

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7319706号  
(P7319706)

(45)発行日 令和5年8月2日(2023.8.2)

(24)登録日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 B

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全847頁)

|          |                             |          |                               |
|----------|-----------------------------|----------|-------------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2021-100174(P2021-100174) | (73)特許権者 | 598098526                     |
| (22)出願日  | 令和3年6月16日(2021.6.16)        |          | 株式会社ユニバーサルエンターテインメント          |
| (65)公開番号 | 特開2022-64836(P2022-64836A)  |          | 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟 |
| (43)公開日  | 令和4年4月26日(2022.4.26)        | (74)代理人  | 100128923                     |
| 審査請求日    | 令和4年4月15日(2022.4.15)        |          | 弁理士 納谷 洋弘                     |
|          |                             | (74)代理人  | 100180297                     |
|          |                             |          | 弁理士 平田 裕子                     |
|          |                             | (72)発明者  | 本谷 倫則                         |
|          |                             |          | 東京都江東区有明三丁目7番26号              |
|          |                             | 審査官      | 堀 圭史                          |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

被固定部に対して構造物を固定する第1位置と、前記被固定部に対する前記構造物の固定を解除する第2位置とに動作可能に形成された第1部材と、  
前記第1部材の前記第1位置から前記第2位置への動作を困難にする第2部材と、  
所定の発光演出を実行可能な装飾ユニットと、  
を備え、  
前記第1部材は、前記第1部材を操作するための操作部を含み、  
前記第2部材は、前記第1部材と別体に形成され、軸部に対し受部の少なくとも一部が接して動作可能な機構部を有するとともに、前記操作部の操作が困難となるように前記操作部を覆う状態で前記第1部材及び前記第2部材とは異なる第3部材に固定されており、  
前記装飾ユニットは、  
光を照射可能な発光素子を有する発光基板と、  
前記発光素子から照射された光を拡散可能な拡散部と、  
遊技者が視認可能な装飾部と、  
を備え、  
前記装飾部は、前記拡散部により拡散された光を透光可能な装飾透光部を含み、  
前記装飾透光部は、  
前記発光素子が発する光を遊技者側から視認容易な第1装飾透光部と、  
前記第1装飾透光部と比較して前記発光素子が発する光を遊技者側から視認容易ではな

10

20

い第 2 装飾透光部と、

を含み、

前記第 2 装飾透光部の少なくとも一部には、前記第 2 装飾透光部から後方へ突出する突出部を含み、

前記拡散部は、前記拡散部の外縁よりも内側に設けられ前記突出部と係合する係合部を含み、

前記構造物は、前記第 3 部材の表側から装着され、

前記構造物の少なくとも一部は、前記第 3 部材の少なくとも一部より後方に突出するように形成されている

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特許文献 1 に記載の如くである。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【文献】特開 2016 - 59498 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【0006】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0007】

本発明に係る遊技機は、

被固定部に対して構造物を固定する第 1 位置と、前記被固定部に対する前記構造物の固定を解除する第 2 位置とに動作可能に形成された第 1 部材と、

前記第 1 部材の前記第 1 位置から前記第 2 位置への動作を困難にする第 2 部材と、

所定の発光演出を実行可能な装飾ユニットと、

を備え、

前記第 1 部材は、前記第 1 部材を操作するための操作部を含み、

前記第 2 部材は、前記第 1 部材と別体に形成され、軸部に対し受部の少なくとも一部が接して動作可能な機構部を有するとともに、前記操作部の操作が困難となるように前記操作部を覆う状態で前記第 1 部材及び前記第 2 部材とは異なる第 3 部材に固定されており、

40

前記装飾ユニットは、

光を照射可能な発光素子を有する発光基板と、

前記発光素子から照射された光を拡散可能な拡散部と、

遊技者が視認可能な装飾部と、

を備え、

前記装飾部は、前記拡散部により拡散された光を透光可能な装飾透光部を含み、

前記装飾透光部は、

前記発光素子が発する光を遊技者側から視認容易な第 1 装飾透光部と、

前記第 1 装飾透光部と比較して前記発光素子が発する光を遊技者側から視認容易ではな

50



い第 2 装飾透光部と、  
を含み、

前記第 2 装飾透光部の少なくとも一部には、前記第 2 装飾透光部から後方へ突出する突出部を含み、

前記拡散部は、前記拡散部の外縁よりも内側に設けられ前記突出部と係合する係合部を含み、

前記構造物は、前記第 3 部材の表側から装着され、

前記構造物の少なくとも一部は、前記第 3 部材の少なくとも一部より後方に突出するように形成されている

ことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、機能性の高い遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 2】第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【図 3】第 1 のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 4】第 1 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 5】第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニットを示す正面図の一例である。

【図 6】第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 7】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図 8】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

【図 9】第 1 のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。

【図 10】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 11】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 12】（ A ）第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、  
（ B ）第 1 のパチンコ遊技機における装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。

【図 13】第 1 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 14】図 13 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。

【図 15】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 16】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 17】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 18】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 19】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 20】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 21】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 22】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 3）である。

【図 23】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 4）である。

【図 24】第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャート

10

20

30

40

50

である。

【図 2 7】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 3 2】第 1 のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】第 1 のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 4】第 1 のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】第 1 のパチンコ遊技機における天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】第 1 のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 7】第 1 のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8】第 1 のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 9】第 1 のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 4 2】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4】第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】第 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 4 7】第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

50

ートである。

【図 5 2】第 1 のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 5】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。

【図 5 6】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。

10

【図 5 7】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。

【図 5 8】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【図 5 9】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

20

【図 6 2】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 3】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

30

【図 6 6】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【図 6 7】第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。

【図 6 8】第 1 のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 6 9】第 2 のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 7 0】第 2 のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 7 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

40

【図 7 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 7 3】第 2 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 7 4】第 2 のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 5】第 2 のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 6】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 7】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 7 8】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 0】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 3】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 4】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 5】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 7】第 3 のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 8 8】第 3 のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 8 9】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 9 0】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 9 1】第 3 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 9 2】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 9 3】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 4】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 5】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 9】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】第 3 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（ A ）特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、（ B ）特定領域

10

20

30

40

50

の開放態様が第2開放態様である場合、(C)特定領域の開放態様が第3開放態様である場合、を示す図である。

【図105】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図106】拡張例における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図107】拡張例の大当たり遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、(A)特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、(B)特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、を示す図である。

【図108】第4のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

10

【図109】第4のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。

【図110】第4のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図111】第4のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図112】第4のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図113】第4のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図114】第4のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図115】第4のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図116】第4のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図117】第4のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

20

【図118】第4のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、大当たり系リーチが行われる過程を示す図である。

【図119】第4のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが大当たり系リーチに発展したことを示す画像である。

【図120】第4のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、時短当り系演出が行われる過程を示す図である。

【図121】第4のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

30

【図122】第4のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、卵が孵化する画像が表示領域の略中央に表示される態様を示す図である。

【図123】第5のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図124】第5のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図125】第5のパチンコ遊技機における大当たり種類決定テーブルの一例である。

【図126】第5のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図127】第5のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図128】第5のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

40

【図129】第5のパチンコ遊技機において、(a)は、演出モードの移行遷移を示す図である。(b)は、演出モードの移行条件をまとめた表である。

【図130】第5のパチンコ遊技機における第1演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図131】第5のパチンコ遊技機における疑似3変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図132】第5のパチンコ遊技機における疑似2変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図133】第5のパチンコ遊技機における疑似1変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 3 4】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、第 1 予告演出のフローを示す図である。( b ) は、第 1 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 3 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 3 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 3 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 3 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 3 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出のタイムチャートを示す図である。

10

【図 1 4 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 4 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 4 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 4】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の演出内容を示す図である。

【図 1 4 5】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

20

【図 1 4 6】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 4 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 4 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 4 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

30

【図 1 5 4】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 5 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。

【図 1 6 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。

40

【図 1 6 2】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコンの例について説明するための図である。

【図 1 6 3】第 5 のパチンコ遊技機の第 1 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 6 4】第 5 のパチンコ遊技機の第 2 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 6 5】第 5 のパチンコ遊技機の第 3 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【図 1 6 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 予告演出のフローを示す図である。

【図 1 6 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 予告演出のタイムチャートを示す図であ

50

る。

【図 1 6 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図 1 6 9】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、第 7 予告演出のフローを示す図である。( b ) は、第 7 予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 0】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。( b ) は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。( c ) は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

【図 1 7 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

10

【図 1 7 2】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 7 3】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【図 1 7 4】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 始動口入賞時処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 5】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 6】第 5 のパチンコ遊技機における先読み演出について説明するための図である。

20

【図 1 7 7】第 5 のパチンコ遊技機における先読み演出について説明するための図である。

【図 1 7 8】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージカウント処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 2】第 5 のパチンコ遊技機におけるサブ変動パターン選択テーブルを示す図である。

30

【図 1 8 3】第 5 のパチンコ遊技機におけるサブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

【図 1 8 4】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。( b ) は、第 2 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。( c ) は、第 3 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【図 1 8 5】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、第 8 予告演出のフローを示す図である。( b ) は、第 8 予告演出のタイムチャートを示す図である。( c ) は、第 8 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

40

【図 1 8 6】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。( b ) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。( c ) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

【図 1 8 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 8】第 5 のパチンコ遊技機における疑似 3 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 9】第 5 のパチンコ遊技機における疑似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 0】第 5 のパチンコ遊技機における疑似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示す

50

フローチャートである。

【図 1 9 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 4】第 5 のパチンコ遊技機における擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5】第 5 のパチンコ遊技機の確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

10

【図 1 9 6】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 7】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 8】第 5 のパチンコ遊技機において、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。

【図 1 9 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 0】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 0 1】第 5 のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

20

【図 2 0 2】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【図 2 0 3】第 5 のパチンコ遊技機における普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【図 2 0 4】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中大当たり時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 0 7】第 5 のパチンコ遊技機における賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】第 5 のパチンコ遊技機におけるボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 9】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 0】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中処理 ( I ) を示すフローチャートである。

40

【図 2 1 2】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中処理 ( I I ) を示すフローチャートである。

【図 2 1 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 1 ボーナスモード中処理 ( I I I ) を示すフローチャートである。

【図 2 1 4】第 5 のパチンコ遊技機における残り S T 回数調整処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5】第 5 のパチンコ遊技機における表示用残り S T 回数更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 6】第 5 のパチンコ遊技機における確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

50



【図 2 1 7】第 5 のパチンコ遊技機における確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】第 5 のパチンコ遊技機において、( a ) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。( b ) は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【図 2 1 9】第 5 のパチンコ遊技機におけるアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0】第 5 のパチンコ遊技機における当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 1】第 5 のパチンコ遊技機における当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 2 2】第 5 のパチンコ遊技機の第 6 特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。

【図 2 2 3】第 5 のパチンコ遊技機における第 6 特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】( a ) は、第 5 のパチンコ遊技機における第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。( b ) は、第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。

【図 2 2 5】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

20

【図 2 2 6】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 2 7】第 5 のパチンコ遊技機における第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【図 2 2 8】第 5 のパチンコ遊技機において、B 時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、( A ) 第 1 通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、( B ) 第 2 通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【図 2 2 9】第 5 のパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される第 1 通常パターンの表示演出の一例である。

30

【図 2 3 0】第 5 のパチンコ遊技機において、B 時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、( A ) 第 1 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、( B ) 第 2 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、( C ) 第 3 イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【図 2 3 1】図 1 2 8 に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。

【図 2 3 2】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 2 3 3】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を前方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。

40

【図 2 3 4】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【図 2 3 5】第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を後方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。

【図 2 3 6】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置が有するベース部材、回転振分機構、クルーン及び案内部材を後方向上から見たときの外観斜視図の一例である。

【図 2 3 7】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置が有する案内部材及び押さえ部材を前方向左斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【図 2 3 8】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において第 2 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

50

【図 2 3 9】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において、第 2 の通路、第 3 の通路及び第 4 の通路に振り分けられた遊技球の流れを示す図の一例である。

【図 2 4 0】第 6 のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において、第 1 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

【図 2 4 1】第 6 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 2 4 2】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 4 3】第 6 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 4 4】第 6 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 4 5】第 6 のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

10

【図 2 4 6】第 6 のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 4 7】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 4 8】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 4 9】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 5 0】第 6 のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 5 1】第 6 のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】第 6 のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 5 3】第 6 のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】第 6 のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】第 6 のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 7】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図管理処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 5 8】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】第 6 のパチンコ遊技機における時短普図カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】第 6 のパチンコ遊技機における遊技モード遷移の一例を示す図である。

【図 2 6 1】第 6 のパチンコ遊技機において、第 1 大当りモードおよび第 2 大当りモードを除く遊技モード毎の各種確率の一例を示す表である。

【図 2 6 2】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 6 3】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

40

【図 2 6 4】第 7 のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 6 5】第 7 のパチンコ遊技機における A 時短終了条件決定テーブルの一例である。

【図 2 6 6】第 7 のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 6 7】第 7 のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 6 8】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6 9】第 7 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 2 7 0】第 7 のパチンコ遊技機における役物開放当り時フラグ処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】第 7 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】第 7 のパチンコ遊技機において、大当りまたは役物開放当りが特別図柄表示部に導出された場合の遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、( A ) A 2 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、( B ) A 1 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、である。

【図 2 7 3】第 7 のパチンコ遊技機における演出モードと遊技状態との関係性の一例を示す表である。

10

【図 2 7 4】第 7 のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。

【図 2 7 5】第 7 のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。

【図 2 7 6】第 7 のパチンコ遊技機の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 7 7】第 7 のパチンコ遊技機の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 7 8】第 7 のパチンコ遊技機の第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機における A 時短終了条件決定テーブルの一例である。

【図 2 7 9】特別図柄の当り判定処理の結果に応じて制御される遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、( A ) 時短リミット機能が作動する場合の例を示すタイムチャート、( B ) リミット数がリセットされる場合の例を示すタイムチャート、( C ) リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例を示すタイムチャートである。

20

【図 2 8 0】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 2 8 1】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 2 8 2】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 2 8 3】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態移行条件決定テーブルの一例である。

30

【図 2 8 4】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態 1 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 8 5】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態 2 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 8 6】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態 3 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 2 8 7】第 7 のパチンコ遊技機の第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態遷移の一例を示す図である。

【図 2 8 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の特別図柄判定テーブルの一例である。

40

【図 2 8 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 1 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 2 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

50

【図 2 9 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 2 9 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、通常遊技状態または A 時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブル A の一例である。

【図 2 9 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 1 の一例である。

【図 2 9 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 2 の一例である。

10

【図 2 9 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 3 の一例である。

【図 3 0 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 1 の一例である。

【図 3 0 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 2 の一例である。

【図 3 0 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 1 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 3 の一例である。

【図 3 0 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、C 1 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 4 の一例である。

20

【図 3 0 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、高確遊技状態において参照される変動パターンテーブル D - 1 の一例である。

【図 3 0 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、高確遊技状態において参照される変動パターンテーブル D - 2 の一例である。

【図 3 0 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、変動パターンテーブルの選択条件の一例を示す表である。

【図 3 0 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 0 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 0 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

30

【図 3 1 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 1 実施例において、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【図 3 1 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 1 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

40

【図 3 1 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の C 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 1 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

50

【図 3 2 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 3 2 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 3 2 2】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 3 2 3】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 4】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 5】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 3 2 6】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 7】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 8】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短カウンタ設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2 9】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短カウンタシフト処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3 0】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、重複時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 3 1】第 8 のパチンコ遊技機の第 2 実施例において、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【図 3 3 2】各遊技状態において C 時短当りに当選した場合または天井カウンタの値が天井値に到達した場合の処理をまとめた表の一例である。

【図 3 3 3】第 9 パチンコ遊技機の正面図の一例である。

【図 3 3 4】第 9 パチンコ遊技機の後部を示す斜視図である。

【図 3 3 5】第 9 パチンコ遊技機において、下ベース部材、払出ユニット、遊技球通過路及び配線案内内部材を示す斜視図の一例である。

【図 3 3 6】第 9 パチンコ遊技機の下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内内部材を示す斜視図の一例である。

30

【図 3 3 7】第 9 パチンコ遊技機において、下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内内部材を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 3 8】第 9 パチンコ遊技機において、下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内内部材を示す分解正面図の一例である。

【図 3 3 9】第 9 パチンコ遊技機の下ベース部材を示す斜視図の一例である。

【図 3 4 0】第 9 パチンコ遊技機の下ベース部材を示す背面図の一例である。

【図 3 4 1】第 9 パチンコ遊技機の払出ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 4 2】第 9 パチンコ遊技機の貯留タンクを示す平面図の一例である。

【図 3 4 3】第 9 パチンコ遊技機の払出ユニットを示す図 3 4 2 における A - A 断面図の一例である。

40

【図 3 4 4】第 9 パチンコ遊技機の遊技球通過路及び配線案内内部材を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 4 5】第 9 パチンコ遊技機の下通過路を示す平面図の一例である。

【図 3 4 6】第 9 パチンコ遊技機の配線案内内部材を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 4 7】第 9 パチンコ遊技機において、( a ) 案内内部及びカバー部を示す斜視図の一例である。( b ) 案内内部を示す右側面図の一例である。

【図 3 4 8】第 9 パチンコ遊技機の基板ユニットを示す背面図の一例である。

【図 3 4 9】第 9 パチンコ遊技機のサブ基板ケース及び背面カバーを示す分解斜視図の一例である。

50

【図 3 5 0】第 9 パチンコ遊技機のサブ基板ケース及び背面カバーを示す平面断面図の一例である。

【図 3 5 1】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す正面図の一例である。

【図 3 5 2】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 5 3】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す下方斜視図の一例である。

【図 3 5 4】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す後方斜視図の一例である。

【図 3 5 5】第 9 パチンコ遊技機の上部ユニットを示す背面図の一例である。

【図 3 5 6】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 5 7】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットを示す分解斜視図の一例である。

【図 3 5 8】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットの後部を示す分解斜視図の一例である。

10

【図 3 5 9】第 9 パチンコ遊技機のフレーム部材、第 1 の基板及び反射部を示す後方斜視図の一例である。

【図 3 6 0】第 9 パチンコ遊技機において、( a ) フレーム部材を示す正面図の一例である。( b ) 第 1 の基板を示す正面図の一例である。( c ) 反射部を示す正面図の一例である。( d ) 拡散部を示す正面図の一例である。

【図 3 6 1】第 9 パチンコ遊技機の拡散部及び反射部を示す斜視図の一例である。

【図 3 6 2】第 9 パチンコ遊技機の装飾ユニットの前部を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 6 3】第 9 パチンコ遊技機において、( a ) 第 1 の装飾部を示す正面図の一例である。( b ) 第 2 の装飾部を示す正面図の一例である。

【図 3 6 4】第 1 0 のパチンコ遊技機の拡散部の変形例を模式的に示す正面図の一例である。

20

【図 3 6 5】第 1 0 のパチンコ遊技機に係る遊技機のガラスドアの一部を示す正面図の一例である。

【図 3 6 6】第 1 0 のパチンコ遊技機のガラスドアの一部を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 6 7】第 1 0 のパチンコ遊技機のガラスドアの一部を示す背面図の一例である。

【図 3 6 8】第 1 0 のパチンコ遊技機のユニット部の上部を示す背面図の一例である。

【図 3 6 9】第 1 0 のパチンコ遊技機の装飾体を示す背面図の一例である。

【図 3 7 0】第 1 0 のパチンコ遊技機のガラスドアの右上部を示す背面拡大図の一例である。

【図 3 7 1】第 1 0 のパチンコ遊技機のロック部材をロック解除位置に移動させた状態のガラスドアの右上部を示す背面拡大図の一例である。

30

【図 3 7 2】第 1 0 のパチンコ遊技機のガラスドアの右上部を示す分解後方斜視図の一例である。

【図 3 7 3】第 1 0 のパチンコ遊技機のガラスドアの右上部を示す前方斜視図の一例である。

【図 3 7 4】第 1 0 のパチンコ遊技機において、( a ) ロック部材を示す斜視図の一例である。( b ) ロック部材を示す右側面図の一例である。

【図 3 7 5】第 1 0 のパチンコ遊技機において、( a ) ロック部材がロック位置にあるときのロック部材及び移動規制部材の位置を示す背面図の一例である。( b ) 同じく、平面概略図の一例である。

40

【図 3 7 6】第 1 0 のパチンコ遊技機において、( a ) ロック部材がロック位置からロック解除位置に向けて移動したときのロック部材及び移動規制部材の位置を示す背面図の一例である。( b ) 同じく、平面概略図の一例である。

【図 3 7 7】第 1 1 のパチンコ遊技機に係る遊技機を示す正面図の一例である。

【図 3 7 8】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す正面図の一例である。

【図 3 7 9】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す斜視図の一例である。

【図 3 8 0】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す側面断面図の一例である。

【図 3 8 1】第 1 1 のパチンコ遊技機の皿ユニットを示す分解斜視図の一例である。

【図 3 8 2】第 1 1 のパチンコ遊技機の取付部材及び第 1 装飾部等を示す正面図の一例である。

50

【図 3 8 3】第 1 1 のパチンコ遊技機の取付部材及び第 1 装飾部等を示す分解斜視図の一例である。

【図 3 8 4】第 1 1 のパチンコ遊技機において、( a ) 第 1 装飾部、飾り部材及びアース線を示す正面図の一例である。( b ) 第 1 装飾部、飾り部材及びアース線を示す背面図の一例である。

【図 3 8 5】第 1 1 のパチンコ遊技機の第 1 接続部及び第 2 接続部を示す拡大側面断面図の一例である。

【図 3 8 6】第 1 1 のパチンコ遊技機の第 2 装飾部を示す分解正面図の一例である。

【図 3 8 7】第 1 1 のパチンコ遊技機の第 2 装飾部のアウターレンズを示す斜視図の一例である。

【図 3 8 8】第 1 1 のパチンコ遊技機において、( a ) 飾り部材を示す斜視図の一例である。( b ) 飾り部材を示す左側面図である。

【図 3 8 9】第 1 1 のパチンコ遊技機の静電気が流れる様子を示す模式断面図の一例である。

【図 3 9 0】第 1 2 のパチンコ遊技機の全体の正面図の一例である。

【図 3 9 1】第 1 2 のパチンコ遊技機の全体を右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 3 9 2】第 1 2 のパチンコ遊技機のガラスドア一部を示す正面図の一例である。

【図 3 9 3】第 1 2 のパチンコ遊技機のガラスドアの一部を右側前方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。

【図 3 9 4】第 1 2 のパチンコ遊技機の枠体の正面図の一例である。

【図 3 9 5】図 3 9 4 に示される Y 部の拡大図の一例である。

【図 3 9 6】第 1 2 のパチンコ遊技機の上部ユニット及びサイドレンズユニットの正面図の一例である。

【図 3 9 7】第 1 2 のパチンコ遊技機の上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 3 9 8】第 1 2 のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例である。

【図 3 9 9】第 1 2 のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 0】第 1 2 のパチンコ遊技機において、上部ユニット及びサイドレンズユニットを、右側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、( A ) 上部ユニットとサイドレンズユニットとが分離された図、( B ) 上部ユニットとサイドレンズユニットとが連結された図、である。

【図 4 0 1】第 1 2 のパチンコ遊技機において、サイドレンズユニットを左側前方斜め上方から見た斜視図の一例であって、( A ) 外側装飾シート及び内側装飾シートが収容された図、( B ) 外側装飾シート及び内側装飾シートの一部を上方に引き出した図、である。

【図 4 0 2】図 4 0 1 に示される B - B 線断面を、左側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 3】第 1 2 のパチンコ遊技機において、開閉扉が閉じた状態の上部ユニットを、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例である。

【図 4 0 4】第 1 2 のパチンコ遊技機において、開閉扉が半開放された状態の上部ユニットを、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート及び上部内側装飾シートが収容された図である。

【図 4 0 5】第 1 2 のパチンコ遊技機において、上部ユニットを、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート及び上部内側装飾シートの一部を下方に引き出した図である。

【図 4 0 6】第 1 2 のパチンコ遊技機において、開閉扉が半開放された状態の上部ユニットを、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート及び上部内側装飾シートが収容された図である。

10

20

30

40

50

【図４０７】第１２のパチンコ遊技機において、枠体に対してガラスユニットを取り付けた状態の枠体及びガラスユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図４０８】第１２のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の枠体及びガラスユニットを、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図４０９】第１２のパチンコ遊技機において、互いに分離された状態の枠体及びガラスユニットを、右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【図４１０】第１２のパチンコ遊技機において、ガラスユニットを、右側後方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。

【発明を実施するための形態】

【００１２】

10

本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機、および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。

【００１３】

なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【００１４】

第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。

20

【００１５】

また、第３のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂１種タイプの遊技機と羽根モノと称される２種タイプの遊技機とを混合した１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第３のパチンコ遊技機も、第１特別図柄および第２特別図柄を有するが、この明細書では、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な１種２種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。

30

【００１６】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄および第２特別図柄の両方を意味するものとする。

【００１７】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない状態（例えば仮停止した状態）で図柄が表示される場合もあるが、このような状態は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

40

【００１８】

また、この明細書において、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、いずれも特別図柄の数が２つ（第１特別図柄、第

50



２特別図柄）の場合を例に挙げて説明する。ただし、第１のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機については、特別図柄の数は１つであっても良い。

【００１９】

[ １．第１のパチンコ遊技機 ]

先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。

【００２０】

第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機としては、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

10

【００２１】

優先変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第１特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。また、優先変動機において、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、並びに、第２特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。

20

【００２２】

また、順次変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第１特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第１特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。また、順次変動機において、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第２特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【００２３】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

30

【００２４】

[ １－１．外観構成 ]

図１は、第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。図２は、第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。図３は、第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【００２５】

[ １－１－１．基本構成 ]

図１～図３に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７（図２参照）、払出ユニット８（図２、図３参照）、基板ユニット９（図２、図３参照）、および、遊技盤ユニット１０（図２参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット１０の右下部にはＬＥＤユニット１６０（図２参照）が設けられている。ここでは、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７、払出ユニット８および基板ユニット９について簡単に説明し、遊技盤ユニット１０およびＬＥＤユニット１６０についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図１に図示がない構成についての参照図面を示している。

40

【００２６】

（外枠）

外枠２は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口２１を有する。この

50

外枠 2 は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠 2 の例えば左端部の前側には蝶番（参照符号なし）が設けられており、この蝶番には、ベースドア 3 が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠 2 に対してベースドア 3 を前方に回転させることが可能となっている。

【 0 0 2 7 】

なお、外枠 2 は、ベースドア 3 を介して、後述する払出ユニット 8、基板ユニット 9、表示装置 7、遊技盤ユニット 10、ガラスドア 4 および皿ユニット 5 等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として例えば表示装置 7（図 2 参照）や遊技盤ユニット 10 の大型化が要求されている。そのため、外枠 2 を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置 7 や遊技盤ユニット 10 の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠 2 をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。

10

【 0 0 2 8 】

（ベースドア）

ベースドア 3 は、裏面側に例えば払出ユニット 8 および基板ユニット 9 等が取り付けられており、これらを支持している。

【 0 0 2 9 】

ベースドア 3 の表面側には遊技盤ユニット 10 がはめ込まれる。また、ベースドア 3 の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番（参照符号なし）が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア 4 が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット 5 がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア 3 に対してガラスドア 4 および皿ユニット 5 を一体でまたは個別に前方に回転させることが可能となっている。

20

【 0 0 3 0 】

また、ベースドア 3 の表面側の例えば右側下方には発射装置 6 が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ 32（図 2 参照）が固定して取り付けられている。このスピーカ 32 からは、例えば、表示装置 7 に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。

【 0 0 3 1 】

さらに、ベースドア 3 の蝶番と反対側（すなわち右端部）には、施錠装置（不図示）が設けられている。この施錠装置は、外枠 2 に対してベースドア 3 を施錠したり、ベースドア 3 に対してガラスドア 4 を施錠したりする機能を備えている。

30

【 0 0 3 2 】

（ガラスドア）

ガラスドア 4 は、開口 41 が形成された枠状の部材である。この開口 41 には、透過性を有する保護ガラス 43（図 2 参照）が後面側から取り付けられている。ガラスドア 4 がベースドア 3 に対して閉じられると、遊技盤ユニット 10 に形成される遊技領域 105（後述の図 4 参照）と保護ガラス 43 とが対向する。このようにして、ガラスドア 4 がベースドア 3 に対して閉じられた状態で遊技領域 105 を前方から視認することができる。とともに、遊技領域 105 を流下する遊技球が前方に飛び出さないようにすることができる。

40

【 0 0 3 3 】

なお、保護ガラス 43 は、複数枚（例えば 2 枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けのものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス 43 は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

【 0 0 3 4 】

また、ガラスドア 4 の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部 66 が設けられる。この操作部 66 は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可

50

能な操作部として機能させることもできる。

【 0 0 3 5 】

また、ガラスドア 4 の上部には、上述したスピーカ 3 2 の前方に配置されるスピーカカバー 4 5 が設けられている。さらに、ガラスドア 4 の開口 4 1 の周縁部には、発光演出等に用いられる多数の L E D 群 4 6 が配置されており、これらの L E D 群 4 6 の前方には L E D カバーが設けられている。図 1 および図 2 において図示される符号 4 6 は、厳密に言えば L E D カバーであるが、便宜上、L E D 群 4 6 として説明する。L E D 群 4 6 は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できれば L E D に限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。

10

【 0 0 3 6 】

( 皿ユニット )

皿ユニット 5 は、上皿 5 1 と下皿 5 2 とをユニット化したものである。皿ユニット 5 は、ベースドア 3 の前下部であって、ガラスドア 4 の下方に配置される。この皿ユニット 5 は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア 3 に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット 5 は、必ずしも上皿 5 1 と下皿 5 2 とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。

【 0 0 3 7 】

上皿 5 1 は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿 5 1 に貯留された遊技球は、発射装置 6 から遊技領域 1 0 5 ( 後述の図 4 参照 ) に向けて発射される。上皿 5 1 には、払出口 5 3 および演出ボタン 5 4 等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口 5 3 から上皿 5 1 に払い出される。演出ボタン 5 4 は、所謂「C H A N C E ボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン 5 4 は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部 6 6 の機能を兼用するようにしてもよい。

20

【 0 0 3 8 】

下皿 5 2 は、主として上皿 5 1 から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿 5 2 には上皿 5 1 と連通する払出口 5 5 が設けられており、上皿 5 1 から溢れた遊技球は払出口 5 5 から下皿 5 2 に払い出される。

30

【 0 0 3 9 】

下皿 5 2 の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部 ( 参照符号なし ) が形成されている。下皿 5 2 の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿 5 2 に貯留されている遊技球を、下皿 5 2 の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

【 0 0 4 0 】

( 発射装置 )

発射装置 6 は、上皿 5 1 に貯留された遊技球を、遊技領域 1 0 5 ( 後述の図 4 参照 ) に向けて発射するためのものである。発射装置 6 は、ベースドア 3 の前右下部であって、皿ユニット 5 の右下方に配置される。発射装置 6 は、パネル体 6 1、駆動装置 ( 不図示 ) および発射ハンドル 6 2 を備える。

40

【 0 0 4 1 】

パネル体 6 1 は、ベースドア 3 に対し皿ユニット 5 が閉じられた状態において、皿ユニット 5 と、ベースドア 3 に固定して取り付けられた発射装置 6 とが外観上一体となるように設けられる。

【 0 0 4 2 】

発射ハンドル 6 2 は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体 6 1

50

の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体 6 1 の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル 6 2 が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル 6 2 を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

#### 【 0 0 4 3 】

皿ユニット 5 の右下方に配置された発射装置 6 から発射された遊技球は、発射レーン（不図示）を経てガイドレーン 1 1 0（後述の図 4 参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に打ち出される。なお、発射装置 6 の配置位置は、皿ユニット 5 の右下方に限られず、皿ユニット 5 の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レーンが不要となり、ガラスドア 4 の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。

10

#### 【 0 0 4 4 】

（表示装置）

表示装置 7（図 2 参照）は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル 1 0 0 の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。表示装置 7 は、例えば、液晶表示装置、7 セグ表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンスで構成される表示装置等であってもよいし、プロジェクタ等の投影装置を用いて映像を投影するものであってもよい。表示装置 7 の表示領域には、例えば、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等が表示される。本実施例では、表示装置 7 が遊技盤ユニット 1 0 に取り付けられているが、表示装置 7 の表示領域が遊技パネル 1 0 0 の開口に臨むように配置されていれば、表示装置 7 はベースドア 3 に取り付けられるようにしてもよい。

20

#### 【 0 0 4 5 】

なお、本実施例では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの表示装置 7 を備えているが、複数（例えば二つ）の表示装置を設けて、これら複数の表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。

#### 【 0 0 4 6 】

（払出ユニット）

払出ユニット 8（図 2、図 3 参照）は、ベースドア 3 の背面側に配置されており、球通路 8 1、払出装 8 2 等で構成される。球通路 8 1 には、貯留タンク 8 0（図 2、図 3 参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク 8 0 には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装 8 2 は、払出条件が成立すると、貯留タンク 8 0 から球通路 8 1 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿 5 1 に払い出す。また、払出ユニット 8 の背面側には、図 3 に示されるように電源スイッチ 9 5 が設けられる。

30

#### 【 0 0 4 7 】

（基板ユニット）

基板ユニット 9（図 2、図 3 参照）は、ベースドア 3 の背面側に配置される。基板ユニット 9 には、各種制御基板等が設けられる。

40

#### 【 0 0 4 8 】

具体的には、図 3 に示されるように、主制御回路 2 0 0（後述の図 6 参照）が実装された主制御基板 9 1、サブ制御回路 3 0 0（後述の図 6 参照）が実装されたサブ制御基板 9 2、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 4 0 0（後述の図 6 参照）が実装された払出・発射制御基板 9 3、および、電源を供給する電源供給回路 4 5 0（後述の図 6 参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット 9 に設けられている。

#### 【 0 0 4 9 】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、払出・発射制御基板 9 3 および電源供給基板 9 4 を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

50

## 【 0 0 5 0 】

また、本実施例では、サブ制御基板 9 2 を、ワンボード基板（１つの基板に１つの制御 L S I または複数の L S I が設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、L E D 制御回路 3 0 6 および役物制御回路 3 0 7（いずれも後述の図 6 参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板 9 2 を複数の基板で構成してもよい。

## 【 0 0 5 1 】

## [ 1 - 1 - 2 . 遊技盤ユニット ]

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 1 0 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 1 0 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される。

10

## 【 0 0 5 2 】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 1 0 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 1 0 5 が形成される遊技パネル 1 0 0 と、ガイドレール 1 1 0 と、遊技領域 1 0 5 の略中央部に配置されるセンター役物 1 1 5 と、第 1 始動口 1 2 0 と、一般入賞口 1 2 2 と、通過ゲートユニット 1 2 5 と、特別電動役物ユニット 1 3 0 と、第 2 始動口 1 4 0 と、普通電動役物ユニット 1 4 5 と、L E D ユニット 1 6 0 と、アウト口 1 7 8 と、遊技盤ユニット 1 0 の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、L E D ユニット 1 6 0 については後述する。

## 【 0 0 5 3 】

20

## （遊技パネル）

遊技パネル 1 0 0 には、表示装置 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 1 0 0 の前面には、ガイドレール 1 1 0 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 1 1 0 から遊技領域 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 1 0 5 の下方に向けて流下する。

## 【 0 0 5 4 】

また、遊技パネル 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 1 0 0 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

30

## 【 0 0 5 5 】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル 1 0 0 が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル 1 0 0 の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

## 【 0 0 5 6 】

## （ガイドレール）

40

ガイドレール 1 1 0 は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域 1 0 5 は、ガイドレール 1 1 0 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 6（後述の図 6 参照）から発射された遊技球を遊技領域 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

## 【 0 0 5 7 】

## （センター役物）

センター役物 1 1 5 は、遊技パネル 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

## 【 0 0 5 8 】

50

この第1のパチンコ遊技機において、遊技領域105のうち、センター役物115よりも左側の領域を左側領域106と称し、センター役物115よりも右側の領域を右側領域107と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機についても同様である。

【0059】

発射装置6によって遊技領域105に向けて発射された遊技球は、左側領域106または右側領域107を流下する。左側領域106または右側領域107を流下する遊技球は、遊技パネル100に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル62（図1、図2参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域106を流下する。一方、発射ハンドル62（図1参照）の操作量が

10

【0060】

なお、この明細書において、発射ハンドル62の操作態様（打ち方）として、左側領域106を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域107を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域106または右側領域107に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

【0061】

また、センター役物115には、左側の外周縁部に、左側領域106を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口117が形成されている。ワープ入口117に進入した遊技球は、センター役物115に形成されたステージ118に誘導可能に構成されている。ステージ118は、表示装置7の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ118は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

20

【0062】

ステージ118の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口119が形成されており、チャンス入口119に進入した遊技球は、第1始動口120の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口119に進入した遊技球は、ワープ入口117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口117に進入したもののチャンス入口119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第1始動口120に入賞（通過）するようになっている。

30

【0063】

（第1始動口）

第1始動口120は、表示装置7の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第1始動口120に遊技球が入賞すると、第1始動口スイッチ121（後述の図6参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第1始動口120に入賞可能であってもよい。また、上記の第1始動口120に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第1始動口を備えるようにしてもよい。

40

【0064】

第1始動口スイッチ121（後述の図6参照）により第1始動口120への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第1特別図柄にかかる各種データ（例えば、第1特別図柄当り判定用乱数値、第1特別図柄の図柄乱数値、第1特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第1特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大4個）まで記憶される。記憶された各種データは、第1特別図柄の始動条件（この明細書において「第1特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第1特別図柄の当り判定処理に供される。第1始動口120に遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。ただし、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

50

## 【 0 0 6 5 】

この明細書において、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞を第 1 特別図柄の始動入賞と称し、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を第 1 特別図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで第 1 特別図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。第 2 特別図柄についても同様である。

## 【 0 0 6 6 】

（一般入賞口）

一般入賞口 1 2 2 は、表示装置 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により検出される。

10

## 【 0 0 6 7 】

一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

## 【 0 0 6 8 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

20

## 【 0 0 6 9 】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 2 6 と、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 2 7（後述の図 6 参照）とを一体化したユニット体である。

## 【 0 0 7 0 】

通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄当り判定用乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 0 6 に配置されていてもよい。

30

## 【 0 0 7 1 】

この明細書において、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を始動通過と称し、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過によって抽出された普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄当り判定用乱数値等）を普通図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで普通図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。

40

## 【 0 0 7 2 】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット 1 3 0 は、大入賞口 1 3 1 と、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ 1 3 2（後述の図 6 参照）と、特別電動役物 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 2 5 よりも下方に配置されている。

## 【 0 0 7 3 】

大入賞口 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を

50

配置したり、センター役物 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【 0 0 7 4 】

また、大入賞口 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ 1 3 2（後述の図 6 参照）により大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 0 0 7 5 】

特別電動役物 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 3 5（後述の図 6 参照）とを備える。特別電動役物 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 3 4 は、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大入賞口 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【 0 0 7 6 】

（第 2 始動口）

第 2 始動口 1 4 0 は、左側領域 1 0 6（より詳しくは第 1 始動口 1 2 0 の左側下方）に配置されている。ただし、第 2 始動口 1 4 0 は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打ちされた遊技球が入賞可能となるように第 2 始動口 1 4 0 の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第 2 始動口 1 4 0 をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域 1 0 7 に設けてもよい。また、第 2 始動口 1 4 0 は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてよい。

【 0 0 7 7 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1（後述の図 6 参照）により第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 2 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 2 特別図柄当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、第 2 特別図柄の始動条件（この明細書において「第 2 特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 0 0 7 8 】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット 1 4 5 は、左側領域 1 0 6（より詳しくは第 1 始動口 1 2 0 の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 1 4 6 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 4 1 としている。

【 0 0 7 9 】

普通電動役物 1 4 6 は、所謂電チューと呼ばれる例えば羽根部材からなる普電用可動部材 1 4 7 と、この普電用可動部材 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 1 4 8（後述の図 6 参照）とを備える。普通電動役物 1 4 6 すなわち普電用可動部材 1 4 7 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、普

10

20

30

40

50



電用可動部材 1 4 7 は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【 0 0 8 0 】

( アウト口 )

アウト口 1 7 8 は、遊技領域 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口 ( 例えば、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 4 0、大入賞口 1 3 1、一般入賞口 1 2 2 等 ) のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 1 2 2 の間等にアウト口を設けて、遊技領域 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

10

【 0 0 8 1 】

( 裏ユニット )

裏ユニット ( 不図示 ) は、遊技盤ユニット 1 0 を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 5 8 ( 後述の図 6 参照 ) を備える。演出用役物群 5 8 は、例えば表示装置 7 の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【 0 0 8 2 】

[ 1 - 1 - 3 . L E D ユニット ]

20

L E D ユニット 1 6 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の右下部であって、遊技領域 1 0 5 の外側に配置される ( 例えば図 4 参照 )。L E D ユニット 1 6 0 は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

【 0 0 8 3 】

図 5 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える L E D ユニット 1 6 0 を示す正面図の一例である。

【 0 0 8 4 】

図 5 に示されるように、L E D ユニット 1 6 0 は、普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6、確変報知用表示部 1 6 7、および時短報知用表示部 1 6 8 を備える。

30

【 0 0 8 5 】

( 普通図柄表示部 )

普通図柄表示部 1 6 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b を備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件 ( 以下、「普通図柄の始動条件」と称する ) が成立すると、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b が交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 8 6 】

40

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が点灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a が消灯するとともに普通図柄表示 L E D 1 6 1 b が点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示 L E D 1 6 1 a、1 6 1 b の停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物 1 4 6 を作動させることが決定し、普通電用可動部材 1 4 7 が所定のパターンで開閉駆動し、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が容易となる。

50

## 【 0 0 8 7 】

( 普通図柄用保留表示部 )

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄の始動情報すなわち可変表示が保留されている場合、保留されている普通図柄の可変表示の数 ( 以下、「普通図柄の保留数」と称する ) を表示するものであって、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b を備える。上記の「普通図柄の可変表示が保留されている」とは、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されて普通図柄にかかる各種データ ( 例えば、普通図柄当り判定用乱数値等 ) が抽出されてから、普通図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、普通図柄の始動条件は、普通図柄が可変表示中でないこと、および、普通図柄の可変表示が保留されていること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

10

## 【 0 0 8 8 】

普通図柄用保留表示部 1 6 2 は、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が 1 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点灯するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が消灯する。また、普通図柄の保留数が 2 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点灯する。また、普通図柄の保留数が 3 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a が点滅するとともに普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 b が点灯する。さらに、普通図柄の保留数が 4 個である場合、普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示 L E D 1 6 2 a , 1 6 2 b の表示態様はこれに限られない。

20

## 【 0 0 8 9 】

( 特別図柄表示部 )

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 および第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を備える。第 1 特別図柄表示部 1 6 3 は、例えば、8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h からなる第 1 特別図柄表示 L E D 群を備える。同様に、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 も、例えば 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h からなる第 2 特別図柄表示 L E D 群を備える。

## 【 0 0 9 0 】

第 1 特別図柄の可変表示を開始するための条件 ( 以下、「第 1 特別図柄の始動条件」と称する ) が成立すると、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 1 特別図柄の可変表示が開始される。第 1 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 1 特別図柄の可変表示が停止し、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

30

## 【 0 0 9 1 】

第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D 1 6 3 a ~ 1 6 3 h の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

## 【 0 0 9 2 】

第 2 特別図柄の可変表示を開始するための条件 ( 以下、「第 2 特別図柄の始動条件」と称する ) が成立すると、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 2 特別図柄の可変表示が開始される。第 2 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 2 特別図柄の可変表示が停止し、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

40

## 【 0 0 9 3 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

## 【 0 0 9 4 】

50

( 特別図柄用保留表示部 )

特別図柄用保留表示部は、特別図柄の始動情報すなわち可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数（以下、「特別図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 および第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 を備える。

【 0 0 9 5 】

第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 は、第 1 特別図柄の可変表示が保留されている場合、第 1 特別図柄の保留数を表示するものであって、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b を備える。「第 1 特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されて第 1 特別図柄の始動情報が抽出されてから、第 1 特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

10

【 0 0 9 6 】

第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 は、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の点灯・消灯の組み合わせによって第 1 特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第 1 特別図柄の保留数が 1 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a が点灯するとともに第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 b が消灯する。また、第 1 特別図柄の保留数が 2 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の両方が点灯する。また、第 1 特別図柄の保留数が 3 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a が点滅するとともに第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 b が点灯する。さらに、第 1 特別図柄の保留数が 4 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の両方が点滅する。ただし、第 1 特別図柄の保留数を示す第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の表示態様はこれに限られない。

20

【 0 0 9 7 】

第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 は、第 2 特別図柄の可変表示が保留されている場合、第 2 特別図柄の保留数を表示するものであって、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b を備える。「第 2 特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されて第 2 特別図柄の始動情報が抽出されてから、第 2 特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【 0 0 9 8 】

第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 は、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の点灯・消灯の組み合わせによって第 2 特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第 2 特別図柄の保留数が 1 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a が点灯するとともに第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 b が消灯する。また、第 2 特別図柄の保留数が 2 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の両方が点灯する。また、第 2 特別図柄の保留数が 3 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a が点滅するとともに第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 b が点灯する。さらに、第 2 特別図柄の保留数が 4 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の両方が点滅する。ただし、第 2 特別図柄の保留数を示す第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の表示態様はこれに限られない。

30

【 0 0 9 9 】

( 確変報知用表示部 )

確変報知用表示部 1 6 7 は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えば L E D またはランプで構成されている。

【 0 1 0 0 】

確変報知用表示部 1 6 7 は、確変制御の実行中に点灯させるようにしてもよいが、例えば、確変制御の実行中であることを外観で把握できないように点灯させないようにすることで、確変制御の実行中であることを秘匿にしてもよい。

【 0 1 0 1 】

ただし、確変制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ 2 0 7 の機能により、確変制御の実行中であることを示すデータは消失しない。よって、確

40

50

変制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、確変制御中であることを外観で把握できる態様で、確変報知用表示部 1 6 7 が点灯する。

【 0 1 0 2 】

なお、電源が遮断される前に、確変制御の実行中であるか否かが秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、確変報知用表示部 1 6 7 を点灯させることで、確変制御の実行中であることを把握できるように構成されている。

【 0 1 0 3 】

( 時短報知用表示部 )

時短報知用表示部 1 6 8 は、後述の時短制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えば L E D やランプ等で構成されている。

【 0 1 0 4 】

本実施例において、時短報知用表示部 1 6 8 は、例えば、第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a および第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b を有しているが、時短報知用表示部 1 6 8 の個数はこれに限られない。

【 0 1 0 5 】

また、詳細は後述するが、時短遊技状態には、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とが含まれている。そして、例えば、第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a と第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b とによる点灯または消灯の組合せによって、いずれの時短遊技状態であるかを把握できるように構成されている。

【 0 1 0 6 】

時短報知用表示部 1 6 8 は、実行中の時短制御に応じて第 1 時短報知用表示部 1 6 8 a または / および第 2 時短報知用表示部 1 6 8 b を点灯させるようにしてもよいが、例えば、時短制御の実行中であるか否かまたは実行中の時短制御の種類を外観で把握できない態様（例えば、全消灯、全点灯、実行中の時短制御とはかかわりのない態様）で点灯または消灯させることで、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にしてもよい。とくに、時短制御の実行中であるか否かについては外観で把握できる可能性があるが、いずれの時短制御が実行されているかについては外観で把握することが困難である場合があるため、実行中の時短制御の種類を秘匿とすることで、興趣を高めることが可能である。

【 0 1 0 7 】

ただし、時短制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ 2 0 7 の機能により、時短制御の実行中であることを示すデータのみならず、実行中の時短制御の種類を示すデータについても消失しない。よって、時短制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、時短制御中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部 1 6 8 が点灯または消灯する。

【 0 1 0 8 】

なお、電源が遮断される前に、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、時短制御の実行中であることおよび実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部 1 6 8 を点灯または / および消灯させるように構成されている。

【 0 1 0 9 】

[ 1 - 2 . 電氣的構成 ]

次に、図 6 を参照して、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 0 1 1 0 】

図 6 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【 0 1 1 1 】

[ 1 - 2 - 1 . 主制御回路 ]

10

20

30

40

50

主制御回路 200 は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メイン CPU 201、メイン ROM 202（読み出し専用メモリ）、メイン RAM 203（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 204 およびバックアップコンデンサ 207 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【0112】

メイン CPU 201 には、メイン ROM 202、メイン RAM 203 および初期リセット回路 204 等が接続される。メイン CPU 201 は、動作を監視する WDT（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【0113】

メイン ROM 202 には、メイン CPU 201 により第 1 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 201 は、メイン ROM 202 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

10

【0114】

メイン RAM 203 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメイン RAM 203 は、メイン CPU 201 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 201 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0115】

初期リセット回路 204 は、メイン CPU 201 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

20

【0116】

バックアップコンデンサ 207 は、電断時等に、メイン RAM 203 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【0117】

さらに、主制御回路 200 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 205、および、サブ制御回路 300 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 206 等も備える。

【0118】

また、主制御回路 200 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 200 には、上述した普通図柄表示部 161、普通図柄用保留表示部 162、第 1 特別図柄表示部 163、第 2 特別図柄表示部 164、第 1 特別図柄用保留表示部 165、第 2 特別図柄用保留表示部 166、確変報知用表示部 167、時短報知用表示部 168、普電用ソレノイド 148、および、特電用ソレノイド 135 等が接続されている。また、主制御回路 200 には、これらの他、性能表示モニタ 170 およびエラー報知モニタ 172 等も接続されている。主制御回路 200 は、I/O ポート 205 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

30

【0119】

性能表示モニタ 170 には、メイン CPU 201 の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 60000 個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ペース値とも呼ばれる。

40

【0120】

エラー報知モニタ 172 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 172 には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

50

## 【 0 1 2 1 】

また、主制御回路 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 1 4 1、通過ゲートスイッチ 1 2 7、カウントスイッチ 1 3 2、および、一般入賞口スイッチ 1 2 3 等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号が I / O ポート 2 0 5 を介して主制御回路 2 0 0 に出力される。

## 【 0 1 2 2 】

さらに、主制御回路 2 0 0 には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1 8 4、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 1 7 4、メイン R A M 2 0 3 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 1 7 6 等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

10

## 【 0 1 2 3 】

また、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

20

## 【 0 1 2 4 】

なお、本実施例では、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 は、主制御回路 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 4 0 0 や電源供給回路 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

30

## 【 0 1 2 5 】

## [ 1 - 2 - 2 . サブ制御回路 ]

サブ制御回路 3 0 0 は、サブ C P U 3 0 1、プログラム R O M 3 0 2、ワーク R A M 3 0 3、表示制御回路 3 0 4、音声制御回路 3 0 5、L E D 制御回路 3 0 6、役物制御回路 3 0 7 およびコマンド入力ポート 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 3 0 0 は、主制御回路 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 6 には示されていないが、サブ制御回路 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4（図 1 参照）等も接続されている。

## 【 0 1 2 6 】

プログラム R O M 3 0 2 には、サブ C P U 3 0 1 により第 1 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ C P U 3 0 1 は、プログラム R O M 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ C P U 3 0 1 は、主制御回路 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

40

## 【 0 1 2 7 】

ワーク R A M 3 0 3 は、サブ C P U 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

## 【 0 1 2 8 】

表示制御回路 3 0 4 は、表示装置 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 3 0 4 は、画像データプロセッサ（以下、V D P と称する）や、各種の画像データ

50

を生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

【0129】

表示制御回路304は、サブCPU301からの画像表示命令に応じて、表示装置7に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置7に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【0130】

そして、表示制御回路304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置7に供給する。表示装置7に画像信号が供給されると、表示装置7に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路304は、表示装置7に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【0131】

音声制御回路305は、スピーカ32から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路305は、音声に関する制御を行う音源ICや、各種の音声データを記憶する音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMPと称する）等を備える。

【0132】

音源ICは、スピーカ32から出力される音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU301からの音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ32から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【0133】

LED制御回路306は、装飾LED等を含むLED群46の制御を行うための回路である。LED制御回路306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

【0134】

役物制御回路307は、各役物（例えば、演出用役物群58のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0135】

また、役物制御回路307は、サブCPU301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0136】

コマンド入力ポート308は、コマンド出力ポート206と接続されており、主制御回路200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【0137】

[1-2-3. 払出・発射制御回路]

10

20

30

40

50

払出・発射制御回路 400 は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 400 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置 82、遊技球を発射させることが可能な発射装置 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 180 等が接続されている。

【0138】

払出・発射制御回路 400 は、主制御回路 200 から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置 82 に対して所定の信号を送信し、払出装置 82 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【0139】

カードユニット 180 には、球貸し操作パネル 182 が接続されている。球貸し操作パネル 182 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 180 に送信される。払出・発射制御回路 400 は、カードユニット 180 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 82 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 182 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 180 側に設けられてもよい。

【0140】

また、払出・発射制御回路 400 は、発射ハンドル 62 が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【0141】

[1-2-4. 電源供給回路]

電源供給回路 450 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 200、サブ制御回路 300、払出・発射制御回路 400 等に供給するために作成する電源回路である。

【0142】

電源供給回路 450 には、電源スイッチ 95 等が接続されている。電源スイッチ 95 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 200、サブ制御回路 300、払出・発射制御回路 400 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【0143】

[1-3. 遊技フロー]

次に、図 7 および図 8 を参照して、遊技フローの一例について説明する。図 7 は、遊技フローの一例である。図 8 は、遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。なお、図 7 に示される遊技フローは、制御上のフローではなく、外観で把握できるフローである。

【0144】

図 7 に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第 1 始動口 120 等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲームと、普通図柄を用いる普通図柄ゲームとが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口 120、140 への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し、大当り遊技状態に移行させるか否かを決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート 126 への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物 146 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 140）を開放状態とするか否かを決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン 54 等の操作部（例えば図 1 参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【0145】

また、この明細書において、特別図柄の可変表示が開始されてから、この可変表示が終

10

20

30

40

50



了して特別図柄の当り判定処理の結果が確定表示（導出）されるまで（より詳しくは、特別図柄確定時間が経過するまで）を１回の特別図柄ゲームとする。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が導出された後、大当り遊技状態に制御された場合は、大当り遊技状態の終了までを１回の特別図柄ゲームとする。なお、第１のパチンコ遊技機では小当りが特別図柄の当り判定処理の結果に含まれないが、小当りが特別図柄の当り判定処理の結果に含まれるパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が導出された後、小当り遊技状態に制御された場合、小当り遊技状態の終了までを１回の特別図柄ゲームとする。

#### 【 0 1 4 6 】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第１特別図柄表示部 1 6 3 または第２特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物 1 3 3 の作動によって大入賞口 1 3 1 が所定時間（例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口 1 3 1 への入賞可能性が相対的に高められる。

10

#### 【 0 1 4 7 】

また、普通図柄ゲームにおいて普通図柄当りを示す停止表示態様が普通図柄表示部 1 6 1 に導出されると、普通電動役物 1 4 6 の作動によって入賞口（例えば、本実施例では第２始動口 1 4 0）が開放状態となり、例えば第２始動口 1 4 0 への入賞可能性が相対的に高められる。

#### 【 0 1 4 8 】

なお、パチンコゲームにおいて実行可能なゲームは、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームに限られず、これらとは別の新たなゲームを実行可能であってもよい。

20

#### 【 0 1 4 9 】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

#### 【 0 1 5 0 】

#### [ 1 - 3 - 1 . 特別図柄ゲーム ]

図 7 に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第１始動口 1 2 0 または第２始動口 1 4 0 への入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

#### 【 0 1 5 1 】

第１始動口 1 2 0 または第２始動口 1 4 0 への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、特別図柄当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等）がそれぞれ抽出（取得）される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

30

#### 【 0 1 5 2 】

また、特別図柄制御処理では、特別図柄の始動条件が成立したか否かが判定される。特別図柄の始動条件が成立すると、特別図柄当り判定用カウンタから抽出された特別図柄当り判定用乱数値を参照し、「大当り」であるか否かを判定する特別図柄の当り判定処理が行われる。その後、停止図柄を決定する停止図柄決定処理が行われる。停止図柄決定処理では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

40

#### 【 0 1 5 3 】

なお、本実施例では、確変フラグがオンであれば確変制御が実行される。上記の特別図柄の当り判定処理では、確変フラグがオフの場合は相対的に低い確率で「大当り」とであると判定され、確変フラグがオンの場合は相対的に高い確率で「大当り」とであると判定される。以下、この明細書において、「大当り」とであると判定される確率を「大当り確率」と称する。

#### 【 0 1 5 4 】

50

なお、確変フラグは、メイン R A M 2 0 3 に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば本実施例では高確時短遊技状態）において遊技が進行する。一方、確変フラグがオフの場合、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態や低確時短遊技状態）において遊技が進行する。

【 0 1 5 5 】

次いで、特別図柄の変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値を抽出し、その乱数値と、上述した特別図柄の当り判定処理の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とを参照し、特別図柄の変動パターン（可変表示パターン）が決定される。そして、特別図柄の変動パターン決定処理の結果に基づいて特別図柄の可変表示制御処理が行われる。

10

【 0 1 5 6 】

特別図柄の変動パターンが決定されると、次に演出パターンを決定するための演出パターン決定処理が行われる。そして、演出パターン決定処理の結果に基づいて、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば装飾図柄やキャラクタ演出等の表示演出、および、スピーカ 3 2 から出力される音声や効果音等の音演出等の演出制御処理が行われる。なお、演出制御処理はサブ C P U 3 0 1 によって行われる。

【 0 1 5 7 】

そして、特別図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了し、大当たりである場合、大当たり遊技制御処理が行われる。大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において実行される処理である。大当たり遊技状態が終了すると、特別図柄ゲームが終了し、大当たりでない非大当たり遊技状態への遊技状態移行制御処理が行われる。この場合、大当たりの種類に応じて遊技状態が移行する。例えば、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがオンにセットされる大当たり種類である場合、大当たり遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に移行する。

20

【 0 1 5 8 】

一方、大当たりでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、第 1 のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当たりが含まれるパチンコ遊技機では、小当たりに当選すると小当たり遊技制御処理が行われる。また、図 7 には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

30

【 0 1 5 9 】

そして、特別図柄の始動条件が成立する都度、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【 0 1 6 0 】

なお、特別図柄制御処理中に始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【 0 1 6 1 】

40

また、第 1 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄の始動情報の 4 個と第 2 特別図柄の始動情報の 4 個とで合計最大 8 個まで特別図柄の始動情報を保留することができるが、保留できる特別図柄の始動情報の数はこれに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報を第 2 特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよいし、第 2 特別図柄の始動情報を第 1 特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよい。

【 0 1 6 2 】

また、図 7 には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当たり」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図 5 2 の S 3 9 6 を参照）を行い、こ

50

の先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

【 0 1 6 3 】

[ 1 - 3 - 2 . 普通図柄ゲーム ]

図 7 に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 6 4 】

通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を保留する。

10

【 0 1 6 5 】

また、普通図柄制御処理では、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り判定用カウンタから抽出された普通図柄当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

20

【 0 1 6 6 】

次いで、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。

【 0 1 6 7 】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メイン CPU 2 0 1 は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部 1 6 1（図 5、図 6 参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

30

【 0 1 6 8 】

なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を 0 にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））を開放状態とする頻度を高める電サポ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

40

【 0 1 6 9 】

電サポ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1

50

46の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第2始動口140（図4参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サボ制御が実行されると、電サボ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または／および普通電動役物146による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

【0170】

そして、普通図柄の始動条件が成立する都度、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【0171】

なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート126への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート126への遊技球の通過時に抽出される普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【0172】

なお、普通図柄の可変表示の開始は保留された順に行われ、普通図柄の始動条件が成立すると、保留されている普通図柄の始動情報のうち最先で保留された始動情報についての可変表示を実行する。

【0173】

なお、各種乱数値（例えば、第1特別図柄当り判定用乱数値、第1特別図柄の図柄乱数値、第1特別図柄のリーチ判定用乱数値、第2特別図柄当り判定用乱数値、第2特別図柄の図柄乱数値、第2特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メインCPU201によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定周期で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

【0174】

[1-3-3. 遊技状態遷移]

図8に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。

【0175】

非大当り遊技状態は、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に低い低確率状態と、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に高い高確遊技状態と、に大別することができる。

【0176】

高確遊技状態には、時短制御が実行される高確時短遊技状態（高確高ベース）が含まれる。なお、第1のパチンコ遊技機における高確遊技状態には含まれないが、図8に示されるように、時短制御が実行されない高確非時短遊技状態（高確低ベース状態）が高確遊技状態に含まれる場合もある。

【0177】

低確率状態には、時短制御が実行されない通常遊技状態（低確低ベース）と、時短制御が実行される時短遊技状態（低確高ベース）とが含まれる。

【0178】

さらに、時短遊技状態には、A時短遊技状態と、B時短遊技状態と、C時短遊技状態とが含まれる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 9 】

A時短遊技状態は、特定の大当たり遊技状態の終了後に移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、A時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってA時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

## 【 0 1 8 0 】

B時短遊技状態は、例えば、大当たり遊技状態が終了し、非高確遊技状態（すなわち確変フラグがオフである遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたことや、後述するRAMクリアされたこと等を起点とする特別図柄の可変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、1000回）に到達すると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、B時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってB時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

10

## 【 0 1 8 1 】

C時短遊技状態は、低確率状態において行われた特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であり、時短当りの表示態様が導出されると移行可能な時短遊技状態であって、「時短当り」に当選したことによって決定された規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、C時短遊技状態が終了する。上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってC時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。なお、例えば、複数の時短遊技状態が重複する場合には、上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されたとしても、通常遊技状態に移行するのではなくC時短遊技状態が継続する。

20

## 【 0 1 8 2 】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、メインCPU201の制御により、内部的に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させること、すなわち重複した複数の時短遊技状態を内部的に並行して作動させることを「重ねて実行」とすると称する。ただし、メインCPU201が内部的には複数の時短遊技状態を重ねて実行したとしても、実際に実行される時短制御はいずれか一方の時短遊技状態に対応する時短制御のみである。すなわち、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一の時短遊技状態に制御されているものと把握される。

30

## 【 0 1 8 3 】

次に、遊技状態の移行について説明する。

## 【 0 1 8 4 】

通常遊技状態、時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）、および高確遊技状態（例えば高確時短遊技状態）に制御されている場合であっても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであると、大当たり遊技状態に移行する。

## 【 0 1 8 5 】

大当たり遊技状態が終了すると、遊技仕様にもよるが、通常遊技状態、時短遊技状態、および高確遊技状態（例えば高確時短遊技状態）のいずれにも移行させることができる。ただし、大当たり遊技状態が終了したときに移行できる時短遊技状態は、A時短遊技状態に限られる。

40

## 【 0 1 8 6 】

高確遊技状態に制御されている場合、所謂ST機やループ機等の一部のパチンコ遊技機を除いて、高確遊技状態から時短遊技状態または通常遊技状態には移行しない。同様に、時短遊技状態または通常遊技状態からは、大当たり遊技状態を経由しない限り、高確遊技状態には移行しない。

## 【 0 1 8 7 】

50

通常遊技状態に制御されている場合、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態に移行可能であるものの、Ａ時短遊技状態には、大当たり遊技状態を経由しない限り、移行できない。ただし、Ａ時短遊技状態において規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、Ａ時短遊技状態から通常遊技状態への移行は可能である。なお、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれに制御されている場合であっても、規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態から通常遊技状態への移行も可能である。

【０１８８】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【０１８９】

Ａ時短遊技状態に制御されている場合、Ａ時短遊技状態において実行可能な時短回数は、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値よりも少ない回数に設定されるため、Ａ時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行することはない。また、Ａ時短遊技状態は大当たり遊技状態を経由して制御されるため、Ｂ時短遊技状態からＡ時短遊技状態に移行することもない。一方、Ａ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立するため、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。ただし、上述したようにＡ時短遊技状態は大当たり遊技状態を経由して制御されるため、Ｃ時短遊技状態からＡ時短遊技状態に移行することはない。

【０１９０】

Ｂ時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立し、Ｂ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。また、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合も、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とが重複しうる。

【０１９１】

Ｃ時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立し、Ｃ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。

【０１９２】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【０１９３】

[ １ - ４ . 基本仕様 ]

次に、図 ９ ～ 図 １ ９ を参照して、第 １ のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【０１９４】

第 １ のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 201 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 201 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【０１９５】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 301 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 7 の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。

【０１９６】

[ １ - ４ - １ . 設定値毎の大当たり確率 ]

図 ９ は、第 １ のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。図 ９ に示されるように、第 １ のパチンコ遊技機では、上述の設定キー 174 やバックアップクリアスイッチ 176（いずれも図 6 参照）等を用いて、例えば設定 1

10

20

30

40

50

～設定6といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メインCPU201は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

#### 【0197】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当たり確率は、第1特別図柄の当り判定処理および第2特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定1で約319分の1、設定2で約314分の1、設定3で約309分の1、設定4で約304分の1、設定5で約299分の1、設定6で約294分の1となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態）における大当たり確率は、設定1で約77分の1、設定2で約76分の1、設定3で約75分の1、設定4で約74分の1、設定5で約73分の1、設定6で約72分の1となっている。

10

#### 【0198】

なお、時短当り確率は、大当たり確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は160分の1、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は240分の1となっている。時短当り確率は、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

20

#### 【0199】

ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定1の場合は時短回数として50回がセットされ、設定6の場合は時短回数として100回がセットされるようにしてもよい。

#### 【0200】

なお、第1のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当たり確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限り小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第1特別図柄）の当り判定処理では、小当たり当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当たり確率を0として小当たり当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

30

#### 【0201】

上記の時短当り確率および小当りを抽選対象に含む場合の小当たり確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率となっているが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

#### 【0202】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当たり確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定1と設定2とで共通の大当たり確率、設定3と設定4とで共通の大当たり確率、設定5と設定6とで共通の大当たり確率といったように、複数の設定値で大当たり確率を同じにしてもよい。

40

#### 【0203】

また、本実施例では、設定値に応じて大当たり確率が異なっているが、遊技者にとっての有利度合いが設定値に応じて異なれば、設定値に応じて異なる対象が必ずしも大当たり確率に限定されない。例えば、特定の入賞口に遊技球が入賞すると大当たり遊技状態に制御されるようなパチンコ遊技機であれば、設定値に応じて特定の入賞口への入賞確率を異ならせるようにしてもよい。なお、パチンコ遊技機を、設定機能付きパチンコ遊技機とすることは必須ではない。

50

## 【 0 2 0 4 】

## [ 1 - 4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

図 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 1 0 に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図 9 に示される設定 1 の場合を一例として示したものである。

## 【 0 2 0 5 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、始動口 1 2 0 , 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、抽選対象は「時短当り」、「大当り」および「ハズレ」であり、他の抽選対象（例えば、小当り）が含まれていないが、第 1 始動口 1 2 0 または / および第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞した際に、他の抽選対象に決定されるようにしてもよい。

10

## 【 0 2 0 6 】

特別図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5 ( 6 5 5 3 6 種類 ) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

## 【 0 2 0 7 】

本実施例では、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 ( 0 または 1 ) 毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

20

## 【 0 2 0 8 】

なお、本明細書において、確変フラグの値が「 0 」の場合、確変フラグがオフであり、確変フラグの値が「 1 」の場合、確変フラグがオンである。

## 【 0 2 0 9 】

また、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理において、第 1 特別図柄の当り判定処理と同様、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 2 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 ( 0 または 1 ) 毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

30

## 【 0 2 1 0 】

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 6 1 3 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

40

## 【 0 2 1 1 】

また、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は

50



、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が409～1259のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が1260～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0212】

同様に、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が273～477のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が478～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0213】

また、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が273～1123のいずれかである場合、メインCPU201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が1124～65535のいずれかである場合、メインCPU201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0214】

このように、本実施例では、例えば0～65535の範囲で発生する特別図柄当り判定用乱数値のうち、0から所定幅（例えば、第1特別図柄の当り判定処理であれば0～408）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば614～65535）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【0215】

また、本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【0216】

とくに、図10に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0217】

ただし、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第

10

20

30

40

50

1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねて実行するようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【0218】

ところで、図10に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、「時短当り」に当選しうる。ただし、メインCPU201は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

10

#### 【0219】

##### [1-4-3. 特別図柄判定テーブル]

図11は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

#### 【0220】

特別図柄判定テーブルは、始動口120、140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

20

#### 【0221】

図11に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～69である場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば70～96のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

30

#### 【0222】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～9のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

40

#### 【0223】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

#### 【0224】

50

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

#### 【0225】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

#### 【0226】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

#### 【0227】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル(図10参照)を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル(図11参照)を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

#### 【0228】

##### [1-4-4. 特別図柄停止態様決定テーブル]

図12(A)は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164(図5参照)に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

#### 【0229】

図12(A)に示されるように、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164(図5参照)に導出される特別図柄の停止態様は、例えば0～7の領域で構成される1バイトの制御信号で構成される。第1特別図柄の0～7の各領域は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a～163h(図5参照)のいずれかに1対1で対応している。例えば、第1特別図柄の領域0は163aに対応し、第1特別図柄の領域1は163bに対応し、第1特別図柄の領域2は163cに対応し、第1特別図柄の領域3は163dに対応し、第1特別図柄の領域4は163eに対応し、第1特別図柄の領域5は163fに対応し、第1特別図柄の領域6は163gに対応し、第1特別図柄の領域7は163hに対応している。

#### 【0230】

同様に、第2特別図柄の0～7の各領域は、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLED164a～164h(図5参照)のいずれかに1対1で対応している。例えば、第2特別図柄の領域0は164aに対応し、第2特別図柄の領域1は164bに対応し、第2特別図柄の領域2は164cに対応し、第2特別図柄の領域3は164dに対応し、第2特別図柄の領域4は164eに対応し、第2特別図柄の領域5は164fに対応し、第

10

20

30

40

50

2 特別図柄の領域 6 は 1 6 4 g に対応し、第 2 特別図柄の領域 7 は 1 6 4 h に対応している。

【 0 2 3 1 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様 ( 時短当りの表示態様 ) は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「 z 0 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 1 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 3 b と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 2 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 3 c と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「 z 7 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 4 b と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 8 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 4 c と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

【 0 2 3 2 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様 ( 大当りの表示態様 ) は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「 z 3 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 4 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 5 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 9 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 4 d と、第 2 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 4 e と、第 2 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 4 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「 z 1 0 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 4 d と

、第2特別図柄の領域5に対応するLED164fとを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第2特別図柄表示部164を停止表示するよう決定する。

【0233】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部163、164に導出されるLEDの表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、メインCPU201は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLEDのうち、第1特別図柄の領域7に対応するLED163hのみを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第1特別図柄表示部163を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z11」の場合、メインCPU201は、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLEDのうち、第2特別図柄の領域7に対応するLED164hのみを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第2特別図柄表示部164を停止表示するよう決定する。

10

【0234】

メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて特別図柄の停止態様を決定すると、決定された態様に対応する制御信号を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164を構成する各LEDに出力し、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【0235】

なお、図12(A)では、第1特別図柄表示部163に導出されるLEDの表示態様と、第2特別図柄表示部164に導出されるLEDの表示態様とを、便宜上、同じテーブルにあらわしている。ただし、第1特別図柄表示部163と第2特別図柄表示部164とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

20

【0236】

図12(B)は、第1のパチンコ遊技機において、装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。図12(B)に示されるように、表示装置7に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）は、図柄指定コマンドに応じて決定される。

【0237】

なお、第1のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄のうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置7にて行われるよう制御する。この場合、サブCPU301は、可変表示されている特別図柄が第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

30

【0238】

本実施例において、表示装置7に表示される装飾図柄は、左図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成され、中図柄が例えば1～9及び時短図柄の10個の図柄で構成され、右図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成される。時短図柄は、例えば特別図柄抽選の結果が時短当りである場合等、遊技状態が時短遊技状態に移行する際に停止表示される図柄である。中図柄を時短図柄で停止表示することにより、時短当りに当選したことを遊技者が把握することができる。また、本実施例では、奇数図柄を、偶数図柄と比べて遊技者にとっての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。

40

【0239】

なお、第1のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブCPU301は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

【0240】

図12(B)に示されるように、図柄指定コマンドが「zA1」または「zA6」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図

50

柄を、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

#### 【 0 2 4 1 】

図柄指定コマンドが「 z A 2 」または「 z A 7 」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「 z A 2 」または「 z A 7 」である場合（選択図柄コマンドが「 z 2 」または「 z 8 」である場合）は、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 1 」または「 z A 6 」である場合（選択図柄コマンドが「 z 0 」、「 z 1 」または「 z 7 」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。

10

#### 【 0 2 4 2 】

図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。

#### 【 0 2 4 3 】

図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「 z A 4 」は、後述の図13を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「 z 4 」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「 z 5 」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「 z 4 」及び「 z 5 」のいずれであったとしても、サブCPU301は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。

20

#### 【 0 2 4 4 】

また、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合は、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「 z A 3 」または「 z A 8 」である場合、図柄指定コマンドが「 z A 4 」または「 z A 9 」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

30

#### 【 0 2 4 5 】

なお、図柄指定コマンドが「 z A 5 」または「 z A 10 」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄をばらけ目またはリーチハズレで停止させる。ばらけ目は、例えば、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが異なる停止態様や、左図柄、右図柄及び中図柄の全部が互いに異なる停止態様が相当する。リーチハズレは、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが共通するものの最後に停止される図柄（例えば中図柄）が他の図柄（例えば左図柄および右図柄）と異なる停止態様が相当する。

40

#### 【 0 2 4 6 】

図12（B）では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「 z A 1 」の場合、左図柄「2」、中図柄「時短」、右図柄「4」）を例示しているが、図12（B）の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

#### 【 0 2 4 7 】

#### [ 1 - 4 - 5 . 当り種類決定テーブル ]

図13は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の

50

図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

#### 【０２４８】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「Ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「Ｚ１」の場合および「Ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「Ｚ２」の場合および「Ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

#### 【０２４９】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【０２５０】

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図１０に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３、１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。

#### 【０２５１】

また、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるときに「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１６３、１６４に導出するようにしてもよい。

#### 【０２５２】

さらには、確変フラグがオンである場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果（特別図柄の当り判定処理の結果）に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。この場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して、確変フラグがオフであるときは時短当り判定値データを割り当て、確変フラグがオンであるときは時短当り判定値データを割り当てない。そのため、確変フラグがオフであるときに時短当り判定値データに割り当てられていた乱数値の幅は、

時短当り判定値データの代わりに、ハズレ判定値データ、大当り判定値データ、又は、ハズレ判定値データと大当り判定値データとの両方、に割り当てられる。

【0253】

なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、C時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機においては、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。

【0254】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

10

【0255】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z9」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部163、164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【0256】

20

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【0257】

また、選択図柄コマンドが「z5」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば200回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。

30

【0258】

また、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば300回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態もA時短遊技状態である。

40

【0259】

なお、高確時短遊技状態における時短性能は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【0260】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z11」の場合）、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU201は、遊技状態を移行

50



させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【 0 2 6 1 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z 6」の場合、および「z 1 1」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図 1 3 の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図 1 3 に図示したものである。

【 0 2 6 2 】

このように、本実施例において、メインCPU 201は、図 10 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 120 または第 2 始動口 140 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU 201は、図 11 の特別図柄判定テーブルを参照し、第 1 始動口 120 または第 2 始動口 140 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部 163、164 に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【 0 2 6 3 】

また、図 1 3 に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z 5」の場合）、または300回（選択図柄コマンドが「z 10」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）、または100回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」の場合）である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。

【 0 2 6 4 】

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図 1 4 に示されるように、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図 1 4 は、図 1 3 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図 1 4 では、A時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z 5」、「z 10」の場合）である。これに対し、C時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、100回（選択図柄コマンドが「z 1」、「z 7」の場合）または200回（選択図柄コマンドが「z 2」、「z 8」の場合）である。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 6 5 】

なお、本明細書において、確変フラグの場合と同様に、時短フラグの値が「0」の場合が時短フラグオフであり、時短フラグの値が「1」の場合が時短フラグオンである。

【 0 2 6 6 】

時短フラグは、確変フラグと同様にメインRAM 203に格納される管理フラグの一つ

であり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。

【0267】

また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「50」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく50回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態（例えば、通常遊技状態）に移行する。

【0268】

なお、図13等に表示される確変回数および時短回数の「10000」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される（すなわち次回大当り）まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。

【0269】

[1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図15は、第1のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図15の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図15の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、B、C、D、Eは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。なお、図15は確変フラグがオフである場合の特別図柄の変動パターンテーブルであり、確変フラグがオンである場合の特別図柄の変動パターンテーブルの図示は省略する。

【0270】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図15の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図28のS96の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【0271】

図15に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値、またはノおよび、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【0272】

リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0273】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【0274】

なお、本実施例では、メインCPU201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【0275】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU201が決定しているが、これに限られず、サブCPU301が決定するようにしてもよい。

【0276】

10

20

30

40

50

なお、メインCPU201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【0277】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【0278】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート206を介してメインCPU201からサブCPU301のコマンド入力ポート308に送信される。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。

【0279】

なお、図15には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【0280】

また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。

【0281】

[1-4-7. 時短遊技状態]

上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、A時短遊技状態と、B時短遊技状態と、C時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。

【0282】

A時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「Z5」または「Z10」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、A時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「Z5」または「Z10」の大当り）に当選することである。ただし、A時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずA時短遊技状態に移行するのではなく、A時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A時短遊技状態に移行させない。

【0283】

また、A時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「A時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【0284】

B時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（1加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、B時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に到達することである。B時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に到達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始さ

10

20

30

40

50

れたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、B時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部163, 164にはハズレの表示態様が導出されるものの、B時短遊技状態に移行することとなる。この場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行条件が成立したこと（例えば、本実施形態では天井カウンタが天井値に到達したこと）を遊技者に示す表示演出（例えば、装飾図柄を特殊図柄で停止させたり、キャラクタによる特殊演出を行ったり、又はこれらの両方が行われる演出）を、表示装置7に表示する制御を行ってもよい。なお、B時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずB時短遊技状態に移行するのではなく、B時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、B時短遊技状態に移行させない。

10

**【0285】**

天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に到達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」でない限りB時短遊技状態に制御される。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出されたときにB時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当り遊技状態の終了後にB時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。すなわち、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合には、特別図柄表示部163, 164に小当りの表示態様が表示されるだけであり、上述したような天井カウンタが天井値に到達したことを遊技者に示す表示演出は表示されることがない。なお、設定機能付きパチンコ遊技機の場合、設定値に応じて天井値が異なるようにしてもよい。また、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合には、B時短遊技状態に制御することなく大当り遊技状態に制御される。

20

**【0286】**

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、RAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー174や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

30

**【0287】**

メインCPU201は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メインCPU201がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

40

**【0288】**

大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインCPU201は、1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（+1）する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグ

50

がオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。

【0289】

なお、メインCPU201により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウンタの開始時点、すなわちB時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置7に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。B時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばB時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブCPU301による制御によって表示装置7に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。

10

【0290】

また、RAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、メインCPU201は、RAM203内の作業領域のクリア処理後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（+1）する。

【0291】

さらに、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー174や専用のスイッチ）が操作された場合、メインCPU201は、上記別のスイッチが操作された後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（+1）する。

20

【0292】

また、B時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数（以下「B時短規定回数」と称する）分の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。B時短遊技状態の終了条件の一つである「B時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、B時短規定回数目の特別図柄の可変表示（以下「B時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、B時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、B時短遊技状態の終了タイミングは、B時短最終変動が開始されてからこのB時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

30

【0293】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「z0」～「z2」、「z7」または「z8」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出（確定表示）されることである。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行するのではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部163、164に導出する制御を実行する。

40

【0294】

また、C時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「C時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図

50

柄および第2特別図柄)の可変表示が実行された場合(図13の「時短回数」の欄を参照)とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。C時短遊技状態の終了条件の一つであるC時短規定回数は、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数目の特別図柄の可変表示(以下「C時短最終変動」と称する)が開始されたときとしてもよいし、C時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、C時短遊技状態の終了タイミングは、C時短最終変動が開始されてからこのC時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【0295】

なお、時短性能は、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで互いに異なるようにしてもよい。また、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち、2つの時短遊技状態の時短性能を同じとし、これら2の時短遊技状態の時短性能と他の一つの時短遊技状態の時短性能とが異なるようにしてもよい。さらには、A時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とが同じとなるようにしてもよい。

10

【0296】

また、A時短遊技状態の終了条件、B時短遊技状態の終了条件、およびC時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第2特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達したことや、普通電動役物146が所定回数開放したこと、普通電動役物146の開放態様として特定の開放態様が選択されたこと等を含めるようにしてもよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、小当り回数が規定回数に到達したことを上記の終了条件に含めるようにしてもよい。さらには、時短転落抽選を行い、時短転落抽選に当選したことを、上記の終了条件に含めるようにしてもよい。

20

【0297】

[1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル]

図16は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【0298】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート126(図4参照)を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際(すなわち、後述の図43のS295の普通図柄遊技判定処理を実行する際)に参照されるテーブルである。

30

【0299】

普通図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインCPU201は、普通図柄当り判定用乱数値を、0~99(100種類)の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0300】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

40

【0301】

本実施例では、非時短遊技状態(例えば通常遊技状態)において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0~79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が80~99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値デ

50

ータ」に決定する。

【0302】

また、A時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～98のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、A時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が99である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0303】

また、B時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、B時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0304】

また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～79のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、C時短遊技状態において、メインCPU201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が80～99のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【0305】

このように、本実施例では、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態のなかで、A時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図16に示される選択率（概算））が最も高い。

【0306】

また、B時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図16に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、C時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図16に示される選択率（概算））についても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

【0307】

なお、普通図柄当りの当選確率を、非時短遊技状態とA時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで同じにしてもよい。この場合、普通図柄当りの当選確率を変えることなく、後述する普通図柄の種類の割合を状態毎で異ならせるようにするだけでよくなるため、制御処理を簡略化できる。

【0308】

[1-4-9. 普通図柄判定テーブル]

図17は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【0309】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の判定値データと、通過ゲート126（図4参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【0310】

図17に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンド

10

20

30

40

50

は以下のように選択される。

【 0 3 1 1 】

例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 0 3 1 2 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 3 」を選択する。

10

【 0 3 1 3 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 4 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 5 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 6 」を選択する。

【 0 3 1 4 】

20

また、C 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 7 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 8 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 9 」を選択する。

【 0 3 1 5 】

なお、本実施例において、メイン CPU 2 0 1 は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）を参照して、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

30

【 0 3 1 6 】

[ 1 - 4 - 1 0 . 普通図柄当り種類決定テーブル ]

図 1 8 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、後述の図 4 3 の S 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。

40

【 0 3 1 7 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 0 」の場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

【 0 3 1 8 】

50



また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合、メインCPU 201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。

【0319】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」の場合、メインCPU 201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

【0320】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」の場合、メインCPU 201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間3000msec、ウェイト時間200msec、2回目の開放時間3000msec、に決定する。

【0321】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 4」の場合および「f z 7」の場合、メインCPU 201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。

【0322】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 5」の場合および「f z 8」の場合、メインCPU 201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2000msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2000msec、に決定する。

【0323】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 6」の場合および「f z 9」の場合、メインCPU 201は、普通電動役物146（図4参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間2500msec、ウェイト時間600msec、2回目の開放時間2500msec、に決定する。

【0324】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通電動役物146の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【0325】

なお、普通電動役物146の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物146が開放された場合、第2始動口140への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【0326】

A時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態、およびC時短遊技状態における普通電動役物146の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【0327】

また、B時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物146（図4参照）の開放パターンは、C時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物146の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【0328】

[1-4-11. 普通図柄の変動パターンテーブル]

図19は、第1のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普

10

20

30

40

50

通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図 4 3 の S 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 1 2 6（図 4 参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

#### 【 0 3 2 9 】

図 1 9 に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 3 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで最も長い。

#### 【 0 3 3 0 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

#### 【 0 3 3 1 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

#### 【 0 3 3 2 】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

#### 【 0 3 3 3 】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A 時短遊技状態は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで、普通電動役物 1 4 6 が開放されるまでの時間が最も短い。

#### 【 0 3 3 4 】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。

#### 【 0 3 3 5 】

[ 1 - 5 . 時短遊技状態にかかわる処理の詳細 ]

[ 1 - 5 - 1 . 時短当り時にセットされる時短回数 ]

上述の説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定するようにしてもよい。

#### 【 0 3 3 6 】

また、確変フラグがオンにセットされる高確遊技状態であっても、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を含むようにしてもよい。この場合、メイン CPU は、特別図柄表示部に時短当りの表示態様を導出するものの、時短遊技状態に移行させる制御を実行

10

20

30

40

50

せず、継続して高確遊技状態に制御する。ところで、例えば所謂ＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、規定回数にわたって特別図柄の可変表示が実行されると、確変フラグをオンからオフにする遊技機が知られている。このようなＳＴ機において、高確遊技状態としての最終ゲームで行われる特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、確変フラグをオフにする処理よりも、時短当りの表示態様を導出する処理の方が後であるときには、メインＣＰＵは、時短当りの表示態様を導出した後、Ｃ時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

#### 【０３３７】

##### [ １ - ５ - ２ . 時短遊技状態の重複 ]

時短遊技状態を複数設けた場合、時短遊技状態が重複することがある。例えば、Ａ時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複することとなる。また、例えば、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達すると、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とが重複することとなる。このように時短遊技状態が重複した場合、時短遊技状態を重ねて実行するようにしてもよいし、時短遊技状態を重ねない（すなわち「時短当り」を無視し、時短当りを無効とする）ようにしてもよい。なお、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とが重複しないように、Ａ時短遊技状態の終了条件であるＡ時短規定回数が、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値よりも小さくなるように規定されている。

#### 【０３３８】

時短遊技状態が重複したとき、時短遊技状態を重ねて実行する態様と、時短遊技状態を重ねない態様とについて、以下に説明する。

#### 【０３３９】

##### [ １ - ５ - ２ - １ . 時短遊技状態を重ねて実行する態様 ]

時短遊技状態が重複したときに時短遊技状態を重ねて実行する態様としては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したときにＣ時短遊技状態を重ねて実行する態様と、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したときにＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様とが考えられる。

#### 【０３４０】

##### [ １ - ５ - ２ - １ - １ . 一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行する態様 ]

Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３、１６４に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

#### 【０３４１】

例えば、Ａ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもＡ時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ａ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ａ時短遊技状態の時短残回数が２００回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が５０回である場合、特別図柄表示部１６３、１６４に時短当りの表示態様が導出されるものの、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り２００回である。したがって、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにＡ時短遊技状態が継続される場合と同様である。

#### 【０３４２】

一方、例えばＡ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づ

10

20

30

40

50

いて実行可能な時短回数の方がA時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU 201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当たり」が導出されない限り、「時短当り」に基づいてセットされた時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当たり」が導出されない限り50回である。すなわち、A時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の30回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

10

#### 【0343】

[1-5-2-1-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様]

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU 201は、天井最終変動において特別図柄表示部163, 164に導出される表示態様(すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果)に応じた制御を実行する。

#### 【0344】

なお、第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、以下では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれる場合も含めて説明する。

#### 【0345】

まず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

20

#### 【0346】

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したときに、B時短規定回数よりもC時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU 201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当たり」が導出されない限り、C時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が300回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短規定回数が200回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当たり」が導出されない限り300回である。したがって、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、天井カウンタが天井値に到達することなくC時短遊技状態が継続される場合と同様である。

30

#### 【0347】

一方、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、B時短規定回数の方がC時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU 201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当たり」が導出されない限り、B時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短遊技状態として実行可能な時短回数が300回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当たり」が導出されない限り300回である。すなわち、C時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の280回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

40

#### 【0348】

なお、天井最終変動において特別図柄の可変表示が終了すると、メインCPU 201は、特別図柄表示部163, 164に、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた表示態様を導出する。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合は小当り表示態様が導出され、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合はハズレ表示態様が導出される。小当り表示態様が導出されると小当り遊技状態に制御されるが、メイ

50

ンCPU201は、小当り遊技状態中も時短フラグをオンに維持する。

【0349】

次に、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、すなわち、天井最終変動においてB時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とが成立する場合について説明する。この場合、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合とで、異なる制御を実行しう

【0350】

まず、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点ですでにB時短遊技状態に制御されている。そのため、メインCPU201は、B時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【0351】

次に、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点では未だB時短遊技状態に制御されていない。そのため、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件（例えば、大当りの表示態様の導出、小当りまたは特定の小当りの表示態様の導出等）が成立しない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。この場合、時短性能が維持又は実行された時短遊技状態の終了条件が成立すると、時短遊技状態が終了するようにするとよい。

【0352】

なお、天井最終変動においてB時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とが成立した場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うB時短移行表示演出、及びC時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うC時短移行表示演出とは異なる特別な表示演出を行うようにしてもよい。また、これに代えて、例えば、B時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはB時短移行表示演出を行い、C時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはC時短移行表示演出を行う等、B時短移行表示演出及びC時短移行表示演出のうちいずれかの表示演出を優先して行うこととしてもよい。

【0353】

なお、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達し、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、B時短遊技状態にも制御することなく大当り遊技状態に制御する。

【0354】

[1-5-2-1-3. 複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能]

以上、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行する態様、および、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。

【0355】

このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。

【0356】

例えば、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい

10

20

30

40

50

。また、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、C時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。

#### 【0357】

また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

10

#### 【0358】

例えば、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、B時短遊技状態の時短性能を、C時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば2つの時短性能を設ける。そして、C時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

#### 【0359】

##### [1-5-3.時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してC時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してB時短遊技状態を重ねて実行しない態様との2態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の2態様について説明する。

20

#### 【0360】

##### [1-5-3-1.一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

30

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインCPU201は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

#### 【0361】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しうる。

40

#### 【0362】

まず、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様を導出した後、C時短遊技状態の制御を開始する。

#### 【0363】

次に、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時に一の時短

50

遊技状態が終了する場合、すなわち、時短当りの表示態様の導出と一の時短遊技状態の終了とが同じ割込処理内で行われる場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、C時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了する。この場合、時短当りの表示態様を導出する処理を一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行うことは、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【0364】

一方、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも後に行われる場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態を終了するとともにC時短遊技状態に制御する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持するのではなく、C時短遊技状態の時短性能とする。すなわち、メインCPU201は、時短当りの表示態様が導出された時点において、一の時短遊技状態の終了処理が未処理であればC時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了し、一の時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればC時短遊技状態に制御する。

【0365】

[1-5-3-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU201は、天井最終変動において特別図柄表示部163, 164に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

【0366】

まず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

【0367】

C時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、C時短遊技状態に制御する。

【0368】

ただし、天井最終変動においてC時短遊技状態の時短残回数が0である場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、B時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了するとともにB時短遊技状態に制御する。一方、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインCPU201は、B時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了する。すなわち、メインCPU201は、B時短遊技状態を開始しようとする時点において、C時短遊技状態の終了処理が未処理であればB時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了し、C時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればB時短遊技状態に制御する。この場合、C時短遊技状態の終了処理をB時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、B時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【0369】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【0370】

[1-6. 主制御処理]

次に、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

[1-6-1. 主制御メイン処理]

まず、図20～図23を参照して、メインCPU201により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図20～図23は、第1のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 3 7 1 】

メインCPU201は、まず、電断信号がHighレベルであるか否かを判定する（S11）。なお、図示しないが、メインCPU201は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をS11に先だって行うことは言うまでもない。

## 【 0 3 7 2 】

S11において電断信号がHighレベルでないと判定された場合（S11がNO判定の場合）、メインCPU201は、S11の判定処理を繰り返す。

## 【 0 3 7 3 】

一方、S11において電断信号がHighレベルであると判定された場合（S11がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S12に移す。

10

## 【 0 3 7 4 】

S12において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のフラグ管理処理を行う（S12）。この処理では、バックアップクリアスイッチ176のオン/オフ状態、および、設定キー174のオン/オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン/オフ状態を、メインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインCPU201は、S12の処理を実行した後、処理を、S13に移す。

## 【 0 3 7 5 】

S13において、メインCPU201は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路300側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば12000.07msである。メインCPU201は、S13の処理を実行した後、処理を、S14に移す。

20

## 【 0 3 7 6 】

なお、サブ制御回路300側の起動待ちを行っている間、メインCPU201は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のWDTの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

## 【 0 3 7 7 】

S14において、メインCPU201は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインRAM203内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

30

## 【 0 3 7 8 】

S14において正常電断でなかったと判定された場合（S14がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S18に移す。

## 【 0 3 7 9 】

一方、S14において正常電断であったと判定された場合（S14がYES判定の場合）、メインCPU201は、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（S15）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S16）。メインCPU201は、S16の処理を実行した後、処理を、S17に移す。

## 【 0 3 8 0 】

S17において、メインCPU201は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

40

## 【 0 3 8 1 】

S17において照合結果が異常でないすなわち正常であると判定された場合（S17がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S22に移す。なお、S22以降の処理については後述する。

## 【 0 3 8 2 】

一方、S17において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（S17がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S18に移す。

## 【 0 3 8 3 】

S18において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアス

50



スイッチ 176 のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 の両方がオンである場合は NO 判定となり、設定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 の両方がオフである場合、並びに、設定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 のいずれか一方がオフである場合は YES 判定となる。

【0384】

S18 において設定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合 (S18 が NO 判定の場合)、メイン CPU 201 は、処理を、S21 に移す。なお、S21 の処理については後述する。

10

【0385】

一方、S18 において設定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合 (S18 が YES 判定の場合)、メイン CPU 201 は、処理を、S19 に移す。

【0386】

S19 において、メイン CPU 201 は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メイン CPU 201 は、S19 の処理を実行した後、処理を、S20 に移す。

【0387】

S20 において、メイン CPU 201 は、性能表示モニタ 170 (図 6 参照) にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ 170 に信号が出力される I/O ポート 205 の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ 170 内の所定の LED が点灯し、エラー表示が行われる。メイン CPU 201 は、S20 の処理を実行した後、永久ループに入る。

20

【0388】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メイン RAM 203 内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 の両方がオンであると判定されるまで、第 1 のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

【0389】

次に、S21 の処理について説明する。S21 において、メイン CPU 201 は、設定変更であることを示す値をメイン RAM 203 内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メイン CPU 201 は、S21 の処理を実行した後、処理を、S22 に移す。

30

【0390】

S22 において、メイン CPU 201 は、メイン RAM 203 内の XINT 検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メイン CPU 201 は、S22 の処理を実行した後、処理を、S23 に移す。

【0391】

S23 において、メイン CPU 201 は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メイン RAM 203 内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態 (電断復帰 / 設定変更 / 設定確認 / RAM クリア) を判定する。メイン CPU 201 は、S23 の処理を実行した後、処理を、S24 に移す。

40

【0392】

S24 において、メイン CPU 201 は、起動時の RAM 設定処理を行う。この処理では、フラグ等を管理するメイン RAM 203 内の作業領域 (揮発性領域) のクリア処理 (例えば作業領域の構築およびアドレス設定等) が行われる。なお、この処理は、電断復帰時と初期化時とで共通して行われるものであって、バックアップ領域はクリアされない。メイン CPU 201 は、S24 の処理を実行した後、処理を、S25 に移す。

【0393】

50

S 2 5において、メインCPU 2 0 1は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰 / 設定変更 / 設定確認 / RAMクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図 2 4 を参照して後述する。メインCPU 2 0 1は、S 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 に移す。

【 0 3 9 4 】

S 2 6において、メインCPU 2 0 1は、割込禁止処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 に移す。

【 0 3 9 5 】

S 2 7において、メインCPU 2 0 1は、電断処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 2 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 8 に移す。なお、電断処理の詳細については、図 2 5 を参照して後述する。

10

【 0 3 9 6 】

S 2 8において、メインCPU 2 0 1は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄当り判定用乱数カウンタ等）の初期値乱数の更新処理が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 2 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 9 に移す。

【 0 3 9 7 】

S 2 9において、メインCPU 2 0 1は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

【 0 3 9 8 】

20

S 2 9において遊技許可状態でないと判定された場合（S 2 9 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 3 0 に移す。

【 0 3 9 9 】

一方、S 2 9において遊技許可状態であると判定された場合（S 2 9 がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 3 1 に移す。

【 0 4 0 0 】

S 3 0において、メインCPU 2 0 1は、割込許可処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

【 0 4 0 1 】

S 3 1において、メインCPU 2 0 1は、レジスタの退避処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 に移す。

30

【 0 4 0 2 】

S 3 2において、メインCPU 2 0 1は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインRAM 2 0 3 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインCPU 2 0 1は、S 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 3 に移す。

【 0 4 0 3 】

S 3 3において、メインCPU 2 0 1は、S 3 1 で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 4 に移す。

【 0 4 0 4 】

40

S 3 4において、メインCPU 2 0 1は、割込許可処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 3 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 5 に移す。

【 0 4 0 5 】

S 3 5において、メインCPU 2 0 1は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば2 m s e c）の3倍である6 m s e cである。

【 0 4 0 6 】

S 3 5においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（S 3 5 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理をS 2 6 の処理に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

50

## 【 0 4 0 7 】

一方、S 3 5 においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（S 3 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 6 に移す。

## 【 0 4 0 8 】

S 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、メイン R A M 2 0 3 の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から 1 減算する処理を 3 回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 7 に移す。

## 【 0 4 0 9 】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、S 3 7 ~ S 4 4 の処理）の実行前に、例えば 6 m s e c の割込禁止区間（S 2 6 ~ S 3 5 の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば 6 m s e c 毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の 3 倍とする例を説明したが、これに限られない。

10

## 【 0 4 1 0 】

S 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば 6 m s e c ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 に移す。

20

## 【 0 4 1 1 】

S 3 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 に移す。

## 【 0 4 1 2 】

S 3 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図 2 6 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 に移す。

## 【 0 4 1 3 】

S 4 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図 4 3 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 4 1 に移す。

30

## 【 0 4 1 4 】

S 4 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、L E D ユニット 1 6 0 の各表示部（例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 4 2 に移す。

## 【 0 4 1 5 】

S 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等が行われる。なお、試射試験信号の生成処理は、メイン R A M 2 0 3 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 4 3 に移す。

40

## 【 0 4 1 6 】

S 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、ポート出力処理を行う。この処理では、コマンド出力ポート 2 0 6（図 6 参照）への出力データのセット（転送）が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 4 4 に移す。

## 【 0 4 1 7 】

50

S 4 4において、メインCPU 2 0 1は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位置判定処理、遊技異常検知判定処理および払出異常検知判定処理等が行われる。発射位置判定処理では、発射位置（例えば、右打ちまたは左打ち）に変化があれば、発射位置コマンドが送信予約される。遊技異常検知判定処理では、異常があれば、遊技異常検知コマンドが送信予約される。払出異常検知判定処理では、異常があれば、払出異常検知コマンドが送信予約される。メインCPU 2 0 1は、S 4 4の処理を実行した後、処理を、S 2 6に戻し、S 2 6以降の処理を行う。

【 0 4 1 8 】

[ 1 - 6 - 2 . 起動時初期設定処理 ]

次に、図 2 4 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）中の S 2 5 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 2 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 1 9 】

メインCPU 2 0 1は、まず、起動制御フラグをロードする処理を行う（S 5 1）。メインCPU 2 0 1は、S 5 1の処理を実行した後、処理を、S 5 2に移す。

【 0 4 2 0 】

S 5 2において、メインCPU 2 0 1は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 2 1 】

S 5 2において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（S 5 2がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 4に移す。

【 0 4 2 2 】

一方、S 5 2において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合（S 5 2がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 3に移す。

【 0 4 2 3 】

S 5 3において、メインCPU 2 0 1は、第 2 通常遊技前処理を行う。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU 2 0 1は、S 5 3の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 4 】

S 5 4において、メインCPU 2 0 1は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 2 5 】

S 5 4において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合（S 5 4がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 6に移す。

【 0 4 2 6 】

一方、S 5 4において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（S 5 4がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 5 5に移す。

【 0 4 2 7 】

S 5 5において、メインCPU 2 0 1は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 6 の S 3 3 6 参照）で、サブ制御回路 3 0 0 に向けて送信される。メインCPU 2 0 1は、S 5 5の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ～図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 8 】

S 5 6において、メインCPU 2 0 1は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。第 1 通常遊技前処理が行われる

10

20

30

40

50

と、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU201は、S56の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0429】

[1-6-3. 電断処理]

次に、図25を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS27で行われる電断処理について説明する。図25は、第1のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【0430】

メインCPU201は、まず、XINT検知フラグがオンであるか否かを判定する（S61）。 10

【0431】

S61においてXINT検知フラグがオンでないと判定された場合（S61がNO判定の場合）、メインCPU201は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0432】

一方、S61においてXINT検知フラグがオンであると判定された場合（S61がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S62に移す。

【0433】

S62において、メインCPU201は、チェックサム値の算出処理を行う。メインCPU201は、S62の処理を実行した後、処理を、S63に移す。 20

【0434】

S63において、メインCPU201は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインRAM203内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインRAM203のバックアップ領域に格納される。メインCPU201は、S63の処理を実行した後、処理を、S64に移す。

【0435】

S64において、メインCPU201は、XINT検知フラグのクリア処理を行う。そして、S64の処理を実行した後、メインCPU201は、RAMアクセス禁止値設定処理を行う（S65）を行う。メインCPU201は、S65の処理を実行した後、処理を、S66に移す。 30

【0436】

S66において、メインCPU201は、電断まで、CPUリセット待ち処理を繰り返す。

【0437】

[1-6-4. 特別図柄制御処理]

次に、図26を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図26は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0438】

図26に示されるように、メインCPU201は、まず、S71において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU201は、S71の処理を実行した後、処理を、S72に移す。 40

【0439】

なお、図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S71の処理に先だって、メインRAM203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【0440】

また、同じく図示しないが、メインCPU201は、特別図柄制御処理を実行するにあ 50

たり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路300が受信すると、サブCPU301はデモ表示演出を行う。

【0441】

S72において、メインCPU201は、S71でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

10

【0442】

S72において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S72がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S75に移す。

【0443】

一方、S72において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S72がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S73に移す。

【0444】

S73において、メインCPU201は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【0445】

20

S73において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S73がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S74に移す。

【0446】

S74において、メインCPU201は、第1特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【0447】

S74において第1特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S74がNO判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

30

【0448】

一方、S74において第1特別図柄が可変表示開始である、すなわち第1特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S74がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S75に移す。

【0449】

S73に戻って、第2特別図柄が可変表示開始である、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S73がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S75に移す。

【0450】

40

S75において、メインCPU201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図27を参照して後述する。メインCPU201は、S75の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【0451】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S71～S75）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0452】

このように、本実施例では、第1のパチンコ遊技機として、第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、第1特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S75）が

50

実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 7 5) が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 0 4 5 3 】

[ 1 - 6 - 5 . 特別図柄管理処理 ]

次に、図 2 7 を参照して、特別図柄制御処理 (図 2 6 参照) 中の S 7 5 でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 2 7 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 5 4 】

なお、制御状態番号が「 0 」の場合 (S 7 2 が Y E S 判定の場合)、特別図柄管理処理は、S 7 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 7 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「 0 」でない場合 (S 7 2 が N O 判定の場合)、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【 0 4 5 5 】

また、図 2 7 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値 (「 0 」 ~ 「 5 」) は、特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 0 4 5 6 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する (S 8 1)。

【 0 4 5 7 】

S 8 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合 (S 8 1 が N O 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理 (図 2 6 参照) に戻す。

【 0 4 5 8 】

一方、S 8 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合 (S 8 1 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 2 に移す。

【 0 4 5 9 】

S 8 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 8 3 に移す。なお、メイン CPU 2 0 1 は、S 8 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 8 3 以降の処理を行う。

【 0 4 6 0 】

S 8 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 8 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 2 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 4 に移す。

【 0 4 6 1 】

S 8 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 8 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 2 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 5 に移す。

【 0 4 6 2 】

S 8 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 8 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 3 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 8 6 に移す。

【 0 4 6 3 】

S 8 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 8 6 の

10

20

30

40

50

処理は、特別図柄の制御状態番号が「3」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図40を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S87に移す。

【0464】

S87において、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS87の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図41を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU201は、処理を、S88に移す。

【0465】

S88において、メインCPU201は、大当たり終了処理を行う。このS88の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図42を参照して後述する。

【0466】

メインCPU201は、S83～S88の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図26参照）に戻す。

【0467】

[1-6-6. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図28を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS83でメインCPU201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図28は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0468】

図28に示されるように、メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S91）。

【0469】

S91において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S91がN O判定の場合）、メインCPU201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0470】

一方、S91において特別図柄の制御状態番号が「0」とであると判定された場合（S91がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S92に移す。

【0471】

S92において、メインCPU201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU201は、S92の処理を実行した後、処理を、S93に移す。

【0472】

S93において、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインCPU201は、S93の処理を実行した後、処理を、S94に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【0473】

特別図柄の当り判定処理（S93参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

10

20

30

40

50



## 【 0 4 7 4 】

S 9 4において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 9 3）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 1 1 参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU 2 0 1は、S 9 4の処理を実行した後、処理を、S 9 5に移す。

## 【 0 4 7 5 】

S 9 5において、メインCPU 2 0 1は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 1 3 参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 9 4）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインCPU 2 0 1は、S 9 5の処理を実行した後、処理を、S 9 6に移す。

## 【 0 4 7 6 】

S 9 6において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図 1 5 参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 9 3）の結果、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値またはノおおよび演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU 2 0 1は、S 9 6の処理を実行した後、処理を、S 9 7に移す。

## 【 0 4 7 7 】

S 9 7において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図 1 5 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 9 6）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU 2 0 1は、S 9 7の処理を実行した後、処理を、S 9 8に移す。

## 【 0 4 7 8 】

S 9 8において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 2 7 のS 8 4 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 9 8の処理を実行した後、処理を、S 9 9に移す。

## 【 0 4 7 9 】

S 9 9において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU 2 0 1は、S 9 9の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0に移す。

## 【 0 4 8 0 】

S 1 0 0において、メインCPU 2 0 1は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU 2 0 1は、S 1 0 0の処理を実行した後、処理を、S 1 0 1に移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 8 1 】

S 1 0 1において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

## 【 0 4 8 2 】

なお、メインCPU 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 0）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 0 1））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

## 【 0 4 8 3 】

## [ 1 - 6 - 7 . 特別図柄可変表示終了処理 ]

次に、図 2 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 4 でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 2 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 4 8 4 】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S 1 1 1）。

## 【 0 4 8 5 】

S 1 1 1において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 1 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

## 【 0 4 8 6 】

一方、S 1 1 1において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S 1 1 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 1 2に移す。

## 【 0 4 8 7 】

S 1 1 2において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 2 7 の S 8 5 参照）が行われることとなる。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 2の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3に移す。

## 【 0 4 8 8 】

S 1 1 3において、メインCPU 2 0 1は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 3の処理を実行した後、処理を、S 1 1 4に移す。

## 【 0 4 8 9 】

S 1 1 4において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 4の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

## 【 0 4 9 0 】

## [ 1 - 6 - 8 . 特別図柄遊技判定処理 ]

次に、図 3 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 5 でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 3 0 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 9 1 】

メインCPU201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する(S121)。

## 【 0 4 9 2 】

S121において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合(S121がNO判定の場合)、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

## 【 0 4 9 3 】

一方、S121において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合(S121がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S122に移す。

10

## 【 0 4 9 4 】

S122において、メインCPU201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

## 【 0 4 9 5 】

S122において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合(S122がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S123に移す。

## 【 0 4 9 6 】

S123において、メインCPU201は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186(いずれも図6参照)に出力される信号(例えば、大当たり信号等)の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU201は、S123の処理を実行した後、処理を、S124に移す。なお、外部端子板184を介して例えばホールコンピュータ186や島コンピュータに出力される信号については後述する。

20

## 【 0 4 9 7 】

また、S123の大当たり遊技制御の開始設定処理において、メインCPU201は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

## 【 0 4 9 8 】

30

S124において、メインCPU201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU201は、例えば、大入賞口131の開放回数の上限値をセットする処理(S125)、外部端子板184への大当たり信号セット処理(S126)、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S127)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S128)、および、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理(S129)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理(S127)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図27のS86参照)が行われることとなる。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

40

## 【 0 4 9 9 】

S122に戻って、このS122において大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合(S122がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S130に移す。

## 【 0 5 0 0 】

S130において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図31を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

## 【 0 5 0 1 】

50

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S121～S130）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0502】

[1-6-9. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図31を参照して、特別図柄遊技判定処理（図30参照）中のS130でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図31は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0503】

メインCPU201は、まず、時短管理処理を行う（S131）。この時短管理処理の詳細については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して後述する。メインCPU201は、S131の処理を実行した後、処理を、S132に移す。

10

【0504】

S132において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S132の処理を実行した後、処理を、S133に移す。

【0505】

S133において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S134）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S134の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図30参照）に戻す。

20

【0506】

なお、特別図柄の当り判定処理（図28のS93参照）の結果がハズレである場合、メインCPU201は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【0507】

[1-6-10. 時短管理処理]

30

次に、図32を参照して、メインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図32は、第1のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理（図31参照）中のS131でメインCPU201により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【0508】

メインCPU201は、まず、カウンタ更新処理を行う（S141）。このカウンタ更新処理の詳細については、図33を参照して後述する。メインCPU201は、S141の処理を実行した後、処理を、S142に移す。

【0509】

S142において、メインCPU201は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図36を参照して後述する。メインCPU201は、S142の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理（図31参照）に戻す。

40

【0510】

[1-6-11. カウンタ更新処理]

次に、図33を参照して、メインCPU201により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図33は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図32参照）中のS141でメインCPU201により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0511】

50

メインCPU201は、先ず、時短カウンタ更新処理を行う(S151)。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図34を参照して後述する。メインCPU201は、S151の処理を実行した後、処理を、S152に移す。

【0512】

S152において、メインCPU201は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図35を参照して後述する。メインCPU201は、S152の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短管理処理(図32参照)に戻す。

【0513】

[1-6-12.時短カウンタ更新処理]

次に、図34を参照して、メインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図34は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理(図33参照)中のS151でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0514】

なお、図34に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【0515】

メインCPU201は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいかなかを判定する(S161)。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たした場合にYES判定され、いずれか一方でも満たしていなければNO判定される。

【0516】

時短フラグは、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。なお、高確遊技状態に移行させるときには確変フラグをオンにセットする。

【0517】

時短カウンタは、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態において、それぞれ実行される時短回数を示す。

【0518】

A時短遊技状態、B時短遊技状態または/およびC時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【0519】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが0になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新(減算又は加算)することに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが0になったとき(減算方式の場合)又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき(加算方式の場合)に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【0520】

S161において、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合(S161がNO判定の場合)、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

【0521】

一方、S161において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合(S161がYES判定の場合)、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う(S162)。メインCPU201は、S162の処理を実行した後、処理を、S163に移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 2 2 】

S 1 6 3において、メインCPU 2 0 1は、時短モード = 3 且つC時短カウンタが0より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード = 3 であって、C時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S 1 6 3がYES判定の場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 6 4に移す。

## 【 0 5 2 3 】

なお、C時短カウンタは、時短遊技状態中にC時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このC時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するB時短カウンタがセットされた場合、メインCPU 2 0 1によりリセットされる。

10

## 【 0 5 2 4 】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば2 b i tで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してC時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード = 3」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してB時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード = 2」に設定される。

## 【 0 5 2 5 】

一方、S 1 6 3において、時短モード = 3 とC時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 6 3がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 6 5に移す。

20

## 【 0 5 2 6 】

S 1 6 4において、メインCPU 2 0 1は、C時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 6 4の処理を実行した後、処理を、S 1 6 5に移す。

## 【 0 5 2 7 】

S 1 6 5において、メインCPU 2 0 1は、時短モード = 2 且つB時短カウンタが0より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード = 2 であって、B時短カウンタが0より大きい場合にYES判定される。S 1 6 5がYES判定の場合、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 6 6に移す。

## 【 0 5 2 8 】

なお、B時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではC時短遊技状態中）にB時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このB時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、C時短カウンタがセットされた場合、メインCPU 2 0 1によりリセットされる。

30

## 【 0 5 2 9 】

一方、S 1 6 5において、時短モード = 2 とB時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 6 5がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図3 3参照）に戻す。

## 【 0 5 3 0 】

S 1 6 6において、メインCPU 2 0 1は、B時短カウンタから1を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 6 6の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図3 3参照）に戻す。

40

## 【 0 5 3 1 】

なお、図示していないが、S 1 6 4の処理を行った結果としてC時短カウンタ = 0 となった場合や、S 1 6 6の処理を行った結果としてB時短カウンタ = 0 となった場合、メインCPU 2 0 1は、時短モードをオフ（= 0）にセットする。

## 【 0 5 3 2 】

ところで、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合、二つの時短遊技状態を重ねるだけにとどまらず、三つ以上の時短遊技状態を重ねて実行してもよい。この場合、上述した

50

ようにA時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複することがないため、三つ以上の時短遊技状態が重複する場合とは、A時短遊技状態またはB時短遊技状態と二つ以上のC時短遊技状態とが重複する場合、および三つ以上のC時短遊技状態が重複する場合が相当する。

【0533】

[ 1 - 6 - 13 . 天井カウンタ更新処理 ]

次に、図35を参照して、メインCPU201により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図38は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図33参照）中のS152でメインCPU201により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【0534】

メインCPU201は、まず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（S171）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に到達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインRAM203に保存される。

【0535】

なお、天井値は、B時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当たり遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メインCPU201が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【0536】

S171において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（S171がNO判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メインCPU201は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0537】

S171において、天井カウント禁止フラグがオフである場合（S171がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S172に移す。

【0538】

S172において、メインCPU201は、天井カウンタに1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S172の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33参照）に戻す。

【0539】

[ 1 - 6 - 14 . カウンタ判定処理 ]

次に、図36を参照して、メインCPU201により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図36は、第1のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図32参照）中のS142でメインCPU201により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0540】

メインCPU201は、まず、時短移行判定処理を行う（S181）。この時短移行判定処理の詳細については、図37を参照して後述する。メインCPU201は、S181の処理を実行した後、処理を、S182に移す。

【0541】

S182において、メインCPU201は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図38を参照して後述する。メインCPU201は、S182の処理を実行した後、処理を、S183に移す。

【0542】

S183において、メインCPU201は、時短カウンタが1より小さいか否かを判定する。

【0543】

10

20

30

40

50

S 1 8 3において、時短カウンタが1より小さくないと判定された場合（S 1 8 3がN O判定）、すなわち時短カウンタが1以上である場合、メインC P U 2 0 1は、処理を、S 1 8 5に移す。

【0 5 4 4】

一方、S 1 8 3において、時短カウンタが1より小さいと判定された場合（S 1 8 3がY E S判定）、メインC P U 2 0 1は、処理を、S 1 8 4に移す。

【0 5 4 5】

S 1 8 4において、メインC P U 2 0 1は、時短フラグをオフにする。メインC P U 2 0 1は、S 1 8 4の処理を実行した後、処理を、S 1 8 5に移す。

【0 5 4 6】

なお、S 1 8 3において時短カウンタが1より小さいと判定された場合（S 1 8 3がY E S判定の場合）、B時短カウンタ及びC時短カウンタはいずれも1より小さいはずである（すなわち0のはずである）。しかし、メインC P U 2 0 1による処理を実行する上で何らかの不具合が生じる可能性があり得ることに鑑みて、例えば、S 1 8 3がY E S判定であるにもかかわらずB時短カウンタまたは時短カウンタが1以上である場合に、異常警報を出力したりする等の異常時処理を実行するようにしてもよい。また、この異常時処理に代えてまたは加えて、S 1 8 3がY E S判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく（S 1 8 4参照）、B時短カウンタ及びC時短カウンタをリセットすることにより、時短カウンタとB時短カウンタとC時短カウンタとの整合性を図るようにしてもよい。

【0 5 4 7】

S 1 8 5において、メインC P U 2 0 1は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインC P U 2 0 1は、時短移行コマンドの送信予約処理（S 1 8 6）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図4 5のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路3 0 0に送信される。そして、S 1 8 6の処理後、メインC P U 2 0 1は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図3 2参照）に戻す。

【0 5 4 8】

[ 1 - 6 - 1 5 . 時短移行判定処理 ]

次に、図3 7を参照して、メインC P U 2 0 1により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に到達した場合に、B時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図3 7は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図3 6参照）中のS 1 8 1でメインC P U 2 0 1により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0 5 4 9】

メインC P U 2 0 1は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（S 1 9 1）。

【0 5 5 0】

S 1 9 1において、確変フラグがオフでないと判定された場合（S 1 9 1がN O判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインC P U 2 0 1は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図3 6参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、B時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【0 5 5 1】

一方、S 1 9 1において、確変フラグがオフであると判定された場合（S 1 9 1がY E S判定の場合）、メインC P U 2 0 1は、処理を、S 1 9 2に移す。

【0 5 5 2】

S 1 9 2において、メインC P U 2 0 1は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【0 5 5 3】

天井到達フラグは、天井カウンタが天井値に到達した場合にオンにセットされるフラグであって、過去にB時短遊技状態に制御されているか否かを示すフラグである。

【0 5 5 4】

10

20

30

40

50



本実施例では、大当り遊技状態が終了してから次回の大当り遊技状態が終了するまでの間にB時短遊技状態に移行できる上限回数は、例えばRAMクリア等が行われない限り1回である。すなわち、天井カウンタが天井値に到達してB時短遊技状態に制御されたものの大当り遊技状態に制御されることなくB時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、例えばRAMクリア等が行われない限り、次回大当り遊技状態が終了するまで、再びB時短遊技状態には制御されない。

【0555】

そこで、S192では、ただ単に天井カウンタが天井値に到達したか否かを判定するだけでなく、天井到達フラグがオフであるか否かについても判定することにより、一旦B時短遊技状態に制御されたもののこのB時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、再びB時短遊技状態に制御されないようにしている。

10

【0556】

なお、図面には示されていないが、メインCPU2201は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。

【0557】

ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は/及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更によるRAMクリア時（例えば、後述の図47の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第1通常遊技前処理（S344参照））や、設定変更を伴わないRAMクリア時（例えば、図24の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第1通常遊技前処理（S56参照））においても、実行するようにしてもよい。

20

【0558】

S192において、天井到達フラグがオフであること及び天井カウンタが天井値であることの両方を満たしていると判定された場合（S192がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図36参照）に戻す。なお、天井到達フラグがオンである場合、S192はNO判定される。また、天井到達フラグがオフであったとしても、天井カウンタが天井値でなければ、S192はNO判定される。

【0559】

一方、S192において、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であると判定された場合（S192がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S193に移す。

30

【0560】

S193において、メインCPU201は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メインCPU201は、S193の処理を実行した後、処理を、S194に移す。

【0561】

S194において、メインCPU201は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メインCPU201は、S194の処理を実行した後、処理を、S196に移す。

【0562】

40

S196において、メインCPU201は、天井到達フラグをオンにセットする。メインCPU201は、S196の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図36参照）に戻す。

【0563】

[1-6-16. 時短移行処理]

次に、図38を参照して、メインCPU201により実行される時短移行処理について説明する。図38は、第1のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図36参照）中のS182でメインCPU201により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【0564】

50

メインCPU201は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する(S202)。  
【0565】

S202において、確変フラグがオフでないと判定された場合(S202がNO判定の場合)、すなわち確変フラグがオンである場合、メインCPU201は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理(図36参照)に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。

【0566】

一方、S202において、確変フラグがオフであると判定された場合(S202がYES判定)、メインCPU201は、処理を、S203に移す。

10

【0567】

S203において、メインCPU201は、天井フラグがONであるか否かを判定する。

【0568】

S203において、天井フラグがオンでないと判定された場合(S203がNO判定の場合)、すなわち天井フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S206に移す。

【0569】

一方、S203において、天井フラグがオンであると判定された場合(S203がYES判定)、メインCPU201は、処理を、S205に移す。

【0570】

20

S205において、メインCPU201は、B時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを2にセットすることと、時短性能等を決定する。メインCPU201は、S205の処理を実行した後、処理を、S208に移す。

【0571】

なお、B時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル(図16参照)に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物146の開放パターン(開放回数、開放時間、ウェイト時間)は、普通図柄判定テーブル(図17参照)および普通図柄当り種類決定テーブル(図18参照)に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル(図19参照)に示されるとおりである。

30

【0572】

S206において、メインCPU201は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【0573】

S206において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合(S206がNO判定の場合)、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインCPU201は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理(図36参照)に戻す。

【0574】

40

一方、S206において、時短当りフラグがオンであると判定された場合(S206がYES判定)、メインCPU201は、処理を、S207に移す。

【0575】

S207において、メインCPU201は、C時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを3にセットすることと、時短性能等を決定する。メインCPU201は、S207の処理を実行した後、処理を、S208に移す。

【0576】

なお、C時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル(例えば図13参照)を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普

50

通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）に示されるとおりである。

【 0 5 7 7 】

S 2 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図 3 9 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 8 の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 6 参照）に戻す。

10

【 0 5 7 8 】

[ 1 - 6 - 1 7 . 時短設定処理 ]

次に、図 3 9 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理について説明する。図 3 9 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図 3 8 参照）中の S 2 0 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 7 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S 2 1 1 ）。

【 0 5 8 0 】

S 2 1 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 1 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 2 に移す。

20

【 0 5 8 1 】

S 2 1 1 が Y E S 判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ = 天井値となった場合）や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【 0 5 8 2 】

なお、図示しないが、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短モード = 2 」をセットするとともに、S 2 0 5 で決定された B 時短カウンタをセットする。また、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短モード = 3 」にセットするとともに、S 2 0 7 で決定された C 時短カウンタをセットする。

30

【 0 5 8 3 】

S 2 1 1 において、時短フラグがオンでないと判定された場合（S 2 1 1 が N O 判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 4 に移す。

【 0 5 8 4 】

S 2 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（S 2 0 5 または S 2 0 7 で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

40

【 0 5 8 5 】

S 2 1 2 において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（S 2 1 2 が N O 判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 8 を参照）に戻す。

【 0 5 8 6 】

一方、S 2 1 2 において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定さ

50

れた場合（S 2 1 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 に移す。

【 0 5 8 7 】

S 2 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（S 2 1 3）が行われたとしても、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短カウンタおよび C 時短カウンタをリセットしない。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 1 3 の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 8）に戻す。

10

【 0 5 8 8 】

なお、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン C P U 2 0 1 は、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能を維持する。すなわち、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能から新たな時短遊技状態の時短性能に変更したり、現状の時短カウンタと新たな時短回数とのうち多い方の時短回数に対応する時短遊技状態の時短性能に変更されたりはしない。

20

【 0 5 8 9 】

時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【 0 5 9 0 】

ところで、本実施例では、B 時短カウンタ及び C 時短カウンタを設けることにより、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理できるようにしている。そして、上記の時短カウンタ再設定処理（S 2 1 3）において、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしている。しかし、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていたとしても、表面的にあらわれる（遊技者が把握できる）時短性能は、内部的に重ねて実行されている上記二つの時短遊技状態のうち、いずれか一つの時短遊技状態についての時短性能のみである。そのため、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理せずに（すなわち B 時短カウンタ及び C 時短カウンタを設けずに）、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合に、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

30

【 0 5 9 1 】

S 2 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短態様設定処理を行う。この処理は、S 2 1 1 が N O 判定の場合、すなわち、非時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ = 天井値となった場合）や、非時短遊技状態から C 時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、B 時短制御態様決定処理（S 2 0 5）または C 時短制御態様決定処理（S 2 0 7）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 5 に移す。

40

【 0 5 9 2 】

S 2 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 1 5 の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 8）に戻す。

【 0 5 9 3 】

50

このように、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理において、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じうる。このように、天井最終変動における第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メイン CPU 2 0 1 は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、B 時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

#### 【 0 5 9 4 】

また、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理では、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B 時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な第 1 のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B 時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに B 時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、B 時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興味が低下するおそれがあるからである。なお、第 1 のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c といった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて B 時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、B 時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

#### 【 0 5 9 5 】

また、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理では、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての B 時短制御態様決定処理 ( S 2 0 5 ) を、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての C 時短制御態様決定処理 ( S 2 0 7 ) よりも優先して行うようにしている ( 図 3 8 の S 2 0 3 ~ S 2 0 7 を参照 ) が、これに限られない。例えば、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての C 時短制御態様決定処理 ( S 2 0 7 ) を、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての B 時短制御態様決定処理 ( S 2 0 5 ) よりも優先して行うようにしてもよい。

#### 【 0 5 9 6 】

また、図 3 5 を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウンタ禁止フラグがオフでない場合 ( 図 3 5 の S 1 7 1 が N O 判定 ) 、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えば S T 機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、B 時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B 時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メイン CPU 2 0 1 は、「天井カウンタ = 天井値」となっただけでは B 時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B 時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

#### 【 0 5 9 7 】

また、B 時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内 ( 例えば、2 . 5 ~ 3 . 0 倍 ) であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル ( 図 1 0 参照 ) に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が 3 1 9 分の 1 ( 設定値 1 の場合 ) であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$  ( 倍 ) の範囲内であることが好ましい。

## 【 0 5 9 8 】

また、B時短遊技状態の終了条件であるB時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の規定倍数（例えば3.8倍）までとすることが好ましい。同様に、C時短遊技状態の終了条件であるC時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当たり確率の分母の3.8倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が319分の1（設定値1の場合）であるから、B時短規定回数およびC時短規定回数は、いずれも、概ね1212（ $319 \times 3.8$ ）を上限とすることが好ましい。なお、B時短規定回数の上限とC時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

10

## 【 0 5 9 9 】

ところで、第1のパチンコ遊技機のように、例えば設定1～設定6といった大当たり確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、B時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当たり確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば3.0）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当たり確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

20

## 【 0 6 0 0 】

## [ 1 - 6 - 1 8 . 時短管理処理にかかわる変形例 ]

なお、図32～図39を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図35参照）を、特別図柄遊技終了処理（図31参照）において実行している。また、B時短遊技状態への移行にかかわる処理を、C時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、B時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）とC時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合にB時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にC時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、B時短遊技状態への移行とC時短遊技状態への移行との優先順位、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

30

## 【 0 6 0 1 】

例えば、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

## 【 0 6 0 2 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

40

## 【 0 6 0 3 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

## 【 0 6 0 4 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をB時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

## 【 0 6 0 5 】

50

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

【0606】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をC時短遊技状態優先とし、B時短遊技状態への移行フラグとC時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【0607】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上でB時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。

10

【0608】

さらに、複数の時短遊技状態が重なって実行されない場合、メインCPU201は、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きい場合に時短カウンタから1を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから1を減算しないようにするとよい。

【0609】

[1-7. 大入賞口開放準備処理]

次に、図40を参照して、特別図柄管理処理(図27参照)中のS86でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図40は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

20

【0610】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する(S251)。

【0611】

S251において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合(S251がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0612】

一方、S251において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合(S251がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S252に移す。

30

【0613】

S252において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値(ラウンドカウンタ値)は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S252の処理を実行した後、処理を、S253に移す。

【0614】

S253において、メインCPU201は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

40

【0615】

S253において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合(S253がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S254に移す。一方、S253において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合(S253がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S257に移す。

【0616】

S254において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S254)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理(図27のS88参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S2

50

54の処理を実行した後、処理を、S255に移す。

【0617】

S255において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う(S256)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S256の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0618】

S257において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU201は、S257の処理を実行した後、処理を、S258に移す。

10

【0619】

S258において、メインCPU201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口131の開放回数、大入賞口131の最大開放時間、大入賞口131への最大入賞個数、大入賞口131への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口131の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S258の処理を実行した後、処理を、S259に移す。

【0620】

20

S259において、メインCPU201は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口131の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU201は、S259の処理を実行した後、処理を、S260に移す。

【0621】

S260において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理(S260)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理(図27のS87参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S260の処理を実行した後、処理を、S261に移す。

【0622】

30

S261において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S261の処理を実行した後、処理を、S262に移す。

【0623】

S262において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S262の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0624】

[1-7-1. 大入賞口開放制御処理]

40

次に、図41を参照して、特別図柄管理処理(図27参照)中のS87でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図41は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0625】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する(S271)。

【0626】

S271において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合(S271がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

50



## 【 0 6 2 7 】

一方、S 2 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定された場合（ S 2 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 2 に移す。

## 【 0 6 2 8 】

S 2 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ 1 3 2（図 6 参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ 1 3 2 により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メイン R A M 2 0 3 内の所定領域に格納される。

## 【 0 6 2 9 】

S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（ S 2 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 3 に移す。

## 【 0 6 3 0 】

一方、S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（ S 2 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

## 【 0 6 3 1 】

S 2 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 4 0 の S 2 5 8 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

## 【 0 6 3 2 】

S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（ S 2 7 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

## 【 0 6 3 3 】

一方、S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していると判定された場合（ S 2 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

## 【 0 6 3 4 】

S 2 7 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の閉鎖設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 5 に移す。

## 【 0 6 3 5 】

S 2 7 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理（ S 2 7 5 ）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 2 7 の S 8 6 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 6 に移す。

## 【 0 6 3 6 】

S 2 7 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 7 に移す。

## 【 0 6 3 7 】

S 2 7 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 7 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

## 【 0 6 3 8 】

## [ 1 - 7 - 2 . 大当たり終了処理 ]

次に、図 4 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当たり終了処理について説明する。図 4 2 は、第 1 のパチンコ遊

10

20

30

40

50

技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 3 9 】

メインCPU 201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する(S 2 8 1)。

【 0 6 4 0 】

S 2 8 1において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合(S 2 8 1がNO判定の場合)、メインCPU 201は、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理(図 2 7 参照)に戻る。

【 0 6 4 1 】

S 2 8 1において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合(S 2 8 1がYES判定の場合)、メインCPU 201は、処理を、S 2 8 2に移す。

【 0 6 4 2 】

S 2 8 2において、メインCPU 201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ(例えば、確変フラグ、時短フラグ等)のセットや、各種カウンタ(例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等)の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 201は、S 2 8 2の処理を実行した後、処理を、S 2 8 3に移す。

【 0 6 4 3 】

S 2 8 3において、メインCPU 201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図 3 1の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理(S 1 3 1)が行われるように示されているが、この時短管理処理(S 1 3 1)は、厳密に言えば、S 1 3 0の特別図柄遊技終了処理(図 3 0 参照)では実行されるが、S 2 8 3の特別図柄遊技終了処理(図 4 2 参照)では実行されずに、処理がスキップされる。メインCPU 201は、S 2 8 3の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理(図 2 7 参照)に戻る。

【 0 6 4 4 】

なお、メインCPU 201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 6 4 5 】

[ 1 - 7 - 3 . 普通図柄制御処理 ]

次に、図 4 3を参照して、主制御メイン処理(図 2 0 ~ 図 2 3 参照)中のS 4 0でメインCPU 201により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 4 3に示される普通図柄制御処理に先だって、メインCPU 201は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 0 6 4 6 】

図 4 3は、第1のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 4 3に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「0」~「4」)は、普通図柄の制御状態番号である。メインCPU 201は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図 4 3に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【 0 6 4 7 】

メインCPU 201は、まず、普通図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する(S 2 9 1)。

【 0 6 4 8 】

S 2 9 1において普通図柄の待ち時間が0でないと判定された場合(S 2 9 1がNO判定の場合)、メインCPU 201は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、S 4 1(図 2 3 参照)に戻る。

【 0 6 4 9 】

一方、S 2 9 1において普通図柄の待ち時間が0であると判定された場合(S 2 9 1がYES判定の場合)、メインCPU 201は、処理を、S 2 9 2に移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 5 0 】

S 2 9 2において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1は、S 2 9 2の処理を実行した後、処理を、S 2 9 3に移す。なお、メインCPU 2 0 1は、S 2 9 2の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 9 3以降の処理を行う。

## 【 0 6 5 1 】

S 2 9 3において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このS 2 9 3の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 9 4に移す。

10

## 【 0 6 5 2 】

S 2 9 4において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このS 2 9 4の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この処理においてメインCPU 2 0 1は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 9 5に移す。

## 【 0 6 5 3 】

S 2 9 5において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄遊技判定処理を行う。このS 2 9 5の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 9 6に移す。

20

## 【 0 6 5 4 】

S 2 9 6において、メインCPU 2 0 1は、普通電動役物開放処理を行う。このS 2 9 6の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物 1 4 6 の開放処理が行われる。なお、普通図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 2 9 7に移す。

30

## 【 0 6 5 5 】

S 2 9 7において、メインCPU 2 0 1は、普通図柄当り終了処理を行う。このS 2 9 7の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。メインCPU 2 0 1は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

## 【 0 6 5 6 】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるように、普通図柄当り判定用乱数を例えば 0 ~ 9 9 の範囲（幅）で発生させ、例えば 0 ~ 7 9 を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では 1 0 0 分の 8 0 である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば 6 0 0 0 0 m s e c と相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば 1 0 0 0 m s e c と相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞頻度が高められる。

40

## 【 0 6 5 7 】

50

#### [ 1 - 7 - 4 . 外部マスカブル割込処理 ]

次に、図 4 4 を参照して、メイン CPU 2 0 1 の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図 4 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

##### 【 0 6 5 8 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、保護レジスタの退避処理を行う ( S 3 0 1 )。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 2 に移す。

##### 【 0 6 5 9 】

S 3 0 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 3 に移す。

10

##### 【 0 6 6 0 】

S 3 0 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、電断検知であるか否かを判定する。

##### 【 0 6 6 1 】

S 3 0 3 において電断検知でないと判定された場合 ( S 3 0 3 が N O 判定の場合 )、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 5 に移す。一方、S 3 0 3 において電断検知であると判定された場合 ( S 3 0 3 が Y E S 判定の場合 )、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 0 4 に移す。

20

##### 【 0 6 6 2 】

S 3 0 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、X I N T 検知フラグをセット ( オンに ) する。X I N T 検知フラグは電断することを示すフラグであり、X I N T 検知フラグの値は、メイン RAM 2 0 3 の作業領域内の X I N T 検知フラグ領域に格納される。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 5 に移す。

##### 【 0 6 6 3 】

S 3 0 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 3 0 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 6 に移す。

30

##### 【 0 6 6 4 】

S 3 0 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メイン CPU 2 0 1 は、外部マスカブル割込処理を終了する。

##### 【 0 6 6 5 】

#### [ 1 - 7 - 5 . システムタイマ割込処理 ]

次に、図 4 5 を参照して、メイン CPU 2 0 1 により、例えば 2 m s e c の割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図 4 5 は、第 1 のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

##### 【 0 6 6 6 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、保護レジスタの退避処理を行う ( S 3 1 1 )。

##### 【 0 6 6 7 】

次いで、メイン CPU 2 0 1 は、X I N T 検知フラグがオフであるか否かを判定する ( S 3 1 2 )。X I N T 検知フラグがオフでない ( すなわち電断検知時である ) と判定された場合 ( S 3 1 2 が N O 判定の場合 )、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 2 6 に移す。一方、X I N T 検知フラグがオフである ( すなわち電断非検知時である ) と判定された場合 ( S 3 1 2 が Y E S 判定の場合 )、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 1 3 に移す。

40

##### 【 0 6 6 8 】

S 3 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は割込許可処理を行う。その後、メイン CPU 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートの状態の読込処理を行い ( S 3 1 4 )、処理

50

を、S 3 1 5 に移す。

【 0 6 6 9 】

S 3 1 5 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU 2 0 1 は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびRAMクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびRAMクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【 0 6 7 0 】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 のオン/オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の両方がオフであれば電断復帰、設定キー 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 7 6 の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 がオフ且つ設定キー 1 7 4 がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 がオン且つ設定キー 1 7 4 がオフであればRAMクリアと判定される。

【 0 6 7 1 】

S 3 1 5 において遊技許可状態でないと判定された場合（S 3 1 5 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、設定制御処理を行う（S 3 1 6）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理（S 3 1 6）を実行した後、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 2 6 に移す。なお、S 3 1 6 の設定制御処理の詳細については、図 4 6 を参照して後述する。

【 0 6 7 2 】

なお、遊技許可状態でない場合（S 3 1 5 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、発射装置 6（図 6 参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー 1 7 4、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置 8 2 からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【 0 6 7 3 】

一方、S 3 1 5 において遊技許可状態であると判定された場合（S 3 1 5 がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 1 7 に移す。

【 0 6 7 4 】

S 3 1 7 において、メインCPU 2 0 1 は、割込みカウンタの値を1加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインRAM 2 0 3 の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインCPU 2 0 1 は、S 3 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 8 に移す。

【 0 6 7 5 】

S 3 1 8 において、メインCPU 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 3 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 9 に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば2 m s e c）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインRAM 2 0 3 の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【 0 6 7 6 】

S 3 1 9 において、メインCPU 2 0 1 は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では2 m s e c）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインCPU 2 0 1 は、S 3 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 0 に移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 7 7 】

S 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図 5 1 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 1 に移す。

## 【 0 6 7 8 】

S 3 2 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）の設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 2 に移す。

## 【 0 6 7 9 】

S 3 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 3 に移す。

10

## 【 0 6 8 0 】

S 3 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、レジスタ退避処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 4 に移す。

## 【 0 6 8 1 】

S 3 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 1 7 0（図 6 参照）の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えば R A M クリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 5 に移す。

20

## 【 0 6 8 2 】

S 3 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 6 に移す。

## 【 0 6 8 3 】

S 3 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

## 【 0 6 8 4 】

## [ 1 - 7 - 6 . 設定制御処理 ]

30

次に、図 4 6 を参照して、システムタイマ割込処理（図 4 5 参照）中の S 3 1 6 で行われる設定制御処理について説明する。図 4 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 6 8 5 】

図 4 6 に示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、まず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（S 3 3 1）。

## 【 0 6 8 6 】

S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（S 3 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は設定変更処理を行う（S 3 3 2）。この設定変更処理の詳細については、図 4 7 を参照して後述する。設定変更処理（S 3 3 2）の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 5 に移す。

40

## 【 0 6 8 7 】

一方、S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（S 3 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 3 に移す。

## 【 0 6 8 8 】

S 3 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

## 【 0 6 8 9 】

S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（S 3 3 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は設定確認処理を行う（S 3 3 4）。

50

この設定確認処理の詳細については、図 4 8 を参照して後述する。設定確認処理 ( S 3 3 4 ) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 3 5 に移す。

【 0 6 9 0 】

一方、 S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわち R A M クリアであると判定された場合 ( S 3 3 3 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 3 3 7 に移す。

【 0 6 9 1 】

S 3 3 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 3 5 の処理を実行した後、処理を、 S 3 3 6 に移す。

10

【 0 6 9 2 】

S 3 3 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理 ( S 3 3 2 )、設定確認処理 ( S 3 3 4 ) または起動時初期設定処理 ( 図 2 5 参照 ) 内で送信予約されているコマンド ( 初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド ) がサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 3 6 の処理を実行した後、処理を、 S 3 3 7 に移す。

【 0 6 9 3 】

S 3 3 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、 W D T ( watchdog timer ) の出力処理を行う。この処理 ( W D T 出力処理 ) では、 W D T クリアレジスタアドレスの読込処理、 W D T のクリア処理および W D T のリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、この W D T 出力処理は適宜行われる。そして、 S 3 3 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理 ( 図 4 5 参照 ) に戻す。

20

【 0 6 9 4 】

[ 1 - 7 - 7 . 設定変更処理 ]

次に、図 4 7 を参照して、設定制御処理 ( 図 4 6 参照 ) 中の S 3 3 2 で行われる設定変更処理について説明する。なお、図 4 7 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 9 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたか否かを判定する ( S 3 4 1 )。この処理は、 I / O ポート 2 0 5 の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

30

【 0 6 9 6 】

S 3 4 1 においてバックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されていないと判定された場合 ( S 3 4 1 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 4 3 に移す。一方、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたと判定された場合 ( S 3 4 1 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 3 4 2 に移す。

【 0 6 9 7 】

S 3 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定値の範囲内更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 4 2 の処理を実行した後、処理を、 S 3 4 3 に移す。

40

【 0 6 9 8 】

なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。

【 0 6 9 9 】

S 3 4 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する ( S 3 4 3 )。

【 0 7 0 0 】

S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合 ( S 3 4 3 が

50

NO判定の場合)、メインCPU201は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理(図46参照)に戻す。一方、S343において設定キー174がオフにされたと判定された場合(S343がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S344に移す。

#### 【0701】

S344において、メインCPU201は、第1通常遊技前処理を行う。この第1通常遊技前処理の詳細については、図49を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第1通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第1通常遊技前処理(S344)の実行後、メインCPU201は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理(図46参照)に戻す。

10

#### 【0702】

##### [1-7-8. 設定確認処理]

次に、図48を参照して、設定制御処理(図46参照)中のS334で行われる設定確認処理について説明する。なお、図48は、第1のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0703】

メインCPU201は、まず、設定キー174がオフにされたか否かを判定する(S351)。この判定処理は、上述した設定変更処理(図47参照)中のS343の処理と同様にして行われる。

#### 【0704】

S351において設定キー174がオフにされていないと判定された場合(S351がNO判定の場合)、メインCPU201は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理(図46参照)に戻す。

20

#### 【0705】

一方、S351において設定キー174がオフにされたと判定された場合(S351がYES判定の場合)、メインCPU201は、第2通常遊技前処理を行う(S352)。この第2通常遊技前処理の詳細については、図50を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第2通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第2通常遊技前処理(S352)の実行後、メインCPU201は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理(図46参照)に戻す。

30

#### 【0706】

##### [1-7-9. 第1通常遊技前処理]

次に、図49を参照して、設定変更処理(図47参照)中のS344で行われる第1通常遊技前処理について説明する。図49は、第1のパチンコ遊技機における第1通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第1通常遊技前処理は、起動時初期設定処理(図24参照)において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわちRAMクリア時の初期設定処理としても行われる。

#### 【0707】

メインCPU201は、まず、初期化時RAM設定処理を行う(S361)。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメインRAM203内の領域(以下、「バックアップ領域」と称する)のクリア処理(例えば作業領域の構築およびアドレス設定等)が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理(図45のS324参照)でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメインRAM203内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時RAM設定処理(S361)の実行後、メインCPU201は、処理を、S362に移す。

40

#### 【0708】

50



S 3 6 2において、メインCPU 2 0 1は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 3 3 6）においてサブ制御回路 3 0 0に送信される。S 3 6 2の処理を実行すると、メインCPU 2 0 1は、第 1 通常遊技前処理を終了する。この第 1 通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

【 0 7 0 9 】

[ 1 - 7 - 1 0 . 第 2 通常遊技前処理 ]

次に、図 5 0 を参照して、設定確認処理（図 4 8 参照）中の S 3 5 2 で行われる第 2 通常遊技前処理について説明する。図 5 0 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 2 通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図 2 4 参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

10

【 0 7 1 0 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、電断復帰時 RAM 設定処理を行う（S 3 7 1）。この処理では、例えば、メインRAM 2 0 3 内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインRAM 2 0 3 内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン/オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインRAM 2 0 3 内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU 2 0 1 は、電断復帰時 RAM 設定処理（S 3 7 1）の実行後、処理を、S 3 7 2 に移す。

20

【 0 7 1 1 】

S 3 7 2 において、メインCPU 2 0 1 は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインRAM 2 0 3 内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

【 0 7 1 2 】

S 3 7 2 において確変フラグがオンでないと判定された場合（S 3 7 2 が NO 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 3 7 4 に移す。

【 0 7 1 3 】

一方、S 3 7 2 において確変フラグがオンであると判定された場合（S 3 7 2 が YES 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 7 3 に移す。

30

【 0 7 1 4 】

S 3 7 3 において、メインCPU 2 0 1 は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインCPU 2 0 1 は、例えば確変報知LED（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインCPU 2 0 1 は、S 3 7 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 7 4 に移す。

【 0 7 1 5 】

40

S 3 7 4 において、メインCPU 2 0 1 は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 3 3 6）においてサブ制御回路 3 0 0に送信される。S 3 7 4 の処理を実行すると、メインCPU 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を終了する。

【 0 7 1 6 】

[ 1 - 7 - 1 1 . スイッチ入力検出処理 ]

図 5 1 は、メインCPU 2 0 1 によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図 5 1 に示すように、メインCPU 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を実行する（S 3 8 1）。メインCPU 2 0 1 は、S 3 8 1 の処理を実行した後、

50

処理を、S 3 8 2 に移す。始動口入賞検出処理については、図 5 2 を参照して後述する。

【 0 7 1 7 】

次に、メインCPU 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う（S 3 8 2）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU 2 0 1 は、S 3 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 3 に移す。

【 0 7 1 8 】

次に、メインCPU 2 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う（S 3 8 3）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口 1 3 1 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインCPU 2 0 1 は、S 3 8 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 8 4 に移す。

10

【 0 7 1 9 】

次に、メインCPU 2 0 1 は、球通過検出処理を行う（S 3 8 4）。球通過検出処理では、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ 1 2 7 に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインRAM 2 0 3 は、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、

20

【 0 7 2 0 】

[ 1 - 7 - 1 2 . 始動口入賞検出処理 ]

図 5 2 は、メインCPU 2 0 1 による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 0 7 2 1 】

図 5 2 に示すように、メインCPU 2 0 1 は、先ず、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したか否かを判定する（S 3 9 1）。

【 0 7 2 2 】

30

第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出していないと判定された場合（S 3 9 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 9 8 に移す。

【 0 7 2 3 】

一方、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したと判定された場合（S 3 9 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 9 2 に移す。

【 0 7 2 4 】

S 3 9 2 において、メインCPU 2 0 1 は、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 1 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 3 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 3 に移す。

40

【 0 7 2 5 】

S 3 9 3 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された第 1 特別図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かを判定する。メインRAM 2 0 3 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM 2 0 3 は、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）の他に第 1 特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。

50

## 【 0 7 2 6 】

第 1 特別図柄の保留個数が 4 個未満でない、すなわち上限の 4 個である場合 ( S 3 9 3 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 8 に移す。

## 【 0 7 2 7 】

一方、第 1 特別図柄の保留個数が 4 個未満である場合 ( S 3 9 3 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 4 に移す。

## 【 0 7 2 8 】

S 3 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留個数を 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 9 4 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 5 に移す。

## 【 0 7 2 9 】

S 3 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメイン R A M 2 0 3 に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第 1 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 9 5 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 6 に移す。

## 【 0 7 3 0 】

S 3 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理 ( 図 2 8 の S 9 3 参照 ) に先だって、 S 3 9 2 で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

## 【 0 7 3 1 】

なお、先読み判定処理は、 S 3 9 2 で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路 3 0 0 により先読み演出を行うことに鑑みると、例えば S 3 9 5 の処理の前後付近で行うことが好ましい。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 9 6 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 7 に移す。

## 【 0 7 3 2 】

S 3 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第 1 特別図柄の入賞コマンドは、第 1 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 1 特別図柄の変動パターン情報 ( すなわち特別図柄の変動パターンコマンド ) 等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 ( 図 4 5 の S 3 2 2 参照 ) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 9 7 の処理を実行した後、処理を、 S 3 9 8 に移す。

## 【 0 7 3 3 】

S 3 9 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したか否かを判定する。

## 【 0 7 3 4 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出していないと判定された場合 ( S 3 9 8 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理 ( 図 5 1 参照 ) に戻す。

## 【 0 7 3 5 】

一方、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したと判定された場合 ( S 3 9 8 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 3 9 9 に移す。

## 【 0 7 3 6 】

S 3 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、各種乱数値 ( 例えば、第 2 特別図柄当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等 ) を抽出するとともに、第 2 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、 S 3 9 9 の処理を実行した後、処理を、 S 4 0 0 に移す。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 3 7 】

S 4 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への入賞に基づいて抽出された第 2 特別図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かを判定する。

## 【 0 7 3 8 】

なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 1 ) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 4 ) を有しており、この処理では、第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 1 ) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 4 ) に空き領域があるか否かが判定される。なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 1 ) ~ 第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 4 ) の他に第 2 特別図柄始動記憶領域 ( 0 ) も有するが、これについては後述する。

10

## 【 0 7 3 9 】

第 2 特別図柄の保留個数が 4 個未満でない、すなわち上限の 4 個である場合 ( S 4 0 0 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理 ( 図 5 1 参照 ) に戻す。

## 【 0 7 4 0 】

一方、第 2 特別図柄の保留個数が 4 個未満である場合 ( S 4 0 0 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 4 0 1 に移す。

## 【 0 7 4 1 】

S 4 0 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の保留個数を 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 2 に移す。

20

## 【 0 7 4 2 】

S 4 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第 2 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメイン R A M 2 0 3 に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第 2 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 3 に移す。

## 【 0 7 4 3 】

S 4 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う ( S 4 0 3 )。第 2 特別図柄の入賞コマンドは、第 2 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 2 特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 2 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 ( 図 4 5 の S 3 2 2 参照 ) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 4 0 3 の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理 ( 図 5 1 参照 ) に戻す。

30

## 【 0 7 4 4 】

## [ 1 - 8 . サブ制御処理 ]

次に、図 5 3 を参照して、サブ制御回路 3 0 0 のサブ C P U 3 0 1 により実行される各種処理の内容について説明する。

## 【 0 7 4 5 】

図 5 3 は、第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

40

## 【 0 7 4 6 】

図 5 3 に示すように、サブ C P U 3 0 1 は、先ず、初期化処理を行う ( S 5 0 1 )。この初期化処理では、例えば、R A M アクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 2 に移す。

## 【 0 7 4 7 】

なお、上述の初期化処理 ( S 5 0 1 ) は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述の S 5 0 2 ~ S 5 0 8 の処理が繰り返し実行される。

50

## 【 0 7 4 8 】

S 5 0 2 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド入力ポート 3 0 8 ( 図 6 参照 ) の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート 3 0 8 にセットされている主制御回路 2 0 0 ( 図 6 参照 ) から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 3 に移す。

## 【 0 7 4 9 】

S 5 0 3 において、サブ C P U 3 0 1 は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、S 5 0 2 の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 4 に移す。

## 【 0 7 5 0 】

S 5 0 4 において、サブ C P U 3 0 1 は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メイン C P U 2 0 1 から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置 7 ( 図 4、図 6 参照 ) に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2 ( 図 6 参照 ) から出力される音演出の態様等が決定される。

## 【 0 7 5 1 】

演出態様決定処理 ( S 5 0 4 ) において、サブ C P U 3 0 1 は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト ( 例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等 ) を生成する。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 5 に移す。

## 【 0 7 5 2 】

S 5 0 5 において、サブ C P U 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4 ( 図 6 参照 ) に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ ( 描画リクエスト ) に基づいて、表示装置 7 の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 6 に移す。

## 【 0 7 5 3 】

S 5 0 6 において、サブ C P U 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5 ( 図 6 参照 ) に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ ( サウンドリクエスト ) に基づいて、スピーカ 3 2 に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 7 に移す。

## 【 0 7 5 4 】

S 5 0 7 において、サブ C P U 3 0 1 は、LED 制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、LED リクエストを LED 制御回路 3 0 6 ( 図 6 参照 ) に送信する。LED 制御回路 3 0 6 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ ( LED リクエスト ) に基づいて、LED 群 4 6 を構成する LED の全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、処理を、S 5 0 8 に移す。

## 【 0 7 5 5 】

S 5 0 8 において、サブ C P U 3 0 1 は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブ C P U 3 0 1 は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7 ( 図 6 参照 ) に送信する。役物制御回路 3 0 7 は、サブ C P U 3 0 1 から送信されたメッセージ ( 役物リクエスト ) に基づいて、演出用役物群 5 8 を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ ( 不図示 ) を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブ C P U 3 0 1 は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

## 【 0 7 5 6 】

## [ 1 - 9 . サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例 ]

サブ制御回路 3 0 0 ( より詳しくはサブ C P U 3 0 1 ) は、主制御回路 2 0 0 から送信された入賞コマンドに基づいて、演出態様決定処理 ( 図 5 3 の S 5 0 4 を参照 ) を行う。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 5 7 】

サブCPU301は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン（以下「先読み演出パターン」と称する）を決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に到達したことを示唆するB時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

## 【 0 7 5 8 】

サブ変動演出パターン決定処理は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われる。サブ変動演出パターンは、当該変動の結果期待度を示す演出として、特別図柄の可変表示に伴ってサブCPU301により表示装置7の表示領域にて行われる演出パターン（例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等）である。

## 【 0 7 5 9 】

サブ変動演出では、実行されるサブ変動演出パターンに応じて、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

## 【 0 7 6 0 】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図54に示されるように、時短当り系リーチA、B、C、大当り系リーチA、B、C、および共通リーチA、B、C、D、E等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理（図28のS93参照）の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。共通リーチA、B、C、D、Eは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

## 【 0 7 6 1 】

なお、例えば、B時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブCPU301は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。

## 【 0 7 6 2 】

先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき（すなわち、第1始動口120に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブCPU301により表示装置7の表示領域にて行われる演出パターンである。

## 【 0 7 6 3 】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

## 【 0 7 6 4 】

先読み演出は、例えば、表示装置7に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。

## 【 0 7 6 5 】

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）で

10

20

30

40

50

あることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図59参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図59のS3006参照）と、先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図59のS3008、S3009参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

#### 【0766】

##### [1-9-1. サブ変動演出パターン決定処理]

まず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図54は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第1のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路300のプログラムROM302に記憶されている。なお、プログラムROM302には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

#### 【0767】

サブCPU301は、図54の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路200から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置7に表示されるサブ変動演出パターン（図54において「変動パターン」と図示されている）を決定する。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチA、B、C、大当り系リーチA、B、C、および共通リーチA、B、C、D、Eが含まれている。

#### 【0768】

時短当り系リーチA、B、Cは、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図15参照）。この時短当り系リーチAは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチBと時短当り系リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチCは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図15の「先読みフラグ」の欄、図54、および後述の図55を参照）。

#### 【0769】

大当り系リーチA、B、Cは、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチAは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図15参照）。この大当り系リーチAは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチBと大当り系リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチCは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図15の「先読みフラグ」の欄を参照）。

#### 【0770】

共通リーチA、B、C、D、Eは、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチAは、特別

10

20

30

40

50

図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図15参照）。共通リーチBと共通リーチCとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチDは、共通リーチCから時短当り系リーチCに発展する演出である。さらに、共通リーチEは、共通リーチCから大当り系リーチCに発展する演出である。なお、共通リーチAおよび共通リーチBは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチC、共通リーチD、および共通リーチEは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図15の「先読みフラグ」の欄を参照）。

#### 【0771】

このように、サブCPU301は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図54参照）を参照し、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブCPU301は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置7に表示されるよう制御する。

#### 【0772】

##### [1-9-2. 先読み演出パターン決定処理]

次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。

#### 【0773】

なお、ワークRAM303（図6参照）には、メインRAM203に設けられた第1特別図柄始動記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）、第1特別図柄始動記憶領域（2）、第1特別図柄始動記憶領域（3）、および第1特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第1サブ保留領域（0）、第1サブ保留領域（1）、第1サブ保留領域（2）、第1サブ保留領域（3）、および第1サブ保留領域（4）が設けられている。第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）、および第1サブ保留領域（1）～第1サブ保留領域（4）には、抽出した乱数値にかかわる各種保留情報が格納されている。また、第1特別図柄始動記憶領域（0）および第1サブ保留領域（0）には、当該変動に対応する情報が格納されている。サブCPU301は、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第1特別図柄始動記憶領域に対応する第1サブ保留領域に格納する。

#### 【0774】

また、ワークRAM303には、メインRAM203に設けられた第2特別図柄始動記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）、第2特別図柄始動記憶領域（2）、第2特別図柄始動記憶領域（3）、および第2特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第2サブ保留領域（0）、第2サブ保留領域（1）、第2サブ保留領域（2）、第2サブ保留領域（3）、および第2サブ保留領域（4）が設けられている。

#### 【0775】

本実施例では、通常遊技状態において第1特別図柄についての先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）で行われるようにしてもよいし、第2特別図柄について行われるようにしてもよい。

#### 【0776】

先読み演出は、例えば、表示装置7の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置7の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第1サブ保留領域（0）に対応する第0領域、第1サブ保留領域（1）に対応する第1保留領域、第1サブ保留領域（2）に対応する第2保留領域、第1サブ保留領域（3）に対応する第3保留領域、および第1サブ保留領域（4）に対応する第4保留領域が設けられている。

#### 【0777】

##### [1-9-2-1. 先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

先ず、先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

#### 【0778】



ところで、決定された先読み当り種別演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態には、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態とが含まれる。

【 0 7 7 9 】

先読み当り種別演出パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化させたり、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させたりすることにより、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値の変化を示唆することが可能な演出パターンである。

【 0 7 8 0 】

図 5 5 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。この図 5 5 では、図 5 4 に示される変動パターンのうち先読み対象の変動パターンのみを示している。また、図 5 6 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。なお、これらのテーブルは、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M 3 0 2 に記憶されている。

【 0 7 8 1 】

図 5 5 の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブ C P U 3 0 1 が受信すると、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図 5 5 に示される保留数に相当する。

【 0 7 8 2 】

例えば、変動パターンが「 0 3 H 」であって保留数が「 3 」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「 3 」に決定される。また、例えば変動パターンが「 0 E H 」であって保留数が「 2 」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「 2 2 」に決定される。

【 0 7 8 3 】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブ C P U 3 0 1 は、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【 0 7 8 4 】

なお、図 5 6 では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「 S A S P T 番号」とし、「先読み当り種別演出パターン」を「 S A S 演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値 1 は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ C P U 3 0 1 により抽出される乱数値である。

【 0 7 8 5 】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 3 」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「 5 5 」の場合、先読み当り種別演出パターンは「 0 7 H 」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 7 」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「 7 7 」の場合、先読み当り種別演出パターンは「 1 6 H 」に決定される。

【 0 7 8 6 】

なお、図 5 6 の備考（保留対応）の欄に示される「 1 」～「 4 」は、それぞれ、第 1 保留領域～第 4 保留領域を示す。

【 0 7 8 7 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 A 」は、

10

20

30

40

50

特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【 0 7 8 8 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 B 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【 0 7 8 9 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 C 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

【 0 7 9 0 】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「 0 7 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では共通当り系先読み演出形態が表示され、第 3 保留領域からシフト後の第 2 保留領域においても共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第 1 保留領域では「 A 」の時短当り系先読み演出形態が表示される。

【 0 7 9 1 】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「 1 6 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では「 C 」の共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第 3 保留領域から第 2 保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化、第 2 保留領域、および第 2 保留領域からシフトされた後の第 1 保留領域では、「 B 」の大当り系先読み演出形態が表示される。

【 0 7 9 2 】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図 5 6 に示されるように、以下のイ)～ホ)のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

イ) 保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「 0 9 H 」）。

ロ) 保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「 1 7 H 」）。

ハ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン A（例えば、先読み当り種別演出パターン「 2 4 H 」）。

ニ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン B（例えば、先読み当り種別演出パターン「 1 2 H 」）。

ホ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターン C（例えば、先読み当り種別演出パターン「 0 6 H 」）。

【 0 7 9 3 】

このように、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図55参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASP T番号）を決定する。そして、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASP T番号）とサブ演出選択用乱数値1とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（SAS演出パターン）を決定する。

#### 【0794】

なお、図56では、保留された時点では「A」の時短当り系先読み演出形態が表示され、その後、「B」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、「A」の時短当り系先読み演出形態から「B」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンがサブCPU301により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与える興味を高めることが可能となる。

#### 【0795】

また、図56では、「B」の大当り系先読み演出形態は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブCPU301により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のへ）～

チ）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。  
 へ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンA。  
 ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「A」の時短当り系先読み演出形態、「B」の大当り系先読み演出形態、「C」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンB。  
 チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「A」の時短当り系先読み演出形態、「C」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、「B」の大当り系先読み演出形態が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンC。

#### 【0796】

また、図56では、「A」の時短当り系先読み演出形態と「B」の大当り系先読み演出形態と「C」の共通当り系先読み演出形態とのうち、保留された時点では「C」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では「A」の時短当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では「B」の大当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では「C」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。

#### 【0797】

また、図56では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（SASP T番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値1を割り当てているが、これに限られず、特定のSASP T番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定のSASP T番号の振分率を0にして選択されない）ようにしてもよい。

#### 【0798】

[1-9-2-2. 先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

#### 【0799】

図57は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、

図 5 8 は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【 0 8 0 0 】

ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【 0 8 0 1 】

時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形<五角形<六角形<円<星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

10

【 0 8 0 2 】

また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青<黄<緑<赤<虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【 0 8 0 3 】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

20

【 0 8 0 4 】

先読み演出が行われる保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」や「青<黄<緑<赤<虹」の順に1つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」や「黄 虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。

【 0 8 0 5 】

30

なお、図 5 7 の備考（保留対応）の欄に示される「1」～「4」は、図 5 6 と同様に、それぞれ、第 1 保留領域～第 4 保留領域を示す。

【 0 8 0 6 】

また、図 5 7 の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 2 とに対応して示される「0」～「5」は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「0」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「1」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「2」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「3」に相当し、上述の「円」および「赤」が「4」に相当し、上述の「星」および「虹」が「5」に相当する。

40

【 0 8 0 7 】

以下、図 5 7 の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 2 とに対応して示される「0」～「5」を、期待値レベル「0」～「5」と称する。

【 0 8 0 8 】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の先読み期待値演出パターンは、図 5 7 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値 2 とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み期待値演出パターンは、図 5 8 の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）に示されるように、例えば

50

、保留数と、サブ演出選択用乱数値 2 とに基づいて決定される。サブ演出選択用乱数値 2 は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ CPU 301 により抽出される乱数値である。なお、図 57 および図 58 では、保留数が「1」～「3」の場合についてのみ図示し、保留数が「4」の場合の図示を、便宜上、省略している。

#### 【0809】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値 2 が「750」の場合、先読み期待値演出パターンは「43H」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「43H」に決定された場合、第 3 保留領域では期待値レベルが「2」、第 3 保留領域から第 2 保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「3」に変化し、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に期待値レベルが「3」から「5」に変化する。

10

#### 【0810】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「3」、サブ演出選択用乱数値 2 が「680」の場合、先読み期待値演出パターンは「3FH」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「3FH」に決定された場合、第 3 保留領域では期待値レベルが「2」、第 2 保留領域では期待値レベルが「2」、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に期待値レベルが「2」から「4」に変化する。

#### 【0811】

このように、サブ CPU 301 は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図 57 参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図 58 参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値 2 とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

20

#### 【0812】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図 57 に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。

#### 【0813】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「01H」や「0BH」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。

30

#### 【0814】

また、図 57 や図 58 では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値 2 を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値 2 を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を 0 にして選択されない）ようにしてもよい。

#### 【0815】

##### [ 1 - 9 - 3 . 先読み演出パターン決定処理 ]

次に、図 54 ～ 図 58 の各テーブルを参照してサブ CPU 301 により実行される先読み演出パターン決定処理について、図 59 を参照して説明する。図 59 は、サブ CPU 301 により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブ CPU 301 は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

40

#### 【0816】

サブ CPU 301 は、まず、メイン CPU 201 から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（S3001）。

#### 【0817】

入賞コマンドを受信していない場合（S3001 が NO 判定の場合）、サブ CPU 30

50

1 は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0818】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（S3001がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3002に移す。

【0819】

S3002において、サブCPU301は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【0820】

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（S3002がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0821】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（S3002がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3003に移す。

【0822】

S3003において、サブCPU301は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か（図55参照）を判定する。

【0823】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（S3003がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0824】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（S3003がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3004に移す。

【0825】

S3004において、サブCPU301は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、4または8）より大きいかなかを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、B時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3005に移す。

【0826】

なお、本実施例では、S3004において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいかなかを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（S3003がYES判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいかなかを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインCPU201から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインCPU201とは別にサブCPU301が管理してもよい。

【0827】

S3005において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図55参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3006に移す。

【0828】

S3006において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3007に移す。

【0829】

S3007において、サブCPU301は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当

10

20

30

40

50

り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインCPU201から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にYES判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインCPU201からサブCPU301に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【0830】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（S3007がYES判定）、サブCPU301は、処理を、S3008に移す。

【0831】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（S3007がNO判定）、サブCPU301は、処理を、S3009に移す。

【0832】

S3008において、サブCPU301は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図57の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブCPU301は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【0833】

また、S3009において、サブCPU301は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図58の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブCPU301は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【0834】

[1-9-4. 先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例]

上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興趣を高めることが可能となる。なお、保留画像の形態を変化させるタイミングは、保留がシフトする際に限られず、例えば当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

【0835】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第1サブ保留領域（4）～第1サブ保留領域（1）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第1始動口120への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【0836】

ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図54の例えば「03H」、「0EH」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図54の例えば「06H」、「11H」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図15参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【0837】

なお、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合を、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも高くしてもよい。この場合、先読み演出が実行されると、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、興趣を高めることが可能となる。

【0838】

10

20

30

40

50

また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図10参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、A時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびA時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、A時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

**【0839】**

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第1特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第2特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

**【0840】**

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図15、図54～図56を参照すると分かるように、サブCPU301は、先読み時短当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブCPU301は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。

20

**【0841】**

また、本実施例において、サブCPU301は、先読み時短当り演出パターンまたは先読み共通当り演出パターンで先読み演出を実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行可能である。ただし、サブCPU301は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行しない。

30

**【0842】**

また、先読み大当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み当り種別演出パターン（SAS演出パターン）「37H」と、先読み時短当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み当り種別演出パターン「29H」と、先読み共通当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み演出パターン（SAS演出パターン）「27H」と）のいずれが実行された場合であっても、サブCPU301は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、図55に示されるサブ変動演出パターン「0AH」、「0BH」）を実行するようにしてもよい。

**【0843】**

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

**【0844】**

また、図15に示されるように、先読み演出が実行された始動情報について行われる特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと共通する演出が表示された後、大当り系リーチCと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチCと共通する演出が何ら実行されなかった場合、大当り系リーチCに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと共通する演出が表示された後、時短当り系リーチCと共通す

50



る演出に移行可能である。一方、共通リーチCと共通する演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチCに移行しない。

【0845】

ところで、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている(53002を参照)。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである可能性があることを示す先読み演出態様(以下「大当り先読み演出」と称する)がすでに実行されている場合にも、サブCPU301は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0846】

例えば、任意の一の保留(以下「第1の保留」と称する)と、この第1の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留(以下「第2の保留」と称する)とを含む複数の保留が存在し、第1の保留において先読み大当り演出パターン(例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「17H」)が実行されている場合、第2の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第2の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第1の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御された場合、第2の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

【0847】

なお、第1の保留が大当りの保留(大当りが導出される保留)であったとしても、第1の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第2の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【0848】

また、第1の保留においてガセの大当り先読み演出(例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「53H」)が実行されている場合にも、第2の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0849】

ただし、第1の保留において時短当り先読み演出(例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「05H」)が実行されている場合は、第2の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第1の保留について仮に時短当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【0850】

また、第1のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含まないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、第1の保留において小当り先読み演出が実行されている場合にも、第2の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第1の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【0851】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様(以下「小当り先読み演出」と称する)が第1の保留において実行されている場合、第2の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第1の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。

【0852】

10

20

30

40

50

また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第1始動口120に入賞して始動情報が保留された場合、サブCPU301は、この保留について先読み演出を実行しない。

#### 【0853】

また、本実施例において、サブCPU301は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインCPU201により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

#### 【0854】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインCPU201により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、「時短当り」に基づくC時短遊技状態を実行しないこととなる。

#### 【0855】

##### 【1-10．先読み演出の具体例】

以下に、先読み演出の具体例について、図60～図64を参照して説明する。本実施例では、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

#### 【0856】

##### 【1-10-1．先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例】

上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図60を参照して説明する。

#### 【0857】

図60(a)～図60(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図60(a)～図60(f)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「1CH」、「3CH」、「58H」、または「78H」に相当する。また、図60(a)～図60(f)に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図57で図示が省略されている。

#### 【0858】

図60(a)～図60(f)に示されるように、表示装置7の表示領域7aには、第1保留領域411～第4保留領域414が表示されている。上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414は、それぞれ、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第0領域410は、

10

20

30

40

50

当該変動に対応する情報が記憶されている第 1 サブ保留領域 ( 0 ) に対応する領域である。

【 0 8 5 9 】

本実施例では、第 1 サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブ CPU 3 0 1 は、保留情報が記憶されている第 1 サブ保留領域に対応する保留領域 4 1 1 ~ 4 1 4 を、三角形で示される保留画像 ( 以下、単に「保留画像」と称する ) で表示するようにしている。また、第 1 サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブ CPU 3 0 1 は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。

【 0 8 6 0 】

図 6 0 ( a ) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第 1 サブ保留領域 ( 1 ) ~ ( 3 ) に保留情報が記憶されており、第 1 サブ保留領域 ( 4 ) には保留情報が記憶されていないことを示す。

10

【 0 8 6 1 】

図 6 0 ( b ) では、図 6 0 ( a ) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。これは、図 6 0 ( a ) に示される状態から、第 1 サブ保留領域 ( 4 ) に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【 0 8 6 2 】

サブ CPU 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態 ( 例えば色 ) を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。

20

【 0 8 6 3 】

本実施例では、図 6 0 ( b ) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の色は白 ( 期待値レベル「 0 」 ) であり、第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の色は青 ( 期待値レベル「 1 」 ) である。

【 0 8 6 4 】

図 6 0 ( c ) は、図 6 0 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 ( b ) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の色が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、青から黄 ( 期待値レベル「 2 」 ) に変化したことを示す画像である。

30

【 0 8 6 5 】

図 6 0 ( d ) は、図 6 0 ( c ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 ( c ) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の色が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄から緑 ( 期待値レベル「 3 」 ) に変化したことを示す画像である。

【 0 8 6 6 】

図 6 0 ( e ) は、図 6 0 ( d ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 ( d ) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の色が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑から赤 ( 期待値レベル「 4 」 ) に変化したことを示す画像である。

40

【 0 8 6 7 】

図 6 0 ( f ) は、図 6 0 ( e ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 0 ( e ) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の色が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、赤から虹 ( 期待値レベル「 5 」 ) に変化したことを示す画像である。

【 0 8 6 8 】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色 ( 期待値レベル ) は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 8 6 9 】

50

また、図 60 では、大当り系先読み演出形態を変化させて、大当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、大当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出がサブ CPU 301 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

【0870】

[ 1 - 10 - 2 . 先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例 ]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図 61 を参照して説明する。

【0871】

図 61 ( a ) ~ 図 61 ( f ) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図 61 ( a ) ~ 図 61 ( f ) に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図 56 の「0EH」、「2EH」、「4AH」、または「6AH」に相当する。また、図 61 ( a ) ~ 図 61 ( f ) に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図 57 で図示が省略されている。

【0872】

図 61 ( a ) では、第 1 保留領域 411 ~ 第 3 保留領域 413 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 414 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【0873】

図 61 ( b ) では、図 61 ( a ) に示される状態から、第 4 保留領域 414 に保留画像が新たに表示されている。サブ CPU 301 は、上述したとおり、第 1 保留領域 411 ~ 第 4 保留領域 414 に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【0874】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【0875】

本実施例では、図 61 ( b ) において、第 1 保留領域 411 ~ 第 3 保留領域 413 に示される保留画像の形状は三角形（期待値レベル「0」）であり、第 4 保留領域 414 に示される保留画像の形状は四角形（期待値レベル「1」）である。

【0876】

図 61 ( c ) は、図 61 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 61 ( b ) において第 4 保留領域 414 に表示されていた保留画像の形状が、第 3 保留領域 413 にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「2」）に変化したことを示す画像である。

【0877】

図 61 ( d ) は、図 61 ( c ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 61 ( c ) において第 3 保留領域 413 に表示されていた保留画像の形状が、第 2 保留領域 412 にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「3」）に変化したことを示す画像である。

【0878】

図 61 ( e ) は、図 61 ( d ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 61 ( d ) において第 2 保留領域 412 に表示されていた保留画像の形状が、第 1 保留領域 411 にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「4」）に変化したことを示す画像である。

【0879】

図 61 ( f ) は、図 61 ( e ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 61 ( e ) において第 1 保留領域 411 に表示されていた保留画像の形状が、第 0

10

20

30

40

50

領域 4 1 0 にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「5」）に変化したことを示す画像である。

【0880】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」の順に1つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」に変化させてもよい。

【0881】

また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【0882】

また、図61では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブCPU301により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。

・時短当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【0883】

[1-10-3. 先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図62を参照して説明する。

【0884】

図62(a)～図62(d)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図62(a)～図62(d)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、図62(a)～図62(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57の「43H」に相当する。

【0885】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。

【0886】

図62(a)では、第1保留領域411および第2保留領域412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域413および第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【0887】

図62(b)では、図62(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。サブCPU301は、第1保留領域411～第4保留領域414に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形<黄の五角形<緑の六角形<赤の円<虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 8 8 】

本実施例では、図 6 2 ( b ) において、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に示される保留画像の形態は、白の三角形 ( 期待値レベル「 0 」 ) であり、第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形態は、黄の五角形 ( 期待値レベル「 2 」 ) である。

## 【 0 8 8 9 】

図 6 2 ( c ) は、図 6 2 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 ( b ) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形 ( 期待値レベル「 3 」 ) に変化したことを示す画像である。

## 【 0 8 9 0 】

図 6 2 ( d ) は、図 6 2 ( c ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 ( c ) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑の六角形 ( 期待値レベル「 3 」 ) の共通当り系先読み演出形態 ) から虹の三角形 ( 期待値レベル「 5 」 ) の大当り系先読み演出形態 ) に変化したことを示す画像である。

## 【 0 8 9 1 】

すなわち、図 6 2 ( b ) および図 6 2 ( c ) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図 6 2 ( d ) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態 ( 例えば期待値レベル「 5 」 ) であることを把握することが可能なものである。

## 【 0 8 9 2 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り ( 大当りまたは時短当り ) に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

## 【 0 8 9 3 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形 < 黄の五角形 < 緑の六角形 < 赤の円 < 虹の星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形 ( 共通当り系先読み演出形態 ) 赤の三角形 ( 大当り系先読み演出形態 ) 」に変化させてもよいし、「緑の六角形 ( 共通当り系先読み演出形態 ) 三角形の星 ( 時短当り系先読み演出形態 ) 」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

## 【 0 8 9 4 】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

## 【 0 8 9 5 】

また、図 6 2 では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り ( 大当りまたは時短当り ) が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ CPU 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

・ 共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

・ 共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当

10

20

30

40

50

確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【 0 8 9 6 】

[ 1 - 1 0 - 4 . 共通当り系先読み演出形態の変形例 ]

なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の变化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

10

【 0 8 9 7 】

図 6 3 ( a ) ~ 図 6 3 ( d ) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図 6 3 ( a ) ~ 図 6 3 ( d ) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、図 6 3 ( a ) ~ 図 6 3 ( d ) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 または図 5 8 の「 3 1 H 」に相当する。

【 0 8 9 8 】

また、図 6 4 ( a ) ~ 図 6 4 ( d ) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図 6 4 ( a ) ~ 図 6 4 ( d ) に示される先読み当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 0 7 H 」、「 2 7 H 」、「 4 3 H 」、または「 6 3 H 」に相当し、図 6 4 ( a ) ~ 図 6 4 ( d ) に示される先読み期待値演出パターンは、図 5 7 または図 5 8 の「 3 1 H 」に相当する。

20

【 0 8 9 9 】

図 6 3 ( a ) および図 6 4 ( a ) では、第 1 保留領域 4 1 1 および第 2 保留領域 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 1 3 および第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 0 9 0 0 】

図 6 3 ( b ) では、図 6 3 ( a ) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。

30

【 0 9 0 1 】

同様に、図 6 4 ( b ) では、図 6 4 ( a ) に示される状態から、第 3 保留領域 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。

【 0 9 0 2 】

図 6 3 ( b ) および図 6 4 ( b ) のいずれにおいても、第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【 0 9 0 3 】

図 6 3 ( c ) は、図 6 3 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 3 ( b ) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされていることを示す画像である。

40

【 0 9 0 4 】

同様に、図 6 4 ( c ) は、図 6 4 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 4 ( b ) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされていることを示す画像である。

【 0 9 0 5 】

図 6 3 ( d ) は、図 6 3 ( c ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であっ

50

て、図 6 3 ( c ) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形 ( 大当りの期待値レベル「4」) に変化したことを示す画像である。

【0906】

一方、図 6 4 ( d ) は、図 6 4 ( c ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 4 ( c ) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円 ( 時短当りの期待値レベル「4」) に変化したことを示す画像である。

【0907】

このように、先読み演出形態を専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り系先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【0908】

[ 1 - 1 1 . 機外に出力される信号 ]

次に、外部端子板 1 8 4 ( 図 6 参照 ) から第 1 のパチンコ遊技機の機外 ( 例えば、ホールコンピュータ 1 8 6 ( 図 6 参照 ) 、各島に設けられる島コンピュータ ( 不図示 ) ) に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第 1 のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

【0909】

本実施例において、外部端子板 1 8 4 ( 図 6 参照 ) は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとして C H 1 ~ C H 1 2 を有する。外部端子板 1 8 4 の各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報 1」、「扉・枠開放」、「外部情報 1」~「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【0910】

図 6 5 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図 6 5 に示されるように、C N 1 からは「賞球情報 1」の信号が出力され、C H 2 からは「扉・枠開放」の信号が出力され、C H 3 ~ C H 1 0 からはそれぞれ「外部情報 1」~「外部情報 8」の各信号が出力され、C H 1 1 からは「賞球情報 2」の信号が出力され、C H 1 2 からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第 1 のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図 6 5 に示されるとおりである。

【0911】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報 1」の信号を例に挙げて説明する。なお、図 6 5 に示されるように、本実施例では、「賞球情報 1」の信号は、賞球払出 1 0 個毎に 1 2 0 m s e c 出力される。

【0912】

図 6 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【0913】

図 6 6 に示されるように、払出検出スイッチ ( 不図示 ) は、賞球が 1 個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口 1 3 1 ( 図 4 参照 ) に遊技球が入賞した場合は例えば 1 0 個の賞球が払い出され、始動口 ( 第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 ( いずれも図 4 参照 ) ) に遊技球が入賞した場合は例えば 3 個の賞球が払い出され、一般入賞口 1 2 2 ( 図 4 参照 ) に遊技球が入賞した場合は例えば 4 個の賞球が払い出される。

【0914】

10

20

30

40

50



そして、メインCPU201（図6参照）は、賞球が10個払い出される都度、「賞球情報1」の信号を、例えば120msの間、第1のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メインCPU201は、「賞球情報1」の信号の前の出力時を起点として10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば120msの間、「賞球情報1」の信号を出力する。なお、「賞球情報1」の信号を、10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報1」の信号を、賞球が10個払い出される都度出力したり120msの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報1」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

10

#### 【0915】

次に、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

#### 【0916】

図67は、第1のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路200での発生契機、主制御回路200（図6参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図67では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

#### 【0917】

なお、第1のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図67には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図67では、大入賞口131を大当り用大入賞口と記載している。

20

#### 【0918】

なお、図67に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図67に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図67に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

30

#### 【0919】

メインCPU201（図6参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブCPU301（図6参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブCPU301は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

40

#### 【0920】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインCPU201およびサブCPU301（いずれも図6参照）による制御について簡単に説明する。

#### 【0921】

図67に示されるように、例えば、初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口が開放される前に1個の入賞検出があると、メインCPU201（図6参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、12秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブCPU301（図6参照）に送信する。

#### 【0922】

50

なお、本実施例では、図 6 7 に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が 1 2 秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ 1 8 6（図 6 参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

#### 【 0 9 2 3 】

サブ CPU 3 0 1（図 6 参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば 3 0 秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

- ・表示制御回路 3 0 4 を介して表示装置 7（いずれも例えば図 6 参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
- ・音声制御回路 3 0 5 を介してスピーカ 3 2（いずれも例えば図 6 参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声を出力する報知制御。
- ・音声制御回路 3 0 5 を介してスピーカ 3 2 から例えばピープ音を出力する報知制御。
- ・LED 制御回路 3 0 6 を介して LED 群 4 6（いずれも例えば図 6 参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

#### 【 0 9 2 4 】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば 3 0 秒経過する前に電断があった場合、サブ CPU 3 0 1 は、上述の報知制御を終了する。

#### 【 0 9 2 5 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

#### 【 0 9 2 6 】

次に、遊技状態に応じて第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図 6 8 を参照して説明する。図 6 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図 6 8 において、出力される信号を○で示し、出力されない信号を×で示す。

#### 【 0 9 2 7 】

図 6 8 に示されるように、本実施例では、メイン CPU 2 0 1 により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報 3」および「外部情報 7」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報 3」、「外部情報 5」および「外部情報 7」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報 3」および「外部情報 6」の信号が出力される。

#### 【 0 9 2 8 】

このように、メイン CPU 2 0 1 により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ 1 8 6（図 6 参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

#### 【 0 9 2 9 】

なお、本実施例では、図 6 8 に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される

10

20

30

40

50

信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ 1 8 6（図 6 参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

10

【 0 9 3 0 】

また、図 6 8 に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サボ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サボ制御および特図短縮制御のうち電サボ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サボ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

20

【 0 9 3 1 】

また、上述の第 1 のパチンコ遊技機についての説明では、メイン C P U の制御により、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とに制御可能である（A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、A 時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B 時短遊技状態の機能及び C 時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、A 時短遊技状態の機能、及び、B 時短遊技状態の機能または C 時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B 時短遊技状態の機能または C 時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。

30

【 0 9 3 2 】

また、例えば S T 機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、1 0 0 % の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、A 時短遊技状態の機能、B 時短遊技状態の機能、及び C 時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【 0 9 3 3 】

[ 2 . 第 2 のパチンコ遊技機 ]

次に、第 2 のパチンコ遊技機について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第 1 のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電氣的構成についても、第 1 のパチンコ遊技機と異なる点がある。

40

【 0 9 3 4 】

以下、第 2 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠 2 およびベースドア 3 等の基本構成等、並びに、外部端子板 1 1 8 4（後述の図 7 0 参照）から第 2 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ 1 1 8 6（後述の図 7 0 参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第 1 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【 0 9 3 5 】

50

また、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【０９３６】

[ ２ - １ . 遊技盤ユニット ]

図６９は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０には遊技領域１１０５

10

【０９３７】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５（図４参照）に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【０９３８】

図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂと、普通電動役物ユニット１１４５と、小当りユニット１１５０と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、遊技盤ユニット１０１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、ＬＥＤユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

20

【０９３９】

（遊技パネル）

遊技パネル１１００には、表示装置１００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１１００の前面には、ガイドレール１１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１１０から遊技領域１１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１１０５の下方に向けて流下する。

30

【０９４０】

また、遊技パネル１１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル１１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル１１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル１１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

40

【０９４１】

（ガイドレール）

ガイドレール１１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１１０５は、ガイドレール１１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置１００６（後述の図７０参照）から発射された遊技球を遊技領域１１０５の上部に案内する機能を有する。

【０９４２】

（センター役物）

センター役物１１１５は、遊技パネル１１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれる

50

ように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 0 9 4 3 】

発射装置 1 0 0 6 によって遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する。左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2 ( 図 1、図 2 参照 ) の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 1 0 7 を流下する。

10

【 0 9 4 4 】

また、センター役物 1 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 1 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 1 8 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 1 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 0 9 4 5 】

ステージ 1 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 1 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞 ( 通過 ) するようになっている。

20

【 0 9 4 6 】

( 第 1 始動口 )

第 1 始動口 1 1 2 0 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能 ( 右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能 ) となるように配置されている。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1 ( 後述の図 7 0 参照 ) により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能 ( 左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能 ) な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

30

【 0 9 4 7 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1 ( 後述の図 7 0 参照 ) により第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 ( 例えば最大 4 個 ) まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

40

【 0 9 4 8 】

( 一般入賞動口 )

一般入賞口 1 1 2 2 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能 ( 右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能 ) となるように配置されている。一般入賞口 1 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 ( 後述の図 7 0 参照 ) により検出される。

【 0 9 4 9 】

一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 ( 後述の図 7 0 参照 ) により一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

50

## 【 0 9 5 0 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

## 【 0 9 5 1 】

( 通過ゲートユニット )

通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 1 2 6 と、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 ( 後述の図 7 0 参照 ) とを一体化したユニット体である。

10

## 【 0 9 5 2 】

通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数 ( 例えば最大 4 個 ) まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 1 0 6 に配置されていてもよい。

## 【 0 9 5 3 】

また、通過ゲート 1 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当たりでない遊技状態 ( 例えば通常遊技状態等 ) から大当たり遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当たりであることを示す停止表示態様 ( 図柄組合せ ) が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 ( 後述の図 7 0 参照 ) により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当たり遊技状態に移行するようにしてもよい。

20

## 【 0 9 5 4 】

( 特別電動役物ユニット )

特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 と、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 ( 通過 ) を検出する大当たり用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2 ( 後述の図 7 0 参照 ) と、特別電動役物 1 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、右側領域 1 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 1 2 5 よりも下方に配置されている。

30

## 【 0 9 5 5 】

大当たり用大入賞口 1 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 ( 左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能 ) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当たり用大入賞口 1 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当たり用大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大当たり用大入賞口を配置するようにしてもよい。

40

## 【 0 9 5 6 】

また、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数 ( 例えば 1 0 個 ) の遊技球が入賞 ( 通過 ) 可能となるように開放される入賞口である。大当たり用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2 ( 後述の図 7 0 参照 ) により大当たり用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

## 【 0 9 5 7 】

特別電動役物 1 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 1 3 4 と、この特電

50

用シャッタ 1 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 1 3 5 ( 後述の図 7 0 参照 ) とを備える。特別電動役物 1 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口 1 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

#### 【 0 9 5 8 】

( 第 2 始動口 )

本実施例では、第 2 始動口として、第 2 始動口 1 1 4 0 A および第 2 始動口 1 1 4 0 B が遊技領域 1 1 0 5 に配置されており、これらの第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B は、いずれも、右打ちされた遊技球が入賞可能 ( 左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能 ) となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A または / および第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞可能であってもよい。

#### 【 0 9 5 9 】

第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A ( 後述の図 7 0 参照 ) により検出される。また、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B ( 後述の図 7 0 参照 ) により検出される。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B のいずれに遊技球が入賞したとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理の契機となる。

#### 【 0 9 6 0 】

第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A , 1 1 4 1 B ( 後述の図 7 0 参照 ) により第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞 ( 通過 ) が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 ( 例えば最大 4 個 ) まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。一方、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

#### 【 0 9 6 1 】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に 2 つの流下経路 1 1 0 7 a , 1 1 0 7 b が形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図 6 9 に示される分岐釘 1 1 0 8 によって、上方の流下経路 1 1 0 7 a または下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられる。

#### 【 0 9 6 2 】

第 2 始動口 1 1 4 0 A は、上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第 2 始動口 1 1 4 0 A への入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球のうち所定の期待値 ( 例えば、概ね 3 分の 1 ~ 5 分の 1 ) で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下したものの第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞しなかった遊技球は、アウト口 1 1 7 8 から機外に排出されるように構成されている。

#### 【 0 9 6 3 】

第 2 始動口 1 1 4 0 B は、下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット 1 1 4 5 の説明において後述する。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 6 4 】

( 普通電動役物ユニット )

普通電動役物ユニット 1 1 4 5 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b 側に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 1 1 4 6 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B としている。ただし、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B とすることは必須ではなく、例えば第 1 始動口を上記の入賞口としてもよい。

## 【 0 9 6 5 】

普通電動役物 1 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 1 1 4 7 と、この普電用シャッタ 1 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 1 1 4 8（後述の図 7 0 参照）とを備える。普通電動役物 1 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 1 1 4 7 は、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 1 1 4 7 に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

## 【 0 9 6 6 】

( 小当りユニット )

小当りユニット 1 1 5 0 は、小当り用大入賞口 1 1 5 1 と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（後述の図 7 0 参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ 1 1 5 3 と、この小当り用シャッタ 1 1 5 3 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド 1 1 5 4 とを一体化したユニット体である。

## 【 0 9 6 7 】

小当り用シャッタ 1 1 5 3 は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

## 【 0 9 6 8 】

小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（後述の図 7 0 参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 に遊技球が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

## 【 0 9 6 9 】

また、小当りユニット 1 1 5 0 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b であって普通電動役物ユニット 1 1 4 5 の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物 1 1 4 6 の作動によって第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、下方の流下経路 1 1 0 7 b を流下した遊技球は小当り用大入賞口 1 1 5 1 に到達する前に、上流側に設けられる第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞するため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞することが困難（または不可能）となる。

## 【 0 9 7 0 】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と小当り用大入賞口 1 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

## 【 0 9 7 1 】

( アウト口 )

アウト口 1 1 7 8 は、遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば

10

20

30

40

50



、第1始動口1120、第2始動口1140A、1140B、大当り用大入賞口1131、一般入賞口1122等)のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口1178は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域1105の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口1178に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口1122の間や普通電動役物ユニット1145と小当りユニット1150との間等にアウト口を設けて、遊技領域1105を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

#### 【0972】

##### (裏ユニット)

裏ユニット(不図示)は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル1100の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路1300(後述の図70参照)によって制御される可動役物等の演出用役物群1058を備える。演出用役物群1058は、例えば表示装置1007の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群1058のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

#### 【0973】

##### [2-2.電気的構成]

次に、図70を参照して、第2のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図70は、第2のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第2のパチンコ遊技機の制御回路は、第1のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

#### 【0974】

図70に示されるように、第2のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路1200と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路1300と、払出・発射制御回路1400と、電源供給回路1450と、から構成される。

#### 【0975】

##### [2-2-1.主制御回路]

主制御回路1200は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインCPU1201、メインROM1202(読み出し専用メモリ)、メインRAM1203(読み書き可能メモリ)、初期リセット回路1204およびバックアップコンデンサ1207等を備えており、主基板ケース(不図示)内に収容されている。

#### 【0976】

メインCPU1201には、メインROM1202、メインRAM1203および初期リセット回路1204等が接続される。メインCPU1201は、動作を監視するWDT(watchdog timer)や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

#### 【0977】

メインROM1202には、メインCPU1201により第2のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインCPU1201は、メインROM1202に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

#### 【0978】

メインRAM1203には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインRAM1203は、メインCPU1201の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインCPU1201の一時記憶領域としてRAMを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

#### 【0979】

10

20

30

40

50

初期リセット回路 1204 は、メイン CPU 1201 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【0980】

バックアップコンデンサ 1207 は、電断時等に、メイン RAM 1203 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【0981】

さらに、主制御回路 1200 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 1205、および、サブ制御回路 1300 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 1206 等も備える。

【0982】

また、主制御回路 1200 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 1200 には、普通図柄表示部 1161、普通図柄用保留表示部 1162、第 1 特別図柄表示部 1163、第 2 特別図柄表示部 1164、第 1 特別図柄用保留表示部 1165、第 2 特別図柄用保留表示部 1166、確変報知用表示部 1167、時短報知用表示部 1168、普電用ソレノイド 1148、特電用ソレノイド 1135、および、小当り用ソレノイド 1154 等が接続されている。また、主制御回路 1200 には、これらの他、性能表示モニタ 1170 およびエラー報知モニタ 1172 等も接続されている。主制御回路 1200 は、I/O ポート 1205 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【0983】

性能表示モニタ 1170 には、メイン CPU 1201 の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 60000 個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ペース値とも呼ばれる。

【0984】

エラー報知モニタ 1172 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 1172 には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【0985】

また、主制御回路 1200 には、第 1 始動口スイッチ 1121、第 2 始動口スイッチ 1141A、1141B、通過ゲートスイッチ 1127、大当り用大入賞口カウントスイッチ 1132、一般入賞口スイッチ 1123 および小当り用大入賞口カウントスイッチ 1152 等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号が I/O ポート 1205 を介して主制御回路 1200 に出力される。

【0986】

さらに、主制御回路 1200 には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 1186 にデータ送信する際に用いる外部端子板 1184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 1174、メイン RAM 1203 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 1176 等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ 1176 は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【0987】

また、設定キー 1174 およびバックアップクリアスイッチ 1176 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に

10

20

30

40

50

収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー 1 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

#### 【 0 9 8 8 】

なお、本実施例では、設定キー 1 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 は、主制御回路 1 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 1 4 0 0 や電源供給回路 1 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー 1 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 1 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

#### 【 0 9 8 9 】

##### [ 2 - 2 - 2 . サブ制御回路 ]

サブ制御回路 1 3 0 0 は、サブ CPU 1 3 0 1、プログラム ROM 1 3 0 2、ワーク RAM 1 3 0 3、表示制御回路 1 3 0 4、音声制御回路 1 3 0 5、LED 制御回路 1 3 0 6、役物制御回路 1 3 0 7 およびコマンド入力ポート 1 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 7 0 には示されていないが、サブ制御回路 1 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 ( 図 1 参照 ) 等も接続されている。

#### 【 0 9 9 0 】

プログラム ROM 1 3 0 2 には、サブ CPU 1 3 0 1 により第 2 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 1 3 0 1 は、プログラム ROM 1 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 1 3 0 1 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

#### 【 0 9 9 1 】

ワーク RAM 1 3 0 3 は、サブ CPU 1 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

#### 【 0 9 9 2 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 1 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

#### 【 0 9 9 3 】

表示制御回路 1 3 0 4 は、サブ CPU 1 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 1 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

#### 【 0 9 9 4 】

そして、表示制御回路 1 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 1 0 0 7 に供給する。表示装置 1 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 1 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

#### 【 0 9 9 5 】

音声制御回路 1 3 0 5 は、スピーカ 1 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 1 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の

10

20

30

40

50

音声データを記憶する音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMPと称する）等を備える。

【0996】

音源ICは、スピーカ1032から出力される音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU1301からの音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ1032から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【0997】

LED制御回路1306は、装飾LED等を含むLED群1046の制御を行うための回路である。LED制御回路1306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

【0998】

役物制御回路1307は、各役物（例えば、演出用役物群1058のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路1307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0999】

また、役物制御回路1307は、サブCPU1301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU1301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【1000】

コマンド入力ポート1308は、コマンド出力ポート1206と接続されており、主制御回路1200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【1001】

払出・発射制御回路1400は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路1400には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置1082、遊技球を発射させることが可能な発射装置1006、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット1180等が接続されている。

【1002】

払出・発射制御回路1400は、主制御回路1200から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置1082に対して所定の信号を送信し、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。

【1003】

カードユニット1180には、球貸し操作パネル1182が接続されている。球貸し操作パネル1182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット1180に送信される。払出・発射制御回路1400は、カードユニット1180から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置1082に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル1182は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット1180側に設けられてもよい。

【1004】

また、払出・発射制御回路1400は、発射ハンドル62（図1、図2参照）が時計回

10

20

30

40

50

りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 1 0 0 5 】

電源供給回路 1 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 1 2 0 0、サブ制御回路 1 3 0 0、払出・発射制御回路 1 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

【 1 0 0 6 】

電源供給回路 1 4 5 0 には、電源スイッチ 1 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 1 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 1 2 0 0、サブ制御回路 1 3 0 0、払出・発射制御回路 1 4 0 0 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

10

【 1 0 0 7 】

[ 2 - 3 . 基本仕様 ]

次に、図 7 1 ~ 図 7 5 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 0 0 8 】

第 2 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1 2 0 1 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 1 2 0 1 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

20

【 1 0 0 9 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 1 3 0 1 は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置 1 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

30

【 1 0 1 0 】

[ 2 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

図 7 1 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 0 1 1 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

40

【 1 0 1 2 】

特別図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5 ( 6 5

50

５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１０１３】

本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

10

【１０１４】

また、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

20

【１０１５】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

30

【１０１６】

また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４０９～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１７】

40

同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２２１１８～２２３２２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値

50

が 2 2 3 2 3 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 1 0 1 8 】

また、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 2 2 1 1 7 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 2 2 1 1 8 ~ 2 2 9 6 8 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が 2 2 9 6 9 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【 1 0 1 9 】

このように、本実施例では、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する特別図柄当り判定用乱数値のうち、0 から所定幅（例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理であれば 0 ~ 2 2 1 1 7 ）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば 2 2 3 2 3 ~ 6 5 5 3 5 ）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグが OFF から ON（または ON から OFF）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

20

【 1 0 2 0 】

また、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

30

【 1 0 2 1 】

とくに、図 7 1 に示されるように、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 0 2 2 】

ただし、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねるようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

40

【 1 0 2 3 】

ところで、図 7 1 に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メイン CPU 1 2 0 1 は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メイン CPU 1 2 0 1 は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

50

## 【 1 0 2 4 】

## [ 2 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル ]

図 7 2 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

## 【 1 0 2 5 】

特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図 7 8 の S 1 0 3 5 の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 ( 1 0 0 種類 ) の中から抽出される。

10

## 【 1 0 2 6 】

図 7 2 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 6 9 である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。

20

## 【 1 0 2 7 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 または 1 である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 3」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 2 ~ 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 4」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 3」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 1 0 ~ 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 5」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 6 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 4」を選択する。

30

## 【 1 0 2 8 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 7」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択する。

40

## 【 1 0 2 9 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 9 6 である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 8」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 9」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 7」を選択する。

## 【 1 0 3 0 】

50



また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「Z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「ZA8」を選択する。

#### 【1031】

なお、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインCPU1201は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ1153（図69参照）を作動させて、小当り用大入賞口1151（図69参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

10

#### 【1032】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～29のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「Z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「ZA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が30～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「Z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「ZA10」を選択する。さらに、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「Z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「ZA10」を選択する。

20

#### 【1033】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「Z14」を選択し、図柄指定コマンドとして「ZA11」を選択する。

#### 【1034】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図71参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図72参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

30

#### 【1035】

なお、第2のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路1200のメインROM1202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164（図70参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部1163、1164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

40

#### 【1036】

#### [2-3-3. 当り種類決定テーブル]

図73は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または/およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図78のS1036の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図73に示される当り遊技状態の

50

態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

#### 【1037】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」の場合、メインCPU1201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を10回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z1」の場合および「z8」の場合、メインCPU1201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を50回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z2」の場合および「z9」の場合、メインCPU1201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を100回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した時短当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

#### 【1038】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【1039】

ところで、上述したとおり、メインCPU1201は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインCPU1201は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図72に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部1163、1164に導出するものの、C時短遊技状態に制御しない。また、メインCPU1201は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部1163、1164に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

#### 【1040】

なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、C時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態において、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。

#### 【1041】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10

」の場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口1151（図69参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、決定された小当り用大入賞口1151の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

#### 【1042】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

#### 【1043】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z11」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

#### 【1044】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、「z5」の場合、および「z12」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を10ラウンド、4ラウンド、および10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

#### 【1045】

また、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z13」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を4ラウンド、および10に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「z6」の場合は例えば200回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「z13」の場合は例えば300回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

#### 【1046】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、メインCPU1201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU1201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

#### 【1047】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図73の当り種類

10

20

30

40

50

決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図 7 3 に図示したものである。

#### 【 1 0 4 8 】

このように、本実施例において、メイン CPU 1 2 0 1 は、図 7 1 の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メイン CPU 1 2 0 1 は、図 7 2 の特別図柄判定テーブルを参照し、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

#### 【 1 0 4 9 】

また、図 7 3 に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御される A 時短遊技状態の時短回数は、例えば、2 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 6」の場合）または 3 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 1 3」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される C 時短遊技状態の時短回数は、例えば、1 0 回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、5 0 回（選択図柄コマンドが「z 1」の場合）または 1 0 0 回（選択図柄コマンドが「z 2」の場合）である。すなわち、A 時短遊技状態における時短回数の期待値が、C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A 時短遊技状態を C 時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【 1 0 5 0 】

なお、A 時短遊技状態における時短回数の期待値を C 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、C 時短遊技状態における時短回数の期待値を A 時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、C 時短遊技状態を A 時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利な C 時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【 1 0 5 1 】

#### [ 2 - 3 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル ]

図 7 4 は、第 2 のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図 7 5 は、第 2 のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 に記憶されている。なお、図 7 4 および図 7 5 の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づくときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づくときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。図 7 4 および図 7 5 の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図 7 8 の S 1 0 3 7 の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

#### 【 1 0 5 2 】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図 7 4 に示される低スター

ト用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【1053】

図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインCPU1201は、第1始動口1120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU1201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU1301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【1054】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU1201が決定しているが、これに限られず、サブCPU1301が決定するようにしてもよい。

10

【1055】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図75に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【1056】

なお、本実施例では、メインCPU1201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【1057】

図74および図75に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

20

【1058】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249（250種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99（100種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1059】

図75の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図74の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば概ね60000ms（例えば、長変動A～C）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第2特別図柄は、例えば1000ms（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

30

【1060】

メインCPU1201は、決定した変動パターン情報をサブCPU1301に送信する。サブCPU1301は、メインCPU1201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置1007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ1032から出力される音演出を制御する。

40

【1061】

なお、図74および図75には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【1062】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変

50

動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

#### 【 1 0 6 3 】

また、図 7 4 および図 7 5 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A、B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

10

#### 【 1 0 6 4 】

また、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイン CPU 1 2 0 1 は、普通電動役物 1 1 4 6（図 6 9 参照）の開放パターンを第 1 のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 1 1 4 6 の作動態様を制御する。

#### 【 1 0 6 5 】

20

#### [ 2 - 4 . 主制御処理 ]

第 2 のパチンコ遊技機において、主制御回路 1 2 0 0 のメイン CPU 1 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン CPU 1 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 4 2、図 8 6）等）、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。

30

#### 【 1 0 6 6 】

#### [ 2 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理 ]

次に、図 7 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 7 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【 1 0 6 7 】

図 7 6 に示されるように、メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、S 1 0 0 1 において、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 2 に移す。

40

#### 【 1 0 6 8 】

なお、図示しないが、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 1 0 0 1 の処理に先だて、メイン RAM 1 2 0 3 内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

#### 【 1 0 6 9 】

また、同じく図示しないが、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行。そして、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第 1 特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第 2 特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第 2 特別図柄についてのデモ

50

表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 45 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 1 3 0 0 が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブ CPU 1 3 0 1 はデモ表示演出を行う。

【 1 0 7 0 】

なお、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第 1 特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第 2 特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブ CPU 1 3 0 1 は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第 2 特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【 1 0 7 1 】

S 1 0 0 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 0 1 でロードした第 2 特別図柄の制御状態番号に基づいて、第 2 特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【 1 0 7 2 】

S 1 0 0 2 において第 2 特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 0 2 が N O 判定の場合）、すなわち第 2 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 3 に移す。例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 1 0 0 2 において N O 判定される。

【 1 0 7 3 】

一方、S 1 0 0 2 において第 2 特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S 1 0 0 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 4 に移す。

【 1 0 7 4 】

S 1 0 0 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 7 7 を参照して後述する。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 0 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 4 に移す。

【 1 0 7 5 】

S 1 0 0 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 0 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 5 に移す。

【 1 0 7 6 】

S 1 0 0 5 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 0 4 でロードした第 1 特別図柄の制御状態番号に基づいて、第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【 1 0 7 7 】

S 1 0 0 5 において第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S 1 0 0 5 が N O 判定の場合）、すなわち第 1 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 0 6 に移す。例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S 1 0 0 5 におい

10

20

30

40

50

てNO判定される。

【1078】

一方、S1005において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1005がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1007に移す。

【1079】

S1006において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1006の処理を実行した後、処理を、S1007に移す。

【1080】

S1007において、メインCPU1201は、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1007の処理を実行した後、処理を、S1008に移す。

【1081】

S1008において、メインCPU1201は、S1007でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1082】

S1008において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1008がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1010に移す。

【1083】

一方、S1008において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1008がYES判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU1201は、処理をS1009に移す。

【1084】

S1009において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1009の処理を実行した後、処理を、S1010に移す。

【1085】

S1010において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1010の処理を実行した後、処理を、S1011に移す。

【1086】

S1011において、メインCPU1201は、S1010でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1087】

S1011において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1011がNO判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図20～図23参照）に戻す。

【1088】

一方、S1011において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1011がYES判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU1201は、処理をS1012に移す。

【1089】

S1012において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1012の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御

10

20

30

40

50



メイン処理（図 20 ～ 図 23 参照）に戻す。

【1090】

なお、メインCPU1201は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S1001～S1012）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1091】

このように、本実施例では、第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第1特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【1092】

[2-4-2. 特別図柄管理処理]

次に、図77を参照して、特別図柄制御処理（図76参照）中のS1003、S1006、S1009、S1012でメインCPU1201により実行される特別図柄管理処理について説明する。図77は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【1093】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1003またはS1009で呼び出されて実行される場合には第2特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS1006またはS1012で呼び出されて実行される場合には第1特別図柄が処理対象となる。

【1094】

また、図77に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」～「5」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインCPU1201は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【1095】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の待ち時間が0であるか否かを判定する（S1021）。

【1096】

S1021において特別図柄の待ち時間が0でないと判定された場合（S1021がN判定の場合）、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図76参照）に戻す。

【1097】

一方、S1021において特別図柄の待ち時間が0であると判定された場合（S1021がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1022に移す。

【1098】

S1022において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1022の処理を実行した後、処理を、S1023に移す。なお、メインCPU1201は、S1022の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S1023以降の処理を行う。

【1099】

S1023において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS1023の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図78を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU1201は、処理を、S1024に移す。

【1100】

S1024において、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS1024の処理は、特別図柄の制御状態番号が「1」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図79および図80を参照して後

10

20

30

40

50

述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２５に移す。

【１１０１】

Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図８１および図８２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２６に移す。

【１１０２】

Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図８４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２７に移す。

【１１０３】

Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図８５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２８に移す。

【１１０４】

Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当たり終了処理を行う。このＳ１０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図８６を参照して後述する。

【１１０５】

メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２３～Ｓ１０２８の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３で呼び出されている場合には処理をＳ１００４に戻し、Ｓ１００６で呼び出されている場合には処理をＳ１００７に戻し、Ｓ１００９で呼び出されている場合には処理をＳ１０１０に戻し、Ｓ１０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【１１０６】

[ ２ - ４ - ３ . 特別図柄可変表示開始処理 ]

次に、図７８を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図７８は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１１０７】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１０８】

図７８に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３１）。

【１１０９】

Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１１０】

一方、Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」と判定された場合（

10

20

30

40

50

S 1 0 3 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 3 2 に移す。  
【 1 1 1 1 】

S 1 0 3 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、この S 1 0 3 2 では、たとえ S 1 0 3 1 が Y E S 判定であったとしても(すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても)、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合(S 1 0 3 2 が N O 判定である場合)、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【 1 1 1 2 】

S 1 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合(S 1 0 3 2 が N O 判定の場合)、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、特別図柄管理処理(図 7 7 参照)に戻す。

【 1 1 1 3 】

一方、S 1 0 3 2 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合(S 1 0 3 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 3 3 に移す。

【 1 1 1 4 】

S 1 0 3 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 4 に移す。

【 1 1 1 5 】

S 1 0 3 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル(図 7 1 参照)を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第 1 特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第 2 特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 5 に移す。なお、時短当りフラグは C 時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【 1 1 1 6 】

上記の特別図柄の当り判定処理(S 1 0 3 4 参照)では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【 1 1 1 7 】

S 1 0 3 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理(S 1 0 3 4)の結果(例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ)に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル(図 7 2 参照)を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が 1 種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 6 に移す。

【 1 1 1 8 】

S 1 0 3 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、当り種類決定処理を行う。この処理は

10

20

30

40

50

、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 7 3 参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 1 0 3 5）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は 1 つであってもよいし、時短当りの種類も 1 つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 7 に移す。

【 1 1 1 9 】

S 1 0 3 7 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図 7 4、図 7 5 参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 1 0 3 4）の結果、リーチ判定用乱数値または / および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 8 に移す。

【 1 1 2 0 】

S 1 0 3 8 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図 7 4、図 7 5 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 1 0 3 7）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 9 に移す。

【 1 1 2 1 】

S 1 0 3 9 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「 1 」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 1 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図 7 7 の S 1 0 2 4 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 0 に移す。

【 1 1 2 2 】

S 1 0 4 0 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン RAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 1 に移す。

【 1 1 2 3 】

S 1 0 4 1 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 2 に移す。

【 1 1 2 4 】

S 1 0 4 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 1 1 2 5 】

なお、メイン CPU 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始

10

20

30

40

50

処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 4 1）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 0 4 2））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 2 6 】

[ 2 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理 ]

次に、図 7 9 および図 8 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 4 でメイン CPU 1 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 7 9 および図 8 0 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 2 7 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 4 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【 1 1 2 8 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であるか否かを判定する（S 1 0 5 1）。

【 1 1 2 9 】

S 1 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」でないと判定された場合（S 1 0 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 3 0 】

一方、S 1 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」であると判定された場合（S 1 0 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 2 に移す。

【 1 1 3 1 】

S 1 0 5 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 3 に移す。

【 1 1 3 2 】

S 1 0 5 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【 1 1 3 3 】

S 1 0 5 3 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S 1 0 5 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 3 4 】

一方、S 1 0 5 3 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S 1 0 5 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 4 に移す。

【 1 1 3 5 】

S 1 0 5 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 7 7 の S 1 0 2 5 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 5 に移す。

【 1 1 3 6 】

S 1 0 5 5 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 0 5 5 の処理を実行した後、処理を、S 1

10

20

30

40

50

0 5 6 に移す。

【 1 1 3 7 】

S 1 0 5 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メイン R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 7 に移す。

【 1 1 3 8 】

S 1 0 5 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【 1 1 3 9 】

S 1 0 5 7 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が小当りでないと判定された場合（S 1 0 5 7 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 9 に移す。

【 1 1 4 0 】

一方、S 1 0 5 7 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が小当りであると判定された場合（S 1 0 5 7 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 8 に移す。

【 1 1 4 1 】

S 1 0 5 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 9 に移す。

【 1 1 4 2 】

S 1 0 5 9 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【 1 1 4 3 】

S 1 0 5 9 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りでないと判定された場合（S 1 0 5 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 4 4 】

一方、S 1 0 5 9 において、特別図柄の当り判定処理（図 7 8 の S 1 0 3 4 参照）の結果が大当りであると判定された場合（S 1 0 5 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 6 0 に移す。

【 1 1 4 5 】

S 1 0 6 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 1 に移す。

【 1 1 4 6 】

S 1 0 6 1 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【 1 1 4 7 】

S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（S 1 0 6 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 4 8 】

一方、S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（S 1

10

20

30

40

50

061がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1062に移す。

【1149】

S1062において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。メインCPU1201は、S1062の処理を実行した後、処理を、S1063に移す。

【1150】

S1063において、メインCPU1201は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインCPU1201は、S1063の処理を実行した後、処理を、S1064に移す。

【1151】

S1064において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインCPU1201は、S1064の処理を実行した後、処理を、S1065に移す。

【1152】

S1065において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインCPU1201は、S1065の処理を実行した後、処理を、S1066に移す。

【1153】

S1066において、メインCPU1201は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインCPU1201は、S1066の処理を実行した後、処理を、S1067に移す。

【1154】

S1067において、メインCPU1201は、他方の特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする。メインCPU1201は、S1067の処理を実行した後、処理を、S1068に移す。

【1155】

S1068において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU1201は、S1068の処理を実行した後、処理を、S1069に移す。

【1156】

S1069において、メインCPU1201は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU1201は、S1069の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1157】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

【1158】

[2-4-5. 特別図柄遊技判定処理]

次に、図81および図82を参照して、特別図柄管理処理(図77参照)中のS1025でメインCPU1201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図

10

20

30

40

50

8 1 および図 8 2 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 5 9 】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 5 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 6 0 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 2 」であるか否かを判定する ( S 1 0 7 1 ) 。

【 1 1 6 1 】

S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合 ( S 1 0 7 1 が N O 判定の場合 ) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 ( 図 7 7 参照 ) に戻す。

【 1 1 6 2 】

一方、S 1 0 7 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合 ( S 1 0 7 1 が Y E S 判定の場合 ) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 2 に移す。

【 1 1 6 3 】

S 1 0 7 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 1 6 4 】

S 1 0 7 2 において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合 ( S 1 0 7 2 が N O 判定の場合 ) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 3 に移す。一方、S 1 0 7 2 において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合 ( S 1 0 7 2 が Y E S 判定の場合 ) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 5 】

S 1 0 7 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、小当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 1 6 6 】

S 1 0 7 3 において、小当たりでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合 ( S 1 0 7 3 が N O 判定の場合 ) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 4 に移す。

【 1 1 6 7 】

S 1 0 7 4 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 8 3 を参照して後述する。なお、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 ( 図 7 7 参照 ) に戻す。

【 1 1 6 8 】

一方、S 1 0 7 3 において、小当たりであるすなわち停止した特別図柄が小当たりを示す停止表示態様であると判定された場合 ( S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合 ) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 9 】

なお、本実施例では、大当たりである場合 ( S 1 0 7 2 が Y E S 判定の場合 ) と、小当たりである場合 ( S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合 ) とで、説明の便宜上、共通する処理として以下の S 1 0 7 5 ~ S 1 0 8 1 を参照して説明する。ただし、大当たりの場合は条件装置が作動する一方、小当たりの場合は条件装置が作動しないため、厳密には、大当たりである場合と小当たりである場合とで、異なる処理が実行される ( 例えば、大当たりの場合はラウンド数を設定するのに対し、小当たりの場合は開放回数を設定する等 ) 。

【 1 1 7 0 】

10

20

30

40

50



S 1 0 7 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 1 8 6（いずれも図 7 0 参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 7 5 の処理を行った後、処理を、S 1 0 7 6 に移す。

【 1 1 7 1 】

また、S 1 0 7 5 の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 1 7 2 】

S 1 0 7 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口 1 1 3 1 または小当り用大入賞口 1 1 5 1）の開放回数の上限値をセットする処理（S 1 0 7 7）、外部端子板 1 1 8 4 への大当り信号セット処理（S 1 0 7 8）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 1 0 8 0）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 1 0 8 1）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 7 3 】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 1 0 7 1 ~ S 1 0 8 1）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 7 4 】

[ 2 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理 ]

次に、図 8 3 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 8 1 および図 8 2 参照）中の S 1 0 7 4 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 8 3 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 7 5 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 1 0 9 1）。この時短管理処理の詳細については、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 9 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 2 に移す。

【 1 1 7 6 】

S 1 0 9 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 3 に移す。

【 1 1 7 7 】

S 1 0 9 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S 1 0 9 4）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 0 9 4 の処理後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図 8 1 参照）に戻す。

【 1 1 7 8 】

10

20

30

40

50

なお、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果がハズレである場合、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【1179】

[2-4-7. 大入賞口開放準備処理]

次に、図84を参照して、特別図柄管理処理(図77参照)中のS1026でメインCPU1201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図84は、第2のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1180】

なお、この大入賞口開放準備処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1026で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1026で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1181】

メインCPU1201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する(S1101)。

【1182】

S1101において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合(S1101がNO判定の場合)、メインCPU1201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1183】

一方、S1101において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合(S1101がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1102に移す。

【1184】

S1102において、メインCPU1201は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値(大入賞口開放回数カウンタ値)は、メインRAM1203内の所定領域に格納される。メインCPU1201は、S1102の処理を実行した後、処理を、S1103に移す。

【1185】

S1103において、メインCPU1201は、大入賞口(例えば、大当り用大入賞口1131または小当り用大入賞口1151)の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口1131の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル(図73参照)に示されるように4ラウンドまたは10ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口1151の開放回数の上限値は例えば1回である。

【1186】

S1103において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合(S1103がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1104に移す。

【1187】

S1104において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S1104)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理(図77のS1028参照)が行われることとなる。メインCPU1201は、S1104の処理を実行した後、処理を、S1105に移す。

【1188】

S1105において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行

10

20

30

40

50

う。その後、メインCPU1201は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S1106）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、S1106の処理後、メインCPU1201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。  
【1189】

S1103に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S1103がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1107に移す。

【1190】

S1107において、メインCPU1201は、大入賞口開放回数カウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU1201は、S1107の処理を実行した後、処理を、S1108に移す。

【1191】

S1108において、メインCPU1201は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口1131（図69参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口1151（図69参照）が選択される。メインCPU1201は、S1108の処理を実行した後、処理を、S1109に移す。

【1192】

S1109において、メインCPU1201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口1131、小当り用大入賞口1151）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口1151の開放回数が相当する。なお、1ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU1201は、S1109の処理を実行した後、処理を、S1110に移す。

【1193】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大3000msecにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大1800msecにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大10個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大5個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口1131および小当り用大入賞口1151のいずれについても10個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【1194】

S1110において、メインCPU1201は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口1131、小当り用大入賞口1151）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU1201は、S1110の処理を実行した後、処理を、S1111に移す。

【1195】

S1111において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S1111）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図77のS1027参照）が行われることとなる。メインCPU1201は、S1111の処理を実行した後、処理を、S1112に移す。

【1196】

S1112において、メインCPU1201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU1201は、S1112の処理を実行した後、処理を、S1113に移

10

20

30

40

50

す。

【 1 1 9 7 】

S 1 1 1 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 1 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 8 】

[ 2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理 ]

次に、図 8 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 7 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 8 5 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 9 9 】

なお、この大入賞口開放制御処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 2 0 0 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であるか否かを判定する（ S 1 1 2 1 ）。

【 1 2 0 1 】

S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定された場合（ S 1 1 2 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 2 】

一方、S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定された場合（ S 1 1 2 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 2 に移す。

【 1 2 0 3 】

S 1 1 2 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1 、小当り用大入賞口 1 1 5 1 ）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 3 2 、小当り用大入賞口カウンタスイッチ 1 1 5 2 （いずれも図 7 0 参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 2 0 4 】

S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1 、小当り用大入賞口 1 1 5 1 ）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（ S 1 1 2 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 3 に移す。

【 1 2 0 5 】

一方、S 1 1 2 2 において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1 、小当り用大入賞口 1 1 5 1 ）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（ S 1 1 2 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 4 に移す。

【 1 2 0 6 】

S 1 1 2 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1 、小当り用大入賞口 1 1 5 1 ）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 8 4 の S 1 1 0 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 1 2 0 7 】

S 1 1 2 3 において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1 、小当り用大入賞口 1 1 5 1

10

20

30

40

50

）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 1 2 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 8 】

一方、S 1 1 2 3 において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 1 1 2 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 4 に移す。

【 1 2 0 9 】

S 1 1 2 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 5 に移す。

10

【 1 2 1 0 】

S 1 1 2 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理（S 1 1 2 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 6 に移す。

【 1 2 1 1 】

S 1 1 2 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 7 に移す。

20

【 1 2 1 2 】

S 1 1 2 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 2 7 の処理後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 1 3 】

[ 2 - 4 - 9 . 大当り終了処理 ]

30

次に、図 8 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 8 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 8 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 2 1 4 】

なお、この大当り終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 2 1 5 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であるか否かを判定する（S 1 1 3 1）。

40

【 1 2 1 6 】

S 1 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」でないと判定された場合（S 1 1 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図 7 7 参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 7 6 参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 2 1 7 】

一方、S 1 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定された場合（S 1 1 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 3 2 に移す。

【 1 2 1 8 】

50

S 1 1 3 2において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（S 1 1 3 2）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 3 2の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3 3に移す。

10

#### 【 1 2 1 9 】

S 1 1 3 3において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 8 3を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図 8 3の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（S 1 0 9 1）が行われるように示されているが、この時短管理処理（S 1 0 9 1）は、厳密に言えば、小当りである場合（図 8 1のS 1 0 7 3がYES判定の場合）は実行されるが、大当りである場合（図 8 1のS 1 0 7 2がYES判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 3 3の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7参照）に戻す。

#### 【 1 2 2 0 】

20

なお、メインCPU 1 2 0 1は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

#### 【 1 2 2 1 】

#### [ 2 - 5 . 小当りラッシュ ]

上述した第2のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

#### 【 1 2 2 2 】

第2のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU 1 2 0 1は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第1始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第2始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第1始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第1特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第2特別図柄ゲームが主として実行される。

30

#### 【 1 2 2 3 】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュとなる。

40

#### 【 1 2 2 4 】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート 1 1 2 6 を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物 1 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第2始動口 1 1 4 0 B ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口 1 1 3 1 も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第2始動口 1 1 4 0 B が開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。

50

そのため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞可能となる。小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞すると、上述したように例えば 1 0 個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球は、第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞可能である。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図 7 1 参照）に示されるように 3 分の 1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間 1 0 0 0 m s e c）が実行されるため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

10

#### 【 1 2 2 5 】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サボ制御が実行されることによって第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したとしても例えば 1 個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出されるものの、第 2 始動口 1 1 4 0 A には、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球のうち概ね 3 分の 1 ~ 5 分の 1 の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えないようになっている。

20

#### 【 1 2 2 6 】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物 1 1 4 6 が作動し、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動 A ~ C のいずれかで第 2 特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第 1 始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば 0 にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、1 を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

30

40

#### 【 1 2 2 7 】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サボ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

#### 【 1 2 2 8 】

### [ 3 . 第 3 のパチンコ遊技機 ]

次に、第 3 のパチンコ遊技機について説明する。第 3 のパチンコ遊技機は、上述したとおり、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるま

50

でのルートとして、第１のルートと第２のルートとがある。第１のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第２のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカーが開放し、開放されたＶアタッカーに進入した遊技球がＶアタッカー内のＶ入賞口に入賞した場合である。

【１２２９】

なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【１２３０】

以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（後述の図８８参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（後述の図８８参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【１２３１】

なお、第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【１２３２】

[ ３－１．遊技盤ユニット ]

図８７を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１２３３】

図８７は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。

【１２３４】

なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２３５】

図８７に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１６０と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【１２３６】

（遊技パネル）

遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図

10

20

30

40

50



2 参照) から発射された遊技球は、ガイドレール 2 1 1 0 から遊技領域 2 1 0 5 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 2 1 0 5 の下方に向けて流下する。

【 1 2 3 7 】

また、遊技パネル 2 1 0 0 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット (図示せず) が配置されている。遊技パネル 2 1 0 0 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 2 1 0 0 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 2 1 0 0 を、透明部分を有さない部材 (例えば木製) で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

10

【 1 2 3 8 】

(ガイドレール)

ガイドレール 2 1 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール (いずれも参照符号なし) により構成される。遊技領域 2 1 0 5 は、ガイドレール 2 1 1 0 によって区画 (画定) される。外レールおよび内レールは、発射装置 2 0 0 6 (後述の図 8 8 参照) から発射された遊技球を遊技領域 2 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 1 2 3 9 】

(センター役物)

20

センター役物 2 1 1 5 は、遊技パネル 2 1 0 0 の開口 (参照符号なし) にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 2 1 1 6 を備えている。遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 2 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 1 2 4 0 】

発射装置 2 0 0 6 によって遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する。左側領域 2 1 0 6 または右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 2 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2 (図 1、図 2 参照) の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 2 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 2 1 0 7 を流下する。

30

【 1 2 4 1 】

また、センター役物 2 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 2 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 2 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 2 1 1 5 に形成されたステージ 2 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 2 1 1 8 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 2 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 1 2 4 2 】

ステージ 2 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 2 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 2 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 2 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 2 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 2 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞 (通過) するようになっている。

40

【 1 2 4 3 】

(第 1 始動口)

第 1 始動口 2 1 2 0 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能 (右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1 (

50

後述の図 8 8 参照) により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 2 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能(左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

【 1 2 4 4 】

第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1 (後述の図 8 8 参照) により第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞(通過)が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数(例えば最大 4 個)まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 3 個に限られない。

10

【 1 2 4 5 】

(第 2 始動口)

第 2 始動口 2 1 4 0 は、右打された遊技球が入賞可能(左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞可能であってもよい。

【 1 2 4 6 】

第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 により検出される。第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 (後述の図 8 8 参照) により第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞(通過)が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数(例えば最大 4 個)まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

20

【 1 2 4 7 】

(一般入賞動口)

一般入賞口 2 1 2 2 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能(右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)となるように配置されている。複数の一般入賞口 2 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 (後述の図 8 8 参照) により検出される。

30

【 1 2 4 8 】

一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 (後述の図 8 8 参照) により一般入賞口 2 1 2 2 への遊技球の入賞(通過)が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 2 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【 1 2 4 9 】

また、本実施例において、一般入賞口 2 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 2 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【 1 2 5 0 】

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 2 1 2 6 と、通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 (後述の図 8 8 参照) とを一体化したユニット体である。通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数(例えば最大 4 個)まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 により通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 2 1 0 6 に配置されていてもよい。

40

50

## 【 1 2 5 1 】

( 特別電動役物ユニット )

特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、大入賞口 2 1 3 1 と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞 ( 通過 ) を検出する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 ( 後述の図 8 8 参照 ) と、特別電動役物 2 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

## 【 1 2 5 2 】

大入賞口 2 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 ( 左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能 ) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 2 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 2 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

## 【 1 2 5 3 】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数 ( 例えば 1 0 個 ) の遊技球が入賞 ( 通過 ) 可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 ( 後述の図 8 8 参照 ) により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

## 【 1 2 5 4 】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5 ( 後述の図 8 8 参照 ) とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が可能または容易な開放状態と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第 1 のルートを経て大当たり遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当たり遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第 1 のルートを経た大当たり遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

## 【 1 2 5 5 】

( 普通電動役物ユニット )

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 は、遊技球が入賞 ( 通過 ) することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

## 【 1 2 5 6 】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 2 1 4 7 と、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8 ( 後述の図 8 8 参照 ) とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞 ( 通過 ) が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 2 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

## 【 1 2 5 7 】

( V 入賞装置 )

V 入賞装置 2 1 5 0 は、右側領域 2 1 0 7 において通過ゲート 2 1 2 6 の下流側に設けられている。V 入賞装置 2 1 5 0 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるよ

10

20

30

40

50

うに開口された開閉入賞口 2 1 5 1 と、開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させることが可能な V アタッカー 2 1 5 2 と、この V アタッカー 2 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させる V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 と、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入したことを検出する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 2 1 5 5 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入（通過）したことを検出する V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 2 1 5 5 に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口 2 1 5 7 と、V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター 2 1 5 8 と、この V シャッター 2 1 5 8 を作動させて V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 2 1 5 8 a と、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち 1 球のみを保持することができる係止部材 2 1 5 9 とを備える。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 は、通過ゲート 2 1 2 6 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 2 1 0 6 に設けられていてもよい。

10

#### 【 1 2 5 8 】

V アタッカー 2 1 5 2 は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口 2 1 5 1 を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4（後述の図 8 8 参照）の作動により V アタッカー 2 1 5 2 が例えば 1 回作動する。V アタッカー 2 1 5 2 は、1 回作動すると開閉入賞口 2 1 5 1 が例えば 1 8 0 0 m s e c 開放する開放状態となる。そして、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放している間、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入可能な遊技球は、1 回の開放あたり最大で例えば 1 0 個である。

20

#### 【 1 2 5 9 】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときに V アタッカー 2 1 5 2 を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、9 0 0 m s e c の開放を 2 回行ってもよいし、所定個（例えば 1 個）の遊技球が V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

#### 【 1 2 6 0 】

30

V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入を検出するものである。V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入が検出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、払出・発射制御回路 2 4 0 0 を介して例えば 1 0 個の賞球を払い出し、メイン C P U 2 2 0 1 の機能である V アタッカー入賞カウンタの値を加算する。V アタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口 2 1 5 1 を開放することができる最大時間（例えば 1 8 0 0 m s e c）が経過していなくても、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 により V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が閉鎖される。

#### 【 1 2 6 1 】

V 入賞口 2 1 5 5 は、遊技球が通過したことを条件に、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続される。すなわち、V 入賞口 2 1 5 5 は、上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

40

#### 【 1 2 6 2 】

V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 は、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出するものである。メイン C P U 2 2 0 1（図 8 8 参照）は、V アタッカー 2 1 5 2 が開放してから所定時間（例えば 4 0 0 0 m s e c）内に V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出すると、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御を継続する。すなわち、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、V アタッカー 2 1 5 2 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

50

## 【 1 2 6 3 】

このように、本実施例では、第 1 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口 2 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は V アタッカー 2 1 5 2 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、1 ラウンド目は V アタッカー 2 1 5 2 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口 2 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

## 【 1 2 6 4 】

また、例えば特別電動役物 2 1 3 3 の内部（すなわち、特電用シャッタ 2 1 3 4 が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）に V 入賞口を設ける等によって、V 入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ 2 1 3 4 が開放状態とされ、特別電動役物 2 1 3 3 の内部に設けられた V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第 2 のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

## 【 1 2 6 5 】

ハズレ口 2 1 5 7 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したものの V 入賞口 2 1 5 5 を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口 2 1 5 7 を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口 2 1 5 7 を通過し、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過がなかった場合、V アタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続されずに終了する。

## 【 1 2 6 6 】

V シャッター 2 1 5 8 は、V シャッター用ソレノイド 2 1 5 8 a（後述の図 8 8 参照）の作動により、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6 0 0 0 m s e c 閉鎖 1 0 0 0 m s e c 開放 6 0 0 0 m s e c 閉鎖」の動作を繰り返す 7 0 0 0 m s e c のサイクル（周期）で V シャッター 2 1 5 8 が常時一定動作を行っている。

## 【 1 2 6 7 】

係止部材 2 1 5 9 は、V 入賞口 2 1 5 5 の上方に設けられており、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち例えば 1 球のみを保持することができるように構成されている。V 入賞装置 2 1 5 0 に進入したものの係止部材 2 1 5 9 により保持されなかった遊技球は、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。V 入賞装置 2 1 5 0 に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材 2 1 5 9 により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。

## 【 1 2 6 8 】

また、係止部材 2 1 5 9 は、V アタッカー 2 1 5 2 が作動してから一定時間（例えば 3 0 0 0 m s e c）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材 2 1 5 9 における係止が解除された遊技球は、V 入賞口 2 1 5 5 に向けて落下し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が開放されていれば V 入賞口 2 1 5 5 に入賞（通過）し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が閉鎖していればハズレ口 2 1 5 7 を通過する。なお、係止部材 2 1 5 9 を設けずに、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球を、V 入賞口 2 1 5 5 またはハズレ口 2 1 5 7 に振り分けるようにしてもよい。

## 【 1 2 6 9 】

## （アウト口）

アウト口 2 1 7 8 は、遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞装置 2 1 5 0、一般入賞口 2 1 2 2 等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 2 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた

10

20

30

40

50

遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 2 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 2 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 2 1 2 2 の間や特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と第 2 始動口 2 1 4 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 2 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

#### 【 1 2 7 0 】

##### (裏ユニット)

裏ユニット(不図示)は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット 2 0 1 0 を装飾するものであって、遊技パネル 2 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路 2 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 2 0 5 8 を備える。これらの演出用役物群 2 0 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

#### 【 1 2 7 1 】

##### [ 3 - 2 . 電氣的構成 ]

次に、図 8 8 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 8 8 は、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

#### 【 1 2 7 2 】

図 8 8 に示されるように、第 3 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 3 0 0 と、払出・発射制御回路 2 4 0 0 と、電源供給回路 2 4 5 0 と、から構成される。

#### 【 1 2 7 3 】

##### [ 3 - 2 - 1 . 主制御回路 ]

主制御回路 2 2 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1、メイン ROM 2 2 0 2 (読み出し専用メモリ)およびメイン RAM 2 2 0 3 (読み書き可能メモリ)、初期リセット回路 2 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 2 0 7 等を備えており、主基板ケース(不図示)内に收容されている。

#### 【 1 2 7 4 】

メイン CPU 2 2 0 1 には、メイン ROM 2 2 0 2、メイン RAM 2 2 0 3 および初期リセット回路 2 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 2 2 0 1 は、動作を監視する WDT や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

#### 【 1 2 7 5 】

メイン ROM 2 2 0 2 には、メイン CPU 2 2 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 2 0 1 は、メイン ROM 2 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

#### 【 1 2 7 6 】

メイン RAM 2 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメイン RAM 2 2 0 3 は、メイン CPU 2 2 0 1 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2 2 0 1 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

#### 【 1 2 7 7 】

初期リセット回路 2 2 0 4 は、メイン CPU 2 2 0 1 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

#### 【 1 2 7 8 】

バックアップコンデンサ 2 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 2 2 0 3 に格納されて

10

20

30

40

50

いるデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 1 2 7 9 】

さらに、主制御回路 2 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I / O ポート 2 2 0 5、および、サブ制御回路 2 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 2 2 0 6 等も備える。

【 1 2 8 0 】

また、主制御回路 2 2 0 0 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 2 2 0 0 には、普通図柄表示部 2 1 6 1、普通図柄用保留表示部 2 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 2 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 2 1 6 6、時短報知用表示部 2 1 6 8、普電用ソレノイド 2 1 4 8、特電用ソレノイド 2 1 3 5、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4、および、V シャッター用ソレノイド 2 1 5 8 a 等が接続されている。また、主制御回路 2 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 2 1 7 0 およびエラー報知モニタ 2 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 2 2 0 0 は、I / O ポート 2 2 0 5 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【 1 2 8 1 】

性能表示モニタ 2 1 7 0 には、メイン C P U 2 2 0 1 の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば 6 0 0 0 0 個）の遊技球の発射に対して大当たり遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【 1 2 8 2 】

エラー報知モニタ 2 1 7 2 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 2 1 7 2 には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【 1 2 8 3 】

また、主制御回路 2 2 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2、V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6、および、一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号が I / O ポート 2 2 0 5 を介して主制御回路 2 2 0 0 に送信される。

【 1 2 8 4 】

さらに、主制御回路 2 2 0 0 には、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ 2 1 8 6 にデータ送信する際に用いる外部端子板 2 1 8 4、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー 2 1 7 4、メイン R A M 2 2 0 3 に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【 1 2 8 5 】

また、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチン

10

20

30

40

50

コ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー 2 1 7 4 または / およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に接触できるように構成されているものも含まれる。

【 1 2 8 6 】

なお、本実施例では、設定キー 2 1 7 4 およびバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 は、主制御回路 2 2 0 0 に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路 2 4 0 0 や電源供給回路 2 4 5 0 に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー 2 1 7 4 やバックアップクリアスイッチ 2 1 7 6 に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【 1 2 8 7 】

10

[ 3 - 2 - 2 . サブ制御回路 ]

サブ制御回路 2 3 0 0 は、サブ CPU 2 3 0 1、プログラム ROM 2 3 0 2、ワーク RAM 2 3 0 3、表示制御回路 2 3 0 4、音声制御回路 2 3 0 5、LED 制御回路 2 3 0 6、役物制御回路 2 3 0 7 およびコマンド入力ポート 2 3 0 8 等を備える。サブ制御回路 2 3 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図 8 8 には示されていないが、第 1 のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路 2 3 0 0 には、遊技者が操作可能な演出ボタン 5 4 ( 図 1 参照 ) 等も接続されている。

【 1 2 8 8 】

プログラム ROM 2 3 0 2 には、サブ CPU 2 3 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブ CPU 2 3 0 1 は、プログラム ROM 2 3 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブ CPU 2 3 0 1 は、主制御回路 2 2 0 0 から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

20

【 1 2 8 9 】

ワーク RAM 2 3 0 3 は、サブ CPU 2 3 0 1 の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【 1 2 9 0 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 における表示制御を行うための回路である。表示制御回路 2 3 0 4 は、VDP や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データ ROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換する D/A コンバータ等を備える。

30

【 1 2 9 1 】

表示制御回路 2 3 0 4 は、サブ CPU 2 3 0 1 からの画像表示命令に応じて、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【 1 2 9 2 】

そして、表示制御回路 2 3 0 4 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2 0 0 7 に供給する。表示装置 2 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 2 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 2 3 0 4 は、表示装置 2 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

40

【 1 2 9 3 】

音声制御回路 2 3 0 5 は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 2 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の音声データを記憶する音声データ ROM、音声信号を増幅するための増幅器 ( 以下、AMP と称する ) 等を備える。

【 1 2 9 4 】

音源 IC は、スピーカ 2 0 3 2 から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ C

50



P U 2 3 0 1 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ R O M に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 I C は、選択された音声データを音声データ R O M から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を A M P に供給する。A M P は、スピーカ 2 0 3 2 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【 1 2 9 5 】

L E D 制御回路 2 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 2 0 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 2 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

【 1 2 9 6 】

役物制御回路 2 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 2 0 5 8 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 2 3 0 7 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ R O M 等を備える。

【 1 2 9 7 】

また、役物制御回路 2 3 0 7 は、サブ C P U 2 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ C P U 2 3 0 1 からの点灯命令に基づいて、役物データ R O M に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【 1 2 9 8 】

コマンド入力ポート 2 3 0 8 は、コマンド出力ポート 2 2 0 6 と接続されており、主制御回路 2 2 0 0 から送信されたコマンドを受信するものである。

【 1 2 9 9 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 2 4 0 0 には、遊技球を払い出すための払出装 2 0 8 2、遊技球を発射するための発射装置 2 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 2 1 8 0 等が接続されている。

【 1 3 0 0 】

払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、主制御回路 2 2 0 0 から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装 2 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 1 3 0 1 】

カードユニット 2 1 8 0 には、球貸し操作パネル 2 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 2 1 8 2 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 2 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、カードユニット 2 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 2 1 8 2 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 2 1 8 0 側に設けられてもよい。

【 1 3 0 2 】

また、払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 1 3 0 3 】

電源供給回路 2 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 2 2 0 0、サブ

10

20

30

40

50

制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等 に供給するために作成する電源回路である。

【 1 3 0 4 】

電源供給回路 2 4 5 0 には、電源スイッチ 2 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 2 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【 1 3 0 5 】

[ 3 - 3 . 基本仕様 ]

次に、図 8 9 ~ 図 9 2 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 3 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 3 0 6 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第 3 のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【 1 3 0 7 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 2 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

【 1 3 0 8 】

[ 3 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

図 8 9 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 3 0 9 】

図 8 9 に示されるとおり、第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【 1 3 1 0 】

なお、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【 1 3 1 1 】

メイン ROM 2 2 0 2 に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 2 1 2 0 への入賞に基づいて実行される第 1 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される特別図柄当り判定用

10

20

30

40

50

乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

【 1 3 1 2 】

なお、この第 3 のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【 1 3 1 3 】

また、この第 3 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の第 1 特別図柄当り判定用乱数値および第 2 特別図柄当り判定用乱数値はいずれも 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。

10

【 1 3 1 4 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または / および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第 3 のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

20

【 1 3 1 5 】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、V アタッカー 2 1 5 2 の開放時間を設定値毎に変えて V 入賞装置 2 1 5 0 への入賞率を変えたり、V 入賞口 2 1 5 5 の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えて V 入賞口 2 1 5 5 への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V 入賞口 2 1 5 5 の開放頻度（すなわち V アタッカー 2 1 5 2 の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

30

【 1 3 1 6 】

[ 3 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル ]

図 9 0 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 3 1 7 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 2 1 2 0 , 2 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ～ 9 9 ( 1 0 0 種類 ) の中から抽出される。

40

【 1 3 1 8 】

図 9 0 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ～ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。

【 1 3 1 9 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のよ

50

うに選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～3のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が4～60のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が61～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

#### 【1320】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

10

#### 【1321】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

#### 【1322】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

20

#### 【1323】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれかであったとしても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

#### 【1324】

なお、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部2163、2164には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

30

#### 【1325】

#### [3-3-3. 当り種類決定テーブル]

図91は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく時短遊技状態に制御される。図91の時短の終了条件に欄に示される「L」は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「M」は第2特別図柄の可変表示回数を示

40

50

し、「N」は役物開放当り回数を示す。なお、図91の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

#### 【1326】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=6、N=3に決定する。また、選択図柄コマンドが「z5」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=3、N=3に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

10

#### 【1327】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z1」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。また、選択図柄コマンドが「z2」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=1に決定する。また、選択図柄コマンドが「z3」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z6」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。

20

#### 【1328】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z7」）であって、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインCPU2201は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

30

#### 【1329】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、メインCPU2201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU2201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

#### 【1330】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図91の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図91に図示したものである。

40

#### 【1331】

また、図91の時短の終了条件の欄に示される「L」、「M」、および「N」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技

50

状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【1332】

[3-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図92は、第3のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図92中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

10

【1333】

図92に示されるように、メインCPU2201は、第1始動口2120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140に遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1334】

図92に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

20

【1335】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1336】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第1始動口2120に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

30

【1337】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1338】

また、第2特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

40

【1339】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「1」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1340】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「0」である場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば600000msecと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「0」である場合、基本的に第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）することは

50

ないが、不測の事態が発生して仮に万一第2始動口2140に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【1341】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば0～249(250種類)の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0～99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1342】

メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU2201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU2301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

10

【1343】

なお、便宜上、図92の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインCPU2201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【1344】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU2201が決定しているが、これに限られず、サブCPU2301が決定するようにしてもよい。

20

【1345】

なお、メインCPU2201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように(先読み演出が行われるように)してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように(先読み演出が行われるように)してもよい。

【1346】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

30

【1347】

メインCPU2201は、決定した変動パターン情報をサブCPU2301に送信する。サブCPU2301は、メインCPU2201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置2007の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ2032から出力される音演出を制御する。

【1348】

また、図92の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある(大当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある(時短当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、Bは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

40

【1349】

また、第3のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第1のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路2200のメインROM2202には普通図柄の当り判定テーブル(図16参照)、普通図柄判定テーブル(図17参照)、普通図柄当り種類決定テーブル(図18参照)、普通図柄の変動パターンテーブル(図19参照)が記憶されている。そして、メインCPU2201は、普通電動役物2146(図87参照)の開放パターンを第1のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物2146の作動態様を制御する。

【1350】

50

### [ 3 - 4 . 主制御処理 ]

第3のパチンコ遊技機において、主制御回路2200のメインCPU2201により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインCPU2201により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図42、図103）等）、以下では、第1のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

10

#### 【 1351 】

### [ 3 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理 ]

次に、図93を参照して、主制御メイン処理（図20～図23参照）中のS39で行われる特別図柄制御処理について説明する。図93は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【 1352 】

図93に示されるように、メインCPU2201は、まず、S2001において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインCPU2201は、S2001の処理を実行した後、処理を、S2002に移す。

20

#### 【 1353 】

なお、図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S2001の処理に先だて、メインRAM2203内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

#### 【 1354 】

また、同じく図示しないが、メインCPU2201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU2201は、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路2300が受信すると、サブCPU2301はデモ表示演出を行う。なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第1のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

30

#### 【 1355 】

S2002において、メインCPU2201は、S2001でロードした特別図柄の制御状態番号が0であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

#### 【 1356 】

S2002において特別図柄の制御番号が0でないと判定された場合（S2002がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2005に移す。

40

#### 【 1357 】

一方、S2002において特別図柄の制御番号が0であると判定された場合（S2002がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2003に移す。

#### 【 1358 】

S2003において、メインCPU2201は、第2特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第2特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

#### 【 1359 】

S2003において第2特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第2特別図柄の始動

50



情報が保留されていないと判定された場合（S 2 0 0 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 4 に移す。

【 1 3 6 0 】

S 2 0 0 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 3 6 1 】

S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 2 0 0 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

10

【 1 3 6 2 】

一方、S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 6 3 】

S 2 0 0 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 6 4 】

S 2 0 0 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 9 4 を参照して後述する。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

20

【 1 3 6 5 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 5 ）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 3 6 6 】

このように、本実施例では、第 3 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 2 0 0 5 ）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 2 0 0 5 ）が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 2 1 2 0 または第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

30

【 1 3 6 7 】

[ 3 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理 ]

次に、図 9 4 を参照して、特別図柄制御処理（図 9 3 参照）中の S 2 0 0 5 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 9 4 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 6 8 】

なお、制御状態番号が 0 の場合（S 2 0 0 2 が Y E S 判定の場合）、特別図柄管理処理は、S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が 0 でない場合（S 2 0 0 2 が N O 判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

40

【 1 3 6 9 】

また、図 9 4 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」 ~ 「 7 」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 1 3 7 0 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 2 0 1 1 ）。

50

## 【 1 3 7 1 】

S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合 ( S 2 0 1 1 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理 ( 図 9 3 参照 ) に戻す。

## 【 1 3 7 2 】

一方、S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合 ( S 2 0 1 1 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 2 に移す。

## 【 1 3 7 3 】

S 2 0 1 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 1 3 に移す。なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 1 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 0 1 3 以降の処理を行う。

10

## 【 1 3 7 4 】

S 2 0 1 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 2 0 1 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 9 5 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 4 に移す。

## 【 1 3 7 5 】

S 2 0 1 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 2 0 1 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 9 6 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 5 に移す。

20

## 【 1 3 7 6 】

S 2 0 1 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 2 0 1 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 9 7 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 6 に移す。

30

## 【 1 3 7 7 】

S 2 0 1 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放準備処理を行う。この S 2 0 1 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放準備処理の詳細については、図 9 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 7 に移す。

## 【 1 3 7 8 】

S 2 0 1 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を行う。この S 2 0 1 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。この V 入賞装置開放制御処理の詳細については、図 1 0 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 8 に移す。

40

## 【 1 3 7 9 】

S 2 0 1 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 2 0 1 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 1 0 1 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 5 」でない場合には、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 9 に移す。

## 【 1 3 8 0 】

S 2 0 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S

50

2019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図102を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2020に移す。

【1381】

S2020において、メインCPU2201は、大当り終了処理を行う。このS2020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図103を参照して後述する。

【1382】

メインCPU2201は、S2013～S2020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1383】

〔3-4-3. 特別図柄可変表示開始処理〕

次に、図95を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2013でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図95は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1384】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1385】

図95に示されるように、メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S2021）。

【1386】

S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S2021がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1387】

一方、S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S2021がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2022に移す。

【1388】

S2022において、メインCPU2201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU2201は、S2022の処理を実行した後、処理を、S2023に移す。

【1389】

S2023において、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図89参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第1特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第2特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインCPU2201は、S2023の処理を実行した後、処理を、S2024に移す。

【1390】

S2024において、メインCPU2201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図90参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用い

10

20

30

40

50

て、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU 2201は、S2024の処理を実行した後、処理を、S2025に移す。

【1391】

S2025において、メインCPU 2201は、大当たり種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図91参照）を参照し、特別図柄決定処理（S2024）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたV入賞口2155に遊技球が通過したことによって大当たり遊技制御処理が実行された場合の大当たりの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は1つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインCPU 2201は、S2025の処理を実行した後、処理を、S2026に移す。

10

【1392】

S2026において、メインCPU 2201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図92参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインCPU 2201は、S2026の処理を実行した後、処理を、S2027に移す。

20

【1393】

S2027において、メインCPU 2201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図92参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S2026）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU 2201は、S2027の処理を実行した後、処理を、S2028に移す。

【1394】

S2028において、メインCPU 2201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図94のS2014参照）が行われることとなる。メインCPU 2201は、S2028の処理を実行した後、処理を、S2029に移す。

30

【1395】

S2029において、メインCPU 2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM 2203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU 2201は、S2029の処理を実行した後、処理を、S2030に移す。

40

【1396】

S2030において、メインCPU 2201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU 2201は、S2030の処理を実行した後、処理を、S2031に移す。

【1397】

S2031において、メインCPU 2201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。

50

## 【 1 3 9 8 】

なお、メインCPU2201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S2030）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S2031））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

## 【 1 3 9 9 】

## [ 3 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理 ]

次に、図96を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2014でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図96は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

## 【 1 4 0 0 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

## 【 1 4 0 1 】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S2041）。

## 【 1 4 0 2 】

S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S2041がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

20

## 【 1 4 0 3 】

一方、S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S2041がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2042に移す。

## 【 1 4 0 4 】

S2042において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図94のS2015参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2042の処理を実行した後、処理を、S2043に移す。

30

## 【 1 4 0 5 】

S2043において、メインCPU2201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。メインCPU2201は、S2043の処理を実行した後、処理を、S2044に移す。

## 【 1 4 0 6 】

S2044において、メインCPU2201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。第1のパチンコ遊技機および第2のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU2201は、S2044の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

40

## 【 1 4 0 7 】

## [ 3 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理 ]

次に、図97を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2015でメインCPU2201により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図97は、第3

50

のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【1408】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2015で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1409】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する(S2051)。

【1410】

S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合(S2051がNO判定の場合)、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1411】

一方、S2051において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合(S2051がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2052に移す。

【1412】

S2052において、メインCPU2201は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1413】

S2052において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合(S2052がNO判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2060に移す。一方、S2052において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合(S2052がYES判定の場合)、メインCPU2201は、処理を、S2053に移す。なお、特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S2052においてNO判定される。

【1414】

S2053において、メインCPU2201は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186(いずれも図88参照)に出力される信号(例えば、大当たり信号等)の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインCPU2201は、S2053の処理を実行した後、処理を、S2054に移す。

【1415】

また、S2053の大当たり遊技制御の開始設定処理において、メインCPU2201は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【1416】

S2054において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、大入賞口2131の開放回数の上限值をセットする処理(S2055)、外部端子板2184への大当たり信号セット処理(S2056)、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2057)、遊技状態指定パラメータ設定処理(S2058)、および、大当たり開始表示コマンドの送信予約処理(S2059)等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S2057)を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理(図94のS2018参照)が行われることとなる。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図94参照)に戻す。

【1417】

S2060において、メインCPU2201は、役物開放当たりであるか否か、すなわち

10

20

30

40

50

停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 4 1 8 】

S 2 0 6 0 において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。一方、S 2 0 6 0 において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。

【 1 4 1 9 】

S 2 0 6 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 2 に移す。

10

【 1 4 2 0 】

S 2 0 6 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされる V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 3 に移す。

【 1 4 2 1 】

20

S 2 0 6 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、外部端子板 2 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 2 0 6 3）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 6 5）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 6 6）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V 入賞装置開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 2 2 】

S 2 0 6 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 9 8 を参照して後述する。なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

30

【 1 4 2 3 】

なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 2 0 5 1 ～ S 2 0 6 7）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 2 4 】

[ 3 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理 ]

次に、図 9 8 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 9 7 参照）中の S 2 0 6 7 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 9 8 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 1 4 2 5 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 2 0 7 1）。1 種 2 種混合機と称される第 3 のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第 3 のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ～ 図 3 9 を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第 1 のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第 3 のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代

50

えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図37参照）、時短移行判定処理（図37参照）、および、時短移行処理（図38参照）において、確変フラグの状態（オンであるかオンであるか）かを判定した上で（S191、S202、S211参照）、それぞれ、S192、S203、S212以降の処理を行っているが、第3のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、確変フラグの状態を確認せずにS192、S203、S212以降の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して説明した処理と同様である。メインCPU2201は、S2071の処理を実行した後、処理を、S2072に移す。

10

【1426】

S2072において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU2201は、S2072の処理を実行した後、処理を、S2073に移す。

【1427】

S2073において、メインCPU2201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S2074）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S2074の処理後、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図97参照）に戻す。

20

【1428】

【3-4-7.V入賞装置開放準備処理】

次に、図99を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2016でメインCPU2201により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図99は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1429】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S2081）。

30

【1430】

S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S2081がNO判定の場合）、メインCPU2201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1431】

一方、S2081において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S2081がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2082に移す。

【1432】

40

S2082において、メインCPU2201は、V入賞装置2150の開放パターン（すなわち、Vアタッカー2152の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大1800msecの開放を1回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、1回あたり最大900msecの開放を最大2回行うようにしてもよいし、1回目を例えば最大600msec開放し、2回目を例えば最大1200msec開放するようにしてもよい。さらには、1回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば1800msec）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU2201は、S2082の処理を実行した後、処理を、S2083に移す。

50



## 【 1 4 3 3 】

S 2 0 8 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V 入賞口 2 1 5 5 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 8 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 4 に移す。

## 【 1 4 3 4 】

S 2 0 8 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 0 8 4）を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 7 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 8 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 5 に移す。

10

## 【 1 4 3 5 】

S 2 0 8 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 8 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 6 に移す。

## 【 1 4 3 6 】

S 2 0 8 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 8 6 の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

20

## 【 1 4 3 7 】

## 【 3 - 4 - 8 . V 入賞装置開放制御処理 】

次に、図 1 0 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 7 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図 1 0 0 は、第 3 のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 1 4 3 8 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 2 0 9 1）。

30

## 【 1 4 3 9 】

S 2 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 2 0 9 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

## 【 1 4 4 0 】

一方、S 2 0 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 2 0 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 2 に移す。

## 【 1 4 4 1 】

S 2 0 9 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときにV入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3（図 8 8 参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メイン R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

40

## 【 1 4 4 2 】

S 2 0 9 2 において、V入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 2 0 9 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 3 に移す。

## 【 1 4 4 3 】

50

一方、S 2 0 9 2 において、V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 2 0 9 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 4 4 】

S 2 0 9 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1 の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、S 2 0 8 2 の処理（図 9 9 参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 1 4 4 5 】

S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 0 9 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

10

【 1 4 4 6 】

一方、S 2 0 9 3 において V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 2 0 9 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 4 に移す。

【 1 4 4 7 】

S 2 0 9 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 5 に移す。

20

【 1 4 4 8 】

S 2 0 9 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間は V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、V アタッカー 2 1 5 2 の作動が開始してから規定時間内、係止部材 2 1 5 9 による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【 1 4 4 9 】

S 2 0 9 5 において V 入賞検出があったと判定された場合（S 2 0 9 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 6 に移す。

30

【 1 4 5 0 】

S 2 0 9 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、V 当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V 当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図 9 1 参照）に示されるように例えば 1 5 ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得する。本実施例では、説明の便宜上、V 当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V 当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 7 に移す。

40

【 1 4 5 1 】

また、S 2 0 9 6 の V 当り遊技制御の開始設定処理において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 5 2 】

S 2 0 9 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われた V 入賞装置 2 1 5 0 の開放（すなわち V アタッカー 2 1 5 2 の作動）が、1 ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V 入賞検出があったと判定された（S 2 0 9 5 が Y E S 判定された）ことによって実行される V 当り遊技制御は、2 ラウンド目のラウンド遊

50

技から開始されることとなる。メインCPU2201は、S2097の処理を実行した後、処理を、S2098に移す。

【1453】

S2098において、メインCPU2201は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU2201は、例えば、V入賞装置2150の開放回数（すなわち、Vアタッカー2152の作動回数）の上限値をセットする処理（S2099）、外部端子板2184へのV当り信号セット処理（S2100）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S2101）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S2102）、および、V当り開始表示コマンドの送信予約処理（S2103）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S2101）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図94のS2018参照）が行われることとなる。その後、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

10

【1454】

S2095に戻って、このS2095においてV入賞検出がなかったと判定された場合（S2095がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2104に移す。

【1455】

S2104において、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図98を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインCPU2201は、S2104の処理を実行した後、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

20

【1456】

[3-4-9. 大入賞口開放準備処理]

次に、図101を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2018でメインCPU2201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図101は、第3のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【1457】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する（S2111）。

【1458】

S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合（S2111がNO判定の場合）、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

30

【1459】

一方、S2111において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合（S2111がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2112に移す。

【1460】

S2112において、メインCPU2201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインRAM2203内の所定領域に格納される。メインCPU2201は、S2112の処理を実行した後、処理を、S2113に移す。

40

【1461】

S2113において、メインCPU2201は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【1462】

S2113において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（S2113がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2114に移す。

【1463】

50

S 2 1 1 4において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理（S 2 1 1 4）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理（図94のS 2 0 2 0参照）が行われることとなる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 4の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 5に移す。

【1464】

S 2 1 1 5において、メインCPU 2 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2 2 0 1は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う（S 2 1 1 6）。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路2 3 0 0に送信される。そして、S 2 1 1 6の処理後、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1465】

S 2 1 1 3に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（S 2 1 1 3がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 1 7に移す。

【1466】

S 2 1 1 7において、メインCPU 2 2 0 1は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を行う。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 7の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 8に移す。

【1467】

S 2 1 1 8において、メインCPU 2 2 0 1は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図95のS 2 0 2 3参照）の結果が大当たりであって、大当たりを示す停止表示態様が導出された（図97のS 2 0 5 2がYES判定された）ことによって開始された大当たり遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口2 1 3 1が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図97のS 2 0 6 0がYES判定され）、さらにV入賞検出された（図100のS 2 0 9 5がYES判定された）ことによって開始されたV当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてV入賞装置2 1 5 0（すなわち開閉入賞口2 1 5 1）が選択される。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 8の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 9に移す。

【1468】

S 2 1 1 9において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開放回数、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の最大開放時間、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0への最大入賞個数、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 1 9の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 0に移す。

【1469】

なお、上記の「大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0」は、大入賞口2 1 3 1およびV入賞装置2 1 5 0のうち、開放する大入賞口としてS 2 1 1 8で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【1470】

S 2 1 2 0において、メインCPU 2 2 0 1は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口2 1 3 1またはV入賞装置2 1 5 0の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 2 0の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 1に移す。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 7 1 】

S 2 1 2 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 6 」にセットする処理 ( S 2 1 2 1 ) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理 ( 図 9 4 の S 2 0 1 9 参照 ) が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 2 に移す。

## 【 1 4 7 2 】

S 2 1 2 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 3 に移す。

10

## 【 1 4 7 3 】

S 2 1 2 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 ( 図 4 5 の S 3 2 2 参照 ) において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 ( 図 9 4 参照 ) に戻す。

## 【 1 4 7 4 】

## [ 3 - 4 - 1 0 . 大入賞口開放制御処理 ]

次に、図 1 0 2 を参照して、特別図柄管理処理 ( 図 9 4 参照 ) 中の S 2 0 1 9 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 0 2 は、第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

## 【 1 4 7 5 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 6 」であるか否かを判定する ( S 2 1 3 1 ) 。

## 【 1 4 7 6 】

S 2 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 6 」でないと判定された場合 ( S 2 1 3 1 が N O 判定の場合 ) 、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 ( 図 9 4 参照 ) に戻す。

## 【 1 4 7 7 】

一方、S 2 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 6 」であると判定された場合 ( S 2 1 3 1 が Y E S 判定の場合 ) 、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 2 に移す。

30

## 【 1 4 7 8 】

S 2 1 3 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 ( 図 8 8 参照 ) または V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入個数を計数する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 ( 図 8 8 参照 ) により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 または V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により計数された V アタッカー入賞カウンタの値は、メイン R A M 2 2 0 3 内の所定領域に格納される。

40

## 【 1 4 7 9 】

S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 ( S 2 1 3 2 が N O 判定の場合 ) 、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 3 に移す。

## 【 1 4 8 0 】

一方、S 2 1 3 2 において、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合 ( S 2 1 3 2 が Y E S 判定の場合 ) 、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 3 4 に移す。

## 【 1 4 8 1 】

S 2 1 3 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2

50

150の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図101のS2119参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【1482】

S2133において大入賞口2131またはV入賞装置2150の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S2133がNO判定の場合）、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1483】

一方、S2133において大入賞口2131またはV入賞装置2150の最大開放時間が経過していると判定された場合（S2133がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2134に移す。

10

【1484】

S2134において、メインCPU2201は、大入賞口2131またはV入賞装置2150の閉鎖処理を行う。メインCPU2201は、S2134の処理を実行した後、処理を、S2135に移す。

【1485】

S2135において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S2135）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図94のS2018参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2135の処理を実行した後、処理を、S2136に移す。

20

【1486】

S2136において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU2201は、S2136の処理を実行した後、処理を、S2137に移す。

【1487】

S2137において、メインCPU2201は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。そして、S2137の処理後、メインCPU2201は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

30

【1488】

[3-4-11. 大当たり終了処理]

次に、図103を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2020でメインCPU2201により実行される大当たり終了処理について説明する。図103は、第3のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1489】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する（S2141）。

【1490】

40

S2141において特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定された場合（S2141がNO判定の場合）、メインCPU2201は、大当たり終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図94参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、大当たり終了処理が呼び出された処理に戻る。

【1491】

S2141において特別図柄の制御状態番号が「7」であると判定された場合（S2141がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2142に移す。

【1492】

S2142において、メインCPU2201は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウン

50

タ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインCPU 2201は、S 2142の処理を実行した後、処理を、S 2143に移す。

【1493】

S 2143において、メインCPU 2201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図98を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図98の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（S 2071）が行われるように示されているが、この時短管理処理（S 2071）は、厳密に言えば、役物開放当りである場合（図97のS 2060がYES判定の場合）は実行されるが、大当りである場合（図97のS 2052がYES判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインCPU 2201は、S 2143の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図94参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【1494】

なお、メインCPU 2201は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【1495】

#### [ 4 . 第4のパチンコ遊技機 ]

次に、第4のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第4のパチンコ遊技機は、小当りラッシュを搭載した遊技機であり、第2のパチンコ遊技機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。ただし、第4のパチンコ遊技機は、規定回数（例えば120回）にわたって高確遊技状態に制御されると、大当り遊技状態に制御されていなくとも通常遊技状態に移行する所謂ST機と呼ばれるものである。

【1496】

以下、第4のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第2のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第4のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第2のパチンコ遊技機と同様である。

【1497】

また、第2のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第2のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第4のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第2のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第2のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【1498】

#### [ 4 - 1 . 遊技盤ユニットの構成 ]

図108は、第4のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット4010の外観を示す正面図の一例である。図109は、第4のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、図108および図109では、図69および図70を参照して説明した第2のパチンコ遊技機と共通する構成については、説明のみならず符号の図示についても省略するものとする。

【1499】

図108に示されるように、第1始動口4120は、第2のパチンコ遊技機と異なり、第1始動口4120Aおよび第1始動口4120Bを有する。

【1500】

第4のパチンコ遊技機は、第1始動口4120Aへの遊技球の通過を検出する第1始動口スイッチ4121A（図109参照）と、第1始動口4120Bへの遊技球の通過を検出する第1始動口スイッチ4121B（図109参照）とを有する。

【1501】

第1始動口4120Aを遊技球が通過すると、例えば3個の遊技球が払い出される。第

10

20

30

40

50

1 始動口 4 1 2 0 B を遊技球が通過すると、例えば 1 個の遊技球が払い出される。

【 1 5 0 2 】

第 1 始動口 4 1 2 0 A は、表示装置 4 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【 1 5 0 3 】

第 1 始動口 4 1 2 0 B は、例えば第 1 始動口 4 1 2 0 A の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【 1 5 0 4 】

なお、第 4 のパチンコ遊技機において、普通電動役物 4 1 4 6 は、例えば第 1 始動口 4 1 2 0 A の下方に配置されている。普通電動役物 4 1 4 6 は、所謂電チューと呼ばれる可動部材 4 1 4 7 が作動することにより、第 1 始動口 4 1 2 0 B への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 1 始動口 4 1 2 0 B への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成されている。第 4 のパチンコ遊技機における普通電動役物 4 1 4 6 は、配置位置が第 1 始動口 4 1 2 0 A の下方である点、および状態移行により入賞の容易さを変更する対象の入賞口が第 1 始動口 4 1 2 0 B である点において第 2 のパチンコ遊技機と異なるが、その他の構成および機能は第 2 のパチンコ遊技機と同様であるため、ここでの説明は省略する。なお、図 1 0 8 において、可動部材 4 1 4 7 の開放状態を一点鎖線で示し、可動部材 4 1 4 7 の閉鎖状態を実線で示している。

【 1 5 0 5 】

通過ゲートユニット 4 1 2 5 が有する通過ゲート 4 1 2 6 は、右側領域 4 1 0 7 には配置されておらず、左打ちされた遊技球が通過できるように、左側領域 4 1 0 6 に配置されている。

【 1 5 0 6 】

なお、通過ゲート 4 1 2 6 を、第 2 のパチンコ遊技機と同様に役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよいが、通過ゲート 4 1 2 6 とは別に、役物連続作動装置を作動させるための契機となるゲートを右側領域 4 1 0 7 に配置してもよい。

【 1 5 0 7 】

特別電動役物ユニット 4 1 3 0 は、普通電動役物 4 1 4 6 の下方に配置されており、左打ちおよび右打ちのいずれが行われた場合であっても遊技球の入賞が可能となっている。特別電動役物ユニット 4 1 3 0 は、大当り用大入賞口 4 1 3 1 と、前後方向に開閉作動できる開閉部材 4 1 3 4 とを有しており、開閉部材 4 1 3 4 が作動して大当り用大入賞口 4 1 3 1 が開放されると、右打ちされた遊技球が大当り用大入賞口 4 1 3 1 に入賞可能となる。

【 1 5 0 8 】

右側領域 4 1 0 7 には、右打ちされた遊技球の流下経路として、例えば上下に 2 つの流下経路 4 1 0 7 a , 4 1 0 7 b が形成されている。本実施例では、右打ちされた遊技球のうち、概ね 3 分の 1 の確率で上方の流下経路 4 1 0 7 a に振り分けられ、概ね 3 分の 2 の確率で下方の流下経路 4 1 0 7 b に振り分けられるように構成されている。

【 1 5 0 9 】

第 2 始動口 4 1 4 0 は、上方の流下経路 4 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 4 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。第 2 始動口 4 1 4 0 への遊技球の通過は、第 2 始動口スイッチ 4 1 4 1（図 1 0 9 参照）により検出される。なお、上方の流下経路 4 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞するように構成することは必須ではない。

【 1 5 1 0 】

小当りユニット 4 1 5 0 は、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、右側領域 4 1 0 7 に、小当り用大入賞口 4 1 5 1 が配置されている。この小当り用大入賞口 4 1 5 1 は、下方の流下経路 4 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、第 2 のパチンコ

10

20

30

40

50



遊技機と同様に、例えば、小当り用シャッタ 4 1 5 3 が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り用大入賞口 4 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば 1 0 個であるが、これに限られない。

【 1 5 1 1 】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口 4 1 3 1 と小当り用大入賞口 4 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【 1 5 1 2 】

また、図 1 0 9 に示されるように、第 4 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様、遊技の制御を行う主制御回路 4 2 0 0、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 4 3 0 0 等を備える。

【 1 5 1 3 】

[ 4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

図 1 1 0 は、第 4 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 4 2 0 0 のメイン ROM 4 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、第 4 のパチンコ遊技機では、第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第 1 特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第 1 特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大 4 個）まで保留することができる。同様に、第 2 始動口 4 1 4 0 に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第 2 特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第 2 特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大 4 個）まで保留することができる。

【 1 5 1 4 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 4 1 2 0 A , 4 1 2 0 B または第 2 始動口 4 1 4 0 に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよいし、第 2 特別図柄の当り判定処理における抽選態様に「時短当り」を含めるようにしてもよい。

【 1 5 1 5 】

特別図柄当り判定用乱数値は、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、0 ~ 6 5 5 3 5 ( 6 5 5 3 6 種類 ) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 5 1 6 】

本実施例では、メイン CPU 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 ( 0 または 1 ) 毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲 ( 幅 ) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【 1 5 1 7 】

また、メイン CPU 4 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定す

10

20

30

40

50

る。第2特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値(0または1)毎に、「小当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【1518】

本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理および第2特別図柄の当り判定処理のいずれにおいても、確変フラグがオフである場合に大当り判定値データが抽出される確率(大当り確率)は201分の1であり、確変フラグがオンである場合の大当り確率は200分の1である。

【1519】

なお、本実施例において、メインCPU4201は、確変フラグがオンであったとしても、「時短当り」に決定しうるが、これに代えて、確変フラグの値がオンである場合は「時短当り」を抽選対象から除外して「時短当り」に決定されないようにしてもよい。

【1520】

また、本実施例では、確変フラグがオンである場合にはC時短遊技状態に移行しないように構成しているが、例えば高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第2特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【1521】

[4-3. 特別図柄判定テーブル]

図111は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200(図109参照)のメインROM4202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1522】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口4120A、4120Bまたは第2始動口4140に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0~99(100種類)の中から抽出される。

【1523】

図111に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z0」、「z1」および「z2」のいずれかを選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【1524】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z3」または「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」または「zA3」を選択する。

【1525】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第1特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1526】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、メインCPU4201は、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図

10

20

30

40

50

柄コマンドとして例えば「z 6」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 5」を選択する。

#### 【1 5 2 7】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU 4201は、第2特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「z 7」または「z 8」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 6」または「z A 7」を選択する。

#### 【1 5 2 8】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインCPU 4201は、第2特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「z 9」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 8」を選択する。

#### 【1 5 2 9】

なお、第4のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第2のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路4200のメインROM 4202には、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部4163または第2特別図柄表示部4164（図109参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）が記憶されている。

#### 【1 5 3 0】

#### [ 4 - 4 . 当り種類決定テーブル ]

図112は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM 4202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。第4のパチンコ遊技機では、遊技状態として、低確低ベース状態（通常遊技状態）、低確高ベース状態（低確時短遊技状態）、高確高ベース状態（高確時短遊技状態）、および高確低ベース状態（高確非時短遊技状態）のいずれかに制御される。これらの遊技状態のうち、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では左打ちが正規な遊技態様であり、第1始動口4120A、4120Bへの遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。高確低ベース状態では右打ちが正規な遊技態様であり、第2始動口4140への遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。

#### 【1 5 3 1】

当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドと、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態とに応じて、当り遊技状態の態様または/およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。図112に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）または小当り遊技状態の態様（より詳しくは開放回数）を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C時短遊技状態の態様を示す。

#### 【1 5 3 2】

#### （時短当りの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

#### 【1 5 3 3】

低確低ベース状態、または低確高ベース状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、メインCPU 4201は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、時短回数を、1回（選択図柄コマンドが「z 0」の場合）、6回（選択図柄コマンドが「z 1」の場合）、または12回（選択図柄コマンドが「z 2」の場合）にセットすることを決定する。第1特別図柄表示部4163に時短当りの表示態様が導出されると、C時短遊技状態に移行可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 3 4 】

なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、C時短遊技状態に制御されない。そのため、高確低ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインCPU4201は、C時短遊技状態に移行させずに、高確低ベース状態を継続する。なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」が含まれないようにしてもよい。

## 【 1 5 3 5 】

(第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合)

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびA時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

10

## 【 1 5 3 6 】

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z3」(高確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を120回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

20

## 【 1 5 3 7 】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z3」(高確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を120回、時短回数を50回にセットすることを決定する。メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

## 【 1 5 3 8 】

30

また、低確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z4」(低確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

## 【 1 5 3 9 】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z4」(低確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

40

## 【 1 5 4 0 】

(第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合)

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z7」(高確大当り)の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、そ

50

の後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を120回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

【1541】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z7」（高確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を120回、時短回数を50回にセットすることを決定する。メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

10

【1542】

また、低確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z8」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

20

【1543】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「z8」（低確大当り）の場合、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

30

【1544】

（小当りの場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」（選択図柄コマンドが「z6」）である場合、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のいずれであっても、メインCPU4201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口4151（図108参照）の開放回数を1回に決定する。この場合、メインCPU4201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部4164に導出した後、小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態の終了後、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻る。

【1545】

（ハズレの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z5」の場合、および「z9」の場合）、メインCPU4201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU4201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、本来、図112の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図112に図示したものである。

40

50

## 【 1 5 4 6 】

## [ 4 - 5 . 特別図柄の変動パターンテーブル ]

第4のパチンコ遊技機において、メインCPU4201は、特別図柄の変動パターンを、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルまたは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定する。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図74に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。同様に、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図75に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。

## 【 1 5 4 7 】

なお、左打ちが正規な遊技態様とされる低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、メインCPU4201は、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。一方、右打ちが正規な遊技態様とされる高確低ベース状態では、メインCPU4201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。

10

## 【 1 5 4 8 】

すなわち、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、普通電動役物4146の作動頻度が高められ、第1始動口4120Bへの遊技球の入賞頻度が高められる。ただし、低確高ベース状態や高確高ベース状態であったとしても、特別図柄の変動パターンは、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定される。したがって、低確高ベース状態や高確高ベース状態において仮に右打ちを行ったことによって第2始動口4140に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図74参照）に示されるように、概ね60000msと極めて長時間にわたって第2特別図柄の可変表示が行われることとなる。この点、低確高ベース状態や高確高ベース状態では、第2始動口140Bへの遊技球の入賞頻度が高められるとともに、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図75参照）に示されるように、例えば1000msと極めて短時間で第2特別図柄の可変表示が行われる第2のパチンコ遊技機と異なる。

20

## 【 1 5 4 9 】

## [ 4 - 6 . 普通図柄の当り判定テーブル ]

図113は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM4202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

30

## 【 1 5 5 0 】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、通過ゲート4126（図108参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

## 【 1 5 5 1 】

普通図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインCPU4201は、普通図柄当り判定用乱数値を、0～99（100種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

40

## 【 1 5 5 2 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインCPU4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短フラグの状態（オン/オフ）毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

## 【 1 5 5 3 】

例えば、時短フラグがオフである低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態

50

）において、メインCPU4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～94のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインCPU4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が95～98のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1554】

また、例えば、時短フラグがオンである高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において、メインCPU4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が0～98のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインCPU4201は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が99である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【1555】

[4-7. 普通図柄判定テーブル]

図114は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM4202に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【1556】

普通図柄判定テーブルは、通過ゲート4126（図108参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。なお、本実施例では、普通図柄当り種類は1種類であるが、複数種類設けてもよい。

20

【1557】

図114に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【1558】

例えば、低ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU4201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択する。

30

【1559】

また、高ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであったとしても、メインCPU4201は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

【1560】

[4-8. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図115は、第4のパチンコ遊技機が備える主制御回路4200のメインROM4202に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物4146（図108参照）の作動態様である開放パターンを決定する際に参照される。

40

【1561】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz0」の場合、メインCPU4201は、普通電動役物4146（図108参照）の作動態様である開放パターンを、1回目の開放時間1000ms、ウェイト時間なし、2回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物4146が1回だけ1000ms

50

e c 開放される開放パターンに決定される。

【 1 5 6 2 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「 f z 1 」の場合、メイン C P U 4 2 0 1 は、普通電動役物 4 1 4 6 ( 図 1 0 8 参照 ) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【 1 5 6 3 】

なお、本実施例では、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンは 2 パターンであるが、これに限られない。例えば、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通電動役物 4 1 4 6 の開放パターンを決定してもよい。

10

【 1 5 6 4 】

[ 4 - 9 . 普通図柄の変動パターンテーブル ]

図 1 1 6 は、第 4 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン C P U 4 2 0 1 は、時短フラグの状態 ( オン / オフ ) と、通過ゲート 4 1 2 6 ( 図 1 0 8 参照 ) を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 ( 1 0 0 種類 ) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

20

【 1 5 6 5 】

図 1 1 6 に示されるように、低ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。

【 1 5 6 6 】

また、高ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定される。

【 1 5 6 7 】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示時間は 2 パターンであるが、これに限られない。例えば、普通図柄の可変表示時間のパターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。

30

[ 4 - 1 0 . 遊技の流れ ]

図 1 1 7 は、第 4 のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【 1 5 6 8 】

まず、出荷時や R A M クリアされた後の初期状態は、低確低ベース状態である。この低確低ベース状態において、遊技を開始したものとして、遊技の流れを説明する。

40

【 1 5 6 9 】

[ 4 - 1 0 - 1 . 低確低ベース状態での遊技 ]

低確低ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確低ベース状態では、遊技領域 4 1 0 5 に向けて発射された遊技球が主として第 1 始動口 4 1 2 0 A、4 1 2 0 B に入賞するよう遊技が行われる。低確低ベース状態では電サポ制御が実行されないため、第 1 始動口 4 1 2 0 A への入賞に基づく遊技が大部分を占める。第 1 始動口 4 1 2 0 A、4 1 2 0 B に遊技球が入賞すると、メイン C P U 4 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理を行う。

【 1 5 7 0 】

50



第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインCPU4201は、「時短当り」の表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出し、その後、低確低ベース状態を終了し、低確高ベース状態に移行させる。「時短当り」の当選確率は、図110に示されるように概ね6分の1であり、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）は、図112に示されるように1回、6回、または12回である。

#### 【1571】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図111に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z3」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z4」）である。

#### 【1572】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に移行させる。

#### 【1573】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確低ベースに制御する。

#### 【1574】

このように、低確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、高確高ベース状態には移行しないように構成されている。

#### 【1575】

#### [4-10-2. 低確高ベース状態での遊技]

低確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確高ベース状態では、遊技領域4105に向けて発射された遊技球が主として第1始動口4120A、4120Bに入賞するよう遊技が行われる。とくに低確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第1始動口4120Bへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第1始動口4120A、4120Bに遊技球が入賞すると、メインCPU4201は、第1特別図柄の当り判定処理を行う。

#### 【1576】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインCPU4201は、「時短当り」の表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出し、その後、低確高ベース状態を継続する。この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はC時短遊技状態である。また、「時短当り」の当選確率は、図110に示されるように概ね6分の1である。なお、低確高ベース状態において「時短当り」に当選すると、時短最終変動でなければ、時短遊技状態が重複することとなる。この場合、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）の考え方は、「時短遊技状態の重複」の欄で上述したとおりである。例えば、時短遊技状態を重ね合わせて実行する場合であれば、メインCPU4201は、低確高ベース状態における時短残回数と、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数とのうち、回数が多い方の時短回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。一方、時短遊技状態を重ね合わせない場合であれば、メインCPU4201は、低確高ベース状態における時短残回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。

#### 【1577】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図111に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z3」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z4」）である。

#### 【1578】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、

10

20

30

40

50

大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に移行させる。

【1579】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確高ベースに制御する。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はA時短遊技状態である。

【1580】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインCPU4201は、低確高ベース状態を終了し、低確低ベース状態に移行させる。

【1581】

第1特別図柄の当り判定処理における「時短当り」の当選確率、「時短当り」に当選したときにセットされる時短回数、および第1始動口4120A、4120Bへの遊技球の入賞に基づいて取得した各種乱数値を保留できる個数等を考慮すると、低確低ベース状態と低確高ベース状態と高確高ベース状態と高確低ベース状態とのうち、低確高ベース状態の滞在率が最も高くなる。

【1582】

[4-10-3. 高確高ベース状態での遊技]

高確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確高ベース状態では、遊技領域4105に向けて発射された遊技球が主として第1始動口4120A、4120Bに入賞するよう遊技が行われる。とくに高確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第1始動口4120Bへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第1始動口4120A、4120Bに遊技球が入賞すると、メインCPU4201は、第1特別図柄の当り判定処理を行う。

【1583】

高確高ベース状態では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU4201は、「時短当り」の表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出するものの、新たなC時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確高ベース状態を継続する。したがって、時短遊技状態が重複することもない。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU4201は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第1特別図柄表示部4163に導出されるようにしてもよい。

【1584】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図111に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「Z3」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「Z4」）である。

【1585】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確高ベース状態に制御する。なお、この高確高ベース状態における時短遊技状態の種類はA時短遊技状態である。

【1586】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU4201は、4ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に移行させる。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はA時短遊技状態である。

【1587】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインCPU4201は、高確高ベース状態を終了し、高確低ベース状態に移行させる。本実施例では、低確高ベース状態において高確大当りに当選した場合、および高確高ベース状態において高確大当りに当選した場合に、高確高ベース状態に制御される。この場合、セットされ

10

20

30

40

50

る時短回数は50回である。一方、セットされる確変回数は120回である。したがって、時短回数が消化された後に残っている確変回数（本実施例では例えば70回）については、高確低ベース状態に制御されることとなる。

【1588】

[4-10-4. 高確低ベース状態での遊技]

高確低ベース状態は、上述したとおり、右打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確低ベース状態では、遊技領域4105に向けて発射された遊技球が主として第2始動口4140に入賞するよう遊技が行われる。第2始動口4140に遊技球が入賞すると、メインCPU4201は、第2特別図柄の当り判定処理を行う。

【1589】

第2特別図柄の当り判定処理では、図110に示されるように、「時短当り」に当選することがない。また、仮に第1始動口4120A、4120Bに遊技球が入賞したことによって第1特別図柄の当り判定処理が行われ、この第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインCPU4201は、「時短当り」の表示態様を第1特別図柄表示部4163に導出するものの、C時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確低ベース状態を継続する。なお、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU4201は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第1特別図柄表示部4163に導出されるようにしてもよい。

【1590】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図111に示されるように、87%が高確大当り（選択図柄コマンドが「z7」）であり、13%が低確大当り（選択図柄コマンドが「z8」）である。

【1591】

第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインCPU4201は、10ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確低ベース状態に制御する。すなわち、高確低ベース状態をループする。

【1592】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインCPU4201は、10ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベースに移行させる。

【1593】

ところで、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」の場合、図111に示されるように、小当り用大入賞口4151（図108参照）が1回開放される。「小当り」の当選確率は、図110に示されるように、例えば概ね1.1分の1である。なお、図示されていないが、この場合の小当り用大入賞口4151の開放時間は例えば1800msである。

【1594】

また、高確低ベース状態では、上述したとおり、メインCPU4201は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。そのため、上方の流下経路4107a（図108参照）に振り分けられる確率や、小当り用大入賞口4151（図108参照）への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数等に鑑みると、高確低ベース状態において右打ちすると、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1を超えうる小当りラッシュとなる。すなわち、高確低ベース状態では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が増加する。なお、上述したとおり、高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第2特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【1595】

10

20

30

40

50

これに対し、左打ちが正規な遊技態様である低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が1未満となる。すなわち、これらの遊技状態（低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が減少する。なお、これらの遊技状態において、正規でない遊技態様（例えば右打ち）で遊技が行われて第2始動口4140に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、遊技者にとって実益がない。

#### 【1596】

なお、本実施例では、規定回数（例えば120回）にわたって高確遊技状態に制御されると通常遊技状態に移行する所謂ST機を例に挙げて説明したが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりとなるまで高確遊技状態に制御されるようにすることで、小当りラッシュ中の出玉増加数をより増加させることが可能となるようにしてもよい。

#### 【1597】

##### [4-11. サブ制御回路による制御]

サブ制御回路4300が有するサブCPU4301は、表示制御回路4304を介して表示装置4007の表示領域に表示される演出画像を制御する。この第4のパチンコ遊技機において、サブCPU4301は、低確低ベース状態と、低確高ベース状態と、高確高ベース状態とで、同じまたはほぼ同じ演出画像が表示装置4007の表示領域に表示されるよう制御する。このようにすることで、メインCPU4201による制御によって低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態のいずれに制御されているのかを、表示装置4007の表示領域に表示される演出画像から外観で把握困難とすることが可能となる。

#### 【1598】

とくに、本実施例では、確変フラグがオンである場合の大当たり確率（例えば、200分の1）と、確変フラグがオフである場合の大当たり確率（例えば、201分の1）とがほぼ同じ確率であるため、大当たりの当選確率の違いを遊技者が実感することは難しい。

#### 【1599】

このような第4のパチンコ遊技機によれば、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態を遊技者にとって相対的に不利な遊技状態とし、高確低ベース状態を遊技者にとって相対的に有利な遊技状態とすることができる。とくに、高確低ベース状態では、小当りラッシュにより遊技者の所謂持ち球を増やしていくといったゲーム性を実現できる。

#### 【1600】

また、従来のパチンコ遊技機であれば、複数の遊技状態のうち最も不利な遊技状態の滞在率が最も高い。これに対し、第4のパチンコ遊技機では、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、確変フラグがオフであってもしかも電サポ制御も実行されない低確低ベース状態が遊技者にとって最も不利であるものの、滞在率は低確高ベース状態が最も高いといった、これまでにない新たなゲーム性を実現することが可能となる。

#### 【1601】

また、低確低ベース状態において特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであって、大当たりの種類が高確大当たりであると、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、最も有利な高確低ベース状態に、必ず、移行する。しかも、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合、大当たりの種類が高確大当たりとなる確率は概ね87%と高い確率であるため、低確低ベース状態に制御されている場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

#### 【1602】

さらに、低確低ベース状態では、概ね6分の1で「時短当り」に当選し、その場合にセットされる時短回数が1～12回の範囲であるため、低確低ベース状態と低確高ベース状

10

20

30

40

50

態とを行き来するゲーム性が主となる。そのため、大当りの種類が高確大当りであると必ず高確低ベース状態に移行する低確低ベース状態に移行されることを期待して遊技を進行することができ、興趣を高めることが可能となる。

【 1 6 0 3 】

なお、上述の第 4 のパチンコ遊技機においても、サブ CPU 4 3 0 1 は、先読み演出を行うことが好ましい。第 4 のパチンコ遊技機において行われる先読み演出の演出例については、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて後述する。

【 1 6 0 4 】

なお、上述の第 4 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機を例に説明したが、これに限られない。例えば、第 1 のパチンコ機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機に適用してもよいし、第 3 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機に適用してもよい。

【 1 6 0 5 】

[ 4 - 1 2 . 先読み演出および変動パターン演出例 ]

次に、第 4 のパチンコ遊技機において、表示装置 4 0 0 7 の表示領域 4 0 0 7 a にて行われる先読み演出例について、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて説明する。なお、表示領域 1 0 0 7 a にて行われる先読み演出および当該変動に対応する変動演出パターンは、表示制御回路 1 3 0 4 ( 図 7 0 参照 ) を介してサブ CPU 4 3 0 1 によって制御される。

【 1 6 0 6 】

図 1 1 8 は、表示装置 4 0 0 7 の表示領域 4 0 0 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、大当たりおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして大当たり系リーチが行われる過程を示す図である。なお、図 1 1 8 ( a ) ~ 図 1 1 8 ( f ) は、先読み当り種別演出パターン ( S A S 演出パターン ) が図 5 6 の「 1 5 H 」、「 3 5 H 」、「 5 1 H 」、または「 7 1 H 」に相当し、先読み期待値演出パターンが図 5 7 または図 5 8 の「 4 8 H 」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル ( 図 7 4 参照 )、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル ( 図 5 5 参照 )、および先読み当り種別演出パターン決定テーブル ( 図 5 6 参照 ) を参照すると分かるように、大当たりの場合の先読み当り種別演出パターンは「 1 5 H 」、「 3 5 H 」であり、ハズレの場合の先読み当り種別演出パターンは「 5 1 H 」、「 7 1 H 」である。

【 1 6 0 7 】

図 1 1 8 ( a ) では、第 1 保留領域 4 4 1 1 および第 2 保留領域 4 4 1 2 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 3 保留領域 4 4 1 3 および第 4 保留領域 4 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 1 6 0 8 】

なお、この第 4 のパチンコ遊技機では、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けるために、保留画像を卵に模した卵画像であらわすものとする。そして、大当たりの期待値に応じて卵画像の色を変化させ、時短当りの期待値に応じて卵画像の模様の密度を変化させる。

【 1 6 0 9 】

図 1 1 8 ( b ) では、図 1 1 8 ( a ) に示される状態から、第 3 保留領域 4 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。第 3 保留領域 4 4 1 3 に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「 2 」である。

【 1 6 1 0 】

図 1 1 8 ( c ) は、図 1 1 8 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 1 8 ( b ) において第 3 保留領域 4 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態

10

20

30

40

50

が、第2保留領域4412にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「3」の形態に変更されている。

【1611】

図118(d)は、図118(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図118(c)において第2保留領域4412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域4411にシフトされる際に、期待値レベル「3」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「4」の大当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。

【1612】

図118(e)は、図118(d)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図118(d)において第1保留領域4411に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第0領域4410にシフトされたことを示す画像である。

10

【1613】

図118(f)は、第0領域4410に表示される卵画像が孵化したことを示す画像である。図118(f)に示されるように、第0領域4410に表示される卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展する。一方、第0領域4410に表示される卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンはリーチに発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【1614】

図119(a)～(e)は、図118(f)の第0領域4410に表示される卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展したことを示す画像である。

20

【1615】

図119(a)は、主特別図柄(ここでは第1特別図柄)に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像である。図119(b)は、装飾図柄がリーチ図柄で停止したことを示す画像である。図119(c)は、図118(f)の第0領域4410で卵から孵化した鳥が成長して大空に羽ばたいてくことを示す画像で表示されるリーチ演出である。本実施例では、この図118(c)に示されるリーチ演出は、複数のリーチ演出のなかで、大当りに対する期待値が相対的に高いリーチ演出である。そのため、図118(c)に示されるリーチ演出が行われると、遊技者の興趣が高められる。その後、図118(d)に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを示す大当り画像が表示されると、大当り遊技状態に制御される。一方、図118(e)に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであることを示すハズレ画像が確定表示されると、今回の特別図柄ゲームが終了する。

30

【1616】

図120は、表示装置4007の表示領域4007aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして時短当り系演出が行われる過程を示す図である。なお、図120(a)～図120(f)は、先読み当り種別演出パターン(SAS演出パターン)が図56の「07H」、「27H」、「43H」、または「63H」に相当し、先読み期待値演出パターンが図57または図58の「42H」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図74参照)、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル(図55参照)、および先読み当り種別演出パターン決定テーブル(図56参照)を参照すると分かるように、時短当りの場合の先読み当り種別演出パターンは「07H」、「27H」であり、ハズレの場合の先読み当り種別演出パターンは「43H」、「63H」である。

40

【1617】

図120(a)では、第1保留領域4411および第2保留領域4412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域4413および第

50

4 保留領域 4 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 1 6 1 8 】

図 1 2 0 ( b ) では、図 1 2 0 ( a ) に示される状態から、第 3 保留領域 4 4 1 3 に保留画像が新たに表示されている。第 3 保留領域 4 4 1 3 に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「 2 」である。

【 1 6 1 9 】

図 1 2 0 ( c ) は、図 1 2 0 ( b ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 2 0 ( b ) において第 3 保留領域 4 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 4 1 2 にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「 3 」の形態に変更されている。

10

【 1 6 2 0 】

図 1 2 0 ( d ) は、図 1 2 0 ( c ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 2 0 ( c ) において第 2 保留領域 4 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 4 1 1 にシフトされる際に、期待値レベル「 3 」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「 4 」の時短当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。なお、図 1 2 0 ( d ) に示される卵画像は、ワニの卵画像である。

【 1 6 2 1 】

図 1 2 0 ( e ) は、図 1 2 0 ( d ) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 1 2 0 ( d ) において第 1 保留領域 4 4 1 1 に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第 0 領域 4 4 1 0 にシフトされたことを示す画像である。

20

【 1 6 2 2 】

図 1 2 0 ( f ) は、第 0 領域 4 4 1 0 に表示されるワニの卵画像が孵化したことを示す画像である。図 1 2 0 ( f ) に示されるように、第 0 領域 4 4 1 0 に表示されるワニの卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展する。一方、第 0 領域 4 4 1 0 に表示されるワニの卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンは時短当り系演出に発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【 1 6 2 3 】

なお、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル ( 図 7 4 ) を参照した説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に、時短当り系リーチが行われる旨を説明したが、この第 4 のパチンコ遊技機では、時短当り系リーチに代えて、大当たりと

30

【 1 6 2 4 】

図 1 2 1 ( a ) ~ ( e ) は、図 1 2 0 ( f ) の第 0 領域 4 4 1 0 に表示されるワニの卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

【 1 6 2 5 】

図 1 2 1 ( a ) は、主特別図柄 ( ここでは第 1 特別図柄 ) に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像であり、3 匹のワニの歩く画像が示されている。図 1 2 1 ( b ) は、左の装飾図柄が「 5 」で停止したことを示す画像である。本実施例では、通常 ( 時短当り系演出以外 ) は左、右、中の順で装飾図柄が停止するところ、時短当り系演出に発展した場合、左、中、右の順で装飾図柄が停止するものとする。図 1 2 1 ( c ) は、中の装飾図柄が「 0 」で停止したことを示す図である。その後、図 1 2 1 ( d ) に示されるように、右の装飾図柄が「 G 」で停止すると、50 ゲームの C 時短遊技状態に移行することが明示される。一方、図 1 2 1 ( e ) に示されるように、右の装飾図柄が「 X 」で停止すると、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであったことが確定し、今回の特別図柄ゲームが終了する。

40

【 1 6 2 6 】

なお、図 1 1 8 ( f ) および図 1 2 0 ( f ) において卵が孵化する画像は、いずれも、第 0 領域 4 4 1 0 に表示されているが、これに代えて、例えば図 1 2 2 に示されるように

50

、卵が孵化する画像が表示装置 4 0 0 7 の表示領域 4 0 0 7 a の略中央に表示されるようにすると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当たり系リーチまたは時短当り系演出に発展する可能性があることを、遊技者に明確に知らしめることができ、興趣を高めることが可能となる。

【 1 6 2 7 】

[ 5 . 第 5 のパチンコ遊技機 ]

第 5 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。よって、この第 5 のパチンコ遊技機では、第 2 のパチンコ遊技機において説明した S 1 3 1 の時短管理処理（図 3 1 参照）も行われる。なお、第 2 のパチンコ遊技機と同様の構成および機能等についての説明は省略する。ただし、第 5 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 2 のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

10

【 1 6 2 8 】

また、第 5 のパチンコ遊技機は、大当たり遊技状態が終了した後、特別図柄の変動表示が所定回数（ 5 0 回）行われるまでは高確率遊技状態に制御され、特別抽選の結果が「大当たり」となることなく特別図柄の変動表示が所定回数（ 5 0 回）行われた後、低確率遊技状態に制御される所謂 S T 機と呼ばれるパチンコ遊技機である。また、第 5 のパチンコ遊技機は、所謂初当りしてから大当たり遊技状態が所定回数（ 5 回）実行されるまでは確変フラグが O N にセットされ、大当たり遊技状態が所定回数（ 5 回）実行されると確変フラグが O F F にセットされる、所謂リミッタ付きのパチンコ遊技機である。

20

【 1 6 2 9 】

第 5 のパチンコ遊技機は、第 2 のパチンコ遊技機と同様の遊技盤ユニット 1 0 1 0 （図 6 9 参照）を備えている。これにより、特別電動役物 1 1 3 3 （特電用シャッタ 1 1 3 4 ）の開放駆動により大当たり用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が可能（又は容易）となる開放状態であれば、右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球の略全部が大当たり用大入賞口 1 1 3 1 に入賞する。大当たり用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であれば、右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 に入賞せずに、さらに下流側の普通電動役物 1 1 4 6 ひいては第 2 始動口 1 1 4 0 B に向けて流下する。

【 1 6 3 0 】

30

大当たり用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であって、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態であれば、右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球の略全部が第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞する。大当たり用大入賞口 1 1 3 1 および第 2 始動口 1 1 4 0 B のいずれもが閉鎖状態であるとき、右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、小当たり用大入賞口 1 1 5 1 が開放状態であれば小当たり用大入賞口 1 1 5 1 に入賞する。大当たり用大入賞口 1 1 3 1、第 2 始動口 1 1 4 0 B および小当たり用大入賞口 1 1 5 1 のいずれもが閉鎖状態であれば、右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、その大半（少なくとも半分以上）が第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞するように構成されている。

【 1 6 3 1 】

40

また、通過ゲート 1 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン C P U 1 2 0 1 は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）を最大 4 個まで保留する。また、メイン C P U 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した場合に第 1 特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値や図柄乱数値）を最大 4 個まで保留することは勿論、第 2 始動口 1 1 4 0 A または第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した場合にも、第 2 特別図柄の始動情報（大当たり判定用乱数値や図柄乱数値）を最大 4 個まで保留する。

【 1 6 3 2 】

[ 5 - 1 . 第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の基本仕様 ]

次に、図 1 2 3 ~ 図 1 2 8 を用いて、パチンコ遊技機の基本仕様について説明する。な

50



お、図 1 2 3 ~ 図 1 2 8 に示される各テーブルは、メイン ROM 1 2 0 2 に記憶される。

【 1 6 3 3 】

[ 5 - 1 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

図 1 2 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 6 3 4 】

図 1 2 3 に示されるとおり、第 1 特別抽選が行われると、「大当り」又は「ハズレ」に決定される。また、第 2 特別抽選が行われた場合には、「大当り」、「小当り」、又は「ハズレ」に決定される。メイン ROM 1 2 0 2 に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 2 0 への入賞に基づいて実行される第 1 特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第 2 始動口 1 1 4 0 A または第 2 始動口 1 1 4 0 B への入賞に基づいて実行される第 2 特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当り」、「小当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【 1 6 3 5 】

第 5 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、大当り判定用乱数の総乱数は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の大当り判定用乱数は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する大当り判定値データの数によって定められ、小当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する小当り判定値データの数によって定められる。なお、大当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更しても良い。大当り確率および小当り確率は、図 1 2 3 において選択率として示される。

【 1 6 3 6 】

なお、図 1 2 3 には示されていないが、大当り確率および小当り確率は、低設定よりも高設定の方が高くなるように、設定値毎に異なるようにしても良い。

【 1 6 3 7 】

[ 5 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル ]

図 1 2 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。

【 1 6 3 8 】

図 1 2 4 に示されるように、特別図柄判定テーブルは、第 1 始動口 1 1 2 0 あるいは第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「当り時選択図柄コマンド」及び「図柄指定コマンド」を決定するために参照されるテーブルである。例えば、第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞し、判定値データが「大当り判定値データ」であって図柄乱数値が「77」である場合には、当り時選択図柄コマンドが「z2」、「図柄指定コマンド」が「zA4」に決定される。

【 1 6 3 9 】

[ 5 - 1 - 3 . 大当り種類決定テーブル ]

図 1 2 5 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の大当り種類決定テーブルの一例である。

【 1 6 4 0 】

図 1 2 5 に示されるように、大当り種類決定テーブルは、先述の当り時選択図柄コマンドに基づいて、大当りの種類（ラウンド数、確変フラグ）を決定するために参照されるテーブルである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「z1」であるとき、ラウンド数が「10」、確変フラグが ON に決定される。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 4 1 】

当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」～「 z 2 」のいずれであっても、大当り遊技状態が所定回数（例えば、5回）継続して実行されていなければ、大当り遊技状態が終了した後、確変フラグがONにセットされる。ただし、1回目の大当り遊技状態が終了した後は右打ちで遊技が行われるため第2特別抽選が行われるが、この第2特別抽選では、大当りに当選したとき、10%の確率で10ラウンドに決定され、90%の確率で2ラウンドに決定される。

## 【 1 6 4 2 】

また、当り時選択図柄コマンドが「 z 0 」～「 z 2 」のいずれであっても、電サポ制御が実行されない（電サポ回数は0回である）。すなわち、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機は、電サポ制御が実行されない遊技機であるが、これに限られるものではない。なお、電サポ制御は、第2始動口1140Bへの遊技球の入賞を可能（又は容易）にする制御であり、例えば、普通電動役物1146の開放時間（普電用シャッタ1147が駆動されることによって第2始動口1140Bへの遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態となる時間）、普通電動役物1146の開放回数、普通図柄の変動時間及び普通図柄当り確率のうち少なくとも一つ以上を、第2始動口1140Bへの入賞が可能（又は容易）となるように変更する制御である。したがって、電サポ制御が実行されると、第2始動口1140Bへの遊技球の入賞を可能（又は容易）にする頻度が高められる。

## 【 1 6 4 3 】

## [ 5 - 1 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル ]

図126は、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。メインCPU1201は、第1始動口1120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

## 【 1 6 4 4 】

図126に示されるように、第1特別抽選の結果が大当りである場合、第1特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第1始動口1120に遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。また、第1特別抽選の結果がハズレである場合、第1特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況、第1始動口1120に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数および演出選択用乱数に基づいて決定される。

## 【 1 6 4 5 】

また、第2特別抽選の結果が大当りである場合、第2特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがOFFであれば、変動時間が概ね600000msといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動A～Cのいずれかに決定され、確変フラグがONであれば確変中リーチ演出D～Fのいずれかに決定される。

## 【 1 6 4 6 】

第2特別抽選の結果が小当りの場合も、第2特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがOFFであれば、変動時間が概ね600000msといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動A～Cのいずれかに決定され、確変フラグがONであれば変動時間が1000msといった極めて短い時間だけ第2特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

## 【 1 6 4 7 】

第2特別抽選の結果がハズレの場合、第2特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ONであるかOFFであるか）、および第2始動口1140A, 1140Bに遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数（確変フラグがONのときのみ）および演

10

20

30

40

50

出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがOFFであれば、変動時間が概ね60000msといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動A～Cのいずれかに決定され、確変フラグがONであれば、確変中リーチ演出に決定されることもあるが、大部分は、変動時間が1000msといった極めて短い時間だけ第2特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

#### 【1648】

なお、特別図柄の変動時間は特別図柄の変動パターンと対応しているため、メインCPU1201は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路1300（サブCPU1301）により表示装置1007（例えば、液晶表示装置）に表示される演出内容（例えば、装飾図柄の変動パターン）とも対応している。

10

#### 【1649】

また、図126中の「演出内容」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものであり、サブCPU1301により表示制御回路1304を介して表示装置1007に表示される演出画像（例えば、装飾図柄の変動態様）や、サブCPU1301により音声制御回路1305を介してスピーカ1032から出力される音声（例えば、装飾図柄の変動音）の内容を示している。

#### 【1650】

なお、図126には示されていないが、設定値毎に、演出選択用乱数範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（変動時間）が異なりうるようにしてもよい。

20

#### 【1651】

図126に示す特別図柄の変動時間は一例であり、特別図柄の変動時間としては、特別抽選の結果に応じて、任意の変動時間を適宜設定することが可能である。例えば、第1特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間と、第2特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間とが、同一の変動時間（例えば、4500ms）となるように構成してもよい。また、第2特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがOFFである場合における特別図柄の変動時間が最も長時間（例えば、299500ms）となるように構成してもよい。また、第1特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間が短時間（例えば、2000ms）となるように構成してもよい。また、第2特別抽選の結果が2R大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間（例えば、4500ms）、及び、第2特別抽選の結果が10R大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間（例えば、29500ms）が、第1特別抽選の結果が大当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間（例えば、2000ms）よりも長くなるように構成してもよい。また、第2特別抽選の結果が小当たりであり確変フラグがONである場合における特別図柄の変動時間が最も短時間（例えば、500ms）となるように構成してもよい。

30

#### 【1652】

#### [5-1-5. 普通図柄の当り判定テーブル]

図127は、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

40

#### 【1653】

図127に示されるとおり、普通抽選が行われると、「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定される。メインROM1202に記憶される普通図柄の当り判定テーブルには、通過ゲート1126への遊技球の通過に基づいて実行される普通抽選に用いられるデータとして、「普通図柄当り」又は「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

#### 【1654】

第5のパチンコ遊技機では、普通図柄当り判定用乱数の総乱数は1024である。すな

50

わち、上記の普通図柄当り判定用乱数は0～1023の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の範囲に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められる。なお、普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更してもよい。普通図柄当り確率は、図127において選択率として示される。すなわち、この第5のパチンコ遊技機では、概ね43回に1回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となる。図127に示される選択率はこれに限られないことは勿論であるが、概ね30～50回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となることが好ましい。

【1655】

[5-1-6. 普通図柄の変動パターンテーブル]

10

図128は、第5のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【1656】

メインCPU1201は、通過ゲート1126を遊技球が通過したことに基づいて、例えば図128に示される普通図柄の変動パターンテーブルを用いて、普通図柄の変動パターンを決定する。

【1657】

図128に示されるように、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄の変動パターンは、変動時間500msecの変動パターン（01H）に決定される。

【1658】

20

また、普通抽選の結果が「ハズレ」である場合、普通図柄の変動パターンは、通過ゲート1126を遊技球が通過したときに抽出される普通図柄変動パターン決定用乱数に基づいて、変動時間が異なる複数の変動パターン（02H～05H）のうちいずれかに決定される。とくに普通抽選の結果が「ハズレ」であって普通図柄変動パターン決定用乱数が特定の乱数（98, 99）である場合には、例えば600000msecと極めて長い時間にわたって普通図柄の変動表示が行われる特定パターンに決定される。

【1659】

なお、図128には示されていないが、設定値毎に普通図柄変動パターン決定用乱数範囲を変えて低設定よりも高設定の方が上記の特定パターンに決定される確率が高くなる等、設定値毎に決定される普通図柄の変動パターンが異なるようにしても良い。

30

【1660】

[5-2. 遊技の流れ]

確変フラグがOFFである通常遊技状態において遊技を開始した場合のその後の遊技の流れについて説明する。なお、通常遊技状態では、特別図柄の変動パターンテーブル（図126参照）に示されるように、第2特別図柄の変動パターンは、第1特別図柄の変動パターンとは異なり、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかに決定される。そのため、通常遊技状態では、一般的な遊技者は左打ちで遊技を行う。左打ちで遊技が行われると、遊技領域1105に向けて発射された遊技球は、第2始動口1140A, 1140Bではなく第1始動口1120に入賞しうる。

【1661】

40

通常遊技状態において第1始動口1120に遊技球が入賞すると、メインCPU1201は、第1特別抽選を行う。通常遊技状態において第1特別抽選の結果が「大当たり」となる確率は、特別図柄の当り判定テーブル（図123参照）に示されるように概ね319分の1である。

【1662】

なお、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行った場合であっても、右打ちされた遊技球が通過ゲート1126を通過して普通図柄当りの結果が得られると、普通電動役物1146が開放し、第2始動口1140Bに遊技球が入賞する可能性があるが、第2始動口1140Bへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は1個である。また、普通電動役物1146が開放せずに第2始動口1140Aに遊技球が入賞したとしても、第2始動口

50

1 1 4 0 Aへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は1個である。さらに、第2始動口1 1 4 0 A, 1 1 4 0 Bに遊技球が入賞すると、変動時間が極めて長い長変動A～Cのいずれかで第2特別図柄の変動表示が行われるため、小当り用大入賞口1 1 5 1が開放される頻度は極めて小さい。一方、第1始動口1 1 2 0に遊技球が入賞したときは、第2始動口1 1 4 0 A, 1 1 4 0 Bに遊技球が入賞したときよりも多くの賞球（例えば4個）が払い出される。また、第1始動口1 1 2 0に遊技球が入賞したときの第1特別図柄の変動時間は概ね1 0 0 0 0 m s e cである。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。

#### 【1 6 6 3】

また、通常遊技状態において、普通抽選の結果が普通図柄当りとなる確率（普通電動役物1 1 4 6の開放確率）が高く（図1 2 7参照）、普通抽選の結果が普通図柄当りとなった場合における普通図柄の変動時間が相対的に短いため（図1 2 8参照）、遊技者が右打ちを行った場合には、普通電動役物1 1 4 6が相当程度開放した状態となる。従って、通過ゲート1 1 2 6を通過した遊技球は、第2始動口1 1 4 0 Bに入賞する可能性が高く、第2特別抽選の結果が小当りとなったとしても、第2始動口1 1 4 0 Bよりも下流に配設された小当り用大入賞口1 1 5 1に遊技球が流入するような状況は発生し難くなっている。また、仮に、通常遊技状態において、普通抽選の結果がハズレとなり、普通電動役物1 1 4 6が開放しなかったとしても、第2特別抽選の結果が小当りである場合における第2特別図柄の変動時間が極めて長いため、小当りによる出玉はやはり得られ難くなっている。

#### 【1 6 6 4】

なお、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とは、異なる大入賞口であってもよいし、同一の大入賞口であってもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の配置位置は、適宜設計することが可能である。例えば、小当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物1 1 4 6よりも下流に設け、大当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物1 1 4 6よりも上流に設けることとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の双方を、普通電動役物1 1 4 6よりも下流に設けることとしてもよい。また、大当り又は小当りの際に開放する大入賞口（兼用の大入賞口）を普通電動役物1 1 4 6よりも下流に設けることとしてもよい。また、本実施例では、小当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、大当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、第2始動口1 1 4 0 Bに入賞しなかった遊技球等が入賞し得る第2始動口1 1 4 0 A（普通電動役物の設けられていない特図2用の始動口）が配設されている。第2始動口1 1 4 0 Aの配置位置としては、普通電動役物1 1 4 6よりも下流且つ小当りの際に開放する大入賞口よりも下流（下方）や、普通電動役物1 1 4 6と小当りの際に開放する大入賞口との間等を想定することが可能である。このような第2始動口1 1 4 0 Aを配設する場合であっても、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とを兼用することとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口が小当りの際に開放する大入賞口よりも下流に設けられるような態様においては、小当りの際に開放する大入賞口と大当りの際に開放する大入賞口との間に第2始動口1 1 4 0 Aを配設する場合や、大当りの際に開放する大入賞口よりも下流に第2始動口1 1 4 0 Aを配設する場合等を想定することが可能である。また、本実施例では、普通電動役物の設けられている始動口として、特図2用の始動口（第2始動口1 1 4 0 B）を配設する例について説明しているが、普通電動役物の設けられている始動口として、第1特別図柄用の始動口を配設することとしてもよい。例えば、普通電動役物の設けられていない第1特別図柄用の始動口とは別途、普通電動役物の設けられている第1特別図柄用の始動口を配設することとしてもよい。

#### 【1 6 6 5】

通常遊技状態において行われた第1特別抽選の結果が「大当り」であったとき、メインCPU1 2 0 1は、特別図柄判定テーブル（図1 2 4参照）を参照して当り時選択図柄コマンドを決定する。その後、メインCPU1 2 0 1は、大当り種類決定テーブル（図1 2 5参照）を参照し、決定された当り時選択図柄コマンドに基づいて大当りの種類（ラウン

10

20

30

40

50

ド数)を決定し、大当り遊技状態に制御する。

【1666】

図69に示されるように、大当り用大入賞口1131は右側領域1107に配置されているため、大当り遊技状態では、右打ちで遊技が行われる。

【1667】

次に、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態について説明する。

【1668】

第5のパチンコ遊技機では、電サポ制御が実行されず、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したときは必ず確変フラグがONにセットされるため、初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後、メインCPU1201は、高確低ベース状態に制御する。この高確低ベース状態では、第2特別抽選の結果が「小当り」であるとき、第2特別図柄の変動パターンは、変動時間が例えば1000msecと極めて短時間である超速変動に決定されるため(図126参照)、右打ちで遊技が行われる。

【1669】

初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後の高確低ベース状態では、高い確率で第2特別図柄の変動パターンが超速変動に決定されるとともに小当りが導出されるため、小当り用大入賞口1151が通常遊技状態と比べて極めて高い頻度で繰り返し開放される。しかし、普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、普通図柄の変動パターンが変動時間500msecの変動パターンに決定される。また、右打ちされた遊技球の殆どが通過ゲート1126を通過して連続して普通図柄当りとなるため、普通電動役物1146ひいては普電用シャッタ1147がほぼフルオープン状態となる。したがって、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、右打ちされた遊技球の全部または略全部が第2始動口1140Bに入賞するため、たとえ小当り用大入賞口1151が高い頻度で開放されたとしても、小当り用大入賞口1151への入賞が阻害される。第2始動口1140Bに遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り1個である。

【1670】

これに対し、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が10000msec、20000msec、30000msecおよび60000msecのうちいずれかに決定される。メインCPU1201は、普通図柄の変動表示が停止し、普通図柄当りを示す態様が導出されたことに基づいて普通電動役物1146ひいては普電用シャッタ1147の開放動作を行うため、普通図柄が変動表示している間や、普通図柄の変動表示が停止したとしても普通図柄当りが導出されなかったときは、普通電動役物1146が開放されない。そのため、普通電動役物1146が閉鎖している間は小当り用大入賞口1151への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口1151に入賞することとなる。小当り用大入賞口1151に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り10個である。そのため、普通抽選の結果が普通ハズレに決定されうる高確低ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超えることとなる。

【1671】

なお、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が長くなるにつれて、出玉増加速度が大きくなる。

【1672】

このように、第5のパチンコ遊技機は、所定回数(例えば、5回)の大当り遊技状態が行われるまでの間に、普通抽選の結果が普通ハズレであって且つより変動時間が長い普通図柄の変動パターンを引くことができるかといったゲーム性である。

【1673】

このような第5のパチンコ遊技機では、1回の高確低ベース状態の間に、普通抽選の結果が1度も普通ハズレとならないパターンや、普通抽選の結果が1度だけ普通ハズレであったとしても普通図柄の変動時間が10000msecに決定される場合や、普通抽選の

10

20

30

40

50

結果が2度普通ハズレとなっても2度とも普通図柄の変動時間が600000mscに決定される場合など、さまざまなパターンが生じる。

【1674】

したがって、第5のパチンコ遊技機によれば、普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄の変動時間が異なる複数の変動パターンを設けるだけといった簡易な構成で、大当たり遊技状態とは別の遊技者に有利な高確低ベース状態として、様々な出玉増加パターンでの有利遊技状態（高確低ベース状態）の実現を可能ならしめたこれまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興味を高めることができる。

【1675】

また、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄変動パターンコマンドを受信したサブCPU1301は、普通図柄の変動時間に基づく演出を実行することが好ましい。すなわち、普通図柄の変動時間が10000mscであるときと、20000mscであるときと、30000mscであると、60000mscとで、獲得しうる賞球量の期待値が異なることから、普通図柄の変動時間に応じて、有利度合い（例えば獲得可能な賞球量の度合い）を把握できる演出を実行してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が10000mscであるときには「1ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が20000mscであるときには「2ラウンド当り！」のような実行し、普通図柄の変動時間が30000mscであるときには「3ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が60000mscであるときには「スーパー当り」のような演出を実行するようにするとよい。このように、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超える可能性がある有利遊技状態が実行されるとき、有利の度合いを示す演出が実行されるようにすることで、興味を高めることが可能となる。

【1676】

なお、サブCPU1301により実行される演出としては、表示制御回路1304を介して表示装置1007に表示される表示演出、音声制御回路1305を介してスピーカ1032から出力される音演出、LED制御回路1306を介して実行されるLED群1046の発光演出、および役物制御回路1307を介して実行される演出用役物群1058の動作演出のうち少なくとも一つ以上の演出が相当する。

【1677】

ところで、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであって、普通図柄の変動時間が60000mscに決定された場合には、普通図柄の変動が終了する前に例えば第2特別抽選の結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態に制御されることが生じる。さらには、大当たり遊技状態に制御される時間は概ね180000～300000mscであるから、大当たり遊技状態が終了したのちも依然として、変動時間60000mscの普通図柄の変動表示が終了せずに継続していることが生じる。上述した通り、普通図柄が変動表示している間は普通電動役物1146が開放されないため、普通電動役物1146の開放によって小当たり用大入賞口1151への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当たり用大入賞口1151に入賞することとなる。このように、普通図柄の変動時間が60000mscに決定された場合には、普通図柄の変動表示が終了する前に大当たり遊技状態に制御されたとしても、さらにこの大当たり遊技状態が終了したときに普通図柄の変動表示が停止せずに継続していれば、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態において普通抽選の結果が「普通ハズレ」とならなくとも、大当たり遊技状態の終了後ただちに有利遊技状態に制御されることとなり、大当たり遊技状態に制御されている間も遊技興味を高めることが可能となる。例えば、普通図柄の変動時間が60000mscに決定され、この普通図柄の変動が開始された後に例えば300000mscの大当たり遊技状態が開始された場合には、大当たり遊技状態終了後の概ね300000mscは、小当たり用大入賞口1151へ入賞し放題となり、興味を高めることが可能となる。

【1678】

なお、本実施例では、大当たり遊技状態中や小当たり遊技状態中においても、普通図柄の変

動時間が消化されることとして説明しているが、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においては、普通図柄の変動時間が消化されない（変動時間の経過を停止する）ように構成してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が600000msに決定され、普通図柄の変動が開始されてから300000msが経過した時点で大当り遊技状態が開始したような場合、当該大当り遊技状態が終了した後、300000msに亘って普通図柄の変動を継続する（大当り遊技状態中、普通図柄変動の残り時間が減らない）こととしてもよい。

【1679】

なお、第5のパチンコ遊技機では電サポ制御が実行されることがないが、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるパチンコ遊技機にも、本発明を適用することができる。とくに、普通抽選の結果が普通ハズレであって普通図柄の変動時間が600000msに決定された場合には、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるにもかかわらず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口1151に入賞するといったことを生じさせることが可能となる。

【1680】

< 演出モードの遷移フロー >

図129(a)は、第5のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。図129(b)は、第5のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【1681】

本実施例では、図129(a)に示すような演出モード（サブ遊技状態）がサブ制御回路1300によって管理されている。演出モードとしては、通常モード、初当りモード、確変モード、及び、ボーナスモードが設けられている。

【1682】

図129(a)及び図129(b)を参照して具体的に説明すると、通常モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路1300は、通常モードから初当りモードへと演出モードを移行させる（移行条件(1)参照）。

【1683】

初当りモードにおいて大当り遊技状態が終了すると、サブ制御回路1300は、初当りモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件(2)参照）。確変モードにおいて特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（50回）行われると、サブ制御回路1300は、確変モードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件(3)参照）。

【1684】

確変モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路1300は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件(4)参照）。また、確変モードにおいて、変動パターン「05H」（図128参照）による普通図柄の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始すると、サブ制御回路1300は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件(4)参照）。

【1685】

ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了すると、サブ制御回路1300は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件(5)参照）。また、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（5回）未満であれば（リミッタに到達していなければ）、サブ制御回路1300は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件(5)参照）。なお、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したときに普通図柄ハズレ長変動の実行中であればボーナスモードを維持し、また、ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了したときに大当り遊技状態中であればボーナスモードを維持することとしてもよい。

【1686】

10

20

30

40

50



ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）であれば（リミッタに到達していれば）、サブ制御回路１３００は、ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（６）参照）。

【１６８７】

なお、通常モードは、通常遊技状態において制御される演出モードである。通常モードにおいては、演出ステージがサブ制御回路１３００によって管理されている。演出ステージとしては、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージが設けられている。各演出ステージについては、後に詳述する。

【１６８８】

また、図示しないが、通常モード（通常遊技状態において制御される演出モード）として、特殊演出モードが設けられることとしてもよい。特殊演出モードは、ボーナスモードが終了してから特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（例えば、５０回）行われるまでの間に制御される演出モードとすることが可能である。

【１６８９】

<第１演出ステージ予告内容抽選処理>

図１３０は、第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１６９０】

図１３０に示す第１演出ステージ予告内容抽選処理は、第１演出ステージ（図１２９（a）参照）において、第１始動口１１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【１６９１】

第１演出ステージ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連段階演出概要抽選処理を実行する（ステップＳ９００１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の概要を決定する。詳細については後述するが、サブＣＰＵ１３０１は、図１３０に示す第１演出ステージ予告内容抽選処理が開始されるよりも前に、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動に対応するサブ変動パターンを決定している。サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報を含んでいる。

【１６９２】

擬似連演出とは、１つの始動記憶に基づき特別図柄が変動表示されてから最終的に確定表示されるまでの間に、装飾図柄があたかも停止表示（仮停止表示）されるような演出である。仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。本実施例では、擬似連演出を単に「擬似連」と呼ぶことがあり、また、擬似連が発生しない演出を「擬似無し」と呼ぶことがある。本実施例における擬似連演出としては、仮停止表示が１回発生する擬似連演出、及び、仮停止表示が２回発生する擬似連演出が設けられている。仮停止表示が１回発生する擬似連演出を「擬似２」と呼び、仮停止表示が２回発生する擬似連演出を「擬似３」と呼ぶこととする。

【１６９３】

「擬似２」では、装飾図柄の仮停止表示が１回発生した後、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（２回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。「擬似３」では、装飾図柄の仮停止表示が１回発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（２回目の擬似的な変動表示が行われた）後に２回目の仮停止表示が発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（３回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。なお、１回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似１」と呼び、２回目の擬似

10

20

30

40

50

的な変動表示が開始してから2回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似2」と呼び、3回目の擬似的な変動表示が開始した後の段階を「擬似3」と呼ぶことがある。また、「擬似無し」の演出において装飾図柄の変動表示が開始されてから装飾図柄が停止表示されるまでを「擬似1」と呼ぶこともある。

#### 【1694】

サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報として、擬似連演出の発生の有無を示す情報、装飾図柄の仮停止表示状態の発生回数（擬似連演出がどの段階まで進行するか）を示す情報、及び、擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠を示す情報を含んでいる。例えば、「擬似1」が20秒の演出であり、「擬似2」が16秒の演出であり、「擬似3」でリーチが成立した後発展しスーパーリーチ後半に繋がるという情報を含むサブ変動パターンが決定されている場合、ステップS9001の処理において、サブCPU1301は、「擬似1」において（装飾図柄が20秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「ベル」アイコンを停止させるか、「擬似2」において（装飾図柄が16秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「スイカ」アイコンを停止させるか、といった演出の概要を決定する。これにより、擬似連における各段階及び最終変動における演出の概要が決定されることになる。

#### 【1695】

擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠としては、例えば、[24]10秒リーチ（ボーナス）パターンや[24]6秒演出（ボーナス）パターン等が設けられている。[24]10秒リーチ（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から10秒経過時点でテンパイとなった後、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後4秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図136に示す演出番号「14」「18」「23」「27」参照）。[24]6秒演出（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から演出が開始した後、演出に成功して、装飾図柄の変動開始（再開）から22秒経過時点から24秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後4秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図142に示す演出番号「76」参照）。

#### 【1696】

次に、サブCPU1301は、演出強度抽選処理を実行する（ステップS9002）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、擬似連の各段階における演出強度を決定する。具体的に、サブCPU1301は、「擬似無し」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度を決定し、「擬似2」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度及び擬似2用の演出強度を決定し、「擬似3」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似1用の演出強度、擬似2用の演出強度、及び、擬似3用の演出強度を決定する。演出強度は、擬似連の各段階において行われる演出の期待度を示す指標となるものである。演出強度としては、レベル1～7が設けられており、レベルが上昇するほど、大当たり期待度の高い演出が行われやすくなっている。なお、擬似2用の演出強度（レベル）は、擬似1用の演出強度（レベル）以上に設定されており、擬似3用の演出強度（レベル）は、擬似2用の演出強度（レベル）以上に設定されている。

#### 【1697】

次に、サブCPU1301は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップS9003）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似3」まで進行するか否かを判断する（ステップS9004）。擬似連演出が「擬似3」まで進行すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似3用予告内容抽選処理を実行する（ステップS9005）。擬似3用予告内容抽選処理については、後に図131を用いて説明する。

10

20

30

40

50

## 【1698】

ステップS9004において擬似連演出が「擬似3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップS9005の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似2用予告内容抽選処理を実行する(ステップS9006)。擬似2用予告内容抽選処理については、後に図132を用いて説明する。

## 【1699】

ステップS9003において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9006の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似1用予告内容抽選処理を実行する(ステップS9007)。擬似1用予告内容抽選処理については、後に図133を用いて説明する。ステップS9007の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

## 【1700】

< 擬似3変動主予告内容抽選処理 >

図131は、第5のパチンコ遊技機に係る擬似3変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

## 【1701】

図131に示す擬似3変動主予告内容抽選処理は、擬似3用予告内容抽選処理(図130のステップS9005参照)において行われる処理である。

## 【1702】

擬似3変動主予告内容抽選処理において、サブCPU1301は、図130のステップS9002で決定した擬似3演出強度(擬似3用の演出強度)に基づいて、擬似3変動主予告内容を決定する(ステップS9011)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似3」の段階で行われる大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似3」の段階で行われ得る大当り予告演出として、複数種類の大当り予告演出(第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、第4予告演出・・・等)が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、複数の演出内容が設けられている。例えば、第1予告演出の内容として、第1予告演出内容A、第1予告演出内容B、第1予告演出内容C、第1予告演出内容D・・・等が設けられている。第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出については、後に詳述する。

20

30

## 【1703】

ステップS9011の処理において、サブCPU1301は、擬似3変動主予告内容として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出(例えば、第1予告演出)を決定するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容(例えば、第1予告演出内容A)を決定する。その後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

## 【1704】

なお、擬似3用予告内容抽選処理(図130のステップS9005参照)においては、図131に示す擬似3変動主予告内容抽選処理を行うのに先立ち、リーチ演出の概要を決定する処理を行うこととしてもよい。リーチ演出は、装飾図柄がリーチ態様で表示される(左側に位置する装飾図柄(左装飾図柄)、右側に位置する装飾図柄(右装飾図柄)、及び、中央に位置する装飾図柄(中装飾図柄)のうち、2つの装飾図柄が同じ図柄で停止表示され、残りの1つの装飾図柄が変動表示される)演出である。この場合、ステップS9011の処理において、サブCPU1301は、装飾図柄の変動表示が開始(再開)されてからリーチが成立するまでの時間よりも演出時間の短い演出内容を決定するようにしてもよい。例えば、10秒以内に完結可能な演出内容と完結するのに10秒以上を要する演出内容とが設けられている場合において、装飾図柄の変動表示が開始(再開)されてからリーチが成立するまでの時間が10秒であるようなリーチ演出が決定されているときに、擬似3変動主予告内容として、10秒以内に完結可能な演出内容を決定することが可能なように構成してもよい。

40

## 【1705】

50

< 擬似 2 変動主予告内容抽選処理 >

図 1 3 2 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 2 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 1 7 0 6 】

図 1 3 2 に示す擬似 2 変動主予告内容抽選処理は、擬似 2 用予告内容抽選処理（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 6 参照）において行われる処理である。

【 1 7 0 7 】

擬似 2 変動主予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 2 で決定した擬似 2 演出強度（擬似 2 用の演出強度）に基づいて、擬似 2 変動主予告内容（仮）を選択する（ステップ S 9 0 2 1）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似 2」の段階で行われ得る大当たり予告演出の種別、及び、当該大当たり予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似 2」の段階で行われ得る大当たり予告演出として、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出と同種の大当たり予告演出（第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、第 4 予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当たり予告演出の内容として、「擬似 3」の段階で行われ得る大当たり予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【 1 7 0 8 】

ステップ S 9 0 2 1 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 2 変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当たり予告演出のなかから一の大当たり予告演出（例えば、第 1 予告演出）を選択するとともに、当該大当たり予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第 1 予告演出内容 B）を選択する。なお、ここで選択される擬似 2 変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似 2 変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップ S 9 0 2 4 参照）。

【 1 7 0 9 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であるか否かを判断する（ステップ S 9 0 2 2）。特定の大当たり予告演出は、擬似連における各段階で行われる演出がストーリー性を有しており、擬似連の段階が進行するのに伴って、所定のストーリーが展開されるような大当たり予告演出である。例えば、特定の大当たり予告演出の 1 つである上記第 1 予告演出は、キャラクタが会話をする演出であり、擬似連における各段階で発せられるキャラクタのセリフが互いに関連付けられている。例えば、「擬似 3」における会話内容は、「擬似 2」における会話内容を前提とした内容となっており、これにより、擬似連の段階が進行するにつれて会話も進行するような演出態様となっている。なお、会話内容は、大当たり期待度を示す指標として設定されている。本実施例では、特定の大当たり予告演出として、第 1 予告演出の他に第 5 予告演出が設けられている。一方、上記第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出は、特定の大当たり予告演出に該当しない。

【 1 7 1 0 】

擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が特定の大当たり予告演出であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別が、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別（図 1 3 1 のステップ S 9 0 1 1 参照）と同じであるか否かを判断する（ステップ S 9 0 2 3）。この処理において、例えば、擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別、及び、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別が、ともに第 1 予告演出である場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、これらの種別が同じであると見做す。これに対し、擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当たり予告演出の種別、及び、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当たり予告演出の種別のうち、一方が第 1 予告演出であり他方が第 5 予告演出である場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、これらの種別は異なると見做す。なお、擬似連演出が「擬似 3」まで進行しない場合（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 5 の処理が実行されていない場合）、サブ CPU 1 3 0 1

10

20

30

40

50

は、擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【 1 7 1 1 】

擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブ CPU 1301 は、擬似 2 変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似 2 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 2 4 ）。

【 1 7 1 2 】

この処理において、サブ CPU 1301 は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。図示しないが、会話内容差替テーブルにおいては、差替前の演出内容（会話内容）ごとに、既に決定された会話内容（擬似 3 変動主予告内容）に対して差替後の演出内容（既に決定された擬似 3 変動主予告内容に対して選択可能な会話内容）が規定されている。これにより、例えば、擬似 3 変動主予告内容として第 1 予告演出が決定されている状況において、擬似 2 変動主予告内容（仮）として第 1 予告演出が選択された場合に、「擬似 2 」における会話内容が「擬似 3 」における会話内容に対して違和感のない内容となるように（例えば、「擬似 2 」における会話内容の期待度が「擬似 3 」における会話内容の期待度よりも高くなることのないように）調整することが可能となっている。なお、ステップ S 9 0 2 4 の処理において、サブ CPU 1301 は、大当り予告演出の種別については擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【 1 7 1 3 】

ステップ S 9 0 2 2 において擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップ S 9 0 2 3 において擬似 2 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブ CPU 1301 は、ステップ S 9 0 2 1 で選択された擬似 2 変動主予告内容（仮）を正式な擬似 2 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 2 5 ）。

【 1 7 1 4 】

ステップ S 9 0 2 4 又はステップ S 9 0 2 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 7 1 5 】

< 擬似 1 変動主予告内容抽選処理 >

図 1 3 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 1 7 1 6 】

図 1 3 3 に示す擬似 1 変動主予告内容抽選処理は、擬似 1 用予告内容抽選処理（図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 7 参照）において行われる処理である。

【 1 7 1 7 】

擬似 1 変動主予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 1301 は、図 1 3 0 のステップ S 9 0 0 2 で決定した擬似 1 演出強度（擬似 1 用の演出強度）に基づいて、擬似 1 変動主予告内容（仮）を選択する（ステップ S 9 0 3 1 ）。この処理において、サブ CPU 1301 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1 」の段階で行われ得る大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似 1 」の段階で行われ得る大当り予告演出として、「擬似 3 」の段階で行われ得る大当り予告演出と同種の大当り予告演出（第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、第 4 予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、「擬似 3 」の段階で行われ得る大当り予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【 1 7 1 8 】

ステップS9031の処理において、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第1予告演出）を選択するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第1予告演出内容C）を選択する。なお、ここで選択される擬似1変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似1変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップS9034及びステップS9036参照）。

【1719】

次に、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であるか否かを判断する（ステップS9032）。上述したように、本実施例では、特定の大当り予告演出として、第1予告演出及び第5予告演出が設けられている。

10

【1720】

擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であると判断した場合、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似2変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図132のステップS9024及びステップS9025参照）と同じであるか否かを判断する（ステップS9033）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合（図130のステップS9006の処理が実行されていない場合）、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似2変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

20

【1721】

擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似2変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似1変動主予告内容として決定する（ステップS9034）。この処理において、サブCPU1301は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似2変動主予告内容となる。なお、ステップS9034の処理において、サブCPU1301は、大当り予告演出の種別については擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

30

【1722】

ステップS9033において擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似2変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図131のステップS9011参照）と同じであるか否かを判断する（ステップS9035）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合又は擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合（図130のステップS9005の処理が実行されていない場合）、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

40

【1723】

擬似1変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似3変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブCPU1301は、擬似1変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似1変動主予告内容として決定する（ステップS9036）。この処理において、サブCPU1301は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似3変動

50

主予告内容となる。なお、ステップ S 9 0 3 6 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、大当り予告演出の種別については擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【 1 7 2 4 】

ステップ S 9 0 3 2 において擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップ S 9 0 3 5 において擬似 1 変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似 3 変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 0 3 1 で選択された擬似 1 変動主予告内容（仮）を正式な擬似 2 変動主予告内容として決定する（ステップ S 9 0 3 7 ）。

10

【 1 7 2 5 】

ステップ S 9 0 3 4、ステップ S 9 0 3 6、又は、ステップ S 9 0 3 7 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 7 2 6 】

< 大当り予告演出（第 1 演出ステージ専用） >

図 1 3 0 ~ 図 1 3 3 を用いて説明したように、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出は、それぞれ、「擬似 1」~「擬似 3」の各段階で発生し得る。例えば、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 1 予告演出が発生したり、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 2 予告演出が発生したり、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 3 予告演出が発生したり、「擬似 1」~「擬似 3」の全ての段階で第 4 予告演出が発生したり、「擬似 1」及び「擬似 2」で第 1 予告演出が発生し「擬似 3」で第 2 予告演出が発生したり、「擬似 1」及び「擬似 2」で第 2 予告演出が発生し「擬似 3」で第 3 予告演出が発生したり、「擬似 1」で第 1 予告演出が発生し「擬似 2」及び「擬似 3」で第 3 予告演出が発生したり、「擬似 1」で第 1 予告演出が発生し「擬似 2」で第 2 予告演出が発生し「擬似 3」で第 3 予告演出が発生したりする。

20

【 1 7 2 7 】

このように、「擬似 1」~「擬似 3」の各段階で行われる大当り予告演出の種別は、他の段階で行われる大当り予告演出の種別とは無関係に決定される。ただし、複数の段階に亘って第 1 予告演出が行われる場合には、これらの第 1 予告演出で発生する会話内容に違和感がないように（擬似連の段階が進むにつれて期待度が低下することのないように）所定の制御が行われている（図 1 3 2 のステップ S 9 0 2 4、並びに、図 1 3 3 のステップ S 9 0 3 4 及びステップ S 9 0 3 6 参照）。

30

【 1 7 2 8 】

ここで、本実施例では、擬似連演出における段階が進む際に、アイコンが表示される場合がある。例えば、「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似 2」に移行したり、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似 3」に移行したり、「擬似 3」において「チェリー」アイコンが表示されるとスーパーリーチ（リーチのうち相対的に大当り期待度の高いもの）に移行したりする。以上を前提に、以下、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出について説明する。

【 1 7 2 9 】

< 第 1 予告演出 >

図 1 3 4（a）は、第 1 予告演出のフローを示す図である。図 1 3 4（b）は、第 1 予告演出のタイムチャートを示す図である。

40

【 1 7 3 0 】

図 1 3 4（a）及び図 1 3 4（b）に示す第 1 予告演出は、第 1 演出ステージ（図 1 2 9（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【 1 7 3 1 】

演出番号「1」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6.5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「2」に対応する

50

演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 6 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、2 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「3」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 6 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、2 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 3 . 5 秒経過時点に亘って、3 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。

10

**【 1 7 3 2 】**

演出番号「4」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 7 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示された後、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 3 . 5 秒経過時点に亘って、2 段目用の会話又は 3 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示され、フェイドアウトとなる演出である。ボタン画像は、演出ボタン 1 0 5 4 を模した画像である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から 8 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 1 0 5 4 が操作された時点から 3 . 5 秒間に亘って、2 段目用の会話又は 3 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作されなかった場合には、所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示されないようにしてもよい。

20

**【 1 7 3 3 】**

演出番号「5」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 7 . 5 秒経過時点に亘って、1 段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置 1 0 0 7 に表示された後、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 3 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から 8 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 1 0 5 4 が操作された時点から、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。このとき、演出ボタン 1 0 5 4 が操作されたタイミングにかかわらず、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 2 秒経過時点まで、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作されなかった場合にも、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 2 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示されるようにしてもよい。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

30

**【 1 7 3 4 】**

1 段目用の会話、2 段目用の会話、及び、3 段目用の会話としては、それぞれ、複数の会話内容（セリフ）が設けられており、一の会話内容が選択される。各会話内容は、所定の文字色と対応付けられており、対応する文字の色で表示装置 1 0 0 7 に表示される。文字の色は、大当たり期待度と対応付けられている。例えば、擬似連が発生する場合には、擬似連が発生しない場合と比較して大当たり期待度が高いところ、会話内容が紫色で表示されることは、擬似連が発生することを示唆している。また、スーパーリーチ（SP）が発生する場合には、スーパーリーチが発生しない場合と比較して大当たり期待度が高いところ、会話内容が赤色で表示されることは、スーパーリーチが発生する（紫色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が金色で表示されることは、大当たりである蓋然性が非常に高い（赤色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が虹色

40

50



で表示されることは、大当たりであること（プレミアムSPが発生すること）が確定した（金色よりも期待度が高い）ことを示唆している。なお、1段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、2段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、3段目用の会話としては、赤色、金色、及び、虹色のうち、何れかの色で会話内容が表示される。

#### 【1735】

第1予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン（「プレミアム」アイコン）、及び、第2特定アイコンが設けられている。本実施例において、「ベル」アイコンは、「擬似1」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似1」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似2」に移行する。「スイカ」アイコンは、「擬似2」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似2」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似3」に移行する。「チェリー」アイコンは、「擬似3」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似3」において「チェリー」アイコンが表示されると所定のスーパーリーチに移行する。第1特定アイコンは、「擬似3」においてのみ表示され得るアイコンであり、第1特定アイコンが表示されると第1特定スーパーリーチ（プレミアムSP）に移行する。第2特定アイコンは、「擬似1」～「擬似3」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第2特定アイコンが表示されると第2特定スーパーリーチに移行する。

#### 【1736】

<第2予告演出>

図135は、第2予告演出のフローを示す図である。図136は、第2予告演出のタイムチャートを示す図である。図137は、第2予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

#### 【1737】

図135及び図136に示す第2予告演出は、第1演出ステージ（図129（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

#### 【1738】

演出番号「11」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「12」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から4.5秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から4.5秒経過時点から7.5秒経過時点に亘って、アイテムが表示装置1007に表示される演出である。ここで表示され得るアイテムとしては、少なくともリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくともスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくとも特定のスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、ガセアイテム等を挙げることができる。

#### 【1739】

演出番号「13」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から1.5秒経過時点から3秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から3秒経過時点から6秒経過時点に亘って、表示装置1007の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から6秒経過時点から8秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から8秒経過時点から19秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置1007に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から19秒経過時点から22秒経過時点に亘って、ミッションの結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置1007に表示され、その後、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

## 【 1 7 4 0 】

演出番号「 1 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 6 秒経過時点から 8 秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 8 秒経過時点から 1 9 秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 9 秒経過時点から 2 2 秒経過時点に亘って、ミッションの結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 2 2 秒経過時点から 2 4 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、ミッションの実行中には、ミッション成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、ミッション成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

10

## 【 1 7 4 1 】

演出番号「 1 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果として信頼度系アイテムが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。信頼度系アイテムとしては、互いに大当たり期待度の異なる複数のアイテム（例えば、大当たり期待度の低い第 1 のアイテム、大当たり期待度が中程度の第 2 のアイテム、大当たり期待度の高い第 3 のアイテム等）が設けられている。例えば、ハズレの場合には、第 1 のアイテムが選択されやすく、大当たりの場合には、第 3 のアイテムが選択されやすくなっている。これらのアイテムのうちの 1 つのアイテムが表示されることによって、大当たり期待度が示唆されるようになっている。

20

## 【 1 7 4 2 】

演出番号「 1 6 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 1 0 秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果としてアイコン示唆系アイテムが表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 0 秒経過時点から 1 2 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

30

## 【 1 7 4 3 】

アイコン示唆系アイテムとしては、「ベル」アイコン停止示唆アイテム、「スイカ」アイコン停止示唆アイテム、「チェリー」アイコン停止示唆アイテム、第 1 特定アイコン停止示唆アイテム、及び、第 2 特定アイコン停止示唆アイテムが設けられている。ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「ベル」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「スイカ」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「スイカ」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「チェリー」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「チェリー」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第 1 特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第 1 特定アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第 2 特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第 2 特定アイコンが表示される。

40

50

## 【 1 7 4 4 】

なお、第 2 予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第 1 特定アイコン、第 2 特定アイコン、及び、第 3 特定アイコンが設けられている。「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第 1 特定アイコン、及び、第 2 特定アイコンは、第 1 予告演出においても表示され得るアイコンであり、これらのアイコンについては、上述した通りである。第 2 予告演出においては、これらのアイコンに加え、第 3 特定アイコンが表示され得ることとされている。第 3 特定アイコンは、「擬似 1」～「擬似 3」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第 3 特定アイコンが表示されると第 3 特定スーパーリーチに移行する。

10

## 【 1 7 4 5 】

演出番号「17」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1007 の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「13」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「18」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1007 の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「14」に対応する演出と同様の演出である。

## 【 1 7 4 6 】

演出番号「19」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1.5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4.5 秒経過時点に亘って、表示装置 1007 の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4.5 秒経過時点から 10 秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 10 秒経過時点から 12 秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置 1007 に表示される演出である。

20

## 【 1 7 4 7 】

演出番号「20」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1.5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4.5 秒経過時点に亘って、表示装置 1007 の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4.5 秒経過時点から 10 秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 10 秒経過時点から 12 秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 1007 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 12 秒経過時点から 14 秒経過時点に亘って、上述した信頼度系アイテムが表示装置 1007 に表示される演出である。

30

## 【 1 7 4 8 】

演出番号「21」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1.5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4.5 秒経過時点に亘って、表示装置 1007 の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4.5 秒経過時点から 10 秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 10 秒経過時点から 12 秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 1007 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 12 秒経過時点から 14 秒経過時点に亘って、上述したアイコン示唆系アイテムが表示装置 1007 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 14 秒経過時点から 16 秒経過時点に亘って、アイコン示唆系アイテムに対応するアイコンが表示装置 1007 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行

40

50

する。アイコン停止後予告については後述する。

【 1 7 4 9 】

演出番号「 2 2 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 3 」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「 2 3 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 4 」に対応する演出と同様の演出である。

【 1 7 5 0 】

演出番号「 2 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 9 秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 9 秒経過時点から 1 5 秒経過時点（演出ボタン 1 0 5 4 の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 5 秒経過時点から 1 8 秒経過時点に亘って、連打演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【 1 7 5 1 】

演出番号「 2 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 . 5 秒経過時点から 3 秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 4 . 5 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 4 . 5 秒経過時点から 9 秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 9 秒経過時点から 1 5 秒経過時点（演出ボタン 1 0 5 4 の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 5 秒経過時点から 1 8 秒経過時点に亘って、連打演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から 1 8 秒経過時点から 2 0 秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、連打演出の実行中には、連打演出成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、連打演出成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

【 1 7 5 2 】

演出番号「 2 6 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 3 」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「 2 7 」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から 3 秒経過時点から 6 秒経過時点に亘って、表示装置 1 0 0 7 の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「 1 4 」に対応する演出と同様の演出である。

【 1 7 5 3 】

図 1 3 7 ( a ) では、演出番号「 2 4 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 2 4 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 0 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 3 7 ( a ) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 1 8 秒経過時点まで高速で変動し、その後 2 秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第 2 予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 2 4 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンであ

10

20

30

40

50

る。

【 1 7 5 4 】

図 1 3 7 ( b ) では、演出番号「 2 5 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 2 5 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 0 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 3 7 ( b ) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 2 0 秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 2 5 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【 1 7 5 5 】

図 1 3 7 ( c ) では、演出番号「 1 3 」「 1 7 」「 2 2 」「 2 6 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 1 3 」「 1 7 」「 2 2 」「 2 6 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 4 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 3 7 ( c ) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 2 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 2 秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第 2 予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 1 3 」「 1 7 」「 2 2 」「 2 6 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【 1 7 5 6 】

図 1 3 7 ( d ) では、演出番号「 1 4 」「 1 8 」「 2 3 」「 2 7 」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「 1 4 」「 1 8 」「 2 3 」「 2 7 」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が 2 4 秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図 1 3 7 ( d ) に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から 2 4 秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「 1 4 」「 1 8 」「 2 3 」「 2 7 」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【 1 7 5 7 】

< 第 3 予告演出 >

図 1 3 8 は、第 3 予告演出のフローを示す図である。図 1 3 9 は、第 3 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 4 0 は、第 3 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 7 5 8 】

図 1 3 8 及び図 1 3 9 に示す第 3 予告演出は、第 1 演出ステージ（図 1 2 9 ( a ) 参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【 1 7 5 9 】

演出番号「 4 1 」「 4 2 」に対応する演出は、「擬似 1 」においてのみ発生し得る。演出番号「 4 3 」～「 4 8 」に対応する演出は、「擬似 2 」においてのみ発生し得る。演出番号「 4 9 」～「 5 2 」に対応する演出は、「擬似 3 」においてのみ発生し得る。第 3 予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似 1 」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似 2 」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似 3 」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似 3 」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第 3 予告演出では、第 1 特定アイコン、第 2 特定アイコン、及び、第 3 特定アイコンが表示されることはない。

【 1 7 6 0 】

「擬似 2 」及び「擬似 3 」においては、敵攻撃演出が行われる。敵攻撃演出においては、3 つの数字図柄の変動と停止が繰り返し行われ、継続出目が停止表示される毎に、味方

10

20

30

40

50

キャラクターが敵キャラクターを攻撃する。継続出目（3つの数字図柄の組合せ）としては、「1・2・2」、「2・3・3」、「3・4・4」、「4・5・5」、「5・6・6」、「6・7・7」、及び、「7・1・1」が設けられている。味方キャラクターが敵キャラクターを攻撃すると、敵キャラクターの体力ゲージが減少する。体力ゲージは、アイコンの獲得可能性を示唆している。アイコンが停止するか否かの煽り（アイコン停止煽り）に連動して敵キャラクターが倒れると、アイコンの獲得やテンパイ（SPへの展開）といった状況が、遊技者に対して付与されることになる。なお、敵キャラクターを撃破したことに伴い、所定の文字が表示されることがあり、当該文字の色によって大当たり期待度が示唆される。

【1761】

具体的に、演出番号「41」に対応する演出は、第3予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置1007に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「42」に対応する演出は、第3予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置1007に表示された後、当該タイトル完成煽りに成功したことに係る画像が表示装置1007に表示され、その後、「ベル」アイコンが表示装置1007に確定的に表示される（停止する）演出である。「ベル」アイコンが表示された（「ベル」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

10

【1762】

タイトル完成煽りが発生し得るタイミングとしては、4つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から1秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング1）と、装飾図柄の変動開始から5秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング2）と、装飾図柄の変動開始から9秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング3）と、装飾図柄の変動開始から13秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング4）と、が設けられている。タイトル完成煽りは、これらの4つのタイミングのうちの1つのタイミングで発生する。

20

【1763】

演出番号「43」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置1007に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「44」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、さらに、継続出目が表示装置1007に停止表示された後、アイコン停止煽り（2回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに係る画像が表示装置1007に表示され、その後、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

30

【1764】

演出番号「45」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、さらに、継続出目が表示装置1007に停止表示された後、アイコン停止煽り（2回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置1007に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「46」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（1回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、さらに、継続出目が表示装置1007に停止表示された後、アイコン停止煽り（2回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、さらに、継続出目が表示装置1007に停止表示された後、アイコン停止煽り（3回目）に係る画像が表示装置1007に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに係る画像が表示装置1007に表示され、その後、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

40

【1765】

50

演出番号「４７」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４８」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置１００７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（前半）に発展する演出である。

10

#### 【１７６６】

演出番号「４９」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５０」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

20

#### 【１７６７】

演出番号「５１」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５２」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置１００７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（後半）に発展する演出である。

30

#### 【１７６８】

なお、演出番号「４９」～「５２」に対応する演出においては、アイコン停止煽り（１回目）、アイコン停止煽り（２回目）、乃至、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示されているときに、ボタン画像も併せて表示装置１００７に表示される。これにより、演出ボタン１０５４の操作を受け付けるようになっている。ボタン画像が表示される場合には、所定のボタン有効時間（例えば、アイコン停止煽りに係る画像が表示される２秒間・・・図１３９参照）が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、演出ボタン１０５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行わ

40

50

れる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。このようなボタン画像は、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出においては表示されない。すなわち、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出においては、仮に、アイコン停止煽りに係る画像が表示されている間に演出ボタン１０５４が操作されたとしても、当該操作を契機として（アイコン停止煽りに係る画像が表示される２秒間が満了する前に）、アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われることはない。また、敵攻撃演出が開始するときには、所定の可動役物が動作することにより、大当たり期待度を示唆することが可能となっている。可動役物の動作態様と大当たり期待度との関係は、後述するアイコン停止後予告と同様である。

10

## 【１７６９】

図１４０（ａ）では、演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が１２秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止した後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

20

## 【１７７０】

図１４０（ｂ）では、演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が１６秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ｂ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から６秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から４秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

30

## 【１７７１】

図１４０（ｃ）では、演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ｃ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１０．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から８．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

40

## 【１７７２】

図１４０（ｄ）では、演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ｄ）に示す例において、左装飾

50



図柄は、変動開始から 11 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2.5 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から 14.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 12.5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、1 秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「42」（タイミング4）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1773】

なお、図140における装飾図柄の「停止」とは、仮停止表示を意味している。上述したように、仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。

10

【1774】

< 第4予告演出 >

図141は、第4予告演出のフローを示す図である。図142は、第4予告演出のタイムチャートを示す図である。図143は、第4予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【1775】

図141及び図142に示す第4予告演出は、第1演出ステージ（図129（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【1776】

20

演出番号「71」「72」に対応する演出は、「擬似1」においてのみ発生し得る。演出番号「73」～「77」に対応する演出は、「擬似2」又は「擬似3」において発生し得る。第4予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似1」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似2」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似3」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似3」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第4予告演出では、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが表示されることはない。

【1777】

30

具体的に、演出番号「71」に対応する演出は、左装飾図柄として「4」図柄が停止し、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置1007に表示された後、4図柄テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置1007に表示され、表示装置1007がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「72」に対応する演出は、左装飾図柄として「4」図柄が停止し、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置1007に表示された後、4図柄テンパイ煽りに成功したことに対応する画像が表示装置1007に表示され、成功後の専用背景状態においてノーマルリーチとなる画像が表示装置1007に表示され、その後、アイコンが表示装置1007に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

40

【1778】

4図柄テンパイ煽りが発生し得るタイミングとしては、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から3.5秒経過時点から4図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング1）と、装飾図柄の変動開始から7秒経過時点から4図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置1007に表示される場合（タイミング2）と、が設けられている。4図柄テンパイ煽りは、これらの2つのタイミングのうちの一つのタイミングで発生する。

【1779】

演出番号「73」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が

50

表示装置 1007 に表示され、その後、アイコンが表示装置 1007 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「74」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、その後、アイコンが表示装置 1007 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【1780】

演出番号「75」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、その後、アイコンが表示装置 1007 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【1781】

演出番号「76」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置 1007 に表示され、その後、アイコンが表示装置 1007 に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【1782】

演出番号「77」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「4」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（4 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「4」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「7」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（7 図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「7」図柄が滑る画像が表示装置 1007 に表示され、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置 1007 に表示され、その後、「4」図柄と「7」図柄とのうち何れかの図柄がテンパイ態様で表示装置 1007 に表示され、所定のつなぎ演出を経て第3特定スーパーリーチに発展する演出である。

【1783】

なお、「擬似1」において演出番号「72」に対応する演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似2」において演出番号「73」～「77」に対応する演出が行われる場合、「擬似2」における演出番号「73」～「77」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似1」における演出の結果として「4」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。また、「擬似2」において演出番号「73」～「76」に対応する演出のうちの何れかの演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似3」において演出番号「73」～「77」に対応する演出が行われる場合、「擬似3」における演出番号「73」～「77」に対応する演出においては、専用背景状態となる前

10

20

30

40

50

に、「擬似 2」における演出の結果として「4」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。

【1784】

図143(a)では、演出番号「71」(タイミング1)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「71」(タイミング1)に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が20秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図143(a)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から3.5秒経過時点まで高速で変動し、その後、1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、9秒間に亘って揺れた後、さらに、0.5秒間高速で変動し、1秒かけて減速し、1秒間停止し、2.5秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から18秒経過時点まで高速で変動し、その後、1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から8秒経過時点まで高速で変動し、その後、3秒かけて減速し、1秒間に亘って滑り、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、さらに、1秒間高速で変動し、1秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第4予告演出が終了して通常背景に戻った後、装飾図柄の変動時間が8秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときにおけるデフォルト変動と同様の態様で各装飾図柄が変動するように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「71」(タイミング1)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。なお、デフォルト変動については後述する。

【1785】

図143(b)では、演出番号「71」(タイミング2)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「71」(タイミング2)に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が24秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図143(b)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から7秒経過時点まで高速で変動し、その後、2秒かけて減速し、1秒間停止し、9秒間に亘って揺れた後、さらに、0.5秒間高速で変動し、1秒かけて減速し、1秒間停止し、2.5秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から22秒経過時点まで高速で変動し、その後、1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から11.5秒経過時点まで高速で変動し、0.5秒間に亘って揺れた後、3秒かけて減速し、1秒間に亘って滑り、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、さらに、1秒間高速で変動し、1秒かけて減速し、1秒間停止し、2秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「71」(タイミング2)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1786】

図143(c)では、演出番号「72」(タイミング1)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「72」(タイミング1)に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が20秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図143(c)に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から3.5秒経過時点まで高速で変動し、その後、1.5秒かけて減速し、1秒間停止し、12秒間に亘って揺れた後、さらに、2秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から14秒経過時点まで高速で変動した後、0.5秒毎に1コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、2秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から8秒経過時点まで高速で変動し、その後、3秒かけて減速し、7秒間に亘って揺れた後、さらに、2秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「72」(タイミング1)に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1787】

図143(d)では、演出番号「72」(タイミング2)に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「72」(タイミング2)に対応する演出は、「擬似1」における装飾図柄の変動時間が24秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図143(d)に示す例において、左装飾

図柄は、変動開始から 11 秒経過時点まで高速で変動し、その後、1.5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、8.5 秒間に亘って揺れた後、さらに、2 秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から 18 秒経過時点まで高速で変動した後、0.5 秒毎に 1 コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、2 秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から 12 秒経過時点まで高速で変動し、その後、3 秒かけて減速し、7 秒間に亘って揺れた後、さらに、2 秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「72」（タイミング 2）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【1788】

<アイコン停止後予告>

図 144 は、アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。図 145 及び図 146 は、アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

10

【1789】

演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告においては、第 1 のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第 1 の態様で動作する。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告においては、第 1 のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第 2 の態様で動作する。

【1790】

20

演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告は、「チェリー」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告においては、第 2 のつなぎ演出が行われる。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告は、第 1 特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告においては、第 3 のつなぎ演出が行われる。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告は、第 2 特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告においては、第 4 のつなぎ演出が行われる。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告は、第 3 特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告においては、第 5 のつなぎ演出が行われる。演出番号「93」～「96」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物は動作しない。

30

【1791】

なお、「アイコンが停止した（確定的に表示された）」とは、装飾図柄とは別途アイコンが停止表示されることを指している。本実施例で詳細に説明しているように、アイコンは、擬似連乃至スーパーリーチにおける次段階に発展することを示す目印となっている。従って、アイコンが停止表示される時点において、大当たり判定の結果はいまだ導出されておらず、当該時点では、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄のうちの少なくとも一の装飾図柄が変動表示された状態となっている。また、一のアイコンが停止表示されるに当たり、当該表示が確定する前に当該アイコンが暫定的に表示される状況が想定されるため、上記では「確定的に表示された」という表現により、そのような暫定的な表示ではないことを明確にしている。「暫定的な表示」とは、一のアイコンが確定表示される可能性が存在することを示唆するような態様で当該アイコンが表示される（当該アイコンが停止表示されることを煽るような演出が行われる）ことを指している。

40

【1792】

図 145（a）では、演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 1 のつなぎ演出が行われた後、1 秒間に亘って電飾が点灯し、1 秒間に亘って所定の可動役物が第 1 の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。第 1 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 1 の背景画像）が表示装置 1007 に表示

50

される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 2」となる。また、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 3」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【1793】

図 145 (b) では、演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 1 のつなぎ演出が行われた後、1 秒間に亘って電飾が点灯し、2.5 秒間に亘って所定の可動役物が第 2 の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 1」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 2」となる。また、「擬似 2」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後には、「擬似 3」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【1794】

所定の可動役物は、第 1 の状態と第 2 の状態と第 3 の状態との間で変位することが可能のように構成されている。具体的に、所定の可動役物は、第 1 の状態から第 3 の状態に変位する際には、第 2 の状態を経由する。すなわち、所定の可動役物は、第 1 の状態から第 2 の状態に変位した後、第 2 の状態から第 3 の状態に変位することにより、第 1 の状態から第 3 の状態に変位することが可能である。演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第 1 の状態から第 2 の状態に変位する（1 段階の変位）。一方、演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第 1 の状態から第 3 の状態に変位する（2 段階の変位）。第 1 の状態は、所定の可動役物が所定の位置に収納された状態であり、アイコン停止後予告が終了するとき、所定の可動役物は、第 1 の状態に戻る。

【1795】

また、演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間は、演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間よりも長くなっている。所定の可動役物が動作している時間は、大当たり期待度に対応しており、当該時間が長いほど、大当たり期待度が高くなっている。大当たり期待度は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである確率であり、当該演出発生時に大当たりであることをどの程度期待できるのかを示す指標となっている。これにより、演出番号「92」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合には、演出番号「91」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合と比較して、遊技者に対して、大当たりへの期待感を大きく抱かせることができる。

【1796】

図 146 (a) では、演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告においては、4 秒間に亘って第 2 のつなぎ演出が行われる。第 2 のつなぎ演出は、所定の背景画像（第 2 の背景画像）が表示装置 1007 に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似 3」において「チェリー」アイコンが表示されることにより演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から 4 秒経過後に、所定のスーパーリーチとなる。

【1797】

図146(b)では、演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第3のつなぎ演出が行われる。第3のつなぎ演出は、所定の背景画像(第3の背景画像)が表示装置1007に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第1特定アイコンが表示されることにより演出番号「94」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、第1特定スーパーリーチとなる。

【1798】

図146(c)では、演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第4のつなぎ演出が行われる。第4のつなぎ演出は、所定の背景画像(第4の背景画像)が表示装置1007に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第2特定アイコンが表示されることにより演出番号「95」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、第2特定スーパーリーチとなる。

【1799】

図146(d)では、演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告においては、4秒間に亘って第5のつなぎ演出が行われる。第5のつなぎ演出は、所定の背景画像(第5の背景画像)が表示装置1007に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第3特定アイコンが表示されることにより演出番号「96」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から4秒経過後に、第3特定スーパーリーチとなる。

【1800】

第1のつなぎ演出、第2のつなぎ演出、第3のつなぎ演出、第4のつなぎ演出、及び、第5のつなぎ演出においては、互いに異なる背景画像(第1の背景画像～第5の背景画像)が表示装置1007に表示される。「ベル」アイコンが表示された場合と「スイカ」アイコンが表示された場合とでは、基本的に同じつなぎ演出(第1のつなぎ演出)が行われるが、第1のつなぎ演出としては、第1のつなぎ演出(共通)及び第1のつなぎ演出(専用)が設けられている。第3予告演出以外の大当たり予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第1のつなぎ演出(共通)が行われる。一方、第3予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第1のつなぎ演出(専用)が行われる。第1のつなぎ演出(専用)において表示される背景画像は、第1のつなぎ演出(共通)において表示される背景画像と僅かに異なっている。第3予告演出においては、第3予告演出用の背景画像として通常とは異なる背景画像が表示されるところ、アイコン停止後予告において表示される背景画像としても第3予告演出専用の背景画像を採用している。これにより、第3予告演出に続いて発生するアイコン停止後予告において通常の背景画像が表示されることに起因する違和感を払拭することができるようにしている。

【1801】

同様に、第2のつなぎ演出としては、第2のつなぎ演出(共通)及び第2のつなぎ演出(専用)が設けられている。第3予告演出以外の大当たり予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出(共通)が行われる。一方、第3予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第2のつなぎ演出(専用)が行われる。第2のつなぎ演出(専用)において表示される背景画像は、第2のつなぎ演出(共通)において表示される背景画像と僅かに異なっている。上述したように、第3予告演出においては、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコンが表示されることがないため、第3のつなぎ演出、第4のつなぎ演出、第5のつなぎ演出については、

10

20

30

40

50

第3 予告演出専用の演出は設けられていない。

【1802】

なお、本実施例において、「つなぎ演出」とは、一の演出の終了時と他の演出の開始時との隙間時間を埋めるために背景画像が表示される演出を指している。第1のつなぎ演出は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。また、第2のつなぎ演出は、「チェリー」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第3のつなぎ演出は、第1特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第4のつなぎ演出は、第2特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第5のつなぎ演出は、第3特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。

【1803】

また、「ベル」アイコンは、第3特定スーパーリーチ（前半）中に表示される場合があり、「チェリー」アイコンは、第3特定スーパーリーチ（後半）中に表示される場合がある。第3特定スーパーリーチ中に「ベル」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第1のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第1のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。同様に、第3特定スーパーリーチ中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第2のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第2のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第3特定スーパーリーチにおいては、味方キャラクタ（第1味方キャラクタ）と敵キャラクタとの対戦が行われる。第3特定スーパーリーチ（前半）中に「ベル」アイコンが表示された場合には、第3特定スーパーリーチ（後半）に移行する。第3特定スーパーリーチ（後半）中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、所定のスーパーリーチに移行する。

【1804】

第3特定スーパーリーチは、第1演出ステージ（図129（a）参照）においてのみ発生し得るスーパーリーチである。これに対し、所定のスーパーリーチは、第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージのうち何れの演出ステージにおいても発生し得るスーパーリーチである。大当り予告演出において「チェリー」アイコンが表示された場合には、当該大当り予告演出の種別にかかわらず、同じスーパーリーチ（所定のスーパーリーチ）に移行する。所定のスーパーリーチにおいては、一の味方キャラクタに対して他の味方キャラクタが参戦する。第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージには、それぞれ、メインの味方キャラクタ（登場頻度の高い味方キャラクタ）が対応付けられており、第1演出ステージにおいては基本的に第1味方キャラクタが登場し、第2演出ステージにおいては基本的に第2味方キャラクタが登場し、第3演出ステージにおいては基本的に第3味方キャラクタが登場する。例えば、上述した第1予告演出、第2予告演出、及び、第3予告演出において登場する所定のキャラクタ（味方キャラクタ）は、全て第1味方キャラクタである。第1演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第1味方キャラクタに対して第2味方キャラクタが参戦する。また、第2演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第2味方キャラクタに対して第3味方キャラクタが参戦し、第3演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第3味方キャラクタに対して第1味方キャラクタが参戦する。

【1805】

以上で説明したように、大当り予告演出においてアイコンが表示された場合には、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。本実施例では、擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に、装飾図柄が仮停止表示されてもよいし仮停止表示されなくてもよい。擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に装飾図柄が仮停止表示されない場合には、アイコンが表示されることが、次の段階に発展するための条件となる。

【1806】

<大当り予告演出の具体的態様>

図147～図149は、第1予告演出の具体的態様を示す図である。図150～図15

10

20

30

40

50

2 は、第 2 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 5 3 ~ 図 1 5 6 は、第 3 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 5 7 ~ 図 1 5 9 は、第 4 予告演出の具体的態様を示す図である。図 1 6 0 及び図 1 6 1 は、アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。図 1 6 2 は、アイコンの例について説明するための図である。

#### 【 1 8 0 7 】

図 1 4 7 では、演出番号「3」に対応する演出（図 1 3 4（a）参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 4 7 に示す演出においては、まず、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 4 7（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が登場し（図 1 4 7（b）参照）、続いて、1 段目用の会話として第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のセリフ（「熱いかな？」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 7（c）参照）、続いて、2 段目用の会話として第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のセリフ（「熱いぜ！」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 7（d）参照）、続いて、3 段目用の会話として第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のセリフ（「熱すぎる！」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 7（e）参照）、その後、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となる（図 1 4 7（f）参照）。

#### 【 1 8 0 8 】

図 1 4 8 では、演出番号「5」に対応する演出（図 1 3 4（a）参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 4 8 に示す演出においては、まず、「擬似 1」における演出として、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 4 8（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が登場するとともに、1 段目用の会話として第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のセリフ（「ボタンを押して」）が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 8（b）参照）、続いて、ボタン画像 9 0 0 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 4 8（c）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 4 8（d）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 1 0 0 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 4 8（e）参照）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 4 8（f）参照）。「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 は、「ベル」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 は、擬似連の段階が「擬似 2」であることに対応する画像であり、「擬似 2」の間、表示装置 1 0 0 7 における所定位置に継続的に表示される。

#### 【 1 8 0 9 】

図 1 4 9 では、「擬似 1」において図 1 4 8 に示す演出が行われた後、「擬似 2」及び「擬似 3」において演出番号「5」に対応する演出（図 1 3 4（a）参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 4 9 に示す演出においては、図 1 4 8（f）に示すように「擬似 2」に移行した後、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の会話及びボタン画像 9 0 0 3 の表示を経て（図示せず）、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 4 9（a）参照）、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 1 0 0 7 に表示されて、「擬似 3」に移行する（図 1 4 9（b）参照）。「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 は、「スイカ」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 は、擬似連の段階が「擬似 3」であることに対応する画像であり、「擬似 3」の間、表示装置 1 0 0 7 における所定位置に継続的に表示される。

#### 【 1 8 1 0 】

その後、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の会話及びボタン画像 9 0 0 3 の表示を経て（図示せず）、「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 4 9（c）参照）、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示されて（図 1 4 9（d）参照）、所定のスーパーリーチに移行する（図示せず）。「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 は、「チェリー」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 は、「擬似 3」においてスーパーリーチに発展することに対応する画像であり、スーパーリーチ中、表示



装置 1 0 0 7 における所定位置に継続的に表示される。その後、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示され（図 1 4 9（e）参照）、大当たりとなる（図 1 4 9（f）参照）。

#### 【1811】

図 1 5 0 では、演出番号「13」に対応する演出（図 1 3 5 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 0 に示す演出においては、まず、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 0（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のカットが表示装置 1 0 0 7 に大きく表示され（図 1 5 0（b）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の表示が縮小され（図 1 5 0（c）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が左回転しているような態様で表示され（図 1 5 0（d）参照）、続いて、ミッションの説明及び開始に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 5 0（e）及び（f）参照）、その後、ミッションの結果が失敗となったことに対応して、ハズレに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示される（図 1 5 0（g）参照）。

10

#### 【1812】

図 1 5 1 及び図 1 5 2 では、演出番号「16」に対応する演出（図 1 3 5 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 1 及び図 1 5 2 に示す演出においては、まず、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 1（a）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 のカットが表示装置 1 0 0 7 に大きく表示され（図 1 5 1（b）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 の表示が縮小され（図 1 5 1（c）参照）、続いて、第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が右回転しているような態様で表示され（図 1 5 1（d）参照）、続いて、複数のアイテム（ここでは、「チャンス」、「CHANCE」、「ちゃんす」、「ゲキアツ」、「激熱」、「鉄板」、「NEXT」、及び、「ベル」アイコン停止示唆アイテム 9 0 3 1）のなかから一のアイテムを選択するルーレット演出が行われ（図 1 5 1（e）～図 1 5 2（a）参照）、続いて、ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテム 9 0 3 1 が選択され（図 1 5 2（b）及び（c）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 2（d）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 1 0 0 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 5 2（e）参照）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 5 2（f）参照）。

20

30

#### 【1813】

図 1 5 3 では、演出番号「41」に対応する演出（図 1 3 8 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 3 に示す演出においては、まず、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 3（a）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 5 3（b）参照）、続いて、タイトル完成煽りに失敗したことに対応して、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が消えるとともに、ハズレに対応する態様で装飾図柄 9 0 0 1 が停止表示される（図 1 5 3（c）及び（d）参照）。

#### 【1814】

40

図 1 5 4 では、演出番号「42」に対応する演出（図 1 3 8 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 4 に示す演出においては、まず、「擬似 1」における演出として、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 4（a）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像 9 0 0 4 が表示装置 1 0 0 7 に表示され（図 1 5 4（b）参照）、続いて、タイトル完成煽りに成功したことに対応して、タイトル完成煽り成功画像 9 0 0 5 が表示装置 1 0 0 7 に表示されたことに伴い（図 1 5 4（c）参照）、装飾図柄 9 0 0 1 がリーチ態様となり（図 1 5 4（d）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 4（e）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 1 0 0 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 5 4（f）参照）

50

）、その後、「擬似 2」に移行する（図 1 5 4（g）参照）。

【1 8 1 5】

図 1 5 5 では、「擬似 1」において図 1 5 4 に示す演出が行われた後、「擬似 2」において演出番号「4 3」に対応する演出（図 1 3 8 参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 5 に示す演出においては、図 1 5 4（g）に示すように「擬似 2」に移行した後、表示装置 1 0 0 7 において敵キャラクタ 9 0 0 6 が出現し（図 1 5 5（a）参照）、続いて、継続出目（例えば、「2・3・3」）が停止表示される毎に第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が敵キャラクタ 9 0 0 6 を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図 1 5 5（b）～（d）参照）、続いて、表示装置 1 0 0 7 における煽り用スイカ画像 9 0 0 7 の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図 1 5 5（e）及び（f）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクタ 9 0 0 6 が倒れるとともに、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 5（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 1 0 0 7 において「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 よりも小さく表示され（図 1 5 5（h）参照）、その後、「擬似 3」に移行する。

【1 8 1 6】

図 1 5 6 では、「擬似 2」において図 1 5 5 に示す演出が行われた後、「擬似 3」において演出番号「4 9」に対応する演出（図 1 3 8 参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 6 に示す演出においては、「擬似 3」に移行した後、表示装置 1 0 0 7 において敵キャラクタ 9 0 0 8 が出現し（図 1 5 6（a）参照）、続いて、継続出目（例えば、「3・4・4」）が停止表示される毎に第 1 味方キャラクタ 9 0 0 2 が敵キャラクタ 9 0 0 8 を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図 1 5 6（b）～（d）参照）、続いて、表示装置 1 0 0 7 における煽り用チェリー画像 9 0 0 9 の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図 1 5 6（e）及び（f）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクタ 9 0 0 8 が倒れるとともに、「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 6（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示装置 1 0 0 7 において「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 よりも小さく表示され（図 1 5 6（h）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

【1 8 1 7】

なお、第 3 予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合には、次の擬似連段階においても必ず第 3 予告演出を行うようにしてもよい。すなわち、演出番号「4 1」「4 2」に対応する演出（「擬似 1」）において「ベル」アイコンが表示されると、「擬似 2」として、演出番号「4 3」～「4 8」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。また、演出番号「4 3」～「4 8」に対応する演出（「擬似 2」）において「スイカ」アイコンが表示されると、「擬似 3」として、演出番号「4 9」～「5 2」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。

【1 8 1 8】

図 1 5 7 では、演出番号「7 2」に対応する演出（図 1 4 1 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 7 に示す演出においては、まず、「擬似 1」における演出として、表示装置 1 0 0 7 において装飾図柄 9 0 0 1 の変動が開始し（図 1 5 7（a）参照）、続いて、左装飾図柄 9 0 0 1 L として「4」図柄が停止し（図 1 5 7（b）及び（c）参照）、続いて、右装飾図柄 9 0 0 1 R として「4」図柄の表示がどんどん大きくなる 4 図柄テンパイ煽りが行われ（図 1 5 7（d）参照）、続いて、4 図柄テンパイ煽りに成功したことに対応して、4 図柄テンパイ煽りに成功したときにのみ表示される背景（4 図柄テンパイ成功後背景）となるとともに（図示せず）、左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R として「4」図柄が大きく表示され（図 1 5 7（e）参照）、続いて、中装飾図柄 9 0 0 1 C が横回転した状態のリーチとなり（図 1 5 7（f）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 が表示装置 1 0 0 7 において

大きく表示され（図 1 5 7（g）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が表示装置 1 0 0 7 において「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1 よりも小さく表示され（図 1 5 7（h）参照）、その後、「擬似 2」に移行する。なお、4 図柄テンパイ成功後背景となる前（装飾図柄 9 0 0 1 の変動開始時）には、表示装置 1 0 0 7 において通常背景が表示されている。

【 1 8 1 9 】

図 1 5 8 では、「擬似 1」において図 1 5 7 に示す演出が行われた後、「擬似 2」において演出番号「7 3」に対応する演出（図 1 4 1 参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 8 に示す演出の開始時点（「擬似 2」に移行したとき）においては、特定の背景となっている。当該背景は、上記 4 図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記 4 図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよい。そして、以降の演出は、専用背景状態において行われる。専用背景状態における背景は、上記 4 図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記 4 図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよく、上記特定の背景と同じ背景であってもよいし、上記特定の背景と異なる背景であってもよい。専用背景状態において、左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R として「4」図柄が高速で変動する 4 図柄テンパイ煽りが行われ（図 1 5 8（a）及び（b）参照）、当該「4」図柄の表示が消えた後、「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 8（c）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が表示装置 1 0 0 7 において「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2 よりも小さく表示され（図 1 5 8（d）参照）、その後、「擬似 3」に移行する。

【 1 8 2 0 】

図 1 5 9 では、「擬似 2」において図 1 5 8 に示す演出が行われた後、「擬似 3」において演出番号「7 5」に対応する演出（図 1 4 1 参照）が行われる場合に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 1 5 9 に示す演出の開始時点（「擬似 3」に移行したとき）においては、上記特定の背景となっている。そして、以降の演出は、上記専用背景状態において行われる。専用背景状態において、左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R として「4」図柄が高速で変動する 4 図柄テンパイ煽りが行われ（図 1 5 9（a）参照）、続いて、左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R として「7」図柄が高速で変動する 7 図柄テンパイ煽りが行われ（図 1 5 9（b）参照）、続いて、左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R として「4」図柄が高速で変動する 4 図柄テンパイ煽りが行われ（図 1 5 9（c）参照）、続いて、左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R として「7」図柄が高速で変動する 7 図柄テンパイ煽りが行われ（図 1 5 9（d）参照）、当該「7」図柄の表示が消えた後、「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 が表示装置 1 0 0 7 において大きく表示され（図 1 5 9（e）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示装置 1 0 0 7 において「チェリー」アイコン確定画像 9 0 1 3 よりも小さく表示され（図 1 5 9（f）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

【 1 8 2 1 】

なお、4 図柄テンパイ煽り乃至 7 図柄テンパイ煽りの態様は、特に限定されず、以上で説明したように、「4」図柄乃至「7」図柄を高速で変動させることとしてもよいし、「4」図柄乃至「7」図柄を振動させることとしてもよい。

【 1 8 2 2 】

図 1 6 0（a）及び図 1 6 0（b）では、演出番号「9 1」に対応するアイコン停止後予告（図 1 4 4 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像及び可動役物 9 0 4 1 の一例を示している。図 1 6 0（c）及び図 1 6 0（d）では、演出番号「9 2」に対応するアイコン停止後予告（図 1 4 4 参照）において表示装置 1 0 0 7 に表示される画像及び可動役物 9 0 4 1 の一例を示している。図 1 6 0（a）及び図 1 6 0（b）に示すアイコン停止後予告においては、「ベル」アイコン確定画像 9 0 1 1（又は「スイカ」アイコン確定画像 9 0 1 2）が表示された後（図 1 6 0（a）参照）、可動役物 9 0 4 1 が第 1

の態様で動作する（図１６０（ｂ）参照）。図１６０（ｃ）及び図１６０（ｄ）に示すアイコン停止後予告においては、「スイカ」アイコン確定画像９０１２（又は「ベル」アイコン確定画像９０１１）が表示された後（図１６０（ｃ）参照）、可動役物９０４１が第２の態様で動作する（図１６０（ｄ）参照）。可動役物９０４１は、所定のキャラクタを模した役物であり、第１の状態（収納状態）と第２の状態（キャラクタが腕を下げた状態・・・図１６０（ｂ）参照）と第３の状態（キャラクタが腕を上げた状態・・・図１６０（ｄ）参照）との間で変位することが可能なように構成されている。

#### 【１８２３】

図１６１では、演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１６１に示すアイコン停止後予告においては、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示された後（図１６１（ａ）参照）、背景画像９０４２が表示装置１００７に表示される（図１６１（ｂ）参照）。その後、所定のスーパーリーチに発展して、味方キャラクタ（例えば、第１味方キャラクタ９００２）と敵キャラクタ９０４３との対戦が行われ（図１６１（ｃ）～（ｅ）参照）、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１６１（ｆ）参照）。

#### 【１８２４】

以上、図１４７～図１６１を用いて、大当たり予告演出の具体例について説明した。この例では、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、「チェリー」アイコン確定画像９０１３等のように、所定の絵柄をアイコンとして採用する場合について説明した。本実施例におけるアイコンは、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。例えば、図１６２（ａ）では、第１特定アイコンの一例として、「７」及び「PREMIUM」という数字乃至文字を含む図柄により構成される第１特定アイコン確定画像９０１４を示している。また、例えば、「NEXT」という文字画像をアイコンとして採用し、「NEXT」が表示されたことを契機として、擬似連における次段階へと発展させることとしてもよい。

#### 【１８２５】

また、例えば、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、及び、「チェリー」アイコン確定画像９０１３に代えて、図１６２（ｂ）～（ｄ）に示すような「X」アイコン確定画像９０５１、「Y」アイコン確定画像９０５２、及び、「Z」アイコン確定画像９０５３を採用してもよい。このように、本実施例におけるアイコンとしては、所定の文字（例えば、英単語）を四角で囲んだ図柄を適宜採用することが可能である。この場合、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３に代えて、擬似連段階報知用X画像９０６１、擬似連段階報知用Y画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Z画像９０６３を採用してもよい（図１６２（ｅ）及び（ｆ）参照）。図１６２（ｅ）では、擬似連段階報知用X画像９０６１及び擬似連段階報知用Y画像９０６２が明るく表示されている一方、擬似連段階報知用Z画像９０６３は暗く表示されており、これにより、「擬似３」であることが示されている。この状態で「Z」アイコン確定画像９０５３が表示されることにより、図１６２（ｅ）では、擬似連段階報知用X画像９０６１、擬似連段階報知用Y画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Z画像９０６３が全て明るく表示されている。これにより、その後、スーパーリーチに発展することになる。

#### 【１８２６】

また、以上では、表示装置１００７において、装飾図柄９００１が大きく（表示装置１００７の中央に）表示されたり、装飾図柄９００１が小さく（表示装置１００７の右下隅に）表示されたりする例について説明した。本実施例では、アイコンが表示されている間及びアイコンが表示される前後において、大きい方の装飾図柄９００１を表示しなかったり、小さい方の装飾図柄９００１を表示しなかったり、あるいは、双方の装飾図柄９００１を表示しなかったりするように構成してもよい。また、アイコンが表示されたときに、

小さい方の装飾図柄 9 0 0 1 のうちの一部の図柄（例えば、中装飾図柄 9 0 0 1 C）として、当該アイコンに対応する図柄を表示させてもよいし、当該一部の図柄（例えば、中装飾図柄 9 0 0 1 C）を変動表示させたまま（左装飾図柄 9 0 0 1 L 及び右装飾図柄 9 0 0 1 R は停止表示させる）にしてもよいし、左装飾図柄 9 0 0 1 L、中装飾図柄 9 0 0 1 C、及び、右装飾図柄 9 0 0 1 R を、全て変動表示させたままにしてもよい。

【 1 8 2 7 】

< 大当り予告演出（各演出ステージ共通） >

以上で説明した第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ（図 1 2 9（a）参照）のうち、第 1 演出ステージにおいてのみ発生し得る。これに対し、以下で説明する第 6 予告演出及び第 7 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージの何れの演出ステージにおいても発生し得る。また、第 1 予告演出、第 2 予告演出、第 3 予告演出、及び、第 4 予告演出が擬似連演出中に発生し得る演出であるのに対し、第 6 予告演出乃至第 7 予告演出が発生する場合、擬似連演出は発生しない。以下では、各演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンについて説明した後、第 6 予告演出及び第 7 予告演出について説明する。

【 1 8 2 8 】

< 装飾図柄の変動パターン >

図 1 6 3 は、第 1 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図 1 6 4 は、第 2 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図 1 6 5 は、第 3 演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【 1 8 2 9 】

図 1 6 3（a）では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。

【 1 8 3 0 】

図 1 6 3（b）では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 6 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 4 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【 1 8 3 1 】

図 1 6 3（c）では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、3 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 0 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 8 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【 1 8 3 2 】

図 1 6 3（d）では、第 1 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 1 1 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、3 . 5 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 4 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 1 2 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 1 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

## 【 1 8 3 3 】

図 1 6 4 ( a ) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 3 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、0 . 5 秒間停止し、図柄確定となる。

## 【 1 8 3 4 】

図 1 6 4 ( b ) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 7 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、0 . 5 秒間停止し、図柄確定となる。

10

## 【 1 8 3 5 】

図 1 6 4 ( c ) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 1 2 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、0 . 5 秒間停止し、図柄確定となる。

## 【 1 8 3 6 】

図 1 6 4 ( d ) では、第 2 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 1 6 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、0 . 5 秒間停止し、図柄確定となる。

20

## 【 1 8 3 7 】

図 1 6 5 ( a ) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 4 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から 2 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。

## 【 1 8 3 8 】

図 1 6 5 ( b ) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 8 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 4 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 6 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 5 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、1 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

30

## 【 1 8 3 9 】

図 1 6 5 ( c ) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 3 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 7 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、4 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 1 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 9 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

40

## 【 1 8 4 0 】

図 1 6 5 ( d ) では、第 3 演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が 1 7 秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から 1 1 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、4 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から 1 5 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から 1 3 . 5 秒経過時点まで高速で変動し、その後 0 . 5 秒かけて減速し、1 秒間停止し、2 秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

## 【 1 8 4 1 】

50

図 1 6 3 ~ 図 1 6 5 に示す装飾図柄の変動パターンは、デフォルトの変動パターンであり、本実施例では、別途説明する場合（例えば、図 1 3 7、図 1 4 0、図 1 4 3、図 1 6 8 等）を除いて、装飾図柄は、基本的に上記変動パターンで変動する。

【 1 8 4 2 】

< 第 6 予告演出 >

図 1 6 6 は、第 6 予告演出のフローを示す図である。図 1 6 7 は、第 6 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 6 8 は、第 6 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 8 4 3 】

図 1 6 6 及び図 1 6 7 に示す第 6 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ（図 1 2 9（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 6 予告演出では、第 1 特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第 1 特殊ゾーンに突入する。第 1 特殊ゾーンは、第 4 特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

10

【 1 8 4 4 】

具体的に、演出番号「1 0 1」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「1 0 2」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「1 0 3」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。

20

【 1 8 4 5 】

演出番号「1 0 4」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。演出番号「1 0 5」に対応する演出は、第 1 弾の予兆（1 段目用のエフェクト）が発生した後、第 2 弾の予兆（2 段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、第 1 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、第 1 特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーンに突入する演出である。第 1 特殊ゾーンが終了すると、その後、第 4 特定スーパーリーチに移行する。

30

【 1 8 4 6 】

演出番号「1 0 6」に対応する演出は、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。演出番号「1 0 7」に対応する演出は、第 3 弾の予兆（3 段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第 1 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、第 1 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、第 1 特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、第 1 特殊ゾーンに突入する演出である。第 1 特殊ゾーンが終了すると、その後、第 4 特定スーパーリーチに移行する。

40

【 1 8 4 7 】

第 1 特殊ゾーンにおいては、第 1 のキャラクタに応じた画面と第 2 のキャラクタに応じた画面との間で切り替えが行われ、何れかの画面において装飾図柄がテンパイする。その後、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって第 4 特定スーパーリーチに発展し、第 4 特定スーパーリーチにおいては、当該テンパイが発生した画面に応じたキャラクタに対応した演出が行われる。なお、第 1 弾の予兆、第 2 弾の予兆、乃至、第 3 弾の予兆においては、

50

所定のエフェクトを発生させるのに代えて（あるいは加えて）、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。この場合、演出番号「106」及び「107」に対応する演出においては、予兆を経由することなく、第1特殊ゾーン突入煽りが突如発生することとなる。第1始動口1120に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合（先読み演出を経由して第6予告演出が発生する場合）には、当該特別図柄変動時に発生する第6予告演出において、必ず予兆を経由させることとしてもよい。一方、先読み演出を経由せずに第6予告演出が発生する場合には、当該特別図柄変動時に発生する第6予告演出において、予兆を経由させてもよいし経由させなくてもよい。

#### 【1848】

図168(a)では、演出番号「104」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「104」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が17秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図168(a)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から15秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

#### 【1849】

図168(b)では、演出番号「105」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図168(b)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第1特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

#### 【1850】

図168(c)では、演出番号「106」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「106」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が17秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図168(c)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から15秒経過時点まで高速で変動し、その後1秒かけて減速し、1秒間停止し、図柄確定となる。

#### 【1851】

図168(d)では、演出番号「107」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図168(d)に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第1特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

#### 【1852】

ここで、演出番号「104」及び「106」に対応する演出においては、装飾図柄の変動開始から11秒経過時点から、第1特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置1007に表示される。一方で、第1演出ステージ及び第3演出ステージにおけるデフォルトの変動パターン（図163(d)及び図165(d)参照）では、当該タイミングで左装飾図柄の減速及び停止が行われる。装飾図柄が停止する際には、所定の停止音（例えば、ハズレであることが確定するような音）がスピーカ1032から出力されるところ、仮に、第1特殊ゾーン突入煽りが行われているときに、当該停止音が発生すると、当該第1特殊ゾーン突入煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまう可能性がある。この点に鑑み、演出番号「104」乃至「106」に対応する演出が行われる場合には、図168(a)乃至(c)に示すような専用の変動パターン（第1特殊ゾーン突入煽りの終了後に装飾図柄が停止するような変動パターン）で装飾図柄を変動させることとしている。これにより、装飾図柄の停止音を通じて、第1特殊ゾーン突入煽りの成否がネタバレしてしまうことを回避することが可能となっている。なお、大当たり判定の結果がハズレである場合、装飾図柄の停止音は、ハズレに特有の音（ハズレの場合にのみ発生し得る音）とすることが可能である。

#### 【1853】

10

20

30

40

50



このような図 1 6 8 ( a ) 乃至 ( c ) に示す変動パターンは、第 1 演出ステージ又は第 3 演出ステージにおいて演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合に採用される一方、第 2 演出ステージにおいて演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合には、図 1 6 8 ( a ) 乃至 ( c ) に示す変動パターンではなく、デフォルトの変動パターン ( 図 1 6 4 ( d ) 参照 ) で、装飾図柄を変動させることとしてもよい。図 1 6 4 ( d ) に示す変動パターンでは、装飾図柄の減速及び停止が行われるタイミングが遅くなっているため、演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合に、当該変動パターンで装飾図柄を変動させたとしても、上記のようなネタバレの懸念は生じない。もっとも、第 2 演出ステージで演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合においても、図 1 6 8 ( a ) 乃至 ( c ) に示す変動パターンで装飾図柄を

10

#### 【 1 8 5 4 】

なお、第 1 演出ステージで演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合と第 3 演出ステージで演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合とで、変動パターンを異ならせることとしてもよい。例えば、第 3 演出ステージで演出番号「 1 0 4 」 「 1 0 6 」に対応する演出が行われる場合においては、図 1 6 8 ( a ) 乃至 ( c ) に示す変動パターンよりも、各装飾図柄が高速変動される時間を所定時間 ( 例えば、0 . 5 秒間 ) 長くし、減速時間を所定時間 ( 例えば、0 . 5 秒間 ) 短くしてもよい。また、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージのうち、一の演出ステージ ( 例えば、第 2 演出ステージ ) において、先読み演出の実行中は第 6 予告演出が行われないように構成してもよい。この場合、当該一の演出ステージ以外の演出ステージ ( 例えば、第 1 演出ステージ及び第 3 演出ステージ ) においては、先読み演出の実行中にも第 6 予告演出が行われ得るように構成してもよい。

20

#### 【 1 8 5 5 】

##### < 第 7 予告演出 >

図 1 6 9 ( a ) は、第 7 予告演出のフローを示す図である。図 1 6 9 ( b ) は、第 7 予告演出のタイムチャートを示す図である。

#### 【 1 8 5 6 】

図 1 6 9 に示す第 7 予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ ( 図 1 2 9 ( a ) 参照 ) において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 7 予告演出では、第 2 特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第 2 特殊ゾーンに突入する。第 2 特殊ゾーンは、第 5 特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

30

#### 【 1 8 5 7 】

具体的に、演出番号「 1 2 1 」に対応する演出は、表示装置 1 0 0 7 が消灯したかのように画面が暗くなった ( 画面がフリーズした ) 後、当該フリーズから復帰して、第 2 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されて演出ボタン 1 0 5 4 の操作が受け付けられ、その後、第 2 特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。その後は、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

40

#### 【 1 8 5 8 】

演出番号「 1 2 2 」に対応する演出は、表示装置 1 0 0 7 が消灯したかのように画面が暗くなった ( 画面がフリーズした ) 後、当該フリーズから復帰して、第 2 特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されて演出ボタン 1 0 5 4 の操作が受け付けられ、その後、第 2 特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像 ( 第 2 特殊ゾーン突入煽り成功画像 ) が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。第 2 特殊ゾーンに突入すると、所定の味方キャラクタが登場した後、所定の敵キャラクタを撃破する様子が表示装置 1 0 0 7 に表示される。その後、第 5 特定スーパーリーチに発展し、第 5 特定スーパーリーチにおいては、敵キャラクタとの最終決戦に対応した演出が行われる。第 5 特定スーパーリーチは、 ( 大当たりが確定する第 1 特定

50

スーパーリーチを除いて) 大当たり期待度が最も高いリーチである。

#### 【 1 8 5 9 】

画面のフリーズが発生し得るタイミングとしては、2つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から6秒経過時点から画面がフリーズする場合(タイミング1)と、装飾図柄の変動開始から12秒経過時点から画面がフリーズする場合(タイミング2)と、が設けられている。画面のフリーズは、これらの2つのタイミングのうちの1つのタイミングで発生する。タイミング2においては、タイミング1と比較して、フリーズに続く全ての演出が6秒遅れで発生する。

#### 【 1 8 6 0 】

また、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作された場合には、演出ボタン1054が操作された時点で(ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に)、第2特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で(ボタン有効時間が終了した瞬間に)、第2特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。

#### 【 1 8 6 1 】

図示しないが、第2特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する演出(第2特殊ゾーン突入煽り成功演出)としては、第2特殊ゾーン突入煽り成功画像(例えば、第2特殊ゾーンのタイトルに係る画像及び所定のアイコンに係る画像)が表示される演出の他に、所定の装飾ランプ(ロゴランプ)が発光する演出が行われる。ロゴランプは、ロゴカバーの背面側に設けられた複数のLEDにより構成されている。ロゴカバーは、遊技盤ユニット1010の所定箇所(例えば、表示装置1007の上側)に設けられるとともに、透光性の素材(例えば、アクリル樹脂等)により形成されている。また、ロゴカバーには、機種に応じたロゴ等を示す文字(例えば、アイコンとして表示される文字)形状を象った装飾が施されている。ロゴランプには、フルカラーLEDが採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能であり、ロゴカバーのエフェクト色を変化させることができるようになっている。

#### 【 1 8 6 2 】

なお、第2特殊ゾーン突入煽り成功演出(例えば、ロゴランプの発光)は、演出ボタン1054の操作の有無乃至操作タイミングにかかわらず、予め定められた時間(3秒間)に亘って行われる。ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作された場合であっても、当該時間が延長されることはない。第2特殊ゾーンに突入するタイミング(所定の味方キャラクタが登場するタイミング)は決まっているため(上記タイミング1であれば装飾図柄の変動開始から30秒経過時点、上記タイミング2であれば装飾図柄の変動開始から36秒経過時点)、ボタン有効時間中に演出ボタン1054が操作された場合には、第2特殊ゾーン突入煽り成功演出の終了時点と第2特殊ゾーンに突入するタイミングとの間に隙間が生じることになるが、当該隙間時間は、上記所定のアイコンが揺れた状態で表示されることにより、埋め合わせが行われる。

#### 【 1 8 6 3 】

< ステージチェンジ >

図170(a)は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。図170(b)は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。図170(c)は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

#### 【 1 8 6 4 】

本実施例において、各演出ステージ(第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ)には、基本的に、特別図柄変動が所定回数(20回)行われる間、継続的に滞在する。一の演出ステージに移行した後、特別図柄変動が所定回数(20回)行われると、当該一の演出ステージから他の演出ステージに移行し得る。一方で、第7予告演出が発生する場合には、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が

10

20

30

40

50

所定回数（２０回）に到達していなくても、必ず演出ステージの移行が発生する。

【１８６５】

本実施例では、このような演出ステージの移行を「ステージチェンジ」とも呼ぶこととする。なお、移行後の演出ステージは、抽選によりランダムに決定されるところ、移行後の演出ステージとして、移行前の演出ステージと同じ演出ステージが決定される場合もある。演出ステージの移行（ステージチェンジ）は、このような場合も含む概念である。

【１８６６】

ステージチェンジが行われる際には、図１７０に示すステージチェンジ予告演出が行われる。演出番号「１３１」に対応する演出（ステージチェンジ予告演出）は、移行後の演出ステージに対応する背景遷移用画像が表示装置１００７に表示された後、移行後の演出ステージの名称を示す画像が表示装置１００７に表示されるとともに、表示装置１００７におけるカウンタ画像の表示内容がリセット（回復）される演出である。

【１８６７】

背景遷移用画像としては、第１背景遷移用画像、第２背景遷移用画像、及び、第３背景遷移用画像が設けられている。第１背景遷移用画像は、第１演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１背景遷移用画像が表示される。第２背景遷移用画像は、第２演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２背景遷移用画像が表示される。第３背景遷移用画像は、第３演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３背景遷移用画像が表示される。

【１８６８】

カウンタ画像は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数に対応する画像である。ステージチェンジが発生すると、リセット後のカウンタ画像として「０／２０」が表示される。分母の数字（２０）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）を示すものである。分子の数字は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（２０回）を示すものである。カウンタ画像は、各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に滞在している間、表示装置１００７の所定箇所において、基本的に常に（一部の演出が行われている間を除いて）表示されている。ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数が増えるにつれて、カウンタ画像は、「１／２０」、「２／２０」・・・「１９／２０」といったように変化する。

【１８６９】

ここで、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）は、各種の色（白色、青色、緑色、紫色、赤色、虹色、又は、金色）で表示される。本実施例では、第２のパチンコ遊技機において説明したように、パチンコゲームに関する各種データが互いに異なる複数の設定値（「１」～「６」の６段階）が設けられている。白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色は、それぞれ、「１」～「６」の設定値と対応しており、ステージチェンジ発生時に表示されるカウンタ画像（０／２０）の色は、設定値に対応する色となっている。これにより、当該カウンタ画像（０／２０）により、設定値が示唆されるようになっている。

【１８７０】

なお、カウンタ画像により設定値を示唆する方法は、この例に限定されず、例えば、設定値に対応する数字（「１」～「６」）を含むカウンタ画像を表示することとしてもよい。例えば、設定値が「６」である場合には、「０／６６」というカウンタ画像を表示することとしてもよい。この点、本実施例において、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数は、規定値（２０回）となっているが、当該特別図柄変動の回数は、抽選により決定されることとしてもよい。その上で、例えば、設定値が「６」である場合には、当該特別図柄変動の回数として「６６」が相対的に決定されやすくなるように構成することも可能である。

【１８７１】

また、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）が金色で表示された場合には、第２特殊ゾーンに突入することが確定する。この点、第７予告演出としては、演出番号「１２１」に対応する演出及び演出番号「１２２」に対応する演出が設けられている。これらの演出のうち何れの演出が発生する場合においても、ステージチェンジは必ず発生する。その上で、演出番号「１２２」に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合にのみ、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）を金色で表示することが可能なように構成されている。

【１８７２】

ステージチェンジ予告演出の開始タイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始当初から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング２）と、が設けられている。ステージチェンジ予告演出は、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、全ての演出が６秒遅れで発生する。

【１８７３】

第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「１３１」に対応する演出の行われるタイミングは、演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出の行われるタイミングに対応している。すなわち、演出番号「１２１」（タイミング１）に対応する演出又は演出番号「１２２」（タイミング１）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング１）に対応する演出が行われる。一方、演出番号「１２１」（タイミング２）に対応する演出又は演出番号「１２２」（タイミング２）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング２）に対応する演出が行われる。

【１８７４】

これに対し、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合には、基本的に、演出番号「１３１」（タイミング１）に対応する演出が行われる。この場合には、装飾図柄の変動開始後すぐに、ステージチェンジ予告演出が行われることになる。例外的に、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われることになる特別図柄変動（規定数到達ゲーム）において、第７予告演出が発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング２）に対応する演出が行われる。すなわち、ステージチェンジの発生条件としては、下記条件（Ⅰ）及び（Ⅱ）が設けられているところ、双方の条件が同一の特別図柄変動において成立した場合には、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から、ステージチェンジ予告演出が行われる。

【１８７５】

条件（Ⅰ）：一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること

条件（Ⅱ）：第７予告演出が発生すること（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出が選択されること）

【１８７６】

特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことは、カウンタ画像を通じて遊技者が把握することが可能であるところ、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したとき、遊技者としては、ステージチェンジが発生することを意識している蓋然性が高いものと考えられる。この点、上記のように構成することにより、規定数到達ゲームにおいて、ステージチェンジ予告演出が装飾図柄の変動開始後すぐに行われないことについて、遊技者に対して違和感を与えることができる。なお、この場合、演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出は、上記タイミング２で行われる。これにより、ステージチェンジ予告演出が行われた後、第７予告演出が発生すること（第２特殊ゾーンに突入すること）に対して、遊技者を期待させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 7 7 】

また、上述したように、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージには、それぞれ、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタが対応付けられている。図示しないが、遊技盤ユニット 1 0 1 0 には、第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプが設けられている。第 1 キャラランプは、第 1 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成され、第 2 キャラランプは、第 2 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成され、第 3 キャラランプは、第 3 キャラ装飾部の背面側に設けられた複数の L E D により構成されている。

## 【 1 8 7 8 】

第 1 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の第 1 所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の右側）に設けられ、第 2 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の第 2 所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の左上側）に設けられ、第 3 キャラ装飾部は、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の第 3 所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の左下側）に設けられている。第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部には、それぞれ、第 1 味方キャラクタ、第 2 味方キャラクタ、及び、第 3 味方キャラクタを象った装飾が施されている。また、第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部は、それぞれ、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプには、それぞれ、フルカラー L E D が採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。これにより、第 1 キャラ装飾部、第 2 キャラ装飾部、及び、第 3 キャラ装飾部のエフェクト色を変化させることができるようになっている。

## 【 1 8 7 9 】

本実施例では、第 1 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 1 キャラランプが点灯しており、第 2 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。第 2 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 2 キャラランプが点灯しており、第 1 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。第 3 演出ステージに滞在している間は、基本的に第 3 キャラランプが点灯しており、第 1 キャラランプ及び第 2 キャラランプは消灯している。図示しないが、ステージチェンジ予告演出においては、第 1 キャラランプ、第 2 キャラランプ、及び、第 3 キャラランプのうちの何れか（移行後の演出ステージに対応するキャラランプ）が点滅する。

## 【 1 8 8 0 】

具体的に、移行後の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 キャラランプが点滅する。このようなキャラランプの点滅は、1 . 5 秒間に亘って行われ、当該点滅期間は、上記背景遷移用画像の表示期間と一致している。すなわち、第 1 背景遷移用画像が表示されている間は、第 1 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅し、第 2 背景遷移用画像が表示されている間は、第 2 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅し、第 3 背景遷移用画像が表示されている間は、第 3 キャラランプが 1 . 5 秒間に亘って点滅する。

## 【 1 8 8 1 】

図 1 7 0 ( c ) では、第 1 演出ステージから第 2 演出ステージに移行する前後における各キャラランプの状態を示している。規定数到達ゲームの前回ゲームでは、第 1 キャラランプが点灯し、第 2 キャラランプ及び第 3 キャラランプは消灯している。規定数到達ゲームが開始すると、第 1 キャラランプが点灯状態から消灯状態に切り替わり、第 2 キャラランプは消灯状態から点滅状態に切り替わり、第 3 キャラランプは消灯状態のままである。その後、第 2 キャラランプは、1 . 5 秒間に亘って点滅した後、点灯状態となる。その後、次のステージチェンジ予告演出が発生するまで、第 2 キャラランプの点灯状態が継続し、第 1 キャラランプ及び第 3 キャラランプの消灯状態が継続する。

## 【 1 8 8 2 】

ステージチェンジ予告演出が行われた後は、移行後の演出ステージ（第 1 演出ステージ

、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。なお、上述したように、演出番号「121」に対応する演出が行われた後は、通常背景に戻る。また、演出番号「122」に対応する演出を経由して移行する第5特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、通常背景に戻る。当該通常背景は、（移行前の演出ステージではなく）移行後の演出ステージに対応する背景である。

#### 【1883】

以上では、ステージチェンジの発生条件として、上記条件（I）及び（II）が設けられていることとして説明した。ここで、上記条件（I）について、特別図柄変動の回数、第1特別図柄表示部1163における変動表示（第1始動口1120への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされるが、第2特別図柄表示部1164における変動表示（第2始動口1140A、1140Bへの遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされない。従って、通常遊技状態において、仮に、遊技者が右打ちで遊技を行うことにより、第2特別図柄表示部1164における変動表示が繰り返し行われたとしても、当該カウントは行われず、この場合、ステージチェンジが行われることはない。なお、当該カウントは、特別図柄変動が開始するときに行われる。

#### 【1884】

また、詳細については後述するが、本実施例では、上記条件（I）又は（II）が成立した場合以外にも、ステージチェンジが行われる可能性がある。具体的に、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達していない状況において、特別図柄変動が行われているときに行われる演出として、特定のスーパーリーチ（例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達前演出ステージ移行抽選が行われる。そして、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したことを条件として、演出ステージの移行が発生する。

#### 【1885】

また、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達しても、ステージチェンジが行われない可能性もある。具体的に、規定数到達ゲームにおいて特定のスーパーリーチ（例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選が行われる。規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合には、当該規定数到達ゲームにおいて演出ステージの移行が発生する。一方、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合には、当該規定数到達ゲームにおいては演出ステージの移行が発生せず、当該規定数到達ゲームの次の特別図柄変動において演出ステージの移行が発生する。

#### 【1886】

##### <ステージチェンジ区間保留球>

図171～図173は、ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

#### 【1887】

詳細については後述するが、第1始動口1120に遊技球が入賞すると、サブ制御回路1300では、抽選によりサブ変動パターンが選択される。ここで、当該抽選（サブ変動パターン選択抽選）の結果は、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動中に滞在する演出ステージに応じて異なり得るところ、当該第1始動口入賞が発生してから当該第1始動口入賞に係る特別図柄変動が行われるまでの間にステージチェンジが発生する場合、移行後の演出ステージは、当該ステージチェンジの行われる特別図柄変動（ステージチェンジゲーム）が開始するまで決定されない。従って、このような第1始動口入賞については、少なくとも当該ステージチェンジゲームが開始するまで、サブ変動パターンの選択を行うことができない。そして、先読み演出に係る抽選は、サブ変動パターンに基づいて行われるところ、サブ変動パターンが選択されないと、先読み演出に係る抽選も行うことができない。

#### 【1888】

この点に鑑み、本実施例では、「ステージチェンジ区間保留球」という概念を設けている。ステージチェンジ区間保留球は、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞に対

10

20

30

40

50

応する保留球、及び、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞が発生してから当該ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動が開始するまでの間に発生した第1始動口入賞に対応する保留球を指している。このようなステージチェンジ区間保留球については、先読み演出が行われないこととされている。なお、ステージチェンジ区間保留球のうち、ステージチェンジゲームに係る第1始動口入賞に対応する保留球を、特に「ステージチェンジ区間当該保留球」とも呼ぶ。

【1889】

図171(a)では、現在の演出ステージに移行してから16回目の特別図柄変動が行われている状態且つ保留球が存在しない状態を示している。図171(b)では、図171(a)に示す状態の後、当該16回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に4個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1個目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから17回目～20回目の特別図柄変動となる。図171(c)では、図171(b)に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから17回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、1個目～3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから18回目～20回目の特別図柄変動となる。なお、4個目の保留球は存在しない。

10

【1890】

図171(d)では、図171(c)に示す状態の後、当該17回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから21回目の特別図柄変動となる。当該21回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該21回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。これにより、当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球(ステージチェンジ区間当該保留球)であり、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

20

【1891】

図171(e)では、図171(d)に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから18回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、1個目～2個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから19回目～20回目の特別図柄変動となり、3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。なお、4個目の保留球は存在しない。

30

【1892】

図172(a)では、図171(e)に示す状態の後、当該18回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから2回目の特別図柄変動となる。当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

40

【1893】

図172(b)では、図172(a)に示す状態の後、18回目～20回目の特別図柄変動が行われ、その間に第1始動口1120に2個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、1個目～3個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから2回目～4回目の特別図柄変動となる。当該1個目～3個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該1個目～3個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、4個目の保留球は存在しない。

【1894】

図172(c)では、図172(b)に示す状態の後、当該1回目の特別図柄変動が行

50

われている間に、第1始動口1120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから5回目の特別図柄変動となる。当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第1始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該4個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【1895】

図172(d)では、図172(c)に示す状態の後、ステージチェンジが発生してから1回目～2回目の特別図柄変動が行われ、その間に第1始動口1120に2個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生してから3回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、1個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから4回目の特別図柄変動となる。当該1個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該1個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。これに対し、2回目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから5回目～7回目の特別図柄変動となる。当該2回目～4個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第1始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該2回目～4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該2回目～4個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【1896】

図173(a)では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから20回目の特別図柄変動が開始された後、当該20回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に4個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1回目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから21回目～24回目の特別図柄変動となる。当該21回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該21回目～24回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該1回目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目～4回目の特別図柄変動となる。これにより、当該1回目～4個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該1回目～4個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【1897】

図173(b)では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから20回目の特別図柄変動が開始された後、当該20回目の特別図柄変動が行われている間に、第1始動口1120に1個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから21回目の特別図柄変動となる。当該21回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該21回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該1個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動となる。これにより、当該1個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該1個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、2回目～4個目の保留球は存在しない。

【1898】

図173(c)では、図173(b)に示す状態の後、当該20回目の特別図柄変動が行われ、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから1回目の特別図柄変動が行われている間に第1始動口1120に4個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、1回目～4個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから2回目～5回目の特別図柄変動となる。当該1回目～4個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第1始動口入賞に対応する保留球



である。従って、当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該１個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１８９９】

以上で説明したように、図１７３（ａ）に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が４回であるのに対し、図１７３（ｂ）及び（ｃ）に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が１回である。このように、本実施例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が一律固定されているのではなく、ステージチェンジの発生タイミングと第１始動口１１２０への遊技球の入賞タイミングとの前後関係に応じて、当該回数が増減するようになっている。

【１９００】

< 第１始動口入賞時処理 >

図１７４は、第５のパチンコ遊技機に係る第１始動口入賞時処理を示すフローチャートである。図１７５は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。図１７６及び図１７７は、先読み演出について説明するための図である。

【１９０１】

図１７４に示す第１始動口入賞時処理は、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したことを契機として、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したことを認識することができる。

【１９０２】

第１始動口入賞時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ区間判定処理を実行する（ステップＳ９００１）。以下、ステージチェンジ区間判定処理について、図１７５を用いて説明する。

【１９０３】

ステージチェンジ区間判定処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在するか否かを判断する（ステップＳ９１５１）。図１７１～図１７３を用いて説明したように、ステージチェンジ区間当該保留球は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）に係る第１始動口入賞に対応する保留球である。ステップＳ９１５１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ区間当該保留球を示す情報（ステージチェンジ区間当該保留球情報）がワークＲＡＭ１３０３の所定領域に記憶されているか否かを判断する。

【１９０４】

具体的に、ワークＲＡＭ１３０３には、上述したとおり、第１サブ保留領域（０）、第１サブ保留領域（１）、第１サブ保留領域（２）、第１サブ保留領域（３）、及び、第１サブ保留領域（４）が設けられている。第１サブ保留領域（０）には、今回の特別図柄変動（当該変動）に対応する情報が記憶され、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）には、保留されている４回分の特別図柄変動に対応する情報が記憶される。すなわち、上述したとおり、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）は、それぞれ、メインＲＡＭ１２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）と対応している。主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報や特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれている。サブＣＰＵ１３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に記憶させる。

【１９０５】

また、一の特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合、サブＣＰＵ１３０１は、当該特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留

10

20

30

40

50

球情報を記憶させる（ステップS9155参照）。ステップS9151の処理において、サブCPU1301は、第1サブ保留領域（1）～第1サブ保留領域（3）の何れかにステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されているか否かを判断する。なお、一の特別図柄変動が終了して次の特別図柄変動が開始するとき、サブCPU1301は、第1サブ保留領域（1）～第1サブ保留領域（4）に記憶されている情報を、それぞれ、第1サブ保留領域（0）、および第1サブ保留領域（1）～第1サブ保留領域（3）にシフトさせる。その際、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第1サブ保留領域（1）に記憶されている場合、サブCPU1301は、第1サブ保留領域（1）から第1サブ保留領域（0）への情報の転送に伴い、ステージチェンジ区間当該保留球情報を消去する。従って、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第1サブ保留領域（0）に記憶されているという状況は発生しない。

10

#### 【1906】

ステップS9151において、保留されている上限4回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間保留球として特定する（ステップS9152）。この処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ区間保留球であることを示す情報（ステージチェンジ区間保留球情報）を記憶させる。これにより、例えば、第1サブ保留領域（3）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されている状況において、4個目の保留球に対応する第1始動口入賞が発生した場合には、第1サブ保留領域（4）にステージチェンジ区間保留球情報が記憶されることになる（図172（a）参照）。

20

#### 【1907】

ステップS9151において、保留されている上限4回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在しないと判断した場合、サブCPU1301は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において所定回数（20回）に到達するか否かを判断する（ステップS9153）。ステージ移行後変動カウント回数は、ワークRAM1303に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

#### 【1908】

30

今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（20回）に到達しないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生するか否かを判断する（ステップS9154）。この処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターン（メイン変動パターン）が、第7予告演出

（演出番号「121」又は「122」に対応する演出）に対応する変動パターンであるか否かを判断する。主制御回路1200から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドには、特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれているため、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンを認識することができる。また、当該変動パターンは、当該特別図柄変動中に行われる演出に対応する情報を含んでいる。サブCPU1301は、当該情報に基づいて、当該特別図柄変動中に第7予告演出が行われるか否かを判断する。

40

#### 【1909】

ステップS9153において、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（20回）に到達すると判断した場合、又は、今回の第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間当該保留球として特定する（ステップS9155）。この処理において、サブCPU1301は、今回の第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、ステージチェンジ

50

区間当該保留球情報を記憶させる。これにより、例えば、今回の（４個目の保留球に対応する）第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動である場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる（図１７１（ｄ）参照）。また、図示しないが、例えば、今回の（４個目の保留球に対応する）第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる。

#### 【１９１０】

なお、図示しないが、同様に、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選した場合、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。また、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。一方、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合、次の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。

#### 【１９１１】

ステップＳ９１５２若しくはステップＳ９１５５の処理を実行した後、又は、ステップＳ９１５３において今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

#### 【１９１２】

以上、図１７５を用いて、図１７４のステップＳ９１０１で行われるステージチェンジ区間判定処理について説明した。図１７４に説明を戻す。

#### 【１９１３】

ステップＳ９１０１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球を含む）であるか否かを判断する（ステップＳ９１０２）。今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

#### 【１９１４】

一方、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応するものであるか否かを判断する（ステップＳ９１０３）。図示しないが、本実施例では、第１特別図柄に係る大当たり判定の結果として、遊技者にとって相対的に有利な第１の大当たり（例えば、ラウンド数の多い大当たりや時短有大当たり）と相対的に不利な第２の大当たり（例えば、ラウンド数の少ない大当たりや時短無大当たり）とを設けることとしてもよい。その上で、第１の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率と第２の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率とが同じである一方、第１の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（不定大当たり）が選択される確率と第２の大当たりとなった場合に所定の変動パターン（不定大当たり）が選択される確率とが異なるように構成してもよい。この場合、所定の変動パターン（固定値）と所定の変動パターン（不定大当たり）とでは、同一の変動パターンで特別図柄変動を行うようにしてもよい。ステップＳ９１０３の処理において、サブＣＰ

10

20

30

40

50

U 1 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが所定の変動パターン（不定大当り）以外の変動パターン（固定値に対応する変動パターン）であるか否かを判断する。今回の第 1 始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンではないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 9 1 5 】

一方、今回の第 1 始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンであると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞が発生したタイミングが、ステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間（例えば、4 1 フレームに相当する時間）以内であるか否かを判断する（ステップ S 9 1 0 4）。今回の第 1 始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 1 9 1 6 】

一方、今回の第 1 始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内ではないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行する（ステップ S 9 1 0 5）。サブ変動パターンは、前半部分と後半部分とにより構成されており、また、メイン変動パターン（特別図柄の変動パターン）も、前半部分と後半部分とにより構成されている。ステップ S 9 1 0 5 の処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される第 1 始動口入賞の入賞コマンドに含まれているメイン変動パターン情報（特別図柄の変動パターンを示す情報）と、現在の演出ステージとに基づいて、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンにおける後半部分の内容を決定する。

20

【 1 9 1 7 】

次に、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップ S 9 1 0 6）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップ S 9 1 0 5 で決定したサブ変動パターン（後半）とメイン変動パターンと現在の演出ステージとに基づいて、サブ変動パターンにおける前半部分の内容を決定する。なお、ワーク R A M 1 3 0 3 の演出ステージフラグ格納領域（図示せず）には、現在の演出ステージを示す情報が格納されており、サブ C P U 1 3 0 1 は、演出ステージフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出ステージを認識することができる。

30

【 1 9 1 8 】

次に、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 2 特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップ S 9 1 0 7）。第 2 特別図柄の変動表示中であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、当該第 2 特別図柄変動に対応する第 2 特別抽選の結果がハズレ又は小当りであるか否かを判断する（ステップ S 9 1 0 8）。当該第 2 特別抽選の結果がハズレ又は小当りではない（大当りである）と判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。本実施例では、第 2 のパチンコ遊技機と同様に、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）が採用されている。そのため、第 2 特別図柄に係る大当りが突然発生するような状況も想定されるが、ステップ S 9 1 0 7 及びステップ S 9 1 0 8 の処理を実行することにより、このような状況においても、意図しない遊技性が生じることがないようになっている。

40

【 1 9 1 9 】

ステップ S 9 1 0 7 において第 2 特別図柄の変動表示中ではないと判断した場合、又は、ステップ S 9 1 0 8 において当該第 2 特別抽選の結果がハズレ又は小当りである（大当りではない）と判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、先読み演出抽選処理を実行する（ステップ S 9 1 0 9）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンに基づいて、今回の第 1 始動口入賞について（当該サブ変動パターンに対して）先読み演出を発生させるか否かを決定するとともに、先読み演出を発生させる場合には当該

50

先読み演出の内容（例えば、図 1 8 3 に示す先読み演出パターン）を決定する（ステップ S 9 1 0 9）。

【 1 9 2 0 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 1 0 9 における先読み演出抽選処理の結果に基づいて、今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 1 1 0）。今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、先読みフラグをオンにセットする（ステップ S 9 1 1 1）。先読みフラグは、一の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生することを示すフラグであり、当該第 1 始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始すると、オフにセットされる。これにより、当該第 1 始動口入賞が発生してから当該第 1 始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始するまでの間に、当該第 1 始動口入賞に係る第 1 特別抽選の結果を示唆する演出（先読み演出）が行われることになる。

10

【 1 9 2 1 】

ステップ S 9 1 1 0 において今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 1 1 1 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 9 2 2 】

なお、ステップ S 9 1 0 9 ~ ステップ S 9 1 1 1 の処理は、以下のように構成されていてもよい。今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であるか否かを判断する。先読み演出を行うことができる保留球は、特定のサブ変動パターン（例えば、図 1 8 2 に示すサブ変動パターン「1」~「20」）であり、且つ、固定値に対応するメイン変動パターンに基づいて決定されたサブ変動パターンによる演出が行われる保留球である。今回の第 1 始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。今回の第 1 始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができない保留球であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

20

【 1 9 2 3 】

図 1 7 6 ( a ) では、一の特別図柄変動が行われている間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、1 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図 1 7 6 ( b ) では、図 1 7 6 ( a ) に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、2 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図 1 7 7 ( a ) では、一の特別図柄変動が行われている間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、1 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図 1 7 7 ( b ) では、図 1 7 7 ( a ) に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、2 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。図 1 7 7 ( c ) では、図 1 7 7 ( b ) に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。

30

40

【 1 9 2 4 】

今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に、当該第 1 始動口入賞について先読み演出が行われることを示す情報（先読み当該情報）を記憶させる。そして、今回の第 1 始動口入賞以前の第 1 始動口入賞に対応する全ての第 1 サブ保留領域（第 1 サブ保留領域（0）を除く）において先読み可情報が記憶されている場合、サブ CPU 1 3 0

50

1 は、これらの第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。先読み中情報は、先読み当該情報が記憶されている第 1 サブ保留領域に対応する特別図柄変動が開始するまでの間、先読み演出が行われることを示す情報である。

【 1 9 2 5 】

図 1 7 6 ( c ) では、図 1 7 6 ( b ) に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、1 個目 ~ 2 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、1 個目 ~ 2 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、3 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。なお、図 1 7 6 ( d ) では、図 1 7 6 ( c ) に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、4 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。このように、一の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み当該情報が記憶されると、次の保留球に対応する第 1 サブ保留領域には先読み不可情報が記憶される。

【 1 9 2 6 】

また、今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合において、今回の第 1 始動口入賞以前の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域 ( 第 1 サブ保留領域 ( 0 ) を除く ) のなかに、先読み不可情報が記憶されている第 1 サブ保留領域が存在する場合、当該第 1 サブ保留領域 ( 先読み不可情報が記憶されている第 1 サブ保留領域が複数存在する場合には、最も番号が大きな第 1 サブ保留領域 ) よりも番号の大きな第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図 1 7 7 ( d ) では、図 1 7 7 ( c ) に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第 1 始動口 1 1 2 0 に 1 個の遊技球が入賞し、4 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、1 個目 ~ 2 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は、先読み演出を行うことができず、3 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【 1 9 2 7 】

なお、今回の第 1 始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図 1 7 2 ( d ) に示す状態において、4 個目の保留球について先読み演出が発生させると決定された場合、1 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み不可情報はそのまま、2 個目 ~ 3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、1 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は先読み演出を行うことができず、2 個目 ~ 3 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【 1 9 2 8 】

あるいは、今回の第 1 始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球である場合には、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させる一方、今回の第 1 始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球以外のステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に先読み可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図 1 7 2 ( d ) に示す状態において、4 個目の保留球について先読み演出が発生させると決定された場合、1 個目 ~ 3 個目の保留球に対応する第 1 サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、1 個目 ~ 3 個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、4 個目の保留球に係る大当たり判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

## 【 1 9 2 9 】

なお、上述したように、第 1 サブ保留領域は、ワーク R A M 1 3 0 3 に設けられており、メイン R A M 1 2 0 3 に設けられた第 1 特別図柄始動記憶領域と対応している。ワーク R A M 1 3 0 3 の第 1 サブ保留領域に記憶されている情報と同様の情報は、メイン R A M 1 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域にも記憶されるように構成することが可能である。この場合、ワーク R A M 1 3 0 3 の第 1 サブ保留領域に記憶される情報は、メイン R A M 1 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に応じて、サブ制御回路 1 3 0 0 が生成するように制御することが可能である。また、先読み演出を行うか否かの判定は、メイン R A M 1 2 0 3 の第 1 特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に基づいて、主制御回路 1 2 0 0 が行うように構成してもよい。また、ワーク R A M 1 3 0 3 の第 1 サブ保留領域に記憶されている情報について、遊技者が認識可能な程度に当該情報に応じた示唆演出が行われるように構成してもよい。

10

## 【 1 9 3 0 】

< 第 1 特別図柄変動開始時処理 >

図 1 7 8 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。図 1 7 9 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。図 1 8 0 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るステージカウント処理を示すフローチャートである。図 1 8 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。図 1 8 2 は、サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。図 1 8 3 は、サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

20

## 【 1 9 3 1 】

図 1 7 8 に示す第 1 特別図柄変動開始時処理は、通常モード（図 1 2 9 ( a ) 参照）において、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動を開始することを認識することができる。また、図 1 7 8 に示す処理を実行するのに先立ち、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 サブ保留領域（ 1 ）～第 1 サブ保留領域（ 4 ）に記憶されている情報を、それぞれ、第 1 サブ保留領域（ 0 ）、および第 1 サブ保留領域（ 1 ）～第 1 サブ保留領域（ 3 ）にシフトさせている。

30

## 【 1 9 3 2 】

第 1 特別図柄変動開始時処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージチェンジ発生有無決定処理を実行する（ステップ S 9 2 0 1 ）。以下、ステージチェンジ発生有無決定処理について、図 1 7 9 を用いて説明する。

## 【 1 9 3 3 】

ステージチェンジ発生有無決定処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であるか否かを判断する（ステップ S 9 2 5 1 ）。今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップ S 9 2 5 2 ）。ステージチェンジフラグは、ステージチェンジの発生条件が成立したことを示すフラグであり、ステージチェンジフラグがオンにセットされることにより、ステージチェンジが行われることになる。ステップ S 9 2 5 2 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

40

## 【 1 9 3 4 】

一方、ステップ S 9 2 5 1 において今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動ではないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージカウント処理を実行する（ステップ S 9 2 5 3 ）。以下、ステージカウント処理について、図 1 8 0 を用いて説明する。

## 【 1 9 3 5 】

50

ステージカウント処理において、まず、サブCPU1301は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に1加算する(ステップS9261)。ステージ移行後変動回数カウンタの値は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた第1特別図柄変動の回数(ステージ移行後変動回数)を示し、ワークRAM1303に記憶されている。サブCPU1301は、第1特別図柄変動(第1特別図柄表示部1163における変動表示)が行われるごとにステージ移行後変動回数カウンタの値を加算する一方、第2特別図柄変動(第2特別図柄表示部1164における変動表示)が行われてもステージ移行後変動回数カウンタの値を加算しない。

【1936】

次に、サブCPU1301は、ステージ移行後変動回数カウンタの値が20であるか否かを判断する(ステップS9262)。ステージ移行後変動回数カウンタの値が20ではないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。一方、ステージ移行後変動回数カウンタの値が20であると判断した場合、サブCPU1301は、規定数到達フラグをオンにセットする(ステップS9263)。規定数到達フラグは、ステージ移行後変動回数カウンタがステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数(20回)に到達したことを示すフラグである。一の特別図柄変動が開始するときに規定数到達フラグがオンにセットされた場合には、基本的に(規定数到達時演出ステージ移行保留抽選

(図181のステップS9273参照)に当選しない限り)、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。

【1937】

ステップS9263の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセット(ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア)する(ステップS9264)。その後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【1938】

以上、図180を用いて、図179のステップS9253で行われるステージカウント処理について説明した。図179に説明を戻す。

【1939】

ステップS9253の処理を実行した後、サブCPU1301は、先読みフラグ(図174のステップS9111参照)がオンにセットされているか否かを判断する(ステップS9254)。先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、ステージチェンジ発生抽選処理を実行する(ステップS9255)。以下、ステージチェンジ発生抽選処理について、図181を用いて説明する。

【1940】

ステージチェンジ発生抽選処理において、まず、サブCPU1301は、次変動時チェンジフラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS9271)。次変動時チェンジフラグは、一の特別図柄変動においてステージ移行後変動回数カウンタがステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数(20回)に到達したが、ステージチェンジの発生が次の特別図柄変動まで持ち越されていることを示すフラグである(ステップS9279参照)。次変動時チェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、ステージチェンジフラグをオンにセットする(ステップS9272)。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS9272の処理を実行した後、サブCPU1301は、次変動時チェンジフラグをオフにセットし(ステップS9273)、本サブルーチンを終了する。

【1941】

ステップS9271において次変動時チェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、規定数到達フラグ(図180のステップS9263参照)がオンにセットされているか否かを判断する(ステップS9274)。規定数到達フラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパー

10

20

30

40

50



ーリーチ)が発生するか否かを判断する(ステップS 9 2 7 5)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、今回の特別図柄変動における変動パターンが、特定のスーパーリーチに対応する変動パターンであるか否かを判断する。上述したように、主制御回路1 2 0 0から送信される第1始動口入賞の入賞コマンドに特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれており、サブCPU 1 3 0 1は、当該情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に発生し得る演出を認識することが可能である。

【1 9 4 2】

今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選を実行する(ステップS 9 2 7 6)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブCPU 1 3 0 1は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したか否かを判断する(ステップS 9 2 7 7)。

10

【1 9 4 3】

ステップS 9 2 7 5において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、又は、ステップS 9 2 7 7において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、ステージチェンジフラグをオンにセットする(ステップS 9 2 7 8)。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 7 8の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

20

【1 9 4 4】

ステップS 9 2 7 7において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、次変動時チェンジフラグをオンにセットする(ステップS 9 2 7 9)。これにより、次の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 7 9の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 9 4 5】

ステップS 9 2 7 4において規定数到達フラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生するか否かを判断する(ステップS 9 2 8 0)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、図1 7 5のステップS 9 1 5 4の処理結果を参照する。ステップS 9 1 5 4の処理において、サブCPU 1 3 0 1は、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動において第7予告演出が発生すると判断した場合、当該第1始動口入賞に対応する第1サブ保留領域に、当該第1始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第7予告演出が発生することを示す情報(第7予告演出発生情報)を記憶させている。ステップS 9 2 8 0の処理を実行する時点において、当該第1サブ保留領域に記憶された情報は、第1サブ保留領域(0)にシフトされている。ステップS 9 2 8 0の処理において、サブCPU 1 3 0 1は、第1サブ保留領域(0)に第7予告演出発生情報が記憶されている場合に、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生すると判断する。

30

【1 9 4 6】

今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生すると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、ステージチェンジフラグをオンにセットする(ステップS 9 2 8 1)。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップS 9 2 8 1の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

40

【1 9 4 7】

一方、今回の特別図柄変動中に第7予告演出が発生しないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ(例えば、第5特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ)が発生するか否かを判断する(ステップS 9 2 8 2)。この処理は、ステップS 9 2 7 5の処理と同様の処理である。今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、規定数到達前演出ステージ移行抽選を実行する(ステップS 9 2 8 3)。この処理において、サブC

50

P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。その際、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に応じて、規定数到達前演出ステージ移行抽選の当選確率を異ならせる。

【 1 9 4 8 】

次に、サブ C P U 1 3 0 1 は、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップ S 9 2 8 4）。規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップ S 9 2 8 5）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップ S 9 2 8 2 において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、ステップ S 9 2 8 4 において規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップ S 9 2 8 5 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 1 9 4 9 】

以上、図 1 8 1 を用いて、図 1 7 9 のステップ S 9 2 5 5 で行われるステージチェンジ発生抽選処理について説明した。図 1 7 9 に説明を戻す。

【 1 9 5 0 】

ステップ S 9 2 5 4 において先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップ S 9 2 5 5 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。なお、今回の特別図柄変動中に第 7 予告演出が発生する場合において、今回の特別図柄変動が開始される時点で存在する保留球は、全てステージチェンジ区間保留球である（図 1 7 5 参照）。ステージチェンジ区間保留球については先読み演出が行われないため（図 1 7 4 参照）、今回の特別図柄変動中に第 7 予告演出が発生する場合、ステップ S 9 2 5 4 の判断結果は、必ず「N O」となる。

20

【 1 9 5 1 】

以上、図 1 7 9 を用いて、図 1 7 8 のステップ S 9 2 0 1 で行われるステージチェンジ発生有無決定処理について説明した。図 1 7 8 に説明を戻す。

【 1 9 5 2 】

ステップ S 9 2 0 1 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージチェンジフラグ（図 1 8 1 のステップ S 9 2 7 3、ステップ S 9 2 7 8、ステップ S 9 2 8 1、及び、ステップ S 9 2 8 5 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 2 0 2）。

30

【 1 9 5 3 】

ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージチェンジ先抽選処理を実行する（ステップ S 9 2 0 3）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステージチェンジによる移行後の演出ステージを決定する。図示しないが、ステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、及び、第 3 演出ステージ）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。ステージチェンジ先抽選テーブルとしては、第 1 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、第 2 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、及び、第 3 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。サブ C P U 1 3 0 1 は、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合には、第 1 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第 2 演出ステージである場合には、第 2 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第 3 演出ステージである場合には、第 3 演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行う。

40

【 1 9 5 4 】

これにより、移行後の演出ステージが決定されると、サブ C P U 1 3 0 1 は、決定され

50

た演出ステージに移行させる制御を行う。具体的に、サブCPU1301は、演出ステージフラグ格納領域に格納されている情報を、移行後の演出ステージに対応する情報に更新する。そして、サブCPU1301は、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップS9204）。

#### 【1955】

ステップS9202においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図174のステップS9105及びステップS9106参照）が決定されたか否かを判断する（ステップS9205）。今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターンが決定されたと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図174のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであるか否かを判断する（ステップS9206）。

10

#### 【1956】

ステップS9205において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図174のステップS9105及びステップS9106参照）が決定されていないと判断した場合、又は、ステップS9206において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図174のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じではないと判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行し（ステップS9207）、さらにサブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップS9208）。ステップS9207及びステップS9208の処理は、図174のステップS9105及びステップS9106の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

20

#### 【1957】

ステップS9206において今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生したときの（図174のステップS9105及びステップS9106の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであると判断した場合、又は、ステップS9208の処理を実行した後、サブCPU1301は、先読みフラグ（図174のステップS9111参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS9209）。

30

#### 【1958】

先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU1301は、サブ変動パターン差し替え処理を実行する（ステップS9210）。この処理において、サブCPU1301は、既に決定されたサブ変動パターンを他のサブ変動パターンへと、必要に応じて差し替える処理を行う。以下、図182及び図183を用いて具体的に説明する。

#### 【1959】

図182に示すサブ変動パターン選択テーブルにおいては、メイン変動パターンとサブ変動パターンとが対応付けて規定されている。メイン変動パターンとしては、メイン変動パターン「1」、メイン変動パターン「2」、メイン変動パターン「3」・・・が設けられている。例えば、図示しないが、メイン変動パターン「10」は、第7予告演出（演出番号「121」又は「122」に対応する演出）に対応するメイン変動パターン（図175のステップS9154参照）となっている。一のメイン変動パターンには、複数のサブ変動パターンが対応付けられており、当該一のメイン変動パターンが選択された場合には、当該複数のサブ変動パターンのうちの何れかのサブ変動パターンが選択されるようになっている。例えば、図174のステップS9105及びステップS9106の処理において、サブCPU1301は、主制御回路1200から変動パターンコマンドとして、メイン変動パターン「1」であることを示す情報を受信している場合、サブ変動パターン「1」～「30」（30種類のサブ変動パターン）のなかから一のサブ変動パターンを選択す

40

50

る。

#### 【 1 9 6 0 】

サブ変動パターンには、先読み演出を行うことができるサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）と、先読み演出を行うことができないサブ変動パターン（先読み不可サブ変動パターン）とが存在する。図 1 8 2 では、各サブ変動パターンが、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち何れに分類されるのかについても、併せて示している。例えば、サブ変動パターン「 1 」～「 2 0 」は、先読み可サブ変動パターンであり、サブ変動パターン「 2 1 」～「 3 0 」は、先読み不可サブ変動パターンである。例えば、図 1 7 4 のステップ S 9 1 1 0 において今回の第 1 始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 1 0 5 及びス  
10  
ステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンであれば、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。一方、ステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンであれば、今回の第 1 始動口入賞に対応する第 1 サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

#### 【 1 9 6 1 】

その後、第 1 始動口入賞が発生し、当該第 1 始動口入賞について先読み演出が発生する場合（ステップ S 9 1 1 1 において先読みフラグがオンにセットされた場合）には、図 1 7 6 及び図 1 7 7 を用いて説明したように、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 サブ保留領域に  
20  
記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図 1 7 8 のステップ S 9 2 1 0 の処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応する第 1 サブ保留領域（第 1 サブ保留領域（ 0 ））に先読み中情報が記憶されている場合（ステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行う。一方、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応する第 1 サブ保留領域（第 1 サブ保留領域（ 0 ））に先読み不可情報が記憶されている場合（ステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行わない。

#### 【 1 9 6 2 】

図 1 8 3 に示すサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンごとに、差し替え後のサブ変動パターンが先読み演出パターンと対応付けて規定されている。差し替え前のサブ変動パターンとしては、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち、先読み可サブ変動パターンのみが規定されている。先読み演出パターンは、先読み演出の種別を示すものであり、先読み演出抽選処理（図 1 7 4 の  
30  
ステップ S 9 1 0 9 参照）において決定される。差し替え後のサブ変動パターンは、先読み演出に対応させたサブ変動パターン（先読み用サブ変動パターン）である。図 1 8 3 では、先読み用サブ変動パターンの例として、メイン変動パターン「 1 」に対応する先読み用サブ変動パターン「 3 1 」～「 5 0 」を示している。先読み用サブ変動パターン「 3 1 」～「 3 5 」は、先読み可サブ変動パターン「 1 」～「 5 」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「 3 6 」～「 4 0 」は、先読み可サブ変動パターン「 6 」～「 1 0 」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「 4 1 」～「 4 5 」は、先読み可サブ変動パターン「 1 1 」～「 1 5 」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「 4 6 」～「 5 0 」は、先読み可サブ変動パターン「 1 6 」～「 2 0 」と対応付けられている。  
40

#### 【 1 9 6 3 】

図 1 7 8 のステップ S 9 2 1 0 の処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターン差替テーブルを参照することにより、既に決定されたサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）に代えて、先読み用サブ変動パターンを新たなサブ変動パターンとして決定する。例えば、図 1 7 4 のステップ S 9 1 0 5 及びステップ S 9 1 0 6 で決定された  
50

サブ変動パターンがサブ変動パターン「1」であり、先読み演出抽選処理（図174のステップS9109参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンAである場合、サブCPU1301は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「31」を決定する。また、図174のステップS9105及びステップS9106で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「10」であり、先読み演出抽選処理（図174のステップS9109参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンBである場合、サブCPU1301は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「37」を決定する。

#### 【1964】

このように、例えば、メイン変動パターン「1」が選択された場合には、サブ変動パターン「1」～「50」のうちの何れかのサブ変動パターンが選択され得るが、サブ変動パターン選択テーブルにおいては、先読み用サブ変動パターン「31」～「50」が規定されていない。これにより、先読み演出が行われる場合及び先読み演出が行われない場合の双方の場合において、図174のステップS9105及びステップS9106で共通の方法によりサブ変動パターンの選択を行うことが可能であり、サブ変動パターンの決定に係る処理の効率化を図ることができる。その上で、先読み演出が行われる場合には、サブ変動パターン差替テーブルが参照されることにより、先読み演出パターンに対応した先読み用サブ変動パターンに差し替えることにより、先読み演出に合わせたサブ変動パターンで装飾図柄を変動させることができるようになっている。なお、サブ変動パターン選択テーブル及びサブ変動パターン差替テーブルは、プログラムROM1302に記憶されている。

#### 【1965】

また、図示しないが、サブ変動パターン選択テーブルとしては、第1演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、第2演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、及び、第3演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン選択テーブルにおいては、各サブ変動パターンに対して割り振られた乱数値範囲が互いに異なっており、また、第1演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、第2演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、及び、第3演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターンが、それぞれ設定されている。サブCPU1301は、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合には、第1演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合には、第2演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合には、第3演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択する。

#### 【1966】

同様に、サブ変動パターン差替テーブルとしては、第1演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、第2演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、及び、第3演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンと差し替え後のサブ変動パターンとの対応関係が互いに異なっており、また、先読み演出パターンの種別の一部が互いに異なっている。サブCPU1301は、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合には、第1演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合には、第2演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合には、第3演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替える。

#### 【1967】

ステップS9209において先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS9210の処理を実行した後、サブCPU1301は、既に決定されたサブ変動パターンを変動尺に応じたサブ変動パターンへと差し替える処理を行う（ステ

10

20

30

40

50

ップS 9 2 1 1)。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、既に決定されたサブ変動パターンが通常系のサブ変動パターン（図1 6 3～図1 6 5に示すデフォルトの変動パターンに対応するサブ変動パターン）である場合、必要に応じて変動時間を変更する。例えば、今回の特別図柄変動に対応する第1始動口入賞が発生した時点においては、当該第1始動口入賞が4個目の保留球に対応するものであり、4秒変動に対応するサブ変動パターンが選択されたが、その後保留が全て消化されて当該特別図柄変動に至った場合に、1 3秒変動に対応するサブ変動パターンに差し替える処理を行う。

#### 【1 9 6 8】

次に、サブCPU 1 3 0 1は、ステージチェンジフラグ（図1 8 1のステップS 9 2 7 3、ステップS 9 2 7 8、ステップS 9 2 8 1、及び、ステップS 9 2 8 5参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS 9 2 1 2）。ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、ステージチェンジワイプ色抽選処理を実行する（ステップS 9 2 1 3）。以下、ステージチェンジワイプ色抽選処理について説明する。

#### 【1 9 6 9】

上述したように、特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が所定回数（20回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合、演出番号「1 3 1」に対応する演出（図1 7 0参照）が行われる。演出番号「1 3 1」に対応する演出が行われた後は、表示装置1 0 0 7がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、第7予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「1 2 1」に対応する演出又は演出番号「1 2 2」に対応する演出（図1 6 9参照）が行われる。演出番号「1 2 1」に対応する演出が行われた後は、表示装置1 0 0 7がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、演出番号「1 2 2」に対応する演出を経由して移行する第5特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、表示装置1 0 0 7がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）に対応する背景へと移行する。

#### 【1 9 7 0】

このようにして移行後の演出ステージに対応する背景へと移行する際には、所定のワイプ画像が表示装置1 0 0 7に表示される。ワイプ画像は、各種の色（デフォルト色、金色、又は、特殊色）で表示することが可能となっている。具体的に、移行後の演出ステージが第1演出ステージである場合には、デフォルト色の第1演出ステージ用ワイプ画像、金色の第1演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第1演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第2演出ステージである場合には、デフォルト色の第2演出ステージ用ワイプ画像、金色の第2演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第2演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第3演出ステージである場合には、デフォルト色の第3演出ステージ用ワイプ画像、金色の第3演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第3演出ステージ用ワイプ画像が表示される。ステップS 9 2 1 3の処理において、サブCPU 1 3 0 1は、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ワイプ画像の色を決定する。図示しないが、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）ごとに、各種の色（デフォルト色、金色、及び、特殊色）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。

#### 【1 9 7 1】

また、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルとしては、第1ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第2ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第3ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第4ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第5ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、及び、第6ステージチェンジワイプ色抽選テーブルが設けられ

ており、これらのステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。第1ステージチェンジワイプ色抽選テーブル～第6ステージチェンジワイプ色抽選テーブルは、それぞれ、「1」～「6」の設定値に対応しており、サブCPU1301は、現在の設定値に対応するステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照するようになっている。そして、各ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、設定値が大きくなるにつれて特殊色が選択される確率が高くなるように、特殊色に対する乱数値範囲が設定されている。例えば、設定値が「2」である場合よりも「4」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高く、設定値が「4」である場合よりも「6」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高くなっている。これにより、特殊色のワイプ画像の出現頻度を通じて、設定値が示唆されるようになっている。

10

【1972】

なお、以上では、一例として、第7予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合（規定数到達ゲームにおいて第7予告演出が発生する場合を含む）に、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出が行われる前に、演出番号「131」に対応する演出が行われることとして説明した。しかし、この場合には、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出のみが行われ、演出番号「131」に対応する演出は行われなかったとしてもよい。また、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出、及び、演出番号「131」に対応する演出の双方の演出が行われることとしつつ、演出番号「131」に対応する演出が行われた後はワイプ画像が表示されず、演出番号「121」に対応する演出又は演出番号「122」に対応する演出が行われた後にのみワイプ画像が表示されることとしてもよい。このような構成を採用する場合、1回のステージチェンジにおいてワイプ画像が表示されるのは、1度だけということになる。これにより、当該ワイプ画像に対して、遊技者をより注目させることができる。

20

【1973】

また、詳細な説明は省略するが、所定の先読み演出が発生する場合には、ステージチェンジワイプ色抽選処理を、ステージチェンジゲームの前の特別図柄変動中に行うこととしてもよい。所定の先読み演出は、ステージチェンジゲームにおけるメイン変動パターンとして、第7予告演出に対応する変動パターンが決定された場合に、ステージチェンジゲームの前の特別図柄変動中に行われ得る先読み演出である。当該先読み演出においては、所定の画像が表示された状態でフリーズし、その状態のままステージチェンジゲームに移行する。この場合には、ステージチェンジゲームにおいて、ステップS9212及びステップS9213の処理を行わないようにしてもよい（前の特別図柄変動中に行われたステージチェンジワイプ色抽選処理の結果に基づいて、ワイプ画像を表示することとしてもよい）。また、所定の先読み演出は、一の演出ステージ（例えば、第2演出ステージ）においてのみ発生し得るように構成してもよい。

30

【1974】

ステップS9212においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS9213の処理を実行した後、サブCPU1301は、演出ステージに応じた演出抽選処理を実行する（ステップS9214）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終的に決定されたサブ変動パターン（ステップS9211の処理を実行することにより確定したサブ変動パターン）と、現在の演出ステージとに基づいて、具体的な演出内容を決定するための処理を行う。例えば、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合、サブCPU1301は、第1演出ステージ予告内容抽選処理（図130参照）を実行する。また、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合、サブCPU1301は、第2演出ステージ予告内容抽選処理を実行し、現在の演出ステージが第3演出ステージである場合、サブCPU1301は、第3演出ステージ予告内容抽選処理を実行する。第2演出ステージ予告内容抽選処理及び第3演出ステージ予告内容抽選処理においても、第1演出ステージ予告内容抽選処理と同様に、サブ変動パターンに基づいて、当該第1始動口入賞に係る特別図柄変

40

50

動中に行われる演出の内容が決定される。ステップ S 9 2 1 4 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【 1 9 7 5 】

< 各演出ステージにおける基本画面表示 >

図 1 8 4 ( a ) は、第 1 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図 1 8 4 ( b ) は、第 2 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図 1 8 4 ( c ) は、第 3 演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

#### 【 1 9 7 6 】

図 1 8 4 ( a ) に示すように、第 1 演出ステージにおいては、表示装置 1 0 0 7 における所定位置（例えば、左上）に、第 1 演出ステージの名称を示す第 1 演出ステージ名画像 9 1 0 1 が表示される。図 1 8 4 ( b ) に示すように、第 2 演出ステージにおいては、表示装置 1 0 0 7 における所定位置（例えば、左上）に、第 2 演出ステージの名称を示す第 2 演出ステージ名画像 9 1 0 2 が表示される。図 1 8 4 ( c ) に示すように、第 3 演出ステージにおいては、表示装置 1 0 0 7 における所定位置（例えば、左上）に、第 3 演出ステージの名称を示す第 3 演出ステージ名画像 9 1 0 3 が表示される。第 1 演出ステージ名画像 9 1 0 1、第 2 演出ステージ名画像 9 1 0 2、及び、第 3 演出ステージ名画像 9 1 0 3 は、それぞれ、表示装置 1 0 0 7 における同じ位置に表示されるようになっている。

#### 【 1 9 7 7 】

また、各演出ステージにおいては、カウンタ画像 9 1 0 4 が表示装置 1 0 0 7 に表示される。上述したように、カウンタ画像 9 1 0 4 は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）に対応する画像である。分母の数字（20）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（20回）を示すものである。分子の数字は、現在のステージ移行後変動カウント回数を示すものである。

#### 【 1 9 7 8 】

また、図 1 8 4 ( a ) に示すように、第 1 演出ステージにおいては、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2、及び、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が表示されている。上述したように、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2、及び、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 は、それぞれ、暗い態様と明るい態様とのうちの何れかの態様で表示することが可能である（図 1 6 2 参照）。その上で、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2、及び、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 は、第 1 演出ステージに滞在している間、常に表示されるようになっている。

#### 【 1 9 7 9 】

具体的に、擬似連演出が発生していない場合、及び、擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似 1」である場合、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2、及び、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 は、暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似 2」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 が明るく表示され、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 及び擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似 3」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1 及び擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2 が明るく表示され、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が暗く表示される。擬似連演出を経由してスーパーリーチに発展した場合には、当該スーパーリーチ中、擬似連段階報知用ベル画像 9 0 2 1、擬似連段階報知用スイカ画像 9 0 2 2、及び、擬似連段階報知用チェリー画像 9 0 2 3 が明るく表示される。

#### 【 1 9 8 0 】

また、図 1 8 4 ( b ) に示すように、第 2 演出ステージにおいては、ストックタイマ画像 9 1 1 0 が表示されている。ストックタイマ画像 9 1 1 0 は、「00 : 00」～「99 : 99」の何れかの数値（「PLAY TIME」）に対応する画像である。「PLAY TIME」は、スーパーリーチが行われる時間の長さを示しており、ストックタイマ画像

10

20

30

40

50



9 1 1 0の示す「PLAY TIME」に応じた時間に亘って、スーパーリーチにおける演出が行われることになる。このような「PLAY TIME」は、第2演出ステージ中に行われる演出(タイムストック予告)に応じて加算(ストック)される。

【1981】

図示しないが、タイムストック予告としては、第1タイムストック予告、第2タイムストック予告、及び、第3タイムストック予告が設けられている。第1タイムストック予告においては、所定のアイテムランプが発光するとともに、所定のアイテム装飾部(可動役物)がガタガタ動作し、当該アイテム装飾部が前方に飛び出すと同時に「PLAY TIME」として示される数値が増加する。アイテムランプは、アイテム装飾部の背面側に設けられた複数のLEDにより構成されている。アイテム装飾部は、遊技盤ユニット1010の所定箇所に(例えば、第2キャラ装飾部の一部として)設けられるとともに、透光性の素材(例えば、アクリル樹脂等)により形成されている。また、アイテム装飾部には、所定のアイテムを象った装飾が施されている。第2タイムストック予告においては、第1タイムストック予告のようなアイテムランプの発光及びアイテム装飾部のガタガタ動作はなく、突然「PLAY TIME」として示される数値が増加する。第3タイムストック予告においては、所定のエフェクトが表示装置1007に出現した後、当該エフェクトがアイテム装飾部に吸収されるような画像表示となると同時に「PLAY TIME」として示される数値が増加する。

【1982】

また、ストックタイマ画像9110の表示パターンは、背景画像の表示パターンと対応している。ストックタイマ画像9110として「00:00」が表示されている場合、背景画像は、デフォルトのパターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「05:00」~「30:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル1パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「35:00」~「60:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル2パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「65:00」~「95:00」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル3パターンで表示される。ストックタイマ画像9110として「99:99」が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベルMAXパターンで表示される。なお、ストックタイマ画像9110として、「00:01」~「04:99」、「30:01」~「34:99」、「60:01」~「64:99」、「95:01」~「99:98」の数値は表示されないようになっている。

【1983】

エフェクトレベル1パターンは、デフォルトのパターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベル2パターンは、エフェクトレベル1パターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベル3パターンは、エフェクトレベル2パターンと比較して大当たり期待度が高く、エフェクトレベルMAXパターンは、大当たり期待度が最も高くなっている。エフェクトレベル1パターン~エフェクトレベル3パターンでは、オレンジ色をベースとした背景画像が表示され、エフェクトレベルが高くなるにつれて、派手な表示態様となっている。エフェクトレベルMAXパターンでは、赤色をベースとした背景画像が表示される。

【1984】

また、図184(c)に示すように、第3演出ステージにおいては、キャラ登場用メーター画像9120が表示されている。キャラ登場用メーター画像9120は、左キャラ登場用メーター画像9120L及び右キャラ登場用メーター画像9120Rを含んで構成されている。左キャラ登場用メーター画像9120L及び右キャラ登場用メーター画像9120Rは、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【1985】

具体的に、左キャラ登場用メーター画像9120L及び右キャラ登場用メーター画像9120Rは、それぞれ、初期表示態様(メーターが溜まっていない状態)、レベル1表示

10

20

30

40

50

態様（メーターが１段階溜まっている状態）、レベル２表示態様（メーターが２段階溜まっている状態）、レベル３表示態様（メーターが３段階溜まっている状態）、及び、レベルMAX表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【１９８６】

キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターは、第３演出ステージ中に行われる演出（メーターＵＰ予告）に応じて溜まっていく。メーターＵＰ予告においては、メーターが１段階溜まる場合と２段階溜まる場合と３段階溜まる場合とがある。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベルMAX表示態様になると、左キャラクタ９１２１Ｌが表示装置１００７に登場する（スタンバイ状態になる）。右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベルMAX表示態様になると、右キャラクタ９１２１Ｒが表示装置１００７に登場する（スタンバイ状態になる）。

10

【１９８７】

左キャラクタ９１２１Ｌと右キャラクタ９１２１Ｒとのうち、左キャラクタ９１２１Ｌのみがスタンバイ状態になると、左キャラクタ９１２１Ｌに応じたスーパーリーチ（左キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ９１２１Ｌと右キャラクタ９１２１Ｒとのうち、右キャラクタ９１２１Ｒのみがスタンバイ状態になると、右キャラクタ９１２１Ｒに応じたスーパーリーチ（右キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ９１２１Ｌ及び右キャラクタ９１２１Ｒの双方のキャラクタがスタンバイ状態になると、双方のキャラクタに応じたスーパーリーチ（双方キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。

20

【１９８８】

左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、右キャラクタ９１２１Ｒが表示装置１００７に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行し、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、左キャラクタ９１２１Ｌが表示装置１００７に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行する。また、左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第１味方キャラクタが表示装置１００７に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。同様に、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第１味方キャラクタが表示装置１００７に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。また、双方キャラクタ用スーパーリーチにおいて、ボタン連打演出に成功すると、所定のスーパーリーチに発展する。これらの所定のスーパーリーチは、第１演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図１４６（a）参照）と同じスーパーリーチである。

30

【１９８９】

なお、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターが満タンではない場合においても、左キャラクタ９１２１Ｌ及び右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが表示装置１００７に表示されている。具体的に、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様が初期表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが表示装置１００７にデフォルト状態で表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様が初期表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが表示装置１００７にデフォルト状態で表示される。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル１表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが青色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル１表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが青色に点滅表示される。

40

【１９９０】

左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル２表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが緑色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル２表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが緑色に点滅表示される。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル３表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが赤色に点灯表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル３表示態様であ

50

る場合には、右キャラクター 9 1 2 1 R のシルエットが赤色に点灯表示される。このように、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターの段階が上がるにつれて、大当たり期待度が高くなっていく。

【 1 9 9 1 】

なお、キャラ登場用メーター画像 9 1 2 0 の示すメーターが満タンにならなくても、左キャラクター 9 1 2 1 L 乃至右キャラクター 9 1 2 1 R がスタンバイ状態になる場合がある。具体的に、装飾図柄がリーチ態様で表示されると、表示装置 1 0 0 7 の画面が回転しているような態様で表示され、当該回転の終了後、各種アイコンが停止表示されることがある。このようにして停止表示され得るアイコンとしては、左キャラクターアイコン、右キャラクターアイコン、「チェリー」アイコン等が設けられている。左キャラクターアイコンが停止表示されると、左キャラクター用スーパーリーチに移行する。右キャラクターアイコンが停止表示されると、右キャラクター用スーパーリーチに移行する。「チェリー」アイコンが停止表示されると、上記所定のスーパーリーチに移行する。

10

【 1 9 9 2 】

< 第 8 予告演出 >

図 1 8 5 ( a ) は、第 8 予告演出のフローを示す図である。図 1 8 5 ( b ) は、第 8 予告演出のタイムチャートを示す図である。図 1 8 5 ( c ) は、第 8 予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【 1 9 9 3 】

図 1 8 5 に示す第 8 予告演出は、第 2 演出ステージ ( 図 1 2 9 ( a ) 参照 ) において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 8 予告演出は、第 2 演出ステージにおいてのみ発生し得る。

20

【 1 9 9 4 】

演出番号「 1 5 1 」～「 1 5 5 」に対応する演出においては、まず、装飾図柄がテンパイする ( リーチ態様となる ) 予兆が発生する。当該予兆は、第 2 キャラランプ ( 図 1 7 0 ( c ) 参照 ) が点滅することにより、テンパイ煽りが発生することを示唆するものである。なお、以上では、各演出ステージに滞在している間、対応するキャラランプを常に点灯させることとして説明した。しかし、規定数到達ゲーム以外のゲームでは、対応するキャラランプを基本的に消灯させることとしてもよい。このように構成する場合には、第 2 キャラランプが点灯することを上記予兆としてもよい。

30

【 1 9 9 5 】

演出番号「 1 5 1 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「 1 5 2 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り ( テンパイ煽り ) に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像 ( テンパイ煽り失敗画像 ) が表示装置 1 0 0 7 に表示され、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「 1 5 3 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り ( テンパイ煽り ) に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像 ( テンパイ煽り成功画像 ) が表示装置 1 0 0 7 に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。

40

【 1 9 9 6 】

演出番号「 1 5 4 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り ( テンパイ煽り ) に係る画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像 ( テンパイ煽り成功画像 ) が表示装置 1 0 0 7 に表示されるとともに、「 P L A Y T I M E 」がストックされる演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。演出番号「 1 5 5 」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り ( テンパイ

50

煽り)に係る画像が表示装置1007に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像(テンパイ煽り成功画像)が表示装置1007に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、激熱予告に移行する。

【1997】

演出番号「152」～「155」に対応する演出において動作する所定の可動役物は、アイコン停止後予告において動作する可動役物(図145参照)と同じ可動役物である。また、演出番号「153」～「155」に対応する演出においてテンパイ煽り成功画像が表示されると、装飾図柄がリーチ態様で表示される。また、演出番号「153」「154」に対応する演出が行われた後、テンパイ成功後予告に移行し、テンパイ成功後予告が終了すると、第6特定スーパーリーチ、第7特定スーパーリーチ、及び、第1特定スーパーリーチのうちの何れかのスーパーリーチに発展する。テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる。

10

【1998】

特に、第6特定スーパーリーチに発展する場合には、テンパイ成功後予告において、第6特定スーパーリーチのタイトルを示す画像が表示装置1007に表示される。第6特定スーパーリーチにおいては、所定のスロットゲームが行われる。当該スロットゲームにおいては、「チェリー」アイコンを含む複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で変動表示された後停止表示される。スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示されると(3つ揃うと)、所定のスーパーリーチに発展する。当該所定のスーパーリーチは、第1演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ(図146(a)参照)と同じスーパーリーチである。従って、当該スロットゲームは、所定のスーパーリーチに移行するためのミッションと言える。

20

【1999】

スロットゲームが開始すると、ストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」が漸次減っていく。「PLAY TIME」が残存している(0よりも大きな値である)間、スロットゲームが繰り返し行われる。そして、「PLAY TIME」が0になったとき、スロットゲームが終了する。すなわち、スロットゲームは、「PLAY TIME」に応じた時間に亘って行われる。当該時間内に「チェリー」アイコンが3つ揃うとミッションをクリアしたことになり、所定のスーパーリーチに発展する。換言すれば、「PLAY TIME」は、ミッションをクリアするために与えられた制限時間ということになる。

30

【2000】

なお、上記のように、演出番号「154」に対応する演出においては、「PLAY TIME」がストックされるが、当該ストックは、上記第2タイムストック予告が行われたことによるものである。第2演出ステージにおいては、一の特別図柄変動中に、タイムストック予告と大当たり予告演出(例えば、第8予告演出)との双方が発生する場合がある。

【2001】

演出番号「155」に対応する演出が行われた後に移行する激熱予告においては、第1味方キャラクタ、第2味方キャラクタ、及び、第3味方キャラクタのうち、一又は複数のキャラクタが表示装置1007に登場する。そして、登場したキャラクタの組合せに応じたスーパーリーチへと発展する。激熱予告は、第1演出ステージ及び第3演出ステージにおいても発生し得る。

40

【2002】

上記予兆が発生し得るタイミングとしては、4つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から4.5秒経過時点から予兆が発生する場合(タイミング1)と、装飾図柄の変動開始から8.5秒経過時点から予兆が発生する場合(タイミング2)と、装飾図柄の変動開始から12.5秒経過時点から予兆が発生する場合(タイミング3)と、装飾図柄の変動開始から16.5秒経過時点から予兆が発生する場合(タイミング4)と、が設けられている。予兆は、これらの4つのタイミングのうちの一のタイミン

50

グで発生する。タイミング 2 においては、タイミング 1 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生し、タイミング 3 においては、タイミング 2 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生し、タイミング 4 においては、タイミング 3 と比較して、予兆に続く全ての演出が 4 秒遅れで発生する。図 1 8 5 ( b ) では、タイミング 1 についてのみ例示している。

#### 【 2 0 0 3 】

なお、図 1 8 5 ( c ) に示すように、演出番号「 1 5 2 」に対応する演出（タイミング 1 ）においては、各装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄）が変動開始から 1 1 秒経過時点（テンパイ煽り失敗画像の表示が終了する時点）で停止するようになっている。これにより、遊技者に対しては、テンパイ煽りに失敗した後ワイプ表示となつて通常背景へと戻ったときに各装飾図柄が停止しているように見せることができる。その結果、テンパイ煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。タイミング 2 ～ 4 についても、同様の観点から、各装飾図柄の停止タイミングが、それぞれ、変動開始から 1 5 秒経過時点、変動開始から 1 9 秒経過時点、変動開始から 2 3 秒経過時点となっている。

#### 【 2 0 0 4 】

##### < ロゴランプ予告演出 >

図 1 8 6 ( a ) は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。図 1 8 6 ( b ) 及び図 1 8 6 ( c ) は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

#### 【 2 0 0 5 】

上述したように、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。以下、ロゴランプについて、さらに詳細に説明する。

#### 【 2 0 0 6 】

ロゴカバーは、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部を備えている。第 1 ロゴ部には、第 1 ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第 2 ロゴ部には、第 2 ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第 3 ロゴ部には、第 3 ワードを示す形状を象った装飾が施されている。第 1 ワード、第 2 ワード、及び、第 3 ワードは、それぞれ、所定の単語（文字列）であり、本実施例では、便宜上、第 1 ワードを「 X 」、第 2 ワードを「 Y 」、第 3 ワードを「 Z 」と呼ぶ場合がある。第 1 ロゴ部は、ロゴカバーにおける左側部分に設けられており、第 2 ロゴ部は、ロゴカバーにおける中央部分に設けられており、第 3 ロゴ部は、ロゴカバーにおける右側部分に設けられている。

#### 【 2 0 0 7 】

ロゴランプは、第 1 ロゴランプと第 2 ロゴランプと第 3 ロゴランプとによって構成されている。第 1 ロゴランプは、第 1 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されており、第 2 ロゴランプは、第 2 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されており、第 3 ロゴランプは、第 3 ロゴ部の背面側に設けられた複数の LED により構成されている。これにより、第 1 ロゴランプを発光させることにより「 X 」の文字が点灯し、第 2 ロゴランプを発光させることにより「 Y 」の文字が点灯し、第 3 ロゴランプを発光させることにより「 Z 」の文字が点灯するような外観を作り出すことができる。

#### 【 2 0 0 8 】

本実施例では、このようなロゴランプを用いてロゴランプ予告演出が行われる。図 1 8 6 に示すロゴランプ予告演出は、第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ（図 1 2 9 ( a ) 参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。ロゴランプ予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

#### 【 2 0 0 9 】

具体的に、演出番号「 1 6 1 」に対応する演出は、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が所定時間（ 1 秒間）に亘って点灯した後、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が消灯する演出である。演出番号「 1 6 2 」に対応する演出は、第 1 ロゴランプ（「 X 」の文字）が所

10

20

30

40

50

定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯し（その間、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）の点灯が継続し）、その後、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）及び第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が消灯する演出である。

#### 【２０１０】

演出番号「１６３」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯し（その間、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）の点灯が継続し）、その後、第３ロゴランプ（「Ｚ」の文字）が点灯する（第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）及び第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）の点灯が継続する）演出である。第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）、及び、第３ロゴランプ（「Ｚ」の文字）の点灯は、当該特別図柄変動の終了時点まで継続する。

10

#### 【２０１１】

演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出は、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る演出となっている。「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」のように文字が順次点灯するにつれて、装飾図柄がテンパイとなる可能性が上がっていく。そして、全ての文字が点灯した場合（演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合）には、装飾図柄がテンパイとなることが確定する（必ずリーチ態様となる）。すなわち、ロゴランプ予告演出は、点灯しているロゴランプの個数が増えるにつれて大当たり期待度が高まる演出となっている。

20

#### 【２０１２】

図１８６（ｂ）では、第１演出ステージ又は第３演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合におけるタイムチャートを示している。ここでは、ロゴランプの点灯タイミングとして、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から５．５秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（１０秒テンパイ用）と、装飾図柄の変動開始から９．５秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（１４秒テンパイ用）と、が設けられている。第１演出ステージ及び第３演出ステージにおいては、装飾図柄がデフォルトの変動パターンで変動する場合、変動開始から１０秒後にリーチ態様となるとき（１０秒テンパイ）と変動開始から１４秒後にリーチ態様となるとき（１４秒テンパイ）とがある（図１６３及び図１６５参照）。

30

#### 【２０１３】

図１８６（ｂ）における２つのタイミングは、このような２種類のテンパイタイミングに対応している。これにより、装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となる場合には、図１８６（ｂ）における「１０秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。また、装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となる場合には、図１８６（ｂ）における「１４秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。

#### 【２０１４】

第２演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合には、ロゴランプの点灯タイミングとして、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から１０秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から１４秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１８秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング４）と、が設けられている。図１８６（ｃ）では、タイミング１についてのみ例示している。これらの４つのタイミングは、それぞれ、上述した第８予告演出が行われる４つのタイミングと対応している。これにより、第８予告演出においてテンパイ煽りが行われているタイミングで、ロゴランプを点灯させることが可能となっている。

40

#### 【２０１５】

50

以上で説明したロゴランプ予告演出は、擬似連演出の各段階においても行われる場合がある。すなわち、擬似連演出における「擬似１」、「擬似２」、及び「擬似３」のそれぞれで、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出の何れかが発生し得る。例えば、「擬似１」において装飾図柄の変動開始から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「X」の文字）が点灯し、「擬似２」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「X」の文字）が点灯し、「擬似３」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「X」の文字）が点灯する。このとき、例えば、「擬似１」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合には「擬似２」に移行しない一方、「擬似１」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合には「擬似２」に移行するようにしてもよい。また、「擬似２」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合には「擬似３」に移行しない一方、「擬似２」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合には「擬似３」に移行するようにしてもよい。また、「擬似３」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行しない一方、「擬似３」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行するようにしてもよい。

10

#### 【２０１６】

< 第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理 >

図１８７は、第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１８８は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１８９は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９０は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

20

#### 【２０１７】

図１８７に示す第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３０参照）の後に、サブ制御回路１３００により行われる処理である。

#### 【２０１８】

第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９３０１）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９３０２）。擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０３）。以下、擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１８８を用いて説明する。

30

#### 【２０１９】

擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９３２１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似３」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパイ変動パターン）と、「擬似３」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

40

#### 【２０２０】

擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パター

50

ンに基づいて、擬似3用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9322)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【2021】

一方、擬似連演出における「擬似3」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似3」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9323)。ステップS9322又はステップS9323の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【2022】

以上、図188を用いて、図187のステップS9303で行われる擬似3用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図187に説明を戻す。

【2023】

ステップS9302において擬似連演出が「擬似3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップS9303の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9304)。以下、擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図189を用いて説明する。

【2024】

擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9341)。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

20

【2025】

擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9342)。この処理において、サブCPU1301は、図188のステップS9322の処理が実行されている場合には、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図188のステップS9323の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が「擬似3」まで進行しない場合)には、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

30

【2026】

擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU1301は、擬似3用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9343)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU1301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似3」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

40

50



## 【2027】

一方、擬似3用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9344)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

## 【2028】

ステップS9341において擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似2」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する(ステップS9345)。ステップS9343、ステップS9344、又は、ステップS9345の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

## 【2029】

以上、図189を用いて、図187のステップS9304で行われる擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図187に説明を戻す。

## 【2030】

ステップS9301において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9304の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する(ステップS9305)。以下、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図190を用いて説明する。

20

## 【2031】

擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する(ステップS9361)。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(10秒テンパイ変動パターン)と、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン(14秒テンパイ変動パターン)とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

30

## 【2032】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する(ステップS9362)。この処理において、サブCPU1301は、図189のステップS9343又はステップS9344の処理が実行されている場合には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合(図189のステップS9345の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合)には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

40

## 【2033】

擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似1用ロゴランプ予告内容を決定する(ステップS9363)。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブCPU1301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブCPU1301は、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似1

50

」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

#### 【２０３４】

一方、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３６４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１８８のステップＳ９３２２の処理が実行されている場合には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１８８のステップＳ９３２３の処理が実行されている場合、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

10

#### 【２０３５】

擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

20

#### 【２０３６】

一方、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

30

#### 【２０３７】

ステップＳ９３６１において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似１」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３６７）。ステップＳ９３６３、ステップＳ９３６５、ステップＳ９３６６、又は、ステップＳ９３６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

40

#### 【２０３８】

以上、図１９０を用いて、図１８７のステップＳ９３０５で行われる擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１８７に説明を戻す。

#### 【２０３９】

ステップＳ９３０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

#### 【２０４０】

<第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理>

50

図 1 9 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 0 4 1 】

図 1 9 1 に示す第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 7 8 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 2 演出ステージである場合に、第 2 演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路 1 3 0 0 により行われる処理である。

【 2 0 4 2 】

第 2 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動中に第 8 予告演出（図 1 8 5 参照）が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 4 0 1）。この処理を実行するのに先立ち、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 2 演出ステージ予告内容抽選処理において、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中に行われる演出の内容を決定している。ステップ S 9 4 0 1 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動中に行われる演出として第 8 予告演出が決定されたか否かを判断する。

10

【 2 0 4 3 】

今回の特別図柄変動中に第 8 予告演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、ロゴランプ予告内容を決定する（ステップ S 9 4 0 2）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、ロゴランプ予告演出として、演出番号「1 6 1」～「1 6 3」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

20

【 2 0 4 4 】

一方、今回の特別図柄変動中に第 8 予告演出が発生しないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップ S 9 4 0 3）。ステップ S 9 4 0 2 又はステップ S 9 4 0 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 0 4 5 】

< 第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理 >

図 1 9 2 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 1 9 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図 1 9 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

30

【 2 0 4 6 】

図 1 9 2 に示す第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 7 8 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 3 演出ステージである場合に、第 3 演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路 1 3 0 0 により行われる処理である。

【 2 0 4 7 】

第 3 演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 4 5 1）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 4 5 2）。第 3 演出ステージにおいては、擬似連演出における段階が「擬似 2」までしか進行しないこととされている。以下、擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図 1 9 3 を用いて説明する。

40

【 2 0 4 8 】

擬似 2 用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階で 1 0 秒テンパイ又は 1 4 秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップ S 9 4 6 1）。この処理を実行するのに先立ち、サブ CPU 1 3 0 1

50

は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似2」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップS9461の処理において、サブCPU1301は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（10秒テンパイ停止パターン）と、「擬似2」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（14秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

【2049】

擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似2用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップS9462）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似2」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【2050】

一方、擬似連演出における「擬似2」の段階で10秒テンパイも14秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブCPU1301は、「擬似2」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップS9463）。ステップS9462又はステップS9463の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2051】

以上、図193を用いて、図192のステップS9452で行われる擬似2用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図192に説明を戻す。

【2052】

ステップS9451において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップS9452の処理を実行した後、サブCPU1301は、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップS9453）。以下、擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図194を用いて説明する。

【2053】

擬似1用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップS9471）。この処理を実行するのに先立ち、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似1」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップS9471の処理において、サブCPU1301は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から10秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（10秒テンパイ停止パターン）と、「擬似1」において装飾図柄が変動開始から14秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（14秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

【2054】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階で10秒テンパイ又は14秒テンパイが発生すると判断した場合、サブCPU1301は、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップS9472）。この処理において、サブCPU1301は、図193のステップS9462の処理が実行されている場合には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図188のステップS9463の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似2用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【2055】

10

20

30

40

50

擬似 2 用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブ CPU 1301 は、擬似 2 用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似 1 用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップ S 9 4 7 3）。この処理において、サブ CPU 1301 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブ CPU 1301 は、「擬似 2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「163」に対応する演出が決定されている場合、「擬似 1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブ CPU 1301 は、「擬似 2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「162」に対応する演出が決定されている場合、「擬似 1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」「162」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブ CPU 1301 は、「擬似 2」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「161」に対応する演出が決定されている場合、「擬似 1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」に対応する演出を決定する。

10

#### 【2056】

一方、擬似 2 用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブ CPU 1301 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似 1 用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップ S 9 4 7 4）。この処理において、サブ CPU 1301 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 1」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似 1」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「161」～「163」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

20

#### 【2057】

ステップ S 9 4 7 1 において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階で 10 秒テンパイも 14 秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブ CPU 1301 は、「擬似 1」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップ S 9 4 7 5）。ステップ S 9 4 7 3、ステップ S 9 4 7 4、又は、ステップ S 9 4 7 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2058】

以上、図 194 を用いて、図 192 のステップ S 9 4 5 3 で行われる擬似 1 用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図 192 に説明を戻す。

30

#### 【2059】

ステップ S 9 4 5 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2060】

<確変モードにおける画面表示>

図 195 は、確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

#### 【2061】

上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が 60000 msec となるような普通図柄の変動表示）が開始すると、ボーナスモードに移行する（図 129（a）参照）。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示（普通図柄変動）が行われている間（60000 msec に亘って）、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口 1151 に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

40

#### 【2062】

従って、確変モードにおいて、遊技者は、普通図柄変動パターンとして変動時間が 60000 msec である変動パターン（図 128 に示す変動パターン「05H」）が決定されることを期待しながら遊技を行う。このことから、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、当該普通図柄変動のパターンに応じた演出（ドラム変動演出）が行われるようになっている。

#### 【2063】

50

図 1 9 5 に示すように、確変モードにおいては、ドラム画像 9 2 0 1 ( 左ドラム画像 9 2 0 1 L、中ドラム画像 9 2 0 1 C、及び、右ドラム画像 9 2 0 1 R ) が表示装置 1 0 0 7 に表示される。ドラム画像 9 2 0 1 は、ドラム ( リール ) を模した画像となっている。そして、各ドラム画像 9 2 0 1 が表示される領域において、ドラム図柄 9 2 0 2 ( 左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R ) の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

#### 【 2 0 6 4 】

図 1 9 5 ( a ) に示す例では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、それぞれ変動しているような態様で表示されている。図 1 9 5 ( b ) に示す例では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、それぞれ、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、及び「チェリー」図柄として停止しているような態様で表示されている。このように、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、リールの変動表示及び停止表示 ( スロットゲーム ) を模した演出 ( ドラム変動演出 ) が行われる。

#### 【 2 0 6 5 】

なお、図 1 9 5 に示すように、確変モードにおいては、残り S T 回数画像 9 2 0 3 及び賞球数画像 9 2 0 4 も表示装置 1 0 0 7 に表示される。残り S T 回数画像 9 2 0 3 は、確変モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数 ( 残り S T 回数 ) に対応する画像である。確変モードが開始すると、残り S T 回数画像 9 2 0 3 として「 5 0 」が表示され、その後、特別図柄変動が 1 回行われるごとに、残り S T 回数画像 9 2 0 3 として示される数字が 1 ずつ減っていく。残り S T 回数画像 9 2 0 3 として示される数字が「 0 」になると、確変モードが終了し、通常モードへと移行する。賞球数画像 9 2 0 4 は、初当たりモードに移行してから払い出された遊技球の合計数に対応する画像である。

#### 【 2 0 6 6 】

ここで、本実施例では、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードを、第 1 ボーナスモードと呼ぶこととする。第 1 ボーナスモードにおいては、確変モードと同様に、特別図柄変動が 1 回行われるごとに残り S T 回数を示す値が更新 ( 1 減算 ) される。そして、残り S T 回数を示す値が 0 になると、第 1 ボーナスモードから通常モードに移行する。そこで、確変モードと第 1 ボーナスモードとを合わせて、残り S T 回数減算モードとも呼ぶこととする。なお、確変モードから第 1 ボーナスモードに移行した場合、確変モードにおける残り S T 回数は、リセットされず、第 1 ボーナスモードにおいても当該残り S T 回数が引き継がれる。本実施例では、残り S T 回数減算モードのことを、確変モードと呼んでいる場合もある。

#### 【 2 0 6 7 】

これに対し、確変モードにおいて大当たり遊技状態の開始条件が成立した場合にも、ボーナスモードに移行する ( 図 1 2 9 ( a ) 参照 )。本実施例では、大当たり遊技状態の開始を契機として移行するボーナスモードを、第 2 ボーナスモードと呼ぶこととする。第 2 ボーナスモードに移行すると、残り S T 回数はリセットされ、第 2 ボーナスモードにおいて、残り S T 回数は更新 ( 管理 ) されない。第 2 ボーナスモードが終了するとき、リミッタに到達していなければ、残り S T 回数として「 5 0 」がセットされる。

#### 【 2 0 6 8 】

< ドラム変動演出決定処理 >

図 1 9 6 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

#### 【 2 0 6 9 】

図 1 9 6 に示すドラム変動演出決定処理は、遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過したこと ( ゲート通過 ) を契機として、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理 ( 図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照 ) において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、通過ゲート 1 1 2 6 を遊技球が通過したことを示す球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過したことを認識することができる

。球通過検出器通過検出コマンドは、球通過検出器通過検出処理において主制御回路 1 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 2 0 7 0 】

ドラム変動演出決定処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1 は、現在の演出モードが確変モード（図 1 2 9（a）参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 0 1）。ワークRAM 1 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブCPU 1 3 0 1 は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

【 2 0 7 1 】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1 は、今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 2 8 に示す変動パターン「0 5 H」）であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 0 2）。球通過検出器通過検出コマンドに普通図柄変動パターンを示す情報が含まれているため、球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、サブCPU 1 3 0 1 は、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動パターンを認識することができる。

【 2 0 7 2 】

今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1 は、残りST回数が所定回数（10回）以上であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 0 3）。残りST回数は、残りST回数減算モード（確変モード及び第1ボーナスモード）において行われる特別図柄変動の残り回数である。残りST回数を示す値は、ワークRAM 1 3 0 3 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【 2 0 7 3 】

残りST回数が所定回数（10回）未満であると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1 は、ST回復が確定しているか（大当り遊技状態に移行することが決定されているか）否かを判断する（ステップ S 9 5 0 4）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1 は、現在行われている特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、ST回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断する。上述したように、大当り遊技状態の終了後は、確変フラグがONにセットされ（図 1 2 5 参照）、確変モードに復帰する（STが回復する）。ただし、当該大当り遊技状態が実行されることにより、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（5回）となる場合（リミッタに到達する場合）には、確変モードに復帰せず、通常モードに移行する。そこで、この場合には、ST回復が確定していないと判断することとしてもよい。

【 2 0 7 4 】

ステップ S 9 5 0 2 において今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、又は、ステップ S 9 5 0 4 においてST回復が確定していない（大当り遊技状態に移行することが決定されていない）と判断した場合、サブCPU 1 3 0 1 は、ドラム変動演出パターンをハズレパターンに決定する（ステップ S 9 5 0 5）。ハズレパターンとしては、全部ハズレパターン及び一部ハズレパターンが設けられている。全部ハズレパターンは、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 Rとして、全て異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。一部ハズレパターンは、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 Rのうち、2つの図柄として同じ図柄が停止表示され、残りの1つの図柄として当該2つの図柄とは異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。

【 2 0 7 5 】

全部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄 9 2 0 2 Lとして「ベル」図柄が

10

20

30

40

50

停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「チェリー」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「ベル」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。一部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「ベル」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「スイカ」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄 9 2 0 2 L として「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄 9 2 0 2 C として「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。

10

#### 【 2 0 7 6 】

ステップ S 9 5 0 5 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数のハズレパターン（複数の全部ハズレパターン及び複数の一部ハズレパターン）のなかから一のハズレパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。ステップ S 9 5 0 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【 2 0 7 7 】

ステップ S 9 5 0 3 において残り S T 回数が所定回数（ 1 0 回）以上であると判断した場合、又は、ステップ S 9 5 0 4 において S T 回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ドラム変動演出パターンを当りパターンに決定する（ステップ S 9 5 0 6）。当りパターンは、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として、全て同じ図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。当りパターンとしては、例えば、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R として、全て「ベル」図柄が停止表示されるパターン、全て「スイカ」図柄が停止表示されるパターン、全て「チェリー」図柄が停止表示されるパターン等の複数のパターンが設けられている。ステップ S 9 5 0 6 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数の当りパターンのなかから一の当りパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。

20

30

#### 【 2 0 7 8 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、ハズレ長変動先読み抽選を実行する（ステップ S 9 5 0 7）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、ハズレ長変動先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップ S 9 5 0 8）。ハズレ長変動先読み抽選に当選したと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ハズレ長変動先読みフラグをオンにセットする（ステップ S 9 5 0 9）。これにより、以降のドラム変動演出において、普通図柄ハズレ長変動が決定されたことが示唆される（ハズレ長変動先読み演出が行われる）ことになる（図 1 9 7 参照）。ハズレ長変動先読みフラグは、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときにオフにセットされる。

40

#### 【 2 0 7 9 】

ステップ S 9 5 0 8 においてハズレ長変動先読み抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップ S 9 5 0 9 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【 2 0 8 0 】

< ドラム変動演出開始時処理 >

図 1 9 7 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

#### 【 2 0 8 1 】

50



図 1 9 7 に示すドラム変動演出開始時処理は、遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄の可変表示開始処理（図 4 3 のステップ S 2 9 3 参照）において普通図柄の可変表示が開始するときに主制御回路 1 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

#### 【 2 0 8 2 】

ドラム変動演出開始時処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、現在の演出モードが確変モード（図 1 2 9 ( a ) 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 2 1 ）。ワーク RAM 1 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブ CPU 1 3 0 1 は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

10

#### 【 2 0 8 3 】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターン（図 1 9 6 のステップ S 9 5 0 5 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 9 5 2 2 ）。

20

#### 【 2 0 8 4 】

今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンではないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンであると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ハズレ長変動先読みフラグ（図 1 9 6 のステップ S 9 5 0 9 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 5 2 3 ）。

#### 【 2 0 8 5 】

ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ドラム変動演出パターンを先読みパターンに変更する（ステップ S 9 5 2 4 ）。先読みパターンは、上述した一部ハズレパターンである。

30

#### 【 2 0 8 6 】

ステップ S 9 5 2 4 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターン（図 1 9 6 のステップ S 9 5 0 5 参照）が全部ハズレパターンである場合、乱数値に基づく抽選を行うことにより、複数の一部ハズレパターンのなかから一の一部ハズレパターンを選択し、今回の普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンを、当該選択された一部ハズレパターンに差し替える。なお、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンが一部ハズレパターンである場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、このような差し替え処理は行わず、既に決定されているドラム変動演出パターンを維持する。ステップ S 9 5 2 4 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

40

#### 【 2 0 8 7 】

< ドラム変動演出の具体的態様 >

図 1 9 8 は、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。図 1 9 9 ~ 図 2 0 1 は、ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

#### 【 2 0 8 8 】

50

上述したように、本実施例では、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）が最大４個まで保留される。図１９８（ａ）では、一の普通図柄変動が行われている状況において３個の保留球が存在し、今回の普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、１個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、２個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、３個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されている状態を示している。

#### 【２０８９】

図１９８（ｂ）では、図１９８（ａ）に示す状態の後、当該普通図柄変動が行われている間に、１個の遊技球が通過ゲート１１２６を通過し、当該通過に伴う普通抽選（４個目の保留球）に対応する普通図柄変動の変動時間として６０００００ｍｓが決定された状態を示している。図１９８（ｃ）では、図１９８（ｂ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図１９８（ｄ）では、図１９８（ｃ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図１９８（ｅ）では、図１９８（ｄ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図１９８（ｆ）では、図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（６０００００ｍｓ）が行われている状態を示している。

#### 【２０９０】

図１９９（ａ）では、図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｂ）では、図１９９（ａ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【２０９１】

図１９９（ｃ）では、図１９８（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｄ）では、図１９９（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【２０９２】

図１９９（ｅ）では、図１９８（ｄ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｆ）では、図１９９（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｄ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【２０９３】

図１９９（ｇ）では、図１９８（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｈ）では、図１９９（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ

10

20

30

40

50

、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【 2 0 9 4 】

図 1 9 9 ( i ) では、図 1 9 8 ( f ) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 1 9 9 ( j ) では、図 1 9 9 ( i ) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 ( f ) に示す普通図柄変動の変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s であることに対応して、図 1 9 9 ( j ) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示されている。図 1 9 9 ( k ) では、「 B O N U S 」が開始する ( ボーナスモードに移行する ) ことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。

10

#### 【 2 0 9 5 】

以上のように、1回のドラム変動演出は、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示、並びに、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の停止表示により構成される。左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示は、普通図柄変動の開始と同時に開始し、5 0 0 m s に亘って行われ、各ドラム図柄 9 2 0 2 は、同時に停止する。ここで、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合には、普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であるため、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の停止タイミングは、普通図柄の停止タイミングと一致している。

20

#### 【 2 0 9 6 】

また、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の停止表示は、1 5 0 0 m s に亘って行われる。従って、一のドラム変動演出において左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動が停止してから 1 5 0 0 m s 経過後に、次のドラム変動演出の変動表示を開始させることが可能である。一方、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄変動が終了してから ( 普通図柄が停止してから ) 普通電動役物 1 1 4 6 の開放が終了するまでの時間は、1 5 0 0 m s である。従って、一の普通図柄変動において普通図柄が停止してから 1 5 0 0 m s 経過後に、次の普通図柄変動を開始させることが可能である。これにより、ドラム変動演出のサイクルと普通図柄変動のサイクルとを一致させることができるようになっている。

30

#### 【 2 0 9 7 】

図 1 9 9 では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定されたものの、ハズレ長変動先読み抽選に当選しなかった例について示している。これに対し、図 2 0 0 では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定され、ハズレ長変動先読み抽選に当選した例について示している。

#### 【 2 0 9 8 】

図 2 0 0 ( a ) では、図 1 9 8 ( a ) 及び ( b ) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 0 ( b ) では、図 2 0 0 ( a ) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 ( a ) 及び ( b ) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であることに対応して、図 2 0 0 ( b ) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示されている。

40

#### 【 2 0 9 9 】

図 2 0 0 ( c ) では、図 1 9 8 ( c ) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 0 ( d ) では、図 2 0 0 ( c ) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄

50

9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 ( c ) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 2 0 0 ( d ) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【 2 1 0 0 】

図 2 0 0 ( e ) では、図 1 9 8 ( d ) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 0 ( f ) では、図 2 0 0 ( e ) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 ( d ) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 2 0 0 ( f ) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されている。

10

【 2 1 0 1 】

図 2 0 0 ( g ) では、図 1 9 8 ( e ) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 0 ( h ) では、図 2 0 0 ( g ) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 ( e ) に示す普通図柄変動の変動時間が 5 0 0 m s であり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図 2 0 0 ( h ) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されている。

20

【 2 1 0 2 】

図 2 0 0 ( i ) では、図 1 9 8 ( f ) に示す状態において、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が変動表示されている様子を示している。図 2 0 0 ( j ) では、図 2 0 0 ( i ) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が停止表示された様子を示している。図 1 9 8 ( f ) に示す普通図柄変動の変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s であることに対応して、図 2 0 0 ( j ) では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示されている。図 2 0 0 ( k ) では、「 B O N U S 」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。

30

【 2 1 0 3 】

このように、図 2 0 0 に示す例では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示される（図 2 0 0 ( j ) 参照）よりも前に、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、一部ハズレパターンで停止表示されており（図 2 0 0 ( d )、図 2 0 0 ( f )、及び、図 2 0 0 ( h ) 参照）、これにより、普通図柄ハズレ長変動が決定された（普通図柄ハズレ長変動に当選した）ことが示唆されている。なお、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合であっても、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が一部ハズレパターンで停止表示される可能性は存在する（図 1 9 6 のステップ S 9 5 0 5 参照）。普通図柄ハズレ長変動に当選していないにもかかわらず、一部ハズレパターンが出現した場合、当該一部ハズレパターンの停止表示は、ガセ演出であると言える。

40

【 2 1 0 4 】

以上では、ハズレ長変動先読み演出として、一部ハズレパターンが停止表示される例について説明した。ハズレ長変動先読み演出は、この例に限定されず、例えば、図 2 0 1 に示すようなハズレ長変動先読み演出を採用することとしてもよい。

【 2 1 0 5 】

50

図 201 (a) では、図 198 (a) 及び (b) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子を示している。図 201 (b) では、図 201 (a) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示された様子を示している。図 198 (a) 及び (b) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms であることに対応して、図 201 (b) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【2106】

図 201 (c) では、図 198 (c) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子を示している。図 201 (d) では、図 201 (c) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示された様子を示している。図 198 (c) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms であることに対応して、図 201 (d) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【2107】

図 201 (e) では、図 198 (d) 及び (e) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子を示している。上述したように、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R の変動表示は、通常 500ms に亘って行われる。これに対し、図 201 (e) に示す変動表示は、4500ms に亘って行われる。図 201 (f) では、図 201 (e) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示された様子を示している。図 198 (d) 及び (e) に示す普通図柄変動の変動時間が 500ms であることに対応して、図 201 (f) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が、ハズレパターンで停止表示されている。

#### 【2108】

図 201 (g) では、図 198 (f) に示す状態において、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が変動表示されている様子を示している。図 201 (h) では、図 201 (g) に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が停止表示された様子を示している。図 198 (f) に示す普通図柄変動の変動時間が 600000ms であることに対応して、図 201 (h) では、左ドラム図柄 9202L、中ドラム図柄 9202C、及び、右ドラム図柄 9202R が、当りパターンで停止表示されている。図 201 (i) では、「BONUS」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置 1007 に表示されている。

#### 【2109】

図 201 に示す例では、図 198 (d) に示す普通図柄変動及び図 198 (e) に示す普通図柄変動（2回の普通図柄変動）が行われる間に、1回のドラム変動演出が行われることとされている。これにより、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。このように、ハズレ長変動先読み演出としては、複数回の普通図柄変動が行われる間に1回のドラム変動演出が行われるように構成してもよい。なお、このような通常よりも長いドラム変動演出（長時間ドラム変動演出）は、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われることが望ましいが、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合にも行われることとしてもよい。普通図柄ハズレ長変動に当選している場合及び普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合の双方の場合に長時間ドラム変動演出が行われ得るような形態においては、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、高確率で長時間ドラム変動演出が行われ得るように構成するとよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 1 0 】

以上、図 1 9 9 ~ 図 2 0 1 では、残り S T 回数が所定回数（ 1 0 回 ）以上である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された例について説明した。この場合には、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示される。これに対し、残り S T 回数が所定回数（ 1 0 回 ）未満である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された場合には、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、ハズレパターンで停止表示される（図 1 9 6 のステップ S 9 5 0 3 参照）。

10

## 【 2 1 1 1 】

普通図柄ハズレ長変動は、長時間（ 6 0 0 0 0 0 m s ）に亘って行われるところ、残り S T 回数が少なくなってから普通図柄ハズレ長変動が発生する場合には、普通図柄ハズレ長変動が行われている途中で、確変モード（確変遊技状態）が終了することになる。確変遊技状態が終了すると、第 2 特別抽選の結果が小当たりとなった場合に第 2 特別図柄の変動時間が非常に長くなるため（図 1 2 6 参照）、小当たり用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球を入賞させることがほとんどできなくなってしまう。従って、この場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選した意義が没却されてしまうため、当りパターンを出現させることを控えることとしている。

## 【 2 1 1 2 】

20

なお、普通図柄ハズレ長変動の変動時間は、 6 0 0 0 0 0 m s であることとして説明しているが、この例に限定されない。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、 6 0 秒、 9 0 秒、 1 2 0 秒、 1 5 0 秒、 1 8 0 秒、 2 1 0 秒、 2 4 0 秒、 2 7 0 秒、 3 0 0 秒、及び、 6 0 0 秒といった複数の変動時間が設けられることとしてもよい。この場合、当りパターンを出現させることが可能な残り S T 回数を、普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、 T 1 秒（例えば、 6 0 秒）及び T 2 秒（例えば、 1 2 0 秒）（ T 1 < T 2 ）が設けられている場合、 T 1 秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残り S T 回数が N 1 回（例えば、 1 0 回）以上であることを条件として当りパターンを出現させる一方、 T 2 秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残り S T 回数が N 2 回（例えば、 2 0 回）以上（ N 1 < N 2 ）であることを条件として当りパターンを出現させることとしてもよい。

30

## 【 2 1 1 3 】

また、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残り S T 回数に応じて、当りパターンの様子を異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残り S T 回数が 4 0 回以上である場合には、ドラム図柄 9 2 0 2 として「チェリー」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残り S T 回数が 2 0 回以上 4 0 回未満である場合には、ドラム図柄 9 2 0 2 として「スイカ」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残り S T 回数が 2 0 回未満である場合には、ドラム図柄 9 2 0 2 として「ベル」図柄を停止表示させることとしてもよい。

40

## 【 2 1 1 4 】

また、以上では、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が、普通図柄変動の開始と同時に開始されることとして説明した。ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示の開始タイミングは、この例に限定されず、普通図柄変動が行われている途中で、ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示が開始されることとしてもよい。例えば、普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点から、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が開始されることとしてもよい。この場合には、例えば、一の普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点から 1 5 0 0 m s 経過時点に亘って、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の変動表示が行われ、当該普通図柄変

50

動が開始されてから 1 5 0 0 m s 経過時点から、次の普通図柄変動が開始されてから 1 0 0 0 m s 経過時点までの間、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R の停止表示が行われるように構成することが可能である。

#### 【 2 1 1 5 】

このように、2 回の普通図柄変動に跨るようにして、ドラム図柄 9 2 0 2 の変動表示及び停止表示を行うことにより、例えば、図 1 9 8 ( e ) に示す普通図柄変動が行われている間に（例えば、当該普通図柄変動が開始されてから 1 5 0 0 m s 経過時点から）、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R を、当りパターン（図 1 9 9 ( j ) 参照）で停止表示させることが可能となる。これにより、図 1 9 8 ( f ) に示す普通図柄ハズレ長変動が開始される前に、図 1 9 9 ( j ) に示す停止表示が行われることになるため、結果として、普通図柄ハズレ長変動が開始された後、即座に、図 1 9 9 ( k ) に示すような画像を表示することができるようになる。この観点から、図 1 9 9 ( j ) に示す停止表示は、普通図柄ハズレ長変動が開始される前、あるいは、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了することとしてもよい。

10

#### 【 2 1 1 6 】

なお、以上では、図 1 9 9 ( j ) に示す停止表示が行われてから図 1 9 9 ( k ) に示すような画像が表示され、その後又はそれと同時に普通図柄ハズレ長変動が開始することとして説明した。普通図柄ハズレ長変動が開始するに当たっては、図 1 9 9 ( j ) に示す停止表示と図 1 9 9 ( k ) に示すような画像の表示とのうちの何れか一方を行わないように構成してもよいし、双方の表示を行わないように構成してもよい。また、図 1 9 9 ( j ) に示す停止表示及び図 1 9 9 ( k ) に示すような画像の表示に代えて（又は、それらの表示に加えて）、小さな図柄を表示することにより、普通図柄ハズレ長変動が開始することを示すように構成してもよい。

20

#### 【 2 1 1 7 】

< 普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出 >

図 2 0 2 及び図 2 0 3 は、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

#### 【 2 1 1 8 】

以上で説明したように、確変モード（図 1 2 9 ( a ) 参照）において、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が 6 0 0 0 0 0 m s e c となるような普通図柄の変動表示）が開始すると、第 1 ボーナスモードに移行する。第 1 ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出が行われる。普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出においては、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に対応する時間を示す画像であり、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像を通じて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が示唆される。

30

#### 【 2 1 1 9 】

図 2 0 2 ( a ) では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が、当りパターンで停止表示された後（図 1 9 9 ( j ) 参照）、当該ドラム図柄 9 2 0 2 の表示が終了したときに表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、「 B O N U S 」が開始する（第 1 ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像（図 1 9 9 ( k ) 参照）の一例である。この例では、普通図柄ハズレ長変動として 6 0 0 0 0 0 m s の普通図柄変動が開始したことに伴って、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a は、「 6 0 0 : 0 0 」という数字に対応する画像となっている。

40

#### 【 2 1 2 0 】

図 2 0 2 ( a ) に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図 2 0 2 ( b ) ~ ( j ) に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 d 普通

50

図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j と、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j は、それぞれ、順次短時間（例えば、5 0 0 m s 程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

#### 【 2 1 2 1 】

図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j は、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j と、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j の色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 j が表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

10

#### 【 2 1 2 2 】

以上では、第 1 ボーナスモードの開始時に普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される例について説明したが、第 1 ボーナスモードの途中で普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることもある。

20

#### 【 2 1 2 3 】

第 1 ボーナスモードにおいては、第 2 特別抽選の結果が大当たりとなった可能性を示唆する演出として、第 1 ボーナスモード中バトル演出が行われる場合がある。第 1 ボーナスモード中バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示装置 1 0 0 7 に表示される。このような第 1 ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破したときに、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることがある。すなわち、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、第 2 特別抽選の結果が大当たりとなったことの期待度が相対的に高い状況において表示され得ようになっている。

30

#### 【 2 1 2 4 】

図 2 0 3 ( a ) では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a が表示装置 1 0 0 7 に表示されている。この例では、第 1 ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破した時点における普通図柄ハズレ長変動の残り時間が約 3 0 0 0 0 m s であることに対応して、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a は、「 3 0 : 0 0 」という数字に対応する画像となっている。

#### 【 2 1 2 5 】

図 2 0 3 ( a ) に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図 2 0 3 ( b ) ~ ( j ) に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j と、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a ~ j は、それぞれ、順次短時間（例えば、5 0 0 m s 程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

40

#### 【 2 1 2 6 】

普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 a ~ j と同様に、図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a ~ j は、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 a 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像

50



9 2 1 1 b 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 c 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 d 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 e 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 f 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 g 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 h 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 i 普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j と、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j の色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 j が表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

#### 【2 1 2 7】

なお、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像によって示される数字は、必ずしも、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に厳密に対応しているわけではない。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像としては、複数の残り時間（例えば、1 0 秒、3 0 秒、6 0 秒、9 0 秒、1 2 0 秒、1 5 0 秒、1 8 0 秒、2 1 0 秒、2 4 0 秒、2 7 0 秒、3 0 0 秒、及び、6 0 0 秒）に対応する画像が設けられている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されるとき、当該時点における普通図柄ハズレ長変動の（実際の）残り時間に最も近い残り時間に対応する画像が選択され、当該選択された普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される。図 2 0 2 に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 0 は、6 0 0 秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像であり、図 2 0 3 に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像 9 2 1 1 は、3 0 秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像である。

#### 【2 1 2 8】

本実施例では、以上で説明したような普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されているとき、ドラム変動演出が行われない（左ドラム図柄 9 2 0 2 L、中ドラム図柄 9 2 0 2 C、及び、右ドラム図柄 9 2 0 2 R が表示装置 1 0 0 7 に表示されない）ようになっている。

#### 【2 1 2 9】

< 第 1 ボーナスモード中大当たり時処理 >

図 2 0 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中大当たり時処理を示すフローチャートである。

#### 【2 1 3 0】

図 2 0 4 に示す第 1 ボーナスモード中大当たり時処理は、第 1 ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態の開始条件が成立し、当該大当たり遊技状態が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において行われる処理である。上述したように、第 1 ボーナスモードは、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードである。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、大当たり開始コマンドを受信することにより、大当たり遊技状態が開始することを認識することができる。

#### 【2 1 3 1】

第 1 ボーナスモード中大当たり時処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップ S 9 6 0 1）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図 2 0 7 を用いて説明する。

#### 【2 1 3 2】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモードから第 2 ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 0 2）。第 2 ボーナスモードは、確変モード又は第 1 ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態の開始条件が成立したことを契機として移行するボーナスモードである。ステップ S 9 6 0 2 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、ワーク RAM 1 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第 2 ボーナスモードを示す情報を格納する。その後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2 1 3 3】

< 第 2 ボーナスモード終了時処理 >

図 2 0 5 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

## 【 2 1 3 4 】

図 2 0 5 に示す第 2 ボーナスモード終了時処理は、第 2 ボーナスモードにおいて大当たり遊技状態が終了するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、大当たり終了コマンドを受信することにより、大当たり遊技状態が終了することを認識することができる。大当たり終了コマンドは、例えば、大当たりフラグがクリアされたときに主制御回路 1 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

## 【 2 1 3 5 】

第 2 ボーナスモード終了時処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回の大当たり遊技状態によりリミッタ回数に到達したか否かを判断する（ステップ S 9 6 2 1）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、初当たりから実行された大当たり遊技状態の回数が所定回数（5 回）である（今回終了する大当たり遊技状態が初当たり以降（初当たりを含めて）5 回目の大当たり遊技状態である）か否かを判断する。

10

## 【 2 1 3 6 】

今回の大当たり遊技状態によりリミッタ回数に到達していないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動中である（現在、普通図柄ハズレ長変動が行われているところである）か否かを判断する（ステップ S 9 6 2 2）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄の変動表示が開始した後、当該普通図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。サブ CPU 1 3 0 1 は、上述した普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動を開始することを認識することができる。また、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図 1 2 8 参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブ CPU 1 3 0 1 は、当該普通図柄変動パターンの変動時間を認識することができる。そして、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路 1 3 0 0 によって管理されている。普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、所定の周期で行われるタイマ更新処理（図示せず）によって更新される。ステップ S 9 6 2 2 の処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 0 よりも大きい場合に、普通図柄ハズレ長変動中であると判断する。

20

## 【 2 1 3 7 】

普通図柄ハズレ長変動中であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 2 ボーナスモードから第 1 ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 2 3）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、ワーク RAM 1 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第 1 ボーナスモードを示す情報を格納する。

30

## 【 2 1 3 8 】

一方、普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 2 ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 2 4）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、ワーク RAM 1 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。

## 【 2 1 3 9 】

次に、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 6 2 5）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 2 8 に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。なお、本実施例では、大当たり遊技状態中に遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過した場合においても、非大当たり遊技状態中と同様に、普通抽選が行われる（普通図柄変動パターンが決定される）こととしている。当該ゲート通過に対応する普通図柄変動は、大当たり遊技状態中に行われることとしてもよいし、大当たり遊技状態の終了後に行われることとしてもよい。

40

## 【 2 1 4 0 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、大当

50

りに当選しているか否かを判断する（ステップS 9 6 2 6）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当たりに当選していると判断する。

【2 1 4 1】

ステップS 9 6 2 3の処理を実行した後、ステップS 9 6 2 5において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップS 9 6 2 6において大当たりに当選していると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップS 9 6 2 7）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図2 0 7を用いて説明する。ステップS 9 6 2 7の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

10

【2 1 4 2】

ステップS 9 6 2 1において今回の大当たり遊技状態によりリミッタ回数に到達したと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、第2ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（ステップS 9 6 2 8）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、ワークRAM 1 3 0 3の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、通常モードを示す情報を格納する。

【2 1 4 3】

ステップS 9 6 2 6において大当たりに当選していないと判断した場合、又は、ステップS 9 6 2 8の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップS 9 6 2 9）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図2 0 8を用いて説明する。ステップS 9 6 2 9の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

20

【2 1 4 4】

<第1ボーナスモード終了時処理>

図2 0 6は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【2 1 4 5】

図2 0 6に示す第1ボーナスモード終了時処理は、第1ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了するときに、サブ制御回路1 3 0 0により演出態様決定処理（図5 3のステップS 5 0 4参照）において行われる処理である。なお、上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路1 3 0 0によって管理されており、サブ制御回路1 3 0 0は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を参照することにより、普通図柄ハズレ長変動が終了することを認識することができる。

30

【2 1 4 6】

第1ボーナスモード終了時処理において、まず、サブCPU 1 3 0 1は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップS 9 6 4 1）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図1 2 8に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

40

【2 1 4 7】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、大当たり当選しているか否かを判断する（ステップS 9 6 4 2）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当たり当選していると判断する。

【2 1 4 8】

ステップS 9 6 4 1において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップS 9 6 4 2において大当たり当選していると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップS 9 6 4 3）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図2 0 7を用いて説明する。

50

## 【 2 1 4 9 】

ステップ S 9 6 4 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップ S 9 6 4 4）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図 2 0 8 を用いて説明する。

## 【 2 1 5 0 】

ステップ S 9 6 4 3 又はステップ S 9 6 4 4 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップ S 9 6 4 5）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。その後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

## 【 2 1 5 1 】

< 賞球数カウンタ加算処理 >

図 2 0 7 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

## 【 2 1 5 2 】

図 2 0 7 に示す賞球数カウンタ加算処理は、第 1 ボーナスモード中大当り時処理（図 2 0 4 のステップ S 9 6 0 1 参照）、第 2 ボーナスモード終了時処理（図 2 0 5 のステップ S 9 6 2 7 参照）、又は、第 1 ボーナスモード終了時処理（図 2 0 5 のステップ S 9 6 4 3 参照）において行われる処理である。

## 【 2 1 5 3 】

賞球数カウンタ加算処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、エキストラゲームフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 6 6 1）。エキストラゲームフラグは、エキストラゲームが発生したことを示すフラグである。本実施例では、確変モードから第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードに移行し、当該第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードが終了した後、さらに第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードに滞在する場合がある。この場合には、ボーナスモードが継続（連荘）していると思倣することとする。以下では、確変モードから最初に移行した第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードを当初ゲームと呼ぶこととする。また、当初ゲームの終了後継続的に滞在する第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモードをエキストラゲームと呼ぶこととする。

20

## 【 2 1 5 4 】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、当初ゲーム賞球数カウンタをセットする（ステップ S 9 6 6 2）。当初ゲーム賞球数カウンタの値は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を示している。今回のボーナスモード中に払い出された遊技球の合計数は、ワーク R A M 1 3 0 3 において随時管理されている。ステップ S 9 6 6 2 の処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、当該合計数を当初ゲーム賞球数カウンタの値として、ワーク R A M 1 3 0 3 の所定領域に格納する。続いて、サブ C P U 1 3 0 1 は、エキストラゲームフラグをオンにセットする（ステップ S 9 6 6 3）。

30

## 【 2 1 5 5 】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、エキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のボーナスモード（エキストラゲームとしての第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加算する（ステップ S 9 6 6 4）。エキストラゲーム賞球数カウンタの値は、エキストラゲーム中に払い出された遊技球の合計数を示しており、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている。ステップ S 9 6 6 4 の処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されているエキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のエキストラゲーム（第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加えた値を、新たなエキストラゲーム中賞球数カウンタの値としてワーク R A M 1 3 0 3 に記憶させる。

40

50

## 【 2 1 5 6 】

ステップ S 9 6 6 3 又はステップ S 9 6 6 4 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

## 【 2 1 5 7 】

< ボーナスモード中結果表示処理 >

図 2 0 8 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

## 【 2 1 5 8 】

図 2 0 8 に示すボーナスモード中結果表示処理は、第 2 ボーナスモード終了時処理（図 2 0 5 のステップ S 9 6 2 9 参照）、又は、第 1 ボーナスモード終了時処理（図 2 0 6 のステップ S 9 6 4 4 参照）において行われる処理である。

## 【 2 1 5 9 】

ボーナスモード中結果表示処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、エキストラゲームフラグ（図 2 0 7 のステップ S 9 6 6 3 参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 9 6 8 1 ）。

## 【 2 1 6 0 】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第 1 ボーナスモード又は第 2 ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数（当初ゲーム賞球数カウンタの値）を表示装置 1 0 0 7 に表示させる（ステップ S 9 6 8 2 ）。

## 【 2 1 6 1 】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、当初ゲーム賞球数カウンタの値とエキストラゲーム賞球数カウンタの値との合計値を表示装置 1 0 0 7 に表示させる（ステップ S 9 6 8 3 ）。当該合計値は、確変モードから当初ゲームに移行してから現在に至るまでの間（ボーナスモード連荘区間）において払い出された遊技球の合計数に対応している。続いて、サブ C P U 1 3 0 1 は、エキストラゲームフラグをオフにセットする（ステップ S 9 6 8 4 ）。

## 【 2 1 6 2 】

ステップ S 9 6 8 2 又はステップ S 9 6 8 4 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

## 【 2 1 6 3 】

< 第 2 ボーナスモード終了時演出処理 >

図 2 0 9 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 2 ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

## 【 2 1 6 4 】

図 2 0 9 に示す第 2 ボーナスモード終了時演出処理は、例えば、図 2 0 5 のステップ S 9 6 2 2 において普通図柄ハズレ長変動中であると判断された場合、ステップ S 9 6 2 3 の処理が行われる前に、サブ制御回路 1 3 0 0 により行われる。

## 【 2 1 6 5 】

第 2 ボーナスモード終了時演出処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 0 秒以上であるか否かを判断する（ステップ S 9 7 0 1 ）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路 1 3 0 0 によって管理されており、サブ C P U 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

## 【 2 1 6 6 】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 0 秒未満であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、確変モード復帰用演出データをセットする（ステップ S 9 7 0 2 ）。確変モード復帰用演出データは、確変モードに復帰することを示す演出（確変モード復帰演出）に対応する演出データであり、プログラム R O M 1 3 0 2 に記憶されている。ステップ S 9 7 0 2 の処理が実行されることにより、確変モード復帰演出が行われることになる。例えば

10

20

30

40

50

、確変モード復帰画像（確変モードに復帰することを示す画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される。

【 2 1 6 7 】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 0 秒以上であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、エキストラゲーム突入用演出データをセットする（ステップ S 9 7 0 3）。エキストラゲーム突入用演出データは、エキストラゲームに突入することを示す演出（エキストラゲーム突入演出）に対応する演出データであり、プログラム ROM 1 3 0 2 に記憶されている。ステップ S 9 7 0 3 の処理が実行されることにより、エキストラゲーム突入演出が行われることになる。例えば、エキストラゲーム突入画像（エキストラゲームに突入することを示す画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される。

10

【 2 1 6 8 】

ステップ S 9 7 0 2 又はステップ S 9 7 0 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 6 9 】

なお、ステップ S 9 7 0 2 の処理を実行した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、図 2 0 5 のステップ S 9 6 2 5 の処理に移ることとしてもよい。また、図 2 0 5 のステップ S 9 6 2 2 において普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、ステップ S 9 7 0 2 でセットされる確変モード復帰用演出データと同じ（ステップ S 9 7 0 3 でセットされるエキストラゲーム突入用演出データとは異なる）演出データをセットすることとしてもよいし、当該確変モード復帰用演出データとは異なる（エキストラゲーム突入用演出データとも異なる）演出データをセットすることとしてもよい。

20

【 2 1 7 0 】

< 第 1 ボーナスモード中処理 >

図 2 1 0 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。

【 2 1 7 1 】

図 2 1 0 に示す第 1 ボーナスモード中処理は、第 1 ボーナスモードにおいて、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理（図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照）において所定のタイミングで行われる処理である。例えば、第 1 ボーナスモード中処理は、第 1 ボーナスモードにおいて第 2 特別図柄変動が開始するときに行われる。

30

【 2 1 7 2 】

第 1 ボーナスモード中処理において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒以上であるか否かを判断する（ステップ S 9 7 2 1）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路 1 3 0 0 によって管理されており、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【 2 1 7 3 】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒以上であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中処理（I）を実行する（ステップ S 9 7 2 2）。第 1 ボーナスモード中処理（I）については、後に図 2 1 1 を用いて説明する。

40

【 2 1 7 4 】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 7 2 3）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図 1 2 8 に示す変動パターン「0 5 H」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【 2 1 7 5 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中処理（II）を実行する（ステップ S 9 7 2 4）。第 1 ボーナスモード

50

中処理（ⅠⅠ）については、後に図 2 1 2 を用いて説明する。

【 2 1 7 6 】

一方、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中処理（ⅠⅠⅠ）を実行する（ステップ S 9 7 2 5）。第 1 ボーナスモード中処理（ⅠⅠⅠ）については、後に図 2 1 3 を用いて説明する。

【 2 1 7 7 】

ステップ S 9 7 2 2、ステップ S 9 7 2 4、又は、ステップ S 9 7 2 5 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 7 8 】

< 第 1 ボーナスモード中処理（Ⅰ） >

図 2 1 1 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理（Ⅰ）を示すフローチャートである。

【 2 1 7 9 】

図 2 1 1 に示す第 1 ボーナスモード中処理（Ⅰ）は、第 1 ボーナスモード中処理（図 2 1 0 のステップ S 9 7 2 2 参照）において行われる処理である。

【 2 1 8 0 】

第 1 ボーナスモード中処理（Ⅰ）において、まず、サブ CPU 1 3 0 1 は、残り S T 回数が 5 回以上であるか否かを判断する（ステップ S 9 7 4 1）。上述したように、残り S T 回数は、残り S T 回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残り S T 回数を示す値は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【 2 1 8 1 】

残り S T 回数が 5 回以上であると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップ S 9 7 4 2）。この処理において、サブ CPU 1 3 0 1 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 1 8 2 】

大当りに当選していると判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出（A）を実行する（ステップ S 9 7 4 3）。第 1 ボーナスモード中演出（A）は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒以上であり、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 4 3 の処理において、例えば、サブ CPU 1 3 0 1 は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。あるいは、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード終了煽り抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に、第 1 ボーナスモード終了煽り画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。第 1 ボーナスモード終了煽り画像は、第 1 ボーナスモードが終了することを煽るような画像である。ステップ S 9 7 4 3 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 8 3 】

ステップ S 9 7 4 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出（B）を実行する（ステップ S 9 7 4 4）。第 1 ボーナスモード中演出（B）は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒以上であり、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 4 4 の処理において、例えば、サブ CPU 1 3 0 1 は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 7 4 4 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出（A）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 4 4 の処理を実行した後、サブ CPU 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 8 4 】

ステップS 9 7 4 1において残りS T回数が5回未満であると判断した場合、サブC P U 1 3 0 1は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS 9 7 4 5)。この処理において、サブC P U 1 3 0 1は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2 1 8 5】

大当りに当選していると判断した場合、サブC P U 1 3 0 1は、第1ボーナスモード中演出(C)を実行する(ステップS 9 7 4 6)。第1ボーナスモード中演出(C)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りS T回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS 9 7 4 6の処理において、例えば、サブC P U 1 3 0 1は、S T回数が残り少なくなっているがS T回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置1 0 0 7に表示させる。ステップS 9 7 4 6の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出

10

(A)乃至(B)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS 9 7 4 6の処理を実行した後、サブC P U 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【2 1 8 6】

ステップS 9 7 4 5において大当りに当選していないと判断した場合、サブC P U 1 3 0 1は、第1ボーナスモード中演出(D)を実行する(ステップS 9 7 4 7)。第1ボーナスモード中演出(D)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒以上であり、残りS T回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS 9 7 4 7の処理において、例えば、サブC P U 1 3 0 1は、S T回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置1 0 0 7に表示させる。ステップS 9 7 4 7の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)~(C)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS 9 7 4 7の処理を実行した後、サブC P U 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

20

【2 1 8 7】

<第1ボーナスモード中処理(II)>

30

図2 1 2は、第5のパチンコ遊技機に係る第1ボーナスモード中処理(II)を示すフローチャートである。

【2 1 8 8】

図2 1 2に示す第1ボーナスモード中処理(II)は、第1ボーナスモード中処理(図2 1 0のステップS 9 7 2 4参照)において行われる処理である。

【2 1 8 9】

第1ボーナスモード中処理(II)において、まず、サブC P U 1 3 0 1は、残りS T回数が5回以上であるか否かを判断する(ステップS 9 7 6 1)。上述したように、残りS T回数は、残りS T回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りS T回数を示す値は、ワークR A M 1 3 0 3に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

40

【2 1 9 0】

残りS T回数が5回以上であると判断した場合、サブC P U 1 3 0 1は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS 9 7 6 2)。この処理において、サブC P U 1 3 0 1は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2 1 9 1】

大当りに当選していると判断した場合、サブC P U 1 3 0 1は、第1ボーナスモード中演出(E)を実行する(ステップS 9 7 6 3)。第1ボーナスモード中演出(E)は、第

50



1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9763の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9763の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(A)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9763の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2192】

ステップS9762において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(F)を実行する(ステップS9764)。第1ボーナスモード中演出(F)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9764の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9764の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(E)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9767の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(B)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9764の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2193】

ステップS9761において残りST回数が5回未満であると判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する(ステップS9765)。この処理において、サブCPU1301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

#### 【2194】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(G)を実行する(ステップS9766)。第1ボーナスモード中演出(G)は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9766の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残りに少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9766の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(E)乃至(F)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9766の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(C)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9766の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2195】

ステップS9765において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(H)を実行する(ステップS9767)。第1ボーナスモード中演出(H)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9767の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残りに少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9767の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(E)～(G)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画

像であってもよい。また、ステップ S 9 7 6 7 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 ( D ) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップ S 9 7 6 7 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 1 9 6 】

< 第 1 ボーナスモード中処理 ( I I I ) >

図 2 1 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 1 ボーナスモード中処理 ( I I I ) を示すフローチャートである。

【 2 1 9 7 】

図 2 1 3 に示す第 1 ボーナスモード中処理 ( I I I ) は、第 1 ボーナスモード中処理 ( 図 2 1 0 のステップ S 9 7 2 5 参照 ) において行われる処理である。

【 2 1 9 8 】

第 1 ボーナスモード中処理 ( I I I ) において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、残り S T 回数が 5 回以上であるか否かを判断する ( ステップ S 9 7 8 1 ) 。上述したように、残り S T 回数は、残り S T 回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残り S T 回数を示す値は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【 2 1 9 9 】

残り S T 回数が 5 回以上であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する ( ステップ S 9 7 8 2 ) 。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【 2 2 0 0 】

大当りに当選していると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 ( I ) を実行する ( ステップ S 9 7 8 3 ) 。第 1 ボーナスモード中演出 ( I ) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 8 3 の処理において、例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 7 8 3 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 ( A ) 乃至 ( E ) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

【 2 2 0 1 】

ステップ S 9 7 8 2 において大当りに当選していないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 1 ボーナスモード中演出 ( J ) を実行する ( ステップ S 9 7 8 4 ) 。第 1 ボーナスモード中演出 ( J ) は、第 1 ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が 1 5 秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残り S T 回数が 5 回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップ S 9 7 8 4 の処理において、例えば、サブ C P U 1 3 0 1 は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させる。ステップ S 9 7 8 4 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 ( I ) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。また、ステップ S 9 7 8 4 の処理により表示される画像は、第 1 ボーナスモード中演出 ( B ) 乃至 ( F ) において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。

【 2 2 0 2 】

ステップ S 9 7 8 1 において残り S T 回数が 5 回未満であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、大当りに当選しているか否かを判断する ( ステップ S 9 7 8 5 ) 。この処

10

20

30

40

50

理において、サブCPU1301は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、大当たり当選していると判断する。

【2203】

大当たり当選していると判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(K)を実行する(ステップS9786)。第1ボーナスモード中演出(K)は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当たり当選している場合に行われる演出である。ステップS9786の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残り少なくなっているがST回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9786の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(I)乃至(J)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9786の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(C)乃至(G)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

10

【2204】

ステップS9785において大当たり当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、第1ボーナスモード中演出(L)を実行する(ステップS9787)。第1ボーナスモード中演出(L)は、第1ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が15秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りST回数が5回未満であり、且つ、大当たり当選していない場合に行われる演出である。ステップS9787の処理において、例えば、サブCPU1301は、ST回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9787の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出

20

(I)~(K)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップS9787の処理により表示される画像は、第1ボーナスモード中演出(D)乃至(H)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【2205】

30

ステップS9783、ステップS9784、ステップS9786、又は、ステップS9787の処理を実行した後、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を延長する(ステップS9788)。この処理において、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間として、当選普通図柄変動の変動時間(例えば、600000ms)をセットする。当選普通図柄変動は、保留されている普通図柄変動のうち、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動である。なお、保留されている普通図柄変動のなかに、当選普通図柄変動が複数含まれる場合、サブCPU1301は、当該複数の当選普通図柄変動のうち最初に変動が開始することになる当選普通図柄変動の変動時間を、普通図柄ハズレ長変動の残り時間としてセットする。このようにしてセットされた新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、当該当選普通図柄変動が開始するまではタイマ更新処理によって更新されず、当該当選普通図柄変動の開始後に減算される。

40

【2206】

ステップS9788の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。これにより、以降においては、新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間に応じた演出が行われることとなる。換言すれば、演出内容が決定されるに当たって、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が延長されたかのように取り扱われる。例えば、今回の第2特別図柄変動においては、図210のステップS9725の処理が行われたことに起因して、図213に示す第1ボーナスモード中演出(I)~(L)の何れかが行われるのに対し、次の第2特別図柄変動においては、図210のステップS9722の処理が行われ、図211に示す第1ボーナスモード中演出(A)~(D)の何れかが行われることになる。

50

## 【 2 2 0 7 】

以上、図 2 1 0 ~ 図 2 1 3 を用いて説明した第 1 ボーナスモード中処理は、上述した当初ゲームとしての第 1 ボーナスモードにおいて行われてもよいし、エキストラゲーム（図 2 0 7 参照）としての第 1 ボーナスモードにおいて行われてもよいし、これら双方の第 1 ボーナスモードにおいて行われてもよい。以上で説明したように、第 1 ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動の残り時間、普通図柄ハズレ長変動への当選の有無、残り S T 回数、及び、大当たりへの当選の有無を含む複数の要素のうちの一又は任意の 2 以上の要素に応じた演出が行われ得ようになっている。

## 【 2 2 0 8 】

なお、第 1 ボーナスモードにおいては、特別図柄変動の変動パターンに応じた演出として、上述したドラム変動演出が行われることとしてもよい。例えば、一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄 9 2 0 2 が当りパターンで停止表示され、一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではない場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄 9 2 0 2 がハズレパターンで停止表示されることとしてもよい。また、一の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合に、当該特別図柄変動が開始される前に、先読み演出（例えば、上述したハズレ長変動先読み演出と同様の演出）が行われることとしてもよい。このような先読み演出としては、残り S T 回数にかかわらず同様の演出が行われることとしてもよいし、残り S T 回数に応じて（例えば、残り S T 回数が 5 回以上である場合と 5 回未満である場合とで）異なる演出が行われ得ることとしてもよい。

## 【 2 2 0 9 】

また、特別図柄変動に応じた演出としてドラム変動演出が行われる場合、1 回の特別図柄変動に複数回のドラム変動演出が対応付けられていてもよい。例えば、一の特別図柄変動が行われている間に、当該特別図柄変動に係る大当たり判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。また、一の特別図柄変動が開始される前に、当該特別図柄変動に係る大当たり判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。1 回のドラム変動演出は、上述したように 2 秒程度で完了することとし、複数回のドラム変動演出が繰り返し行われるように構成することが可能である。

## 【 2 2 1 0 】

< 残り S T 回数調整処理 >

図 2 1 4 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る残り S T 回数調整処理を示すフローチャートである。

## 【 2 2 1 1 】

以上では、確変モード（残り S T 回数減算モード）において、残り S T 回数画像 9 2 0 3 が表示装置 1 0 0 7 に表示されることとして説明した（図 1 9 5 参照）。残り S T 回数画像 9 2 0 3 は、残り S T 回数の正確な値を示すものであってもよいし、必ずしも残り S T 回数の正確な値を示さない（残り S T 回数を示唆する）ものであってもよい。以下では、残り S T 回数画像 9 2 0 3 が残り S T 回数を示唆するものとして説明する。

## 【 2 2 1 2 】

図 2 1 4 に示す残り S T 回数調整処理は、残り S T 回数減算モードにおいて所定のタイミングで行われる処理である。例えば、残り S T 回数調整処理は、第 1 ボーナスモードが開始するときや第 1 ボーナスモードが終了するときに行われる。

## 【 2 2 1 3 】

残り S T 回数調整処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の値と実際残り S T 回数の値との間に差があるか否かを判断する（ステップ S 9 8 0 1）。実際残り S T 回数の値は、残り S T 回数の正確な値であり、以上で説明したように特別図柄変動が行われるごとにその値が更新される（1 減算される）ものである。表示用残り S T 回数の値は、残り S T 回数の概算値であり、所定時間（例えば、5 秒）が経過すると

10

20

30

40

50

にその値が更新される（１減算される）ものである。残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字は、表示用残りＳＴ回数の値に対応している。実際残りＳＴ回数の値及び表示用残りＳＴ回数の値は、それぞれ、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている。

#### 【２２１４】

表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差があると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、表示用残りＳＴ回数の値に実際残りＳＴ回数の値をセットする（ステップＳ９８０２）。これにより、表示用残りＳＴ回数の値が実際残りＳＴ回数の値に変更され、残りＳＴ回数画像９２０３が残りＳＴ回数の正確な値を示すように是正されることになる。例えば、第１ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときや第１ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が終了するときに、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が増えたり減ったりする。

10

#### 【２２１５】

ステップＳ９８０１において表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差がないと判断した場合、又は、ステップＳ９８０２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

#### 【２２１６】

なお、ＳＴ回数調整処理としては、図２１４に示す処理に限定されない。例えば、通常時においては、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとに表示用残りＳＴ回数の値が更新される（１減算される）ところ、表示用残りＳＴ回数の値が実際残りＳＴ回数の値よりも大きい（小さい）場合には、更新頻度を増やしたり（減らしたり）、１回の更新で減算する値を大きくしたり（小さくしたり）するように構成することが可能である。

20

#### 【２２１７】

<表示用残りＳＴ回数更新処理>

図２１５は、第５のパチンコ遊技機に係る表示用残りＳＴ回数更新処理を示すフローチャートである。

#### 【２２１８】

以上では、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとに、表示用残りＳＴ回数の値が更新される（１減算される）こととして説明した。表示用残りＳＴ回数の値が更新されるタイミングは、この例に限定されない。例えば、ドラム変動演出が１回行われるごとに（ドラム図柄９２０２の変動が開始するときに）表示用残りＳＴ回数の値が更新されることとしてもよいし、特別図柄変動（第１特別図柄変動乃至第２特別図柄変動）が開始するときに表示用残りＳＴ回数の値が更新されることとしてもよい。以下では、第２特別図柄変動が開始するときに表示用残りＳＴ回数の値が更新される例について説明する。

30

#### 【２２１９】

図２１５に示す表示用残りＳＴ回数更新処理は、残りＳＴ回数減算モードにおいて、第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

40

#### 【２２２０】

表示用残りＳＴ回数更新処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ９８２１）。今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の大当たりが１０Ｒ大当たり（図１２５参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９８２２）。主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果及び大当たりの種別を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、これらの判断を行うことが可能である。

#### 【２２２１】

50

ステップ S 9 8 2 1 において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではない（ハズレ又は小当たりである）と判断した場合、又は、ステップ S 9 8 2 2 において今回の大当たりが 1 0 R 大当たりではない（2 R 大当たりである）と判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）であるか否かを判断する（ステップ S 9 8 2 3）。表示用残り S T 回数の誤差は、実際残り S T 回数の値から表示用残り S T 回数の値を減じて得られる値である。ここで、残り S T 回数減算モードが開始すると、実際残り S T 回数の値として 5 0 がセットされ、表示用残り S T 回数の値として 4 0 がセットされる。従って、表示用残り S T 回数の誤差の初期値は、1 0 である。

【 2 2 2 2 】

表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）であると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 1 減算する（ステップ S 9 8 2 4）。その後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 2 2 3 】

一方、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）ではないと判断した場合、表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）よりも大きいと判断する（ステップ S 9 8 2 5）。表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）よりも大きいと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 1 加算する

（ステップ S 9 8 2 6）。なお、この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、抽選を行うことにより、表示用残り S T 回数の値を 1 加算する処理と表示用残り S T 回数の値を維持する処理とのうち、何れの処理を行うかを決定することとしてもよい。ステップ S 9 8 2 6 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

【 2 2 2 4 】

表示用残り S T 回数の誤差が所定値（1 0）よりも小さいと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 2 減算する（ステップ S 9 8 2 7）。その後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 2 5 】

ステップ S 9 8 2 2 において今回の大当たりが 1 0 R 大当たりであると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 3 減算する（ステップ S 9 8 2 7）。ここで、1 0 R 大当たりに係る特別図柄変動の変動時間は、1 5 秒となっている。サブ C P U 1 3 0 1 は、当該特別図柄変動が行われている間、5 秒経過するごとに、ワーク R A M 1 3 0 3 に記憶されている表示用残り S T 回数の値を 1 減算する（合計 3 減算することとしてもよい。ステップ S 9 8 2 7 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

30

【 2 2 2 6 】

なお、2 R 大当たり（図 1 2 5 参照）に係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから大当たり用大入賞口 1 1 3 1 の開放が終了するまでの時間との合計時間は、1 0 秒となっている。また、小当たりに係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから小当たり用大入賞口 1 1 5 1 の開放が終了するまでの時間との合計時間は、5 秒となっている。また、ハズレに係る特別図柄変動の変動時間は、5 秒となっている。また、大当たり遊技状態が発生した場合、表示用残り S T 回数の値は、リセットされてもよいしリセットされなくてもよいが、図 2 1 5 に示す表示用残り S T 回数更新処理が行われる形態においては、リセットされない（第 2 ボーナスモードの終了後に、第 2 ボーナスモードの開始前における表示用残り S T 回数の値が引き継がれる）ように構成するとよい。

40

【 2 2 2 7 】

以上では、残り S T 回数画像 9 2 0 3 として示される数字によって残り S T 回数が示唆されることとして説明した。本実施例では、残り S T 回数を示唆する画像として、残り S T 回数画像 9 2 0 3 の代わりに、ランク画像（図示せず）が表示装置 1 0 0 7 に表示されることとしてもよい。ランク画像は、例えば、「A」、「B」、「C」、「D」・・・等の文字に対応する画像であり、当該文字（ランク）によって残り S T 回数が示唆される。

50

例えば、残りST回数減算モードが開始するとき、図215の処理において管理される表示用残りST回数として100がセットされ、当該表示用残りST回数が60以上である場合にはランク画像として「A」が表示され、当該表示用残りST回数が40以上60未満である場合にはランク画像として「B」が表示され、当該表示用残りST回数が20以上40未満である場合にはランク画像として「C」が表示され、当該表示用残りST回数が5以上20未満である場合にはランク画像として「D」が表示されるような構成を採用することが可能である。当該表示用残りST回数が5未満となった場合には、ランク画像を消去することとしてもよい。

#### 【2228】

また、実際残りST回数の値が所定値（例えば、5）となるときに、表示用残りST回数の値が必ず特定値（例えば、0）になるように、表示用残りST回数の値の更新を（減算乃至加算）を制御することとしてもよい。例えば、残りST回数減算モードが開始するとき、表示用残りST回数として100をセットし、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りST回数を5ずつ減算し、表示用残りST回数の値が30になった後は、特別図柄変動が行われても抽選により表示用残りST回数が減算されない（加算又は維持される）場合があるように制御する。これにより、実際残りST回数の値が11になったときに表示用残りST回数の値が30になると、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りST回数を5ずつ減算し、実際残りST回数の値が5になったときに表示用残りST回数の値が0になる。このような構成を採用することが可能である。なお、実際残りST回数の値が所定値（例えば、5）以下となった場合（表示用残りST回数の値が特定値（例えば、0）となった場合）には、実際残りST回数の値が所定値（例えば、5）よりも大きい場合とは異なる背景の表示されるモードに移行することとしてもよい。

#### 【2229】

また、以上では、大当たり判定の結果乃至大当たりの種別に基づいて表示用残りST回数（ランク）が更新されることとして説明したが、普通抽選の結果乃至普通図柄変動パターンの種別に基づいて表示用残りST回数（ランク）が更新されるように構成してもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、1回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。同様に、大当たり判定の結果が大当たりである場合には、大当たり判定の結果が大当たりではない場合と比較して、1回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。これにより、残りST回数画像9203やランク画像を通じて、大当たりへの当選の有無や普通図柄ハズレ長変動への当選の有無を示唆することができる。

#### 【2230】

< 確変モード中普図先読み演出処理 >

図216は、第5のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

#### 【2231】

図216に示す確変モード中普図先読み演出処理は、確変モードにおいて、第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路1300により演出態様決定処理（図53のステップS504参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路1300は、主制御回路1200から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

#### 【2232】

確変モード中普図先読み演出処理において、まず、サブCPU1301は、普図先読み抽選を実行する（ステップS9841）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

#### 【2233】

次に、サブCPU1301は、普図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップ

S 9 8 4 2 )。普図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2234】

一方、普図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する(ステップS9843)。主制御回路1200から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、当該判断を行うことが可能である。

【2235】

今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する(ステップS9844)。この処理において、サブCPU1301は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン(図128に示す変動パターン「05H」)である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【2236】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出(A)を実行する(ステップS9845)。普図先読み演出(A)は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップS9845の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当たり及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当たりの種別(2R大当たり又は10R大当たり)に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9845の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2237】

ステップS9844において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出(B)を実行する(ステップS9846)。普図先読み演出(B)は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップS9846の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当たりに当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当たりの種別(2R大当たり又は10R大当たり)に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9846の処理により表示される画像は、普図先読み演出(A)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9846の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2238】

ステップS9843において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではないと判断した場合、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりであるか否かを判断する(ステップS9847)。主制御回路1200から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当たり判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブCPU1301は、当該判断を行うことが可能である。

【2239】

今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりであると判断した場合、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する(ステップS9848)。この処理において、サブCPU1301は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン(図128に示す変動パターン「05H」)である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選

10

20

30

40

50



していると判断する。

【 2 2 4 0 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出(C)を実行する(ステップS9849)。普図先読み演出(C)は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップS9849の処理において、例えば、サブCPU1301は、小当たり及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9849の処理により表示される画像は、普図先読み演出(A)乃至(B)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9849の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【 2 2 4 1 】

ステップS9848において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出(D)を実行する(ステップS9850)。普図先読み演出(D)は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップS9850の処理において、例えば、サブCPU1301は、小当たりに当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9850の処理により表示される画像は、普図先読み演出(A)～(C)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9850の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【 2 2 4 2 】

ステップS9847において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が小当たりではないと判断した場合、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する(ステップS9851)。この処理において、サブCPU1301は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン(図128に示す変動パターン「05H」)である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

30

【 2 2 4 3 】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出(E)を実行する(ステップS9852)。普図先読み演出(E)は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップS9852の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9852の処理により表示される画像は、普図先読み演出(A)～(D)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9852の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

40

【 2 2 4 4 】

ステップS9851において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、普図先読み演出(F)を実行する(ステップS9853)。普図先読み演出(F)は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップS9853の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当たり乃至小当たりにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像を表示装置1007に表示させる。ステップS9853の処理により表示される画像は、普図先読み演出(A)～(E)において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9853の処理を実行した後、サ

50

ブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 4 5 】

普図先読み演出 ( A )、普図先読み演出 ( C )、及び、普図先読み演出 ( E ) においては、普図先読み演出 ( B )、普図先読み演出 ( D )、及び、普図先読み演出 ( F ) と比較して高確率で、特定の画像 ( 普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像 ) が表示される。これにより、特別図柄変動中に、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっていく。普図先読み演出 ( A )、普図先読み演出 ( C )、及び、普図先読み演出 ( E ) において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像 ( 普通図柄ハズレ長変動に当選したことが確定する画像 ) を設けることとしてもよい。

【 2 2 4 6 】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間 ( 例えば、60 秒、90 秒、120 秒、150 秒、180 秒、210 秒、240 秒、270 秒、300 秒、及び、600 秒 ) を設けることとしてもよい。この場合、普図先読み演出 ( A )、普図先読み演出 ( C )、及び、普図先読み演出 ( E ) においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置 1 0 0 7 に表示させることとしてもよい。

【 2 2 4 7 】

また、以上では、図 2 1 6 に示す確変モード中普図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第 1 ボーナスモードにおいても、ステップ S 9 8 4 1 ~ ステップ S 9 8 5 3 の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【 2 2 4 8 】

< 確変モード中特図先読み演出処理 >

図 2 1 7 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【 2 2 4 9 】

図 2 1 7 に示す確変モード中特図先読み演出処理は、確変モードにおいて、遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路 1 3 0 0 により演出態様決定処理 ( 図 5 3 のステップ S 5 0 4 参照 ) において行われる処理である。なお、サブ制御回路 1 3 0 0 は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄の可変表示開始処理 ( 図 4 3 のステップ S 2 9 3 参照 ) において普通図柄の可変表示が開始するときに主制御回路 1 2 0 0 によりセットされ、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

【 2 2 5 0 】

確変モード中特図先読み演出処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、特図先読み抽選を実行する ( ステップ S 9 8 6 1 )。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【 2 2 5 1 】

次に、サブ C P U 1 3 0 1 は、特図先読み抽選に当選したか否かを判断する ( ステップ S 9 8 6 2 )。特図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 2 5 2 】

一方、特図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン ( 図 1 2 8 に示す変動パターン「 0 5 H 」) であるか否かを判断する ( ステップ S 9 8 6 3 )。普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別 ( 図 1 2 8 参照 ) を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブ C P U 1 3 0 1 は、当該判断を行うことが可能である。

【 2 2 5 3 】

今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンである

10

20

30

40

50

と判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9864）。この処理において、サブCPU1301は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【2254】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（A）を実行する（ステップS9865）。特図先読み演出（A）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9865の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像（例えば、図216のステップS9845において表示される画像と同じ画像）を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当りの種別（2R大当り又は10R大当り）に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9865の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

10

【2255】

ステップS9864において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（B）を実行する（ステップS9866）。特図先読み演出（B）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS9866の処理において、例えば、サブCPU1301は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像（例えば、図216のステップS9852において表示される画像と同じ画像）を表示装置1007に表示させる。ステップS9866の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9866の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

20

【2256】

ステップS9863において今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、サブCPU1301は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップS9867）。この処理において、サブCPU1301は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

30

【2257】

大当りに当選していると判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（C）を実行する（ステップS9868）。特図先読み演出（C）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップS9868の処理において、例えば、サブCPU1301は、大当りに当選したことを示唆するような画像（例えば、図216のステップS9846において表示される画像と同じ画像）を表示装置1007に表示させる。サブCPU1301は、大当りの種別（2R大当り又は10R大当り）に応じて異なる画像を表示装置1007に表示させることとしてもよい。ステップS9868の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）乃至

40

（B）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップS9868の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2258】

ステップS9867において大当りに当選していないと判断した場合、サブCPU1301は、特図先読み演出（D）を実行する（ステップS9869）。特図先読み演出（D）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パター

50

ンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップS 9 8 6 9の処理において、例えば、サブCPU 1 3 0 1は、大当りにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像（例えば、図2 1 6のステップS 9 8 5 3において表示される画像と同じ画像）を表示装置1 0 0 7に表示させる。ステップS 9 8 6 9の処理により表示される画像は、特図先読み演出（A）～（C）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよい異なる画像であってもよい。ステップS 9 8 6 9の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

#### 【2 2 5 9】

特図先読み演出（A）及び特図先読み演出（C）においては、特図先読み演出（B）及び特図先読み演出（D）と比較して高確率で、特定の画像（大当りに当選したことを示唆するような画像）が表示される。これにより、普通図柄変動中に、大当りに当選したことが示唆されるようになっている。特図先読み演出（A）及び特図先読み演出（C）において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像（大当りに当選したことが確定する画像）を設けることとしてもよい。また、特図先読み演出（A）～（D）においては、それぞれ、残りST回数に応じて（例えば、残りST回数が10回以上である場合と5回以上10回未満である場合と5回未満である場合とで）異なる画像が表示されるように構成してもよい。また、特図先読み演出（A）～（D）としては、上述したドラム変動演出が行われるように構成してもよい。

#### 【2 2 6 0】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、60秒、90秒、120秒、150秒、180秒、210秒、240秒、270秒、300秒、及び、600秒）を設けることとしてもよい。この場合、特図先読み演出（A）及び特図先読み演出（B）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置1 0 0 7に表示させることとしてもよい。

#### 【2 2 6 1】

また、以上では、図2 1 7に示す確変モード中特図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第2ボーナスモードにおいても、ステップS 9 8 6 1～ステップS 9 8 6 9の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

#### 【2 2 6 2】

なお、普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンとなった場合には、基本的に、普通図柄ハズレ長変動が開始することに対応する演出（図1 9 9（j）及び（k）参照）が行われることになるが、大当りに当選している場合（例えば、ステップS 9 8 6 5の処理が行われた場合）には、当該演出を行わないように構成してもよい。すなわち、この場合には、普通図柄ハズレ長変動（第1ボーナスモード）が開始した後間もなくして大当り遊技状態（第2ボーナスモード）に移行するところ、当該大当り遊技状態の開始時点まで、「BONUS」が開始することに対応する演出が行われるのを保留することとしてもよい。例えば、ステップS 9 8 6 5の処理が行われた場合には、（普通図柄ハズレ長変動に当選しているにもかかわらず）ドラム図柄9 2 0 2をハズレパターンで停止表示させることとしてもよいし、ドラム図柄9 2 0 2を当りパターンで停止表示させつつその時点では当り告知演出（図1 9 9（k）参照）を行わないようにしてもよい。その後、大当り遊技状態に移行するときに、「BONUS」が開始することを盛り上げる演出（当り告知演出）を行うように構成することが可能である。

#### 【2 2 6 3】

<アイコン停止示唆予告演出>

図2 1 8（a）は、第1演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図2 1 8（b）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

#### 【2 2 6 4】

図2 1 8（a）に示すように、第1演出ステージにおいては、アイコン停止示唆用メーター画像9 3 0 1（「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9 3 0 1 a、「スイカ」ア

10

20

30

40

50

アイコン停止示唆用メーター画像 9301b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9301c) が、表示装置 1007 に表示されている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9301c は、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【2265】

具体的に、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301a、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301b、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9301c は、それぞれ、初期表示態様(メーターが溜まっていない状態)、レベル1表示態様(メーターが1段階溜まっている状態)、レベル2表示態様(メーターが2段階溜まっている状態)、及び、レベルMAX表示態様(メーターが満タンになっている状態)のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

10

【2266】

アイコン停止示唆用メーター画像 9301の示すメーターは、第1演出ステージ中に行われる演出(アイコン停止示唆予告演出)に応じて溜まっていく。図218(b)に示すアイコン停止示唆予告演出は、第1演出ステージ(図129(a)参照)において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。アイコン停止示唆予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、アイコン停止示唆予告演出は、第1演出ステージにおいてのみ行われ得る演出である。

【2267】

20

具体的に、演出番号「171」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベル1表示態様となる演出である。演出番号「172」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベル2表示態様となる演出である。演出番号「173」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベルMAX表示態様となる演出である。

【2268】

演出番号「171」～「173」に対応する演出は、上述した「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性を示唆する演出となっている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベル1表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベル2表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベル1表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベルMAX表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベル2表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが(停止)表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9301aの表示態様がレベルMAX表示態様である場合には、「ベル」アイコンが必ず(停止)表示される。すなわち、この場合には、「擬似2」に移行することが確定する。

30

40

【2269】

演出番号「174」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301bの表示態様がレベル1表示態様となる演出である。演出番号「175」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301bの表示態様がレベル2表示態様となる演出である。演出番号「176」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301bの表示態様がレベルMAX表示態様となる演出である。

【2270】

演出番号「174」～「176」に対応する演出は、上述した「スイカ」アイコンが(停止)表示される可能性を示唆する演出となっている。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9301bの表示態様がレベル1表示態様である場合には、「スイカ」アイコ

50

ン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様が初期表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 1 表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル 2 表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「スイカ」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似 3」に移行することが確定する。

10

#### 【 2 2 7 1 】

演出番号「1 7 7」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様となる演出である。演出番号「1 7 8」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様となる演出である。演出番号「1 7 9」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様となる演出である。

#### 【 2 2 7 2 】

演出番号「1 7 7」～「1 7 9」に対応する演出は、上述した「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様が初期表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 1 表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル 2 表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様がレベル M A X 表示態様である場合には、「チェリー」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、所定のスーパーリーチに移行することが確定する。

20

30

#### 【 2 2 7 3 】

演出番号「1 7 1」～「1 7 9」に対応する演出は、基本的に、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が行われているときに、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われる。すなわち、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様は、当該特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆している。同様に、一の特別図柄変動中における「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様は、当該特別図柄変動中に「スイカ」アイコンが表示される可能性を示唆している。また、一の特別図柄変動中における「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様は、当該特別図柄変動中に「チェリー」アイコンが表示される可能性を示唆している。

40

#### 【 2 2 7 4 】

これに対し、演出番号「1 7 1」～「1 7 3」に対応する演出は、第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合に、当該先読み演出のなかで、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われることもある。この場合、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態

50

様は、次回以降の（先読みの対象となる）特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆することになる。従って、一の始動入賞についての先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 a の表示態様がレベル M A X 表示態様となった場合には、当該始動入賞に係る特別図柄変動中に行われる擬似連演出において、少なくとも「擬似 2」までは移行することが確定したことになる。

【 2 2 7 5 】

< アイコン停止示唆予告内容抽選処理 >

図 2 1 9 は、第 5 のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 2 7 6 】

図 2 1 9 に示すアイコン停止示唆予告内容抽選処理は、第 1 特別図柄変動開始時処理（図 1 7 8 参照）のステップ S 9 2 1 4 において、現在の演出ステージが第 1 演出ステージである場合に、第 1 演出ステージ予告内容抽選処理（図 1 3 0 参照）の後に、サブ制御回路 1 3 0 0 により行われる処理である。

【 2 2 7 7 】

アイコン停止示唆予告内容抽選処理において、まず、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 1）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが先読み用サブ変動パターン（図 1 8 3 参照）であるか否かを判断する。

【 2 2 7 8 】

今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 2）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似 3」まで進行するか否かを判断する（ステップ S 9 9 0 3）。

【 2 2 7 9 】

擬似連演出が「擬似 3」まで進行すると判断した場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似 3 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 4）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 3」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 3」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ C P U 1 3 0 1 は、「擬似 3」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 7」～「1 7 9」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 3」において、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 c の表示態様に変化し得る。

【 2 2 8 0 】

ステップ S 9 9 0 3 において擬似連演出が「擬似 3」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 0 4 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似 2 用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップ S 9 9 0 5）。この処理において、サブ C P U 1 3 0 1 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似 2」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似 2」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブ C P U 1 3 0 1 は、「擬似 2」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 4」～「1 7 6」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似 2」において、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像 9 3 0 1 b の表示態様に変化し得る。

【 2 2 8 1 】

ステップ S 9 9 0 3 において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 0 5 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、擬似 1 用アイコン停止示唆予告

10

20

30

40

50

内容抽選処理を実行する（ステップS 9 9 0 6）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似1」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似1」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブCPU 1 3 0 1は、「擬似1」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 1」～「1 7 3」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似1」において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9 3 0 1 aの表示態様が変化し得る。

【2 2 8 2】

ステップS 9 9 0 1において今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブCPU 1 3 0 1は、先読み用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップS 9 9 0 7）。この処理において、サブCPU 1 3 0 1は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブCPU 1 3 0 1は、先読み演出において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「1 7 1」～「1 7 3」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像9 3 0 1 aの表示態様が変化し得る。

【2 2 8 3】

ステップS 9 9 0 6又はステップS 9 9 0 7の処理を実行した後、サブCPU 1 3 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【2 2 8 4】

<当該保留変化演出抽選処理>

図2 2 0及び図2 2 1は、第5のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【2 2 8 5】

図2 1 8（a）に示すように、第1演出ステージにおいては、当該保留球画像9 3 0 2が表示装置1 0 0 7に表示されている。当該保留球画像9 3 0 2は、今回の（現在行われている）特別図柄変動（当該保留球）に対応する画像である。また、保留されている特別図柄変動の数に応じて、第1保留球画像9 3 0 3 a、第2保留球画像9 3 0 3 b、第3保留球画像9 3 0 3 c、及び、第4保留球画像9 3 0 3 dのうちの一又は複数の画像が表示される。第1保留球画像9 3 0 3 aは、1個目の保留球に対応する画像であり、第2保留球画像9 3 0 3 bは、2個目の保留球に対応する画像であり、第3保留球画像9 3 0 3 cは、3個目の保留球に対応する画像であり、第4保留球画像9 3 0 3 dは、4個目の保留球に対応する画像である。

【2 2 8 6】

本実施例では、当該保留球画像9 3 0 2の色を変化させる演出（当該保留変化演出）が行われる。当該保留球画像9 3 0 2の色を通じて、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が示唆される。当該保留変化演出は、第1演出ステージ（図1 2 9（a）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該保留変化演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、先読み演出により、第1保留球画像9 3 0 3 a、第2保留球画像9 3 0 3 b、第3保留球画像9 3 0 3 c、及び、第4保留球画像9 3 0 3 dの色が変化することもある。

【2 2 8 7】

図2 2 0及び図2 2 1に示す当該保留変化演出抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理（図1 7 8参照）のステップS 9 2 1 4において、現在の演出ステージが第1演出ステージである場合に、第1演出ステージ予告内容抽選処理（図1 3 0参照）の後に、サブ制御回路1 3 0 0により行われる処理である。なお、当該保留変化演出抽選処理は、現在の演出ステージが第2演出ステージ又は第3演出ステージである場合においても行われることとしてもよい。

【2 2 8 8】

10

20

30

40

50



当該保留変化演出抽選処理において、まず、サブCPU1301は、保留変化パターン組合せ抽選処理を実行する（ステップS9921）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該保留変化演出の内容（どのようなタイミングで、当該保留球画像9302の色をどのように変化させるか）を決定する。当該保留変化演出の内容は、保留変化パターンの組合せにより規定される。保留変化パターンとしては、保留変化パターン（1）、保留変化パターン（2）、保留変化パターン（3）、保留変化パターン（4）、保留変化パターン（5）、保留変化パターン（6）、保留変化パターン（7）、保留変化パターン（8）、及び、保留変化パターン（9）が設けられている。

【2289】

保留変化パターンの組合せとしては、例えば、保留変化パターン（1）及び保留変化パターン（9）という組合せ、保留変化パターン（1）、保留変化パターン（2）、保留変化パターン（3）、及び、保留変化パターン（9）という組合せ、保留変化パターン（1）、保留変化パターン（2）、保留変化パターン（3）、保留変化パターン（4）、保留変化パターン（7）、保留変化パターン（8）、及び、保留変化パターン（9）という組合せ、保留変化パターン（1）、保留変化パターン（2）、保留変化パターン（3）、保留変化パターン（4）、保留変化パターン（5）、保留変化パターン（6）、保留変化パターン（8）、及び、保留変化パターン（9）という組合せ等が設けられている。保留変化パターンの組合せのなかには、保留変化パターン（9）が必ず含まれている。また、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（7）が含まれる場合には、当該組合せのなかに保留変化パターン（8）も必ず含まれている。ステップS9921の処理において、サブCPU1301は、予め複数設けられた保留変化パターンの組合せのなかから、一の組合せを選択する。

【2290】

次に、サブCPU1301は、ステップS9921で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（1）が含まれるか否かを判断する（ステップS9922）。保留変化パターン（1）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階が開始するとき（今回の特別図柄変動が開始するとき）に当該保留球画像9302の色を変化させるようなパターンである。

【2291】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（1）が含まれると判断した場合、サブCPU1301は、保留変化パターン（1）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップS9923）。この処理において、サブCPU1301は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階が開始するときに当該保留球画像9302の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU1301は、ステップS9922の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似1」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像9302の色が変化することになる。なお、ステップS9922の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色は、今回の特別図柄変動が開始される直前における第1保留球画像9303aの色と同じである。先読み演出により保留球画像9303の色が変化している場合、サブCPU1301は、当該第1保留球画像9303aの色を基準として、当該保留球画像9302の色変化態様を決定する。

【2292】

ステップS9922において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（1）が含まれないと判断した場合、又は、ステップS9923の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステップS9921で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（2）が含まれるか否かを判断する（ステップS9924）。保留変化パターン（2）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似1」の段階において

テンパイが発生するときに当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (2) が含まれる組合せは、「擬似 1」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

#### 【2293】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (2) が含まれると判断した場合、サブ CPU 1301 は、保留変化パターン (2) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S9925)。この処理において、サブ CPU 1301 は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似 1」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9302 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU 1301 は、ステップ S9924 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 1」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像 9302 の色が変わることになる。なお、ステップ S9924 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステップ S9923 の処理が行われている場合には、ステップ S9923 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S9923 の処理が行われていない場合には、ステップ S9922 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色である。

#### 【2294】

ステップ S9924 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (2) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S9925 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、ステップ S9921 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (3) が含まれるか否かを判断する (ステップ S9926)。保留変化パターン (3) は、擬似連演出における「擬似 2」の段階が開始するときに当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (3) が含まれる組合せは、擬似連演出が発生する場合にのみ選択され得るようになっている。

#### 【2295】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (3) が含まれると判断した場合、サブ CPU 1301 は、保留変化パターン (3) に基づいて、保留変化内容を決定する (ステップ S9927)。この処理において、サブ CPU 1301 は、擬似連演出における「擬似 2」の段階が開始するときに当該保留球画像 9302 の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブ CPU 1301 は、ステップ S9926 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似 2」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像 9302 の色が変わることになる。なお、ステップ S9926 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色は、ステップ S9925 の処理が行われている場合には、ステップ S9925 の処理により決定された変化後の色であり、ステップ S9925 の処理が行われていない場合には、ステップ S9924 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9302 の色である。

#### 【2296】

ステップ S9926 において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (3) が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S9927 の処理を実行した後、サブ CPU 1301 は、ステップ S9921 で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン (4) が含まれるか否かを判断する (ステップ S9928)。保留変化パターン (4) は、擬似連演出における「擬似 2」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像 9302 の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン (

４）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、「擬似２」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

#### 【２２９７】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（４）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２９）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似２」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２７の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２７の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２７の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

10

#### 【２２９８】

ステップＳ９９２８において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３０）。保留変化パターン（５）は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（５）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行する場合にのみ選択され得るようになっている。

20

#### 【２２９９】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（５）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２９の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２９の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２９の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

30

40

#### 【２３００】

ステップＳ９９３０において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３２）。保留変化パターン（６）は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（６）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」

50

の段階まで進行し、且つ、「擬似3」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

【2301】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(6)が含まれると判断した場合、サブCPU1301は、保留変化パターン(6)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップS9933)。この処理において、サブCPU1301は、擬似連演出における「擬似3」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像9302の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU1301は、ステップS9932の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似3」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像9302の色が変化することになる。なお、ステップS9932の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色は、ステップS9931の処理が行われている場合には、ステップS9931の処理により決定された変化後の色であり、ステップS9931の処理が行われていない場合には、ステップS9930の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色である。

10

【2302】

ステップS9932において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(6)が含まれないと判断した場合、又は、ステップS9933の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステップS9921で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれるか否かを判断する(ステップS9934)。保留変化パターン(7)は、当該保留球画像9302が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと2回残っている状況において当該保留球画像9302の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(7)に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半等を挙げることができる。

20

【2303】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれると判断した場合、サブCPU1301は、保留変化パターン(7)に基づいて、保留変化内容を決定する(ステップS9935)。この処理において、サブCPU1301は、当該保留球画像9302が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと2回残っている状況において当該保留球画像9302の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU1301は、ステップS9934の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと2回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像9302の色が変化することになる。なお、ステップS9934の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色は、ステップS9933の処理が行われている場合には、ステップS9933の処理により決定された変化後の色であり、ステップS9933の処理が行われていない場合には、ステップS9932の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色である。

30

40

【2304】

ステップS9934において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(7)が含まれないと判断した場合、又は、ステップS9935の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステップS9921で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン(8)が含まれるか否かを判断する(ステップS9936)。保留変化パターン(8)は、当該保留球画像9302が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと1回残っている状況において当該保留球画像9302の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン(8)に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパ

50

ーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

【 2 3 0 5 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（ 8 ）が含まれると判断した場合、サブCPU1301は、保留変化パターン（ 8 ）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップS9937）。この処理において、サブCPU1301は、当該保留球画像9302が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと1回残っている状況において当該保留球画像9302の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU1301は、ステップS9936の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと1回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像9302の色が変化することになる。なお、ステップS9936の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色は、ステップS9935の処理が行われている場合には、ステップS9935の処理により決定された変化後の色であり、ステップS9935の処理が行われていない場合には、ステップS9934の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色である。

10

【 2 3 0 6 】

ステップS9936において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（ 8 ）が含まれないと判断した場合、又は、ステップS9937の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステップS9921で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（ 9 ）が含まれるか否かを判断する（ステップS9938）。保留変化パターン（ 9 ）は、当該保留球画像9302の色を最終的な色に変化させるために用いられるパターンである。詳細な説明は省略するが、図220及び図221に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に、乱数値に基づく抽選により、当該保留球画像9302の色を最終的にどの色に変化させるのか（当該保留球画像9302の最終色）が決定されている。ステップS9938の処理において、サブCPU1301は、必ず、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（ 9 ）が含まれると判断する。保留変化パターン（ 9 ）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、「擬似1」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似2」の開始時、「擬似2」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似3」の開始時、「擬似3」の段階におけるテンパイ発生時、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

20

30

【 2 3 0 7 】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（ 9 ）が含まれると判断した場合、サブCPU1301は、保留変化パターン（ 9 ）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップS9939）。この処理において、サブCPU1301は、当該保留球画像9302の色を最終的な色に変化させるために、当該保留球画像9302の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブCPU1301は、ステップS9938の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色を基準として、「色変化無し」、「点滅 青」、「点滅 緑」、「青 緑」、「点滅 紫」、「青 紫」、「緑 紫」、「点滅 赤」、「青 赤」、「緑 赤」、「紫 赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、決定された態様で当該保留球画像9302の色が変化し、当該保留球画像9302の色は、図220及び図221に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に行われた抽選（元々の抽選）により決定された最終色となる。なお、ステップS9938の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色は、ステップS9937の処理が行われている場合には、ステップS9937の処理により決定された変化後の色であり、ステップS9937の処理が行われていない場合には、ステップS9936の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像9302の色である。

40

【 2 3 0 8 】

ステップS9938において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（ 9

50

）が含まれないと判断した場合、又は、ステップ S 9 9 3 9 の処理を実行した後、サブ C P U 1 3 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 2 3 0 9 】

なお、ステップ S 9 9 3 8 の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像 9 3 0 2 の色が既に上記最終色となっている場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、ステップ S 9 9 3 8 の処理において「 N O 」と判断することとしてもよい。この場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、当該保留球画像 9 3 0 2 を当該最終色で表示させることとしてもよいし、他の色（デフォルト色）で表示させることとしてもよい。当該保留球画像 9 3 0 2 の色が最終色となった後に、当該保留球画像 9 3 0 2 の色が他の色に変化する場合、当該保留変化演出がガセ演出であることが確定することとしてもよい。

10

【 2 3 1 0 】

< 第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲーム >

図 2 2 2 は、第 6 特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。図 2 2 3 は、第 5 のパチンコ遊技機に係る第 6 特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。

【 2 3 1 1 】

上述したように、第 2 演出ステージ（図 1 2 9（ a ）参照）においては、第 8 予告演出（図 1 8 5 参照）が行われる場合があり、第 8 予告演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチに発展する可能性がある。第 6 特定スーパーリーチにおいては、複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で変動表示された後停止表示されるゲーム（第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲーム）が行われる。第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されると（ 3 つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームは、複数の演出ブロックから構成されている。図 2 2 2 では、演出ブロックの内容を例示している。

20

【 2 3 1 2 】

演出ブロック「 1 」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームの説明に対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。演出ブロック「 2 」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームに成功したこと（所定のスーパーリーチに発展すること）を示す画像（例えば、所定のスーパーリーチのタイトルを示す画像）が表示装置 1 0 0 7 に表示される。演出ブロック「 3 」においては、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームに失敗したこと（第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了すること）を示す画像が表示装置 1 0 0 7 に表示される。

30

【 2 3 1 3 】

演出ブロック「 4 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示されない（「アディショナル」アイコンが揃わない）。演出ブロック「 4 」に対応する演出が行われた場合には、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「 5 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の 3 列で停止表示される（「アディショナル」アイコンが 3 つ揃う）。演出ブロック「 5 」に対応する演出が行われた場合には、上述した「 P L A Y T I M E」（図 1 8 4（ b ）参照）の値が所定数加算され、第 6 特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。

40

【 2 3 1 4 】

演出ブロック「 6 」においては、複数種類のアイコンが表示装置 1 0 0 7 上の左・中・右の 3 列で 8 秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置 1 0 0 7 に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中

50

・右の3列で停止表示されない(「ミッション」アイコンが揃わない)。演出ブロック「6」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「7」「8」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の3列で停止表示され(「ミッション」アイコンが3つ揃い)、所定のミッションに突入する。その後、演出ブロック「7」においては当該ミッションに失敗し、演出ブロック「8」においては当該ミッションに成功する。演出ブロック「7」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続し、演出ブロック「8」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

10

#### 【2315】

演出ブロック「9」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示されない(「チェリー」アイコンが揃わない)。演出ブロック「9」に対応する演出が行われた場合には、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。演出ブロック「10」においては、複数種類のアイコンが表示装置1007上の左・中・右の3列で8秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置1007に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の3列で停止表示される(「チェリー」アイコンが3つ揃う)。演出ブロック「10」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

20

#### 【2316】

図223に示す第6特定スーパーリーチ内容抽選処理は、第1特別図柄変動開始時処理(図178参照)のステップS9214において、現在の演出ステージが第2演出ステージである場合に、演出番号「153」又は「154」に対応する演出が行われると決定されたときに、サブ制御回路1300により行われる処理である。第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が行われることにより、各演出ブロックの内容が決定されることになる。

#### 【2317】

第6特定スーパーリーチ内容抽選処理において、まず、サブCPU1301は、最終の演出ブロックの内容を決定する(ステップS9941)。この処理において、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展するようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「2」を決定する。一方、サブCPU1301は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展しないようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「3」を決定する。

30

#### 【2318】

次に、サブCPU1301は、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックの内容を決定する(ステップS9942)。この処理において、サブCPU1301は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「2」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「8」又は「10」を決定する。一方、サブCPU1301は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「3」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「4」又は「6」を決定する。

40

#### 【2319】

次に、サブCPU1301は、ストックタイマの値を減算する(ステップS9943)。この処理において、サブCPU1301は、第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値から、ステップS9942で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークRAM1303に記憶させる。第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は

50

、今回の特別図柄変動中に第6特定スーパーリーチ中スロットゲームが開始する時点においてストックタイマ画像9110の示す「PLAY TIME」の値に対応している。当該値は、第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が開始される前に決定されている。

【2320】

ここで、演出ブロック「4」に対応する時間は、演出ブロック「4」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「6」に対応する時間は、演出ブロック「6」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「8」に対応する時間は、演出ブロック「8」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「10」に対応する時間は、演出ブロック「10」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。なお、第6特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、必ず8秒以上に相当する値となっている。

10

【2321】

次に、サブCPU1301は、ストックタイマの値が0よりも大きいかな否かを判断する（ステップS9944）。ストックタイマの値が0よりも大きいと判断した場合、サブCPU1301は、未決定の演出ブロックのうち最後の演出ブロックの内容を決定する（ステップS9945）。この処理において、サブCPU1301は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該最後の演出ブロックとして、演出ブロック「5」、演出ブロック「7」、及び、演出ブロック「9」のうちの何れかの演出ブロックを決定する。

【2322】

次に、サブCPU1301は、ストックタイマの値を減算する（ステップS9946）。この処理において、サブCPU1301は、ワークRAM1303に記憶されているストックタイマの値から、ステップS9945で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークRAM1303に記憶させる。ここで、演出ブロック「5」に対応する時間は、演出ブロック「5」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「7」に対応する時間は、演出ブロック「7」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（8秒）である。演出ブロック「9」に対応する時間は、演出ブロック「9」に対応する演出を行うのに要する時間（8秒）である。なお、ステップS9945において演出ブロック「5」が決定された場合、サブCPU1301は、ストックタイマの値を減算するとともに、所定数（アディショナルタイム）分だけ、ストックタイマの値を加算する。ストックタイマの値は、8秒のN倍（Nは整数）となるように構成されている。

20

30

【2323】

ステップS9946の処理を実行した後、サブCPU1301は、ステップS9944に処理を移す。ステップS9944においてストックタイマの値が0であると判断した場合、サブCPU1301は、最初の演出ブロックの内容を決定する（ステップS9947）。この処理において、サブCPU1301は、最初の演出ブロックとして演出ブロック「1」を決定する。ステップS9947の処理を実行した後、サブCPU1301は、本サブルーチンを終了する。

【2324】

以上で説明した第6特定スーパーリーチ内容抽選処理が実行されることにより、第6特定スーパーリーチ中スロットゲームの内容が決定される。例えば、第6特定スーパーリーチ内容抽選処理において順次、ステップS9941で演出ブロック「2」が決定され、ステップS9942で演出ブロック「10」が決定され、ステップS9945で演出ブロック「9」が決定され、さらにステップS9945で演出ブロック「5」が決定され、さらにステップS9945で演出ブロック「7」が決定され、その後ステップS9947で演出ブロック「1」が決定されたような場合、第6特定スーパーリーチでは、演出ブロック「1」 演出ブロック「7」 演出ブロック「5」 演出ブロック「9」 演出ブロック「10」 演出ブロック「2」の順序（第6特定スーパーリーチ内容抽選処理で決定された順序とは逆の順序）で、各演出ブロックに対応する演出が行われることになる。

40

【2325】

50



### < 液晶画面上のエフェクトとロゴランプ >

図 2 2 4 ( a ) は、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図 2 2 4 ( b ) は、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図 2 2 5 ~ 図 2 2 7 は、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

#### 【 2 3 2 6 】

上述したように、遊技盤ユニット 1 0 1 0 の所定箇所（例えば、表示装置 1 0 0 7 の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。このようなロゴランプを用いた演出として、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出及び第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出が行われる場合がある。

10

#### 【 2 3 2 7 】

図 2 2 4 ( a ) に示す第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第 1 演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第 1 演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

#### 【 2 3 2 8 】

図示しないが、演出番号「 1 8 1 」～「 1 8 4 」に対応する演出が行われるのに先立ち、まず、装飾図柄が変動開始から 1 0 秒後にテンパイとなる。その後、演出番号「 1 8 1 」～「 1 8 4 」に対応する演出においては、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されて演出ボタン 1 0 5 4 の操作が受け付けられる。そして、所定のエフェクトが表示装置 1 0 0 7 に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「 1 8 1 」に対応する演出においては、特に何も起こらず、演出が終了する。これに対し、演出番号「 1 8 2 」～「 1 8 4 」に対応する演出においては、当該エフェクトの吸収から所定時間（ 1 秒間）経過するのを待って、ロゴランプが所定の態様で発光する。

20

#### 【 2 3 2 9 】

具体的に、演出番号「 1 8 2 」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部において、それぞれ、「 X 」 「 Y 」 「 Z 」の文字が白色に点灯するような外観が作り出される。また、演出番号「 1 8 3 」に対応する演出においては、ロゴランプが赤色に発光する。これにより、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部において、それぞれ、「 X 」 「 Y 」 「 Z 」の文字が赤色に点灯するような外観が作り出される。

30

#### 【 2 3 3 0 】

演出番号「 1 8 4 」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、ロゴカバー全体において、所定の単語（例えば、「 C H A N C E 」）が白色に点灯するような外観が作り出される。ロゴカバーの背面側には、多数の L E D がマトリクス状（格子状）に並置されており、発光させる L E D を適宜選択することにより、任意の単語を形成することができるようになっている。

#### 【 2 3 3 1 】

40

演出番号「 1 8 2 」に対応する演出は、演出番号「 1 8 1 」に対応する演出と比較して大当たり期待度が高く、演出番号「 1 8 3 」に対応する演出は、演出番号「 1 8 2 」に対応する演出と比較して大当たり期待度が高く、演出番号「 1 8 4 」に対応する演出は、大当たり期待度が最も高くなっている。

#### 【 2 3 3 2 】

図 2 2 4 ( b ) に示す第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第 2 演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第 2 演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第 2 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当たり予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

50

## 【 2 3 3 3 】

演出番号「 1 9 1 」～「 1 9 3 」に対応する演出においては、装飾図柄が変動を開始（図 2 2 5（ a ）参照）した後、表示装置 1 0 0 7 の画面（モニタ）が縮小するような画像表示となる（図 2 2 5（ b ）参照）。そして、縮小したモニタ（装飾図柄）が左に移動するような画像表示となり（図 2 2 5（ c ）参照）、装飾図柄の代わりに複数のアイコンが表示されるとともに、各アイコンが順次光った態様で表示されるルーレット演出が行われ（図 2 2 5（ d ）参照）、ボタン画像が表示装置 1 0 0 7 に表示されて演出ボタン 1 0 5 4 の操作が受け付けられる（図 2 2 5（ e ）参照）。その後、ルーレット演出の結果として一のアイコンが選択されて、当該アイコンに対応する演出のタイトルを示す画像（例えば、図 2 2 5（ f ）に示す「 C H A N C E 」）が表示装置 1 0 0 7 に表示される。「 C H A N C E 」は、表示装置 1 0 0 7 上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（例えば、図 2 2 6 及び図 2 2 7 に示す演出）のタイトルを示すものである。

10

## 【 2 3 3 4 】

なお、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作された場合には、演出ボタン 1 0 5 4 が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、次の画面（例えば、「 C H A N C E 」が選択されたことを示す画面）に移行する。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン 1 0 5 4 が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）次の画面（例えば、「 C H A N C E 」が選択されたことを示す画面）に移行する。

20

## 【 2 3 3 5 】

その後、演出番号「 1 9 1 」～「 1 9 3 」に対応する演出においては、表示装置 1 0 0 7 上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。エフェクト吸収演出においては、所定のエフェクトが表示装置 1 0 0 7 に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「 1 9 1 」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光せず、エフェクト吸収演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置 1 0 0 7 に表示され、表示装置 1 0 0 7 がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

## 【 2 3 3 6 】

これに対し、演出番号「 1 9 2 」「 1 9 3 」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光する。これにより、第 1 ロゴ部、第 2 ロゴ部、及び、第 3 ロゴ部において、それぞれ、「 X 」「 Y 」「 Z 」の文字が所定の色に点灯するような外観が作り出される。なお、所定のエフェクトとして、互いに色の異なる複数種類のエフェクト（白色のエフェクトや赤色のエフェクト等）を設けることとし、出現したエフェクトの色と同じ色でロゴランプを発光させるように構成してもよい。ロゴランプが発光した後、装飾図柄がテンパイとなる。このとき、演出番号「 1 9 3 」に対応する演出においては、「 P L A Y T I M E 」がストックされる。その後、テンパイ成功後予告に移行する。上述したように、テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる（図 1 8 5（ b ）参照）。

30

## 【 2 3 3 7 】

図 2 2 6 では、演出番号「 1 9 2 」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置 1 0 0 7 に表示される画像の一例を示している。図 2 2 6 に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が表示装置 1 0 0 7 に表示された（図 2 2 6（ a ）参照）後、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が徐々に縮小されながら第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に接近するような態様で表示され（図 2 2 6（ b ）参照）、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L と重畳する位置まで移動したとき、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が消えるとともに、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L が発光する。これにより、第 1 エフェクト画像 9 4 0 2 が第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L に吸収されたように見えるとともに、「 X 」の文字 9 4 1 0 L が形成されるようにロゴランプが点灯する（図 2 2 6（ c ）参照）。

40

50

## 【 2 3 3 8 】

続いて、第2エフェクト画像9403が表示装置1007に表示された後、第2エフェクト画像9403が徐々に縮小されながら第2ロゴ部9401Cに接近するような態様で表示され(図226(c)参照)、第2エフェクト画像9403が第2ロゴ部9401Cと重畳する位置まで移動したとき、第2エフェクト画像9403が消えるとともに、第2ロゴ部9401Cが発光する。これにより、第2エフェクト画像9403が第2ロゴ部9401Cに吸収されたように見えるとともに、「Y」の文字9410Cが形成されるようにロゴランプが点灯する(図226(d)参照)。

## 【 2 3 3 9 】

続いて、第3エフェクト画像9404が表示装置1007に表示された後、第3エフェクト画像9404が徐々に縮小されながら第3ロゴ部9401Rに接近するような態様で表示され(図226(d)参照)、第3エフェクト画像9404が第3ロゴ部9401Rと重畳する位置まで移動したとき、第3エフェクト画像9404が消えるとともに、第3ロゴ部9401Rが発光する。これにより、第3エフェクト画像9404が第3ロゴ部9401Rに吸収されたように見えるとともに、「Z」の文字9410Rが形成されるようにロゴランプが点灯する(図226(e)参照)。その後、縮小したモニタ(装飾図柄)が右に移動するような画像表示となり(図226(e)参照)、装飾図柄9001がリーチ態様となる(図226(f)参照)。

## 【 2 3 4 0 】

図227では、演出番号「191」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置1007に表示される画像の一例を示している。図227に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第1エフェクト画像9402が表示装置1007に表示された(図227(a)参照)後、第1エフェクト画像9402が徐々に縮小されながら第1ロゴ部9401Lに接近するような態様で表示され(図227(b)参照)、第1エフェクト画像9402が第1ロゴ部9401Lと重畳する位置まで移動したとき、第1エフェクト画像9402が消えるとともに、第1ロゴ部9401Lが発光する。これにより、第1エフェクト画像9402が第1ロゴ部9401Lに吸収されたように見えるとともに、「X」の文字9410Lが形成されるようにロゴランプが点灯する(図227(c)参照)。

## 【 2 3 4 1 】

続いて、第2エフェクト画像9403が表示装置1007に表示された後、第2エフェクト画像9403が徐々に縮小されながら第2ロゴ部9401Cに接近するような態様で表示され(図227(c)参照)、第2エフェクト画像9403が第2ロゴ部9401Cと重畳する位置まで移動したとき、第2エフェクト画像9403が消えるとともに、第2ロゴ部9401Cが発光する。これにより、第2エフェクト画像9403が第2ロゴ部9401Cに吸収されたように見えるとともに、「Y」の文字9410Cが形成されるようにロゴランプが点灯する(図227(d)参照)。

## 【 2 3 4 2 】

続いて、第3エフェクト画像9404が表示装置1007に表示された後、第3エフェクト画像9404が徐々に縮小されながら第3ロゴ部9401Rに接近するような態様で表示され(図227(d)参照)、第3エフェクト画像9404が第3ロゴ部9401Rと重畳する位置まで移動したとき、第3エフェクト画像9404が消えるが、第3ロゴ部9401Rは発光しない。これにより、第3エフェクト画像9404が第3ロゴ部9401Rに吸収されたように見えるが、「Z」の文字9410Rは形成されない。その後、ロゴランプが消灯する(「X」の文字9410L及び「Y」の文字9410Cが消える)とともに、縮小したモニタ(装飾図柄)が右に移動するような画像表示となり(図227(e)参照)、ハズレに対応する態様で装飾図柄9001が停止表示される(図227(f)参照)。

## 【 2 3 4 3 】

以上、図226及び図227を用いて説明したように、第2演出ステージ用ロゴエフェ

10

20

30

40

50

クト予告演出においては、表示装置 1 0 0 7 上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。図示しないが、第 1 演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においても、同様のエフェクト吸収演出が行われる。エフェクト吸収演出は、ロゴカバー近傍に表示されている画像が小さくなったり消えたりすることにより、当該画像がロゴカバーに対して作用する（ロゴカバーに吸収される）かのような外観を呈する演出である。

#### 【 2 3 4 4 】

なお、図 2 2 6 及び図 2 2 7 では、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C、及び、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R が分割されている（隣り合うロゴ部が連続的に形成されておらず、間隙が形成されている）例について説明したが、第 1 ロゴ部 9 4 0 1 L、第 2 ロゴ部 9 4 0 1 C、及び、第 3 ロゴ部 9 4 0 1 R は、一体的に形成されていてもよい。特に、演出番号「1 8 4」に対応する演出のように、ロゴカバー全体において任意の単語を表示する場合には、ロゴカバー全体が一体的に形成されている方が望ましい。

10

#### 【 2 3 4 5 】

ところで、第 5 のパチンコ遊技機においても、大当たり遊技状態の終了後に A 時短遊技状態に制御される可能性があるだけでなく、B 時短遊技状態への移行条件が成立すると B 時短遊技状態に移行し、C 時短遊技状態への移行条件が成立すると C 時短遊技状態に移行する。

#### [ 5 - 3 . B 時短遊技状態への移行にかかわる演出制御 ]

第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な第 5 のパチンコ遊技機において、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、サブ CPU 1 3 0 1 は、表示装置 1 0 0 7 において、第 1 特別図柄の可変表示の開始に伴って第 1 表示演出の表示を開始する一方、第 2 特別図柄の可変表示が開始されたとしても第 2 表示演出の表示を行わない。また、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、または低確時短遊技状態）では、サブ CPU 1 3 0 1 は、表示装置 1 0 0 7 において、第 2 特別図柄の可変表示の開始に伴って第 2 表示演出の表示を開始する一方、第 1 特別図柄の可変表示が開始されたとしても第 1 表示演出の表示を行わない。なお、表示装置 1 0 0 7 は液晶表示装置であることが好ましい。

20

#### 【 2 3 4 6 】

第 1 特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第 1 表示演出は、例えば、第 1 特別図柄の可変表示と同期して表示装置 1 0 0 7 の表示領域 1 0 0 7 a にて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置 1 0 0 7 の片隅で例えば点滅表示されているような第 1 特別図柄に対応する図柄は、第 1 表示演出に含まない。

30

#### 【 2 3 4 7 】

同様に、第 2 特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第 2 表示演出は、例えば、第 2 特別図柄の可変表示と同期して表示装置 1 0 0 7 の表示領域 1 0 0 7 a にて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置 1 0 0 7 の片隅で例えば点滅表示されているような第 2 特別図柄に対応する図柄は、第 2 表示演出に含まない。

40

#### 【 2 3 4 8 】

ところで、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機において、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうちいずれか一方の特別図柄の可変表示が天井最終変動として開始され、この一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始されると、不自然な表示演出となって興味が低下するおそれがある。

#### 【 2 3 4 9 】

例えば、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの任意のタイミングで（例えば、特別図柄の可変表示が開始されたときに）B 時短遊技状態に移行する場合、表示装置 1 0 0 7 では第 1 表示演出が行われる一方、内部的には B 時短遊技状態に移行しているといった状況が生じうる。とくに、天井最終変

50

動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの間に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、第1表示演出から第2表示演出への切り替えが不自然なものとなりかねない。

#### 【2350】

そこで、本実施例では、天井最終変動においてB時短遊技状態に移行させる際に行われる表示演出を、以下に説明するように自然な態様で行うことで、興趣の低下を抑制できるようにしている。以下に、サブCPU1301により行われるB時短遊技状態への移行にかかわる演出制御について説明する。

#### 【2351】

[5-3-1. B時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御]

10

図228は、B時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A)第1通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B)第2通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

#### 【2352】

まず、図228(A)を主として参照するとともに、図229を補助的に参照し、第1通常パターンでの演出制御について説明する。図229は、表示装置1007の表示領域1007aに表示される第1通常パターンの表示演出の一例である。

#### 【2353】

図228(A)に示される第1通常パターンは、天井最終変動の一つ前の可変表示(以下「天井最終前変動」と称する)が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に第2特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。なお、図228に示される「液晶演出」は、表示装置1007に表示される表示演出が相当する。また、「特1\_\_ハズレ変動」は第1特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特1\_\_大当り変動」は第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわしている。同様に、「特2\_\_ハズレ変動」は第2特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特2\_\_小当り変動」は第2特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合の変動パターンをあらわし、「特1\_\_大当り変動」は第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわす。

20

30

#### 【2354】

天井最終前変動として第1特別図柄の可変表示が行われると、図229(a)に示されるように、サブCPU1301は、表示装置1007の表示領域1007aにおいて装飾図柄の可変表示を行う。天井最終前変動としての第1特別図柄の可変表示が終了してハズレの表示態様が1特別図柄表示部163に導出されると、図229(b)に示されるように、サブCPU1301は、ハズレを示す画像を確定表示する。

#### 【2355】

図228(A)に示されるように、第1通常パターンにおいて、サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示の開始時に、第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出として、例えばシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出は、天井カウンタが天井値に達したことを示す演出すなわちB時短遊技状態への移行演出として機能する。

40

#### 【2356】

シャッター閉鎖演出は、図229(c)に示される画像である。このシャッター閉鎖演出において、サブCPU1301は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブCPU1301は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、B時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。また、このシャッター閉鎖演出において、サブCPU1301は、夜モード準備中を示す画像も表示する。本実施例において、夜モードは、B時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出で

50

あり、夜モード準備中は、B時短遊技状態への準備中であることを示唆する表示演出である。

【2357】

ところで、天井最終変動として第1特別図柄の可変表示が行われた場合、この第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

【2358】

例えば、天井最終変動として可変表示が開始された第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブCPU1301は、シャッター閉鎖演出を実行せずに、通常の大当り変動演出を実行する。

【2359】

また、天井最終変動として可変表示が開始された第1特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブCPU1301は、複数の時短遊技状態が重複した場合の処理にしたがって、B時短遊技状態に移行する場合はB時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を行い、C時短遊技状態に移行する場合はC時短遊技状態に移行することを示唆する移行演出を行うとよい。この場合、B時短遊技状態への移行演出とC時短遊技状態への移行演出とを、外観上同じまたはほぼ同じ演出としてもよいし、異なる演出としてもよい。

【2360】

なお、本実施例では第1特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、第1特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合には、天井最終変動として第1特別図柄の可変表示が行われた場合、この第1特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであることがありうる。この場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態に制御した後、B時短遊技状態に移行させるため、サブCPU1301は、小当り遊技状態に当選したことを示唆する小当り当選演出を、B時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）よりも優先して行うようにするとよい。ただし、これに限られず、サブCPU1301は、B時短遊技状態への移行演出を、小当り当選演出よりも優先して行ってもよい。

【2361】

また、天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に第2特別図柄の可変表示が開始され、この第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

【2362】

例えば、天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブCPU1301は、シャッター閉鎖演出を終了し、イレギュラー大当り変動演出を実行するようにするとよい。すなわち、B時短遊技状態への移行演出よりも、イレギュラー大当り変動演出が優先して実行されるようにするとよい。

【2363】

また、天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第2特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、サブCPU1301は、B時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を終了し、B時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出として例えば夜モード表示演出を開始し、この夜モード表示演出において、小当りであることを示唆する小当り示唆演出を行うようにするとよい。すなわち、B時短遊技状態への移行演出よりも、小当り示唆演出を優先するとよい。ただし、これに限られず、サブCPU1301は、小当り示唆演出よりも、B時短遊技状態への移行演出を優先して行うようにしてもよい。

【2364】

天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態における1回転目の可変表示として第2特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、主特別図柄が第1特別図柄から第2特別図柄に変更される。

【2365】

10

20

30

40

50

このような場合、第2特別図柄の可変表示（大当たり変動を除く）が開始されると、サブCPU1301は、例えば閉鎖しているシャッターを開放（シャッター閉鎖演出を終了）し、第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出として、夜モード表示演出を開始する（図229（d）参照）。すなわち、天井最終変動における第1特別図柄の可変表示中に主特別図柄が第1特別図柄から第2特別図柄に変わると、これに伴って、サブCPU1301は、第1表示演出から第2表示演出に切り替える。そのため、夜モード表示演出は、B時短遊技状態に移行したことを示す演出として機能する。

【2366】

なお、図228（A）に示されるように、サブCPU1301は、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が開始されたときに内部的にはB時短遊技状態に移行したとしても、第2特別図柄の可変表示が開始されるまで（夜モード表示演出が開始されるまで）、第1表示演出としてのシャッター閉鎖演出を継続して行う。これにより、天井最終変動において第1特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず、特別図柄の可変表示に伴う表示演出が開始されないといった不自然な事態が生じることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【2367】

サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示を終了すると、これ以降、少なくともB時短遊技状態に制御されている間は、第1表示演出を行わない。

【2368】

サブCPU1301は、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示である第2特別図柄の可変表示が行われている間、夜モード表示演出（図229（d）参照）、遊技説明演出（図229（e）参照）、後述する着弾演出（図229（f）参照）、右打ち指示表示演出（図229（g）参照）、およびカウントアップ演出の一連の表示演出を行う。

【2369】

夜モード表示演出は、上述したように、B時短遊技状態に移行したことを示す表示演出であって、例えば背景画像が夜になる表示演出である。遊技説明（図229（e）参照）は、例えば、B時短遊技状態であることを示す情報等、遊技にかかわる説明が表示される表示演出が相当する。着弾演出（図229（f）参照）は、「Count Up」の文字を表示するとともに、表示装置1007の例えば右下方に設けられた7セグメント表示器1071に向けて例えば光の玉が着弾するかのような表示演出が相当する。なお、図229の図示からは把握し難いが、着弾演出が行われると、これを契機として、サブCPU1301は、7セグメント表示器1071において高速変動を開始する。その後、サブCPU1301は、右打ちを指示する右打ち指示表示演出を行う（図229（g）参照）。カウントアップ演出は、図示していないが、7セグメント表示器1071に表示される情報（例えばB時短遊技状態の時短回数等）があたかも増加していくような表示演出が相当する。サブCPU1301は、夜モード表示演出からカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後の第2特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、7セグメント表示器1071の高速変動を停止し、B時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する（図229（h）参照）。その後、第2特別図柄の可変表示が行われると、この第2特別図柄の可変表示に伴う第2表示演出が表示装置1007の表示領域1007aに表示される。

【2370】

第1通常パターンでは、このようにして、B時短遊技状態への移行に伴って行われる第1表示演出から第2表示演出への表示演出の切り替えを自然な態様で行うことができる。

【2371】

次に、図228（B）を参照し、第2通常パターンでの演出制御について説明する。第2通常パターンは、天井最終前変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、B時短遊技状態における1回目（第1特別図柄の可変表示、B時短遊技状態における2回目）が第2特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 7 2 】

図 2 2 8 ( B ) に示されるように、第 2 通常パターンにおいて、サブ C P U 1 3 0 1 は、天井最終変動である第 1 特別図柄の可変表示 ( ハズレ変動 ) の開始時に、第 1 特別図柄の可変表示に伴う表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出において、サブ C P U 1 3 0 1 は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブ C P U 1 3 0 1 は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、B 時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。

## 【 2 3 7 3 】

天井最終変動としての第 1 特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、第 2 特別図柄の可変表示が開始されなかった場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、天井最終変動としての第 1 特別図柄の可変表示が終了したとしても、第 1 表示演出であるシャッター演出において第 1 特別図柄の当り判定処理の結果を表示せず、B 時短遊技状態において最初の第 2 特別図柄の可変表示が開始されるまで、第 1 表示演出を継続して表示する。したがって、天井最終変動としての第 1 特別図柄の可変表示の終了後、第 2 特別図柄の可変表示が開始されるよりも先に第 1 特別図柄の可変表示が開始されたとしても、この第 1 特別図柄の可変表示に伴う新たな第 1 表示演出は行われない。

## 【 2 3 7 4 】

そして、B 時短遊技状態における 2 回目として第 2 特別図柄の可変表示 ( 第 2 特別図柄としては B 時短遊技状態に移行後 1 回目の可変表示 ) が開始されると、サブ C P U 1 3 0 1 は、天井最終変動としての第 1 特別図柄の可変表示の開始に伴って開始した第 1 表示演出を終了し、第 2 特別図柄の可変表示に伴う第 2 表示演出が表示されるよう制御する。B 時短遊技状態における 2 回目として第 2 特別図柄の可変表示が開始されたときに第 1 特別図柄が可変表示中であったとしても、サブ C P U 1 3 0 1 は、第 2 特別図柄の可変表示に伴う第 2 表示演出を開始する。

## 【 2 3 7 5 】

B 時短遊技状態に移行後、第 2 特別図柄についての 1 回目の可変表示が開始されると、サブ C P U 1 3 0 1 は、夜モード表示演出を開始し、その後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行う。ところで、B 時短遊技状態に移行後、最初に行われた第 2 特別図柄の可変表示時間が短い場合、この第 2 特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、上記の一連の表示演出を終えることができない場合が生じうる。このような場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、上記の一連の表示演出を行った後の第 2 特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、7 セグメント表示器 1 0 7 1 の高速変動を停止し、カウントアップ演出を行い、B 時短遊技状態の終了タイミングを示す情報 ( 例えば、時短回数 ) を表示する。すなわち、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第 2 特別図柄が可変表示中であれば、サブ C P U 1 3 0 1 は、この第 2 特別図柄の可変表示の終了タイミングに合わせて、上記の一連の表示演出を終了する。ただし、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第 2 特別図柄が可変表示中でない場合もあり、このような場合、サブ C P U 1 3 0 1 は、例えばメイン C P U 1 2 0 1 からデモ表示コマンドを受信したときにカウントアップ演出を行い、B 時短遊技状態の終了タイミングを示す情報 ( 例えば、時短回数 ) を表示し、上記の一連の表示演出を終了する。

## 【 2 3 7 6 】

なお、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機の場合、夜モード表示演出で実行可能な特別図柄の可変表示回数 ( すなわち時短残回数 ) を表示するまでの間に、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄による可変表示が行われて時短残回数が変わってしまう場合があるため、その可変表示回数を吸収して表示するために、第 2 特別図柄の可変表示の終了を待って、カウントアップ演出を行うようにしている。

## 【 2 3 7 7 】

サブ C P U 1 3 0 1 は、B 時短遊技状態における 1 回目の特別図柄の可変表示が第 2 特

10

20

30

40

50



別図柄の可変表示である場合には第2表示演出を行う一方、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示が第1特別図柄の可変表示である場合には第1表示演出を行わないが、これに限られない。例えば、B時短遊技状態における1回目の特別図柄の可変表示が第1特別図柄の可変表示であったとしても、特定条件が成立した場合に限り、第1表示演出が行われるようにしてもよい。ただし、B時短遊技状態における1回目の可変表示が第1特別図柄の可変表示である場合に第1表示演出が行われる頻度は、B時短遊技状態における1回目の可変表示が第2特別図柄の可変表示である場合に第2表示演出が行われる頻度よりも少ない方が好ましい。

#### 【2378】

なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第1特別図柄が主特別図柄に相当し、第2特別図柄が副特別図柄に相当する一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第2特別図柄が主特別図柄に相当し、第1特別図柄が副特別図柄に相当するが、これに限られない。例えば、左打ちで遊技が行われた場合に主として第2特別図柄の可変表示が行われ、右打ちで遊技が行われた場合に主として第1特別図柄の可変表示が行われる遊技仕様であれば、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第2特別図柄が主特別図柄に相当するとともに第1特別図柄が副特別図柄に相当し、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第1特別図柄を主特別図柄に相当するとともに第2特別図柄が副特別図柄に相当する。

#### 【2379】

[5-3-2. B時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御]

図230は、B時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、(A)第1イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(B)第2イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、(C)第3イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

#### 【2380】

まず、図230(A)を参照し、第1イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第1イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)である場合のパターンである。

#### 【2381】

図230(A)に示されるように、天井最終前変動が第1特別図柄の可変表示であって、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示(長変動)である場合、サブCPU1301は、天井最終前変動である第1特別図柄の可変表示の終了時に、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。すなわち、天井最終前変動である第1特別図柄の可変表示の終了後、天井最終変動として第1特別図柄の可変表示が開始されていないにもかかわらず、上述の通常パターンにおいて第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出として機能するシャッター閉鎖演出が表示される。

#### 【2382】

B時短遊技状態に移行後、サブCPU1301は、B時短遊技状態における1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。すなわち、サブCPU1301は、天井最終前変動としての第1特別図柄の可変表示の終了時に開始したシャッター演出を、B時短遊技状態後、第2特別図柄の可変表示が開始されるまで継続して表示する。

#### 【2383】

なお、図230(A)において、「特2\_\_ハズレ変動」および「特2\_\_小当り変動」の欄に図示される「天井最終変動(長変動)」は、いずれも、概ね600000mscといった長時間にわたって第2特別図柄の変動表示が行われる長変動であるが、便宜上、狭い幅で示している。なお、長変動にわたって行われる上記の第2特別図柄の可変表示時間は、概ね600000mscに限られず、例えば360000msc~600000mscの範囲内としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 8 4 】

また、サブCPU1301は、天井最終変動として第1特別図柄が可変表示中に第2特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出が未だ開始されていない段階で、表示装置1007に、右打ち小ナビ演出（小さい文字で右打ち指示表示）を行う。すなわち、第1特別図柄が可変表示中（例えばリーチ演出中）であったとしても、右打ち小ナビ演出が行われる。これにより、天井最終変動としての第2特別図柄の可変表示が開始したときにB時短遊技状態に移行したとしても、遊技者に適切なタイミングで遊技態様（右打ち）を指示することができ、不必要な遊技球の消費を抑制ひいては興趣の低下を抑制することができる。

## 【 2 3 8 5 】

なお、B時短遊技状態における1回目の可変表示としての第2特別図柄の可変表示よりも前に実行された第2特別図柄の可変表示（すなわち天井最終変動としての第2特別図柄の可変表示）中に、第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出としてリーチ演出が行われた場合であっても、このリーチ演出において、上記の右打ち小ナビ演出が行われる。

## 【 2 3 8 6 】

次に、図230（B）を参照し、第2イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第2イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態移行後1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。

## 【 2 3 8 7 】

図230（B）に示されるように、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示（長変動）であって、天井最終変動が第1特別図柄の可変表示である場合、サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示の開始時に、この第1特別図柄の可変表示の開始に伴う第1表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。

## 【 2 3 8 8 】

また、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示中に、B時短遊技状態移行後1回目の可変表示として第2特別図柄の可変表示が開始された場合、サブCPU1301は、天井最終変動である第1特別図柄の可変表示が終了していなかったとしても上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。そして、天井最終変動としての第1特別図柄の可変表示が終了すると、サブCPU1301は、夜モード表示演出を終了し、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後、右打ち指示表示演出を行う。

## 【 2 3 8 9 】

なお、天井最終変動の終了後、少なくともB時短遊技状態が終了するまでの間、サブCPU1301は、第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出を行わない。

## 【 2 3 9 0 】

次に、図230（C）を参照し、第3イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第3イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示、B時短遊技状態移行後の1回目の可変表示が第2特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

## 【 2 3 9 1 】

図230（C）に示されるように、天井最終前変動が第2特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第2特別図柄の可変表示、B時短遊技状態移行後の1回目の可変表示が第2特別図柄の可変表示である場合、サブCPU1301は、上述のシャッター閉鎖演出を行わず、B時短遊技状態移行後1回目の第2特別図柄の可変表示の開始時に、いきなり夜モード表示演出を行う。なお、夜モード表示演出が行われると、サブCPU1301は、これ以降、少なくともB時短遊技状態が終了するまで第1特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出を行わない。

## 【 2 3 9 2 】

また、サブCPU1301は、夜モード表示演出を所定時間にわたって行った後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行い、その後、右打ち指示表示演出を行う。

【2393】

ところで、第5のパチンコ遊技機では、上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が600000msとなるような普通図柄の変動表示）が開始されると、ボーナスモードに移行する（図129（a）参照）。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示（普通図柄変動）が行われている間（600000msに亘って）、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口1151に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

10

【2394】

そこで、第5のパチンコ遊技機のように、天井カウンタが天井値に達した場合に、通常遊技状態またはC時短遊技状態からB時短遊技状態に移行するパチンコ遊技機において、B時短遊技状態への移行前と移行後とで、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に決定される確率が異なるようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態への移行前は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選可能であり、B時短遊技状態への移行後は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選不可能（確率0）とすることが好ましい。

【2395】

B時短遊技状態への移行後は小当り遊技状態に制御される頻度が高められるが、B時短遊技状態への移行後は普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることで、B時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制することが可能となる。

20

【2396】

なお、B時短遊技状態への移行後、普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることに代えて、ハズレ長変動の当選確率をB時短遊技状態への移行前と比べて低減されるようにしてもよい。このような場合であっても、B時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制するといった作用効果を奏することが可能となる。

【2397】

なお、第5のパチンコ遊技機では、通過ゲート1126が右側領域1107に配置されているが、左側領域1106に配置してもよい。ただし、通過ゲート1126を左側領域1106に配置する場合、普通電動役物1146の作動頻度が高くなるように、例えば普通図柄当り確率下げたりする等するとよい。

30

【2398】

図231は、図128に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。なお、B時短遊技状態への移行前は時短フラグがオフであり、B時短遊技状態への移行後は時短フラグがオンである。

【2399】

図231に示されるように、時短フラグがオフである場合、メインCPU1201は、時短フラグがオンである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド90H05）に決定する。このようにすることで、B時短遊技状態への移行前は、B時短遊技状態への移行後と比べて小当り用大入賞口1151への入賞により、遊技球の払い出しを期待できる。その一方、B時短遊技状態への移行後は、B時短遊技状態への移行前と比べて、小当り用大入賞口1151により遊技球の払い出しを抑制することが可能となる。

40

【2400】

なお、時短フラグがオンである場合に、メインCPU1201は、時短フラグがオフである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド90H05）に決定するようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態への移行後は、B時短遊技状

50

態への移行前と比べて小当り用大入賞口 1 1 5 1 への入賞により遊技球の払い出しを期待できるため、B 時短遊技状態をより一層面白みのある遊技状態とすることが可能となる。

【 2 4 0 1 】

ところで、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、B 時短遊技状態への移行前は低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して決定し、B 時短遊技状態への移行後は高スタート用特図変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して決定する。そのため、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、B 時短遊技状態への移行前よりも移行後の方が高い。すなわち、B 時短遊技状態への移行後の平均可変表示時間は、B 時短遊技状態への移行前の平均可変表示時間よりも短い。また、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の当り判定処理の結果が大当りとなる確率（大当り確率）、および普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りとなる確率（普通図柄当り確率）は、いずれも、B 時短遊技状態への移行前と移行後とで同じである。

10

【 2 4 0 2 】

なお、サブ CPU 1 3 0 1 は、例えば 7 セグメント表示器に、B 時短遊技状態への移行前は B 時短遊技状態への移行条件（例えば、B 時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の可変表示回数である天井カウンタ等）を表示し、B 時短遊技状態への移行後は B 時短遊技状態の終了条件（例えば、B 時短遊技状態における時短残回数等）を表示するようにするとよい。この場合、サブ CPU 1 3 0 1 は、遊技状態の移行によって表示装置 1 0 0 7 に表示される表示演出の内容が変わるとき、例えば 7 セグメント表示器 1 0 7 1 に表示されている表示内容を強制的に 0 に変更表示するようにするとよい。

20

【 2 4 0 3 】

[ 6 . 第 6 のパチンコ遊技機 ]

次に、第 6 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 6 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

【 2 4 0 4 】

以下、第 6 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第 6 のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第 3 のパチンコ遊技機と同様である。

30

【 2 4 0 5 】

また、時短管理処理（図 3 1 の S 1 3 1 参照）については、基本的に、第 3 のパチンコ遊技機において行われる処理、および、第 1 のパチンコ遊技機と共通することを理由として第 3 のパチンコ遊技機において説明を省略した処理と共通する。そこで、この第 6 のパチンコ遊技機の説明では、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した時短管理処理のうち、異なる処理を主として説明し、共通する処理については極力説明を省略するものとする。

【 2 4 0 6 】

また、第 3 のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第 3 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 3 のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第 6 のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

40

【 2 4 0 7 】

[ 6 - 1 . 遊技盤ユニット ]

図 2 3 2 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 について、第 3 のパチンコ遊技機と異なる点を主として説明する。

【 2 4 0 8 】

図 2 3 2 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 5 0 1 0 の外観を示す正面図の一例である。この第 6 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニット 5 0 1 0 が備える構成のうち、第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニット 2 0 1 0（図 8 7 参照）が備える構成と大き

50

く異なる点は、以下に説明する第１の異なる点～第４の異なる点である。

【２４０９】

先ず、第１の異なる点は、アタッカー２１５２が作動したことによってＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入した場合、この遊技球がＶ入賞口２１５５を通過する確率（以下、単に「Ｖ入賞確率」と称する）である。このＶ入賞確率は、第３のパチンコ遊技機では特に言及していないが、第６のパチンコ遊技機では１００％に近い確率（例えば、９９．９％）である。例えば、第３のパチンコ遊技機の説明において「６０００ｍｓｅｃ閉鎖 １０００ｍｓｅｃ開放 ６０００ｍｓｅｃ閉鎖」で常時一定動作を行うと説明したＶシューター２１５８の開放時間と閉鎖時間とを変更することにより、Ｖ入賞確率を高めることが可能となる。

10

【２４１０】

なお、この明細書において、アタッカー２１５２が作動したことによってＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過することを、「Ｖ入賞」と称する。

【２４１１】

第２の異なる点は、第３のパチンコ遊技機が備える第１始動口２１２０に代えて、第６のパチンコ遊技機では第１始動口５１２０を備える点である。第１始動口５１２０を遊技球が通過すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が払い出される。この第１始動口５１２０については、後述する遊技球振分装置５４００において説明する。

【２４１２】

第３の異なる点は、第３のパチンコ遊技機が備える通過ゲート２１２６に加えて、第６のパチンコ遊技機では通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを備える点である。この通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂについては、後述する遊技球振分装置５４００において説明する。

20

【２４１３】

第４の異なる点は、第３のパチンコ遊技機は遊技球振分装置５４００を備えていないが、この第６のパチンコ遊技機は遊技球振分装置５４００を備えている点である。この遊技球振分装置５４００は、上述の第１始動口５１２０および通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを備える。

【２４１４】

[ ６－２．遊技球振分装置 ]

以下、遊技球振分装置５４００について説明する。遊技球振分装置５４００は、遊技球が通過可能な通過口として、第１始動口５１２０及び通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを有しており、遊技球振分装置５４００に流入した遊技球を、これらの通過口（第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ）のうちいずれかに適宜振り分ける装置である。遊技球振分装置５４００は、遊技領域２１０５の略中央下部に配置されており、左側領域２１０６を流下する遊技球の進入が可能であり、右側領域２１０７を流下する遊技球の進入は不可能または極めて困難となっている。

30

【２４１５】

第１始動口５１２０は、第３のパチンコ遊技機が備える第１始動口２１２０と配置位置が異なるものの、遊技球が通過すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が払い出される点及び第１特別図柄の当り判定処理が行われる点は、第１始動口２１２０と同様である。

40

【２４１６】

また、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂは、遊技球が通過すると普通図柄の当り判定処理が行われる点において上述の通過ゲート２１２６と同様であるが、遊技球が通過すると所定個数の賞球が払い出される点において上述の通過ゲート２１２６と異なる。通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第１始動口５１２０を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。ただし、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて賞球が払い出されることは必

50

須でない。

【2417】

本実施例では、遊技球振分装置5400が有する第1始動口の数と通過ゲートの数とを比較した場合、第1始動口の数（第1始動口5120の1個）よりも通過ゲートの数（通過ゲート5125A、5125Bの2個）の方が多いが、これに限られない。例えば、第1始動口の数と通過ゲートの数とが同じであってもよいし、通過ゲートの数よりも第1始動口の数の方が多くてもよい。さらには、第1始動口及び通過ゲートの他に、アウト口を設けてもよいし、遊技領域2105に遊技球を戻す戻り口を設けてもよい。なお、詳細は後述するが、後述の高確モード中（高確モードA中、高確モードB（真）中）、第1特別図柄の可変表示の実行頻度よりも普通図柄の可変表示の実行頻度の方が高いことが好ましい。

10

【2418】

[6-2-1. 遊技球振分装置の構成]

以下、遊技球振分装置5400の構成について、図233～図240を参照して説明する。

【2419】

まず、遊技球振分装置5400の全体的な構成について、図233～図235を参照して説明する。図233は、第6のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置5400を前方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。また、図234は、第6のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置5400を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。さらに、図235は、第6のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置5400を後方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。

20

【2420】

遊技球振分装置5400は、遊技球A（後述の図238参照）を複数の通路に振り分けるためのものである。遊技球振分装置5400は、ベース部材5410、回転振分機構5420、板状部材5430、クルーン5440、案内部材5450、押さえ部材5460及びセンサ群5470を備える。

【2421】

ベース部材5410は、遊技球振分装置5400の内部に遊技球Aを案内するための部材である。ベース部材5410は、後側面が開口した略箱状に形成される。ベース部材5410は、その右部が他の部分よりも上方向に突出する。ベース部材5410は、流入口5411、導入路5412、左側案内路5413、右側案内路5414、設置空間5415及び開口部5416を備える。

30

【2422】

流入口5411は、遊技球Aを入球させるための孔（入口）である。流入口5411は、ベース部材5410の右上端部（突出する部分）に形成される。流入口5411は、平面視略四角形状に形成される。流入口5411は、遊技球Aが入球可能な大きさとなるように形成される。流入口5411は、表示装置2007の表示領域の下方に配置される。流入口5411は、遊技球Aが上方向から入球可能に構成される。

【2423】

なお、第3のパチンコ遊技機では、チャンス入口2119に進入した遊技球は、第1始動口2120の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口2119に進入した遊技球は、ワープ入口2117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口2117に進入したもののチャンス入口2119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第1始動口2120に入賞（通過）するようになっている旨を説明した。これに代えて、この第6のパチンコ遊技機では、チャンス入口2119に進入した遊技球は、流入口5411の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口2119に進入した遊技球は、ワープ入口2117に進入しなかった遊技球や、ワープ入口2117に進入したもののチャンス入口2119に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で流入口5411から遊技球振分装置5400に入球するようになっている。

40

50

## 【 2 4 2 4 】

図 2 3 5 及び図 2 3 6 に示すように、導入路 5 4 1 2 は、流入口 5 4 1 1 に入球した遊技球 A を下方向へと案内するための通路である。導入路 5 4 1 2 は、流入口 5 4 1 1 から下方向に延びるように形成される。なお、図 2 3 6 は、ベース部材 5 4 1 0、回転振分機構 5 4 2 0、クルーン 5 4 4 0 及び案内部材 5 4 5 0 を後方向上から見たときの外観斜視図の一例である。

## 【 2 4 2 5 】

左側案内路 5 4 1 3 は、導入路 5 4 1 2 の下端部まで案内された遊技球 A を左下方に案内するための通路である。左側案内路 5 4 1 3 は、導入路 5 4 1 2 の下端部から左下方に延びるように形成される。

10

## 【 2 4 2 6 】

右側案内路 5 4 1 4 は、導入路 5 4 1 2 の下端部まで案内された遊技球 A を右下方に案内するための通路である。右側案内路 5 4 1 4 は、導入路 5 4 1 2 の下端部から右下方に延びるように形成されると共に、当該延びた端部が下方向に延びるように形成される。右側案内路 5 4 1 4 は、ベース部材 5 4 1 0 の上下中途部から下端部までに亘って形成される。右側案内路 5 4 1 4 は、ガイド部 5 4 1 4 a を備える。

## 【 2 4 2 7 】

ガイド部 5 4 1 4 a は、右側案内路 5 4 1 4 の下端部まで案内された遊技球 A を後方向へと案内するためのものである。ガイド部 5 4 1 4 a は、右側案内路 5 4 1 4 の下端部に形成されると共に、側面視略円弧状に形成される。

20

## 【 2 4 2 8 】

設置空間 5 4 1 5 は、後述するクルーン 5 4 4 0 等が設けられるベース部材 5 4 1 0 の内部空間である。設置空間 5 4 1 5 は、ベース部材 5 4 1 0 の左右中途部（左側案内路 5 4 1 3 よりも左方）から左端部までに亘って形成される。設置空間 5 4 1 5 は、その右端部が左側案内路 5 4 1 3 と連通される。

## 【 2 4 2 9 】

開口部 5 4 1 6 は、ベース部材 5 4 1 0 の前側面上端部に形成され、ベース部材 5 4 1 0 を前後方向に貫通する。開口部 5 4 1 6 は、正面視略矩形状に形成される。開口部 5 4 1 6 は、ベース部材 5 4 1 0 の左右中途部（左側案内路 5 4 1 3 よりも左方）から左端部近傍までに亘って形成される。開口部 5 4 1 6 は、設置空間 5 4 1 5 の上端部と連通される。開口部 5 4 1 6 は、その上下方向幅が遊技球 A を入球可能な幅となるように形成され、その全域において遊技球 A を前方向から入球可能に構成される。なお、開口部 5 4 1 6 は、遊技者が遊技を行うときにはガラスドア 4（例えば、図 1 参照）によって閉塞され、遊技球 A を入球不能な状態となる。

30

## 【 2 4 3 0 】

回転振分機構 5 4 2 0 は、導入路 5 4 1 2 の下端部まで案内された遊技球 A を左側案内路 5 4 1 3 又は右側案内路 5 4 1 4 に振り分けるためのものである。回転振分機構 5 4 2 0 は、導入路 5 4 1 2 の下端部に設けられる。回転振分機構 5 4 2 0 は、回転体 5 4 2 1、ピン 5 4 2 2、板金 5 4 2 3 及び磁石 5 4 2 4 を備える。

## 【 2 4 3 1 】

40

回転体 5 4 2 1 は、左右方向に延びる部分と上方向に延びる部分とを有する背面視略逆 T 字状に形成される。図 2 3 6 に示すように、回転体 5 4 2 1 は、基部 5 4 2 1 a、突出部 5 4 2 1 b、左側受け部 5 4 2 1 c 及び右側受け部 5 4 2 1 d を備える。

## 【 2 4 3 2 】

基部 5 4 2 1 a は、回転体 5 4 2 1 の左右方向に延びる部分である。基部 5 4 2 1 a は、その左右方向幅が導入路 5 4 1 2 の左右方向幅と略同一の幅となるように形成される。

## 【 2 4 3 3 】

突出部 5 4 2 1 b は、回転体 5 4 2 1 の上方向に延びる部分である。突出部 5 4 2 1 b は、基部 5 4 2 1 a の左右中央部から延びるように形成される。

## 【 2 4 3 4 】

50

左側受け部 5 4 2 1 c は、回転体 5 4 2 1 の左部において遊技球 A を受ける部分である。左側受け部 5 4 2 1 c は、基部 5 4 2 1 a の上側面の左部と突出部 5 4 2 1 b の左側面とによって形成される。

【 2 4 3 5 】

右側受け部 5 4 2 1 d は、回転体 5 4 2 1 の右部において遊技球 A を受ける部分である。右側受け部 5 4 2 1 d は、基部 5 4 2 1 a の上側面の右部と突出部 5 4 2 1 b の右側面とによって形成される。

【 2 4 3 6 】

ピン 5 4 2 2 は、その軸線方向を前後方向に向けて配置される。ピン 5 4 2 2 は、回転体 5 4 2 1 の基部 5 4 2 1 a に挿通される。また、ピン 5 4 2 2 は、その前端部がベース部材 5 4 1 0 に固定されると共に、その後端部が後述する板状部材 5 4 3 0 ( 図 2 3 5 参照 ) に固定される。これにより、ピン 5 4 2 2 は、回転体 5 4 2 1 をベース部材 5 4 1 0 に対して相対回転可能に支持する。

【 2 4 3 7 】

板金 5 4 2 3 は、回転体 5 4 2 1 の基部 5 4 2 1 a の後側面に固定される板状の部材である。板金 5 4 2 3 は、その左端部及び右端部が他の部分よりも大きくなるように形成される。板金 5 4 2 3 は、磁力によって吸着される鉄等の磁性体によって構成される。

【 2 4 3 8 】

図 2 3 5 に示す磁石 5 4 2 4 は、略円板状に形成される。磁石 5 4 2 4 は、後述する押さえ部材 5 4 6 0 に固定され、板金 5 4 2 3 の後方に配置される。磁石 5 4 2 4 は、板金 5 4 2 3 の左端部を吸着することで、図 2 3 6 に示すような右側受け部 5 4 2 1 d が上を向くと共に左側受け部 5 4 2 1 c が左を向いた状態で回転体 5 4 2 1 を保持する。

【 2 4 3 9 】

なお、回転振分機構 5 4 2 0 の回転体 5 4 2 1 の下側面には、左右方向に延びる切欠部 ( 不図示 ) が形成されている。当該切欠部の内部には、ベース部材 5 4 1 0 に形成された突起部 ( 不図示 ) が配置されている。回転体 5 4 2 1 は、前記切欠部が前記突起部に適宜当接することで、所定の角度範囲を超える回転が規制されている。前記所定の角度範囲は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態から左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態 ( 後述の図 2 4 0 に示す状態 ) となるまでの範囲である。回転体 5 4 2 1 は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態から左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態となるまで、背面視反時計回り方向に回転することができる。また、回転体 5 4 2 1 は、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態から右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態となるまで、背面視時計回り方向に回転することができる。

【 2 4 4 0 】

このように構成される回転振分機構 5 4 2 0 は、回転体 5 4 2 1 が適宜の方向に回転することで、導入路 5 4 1 2 の下端部まで案内された遊技球 A を左側案内路 5 4 1 3 又は右側案内路 5 4 1 4 に振り分ける。なお、回転振分機構 5 4 2 0 による遊技球 A の振分動作については後で詳述する。

【 2 4 4 1 】

図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 に示すように、板状部材 5 4 3 0 は、ベース部材 5 4 1 0 の右後部を塞ぐためのものである。板状部材 5 4 3 0 は、正面視略矩形状に形成される。板状部材 5 4 3 0 は、その上下方向幅及び左右方向幅がベース部材 5 4 1 0 の上下方向幅及び左右方向幅よりも広くなるように形成される。板状部材 5 4 3 0 は、左側貫通孔 5 4 3 1 及び右側貫通孔 5 4 3 2 を備える。

【 2 4 4 2 】

左側貫通孔 5 4 3 1 は、板状部材 5 4 3 0 の左部において板面を前後方向に貫通する孔である。左側貫通孔 5 4 3 1 は、正面視において設置空間 5 4 1 5 と略同一形状となるように形成される。

【 2 4 4 3 】

右側貫通孔 5 4 3 2 は、板状部材 5 4 3 0 の右下部において板面を前後方向に貫通する

10

20

30

40

50



孔である。右側貫通孔 5 4 3 2 は、正面視略四角形状に形成される。右側貫通孔 5 4 3 2 は、遊技球 A が通過可能な大きさとなるように形成される。

【 2 4 4 4 】

板状部材 5 4 3 0 は、ベース部材 5 4 1 0 の後方に配置され、ネジによってベース部材 5 4 1 0 に固定される。これにより、左側貫通孔 5 4 3 1 は、設置空間 5 4 1 5 と連通される。右側貫通孔 5 4 3 2 は、右側案内路 5 4 1 4 の下端部と連通される。

【 2 4 4 5 】

図 2 3 4 ~ 図 2 3 6 に示すように、クルーン 5 4 4 0 は、遊技球 A を振り分けるための皿状の部材である。クルーン 5 4 4 0 は、平面視略円状に形成され、その上側面を遊技球 A が転動可能に構成される。また、クルーン 5 4 4 0 の上側面は、その中央部に向かうにつれて徐々に下方向に傾斜するような形状に形成される。すなわち、クルーン 5 4 4 0 の上側面は、遊技球 A を中央部に案内可能な形状に形成される。クルーン 5 4 4 0 は、接続部 5 4 4 1、第 1 始動口 5 1 2 0、通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B 及び突出部 5 4 4 5 を備える。

【 2 4 4 6 】

接続部 5 4 4 1 は、クルーン 5 4 4 0 の上側面（平面視略円状の部分）の前端部から右方向に延びるように形成される部分である。接続部 5 4 4 1 は、その右端部から遊技球 A が入球可能に構成される。また、接続部 5 4 4 1 は、遊技球 A を左方向に案内可能に構成される。

【 2 4 4 7 】

第 1 始動口 5 1 2 0 は、クルーン 5 4 4 0 の前部に形成される平面視略円状の孔である。第 1 始動口 5 1 2 0 は、クルーン 5 4 4 0 を上下方向に貫通する。第 1 始動口 5 1 2 0 は、遊技球 A が入球可能となるような内径を有する。

【 2 4 4 8 】

通過ゲート 5 1 2 5 A は、クルーン 5 4 4 0 の左後部（第 1 始動口 5 1 2 0 の左後方）に形成される平面視略円状の孔である。通過ゲート 5 1 2 5 B は、クルーン 5 4 4 0 の右後部（通過ゲート 5 1 2 5 A の右方）に形成される平面視略円状の孔である。通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B は、第 1 始動口 5 1 2 0 と略同一形状となるように形成される。

【 2 4 4 9 】

突出部 5 4 4 5 は、クルーン 5 4 4 0 の中央部に形成される略三角錐状の部分である。突出部 5 4 4 5 は、クルーン 5 4 4 0 の上側面から上方向に突出するように形成される。突出部 5 4 4 5 は、クルーン 5 4 4 0 に案内された遊技球 A を適宜弾くことで、遊技球 A を第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に入球させる。これにより、クルーン 5 4 4 0 に案内された遊技球 A を第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に振り分けることができる。

【 2 4 5 0 】

このように構成されるクルーン 5 4 4 0 は、ネジによって板状部材 5 4 3 0 に固定される。クルーン 5 4 4 0 の前端部は、左側貫通孔 5 4 3 1 から前方向に突出し、設置空間 5 4 1 5 の上部に配置される。接続部 5 4 4 1 は、その右端部が左側案内路 5 4 1 3 の左下端部と接続され、左側案内路 5 4 1 3 の左下端部まで案内された遊技球 A を左方向に案内可能に構成される。また、クルーン 5 4 4 0 は、開口部 5 4 1 6 の後下方に配置される。

【 2 4 5 1 】

図 2 3 5 及び図 2 3 6 に示すように、案内部材 5 4 5 0 は、第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に入球した遊技球 A を、後述する押さえ部材 5 4 6 0 へと案内するための部材である。案内部材 5 4 5 0 は、略直方体状の部材の上側面が適宜下方向に窪んだような形状に形成される。案内部材 5 4 5 0 は、その左右方向幅がクルーン 5 4 4 0 の左右方向幅と略同一の幅となるように形成される。案内部材 5 4 5 0 は、突出部 5 4 5 1、取付部 5 4 5 2、前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4 を備える。

【 2 4 5 2 】

突出部 5 4 5 1 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面の左後端部から後方向に突出する部分で

10

20

30

40

50

ある。突出部 5 4 5 1 は、略平板状に形成される。

【 2 4 5 3 】

取付部 5 4 5 2 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面の前端部に形成される窪みである。取付部 5 4 5 2 は、平面視略 U 字状に形成される側壁及び底面を有する。取付部 5 4 5 2 には、後述する第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 が取り付けられる。

【 2 4 5 4 】

前側案内路 5 4 5 3 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面に形成される窪みであると共に、第 1 始動口 5 1 2 0 に入球した遊技球 A を押さえ部材 5 4 6 0 へと案内するための通路である。前側案内路 5 4 5 3 は、右方向に延びると共に当該延びた端部が後方向に延びるような平面視略 L 字状に形成される。前側案内路 5 4 5 3 は、その前部が取付部 5 4 5 2 の下方に配置される。

10

【 2 4 5 5 】

後側案内路 5 4 5 4 は、案内部材 5 4 5 0 の上側面の後部に形成される窪みであると共に、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B に入球した遊技球 A を押さえ部材 5 4 6 0 へと案内するための通路である。後側案内路 5 4 5 4 は、右方向に延びると共に当該延びた端部が後方向に延びるような平面視略 L 字状に形成される。後側案内路 5 4 5 4 は、突出部 5 4 5 1 と取付部 5 4 5 2 との間に形成される。後側案内路 5 4 5 4 は、前側案内路 5 4 5 3 とは連通しないように形成される。

【 2 4 5 6 】

このように構成される案内部材 5 4 5 0 は、ネジによってクルーン 5 4 4 0 の下部に固定される。案内部材 5 4 5 0 は、クルーン 5 4 4 0 を介して板状部材 5 4 3 0 に固定され、設置空間 5 4 1 5 の下部に配置される。取付部 5 4 5 2 及び前側案内路 5 4 5 3 は、クルーン 5 4 4 0 の第 1 始動口 5 1 2 0 の下方に配置され、第 1 始動口 5 1 2 0 を介してベース部材 5 4 1 0 の左側案内路 5 4 1 3 と接続される。また、後側案内路 5 4 5 4 は、その左端部及び右前端部が通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B の下方に配置され、通過ゲート 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B を介して左側案内路 5 4 1 3 と接続される。

20

【 2 4 5 7 】

図 2 3 4、図 2 3 5 及び図 2 3 7 に示すように、押さえ部材 5 4 6 0 は、板状部材 5 4 3 0 を後方から押さえるための部材である。押さえ部材 5 4 6 0 は、板状部材 5 4 3 0 の左側貫通孔 5 4 3 1 及び右側貫通孔 5 4 3 2 を後方向から閉塞可能な形状に形成される。押さえ部材 5 4 6 0 は、その前側面が適宜後方向に窪んだような形状に形成される。押さえ部材 5 4 6 0 は、載置部 5 4 6 1、右側排出路 5 4 6 2、前側排出路 5 4 6 3 及び後側排出路 5 4 6 4 を備える。なお、図 2 3 7 は、案内部材 5 4 5 0 及び押さえ部材 5 4 6 0 を前方向左斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

30

【 2 4 5 8 】

載置部 5 4 6 1 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面における左上部に形成される窪みである。載置部 5 4 6 1 は、クルーン 5 4 4 0 の後部の形状に沿うような平面視略円弧状に形成される。載置部 5 4 6 1 は、押さえ部材 5 4 6 0 の左端部から左右中途部までに亘って形成される。載置部 5 4 6 1 は、その下側面の左端部近傍から左右中途部までが他の部分に対して下方に窪んでいる。

40

【 2 4 5 9 】

右側排出路 5 4 6 2 は、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2 を通過した遊技球 A を遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出するための通路である。右側排出路 5 4 6 2 は、後方向に延びると共に当該延びた端部の下側面が外部に開口するような形状に形成される。右側排出路 5 4 6 2 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面の右端部に形成される。

【 2 4 6 0 】

前側排出路 5 4 6 3 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面における下部に形成される窪みであると共に、案内部材 5 4 5 0 の前側案内路 5 4 5 3 の後端部まで案内された遊技球 A を遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出するための通路である。前側排出路 5 4 6 3 は、正面視略矩形状に形成される。前側排出路 5 4 6 3 は、載置部 5 4 6 1 の下方、かつ右側

50

排出路 5 4 6 2 の左方に形成される。前側排出路 5 4 6 3 は、載置部 5 4 6 1 の下方から押さえ部材 5 4 6 0 の下端部まで下方向に延びるように形成される。

【 2 4 6 1 】

後側排出路 5 4 6 4 は、押さえ部材 5 4 6 0 の前側面における左下部に形成される窪みであると共に、案内部材 5 4 5 0 の後側案内路 5 4 5 4 の後端部まで案内された遊技球 A を遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出するための通路である。後側排出路 5 4 6 4 は、正面視略矩形状に形成される。後側排出路 5 4 6 4 は、載置部 5 4 6 1 の下方、かつ前側排出路 5 4 6 3 の左方に配置される。後側排出路 5 4 6 4 は、載置部 5 4 6 1 の下方から押さえ部材 5 4 6 0 の下端部まで下方向に延びるように形成される。

【 2 4 6 2 】

このように構成される押さえ部材 5 4 6 0 は、ネジによって板状部材 5 4 3 0 の後側面に固定され、左側貫通孔 5 4 3 1 及び右側貫通孔 5 4 3 2 ( 前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4 ) を後方向から閉塞する。載置部 5 4 6 1 には、クルーン 5 4 4 0 の後部が載置される。また、載置部 5 4 6 1 の下方向に窪んでいる部分には、案内部材 5 4 5 0 の突出部 5 4 5 1 が載置される。右側排出路 5 4 6 2 は、その前端部が右側貫通孔 5 4 3 2 と接続される。前側排出路 5 4 6 3 は、その上端部が前側案内路 5 4 5 3 の後端部と接続される。後側排出路 5 4 6 4 は、その上端部が後側案内路 5 4 5 4 の後端部と接続される。

【 2 4 6 3 】

センサ群 5 4 7 0 は、右側案内路 5 4 1 4、前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4 に遊技球 A が入球したことを検出するためのものである。センサ群 5 4 7 0 は、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1、通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B 等の各種スイッチを備える。

【 2 4 6 4 】

第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 は、前側案内路 5 4 5 3 に遊技球 A が入球したことを検出するためのセンサである。すなわち、第 1 始動口 5 1 2 1 を通過した遊技球 A は、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 により検出される。

【 2 4 6 5 】

スイッチ 5 1 2 6 A は、右側案内路 5 4 1 4 に遊技球 A が入球したことを検出するためのセンサである。スイッチ 5 1 2 6 A は、その板面を前後方向に向けた平板状に形成される。スイッチ 5 1 2 6 A は、貫通孔 5 1 2 7 A を備える。

【 2 4 6 6 】

貫通孔 5 1 2 7 A は、スイッチ 5 1 2 6 A を前後方向に貫通する正面視略円状の孔である。貫通孔 5 1 2 7 A は、遊技球 A が通過可能となるような内径を有する。貫通孔 5 1 2 7 A は、スイッチ 5 1 2 6 A の下部に形成される。

【 2 4 6 7 】

このように構成されるスイッチ 5 1 2 6 A は、押さえ部材 5 4 6 0 の右前端部に取り付けられる。これにより、貫通孔 5 1 2 7 A は、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2 の後方に配置される。スイッチ 5 1 2 6 A は、例えば、貫通孔 5 1 2 7 A に磁界を形成すると共に、当該磁界 ( 貫通孔 5 1 2 7 A ) を遊技球 A が通過する際に発生する渦電流を検出可能に構成される。スイッチ 5 1 2 6 A は、当該渦電流の検出結果に基づいて、右側案内路 5 4 1 4 に遊技球 A が入球したことを検出する。

【 2 4 6 8 】

通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B は、後側案内路 5 4 5 4 に遊技球 A が入球したことを検出するためのセンサである。通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B は、押さえ部材 5 4 6 0 の載置部 5 4 6 1 の下方に取り付けられる点を除いて第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 と同様に構成される。貫通孔 5 1 2 7 B は、後側排出路 5 4 6 4 の下部に配置される。

【 2 4 6 9 】

図 2 3 6 及び図 2 3 7 に示すように、このように構成される遊技球振分装置 5 4 0 0 は、流入口 5 4 1 1 から流入した遊技球 A を振り分ける通路として、第 1 の通路 5 5 0 1 及び第 2 の通路 5 5 0 2 を備える。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 7 0 】

第 1 の通路 5 5 0 1 は、回転振分機構 5 4 2 0 によって左側案内路 5 4 1 3 に振り分けられた遊技球 A を案内するための通路である。第 1 の通路 5 5 0 1 は、ベース部材 5 4 1 0 の左側案内路 5 4 1 3、クルーン 5 4 4 0 の接続部 5 4 4 1、第 1 始動口 5 1 2 0 及び通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B、案内部材 5 4 5 0 の前側案内路 5 4 5 3 及び後側案内路 5 4 5 4、並びに押さえ部材 5 4 6 0 の前側排出路 5 4 6 3 及び後側排出路 5 4 6 4 によって構成される。第 1 の通路 5 5 0 1 は、クルーン 5 4 4 0 で 2 つの通路に分岐する。第 1 の通路 5 5 0 1 は、当該分岐した通路として、第 3 の通路 5 5 0 3 及び第 4 の通路 5 5 0 4 を備える。

## 【 2 4 7 1 】

第 3 の通路 5 5 0 3 は、クルーン 5 4 4 0 の第 1 始動口 5 1 2 0 に入球した遊技球 A を案内するための通路である。第 3 の通路 5 5 0 3 は、クルーン 5 4 4 0 の第 1 始動口 5 1 2 0、案内部材 5 4 5 0 の前側案内路 5 4 5 3 及び押さえ部材 5 4 6 0 の前側排出路 5 4 6 3 によって構成される。

## 【 2 4 7 2 】

第 4 の通路 5 5 0 4 は、クルーン 5 4 4 0 の通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B に入球した遊技球 A を案内するための通路である。第 4 の通路 5 5 0 4 は、クルーン 5 4 4 0 の通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B、案内部材 5 4 5 0 の後側案内路 5 4 5 4 及び押さえ部材 5 4 6 0 の後側排出路 5 4 6 4 によって構成される。

## 【 2 4 7 3 】

なお、本実施例では、回転振分機構 5 4 2 0 によって第 1 の通路 5 5 0 1 に振り分けられた遊技球 A は、概ね 3 分の 1 の確率で第 1 始動口 5 1 2 0 を通過し、概ね 3 分の 2 の確率で通過ゲート 5 1 2 5 A または通過ゲート 5 1 2 5 B を通過するように構成されている。

## 【 2 4 7 4 】

第 2 の通路 5 5 0 2 は、回転振分機構 5 4 2 0 によって右側案内路 5 4 1 4 に振り分けられた遊技球 A を案内するための通路である。第 2 の通路 5 5 0 2 は、ベース部材 5 4 1 0 の右側案内路 5 4 1 4、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2（図 2 3 5 参照）及び押さえ部材 5 4 6 0 の右側排出路 5 4 6 2 によって構成される。

## 【 2 4 7 5 】

次に、遊技球振分装置 5 4 0 0 の動作態様について説明する。なお、以下においては、図 2 3 8 に示すように、回転体 5 4 2 1 の右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態で遊技球 A が流入口 5 4 1 1 から入球されたものとする。なお、図 2 3 8 は、第 2 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

## 【 2 4 7 6 】

まず、流入口 5 4 1 1 に入球された遊技球 A は、導入路 5 4 1 2 によって下方向に案内され、回転振分機構 5 4 2 0 の回転体 5 4 2 1 の右側受け部 5 4 2 1 d に衝突する。これにより、回転体 5 4 2 1 及び板金 5 4 2 3 は、背面視反時計回り方向に回転する。当該回転によって、回転体 5 4 2 1 は、遊技球 A を右下方向に案内して第 2 の通路 5 5 0 2（右側案内路 5 4 1 4）に振り分ける。なお、板金 5 4 2 3 は、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向くまで回転したときに、その右端部が磁石 5 4 2 4（図 2 3 5 参照）に吸着される。これによって、回転体 5 4 2 1 は、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態で磁石 5 4 2 4 に保持される（後述の図 2 4 0 参照）。

## 【 2 4 7 7 】

第 2 の通路 5 5 0 2 に振り分けられた遊技球 A（以下、「遊技球 A 2」と称する）は、右側案内路 5 4 1 4 を下方向に案内された後で、ガイド部 5 4 1 4 a によって後方向に案内される。当該遊技球 A 2 は、板状部材 5 4 3 0 の右側貫通孔 5 4 3 2（図 2 3 4 参照）を後方向に通過する。その後、図 2 3 9 に示すように、遊技球 A 2 は、押さえ部材 5 4 6 0 の右側排出路 5 4 6 2 の前端部に案内される。このとき、遊技球 A 2 は、スイッチ 5 1 2 6 A の貫通孔 5 1 2 7 A を後方向に通過する。これにより、スイッチ 5 1 2 6 A は、遊技球 A 2 が第 2 の通路 5 5 0 2（右側案内路 5 4 1 4）へと振り分けられたことを検出す

10

20

30

40

50

る。貫通孔 5 1 2 7 A を通過した遊技球 A 2 は、右側排出路 5 4 6 2 を後方向に案内され、遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出される。なお、図 2 3 9 は、第 2 の通路、第 3 の通路及び第 4 の通路に振り分けられた遊技球の流れを示す図の一例である。

【 2 4 7 8 】

このように、第 2 の通路 5 5 0 2 には、上流側から順に、右側案内路 5 4 1 4、右側貫通孔 5 4 3 2、右側排出路 5 4 6 2 が配置されている。また、第 2 の通路 5 5 0 2 は、回転振分機構 5 4 2 0 の下流側に配置されていると共に、その中途部にスイッチ 5 1 2 6 A が設けられている。

【 2 4 7 9 】

また、図 2 4 0 に示すように、左側受け部 5 4 2 1 c が上を向いた状態において、ベース部材 5 4 1 0 の流入口 5 4 1 1 に遊技球 A が入球されると、当該遊技球 A は、回転体 5 4 2 1 の左側受け部 5 4 2 1 c に衝突する。これにより、回転体 5 4 2 1 及び板金 5 4 2 3 は、背面視時計回り方向に回転する。当該回転によって、回転体 5 4 2 1 は、遊技球 A を左下方向に案内して第 1 の通路 5 5 0 1 (左側案内路 5 4 1 3) に振り分ける。なお、板金 5 4 2 3 は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向くまで回転したときに、その左端部が磁石 5 4 2 4 (図 2 3 5 参照) に吸着される。これによって、回転体 5 4 2 1 は、右側受け部 5 4 2 1 d が上を向いた状態で磁石 5 4 2 4 に保持される(図 2 3 8 参照)。なお、図 2 4 0 は、第 1 の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。

【 2 4 8 0 】

第 1 の通路 5 5 0 1 に振り分けられた遊技球 A は、左側案内路 5 4 1 3 を左下方向に案内された後で、クルーン 5 4 4 0 の接続部 5 4 4 1 を通って第 1 始動口 5 1 2 0 の近傍へと案内される。当該遊技球 A は、クルーン 5 4 4 0 の上側面を平面視時計回り方向に案内されると共に、クルーン 5 4 4 0 の中央部に徐々に案内される。この際、クルーン 5 4 4 0 の突出部 5 4 4 5 は、適宜遊技球 A を弾く。これによって、クルーン 5 4 4 0 は、第 1 始動口 5 1 2 0 又は通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B のいずれかに遊技球 A を入球させる。こうして、クルーン 5 4 4 0 は、第 3 の通路 5 5 0 3 又は第 4 の通路 5 5 0 4 に遊技球 A を振り分ける。

【 2 4 8 1 】

このように、第 1 の通路 5 5 0 1 には、上流側から順に、左側案内路 5 4 1 3、接続部 5 4 4 1、クルーン 5 4 4 0 の上側面(平面視略円状の部分)、第 3 の通路 5 5 0 3 及び第 4 の通路 5 5 0 4 が配置されている。開口部 5 4 1 6 は、接続部 5 4 4 1 及びクルーン 5 4 4 0 の上側面に対して開口するように形成されている。すなわち、開口部 5 4 1 6 は、接続部 5 4 4 1 及びクルーン 5 4 4 0 の上側面と同じ位置(左側案内路 5 4 1 3 よりも下流側かつ第 3 の通路 5 5 0 3 及び第 4 の通路 5 5 0 4 よりも上流側)に設けられる。また、第 1 の通路 5 5 0 1 は、回転振分機構 5 4 2 0 の下流側に配置されている。

【 2 4 8 2 】

図 2 3 9 及び図 2 4 0 に示すように、第 3 の通路 5 5 0 3 へと振り分けられた(第 1 始動口 5 1 2 0 に入球した)遊技球 A (以下、「遊技球 A 3」と称する)は、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 の貫通孔 5 1 2 1 A (図 2 3 4、図 2 3 5、図 2 3 6、図 2 3 8 参照)を下方向に通過する。これにより、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 は、遊技球 A 3 が第 3 の通路 5 5 0 3 (前側案内路 5 4 5 3)へと振り分けられたことを検出する。貫通孔 5 1 2 1 A を通過した遊技球 A 3 は、前側案内路 5 4 5 3 の左前端部に案内される。そして、遊技球 A 3 は、前側案内路 5 4 5 3 を右方向に案内された後で後方向に案内され、前側排出路 5 4 6 3 の上端部に案内される。当該遊技球 A 3 は、前側排出路 5 4 6 3 を下方向に案内され、遊技球振分装置 5 4 0 0 の外部へと排出される。

【 2 4 8 3 】

このように、第 3 の通路 5 5 0 3 には、上流側から順に、第 1 始動口 5 1 2 0、前側案内路 5 4 5 3、前側排出路 5 4 6 3 が配置されている。また、第 3 の通路 5 5 0 3 は、その中途部に第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 が設けられている。

【 2 4 8 4 】

10

20

30

40

50

一方、第4の通路5504へと振り分けられた(通過ゲート5125A, 5125Bに入球した)遊技球A(以下、「遊技球A4」と称する)は、後側案内路5454の左前端部に案内される。そして、遊技球A4は、後側案内路5454を右方向に案内された後で後方向に案内され、後側排出路5464の上端部に案内される。当該遊技球A4は、後側排出路5464を下方向に案内され、遊技球振分装置5400の外部へと排出される。このとき、遊技球A4は、通過ゲートスイッチ5126Bの貫通孔5127Bを下方向に通過する。これにより、通過ゲートスイッチ5126Bは、遊技球A4が第4の通路5504(後側案内路5454)へと振り分けられたことを検出する。

【2485】

このように、第4の通路5504には、上流側から順に、通過ゲート5125A, 5125B、後側案内路5454、後側排出路5464が配置されている。また、第4の通路5504は、その中途部に通過ゲートスイッチ5126Bが設けられている。すなわち、通過ゲート5125A, 5125Bを通過した遊技球A4は、通過ゲートスイッチ5126Bにより検出される。

【2486】

以上のように、回転振分機構5420は、遊技球Aを順番に(2分の1の確率で)第1の通路5501又は第2の通路5502に振り分ける。また、クルーン5440は、第1の通路5501に振り分けられた遊技球Aを、3分の1の確率で第3の通路5503に振り分けると共に、3分の2の確率で第4の通路5504に振り分ける。すなわち、回転振分機構5420及びクルーン5440は、流入口5411に入球させた遊技球Aを6分の1の確率で第3の通路5503に振り分けると共に、6分の2の確率で第4の通路5504に振り分ける。

【2487】

以上、本発明の実施例を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【2488】

例えば、本実施例に係る遊技球振分装置5400は、遊技球Aを振り分ける手段を2つ備える(回転振分機構5420及びクルーン5440を備える)ものとしたが、これに限定されるものではなく、遊技球Aを振り分ける手段を少なくとも1つ(例えばクルーン5440)を備えるものであればよい。

【2489】

とくに、本実施例では、流入口5411から遊技球振分装置5400に入球した遊技球Aは、回転振分機構5420によって第1の通路5501または第2の通路5502に、2分の1の確率で振り分けられる。そして、第1の通路5501に振り分けられた遊技球Aは、概ね3分の1の確率で第1始動口5120を通過し、概ね3分の2の確率で通過ゲート5125A, 5125Bを通過する。すなわち、流入口5411から遊技球振分装置5400に入球した遊技球Aのうち、第1始動口5120を通過する遊技球Aは、概ね6分の1である。

【2490】

一方、第3のパチンコ遊技機では、上記の流入口5411に相当する位置に第1始動口2120が配置されている。そのため、単純に考えると、第6のパチンコ遊技機において遊技球Aが第1始動口5120を通過する確率は、第3のパチンコ遊技機において遊技球が第1始動口2120を通過する確率の概ね6分の1となる。

【2491】

そこで、第6のパチンコ遊技機では、回転振分機構5420を設けずに、流入口5411から遊技球振分装置5400に入球した遊技球Aの全部またはほぼ全部が第1の通路5501に向かうようにすることで、遊技球Aが第1始動口5120を通過する確率を高めることが好ましい。ただし、回転振分機構5420等の振分機構を設けないようにすることは必須ではなく、例えば、第2の通路5502よりも第1の通路5501により多くの遊技球を振り分ける振分機構を設けて、流入口5411から遊技球振分装置5400に入

10

20

30

40

50

球した遊技球 A のより多くが第 1 の通路 5 5 0 1 に向かうようにしてもよい。

【 2 4 9 2 】

さらに、流入口 5 4 1 1 から遊技球振分装置 5 4 0 0 に入球した遊技球 A のより多くが第 1 の通路 5 5 0 1 に向かうようにすることに代えてまたは加えて、左側領域 2 1 0 6 ( 図 2 3 2 参照 ) に向けて発射された遊技球が、第 3 のパチンコ遊技機における第 1 始動口 2 1 2 0 への通過のしやすさと比べて、例えばゲージ構成により、流入口 5 4 1 1 に入球しやすく構成されていることが好ましい。

【 2 4 9 3 】

遊技球振分装置 5 4 0 0 は、必ずしも遊技球 A を振り分ける手段 ( 回転振分機構 5 4 2 0 及びクルーン 5 4 4 0 ) の構成が互いに異なっている必要はなく、遊技球 A を振り分ける手段が互いに同一構成であってもよい。具体的には、遊技球振分装置 5 4 0 0 は、2 つのクルーン 5 4 4 0 を備えるものや 2 つの回転振分機構 5 4 2 0 を備えるものであってもよい。

10

【 2 4 9 4 】

また、回転振分機構 5 4 2 0 は、第 1 の通路 5 5 0 1 又は第 2 の通路 5 5 0 2 ( 2 つの通路 ) に遊技球 A を振り分けるものとしたが、これに限定されるものではなく、3 つ以上の通路に遊技球 A を振り分けるものであってもよい。

【 2 4 9 5 】

また、クルーン 5 4 4 0 は、第 3 の通路 5 5 0 3 又は第 4 の通路 5 5 0 4 ( 2 つの通路 ) に遊技球 A を振り分けるものとしたが、これに限定されるものではなく、3 つ以上の通路に遊技球 A を振り分けるものであってもよい。

20

【 2 4 9 6 】

また、ベース部材 5 4 1 0 は、その前側面の右下部 ( 右側案内路 5 4 1 4 と正面視で重なる位置 ) に遊技球 A を入球可能な開口部を備えていてもよい。このように構成することで、第 2 の通路 5 5 0 2 を検査するときに、当該開口部から第 2 の通路 5 5 0 2 に遊技球 A を直接入球させることができる。これにより、効率よく第 1 の通路 5 5 0 1 及び第 2 の通路 5 5 0 2 の検査を行うことができる。この場合、前記開口部 5 4 1 6 及び前記ベース部材 5 4 1 0 の前側面の右下部に形成される開口部が、第 1 の通路 5 5 0 1 と第 2 の通路 5 5 0 2 とに個別に流入させることが可能な開口として機能する。また、スイッチ 5 1 2 6 A が前記第 2 の通路 5 5 0 2 に振り分けられた遊技球 A を検知可能な第 2 の検知手段として機能する。

30

【 2 4 9 7 】

また、スイッチ 5 1 2 6 A、第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 及び通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B の構成は、本実施例に限定されるものではなく、適宜の手段によって遊技球 A を検出することができる。

【 2 4 9 8 】

なお、遊技球振分装置 5 4 0 0 の別実施例として、上述の遊技球振分装置 5 4 0 0 とは異なり、第 1 始動口 5 1 2 0 と通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 5 B との位置を逆にしてもよい。第 1 始動口 5 1 2 0 の流入口をクルーン 5 4 4 0 の奥側に設けることで、開口部 5 4 1 6 から不正行為を行い難くすることができる。更には、センサ類が設けられた通路 ( より詳細には、流入口に流入した遊技球を案内する通路 ) はクルーン 5 4 4 0 の奥に設け ( すなわち、開口部 5 4 1 6 から遠い位置に配置し )、センサ類が設けられていない通路 ( 流入口に流入した遊技球を案内する通路 ) は開口部 5 4 1 6 に近い位置に配置するようにしてもよい。例えば、奥側の流入口 ( 通過ゲート 5 1 2 5 A ) には第 1 始動口スイッチを設け、もうひとつ奥側の流入口 ( 同じく、通過ゲート 5 1 2 5 A ) にはアウトロスイッチを設け、手前側の流入口 ( 同じく、第 1 始動口 5 1 2 0 ) にはセンサを設けないようにする。このように構成することで開口部 5 4 1 6 を設けてもセンサに対して不正が行われることを抑制できる。

40

【 2 4 9 9 】

[ 6 - 3 . 電氣的構成 ]

50

次に、図 2 4 1 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 2 4 1 は、第 6 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。この第 6 のパチンコ遊技機の制御回路のうち、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路と大きく異なる点は、以下に説明する 2 点である。

【 2 5 0 0 】

先ず第 1 点目は、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路では、第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の通過（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1（図 8 8 参照）を備えていたが、第 6 のパチンコ遊技機の制御回路では、これに代えて、第 1 始動口 5 1 2 0 への遊技球の通過（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ 5 1 2 1 を備える点である。

【 2 5 0 1 】

次に、第 2 点目は、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路では、通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 2 1 2 7（図 8 8 参照）を備えていたが、第 6 のパチンコ遊技機の制御回路では、これに加えて、通過ゲート 5 1 2 5 A、5 1 2 6 B への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B を備える点である。なお、本実施例では、通過ゲート 5 1 2 5 A および通過ゲート 5 1 2 5 B のいずれを通過した場合でも通過ゲートスイッチ 5 1 2 6 B で遊技球を検出しているが、必ずしもこれに限られず、通過ゲート 5 1 2 5 A を通過した遊技球を検出する通過ゲートスイッチと、通過ゲート 5 1 2 5 B を通過した遊技球を検出する通過ゲートスイッチとを別個に設けてもよい。

【 2 5 0 2 】

[ 6 - 4 . 基本仕様 ]

次に、図 2 4 2 ~ 図 2 5 0 を参照して、第 6 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 6 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 2 5 0 3 】

なお、第 6 のパチンコ遊技機では、第 3 のパチンコ遊技機と同様、確変制御が実行されない。また、第 6 のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態終了後に実行可能な A 時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達したことを条件に実行可能な B 時短遊技状態と、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であることを条件に実行可能な C 時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能に構成されている。

【 2 5 0 4 】

本実施例では、通常遊技状態及び C 時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされている。

【 2 5 0 5 】

なお、本実施例において、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態と A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能であるが、B 時短遊技状態に制御可能であることは必須ではなく、例えば、通常遊技状態と A 時短遊技状態と C 時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能であってもよい。

【 2 5 0 6 】

一方、C 時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合には、C 時短遊技状態と B 時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成されている。C 時短遊技状態と B 時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合、B 時短遊技状態の時短性能として、C 時短遊技状態の時短性能と同じ第 1 の時短性能と、C 時短遊技状態の時短性能とは異なる第 2 の時短性能とを設ける第 1 の方法を採用してもよい。この第 1 の方法では、C 時短遊技状態と B 時短遊技状態とを重ねて実行する場合（例えば、C 時短遊技状態の終了前に天井カウンタが天井値に到達した場合）には第 1 の時短性能を作動させ、C 時短遊技状態と重ねることなく B 時短遊技状態を実行する場合（例えば、通常遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合）には第 2 の時短性能を作動させる。

【 2 5 0 7 】



また、C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合、上記の第1の方法とは別の方法として、B時短遊技状態の時短性能を、C時短遊技状態の時短性能と同じの時短性能のみとする第2の方法を採用してもよい。この第2の方法では、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、及び通常遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合のいずれにおいても、上記一の時短性能を作動させる。

#### 【2508】

なお、C時短遊技状態とB時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合に、上記第1の方法及び上記第2の方法のいずれを採用したとしても、C時短遊技状態の終了前に天井カウンタが天井値に到達した場合、時短性能を変更することなく、時短回数が上乗せされることとなる。

#### 【2509】

##### [6-4-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図242は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

#### 【2510】

図242に示されるとおり、第1始動口5120に遊技球が入賞(通過)した場合、メインCPU2201は、第1特別図柄当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第2始動口2140に遊技球が入賞(通過)した場合、メインCPU2201は、第2特別図柄当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。

#### 【2511】

なお、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率(例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率)でしか決定されないようにすることが好ましい。

#### 【2512】

メインROM2202に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口5120への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される第1特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」と)の関係が規定されている。また、第2始動口2140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」、「役物開放当り」又は「ハズレ」に決定される第2特別図柄当り判定用乱数値の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」と)の関係が規定されている。

#### 【2513】

なお、第6のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率またはノおよび役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第6のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率及び役物開放当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

#### 【2514】

また、第3のパチンコ遊技機と同様に、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件（例えば、大当たり確率、役物開放当たり確率、V入賞口2155の開放頻度（すなわちVアタッカー2152の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等）のうちの一つまたは二つ以上を変更することにより、大当たり遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【2515】

[6-4-2. 特別図柄判定テーブル]

図243は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【2516】

図243に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【2517】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0～6及び8～99のいずれか（すなわち7以外の図柄乱数値）である場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が7である場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【2518】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【2519】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【2520】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【2521】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【2522】

さらに、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【2523】

なお、第1のパチンコ遊技機や第3のパチンコ遊技機等（以下、「第1のパチンコ遊技機等」と称する）と同様、主制御回路2200のメインROM2202には、特別図柄停

10

20

30

40

50

止態様決定テーブル（図 1 2（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4（図 2 4 1 参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部 2 1 6 3、2 1 6 4 には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

#### 【 2 5 2 4 】

##### [ 6 - 4 - 3 . 当り種類決定テーブル ]

図 2 4 4 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、当り種類（特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンド）に応じて、ラウンド数と、移行先の遊技状態と、時短終了条件とを決定する際に参照される。移行先の遊技状態は、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態、または通常遊技状態における当り判定処理の結果として時短当りの表示態様が導出された後に移行する遊技状態を示す。なお、図 2 4 4 の移行先の遊技状態の欄に示される「A」は A 時短遊技状態に移行することを示し、「B」は B 時短遊技状態に移行することを示し、「C」は C 時短遊技状態に移行することを示す。

#### 【 2 5 2 5 】

また、図 2 4 4 の時短終了条件の欄に示される「特 1」は、時短終了条件の一つとして、第 1 特別図柄の可変表示回数を示す。同様に、「特 2」は、時短終了条件の一つとして、第 2 特別図柄の可変表示回数を示す。また、「普電」は、時短終了条件の一つとして、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の開放回数を示す。さらに、時短終了条件に、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和で規定される条件が含まれる場合、図 2 4 4 の時短終了条件の「特 1」の欄と「特 2」の欄とにまたがって「特 1 + 特 2」で示している。例えば、時短終了条件に「第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和 = 1 2 回」の条件を含む場合、「特 1」の欄と「特 2」の欄とにまたがって「特 1 + 特 2 = 1 2」と示している。そして、図 2 4 4 の時短終了条件の欄に示される複数の時短終了条件のうち、いずれか一つでも条件を満たすと、時短遊技状態が終了する。なお、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数は、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づいて開放される回数を 1 回と定義する。したがって、例えば、1 回の普通図柄当り判定処理の結果に基づいて普通電動役物 2 1 4 6 が 2 回開放する態様（例えば、「1 回目の開放 閉鎖 2 回目の開放 閉鎖」の態様）であっても、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数は 1 回である。

#### 【 2 5 2 6 】

時短終了条件に「特 1 + 特 2 = 1 2」の条件を含む場合、第 1 特別図柄の可変表示回数（1 回以上）と第 2 特別図柄の可変表示回数（1 回以上）との和が 1 2 回のみならず、第 1 特別図柄の可変表示回数が 1 2 回且つ第 2 特別図柄の可変表示回数が 0 回、及び、第 1 特別図柄の可変表示回数が 0 回且つ第 2 特別図柄の可変表示回数が 1 2 回についても、時短終了条件を満たす。

#### 【 2 5 2 7 】

なお、図 2 4 4 には示されていないが、当りの種類にかかわらず（すなわち「選択図柄コマンド」にかかわらず）、条件装置の作動も、時短終了条件の一つである。

#### 【 2 5 2 8 】

次に、当り種類に応じて決定されるラウンド数、移行先の遊技状態、及び時短終了条件について説明する。

#### 【 2 5 2 9 】

図 2 4 4 に示されるように、通常遊技状態において、選択図柄コマンドが「Z 0」または「Z 4」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合）、メ

10

20

30

40

50

インCPU2201は、例えば、移行先の遊技状態をC時短遊技状態に決定し、時短終了条件（C時短遊技状態の終了条件）を、第1特別図柄の可変表示回数20回、第2特別図柄の可変表示回数1回、普通電動役物2146（図232参照）の開放回数12回に決定する。

#### 【2530】

ただし、時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）では、選択図柄コマンドが「z0」または「z4」（特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」）であったとしても、メインCPU2201は、「時短当り」の結果を無視し、いずれかの時短遊技状態に対してC時短遊技状態を重ねて実行しないようにしている。この場合、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしてもハズレの表示態様を特別図柄表示部2163、2164（図232参照）に導出する（時短当りの表示態様を導出しない）ようにしてもよいし、時短当りの表示態様を特別図柄表示部2163、2164に導出した上で「時短当り」の結果を無視するようにしてもよい。

10

#### 【2531】

なお、時短遊技状態に対してC時短遊技状態が重ねて実行されないようにする方法は上記の方法に限られず、例えば、通常遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理の結果には「時短当り」（時短当り判定値データ）を含めて、時短遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理の結果には「時短当り」を含めないようにしてもよい。

#### 【2532】

20

通常遊技状態において、選択図柄コマンドが「z1」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「3R大当り」である場合）、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を3ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1=5、特2=1、普電=10000に決定する。特1=5の条件は、大当り遊技状態終了後のA時短遊技状態において右打ちを行ってさえいれば、特2=1の条件よりも先に成立することがないように規定されたものである。すなわち、大当り遊技状態を終了した時点における第1特別図柄の始動情報の保留数が仮に上限の4個であったとしても、右打ちを行うことにより、特2=1の条件が先に成立しうるようにしたものである。したがって、特1=5の条件は、第1特別図柄の始動情報の保留上限よりも大きい数字（本実施例では5以上）であればよい。また、普電=10000の条件は、理論上ほぼ成立することがありえない条件であればよい。

30

#### 【2533】

時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）において、選択図柄コマンドが「z1」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「3R大当り」である場合）、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を3ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1+特2=12、普電=10000に決定する。

#### 【2534】

通常遊技状態であるか時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）であるかにかかわらず、選択図柄コマンドが「z2」または「z6」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「10R大当り」である場合）、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を10ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1+特2=12、普電=10000に決定する。

40

#### 【2535】

また、通常遊技状態であるか時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）であるかにかかわらず、選択図柄コマンドが「z5」（特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」）であって且つV入賞した場合、メインCPU2201は、例えば、ラウンド数を10ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をA時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特1+特2=12、普電=10000に決定する。ただし、選択図柄コマンドが「z5」であったとしても、V入賞しなかった場合、大当り遊技状態に制御

50

されないため、メインCPU 2201は、ラウンド数、移行先の遊技状態、及び時短終了条件を決定する必要はない。なお、選択図柄コマンドが「Z5」であって且つV入賞した場合、役物開放当りに基づいて実行されたVアタッカー 2152の1回の作動が1ラウンドとみなされるため、V入賞後に実行される大当たり遊技状態において実際に実行されるラウンド数は9ラウンドとなる。

#### 【2536】

なお、当り種類決定テーブル（図244参照）によれば、通常遊技状態及び時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）のいずれにおいても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりまたは役物開放当りである場合の時短終了条件の一つとして、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2146（図232参照）の開放回数が設定されるが、これに限られない。例えば、全てのA時短遊技状態または特定のA時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりまたは役物開放当りである場合の時短終了条件に、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2146の開放回数を含まず、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示回数のみを含むようにしてもよい。

10

#### 【2537】

##### [6-4-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図245は、第6のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図246は、第6のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2200のメインROM 2202に記憶されている。なお、図245および図246の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU 2201は、第1始動口 5120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口 2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図245および図246の特別図柄の変動パターンテーブルは、例えば第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄の変動パターン決定処理（図78のS1037参照）を実行する際に参照されるテーブルである。

20

#### 【2538】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態またはC時短遊技状態では、例えば図245に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

30

#### 【2539】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされるA時短遊技状態またはB時短遊技状態では、例えば図246に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

#### 【2540】

なお、この第6のパチンコ遊技機においても、第1～第5のパチンコ遊技機と同様に、先読みフラグを設定し、先読み演出が実行されるようにしているが、これに限られない。また、本実施例では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図246参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

40

#### 【2541】

また、本実施例では、通常遊技状態とC時短遊技状態とのいずれにおいても低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、通常遊技状態において用いられる低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルAと、C時短遊技状態において用いられる低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルBとを、メインCPU 2201のメインROM 2202に記憶するように構成してもよい。

#### 【2542】

##### [6-4-4. 普通図柄の当り判定テーブル]

50

図 2 4 7 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 2 5 4 3 】

図 2 4 7 を参照すると分かるように、本実施例では、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、及び C 時短遊技状態のうち、いずれの遊技状態であったとしても、メイン C P U 2 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理が行われると、1 0 0 % の確率で「普通図柄当り」と判定するとともに、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。すなわち、「ハズレ」と判定される確率すなわち判定値データが「ハズレ判定値データ」に決定されることがない。ただし、これに限られず、「普通図柄当り」の当選確率は、適宜設定することができる。

10

【 2 5 4 4 】

[ 6 - 4 - 5 . 普通図柄判定テーブル ]

図 2 4 8 は、第 6 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 2 5 4 5 】

普通図柄判定テーブルは、遊技状態と、判定値データと、通過ゲート 2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B ( 図 2 3 2 参照 ) を遊技球が通過したことにもとづいて抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【 2 5 4 6 】

20

図 2 4 8 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【 2 5 4 7 】

例えば、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 、 4 ~ 6 、 8 ~ 6 5 5 3 5 のいずれか ( すなわち 3 及び 7 以外の図柄乱数値 ) であれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 または 7 であれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択する。

30

【 2 5 4 8 】

また、右打ちが正規な遊技態様とされる A 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 5 9 5 5 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 5 9 5 6 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択する。

【 2 5 4 9 】

B 時短遊技状態では、通常遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態 ( 図 2 4 8 において「通常 B 時短遊技状態」と示されている ) と、C 時短遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態 ( 図 2 4 8 において「C B 時短遊技状態」と示されている ) とで、時短性能すなわち後述する図 2 4 9 に示される普通電動役物 2 1 4 6 ( 図 2 3 2 参照 ) の開放パターンが異なる。

40

【 2 5 5 0 】

具体的には、通常遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態では、A 時短遊技状態と同様、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 5 9 5 5 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 5 9 5 6 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択する。

【 2 5 5 1 】

50

一方、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0～5955のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が5956～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

#### 【2552】

また、左打ちが正規な遊技態様とされるC時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、普通図柄の図柄乱数値が0～64170のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz0」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が64171～65535のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「fz1」を選択する。

10

#### 【2553】

なお、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態と、C時短遊技状態とでは、時短性能すなわち後述する図249に示される普通電動役物2146（図232参照）の開放パターンが同じである。

#### 【2554】

このように、B時短遊技状態では、複数の時短性能を設けて、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態と、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態とで、異なる時短性能が発動するようにしているが、これに限られない。例えば、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態と、C時短遊技状態において天井到達したことによって移行したB時短遊技状態とを区別せずに、同じ時短性能が発動するようにしてもよい。

20

#### 【2555】

##### [6-4-6. 普通図柄当り種類決定テーブル]

図249は、第6のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物2146（図232参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、第1のパチンコ遊技機において説明した図43のS295の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役物146の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。

30

#### 【2556】

図249の普通電動役物開放パターンの欄に示される「開放前インターバル」は、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部2161に導出されてから普通電動役物2146（図232参照）の1回目の開放が実行されるまでのウェイト時間が相当する。「1回目の開放時間」は、例えば、開放前インターバル時間の経過後に実行される普通電動役物2146の1回目の開放時間（すなわち普通電動役物2146の作動が開始されてから閉鎖されるまでの時間）が相当する。「開放中インターバル」は、例えば、普通電動役物2146の1回目の開放時間の経過後、普通電動役物2146の2回目の開放が実行されるまでのウェイト時間が相当する。「2回目の開放時間」は、例えば、開放中インターバル時間の経過後に実行される普通電動役物2146の2回目の開放時間が相当する。

40

#### 【2557】

本実施例において、普通電動役物2146（図232参照）が開放される回数は、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz0」及び「fz2」の場合は1回のみであり、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz1」の場合は2回である。

#### 【2558】

この明細書において、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「fz0」の場合の普通電動役物2146（図232参照）の作動態様を「普電ショート開放」と称し、普通図柄当り

50

時選択図柄コマンドが「f z 1」及び「f z 2」の場合の普通電動役物 2 1 4 6 の作動態様を「普電ロング開放」と称する。また、普通電動役物 2 1 4 6 が「普電ロング開放」で作動する場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」及び「f z 2」の場合）の普通図柄の当り判定処理の結果を「普電ロング開放当り」と称し、普通電動役物 2 1 4 6 が「普電ショート開放」で作動する場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合）の普通図柄の当り判定処理の結果を「普電ショート開放当り」と称する。

【 2 5 5 9 】

なお、遊技者が右打ちしている場合、普通電動役物 2 1 4 6 が「普電ショート開放」で作動したとしても、右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0（図 2 3 2 参照）を通過（入賞）する期待値は極めて低い。

10

【 2 5 6 0 】

また、図 2 4 4 に示される時短終了条件の一つである「普電」の欄に示される普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の開放回数は、例えば、「普電ショート開放」の回数と「普電ロング開放」の回数との和であるが、これに限定されるものではない。なお、上述したとおり、普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数は、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づいて開放される回数を 1 回とする。例えば、普通図柄当り種類決定テーブル（図 2 4 9 参照）に示されるように、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合、普通電動役物 2 1 4 6 は 2 回開放するが、このような場合であっても、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数は 1 回である。

【 2 5 6 1 】

20

ところで、図 2 4 9 を参照すると分かるように、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合と「f z 2」である場合とでは、普通電動役物 2 1 4 6 の作動態様が異なる。とくに、「開放前インターバル」の時間が両者で大きく異なる。

【 2 5 6 2 】

上述したとおり、普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」は、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態または C 時短遊技状態において選択可能であり、普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」は、右打ちが正規な遊技態様とされる A 時短遊技状態または B 時短遊技状態において選択可能となっている。左打ちを行っている場合、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出後、ただちに右打ちに変更したとしても、右打ちされた遊技球が普通電動役物 2 1 4 6 に到達するまでに時間を要する。そのため、この時間を考慮し、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の「開放前インターバル」の時間を、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の「開放前インターバル」の時間よりも長くしている。

30

【 2 5 6 3 】

ただし、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部 2 1 6 1（図 2 4 1 参照）に導出される前（すなわち普通図柄の可変表示中）に、普通図柄の当り判定処理の結果を示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信したサブ CPU 2 3 0 1 の制御により右打ちを指示する右打ち指示演出が実行される場合、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の「開放前インターバル」の時間を、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の「開放前インターバル」の時間よりも必ずしも長くする必要はない。

40

【 2 5 6 4 】

なお、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の作動態様は、概ね 4 個（タイミングがよければ 5 個）の遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0（図 2 3 2 参照）を通過（入賞）できる程度の作動態様である。すなわち、本実施例では、「普電ロング開放当り」である場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合）、普通電動役物 2 1 4 6 の 1 回あたりの「普電ロング開放」において期待できる第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞個数は、例えば概ね 4 個である。ただし、これに限定されるものではない。

【 2 5 6 5 】

50



一方、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の作動態様は、概ね 2 個（タイミングがよければ 3 個）の遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 を通過（入賞）できる程度の作動態様である。すなわち、本実施例では、「普電動開放当り」である場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合）、普通電動役物 2 1 4 6 の 1 回あたりの「普電動開放」において期待できる第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞個数は、例えば概ね 2 個である。ただし、これに限定されるものではない。

#### 【 2 5 6 6 】

##### [ 6 - 4 - 7 . 普通図柄の変動パターンテーブル ]

図 2 5 0 は、第 6 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B（図 2 3 2 参照）を遊技球が通過したことに基

10

づいて抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。なお、本実施例では、後述するとおり、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても決定される普通図柄の変動パターンが同じであるため、実質的には、遊技状態に基づいて普通図柄の変動パターンが決定される。

#### 【 2 5 6 7 】

図 2 5 0 に示されるように、通常遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「0 1 H」、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 0 m s e c に決定される。また、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「0 2 H」、普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定される。さらに、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「0 3 H」、普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 0 m s e c に決定される。

20

#### 【 2 5 6 8 】

なお、本実施例では、通常遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態と、C 時短遊技状態において天井到達したことによって移行した B 時短遊技状態とで、同じ普通図柄の変動パターンに決定されるようにしているが、これに限られず、異なる普通図柄の変動パターンに決定されるようにしてもよい。

30

#### 【 2 5 6 9 】

##### [ 6 - 4 - 8 . 基本仕様のまとめ ]

上述の説明をふまえると、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間（例えば、1 0 0 0 m e c）は、通常遊技状態または C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間（例えば、1 0 0 0 0 m s e c、8 0 0 0 m s e c）と比べて相対的に短い。さらに、図 2 4 8 を参照すると分かるように、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態における「普電動開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」または「f z 2」）の当選確率（例えば、概ね 1 . 1 分の 1）は、通常遊技状態または C 時短遊技状態における「普電動開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」）の当選確率と比べて相対的に高い。

40

#### 【 2 5 7 0 】

このように、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態は、普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の「普電動開放」が、高頻度（本実施例では、図 2 4 8 に示されるように例えば 1 . 1 分の 1 の確率）で実行される遊技状態である。この場合の「普電動開放」では、1 回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物 2 1 4 6 の開放につき、第 2 始動口 2 1 4 0 に概ね 2 個の入賞が期待できる。そのため、右打ちで遊技が行われる限り、第 2 特別図柄の始動情報の保留数が途切れることはない想定される。すなわち、A 時短遊技状態及び B 時短遊技状態は、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」または「役物開放当り」が導出されることを期待して遊技が行われる遊技状態である。また、時短遊技状態及び B 時短遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球

50

数（または賞データ）の期待値が通常遊技状態及びC時短遊技状態と比べて高く、遊技者の持ち球の減少速度が遅い。

【2571】

一方、C時短遊技状態は、普通電動役物2146（図232参照）の「普電ロング開放」が、中頻度（本実施例では、図248に示されるように例えば48分の1の確率）で実行される遊技状態である。この場合の「普電ロング開放」では、1回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物2146の開放につき、第2始動口2140に概ね4個の入賞が期待できる。すなわち、C時短遊技状態は、C時短遊技状態の終了条件が成立するまでの間に「普電ロング開放当り」となること、さらには第2特別図柄ゲームにおいて役物開放当りに当選し且つV入賞させることを期待して遊技が行われる遊技状態である。

10

【2572】

ところで、図244を参照して上述したように、C時短遊技状態の終了条件には、「第1特別図柄の可変表示回数20回」及び「普通電動役物2146（図232参照）の開放回数12回」が含まれている。そのため、C時短遊技状態の終了条件が成立するまでの間に「普電ロング開放当り」となることを期待して遊技が行われるC時短遊技状態では、第1特別図柄の可変表示よりも、普通図柄の可変表示が促進されることが好ましい。そこで、C時短遊技状態では、普通図柄の可変表示時間を、第1特別図柄の可変表示時間と同じかそれよりも短い時間とすることで、興趣の低下を抑制できるようにすることが好ましい。本実施例では、C時短遊技状態において、第1特別図柄の可変表示時間は8000msec以上であり（図245参照）、普通図柄の可変表示時間は8000msec（図250参照）である。

20

【2573】

なお、C時短遊技状態において、普通図柄の可変表示時間を第1特別図柄の可変表示時間と同じかそれよりも短くなるようにすることに代えてまたは加えて、例えば、通過ゲート5125A、5125B（図232参照）への通過率を第1始動口5120（図232参照）への入賞率よりも高くすることで、第1特別図柄の可変表示よりも普通図柄の可変表示を促進させるようにしてもよい。本実施例では、左打ちした場合に遊技球が通過可能な通過ゲート5125A、5125Bの数が、左打ちした場合に遊技球が入賞可能な第1始動口5120の数よりも多い。

【2574】

30

さらに、C時短遊技状態において、普通図柄の可変表示時間を、常に第1特別図柄の可変表示時間と同じかそれよりも短くなるようにすることは必須でない。例えば、普通図柄の可変表示時間の平均値が第1特別図柄の可変表示時間の平均値よりも短くなるようにしても、第1特別図柄の可変表示よりも、普通図柄の可変表示を促進させることが可能である。

【2575】

また、通常遊技状態は、普通電動役物2146（図232参照）の「普電ロング開放」が実行された場合は1回の作動あたりで第2始動口2140に概ね4個の入賞が期待できるものの、「普電ロング開放当り」となることがほぼ期待できない（本実施例では、図248に示されるように例えば32768分の1の確率でしか実行されない）遊技状態である。すなわち、通常遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」または「時短当り」が導出されることを期待して遊技が行われる遊技状態である。

40

【2576】

なお、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態のいずれにおいても、「普電ロング開放当り」でない場合、第2始動口2140（図232参照）への入賞がほぼ期待できない「普電ショート開放当り」となる。

【2577】

また、A時短遊技状態、B時短遊技状態及びC時短遊技状態それぞれの終了条件については上述したとおりである。ただし、本実施例では、C時短遊技状態では、特定条件の成立も、時短終了条件に含めている。この特定条件は、例えば、普通図柄の当り判定処理の

50

結果が普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」（すなわち「普電ロング開放当り」）であることを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出された場合に成立するようにしている。本実施例では、C 時短遊技状態において「普電ロング開放当り」に 1 回でも当選すると C 時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしているが、これに限られず、例えば、「普電ロング開放当り」に規定回数当選した場合に C 時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしてもよい。また、「普電ロング開放当り」にもとづいて時短終了条件が成立することに代えて、「普電ロング開放当り」に基づく普通電動役物 2 1 4 6（図 2 3 2 参照）の作動が終了したことにもとづいて C 時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしてもよい。さらには、「普電ロング開放当り」を C 時短遊技状態の時短終了条件とすることは必須ではなく、「普電ロング開放当り」に当選したとしても、C 時短遊技状態を終了させないようにしてもよい。

10

#### 【 2 5 7 8 】

なお、本実施例では、上述の特定条件の成立を、C 時短遊技状態の終了条件としているが、C 時短遊技状態の終了条件とすることに代えてまたは加えて、B 時短遊技状態の終了条件としてもよい。

#### 【 2 5 7 9 】

##### [ 6 - 5 . 主制御処理 ]

以下では、第 1 のパチンコ遊技機等において説明した時短管理処理のうち、異なる処理について主として説明する。

#### 【 2 5 8 0 】

20

なお、第 1 のパチンコ遊技機等では、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示が実行された場合に時短カウンタが減算されるようにしたが、この第 6 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄の可変表示が実行された場合は第 1 時短カウンタが減算され、第 2 特別図柄の可変表示が実行された場合は第 2 時短カウンタが減算される。第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とする場合と、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数とのうちいずれか一方が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とする場合との両方に対応できるようにするためである。ただし、第 1 のパチンコ遊技機等において、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とすることに代えてまたは加えて、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数とのうちいずれか一方が規定値になった場合に時短遊技状態の終了条件としてもよいことは言うまでもない。

30

#### 【 2 5 8 1 】

##### [ 6 - 5 - 1 . 時短カウンタ更新処理 ]

まず、第 1 のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短カウンタ更新処理について、図 2 5 1 を参照して説明する。図 2 5 1 は、第 6 のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【 2 5 8 2 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S 2 1 5 1）。

40

#### 【 2 5 8 3 】

S 2 1 5 1 において、時短フラグがオンでない、すなわち時短フラグがオフであると判定された場合（S 2 1 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）に戻す。

#### 【 2 5 8 4 】

S 2 1 5 1 において、時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 1 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 5 2 に移す。

#### 【 2 5 8 5 】

S 2 1 5 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の可変表示であって且つ

50

第1時短カウンタが0より大きいと判定する。

【2586】

S2152において、第1特別図柄の可変表示であって且つ第1時短カウンタが0より大きいと判定された場合（S2152がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2153に移す。

【2587】

一方、S2152において、第1特別図柄の可変表示であって且つ第1時短カウンタが0より大きいと判定されなかった場合（S2152がNO判定の場合）、すなわち、第1特別図柄の可変表示であることと、第1時短カウンタが0より大きいこととのうちいずれか一方でも満たしていない場合、メインCPU2201は、処理をS2154に移す。

10

【2588】

S2153において、メインCPU2201は、第1時短カウンタから1減算する処理を実行する。S2153の処理を実行した後、メインCPU2201は、処理を、S2154に移す。

【2589】

S2154において、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示であって且つ第2時短カウンタが0より大きいと判定する。

【2590】

S2154において、第2特別図柄の可変表示であって且つ第2時短カウンタが0より大きいと判定された場合（S2154がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2155に移す。

20

【2591】

一方、S2154において、第2特別図柄の可変表示であって且つ第2時短カウンタが0より大きいと判定されなかった場合（S2154がNO判定の場合）、すなわち、第2特別図柄の可変表示であることと、第2時短カウンタが0より大きいこととのうちいずれか一方でも満たしていない場合、メインCPU2201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33）に戻す。

【2592】

S2155において、メインCPU2201は、第2時短カウンタから1減算する処理を実行する。S2155の処理を実行した後、メインCPU2201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33）に戻す。

30

【2593】

[6-5-2. カウンタ判定処理]

次に、第1のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つであるカウンタ判定処理について、図252を参照して説明する。図252は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU2201により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2594】

メインCPU2201は、まず、時短移行判定処理を行う（S2161）。この時短移行判定の詳細については、図253を参照して後述する。メインCPU2201は、S2161の処理を実行した後、処理を、S2162に移す。

40

【2595】

S2162において、メインCPU2201は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図254を参照して後述する。メインCPU2201は、S2162の処理を実行した後、処理を、S2163に移す。

【2596】

S2163において、メインCPU2201は、時短モードが2または4であるかを判定する。なお、第1のパチンコ遊技機等において説明したとおり、B時短遊技状態への移行時に時短モードが2にセットされる。すなわち、時短モードが2である場合の遊技状態はB時短遊技状態である。

【2597】

50

また、この第6のパチンコ遊技機では、通常遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンドが「z1」の場合、例えば大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図42のS282参照）において、メインCPU2201は、時短モードを1にセットする。すなわち、時短モードが1である場合の遊技状態はA時短遊技状態である。

#### 【2598】

また、以下の場合、例えば大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図42のS282参照）において、メインCPU2201は、時短モードを4にセットする。

- ・A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンド（図244参照）が「z1」の場合。

- ・通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンドが「z2」または「z6」の場合。

- ・通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態において役物開放当りに当選し（選択図柄コマンドが「z5」であって）且つV入賞した場合。

#### 【2599】

すなわち、時短モードが4である場合の遊技状態もA時短遊技状態である。ただし、時短モードが1である場合と4である場合とで、A時短遊技状態の終了条件が異なる。

#### 【2600】

S2163において、時短モードが2または4であると判定された場合（S2163がYES判定）、メインCPU2201は、処理を、S2164に移す。

#### 【2601】

S2164において、メインCPU2201は、例えば、以下の式（1）で示される要件を満たすか否かを判定する。

$$H - (\text{第1時短カウンタ} + \text{第2時短カウンタ}) \quad K \cdots \text{式(1)}$$

#### 【2602】

なお、本実施例では、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に移行する場合、メインCPU2201は、大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図42のS282参照）においてA時短遊技状態の終了条件をセットする。また、天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU2201は、B時短制御態様決定処理（後述の図254のS2182参照）において、詳細は後述するが、特別図柄の可変表示回数にかかわるB時短遊技状態の終了条件等を決定する。また、時短当りに当選した場合、メインCPU2201は、C時短制御態様決定処理（後述の図254のS2185参照）において、同じく詳細は後述するが、特別図柄の可変表示回数にかかわるC時短遊技状態の終了条件等を決定する。上記の各処理（S282、S2182、S2185）において特別図柄の可変表示回数にかかわる時短遊技状態の終了条件をセットする場合、メインCPU2201は、第1時短カウンタ及び第2時短カウンタの両方をセットするとともに、上記の式（1）に示される「H」および「K」の各値をセットする。「H」は、第1時短カウンタにセットされた値と第2時短カウンタにセットされた値との和であり、「K」は、時短遊技状態を終了させるための値である。

#### 【2603】

例えば、役物開放当りで（選択図柄コマンド（図244参照）が「z5」）であって且つV入賞した場合、メインCPU2201は、A時短遊技状態の終了条件として、第1時短カウンタに12をセットし、第2時短カウンタにも12をセットし、「H」に24をセットし、「K」に12をセットする。また、通常遊技状態において大当り当選し、選択図柄コマンドが「z1」の場合、メインCPU2201は、第1時短カウンタに5をセットし、第2時短カウンタに1をセットし、「H」に24をセットし、「K」に12をセットする。

#### 【2604】

S2164において、上記の式（1）で示される要件を満たさない場合（S2164がNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2168に移す。

#### 【2605】

一方、S 2 1 6 4において、上記の式(1)で示される要件を満たす場合(S 2 1 6 4がYES判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 6 5に移す。

【2 6 0 6】

S 2 1 6 5において、メインCPU 2 2 0 1は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインCPU 2 2 0 1は、時短フラグ、時短モード、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、上記の式(1)に示される「H」及び「K」の値、普通図柄の可変表示が実行された場合に減算される時短普図カウンタ等をリセットする。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 6 5の処理を実行した後、処理を、S 2 1 6 8に移す。

【2 6 0 7】

S 2 1 6 3に戻って、時短モードが2または4でないと判定された場合(S 2 1 6 3がNO判定)、すなわち、時短モードが1または3である場合、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 6 6に移す。なお、上述したとおり、時短モードが1である場合の遊技状態はA時短遊技状態である。また、第1のパチンコ遊技機等において説明したとおり、C時短遊技状態への移行時に時短モードが3にセットされる。すなわち、時短モードが3である場合の遊技状態はC時短遊技状態である。

10

【2 6 0 8】

S 2 1 6 6において、メインCPU 2 2 0 1は、第1時短カウンタが1より小さいか、または、第2時短カウンタが1より小さいか否かを判定する。

【2 6 0 9】

S 2 1 6 6において、第1時短カウンタが1より小さくなく且つ第2時短カウンタが1より小さくない場合(S 2 1 6 6がNO判定された場合)、すなわち、第1時短カウンタおよび第2時短カウンタのいずれもが1以上である場合、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 6 8に移す。

20

【2 6 1 0】

一方、S 2 1 6 6において、第1時短カウンタが1より小さいか、または、第2時短カウンタが1より小さい場合(S 2 1 6 6がYES判定された場合)、すなわち、第1時短カウンタおよび第2時短カウンタのうち少なくともいずれかが1より小さい場合、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 6 7に移す。

【2 6 1 1】

S 2 1 6 7において、メインCPU 2 2 0 1は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインCPU 2 2 0 1は、時短フラグ、時短モード、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式(1)に示される「H」及び「K」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 6 7の処理を実行した後、処理を、S 2 1 6 8に移す。

30

【2 6 1 2】

S 2 1 6 8において、メインCPU 2 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2 2 0 1は、時短移行コマンドの送信予約処理(S 2 1 6 9)を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS 3 2 2参照)において、サブ制御回路2 3 0 0(図241参照)に送信される。そして、S 2 1 6 9の処理後、メインCPU 2 2 0 1は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理(図32参照)に戻す。

40

【2 6 1 3】

[ 6 - 5 - 3 . 時短移行判定処理 ]

次に、第1のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短移行判定処理について、図253を参照して説明する。図253は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU 2 2 0 1により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【2 6 1 4】

図253に示される時短移行判定処理が、図37の時短移行処理判定処理と異なる点は、図37において実行されるS 1 9 1の処理が実行されない点である。この第6のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされることがないからである。

50

## 【 2 6 1 5 】

なお、図 2 5 3 に示される時短移行判定処理において、メイン CPU 2 2 0 1 は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かの判定 ( S 2 1 7 1 ) 、天井カウント禁止フラグオン ( S 2 1 7 2 ) 、天井フラグオン ( S 2 1 7 3 ) 、および、天井到達フラグオン ( S 2 1 7 4 ) の各処理を実行する。これらの各処理は、それぞれ、図 3 7 において実行される、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かの判定 ( S 1 9 2 ) 、天井カウント禁止フラグオン ( S 1 9 3 ) 、天井フラグオン ( S 1 9 4 ) 、および、天井到達フラグオン ( S 1 9 6 ) の各処理と同じであるため、説明を省略する。

## 【 2 6 1 6 】

また、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は / 及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更による RAM クリア時 ( 例えば、図 4 7 の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第 1 通常遊技前処理 ( S 3 4 4 参照 ) ) や、設定変更を伴わない RAM クリア時 ( 例えば、図 2 4 の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第 1 通常遊技前処理 ( S 5 6 参照 ) ) においても、実行するようにしてもよい。

## 【 2 6 1 7 】

## [ 6 - 5 - 4 . 時短移行処理 ]

次に、第 1 のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短移行処理について、図 2 5 4 を参照して説明する。図 2 5 4 は、第 6 のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 2 6 1 8 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、天井フラグがオンであるか否かを判定する ( S 2 1 8 1 ) 。

## 【 2 6 1 9 】

S 2 1 8 1 において、天井フラグがオンであると判定された場合 ( S 2 1 8 1 が Y E S 判定の場合 ) 、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 8 2 に移す。

## 【 2 6 2 0 】

S 2 1 8 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B 時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B 時短遊技状態の終了条件と、時短モードと、B 時短遊技状態の種類等をセットする。

## 【 2 6 2 1 】

B 時短制御態様決定処理 ( S 2 1 8 2 ) において決定される B 時短遊技状態の終了条件は、例えば、第 1 特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、第 2 特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、上述の式 ( 1 ) に示される「H」および「K」の各値と、普通図柄の可変表示回数にかかわる終了条件とを含む。なお、普通電動役物 2 1 4 6 の作動にかかわる終了条件 ( 例えば、普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数や、「普電動ロング開放」が導出される回数等 ) を、B 時短遊技状態の終了条件に含めるようにしてもよい。

## 【 2 6 2 2 】

また、B 時短制御態様決定処理 ( S 2 1 8 2 ) において決定される時短モードは、例えば 2 である。

## 【 2 6 2 3 】

また、B 時短制御態様決定処理 ( S 2 1 8 2 ) において決定される B 時短遊技状態の種類は、例えば、通常遊技状態において天井到達した B 時短遊技状態と、C 時短遊技状態において天井到達した B 時短遊技状態とを区別するための情報である。なお、通常遊技状態において天井到達した B 時短遊技状態と、C 時短遊技状態において天井到達した B 時短遊技状態とで、決定される時短モードを異ならせることによって、両者を区別するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 2 4 】

S 2 1 8 1 に戻って、天井フラグがオンでないと判定された場合 ( S 2 1 8 1 が N O 判定の場合 )、すなわち天井フラグがオフである場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 8 3 に移す。

## 【 2 6 2 5 】

S 2 1 8 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

## 【 2 6 2 6 】

S 2 1 8 3 において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合 ( S 2 1 8 3 が N O 判定の場合 )、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 ( 図 2 5 2 参照 ) に戻す。

10

## 【 2 6 2 7 】

一方、S 2 1 8 3 において、時短当りフラグがオンであると判定された場合 ( S 2 1 8 3 が Y E S 判定 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 8 4 に移す。

## 【 2 6 2 8 】

S 2 1 8 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグがオフであるか否かを判定する。

## 【 2 6 2 9 】

S 2 1 8 4 において、時短フラグがオフでないと判定された場合 ( S 2 1 8 4 が N O 判定の場合 )、すなわち時短フラグがオンである場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 ( 図 2 5 2 参照 ) に戻す。

20

## 【 2 6 3 0 】

一方、S 2 1 8 4 において、時短フラグがオフであると判定された場合 ( S 2 1 8 4 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 8 5 に移す。

## 【 2 6 3 1 】

S 2 1 8 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C 時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C 時短遊技状態の終了条件、および、時短モード等を決定する。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 8 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 8 6 に移す。

## 【 2 6 3 2 】

C 時短制御態様決定処理 ( S 2 1 8 5 ) において決定される C 時短遊技状態の終了条件は、例えば、第 1 特別図柄の変表示回数にかかわる終了条件と、第 2 特別図柄の変表示回数にかかわる終了条件と、普通電動役物 2 1 4 6 の作動にかかわる終了条件 ( 例えば、普通電動役物 2 1 4 6 の開放回数や、「普電ロング開放当り」が導出される回数等 ) とを含む。

30

## 【 2 6 3 3 】

また、C 時短制御態様決定処理 ( S 2 1 8 5 ) において決定される時短モードは、例えば 3 である。

## 【 2 6 3 4 】

S 2 1 8 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短設定処理を実行する。この時短設定処理については、以下に説明する。

40

## 【 2 6 3 5 】

## [ 6 - 5 - 5 . 時短設定処理 ]

次に、第 1 のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短設定処理について、図 2 5 5 を参照して説明する。図 2 5 5 は、第 6 のパチンコ遊技機において、メイン C P U 2 2 0 1 により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 2 6 3 6 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する ( S 2 1 9 1 )。

## 【 2 6 3 7 】

50



S 2 1 9 1において、時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 1 9 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 9 2に移す。なお、S 2 1 9 1においてYES判定されるのは、本実施例では、A時短遊技状態において天井到達することがないため、C時短遊技状態において天井到達した場合だけである。この点、例えば、C時短遊技状態において天井到達した場合のみならず、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する可能な第1のパチンコ遊技機等と異なる。

【2 6 3 8】

S 2 1 9 2において、メインCPU 2 2 0 1は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理は、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合に実行される処理であり、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうちいずれが多いかを判定し、時短残回数と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。この場合、実行される時短性能は、C時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましい。

【2 6 3 9】

なお、本実施例では、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合、C時短遊技状態の時短残回数がB時短遊技状態の時短回数よりも多くなることがなく、常に、B時短遊技状態の時短回数の方がC時短遊技状態の時短残回数よりも多い。このような場合、時短カウンタ再設定処理（S 2 1 9 2参照）において、必ずしも、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数（すなわちB時短遊技状態の時短回数）とのうちいずれが多いかを判定する必要はない。そのため、このような場合、メインCPU 2 2 0 1は、時短残回数と新たな時短回数とのうちいずれが多いかを判定することなく、B時短遊技状態の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

【2 6 4 0】

時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口 2 1 4 0（図 2 3 2参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、またはノおよび普通電動役物 2 1 4 6の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【2 6 4 1】

S 2 1 9 1に戻って、時短フラグがオンでないと判定された場合（S 2 1 9 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1は、処理を、S 2 1 9 3に移す。

【2 6 4 2】

S 2 1 9 3において、メインCPU 2 2 0 1は、時短態様設定処理を行う。この処理では、B時短制御態様決定処理（S 2 1 8 2）またはC時短制御態様決定処理（S 2 1 8 5）で決定された時短終了条件（第1特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件、第2特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件、上述の式（1）に示される「H」および「K」の各値、普通電動役物 2 1 4 6の作動にかかわる終了条件等）と時短モードとが設定される。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 9 3の処理を実行した後、処理を、S 2 1 9 4に移す。

【2 6 4 3】

S 2 1 9 4において、メインCPU 2 2 0 1は、時短フラグをオンにセットする。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 1 9 4の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 2 5 4）に戻す。

【2 6 4 4】

[ 6 - 5 - 6 . 時短設定処理 ]

次に、第1のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図判定処理について、図 2 5 6を参照して説明する。図 2 5 6は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU 2 2 0 1により実行される時短普図判定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 4 5 】

図 2 5 6 に示される時短普図判定処理は、例えば、第 1 のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄制御処理の普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）において実行される。図 4 3 では、S 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理がサブルーチンとして図示されていないが、この第 6 のパチンコ遊技機では、S 2 9 5 の普通図柄遊技判定処理がサブルーチンとして呼び出される。なお、この時短普図判定処理は、普通電動役物開放処理（図 4 3 の S 2 9 6 参照）が終了するまでに行えばよい。

## 【 2 6 4 6 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、先ず、時短モードが 3 であるか否か、すなわち、C 時短遊技状態中であるか否かを判定する（S 2 2 0 1）。

## 【 2 6 4 7 】

S 2 2 0 1 において、時短モードが 3 でないと判定された場合（S 2 2 0 1 が NO 判定された場合）、すなわち C 時短遊技状態中でないと判定された場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短普図判定処理を終了し、処理を、普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）に戻す。

## 【 2 6 4 8 】

一方、S 2 2 0 1 において、時短モードが 3 であると判定された場合（S 2 2 0 1 が YES 判定された場合）、すなわち C 時短遊技状態中であると判定された場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 0 2 に移す。

## 【 2 6 4 9 】

S 2 2 0 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、「普電ロング開放当り」であるか否か、すなわち停止した普通図柄が「普電ロング開放当り」を示す停止表示態様であるか否かを判定する。

## 【 2 6 5 0 】

S 2 2 0 2 において、「普電ロング開放当り」でないと判定された場合（S 2 2 0 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 0 4 に移す。なお、本実施例では、1 0 0 % の確率で「普通図柄当り」に当選するため、「普電ショート開放当り」に当選した場合に、S 2 2 0 2 が NO 判定される。ただし、普通図柄当り確率が 1 0 0 % でない仕様のパチンコ遊技機であれば、普通図柄当りに当選しなかった（ハズレであった）場合も、S 2 2 0 2 が NO 判定される。

## 【 2 6 5 1 】

一方、S 2 2 0 2 において、「普電ロング開放当り」であると判定された場合（S 2 2 0 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 0 3 に移す。

## 【 2 6 5 2 】

S 2 2 0 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短フラグ、時短モード、第 1 時短カウンタ、第 2 時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式（1）に示される「H」及び「K」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 2 0 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 2 0 4 に移す。

## 【 2 6 5 3 】

S 2 2 0 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短移行コマンド送信予約処理（S 2 2 0 5）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0（図 2 4 1 参照）に送信される。そして、S 2 2 0 5 の処理後、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短普図判定処理を終了し、処理を、普通図柄遊技判定処理（図 4 3 の S 2 9 5 参照）に戻す。

## 【 2 6 5 4 】

このように、メイン CPU 2 2 0 1 は、C 時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出されると C 時短遊技状態を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 5 5 】

なお、「普電ロング開放当り」が導出され且つV入賞した場合、メインCPU 2201は大当り遊技状態に制御する。一方、「普電ロング開放当り」が導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU 2201は、通常遊技状態に制御する。

## 【 2 6 5 6 】

なお、上述したとおり、B時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出された場合、B時短遊技状態を終了させるようにしてもよい。この場合、「普電ロング開放当り」が導出され、普通電動役物2146が作動したタイミングで第2始動口に遊技球を入賞させて第2特別図柄ゲームの結果として役物開放当りが導出されてVアタッカー2152が開放すると、右打ちが行われる限りほぼ100%に近い確率でV入賞するため、本来、B時短遊技状態は遊技者にとって至福の遊技状態である。しかし、このようなB時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、B時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させることで、遊技者に緊張感を持続させることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、このようにして通常遊技状態に移行した場合、上述の天井到達フラグがオンであるため、この通常遊技状態において、大当り遊技状態に一旦制御されない限り、B時短遊技状態に制御されることがない。

10

## 【 2 6 5 7 】

## [ 6 - 5 - 7 . 時短普図管理処理 ]

次に、第1のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図管理処理について、図257を参照して説明する。図257は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU 2201により実行される時短普図管理処理の一例を示すフローチャートである。

20

## 【 2 6 5 8 】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレとなることがない（普電ショート開放当りまたは普電ロング開放当りである）ため、時短普図管理処理は、第1のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄制御処理の普通図柄当り終了処理（図43のS297参照）において実行される。図43では、S297の普通図柄当り終了処理がサブルーチンとして図示されていないが、この第6のパチンコ遊技機では、S297の普通図柄当り終了処理がサブルーチンとして呼び出される。なお、普通図柄の当り判定処理の結果にハズレを含む仕様のパチンコ遊技機においては、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、時短普図管理処理は、第1のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄遊技判定処理（図43のS295参照）において実行される。

30

## 【 2 6 5 9 】

メインCPU 2201は、先ず、時短普図カウンタ更新処理を行う（S2211）。この時短普図カウンタ更新処理の詳細については、図258を参照して後述する。メインCPU 2201は、S2211の処理を実行した後、処理を、S2212に移す。

## 【 2 6 6 0 】

S2212において、メインCPU 2201は、時短普図カウンタ判定処理を行う。時短普図カウンタ判定処理の詳細については、図259を参照して後述する。メインCPU 2201は、S2212の処理を実行した後、時短普図管理処理を終了し、処理を、普通図柄当り終了処理（図43参照）に戻す。

40

## 【 2 6 6 1 】

## [ 6 - 5 - 8 . 時短普図カウンタ更新処理 ]

次に、第1のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図カウンタ更新処理について、図258を参照して説明する。図258は、第6のパチンコ遊技機において、メインCPU 2201により実行される時短普図カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第6のパチンコ遊技機では、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態において、普通図柄の可変表示が実行された場合、時短普図カウンタが減算される。

50

## 【 2 6 6 2 】

メインCPU 2201は、先ず、時短フラグオン且つ時短普図カウンタが0より大きい  
か否かを判定する（S 2 2 2 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短普図カウン  
タが0より大きいこととの両方を満たした場合にYES判定され、いずれか一方でも満たし  
ていなければNO判定される。

## 【 2 6 6 3 】

時短フラグは、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に移行させる  
ときに、オンにセットされる。

## 【 2 6 6 4 】

時短普図カウンタは、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態におい  
て、それぞれ実行可能な普通図柄の可変表示回数を示す。

10

## 【 2 6 6 5 】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを減算し  
、時短普図カウンタが0になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用している  
が、これに限られず、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを加算し、  
時短普図カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方  
式を採用してもよい。また、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを更  
新（減算又は加算）することに代えて、普通図柄の可変表示の開始時に時短普図カウン  
タを更新し、時短普図カウンタが0になったとき（減算方式の場合）又は時短普図カウン  
タがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を終了するよ  
うにしてもよい。

20

## 【 2 6 6 6 】

S 2 2 2 1において、時短フラグオンと、時短普図カウンタが0より大きいこととの両  
方を満たしていないと判定された場合（S 2 2 2 1がNO判定の場合）、メインCPU 2  
2 0 1は、時短普図カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図 2 5 7）  
に戻す。

## 【 2 6 6 7 】

一方、S 2 2 2 1において、時短フラグオン且つ時短普図カウンタが0より大きいと判  
定された場合（S 2 2 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、時短普図カ  
ウンタから1を減算する処理を行う（S 2 2 2 2）。メインCPU 2201は、S 2 2 2  
2の処理を実行した後、時短普図カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短普図管理処理  
（図 2 5 7）に戻す。

30

## 【 2 6 6 8 】

## [ 6 - 5 - 9 . 時短普図カウンタ判定処理 ]

次に、第1のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図カウン  
タ判定処理について、図 2 5 9を参照して説明する。図 2 5 9は、第6のパチンコ遊技機に  
おいて、メインCPU 2201により実行される時短普図カウンタ判定処理の一例を示す  
フローチャートである。

## 【 2 6 6 9 】

メインCPU 2201は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S 2 2 3  
1）。

40

## 【 2 6 7 0 】

S 2 2 3 1において、時短フラグがオンでないと判定された場合（S 2 2 3 1がNO判  
定された場合）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU 2201は、時短  
普図カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図 2 5 7 参照）に戻す。

## 【 2 6 7 1 】

一方、S 2 2 3 1において、時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 2 3 1が  
YES判定された場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2 2 3 2に移す。

## 【 2 6 7 2 】

S 2 2 3 2において、メインCPU 2201は、時短普図カウンタが1より小さいか否

50

かを判定する。

【2673】

S2232において、時短普図カウンタが1より小さくないと判定された場合（S2232がNO判定された場合）、すなわち、時短普図カウンタが1以上である場合、メインCPU2201は、処理を、S2234に移す。

【2674】

一方、S2232において、時短普図カウンタが1より小さいと判定された場合（S2232がYES判定された場合）、メインCPU2201は、処理を、S2233に移す。

【2675】

S2233において、メインCPU2201は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインCPU2201は、時短フラグ、時短モード、第1時短カウンタ、第2時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式（1）に示される「H」及び「K」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインCPU2201は、S2233の処理を実行した後、処理を、S2234に移す。

10

【2676】

S2234において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU2201は、時短移行コマンド送信予約処理（S2235）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300（図241参照）に送信される。そして、S2235の処理後、メインCPU2201は、時短普図カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図257参照）に戻す。

20

【2677】

[6-6. 遊技モード]

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置2007にて行われる遊技モードについて、図260および図261を参照して説明する。図260は、第6のパチンコ遊技機において、サブCPU2301により制御される遊技モード遷移の一例を示す図である。図261は、第6のパチンコ遊技機において、第1大当りモードおよび第2大当りモードを除く遊技モード毎の各種確率（特別図柄ゲームにおける各種確率、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」の確率）の一例を示す表である。

30

【2678】

遊技モードは、遊技者が外観で把握できる遊技の状態であって、例えばメインCPU2201によって制御される内部的な遊技状態と区別するために遊技モードと称する。サブCPU2301は、遊技モードに応じた演出画像が例えば液晶表示器で構成される表示装置2007の表示領域に表示されるように制御する。

【2679】

本実施例において、上記の遊技モードには、第1大当りモード、第2大当りモード、通常モード、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））、高確モードB（偽）、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）、特別モード、残保留モード、及び至福モードが含まれる。サブCPU2301は、これら複数の遊技モードのうち、いずれかの遊技モードに制御可能に構成されている。

40

【2680】

なお、第5のパチンコ遊技機でも「通常モード」の用語を用いているが、第6のパチンコ遊技機で用いる「通常モード」は、第6のパチンコ遊技機で用いた「通常モード」とは異なる。

【2681】

通常モード、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））、および、高確モードB（偽）は、本発明の「通常遊技モード」に相当する。また、特別モードは、本発明の「有利遊技モード」に相当する。なお、至福モードは本実施形態では必須ではないため、本発明の「有利遊技モード」に至福モードを含めていないが、本発明の「有利遊技モード」

50

に至福モードを含めてもよい。

【2682】

ところで、第1のパチンコ遊技機等の説明において、装飾図柄は、左図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成され、中図柄が例えば1～9及び時短図柄の10個の図柄で構成され、右図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成される旨を説明した。しかし、この第6のパチンコ遊技機では、第2特別図柄ゲームが実行された場合、役物開放当りに当選しうるため、中図柄を、例えば、1～9、時短図柄及びチャンス図柄の11個の図柄で構成するものとする。そして、第2特別図柄ゲームの結果が役物開放当りである場合、中図柄をチャンス図柄で停止表示することにより、役物開放当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

10

【2683】

以下、各遊技モードの詳細について説明する。

【2684】

[6-6-1. 第1大当りモード]

第1大当りモードでは、メインCPU2201により内部的に3R大当り遊技状態に制御されている。本実施例において、第1大当りモードは右打ちが正規な遊技態様である。

【2685】

第1大当りモードの開始条件は、例えば、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「3R大当り」（選択図柄コマンドが「z1」）であることに基づいて、条件装置が作動することである。

20

【2686】

また、第1大当りモードの終了条件は、例えば、3R大当り遊技状態が終了することである。

【2687】

第1大当りモード中、メインCPU2201により内部的には3R大当り遊技状態に制御されているため、始動口（第1始動口5120、第2始動口2140）を遊技球が通過（入賞）すると、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動情報は保留されるものの、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、第1大当りモード中であっても、普通図柄の可変表示は実行される。

【2688】

（第1大当りモードにおける遊技）

第1大当りモードでは、右打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、右打ちで遊技を行う。なお、サブCPU2301は、遊技モードを第1大当りモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出を行う。

30

【2689】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。第1大当りモードでは、大入賞口2131（図232参照）が閉鎖状態から所定期間（例えば、1ラウンドあたり例えば10個の遊技球が入賞できる期間）にわたって開放状態に移行するラウンド遊技が例えば3ラウンドにわたって行われる。そのため、第1大当りモードでは、右側領域2107を流下する遊技球が大入賞口2131に入賞しやすい。そして、右側領域2107を流下する遊技球が大入賞口2131（図232参照）に入賞すると、1入賞あたり例えば10個の遊技球が賞球として払い出される。

40

【2690】

第1大当りモードにおいて、サブCPU2301は、大当り遊技状態（3Rの大当り遊技状態）が終了したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、第1大当りモードを終了し、遊技モードを第1チャレンジモードに移行させる。

【2691】

なお、サブCPU2301は、第1チャレンジモードに移行させるにあたり、後述のゾーン演出が行われることを予告するゾーン予告演出画像を、表示装置2007の表示領域2007aに表示する。

50

## 【 2 6 9 2 】

## [ 6 - 6 - 2 . 第 2 大当りモード ]

第 2 大当りモードでは、メイン CPU 2201 により内部的に 3 R 大当り遊技状態または 10 R 大当り遊技状態に制御されている。本実施例において、第 2 大当りモードは右打ちが正規な遊技態様である。

## 【 2 6 9 3 】

第 2 大当りモードの開始条件は、例えば、以下のとおりである。

- ・時短遊技状態（ A 時短遊技状態、 B 時短遊技状態、 C 時短遊技状態 ）における特別図柄の当り判定処理の結果が「 3 R 大当り」（選択図柄コマンドが「 z 1 」）であることに基

10

- づいて、条件装置が作動すること。
- ・遊技状態にかかわらず特別図柄の当り判定処理の結果が「 10 R 大当り」（選択図柄コマンドが「 z 2 」または「 z 6 」）であることに基づいて、条件装置が作動すること。

- ・遊技状態にかかわらず特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」（選択図柄コマンドが「 z 5 」）であって且つ V 入賞したことに基づいて、条件装置が作動すること。

## 【 2 6 9 4 】

また、第 2 大当りモードの終了条件は、例えば、大当り遊技状態（ 3 R 大当り遊技状態、 10 R 大当り遊技状態 ）が終了することである。

## 【 2 6 9 5 】

第 2 大当りモード中、メイン CPU 2201 により内部的には 3 R 大当り遊技状態または 10 R 大当り遊技状態に制御されているため、始動口（第 1 始動口 5120、第 2 始動口 2140）を遊技球が通過（入賞）すると、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の始動情報は保留されるものの、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、第 2 大当りモード中であっても、普通図柄の可変表示は実行される。

20

## 【 2 6 9 6 】

（第 2 大当りモードにおける遊技）

第 2 大当りモードでは、右打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、右打ちで遊技を行う。なお、サブ CPU 2301 は、第 2 大当りモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出を行う。

## 【 2 6 9 7 】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域 2107 を流下する。第 2 大当りモードでは、上述のラウンド遊技が例えば 10 ラウンドにわたって行われる場合がある。そのため、第 2 大当りモードでは、第 1 大当りモードと比べて、遊技者に多量の遊技球が賞球として付与される期待値が高い。

30

## 【 2 6 9 8 】

第 2 大当りモードにおいて、サブ CPU 2301 は、大当り遊技状態（ 3 R または 10 R の大当り遊技状態 ）が終了したことを示すコマンドをメイン CPU 2201 から受信すると、第 2 大当りモードを終了し、遊技モードを特別モードに移行させる。

## 【 2 6 9 9 】

## [ 6 - 6 - 3 . 通常モード ]

通常モードでは、メイン CPU 2201 により内部的に通常遊技状態に制御されている。本実施例において、通常モードは左打ちが正規な遊技態様である。

40

## 【 2 7 0 0 】

（各種確率）

通常モードにおいて特別図柄ゲーム（第 1 特別図柄ゲーム、第 2 特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。なお、以下に示す各種確率は、特別図柄の当り判定テーブル（図 242 参照）、特別図柄判定テーブル（図 243 参照）、及び当り種類決定テーブル（図 244 参照）に基づく確率である（後述する他の遊技モードについても参照テーブルは同様である）。

## 【 2 7 0 1 】

（ 1 ）第 1 特別図柄ゲームが実行された場合

50

( 1 - 1 ) 各種確率

- ・大当たり・・・319分の1
- ・役物開放当り・・・0
- ・時短当り・・・64分の1

( 1 - 2 ) 大当たり当選した場合の振分率

- ・3R大当たり(選択図柄コマンド「z1」)・・・100分の99
- ・10R大当たり(選択図柄コマンド「z2」)・・・100分の1

【2702】

( 2 ) 第2特別図柄ゲームが実行された場合

( 2 - 1 ) 各種確率

- ・大当たり・・・319分の1
- ・役物開放当り・・・10.5分の1
- ・時短当り・・・10.5分の1

( 1 - 2 ) 大当たり当選した場合の振分率

- ・10R大当たり(選択図柄コマンド「z6」)・・・100分の100

【2703】

通常モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。なお、本実施例では、普通図柄の当り判定処理が実行された場合、上述したとおり、100%の確率で普通図柄当り判定値データが得られ、普通図柄当り判定値データが得られた場合に、普通図柄判定テーブル(図248参照)を参照し、普電ロング開放当りまたは普電ショート開放当りに振り分けられる(後述する他の遊技モードについても同様である)。

【2704】

( 3 ) 普通図柄ゲームが実行された場合

- ・普電ロング開放当り(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」)・・・32768分の1
- ・普電ショート開放当り(普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz0」)・・・32768分の32767

【2705】

( 移行条件及び移行先 )

通常モードでは、例えば、以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすと、サブCPU2301は、遊技モードを他のモードに移行させる。また、移行条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。なお、以下に示す「時短当りに当選」は、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部2163, 2164に導出されたこととしてもよいし、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部2163, 2164に導出された次ゲームの開始時としてもよい(他の遊技モードについても同様)。

- ・3R大当たり(選択図柄コマンド「z1」)に当選(条件装置作動時) 第1大当たりモードに移行
- ・10R大当たり(選択図柄コマンド「z2」、「z6」)に当選(条件装置作動時) 第2大当たりモードに移行
- ・時短当り(選択図柄コマンド「z0」、「z4」)に当選 高確モードAに移行
- ・「普電ロング開放当り」が導出されること 第2チャレンジモードに移行
- ・天井カウンタが天井値に到達 至福モードに移行

【2706】

なお、極めて発生頻度は低いが、「普電ショート開放当り」に基づいて普通電動役物2146(図232参照)が開放したときに第2始動口2140(図232参照)に遊技球が入賞し、第2特別図柄ゲームの結果が役物開放当り(選択図柄コマンドが「z5」)であって且つV入賞した場合、第2大当たりモードに移行する。

【2707】

( 演出 )

10

20

30

40

50



通常モードにおいて、サブCPU2301は、遊技者にとって有利な遊技モードでないことを把握可能な通常の演出画像を表示装置2007に表示する。

【2708】

また、とくに図示しないが、表示装置2007は、例えば表示領域の大部分を占めるメイン領域と、例えば表示領域の片隅の目立たない小さなサブ領域とを有する。サブCPU2301は、このメイン領域において、装飾図柄を用いた可変表示演出を行う。また、サブCPU2301は、サブ領域において、ミニ図柄を用いた可変表示演出を行う。なお、メイン領域は遊技者が最も注目して視認する領域である一方、サブ領域は遊技者が注目し難い領域である。

【2709】

通常モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。また、例えば、ミニ図柄A及びミニ図柄Bをサブ領域に表示し、ミニ図柄Aの可変表示演出を第1特別図柄又は第2特別図柄に対応させて行い、ミニ図柄Bの可変表示演出を普通図柄に対応させて行うようにしてもよい。

【2710】

(通常モードにおける遊技)

通常モードでは、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。なお、右打ちで遊技が行われた場合、サブCPU2301は、例えば、警告や左打ちを指示する左打ち指示演出を行う。具体的には、サブCPU2301は、警告画像や左打ちを指示する演出画像を表示装置2007の表示領域に表示するとともに、警告音や左打ちを指示する音声を例えばスピーカ2032(図241参照)から出力する(以下、単に「左打ち指示演出」または「右打ち指示演出」と記載し、具体的な説明については省略する)。

【2711】

遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球が遊技球振分装置5400(図232参照)に進入すると、かかる遊技球は、第1始動口5120、通過ゲート5125A及び通過ゲート5125B(いずれも図232参照)のうちいずれかに進入する。一方、左側領域2106を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置5400(図232参照)に進入しなかった遊技球は、一般入賞口2122に入賞するかまたはアウト口2178から機外に排出される。

【2712】

遊技球振分装置5400(図232参照)に進入した遊技球が第1始動口5120を通過(入賞)すると、メインCPU2201は、第1特別図柄の始動情報を所定個数(例えば4個)まで保留し、第1特別図柄の始動条件が成立すると、第1特別図柄ゲームを開始する。また、遊技球が第1始動口5120を通過すると、払出・発射制御回路400は、メインCPU2201から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に所定個数(例えば、3個)の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。

【2713】

第1特別図柄ゲームが開始されると、サブCPU2301は、表示装置2007のメイン領域において、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を行う。そして、例えば319分の1の確率で大当りを示す演出画像が表示され、例えば64分の1の確率で時短当りを示す演出画像が表示される。

【2714】

サブCPU2301は、大当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメイ

10

20

30

40

50

ンCPU2201から受信すると、通常モードを終了し、例えば、99%の確率で第1大当りモードに移行させ、1%の確率で第2大当りモードに移行させる。また、サブCPU2301は、時短当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインCPU2201から受信すると、通常モードを終了し、高確モードAに移行させる。

【2715】

一方、遊技球振分装置5400（図232参照）に進入した遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、メインCPU2201は、普通図柄の始動情報を所定個数（例えば4個）まで保留し、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームを開始する。また、遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、払出・発射制御回路400は、メインCPU2201から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に所定個数（例えば、3個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。この場合、払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第1始動口5120を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。ただし、上述した通り、通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bへの遊技球の通過に基づいて賞球が払い出されることは必須でない。

10

【2716】

普通図柄ゲームが開始されると、通常モードでは「普電ロング開放当り」の当選確率が例えば32768分の1の確率であるため、遊技者は「普電ロング開放当り」に当選することをほとんど期待できない。

20

【2717】

そのため、通常モードでは、例えば319分の1の確率で当選する大当り、または、例えば64分の1の確率で当選する時短当りに期待して遊技が行われることとなる。ただし、大当りに当選することなく（すなわち、第1大当りモード及び第2大当りモードのいずれにも移行することなく）天井カウンタが天井値に到達すると、サブCPU2301は、遊技モードを至福モードに移行させる。

【2718】

なお、通常モードにおいて普通図柄ゲームが実行され、例えば32768分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選した場合、サブCPU2301は、遊技モードを第2チャレンジモードに移行させる。ただし、これに限られず、サブCPU2301は、高確モードAまたは高確モードB（真）の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合は第2チャレンジモードに移行させ、通常モードの普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合は第2チャレンジモードに移行せずに通常モードを継続するようにしてもよい。

30

【2719】

また、本実施例では、通常モードにおいて普通図柄ゲームが開始された場合、メインCPU2201は、普通図柄表示部2161（図241参照）において可変表示を行い、サブCPU2301は、例えば、表示装置2007のメイン領域において第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行い、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を行わない。ただし、これに限られず、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を、例えば表示装置2007や他の表示装置を用いて行うようにしてもよい。

40

【2720】

また、上述したように、右打ちで遊技が行われた場合、警告や左打ち指示演出が行われる。ただし、例えば、警告音や左打ち指示演出に反して遊技者が右打ちした結果として普通電動役物2146（図232参照）が開放したり、悪意ある者が普通電動役物2146（図232参照）を不正の手段を用いて開放させたりすることによって、意図しない第2特別図柄ゲームが実行される場合がある。このような場合であっても、例えば10.5分の1の確率で役物開放当りとなり、V入賞すると、遊技モードが第2大当りモードに移行してしまう。そこで、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電口

50

ング開放当り」に当選したことによって第2特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない態様で第2特別図柄ゲームが実行された場合とを、例えばホール関係者が区別できるようにすることが好ましい。例えば、普通図柄ゲームが実行されていないにもかかわらず普通電動役物2146が開放した場合や、通常モード中であるにもかかわらず右打ちされた場合に、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186（いずれも図241参照）に不正信号が出力されるようにすると好ましい。

【2721】

[6-6-4.高確モード]

高確モードには、高確モードAと高確モードB（真）とがある。高確モードでは、高確モードA及び高確モードB（真）のいずれにおいても、メインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御されている。本実施例において、高確モードは、高確モードA及び高確モードB（真）のいずれも、左打ちが正規な遊技態様である。

10

【2722】

（各種確率）

高確モード（高確モードA及び高確モードB（真））において特別図柄ゲーム（第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当たり確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【2723】

ただし、高確モード（高確モードA及び高確モードB（真））では、時短当りに当選したとしてもメインCPU2201により無視され、時短当りが無効とされる。この点、時短当りに当選するとサブCPU2301により高確モード（C時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。

20

【2724】

高確モード（高確モードA及び高確モードB（真））において普通図柄の当り判定処理が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。

・普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」）・・・概ね48分の1

・普電ショート開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz0」）・・・概ね48分の47

【2725】

30

このように、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））では、通常モードと比べて、高い確率で「普電ロング開放当り」に当選しうる。すなわち、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））は、通常モードと同じく左打ちが正規な遊技態様であるものの、通常モードよりも遊技者に有利な遊技モードである。

【2726】

（開始条件）

高確モードAの開始条件は、例えば以下のとおりである。

・通常モードにおいて「時短当り」に当選し、メインCPU2201によりC時短遊技状態に制御されること。

【2727】

40

なお、通常モードにおいて「時短当り」に当選した場合、メインCPU2201により内部的にはC時短遊技状態に制御されるものの、サブCPU2301は、「時短当り」に当選したことをもってただちに高確モードAに移行させてもよいし、所定条件が成立するまで（例えば、特別図柄ゲームが所定ゲーム数実行されるまで）、通常モードを継続させてもよい。通常モードにおいて「時短当り」に当選したもののただちに高確モードAに移行させずに所定条件が成立するまで通常モードを継続させるようにした場合、サブCPU2301により、例えば高確モードAへの移行を示唆するような煽り演出を実行することができ、興趣を高めることが可能となる。

【2728】

高確モードB（真）の開始条件は、例えば以下のとおりである。

50

・残保留モードにおいて「時短当り」に当選し、メインCPU 2201によりC時短遊技状態に制御されること。

#### 【2729】

(終了条件及び移行先)

終了条件は、高確モードAと高確モードB(真)とで同じである(上述のC時短遊技状態の終了条件と同じ)。具体的には、例えば、以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

- ・第1特別図柄の変表示回数20回 通常モードに移行
- ・「普電ショート開放当り」によって第2始動口に入賞したことに基づく第2特別図柄の変表示回数1回 通常モードに移行(第2特別図柄ゲームの結果がハズレの場合)
- ・普通電動役物2146の開放回数12回 通常モードに移行
- ・3R大当り(選択図柄コマンド「z1」)に当選(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・10R大当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」)に当選(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選し且つV入賞(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・「普電ロング開放当り」が導出されること 第2チャレンジモードに移行
- ・天井カウンタが天井値に到達 至福モードに移行

#### 【2730】

なお、本実施例では、高確モードB(真)において天井カウンタが天井値に到達することがないため、高確モードB(真)から至福モードに移行する場合はない。ただし、高確モードB(真)において天井カウンタが天井値に到達することが生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、高確モードB(真)から至福モードに移行する場合もある。

#### 【2731】

また、役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、『「普電ロング開放当り」が導出されること』の条件が成立し、高確モード(高確モードAと高確モードB(真)と)は終了する。

#### 【2732】

高確モード(高確モードA、高確モードB(真))の終了条件に、「第2特別図柄の変表示回数1回」が含まれているが、これは、例えば、「普電ショート開放当り」が導出されたことによって普通電動役物2146(図232参照)が開放されたタイミングで、第2始動口2140(図232参照)に入賞した場合に成立する終了条件である。なお、「普電ロング開放当り」が導出された場合は、この時点で終了条件が成立する。

#### 【2733】

高確モード(高確モードA及び高確モードB(真))では、3R大当りまたは10R大当りへの振分率は通常モードと同じである。ただし、高確モード(高確モードA及び高確モードB(真))では、3R大当り及び10R大当りのうちいずれの大当りに当選した場合であっても第2大当りモードに移行し、この点、3R大当りに当選した場合にサブCPU 2301により第1大当りモードに移行させる通常モードと異なる。

#### 【2734】

(演出)

高確モードA及び高確モードB(真)において、サブCPU 2301は、例えば、通常モードよりも遊技者に有利である可能性があることを外観で把握可能な演出画像を表示装置2007(図232参照)の表示領域に表示し、通常モードよりも遊技者に有利である可能性があることを把握可能な演出音をスピーカ2032(図241参照)から出力する。

#### 【2735】

なお、上記では、ただ単に、サブCPU 2301が表示装置2007に演出画像を表示するといった内容で説明しているが、実際には、上述したとおり、次のとおり行われる。すなわち、表示制御回路2304が、サブCPU 2301から供給される画像表示命令に

10

20

30

40

50

応じて表示装置 2 0 0 7 に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納し、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D / A コンバータに供給する。画像データを供給された D / A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2 0 0 7 に供給する。表示装置 2 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 2 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。以下において、これらの処理の説明を省略し、ただ単に、サブ CPU 2 3 0 1 が演出画像を表示するといった内容で説明するものとする。

#### 【 2 7 3 6 】

同様に、上記では、ただ単に、サブ CPU 2 3 0 1 がスピーカ 2 0 3 2 から出力するといった内容で説明しているが、実際には、上述したとおり、次のとおり行われる。すなわち、10  
まず、音声制御回路 2 3 0 5 は、音源 IC、音声データ ROM 及び AMP 等を有する。そして、音源 IC が、サブ CPU 2 3 0 1 から供給される音声発生命令に応じて、音声制御回路 2 3 0 5 が有する音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択し、選択された音声データを音声データ ROM から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を、AMP に供給する。AMP は、音声や効果音等の信号を増幅し、スピーカ 2 0 3 2 から出力する。以下において、これらの処理の説明を省略し、ただ単に、サブ CPU 2 3 0 1 が演出音を出力するといった内容で説明するものとする。

#### 【 2 7 3 7 】

なお、高確モード A 及び高確モード B ( 真 ) は、メイン CPU 2 2 0 1 により内部的には20  
はいずれも C 時短遊技状態に制御されるが、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード A と高確モード B ( 真 ) とを区別できるように、両モードにおいて異なる演出画像が表示されるように制御する。

#### 【 2 7 3 8 】

また、この高確モード ( 高確モード A 及び高確モード B ( 真 ) ) において、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。30

#### 【 2 7 3 9 】

( 高確モードにおける遊技 )

高確モード A と高確モード B ( 真 ) とは、表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示される演出画像は異なるものの、内部的にはメイン CPU 2 2 0 1 により同じ制御が実行される。すなわち、高確モード A と高確モード B ( 真 ) とでは同様の遊技が行われる。

#### 【 2 7 4 0 】

高確モード ( 高確モード A、高確モード B ( 真 ) ) では、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。このように、本実施例では、遊技者にとっての有利度合いが異なる通常モード及び高確モード ( 高確モード A、高確モード B ( 真 ) ) のいずれも、左打ちが正規な遊技態様である。40

#### 【 2 7 4 1 】

なお、高確モード ( 高確モード A、高確モード B ( 真 ) ) において右打ちで遊技が行われた場合、通常モードと同様、サブ CPU 2 3 0 1 は、左打ち指示演出を行う。

#### 【 2 7 4 2 】

高確モード ( 高確モード A、高確モード B ( 真 ) ) では、通常モードと同様の流れで遊技が進行するため、通常モードと異なる点を主に説明する。

#### 【 2 7 4 3 】

遊技者が左打ちを行い、第 1 特別図柄ゲームが実行されて時短当りに当選した場合、通常モード ( すなわち通常遊技状態 ) ではサブ CPU 2 3 0 1 により高確モード A に移行させる契機となったが、高確モード ( 高確モード A、高確モード B ( 真 ) 、すなわち C 時短50

遊技状態)では、メインCPU 2201により時短当りの当選が無視され、サブCPU 2301は、他の遊技モードに移行させることなく、高確モードを継続する。

【2744】

なお、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))において、大当りに当選した場合、サブCPU 2301は、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。ただし、この場合、100%の確率で第2大当りモードに移行させることは必須ではなく、例えば、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))が通常モードと比べて遊技者にとって有利となるように、第2大当りモードへの移行確率が、通常モードよりも高確モード(高確モードA、高確モードB(真))の方が高ければよい。

【2745】

ただし、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))において、大当りに当選することなく第1特別図柄ゲームが20回実行されると、サブCPU 2301は、高確モードを終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。

【2746】

また、遊技者が左打ちを行い、普通図柄ゲームが実行されると、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))では、通常モードと異なり、例えば48分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。この点、高確モードAは、「普電ロング開放当り」の当選することをほとんど期待できない通常モードと大きく異なる。

【2747】

高確モード(高確モードA、高確モードB(真))において「普電ロング開放当り」に当選すると、サブCPU 2301は、遊技モードを第2チャレンジモードに移行させる。サブCPU 2301は、第2チャレンジモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出や各種演出(例えば、後述のゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出)を行う。

【2748】

このように、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))では、例えば48分の1の確率で当選する「普電ロング開放当り」に期待して遊技が行われることとなる。ただし、第1大当りモード及び第2大当りモードのいずれにも移行せずに天井カウンタが天井値に到達すると、サブCPU 2301は、至福モードに移行させる。

【2749】

一方、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))において「普電ショート開放当り」に当選した場合、第2始動口2140(図232参照)に遊技球を入賞させることは困難であるものの、稀に、第2始動口2140に遊技球が入賞し、第2特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第2特別図柄ゲームの結果がハズレであると、サブCPU 2301は、高確モードを終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。ただし、第2特別図柄ゲームの結果が大当りである場合(選択図柄コマンド「z6」)や役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)且つV入賞した場合、サブCPU 2301は、高確モードを終了し、遊技モードを第2大当りモードに移行させる。役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)且つV入賞しなかった(所謂、役物開放当りがパンクした)場合には、サブCPU 2301は、高確モードを継続してもよいし(すなわち、役物開放当りがパンクしてもC時短遊技状態を継続してもよい)、高確モードを終了して遊技モードを通常モードに移行させるようにしてもよい(すなわち、役物開放当りのパンクをC時短遊技状態の終了条件としてもよい)。

【2750】

なお、本実施例では、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))において普通図柄ゲームが開始された場合、メインCPU 2201は、普通図柄表示部2161(図241参照)において可変表示を行うとともに、サブCPU 2301は、例えば表示装置2007のメイン領域において普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行う。ただし、これに限られず、通常モードと同様に、例えば、表示装置2007のメイン領域において第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行うようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 5 1 】

また、通常モードと同様に、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当り」に当選して第2特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない第2特別図柄ゲームが実行された場合とを区別できるようにし、不正防止や、正規でない遊技態様での遊技防止を図ることが好ましい。

## 【 2 7 5 2 】

## [ 6 - 6 - 5 . 高確モードB (偽) ]

高確モードB (偽) では、メインCPU 2201により内部的に通常遊技状態に制御されている。本実施例において、高確モードB (偽) は左打ちが正規な遊技態様である。

## 【 2 7 5 3 】

## (各種確率)

高確モードB (偽) において特別図柄ゲーム (第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム) が実行された場合の各種確率 (大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率) は、通常モードと同じであるため省略する。

## 【 2 7 5 4 】

なお、高確モードB (偽) では、メインCPU 2201により内部的には通常遊技状態に制御されているため、時短当りに当選した場合、メインCPU 2201は、通常遊技状態からC時短遊技状態に移行させる。

## 【 2 7 5 5 】

高確モードB (偽) において普通図柄ゲームが実行された場合の各種確率についても、通常モードと同じである。すなわち、普電ロング開放当り (普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」) の当選確率が、例えば32768分の1と極めて低い。

## 【 2 7 5 6 】

## (開始条件)

高確モードB (偽) の開始条件は、例えば以下のとおりである。

・残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立すること。

## 【 2 7 5 7 】

なお、所定の演出条件は、例えば、残保留モードの終了時に、サブCPU 2301の制御により高確モードB (偽) への移行抽選を行い、かかる移行抽選に当選することとしてもよい。この場合、移行抽選に当選すると、サブCPU 2301は、残保留モードから高確モードB (偽) に移行させるとよい。また、例えば、残保留モードの最後の特別図柄ゲームにおいて、特別図柄の図柄乱数値に応じて、高確モードB (偽) に移行させるか否かを決定するようにしてもよい。さらに、残保留モードが終了すると、必ず高確モードB (偽) に移行させるようにしてもよい。

## 【 2 7 5 8 】

## (終了条件及び移行先)

高確モードB (偽) の終了条件は、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

- ・第1特別図柄の可変表示回数20回 通常モードに移行
- ・「普電ショート開放当り」によって第2始動口に入賞したことに基づく第2特別図柄の可変表示回数1回 通常モードに移行 (第2特別図柄ゲームの結果がハズレの場合)
- ・普通電動役物2146の開放回数12回 通常モードに移行
- ・3R大当り (選択図柄コマンド「z 1」) に当選 (条件装置作動時) 第1大当りモードに移行
- ・10R大当り (選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」) に当選 (条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・役物開放当り (選択図柄コマンド「z 5」) に当選し且つV入賞 (条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・時短当り (選択図柄コマンド「z 0」、「z 4」) に当選 高確モードA又は高確モー

10

20

30

40

50

ド B (真) に移行

・「普電ロング開放当り」が導出されること 第 2 チャレンジモードに移行

【 2 7 5 9 】

なお、極めて発生頻度は低い、「普電ショート開放当り」に基づいて普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が開放したときに第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第 2 特別図柄ゲームの結果が役物開放当り (選択図柄コマンドが「z 5」) であって且つ V 入賞した場合、第 2 大当りモードに移行する。第 2 特別図柄ゲームの結果がハズレの場合は、上述したように通常モードに移行する。

【 2 7 6 0 】

また、本実施例では、高確モード B (偽) において天井カウンタが天井値に到達することがないため、高確モード B (偽) から至福モードに移行する場合はない。ただし、高確モード B (偽) において天井カウンタが天井値に到達することが生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、高確モード B (偽) から至福モードに移行する場合もある。

【 2 7 6 1 】

上記の終了条件及び遊技モードの移行先は、大当りに当選した場合を除いて、例えば高確モード B (真) と同じである。このようにすることで、高確モード B (偽) が終了したときに、高確モード B (真) であったのか高確モード B (偽) であったのかの把握が困難となり、興味を高めることが可能である。なお、大当りに当選した場合の移行先は、通常モードと同じである。

【 2 7 6 2 】

ただし、高確モード B (偽) の終了条件は、上記に限られず、例えば、規定回数 (例えば、予め決められている回数や、残保留モードの終了時に決定された回数等) にわたって特別図柄ゲームが実行されることとしてもよい。また、残保留モードが終了すると必ず高確モード B (偽) に移行させる仕様である場合には、例えば、残保留モードの終了時に高確モード B (偽) の滞在期間 (例えば、滞在ゲーム数) をサブ CPU 2 3 0 1 により決定し、サブ CPU 2 3 0 1 は、決定された滞在期間が経過すると高確モード B (偽) を終了し、通常モードに移行させるようにしてもよい。

【 2 7 6 3 】

(演出)

高確モード B (偽) は、内部的には通常モードと同様にメイン CPU 2 2 0 1 により通常遊技状態に制御されるため、上述したとおり、「普電ロング開放当り」の確率が例えば 3 2 7 6 8 分の 1 と極めて低く、この点において高確モード (高確モード A、高確モード B (真)) よりも遊技者に不利である。

【 2 7 6 4 】

ただし、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード B (偽) において、例えば高確モード B (真) である場合と同様の演出を行う。すなわち、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード B (偽) において、例えば、高確モード B (真) である場合と同様の演出画像を表示装置 2 0 0 7 (図 2 3 2 参照) の表示領域に表示するとともに、高確モード B (真) である場合と同様の演出音をスピーカ 2 0 3 2 (図 2 4 1 参照) から出力する。そのため、残保留モードが終了したとしても、遊技者の遊技続行意欲の減退を抑制することができ、ひいては興

【 2 7 6 5 】

このように、本実施例では、高確モード B (真) と高確モード B (偽) とで同様の演出が行われるが、「同様の演出」とは、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示される背景画像を同じとする等により、高確モード B (真) であるか高確モード B (偽) であるかを、遊技者が区別できないかまたは区別することが困難な程度に外観上似ている演出が相当する。

【 2 7 6 6 】

なお、高確モード B (偽) において時短当りに当選した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、

10

20

30

40

50



遊技モードを、高確モード A に移行させるようにしてもよいし、高確モード B（真）と同様の演出である高確モード B（偽）を継続させるようにしてもよい。

【 2 7 6 7 】

また、この高確モード B（偽）において、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。

【 2 7 6 8 】

（高確モード B（偽）における遊技）

高確モード B（偽）では、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。なお、右打ちで遊技が行われた場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば、警告や左打ちを指示する左打ち指示演出を行う。

【 2 7 6 9 】

遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域 2 1 0 6 を流下する。左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が遊技球振分装置 5 4 0 0（図 2 3 2 参照）に進入すると、かかる遊技球は、第 1 始動口 5 1 2 0、通過ゲート 5 1 2 5 A 及び通過ゲート 5 1 2 5 B（いずれも図 2 3 2 参照）のうちいずれかに進入する。一方、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置 5 4 0 0（図 2 3 2 参照）に進入しなかった遊技球は、一般入賞口 2 1 2 2 に入賞するかまたはアウト口 2 1 7 8 から機外に排出される。

【 2 7 7 0 】

遊技球振分装置 5 4 0 0（図 2 3 2 参照）に進入した遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過（入賞）すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の始動情報を所定個数（例えば 4 個）まで保留し、第 1 特別図柄の始動条件が成立すると、第 1 特別図柄ゲームを開始する。また、遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過すると、払出・発射制御回路 4 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1 から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 8 2 に所定個数（例えば、3 個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。

【 2 7 7 1 】

第 1 特別図柄ゲームが開始されると、サブ CPU 2 3 0 1 は、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域において、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を行う。そして、例えば 3 1 9 分の 1 の確率で大当たりを示す演出画像が表示され、例えば 6 4 分の 1 の確率で時短当たりを示す演出画像が表示される。

【 2 7 7 2 】

サブ CPU 2 3 0 1 は、大当たりを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、高確モード B（偽）を終了し、例えば、99%の確率で第 1 大当たりモードに移行させ、1%の確率で第 2 大当たりモードに移行させる。

【 2 7 7 3 】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、時短当たりを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、外観上は高確モード B（偽）と同じかまたは区別困難な高確モード B（真）に移行させる。すなわち、遊技者からは高確モード B（外観では高確モード B（真）と高確モード B（偽）とを区別できないか又は困難であるため、ここではあえて「高確モード B」と記載する）が継続しているように見える。ただし、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態から C 時短遊技状態に移行させる。すなわち、高確モード B（偽）において時短当りに当選した場合、内部的にはメイン CPU 2 2 0 1 により通常遊技状態から C 時短遊技状態に移行するものの、外観上は同じモードが継続しているように見えることとなる。

【 2 7 7 4 】

10

20

30

40

50

また、遊技球振分装置 5 4 0 0 ( 図 2 3 2 参照 ) に進入した遊技球が通過ゲート 5 1 2 5 A または通過ゲート 5 1 2 5 B を通過すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の始動情報を所定個数 ( 例えば 4 個 ) まで保留し、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームを開始する。また、遊技球が通過ゲート 5 1 2 5 A または通過ゲート 5 1 2 5 B を通過すると、払出・発射制御回路 4 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1 から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 8 2 に所定個数 ( 例えば、3 個 ) の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。この場合、払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。

【 2 7 7 5 】

普通図柄ゲームが開始されると、高確モード B ( 偽 ) では「普電ロング開放当り」の当選確率が例えば 3 2 7 6 8 分の 1 の確率であるため、本来であれば「普電ロング開放当り」に当選することをほとんど期待できないものの、遊技者は高確モード ( 真 ) であると信じて遊技を行っている可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【 2 7 7 6 】

また、高確モード B ( 偽 ) では、第 1 特別図柄ゲームが 2 0 回行われると、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード B ( 偽 ) を終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。

【 2 7 7 7 】

また、高確モード B ( 偽 ) では、普通図柄ゲームが実行されて「普電ショート開放当り」に当選した場合、第 2 始動口 2 1 4 0 ( 図 2 3 2 参照 ) に遊技球を入賞させることは困難であるものの、稀に、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第 2 特別図柄ゲームの結果がハズレであると、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード B ( 偽 ) を終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。ただし、第 2 特別図柄ゲームの結果が大当たりである場合 ( 選択図柄コマンド「 z 6 」 ) や役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 5 」 ) 且つ V 入賞した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード B ( 偽 ) を終了し、例えば、9 9 % の確率で第 1 大当たりモードに移行させ、1 % の確率で第 2 大当たりモードに移行させる。役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 5 」 ) 且つ V 入賞しなかった ( 所謂、役物開放当りがパンクした ) 場合には、サブ CPU 2 3 0 1 は、高確モード B ( 偽 ) を継続してもよいし、高確モード B ( 偽 ) を終了して遊技モードを通常モードに移行させるようにしてもよい。

【 2 7 7 8 】

なお、高確モード B ( 偽 ) において普通図柄ゲームが実行され、例えば 3 2 7 6 8 分の 1 の確率で「普電ロング開放当り」に当選した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、遊技モードを第 2 チャレンジモードに移行させる。

【 2 7 7 9 】

また、本実施例では、高確モード B ( 偽 ) において普通図柄ゲームが開始された場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄表示部 2 1 6 1 ( 図 2 4 1 参照 ) において可変表示を行い、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域において第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行い、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を行わない。ただし、これに限られず、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を、例えば表示装置 2 0 0 7 や他の表示装置を用いて行うようにしてもよい。

【 2 7 8 0 】

また、上述したように、右打ちで遊技が行われた場合、警告や左打ち指示演出が行われる。ただし、例えば、警告音や左打ち指示演出に反して遊技者が右打ちした結果として普通電動役物 2 1 4 6 ( 図 2 3 2 参照 ) が開放したり、悪意ある者が普通電動役物 2 1 4 6 ( 図 2 3 2 参照 ) を不正の手段を用いて開放させたりすることによって、意図しない第 2 特別図柄ゲームが実行される場合がある。このような場合であっても、例えば 1 0 . 5 分の 1 の確率で役物開放当りとなり、V 入賞すると、遊技モードが第 2 大当たりモードに移行してしまう。そこで、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電口

10

20

30

40

50

ング開放当り」に当選したことによって第2特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない態様で第2特別図柄ゲームが実行された場合とを、例えばホール関係者が区別できるようにすることが好ましい。例えば、普通図柄ゲームが実行されていないにもかかわらず普通電動役物2146が開放した場合や、高確モードB(偽)中であるにもかかわらず右打ちされた場合に、外部端子板2184を介してホールコンピュータ2186(いずれも図241参照)に不正信号が出力されるようにすると好ましい。

#### 【2781】

##### [6-6-6. チャレンジモード]

チャレンジモードには、第1大当りモードの終了後に移行させる第1チャレンジモードと、高確モード(高確モードA、高確モードB(真))等の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選したことによって移行させる第2チャレンジモードとがある。

10

#### 【2782】

この明細書において、後述するチャレンジモードの開始条件が成立してから、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されるまで(終了するまで)を、チャレンジモードと定義する。

#### 【2783】

なお、第6のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、チャレンジモードが終了しなければ(すなわち、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されなければ)、第1特別図柄ゲームが実行されない。したがって、左打ちされた遊技球が第1始動口5120に入賞したとしても、チャレンジモードが終了するまで第1特別図柄ゲームは実行されない。

20

#### 【2784】

##### (第1チャレンジモードの開始条件)

第1チャレンジモードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

- ・第1大当りモード(3R大当り遊技状態)が終了すること。

#### 【2785】

##### (第2チャレンジモードの開始条件)

第2チャレンジモードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

- ・高確モード(高確モードA、高確モードB(真))の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に表示されること。
- ・通常モードの普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に表示されること。
- ・高確モードB(偽)の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に表示されること。

30

#### 【2786】

なお、第2チャレンジモードの開始条件は、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に表示されることに限られず、「普電ロング開放当り」を示す結果が普通図柄表示部2161(図241参照)に表示される前の所定の契機(すなわち、普通図柄の可変表示中)としてもよい。所定の契機とは、例えば、普通図柄の可変表示の開始時(普通図柄の当り判定処理を行ったとき)や、普通図柄の可変表示の開始後に右打ち指示演出を行うこと等が相当する。

40

#### 【2787】

##### (第1チャレンジモード及び第2チャレンジモードの終了条件)

チャレンジモード(第1チャレンジモード、第2チャレンジモード)の終了条件、及び遊技モードの移行先は、例えば以下のとおりである。

- ・10R大当り(選択図柄コマンド「z6」)に当選(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選し且つV入賞(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行

50

・保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されること（終了時） 高確モードAまたは通常モードに移行

・天井カウンタが天井値に到達 至福モードに移行

【2788】

ただし、第2チャレンジモードについては、上記の終了条件に加えて、1回目の普通電動役物の作動時に第2始動口2140（図232参照）に遊技球を入賞させることができなかった場合（所謂、第2チャレンジモードがパンクした場合）も終了条件である。

【2789】

なお、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報について残っている保留（以下、「残保留」と称する）があれば（見た目上）第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了する。

【2790】

また、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行された場合、遊技モードの移行先は、上述のとおり、高確モードAまたは通常モードであるが、これについて、詳しく説明する。

【2791】

本実施例では、第2特別図柄ゲームの結果が大当たりでない限り、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードを継続するようにしている。

【2792】

そのため、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）中に行われた一回または複数回の第2特別図柄ゲームのうちいずれかにおいて時短当りに当選した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行された後、遊技モードを、チャレンジモードから高確モードAに移行させる。

【2793】

また、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）中に行われた一回または複数回の第2特別図柄ゲームの結果が全てハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）であった場合、サブCPU2301は、遊技モードを、チャレンジモードから通常モードに移行させる。

【2794】

（内部的な遊技状態）

第1チャレンジモードは、上述したように、第1大当たりモード（3R大当たり遊技状態）が終了すると開始される。第1大当たりモードが終了すると、内部的には、メインCPU2201により「特2=1」（第2特別図柄の可変表示回数1回）を時短終了条件に含むA時短遊技状態に移行する（図244参照）。すなわち、第1大当たりモードの終了後、1回目の第2特別図柄の可変表示が実行されるまで（終了するまで）の間、メインCPU2201により内部的にはA時短遊技状態に制御される。そして、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了してA時短遊技状態が終了すると、メインCPU2201は、内部的には通常遊技状態に移行させる。

【2795】

したがって、第1チャレンジモードは、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまではメインCPU2201により内部的にA時短遊技状態に制御されており、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了した後はメインCPU2201により内部的に通常遊技状態に制御される。

【2796】

そのため、第1チャレンジモードでは、第1チャレンジモードが開始されてから1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは右打ちが正規な遊技態様であるが、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了した後は左打ちが正規な遊技態様となる。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 9 7 】

第2チャレンジモードは、上述したように、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出されると開始される。また、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出されると、メインCPU2201は通常遊技状態に制御し、サブCPU2301は右打ち指示の演出を行う。

## 【 2 7 9 8 】

第2チャレンジモードでは、「普電ロング開放当り」に当選したことにもとづく普通電動役物2146の作動が終了するまでは右打ちが正規な遊技態様であるものの、「普電ロング開放当り」に当選したことにもとづく普通電動役物2146の作動が終了した後は左打ちが正規な遊技態様となる。

10

## 【 2 7 9 9 】

ところで、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）において、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合は内部的にC時短遊技状態に移行する。内部的にC時短遊技状態に移行した場合であっても、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードを継続し（内部的にはC時短遊技状態）、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了してから高確モードAに移行させるようにしている。

## 【 2 8 0 0 】

20

ただし、これに限られず、サブCPU2301は、例えば、時短当りである旨の結果が導出された場合には、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくても、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）から高確モードAに移行させるようにしてもよい。

## 【 2 8 0 1 】

なお、上述したとおり、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）において、10R大当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選した場合、及び、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくてもチャレンジモードを終了し、第2大当りモードに移行させる。この場合、チャレンジモードの終了時に第2特別図柄の始動情報についての保留が残った場合、この第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームは、第2大当りモード終了後の特別モードにおいて実行される。

30

## 【 2 8 0 2 】

ところで、上述したように、A時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもメインCPU2201により時短当りが無視され、時短当りが無効となる。そのため、第1チャレンジモードの場合、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは、時短当りに当選したとしてもメインCPU2201により時短当りが無視され、C時短遊技状態に移行しない。

## 【 2 8 0 3 】

40

ただし、第1チャレンジモードにおいて、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでは時短当りに当選したとしても時短当りを無視し、C時短遊技状態に移行しないようにすることは必須ではない。例えば、メインCPU2201が、A時短遊技状態の終了処理を実行した後に、第2特別図柄ゲームの結果を判定するようにしてもよい。すなわちこの場合、第1チャレンジモードの1回目の第2特別図柄ゲームの結果が時短当りであったとしても、第2特別図柄ゲームの結果を判定する際にはA時短遊技状態が終了していることとなる。そのため、第1チャレンジモードの1回目の第2特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、時短当りが無視されず、メインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に移行される。このようにすることで、第1チャレンジモードにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。

50

## 【 2 8 0 4 】

( 各種確率 )

チャレンジモード ( 第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード ) において特別図柄ゲーム ( 第 1 特別図柄ゲーム、第 2 特別図柄ゲーム ) が実行された場合の各種確率 ( 大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率 ) は、通常モードと同じであるため省略する。

## 【 2 8 0 5 】

また、第 1 チャレンジモードにおいて普通図柄ゲームが実行された場合、「普電ロング開放当り」の当選確率は、例えば以下に示すとおりである。なお、1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了するまで ( 内部的に A 時短遊技状態の場合 ) と、1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了した後 ( 内部的に通常遊技状態の場合 ) とで異なる。

10

## 【 2 8 0 6 】

( 1 ) 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了するまで

・普電ロング開放当り ( 普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」 ) の当選確率・・・概ね 1 . 1 分の 1

( 2 ) 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了した後

・普電ロング開放当り ( 普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」 ) の当選確率・・・3 2 7 6 8 分の 1

## 【 2 8 0 7 】

すなわち、第 1 チャレンジモードでは、1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了するまでは、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」 ( 普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 2」 ) の当選確率が概ね 1 . 1 分の 1 である。そのため、第 1 大当りモード終了後の 1 回目の普通電動役物 2 1 4 6 の作動時に、第 2 始動情報の保留が上限になるまで第 2 始動口 2 1 4 0 ( 図 2 3 2 参照 ) に入賞させることができなかつたとしても、普通電動役物 2 1 4 6 の閉鎖後も、普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」への当選を期待できるため、興趣を高めることが可能となる。

20

## 【 2 8 0 8 】

ただし、第 1 チャレンジモードにおける 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示の終了後は、「普電ロング開放当り」 ( 普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」 ) の当選確率が例えば 3 2 7 6 8 分の 1 と極めて低確率となる。

## 【 2 8 0 9 】

なお、第 2 チャレンジモードでは、時短当りまたは大当りに当選しない限り内部的にはメイン CPU 2 2 0 1 により通常遊技状態に制御されるため、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」 ( 普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」 ) の当選確率は例えば 3 2 7 6 8 分の 1 と極めて低確率である。

30

## 【 2 8 1 0 】

ただし、チャレンジモード ( 第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード ) において、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、保留された全部の第 2 特別図柄の始動情報についての第 2 特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードが継続する仕様であれば、メイン CPU 2 2 0 1 により内部的に C 時短遊技状態に制御される場合が生じうる。このように、チャレンジモードにおいて内部的に C 時短遊技状態である場合、「普電ロング開放当り」 ( 普通図柄当り時選択図柄コマンド「f z 1」 ) の当選確率は例えば 4 8 の 1 となる。

40

## 【 2 8 1 1 】

( 演出 )

このチャレンジモード ( 第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード ) において、サブ CPU 2 3 0 1 は、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域において、大当りモードに移行する可能性が高いことを示すゾーン演出を行う。このゾーン演出は、第 2 特別図柄ゲームが実行されている間行われる演出であって、例えば、液晶表示器で構成される表示装置 2 0 0 7 の表示領域 2 0 0 7 a の背景画像をブラックにし、装飾図柄があたかもゾロ目で停止するかなのような遊技者を期待させる演出等である。

50

## 【 2 8 1 2 】

ただし、チャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）では、想定される第2特別図柄ゲームの回数は最大で例えば5回（当該変動の1回＋保留可能な上限数、以下「規定回数」と称する）であるため、サブCPU2301は、この規定回数を超えてゾーン演出を実行しない。しかし、例外的に、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄ゲームが実行されることが皆無とはいえない。例えば、チャレンジモード中に遊技者が右打ちを継続し、普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選したことによって普通電動役物2146（図232参照）が開放し、第2始動口2140（図232参照）に遊技球が入賞した場合、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄ゲームが実行されうる。とくに、チャレンジモード中に行われた第2特別図柄ゲームにおいて「時短当り」に当選した場合には「普電ロング開放当り」の当選確率が高められるため、その可能性は高い。また、普通電動役物2146が不正に開放された場合にも、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄ゲームが実行されうる。そこで、サブCPU2301は、規定回数の第2特別図柄ゲームが終了するとゾーン演出を終了し、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄が実行される場合には、別途、演出抽選を行い、この演出抽選の結果に基づいて単独の演出を実行するようにしている。この場合、サブCPU2301は、実行される単独の演出として、例えば、通常モード中に実行されることがないか又は実行される頻度が少ない所定の演出を実行することが好ましい。このようにすることで、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第2特別図柄が実行されたことを遊技者が把握しやすいため、所定の演出が実行された場合の興趣を高めることが可能となる。

10

20

## 【 2 8 1 3 】

このチャレンジモード（第1チャレンジモード、第2チャレンジモード）において、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第1特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。この場合、サブCPU2301は、チャレンジモードの残回数（すなわち、第2特別図柄の始動情報の残り保留数）を把握できる演出画像や、チャレンジモードが終了するまでのカウントダウン演出等をあわせて行うとよい。

## 【 2 8 1 4 】

30

また、例えば高確モードAから第2チャレンジモードに移行した場合（すなわち、例えば高確モードAにおける普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合）、サブCPU2301は、上述のゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出を行うとよい。

## 【 2 8 1 5 】

（第1チャレンジモードにおける遊技）

サブCPU2301は、第1チャレンジモードに移行させるにあたり、例えば右打ち指示演出を行う。

## 【 2 8 1 6 】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート2126を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

40

## 【 2 8 1 7 】

第1チャレンジモードは、例えば1回目の第2特別図柄の可変表示が終了するまでメインCPU2201により内部的にA時短遊技状態に制御されるため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね1.1分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。「普電ロング開放当り」に当選すると、普通電動役物2146（図232参照）が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね2個程度の遊技球を第2始動口2140（図232参照）に入賞させることが可能となる。

## 【 2 8 1 8 】

50

普通電動役物 2 1 4 6 (図 2 3 2 参照) が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球を入賞させることができた場合、第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞した個数分 (最大 5 個 (当該変動 + 保留 4 個))、第 2 特別図柄ゲームが実行される。

【 2 8 1 9 】

なお、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球を上限 (例えば 5 個) まで入賞させることができなかったとしても、例えば 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了するまでメイン CPU 2 2 0 1 により内部的に A 時短遊技状態に制御されるため、その後再び「普電ロング開放当り」に当選することにより、第 2 始動口 2 1 4 0 (図 2 3 2 参照) に遊技球を上限 (例えば 5 個) まで入賞させることが可能となる。

10

【 2 8 2 0 】

したがって、例えば、第 1 チャレンジモードにおいて 1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了していない場合 (メイン CPU 2 2 0 1 により A 時短遊技状態に制御されている場合)、第 2 特別図柄の可変表示時間を、第 2 特別図柄の可変表示中に普通図柄の可変表示を少なくとも 1 回、より好ましくは複数回行うことができる時間とすることが好ましい。本実施例では、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間が 1 0 0 0 m s e c (図 2 5 0 参照) である。また、右側領域に向けて発射された遊技球が通過ゲート 2 1 2 6 に到達するまでの時間を考慮し、第 2 特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、A 時短遊技状態における第 2 特別図柄の可変表示時間が 7 0 0 0 m s e c (図 2 4 6 参照) とされている。

20

【 2 8 2 1 】

第 2 特別図柄ゲームが実行されると、例えば 3 1 9 分の 1 の確率で大当りに当選し、例えば 1 0 . 5 分の 1 で役物開放当りに当選する。

【 2 8 2 2 】

1 回目の第 2 特別図柄の可変表示が終了すると、サブ CPU 2 3 0 1 は、例えば左打ち指示演出を行う。

【 2 8 2 3 】

第 1 チャレンジモードにおいて、サブ CPU 2 3 0 1 は、大当りに当選したことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第 1 チャレンジモードを終了し、例えば 1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させる。ただし、第 1 チャレンジモードにおいて 1 0 0 % の確率で第 2 大当りモードに移行させることは必須ではない。

30

【 2 8 2 4 】

なお、上記の「第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても」とは、正確には、「第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があることを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信したとしても」の意味である (以下においても同様)。

【 2 8 2 5 】

また、第 1 チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、1 0 0 % に近い確率で V 入賞させることができる。そして、サブ CPU 2 3 0 1 は、V 入賞したことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第 1 チャレンジモードを終了し、第 2 大当りモードに移行させる。

40

【 2 8 2 6 】

第 1 チャレンジモードにおいて、サブ CPU 2 3 0 1 は、役物開放当りに当選したにもかかわらず V 入賞しなかったことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留があれば第 1 チャレンジモードを継続し、第 2 特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第 1 チャレンジモードを終了し、通常モードに移行させる。なお、通常モードでは、メイン CPU 2 2 0 1 により内部的に通常遊技状態に制御される。

【 2 8 2 7 】

50



第1チャレンジモードにおいて、1回目の第2特別図柄の可変表示が終了すると内部的にA時短遊技状態が終了してメインCPU2201により通常遊技状態に制御されるため、2回目以降の第2特別図柄ゲームでは、大当たりおよび役物開放当りに加えて、例えば10.5分の1の確率で時短当りにも当選しうる。

【2828】

ただし、本実施例では、第1チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第1チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第1チャレンジモードを終了する。すなわち、第1チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部について第2特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードAに移行せずに、第1チャレンジモードが継続される。

10

【2829】

なお、第1チャレンジモードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず第1チャレンジモードを継続するようにし、その後、第1チャレンジモードの終了前に、大当たり当選するかまたは役物開放当りに当選し且つV入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、遊技モードを第2大当たりモードに移行させる。この場合、サブCPU2301は、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。なお、上述したとおり、第2大当たりモードの終了後、サブCPU2301は、第2大当たりモードから特別モードに移行させる。

【2830】

20

第1チャレンジモードが終了すると、サブCPU2301は、高確モードAまたは通常モードに移行させる。

【2831】

サブCPU2301により高確モードAに移行させるのは、第1チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第2特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【2832】

また、サブCPU2301により通常モードに移行させるのは、第1チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）である場合である。ただし、第1チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレである場合、必ずしも通常モードに移行させる必要はなく、所定条件が成立した場合、例えば、高確モードAと外観上区別できないまたは区別困難な高確モードA（偽）に移行させるようにしてもよい。

30

【2833】

なお、本実施例では、第1チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部についての第2特別図柄ゲームが終了するまで第1チャレンジモードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、第1チャレンジモードにおいて時短当りに当選した場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、第1チャレンジモードを終了し、高確モードAに移行させるようにしてもよい。

40

【2834】

（第2チャレンジモードにおける遊技）

第2チャレンジモードは、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部2161に表示されると開始するため、サブCPU2301は、先ず、例えば右打ち指示演出を行う。

【2835】

そして、普通電動役物2146（図232参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第2始動口2140（図232参照）に遊技球を入賞させることができた場合、第2始動口2140に入賞した個数分（最大5個（当該変動+保留4個））、第2特別図

50

柄ゲームが実行される。

【2836】

なお、普通電動役物2146（図232参照）の作動終了を示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、例えば左打ち指示演出を行う。

【2837】

普通電動役物2146（図232参照）が作動したタイミングで第2始動口2140（図232参照）に遊技球を入賞させることができなかった場合（所謂、第2チャレンジモードがパンクした場合）、第2チャレンジモードが終了する。

【2838】

第2特別図柄ゲームが実行されると、第1チャレンジモードと同様に、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

【2839】

第2チャレンジモードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第1チャレンジモードと同様に、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第2チャレンジモードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。ただし、高確モードAにおいて100%の確率で第2大当りモードに移行させることは必須ではない。

【2840】

また、第1チャレンジモードと同様に、第2チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第2チャレンジモードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

【2841】

第2チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかったことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第1チャレンジモードと同様に、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了し、通常モードに移行させる。なお、通常モードでは、メインCPU2201により内部的に通常遊技状態に制御される。

【2842】

第2チャレンジモードはメインCPU2201により内部的には通常遊技状態に制御されるため、第2特別図柄ゲームでは、例えば10.5分の1の確率で時短当りに当選しうる。

【2843】

ただし、本実施例では、第1チャレンジモードと同様に、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了する。すなわち、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部について第2特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードAに移行せずに、第2チャレンジモードが継続される。

【2844】

なお、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず第2チャレンジモードを継続するようにし、その後、第2チャレンジモードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つV入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、遊技モードを第2大当りモードに移行させる。この場合、サブCPU2301は、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。

【2845】

10

20

30

40

50

第2チャレンジモードが終了すると、サブCPU2301は、第1チャレンジモードと同様に、高確モードAまたは通常モードに移行させる。

【2846】

サブCPU2301により高確モードAに移行させるのは、第1チャレンジモードと同様、第2チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第2特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【2847】

また、サブCPU2301により通常モードに移行させるのは、第1チャレンジモードと同様、第2チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）である場合である。

10

【2848】

なお、本実施例では、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部についての第2特別図柄ゲームが終了するまで第2チャレンジモードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選した場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、第2チャレンジモードを終了し、高確モードAに移行させるようにしてもよい。

【2849】

[6-6-7. 特別モード]

20

特別モードでは、メインCPU2201により内部的にA時短遊技状態に制御されている。本実施例において、特別モードは右打ちが正規な遊技態様である。

【2850】

（各種確率）

特別モードにおいて特別図柄ゲーム（第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【2851】

ただし、特別モードでは、高確モードと同様、時短当りに当選したとしても時短当りがメインCPU2201により無視され、サブCPU2301は特別モードを継続させる。この点、時短当りに当選するとサブCPU2301により高確モード（メインCPU2201によりC時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。

30

【2852】

特別モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合、普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」）の当選確率は、概ね1.1分の1である。

【2853】

（開始条件）

特別モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

・第2大当りモード（3R大当り遊技状態、10R大当り遊技状態）が終了すること。

【2854】

40

（終了条件及び移行先）

特別モードの終了条件は、上述のA時短遊技状態の終了条件と同じである。具体的には、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

・特別図柄の可変表示回数12回（第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が12回） 残保留モード

・普通電動役物2146の開放回数10000回 残保留モードに移行

・10R大当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選（条件装置作動時） 第2大当りモードに移行

・役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞（条件装置作動時）

50

## 第2大当りモードに移行

## 【2855】

このように、特別モードは、例えば特別図柄の可変表示が12回実行されるまで継続する。しかも、上述したように、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」）の当選確率が概ね1.1分の1と高い。さらに、役物開放当りの当選確率が例えば10.5分の1である。そのため、特別モードは、通常モード、高確モードA、高確モードB（真）、高確モードB（偽）、チャレンジモード、及び残保留モードと比べて、遊技者に有利な遊技モードである。

## 【2856】

また、本実施例では、特別モードにおいて、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選したもののV入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りのパンク）、メインCPU2201はA時短遊技状態を継続する。また、特別モードにおいて、サブCPU2301は、メインCPU2201から役物開放当りに当選したことを示すコマンドを受信したものの、V入賞しなかったことを示すコマンドを受信した場合又はV入賞したことを示すコマンドを受信しなかった場合、特別モードを継続する。

## 【2857】

ただし、これに限られず、特別モードにおいて、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選したもののV入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りのパンク）、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させるようにしてもよい。また、特別モードにおいて、サブCPU2301は、メインCPU2201から役物開放当りに当選したことを示すコマンドを受信したものの、V入賞しなかったことを示すコマンドを受信した場合又はV入賞したことを示すコマンドを受信しなかった場合、特別モードを終了し、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させる（例えば、第2特別図柄の始動情報についての残保留が無い場合は通常モードに移行させ、第2特別図柄の始動情報についての残保留が有る場合は残保留モードに移行させる）ようにしてもよい。

## 【2858】

## （演出）

サブCPU2301は、特別モードにおいて、例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB（真）、高確モードB（偽）、チャレンジモード、及び残保留モードと比べて、遊技者に有利な遊技モード（第1大当りモード及び第2大当りモードを除く）であることを把握可能な特別な演出を実行する。具体的には、サブCPU2301は、特別モードにおいて、特別な演出画像を表示装置2007（図232参照）の表示領域に表示し、特別な演出音をスピーカ2032（図241参照）から出力する。これにより、特別モードにおける興趣を高めることが可能となる。

## 【2859】

また、この特別モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。なお、特別モードでは、第2特別図柄の始動情報についての保留が途切れる可能性が小さいため、第1特別図柄に対応するミニ図柄はほぼ停止していると考えられる。

## 【2860】

## （特別モードにおける遊技）

特別モードにおいて、サブCPU2301は、例えば右打ち指示演出を行う。左打ちで遊技が行われた場合、サブCPU2301は、例えば、警告や右打ち指示演出を行う。

## 【2861】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート2126を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 6 2 】

特別モードは、メインCPU 2201により内部的にはA時短遊技状態に制御されているため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね1.1分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。そして、「普電ロング開放当り」に当選する都度、普通電動役物2146（図232参照）が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね2個程度の遊技球を第2始動口2140（図232参照）に入賞させることが可能となる。このような普通電動役物2146の動作は、特別モードが終了するまで継続する。

## 【 2 8 6 3 】

普通電動役物2146（図232参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第2始動口2140（図232参照）に遊技球が入賞すると第2特別図柄の始動情報が保留され、第2特別図柄の始動条件が成立すると、第2特別図柄ゲームが実行される。

10

## 【 2 8 6 4 】

第2特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

## 【 2 8 6 5 】

特別モードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU 2201から受信した場合、サブCPU 2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても特別モードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。

20

## 【 2 8 6 6 】

また、特別モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU 2201から受信すると、サブCPU 2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても特別モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

## 【 2 8 6 7 】

特別モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、特別モードの終了条件が成立しない限り、特別モードが継続する。ただし、上述した通り、特別モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、特別モードを終了し、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させるようにしてもよい。

30

## 【 2 8 6 8 】

特別モードは、メインCPU 2201により内部的にはA時短遊技状態に制御されているため、時短当りに当選したとしてもメインCPU 2201はこれを無視し、時短当りを無効とする。

## 【 2 8 6 9 】

特別モードにおいて、第2大当りモードに移行させる場合を除き、終了条件（例えば、特別図柄の可変表示回数12回、普通電動役物2146の開放回数10000回）が成立したことを示すコマンドをメインCPU 2201から受信すると、サブCPU 2301は、特別モードを終了し、残保留モードに移行させる。ただし、特別モードが終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されていない場合、残保留モードとは異なるモード（例えば、通常モードや高確モードB（偽））に移行させることが好ましい。さらに、特別モードが終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されている場合であっても、必ず残保留モードに移行させることに限定されず、特別モードが終了したときに、残保留モードへの移行条件が成立している場合に残保留モードに移行させ、残保留モードへの移行条件が成立していなければ残保留モードとは異なるモード（例えば、通常モードや高確モードB（偽））に移行させるようにしてもよい。

40

## 【 2 8 7 0 】

50

すなわち、特別モードは、回数が限られた特別図柄ゲームにおいて、いかにして役物開放当りに当選し且つV入賞させることができるかといったゲーム性となる。

#### 【2871】

なお、特別モードは、右打ちが正規な遊技態様であるものの、遊技者が左打ちを行ったり、遊技者が右打ちを行っているものの遊技球が左側領域2106を流下してしまい、第1始動口5120に入賞してしまう場合がある。この場合、第2特別図柄の始動情報が保留されていない等によって第1特別図柄の始動条件が成立し、第1特別図柄ゲームが実行される可能性がある。第1特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば64分の1の確率で時短当りに当選する。そして、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、遊技モードを、特別モードから第1大当りモードに移行させることなく第2大当りモードに移行させる。ただし、大当りに当選した場合の当り種類は当り種類決定テーブル(図244参照)を参照してメインCPU2201により決定されるため、ラウンド数の振り分け(すなわち、選択図柄コマンド「z1」と「z2」との比率)は、通常モードと同じである。一方、時短当りに当選した場合はメインCPU2201により時短当りが無視される。

10

#### 【2872】

##### [6-6-8. 残保留モード]

この明細書において、後述する残保留モードの開始条件が成立してから、保留されている全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されるまで(終了するまで)を、残保留モードと定義する。

20

#### 【2873】

なお、この第6のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、残保留モードが終了しなければ(すなわち、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されなければ)、第1特別図柄ゲームが実行されない。したがって、左打ちされた遊技球が第1始動口5120に入賞したとしても、残保留モードにおいて第1特別図柄ゲームは実行されない。

#### 【2874】

##### (開始条件)

残保留モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

- ・特別モード(A時短遊技状態)が終了すること。

30

#### 【2875】

なお、本実施例では、特別モードにおいて、役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選したもののV入賞しなかった場合(所謂、役物開放当りのパンク)、特別モード(A時短遊技状態)が継続する。ただし、これに限られず、上述したように、第2特別図柄の始動情報についての残保留が有る場合は残保留モードに移行させるようにしてもよい。すなわち、特別モードにおいて、役物開放当りに当選したもののV入賞せず且つ第2特別図柄の始動情報についての残保留が有ることを、残保留モードの開始条件としてもよい。

#### 【2876】

##### (終了条件及び移行先)

残保留モードの終了条件、及び遊技モードの移行先は、例えば以下のとおりである。

- ・10R大当り(選択図柄コマンド「z6」)に当選(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選し且つV入賞(条件装置作動時) 第2大当りモードに移行
- ・保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行されること(終了時) 高確モードB(真)、高確モードB(偽)または通常モードに移行

40

#### 【2877】

なお、役物開放当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選したにもかかわらずV入賞し

50

なかったことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了し、通常モードに移行させる。

【2878】

また、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行された場合、遊技モードの移行先は、上述のとおり、高確モードB（真）、高確モードB（偽）、または通常モードであるが、これについて、詳しく説明する。

【2879】

本実施例では、第2特別図柄ゲームの結果が大当たりであるかまたは役物開放当たり且つV入賞した場合でない限り、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードを継続するようにしている。

10

【2880】

そのため、残保留モード中に行われた一回または複数回の第2特別図柄ゲームのうちいずれかにおいて時短当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが実行された後、遊技モードを、残保留モードから高確モードB（真）に移行させる。

【2881】

また、上述したとおり、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合、サブCPU2301は、遊技モードを高確モードB（偽）に移行させる。一方、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立しなかった場合、サブCPU2301は、遊技モードを通常モードに移行させる。

20

【2882】

また、残保留モードにおいて、第2特別図柄ゲームの全ての結果が役物開放当たり（選択図柄コマンド「z5」）であったにもかかわらず、一度もV入賞しなかった場合、時短当りに当選していないことが明らかである。よって、この場合、サブCPU2301は、遊技モードを高確モードB（偽）に移行させることなく、必ず通常モードに移行させるようにしている。ただし、これは必須ではなく、残保留モードにおいて時短当りに当選していないことが明らかであったとしても、所定の演出条件が成立した場合、サブCPU2301は、遊技モードを高確モードB（偽）に移行させるようにしてもよい。

30

【2883】

（内部的な遊技状態）

残保留モードは、上述したように、特別モード（A時短遊技状態）が終了すると開始される。そのため、残保留モードは、時短当りに当選しない限りメインCPU2201により内部的に通常遊技状態に制御される。

【2884】

また、残保留モードでは、チャレンジモードと同様に、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合は内部的にC時短遊技状態に移行する。内部的にC時短遊技状態に移行したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合であっても、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードを継続し（内部的にはC時短遊技状態）、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了してから高確モードB（真）に移行させるようにしている。

40

【2885】

ただし、これに限られず、サブCPU2301は、例えば、時短当りである旨の結果が導出された場合には、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくても、残保留モードから高確モードB（真）に移行させるようにしてもよい。

50

## 【 2 8 8 6 】

なお、上述したとおり、残保留モードにおいて、10R大当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、及び、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了していなくても残保留モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。この場合、残保留モードの終了時に第2特別図柄の始動情報についての保留が残った場合、この第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームは、第2大当りモード終了後の特別モードにおいて実行される。

## 【 2 8 8 7 】

（各種確率）

残保留モードにおいて特別図柄ゲーム（第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

## 【 2 8 8 8 】

また、残保留モードにおいて普通図柄ゲームが実行された場合、「普電ロング開放当り」の当選確率は、例えば32768分の1と極めて低確率である。

## 【 2 8 8 9 】

ただし、残保留モードにおいて、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、保留された全部の第2特別図柄の始動情報についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードが継続する仕様であれば、メインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御される場合が生じる。このように、残保留モードにおいてメインCPU2201により内部的にC時短遊技状態に制御されている場合、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」）の当選確率は例えば48の1となる。

## 【 2 8 9 0 】

（演出）

この残保留モードにおいて、サブCPU2301は、表示装置2007のメイン領域において、チャレンジモードと同様にゾーン演出を行う。

## 【 2 8 9 1 】

また、この残保留モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第1特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。

## 【 2 8 9 2 】

（残保留モードにおける遊技）

残保留モードにおいて、残保留分の第2特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

## 【 2 8 9 3 】

残保留モードにおいて大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても残保留モードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。

## 【 2 8 9 4 】

また、残保留モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても残保留モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

## 【 2 8 9 5 】

残保留モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかったとして

10

20

30

40

50



も、第2特別図柄の残保留が残っている限り、残保留モードが継続する。

【2896】

なお、残保留モードはメインCPU2201により内部的には通常遊技状態に制御されるため、第2特別図柄ゲームでは、例えば10.5分の1の確率で時短当りに当選しうる。

【2897】

ただし、本実施例では、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了する。すなわち、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部について第2特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードB（真）に移行せずに、残保留モードが継続される。

10

【2898】

なお、残保留モードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず残保留モードを継続するようにし、その後、残保留モードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つV入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は遊技モードを第2大当りモードに移行させる。この場合、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。

【2899】

残保留モードが終了すると、サブCPU2301は、高確モードB（真）、高確モードB（偽）または通常モードに移行させる。

20

【2900】

高確モードB（真）に移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第2特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【2901】

また、高確モードB（偽）に移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）であって、且つ、上述した所定の演出条件が成立した場合である。

【2902】

また、通常モードに移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第2特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずV入賞しなかった場合も含む）であって、且つ、上述した所定の演出条件が非成立であった場合である。

30

【2903】

なお、本実施例では、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第2特別図柄の始動情報の全部についての第2特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、残保留モードにおいて時短当りに当選した場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、残保留モードを終了し、高確モードB（真）に移行させるようにしてもよい。

【2904】

[6-6-9. 至福モード]

40

至福モードでは、メインCPU2201により内部的にB時短遊技状態に制御されている。本実施例において、至福モードは右打ちが正規な遊技態様である。

【2905】

（各種確率）

至福モードにおいて特別図柄ゲーム（第1特別図柄ゲーム、第2特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【2906】

また、至福モードでは、高確モード等と同様、メインCPU2201により時短当りに当選したとしてもこれが無視され、サブCPU2301により至福モードが継続される。

50

この点、時短当りに当選するとサブCPU2301により高確モード（C時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。

#### 【2907】

至福モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」）の当選確率は、概ね1.1分の1である。

#### 【2908】

（開始条件）

至福モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

- ・通常モード、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））、または高確モードB（偽）（すなわち、メインCPU2201により通常遊技状態またはC時短遊技状態に制御されている場合）において、天井カウンタが天井値に到達すること。

#### 【2909】

（終了条件及び移行先）

至福モードの終了条件は、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

- ・特別図柄の可変表示回数500回（第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が500回）通常モード（ただし天井カウンタを更新しない）

- ・大当り（選択図柄コマンド「z1」、「z2」、「z6」）に当選（条件装置作動時）  
第1大当りモードまたは第2大当りモードに移行

- ・役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選し且つV入賞（条件装置作動時）  
第2大当りモードに移行

#### 【2910】

至福モードでは、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」）の当選確率が概ね1.1分の1と高い。しかも、特別図柄ゲームにおける役物開放当りの当選確率が例えば10.5分の1である。そのため、「特別図柄の可変表示回数500回」の条件は、通常は満たすことがない条件である。よって、至福モードは、第2大当りモードへの移行がほぼ確定された遊技モードである。

#### 【2911】

なお、至福モードの終了条件は上記に限られない。例えば、「普電ロング開放当り」が導出されること、普通電動役物2146の開放回数が規定回数（例えば、通常は満たすことがない条件として10000回等）に到達すること、役物開放当り（選択図柄コマンド「z5」）に当選したもののV入賞しないこと（所謂、役物開放当りのパンク）等についても、至福モードの終了条件に含めるようにしてもよい。このような条件を至福モードの終了条件に含めることにより、たとえ至福モードであっても緊張感を持たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【2912】

（演出）

サブCPU2301は、至福モードにおいて、例えば、第2大当りモードへの移行がほぼ確定された遊技モードであることを把握可能な至福演出を実行する。具体的には、サブCPU2301は、至福モードにおいて、至福演出画像を表示装置2007（図232参照）の表示領域に表示し、至福演出音をスピーカ2032（図241参照）から出力する。これにより、至福モードにおける興趣を高めることが可能となる。

#### 【2913】

なお、至福モードは、通常モード、高確モード（高確モードA、高確モードB（真））、または高確モードB（偽）において、天井カウンタが天井値に到達した場合の遊技モード、すなわちB時短遊技状態における遊技モードである。そのため、B時短遊技状態を搭載しないパチンコ遊技機では、至福モードを設ける必要はない。

#### 【2914】

また、この至福モードにおいて、サブCPU2301は、例えば、第2特別図柄に対応

10

20

30

40

50

する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第1特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。

【2915】

（至福モードにおける遊技）

至福モードにおいて、サブCPU2301は、例えば右打ち指示演出を行う。左打ちで遊技が行われた場合、サブCPU2301は、例えば、警告や右打ち指示演出を行う。

【2916】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート2126を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

10

【2917】

至福モードは、メインCPU2201により内部的にはB時短遊技状態に制御されているため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね1.1分の1の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。そして、「普電ロング開放当り」に当選する都度、普通電動役物2146（図232参照）が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね2個程度の遊技球を第2始動口2140（図232参照）に入賞させることが可能となる。このような普通電動役物2146の動作は、至福モードが終了するまで継続する。

【2918】

20

普通電動役物2146（図232参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第2始動口2140（図232参照）に遊技球が入賞すると第2特別図柄の始動情報が保留され、第2特別図柄の始動条件が成立すると、第2特別図柄ゲームが実行される。

【2919】

第2特別図柄ゲームが実行されると、例えば319分の1の確率で大当りに当選し、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選する。

【2920】

至福モードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信した場合、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても至福モードを終了し、例えば100%の確率で第2大当りモードに移行させる。

30

【2921】

また、至福モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。そして、V入賞したことを示すコマンドをメインCPU2201から受信すると、サブCPU2301は、第2特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても至福モードを終了し、第2大当りモードに移行させる。

【2922】

至福モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りがパンクした場合）、至福モードが継続する。ただし、上述したように、役物開放当りに当選したにもかかわらずV入賞しなかった場合、サブCPU2301は、至福モードを終了し、通常モードに移行させるようにしてもよい。

40

【2923】

至福モードでは、メインCPU2201により内部的にはB時短遊技状態に制御されているため、メインCPU2201により時短当りに当選したとしても無視され、時短当りが無効とされる。

【2924】

なお、至福モードは、特別図柄の可変表示が例えば500回実行されると終了するが、例えば10.5分の1で役物開放当りに当選し、右打ちする限りV入賞させることが可能であるため、特別図柄の可変表示が例えば500回実行されることによって至福モードが

50

終了するケースはほぼない。

【 2 9 2 5 】

このように、至福モードは、右打ちする限り、第 2 大当りモードへの移行がほぼ確定された、遊技者にとって最高の気分を味わうことができる遊技モードであるといえる。

【 2 9 2 6 】

なお、特別図柄の可変表示が例えば 5 0 0 回実行されたこと等、至福モードの終了条件にかかわるコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信した場合、サブ CPU 2 3 0 1 は、至福モードを終了して通常モードに移行させる。通常モードでは、メイン CPU 2 2 0 1 により内部的には通常遊技状態に制御されるため、特別図柄ゲームにおいて時短当りに当選することが可能となる。ただし、至福モードから移行した通常モード（すなわち、B 時短遊技状態から移行した通常遊技状態）では、大当り当選するまでメイン CPU 2 2 0 1 により天井カウンタが更新されないため、再び至福モード（すなわち、B 時短遊技状態）に移行することがない。

10

【 2 9 2 7 】

また、至福モードは、右打ちが正規な遊技態様であるものの、遊技者が左打ちを行ったり、遊技者が右打ちを行っているものの遊技球が左側領域 2 1 0 6 を流下してしまい、第 1 始動口 5 1 2 0 に入賞してしまう場合がある。この場合、第 2 特別図柄の始動情報が保留されていない等によって第 1 特別図柄の始動条件が成立し、第 1 特別図柄ゲームが実行される可能性がある。第 1 特別図柄ゲームが実行されると、例えば 3 1 9 分の 1 の確率で大当りに当選し、例えば 6 4 分の 1 の確率で時短当りに当選する。そして、サブ CPU 2 3 0 1 は、大当りに当選したことを示すコマンドをメイン CPU 2 2 0 1 から受信すると、遊技モードを第 2 大当りモードに移行させる。ただし、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短当りに当選した場合はこれを無視し、時短当りを無効とする。

20

【 2 9 2 8 】

[ 6 - 6 - 1 0 . 全体的な遊技の流れ ]

次に、遊技者から見た全体的な遊技の流れについて、図 2 3 2 および図 2 6 0 を参照して説明する。以下に説明する遊技の流れは、通常モードにおいて遊技を開始したものとする。また、内部的な制御はメイン CPU 2 2 0 1 により実行され、表示装置 2 0 0 7 の表示領域 2 0 0 7 a に表示される装飾図柄や演出画像の制御はサブ CPU 2 3 0 1 により実行されるが、以下では、遊技者から見た遊技の流れに重きを置いて説明するため、メイン CPU 2 2 0 1 やサブ CPU 2 3 0 1 についての記載は省略するものとする。

30

【 2 9 2 9 】

( 通常モード )

通常モードにおいて、遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域 2 1 0 6 を流下する。左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球が遊技球振分装置 5 4 0 0 に進入すると、かかる遊技球は、第 1 始動口 5 1 2 0、通過ゲート 5 1 2 5 A 及び通過ゲート 5 1 2 5 B のうちいずれかに進入する。一方、左側領域 2 1 0 6 を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置 5 4 0 0 に進入しなかった遊技球は、一般入賞口 2 1 2 2 に入賞するかまたはアウト口 2 1 7 8 から機外に排出される。

【 2 9 3 0 】

遊技球振分装置 5 4 0 0 に進入した遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過（入賞）すると、第 1 特別図柄の始動情報が所定個数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第 1 特別図柄の始動条件が成立すると、第 1 特別図柄ゲームが開始される。

40

【 2 9 3 1 】

第 1 特別図柄ゲームが開始されると、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域に、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第 1 特別図柄ゲームの結果が表示される。

【 2 9 3 2 】

第 1 特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば 3 1 9 分の 1 であり、時短当りを示す停止態様が表示される確率は例えば 6 4 分の 1 である

50

。大当りを示す停止態様および時短当りを示す停止態様のいずれも表示されない場合、ハズレを示す停止態様が表示される。

【2933】

大当りを示す停止態様が表示されると、通常モードから大当りモードに移行する。この場合、例えば、99%の確率で第1大当りモードに移行し、1%の確率で第2大当りモードに移行する。第1大当りモードに移行すると例えば3R大当り遊技状態に制御され、第2大当りモードに移行すると例えば10R大当り遊技状態に制御される。

【2934】

時短当りを示す停止態様が表示されると、通常モードから高確モードAに移行する。

【2935】

ハズレを示す停止態様が表示されると、通常モードが継続する。

【2936】

このように、通常モードでは、大当りモードへの移行確率よりも高い確率で高確モードAに移行するため、長時間にわたって遊技者を退屈させることなく、興趣を高めることが可能となる。

【2937】

なお、遊技球振分装置5400（図232参照）に進入した遊技球が通過ゲート5125Aまたは通過ゲート5125Bを通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。ただし、普通図柄ゲームが開始されたとしても、「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低く（例えば32768分の1）、普通図柄表示部2161で普通図柄が可変表示されているだけであるため、遊技者は、普通図柄ゲームの結果をほぼ意識することはないと考えられる。

【2938】

ただし、普通図柄ゲームが実行された結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、第2チャレンジモードに移行する。通常モードでは、上述したとおり「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低いため、「普電ロング開放当り」に当選した場合に第2チャレンジモードに移行させることで、遊技者を驚かせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【2939】

（高確モードA）

通常モードから高確モードAに移行すると、遊技者が左打ちで遊技を行う点は通常モードと変わらないものの、通常モードと比べて、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」の当選確率が飛躍的に高められる。

【2940】

左打ちで発射された遊技球が遊技球振分装置5400に進入し、通過ゲート5125A、5125Bに進入すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【2941】

なお、高確モードAでは、表示装置2007のメイン領域に、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示に代えて、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、普通図柄ゲームの結果が表示される。ただし、高確モードAにおいて、表示装置2007のメイン領域に、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示されることは必須ではなく、第1特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を表示してもよい。

【2942】

普通図柄ゲームの結果として、「普電ロング開放当り」を示す停止態様が表示される確率は例えば48分の1であり、「普電ショート開放当り」を示す停止態様が表示される確率は例えば48分の47である。

【2943】

10

20

30

40

50

「普電ロング開放当り」を示す停止態様は、例えば、ゾロ目やチャンス目のように、遊技者に有利な結果であることを把握できる停止態様であることが好ましい。また、普通図柄ゲームの結果が「普電ロング開放当り」である場合には、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示においてリーチ演出を行った上で、「普電ロング開放当り」を示す停止態様を表示することが好ましい。

【2944】

「普電ショート開放当り」を示す停止態様は、例えば、バラケ目やリーチハズレのように、遊技者に有利でない結果であることを把握できる停止態様であることが好ましい。

【2945】

「普電ロング開放当り」を示す停止態様が表示装置2007の表示領域2007aに表示されると、第2チャレンジモードに移行する。

10

【2946】

一方、高確モードAにおいて「普電ロング開放当り」を示す停止態様が一度も表示されずに第1特別図柄ゲームが20回行われたり、普通電動役物2146が12回開放すると（すなわち普通図柄ゲームが12回行われると）、高確モードAをから通常モードに移行する。

【2947】

（第2チャレンジモード）

第2チャレンジモードに移行すると、普通電動役物2146が所定の開放パターン（図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」の欄を参照）で開放する。また、表示装置2007の表示領域2007aには、右打ちを指示する右打ち指示演出や、ゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出が表示される。

20

【2948】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が最大で所定個数（例えば4個）まで保留される。すなわち、第2チャレンジモードでは、最大で5回にわたって第2特別図柄ゲームを実行することができる。第2特別図柄ゲームが実行される間、表示装置2007のメイン領域では、大当たりモードに移行する可能性が高いことを示すゾーン演出が行われる。このゾーン演出は、第2チャレンジモードにおける演出態様のうちの一つである。

【2949】

30

一方、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に遊技球を入賞させることができなかった場合、ゾーン演出が行われず、第2特別図柄ゲームも実行されずに、第2チャレンジモードが終了する。

【2950】

第2チャレンジモードが終了すると、通常モードに移行する。ただしこれは必須ではなく、例えば、第1特別図柄ゲームが20回未満であり、普通電動役物2146の開放も12回未満（すなわち普通図柄ゲームが12回未満）である場合には、高確モードAに戻すようにしてもよい。

【2951】

ゾーン演出が行われている間、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。

40

【2952】

第2特別図柄ゲームの結果として、大当たりを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当たりよりも極めて高い確率（例えば10.5分の1）である。

【2953】

大当たりを示す停止態様が表示されると、第2チャレンジモードを終了し、第2大当たりモードに移行する。

【2954】

50

一方、大当りを示す停止態様が表示されなくとも、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー 2 1 5 2 が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー 2 1 5 2 に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置 2 0 0 7 の表示領域 2 0 0 7 a に表示される。

【2 9 5 5】

そして、Vアタッカー 2 1 5 2 の開放中にV入賞装置 2 1 5 0 内に進入した遊技球がV入賞口 2 1 5 5 を通過すると、第2大当りモードに移行する。本実施例では、上述したように、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、1 0 0 %に近い確率でV入賞させることができる。

【2 9 5 6】

なお、役物開放当りを示す停止態様は、遊技者にとって有利な結果であることを示す停止態様（例えばゾロ目）であることが好ましい。この場合、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別できる停止態様としてもよいし、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別することができないまたは困難な停止態様としてもよい。

【2 9 5 7】

Vアタッカー 2 1 5 2 の開放中にV入賞装置 2 1 5 0 内に進入した遊技球がV入賞口 2 1 5 5 を通過しなかった場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば第2チャレンジモードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第2チャレンジモードを終了する。

【2 9 5 8】

第2チャレンジモードの終了後、第2チャレンジモードにおいて行われた1回または複数回（最大で5回）の第2特別図柄ゲームにおいて、時短当りに当選していれば高確モードAに移行し、全てハズレであれば通常モードに移行する。

【2 9 5 9】

なお、第2チャレンジモードにおいて時短当りに当選していたとしても、時短当りに当選しているか否かを秘匿するために、時短当りに当選した場合、ハズレを示す停止態様と同じ停止態様が表示されることが好ましい。これにより、第2チャレンジモードにおいて大当りや役物開放当りに当選することなく第2チャレンジモードが終了した場合であっても、高確モードAに移行する可能性があることの期待感を遊技者に与えて興味を高めることが可能となる。

【2 9 6 0】

また、本実施例では、第2特別図柄ゲームの結果が大当りや役物開放当りであったとしても、例えばリーチ演出のような長時間にわたる演出が行われない。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図2 4 5 参照）に示されるように、第2特別図柄ゲームの結果によらず、1回の第2特別図柄ゲームにおける可変表示時間は、例えば8 0 0 0 m s e c または1 3 0 0 0 m s e c である。

【2 9 6 1】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図2 4 5 参照）によれば、第2チャレンジモードにおいて、第2特別図柄や第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示時間が相対的に長い場合（例えば1 3 0 0 0 m s e c である場合）、可変表示時間が相対的に短い場合（例えば8 0 0 0 m s e c である場合）と比べて、大当りを示す停止態様または役物開放当りを示す停止態様が表示される期待値が高い。ただし、可変表示時間が第2特別図柄ゲームの結果に応じて大きく異なるわけではなく、例えば通常モードにおける第1特別図柄ゲームと比べてシンプルな演出画像が表示される。

【2 9 6 2】

なお、最初に停止した図柄（例えば左図柄）と二番目に停止した図柄（例えば右図柄）とが同じ図柄である場合（すなわりリーチである場合）には、例えば「カキーン」や「キーン」といった特別な演出音がスピーカ 2 0 3 2 から出力し、興味を高めることが好ましい。

【2 9 6 3】

10

20

30

40

50

このように、第2チャレンジモードは、最大で5回まで実行できる第2特別図柄ゲームにおいて、大当りに当選することを期待するよりも、役物開放当りに当選することによって第2大当りモードに移行することを期待して遊技が行われるモードである。

【2964】

(第2大当りモード)

第2大当りモードは、3R大当り遊技状態または12R大当り遊技状態が終了するまで継続する。そして、これらの大当り遊技状態が終了すると、第2大当りモードが終了し、特別モードに移行する。

【2965】

(特別モード)

特別モードでは、A時短遊技状態の時短機能が作動し、右打ちで遊技が行われる。この特別モードにおいて、遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球が通過ゲート2126を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数(例えば4個)まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【2966】

なお、特別モードでは、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。

【2967】

特別モードでは、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選する確率は例えば1/1分であるため(図248参照)、普通図柄ゲームが行われるとほぼ毎ゲームのように、普通電動役物2146が所定の開放パターン(図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」の欄を参照)で開放する。

【2968】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が保留される。なお、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に入賞させることができなかったとしても、特別モードは継続される。

【2969】

第2特別図柄ゲームが行われると、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば3/19分であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率(例えば1/10分)である。

【2970】

そして、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

【2971】

そして、大当り当選した場合も含めて、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過すると、第2大当りモードに移行する。なお、上述したとおり、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。ただし、本実施例では、役物開放当りに当選したときにV入賞しなかったとしても特別モードが継続するが、これに限られず、役物開放当りに当選したもののV入賞しなかった場合、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第2特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させるようにしてもよい。

【2972】

なお、この特別モードでは、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図246参照)を参照して、変動パターンおよび可変表示時間が決定される。

【2973】

10

20

30

40

50



特別モードにおいて、大当たりおよび役物開放当りのいずれにも当選せずに、例えば、第2特別図柄の可変表示回数が12回（正確には、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和が12回）行われると、特別モードが終了する。

【2974】

特別モードが終了したときに、第2特別図柄の始動情報が保留されていれば残保留モードに移行し、第2特別図柄の始動情報が保留されていなければ通常モードに移行する。

【2975】

（残保留モード）

残保留モードでは、最大で4回にわたって第2特別図柄ゲームが実行される。また、表示装置2007の表示領域2007aには、第2特別図柄ゲームが実行されている間、第2チャレンジモードにおいて説明したゾーン演出が行われる。

10

【2976】

この残保留モードでは、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。なお、残保留モードは、内部的には時短機能が作動しない通常遊技状態である。

【2977】

残保留モードでは、特別モードと同様に、第2特別図柄ゲームの結果として大当たりを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1である。一方、役物開放当たりを示す停止態様が表示される確率は、大当たりよりも極めて高い確率（例えば10.5分の1）である。

20

【2978】

大当たりを示す停止態様が表示されると、残保留モードを終了し、第2大当たりモードに移行する。このとき、第2特別図柄の始動情報についての残保留がある場合、この残保留は、第2大当たりモードが終了した後の特別モードにおいて用いられ、第2特別図柄ゲームとして実行される。

【2979】

一方、大当たりを示す停止態様が表示されなくとも、役物開放当たりを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

30

【2980】

そして、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合にも、第2大当たりモードに移行する。本実施例では、上述したように、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。

【2981】

なお、役物開放当たりを示す停止態様は、第2チャレンジモードと同様に、遊技者にとって有利な結果であることを示す停止態様（例えばゾロ目）であることが好ましい。この場合、役物開放当たりを示す態様と大当たりを示す態様とを区別できる停止態様としてもよいし、役物開放当たりを示す態様と大当たりを示す態様とを区別することができないまたは困難な停止態様としてもよい。

40

【2982】

Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合、第2特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第2特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了する。

【2983】

残保留モードの終了後、最大で4回にわたって行われた残保留モードにおける第2特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合、高確モードB（真）に移行

50

する。よって、高確モード B（真）に移行した場合、残保留モードが終了したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。高確モード B（真）における遊技は上述した高確モード A における遊技と同様であるため、説明を省略する。

【2984】

残保留モードの終了後、最大で4回にわたって行われた残保留モードにおける第2特別図柄ゲームの結果が全てハズレであった場合、一定の割合で高確モード B（偽）に移行し、それ以外は通常モードに移行する。

【2985】

高確モード B（偽）に移行した場合、遊技自体は通常モードと同様であるものの、外観上は区別することができない程度に高確モード B（真）と同様の演出が行われるため、残保留モードが終了したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【2986】

なお、最大で4回にわたって行われた残保留モードにおける第2特別図柄ゲームの結果が全て役物開放当りであったにもかかわらず一度もV入賞しなかった場合、時短当りに当選していないことが明らかであるから、通常モードに移行する。

【2987】

このように、残保留モードは、最大4回実行できる第2特別図柄ゲームにおいて、役物開放当りに当選することによって第2大当りモードを引き戻すことを期待して遊技が行われるモードである。

【2988】

20

なお、残保留モードにおいて時短当りに当選していたとしても、かかる時短当りの当選を秘匿にするために、時短当りに当選したときの第2特別図柄の可変表示において、ハズレを示す停止態様と同じ停止態様を表示することが好ましい。さらに本実施例では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245）を参照すると分かるように、第2特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合とハズレである場合とで、通常変動Aおよび通常変動Bそれぞれの選択率が同じである。これにより、残保留モードにおいて最大4回実行できる第2特別図柄ゲームにおいて、時短当りに当選していたか否かをより一層把握することが可能となり、高確モード B（偽）に移行した場合であっても、内部的に通常遊技状態であることが看破され難くなり、興趣を高めることが可能となる。

【2989】

30

また、本実施例では、第2チャレンジモードと同様に、第2特別図柄ゲームの結果が大当りや役物開放当りであったとしても、例えばリーチ演出のような長時間にわたる演出が行われない。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245参照）に示されるように、第2特別図柄ゲームの結果によらず、1回の第2特別図柄ゲームにおける可変表示時間は、例えば8000 msecまたは13000 msecである。

【2990】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図245参照）によれば、残保留モードにおいて、第2特別図柄（すなわち、第2特別図柄に対応する装飾図柄）の可変表示時間が相対的に長い場合（例えば13000 msecである場合）、可変表示時間が相対的に短い場合（例えば8000 msecである場合）と比べて、大当りを示す停止態様または役物開放当りを示す停止態様が表示される期待値が高い。ただし、可変表示時間が第2特別図柄ゲームの結果に応じて大きく異なるわけではなく、例えば通常モードにおける第1特別図柄ゲームと比べてシンプルな演出画像が表示される。

40

【2991】

（高確モード B（偽））

高確モード B（偽）において、遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球が遊技球振分装置5400に進入すると、かかる遊技球は、第1始動口5120、通過ゲート5125A及び通過ゲート5125Bのうちいずれかに進入する。一方、左側領域2106を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置5400に進入しなかった遊技球は、一般入賞口21

50

2 2 に入賞するかまたはアウト口 2 1 7 8 から機外に排出される。

【 2 9 9 2 】

遊技球振分装置 5 4 0 0 に進入した遊技球が第 1 始動口 5 1 2 0 を通過（入賞）すると、第 1 特別図柄の始動情報が所定個数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第 1 特別図柄の始動条件が成立すると、第 1 特別図柄ゲームが開始される。

【 2 9 9 3 】

第 1 特別図柄ゲームが開始されると、表示装置 2 0 0 7 のメイン領域に、第 1 特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第 1 特別図柄ゲームの結果が表示される。

【 2 9 9 4 】

第 1 特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば 3 1 9 分の 1 であり、時短当りを示す停止態様が表示される確率は例えば 6 4 分の 1 である。大当りを示す停止態様および時短当りを示す停止態様のいずれも表示されない場合、ハズレを示す停止態様が表示される。

【 2 9 9 5 】

大当りを示す停止態様が表示されると、高確モード B（偽）から大当りモードに移行する。この場合、例えば、99%の確率で第 1 大当りモードに移行し、1%の確率で第 2 大当りモードに移行する。第 1 大当りモードに移行すると例えば 3 R 大当り遊技状態に制御され、第 2 大当りモードに移行すると例えば 1 0 R 大当り遊技状態に制御される。

【 2 9 9 6 】

時短当りを示す停止態様が表示されると、高確モード B（偽）から高確モード B（真）に移行する。ただし、高確モード B（偽）と高確モード B（真）とは同じであるか又は外観上区別することが困難であるため、遊技者からは高確モード B（外観では高確モード B（真）と高確モード B（偽）とを区別できないか又は困難であるため、ここではあえて「高確モード B」と記載する）が継続しているように見える。

【 2 9 9 7 】

また、大当りや時短当りが示す停止態様が表示されることなく第 1 特別図柄ゲームが例えば 2 0 回行われると、高確モード B（偽）が終了し、通常モードに移行することが好ましいが、これは必須ではない。

【 2 9 9 8 】

なお、遊技球振分装置 5 4 0 0（図 2 3 2 参照）に進入した遊技球が通過ゲート 5 1 2 5 A または通過ゲート 5 1 2 5 B を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば 4 個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。ただし、普通図柄ゲームが開始されたとしても、「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低い（例えば 3 2 7 6 8 分の 1）。ただし、外観上は、「普電ロング開放当り」の当選確率が相対的に高い（例えば 4 8 分の 1）高確モード B（真）と区別できないか区別困難であるため、興味を高めることが可能となる。

【 2 9 9 9 】

ただし、上述したとおり「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低いものの、普通図柄ゲームが実行された結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、第 2 チャレンジモードに移行する。この場合、内部的には通常遊技状態であったにもかかわらず、高確モード B（真）（内部的に C 時短遊技状態）であったと遊技者に信じ込ませて、興味を高めることが可能となる。

【 3 0 0 0 】

なお、普通電動役物 2 1 4 6 が 1 2 回開放すると（すなわち普通図柄ゲームが 1 2 回行われると）、通常モードに移行することが好ましいが、これは必須ではない。

【 3 0 0 1 】

（第 1 大当りモード）

上述したように、通常モードまたは高確モード B（偽）において、第 1 特別図柄ゲームの結果として大当りを示す停止態様が表示されると、99%の確率で第 1 大当りモードに

10

20

30

40

50

移行する。この第1大当りモードは、3R大当り遊技状態が終了するまで継続する。そして、3R大当り遊技状態が終了すると、第1大当りモードが終了し、第1チャレンジモードに移行する。

【3002】

(第1チャレンジモード)

第1チャレンジモードに移行すると、普通電動役物2146が所定の開放パターン(図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」の欄を参照)で開放する。また、表示装置2007の表示領域2007aには、右打ちを指示する演出画像や、ゾーン演出が行われることを予告するゾーン予告演出画像が表示される。

【3003】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が最大で所定個数(例えば4個)まで保留される。すなわち、第1チャレンジモードでは、第2チャレンジモードと同様に、最大で5回にわたって第2特別図柄ゲームを実行することができる。また、第2特別図柄ゲームが実行される間、第2チャレンジモードと同様に、表示装置2007のメイン領域では、上述のゾーン演出が行われる。

【3004】

ただし、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に入賞させることができなかつたとしても、第1チャレンジモードは終了せず、必ず1回以上は第2特別図柄ゲームが実行される点において、第2チャレンジモードと異なる。

【3005】

また、第1チャレンジモードにおいて、1回目の第2特別図柄ゲームでは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図246参照)を参照して変動パターンおよび可変表示時間が決定され、2回目以降の第2特別図柄ゲームでは低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル(図245参照)を参照して変動パターンおよび可変表示時間が決定される。そのため、第1チャレンジモードにおける1回目の第2特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、第2特別図柄の可変表示時間が例えば7000msであるため、その間に、第2特別図柄の始動情報についての保留を溜めることが可能である。

【3006】

上記の点を除いて、第1チャレンジモードにおける遊技は、メインCPU2201やサブCPU2301による制御を除いて、外観上は上述した第2チャレンジモードにおける遊技と同様であるため、その他の説明については省略する。

【3007】

(至福モード)

さらに、本実施例では、通常モードまたは高確モードAにおいて、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の可変表示回数が所定回数に到達すると(天井値に到達すると)、至福モードに移行する。ただし、上述したとおり、この至福モードは必須でないため、通常モードまたは高確モードAにおいて大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つV入賞しない限り、通常モードまたは高確モードAが継続するようにしてもよい。

【3008】

至福モードでは、B時短遊技状態の時短機能が作動し、右打ちで遊技が行われる。ただし、上述したように、通常モードにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合と、高確モードAにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合とで、時短機能すなわち普通電動役物2146の開放パターンが異なる(図248および図249参照)。すなわち、高確モードAにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合は、高確モードAにおける時短機能と同じ時短機能が作動する。

【3009】

ただし、通常モードにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合と、高確モードAにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合とで、至福モードにおける時短機能を同じとしてもよい。この場合、複数の時短機能を搭載する必要がないので

10

20

30

40

50

、制御負荷を抑制することが可能となる。

【3010】

右側領域2107を流下する遊技球が通過ゲート2126を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【3011】

至福モードでは、表示装置2007のメイン領域に、第2特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第2特別図柄ゲームの結果が表示される。

【3012】

至福モードでは、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選する確率は例えば1.1分の1である（図248参照）。そのため、普通図柄ゲームが行われるとほぼ毎ゲームのように、普通電動役物2146が所定の開放パターン（図249参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz1」または「fz2」の欄を参照）で開放し、第2始動口2140に遊技球を入賞させることが可能となる。

【3013】

普通電動役物2146の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第2始動口2140に入賞すると、第2特別図柄の始動情報が保留される。なお、普通電動役物2146の開放中に、第2始動口2140に入賞させることができなかったとしても、至福モードは継続される。ただし、上述したように、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、至福モードを終了させるようにしてもよい。

【3014】

第2特別図柄ゲームが行われると、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば319分の1であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば10.5分の1）である。

【3015】

そして、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放するとともに、Vアタッカー2152に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置2007の表示領域2007aに表示される。

【3016】

そして、大当り当選した場合の他、Vアタッカー2152の開放中にV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合にも、第2大当りモードに移行する。なお、上述したとおり、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、100%に近い確率でV入賞させることができる。

【3017】

役物開放当りを示す停止態様が表示されたことによってVアタッカー2152が所定の開放パターンで開放されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、至福モードが継続する。ただし、上述したように、Vアタッカー2152が所定の開放パターンで開放されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、至福モードを終了（所謂、至福モードをバンク）させて通常モードに移行させるようにしてもよい。ただし、このようにして移行された通常モードは、もはや至福モードに移行することを期待できない通常モードである。

【3018】

このように、至福モードでは、普通図柄ゲームが行われると例えば1.1分の1で「普電ロング開放当り」に当選することによって普通電動役物2146が開放する。そして、普通電動役物2146が開放したときに第2始動口2140に入賞させると、第2特別図柄ゲームが実行される。この第2特別図柄ゲームでは、例えば10.5分の1の確率で役物開放当りに当選し、V入賞を経て第2大当りモードに移行させることができる。したがって、一旦至福モードに移行すると、第2大当りモードへの移行がほぼ確定される。そのため、通常モードや高確モードAにおいて長時間にわたって大当りモードに移行しない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 3 0 1 9 】

なお、至福モードを設けることは必須でない旨を上述したが、至福モードのみならず、第 1 大当りモード、第 2 大当りモード、通常モード、高確モード（高確モード A、高確モード B（真））、高確モード B（偽）、チャレンジモード（第 1 チャレンジモード、第 2 チャレンジモード）、特別モード、及び、残保留モードの全部を設けることは必須ではなく、これらのうちいずれか一または複数のモードについては設けないようにしてもよい。

## 【 3 0 2 0 】

## [ 7 . 第 7 のパチンコ遊技機 ]

次に、第 7 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 7 のパチンコ遊技機は、第 3 のパチンコ遊技機や第 6 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

10

## 【 3 0 2 1 】

以下、第 7 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 3 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第 7 のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第 3 のパチンコ遊技機と同様である。

## 【 3 0 2 2 】

なお、以下に説明する第 7 のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に C 時短当りが含まれておらず、C 時短遊技状態に制御されない仕様となっているが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果に C 時短当りが含まれるようにしてもよい。また、以下に説明する第 7 のパチンコ遊技機では、天井カウンタが天井値（例えば 3 0 0 回）に到達すると B 時短遊技状態に制御される仕様となっているが、これに限られず、B 時短遊技状態に制御されない仕様であってもよい。

20

## 【 3 0 2 3 】

また、以下の第 7 のパチンコ遊技機の説明では、第 3 のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第 3 のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第 3 のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第 7 のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

## 【 3 0 2 4 】

30

## [ 7 - 1 . 遊技盤ユニット ]

第 7 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 2 0 1 0 は、図 8 7 に示される第 3 のパチンコ遊技機と同様であるため、遊技領域 2 1 0 5 に配置される各種部材についての説明を省略する。

## 【 3 0 2 5 】

## [ 7 - 2 . 電氣的構成 ]

第 7 のパチンコ遊技機が備える各種制御回路や各種スイッチ等の各種部材は、図 8 8 に示される第 3 のパチンコ遊技機と同様であるため、これら各種部材についての説明を省略する。

## 【 3 0 2 6 】

40

## [ 7 - 3 . 基本仕様 ]

次に、図 2 6 2 ~ 図 2 6 5 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。なお、第 7 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

## 【 3 0 2 7 】

なお、以下に説明する第 7 のパチンコ遊技機では、第 3 のパチンコ遊技機と同様に確変制御が実行されず、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態が終了した次ゲームから時短制御が実行される A 時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達した場合に時短制御が実行される

50

B時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能となっている。通常遊技状態における正規な遊技態様は左打ち、A時短遊技状態およびB時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちである。

【3028】

なお、詳細は後述するが、本実施例において、メインCPU2201は、A時短遊技状態として、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態およびA3時短遊技状態のうちいずれかに制御可能となっている。

【3029】

メインCPU2201によって制御可能な遊技状態は、上記に限られない。例えば、通常遊技状態とA時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（A～Cの各時短遊技状態の全てを備える仕様）であってもよいし、通常遊技状態とA時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（A～Cの各時短遊技状態のうちB時短遊技状態のみを備えない仕様）であってもよいし、通常遊技状態とA時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（A～Cの各時短遊技状態のうちA時短遊技状態のみを備える仕様）であってもよい。

【3030】

[7-3-1. 特別図柄の当り判定テーブル]

図262は、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【3031】

第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第1特別図柄当り判定用乱数値を用いた第1特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。また、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）した場合、メインCPU2201は、第2特別図柄当り判定用乱数値を用いた第2特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。

【3032】

なお、「役物開放当り」は、一般的に「小当り」と称される場合もあるが、第7のパチンコ遊技機についての説明では「役物開放当り」と称する。

【3033】

また、特別図柄の当り判定処理の結果としての「大当り」、「役物開放当り」および「ハズレ」のうち、条件装置の作動を伴う結果は「大当り」のみである。特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、「役物開放当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出（この明細書において「確定表示」と称する場合もある）されただけでは条件装置が作動せず、V入賞したことにもとづいて条件装置が作動する。したがって、「役物開放当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されたもののV入賞しなかった場合、条件装置は作動しない。

【3034】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、第3のパチンコ遊技機において説明したように、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理（図94参照）を行う。この第7のパチンコ遊技機において、大入賞口開放制御処理が実行されているときの遊技状態を、大当り遊技状態と称する。この大当り遊技状態では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示が実行されない。

【3035】

大当り遊技状態において、メインCPU2201は、特電用ソレノイド2135により特電用シャッタ2134を作動させて、大入賞口2131が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。1ラウンドのラウンド遊技において大入賞口2131に入賞可能な遊技個数を例えば10個とし、大入賞口2131に1個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば10個と

10

20

30

40

50

すると、１ラウンドあたり、例えば１００個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。

【３０３６】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）を行う。この第７のパチンコ遊技機において、Ｖ入賞装置開放制御処理が実行されているときの遊技状態を、役物開放当り遊技状態と称する。そして、役物開放当り遊技状態に制御された（すなわち、Ｖアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が開放された）ことによってＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合（Ｖ入賞した場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御する。本実施例では、役物開放当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、１００％に近い確率でＶ入賞するように構成されている。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技状態の終了後、大当り遊技状態に制御せず、役物開放当りに当選したときの遊技状態に戻す。

10

【３０３７】

Ｖ入賞装置開放制御処理において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２を作動させて、開閉入賞口２１５１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態とされる役物開放当り遊技状態に制御する。この役物開放当り遊技状態において開閉入賞口２１５１に入賞可能な遊技個数を例えば９個とし、開閉入賞口２１５１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば９個とすると、１回の役物開放当り遊技状態において、例えば８１個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。

20

【３０３８】

なお、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御する。この大当り遊技状態は、役物開放当り遊技状態において実行されたＶ入賞装置開放制御処理（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）を１ラウンド目のラウンド遊技とし、その後、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態である。この場合、１ラウンド目のラウンド遊技はＶアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技であり、２ラウンド目以降のラウンド遊技についても、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放情報に移行する遊技である。ただし、これに限られず、２ラウンド目以降のラウンド遊技については、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１を所定期間にわたって開放状態とする遊技としてもよい。

30

【３０３９】

したがって、１回の役物開放当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、８１個）と、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、１ラウンド遊技あたり１００個×ラウンド数）の方が大きい。

40

【３０４０】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。すなわち、本実施例では、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、役物開放当り当選且つＶ入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで、ラウンド遊技として作動する役物が異なる。ただし、

50



これに限られず、例えば特別電動役物ユニット 2 1 3 0 を備えず、大当たり当選に基づいて制御される大当たり遊技状態と、役物開放当り当選且つ V 入賞に基づいて制御される大当たり遊技状態とで共通の役物（例えば、V アタッカー 2 1 5 2）を作動させてラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

#### 【3041】

第 7 のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合、「役物開放当り」に決定する場合があるが、これは必須ではない。例えば、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合は「役物開放当り」に決定せず、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に限り「役物開放当り」に決定しうるようにしてもよい。

10

#### 【3042】

図 2 6 2 に示されるように、メイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルには、始動口（第 1 始動口 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0）への入賞に基づいて実行される特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の当り判定処理に用いられるデータとして、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のそれぞれに応じて、「大当たり」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当たり判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

#### 【3043】

なお、この第 7 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は 6 5 5 3 6 である。すなわち、上記の第 1 特別図柄当り判定用乱数値および第 2 特別図柄当り判定用乱数値はいずれも 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲（幅）で発生する。

20

#### 【3044】

図 2 6 2 に示されるように、第 7 のパチンコ遊技機では、メイン CPU 2 2 0 1 により第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、例えば、概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 の確率で大当りに決定され、6 5 5 3 6 分の 1 の確率で役物開放当りに決定され、その他はハズレに決定される。一方、メイン CPU 2 2 0 1 により第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、例えば、概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 の確率で大当りに決定され、概ね 3 4 . 5 分の 1 の確率で役物開放当りに決定され、その他はハズレに決定される。

30

#### 【3045】

このように、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで、大当たり確率は同じである。一方、役物開放当り確率は、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合よりも、第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の方が高い。

#### 【3046】

##### [ 7 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル ]

図 2 6 3 は、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

#### 【3047】

特別図柄判定テーブルは、始動口（第 1 始動口 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0）に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりや役物開放当りであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ～ 9 9（1 0 0 種類）の中から抽出される。

40

#### 【3048】

図 2 6 3 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結

50

果として大当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1始動口2120に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が0～29のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第2始動口2140に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が30～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

#### 【3049】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

#### 【3050】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

#### 【3051】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～39のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が40～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

#### 【3052】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、メインCPU2201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～53のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が54～99のいずれかである場合、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

#### 【3053】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU2201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

#### 【3054】

なお、第7のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路2200のメインROM2202には、第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164（図88参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）には、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当り判定処理の結果に基づいて、大当たりの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりまたは役物開放当りである場合、例えば、選択図柄コマンド「z0」～

10

20

30

40

50

「z2」および「z4」～「z7」のそれぞれに対応する表示態様が表示される。そのため、遊技者は、第1特別図柄表示部2163または第2特別図柄表示部2164に導出された表示態様を確認することで、当りの種類を判別することが可能である。

【3055】

[7-3-3. 大当たり種類決定テーブル]

図264は、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている大当たり種類決定テーブルの一例である。大当たり種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに応じて、大当たりの種類を決定する際に参照される。

10

【3056】

本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合、特別図柄の可変表示の開始時すなわち特別図柄可変表示開始処理（図94のS2013参照）の実行時が相当する。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）である場合、特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出された後のV入賞時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出されたにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、大当たり遊技状態に制御しない。

20

【3057】

大当たり種類決定テーブル（図264参照）を参照して決定される大当たり種類は、例えば、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当たり遊技状態終了後の遊技状態（すなわち、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグの種類）である。本実施例において、A時短フラグの種類は、A1時短フラグ、A2時短フラグおよびA3時短フラグの3種類であるが、これらについては後述する。

【3058】

メインCPU2201は、決定されたラウンド数を、大当たり遊技状態の開始時（すなわち、大入賞口開放準備処理（図94のS2018参照））においてセットする。またメインCPU2201は、決定されたA時短フラグを、大当たり遊技状態の終了時（すなわち、大当たり終了処理（図94のS2020））においてセットする。

30

【3059】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり（例えば、選択図柄コマンド「z1」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「3」に決定し、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA3時短フラグに決定する。そして、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「3」にセットし、大当たり終了処理においてA3時短フラグをセットする。

【3060】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z6」）であって、V入賞時における遊技状態が通常遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。そして、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「10」にセットし、大当たり終了処理においてA2時短フラグをセットする。

40

【3061】

さらに、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z6」）であって、V入賞時における遊技状態がA時短遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA1時短フラグに決定する。そして、メインCPU2201は、大

50

入賞口開放準備処理においてラウンド数を「10」にセットし、大当たり終了処理においてA1時短フラグをセットする。

【3062】

なお、本実施例では、大当たり種類決定テーブル（図264参照）において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z7」）であって且つA時短遊技状態の欄には、ラウンド数および大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグが設定されていない。詳細は後述するが、A時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z7」）である場合、V入賞時における遊技状態は通常遊技状態となり、A時短遊技状態である場合がありえないからである。また、同様に、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z6」、「z7」）であって且つB時短遊技状態の欄には、ラウンド数および大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグが設定されていない。詳細は後述するが、B時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「z6」、「z7」）である場合、V入賞時における遊技状態は通常遊技状態となり、B時短遊技状態である場合がありえないからである。ただし、上記の場合、大当たり種類決定処理において参照されることはないものの、ラウンド数および大当たり遊技状態終了時にセットされるA時短フラグを設定してもよい。

10

【3063】

以下、この第7のパチンコ遊技機の説明において、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じてラウンド数が「3」に決定される大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z5」）を「3R大当たり」と称する。同様に、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じてラウンド数が「10」に決定される大当たり（選択図柄コマンド「z4」）を「10R大当たり」と称する。

20

【3064】

また、この第7のパチンコ遊技機の説明において、V入賞時の遊技状態に応じてラウンド数が「10」に決定される役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」の役物開放当り）を「10R対応役物開放当り」と称し、V入賞時の遊技状態に応じてラウンド数が「3」に決定される役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」の役物開放当り）を「3R対応役物開放当り」と称する。

【3065】

30

さらに、3R大当たりが特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出された場合、または、3R対応役物開放当りが特別図柄表示部（本実施例では第2特別図柄表示部2164）に導出され且つV入賞した場合に制御される大当たり遊技状態を、3R大当たり遊技状態と称する。同様に、10R大当たりが特別図柄表示部（本実施例では第2特別図柄表示部2164）に導出された場合、または、10R対応役物開放当りが特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出され且つV入賞した場合に制御される大当たり遊技状態を、10R大当たり遊技状態と称する。

【3066】

なお、図264に示されるように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりまたは役物開放当りである場合、大当たり種類（すなわち選択図柄コマンド）がいずれであっても、A1時短フラグ、A2時短フラグおよびA3時短フラグのうち、いずれかのA時短フラグに決定される。すなわち、大当たり遊技状態の終了後、常に、A1時短フラグ、A2時短フラグおよびA3時短フラグのうちいずれかがオンにセットされるA時短遊技状態に制御される。ただし、これに限られず、大当たり遊技状態の終了後、いずれのA時短フラグもセットされずに通常遊技状態に制御される大当たり種類を設けてもよい。

40

【3067】

また、詳細は、図265を参照して後述するが、本実施例において、A1時短フラグがセットされた場合と、A2時短フラグがセットされた場合と、A3時短フラグがセットされた場合とでは、A時短遊技状態の終了条件（以下、単に「A時短終了条件」と称する）

50

が異なる。

【 3 0 6 8 】

[ 7 - 3 - 3 . A 時短終了条件決定テーブル ]

図 2 6 5 は、第 7 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 に記憶されている A 時短終了条件決定テーブルの一例である。A 時短終了条件決定テーブルは、大当たり種類決定テーブル ( 図 2 6 4 参照 ) を参照して大当たり種類が決定されたことにもとづいて、決定された大当たり種類 ( すなわち、大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグの種類 ) に応じて、A 時短終了条件を決定する際に参照される。

【 3 0 6 9 】

メイン C P U 2 2 0 1 は、決定された A 時短終了条件を、大当たり遊技状態の終了時 ( すなわち、大当たり終了処理 ( 図 9 4 の S 2 0 2 0 ) ) においてセットする。

10

【 3 0 7 0 】

図 2 6 5 に示されるように、本実施例では、A 時短終了条件として、時短回数と、役物開放当り導出回数とが決定される。A 時短終了条件として決定された時短回数と役物開放当り導出回数とのうち、いずれか一方の条件が満たされると、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、役物開放当り導出回数は、役物開放当りの種類 ( 選択図柄コマンド「 z 2 」、 「 z 6 」、 「 z 7 」 ) のそれぞれについて決定されるが、選択図柄コマンド「 z 2 」、 「 z 6 」および「 z 7 」の全部が A 時短終了条件として決定された場合、選択図柄コマンド「 z 2 」、 「 z 6 」および「 z 7 」のうちいずれか一つの役物開放当りが導出された時点で、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。なお、メイン C P U 2 2 0 1 は、条件装置が作動した場合にも A 時短遊技状態を終了する。

20

【 3 0 7 1 】

本実施例において、A 時短終了条件として決定される時短回数は、大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグの種類に応じて異なっている。なお、本実施例において、A 時短遊技条件として決定される時短回数は、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和が相当する ( 以下、第 1 特別図柄の可変表示回数と第 2 特別図柄の可変表示回数との和を、単に「特別図柄の可変表示回数」と称する ) 。ただし、これに限られず、特別図柄の可変表示回数を A 時短終了条件として決定することに加えてまたは代えて、第 1 特別図柄の可変表示回数および第 2 特別図柄の可変表示回数のそれぞれを A 時短終了条件として決定し、いずれかの条件を満たした場合に A 時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

30

【 3 0 7 2 】

また、A 時短終了条件として決定される役物開放当り導出回数は、特別図柄表示部 ( 第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 ) に、役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 2 」、 「 z 6 」、 「 z 7 」 ) の確定表示回数が相当する。

【 3 0 7 3 】

( A 1 時短フラグに決定された場合 )

本実施例において、大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグが A 1 時短フラグに決定された場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 時短終了条件として、時短回数を例えば 2 9 6 回に決定するとともに、役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 7 」 ) の導出回数を例えば 1 回に決定する一方、役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 2 」、 「 z 6 」 ) の導出回数については A 時短終了条件として決定しない。

40

【 3 0 7 4 】

大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグが A 1 時短フラグに決定された場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当たり遊技状態の終了時に A 1 時短フラグをオンにセットし、大当たり遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば 2 9 6 回実行することが可能な A 1 時短遊技状態に制御する。第 2 特別図柄の始動情報を最大で 4 個まで保留できることに鑑みると、A 1 時短フラグがオンにセットされた場合、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の可変表示を最大で 3 0 0 回まで実行できることとなる。

50

## 【3075】

そして、A1時短遊技状態において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示が例えば296回実行されると、メインCPU2201は、A1時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

## 【3076】

ただし、A1時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が296回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であることを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に例えば1回確定表示された場合、メインCPU2201は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前）に、A1時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。すなわち、役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）が第2特別図柄表示部2164に確定表示された場合、第2特別図柄の可変表示が開始されるときに遊技状態がA時短遊技状態であったとしても、役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であることを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、V入賞時の遊技状態は通常遊技状態となる。

10

## 【3077】

これに対し、A1時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が296回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に確定表示された場合、メインCPU2201の制御によってA1時短遊技状態が継続される。すなわち、この場合、V入賞時の遊技状態はA1時短遊技状態となる。

20

## 【3078】

（A2時短フラグに決定された場合）

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA2時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、A時短終了条件として、時短回数を例えば26回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数を例えば1回に決定する。

## 【3079】

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA2時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了時にA2時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば26回実行することが可能なA2時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A2時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示を最大で30回まで実行できることとなる。

30

## 【3080】

そして、A2時短遊技状態において特別図柄の可変表示が26回実行されると、メインCPU2201は、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

## 【3081】

ただし、A2時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が26回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に確定表示された場合、メインCPU2201は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前）に、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

40

## 【3082】

（A3時短フラグに決定された場合）

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA3時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、A時短終了条件として、時短回数を例えば4回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数を例えば1回に決定する。

## 【3083】

50

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA3時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了時にA3時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば4回実行することが可能なA3時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A3時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示を最大で8回まで実行できることとなる。

【3084】

そして、A3時短遊技状態において特別図柄の可変表示が例えば4回実行されると、メインCPU2201は、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3085】

ただし、A3時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が例えば4回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に確定表示された場合、メインCPU2201は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前）に、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【3086】

なお、時短性能は、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とで同じであってもよいし、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とで互いに異ならせてもよいし、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とのうちいずれか一つの時短性能のみを他の二つの時短性能と異ならせてもよい。A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とのうち少なくとも一つの時短性能のみを他の時短性能と異ならせる場合、A1時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよいし、A2時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよいし、A3時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよい。なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口2140（図87参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、またはノおよび普通電動役物2146（図87参照）の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【3087】

また、本実施例では、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA1時短フラグである場合、A時短終了条件決定テーブル（図265参照）において、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数についてはA時短終了条件として決定しない。ただし、これに限られず、例えば、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数を複数回（例えば2回）に決定するようにしてもよい。

【3088】

すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA1時短フラグである場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数をA時短終了条件として決定しない場合、A1時短遊技状態において、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数にかかわらず、メインCPU2201は、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）が導出されたことにもとづいてA1時短遊技状態を終了させることがない。

【3089】

これに対し、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA1時短フラグである場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出回数を例えば2回に決定した場合、A1時短遊技状態において、メインCPU2201は、1回目の役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）の導出にもとづいてA1時短遊技状態を終了させずにA1時短遊技状態を継続するため、V入賞時の遊技状態はA1時短遊技状態となる。

【3090】

10

20

30

40

50

そして、1回目の役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）が導出されたときにV入賞させることができなかった場合、A1時短遊技状態での遊技が継続し、このA1時短遊技状態において、2回目の役物開放当りが導出される場合が生じうる。この2回目の役物開放当りが導出される場合、導出される役物開放当りが選択図柄コマンド「z7」である場合のみならず、選択図柄コマンド「z2」または「z6」であったとしても、メインCPU2201は、2回目の役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出にもとづいてA1時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。そのため、この場合、V入賞時の遊技状態は通常遊技状態となる。

【3091】

[7-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

10

図266は、第7のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図267は、第7のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第7のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている。なお、図266および図267の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【3092】

メインCPU2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

20

【3093】

図266および図267の特別図柄の変動パターンテーブルは、例えば第1のパチンコ遊技機において説明した特別図柄の変動パターン決定処理（図78のS1037参照）を実行する際に参照されるテーブルである。

【3094】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図266に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【3095】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされるA時短遊技状態またはB時短遊技状態では、例えば図267に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

30

【3096】

なお、本実施例では、A時短遊技状態およびB時短遊技状態のいずれであっても、例えば図267に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしているが、これに限られない。例えば、A時短遊技状態とB時短遊技状態とで、異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよい。さらには、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とでそれぞれ異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよいし、A1時短遊技状態とA2時短遊技状態とA3時短遊技状態とのうちいずれか一つのA時短遊技状態と他のA時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよい。

40

【3097】

また、この第7のパチンコ遊技機においても、第1～第6のパチンコ遊技機と同様に、先読み演出が実行されるようにすることが好ましいが、ここでは、先読み演出についての説明を省略する。

【3098】

[7-4. 主制御処理]

上述したとおり、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果にC時短当りが含まれておらず、C時短遊技状態に制御されない仕様となっている。そのため、第

50



7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、C時短遊技状態にかかわる処理（制御）を実行しないものの、他の処理については、以下に説明する処理を除き、基本的には、第3のパチンコ遊技機と同様の処理を実行する。以下、第7のパチンコ遊技機のメインCPU2201により実行される処理のうち、第3のパチンコ遊技機と異なる処理について説明する。

#### 【3099】

##### [7-4-1. 特別図柄可変表示開始処理]

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理（図95参照）に代えて、図268に示される特別図柄可変表示開始処理を実行する。図268は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

10

#### 【3100】

図268に示されるように、メインCPU2201は、特別図柄決定処理（S2024）を実行した後、S2023において実行された特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）であるか否かを判定する（S2024A）。

#### 【3101】

特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合（S2024AがYES判定の場合）、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）を参照し、大当り種類決定処理（S2025）を実行し、大当りの種類を決定する。上述したとおり、大当り種類決定処理で決定されるのは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類である。なお、上記の大当り種類決定処理（S2025）は、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果がハズレである場合にも実行するようにしてもよい。

20

#### 【3102】

一方、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）でない、すなわち役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）であると判定された場合（S2024AがNO判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2026に移す。

30

#### 【3103】

このように、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合に限り、特別図柄可変表示開始処理（図94のS2013参照）すなわち特別図柄の可変表示の開始時に大当り種類判定処理（S2025）が実行され、特別図柄の当り判定処理（S2023）の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）である場合には、特別図柄の可変表示の開始時に大当り種類判定処理（S2025）が実行されない。この点において、特別図柄決定処理（S2024）が実行された後、大当りであるか否か役物開放当りであるかにかかわらず大当り種類決定処理（S2025）が実行される第3のパチンコ遊技機と異なる。

40

#### 【3104】

##### [7-4-2. 特別図柄遊技判定処理]

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、特別図柄遊技判定処理（図97参照）に代えて、図269に示される特別図柄遊技判定処理を実行する。図269は、第7のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【3105】

図269に示されるように、特別図柄遊技判定処理（図94のS2015参照）において役物開放当りであると判定された場合（S2060がYES判定の場合）、メインCPU2201は、役物開放当り時フラグ処理（S2060A）を実行する。この役物開放当

50

り時フラグ処理（S 2 0 6 0 A）については、図 2 7 0 を参照して後述する。

【 3 1 0 6 】

そして、第 7 のパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理（S 2 0 2 6 A）を実行した後、処理を、S 2 0 6 1 に移す。この点、特別図柄遊技判定処理（図 9 4 の S 2 0 1 5 参照）において役物開放当りであると判定された場合（S 2 0 6 0 が YES 判定の場合）に、役物開放当り時フラグ処理（S 2 0 6 0 A）を実行することなく処理を S 2 0 6 1 に移す第 3 のパチンコ遊技機と異なる。

【 3 1 0 7 】

[ 7 - 4 - 3 . 役物開放当り時フラグ処理 ]

次に、図 2 7 0 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 2 6 9 参照）中の S 2 0 6 0 A でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される役物開放当り時フラグ処理について説明する。図 2 7 0 は、第 7 のパチンコ遊技機の特別図柄遊技判定処理中に実行される役物開放当り時フラグ処理（S 2 0 6 0 A）の一例を示すフローチャートである。

【 3 1 0 8 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、A 3 時短フラグがオンであるか否かを判定する（S 2 2 5 1）。

【 3 1 0 9 】

S 2 2 5 1 において、A 3 時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 2 5 1 が YES 判定された場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 2 に移す。

【 3 1 1 0 】

S 2 2 5 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、対応する役物開放当りカウンタ減算処理を実行する。詳述すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当りカウンタとして、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（z 2）と、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（z 6）と、3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（z 7）とを有する。そして、役物開放当りに当選した場合（S 2 0 6 0 が YES 判定の場合）、当選した役物開放当りに対応する役物開放当りカウンタの減算処理を実行する。例えば、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」）に当選した場合、対応する役物開放当り開放当りカウンタとして、役物開放当りカウンタ（z 2）減算処理を実行する。S 2 2 5 2 の処理を実行した後、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 3 に移す。

【 3 1 1 1 】

S 2 2 5 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、対応する役物開放当りカウンタ、すなわち S 2 2 5 2 において減算処理された役物開放当りカウンタが 1 より小さいか否かを判定する。

【 3 1 1 2 】

なお、S 2 2 5 3 では、対応する役物開放当りカウンタのみならず、全ての役物開放当りカウンタが 1 より小さいか否かを判定するようにしてもよい。

【 3 1 1 3 】

S 2 2 5 3 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さいと判定（S 2 2 5 3 が YES 判定）されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 4 に移す。

【 3 1 1 4 】

一方、S 2 2 5 3 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さくないと判定（S 2 2 5 3 が NO 判定）されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図 2 6 9 参照）に戻す。

【 3 1 1 5 】

S 2 2 5 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 3 時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、A 3 時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよび A 時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処

10

20

30

40

50

理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図 2 6 9 参照）に戻す。

【 3 1 1 6 】

なお、本実施例では、A 時短終了条件決定テーブル（図 2 6 5 参照）に示されるように、A 3 時短フラグがセットされる場合、役物開放当り（「 z 2 」、「 z 6 」、「 z 7 」のそれぞれ）の導出回数として「 1 回」がセットされる。そのため、S 2 2 5 2 の処理が実行されると、S 2 2 5 3 において 1 より小さくないと判定（S 2 2 5 3 が N O 判定）されることがなく、必ず、S 2 2 5 3 において 1 より小さいと判定（S 2 2 5 3 が Y E S 判定）される。よって、S 2 2 5 3 において N O 判定された場合、エラー処理を実行するようにしてもよい。

【 3 1 1 7 】

S 2 2 5 1 に戻って、A 3 時短フラグがオンでないと判定された場合（S 2 2 5 1 が N O 判定された場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 5 に移す。

【 3 1 1 8 】

S 2 2 5 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 2 時短フラグがオンであるか否かを判定する。

【 3 1 1 9 】

S 2 2 5 5 において、A 2 時短フラグがオンであると判定された場合（S 2 2 5 5 が Y E S 判定された場合）、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 6 に移す。

【 3 1 2 0 】

S 2 2 5 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、対応する役物開放当りカウンタ減算処理を実行する。この処理は、S 2 2 5 2 の処理と同様である。例えば、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 6 」）に当選した場合、対応する役物開放当り開放当りカウンタとして、役物開放当りカウンタ（ z 6 ）減算処理を実行する。S 2 2 5 6 の処理を実行した後、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 7 に移す。

【 3 1 2 1 】

S 2 2 5 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、対応する役物開放当りカウンタ、すなわち S 2 2 5 2 において減算処理された役物開放当りカウンタが 1 より小さいか否かを判定する。この処理は、S 2 2 5 3 の処理と同様である。よって、この S 2 2 5 7 においても、対応する役物開放当りカウンタのみならず、全ての役物開放当りカウンタが 1 より小さいか否かを判定するようにしてもよい。

【 3 1 2 2 】

S 2 2 5 7 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さいと判定（S 2 2 5 7 が Y E S 判定）されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 8 に移す。

【 3 1 2 3 】

一方、S 2 2 5 7 において、対応する役物開放当りカウンタが 1 より小さくないと判定（S 2 2 5 7 が N O 判定）されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図 2 6 9 参照）に戻す。

【 3 1 2 4 】

S 2 2 5 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 2 時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、A 2 時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよび A 時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図 2 6 9 参照）に戻す。

【 3 1 2 5 】

なお、A 3 時短フラグがセットされる場合と同様、A 2 時短フラグがセットされる場合も、A 時短終了条件決定テーブル（図 2 6 5 参照）に示されるように、役物開放当り（「 z 2 」、「 z 6 」、「 z 7 」のそれぞれ）の導出回数として「 1 回」がセットされる。そのため、S 2 2 5 6 の処理が実行されると、S 2 2 5 7 において 1 より小さくないと判定（S 2 2 5 7 が N O 判定）されることがなく、必ず、S 2 2 5 7 において 1 より小さいと判定（S 2 2 5 7 が Y E S 判定）される。よって、S 2 2 5 7 において N O 判定された場

10

20

30

40

50

合にも、エラー処理を実行するようにしてもよい。

【 3 1 2 6 】

S 2 2 5 5 に戻って、A 2 時短フラグがオンでないと判定された場合 ( S 2 2 5 5 が N O 判定された場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 5 9 に移す。

【 3 1 2 7 】

S 2 2 5 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 1 時短フラグがオンであるか否かを判定する。

【 3 1 2 8 】

S 2 2 5 9 において、A 1 時短フラグがオンであると判定された場合 ( S 2 2 5 9 が Y E S 判定された場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 6 0 に移す。

10

【 3 1 2 9 】

S 2 2 6 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「 z 7 」の 3 R 対応役物開放当りであるか否かを判定する。

【 3 1 3 0 】

S 2 2 6 0 において、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「 z 7 」の 3 R 対応役物開放当りでない、すなわち 1 0 R 対応役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 2 」) または 1 0 R 対応役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 6 」) であると判定された場合 ( S 2 2 6 0 が N O 判定された場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 ( 図 2 6 9 参照 ) に戻す。A 1 時短フラグがセットされる場合、A 時短終了条件決定テーブル ( 図 2 6 5 参照 ) に示されるように、1 0 R 対応役物開放当り ( 「 z 2 」、 「 z 6 」 ) の導出回数についてはセットされないからである。

20

【 3 1 3 1 】

一方、S 2 2 6 0 において、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「 z 7 」の 3 R 対応役物開放当りであると判定された場合 ( S 2 2 6 0 が Y E S 判定された場合 )、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 6 1 に移す。

【 3 1 3 2 】

S 2 2 6 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当りカウンタ ( z 7 ) 減算処理を実行する。S 2 2 6 1 の処理を実行した後、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 6 2 に移す。

30

【 3 1 3 3 】

S 2 2 6 2 において、役物開放当りカウンタ ( z 7 ) が 1 より小さいと判定 ( S 2 2 6 2 が Y E S 判定 ) されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 2 6 3 に移す。

【 3 1 3 4 】

一方、S 2 2 6 2 において、役物開放当りカウンタ ( z 7 ) が 1 より小さくないと判定 ( S 2 2 6 2 が N O 判定 ) されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 ( 図 2 6 9 参照 ) に戻す。

【 3 1 3 5 】

S 2 2 6 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、A 1 時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、A 1 時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよび A 時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 ( 図 2 6 9 参照 ) に戻す。

40

【 3 1 3 6 】

なお、A 1 時短フラグがセットされる場合、A 時短終了条件決定テーブル ( 図 2 6 5 参照 ) に示されるように、3 R 対応役物開放当り ( 「 z 7 」 ) の導出回数として「 1 回 」がセットされる。そのため、S 2 2 6 1 の処理が実行されると、S 2 2 6 2 において 1 より小さくないと判定 ( S 2 2 6 2 が N O 判定 ) されることがなく、必ず、S 2 2 6 2 において 1 より小さいと判定 ( S 2 2 6 2 が Y E S 判定 ) される。よって、S 2 2 6 2 において N O 判定された場合、エラー処理を実行するようにしてもよい。

50

## 【 3 1 3 7 】

このように、第7のパチンコ遊技機では、A2時短遊技状態またはA3時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されると、導出された役物開放当りが3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるか10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）であるかにかかわらず、メインCPU2201は、A2時短遊技状態またはA3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。すなわち、役物開放当り遊技状態としてのV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）が実行される時点では、通常遊技状態に制御されることとなる。

10

## 【 3 1 3 8 】

一方、A1時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されたとしても、導出された役物開放当りが3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であることを示す表示態様である場合に限りA1時短フラグをオフにセットする（S2260～S2263を参照）。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出されたとしても、メインCPU2201はA1時短フラグをオフにセットしない（S2260のNO判定の場合を参照）。すなわち、役物開放当り遊技状態としてのV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）が実行される時点では、A1時短遊技状態に継続して制御されることとなる。

20

## 【 3 1 3 9 】

なお、本実施例では、まず、成立しているA時短フラグを判定し（S2251、S2255、S2259）、成立しているA時短フラグに応じて役物開放当りカウンタ減算処理（S2252、S2256、S2261）を実行するようにしているが、これに限られない。例えば、まず、選択図柄コマンド「z7」の役物開放当りであるか否かを判定し、選択図柄コマンド「z7」の役物開放当りである場合、成立しているA時短フラグにかかわらず役物開放当りカウンタ（z7）減算処理を実行し、選択図柄コマンド「z2」または「z6」の役物開放当りである場合、役物開放当り時フラグ処理を終了し、A2時短フラグオンまたはA3時短フラグオンであれば役物開放当りカウンタ（z2）または役物開放当りカウンタ（z6）減算処理を実行するようにしてもよい。

30

## 【 3 1 4 0 】

## [ 7 - 4 - 4 . V入賞装置開放制御処理 ]

第7のパチンコ遊技機において、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理（図100参照）に代えて、図271に示されるV入賞装置開放制御処理を実行する。図271は、第7のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 3 1 4 1 】

図271に示されるように、V入賞装置開放制御処理においてV入賞検出ありと判定された場合、すなわちV入賞した場合（S2095がYES判定の場合）、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この大当り種類決定処理（S2095A）では、特別図柄可変表示開始処理（図268参照）のS2025で実行される大当り種類決定処理と同様に、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類が決定される。

40

## 【 3 1 4 2 】

そして、大当り種類決定処理（S2095A）を実行した後、メインCPU2201は、処理を、S2096に移す。

## 【 3 1 4 3 】

50

このように、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（図268のS2023参照）が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の場合、役物開放当り遊技状態としてのV入賞装置開放制御処理（図94のS2017を参照）が実行されてV入賞したときに、大当り種類決定処理（S2095A）が実行される。

【3144】

なお、上述したように、特別図柄の当り判定処理（図268のS2023参照）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）の場合、大当り種類判定処理（図268のS2025参照）は、特別図柄の可変表示の開始時に実行される。

【3145】

[7-5. 大当り遊技状態に制御される場合の遊技状態遷移]

次に、大当り遊技状態に制御される場合の遊技状態遷移について、図272を参照して説明する。図272は、大当りまたは役物開放当りが特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に導出（確定表示）された場合の遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（A）A2時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、（B）A1時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、である。

【3146】

なお、図272では、便宜上、遊技状態として、通常遊技状態、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態、A3時短遊技状態および大当り遊技状態のみを図示しているが、メインCPU2201によって制御される遊技状態はこれらの遊技状態に限定されるものではない。

【3147】

また、通常遊技状態、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態およびA3時短遊技状態では特別図柄の可変表示を実行可能であるのに対し、大当り遊技状態では特別図柄の可変表示が実行されないため、本来であれば、通常遊技状態、A1時短遊技状態、A2時短遊技状態およびA3時短遊技状態と、大当り遊技状態とを、図272のように同列で図示することは好ましくない。例えば、図272では、時短フラグオフの通常遊技状態において大当りに当選するか役物開放当りに当選且つV入賞すると、通常遊技状態を終了して大当り遊技状態に移行するように示されているため、大当り遊技状態では時短フラグオンであるかのように解釈できなくもない。しかし、大当り遊技状態の開始時に、時短フラグを含む各種フラグや各種カウンタはリセットされるため、大当り遊技状態において時短フラグオンとなることはない。

【3148】

また、図272において、便宜上、大当り（選択図柄コマンド「z0」）の導出、大当り（選択図柄コマンド「z4」）の導出、大当り（選択図柄コマンド「z5」）の導出、10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）の導出、および、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）の導出を、それぞれ、単に、「z0」、「z4」、「z5」、「z6」、および、「z7」と図示している。

【3149】

また、以下において、いずれの大当り遊技状態について説明しているのかを把握できるように、大当り遊技状態（1回目）、大当り遊技状態（2回目）、大当り遊技状態（3回目）および大当り遊技状態（4回目）と記載する。ただし、何回目の大当り遊技状態であるかは説明の便宜上にすぎず、本実施例の説明において何回目であるかに意味はない。なお、図272では、大当り遊技状態（1回目）を単に「1回目」と図示し、大当り遊技状態（2回目）を単に「2回目」と図示し、大当り遊技状態（3回目）を単に「3回目」と図示し、大当り遊技状態（4回目）を単に「4回目」と図示している。

【3150】

まず、図272（A）および（B）に示されるように、通常遊技状態において、大当り（選択図柄コマンド「z0」）を示す表示態様が第1特別図柄表示部2163に導出され

10

20

30

40

50

ると、メインCPU 2201は、大当り遊技状態（1回目）に制御する。

【3151】

通常遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「z0」）が第1特別図柄表示部2163に導出された場合、第1特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態は通常遊技状態であるから、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「3」に決定し、大当り遊技状態（1回目）の終了後にセットされるA時短フラグを例えばA2時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば26回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）それぞれの導出回数を1回に決定する。そして、大当り遊技状態（1回目）が終了すると、メインCPU 2201は、A2時短フラグをセットし、A2時短遊技状態に制御する。

10

【3152】

（A2時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合）

次に、図272（A）を参照して、A2時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移について、その前提部分の遊技の流れも含めて説明する。

【3153】

大当り遊技状態（1回目）が終了した後のA2時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「z5」）が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU 2201は、大当り遊技状態（2回目）に制御する。

【3154】

A2時短遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「z5」）が第2特別図柄表示部2164に導出された場合、第2特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態はA2時短遊技状態であるから、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「3」に決定し、大当り遊技状態（2回目）の終了後にセットされるA時短フラグを例えばA2時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば26回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）それぞれの導出回数を1回に決定する。そして、大当り遊技状態（2回目）が終了すると、メインCPU 2201は、A2時短フラグをセットし、A2時短遊技状態に制御する。

20

【3155】

大当り遊技状態（2回目）が終了した後のA2時短遊技状態において例えば10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU 2201は、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はV入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、V入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態（3回目）の終了後にセットされるA時短フラグを例えばA2時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば26回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）それぞれの導出回数を1回に決定する。そして、大当り遊技状態（3回目）が終了すると、メインCPU 2201は、A2時短フラグをセットし、A2時短遊技状態に制御する。

30

【3156】

大当り遊技状態（3回目）が終了した後のA2時短遊技状態において例えば3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU 2201は、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はV入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、V入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインCPU 2201は、ラウンド数を例えば「3」に決定し、大当り遊技状態（4回目）の終了後にセットされるA時短フラグを例えばA2時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば4回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）それぞれの導出回数を1回に決定する。そして、大当り遊技状態（4回目）が終了すると、メインCPU 2201は、A2

40

50

時短フラグをセットし、A 2 時短遊技状態に制御する。なお、図 2 7 2 ( A ) では、この A 2 時短遊技状態において特別図柄の可変表示が例えば 2 6 回実行され、A 2 時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に制御された態様を示している。

【 3 1 5 7 】

このように、A 2 時短遊技状態では、役物開放当りが特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 2 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4）に導出された場合、導出された役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」、「z 7」）にかかわらず、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 2 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。そのため、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当りが導出された後の V 入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて、大当たり種類を決定することとなる。

10

【 3 1 5 8 】

また、本実施例では、A 2 時短遊技状態において大当たりまたは役物開放当りが導出された場合について説明したが、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 3 時短遊技状態において大当たりまたは役物開放当りが導出された場合も、A 2 時短遊技状態において大当たりまたは役物開放当りが導出された場合と同様の処理を実行する。

【 3 1 5 9 】

（ A 1 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合 ）

次に、図 2 7 2 ( B ) を参照して、A 1 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移について、その前提部分の遊技の流れも含めて説明する。

【 3 1 6 0 】

20

大当たり遊技状態（ 1 回目 ）が終了した後の A 2 時短遊技状態において例えば大当たり（選択図柄コマンド「z 4」）が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり遊技状態（ 2 回目 ）に制御する。

【 3 1 6 1 】

A 2 時短遊技状態において大当たり（選択図柄コマンド「z 4」）が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出された場合、第 2 特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態は A 2 時短遊技状態であるから、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド数を例えば「 1 0 」に決定し、大当たり遊技状態（ 2 回目 ）の終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A 1 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 2 9 6 回に決定するとともに、3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）の導出回数を 1 回に決定する。なお、1 0 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」）の導出回数については決定されない。そして、大当たり遊技状態（ 2 回目 ）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 1 時短フラグをセットし、A 1 時短遊技状態に制御する。

30

【 3 1 6 2 】

大当たり遊技状態（ 2 回目 ）が終了した後の A 1 時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出された場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態に制御せず、A 1 時短遊技状態を継続する。役物開放当りが導出された場合、大当たり種類は V 入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、V 入賞時の遊技状態である A 1 時短遊技状態にもとづいて大当たり種類が決定される。すなわち、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド数を例えば「 1 0 」に決定し、大当たり遊技状態（ 3 回目 ）の終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A 1 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 2 9 6 回に決定するとともに、選択図柄コマンド「z 7」の 3 R 対応役物開放当りの導出回数を 1 回に決定する。なお、選択図柄コマンド「z 2」または「z 6」の 1 0 R 対応役物開放当りの導出回数については決定されない。そして、大当たり遊技状態（ 3 回目 ）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 1 時短フラグをセットし、再び、A 1 時短遊技状態に制御する。このようにして、A 1 時短遊技状態がループすることとなる。

40

【 3 1 6 3 】

大当たり遊技状態（ 3 回目 ）が終了した後の A 1 時短遊技状態において例えば 3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出された場

50



合、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ７」）の導出回数が１回に決定されているため、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当たり種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当たり種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当たり遊技状態（４回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ２」、「Ｚ６」、「Ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当たり遊技状態（４回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

10

#### 【３１６４】

このように、Ａ１時短遊技状態では、役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、導出された役物開放当りの種類に応じて、Ａ１時短遊技状態を維持する、または、Ａ１時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。そのため、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りが導出された後のＶ入賞時の遊技状態に応じて、大当たり種類を決定することとなる。

#### 【３１６５】

#### 〔７－６．演出モード〕

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７にて行われる演出モードについて、図２７３を参照して説明する。図２７３は、第７のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードと、メインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態との関係性の一例を示す表である。

20

#### 【３１６６】

演出モードは、遊技者が外観で把握できる遊技の状態であって、例えばメインＣＰＵ２２０１によって制御される内部的な遊技状態と区別するために演出モードと称する。サブＣＰＵ２３０１は、演出モードに応じた演出画像が例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７の表示領域に表示されるように制御する。

#### 【３１６７】

本実施例において、上記の演出モードには、通常モード、超特別モード、特別モード、チャンスモード、至福タイムモード、第１大当たりモードおよび第２大当たりモードが含まれる。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１からコマンド送信された現在の遊技状態情報に基づいて、上記の複数の遊技モードのうちいずれかの遊技モードに制御可能に構成されている。

30

#### 【３１６８】

図２７３に示されるように、サブＣＰＵ２３０１により制御される通常モードは、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

#### 【３１６９】

また、サブＣＰＵ２３０１により制御される超特別モードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ１時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モード、特別モードおよびチャンスモードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

40

#### 【３１７０】

また、サブＣＰＵ２３０１により制御される特別モードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ２時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モードおよびチャンスモードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

#### 【３１７１】

また、サブＣＰＵ２３０１により制御されるチャンスモードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ３時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モードよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

50

## 【 3 1 7 2 】

また、サブCPU2301により制御される至福タイムモードは、メインCPU2201によりB時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

## 【 3 1 7 3 】

また、サブCPU2301により制御される第1大当たりモード(10R)は、メインCPU2201により10R大当たり遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

## 【 3 1 7 4 】

また、サブCPU2301により制御される第2大当たりモード(3R)は、メインCPU2201により3R大当たり遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

10

## 【 3 1 7 5 】

なお、通常モード、超特別モード、特別モード、チャンスモードおよび至福タイムモードでは特別図柄や装飾図柄の可変表示を実行可能であるのに対し、第1大当たりモード(10R)および第2大当たりモード(3R)では特別図柄や装飾図柄の可変表示が実行されない。

## 【 3 1 7 6 】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」)であることを示す表示態様が特別図柄表示部(第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164)に導出されると、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態において役物開放当りモードに制御し、V入賞すると役物開放当りモードを終了し、第1大当たりモードまたは第2大当たりモードに制御する。ただし、この第7のパチンコ遊技機における説明では、説明の便宜上、役物開放当りモードについての説明を省略するものとする。

20

## 【 3 1 7 7 】

## [ 7 - 7 . 遊技の流れ ]

次に、遊技の流れについて、図87、図274および図275を参照して説明する。図87は、第3のパチンコ遊技機において説明したとおり、遊技盤ユニット2010の外観を示す正面図の一例である。図274および図275は、第7のパチンコ遊技機において、サブCPU2301により制御される演出モードの遷移の一例を示す図である。

30

## 【 3 1 7 8 】

なお、上述したように、サブCPU2301により制御される演出モードと、メインCPU2201により制御される遊技状態と、は対応関係にある。そのため、図274および図275では、サブCPU2301により制御される演出モードに対して、メインCPU2201により制御される遊技状態を括弧書きで併記するものとする。ただし、括弧書きで併記する遊技状態については、便宜上、通常遊技状態を「通常」と併記し、A1時短遊技状態を「A1」と併記し、A2時短遊技状態を「A2」と併記し、A3時短遊技状態を「A3」と併記し、B時短遊技状態を「B」と併記し、10R大当たり遊技状態を「10R」と併記し、3R大当たり遊技状態を「3R」と併記するものとする。

## 【 3 1 7 9 】

40

また、以下の説明においても、メインCPU2201またはサブCPU2301による制御であることが明らかである場合を除き、サブCPU2301により制御される演出モードに対して、メインCPU2201により制御される遊技状態を括弧書きで併記するものとする。

## 【 3 1 8 0 】

また、図274および図275において、正規な遊技態様で遊技が実行された場合に生じる演出モードの移行を実線の矢印で図示し、正規な遊技態様で遊技が実行されなかった場合に生じる演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

## 【 3 1 8 1 】

例えば、通常モード(通常遊技状態)は左打ちが正規な遊技態様であるため、通常モー

50

ドでは、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち、第1特別図柄の可変表示が主として実行される。そのため、図274では、現在の演出モードが通常モードであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）に当選した場合と、役物開放当たり（選択図柄コマンド「z3」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を実線の矢印で図示している。

### 【3182】

一方、通常モード（通常遊技状態）において正規な遊技態様でない右打ちされた場合、第2特別図柄の可変表示が実行される場合が生じる。そのため、図274では、現在の遊技モードが通常モードであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z4」、「z5」）に当選した場合と、10R対応役物開放当たり（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

10

### 【3183】

また、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）は、いずれも右打ちが正規な遊技態様であるため、これらの演出モード（遊技状態）では、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち、第2特別図柄の可変表示が主として実行される。そのため、図274および図275では、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）のうちいずれかであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z4」、「z5」）に当選した場合と、10R対応役物開放当たり（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を実線の矢印で図示している。

20

### 【3184】

一方、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）のうちいずれかの演出モード（遊技状態）において正規な遊技態様でない左打ちされた場合、第1特別図柄の可変表示が実行される場合が生じる。そのため、図274および図275では、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）、チャンスモード（A3時短遊技状態）および至福タイムモード（B時短遊技状態）のうちいずれかであるとき、大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）に当選した場合と、10R対応役物開放当たり（選択図柄コマンド「z2」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

30

### 【3185】

#### [7-7-1.現在の演出モードが通常モードの場合の遊技の流れ]

現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、遊技者が正規な態様である左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域2106を流下する。左側領域2106を流下する遊技球は、第1始動口2120に入賞可能であり、第1始動口2120に入賞すると、第1特別図柄の始動情報が保留され、第1特別図柄の始動条件が成立すると、メインCPU2201は、第1特別図柄ゲームを実行する。この第1特別図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、第1特別図柄の当り判定処理（図268のS2023を参照）を実行する。

40

### 【3186】

第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合、特別図柄の当り判定テーブル（図262参照）に示されるように、例えば、大当たり確率は概ね100.05分の1であり、役物開放当たり確率は65536分の1である。このように、通常モード（通常遊技状態）では、役物開放当たり（当選）する確率は極めて低いため、遊技者は、大当たり（当選）することを期待して遊技を実行する。

### 【3187】

（第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合）

第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当たり（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）

50

である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行し、第1特別図柄の可変表示を開始する。そして、大当り(3R大当り)を示す表示態様が第1特別図柄表示部2163に導出されると、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。

【3188】

一方、サブCPU2301は、3R大当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部2163に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常モードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3189】

なお、当選した大当りが選択図柄コマンド「z0」の大当りである場合、第2大当りモード(3R大当り遊技状態)が終了すると、特別モード(A2時短遊技状態)に移行する。特別モード(A2時短遊技状態)は、時短回数が最大26回のA時短遊技状態である。

【3190】

一方、当選した大当りが選択図柄コマンド「z1」の大当りである場合、第2大当りモード(3R大当り遊技状態)が終了すると、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行する。チャンスモード(A3時短遊技状態)は、時短回数が最大4回のA時短遊技状態である。

【3191】

(第1特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当りである場合)

極めて確率は低いものの、第1特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行せず、第1特別図柄の可変表示を開始する。

【3192】

通常モード(通常遊技状態)において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)である場合、サブCPU2301は、遊技者に大きな期待感を与えるプレミア演出を実行することが好ましい。

【3193】

通常モード(通常遊技状態)において、第1特別図柄の可変表示が実行され、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)を示す表示態様が第1特別図柄表示部2163に導出されると、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)を示す表示態様が第1特別図柄表示部2163に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【3194】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行し、10R大当り遊技状態に制御する(すなわち大入賞口開放制御処理(図94のS2019を参照)を実行する)。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常モードを終了して第1大当りモードに制御する。

【3195】

なお、第1大当りモード(10R大当り遊技状態)が終了すると、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行する。超特別モード(A1時短遊技状態)は、時短回数が最大296回のA時短遊技状態である。

【3196】

一方、第1特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」)であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードを継続する。

【3197】

10

20

30

40

50

(天井カウンタが天井値に到達した場合)

現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)である場合、天井カウンタが天井値に到達すると、メインCPU 2201は、B時短遊技状態に制御する。一方、サブCPU 2301は、天井カウンタが天井値に到達すると、天井に到達したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常演出モードを終了して至福タイムモードに制御する。至福タイムモード(B時短遊技状態)は、時短回数が例えば296回にセットされる演出モード(遊技状態)であって、天井カウンタが天井値に到達したことを条件に、特別図柄の可変表示を最大で例えば296回実行することが可能である。

【3198】

10

(その他)

現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、遊技者が正規な態様ではない右打ちで遊技を行ったり、右打ちしていないにもかかわらず意図せずに右側領域2107を遊技球が流下してしまった際に、たまたま普通電動役物2146(図87参照)が作動し、第2始動口2140に遊技球が入賞して第2特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当り(選択図柄コマンド「z4」)である場合には、10R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行するようにしている。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)である場合には、3R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしている。すなわち、3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)に当選した場合よりも、10R大当り(選択図柄コマンド「z4」)に当選した場合の方が、大当り遊技状態の終了後、遊技者に有利な演出モードに移行する。

20

【3199】

ただし、これに限られず、現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当り(選択図柄コマンド「z4」)および3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)のいずれであっても、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしてもよい。

30

【3200】

また、現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、仮に第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)且つV入賞した場合には、10R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしている。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)且つV入賞した場合には、3R大当り遊技状態の終了後、図274において破線の矢印で示すように、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしている。すなわち、3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)に当選且つV入賞した場合よりも、10R対応(選択図柄コマンド「z6」)に当選し且つV入賞した場合の方が、大当り遊技状態の終了後、遊技者に有利な演出モードに移行する。

40

【3201】

ただし、これに限られず、現在の演出モードが通常モード(通常遊技状態)において、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)および3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)のいずれであっても、超特別モード(A1時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、特別モード(A2時短遊技状態)に移行するようにしてもよいし、チャンスモード(A3時短遊技状態)に移行するようにしてもよい。

【3202】

[7-7-2.現在の演出モードが超特別モードの場合の遊技の流れ]

50

現在の演出モードが超特別モード（A 1 時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域 2 1 0 7 を流下する。右側領域 2 1 0 7 を流下する遊技球は、通過ゲート 2 1 2 6 を通過可能であり、通過ゲート 2 1 2 6 を遊技球が通過すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理を実行する。超特別モード（A 1 時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね 1 . 1 分の 1 の確率で普通図柄当りに当選する。また、超特別モード（A 1 時短遊技状態）のみならず、特別モード（A 2 時短遊技状態）およびチャンスモード（A 3 時短遊技状態）も含めて、A 時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の可変表示時間が短い。そのため、A 時短遊技状態では、普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出される頻度は、通常遊技状態と比べて大きい。

10

#### 【3 2 0 3】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出されると、普通電動役物 2 1 4 6（図 8 7 参照）が作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、第 2 始動口 2 1 4 0（図 8 7 参照）に遊技球を入賞させることが可能となる。

#### 【3 2 0 4】

第 2 始動口 2 1 4 0（図 8 7 参照）に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の始動情報が保留され、第 2 特別図柄の始動条件が成立すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄ゲームを実行する。

#### 【3 2 0 5】

この第 2 特別図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理（図 2 6 8 の S 2 0 2 3 を参照）を実行する。

20

#### 【3 2 0 6】

第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、特別図柄の当り判定テーブル（図 2 6 2 参照）に示されるように、例えば、大当り確率は概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 であり、役物開放当り確率は 3 4 . 5 分の 1 である。

#### 【3 2 0 7】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「z 4」）である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、1 0 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当り遊技状態に制御する。

30

#### 【3 2 0 8】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、1 0 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第 1 大当りモードに制御する。

#### 【3 2 0 9】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z 4」の 1 0 R 大当りである場合、第 1 大当りモード（1 0 R 大当り遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、再び、時短回数が最大 2 9 6 回の超特別モード（A 1 時短遊技状態）に制御する。

40

#### 【3 2 1 0】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 大当り（選択図柄コマンド「z 5」）である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理（S 2 0 9 5 A）を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、3 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、3 R 大当り遊技状態に制御する。

#### 【3 2 1 1】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、3 R 大当りを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6

50

4に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3212】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z5」の3R大当りである場合、第2大当りモード(3R大当り遊技状態)が終了すると、メインCPU2201は、時短回数が最大26回の特別モード(A2時短遊技状態)に制御する。

【3213】

本実施例では、特別図柄当り判定テーブル(図263参照)から把握できるように、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンド「z4」の大当りの選択率と選択図柄コマンド「z5」の大当りの選択率との比率は例えば4対6であり、選択図柄コマンド「z5」の大当りが選択される確率(期待値)は、選択図柄コマンド「z4」の大当りが選択される確率(期待値)よりも高い。

10

【3214】

(第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当りである場合)

第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

【3215】

第2特別図柄の可変表示が実行され、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、A1時短遊技状態を継続した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

20

【3216】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201によりA1時短遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル(図264参照)のA時短遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「10」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA1時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を296回、3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)の導出回数を1回に決定する。その後、メインCPU2201は、10R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第1大当りモードに制御する。

30

【3217】

なお、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)に当選し且つV入賞したことに基づく第1大当りモード(10R大当り遊技状態)が終了すると、再び、時短回数が最大296回の超特別モード(A1時短遊技状態)に移行する。

40

【3218】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、超特別モードを継続する。

【3219】

(第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当りである場合)

第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

50

## 【 3 2 2 0 】

第2特別図柄の可変表示が実行され、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、A1時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

## 【 3 2 2 1 】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第2大当りモードに制御する。

## 【 3 2 2 2 】

なお、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に移行する。

## 【 3 2 2 3 】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201はA1時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御し、サブCPU2301は超特別モードを終了して通常モードに制御する。

## 【 3 2 2 4 】

本実施例では、特別図柄当り判定テーブル（図263参照）から把握できるように、第2特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合、選択図柄コマンド「z6」の10R対応役物開放当りの選択率と選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りの選択率との比率は例えば54対46であり、選択図柄コマンド「z6」の10R対応役物開放当りが選択される確率（期待値）は、選択図柄コマンド「z7」の3R対応役物開放当りが選択される確率（期待値）よりもわずかに高い。

## 【 3 2 2 5 】

また、特別図柄当り判定テーブル（図262参照）から把握できるように、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、大当り確率（例えば、100.5分の1）と役物開放当り確率（例えば、34.5分の1）との比率は例えば概ね1対3であり、役物開放当りに当選する確率（期待値）は、大当りに当選する確率（期待値）よりも高い。

## 【 3 2 2 6 】

（時短回数の特別図柄が実行された場合）

現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、296回）に到達した場合、メインCPU2201は、A1時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、超特別モードを終了し、通常モードに制御する。なお、この場合、サブCPU2301は、特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達したときに超特別モードを終了して通常モードに制御することに限られない。例えば、特別図柄の可変

10

20

30

40

50



表示回数が時短回数に到達した時点で第2特別図柄の始動情報について残っている保留（すなわち残保留）があれば、この残保留分についての第2特別図柄の可変表示が実行された後、超特別モードを終了して通常モードに制御するようにしてもよい。

### 【3227】

（その他）

現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域2106を遊技球が流下してしまった場合等に、第1特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）であったとしても、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（A3時短遊技状態）には移行せず、図274において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（A2時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）である場合、チャンスモード（A3時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

### 【3228】

さらに、現在の演出モードが超特別モード（A1時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）且つV入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（A1時短遊技状態）に制御されることは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

### 【3229】

なお、超特別モード（A1時短遊技状態）は時短回数が例えば296回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第2特別図柄ゲームを最大で例えば300回実行することが可能である。よって、超特別モード（A1時短遊技状態）では、第2特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率（例えば、34.5分の1）に鑑みると、超特別モード（A1時短遊技状態）が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する可能性が高い。

### 【3230】

また、超特別モード（A1時短遊技状態）では、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第1始動口2120に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、大当り遊技状態に制御された場合、超特別モードがループする（大当り遊技状態の終了後に再びA1時短遊技状態に制御される）確率は概ね50%である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード（A2時短遊技状態）に制御される確率も概ね50%である。一方、大当り遊技状態の終了後に遊技者が正規な遊技態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第1始動口2120に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、チャンスモード（A3時短遊技状態）に制御されることがない。

### 【3231】

このように、超特別モード（A1時短遊技状態）は、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）およびチャンスモード（A3時短遊技状態）のうち、遊技者にとっての有利度合いが最も高い演出モード（遊技状態）であるといえる。

### 【3232】

[7-7-3. 現在の演出モードが特別モードの場合の遊技の流れ]

現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、通過ゲート2126を通過可能であり、通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、普通図柄の当り判定処理を実行する。特別モード（A2時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね1.1分の1の確率で普通図柄当りに当選する。

## 【 3 2 3 3 】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部 2 1 6 1 に導出され、第 2 始動口 2 1 4 0 ( 図 8 7 参照 ) に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の始動条件が成立すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄ゲームを実行する。

## 【 3 2 3 4 】

この第 2 特別図柄ゲームにおいて、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の当り判定処理 ( 図 2 6 8 の S 2 0 2 3 を参照 ) を実行する。

## 【 3 2 3 5 】

第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード ( A 1 時短遊技状態 ) と同様に、例えば、大当たり確率は概ね 1 0 0 . 0 5 分の 1 であり、役物開放当たり確率は 3 4 . 5 分の 1 である。

## 【 3 2 3 6 】

( 第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合 )

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 大当たり ( 選択図柄コマンド「 z 4 」 ) である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり種類決定処理 ( S 2 0 9 5 A ) を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、1 0 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、1 0 R 大当たり遊技状態に制御する。

## 【 3 2 3 7 】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、1 0 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当たりに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第 1 大当たりモードに制御する。

## 【 3 2 3 8 】

当選した大当たりが選択図柄コマンド「 z 4 」の 1 0 R 大当たりである場合、第 1 大当たりモード ( 1 0 R 大当たり遊技状態 ) が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 9 6 回の超特別モード ( A 1 時短遊技状態 ) に制御する。

## 【 3 2 3 9 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 大当たり ( 選択図柄コマンド「 z 5 」 ) である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり種類決定処理 ( S 2 0 9 5 A ) を実行し、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。そして、3 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、3 R 大当たり遊技状態に制御する。

## 【 3 2 4 0 】

一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、3 R 大当たりを示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、大当たりに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第 2 大当たりモードに制御する。

## 【 3 2 4 1 】

当選した大当たりが選択図柄コマンド「 z 5 」の 3 R 大当たりである場合、第 2 大当たりモード ( 3 R 大当たり遊技状態 ) が終了すると、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短回数が最大 2 6 回の特別モード ( A 2 時短遊技状態 ) に制御する。

## 【 3 2 4 2 】

( 第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当りである場合 )

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 1 0 R 対応役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 6 」 ) である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり種類決定処理 ( S 2 0 9 5 A ) を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

## 【 3 2 4 3 】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、1 0 R 対応役物開放当り ( 選択図柄コマンド「 z 6 」 ) を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 2 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2 3 0 1 は、

10

20

30

40

50

10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【3244】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「10」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」、「z 7」）の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、10 R 大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第1大当りモードに制御する。

10

【3245】

なお、10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）に当選し且つV入賞したことに基づく第1大当りモード（10 R 大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU2201は、再び、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に制御する。

20

【3246】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードに制御する。

【3247】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が3 R 対応役物開放当りである場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

【3248】

30

第2特別図柄の可変表示が実行され、3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【3249】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」、「z 7」）の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、3 R 大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第2大当りモードに制御する。

40

【3250】

50

なお、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に移行する。

【3251】

このように、現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）である場合、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り、役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」、「z7」）に当選したとしても大当り遊技状態の終了後に超特別モード（A1時短遊技状態）に制御されず、大当り（選択図柄コマンド「z4」）に当選した場合に限り大当り遊技状態の終了後に超特別モードに制御可能となっている。なお、遊技者が正規な態様でない左打ちで遊技を実行した場合は、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）に当選し且つV入賞すれば第1大当りモード（10R大当り遊技状態）の終了後に超特別モードに制御されるものの、第1特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）の当選確率は例えば65536分の1と極めて低い。

10

【3252】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードに制御する。

【3253】

（時短回数の特別図柄が実行された場合）

現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、26回）に到達した場合、メインCPU2201は、A2時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、特別モードを終了し、通常モードに制御する。

20

【3254】

（その他）

現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せず左側領域2106を遊技球が流下してしまった場合等に、第1特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）であったとしても、現在の演出モードが超特別モードの場合と同様、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（A3時短遊技状態）には移行せず、図274において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（A2時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）である場合、チャンスモード（A3時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

30

【3255】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」）であった場合、現在の演出モードが超特別モードの場合には大当り遊技状態の終了後に特別モード（A2時短遊技状態）に移行し、現在の演出モード超特別モードの場合には大当り遊技状態の終了後にチャンスモード（A3時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

40

【3256】

さらに、現在の演出モードが特別モード（A2時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）且つV入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（A1時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

【3257】

なお、特別モード（A2時短遊技状態）は時短回数が例えば26回にセットされる演出

50

モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第2特別図柄ゲームを最大で例えば30回実行することが可能である。よって、特別モード（A2時短遊技状態）では、第2特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率（例えば、34.5分の1）に鑑みると、特別モード（A2時短遊技状態）が終了するまでに大当たりまたは役物開放当りに当選する可能性がある。

【3258】

また、特別モード（A2時短遊技状態）では、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第1始動口2120に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、大当たり遊技状態に制御された場合、大当たり遊技状態の終了後に超特別モード（A1時短遊技状態）に制御される確率は概ね10%である。また、大当たり遊技状態の終了後に特別モード（A2時短遊技状態）に制御される確率は概ね56%である。また、大当たり遊技状態の終了後にチャンスモード（A3時短遊技状態）に制御される確率は概ね34%である。

10

【3259】

このように、特別モード（A2時短遊技状態）は、超特別モード（A1時短遊技状態）ほどではないものの、遊技者にとっての有利度合いが相対的に（チャンスモード（A3時短遊技状態）よりも）高い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【3260】

[7-7-4.現在の演出モードがチャンスモードの場合の遊技の流れ]

本実施例では、現在の演出モードがチャンスモードの場合、現在の演出モードが特別モードである場合と比べて時短回数が異なるだけであり、その他の遊技の流れは特別モードと同様であるが、一応、現在の演出モードがチャンスモードにおける遊技の流れを、以下に説明する。

20

【3261】

現在の演出モードがチャンスモード（A3時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域2107を流下する。右側領域2107を流下する遊技球は、通過ゲート2126を通過可能であり、通過ゲート2126を遊技球が通過すると、メインCPU2201は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、普通図柄の当り判定処理を実行する。チャンスモード（A3時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね1.1分の1の確率で普通図柄当りに当選する。

30

【3262】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出され、第2始動口2140（図87参照）に遊技球が入賞して第2特別図柄の始動条件が成立すると、メインCPU2201は、第2特別図柄ゲームを実行する。

【3263】

この第2特別図柄ゲームにおいて、メインCPU2201は、第2特別図柄の当り判定処理（図268のS2023を参照）を実行する。

【3264】

第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（A1時短遊技状態）や特別モード（A2時短遊技状態）と同様に、例えば、大当たり確率は概ね100.05分の1であり、役物開放当り確率は34.5分の1である。

40

【3265】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりである場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当たり（選択図柄コマンド「z4」）である場合、メインCPU2201は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行し、第2特別図柄の可変表示を開始する。そして、10R大当たりを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、10R大当たり遊技状態に制御する。

【3266】

50

一方、サブCPU2301は、10R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第1大当りモードに制御する。

【3267】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z4」の10R大当りである場合、第1大当りモード(10R大当り遊技状態)が終了すると、メインCPU2201は、時短回数が最大296回の超特別モード(A1時短遊技状態)に制御する。

【3268】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R大当り(選択図柄コマンド「z5」)である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行し、第2特別図柄の可変表示を開始する。そして、3R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。

10

【3269】

一方、サブCPU2301は、3R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3270】

20

当選した大当りが選択図柄コマンド「z5」の3R大当りである場合、第2大当りモード(3R大当り遊技状態)が終了すると、メインCPU2201は、時短回数が最大26回の特別モード(A2時短遊技状態)に制御する。

【3271】

(第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当りである場合)

第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

【3272】

第2特別図柄の可変表示が実行され、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、10R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z6」)を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

30

【3273】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理(S2095A)を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル(図264参照)の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「10」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」)の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、10R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第1大当りモードに制御する。

40

【3274】

50

なお、10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）に当選し且つV入賞したことに基づく第1大当りモード（10R大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU2201は、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に制御する。

【3275】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z6」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードに制御する。

【3276】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当りである場合）

第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）である場合、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行せず、第2特別図柄の可変表示を開始する。

【3277】

第2特別図柄の可変表示が実行され、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU2201は、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）を示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【3278】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU2201は、大当り種類決定テーブル（図264参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU2201は、3R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3279】

なお、3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に移行する。

【3280】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z7」）であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU2201は、通常モードに制御する。

【3281】

（時短回数の特別図柄が実行された場合）

現在の演出モードがチャンスモード（A3時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、4回）に到達した場合、メインCPU2201は、A3時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU2301は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、チャンスモードを終了し、通常モードに制御する。

【3282】

（その他）

10

20

30

40

50

現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域２１０６を遊技球が流下してしまった場合等に、第１特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「Ｚ０」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）には移行せず、図２７５において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「Ｚ１」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、図２７５において破線の矢印で示すように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「Ｚ０」および「Ｚ１」のいずれの大当りであっても、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、またはチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。さらには、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「Ｚ０」または／および「Ｚ１」の大当りである場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。

10

#### 【３２８３】

さらに、現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「Ｚ２」）且つＶ入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

20

#### 【３２８４】

なお、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）は時短回数が例えば４回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第２特別図柄ゲームを最高８回しか実行することができない。また、上述したように第２特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率は例えば３４．５分の１である。チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する確率は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）および特別モード（Ａ２時短遊技状態）のいずれよりも低い。

#### 【３２８５】

ただし、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）では、一旦大当り遊技状態に制御されると、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り、特別モード（Ａ２時短遊技状態）において大当り遊技状態に制御された場合と同様に、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御される確率は概ね１０％である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される確率は概ね５６％である。また、大当り遊技状態の終了後にチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に制御される確率は概ね３４％である。

30

#### 【３２８６】

このように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）は、一旦大当り遊技状態に制御されると、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）または特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される可能性はあるものの、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）中に大当り遊技状態に制御される確率（期待値）は相対的に低い。よって、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）およびチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）のうち、遊技者にとっての有利度合いが最も低い演出モード（遊技状態）であるといえる。

40

#### 【３２８７】

[ ７－７－５．現在の演出モードが至福タイムモードの場合の遊技の流れ ]

現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、通過ゲート２１２６を通過可能であり、通過ゲート２１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄ゲームを実

50



行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインCPU 2201は、普通図柄の当り判定処理を実行する。至福タイムモード（B時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね1.1分の1の確率で普通図柄当りに当選する。また、B時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の可変表示時間が短い。そのため、B時短遊技状態では、普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出される頻度は、通常遊技状態と比べて大きい。

【3288】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部2161に導出され、第2始動口2140（図87参照）に遊技球が入賞して第2特別図柄の始動条件が成立すると、メインCPU 2201は、第2特別図柄ゲームを実行する。

10

【3289】

この第2特別図柄ゲームにおいて、メインCPU 2201は、第2特別図柄の当り判定処理（図268のS2023を参照）を実行する。

【3290】

第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（A1時短遊技状態）、特別モード（A2時短遊技状態）およびチャンスモード（A3時短遊技状態）と同様に、例えば、大当り確率は概ね100.05分の1であり、役物開放当り確率は34.5分の1である。

【3291】

（第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）

20

第2特別図柄の当り判定処理の結果が10R大当り（選択図柄コマンド「z4」）である場合、メインCPU 2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行し、第2特別図柄の可変表示を開始する。そして、10R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU 2201は、10R大当り遊技状態に制御する。

【3292】

一方、サブCPU 2301は、10R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第1大当りモードに制御する。

30

【3293】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z4」の10R大当りである場合、第1大当りモード（10R大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU 2201は、時短回数が最大26回の特別モード（A2時短遊技状態）に制御する。このように、至福タイムモード（B時短遊技状態）では、選択図柄コマンド「z4」の10R大当りに当選したとしても、A時短遊技状態と異なり、超特別モード（A1時短遊技状態）には制御されない。

【3294】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R大当り（選択図柄コマンド「z5」）である場合、メインCPU 2201は、大当り種類決定処理（S2095A）を実行し、第2特別図柄の可変表示を開始する。そして、3R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、メインCPU 2201は、3R大当り遊技状態に制御する。

40

【3295】

一方、サブCPU 2301は、3R大当りを示す表示態様が第2特別図柄表示部2164に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第2大当りモードに制御する。

【3296】

当選した大当りが選択図柄コマンド「z5」の3R大当りである場合、第2大当りモード（3R大当り遊技状態）が終了すると、メインCPU 2201は、時短回数が最大29

50

6 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。ただし、これに限られず、当選した大当たりが選択図柄コマンド「z 5」の 3 R 大当たりである場合、第 2 大当たりモード（3 R 大当たり遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2201 は、時短回数が最大 4 回のチャンスモード（A 3 時短遊技状態）に制御するようにしてもよい。

【3297】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 10 R 対応役物開放当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）である場合、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

【3298】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、メイン CPU 2201 は、B 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2301 は、10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【3299】

そして、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行する。この場合、遊技状態は、メイン CPU 2201 により通常遊技状態に制御されているため、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定テーブル（図 264 参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当たり種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「10」に決定するとともに、大当たり遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを A 2 時短フラグに決定する。さらに、A 時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を 26 回、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2」、「z 6」、「z 7」）の導出回数をそれぞれ 1 回に決定する。その後、メイン CPU 2201 は、10 R 大当たり遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2301 は、役物開放当り遊技状態において V 入賞すると、大当たり遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第 1 大当たりモードに制御する。

【3300】

なお、10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）に当選し且つ V 入賞したことに基づく第 1 大当たりモード（10 R 大当たり遊技状態）が終了すると、メイン CPU 2201 は、時短回数が最大 26 回の特別モード（A 2 時短遊技状態）に制御する。

【3301】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 10 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 6」）であるにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2201 は、通常モードに制御する。

【3302】

（第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 対応役物開放当りである場合）

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が 3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）である場合、メイン CPU 2201 は、大当たり種類決定処理（S2095A）を実行せず、第 2 特別図柄の可変表示を開始する。

【3303】

第 2 特別図柄の可変表示が実行され、3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、メイン CPU 2201 は、B 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、V 入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブ CPU 2301 は、3 R 対応役物開放当り（選択図柄コマンド「z 7」）を示す表示態様が第 2 特別図柄表示部 2164 に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに

10

20

30

40

50

、右打ちを指示する演出画像を表示する。

#### 【 3 3 0 4 】

そして、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、メインCPU 2201は、大当り種類決定処理(S 2095A)を実行する。この場合、遊技状態は、メインCPU 2201により通常遊技状態に制御されているため、メインCPU 2201は、大当り種類決定テーブル(図264参照)の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「3」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグをA2時短フラグに決定する。さらに、A時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を26回、役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」)の導出回数をそれぞれ1回に決定する。その後、メインCPU 2201は、3R大当り遊技状態に制御する。一方、サブCPU 2301は、役物開放当り遊技状態においてV入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第2大当りモードに制御する。

10

#### 【 3 3 0 5 】

なお、3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)に当選し且つV入賞したことに基づく第2大当りモード(3R大当り遊技状態)が終了すると、時短回数が最大26回の特別モード(A2時短遊技状態)に移行する。

#### 【 3 3 0 6 】

このように、本実施例では、現在の演出モードが至福タイムモード(B時短遊技状態)である場合、現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)である場合と比べて、大当り遊技状態終了後に移行する演出モードが異なりうる。とくに、現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)である場合、選択図柄コマンド「z4」の大当りに当選すると、大当り遊技状態の終了後は超特別モードに移行する。これに対し、現在の演出モードが至福タイムモード(B時短遊技状態)である場合、いずれの大当り(選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」)にしたとしても、さらにはいずれの役物開放当り(選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」)に当選し且つV入賞したとしても、大当り遊技状態の終了後に超特別モード(A1時短遊技状態)に制御されないようになっている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが至福タイムモード(B時短遊技状態)である場合、大当り遊技状態終了後に移行する演出モードの振り分けを、現在の演出モードが特別モード(A2時短遊技状態)である場合と同様にしてもよい。この場合、現在の演出モードが至福タイムモード(B時短遊技状態)である場合、特定の大当り(例えば、選択図柄コマンド「z4」)に当選した場合には、大当り遊技状態の終了後に超特別モード(A1時短遊技状態)に制御されることとなる。

20

30

#### 【 3 3 0 7 】

一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が3R対応役物開放当り(選択図柄コマンド「z7」)であるにもかかわらずV入賞しなかった場合、メインCPU 2201は、通常モードに制御する。

#### 【 3 3 0 8 】

(特別図柄の可変表示回数が時短回수에到達した場合)

40

現在の演出モードが至福タイムモード(B時短遊技状態)において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数(例えば、296回)に到達した場合、メインCPU 2201は、B時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブCPU 2301は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、至福タイムモードを終了し、通常モードに制御する。

#### 【 3 3 0 9 】

(その他)

現在の演出モードが至福タイムモード(B時短遊技状態)において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域2106を遊技球が流下してしまった場合等に、第1特別図柄の可変表示が実行されてし

50

まう場合がある。この場合、仮に第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（A3時短遊技状態）には移行せず、図275において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（A2時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「z1」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、図275において破線の矢印で示すように、チャンスモード（A3時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが至福タイムモード（B時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「z0」および「z1」のいずれの大当りであっても、特別モード（A2時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、チャンスモード（A3時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。さらには、第1特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「z0」または「z1」の大当りである場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（A1時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。

10

#### 【3310】

さらに、現在の演出モードが至福タイムモード（B時短遊技状態）において、第1特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」）且つV入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（A1時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

#### 【3311】

このように、第7のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（図268のS2023参照）の結果が大当り（選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」）である場合と、特別図柄の当り判定処理（図268のS2023参照）の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「z2」、「z6」、「z7」）である場合とで、異なるタイミングで大当り種類決定処理（図268のS2025、図271のS2095A）が実行される。ただし、これに限られず、メインCPU2201は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じて大当り種類を決定し、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合はV入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定するようにすれば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合とで、同じタイミングで大当り種類決定処理を実行するようにしてもよい。

20

30

#### 【3312】

##### [7-8.変形例]

次に、第7のパチンコ遊技機の変形例として、第1変形例および第2変形例について、以下に説明する。以下、第7のパチンコ遊技機の第1変形例にかかるパチンコ遊技機を、単に「第1変形例にかかるパチンコ遊技機」と称し、第7のパチンコ遊技機の第2変形例にかかるパチンコ遊技機を、単に「第2変形例にかかるパチンコ遊技機」と称する。

#### 【3313】

以下、第1変形例にかかるパチンコ遊技機および第2変形例にかかるパチンコ遊技機を説明するにあたり、第7のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第1変形例にかかるパチンコ遊技機および第2変形例にかかるパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第7のパチンコ遊技機と同様である。

40

#### 【3314】

また、以下の第1変形例にかかるパチンコ遊技機および第2変形例にかかるパチンコ遊技機の説明では、第7のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第7のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第7のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第7のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

#### 【3315】

なお、第1変形例にかかるパチンコ遊技機および第2変形例にかかるパチンコ遊技機は

50

、設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 3 3 1 6 】

[ 7 - 8 - 1 . 第 1 変形例 ]

先ず、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機について説明する。第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機は、第 7 のパチンコ遊技機と同様、1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第 1 特別図柄の始動条件よりも第 2 特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

【 3 3 1 7 】

[ 7 - 8 - 1 - 1 . 基本仕様 ]

次に、図 2 7 6 および図 2 7 7 を参照して、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【 3 3 1 8 】

詳細は後述するが、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、A 時短遊技状態として、A 4 時短遊技状態または A 5 時短遊技状態に制御可能となっている。

【 3 3 1 9 】

また、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機は、時短リミット機能を搭載している。時短リミット機能とは、例えば、大当り遊技状態の終了後の A 時短遊技状態において、通常遊技状態に移行する前に再び大当り遊技状態に制御される回数（すなわち連荘回数）に上限を設けて、あらかじめ定められた規定回数を超過して大当り遊技状態が連荘で制御されないようにする機能である。

【 3 3 2 0 】

この第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態または B 時短遊技状態において大当り遊技状態が発生した場合、例えば「5 回」をリミット数にセットし、A 時短遊技状態において大当り遊技状態が発生した場合、リミット数 1 から 1 を減算する。そして、大当り遊技状態の終了時、減算後のリミット数が 0 より大きければ、大当り遊技状態終了後に A 時短遊技状態に制御可能であり、減算後のリミット数が 0 であれば、大当り遊技状態終了後、A 時短遊技状態に制御することなく通常遊技状態に制御する。また、大当り遊技状態の終了後の A 時短遊技状態において、大当り遊技状態に制御されることなく A 時短遊技状態が終了すると（通常遊技状態に移行すると）、メイン CPU 2 2 0 1 は、リミット数をリセットする。

【 3 3 2 1 】

[ 7 - 8 - 1 - 1 - 1 . 特別図柄判定テーブル ]

図 2 7 6 は、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 3 2 2 】

図 2 7 6 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 1」を選択する。

【 3 3 2 3 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 2」を選択する。

【 3 3 2 4 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1 3

10

20

30

40

50

」を選択する。

【 3 3 2 5 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 4 」を選択する。

【 3 3 2 6 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 1 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 5 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 2 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 6 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 5 」を選択する。

【 3 3 2 7 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン CPU 2 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 6 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 6 」を選択する。

【 3 3 2 8 】

【 7 - 8 - 1 - 1 - 2 . 大当り種類決定テーブル 】

図 2 7 7 は、第 1 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大当り種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに依じて、大当りの種類を決定する際に参照される。

【 3 3 2 9 】

本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、第 7 のパチンコ遊技機と同様である。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「 z 1 0 」、「 z 1 3 」）である場合、特別図柄の当り判定処理の実行時すなわち特別図柄の可変表示の開始時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「 z 1 1 」、「 z 1 4 」、「 z 1 5 」）である場合、特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出された後の V 入賞時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出されたにもかかわらず V 入賞しなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態に制御せず、大当り種類も決定しない。

【 3 3 3 0 】

大当り種類決定テーブル（図 2 7 7 参照）を参照して決定される大当り種類は、例えば、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後の遊技状態（すなわち、大当り遊技状態終了時にセットされる A 時短フラグの種類）である。本実施例において、A 時短フラグの種類は、A 4 時短フラグおよび A 5 時短フラグの 2 種類であるが、これらについては後述する。

【 3 3 3 1 】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（例えば、選択図柄コマンド「 z 1 0 」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド数を「 3 」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされる A 時短フラグを A 4 時短フラグに決定する。

【 3 3 3 2 】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマ

10

20

30

40

50

ンド「z14」)であって、V入賞時における遊技状態がA時短遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA5時短フラグに決定する。

【3333】

さらに、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(例えば、選択図柄コマンド「z15」)であって、V入賞時における遊技状態がA時短遊技状態である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を「10」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグをA5時短フラグに決定する。

【3334】

[7-8-1-1-3. A時短終了条件決定テーブル]

10

図278は、第1変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されているA時短終了条件決定テーブルの一例である。A時短終了条件決定テーブルは、大当り種類決定テーブル(図277参照)を参照して大当り種類が決定された後、大当り種類(すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類)に応じて、A時短終了条件を決定する際に参照される。

【3335】

図278に示されるように、本実施例では、A時短終了条件として、時短回数と、役物開放当り導出回数とが決定される。A時短終了条件として決定された時短回数と役物開放当り導出回数とのうち、いずれか一方の条件が満たされると、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、役物開放当り導出回数は、役物開放当りの種類(選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」)のそれぞれについて決定されるが、選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」の全部がA時短終了条件として決定された場合、選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」のうちいずれか一つの役物開放当りが導出された時点で、メインCPU2201は、A時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。なお、メインCPU2201は、条件装置が作動した場合にもA時短遊技状態を終了する。

20

【3336】

本実施例において、A時短終了条件として決定される時短回数は、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグの種類に応じて異なっている。なお、本実施例において、A時短遊技条件として決定される時短回数は、特別図柄の可変表示回数(第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和)が相当する。ただし、これに限られず、特別図柄の可変表示回数をA時短終了条件として決定することに加えてまたは代えて、第1特別図柄の可変表示回数および第2特別図柄の可変表示回数のそれぞれをA時短終了条件として決定し、いずれかの条件を満たした場合にA時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

30

【3337】

また、A時短終了条件として決定される役物開放当り導出回数は、特別図柄表示部(第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164)に、役物開放当り(選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z16」)の確定表示回数が相当する。

【3338】

40

本実施例において、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA4時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、A時短終了条件として、時短回数を例えば99回に決定する一方、役物開放当り(選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」)の導出回数については決定しない。すなわちこの場合、役物開放当り導出回数はA時短終了条件に含まれない。大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA4時短フラグに決定された場合、メインCPU2201は、大当り遊技状態の終了時にA4時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば99回実行することが可能なA4時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A4時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示を最大で103回

50

まで実行できることとなる。そして、A 4 時短遊技状態において特別図柄の可変表示が 9 9 回実行されると、メインCPU 2201 は、A 4 時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

#### 【3339】

また、大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA5時短フラグに決定された場合、メインCPU 2201 は、A時短終了条件として、時短回数を例えば99回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」）の導出回数を例えば1回に決定する。大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグがA5時短フラグに決定された場合、メインCPU 2201 は、大当り遊技状態の終了時にA5時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば99回実行することが可能なA5時短遊技状態に制御する。第2特別図柄の始動情報を最大で4個まで保留できることに鑑みると、A5時短フラグがオンにセットされた場合、メインCPU 2201 は、第2特別図柄の可変表示を最大で103回まで実行できることとなる。そして、A5時短遊技状態において特別図柄の可変表示が99回実行されると、メインCPU 2201 は、A5時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。ただし、A5時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が99回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164）に確定表示された場合、メインCPU 2201 は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりV入賞口2155への遊技球の通過が可能となる前に）に、A5時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

#### 【3340】

なお、時短性能は、A4時短遊技状態とA5時短遊技状態とで同じであってもよいし、A4時短遊技状態とA5時短遊技状態とで互いに異ならせてもよい。なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第2始動口2140（図87参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物2146（図87参照）の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

#### 【3341】

##### [7-8-1-2.時短リミット機能]

次に、時短リミット機能の作動態様にかかわる処理について、図279を参照して説明する。図279は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じてメインCPU 2201 により制御される遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（A）時短リミット機能が作動する場合の例を示すタイムチャート、（B）リミット数がリセットされる場合の例を示すタイムチャート、（C）リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例を示すタイムチャートである。

#### 【3342】

なお、図279では、便宜上、遊技状態として、通常遊技状態、A4時短遊技状態、A5時短遊技状態および大当り遊技状態のみを図示しているが、メインCPU 2201 によって制御される遊技状態はこれらの遊技状態に限定されるものではない。

#### 【3343】

また、図279において、便宜上、大当り（選択図柄コマンド「z10」）の当選を単に「z10」と図示し、大当り（選択図柄コマンド「z13」）の当選を単に「z13」と図示し、役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）の当選且つV入賞を単に「z14」と図示し、役物開放当り（選択図柄コマンド「z15」）の当選且つV入賞を単に「z15」と図示している。

#### 【3344】

また、図279（B）において、便宜上、役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）の確定表示を「z14導出」と図示し、V入賞口2155への遊技球の通過を単に「V入賞」と図示している。

10

20

30

40

50



## 【 3 3 4 5 】

また、時短リミット機能の作動を単に「リミット作動」と図示し、リミット数のリセットを「リミットリセット」と図示している。

## 【 3 3 4 6 】

また、1回目の大当たり遊技状態を単に「1回目」と図示し、大当たり遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した2回目の大当たり遊技状態を単に「2回目」と図示し、大当たり遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した3回目の大当たり遊技状態を単に「3回目」と図示し、大当たり遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した4回目の大当たり遊技状態を単に「4回目」と図示し、大当たり遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した5回目の大当たり遊技状態を単に「5回目」と図示して

10

## 【 3 3 4 7 】

(時短リミット機能が作動する場合の例)

図279(A)に示されるように、通常遊技状態において例えば大当たり(選択図柄コマンド「z10」)が第1特別図柄表示部2163に導出されると、メインCPU2201は、1回目の大当たり遊技状態に制御する。通常遊技状態において大当たり(選択図柄コマンド「z10」)が第1特別図柄表示部2163に導出された場合、上述したように、メインCPU2201は、ラウンド数を例えば「3」に決定し、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば99回に決定する(役物開放当りの導出回数は決定しない)。よって、1回目の大当たり遊技状態の終了後、メインCPU2201は、A4時短遊技状態に制御する。

20

## 【 3 3 4 8 】

1回目の大当たり遊技状態が終了した後のA4時短遊技状態において例えば役物開放当り(選択図柄コマンド「z14」)が導出され且つV入賞すると、メインCPU2201は、V入賞したときの遊技状態に応じて大当たり種類を決定し、2回目の大当たり遊技状態に制御する。A4時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はA4時短遊技状態に維持されたままであるため、大当たり種類決定テーブル(図277参照)に示されるように、メインCPU2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば99回に決定する(役物開放当りの導出回数は決定しない)。そして、2回目の大当たり遊技状態が終了すると、メインCPU2201は、A4時短フラグをセットし、A4時短遊技状態に制御する。

30

## 【 3 3 4 9 】

2回目の大当たり遊技状態が終了した後のA4時短遊技状態において例えば大当たり(選択図柄コマンド「z13」)が導出されると、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じて大当たり種類を決定し、3回目の大当たり遊技状態に制御する。この場合、大当たり種類決定テーブル(図277参照)に示されるように、メインCPU2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了条件として時短回数を例えば99回に決定する(役物開放当りの導出回数は決定しない)。そして、3回目の大当たり遊技状態が終了すると、メインCPU2201は、A4時短フラグをセットし、A4時短遊技状態に制御する。

40

## 【 3 3 5 0 】

3回目の大当たり遊技状態が終了した後のA4時短遊技状態において例えば役物開放当り(選択図柄コマンド「z14」)が導出され且つV入賞すると、メインCPU2201は、V入賞したときの遊技状態に応じて大当たり種類を決定し、4回目の大当たり遊技状態に制御する。A4時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はA4時短遊技状態に維持されたままであるため、大当たり種類決定テーブル(図277参照)に示されるように、メインCPU2201は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当たり遊技状態終了後にセットされるA時短フラグを例えばA4時短フラグに決定し、A時短終了

50

条件として時短回数を例えば 99 回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、4 回目の大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 2201 は、A4 時短フラグをセットし、A4 時短遊技状態に制御する。

#### 【3351】

4 回目の大当り遊技状態が終了した後の A4 時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出され且つ V 入賞すると、メイン CPU 2201 は、V 入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、5 回目の大当り遊技状態に制御する。A4 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態は A4 時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図 277 参照）に示されるように、メイン CPU 2201 は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A4 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 99 回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。ただし、この場合、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態に移行する前に大当り遊技状態が連続して 5 回発生したため、メイン CPU 2201 は、時短リミットを作動させる。時短リミットが作動すると、大当り遊技状態終了後に例えば A4 時短フラグをセットする旨が決定されていたとしても、メイン CPU 2201 は、A4 時短遊技状態に制御せず、通常遊技状態に制御する。

10

#### 【3352】

このようにして、あらかじめ定められた規定回数（例えば 5 回）を超えて大当り遊技状態が連荘で制御されないようにしている。

20

#### 【3353】

（リミット数がリセットされる場合の例）

図 279（B）に示されるように、2 回目の大当り遊技状態が終了するまでは、図 279（A）と同様であるため、説明を省略する。

#### 【3354】

2 回目の大当り遊技状態が終了した後の A4 時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z15」）が導出されると、メイン CPU 2201 は、V 入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、3 回目の大当り遊技状態に制御する。A4 時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態は A4 時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図 277 参照）に示されるように、メイン CPU 2201 は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A5 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として、時短回数を例えば 99 回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」、「z15」）それぞれの導出回数を 1 回に決定する。そして、3 回目の大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 2201 は、A5 時短フラグをセットし、A5 時短遊技状態に制御する。

30

#### 【3355】

3 回目の大当り遊技状態が終了した後の A5 時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出されると、メイン CPU 2201 は、ただちに A5 時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御し、これに基づいてリミット数をリセットする。すなわち、大当り遊技状態の連荘回数が 3 連荘まで継続していたが、リミット数がリセットされることにより、大当り遊技状態の連荘回数が 0 回にリセットされる。そしてその後、V 入賞すると、メイン CPU 2201 は、V 入賞したときの遊技状態（ここでは通常遊技状態）に応じて大当り種類を決定し、1 回目の大当り遊技状態に制御する。役物開放当り（選択図柄コマンド「z14」）が導出された後、通常遊技状態において V 入賞した場合、大当り種類決定テーブル（図 277 参照）に示されるように、メイン CPU 2201 は、ラウンド数を例えば「10」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされる A 時短フラグを例えば A4 時短フラグに決定し、A 時短終了条件として時短回数を例えば 99 回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、1 回目の大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 2201 は、A4 時短フラグをセットし、A4 時短遊

40

50

技状態に制御する。

【 3 3 5 6 】

このように、時短リミット機能を備えた遊技機において、リミット数をリセット可能とすることにより、大当り遊技状態が徒に連荘することを抑制しつつ、大当り遊技状態の連荘回数に上限が設けられることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 3 3 5 7 】

(リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例)

ところで、第1変形例にかかるパチンコ遊技機では、リミット数をリセットするチャンスがあったにもかかわらず、リミット数のリセットチャンスを逸してしまう場合がある。以下に、図279(C)を参照して、リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例について説明する。

【 3 3 5 8 】

図279(C)に示されるように、3回目の大当り遊技状態が終了するまでは、図279(B)と同様であるため、説明を省略する。

【 3 3 5 9 】

図279(B)では、3回目の大当り遊技状態が終了した後のA5時短遊技状態において、例えば役物開放当り(選択図柄コマンド「z14」)が導出されている。ただし、図279(C)に示されるように、3回目の大当り遊技状態が終了した後のA5時短遊技状態において、役物開放当りではなく大当り(例えば、選択図柄コマンド「z13」)が導出されてしまうと、メインCPU2201は、第2特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態(ここではA5時短遊技状態)に応じて大当り種類を決定し、リミット数をリセットすることなく、4回目の大当り遊技状態に制御する。この場合、リミット数をリセットするチャンスがせっかくあったにもかかわらず、リミット数のリセットチャンスを逸してしまう。

【 3 3 6 0 】

このように、時短リミット機能を備えた遊技機において、リミット数をリセットするチャンスがありながらもそのチャンスを逸しうることにより、遊技者に緊張感を持たせることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、リミット数のリセットチャンスを逸しうることにより、大当り遊技状態が徒に連荘することをさらに抑制することも可能となる。

【 3 3 6 1 】

[ 7 - 8 - 2 . 第2変形例 ]

次に、第2変形例にかかるパチンコ遊技機について説明する。第2変形例にかかるパチンコ遊技機は、第7のパチンコ遊技機と同様、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機である。ただし、第2変形例にかかるパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第7のパチンコ遊技機と異なる。第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させるメインCPU2201による制御は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示させる第2のパチンコ遊技機のメインCPU1201による制御と同様である。

【 3 3 6 2 】

[ 7 - 8 - 2 - 1 . 遊技盤ユニット ]

図280は、第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010の外観を示す正面図の一例である。この第2変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010は、以下の点において、図87に図示される第3のパチンコ遊技機(すなわち第7のパチンコ遊技機)が備える遊技盤ユニット2010と大きく異なる。

・特別電動役物2133を備えておらず、大当り当選した場合は役物開放当り当選且つV入賞した場合と同様にVアタッカー2152が作動する点。

・普通電動役物ユニット2145が、第3のパチンコ遊技機における特別電動役物ユニット2130とほぼ同じ位置に配置されている点。

・普通電動役物ユニット2145の下流側に、小当り用電動役物ユニット2190が配置

10

20

30

40

50

されている点。

・第2始動口2140の他に、第2始動口2140Aを備える点。

【3363】

小当り用電動役物ユニット2190は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される小当り入賞口2191と、この小当り入賞口2191への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り入賞カウントスイッチ（図示せず）と、小当り用シャッタ2193およびこの小当り用シャッタ2193を作動させることが可能な小当り用ソレノイド（図示せず）を有する小当り用電動役物（参照符号なし）とを一体化したユニット体である。

【3364】

小当り用電動役物ユニット2190は普通電動役物ユニット2145の下流側に配置されており、右打ちされた遊技球が小当り入賞口2191に入賞可能となっている。小当り入賞口2191は、例えば、小当り用シャッタ2193が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り入賞口2191への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば5個であるが、これに限られない。

【3365】

ところで、この第2変形例にかかるパチンコ遊技機では、第2特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることにもとづいて、V入賞装置2150の内部への入賞が可能となる。ここで、役物開放当りは小当りと称される場合がある。ただし、この第2変形例にかかるパチンコ遊技機の説明においては、役物開放当りに、V入賞装置2150の内部への入賞契機となるV入賞付役物開放当りと、V入賞装置2150の内部への入賞契機とならないV入賞無役物開放当りとが含まれる。V入賞付役物開放当りに当選した場合、Vアタッカー2152が作動し、V入賞すると大当り遊技状態に制御される。一方、V入賞無役物開放当りに当選した場合、小当り用電動役物（すなわち小当り用シャッタ2193）が作動するものの、小当り入賞口2191に遊技球が入賞したとしても大当り遊技状態に制御されない。すなわち、V入賞付役物開放当りは大当り遊技状態の発生契機となりうるが、V入賞無役物開放当りは大当り遊技状態の発生契機となりえない。以下、第2変形例にかかるパチンコ遊技機についての説明において、V入賞付役物開放当りを「役物開放当り」と称し、V入賞無役物開放当りを「小当り」と称する。

【3366】

また、第2始動口2140Aは、第2始動口2140とは別に、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように、右側領域2107において、小当り用電動役物ユニット2190の下流側に配置されている。第2始動口2140Aは、右側領域2107において、V入賞装置2150の内部、第2始動口2140および小当り入賞口2191のいずれにも入賞しなかった遊技球が入賞可能となるように、V入賞装置2150、普通電動役物2146および小当り用電動役物ユニット2190のいずれよりも下流側に配置されている。

【3367】

第2始動口2140Aに遊技球が入賞すると、第2始動口2140に遊技球が入賞したときと同様に、第2特別図柄の当り判定処理の契機となる。ただし、第2始動口2140Aは、普通電動役物2146が作動することによって入賞が容易となる第2始動口2140とは異なり、遊技球の入賞率が可変するものでない。また、第2始動口2140に遊技球が入賞すると例えば1個の賞球が払い出されるのに対し、第2始動口2140Aに遊技球が入賞すると例えば3個の賞球が払い出される。

【3368】

本実施例では、V入賞装置2150および第2始動口2140のいずれにも入賞しなかった遊技球のうち、例えば、概ね5分の1～10分の1の遊技球が第2始動口2140Aに入賞可能となっているが、これは一例であり、これに限られない。ただし、左打ちされた遊技球が第1始動口2120に入賞する割合と比べて同じかそれよりも入賞しやすい方が好ましい。

10

20

30

40

50

## 【 3 3 6 9 】

なお、本実施例では、特別電動役物 2 1 3 3 を備えておらず、大当たり当選した場合、役物開放当り当選且つ V 入賞した場合と同様に、V アタッカー 2 1 5 2 を作動させてラウンド遊技が実行されるが、これに限られない。例えば、特別電動役物 2 1 3 3 を備え、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当たり当選した場合は特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させて大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を実行し、役物開放当り当選且つ V 入賞した場合は V アタッカー 2 1 5 2 を作動させて V 入賞装置 2 1 5 0 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

## 【 3 3 7 0 】

## [ 7 - 8 - 2 - 2 . 電氣的構成 ]

第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、基本的には、図 8 8 に示される第 3 のパチンコ遊技機（第 7 のパチンコ遊技機）の制御回路と同様であるため、あらためて図示しない。ただし、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、小当り入賞口 2 1 9 1 への遊技球の入賞を検出するスイッチ、小当り用シャッタ 2 1 9 3 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド、および、第 2 始動口 2 1 4 0 A への遊技球の入賞を検出するスイッチが主制御回路 2 2 0 0 に接続されており、これらのスイッチが検出されると、検出信号が I / O ポート 2 2 0 5 を介して主制御回路 2 2 0 0 に出力される点において、図 8 8 に示される制御回路と異なる。また、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、特電用ソレノイド 2 1 3 5、および、大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 を備えていない（主制御回路 2 2 0 0 に接続されていない）が、この点も、図 8 8 に示される制御回路と異なる。

## 【 3 3 7 1 】

## [ 7 - 8 - 2 - 3 . 基本仕様 ]

次に、図 2 8 1 ~ 図 2 8 6 を参照して、第 7 のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。

## 【 3 3 7 2 】

第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機において、メイン CPU 2 2 0 1 は、非時短遊技状態または時短遊技状態に制御可能となっている。

## 【 3 3 7 3 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、非時短遊技状態に制御する場合、変動パターン選択状態 1 または変動パターン選択状態 2 に制御する。変動パターン選択状態 1 における正規な遊技態様は左打ちであり、変動パターン選択状態 2 における正規な遊技態様は右打ちである。そのため、変動パターン選択状態 1 では第 1 特別図柄ゲームが主として実行され、変動パターン選択状態 2 では第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。

## 【 3 3 7 4 】

また、変動パターン選択状態 1 と変動パターン選択状態 2 とは、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される変動パターンテーブルが異なっており、変動パターン選択状態 2 の方が、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が変動パターン選択状態 1 と比べて大きい。変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 のそれぞれにおいて参照される特別図柄の変動パターンテーブルについては後述する。

## 【 3 3 7 5 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、非時短遊技状態において、変動パターン選択状態 1 または変動パターン選択状態 2 に制御することは必須でなく、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 とは異なるさらに別の変動パターン選択状態に制御可能であってもよい。

## 【 3 3 7 6 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、時短遊技状態に制御する場合、変動パターン選択状態 3 に制御する。変動パターン選択状態 3 における正規な遊技態様は右打ちである。よって、変動パターン選択状態 3 では第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。

10

20

30

40

50

## 【 3 3 7 7 】

変動パターン選択状態 3 は、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される変動パターンテーブルが、変動パターン選択状態 1 において参照される変動パターンテーブルおよび変動パターン選択状態 2 において参照される変動パターンテーブルのいずれとも異なっている。変動パターン選択状態 3 では特別図柄の可変表示時間が短縮され、変動パターン選択状態 3 における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターン選択状態 1 における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値と比べて大きい。また、変動パターン選択状態 3 における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターン選択状態 2 における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値と比べて同じかそれよりも大きい。変動パターン選択状態 3 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルについては後述する。

10

## 【 3 3 7 8 】

なお、メイン CPU 2201 は、時短遊技状態において、変動パターン選択状態 3 に制御することは必須でなく、変動パターン選択状態 3 とは異なるさらに別の変動パターン選択状態に制御可能であってもよい。また、変動パターン選択状態 3 において参照される特別図柄の変動パターンテーブルは、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 のいずれとも異なることは必須ではなく、例えば変動パターン選択状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルと同じであってもよい。

## 【 3 3 7 9 】

## [ 7 - 8 - 2 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

20

図 281 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2200 のメイン ROM 2202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。大当り確率、小当り確率および役物開放当り確率等の各種確率は、特別図柄の当り判定テーブル（図 281 参照）に示されるとおりである。

## 【 3 3 8 0 】

図 281 に示される特別図柄の当り判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行されると、概ね 10 分の 1 の確率で小当りに当選する。ただし、第 1 始動口 2120 は左打ちすることによって遊技球の入賞が可能となるのに対し、小当り用電動役物ユニット 2190 は右側領域 2107 に配置されている。また、小当りであることを示す表示態様が導出されると、メイン CPU 2201 はただちに小当り用シャッタ 2193 を作動させるため、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであったとしても、小当り入賞口 2191 に遊技球を入賞させることは困難である。

30

## 【 3 3 8 1 】

## [ 7 - 8 - 2 - 3 - 2 . 特別図柄判定テーブル ]

図 282 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2200 のメイン ROM 2202 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

## 【 3 3 8 2 】

第 1 特別図柄の当り判定処理または第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合、図 282 に示されるように、判定値データと、始動口（第 1 始動口 2120、第 2 始動口 2140、2140A）への遊技球の入賞時に取得された特別図柄の図柄乱数値とにもとづいて、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドが決定される。

40

## 【 3 3 8 3 】

## [ 7 - 8 - 2 - 3 - 3 . 変動パターン選択状態移行条件決定テーブル ]

図 283 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2200 のメイン ROM 2202 に記憶されている変動パターン選択状態移行条件決定テーブルの一例である。

## 【 3 3 8 4 】

第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機では、現在の遊技状態（大当り（選択図柄コマンド「Z20」、「Z23」、「Z24」）または役物開放当り（選択図柄コマンド「Z5」）に当選したときに遊技状態）に応じて、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状

50

態 2 または変動パターン選択状態 3 に制御される。なお、役物開放当りに当選した場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 5」）に当選し且つ V 入賞したときの遊技状態を、現在の遊技状態としてもよい。

【 3 3 8 5 】

図 2 8 3 の変動パターン選択状態移行条件決定テーブルにおいて、最上段に記載されている変動パターン選択状態が現在の遊技状態である。また、上から 2 段目に記載されている変動パターン選択状態が、大当り遊技状態終了後に制御される変動パターン選択状態である。そして、選択図柄コマンドに応じて規定されている数が、大当り遊技状態終了後に制御される変動パターン選択状態（変動パターン選択状態 2 または変動パターン選択状態 3）から変動パターン選択状態 1 に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数である。

10

【 3 3 8 6 】

例えば、現在の遊技状態が変動パターン選択状態 1 において、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2 5」）に当選し且つ V 入賞した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御し、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されると、変動パターン選択状態 1 に制御する。

【 3 3 8 7 】

また、例えば、現在の遊技状態が変動パターン選択状態 2 において、大当り（選択図柄コマンド「z 2 4」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御し、特別図柄の可変表示が 2 0 回実行されると、変動パターン選択状態 1 に制御する。

20

【 3 3 8 8 】

さらに、現在の遊技状態が変動パターン選択状態 3 において、大当り（選択図柄コマンド「z 2 4」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 3 に制御し、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されると、変動パターン選択状態 1 に制御する。

【 3 3 8 9 】

このように、大当り遊技状態終了後の変動パターン選択状態、および、大当り遊技状態終了後の変動パターン選択状態（変動パターン選択状態 2、変動パターン選択状態 3）から変動パターン選択状態 1 に移行させるための条件である特別図柄の可変表示回数は、現在の遊技状態と選択図柄コマンドとにもとづいてメイン CPU 2 2 0 1 により決定される。特別図柄の当り判定処理の結果が小当り（選択図柄コマンド「z 2 1」）またはハズレ（選択図柄コマンド「z 2 2」、「z 2 6」）である場合には決定されない。

30

【 3 3 9 0 】

[ 7 - 8 - 2 - 3 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル ]

図 2 8 4 ~ 図 2 8 6 は、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている変動パターンテーブルの一例である。詳述すると、図 2 8 4 は、変動パターン選択状態 1 において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図 2 8 5 は、変動パターン選択状態 2 において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図 2 8 6 は、変動パターン選択状態 3 において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

40

【 3 3 9 1 】

変動パターン選択状態 1 は上述したとおり左打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態 1 では、通常、第 1 特別図柄ゲームが実行される。仮に、正規でない遊技態様として右打ちされ、第 2 始動口 2 1 4 0 , 2 1 4 0 A に遊技球が入賞したとしても、図 2 8 4 に示されるように、遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞した場合と比べて長時間（例えば、概ね 6 0 0 0 0 0 m s）にわたって第 2 特別図柄の可変表示が実行される。

【 3 3 9 2 】

また、変動パターン選択状態 2 は上述したとおり右打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態 2 では、通常、第 2 特別図柄ゲームが実行される。図 2 8 5 に示さ

50

れるように、変動パターン選択状態 2 では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が変動パターン選択状態 1 よりも大きい。すなわち、特別図柄の可変表示時間の平均時間が、変動パターン選択状態 1 よりも変動パターン選択状態 2 の方が短い。そのため、変動パターン選択状態 2 では、変動パターン選択状態 1 と比べて特別図柄ゲームが促進され、大当たり遊技状態に制御されるまでの時間が相対的に短い。さらに、第 1 特別図柄ゲームが実行された場合、大当たり遊技状態の発生契機となりうる役物開放当りに当選することはないが、第 2 特別図柄ゲームが実行された場合、大当たり遊技状態の発生契機となりうる役物開放当りに当選しうる。よって、変動パターン選択状態 2 は、変動パターン選択状態 1 と比べて遊技者に有利な変動パターン選択状態であるといえる。

【 3 3 9 3 】

10

また、変動パターン選択状態 3 は上述したとおり右打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態 3 では、通常、第 2 特別図柄が実行される。図 2 8 6 に示されるように、変動パターン選択状態 3 では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が変動パターン選択状態 2 より大きい。すなわち、特別図柄の可変表示時間の平均時間が、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 のいずれよりも変動パターン選択状態 3 の方が短い。そのため、変動パターン選択状態 3 では、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 と比べて特別図柄ゲームが促進され、大当たり遊技状態に制御されるまでの時間が最も短い。

【 3 3 9 4 】

さらに、変動パターン選択状態 1 および変動パターン選択状態 2 では時短制御が実行されないが、変動パターン選択状態 3 では時短制御が実行される。時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞頻度が高められる。このように、変動パターン選択状態 1、変動パターン選択状態 2 および変動パターン選択状態 3 のうち、変動パターン選択状態 3 が遊技者にとっての有利度合いが最も高く、変動パターン選択状態 1 が遊技者にとっての有利度合いが最も低いといえる。

20

【 3 3 9 5 】

なお、第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示を実行する際に、変動パターン選択状態 2 と変動パターン選択状態 3 とで異なる変動パターンテーブルが参照されるが、上述したとおり、変動パターン選択状態 2 と変動パターン選択状態 3 とで同じ変動パターンテーブルを参照するようにしてもよい。例えば、変動パターン選択状態 2 および変動パターン選択状態 3 のいずれにおいても、図 2 8 5 の変動パターンテーブルを参照してもよいし、図 2 8 6 の変動パターンテーブルを参照してもよい。

30

【 3 3 9 6 】

[ 7 - 8 - 2 - 4 . 演出モード ]

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置 2 0 0 7 にて行われる演出モードについて、簡単に説明する。

【 3 3 9 7 】

この第 2 変形例にかかるパチンコ遊技機において、サブ CPU 2 3 0 1 は、メイン CPU 2 2 0 1 からコマンド送信された現在の遊技状態情報に基づいて、状態 1 演出モード、状態 2 演出モード、状態 3 演出モードおよび大当たりモードのうちいずれかに制御可能に構成されている。

40

【 3 3 9 8 】

状態 1 演出モードは、メイン CPU 2 2 0 1 により変動パターン選択状態 1 に制御されている場合、サブ CPU 2 3 0 1 により制御される演出モードである。

【 3 3 9 9 】

状態 2 演出モードは、メイン CPU 2 2 0 1 により変動パターン選択状態 2 に制御されている場合、サブ CPU 2 3 0 1 により制御される演出モードであって、状態 1 演出モードよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

【 3 4 0 0 】

状態 3 演出モードは、メイン CPU 2 2 0 1 により変動パターン選択状態 3 に制御され

50



ている場合、サブCPU2301により制御される演出モードであって、状態1演出モードおよび状態2演出モードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。

【3401】

大当たりモードは、メインCPU2201により大当たり遊技状態に制御されている場合、サブCPU2301により制御される演出モードである。

【3402】

[7-8-2-5. 変動パターン選択状態の遷移]

次に、変動パターン選択状態の遷移について、図287を参照して説明する。図287は、第2変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態遷移の一例を示す図である。なお、図287において複数の大当たり遊技状態が図示されているが、これは説明の便宜上のためである。

10

【3403】

(現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態1である場合)

図287に示されるように、変動パターン選択状態1において大当たり(選択図柄コマンド「z20」)に当選すると、メインCPU2201は、変動パターン選択状態1を終了し、大当たり遊技状態に制御する。この大当たり遊技状態が終了すると、メインCPU2201は、変動パターン選択状態2に制御する。

【3404】

なお、変動パターン選択状態1では第1特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当たり(選択図柄コマンド「z23」、「z24」)に当選した場合または役物開放当り(選択図柄コマンド「z25」)に当選且つV入賞した場合も、メインCPU2201は、大当たり遊技状態の終了後、変動パターン選択状態2に制御する。すなわち、変動パターン選択状態1において大当たり遊技状態が発生した場合、この第2変形例にかかるパチンコ遊技機では、大当たり遊技状態の終了後、必ず、変動パターン選択状態2に移行する。

20

【3405】

変動パターン選択状態1から大当たり遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態2において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインCPU2201は、変動パターン選択状態2を終了し、変動パターン選択状態1に制御する。

【3406】

30

なお、図287では、変動パターン選択状態1から大当たり遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態2において特別図柄の可変表示が規定回数実行された場合の移行先および規定回数を、変動パターン選択状態2の下方から出ている矢印において図示している。

【3407】

上記の規定回数は、図287および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル(図283参照)に示されるように、変動パターン選択状態1において大当たり(選択図柄コマンド「z20」)に当選して変動パターン選択状態2に移行した場合は10回である。なお、例外的に、変動パターン選択状態1において大当たり(選択図柄コマンド「z23」、「z24」)に当選して変動パターン選択状態2に移行した場合は20回、変動パターン選択状態1において役物開放当り(選択図柄コマンド「z25」)に当選且つV入賞したことによって変動パターン選択状態2に移行した場合は100回である。

40

【3408】

(現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態2である場合)

図287に示されるように、変動パターン選択状態2において大当たり(選択図柄コマンド「z23」、「z24」)に当選すると、メインCPU2201は、大当たり遊技状態の終了後、再び、変動パターン選択状態2に制御する。

【3409】

また、変動パターン選択状態2において役物開放当り(選択図柄コマンド「z25」)に当選し且つV入賞すると、メインCPU2201は、大当たり遊技状態の終了後、変動パターン選択状態3に制御する。

50

## 【 3 4 1 0 】

このように、変動パターン選択状態 2 では、大当り遊技状態が発生した場合、大当り遊技状態の終了後、一定の割合（本実施例では概ね 3 分の 1）で変動パターン選択状態 3 に制御され、その他は変動パターン選択状態 2 に制御されることとなる。

## 【 3 4 1 1 】

なお、変動パターン選択状態 2 では第 2 特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り（選択図柄コマンド「z 2 0」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御する。

## 【 3 4 1 2 】

変動パターン選択状態 2 から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態 3 において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 3 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、図 2 8 7 および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図 2 8 3 参照）に示されるように、例えば 1 0 0 回である。

10

## 【 3 4 1 3 】

変動パターン選択状態 2 から大当り遊技状態を経て再び制御される変動パターン選択状態 2 において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 2 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、変動パターン選択状態 2 の下方から出ている矢印において図示されているとおりである。

20

## 【 3 4 1 4 】

すなわち、上記の規定回数は、変動パターン選択状態 2 において大当り（選択図柄コマンド「z 2 3」、「z 2 4」）に当選して再び変動パターン選択状態 2 に制御された場合は 2 0 回である。なお、例外的に、変動パターン選択状態 2 において大当り（選択図柄コマンド「z 2 0」）に当選して再び変動パターン選択状態 2 に制御された場合は 1 0 回である。

## 【 3 4 1 5 】

（現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態 3 である場合）

図 2 8 7 に示されるように、変動パターン選択状態 3 において、大当り（選択図柄コマンド「z 2 4」）に当選した場合、および、役物開放当り（選択図柄コマンド「z 2 5」）に当選し且つ V 入賞した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、再び、変動パターン選択状態 3 に制御する。

30

## 【 3 4 1 6 】

一方、変動パターン選択状態 3 において大当り（選択図柄コマンド「z 2 3」）に当選した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態 2 に制御する。

## 【 3 4 1 7 】

変動パターン選択状態 3 から大当り遊技状態を経て再び変動パターン選択状態 3 に制御された場合、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メイン CPU 2 2 0 1 は、変動パターン選択状態 3 を終了し、変動パターン選択状態 1 に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、図 2 8 7 および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図 2 8 3 参照）に示されるように、例えば 1 0 0 回である。

40

## 【 3 4 1 8 】

このように、変動パターン選択状態 3 は、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されるまで変動パターン選択状態 1 に移行せず、しかも、第 2 特別図柄ゲームが実行される限り大当り（選択図柄コマンド「z 2 3」）に当選するまで変動パターン選択状態 3 が継続するといった、遊技者にとって興味が高められる状態であるといえる。

## 【 3 4 1 9 】

なお、変動パターン選択状態 3 では第 2 特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り（選択図柄コマンド「z 2 0」）に当選した場合、メイ

50

ンCPU2201は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態2に制御する。

【3420】

変動パターン選択状態3において大当り（選択図柄コマンド「Z20」、「Z3」）に当選したことによって大当り遊技状態の終了後に変動パターン選択状態2に移行した場合、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインCPU2201は、変動パターン選択状態2を終了し、変動パターン選択状態1に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、変動パターン選択状態2の上方から出ている矢印において図示されている。すなわち、図287および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図283参照）に示されるように、この場合の変動パターン選択状態2において特別図柄の可変表示が20回実行されると、メインCPU2201は、変動パターン選択状態2を終了し、変動

10

【3421】

このように、第2変形例にかかるパチンコ遊技機によれば、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の変動パターン選択状態を設けることによって、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となる。しかも、選択図柄コマンドと現在の変動パターン選択状態とにもとづいて、移行先の変動パターン選択状態のみならず、移行先の変動パターン選択状態の滞在期間も決定されるといった、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となる。

【3422】

[8.第8のパチンコ遊技機]

20

次に、第8のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第8のパチンコ遊技機は、第1のパチンコ遊技機と同様、第1特別図柄と第2特別図柄とのうちいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機であって、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるものとする。ただし、第8のパチンコ遊技機において説明する発明は、第1のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第1～第7のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である。また、特別図柄の数は2つ（第1特別図柄、第2特別図柄）に限られず、特別図柄の数は1つであってもよい。

【3423】

以下、第8のパチンコ遊技機を説明するにあたり、外観構成や電氣的構成等、機能、形状および配置位置等が第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第1のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。

30

【3424】

また、第8のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する場合、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。

【3425】

なお、以下では、第8のパチンコ遊技機として、第1実施例のパチンコ遊技機および第2実施例のパチンコ遊技機について説明する。

【3426】

40

[8-1.第1実施例のパチンコ遊技機]

まず、第1実施例のパチンコ遊技機について、以下に説明する。

【3427】

[8-1-1.基本仕様]

図288～図309を参照して、第1実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【3428】

第1実施例のパチンコ遊技機において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示が行われる遊技を進行させるにあたり、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確

50

変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態（以下、単に「時短遊技状態」と称する）のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。また、時短制御は実行されないものの確変制御が実行される高確非時短遊技状態において遊技を進行させることを可能としてもよい。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。なお、高確時短遊技状態において実行される時短遊技状態はＡ時短遊技状態であるが、この第１実施例のパチンコ遊技機および後述の第２実施例のパチンコ遊技機の説明における「Ａ時短遊技状態」は、低確時短遊技状態において実行されるＡ時短遊技状態を意味する。

【３４２９】

また、時短遊技状態には、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態が含まれている。以下において、単に「時短遊技状態」と称する場合は、括弧書きの記載がある場合を除き、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態の総称を意味するものとする。

【３４３０】

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態は、第１のパチンコ遊技機において説明したとおりである。なお、パチンコ遊技機として、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態の全部を搭載することは必須ではなく、これらの時短遊技状態のうちの一部の時短遊技状態のみを搭載したものとしてもよい。例えば、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態を搭載し、Ｂ時短遊技状態を搭載していなくてもよい。

【３４３１】

この第１実施例のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機とは異なり、Ｃ時短遊技状態に、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態が含まれている。以下において、単に「Ｃ時短遊技状態」と称する場合は、括弧書きの記載がある場合を除き、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態の総称（後述の第２実施例では、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態およびＣ５時短遊技状態の総称）を意味するものとする。

【３４３２】

なお、Ｃ時短遊技状態に、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態の全部が含まれることは必須ではなく、これらのＣ時短遊技状態のうちの一部のみが含まれるようにしてもよい。

【３４３３】

Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態およびＣ３時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当り（Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）であって、これらの時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された場合、現在の遊技状態から時短遊技状態に切り替えて制御される時短遊技状態である。時短遊技状態において時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された場合であっても、現在の時短遊技状態を終了し、新たなＣ時短遊技状態に切り替えて制御される。

【３４３４】

Ｃ４時短遊技状態は、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであって、Ｃ４時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された場合、通常遊技状態からＣ４時短遊技状態に切り替えて制御される時短遊技状態である。ただし、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであって、Ｃ４時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出されたとしてもこれを無視し、Ｃ４時短遊技状態に切り替えられず、現在の通常遊技状態が継続される。なお、上記では、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであると判定した結果、この結果を無視するようにしているが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであるか否かの判定自体を行わないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 3 5 】

すなわち、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態およびC 3 時短遊技状態は、他の時短遊技状態に制御されていたとしても、制御中の時短遊技状態から切り替えて新たに制御可能なC 時短遊技状態であるのに対し、C 4 時短遊技状態は、時短遊技状態に制御されているときは作動しないC 時短遊技状態である。

## 【 3 4 3 6 】

なお、第 1 実施例のパチンコ遊技機において、電サポ制御が実行されない通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、電サポ制御が実行される高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのC 時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様とされる。ただし、各遊技状態において左打ちおよび右打ちのいずれを正規な遊技態様とするかは、例えばゲーム性等に応じて適宜任意に設計することが可能である。なお、本実施例では搭載されていないが、電サポ制御が実行されない高確非時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされる。

10

## 【 3 4 3 7 】

## [ 8 - 1 - 1 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル ]

第 1 実施例のパチンコ遊技機において、メインCPU 201 は、例えば、第 1 のパチンコ遊技機において説明した図 10 に示される特別図柄の当り判定テーブルに基づいて、特別図柄の当り判定処理を行う。図 10 に示される特別図柄の当り判定テーブルは設定 1 の場合の例であるが、第 1 実施例のパチンコ遊技機は、例えば設定 1 ~ 6 といった複数の設定値のうちいずれかに設定することが可能な設定機能付きパチンコ遊技機であってもよいし、これに限定されず、設定機能を有しないパチンコ遊技機であってもよい。

20

## 【 3 4 3 8 】

なお、時短当り確率は、大当り確率とは異なり全設定値で共通の確率となっており、確変フラグが「 1 」( オン ) である場合と「 0 」( オフ ) である場合とでも同じである。例えば、設定値によらず、確変フラグが「 1 」である場合および「 0 」である場合のいずれにおいても、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は 1 6 0 分の 1、第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は 2 4 0 分の 1 となっている。時短当り確率は、第 1 特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第 2 特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

## 【 3 4 3 9 】

30

ただし、時短当り確率を設定値に応じて異ならせてもよいし、時短当り確率が全設定値で共通の確率である場合には、セットされる時短回数や時短性能を設定値に応じて異ならせてもよい。時短性能とは、上述したとおり、入賞口 ( 例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0 ( 図 4 参照 ) ) への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「 普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン ( 開放回数、開放時間、ウェイト時間等 ) 等をいう。

## 【 3 4 4 0 】

なお、第 1 実施例のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれていないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにしてもよい。小当りを当り判定の対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを当り判定の対象に含む場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうち一方の特別図柄 ( 例えば第 2 特別図柄 ) の当り判定処理が行われた場合に小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄 ( 例えば第 1 特別図柄 ) の当り判定処理では、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を 0 として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

40

## 【 3 4 4 1 】

上記の時短当り確率および小当りを当り判定の対象に含む場合の小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率としてもよいが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

## 【 3 4 4 2 】

50

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当たり確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定 1 と設定 2 とで共通の大当たり確率、設定 3 と設定 4 とで共通の大当たり確率、設定 5 と設定 6 とで共通の大当たり確率といったように、複数の設定値で大当たり確率を同じにしてもよいし、全設定値において大当たり確率を同じにしてもよい。

【 3 4 4 3 】

[ 8 - 1 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル ]

図 2 8 8 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 4 4 4 】

図 2 8 8 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン C P U 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 4 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 0 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 5 ~ 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 1 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 1 0 ~ 4 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 2 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 2 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 5 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 3 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 3 」を選択する。

【 3 4 4 5 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 3 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 4 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 4 0 ~ 8 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 5 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 6 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 4 」を選択する。

【 3 4 4 6 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 7 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 5 」を選択する。

【 3 4 4 7 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 4 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 8 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 6 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 5 ~ 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 9 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 6 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 1 0 ~ 4 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 0 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 7 」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 5 0 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「 z 1 1 」を選択し、図柄指定コマンドとして「 z A 8 」を選択する。

【 3 4 4 8 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち

、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば40～69のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば70～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z14」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

【3449】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z15」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

10

【3450】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図288参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、判定値データ、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【3451】

20

また、判定値データのうちの一部の判定値データ（例えば、大当り判定値データ）については、特別図柄の当り判定テーブル（図10参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図288参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定する一方、残りの判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）については、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。後者（残りの判定値データ）についての具体的な例としては、例えば、第1特別図柄当り判定用乱数値が例えば0～19のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄当り判定用乱数値が例えば20～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。第1特別図柄当り判定用乱数値の値が他の場合も同様に選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドが選択されるため、ここでは説明を省略する。

30

【3452】

なお、第1のパチンコ遊技機において説明したように、メインCPU201は、例えば図12（A）の特別図柄の当り判定テーブルと同様に、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164（図5参照）に、特別図柄の当り判定処理の結果（すなわち選択図柄コマンド）に対応する停止態様を導出する。

【3453】

40

[8-1-1-3. 当り種類決定テーブル]

図289～図295は、第1実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りまたは大当りである場合、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたときの遊技状態に応じて、メインCPU201が当り種類を決定する際に参照する当り種類決定テーブルが異なる。

【3454】

図289～図295において、ラウンド数の欄に示される数字は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行数である。また、特別図柄の当り判定処理の結果が時

50

短当りである場合にはラウンド遊技が実行されないため、選択図柄コマンド「z 0」～「z 3」および「z 8」～「z 11」の欄に「-」が表示されている。

#### 【3455】

また、各フラグ（確変フラグ、時短フラグ、A時短フラグ、B時短フラグ、C1時短フラグ、C2時短フラグ、C3時短フラグ、C4時短フラグ）の欄に示される数字「1」は、フラグがオンにセットされることを示している。

#### 【3456】

なお、時短フラグは、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを管理するフラグである。また、A時短フラグ、B時短フラグ、C1時短フラグ、C2時短フラグ、C3時短フラグおよびC4時短フラグは、時短遊技状態の種類を管理するフラグである。

10

#### 【3457】

時短回数の欄に示される数字は、セットされる時短回数を示している。例えば、「300」は時短回数が300回にセットされることを示している。

#### 【3458】

なお、時短回数は、複数ある時短終了条件のうちの一つである。時短回数以外の時短終了条件には、例えば、大当り遊技状態に制御されることが含まれる。また、本実施例における時短回数は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との合算回数であるが、第1特別図柄の可変表示回数や第2特別図柄の可変表示回数を、時短終了条件に含めてもよい。

#### 【3459】

20

特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合（すなわち、選択図柄コマンドが「z 0」～「z 3」および「z 8」～「z 11」のうちいずれかである場合）、メインCPU201は、C時短制御態様決定処理（図38のS207参照）において、C時短遊技状態の態様（例えば、時短当りの種類や普通電動役物146の開放パターン等）を決定し、決定されたC時短遊技状態の態様に応じて、C時短遊技状態の制御にかかわる各種データ（時短フラグや時短回数等）を後述の時短態様設定処理（後述の図311のS514参照）または時短態様再設定処理（後述の図311のS513）においてセットする。なお、第1のパチンコ遊技機では、普通電動役物146の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を、普通図柄の可変表示開始処理（図43のS293）で行うと説明したが、時短態様設定処理（後述の図311のS514参照）や時短態様再設定処理（後述の図311のS513）において行うようにしてもよい。

30

#### 【3460】

このように、本実施例では、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットするタイミングは、特別図柄遊技終了処理の実行時（図30のS130参照）すなわち時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された時であるが、これに限られず、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された次の特別図柄の可変表示が開始される時（すなわち特別図柄可変表示開始処理の実行時（図27のS83参照））であってもよい。

#### 【3461】

[8-1-1-3-1. 通常遊技状態における当り種類決定テーブル]

40

図289は、通常遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

#### 【3462】

図289に示されるように、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 0」～「z 3」および「z 8」～「z 11」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、時短フラグを「1」にセットするとともに、後述の時短態様設定処理（後述の図311のS514参照）において、時短遊技状態

50



の制御にかかわる各種データをセットする。時短態様設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 4 参照）においてセットされる C 時短遊技状態の制御にかかわる各種データは、例えば、選択図柄コマンドに応じた種類の時短フラグや時短回数等である。

【 3 4 6 3 】

例えば、選択図柄コマンド「z 0」に対応する表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 1 時短フラグを「1」にセットし、時短回数として 3 0 0 回をセットする。また、例えば、選択図柄コマンド「z 1 1」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 4 時短フラグを「1」にセットし、時短回数として 5 0 回をセットする。

10

【 3 4 6 4 】

図 2 8 9 に示されるように、特定遊技状態の当り判定処理の結果が時短当りである場合、選択図柄コマンドが「z 0」～「z 3」および「z 8」～「z 1 1」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されるかによって、複数ある時短終了条件のうちの一つである時短回数が異なっている。後述の図 2 9 0 ～図 2 9 5、図 3 1 4 ～図 3 1 9 においても同様である。

【 3 4 6 5 】

また、選択図柄コマンドが「z 4」～「z 6」および「z 1 2」～「z 1 4」のうちのいずれかであって、大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技制御の開始設定処理（図 3 0 の S 1 2 3 参照）において（すなわち大当り遊技状態の開始時に）、各種フラグ（確変フラグ、時短フラグ、A 時短フラグ、B 時短フラグ、C 1 時短フラグ、C 2 時短フラグ、C 3 時短フラグ、C 4 時短フラグ）を初期化（クリア）し、選択図柄コマンドに応じてラウンド数をセットする。また、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理（図 4 2 の S 2 8 2 参照）において（すなわち大当り遊技状態の終了時に）、確変フラグ、時短フラグおよび A 時短フラグのうち選択図柄コマンドに対応するフラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

20

【 3 4 6 6 】

例えば、選択図柄コマンド「z 4」に対応する表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の開始時に、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「3」をセットし、大当り遊技状態の終了時に、時短フラグおよび A 時短フラグを「1」にセットし（確変フラグは「1」にセットしない）、時短回数を「3 0」にセットする。

30

【 3 4 6 7 】

また、例えば、選択図柄コマンド「z 1 4」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、大当り遊技状態の開始時に、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「1 0」をセットし、大当り遊技状態の終了時に、確変フラグ、時短フラグおよび A 時短フラグを「1」にセットし、次回の大当り遊技状態に制御されるまで A 時短遊技状態の継続を可能とする回数として時短回数を例えば「1 0 0 0 0」にセットする。

40

【 3 4 6 8 】

図 2 8 9 の通常遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 8 9 に示されるものに限られず、図 2 8 9 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 8 9 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【 3 4 6 9 】

なお、通常遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。

【 3 4 7 0 】

50

[ 8 - 1 - 1 - 3 - 2 . A 時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

図 2 9 0 は、A 時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、A 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【 3 4 7 1 】

以下に、図 2 9 0 に示される A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図 2 8 9 に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【 3 4 7 2 】

A 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 0」～「z 2」および「z 8」～「z 1 0」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【 3 4 7 3 】

図 2 9 0 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【 3 4 7 4 】

すなわち、A 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の A 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

【 3 4 7 5 】

例えば、A 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 1 0」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、A 時短フラグおよび C 3 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「5 0」にセットする。

【 3 4 7 6 】

一方、A 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたとしても、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため C 4 時短遊技状態に制御せず、現在の A 時短遊技状態を継続することが可能である。

【 3 4 7 7 】

なお、本実施例では、A 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、A 時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」が決定されないようにしてもよい。

【 3 4 7 8 】

また、図 2 9 0 の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 9 0 に示されるものに限られず、図 2 9 0 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 9 0 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【 3 4 7 9 】

なお、本実施例において、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはない。ただし、これに限られず、A 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する仕様としてもよい。

【 3 4 8 0 】

10

20

30

40

50

[ 8 - 1 - 1 - 3 - 3 . B時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

図291は、B時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、B時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【3481】

以下に、図291に示されるB時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【3482】

B時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z0」～「z2」および「z8」～「z10」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3483】

図291に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【3484】

すなわち、B時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、C1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、現在のB時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部163、164に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなC時短遊技状態を開始する。

【3485】

例えば、B時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z9」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC2時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「300」にセットする。

【3486】

ところで、上述したとおり、通常遊技状態やA時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、C2時短当り（選択図柄コマンド「z2」）である場合には、図289、図290に示されるように、セットされる時短回数は「5」にすぎない。しかし、時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利なB時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果がC2時短当りである場合、図291に示されるように、セットされる時短回数が「300」である。これは、せっかく天井到達したことによってB時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C2時短当りに当選したときに時短回数として「5」がセットされてしまうと、興趣の低下が甚だしい。そこで、本実施例では、B時短遊技状態においてC2時短当りに当選した場合は、天井到達したときやC1時短当りに当選したときと同様、「300」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【3487】

また、特別図柄の当り判定処理の結果がC3時短当り（選択図柄コマンド「z2」）である場合、図291に示されるように、セットされる時短回数が「200」である。この場合も、せっかく天井到達してB時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C3時短当りに当選すると、B時短遊技状態の残時短回数によっては興趣が低下しかねない。そこで、本実施例では、B時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合は、C2時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「200」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 8 8 】

ただし、B時短遊技状態においてC2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合にセットされる時短回数を、他の時短遊技状態（C1時短遊技状態を除く）においてC2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合にセットされる時短回数よりも多くすることは必須でない。例えば、いずれの時短遊技状態においてC2時短当りまたはC3時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数を同じまたは略同じにしてもよい。

## 【 3 4 8 9 】

一方、B時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z3」または「z11」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたとしても、メインCPU201は、これを無視するためC4時短遊技状態に制御せず、現在のB時短遊技状態を継続することが可能である。

10

## 【 3 4 9 0 】

なお、本実施例では、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z3」または「z11」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、B時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z3」または「z11」が決定されないようにしてもよい。

## 【 3 4 9 1 】

また、図291のB時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図291に示されるものに限られず、図291に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図291に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

20

## 【 3 4 9 2 】

なお、本実施例において、B時短遊技状態の開始条件として設定される天井値の数は1つであるため、B時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはない。ただし、これに限られず、天井値の数を複数設けて、B時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する仕様としてもよい。

## 【 3 4 9 3 】

## 【 8 - 1 - 1 - 3 - 4 . C1時短遊技状態における当り種類決定テーブル 】

図292は、C1時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C1時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

30

## 【 3 4 9 4 】

以下に、図292に示されるC1時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

## 【 3 4 9 5 】

C1時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z0」または「z8」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

40

## 【 3 4 9 6 】

図292に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC1時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「300」にセットする。すなわち、制御中のC1時短遊技状態が終了し、新たなC1時短遊技状態が開始することとなる。

## 【 3 4 9 7 】

また、C1時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z1」、「z2」、「z9」および「z10」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述

50

の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【3 4 9 8】

例えば、C 1 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 1 0」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグおよび C 3 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「5 0」にセットする。

【3 4 9 9】

このように、C 1 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、導出された時短当りが C 1 時短当りである場合も含めて、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の C 1 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

【3 5 0 0】

ところで、上述したとおり、通常遊技状態や A 時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、C 2 時短当り（選択図柄コマンド「z 2」）である場合には、図 2 8 9、図 2 9 0 に示されるように、セットされる時短回数は「5」にすぎない。しかし、C 時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利な C 1 時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が C 2 時短当りである場合、図 2 9 2 に示されるように、セットされる時短回数が「2 0 0」である。これは、せっかく C 1 時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C 2 時短当りに当選したときに時短回数として「5」がセットされてしまうと、興趣の低下が甚だしい。そこで、本実施例では、C 1 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合は、C 1 時短当りに当選したときよりも少ないものの、C 1 時短当りに当選したときに次いで多い「2 0 0」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【3 5 0 1】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が C 3 時短当り（選択図柄コマンド「z 2」）である場合、図 2 9 2 に示されるように、セットされる時短回数が「1 0 0」である。この場合も、せっかく C 1 時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C 3 時短当りに当選すると、C 1 時短遊技状態の残時短回数によっては興趣が低下しかねない。そこで、本実施例では、C 1 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合は、C 2 時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「1 0 0」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【3 5 0 2】

一方、C 1 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたとしても、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため C 4 時短遊技状態に制御せず、現在の B 時短遊技状態を継続することが可能である。

【3 5 0 3】

なお、本実施例では、C 1 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、C 1 時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」が決定されないようにしてもよい。

【3 5 0 4】

また、図 2 9 2 の C 1 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 9 2 に示されるものに限られず、図 2 9 2 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 9 2 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 5 0 5 】

なお、C 1 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、制御中のC 1 時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC 1 時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

## 【 3 5 0 6 】

[ 8 - 1 - 1 - 3 - 5 . C 2 時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

図293は、C 2 時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C 2 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

10

## 【 3 5 0 7 】

以下に、図293に示されるC 2 時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

## 【 3 5 0 8 】

C 2 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 1」または「z 9」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU 201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

20

## 【 3 5 0 9 】

図293に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 2 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「5」にセットする。すなわち、制御中のC 1 時短遊技状態が終了し、新たなC 2 時短遊技状態が開始することとなる。

## 【 3 5 1 0 】

また、C 2 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 0」、「z 2」、「z 8」および「z 10」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU 201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

30

## 【 3 5 1 1 】

例えば、C 2 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 10」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU 201は、時短フラグおよびC 3 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。

## 【 3 5 1 2 】

このように、C 2 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、導出された時短当りがC 2 時短当りである場合も含めて、メインCPU 201は、制御中のC 2 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部163、164に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなC時短遊技状態を開始する。

40

## 【 3 5 1 3 】

一方、C 2 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 3」または「z 11」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたとしても、メインCPU 201は、これを無視するためC 4 時短遊技状態

50

を実行せず、制御中のC 2時短遊技状態を継続することが可能である。

【3514】

なお、本実施例では、C 2時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に決定されうるようにしたが、これに限られず、C 2時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」が決定されないようにしてもよい。

【3515】

また、図293のC 2時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図293に示されるものに限られず、図293に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図293に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

10

【3516】

なお、C 2時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、制御中のC 2時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、実行中のC 2時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3517】

[ 8 - 1 - 1 - 3 - 6 . C 3時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

20

図294は、C 3時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C 3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【3518】

以下に、図294に示されるC 3時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【3519】

なお、図294に示されるC 3時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図290に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

30

【3520】

C 3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 2」または「z 1 0」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU 201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

40

【3521】

図294に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。すなわち、実行中のC 3時短遊技状態が終了し、新たなC 3時短遊技状態が開始することとなる。

【3522】

また、C 3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 0」、「z 1」、「z 8」および「z 9」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU 201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図311のS513参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フ

50

ラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

#### 【3523】

例えば、C3時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z8」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC1時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「300」にセットする。

#### 【3524】

このように、C3時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、C3時短当りである場合も含めて、メインCPU201は、制御中のC3時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部163、164に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなC時短遊技状態を開始する。

#### 【3525】

一方、C3時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z3」または「z11」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されたとしても、メインCPU201は、これを無視するためC4時短遊技状態を実行せず、制御中のC3時短遊技状態を継続することが可能である。

#### 【3526】

なお、本実施例では、C3時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z3」または「z11」に決定されうるようにしたが、これに限られず、C3時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z3」または「z11」が決定されないようにしてもよい。

#### 【3527】

また、図294のC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図294に示されるものに限られず、図294に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図294に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

#### 【3528】

なお、C3時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、制御中のC3時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC3時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

#### 【3529】

[8-1-1-3-7. C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図295は、C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、C4時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

#### 【3530】

以下に、図295に示されるC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図289に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

#### 【3531】

なお、図295に示されるC4時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図290に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルや、図294に示されるC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技

10

20

30

40

50



状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

#### 【 3 5 3 2 】

C 4 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「z 0」～「z 2」および「z 8」～「z 1 0」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 1 1 の S 5 1 3 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

#### 【 3 5 3 3 】

図 2 9 5 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

10

#### 【 3 5 3 4 】

例えば、C 4 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 1 0」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 3 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「5 0」にセットする。

#### 【 3 5 3 5 】

このように、C 4 時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メイン CPU 2 0 1 は、制御中の C 4 時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部 1 6 3、1 6 4 に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たな C 時短遊技状態を開始する。

20

#### 【 3 5 3 6 】

一方、C 4 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されたとしても、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視するため新たな C 4 時短遊技状態を実行せず、制御中の C 4 時短遊技状態を継続することが可能である。

#### 【 3 5 3 7 】

なお、本実施例では、C 4 時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」に決定されうるようにしたが、これに限られず、C 4 時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」が決定されないようにしてもよい。

30

#### 【 3 5 3 8 】

また、図 2 9 5 の C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 2 9 5 に示されるものに限られず、図 2 9 5 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 2 9 5 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

#### 【 3 5 3 9 】

なお、C 4 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。この場合、制御中の C 4 時短遊技状態を終了して B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中の C 4 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

40

#### 【 3 5 4 0 】

#### [ 8 - 1 - 1 - 3 - 8 . 当り種類決定テーブルの拡張例 ]

本実施例では、いずれの時短遊技状態に制御されている場合であっても、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1

50

64)に導出されると、制御中の時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部163, 164に導出された選択図柄コマンド(すなわち時短当りの種類)に対応する新たなC時短遊技状態が開始されるが、これに限られない。

【3541】

例えば、C時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のC時短遊技状態を終了して、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されるようにし、A時短遊技状態またはB時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のA時短遊技状態またはB時短遊技状態を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

10

【3542】

また、例えば、A時短遊技状態またはC時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のA時短遊技状態またはC時短遊技状態を終了して、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されるようにし、B時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のB時短遊技状態を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【3543】

また、例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態において、制御中の時短遊技状態から切り替えて実行可能なC時短当りを示す表示態様が導出された場合、導出されたC時短当りが特定のC時短当り(例えば、C1時短当り)であるときは、制御中のA時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態を終了して、導出された特定のC時短当りに対応する特定のC時短遊技状態が新たに開始されるようにし、導出されたC時短当りが非特定のC時短当り(例えば、C2時短当り、C3時短当り)であるときは、制御中のA時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態を継続し、導出された非特定のC時短当りに対応するC時短遊技状態が新たに開始されないようにしてもよい。

20

【3544】

また、例えば、C時短遊技状態のうち最も遊技者に有利なC時短遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)以外のC時短遊技状態(すなわち、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態)において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されるようにし、C時短遊技状態のうち最も遊技者に有利なC時短遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のC時短遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

30

【3545】

また、例えば、C時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なC時短遊技状態(例えば、C2時短遊技状態)において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されるようにし、C時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なC時短遊技状態以外のC時短遊技状態(例えば、C1時短遊技状態、C3時短遊技状態)において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のC時短遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

40

【3546】

また、例えば、C時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合、制御中のC時短遊技状態よりも、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態の方が遊技者に有利であるかまたは同等である場合には新たなC時短遊技状態が開始されるようにし、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなC時短遊技状態の方が遊技者に不利である場合には制御中のC時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。例えば、C3時短遊技状態において、C1時短当りを示す表示態様が導出された場合は

50

C 3 時短遊技状態を終了してC 1 時短遊技状態を新たに開始し、C 2 時短当りを示す表示態様が導出された場合はC 2 時短遊技状態を新たに開始せずに制御中のC 3 時短遊技状態を継続するような態様が相当する。ただし、C 3 時短遊技状態において、C 2 時短当りを示す表示態様が導出された場合、C 3 時短遊技状態の残時短回数に応じて、C 3 時短遊技状態を継続したり、C 3 時短遊技状態を終了してC 2 時短遊技状態を新たに開始したりはしない。あくまでも、C 3 時短遊技状態においてC 2 時短当りを示す表示態様が導出された場合は残時短回数にかかわらずC 3 時短遊技状態を継続するといった一貫性が必要である。

【 3 5 4 7 】

[ 8 - 1 - 1 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル ]

次に、メインCPU 201が特別図柄の変動パターンを決定するに際して参照する変動パターンテーブルの一例について、図296～図306を参照して説明する。本実施例において、メインCPU 201は、遊技状態および後述する選択条件に応じて参照する変動パターンテーブルを選択し、選択された変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定する。図296～図306に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。また、図296～図306に示される特別図柄の変動パターンテーブルは、いずれも、第8のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM 202に記憶されている。なお、本願発明の「変動パターン」は、以下において説明する「変動パターンテーブル」と解してもよいし、例えば変動パターンテーブルの中から選択されたいずれかの「変動パターン」と解してもよい。

【 3 5 4 8 】

[ 8 - 1 - 1 - 4 - 1 . 通常遊技状態またはA時短遊技状態における変動パターンテーブル ]

図296は、通常遊技状態またはA時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルAの一例である。なお、本実施例では、通常遊技状態とA時短遊技状態とで参照される変動パターンテーブルを同じとしているが、これに限られず、通常遊技状態とA時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルとしてもよい。

【 3 5 4 9 】

変動パターンテーブルAは、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルAが選択されている場合、右打ちよりも左打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【 3 5 5 0 】

なお、本実施例では、通常遊技状態における変動パターンテーブルと、A時短遊技状態における変動パターンテーブルとを共通にしているが、これらを別のテーブルとしてもよい。この場合、通常遊技状態において参照されるテーブルでは、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値を、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルとし、A時短遊技状態において参照されるテーブルでは、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値を、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルとすることが好ましい。

【 3 5 5 1 】

[ 8 - 1 - 1 - 4 - 2 . B時短遊技状態における変動パターンテーブル ]

図297～図299は、B時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルB - 1～変動パターンテーブルB - 3の一例である。

【 3 5 5 2 】

変動パターンテーブルB - 1～変動パターンテーブルB - 3は、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルB - 1～変動パターンテーブルB - 3が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

10

20

30

40

50

## 【3553】

本実施例において、通常遊技において天井カウンタの値が天井値に到達すると、メインCPU201は、図297に示される変動パターンテーブルB-1を選択し、その後の遊技状態（すなわちB時短遊技状態）において、この変動パターンテーブルB-1の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

## 【3554】

メインCPU201は、B時短遊技状態に移行したときを起点として特別図柄の可変表示回数を計数し、この計数値（以下「B時短遊技状態における特別図柄ゲーム数」と称する）が1～150の間は、変動パターンテーブルB-1が選択された状態を維持する。

## 【3555】

ただし、B時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が例えば150を超えると、メインCPU201は、変動パターンテーブルB-1から、図298に示される変動パターンテーブルB-2に切り替えて、この変動パターンテーブルB-2の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となる。

## 【3556】

ここで、変動パターンテーブルB-1と変動パターンテーブルB-2とを比較すると（特に、第2特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルB-1よりも変動パターンテーブルB-2の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルB-1が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルB-2が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

## 【3557】

ところで、B時短遊技状態において長期間にわたって大当り遊技状態に制御されない状態が続くと、興味が低下してしまう可能性がある。そこで、B時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定回数（例えば150回）を超えると、遊技の進行速度を速めて、大当りが導出されるまでの時間を短縮することで、興味の低下を抑制することを可能にしたものである。

## 【3558】

また、メインCPU201は、C時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達すると、図299に示される変動パターンテーブルB-3を選択し、この変動パターンテーブルB-3の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

## 【3559】

変動パターンテーブルB-3は、B時短遊技状態において選択されうる変動パターンテーブルB-1～変動パターンテーブルB-3のなかで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が最も大きい。このように、通常遊技状態からB時短遊技状態に移行した場合よりも、C時短遊技状態からB時短遊技状態に移行した場合の方が遊技の進行速度を速めることにより、C時短当りに対する遊技者の興を高めることが可能となる。

## 【3560】

なお、本実施例では、C時短遊技状態において天井カウンタ値が天井値に到達した場合、変動パターンテーブルB-3を選択するようにしたが、これに代えて、変動パターンテーブルB-2を選択するようにしてもよい。この場合、変動パターンテーブルB-3を設ける必要がなく、変動パターンテーブルB-1および変動パターンテーブルB-2の2テーブルを設けるだけでよいため、メインROM202（図6参照）に記憶されるデータ容量が徒に大きくなることを抑制することが可能となる。

## 【3561】

また、本実施例では、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはないが、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合が生じる仕様のパチンコ遊技機であれば、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合に変動パターンテーブルB-3（または変動パターンテーブルB-2）を選

10

20

30

40

50

択し、この変動パターンテーブル B - 3（または変動パターンテーブル B - 2）の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うようにしてもよい。

【 3 5 6 2 】

また、本実施例において、C 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行した場合に選択される変動パターンテーブルは、B 時短遊技状態において選択されうる変動パターンテーブルのなかで遊技の進行速度が最も速いが、これに限られず、B 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば 1 5 0）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、遊技の進行速度が最も速い変動パターンテーブルとしてもよい。

【 3 5 6 3 】

さらに、本実施例では、B 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば 1 5 0）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、遊技の進行速度が最も速い変動パターンテーブルとしているが、これに限られず、B 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数を超えると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、B 時短遊技状態の終了が近くなったときに遊技の進行を遅くすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 3 5 6 4 】

[ 8 - 1 - 1 - 4 - 3 . C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態における変動パターンテーブル ]

図 3 0 0 および図 3 0 1 は、C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル C - 1 および変動パターンテーブル C - 2 の一例である。

【 3 5 6 5 】

変動パターンテーブル C - 1 および変動パターンテーブル C - 2 は、単位時間あたりの第 2 特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第 1 特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブル C - 1 または変動パターンテーブル C - 2 が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【 3 5 6 6 】

本実施例では、通常遊技において、特別図柄の当り判定処理の結果として C 2 時短当りまたは C 3 時短当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、その後の遊技状態（すなわち C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態）において、図 3 0 0 に示される変動パターンテーブル C - 1 を選択し、この変動パターンテーブル C - 1 のの中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【 3 5 6 7 】

一方、いずれかの時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果として、C 2 時短当りまたは C 3 時短当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、図 2 9 6 に示される変動パターンテーブル C - 2 を選択し、この変動パターンテーブル C - 2 のの中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【 3 5 6 8 】

ここで、変動パターンテーブル C - 1 と変動パターンテーブル C - 2 とを比較すると（特に、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブル C - 1 よりも変動パターンテーブル C - 2 の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブル C - 1 が選択されている場合よりも、変動パターンテーブル C - 2 が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【 3 5 6 9 】

このように、いずれかの時短遊技状態において当選した場合に現在の時短遊技状態を終了して新たな時短遊技状態に移行させることが可能な C 2 時短当りまたは C 3 時短当りに当選した場合、通常遊技状態から C 2 時短遊技状態または C 3 時短遊技状態に移行した場

10

20

30

40

50

合よりも、いずれかの時短遊技状態からC2時短遊技状態またはC時短遊技状態に移行した場合の方が遊技の進行速度を速めることにより、遊技状態に対する遊技者の興趣を高めることが可能となる。

【3570】

なお、上述したとおり、C4時短当りは、いずれかの時短遊技状態において当選したとしても無視されて新たな時短遊技状態に移行しない。そして、通常遊技状態においてC4時短当りに当選し、C4時短遊技状態に移行した場合、メインCPU201は、変動パターンテーブルC-1を選択し、この変動パターンテーブルC-2の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となるようにしている。ただし、C4時短遊技状態において選択される変動パターンテーブルはこれに限られない。

10

【3571】

[8-1-1-4-4・C1時短遊技状態における変動パターンテーブル]

図302および図303は、C1時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルC-3およびC-4の一例である。

【3572】

変動パターンテーブルC-3および変動パターンテーブルC-4は、単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルC-3または変動パターンテーブルC-4が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

20

【3573】

本実施例では、遊技状態にかかわらず、特別図柄の当り判定処理の結果としてC1時短当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、その後の遊技状態（すなわちC1時短遊技状態）において、図302に示される変動パターンテーブルC-3を選択し、この変動パターンテーブルC-3の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【3574】

メインCPU201は、C1時短遊技状態に移行したときを起点として特別図柄の可変表示回数を計数し、この計数値（以下「C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数」と称する）が1～150の間は、変動パターンテーブルC-1が選択された状態を維持する。

30

【3575】

ただし、C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が例えば150を超えると、メインCPU201は、変動パターンテーブルC-1から、図303に示される変動パターンテーブルC-4に切り替えて、この変動パターンテーブルC-4の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となる。

【3576】

ここで、変動パターンテーブルC-3と変動パターンテーブルC-4とを比較すると（特に、第2特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルC-3よりも変動パターンテーブルC-4の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルC-3が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルC-4が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

40

【3577】

ところで、C1時短遊技状態において長期間にわたって大当り遊技状態に制御されない状態が続くと、興趣が低下してしまう可能性がある。そこで、C1時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定回数（例えば150回）を超えると、遊技の進行速度を速めて、大当りが導出されるまでの時間を短縮することで、興趣の低下を抑制することを可能にしたものである。

【3578】

50

なお、本実施例では、C 1 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば 150）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、規定数を超える前と比べて遊技の進行速度が速い変動パターンテーブルとしているが、これに限られず、C 1 時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数を超えると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、C 1 時短遊技状態の終了が近くなったときに遊技の進行を遅くすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【3579】

また、本実施例では、C 1 時短遊技状態では変動パターンテーブル C - 3 または C - 4 を参照して特別図柄の変動パターンを決定しているが、これに限られず、例えば、B 時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル B - 1 または変動パターンテーブル B - 2 を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【3580】

[ 8 - 1 - 1 - 4 - 5 . 高確時短遊技状態における変動パターンテーブル ]

図 304 および図 305 は、高確時短遊技状態において参照される変動パターンテーブル D - 1 および変動パターンテーブル D - 2 の一例である。すなわち、確変大当り（選択図柄コマンド「z5」、「z6」、「13」または「14」のうちいずれか）に対応する表示態様が第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 に導出された場合、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態では、変動パターンテーブル D - 1 または変動パターンテーブル D - 2 が選択される。

【3581】

20

変動パターンテーブル D - 1 は、単位時間あたりの第 1 特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第 2 特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブル D - 1 が選択されている場合、右打ちよりも左打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。ただし、高確時短遊技状態では電サバ制御が実行されるため、右打ちが正規な遊技態様である。

【3582】

変動パターンテーブル D - 2 は、単位時間あたりの第 2 特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第 1 特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブル D - 1 または変動パターンテーブル D - 2 が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

30

【3583】

また、変動パターンテーブル D - 2 における単位時間あたりの第 2 特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターンテーブル D - 1 における単位時間あたりの第 2 特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい。

【3584】

本実施例では、変動パターンテーブル A が選択されているときに特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 163 または第 2 特別図柄表示部 164 に導出され、この大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了すると、メイン CPU 201 は、図 304 に示される変動パターンテーブル D - 1 を選択し、この変動パターンテーブル D - 1 の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

40

【3585】

変動パターンテーブル A は、上述したとおり、通常遊技状態または A 時短遊技状態において選択可能な変動パターンテーブルである。よって、通常遊技状態または A 時短遊技状態において大当りを示す表示態様が導出され、この大当りに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確時短遊技状態に制御された場合、メイン CPU 201 は、変動パターンテーブル A を選択する。

【3586】

一方、変動パターンテーブル B - 1 ~ B - 3、変動パターンテーブル C - 1 ~ C - 4、変動パターンテーブル D - 1 および変動パターンテーブル D - 2 のうちいずれかが選択さ

50

れているときに特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りを示す表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出され、この大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了すると、メインCPU201は、図305に示される変動パターンテーブルD-2を選択し、この変動パターンテーブルD-2の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【3587】

すなわち、変動パターンテーブルD-1は、通常遊技状態またはA時短遊技状態において主として行われる第1特別図柄遊技の結果として大当りを示す表示態様が導出された場合に、この大当りに基づく大当り遊技状態の終了後の高確時短遊技状態において選択可能なテーブルである。

【3588】

一方、変動パターンテーブルD-2は、B時短遊技状態、C時短遊技状態または高確時短遊技状態において主として行われる第2特別図柄の結果として大当りを示す表示態様が導出された場合に、この大当りに基づく大当り遊技状態の終了後の高確時短遊技状態において選択可能なテーブルである。

【3589】

ここで、変動パターンテーブルD-1と変動パターンテーブルD-2とを比較すると(特に、第2特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照)、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルD-1よりも変動パターンテーブルD-2の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルD-1が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルD-2が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【3590】

なお、高確時短遊技状態において、メインCPU201は、例えば特別図柄の実行回数等に応じて、変動パターンテーブルD-1と変動パターンテーブルD-2との間で、選択される変動パターンテーブルを切り替えるようにしてもよい。

【3591】

例えば、メインCPU201は、高確時短遊技状態において、特別図柄遊技が所定回数(例えば、40回)実行されるまでは、遊技の進行が相対的に速くなるように変動パターンテーブルD-2を選択し、特別図柄遊技が上記の所定回数を超えると、遊技の進行が相対的に遅くなるように変動パターンテーブルD-1を選択するようにしてもよいし、特別図柄が所定回数実行されるまでは変動パターンテーブルD-2を選択し、特別図柄遊技が所定回数を超えると変動パターンテーブルD-1を選択するようにしてもよい。

【3592】

具体的な例としては、例えば、特別図柄遊技が規定回数(例えば、70回)実行されると高確時短遊技状態が終了し、通常遊技状態または時短遊技状態に制御されるパチンコ遊技機の場合、メインCPU201は、特別図柄遊技が上記の規定回数よりも小さい所定回数(例えば、40回)実行されるまでは変動パターンテーブルD-2を選択し、特別図柄遊技が上記の所定回数を超えると、変動パターンテーブルD-1を選択するようにすると好ましい。高確時短遊技状態において特別図柄が上記の所定回数実行されるまでは、遊技の進行を相対的に速くすることで大当たり当選までの時間を短縮することが可能となる一方、上記の所定回数実行された後は、遊技の進行を相対的に遅くすることで高確時短遊技状態の終了を遅延させることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となるからである。

【3593】

また、次回大当たり当選するまで高確時短遊技状態を継続することが可能なパチンコ遊技機の場合、メインCPU201は、特別図柄が特定回数(例えば、50回)実行されるまでは変動パターンテーブルD-1を選択し、特別図柄が上記の特定回数を超えると、変動パターンテーブルD-2を選択するようにすると好ましい。このようにすることで、大当り遊技状態の終了後、特別図柄が特定回数実行されるまでは次回大当たり当選までの

10

20

30

40

50



時間を相対的に長くすることで短時間あたりの出玉を抑制して徒に射幸性が高まることを抑制することができる一方、特別図柄の実行回数が特定回数を超えると次回大当りに当選するまでの時間を相対的に短くすることで高確時短遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【3594】

このように、本実施例では、非確変大当り（選択図柄コマンド「z4」または「12」）に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出された場合と、確変大当り（選択図柄コマンド「z5」、「z6」、「13」または「14」のうちいずれか）に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出された場合とで、選択される変動パターンテーブルが異ならせている。このようにすることで、興趣をより一層高めることが可能となる。

10

#### 【3595】

なお、本実施例では、変動パターンテーブルAが選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-1が選択される。また、変動パターンテーブルB-1～B-3、変動パターンテーブルC-1～C-4、変動パターンテーブルD-1および変動パターンテーブルD-2のうちいずれかが選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-2が選択される。ただし、これに限られない。例えば、変動パターンテーブルA、変動パターンテーブルB-1～B-3および変動パターンテーブルC-1～C-4のうちいずれかが選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-1が選択され、変動パターンテーブルD-1または変動パターンテーブルD-2が選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルD-2が選択されるようにしてもよい。

20

#### 【3596】

##### [8-1-1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブルのまとめ]

本実施例において、メインCPU201は、上述の選択条件に応じて変動パターンテーブルを選択するが、上述の選択条件をまとめた表を図306に示す。図306は、遊技状態および選択条件に応じて選択される変動パターンテーブルを示す表である。

#### 【3597】

30

本実施例では、変動パターンテーブルAと変動パターンテーブルB-1～B-3とを比較すると、変動パターンテーブルB-1～B-3における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルAにおける単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

#### 【3598】

また、変動パターンテーブルB-1～B-3と変動パターンテーブルC-1～C-4とを比較すると、変動パターンテーブルB-1～B-3における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルC-1～C-4における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

#### 【3599】

40

また、変動パターンテーブルAと変動パターンテーブルC-1～C-4とを比較すると、変動パターンテーブルC-1～C-4における単位時間あたりの第2特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルAにおける単位時間あたりの第1特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

#### 【3600】

すなわち、通常遊技状態、A時短遊技状態、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のうち、遊技の進行速度が最も速いのはB時短遊技状態であり、次にC時短遊技状態である。そして、遊技の進行速度が最も遅いのは通常遊技状態またはA時短遊技状態である。

#### 【3601】

ところで、A時短遊技状態は、A時短遊技状態が終了すると通常遊技状態に移行するた

50

め、より長く A 時短遊技状態に制御される方が、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となる。そこで、本実施例では、A 時短遊技状態における遊技の進行速度が、B 時短遊技状態や C 時短遊技状態と比べて相対的に遅くなるようにしている。

#### 【3602】

一方、B 時短遊技状態や C 時短遊技状態（特に B 時短遊技状態）では、B 時短遊技状態または C 時短遊技状態に制御されている間に大当りに当選することを期待することが多い。そのため、B 時短遊技状態や C 時短遊技状態では、通常遊技状態や A 時短遊技状態である場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値を高めて遊技の進行速度を速くすることで、興趣が向上するようにしている。

#### 【3603】

なお、本実施例では、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態において、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値の大小関係は、「通常遊技状態 = A 時短遊技状態 < C 時短遊技状態 = B 時短遊技状態」となっている。時短遊技状態だけに着目すると、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値は「A 時短遊技状態 < C 時短遊技状態 = B 時短遊技状態」となっている。ただし、これに限られず、通常遊技状態における単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が最も小さいことを前提として、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値を、「A 時短遊技状態 < C 時短遊技状態 < B 時短遊技状態」としてもよいし、「A 時短遊技状態 = C 時短遊技状態 < B 時短遊技状態」としてもよいし、「A 時短遊技状態 = C 時短遊技状態 = B 時短遊技状態」としてもよい。

#### 【3604】

また、本実施例では、C 時短遊技状態の種類に応じて、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が異なるようにしているが、これに限られず、C 時短遊技状態の種類にかかわらず、いずれの C 時短遊技状態であったとしても単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

#### 【3605】

また、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）では、他の C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）である場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が小さくなるようにすることで、遊技の進行速度が相対的に遅くなるようにしてもよい。さらには、例えば、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）では単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が最も大きくなるようにするとともに、C 時短遊技状態のうち最も遊技者に不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）では単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が最も小さくなるようにし、残りの C 時短遊技状態（例えば、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）では、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値が C 1 時短遊技状態よりも小さく且つ C 2 時短遊技状態よりも大きくなるようにしてもよい。

#### 【3606】

また、C 時短遊技状態の種類に応じて単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値を異ならせる場合、単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値を、例えば、「C 2 時短遊技状態 < A 時短遊技状態 < C 3 時短遊技状態 < B 時短遊技状態 = C 1 時短遊技状態」としてもよいし、「A 時短遊技状態 < C 2 時短遊技状態 = C 3 時短遊技状態 < B 時短遊技状態 = C 1 時短遊技状態」としてもよいし、「A 時短遊技状態 < C 2 時短遊技状態 < C 3 時短遊技状態 < C 1 時短遊技状態 < B 時短遊技状態」としてもよい。なお、上述した単位時間あたりの特別図柄の変表示の実行回数の期待値の大小関係はあくまでも一例であって、これに限られないことは言うまでもない。

#### 【3607】

#### [ 8 - 1 - 1 - 4 - 7 . 特別図柄の変動パターンテーブルの拡張例 1 ]

本実施例では、通常遊技において天井カウンタの値が天井値に到達すると、メイン CP

10

20

30

40

50

U 2 0 1 は、その後の遊技状態において、図 2 9 7 に示される変動パターンテーブル B - 1 を選択する旨を上述した。また、遊技状態にかかわらず、特別図柄の当り判定処理の結果として C 1 時短当りを示す表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン C P U 2 0 1 は、その後の遊技状態において、図 3 0 2 に示される変動パターンテーブル C - 3 を選択する旨を上述した。

【 3 6 0 8 】

ところが、例えば通常遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において、時短当り（例えば、C 3 時短当り）に当選する場合がある。この場合、メイン C P U 2 0 1 は、プログラムの処理順に応じて、移行先の時短遊技状態を決定することが可能である。

10

【 3 6 0 9 】

例えば、C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が天井カウンタ更新処理よりも先に行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が行われた結果として一旦は C 3 時短遊技状態に移行させる処理を行うが、その後、天井カウンタ更新処理の結果として B 時短遊技状態に移行させる処理を行うことができる。すなわち、結果的には、C 3 時短遊技状態において天井到達した場合と同様である。よって、この場合、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル B - 1）を選択することとなる。

【 3 6 1 0 】

一方、例えば C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が天井カウンタ更新処理よりも後に行われる場合、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理の結果として一旦は B 時短遊技状態に移行させる処理が行うが、その後、C 3 時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が行われた結果として C 3 時短遊技状態に移行させる処理を行うことができる。すなわち、結果的には、B 時短遊技状態において C 3 時短当りが導出された場合と同様である。よって、この場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 3 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル C - 1）を選択することとなる。

20

【 3 6 1 1 】

なお、上記では、通常遊技状態における同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において天井到達と時短当り（例えば、C 3 時短当り）の当選とが発生した場合について説明したが、時短遊技状態における同じ特別図柄の可変表示において天井到達と時短当り（例えば、C 3 時短当り）の当選とが発生した場合も同様である。

30

【 3 6 1 2 】

また、上記では、同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において天井到達と時短当り（例えば、C 3 時短当り）の当選とが発生した場合、プログラムの処理順に応じて移行先の時短遊技状態が決定されることに代えて、プログラムの処理順に関係なく、移行先の時短遊技状態を、特定の時短遊技状態（例えば遊技者に有利な B 時短遊技状態）に決定するようにしてもよい。特定の時短遊技状態が B 時短遊技状態である場合、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル B - 1）を選択することとなる。一方、特定の時短遊技状態が C 時短遊技状態である場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 3 時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル C - 1）を選択することとなる。

40

【 3 6 1 3 】

[ 8 - 1 - 1 - 4 - 8 . 特別図柄の変動パターンテーブルの拡張例 2 ]

また、本実施例では、C 1 時短遊技状態では変動パターンテーブル C - 3 または C - 4 が選択され、C 2 時短遊技状態および C 3 時短遊技状態では変動パターンテーブル C - 1 または C - 2 が選択され、C 4 時短遊技状態では変動パターンテーブル C - 1 が選択される旨を上述したが、これに限られない。

【 3 6 1 4 】

例えば、C 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合、メイン C

50

P U 2 0 1 は、天井到達前の特別図柄遊技において、特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル C - 4）を選択するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄の変動パターンが変化したことによって B 時短遊技状態に移行する期待感を遊技者に与えることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【 3 6 1 5 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、上記の特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブル C - 4）を、天井到達前の最後の特別図柄遊技において選択するようにしてもよいし、天井到達前の所定期間（例えば特別図柄の可変表示が 1 0 回行われる期間）において選択するようにしてもよい。

【 3 6 1 6 】

[ 8 - 1 - 1 - 5 . 普通図柄の当り判定テーブル ]

図 3 0 7 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 3 6 1 7 】

図 3 0 7 に示されるように、本実施例では、通常遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 3 6 1 8 】

また、高確時短遊技状態、A 時短遊技状態および B 時短遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が 0 ~ 9 8 のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、A 時短遊技状態において、メイン C P U 2 0 1 は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が 9 9 である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 3 6 1 9 】

C 時短遊技状態では、C 時短遊技状態の種類に応じて、判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が異なっている。

【 3 6 2 0 】

具体的には、例えば C 時短遊技状態のうち遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態では、判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が、他の C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）よりも高い。

【 3 6 2 1 】

本実施例では、例えば C 時短遊技状態のうち遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を、B 時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率と同じ（略同じを含む）としているが、このようにすることは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【 3 6 2 2 】

また、例えば C 時短遊技状態のうち遊技者に最も不利な C 2 時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を、C 時短遊技状態のなかで最も低くなるようにしてもよい。

【 3 6 2 3 】

また、本実施例では、C 時短遊技状態の種類に応じて判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が異なっているが、これに限られず、C 時短遊技状態の種類にかかわらず判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【 3 6 2 4 】

[ 8 - 1 - 1 - 6 . 普通図柄判定テーブル ]

10

20

30

40

50

図 3 0 8 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 3 6 2 5 】

図 3 0 8 に示されるように、通常遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 3 6 2 6 】

また、高確時短遊技状態および A 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択する。

【 3 6 2 7 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択する。

【 3 6 2 8 】

C 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、C 時短遊技状態の種類に応じて、選択される普通図柄当り時選択図柄コマンドが異なっている。

【 3 6 2 9 】

具体的には、例えば C 時短遊技状態のうち遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択する。

【 3 6 3 0 】

本実施例では、例えば C 時短遊技状態のうち遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態において普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、B 時短遊技状態において普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合と同じ普通図柄の当り時選択図柄コマンドが選択されるようにしているが、このようにすることは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【 3 6 3 1 】

また、例えば C 時短遊技状態のうち遊技者に最も不利な C 2 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 4 」を選択する。

【 3 6 3 2 】

また、C 3 時短遊技状態または C 4 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 3 」を選択する。

【 3 6 3 3 】

なお、本実施例において、メイン C P U 2 0 1 は、まず、普通図柄の当り判定テーブル（図 3 0 7 参照）を参照して、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図 3 0 8 参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 6 3 4 】

## [ 8 - 1 - 1 - 7 . 普通図柄当り種類決定テーブル ]

図 3 0 9 は、第 1 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

## 【 3 6 3 5 】

図 3 0 9 に示されるように、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、普通図柄当り種類のなかで遊技者に最も不利な開放パターンである。

10

## 【 3 6 3 6 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、1 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、普通図柄当り種類のなかで遊技者に最も有利な開放パターンである。

20

## 【 3 6 3 7 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンに次いで遊技者に有利な開放パターンである。

## 【 3 6 3 8 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 3 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンに次いで遊技者に有利な開放パターンである。

30

## 【 3 6 3 9 】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 4」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンよりも遊技者に有利であるものの、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンよりも遊技者に不利な開放パターンである。

40

## 【 3 6 4 0 】

このように、本実施例では、通常遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、通常遊技状態、高確時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

## 【 3 6 4 1 】

50

なお、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【 3 6 4 2 】

また、本実施例では、A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンは、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様であるが、これは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【 3 6 4 3 】

また、本実施例では、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンと、C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンとで、有利度合いが同じ（略同じを含む）であるが、これに限られない。例えば、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンを、C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンよりも有利としてもよいし、またはその逆であってもよい。

【 3 6 4 4 】

また、本実施例では、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが有利な態様とし、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も不利な C 2 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが不利な態様としているが、これに限られない。例えば、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが不利な態様とし、C 時短遊技状態のなかで遊技者に最も不利な C 2 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを、最も有利度合いが有利な態様としてもよい。

【 3 6 4 5 】

また、本実施例では、C 時短遊技状態の種類に応じて、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターン（すなわち時短性能）が異なっているが、これに限られず、C 時短遊技状態の種類にかかわらず時短性能を同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【 3 6 4 6 】

また、例えば C 時短遊技状態の種類にかかわらず時短性能を同じまたは略同じとした場合、C 時短遊技状態における時短性能を、B 時短遊技状態における時短性能と同じとしてもよいし、異ならせてもよい。

【 3 6 4 7 】

なお、普通図柄の変動パターンテーブルは、例えば図 1 9 に示される普通図柄の変動パターンテーブルと同じとしてもよいし、C 時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の変動パターンが異なるようにしてもよい。

【 3 6 4 8 】

[ 8 - 1 - 2 . 主制御処理 ]

第 1 実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 0 0 のメイン C P U 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、第 1 のパチンコ遊技機において図 2 0 ~ 図 5 2 を参照して説明した各種処理と大部分において共通する。以下では、第 1 のパチンコ遊技機において実行される処理と異なる処理である時短カウンタ更新処理（図 3 4 参照）および時短設定処理（図 3 9 参照）について、それぞれ、図 3 1 0 および図 3 1 1 を参照して説明する。図 3 1 0 は、第 1 のパチンコ遊技機において説明したカウンタ更新処理（図

10

20

30

40

50

33参照)中のS151でメインCPU201により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。図311は、第1のパチンコ遊技機において説明した時短移行処理(図38参照)中のS208でメインCPU201により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【3649】

[8-1-2-1.時短カウンタ更新処理]

図310に示される時短カウンタ更新処理は、図34に示される時短カウンタ更新処理のうち、S161およびS162の処理のみを行う。

【3650】

具体的には、メインCPU201は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいかが否かを判定する(S161)。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たした場合にYES判定され、いずれか一方でも満たしていなければNO判定される。

10

【3651】

S161において、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定されなかった場合(S161がNO判定の場合)、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

【3652】

一方、S161において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合(S161がYES判定の場合)、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う(S162)。メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理(図33)に戻す。

20

【3653】

[8-1-2-2.時短設定処理]

図311に示されるように、メインCPU201は、まず、時短フラグがオンであるかを判定する(S511)。

【3654】

S511において、時短フラグがオンであると判定された場合(S511がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S512に移す。

【3655】

一方、S511において、時短フラグがオンでないと判定された場合(S511がNO判定の場合)、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S514に移す。

30

【3656】

S512において、メインCPU201は、C4時短当りであるかを判定する。

【3657】

S512において、C4時短当りでないと判定された場合(S512がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S513に移す。

【3658】

S513において、メインCPU201は、時短態様再設定処理を行う。時短態様再設定処理は、現在の時短態様を新たに開始される時短態様に再設定する処理である。本実施例では、上述したとおり、この時短態様再設定処理(S513)において、各種フラグを初期化した上で、C時短遊技状態の制御にかかわる各種データとして、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグ(C1時短フラグ、C2時短フラグ、C3時短フラグ)を「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。また、これらの処理に加えて、上述したとおり、普通電動役物146の開放パターン(開放回数、開放時間、ウェイト時間)設定処理を行うようにしてもよい。S513の時短態様再設定処理を行った後、メインCPU201は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理(図38参照)に戻す。

40

【3659】

50



なお、本実施例では、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）において、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしているが、これに限られず、時短フラグについては初期化せずに、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグを初期化した上で、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしてもよい。また、時短フラグ、Ａ時短フラグおよびＢ時短フラグについては初期化せずに、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグを初期化した上で、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしてもよい。

#### 【３６６０】

一方、Ｓ５１２において、Ｃ４時短当りであると判定された場合（Ｓ５１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。このように、時短遊技状態において選択図柄コマンド「Ｚ３」または「Ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視し、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）を行うことなく時短設定処理を終了することとなる。

#### 【３６６１】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１４において、時短態様設定処理を行う。時短態様設定処理は、何も設定されていない領域に、新たに開始される時短態様を設定する処理である。本実施例では、上述したとおり、この時短態様設定処理（Ｓ５１４）において、Ｃ時短遊技状態の制御にかかわる各種データとして、例えば、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグ（Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ）を「１」にセットする処理、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。また、これらの処理に加えて、上述したとおり、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行うようにしてもよい。Ｓ５１４の時短態様設定処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５１５に移す。

#### 【３６６２】

Ｓ５１５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオンすなわち時短フラグを「１」にセットする処理を行う。Ｓ５１５の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。

#### 【３６６３】

#### 〔８－１－３．遊技の流れ〕

次に、第１実施例のパチンコ遊技機における遊技の流れを、図３１２を参照して説明する。図３１２は、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

#### 【３６６４】

なお、図３１２において、享受できる遊技状態は、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の遊技状態である。この享受できる遊技状態の欄に示される「大当り」は大当り遊技状態、「Ａ時短」はＡ時短遊技状態、「Ｂ時短」はＢ時短遊技状態、「Ｃ１時短」はＣ１時短遊技状態、「Ｃ２時短」はＣ２時短遊技状態、「Ｃ３時短」はＣ３時短遊技状態、「Ｃ４時短」はＣ４時短遊技状態、「通常」は通常遊技状態であることを意味する。

#### 【３６６５】

また、図３１２において、「Ｃ４当り」、「Ｃ１当り」および「Ｃ３当り」は、それぞれ、Ｃ４時短当りに当選したこと、Ｃ１時短当りに当選したことおよびＣ３時短当りに当選したことを示している。

#### 【３６６６】

また、図３１２において、表示演出は、例えば液晶表示器で構成される表示装置７に表示される表示演出である。この表示演出の欄に示される各ステージ演出は、例えば、背景画像として表示される外観上の状態を示している。具体的には、ステージ演出である「通常ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が通常遊技状態であることを示す背景画像、同じく「Ａステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態がＡ時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「Ｂステージ」は遊技者が

10

20

30

40

50

享受できる態様で制御されている遊技状態がB時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「C1ステージ」～「C4ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態がそれぞれC1時短遊技状態～C4時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「大当りステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が大当り遊技状態であることを示す背景画像である。

【3667】

また、図312に示される「残回数」は、残時短回数であり、特別図柄の可変表示が1回行われると、1減算表示される。

【3668】

また、図312において、内部状態は、例えばメインCPU201により制御される時短フラグおよび各種時短フラグの状態を示している。各フラグが「1」にセットされるとONとなり、初期化（クリア）されるとOFFとなる。

【3669】

また、図312において、通常遊技状態または時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合については説明するが、高確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合については説明しない。これは、この第1実施例のパチンコ遊技機において、高確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、メインCPU201は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視し、C時短遊技状態が行われない（すなわち作動しない）ようにしているためである。

【3670】

[8-1-3-1.(a)通常遊技状態においてC4時短当りに当選した場合]

先ず、通常遊技状態において例えばC4時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163,164にC4時短当り（選択図柄コマンド「z3」または「z11」）を示す表示態様が導出された場合（図312の(a)参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態（遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態）の一例について説明する。

【3671】

メインCPU201は、時短フラグおよびC4時短フラグを「1」にセットし、これらのフラグがOFFからONになる。これにより、内部的には、時短フラグおよびC4時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「50」をセットする。

【3672】

サブCPU301は、C4時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z3」または「z11」であること）またはC4時短当りに当選した可能性があることを示すC4時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC4時短移行示唆演出は、例えば、C4時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC4時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【3673】

なお、「選択図柄コマンドが「z3」または「z11」であること」を示すC4時短移行示唆演出は、C4時短当りの確定演出を意味し、「C4時短当りに当選した可能性があることを示すC4時短移行示唆演出」とは、C4時短当りに当選した場合だけでなく、C4時短当りに当選していないもののC4時短当りに当選したことを期待させる所謂ガセ演出を含む。後述のC1時短移行示唆演出、C2時短移行示唆演出、C3時短移行示唆演出およびC5時短移行示唆演出についても同様である。

【3674】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、通常ステージからC4ステージに移行させる。

【3675】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に、C4時短遊技状態の残時

10

20

30

40

50

短回数として例えば「50」を表示する。

【3676】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、通常遊技状態からC4時短遊技状態に移行する。

【3677】

なお、外観上は、C4時短移行示唆演出が行われたり、演出背景画像が通常ステージからC4ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、通常遊技状態からC4時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、通常遊技状態からC3時短遊技状態またはC4時短遊技状態に移行したことを把握することが可能となる（図308及び図309参照）。なお、C3時短遊技状態とC4時短遊技状態とで普通電動役物の開放パターンを異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC4時短遊技状態であることを把握できるようにしてもよい。

【3678】

なお、通常遊技状態において、C1時短当り、C2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、通常遊技状態においてC4時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3679】

[8-1-3-2.(b)C4時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合]

次に、C4時短遊技状態において例えばC1時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163、164にC1時短当り（選択図柄コマンド「z0」または「z8」）を示す表示態様が導出された場合（図312の（b）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【3680】

メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC1時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC1時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「300」をセットする。

【3681】

サブCPU301は、C1時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z0」または「z8」であること）またはC1時短当りに当選した可能性があることを示すC1時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC1時短移行示唆演出は、例えば、C1時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC1時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【3682】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C4ステージからC1ステージに移行させる。

【3683】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブCPU301は、残時短回数が増加することを示す例えば上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【3684】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C4時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行する。

【3685】

また、外観上は、C1時短当り確定演出が行われたり、背景画像がC4ステージからC1ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C4時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、C4時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図308及び図309参照）。

10

20

30

40

50

## 【3686】

なお、C4時短遊技状態において、C2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、C4時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。ただし、C4時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合はC4時短当りが無視されるため、もともと制御されているC4時短遊技状態をそのまま継続し、残時短回数も更新せずに継続して表示するようにするとよい。

## 【3687】

また、C4時短遊技状態において、C2時短当りに当選した場合、C4時短遊技状態における残時短回数によっては残時短回数が減少する場合が生じうる。この場合、サブCPU301は、残時短回数が減少したことを示す演出を行うようにしてもよいが、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。

10

## 【3688】

また、C4時短遊技状態において、遊技者にとって不利な時短当り（例えば、C2時短当り）に当選した場合は、これを無視し、C4時短遊技状態を継続するようにしてもよい。

## 【3689】

[8-1-3-3.(c)C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合]

次に、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163,164にC4時短当り（選択図柄コマンド「Z3」または「Z11」）を示す表示態様が導出された場合（図312の(c)参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

20

## 【3690】

上述したとおり、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選したとしても無視される。すなわち、メインCPU201は、各時短フラグの状態を変更せずにそれまでの状態を維持し、時短回数もセットしない。また、サブCPU301は、C4時短移行示唆演出やC4時短当りに当選したことの確定演出を行わないだけでなく、表示装置7の表示領域に表示される背景画像等の演出内容を変更せずにそれまでの状態を維持する。

## 【3691】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C1時短遊技状態が維持される。また、外観上も、C1時短遊技状態であることを把握可能である。すなわち、例えば背景画像がC1ステージに維持されるだけでなく、音声演出もC1時短遊技状態であることを示す音声演出に維持され、さらには、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンも、C1時短遊技状態における開放パターンに維持される。

30

## 【3692】

ところで、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合、メインCPU201は、C4時短当り（選択図柄コマンド「Z3」または「Z11」）を示す表示態様を、対応する特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164）に導出する。

## 【3693】

一方、サブCPU301は、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選したとしても、表示装置7の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うことが好ましい。このようにすることで、C4時短当りに当選したにもかかわらずこれが無視されたことを遊技者に察知される可能性が低くなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。また、サブCPU301は、特別図柄の当り判定処理の結果が有利者に有利な結果（例えば、大当りやC1時短当り等）であることを期待させる期待演出を行った後、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであった場合に表示されるハズレ停止画像を表示するようにしてもよい。

40

## 【3694】

なお、本実施例では、C1時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合、メイン

50

C P U 2 0 1 は、C 4 時短当り（選択図柄コマンド「z 3」または「z 1 1」）を示す表示態様を、対応する特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出しているが、これに代えて、C 4 時短当りであったとしてもハズレであることを示す表示態様を導出するようにしてもよい。

【 3 6 9 5 】

また、他の時短遊技状態（すなわち、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において C 4 時短当りに当選した場合にも、C 1 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 3 6 9 6 】

[ 8 - 1 - 3 - 4 . ( d ) C 1 時短遊技状態において天井到達した場合 ]

次に、C 1 時短遊技状態において天井到達した場合の一例について説明する。

【 3 6 9 7 】

メイン C P U 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよび B 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「3 0 0」をセットする。

【 3 6 9 8 】

サブ C P U 3 0 1 は、天井に到達したことを示す天井到達演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この天井到達演出は、例えば、天井到達した際の特別図柄の可変表示の開始時や停止時等、天井到達した際の特別図柄の可変表示が開始されてから停止されるまでの間のみならず、次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間も含めて、いずれのタイミングで行ってもよい。また、サブ C P U 3 0 1 は、天井到達が近いことを示す前兆演出等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を、天井到達するよりも前に行ってよい。

【 3 6 9 9 】

また、サブ C P U 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 1 ステージから B ステージに移行させる。

【 3 7 0 0 】

また、サブ C P U 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブ C P U 3 0 1 は、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【 3 7 0 1 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C 1 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行する。

【 3 7 0 2 】

また、外観上は、天井到達演出が行われたり、背景画像が C 1 ステージから B ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C 1 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【 3 7 0 3 】

また、本実施例では、C 1 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンが同じであるが（図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照）、C 1 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンを異ならせて、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンからも、C 1 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにもよい。

【 3 7 0 4 】

なお、C 2 時短遊技状態において天井到達した場合、C 3 時短遊技状態において天井到達した場合、および、C 4 時短遊技状態において天井到達した場合にも、C 1 時短遊技状態において天井到達した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 3 7 0 5 】

[ 8 - 1 - 3 - 5 . ( e ) B 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合 ]

10

20

30

40

50

次に、B 1 時短遊技状態においてC 2 時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 にC 1 時短当り（選択図柄コマンド「z 1」または「z 9」）を示す表示態様が導出された場合（図 3 1 2 の（e）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【3 7 0 6】

メインCPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 2 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC 2 時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「5」をセットする。

【3 7 0 7】

サブCPU 3 0 1 は、C 2 時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z 1」または「z 9」であること）またはC 2 時短当りに当選した可能性があることを示すC 2 時短移行示唆演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。このC 2 時短移行示唆演出は、例えば、C 2 時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC 2 時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

10

【3 7 0 8】

サブCPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、B ステージからC 2 ステージに移行させる。

【3 7 0 9】

また、サブCPU 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブCPU 3 0 1 は、残時短回数が減少したことを示す演出を行うようにしてもよい。また、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。

20

【3 7 1 0】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、B 時短遊技状態からC 2 時短遊技状態に移行する。

【3 7 1 1】

また、外観上は、C 2 時短当り確定演出が行われたり、背景画像がB ステージからC 2 ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、B 時短遊技状態からC 2 時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）の開放パターンからも、B 時短遊技状態からC 2 時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照）。

30

【3 7 1 2】

なお、B 時短遊技状態においてC 2 時短当りに当選した場合、残時短回数が減少するため、遊技者にとって有利な時短遊技状態から不利な時短遊技状態に移行することとなる。したがって、B 時短遊技状態においてC 2 時短当りに当選したとしても、これを無視し、B 時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

【3 7 1 3】

B 時短遊技状態においてC 3 時短当りに当選した場合も残時短回数が減少する場合があるため、B 時短遊技状態においてC 3 時短当りに当選したとしても、これを無視し、B 時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

40

【3 7 1 4】

また、B 時短遊技状態におい例えばC 2 時短当りやC 3 時短当りに当選した場合、例えば、メインCPU 2 0 1 による制御はB 時短遊技状態からC 2 時短当りやC 3 時短当りに変更されるものの、サブCPU 3 0 1 による制御はB 時短遊技状態の状態を継続するようにしてもよい。例えば、メインCPU 2 0 1 は、参照する当り種類決定テーブル、参照する特別図柄の変動パターンテーブル、普通図柄の当り判定テーブルおよび普通図柄判定テーブルの全部またはこれらの一部を変更する一方、サブCPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される背景画像や、音声演出等を変更せずに継続するようにしてもよい。このようにすることで、内部的にはB 時短遊技状態からC 2 時短遊技状態またはC 3 時短遊

50

技状態に変更されるものの、遊技者にはB時短遊技状態が継続しているように見せることが可能となる、B時短遊技状態からC2時短遊技状態またはC3時短遊技状態に移行したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。

### 【3715】

B時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合、残時短回数が増加する可能性が高い。そのため、B時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合は、B時短遊技状態からC1時短遊技状態に移行するようにしてもよい。すなわちこの場合、B時短遊技状態であるから時点設定処理(図311参照)のS511がYES判定され、C1時短当りに当選した場合、時短態様再設定処理(S513)が行われることとなる。そして、この時短態様再設定処理において、例えば各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC1時短フラグを「1」にセットし、C1の時短回数として例えば「300」がセットされることとなる。

10

### 【3716】

また、B時短遊技状態において時短当りに当選した場合、当選した時短当りの種類にかかわらず一律にこれを無視し、B時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

### 【3717】

[8-1-3-6.(f)C2時短遊技状態において大当りに当選した場合]

次に、C2時短遊技状態において例えば大当りに当選した場合(すなわち、特別図柄表示部163,164に大当り(選択図柄コマンド「Z4」~「Z6」および「Z12」~「Z14」のうちのいずれか)を示す表示態様が導出された場合(図312の(f)参照))の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

20

### 【3718】

メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ(不図示)を「1」にセットし、当り種類決定テーブル(図289~図295参照)を参照して選択図柄コマンドに応じて決定されたラウンド数をセットする。これにより、内部的には、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく、大当り遊技状態となる。

### 【3719】

サブCPU301は、大当りに当選したこと(すなわち、特別図柄表示部163,164に大当り(選択図柄コマンド「Z4」~「Z6」および「Z12」~「Z14」のうちのいずれかであること)を示す大当り当選演出を表示装置7の表示領域にて行う。

30

### 【3720】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C2ステージから大当りステージに移行させる。

### 【3721】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数を例えば非表示とする。この場合、サブCPU301は、残時短回数を非表示とすることに代えて、大当り遊技状態中は当り当選したときのC2時短遊技状態の残時短回数を表示したままとし、大当り遊技状態の終了後、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行うようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後、A時短遊技状態に移行する場合はA時短遊技状態の残時短回数を表示し、確変遊技状態や通常遊技状態に移行する場合は残時短回数を例えば非表示としてもよい。

40

### 【3722】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C2時短遊技状態から大当り遊技状態に移行する。

### 【3723】

また、外観上は、大当り確定演出が行われたり、背景画像がC2ステージから大当りステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C2時短遊技状態から大当り遊技状態に移行したことを把握できる。また、大当り遊技状態では、大入賞口131(図4参照)が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技も実行されることから、C2時短遊技状態から大当り遊技状態に移行したことを把握することができ

50

る。

#### 【 3 7 2 4 】

なお、C 2 時短遊技状態において大当たり当選した場合のみならず、通常遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 1 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態または C 4 時短遊技状態において大当たり当選した場合にも、C 2 時短遊技状態において大当たり当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

#### 【 3 7 2 5 】

[ 8 - 1 - 3 - 7 . ( g ) 大当たり遊技状態が終了した場合 ]

次に、大当たり遊技状態が終了した場合の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

#### 【 3 7 2 6 】

メインCPU 201は、大当たり遊技状態の終了時、大当たりフラグをクリアし、当り種類決定テーブル(図289～図295参照)を参照して選択図柄コマンドに応じて決定された大当たりの種類に応じて、確変フラグ、時短フラグ、A時短フラグを「1」にセットするとともに、A時短遊技状態に制御する場合には時短回数もセットする。図312の(g)では、大当たり遊技状態の終了後、A時短遊技状態に制御される場合(すなわち、時短フラグ「1」、A時短フラグ「1」にセットされる場合)について図示している。

#### 【 3 7 2 7 】

サブCPU 301は、大当たり遊技状態の終了時、大当たり遊技状態が終了したことを示す大当たり終了演出を表示装置7の表示領域にて行う。

#### 【 3 7 2 8 】

また、サブCPU 301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、大当たりステージからAステージに移行させる。

#### 【 3 7 2 9 】

また、サブCPU 301は、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数として、メインCPU 201によりセットされた時短回数すなわちA時短遊技状態の時短回数を表示する。

#### 【 3 7 3 0 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、大当たり遊技状態からA時短遊技状態に移行する。

#### 【 3 7 3 1 】

また、外観上は、大当たり終了演出が行われたり、背景画像が大当たりステージからAステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、大当たり遊技状態が終了し、A時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、ラウンド遊技が実行されなくなるとともに、普通電動役物146(図4参照)の開放パターンからも、大当たり遊技状態からC3時短遊技状態に移行したことを把握することができる(図308及び図309参照)。

#### 【 3 7 3 2 】

[ 8 - 1 - 3 - 8 . ( h ) A時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合 ]

次に、A時短遊技状態において例えばC3時短当りに当選した場合(すなわち、特別図柄表示部163, 164にC3時短当り(選択図柄コマンド「z2」または「z10」)を示す表示態様が導出された場合(図312の(h)参照))の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

#### 【 3 7 3 3 】

メインCPU 201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「50」をセットする。

#### 【 3 7 3 4 】

サブCPU 301は、C3時短当りに当選したこと(すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z2」または「z10」であること)またはC3時短当りに当選した可能性があることを示すC3時短移行示唆演出を表示装

10

20

30

40

50



置 7 の表示領域にて行う。この C 3 時短移行示唆演出は、例えば、C 3 時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてから C 3 時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【 3 7 3 5 】

また、サブ C P U 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、A ステージから C 3 ステージに移行させる。

【 3 7 3 6 】

また、サブ C P U 3 0 1 は、表示装置 7 の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブ C P U 3 0 1 は、残時短回数が増加する場合には上乗せ演出を行い、残時短回数が減少する場合には減少することを示す演出を行うようにしてもよい。

10

【 3 7 3 7 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、A 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行する。

【 3 7 3 8 】

また、外観上は、C 3 時短当り確定演出が行われたり、背景画像が A ステージから C 3 ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、A 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物 1 4 6 ( 図 4 参照 ) の開放パターンからも、A 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握することができる ( 図 3 0 8 及び図 3 0 9 参照 ) 。

20

【 3 7 3 9 】

なお、A 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合のみならず、A 時短遊技状態において C 1 時短当りまたは C 2 時短当りに当選した場合も、A 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【 3 7 4 0 】

また、B 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、C 1 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、C 2 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、C 4 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合にも、A 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

30

【 3 7 4 1 】

[ 8 - 1 - 3 - 9 . 現在の遊技状態と同じ種類の時短当りに当選した場合 ]

また、図 3 1 2 では図示していないが、C 1 時短遊技状態において C 1 時短当りに当選した場合、C 2 時短遊技状態において C 2 時短当りに当選した場合、C 3 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 およびサブ C P U 3 0 1 は、以下の処理を行う。

【 3 7 4 2 】

メイン C P U 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された時短当りに対応する種類の時短フラグを「 1 」にセットする。例えば、C 1 時短遊技状態において C 1 時短当りに当選した場合、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 1 時短フラグを「 1 」にセットする。また、メイン C P U 2 0 1 は、時短回数として例えば「 3 0 0 」をセットし、C 1 時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。すなわち、例えば制御中の C 1 時短遊技状態の時短回数が消化されたことによって残時短回数が 3 0 0 回未満になっていたとしても、時短回数が「 3 0 0 」に再セットされることとなる。

40

【 3 7 4 3 】

サブ C P U 3 0 1 は、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出された時短当りに対応する種類の時短当りに対応する時短移行示唆演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。なお、サブ C P U 3 0 1 は、時短移行示唆演出に代えてまたは加えて、残時短回数が増加すること

50

を示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【 3 7 4 4 】

また、サブCPU 301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、特別図柄表示部163、164に導出された時短当りに対応する種類のステージに維持する。

【 3 7 4 5 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、特別図柄表示部163、164に導出された時短当りに対応する種類の時短遊技状態に制御すなわち従前の時短遊技状態が維持される。

【 3 7 4 6 】

また、外観上は、例えば、背景画像がC1ステージに維持されるだけでなく、例えば、音声演出からも、C1時短遊技状態が維持されていることを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンも変化しないため、C1時短遊技状態が維持されている可能性があることを把握することができる（図308及び図309参照）。

【 3 7 4 7 】

[ 8 - 1 - 4 . 第1実施例のパチンコ遊技機の拡張例]

第1実施例のパチンコ遊技機では、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、メインCPU 201は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視するようにしているが、これに限られず、高確遊技状態では、そもそも特別図柄の当り判定処理の結果に時短当りが含まれないようにしてもよい。例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図10）の確変フラグ「1」の欄に示される「時短当り判定値データ」を「ハズレ判定値データ」にすると、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなることがない。

【 3 7 4 8 】

第1実施例のパチンコ遊技機では、A時短遊技状態において、C1時短当り、C2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合、A時短遊技状態を終了し、当選に対応するC時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、A時短遊技状態からC時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、A時短遊技状態から全てのC時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、A時短遊技状態から特定のC時短遊技状態（例えば、遊技者に有利なC1時短遊技状態）には移行するものの非特定のC時短遊技状態（例えば、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態）には移行しないようにしてもよい。

【 3 7 4 9 】

また、第1実施例のパチンコ遊技機では、B時短遊技状態において、C1時短当り、C2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合、B時短遊技状態を終了し、当選に対応するC時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、B時短遊技状態からC時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、B時短遊技状態から全てのC時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、B時短遊技状態から特定のC時短遊技状態（例えば、時短回数の点において遊技者に有利なC1時短遊技状態）には移行するものの非特定のC時短遊技状態（例えば、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態）には移行しないようにしてもよい。

【 3 7 5 0 】

さらに、第1実施例のパチンコ遊技機では、C1時短遊技状態において、C1時短当り、C2時短当りまたはC3時短当りに当選した場合、現在のC1時短遊技状態を終了し、当選に対応するC時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、C1時短遊技状態において時短当りに当選したとしても、当選に対応するC時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、C1時短遊技状態から全てのC時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、特定の時短当り（例えば、C1時短当り）に当選した場合には制御中のC時短遊技状態を終了して新たにC1時短遊技状態が開始されるものの非特定の時短当り（例えば、C2時短当り、C3時短当り）に当選した場合には制御中のC時短遊技状態を継続するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 7 5 1 】

また、第 1 実施例のパチンコ遊技機では、C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで互いに異なるステージ演出が表示されるため、いずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握可能であるが、これに限られない。例えば、C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで共通するステージ演出が表示されるようにしてもよい。また、C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで異なるステージであるものの、その差異が微差であるために外観上はいずれの C 時短遊技状態であるかを把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

## 【 3 7 5 2 】

C 1 時短遊技状態と C 2 時短遊技状態と C 3 時短遊技状態と C 4 時短遊技状態とで、共通のステージや外観上把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示される場合、所定のタイミング（例えば、遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態以外の C 時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）において、C 時短遊技状態が継続するか終了するかを煽る演出を行うようにすると、興味を高めることが可能となる。この場合、例えば遊技者に最も有利な C 1 時短遊技状態であることが確定した場合には、遊技者の興味を盛り上げる演出を行うようにすると好ましい。

## 【 3 7 5 3 】

また、相対的に遊技者に不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）において表示されるステージと、相対的に遊技者に不利でない C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において表示されるステージとを異ならせるとともに、相対的に遊技者に不利でない C 時短遊技状態においてはいずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。相対的に遊技者に不利でない C 時短遊技状態であることを示すステージでは、所定のタイミング（例えば、C 3 時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）において、C 時短遊技状態が継続するか終了するかを煽る演出を行うようにすると、興味を高めることが可能となる。そして、所定のタイミングを超えて C 時短遊技状態が継続し、例えば遊技者に最も有利な C 時短遊技状態であることが確定した場合には、遊技者の興味を盛り上げる演出を行うようにすると好ましい。

## 【 3 7 5 4 】

また、相対的に遊技者に有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）において表示されるステージと、相対的に遊技者に有利でない C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態）において表示されるステージとを異ならせるとともに、相対的に遊技者に有利でない C 時短遊技状態においてはいずれの C 時短遊技状態であるかを外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

## 【 3 7 5 5 】

さらには、遊技者にとって相対的に有利または最も有利な C 時短遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）であるか、遊技者にとって相対的に不利または最も不利な C 時短遊技状態（例えば、C 2 時短遊技状態）であるかを、外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。この場合、例えば、遊技者にとって相対的に不利または最も不利な C 2 時短遊技状態であることを示すステージ演出を表示することで一旦は遊技者を落胆させた後、所定のタイミング（例えば、C 2 時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）で、遊技者にとって相対的に有利または最も有利な C 1 時短遊技状態であることを示すステージ演出を表示することで、遊技者の興味を盛り上げるようにしてもよい。

## 【 3 7 5 6 】

## [ 8 - 2 . 第 2 実施例のパチンコ遊技機 ]

次に、第 2 実施例のパチンコ遊技機について、以下に説明する。この第 2 実施例のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 実施例のパチンコ遊技機と共通する点については極

10

20

30

40

50

力説明を省略し、第1実施例のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。特に、第2実施例のパチンコ遊技機が第1実施例のパチンコ遊技機と異なるのは、後述するC5時短遊技状態を搭載している点であるため、C5時短遊技状態にかかわる点について主に言及し、その他の時短遊技状態については第1実施例のパチンコ遊技機と同様であるため、極力説明を省略するものとする。

【3757】

なお、第2実施例のパチンコ遊技機では、第1実施例のパチンコ遊技機と同様、電サポ制御が実行されない通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのC時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様とされる。ただし、第1実施例のパチンコ遊技機と同様、ただし、各遊技状態において左打ちおよび右打ちのいずれを正規な遊技態様とするかは、例えばゲーム性等に応じて適宜任意に設計することが可能である。また、第2実施例のパチンコ遊技機と同様、本実施例では搭載されていないが、電サポ制御が実行されない高確非時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされる。

【3758】

[8-2-1. 基本仕様]

図313～図319を参照して、第2実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【3759】

第2実施例のパチンコ遊技機において、メインCPU201は、第1実施例のパチンコ遊技機と同様に、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【3760】

また、第1実施例のパチンコ遊技機と同様に、低確時短遊技状態には、A時短遊技状態、B時短遊技状態およびC時短遊技状態が含まれている。

【3761】

この第2実施例のパチンコ遊技機では、第1実施例のパチンコ遊技機とは異なり、C時短遊技状態に、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態およびC5時短遊技状態が含まれている。C3時短遊技状態およびC4時短遊技状態は、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC3時短遊技状態およびC4時短遊技状態と同様である。

【3762】

C5時短遊技状態は、通常遊技状態における当り判定処理の結果がC5時短当りである場合、C5時短遊技状態に制御される時短遊技状態である。また、A時短遊技状態、B時短遊技状態またはC時短遊技状態における当り判定処理の結果がC5時短当りである場合、制御されている現在の時短遊技状態を継続しつつ、内部的に重ねてC5時短を作動させることが可能である。この場合、外観で把握できる時短遊技状態すなわち遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態は、実際に制御されている時短遊技状態であり、内部的に重ねて作動しているC5時短については、内部的に重ねて作動していることを外観で把握することはできないかまたは困難である。

【3763】

なお、以下において、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態については、例えばC5時短遊技状態のように「時短遊技状態」の文言を付して記載し、内部的に重ねて作動しているだけで遊技者が享受できるC5時短遊技状態でない場合には、単に「C5時短」と称する。したがって、以下において、例えば「A時短遊技状態において」や「B時短遊技状態において」のように「時短遊技状態において」と記載されている場合、「遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態において」の意味である。

【3764】

なお、C時短遊技状態に、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態およびC5時短遊技状態の全部が含まれることは必須ではなく、これらのC時短遊技状態のうちの一部のみが含

10

20

30

40

50

まれるようにしてもよいし、他のC時短遊技状態が含まれるようにしてもよい。例えば、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態およびC5時短遊技状態のうちのいずれか一つまたは複数（全部を含む）のC時短遊技状態に加えて、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態または／およびC2時短遊技状態がC時短遊技状態に含まれていてもよい。

〔 8 - 2 - 1 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル 〕

第2実施例のパチンコ遊技機において、メインCPU201は、第1実施例のパチンコ遊技機と同様に、例えば、第1のパチンコ遊技機において説明した図10に示される特別図柄の当り判定テーブルに基づいて、特別図柄の当り判定処理を行う。

【 3 7 6 5 】

10

〔 8 - 2 - 1 - 2 . 特別図柄判定テーブル 〕

図313は、第2実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 3 7 6 6 】

図313に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z20」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA21」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば60～79のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z21」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA22」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば80～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z22」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA23」を選択する。

20

【 3 7 6 7 】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z23」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA24」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば40～89のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z24」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA24」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば90～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z25」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA24」を選択する。

30

【 3 7 6 8 】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z26」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA25」を選択する。

【 3 7 6 9 】

40

第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z27」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA26」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば60～79のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z28」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA27」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば80～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z29」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA28」を選択する。

【 3 7 7 0 】

50

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～39のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z30」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA29」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば40～69のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z31」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA29」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば70～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z32」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA29」を選択する。

【3771】

10

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z33」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA30」を選択する。

【3772】

[8-2-1-3. 当り種類決定テーブル]

図314～図319は、第2実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。

【3773】

[8-2-1-3-1. 通常遊技状態における当り種類決定テーブル]

20

図314は、通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3774】

図314に示されるように、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」～「z22」および「z27」～「z29」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、時短フラグを「1」にセットするとともに、後述の時短態様設定処理（後述の図327のS568参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。時短態様設定処理（後述の図327のS568参照）においてセットされるC時短遊技状態の制御にかかわる各種データは、例えば、選択図柄コマンドに応じた種類の時短フラグや時短回数等である。

30

【3775】

例えば、選択図柄コマンド「z20」に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数として「50」をセットする。また、例えば、選択図柄コマンド「z28」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、時短フラグおよびC4時短フラグを「1」にセットし、時短回数として「50」をセットする。

【3776】

また、選択図柄コマンドが「z23」～「z25」および「z30」～「z32」のうちのいずれかであって、大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、大当り遊技制御の開始設定処理（図30のS123参照）において（すなわち大当り遊技状態の開始時に）、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「1」にセットし、選択図柄コマンドに応じてラウンド数をセットする。また、メインCPU201は、特別図柄遊技終了設定処理（図42のS282参照）において（すなわち大当り遊技状態の終了時に）、選択図柄コマンドに応じて決定された大当りの種類に応じて、確変フラグ、時短フラグ、A時短フラグを「1」にセットするとともに、A時短遊技状態に制御する場合には時短回数もセットする。

40

【3777】

例えば、選択図柄コマンド「z23」に対応する表示態様が第1特別図柄表示部163

50

に導出されると、メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「1」にセットし、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「3」をセットする。また、大当り遊技状態の終了時に、時短フラグおよびA時短フラグを「1」にセットし（確変フラグは「1」にセットしない）、時短回数を「30」にセットする。

#### 【3778】

また、例えば、選択図柄コマンド「z32」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「1」にセットし、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「10」をセットする。また、大当り遊技状態の終了時に、確変フラグ、時短フラグおよびA時短フラグを「1」にセットし、次回の大当り遊技状態に制御されるまでA時短遊技状態の継続を可能とする回数として時短回数を例えば「10000」にセットする。

10

#### 【3779】

図314の通常遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図314に示されるものに限られず、図314に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図314に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

#### 【3780】

[8-2-1-3-2. A時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

20

図315は、A時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

#### 【3781】

A時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」に対応する表示態様（C3時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図327のS567参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

#### 【3782】

図315に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するC時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

30

#### 【3783】

すなわち、A時短遊技状態において、例えばC3時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、現在のA時短遊技状態を終了し、新たにC3時短遊技状態を開始する。例えば、A時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z27」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。

#### 【3784】

40

また、A時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のA時短遊技状態を継続することが可能である。

#### 【3785】

また、A時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のA時短遊技状態の残時短回数がある限りA時短遊技状

50

態を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、A 時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのは A 時短遊技状態である。例えば、A 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z 2 9」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよび C 5 時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、A 時短フラグ、重複フラグおよび C 5 時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動する C 5 時短の時短回数として例えば「5 0」をセットする。なお、A 時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

#### 【3 7 8 6】

なお、「重複フラグ」は、時短（本実施例では C 5 時短）が内部的に重ねて作動していることを示すフラグである。例えば、いずれか一の時短遊技状態において C 5 時短当りに当選し、一の時短遊技状態の残回数が 0 より大きい場合、C 5 時短が内部的に重ねて作動するため、メイン CPU 2 0 1 は重複フラグを「1」にセットする。一方、通常遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合や、いずれか一の時短遊技状態において C 5 時短当りに当選し、一の時短遊技状態の残回数が 0 である場合、C 5 時短当りに基づいて、遊技者が享受できる態様で C 5 時短遊技状態に制御されるため、この場合、メイン CPU 2 0 1 は重複フラグを「1」にセットしない。また、いずれか一の時短遊技状態においてすでに C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で C 5 時短当りに当選した場合、メイン CPU 2 0 1 は、重複フラグの状態「1」を継続する。そして、いずれか一の時短遊技状態において 2 つの C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で一の時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動していた 2 つの C 5 時短のうちの C 5 時短について、遊技者が享受できる態様での制御が開始された場合、他の C 5 時短が内部的に重ねて作動する限り、メイン CPU 2 0 1 は重複フラグの状態「1」を継続する。このように、C 5 時短が一つでも内部的に重ねて作動すると重複フラグが「1」にセットされ、内部的に重ねて作動する C 5 時短がなくなるまで重複フラグの状態は「1」が継続し、内部的に重ねて作動する C 5 時短がなくなると重複フラグが初期化すなわちクリアされる。なお、内部的に重ねて作動する C 5 時短の数は、後述の C 5 時短カウンタにより管理される。すなわち、C 5 時短カウンタの値が 0 より大きい場合、重複フラグの状態は「1」となる。

#### 【3 7 8 7】

以下において、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の時短回数を「時短回数」または「残時短回数」と称するのに対し、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の時短回数を「重複時短回数」と称する。

#### 【3 7 8 8】

また、図 3 1 5 の A 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 3 1 5 に示されるものに限られず、図 3 1 5 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 3 1 5 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

#### 【3 7 8 9】

[ 8 - 2 - 1 - 3 - 3 . B 時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

図 3 1 6 は、B 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

#### 【3 7 9 0】

B 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 2 0」または「z 2 7」に対応する表示態様（C 3 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出されると、メイン CPU 2 0 1 は、後述の時短態様再設定処理（後述の図 3 2 7 の S 5 6 7 参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

#### 【3 7 9 1】

図 3 1 6 に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに

10

20

30

40

50



対応する時短回数をセットする。

【 3 7 9 2 】

すなわち、B時短遊技状態において、例えばC3時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のB時短遊技状態を終了し、新たにC3時短遊技状態を開始する。例えば、B時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z27」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「300」にセットする。

【 3 7 9 3 】

ところで、上述したとおり、通常遊技状態やA時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、C3時短当り（選択図柄コマンド「z20」、「z27」）である場合には、図314、図315に示されるように、セットされる時短回数は「50」である。しかし、時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利なB時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果がC3時短当りである場合、図316に示されるように、セットされる時短回数が「300」である。これは、せっかく天井到達したことによってB時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、C3時短当りに当選したときに時短回数として「50」がセットされてしまうと、興味が低下するおそれがある。そこで、本実施例では、B時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合は、天井到達したときと同様、「300」を時短回数としてセットすることにより、興味の低下を抑制しうるようにしている。

【 3 7 9 4 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果がC5時短当り（選択図柄コマンド「z22」、「z29」）である場合、図316に示されるように、セットされる時短回数が「100」である。この場合、B時短遊技状態においてC5時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数が少ないと、C5時短当りに当選したことの享受を受けることができる機会が少なくなってしまうおそれがある。そこで、本実施例では、B時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合は、C3時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「100」を時短回数としてセットすることにより、C5時短当りに当選したことの享受を受けうる機械を増やし、興味の低下を抑制しうるようにしている。

【 3 7 9 5 】

ただし、B時短遊技状態においてC3時短当りまたはC5時短当りに当選した場合にセットされる時短回数を、他の時短遊技状態（C1時短遊技状態を除く）においてC3時短当りまたはC5時短当りに当選した場合にセットされる時短回数よりも多くすることは必須でない。例えば、いずれの時短遊技状態においてC3時短当りまたはC5時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数を同じまたは略同じにしてもよい。

【 3 7 9 6 】

また、B時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のB時短遊技状態を継続することが可能である。

【 3 7 9 7 】

また、B時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のB時短遊技状態の残時短回数がある限りB時短遊技状態を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、B時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはB時短遊技状態である。例えばBA時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出

10

20

30

40

50

されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、B時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【3798】

また、図316のB時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図316に示されるものに限られず、図316に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図316に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3799】

[8-2-1-3-4. C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル]

図317は、C3時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3800】

なお、図317に示されるC3時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図315に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

【3801】

C3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」に対応する表示態様（C3時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図327のS567参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3802】

図317に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。すなわち、制御中のC3時短遊技状態が終了し、新たなC3時短遊技状態が開始することとなる。

【3803】

また、C3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のC3時短遊技状態を継続することが可能である。

【3804】

また、C3時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のC3時短遊技状態の残時短回数がある限りC3時短遊技状態を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、C3時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはC3時短遊技状態である。例えば、C3時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C3時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、C3時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【3805】

10

20

30

40

50

なお、C 3 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、現在のC 3 時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC 3 時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3806】

また、C 3 時短遊技状態の制御中にC 5 時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはC 3 時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、重複フラグおよびC 5 時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がB時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているC 5 時短の作動は継続し、C 5 時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC 5 時短フラグが成立している状態となる。

10

【3807】

ただし、C 3 時短遊技状態の制御中にC 5 時短が内部的に重ねて作動しており、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 201は、内部的に重ねて作動しているC 5 時短の作動を継続することに代えて、C 5 時短の作動を終了するようにしてもよい。この場合、C 5 時短の重複時短回数はクリアされる。

【3808】

20

また、図317のC 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図317に示されるものに限られず、図317に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図317に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【3809】

[ 8 - 2 - 1 - 3 - 5 . C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

図318は、C 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【3810】

なお、図318に示されるC 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図315に示されるA時短遊技状態における当り種類決定テーブルや、図317に示されるC 3 時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

30

【3811】

C 4 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 20」または「z 27」に対応する表示態様（C 3 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU 201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図327のS567参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

40

【3812】

図318に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC 3 時短フラグを「1」にセットし、時短回数を「50」にセットする。すなわち、制御中のC 4 時短遊技状態が終了し、新たなC 3 時短遊技状態が開始することとなる。

【3813】

また、C 4 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z 21」または「z 28」に対応する表示態様（C 4 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU 201は、これを無視するため新たなC 4 時短遊技状態を実行せず、制御中のC 4 時短遊技状態を継続することが可能である。

50

## 【 3 8 1 4 】

また、C 4 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「 z 2 2 」または「 z 2 9 」に対応する表示態様（C 5 時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4）に導出された場合、メインCPU 2 0 1 は、制御中のC 4 時短遊技状態の残時短回数がある限りC 4 時短遊技状態を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、遊技者が享受できるのは、C 4 時短遊技状態が継続する限りC 4 時短遊技状態である。例えば、C 4 時短遊技状態において、選択図柄コマンド「 z 2 9 」に対応する表示態様が第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、メインCPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC 5 時短フラグを「 1 」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C 4 時短フラグ、重複フラグおよびC 5 時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC 5 時短の重複時短回数として例えば「 5 0 」をセットする。なお、C 4 時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

10

## 【 3 8 1 5 】

なお、C 4 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB 時短フラグを「 1 」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。この場合、制御中のC 4 時短遊技状態を終了してB 時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC 4 時短遊技状態の終了後にB 時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

20

## 【 3 8 1 6 】

また、C 4 時短遊技状態の制御中にC 5 時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはC 4 時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 2 0 1 は、重複フラグおよびC 4 時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB 時短フラグを「 1 」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、3 0 0 回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がB 時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているC 5 時短の作動は継続し、C 5 時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B 時短フラグ、重複フラグおよびC 5 時短フラグが成立している状態となる。

## 【 3 8 1 7 】

ただし、C 4 時短遊技状態の制御中にC 5 時短が内部的に重ねて作動しており、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU 2 0 1 は、内部的に重ねて作動しているC 5 時短の作動を継続することに代えて、C 5 時短の作動を終了するようにしてもよい。この場合、C 5 時短の重複時短回数はクリアされる。

30

## 【 3 8 1 8 】

また、図 3 1 8 のC 4 時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図 3 1 8 に示されるものに限られず、図 3 1 8 に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図 3 1 8 に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

## 【 3 8 1 9 】

[ 8 - 2 - 1 - 3 - 6 . C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブル ]

図 3 1 9 は、C 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

40

## 【 3 8 2 0 】

なお、図 3 1 9 に示されるC 5 時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図 3 1 5 に示されるA 時短遊技状態における当り種類決定テーブル等と同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

## 【 3 8 2 1 】

C 5 時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「 z

50

20」または「z27」に対応する表示態様（C3時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出されると、メインCPU201は、後述の時短態様再設定処理（後述の図327のS567参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【3822】

図319に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。すなわち、C5時短遊技状態の制御が終了し、新たなC3時短遊技状態が開始することとなる。

【3823】

また、C5時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z21」または「z28」に対応する表示態様（C4時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、これを無視するため新たなC4時短遊技状態を実行せず、制御中のC5時短遊技状態を継続することが可能である。

【3824】

また、C5時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」に対応する表示態様（C5時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164）に導出された場合、メインCPU201は、制御中のC5時短遊技状態の残時短回数がある限りC5時短遊技状態を継続し、さらにC5時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、遊技者が享受できるのはもともと作動していたC5時短遊技状態である。例えば、C5時短遊技状態において、選択図柄コマンド「z29」に対応する表示態様が第2特別図柄表示部164に導出されると、メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットする。なお、もともと作動していたC5時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【3825】

なお、C5時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。この場合、内部的には、時短フラグおよびB時短フラグが成立している状態となる。また、この場合、制御中のC5時短遊技状態を終了してB時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のC5時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【3826】

また、C5時短遊技状態の制御中にC5時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはもともと作動しているC5時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、重複フラグおよびC5時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびB時短フラグを「1」にセットし、B時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、300回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がB時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているC5時短の作動は継続し、C5時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。

【3827】

また、図319のC5時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図319に示されるものに限られず、図319に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図319に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 8 2 8 】

## [ 8 - 2 - 1 - 4 . 特別図柄の変動パターンテーブル ]

特別図柄の変動パターンテーブルについては第 1 実施例のパチンコ遊技機と同様であるため、説明を省略する。

## 【 3 8 2 9 】

## [ 8 - 2 - 1 - 5 . 普通図柄の当り判定テーブル ]

図 3 2 0 は、第 2 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

## 【 3 8 3 0 】

遊技状態と普通図柄当り判定用乱数値とにもとづいて決定される当落判定値データは図 3 2 0 に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

10

## 【 3 8 3 1 】

## [ 8 - 2 - 1 - 6 . 普通図柄判定テーブル ]

図 3 2 1 は、第 2 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

## 【 3 8 3 2 】

図 3 2 0 を参照して決定された判定値データが普通図柄当り判定値データであった場合に、遊技状態と普通図柄の図柄乱数値とにもとづいて決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドは図 3 2 1 に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

20

## 【 3 8 3 3 】

## [ 8 - 2 - 1 - 7 . 普通図柄当り種類決定テーブル ]

図 3 2 2 は、第 2 実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

## 【 3 8 3 4 】

図 3 2 1 を参照して決定された普通図柄当り時選択図柄コマンドにもとづいて決定される普通電動役物の開放パターンは図 3 2 2 に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

## 【 3 8 3 5 】

## [ 8 - 2 - 2 . 主制御処理 ]

第 2 実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 0 0 のメイン C P U 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、第 1 のパチンコ遊技機において図 2 0 ~ 図 5 2 を参照して説明した各種処理と大部分において共通する。以下では、第 1 のパチンコ遊技機において実行される処理と異なる処理を主に説明し、第 1 のパチンコ遊技機において実行される処理と同様の処理については極力説明を省略するものとする。

30

## 【 3 8 3 6 】

## [ 8 - 2 - 2 - 1 . 時短カウンタ更新処理 ]

図 3 2 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において説明したカウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。第 1 実施例のパチンコ遊技機では、第 1 のパチンコ遊技機において説明した図 3 4 に示される時短カウンタ更新処理に代えて、図 3 2 3 に示される時短カウンタ処理が実行される。

40

## 【 3 8 3 7 】

なお、第 2 実施例のパチンコ遊技機において、時短カウンタは遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数に相当し、重複時短カウンタは遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している時短（本実施例では C 5 時短）の重複時短回数が相当する。

## 【 3 8 3 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する（S 5 2 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に Y E S 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ

50

NO判定される。

【3839】

S521において、時短フラグオンと、時短カウンタが0より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S521がNO判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33）に戻す。

【3840】

一方、S521において時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きいと判定された場合（S521がYES判定の場合）、メインCPU201は、時短カウンタから1を減算する処理を行う（S522）。メインCPU201は、S522の処理を実行した後、処理を、S523に移す。

【3841】

S523において、メインCPU201は、重複時短カウンタ更新処理を行う。この重複時短カウンタ更新処理は、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC5時短の重複時短カウンタから1減算する処理であるが、詳細については後述する。メインCPU201は、重複時短カウンタ更新処理を行った後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図33）に戻す。

【3842】

[8-2-2-2. 重複時短カウンタ更新処理]

図324は、メインCPU201による重複時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタ更新処理は、上述した時短カウンタ更新処理（図323参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【3843】

この重複時短カウンタ更新処理では、内部的に作動しているC5時短の重複時短回数（すなわち重複時短カウンタの値）から1減算する処理が行われる。

【3844】

メインCPU201は、まず、C5時短カウンタを変数Xに代入する処理を行う（S531）。C5時短カウンタは、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC5時短の数を示す。S531の処理を行った後、メインCPU201は、処理を、S532に移す。

【3845】

S532において、メインCPU201は、変数Xが0より大きいか否かを判定する。すなわち、この処理では、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的にC5時短遊技状態が作動しているものが1つ以上あるか否かが判定される。

【3846】

S532において、変数Xが0より大きくない場合（S532がNO判定の場合）、すなわち変数Xが0である場合、メインCPU201は、重複時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短カウンタ更新処理（図323参照）に戻す。なお、C5時短が内部的に重ねて作動していない場合若しくは重複時短回数の減算が終了した状態である場合、S532はNO判定される。

【3847】

一方、S532において、変数Xが0より大きい場合（S532がYES判定の場合）、すなわち遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的にC5時短が重ねて作動している場合、メインCPU201は、処理を、S533に移す。

【3848】

S533において、メインCPU201は、重複時短カウンタ（X）から1を減算する処理を行う。例えば、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC5時短の数が2個である場合、2つ目のC5時短（すなわち、2番目にC5時短当りに当選して内部的に重ねて作動することとなったC5時短）の時短回数（すなわち重複時短回数）が重複時短カウンタ（X）に相当する。また、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているC5時短の数が1個である場合

10

20

30

40

50

、１つ目のＣ５時短（すなわち、１番目にＣ５時短当りに当選して内部的に重ねて作動することとなったＣ５時短）の重複時短回数が重複時短カウンタ（Ｘ）に相当する。すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の時短回数についても、特別図柄が可変表示されるたびに減算される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３３の処理を行った後、処理を、Ｓ５３４に移す。

【３８４９】

Ｓ５３４において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘから１減算する処理を行う。Ｓ５３４の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５３２に戻し、変数Ｘが０であると判定されるまで（Ｓ５３２においてＮＯ判定されるまで）、Ｓ５３２～Ｓ５３４の処理を繰り返し行う。これにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の全部についての重複時短回数を１減算することが可能となる。

10

【３８５０】

[ ８ - ２ - ２ - ３ . カウンタ判定処理 ]

図３２５は、第１のパチンコ遊技機において説明した時短管理処理（図３２参照）中のＳ１４２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。第１実施例のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機において説明した図３６に示されるカウンタ判定処理に代えて、図３２５に示されるカウンタ判定処理が実行される。

【３８５１】

20

メインＣＰＵ２０１は、まず、時短移行判定処理を行う（Ｓ５４１）。この時短移行判定処理（Ｓ５４１）は、第１のパチンコ遊技機において図３７を参照して説明した時短移行判定処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を行った後、処理を、Ｓ５４２に移す。

【３８５２】

Ｓ５４２において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を行う。この時短移行処理（Ｓ５４２）については後述する。メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理（Ｓ５４２）を行った後、処理を、Ｓ５４３に移す。

【３８５３】

Ｓ５４３において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタシフト処理を行う。この重複時短カウンタシフト処理（Ｓ５４３）については後述する。メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタシフト処理（Ｓ５４３）を行った後、処理を、Ｓ５４４に移す。

30

【３８５４】

Ｓ５４４において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。

【３８５５】

Ｓ５４４において、時短カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ５４４がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４８に移す。なお、時短カウンタの値が残時短回数であるため、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が０より大きい場合、Ｓ５４４においてＮＯ判定される。

40

【３８５６】

一方、Ｓ５４４において、時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ５４４がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが０である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４５に移す。なお、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が０である場合、Ｓ５４４においてＹＥＳ判定される。

【３８５７】

Ｓ５４５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタが０であるか否かを判定する。すなわち、この処理では、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が０であるか否かが判定される。

50



## 【 3 8 5 8 】

S 5 4 5 において、C 5 時短カウンタが 0 でないと判定された場合 ( S 5 4 5 が N O 判定 )、すなわち内部的に重ねて作動している C 5 時短がある場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 4 7 に移す。

## 【 3 8 5 9 】

一方、S 5 4 5 において、C 5 時短カウンタが 0 であると判定された場合 ( S 5 4 5 が Y E S 判定 )、すなわち内部的に重ねて作動している C 5 時短がない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 4 6 に移す。

## 【 3 8 6 0 】

S 5 4 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短フラグオフすなわち時短フラグをオフ ( クリア ) する処理を行う。すなわち、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数がなくなり、且つ C 5 時短が内部的に重ねて作動していなければ、時短遊技状態が終了する。この処理を行った後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 4 8 に移す。

10

## 【 3 8 6 1 】

また、S 5 4 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短設定処理を行う。この重複時短設定処理については後述する。重複時短設定処理を行った後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 4 8 に移す。

## 【 3 8 6 2 】

S 5 4 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行コマンドの送信予約処理 ( S 5 4 9 ) を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 ( 図 4 5 の S 3 2 2 参照 ) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 5 4 9 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理 ( 図 3 2 参照 ) に戻す。

20

## 【 3 8 6 3 】

## [ 8 - 2 - 2 - 4 . 時短移行処理 ]

図 3 2 6 は、カウンタ判定処理 ( 図 3 2 5 参照 ) 中の S 5 4 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機において説明した図 3 8 に示される時短移行処理に代えて、図 3 2 6 に示される時短移行処理が実行される。

30

## 【 3 8 6 4 】

なお、図 3 2 6 の時短移行処理において実行される S 5 5 1、S 5 5 2、S 5 5 3、S 5 5 6 および S 5 5 7 の各処理は、それぞれ、図 3 8 の時短移行処理において実行される S 2 0 2、S 2 0 3、S 2 0 5、S 2 0 6 および S 2 0 7 の各処理と同様であるため、説明を省略する。

## 【 3 8 6 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、S 5 5 3 の処理を行った後、処理を、S 5 5 4 に移す。

## 【 3 8 6 6 】

S 5 5 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短当りであるか否かを判定する。

40

## 【 3 8 6 7 】

S 5 5 4 において、C 5 時短当りであると判定された場合 ( S 5 5 4 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 5 5 に移す。

## 【 3 8 6 8 】

一方、S 5 5 4 において、C 5 時短当りでないと判定された場合 ( S 5 5 4 が N O 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 5 8 に移す。

## 【 3 8 6 9 】

S 5 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、同時当りフラグオンであるか否かを判定する。同時当りフラグは、天井カウンタの値が天井値に到達するのと同じタイミングで C 5 時短当りに当選した場合に「 1 」にセットされるフラグである。この処理を行った後、メ

50

インＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５５８に移す。

【３８７０】

Ｓ５５８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理は、第１のパチンコ遊技機において図３９を参照して説明した時短設定処理と異なるため、この時短設定処理の詳細については、図３２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理（Ｓ５５８）の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３２５参照）に戻す。

【３８７１】

[ ８ - ２ - ２ - ５ . 時短設定処理 ]

図３２７は、時短移行処理（図３２６参照）中のＳ５５８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。本実施例では、第１のパチンコ遊技機において説明した図３９に示される時短設定処理に代えて、図３２７に示される時短設定処理が実行される。

【３８７２】

メインＣＰＵ２０１は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ５６１）。

【３８７３】

Ｓ５６１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ５６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６２に移す。

【３８７４】

Ｓ５６２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ４時短当りであるか否かを判定する。第８のパチンコ遊技機の第１実施例において上述したとおり、Ｃ４時短当りに対応するＣ４時短遊技状態は、時短遊技状態に制御されているときは作動しないＣ時短遊技状態である。

【３８７５】

Ｓ５６２において、Ｃ４時短当りであると判定された場合（Ｓ５６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３２６参照）に戻す。

【３８７６】

一方、Ｓ５６２において、Ｃ４時短当りでないと判定された場合（Ｓ５６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６３に移す。

【３８７７】

Ｓ５６３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短当りであるか否かを判定する。Ｃ５時短当りは、上述したとおり、遊技者が享受できる態様でいずれかの時短遊技状態に制御されている場合に、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ時短当りである。言い換えれば、Ｃ５時短当りは、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の時短遊技状態の残時短回数がある場合、現在の時短遊技状態からＣ５時短遊技状態に切り替えて制御することができない時短当りであるといえる。

【３８７８】

Ｓ５６３において、Ｃ５時短当りであると判定された場合（Ｓ５６３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６４に移す。なお、このＳ５６３においてＹＥＳ判定された場合、当選したＣ５時短当りは、時短遊技状態中のＣ５時短当りであるため、内部的に重ねて作動することとなる。

【３８７９】

一方、Ｓ５６３において、Ｃ５時短当りでないと判定された場合（Ｓ５６３がＮＯ判定の場合）、すなわち、現在の時短遊技状態を終了して新たな時短遊技状態に切り替えて開始させることが可能な時短当り（本実施例ではＣ３時短当りに対応する）である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６７に移す。

【３８８０】

Ｓ５６４において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理を行う。この重複時短カウンタ設定処理では、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットされるとともに、内部的に作動することとなるＣ５時短当りについ

10

20

30

40

50

ての重複時短回数をセットする。この重複時短カウンタ設定処理（S 5 6 4）の具体的な処理については、後述の図 3 2 8 を参照して説明する。メイン CPU 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理（S 5 6 4）を行った後、処理を、S 5 6 5 に移す。

【 3 8 8 1 】

S 5 6 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、同時当りフラグがオフであるか否かを判定する。この処理では、C 5 時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達していないか否かが判定される。

【 3 8 8 2 】

S 5 6 5 において、同時当りフラグがオフであると判定された場合（S 5 6 5 が YES 判定の場合）、すなわち、C 5 時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達していない場合、メイン CPU 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 2 6 参照）に戻す。

10

【 3 8 8 3 】

一方、S 5 6 5 において、同時当りフラグがオフでないと判定された場合（S 5 6 5 が NO 判定の場合）、すなわち、C 5 時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 5 6 6 に移す。

【 3 8 8 4 】

S 5 6 6 において、メイン CPU 2 0 1 は、同時当りフラグをオフにセットする。この処理を行うと、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、時短態様再設定処理（S 5 6 7）に移す。

【 3 8 8 5 】

20

S 5 6 7 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短態様再設定処理を行う。この時短態様再設定処理では、例えば、重複フラグおよび C 5 時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数として例えば「300」をセットする。このようにして、現在の時短遊技状態が終了し、例えば新たな B 時短遊技状態の制御が開始されることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、時短態様再設定処理（S 5 6 7）を行った後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 2 6 参照）に戻す。

【 3 8 8 6 】

S 5 6 1 に戻って、時短フラグがオンでないと判定された場合（S 5 6 1 が NO 判定の場合）、すなわち時短フラグがオフである場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 5 6 8 に移す。

30

【 3 8 8 7 】

S 5 6 8 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短態様設定処理を行う。この時短態様設定処理では、上述したとおり、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応する C 時短フラグ（C 3 時短フラグ、C 4 時短フラグ、C 5 時短フラグ）を「1」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。メイン CPU 2 0 1 は、時短態様設定処理（S 5 6 8）を行った後、処理を、S 5 6 9 に移す。

【 3 8 8 8 】

S 5 6 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグオンすなわち時短フラグを「1」にセットする処理を行う。S 5 6 9 の処理を行った後、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 5 7 0 に移す。

40

【 3 8 8 9 】

S 5 7 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、同時当りフラグがオンであるか否かを判定する。この処理では、C 5 時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達したか否かが判定される。

【 3 8 9 0 】

S 5 7 0 において、同時当りフラグがオンでないと判定された場合（S 5 7 0 が NO 判定の場合）、すなわち同時当りフラグがオフである場合、メイン CPU 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 2 6 参照）に戻す。

50

## 【 3 8 9 1 】

一方、S 5 7 0 において、同時当りフラグがオンであると判定された場合（S 5 7 0 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 7 1 に移す。

## 【 3 8 9 2 】

S 5 7 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理を行う。この重複時短カウンタ設定処理（S 5 7 1）は、S 5 6 4 の重複時短カウンタ設定処理と同じ処理であり、後述の図 3 2 8 を参照して説明する。メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理（S 5 7 1）を行った後、処理を、S 5 7 2 に移す。

## 【 3 8 9 3 】

S 5 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、同時当りフラグをオフにセットする。この処理を行うと、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 2 6 参照）に戻す。

10

## 【 3 8 9 4 】

なお、本実施例では、天井カウンタの値が天井値に到達するのと同じタイミングで C 5 時短当りに当選した場合、遊技者が享受できる態様での B 時短遊技状態の制御を開始するとともに、C 5 時短を内部的に重ねて作動させるようにしているが、これに限られない。例えば、遊技者が享受できる態様での B 時短遊技状態の制御を開始し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させないようにしてもよい。また、遊技者が享受できる態様で C 5 時短遊技状態の制御を開始し、B 時短遊技状態については遊技者が享受できる態様で制御しないようにしてもよい。この場合、C 5 時短遊技状態において B 時短を内部的に重ねて作動させて、C 5 時短遊技状態の終了後、遊技者が享受できる態様で B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよいし、C 5 時短遊技状態において B 時短を内部的に重ねて作動させず、C 5 時短遊技状態が終了したとしても、遊技者が享受できる態様で B 時短遊技状態の制御を開始しないようにしてもよい。

20

## 【 3 8 9 5 】

## [ 8 - 2 - 2 - 6 . 重複時短カウンタ設定処理 ]

図 3 2 8 は、メイン C P U 2 0 1 による重複時短カウンタ設定処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタ設定処理は、上述の時短移行処理（図 3 2 6 参照）または上述の時短設定処理（図 3 2 7 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理である（図 3 2 6 の S 5 5 5 および図 3 2 7 の S 5 6 4 を参照）。この処理では、内部的に重ねて作動させることが可能な時短（本実施例では C 5 時短当り）に当選した場合に、内部的に重ねて作動する時短（本実施例では C 5 時短）の重複時短回数がセットされる。なお、この重複時短カウンタ設定処理では、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよび C 5 時短フラグを「1」にセットする処理も行われるが、これらの処理についての図示は省略している。

30

## 【 3 8 9 6 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、C 5 時短当りであるか否かを判定する（S 5 8 1）。

## 【 3 8 9 7 】

S 5 8 1 において、C 5 時短当りでないと判定された場合（S 5 8 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図 3 2 6 参照）または時短設定処理（図 3 2 7 参照））に戻す。

40

## 【 3 8 9 8 】

S 5 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短カウンタが 2 より小さいか否かを判定する。すなわち、本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数を 2 つまでとしている。ただし、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数は 2 つまでに限られない。

## 【 3 8 9 9 】

S 5 8 2 において、C 5 時短カウンタが 2 より小さくないと判定された場合（S 5 8 2 が N O 判定の場合）、すなわち C 5 時短カウンタが 2 の場合、メイン C P U 2 0 1 は、重

50

複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図 3 2 6 参照）または時短設定処理（図 3 2 7 参照））に戻す。

【 3 9 0 0 】

S 5 8 2 において、C 5 時短カウンタが 2 より小さいと判定された場合（S 5 8 2 が Y E S 判定の場合）、すなわち内部的に重ねて作動している C 5 時短の数が上限（例えば 2 つ）に満たない場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 8 3 に移す。

【 3 9 0 1 】

S 5 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短カウンタに 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 8 3 の処理を行った後、処理を、S 5 8 4 に移す。

【 3 9 0 2 】

S 5 8 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ（C 5 時短カウンタ）に、当選した C 5 時短当りの時短回数をセットする。すなわち、今回の特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合、この C 5 時短当りに対応する時短回数として例えば「50」がセットされる（図 3 1 5 ~ 図 3 1 9 参照）。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 8 4 の処理を行った後、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図 3 2 6 参照）または時短設定処理（図 3 2 7 参照））に戻す。

【 3 9 0 3 】

[ 8 - 2 - 2 - 7 . 重複時短カウンタシフト処理 ]

図 3 2 9 は、メイン C P U 2 0 1 による重複時短カウンタシフト処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタシフト処理は、上述したカウンタ判定処理（図 3 2 5 参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理である。この処理は、内部的に重ねて作動している複数の C 5 時短のうち、例えば 1 つ目の C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタが 0 になった場合、例えば 2 つ目の C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタの値（すなわち重複時短回数）を、例えば 1 つ目の C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタの格納領域にシフトする処理である。なお、本実施例では、シフト処理を、構造体として配列を用いて行っているが、これに限られず、各領域を設定してそれぞれシフトする処理を行ってもよい。

【 3 9 0 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、C 5 時短カウンタを変数 X に代入する処理を行う（S 5 9 1 ）。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 8 1 の処理を行った後、処理を、S 5 9 2 に移す。

【 3 9 0 5 】

S 5 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 X が 0 より大きいかな否かを判定する。すなわち、この処理では、C 5 時短が内部的に重ねて作動しているかな否かが判定される。

【 3 9 0 6 】

S 5 9 2 において、変数 X が 0 より大きくないと判定された場合（S 5 9 2 が N O 判定の場合）、すなわち変数 X が 0 である場合、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタシフト処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図 3 2 5 参照）に戻す。なお、C 5 時短が内部的に重ねて作動していない場合、S 5 9 2 において N O 判定される。

【 3 9 0 7 】

S 5 9 2 において、変数 X が 0 より大きいと判定された場合（S 5 9 2 が Y E S 判定の場合）、すなわち変数 X が 1 以上である場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 9 3 に移す。本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の上限が 2 つであるため、変数 X が 1 または 2 である場合、S 5 9 2 が Y E S 判定される。

【 3 9 0 8 】

S 5 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ（X）が 0 であるかな否かを判定する。すなわち、この処理では、内部的に重ねて作動している X 個目の C 5 時短の重複時短回数が 0 であるかな否かが判定される。

【 3 9 0 9 】

S 5 9 3 において、重複時短カウンタ（X）が 0 でないと判定された場合（S 5 9 3 が

10

20

30

40

50

NO判定)、すなわち内部的に重ねて作動しているC5時短の重複時短回数が0でないと判定された場合、メインCPU201は、処理を、S598に移す。

【3910】

一方、S593において、重複時短カウンタ(X)が0であると判定された場合(S593がYES判定)、すなわち内部的に重ねて作動しているC5時短の重複時短回数が0になったと判定された場合、メインCPU201は、処理を、S594に移す。

【3911】

S594において、メインCPU201は、C5時短カウンタから変数Xを減算した値を、変数Wに代入する処理を行う。メインCPU201は、S594の処理を行った後、処理を、S595に移す。なお、図329に示されるように、S596~S612はループされるが、1回目のループおよび2回目のループでは、変数Wに「0」が代入されることとなる。

【3912】

S595において、メインCPU201は、変数Xを変数Yに代入する処理を行う。メインCPU201は、S595の処理を行った後、処理を、S596に移す。

【3913】

S596において、メインCPU201は、変数Wが0より大きいかな否かを判定する。

【3914】

S596において、変数Wが0より大きくないと判定された場合(S596がNO判定の場合)、すなわち変数Wが0の場合、メインCPU201は、処理を、S597に移す。

【3915】

S597において、メインCPU201は、C5時短カウンタから1減算する処理を行う。メインCPU201は、S597の処理を行った後、処理を、S598に移す。

【3916】

S598において、メインCPU201は、変数Xの現在の値から1減算する処理を行う。メインCPU201は、S598の処理を行った後、処理を、S592に戻し、変数Xが0よりも大きくないすなわち重複分の残時短回数を確認し終えるまで(S592においてNO判定されるまで)、S592以降の処理を繰り返し行う。

【3917】

S592がNO判定されると、メインCPU201は、上述したとおり、重複時短カウンタシフト処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理(図325参照)に戻す。

【3918】

S596に戻って、変数Wが0より大きいと判定された場合(S596がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S599に移す。内部的に重ねて作動しているC5時短が複数あって、1つ目のC時短遊技状態の重複時短カウンタが0になった場合、S596がYES判定される。

【3919】

S599において、メインCPU201は、(Y+1)番目の重複時短カウンタを、0になっている現在のY番目の重複時短カウンタにシフトさせる処理を行う。例えば、内部的に重ねて作動している複数のC5時短のうち、2つ目のC5時短の重複時短カウンタの値を、0になっている1つ目のC5時短の重複時短カウンタの値にシフトする。メインCPU201は、S599の処理を行った後、処理を、S600に移す。

【3920】

S600において、メインCPU201は、変数Yに1加算する処理を行う。メインCPU201は、S600の処理を行った後、処理を、S601に移す。

【3921】

S601において、メインCPU201は、重複時短カウンタ(Y)に0をセットする。すなわちこの処理は、C5時短の重複時短カウンタの値がシフトされたことによって、最後(例えば2つ目)のC5時短の重複時短カウンタを0にセットする処理である。メインCPU201は、S601の処理を行った後、処理を、S602に移す。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 2 2 】

S 6 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 W から 1 減算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 0 2 の処理を行った後、処理を、S 5 9 6 に戻す。本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数は 2 つだけであるが、この数がより多い場合であっても、変数 W が 0 よりも大きくないすなわち 0 であると判定されるまで ( S 5 9 6 において Y E S 判定されるまで )、S 5 9 6 ~ S 6 0 2 の処理を繰り返し行うことにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の全部についての重複時短回数をシフトすることが可能となる。

## 【 3 9 2 3 】

[ 8 - 2 - 2 - 8 . 重複時短設定処理 ]

10

図 3 3 0 は、メイン C P U 2 0 1 による重複時短設定処理の一例を示すフローチャートである。重複時短設定処理は、上述したカウンタ判定処理 ( 図 3 2 5 参照 ) の実行中にサブルーチンとして呼び出される。この処理は、遊技者が享受できる態様で制御されていた時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動している時短 ( 本実施例では C 5 時短 ) を、遊技者が享受できる態様での制御を開始する場合に行われる処理である。

## 【 3 9 2 4 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、変数 X に 1 を代入する処理を行う ( S 6 1 1 )。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 1 の処理を行った後、処理を、S 6 1 2 に移す。

## 【 3 9 2 5 】

S 6 1 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ ( X ) の値を、時短カウンタに代入する。すなわちこの処理では、内部的に重ねて作動していた X 番目 ( すなわち 1 番目 ) の C 5 時短の重複時短回数を、遊技者が享受できる態様での制御が開始される C 5 時短遊技状態の残時短回数にセットする処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 2 の処理を行った後、処理を、S 6 1 3 に移す。

20

## 【 3 9 2 6 】

S 6 1 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 X が C 5 時短カウンタよりも小さいか否かを判定する。

## 【 3 9 2 7 】

S 6 1 3 において、変数 X が C 5 時短カウンタよりも小さいと判定された場合 ( S 6 1 3 が Y E S 判定の場合 )、すなわち本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の上限が 2 つであるため、C 5 時短カウンタが 2 の場合 ( すなわち、内部的に重ねて作動している C 5 時短がまだある場合 )、その分のシフト処理を行うため、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 6 1 4 に移す。

30

## 【 3 9 2 8 】

S 6 1 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短カウンタから変数 X を減算した値を、変数 W に代入する処理を行う。この変数 W の値によって、S 6 1 5 ~ S 6 1 9 のループ回数が決まる。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 1 4 の処理を行った後、処理を、S 6 1 5 に移す。なお、本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の上限が 2 つであるため、S 6 1 5 ~ S 6 1 9 のループ回数は多くても 1 回である。

## 【 3 9 2 9 】

40

S 6 1 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 W が 0 より大きいと判定する。

## 【 3 9 3 0 】

S 6 1 5 において、変数 W が 0 より大きいと判定された場合 ( S 6 1 5 が Y E S 判定の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 6 1 6 に移す。

## 【 3 9 3 1 】

一方、S 6 1 5 において、変数 W が 0 より大きくないと判定された場合 ( S 6 1 5 が N O 判定の場合 )、すなわち変数 W が 0 の場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 6 2 1 に移す。

## 【 3 9 3 2 】

S 6 1 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ ( X + 1 ) を、重複時短

50

カウンタ ( X ) にシフトさせる処理を行う。この処理では、内部的に重ねて作動している複数の C 5 時短のうち、例えば 2 つ目の C 5 時短の重複時短カウンタの値を、例えば 1 つ目の C 5 時短の重複時短カウンタの値にシフトする。メイン C P U 2 0 1 は、 S 6 1 6 の処理を行った後、処理を、 S 6 1 7 に移す。

【 3 9 3 3 】

S 6 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 X に 1 加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、 S 6 1 7 の処理を行った後、処理を、 S 6 1 8 に移す。

【 3 9 3 4 】

S 6 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ ( X ) に 0 をセットする処理を行う。すなわちこの処理は、 C 5 時短遊技状態の重複時短カウンタの値がシフトされたことによって、最後 ( 例えば 2 つ目 ) の C 5 時短の重複時短カウンタを 0 にセットする処理である。メイン C P U 2 0 1 は、 S 6 1 8 の処理を行った後、処理を、 S 6 1 9 に移す。

10

【 3 9 3 5 】

S 6 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、変数 W から 1 減算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、 S 6 1 9 の処理を行った後、処理を、 S 6 1 5 に戻す。本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の数は 2 つだけであるが、この数がより多い場合であっても、変数 W が 0 よりも大きくないすなわち 0 であると判定されるまで ( S 6 1 5 において Y E S 判定されるまで )、 S 6 1 5 ~ S 6 1 9 の処理を繰り返し行うことにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の全部についての重複時短回数をシフトすることが可能となる。

20

【 3 9 3 6 】

S 6 1 3 に戻って、変数 X が C 5 時短カウンタよりも小さくないと判定された場合 ( S 6 1 3 が N O 判定の場合 )、すなわち変数 X と C 5 時短カウンタとが同じ値である場合 ( 本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能な C 5 時短の上限が 2 つであるため、 C 5 時短カウンタが 1 の場合 )、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、 S 6 2 0 に移す。

【 3 9 3 7 】

S 6 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、重複時短カウンタ ( X ) に 0 をセットする。すなわちこの処理は、内部的に重ねて作動している C 5 時短がなくなったことによって、内部的に重ねて作動することが可能な C 5 時短の重複時短カウンタを 0 にセットする処理である。メイン C P U 2 0 1 は、 S 6 2 0 の処理を行った後、処理を、 S 6 2 1 に移す。

30

【 3 9 3 8 】

S 6 2 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、 C 5 時短カウンタから 1 減算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、 S 6 2 1 の処理を行った後、重複時短設定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 ( 図 3 2 5 参照 ) に戻す。

【 3 9 3 9 】

以上、内部的に重ねて作動することが可能な時短 ( 本実施例では C 5 時短 ) を搭載した場合のメイン C P U 2 0 1 により実行される処理について、図 3 2 3 ~ 図 3 3 0 を参照して説明した。上述したメイン C P U 2 0 1 による各種処理を行うことにより、内部的に重ねて作動することが可能な時短 ( 本実施例では C 5 時短 ) を搭載することができ、ゲーム性の幅を広げることが可能となる。すなわち、時短カウンタ ( すなわち制御中の時短遊技状態の残時短回数 )、重複時短カウンタ ( すなわち遊技者が享受できる態様では制御されていないものの内部的に重ねて作動している時短の重複時短回数 )、および、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している C 5 時短の数を好適に管理することが可能となり、より興趣を高めるパチンコ遊技機を提供することが可能となる。

40

【 3 9 4 0 】

[ 8 - 2 - 3 . 遊技の流れ ]

次に、第 2 実施例のパチンコ遊技機における遊技の流れを、図 3 3 1 を参照して説明する。図 3 3 1 は、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

50



## 【 3 9 4 1 】

なお、図 3 3 1 において、享受できる遊技状態は、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の遊技状態である。この享受できる遊技状態の欄に示される「大当り」は大当り遊技状態、「A 時短」は A 時短遊技状態、「B 時短」は B 時短遊技状態、「C 3 時短」は C 3 時短遊技状態、「C 4 時短」は C 4 時短遊技状態、「C 5 時短」は C 5 時短遊技状態、「通常」は通常遊技状態であることを意味する。

## 【 3 9 4 2 】

また、図 3 3 1 において、「C 3 当り」および「C 5 当り」は、それぞれ、C 4 時短当りに当選したことおよび C 5 時短当りに当選したことを示している。また、「C 3 終了」および「A 終了」は、それぞれ、C 3 時短遊技状態の終了および A 時短遊技状態の終了を示している。さらに、「C 5 開始」は、内部的に重ねて作動しているものの遊技者が享受できる態様で制御されていなかった C 5 時短が、遊技者が享受できる態様での C 5 時短遊技状態の制御が開始されることを示している。

10

## 【 3 9 4 3 】

また、図 3 3 1 において、表示演出は、例えば液晶表示器で構成される表示装置 7 に表示される表示演出である。この表示演出の欄に示される各ステージ演出は、図 3 1 2 を参照して説明した第 1 実施例のパチンコ遊技機と同様、例えば、背景画像として表示される外観上の状態を示している。

## 【 3 9 4 4 】

また、図 3 3 1 に示される「残回数」は、図 3 1 2 を参照して説明した第 1 実施例のパチンコ遊技機と同様、残時短回数であり、特別図柄の可変表示が 1 回行われると、1 減算表示される。

20

## 【 3 9 4 5 】

また、図 3 3 1 において、内部状態は、図 3 1 2 を参照して説明した第 1 実施例のパチンコ遊技機と同様、例えばメイン CPU 2 0 1 により制御される時短フラグおよび各種時短フラグの状態を示している。

## 【 3 9 4 6 】

また、図 3 3 1 において、通常遊技状態または時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合については説明するが、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合については説明しない。これは、この第 2 実施例のパチンコ遊技機において、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合、メイン CPU 2 0 1 は、これを無視し、C 5 時短遊技状態が行われない（すなわち作動しない）ようにしているためである。

30

## 【 3 9 4 7 】

ところで、第 2 実施例のパチンコ遊技機では、時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、C 5 時短を例えば 2 つまで内部的に重ねて作動させることができるため、説明の便宜上、図 3 3 1 において、「C 5 - 1 時短フラグ」および「C 5 - 2 時短フラグ」を用いて説明する。なお、上述したとおり、複数の C 5 時短遊技状態のそれぞれに対応する複数のフラグを用いて管理する必要はない。ただし、「C 5 - 1 時短フラグ」および「C 5 - 2 時短フラグ」のいずれもが「1」にセットされており且ついずれもが内部的に重ねて作動している場合、上述の重複時短カウンタシフト処理（図 3 2 9 参照）において説明したとおり、メイン CPU 2 0 1 は、いずれの C 5 時短フラグに対応する C 5 時短遊技状態を先に遊技者が享受できる態様で制御を開始すべきかを管理することができる。

40

## 【 3 9 4 8 】

[ 8 - 2 - 3 - 1 . ( a ) 通常遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合 ]

先ず、通常遊技状態において例えば C 3 時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に C 3 時短当り（選択図柄コマンド「Z 2 0」または「Z 2 7」）を示す表示態様が導出された場合（図 3 3 1 の（a）参照））の内部状態、表示演出、享

50

受できる遊技状態の一例について説明する。

【3949】

メインCPU201は、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、これらのフラグがOFFからONになる。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。また、メインCPU201は、時短回数として例えば「50」をセットし、C3時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。

【3950】

サブCPU301は、C3時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z20」または「z27」であること）またはC3時短当りに当選した可能性があることを示すC3時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC3時短移行示唆演出は、例えば、C3時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC3時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

10

【3951】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、通常ステージからC3ステージに移行させる。

【3952】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に、C3時短遊技状態の残時短回数として例えば「50」を表示する。

【3953】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、通常遊技状態からC3時短遊技状態に移行する。

20

【3954】

また、外観上は、C3時短当り確定演出が行われたり、演出背景画像が通常ステージからC3ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、通常遊技状態からC3時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、通常遊技状態からC3時短遊技状態、C4時短遊技状態またはC5時短遊技状態であることを把握することができる（図321及び図322参照）。なお、C3時短遊技状態とC4時短遊技状態とC5時短遊技状態とで普通電動役物の開放パターンを異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC3時短遊技状態であることを把握できるようにしてもよい。

30

【3955】

なお、通常遊技状態において、C4時短当りまたはC5時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、通常遊技状態においてC3時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3956】

[8-2-3-2.(b) C3時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合]

次に、C3時短遊技状態において例えばC3時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC3時短当り（選択図柄コマンド「z20」または「z27」）を示す表示態様が導出された場合（図331の(b)参照））の内部状態、表示演出、外観上の状態の一例について説明する。

40

【3957】

メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。また、メインCPU201は、時短回数として例えば「50」をセットし、C3時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。すなわち、例えば制御中のC3時短遊技状態の時短回数が消化されたことによって残時短回数が50回未満になっていたとしても、時短回数が「50」に再セットされることとなる。

【3958】

サブCPU301は、C3時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。なお、

50

サブCPU301は、C3時短移行示唆演出に代えてまたは加えて、残時短回数が増加することを示す上乘せ演出を行うようにしてもよい。

【3959】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C3ステージに維持する。

【3960】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C3時短遊技状態が維持される。

【3961】

また、外観上は、例えば、背景画像がC3ステージに維持されるだけでなく、例えば、音声演出からも、C3時短遊技状態が維持されていることを把握できる。また、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからも、C3時短遊技状態に維持されている可能性があることを把握することができる（図321及び図322参照）。

10

【3962】

なお、第2実施例のパチンコ遊技機において、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時短遊技状態を搭載する場合、C1時短遊技状態においてC1時短当りに当選した場合や、C2時短遊技状態においてC2時短当りに当選した場合も、C3時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【3963】

[ 8 - 2 - 3 - 3 . ( c ) C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合 ]

20

次に、C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC5時短当り（選択図柄コマンド「z22」または「z29」）を示す表示態様が導出された場合（図331の（c）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【3964】

メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C3時短フラグ、重複フラグおよびC5時短フラグが成立している状態となる。図331では、説明の便宜上、C5時短フラグであるC5-1時短フラグとC5-2時短フラグとのうちC5-1時短フラグが成立している。

30

【3965】

また、メインCPU201は、C3時短遊技状態の残時短回数の管理を継続しつつ、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットし、C5時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、C3時短遊技状態の残時短回数およびC5時短の重複時短回数の両方が1減算されることとなる。

【3966】

なお、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C3時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）で作動させる。

40

【3967】

サブCPU301は、C5時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「z22」または「z29」であること）またはC5時短当りに当選した可能性があることを示すC5時短移行示唆演出を、表示装置7の表示領域にて行うことが可能である。

【3968】

上記のC5時短移行示唆演出を行うか否かについて、例えば、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞したことに基づいて抽出される演出選択用乱数値等に基づいて決定してもよい。すなわち、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞すると、第1のパチンコ遊技機において説明したとおり、メインCPU201は、演

50

出選択用乱数値を含む各種乱数を抽出する。そして、抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、C 5 時短移行示唆演出の実行を指示するコマンドをメインCPU 201 からサブCPU 301 に送信し、これを受けたサブCPU 301 がC 5 時短移行示唆演出を行うようにしてもよい。ただし、これに限られず、C 5 時短移行示唆演出を行うか否かを、サブCPU 301 が所定の演出用乱数を用いて決定するようにしてもよい。

#### 【3969】

また、C 5 時短移行示唆演出を、例えば、C 5 時短当りに当選し（すなわち、特別図柄表示部 163, 164 にC 5 時短当り（選択図柄コマンド「Z 2 2」または「Z 2 9」）を示す表示態様が導出され）且つ所定の条件を満たした場合に行うようにしてもよい。「所定の条件を満たした場合」とは、例えば、C 3 時短遊技状態の残時短回数よりも、C 5 時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きいと、サブCPU 301 が判断した場合である。すなわち、内部的に重ねて作動しているC 5 時短について、C 3 時短遊技状態の終了後、遊技者が享受できる態様で制御される可能性がある場合にはC 5 時短移行示唆演出を行い、遊技者が享受できる態様で制御されない場合にはC 5 時短移行示唆演出を行わないようにすることが好ましい。ただし、C 3 時短遊技状態の残時短回数よりも、C 5 時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きかったとしても、遊技者が享受できる態様でC 5 時短遊技状態に必ず制御されるとは限られない。例えば、C 3 時短遊技状態の終了前に大当り遊技状態に制御される場合等、重複時短回数以外のC 5 時短の作動が終了する条件が成立した場合には、C 3 時短遊技状態の残時短回数よりもC 5 時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きかったとしても、遊技者が享受できる態様でC 5 時短遊技状態に制御されない。

#### 【3970】

C 5 時短移行示唆演出を行う場合、かかるC 5 時短移行示唆演出を、C 5 時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部 163, 164 に導出されたときに行うことに限定されず、遊技者が享受できる態様でのC 5 時短遊技状態の制御が開始されるまでの間であればよい。

#### 【3971】

なお、C 3 時短遊技状態においてC 5 時短当りに当選したとしてもC 5 時短移行示唆演出を行わない場合、サブCPU 301 は、表示装置 7 の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うことが好ましい。このようにすることで、C 5 時短当りに当選したことを遊技者が察知し難くなり、徒に興趣は低下してしまうことを抑制することが可能となる。

#### 【3972】

なお、「特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出」とは、遊技者からみて特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであると認識しうる演出であればよく、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであるときに行われる演出と共通する演出に限定されない。

#### 【3973】

また、サブCPU 301 は、表示装置 7 の表示領域に表示される例えば背景画像を、C 3 ステージに維持し、C 5 時短遊技状態に制御されていることを示すC 5 ステージを表示しない。さらに、サブCPU 301 は、C 3 時短遊技状態に応じて音声演出を行い、C 5 時短遊技状態に応じた音声演出を行わない。

#### 【3974】

このようにすることで、内部的にはC 5 時短フラグ（図 331 に示されるC 5 - 1 時短フラグ）が「1」にセットされていたとしても、遊技者が享受できる遊技状態はC 3 時短遊技状態であり、表示装置 7 の表示領域に表示される表示演出、音声演出、普通電動役物 146（図 4 参照）の開放パターンからは、C 5 時短遊技状態が内部的に重なって作動していることを把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

#### 【3975】

ところで、遊技者が享受できる遊技状態がC 5 時短遊技状態以外の時短遊技状態において、C 5 時短が内部的に重ねて作動しており、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了し

たときに内部的に重ねて作動している C 5 時短の重複時短回数が残っている場合、メイン CPU 201 およびサブ CPU 301 は、以下の制御を行う。

【3976】

すなわち、メイン CPU 201 は、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、重複フラグを含む各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 5 - 1 時短フラグを「1」にセットし、普通電動役物 146 (図 4 参照) を、例えば図 322 に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン (C 5 時短遊技状態に対応する開放パターン) で作動させる。本実施例では、図 322 に示されるように、C 5 時短遊技状態に対応する普通電動役物 146 の開放パターンが、B 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態および C 4 時短遊技状態における開放パターンと同じであるが、これらの開放パター

10

【3977】

また、サブ CPU 301 は、表示装置 7 の表示領域に、遊技者が享受できる遊技状態として C 5 時短遊技状態が開始されることを示す C 5 時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、C 5 時短遊技状態の残時短回数が表示される。

【3978】

なお、残時短回数の更新は、制御中の時短遊技状態 (図 331 では C 3 時短遊技状態) が終了したときに行うことに限定されず、例えば、制御中の時短遊技状態の残時短回数が残っている状態において、かかる残時短回数に、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了した時点での C 5 時短の重複時短回数を加算するような上乗せ演出を行うようにしてもよい。

20

【3979】

また、遊技者が享受できる遊技状態が C 5 時短遊技状態以外の時短遊技状態 (例えば、C 3 時短遊技状態) において、C 5 時短遊技状態が内部的に重なって作動しており、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が 0 になるよりも前に、C 5 時短の重複時短回数が 0 になった場合、メイン CPU 201 は、別の C 5 時短遊技状態が内部的に重なって作動していなければ、重複フラグおよび C 5 時短フラグをクリアする。したがって、遊技者が享受できる時短遊技状態において別の C 5 時短が内部的に重なって作動していない限り、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、メイン CPU 201 は、各種フラグを初期化し、通常遊技状態に制御する。また、サブ CPU 301 は、遊技者が享受できる時短遊技状態に対応する種類のステージから通常ステージに移行する。

30

【3980】

また、遊技者が享受できる遊技状態が他の時短遊技状態 (すなわち、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態) において C 5 時短当りに当選した場合にも、C 3 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。さらには、第 1 実施例のパチンコ遊技機において説明した C 1 時短遊技状態や C 2 時短遊技状態を搭載する場合には、C 1 時短遊技状態や C 2 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合にも、C 3 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

40

【3981】

[ 8 - 2 - 3 - 4 . ( d ) C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合 ]

次に、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合 (すなわち、特別図柄表示部 163 , 164 に C 5 時短当り (選択図柄コマンド「z22」または「z29」) を示す表示態様が導出された場合 (図 331 の ( d ) 参照) ) の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

50

## 【3982】

メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、C5時短フラグを「1」にセットする。図331では、説明の便宜上、C5時短フラグであるC5-1時短フラグとC5-2時短フラグとのうちC5-1時短フラグがすでに「1」にセットされているため、C5-2時短フラグを「1」にセットしている。これにより、内部的には、時短フラグ、C3時短フラグ、重複フラグ、C5-1時短フラグおよびC5-2時短フラグが成立している状態となる。この場合、C5-2時短フラグよりもC5-1時短フラグが先に「1」にセットされているため、メインCPU201は、C5-2時短フラグに対応するC5時短（以下、説明の便宜上「第2のC5時短」と称する）よりも、C5-1時短フラグに対応するC5時短（以下、説明の便宜上「第1のC5時短」と称する）を先に、遊技者が享受できる態様で制御を開始すべきC5時短として管理する。

10

## 【3983】

また、メインCPU201は、遊技者が享受できるC3時短遊技状態の残時短回数および第1のC5時短の重複時短回数の管理を継続しつつ、第2のC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットし、第2のC5時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、C3時短遊技状態の残時短回数、第1のC5時短の重複時短回数および第2のC5時短の重複時短回数がいずれも1減算されることとなる。

## 【3984】

なお、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C3時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）で作動させる。

20

## 【3985】

サブCPU301は、C5時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選したときと同様に、C5時短当りに当選したことまたは当選した可能性があることを示唆可能なC5時短移行示唆演出を行わず、表示装置7の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

## 【3986】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C3時短遊技状態においてC5時短当りに当選したときと同様にC3ステージに維持し、C5時短遊技状態に制御されていることを示すC5ステージを表示しない。さらに、サブCPU301は、C3時短遊技状態に応じて音声演出を行い、C5時短遊技状態に応じた音声演出を行わない。

30

## 【3987】

このようにすることで、内部的にはC5時短フラグ（図331に示されるC5-1時短フラグおよびC5-2時短フラグの両方）が「1」にセットされていたとしても、遊技者が享受できる遊技状態はC3時短遊技状態であり、表示装置7の表示領域に表示される表示演出、音声演出、普通電動役物146（図4参照）の開放パターンからは、C5時短遊技状態が内部的に重なって作動していることを把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

40

## 【3988】

ところで、遊技者が享受できる遊技状態がC5時短遊技状態以外の時短遊技状態において、第1のC5時短および第2のC5時短のいずれもが内部的に重なって作動しており、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了したときに、第1のC5時短の重複時短回数および第2のC5時短の重複時短回数のいずれもが残っている場合、メインCPU201およびサブCPU301は、以下の制御を行う。

## 【3989】

すなわち、メインCPU201は、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、重

50

複フラグおよびC5 - 2時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC5 - 1時短フラグを「1」にセットし、普通電動役物146（図4参照）を、例えば図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン（C5時短遊技状態に対応する開放パターン）で作動させる。本実施例では、上述したとおり、C5時短遊技状態に対応する普通電動役物146の開放パターンが、B時短遊技状態、C3時短遊技状態およびC4時短遊技状態における開放パターンと同じであるが（図322参照）、これらの開放パターンと異ならせることによって、普通電動役物146の開放パターンからC5時短遊技状態に制御されていることを把握することが容易または可能となるようにしてもよい。

【3990】

10

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に、C5時短遊技状態が開始されることを示すC5時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、C5時短遊技状態の残時短回数が表示される。

【3991】

なお、残時短回数の更新は、制御中の時短遊技状態（図331ではC3時短遊技状態）が終了したときに行うことに限定されず、例えば、制御中の時短遊技状態の残時短回数が残っている状態において、かかる残時短回数に、制御中の時短遊技状態が終了した時点での第1のC5時短の重複時短回数（すなわち、第1のC5時短の重複時短回数と制御中の時短遊技状態の残時短回数との差）を加算するような上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【3992】

20

また、遊技者が享受できる遊技状態が第1のC5時短遊技状態以外の時短遊技状態において、第2のC5時短が内部的に重なって作動しており、第1のC5時短の重複時短回数が0になるよりも前に、第2のC5時短の重複時短回数が0になった場合、メインCPU201は、C5 - 2時短フラグをクリアする。したがって、遊技者が享受できる態様で制御されている第1のC5時短遊技状態において第2のC5時短が内部的に重なって作動していない限り、第1のC5時短遊技状態が終了すると、メインCPU201は、各種フラグを初期化し、通常遊技状態に制御することとなる。また、サブCPU301は、制御中の時短遊技状態に対応する種類のステージ演出から通常ステージに移行する。

【3993】

30

また、遊技者が享受できる遊技状態が他の時短遊技状態（すなわち、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C4時短遊技状態）においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合にも、遊技者が享受できる遊技状態がC3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるC5時短の上限を2個までとしているが、さらに多くのC5時短を内部的に重ねて作動させる場合には、遊技者が享受できる遊技状態がC5時短遊技状態であって、C5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合にも、遊技者が享受できる遊技状態がC3時短遊技状態であって、C5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時

40

【3994】

[8 - 2 - 3 - 5 . (e) C3時短遊技状態において第1のC5時短および第2のC5時短が内部的に重ねて作動している状態で第1のC5時短が終了した場合]

次に、C3時短遊技状態において第1のC5時短および第2のC5時短が内部的に重ねて作動している状態で第1のC5時短が終了した場合（図331の(e)参照）の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

50

## 【3995】

メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、C5 - 1時短フラグをクリアする。これにより、内部的には、時短フラグ、C3時短フラグ、重複フラグおよびC5 - 2時短フラグが成立している状態となる。また、メインCPU201は、C3時短遊技状態の残時短回数および第2のC5時短の重複時短回数の管理を継続する。すなわち、特別図柄の可変表示が実行されると、メインCPU201は、C3時短遊技状態の残時短回数および第2のC5時短の重複時短回数を1減算する。

## 【3996】

また、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C3時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）を維持する。

10

## 【3997】

サブCPU301は、内部的に重ねて作動していた第1のC5時短が終了したことを示す演出を表示装置7の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、かかる演出を行わず、装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

## 【3998】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像についてもC3ステージを継続し、音声演出についてもC3時短遊技状態に応じた音声演出を継続する。

20

## 【3999】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される残時短回数として、遊技者が享受できるC3時短遊技状態の残時短回数の表示を継続する。

## 【4000】

このようにすることで、遊技者が享受できる態様としてC3時短遊技状態に制御されているだけとなり、内部的に重ねて作動していた第1のC5時短が終了したことや、内部的に作動していた第2のC5時短が継続して作動することについて把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

## 【4001】

なお、他の時短遊技状態（例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C4時短遊技状態）において第1のC5時短および第2のC5時短が内部的に重ねて作動している状態で第1のC5時短が終了した場合にも、C3時短遊技状態において第1のC5時短および第2のC5時短が内部的に重ねて作動している状態で第1のC5時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるC5時短の上限を2個までとしているが、さらに多くのC5時短を内部的に重ねて作動させる場合には、C5時短遊技状態において第1のC5時短および第2のC5時短を含む複数のC5時短が内部的に重ねて作動している状態で第1のC5時短が終了した場合にも、C3時短遊技状態において第1のC5時短および第2のC5時短が内部的に重ねて作動している状態で第1のC5時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時短遊技状態を

30

40

## 【4002】

[8 - 2 - 3 - 6 . (f) C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でC3時短遊技状態が終了した場合]

次に、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でC3時短遊技状態が終了した場合（図331の(f)参照）の内部状態、表示演出、享受できる

50



遊技状態の一例について説明する。

【 4 0 0 3 】

図 3 3 1 に示されるように、メイン CPU 2 0 1 は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび C 5 - 2 時短フラグを「 1 」にセットし、C 5 - 2 時短の重複時短回数を残時短回数にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよび C 5 - 2 時短フラグが成立している状態となり、遊技者が享受できる遊技状態は C 5 時短遊技状態となる。

【 4 0 0 4 】

また、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 ( 図 4 参照 ) を、C 5 時短遊技状態に対応する開放パターン ( すなわち、図 3 2 2 に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「 f z 2 」に対応する開放パターン ) で作動させる。本実施例では、図 3 2 2 に示されるように、C 3 時短遊技状態に対応する普通電動役物 1 4 6 の開放パターンと C 5 時短遊技状態における開放パターンと同じであるため、C 3 時短遊技状態が終了したとしても普通電動役物 1 4 6 の開放パターンは変化しないが、これらの開放パターンと異ならせることによって、C 3 時短遊技状態から C 5 時短遊技状態に変化したことを、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンから把握することが容易または可能となるようにしてもよい。

【 4 0 0 5 】

サブ CPU 3 0 1 は、表示装置 7 の表示領域に表示されている残時短回数の表示を、C 3 時短遊技状態に対応する残時短回数の表示から、内部的に重ねて作動していた第 2 の C 5 時短の重複時短回数 ( すなわち、遊技者が享受できる態様での制御が開始される C 5 時短遊技状態の残時短回数 ) の表示に更新する。

【 4 0 0 6 】

ところで、例えば C 3 時短遊技状態において第 2 の C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で C 3 時短遊技状態が終了した場合、第 2 の C 5 時短はあくまでも内部的に重ねて作動していたため、遊技者が第 2 の C 5 時短の重複時短回数を把握することは不可能であるかまたは困難である。そのため、例えば C 3 時短遊技状態が終了すると、サブ CPU 3 0 1 は、残時短回数に対して遊技者を期待させることが可能な残時短期待演出を行うようにすることが好ましい。

【 4 0 0 7 】

残時短期待演出は、例えば、表示装置 7 の表示領域に表示される残時短回数をカウントアップさせる演出や、遊技者が所定の操作を行うことによって残時短回数が表示される演出等が相当する。

【 4 0 0 8 】

また、サブ CPU 3 0 1 は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で C 3 時短遊技状態が終了した場合、表示装置 7 の表示領域に、C 3 時短遊技状態が終了することを示す C 3 時短終了演出を表示するとともに、遊技者が享受できる態様での C 5 時短遊技状態の制御が開始されることを示す C 5 時短開始演出を表示する。

【 4 0 0 9 】

なお、サブ CPU 3 0 1 は、上記の C 3 時短終了演出および C 5 時短開始演出を行うことに代えて、例えば、C 5 時短当りに当選したことあるいは当選した可能性があることを示唆する C 5 時短移行示唆演出、遊技者に有利な結果に当選したことあるいは当選した可能性があることを示唆する演出、または、遊技者に有利な状態となることを示唆する演出等を行うようにしてもよい。すなわち、C 5 時短当りは、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で C 3 時短遊技状態が終了するタイミング ( すなわち、C 3 時短遊技状態において最後の特別図柄の可変表示が行われるタイミング ) ではなく、実際には上記タイミングよりも前に当選しているにもかかわらず、あたかも上記タイミングで、C 5 時短当りなど遊技者に有利な結果に当選したかのような演出を行うようにしてもよい。この場合、C 5 時短当りに当選したタイミング ( 例えば、図 3 3 1 の ( c ) や ( e ) のタイミング ) において、C 5 時短移行示唆演出を行わないようにして、内部的に C 5 時短遊技状態が作動していることを遊技者に察知され難くすることが好ましい。

【 4 0 1 0 】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C3ステージからC5ステージに変更し、音声演出についてもC3時短遊技状態に応じた音声演出からC5時短遊技状態に応じた音声演出に変更する。

【4011】

このようにすることで、遊技者が享受できる態様で制御されていたC3時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動していた第2のC5時短が開始される。そして、サブCPU301は、第2のC5時短遊技状態が開始されるタイミングであたかもC5時短当りに当選したかのような演出を行うことで、興趣を盛り上げることが可能となる。

【4012】

なお、本実施例では、C3時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているC5時短は第2のC5時短であるが、第2のC5時短に代えて第1のC5時短である場合も同様である。

【4013】

また、他の時短遊技状態（例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C4時短遊技状態、C5時短遊技状態）においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で他の時短遊技状態が終了した場合にも、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でC3時短遊技状態が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【4014】

さらに、第1実施例のパチンコ遊技機において説明したC1時短遊技状態やC2時短遊技状態を搭載する場合には、C1時短遊技状態やC2時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でC1時短遊技状態やC2時短遊技状態が終了した場合にも、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でC3時短遊技状態が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【4015】

[8-2-3-7. (g) C5時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合]

次に、C5時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163, 164にC5時短当り（選択図柄コマンド「z22」または「z29」）を示す表示態様が導出された場合（図331の(g)参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。なお、以下では、図331に示されるように、第2のC5時短遊技状態においてC5時短遊技状態に当選した場合の例について説明する。

【4016】

メインCPU201は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびC5-1時短フラグを「1」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、C5-2時短フラグ、重複フラグおよびC5-1時短フラグが成立している状態となる。

【4017】

また、メインCPU201は、遊技者が享受できる態様で制御されている第2のC5時短遊技状態の残時短回数の管理を継続しつつ、内部的に重ねて作動が開始される第1のC5時短の重複時短回数として例えば「50」をセットし、第1のC5時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、第1のC5時短遊技状態の残時短回数および第2のC5時短の重複時短回数がいずれも1減算されることとなる。

【4018】

なお、メインCPU201は、普通電動役物146（図4参照）については、C5時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図322に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン）で作動させる。

【4019】

サブCPU301は、C5時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、C5時短当りに当選したことまたは当選した可能性があることを示唆可能なC5時短移行示唆演出を行わず、表示装置7の表示領域にて行われる装飾図柄の可

10

20

30

40

50

変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

【 4 0 2 0 】

なお、サブCPU301は、C5時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、C5時短遊技状態の残時短回数よりも、C5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きい場合はC5時短移行示唆演出を行い、C5時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が小さい場合はC5時短移行示唆演出を行わないようにしてもよい。

【 4 0 2 1 】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C5時短遊技状態に制御されていることを示すC5ステージを表示し、音声演出を、C5時短遊技状態に応じた音声演出を行う。

【 4 0 2 2 】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される残時短回数として、制御中の第2のC5時短遊技状態の残時短回数の表示を継続する。ただし、第2のC5時短遊技状態の残時短回数よりも第1のC5時短の重複時短回数の方が多い場合、メインCPU201は、第2のC5時短遊技状態が終了する時点における第1のC5時短の重複時短回数（すなわち、第2のC5時短遊技状態の残時短回数と第1のC5時短の重複時短回数との差）を加算表示する演出（例えば上乗せ演出）を行うようにしてもよい。

【 4 0 2 3 】

[ 8 - 2 - 3 - 8 . ( h ) C5時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合 ]

次に、C5時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部163、164にC3時短当り（選択図柄コマンド「z20」または「z27」）を示す表示態様が導出された場合（図331の（h）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【 4 0 2 4 】

メインCPU201は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびC3時短フラグを「1」にセットし、時短回数として例えば「50」をセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびC3時短フラグが成立している状態となる。

【 4 0 2 5 】

サブCPU301は、C3時短移行示唆演出を表示装置7の表示領域にて行う。このC3時短移行示唆演出は、例えば、C3時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからC3時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【 4 0 2 6 】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C5ステージからC3ステージに移行させる。

【 4 0 2 7 】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に、C3時短遊技状態が開始されることを示すC3時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、C3時短遊技状態の残時短回数である例えば「30」が表示される。

【 4 0 2 8 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C5時短遊技状態からC3時短遊技状態に移行する。

【 4 0 2 9 】

また、外観上は、C3時短当り確定演出が行われたり、演出背景画像がC5ステージからC3ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C5時短遊技状態からC3時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【 4 0 3 0 】

なお、本実施例では、C3時短遊技状態とC5時短遊技状態とで普通電動役物146（

10

20

30

40

50

図 4 参照) の開放パターンが同じであるが (図 3 2 1 および図 3 2 2 参照)、C 3 時短遊技状態と C 5 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンを異ならせて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、C 5 時短遊技状態から C 3 時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。

#### 【4031】

また、他の時短遊技状態 (すなわち、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態) において C 3 時短当りに当選した場合や、C 5 時短遊技状態において天井到達した場合にも、C 5 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

#### 【4032】

[ 8 - 2 - 3 - 9 . ( i ) C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合 ]

次に、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合 (図 3 3 1 の ( i ) 参照) の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。なお、図 3 3 1 では、C 5 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選 (同図の ( h ) 参照) した後、C 5 時短当りに当選しているが、この場合の処理は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合 (図 3 3 1 の ( d ) 参照) と同様であるため、説明を省略する。

#### 【4033】

メイン CPU 2 0 1 は、重複フラグおよび C 5 時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび B 時短フラグを「1」にセットし、B 時短遊技状態に対応する時短回数 (例えば、300 回) をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態が B 時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動している C 5 時短の作動は継続し、C 5 時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、B 時短フラグ、重複フラグおよび C 5 時短フラグが成立している状態となる。

#### 【4034】

また、メイン CPU 2 0 1 は、C 3 時短遊技状態の残時短回数の残時短回数の管理を終了し、B 時短遊技状態の時短回数である例えば「50」をセットし、B 時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。なお、メイン CPU 2 0 1 は、内部的に重ねて作動している C 5 時短の重複時短回数の管理を継続する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、B 時短遊技状態の残時短回数および内部的に重ねて作動している C 5 時短の重複時短回数が 1 減算されることとなる。

#### 【4035】

また、メイン CPU 2 0 1 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) については、B 時短遊技状態に対応する開放パターン (すなわち、図 3 2 2 に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「fz2」に対応する開放パターン) で作動させる。

#### 【4036】

なお、本実施例では、C 3 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンが同じであるが (図 3 2 1 および図 3 2 2 参照)、C 3 時短遊技状態と B 時短遊技状態とで普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンを異ならせて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンからも、C 3 時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。

#### 【4037】

サブ CPU 3 0 1 は、天井に到達したことを示す天井到達演出を表示装置 7 の表示領域にて行う。この天井到達演出は、例えば、天井到達した際の特別図柄の可変表示の開始時や停止時等、天井到達した際の特別図柄の可変表示が開始されてから停止されるまでの間のみならず、次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間も含めて、いずれのタイミングで行ってもよい。また、サブ CPU 3 0 1 は、天井到達が近いことを示す前兆演出等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を、天井到達するよりも前に行ってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 3 8 】

また、サブCPU301は、表示装置7の表示領域に表示される例えば背景画像を、C3ステージからBステージに移行させる。

## 【 4 0 3 9 】

また、サブCPU301は、表示装置7の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブCPU301は、残時短回数が増加することを示す上乘せ演出を行うようにしてもよい。

## 【 4 0 4 0 】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、C3時短遊技状態からB時短遊技状態に移行する。

## 【 4 0 4 1 】

また、外観上は、天井到達演出が行われたり、背景画像がC3ステージからBステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、C3時短遊技状態からB時短遊技状態に移行したことを把握できる。

## 【 4 0 4 2 】

なお、C4時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合や、C5時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合にも、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

## 【 4 0 4 3 】

[ 8 - 2 - 3 - 1 0 . ( j ) B時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で大当りに当選した場合 ]

次に、B時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で大当り（選択図柄コマンド「z23」～「z25」および「z30」～「z32」のうちのいずれか）を示す表示態様が導出された場合（図331の（j）参照）の内部状態、表示演出、外観上の状態の一例について説明する。なお、図331では、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達（同図の（i）参照）した後、C5時短当りに当選しているが、この場合の処理は、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにC5時短当りに当選した場合（図331の（d）参照）と同様であるため、説明を省略する。

## 【 4 0 4 4 】

メインCPU201は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、当り種類決定テーブル（図314～図319参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定されたラウンド数をセットし、大当りフラグ（不図示）を「1」にセットする。これにより、内部的には、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく、大当りフラグが成立している大当り遊技状態となる。

## 【 4 0 4 5 】

サブCPU301により行われる制御および外観上の遊技状態は、第1実施例のパチンコ遊技機において図312を参照して説明した「（f）C2時短遊技状態において大当りに当選した場合」と同様であるため、説明を省略する。

## 【 4 0 4 6 】

[ 8 - 2 - 3 - 1 1 . 図331に示される（k）、（l）および（m）の場合 ]

図331に示される（k）の場合すなわち大当り遊技状態が終了した場合、内部状態（メインCPU201による制御）、表示演出（サブCPU301による制御）および享受できる遊技状態は、第1実施例のパチンコ遊技機において図312を参照して説明した「（g）大当り遊技状態が終了した場合」と同様であるため、説明を省略する。

## 【 4 0 4 7 】

また、図331に示される（l）の場合すなわちA時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、内部状態（メインCPU201による制御）、表示演出（サブCPU301による制御）および享受できる遊技状態は、C3時短遊技状態においてC5時短当り

10

20

30

40

50

に当選した場合（図 3 3 1 の（c）参照）と同様であるため、説明を省略する。

【 4 0 4 8 】

また、図 3 3 1 に示される（m）の場合すなわち A 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で A 時短遊技状態が終了した場合、内部状態（メイン CPU 2 0 1 による制御）、表示演出（サブ CPU 3 0 1 による制御）および享受できる遊技状態は、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に重ねて作動している状態で C 3 時短遊技状態が終了した場合（図 3 3 1 の（f）参照）と同様であるため、説明を省略する。

【 4 0 4 9 】

なお、通常遊技状態では、C 3 時短当り、C 4 時短当りおよび C 5 時短当りのいずれに当選した場合であっても、通常遊技状態から C 時短遊技状態（C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態）に移行する。通常遊技状態における特定遊技状態の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブ CPU 3 0 1 は、通常遊技状態から C 1 時短遊技状態に移行する可能性があることを示唆可能な第 1 の C 時短移行示唆演出を行う。

10

【 4 0 5 0 】

一方、時短遊技状態（A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、C 時短遊技状態）では、C 3 時短当りに当選した場合は C 3 時短遊技状態に移行するものの、C 4 時短当りに当選したとしても C 4 時短遊技状態に移行しない。また、C 5 時短当りに当選した場合も、ただちに C 5 時短遊技状態に移行しえない。すなわち、サブ CPU 3 0 1 は、いずれか一の時短遊技状態から C 時短遊技状態に移行する可能性がある場合、第 2 の C 2 時短移行示唆演出を行うが、いずれか一の時短遊技状態から C 時短遊技状態に移行しないかまたはただちに移行しない可能性のある時短当り（例えば、C 4 時短当り、C 5 時短当り）である場合、サブ CPU 3 0 1 は、第 2 の 2 時短移行示唆演出を行わないことが好ましい。

20

【 4 0 5 1 】

そうすると、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に第 1 の C 時短移行示唆演出が行われる第 1 の割合と、時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に第 2 の C 時短移行示唆演出が行われる第 2 の割合とを比較すると、第 2 の割合よりも第 1 の割合の方が高くなる。これにより、相対的に、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 4 0 5 2 】

[ 8 - 2 - 3 - 1 2 . 各遊技状態において C 時短当りに当選した場合のまとめ ]

30

各遊技状態において C 時短当りに当選した場合や天井カウントの値が天井値に到達した場合の処理について上述したが、以下に、これらの場合のまとめについて図 3 3 2 を参照して説明する。図 3 3 2 は、各遊技状態において C 時短当りに当選した場合または天井カウントの値が天井値に到達した場合の処理をまとめた表の一例である。

【 4 0 5 3 】

図 3 3 2 において、最上段の横方向に示される遊技状態は、現在の遊技状態（すなわち、遊技者が享受できる遊技状態）を示している。また、最左列の縦方向に示される項目（C 3 時短当り、C 4 時短当り、C 5 時短当りおよび天井到達）は、時短遊技状態への移行契機となりうる項目を示している。また、左から 2 列目の縦方向に示される項目は、最左列の縦方向に示される項目に示される移行契機が発生した場合の帰趨を示している。例えば、現在の遊技状態が C 3 時短遊技状態であって、C 5 時短当りに当選した場合、現在の遊技状態である C 5 時短遊技状態は継続し、C 5 時短当りに基づく C 5 時短は内部的に重ねて作動することを示している。また、例えば、現在の遊技状態が C 5 時短遊技状態であって、C 3 時短当りに当選した場合、現在の遊技状態である C 5 時短遊技状態は終了し、C 3 時短当りに基づく C 3 時短の作動が開始し、C 3 時短遊技状態に制御されることを示している。

40

【 4 0 5 4 】

（現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）

図 3 3 2 に示されるように、通常遊技状態において、C 3 時短当り、C 4 時短当りおよび C 5 時短当りのいずれに当選した場合であっても、メイン CPU 2 0 1 は、C 時短当り

50

に当選した特別図柄遊技（以下、「当該特別図柄遊技」と称する）が終了すると、通常遊技状態を終了し、当選した種別に対応するC時短遊技状態の制御を開始する。

【4055】

また、通常遊技状態において、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、通常遊技状態を終了し、B時短遊技状態の制御を開始する。

【4056】

（現在の遊技状態がA時短遊技状態である場合）

A時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、A時短遊技状態を終了し、C3時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、A時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合は、C3時短遊技状態を作動させず、A時短遊技状態を継続するようにしてもよい。また、「A時短遊技状態の残時短回数>C3時短遊技状態の時短回数」であればA時短遊技状態を継続し、「A時短遊技状態の残時短回数<C3時短遊技状態の時短回数」であればC3時短遊技状態に移行するようにしてもよい。なお、A時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態でC3時短当りに当選した場合、A時短遊技状態の制御を終了し、C3時短遊技状態の制御が開始されるが、このC3時短遊技状態において、C5時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

【4057】

A時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、A時短遊技状態の残時短回数が0より大きければA時短遊技状態の制御を継続し、C4時短当りを無視し、C4時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにA時短遊技状態の残時短回数が0であれば、A時短遊技状態の制御を終了し、C4時短遊技状態に制御する。

【4058】

A時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、A時短遊技状態の残時短回数が0より大きければA時短遊技状態の制御を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、A時短遊技状態の残時短回数が0である場合には、A時短遊技状態を終了し、C5時短を内部的に重ねて作動させずにC5時短遊技状態の制御を開始する。なお、A時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態でC5時短当りに当選した場合、A時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したC5時短当りに基づくC5時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したC5時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【4059】

なお、本実施例では、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合はないが、仮に、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達しうる仕様であって、A時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、A時短遊技状態を終了し、B時短遊技状態の制御を開始してもよいし、A時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。

【4060】

（現在の遊技状態がB時短遊技状態である場合）

B時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、B時短遊技状態を終了し、C3時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、B時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合は、C3時短遊技状態を作動させず、B時短遊技状態を継続するようにしてもよい。また、「B時短遊技状態の残時短回数>C3時短遊技状態の時短回数」であればB時短遊技状態を継続し、「B時短遊技状態の残時短回数<C3時短遊技状態の時短回数」であればC3時短遊技状態に移行するようにしてもよい。なお、B時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態でC3時短当りに当選した場合、B時短遊技状態の制御を終了し、C

10

20

30

40

50

3 時短遊技状態の制御が開始されるが、この C 3 時短遊技状態において、C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

【 4 0 6 1 】

B 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、B 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ B 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに B 時短遊技状態の残時短回数が 0 であれば、B 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。

【 4 0 6 2 】

B 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、B 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ B 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、B 時短遊技状態の残時短回数が 0 である場合には、B 時短遊技状態を終了し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずに C 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、B 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で C 5 時短当りに当選した場合、B 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御が開始され、後に当選した C 5 時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【 4 0 6 3 】

なお、本実施例では、天井値が 1 つであるため B 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合はないが、仮に、天井値を複数設けて、B 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達しうる仕様であって、B 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在の B 時短遊技状態を終了し、新たな B 時短遊技状態の制御を開始してもよいし、現在の B 時短遊技状態の終了後に新たな B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。

【 4 0 6 4 】

( 現在の遊技状態が C 3 時短遊技状態である場合 )

C 3 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在の C 3 時短遊技状態を終了し、C 3 時短当りに基づく新たな C 3 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C 3 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合は、C 3 時短当りに基づく新たな C 3 時短遊技状態を作動させず、現在の C 3 時短遊技状態を継続するようにしてもよい。なお、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で新たに C 3 時短当りに当選した場合、現在の C 3 時短遊技状態の制御を終了すると C 3 時短当りに基づく新たな C 3 時短遊技状態の制御が開始されるが、この新たな C 3 時短遊技状態において、C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

【 4 0 6 5 】

C 3 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 3 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ C 3 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに C 3 時短遊技状態の残時短回数が 0 であれば、C 3 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。

【 4 0 6 6 】

C 3 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 3 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ C 3 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、C 3 時短遊技状態の残時短回数が 0 である場合には、C 3 時短遊技状態を終了し、C 5 時短を内部的に重ねて作動させずに C 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、C 3 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で C 5 時短当りに当選した場合、C 3 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御



が開始され、後に当選したC5時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【4067】

C3時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、C3時短遊技状態を終了し、B時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C3時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、C3時短遊技状態の終了後に、B時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、C3時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されるとB時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしてもB時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、C3時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、C3時短遊技状態の制御を終了してB時短遊技状態の制御を開始し、このB時短遊技状態においてC5時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、C3時短遊技状態の終了後にC5時短遊技状態の制御を開始し、このC5時短遊技状態の終了後にB時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

10

【4068】

(現在の遊技状態がC4時短遊技状態である場合)

C4時短遊技状態においてC3時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在のC4時短遊技状態を終了し、C3時短遊技状態の制御を開始する。なお、C4時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態でC3時短当りに当選した場合、C4時短遊技状態の制御を終了し、C3時短当りに基づくC3時短遊技状態の制御が開始されるが、このC3時短遊技状態において、C5時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

20

【4069】

C4時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、現在のC4時短遊技状態の残時短回数が0より大きければ現在のC4時短遊技状態の制御を継続し、C4時短当りを無視し、新たなC4時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに現在のC4時短遊技状態の残時短回数が0であれば、現在のC4時短遊技状態の制御を終了し、C4時短当りに基づく新たなC4時短遊技状態に制御する。ただし、これに限られず、C4時短遊技状態を除く他の時短遊技状態においてC4時短当りに当選したとしてもこれを無視するものの、C4時短遊技状態においてC4時短当りに当選した場合には、現在のC4時短遊技状態を終了し、C4時短当りに基づく新たなC4時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

30

【4070】

C4時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C4時短遊技状態の残時短回数が0より大きければC4時短遊技状態の制御を継続し、C5時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、C4時短遊技状態の残時短回数が0である場合には、C4時短遊技状態を終了し、C5時短を内部的に重ねて作動させずにC5時短遊技状態の制御を開始する。なお、C4時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態でC5時短当りに当選した場合、C4時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したC5時短当りに基づくC5時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したC5時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

40

【4071】

C4時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、当該特別図柄遊技が終了すると、C4時短遊技状態を終了し、B時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C4時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインCPU201は、C4時短遊技状態の終了後に、B時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、C4時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されるとB時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしてもB時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、C4時短遊技状態においてC5時短が内部的に作動している状態で天井カウンタ

50

の値が天井値に到達した場合、C 4 時短遊技状態の制御を終了して B 時短遊技状態の制御を開始し、この B 時短遊技状態において C 5 時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、C 4 時短遊技状態の終了後に C 5 時短遊技状態の制御を開始し、この C 5 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

【 4 0 7 2 】

( 現在の遊技状態が C 5 時短遊技状態である場合 )

C 5 時短遊技状態において C 3 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在の C 5 時短遊技状態を終了し、C 5 時短遊技状態の制御を開始する。

【 4 0 7 3 】

C 5 時短遊技状態において C 4 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ C 5 時短遊技状態の制御を継続し、C 4 時短当りを無視し、C 4 時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 であれば、C 5 時短遊技状態の制御を終了し、C 4 時短遊技状態に制御する。なお、C 4 時短遊技状態において C 5 時短が内部的に作動している状態で C 5 時短当りに当選した場合、C 4 時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御が開始され、後に当選した C 5 時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【 4 0 7 4 】

C 5 時短遊技状態において C 5 時短当りに当選した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了したときに、現在の C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 より大きければ、現在の C 5 時短遊技状態の制御を継続し、C 5 時短当りに基づく新たな C 5 時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、現在の C 5 時短遊技状態の残時短回数が 0 である場合には、現在の C 5 時短遊技状態を終了し、C 5 時短当りに基づく新たな C 5 時短遊技状態の制御を開始する。なお、C 5 時短遊技状態において別の C 5 時短が内部的に作動している状態でさらに C 5 時短当りに当選した場合、現在の C 5 時短遊技状態の終了後、先に当選した C 5 時短当りに基づく C 5 時短遊技状態の制御が開始されるが、この C 5 時短遊技状態において、後に当選した C 5 時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

【 4 0 7 5 】

C 5 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、当該特別図柄遊技が終了すると、C 5 時短遊技状態を終了し、B 時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、C 5 時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メイン C P U 2 0 1 は、C 5 時短遊技状態の終了後に、B 時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、C 5 時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されると B 時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしても B 時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、C 5 時短遊技状態において別の C 5 時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、現在の C 5 時短遊技状態の制御を終了して B 時短遊技状態の制御を開始し、この B 時短遊技状態において上記の別の C 5 時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、C 4 時短遊技状態の終了後に上記の別の C 5 時短に基づく C 5 時短遊技状態の制御を開始し、この C 5 時短遊技状態の終了後に B 時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

【 4 0 7 6 】

[ 8 - 2 - 4 . 第 2 実施例のパチンコ遊技機の拡張例 ]

本実施例では、高確遊技状態 ( 例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む ) における特別図柄の当り判定処理の結果が C 5 時短当りである場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視するようにしているが、これに限られず、高確遊技状態では、そもそも特別図柄の当り判定処理の結果に時短当りが含まれないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図10）の確変フラグ「1」の欄に示される「時短当り判定値データ」を「ハズレ判定値データ」にすると、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなることがない。

【4077】

また、本実施例では、いずれの時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合であっても、C5時短を内部的に重ねて作動させるようにしたが、これに限られず、特定の時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合には、C5時短を内部的に重ねて作動させないようにしてもよい。例えば、C時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合にはC5時短を内部的に重ねて作動させる一方、A時短遊技状態やB時短遊技状態においてC5時短遊技状態に当選した場合にはC5時短を内部的に重ねて作動させずに、例えばC5時短当りを無視するようにしてもよい。

10

【4078】

また、本実施例では、遊技者が享受できる態様で制御されているC5時短遊技状態において天井到達した場合、C5時短遊技状態を終了してB時短遊技状態を開始するようにしているが、これに限られず、C5時短遊技状態の終了後、B時短遊技状態を開始するようにしてもよい。

【4079】

また、本実施例では、いずれかの時短遊技状態の制御中にC5時短が内部的に重ねて作動している状態で、C3時短当りに当選した場合または天井到達した場合、C時短遊技状態またはB時短遊技状態を開始し、内部的に重ねて作動していたC5時短の作動を継続するようにしたが、これに限られず、重複フラグおよびC5時短フラグを初期化し、C5時短遊技状態の作動を終了するようにしてもよい。

20

【4080】

また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるC5時短の数を2つまでとしたが、これに限られず、3つ以上であってもよいし、1つまでとしてもよい。内部的に重ねて作動できるC5時短遊技状態の数を1つまでとしたときに、C5時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、C5時短を内部的に重ねて作動させてもよいし、C5時短を内部的に重ねて作動させずに無視する（すなわち、C5時短遊技状態ではC5時短を内部的に重ねて作動させることができない）ようにしてもよい。

【4081】

30

また、本実施例では、C3時短遊技状態とC4時短遊技状態とC5時短遊技状態とで互いに異なるステージ演出が表示されるため、いずれのC時短遊技状態であるかを外観で把握可能であるが、これに限られない。例えば、C3時短遊技状態とC4時短遊技状態とC5時短遊技状態とで共通するステージ演出が表示されるようにしてもよい。また、C3時短遊技状態とC4時短遊技状態とC5時短遊技状態とで異なるステージであるものの、その差異が微差であるために外観上はいずれのC時短遊技状態であるかを把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。さらには、第1実施例のパチンコ遊技機のようにC1時短遊技状態やC2時短遊技状態を搭載する場合には、C1時短遊技状態であるか、C2時短遊技状態であるか、C3時短遊技状態であるか、C4時短遊技状態であるか、C5時短遊技状態であるかを、外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

40

【4082】

また、いずれかの時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動している場合、サブCPU301は、C5時短が内部的に重ねて作動していることを示唆する演出を行うようにしてもよい。また、いずれかの時短遊技状態においてC5時短が内部的に重ねて作動していない場合であっても、サブCPU301は、C5時短が内部的に重ねて作動していることを示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。

【4083】

また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているC5時短の数が複数である場合、サブCPU301は、複数のC5時短が内部的に重ねて作動していること

50

を示唆する演出や、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数を示唆する演出を行うようにしてもよい。また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているＣ５時短遊技状態の数が複数でない場合（すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が０または１つである場合）であっても、サブＣＰＵ３０１は、複数のＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。さらには、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している場合、サブＣＰＵ３０１は、実際に内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数とは異なる数を示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。

【４０８４】

[ ８－３．第８のパチンコ遊技機の拡張例]

10

以下に、第８のパチンコ遊技機のうち第１実施例のパチンコ遊技機（以下、単に「第１実施例」と称する）および第２実施例のパチンコ遊技機（以下、単に「第２実施例」と称する）のいずれにも適用可能な拡張例について、説明する。また、以下において「第８のパチンコ遊技機」の称する場合、第１実施例および第２実施例の両方を含むものとする。

【４０８５】

Ａ時短遊技状態に制御されるときにセットされる時短回数（以下「Ａ時短回数」と称する）と、Ｂ時短遊技状態に制御されるときにセットされる時短回数（以下「Ｂ時短回数」と称する）と、Ｃ時短遊技状態に制御されるときまたは内部的に重ねてＣ時短遊技状態が作動するときにセットされる時短回数（以下「Ｃ時短回数」と称する）とについては、第８のパチンコ遊技機において説明した時短回数に限定されず、任意に設定することができる。例えば、Ｃ時短回数が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、第１実施例のように、第１のＣ時短遊技状態（例えば第１実施例のＣ１時短遊技状態に相当）についてのＣ時短回数についてはＡ時短回数よりも多くし、第２のＣ時短当り（例えば第１実施例のＣ２時短遊技状態に相当）についてのＣ時短回数についてはＡ時短回数よりも少なくしてもよい。また、第１のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数についてはＢ時短回数よりも多くし、第２のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数についてはＢ時短回数よりも少なくしてもよい。また、Ａ時短回数と、第１のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数と、第２のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数とを同じ回数としてもよい。

20

【４０８６】

第８のパチンコ遊技機では、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様（例えば、第１始動口１２０に入賞させて遊技を進行させる態様）とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのＣ時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様（例えば、第２始動口１４０に入賞させて遊技を進行させる態様）とされているが、これに限られない。例えば、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンが異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、第１のＣ時短遊技状態では左打ちを正規な遊技態様とし、第２のＣ時短遊技状態では右打ちを正規な遊技態様としてもよい。

30

【４０８７】

遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、メインＣＰＵ２０１は、第１のＣ時短遊技状態における時短性能（以下「第１のＣ時短性能」と称する）を、第２のＣ時短遊技状態における時短性能（以下「第２のＣ時短性能」と称する）よりも、遊技者に有利な時短性能（例えば、普通電動役物１４６（図４参照）の開放時間が長い等）となるように制御してもよい。この場合、第１のＣ時短性能とＡ時短遊技状態における時短性能（以下「Ａ時短性能」と称する）とが同じであるかまたは第１のＣ時短性能よりもＡ時短の性能の方が有利者に有利であるとともに、Ａ時短性能と第２のＣ時短性能とが同じであるかまたはＡ時短性能よりも第２のＣ時短の性能の方が遊技者に有利となるようにしてもよい。

40

【４０８８】

遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、第１のＣ時短当りに当選したのか、第２のＣ時短当りに当選したのかを、表示装置７の表示領域に表示される表示演出

50

や音声演出等から把握することが困難または不可能となるようにしてもよい。この場合、特定条件が成立したとき（例えば、特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値であるとき等）に、いずれの種類のＣ時短当りに当選したのかを把握可能または把握容易な表示演出や音声演出を行うようにしてもよい。さらには、複数種類のＣ時短遊技状態のうち、第１のＣ時短当りまたは第２のＣ時短当りに当選した場合にはいずれのＣ時短当りに当選したのかの把握が困難または不可能な表示演出や音声演出を行い、特定のＣ時短当り（例えば遊技者に最も有利なＣ時短遊技状態に対応するＣ時短当り）に当選した場合には特定のＣ時短当りに当選したことを把握可能または把握容易な表示演出や音声演出を行うようにしてもよい。

【４０８９】

10

第８のパチンコ遊技機では、第１始動口１２０に入賞した場合に行われる第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率を、第２始動口１４０に入賞した場合に行われる第２特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率よりも高くしているが、これに限られない。例えば、第２始動口１４０に入賞した場合に行われる第２特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率を、第１始動口１２０に入賞した場合に行われる第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率よりも高くしてもよいし、第１始動口１２０に入賞した場合に行われる第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率と、第２始動口１４０に入賞した場合に行われる第２特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率とを、同じ確率としてもよい。

【４０９０】

20

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、相対的に遊技者に有利な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）の当選確率と、相対的に遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当りに相当）とを同じ確率とすることは必須ではなく、第１のＣ時短当りの当選確率を第２のＣ時短当りの当選確率よりも高くなるようにしてもよいし、第２のＣ時短当りの当選確率を第１のＣ時短当りの当選確率よりも高くなるようにしてもよい。

【４０９１】

特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを遊技者に期待させる先読み演出を、行うようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りの先読み演出と時短当りの先読み演出とを把握できるまたは把握可能な態様で先読み演出を行ってもよいし、大当りの先読み演出と時短当りの先読み演出とを把握困難または把握不可能な態様で先読み演出を行ってもよい。「特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを遊技者に期待させる」とは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に先読み演出を行うだけでなく、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合にも一定条件が成立した場合（例えば、所定の演出用乱数を用いて先読み演出を行う旨が決定された場合等）に先読み演出を行うことにより、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを期待させることができるようにしたものである。

30

【４０９２】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、相対的に遊技者に有利な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）に当選した可能性があることを示す先読み演出と、相対的に遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当りまたはＣ３時短当りに相当）に当選した可能性があることを示す先読み演出とを、把握できるまたは把握可能な態様で行ってもよいし、把握困難または把握不可能な態様で行ってもよい。

40

【４０９３】

また、最も遊技者に有利な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）と、最も遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当り）とが搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、第１のＣ時短当りに当選した可能性がある

50

ことを示す先読み演出と、第2のC時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出と、を把握困難または把握不可能な態様で行うことにより、先読み演出に対する興趣を高めることが可能となる。

【4094】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばC時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のC時短遊技状態が搭載されている場合、サブCPU301は、先読み判定の結果、例えば最も遊技者に有利な第1のC時短当り（例えば、第1実施例のC1時短当りに相当）に当選した可能性があることと判定したとしても、その他の第2のC時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行い、その後、第1のC時短当りに当選したことを示す演出を行うことにより、先読み演出に対する興趣を高めることが可能となる。この場合、第2のC時短当りが最も遊技者に不利な第2のC時短当り（例えば、第1実施例のC2時短当りに相当）である場合、より興趣を高めることが可能となる。

10

【4095】

また、内部的に重ねて作動させることが可能なC時短（例えば、第2実施例のC5時短）が搭載されている場合、サブCPU301は、通常遊技状態では、C5時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行うことが可能である一方、いずれかの時短遊技状態では、C5時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行わないようにしてもよい。いずれかの時短遊技状態においてC5時短当りに当選したとしても、C5時短は内部的に重ねて作動するだけで、C5時短当りに当選したことを遊技者がただちに把握できない可能性があるからである。

20

【4096】

また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねてC5時短遊技状態が作動している状態において、制御中の時短遊技状態の終了前（例えば、残時短回数が1～4である場合）に、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも内部的に重ねて作動している時短の重複時短回数の方が多ければ、サブCPU301は、遊技者が享受できる態様でのC5時短遊技状態の制御が開始される可能性があることを示す演出を行うようにしてもよい。この場合、例えば始動情報が保留されていれば、C5時短遊技状態が開始される可能性があることを示す演出を、制御中の時短遊技状態が終了するよりも前に行うことにより、かかる演出をいかにも先読み演出のように行うことが可能となる。例えば、第8のパチンコ遊技機において説明したC3時短遊技状態の残時短回数が3であって、第2特別図柄の始動情報の保留数が3個である場合、第2特別図柄の3個目の保留をターゲットとして、C5時短遊技状態が開始される可能性があることを示す演出を行うことが可能となる。この場合、第2特別図柄の3個目の保留について行われる特別図柄の当り判定処理の結果がたとえハズレであったとしても、この3個目の保留についての第2特別図柄の可変表示が開始されるときには、内部的に重ねて作動していたC時短について、遊技者が享受できる態様での制御が開始されるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することができ、興趣を高めることが可能となる。なお、先読み演出の態様は、例えば、ターゲットの保留画像の表示態様を変化させる態様や、複数の保留を対象とする先読み演出区間において例えば背景画像を変化させる所謂ゾーン先読み演出態様等、のいずれかを行ってよいし全部を行ってもよい。

30

40

【4097】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において時短当りに当選した場合に、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能な第1のC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続し、当選した時短当りが無視される第2のC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC4時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続しつつ、当選した時短当りに対応する時短を内部的に重ねて作動させることが可能な第3のC時短当り（例えば、第2実施例のC5時短当り）とのうち複数の時短当りが搭載されている場合、サブCPU301は、時短遊技状態において、特定の時短当り（例えば、第1のC時短当り）に当選した場合は先読み演出を行い、非特定の時短当り（例え

50

ば、第2のC時短当り、第3のC時短当り)に当選した場合は先読み演出を行わないようにしてもよい。すなわち、当選したことによって制御中の時短遊技状態を終了して当選に基づく時短遊技状態が開始される場合、時短当りに当選したことを遊技者が把握できるため、このような場合は先読み演出を行う。一方、当選したとしても実行されないかまたはただちに開始されない時短遊技状態に対応する時短当りに当選した場合、時短当りに当選したことを遊技者が把握し難いため、このような場合は先読み演出を行わないようにする趣旨である。したがって、第1の遊技状態(例えば通常遊技状態やC時短遊技状態)において時短当りに当選した場合には時短遊技状態を実行するものの、第2の遊技状態(例えばA時短遊技状態やB時短遊技状態)において時短当りに当選したとしても時短遊技状態を実行せずに無視する仕様である場合、時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を、第1の遊技状態では行い、第2の遊技状態では行わないようにするとよい。

10

#### 【4098】

また、いずれかの時短遊技状態(B時短遊技状態、C1時短遊技状態、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態)において、所定条件を満たす態様でC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、例えば所定期間、特定の変動パターンテーブル(例えば、変動パターンテーブルD-2)を選択するようにしてもよい。すなわち、いずれかの時短遊技状態においてC5時短当りに当選すると、現在の時短遊技状態の制御が継続しつつ、C5時短が内部的に重ねて作動することとなる。そこで、C5時短当りに当選したことや、C5時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者が把握できないかまたは把握困難である場合に、変動パターンテーブルを特定の変動パターンテーブルを選択することによって、C5時短当りに当選したことやC5時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者に暗に知らせることにより、興味を高めることが可能となる。なお、「所定の条件を満たす態様」とは、例えば、制御されている時短遊技状態の残時短回数よりも、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数の方が多い場合が相当する。制御されている時短遊技状態の残時短回数よりも、内部的に重ねて作動するC5時短の重複時短回数の方が少ない場合、C5時短当りに当選したことやC5時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者に知らせると、却って興味を低下させてしまうおそれがあり、好ましくないからである。また、いずれかの時短遊技状態においてC5時短当りに当選した場合、メインCPU201は、一律に特定の変動パターンテーブルを選択するようにしてもよいが、例えば、現在の時短遊技状態の残時短回数が規定数より少なくなった場合(すなわち現在の時短遊技状態の終了が近い場合)に、特定の変動パターンテーブルを選択するようにすると、現在の時短遊技状態が終了したとしてもC5時短遊技状態に制御されるといった安心感を遊技者に与えることができ、興味を高めることが可能となる。

20

30

#### 【4099】

また、遊技者にとっての有利度合い(例えばC時短回数や時短性能等)が異なる複数種類のC時短遊技状態が搭載されたパチンコ遊技機において、例えば第1特別図柄の始動情報が複数保留されており、この複数の保留のなかに、第1のC時短当りと、この第1のC時短当りよりも後に保留された第2のC時短当りとが含まれている場合、サブCPU301は、先に保留された第1のC時短当りについての先読み演出を行うことは可能であるものの、後に保留された第2のC時短当りについての先読み演出については行わないようにすることが好ましい。

40

#### 【4100】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において時短当りに当選した場合に、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能な第1のC時短当り(例えば、第8のパチンコ遊技機のC1時短当り、C2時短当り、C3時短当り)と、制御中の時短遊技状態を継続し、当選した時短当りが無視される第2のC時短当り(例えば、第8のパチンコ遊技機のC4時短当り)とが搭載されている場合、時短遊技状態において、例えば第2特別図柄の始動情報が複数保留されており、この複数の保留のなかに、第2のC時短当りと、この第2のC時短当りよりも後に保留された第1のC時短当りとが含まれている場合、サブCPU301は、先に保留された第2のC時

50

短当りについての先読み演出を行わず、後に保留された第1のC時短当りについての先読み演出については行うことを可能にすることが好ましい。また、時短遊技状態において、内部的に重ねて作動させることが可能な第3のC時短当りと、この第3のC時短当りよりも後に保留された第1のC時短当りが保留に含まれている場合にも、サブCPU301は、先に保留された第3のC時短当りについての先読み演出を行わず、後に保留された第1のC時短当りについての先読み演出については行うことを可能にすることが好ましい。

#### 【4101】

また、第8のパチンコ遊技機において、普通図柄の変動時間については特に言及しなかったが、遊技状態にかかわらず普通図柄の変動時間を一定としてもよいし、遊技状態に応じて普通図柄の変動時間が異なるようにしてもよい。後者の場合、例えば、A時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の変動時間が短い一方、C時短遊技状態では、普通図柄の変動時間が通常遊技状態と同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、A時短遊技状態では、B時短遊技状態やC時短遊技状態と比べて遊技の進行を遅くしたい場合には、B時短遊技状態やC時短遊技状態と比べて普通図柄の変動時間を長くすることが好ましい。また、セットされる時短回数が相対的に多い時短遊技状態（例えば、第1実施例のC1時短遊技状態やB時短遊技状態）に制御される場合には、セットされる時短回数が相対的に少ない時短遊技状態（例えば、第1実施例のC2時短遊技状態やC3時短遊技状態）に制御される場合と比べて普通図柄の変動時間を短くすると、セットされる時短回数が相対的に多かったとしても遊技の進行を相対的に早めることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

#### 【4102】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能なC時短当り（例えば、第8のパチンコ遊技機のC1時短当り、C2時短当り、C3時短当り）に当選した場合、制御中の時短遊技状態の残時短回数と、新たに開始されるC時短当りに対応するC時短遊技状態の残時短回数とのうちいずれが多いかによって、サブCPU301は、異なる表示演出を行うことが好ましい。例えば、サブCPU301は、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも新たに開始されるC時短当りに対応するC時短遊技状態の残時短回数の方が多い場合は、遊技者を盛り上げる特典演出を行い、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも新たに開始されるC時短当りに対応するC時短遊技状態の残時短回数の方が少ない場合は、上記の特典演出と異なる演出を行うことで、興趣の低下を抑制することが好ましい。上記の特典演出と異なる演出は、例えば、残時短回数が減少することを把握できないか把握し難い演出としてもよいし、例えばリーチハズレ演出のように、遊技者を一旦は期待させるものの遊技者の期待に沿う結果でなかったことを示す演出としてもよい。

#### 【4103】

また、メインCPU201は、例えば大当り遊技状態の終了時やバックアップクリア処理が行われたとき等の所定のタイミングを契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された特別図柄の可変表示回数に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

#### 【4104】

また、メインCPU201は、条件装置が作動するときの遊技状態と選択図柄コマンド（すなわち大当り当選したときの特別図柄（大当り図柄））とに応じて、参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

#### 【4105】

また、条件装置が作動していないにもかかわらず特別電動役物が作動した場合（例えば、小当り遊技が実行された場合）、メインCPU201は、特別電動役物の作動を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、特別図柄の可変表示回数に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。またこの場合、メインCPU201は、特別電動役物が作動するときの遊技状態と選択図柄コマンド（すなわち小当り当選したときに特別図柄（小当り図柄））とに応じて、



参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4106】

また、少なくともA時短遊技状態とC時短遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能なパチンコ遊技機において、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、メインCPU201は、少なくとも遊技状態に応じて特別図柄の変動パターンを決定可能としてもよい。

【4107】

また、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、B時短当りに当選した場合、メインCPU201は、B時短当りに当選したときの遊技状態に応じて、B時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを決定可能としてもよい。

10

【4108】

また、天井到達によってB時短遊技状態の開始条件が成立した場合、メインCPU201は、B時短遊技状態の開始条件が成立したときの遊技状態と、B時短遊技状態の開始を契機として計数が開始された特別図柄の可変表示回数とに応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4109】

また、少なくともA時短遊技状態とC時短遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能なパチンコ遊技機であって、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、複数の変動パターンテーブルには、C時短遊技状態においてのみ参照される特定の変動パターンテーブルが含まれるようにすることが好ましい。

20

【4110】

また、C時短遊技状態が開始された場合、メインCPU201は、C時短当りに当選したときの特別図柄（C時短当り図柄）に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【4111】

また、メインCPU201は、C時短遊技状態の開始を契機として計数が開始された特別図柄の可変表示回数に応じて、C時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

30

【4112】

また、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルとして、変動時間が異なる複数の変動パターンテーブルが記憶されており、この複数の変動パターンテーブルには、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される第1変動パターンテーブルと、高確時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される第2変動パターンテーブルとが含まれるようにすることが好ましい。

【4113】

また、第8のパチンコ遊技機において説明する発明は、第1のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第1～第6のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である旨を上述した。そこで、例えば、第3のパチンコ遊技機のように1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機の場合、大当り遊技状態の終了後、第1特別図柄の可変表示が規定回数（例えば1回）行われるまで、メインCPUは、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにすると好ましい。この場合、特別図柄の可変表示時間は、例えば、通常遊技状態における特別図柄の可変表示時間の平均時間よりも長い時間であることが好ましく、通常遊技状態における特別図柄の可変表示時間のなかで最も長い時間としてもよい。また、メインCPU201は、通常、第1特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて決定された変動パターンで第1特別図柄の可変表示を行うところ、大当り遊技状態の終了後、第1特別図柄の可変

40

50

表示が規定回数（例えば１回）行われるまでは、第１特別図柄の当り判定処理の結果にかかわらず、通常と比べて相対的に長い時間に設定された特定の変動パターンで行うようにあらかじめ決められていてもよい。１種２種混合機では、大当り遊技状態の終了後の時短遊技状態が終了したとしても、第２特別図柄の始動情報の残保留がある場合がある。このような残保留について行われた特別図柄の当り判定処理の結果が例えば小当りであって、さらにＶ入賞すると、内部的には時短遊技状態が終了しているにもかかわらず、遊技者が通常遊技状態での遊技を行うことなく再び大当り遊技状態に制御されることとなり、遊技者は、短時間で大量の出玉を獲得できる可能性がある。短時間で大量出玉が促進されると、遊技者の射幸心を煽ってしまい、好ましくない。そこで、上述したように、大当り遊技状態の終了後、第１特別図柄の可変表示が規定回数（例えば１回）行われるまで、特別図柄の可変表示時間が相対的に長くなる（例えば２００～６００ｓｅｃ）ようにすることで、短時間で大量出玉獲得を抑制でき、ひいては、好適に興味の低下を抑制することが可能となる。なお、上記の規定回数は、１回としてもよいが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態が終了したときに記憶されている第１特別図柄の始動記憶の保留数としてもよい。

10

#### 【４１１４】

また、メインＣＰＵ２０１は、所定のタイミング（例えば初当り）を契機として、単位時間あたりの出玉にかかわる遊技価値情報（例えば大当り回数）を管理し、大当り遊技状態に制御される場合、遊技価値情報に基づいて延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、遊技価値情報に基づいて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。なお、延伸処理は、例えば、特別図柄の可変表示時間や大当り遊技状態にかかわる時間（例えば、大当り遊技状態が開始されるときの開始インターバル時間、ラウンド遊技間のインターバル時間、大当り遊技状態が終了するときの終了インターバル時間等）を、通常時の時間よりも長くしたりすることで、遊技の進行を通常時と比べて遅延させる処理等が相当する。

20

#### 【４１１５】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数に応じて、この大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

30

#### 【４１１６】

また、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能であって、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短機能が作動し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２０１は、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、メインＣＰＵ２０１は、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。なお、大当り遊技状態の回数を直接的に計数するのではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に所定時間内に再び大当り遊技状態に制御された場合に計数を行い、結果的に大当り遊技状態の回数を把握できるようにしてもよい（以下においても同様）。

40

#### 【４１１７】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態を開始し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、所定の大当り遊技状態を含めて、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技

50

状態)に制御された大当り遊技状態の回数に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、所定の大当り遊技状態を含めて、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態に制御された大当り遊技状態の回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【4118】

また、メインCPU201は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にA時短遊技状態を開始し、その後、1回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

10

【4119】

また、メインCPU201は、態様(例えば、ラウンド数等)が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にA時短遊技状態を開始し、その後、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態(例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態)に制御された場合、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

20

【4120】

また、メインCPU201は、態様(例えば、ラウンド数等)が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能とし、所定の大当り遊技状態に制御された後にA時短機能が作動し、その後、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態(例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態)に1回または複数回制御された場合、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

30

【4121】

また、メインCPU201は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能とし、A時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にA時短遊技状態が開始され、その後、1回または複数回、特定の大当り遊技状態(例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態)に制御された場合、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数と

40

50

に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【 4 1 2 2 】

また、メインＣＰＵ２０１は、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、遊技の進行が相対的に遅延するよう制御可能としてもよい。

【 4 1 2 3 】

また、メインＣＰＵ２０１は、特定条件が成立すると（例えば、大当りに当選すると）、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御可能とし、大当り遊技状態に制御された場合、オープニング時間経過後にラウンド遊技を開始し、ラウンド遊技の終了後、所定のインターバル時間経過後に次のラウンド遊技を開始し、最後のラウンド遊技の終了後、所定のエンディング時間経過後に大当り遊技状態を終了可能であり、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、オープニング時間、インターバル時間及びエンディング時間のうち少なくともいずれかの時間を相対的に長くするようにしてもよい。

10

【 4 1 2 4 】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、１ゲームに要する時間（例えば、特別図柄の変動パターン）が相対的に長くなるように制御可能としてもよい。

【 4 1 2 5 】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを、相対的に変動時間が長い変動パターンを決定するまたは決定する確率が高くなるようにしてもよい。

20

【 4 1 2 6 】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立し、さらに特定の条件が成立した場合（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が特定の結果（例えば１０Ｒ大当り）である場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを、相対的に変動時間が長い変動パターンを決定するまたは決定する確率が高くなるようにしてもよい。

【 4 1 2 7 】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【 4 1 2 8 】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が特定の結果（例えば特定の大当り）であるとき、メインＣＰＵ２０１は、単位時間あたりの可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 4 1 2 9 】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示に応じて所定のフラグを成立させ、この所定のフラグの成立状況（ＯＮ・ＯＦＦ）と、前回の大当り遊技状態終了後、今回の大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数とに応じて、今回の大当り遊技状態において実行される延伸処理における延伸の度合いが異なりうるようにしてもよい。

40

【 4 1 3 0 】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数に応じて所定の計数値を加算または減算し、大当り遊技状態に制御される場合、所定の計数値に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、メインＣＰＵ２０１は、上記の所定の計数値に応じ

50

て、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【 4 1 3 1 】

また、遊技の流れを示すタイムチャート（図 3 1 2、図 3 3 1 参照）の説明において（例えば、図 3 1 2 の（b）、（d）、（h）、図 3 3 1 の（b）～（d）、（g）および（i）等を参照）、上乗せ演出について説明したが、この上乗せ演出の態様は、特定の演出態様に限定されない。例えば、増加する時短回数の全部を 1 回の上乗せ演出で表示するようになっていてもよいし、増加する時短回数の全部を複数回の上乗せ演出で表示するようになっていてもよい。「増加する時短回数の全部を複数回の上乗せ演出で表示する」とは、例えば、1 回目の上乗せ演出では増加する時短回数の一部のみが増加することを示す上乗せ演出を行い、2 回目の上乗せ演出では増加する時短回数の残りの全部を示す上乗せ演出を行う態様が相当する。具体例としては、例えば、増加する時短回数が 1 0 0 回である場合、1 回目の上乗せ演出において「時短 3 0 回 G E T !」を表示し、2 回目の上乗せ演出において「時短 7 0 回 G E T !」といったように、タイミングを代えて複数回の上乗せ演出で上乗せされる時短回数を示す演出態様が相当する。なお、タイミングを代えて行われる上乗せ演出の回数は 2 回に限られず、3 回以上行ってもよい。さらに、例えば増加する時短回数が 1 0 0 回である場合に、1 回目の上乗せ演出では例えば「時短 3 0 回 G E T !」を表示し、2 回目の上乗せ演出では例えば「残念!」といった上乗せされないことを示すフェイク演出を行い、3 回目の上乗せ演出において例えば「時短 7 0 回 G E T !」を表示してもよい。

10

【 4 1 3 2 】

なお、いずれかの時短遊技状態において例えば C 3 時短当りに当選した場合は、上記の複数回の上乗せ演出を、C 3 時短当りに当選した特別図柄遊技が終了するまでの間に行われることが好ましい。一方、いずれかの時短遊技状態において例えば C 5 時短当りに当選した場合は、例えば、1 回目の上乗せ演出を C 5 時短当りに当選した特別図柄遊技が終了するまでの間に行い、2 回目以降の上乗せ演出を、現在の時短遊技状態の制御が終了するまで（すなわち、遊技者が享受できる態様で C 5 時短遊技状態の制御が開始されるまで）の間に行うようにしてもよい。

20

【 4 1 3 3 】

[ 9 . 第 9 のパチンコ遊技機 ]

次に、第 9 のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第 9 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機のベースドア 3 の別実施形態に係るものである。ただし、第 9 のパチンコ遊技機において説明する発明は、第 1 のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第 1 ～ 第 8 のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である。

30

【 4 1 3 4 】

以下、第 9 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、外観構成や電氣的構成等、機能、形状および配置位置等が第 1 ～ 第 8 のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第 1 ～ 第 8 のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。したがって、以下の第 9 のパチンコ遊技機について言及していない事項については、第 1 ～ 第 8 のパチンコ遊技機の全部またはいずれかと共通する。

【 4 1 3 5 】

また、第 9 のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第 1 のパチンコ遊技機と構成や機能が同じものについては、第 1 のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

40

【 4 1 3 6 】

図 3 3 4 に示すベースドア C 4 0 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機のベースドア 3 の別実施形態に係るものである。ベースドア C 4 0 0 0 は、正面視で概ね外枠 2 の内側に設けられ、当該外枠 2 に軸支される。ベースドア C 4 0 0 0 の前側には、図 3 3 3 に示すように、皿ユニット 5 が設けられたガラスドア 4 が軸支される。ベースドア C 4 0 0 0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0、サイドプレート C 4 0 2 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 により、正面視で上下左右を囲んだ枠状に形成される。また、図 3 3 4、図 3 3 5 及び図 3 4 7（b）に示すように、ベースドア C 4 0 0 0 には、結束配線部材 C 4 1 8 0、背面カバー C 4

50

１９０、払出ユニットＣ４２００、遊技球通過路Ｃ４２３０及び配線案内部材Ｃ４３００が設けられる。

【４１３７】

図３３４に示す上ベース部材Ｃ４０１０は、ベースドアＣ４０００の上部を構成するものである。上ベース部材Ｃ４０１０は、左右方向に長尺な形状に形成される。上ベース部材Ｃ４０１０は、平面視において略矩形状に形成される。上ベース部材Ｃ４０１０は、凹部Ｃ４０１１を具備する。

【４１３８】

凹部Ｃ４０１１は、上ベース部材Ｃ４０１０の後面において前方へ凹む部分である。凹部Ｃ４０１１は、上ベース部材Ｃ４０１０の右部に設けられる。凹部Ｃ４０１１には、後述する払出ユニットＣ４２００の貯留タンクＣ４２１０が設けられる。

10

【４１３９】

サイドプレートＣ４０２０は、ベースドアＣ４０００の側部を構成するものである。サイドプレートＣ４０２０は、上下方向に長尺な形状に形成される。サイドプレートＣ４０２０は、側面視において略矩形状に形成される。サイドプレートＣ４０２０は、左右に一对設けられる。サイドプレートＣ４０２０は、上端部が上ベース部材Ｃ４０１０の左右端部に固定される。

【４１４０】

図３３４、図３３５から図３４０までに示す下ベース部材Ｃ４１００は、ベースドアＣ４０００の下部を構成するものである。下ベース部材Ｃ４１００は、左右方向に長尺な形状に形成される。下ベース部材Ｃ４１００は、側面視において、略逆Ｌ字形状に形成される。また、下ベース部材Ｃ４１００は、平面視において略矩形状に形成される。また、下ベース部材Ｃ４１００は、正面視において略矩形状に形成される。下ベース部材Ｃ４１００の左右端部には、サイドプレートＣ４０２０の下端部が固定される。

20

【４１４１】

図３３６から図３３８までに示すように、下ベース部材Ｃ４１００には、後述する遊技球通過路Ｃ４２３０、配線案内部材Ｃ４３００及び結束配線部材Ｃ４１８０が取り付けられる。下ベース部材Ｃ４１００は、第１の部分Ｃ４１１０、第２の部分Ｃ４１２０、右側部Ｃ４１３０、左側部Ｃ４１４０、收容空間Ｃ４１５０、第１の基板Ｃ４１６０及び第２の基板Ｃ４１７０を具備する。

30

【４１４２】

図３３９及び図３４０に示す第１の部分Ｃ４１１０は、下ベース部材Ｃ４１００の上部を構成する部分である。第１の部分Ｃ４１１０は、水平方向に延びるように形成される。第１の部分Ｃ４１１０は、水平部Ｃ４１１１、後壁部Ｃ４１１２及び保持部Ｃ４１１３を具備する。

【４１４３】

水平部Ｃ４１１１は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される部分である。水平部Ｃ４１１１は、平面視において、略矩形状に形成される。

【４１４４】

後壁部Ｃ４１１２は、水平部Ｃ４１１１の後端部において、上方に突出する部分である。後壁部Ｃ４１１２は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。後壁部Ｃ４１１２は、正面視において、略矩形状に形成される。後壁部Ｃ４１１２は、水平部Ｃ４１１１の左右方向の全体に亘って設けられる。図３３６に示すように、後壁部Ｃ４１１２の前面には、後述する第１の配線部材Ｃ４１８１及び第２の配線部材Ｃ４１８２が配線される。後壁部Ｃ４１１２は、係止部Ｃ４１１２aを具備する。

40

【４１４５】

図３３６及び図３３９に示す係止部Ｃ４１１２aは、後述する第１の配線部材Ｃ４１８１及び第２の配線部材Ｃ４１８２に係止するものである。係止部Ｃ４１１２aは、後壁部Ｃ４１１２の前面に設けられる。係止部Ｃ４１１２aは、左右方向に貫通する開口部内に、各配線部材を挿通させることで、各配線部材を挟み込むことにより係止する。係止部Ｃ

50

4 1 1 2 a は、左右方向に沿って複数設けられる。

【4 1 4 6】

保持部 C 4 1 1 3 は、後壁部 C 4 1 1 2 の右側部分から、後方に向けて突出するように設けられる部分である。保持部 C 4 1 1 3 は、上方に開口する略箱形状に形成される。保持部 C 4 1 1 3 には、適宜のコネクタ（不図示）が保持される。

【4 1 4 7】

第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の下部を構成する部分である。第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 の前端部から下方に延びるように形成される。第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、鉛直部 C 4 1 2 1 及び下壁部 C 4 1 2 2 を具備する。

【4 1 4 8】

鉛直部 C 4 1 2 1 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される部分である。鉛直部 C 4 1 2 1 は、正面視において、略矩形形状に形成される。鉛直部 C 4 1 2 1 の上端部は、水平部 C 4 1 1 1 の前端部と接続される。図 3 4 0 に示すように、鉛直部 C 4 1 2 1 の左上部には、前後方向に貫通する開口部 C 4 1 2 1 a が形成される。具体的には、開口部 C 4 1 2 1 a は、図 3 3 9 に示すように、前側部分が鉛直部 C 4 1 2 1 前後方向に貫通し、後側部分が水平部 C 4 1 1 1 を上下方向に貫通するように形成される。

【4 1 4 9】

図 3 3 9 に示す下壁部 C 4 1 2 2 は、鉛直部 C 4 1 2 1 の下端部において、前方に突出する部分である。下壁部 C 4 1 2 2 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される。下壁部 C 4 1 2 2 は、平面視において、略矩形形状に形成される。下壁部 C 4 1 2 2 は、鉛直部 C 4 1 2 1 の左右方向の全体に亘って設けられる。

【4 1 5 0】

右側部 C 4 1 3 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の右端部を構成する部分である。右側部 C 4 1 3 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。右側部 C 4 1 3 0 は、右側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 に概ね対応した形状（略逆 L 字形状）に形成される。右側部 C 4 1 3 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の右端部に設けられる。右側部 C 4 1 3 0 は、凹部 C 4 1 3 1 を具備する。

【4 1 5 1】

図 3 4 0 に示す凹部 C 4 1 3 1 は、右側部 C 4 1 3 0 において左方に凹む部分である。凹部 C 4 1 3 1 は、右側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 と重複するように設けられる。凹部 C 4 1 3 1 の左右方向に向く面には、左右方向に貫通する開口部 C 4 1 3 1 a が形成される。

【4 1 5 2】

図 3 3 9 に示す左側部 C 4 1 4 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の左端部を構成する部分である。左側部 C 4 1 4 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。左側部 C 4 1 4 0 は、左側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 に概ね対応した形状（略逆 L 字形状）に形成される。左側部 C 4 1 4 0 は、後述する收容空間 C 4 1 5 0 を挟んで、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左側に設けられる。

【4 1 5 3】

図 3 3 7 から図 3 3 9 までに示す收容空間 C 4 1 5 0 は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 及び配線案内部材 C 4 3 0 0 を收容する空間である。收容空間 C 4 1 5 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左端部と、左側部 C 4 1 4 0 と、の間に位置する。收容空間 C 4 1 5 0 は、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 及び第 2 の凹部 C 4 1 5 2 を具備する。

【4 1 5 4】

第 1 の凹部 C 4 1 5 1 は、收容空間 C 4 1 5 0 の上側部分を構成するものである。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 の左方において、下方に凹むように形成される。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 には、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下部が收容される。

10

20

30

40

50

第1の凹部C4151の前方を向く面には、係止部C4151aが設けられる。係止部C4151aは、後壁部C4112の係止部C4112aと概ね同様な形状に形成される。

【4155】

第2の凹部C4152は、收容空間C4150の下側部分を構成するものである。第2の凹部C4152は、第2の部分C4120の左方において、後方に凹むように形成される。第2の凹部C4152には、後述する配線案内部材C4300が收容される。

【4156】

図337、図339及び図340に示す第1の基板C4160は、下ベース部材C4100の右部に設けられる基板（中継基板）である。第1の基板C4160は、遊技機の動作（制御）に関する信号を中継する。第1の基板C4160は、第2の部分C4120の鉛直部C4121の後面における右部に、適宜の部材（不図示）を介して設けられる。第1の基板C4160は、上部が、右側部C4130の凹部C4131内に位置するように設けられる。第1の基板C4160は、厚さ方向を左右方向に向けて配置される。第1の基板C4160は、第1のコネクタC4161及び第2のコネクタC4162を具備する。

【4157】

図337及び図340に示す第1のコネクタC4161は、第1の基板C4160と後述する第1の配線部材C4181とを接続するものである。第1のコネクタC4161には、後述する第1の配線部材C4181の挿通部C4181aが挿通される。第1のコネクタC4161は、第1の基板C4160の左面における上部に設けられる。

【4158】

第2のコネクタC4162は、第1の基板C4160と後述する第2の配線部材C4182とを接続するものである。第2のコネクタC4162は、後述する第2の配線部材C4182の挿通部C4182aが挿通される。第2のコネクタC4162は、第1の基板C4160の左面における上部に設けられる。第2のコネクタC4162は、第1のコネクタC4161の前方に設けられる。

【4159】

図340に示す第2の基板C4170は、下ベース部材C4100の左部に設けられる基板（中継基板）である。第2の基板C4170は、遊技機の動作（制御）に関する信号を中継する。第2の基板C4170は、第2の部分C4120の鉛直部C4121の後面における左部に設けられる。第2の基板C4170は、厚さ方向を前後方向に向けて配置される。第2の基板C4170は、第3のコネクタC4171を具備する。

【4160】

図337及び図340に示す第3のコネクタC4171は、第2の基板C4170と後述する第3の配線部材C4183とを接続するものである。第3のコネクタC4171は、後述する第3の配線部材C4183の挿通部C4183aが挿通される。第3のコネクタC4171は、第2の基板C4170の前面に設けられる。

【4161】

図336、図337及び図340に示す結束配線部材C4180は、第1の基板C4160及び第2の基板C4170と、ガラスドア4側に設けられた基板（例えば中継基板）と、を接続するものである。結束配線部材C4180は、複数の配線部材（第1の配線部材C4181、第2の配線部材C4182及び第3の配線部材C4183）を結束することで形成される。結束配線部材C4180は、第1の配線部材C4181、第2の配線部材C4182、第3の配線部材C4183及び結束部材C4184を具備する。

【4162】

第1の配線部材C4181は、第1の基板C4160の第1のコネクタC4161に接続可能なものである。第1の配線部材C4181の一端部には、第1のコネクタC4161に挿通（接続）可能な挿通部C4181aが設けられる。第1の配線部材C4181の他端部（不図示）は、ガラスドア4側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。

【4163】

第2の配線部材C4182は、第1の基板C4160の第2のコネクタC4162に接

10

20

30

40

50



続可能なものである。第2の配線部材C4182の一端部には、第2のコネクタC4162に挿通（接続）可能な挿通部C4182aが設けられる。第2の配線部材C4182の他端部（不図示）は、ガラスドア4側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。

【4164】

第3の配線部材C4183は、第2の基板C4170の第3のコネクタC4171に接続可能なものである。第3の配線部材C4183の一端部には、第3のコネクタC4171に挿通（接続）可能な挿通部C4183aが設けられる。第3の配線部材C4183の他端部（不図示）は、ガラスドア4側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。第3の配線部材C4183は、第1の配線部材C4181及び第2の配線部材C4182よりも短く形成される。

10

【4165】

上述の如き第1の配線部材C4181、第2の配線部材C4182及び第3の配線部材C4183の長さは、接続されるコネクタ同士の距離に応じて設定される。このため、各配線部材は、夫々異なる長さに形成される。なお、各配線部材の長さとしては、このような態様に限られず、各配線部材の一部又は全てを同じ長さに設定してもよい。

【4166】

図347(b)に示す結束部材C4184は、第1の配線部材C4181、第2の配線部材C4182及び第3の配線部材C4183を結束可能なものである。結束部材C4184は、各配線を締め付けることで結束可能な帯状の部材である。結束部材C4184は、各配線を結束可能な適宜の位置に配置される。なお、結束部材C4184は、結束配線部材C4180を形成するにあたり複数設けても良いし、一つのみ設けるようにしても良い。

20

【4167】

なお、上述した例では、結束配線部材C4180を、3本の配線部材を結束することで形成した例を示したが、このような態様に限られない。結束配線部材C4180が備える配線部材の本数は、3本より多くてもよく、少なくてもよい。結束配線部材C4180は、下ベース部材C4100に沿って配線されると共に、後述する配線案内部材C4300によって、ガラスドア4側へ案内される。なお、結束配線部材C4180の配線態様の詳細な説明は後述する。

【4168】

30

図334及び図349に示す背面カバーC4190は、ベースドアC4000の後部に設けられる。具体的には、背面カバーC4190は、図334に示すように四方枠形状に設けられた上ベース部材C4010、サイドプレートC4020及び下ベース部材C4100の後部を覆うように設けられる。背面カバーC4190は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。背面カバーC4190は、第1の孔部C4191及び第2の孔部C4192を具備する。

【4169】

図349に示す第1の孔部C4191は、背面カバーC4190を前後方向に貫通するものである。第1の孔部C4191は、上下方向に長尺な長孔形状に形成される。第1の孔部C4191は、上下方向及び左右方向に間隔を空けて複数形成される。

40

【4170】

第2の孔部C4192は、第1の孔部C4191とは異なる部分において、背面カバーC4190を前後方向に貫通するものである。第2の孔部C4192は、背面視において、後述するサブ基板ケース98の孔部98aと重複する位置に形成される。第2の孔部C4192は、円弧形状に形成される。第2の孔部C4192は、周方向に間隔を空けて複数形成され、円形状に配置される。また、第2の孔部C4192は、複数の同心円状に配置されるように、径方向に複数形成される。

【4171】

図335、図341から図343に示す払出ユニットC4200は、島設備（不図示）から供給された遊技球を、皿ユニット5側に払い出すものである。払出ユニットC420

50

0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 の後部に設けられる。払出ユニット C 4 2 0 0 は、貯留タンク C 4 2 1 0 及び球通路 C 4 2 2 0 を具備する。

【 4 1 7 2 】

貯留タンク C 4 2 1 0 は、島設備（不図示）から供給された遊技球を貯留するものである。貯留タンク C 4 2 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。貯留タンク C 4 2 1 0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 の凹部 C 4 0 1 1 に設けられる（図 3 3 4 参照）。貯留タンク C 4 2 1 0 は、貯留部 C 4 2 1 1、整列部 C 4 2 1 2 及び通路部 C 4 2 1 3 を具備する。

【 4 1 7 3 】

貯留部 C 4 2 1 1 は、遊技球を貯留する部分である。貯留部 C 4 2 1 1 は、貯留タンク C 4 2 1 0 の右部を構成する。貯留部 C 4 2 1 1 は、上方に開口する略箱形状に形成される。貯留部 C 4 2 1 1 は、平面視において、略矩形状に形成される。

10

【 4 1 7 4 】

図 3 4 1 及び図 3 4 2 に示す整列部 C 4 2 1 2 は、貯留部 C 4 2 1 1 から球通路 C 4 2 2 0 へと流下される遊技球を整列可能なものである。整列部 C 4 2 1 2 は、整列通路 C 4 2 1 2 a 及びカバー部 C 4 2 1 2 b を具備する。

【 4 1 7 5 】

整列通路 C 4 2 1 2 a は、貯留部 C 4 2 1 1 の遊技球を、左方に通過可能な通路を構成する。整列通路 C 4 2 1 2 a の右端部は、貯留部 C 4 2 1 1 の左端部に接続される。整列通路 C 4 2 1 2 a は、遊技球を左方に転動させるように傾斜している。また、整列通路 C 4 2 1 2 a は、左方に向かうに従い、徐々に幅寸法（前後寸法）が小さくなるように形成される。整列通路 C 4 2 1 2 a の左端部は、一つの遊技球が通過可能な幅寸法に形成される。これにより、整列通路 C 4 2 1 2 a を転動する遊技球を一行に整列することができる。

20

【 4 1 7 6 】

カバー部 C 4 2 1 2 b は、整列通路 C 4 2 1 2 a を上方から覆うものである。カバー部 C 4 2 1 2 b は、平面視において、整列通路 C 4 2 1 2 a に応じた形状に形成される。カバー部 C 4 2 1 2 b は、整列通路 C 4 2 1 2 a 側（下側）を向く当接面 C 4 2 1 2 c を有する。貯留部 C 4 2 1 1 において盛り上がるように積み重なった複数の遊技球は、整列通路 C 4 2 1 2 a 側に移動する過程で、カバー部 C 4 2 1 2 b の当接面 C 4 2 1 2 c に当接することで高さが概ね一定になるように（すなわち、全ての遊技球が整列通路 C 4 2 1 2 a の床面を直接転動するように）ならされる。これにより、整列通路 C 4 2 1 2 a を転動する遊技球を整列することができる。

30

【 4 1 7 7 】

図 3 4 1 から図 3 4 3 に示す通路部 C 4 2 1 3 は、整列部 C 4 2 1 2 により整列させた遊技球を、球通路 C 4 2 2 0 へと流下させるものである。通路部 C 4 2 1 3 は、左右方向に長尺な通路を構成する。通路部 C 4 2 1 3 の幅寸法は、整列部 C 4 2 1 2 の左端部の幅寸法と同寸法に形成される。通路部 C 4 2 1 3 は、水平部 C 4 2 1 3 a、湾曲部 C 4 2 1 3 b 及びカバー部 C 4 2 1 3 c を具備する。

【 4 1 7 8 】

水平部 C 4 2 1 3 a は、概ね水平方向（左右方向）に延びる部分である、水平部 C 4 2 1 3 a の右端部は、整列部 C 4 2 1 2 の左端部に接続される。水平部 C 4 2 1 3 a は、遊技球を左方に転動させるように、左下方に向けて傾斜している。

40

【 4 1 7 9 】

湾曲部 C 4 2 1 3 b は、下方へ湾曲する部分である。湾曲部 C 4 2 1 3 b は、水平部 C 4 2 1 3 a の左端部に設けられる。湾曲部 C 4 2 1 3 b の下端部は、球通路 C 4 2 2 0 の上端接続部 C 4 2 2 1 a と接続される。

【 4 1 8 0 】

カバー部 C 4 2 1 3 c は、水平部 C 4 2 1 3 a 及び湾曲部 C 4 2 1 3 b を上方から覆うものである。カバー部 C 4 2 1 3 c は、平面視において、水平部 C 4 2 1 3 a 及び湾曲部 C 4 2 1 3 b に応じた形状に形成される。水平部 C 4 2 1 3 a 及び湾曲部 C 4 2 1 3 b を

50

転倒する遊技球は、カバー部 C 4 2 1 3 c により上方への移動が規制される。

【 4 1 8 1 】

図 3 4 1 及び図 3 4 3 に示す球通路 C 4 2 2 0 は、貯留タンク C 4 2 1 0 からの遊技球を、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 へと流下させるものである。球通路 C 4 2 2 0 は、左側のサイドプレート C 4 0 2 0 に取り付けられる。球通路 C 4 2 2 0 は、主通路 C 4 2 2 1 及び分岐通路 C 4 2 2 2 を具備する。

【 4 1 8 2 】

主通路 C 4 2 2 1 は、球通路 C 4 2 2 0 の主たる構造体である。主通路 C 4 2 2 1 は、上下方向に長尺な通路を構成する。主通路 C 4 2 2 1 は、正面視において、略矩形状に形成される。主通路 C 4 2 2 1 は、上端接続部 C 4 2 2 1 a 及び第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b を具備する。

10

【 4 1 8 3 】

上端接続部 C 4 2 2 1 a は、貯留タンク C 4 2 1 0 の湾曲部 C 4 2 1 3 b の下端部と接続されるものである。上端接続部 C 4 2 2 1 a は、主通路 C 4 2 2 1 の上端部に設けられる。上端接続部 C 4 2 2 1 a は、上方に向けて開口する。

【 4 1 8 4 】

図 3 4 1 に示す第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の上通過路 C 4 2 3 1 と接続されるものである。第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b は、主通路 C 4 2 2 1 の下端部に設けられる。第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b は、前方に向けて開口する。

20

【 4 1 8 5 】

分岐通路 C 4 2 2 2 は、主通路 C 4 2 2 1 から分岐する通路である。分岐通路 C 4 2 2 2 は、上下方向に長尺な形状に形成される。分岐通路 C 4 2 2 2 は、主通路 C 4 2 2 1 の下端部において、第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b の左方に設けられる。分岐通路 C 4 2 2 2 は、主通路 C 4 2 2 1 の前面から前方に突出するように形成される。分岐通路 C 4 2 2 2 は、第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a を具備する。

【 4 1 8 6 】

第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下通過路 C 4 2 3 2 と接続されるものである。第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a は、分岐通路 C 4 2 2 2 の下端部に設けられる。第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a は、下方に向けて開口する。

30

【 4 1 8 7 】

上述の如き払出ユニット C 4 2 0 0 は、貯留タンク C 4 2 1 0 の遊技球を払い出す所定の払出装置（不図示）を備える。払出装置は、所定の払出条件が成立すると、貯留タンク C 4 2 1 0 から球通路 C 4 2 2 0 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を、第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b 又は第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a から排出する。これにより、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 を介した皿ユニット 5 側への払い出しが可能となる。

【 4 1 8 8 】

図 3 3 5 から図 3 3 8、図 3 4 4 及び図 3 4 5 に示す遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、所定の条件（例えば払出条件）が成立しているときに、球通路 C 4 2 2 0 からの遊技媒体が通過可能なものである。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、上下の 2 つの通過路により構成され、全体として前後方向に長尺な通路を構成する。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、下部が収容空間 C 4 1 5 0 の第 1 の凹部 C 4 1 5 1 に位置するように、下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられる。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、前下方に向けて傾斜するように配置される。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、球通路 C 4 2 2 0 からの遊技媒体を、皿ユニット 5 側へ通過させる。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、上通過路 C 4 2 3 1 及び下通過路 C 4 2 3 2 を具備する。

40

【 4 1 8 9 】

図 3 4 4 に示す上通過路 C 4 2 3 1 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の上側部分を構成するものである。上通過路 C 4 2 3 1 は、球通路 C 4 2 2 0 の分岐通路 C 4 2 2 2 からの遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ通過させる。また、上通過路 C 4 2 3 1 は、主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球（分岐通路 C 4 2 2 2 を通過しなかった遊技球）を、後述する下通

50

過路 C 4 2 3 2 へ誘導する。上通過路 C 4 2 3 1 は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a 及び第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d を具備する。

【 4 1 9 0 】

第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球を、後述する下通過路 C 4 2 3 2 へ誘導するものである。第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、上通過路 C 4 2 3 1 の後端部から、前後方向中途部に亘って形成される。第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b 及び開口部 C 4 2 3 1 c を具備する。

【 4 1 9 1 】

第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、主通路 C 4 2 2 1 の第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b と接続される部分である。第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の後端部に設けられる。第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、後方に向けて開口する。

10

【 4 1 9 2 】

開口部 C 4 2 3 1 c は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の前端部において下方に開口する部分である。開口部 C 4 2 3 1 c を通過することで、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a を転動する遊技球は下方へ移動（落下）する。

【 4 1 9 3 】

第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、分岐通路 C 4 2 2 2 からの遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ通過させるものである。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、上通過路 C 4 2 3 1 の前後方向の全体に亘って形成される。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の左方に形成される。なお、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d と第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a との間には遊技球の転動を妨げるものがないため、当該第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d と第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a とは互いに連通されている。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e 及び排出口 C 4 2 3 1 f を具備する。

20

【 4 1 9 4 】

第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e は、分岐通路 C 4 2 2 2 の第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a と接続される部分である。第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d の後端部に設けられる。第 2 の供給口 C 4 2 3 1 e は、上方に向けて開口する。

【 4 1 9 5 】

排出口 C 4 2 3 1 f は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d を転動する遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ排出する部分である。排出口 C 4 2 3 1 f は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d の前端部に設けられる。排出口 C 4 2 3 1 f は、前方に向けて開口する。排出口 C 4 2 3 1 f は、上皿 5 1 の払出口 5 3 と連通する適宜の経路（不図示）に接続される。

30

【 4 1 9 6 】

図 3 4 4 及び図 3 4 5 に示す下通過路 C 4 2 3 2 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下側部分を構成するものである。下通過路 C 4 2 3 2 は、開口部 C 4 2 3 1 c を介して供給される主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球を、皿ユニット 5 の下皿 5 2 側へ通過させる。下通過路 C 4 2 3 2 は、通路部 C 4 2 3 2 a 及び排出口 C 4 2 3 2 b を具備する。

【 4 1 9 7 】

通路部 C 4 2 3 2 a は、開口部 C 4 2 3 1 c からの遊技球を、下皿 5 2 側へ通過させるものである。通路部 C 4 2 3 2 a は、下通過路 C 4 2 3 2 の前後方向の全体に亘って形成される。通路部 C 4 2 3 2 a の後部は、平面視において開口部 C 4 2 3 1 c と重複する。開口部 C 4 2 3 1 c から落下した遊技球は、前方に向かって通路部 C 4 2 3 2 a 上を転動する。通路部 C 4 2 3 2 a は、排出口 C 4 2 3 2 b を具備する。

40

【 4 1 9 8 】

排出口 C 4 2 3 2 b は、通路部 C 4 2 3 2 a を転動する遊技球を、皿ユニット 5 の下皿 5 2 側へ排出する部分である。排出口 C 4 2 3 2 b は、通路部 C 4 2 3 2 a の前端部に設けられる。排出口 C 4 2 3 2 b は、前方に向けて開口する。通路部 C 4 2 3 2 a は、下皿 5 2 の払出口 5 5 と連通する適宜の経路（不図示）に接続される。

【 4 1 9 9 】

なお、仮に上皿 5 1 が満杯である場合には、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d の排出口 C 4 2

50

3 1 f から上皿 5 1 側へと遊技球を排出することができず、当該第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d に遊技球が堪っていくこととなる。このような場合、遊技球は、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d から第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a へと転動し、開口部 C 4 2 3 1 c を介して通路部 C 4 2 3 2 a へと供給される。すなわち、上皿 5 1 が満杯である場合、遊技球は、上皿 5 1 ではなく、下皿 5 2 に払い出されることとなる。

【 4 2 0 0 】

図 3 3 6 から図 3 3 8 まで、図 3 4 4、図 3 4 6 及び図 3 4 7 に示す配線案内部材 C 4 3 0 0 は、結束配線部材 C 4 1 8 0 の配線方向（通過方向）を案内することが可能なものである。配線案内部材 C 4 3 0 0 は、收容空間 C 4 1 5 0 の第 2 の凹部 C 4 1 5 2 内に位置するように下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられる（第 2 の凹部 C 4 1 5 2 に收容される）。

10

【 4 2 0 1 】

図 3 3 6 に示すように、配線案内部材 C 4 3 0 0 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下方に設けられる。配線案内部材 C 4 3 0 0 は、上部が、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下部と近接するように配置される。配線案内部材 C 4 3 0 0 は、案内ケース部 C 4 3 1 0、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を具備する。

【 4 2 0 2 】

図 3 4 4 及び図 3 4 6 に示す案内ケース部 C 4 3 1 0 は、後述する案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を保持するものである。案内ケース部 C 4 3 1 0 は、第 2 の凹部 C 4 1 5 2 の前方を向く面に設けられる（図 3 3 8 を参照）。案内ケース部 C 4 3 1 0 には、下方に開口し、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 の上部を收容する收容空間 C 4 3 1 0 a が形成される。案内ケース部 C 4 3 1 0 は、前部 C 4 3 1 1 及び後部 C 4 3 1 2 を具備する。

20

【 4 2 0 3 】

図 3 4 6 に示す前部 C 4 3 1 1 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 の前側部分を構成するものである。前部 C 4 3 1 1 は、收容部 C 4 3 1 1 a を具備する。

【 4 2 0 4 】

收容部 C 4 3 1 1 a は、收容空間 C 4 3 1 0 a の前側部分を構成するものである。收容部 C 4 3 1 1 a は、後方及び下方に開口する。

【 4 2 0 5 】

30

後部 C 4 3 1 2 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 の後側部分を構成するものである。後部 C 4 3 1 2 の前面には、前部 C 4 3 1 1 が固定される。後部 C 4 3 1 2 は、第 2 の凹部 C 4 1 5 2 の前方を向く面に固定される。後部 C 4 3 1 2 は、收容部 C 4 3 1 2 a 及び軸受部 C 4 3 1 2 b を具備する。

【 4 2 0 6 】

收容部 C 4 3 1 2 a は、收容空間 C 4 3 1 0 a の後側部分を構成するものである。收容部 C 4 3 1 2 a は、前方及び下方に開口する。

【 4 2 0 7 】

軸受部 C 4 3 1 2 b は、後述する案内部 C 4 3 2 0 の軸部 C 4 3 2 1 a 及びカバー部 C 4 3 3 0 の軸部 C 4 3 3 1 a を軸支するものである。軸受部 C 4 3 1 2 b は、後部 C 4 3 1 2 の前面において、後方へ凹むように形成される。軸受部 C 4 3 1 2 b は、收容部 C 4 3 1 2 a の左右両側にそれぞれ設けられる。

40

【 4 2 0 8 】

図 3 4 4、図 3 4 6 及び図 3 4 7 に示す案内部 C 4 3 2 0 は、結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を変換することで、結束配線部材 C 4 1 8 0 を案内するものである。案内部 C 4 3 2 0 は、上方及び右方に開口する形状に形成される。図 3 4 7 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 には、後方から前方へ通過する結束配線部材 C 4 1 8 0 が、上部の開口から導入される。図 3 4 6 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 は、上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 を、下方に向けて案内した後に前方に向けて案内し、その後右方に導出するように案内する。また、案内部 C 4 3 2 0 は、右方に導出する結束配線部材 C 4 1 8 0

50

を、更に前方に向けて案内する。なお、案内部 C 4 3 2 0 による結束配線部材 C 4 1 8 0 の案内の詳細な説明は後述する。案内部 C 4 3 2 0 は、側部 C 4 3 2 1、上側変換部 C 4 3 2 2、下側変換部 C 4 3 2 3、第 1 の壁部 C 4 3 2 4、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 及び第 3 の壁部 C 4 3 2 6 を具備する。

【 4 2 0 9 】

側部 C 4 3 2 1 は、案内部 C 4 3 2 0 の左部を構成するものである。側部 C 4 3 2 1 は、側面視において、一方向（図例では斜め上下方向）に長尺な略長円形状に形成される。側部 C 4 3 2 1 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。側部 C 4 3 2 1 は、軸部 C 4 3 2 1 a を具備する。

【 4 2 1 0 】

図 3 4 6 に示す軸部 C 4 3 2 1 a は、左側の軸受部 C 4 3 1 2 b により軸支される部分である。軸部 C 4 3 2 1 a は、側部 C 4 3 2 1 の左面から左方に向けて突出する。軸部 C 4 3 2 1 a は、側部 C 4 3 2 1 の上部に設けられる。

【 4 2 1 1 】

図 3 4 7 ( b ) に示す上側変換部 C 4 3 2 2 は、上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、前方から下方に変換可能なものである。上側変換部 C 4 3 2 2 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に向けて突出する略円柱形状に形成される。上側変換部 C 4 3 2 2 は、側部 C 4 3 2 1 の後部において、上下方向中央部よりも上方に形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、上側変換部 C 4 3 2 2 に当該結束配線部材 C 4 1 8 0 の一部が当接することで、前方から下方に通過方向が変換される。なお、上側変換部 C 4 3 2 2 による通過方向の変換は、結束配線部材 C 4 1 8 0 が上側変換部 C 4 3 2 2 に直接接触する（当接する）ことで通過方向が変換される態様に限られない。例えば、結束配線部材 C 4 1 8 0 が上側変換部 C 4 3 2 2 に直接接触せずに接近した状態で、通過方向が変換される態様も採用可能である。上側変換部 C 4 3 2 2 は、ねじ孔 C 4 3 2 2 a を有する。

【 4 2 1 2 】

ねじ孔 C 4 3 2 2 a は、後述するカバー部 C 4 3 3 0 を固定するための適宜のねじが挿通されるものである。ねじ孔 C 4 3 2 2 a は、上側変換部 C 4 3 2 2 の右面に形成される。

【 4 2 1 3 】

下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 により下方に向かうように変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、前方に変換可能なものである。下側変換部 C 4 3 2 3 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に向けて突出する略円柱形状に形成される。下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 よりも下方に形成される。また、下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 よりも前方に形成される。より詳細には、下側変換部 C 4 3 2 3 は、側部 C 4 3 2 1 の前後方向中途部において、上下方向中央部よりも下方に形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、下側変換部 C 4 3 2 3 に当該結束配線部材 C 4 1 8 0 の一部が近接することで、下方から前方に通過方向が変換される。下側変換部 C 4 3 2 3 は、ねじ孔 C 4 3 2 3 a を有する。

【 4 2 1 4 】

ねじ孔 C 4 3 2 3 a は、後述するカバー部 C 4 3 3 0 を固定するための適宜のねじが挿通されるものである。ねじ孔 C 4 3 2 3 a は、下側変換部 C 4 3 2 3 の右面に形成される。

【 4 2 1 5 】

第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、案内部 C 4 3 2 0 の後部及び下部に形成される壁である。第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、概ね側部 C 4 3 2 1 の円周に沿って形成される。より詳細には、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、上側変換部 C 4 3 2 2 の下端部から、案内部 C 4 3 2 0 の下部（下側変換部 C 4 3 2 3 の下方）まで、概ね側部 C 4 3 2 1 の円周に沿って形成される。

【 4 2 1 6 】

第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 の前側に形成される壁である。第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 の前端部から、下側変換部 C 4 3 2 3 の下端部

10

20

30

40

50

まで延びるように形成される。

【 4 2 1 7 】

第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、案内部 C 4 3 2 0 の前部に形成される壁である。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 の上端部から、側部 C 4 3 2 1 の円周における前上部まで延びるように形成される。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 により、結束配線部材 C 4 1 8 0 が、前方及び上方側に移動することを抑制することができる。

【 4 2 1 8 】

図 3 4 4、図 3 4 6 及び図 3 4 7 ( a ) に示すカバー部 C 4 3 3 0 は、案内部 C 4 3 2 0 の右方の開口を覆うものである。カバー部 C 4 3 3 0 は、側面視において、案内部 C 4 3 2 0 ( 側部 C 4 3 2 1 ) に概ね応じた形状に形成される。カバー部 C 4 3 3 0 は、軸部 C 4 3 3 1、切欠部 C 4 3 3 2 及び孔部 C 4 3 3 3 を具備する。

10

【 4 2 1 9 】

軸部 C 4 3 3 1 は、右側の軸受部 C 4 3 1 2 b により軸支される部分である ( 図 3 4 4 を参照 )。軸部 C 4 3 3 1 は、カバー部 C 4 3 3 0 の右面から右方に向けて突出する。軸部 C 4 3 3 1 は、カバー部 C 4 3 3 0 の上部に設けられる。

【 4 2 2 0 】

図 3 4 6 及び図 3 4 7 ( a ) に示す切欠部 C 4 3 3 2 は、右側面視において案内部 C 4 3 2 0 の下部 ( 下側変換部 C 4 3 2 3 の下方 ) を露出させるものである。切欠部 C 4 3 3 2 は、カバー部 C 4 3 3 0 の下部を切り欠いた形状に形成される。

20

【 4 2 2 1 】

孔部 C 4 3 3 3 は、カバー部 C 4 3 3 0 を案内部 C 4 3 2 0 に固定するための適宜のねじが挿通されるものである。孔部 C 4 3 3 3 は、カバー部 C 4 3 3 0 を左右方向に貫通する。孔部 C 4 3 3 3 は、側面視において、ねじ孔 C 4 3 2 2 a 及びねじ孔 C 4 3 2 3 a と重複する位置に形成される。

【 4 2 2 2 】

互いに固定された案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 は、軸部 C 4 3 2 1 a 及び軸部 C 4 3 3 1 a が、案内ケース部 C 4 3 1 0 の軸受部 C 4 3 1 2 b に軸支されることで、案内ケース部 C 4 3 1 0 に取り付けられる。この状態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 の上部が、案内ケース部 C 4 3 1 0 の収容空間 C 4 3 1 0 a に収容される ( 図 3 4 4 を参照 )。また、図 3 4 7 ( b ) に示すように、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して、軸部 C 4 3 2 1 a 及び軸部 C 4 3 3 1 a の軸回りに揺動可能に設けられる。

30

【 4 2 2 3 】

以下では、上述の如きベースドア C 4 0 0 0 において、結束配線部材 C 4 1 8 0 を配線する際の手順について説明する。

【 4 2 2 4 】

まず、図 3 4 6 及び図 3 4 7 ( b ) に示すように、結束配線部材 C 4 1 8 0 を、案内部 C 4 3 2 0 に取り付ける。この際には、図 3 4 7 ( b ) に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向 ( 例えば前後方向 ) を、上側変換部 C 4 3 2 2 に当接 ( 近接 ) させることで下方に変換する。また、上側変換部 C 4 3 2 2 により下方に向かうように変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、下側変換部 C 4 3 2 3 に当接 ( 近接 ) させることで前方に変換する。すなわち、結束配線部材 C 4 1 8 0 は、案内部 C 4 3 2 0 により、略 S 字形状に案内される。

40

【 4 2 2 5 】

また、下側変換部 C 4 3 2 3 により前方に向かうように通過方向が変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 の後面と当接 ( 近接 ) することで、右方に案内される。

【 4 2 2 6 】

次に適宜のねじを用いて、案内部 C 4 3 2 0 にカバー部 C 4 3 3 0 を固定する。これに

50

より、結束配線部材 C 4 1 8 0 が案内部 C 4 3 2 0 から外れることを抑制することができる。この状態では、結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 及び切欠部 C 4 3 3 2 により区画される右方へ向く開口から右方に導出される。また、右方に導出される結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 右端部と当接（近接）することで、更に前方に向けて案内される（図 3 4 6 を参照）。

【 4 2 2 7 】

次に、図 3 4 6 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に取り付け、配線案内部材 C 4 3 0 0 を形成する。

【 4 2 2 8 】

次に、図 3 3 7 及び図 3 3 8 に示すように、配線案内部材 C 4 3 0 0 を、下ベース部材 C 4 1 0 0 の第 2 の凹部 C 4 1 5 2 に取り付ける。

10

【 4 2 2 9 】

次に、図 3 3 6 及び図 3 3 7 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部側の結束配線部材 C 4 1 8 0 のうち、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を、下ベース部材 C 4 1 0 0 の後壁部 C 4 1 1 2 に沿って通過させる。この際には、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 の係止部 C 4 1 1 2 a 及び後壁部 C 4 1 1 2 の係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を係止させる。

【 4 2 3 0 】

次に、図 3 4 0 に示すように、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の一端側（挿通部 C 4 1 8 1 a 及び挿通部 C 4 1 8 2 a 側）を、開口部 C 4 1 3 1 a に挿通させ、下ベース部材 C 4 1 0 0（鉛直部 C 4 1 2 1）の後面側に導出する。また、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の挿通部 C 4 1 8 1 a 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の挿通部 C 4 1 8 2 a を、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 に挿通する。

20

【 4 2 3 1 】

次に、図 3 4 0 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部側の結束配線部材 C 4 1 8 0 のうち、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の一端側（挿通部 C 4 1 8 3 a 側）を、下ベース部材 C 4 1 0 0（鉛直部 C 4 1 2 1）の開口部 C 4 1 2 1 a に挿通させ、鉛直部 C 4 1 2 1 の後面側に導出する。また、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の挿通部 C 4 1 8 3 a を、第 2 の基板 C 4 1 7 0 の第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 に挿通する。

30

【 4 2 3 2 】

次に、図 3 3 6 から図 3 3 8 までに示すように、遊技球通過路 C 4 2 3 0 を、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 に取り付ける。この状態では、配線案内部材 C 4 3 0 0 及び遊技球通過路 C 4 2 3 0 は互いに近接する。

【 4 2 3 3 】

上述の如きベースドア C 4 0 0 0 によれば、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）により、結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を案内することで、結束配線部材 C 4 1 8 0 を好適に配線することができる。

【 4 2 3 4 】

すなわち、案内部 C 4 3 2 0（上側変換部 C 4 3 2 2）により、前方へ向かう結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を下方へ案内している。これにより、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）の上部に近接して配置される遊技球通過路 C 4 2 3 0 と、の干渉を抑制することができる。

40

【 4 2 3 5 】

また、案内部 C 4 3 2 0（下側変換部 C 4 3 2 3）により、下方へ向かう結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を前方へ案内している。これにより、配線案内部材 C 4 3 0 0 を、ガラスドア 4 側に設けられた基板に向けて好適に配線することができる。

【 4 2 3 6 】

また、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によれば、3つの配線部材からなる結束配線部材 C 4 1 8 0 を、まとめて案内することができる。これにより、各配線部材

50



の通過方向を個別に変換する場合とは異なり、各配線部材の管理や作業が容易となる。また、各配線部材の断線リスクを軽減することができる。

【 4 2 3 7 】

また、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動可能に設けている。これにより、例えば、結束配線部材 C 4 1 8 0 をガラスドア 4 側に設けられた基板に接続した状態で、ガラスドア 4 をベースドア C 4 0 0 0 に対して開放した場合に、結束配線部材 C 4 1 8 0 が引っ張られることによる断線等を抑制することができる。

【 4 2 3 8 】

以下では、図 3 4 8 から図 3 5 0 を用いて、ベースドア C 4 0 0 0 に設けられる基板ユニット 9 について説明する。基板ユニット 9 は、ベースドア C 4 0 0 0 の背面（後面）側に配置される。基板ユニット 9 は、背面カバー C 4 1 9 0 に覆われる。基板ユニット 9 は、主として、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、主基板ケース 9 5 及びサブ基板ケース 9 8 を具備する。

10

【 4 2 3 9 】

図 3 4 8 に示す主制御基板 9 1 は、主制御回路 2 0 0（図 6 参照）が実装された基板である。

【 4 2 4 0 】

サブ制御基板 9 2 は、サブ制御回路 3 0 0（図 6 参照）が実装された基板である。

【 4 2 4 1 】

20

図 3 4 8 に示す主基板ケース 9 5 は、主制御基板 9 1 を覆うものである。主基板ケース 9 5 は、第 1 のケース 9 6 及び第 2 のケース 9 7 を具備する。

【 4 2 4 2 】

第 1 のケース 9 6 は、主制御基板 9 1 を収容するものである。第 1 のケース 9 6 は、遊技盤ユニット 1 0 側に設けられる。第 1 のケース 9 6 は、背面視において、略矩形状に形成される。第 1 のケース 9 6 は、後方に開口する略箱形状に形成される。第 1 のケース 9 6 は、後面（当該第 1 のケース 9 6 の内側）に主制御基板 9 1 が設けられる。第 1 のケース 9 6 は、刻印 9 6 a を有する。

【 4 2 4 3 】

刻印 9 6 a は、第 1 のケース 9 6 に施された文字や記号による表示である。刻印 9 6 a は、第 1 のケース 9 6 の左端部において、上下方向に沿って設けられる。刻印 9 6 a として表示される文字や記号は、図例のものに限られず、適宜設定可能である。刻印 9 6 a は、例えば、レーザー等を用いて施される。

30

【 4 2 4 4 】

第 2 のケース 9 7 は、第 1 のケース 9 6 に収容された主制御基板 9 1 を後方から覆うものである。第 2 のケース 9 7 は、第 1 のケース 9 6 に固定される。第 2 のケース 9 7 は、背面視において、略矩形状に形成される。第 2 のケース 9 7 の左右寸法は、第 1 のケース 9 6 の左右寸法よりも小さく形成される。第 2 のケース 9 7 の左端部は、第 1 のケース 9 6 の刻印 9 6 a よりも右方に位置する。第 1 のケース 9 6 に固定された第 2 のケース 9 7 は、第 1 のケース 9 6 から取り外された場合は、第 1 のケース 9 6 に固定される部分が破損する。このため、一旦取り外した第 2 のケース 9 7 は、再度第 1 のケース 9 6 に取り付けすることはできない。第 2 のケース 9 7 は、刻印 9 7 a を有する。

40

【 4 2 4 5 】

刻印 9 7 a は、第 2 のケース 9 7 に施された第 1 のケース 9 6 と同一の文字や記号による表示である。刻印 9 7 a は、第 2 のケース 9 7 の左端部において、上下方向に沿って設けられる。刻印 9 7 a は、第 1 のケース 9 6 の刻印 9 6 a の右隣に位置するように設けられる。

【 4 2 4 6 】

上述の如き刻印 9 7 a 及び刻印 9 7 a を設けたことで、ゴト行為等の不正行為が行われたことを確認することができる。すなわち、他者が不正に主制御基板 9 1 を交換する目的

50

で、第2のケース97を無理に開けた場合には、上述したように第2のケース97の一部が破損するため、再度第1のケース96に取り付けることはできない。そのため、上記不正行為が行われる場合には、主制御基板91を交換した後に破損した第2のケース97の代わりに別のケースを第1のケース96に取り付けることが考えられる。このような場合には、刻印97a及び刻印97aが一致しないため、不正行為が行われたことがわかる。

【4247】

図348から図350までに示すサブ基板ケース98は、サブ制御基板92を後方から覆うものである。サブ制御基板92は、前方に開口する略箱形状に形成される。サブ制御基板92は、背面視において、略矩形状に形成される。サブ基板ケース98は、孔部98aを具備する。

【4248】

孔部98aは、サブ基板ケース98を前後方向に貫通するものである。孔部98aは、サブ制御基板92に設けられたファンによる排気を通過させることができる。孔部98aは、円弧形状に形成される。孔部98aは、周方向に間隔を空けて複数形成され、円形状に配置される。また、孔部98aは、複数の同心円状に配置されるように、径方向に複数形成される。孔部98aは、背面視において、背面カバーC4190の第2の孔部C4192と重複する位置に形成される。

【4249】

図350の断面図に示すように、サブ基板ケース98の孔部98aを区画する部分は、後方に向かうに従い、径方向外側に傾斜している。すなわち、上記部分は、ルーバー形状に形成されている。このようにしたことで、孔部98aは、上記傾斜に沿う斜め方向から見れば後方側からサブ基板ケース98の内部が見えるが、背面からはサブ基板ケース98の内部は見えないように形成される。このように、背面からサブ基板ケース98の内部を見えなくしたことで、ゴト行為をし難くすることができる。

【4250】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【4251】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開2016-59498号公報参照）。

【4252】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【4253】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【4254】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【4255】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、ベース部材（下ベース部材C4100）と、遊技媒体を貯留可能な貯留部材（貯留タンクC4210）と、第1のコネクタC4161に接続可能な第1の配線部材C4181と、第2のコネクタC4162に接続可能な第2の配線部材C4182と、第3のコネクタC4171に接続可能な第3の配線部材C4183と、を備えるものである。

【4256】

このような構成により、各コネクタ及び当該各コネクタに接続可能な各配線部材を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【4257】

また、前記ベース部材（下ベース部材C4100）は、第1の基板C4160と、前記第1の基板C4160とは異なる第2の基板C4170と、を備え、

前記第1の基板C4160は、前記第1のコネクタC4161及び前記第2のコネクタ

10

20

30

40

50

C 4 1 6 2 を備え、

前記第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、前記第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 を備えることを特徴とするものである。

【 4 2 5 8 】

このような構成により、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 を備える第 1 の基板 C 4 1 6 0 と、第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 を備える第 2 の基板 C 4 1 7 0 と、を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 2 5 9 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 と前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 は、夫々異なる長さの配線部材であることを特徴とするものである。

【 4 2 6 0 】

このような構成により、各々長さの異なる配線部材を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 2 6 1 】

また前記貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）に貯留されている遊技媒体が通過可能な遊技媒体通過路（球通路 C 4 2 2 0 ）を備え、

前記貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）は、前記遊技媒体通過路（球通路 C 4 2 2 0 ）へと流下される遊技媒体を整列可能な整列部 C 4 2 1 2 を備え、

前記整列部 C 4 2 1 2 は、前記貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）の少なくとも一部をカバーすることが可能なカバー部 C 4 2 1 2 b を備え、

前記カバー部 C 4 2 1 2 b は、前記整列部 C 4 2 1 2 を流下する遊技媒体に当接可能な当接部（当接面 C 4 2 1 2 c ）を備え、

前記当接部（当接面 C 4 2 1 2 c ）に遊技媒体が当接することにより、前記整列部 C 4 2 1 2 において遊技媒体を整列可能であるものである。

【 4 2 6 2 】

このような構成により、整列部 C 4 2 1 2 において遊技媒体を整列させることで、貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）に貯留されている遊技媒体を遊技媒体通過路（球通路 C 4 2 2 0 ）へ好適に流下させることができる。

【 4 2 6 3 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の各配線部材を結束可能な所定部材（結束部材 C 4 1 8 4 ）を備え、

前記所定部材（結束部材 C 4 1 8 4 ）は、前記各配線部材を結束することで結束配線部材 C 4 1 8 0 を形成可能であるものである。

【 4 2 6 4 】

このような構成により、所定部材（結束部材 C 4 1 8 4 ）により各配線部材を結束することで、各配線部材の管理し易くすることができる。また、各配線部材の断線のリスクを低減することができる。

【 4 2 6 5 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 は、前記ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）における所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）を通過するように設けられるものである。

【 4 2 6 6 】

このような構成により、ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）の所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）を通過するように設けたことで、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を好適に配線することができる。

【 4 2 6 7 】

また、前記所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）は、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 のうち少なくとも何れか一方の配線を係止可能な係止部 C 4 1 1 2 a を備えるものである。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 6 8 】

このような構成により、係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 のうち少なくとも何れか一方の配線を係止することで、各配線部材が通過部（後壁部 C 4 1 1 2）から外れることを抑制することができる。

## 【 4 2 6 9 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の各配線部材の通過方向を案内することが可能な案内部 C 4 3 2 0 を備え、

前記案内部 C 4 3 2 0 は、第 1 の通過方向（下方）から当該案内部 C 4 3 2 0 へと導かれた前記各配線部材を第 2 の通過方向（前方）へと案内することが可能であるものである。

10

## 【 4 2 7 0 】

このような構成により、案内部 C 4 3 2 0 により、第 1 の通過方向（下方）から導かれた各配線部材の通過方向を、第 2 の通過方向（前方）へと案内することで、各配線部材を好適に配線することができる。また、案内部 C 4 3 2 0 により、各配線部材をまとめて案内することができる。これにより、各配線部材の通過方向を個別に変換する場合とは異なり、各配線部材の管理や作業が容易となる。また、各配線部材の断線リスクを軽減することができる。

## 【 4 2 7 1 】

また、前記案内部 C 4 3 2 0 は、前記各配線部材の通過方向を変換可能な変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）を備え、

20

前記各配線部材は、前記変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）に当該各配線部材の一部が当接又は近接することで通過方向が変換され得るものである。

## 【 4 2 7 2 】

このような構成により、変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）により各配線部材の通過方向を変換することで、各配線部材を好適に配線することができる。

## 【 4 2 7 3 】

また、所定の条件（例えば上皿 5 1 が満杯であるという条件）が成立しているときに前記遊技媒体が通過可能な所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）を備え、

前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）は、前記案内部 C 4 3 2 0 の近傍に設けられ、

30

前記案内部 C 4 3 2 0 は、当該案内部 C 4 3 2 0 により案内されている前記各配線部材が前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）へ当接することを防止可能な特定部（第 3 の壁部 C 4 3 2 6）を備えるものである。

## 【 4 2 7 4 】

このような構成により、案内部 C 4 3 2 0 の近傍に設けられた所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）と各配線部材が干渉（当接）することを抑制することができる。これにより、遊技媒体が通過可能な部材である所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）を、案内部 C 4 3 2 0 の近傍における好適な位置に配置することができる。

## 【 4 2 7 5 】

また、前記ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0）は、正面視で凹形状にて形成される所定の空間（収容空間 C 4 1 5 0）を備え、

40

前記案内部 C 4 3 2 0 及び前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）の一部のうち少なくとも何れか一方が前記所定の空間（収容空間 C 4 1 5 0）に配設されるものである。

## 【 4 2 7 6 】

このような構成により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 が通過するベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0）の所定の空間に、案内部 C 4 3 2 0 及び所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0）の一部のうち少なくとも何れか一方を配設することで、各部材を好適に配置することができる。

## 【 4 2 7 7 】

50

また、前記係止部 C 4 1 1 2 a は、前記所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2）に複数設けられるものである。

【4 2 7 8】

このような構成により、複数の係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 をより効果的に係止することができる。

【4 2 7 9】

また、前記変換部は、

前記各配線部材の通過方向を、第 3 の通過方向（前方）から前記第 1 の通過方向（下方）へ変換可能な第 1 の変換部（上側変換部 C 4 3 2 2）と、

前記各配線部材の通過方向を、前記第 1 の通過方向（下方）から前記第 2 の通過方向（前方）へ変換可能な第 2 の変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）と、

を備えるものである。

【4 2 8 0】

このような構成により、第 1 の変換部（上側変換部 C 4 3 2 2）及び第 2 の変換部（下側変換部 C 4 3 2 3）により、2 段階での各配線部材の通過方向の変換を行うことができ、各配線部材をより好適に配線することができる。

【4 2 8 1】

なお、下ベース部材 C 4 1 0 0 は、ベース部材の一形態である。

また、後壁部 C 4 1 1 2 は、通過部の一形態である。

また、結束部材 C 4 1 8 4 は、所定部材の一形態である。

また、収容空間 C 4 1 5 0 は、所定の空間の一形態である。

また、貯留タンク C 4 2 1 0 は、貯留部材の一形態である。

また、当接面 C 4 2 1 2 c は、当接部の一形態である。

また、球通路 C 4 2 2 0 は、遊技媒体通過路の一形態である。

また、遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、所定遊技媒体通過路の一形態である。

また、上側変換部 C 4 3 2 2 は、変換部、第 1 の変換部の一形態である。

また、下側変換部 C 4 3 2 3 は、変換部、第 2 の変換部の一形態である。

【4 2 8 2】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【4 2 8 3】

例えば、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動可能に設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動不能に設けてもよい。

【4 2 8 4】

また、本実施形態では、ベースドア C 4 0 0 0 の下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられた基板（第 1 の基板 C 4 1 6 0 及び第 2 の基板 C 4 1 7 0）とガラスドア 4 側の基板とを接続する結束配線部材 C 4 1 8 0 を、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内する例を示したが、このような態様に限られない。配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）は、種々の基板同士を接続する結束配線部材 C 4 1 8 0 を案内可能である。

【4 2 8 5】

また、本実施形態では、結束配線部材 C 4 1 8 0 を配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内する例を示したが、このような態様に限られない。例えば、結束部材 C 4 1 8 4 により結束されていない各配線を、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内するようにしてもよい。

【4 2 8 6】

また、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 に、変換部として上側変換部 C 4 3 2 2 及び下側変換部 C 4 3 2 3 を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、変換部として下側変換部 C 4 3 2 3 のみを設けるようにしてもよい。

## 【 4 2 8 7 】

また、本実施形態で示した結束配線部材 C 4 1 8 0 ( 各配線部材 ) の通過方向は一例であり、結束配線部材 C 4 1 8 0 ( 各配線部材 ) の通過方向としては、本実施形態で示したものに限られない。

## 【 4 2 8 8 】

また、本実施形態で示した案内部 C 4 3 2 0 の形状は一例であり、案内部 C 4 3 2 0 の形状としては、本実施形態で示したものに限られない。

## 【 4 2 8 9 】

また、第 9 のパチンコ遊技機においては、上部ユニット C 4 4 0 0 の構成が、第 1 ~ 第 8 のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 5 1 から図 3 6 3 までを用いて、上部ユニット C 4 4 0 0 について説明する。

10

## 【 4 2 9 0 】

図 3 5 1 から図 3 5 3 までに示す上部ユニット C 4 4 0 0 は、遊技機の装飾を構成するものである。上部ユニット C 4 4 0 0 は、所定の発光制御が実行されることで発光し、遊技者に対して所定の発光演出を実行することができる。また、上部ユニット C 4 4 0 0 は、所定の音声に関する制御が実行されることで、音声を発生させることができる。

## 【 4 2 9 1 】

上部ユニット C 4 4 0 0 は、図 3 5 1 に示すように、遊技機の前部を構成するガラスドア 4 の上部に設けられる。上部ユニット C 4 4 0 0 は、ガラスドア 4 ( 遊技機 ) の前方 ( 前面 ) 側に突出するように配設される。上部ユニット C 4 4 0 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0、天面カバー C 4 4 2 0、側カバー C 4 4 3 0、下カバー C 4 4 4 0、上部装飾部 C 4 4 5 0 及び装飾ユニット C 4 5 0 0 を具備する。

20

## 【 4 2 9 2 】

図 3 5 2 に示すスピーカ部 C 4 4 1 0 は、所定の音声に関する制御が行われた際に、音声を発生させるものである。スピーカ部 C 4 4 1 0 は、例えば音声での告知や、演出、エラー報知等を行うことができる。スピーカ部 C 4 4 1 0 は、ガラスドア 4 の上部に設けられる。

## 【 4 2 9 3 】

天面カバー C 4 4 2 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を上方から覆うものである。

30

## 【 4 2 9 4 】

図 3 5 1 から図 3 5 4 までに示す側カバー C 4 4 3 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を側方から覆うものである ( 図 3 5 4 参照 )。側カバー C 4 4 3 0 は、左右両側に設けられる。側カバー C 4 4 3 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。側カバー C 4 4 3 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板や、発光手段の光を透光可能なレンズを有する。

## 【 4 2 9 5 】

図 3 5 3 に示す下カバー C 4 4 4 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を下方から覆うものである。下カバー C 4 4 4 0 は、前方へ向かうに従い、上方へ傾斜するように形成される。下カバー C 4 4 4 0 は、注意喚起表示部 C 4 4 4 1 を具備する。

40

## 【 4 2 9 6 】

注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、遊技者に対して所定の注意喚起を促すものである。注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、遊技者が視認可能な位置に設けられる。具体的には、注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、下カバー C 4 4 4 0 の左右方向中央部における下端部に設けられる。注意喚起表示部 C 4 4 4 1 には、斜め下方を向く面に、所定の注意喚起のための表示が記載されている。注意喚起の表示としては、例えば「頭上注意」等の遊技者が前面側に突出する上部ユニット C 4 4 0 0 に頭をぶつけることに対する注意喚起を採用可能である。なお、注意喚起のための表示としては、上述した例に限られず、種々の注意喚起を採用可能である。

50

## 【 4 2 9 7 】

図 3 5 1 及び図 3 5 2 に示す上部装飾部 C 4 4 5 0 は、上部ユニット C 4 4 0 0 の上部の装飾を構成するものである。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、天面カバー C 4 4 2 0 の前方に設けられる。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板（後述する第 2 の基板 C 4 5 3 0）や、発光手段の光を透光可能なレンズを有する。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1、第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 及び中央装飾部 C 4 4 5 3 を具備する。

## 【 4 2 9 8 】

第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 は、所定のキャラクタを模した装飾が施されたものである。第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 は、上部装飾部 C 4 4 5 0 の左部を構成する。

10

## 【 4 2 9 9 】

第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 とは異なる所定のキャラクタを模した装飾が施されたものである。第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 は、上部装飾部 C 4 4 5 0 の右部を構成する。

## 【 4 3 0 0 】

中央装飾部 C 4 4 5 3 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 及び第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 の間に配置されるものである。中央装飾部 C 4 4 5 3 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 の装飾と第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 の装飾とに関連付けられた情報（例えば文字情報）の装飾が施されたものである。

20

## 【 4 3 0 1 】

図 3 5 1、図 3 5 2、図 3 5 6 及び図 3 5 7 に示す装飾ユニット C 4 5 0 0 は、遊技者に対して所定の発光演出を実行することができるものである。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、所定のロゴを模した装飾（以下では「ロゴ装飾」と称する）を発光させることができる。上記ロゴとしては、演出に関するタイトル等を示すものを採用可能である。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。図 3 5 1 に示すように、装飾ユニット C 4 5 0 0 は、正面視において上部ユニット C 4 4 0 0 の中央（上部装飾部 C 4 4 5 0 の下方）に配置される。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 の前方に配置される。

30

## 【 4 3 0 2 】

装飾ユニット C 4 5 0 0 は、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0、第 2 の基板 C 4 5 3 0、反射部 C 4 5 4 0、下ランプ部 C 4 5 5 0、拡散部 C 4 5 6 0 及び装飾部 C 4 5 7 0 を具備する。

## 【 4 3 0 3 】

図 3 5 5、図 3 5 7 から図 3 6 0（a）までに示すフレーム部材 C 4 5 1 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を構成するものである。図 3 5 8 に示すように、フレーム部材 C 4 5 1 0 は、前方に開口する略箱形状に形成される。フレーム部材 C 4 5 1 0 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。フレーム部材 C 4 5 1 0 の前面には、後述する第 1 の基板 C 4 5 2 0 が取り付けられる（図 3 5 9 を参照）。フレーム部材 C 4 5 1 0 は、開口部 C 4 5 1 1、配線通過経路 C 4 5 1 2、凹部 C 4 5 1 4 及び上面部 C 4 5 1 5 を具備する。

40

## 【 4 3 0 4 】

図 3 5 5、図 3 5 8 から図 3 6 0（a）までに示す開口部 C 4 5 1 1 は、後述する第 1 の基板 C 4 5 2 0 のコネクタ C 4 5 2 3 が挿入されるものである。開口部 C 4 5 1 1 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の前面を前後方向に貫通するように形成される。

## 【 4 3 0 5 】

開口部 C 4 5 1 1 は、後述する複数のコネクタ C 4 5 2 3 に対応する位置に複数（図例では 6 つ）設けられる。複数の開口部 C 4 5 1 1 には、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a、第 2 の開口部 C 4 5 1 1 b、第 3 の開口部 C 4 5 1 1 c、第 4 の開口部 C 4 5 1 1 d、第 5 の

50

開口部 C 4 5 1 1 e 及び第 6 の開口部 C 4 5 1 1 f が含まれる。

【 4 3 0 6 】

図 3 5 5 及び図 3 6 0 ( a ) に示すように、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の右上部に設けられる。第 2 の開口部 C 4 5 1 1 b は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の左上部に設けられる。第 3 の開口部 C 4 5 1 1 c は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の右下部に設けられる。第 4 の開口部 C 4 5 1 1 d は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の下部における左右方向略中央部に設けられる。第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の左下部に設けられる。第 6 の開口部 C 4 5 1 1 f は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の下部における第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e の右方に設けられる。

【 4 3 0 7 】

図 3 5 5 に示す配線通過経路 C 4 5 1 2 は、開口部 C 4 5 1 1 に挿通されたコネクタ C 4 5 2 3 に接続される後述する配線部材 C 4 5 2 4 が通過する領域（経路）である。配線通過経路 C 4 5 1 2 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に設けられる。配線通過経路 C 4 5 1 2 は、開口部 C 4 5 1 1 のうち、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a ~ 第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e に対応する位置に複数（図例では 5 つ）設けられる。配線通過経路 C 4 5 1 2 には、第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a、第 2 の配線通過経路 C 4 5 1 2 b、第 3 の配線通過経路 C 4 5 1 2 c、第 4 の配線通過経路 C 4 5 1 2 d 及び第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e が含まれる。

【 4 3 0 8 】

第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a は、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a の左方に設けられる。第 2 の配線通過経路 C 4 5 1 2 b は、第 2 の開口部 C 4 5 1 1 b の右方に設けられる。第 3 の配線通過経路 C 4 5 1 2 c は、第 3 の開口部 C 4 5 1 1 c の左方に設けられる。第 4 の配線通過経路 C 4 5 1 2 d は、第 4 の開口部 C 4 5 1 1 d の左方に設けられる。第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e は、第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e の右方に設けられる。配線通過経路 C 4 5 1 2 は、係止部 C 4 5 1 3 を具備する。

【 4 3 0 9 】

図 3 5 4、図 3 5 5 及び図 3 5 9 に示す係止部 C 4 5 1 3 は、配線部材 C 4 5 2 4 を係止するものである。係止部 C 4 5 1 3 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面から後方に突出するように形成される。係止部 C 4 5 1 3 は、左右方向及び上方に開口するフック形状に形成される。係止部 C 4 5 1 3 は、第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a ~ 第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e の左右方向中途部にそれぞれ設けられる。図 3 5 5 に示すように、左右方向を通過する配線部材 C 4 5 2 4 を係止部 C 4 5 1 3 に引っ掛ける（挟み込む）ことで、当該配線部材 C 4 5 2 4 を係止することができる。

【 4 3 1 0 】

図 3 6 0 ( a ) に示す凹部 C 4 5 1 4 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の前面において後方に凹んだ部分である。凹部 C 4 5 1 4 は、後述する反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c の先端部（後端部）が挿入される。凹部 C 4 5 1 4 の後端部には、フレーム部材 C 4 5 1 0 と反射部 C 4 5 4 0 との固定に用いられる適宜のねじが挿通される孔が形成される。凹部 C 4 5 1 4 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では 4 つ）形成される。

【 4 3 1 1 】

図 3 5 6 及び図 3 5 8 に示す上面部 C 4 5 1 5 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上面を構成する部分である。上面部 C 4 5 1 5 には、後述する第 2 の基板 C 4 5 3 0 が設けられる。上面部 C 4 5 1 5 は、第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b を具備する。

【 4 3 1 2 】

第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の前端部を係止するものである。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、上面部 C 4 5 1 5 の前端部から上方に突出するように形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の前端部を係止可能なように前方に凹んだ形状に形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、左右方向に複数（図例では 4 つ）形成される。

10

20

30

40

50



## 【 4 3 1 3 】

第2の爪部C 4 5 1 5 bは、第2の基板C 4 5 3 0の後端部を係止するものである。第2の爪部C 4 5 1 5 bは、上面部C 4 5 1 5の後端部から上方に突出するように形成される。第2の爪部C 4 5 1 5 bは、第2の基板C 4 5 3 0の後端部を係止可能なように後方に凹んだ形状に形成される。第1の爪部C 4 5 1 5 aは、左右方向に複数（図例では2つ）形成される。

## 【 4 3 1 4 】

図3 5 9及び図3 6 0（b）に示す第1の基板C 4 5 2 0は、装飾ユニットC 4 5 0 0の発光に用いられる基板である。第1の基板C 4 5 2 0には、所定の電子部品（例えば発光素子C 4 5 2 1等）が実装される。第1の基板C 4 5 2 0は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。第1の基板C 4 5 2 0は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。図3 5 9に示すように、第1の基板C 4 5 2 0は、フレーム部材C 4 5 1 0と、後述する反射部C 4 5 4 0と、に挟まれるように、当該フレーム部材C 4 5 1 0及び反射部C 4 5 4 0に取り付けられる。第1の基板C 4 5 2 0は、発光素子C 4 5 2 1、挿通穴部C 4 5 2 2、コネクタC 4 5 2 3及び配線部材C 4 5 2 4を具備する。

## 【 4 3 1 5 】

図3 6 0（b）に示す発光素子C 4 5 2 1は、光源として光を照射するものである。発光素子C 4 5 2 1は、第1の基板C 4 5 2 0の前面に設けられる。発光素子C 4 5 2 1は、装飾ユニットC 4 5 0 0のロゴ装飾に対応する位置に複数設けられる。発光素子C 4 5 2 1としては、例えばLED等を採用可能である。

## 【 4 3 1 6 】

挿通穴部C 4 5 2 2は、第1の基板C 4 5 2 0を厚さ方向（前後方向）に貫通する穴（孔）である。挿通穴部C 4 5 2 2は、後述する反射部C 4 5 4 0の突出部C 4 5 4 1 cが挿入される。挿通穴部C 4 5 2 2は、第1の基板C 4 5 2 0の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では4つ）形成される。

## 【 4 3 1 7 】

図3 5 5及び図3 5 9に示すコネクタC 4 5 2 3は、第1の基板C 4 5 2 0と配線部材C 4 5 2 4とを接続するものである。コネクタC 4 5 2 3は、第1の基板C 4 5 2 0の後面に設けられる。コネクタC 4 5 2 3は、複数（図例では6つ）設けられる。図3 5 5に示すように、第1の基板C 4 5 2 0がフレーム部材C 4 5 1 0に取り付けられた状態では、複数のコネクタC 4 5 2 3は、開口部C 4 5 1 1に挿入される。複数のコネクタC 4 5 2 3には、第1のコネクタC 4 5 2 3 a、第2のコネクタC 4 5 2 3 b、第3のコネクタC 4 5 2 3 c、第4のコネクタC 4 5 2 3 d、第5のコネクタC 4 5 2 3 e及び第6のコネクタC 4 5 2 3 fが含まれる。

## 【 4 3 1 8 】

第1のコネクタC 4 5 2 3 aは、第1の基板C 4 5 2 0の右上部に設けられる。第2のコネクタC 4 5 2 3 bは、第1の基板C 4 5 2 0の左上部に設けられる。第3のコネクタC 4 5 2 3 cは、第1の基板C 4 5 2 0の右下部に設けられる。第4のコネクタC 4 5 2 3 dは、第1の基板C 4 5 2 0の下部における左右方向略中央部に設けられる。第5のコネクタC 4 5 2 3 eは、第1の基板C 4 5 2 0の左下部に設けられる。第6のコネクタC 4 5 2 3 fは、第1の基板C 4 5 2 0の下部における第5のコネクタC 4 5 2 3 eの右方に設けられる。

## 【 4 3 1 9 】

図3 5 5に示す配線部材C 4 5 2 4は、第1の基板C 4 5 2 0（コネクタC 4 5 2 3）と他の基板とを接続するものである。配線部材C 4 5 2 4は、フレーム部材C 4 5 1 0の配線通過経路C 4 5 1 2を通過して配線される。配線部材C 4 5 2 4は、複数（図例では6つ）設けられる。複数の配線部材C 4 5 2 4には、第1の配線部材C 4 5 2 4 a、第2の配線部材C 4 5 2 4 b、第3の配線部材C 4 5 2 4 c、第4の配線部材C 4 5 2 4 d、第5の配線部材C 4 5 2 4 e及び第6の配線部材C 4 5 2 4 fが含まれる。

## 【 4 3 2 0 】

第1の配線部材C4524aは、一端部が第1のコネクタC4523aに接続されるものである。第1の配線部材C4524aは、第1の配線通過経路C4512aを左右方向に通過する。第1の配線部材C4524aは、係止部C4513により係止される。第1の配線部材C4524aの他端部は、上部装飾部C4450の基板に接続される。

【4321】

第2の配線部材C4524bは、一端部が第2のコネクタC4523bに接続されるものである。第2の配線部材C4524bは、第2の配線通過経路C4512bを左右方向に通過する。第2の配線部材C4524bは、係止部C4513により係止される。第2の配線部材C4524bの他端部は、後述する第2の基板C4530（コネクタC4532）に接続される。

10

【4322】

第3の配線部材C4524cは、一端部が第3のコネクタC4523cに接続されるものである。第3の配線部材C4524cは、第3の配線通過経路C4512cを左右方向に通過する。第3の配線部材C4524cは、係止部C4513により係止される。第3の配線部材C4524cの他端部は、右側の側カバーC4430の基板（不図示）に接続される。

【4323】

第4の配線部材C4524dは、一端部が第4のコネクタC4523dに接続されるものである。第4の配線部材C4524dは、第4の配線通過経路C4512dを左右方向に通過する。第4の配線部材C4524dは、係止部C4513により係止される。第4の配線部材C4524dの他端部は、適宜の中継基板（不図示）に接続される。

20

【4324】

第5の配線部材C4524eは、一端部が第5のコネクタC4523eに接続されるものである。第5の配線部材C4524eは、第5の配線通過経路C4512eを左右方向に通過する。第5の配線部材C4524eは、係止部C4513により係止される。第5の配線部材C4524eの他端部は、左側の側カバーC4430の基板（不図示）に接続される。

【4325】

第6の配線部材C4524fは、一端部が第6のコネクタC4523fに接続されるものである。第6の配線部材C4524fの他端部は、後述する下ランプ部C4550の基板（不図示）に接続される。

30

【4326】

図358に示す第2の基板C4530は、上部装飾部C4450の発光に用いられる基板である。第2の基板C4530には、所定の電子部品が実装される。第2の基板C4530は、板面を概ね上下方向に向けた略板状に形成されている。第2の基板C4530は、平面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。第2の基板C4530は、前端部及び後端部が第1の爪部C4515a及び第2の爪部C4515bに係止されることで、上面部C4515に取り付けられる。第2の基板C4530は、発光素子C4531及びコネクタC4532を具備する。

【4327】

発光素子C4531は、光源として光を照射するものである。発光素子C4531は、第2の基板C4530の上面に設けられる。発光素子C4531としては、例えばLED等を採用可能である。

40

【4328】

コネクタC4532は、第2の基板C4530と配線部材C4524（第2の配線部材C4524b）とを接続するものである。コネクタC4532は、第2の基板C4530の下面に設けられる。コネクタC4532は、第2の基板C4530が上面部C4515に取り付けられた状態で、フレーム部材C4510の後面に位置するように配設される。

【4329】

図358、図359、図360（c）、図361に示す反射部C4540は、第1の基

50

板 C 4 5 2 0 の発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を、後述する拡散部 C 4 5 6 0 側（前方）へ反射可能なものである。反射部 C 4 5 4 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及びフレーム部材 C 4 5 1 0 の前方に配置される。反射部 C 4 5 4 0 は、ベース部 C 4 5 4 1、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 及び第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 を具備する。

【 4 3 3 0 】

ベース部 C 4 5 4 1 は、反射部 C 4 5 4 0 の後部を構成するものである。ベース部 C 4 5 4 1 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。ベース部 C 4 5 4 1 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。図 3 5 9 に示すように、ベース部 C 4 5 4 1 の後面には、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及びフレーム部材 C 4 5 1 0 が取り付けられる。ベース部 C 4 5 4 1 は、第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a、第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b 及び突出部 C 4 5 4 1 c を具備する。

10

【 4 3 3 1 】

図 3 6 0 ( c ) に示す第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、後述する第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 へ発光素子 C 4 5 2 1 からの光を照射するためのものである。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、ベース部 C 4 5 4 1 を前後に貫通するように形成される。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、正面視において略円形状に形成される。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、ベース部 C 4 5 4 1 に第 1 の基板 C 4 5 2 0 が取り付けられた状態で、複数の発光素子 C 4 5 2 1 に対応する位置に複数形成される。

【 4 3 3 2 】

第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、後述する第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 へ発光素子 C 4 5 2 1 からの光を照射するためのものである。第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、ベース部 C 4 5 4 1 を前後に貫通するように形成される。第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、左右方向に長尺な形状に形成される。

20

【 4 3 3 3 】

図 3 5 9 に示す突出部 C 4 5 4 1 c は、ベース部 C 4 5 4 1 の後面から後方へと突出するものである。突出部 C 4 5 4 1 c は、略円柱形状に形成される。突出部 C 4 5 4 1 c の先端面には、フレーム部材 C 4 5 1 0 と反射部 C 4 5 4 0 との固定に用いられるねじ孔が形成される。突出部 C 4 5 4 1 c は、ベース部 C 4 5 4 1 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では 4 つ）形成される。

【 4 3 3 4 】

突出部 C 4 5 4 1 c は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の挿通穴部 C 4 5 2 2 に挿入される。これにより、ベース部 C 4 5 4 1 （反射部 C 4 5 4 0 ）に対する第 1 の基板 C 4 5 2 0 の位置決めを行うことができる。また、突出部 C 4 5 4 1 c の後端部は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の凹部 C 4 5 1 4 に挿入される。

30

【 4 3 3 5 】

図 3 6 0 ( c ) 及び図 3 6 1 に示す第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、後述する拡散部 C 4 5 6 0 を保持するものである。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、ベース部 C 4 5 4 1 の前面から前方に突出するように形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、前後方向に開口する形状に形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部（開口の縁部）は、拡散部 C 4 5 6 0 を嵌め込み可能に形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、概ね左右方向に並ぶ複数の空間（図例では 5 つ）を区画する壁を有する。上記複数の空間の数や形状は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のロゴ装飾に対応するように設定される。

40

【 4 3 3 6 】

第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の各空間には、第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a を介して発光素子 C 4 5 2 1 の光が照射される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、第 1 の部分 C 4 5 4 3、第 2 の部分 C 4 5 4 4、第 3 の部分 C 4 5 4 5、第 4 の部分 C 4 5 4 6、第 5 の部分 C 4 5 4 7 及び差込孔部 C 4 5 4 8 を具備する。

【 4 3 3 7 】

第 1 の部分 C 4 5 4 3 は、複数の空間のうち最も左方の空間を区画するものである。第 1 の部分 C 4 5 4 3 は、前端部において後述する第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 を保持する。第

50

1の部分C4543の前端部(開口の縁部)は、正面視における第1の拡散部C4561の形状に応じた形状に形成される。

【4338】

第2の部分C4544は、第1の部分C4543の右方の空間を区画するものである。第2の部分C4544は、前端部において後述する第2の拡散部C4562を保持する。第2の部分C4544の前端部(開口の縁部)は、正面視における第2の拡散部C4562の形状に応じた形状に形成される。

【4339】

第3の部分C4545は、第2の部分C4544の右方の空間(中央の空間)を区画するものである。第3の部分C4545は、前端部において後述する第3の拡散部C4563を保持する。第3の部分C4545の前端部(開口の縁部)は、正面視における第3の拡散部C4563の形状に応じた形状に形成される。

10

【4340】

第4の部分C4546は、第3の部分C4545の右方の空間を区画するものである。第4の部分C4546は、前端部において後述する第4の拡散部C4564を保持する。第4の部分C4546の前端部(開口の縁部)は、正面視における第4の拡散部C4564の形状に応じた形状に形成される。

【4341】

第5の部分C4547は、第4の部分C4546の右方の空間を区画するものである。第5の部分C4547は、前端部において後述する第5の拡散部C4565を保持する。第5の部分C4547の前端部(開口の縁部)は、正面視における第5の拡散部C4565の形状に応じた形状に形成される。

20

【4342】

図361に示す差込孔部C4548は、後述する拡散部C4560の差込部C4567が差し込まれるものである。差込孔部C4548は、第1のレンズ保持部C4542の前端部(開口の縁部)における上部を上下方向に貫通するように形成される。差込孔部C4548の寸法(前後寸法及び左右寸法)は、差込部C4567の寸法に応じた寸法に形成される。

【4343】

本実施形態では、差込孔部C4548を、第1の部分C4543、第2の部分C4544及び第3の部分C4545にそれぞれ設けている。なお、差込孔部C4548を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第1の部分C4543～第5の部分C4547の全てに差込孔部C4548を形成してもよい。

30

【4344】

第2のレンズ保持部C4549は、後述する第1の装飾部C4580の上装飾レンズC4583を保持するものである。第2のレンズ保持部C4549は、ベース部C4541の前面において、第1のレンズ保持部C4542の右上方に設けられる。第2のレンズ保持部C4549は、前後方向に開口する形状に形成される。第2のレンズ保持部C4549は、左右方向に長尺な形状に形成される。第2のレンズ保持部C4549の前端部(開口の縁部)は、後述する上装飾レンズC4583を嵌め込み可能に形成される。第2のレンズ保持部C4549の前端部(開口の縁部)は、正面視における上装飾レンズC4583の形状に応じた形状に形成される(図357、図360(c)を参照)。第2のレンズ保持部C4549内の空間には、第2の開口部C4541bを介して発光素子C4521の光が照射される。

40

【4345】

図358及び図360(c)に示す下ランプ部C4550は、後述する第1の装飾部C4580の下装飾レンズC4584へ光を照射するものである。下ランプ部C4550は、反射部C4540の下方に設けられる。下ランプ部C4550は、適宜の発光手段を有する発光基板を備える。下ランプ部C4550は、前方に開口する略菱型の開口部を介して、光を照射可能に形成される。上記開口部は、左右方向に複数(図例では5つ)形成さ

50

れる。

【 4 3 4 6 】

図 3 5 8 及び図 3 6 0 ( d )、図 3 6 1 に示す拡散部 C 4 5 6 0 は、発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を、後述するロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ( 第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 ) 側に拡散可能なもの ( インナーレンズ ) である。拡散部 C 4 5 6 0 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。拡散部 C 4 5 6 0 は、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部により保持される。拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 1 の部分 C 4 5 4 3 ~ 第 5 の部分 C 4 5 4 7 に対応するように、複数 ( 5 つ ) の部材 ( 領域 ) に分割されている。

【 4 3 4 7 】

拡散部 C 4 5 6 0 は透光性を有する材料で形成される。拡散部 C 4 5 6 0 の概ね全体には、発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散可能な ( 光の照射範囲を広げることが可能な ) 加工が施されている。拡散部 C 4 5 6 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のロゴ装飾 ( ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ) に対応する形状に形成される。拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4、第 5 の拡散部 C 4 5 6 5、拡散開口部 C 4 5 6 6 及び差込部 C 4 5 6 7 を具備する。

【 4 3 4 8 】

第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 1 の部分 C 4 5 4 3 の前端部に保持される部分である。第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 は、第 1 の部分 C 4 5 4 3 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 4 9 】

第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 2 の部分 C 4 5 4 4 の前端部に保持される部分である。第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 は、第 2 の部分 C 4 5 4 4 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 5 0 】

第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 3 の部分 C 4 5 4 5 の前端部に保持される部分である。第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 は、第 3 の部分 C 4 5 4 5 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 5 1 】

第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 4 の部分 C 4 5 4 6 の前端部に保持される部分である。第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 は、第 4 の部分 C 4 5 4 6 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 5 2 】

第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 5 の部分 C 4 5 4 7 の前端部に保持される部分である。第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、第 5 の部分 C 4 5 4 7 により区画された空間内に照射された発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散する。

【 4 3 5 3 】

拡散開口部 C 4 5 6 6 は、拡散部 C 4 5 6 0 を厚さ方向 ( 前後方向 ) に貫通するものである。拡散開口部 C 4 5 6 6 は、正面視において略円形状に形成される。拡散開口部 C 4 5 6 6 には、後述する第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の凹部 C 4 5 8 2 a の後端部が挿通される。拡散部 C 4 5 6 0 は、拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成されている部分においては、発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散可能な加工が施されていない。

【 4 3 5 4 】

本実施形態では、複数 ( 図例では 6 つ ) の拡散開口部 C 4 5 6 6 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 に設けている。拡散開口部 C 4 5 6 6 は、各領域ごとに夫々異なる位置に設けられる。

【 4 3 5 5 】

より詳細には、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 は、上下方向及び左右方向の略中央部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 は、左右方向略中央部における上端部と、上下方向略中央部における左端部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。第 4 の

10

20

30

40

50

拡散部 C 4 5 6 4 は、上下方向略中央部における左右両端部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、左右方向略中央部における下部に拡散開口部 C 4 5 6 6 が形成される。なお、拡散開口部 C 4 5 6 6 を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 ~ 第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の全てに拡散開口部 C 4 5 6 6 を形成してもよい。

【 4 3 5 6 】

差込部 C 4 5 6 7 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込まれる（係合される）部分である。差込部 C 4 5 6 7 は、拡散部 C 4 5 6 0 の上端部において上方に突出する。差込部 C 4 5 6 7 は、正面視において略矩形状に形成される。差込部 C 4 5 6 7 を差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込むことで、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。

10

【 4 3 5 7 】

本実施形態では、差込部 C 4 5 6 7 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 及び第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 のそれぞれに設けている。なお、差込部 C 4 5 6 7 を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 ~ 第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の全てに差込部 C 4 5 6 7 を設けてもよい。

【 4 3 5 8 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 に示す装飾部 C 4 5 7 0 は、ロゴ装飾を遊技者に視認させるものである。装飾部 C 4 5 7 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 の前方に設けられる。装飾部 C 4 5 7 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 を構成する他の部材を前方から覆う。装飾部 C 4 5 7 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能に形成される。装飾部 C 4 5 7 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0、上装飾レンズ C 4 5 8 3、下装飾レンズ C 4 5 8 4 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を具備する。

20

【 4 3 5 9 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 ( a ) に示す第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能なものである。第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、透光を有する材料で形成される。第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 及びロゴ周辺部 C 4 5 8 2 を具備する。

【 4 3 6 0 】

ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、ロゴ装飾の形状のレンズである。ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光する。ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、後述するロゴ周辺部 C 4 5 8 2 から前方に突出するように形成される。

30

【 4 3 6 1 】

ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の周辺の部分である。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の後端部から上下方向及び左右方向に延びるように形成される。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、凹部 C 4 5 8 2 a を具備する。

【 4 3 6 2 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3 ( a ) に示す凹部 C 4 5 8 2 a は、ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 の前面において後方に凹むと共に、後面において後方に突出するように形成された部分である。凹部 C 4 5 8 2 a は、正面視において略円形状に形成される。凹部 C 4 5 8 2 a は、複数（図例では 6 つ）設けられる。凹部 C 4 5 8 2 a は、後述する第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の突出部 C 4 5 9 4 の後端部が挿入される。凹部 C 4 5 8 2 a の後端部には、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との固定に用いられる適宜のねじが挿通される孔が形成される。また、凹部 C 4 5 8 2 a の後端部は、拡散部 C 4 5 6 0 の拡散開口部 C 4 5 6 6 に挿通される。

40

【 4 3 6 3 】

上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 に照射された光を透光可能なものである。上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 の前端部に保持される。上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、左右方向に長尺な形状に形成される。

50

## 【 4 3 6 4 】

下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、下ランプ部 C 4 5 5 0 から照射された光を透光可能なものである。下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、下ランプ部 C 4 5 5 0 の前端部に保持される。下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、正面視において略菱型の部材を左右方向に複数（図例では 5 つ）並べた形状に形成される。

## 【 4 3 6 5 】

図 3 6 2 及び図 3 6 3（b）に示す第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のうち遊技者へ向けて光を透光させる部分（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1、上装飾レンズ C 4 5 8 3 及び下装飾レンズ C 4 5 8 4）を露出させると共に、他の部材を前方から覆う部分である。

10

## 【 4 3 6 6 】

第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の前方に配置される。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、透光性を有さない材料から形成される。このように、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を透光性を有さないものとしたことで、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1、上装飾レンズ C 4 5 8 3 及び下装飾レンズ C 4 5 8 4 の形状を際立たせるように発光させることができる。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、適宜のねじを用いて、反射部 C 4 5 4 0 の前端部に固定される（図 3 5 7 を参照）。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1、上装飾開口部 C 4 5 9 2、下装飾開口部 C 4 5 9 3 及び突出部 C 4 5 9 4 を具備する。

## 【 4 3 6 7 】

ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 を露出させる部分である。ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1（ロゴ装飾）に応じた形状に形成される。

20

## 【 4 3 6 8 】

上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、上装飾レンズ C 4 5 8 3 を露出させる部分である。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1 の上方に設けられる。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、上装飾レンズ C 4 5 8 3 に応じた形状に形成される。

## 【 4 3 6 9 】

下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、下装飾レンズ C 4 5 8 4 を露出させる部分である。下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1 の下方に設けられる。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、下装飾レンズ C 4 5 8 4 に応じた形状に形成される。

30

## 【 4 3 7 0 】

突出部 C 4 5 9 4 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の後面から後方へと突出するものである。突出部 C 4 5 9 4 は、略円柱形状に形成される。突出部 C 4 5 9 4 は、複数（図例では 6 つ）設けられる。突出部 C 4 5 9 4 の後端面には、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 との固定に用いられるねじ孔が形成される。突出部 C 4 5 9 4 の後端部は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0（ロゴ周辺部 C 4 5 8 2）の凹部 C 4 5 8 2 a に挿入される。これにより、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との位置決めを行うことができる。

## 【 4 3 7 1 】

このように、遊技者へ向けて光を透光させる部分であるロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1ではなく、ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 と、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と、を固定して各部材を組み付ける構成としたことで、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 に固定部を設けたことで装飾性を損なうようなことを避けることができる。これにより、装飾性を損なうことなく、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を互いに固定することができる。

40

## 【 4 3 7 2 】

以下では、上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 の組付け方法について説明する。

## 【 4 3 7 3 】

まず、図 3 5 9 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c を第 1 の基板 C 4 5 2 0 の挿通穴部 C 4 5 2 2 に挿通する。これにより、反射部 C 4 5 4 0 に対する第 1

50

の基板 C 4 5 2 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。

【 4 3 7 4 】

次に、反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c の後端部を、フレーム部材 C 4 5 1 0 の凹部 C 4 5 1 4 に挿入する。この状態で、凹部 C 4 5 1 4 に設けられた孔及び突出部 C 4 5 4 1 c のねじ孔を用いてねじ止めを行うことで、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及び反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる。また、この状態では、図 3 5 5 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 のコネクタ C 4 5 2 3 が、フレーム部材 C 4 5 1 0 の開口部 C 4 5 1 1 を介して、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に露出する。これにより、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面において、配線部材 C 4 5 2 4 による配線が可能となる。

10

【 4 3 7 5 】

次に、図 3 6 1 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部に、拡散部 C 4 5 6 0 を取り付ける。この際には、拡散部 C 4 5 6 0 ( 第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 及び第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 ) の差込部 C 4 5 6 7 を、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 ( 第 1 の部分 C 4 5 4 3、第 2 の部分 C 4 5 4 4 及び第 3 の部分 C 4 5 4 5 ) の差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込む ( 係合させる ) ようにして、拡散部 C 4 5 6 0 を取り付ける。これにより、反射部 C 4 5 4 0 ( 第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 ) に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。この状態で、適宜のねじを用いてねじ止めを行うことで、拡散部 C 4 5 6 0 及び反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる。

20

【 4 3 7 6 】

本実施形態によれば、このようにして、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0、反射部 C 4 5 4 0 及び拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決め及び固定を行うことができる。

【 4 3 7 7 】

次に、図 3 5 8 に示すように、フレーム部材 C 4 5 1 0 の第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b に、第 2 の基板 C 4 5 3 0 を係止することで、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上面部 C 4 5 1 5 に第 2 の基板 C 4 5 3 0 を取り付ける。

【 4 3 7 8 】

次に、図 3 5 7 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 に、上装飾レンズ C 4 5 8 3 を取り付ける。また、下ランプ部 C 4 5 5 0 に、下装飾レンズ C 4 5 8 4 を取り付ける。

30

【 4 3 7 9 】

次に、図 3 6 2 に示すように、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の突出部 C 4 5 9 4 を、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 ( ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 ) の凹部 C 4 5 8 2 a に挿入する。これにより、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との位置決めを行うことができる。この状態で、凹部 C 4 5 8 2 a に設けられた孔及び突出部 C 4 5 9 4 のねじ孔を用いてねじ止めを行うことで、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を互いに固定することができる。

【 4 3 8 0 】

40

次に、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の凹部 C 4 5 8 2 a の後端部を、拡散部 C 4 5 6 0 の拡散開口部 C 4 5 6 6 に挿通する。これにより、拡散部 C 4 5 6 0 ( 反射部 C 4 5 4 0 ) と第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 ( 装飾部 C 4 5 7 0 ) との配設位置の位置決めを行うことができる。この状態で、適宜のねじを用いてねじ止めを行うことで、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる ( 図 3 5 7 参照 )。

【 4 3 8 1 】

このようにして、上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 を組み付けることができる。

【 4 3 8 2 】

上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 によれば、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 を発光させる所定の発光演出を遊技者に対して実行することができる。これにより、遊技の興趣を向

50



上させることができる。

【４３８３】

また、装飾ユニットＣ４５００によれば、反射部Ｃ４５４０の第１のレンズ保持部Ｃ４５４２の各空間内に照射される光を、拡散部Ｃ４５６０により拡散させている。これにより、ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１をムラなく発光させることができる。

【４３８４】

また、本実施形態では、図３６０（ｄ）に示すように、拡散開口部Ｃ４５６６を、拡散部Ｃ４５６０の各領域（第１の拡散部Ｃ４５６１、第２の拡散部Ｃ４５６２、第４の拡散部Ｃ４５６４及び第５の拡散部Ｃ４５６５）ごとに夫々異なる位置に設けている。これにより、ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１の形状に応じた位置に拡散開口部Ｃ４５６６を設けることができる。

10

【４３８５】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【４３８６】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開２０１６－５９４９８号公報参照）。

【４３８７】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【４３８８】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

20

【４３８９】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【４３９０】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、  
遊技者が視認可能であるとともに、遊技者に対して所定の発光演出を実行可能な装飾ユニットＣ４５００を備える遊技機であって、  
前記装飾ユニットＣ４５００は、  
光を照射可能な発光素子Ｃ４５２１を有する発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）と、  
前記発光素子Ｃ４５２１から照射された光を拡散可能な拡散部Ｃ４５６０と、  
前記発光素子Ｃ４５２１から照射された光を反射可能な反射部Ｃ４５４０と、  
遊技者が視認可能な装飾部Ｃ４５７０と、  
前記発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）の後方側に設けられる特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）と、を備えることを特徴とするものである。

30

【４３９１】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）、拡散部Ｃ４５６０、反射部Ｃ４５４０、装飾部Ｃ４５７０及び特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）により、装飾部Ｃ４５７０を発光させる所定の発光演出を遊技者に対して実行することで、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【４３９２】

また、前記装飾部Ｃ４５７０は、前記拡散部Ｃ４５６０により拡散された光を透光可能な装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１）を備えるものである。

【４３９３】

このような構成により、拡散部Ｃ４５６０により拡散された光を装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１）に透光させることで、当該装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部Ｃ４５８１）を介して発光する装飾部Ｃ４５７０を遊技者に視認させることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【４３９４】

また、前記装飾ユニットＣ４５００は、前記発光素子Ｃ４５２１の前方側に前記反射部

50

C 4 5 4 0 を備えるとともに、前記反射部 C 4 5 4 0 の前方側に前記拡散部 C 4 5 6 0 を備え、更には前記拡散部 C 4 5 6 0 の前方側に前記装飾部 C 4 5 7 0 を備えるものである。

【 4 3 9 5 】

このような構成により、発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を反射部 C 4 5 4 0 により反射させ、当該反射された光を拡散部 C 4 5 6 0 により拡散し、当該拡散された光により装飾部 C 4 5 7 0 を発光させ易くすることができる。

【 4 3 9 6 】

また、前記反射部 C 4 5 4 0 は、前記拡散部 C 4 5 6 0 を該反射部 C 4 5 4 0 に取り付けるときに前記拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置を決定するための拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8 ）を備え、

前記拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8 ）は、前記拡散部 C 4 5 6 0 の所定部（差込部 C 4 5 6 7 ）が当該拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8 ）と係合されることで前記拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置を決定可能であるものである。

【 4 3 9 7 】

このような構成により、拡散部 C 4 5 6 0 を反射部 C 4 5 4 0 に取り付ける際の作業性を向上させることができる。拡散部 C 4 5 6 0 の所定部（差込部 C 4 5 6 7 ）及び拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8 ）により、反射部 C 4 5 4 0 に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。これにより、拡散部 C 4 5 6 0 を反射部 C 4 5 4 0 に取り付ける際の作業性を向上させることができる。

【 4 3 9 8 】

また、前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ）の一方（本実施形態においては、反射部 C 4 5 4 0 ）は、他方側へと突出する所定の突出部 C 4 5 4 1 c を備え、

前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ）の他方（本実施形態においては、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ））は、一方側に貫通した所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2 ）を備え、

前記所定の突出部 C 4 5 4 1 c が前記所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2 ）に挿入されると、前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ）のうち何れか（本実施形態においては、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ））の配設位置を決定することが可能であるものである。

【 4 3 9 9 】

このような構成により、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ）を取り付ける際の作業性をより向上させることができる。すなわち、反射部 C 4 5 4 0 により発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ）の配設位置の位置決めを行うことができるため、当該発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0 ）を取り付ける際の作業性をより向上させることができる。

【 4 4 0 0 】

また、前記装飾部 C 4 5 7 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と、前記第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 とは異なる第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と、を備え、

前記第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、前記拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能な装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ）を備え、

前記第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、前記装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ）を備えないものである。

【 4 4 0 1 】

このような構成により、装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ）を好適に取り付けることができる。すなわち、例えば装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ）を備えない第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 に、他の部材と固定される部分を形成することが可能となり、装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ）を備える第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の装飾性を損なうことなく、当該装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ）の取り付けを行うことができる。

【 4 4 0 2 】

10

20

30

40

50

また、前記発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）は、配線部材Ｃ４５２４を接続可能なコネクタＣ４５２３を備え、

前記特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）は、前記コネクタＣ４５２３に対応する位置に特定の開口部Ｃ４５１１を備えるものである。

【４４０３】

このような構成により、コネクタＣ４５２３を用いた発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）と配線部材Ｃ４５２４との接続を好適に行うことができる。

【４４０４】

また、前記拡散部Ｃ４５６０は、第１の領域（第１の拡散部Ｃ４５６１、第２の拡散部Ｃ４５６２、第３の拡散部Ｃ４５６３、第４の拡散部Ｃ４５６４、第５の拡散部Ｃ４５６５）と、前記第１の領域とは異なる第２の領域（第１の拡散部Ｃ４５６１、第２の拡散部Ｃ４５６２、第３の拡散部Ｃ４５６３、第４の拡散部Ｃ４５６４、第５の拡散部Ｃ４５６５）と、を少なくとも含み、

10

前記第１の領域と前記第２の領域は、所定の加工が施されていない拡散開口部Ｃ４５６６を備え、

前記拡散開口部Ｃ４５６６は、前記第１の領域と前記第２の領域とで夫々異なる位置に設けられるものである。

【４４０５】

このような構成により、拡散部Ｃ４５６０を好適に取り付けることができる。すなわち、例えば拡散開口部Ｃ４５６６を利用して、装飾部Ｃ４５７０に対する拡散部Ｃ４５６０の位置決めを行うことができる。また、拡散部Ｃ４５６０を第１の領域と第２の領域とで夫々異なる位置に設けたことで、例えば、装飾部Ｃ４５７０において、第１の領域より拡散された光が照射される部分と、第２の領域により拡散された光が照射される部分と、の形状が異なる場合でも、上記装飾部Ｃ４５７０の各部分に応じた位置に拡散開口部Ｃ４５６６を設けることができる。

20

【４４０６】

また、前記特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）は、前記発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）が取り付けられた面とは異なる面（上面部Ｃ４５１５）に前記発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）とは異なる基板（第２の基板Ｃ４５３０）が取り付けられるものである。

【４４０７】

30

このような構成により、特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）を、装飾ユニットＣ４５００の発光基板（第１の基板Ｃ４５２０）とは異なる他の基板の取り付けに用いることができる。

【４４０８】

また、所定の配線部材Ｃ４５２４が前記特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）における所定の配線通過経路Ｃ４５１２を通過することで配線され得るように構成され、

前記所定の配線通過経路Ｃ４５１２は、前記所定の配線部材Ｃ４５２４に係止可能な係止部Ｃ４５１３を備えるものである。

【４４０９】

このような構成により、特定部材（フレーム部材Ｃ４５１０）に配線部材Ｃ４５２４を好適に配線することができる。

40

【４４１０】

また、前記装飾ユニットＣ４５００は、当該遊技機の前方側に突出して配設されるとともに、遊技者が視認可能な位置に所定の注意喚起を促す注意喚起表示（注意喚起表示部Ｃ４４４１）があるものである。

【４４１１】

このような構成により、前方側に突出する装飾ユニットＣ４５００に遊技者が頭をぶつけることに対する注意喚起を促すことができる。

【４４１２】

なお、フレーム部材Ｃ４５１０は、特定部材の一形態である。

50

また、第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、発光基板の一形態である。

また、差込孔部 C 4 5 4 8 は、拡散部位置決め手段の一形態である。

また、差込部 C 4 5 6 7 は、所定部の一形態である。

また、挿通穴部 C 4 5 2 2 は、穴部の一形態である。

また、第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、発光基板とは異なる基板の一形態である。

また、注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、注意喚起表示の一形態である。

また、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 は、第 1 の領域及び第 2 の領域の一形態である。

また、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、装飾透光部の一形態である。

10

#### 【 4 4 1 3 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

#### 【 4 4 1 4 】

例えば、本実施形態では、拡散部 C 4 5 6 0 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の複数（ 5 つ）の部材に分割し、各部材を異なる領域（第 1 の領域及び第 2 の領域の一形態）としたが、このような態様に限られない。例えば、図 3 6 4 に模式的に示す変形例のように、一つの部材として形成された拡散部 C 4 5 6 0 の左右方向一方側を第 1 の領域 C 4 5 6 0 A、他方側を第 2 の領域 C 4 5 6 0 B としてもよい。図例では、拡散部 C 4 5 6 0 の左右方向の中心線よりも左方を第 1 の領域 C 4 5 6 0 A、右方を第 2 の領域 C 4 5 6 0 B としている。

20

#### 【 4 4 1 5 】

上記変形例においても、拡散開口部 C 4 5 6 6 を、各領域ごとに夫々異なる位置に設けている。より詳細には、第 1 の領域 C 4 5 6 0 A では、拡散開口部 C 4 5 6 6 を左上部に設け、第 2 の領域 C 4 5 6 0 B では、拡散開口部 C 4 5 6 6 を右下部に設けている。

#### 【 4 4 1 6 】

また、本実施形態では、反射部 C 4 5 4 0（第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2）に拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）を設け、拡散部 C 4 5 6 0 に所定部（差込部 C 4 5 6 7）を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、反射部 C 4 5 4 0 に拡散部位置決め手段としての差込部を設け、拡散部 C 4 5 6 0 に所定部としての差込孔部を設けるようにしてもよい。

30

#### 【 4 4 1 7 】

また、本実施形態では、第 2 の基板 C 4 5 3 0 を、発光素子 C 4 5 3 1 を備える発光基板とした例を示したが、このような態様に限られない。第 2 の基板 C 4 5 3 0 としては、遊技機に用いられる種々の基板を採用可能である。例えば、第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 に第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b を配線するための中継基板であっても良い。中継基板を採用した場合には、第 1 の基板 C 4 5 2 0 のより近傍に中継基板を配置することができるようになるため、配線部材の配線をより好適に行うことができる。

#### 【 4 4 1 8 】

40

また、本実施形態では、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）が設けられる特定部材を、装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を構成するフレーム部材 C 4 5 1 0 とした例を示したが、このような態様に限られない。特定部材としては、発光基板を設けることが可能な種々の部材を採用可能である。

#### 【 4 4 1 9 】

また、本実施形態では、反射部 C 4 5 4 0 に突出部 C 4 5 4 1 c を設け、第 1 の基板 C 4 5 2 0 に所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2）を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、反射部 C 4 5 4 0 に所定の穴部を設け、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）に突出部を設けるようにしてもよい。このように、突出部を有する側の部材（反射部 C 4 5 4 0）が穴部を有する側の部材（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の配設位置を決定す

50

る構成ではなく、その逆の関係（すなわち、穴部を有する側の部材が突出部を有する側の部材の配設位置を決定する構成）としてもよい。また、突出部及び穴部は、反射部 C 4 5 4 0 及び第 1 の基板 C 4 5 2 0 のそれぞれが有する構成としてもよい。

【 4 4 2 0 】

また、本実施形態では、装飾ユニット C 4 5 0 0 を、遊技機の上部（上部ユニット C 4 4 0 0 ）に設けた例を示したが、このような態様に限られない。装飾ユニット C 4 5 0 0 を設ける位置としては、遊技機における種々の位置を採用可能である。

【 4 4 2 1 】

また、本実施形態では、装飾ユニット C 4 5 0 0 を、ガラスドア 4 の上部（上部ユニット C 4 4 0 0 ）に設けられる装飾をしたが、このような態様に限られない。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、遊技機のガラスドア 4 の枠に設けられる装飾や、演出に関する操作が可能な装置（演出ボタン装置）、遊技盤に設置される役物（例えば可動役物）等の遊技機を構成する種々の装飾として用いることができる。

【 4 4 2 2 】

[ 1 0 . 第 1 0 のパチンコ遊技機 ]

以下では、本発明の第 1 0 のパチンコ遊技機について説明する。なお、第 1 ～ 第 9 のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 4 4 2 3 】

第 1 0 のパチンコ遊技機は、例えば図 2 に示すガラスドア 4 と異なるガラスドア C 4 を有する点で、第 1 ～ 第 9 のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 6 5 から図 3 7 4 までを用いて、ガラスドア C 4 の構成について説明する。なお、上記図面においては、説明の便宜上、部材の図示を適宜省略している。例えば、図 3 7 2 においては、ベース部 C 4 6 1 0 の図示を省略している。

【 4 4 2 4 】

ガラスドア C 4 は、透過性を有する保護ガラス（図 2 参照）が図示せぬガラスフレームを介して取り付けられるものである。ガラスドア C 4 は、主として枠体 C 4 6 0 0 、上部ユニット C 4 7 0 0 、基板ユニット C 4 7 5 0 、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 を具備する。

【 4 4 2 5 】

図 3 6 5 から図 3 6 7 に示す枠体 C 4 6 0 0 は、前記ガラスフレームや後述する上部ユニット C 4 7 0 0 を支持するものである。枠体 C 4 6 0 0 は、ベース部 C 4 6 1 0 及びユニット部 C 4 6 2 0 を具備する。

【 4 4 2 6 】

図 3 6 6 及び図 3 6 7 に示すベース部 C 4 6 1 0 は、中央が開口した板状に形成される。ベース部 C 4 6 1 0 は、板面を前後方向に向けて設けられる。ベース部 C 4 6 1 0 は、正面視略矩形状に形成される。ベース部 C 4 6 1 0 には、ベース孔 C 4 6 1 1 が形成される。

【 4 4 2 7 】

図 3 6 6 、図 3 7 0 及び図 3 7 1 に示すベース孔 C 4 6 1 1 は、ベース部 C 4 6 1 0 の右上部を前後に貫通するように形成される。

【 4 4 2 8 】

図 3 6 5 、図 3 6 6 及び図 3 6 8 等示すユニット部 C 4 6 2 0 は、下方が開放された正面視略 U 字状（コの字状）に形成される。ユニット部 C 4 6 2 0 には、スピーカ等の部材が搭載される。ユニット部 C 4 6 2 0 は、ベース部 C 4 6 1 0 の前側に設けられ当該ベース部 C 4 6 1 0 に固定される。

【 4 4 2 9 】

ユニット部 C 4 6 2 0 の上部には、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 が取り付けられる。ユニット部 C 4 6 2 0 には、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り付けのための構成として、凹部 C 4 6 2 1 、取付孔 C 4 6 2 2 、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 、配線用孔 C 4 6 2 4

10

20

30

40

50

及びボス C 4 6 2 5 が形成される。

【 4 4 3 0 】

なお、上記構成のうち、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部及び左上部にそれぞれ形成される。以下ではまず、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部に形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 に着目して説明を行う。

【 4 4 3 1 】

図 3 6 8 及び図 3 7 0 から図 3 7 2 に示す凹部 C 4 6 2 1 は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 を収容する部分である。凹部 C 4 6 2 1 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の後面が前側に凹むように形成される。凹部 C 4 6 2 1 は、長手方向を左右方向に向けた背面視略矩形状に形成される。凹部 C 4 6 2 1 の左右の側面は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 が通過可能な大きさに開口するように形成されている。

10

【 4 4 3 2 】

図 3 6 8、図 3 7 2 及び図 3 7 3 に示す取付孔 C 4 6 2 2 は、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 ( の取付部 C 4 7 1 0 ) が挿通される孔である。取付孔 C 4 6 2 2 は、凹部 C 4 6 2 1 の底面が前後に貫通するように形成される。取付孔 C 4 6 2 2 は、凹部 C 4 6 2 1 の右部に形成される。取付孔 C 4 6 2 2 は、その右部が長手方向を上下方向に向けた背面視略矩形状に形成され、その左部が右部よりも上下幅が小さな背面視略矩形状に形成される ( 図 3 7 3 参照 ) 。

【 4 4 3 3 】

20

図 3 6 8、図 3 7 2 及び図 3 7 3 に示すスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 のスライド移動をガイドするものである。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、凹部 C 4 6 2 1 の底面が前後に貫通するように形成される。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、取付孔 C 4 6 2 2 の左端から左方に延びるように形成される。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、取付孔 C 4 6 2 2 よりも上下幅が小さくなるように形成される。

【 4 4 3 4 】

図 3 6 8、図 3 7 0 から図 3 7 2 に示す配線用孔 C 4 6 2 4 は、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される配線 ( 後述するハーネス C 4 7 5 2 ) を通すための孔である。配線用孔 C 4 6 2 4 は、ユニット部 C 4 6 2 0 を前後に貫通するように形成される。配線用孔 C 4 6 2 4 は、凹部 C 4 6 2 1 ( 取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 ) の上方に形成される。

30

【 4 4 3 5 】

図 3 6 8 及び図 3 7 2 に示すボス C 4 6 2 5 は、ユニット部 C 4 6 2 0 から後方に突出する円柱状に形成される。ボス C 4 6 2 5 は、上下方向において凹部 C 4 6 2 1 と配線用孔 C 4 6 2 4 との間に形成される。ボス C 4 6 2 5 の中央には、雌ねじ穴が形成される。

【 4 4 3 6 】

このように形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 は、背面視においてベース部 C 4 6 1 0 のベース孔 C 4 6 1 1 の内側に収まるように形成される ( 図 3 7 0 参照 ) 。

【 4 4 3 7 】

40

また、上述したように、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部及び左上部にそれぞれ形成される ( 図 3 6 8 参照 ) 。ユニット部 C 4 6 2 0 の左上部に形成された凹部 C 4 6 2 1 ( 凹部 C 4 6 2 1 L ) 、取付孔 C 4 6 2 2 ( 取付孔 C 4 6 2 2 L ) 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 ( スライドガイド孔 C 4 6 2 3 L ) は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部に形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 を背面視において反時計回りに 9 0 度回転したような形状に形成される。

【 4 4 3 8 】

図 3 6 5 から図 3 6 7 及び図 3 6 9 等 に示す上部ユニット C 4 7 0 0 は、演出を行うためのものである。上部ユニット C 4 7 0 0 には、適宜の装飾が施されている。上部ユニッ

50

ト C 4 7 0 0 は、枠体 C 4 6 0 0 (ユニット部 C 4 6 2 0) の上部前面に設けられる。上部ユニット C 4 7 0 0 には、取付部 C 4 7 1 0 が形成される。

【 4 4 3 9 】

図 3 6 9 から図 3 7 2 に示す取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 に固定するためのものである。取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部及び左部にそれぞれ形成される(図 3 6 9 参照)。以下ではまず、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部に形成された取付部 C 4 7 1 0 に着目して説明を行う。

【 4 4 4 0 】

取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 から後方に突出するように形成される。取付部 C 4 7 1 0 には、当該取付部 C 4 7 1 0 を左右に貫通する挿通孔 C 4 7 1 1 が形成される(図 3 7 2 参照)。取付部 C 4 7 1 0 は、枠体 C 4 6 0 0 (ユニット部 C 4 6 2 0) の取付孔 C 4 6 2 2 に前側から挿入される。

10

【 4 4 4 1 】

一方、上部ユニット C 4 7 0 0 の左部に形成された取付部 C 4 7 1 0 (取付部 C 4 7 1 0 L) は、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部に形成された取付部 C 4 7 1 0 を背面視において 90 度回転したような形状に形成される(図 3 6 9 参照)。

【 4 4 4 2 】

また、上部ユニット C 4 7 0 0 には、コネクタ C 4 7 2 0 a が装着された基板 C 4 7 2 0 が設けられる(図 3 6 9 参照)。基板 C 4 7 2 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の後面に固定される。基板 C 4 7 2 0 は、取付部 C 4 7 1 0 の上方に設けられる。基板 C 4 7 2 0 は、背面視においてコネクタ C 4 7 2 0 a がユニット部 C 4 6 2 0 の配線用孔 C 4 6 2 4 の内側に収まるように設けられる(図 3 7 0 及び図 3 7 1 参照)。

20

【 4 4 4 3 】

図 3 6 6 及び図 3 6 7 に示す基板ユニット C 4 7 5 0 は、ガラスドア C 4 に設けられた所定の機器を動作させるためのものである。基板ユニット C 4 7 5 0 は、基板 C 4 7 5 1、ハーネス C 4 7 5 2 及びハーネスカバー C 4 7 5 3 を具備する。

【 4 4 4 4 】

図 3 6 7 に示す基板 C 4 7 5 1 は、ベース部 C 4 6 1 0 の下部に固定される。基板 C 4 7 5 1 には、コネクタ C 4 7 5 1 a が設けられる。

【 4 4 4 5 】

30

図 3 7 0 及び図 3 7 1 に示すハーネス C 4 7 5 2 は、枠体 C 4 6 0 0 と上部ユニット C 4 7 0 0 との間に亘って設けられる。具体的には、ハーネス C 4 7 5 2 の一端は、基板 C 4 7 5 1 のコネクタ C 4 7 5 1 a に接続される。ハーネス C 4 7 5 2 の他端は、上部ユニット C 4 7 0 0 の基板 C 4 7 2 0 のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続される(図 3 7 5 参照)。なお、図 3 7 0 においては、ハーネス C 4 7 5 2 の他端(コネクタ C 4 7 2 0 a と接続される部分)の図示を省略している。また、図 3 7 1 においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 (基板 C 4 7 2 0) のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続されていない状態を示している。

【 4 4 4 6 】

ハーネス C 4 7 5 2 は、コネクタ C 4 7 5 1 a からベース部 C 4 6 1 0 の右部まで右方に延び、そこから上方に屈曲するように配置される(不図示)。そして、ハーネス C 4 7 5 2 は、ベース部 C 4 6 1 0 の右部を通して、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 の直ぐ右側まで上方に延びるように配置される。そして、ハーネス C 4 7 5 2 は、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 の直ぐ右側から上部ユニット C 4 7 0 0 の基板 C 4 7 2 0 まで延びて、コネクタ C 4 7 2 0 a に接続される(図 3 7 5 参照)。

40

【 4 4 4 7 】

図 3 7 0 及び図 3 7 1 に示すハーネスカバー C 4 7 5 3 は、ハーネス C 4 7 5 2 を保護するものである。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、前方が開放された正面視略 U 字状(コの字状)に形成される。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、長手方向を上下方向に向けて、ベース部 C 4 6 1 0 の右部に固定される。ハーネスカバー C 4 7 5 3 は、ハーネス C 4 7 5 2

50

の中途部（上下方向に延びる部分）を左右方向及び後方から覆うように設けられる。ハーネスカバ－C 4 7 5 3 は、その上端（ハーネスC 4 7 5 2 の出口）が上部ユニットC 4 7 0 0（基板C 4 7 2 0）のコネクタC 4 7 2 0 a の右側に位置するように設けられる。

【4 4 4 8】

ここで、上部ユニットC 4 7 0 0 は、取付部C 4 7 1 0 が枠体C 4 6 0 0（ユニット部C 4 6 2 0）の取付孔C 4 6 2 2 に挿入された状態で、ねじ及びロック部材C 4 7 6 0 等によって枠体C 4 6 0 0 に固定（ロック）される。以下、ロック部材C 4 7 6 0 について詳細に説明する。

【4 4 4 9】

図3 6 7 及び図3 7 0 から図3 7 4 に示すロック部材C 4 7 6 0 は、枠体C 4 6 0 0 に  
対して上部ユニットC 4 7 0 0 をロック（固定）するものである。ロック部材C 4 7 6 0  
は、枠体C 4 6 0 0（ユニット部C 4 6 2 0）の右部及び左部にそれぞれ設けられる（図  
3 6 7 参照）。以下ではまず、枠体C 4 6 0 0（ユニット部C 4 6 2 0）の右部に設けら  
れたロック部材C 4 7 6 0 に着目して説明を行う。

10

【4 4 5 0】

ロック部材C 4 7 6 0 は、本体部C 4 7 6 1、挿入部C 4 7 6 2、操作部C 4 7 6 3 及  
びロック部材前部C 4 7 6 4 を具備する。

【4 4 5 1】

図3 7 0 から図3 7 4 に示す本体部C 4 7 6 1 は、ロック部材C 4 7 6 0 の主たる構造  
体を構成する部分である。本体部C 4 7 6 1 は、長手方向を左右方向に向けた正面視略矩  
形状に形成される。

20

【4 4 5 2】

図3 7 0 から図3 7 2 及び図3 7 4 に示す挿入部C 4 7 6 2 は、上部ユニットC 4 7 0  
0 の取付部C 4 7 1 0 に挿入される部分である。挿入部C 4 7 6 2 は、本体部C 4 7 6 1  
の右端から右方に延びるように形成される。

【4 4 5 3】

図3 7 2 及び図3 7 4 に示す操作部C 4 7 6 3 は、ロック部材C 4 7 6 0 を操作する際  
に作業者が把持する部分である。操作部C 4 7 6 3 は、本体部C 4 7 6 1 の右端から後方  
に延びるように形成される。

【4 4 5 4】

30

図3 7 3 及び図3 7 4 に示すロック部材前部C 4 7 6 4 は、ロック部材C 4 7 6 0 の前  
部を構成する部分である。ロック部材前部C 4 7 6 4 は、本体部C 4 7 6 1 から前方に延  
びるように形成される。ロック部材前部C 4 7 6 4 の前部は、ロック部材前部C 4 7 6 4  
の後部よりも上下幅が大きくなるように形成される。

【4 4 5 5】

ロック部材前部C 4 7 6 4 の後部（本体部C 4 7 6 1 と接続される部分）は、スライド  
ガイド孔C 4 6 2 3 に挿通される。また、ロック部材前部C 4 7 6 4 の前部は、スライド  
ガイド孔C 4 6 2 3 よりも上下幅が大きくなるように形成される。これにより、ロック部  
材C 4 7 6 0 は、スライドガイド孔C 4 6 2 3 からの脱落が防止される。

【4 4 5 6】

40

このように構成されたロック部材C 4 7 6 0 は、ユニット部C 4 6 2 0 の凹部C 4 6 2  
1 の内部を、スライドガイド孔C 4 6 2 3 の延伸方向に沿って左右に（直線的に）スライ  
ド移動可能に形成される。そして、ロック部材C 4 7 6 0 には、移動規制部材C 4 7 7 0  
が取り付けられる。

【4 4 5 7】

また、上述したように、ロック部材C 4 7 6 0 は、枠体C 4 6 0 0（ユニット部C 4 6  
2 0）の右部及び左部にそれぞれ設けられる（図3 6 7 参照）。枠体C 4 6 0 0 の左部に  
設けられたロック部材C 4 7 6 0（ロック部材C 4 7 6 0 L）は、枠体C 4 6 0 0 の右部  
に設けられたロック部材C 4 7 6 0 と同じ形状に形成される。ロック部材C 4 7 6 0 L は  
、枠体C 4 6 0 0 の右部に設けられたロック部材C 4 7 6 0 を背面視において反時計回り

50



に 90 度回転した状態で配置される。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 L は、ユニット部 C 4 6 2 0 の凹部 C 4 6 2 1 L の内部を、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 L の延伸方向に沿って上下にスライド移動可能に形成される（図 3 6 8 参照）。

【 4 4 5 8 】

図 3 7 0 から図 3 7 2 に示す移動規制部材 C 4 7 7 0 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲を規制するものである。移動規制部材 C 4 7 7 0 は、右側のロック部材 C 4 7 6 0 に対して設けられる。移動規制部材 C 4 7 7 0 は、本体部 C 4 7 7 1、保護部 C 4 7 7 2 及び突起部 C 4 7 7 3 を具備する。

【 4 4 5 9 】

本体部 C 4 7 7 1 は、移動規制部材 C 4 7 7 0 の主たる構造体を構成する部分である。本体部 C 4 7 7 1 は、背面視略矩形状に形成される。本体部 C 4 7 7 1 には長孔 C 4 7 7 1 a が形成される。

【 4 4 6 0 】

長孔 C 4 7 7 1 a は、本体部 C 4 7 7 1 を前後に貫通するように形成される。長孔 C 4 7 7 1 a は、長手方向を左右方向に向けて形成される。長孔 C 4 7 7 1 a には、ユニット部 C 4 6 2 0 のボス C 4 6 2 5 が挿通される（図 3 7 2 参照）。そして、長孔 C 4 7 7 1 a には後側からねじ C 4 7 7 4 が挿通されている。ねじ C 4 7 7 4 は、本体部 C 4 7 7 1 に対して前後方向に間隔を空けた状態で、ボス C 4 6 2 5 の雌ねじ穴に螺合されている。

【 4 4 6 1 】

また、本体部 C 4 7 7 1 には、注意喚起シール C 4 7 7 1 b が貼付されている。注意喚起シール C 4 7 7 1 b には、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す際にハーネス C 4 7 5 2 を上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a から抜くように促す注意書きやマーク等が記載されている。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す際のハーネス C 4 7 5 2 の抜き忘れを抑制することができる。

【 4 4 6 2 】

保護部 C 4 7 7 2 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 を覆う部分である。保護部 C 4 7 7 2 は、本体部 C 4 7 7 1 の左右中途部から下方に延びるように形成される。保護部 C 4 7 7 2 には前面が開放された凹部が形成されており、当該凹部にロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 が嵌め合わされる。これにより、移動規制部材 C 4 7 7 0 がロック部材 C 4 7 6 0 に取り付けられ、ロック部材 C 4 7 6 0 と一体的に移動する。また、保護部 C 4 7 7 2 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 を覆うことで、操作部 C 4 7 6 3 を保護することができる。

【 4 4 6 3 】

突起部 C 4 7 7 3 は、本体部 C 4 7 7 1 の右部から上方に突出するように形成される。突起部 C 4 7 7 3 は、背面視略矩形状に形成される。移動規制部材 C 4 7 7 0 が図 3 7 0 に示す位置にあるとき、突起部 C 4 7 7 3 は、背面視においてハーネスカバー C 4 7 5 3 の上端（ハーネス C 4 7 5 2 の出口）と上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a との間に位置するように形成される。

【 4 4 6 4 】

このように構成された移動規制部材 C 4 7 7 0 がロック部材 C 4 7 6 0 に取り付けられることにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、スライド移動可能な範囲（移動可能範囲）が規制されている。具体的には、長孔 C 4 7 7 1 a にボス C 4 6 2 5 が挿通されること等によって、ロック部材 C 4 7 6 0（及び移動規制部材 C 4 7 7 0）の移動範囲が規制されている。

【 4 4 6 5 】

図 3 7 0 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、移動可能範囲のうち最も右方の位置にある（ボス C 4 6 2 5 が長孔 C 4 7 7 1 a の左端部と当接している、又は操作部 C 4 7 6 3 を覆う保護部 C 4 7 7 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 と当接している）とき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0（図 3 7 2 に示す挿通孔 C 4 7 1 1）に挿通されている。これにより、上部

10

20

30

40

50

ユニット C 4 7 0 0 ( 取付部 C 4 7 1 0 ) は、ユニット部 C 4 6 2 0 の取付孔 C 4 6 2 2 から前方に抜くことが不可能な状態となる。このようにして、ロック部材 C 4 7 6 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 に固定 ( ロック ) している。

【 4 4 6 6 】

一方、図 3 7 1 は、ロック部材 C 4 7 6 0 が移動可能範囲のうち最も左方の位置にある ( ボス C 4 6 2 5 が長孔 C 4 7 7 1 a の右端部と当接している ) 状態を示している。なお、上述したように、図 3 7 1 においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 ( 基板 C 4 7 2 0 ) のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続されていないものとする。図 3 7 1 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、図 3 7 0 に示す位置から左方にスライド移動して、背面視においてコネクタ C 4 7 2 0 a と重複する位置 ( 移動可能範囲のうち最も左方の位置 ) まで移動することができる。このとき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 よりも左方に位置している。すなわち、挿入部 C 4 7 6 2 は、取付部 C 4 7 1 0 ( 図 3 7 2 に示す挿通孔 C 4 7 1 1 ) に挿入されていない状態となる。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0 ( 取付部 C 4 7 1 0 ) は、ユニット部 C 4 6 2 0 の取付孔 C 4 6 2 2 から前方に抜くことが可能な状態となる。このようにして、ロック部材 C 4 7 6 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 と枠体 C 4 6 0 0 との固定 ( ロック ) を解除する。よって、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができる。

10

【 4 4 6 7 】

このように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 ( 挿通孔 C 4 7 1 1 ) に挿入された位置 ( ロック位置、図 3 7 0 参照 ) と、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 ( 挿通孔 C 4 7 1 1 ) から抜き去られた位置 ( ロック解除位置、図 3 7 1 参照 ) との間をスライド移動することができる。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定と固定の解除とを切り換えることができる。

20

【 4 4 6 8 】

ここで、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 ( 基板 C 4 7 2 0 のコネクタ C 4 7 2 0 a ) に接続された状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外そうとすると、ハーネス C 4 7 5 2 が引っ張られて断線する可能性がある。そこで、本実施形態においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 に接続された状態では、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック位置 ( 図 3 7 0 参照 ) からロック解除位置 ( 図 3 7 1 参照 ) に移動できないように ( 移動を困難に ) している。

30

【 4 4 6 9 】

以下、図 3 7 5 及び図 3 7 6 を用いて、ロック部材 C 4 7 6 0 のロック解除位置 ( 図 3 7 1 参照 ) への移動の規制方法について説明する。

【 4 4 7 0 】

図 3 7 5 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック位置にあるとき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 に挿入されている。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0 は枠体 C 4 6 0 0 に固定されている。すなわち、上部ユニット C 4 7 0 0 は枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができない状態となっている。このとき、上述したように、移動規制部材 C 4 7 7 0 の突起部 C 4 7 7 3 は、背面視においてハーネスカバー C 4 7 5 3 の上端 ( ハーネス C 4 7 5 2 の出口 ) と上部ユニット C 4 7 0 0 ( 基板 C 4 7 2 0 ) のコネクタ C 4 7 2 0 a との間に位置している。

40

【 4 4 7 1 】

一方、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置に移動させるには、突起部 C 4 7 7 3 を背面視においてコネクタ C 4 7 2 0 a と重複する位置まで移動させる必要がある ( 図 3 7 1 参照 ) 。このため、図 3 7 6 に示すように、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すために、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置 ( 図 3 7 1 参照 ) に向けて左方にスライド移動させようとしても、突起部 C 4 7 7 3 がハーネス C 4 7 5 2 に当接す

50

ることとなる。このため、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 7 1 参照）に移動させることはできない。

【 4 4 7 2 】

したがって、本実施形態においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続された状態で、上部ユニット C 4 7 0 0 が枠体 C 4 6 0 0 から取り外されることがない。よって、ハーネス C 4 7 5 2 が引っ張られて断線するのを防止することができる。

【 4 4 7 3 】

一方、ハーネス C 4 7 5 2 を上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0 のコネクタ C 4 7 2 0 a）から取り外した場合、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 7 1 参照）に向けて左方にスライド移動させても、移動規制部材 C 4 7 7 0 の突起部 C 4 7 7 3 がハーネス C 4 7 5 2 に当接することはない。このため、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 7 1 参照）に移動させることが可能となる。したがって、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができる。

【 4 4 7 4 】

また、移動規制部材 C 4 7 7 0 の突起部 C 4 7 7 3 は、ハーネス C 4 7 5 2 が曲げられて略半円環状となった部分の間を移動するように形成されている。具体的には、突起部 C 4 7 7 3 は、ハーネスカバー C 4 7 5 3 の上端（ハーネス C 4 7 5 2 の出口）と、ハーネス C 4 7 5 2 の上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される部分との間を移動するように形成されている。このため、突起部 C 4 7 7 3 を移動させるためのスペースを別途設ける必要がなく、省スペース化を図ることができる。

【 4 4 7 5 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 4 4 7 6 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 4 4 7 7 】

上記公報には、所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。可動演出役物はベース部材に固定されている。

【 4 4 7 8 】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【 4 4 7 9 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【 4 4 8 0 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

枠体 C 4 6 0 0（被固定部）に対して上部ユニット C 4 7 0 0（構造物）を固定するロック位置（第 1 位置）と、前記枠体 C 4 6 0 0 に対する前記上部ユニット C 4 7 0 0 の固定を解除するロック解除位置（第 2 位置）とに移動可能に形成されたロック部材 C 4 7 6 0（第 1 部材）と、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にする移動規制部材 C 4 7 7 0（第 2 部材）と、

を具備するものである。

【 4 4 8 1 】

このような構成により、機能性の高い遊技機を提供することができる。

具体的には、移動規制部材 C 4 7 7 0 によって、ロック部材 C 4 7 6 0 による枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定と固定の解除を容易に切換えることができるので、組み付けの作業性を向上させることができ、ひいては機能性に優れた遊技機とすることができる。

【 4 4 8 2 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、  
前記ロック位置と前記ロック解除位置との間をスライド可能に形成されており、  
前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、  
前記ロック部材 C 4 7 6 0 のスライドを規制することで、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が  
前記ロック位置から前記ロック解除位置へ移動するのを困難にするものである。

【 4 4 8 3 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 を簡易な構成とすることができる。

【 4 4 8 4 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、  
前記ロック部材 C 4 7 6 0 及び前記移動規制部材 C 4 7 7 0 とは異なるハーネス C 4 7 5 2 ( 第 3 部材 ) が設けられた状態において、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にし、

前記ハーネス C 4 7 5 2 を移動させること又は取り外すことによって、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを可能にするように形成されているものである。

【 4 4 8 5 】

このような構成により、ハーネス C 4 7 5 2 が設けられた状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す作業が行われるのを抑制することができる。これにより、ハーネス C 4 7 5 2 の破損を抑制することができる。

【 4 4 8 6 】

また、前記第 3 部材は、  
前記上部ユニット C 4 7 0 0 と前記枠体 C 4 6 0 0 との間に亘って設けられたハーネス C 4 7 5 2 ( 配線 ) であるものである。

【 4 4 8 7 】

このような構成により、ハーネス C 4 7 5 2 が接続された状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す作業が行われるのを抑制することができる。これにより、ハーネス C 4 7 5 2 の断線を抑制することができる。

【 4 4 8 8 】

また、前記上部ユニット C 4 7 0 0 からの前記ハーネス C 4 7 5 2 が接続されるコネクタ C 4 7 5 1 a ( 配線接続部 ) を具備し、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 と前記コネクタ C 4 7 5 1 a はともに、前記枠体 C 4 6 0 0 に設けられているものである。

【 4 4 8 9 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 とコネクタ C 4 7 5 1 a との位置関係を容易に設定することができる。

【 4 4 9 0 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、  
前記ハーネス C 4 7 5 2 と当接することで前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にする突起部 C 4 7 7 3 を具備するものである。

【 4 4 9 1 】

このような構成により、移動規制部材 C 4 7 7 0 を簡易な構成とすることができる。

【 4 4 9 2 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、  
前記突起部 C 4 7 7 3 が、前記ハーネス C 4 7 5 2 の少なくとも一部を収容するハーネスカバー C 4 7 5 3 ( 配線カバー ) と、前記ハーネス C 4 7 5 2 の前記上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される部分との間を移動するように形成されているものである。

【 4 4 9 3 】

このような構成により、省スペース化を図ることができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 4 9 4 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、  
前記ロック部材 C 4 7 6 0 と一体的に移動するように形成されているものである。

## 【 4 4 9 5 】

このような構成により、移動規制部材 C 4 7 7 0 を移動させるための機構を別途設けなくてもよく、ひいては構成の簡素化を図ることができる。

## 【 4 4 9 6 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、  
当該ロック部材 C 4 7 6 0 を移動させるための操作部 C 4 7 6 3 を具備し、  
前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、  
前記操作部 C 4 7 6 3 を覆うように設けられるものである。

10

## 【 4 4 9 7 】

このような構成により、移動規制部材 C 4 7 7 0 によってロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 を保護することができる。

## 【 4 4 9 8 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、  
当該ロック部材 C 4 7 6 0 を移動させるための操作部 C 4 7 6 3 を具備し、  
前記操作部 C 4 7 6 3 が前記上部ユニット C 4 7 0 0 と当接することによって前記ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲が規制されているものである。

20

## 【 4 4 9 9 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲を規制する構成を別途設けなくてもよく、ひいては構成の簡素化を図ることができる。

## 【 4 5 0 0 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、  
移動方向が互いに異なる複数のロック部材（左右のロック部材 C 4 7 6 0 ）を含むものである。

## 【 4 5 0 1 】

このような構成により、枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定を強固にすることができる。

## 【 4 5 0 2 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

30

## 【 4 5 0 3 】

例えば、本実施形態においては、本発明の被固定部は枠体 C 4 6 0 0 であり、本発明の構造物は上部ユニット C 4 7 0 0 であるものとしたが、被固定部及び構造物はこれに限定されるものではなく、任意の部材とすることができる。

## 【 4 5 0 4 】

また、本実施形態においては、本発明の第 1 部材はロック部材 C 4 7 6 0 であるものとしたが、第 1 部材はこれに限定されるものではなく、任意の部材とすることができ、例えばねじであってもよい。

40

## 【 4 5 0 5 】

また、本実施形態においては、ロック部材 C 4 7 6 0 は直線的に移動するものとしたが、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動方向はこれに限定されるものではなく、例えば回転移動するものであってもよい。

## 【 4 5 0 6 】

また、本実施形態においては、移動規制部材 C 4 7 7 0（の突起部 C 4 7 7 3）がハーネス C 4 7 5 2 と当接することで、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック解除位置に移動するのを困難にするものとしたが、ロック解除位置に移動するのを困難にするための構成はこれに限定されるものではなく、任意の構成とすることができる。例えば、移動規制部材 C 4 7 7 0 が当接する部材はハーネス C 4 7 5 2 に限定されるものではなく、任意の部材とす

50

ることができる。また、移動規制部材 C 4 7 7 0 も任意の形状（部材）とすることができる。

【 4 5 0 7 】

[ 1 1 . 第 1 1 のパチンコ遊技機 ]

以下では、本発明の第 1 1 のパチンコ遊技機について説明する。なお、第 1 ~ 第 1 0 のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 4 5 0 8 】

第 1 1 のパチンコ遊技機は、皿ユニット C 4 8 0 0 の飾り部材 C 4 8 9 0 を利用して静電気を除電する点が、第 1 ~ 第 1 0 のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 7 7 から図 3 8 9 までを用いて、皿ユニット C 4 8 0 0 について説明する。

10

【 4 5 0 9 】

皿ユニット C 4 8 0 0 は、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 等が互いに固定されてユニット化されたものである。皿ユニット C 4 8 0 0 は、図 3 7 7 に示すガラスドア 4 の下方に配置される。図 3 7 8、図 3 7 9 及び図 3 8 1 に示すように、皿ユニット C 4 8 0 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0、上皿 C 4 8 2 0、下皿 C 4 8 3 0、演出ボタン装置 C 4 8 4 0、取付部材 C 4 8 5 0、ラインカバー C 4 8 6 0、第 1 装飾部 C 4 8 7 0、第 2 装飾部 C 4 8 8 0、飾り部材 C 4 8 9 0 及びアース線 C 4 9 0 0 を具備する。

【 4 5 1 0 】

ベース部材 C 4 8 1 0 は、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 等が固定される部材である。ベース部材 C 4 8 1 0 は、板面を前後方向へ向けた略平板状（図 3 8 1 参照）に形成される。

20

【 4 5 1 1 】

上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、遊技球を貯留するための貯溜皿である。上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 の左前部に固定される。上皿 C 4 8 2 0 には、例えば、貸し出された遊技球や賞球として払い出された遊技球等が貯溜される。上皿 C 4 8 2 0 に貯留された遊技球は、発射装置 6 の操作により、遊技領域（不図示）に向けて発射される。下皿 C 4 8 3 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定されると共に、上皿 C 4 8 2 0 の下方に配置される。下皿 C 4 8 3 0 には、上皿 C 4 8 2 0 に貯溜された遊技球（例えば、上皿 C 4 8 2 0 から溢れた遊技球等）が払い出される。

30

【 4 5 1 2 】

演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、遊技機で行われる演出に関する操作が可能なものである。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、例えば第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出ボタン 5 4（図 1 参照）と同様に、サブ制御回路 3 0 0 に接続される。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、遊技機で行われる適宜の演出の発生や、既に実行されている演出の切り替え等の操作に用いられる。また、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、当り判定処理等の結果に基づいて動作する演出機能を備える。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定されると共に、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 の右方（皿ユニット C 4 8 0 0 の左右方向略中央）に配置される。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、例えば第 1 のパチンコ遊技機に係る演出ボタン 5 4 と同様に構成されてもよいが、その構成は特に限定されない。本実施形態に係る演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、カバー部 C 4 8 4 1 及びボタン部 C 4 8 4 2 等を具備する。

40

【 4 5 1 3 】

カバー部 C 4 8 4 1 は、ボタン部 C 4 8 4 2 の周囲を上方から覆う部材である。カバー部 C 4 8 4 1 は、左右外側部に設けられた装飾部 C 4 8 4 1 a によって適宜装飾された部材（装飾部材）となっている。ボタン部 C 4 8 4 2 は、外部に露出するようにカバー部 C 4 8 4 1 に設けられ、遊技者が押圧操作可能に構成される。

【 4 5 1 4 】

図 3 8 1 から図 3 8 3 に示す取付部材 C 4 8 5 0 は、後述する第 1 装飾部 C 4 8 7 0 等が取り付けられる部材である。取付部材 C 4 8 5 0 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 等により適

50

宜装飾された部材（装飾部材）となっている。取付部材 C 4 8 5 0 は、板面を略前後方向に向けると共に、平面視略円弧状に形成される。取付部材 C 4 8 5 0 は、正面視において皿ユニット C 4 8 0 0 の左端部から右端部までに亘るように形成される（図 3 7 8 及び図 3 8 2 参照）。取付部材 C 4 8 5 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定され、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 等を前方から覆うように設けられる。取付部材 C 4 8 5 0 は、中央取付部 C 4 8 5 1 及び貫通孔 C 4 8 5 2 を具備する。

#### 【 4 5 1 5 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 に示すように、中央取付部 C 4 8 5 1 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 が取り付けられる部分である。中央取付部 C 4 8 5 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 の左右方向略中央に形成される。中央取付部 C 4 8 5 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 の前側面を後方へ凹ませたような凹状に形成される。

10

#### 【 4 5 1 6 】

貫通孔 C 4 8 5 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 を前後に貫通する孔である。貫通孔 C 4 8 5 2 は、左右一対設けられる。左右の貫通孔 C 4 8 5 2 は、互いに略左右対称となるように形成される。左右の貫通孔 C 4 8 5 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上部、かつ中央取付部 C 4 8 5 1 の左右外側方に形成される。

#### 【 4 5 1 7 】

図 3 8 0 から図 3 8 2 に示すラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上端部に取り付けられる部材である。なお、図 3 8 0 は、皿ユニット C 4 8 0 0 の左右中途部を切断した断面図（図 3 7 8 に示す矢印 C 4 8 0 1 - C 4 8 0 1 断面図）である。ラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 に左右一対設けられる。左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 に沿って略左右方向に延びるように形成される。左右のラインカバー C 4 8 6 0 の断面形状（図 3 8 0 における断面形状）は、開口部を後方へ向けた略 V 字状に形成される（図 3 8 0 参照）。左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、ビス等の締結部材によって取付部材 C 4 8 5 0 に取り付けられ、取付部材 C 4 8 5 0 の左右外側の端部から中央取付部 C 4 8 5 1 のすぐ側方までに亘るように設けられる。また、左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、貫通孔 C 4 8 5 2 のすぐ上方を通過するように設けられる（図 3 8 2 参照）。

20

#### 【 4 5 1 8 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 に示す第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の中央取付部 C 4 8 5 1 に取り付けられると共に、装飾が施された部分である。第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、電飾基板 C 4 8 7 1、板金 C 4 8 7 2 及びレンズ部材 C 4 8 7 3 を具備する。

30

#### 【 4 5 1 9 】

図 3 8 3 及び図 3 8 4 に示すように、電飾基板 C 4 8 7 1 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を上下に向けた正面視略矩形状に形成される。電飾基板 C 4 8 7 1 は、中央取付部 C 4 8 5 1 の前側面と対向するように設けられる。電飾基板 C 4 8 7 1 の前側面には、複数の LED C 4 8 7 1 a 等の電子部品が設けられる。

#### 【 4 5 2 0 】

板金 C 4 8 7 2 は、平板状の金属部材である。本実施形態の板金 C 4 8 7 2 は、比較的帯電し易い金属材料によって構成された平板状の部材となっている。板金 C 4 8 7 2 は、正面視略矩形環状に形成される。板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁（周縁）を囲むように設けられる。当該板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 に対して僅かに間隔をあけて（接触しないように）配置される。また、板金 C 4 8 7 2 は、一部（後述する接続部 C 4 8 7 2 a）を除いて、中央取付部 C 4 8 5 1 の前側面と対向するように設けられる。板金 C 4 8 7 2 は、接続部 C 4 8 7 2 a を具備する。

40

#### 【 4 5 2 1 】

接続部 C 4 8 7 2 a は、後述する飾り部材 C 4 8 9 0 と接続される部分である。接続部 C 4 8 7 2 a は、板金 C 4 8 7 2 の右上部から右方へ突出するように形成される。接続部 C 4 8 7 2 a の右部は、取付部材 C 4 8 5 0 に形成された切欠を通して、取付部材 C 4 8 5 0 の後側に配置される（図 3 8 2 参照）。

50

## 【 4 5 2 2 】

レンズ部材 C 4 8 7 3 は、光を透過可能な部材である。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、適宜装飾が施された光透過性の材料（レンズ）により構成される。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、開口部を後方に向けた略カップ状に形成される。レンズ部材 C 4 8 7 3 には、電飾基板 C 4 8 7 1 及び板金 C 4 8 7 2 が収容される（図 3 8 3 参照）。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、締結部材によって取付部材 C 4 8 5 0 の中央取付部 C 4 8 5 1 に固定される。なお、図 3 8 2 では、説明の便宜上、レンズ部材 C 4 8 7 3 の記載を省略している。

## 【 4 5 2 3 】

上述の如く構成される第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、電飾基板 C 4 8 7 1 の L E D C 4 8 7 1 a を発光させることで、当該電飾基板 C 4 8 7 1 の前方へと光を照射することができる。当該光は、レンズ部材 C 4 8 7 3 を介して第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の外部へと出射される。こうして第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、レンズ部材 C 4 8 7 3 を当該光によって発光させることができる。

## 【 4 5 2 4 】

図 3 8 2 に示すように、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の左右外側方に設けられると共に、装飾が施された部分である。第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、左右一対設けられる。左右の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、互いに略左右対称に設けられる。以下では、左右の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 のうち、右側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の構成について説明し、左側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の構成についての説明を省略する。

## 【 4 5 2 5 】

右側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、右側のラインカバー C 4 8 6 0 の上側に設けられる。右側の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の左右外側端部から中央取付部 C 4 8 5 1 のすぐ側方までに亘るように形成される。図 3 8 2、図 3 8 3 及び図 3 8 6 に示すように、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2、インナーレンズ C 4 8 8 3、アウターレンズ C 4 8 8 4 及びスピーカ C 4 8 8 5 を具備する。

## 【 4 5 2 6 】

支持部材 C 4 8 8 1 は、電飾基板 C 4 8 8 2 を支持する部材である。支持部材 C 4 8 8 1 は、上部が開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに上方へ延出するような形状）に形成される。支持部材 C 4 8 8 1 は、略左右方向に沿って延びるように形成される。支持部材 C 4 8 8 1 は、右上がりに傾斜するように設けられる（図 3 8 6 参照）。

## 【 4 5 2 7 】

電飾基板 C 4 8 8 2 は、その板面を上下に向けると共に、略左右方向に沿って延びるように形成される。電飾基板 C 4 8 8 2 は、支持部材 C 4 8 8 1 に載置される。電飾基板 C 4 8 8 2 の上面には、複数の L E D C 4 8 8 2 a 等の電子部品が設けられる。

## 【 4 5 2 8 】

インナーレンズ C 4 8 8 3 は、光を透過可能な部材である。インナーレンズ C 4 8 8 3 は、光透過性の材料（レンズ）により構成される。インナーレンズ C 4 8 8 3 は、下部が開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに下方へ延出するような形状）に形成される。インナーレンズ C 4 8 8 3 は、電飾基板 C 4 8 8 2 を挟んで支持部材 C 4 8 8 1 と対向するように配置される（図 3 8 0 参照）。

## 【 4 5 2 9 】

図 3 8 3、図 3 8 6 及び図 3 8 7 に示すアウターレンズ C 4 8 8 4 は、光を透過可能な部材である。なお、図 3 8 7 は、アウターレンズ C 4 8 8 4 を図 3 8 6 に示す矢印 C 4 8 0 3 から見た図となっている。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、適宜装飾が施された光透過性の材料（レンズ）により構成される。本実施形態のアウターレンズ C 4 8 8 4 は、透明の樹脂材料によって構成された絶縁部材となっている。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、略左右方向に沿って延びるように形成される。また、アウターレンズ C 4 8 8 4 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 よりも一回り大きな形状に形成される。図 3 8 0 に示すように、アウターレンズ C 4 8 8 4 の断面形状（図 3 8 0 における断面形状）は、略逆 U 字状に形成される。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、支持

10

20

30

40

50



部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 を收容する。こうしてアウターレンズ C 4 8 8 4 は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 を上方から覆うように形成される。アウターレンズ C 4 8 8 4 は、頂部 C 4 8 8 4 a、凹部 C 4 8 8 4 b、前側延出部 C 4 8 8 4 c 及び後側延出部 C 4 8 8 4 d を具備する。

【 4 5 3 0 】

頂部 C 4 8 8 4 a は、アウターレンズ C 4 8 8 4 の上部である。頂部 C 4 8 8 4 a は、インナーレンズ C 4 8 8 3 に対して上方に間隔をあけて形成される。

【 4 5 3 1 】

凹部 C 4 8 8 4 b は、下方に凹んだ部分である。凹部 C 4 8 8 4 b は、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 ( カバー部 C 4 8 4 1 の装飾部 C 4 8 4 1 a ) と係合可能となるように形成される。凹部 C 4 8 8 4 b は、頂部 C 4 8 8 4 a の後部に形成される。

10

【 4 5 3 2 】

前側延出部 C 4 8 8 4 c は、頂部 C 4 8 8 4 a の前側 ( 遊技者に対して近い側 ( 正面側 ) ) の端部から略下方へ向けて延出する部分である。前側延出部 C 4 8 8 4 c は、前下がりに傾斜するように形成される。前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 の前側、かつ電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置する。図 3 8 0 では、略同一の高さの一例として、前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端面と、電飾基板 C 4 8 8 2 の上側面とが略同一の水平面上に位置した状態を示している。このように、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも高い位置から当該電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置までに亘るように形成される。なお、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置とは、前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部及び電飾基板 C 4 8 8 2 が正面視で互いに重複する程度に近い位置となることを指す。

20

【 4 5 3 3 】

後側延出部 C 4 8 8 4 d は、頂部 C 4 8 8 4 a の後側 ( 遊技者に対して遠い側 ( 背面側 ) ) の端部から下方へ向けて延出する部分である。後側延出部 C 4 8 8 4 d は、頂部 C 4 8 8 4 a の後部に形成された凹部 C 4 8 8 4 b から鉛直下方に延びるように形成される。後側延出部 C 4 8 8 4 d は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 の後側に位置する。また、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置に位置する。このように、後側延出部 C 4 8 8 4 d は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも高い位置から低い位置までに亘るように形成される。図 3 8 0 では、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置の一例として、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部が、電飾基板 C 4 8 8 2 が載置される支持部材 C 4 8 8 1 の下端部と略同一の高さ位置に位置した状態を示している。なお、支持部材 C 4 8 8 1 の下端部と略同一の高さ位置とは、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部及び支持部材 C 4 8 8 1 の下端部が正面視で互いに重複する程度に近い位置となることを指す。

30

【 4 5 3 4 】

図 3 8 2 に示すスピーカ C 4 8 8 5 は、アウターレンズ C 4 8 8 4 の左右外側方に設けられる。

【 4 5 3 5 】

40

上述の如く構成される第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、締結部材によって支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2、インナーレンズ C 4 8 8 3、アウターレンズ C 4 8 8 4 及びスピーカ C 4 8 8 5 が互いに固定される。また、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上端部に固定される。当該第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の前側延出部 C 4 8 8 4 c は、図 3 8 0 に示すように、ラインカバー C 4 8 6 0 の上側に配置される。また、凹部 C 4 8 8 4 b には、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 の装飾部 C 4 8 4 1 a が係合される。こうしてアウターレンズ C 4 8 8 4 は、断面視において演出ボタン装置 C 4 8 4 0 とラインカバー C 4 8 6 0 及び電飾基板 C 4 8 8 2 等との間に亘るように設けられる。第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、電飾基板 C 4 8 8 2 の LED C 4 8 8 2 a を発光させることで、当該電飾基板 C 4 8 8 2 の略上方へと光を照射することができる。当該光は、インナーレンズ C 4 8 8 3 及びア

50

ウターレンズＣ４８８４を介して第２装飾部Ｃ４８８０の外部へと出射される。こうして第２装飾部Ｃ４８８０は、アウターレンズＣ４８８４を当該光によって発光させることができる。

【４５３６】

図３８２及び図３８３に示す飾り部材Ｃ４８９０は、装飾が施される部材である。飾り部材Ｃ４８９０は、左右一対設けられる。以下ではまず、右側の飾り部材Ｃ４８９０の構成について説明する。

【４５３７】

図３８４及び図３８８に示すように、右側の飾り部材Ｃ４８９０は、薄い板状に形成される。飾り部材Ｃ４８９０は、メッキ加工が施されて装飾効果が高められている。また、飾り部材Ｃ４８９０は、比較的（メッキ加工が施されていない部材よりも）帯電し易い部材となっており、本願の特定装飾部の一例である。飾り部材Ｃ４８９０は、略左右方向に沿って延びるように形成される。飾り部材Ｃ４８９０は、正面視において、右方（左右外側方）へ向かうにつれて高さ（上下方向幅）が小さくなるような先細り状に形成される（図３８４参照）。また、飾り部材Ｃ４８９０の左右方向幅は、取付部材Ｃ４８５０の貫通孔Ｃ４８５２（図３８２参照）の左右方向幅よりも大きい。飾り部材Ｃ４８９０は、露出部Ｃ４８９１、対向部Ｃ４８９２、第１接続部Ｃ４８９３及び第２接続部Ｃ４８９４を具備する。

【４５３８】

露出部Ｃ４８９１は、取付部材Ｃ４８５０から前側へ露出する部分である。露出部Ｃ４８９１は、略前方へ突出するように形成される。露出部Ｃ４８９１は、飾り部材Ｃ４８９０の左端部から左右中途部までに亘るように形成される。露出部Ｃ４８９１は、正面視において取付部材Ｃ４８５０の貫通孔Ｃ４８５２と略同一形状に形成される（図３８２参照）。

【４５３９】

対向部Ｃ４８９２は、取付部材Ｃ４８５０及びラインカバーＣ４８６０と対向する部分である。対向部Ｃ４８９２は、露出部Ｃ４８９１の周囲に形成される。対向部Ｃ４８９２は、飾り部材Ｃ４８９０の左端部から右端部までに亘るように形成される。

【４５４０】

第１接続部Ｃ４８９３は、後述するアース線Ｃ４９００と接続される部分である。第１接続部Ｃ４８９３は、飾り部材Ｃ４８９０から後方へ突出する有底略円筒状に形成される。第１接続部Ｃ４８９３は、飾り部材Ｃ４８９０の左部に形成される。

【４５４１】

第２接続部Ｃ４８９４は、取付部材Ｃ４８５０及び第１装飾部Ｃ４８７０の板金Ｃ４８７２と接続される部分である。図３８４、図３８５及び図３８８に示すように、第２接続部Ｃ４８９４は、飾り部材Ｃ４８９０の前面が後方へ凹んだ凹状に形成される。なお、図３８５は、図３８４（ｂ）に示す矢印Ｃ４８０２－Ｃ４８０２断面図である。第２接続部Ｃ４８９４の中心には、飾り部材Ｃ４８９０を前後に貫通する孔部が形成される。第２接続部Ｃ４８９４は、正面視略円環状に形成される。第２接続部Ｃ４８９４は、飾り部材Ｃ４８９０の左端部（第１接続部Ｃ４８９３の略左方）に形成される。

【４５４２】

上述の如く構成される右側の飾り部材Ｃ４８９０は、図３８２及び図３８３に示すように、露出部Ｃ４８９１が後方から取付部材Ｃ４８５０の貫通孔Ｃ４８５２に嵌め合わされ、当該取付部材Ｃ４８５０に固定される。当該飾り部材Ｃ４８９０は、取付部材Ｃ４８５０を介してベース部材Ｃ４８１０に固定され、上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０（貯溜皿）や演出ボタン装置Ｃ４８４０等と固定（ユニット化）される（図３８１参照）。また、露出部Ｃ４８９１は、正面視においてラインカバーＣ４８６０の下方に配置されると共に、外部から遊技者に視認可能に設けられる。

【４５４３】

また、図３８０に示すように、対向部Ｃ４８９２の上端部の前後位置は、支持部材Ｃ４

10

20

30

40

50

881及び電飾基板C4882よりも前側となる。また、対向部C4892の上端部の前後位置は、取付部材C4850、ラインカバーC4860及び前側延出部C4884c(下端部)よりも後側となる。このように、対向部C4892の上端部は、電飾基板C4882等と前側延出部C4884c等との間に配置される。当該対向部C4892の上端部は、電飾基板C4882と略同一の高さ位置に位置する。また、飾り部材C4890の下端部は、電飾基板C4882よりも下方、具体的には貫通孔C4852の下端部よりもやや低い位置に位置する。このように、飾り部材C4890は、電飾基板C4882と略同一の高さ位置から電飾基板C4882よりも低い位置までに亘るように形成される。また、飾り部材C4890の下端部の前後位置は、電飾基板C4882よりも後方に位置する。このように、飾り部材C4890は、電飾基板C4882を下方から覆うように設けられる。

10

#### 【4544】

また、図384及び図385に示すように、第2接続部C4894は、正面視において第1装飾部C4870の板金C4872の接続部C4872aと重複するように配置され、ビスC4894aによって接続部C4872aと共に取付部材C4850に固定される。こうして板金C4872及び右側の飾り部材C4890は、互いに電気が流通可能に(電氣的に)接続される。

#### 【4545】

図382に示す左側の飾り部材C4890は、板金C4872と電氣的に接続されない点を除いて、右側の飾り部材C4890と略左右対称となるように設けられる。

20

#### 【4546】

図381、並びに図383から図385に示すアース線C4900は、左右の飾り部材C4890を接地するためのものである。アース線C4900は、左右一対設けられる。右側のアース線C4900(図383から図385に示すアース線C4900)の一端部は、右側の飾り部材C4890の第1接続部C4893に端子C4901及びビスC4902を介して接続される。右側のアース線C4900は、端子C4901から演出ボタン装置C4840(図381参照)よりも右側まで略右方に延出すると共に、当該延出部分が後方へさらに延出するように設けられる。こうして右側のアース線C4900は、演出ボタン装置C4840(図381参照)を避けるように設けられる。当該アース線C4900の後端部(他端部)は、接地された所定の部材に接続される。こうして右側のアース線C4900は、右側の飾り部材C4890を接地する。また、右側のアース線C4900は、右側の飾り部材C4890を介して板金C4872も接地する。左側のアース線C4900(図381に示すアース線C4900)は、右側のアース線C4900と同様に、左側の飾り部材C4890を接地する。

30

#### 【4547】

上述の如く構成される皿ユニットC4800では、遊技中等に静電気が発生する場合がある。例えば、演出ボタン装置C4840のボタン部C4842を遊技者が押下した際の摩擦や皿ユニットC4800に貯溜された遊技球の衝突により、静電気が発生することがある。また、皿ユニットC4800から外部に露出するように設けられる部材(例えば、ラインカバーC4860やアウターレンズC4884等)を遊技者が触ることで、静電気が発生することもある。当該静電気は、静電気が発生した部材の表面を移動して他の部材へ流れる場合がある。左右の飾り部材C4890は、こうして他の部材へと流れる静電気が電飾基板C4871・C4882に影響を与えるのを防止している。以下、具体的に説明する。

40

#### 【4548】

図389は、皿ユニットC4800で発生した静電気が流れる様子を模式的に示す断面図である。図389に破線で示す矢印は、右側のラインカバーC4860に遊技者が触れて発生した静電気が電飾基板C4882の前側へ向けて流れる様子を示すものである。図389に白塗りで示す矢印は、演出ボタン装置C4840(例えば、ボタン部C4842等)で発生した静電気が電飾基板C4882の後側へ向けて流れる様子を示すものである。

50

。以下、静電気の流れについて説明する。

【４５４９】

まず、電飾基板Ｃ４８８２の前側へ向かう静電気の流れについて説明する。ラインカバーＣ４８６０等で静電気が発生すると、当該静電気は、図３８９に破線の矢印で示すように、ラインカバーＣ４８６０の表面を後上方へ流れる場合がある。当該静電気は、ラインカバーＣ４８６０の後部を後方へ流れ、ラインカバーＣ４８６０と前側延出部Ｃ４８８４ｃとの間を通過する。当該静電気は、ラインカバーＣ４８６０と対向する対向部Ｃ４８９２、すなわち飾り部材Ｃ４８９０へ到達する。こうして飾り部材Ｃ４８９０へ到達した静電気は、飾り部材Ｃ４８９０に接続されたアース線Ｃ４９００（図３８０参照）に流れ込む。

10

【４５５０】

このように、飾り部材Ｃ４８９０には、接地のための部材（アース部材）が設けられている。具体的には飾り部材Ｃ４８９０にアース線Ｃ４９００が接続されているため、ラインカバーＣ４８６０等、電飾基板Ｃ４８８２の周辺で発生した静電気を除電することができる。これによって、静電気が電飾基板Ｃ４８８２に到達するのを防止して、静電気により電飾基板Ｃ４８８２に不具合（例えば、故障や誤作動等）が生じるのを防止することができる。こうして飾り部材Ｃ４８９０は、遊技機を安定して動作させることができ、遊技機の機能性を高めることができる。また、外部から視認可能な飾り部材Ｃ４８９０が静電気を除電する役割を兼ねることにより、部品点数を削減することができる。

20

【４５５１】

次に、電飾基板Ｃ４８８２の後側へ向かう静電気の流れについて説明する。演出ボタン装置Ｃ４８４０（ボタン部Ｃ４８４２等）で発生した静電気は、図３８９に白塗りの矢印で示すように、演出ボタン装置Ｃ４８４０の表面を前下方へ流れて装飾部Ｃ４８４１ａから第２装飾部Ｃ４８８０の OUTER レンズＣ４８８４へ到達する場合がある。当該静電気は、凹部Ｃ４８８４ｂの表面を流れて後側延出部Ｃ４８８４ｄの後側面を下方へ流れる場合がある。

【４５５２】

当該静電気は、後側延出部Ｃ４８８４ｄの後側面の下端部から前方へ流れる。当該静電気は、後側延出部Ｃ４８８４ｄの前側面を上方へ流れ、支持部材Ｃ４８８１と後側延出部Ｃ４８８４ｄとの間を通過して電飾基板Ｃ４８８２へ到達する。

30

【４５５３】

このように、第１１のパチンコ遊技機の第２装飾部Ｃ４８８０は、静電気が後側延出部Ｃ４８８４ｄを下から回り込むように流れなければ、電飾基板Ｃ４８８２の後側に静電気が到達しないような構成となっている。すなわち、後側延出部Ｃ４８８４ｄを具備する OUTER レンズＣ４８８４は、静電気が発生した部分（例えば、ボタン部Ｃ４８４２等）から電飾基板Ｃ４８８２（ＬＥＤＣ４８８２ａ）に至るまで、静電気が皿ユニットＣ４８００の表面を流れる距離（沿面距離）を長くすることができる。これによって静電気の電圧を下げ、電飾基板Ｃ４８８２に不具合が生じるのを防止することができる。

【４５５４】

また、例えば、OUTER レンズＣ４８８４の頂部Ｃ４８８４ａ等に遊技者が触れて静電気が発生した場合、当該静電気が頂部Ｃ４８８４ａを前方へ流れる場合がある。当該静電気は、前側延出部Ｃ４８８４ｃの外縁に沿って電飾基板Ｃ４８８２よりも前側まで流れ、その後に後側に向けて流れなければ、電飾基板Ｃ４８８２へ到達することができない。このように、前側延出部Ｃ４８８４ｃは、静電気が発生した部分（例えば、頂部Ｃ４８８４ａ等）から電飾基板Ｃ４８８２の前側へ静電気が到達するまでの沿面距離を長くすることができる。このため、万が一飾り部材Ｃ４８９０で静電気を除電できなかったとしても、電飾基板Ｃ４８８２の前側に到達した静電気の電圧を下げて電飾基板Ｃ４８８２に不具合が生じるのを防止することができる。

40

【４５５５】

また、上述の如く、第１装飾部Ｃ４８７０の板金Ｃ４８７２は、飾り部材Ｃ４８９０と

50

電氣的に接続されている（図 3 8 4 参照）。これによって、板金 C 4 8 7 2 に別途アース線を接続することなく、板金 C 4 8 7 2 に到達した静電気を除電することができる。これにより、部品点数の削減を図ると共に、静電気に起因する電飾基板 C 4 8 7 1 の不具合を防止することができる。特に、板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 を囲むように形成されているため、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁に静電気が到達するのを効果的に防止することができる。

【 4 5 5 6 】

また、図 3 8 5 に示すように、板金 C 4 8 7 2 と飾り部材 C 4 8 9 0 とを接続するための第 2 接続部 C 4 8 9 4 及びビス C 4 8 9 4 a は、取付部材 C 4 8 5 0 と飾り部材 C 4 8 9 0 とを固定する役割も兼ねている。このような構成とすることで、部品点数の削減を図ることができる。

10

なお、飾り部材 C 4 8 9 0 は、一部分のみがメッキで覆われていてもよいし、一部分を金属製の部材で構成してもよい。

【 4 5 5 7 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 4 5 5 8 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 4 5 5 9 】

上記公報には、リフレクタ（反射部材）の背面側に配設された L E D 基板を備えた遊技機が開示されている。

20

【 4 5 6 0 】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【 4 5 6 1 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【 4 5 6 2 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

装飾部材（カバー部 C 4 8 4 1 及び取付部材 C 4 8 5 0 ）に設けられ、少なくとも一部が外部から視認可能な特定装飾部（本実施形態では、ボタン部 C 4 8 4 2、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 ）と、

30

前記特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0 ）の背面側（パチンコ遊技機の背面側（後側））に配置される基板（電飾基板 C 4 8 8 2 ）と、

を具備し、

前記特定装飾部の少なくとも一部は帯電性の部材（遊技中に静電気が発生したり、他の部材から静電気が流れて静電気を帯びる部材）で構成され、

前記特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0 ）には、接地するためのアース部材（アース線 C 4 9 0 0 ）が設けられているものである。

【 4 5 6 3 】

このような構成により、特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0 ）に設けられたアース部材（アース線 C 4 9 0 0 ）で静電気を除電して、基板（電飾基板 C 4 8 8 2 ）に不具合（例えば、故障や誤動作等）が発生するのを防止できる。これによって、遊技機の機能性を高めることができる。

40

【 4 5 6 4 】

また、前記特定装飾部（ボタン部 C 4 8 4 2 ）と前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2 ）上に設けられた電子部品（L E D C 4 8 8 2 a ）との間には、前記特定装飾部（ボタン部 C 4 8 4 2 ）から前記電子部品（L E D C 4 8 8 2 a ）に至るまでの沿面距離をとるための絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4 ）が配置されているものである。

【 4 5 6 5 】

このような構成により、絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4 ）で沿面距離を長くして

50

、静電気（例えば、特定装飾部で生じた静電気）に起因する基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の不具合の発生を防止して、遊技機の動作を安定させることができる。

【4 5 6 6】

また、前記絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4）は、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）を上方から覆うように形成されるものである。

【4 5 6 7】

このような構成により、静電気が絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4）の上方から基板（電飾基板 C 4 8 8 2）へ到達するのに必要な沿面距離を長くして（図 3 8 9 に白塗りで示す矢印参照）、静電気起因する基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の不具合の発生を効果的に防止することができる。

10

【4 5 6 8】

また、前記絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4）は、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の背面側において、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）よりも高い位置から低い位置までに亘るように形成される背面側絶縁部（後側延出部 C 4 8 8 4 d）を具備するものである。

【4 5 6 9】

このような構成により、静電気が基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の背面側へ到達するのに必要な沿面距離を長くして（図 3 8 9 に白塗りで示す矢印参照）、静電気起因する基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の不具合の発生を効果的に防止することができる。

【4 5 7 0】

また、前記絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4）は、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の正面側（パチンコ遊技機の正面側（前側））において、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）よりも高い位置から前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）と略同一の高さ位置までに亘るように形成される正面側絶縁部（前側延出部 C 4 8 8 4 c）を具備するものである。

20

【4 5 7 1】

このような構成により、正面側絶縁部（前側延出部 C 4 8 8 4 c）により、静電気（例えば、絶縁部材（アウターレンズ C 4 8 8 4）の上方の静電気）が基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の正面側へ到達するのに必要な沿面距離を長くして、静電気起因する基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の不具合の発生を効果的に防止することができる。

【4 5 7 2】

また、前記特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0）は、前記正面側絶縁部（前側延出部 C 4 8 8 4 c）と前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）との間に配置されるものである。

30

【4 5 7 3】

このような構成により、静電気が基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の正面側へ到達するのを効果的に防止することができる。

【4 5 7 4】

また、前記特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0）は、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）と略同一の高さ位置から前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2）よりも低い位置までに亘るように形成されるものである。

【4 5 7 5】

このような構成により、基板（電飾基板 C 4 8 8 2）の下方の静電気をアース部材（アース線 C 4 9 0 0）が設けられた特定装飾部（飾り部材 C 4 8 9 0）で除電して、静電気が基板（電飾基板 C 4 8 8 2）へ到達するのを防止することができる。

40

【4 5 7 6】

また、前記特定装飾部は、複数の帯電部材（遊技中に静電気が発生したり、他の部材から静電気が流れて静電気を帯びる部材、本実施形態では、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0）を電気的に接続して構成されているものである。

【4 5 7 7】

このような構成により、1つのアース部材（アース線 C 4 9 0 0）により複数の帯電部材（板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0）の静電気を除電でき、部品点数を削減することができる。

50

## 【 4 5 7 8 】

また、前記複数の帯電部材の少なくともいずれか（板金 C 4 8 7 2 ）は、前記基板（電飾基板 C 4 8 8 2 ）とは別の基板（電飾基板 C 4 8 7 1 ）の周縁の少なくとも一部に沿って設けられるものである。

## 【 4 5 7 9 】

このような構成により、静電気が基板（電飾基板 C 4 8 7 1 ）の周縁へ到達するのを防止することができる。

## 【 4 5 8 0 】

また、前記特定装飾部（板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 ）は、遊技球を貯溜する貯留皿（上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 ）とユニット化されているものである。

10

## 【 4 5 8 1 】

このような構成により、帯電し易い皿ユニット C 4 8 0 0 に特定装飾部（板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 ）を容易に設けることができる。

## 【 4 5 8 2 】

なお、カバー部 C 4 8 4 1 及び取付部材 C 4 8 5 0 は、装飾部材の実施の一形態である。

また、ボタン部 C 4 8 4 2、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 は、特定装飾部の実施の一形態である。

また、電飾基板 C 4 8 8 2 は、基板の実施の一形態である。

また、LED C 4 8 8 2 a は、電子部品の実施の一形態である。

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 は、絶縁部材の実施の一形態である。

20

また、後側延出部 C 4 8 8 4 d は、背面側絶縁部の実施の一形態である。

また、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、正面側絶縁部の実施の一形態である。

また、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 は、電氣的に接続される複数の帯電部材の実施の一形態である。

また、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、貯留皿の実施の一形態である。

## 【 4 5 8 3 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

## 【 4 5 8 4 】

例えば、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 のアウターレンズ C 4 8 8 4 は、断面形状が略逆 U 字状に形成されたが（図 3 8 9 参照）、アウターレンズ C 4 8 8 4 の断面形状は特に限定されるものではない。

30

## 【 4 5 8 5 】

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 の前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置したが（図 3 8 9 参照）、前側延出部 C 4 8 8 4 c と電飾基板 C 4 8 8 2 との高さ位置の関係は特に限定されるものではない。

## 【 4 5 8 6 】

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 の後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置に位置したが（図 3 8 9 参照）、後側延出部 C 4 8 8 4 d と電飾基板 C 4 8 8 2 との高さ位置の関係は特に限定されるものではない。

40

## 【 4 5 8 7 】

また、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 を囲むように形成されたが（図 3 8 4 参照）、板金 C 4 8 7 2 の形状は特に限定されるものではない。板金 C 4 8 7 2 は、例えば、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁の少なくとも一部（例えば、上端等）に沿うような略直線状に形成されていてもよい。

## 【 4 5 8 8 】

また、本実施形態においては、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 が第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 と接続されたが（図 3 8 4 参照）、板金 C 4 8 7 2 と接続される飾り部材 C 4 8 9 0 は特に限定されるものではなく、例えば、左側の飾り部材 C 4 8 9 0 が板金 C 4 8 7 2 と接続されていてもよい。

50

## 【４５８９】

また、飾り部材Ｃ４８９０は、必ずしも板金Ｃ４８７２と接続される必要はない。例えば、板金Ｃ４８７２がアース線と適直接続されることで、板金Ｃ４８７２で静電気を除電可能な構成であってもよい。

## 【４５９０】

また、飾り部材Ｃ４８９０は、上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０とユニット化されたが（図３８１参照）、飾り部材Ｃ４８９０と上皿Ｃ４８２０等との関係は特に限定されるものではなく、例えば、上皿Ｃ４８２０等と別体であってもよい。

## 【４５９１】

また、飾り部材Ｃ４８９０は、前側延出部Ｃ４８８４ｃと電飾基板Ｃ４８８２との間に配置されたが（図３８９参照）、前側延出部Ｃ４８８４ｃ及び電飾基板Ｃ４８８２との位置関係は特に限定されるものではない。

## 【４５９２】

## 〔１２．第１２のパチンコ遊技機〕

以下では、本発明の第１２のパチンコ遊技機について、図３９０～図４１０を参照して説明する。なお、第１～第１１のパチンコ遊技機に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

## 【４５９３】

図３９０は、第１２のパチンコ遊技機の全体の正面図の一例である。図３９１は、第１２のパチンコ遊技機の全体を右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。図３９０及び図３９１に示されるように、第１２のパチンコ遊技機は、例えば、図２に示すガラスドア４や、図３６５から図３７４までに示すガラスドアＣ４と異なるガラスドアＤ４を有する点で、第１～第１１のパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図３９２～図４１０を参照して、ガラスドアＤ４の構成について説明する。

## 【４５９４】

## 〔ガラスドア〕

図３９２は、ガラスドアＤ４の一部を示す正面図の一例である。図３９３は、ガラスドアＤ４の一部を右側前方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。ガラスドアＤ４は、透過性を有する保護ガラス（後述の例えば図４１０に示される前方ガラスＤ４９６２，後方ガラスＤ４９６４）がガラスユニットＤ４９５０（後述の図４０８参照）を介して取り付けられるものである。ガラスドアＤ４は、主として、枠体Ｄ４６００、上部ユニットＤ４７００、正面視右部の縦方向に沿って配置されるサイドレンズユニットＤ４８００、基板ユニットＤ４９００（いずれも図３９３参照）、ロック部材Ｄ４７６０，Ｄ４７６０Ｌ（図３９５参照）等を具備する。なお、図３９２では、説明の便宜上、サイドレンズユニットＤ４８００の図示を省略している。また、枠体Ｄ４６００には後述の係合孔Ｄ４６５０が形成されている。

## 【４５９５】

## （枠体）

図３９３、図３９４及び図３９５を参照して、枠体Ｄ４６００について説明する。図３９４は、枠体Ｄ４６００（ユニット部Ｄ４６２０）の正面図の一例である。図３９５は、図３９４に示されるＹ部の拡大図の一例である。なお、図３９４では、枠体Ｄ４６００だけでなく、便宜上、皿ユニットＤ５も図示されている。

## 【４５９６】

図３９３に示されるように、枠体Ｄ４６００は、ベース部Ｄ４６１０及びユニット部Ｄ４６２０を有する。ベース部Ｄ４６１０は、例えば、ユニット部Ｄ４６２０、基板ユニットＤ４９００、及び、ガラスユニットＤ４９５０（後述の図４０８参照）等を支持する。また、ベース部Ｄ４６１０は、ユニット部Ｄ４６２０を介して、上部ユニットＤ４７００及びサイドレンズユニットＤ４８００等を支持する。

## 【４５９７】

第１２のパチンコ遊技機は、例えば、枠体Ｄ４６００の構成及びサイドレンズユニット

10

20

30

40

50



D 4 8 0 0 の構成が例えば第 1 0 のパチンコ遊技機と異なる。

【 4 5 9 8 】

ベース部 D 4 6 1 0 は、中央が開口した板状に形成される。ベース部 D 4 6 1 0 は、板面を前後方向に向けて設けられる。ベース部 D 4 6 1 0 は、正面視略矩形状に形成される。

【 4 5 9 9 】

ユニット部 D 4 6 2 0 は、下方が開放された正面視略逆 U 字状（コの字状）に形成される。ユニット部 D 4 6 2 0 には、スピーカ等の部材が搭載される。ユニット部 D 4 6 2 0 は、ベース部 D 4 6 1 0 の前側に設けられ当該ベース部 D 4 6 1 0 に固定される。また、ユニット部 D 4 6 2 0 の上部には、上部ユニット D 4 7 0 0 が取り付けられる。

【 4 6 0 0 】

図 3 9 4 に示されるように、ユニット部 D 4 6 2 0 には、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 が有する後述の係合部 D 4 8 2 2（後述の図 3 9 7 参照）と係合する係合孔 D 4 6 5 0 が形成されている。なお、係合孔 D 4 6 5 0 と対応する連通孔が、ベース部 D 4 6 1 0 にも形成されている。以下において、ユニット部 D 4 6 2 0 に形成された係合孔 D 4 6 5 0 と、この係合孔 D 4 6 5 0 に対応してベース部 D 4 6 1 0 に形成された孔とをあわせて、枠体 D 4 6 0 0 に形成された係合孔 D 4 6 5 0 と称する場合がある。

【 4 6 0 1 】

また、図 3 9 5 に示されるように、ユニット部 D 4 6 2 0 には、上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けするための構成として、凹部 D 4 6 2 1，D 4 6 2 1 L、取付孔 D 4 6 2 2，D 4 6 2 1 L、スライドガイド孔（参照符号なし）、配線用孔 D 4 6 2 4，D 4 6 2 4 L 及びボス（参照符号なし）等が形成されるが、これらの構成は、第 1 0 のパチンコ遊技機において説明した凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 等と同様の構成であるため、説明を省略する。

【 4 6 0 2 】

図 3 9 5 に示されるロック部材 D 4 7 6 0，D 4 7 6 0 L は、特に工具類等を用いることなく主として手作業で、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 をロック（固定）することができるものである。ロック部材 D 4 7 6 0，D 4 7 6 0 L は、それぞれ、枠体 D 4 6 0 0（ユニット部 D 4 6 2 0）の右部及び左部に設けられる。ロック部材 D 4 7 6 0，D 4 7 6 0 L 等を用いたロック機構は、第 1 0 のパチンコ遊技機において説明したロック部材 C 4 7 6 0，C 4 7 6 0 L 等を用いたロック機構と同様であるため、説明を省略する。

【 4 6 0 3 】

（上部ユニット、サイドレンズユニット）

図 3 9 6 は、上部ユニット D 4 7 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の正面図の一例である。図 3 9 7 は、上部ユニット D 4 7 0 0 及びサイドレンズユニット D 4 8 0 0 を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【 4 6 0 4 】

図 3 9 7 に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の後方には、鉤状の金属製の係合部 D 4 8 2 2 が形成されている。この係合部 D 4 8 2 2 を、枠体 D 4 6 0 0 に形成された上述の係合孔 D 4 6 5 0（図 3 9 4 参照）に引っ掛けて係合させることにより、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 が自重により枠体 D 4 6 0 0 に仮取付される。ここでいう「仮取付」とは、特に工具類等を用いることなく、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 を持ち上げて係合孔 D 4 6 5 0 から係合部 D 4 8 2 2 を外すといった手作業で、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 を、枠体 D 4 6 0 0 に取り付けられた取付位置から取外位置に容易にできる態様での取付けを指す。なお、係合部 D 4 8 2 2 と係合孔 D 4 6 5 0 との係合が中途半端であったりする等、係合孔 D 4 6 5 0 に係合部 D 4 8 2 2 がしっかりと収まっていないと上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けることができず、係合孔 D 4 6 5 0 に係合部 D 4 8 2 2 がしっかりと収まっている場合に、上部ユニット D 4 7 0 0 を取り付けることが可能となる。

【 4 6 0 5 】

10

20

30

40

50

また、上部ユニットD 4 7 0 0の右部の後方には、ロック部材D 4 7 6 0（後述の図4 0 8参照）の挿入部（図示せず）が挿通される挿通孔D 4 7 1 1が形成された取付部D 4 7 1 0を有する。また、上部ユニットD 4 7 0 0の左部の後方には、ロック部材D 4 7 6 0 L（後述の図4 0 8参照）の挿入部（図示せず）が挿通される挿通孔D 4 7 1 1 Lが形成された取付部D 4 7 1 0 Lを有する。取付部D 4 7 1 0 Lは、取付部D 4 7 1 0を90度回転させたものである。

【4 6 0 6】

なお、図3 9 6及び図3 9 7は、いずれも上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが互いに装着された図である。上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とを互いに装着させる手順については後述するが、上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とを互いに装着する前に、枠体D 4 6 0 0に対してサイドレンズユニットD 4 8 0 0が取り付けられる。

10

【4 6 0 7】

図3 9 8は、互いに分離された状態の上部ユニットD 4 7 0 0及びサイドレンズユニットD 4 8 0 0を、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例である。図3 9 9は、互いに分離された状態の上部ユニットD 4 7 0 0及びサイドレンズユニットD 4 8 0 0を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【4 6 0 8】

図3 9 8に示されるように、上部ユニットD 4 7 0 0におけるサイドレンズユニットD 4 8 0 0との連結部には、係合部D 4 7 2 0が形成されている。この係合部D 4 7 2 0は、前後方向に長い長手状の部材である。

20

【4 6 0 9】

図3 9 9に示されるように、サイドレンズユニットD 4 8 0 0における上部ユニットD 4 7 0 0との連結部には、係合溝D 4 8 3 0が形成されている。係合溝D 4 8 3 0は、係合部D 4 7 2 0が係合されると、上下方向及び左右方向のいずれにも、係合部D 4 7 2 0の動きを規制する。

【4 6 1 0】

上部ユニットD 4 7 0 0におけるサイドレンズユニットD 4 8 0 0との連結部と、サイドレンズユニットD 4 8 0 0における上部ユニットD 4 7 0 0との連結部とを対向させつつ、サイドレンズユニットD 4 8 0 0に対して上部ユニットD 4 7 0 0を前方から後方に向けてスライドさせることによって、係合溝D 4 8 3 0に係合部D 4 7 2 0に係合させることができる。係合部D 4 7 2 0と係合溝D 4 8 3 0とが係合すると、上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが連結される。

30

【4 6 1 1】

図4 0 0は、上部ユニットD 4 7 0 0及びサイドレンズユニットD 4 8 0 0を、右側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、（A）上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが分離された図、（B）上部ユニットD 4 7 0 0とサイドレンズユニットD 4 8 0 0とが連結された図、である。

【4 6 1 2】

図4 0 0（A）に示されるように、サイドレンズユニットD 4 8 0 0の前面において、上部ユニットD 4 7 0 0との連結部に、第1役物片S 1が形成されている。また、上部ユニットD 4 7 0 0の前面において、サイドレンズユニットD 4 8 0 0との連結部に、第2役物片S 2が形成されている。第1役物片S 1及び第2役物片S 2は、いずれも、一の役物の完成体Sを構成する一部であって、単独では形状が不完全なものである。そして、サイドレンズユニットD 4 8 0 0と上部ユニットD 4 7 0 0と連結させると、第1役物片S 1と第2役物片S 2とが合体する等、両者が隣接して配置されると、一の役物の完成体Sが形成される。

40

【4 6 1 3】

本実施形態では、第1役物片S 1と第2役物片S 2とが合体したときに形成される完成体Sは、抽象的な一の役物であるが、これに限られず、例えば、キャラクタの体の一部分

50

を第1役物片S1とし、キャラクタの残りの部分を第2役物片S2とし、第1役物片S1と第2役物片S2とが合体する等、両者が隣接して配置されると、キャラクタの身体が完成するような態様であってもよい。

【4614】

また、本実施形態では、第1役物片S1及び第2役物片S2といった2つの役物片が合体することによって役物の完成体Sが形成されるが、役物の完成体Sを構成する役物片の数は2つに限られず、例えば3つ以上であってもよい。

【4615】

なお、複数の役物片が合体したときの完成体Sは、例えばキャラクタの身体といった完全なかたちでの完成体を意味するのではなく、例えばキャラクタの身体の一部が完成するように、一つのまとまりのあるかたちが形成されればよい。例えば、キャラクタの顔の一部分を第1役物片S1とし、キャラクタの顔の残りの部分を第2役物片S2とし、第1役物片S1と第2役物片S2とが合体する等、両者が隣接して配置されると、キャラクタの身体の一部である顔が完成するような態様であってもよい。

【4616】

[サイドレンズユニット]

次に、サイドレンズユニットD4800の特徴的たる構成について、図401(A)、図401(B)及び図402を参照して説明する。図401は、サイドレンズユニットD4800を左側前方斜め上方から見た斜視図の一例であって、(A)外側装飾シートD4850及び内側装飾シートD4870が収容された図、(B)外側装飾シートD4850及び内側装飾シートD4870の一部を上方に引き出した図、である。図402は、図401に示されるB-B線断面を、左側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。

【4617】

(レンズ)

図402に示されるように、サイドレンズユニットD4800は、最も外側(すなわち反遊技者側)に配置される例えば無色透明の外側レンズD4854と、最も内側(すなわち遊技者側)に配置される例えば無色透明の内側レンズD4874とを備える。

【4618】

(装飾シート)

図402に示されるように、外側レンズD4854よりも内部側には、例えば有色透明の外側装飾シートD4850をセットすることが可能なスペースが形成されている。このスペースにおいて、外側装飾シートD4850は、外側レンズD4854の面と平行にセットされる。また、外側装飾シートD4850は突起部D4850a(図401(A)、(B)を参照)を有しており、この突起部D4850aを上方に引っ張ることで、外側レンズD4854の面と平行にセットされた外側装飾シートD4850を上方に引き抜くことが可能となっている。突起部D4850aは、サイドレンズユニットD4800に対して上部ユニットD4700が取り付けられていない限り露出している。そのため、サイドレンズユニットD4800が枠体D4600に仮取付された状態で突起部D4850aを上方に引っ張ることにより、外側装飾シートD4850を他の装飾シートに取り替えることができる。

【4619】

図402に示されるように、内側レンズD4874よりも内部側には、例えば有色透明の内側装飾シートD4870をセットすることが可能なスペースが形成されている。このスペースにおいて、内側装飾シートD4870は内側レンズD4874の面と平行にセットされる。また、内側装飾シートD4870は突起部D4870a(図401(A)、(B)を参照)を有しており、この突起部D4870aを上方に引っ張ることで、内側レンズD4874の面と平行にセットされた内側装飾シートD4870を上方に引き抜くことが可能となっている。突起部D4870aは、サイドレンズユニットD4800に対して上部ユニットD4700が取り付けられていない限り露出している。そのため、サイドレンズユニットD4800が枠体D4600に仮取付された状態で突起部D4870aを上

10

20

30

40

50

方に引っ張ることにより、内側装飾シート D 4 8 7 0 を他の装飾シートに取り替えることができる。

【 4 6 2 0 】

なお、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 を、互いに異なる色の装飾シートとしてもよいし、同色の装飾シートとしてもよい。

【 4 6 2 1 】

図 4 0 1 ( A ) に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 における上部ユニット D 4 7 0 0 との連結部に、外側装飾シート挿入溝 D 4 8 5 2 及び内側装飾シート挿入溝 D 4 8 7 2 が形成されている。外側装飾シート挿入溝 D 4 8 5 2 から外側装飾シート D 4 8 5 0 を挿入することにより、外側装飾シート D 4 8 5 0 を、外側レンズ D 4 8 5 4 の面と平行にセットすることができる。また、内側装飾シート挿入溝 D 4 8 7 2 から内側装飾シート D 4 8 7 0 を挿入することにより、内側装飾シート D 4 8 7 0 を、内側レンズ D 4 8 7 4 の面と平行にセットすることができる。

10

【 4 6 2 2 】

このように、外側レンズ D 4 8 5 4 及び内側レンズ D 4 8 7 4 を無色透明とし、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 を有色透明にすることで、外側レンズ D 4 8 5 4 及び内側レンズ D 4 8 7 4 の視認性を、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 の色で変えることができる。本実施形態では、外側装飾シート D 4 8 5 0 又は / 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 を、上部ユニット D 4 7 0 0 とサイドレンズユニット D 4 8 0 0 との連結を解除するだけで、容易に他の装飾シートに取り替えて見映えに変化を与えることが可能となり、機能性を高めることができる。

20

【 4 6 2 3 】

( 導光板 )

図 4 0 2 に示されるように、外側装飾シート D 4 8 5 0 よりも内部側には、例えば、面発光により外側 ( すなわち反遊技者側 ) から画像を視認できるように、基端部 ( 枠体 D 4 6 0 0 に取り付けられる側の端部 ) 側の端面から入射した光が外側に向けて反射するように加工が施された外側導光板 D 4 8 5 6 が配置されている。外側導光板 D 4 8 5 6 は、セットされた外側装飾シート D 4 8 5 0 との距離が、基端部において最も大きく、先端部に向けて徐々に小さくなるように配置されている。ただしこれは必須でなく、外側導光板 D 4 8 5 6 は、セットされた外側装飾シート D 4 8 5 0 の面と平行となるように配置されてもよい。

30

【 4 6 2 4 】

また、内側装飾シート D 4 8 7 0 よりも内部側には、例えば、面発光により内側 ( すなわち遊技者側 ) から画像を視認できるように、基端部側の端面から入射した光が内側に向けて反射するように加工が施された内側導光板 D 4 8 7 6 が配置されている。内側導光板 D 4 8 7 6 は、セットされた内側装飾シート D 4 8 7 0 との距離が、基端部において最も大きく、先端部に向けて徐々に小さくなるように配置されている。ただしこれは必須でなく、内側導光板 D 4 8 7 6 は、セットされた内側装飾シート D 4 8 7 0 の面と平行となるように配置されてもよい。

【 4 6 2 5 】

外側導光板 D 4 8 5 6 と内側導光板 D 4 8 7 6 との間には、例えば、面発光により外側及び内側の両方から画像を視認できるように、基端部側の端面から入射した光が外側及び内側に向けて反射するように加工が施された中央導光板 D 4 8 6 2 が配置されている。中央導光板 D 4 8 6 2 は、外側導光板 D 4 8 5 6 及び内側導光板 D 4 8 7 6 のいずれよりも、基端部から先端部までの距離が大きい。中央導光板 D 4 8 6 2 は、内側導光板 D 4 8 7 6 と平行であるのに対し外側導光板 D 4 8 5 6 とは平行でないが、これに限られない。例えば、中央導光板 D 4 8 6 2、外側導光板 D 4 8 5 6 と平行であるのに対し内側導光板 D 4 8 7 6 とは平行でなくてもよいし、外側導光板 D 4 8 5 6 及び内側導光板 D 4 8 7 6 のいずれとも平行であってもよい。

40

【 4 6 2 6 】

50

このように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側（すなわち反遊技者側）からは、中央導光板 D 4 8 6 2 にあらわれる画像と内側導光板 D 4 8 7 6 にあらわれる画像とを合成した画像を視認できる。一方、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側（すなわち遊技者側）からは、中央導光板 D 4 8 6 2 にあらわれる画像と外側導光板 D 4 8 5 6 にあらわれる画像とを合成した画像を視認できる。このようにすることで、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側から視認できる画像と、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側から視認できる画像とを、異なる画像とすることが可能となり、機能性を高めることができる。

#### 【 4 6 2 7 】

##### （ L E D 基板 ）

図 4 0 2 に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の基端部には、 L E D 基板 D 4 8 8 0 が配置されている。 L E D 基板 D 4 8 8 0 には、上下方向に沿って列毎に複数の L E D が配置された L E D 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 2 , D 4 8 8 3 が、3列配列されている。3列の L E D 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 2 , D 4 8 8 3 は、それぞれ、外側導光板 D 4 8 5 6、中央導光板 D 4 8 6 2 及び内側導光板 D 4 8 7 6 に対応している。すなわち、 L E D 基板 D 4 8 8 0 は、3列の L E D 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 2 , D 4 8 8 3 が、それぞれ、外側導光板 D 4 8 5 6 の基端部側の端面、中央導光板 D 4 8 6 2 の基端部側の端面、及び、内側導光板 D 4 8 7 6 の基端部側の端面と対向するように配置されている。そして、各導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 6 2 , D 4 8 7 6 の基端部側の端面から光が入射すると、各導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 6 2 , D 4 8 7 6 が面発光し、画像を視認することができる。

#### 【 4 6 2 8 】

なお、 L E D 基板 D 4 8 8 0 に配置されている全部の L E D を発光又は / 及び消灯するように制御してもよいが、これに代えて又はこれに加えて、 L E D を列毎に独立して発光又は / 及び消灯させることによって、外側導光板 D 4 8 5 6、中央導光板 D 4 8 6 2 及び内側導光板 D 4 8 7 6 のいずれかの導光板のみが面発光されるようにしてもよい。さらに、上記に代えて又は加えて、上下方向のうち一部の L E D のみを独立して発光又は / 及び消灯させることによって、各導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 6 2 , D 4 8 7 6 の上下方向における一部の面のみが面発光されるようにしてもよい。このようにすることで、さまざまなバリエーションの画像を視認できるようにあらわすことができ、機能性を高めることができる。

#### 【 4 6 2 9 】

##### （ 前方レンズ ）

図 4 0 1 ( A )、( B ) 及び図 4 0 2 に示されるように、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の先端部には、中央導光板 D 4 8 6 2 の先端部から出射する光により発光可能な前方レンズ D 4 8 6 0 が配置されている。

#### 【 4 6 3 0 】

なお、上述したように、本実施形態では、中央導光板 D 4 8 6 2 には、基端部側の端面から入射した光が外側及び内側に向けて反射するように加工が施されている。しかし、中央導光板 D 4 8 6 2 の基端部側の端面から入射した光のより多くが前方レンズ D 4 8 6 0 に到達するように、加工が施されていないか又は極僅かの加工が施されているのみとしてもよい。このようにすることで、前方レンズ D 4 8 6 0 での光量を大きくすることが可能となる。中央導光板 D 4 8 6 2 に加工が施されていないか又は極僅かの加工が施されているのみであっても、面発光により外側から画像を視認できるように外側導光板 D 4 8 5 6 に加工が施されており、面発光により内側から画像を視認できるように内側導光板 D 4 8 7 6 が施されている場合には、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側から視認できる画像と、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側から視認できる画像とを、異なる画像とすることが可能となり、機能性を高めることができる。

#### 【 4 6 3 1 】

また、本実施形態において、前方レンズ D 4 8 6 0 は、中央導光板 D 4 8 6 2 の先端部から出射する光により発光可能であるが、これに限られず、外側導光板 D 4 8 5 6 又は /

10

20

30

40

50

及び内側導光板 D 4 8 7 6 の先端部から出射する光により発光可能となるようにしてもよいし、外側導光板 D 4 8 5 6、中央導光板 D 4 8 6 2 及び内側導光板 D 4 8 7 6 の全部の先端部から出射する光により発光可能となるようにしてもよい。

#### 【 4 6 3 2 】

##### ( サイドレンズユニットの変形例 )

上記では、外側導光板 D 4 8 5 6 には、基端部側の端面から入射した光が外側に向けて反射するように加工が施されており、内側導光板 D 4 8 7 6 には、基端部側の端面から入射した光が内側に向けて反射するように加工が施されており、中央導光板 D 4 8 6 2 には、基端部側の端面から入射した光が外側及び内側に向けて反射するように加工が施されているがこれに限られない。例えば、外側導光板 D 4 8 5 6 を、以下の ( イ ) ~ ( ホ ) のうちいずれかの導光板とし、中央導光板 D 4 8 6 2 を、以下の ( イ ) ~ ( ホ ) のうちいずれかの導光板とし、内側導光板 D 4 8 7 6 を、以下の ( イ ) ~ ( ホ ) のうちいずれかの導光板としてもよい。このようにすることで、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とを異なる画像としたり、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とを同じ画像としたり、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側及び内側のうちいずれか一方からは画像を視認できるものの他方からは画像を視認できないようにしたりすることが可能となる。

( イ ) 基端部側の端面から入射した光を外側に向けて反射させる加工が施された導光板

( ロ ) 基端部側の端面から入射した光を内側に向けて反射させる加工が施された導光板

( ハ ) 基端部側の端面から入射した光を外側及び内側の両方に向けて反射させる加工が施された導光板 ( 外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とが同じ画像となるように加工が施されたもの )

( ニ ) 基端部側の端面から入射した光を外側及び内側の両方に向けて反射させる加工が施された導光板 ( 外側から視認できる画像と内側から視認できる画像とが異なる画像となるように加工が施されたもの )

( ホ ) 基端部側の端面から入射した光の大部分を先端部側の端面に進行させるように加工が施されていないか又は極僅かの加工が施されているのみの導光板

#### 【 4 6 3 3 】

また、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 は、外側導光板 D 4 8 5 6、内側導光板 D 4 8 7 6 及び中央導光板 D 4 8 6 2 の全部又は少なくとも一部の導光板を、他の導光板に容易に取り替えることが可能な構成とされていることが好ましい。このようにすることで、複数のバリエーションの外側導光板と、複数のバリエーションの内側導光板とをあらかじめ用意しておけば、外側導光板又は / 及び内側導光板を取り替えるだけで、パチンコ遊技機の外観イメージを変えることが可能となり、機能性を高めることができる。

#### 【 4 6 3 4 】

上記では、外側導光板 D 4 8 5 6 と内側導光板 D 4 8 7 6 との間に中央導光板 D 4 8 6 2 が配置されているが、これに代えて又は加えて、外側導光板 D 4 8 5 6 と内側導光板 D 4 8 7 6 との間に光を遮断できる仕切板 D 4 8 6 3 を配置するようにしてもよい。このようにすることで、外側導光板 D 4 8 5 6 と内側導光板 D 4 8 7 6 との間で光が遮断されるため、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側 ( すなわち遊技者側 ) から外側装飾シート D 4 8 5 0 を視認できないかまたは視認困難であり、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の外側 ( すなわち反遊技者側 ) から内側装飾シート D 4 8 7 0 を視認できないかまたは視認困難となる。よって、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側から見たときと外側から見たときとで視認性を異ならせて、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の内側及び外側のいずれにも独立した画像があらわれるようにすることが可能となり、機能性を高めることができる。

#### 【 4 6 3 5 】

##### [ 上部ユニット ]

次に、上部ユニット D 4 7 0 0 の特徴的たる構成について、図 4 0 3 ~ 図 4 0 6 を参照して説明する。図 4 0 3 は、開閉扉 D 4 7 3 0 が閉じた状態の上部ユニット D 4 7 0 0 を

10

20

30

40

50

、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例である。図 4 0 4 は、開閉扉 D 4 7 3 0 が半開放された状態の上部ユニット D 4 7 0 0 を、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 が収容された図である。図 4 0 5 は、上部ユニット D 4 7 0 0 を、左側前方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 の一部を下方に引き出した図である。この図 4 0 5 では、便宜上、開閉扉 D 4 7 3 0 の図示を省略している。図 4 0 6 は、開閉扉 D 4 7 3 0 が半開放された状態の上部ユニット D 4 7 0 0 を、右側後方斜め下方から見た斜視図の一例であって、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 が収容された図である。

【 4 6 3 6 】

( 上部レンズ )

上部ユニット D 4 7 0 0 は、最も外側 ( すなわち反遊技者側 ) に配置される例えば無色透明の上部外側レンズ D 4 7 4 2 ( 図 4 0 6 参照 ) と、最も内側 ( すなわち遊技者側 ) に配置される例えば無色透明の上部内側レンズ D 4 7 4 4 ( 図 4 0 3 ~ 図 4 0 5 参照 ) とを備える。

【 4 6 3 7 】

( 開閉扉 )

図 4 0 3 に示されるように、上部ユニット D 4 7 0 0 におけるサイドレンズユニット D 4 8 0 0 との連結部に、開閉扉 D 4 7 3 0 が設けられている。この開閉扉 D 4 7 3 0 には、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の係合溝 D 4 8 3 0 ( 図 3 9 9、図 4 0 1 ( A ) 参照 ) と係合する上述の係合部 D 4 7 2 0 が設けられている。

【 4 6 3 8 】

開閉扉 D 4 7 3 0 の基端側の端部には、後述する開閉扉ベース D 4 7 3 5 ( 図 4 0 4 参照 ) に対して開閉扉 D 4 7 3 0 が開放しないようにロックされるロック状態と、開閉扉 D 4 7 3 0 のロック状態が解除される解除状態とに切り換えることが可能な開閉操作部 D 4 7 2 2 が設けられている。この開閉操作部 D 4 7 2 2 を、例えば、時計回りに回すとロック状態となり、反時計周りの回すと解除状態となる。

【 4 6 3 9 】

開閉操作部 D 4 7 2 2 を例えば反時計周りに回して解除状態にすると、開閉操作部 D 4 7 2 2 を、開閉扉 D 4 7 3 0 の一方の端部 D 4 7 3 2 を支点として、回動させることができ、後述する開閉扉ベース D 4 7 3 5 ( 図 4 0 4 参照 ) に対して開閉操作部 D 4 7 2 2 を開くことができる。よって、特に工具類等を用いることなく、開閉操作部 D 4 7 2 2 を回すだけといった手作業で、開閉扉ベース D 4 7 3 5 に対して開閉扉 D 4 7 3 0 を開放させることができ、機能性を高めることができる。

【 4 6 4 0 】

( 上部装飾シート )

図 4 0 4 に示されるように、開閉操作部 D 4 7 2 2 を開くと、開閉扉ベース D 4 7 3 5 が露出する。この開閉扉ベース D 4 7 3 5 は、例えばビス等によって上部ユニット D 4 7 0 0 に固定して取り付けられている。

【 4 6 4 1 】

開閉扉ベース D 4 7 3 5 には、上部外側装飾シート挿入溝 D 4 7 5 2 ( 図 4 0 4、図 4 0 6 参照 ) 及び上部内側装飾シート挿入溝 D 4 7 7 2 ( 図 4 0 5、図 4 0 6 参照 ) が形成されている。そして、上部外側装飾シート挿入溝 D 4 7 5 2 から、例えば有色透明の上部外側装飾シート D 4 7 5 0 を挿入することにより、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 を、上部外側レンズ D 4 7 4 2 の面と平行にセットすることができる。また、上部内側装飾シート挿入溝 D 4 7 7 2 から、例えば有色透明の上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を挿入することにより、上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を、内側レンズ D 4 8 7 4 の面と平行にセットすることができる。なお、この明細書において、「上部装飾シート」は、「上部外側装飾シート D 4 7 5 0 」及び「上部内側装飾シート D 4 7 7 0 」の両方を含む上位の概念である。

10

20

30

40

50

## 【 4 6 4 2 】

また、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を、互いに異なる色の装飾シートとしてもよいし、同色の装飾シートとしてもよい。また、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 と異なる色の装飾シートとしてもよいし、同色の装飾シートとしてもよい。

## 【 4 6 4 3 】

図 4 0 5 に示されるように、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 は突起部 D 4 7 5 0 a を有しており、この突起部 D 4 7 5 0 a を下方に引っ張ることで、上部外側レンズ D 4 7 4 2 の面と平行にセットされた上部外側装飾シート D 4 7 5 0 を下方に引き抜くことが可能となっている。また、同様に、上部内側装飾シート D 4 7 7 0 は突起部 D 4 7 7 0 a を有しており、この突起部 D 4 7 7 0 a を下方に引っ張ることで、上部内側レンズ D 4 7 4 4 の面と平行にセットされた上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を下方に引き抜くことが可能となっている。突起部 D 4 7 5 0 a 及び突起部 D 4 7 7 0 a は、上部ユニット D 4 7 0 0 がサイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対して取り付けられない限り露出している。そのため、特に工具類等を用いることなく、突起部 D 4 7 5 0 a 又は / 及び突起部 D 4 7 7 0 a を下方に引っ張るだけで、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 又は / 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を他の装飾シートに取り替えて見映えに変化を与えることが可能となり、機能性を高めることができる。

## 【 4 6 4 4 】

このように、上部外側レンズ D 4 7 4 2 及び上部内側レンズ D 4 7 4 4 を無色透明とし、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を有色透明にすることで、上部外側レンズ D 4 7 4 2 及び上部内側レンズ D 4 7 4 4 の視認性を、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 の色で変えることができる。本実施形態では、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 又は / 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 を、上部ユニット D 4 7 0 0 に固定された開閉扉ベース D 4 7 3 5 に対して開閉扉 D 4 7 3 0 を開放させるだけで容易に他の上部装飾シートに取り替えることができ、機能性を高めることができる。図 4 0 6 は開閉扉 D 4 7 3 0 が半開放された図であるが、開閉扉ベース D 4 7 3 5 ( 図 4 0 4 参照 ) の面に対して 9 0 度以上開放させた方が、部装飾シートの取り替えが容易となる。

## 【 4 6 4 5 】

なお、図 4 0 4 ~ 図 4 0 6 には図示されていないが、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 よりも内部側に、例えば、面発光により外側 ( すなわち反遊技者側 ) から画像を視認できるように導光板及び発光源を設けてもよい。同様に、上部内側装飾シート D 4 7 7 0 よりも内部側に、例えば面発光により内側 ( すなわち遊技者側 ) から画像を視認できるように導光板及び発光源を設けてもよい。

## 【 4 6 4 6 】

## [ 枠体、ガラスユニット ]

次に、枠体 D 4 6 0 0 の特徴的たる構成について、図 4 0 7 ~ 図 4 1 0 を参照して説明する。図 4 0 7 は、枠体 D 4 6 0 0 に対してガラスユニット D 4 9 5 0 を取り付けた状態の枠体 D 4 6 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。図 4 0 8 は、互いに分離された状態の枠体 D 4 6 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側後方斜め上方から見た斜視図の一例である。図 4 0 9 は、互いに分離された状態の枠体 D 4 6 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側前方斜め上方から見た斜視図の一例である。図 4 1 0 は、ガラスユニット D 4 9 5 0 を、右側後方斜め上方から見た分解斜視図の一例である。

## 【 4 6 4 7 】

図 4 0 8 に示されるように、枠体 D 4 6 0 0 の上部後方側の 2 箇所に、引掛部 D 4 6 1 2 が形成されている。

## 【 4 6 4 8 】



また、図４０８及び図４０９に示されるように、ガラスユニットＤ４９５０の上部の２箇所に、係合穴Ｄ４９５２が形成されている。２箇所の係合穴Ｄ４９５２は、それぞれ、２箇所の引掛部Ｄ４６１２に対応している。そして、２箇所の係合穴Ｄ４９５２のそれぞれを、対応する引掛部Ｄ４６１２に係合させることで、枠体Ｄ４６００に対してガラスユニットＤ４９５０を引っ掛けて支持することができる。そして、枠体Ｄ４６００に対してガラスユニットＤ４９５０を支持させた後、左右にスライドさせるだけの固定部材Ｄ４７６２，Ｄ４７６２Ｌ（図４０７参照）により、枠体Ｄ４６００の後面側下方においてガラスユニットＤ４９５０を固定する。このようにして、特に工具類等を用いることなく、固定部材Ｄ４７６２，Ｄ４７６２Ｌを左右（図４０８に示される「ＬＯＣＫ」方向）にスライドさせるといった手作業で、ガラスユニットＤ４９５０を枠体Ｄ４６００に取り付けることができ、機能性を高めることができる。

10

#### 【４６４９】

図４０９に示されるように、枠体Ｄ４６００（より詳しくはベース部Ｄ４６１０及びユニット部Ｄ４６２０の両方）には開口部Ｄ４６１４が形成されている。また、ガラスユニットＤ４９５０の前方側には、前方側に張り出した張出部Ｄ４９５３が形成されている。そして、枠体Ｄ４６００の開口部Ｄ４６１４にガラスユニットＤ４９５０の張出部Ｄ４９５３を挿入し、２箇所の引掛部Ｄ４６１２のそれぞれに２箇所の係合穴Ｄ４９５２に係合させて、ベース部Ｄ４６１０に対してガラスユニットＤ４９５０を支持させる。

#### 【４６５０】

なお、ガラスユニットＤ４９５０の前方側に形成された張出部Ｄ４９５３は、前方側への張り出し量が上部において最も大きく、下部に向かうにつれて前方側への張り出し量が小さくなるように傾斜している。

20

#### 【４６５１】

ところで、図４０９では、枠体Ｄ４６００に対してサイドレンズユニットＤ４８００及び上部ユニットＤ４７００（いずれも図３９３参照）が取り付けられていないが、枠体Ｄ４６００に対してサイドレンズユニットＤ４８００及び上部ユニットＤ４７００を取り付けた後に、ベース部Ｄ４６１０に対してガラスユニットＤ４９５０を支持させる。

#### 【４６５２】

図４１０に示されるように、ガラスユニットＤ４９５０は、上記の張出部Ｄ４９５３が形成されたガラス枠Ｄ４９５１と、このガラス枠Ｄ４９５１に支持される前方ガラスＤ４９６２及び後方ガラスＤ４９６４とを備える。

30

#### 【４６５３】

ガラス枠Ｄ４９５１は、前後方向に貫通する開口部Ｄ４９５４を有し、この開口部Ｄ４９５４の最前面（すなわち張出部Ｄ４９５３の最前面）の周縁部には鍔部Ｄ４９５５が形成されている。また、ガラス枠Ｄ４９５１の後面側の下部には、後方ガラスＤ４９６４を把持する後方ガラス挿入溝Ｄ４９５６が形成されている。

#### 【４６５４】

前方ガラスＤ４９６２は、ガラス枠Ｄ４９５１の開口部Ｄ４９５４の周縁部に形成された鍔部Ｄ４９５５に前方ガラスＤ４９６２を当接させて固定力バーＤ４９６６で固定することにより、ガラス枠Ｄ４９５１に取り付けられる。固定力バーＤ４９６６は、例えばビス等によりガラス枠Ｄ４９５１に固定される。このようにして、前方ガラスＤ４９６２は、張出部Ｄ４９５３の前方側から開口部Ｄ４９５４を塞ぐように配置される。

40

#### 【４６５５】

後方ガラスＤ４９６４は、ガラス枠Ｄ４９５１の後面側の下部に形成されている後方ガラス挿入溝Ｄ４９５６に後方ガラスＤ４９６４の下部を挿入し、左右角部の上部２箇所において、後方ガラスＤ４９６４を留具Ｄ４９６０で固定する。このようにして、後方ガラスＤ４９６４は、ガラス枠Ｄ４９５１の後面において開口部Ｄ４９５４を塞ぐように配置される。

#### 【４６５６】

なお、上記実施形態では、前方ガラスＤ４９６２と張出部Ｄ４９５３とガラス枠Ｄ４９

50

5 1 とを別の部材で形成しているが、例えば光透過性の合成樹脂により一体的に形成してもよい。

#### 【4 6 5 7】

[ 上部ユニット、サイドレンズユニット、ガラスユニットの取付手順 ]

次に、上部ユニット D 4 7 0 0、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 及びガラスユニット D 4 9 5 0 を、枠体 D 4 6 0 0 に取り付ける手順について説明する。

#### 【4 6 5 8】

まず、枠体 D 4 6 0 0 ( 図 3 9 3 参照 ) に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 ( 図 3 9 3 参照 ) の仮取付を行う。枠体 D 4 6 0 0 に形成された係合孔 D 4 6 5 0 ( 図 3 9 4 参照 ) に、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 の後方に形成された係合部 D 4 8 2 2 ( 図 3 9 7 参照 ) を係合させるだけで、枠体 D 4 6 0 0 に対するサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の仮取付を行うことができる。

10

#### 【4 6 5 9】

枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態では、係合孔 D 4 6 5 0 に鉤状の係合部 D 4 8 2 2 を引っ掛けているだけであるため、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 を持ち上げるといった手作業で、枠体 D 4 6 0 0 からサイドレンズユニット D 4 8 0 0 を容易に取り外すことができ、機能性を高めることができる。また、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態では、外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 ( 図 3 9 9 ( A )、( B ) 参照 ) を容易に他の装飾シートと取り替えることができる。さらに、外側導光板 D 4 8 5 6、内側導光板 D 4 8 7 6 及び中央導光板 D 4 8 6 2 の全部又は少なくとも一部の導光板を他の導光板に容易に取り替えることが可能な構成とされている場合には、これらの導光板についても、仮取付状態において他の導光板に容易に取り替えることができる。

20

#### 【4 6 6 0】

次に、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態で、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 を前方から後方に向けてスライドさせて装着した後、ロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L ( 図 4 1 0 参照 ) を操作することにより、手作業で、上部ユニット D 4 7 0 0 を容易に取り外しできないように枠体 D 4 6 0 0 に対して固定することができる。この場合、係合部 D 4 7 2 0 と係合溝 D 4 8 3 0 とがうまく係合できていないと、ロック部材 D 4 7 6 0、D 4 7 6 0 L ( 図 4 1 0 参照 ) を用いたロック機構によりロックすることができない。

30

#### 【4 6 6 1】

そして、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 を装着乃至固定すると、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 は、枠体 D 4 6 0 0 に対して仮取付状態から本取付状態となる。本取付状態では、枠体 D 4 6 0 0 に対するサイドレンズユニット D 4 8 0 0 の移動が規制され、枠体 D 4 6 0 0 からサイドレンズユニット D 4 8 0 0 を取り外すことができないロック状態となる。また、上記の本取付状態では、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対する外側装飾シート D 4 8 5 0 及び内側装飾シート D 4 8 7 0 ( 図 3 9 9 ( A )、( B ) 参照 ) の移動が規制され、他の装飾シートと取り替えることができない状態となる。さらに、仮取付状態において外側導光板 D 4 8 5 6、内側導光板 D 4 8 7 6 及び中央導光板 D 4 8 6 2 の全部又は少なくとも一部の導光板を他の導光板に容易に取り替えることが可能であったとしても、本取付状態では、これらの導光板についてもサイドレンズユニット D 4 8 0 0 に対する移動が規制され、他の導光板に取り替えることができない状態となる。

40

#### 【4 6 6 2】

また、枠体 D 4 6 0 0 に対してサイドレンズユニット D 4 8 0 0 が仮取付された仮取付状態では、上部ユニット D 4 7 0 0 が未だ取り付けられていないため、上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 ( 図 4 0 3 参照 ) を容易に他の装飾シートと取り替えることができる。ただし、枠体 D 4 6 0 0 に対して上部ユニット D 4 7 0 0 が固定された本取付状態では、上部ユニット D 4 7 0 0 に対する上部外側装飾シート D 4 7 5 0 及び上部内側装飾シート D 4 7 7 0 の移動が規制され、他の装飾シートと取り替え

50

ることができない状態となる。

【４６６３】

また、ガラスユニットＤ４９５０は、上述したとおり、枠体Ｄ４６００に対してサイドレンズユニットＤ４８００及び上部ユニットＤ４７００を取り付けた後に、ベース部Ｄ４６１０に装着される。この場合、図４０８に示されるように、枠体Ｄ４６００に対して上部ユニットＤ４７００を固定するためのロック部材Ｄ４７６０、Ｄ４７６０ＬがガラスユニットＤ４９５０によって覆われ、ロック部材Ｄ４７６０、Ｄ４７６０Ｌを操作することができない状態となる。

【４６６４】

ところで、枠体Ｄ４６００に対してサイドレンズユニットＤ４８００及び上部ユニットＤ４７００を取り付けた後、ガラスユニットＤ４９５０が枠体Ｄ４６００に対して取り付けられる前は、ロック部材Ｄ４７６０、Ｄ４７６０Ｌを操作することで上部ユニットＤ４７００を枠体Ｄ４６００から取り外すことが可能である。ただし、ガラスユニットＤ４９５０を枠体Ｄ４６００に対して取り付けると、上述したとおりロック部材Ｄ４７６０、Ｄ４７６０Ｌを操作することができない状態となるため、ガラスユニットＤ４９５０を枠体Ｄ４６００から取り外さない限り、枠体Ｄ４６００から上部ユニットＤ４７００を取り外すことができなくなる。また、ロック部材Ｄ４７６０、Ｄ４７６０ＬがガラスユニットＤ４９５０によって覆われることによって、ホール側が意図しない接触等によってロック部材Ｄ４７６０、Ｄ４７６０Ｌによる上部ユニットＤ４７００のロックが解除されてしまうことも防止でき、手作業で容易に各部材を組み立てたり分解することが可能でありながらも、セキュリティ性を高めることが可能となる。

【４６６５】

また、図４００を参照して上述したとおり、サイドレンズユニットＤ４８００と上部ユニットＤ４７００とが連結すると、サイドレンズユニットＤ４８００の前面に形成されている第１役物片Ｓ１と、上部ユニットＤ４７００の前面に形成されている第２役物片Ｓ２とが合体し、一の役物の完成体Ｓが形成される。本実施形態では、特に工具類等を用いることなく主として手作業で、上部ユニットＤ４７００及びサイドレンズユニットＤ４８００のいずれについても、枠体Ｄ４６００に対する移動を規制することができる。そのため、第１役物片Ｓ１と第２役物片Ｓ２との位置合わせ等を行うことなく、仮取付状態にある枠体Ｄ４６００及びサイドレンズユニットＤ４８００に上部ユニットＤ４７００を装着するといった簡単な組み立てだけで、一の役物の完成体Ｓを形成することが可能となる。しかも、枠体Ｄ４６００やサイドレンズユニットＤ４８００から上部ユニットＤ４７００を取り外さない限り一の役物の完成体Ｓの形態が崩れない。

【４６６６】

このように本実施形態では、仮取付状態では構成部品等を容易に取り替えることを可能にしつつ、手作業による簡単な組み立てにより本取付状態として構成部品等がロックされるロック状態とし、しかも構成部品等をロックする部材を他の部材で覆われるようにすることで、部品点数を削減することができるだけでなく、機能性及びセキュリティ性を高めることが可能となる。

【４６６７】

また、本実施形態では、枠体Ｄ４６００に対するサイドレンズユニットＤ４８００及び上部ユニットＤ４７００の取り付けを例に挙げて、上記の仮取付状態において、枠体Ｄ４６００に対してサイドレンズユニットＤ４８００を仮取付させつつも手作業で自由に移動させることができること、及び、仮取付状態において上部ユニットＤ４７００を枠体Ｄ４６００に対して手作業で取り付けることで、枠体Ｄ４６００に対してサイドレンズユニットＤ４８００の移動を規制することができる旨を説明した。ただし、これは一例であり、枠体Ｄ４６００、サイドレンズユニットＤ４８００又は／及び上部ユニットＤ４７００を他の部材に置き換えて適用することも可能である。他の部材への適用例として、例えば、抽選の結果等の遊技の進行に応じて作動する可動役物を例に挙げて簡単に説明する。上記の可動役物を、少なくとも、ベース部材と、ベース部材に着脱可能な第１部材及び

10

20

30

40

50

第 2 部材とで構成し、第 1 部材を、ベース部材に装着される第 1 位置（例えば、取付位置）から、ベース部材から分離する第 2 位置（例えば、取外位置）に移動可能とし、第 1 部材がベース部材に第 1 位置にて装着されている状態で第 2 部材が装着されると第 1 部材の移動が規制されるようにし、第 1 部材をロック状態とすることで、本願発明と同様の作用効果を奏することができる。

【 4 6 6 8 】

また、本実施形態において、仮取付状態では装飾シート D 4 8 5 0 , D 4 8 7 0 や導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 7 6 , D 4 8 6 2 を容易に取り替えることができ、本取付状態ではこれらの移動が規制される旨を説明したが、上記の装飾シート D 4 8 5 0 , D 4 8 7 0 や導光板 D 4 8 5 6 , D 4 8 7 6 , D 4 8 6 2 に代えて又は加えて、仮取付状態では他の部材を容易に取り替えることができ、本取付状態では上記他の部材の移動が規制されるようにしてもよい。

【 4 6 6 9 】

[ 1 3 . 拡張例 ]

以下に、上述した第 1 のパチンコ遊技機～第 1 2 のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第 1 のパチンコ遊技機～第 1 2 のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第 3 のパチンコ遊技機および第 6 のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【 4 6 7 0 】

[ 1 3 - 1 . 確変制御の拡張例 ]

第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機、第 4 のパチンコ遊技機、および、第 5 のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に、この大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【 4 6 7 1 】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも 1 個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂 V 確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【 4 6 7 2 】

このような V 確変機では、例えば、図 1 0 4 ~ 図 1 0 7 を参照して後述するように、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【 4 6 7 3 】

図 1 0 4 は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（ A ）特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、（ B ）特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、（ C ）特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。なお、第 1 開放態様および第 2 開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第 3 開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図 1 0 4 に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【 4 6 7 4 】

10

20

30

40

50

なお、図 104 では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【4675】

図 104 (A) に示されるように、第 1 開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

10

【4676】

また、図 104 (B) に示されるように、第 2 開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【4677】

一方、図 104 (C) に示されるように、第 3 開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この 2 回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第 1 開放態様および第 2 開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

20

【4678】

なお、図 104 では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第 1 開放態様および第 2 開放態様の 2 態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2 態様に限られず、1 態様だけとしてもよいし、3 態様以上としてもよい。

30

【4679】

また、図 104 では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第 3 開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ 1 個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1 態様に限られず、2 態様以上設けてもよい。

40

【4680】

図 105 は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図 105 に示される特別図柄判定テーブルによれば、判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、40%の選択率で「z0」が選択され、10%の選択率で「z1」が選択され、50%の選択率で「z2」が選択される。また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「z3」が選択され、50%の選択率で「z4」が選択さ

50

れ、35%の選択率で「z5」が選択される。なお、図105は、確変制御の拡張例を示すだけの図であるため、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

#### 【4681】

図106は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図106に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、選択図柄コマンドが「z0」の場合、ラウンド数が「3」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（3R通常大当りA）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z1」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りA）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z2」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りA）に決定される。また、選択図柄コマンドが「z3」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りB）に決定される。選択図柄コマンドが「z4」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りB）に決定される。選択図柄コマンドが「z5」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第2開放態様の大当り（10R確変大当りC）に決定される。なお、上述したように図105に示される判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないため、図106においても「時短当り」の種類が図示されていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれる場合には、複数種類の時短当りのうちいずれかに決定されるようにしてもよい。

#### 【4682】

上記の図104～図106によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、40%の選択率で3R通常大当りAに決定され、10%の選択率で10R通常大当りAに決定され、50%の選択率で10R確変大当りAに決定される。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、15%の選択率で10R通常大当りBに決定され、50%の選択率で10R確変大当りBに決定され、35%の選択率で10R確変大当りCに決定される。このようにして、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

#### 【4683】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図104（A）～（C）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図107に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

#### 【4684】

図107は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（A）特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、（B）特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、を示す図である。

#### 【4685】

図107（A）に示されるように、他の例の第1開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容

易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【4686】

また、図107(B)に示されるように、他の例の第2開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

10

【4687】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機のような1種2種混合機である場合に有効である。

20

【4688】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第1特別図柄専用の開放態様や第2特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【4689】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第1態様または第2態様）のみに決定されるように構成してもよい。

30

【4690】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第3態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の2回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は1回であってもよいし複数回であってもよい。

40

【4691】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数的大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【4692】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数

50

に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

#### 【４６９３】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

#### 【４６９４】

また、上述したⅤ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなⅤ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものととはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

#### 【４６９５】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ⅴ確変タイプの遊技機であってもよい。

#### 【４６９６】

##### [ １３－２．時短制御の拡張例 ]

第１のパチンコ遊技機～第１２のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、大当り遊技制御処理の終了後、Ｃ時短制御が実行されうる。ただし、「時短当り」についての抽選は、特別図柄の当り判定処理において行うことに限定されない。

#### 【４６９７】

例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち、特別図柄当り判定用乱数値とは異なる特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄の当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを定める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄の当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

10

20

30

40

50



## 【 4 6 9 8 】

また、特別図柄の当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄の当り判定処理に先だって実行してもよい。

## 【 4 6 9 9 】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

## 【 4 7 0 0 】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

10

## 【 4 7 0 1 】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄の当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

20

## 【 4 7 0 2 】

また、サブCPUは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄の当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

## 【 4 7 0 3 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

30

## 【 4 7 0 4 】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブCPUは、大当り遊技状態において正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブCPUは、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば2回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば2回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

40

## 【 4 7 0 5 】

50

また、特別図柄の当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄の当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【4706】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

10

【4707】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【4708】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

20

【4709】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄の当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄の当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってもよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

30

【4710】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第1始動口および第2始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【4711】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の当り図柄、特定の当り図柄であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、

40

50

上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【４７１２】

なお、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理（例えば、図９５のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が

10

【４７１３】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインＣＰＵは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

20

【４７１４】

また、メインＣＰＵは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【４７１５】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

30

【４７１６】

（時短制御の態様）

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サボ制御のうち電サボ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるように

40

50

してもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

【 4 7 1 7 】

( 時短当り時にセットされる時短回数 )

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第 1 の時短当り判定値データである場合は時短回数を「 1 0 0 」に決定し、第 2 の時短当り判定値データである場合は時短回数を「 5 0 」に決定すること等が相当する。

10

【 4 7 1 8 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

20

【 4 7 1 9 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

【 4 7 2 0 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

30

【 4 7 2 1 】

なお、第 1 の時短フラグがオンにセットされた場合と第 2 の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン CPU は、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

40

【 4 7 2 2 】

50

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「0」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「0」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「0」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

#### 【4723】

(時短制御の開始タイミング)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

10

#### 【4724】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄の当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし(「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず)、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする(大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある)ことが好ましい。

20

#### 【4725】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄の当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに(特別図柄の当り判定処理が行われる前)に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態(すなわち、時短制御の実行有無)が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

30

#### 【4726】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブCPUにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

#### 【4727】

なお、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り(時短制御が実行される大当り)であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り(時短制御が実行される役物開放当り)であって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄の当り判定処理(図95のS2023参照)の結果が役物開放当りであることに基づいてVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインCPUは、開閉入賞口2151が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

40

50

## 【 4 7 2 8 】

( 時短遊技状態の終了タイミング )

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が 0 回にセットされた場合」等である。

## 【 4 7 2 9 】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が

10

## 【 4 7 3 0 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機や第 6 のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたものの、V 入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、開閉入賞口 2 1 5 1 が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

## 【 4 7 3 1 】

( 時短回数書き換え )

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メイン CPU は、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

20

## 【 4 7 3 2 】

なお、時短回数を書き換える場合、メイン CPU は、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄の当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

30

## 【 4 7 3 3 】

( 時短当り確率 )

第 1 始動口または第 2 始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第 1 始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第 1 時短当落判定処理」と称する）と、第 2 始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第 2 時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第 1 時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第 2 時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第 2 時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第 1 時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第 1 時短当落判定処理が行われた場合と第 2 時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

40

## 【 4 7 3 4 】

( 時短当落判定処理の結果表示 )

時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または / および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定

50

された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【４７３５】

（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【４７３６】

また、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【４７３７】

[ １３ - ３ . 遊技媒体の管理にかかわる拡張例 ]

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機～第１２のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【４７３８】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【４７３９】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【４７４０】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

10

【４７４１】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【４７４２】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

20

【４７４３】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

30

【４７４４】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

40

【４７４５】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【４７４６】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原因および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたこと

50



により遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【 4 7 4 7 】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【 4 7 4 8 】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【 4 7 4 9 】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実が増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通してることにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【 4 7 5 0 】

10

20

30

40

50

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第2実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

10

#### 【4751】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をOFFにした場合であっても、OFFにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

20

#### 【4752】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

#### 【4753】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたCPUの固有ID、払出制御回路に設けられたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

30

#### 【4754】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

40

#### 【4755】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

#### 【4756】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号

50

を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【 4 7 5 7 】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【 4 7 5 8 】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

【 4 7 5 9 】

また、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メイン CPU は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【 4 7 6 0 】

詳述すると、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第 1 特別図柄の始動条件および第 2 特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

【 4 7 6 1 】

また、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第 1 特別図柄の始動条件および第 2 特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メイン CPU は、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メイン CPU は、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様で LED 群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

【 4 7 6 2 】

[ 1 3 - 4 . 時短遊技状態であることの状態表示 ]

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態に制御されている場合、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設けてもよい。時短状態表示部は、特別図柄表示部等を備える LED 表示群に設けて、メイン CPU により制御されるようにするとよい。

【 4 7 6 3 】

また、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設ける場合、A 時短遊技状態であることをあらわす A 時短状態表示部と、B 時短遊技状態であることをあらわす B 時

10

20

30

40

50

短状態表示部と、C時短遊技状態であることをあらわすC時短状態表示部と、を設けてもよい。この場合、メインCPUは、A時短遊技状態であれば、A時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようA時短状態表示部を制御し、B時短遊技状態であれば、B時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようB時短状態表示部を制御し、C時短遊技状態であれば、C時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようC時短状態表示部を制御するようにするとよい。さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインCPUは、重ねて実行されている時短状態表示部の全部を表示するようにするとよい。

#### 【4764】

また、A時短状態表示部と、B時短状態表示部と、C時短状態表示部とをそれぞれ設けなくとも、例えば、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短状態表示部としてもよい。例えば、B時短遊技状態の時短性能とC時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がA時短遊技状態の時短性能と異なる場合、A時短遊技状態であることをあらわすA時短状態表示部と、B時短遊技状態またはC時短遊技状態であることをあらわすBC共通時短状態表示部とを設けて、メインCPUにより制御されるようにするとよい。

#### 【4765】

また、サブCPUにより、例えば液晶表示装置等の表示領域に、時短遊技状態であること、時短遊技状態である場合は時短遊技状態の種類、または/および時短回数(時短残回数を含む)を表示するようにしてもよい。

#### 【4766】

##### [13-5. 時短遊技状態についての外端信号]

A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態に制御されている場合、メインCPUは、時短遊技状態であることをあらわす時短信号を、外部端子板4184から外部(例えば、島コンピュータやホールコンピュータ4186)に送信するが、この場合、時短遊技状態の種類を区別しない時短信号を送信してもよいし、いずれの時短遊技状態に制御されているかを示す信号すなわち時短遊技状態の種類を区別して送信してもよい。時短遊技状態の種類を区別して時短信号を送信する場合、メインCPUは、例えば、A時短遊技状態である場合はA時短信号を送信し、B時短遊技状態である場合はB時短信号を送信し、C時短遊技状態である場合はC時短信号を送信する。また、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインCPUは、実行されている複数の時短信号を送信するようにするとよい。

#### 【4767】

また、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短信号を送信するようにしてもよい。例えば、B時短遊技状態の時短性能とC時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がA時短遊技状態の時短性能と異なる場合、メインCPUは、A時短遊技状態である場合はA時短信号を送信し、B時短遊技状態またはC時短遊技状態である場合はBC共通時短信号を送信するようにするとよい。

#### 【4768】

##### [13-6. 「時短当り」の場合のインターバル]

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブCPUは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

#### 【4769】

また、第3のパチンコ遊技機や第6のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当

10

20

30

40

50

りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【４７７０】

[ １４．付記 ]

[ １４－１．付記１ ]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【４７７１】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時間短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特開２０１６－１７４８００号公報参照）。

10

【４７７２】

特開２０１６－１７４８００号公報に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

【４７７３】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、新たな遊技性を備える遊技機を提供することにある。

【４７７４】

20

この点、付記１の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４７７５】

( １ ) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２８２）等を行うメインＣＰＵ２０１）と、

30

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間である通常遊技状態と、

前記特別図柄の可変表示が行われない期間であり、前記通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間であり、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄制御手段は、

前記特別遊技状態に移行されることを示す特別停止態様（例えば、大当り表示態様）と、

前記特別図柄抽選の結果がハズレであることを示すハズレ停止態様（例えば、ハズレの表示態様）と、

40

前記特定遊技状態に移行されることを示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）と、を含む複数の停止態様のいずれかを導出可能である

ことを特徴とする。

【４７７６】

上記（１）の遊技機によれば、特別図柄の可変表示が行われうる期間において、遊技者に有利な遊技状態として、特別遊技状態とは別に特定遊技状態を設け、特定停止態様が導出されると特定遊技状態に移行されるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【４７７７】

50

( 2 ) 上記 ( 1 ) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行し、該特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に移行可能であり、

前記特定停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行することなく、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【 4 7 7 8 】

上記 ( 2 ) の遊技機によれば、特定停止態様が導出された場合、特別遊技状態に移行することなく特定遊技状態に移行するため、徒に射幸性を高めることを抑制しつつ、新たな遊技性を提供することが可能となる。

10

【 4 7 7 9 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記ハズレ停止態様が導出された場合、該ハズレ停止態様が導出されたときの遊技状態を継続可能な遊技状態継続制御手段 (例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に特別図柄遊技終了処理で確変フラグおよび時短フラグのいずれもセットまたはリセットしないメインCPU201)と、

前記ハズレ停止態様が導出される場合であっても、特別条件が成立する場合 (例えば、天井カウンタが天井値に達した場合) には、前記遊技状態継続制御手段による前記遊技状態を継続させることなく、前記特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態移行制御手段 (例えば、B時短制御態様決定処理を行うメインCPU201)と、を有する

20

ことを特徴とする。

【 4 7 8 0 】

上記 ( 3 ) の遊技機によれば、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合に特定遊技状態に移行しうるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。なお、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合とは、例えば、複数種類の特別遊技状態のうち特定の特別遊技状態が終了したとき等が相当する。

【 4 7 8 1 】

30

( 4 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定停止態様には、

第 1 特定停止態様 (例えば、選択図柄コマンド「z0」の態様)と、

前記第 1 特定停止態様とは異なる第 2 特定停止態様 (例えば、選択図柄コマンド「z1」の態様)と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定停止態様が導出された場合と、前記第 2 特定停止態様が導出された場合とで、有利度合い (例えば、時短回数) が異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【 4 7 8 2 】

40

上記 ( 4 ) の遊技機によれば、バリエーションを持たせることで遊技性の幅を広げることができ、射幸性を抑制しつつも面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【 4 7 8 3 】

( 5 ) 上記 ( 2 ) ~ ( 4 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

遊技領域に設けられる特定領域 (例えば、通過ゲート126)と、前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段 (例えば、普通図柄の可変表示開始処理 (S293)を行うメインCPU201)と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段 (例えば、普通図柄の可変表示終了処理 (S294)を行うメインCPU201)と、

50

普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が前記普通図柄制御手段により導出されると、前記特別図柄抽選の実行契機となる前記所定条件の成立を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（S 2 9 6）を行うメインCPU 2 0 1）と、

前記普通図柄当りが導出される普通図柄確率を変更可能な普通図柄確率制御手段（例えば、時短設定処理（S 2 3 8）を行うメインCPU 2 0 1）と、

をさらに備え、

前記普通図柄確率制御手段は、

前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更せず（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインCPU 2 0 1）、

10

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更可能である（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインCPU 2 0 1）

ことを特徴とする。

#### 【4 7 8 4】

上記（5）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後にも特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行されるようにし、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更されないもの、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更される。このように、移行契機が異なる複数の特定遊技状態を設けて、移行契機によって普通図柄確率を変更可能とすることで、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

20

#### 【4 7 8 5】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態と比べて前記特別停止態様が導出されやすい高確遊技状態に移行可能であり、

前記特別図柄制御手段は、

前記通常遊技状態と前記特定遊技状態と（例えば、S 2 2 1がYES判定の場合）においては、前記特別停止態様および前記特定停止態様を少なくとも導出可能である一方、

30

前記高確遊技状態（例えば、S 2 2 1がNO判定の場合）においては、前記特別停止態様を少なくとも導出可能である

ことを特徴とする。

#### 【4 7 8 6】

上記（6）の遊技機によれば、遊技者の興趣が低下しがちである通常遊技状態と特定遊技状態とにおいて、特別停止態様および特定停止態様のいずれについても導出可能であるため、これらの遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【4 7 8 7】

なお、高確遊技状態においては、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果（例えば、時短当り）である場合、特定停止態様を導出するけれども特定遊技状態に移行しない態様と、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果であったとしても特定停止態様を導出しない態様と、特定停止態様に対応する結果をそもそも特別図柄抽選の結果に含まないように特別図柄抽選を行う態様とのいずれであってもよい。

40

#### 【4 7 8 8】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄には第1特別図柄および第2特別図柄が含まれるとともに、前記所定条件には第1条件および第2条件が含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第1条件の成立に基づいて第1特別図柄抽選を行う第1特別図柄抽選手段（例えば

50

、 S 8 1 および S 8 2 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) と、  
前記第 2 条件の成立に基づいて第 2 特別図柄抽選を行い第 2 特別図柄抽選手段 ( 例えば、 S 7 8 および S 7 9 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) と、を有し、  
前記特別図柄制御手段は、  
前記第 1 特別図柄抽選が行われた場合は前記第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記第 2 特別図柄抽選が行われた場合は前記第 2 特別図柄の可変表示を行い、  
前記第 1 特別図柄の可変表示を行った場合と、前記第 2 特別図柄の可変表示を行った場合とで、前記特定停止態様の導出割合が異なりうる  
ことを特徴とする。

【 4 7 8 9 】

10

上記 ( 7 ) の遊技機によれば、第 1 特別図柄の可変表示を行った場合と第 2 特別図柄の可変表示を行った場合とで特定停止態様の導出割合が異なりうるため、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【 4 7 9 0 】

( 8 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 7 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

制御中の遊技状態が前記通常遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されると、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に移行可能 ( 例えば、 S 2 4 4 の処理を実行可能 ) である一方、

制御中の遊技状態が前記特定遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されたとしても、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に制御するのではなく、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続可能 ( 例えば、 S 2 4 3 の処理を実行可能 ) である

20

ことを特徴とする。

【 4 7 9 1 】

上記 ( 8 ) の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに特定停止態様が導出された場合、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続する。すなわち、特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしてもこれが無効になるのではなく、遊技者にとっては、制御中の特定遊技状態が延長された場合と同様の効果を与えることができ、興味を高めることが可能となる。

【 4 7 9 2 】

30

( 9 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 8 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記所定条件が成立すると、複数種類の乱数 ( 例えば、特別図柄当り判定用乱数および特別図柄の図柄乱数 ) を取得する乱数取得手段 ( 例えば、 S 3 9 2 または S 3 9 9 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) を備え、

前記特別図柄抽選手段は、

前記複数種類の乱数のうち特定乱数 ( 例えば、特別図柄当り判定用乱数 ) を用いて、前記特別図柄制御手段により導出される停止態様が、前記特別停止態様、前記ハズレ停止態様、および前記特定停止態様を含む複数の停止態様のいずれであるかを判定可能であり、

前記複数種類の乱数のうち前記特定乱数 ( 例えば、特別図柄当り判定用乱数 ) とは異なる所定の乱数 ( 例えば、図柄乱数 ) を用いて、前記特別停止態様の種類または前記特定停止態様の種類を決定可能である

40

ことを特徴とする。

【 4 7 9 3 】

上記 ( 9 ) の遊技機によれば、特定乱数 ( 例えば、特別図柄当り判定用乱数 ) を用いて、導出される停止態様すなわち抽選結果を判定し、特定乱数とは異なる所定の乱数 ( 例えば、図柄乱数 ) を用いて特別停止態様の種類または特定停止態様の種類を決定可能である。そのため、導出される停止態様のみならず特別停止態様や特定停止態様の種類までも特定乱数のみを用いて判定する場合と比べてセキュリティ性を高めることが可能となる。

【 4 7 9 4 】

( 1 0 ) 上記 ( 2 ) ~ ( 9 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

50



前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が小さくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4795】

上記（10）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このようにすることで、通常遊技状態や特定遊技状態において徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【4796】

（11）上記（2）～（9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が大きくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

20

【4797】

上記（11）の遊技機によれば、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このような場合には、興趣が低下しがちである通常遊技状態や特定遊技状態における遊技性を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【4798】

付記1の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4799】

[14-2. 付記2]

30

付記2の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【4800】

（1）本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が特別図柄始動領域（例えば、始動口スイッチ121, 141A, 141B）を通過すると、特別図柄にかかわる乱数を取得する乱数取得手段（例えば、S392またはS399の処理を行うメインCPU201）と、

前記乱数取得手段により取得された乱数を用いて、特別結果と特定結果とを抽選結果に含む特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（S93）を行うメインCPU201）と、

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S94）を行うメインCPU201）と、

40

前記特別図柄の可変表示が行われて前記特別結果（例えば、大当りの表示態様）を示す特別停止態様が導出されると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S145の処理を行うメインCPU201）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインCPU201）と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

50

前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、図112の選択図柄コマンド「0」～「2」の大当たり）である場合、前記特定遊技状態の制御に関して、前記特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、図112の選択図柄コマンド「4」の大当たり）である場合と比べて有利となるよう構成されている

ことを特徴とする。

#### 【4801】

上記（1）の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると、特別図柄抽選の結果が特別結果である場合と比べて、特定遊技状態の制御に関して有利であるため、特定遊技状態に面白みを持たせることができ、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

#### 【4802】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記特別図柄抽選手段は、

前記図柄制御手段により前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されて前記特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に制御される場合、該特定遊技状態の終了条件を、前記乱数取得手段により取得された乱数値に基づいて決定可能である

ことを特徴とする。

#### 【4803】

上記（2）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されて特定遊技状態に制御された場合、特定遊技状態の終了条件が取得された乱数の値に基づいて決定されるため、特定遊技状態の終了タイミングが都度異なりうる。このようにすることで、遊技性に幅を持たせることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

#### 【4804】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出（例えば、大当たり系リーチ）と、前記特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出（例えば、時短当り系リーチ）と、を含む複数の表示演出のいずれかを行うことが可能な示唆演出制御手段（例えば、サブCPU301）をさらに備える

ことを特徴とする。

#### 【4805】

上記（3）の遊技機によれば、特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出のみならず、特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出を表示可能であるため、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

#### 【4806】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定1～設定6の6段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記特別図柄抽選が行われる遊技機であって、

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別図柄抽選を、前記複数の設定値のうち一の設定値（例えば、設定1）にセットされている場合と他の設定値（例えば、設定6）にセットされている場合とで、前記特別停止態様の導出確率が異なるように行う一方、前記特定停止態様の導出確率が同じとなるように行う

ことを特徴とする。

#### 【4807】

上記（4）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率を設定値に応じて異ならせつつ、特定停止態様の導出確率を同じにすることによって、セットされた設定値が低いような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 4 8 0 8 】

( 5 ) 上記 ( 4 ) に記載の遊技機において、

前記複数の設定値のうち一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、前記特定停止態様の導出確率が同じであるものの、前記特定停止態様が導出された場合に制御される前記特定遊技状態の終了条件を異ならせることが可能である (例えば、設定 1 の場合の時短回数 5 0 回、設定 6 の場合の時短回数 1 0 0 回)

ことを特徴とする。

## 【 4 8 0 9 】

上記 ( 5 ) の遊技機によれば、一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、特定遊技状態に移行する確率を同じとすることで興趣の低下を抑制しつつ、終了条件を異ならせることで面白みを持たせることが可能となる。

10

## 【 4 8 1 0 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 5 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別停止態様が導出される確率が相対的に低い低確率と、前記特別停止態様が導出される確率が相対的に高い高確率とのうちいずれかで、前記特別図柄抽選を行うことが可能であるとともに、

前記低確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率 (例えば、図 1 1 0 に示される 2 0 1 分の 1 ) および前記高確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率 (例えば、図 1 1 0 に示される 2 0 0 分の 1 ) のいずれよりも相対的に高い確率 (例えば、図 1 1 0 に示される 6 分の 1 ) で、前記特定停止態様が導出されるように前記特別図柄抽選を行うことが可能である

20

ことを特徴とする。

## 【 4 8 1 1 】

上記 ( 6 ) の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率が低確率の場合および高確率の場合のいずれよりも高い確率で特定停止態様が導出されるため、これまでにない新たな遊技性を提供することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

## 【 4 8 1 2 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 6 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第 1 特別図柄にかかわる乱数を取得する第 1 乱数取得手段 (例えば、S 3 9 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ) と、

第 2 特別図柄にかかわる乱数を取得する第 2 乱数取得手段 (例えば、S 3 9 9 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ) と、を有し、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第 1 乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第 1 特別図柄抽選を行う第 1 特別図柄抽選手段 (例えば、第 1 特別図柄可変表示開始処理 (S 9 3 ) を行うメイン CPU 2 0 1 ) と、

前記第 2 乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第 2 特別図柄抽選を行う第 2 特別図柄抽選手段 (例えば、第 2 特別図柄可変表示開始処理 (S 9 3 ) を行うメイン CPU 2 0 1 ) と、を有し、

40

前記図柄制御手段は、

前記第 1 特別図柄の可変表示を行い、前記第 1 特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第 1 図柄制御手段 (例えば、第 1 特別図柄可変表示終了処理 (S 9 4 ) を行うメイン CPU 2 0 1 ) と、

前記第 2 特別図柄の可変表示を行い、前記第 2 特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第 2 図柄制御手段 (例えば、第 2 特別図柄可変表示終了処理 (S 9 4 ) を行うメイン CPU 2 0 1 ) と、を有し、

前記第 2 特別図柄抽選の結果が前記特別結果 (例えば、選択図柄コマンド「z 7」または「z 8」の大当り) である場合、前記第 1 特別図柄抽選の結果が前記特別結果 (例えば

50

、選択図柄コマンド「z3」または「z4」の大当たり)である場合および前記第1特別図柄抽選の結果が前記特定結果(例えば、選択図柄コマンド「z0」~「z2」の時短当たり)である場合よりも有利となるよう構成されていることを特徴とする。

【4813】

上記(7)の遊技機によれば、第2特別図柄抽選の結果が特別結果である場合、第1特別図柄抽選の結果が特別結果である場合および第1特別図柄抽選の結果が特定結果である場合のいずれよりも有利となるため、第2特別図柄抽選が行われる遊技では、遊技者の興趣を高めることが可能となる。

【4814】

(8)上記(1)~(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第1特別図柄にかかわる乱数を取得する第1乱数取得手段(例えば、S392の処理を行うメインCPU2201)と、

第2特別図柄にかかわる乱数を取得する第2乱数取得手段(例えば、S399の処理を行うメインCPU2201)と、を有し、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第1乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第1特別図柄抽選を行う第1特別図柄抽選手段(例えば、第1特別図柄可変表示開始処理(S2013)を行うメインCPU2201)と、

前記第2乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第2特別図柄抽選を行う第2特別図柄抽選手段(例えば、第2特別図柄可変表示開始処理(S2013)を行うメインCPU2201)と、を有し、

前記図柄制御手段は、

前記第1特別図柄の可変表示を行い、前記第1特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第1図柄制御手段(例えば、第1特別図柄可変表示終了処理(S2014)を行うメインCPU2201)と、

前記第2特別図柄の可変表示を行い、前記第2特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第2図柄制御手段(例えば、第2特別図柄可変表示終了処理(S2014)を行うメインCPU2201)と、を有し、

前記第1特別図柄抽選および前記第2特別図柄抽選の結果には特殊結果(例えば、役物開放当たり)がさらに含まれており、

前記遊技機は、

前記第1特別図柄の可変表示または前記第2特別図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様(例えば、役物開放当たりの表示態様)が導出されると、所定領域(例えば、V入賞装置2150)への遊技球の進入が可能または容易となるよう制御する進入制御手段(例えば、メインCPU2201)と、

前記所定領域に進入した遊技球が通過可能な特別領域(例えば、V入賞口2155)と、をさらに備え、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記特別領域を遊技球が通過すると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態(例えば、第2のルートを経た大当たり遊技状態)に制御可能であり、

前記第1特別図柄抽選手段は、

前記第1特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率(例えば、0)と、前記第2特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率(例えば、1/17分の1)とが異なるように、前記第1特別図柄抽選を行うことが可能であることを特徴とする。

【4815】

上記(8)の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると特定遊技状態に制御されるようにした新たな遊技性を、特殊停止態様が導出されると所定領域への遊技球

10

20

30

40

50

の進入が可能または容易となり、この所定領域に進入した遊技球が特別領域に進入すると、特別遊技状態に移行する所謂１種２種混合機にも適用することができる。そのため、所謂１種２種混合機についても、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。

【４８１６】

(９) 上記(８)に記載の遊技機において、  
前記特定遊技状態には、

第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、が含まれており、

前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態、および前記第３特定遊技状態それぞれの終了条件には、

前記第１特別図柄の可変表示回数と前記第２特別図柄の可変表示回数との合計が第１所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第１終了条件(例えば、図９１の時短の終了条件Ｌ)と、前記第２特別図柄の可変表示回数が第２所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第２終了条件(例えば、図９１の時短の終了条件Ｍ)と、前記特殊停止態様の導出回数が第３所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第３終了条件(例えば、図９１の時短の終了条件Ｎ)と、が含まれており、

前記第１終了条件と前記第２終了条件と前記第３終了条件とのうち少なくともいずれかの終了条件が、前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とのうち少なくともいずれかの特定遊技状態において異なる

ことを特徴とする。

【４８１７】

上記(９)の遊技機によれば、特定遊技状態の終了条件にバリエーションを持たせることによって遊技性に幅を持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４８１８】

(１０) 上記(８)に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態は、

第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含み、

前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態、および前記第３特定遊技状態それぞれの終了条件には、前記特別図柄の可変表示回数(例えば、時短回数)が含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とのうちいずれか一の特定遊技状態(例えば、Ｃ時短遊技状態)において他の特定遊技状態(例えば、Ｂ時短遊技状態)への移行条件が成立した場合、

前記一の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、有利度合いにかかわらず前記一の特定遊技状態と同じ態様で制御可能(例えば、Ｓ２４３の処理を実行可能)である

ことを特徴とする。

【４８１９】

上記(１０)の遊技機によれば、特定の遊技状態の終了条件については遊技者にとって不利益とならないことを担保しつつ、一の特定遊技状態と同じ態様で行われるようにすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４８２０】

(１１) 上記(１)～(９)のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態(例えば、低確低ベース状態)と、

前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態よりも高いものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態と同じ高確非特定遊技状態(例えば、高確低ベース

10

20

30

40

50

状態)と、

前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い低確特定遊技状態(例えば、低確高ベース状態)と、

前記特別停止態様が導出される確率および前記特別図柄抽選の実行頻度のいずれもが前記通常遊技状態よりも高い高確特定遊技状態(例えば、高確高ベース状態)と、のいずれかに制御可能であり、

前記遊技機は、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とを外觀で把握困難な態様な表示演出が行われるよう制御可能な表示演出制御手段を備える

ことを特徴とする。

#### 【4821】

上記(10)の遊技機によれば、高確非特定遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とで、外觀で把握困難な態様な表示演出が行われるため、遊技に面白みを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【4822】

(12)上記(11)に記載の遊技機において、

前記遊技機は、

前記遊技領域の第1領域(例えば、左側領域106)に向けて遊技球が発射される第1態様(例えば、左打ち)と、

前記遊技領域の第2領域(例えば、右側領域107)に向けて遊技球が発射される第2態様(例えば、右打ち)と、

を含む複数の態様のいずれかで遊技を行うことが可能であるとともに、遊技状態に応じて前記第1態様または前記第2態様で遊技が行われるよう構成されており、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては前記第1態様で遊技が行われる一方、

前記高確非特定遊技状態においては前記第2態様で遊技が行われるよう構成されてなることを特徴とする。

#### 【4823】

上記(12)の遊技機によれば、通常遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とにおいては第1態様で遊技が行われる一方、高確非特定遊技状態においては第2態様で遊技が行われるため、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と異なり特別な遊技状態であると遊技者に把握させることが可能となる。

#### 【4824】

(13)上記(11)または(12)に記載の遊技機において、

前記遊技領域に向けて発射された遊技球が所定の入賞領域を通過したことに基づいて賞球または賞データを払い出す払出手段(例えば、払出・発射制御回路400)をさらに備え、

前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1未満であって、

前記高確非特定遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が1を超えることが可能である

ことを特徴とする。

#### 【4825】

上記(13)の遊技機によれば、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と比べて有利な遊技状態とすることで、興趣を高めることが可能となる。

#### 【4826】

(14)上記(11)~(13)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において前記特別停止態様(例えば、

10

20

30

40

50

選択図柄コマンド「z3」の大当たり)が導出されると、前記特別遊技状態の終了後、前記高確特定遊技状態に移行させずに前記高確非特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする。

【4827】

上記(14)の遊技機によれば、通常遊技状態において特別停止態様が導出されると高確非特定遊技状態に移行させることが可能であるため、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4828】

付記2の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4829】

[14-3.付記3]

付記3の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【4830】

(1)本発明に係る遊技機は、

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段(例えば、主制御回路200)と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段(例えば、サブ制御回路300)と、

を備え、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報(例えば、各種乱数)を取得する始動情報取得手段(例えば、S392またはS399の処理を行うメインCPU201)と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を用いて、特別結果(例えば、大当たり)、特定結果(例えば、時短当たり)、およびハズレを少なくとも抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段(例えば、特別図柄可変表示開始処理(S93))を行うメインCPU201)と、

前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段(例えば、特別図柄可変表示終了処理(S94))を行うメインCPU201)と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段(例えば、特別図柄遊技終了設定処理(S282))等を行うメインCPU201)と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段(例えば、先読み判定処理(S396))を行うメインCPU201)と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段(例えば、S322の処理を行うメインCPU201)と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別結果を示す特別停止態様(例えば、大当たりの表示態様)が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)と、

前記特定結果を示す特定停止態様(例えば、時短当たりの表示態様)が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から送信された情報を受信し、該情報に基づく演出が所定の演出表示領域に表示されるよう制御可能であって、

前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出(例えば、当該変動に対応する変動演出)が行われるよう制御する当該演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出(例えば、先読み演出)が行われるよう制御する先行演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、を有する

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

## 【 4 8 3 1 】

上記（１）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

## 【 4 8 3 2 】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第１先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第２先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆可能な第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第３先行演出制御手段と、を有する

ことを特徴とする。

## 【 4 8 3 3 】

上記（２）の遊技機によれば、先行演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出（第２先行演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１先行演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第３先行演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

## 【 4 8 3 4 】

（３）上記（２）に記載の遊技機において、

前記第３先行演出制御手段は、

前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）と前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で前記第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

## 【 4 8 3 5 】

上記（３）の遊技機によれば、特別停止態様と特定停止態様とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で第３先行演出が行われるといった、これまでにない新たな演出を行うことで興趣を高めることが可能となる。

## 【 4 8 3 6 】

（４）上記（２）または（３）に記載の遊技機において、

前記第３先行演出制御手段は、

第１態様（例えば、青の四角形）と、

前記第１態様から変化可能な態様であって、該第１態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第２態様（例えば、黄の五角形）と、

前記第１態様または前記第２態様から変化可能な態様であって、該第２態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第３態様（例えば、虹の三角形）と、

を含む複数の態様のうち１つまたは２つ以上の態様で前記第３先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第１態様および前記第２態様は、前記抽選の結果に対する期待値が、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、

前記第３態様は、前記特別結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様であることを特徴とする。

## 【 4 8 3 7 】



上記(4)の遊技機によれば、第3先行演出が行われた場合、第1態様や第2態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第3態様に变化したときは特別結果に対する期待値が高いことが区別し易くなる。そのため、第3先行演出が行われた場合、遊技者の興味を高めることが可能となる。

【4838】

(5) 上記(2)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1先行演出制御手段は、

第4態様(例えば、専用の共通系先読み演出形態)と、

前記第4態様から変化可能な態様であって、該第4態様と比べて前記特定結果に対する期待値が大きい第5態様(例えば、白の円)と、

を含む複数の態様のうち1つまたは2つ以上の態様で前記第1先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第4態様は、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、

前記第5態様は、前記特定結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様であることを特徴とする。

【4839】

上記(5)の遊技機によれば、第4態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第5態様では、特定結果に対する期待値が高いことが区別しやすくなる。そのため、第1先行演出では、特別結果に対する期待値を排除しつつ特定結果に対する期待値が高い演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4840】

(6) 上記(2)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1先行演出制御手段により行われる前記第1先行演出の割合と、前記第2先行演出制御手段により行われる前記第2先行演出の割合とが異なるように構成される

ことを特徴とする。

【4841】

上記(6)の遊技機によれば、第1先行演出の割合と第2先行演出の割合とを異ならせることで演出にメリハリを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4842】

(7) 上記(2)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とにおいて前記特定停止態様を導出することが可能であり、

前記第1先行演出制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第1先行演出が行われるよう制御可能である一方、前記特定遊技状態において前記第1先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4843】

上記(7)の遊技機によれば、通常遊技状態における興趣の低下を、好適に、抑制することが可能となる。すなわち、特定遊技状態において特定結果が導出される場合よりも、通常遊技状態において特定結果が導出される場合の方が遊技者にとって興趣が高められる。そこで、通常遊技状態では第1先行演出が行われうるようにし、特定遊技状態では第1先行演出が行われないようにすることで、第1先行演出を効果的に行うことが可能となる。

【4844】

(8) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する

10

20

30

40

50

第1当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御する第1当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第2当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御する第2当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第3当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第3当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、を有する

ことを特徴とする。

【4845】

（9）上記（2）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第1当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御する第1当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第2当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御する第2当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第3当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第3当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、を有する

ことを特徴とする。

【4846】

上記（8）、（9）の遊技機によれば、当該演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出（第2当該演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第1当該演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第3当該演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【4847】

（10）上記（9）に記載の遊技機において、

前記第2当該演出制御手段は、

前記第2先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）または第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第2当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

前記第1先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第2当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4848】

上記（10）の遊技機によれば、第2当該演出は、第2先行演出または第3先行演出が行われた場合は行われるものの、第1先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特定結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特別結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、興趣を高める演出を行うことが可能となる。

【4849】

（11）上記（9）または（10）に記載の遊技機において、

前記第1当該演出制御手段は、

前記第1先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）または第3先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第1当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

前記第2先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第

10

20

30

40

50

1 当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われないよう制御可能であることを特徴とする。

上記（１１）の遊技機によれば、第１当該演出は、第１先行演出または第３先行演出が行われた場合は行われるものの、第２先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特別結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特定結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４８５０】

（１２）上記（９）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第３当該演出制御手段は、

前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）と前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）と第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）とのいずれが行われた場合であっても前記第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御可能であることを特徴とする。

【４８５１】

上記（１２）の遊技機によれば、第３当該演出では、特別結果に対する期待値が高いのか特定結果に対する期待値が高いのかを把握し難いため、比較的長い時間にわたって遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【４８５２】

（１３）上記（９）～（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

特定の図柄の可変表示に先行して前記先行演出が行われた場合における前記特定の図柄の可変表示（例えば、ターゲット変動）において、

前記第３当該演出（例えば、共通リーチＣ）が開始された場合、該第３当該演出が行われた後、前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチＣ）または前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチＣ）に移行可能である一方、

前記第３当該演出（例えば、共通リーチＣ）が開始されなかった場合、前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチＣ）と前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチＣ）とのいずれも移行しないよう構成される

ことを特徴とする。

【４８５３】

上記（１３）の遊技機によれば、特定の図柄の可変表示に先行して先行演出が行われた場合、この先行演出が行われた特定の図柄の可変表示において、第３当該演出が開始された場合に、興趣を高めることができる。その一方、第３当該演出が開始されなければ第１当該演出と第２当該演出のいずれにも移行しないため、徒に遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。

【４８５４】

付記３の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【４８５５】

[ １４ - ４ . 付記 ４ ]

付記４の遊技機は、以下の特徴を備えている。

（１）本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると始動情報を取得し、該取得した始動情報（例えば、各種乱数）を所定数まで保留可能な保留手段（例えば、Ｓ３９５またはＳ４０２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

変動開始条件が成立すると、前記保留手段により保留されている前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレを抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

10

20

30

40

50

前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域（例えば、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 ）にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（S 9 4 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記図柄の可変表示が行われて前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行可能な特別遊技状態制御手段と、

前記図柄の可変表示が行われて前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態制御手段（例えば、S 1 4 5 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

10

所定の演出領域（例えば、表示装置 7 の表示領域 7 a ）にて前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブ C P U 3 0 1 ）と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、先読み判定処理（S 3 9 6 ）を行うメイン C P U 2 0 1 ）と、

前記先行判定手段による先行判定の結果に基づいて、前記図柄の可変表示に先行して所定の演出領域にて先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブ C P U 3 0 1 ）と、

を備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様または前記特定停止態様が導出される可能性がある場合に、前記先行演出を行うことが可能である

20

ことを特徴とする。

#### 【 4 8 5 6 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

#### 【 4 8 5 7 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である一方、

30

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報よりも先に前記変動開始条件が成立する始動情報として、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特定始動情報についての先行演出（例えば、先読み演出）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

#### 【 4 8 5 8 】

40

上記（ 2 ）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されうる特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出されうる特別始動情報が先に保留されている場合には、特定始動情報についての先行演出が行われない。そのため、不必要となりかねない先行演出を極力排除しつつ、効果的な先行演出を行うことで興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【 4 8 5 9 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特別停止態様が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出さ

50

れる可能性があることを示唆する特別先行演出（例えば、大当たり系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能であるとともに、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていない場合であっても、前記特別先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていないにもかかわらず前記特別先行演出が行われる場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である。

【４８６０】

上記（３）の遊技機によれば、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての先行演出が行われないため、興趣の低下を抑制することが可能となる。すなわち、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特別停止態様が導出されなかった時点で遊技者を落胆させかねない。このような場合、特定始動情報が保留されていたとしてもこの特定始動情報についての先行演出を行わないようにすることで、遊技者が一旦は落胆した後に特定停止態様が導出されることとなり、興趣を高めることが可能となる。

【４８６１】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４８６２】

上記（４）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしているため、不必要となりかねない先行演出を極力行わないようにすることが可能となる。すなわち、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中、遊技者の興味は可変表示中の演出に惹きつけられるため、特定始動情報についての先行演出を行ったとしても無用な演出となりかねない。そこで、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしたものである。

【４８６３】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態には、

第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能での時短制御）を実行可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、

前記第１特定制御とは異なる第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能での時短制御）を実行可能な第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、が含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行可能であり、

前記特定停止態様が導出された場合、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能であって、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれているとともに、前記特別遊技状態の終了後、前記第１特定遊技状態に移行された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第２特定制御を実行せずに前記第１特定制御を実行可能である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【4864】

上記(5)の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に第1特定遊技状態に移行された場合、特定始動情報についての可変表示が行われて特別停止態様が導出されたとしても、第2特定制御を実行せずに第1特定制御を実行するようにしたものである。これにより、特別停止態様が導出されたことより遊技者が得られるメリットが棄損されることを抑制できる。

【4865】

(6)上記(2)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれており、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に制御された場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4866】

上記(6)の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に制御された場合、特定始動情報についての先行演出が行われないようにしたものである。これにより、必要な先行演出が行われることを抑制することが可能となる。

【4867】

(7)上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報に基づく前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4868】

上記(7)の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、特定始動情報に基づく特定遊技状態に移行されない。そのため、例えば特別停止態様の導出に基づいて特別遊技状態に制御された場合にはこれに基づいて特定遊技状態に移行させることが可能となる。

【4869】

(8)上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【4870】

上記(8)の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、不必要となりかねない先行演出が行われることを抑制できる。

【4871】

(9)上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に

10

20

30

40

50

、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）に制御された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４８７２】

上記（９）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後、特定遊技状態よりも、特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）が優先して制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【４８７３】

（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記図柄の変表示回数を計数する計数手段（例えば、天井カウンタ）をさらに備え、  
前記特定遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された前記図柄の変表示回数が規定回数（例えば、天井値）に達した場合、前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記計数手段により計数された前記図柄の変表示回数が前記規定回数に達する場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないう制御可能である

20

ことを特徴とする。

【４８７４】

上記（１０）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての変動開始条件が成立するよりも先に、カウント手段によりカウントされた図柄の変表示回数が規定回数に達する場合、特定表示態様が導出されるよりも先に特定遊技状態に移行する。このような場合に特定始動情報についての先行演出を行ったとしても、かかる先行演出が不必要な先行演出となりかねない。そこで、このような不必要となりかねない先行演出を行わないようにすることで、興趣の低下を抑制するようにしたものである。

30

【４８７５】

（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当たり）が含まれるとともに、

前記図柄の変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、小当たりの表示態様）が導出されると、前記図柄の変表示が行われないう特殊遊技状態に移行可能な特殊遊技状態制御手段をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報と、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報とが含まれており、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報についての前記変動開始条件が成立する場合であっても、前記特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

40

ことを特徴とする。

【４８７６】

上記（１１）の遊技機は、特定始動情報と特殊始動情報とが保留されており、特定始動情報についての変動開始条件よりも先に、特殊始動情報についての変動開始条件が成立する場合であっても、特定始動情報についての先行演出が行われることを可能にしたものである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能である。

【４８７７】

（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

50

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当り）が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に移行可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特殊停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、該特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４８７８】

10

上記（１２）の遊技機は、特殊停止態様が導出される図柄の可変表示中に、特定始動情報が保留されている場合、この特定始動情報についての先行演出が行われるようにしたものである。これにより、興趣を高めることが可能となる。

【４８７９】

付記４の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【４８８０】

[ １４ - ５ . 付記 ５ ]

付記５の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４８８１】

（１）本発明に係る遊技機は、

20

遊技球が特別始動領域（例えば、始動口スイッチ１２１，１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過したことに基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、該可変表示の回数が所定回数行われるまで通常の遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、時短管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

30

遊技球が普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ１２７）を通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記特別始動領域への遊技球の通過を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

40

を備え、

前記特定遊技状態は、

前記普通図柄当り停止態様が導出される確率と、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いと、前記普通図柄の可変表示が行われる時間と、のうち少なくとも１つ以上が前記通常の遊技状態と異なる特定制御が実行される遊技状態であって、

前記特別停止態様が導出されることおよび前記特別遊技状態が終了することを移行条件とし、第１終了条件が成立するまで制御可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、

前記図柄制御手段により特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されるこ

50



とを移行条件とし、第 2 終了条件が成立するまで制御可能な第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とし、第 3 終了条件が成立するまで制御可能な第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含む

ことを特徴とする。

【 4 8 8 2 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、第 1 特定遊技状態と、特定停止態様が導出されることを移行条件とする第 2 特定遊技状態と、特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする第 3 特定遊技状態とのうち、少なくとも二つの特定遊技状態が用意されているため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

10

【 4 8 8 3 】

なお、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とで、それぞれ、特定制御の態様が同じであってもよいし、特定制御の態様が異なってもよい。また、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とのうち、二つの特定遊技状態における特定制御の態様が同じで、残りの一つの特定遊技状態における特定制御の態様が上記二つの特定遊技状態における特定制御の態様と異なってもよい。

【 4 8 8 4 】

（ 2 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）と前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）とは、

20

前記普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるように構成されていることを特徴とする。

【 4 8 8 5 】

上記（ 2 ）の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とにおいて、普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるようにしたものである。これにより、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【 4 8 8 6 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）に記載の遊技機において、

30

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）および前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）では、それぞれ、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが異なる複数の通過容易度パターン（例えば、普通電動役物の開放パターン）が用意されており、

前記第 2 特定遊技状態と前記第 3 特定遊技状態とは、

前記複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されている

ことを特徴とする。

【 4 8 8 7 】

40

上記（ 3 ）の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とが、複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【 4 8 8 8 】

（ 4 ）上記（ 1 ）～（ 3 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）および前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）では、それぞれ、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が異なる複数の時間パターンが用意されており、

50

前記第 2 特定遊技状態と前記第 3 特定遊技状態とは、

前記複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されていることを特徴とする。

【4889】

上記(4)の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とが、複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【4890】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態において前記特定停止態様(例えば、時短当りの表示態様)が導出されたとしても、前記第 1 特定遊技状態に対応する第 1 特定制御(例えば、A 時短遊技状態における時短性能)を維持可能である

ことを特徴とする。

【4891】

上記(5)の遊技機は、第 1 特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定制御に変更せず、第 1 特定遊技状態に対応する第 1 特定制御を維持可能にしたものである。

【4892】

(6) 上記(5)に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態(例えば、A 時短遊技状態)における特定のタイミング(例えば、時短最終変動)で前記特定停止態様(例えば、時短当りの表示態様)が導出された場合、前記特定のタイミング以降(例えば、時短最終変動の次の変動)に、前記第 1 特定制御から前記第 2 特定制御に変更可能である

ことを特徴とする。

【4893】

上記(6)の遊技機は、第 1 特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第 1 特定制御から第 2 特定制御に変更可能としたものである。

【4894】

(7) 上記(1)～(4)のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態における特定のタイミング(例えば、時短最終変動)で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降(例えば、時短最終変動の次の変動)に、前記第 1 特定遊技状態に対応する第 1 特定制御(例えば、A 時短遊技状態における時短性能)および前記第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定制御(例えば、C 時短遊技状態における時短性能)のいずれも行われないう制御可能である

ことを特徴とする。

【4895】

上記(7)の遊技機は、第 1 特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第 1 特定制御および第 2 特定制御のいずれも行われないう制御可能としたものである。第 1 特定制御および第 2 特定制御のいずれも行われないう制御可能とは、例えば、第 1 特定制御を終了し、第 2 特定制御を開始しないような制御が相当する。

【4896】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

10

20

30

40

50

前記第3特定遊技状態において前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第2特定遊技状態に対応する第2特定制御（例えば、C時短遊技状態における時短性能）に変更せず、前記第3特定遊技状態に対応する第3特定制御（例えば、B時短遊技状態における時短性能）を維持可能である

ことを特徴とする。

【4897】

上記（8）の遊技機は、第3特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第2特定遊技状態に対応する第2特定制御に変更せず、第3特定遊技状態に対応する第3特定制御を維持可能にしたものである。

【4898】

（9）上記（8）に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第3特定制御（例えば、B時短遊技状態における時短性能）から前記第2特定制御（例えば、C時短遊技状態における時短性能）に変更可能である

ことを特徴とする。

【4899】

上記（9）の遊技機は、第3特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第3特定制御から第2特定制御に変更可能としたものである。

【4900】

（10）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と前記第3特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）とでは、前記特定制御の態様が異なりうる

ことを特徴とする。

【4901】

上記（10）の遊技機は、第2特定遊技状態と第3特定遊技状態とで特定制御の態様が異なるようにしたものである。これにより、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4902】

（11）上記（1）～（10）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）への移行条件と前記第2特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第1特定遊技状態において前記第2特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第1終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第2終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【4903】

上記（11）の遊技機は、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とが重複した場合、第1終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第2終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

【4904】

（12）上記（1）～（11）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

10

20

30

40

50

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）への移行条件と前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第 3 特定遊技状態において前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第 2 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第 3 終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

#### 【 4 9 0 5 】

上記（ 1 2 ）の遊技機は、第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とが重複した場合、第 2 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第 3 終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

#### 【 4 9 0 6 】

（ 1 3 ）上記（ 1 ）～（ 4 ）、（ 1 1 ）、および（ 1 2 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記計数手段は、

前記少なくとも二つの特定遊技状態のうち、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または前記一の特定遊技状態への移行条件と前記他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、

前記一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能である

ことを特徴とする。

#### 【 4 9 0 7 】

上記（ 1 3 ）の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または一の特定遊技状態への移行条件と他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能にしたものである。

#### 【 4 9 0 8 】

（ 1 4 ）上記（ 1 ）～（ 1 3 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態への移行条件が成立した場合、対応する特定遊技状態の終了条件として、前記特別図柄の可変表示回数を設定可能な終了条件設定手段（例えば、S 2 3 5、S 2 3 7、S 2 3 8 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）を備え、

前記終了条件設定手段は、

前記第 2 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）への移行条件が成立した場合と、前記第 3 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件が成立した場合とで、前記特別図柄の可変表示回数（例えば、時短回数）として異なる回数を設定可能である

ことを特徴とする。

#### 【 4 9 0 9 】

上記（ 1 4 ）の遊技機は、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した場合と、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、特別図柄の可変表示回数として異なる回数を設定可能としたものである。

#### 【 4 9 1 0 】

（ 1 5 ）上記（ 1 ）～（ 1 4 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 特定遊技状態では、

前記普通図柄当たり停止態様の導出確率が、前記第 2 特定遊技状態および前記第 3 特定遊技状態のいずれよりも高い

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【4911】

上記(15)の遊技機は、第1特定遊技状態では、普通図柄当り停止態様の導出確率を、第2特定遊技状態および第3特定遊技状態のいずれよりも高くしたものである。これにより、第1特定遊技状態を、第2特定遊技状態および第3特定遊技状態よりも有利な特定遊技状態として位置付けることができる。

【4912】

(16)上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件と、前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件とが成立する場合、前記第3特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【4913】

上記(16)の遊技機は、第2特定遊技状態への移行条件と、第3特定遊技状態への移行条件とが成立する場合、第3特定遊技状態に制御可能としたものである。

【4914】

(17)上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインCPU201)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2特定遊技状態への移行条件が成立する場合、前記第3特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第2特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【4915】

上記(17)の遊技機は、第2特定遊技状態への移行条件が成立する場合、第3特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても、第2特定遊技状態に移行可能としたものである。

【4916】

(18)上記(1)～(12)、(14)、および(15)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段(例えば、時短カウンタ更新処理)を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第3特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示(例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示)において、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立しなかった(例えば、特定停止態様が導出されなかった)場合、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、前記第3特定遊技状態に移行可能であることを特徴とする。

【4917】

上記(18)の遊技機は、第3特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第2特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第2特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、第3特定遊技状態に移行可能としたものである。

【4918】

10

20

30

40

50

( 1 9 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 1 2 )、( 1 4 )、および ( 1 5 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段 (例えば、時短カウンタ更新処理を行うメイン CPU 2 0 1 ) を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 3 特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示 (例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示) において、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立しなかった (例えば、特定停止態様が導出されなかった) 場合、前記第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、前記第 3 特定遊技状態に移行可能である

10

ことを特徴とする。

#### 【 4 9 1 9 】

上記 ( 1 9 ) の遊技機は、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、第 3 特定遊技状態に移行可能としたものである。

#### 【 4 9 2 0 】

( 2 0 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 1 2 )、( 1 4 )、( 1 5 )、および ( 1 6 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 特定遊技状態 (例えば、C 時短) への移行条件または前記第 3 特定遊技状態 (例えば、B 時短) への移行条件が成立した場合、前記特定遊技状態への移行フラグを成立させる移行フラグ成立手段を備え、

20

前記特定遊技状態制御手段は、

前記移行フラグが成立する場合、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

#### 【 4 9 2 1 】

上記 ( 2 0 ) の遊技機は、第 2 特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第 2 特定遊技状態に移行させ、第 3 特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第 3 特定遊技状態に移行させるようにしたものである。

#### 【 4 9 2 2 】

30

( 2 1 ) 上記 ( 2 0 ) の遊技機において、

前記移行フラグ成立手段は、

前記第 2 特定遊技状態 (例えば、C 時短) への移行条件が成立した場合は第 2 移行フラグを成立させ、前記第 3 特定遊技状態 (例えば、B 時短) への移行条件が成立した場合は第 3 フラグを成立させるものであり、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 2 移行フラグが成立する場合は前記第 2 特定遊技状態に移行可能であり、前記第 3 移行フラグが成立する場合は前記第 3 特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

#### 【 4 9 2 3 】

40

上記 ( 2 1 ) の遊技機は、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第 2 移行フラグを成立させ、第 3 特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第 3 移行フラグを成立させる、すなわち別個のフラグを成立させるようにしたものである。

#### 【 4 9 2 4 】

( 2 2 ) 上記 ( 2 1 ) の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 2 移行フラグと前記第 3 移行フラグとの両方が成立する場合 (例えば、図 3 8 の S 2 0 3 が YES 判定の場合)、前記第 3 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) に移

50

行可能である

ことを特徴とする。

【4925】

上記(22)の遊技機は、第2移行フラグと第3移行フラグとの両方が成立する場合、第3特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【4926】

(23)上記(21)の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第2移行フラグと前記第3移行フラグとの両方が成立する場合、前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に移行可能である

ことを特徴とする。

【4927】

上記(23)の遊技機は、第2移行フラグと第3移行フラグとの両方が成立する場合、第2特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【4928】

(24)上記(20)の遊技機において、

前記移行フラグ成立手段は、

前記第2特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)への移行条件が成立した場合と、前記第3特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)への移行条件が成立した場合とに用いられる共通移行フラグ(例えば、時短移行フラグ)を成立させるものである

ことを特徴とする。

【4929】

上記(24)の遊技機は、第2特定遊技状態の移行条件と第3特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、共通して用いられる共通移行フラグを成立させるようにしたものである。

【4930】

(25)上記(24)の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第3特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第3特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【4931】

上記(25)の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第3特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第2特定遊技状態への移行よりも第3特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【4932】

(26)上記(24)の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第2特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第3特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第2特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【4933】

10

20

30

40

50

上記(26)の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第2特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第3特定遊技状態への移行よりも第2特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【4934】

付記5の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4935】

[14-6. 付記6]

付記6の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【4936】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段(例えば、特別図柄可変表示開始処理(S93)を行うメインCPU201)と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段(例えば、特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

前記特別遊技状態でない場合に、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段(例えば、天井カウンタ更新処理を行うメインCPU201)と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段(例えば、特別図柄管理処理を行うメインCPU201)と、

を有する主制御手段(例えば、主制御回路200)を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、

通常遊技状態と、

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達することを移行条件として制御可能であるとともに前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

【4937】

上記(1)の遊技機によれば、特別遊技状態でない場合に、特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された回数が規定回数に到達することを移行条件とする特定遊技状態に制御可能にするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【4938】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態(例えば、確変フラグがオフの遊技状態)と、前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数されない遊技状態(例えば、確変フラグがオンの遊技状態)と、が含まれる

ことを特徴とする。

【4939】

上記(2)の遊技機によれば、計数手段により計数される遊技状態と計数されない遊技状態とが含まれるようにしたものである。これにより遊技の幅が広がり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【4940】

(3) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態として、前記通

10

20

30

40

50



常遊技状態と、前記特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）と、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）と、が含まれ、

前記遊技状態制御手段は、

前記有利遊技状態に制御されない場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達すると、前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記有利遊技状態に制御された場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達しても前記特定遊技状態に制御しないことが可能である

ことを特徴とする。

【4941】

10

上記（3）の遊技機では、通常遊技状態、特定遊技状態、および有利遊技状態のいずれであっても計数手段により計数される。ただし、有利遊技状態に制御されない場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達すると特定遊技状態に制御可能であるが、有利遊技状態に制御された場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達しても特定遊技状態に制御しないことを可能にしたものである。

【4942】

上記の「前記有利遊技状態に制御されない場合」とは、例えば、一度も有利遊技状態に制御されることなく、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達したような場合が相当する。また、上記の「前記有利遊技状態に制御された場合」とは、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様である場合に、有利遊技状態が終了した後に通常遊技状態に制御された場合等が相当する。

20

【4943】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技の進行にかかわる情報として、前記計数手段により計数された回数情報を含む情報を記憶可能な記憶手段（例えば、メインRAM203）と、

前記記憶手段に記憶されている情報を消去する操作に用いられる情報消去操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ176）と、

前記特別遊技状態に制御されたときまたは前記特別遊技状態が終了したときと、前記情報消去操作手段が操作されたときとは別に、前記記憶手段に記憶されている前記計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチとしての設定キー174や専用のスイッチ等）と、

30

を備えることを特徴とする。

【4944】

上記（4）の遊技機は、特別遊技状態に制御されたときまたは特別遊技状態が終了したときと、情報消去操作手段が操作されたときとは別に、計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段を備えるようにしたものである。

【4945】

（5）上記（4）に記載の遊技機において、

前記計数初期化操作手段（例えば、設定変更のための設定キー1174等）が操作されると、前記記憶手段に記憶されている情報を消去可能な情報消去手段（例えば、S361の処理を行うメインCPU201）を有する

40

ことを特徴とする。

【4946】

上記（5）の遊技機は、計数初期化操作手段が操作されると、記憶手段に記憶されている情報を消去可能としたものである。

【4947】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない

50

特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、S 1 4 5 の処理を行うメインCPU 2 0 1）と、

所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段（例えば、サブCPU 3 0 1）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

#### 【4 9 4 8】

上記（6）の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。

#### 【4 9 4 9】

（7）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、S 1 4 5 の処理を行うメインCPU 2 0 1）と、

所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段（例えば、サブCPU 3 0 1）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

#### 【4 9 5 0】

上記（7）の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。

#### 【4 9 5 1】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能であるとともに、

前記特別図柄には第1特別図柄と第2特別図柄とが含まれており、

前記抽選手段は、

遊技球が第1特別始動領域（例えば、第1始動口スイッチ1 2 1）を通過したことに基づいて第1特別図柄抽選を行う第1特別図柄抽選手段と、

遊技球が第2特別始動領域（例えば、第2始動口スイッチ1 4 1 A , 1 4 1 B）を通過したことに基づいて第2特別図柄抽選を行う第2特別図柄抽選手段と、

を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記第1特別図柄の可変表示を行い、前記第1特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第1特別図柄制御手段（例えば、第1特別図柄可変表示終了処理（S 9 4）を行う

10

20

30

40

50

メインCPU201)と、

前記第2特別図柄の可変表示を行い、前記第2特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第2特別図柄制御手段(例えば、第2特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

を有し、前記第1特別図柄と前記第2特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの前記第1特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの前記第2特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成されており、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数(例えば、天井値)に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されると、前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

#### 【4952】

上記(8)の遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの第1特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの第2特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成された遊技機において、計数された回数が規定回数に到達する場合、この規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示が開始されると、特定遊技状態に移行可能としたものである。このようにすることで、特定遊技状態への移行タイミングが遅くなることを抑制可能となる。

#### 【4953】

(9)上記(1)~(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別図柄制御手段により特殊停止態様(例えば、小当りの表示態様)が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数(例えば、天井値)に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されてから前記抽選の結果が導出されるまでの間に前記特定遊技状態に移行可能である一方、

前記計数手段により計数された回数が前記規定回数に到達するとしても、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊遊技状態の終了後に前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

#### 【4954】

上記(9)の遊技機は、計数された回数が規定回数に到達する場合、抽選の結果が導出されるまでに特定遊技状態に移行可能である一方、計数された回数が規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行可能としたものである。

#### 【4955】

(10)上記(1)~(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われたときに前記特別停止態様が導出される確率が、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態(例えば、高確遊技状態)に制御可能であるとともに、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、該有利遊技状態を終了させるか否かの転落抽選を行うことが可能な転落抽選手段(例えば、メインCPU201)を備えており、

前記計数手段は、

10

20

30

40

50

前記有利遊技状態において前記特別図柄の可変表示回数を計数せず、前記転落抽選が行われた結果として前記有利遊技状態が終了した場合、前記特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能である

ことを特徴とする。

【4956】

上記(10)の遊技機は、有利遊技状態では特別図柄の可変表示回数を計数せず、転落抽選が行われた結果として有利遊技状態が終了した場合、特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能としたものである。

【4957】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

10

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値(例えば、設定1～設定6の6段階の設定値)のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記抽選が行われる遊技機であって、

前記規定回数は、前記確率の分母の所定範囲内(例えば、2.5～3.0倍の範囲内)の規定値を、該確率の分母に乗じた値であって、

前記規定値は、前記複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても前記規定回数が同じまたは略同じとなるように、前記設定値に応じて異なっている

ことを特徴とする。

【4958】

上記(11)の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値のうちいずれかにセット可能であり、セットされた設定値に対応する確率で特別停止態様が導出されるよう抽選が行われる遊技機である。規定回数は、特別停止態様が導出される確率の分母の所定範囲内の規定値を、特別停止態様が導出される確率の分母に乗じた値である。規定値は、複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても規定回数と同じまたは略同じとなるように、設定値に応じて異なる。このようにすることで、特定遊技状態への移行条件である規定回数に基づいて、セットされた設定値が看破され難くなる。

20

【4959】

付記6の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【4960】

[14-7. 付記7]

30

付記7の遊技機は、以下の特徴を備えている。

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると、特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段(例えば、特別図柄可変表示開始処理(S93)を行うメインCPU201)と、

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段(例えば、特別図柄可変表示終了処理(S94)を行うメインCPU201)と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様(例えば、大当り表示態様)が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、S145の処理を行うメインCPU201)と、

40

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段(例えば、特別図柄管理処理を行うメインCPU201)と、

所定の表示演出領域にて表示演出が行われるよう制御可能な演出制御手段(例えば、演出態様決定処理(S504)を行うサブCPU301)と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

50

前記演出制御手段は、

前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示（例えば、天井最終変動）において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出（例えば、シャッター閉鎖演出および右打ちナビ演出、夜モード表示演出）が開始されるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４９６１】

上記（１）の遊技機は、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が行われるようにするといい、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【４９６２】

なお、「前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が開始される」とは、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において遊技進行演出が行われるだけでなく、それ以降（例えば、規定回数目の特別図柄の可変表示）においても遊技進行演出が行われるものも含む。

【４９６３】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記特別図柄には一の特別図柄（例えば、第１特別図柄）と他の特別図柄（例えば、第２特別図柄）とが含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、

前記一の特別図柄についての特別図柄抽選を行う一の特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記他の特別図柄についての特別図柄抽選を行う他の特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記特別図柄制御手段は、

前記一の特別図柄の可変表示を行い、前記一の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する一の特別図柄制御手段（例えば、第１特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記他の特別図柄の可変表示を行い、前記他の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する他の特別図柄制御手段（例えば、第２特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

を有するとともに、前記一の特別図柄と前記他の特別図柄とのいずれか一方が可変表示中であっても他方を可変表示可能であり、

前記遊技機は、

前記所定条件とは異なる別の条件が成立すると、普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめる特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出または前記他の特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出を行うことが可能であって、

前記特定遊技状態への移行前は前記第２表示演出よりも前記第１表示演出を優先して行う一方、

前記特定遊技状態への移行後は、前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第１表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 6 4 】

上記（ 2 ）の遊技機は、一の特別図柄と他の特別図柄とが並行して可変表示可能な遊技機であり、特定遊技状態への移行前すなわち特別図柄の可変表示が規定回数行われるまでは、一の特別図柄の可変表示に伴い第 1 表示演出が表示され、特定遊技状態への移行後は、第 1 表示演出の表示頻度が低くなるようにしたものである。

## 【 4 9 6 5 】

なお、特定遊技状態への移行後は、第 1 表示演出よりも、他の特別図柄の可変表示に伴う第 2 表示演出（例えば、夜モード表示演出）が優先して表示されることが好ましい。

## 【 4 9 6 6 】

また、「前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第 1 表示演出を行う」とは、特定遊技状態への移行前と比べて第 1 表示演出の実行頻度が低くなる場合のみならず、特定遊技状態への移行後は第 1 表示演出が全く表示されない態様も含む趣旨である。

10

## 【 4 9 6 7 】

また、特別図柄抽選容易化手段は、他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめるものであるが、他の特別図柄抽選の実行契機を複数設けて（例えば、第 2 始動口を複数設けて）、特別図柄抽選容易化手段により他の特別図柄抽選の実行頻度が高められるのはいずれか一方のみとしてもよい。

## 【 4 9 6 8 】

（ 3 ）上記（ 2 ）に記載の遊技機において、

20

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示である場合、前記第 2 表示演出が開始されるまで前記第 1 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 2 通常パターン）

ことを特徴とする。

## 【 4 9 6 9 】

上記（ 3 ）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が一の特別図柄の可変表示である場合、第 2 表示演出が開始されるまで第 1 表示演出を行うことを可能にしたものである。

## 【 4 9 7 0 】

30

第 2 表示演出が開始されるまで第 1 表示演出を行う態様としては、例えば、第 1 表示演出をループ表示する態様が相当する。

## 【 4 9 7 1 】

（ 4 ）上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第 3 表示演出（例えば、B 時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

40

前記第 3 表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の 2 回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第 3 表示演出を行うことが可能である（例えば、第 2 通常パターン）

ことを特徴とする。

## 【 4 9 7 2 】

（ 5 ）上記（ 2 ）または（ 3 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

50

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第3表示演出（例えば、B時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第3表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の2回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第3表示演出を行うことが可能である（例えば、第2通常パターン）

ことを特徴とする。

【4973】

上記（4）、（5）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、特定遊技状態の終了条件にかかわる第3表示演出を行うことを可能にしたものである。このような遊技機にあって、第3表示演出が行われるよりも前に、特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、特定遊技状態に移行後の2回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに第3表示演出が行われる。

【4974】

なお、上記（4）は、上記（1）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることもできる。同様に、上記（5）は、上記（2）または（3）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることができる。

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記他の特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第3表示演出（例えば、B時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示であって、該一の特別図柄の可変表示の終了時に、前記他の特別図柄が可変表示中である場合または前記他の特別図柄の可変表示が行われていない場合、該他の特別図柄の可変表示以降の他の特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記他の特別図柄の可変表示が行われていないときに、前記第3表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とするものであってもよい。

【4975】

（6）上記（2）、（3）または（5）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が終了する場合、該一の特別図柄の可変表示が終了したときに前記第1表示演出を行うことが可能である（例えば、第1イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【4976】

上記（6）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が終了する場合、一の特別図柄の可変表示が終了したときに第1表示演出を行うことを可能にしたものである。

【4977】

（7）上記（6）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示の開始時に、前記遊技進行演出を表示可能である（例えば、第1イレギュラーパターン）

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【４９７８】

上記（７）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示の開始時に、遊技進行演出を表示可能にしたものである。

【４９７９】

（８）上記（７）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われ、該一の特別図柄の可変表示に伴う前記第１表示演出としてリーチ演出を行った場合であっても、前記遊技進行演出（例えば、右打ち小ナビ演出）を表示可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【４９８０】

上記（８）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われ、一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出としてリーチ演出を行った場合、遊技進行演出（例えば、右打ち小ナビ演出）を表示可能にしたものである。

【４９８１】

なお、「遊技進行演出を表示可能」とは、上記（１）に記載された遊技進行演出の全部が表示されることに限られず、上記（１）に記載された遊技進行演出の一部のみが表示されるものも含む。

【４９８２】

（９）上記（２）または３に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、遊技進行演出の一部を行わないことを可能に構成される（例えば、第３イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【４９８３】

上記（９）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、第１表示演出を行わずに第２表示演出を行うようにしたものである。

【４９８４】

（１０）上記（２）、（３）、および（５）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記普通図柄制御手段は、

前記普通図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短普図可変表示態様（例えば、図２３１の普通図柄変動パターン「０２Ｈ」と、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長普図可変表示態様（例えば、図２３１の普通図柄変動パターン「０５Ｈ」と、を少なくとも含む複数の普図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であり、

前記特定遊技状態への移行前（例えば、図２３１に示される時短フラグ＝０）は、前記長普図可変表示態様での前記普通図柄の可変表示を、前記特定遊技状態への移行後（例えば、図２３１に示される時短フラグ＝１）と異なる頻度で行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４９８５】



上記(10)の遊技機は、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行うことを可能にしたものである。

【4986】

「特定遊技状態への移行後と異なる頻度」とは、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で行うようにしてもよいし、特定遊技状態への移行後と比べて低い頻度(確率0を含む)で行うようにしてもよい。

【4987】

なお、「特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行う」とは、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を全く行わない態様も含む。ここで、「全く行わない」とは、抽選を行うものの確率が0の場合と、抽選を行うものの抽選結果を破棄する場合と、のいずれであってもよい。

【4988】

(11) 上記(2)、(3)、および(5)~(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記他の特別図柄制御手段は、

前記他の特別図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短特図可変表示態様(例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターン)と、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長特図可変表示態様(例えば、低スタート用の特別図柄の変動パターン)と、を少なくとも含む複数の特図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であって、

前記特別停止態様(例えば、大当り表示態様)が導出される確率は前記特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、前記特定遊技状態への移行前は、前記特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、前記他の特別図柄の可変表示を前記長特図可変表示態様で行うことが可能である(例えば、第2イレギュラーパターン)

ことを特徴とする。

【4989】

上記(11)の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、特定遊技状態への移行前は、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、他の特別図柄の可変表示を長特図可変表示態様で行うことを可能にしたものである。

【4990】

(12) 上記(1)~(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

通常遊技状態において表示可能な通常演出と、前記特定遊技状態において表示可能な特定演出と、を行うことが可能であるとともに、

前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数を把握可能なカウント演出を行うことが可能なカウント演出制御手段を有し、

前記カウント演出制御手段は、

前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に移行されるに際して、前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能である

ことを特徴とする。

【4991】

上記(12)の遊技機は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行されるに際して、通常演出から特定演出に切り替えられるまでに行われる特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能としたものである。

【4992】

付記7の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50

【 4 9 9 3 】

[ 1 4 - 8 . 付記 8 ]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたもののが提供されている。

【 4 9 9 4 】

このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 2 1 5 2 3 号公報参照）。

10

【 4 9 9 5 】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【 4 9 9 6 】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 4 9 9 7 】

この点、第 5 のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

20

【 4 9 9 8 】

（ A - 1 ） 演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出においてアイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン等）を表示することが可能なアイコン表示手段と、を備え、

前記アイコン表示手段は、前記演出実行手段により第 1 の演出（第 1 予告演出）が実行されている場合及び第 2 の演出（第 2 予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第 1 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第 2 の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、該アイコンの表示後に互いに異なる演出を実行することが可能である、

30

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 9 9 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の演出（第 1 予告演出）が実行されている場合及び第 2 の演出（第 2 予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第 1 の演出（第 1 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第 2 の演出（第 2 予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、該アイコン（「ベル」アイコン）の表示後に互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、アイコンが表示される前後において行われる演出にバリエーションを持たせつつ、それらの演出の間に表示されるアイコンを同系統とすることで、遊技者の見た目上、演出の展開を分かりやすくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 5 0 0 0 】

第 5 のパチンコ遊技機で説明したように、本発明におけるアイコンとしては、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。「互いに同系統のアイコン」とは、一のアイコンと他のアイコンとにおいて、文字、図形、記号、及び、色彩のうちの少なくとも一部が同じであることを指している。例えば、「X」アイコン確定画像 9 0 5 1（図 1 6 2（b）参照）をアイコンとして採用する場合、第 1 の演出（第 1 予告演出）が実行されている場合及び第 2 の

50

演出（第2予告演出）が実行されている場合において、全く同じ「X」アイコン確定画像9051が表示され得ることとしてもよいし、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合には、「X」の文字が第1の色（例えば、青色）である「X」アイコン確定画像9051が表示され、第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合には、「X」の文字が第2の色（例えば、赤色）である「X」アイコン確定画像9051が表示されることとしてもよい。また、第1の演出（第1予告演出）が実行されている場合には、「X」の文字が所定の色（例えば、黄色）である「X」アイコン確定画像9051が表示され、第2の演出（第2予告演出）が実行されている場合には、「Y」の文字が当該「X」の文字と同じ色（例えば、黄色）である「Y」アイコン確定画像9052（図162（c）参照）が表示されることとしてもよい。

10

#### 【5001】

なお、第5のパチンコ遊技機において、各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、第2特定アイコン、及び、第3特定アイコン）は、それぞれ、各種大当り予告演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）において、「互いに同系統のアイコン」として表示される。例えば、第1の演出（第1予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコン）は、それぞれ、第2の演出（第2予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第1特定アイコン、及び、第2特定アイコン）と「同系統」である。

20

#### 【5002】

（A-2） 前記（A-1）の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

#### 【5003】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出（第1予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第2の演出（第2予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1の演出（第1予告演出）用のデータ及び第2の演出（第2予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

30

#### 【5004】

（A-3） 前記（A-1）又は（A-2）の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、前記第1のアイコンとは異なる第2のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

40

#### 【5005】

第5のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第1のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第1のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第2のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なよう

50

に構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図 1 4 4 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、アイコンが表示された場合に行われる演出用のデータとして、第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）用のデータ及び第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【5 0 0 6】

なお、「共通」とは、上述した「同系統」と同様に、「同じ種類」とも換言し得る概念であり、一の演出と他の演出とが全く同じでなくてもよい。一の演出と他の演出とにおいて、少なくとも一部に同じ要素が含まれていれば、これらの演出は、共通の演出と言うことが可能である。例えば、一の演出で表示される背景画像及び他の演出で表示される背景画像において、基本的な風景が同じであれば、風景の一部が微妙に異なっていたとしても、これらの背景画像は、「共通」と見なしてよい。

【5 0 0 7】

（A - 4） 前記（A - 1）～（A - 3）の何れかの遊技機であって、  
可動部材と、  
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、  
前記演出実行手段（図 1 6 0 に示す演出を行うサブ制御回路 3 0 0）は、前記同系統のアイコンが表示された場合に、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である、  
ことを特徴とする。

【5 0 0 8】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。

【5 0 0 9】

（A - 5） 前記（A - 1）～（A - 4）の何れかの遊技機であって、  
可動部材と、  
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、  
前記同系統のアイコンとして第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第 1 の特定演出（図 1 4 4 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）において、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である一方、前記第 1 のアイコンとは異なる第 3 のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第 2 の特定演出（図 1 4 4 に示す演出番号「9 3」に対応するアイコン停止後予告）においては、前記可動部材を動作させる制御を行わない、  
ことを特徴とする。

【5 0 1 0】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第 1 の特定演出（図 1 4 4 に示す演出番号「9 1」又は「9 2」に対応するアイコン停止後予告）において、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。一方、第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第 3 のアイコ

10

20

30

40

50

ン(「チェリー」アイコン)が表示された場合に行われる第2の特定演出(図144に示す演出番号「93」に対応するアイコン停止後予告)においては、可動部材を動作させる制御を行わないように構成されている。このように、表示されるアイコンの種別に応じて可動部材の動作の有無を異ならせることにより、表示されるアイコンの種別とアイコンが表示された後の演出態様とを対応付けることが可能であり、アイコンが表示された後の演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

【5011】

なお、可動部材の動作は、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)の表示が終了した後に開始されることとしてもよいし、可動部材の動作が行われている間も、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)の表示が継続されることとしてもよい。

10

【5012】

(A-6) 前記(A-1)～(A-5)の何れかの遊技機であって、  
前記演出実行手段は、

前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能である一方、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

前記第2の演出においては、前記同系統のアイコンが表示される前に、該同系統のアイコンが表示されることを示唆する事前演出(図135に示す演出番号「16」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示)を実行することが可能である、

20

ことを特徴とする。

【5013】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出(第1予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能である一方、第2の演出(第2予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合にも特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第2の演出(第2予告演出)においては、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示される前に、該同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることを示唆する事前演出(図135に示す演出番号「16」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示)を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して、一足先に演出の展開を予測させることができる。

30

【5014】

(A-7) 前記(A-1)～(A-6)の何れかの遊技機であって、  
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段を備え、  
前記演出実行手段は、

40

前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能である一方、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

前記第2の演出において、所定演出(ルーレット演出)を実行することが可能な所定演出実行手段を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記同系統のアイコンが表示されることを示唆することが可能な第1示唆手段(図135に示す演出番号「16」に対応する演出を行うサブ制御回路300)と、

前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能な第2示唆手段(

50

図 1 3 5 に示す演出番号「15」に対応する演出を行うサブ制御回路300)と、を備え、前記演出実行手段は、

前記第2の演出において前記第1示唆手段により前記同系統のアイコンが表示されることが示唆された場合には、前記同系統のアイコンが表示された後、前記特定演出を実行することが可能である一方、前記第2の演出において前記第2示唆手段により前記期待度が示唆された場合には、前記特定演出を実行しない、

ことを特徴とする。

#### 【5015】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出(第1予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能である一方、第2の演出(第2予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合にも特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第2の演出(第2予告演出)においては、所定演出

(ルーレット演出)を実行することが可能であり、所定演出(ルーレット演出)においては、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることが示唆される場合と、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度が示唆される場合とがある。そして、第2の演出(第2予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることが示唆された場合には、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された後、特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行することが可能である一方、第2の演出(第2予告演出)において上記期待度が示唆された場合には特定演出(図144に示す演出番号「91」又は「92」に対応するアイコン停止後予告)を実行しないように構成されている。これにより、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して一足先に演出の展開を予測させることができる。一方、上記期待度が示唆された場合には、当該演出の展開無しでも遊技者の期待感を創出することが可能であるため、第2の演出(第2予告演出)の魅力を向上させることができる。

#### 【5016】

(A-8) 前記(A-1)~(A-7)の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第2の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の特定演出(第1のつなぎ演出(共通))を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能であり、

前記第1の演出及び前記第2の演出とは異なる第3の演出(第3予告演出)において前記同系統のアイコンが表示された場合には、前記共通の特定演出とは異なる特定演出(第1のつなぎ演出(専用))を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

#### 【5017】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出(第1予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合と、第2の演出(第2予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合とで、共通の特定演出(第1のつなぎ演出(共通))を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の特定演出(第1のつなぎ演出(共通))を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第1の演出(第1予告演出)用のデータ及び第2の演出(第2予告演出)用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。さらに、第3の演出(

第3予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合には、上記共通の特定演出(第1のつなぎ演出(共通))とは異なる特定演出(第1のつなぎ演出(専用))を実行することが可能なように構成されている。これにより、第1の演出(第1予告演出)及び第2の演出(第2予告演出)とは異なる第3の演出(第3予告演出)の内容に応じた適切な特定演出を実現することができる。

【5018】

本発明において、上記共通の特定演出(第1のつなぎ演出(共通))とは異なる特定演出は、第3の演出(第3予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合にのみ出現し得るものであってもよいし、第3の演出(第3予告演出)以外の演出において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合にも出現し得るものであってもよい。また、本発明においては、第3の演出(第3予告演出)において同系統のアイコン(「ベル」アイコン)が表示された場合にも、上記共通の特定演出(第1のつなぎ演出(共通))が行われることとしてもよい。

【5019】

(A-9) 前記(A-1)~(A-8)の何れかの遊技機であって、  
遊技者による操作を受け付けることが可能な操作手段(演出ボタン54)を備え、  
前記アイコン表示手段は、  
前記操作手段が操作された場合(図138に示す演出番号「49」~「52」に対応する演出において演出ボタン54が操作された場合)にアイコンを表示することが可能な第1アイコン表示手段と、  
前記操作手段が操作されなかった場合(図138に示す演出番号「43」~「48」に対応する演出において演出ボタン54が操作されなかった場合)にアイコンを表示することが可能な第2アイコン表示手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、前記第1アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合及び前記第2アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合の何れの場合においても、特定演出(つなぎ演出)を実行することが可能である、  
ことを特徴とする。

【5020】

第5のパチンコ遊技機によれば、操作手段(演出ボタン54)が操作されたときにアイコンが表示される場合と、操作手段(演出ボタン54)が操作されなくてもアイコンが表示される場合とがある。そして、何れの状況でアイコンが表示された場合においても、特定演出(つなぎ演出)を実行することが可能なように構成されている。これにより、操作手段(演出ボタン54)が操作されたときに特定演出(つなぎ演出)が実行される状況と操作手段(演出ボタン54)が操作されなくても特定演出(つなぎ演出)が実行される状況とを作り出すことが可能であり、このような状況を通じて、演出の展開にバリエーションを設けることができる。

【5021】

なお、操作手段(演出ボタン54)が操作された場合に実行される特定演出(つなぎ演出)と、操作手段(演出ボタン54)が操作されなかった場合に実行される特定演出(つなぎ演出)とは、共通の演出(一部が異なる演出)であってもよいし、全く同じ演出であってよい。

【5022】

(A-10) 前記(A-1)~(A-9)の何れかの遊技機であって、  
前記演出実行手段は、  
図柄が表示される図柄演出を実行することが可能な図柄演出実行手段と、  
第1の演出状態(通常背景が表示される状態)で行われる前記図柄演出において特定の図柄表示(4図柄テンパイ煽りに係る画像表示)が行われた場合に、前記第1の演出状態から第2の演出状態(4図柄テンパイ成功後背景が表示される状態)に切り替えることが可能な演出状態切替手段と、を備え、  
前記アイコン表示手段は、

10

20

30

40

50

前記第 1 の演出状態で行われる前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記同系統のアイコンとして第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、

前記演出状態切替手段により前記第 2 の演出状態に切り替えられた後、前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記第 1 のアイコンとは異なる第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能である、

ことを特徴とする。

#### 【5023】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる図柄演出において特定の図柄表示（4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第 1 の演出状態（通常背景が表示される状態）から第 2 の演出状態（4 図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能であり、また、同系統のアイコンとして第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第 2 の演出状態（4 図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えられた後、図柄演出において特定の図柄表示（4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能なように構成されている。このように、第 1 のアイコン（「ベル」アイコン）及び第 2 のアイコン（「スイカ」アイコン）を段階的に表示させるとともに、特定の図柄表示（4 図柄テンパイ煽りに係る画像表示）及び演出状態の切り替えを関連付けることで、魅力的な演出の展開を創出することができる。

#### 【5024】

なお、第 1 の演出状態と第 2 の演出状態とは、互いに異なる背景が表示される状態であってもよいし、所定の演出（例えば、所定のキャラクタが表示される演出）の出現頻度が互いに異なる状態であってもよい。例えば、第 1 の演出状態においては第 2 の演出よりも第 1 の演出が行われる確率が高い一方、第 2 の演出状態においては第 1 の演出よりも第 2 の演出が行われる確率が高くなるように構成されていてもよい。また、第 1 の演出状態においては第 2 のキャラクタよりも第 1 のキャラクタの出現する確率が高い一方、第 2 の演出状態においては第 1 のキャラクタよりも第 2 のキャラクタの出現する確率が高くなるように構成されていてもよい。

#### 【5025】

（A - 11） 前記（A - 1）～（A - 10）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段を備え、

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第 1 擬似遊技（「擬似 1」）において前記同系統のアイコンが表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第 2 擬似遊技（「擬似 2」）において前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

#### 【5026】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第 1 擬似遊技（「擬似 1」）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第 2 擬似遊技（「擬似 2」）において上記互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを目印として、第 1 擬似遊技（「擬似 1」）から第 2 擬似遊技（「擬似 2」）へと移行させることが可能であり、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

#### 【5027】

本発明においては、図柄の変動表示が開始されてから図柄が最終的に停止表示されるまでを 1 回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）として構成している。1 回の単位遊技（特別



図柄変動ゲーム)は、1回の特別図柄始動入賞(1個の保留球)と対応しており、図柄が暫定的に停止表示されても保留球の個数は減少しないように構成することが可能である。

【5028】

[14-9.付記9]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ(特定の表示態様)となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

10

【5029】

このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている(例えば、特開2017-221523号公報参照)。

【5030】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかと考えるに至った。

【5031】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

【5032】

この点、第5のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【5033】

(B-1) 複数の演出モード(第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ)のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段を備え、

前記複数の演出モードにおいては、各演出の発生割合が互いに異なり、

前記演出モード制御手段は、特定の条件(一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数(20回)に到達すること)が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

【5034】

第5のパチンコ遊技機によれば、複数の演出モード(第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ)においては、各演出の発生割合が互いに異なり、特定の条件(一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数(20回)に到達すること)が成立した場合に、一の演出モード(演出ステージ)から他の演出モード(演出ステージ)へと遷移させることが可能なように構成されている。

これにより、遊技の進行につれて、演出の傾向が互いに異なる演出モード

(演出ステージ)間を漸次遷移することを通じて、現在どの演出モード(演出ステージ)に滞在していて次はどの演出モード(演出ステージ)に移行するのかということに関して、遊技者に興味を抱かせることができる。その結果、面白みのある演出の展開を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【5035】

第5のパチンコ遊技機では、複数の演出モード(第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ)において、それぞれ、乱数値に基づく抽選を行うことにより、演出抽選テーブルに基づいて、発生する演出の内容が決定される。各演出モード(第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ)においては、互いに異なる演出抽選テーブルが用いられる。各演出モード(第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ)で用いられる演出抽選テーブルにおいては、各演出に対して規定されている抽選値(乱数値範囲)のうちの少なくとも一部が異なっている。これにより、何れの演出モード(第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ)

50

においても発生し得る所定の演出が設けられている場合において、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）ごとに当該演出の発生確率（頻度）が異なっていたり、一の演出モード（例えば、第1演出ステージ）で発生し得る演出が他の演出モード（例えば、第2演出ステージ及び第3演出ステージ）では発生しなかったりする。すなわち、各演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、及び、第3演出ステージ）においては、演出の傾向（系統）が互いに異なっている。例えば、第1演出ステージにおいては、第2演出ステージ及び第3演出ステージと比較して、擬似連演出が発生しやすくなっている。また、タイムストック予告は、第2演出ステージにおいてのみ発生し得るようになってきている。また、メーターUP予告は、第3演出ステージにおいてのみ発生し得るようになってきている。

10

#### 【5036】

第5のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が抽選により決定されることとして説明した。本発明において、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）の決定方法は、特に限定されない。例えば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、予め定められた順序（例えば、第1演出ステージ 第2演出ステージ 第3演出ステージ）で、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を順次移行させることとしてもよい。また、遷移先の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が抽選により決定されるモード（ランダムモード）と、予め定められた順序で演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）が移行するモード（順番モード）と、のうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。さらに、任意の一の演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）で遊技を行うことを、遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。例えば、ランダムモードと順番モードと第1演出ステージ固定モード（第1演出ステージのみで遊技を行うモード）と第2演出ステージ固定モード（第2演出ステージのみで遊技を行うモード）と第3演出ステージ固定モード（第3演出ステージのみで遊技を行うモード）とのうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。このとき、第1演出ステージ固定モード、第2演出ステージ固定モード、又は、第3演出ステージ固定モードが選択されている場合においても、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、ステージチェンジ予告演出が発生させるようにしてもよい。

20

30

#### 【5037】

第5のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）として、一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20回）に到達することという条件や、図169に示す演出番号「121」又は「122」に対応するメイン変動パターンが選択されることという条件を採用した例について説明した。本発明における特定の条件（ステージチェンジの発生条件）は、特に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。例えば、上記所定回数を予め定められた数値ではなく、複数の数値（例えば、0～99）のなかから抽選により選択された一の数値としてもよい。例えば、一の特別図柄変動の開始時（例えば、図178のステップS9203の処理を実行した後）に、抽選により一の数値を選択し、当該数値に相当する回数分の特別図柄変動が行われた（抽選結果に応じた特定の条件が成立した）場合に、演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。このとき、抽選により0が選択された場合には、一の特別図柄変動において演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）をいったん遷移させた後、当該特別図柄変動において再度演出モード（第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。あるいは、所定の入賞（例えば、第1始動口120への遊技球の入賞）に応じて特定の条件が成立した場合に、演

40

50

出モード

(第1演出ステージ、第2演出ステージ、又は、第3演出ステージ)を遷移させることとしてもよい。

【5038】

なお、RAMクリアが実行された場合には、所定の演出モード(例えば、第1演出ステージ)に滞在させることとしてもよい。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタ(図180のステップS9261参照)に「0」をセットすることとしてもよい。RAMクリアは、第1のパチンコ遊技機において説明したように、第1のパチンコ遊技機において説明したように、メインRAM203内のバックアップ領域をクリアする処理であり、メインRAMの作業領域に記憶されている情報をクリアする処理である。RAMクリア(バックアップクリア処理)が実行されると、RAMクリア(バックアップクリア処理)が実行されたことを示す情報が、主制御回路200からサブ制御回路300にコマンド送信される。該コマンドを受信することにより、サブ制御回路300は、RAMクリア(バックアップクリア処理)が実行されたことを認識することができる。なお、第1のパチンコ遊技機で説明したように、RAMクリア(バックアップクリア処理)では、一般作業領域に記憶されている情報はクリアされるが、特定作業領域に記憶されている情報は原則としてクリアされない。

10

【5039】

また、電源が投入された際には、サブ制御回路300によって管理される演出ステージとしては、所定の演出モード(例えば、第1演出ステージ)に滞在させることとしてもよい。これにより、主制御回路200によって管理される遊技状態にかかわらず、表示装置7には当該演出モード(例えば、第1演出ステージ)に対応する画像が表示されることになる。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタに「0」をセットすることとしてもよい。

20

【5040】

第5のパチンコ遊技機では、主制御回路200によって管理される遊技状態として、通常遊技状態及び確変遊技状態(高確率遊技状態)が設けられており、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数(50回)行われると、確変遊技状態から通常遊技状態へと移行することとして説明した。ここで、確変遊技状態から通常遊技状態へ移行させる際に、他の遊技状態(介在遊技状態)を経由させることとしてもよい。例えば、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数(例えば、50回)行われると、確変遊技状態から介在遊技状態へと移行し、介在遊技状態において特別図柄変動が規定回数(例えば、2回)行われると、介在遊技状態から通常遊技状態へと移行するように構成することが可能である。介在遊技状態においては、通常遊技状態及び確変遊技状態で用いられる各種テーブル(例えば、特別図柄の変動パターンテーブル)とは異なるテーブルを用いて抽選を行うこととしてもよい。

30

【5041】

また、サブ制御回路300によって管理される演出モードとして、介在遊技状態に対応する演出モード(介在モード)を設けるようにしてもよい。例えば、確変モードにおいて特別図柄変動が所定回数(例えば、50回)行われると、確変モードから介在モードへと移行し、介在モードにおいて特別図柄変動が規定回数(例えば、2回)行われると、介在モードから通常モードへと移行するように構成することが可能である。例えば、確変モードが終了するときに、ボーナス中の結果に対応するリザルト画面(例えば、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数を示すような画像)を表示することが考えられるところ、介在モードにおいてもリザルト画面の表示を継続することとしてもよい。

40

【5042】

このような介在モードから通常モードに移行した場合には、ステージチェンジを必ず発生させる(抽選により決定された演出ステージに遷移させる)こととしてもよい。また、イレギュラー(電断等)が発生した場合やRAMクリアが実行された場合、主制御回路200によって管理される遊技状態が介在遊技状態である一方、サブ制御回路300によっ

50

て管理される演出モードは所定の演出モードである（例えば、第 1 演出ステージに対応する画像表示が行われる）というような状況が発生し得るように構成してもよい。この場合には、特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達するまで、当該所定の演出モード（例えば、第 1 演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。

【5043】

（B - 2）

前記（B - 1）の遊技機であって、

複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技の実行に関する制御を行うことが可能な遊技制御手段と、

前記設定値を示唆することが可能な設定値示唆手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第 1 の演出モード（第 1 演出ステージ）及び第 2 の演出モード（第 2 演出ステージ）を含んでおり、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、前記第 1 の演出モードから前記第 2 の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記設定値示唆手段は、前記特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）によって前記設定値を示唆することが可能である、

ことを特徴とする。

【5044】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（20 回）に到達すること）が成立した場合に、第 1 の演出モード（第 1 演出ステージ）から第 2 の演出モード（第 2 演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、該特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）によって設定値を示唆することが可能なように構成されている。このように、該特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）が行われるため、第 1 の演出モード（第 1 演出ステージ）から第 2 の演出モード（第 2 演出ステージ）へと遷移するための条件について、遊技者に対して興味を抱かせることができる。同時に、該表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）を通じて、遊技者に対して設定値を予測させることが可能であるため、該条件に対する遊技者の関心を高めることができる。

【5045】

第 5 のパチンコ遊技機では、移行後の演出モード（演出ステージ）の名称を示す画像が表示されている間に、特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）の内容がリセット（回復）されることとして説明した。このように、本発明においては、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合に、遷移先の演出モード（第 1 演出ステージ、第 2 演出ステージ、又は、第 3 演出ステージ）に対応する画像（背景や名称等）の表示中に、特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）を変化させるように構成することが可能である。

【5046】

本発明において、特定の条件を示す表示としては、ステージチェンジが発生する際におけるカウンタ画像の表示を採用することが可能である。当該カウンタ画像は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）において表示されるカウンタ画像であってもよいし、ステージチェンジゲーム以前のゲーム（例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動）において表示されるカウンタ画像であってもよい。例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の 1 つ前の特別図柄変動において、カウンタ画像の色を設定値に対応する色に変化させるような演出が行われ得るように構成してもよい。

【5047】

（B - 3）

前記（B - 1）又は（B - 2）の遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

第1の演出態様（図166に示す演出番号「101」～「103」に対応する演出態様）及び第2の演出態様（図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出（第6予告演出）を実行することが可能であり、

前記特定の演出が前記第1の演出態様で実行される場合と、前記特定の演出が前記第2の演出態様で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【5048】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出態様（図166に示す演出番号「101」～「103」に対応する演出態様）及び第2の演出態様（図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出（第6予告演出）を実行することが可能であり、特定の演出（第6予告演出）が第1の演出態様（図166に示す演出番号「101」～「103」に対応する演出態様）で実行される場合と、特定の演出（第6予告演出）が第2の演出態様（図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様）で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じたパターンで図柄を表示することが可能であり、当該演出態様と図柄表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。

【5049】

（B-4）

前記（B-1）～（B-3）の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（表示装置7）と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第1の演出モード（第1演出ステージ）及び第2の演出モード（第2演出ステージ）を含んでおり、

前記複数の演出モードのうち前記第1の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第1の演出（第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出）が設けられており、

前記複数の演出モードのうち前記第2の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第2の演出（第8予告演出）が設けられており、

前記第1の演出モード及び前記第2の演出モードの双方において実行可能な演出として、第3の演出（第6予告演出）が設けられており、

前記演出実行手段は、

第1の演出態様（図166に示す演出番号「101」～「103」に対応する演出態様）及び第2の演出態様（図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、前記第3の演出を実行することが可能であり、

前記第3の演出が前記第1の演出態様で実行される場合と、前記第3の演出が前記第2の演出態様で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【5050】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の演出態様（図166に示す演出番号「101」～「103」に対応する演出態様）及び第2の演出態様（図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、第3の演出（第6予告演出）を実行することが可能であり、第3の演出

10

20

30

40

50

(第6予告演出)が第1の演出態様(図166に示す演出番号「101」~「103」に対応する演出態様)で実行される場合と、第3の演出(第6予告演出)が第2の演出態様(図166に示す演出番号「104」「106」に対応する演出態様)で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じた変動パターンで識別情報を表示することが可能であり、当該演出態様と識別情報の表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。また、第1の演出(第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出)及び第2の演出(第8予告演出)がそれぞれ第1の演出モード(第1演出ステージ)及び第2の演出モード(第2演出ステージ)においてのみ実行可能な演出であるのに対し、第3の演出(第6予告演出)は、第1の演出モード(第1演出ステージ)及び第2の演出モード(第2演出ステージ)の双方において実行可能な演出となっている。従って、特定の条件(ステージチェンジの発生条件)が成立することにより、例えば、第1の演出モード(第1演出ステージ)から第2の演出モード(第2演出ステージ)へと遷移した場合には、第1の演出(第1予告演出、第2予告演出、第3予告演出、及び、第4予告演出)が行われなくなる一方、第2の演出(第8予告演出)が行われるようになり、また、第3の演出(第6予告演出)は引き続き行われる、という状況を作り出すことができる。これにより、各演出モード(演出ステージ)及び特定の条件(ステージチェンジの発生条件)に対する遊技者の関心を増大させることができる。

10

#### 【5051】

20

第5のパチンコ遊技機では、演出番号「104」乃至「106」に対応する演出が行われる場合には、図168(a)乃至(c)に示すような専用の変動パターンで装飾図柄を変動させることとして説明した。これに対し、演出番号「101」~「103」に対応する演出が行われる場合には、例えば、図163(d)に示すようなデフォルトの変動パターン(図168(a)乃至(c)に示す変動パターンと比較して、装飾図柄が停止するタイミングが早い変動パターン)で装飾図柄を変動させることが可能である。

#### 【5052】

(B-5)

前記(B-1)~(B-4)の何れかの遊技機であって、

前記特定の条件は、第1の図柄の変動表示(第1特別図柄変動)に応じて成立し得る一方、第2の図柄の変動表示(第2特別図柄変動)に応じては成立し得ない、ことを特徴とする。

30

#### 【5053】

第5のパチンコ遊技機によれば、特定の条件(ステージチェンジの発生条件)が、第1の図柄の変動表示(第1特別図柄変動)に応じて成立し得る一方、第2の図柄の変動表示(第2特別図柄変動)に応じては成立し得ないように構成されている。これにより、第2の図柄の変動表示(第2特別図柄変動)が行われる状況においては演出モード(演出ステージ)の遷移が発生しないが、第1の図柄の変動表示(第1特別図柄変動)が行われる状況においては演出モード(演出ステージ)の遷移が発生することになる。その結果、第2の図柄の変動表示(第2特別図柄変動)が行われる状況に対して、第1の図柄の変動表示(第1特別図柄変動)が行われる状況を、演出モード(演出ステージ)の遷移が発生する状況として特徴付けることが可能であり、第1の図柄の変動表示(第1特別図柄変動)が行われる状況を興趣に富んだものとすることができる。

40

#### 【5054】

(B-6)

前記(B-1)~(B-5)の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段(第1特別図柄表示部163)と、

所定の条件(第1始動口120への遊技球の入賞)が成立した場合に、所定の抽選(当たり判定)を行うことが可能な抽選手段と、

50

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、を備え、

前記示唆手段は、

前記所定の条件が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が前記表示制御手段により行われることに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始された後に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始される前に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

10

ことを特徴とする。

#### 【 5 0 5 5 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、所定の条件（第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞）が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件（第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞）成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が行われることに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始された後に所定の条件（第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始される前に所定の条件（第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の条件（第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞）成立のタイミングと演出モード（演出ステージ）の遷移が行われることになる変動表示のタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当たり判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選の数（大当たり判定）を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

20

30

#### 【 5 0 5 6 】

（ B - 7 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 6 ）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、

遷移先の演出モードを決定することが可能な遷移先演出モード決定手段（図 1 7 8 のステップ S 9 2 0 3 の処理を実行するサブ CPU 3 0 1 ）と、を備え、

40

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、一の演出モードから、前記遷移先演出モード決定手段により決定された遷移先の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記示唆手段は、

前記所定の抽選が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選のうち、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定された後に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定される前に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

50

ことを特徴とする。

【 5 0 5 7 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当たり判定）が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選（大当たり判定）のうち、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定された後に行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定される前に行われた所定の抽選（大当たり判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の抽選（大当たり判定）が行われるタイミングと遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定されるタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当たり判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当たり判定）の数を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

10

【 5 0 5 8 】

（ B - 8 ）

前記（ B - 1 ）～（ B - 7 ）の何れかの遊技機であって、  
演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件として第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、  
前記演出実行手段は、

20

前記第 1 の条件が成立したことに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）を実行することが可能な第 1 演出実行手段と、

前記第 4 の演出とは異なる第 5 の演出（図 1 6 9 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）を実行することが可能な第 2 演出実行手段と、を備え、

前記演出モード制御手段（図 1 8 1 のステップ S 9 2 8 1 の処理を実行するサブ C P U 3 0 1 ）は、前記第 1 の条件が成立していなくても、前記第 5 の演出に関する第 2 の条件（図 1 6 9 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、

30

ことを特徴とする。

【 5 0 5 9 】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）が成立していなくても、第 4 の演出（図 1 7 0 に示す演出番号「 1 3 1 」に対応する演出）とは異なる第 5 の演出（図 1 6 9 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応する演出）に関する第 2 の条件（図 1 6 9 に示す演出番号「 1 2 1 」又は「 1 2 2 」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、第 1 の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（ 2 0 回）に到達すること）及び第 2 の条件（図 1 6 9 に

40

50



示す演出番号「121」又は「122」に対応するメイン変動パターンが選択されること）、並びに、第4の演出（図170に示す演出番号「131」に対応する演出）及び第5の演出（図169に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）について、どの条件が成立してどの演出が発生するのかということに関し、遊技者に対して興味を抱かせることができる。その結果、演出モード（演出ステージ）の遷移に係る演出の展開を一層興味に富んだものとすることができる。

【5060】

（B-9）

前記（B-1）～（B-8）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出を選択することが可能な演出選択手段と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記演出選択手段により所定の演出（図169（a）に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、第1のタイミング（図169（b）に示すタイミング1）及び第2のタイミング（図169（b）に示すタイミング2）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、前記所定の演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5061】

第5のパチンコ遊技機によれば、所定の演出（図169（a）に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第1のタイミング（図169（b）に示すタイミング1）及び第2のタイミング（図169（b）に示すタイミング2）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、所定の演出（図169（a）に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、演出モード（演出ステージ）を遷移させるための条件に係る所定の演出（図169（a）に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）が第1のタイミング（図169（b）に示すタイミング1）で発生したり第2のタイミング（図169（b）に示すタイミング2）で発生したりするため、演出モード（演出ステージ）の遷移に関連して、バリエーションに富んだ演出の展開を創出することができる。

【5062】

なお、所定の演出（図169（a）に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）の実行タイミングとしては、第1のタイミング（図169（b）に示すタイミング1）及び第2のタイミング（図169（b）に示すタイミング2）以外に、一又は複数のタイミングが設けられていてもよい。例えば、第2のタイミング（図169（b）に示すタイミング2）を第1のタイミング（図169（b）に示すタイミング1）よりも所定時間（例えば、6秒）遅いタイミングとしつつ、さらに、第2のタイミング（図169（b）に示すタイミング2）よりも所定時間（例えば、6秒）遅い第3のタイミングで所定の演出（図169（a）に示す演出番号「121」又は「122」に対応する演出）を実行することが可能なように構成してもよい。

【5063】

（B-10）

前記（B-1）～（B-9）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当たり判定）を行うことが可能な抽選手段と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出に応じた演出パターン（サブ変動パターン）を選択することが可能な演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンを他の演出パターンに差し替

10

20

30

40

50

えることが可能な演出パターン差替手段（図１７８のステップＳ９２１０の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の抽選の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）を行うことが可能な示唆演出実行手段を備え、

前記演出パターン差替手段は、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が行われる場合において、前記演出パターン選択手段により第１の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行う一方、前記演出パターン選択手段により第２の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行わない、

10

ことを特徴とする。

#### 【５０６４】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当たり判定）の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）が行われる場合において、第１の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行う一方、第２の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行わないように構成されている。このように、演出パターン（サブ変動パターン）を決定するための第１段階として、示唆演出（先読み演出）が行われるか否かを考慮せずに一の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、その上で第２段階として、示唆演出（先読み演出）が行われる場合には必要に応じて演出パターン（サブ変動パターン）を差し替えることを通じて、示唆演出（先読み演出）に応じた適切な演出パターン（サブ変動パターン）を決定するに当たり、処理の効率化を図ることができる。

20

#### 【５０６５】

（Ｂ－１１）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１０）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、

前記特定の条件として第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第１演出モード制御手段と、

30

前記特定の条件として第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第２演出モード制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の条件が成立したことに応じて前記第１演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能な第１演出実行手段と、

前記第２の条件が成立したことに応じて前記第２演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能な第２演出実行手段と、を備え、

40

前記第１の条件及び前記第２の条件の双方の条件が成立した場合には、前記第１演出実行手段による前記第４の演出の実行はせずに、前記第２演出実行手段による前記第５の演出の実行をすることが可能である、

ことを特徴とする。

#### 【５０６６】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄

50

変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能である。そして、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合には、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）の実行はせずに第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行をすることが可能なように構成されている。このように、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を優先的に実行することを通じて、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が発生しないことによる意外性を遊技者に与えるとともに、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対する遊技者の関心を高めることができる。

#### 【５０６７】

第５のパチンコ遊技機では、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が優先的に実行され得ることとして説明した。これに対し、所定の演出と第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とが行われ得る状況において、所定の演出よりも第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が優先的に実行されるように構成してもよい。所定の演出としては、特別図柄変動が開始するときに行われる演出（例えば、図柄アクション予告演出）が挙げられる。図柄アクション予告演出は、特別図柄変動の開始時に装飾図柄に対して所定のエフェクトを発生させる演出である。一の特別図柄変動の開始時に図柄アクション予告演出を発生させることが決定されていた場合においても、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合には、図柄アクション予告演出が行われないように構成することが可能である。

#### 【５０６８】

（Ｂ－１２）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１１）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段と、

複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで、演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出のパターンとして、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンを選択することが可能な演出パターン選択手段と、を備え、

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記演出パターン選択手段（図１９０のステップＳ９３６３の処理及び図１９４のステップＳ９４７３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第２擬似遊技において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、前記第１擬似遊技において行われる演出のパターンを選択することが可能である、

ことを特徴とする。

【５０６９】

第５のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能である。そして、第２擬似遊技（「擬似２」）において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、第１擬似遊技（「擬似１」）において行われる演出のパターンを選択することが可能なように構成されている。これにより、第１擬似遊技（「擬似１」）から第２擬似遊技（「擬似２」）にかけて行われる演出の展開を設計しやすくすることができる。

【５０７０】

[ １４ - １０ . 付記 １０ ]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（例えば、特開２０１０ - １１０５７６号公報参照）。

【５０７１】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、識別情報の変動時間に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかと考えに至った。

【５０７２】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【５０７３】

この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【５０７４】

（Ｃ - １） 第１の抽選（普通抽選）を行うことが可能な第１抽選手段と、

第２の抽選（第２特別抽選）を行うことが可能な第２抽選手段と、

前記第１抽選手段により行われる前記第１の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第１表示手段（普通図柄表示部１６１）と、

前記第２抽選手段により行われる前記第２の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）と、  
を備え、

前記第１表示手段は、前記第１の抽選の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第１の抽選の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、前記第１の時間よりも長い第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

前記第２表示手段は、前記第２の抽選の結果が特定の結果（小当り）である場合に、前記第２の時間よりも短い第３の時間（１０００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 5 0 7 5 】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合には、第1の時間（500ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合には、第1の時間（500ms）よりも長い第2の時間（600000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である。また、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第2の時間（600000ms）よりも短い第3の時間（1000ms）に亘って識別情報を変動表示させることが可能なように構成されている。これにより、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第1の変動表示）が行われている間に、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合における識別情報の変動表示（第2の変動表示）を完了させることができる。従って、第2の変動表示が終了した後、第1の変動表示が終了するまでの時間を用いて、斬新な遊技性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 5 0 7 6 】

（C-2）前記（C-1）の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）と、

遊技球が入球可能な第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）と、

前記第1の抽選の結果が前記第1の結果である場合に、前記第1の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第1の入賞手段の制御を行うことが可能な第1制御手段と、

20

少なくとも前記第1表示手段により前記第2の時間に亘って識別情報を変動表示させているときに、前記第2の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第2の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第2の入賞手段の制御を行うことが可能な第2制御手段と、を備える、

ことを特徴とする。

## 【 5 0 7 7 】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合に、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなるように第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）の制御を行うことが可能であり、また、少なくとも第1表示手段（普通図柄表示部161）により第2の時間（600000ms）に亘って識別情報を変動表示させているときに、第2の抽選（第2特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなるように第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）の制御を行うことが可能なように構成されている。これにより、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる契機となる第1の結果（普通図柄当り）とは異なる第2の結果（普通ハズレ）が発生した場合、当該第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（第1の変動表示）が行われている間に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなる制御を行うことが可能であり、第1の変動表示が終了するまでの時間を用いて、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすい状況を創出することができる。

30

40

## 【 5 0 7 8 】

第5のパチンコ遊技機では、第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすい状況が創出されることとして説明した。本発明における第2の結果は、ハズレ（普通ハズレ）に限定されず、当り（普通図柄当り）であってもよい。なお、上記第2の時間は、上記第1の時間の10倍～100000倍（あるいは、100倍～10000倍、500倍～5000倍、1000倍～2000倍等）程度の時間とすることが可能であり、上記第3の時間の5倍～10000倍（あるいは、100倍～5000倍、500倍～1000倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第1の入賞手段（普通電動役物ユニット145）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は

50

、上記第1の時間の0.5倍～50倍（あるいは、1倍～10倍、2倍～5倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第2の入賞手段（小当り用大入賞口151）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第3の時間の0.5倍～100倍（あるいは、1倍～50倍、2倍～10倍等）程度の時間とすることが可能である。

【5079】

（C-3）前記（C-1）又は（C-2）の遊技機であって、

図柄を表示することが可能な図柄表示手段（表示装置7）と、

前記図柄表示手段において複数の図柄が表示される図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能な図柄演出実行手段と、を備え、

前記図柄演出実行手段は、前記第1の抽選の結果が前記第1の結果である場合には、前記複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように前記図柄演出を実行することが可能である一方、前記第1の抽選の結果が前記第2の結果である場合には、前記複数の図柄が全て同じ図柄となるように前記図柄演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【5080】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合には、複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能である一方、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合には、複数の図柄が全て同じ図柄となるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、複数の図柄として全て同じ図柄が表示されることを通じて、相対的に長い時間（第2の時間（60000ms））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に把握させることができる。

【5081】

（C-4）前記（C-1）～（C-3）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置7）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、

第1の状態（通常モード）及び第2の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記第2の状態に制御されている場合には、前記第1表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を前記画像表示手段に表示させることが可能である一方、前記第1の状態に制御されている場合には、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、

ことを特徴とする。

【5082】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態（確変モード）に制御されている場合には、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を表示することが可能である一方、第1の状態（通常モード）に制御されている場合には、該所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を表示しないように構成されている。これにより、第1の状態（通常モード）と比較して第2の状態（確変モード）を、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の表示態様に対応する演出（所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を用いた演出）が行われる状態として、遊技者に意識付けることができる。

【5083】

（C-5）前記（C-1）～（C-4）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第 1 の状態（通常モード）及び第 2 の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第 2 の状態において所定回数（50 回）の単位遊技が行われた場合に、前記第 2 の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第 1 の抽選の結果が前記第 2 の結果である場合において、前記第 2 の状態において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出を実行しない場合とがある、ことを特徴とする。

#### 【5084】

第 5 のパチンコ遊技機によれば、第 2 の状態（確変モード）において所定回数（50 回）の単位遊技が行われた場合に、第 2 の状態（確変モード）を終了させることが可能である。また、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）である場合において、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行しない場合とがあるように構成されている。この点、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が少ない場合（例えば、第 2 の状態（確変モード）における残りの単位遊技を実行するのに要する時間が、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示時間（第 2 の時間（60000ms））と比較して相対的に短くなるような状況）においては、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通ハズレ）となった意義が減殺されてしまう可能性がある。（5）の発明によれば、このような場合に所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を発生させないようにすることが可能であるため、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

#### 【5085】

第 5 のパチンコ遊技機では、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が特定回数（10 回）以上である場合に、第 1 の抽選（普通抽選）の結果が第 2 の結果（普通図柄ハズレ長変動）となったことに基づく所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われることとして説明した。ここで、第 2 の結果（普通図柄ハズレ長変動）として、複数の変動時間（例えば、60 秒、90 秒、120 秒、150 秒、180 秒、210 秒、240 秒、270 秒、300 秒、及び、600 秒等）が設けられている場合には、決定された変動時間に応じて、上記特定回数を異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態において、第 2 の抽選（第 2 特別抽選）の結果がハズレである場合における識別情報の変動表示時間が 5 秒であり、第 2 の抽選（第 2 特別抽選）の結果が小当りである場合における識別情報の変動表示時間と第 2 の入賞手段（小当り用大入賞口 151）の開放時間との合計時間が 5 秒であるとする。このような形態において、第 2 の結果（普通図柄ハズレ長変動）に対応する変動時間として 60 秒が決定された場合、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が 12 回以上であれば、第 2 の状態（確変モード）中に当該変動表示を概ね完了させることができる。この場合には、上記特定回数を 12 回とすることが可能である。このように、決定された普通図柄変動時間を、特別図柄変動時間

（小当りについては、特別図柄変動時間と小当り入賞口の開放時間との合計時間）の期待値で除して得られる値に応じた回数を、上記特定回数として定めることとしてもよい。

#### 【5086】

また、第 5 のパチンコ遊技機では、第 2 の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残り ST 回数）が特定回数（10 回）以上であるか否かの判断が、第 1 の抽選（普通抽選）の契機となったゲート通過が発生したときに行われることとして説明した。本発明において、当該判断は、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動が開始するときに行われることとしてもよい。従って、ゲート通過が発生した時点における当該残り回数（残り ST 回数）が特定回数（10 回）以上であったとしても、当該普通図柄変動が開始する時点における当該残り回数（残り ST 回数）が特定回数（10 回）未満であれば

、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われないこととしてもよい。

【5087】

第5のパチンコ遊技機で説明したように、当りパターンによる所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）は、第2の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始される前に停止表示されるように構成することが可能である。所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）の停止表示が終了した後は、当り告知演出（図199（k）参照）が行われる。当り告知演出は、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了するとよい。これにより、当り告知演出が行われている間は確変モードである一方、当り告知演出が行われた後は第1ボーナスモードであるといったように、演出モードを区分することができる。確変モードにおいては、例えば、図216や図217に示す処理が行われ、第1ボーナスモードにおいては、例えば、図210～図213に示す処理が行われる。なお、当り告知演出が行われているときに、第2表示手段（第2特別図柄表示部164）において大当り（例えば、10R大当り）に対応する態様で識別情報が停止表示された場合（大当り遊技状態の開始条件が成立した場合）には、所定の大当り演出が行われる。これにより、第1ボーナスモードに移行することになる。当該所定の大当り演出は、確変モード中の他のタイミングで（当り告知演出が行われていないときに）大当り遊技状態の開始条件が成立した場合に行われる演出と同じ演出とすることが可能である。一方、第1ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合には、当該所定の大当り演出とは異なる演出が行われることとしてもよい。

10

20

【5088】

（C-6） 前記（C-1）～（C-5）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置7）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記画像表示手段において、前記第1表示手段における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能である、

ことを特徴とする。

【5089】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能なように構成されている。これにより、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の変動時間を遊技者の脳裏に焼き付け、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

30

【5090】

（C-7） 前記（C-1）～（C-6）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置7）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

40

前記画像表示制御手段は、

前記第1表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を前記画像表示手段に表示させることが可能な第1画像表示制御手段と、

前記第1表示手段における識別情報の変動時間に応じた時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）を前記画像表示手段において行うことが可能な第2画像表示制御手段と、を備え、

前記第1画像表示制御手段は、前記時間表示が行われている場合に、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、

ことを特徴とする。

50



## 【 5 0 9 1 】

第5のパチンコ遊技機によれば、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を表示することが可能であり、また、第1表示手段（普通図柄表示部161）における識別情報の変動時間に応じた時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）を行うことが可能である。そして、当該時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われている場合には、所定の画像（左ドラム図柄9202L、中ドラム図柄9202C、及び、右ドラム図柄9202R）を表示しないように構成されている。これにより、遊技者を時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）に注目させることが可能であり、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

10

## 【 5 0 9 2 】

第5のパチンコ遊技機では、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通図柄ハズレ長変動）である場合に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われることとして説明した（図202参照）。当該時間は、一の普通図柄ハズレ長変動が開始する時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間（すなわち、当該普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動の変動時間そのもの）であってもよいし、一の普通図柄ハズレ長変動が行われている途中時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間であってもよい。

## 【 5 0 9 3 】

本発明において、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われる状況は、特に限定されず、第1の抽選（普通抽選）の結果が第1の結果（普通図柄当り）である場合や第2の抽選（第2特別抽選）の結果が所定の結果（ハズレ又は大当り）である場合等に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動残り時間が所定時間（例えば、15秒）未満となった状況において、保留されている全ての普通図柄変動の変動パターンが第1の結果（普通図柄当り）に対応する変動パターンである場合、又は、保留されている全ての特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われるような構成を採用することが可能である。これにより、普通図柄ハズレ長変動残り時間が少なくなってきたことを遊技者に意識させることができる。

20

30

## 【 5 0 9 4 】

（C-8） 前記（C-1）～（C-7）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

特定の状態（第2ボーナスモード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定の状態が終了する場合に、前記第2の時間のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第2の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

## 【 5 0 9 5 】

第5のパチンコ遊技機によれば、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する場合に、第2の時間（60000ms）のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第2の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出を実行することが可能のように構成されている。これにより、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第1の変動表示）と特定の状態（第2ボーナスモード）とが重疊的に発生したような状況において、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において当該変動表示の時間（第2の時間）がどの程度残っているかに応じて、演出内容を異ならせることができる。その結果、当該第2の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に遊技者を注目させることが可能であり、当該残り時間を遊技者に強く意識させることができる。

40

50

## 【 5 0 9 6 】

第5のパチンコ遊技機では、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合に、第2の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出が行われることとして説明した。本発明においては、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了していてもよい。すなわち、特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する場合において、第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了している場合（第2の時間の残り時間が0である場合）と第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合（第2の時間の残り時間が0ではない場合）とで、互いに異なる演出が行われることとしてもよい。

10

## 【 5 0 9 7 】

特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点において第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合としては、第2の状態（確変モード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に特定の状態（第2ボーナスモード）に移行し、当該特定の状態（第2ボーナスモード）が終了する時点においても当該第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合、及び、特定の状態（第2ボーナスモード）において第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となり、当該第1の抽選（普通抽選）に対応する第1の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、特定の

20

## 【 5 0 9 8 】

（C - 9） 前記（C - 1）～（C - 8）の何れかの遊技機であって、  
演出を実行することが可能な演出実行手段と、

30

第1の状態（通常モード）及び第2の状態（残りST回数減算モード）を含む複数の状態のうち何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第2の状態において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、前記第2の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2の時間に亘って識別情報が変動表示されている場合に、前記第2の状態において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

## 【 5 0 9 9 】

40

第5のパチンコ遊技機によれば、第2の状態（残りST回数減算モード）において所定回数（50回）の単位遊技が行われた場合に、第2の状態（残りST回数減算モード）を終了させることが可能である。また、第2の時間（60000ms）に亘って識別情報が変動表示されている場合に、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が多い場合（第2の状態（残りST回数減算モード）が当面継続するような状況）や、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が少ない場合（第2の状態（残りST回数減算モード）の終了が近づいてきているような状況）において、遊技の状況に応じた演出を適

50

宜実現することができる。

【5100】

第5のパチンコ遊技機では、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が所定回数（5回）以上である場合と所定回数（5回）未満である場合とで、演出内容が異なり得ることとして説明した。本発明においては、第2の状態（残りST回数減算モード）を複数の期間に区分し、各期間において行われる演出内容を異ならせることが可能である。当該複数の期間としては、例えば、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第1所定回数（例えば、30回）以上である期間（第1の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第2所定回数（例えば、10回）以上第1所定回数（例えば、30回）未満である期間（第2の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第3所定回数（例えば、5回）以上第2所定回数（例えば、10回）未満である期間（第3の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第4所定回数（例えば、2回）以上第3所定回数（例えば、5回）未満である期間（第4の期間）、第2の状態（残りST回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りST回数）が第5所定回数（例えば、1回）である期間（第5の期間）等を設定することができる。

10

【5101】

（C-10）

前記（C-1）～（C-9）の何れかの遊技機であって、  
演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、  
前記演出実行手段は、前記第2表示手段において識別情報が変動表示されている間に、前記第1の抽選の結果が前記第2の結果となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能である、  
ことを特徴とする。

20

【5102】

第5のパチンコ遊技機によれば、第2表示手段（第2特別図柄表示部164）において識別情報が変動表示されている間に、第1の抽選（普通抽選）の結果が第2の結果（普通ハズレ）となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、第2表示手段（第2特別図柄表示部164）において識別情報が変動表示されている間に行われる示唆演出（普図先読み演出）を通じて、第1表示手段（普通図柄表示部161）において相対的に長い時間（第2の時間（60000ms））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に期待させることができる。

30

【5103】

[14-11, 付記11]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技が実行される遊技機が知られている。

【5104】

この種の遊技機として、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態においては右打ち指示報知を行い、通常遊技状態の場合は左打ち指示報知を行う遊技機が特開2016-104167号公報（特に、段落0338を参照）に開示されている。

40

【5105】

特開2016-104167号公報に記載の遊技機は、大当り遊技、小当り遊技状態、時短状態といった右打ちされる遊技状態では興趣が高められる一方、左打ちされる通常遊技状態では興趣が低下するおそれがある。

【5106】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

50

## 【 5 1 0 7 】

この点、付記 1 1 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

## 【 5 1 0 8 】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて通常態様（例えば、左打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第 1 特別図柄の可変表示が行われて第 1 特別図柄抽選の結果が導出される第 1 特別図柄遊技の実行契機となる第 1 特別図柄始動領域（例えば、第 1 始動口 5 1 2 0 ）と、

遊技領域に向けて特定態様（例えば、右打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第 2 特別図柄の可変表示が行われて第 2 特別図柄抽選の結果が導出される第 2 特別図柄遊技の実行契機となる第 2 特別図柄始動領域（例えば、第 2 始動口 2 1 4 0 ）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体が通過すると、普通図柄の可変表示が行われて普通図柄抽選の結果が導出される普通図柄遊技の実行契機となる普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート 2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B ）と、

前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技としての特別図柄遊技において遊技者に有利な結果（例えば、大当たり、役物開放当たり）が導出された場合に開放可能な第 1 可変入賞装置（例えば、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞口 2 1 5 5 ）と、

前記普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普通ロング開放当たり）が導出されると、前記第 2 特別図柄始動領域（例えば、第 2 始動口 2 1 4 0 ）への遊技媒体の通過を容易とすることが可能な第 2 可変入賞装置（例えば、普通電動役物 2 1 4 6 ）と、を備え、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽）、特別モード、チャレンジモード、残保留モード）のうち、いずれかのモードで遊技を実行可能な遊技機であって、

前記第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果が導出される期待値が高くなる（例えば、第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が、役物開放当りに当選する期待値が高く）ように構成されており、

前記複数の遊技モードは、

前記通常態様で遊技が行われることにより前記第 1 特別図柄遊技が主として行われうる通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））と、

前記特定態様で遊技が行われることにより前記第 2 特別図柄遊技が主として行われうる有利遊技モード（例えば、特別モード）とを含み、

前記通常遊技モードは、

第 1 通常遊技モード（例えば、通常モード）と、

前記第 1 通常遊技モードよりも遊技者にとって有利な第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）とを含む

ことを特徴とする。

## 【 5 1 0 9 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、通常態様（例えば、左打ち）で遊技が行われる通常遊技モードは、第 1 通常遊技モード（例えば、通常モード）のみならず、第 1 通常遊技モードよりも遊技者に有利な第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）を含む。そのため、通常態様で遊技が行われる通常遊技モードで遊技が行われる場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

## 【 5 1 1 0 】

なお、「前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技としての特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出された場合に開放可能な第 1 可変入賞装置」中の「遊技者に有利な結果」と、「前記第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果が導出される期待値が高くなる」中の「遊

10

20

30

40

50

技者に有利な結果」とは、同じ結果（例えば、前者及び後者のいずれも大当り、前者及び後者のいずれも役物開放当り等）であってもよいし、異なる結果であってもよい。異なる結果である場合、例えば、前者が大当りであって後者が役物開放当り、前者が大当りであって後者が確変当り、前者が役物開放当りであって後者が時短当り等が相当する。

【5111】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記第１通常遊技モード中に行われた前記第１特別図柄遊技と前記第２特別図柄遊技とのうち少なくともいずれか一方において特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出された場合、前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

10

【5112】

上記（２）の遊技機によれば、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）中であつたとしても特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されると第２通常遊技モードに移行する。そのため、第１通常遊技モードであつたとしても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5113】

なお、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）において第１特別図柄遊技が行われた場合、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される確率は、遊技者に有利な結果（例えば、大当り、役物開放当り）が導出される確率よりも高い方が好ましい。このようにすることで、第１通常遊技モードにおける興趣の低下をより一層抑制することが可能となる。

20

【5114】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）とは、前記第１特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率および前記第２特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率のいずれも同じである

ことを特徴とする。

【5115】

上記（３）の遊技機によれば、第１特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率および第２特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率が、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）とで同じである。このように、第１通常遊技モードと第２通常遊技モードとで遊技者に有利な結果が導出される確率が同じであるにもかかわらず、第１通常遊技モードよりも遊技者に有利な第２通常遊技モードを実現することが可能となり、これまでにない新たな遊技機を提供することが可能となる。

30

【5116】

なお、「遊技者に有利な結果が導出される確率」には確率０も含まれる。また、確率０とは、遊技者に有利な結果の導出確率を０とする抽選を行う場合のみならず、遊技者に有利な結果の導出にかかる抽選を行わない場合も相当するものとする。例えば、抽選結果Ａを遊技者に有利な結果とし、抽選結果Ｂ及び抽選結果Ｃのみを抽選結果に含む（すなわち、抽選結果Ａを抽選結果に含まない）抽選を行う場合であっても、抽選結果Ａが導出される確率は０である。

40

【5117】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）では、前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と比べて、前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される期待値が高い

ことを特徴とする。

【5118】

上記（４）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）では、第

50

1 通常遊技モード（例えば、通常モード）と比べて、所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される期待値が高いため第2 特別図柄遊技が実行されやすい。また、第2 特別図柄遊技が実行された場合、第1 特別図柄遊技が実行された場合よりも遊技者に有利な結果となる期待値が高い。そのため、第2 通常遊技モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【5 1 1 9】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）において所定の終了条件が成立すると前記第1 通常遊技モード（例えば、通常モード）へ移行可能であり、

前記所定の終了条件は、

前記第2 可変入賞装置（例えば、普通電動役物2 1 4 6）の作動にかかわる第1 条件（例えば、普通電動役物2 1 4 6の作動回数1 2回）と、

前記第1 特別図柄の可変表示回数または／および前記第2 特別図柄の可変表示にかかわる第2 条件（例えば、第1 特別図柄の可変表示回数2 0回、第2 特別図柄の可変表示回数1回）と、を少なくとも含み、

前記第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）において前記第1 条件または前記第2 条件が成立した場合、該第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）から前記第1 通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【5 1 2 0】

上記（5）の遊技機によれば、第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）において、第1 条件または第2 条件が成立すると、第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）から第1 通常遊技モードに移行する。ここで、第1 条件は、第2 可変入賞装置（例えば、普通電動役物2 1 4 6）の作動にかかわる条件であり、例えば、第2 可変入賞装置（例えば、普通電動役物2 1 4 6）の作動回数が所定回数（例えば、普電ショート開放回数1 2回（すなわち、普電ショート当りの当選回数1 2回）等）となったことが相当する。また、第2 条件は、第1 特別図柄の可変表示回数または／および第2 特別図柄の可変表示にかかわる条件であり、例えば、第1 特別図柄の可変表示回数または／および第2 特別図柄の可変表示回数が所定回数（例えば、第1 特別図柄の可変表示回数2 0回、第2 特別図柄の可変表示回数1回等）となったことが相当する。このように、第2 通常遊技モードでは、第1 通常遊技モードに移行するまでの間に、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されるか否かといった点に面白みを持たせることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【5 1 2 1】

なお、第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）では、第2 条件よりも第1 条件の方が成立しやすい方が好ましい。第1 条件よりも第2 条件の方が成立しやすい場合と比べて、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される可能性を高めて興趣を高めることが可能となるからである。第2 条件よりも第1 条件の方が成立しやすい態様は、例えば、単位時間あたりの普通図柄遊技の実行回数の期待値を単位時間あたりの特別図柄遊技の実行回数の期待値よりも大きくしたり、特別図柄始動領域（例えば、第1 始動口5 1 2 0、第2 始動口2 1 4 0）よりも普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート2 1 2 6, 5 1 2 5 A, 5 1 2 5 B）のへの遊技媒体の通過を容易にしたり、第2 条件としての特別図柄の可変表示回数よりも第1 条件としての第2 可変入賞装置の作動回数の方を多くしたり、またはこれらを組み合わせることにより実現できる。

【5 1 2 2】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技者に有利な結果が導出された場合、遊技者に有利な特別遊技状態に移行可能であり、該特別遊技状態には、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の特別遊技状態（例えば、3 R大当り、1 0 R大当り）が含まれており、

前記第2 通常遊技モード（例えば、高確モードA）中に行われた前記特別図柄遊技にお

10

20

30

40

50

いて遊技者に有利な結果（例えば、大当たり、役物開放当たり）が導出された場合、前記第1通常遊技モード（例えば、通常モード）中に行われた前記特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出された場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、10R大当たり）に移行される期待値が高い

ことを特徴とする。

【5123】

上記（6）の遊技機によれば、第1通常遊技モード（例えば、通常モード）において遊技者に有利な結果が導出された場合よりも、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）において遊技者に有利な結果が導出された場合の方が、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、10R大当たり）に移行される期待値が高い。このように、第1通常遊技モードおよび第2通常遊技モードは、いずれも通常態様で行われるにもかかわらず、第1通常遊技モードと第2通常遊技モードとで遊技にメリハリを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

10

【5124】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）中に行われた前記普通図柄遊技において前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当たり）が導出された場合、前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）よりも遊技者に有利であって前記有利遊技モード（例えば、特別モード）とは異なる特定モード（例えば、第2チャレンジモード）に移行するよう構成される

20

ことを特徴とする。

【5125】

上記（7）の遊技機によれば、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）では、遊技者に有利であって有利遊技モード（例えば、特別モード）とは異なる特定モード（例えば、第2チャレンジモード高確モードA）に移行するか否かといった点に遊技者の興味を持たせることができる。とくに、第1通常遊技モード（例えば、通常モード）を含めると、第1通常遊技モード、第2通常遊技モード、特定モードといった遊技者にとっての有利度合いが異なる複数のモード間で移行する遊技性を実現することができ、興味を高めることが可能となる。

【5126】

30

なお、特定モード（例えば、第2チャレンジモード）では、例えば、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）と比べて第2特別図柄遊技の実行頻度を高めることにより、遊技者に有利とすることが可能となる。

【5127】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）中に行われた前記普通図柄遊技において前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当たり）が導出された場合、

前記第2通常遊技モードよりも遊技者に有利な特定モード（例えば、第2チャレンジモード）への移行にかかわる特殊演出（例えば、右打ち指示演出、ゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出）が行われる一方、

40

前記第2特別図柄始動領域への遊技媒体の通過が容易となったにもかかわらず該第2特別図柄始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合、前記特定モードにおいて前記第2特別図柄遊技が実行されることなく該特定モードを終了するよう構成される

ことを特徴とする。

【5128】

上記（8）の遊技機によれば、第2通常遊技モード（例えば、高確モードA）中に行われた普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当たり）が導出されたことによって第2特別図柄始動領域への遊技媒体の通過が容易となったにもかかわらず、遊技者が第2特別図柄始動領域に遊技媒体を通過させることができなかった場合、第2特別図柄遊技が実行されることなく特定モードが終了してしまう。そのため、第2通常遊技モー

50

ドにおいて遊技者に緊張感を持たせて興趣を高めることが可能となる。

【 5 1 2 9 】

( 9 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 8 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記通常遊技モードは、

前記第 1 通常遊技モード (例えば、通常モード) および前記第 2 通常遊技モード (例えば、高確モード A) の他に、前記第 1 通常遊技モード (例えば、通常モード) よりも遊技者にとって有利な第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)、高確モード B (偽)) をさらに含み、

前記第 2 通常遊技モード (例えば、高確モード A) への移行条件が成立した場合 (例えば、通常モードにおいて C 時短当りに当選した場合)、前記第 2 通常遊技モード (例えば、高確モード A) に移行し、

10

前記第 2 通常遊技モード (例えば、高確モード A) への移行条件とは異なる条件であって、前記第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)、高確モード B (偽)) への移行条件が成立した場合 (例えば、残保留モードにおいて C 時短当りに当選した場合や、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合)、前記第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)、高確モード B (偽)) に移行し、

前記第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)、高確モード B (偽)) は、

前記所定の結果 (例えば、普電ロング開放当り) が導出される期待値が、前記第 2 通常遊技モード (例えば、高確モード A) において前記所定の結果が導出される期待値と同じとなる場合があるように構成される

20

ことを特徴とする。

【 5 1 3 0 】

上記 ( 9 ) の遊技機によれば、第 2 通常遊技モード (例えば、高確モード A) への移行条件と、第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)、高確モード B (偽)) への移行条件とが異なるものの、第 2 通常遊技モードにおいて所定の結果が導出される期待値と、第 3 通常遊技モードにおいて所定の結果が導出される期待値とが同じとなる場合がある。そのため、第 2 通常遊技モードおよび第 3 通常遊技モードにおける遊技の興趣を高めることが可能となる。

【 5 1 3 1 】

30

( 1 0 ) 上記 ( 9 ) に記載の遊技機において、

前記有利遊技モード (例えば、特別モード) の終了後、該有利遊技モードと異なる遊技モードであって前記第 2 特別図柄遊技が主として行われうる特殊モード (例えば、残保留モード) に移行可能であるとともに、

前記第 2 特別図柄始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記第 2 特別図柄の始動情報を所定個数まで保留し、該保留された前記第 2 特別図柄を用いて前記第 2 特別図柄遊技を実行するよう構成されており、

前記第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)、高確モード B (偽)) は、前記特殊モードが終了するときに特定の移行条件が成立している場合に移行可能なモードであり、

40

前記特定の移行条件は、

前記保留された前記第 2 特別図柄の始動情報に特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出される始動情報が含まれていた場合に移行可能な第 1 移行条件と、

前記保留された前記第 2 特別図柄の始動情報に前記特定結果 (例えば、C 時短当り) が導出される始動情報は含まれていなかったものの、特定条件が成立する場合 (例えば、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合) に移行可能な第 2 移行条件と、を含み、

前記第 1 移行条件が成立した場合に移行される前記第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (真)) は、前記第 2 移行条件が成立した場合に移行される前記第 3 通常遊技モード (例えば、高確モード B (偽)) よりも、遊技者に有利なモードである

50



ことを特徴とする。

【 5 1 3 2 】

上記（ 1 0 ）の遊技機によれば、第 1 移行条件が成立した場合および第 2 移行条件が成立した場合のいずれも第 3 通常遊技モード（例えば、高確モード B（真）、高確モード B（偽））に移行するが、第 1 移行条件が成立した場合に移行される第 3 通常遊技モード（例えば、高確モード B（真））は、第 2 移行条件が成立した場合に移行される第 3 通常遊技モード（例えば、高確モード B（偽））よりも遊技者に有利なモードである。このように、第 1 移行条件および第 2 移行条件のいずれが成立した場合であっても移行先が同じ第 3 通常遊技モードであるものの、第 1 移行条件が成立したことによって移行した第 3 通常遊技モードと第 2 移行条件が成立したことによって移行した第 3 通常遊技モードとで遊技者にとっての有利度合いを異ならせることにより、興趣を高めることが可能となる。

10

【 5 1 3 3 】

（ 1 1 ）上記（ 5 ）に記載の遊技機において、

前記所定の終了条件は、

前記第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）中に行われた前記普通図柄遊技の結果にかかわる第 3 条件をさらに含み、

前記第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）において、前記第 1 条件または前記第 2 条件が成立した場合のみならず、前記第 3 条件が成立した場合にも、該第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）から前記第 1 通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するよう構成される

20

ことを特徴とする。

【 5 1 3 4 】

上記（ 1 1 ）の遊技機によれば、第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）中に第 3 条件が成立した場合にも、第 2 通常遊技モード（例えば、高確モード A）から第 1 通常遊技モードに移行する。ここで、第 3 条件は、普通図柄遊技の結果にかかわる条件であり、例えば、所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が所定回数（例えば、1 回）導出されたことが相当する。このように、第 1 条件、第 2 条件および第 3 条件といった複数の条件のうちいずれかの条件を満たすと第 2 通常遊技モードから第 1 通常遊技モードに移行させることにより、第 1 通常遊技モードに移行するまでの間に普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）を導出させるといった遊技性に、さらに面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

30

【 5 1 3 5 】

付記 1 1 の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【 5 1 3 6 】

[ 1 4 - 1 2 , 付記 1 2 ]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技が実行される遊技機が知られている。

【 5 1 3 7 】

この種の遊技機として、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態においては右打ち指示報知を行い、通常遊技状態の場合は左打ち指示報知を行う遊技機が特開 2 0 1 6 - 1 0 4 1 6 7 号公報（特に、段落 0 3 3 8 を参照）に開示されている。

40

【 5 1 3 8 】

特開 2 0 1 6 - 1 0 4 1 6 7 号公報に記載の遊技機は、大当り遊技、小当り遊技状態、時短状態といった右打ちされる遊技状態では興趣が高められるものの、右打ちされる遊技が終了してしまうと、遊技への興趣が著しく低下してしまうおそれがある。

【 5 1 3 9 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【 5 1 4 0 】

50

この点、付記 1 2 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 1 4 1 】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて通常態様（例えば、左打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第 1 特別図柄の可変表示が行われて第 1 特別図柄抽選の結果が導出される第 1 特別図柄遊技の実行契機となる第 1 特別図柄始動領域（例えば、第 1 始動口 5 1 2 0）と、

遊技領域に向けて特定態様（例えば、右打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第 2 特別図柄の可変表示が行われて第 2 特別図柄抽選の結果が導出される第 2 特別図柄遊技の実行契機となる第 2 特別図柄始動領域（例えば、第 2 始動口 2 1 4 0）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体が通過すると、普通図柄の可変表示が行われて普通図柄抽選の結果が導出される普通図柄遊技の実行契機となる普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート 2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B）と、

前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技において特別結果（例えば、大当たり、役物開放当り）が導出された場合に移行可能な特別遊技状態にて開放可能な第 1 可変入賞装置（例えば、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞口 2 1 5 5）と、

前記普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されると、前記第 2 特別図柄始動領域（例えば、第 2 始動口 2 1 4 0）への遊技媒体の通過を容易とすることが可能な第 2 可変入賞装置（例えば、普通電動役物 2 1 4 6）と、を備え、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽）、特別モード、チャレンジモード、残保留モード）のうち、いずれかのモードで遊技を実行可能な遊技機であって、

前記第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果となる期待値が高くなる（例えば、第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が、役物開放当りに当選する期待値が高くなる）ように構成されており、

前記複数の遊技モードは、

前記通常態様で遊技が行われることにより前記第 1 特別図柄遊技が主として行われうる通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））と、

前記特定態様で遊技が行われることにより前記第 2 特別図柄遊技が主として行われうる有利遊技モード（例えば、特別モード）と、

前記第 2 特別図柄遊技が主として行われ、前記有利遊技モードとは異なる特殊モード（例えば、残保留モード）とを含み、

前記有利遊技モードにおいて所定条件が成立すると、該有利遊技モードから前記特殊モード（例えば、残保留モード）に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 1 4 2 】

上記（ 1 ）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）は、特定態様で遊技が行われることにより第 2 特別図柄遊技が主として行われうるモードである。このような有利遊技モードにおいて所定条件が成立した場合、有利遊技モードは終了するものの、第 2 特別図柄が主として行われ、有利遊技モードとは異なる特殊モード（例えば、残保留モード）に移行する。そのため、特定態様（例えば、右打ち）で遊技が行われる有利遊技モードが終了したとしてもただちに通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するのではなく特殊モードに移行させることにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 5 1 4 3 】

( 2 ) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）は、前記特殊モード（例えば、残保留モード）よりも長い期間にわたって遊技が行われるよう構成される

ことを特徴とする。

【5144】

上記(2)の遊技機によれば、特殊モード(例えば、残保留モード)よりも有利遊技モード(例えば、特別モード)に優位性を持たせることができるとともに、有利遊技モードが終了したとしてもただちに通常遊技モード(例えば、通常モード)に移行しないようにする機能を特殊モードに持たせることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5145】

(3)上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記特殊モード(例えば、残保留モード)において前記第2特別図柄遊技が所定回数(例えば、4回)行われた場合、前記通常遊技モード(例えば、通常モード、高確モードB(真))に移行可能に構成される

10

ことを特徴とする。

【5146】

上記(3)の遊技機によれば、特殊モード(例えば、残保留モード)において第2特別図柄遊技が所定回数(例えば、4回)行われるまで通常遊技モード(例えば、通常モード)に移行しない。また、有利遊技モード(例えば、特別モード)が終了すると特殊モードに移行し、特殊モードが終了すると通常遊技モード(例えば、通常モード)に移行するといったように段階的に遊技モードを移行させることにより、遊技に面白みを持たせることが可能となる。

【5147】

20

(4)上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2特別図柄始動領域(例えば、第2始動口2140)を遊技媒体が通過した場合、前記第2特別図柄の始動情報を所定個数(例えば、4個)まで保留し、該保留された前記第2特別図柄の始動情報を用いて前記第2特別図柄遊技を実行可能であるとともに、

前記有利遊技モード(例えば、特別モード)において特定条件が成立した場合(例えば、有利遊技モードにおける最後の第2特別図柄遊技が終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されていない場合や、役物開放当りに当選したもののV入賞しなかった場合等)、前記特殊モード(例えば、残保留モード)に移行せずに前記通常遊技モード(例えば、通常モード)に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

30

【5148】

上記(4)の遊技機によれば、有利遊技モード(例えば、特別モード)が終了した後、必ず特殊モード(例えば、残保留モード)に移行するわけではなく、有利遊技モードにおける最後の第2特別図柄遊技が終了したときに第2特別図柄の始動情報が保留されている場合に限り、特殊モード(例えば、残保留モード)に移行する。そのため、遊技者は、有利遊技モードの終了間際に、第2特別図柄始動領域(例えば、第2始動口2140)に遊技媒体を通過させることが要求され、有利遊技モードに緊張感を持たせて興趣を高めることが可能となる。

【5149】

(5)上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

40

前記複数の遊技モードは、

前記通常遊技モード(例えば、通常モード、高確モードA、高確モードB(真)、高確モードB(偽))において所定の移行条件(例えば、第1特別図柄遊技または第2特別図柄遊技の結果が特定結果(例えば、C時短当り)であること)が成立すると移行可能であって、前記第2特別図柄遊技が主として行われうる特定モード(例えば、チャレンジモード)をさらに含み、

前記特別モードは、

前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が、特定結果(例えば、C時短当り)である場合には移行せず、前記特別結果(例えば、3R大当り)である場合に移行可能である一方、

50

前記特定モードは、

前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が、前記特別結果（例えば、3 R 大当り）である場合のみならず、前記特定結果（例えば、C 時短当り）である場合にも移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【5150】

上記（5）の遊技機によれば、通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））において、第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が、特別結果（例えば、3 R 大当り）および特定結果（例えば、C 時短当り）のいずれであったとしても特定モード（例えば、チャレンジモード）に移行しうる。そのため、通常遊技モードでは、第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特別結果でなかったとしても特定結果である場合には特定モードに移行させることができ、通常遊技モードにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【5151】

（6）上記（1）～（5）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記特別結果には、第 1 特別結果（例えば、大当り）と、該第 1 特別結果（例えば、大当り）よりも前記第 1 可変入賞装置（例えば、大入賞口、V 入賞装置）の開放時間が相対的に短い第 2 特別結果（例えば、役物開放当り）と、が含まれており、

前記第 1 特別結果（例えば、大当り）が導出される期待値（例えば、大当り確率）は、前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））と前記有利遊技モード（例えば、特別モード）とで同じである一方、

20

前記第 2 特別結果（例えば、役物開放り）が導出される期待値は、前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））よりも前記有利遊技モード（例えば、特別モード）の方が大きい

ことを特徴とする。

【5152】

上記（6）の遊技機によれば、第 1 特別結果（例えば、大当り）が導出される期待値（例えば、大当り確率）は通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））と有利遊技モード（例えば、特別モード）とで同じであるものの、第 2 特別結果（例えば、役物開放り）が導出される期待値が通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高いため、徒に射幸心を煽ることなく、通常遊技モードよりも有利遊技モードに優位性を持たせることが可能となる。なお、「第 2 特別結果（例えば、役物開放り）が導出される期待値が通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高い」とは、例えば、第 2 特別結果が導出される確率が通常遊技モードと有利遊技モードとで同じであるものの、第 1 特別図柄遊技が実行された場合よりも第 2 特別図柄遊技が実行された場合の方が第 2 特別結果が導出される確率を高くした上で、有利遊技モードでは通常遊技モードよりも第 2 特別図柄遊技が実行されやすい態様を含む。ただし、これに限られず、第 2 特別結果が導出される確率が、通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高くなるようにしてもよい。

30

【5153】

（7）上記（1）～（6）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果には、遊技者にとってハズレよりも有利であるものの前記特別結果（例えば、大当り）よりも不利な特定結果（例えば、C 時短当り）が含まれており、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）において行われた前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、C 時短当り）である場合、該有利遊技モードから他のモード（例えば、高確モード B（真））に移行しない一方、

前記特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、C 時短当り）である場合、該特殊モードから他のモードのうち少なくとも一のモード（例えば、高確モード B（真））に

40

50

移行可能に構成される  
ことを特徴とする。

【 5 1 5 4 】

上記（ 7 ）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）において行われた第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）であったとしても、他のモードに移行させずに、第 2 特別図柄遊技が主として行われる有利遊技モードが継続するため、興趣を維持することができる。その一方、特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果である場合、特殊モードから他のモードに移行させることにより、特殊モードが終了してしまうことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

【 5 1 5 5 】

なお、「前記特殊モードにおいて行われた前記第 1 特別図柄遊技または前記第 2 特別図柄遊技の結果が前記特定結果である場合、該特殊モードから他のモードに移行可能」とは、第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）である場合、特殊モード（例えば、残保留モード）が中途であってとしてもただちに（すなわち、第 2 特別図柄の始動情報の残保留があったとしても第 2 特別図柄遊技を実行せずに）他のモード（例えば、高確モード B（真））に移行させてもよいし、特殊モード（例えば、残保留モード）を最後まで実行した後に（すなわち、第 2 特別図柄の始動情報の残保留がある場合はこの残保留についての第 2 特別図柄遊技が全て終了した後に）他のモードに移行させてもよい。

20

【 5 1 5 6 】

（ 8 ）上記（ 1 ）～（ 4 ）、（ 6 ）、（ 7 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、  
前記複数の遊技モードは、

前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モード A、高確モード B（真）、高確モード B（偽））において所定の移行条件（例えば、第 1 特別図柄遊技または第 2 特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C 時短当り）であること）が成立する（例えば、C 時短当りに当選する）と移行可能であって、前記第 2 特別図柄遊技が主として行われうる特定モード（例えば、チャレンジモード）をさらに含むとともに、

前記特定モード（例えば、チャレンジモード）は、

第 1 条件が成立すると移行可能な第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）と、  
第 2 条件が成立すると移行可能な第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）と  
を含み、

30

前記第 2 特定モードは、

前記第 2 条件が成立したことによって移行したにもかかわらず、前記第 2 特別図柄遊技が行われることなく終了する場合がある

ことを特徴とする。

【 5 1 5 7 】

（ 9 ）上記（ 5 ）に記載の遊技機において、

前記特定モード（例えば、チャレンジモード）は、

第 1 条件が成立すると移行可能な第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）と、  
第 2 条件が成立すると移行可能な第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）と  
を含み、

40

前記第 2 特定モードは、

前記第 2 条件が成立したことによって移行したにもかかわらず、前記第 2 特別図柄遊技が行われることなく終了する場合がある

ことを特徴とする。

【 5 1 5 8 】

上記（ 8 ）および（ 9 ）の遊技機によれば、第 1 条件が成立したときは第 1 特定モード（例えば、第 1 チャレンジモード）に移行し、第 2 条件が成立したときは第 2 特定モード（例えば、第 2 チャレンジモード）に移行する。第 1 特定モードに移行した場合は第 2 特

50

別図柄遊技が必ず行われるものの、第2特定モードに移行した場合は第2特別図柄遊技が行われることなく第2特定モードが終了してしまう場合があるため、遊技のバリエーションが増え、興趣を高めることが可能となる。

【5159】

なお、第1条件は、例えば、特別遊技状態（例えば、3R大当り遊技状態）が終了することが相当する。また、第2条件は、例えば、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されることが相当する。

【5160】

（10）上記（8）または（9）に記載の遊技機において、

前記第1特定モード（例えば、第1チャレンジモード）は、前記第2特別図柄遊技が少なくとも1回実行されるまで継続可能である一方、

前記第2特定モード（例えば、第2チャレンジモード）は、前記第2特別図柄遊技が実行されることなく終了するように構成される

ことを特徴とする。

【5161】

上記（10）の遊技機によれば、第1特定モードは第2特別図柄遊技が必ず1回は実行されるのに対し、第2特定モードは第2特別図柄遊技が実行されることなく終了する場合があります、このように第1特定モードと第2特定モードとの間に優劣を設けることにより、興趣を高めることが可能となる。

【5162】

（11）上記（1）～（10）のいずれか1つに記載の遊技機において、

特定モード（例えば、チャレンジモード）において行われた前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、C時短当り）である場合、該特定モードから第1モード（例えば、高確モードA）に移行可能である一方、

前記特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、C時短当り）である場合、該特殊モードから、遊技者にとっての有利度合いは前記第1モードと共通する（例えば、大当り確率、役物開放当り確率、普電ロング開放当り確率のいずれも高確モードAと共通する）ものの、該第1モードと異なる制御（例えば、演出制御）が行われる第2モード（例えば、高確モードB（真））に移行可能である

ことを特徴とする。

【5163】

上記（11）の遊技機によれば、第1モード（例えば、高確モードA）と第2モード（例えば、高確モードB（真））とで、有利者の有利度合いは共通するものの制御（例えば、演出制御）を異ならせることにより、制御負荷を徒に増やすことなく遊技のバリエーションを増やすことができ、興趣を高めることが可能となる。

【5164】

（12）上記（1）～（11）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定モード（例えば、チャレンジモード）では、

前記第2特別図柄遊技にかかわる特定演出（例えば、ゾーン演出）を、該第2特別図柄遊技が予め定められた規定回数（例えば、5回）行われるまで実行可能であり、

前記特定演出は、

前記第2特別図柄遊技が前記規定回数（例えば、5回）行われるまで実行可能である一方、

前記第2特別図柄遊技が前記規定回数（例えば、5回）行われたにもかかわらず、前記第2特別図柄の始動情報が保留されている場合、前記特定演出を実行しないよう構成されることを特徴とする。

【5165】

上記（12）の遊技機によれば、特定モード（例えば、チャレンジモード）では、第2特別図柄遊技が規定回数（例えば、5回）行われるまでは共通の特定演出が実行されるが

10

20

30

40

50

、第2特別図柄遊技が規定回数（例えば、5回）を超えて行われる場合、上記の特定演出が実行されない。この場合、別途、単独演出抽選を行い、この単独演出抽選の結果にもとづく演出を実行するようにすることが好ましい。

【5166】

（13）上記（1）～（12）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1特別図柄遊技の実行回数または／および前記第2特別図柄遊技の実行回数が前記特別遊技状態に移行することなく特定回数（例えば、1000回）となった場合（例えば、天井カウンタに到達した場合）、前記有利遊技モード（例えば、特別モード）よりも遊技者に有利となりうる超有利遊技モード（例えば、至福モード）に移行可能に構成されることを特徴とする。

10

【5167】

上記（13）の遊技機によれば、長期間にわたって特別遊技状態に移行しなかった場合であっても、第1特別図柄遊技の実行回数または／および第2特別図柄遊技の実行回数が特定回数（例えば、1000回）になると超有利遊技モード（例えば、至福モード）に移行しうするため、遊技意欲の減退を軽減でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5168】

なお、「第1特別図柄遊技の実行回数または／および第2特別図柄遊技の実行回数が特定回数になる」は、第1特別図柄の実行回数が特定回数（例えば、1000回）になること、第2特別図柄の実行回数が特定回数になること、および、第1特別図柄の実行回数と第2特別図柄の実行回数との和が特定回数になること、のいずれであってもよい。

20

【5169】

また、「有利遊技モードよりも遊技者に有利となりうる超有利遊技モード」とは、全ての面において有利遊技モード（例えば、特別モード）よりも超有利遊技モード（例えば、至福モード）の方が遊技者に有利であることに限定されず、一側面から見た場合には超有利遊技モードよりも有利遊技モードの方が遊技者に有利（例えば、有利遊技モードではパンクしないが、超有利遊技モードではパンクする場合がある等）であってもよい。

【5170】

（14）上記（1）～（13）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）は、

複数の終了条件のうちいずれか一の終了条件が成立すると、該有利遊技モードから別のモード（例えば、残保留モード）に移行可能であり、

30

前記複数の終了条件は、

前記第1特別図柄遊技または前記第2特別図柄遊技が第1所定回数実行されたことを条件とする第1終了条件（例えば、第2特別図柄の可変表示回数12回）と、

前記第2可変入賞装置が第2所定回数作動したことを条件とする第2終了条件（例えば、普通電動役物2146の作動回数10000回）と、を含む

ことを特徴とする。

【5171】

上記（14）の遊技機によれば、第1終了条件（例えば、第2特別図柄の可変表示回数12回）と、第2終了条件（例えば、普通電動役物2146の作動回数10000回）とのうちいずれかが成立すると有利遊技モード（例えば、特別モード）が終了する。このように、有利遊技モードの終了条件を複数設けることにより、興趣を高めることが可能となる。

40

【5172】

付記12の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【5173】

[14-13, 付記13]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技が実行される遊技機が知られている。

50

## 【 5 1 7 4 】

この種の遊技機として、特別遊技が実行された後、例えば液晶表示器において複数の演出モードのうちいずれかによる演出が行われる遊技機が例えば特開 2 0 1 6 - 6 7 6 8 2 号公報に開示されている。

## 【 5 1 7 5 】

しかしながら、特別遊技が実行された後、複数の演出モードのうちいずれかによる演出が行われる遊技機において、遊技興趣の低下を抑制するためにさらなる改善の余地がある。

## 【 5 1 7 6 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

## 【 5 1 7 7 】

この点、付記 1 3 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

## 【 5 1 7 8 】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて、識別情報を可変表示可能な可変表示実行手段（例えば、S 2 0 1 3 の処理を実行するメイン C P U 2 2 0 1 ）と、

複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、A 1 時短フラグや B 時短フラグにかかわる処理を実行するメイン C P U 2 2 0 1 ）と、

前記識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S 2 0 1 7 や S 2 0 1 9 の処理を実行するメイン C P U 2 2 0 1 ）と、

複数の演出モードのうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段（例えば、サブ C P U 2 3 0 1 ）と、

を備え、

前記識別情報には、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と、前記第 1 識別情報とは異なる第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）とが含まれ、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）が主として可変表示される第 1 遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、前記第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）が主として可変表示される第 2 遊技状態（例えば、A 1 時短遊技状態、A 2 時短遊技状態および A 3 時短遊技状態を含む A 時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、

前記特別結果には、第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）と、該第 1 特別結果よりも付与される遊技媒体の期待値が相対的に大きい第 2 特別結果（例えば、大当り）とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第 1 特別結果が導出された場合、第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）に制御し、前記第 2 特別結果が導出された場合、第 2 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記演出モード制御手段は、

第 1 演出モード（例えば、通常モード）と、前記第 1 演出モードよりも遊技者に有利な第 2 演出モード（例えば、特別モード）と、前記第 1 演出モードおよび前記第 2 演出モードのいずれよりも遊技者に有利な第 3 演出モード（例えば、超特別モード）とを含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

## 【 5 1 7 9 】

上記 ( 1 ) の遊技機によれば、第 1 演出モード（例えば、通常モード）および第 1 演出モードよりも遊技者に有利な第 2 演出モード（例えば、特別モード）のみならず、第 1 演出モードおよび第 2 演出モードのいずれよりも遊技者に有利な第 3 演出モード（例えば、

10

20

30

40

50



超特別モード)に制御可能であるため、演出モードのバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5180】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記演出モード制御手段(例えば、サブCPU2301)は、

前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態(例えば、通常遊技状態)に制御されている場合、前記第1演出モード(例えば、通常モード)に制御可能である一方、

前記遊技状態制御手段により前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に制御されている場合、前記第2演出モード(例えば、特別モード)および前記第3演出モード(例えば、超特別モード)を含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能である

ことを特徴とする。

【5181】

上記(2)の遊技機によれば、第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)において、遊技者にとっての有利度合いが異なる第2演出モード(例えば、特別モード)と第3演出モード(例えば、超特別モード)とを含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能であるため、第2遊技状態における興趣を高めることが可能となる。

【5182】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出される期待値(例えば、役物開放当り確率)は、前記第1識別情報(例えば、第1特別図柄)が可変表示される場合よりも、前記第2識別情報(例えば、第2特別図柄)が可変表示される場合の方が高い

ことを特徴とする。

【5183】

上記(3)の遊技機によれば、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)が可変表示される場合よりも、第2識別情報(例えば、第2特別図柄)が可変表示される場合の方が、第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出される期待値(例えば、役物開放当り確率)が高い。そのため、第2識別情報が(例えば、第2特別図柄)が主として可変表示される第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)における興趣をより一層高めることが可能となる。

【5184】

なお、「前記第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出される期待値(例えば、役物開放当り確率)は、前記第1識別情報(例えば、第1特別図柄)が可変表示される場合よりも、前記第2識別情報(例えば、第2特別図柄)が可変表示される場合の方が高い」とは、第1識別情報が可変表示された場合、第1特別結果が導出される確率が0の場合を含む。「第1特別結果が導出される確率が0」とは、第1特別結果の導出にかかる抽選を行うもののその確率が0の場合、及び、第1特別結果の導出にかかる抽選自体を行わない場合の両方を含む。

【5185】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出モード制御手段は、

前記第2演出モード(例えば、特別モード)において前記識別情報の可変表示が第1規定回数(例えば、26回)行われると、該第2演出モードから前記第1演出モード(例えば、通常モード)に制御可能であり、

前記第3演出モード(例えば、超特別モード)において前記識別情報の可変表示が前記第1規定回数よりも多い第2規定回数(例えば、296回)行われると、該第3演出モードから前記第1演出モードに制御可能である

ことを特徴とする。

【5186】

上記(4)の遊技機によれば、第2演出モード(例えば、特別モード)よりも第3演出モード(例えば、超特別モード)の方が、第1演出モード(例えば、通常モード)に制御

10

20

30

40

50

されるまでの間に識別情報の可変表示をより多く行うことが可能であるため、ゲーム性の幅を広げることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【5187】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体を受け入れ可能であり、前記第1特別結果(例えば、役物開放当り)または前記第2特別結果(例えば、大当り)のうち少なくともいずれか一方が導出されたことに基づいて、前記遊技媒体を受け入れ不可能または受け入れ困難な状態から、前記遊技媒体を受け入れ可能または受け入れ容易な状態へと変位可能な変位部材(例えば、Vアタッカー2152、特電用シャッタ2134)をさらに備え、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出され、且つ、前記変位部材の特定領域(例えば、V入賞口2155)を前記遊技媒体が通過した場合、前記第1特別遊技状態(例えば、役物開放当り遊技状態)の終了後、前記第2特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能である

ことを特徴とする。

【5188】

上記(5)の遊技機によれば、第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出され且つ変位部材の特定領域(例えば、V入賞口2155)を遊技媒体が通過した場合、第1特別遊技状態(例えば、役物開放当り遊技状態)の終了後、第2特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御されうる。すなわち、必ずしも第2特別結果(例えば、大当り)が導出された場合だけでなく、第1特別結果が導出された場合にも第2特別遊技状態に制御されうるため、興趣を高めることが可能となる。

【5189】

(6) 上記(5)に記載の遊技機において、

前記第1特別結果(例えば、役物開放当り)には、所定の第1特別結果(例えば、3R対応の役物開放当り)と、該所定の第1特別結果とは異なる特定の第1特別結果(例えば、10R対応の役物開放当り)とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記所定の第1特別結果(例えば、3R対応の役物開放当り)が導出された場合、所定の第1特別遊技状態(例えば、3R対応の役物開放当り遊技状態)に制御し、前記特定の第1特別結果(例えば、10R対応の役物開放当り)が導出された場合、特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)に制御可能である

ことを特徴とする。

【5190】

上記(6)の遊技機によれば、所定の第1特別遊技状態(例えば、3R対応の役物開放当り遊技状態)または特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)に制御可能であるため、ゲーム性の幅が広がり、興趣を高めることが可能となる。

【5191】

(7) 上記(6)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第3演出モード(例えば、超特別モード)に制御されているときに前記所定の第1特別結果(例えば、3R対応の役物開放当り)が導出された場合、前記所定の第1特別遊技状態(例えば、3R対応の役物開放当り遊技状態)に制御されることに伴い前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)が終了するよう構成される

ことを特徴とする。

【5192】

上記(7)の遊技機によれば、第1演出モード(例えば、通常モード)および第2演出モード(例えば、特別モード)のいずれよりも遊技者に有利な第3演出モード(例えば、超特別モード)に制御されている場合、所定の第1特別遊技状態(例えば、3R対応の役

10

20

30

40

50

物開放当り遊技状態)に制御されると第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)が終了するため、第3演出モードにおいて遊技者に緊張感を持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【5193】

(8)上記(6)または(7)に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第3演出モード(例えば、超特別モード)に制御されているときに前記特定の第1特別結果(例えば、10R対応の役物開放当り)が導出された場合、前記特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)に制御された場合であっても前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)を継続可能に構成され、

10

前記特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)において少なくとも前記特定領域(例えば、V入賞口)を前記遊技媒体が通過した後、前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)が終了するよう構成される

ことを特徴とする。

【5194】

上記(8)の遊技機は、第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に制御され、且つ、第3演出モード(例えば、超特別モード)に制御されている場合、特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)に制御されたとしても第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)を継続可能であり、少なくとも特定領域(例えば、V入賞口)を遊技媒体が通過するまでは、第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)が継続するようにしたものである。そのため、例えば、特定の第1特別遊技状態の終了後の遊技状態の決定を、遊技媒体が特定領域(例えば、V入賞口)を通過したときの遊技状態にもとづいて行うようにすることで、特定の第1特別遊技状態の終了後の遊技状態の決定を、遊技者に有利なものとするのが可能となり、興味を高めることが可能となる。

20

【5195】

(9)上記(6)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第2演出モード(例えば、特別モード)に制御されているときに前記所定の第1特別結果(例えば、3R対応の役物開放当り)または前記特定の第1特別結果(例えば、10R対応の役物開放当り)が導出された場合、前記所定の第1特別遊技状態(例えば、3R対応の役物開放当り遊技状態)または前記特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)に制御されることに伴い前記第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)が終了するよう構成される

30

ことを特徴とする。

【5196】

上記(9)の遊技機によれば、第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)に制御され、且つ、第2演出モード(例えば、特別モード)に制御されている場合、所定の第1特別遊技状態(例えば、3R対応の役物開放当り遊技状態)または特定の第1特別遊技状態(例えば、10R対応の役物開放当り遊技状態)に制御されることに伴い第2遊技状態(例えば、A時短遊技状態)が終了するようにしたものである。

40

【5197】

(10)上記(6)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出モード制御手段により前記第2演出モード(例えば、特別モード)に制御されているときに前記第1特別結果(例えば、役物開放当り)が導出された場合、前記第1特別遊技状態(例えば、役物開放当り遊技状態)の終了後、前記第2演出モード(例えば、特別モード)に制御されるように構成される一方、

前記演出モード制御手段により前記第2演出モード(例えば、特別モード)に制御されているときに前記第2特別結果(例えば、大当り)が導出された場合、前記第2特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)の終了後、前記第3演出モード(例えば、超特別モード

50

）に制御可能に構成される  
ことを特徴とする。

【 5 1 9 8 】

上記（ 1 0 ）の遊技機は、第 2 演出モード（例えば、特別モード）において第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）が導出されると、第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、第 2 演出モード（例えば、特別モード）に再び制御される一方、第 2 演出モード（例えば、特別モード）において第 2 特別結果（例えば、大当り）が導出されると、第 2 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後、第 3 演出モード（例えば、超特別モード）に制御されうるようにしたものである。そのため、第 2 演出モードでは、第 1 特別結果が導出される場合と第 2 特別結果が導出される場合とで、第 1 特別遊技状態または第 2 特別遊技状態の終了後の遊技状態が変わりうる。よって、第 2 演出モードにおける興趣を高めることが可能となる。

10

【 5 1 9 9 】

なお、「前記第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第 2 演出モード（例えば、特別モード）に制御される」とは、第 1 特別遊技状態の終了後、ただちに第 2 演出モードに制御されることに限定解釈されない。例えば、第 1 特別遊技状態において特定領域（例えば、V 入賞口）を遊技媒体が通過した場合、第 2 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後に第 2 演出モードに制御されることを含む。なお、第 1 特別遊技状態において特定領域を遊技媒体が通過しなかった場合は、第 1 特別遊技状態の終了後に第 2 演出モードに制御されるようにしてもよい。

20

【 5 2 0 0 】

（ 1 1 ）上記（ 6 ）～（ 1 0 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 特別結果（例えば、大当り）には、所定の第 2 特別結果（例えば、3 R 大当り（選択図柄コマンド「z 5」））と、該所定の第 2 特別結果とは異なる特定の第 2 特別結果（例えば、1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「z 4」））とが含まれ、

前記第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示が行われて前記第 2 特別結果（例えば、大当り）が導出される場合、前記特定の第 2 特別結果（例えば、1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「z 4」））よりも前記所定の第 2 特別結果（例えば、3 R 大当り（選択図柄コマンド「z 5」））の方が導出される期待値が高い

ことを特徴とする。

30

【 5 2 0 1 】

上記（ 1 1 ）の遊技機は、第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示が行われて第 2 特別結果（例えば、大当り）が導出される場合、特定の第 2 特別結果（例えば、1 0 R 大当り（選択図柄コマンド「z 4」））よりも所定の第 2 特別結果（例えば、3 R 大当り（選択図柄コマンド「z 5」））の方が導出される期待値が高くなるようにしたものである。

【 5 2 0 2 】

（ 1 2 ）本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件の成立に応じて、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）または前記第 1 識別情報とは異なる第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）を可変表示可能な可変表示  
実行手段（例えば、S 2 0 1 3 の処理を実行するメイン CPU 2 2 0 1）と、

40

前記第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）が主として可変表示される通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 1）および該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）を含む複数の遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 1、変動パターン選択状態 2、変動パターン選択状態 3）のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 2 0 1）と、

前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S 2 0 1 7 や S 2 0 1 9 の処理を実行するメイン CPU 2 2 0 1）と、

50

複数の演出モード（例えば、状態 1 演出モード、状態 2 演出モード、状態 3 演出モード、大当たり演出モード）のうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段（例えば、サブ CPU 2301）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体を受け入れ可能であり、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当たり）となった場合、前記遊技媒体を受け入れ不可能または受け入れ困難な状態から、前記遊技媒体を受け入れ可能または受け入れ容易な状態へと変位可能な変位部材（例えば、V アタッカー 2152、特電用シャッタ 2134）と、

を備え、

前記特別結果には、第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）と、該第 1 特別結果よりも付与される遊技媒体の期待値が相対的に大きい第 2 特別結果（例えば、大当たり）とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第 1 特別結果が導出された場合、第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）に制御し、前記第 2 特別結果が導出された場合、第 2 特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であって、

前記第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）が導出され、前記変位部材の特定領域（例えば、V 入賞口 2155）を前記遊技媒体が通過した場合にも、前記第 1 特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第 2 特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、

前記可変表示実行手段は、

第 1 テーブル（例えば、変動パターン選択状態 1 において参照される特別図柄の変動パターンテーブル）および該第 1 テーブルよりも遊技者に有利な第 2 テーブル（例えば、変動パターン選択状態 2 において参照される特別図柄の変動パターンテーブル）を含む複数のテーブルのうちいずれかを参照して決定された可変表示パターンで前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、

前記通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 1）では前記第 1 テーブルを参照して前記第 1 識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、前記特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）では前記第 2 テーブルを参照して前記第 2 識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）において前記第 2 識別情報が可変表示され、前記第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）または前記第 2 特別結果（例えば、大当たり）が導出された場合、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利であって、前記第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）が主として可変表示される所定の特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 3）に制御可能である

ことを特徴とする。

#### 【5203】

上記（12）の遊技機によれば、通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 1）では第 1 テーブルを参照して第 1 識別情報の可変表示が実行され、特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）ではより遊技者に有利な第 2 テーブルを参照して第 2 識別情報の可変表示が実行される。そして、特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 2）において第 2 識別情報が可変表示され、第 1 特別結果（例えば、役物開放当り）または第 2 特別結果（例えば、大当たり）が導出された場合、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利な所定の特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態 3）に制御されうる。このように、通常遊技状態および通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態のみならず、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利な所定の特定遊技状態に制御可能であるため、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【5204】

10

20

30

40

50

付記 13 の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【5205】

[14 - 14 . 付記 14]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の変動表示が行われ、変動表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【5206】

この種の遊技機として、変動表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開 2013 - 094511 号公報（特に、段落 [0284] を参照）に開示されている。

10

【5207】

特許文献 1 に記載の遊技機によれば、新たなゲーム性の提供により遊技者の期待感を維持することができるものの、近年、さらに新たなゲーム性が要求されており、ひいてはさらに興趣を高めることができる遊技機の提供が望まれている。

【5208】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【5209】

この点、付記 14 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

20

【5210】

(1) 本発明に係る遊技機は、

図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示部 163、第 2 特別図柄表示部 164）と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、所定の抽選結果が導出される図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、

所定の表示演出が行われる演出表示手段（例えば、表示装置 7）と、

前記演出表示手段にて前記所定の抽選結果を示す表示演出を行うことが可能な演出制御手段（例えば、サブ CPU 301）と、

30

を備え、

前記図柄制御手段は、所定結果（例えば、ハズレ）、前記所定結果よりも遊技者に有利な特定結果（例えば、C 時短当り）、および、前記所定結果よりも遊技者に有利な特別結果（例えば、大当り）を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記表示手段に前記特定結果（例えば、C 時短当り）が導出された場合、特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、

前記表示手段に前記特別結果が導出された場合、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、

40

を有し、

前記特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）には、複数種類の特定遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態）が含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【5211】

上記 (1) に記載の遊技機によれば、特定結果（例えば、C 時短当り）が導出されると特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に制御可能であり、しかもその特定遊技状態に

50

は複数種類の特定遊技状態が含まれており、この複数種類の特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態に制御可能である。そのため、遊技のバリエーションが増え、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興味を高めることが可能となる。

【5212】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記図柄制御手段の制御によって前記表示手段(例えば、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164)に前記特定結果(例えば、C時短当り)が導出されたとしても、前記所定の抽選結果が前記特定結果であることを把握できないかまたは把握することが困難な表示演出を表示可能である

ことを特徴とする。

【5213】

上記(2)に記載の遊技機は、表示手段(例えば、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164)に特定結果(例えば、C時短当り)が導出されたとしても、抽選結果が特定結果であることを、表示演出からは把握し難くしたものである。このようにすることで、特定結果(例えば、C時短当り)が導出された場合に、特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に制御されなかったり、ただちに特定遊技状態に制御されないような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5214】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記特定結果には、第1特定結果(例えば、C1時短当り)と、該第1特定結果と異なる第2特定結果(例えば、C2時短当り)とが含まれており、

前記複数種類の特定遊技状態には、第1特定遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)と、該第1特定遊技状態と異なる第2特定遊技状態(例えば、C2時短遊技状態)とが含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第1特定結果(例えば、C1時短当り)が導出された場合、前記第1特定遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)に制御可能であり、

前記第2特定結果(例えば、C2時短当り)が導出された場合、前記第2特定遊技状態(例えば、C2時短遊技状態)に制御可能である

ことを特徴とする。

【5215】

上記(3)に記載の遊技機は、第1特定結果(例えば、C1時短当り)が導出された場合は第1特定遊技状態(例えば、C1時短遊技状態)に制御可能であり、第2特定結果(例えば、C2時短当り)が導出された場合は第2特定遊技状態(例えば、C2時短遊技状態)に制御可能としたものである。このようにすることでゲーム性の幅を広げることが可能となり、興味を高めることが可能となる。

【5216】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記図柄制御手段の制御によって前記表示手段(例えば、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164)に前記特定結果(例えば、C時短当り)が導出される可能性があることを示唆する特定結果示唆演出(例えば、C時短移行示唆演出)を行うことが可能であり、

前記特定結果示唆演出には、通常遊技状態にて行われうる第1の特定結果示唆演出(例えば、第1のC時短移行示唆演出)と、前記特定遊技状態にて行われうる第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)とが含まれる

ことを特徴とする。

【5217】

上記(4)に記載の遊技機は、通常遊技状態では特定結果(例えば、C時短当り)が導出される可能性があることを示唆する第1の特定結果示唆演出(例えば、第1のC時短移

10

20

30

40

50

行示唆演出)を行うことが可能であり、特定遊技状態では特定結果(例えば、C時短当り)が導出される可能性があることを示唆する第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)を行うことが可能であることを明確にしたものである。このような特定結果示唆演出を行うことにより、興趣を高めることが可能となる。

【5218】

なお、特定結果(例えば、C時短当り)が導出されたとしても、所定の抽選結果が特定結果であることを把握できないかまたは把握することが困難な表示演出を行う場合は、特定結果(例えば、C時短当り)が導出される可能性があることを示唆する特定結果示唆演出(例えば、C時短移行示唆演出)を行わないようにすることが好ましい。

【5219】

(5)上記(4)に記載の遊技機において、

記演出制御手段は、

前記通常遊技状態にて前記特定結果(例えば、C時短当り)が前記表示手段に導出された場合、前記特定遊技状態にて前記特定結果が前記表示手段に導出された場合に行うことが可能な前記第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)よりも高い割合で、前記第1の特定結果示唆演出(例えば、第1のC時短移行演出)を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5220】

上記(5)に記載の遊技機は、通常遊技状態にて特定結果(例えば、C時短当り)が導出された場合、第1の特定結果示唆演出(例えば、第1のC時短移行示唆演出)を行うことが可能であり、特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)にて特定結果が導出された場合、第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)を行うことが可能であるが、第2の特定結果示唆演出よりも高い割合で第1の特定結果示唆演出が行われることを明確にしたものである。すなわち、通常遊技状態では、特定遊技状態よりも高い割合で特定結果示唆演出が行われる。このようにすることで、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5221】

(6)上記(4)または(5)に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たさない態様で前記特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、該特定結果が導出される可能性があることを把握し難いまたは把握できない演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5222】

上記(6)に記載の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態(例えば、C1時短遊技状態、C2時短遊技状態、C3時短遊技状態、C4時短遊技状態、C5時短遊技状態)において所定の条件を満たさない態様で特定結果(例えば、C5時短当り)が導出される場合、第2の特定結果示唆演出(例えば、第2のC時短移行示唆演出)を行わないことを可能にしたものである。

【5223】

なお、「第1の特定結果が導出される可能性があることを把握し難いまたは把握できない演出」とは、例えば、所定結果(例えば、ハズレ)が導出される演出と同じかまたはほぼ同じ演出等が相当する。

【5224】

また、「所定の条件を満たさない態様」とは、例えば、特定結果(例えば、C5時短当り)が導出されたにもかかわらず、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されないような場合(例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもC5時短当りに基づく重複時短回数の方が少ない場合)が相当する。具体的には、一の特定遊技状態に制御される残りの

10

20

30

40

50



期間（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数）よりも特定結果（例えば、C 5 時短当り）に基づく制御（例えば、C 5 時短）の制御期間（例えば、C 5 時短の重複時短回数）の方が短いとき等が相当する。一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づく制御期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されないため、このような場合に、第 2 の特定結果示唆演出を行わないかまたは行う割合を相対的に低くなるようにしたものである。

【 5 2 2 5 】

（ 7 ）上記（ 4 ）～（ 6 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 2 6 】

上記（ 7 ）に記載の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態、C 4 時短遊技状態、C 5 時短遊技状態）において所定の条件を満たす態様で特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出される場合、第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出）を行うようにしたものである。

【 5 2 2 7 】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、例えば、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりも C 5 時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。具体的には、一の特定遊技状態に制御される残りの期間（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数）よりも特定結果（例えば、C 5 時短当り）に基づく制御（例えば、C 5 時短）の制御期間（例えば、C 5 時短の重複時短回数）の方が長いとき等が相当する。一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づく制御期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない。よって、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合には第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出（C 5 時短移行示唆演出））を行うことを可能にしたものである。

【 5 2 2 8 】

（ 8 ）上記（ 4 ）～（ 7 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されると、前記一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出）を行わず、当該新たな特定遊技状態に制御されるまでに前記第 2 の特定結果示唆演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 2 9 】

上記（ 8 ）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出される図柄遊技において第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 時短移行示唆演出（C 5 時短移行示唆演出））を行わないようにしたものである。このようにすることで、特定結果が導出されたことを遊技者に把握され難くすることが可能となり、ただちに特定遊技状態に制御されないことによって生じうる興趣の低下を抑制するこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。そして、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出された後、新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御されるまでに、第 2 の特定結果示唆演出を行うことにより、興趣を高めることが可能となる。

【5 2 3 0】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、上記（7）における説明と同様、例えば、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりも C 5 時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。

【5 2 3 1】

（9）上記（4）～（8）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

10

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されると、前記一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第 2 の特定結果示唆演出を行わず、前記抽選結果が前記所定結果（例えば、ハズレ）であることまたは前記所定の結果である可能性があることを示す演出を行うことが可能であることを特徴とする。

【5 2 3 2】

上記（9）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出される図柄遊技において第 2 の特定結果示唆演出（例えば、第 2 の C 5 時短移行示唆演出（C 5 時短移行示唆演出））を行わず、抽選結果が所定結果（例えば、ハズレ）であることまたは所定の結果である可能性があることを示す演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたことを遊技者に把握され難くすることが可能となり、ただちに特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御されないことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、C 5 時短遊技状態）に制御されるため、この新たな特定遊技状態に制御されるときには興趣を高めることが可能となる。

20

30

【5 2 3 3】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、上記（8）における説明と同様、例えば、特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりも C 5 時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。

【5 2 3 4】

（10）上記（4）～（9）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

40

前記複数種類の特定遊技状態のうち一の特定遊技状態に制御され、該一の特定遊技状態において前記特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されると、該一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合、該新たな特定遊技状態に制御される図柄遊技よりも前の図柄遊技（一の時短遊技状態の終了条件が成立するよりも前の図柄遊技）において、前記特定遊技状態に制御されることまたは前記特定遊技状態に制御される可能性があることを示す演出を行うことが可能であることを特徴とする。

【5 2 3 5】

上記（10）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、C 5 時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たに特定遊技状態（例

50

例えば、C 5 時短遊技状態)に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、この新たな特定遊技状態に制御されるまでの図柄遊技において、特定遊技状態に制御されることまたは前記特定遊技状態に制御される可能性があることを示す演出を行うようにしたものである。このようにすることで、一の特定遊技状態が終了する際に生じうる興趣の低下を抑制できるだけでなく、新たな特定遊技状態に制御される可能性があることを示すことによって興趣を高めることが可能となる。

【5 2 3 6】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

特別図柄に関連する始動情報を記憶可能な保留手段(例えば、メインCPU201)と、  
前記保留手段により記憶される始動情報に対して先読み演出を行うことが可能な先読み演出制御手段(例えば、サブCPU301)と、

を備え、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定結果(例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り、C 4 時短当り、C 5 時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が前記保留手段により記憶されている場合、該特定結果が導出されることとなる図柄遊技が行われるよりも前に、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることまたは記憶されている可能性があることを示唆する特定の先読み演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5 2 3 7】

上記(11)に記載の遊技機は、特定結果(例えば、C 1 時短当り、C 2 時短当り、C 3 時短当り、C 4 時短当り、C 5 時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が保留手段により記憶すなわち保留されている場合、特定の始動情報が保留されている可能性があることを示唆する特定の先読み演出を行うことを可能としたものである。このようにすることで、特定結果の導出に対する期待感を、特定結果が導出されることとなる図柄遊技が行われるよりも前に与えることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【5 2 3 8】

(12) 上記(11)に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうち一の特定遊技状態において前記特定結果(例えば、C 5 時短当り)が導出されると、該一の特定遊技状態が終了した以降に前記特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態(例えば、C 5 時短遊技状態)に制御可能であり、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されており且つ特定の条件を満たすと、前記特定の先読み演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5 2 3 9】

上記(12)に記載の遊技機は、一の特定遊技状態において特定結果(例えば、C 5 時短当り)が導出されると、一の特定遊技状態が終了した以降に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態(例えば、C 5 時短遊技状態)に制御可能である場合、特定結果(例えば、C 5 時短当り)が導出される可能性のある特定の始動情報が保留されているだけでなく、さらに特定の条件を満たした場合に、特定の先読み演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定の先読み演出が行われたにもかかわらず、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態に制御されない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【5 2 4 0】

なお、「特定の条件」とは、例えば、一の特定遊技状態に制御される残りの期間(例えば、実行中の時短遊技状態の残時短回数)よりも特定結果(例えば、C 5 時短当り)に基づいて作動する特定遊技状態(例えば、C 5 時短遊技状態)に制御される期間(例えば、

10

20

30

40

50

C 5 時短遊技状態の時短回数)の方が長いこと等が相当する。すなわち、一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づいて作動する特定遊技状態に制御される期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない。よって、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合に特定の先読み演出を行うことを可能とし、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない場合には特定の先読み演出を行わないかまたは行う割合を相対的に低くなるようにしたものである。

#### 【5 2 4 1】

( 1 3 ) 上記 ( 1 1 ) または ( 1 2 ) に記載の遊技機において、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていたとしても、前記特定の先読み演出を行わず、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

#### 【5 2 4 2】

上記 ( 1 3 ) に記載の遊技機は、一の特定遊技状態において特定結果 (例えば、C 5 時短当り) が導出されると、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態 (例えば、C 5 時短遊技状態) に制御可能である場合、特定結果 (例えば、C 5 時短当り) が導出される可能性のある特定の始動情報が保留されていたとしても、特定の条件を満たさない場合には、特定の先読み演出を行わず、特定の始動情報が保留されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定の先読み演出が行われたにもかかわらず、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態に制御されない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

#### 【5 2 4 3】

なお、上記 ( 1 3 ) に記載の遊技機を上記 ( 1 2 ) に従属させる場合、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていたとしても前記特定の条件を満たさない場合 (例えば、一の特定遊技状態の時短残回数よりも新たな特定遊技状態の時短回数の方が少ない場合)、前記特定の先読み演出を行わず、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うことが可能である

とすることが好ましい。

#### 【5 2 4 4】

また、上記の「特定の始動情報が保留されていることを把握し難いかまたは把握できない演出」とは、例えば、抽選結果がハズレとなる保留しか保留されていない場合のように、特定の始動情報が保留されておらず且つ先読み演出が行われない場合に行われる演出等が相当する。

#### 【5 2 4 5】

付記 1 4 の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【5 2 4 6】

[ 1 4 - 1 5 . 付記 1 5 ]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

#### 【5 2 4 7】

この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態 (高確低ベース状態) に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態 (低確低ベース状態) となる遊技機が特開 2 0 1 3 - 0 9 4 5 1 1 号公報 (特に、段落 [ 0 2 8 4 ] を参照) に開示されている。

#### 【5 2 4 8】

10

20

30

40

50

例えば特開 2 0 1 3 - 0 9 4 5 1 1 号公報に記載の遊技機のように、近年、時短に関する新たなゲーム性が開示されている。このような時短に関する新たなゲーム性を有する遊技機は、興趣を高めることが可能ではあるものの、場合によっては遊技者に不利益を与える結果となり、かえって興趣を低下させてしまうおそれがある。

【 5 2 4 9 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することにある。

【 5 2 5 0 】

この点、付記 1 5 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 2 5 1 】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利であって所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 2 0 1 ）と、を備え、

前記特定遊技状態には、第 1 条件が成立した（例えば、大当り遊技状態が終了した）ことにもとづいて制御可能な第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、第 2 条件が成立した（例えば、天井に到達した）ことにもとづいて制御可能な第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、第 3 条件が成立した（例えば、時短当りが導出された）ことにもとづいて制御可能な第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）とのうち、少なく

とも 2 以上の特定遊技状態が含まれる

ことを特徴とする。

【 5 2 5 2 】

上記（ 1 ）に記載の遊技機によれば、成立した条件がいずれの条件であっても特定遊技状態に制御可能であるだけでなく、成立した条件に応じて制御される特定遊技状態が異なるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 5 3 】

なお、「 2 以上の特定遊技状態」は、第 3 特定遊技状態を搭載せずに第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とを搭載する遊技機、第 2 特定遊技状態を搭載せずに第 1 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とを搭載する遊技機、第 1 特定遊技状態を搭載せずに第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とを搭載する遊技機、および、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態と第 3 特定遊技状態とを搭載する遊技機のいずれであってもよい。

【 5 2 5 4 】

( 2 ) 上記（ 1 ）に記載の遊技機において、

所定条件が成立すると図柄の変動表示を行い、所定の抽選結果が導出される図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メイン CPU ）をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の抽選結果として特別結果（例えば、大当り）が導出されると前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であって、

前記第 1 条件は、前記特別遊技状態が終了すると成立する条件であり、

前記第 2 条件は、少なくとも通常遊技状態において前記図柄遊技が所定回数行われると成立する条件であり、

前記第 3 条件は、前記所定の抽選結果として特定結果（例えば、C 時短当り）が導出されると成立する条件である

ことを特徴とする。

【 5 2 5 5 】

上記（ 2 ）に記載の遊技機は、第 1 条件、第 2 条件および第 3 条件を定義したものであり、このように第 1 条件、第 2 条件および第 3 条件を定義することにより、これまでにない新たなゲーム性を提供できることが明確となり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 5 6 】

10

20

30

40

50

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記第 3 条件には、所定の第 3 条件 ( 例えば、C 4 時短当りが導出されること ) と、該所定の第 3 条件とは異なる特定の第 3 条件 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出されること ) とが含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記所定の第 3 条件が成立すると、所定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 4 時短遊技状態 ) に制御可能であり、

前記特定の第 3 条件が成立すると、特定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか ) に制御可能である

ことを特徴とする。

10

【 5 2 5 7 】

上記 ( 3 ) に記載の遊技機は、所定の第 3 条件が成立した場合と特定の第 3 条件が成立した場合とで異なる特定遊技状態に制御されることを明確にしたものである。このように、第 3 条件に複数の条件を設けて、成立した第 3 条件に応じて制御される特定遊技状態が異なりうるようにすることで、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 5 8 】

( 4 ) 上記 ( 3 ) に記載の遊技機において、

前記所定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 4 時短遊技状態 ) と前記特定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか ) とは、遊技者にとっての有利度合いが異なる ( 例えば、時短回数が異なる ) ように構成される

20

ことを特徴とする。

【 5 2 5 9 】

上記 ( 4 ) に記載の遊技機は、所定の第 3 条件 ( 例えば、C 4 時短当りが導出されること ) が成立した場合に制御可能な所定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 4 時短遊技状態 ) と、特定の第 3 条件が成立した ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出された ) 場合に制御可能な特定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか ) とで、遊技者にとっての有利度合いが異なるため、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 6 0 】

なお、「遊技者にとっての有利度合いが異なる」とは、例えば、所定の第 3 特定遊技状態に制御される期間 ( 例えば、C 4 時短遊技状態の時短回数 ) と特定の第 3 特定遊技状態に制御される期間 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のうちいずれかの時短遊技状態の時短回数 ) とが異なる場合や、特定遊技状態が時短遊技状態である場合には所定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 4 時短遊技状態 ) における時短性能と特定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか ) における時短性能とが異なる場合等が相当する。

30

【 5 2 6 1 】

( 5 ) 上記 ( 3 ) または ( 4 ) に記載の遊技機において、

前記所定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 4 時短遊技状態 ) と前記特定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか ) とは、それぞれの終了条件のうち少なくとも一部が異なる

40

ことを特徴とする。

【 5 2 6 2 】

上記 ( 5 ) に記載の遊技機は、所定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 4 時短遊技状態 ) の終了条件のうちの少なくとも一部と、特定の第 3 特定遊技状態 ( 例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれか ) の終了条件のうちの少なくとも一部とが異なるため、興趣を高めることが可能となる。

【 5 2 6 3 】

なお、「所定の第 3 特定遊技状態の終了条件のうちの少なくとも一部と、特定の第 3 特定遊技状態の終了条件のうちの少なくとも一部とが異なる」とは、例えば、所定の第 3 特

50

定遊技状態（例えば、C 4 時短遊技状態）は、図柄遊技が 5 0 回行われることが終了条件の一つであり、特定の第 3 特定遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）は、図柄遊技が 1 0 0 回行われることが終了条件の一つであるような場合が相当する。

【 5 2 6 4 】

（ 6 ）上記（ 3 ）～（ 5 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）に制御されているときに前記第 3 条件が成立すると（例えば、C 時短当りが導出されると）、第 1 処理（例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

10

【 5 2 6 5 】

上記（ 6 ）に記載の遊技機は、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）において第 3 条件が成立すると、第 1 処理（例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【 5 2 6 6 】

（ 7 ）上記（ 6 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 処理（例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）から前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に切り替え可能に構成されることを特徴とする。

20

【 5 2 6 7 】

上記（ 7 ）に記載の遊技機は、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）において第 3 条件が成立した場合（例えば、C 時短当りが導出された場合）に、第 1 処理（例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理）として、第 1 特定遊技状態から第 3 特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、第 1 特定遊技状態を終了し、第 3 特定遊技状態に制御可能としたものである。

【 5 2 6 8 】

（ 8 ）上記（ 6 ）または（ 7 ）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 1 処理（例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記所定の第 3 条件が成立する場合（例えば、C 4 時短当りが導出される場合）には前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）から前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に切り替えないことがある一方、前記特定の第 3 条件が成立する場合（例えば、C 1 ～ C 3 時短当りのいずれかが導出される場合）には前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）から前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 1 ～ C 3 時短遊技状態のいずれか）に切り替え可能に構成される

30

ことを特徴とする。

【 5 2 6 9 】

上記（ 8 ）に記載の遊技機は、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）に制御されているときに第 3 条件が成立すると（例えば、C 時短当りが導出されると）、第 1 処理（例えば、A 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理）が行われる。この第 1 処理では、所定の第 3 条件が成立する場合（例えば、C 4 時短当りが導出された場合）には第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）から第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に切り替えないことがあるが、特定の第 3 条件が成立した場合（例えば、C 1 ～ C 3 時短当りのいずれかが導出された場合）には、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）から第 3 特定遊技状態（例えば、C 1 時短遊技状態）に切り替え可能であることを明確にしたものである。このように、第 1 特定遊技状態において第 3 条件が成立したとしても、第 3 特定遊技状態に切り替えられない場合があるなかで、特定の第 3 条件が成立した場合（例えば、C 1 ～ C 3 時短当りのいずれかが導出された場合）には切り替え可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

40

【 5 2 7 0 】

50

( 9 ) 上記 ( 2 ) ~ ( 8 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) に制御されているときに前記第 3 条件が成立すると (例えば、C 時短当りが導出されると)、第 2 処理 (例えば、B 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 7 1 】

上記 ( 9 ) に記載の遊技機は、第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) において第 3 条件が成立したとき (例えば、C 時短当りが導出されたとき) に、第 2 処理 (例えば、B 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うことが可能であることを明確にしたものである。

10

【 5 2 7 2 】

( 1 0 ) 上記 ( 9 ) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 2 処理 (例えば、B 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うにあたり、前記第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) から前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に切り替え可能に構成されることを特徴とする。

【 5 2 7 3 】

上記 ( 1 0 ) に記載の遊技機は、第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) において第 3 条件が成立した場合 (例えば、C 時短当りが導出された場合) に、第 2 処理 (例えば、B 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) として、第 2 特定遊技状態から第 3 特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、第 2 特定遊技状態を終了し、第 3 特定遊技状態に制御可能としたものである。

20

【 5 2 7 4 】

( 1 1 ) 上記 ( 9 ) または ( 1 0 ) に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第 2 処理 (例えば、B 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) を行うにあたり、前記所定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 4 時短当りが導出される場合) には前記第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) から前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に切り替えないことがある一方、前記特定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出される場合) には前記第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) から前記第 3 特定遊技状態 (例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態) に切り替え可能に構成される

30

ことを特徴とする。

【 5 2 7 5 】

上記 ( 1 1 ) に記載の遊技機は、第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) に制御されている場合、第 3 条件が成立すると (例えば、C 時短当りが導出されると)、第 2 処理 (例えば、B 時短遊技状態において C 時短当りが導出された場合の処理) が行われる。この第 2 処理では、所定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 4 時短当りが導出される場合) には第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) から第 3 特定遊技状態 (例えば、C 時短遊技状態) に切り替えないことがあるが、特定の第 3 条件が成立する場合 (例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出される場合) には、第 2 特定遊技状態 (例えば、B 時短遊技状態) から第 3 特定遊技状態 (例えば、C 1 ~ C 3 時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態) に切り替え可能であることを明確にしたものである。このように、第 2 特定遊技状態において第 3 条件が成立したとしても、第 3 特定遊技状態に切り替えられないことがあるなかで、特定の第 3 条件が成立した場合 (例えば、C 1 ~ C 3 時短当りのいずれかが導出された場合) には切り替え可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

40

【 5 2 7 6 】

( 1 2 ) 上記 ( 3 ) ~ ( 1 1 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の第 3 特定遊技状態 (例えば、C 4 時短遊技状態)

50



に制御されている場合、前記特定の第3条件が成立すると（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出されると）、第3処理（例えば、C時短遊技状態においてC1～C3時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5277】

上記（12）に記載の遊技機は、所定の第3特定遊技状態（例えば、C4時短遊技状態）において特定の第3条件が成立した（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出された）場合に、第3処理（例えば、C時短遊技状態においてC1～C3時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【5278】

（13）上記（12）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第3処理を行うにあたり、前記所定の第3特定遊技状態（例えば、C4時短遊技状態）から前記特定の第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか）に切り替え可能に構成される

ことを特徴とする。

【5279】

上記（13）に記載の遊技機は、所定の第3特定遊技状態（例えば、C4時短遊技状態）において特定の第3条件が成立した（例えば、C1～C3時短当りのいずれかが導出された）場合に、第3処理（例えば、C時短遊技状態においてC1～C3時短当りのいずれかが導出された場合の処理）として、所定の第3特定遊技状態から特定の第3特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、所定の第3特定遊技状態を終了し、特定の第3特定遊技状態に制御可能としたものである。

【5280】

（14）上記（3）～（13）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記特定の第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか）に制御されている場合、前記所定の第3条件が成立すると（例えば、C4時短当りが導出されると）、第4処理（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかにおいてC4時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5281】

上記（14）に記載の遊技機は、特定の第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか）において所定の第3条件が成立した（例えば、C4時短当りが導出された）場合に、第4処理（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかにおいてC4時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【5282】

（15）上記（14）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第4処理（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれかにおいてC4時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記所定の第3条件が成立した（例えば、C4時短当りが導出された）場合であっても前記特定の第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか）を継続することが可能に構成される

ことを特徴とする。

【5283】

上記（15）に記載の遊技機は、特定の第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか）に制御されている場合に所定の第3条件が成立した（例えば、C4時短当りが導出された）としても、特定の第3特定遊技状態（例えば、C1～C3時短遊技状態のいずれか）を継続することが可能であることを明確にしたものである。

【5284】

付記15の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 5 2 8 5 】

[ 1 4 - 1 6 , 付記 1 6 ]

従来より、所定の条件が成立すると図柄の変動表示が行われ、変動表示結果が「大当たり」である場合に、大当たり遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【 5 2 8 6 】

この種の遊技機として、変動表示結果が「大当たり」で、大当たり種別が「突確」の大当たり種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当たり種別が「突然時短」の大当たり種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開 2 0 1 3 - 0 9 4 5 1 1 号公報（特に、段落 [ 0 2 8 4 ] を参照）に開示されている。

【 5 2 8 7 】

例えば特開 2 0 1 3 - 0 9 4 5 1 1 号公報に記載の遊技機のように、近年、時短に関する新たなゲーム性が開示されている。このような時短に関する新たなゲーム性を有する遊技機では、例えば変動パターンに改良を加えることでさらにゲーム性の幅が広がり、興趣を高めることができる可能性がある。

【 5 2 8 8 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【 5 2 8 9 】

この点、付記 1 6 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【 5 2 9 0 】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、表示装置 7）と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、C 時短当り）と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果（例えば、大当たり）とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メイン CPU、サブ CPU）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU）と、  
を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態として、特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記図柄遊技において前記特別結果が導出されると制御可能な特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）とのうち、少なくとも 2 以上の遊技状態が含まれており、

前記図柄制御手段は、

前記特定遊技状態に前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）が含まれる場合、該第 1 特定遊技状態では第 1 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル A または変動パターンテーブル A の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態に前記第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）が含まれる場合、該第 2 特定遊技状態では第 2 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 1 ~ B - 3 またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態に前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）が含まれる場合、該第 3 特定遊技状態では第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 1 ~ C - 4 またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である

ことを特徴とする。

【 5 2 9 1 】

10

20

30

40

50

上記（１）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態には、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）とのうち、少なくとも２以上の遊技状態が含まれている。そして、特定遊技状態に第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が含まれる場合には第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）を選択可能である。また、特定遊技状態に第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）が含まれる場合には第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である。また、定遊技状態に第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）が含まれる場合には第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である。このようにすることで、図柄の変動表示を、特定遊技状態の種類に応じて異なる変動パターンで行うことが可能となるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

10

#### 【５２９２】

なお、「２以上の特定遊技状態」は、第３特定遊技状態を搭載せずに第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とを搭載する遊技機、第２特定遊技状態を搭載せずに第１特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機、第１特定遊技状態を搭載せずに第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機、および、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機のいずれであってもよい。

20

#### 【５２９３】

また、第１変動パターンと第２変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。同様に、第１変動パターンと第３変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。また、第２変動パターンと第３変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。

#### 【５２９４】

なお、上記（１）に記載の「第１変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルＡ」、または、例えば変動パターンテーブルＡの中から選択された「変動パターン」に相当する。同様に、上記（１）に記載の「第２変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルＢ－１」～「変動パターンテーブルＢ－３」のいずれかの変動パターンテーブル、または、例えば変動パターンテーブルＢ－１～変動パターンテーブルＢ－３のうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された「変動パターン」に相当する。また、上記（１）に記載の「第３変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルＣ－１」～「変動パターンテーブルＣ－４」のいずれかの変動パターンテーブル、または、例えば変動パターンテーブルＣ－１～変動パターンテーブルＣ－４のうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された「変動パターン」に相当する。

30

#### 【５２９５】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御可能であり、

前記第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）は、前記特別遊技状態が終了した後の前記第１特定遊技状態において選択可能な変動パターンである

ことを特徴とする。

#### 【５２９６】

上記（２）に記載の遊技機は、第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）が、特別遊技状態（例え

40

50

ば、大当たり遊技状態）が終了した後の第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）において選択可能な変動パターンであることを明確にしたものである。

【5297】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB-2または変動パターンテーブルB-2の中から選択された変動パターン）は、所定の遊技状態（例えば、確変フラグオフの遊技状態）における前記図柄遊技の回数が所定回数に達した場合（例えば、天井到達した場合）、その後の遊技状態（例えば、B時短遊技状態）において選択可能な変動パターンである

ことを特徴とする。

10

【5298】

上記(3)に記載の遊技機は、所定の遊技状態（例えば、確変フラグオフの遊技状態）における図柄遊技の回数が所定回数に達した場合、その後の遊技状態（例えば、B時短遊技状態）において選択可能な変動パターンが第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB-2または変動パターンテーブルB-2の中から選択された変動パターン）であることを明確にしたものである。

【5299】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC-1～C-4またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）は、前記図柄制御手段により前記特定結果（例えば、時短当り）が導出された場合、その後の遊技状態（例えば、C時短遊技状態）において選択可能な変動パターンであることを特徴とする。

20

【5300】

上記(3)に記載の遊技機は、第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC-1～C-4またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）が、特定結果（例えば、時短当り）が導出された場合、その後の遊技状態（例えば、C時短遊技状態）において選択可能な変動パターンであることを明確にしたものである。

【5301】

なお、上述したとおり、第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC-1～C-4またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を、第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB-1～B-3またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）と同じとしてもよいし、異なるようにしてもよい。

30

【5302】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定結果（例えば、時短当り）には、第1特定結果（例えば、C2時短当り）と、該第1特定結果よりも遊技者に有利な第2特定結果（例えば、C1時短当り）と、が少なくとも含まれており、

40

前記図柄制御手段は、

前記第1特定結果（例えば、C2時短当り）が導出された後に、所定の第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC-1、C-2、または、これらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、

前記第2特定結果（例えば、C1時短当り）が導出された後に、特定の第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC-3、C-4、または、これらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

50

## 【 5 3 0 3 】

上記（ 5 ）に記載の遊技機は、図柄の変動表示を、第 1 特定結果（例えば、C 2 時短当り）が導出された後（例えば、C 2 時短遊技状態）と、第 2 特定結果（例えば、C 1 時短当り）が導出された後（例えば、C 1 時短遊技状態）とで、図柄の変動表示を、異なる変動パターンで行いうることを明確にしたものである。このようにすることで、特定遊技状態の種類に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

## 【 5 3 0 4 】

（ 6 ）上記（ 1 ）～（ 5 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）において、前記図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後に、前記第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 3）とは異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 4 または変動パターンテーブル C - 4の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

10

ことを特徴とする。

## 【 5 3 0 5 】

上記（ 6 ）に記載の遊技機は、第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）において図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後に、変動パターンを変更するようにしたものである。このように、遊技の進行に応じて変動パターンを変更することにより、遊技の進行に変化を与えて興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、上記の「前記図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後」は例えば第 3 特定遊技状態に相当する。ただし、これに限定されず、「前記図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後」の意味に、第 3 特定遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、通常遊技状態）を含むものとしてもよい。

20

## 【 5 3 0 6 】

（ 7 ）上記（ 1 ）～（ 6 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）において、前記図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後に、前記第 2 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 1 または変動パターンテーブル B - 1の中から選択された変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 2 または変動パターンテーブル B - 2の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

30

ことを特徴とする。

## 【 5 3 0 7 】

上記（ 7 ）に記載の遊技機は、第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）において図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後に、変動パターンを変更するようにしたものである。このように、遊技の進行に応じて変動パターンを変更することにより、遊技の進行に変化を与えて興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、「前記図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後」は例えば第 2 特定遊技状態に相当する。ただし、これに限定されず、「前記図柄遊技が所定回数（例えば、150 回）行われた後」の意味に、第 2 特定遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、通常遊技状態）を含むものとしてもよい。

40

## 【 5 3 0 8 】

（ 8 ）上記（ 1 ）～（ 7 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記特定結果（例えば、C 2 時短当り、C 3 時短当り）が導出された後に（例えば、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態）、前記第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 1 または変動パターンテーブル C - 1の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、

前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）または前記第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）において前記特定結果（例えば、C 2 時短当り、C 3 時短当り）が

50

導出された後に（例えば、C 2 時短遊技状態、C 3 時短遊技状態）、前記第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 2 または変動パターンテーブル C - 2 の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5309】

上記（8）に記載の遊技機は、通常遊技状態において特定結果（例えば、C 2 時短当り、C 3 時短当り）が導出された後と、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）または第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）において特定結果（例えば、C 2 時短当り、C 3 時短当り）が導出された後とで、変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。このようにすることで、特定遊技状態の種類に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

10

【5310】

（9）上記（1）～（8）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後には、前記第 2 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 1 または変動パターンテーブル B - 1 の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、

前記第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）または前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）において前記第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後には、前記第 2 変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 3 または変動パターンテーブル B - 3 の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

20

ことを特徴とする。

【5311】

上記（9）に記載の遊技機は、第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後と、第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）または第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）において第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後とで、変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。このようにすることで、第 2 特定遊技状態に制御される条件が成立したときの遊技状態に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

30

【5312】

（10）上記（1）～（9）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）に制御される条件と前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後には、前記第 2 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 1 または変動パターンテーブル B - 1 の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

40

ことを特徴とする。

【5313】

上記（10）に記載の遊技機は、通常遊技状態における同一の図柄遊技において第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）に制御される条件と第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）に制御される条件とが成立した後には、第 2 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 1 または変動パターンテーブル B - 1 の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能であることを明確にしたものである。なお、「前記通常遊技状態において前記第 2 特定遊技状態に制御される条件と前記第 3 特定遊技状態に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後」は、第 2 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル B - 1 または変動パターンテーブル B - 1 の中か

50

ら選択された変動パターン)で図柄の変動表示が行われる遊技状態であるから、通常に解釈すれば第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)を意味するが、これに限定されない。

【5314】

(11)上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件(例えば、天井到達)と前記第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に制御される条件(例えば、C3時短当り)とが同一の前記図柄遊技において成立した後は、前記第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-1または変動パターンテーブルC-1の中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【5315】

上記(11)に記載の遊技機は、通常遊技状態における同一の図柄遊技において第2特定遊技状態(例えば、B時短遊技状態)に制御される条件(例えば、天井到達)と第3特定遊技状態(例えば、C時短遊技状態)に制御される条件(例えば、C3時短当り)とが成立した後は、第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-1または変動パターンテーブルC-1の中から選択された変動パターン)で図柄の変動表示を行うことが可能であることを明確にしたものである。なお、「前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態に制御される条件と前記第3特定遊技状態に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後」は、第3変動パターン(例えば、変動パターンテーブルC-1または変動パターンテーブルC-1の中から選択された変動パターン)で図柄の変動表示が行われる遊技状態であるから、通常に解釈すれば第3特定遊技状態(例えば、C3時短遊技状態)を意味するが、これに限定されない。

【5316】

(12)上記(1)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別結果には、第1の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「z4」の大当り)と、該第1の特別結果よりも遊技者に有利な第2の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「z5」の大当り)と、が含まれており、

前記図柄制御手段は、

前記第1の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「z4」の大当り)が導出されたことに基いて前記特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御された場合、該特別遊技状態が終了した後の遊技状態(例えば、A時短遊技状態)において、前記第1変動パターン(例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、

前記第2の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「z5」の大当り)が導出されたことに基いて前記特別遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御された場合、該特別遊技状態が終了した後の遊技状態(例えば、高確時短遊技状態)において、前記第1変動パターンとは異なる特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルDまたは変動パターンテーブルDの中から選択された変動パターン)で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、

前記特別変動パターンには、第1特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-1または変動パターンテーブルD-1の中から選択された変動パターン)と、第2特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-2または変動パターンテーブルD-2の中から選択された変動パターン)と、が少なくとも含まれる

ことを特徴とする。

【5317】

上記(12)に記載の遊技機は、第1の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「z4」の大当り)が導出された場合と、第2の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「z5」の

大当たり)が導出された場合とで、特別遊技状態が終了した後の遊技状態(例えば、高確時短遊技状態)における変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。さらに、第2の特別結果(例えば、選択図柄コマンド「Z5」の大当たり)が導出されたことに基づいて特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御された場合、この特別遊技状態の終了後にの変動パターン(例えば、変動パターンテーブルDまたは変動パターンテーブルDの中から選択された変動パターン)には、第1特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-1または変動パターンテーブルD-1の中から選択された変動パターン)と、第2特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-2または変動パターンテーブルD-2の中から選択された変動パターン)と、が少なくとも含まれることを明確にしたものである。

10

**【5318】**

(13)上記(12)に記載の遊技機において、

前記図柄には、第1図柄(例えば、第1特別図柄)と、該第1図柄とは異なる第2図柄(例えば、第2特別図柄)と、が含まれ、

前記図柄制御手段は、

前記第1図柄の変動表示を行い、該第1図柄についての抽選結果が導出される第1図柄遊技を行うことが可能な第1図柄制御手段(例えば、メインCPU)と、

前記第2図柄の変動表示を行い、該第2図柄についての抽選結果が導出される第2図柄遊技を行うことが可能な第2図柄制御手段(例えば、メインCPU)と、を有し、

前記第1特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-1または変動パターンテーブルD-1の中から選択された変動パターン)は、単位時間あたりの前記第1図柄の変動表示回数の期待値が、単位時間あたりの前記第2図柄の変動表示回数の期待値よりも高い変動パターン(例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が、第2特別図柄の変動時間の平均よりも短い変動パターン)であり、

20

前記第2特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-2または変動パターンテーブルD-2の中から選択された変動パターン)は、単位時間あたりの前記第1図柄の変動表示回数の期待値が、単位時間あたりの前記第2図柄の変動表示回数の期待値よりも低い変動パターン(例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が、第2特別図柄の変動時間の平均よりも長い変動パターン)である

ことを特徴とする。

30

**【5319】**

上記(13)に記載の遊技機は、第1変動パターン(例えば、変動パターンD-1または変動パターンテーブルD-1の中から選択された変動パターン)は、例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が第2特別図柄の変動時間の平均よりも短い変動パターンであり、第2特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-2または変動パターンテーブルD-2の中から選択された変動パターン)は、例えば、第1特別図柄の変動時間の平均が第2特別図柄の変動時間の平均よりも長い変動パターンであることを明確にしたものである。

**【5320】**

(14)上記(13)または(12)に記載の遊技機において、

40

前記第1特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-1または変動パターンテーブルD-1の中から選択された変動パターン)は、前記第1変動パターンが選択されているときに前記特別結果(例えば、大当たり)が導出された場合に選択可能(すなわち、通常遊技状態において第1特別図柄の結果として大当たりが導出された場合に、大当たり遊技状態終了後に選択可能)な変動パターンであり、

前記第2特別変動パターン(例えば、変動パターンテーブルD-2または変動パターンテーブルD-2の中から選択された変動パターン)は、前記第1特別変動パターンが選択されているときに前記特別結果(例えば、大当たり)が導出された場合に選択可能(すなわち、時短遊技状態において第2特別図柄の結果として大当たりが導出された場合に、大当たり遊技状態終了後に選択可能)な変動パターンである

50



ことを特徴とする。

【 5 3 2 1 】

上記（ 1 4 ）に記載の遊技機によれば、第 1 特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブル D - 1 または変動パターンテーブル D - 1 の中から選択された変動パターン）は、第 1 変動パターンが選択されているときに特別結果（例えば、大当たり）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）が終了した後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。すなわち、通常遊技状態において特別結果（例えば、大当たり）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）の終了後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。また、第 2 特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブル D - 2 または変動パターンテーブル D - 2 の中から選択された変動パターン）は、第 1 特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブル D - 1 または変動パターンテーブル D - 1 の中から選択された変動パターン）が選択されているときに特別結果（例えば、大当たり）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）が終了した後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。すなわち、特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）において特別結果（例えば、大当たり）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）の終了後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。

10

【 5 3 2 2 】

（ 1 5 ）上記（ 1 2 ）～（ 1 4 ）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

20

前記第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）において第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件を満たす（例えば、天井到達する）ときの図柄遊技において、前記所定の第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 1、C - 2、または、変動パターンテーブル C - 1 あるいは C - 2 の中から選択された変動パターン）および前記特定の第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 3、C - 4、または、変動パターンテーブル C - 3 あるいは C - 4 の中から選択された変動パターン）を含む複数の前記第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 1 ～ C - 4、または、変動パターンテーブル C - 1 ～ C - 4 のうちのいずれかの中から選択された変動パターン）のうち、特定の第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 4 または変動パターンテーブル C - 4 の中から選択された変動パターン）を選択可能である

30

ことを特徴とする。

【 5 3 2 3 】

上記（ 1 5 ）に記載の遊技機は、第 3 特定遊技状態（例えば、C 時短遊技状態）において第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）への移行条件を満たす場合（例えば、天井到達する場合）には、第 2 特定遊技状態に移行するときの図柄遊技（例えば、天井到達前の最後の図柄遊技）を、特定の第 3 変動パターン（例えば、変動パターンテーブル C - 4 または変動パターンテーブル C - 4 の中から選択された変動パターン）に決定可能であることを明確にしたものである。

【 5 3 2 4 】

付記 1 6 の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【 5 3 2 5 】

[ 1 4 - 1 7 . 付記 1 7 ]

従来、例えばパチンコ機又はパチスロ機などの遊技機が公知となっている（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 6 4 3 6 5 号公報参照）。

【 5 3 2 6 】

特開 2 0 1 7 - 1 6 4 3 6 5 号公報には、扉枠左サイドユニット及び扉枠右サイドユニットの上側で扉枠ベースユニットの前面上部に扉枠トップユニットが取り付けられている遊技機が開示されている。

【 5 3 2 7 】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

50

## 【 5 3 2 8 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

## 【 5 3 2 9 】

この点、付記 1 7 の遊技機は、以下の特徴を備えている。

## 【 5 3 3 0 】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

ベース部材 ( 例えば、枠体 D 4 6 0 0 ) と、

前記ベース部材に着脱可能な第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) 及び第 2 部材 ( 例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ) と、

を備え、

前記第 1 部材は、前記ベース部材に装着される第 1 位置 ( 例えば、取付位置 ) から、前記ベース部材から分離する第 2 位置 ( 例えば、取外位置 ) に移動可能であり、

前記第 1 部材が前記ベース部材に前記第 1 位置にて装着されている状態で、前記第 2 部材が装着されると、前記第 1 部材の移動を規制可能である

ことを特徴とする。

## 【 5 3 3 1 】

上記 ( 1 ) に記載の遊技機によれば、第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) は、第 2 部材 ( 例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ) が装着されていない状態では第 1 位置 ( 例えば、取付位置 ) から第 2 位置 ( 例えば、取外位置 ) への移動が規制されず、第 2 部材が装着されることによって第 1 位置から第 2 位置への移動を規制可能となる。よって、部品点数を少なくし、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。さらに、第 1 部材の移動が規制された後、第 1 部材をロック状態とするとなお好ましい。

## 【 5 3 3 2 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) は第 1 装飾部 ( 例えば、第 1 役物片 S 1 ) を有し、前記第 2 部材 ( 例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ) は第 2 装飾部 ( 例えば、第 2 役物片 S 2 ) を有し、前記第 1 部材と前記第 2 部材とが隣接して配置されると、前記第 1 装飾部と前記第 2 装飾部とにより一の装飾部 ( 例えば、役物の完成体 S ) を形成可能に構成される

ことを特徴とする。

## 【 5 3 3 3 】

上記 ( 2 ) に記載の遊技機によれば、いずれも単体では一の装飾部を形成しない第 1 装飾部 ( 例えば、第 1 役物片 S 1 ) と第 2 装飾部 ( 例えば、第 2 役物片 S 2 ) とを、簡単な組み立てにより一の役物を形成することが可能となる。特に、第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) が第 1 位置 ( 例えば、取付位置 ) にて装着されている状態で第 2 部材 ( 例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ) を装着するだけで、第 1 装飾部 ( 例えば、第 1 役物片 S 1 ) と第 2 装飾部 ( 例えば、第 2 役物片 S 2 ) との位置合わせ等を行うことなく一の役物を形成することが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

## 【 5 3 3 4 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) 又は ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) は、該第 1 部材の内部に收容可能な第 3 装飾部 ( 例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0 ) を有し、

前記第 1 部材が前記ベース部材 ( 例えば、枠体 D 4 6 0 0 ) に装着されたとしても、前記第 3 装飾部を移動可能に構成される

ことを特徴とする。

## 【 5 3 3 5 】

上記 ( 3 ) に記載の遊技機によれば、第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) がベース部材 ( 例えば、枠体 D 4 6 0 0 ) に装着されたとしても、第 2 部材 ( 例え

10

20

30

40

50

ば、上部ユニットD 4 7 0 0)が第1部材やベース部材に装着されない限り、第1位置(例えば、取付位置)において第3装飾部を移動可能である。よって、第3装飾部の取り替えを容易に行うことが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【5 3 3 6】

(4)上記(3)に記載の遊技機において、

記第2部材(例えば、上部ユニットD 4 7 0 0)が前記ベース部材(例えば、枠体D 4 6 0 0)に装着されると、前記第3装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)の移動を規制可能に構成される

ことを特徴とする。

【5 3 3 7】

上記(4)に記載の遊技機によれば、部品点数を少なくして簡易な構成で、第3装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)の移動を規制することが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【5 3 3 8】

(5)上記(3)又は(4)に記載の遊技機において、

前記第1部材(例えば、サイドレンズユニットD 4 8 0 0)は第1透光部(例えば、外側導光板D 4 8 5 6)を有し、該第1透光部を介して前記第3装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)を外部から視認可能に構成される

ことを特徴とする。

【5 3 3 9】

上記(5)に記載の遊技機によれば、第1透光部(例えば、外側導光板D 4 8 5 6)を介して第3装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)を外部から視認可能であるため、第3装飾部を取り替えるだけで見映えに変化を与えることが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【5 3 4 0】

(6)上記(3)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1部材(例えば、サイドレンズユニットD 4 8 0 0)は、該第1部材の内部に收容可能な第4装飾部(例えば、内側装飾シートD 4 8 7 0)を有し、

前記第1部材が前記ベース部材(例えば、枠体D 4 6 0 0)に装着されたとしても、前記第4装飾部を移動可能に構成される

ことを特徴とする。

【5 3 4 1】

上記(6)に記載の遊技機によれば、第3装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)に加えてさらに第4装飾部(例えば、内側装飾シートD 4 8 7 0)についても、第2部材(例えば、上部ユニットD 4 7 0 0)が第1部材やベース部材に装着されない限り、第1位置(例えば、取付位置)において第3装飾部を移動可能である。よって、第3装飾部に加えて第4装飾部についても取り替えを容易に行うことが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【5 3 4 2】

(7)上記(6)に記載の遊技機において、

前記第2部材(例えば、上部ユニットD 4 7 0 0)が前記ベース部材(例えば、枠体D 4 6 0 0)に装着されると、前記第4装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)の移動を規制可能に構成される

ことを特徴とする。

【5 3 4 3】

上記(7)に記載の遊技機によれば、部品点数を少なくして簡易な構成で、第3装飾部(例えば、外側装飾シートD 4 8 5 0)のみならず第4装飾部(例えば、内側装飾シートD 4 8 7 0)についても移動を規制することが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【5 3 4 4】

10

20

30

40

50

( 8 ) 上記 ( 6 ) 又は ( 7 ) に記載の遊技機において、

前記第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) は第 2 透光部 ( 例えば、内側導光板 D 4 8 7 6 ) を有し、該第 2 透光部を介して前記第 4 装飾部 ( 例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0 ) を外部から視認可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 3 4 5 】

上記 ( 8 ) に記載の遊技機によれば、第 2 透光部 ( 例えば、内側導光板 D 4 8 7 6 ) を介して第 4 装飾部 ( 例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0 ) を外部から視認可能であるため、第 4 装飾部を取り替えるだけで見映えに変化を与えることが可能となる。さらに、第 1 透光部 ( 例えば、外側導光板 D 4 8 5 6 ) を介して外部から視認できる第 3 装飾部 ( 例え

10

【 5 3 4 6 】

( 9 ) 上記 ( 6 ) ~ ( 8 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) は、前記第 3 装飾部 ( 例えば、外側装飾シート D 4 8 5 0 ) と前記第 4 装飾部 ( 例えば、内側装飾シート D 4 8 7 0 ) との間に非透光部 ( 例えば、仕切板 D 4 8 6 3 ) を有し、第 1 の側 ( 例えば、内側 ) から前記第 4 装飾部 ( 例えば、外側装飾シート ) を視認できないかまたは視認困難であり、第 2 の側 ( 例えば、外側 ) から前記第 3 装飾部 ( 例えば、内側装飾シート ) を視認できな

20

ことを特徴とする。

【 5 3 4 7 】

上記 ( 9 ) に記載の遊技機によれば、第 1 の側から見たときと第 2 の側から見たときとで視認性を異ならせて、第 1 の側及び第 2 の側のいずれにも独立した画像があらわれるようにすることができるため、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 3 4 8 】

( 1 0 ) 上記 ( 6 ) ~ ( 8 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 透光部および前記第 2 透光部は、それぞれ、第 1 導光板 ( 例えば、外側導光板 D 4 8 5 6 ) および第 2 導光板 ( 例えば、内側導光板 D 4 8 7 6 ) であって、

30

前記第 1 部材 ( 例えば、サイドレンズユニット D 4 8 0 0 ) は、前記第 1 導光板および前記第 2 導光板の端部において発光可能な発光部 ( 例えば、LED 列 D 4 8 8 1 , D 4 8 8 3 ) を有し、

前記第 1 導光板にあらわれる第 1 画像と、前記第 2 導光板にあらわれる第 2 画像とを視認可能に構成される

ことを特徴とする。

【 5 3 4 9 】

上記 ( 1 0 ) に記載の遊技機によれば、第 1 画像と第 2 画像とを組み合わせた合成画像を視認させることが可能となり、機能性の高い遊技機を提供することが可能となる。

【 5 3 5 0 】

40

( 1 1 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 1 0 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 部材 ( 例えば、上部ユニット D 4 7 0 0 ) を前記ベース部材に装着するロック状態と、前記第 2 部材を前記ベース部材から分離可能な非ロック状態とに操作可能なロック手段 ( 例えば、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L ) と、

前記ロック手段を覆う第 3 部材 ( 例えば、ガラスユニット ) と、

を備えることを特徴とする。

【 5 3 5 1 】

上記 ( 1 1 ) に記載の遊技機によれば、ロック手段 ( 例えば、ロック部材 D 4 7 6 0 , D 4 7 6 0 L ) が第 3 部材 ( 例えば、ガラスユニット ) によって覆われるため、ロック手段を外部から容易に操作部に触れることができない。そのため、第 2 部材 ( 例えば、上部

50

ユニット D 4 7 0 0 ) の装着及び脱着を容易に行うことが可能でありながらも、セキュリティ性を高めることが可能となる。

【 5 3 5 2 】

付記 1 7 の遊技機によれば、機能性をさらに向上させることが可能となる。

【符号の説明】

【 5 3 5 3 】

2 0 1 , 1 2 0 1 , 2 2 0 1   メイン CPU

3 0 1 , 1 3 0 1 , 2 3 0 1   サブ CPU

1 2 0 , 1 2 0 A , 1 2 0 B , 1 1 2 0 , 2 1 2 0 , 5 1 2 0   第 1 始動口

1 4 0 A , 1 4 0 B , 1 1 4 0 , 2 1 4 0   第 2 始動口

2 1 2 6 , 5 1 2 5 A , 5 1 2 5 B   通過ゲート

D 4 6 0 0   枠体

D 4 8 0 0   サイドレンズユニット

D 4 7 0 0   上部ユニット

10

20

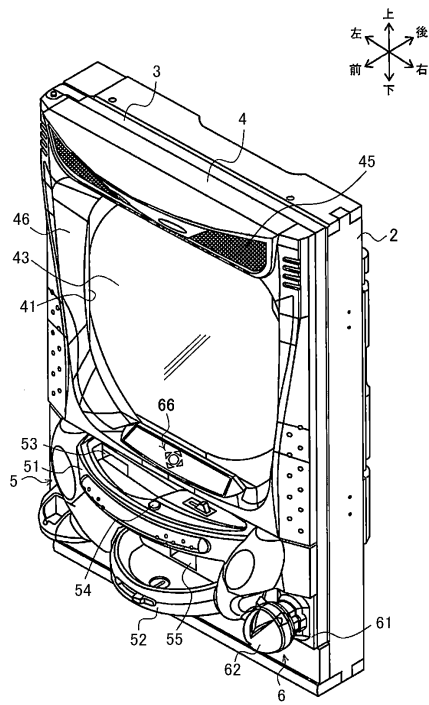
30

40

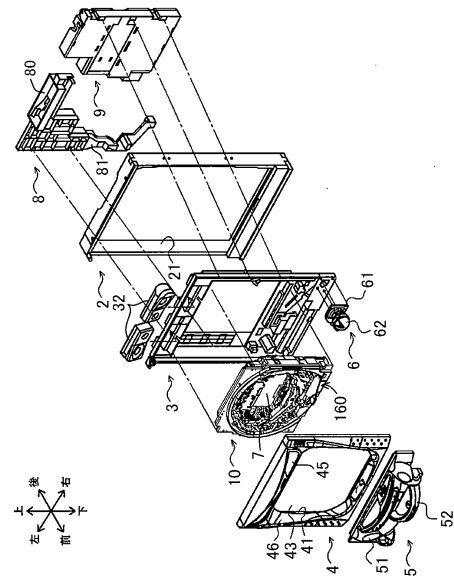
50

【図面】

【図 1】



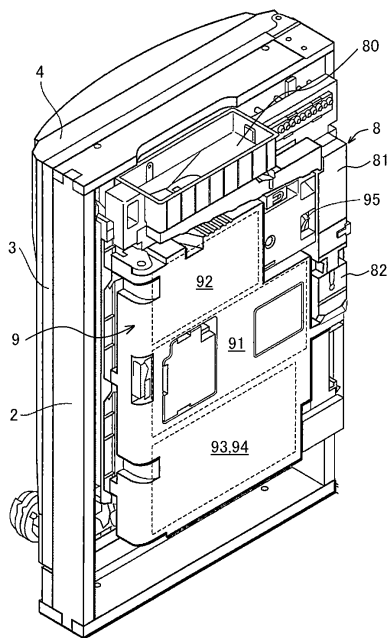
【図 2】



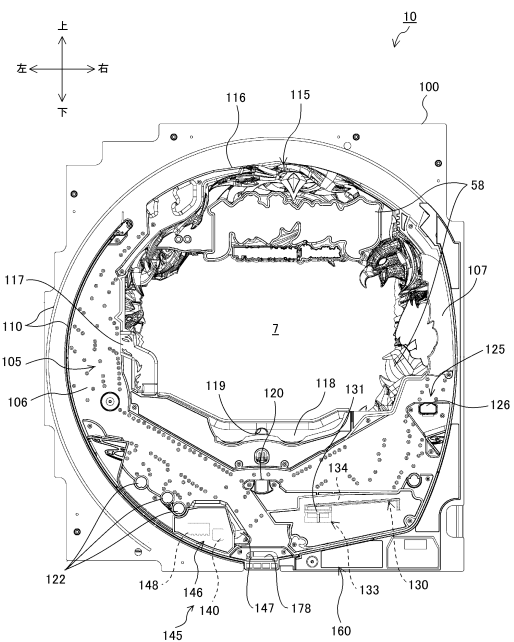
10

20

【図 3】



【図 4】

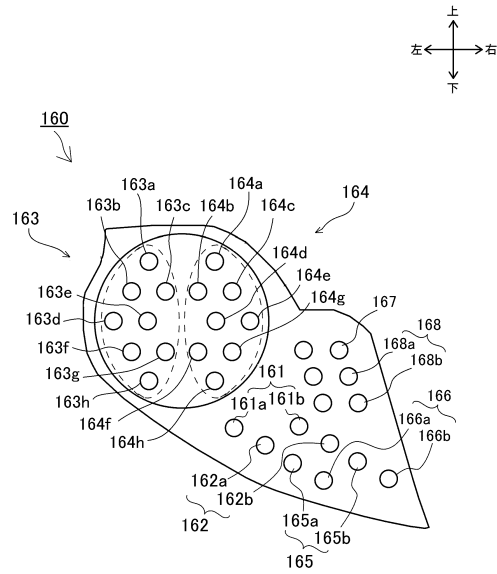


30

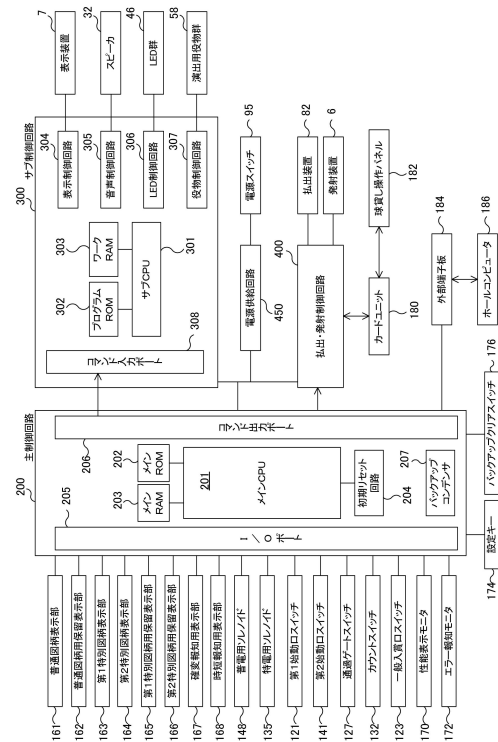
40

50

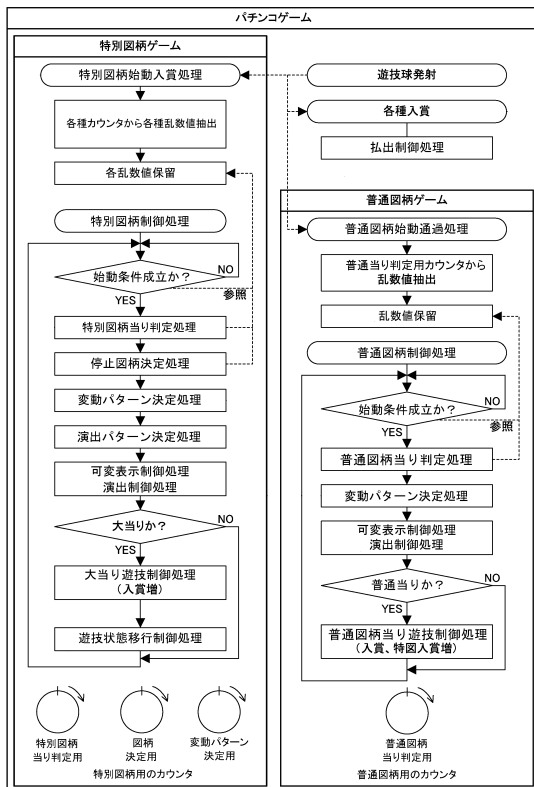
【図 5】



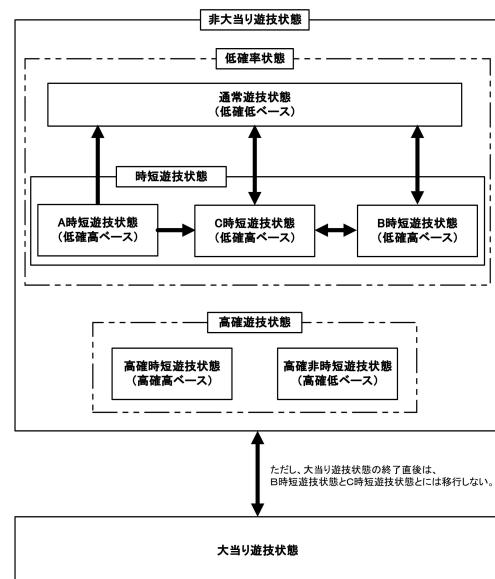
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

設定値毎の確率(概算)を示すテーブル

| 特別図柄の種類 | 当りの種類 | 確変フラグ | 設定1   | 設定2   | 設定3   | 設定4   | 設定5   | 設定6   |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 第1特別図柄  | 大当り   | 0     | 1/319 | 1/314 | 1/309 | 1/304 | 1/299 | 1/294 |
|         |       | 1     | 1/77  | 1/76  | 1/75  | 1/74  | 1/73  | 1/72  |
|         | 時短当り  | —     | 1/160 | 1/160 | 1/160 | 1/160 | 1/160 | 1/160 |
| 第2特別図柄  | 大当り   | 0     | 1/319 | 1/314 | 1/309 | 1/304 | 1/299 | 1/294 |
|         |       | 1     | 1/77  | 1/76  | 1/75  | 1/74  | 1/73  | 1/72  |
|         | 時短当り  | —     | 1/240 | 1/240 | 1/240 | 1/240 | 1/240 | 1/240 |

【図 10】

特別図柄の当り判定テーブル(設定1の場合の例)

| 特別図柄の種類 | 確変フラグ | 特別図柄当り判定用乱数値<br>65536(0～65535) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ     |
|---------|-------|--------------------------------|-------------|------------|
| 第1特別図柄  | 0     | 幅409(0-408)                    | 1/160       | 時短当り判定値データ |
|         |       | 幅205(409-613)                  | 1/319       | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅64922(614-65535)              | 1/1.01      | ハズレ判定値データ  |
|         | 1     | 幅409(0-408)                    | 1/160       | 時短当り判定値データ |
|         |       | 幅651(409-1259)                 | 1/77        | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅64276(1260-65535)             | 1/1.02      | ハズレ判定値データ  |
| 第2特別図柄  | 0     | 幅273(0-272)                    | 1/240       | 時短当り判定値データ |
|         |       | 幅205(273-477)                  | 1/319       | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅65058(478-65535)              | 1/1.01      | ハズレ判定値データ  |
|         | 1     | 幅273(0-272)                    | 1/240       | 時短当り判定値データ |
|         |       | 幅651(273-1123)                 | 1/77        | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅64412(1124-65535)             | 1/1.02      | ハズレ判定値データ  |

10

20

【図 11】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ     | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄コマンド | 図柄指定コマンド |
|---------|------------|--------------------------|---------|----------|----------|
| 第1特別図柄  | 時短当り判定値データ | 0～69                     | 70/100  | z0       | zA1      |
|         |            | 70～96                    | 27/100  | z1       |          |
|         |            | 97～99                    | 3/100   | z2       |          |
|         | 大当り判定値データ  | 0～9                      | 10/100  | z3       | zA4      |
|         |            | 10～59                    | 50/100  | z4       |          |
|         |            | 60～99                    | 40/100  | z5       |          |
| 第2特別図柄  | ハズレ判定値データ  | 0～99                     | 100/100 | z6       | zA5      |
|         | 時短当り判定値データ | 0～96                     | 97/100  | z7       | zA6      |
|         |            | 97～99                    | 3/100   | z8       | zA7      |
|         | 大当り判定値データ  | 0～59                     | 60/100  | z9       | zA8      |
|         |            | 60～99                    | 40/100  | z10      | zA9      |
|         | ハズレ判定値データ  | 0～99                     | 100/100 | z11      | zA10     |

【図 12】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル

| 選択図柄<br>コード | 第1特別図柄 |   |   |   |   |   |   |   | 第2特別図柄 |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|--------|---|---|---|---|---|---|---|
|             | 0      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 0      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| z0          | 1      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z1          | 1      | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z2          | 1      | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z3          | 0      | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z4          | 0      | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z5          | 0      | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z6          | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| z7          | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1      | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| z8          | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1      | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| z9          | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0      | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| z10         | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0      | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| z11         | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

30

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル

| 図柄指定<br>コマンド | 装飾図柄の停止態様 |     |     | 備考                          |              |
|--------------|-----------|-----|-----|-----------------------------|--------------|
|              | 左図柄       | 中図柄 | 右図柄 | 装飾図柄の停止態様の説明                | 選択図柄<br>コマンド |
| zA1          | 2         | 時短  | 4   | 左図柄及び右図柄が偶数図柄<br>かつ中図柄が時短図柄 | z0           |
|              |           |     |     |                             | z1           |
| zA2          | 3         | 時短  | 7   | 左図柄及び右図柄が奇数図柄<br>かつ中図柄が時短図柄 | z2           |
| zA3          | 7         | 7   | 7   | 奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)              | z3           |
| zA4          | 2         | 2   | 2   | 偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)              | z4           |
|              |           |     |     |                             | z5           |
| zA5          | 6         | 1   | 4   | ばらけ目、リーチハズレ                 | z6           |
| zA6          | 2         | 時短  | 4   | 左図柄及び右図柄が偶数図柄<br>かつ中図柄が時短図柄 | z7           |
| zA7          | 3         | 時短  | 7   | 左図柄及び右図柄が奇数図柄<br>かつ中図柄が時短図柄 | z8           |
| zA8          | 7         | 7   | 7   | 奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)              | z9           |
| zA9          | 2         | 2   | 2   | 偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)              | z10          |
| zA10         | 6         | 1   | 4   | ばらけ目、リーチハズレ                 | z11          |

40

50



【図 1 3】

当り種類決定テーブル

| 選択図柄コマンド | 大当り遊技状態の態様<br>(ラウンド数) | その後の遊技状態の態様 |       |       |       |
|----------|-----------------------|-------------|-------|-------|-------|
|          |                       | 確変フラグ       | 確変回数  | 時短フラグ | 時短回数  |
| z0       | —                     | —           | —     | 1     | 10    |
| z1       | —                     | —           | —     | 1     | 50    |
| z2       | —                     | —           | —     | 1     | 100   |
| z3       | 10                    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z4       | 4                     | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z5       | 4                     | 0           | —     | 1     | 200   |
| z6       | —                     | —           | —     | —     | —     |
| z7       | —                     | —           | —     | 1     | 50    |
| z8       | —                     | —           | —     | 1     | 100   |
| z9       | 10                    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z10      | 10                    | 0           | —     | 1     | 300   |
| z11      | —                     | —           | —     | —     | —     |

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

| 選択図柄コマンド | 大当り遊技状態の態様<br>(ラウンド数) | その後の遊技状態の態様 |       |       |       |
|----------|-----------------------|-------------|-------|-------|-------|
|          |                       | 確変フラグ       | 確変回数  | 時短フラグ | 時短回数  |
| z0       | —                     | —           | —     | 1     | 50    |
| z1       | —                     | —           | —     | 1     | 100   |
| z2       | —                     | —           | —     | 1     | 200   |
| z3       | 10                    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z4       | 4                     | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z5       | 4                     | 0           | —     | 1     | 50    |
| z6       | —                     | —           | —     | —     | —     |
| z7       | —                     | —           | —     | 1     | 100   |
| z8       | —                     | —           | —     | 1     | 200   |
| z9       | 10                    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z10      | 10                    | 0           | —     | 1     | 50    |
| z11      | —                     | —           | —     | —     | —     |

10

20

【図 1 5】

特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄の種類  | 当落   | 時短フラグ | リーチ判定用乱数値<br>(0～249) | 演出選択用乱数値<br>(0～99) | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) | 先読みフラグ | 備考        |
|----------|------|-------|----------------------|--------------------|----------------|----------------|--------|-----------|
| 第 1 特別図柄 | 時短当り | —     | —                    | 0～4                | 01H 83H01H     | 95000          | —      | 時短当り系リーチA |
|          |      |       |                      | 5～14               | 02H 83H02H     | 65000          | —      | 時短当り系リーチB |
|          |      |       |                      | 15～24              | 03H 83H03H     | 65000          | 1      | 時短当り系リーチC |
|          |      |       |                      | 25～34              | 07H 83H07H     | 95000          | —      | 共通リーチA    |
| 大当り      | —    | —     | —                    | 35～54              | 08H 83H08H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
|          |      |       |                      | 55～79              | 09H 83H09H     | 105000         | 1      | 共通リーチC    |
|          |      |       |                      | 80～99              | 0AH 83H0AH     | 170000         | 1      | 共通リーチD    |
|          |      |       |                      | 0～4                | 04H 83H04H     | 95000          | —      | 大当り系リーチA  |
| ハズレ      | —    | —     | —                    | 5～14               | 05H 83H05H     | 75000          | —      | 大当り系リーチB  |
|          |      |       |                      | 15～24              | 06H 83H06H     | 75000          | 1      | 大当り系リーチC  |
|          |      |       |                      | 25～34              | 07H 83H07H     | 95000          | —      | 共通リーチA    |
|          |      |       |                      | 35～54              | 08H 83H08H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
| 0        | —    | —     | —                    | 55～79              | 09H 83H09H     | 105000         | 1      | 共通リーチC    |
|          |      |       |                      | 80～99              | 0BH 83H0BH     | 180000         | 1      | 共通リーチE    |
|          |      |       |                      | 0～14               | 0CH 83H0CH     | 13000          | —      | 時短当り系リーチD |
|          |      |       |                      | 15～22              | 0DH 83H0DH     | 65000          | —      | 時短当り系リーチB |
| 26～249   | —    | —     | —                    | 23～27              | 0EH 83H0EH     | 65000          | 1      | 時短当り系リーチC |
|          |      |       |                      | 28～42              | 0FH 83H0FH     | 13000          | —      | 大当り系リーチD  |
|          |      |       |                      | 43～50              | 10H 83H10H     | 75000          | —      | 大当り系リーチB  |
|          |      |       |                      | 51～55              | 11H 83H11H     | 75000          | 1      | 大当り系リーチC  |
| 1        | —    | —     | —                    | 56～75              | 12H 83H12H     | 30000          | —      | 共通リーチD    |
|          |      |       |                      | 76～83              | 13H 83H13H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
|          |      |       |                      | 84～88              | 14H 83H14H     | 105000         | 1      | 共通リーチC    |
|          |      |       |                      | 89～93              | 15H 83H15H     | 170000         | 1      | 共通リーチD    |
| 0        | —    | —     | —                    | 94～99              | 16H 83H16H     | 180000         | 1      | 共通リーチE    |
|          |      |       |                      | 0～69               | 17H 83H17H     | 13000          | —      | 通常変動A     |
|          |      |       |                      | 70～94              | 18H 83H18H     | 8000           | —      | 通常変動B     |
|          |      |       |                      | 95～99              | 19H 83H19H     | 13000          | 1      | 通常変動C     |
| 26～249   | —    | —     | —                    | 0～19               | 0CH 83H0CH     | 13000          | —      | 時短当り系リーチD |
|          |      |       |                      | 20～29              | 0DH 83H0DH     | 65000          | —      | 時短当り系リーチB |
|          |      |       |                      | 30～49              | 0FH 83H0FH     | 13000          | —      | 大当り系リーチD  |
|          |      |       |                      | 50～59              | 10H 83H10H     | 75000          | —      | 大当り系リーチB  |
| 0        | —    | —     | —                    | 60～69              | 12H 83H12H     | 30000          | —      | 共通リーチD    |
|          |      |       |                      | 70～99              | 13H 83H13H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
|          |      |       |                      | 0～69               | 1AH 83H1AH     | 3000           | —      | 短縮変動A     |
|          |      |       |                      | 70～99              | 1BH 83H1BH     | 2000           | —      | 短縮変動B     |
| 1        | —    | —     | —                    | 0～14               | 01H 84H01H     | 95000          | —      | 時短当り系リーチA |
|          |      |       |                      | 15～29              | 02H 84H02H     | 65000          | —      | 時短当り系リーチB |
|          |      |       |                      | 30～64              | 07H 84H07H     | 95000          | —      | 共通リーチA    |
|          |      |       |                      | 65～99              | 08H 84H08H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
| 0        | —    | —     | —                    | 0～14               | 04H 84H04H     | 95000          | —      | 大当り系リーチA  |
|          |      |       |                      | 15～29              | 05H 84H05H     | 75000          | —      | 大当り系リーチB  |
|          |      |       |                      | 30～64              | 07H 84H07H     | 95000          | —      | 共通リーチA    |
|          |      |       |                      | 65～99              | 08H 84H08H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
| 26～249   | —    | —     | —                    | 0～19               | 0CH 84H0CH     | 13000          | —      | 時短当り系リーチD |
|          |      |       |                      | 20～29              | 0DH 84H0DH     | 65000          | —      | 時短当り系リーチB |
|          |      |       |                      | 30～49              | 0FH 84H0FH     | 13000          | —      | 大当り系リーチD  |
|          |      |       |                      | 50～59              | 10H 84H10H     | 75000          | —      | 大当り系リーチB  |
| 0        | —    | —     | —                    | 60～89              | 26H 84H26H     | 30000          | —      | 共通リーチD    |
|          |      |       |                      | 90～99              | 27H 84H27H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
|          |      |       |                      | 0～69               | 28H 84H28H     | 13000          | —      | 通常変動A     |
|          |      |       |                      | 70～99              | 29H 84H29H     | 8000           | —      | 通常変動B     |
| 1        | —    | —     | —                    | 0～19               | 0CH 84H0CH     | 13000          | —      | 時短当り系リーチD |
|          |      |       |                      | 20～29              | 0DH 84H0DH     | 65000          | —      | 時短当り系リーチB |
|          |      |       |                      | 30～49              | 0FH 84H0FH     | 13000          | —      | 大当り系リーチD  |
|          |      |       |                      | 50～59              | 10H 84H10H     | 75000          | —      | 大当り系リーチB  |
| 0        | —    | —     | —                    | 60～89              | 12H 84H12H     | 30000          | —      | 共通リーチD    |
|          |      |       |                      | 90～99              | 13H 84H13H     | 105000         | —      | 共通リーチB    |
|          |      |       |                      | 0～69               | 1AH 84H1AH     | 3000           | —      | 短縮変動A     |
|          |      |       |                      | 70～99              | 1BH 84H1BH     | 2000           | —      | 短縮変動B     |

【図 1 6】

普通図柄の当り判定テーブル

| 遊技状態    | 普通図柄当り判定用乱数値<br>100(0～99) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ       |
|---------|---------------------------|-------------|--------------|
| 非時短遊技状態 | 幅80(0～79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
| A時短遊技状態 | 幅20(80～99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| B時短遊技状態 | 幅99(0～98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
| C時短遊技状態 | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
|         | 幅80(0～79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|         | 幅20(80～99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
|         | 幅99(0～79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|         | 幅20(80～99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |

30

40

50

【図 17】

| 普通図柄判定テーブル |              |                      |         |                     |
|------------|--------------|----------------------|---------|---------------------|
| 時短の種類      | 判定値データ       | 普通図柄の図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド |
| 非時短遊技状態    | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz0                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| A時短遊技状態    | 普通図柄当り判定値データ | 0～29                 | 30/100  | fz1                 |
|            |              | 30～69                | 40/100  | fz2                 |
|            |              | 70～99                | 30/100  | fz3                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| B時短遊技状態    | 普通図柄当り判定値データ | 0～29                 | 30/100  | fz4                 |
|            |              | 30～69                | 40/100  | fz5                 |
|            |              | 70～99                | 30/100  | fz6                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| C時短遊技状態    | 普通図柄当り判定値データ | 0～29                 | 30/100  | fz7                 |
|            |              | 30～69                | 40/100  | fz8                 |
|            |              | 70～99                | 30/100  | fz9                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |

【図 18】

| 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド |     | 普通電動役物<br>開放パターン | 普通電動役物<br>開放パターン(msec) |        |          |
|---------------------|-----|------------------|------------------------|--------|----------|
|                     |     |                  | 1回目の開放時間               | ウェイト時間 | 2回目の開放時間 |
| fz0                 | 01H | 90H01H           | 1000                   | —      | —        |
| fz1                 | 02H | 91H02H           | 2000                   | 200    | 2000     |
| fz2                 | 03H | 91H03H           | 2500                   | 200    | 2500     |
| fz3                 | 04H | 91H04H           | 3000                   | 200    | 3000     |
| fz4                 | 05H | 92H05H           | 2500                   | —      | —        |
| fz5                 | 06H | 92H06H           | 2000                   | 600    | 2000     |
| fz6                 | 07H | 92H07H           | 2500                   | 600    | 2500     |
| fz7                 | 05H | 93H05H           | 2500                   | —      | —        |
| fz8                 | 06H | 93H06H           | 2000                   | 600    | 2000     |
| fz9                 | 07H | 93H07H           | 2500                   | 600    | 2500     |

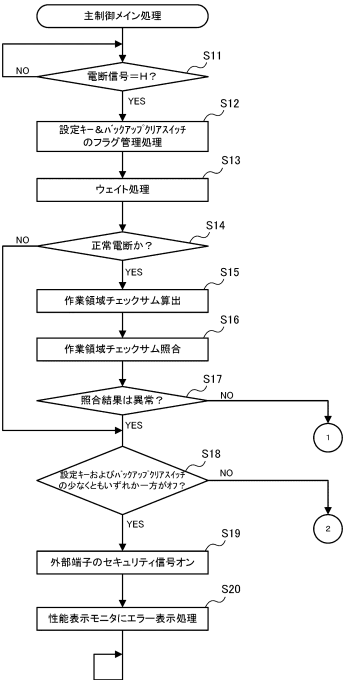
10

20

【図 19】

| 普通図柄の変動パターンテーブル |                        |        |                |                |
|-----------------|------------------------|--------|----------------|----------------|
| 遊技状態            | 普通図柄演出選択用乱数値<br>(0～99) | 変動パターン | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) |
| 非時短遊技状態         | 0～99                   | 01H    | 88H01H         | 300000         |
|                 | 0～89                   | 02H    | 88H02H         | 500            |
| A時短遊技状態         | 90～99                  | 03H    | 88H03H         | 800            |
|                 | 0～39                   | 02H    | 87H02H         | 500            |
| B時短遊技状態         | 40～79                  | 04H    | 87H04H         | 1000           |
|                 | 80～99                  | 05H    | 87H05H         | 1500           |
|                 | 0～39                   | 02H    | 88H02H         | 500            |
| C時短遊技状態         | 40～79                  | 04H    | 88H04H         | 1000           |
|                 | 80～99                  | 05H    | 88H05H         | 1500           |

【図 20】

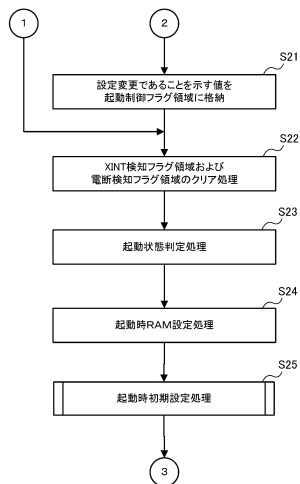


30

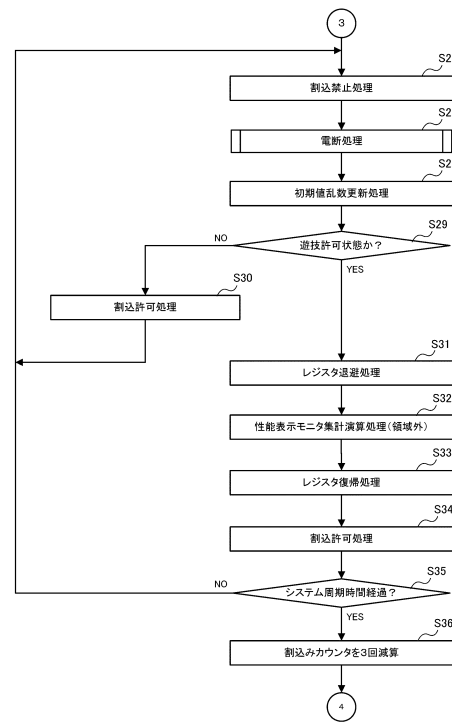
40

50

【図 2 1】



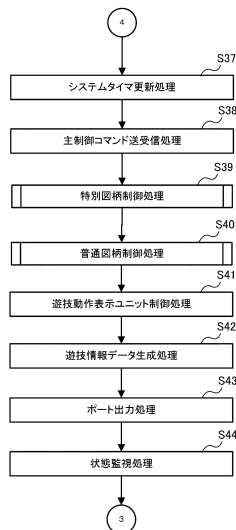
【図 2 2】



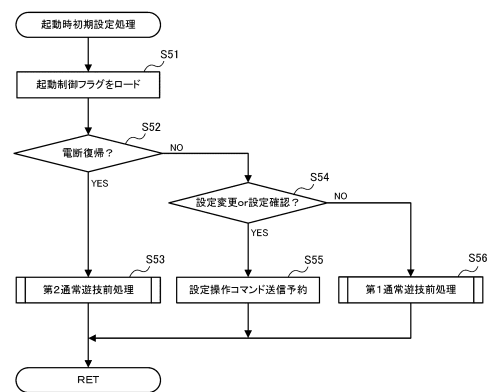
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

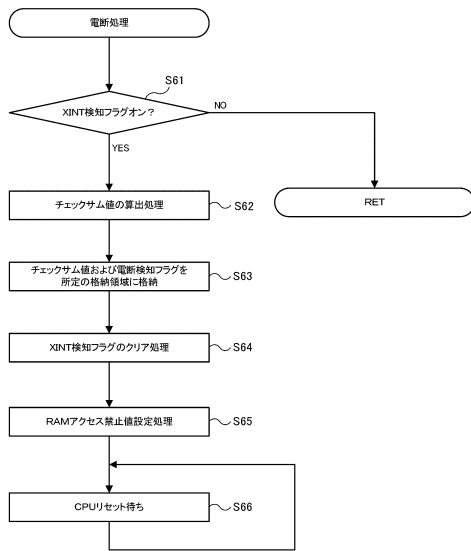


30

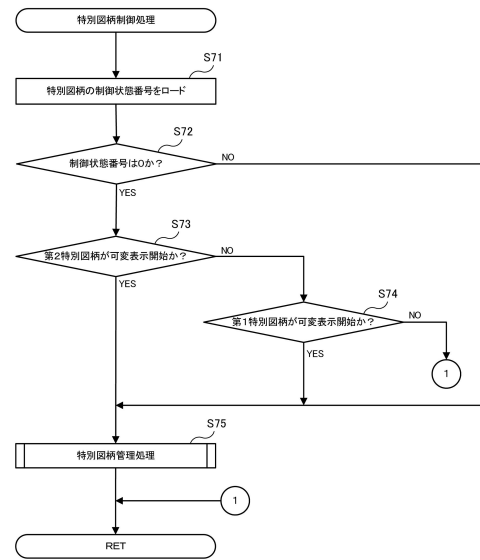
40

50

【図 25】



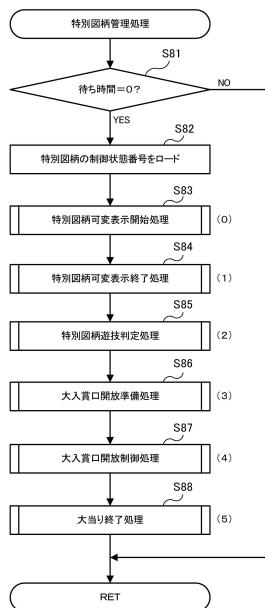
【図 26】



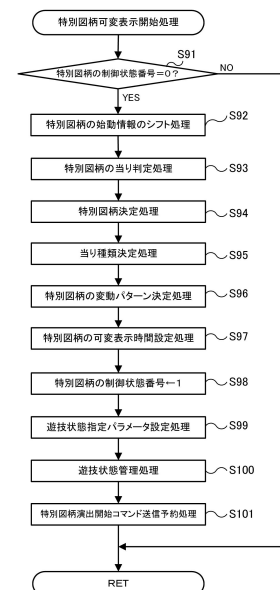
10

20

【図 27】



【図 28】

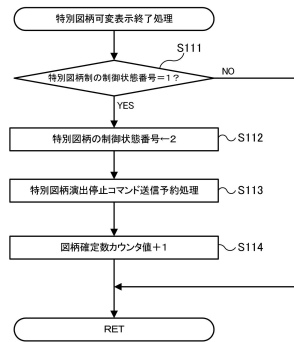


30

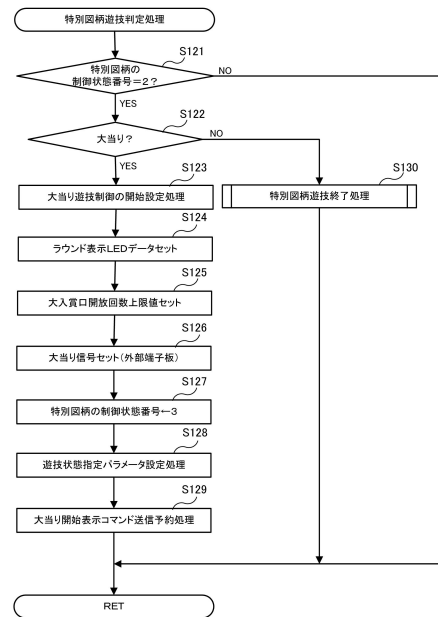
40

50

【図 29】



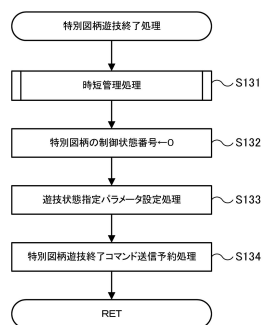
【図 30】



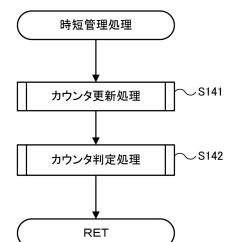
10

20

【図 31】



【図 32】

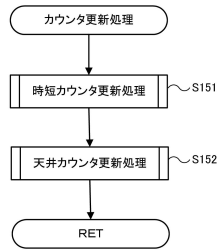


30

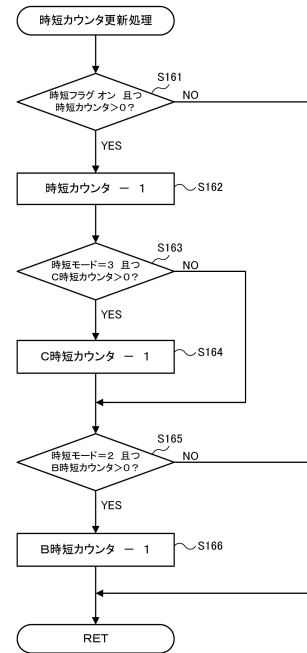
40

50

【図 3 3】



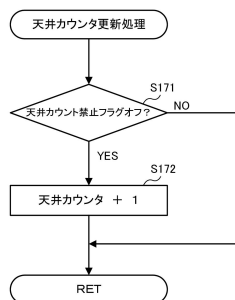
【図 3 4】



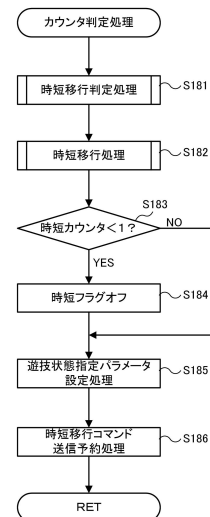
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

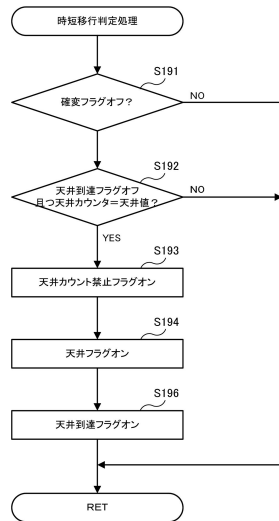


30

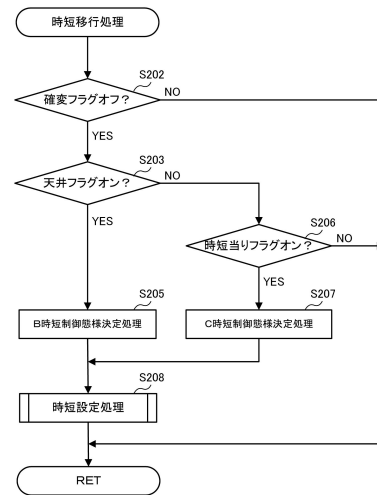
40

50

【図 37】



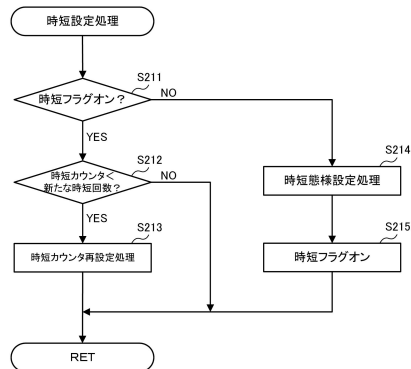
【図 38】



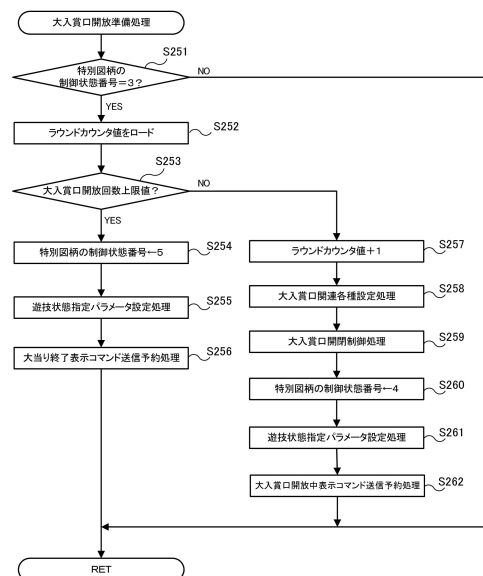
10

20

【図 39】



【図 40】

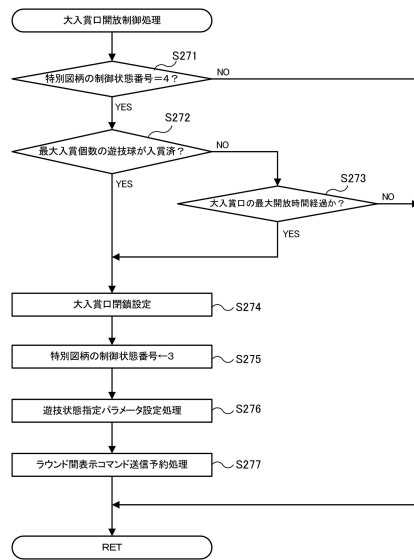


30

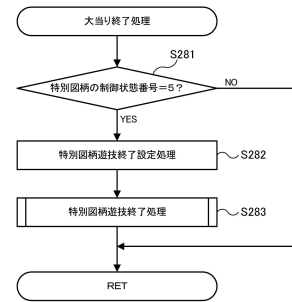
40

50

【図 4 1】



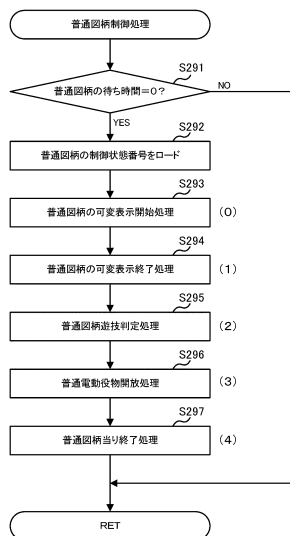
【図 4 2】



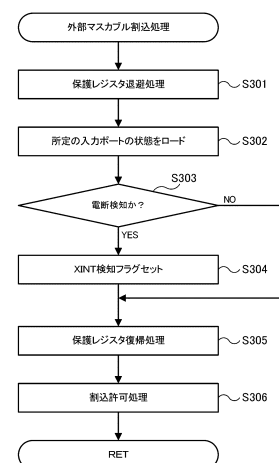
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】



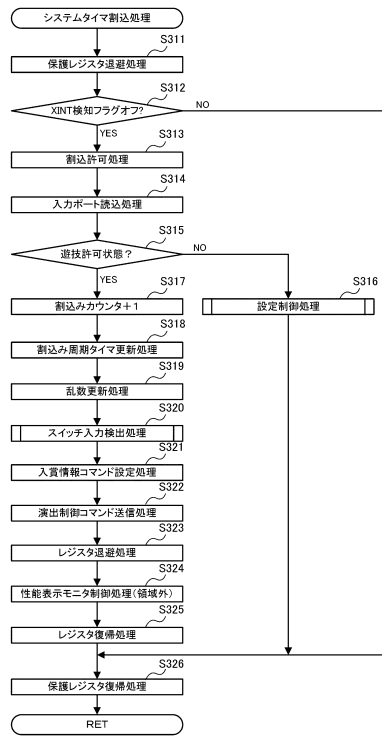
30

40

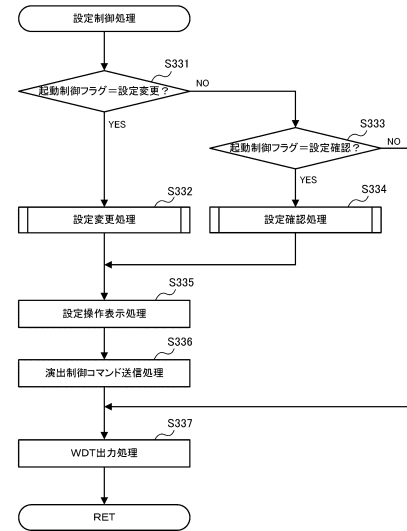
50



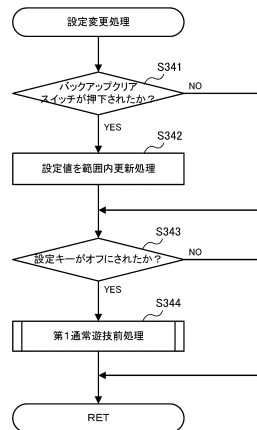
【図 4 5】



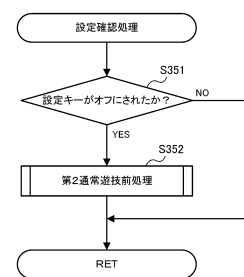
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

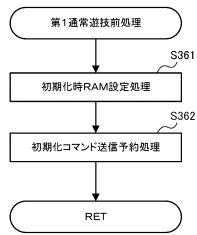
20

30

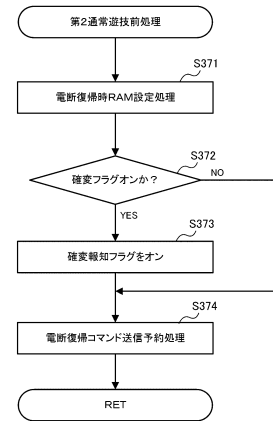
40

50

【図 49】



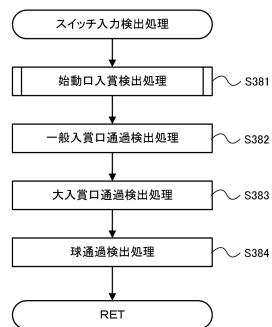
【図 50】



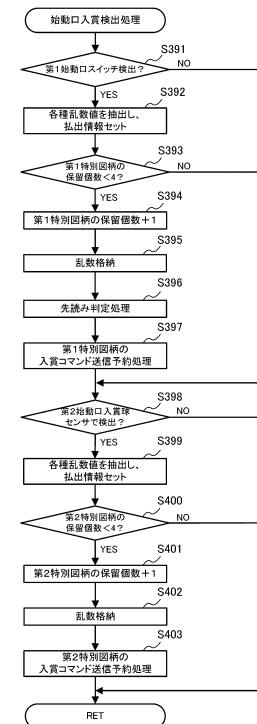
10

20

【図 51】



【図 52】

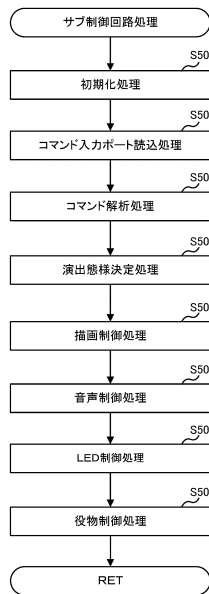


30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

| 変動パターン | 変動パターンコード | 可変表示時間 (ms) | 備考           |      |
|--------|-----------|-------------|--------------|------|
| 01H    | 83H01H    | 95000       | 時短当り系リーチA    | 時短当り |
| 02H    | 83H02H    | 65000       | 時短当り系リーチB    |      |
| 03H    | 83H03H    | 65000       | 時短当り系リーチC    |      |
| 07H    | 83H07H    | 95000       | 共通リーチA       |      |
| 08H    | 83H08H    | 105000      | 共通リーチB       |      |
| 09H    | 83H09H    | 105000      | 共通リーチC       |      |
| 0AH    | 83H0AH    | 170000      | 共通リーチD       |      |
| 04H    | 83H04H    | 95000       | 大当り系リーチA     |      |
| 05H    | 83H05H    | 75000       | 大当り系リーチB     |      |
| 06H    | 83H06H    | 75000       | 大当り系リーチC     |      |
| 07H    | 83H07H    | 95000       | 共通リーチA       | 大当り  |
| 08H    | 83H08H    | 105000      | 共通リーチB       |      |
| 09H    | 83H09H    | 105000      | 共通リーチC       |      |
| 0BH    | 83H0BH    | 180000      | 共通リーチE       |      |
| 0CH    | 83H0CH    | 13000       | 時短当り系ノーマルリーチ |      |
| 0DH    | 83H0DH    | 65000       | 時短当り系リーチB    |      |
| 0EH    | 83H0EH    | 65000       | 時短当り系リーチC    |      |
| 0FH    | 83H0FH    | 13000       | 大当り系ノーマルリーチ  |      |
| 10H    | 83H10H    | 75000       | 大当り系リーチB     |      |
| 11H    | 83H11H    | 75000       | 大当り系リーチC     |      |
| 12H    | 83H12H    | 30000       | 共通ノーマルリーチ    | ハズレ  |
| 13H    | 83H13H    | 105000      | 共通リーチB       |      |
| 14H    | 83H14H    | 105000      | 共通リーチC       |      |
| 15H    | 83H15H    | 170000      | 共通リーチD       |      |
| 16H    | 83H16H    | 180000      | 共通リーチE       |      |
| 17H    | 83H17H    | 13000       | 通常変動A        |      |
| 18H    | 83H18H    | 8000        | 通常変動B        |      |
| 19H    | 83H19H    | 13000       | 通常変動C        |      |
| 01H    | 84H01H    | 95000       | 時短当り系リーチA    | 時短当り |
| 02H    | 84H02H    | 65000       | 時短当り系リーチB    |      |
| 07H    | 84H07H    | 95000       | 共通リーチA       |      |
| 08H    | 84H08H    | 105000      | 共通リーチB       |      |
| 0AH    | 84H0AH    | 95000       | 大当り系リーチA     |      |
| 05H    | 84H05H    | 75000       | 大当り系リーチB     |      |
| 07H    | 84H07H    | 95000       | 共通リーチA       |      |
| 08H    | 84H08H    | 105000      | 共通リーチB       |      |
| 0CH    | 83H0CH    | 13000       | 時短当り系ノーマルリーチ |      |
| 0DH    | 83H0DH    | 65000       | 時短当り系リーチB    |      |
| 0FH    | 83H0FH    | 13000       | 大当り系ノーマルリーチ  | ハズレ  |
| 10H    | 83H10H    | 75000       | 大当り系リーチB     |      |
| 26H    | 84H26H    | 30000       | 共通ノーマルリーチ    |      |
| 27H    | 84H27H    | 105000      | 共通リーチB       |      |
| 28H    | 84H28H    | 13000       | 通常変動A        |      |
| 29H    | 84H29H    | 8000        | 通常変動B        |      |

【図 5 5】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

| 変動パターン | 保留数 |    |    |    | 先読みフラグ | 備考        |        |          |
|--------|-----|----|----|----|--------|-----------|--------|----------|
|        | 1   | 2  | 3  | 4  |        |           |        |          |
| 03H    | 1   | 2  | 3  | 4  | 1      | 時短当り系リーチC | 83H03H | 65000ms  |
| 06H    | 5   | 6  | 7  | 8  | 1      | 大当り系リーチC  | 83H06H | 75000ms  |
| 09H    | 9   | 10 | 11 | 12 | 1      | 共通リーチC    | 83H09H | 105000ms |
| 0AH    | 13  | 14 | 15 | 16 | 1      | 共通リーチD    | 83H0AH | 170000ms |
| 0BH    | 17  | 18 | 19 | 20 | 1      | 共通リーチE    | 83H0BH | 180000ms |
| 0EH    | 21  | 22 | 23 | 24 | 1      | 時短当り系リーチC | 83H0EH | 65000ms  |
| 11H    | 25  | 26 | 27 | 28 | 1      | 大当り系リーチC  | 83H11H | 75000ms  |
| 14H    | 29  | 30 | 31 | 32 | 1      | 共通リーチC    | 83H14H | 105000ms |
| 15H    | 33  | 34 | 35 | 36 | 1      | 共通リーチD    | 83H15H | 170000ms |
| 16H    | 37  | 38 | 39 | 40 | 1      | 共通リーチE    | 83H16H | 180000ms |
| 19H    | 41  | 42 | 43 | 44 | 1      | 通常変動C     | 83H19H | 13000ms  |

【図 5 6】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

| SASPT番号 | サブ演出選択用乱数値1 (0~99) | SAS演出パターン | 備考 (保留対応) | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------|--------------------|-----------|-----------|---|---|---|---|
| 1       | 0~49               | 01H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 02H       | A         | - | - | - | - |
| 2       | 0~49               | 03H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 04H       | A         | C | - | - | - |
| 3       | 0~49               | 05H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 06H       | C         | C | - | - | - |
| 4       | 0~49               | 07H       | A         | C | C | - | - |
|         | 50~99              | 08H       | A         | A | C | - | - |
| 5       | 0~49               | 09H       | C         | C | C | C | - |
|         | 50~99              | 0AH       | A         | C | C | C | - |
| 6       | 0~49               | 0BH       | A         | C | C | C | - |
|         | 50~99              | 0CH       | A         | A | C | C | - |
| 7       | 0~49               | 0DH       | A         | A | A | C | - |
|         | 50~99              | 0EH       | A         | A | A | A | - |
| 8       | 0~49               | 0FH       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 10H       | B         | - | - | - | - |
| 9       | 0~49               | 11H       | C         | C | - | - | - |
|         | 50~99              | 12H       | B         | C | - | - | - |
| 10      | 0~49               | 13H       | B         | B | - | - | - |
|         | 50~99              | 14H       | C         | C | C | - | - |
| 11      | 0~49               | 15H       | C         | C | C | - | - |
|         | 50~99              | 16H       | B         | B | C | - | - |
| 12      | 0~49               | 17H       | B         | B | B | - | - |
|         | 50~99              | 18H       | C         | C | C | C | - |
| 13      | 0~49               | 19H       | B         | B | C | C | - |
|         | 50~99              | 20H       | C         | C | C | C | - |
| 14      | 0~49               | 21H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 22H       | A         | - | - | - | - |
| 15      | 0~49               | 23H       | C         | C | - | - | - |
|         | 50~99              | 24H       | A         | C | - | - | - |
| 16      | 0~49               | 25H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 26H       | C         | C | C | - | - |
| 17      | 0~49               | 27H       | A         | A | A | - | - |
|         | 50~99              | 28H       | A         | A | A | A | - |
| 18      | 0~49               | 29H       | A         | A | A | A | - |
|         | 50~99              | 30H       | B         | - | - | - | - |
| 19      | 0~49               | 31H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 32H       | B         | C | - | - | - |
| 20      | 0~49               | 33H       | B         | B | - | - | - |
|         | 50~99              | 34H       | B         | B | C | - | - |
| 21      | 0~49               | 35H       | B         | C | - | - | - |
|         | 50~99              | 36H       | B         | B | C | - | - |
| 22      | 0~49               | 37H       | B         | B | B | - | - |
|         | 50~99              | 38H       | C         | C | C | C | - |
| 23      | 0~49               | 39H       | B         | B | B | - | - |
|         | 50~99              | 40H       | C         | C | C | C | - |
| 24      | 0~49               | 41H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 42H       | C         | C | C | - | - |
| 25      | 0~49               | 43H       | A         | A | A | - | - |
|         | 50~99              | 44H       | A         | A | A | A | - |
| 26      | 0~49               | 45H       | A         | A | A | A | - |
|         | 50~99              | 46H       | A         | A | A | A | - |
| 27      | 0~49               | 47H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 48H       | C         | - | - | - | - |
| 28      | 0~49               | 49H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 50H       | C         | - | - | - | - |
| 29      | 0~49               | 51H       | B         | B | - | - | - |
|         | 50~99              | 52H       | B         | B | C | - | - |
| 30      | 0~49               | 53H       | B         | B | C | - | - |
|         | 50~99              | 54H       | C         | C | C | C | - |
| 31      | 0~49               | 55H       | B         | B | C | C | - |
|         | 50~99              | 56H       | B         | B | C | C | - |
| 32      | 0~49               | 57H       | B         | B | C | C | - |
|         | 50~99              | 58H       | C         | - | - | - | - |
| 33      | 0~49               | 59H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 60H       | C         | - | - | - | - |
| 34      | 0~49               | 61H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 62H       | A         | A | - | - | - |
| 35      | 0~49               | 63H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 64H       | A         | A | - | - | - |
| 36      | 0~49               | 65H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 66H       | A         | A | - | - | - |
| 37      | 0~49               | 67H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 68H       | A         | A | - | - | - |
| 38      | 0~49               | 69H       | A         | A | - | - | - |
|         | 50~99              | 70H       | A         | A | - | - | - |
| 39      | 0~49               | 71H       | B         | B | - | - | - |
|         | 50~99              | 72H       | B         | B | - | - | - |
| 40      | 0~49               | 73H       | B         | B | - | - | - |
|         | 50~99              | 74H       | C         | C | - | - | - |
| 41      | 0~49               | 75H       | B         | B | B | - | - |
|         | 50~99              | 76H       | C         | C | C | - | - |
| 42      | 0~49               | 77H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 78H       | C         | - | - | - | - |
| 43      | 0~49               | 79H       | C         | - | - | - | - |
|         | 50~99              | 80H       | C         | - | - | - | - |

【図 5 7】

| 先読み期待値演出パターン決定テーブル(当り時) |                        |                  |          |   |   |   |
|-------------------------|------------------------|------------------|----------|---|---|---|
| 保留数                     | サブ演出選択用乱数値2<br>(0~999) | 先読み期待値<br>演出パターン | 備考(保留対応) |   |   |   |
|                         |                        |                  | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1                       | 0~99                   | 01H              | 1        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 100~199                | 02H              | 2        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 200~299                | 03H              | 3        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 300~399                | 04H              | 4        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 400~499                | 05H              | 5        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 500~599                | 06H              | 6        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 600~699                | 07H              | 7        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 700~799                | 08H              | 8        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 800~899                | 09H              | 9        | 1 | 1 | 1 |
|                         | 900~999                | 10H              | 10       | 1 | 1 | 1 |
| 2                       | 0~99                   | 11H              | 1        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 100~199                | 12H              | 2        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 200~299                | 13H              | 3        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 300~399                | 14H              | 4        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 400~499                | 15H              | 5        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 500~599                | 16H              | 6        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 600~699                | 17H              | 7        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 700~799                | 18H              | 8        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 800~899                | 19H              | 9        | 2 | 1 | 1 |
|                         | 900~999                | 20H              | 10       | 2 | 1 | 1 |
|                         | 0~99                   | 21H              | 1        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 100~199                | 22H              | 2        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 200~299                | 23H              | 3        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 300~399                | 24H              | 4        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 400~499                | 25H              | 5        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 500~599                | 26H              | 6        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 600~699                | 27H              | 7        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 700~799                | 28H              | 8        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 800~899                | 29H              | 9        | 3 | 1 | 1 |
|                         | 900~999                | 30H              | 10       | 3 | 1 | 1 |
| 3                       | 0~99                   | 31H              | 1        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 100~199                | 32H              | 2        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 200~299                | 33H              | 3        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 300~399                | 34H              | 4        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 400~499                | 35H              | 5        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 500~599                | 36H              | 6        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 600~699                | 37H              | 7        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 700~799                | 38H              | 8        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 800~899                | 39H              | 9        | 4 | 1 | 1 |
|                         | 900~999                | 40H              | 10       | 4 | 1 | 1 |
|                         | 0~99                   | 41H              | 1        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 100~199                | 42H              | 2        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 200~299                | 43H              | 3        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 300~399                | 44H              | 4        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 400~499                | 45H              | 5        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 500~599                | 46H              | 6        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 600~699                | 47H              | 7        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 700~799                | 48H              | 8        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 800~899                | 49H              | 9        | 5 | 1 | 1 |
|                         | 900~999                | 50H              | 10       | 5 | 1 | 1 |

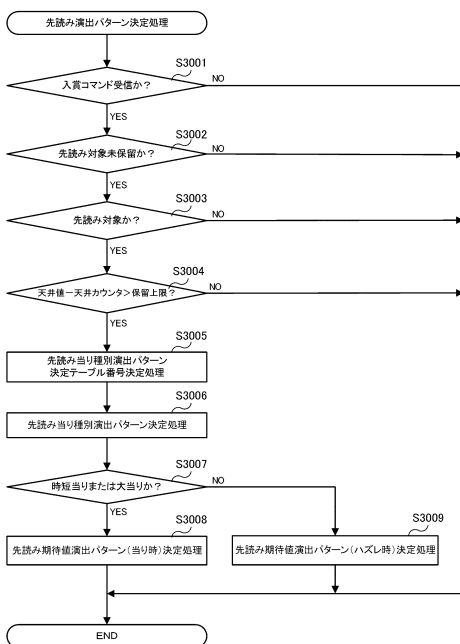
【図 5 8】

| 先読み期待値演出パターン決定テーブル(ハズレ時) |                        |                  |          |   |   |   |
|--------------------------|------------------------|------------------|----------|---|---|---|
| 保留数                      | サブ演出選択用乱数値2<br>(0~999) | 先読み期待値<br>演出パターン | 備考(保留対応) |   |   |   |
|                          |                        |                  | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1                        | 0~499                  | 01H              | 1        | - | - | - |
|                          | 500~799                | 02H              | 2        | - | - | - |
|                          | 800~979                | 03H              | 3        | - | - | - |
|                          | 980~999                | 04H              | 4        | - | - | - |
|                          | 0~249                  | 06H              | 1        | 0 | - | - |
|                          | 250~349                | 07H              | 2        | 0 | - | - |
|                          | 350~394                | 08H              | 3        | 0 | - | - |
|                          | 395~398                | 09H              | 4        | 0 | - | - |
|                          | 399~648                | 06H              | 1        | 1 | - | - |
|                          | 649~748                | 0CH              | 2        | 1 | - | - |
| 2                        | 749~783                | 02H              | 3        | 1 | - | - |
|                          | 784~797                | 0EH              | 4        | 1 | - | - |
|                          | 798~897                | 10H              | 2        | 2 | - | - |
|                          | 898~942                | 11H              | 3        | 2 | - | - |
|                          | 943~946                | 12H              | 4        | 2 | - | - |
|                          | 947~991                | 14H              | 3        | 3 | - | - |
|                          | 992~995                | 15H              | 4        | 3 | - | - |
|                          | 996~999                | 17H              | 4        | 4 | - | - |
|                          | 0~169                  | 1AH              | 1        | 0 | 0 | - |
|                          | 170~219                | 1BH              | 2        | 0 | 0 | - |
| 3                        | 220~238                | 1CH              | 3        | 0 | 0 | - |
|                          | 239                    | 1DH              | 4        | 0 | 0 | - |
|                          | 240~406                | 1FH              | 1        | 1 | 0 | - |
|                          | 410~459                | 20H              | 2        | 1 | 1 | - |
|                          | 460~478                | 21H              | 3        | 1 | 0 | - |
|                          | 479                    | 22H              | 4        | 1 | 0 | - |
|                          | 480~529                | 24H              | 2        | 2 | 0 | - |
|                          | 530~548                | 25H              | 3        | 2 | 0 | - |
|                          | 549                    | 26H              | 4        | 2 | 0 | - |
|                          | 550~568                | 28H              | 3        | 3 | 0 | - |
| 3                        | 569                    | 29H              | 4        | 3 | 0 | - |
|                          | 570                    | 29H              | 4        | 4 | 0 | - |
|                          | 571~730                | 2EH              | 1        | 1 | 1 | - |
|                          | 731~780                | 2FH              | 2        | 1 | 1 | - |
|                          | 781~799                | 30H              | 3        | 1 | 1 | - |
|                          | 800                    | 31H              | 4        | 1 | 1 | - |
|                          | 801~850                | 33H              | 2        | 2 | 1 | - |
|                          | 851~868                | 34H              | 3        | 2 | 1 | - |
|                          | 869                    | 35H              | 4        | 2 | 1 | - |
|                          | 870~887                | 37H              | 3        | 3 | 1 | - |
| 3                        | 888                    | 38H              | 4        | 3 | 1 | - |
|                          | 889                    | 3AH              | 4        | 4 | 1 | - |
|                          | 890~939                | 3DH              | 2        | 2 | 2 | - |
|                          | 940~957                | 3EH              | 3        | 2 | 2 | - |
|                          | 958                    | 3FH              | 4        | 2 | 2 | - |
|                          | 959~976                | 41H              | 3        | 3 | 2 | - |
|                          | 977                    | 42H              | 4        | 3 | 2 | - |
|                          | 978                    | 44H              | 4        | 4 | 2 | - |
|                          | 979~986                | 47H              | 3        | 3 | 3 | - |
|                          | 987                    | 48H              | 4        | 3 | 3 | - |
| 3                        | 988                    | 4AH              | 4        | 4 | 3 | - |
|                          | 999                    | 4DH              | 4        | 4 | 4 | - |

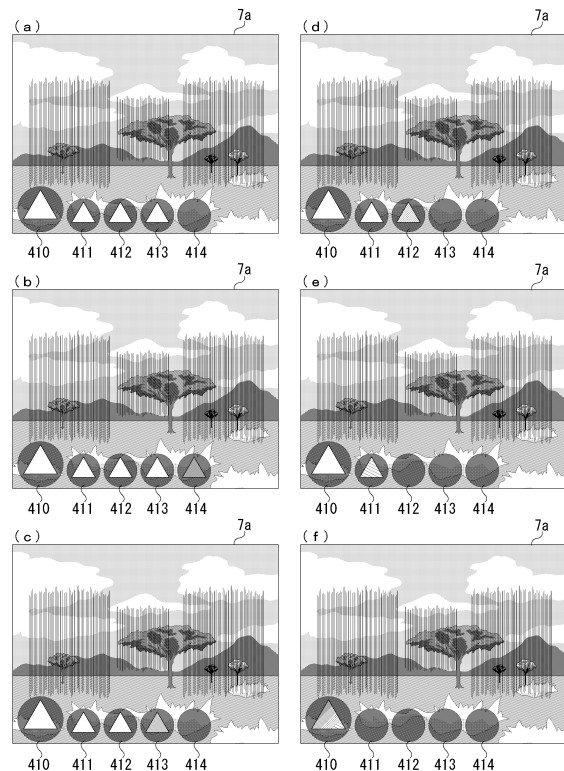
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

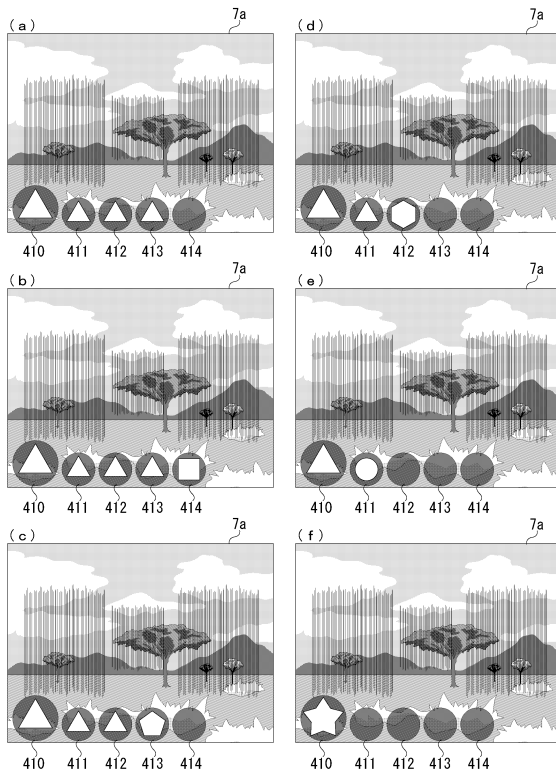


30

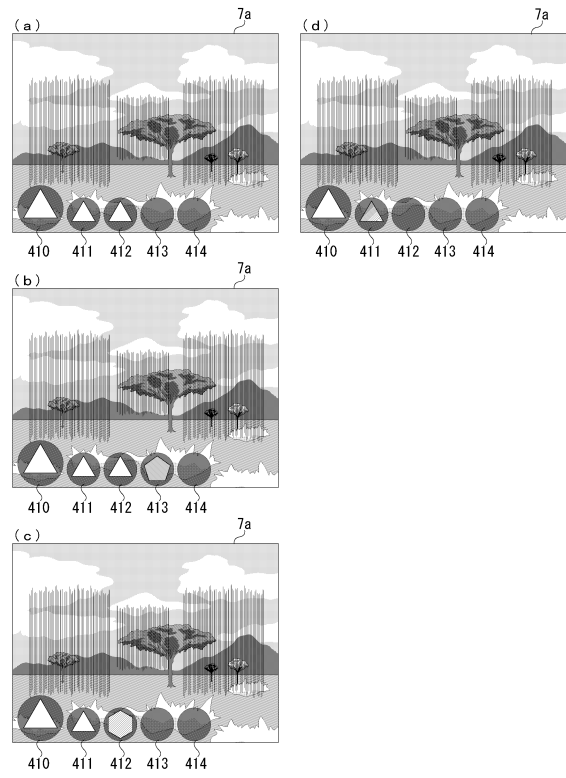
40

50

【図 6 1】



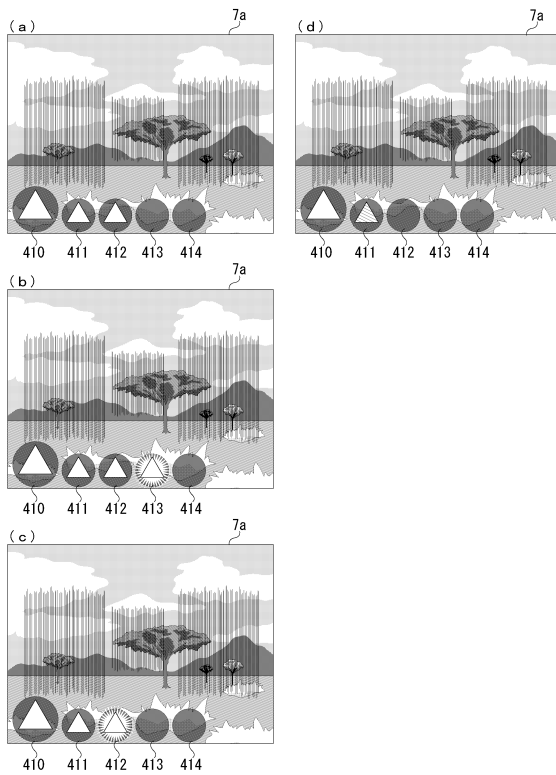
【図 6 2】



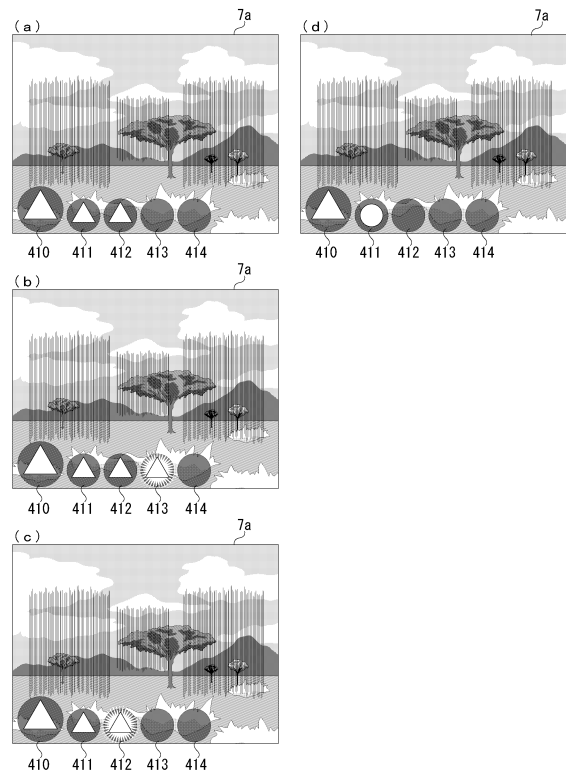
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】



30

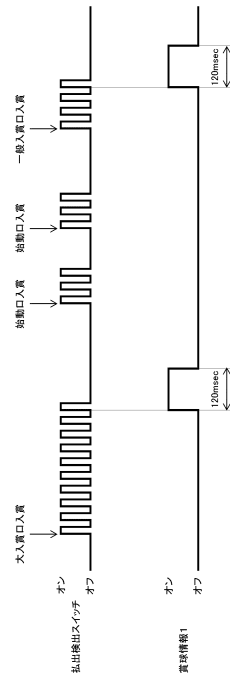
40

50

【 図 6 5 】

| コネクタ | 名称     | 出力条件                          |
|------|--------|-------------------------------|
| CN1  | 貫球情報1  | 貫球払出10個毎に120ms出力              |
| CN2  | 扉・枠開放  | 扉・枠開放中に出力                     |
| CN3  | 外部情報1  | 特別図柄の裏変動停止から120ms出力           |
| CN4  | 外部情報2  | 始動口入賞時に120ms出力                |
| CN5  | 外部情報3  | すべての大当たり中、確変中及び時短中に出力         |
| CN6  | 外部情報4  | すべての大当たり中に出力                  |
| CN7  | 外部情報5  | 特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力           |
| CN8  | 外部情報6  | 特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力(小当りラッシュ中) |
| CN9  | 外部情報7  | 時短中に出力                        |
| CN10 | 外部情報8  | すべての大当たり中に出力                  |
| CN11 | 貫球情報2  | すべての大貫口入賞時、貫球予定数10個毎に120ms出力  |
| CN12 | セキュリティ | セキュリティ出力                      |

【 図 6 6 】



【 図 6 7 】

[illegible]

【圖 68】

| GN                                      |        |          |        |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
|---|--------|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
|   | 1      | 2        | 3      | 4      | 5      | 6      | 7      | 8      | 9      | 10     | 11     | 12      |
|   | 監視情報第1 | 備・合部情報第1 | 外部情報第1 | 外部情報第2 | 外部情報第3 | 外部情報第4 | 外部情報第5 | 外部情報第6 | 外部情報第7 | 外部情報第8 | 監視情報第2 | ゼキリノミヤ子 |
| 通常遊技状態中(大当り・小当り以外、確率・確度中以外)             | -      | -        | -      | -      | X      | X      | X      | X      | X      | X      | -      | -       |
| 通常時遊技状態中(大当り以外、小当り以外)                   | -      | -        | -      | O      | X      | X      | X      | O      | X      | -      | -      | -       |
| 確率・確度時遊技状態中(大当り以外、小当り以外)                | -      | -        | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -       |
| 通常非時遊技状態中(大当り以外、小当り以外)                  | -      | -        | -      | O      | X      | X      | X      | O      | X      | -      | -      | -       |
| 大当り近接技術制処理中(大当り技術制処理の終了後に時間制限が実行される場合)  | -      | -        | -      | O      | O      | X      | X      | X      | X      | O      | -      | -       |
| 大当り近接技術制処理中(大当り技術制処理の終了後に時間制限が実行されない場合) | -      | -        | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -       |
| 大当り近接技術制処理中(通常遊技状態中)                    | -      | -        | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -       |
| 小当り近接技術制処理中(低確率遊技状態中)                   | -      | -        | -      | O      | X      | X      | X      | O      | X      | -      | -      | -       |
| 小当り近接技術制処理中(高確率遊技状態中)                   | -      | -        | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -       |
| 近接技術制処理中(通常遊技状態中)                       | -      | -        | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -      | -       |
| 近接技術制処理中(通常遊技状態中)                       | -      | -        | -      | O      | X      | X      | X      | O      | X      | -      | -      | -       |

出力する  
出力しない  
不定

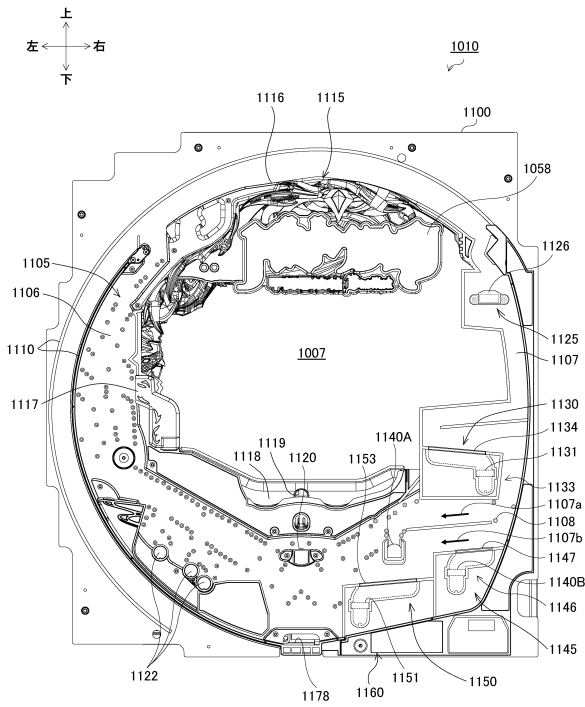
【 図 6 7 】

【圖 68】

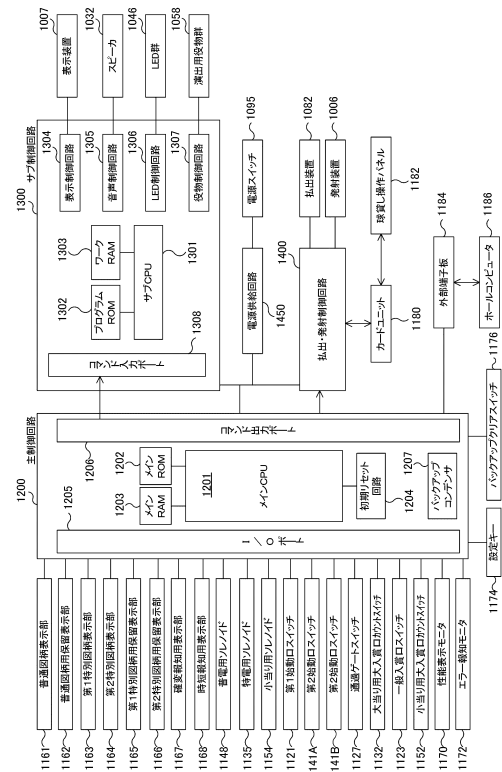
30

40

【図 69】



【図 70】



10

20

【図 71】

| 特別図柄の当り判定テーブル |       |                              |             |            |
|---------------|-------|------------------------------|-------------|------------|
| 特別図柄の種類       | 確率フラグ | 大当り判定用乱数値<br>65536 (0~65535) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ     |
| 第1特別図柄        | 0     | 幅409 (0~408)                 | 1/160       | 時短当り判定値データ |
|               |       | 幅205 (409~613)               | 1/319       | 大当り判定値データ  |
|               | 1     | 幅64922 (614~65535)           | 1/1.01      | ハズレ判定値データ  |
|               |       | 幅409 (0~408)                 | 1/160       | 時短当り判定値データ |
| 第2特別図柄        | 0     | 幅851 (409~1259)              | 1/77        | 大当り判定値データ  |
|               |       | 幅64276 (1260~65535)          | 1/1.02      | ハズレ判定値データ  |
|               |       | 幅273 (0~272)                 | 1/240       | 時短当り判定値データ |
|               |       | 幅21845 (273~22117)           | 1/3         | 小当り判定値データ  |
|               | 1     | 幅205 (22118~22322)           | 1/319       | 大当り判定値データ  |
|               |       | 幅43213 (22323~65535)         | 1/1.52      | ハズレ判定値データ  |
|               |       | 幅273 (0~272)                 | 1/240       | 時短当り判定値データ |
|               |       | 幅21845 (273~22117)           | 1/3         | 小当り判定値データ  |

【図 72】

| 特別図柄判定テーブル |            |                          |         |          |              |
|------------|------------|--------------------------|---------|----------|--------------|
| 特別図柄の種類    | 判定値データ     | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0~99) | 選択率     | 選択図柄コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
| 第1特別図柄     | 時短当り判定値データ | 0~69                     | 60/100  | z0       | zA1          |
|            |            | 70~96                    | 30/100  | z1       |              |
|            |            | 97~99                    | 10/100  | z2       | zA2          |
|            | 大当り判定値データ  | 0, 1                     | 2/100   | z3       | zA3          |
|            |            | 2~9                      | 8/100   | z4       |              |
|            |            | 10~59                    | 50/100  | z5       | zA4          |
|            |            | 60~99                    | 40/100  | z6       |              |
|            | ハズレ判定値データ  | 0~99                     | 100/100 | z7       | zA5          |
| 第2特別図柄     | 時短当り判定値データ | 0~96                     | 90/100  | z8       | zA6          |
|            |            | 97~99                    | 10/100  | z9       | zA7          |
|            | 小当り判定値データ  | 0~99                     | 100/100 | z10      | zA8          |
|            |            | 0~29                     | 30/100  | z11      | zA9          |
|            | 大当り判定値データ  | 30~59                    | 30/100  | z12      | zA10         |
|            |            | 60~99                    | 40/100  | z13      |              |
|            | ハズレ判定値データ  | 0~99                     | 100/100 | z14      | zA11         |

30

40

50

【図 7 3】

当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | 当り遊技状態の態様 |      | その後の遊技状態の態様 |       |       |       |
|--------------|-----------|------|-------------|-------|-------|-------|
|              | ラウンド数     | 開放回数 | 確変フラグ       | 確変回数  | 時短フラグ | 時短回数  |
| z0           | —         | —    | —           | —     | 1     | 10    |
| z1           | —         | —    | —           | —     | 1     | 50    |
| z2           | —         | —    | —           | —     | 1     | 100   |
| z3           | 10        | —    | 1           | 10000 | 0     | —     |
| z4           | 10        | —    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z5           | 4         | —    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z6           | 4         | —    | 0           | —     | 1     | 200   |
| z7           | —         | —    | —           | —     | —     | —     |
| z8           | —         | —    | —           | —     | 1     | 50    |
| z9           | —         | —    | —           | —     | 1     | 100   |
| z10          | —         | 1    | —           | —     | —     | —     |
| z11          | 10        | —    | 1           | 10000 | 0     | —     |
| z12          | 10        | —    | 1           | 10000 | 1     | 10000 |
| z13          | 10        | —    | 0           | —     | 1     | 300   |
| z14          | —         | —    | —           | —     | —     | —     |

【図 7 4】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄<br>の種類  | 当落   | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) | 先読み<br>フラグ | 備考           |
|--------------|------|--------------------------|------------------------|------------|----------------|----------------|------------|--------------|
| 第 1 特別<br>図柄 | 時短当り | —                        | 0～4                    | 01H        | 83H01H         | 95000          | —          | 時短当り系リーチA    |
|              |      |                          | 5～14                   | 02H        | 83H02H         | 65000          | —          | 時短当り系リーチB    |
|              |      |                          | 15～24                  | 03H        | 83H03H         | 65000          | 1          | 時短当り系リーチC    |
|              |      |                          | 25～34                  | 07H        | 83H07H         | 95000          | —          | 共通リーチA       |
|              |      |                          | 35～54                  | 08H        | 83H08H         | 105000         | —          | 共通リーチB       |
|              |      |                          | 55～79                  | 09H        | 83H09H         | 105000         | 1          | 共通リーチC       |
|              |      |                          | 80～99                  | 0AH        | 83H0AH         | 170000         | 1          | 共通リーチD       |
|              |      |                          | 0～4                    | 04H        | 83H04H         | 95000          | —          | 大当り系リーチA     |
|              |      |                          | 5～14                   | 05H        | 83H05H         | 75000          | —          | 大当り系リーチB     |
|              |      |                          | 15～24                  | 06H        | 83H06H         | 75000          | 1          | 大当り系リーチC     |
| 第 1 特別<br>図柄 | 大当り  | —                        | 25～34                  | 07H        | 83H07H         | 95000          | —          | 共通リーチA       |
|              |      |                          | 35～54                  | 08H        | 83H08H         | 105000         | —          | 共通リーチB       |
|              |      |                          | 55～79                  | 09H        | 83H09H         | 105000         | 1          | 共通リーチC       |
|              |      |                          | 80～99                  | 0BH        | 83H0BH         | 180000         | 1          | 共通リーチE       |
|              | ハズレ  | 0～25                     | 0～14                   | 0CH        | 83H0CH         | 13000          | —          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|              |      |                          | 15～22                  | 0DH        | 83H0DH         | 65000          | —          | 時短当り系リーチB    |
|              |      |                          | 23～27                  | 0EH        | 83H0EH         | 65000          | 1          | 時短当り系リーチC    |
|              |      |                          | 28～42                  | 0FH        | 83H0FH         | 13000          | —          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|              |      |                          | 43～50                  | 10H        | 83H10H         | 75000          | —          | 大当り系リーチB     |
|              |      |                          | 51～55                  | 11H        | 83H11H         | 75000          | 1          | 大当り系リーチC     |
|              |      |                          | 56～75                  | 12H        | 83H12H         | 30000          | —          | 共通ノーマルリーチ    |
|              |      |                          | 76～83                  | 13H        | 83H13H         | 105000         | —          | 共通リーチB       |
|              |      |                          | 84～88                  | 14H        | 83H14H         | 105000         | 1          | 共通リーチC       |
|              |      |                          | 89～93                  | 15H        | 83H15H         | 170000         | 1          | 共通リーチD       |
| 第 2 特別<br>図柄 | 時短当り | —                        | 94～99                  | 16H        | 83H16H         | 180000         | 1          | 共通リーチE       |
|              |      |                          | 0～69                   | 17H        | 83H17H         | 13000          | —          | 通常変動A        |
|              |      |                          | 70～94                  | 18H        | 83H18H         | 8000           | —          | 通常変動B        |
|              |      |                          | 95～99                  | 19H        | 83H19H         | 13000          | 1          | 通常変動C        |
|              | 小当り  | —                        | 0～19                   | 1AH        | 84H1AH         | 600000         | —          | 長変動A         |
|              |      |                          | 20～59                  | 1BH        | 84H1BH         | 590000         | —          | 長変動B         |
|              |      |                          | 59～99                  | 1CH        | 84H1CH         | 580000         | —          | 長変動C         |
|              |      |                          | 0～99                   | 1DH        | 84H1DH         | 600000         | —          | 長変動A         |
|              | 大当り  | —                        | 0～19                   | 1EH        | 84H1EH         | 600000         | —          | 長変動A         |
|              |      |                          | 20～59                  | 1FH        | 84H1FH         | 590000         | —          | 長変動B         |
|              |      |                          | 59～99                  | 20H        | 84H20H         | 580000         | —          | 長変動C         |
|              |      |                          | 0～19                   | 21H        | 84H21H         | 600000         | —          | 長変動A         |
|              | ハズレ  | —                        | 20～59                  | 22H        | 84H22H         | 590000         | —          | 長変動B         |
|              |      |                          | 59～99                  | 23H        | 84H23H         | 580000         | —          | 長変動C         |

10

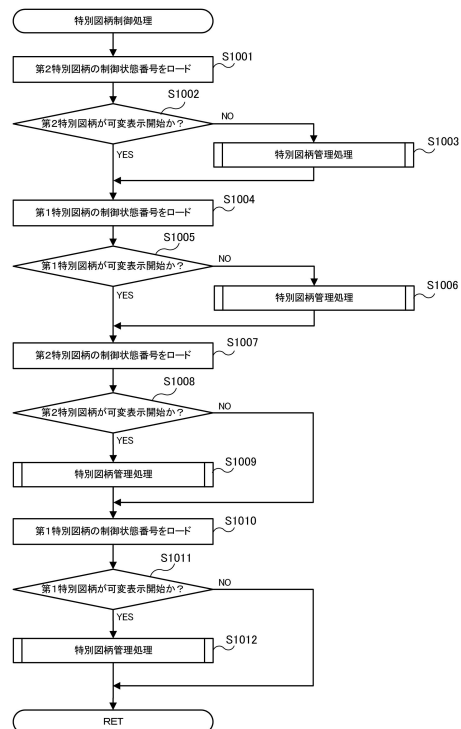
20

【図 7 5】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄<br>の種類    | 当落   | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |
|----------------|------|--------------------------|------------------------|------------|----------------|----------------|--------------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                        | 0～9                    | 01H        | 83H11H         | 65000          | 時短当り系リーチA    |
|                |      |                          | 10～59                  | 02H        | 83H12H         | 55000          | 時短当り系リーチB    |
|                |      |                          | 60～69                  | 11H        | 83H15H         | 65000          | 共通リーチA       |
|                |      |                          | 70～99                  | 12H        | 83H16H         | 55000          | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～9                    | 03H        | 83H13H         | 65000          | 大当り系リーチA     |
|                | 大当り  | -                        | 10～59                  | 04H        | 83H14H         | 55000          | 大当り系リーチB     |
|                |      |                          | 60～69                  | 11H        | 83H15H         | 65000          | 共通リーチA       |
|                |      |                          | 70～99                  | 12H        | 83H16H         | 55000          | 共通リーチB       |
|                | ハズレ  | 0～25                     | 0～29                   | 01H        | 83H11H         | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|                |      |                          | 30～34                  | 02H        | 83H12H         | 55000          | 時短当り系リーチB    |
|                |      |                          | 35～64                  | 03H        | 83H13H         | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|                |      |                          | 65～69                  | 04H        | 83H14H         | 55000          | 大当り系リーチB     |
|                |      |                          | 70～74                  | 11H        | 83H15H         | 11000          | 共通ノーマルリーチ    |
|                |      |                          | 75～99                  | 12H        | 83H16H         | 55000          | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～51                   | 05H        | 83H17H         | 7000           | 通常変動A        |
|                |      |                          | 52～99                  | 06H        | 83H18H         | 4000           | 通常変動B        |
| 時短当り           | -    | 0～9                      | 01H                    | 84H19H     | 55000          | 時短当り系リーチC      |              |
|                |      | 10～59                    | 02H                    | 84H1AH     | 55000          | 時短当り系リーチD      |              |
|                |      | 60～99                    | 11H                    | 84H1BH     | 85000          | 共通リーチC         |              |
|                | 小当り  | -                        | 0～99                   | 07H        | 84H1CH         | 1000           | 超速変動         |
|                | 大当り  | -                        | 0～9                    | 03H        | 84H1DH         | 55000          | 大当り系リーチC     |
| 10～59          |      |                          | 11H                    | 84H1EH     | 55000          | 大当り系リーチD       |              |
| 60～99          |      |                          | 12H                    | 84H1BH     | 85000          | 共通リーチC         |              |
| 0～39           |      |                          | 01H                    | 84H19H     | 55000          | 時短当り系リーチC      |              |
| ハズレ            |      | 0～25                     | 40～44                  | 02H        | 84H1AH         | 55000          | 時短当り系リーチD    |
|                |      |                          | 45～84                  | 03H        | 84H1DH         | 55000          | 大当り系リーチC     |
|                |      |                          | 85～89                  | 04H        | 84H1EH         | 55000          | 大当り系リーチD     |
|                |      |                          | 90～99                  | 12H        | 84H1BH         | 85000          | 共通リーチC       |
| 26～249         | 0～99 | 09H                      | 84H09H                 | 1000       | 超速変動           |                |              |

【図 7 6】



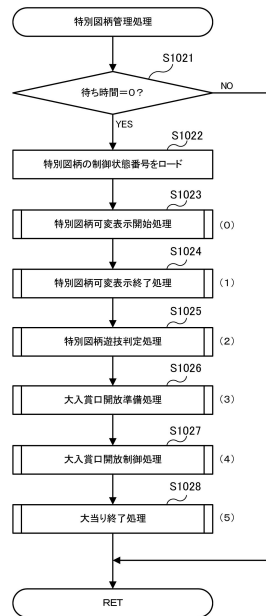
30

40

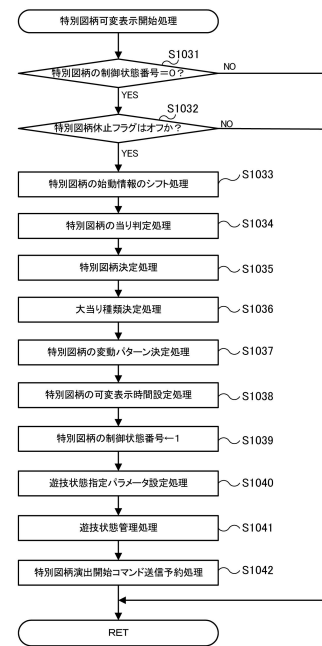
50



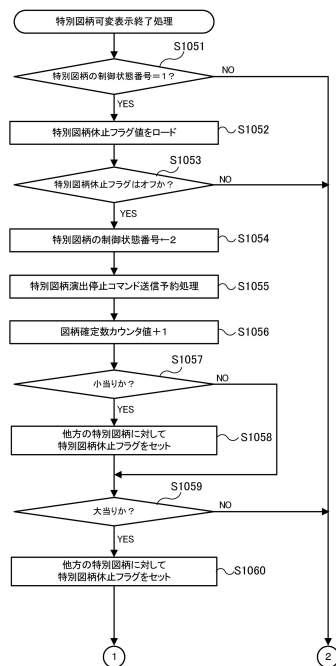
【図 77】



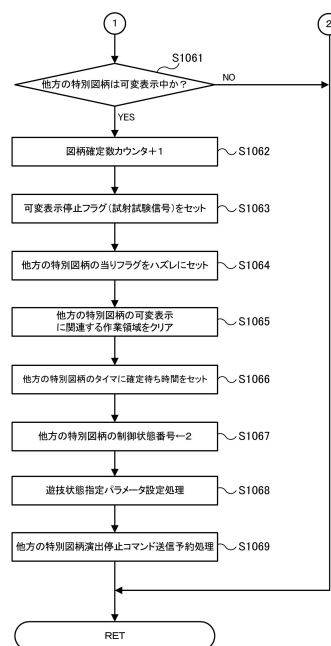
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

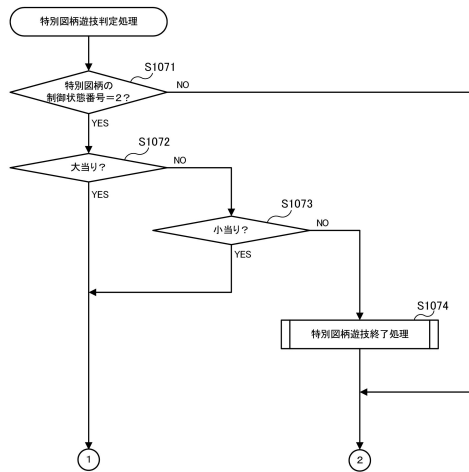
20

30

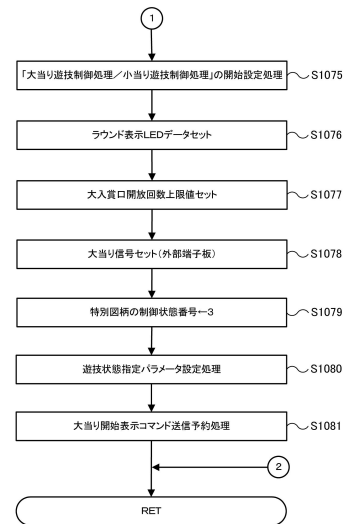
40

50

【図 8 1】



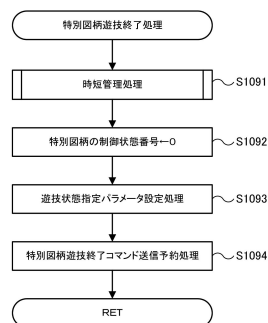
【図 8 2】



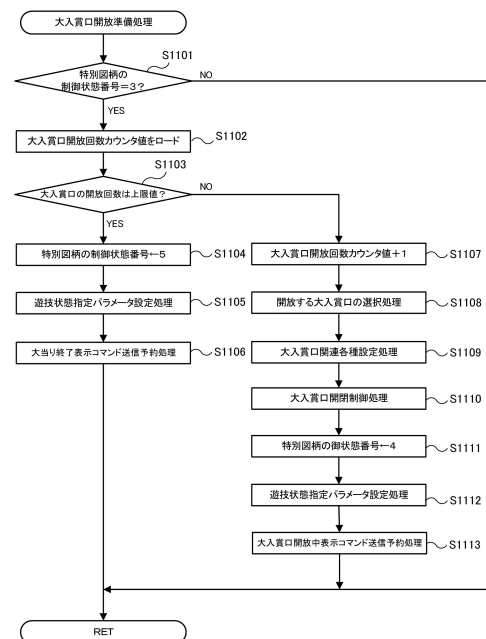
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

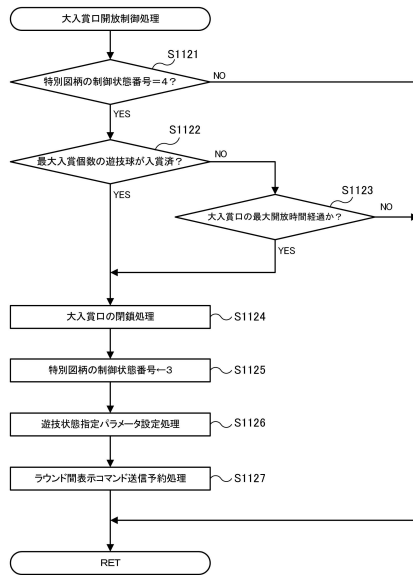


30

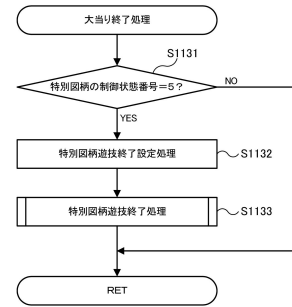
40

50

【図 8 5】



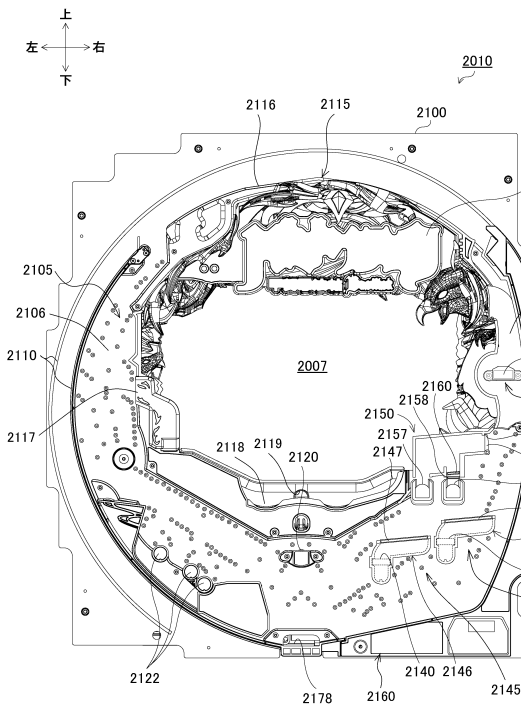
【図 8 6】



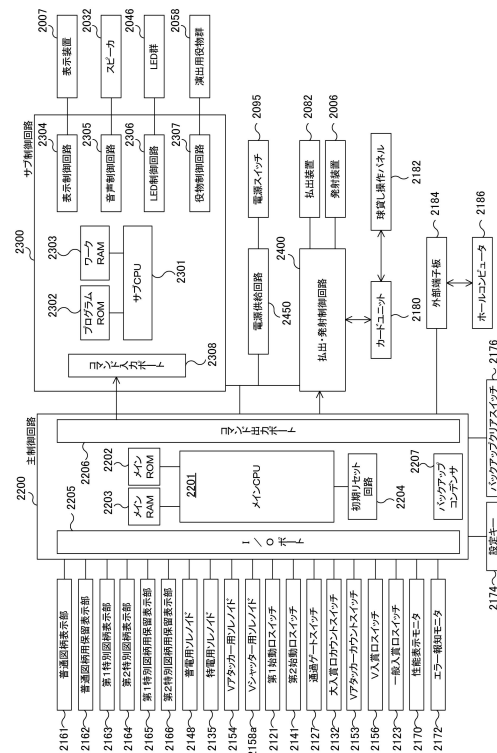
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】



30

40

50

【図 8 9】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ       | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
|---------|--------------|--------------------------|---------|----------|--------------|
| 第1特別図柄  | 時短当り判定値データ   | 0～99                     | 100/100 | z0       | zA1          |
|         | 大当り判定値データ    | 0～3                      | 4/100   | z1       | zA2          |
|         |              | 4～59                     | 56/100  | z2       |              |
|         |              | 60～99                    | 40/100  | z3       |              |
|         | ハズレ判定値データ    | 0～99                     | 100/100 | z4       | zA3          |
| 第2特別図柄  | 時短当り判定値データ   | 0～99                     | 100/100 | z5       | zA4          |
|         | 大当り判定値データ    | 0～99                     | 100/100 | z6       | zA5          |
|         | 役物開放当り判定値データ | 0～99                     | 100/100 | z7       | zA6          |

【図 9 0】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ       | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
|---------|--------------|--------------------------|---------|----------|--------------|
| 第1特別図柄  | 時短当り判定値データ   | 0～99                     | 100/100 | z0       | zA1          |
|         | 大当り判定値データ    | 0～3                      | 4/100   | z1       | zA2          |
|         |              | 4～60                     | 56/100  | z2       |              |
|         |              | 61～99                    | 40/100  | z3       |              |
|         | ハズレ判定値データ    | 0～99                     | 100/100 | z4       | zA3          |
| 第2特別図柄  | 時短当り判定値データ   | 0～99                     | 100/100 | z5       | zA4          |
|         | 大当り判定値データ    | 0～99                     | 100/100 | z6       | zA5          |
|         | 役物開放当り判定値データ | 0～99                     | 100/100 | z7       | zA6          |

10

20

【図 9 1】

当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | 大当り遊技状態<br>の態様(ラウンド数) | その後の遊技状態の態様 |         |   |   | 備考                 |
|--------------|-----------------------|-------------|---------|---|---|--------------------|
|              |                       | 時短フラグ       | 時短の終了条件 |   |   |                    |
|              |                       |             | L       | M | N |                    |
| z0           | —                     | 1           | 30      | 6 | 3 | —                  |
| z1           | 10                    | 1           | 50      | 5 | 2 | —                  |
| z2           | 4                     | 1           | 50      | 5 | 1 | —                  |
| z3           | 4                     | 0           | —       | — | — | —                  |
| z4           | —                     | —           | —       | — | — | —                  |
| z5           | —                     | 1           | 30      | 3 | 3 | —                  |
| z6           | 10                    | 1           | 50      | 5 | 2 | —                  |
| z7           | 10                    | 1           | 50      | 5 | 2 | 大当り遊技状態に削除された場合に限る |

L: 第1特別図柄の可変表示回数 + 第2特別図柄の可変表示回数  
M: 第2特別図柄の可変表示回数  
N: 役物開放当り回数

【図 9 2】

特別図柄の変動パターンテーブル

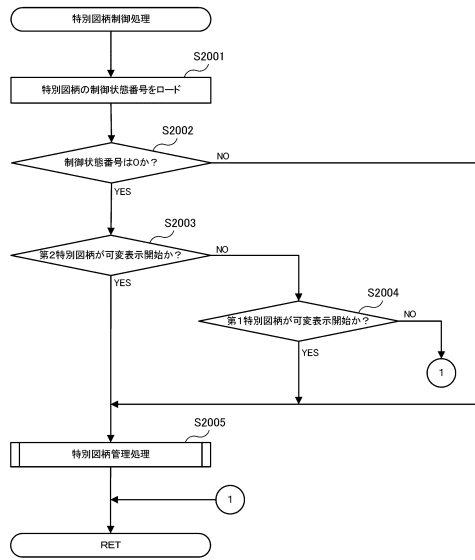
| 特別図柄<br>の種類    | 当落         | 時短<br>フラグ | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) | 先読み<br>フラグ | 備考           |       |
|----------------|------------|-----------|--------------------------|------------------------|--------------------|----------------|------------|--------------|-------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り       | -         | -                        | 0～4                    | 01H 83H01H         | 95000          | -          | 時短当り系リーチA    |       |
|                |            |           |                          | 5～14                   | 02H 83H02H         | 65000          | -          | 時短当り系リーチB    |       |
|                |            |           |                          | 15～24                  | 03H 83H03H         | 65000          | 1          | 時短当り系リーチC    |       |
|                |            |           |                          | 25～34                  | 07H 83H07H         | 95000          | -          | 共通リーチA       |       |
|                |            |           |                          | 35～64                  | 08H 83H08H         | 105000         | -          | 共通リーチB       |       |
|                |            |           |                          | 55～79                  | 09H 83H09H         | 105000         | 1          | 共通リーチC       |       |
|                |            |           |                          | 80～99                  | 0AH 83H0AH         | 170000         | 1          | 共通リーチD       |       |
|                |            |           |                          | 0～4                    | 04H 83H04H         | 95000          | -          | 大当り系リーチA     |       |
|                |            |           |                          | 5～14                   | 05H 83H05H         | 75000          | -          | 大当り系リーチB     |       |
|                |            |           |                          | 15～24                  | 06H 83H06H         | 75000          | 1          | 大当り系リーチC     |       |
|                |            |           |                          | 25～34                  | 07H 83H07H         | 95000          | -          | 共通リーチA       |       |
|                |            |           |                          | 35～64                  | 08H 83H08H         | 105000         | -          | 共通リーチB       |       |
|                | 大当り        | -         | -                        | 55～79                  | 09H 83H09H         | 105000         | 1          | 共通リーチC       |       |
|                |            |           |                          | 80～99                  | 0BH 83H0BH         | 180000         | 1          | 共通リーチE       |       |
|                |            |           |                          | 0～14                   | 0CH 83H0CH         | 13000          | -          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                |            |           |                          | 15～22                  | 0DH 83H0DH         | 65000          | -          | 時短当り系リーチB    |       |
|                |            |           |                          | 23～27                  | 0EH 83H0EH         | 65000          | 1          | 時短当り系リーチC    |       |
|                |            |           |                          | 28～42                  | 0FH 83H0FH         | 13000          | -          | 大当り系ノーマルリーチ  |       |
|                |            |           |                          | 43～50                  | 10H 83H10H         | 75000          | -          | 大当り系リーチB     |       |
|                |            |           |                          | 51～55                  | 11H 83H11H         | 75000          | 1          | 大当り系リーチC     |       |
|                |            |           |                          | 56～75                  | 12H 83H12H         | 30000          | -          | 共通ノーマルリーチ    |       |
|                |            |           |                          | 76～83                  | 13H 83H13H         | 105000         | -          | 共通リーチB       |       |
|                |            |           |                          | 84～88                  | 14H 83H14H         | 105000         | 1          | 共通リーチC       |       |
|                |            |           |                          | 89～93                  | 15H 83H15H         | 170000         | 1          | 共通リーチD       |       |
|                | ハズレ        | 0         | 0～25                     | 94～99                  | 16H 83H16H         | 180000         | 1          | 共通リーチE       |       |
|                |            |           |                          | 0～69                   | 17H 83H17H         | 13000          | -          | 通常変動A        |       |
|                |            |           |                          | 70～94                  | 18H 83H18H         | 8000           | -          | 通常変動B        |       |
|                |            |           |                          | 95～99                  | 19H 83H19H         | 13000          | 1          | 通常変動C        |       |
|                |            |           |                          | 0～19                   | 0CH 83H0CH         | 13000          | -          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                |            |           |                          | 20～29                  | 0DH 83H0DH         | 65000          | -          | 時短当り系リーチB    |       |
|                |            |           |                          | 30～49                  | 0FH 83H0FH         | 13000          | -          | 大当り系ノーマルリーチ  |       |
|                |            |           |                          | 50～59                  | 10H 83H10H         | 75000          | -          | 大当り系リーチB     |       |
|                |            |           |                          | 60～69                  | 12H 83H12H         | 30000          | -          | 共通ノーマルリーチ    |       |
|                |            |           |                          | 90～99                  | 13H 83H13H         | 105000         | -          | 共通リーチB       |       |
|                |            |           |                          | 0～69                   | 1AH 83H1AH         | 3000           | -          | 短縮変動A        |       |
|                |            |           |                          | 70～99                  | 1BH 83H1BH         | 2000           | -          | 短縮変動B        |       |
|                | 時短当り       | -         | -                        | 0～14                   | 01H 84H01H         | 95000          | -          | 時短当り系リーチA    |       |
|                |            |           |                          | 15～29                  | 02H 84H02H         | 65000          | -          | 時短当り系リーチB    |       |
|                |            |           |                          | 30～64                  | 07H 84H07H         | 95000          | -          | 共通リーチA       |       |
|                |            |           |                          | 65～99                  | 08H 84H08H         | 105000         | -          | 共通リーチB       |       |
|                |            |           |                          | 0～14                   | 04H 84H04H         | 95000          | -          | 大当り系リーチA     |       |
|                |            |           |                          | 15～29                  | 05H 84H05H         | 75000          | -          | 大当り系リーチB     |       |
|                |            |           |                          | 30～64                  | 07H 84H07H         | 95000          | -          | 共通リーチA       |       |
|                |            |           |                          | 65～99                  | 08H 84H08H         | 105000         | -          | 共通リーチB       |       |
|                |            |           |                          | -                      | -                  | 84H09H         | 600000     | -            | 長変動   |
|                |            |           |                          | 0～19                   | 0CH 84H0CH         | 13000          | -          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                |            |           |                          | 20～29                  | 0DH 84H0DH         | 65000          | -          | 時短当り系リーチB    |       |
|                |            |           |                          | 役物開放<br>当り             | 1                  | 0～25           | 30～49      | 0FH 84H0FH   | 13000 |
| 50～59          | 10H 84H10H | 75000     | -                        |                        |                    |                | 大当り系リーチB   |              |       |
| 60～69          | 12H 84H12H | 30000     | -                        |                        |                    |                | 共通ノーマルリーチ  |              |       |
| 90～99          | 13H 84H13H | 105000    | -                        |                        |                    |                | 共通リーチB     |              |       |
| 0～69           | 1AH 84H1AH | 3000      | -                        |                        |                    |                | 短縮変動A      |              |       |
| 70～99          | 1BH 84H1BH | 2000      | -                        |                        |                    |                | 短縮変動B      |              |       |

30

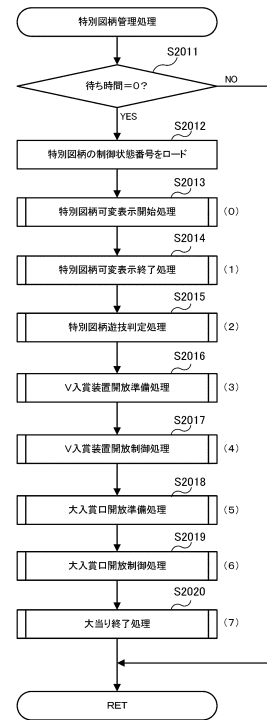
40

50

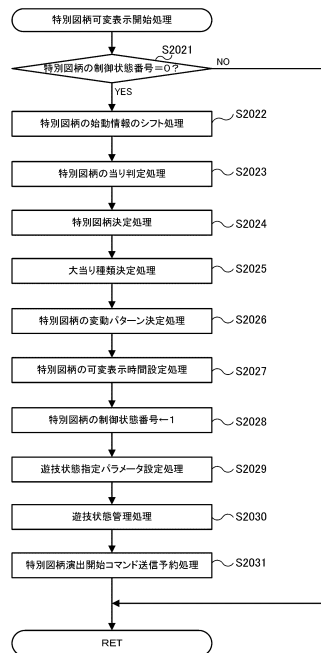
【図 9 3】



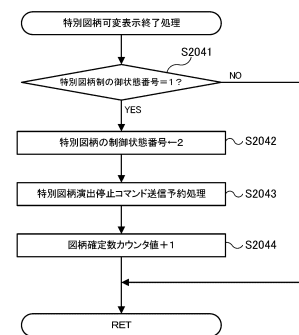
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

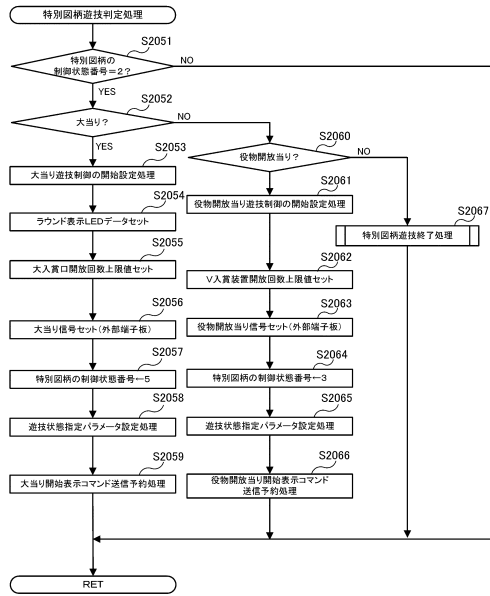
20

30

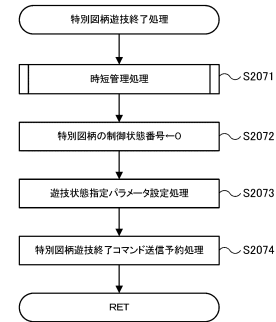
40

50

【図 97】



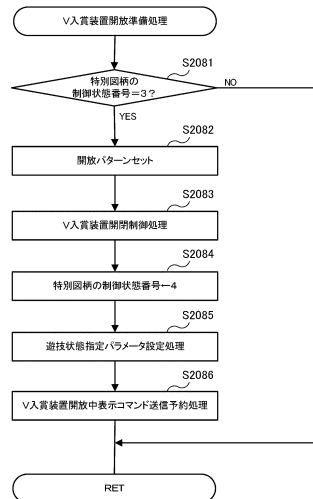
【図 98】



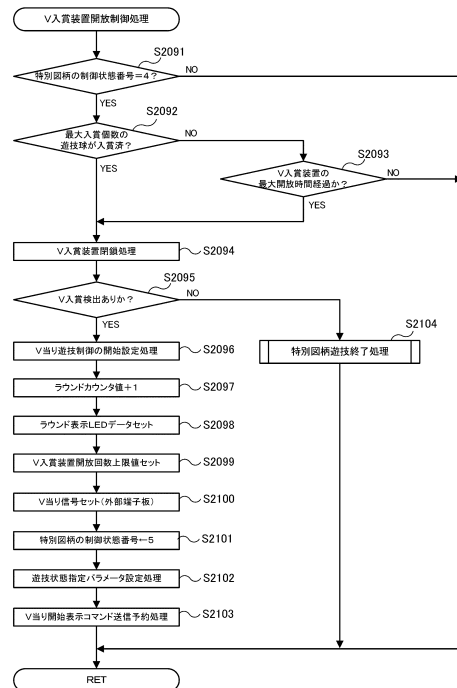
10

20

【図 99】



【図 100】

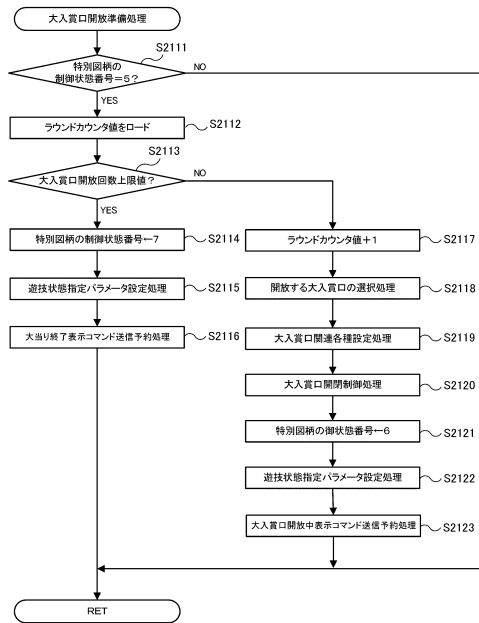


30

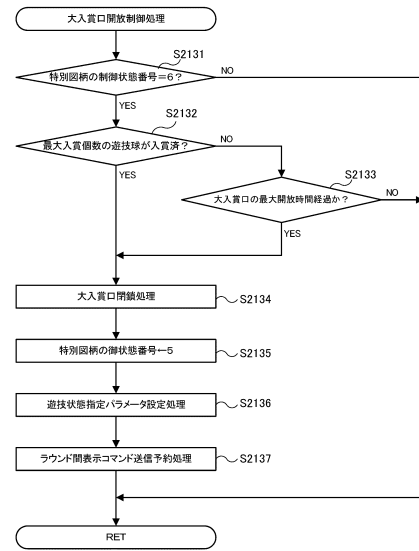
40

50

【図 1 0 1】



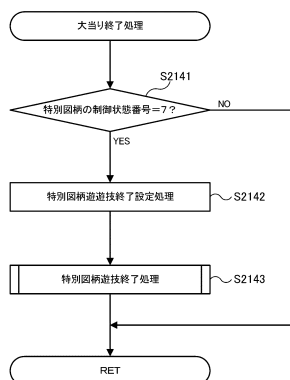
【図 1 0 2】



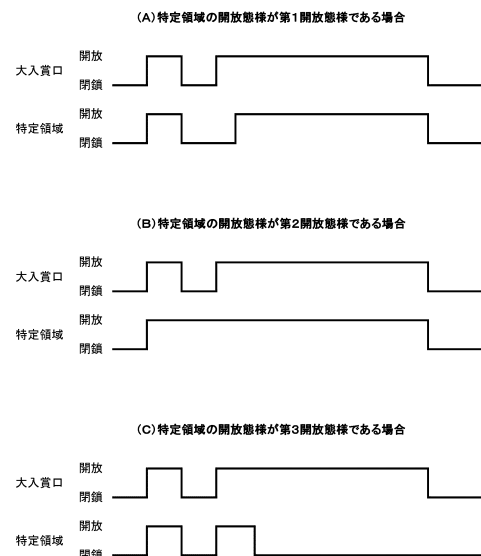
10

20

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



30

40

50

【図 1 0 5】

| 特別図柄判定テーブル |           |                   |         |                 |              |
|------------|-----------|-------------------|---------|-----------------|--------------|
| 特別図柄の種類    | 当落判定値データ  | 特別図柄の図柄乱数値 (0~99) | 選択率     | 当り時<br>選択図柄コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
| 第1特別図柄     | 大当り判定値データ | 0~39              | 40/100  | z0              | zA1          |
|            |           | 40~49             | 10/100  | z1              | zA2          |
|            |           | 50~99             | 50/100  | z2              |              |
|            | ハズレ判定値データ | 0~99              | 100/100 | -               | zA3          |
| 第2特別図柄     | 大当り判定値データ | 0~14              | 15/100  | z3              | zA4          |
|            |           | 15~64             | 50/100  | z4              |              |
|            |           | 65~99             | 35/100  | z5              |              |
|            | ハズレ判定値データ | 0~99              | 100/100 | -               | zA5          |

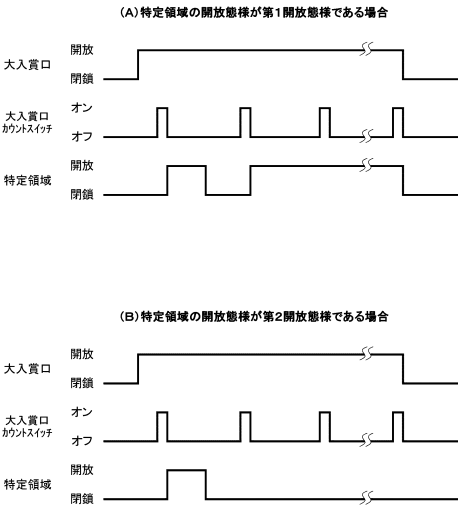
【図 1 0 6】

| 大当り種類決定テーブル     |       |           |
|-----------------|-------|-----------|
| 当り時<br>選択図柄コマンド | ラウンド数 | 特定領域の開放態様 |
| z0              | 3     | 第3開放態様    |
| z1              | 10    | 第3開放態様    |
| z2              | 10    | 第1開放態様    |
| z3              | 10    | 第3開放態様    |
| z4              | 10    | 第1開放態様    |
| z5              | 10    | 第2開放態様    |

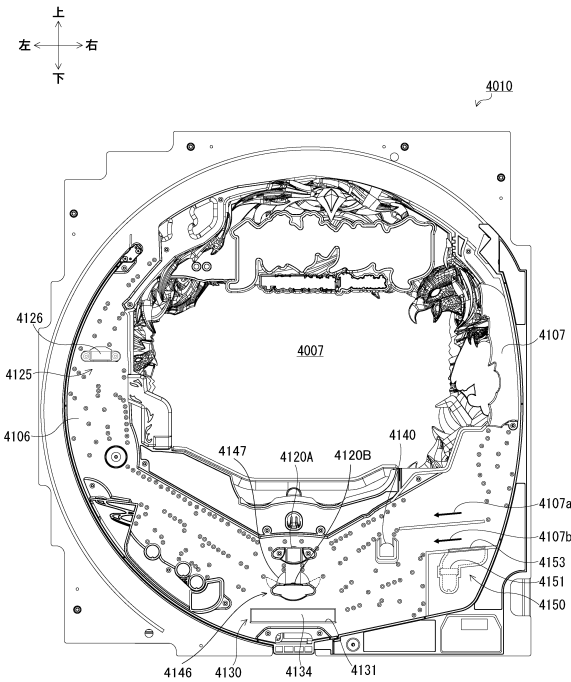
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】



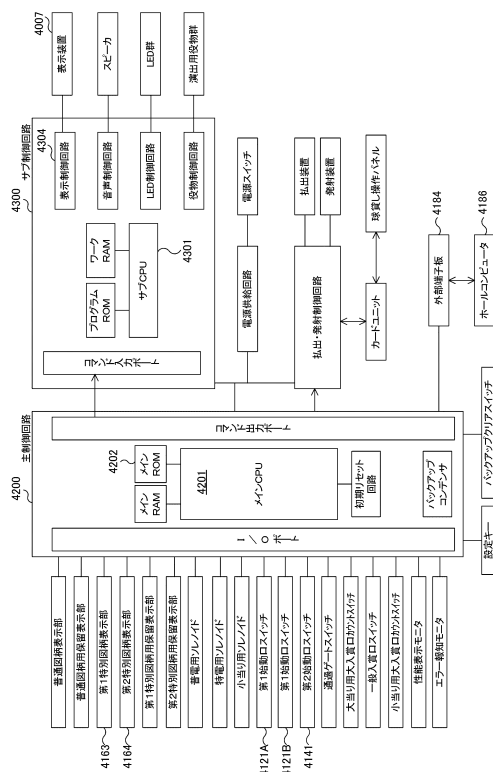
30

40

50



【図 1 0 9】



【図 1 1 0】

特別図柄の当り判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 確率フラグ | 特別図柄当り判定用乱数値<br>65536 (0～65535) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ     |
|---------|-------|---------------------------------|-------------|------------|
| 第1特別図柄  | 0     | 幅10923 (0～10922)                | 1/6         | 時短当り判定値データ |
|         |       | 幅326 (10923～11248)              | 1/201       | 大当り判定値データ  |
|         | 1     | 幅54287 (11249～65535)            | 1/1.2       | ハズレ判定値データ  |
|         |       | 幅10923 (0～10922)                | 1/6         | 時短当り判定値データ |
| 第2特別図柄  | 0     | 幅328 (10923～11250)              | 1/200       | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅54285 (11251～65535)            | 1/1.2       | ハズレ判定値データ  |
|         | 1     | 幅59578 (0～59577)                | 1/1.1       | 小当り判定値データ  |
|         |       | 幅326 (59578～59903)              | 1/201       | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅5632 (59904～65535)             | 1/11.6      | ハズレ判定値データ  |
|         |       | 幅59578 (0～59577)                | 1/1.1       | 小当り判定値データ  |
|         |       | 幅328 (59578～59905)              | 1/200       | 大当り判定値データ  |
|         |       | 幅5630 (59906～65535)             | 1/11.6      | ハズレ判定値データ  |

10

20

【図 1 1 1】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ     | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄コマンド | 図柄指定コマンド |
|---------|------------|--------------------------|---------|----------|----------|
| 第1特別図柄  | 時短当り判定値データ | 0～19                     | 20/100  | z0       | zA1      |
|         |            | 20～79                    | 60/100  | z1       |          |
|         |            | 80～99                    | 20/100  | z2       |          |
|         | 大当り判定値データ  | 0～86                     | 87/100  | z3       | zA2      |
| 第2特別図柄  | 大当り判定値データ  | 87～99                    | 13/100  | z4       | zA3      |
|         |            | 0～99                     | 100/100 | z5       | zA4      |
|         | ハズレ判定値データ  | 0～19                     | 20/100  | z6       | zA5      |
|         |            | 0～86                     | 87/100  | z7       | zA6      |
|         | ハズレ判定値データ  | 87～99                    | 13/100  | z8       | zA7      |
|         |            | 0～99                     | 100/100 | z9       | zA8      |

【図 1 1 2】

| 当り種類決定テーブル | 特別図柄<br>コマンド | その後の選択状態の図柄  |              |              |              |              |              |              |              |              |              |              |              |              |              |              |              |
|------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|            |              | 低確率ベース状態     |              |              |              | 高確率ベース状態     |              |              |              | 低確率ベース状態     |              |              |              | 高確率ベース状態     |              |              |              |
|            |              | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド | 当り図柄<br>コマンド |
| z0         | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z1         | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z2         | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z3         | 4            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z4         | 4            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z5         | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z6         | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z7         | 10           | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z8         | 10           | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |
| z9         | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            | —            |

30

40

50

【図 1 1 3】

普通図柄の当り判定テーブル

| 時短フラグ          | 普通図柄当り判定用乱数値<br>100 (0~99) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ       |
|----------------|----------------------------|-------------|--------------|
| オフ<br>(低ベース状態) | 幅95 (0~94)                 | 95/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|                | 幅5 (95~99)                 | 5/100       | ハズレ判定値データ    |
| オン<br>(高ベース状態) | 幅99 (0~98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|                | 幅1 (99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |

【図 1 1 4】

普通図柄判定テーブル

| 時短フラグ          | 判定値データ       | 普通図柄の図柄乱数値<br>(0~99) | 選択率     | 普通図柄の<br>選択図柄コマンド |
|----------------|--------------|----------------------|---------|-------------------|
| オフ<br>(低ベース状態) | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz0               |
|                | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | —                 |
| オン<br>(高ベース状態) | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz1               |
|                | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | —                 |

10

20

【図 1 1 5】

普通図柄当り種類決定テーブル

| 普通図柄の<br>選択図柄コマンド | 普通電動役物<br>開放パターン | 普通電動役物<br>開放パターンコマンド | 普通電動役物<br>開放パターン (msec) |        |          |
|-------------------|------------------|----------------------|-------------------------|--------|----------|
|                   |                  |                      | 1回目の開放時間                | ウェイト時間 | 2回目の開放時間 |
| fz0               | 01H              | 90H01H               | 1000                    | —      | —        |
| fz1               | 02H              | 91H02H               | 2000                    | 200    | 2000     |

【図 1 1 6】

普通図柄の変動パターンテーブル

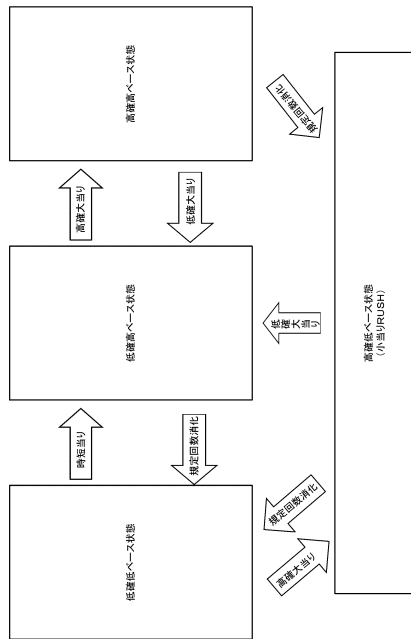
| 時短フラグ          | 普通図柄演出選択用乱数値<br>(0~99) | 変動パターン | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) |
|----------------|------------------------|--------|----------------|----------------|
| オフ<br>(低ベース状態) | 0~99                   | 01H    | 89H01H         | 5000000        |
| オン<br>(高ベース状態) | 0~99                   | 02H    | 86H02H         | 1000           |

30

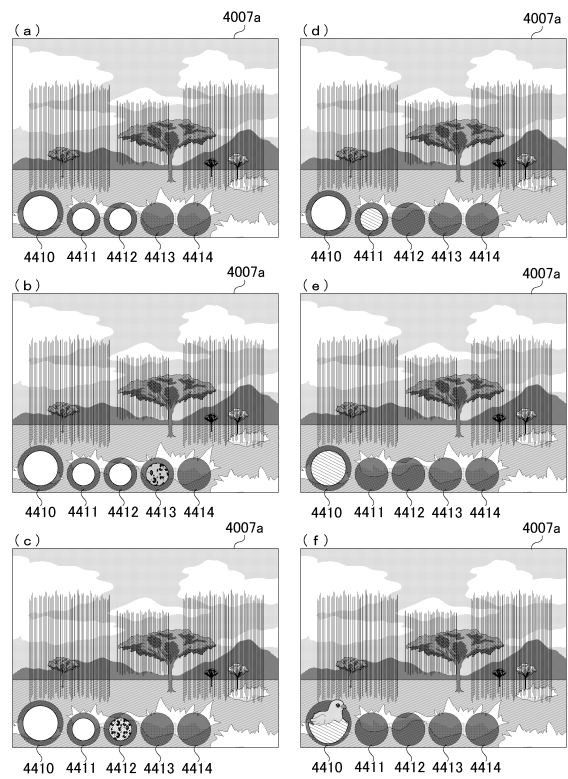
40

50

【図 1 1 7】



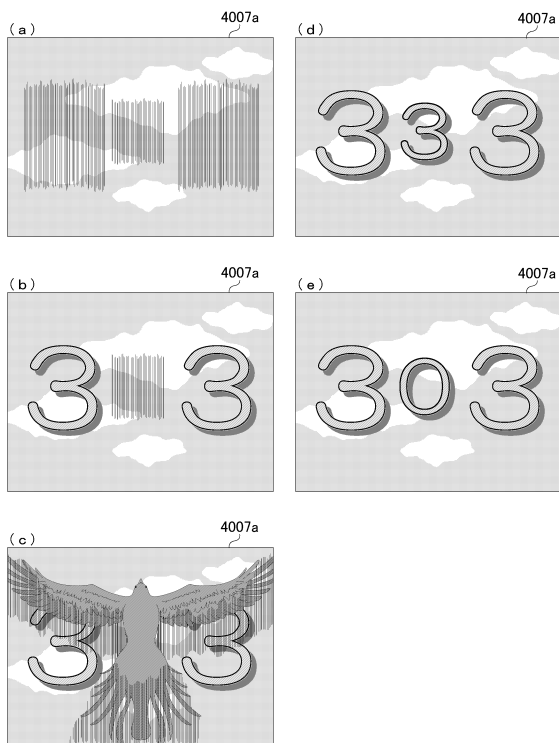
【図 1 1 8】



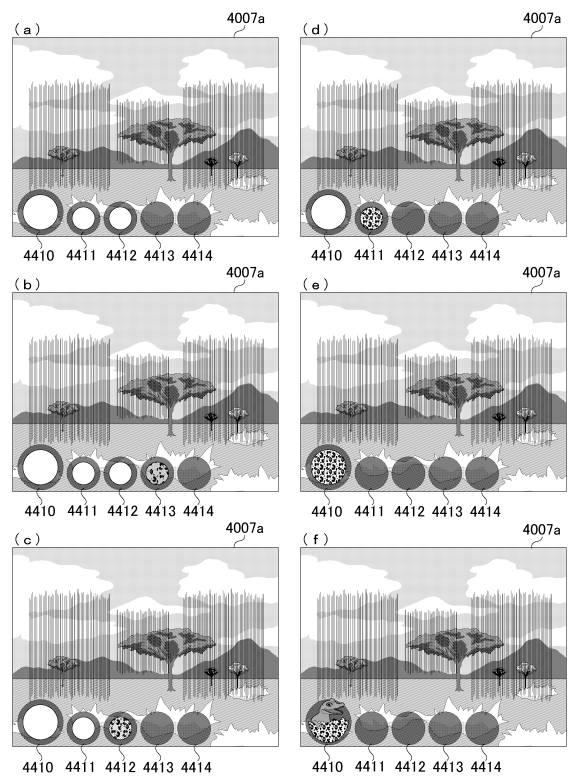
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

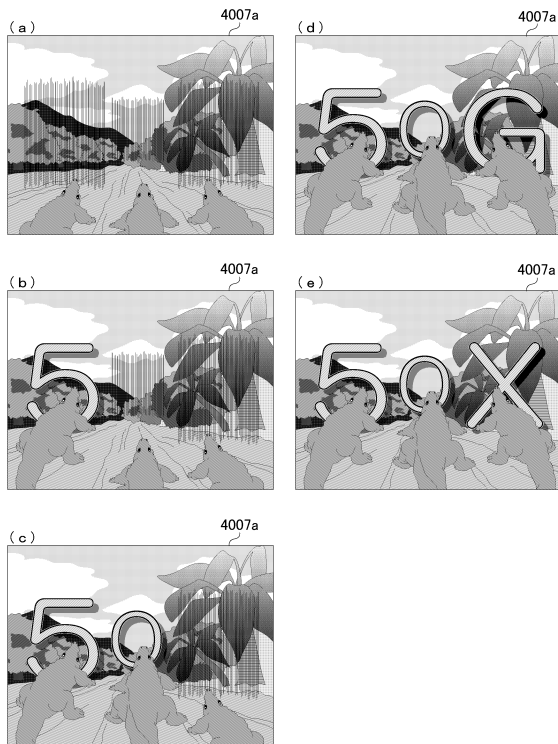


30

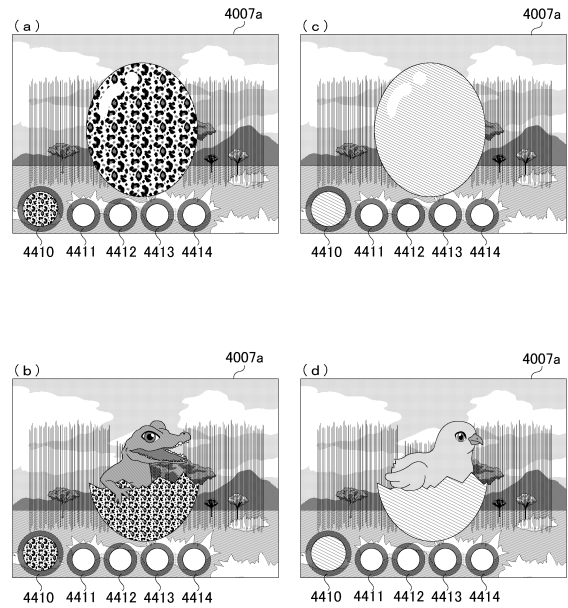
40

50

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

20

【図 1 2 3】

特別図柄の当り判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 確定フラグ | 大当り判定用乱数値<br>65536 (0~65535) | 選択率<br>(概算) | 当落判定値データ  |
|---------|-------|------------------------------|-------------|-----------|
| 第1特別図柄  | 0     | 幅205 (0-204)                 | 1/319       | 大当り判定値データ |
|         |       | 幅65331 (205-65535)           | 1/1003      | ハズレ判定値データ |
|         | 1     | 幅1998 (0-1997)               | 1/32.8      | 大当り判定値データ |
| 第2特別図柄  | 0     | 幅63538 (1998-65535)          | 1/1.03      | ハズレ判定値データ |
|         |       | 幅205 (0-204)                 | 1/319       | 大当り判定値データ |
|         | 1     | 幅40960 (205-41164)           | 1/1.6       | 小当り判定値データ |
|         |       | 幅24371 (41165-65535)         | 1/2.69      | ハズレ判定値データ |
|         |       | 幅1998 (0-1997)               | 1/32.8      | 大当り判定値データ |
|         |       | 幅40960 (1998-42957)          | 1/1.6       | 小当り判定値データ |
|         |       | 幅22578 (42958-65535)         | 1/2.9       | ハズレ判定値データ |

【図 1 2 4】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ    | 図柄乱数値<br>(0~99) | 選択率     | 当り時<br>選択図柄コマンド | 図柄指定コマンド |
|---------|-----------|-----------------|---------|-----------------|----------|
| 第1特別図柄  | 大当り判定値データ | 0-99            | 100/100 | z0              | zA1      |
|         | ハズレ判定値データ | 0-99            | 100/100 | -               | zA2      |
| 第2特別図柄  | 大当り判定値データ | 0-9             | 10/100  | z1              | zA3      |
|         | 小当り判定値データ | 10-99           | 90/100  | z2              | zA4      |
|         | ハズレ判定値データ | 0-99            | 100/100 | z3              | zA5      |
|         |           | 0-99            | 100/100 | -               | zA6      |

30

40

50

【図 1 2 5】

大当り種類決定テーブル

| 当り時<br>選択図柄コマンド | ラウンド数 | 確変フラグ |
|-----------------|-------|-------|
| z0              | 6     | 1     |
| z1              | 10    | 1     |
| z2              | 2     | 1     |

【図 1 2 6】

| 特別図柄の変動ハタンテンテーブル |     |       |                           |                        |                         |              |       |        |  |
|------------------|-----|-------|---------------------------|------------------------|-------------------------|--------------|-------|--------|--|
| 特別図柄の種類          | 当落  | 確変フラグ | 10千回当り<br>乱数範囲<br>(0~249) | 変動範囲<br>乱数範囲<br>(0~99) | 変動ハタン<br>乱数範囲<br>(0~99) | 変動時間<br>(ms) | 演出内容  |        |  |
| 第1特別図柄           | 大当り | OFF   | —                         | 7~49                   | 01H                     | 334021H      | 25000 | リーチ演出A |  |
|                  |     |       |                           | 50~99                  | 02H                     | 334021H      | 15000 | リーチ演出B |  |
|                  |     | ON    |                           | 2~49                   | 03H                     | 334021H      | 40000 | リーチ演出C |  |
|                  |     |       |                           | 50~99                  | 04H                     | 334021H      | 50000 | リーチ演出D |  |
|                  | ハズレ | OFF   | 0~10                      | 0~9                    | 01H                     | 334021H      | 25000 | リーチ演出A |  |
|                  |     |       |                           | 10~19                  | 02H                     | 334021H      | 25000 | リーチ演出B |  |
|                  |     |       |                           | 20~29                  | 03H                     | 334021H      | 25000 | リーチ演出C |  |
|                  |     |       |                           | 30~39                  | 04H                     | 334021H      | 25000 | リーチ演出D |  |
|                  |     | ON    | 11~249                    | 0~1                    | 04H                     | 334021H      | 30000 | 確変演出A  |  |
|                  |     |       |                           | 2~49                   | 05H                     | 334021H      | 40000 | 確変演出B  |  |
|                  |     |       |                           | 50~99                  | 06H                     | 334021H      | 50000 | 確変演出C  |  |
|                  |     |       |                           | 11~249                 | 07H                     | 334021H      | 30000 | 確変演出D  |  |
| 第2特別図柄           | 大当り | OFF   | —                         | 7~49                   | 01H                     | 344021H      | 25000 | リーチ演出A |  |
|                  |     |       |                           | 50~99                  | 02H                     | 344021H      | 15000 | リーチ演出B |  |
|                  |     | ON    |                           | 2~49                   | 03H                     | 344021H      | 40000 | リーチ演出C |  |
|                  |     |       |                           | 50~99                  | 04H                     | 344021H      | 50000 | リーチ演出D |  |
|                  | ハズレ | OFF   | 0~10                      | 0~9                    | 01H                     | 344021H      | 25000 | リーチ演出A |  |
|                  |     |       |                           | 10~19                  | 02H                     | 344021H      | 25000 | リーチ演出B |  |
|                  |     |       |                           | 20~29                  | 03H                     | 344021H      | 25000 | リーチ演出C |  |
|                  |     |       |                           | 30~39                  | 04H                     | 344021H      | 25000 | リーチ演出D |  |
|                  |     | ON    | 11~249                    | 0~1                    | 04H                     | 344021H      | 30000 | 確変演出A  |  |
|                  |     |       |                           | 2~49                   | 05H                     | 344021H      | 40000 | 確変演出B  |  |
|                  |     |       |                           | 50~99                  | 06H                     | 344021H      | 50000 | 確変演出C  |  |
|                  |     |       |                           | 11~249                 | 07H                     | 344021H      | 30000 | 確変演出D  |  |

【図 1 2 7】

普通図柄の当り判定テーブル

| 普通図柄当り判定用乱数値<br>1024(0~1023) | 選択率(概算) | 判定値データ       |
|------------------------------|---------|--------------|
| 幅1000(0~999)                 | 97.7%   | 普通図柄当り判定値データ |
| 幅24(1000~1023)               | 2.3%    | ハズレ判定値データ    |

【図 1 2 8】

普通図柄の変動ハタンテンテーブル

| 当落     | 普通図柄変動ハタン<br>決定用乱数範囲<br>(0~99) | 普通図柄<br>変動ハタン<br>(ms) | 普通図柄<br>変動ハタンコマンド | 変動時間<br>(ms) |
|--------|--------------------------------|-----------------------|-------------------|--------------|
| 普通図柄当り | 0~99                           | 01H                   | 90H01             | 500          |
|        | 0~99                           | 02H                   | 90H02             | 10000        |
|        | 60~99                          | 03H                   | 90H03             | 20000        |
|        | 90~99                          | 04H                   | 90H04             | 30000        |
| ハズレ    | 98~99                          | 05H                   | 90H05             | 600000       |

【図 1 2 9】

10

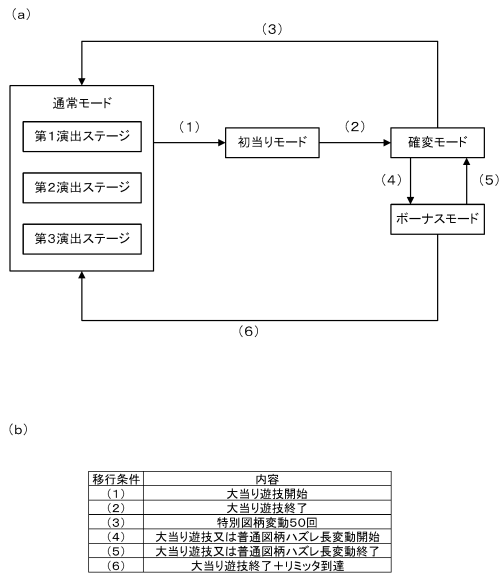
20

30

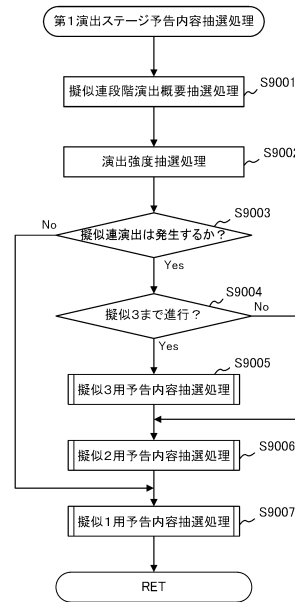
40

50

【図 1 2 9】



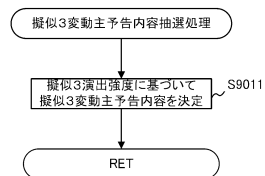
【図 1 3 0】



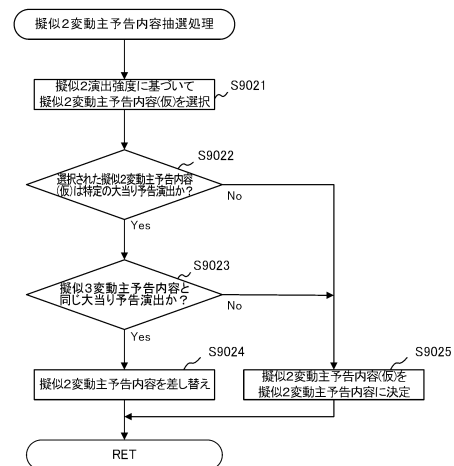
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

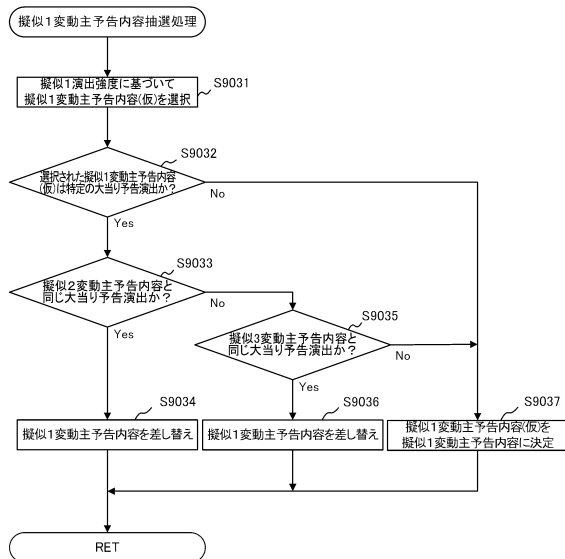


30

40

50

【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

(a)

| 演出番号 | 演出内容                          |
|------|-------------------------------|
| 1    | 金銭予告1役目→F.O                   |
| 2    | 金銭予告1役目→金銭予告2役目→F.O           |
| 3    | 金銭予告1役目→金銭予告2役目→金銭予告3役目→F.O   |
| 4    | 金銭予告1役目→ボタンIN→金銭予告2役目03役目→F.O |
| 5    | 金銭予告1役目→ボタンIN→アイコン停止→後予告      |

(b)

| 演出番号 | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 2    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 3    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 4    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 5    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |

10

20

【図 1 3 5】

| 演出番号 | 演出内容                       |
|------|----------------------------|
| 11   | キャラクタカナル→F.O               |
| 12   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現      |
| 13   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗 |
| 14   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功 |
| 15   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗 |
| 16   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功 |
| 17   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗 |
| 18   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功 |
| 19   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 20   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 21   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 22   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 23   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 24   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 25   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 26   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 27   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |

【図 1 3 6】

| 演出番号 | 演出内容                       |
|------|----------------------------|
| 11   | キャラクタカナル→F.O               |
| 12   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現      |
| 13   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗 |
| 14   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功 |
| 15   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗 |
| 16   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功 |
| 17   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果失敗 |
| 18   | キャラクタカナル→画面左回転→アイコン出現→結果成功 |
| 19   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 20   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 21   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 22   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 23   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 24   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 25   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |
| 26   | キャラクタカナル→画面左回転→結果成功        |
| 27   | キャラクタカナル→画面左回転→結果失敗        |

30

40

50

【 図 1 3 7 】

|    |                              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| a) | おひさま<br>の<br>あしな<br>はな<br>のり | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. | 21. |
| b) | おひさま<br>の<br>あしな<br>はな<br>のり | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. | 21. |
| c) | おひさま<br>の<br>あしな<br>はな<br>のり | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. | 21. |
| d) | おひさま<br>の<br>あしな<br>はな<br>のり | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. | 21. |

【図 138】

| 演習番号 | 演習の内容                |
|------|----------------------|
| 41   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 42   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 43   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 44   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 45   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 46   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 47   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 48   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 49   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |
| 50   | 1. 係数の代入<br>2. 係数の代入 |

【 図 1 3 9 】

| 項目番号 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 | 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 | 256 | 257 | 258 | 259 | 260 | 261 | 262 | 263 | 264 | 265 | 266 | 267 | 268 | 269 | 270 | 271 | 272 | 273 | 274 | 275 | 276 | 277 | 278 | 279 | 280 | 281 | 282 | 283 | 284 | 285 | 286 | 287 | 288 | 289 | 290 | 291 | 292 | 293 | 294 | 295 | 296 | 297 | 298 | 299 | 300 | 301 | 302 | 303 | 304 | 305 | 306 | 307 | 308 | 309 | 310 | 311 | 312 | 313 | 314 | 315 | 316 | 317 | 318 | 319 | 320 | 321 | 322 | 323 | 324 | 325 | 326 | 327 | 328 | 329 | 330 | 331 | 332 | 333 | 334 | 335 | 336 | 337 | 338 | 339 | 340 | 341 | 342 | 343 | 344 | 345 | 346 | 347 | 348 | 349 | 350 | 351 | 352 | 353 | 354 | 355 | 356 | 357 | 358 | 359 | 360 | 361 | 362 | 363 | 364 | 365 | 366 | 367 | 368 | 369 | 370 | 371 | 372 | 373 | 374 | 375 | 376 | 377 | 378 | 379 | 380 | 381 | 382 | 383 | 384 | 385 | 386 | 387 | 388 | 389 | 390 | 391 | 392 | 393 | 394 | 395 | 396 | 397 | 398 | 399 | 400 | 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 | 411 | 412 | 413 | 414 | 415 | 416 | 417 | 418 | 419 | 420 | 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 | 431 | 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 | 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457 | 458 | 459 | 460 | 461 | 462 | 463 | 464 | 465 | 466 | 467 | 468 | 469 | 470 | 471 | 472 | 473 | 474 | 475 | 476 | 477 | 478 | 479 | 480 | 481 | 482 | 483 | 484 | 485 | 486 | 487 | 488 | 489 | 490 | 491 | 492 | 493 | 494 | 495 | 496 | 497 | 498 | 499 | 500 | 501 | 502 | 503 | 504 | 505 | 506 | 507 | 508 | 509 | 510 | 511 | 512 | 513 | 514 | 515 | 516 | 517 | 518 | 519 | 520 | 521 | 522 | 523 | 524 | 525 | 526 | 527 | 528 | 529 | 530 | 531 | 532 | 533 | 534 | 535 | 536 | 537 | 538 | 539 | 540 | 541 | 542 | 543 | 544 | 545 | 546 | 547 | 548 | 549 | 550 | 551 | 552 | 553 | 554 | 555 | 556 | 557 | 558 | 559 | 560 | 561 | 562 | 563 | 564 | 565 | 566 | 567 | 568 | 569 | 570 | 571 | 572 | 573 | 574 | 575 | 576 | 577 | 578 | 579 | 580 | 581 | 582 | 583 | 584 | 585 | 586 | 587 | 588 | 589 | 590 | 591 | 592 | 593 | 594 | 595 | 596 | 597 | 598 | 599 | 600 | 601 | 602 | 603 | 604 | 605 | 606 | 607 | 608 | 609 | 610 | 611 | 612 | 613 | 614 | 615 | 616 | 617 | 618 | 619 | 620 | 621 | 622 | 623 | 624 | 625 | 626 | 627 | 628 | 629 | 630 | 631 | 632 | 633 | 634 | 635 | 636 | 637 | 638 | 639 | 640 | 641 | 642 | 643 | 644 | 645 | 646 | 647 | 648 | 649 | 650 | 651 | 652 | 653 | 654 | 655 | 656 | 657 | 658 | 659 | 660 | 661 | 662 | 663 | 664 | 665 | 666 | 667 | 668 | 669 | 670 | 671 | 672 | 673 | 674 | 675 | 676 | 677 | 678 | 679 | 680 | 681 | 682 | 683 | 684 | 685 | 686 | 687 | 688 | 689 | 690 | 691 | 692 | 693 | 694 | 695 | 696 | 697 | 698 | 699 | 700 | 701 | 702 | 703 | 704 | 705 | 706 | 707 | 708 | 709 | 710 | 711 | 712 | 713 | 714 | 715 | 716 | 717 | 718 | 719 | 720 | 721 | 722 | 723 | 724 | 725 | 726 | 727 | 728 | 729 | 730 | 731 | 732 | 733 | 734 | 735 | 736 | 737 | 738 | 739 | 740 | 741 | 742 | 743 | 744 | 745 | 746 | 747 | 748 | 749 | 750 | 751 | 752 | 753 | 754 | 755 | 756 | 757 | 758 | 759 | 760 | 761 | 762 | 763 | 764 | 765 | 766 | 767 | 768 | 769 | 770 | 771 | 772 | 773 | 774 | 775 | 776 | 777 | 778 | 779 | 780 | 781 | 782 | 783 | 784 | 785 | 786 | 787 | 788 | 789 | 790 | 791 | 792 | 793 | 794 | 795 | 796 | 797 | 798 | 799 | 800 | 801 | 802 | 803 | 804 | 805 | 806 | 807 | 808 | 809 | 810 | 811 | 812 | 813 | 814 | 815 | 816 | 817 | 818 | 819 | 820 | 821 | 822 | 823 | 824 | 825 | 826 | 827 | 828 | 829 | 830 | 831 | 832 | 833 | 834 | 835 | 836 | 837 | 838 | 839 | 840 | 841 | 842 | 843 | 844 | 845 | 846 | 847 | 848 | 849 | 850 | 851 | 852 | 853 | 854 | 855 | 856 | 857 | 858 | 859 | 860 | 861 | 862 | 863 | 864 | 865 | 866 | 867 | 868 | 869 | 870 | 871 | 872 | 873 | 874 | 875 | 876 | 877 | 878 | 879 | 880 | 881 | 882 | 883 | 884 | 885 | 886 | 887 | 888 | 889 | 890 | 891 | 892 | 893 | 894 | 895 | 896 | 897 | 898 | 899 | 900 | 901 | 902 | 903 | 904 | 905 | 906 | 907 | 908 | 909 | 910 | 911 | 912 | 913 | 914 | 915 | 916 | 917 | 918 | 919 | 920 | 921 | 922 | 923 | 924 | 925 | 926 | 927 | 928 | 929 | 930 | 931 | 932 | 933 | 934 | 935 | 936 | 937 | 938 | 939 | 940 | 941 | 942 | 943 | 944 | 945 | 946 | 947 | 948 | 949 | 950 | 951 | 952 | 953 | 954 | 955 | 956 | 957 | 958 | 959 | 960 | 961 | 962 | 963 | 964 | 965 | 966 | 967 | 968 | 969 | 970 | 971 | 972 | 973 | 974 | 975 | 976 | 977 | 978 | 979 | 980 | 981 | 982 | 983 | 984 | 985 | 986 | 987 | 988 | 989 | 990 | 991 | 992 | 993 | 994 | 995 | 996 | 997 | 998 | 999 | 1000 |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 個人番号 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |

【 図 1 4 0 】

[illegible]

30

40

50



【図 1 4 1】

| 演出番号 |      | 演出内容 |      |
|------|------|------|------|
| 71   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 72   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 73   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 74   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 75   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 76   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 77   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |

【図 1 4 2】

| 演出番号 |      | 演出内容 |      |
|------|------|------|------|
| 71   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 72   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 73   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 74   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 75   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 76   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 77   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |

10

20

【図 1 4 3】

| 演出番号 |      | 演出内容 |      |
|------|------|------|------|
| 71   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 72   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 73   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 74   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 75   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 76   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |
| 77   | 演出開始 | 演出開始 | 演出開始 |

【図 1 4 4】

| 演出番号 | 演出内容         | 備考                     |
|------|--------------|------------------------|
| 91   | 第1のつなぎ—役物可動1 | 「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時 |
| 92   | 第1のつなぎ—役物可動2 | 「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時 |
| 93   | 第2のつなぎ       | 「チェリー」アイコン停止時          |
| 94   | 第3のつなぎ       | 第1特定アイコン停止時            |
| 95   | 第4のつなぎ       | 第2特定アイコン停止時            |
| 96   | 第5のつなぎ       | 第3特定アイコン停止時            |

30

40

50

【図 1 4 5】

|               |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ⇒ここから次の状態遷移図へ |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 0s            | 1s  | 2s  | 3s  | 4s  | 5s  | 6s  | 7s  | 8s  |     |
| 左図柄           | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 |
| 右図柄           | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 |
| 第1のつなぎ        |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| イ/ムミ          |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 袋物可動1         |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 図柄            |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 91            |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

|               |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ⇒ここから次の状態遷移図へ |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 0s            | 1s  | 2s  | 3s  | 4s  | 5s  | 6s  | 7s  | 8s  |     |
| 左図柄           | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 |
| 右図柄           | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 |
| 第1のつなぎ        |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| イ/ムミ          |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 袋物可動2         |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 図柄            |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 92            |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

【図 1 4 6】

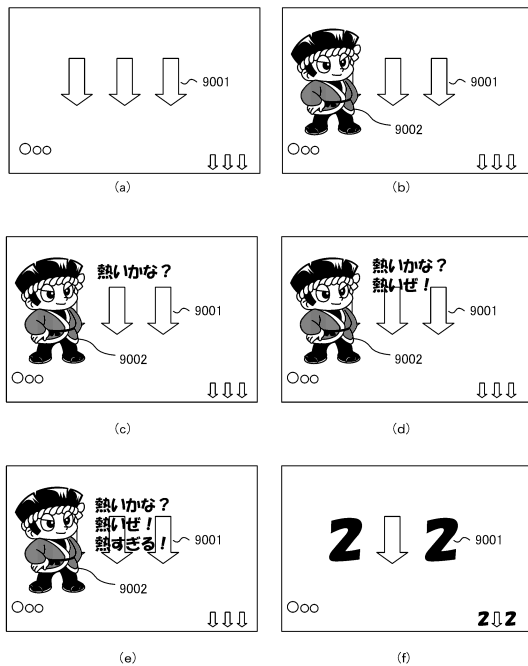
|          |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ⇒ここからSPへ |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 0s       | 1s  | 2s  | 3s  | 4s  | 5s  | 6s  | 7s  | 8s  |     |
| 左図柄      | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 |
| 右図柄      | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 |
| 第2のつなぎ   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| イ/ムミ     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 袋物可動3    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 図柄       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 93       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

|          |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ⇒ここからSPへ |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 0s       | 1s  | 2s  | 3s  | 4s  | 5s  | 6s  | 7s  | 8s  |     |
| 左図柄      | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 |
| 右図柄      | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 |
| 第3のつなぎ   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| イ/ムミ     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 袋物可動4    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 図柄       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 94       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

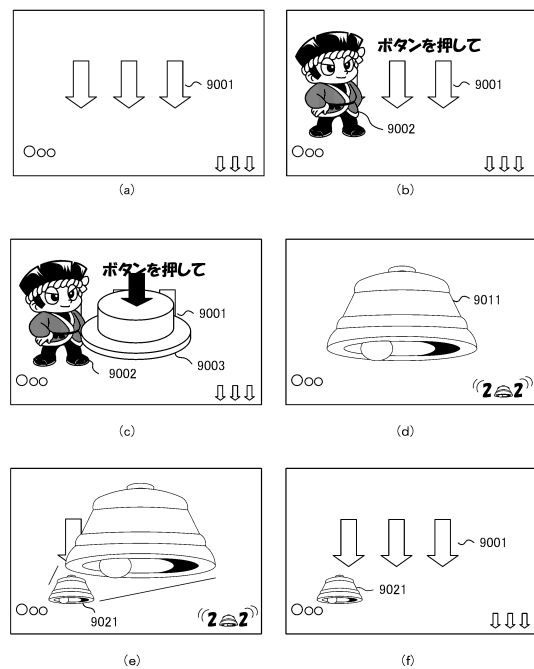
|          |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ⇒ここからSPへ |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 0s       | 1s  | 2s  | 3s  | 4s  | 5s  | 6s  | 7s  | 8s  |     |
| 左図柄      | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 |
| 右図柄      | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 |
| 第4のつなぎ   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| イ/ムミ     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 袋物可動5    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 図柄       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 95       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

|          |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ⇒ここからSPへ |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 0s       | 1s  | 2s  | 3s  | 4s  | 5s  | 6s  | 7s  | 8s  |     |
| 左図柄      | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 | 左図柄 |
| 右図柄      | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 | 右図柄 |
| 第5のつなぎ   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| イ/ムミ     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 袋物可動6    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 図柄       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 96       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

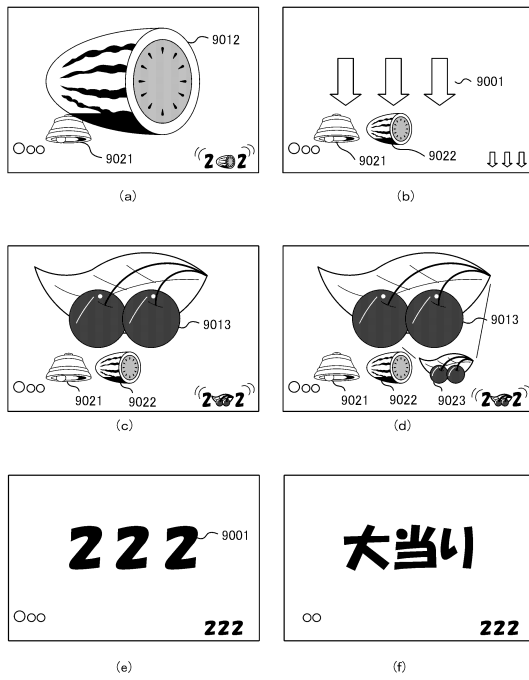
【図 1 4 7】



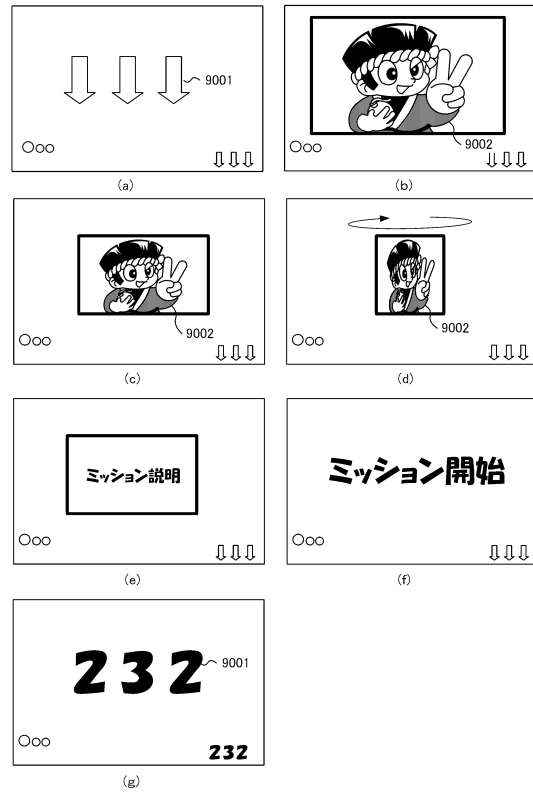
【図 1 4 8】



【図 149】



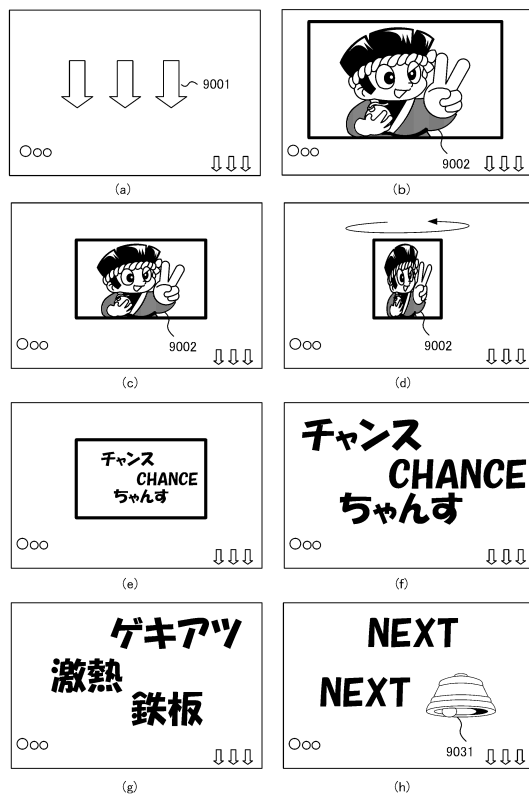
【図 150】



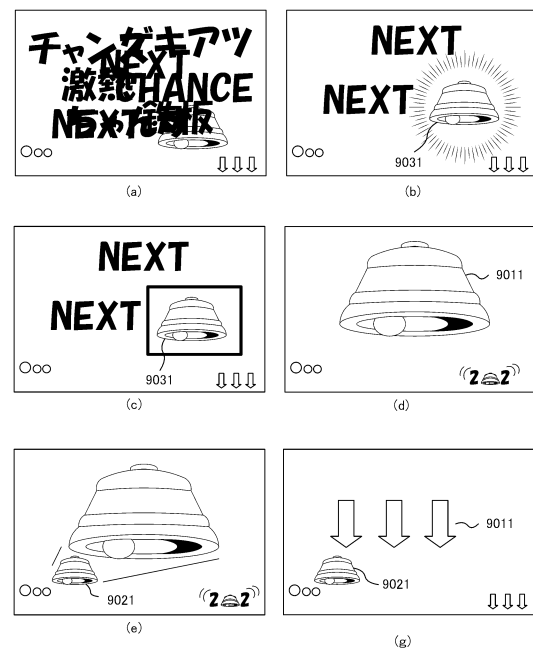
10

20

【図 151】



【図 152】

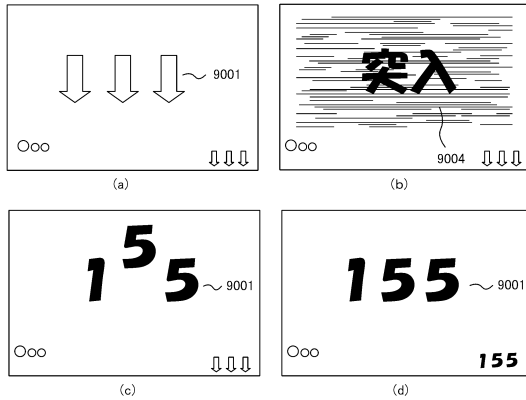


30

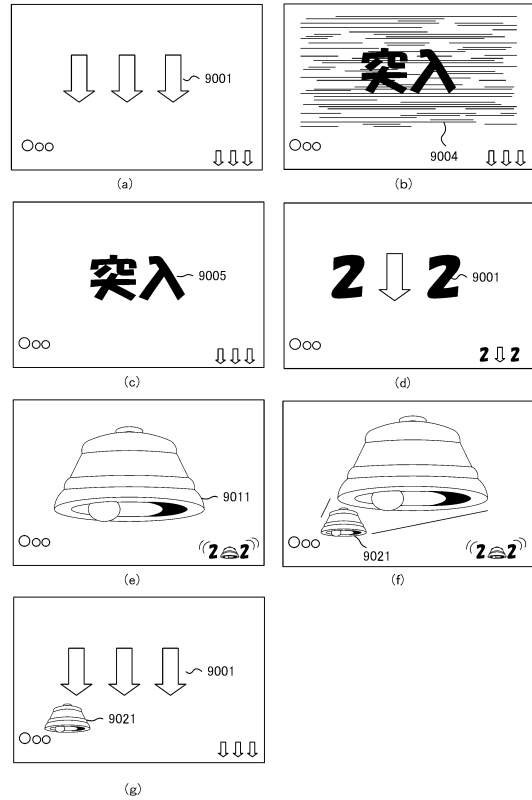
40

50

## 【図 1 5 3】



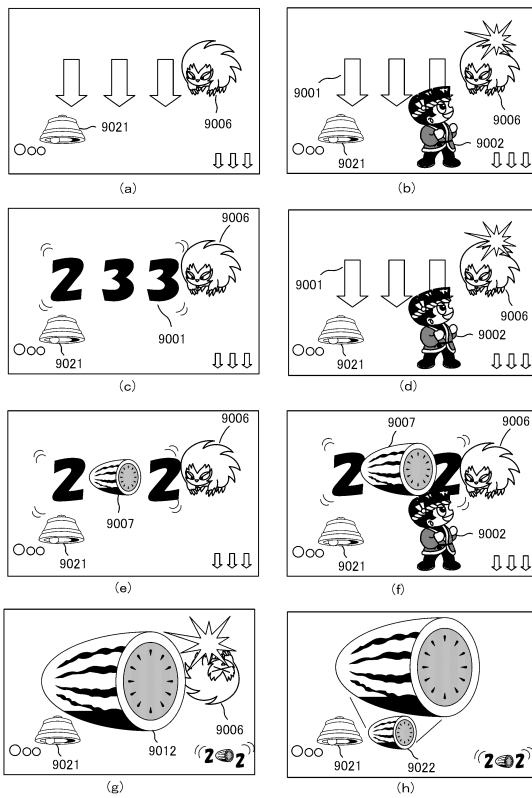
## 【図 1 5 4】



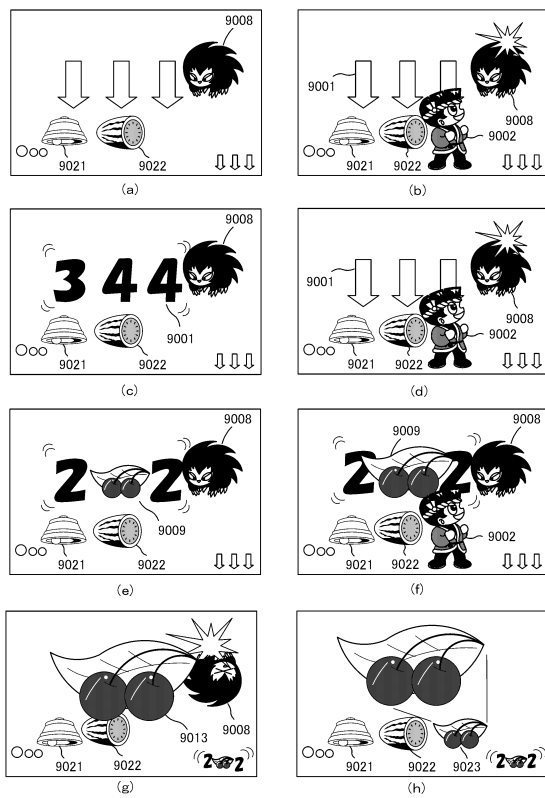
10

20

## 【図 1 5 5】



## 【図 1 5 6】

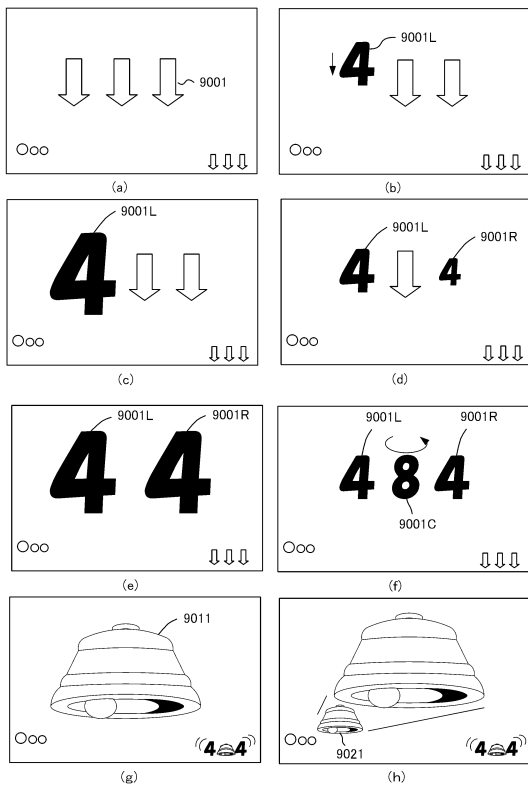


30

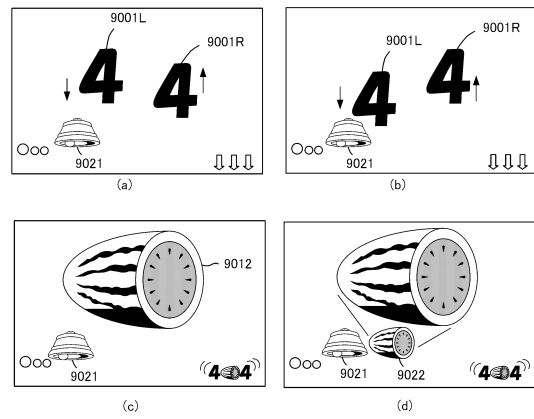
40

50

【図 157】



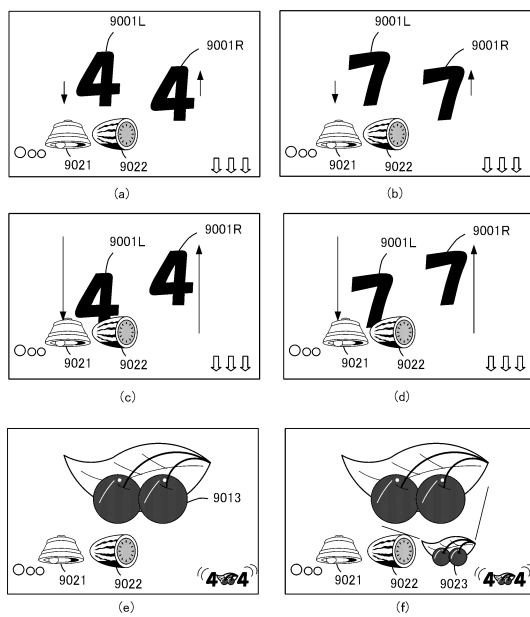
【図 158】



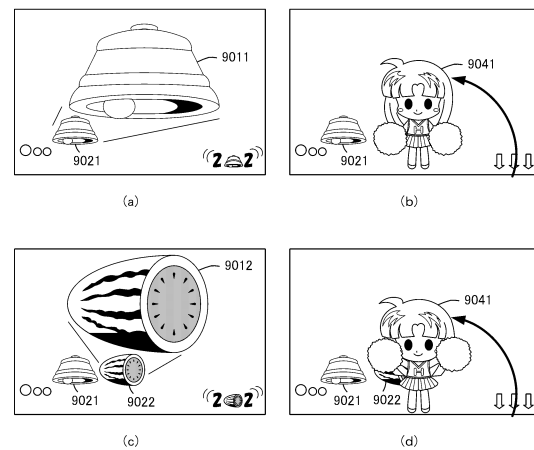
10

20

【図 159】



【図 160】

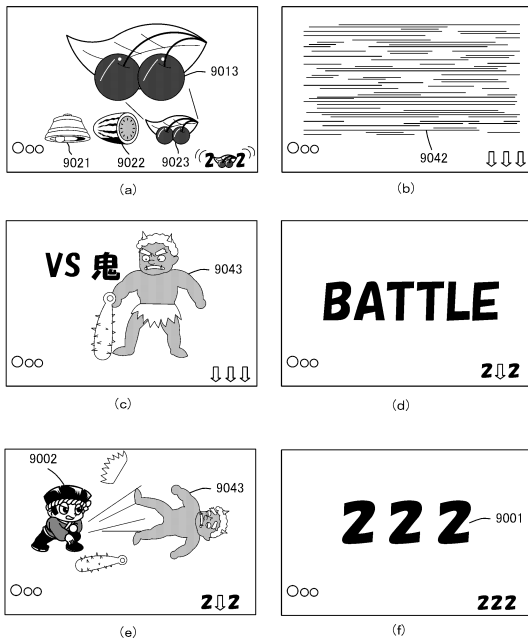


30

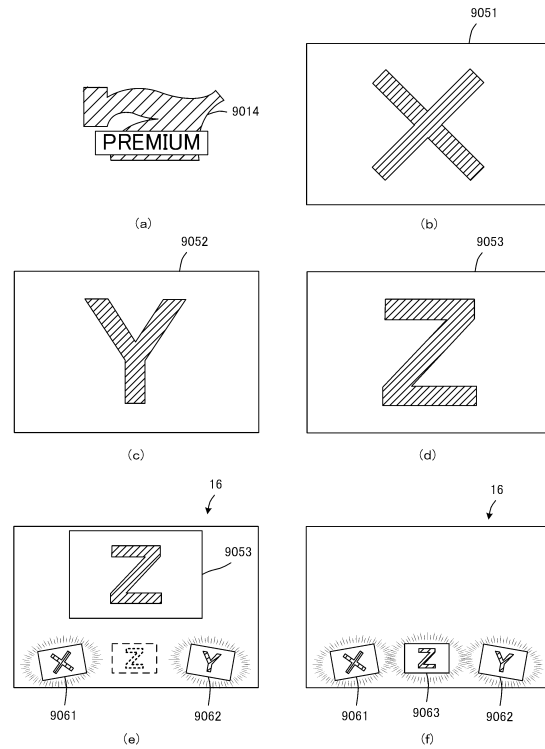
40

50

【 図 1 6 1 】



【図 1 6 2】



10

20

【 図 1 6 3 】

[illegible]

【 図 1 6 4 】

[illegible]

30

40

50

【 図 1 6 5 】

【図 1 6 6】

(a) 第3演出ステージ(4秒変動)

[illegible]

(b) 第3演出ステージ(8秒変動)

|     |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|     | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
| 老阳峰 | 開始 |    | 高望 |    | 遠望 | 停止 | 遠見 |    | 隱  |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 中陽峯 | 開始 |    | 高望 |    |    |    | 遠見 | 停止 | 隱  |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 老阴峰 | 開始 |    | 高望 |    |    | 遠見 | 停止 | 隱  | 隱  |    |     |     |     |     |     |     |     |     |

(c) 第3演出ステージ(13秒変動)

|     |        |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |       |     |     |     |     |     |     |
|-----|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|     | 0s     | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s   | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
| 老恩順 | 開始     |    |    |    | 加速 |    |    | 減速 | 停止 |    | 停止  |       |     | 發   |     |     |     |     |
| 中田隆 |        |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |       |     | 減速  | 停止  |     |     |     |
| 平田隆 | 50km/h |    |    |    |    | 常速 |    |    |    |    |     | 10.4t |     | 量   |     |     |     |     |
|     |        |    |    |    | 常速 |    |    |    |    |    |     |       |     | 量   |     |     |     |     |

(d) 第3演出ステージ(17秒変動)

[illegible]

【 図 1 6 7 】

【 図 1 6 8 】

- ⇒ 第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ
- ⇒ 第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ

|      | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 |
| 漢字出典 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ

|       | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 17号変動 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 左図例   | 開始 |    |    |    |    |    |    | 減速 |    |    |     |     |     |     |     | 減速  | 停止  | 押   |
| 右図例   | 開始 |    |    |    |    |    |    | 減速 |    |    |     |     |     |     |     | 減速  | 停止  | 押   |
| 左図例   | 開始 |    |    |    |    |    |    | 減速 |    |    |     |     |     |     |     | 減速  | 停止  | 押   |
| 右図例   | 開始 |    |    |    |    |    |    | 減速 |    |    |     |     |     |     |     | 減速  | 停止  | 押   |

|  |                |                |                |                |                |                |                |                |                |                |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|  | 0 <sub>s</sub> | 1 <sub>s</sub> | 2 <sub>s</sub> | 3 <sub>s</sub> | 4 <sub>s</sub> | 5 <sub>s</sub> | 6 <sub>s</sub> | 7 <sub>s</sub> | 8 <sub>s</sub> | 9 <sub>s</sub> | 10 <sub>s</sub> | 11 <sub>s</sub> | 12 <sub>s</sub> | 13 <sub>s</sub> | 14 <sub>s</sub> | 15 <sub>s</sub> | 16 <sub>s</sub> | 17 <sub>s</sub> |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|

|           |                |                |                |                |                |                |                |                |                |                |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|-----------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|           | 0 <sub>s</sub> | 1 <sub>s</sub> | 2 <sub>s</sub> | 3 <sub>s</sub> | 4 <sub>s</sub> | 5 <sub>s</sub> | 6 <sub>s</sub> | 7 <sub>s</sub> | 8 <sub>s</sub> | 9 <sub>s</sub> | 10 <sub>s</sub> | 11 <sub>s</sub> | 12 <sub>s</sub> | 13 <sub>s</sub> | 14 <sub>s</sub> | 15 <sub>s</sub> | 16 <sub>s</sub> | 17 <sub>s</sub> |
| 左区間       | 開始             |                |                |                |                |                |                |                |                | 通過             |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |
| 右区間       | 開始             |                |                |                |                |                |                |                |                | 通過             |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |
| ZONEタイプ表示 |                | 車高(1)          | E/C            |                |                | 車高(2)          | E/C            |                |                | 車高(3)          |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |

| 17年度実績 | 0a | 1a | 2a | 3a | 4a | 5a | 6a | 7a | 8a | 9a | 10a | 11a | 12a | 13a | 14a | 15a | 16a | 17a |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 安芸県    | 開始 |    |    |    |    |    |    | 完成 |    |    |     |     |     |     |     | 完成  | 停止  | 確   |
| 山口県    | 開始 |    |    |    |    |    |    | 完成 |    |    |     |     |     |     |     | 完成  | 停止  | 確   |
| 石川県    | 開始 |    |    |    |    |    |    | 完成 |    |    |     |     |     |     |     | 完成  | 停止  | 確   |

第1特殊ゾーンを経由して第4特定SPへ

|     | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 无资料 | 测值 |    |    |    |    |    |    |    |    | 测值 |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 中资料 | 测值 |    |    |    |    |    |    |    |    | 测值 |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 右资料 | 测值 |    |    |    |    |    |    |    |    | 测值 |     |     |     |     |     |     |     |     |

10

20

30

40

50

【 図 1 6 9 】

【図 170】

| 演出番号 | 演出内容                     |
|------|--------------------------|
| 121  | 画面フリーズ→ZONE突入振り→ボタンIN→失敗 |
| 122  | 画面フリーズ→ZONE突入振り→ボタンIN→成功 |

[illegible]

【 図 1 7 1 】

【 図 1 7 2 】

| (a)        | 当該<br>16 | 保留1   | 保留2   | 保留3   | 保留4   |
|------------|----------|-------|-------|-------|-------|
| 潜在スケージゲーム数 |          |       |       |       |       |
| 保留状態       |          | (保留無) | (保留無) | (保留無) | (保留無) |
| 変動中        |          | (保留無) | (保留無) | (保留無) | (保留無) |

|     |           |           |           |           |           |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| (b) | 当該        | 保留1<br>17 | 保留2<br>18 | 保留3<br>19 | 保留4<br>20 |
|     | 滞在ステージ—ム数 |           |           |           |           |
|     | 保留4乗      | 保留者       | 保留者       | 保留者       | 保留者       |

|     | 当該                           | 保留1       | 保留2       | 保留3       | 保留4          |
|-----|------------------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|
| (c) | 滞在スリープ・プログラム数<br>保留状態<br>変動中 | 17<br>保留者 | 19<br>保留者 | 20<br>保留者 | 保留4<br>(保留無) |

|     |          |                 |           |           |            |
|-----|----------|-----------------|-----------|-----------|------------|
| (d) | 当該       | 保留1<br>17<br>18 | 保留2<br>19 | 保留3<br>20 | 保留4<br>1   |
|     | 滞在ステージ人数 | 保留状態            | 保留者       | 保留者       | 保留(チェンジ当該) |

|           | 当該 | 保留1<br>18<br>19 | 保留2<br>20 | 保留3<br>1   | 保留4   |
|-----------|----|-----------------|-----------|------------|-------|
| (e)       |    |                 |           |            |       |
| 潜在ステージーム数 |    |                 |           |            |       |
| 保留状態      |    |                 |           |            |       |
|           |    | 参加中             | 保留中       | 保留(チェンジ当該) | 保留(無) |

|            | 当該   | 保留1  | 保留2  | 保留3 | 保留4 |
|------------|------|------|------|-----|-----|
| 潜在ステージゲーム数 | 16   | 19   | 20   | 1   | 2   |
|            | 100% | 119% | 125% | 6%  | 13% |
|            | 100% | 119% | 125% | 6%  | 13% |

|           | 当該<br>1                   | 保留1<br>2                  | 保留2<br>3                  | 保留3<br>4                  | 保留4                       |
|-----------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 港谷スラージーム数 | 96,441,735<br>(2017.4.30) | 10,400,000<br>(2017.4.30) | 10,400,000<br>(2017.4.30) | 10,400,000<br>(2017.4.30) | 10,400,000<br>(2017.4.30) |

|     |            |           |           |           |           |           |
|-----|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| (c) |            | 当落        | 保留1       | 保留2       | 保留3       | 保留4       |
|     | 潜在スケージゲーム数 |           | 2         | 3         | 4         | 5         |
|     | 落選枠数       | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) |
|     | 落選枠数       | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) |
|     | 落選枠数       | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) | 落選(主・予・決) |

|     |           |            |            |            |            |            |
|-----|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|
| (d) |           | 当該<br>3    | 保留1<br>4   | 保留2<br>5   | 保留3<br>6   | 保留4<br>7   |
|     | 滞在ステーション数 | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) |
|     | 滞在社数      | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) | 保留/生、死(夜間) |

10

20

30

40

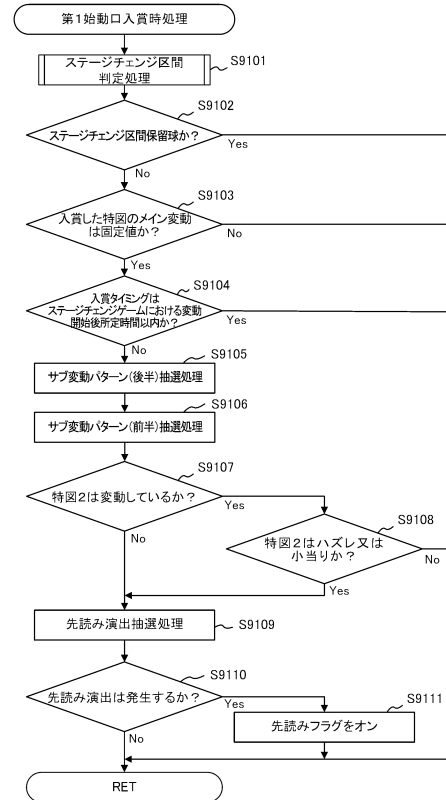
50



【図 173】



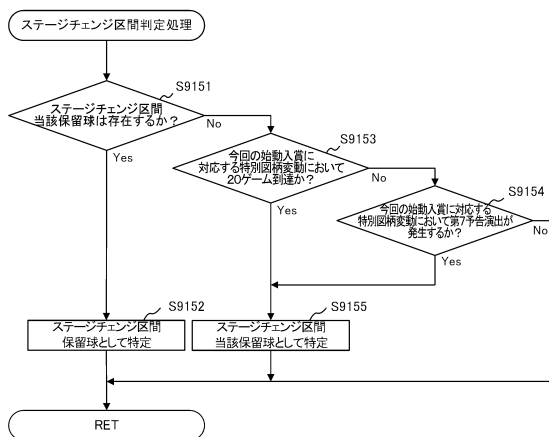
【図 174】



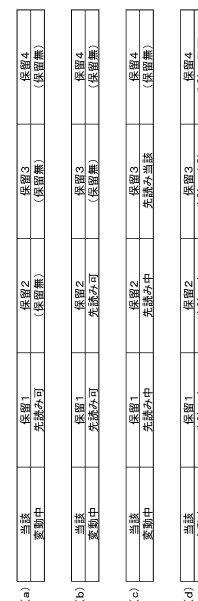
10

20

【図 175】



【図 176】



30

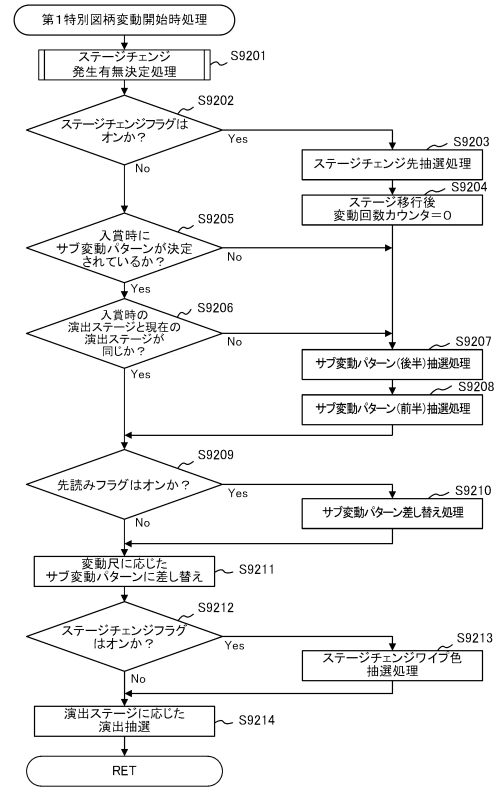
40

50

【図 177】



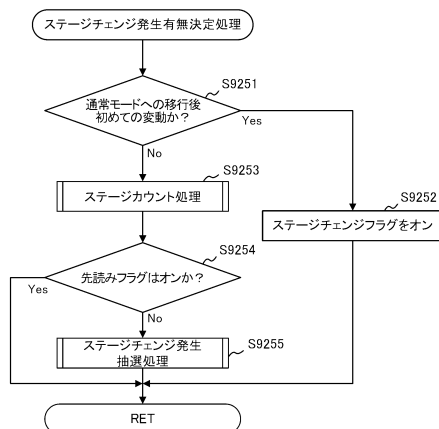
【図 178】



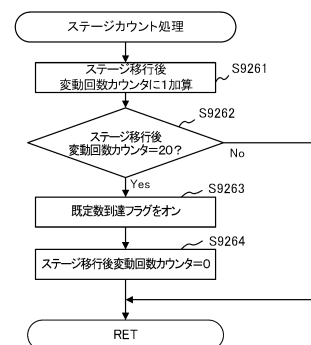
10

20

【図 179】



【図 180】

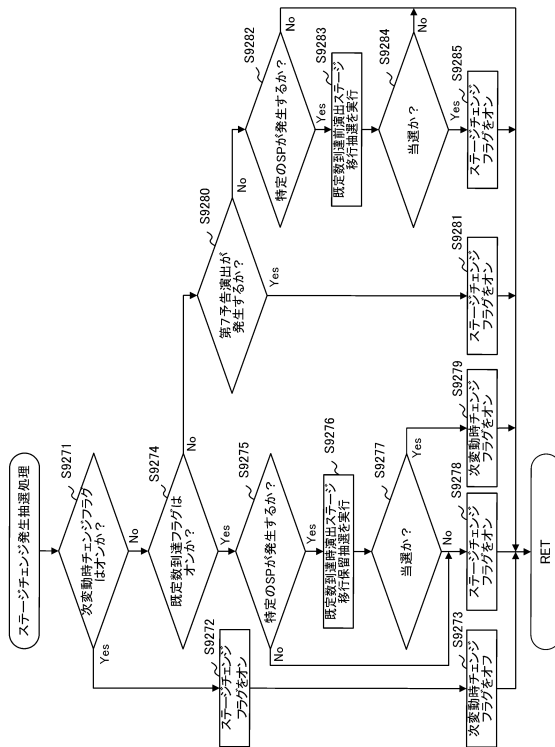


30

40

50

【図 181】



【図 182】

サブ変動パターン選択テーブル

| メイン変動パターン | サブ変動パターン | 先読み可否 |
|-----------|----------|-------|
| 1         | 1        | 先読み可  |
|           | 2        |       |
|           | 3        |       |
|           | 20       |       |
|           | 21       |       |
|           | 22       | 先読み不可 |
|           | 23       |       |
|           | 24       |       |
|           | 25       |       |
|           | 30       |       |
| 2         | 51       | 先読み可  |
|           | 52       |       |
|           | 53       |       |
|           | 54       |       |
|           | 55       |       |
|           | 60       | 先読み不可 |
|           | 61       |       |
|           | 62       |       |
|           | 63       |       |
|           | 64       |       |
| 3         | 80       | 先読み可  |
|           | 81       |       |
|           | 82       |       |
|           | 83       |       |
|           | 84       |       |
|           | 90       | 先読み不可 |
|           | 91       |       |
|           | 92       |       |
|           | 93       |       |
|           | 94       |       |
| .         | 101      | 先読み可  |
|           | 102      |       |
|           | 103      |       |
|           | 104      |       |
|           | 105      |       |
|           | 110      | 先読み不可 |
|           | 111      |       |
|           | 112      |       |
|           | 113      |       |
|           | 114      |       |
| .         | 130      | 先読み可  |
|           | 131      |       |
|           | 132      |       |
|           | 133      |       |
|           | 134      |       |
|           | 140      | 先読み不可 |
|           | 141      |       |
|           | 142      |       |
|           | 143      |       |
|           | 144      |       |

10

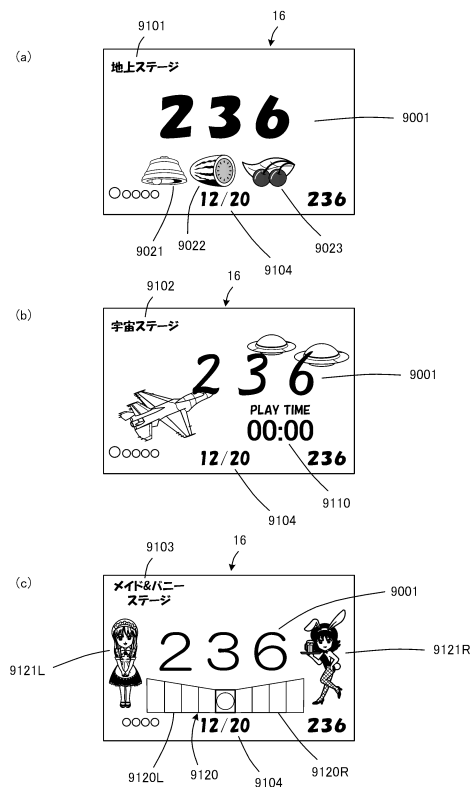
20

【図 183】

サブ変動パターン差替テーブル

| サブ変動パターン(差替前) | 先読み演出パターン  | サブ変動パターン(差替後) |
|---------------|------------|---------------|
| 1~5           | 先読み演出パターンA | 31            |
|               | 先読み演出パターンB | 32            |
|               | 先読み演出パターンC | 33            |
|               | 先読み演出パターンD | 34            |
|               | その他        | 35            |
| 6~10          | 先読み演出パターンA | 36            |
|               | 先読み演出パターンB | 37            |
|               | 先読み演出パターンC | 38            |
|               | 先読み演出パターンD | 39            |
|               | その他        | 40            |
| 11~15         | 先読み演出パターンA | 41            |
|               | 先読み演出パターンB | 42            |
|               | 先読み演出パターンC | 43            |
|               | 先読み演出パターンD | 44            |
|               | その他        | 45            |
| 16~20         | 先読み演出パターンA | 46            |
|               | 先読み演出パターンB | 47            |
|               | 先読み演出パターンC | 48            |
|               | 先読み演出パターンD | 49            |
|               | その他        | 50            |
| .             | 先読み演出パターンA | -             |
|               | 先読み演出パターンB | -             |
|               | 先読み演出パターンC | -             |
|               | 先読み演出パターンD | -             |
|               | その他        | -             |
| .             | 先読み演出パターンA | -             |
|               | 先読み演出パターンB | -             |
|               | 先読み演出パターンC | -             |
|               | 先読み演出パターンD | -             |
|               | その他        | -             |

【図 184】



30

40

50

【図 1 8 5】

(a)

| 演出番号 | 演出内容                    |
|------|-------------------------|
| 151  | 主役→テンパイ（振り）発生します        |
| 152  | 主役→役物（主役）→テンパイ（振り）発生します |
| 153  | 主役→役物（主役）→テンパイ（振り）発生します |
| 154  | 主役→役物（主役）→テンパイ（振り）発生します |
| 155  | 主役→役物（主役）→テンパイ（振り）発生します |

(b)

| 演出番号 | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 151  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 152  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 153  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 154  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 155  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |

(c)

| 演出番号 | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 151  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 152  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 153  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 154  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 155  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |

【図 1 8 6】

(a)

| 演出番号 | 演出内容                    |
|------|-------------------------|
| 101  | 主役→テンパイ（振り）発生します        |
| 102  | 主役→役物（主役）→テンパイ（振り）発生します |
| 103  | 主役→役物（主役）→テンパイ（振り）発生します |

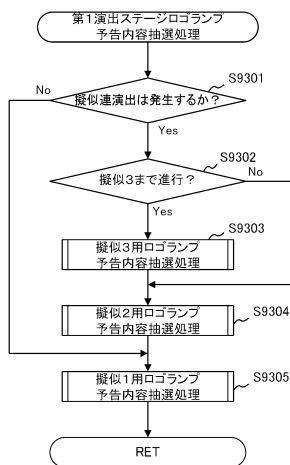
(b)

| 演出番号 | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 101  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 102  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 103  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |

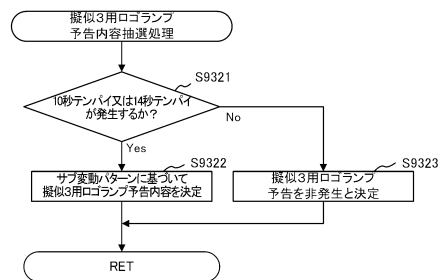
(c)

| 演出番号 | 0s | 1s | 2s | 3s | 4s | 5s | 6s | 7s | 8s | 9s | 10s | 11s | 12s | 13s | 14s | 15s | 16s | 17s |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 101  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 102  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 103  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |

【図 1 8 7】



【図 1 8 8】



10

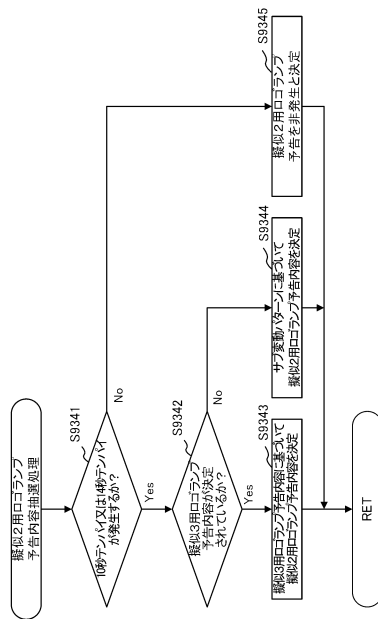
20

30

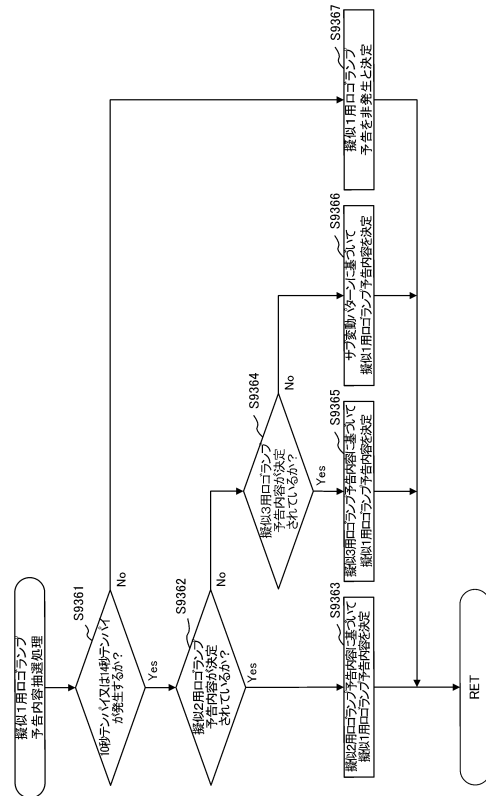
40

50

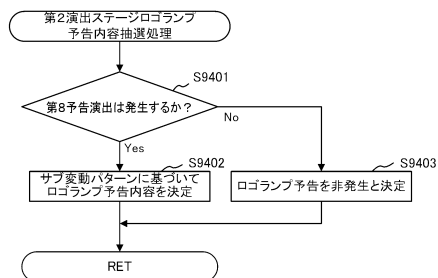
【図 189】



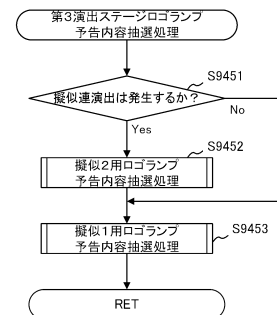
【図 190】



【図 191】



【図 192】



10

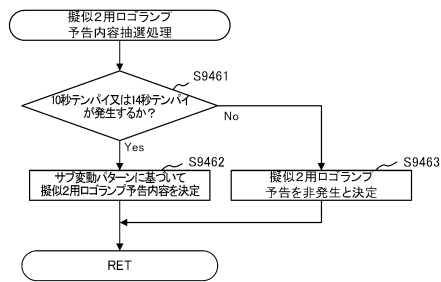
20

30

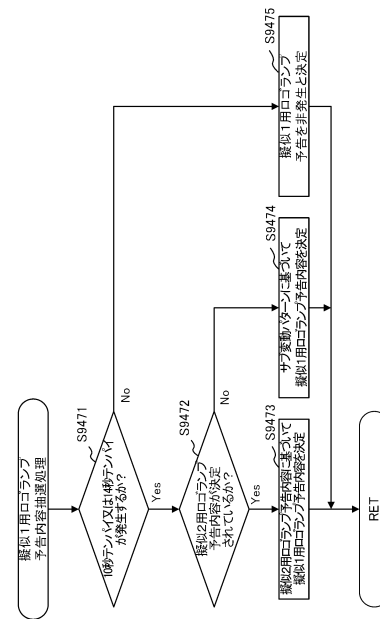
40

50

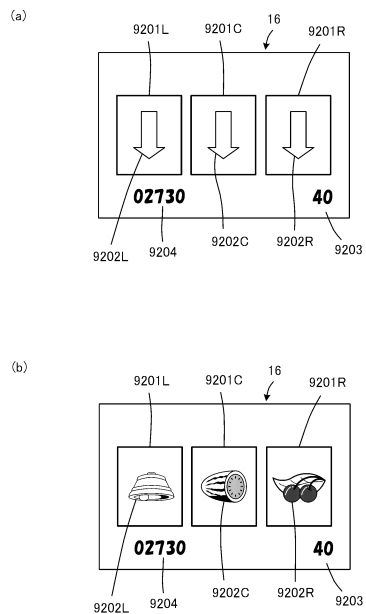
【図 193】



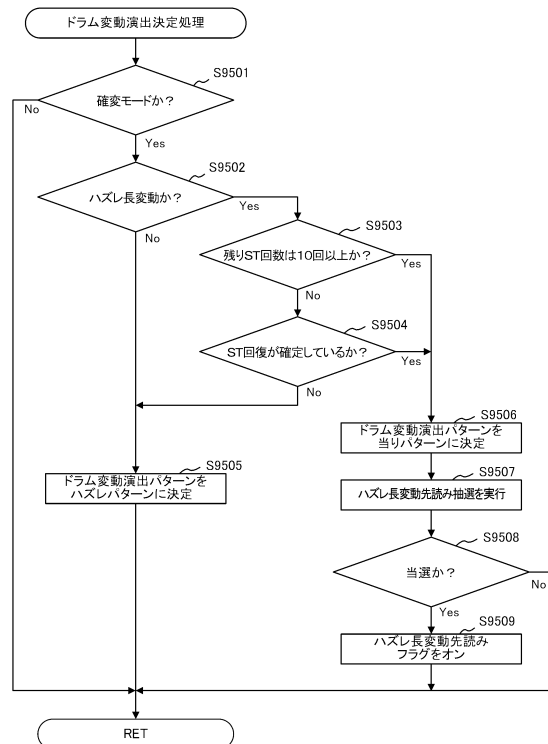
【図 194】



【図 195】



【図 196】



10

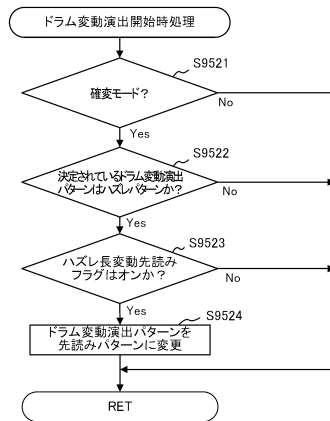
20

30

40

50

【図 197】



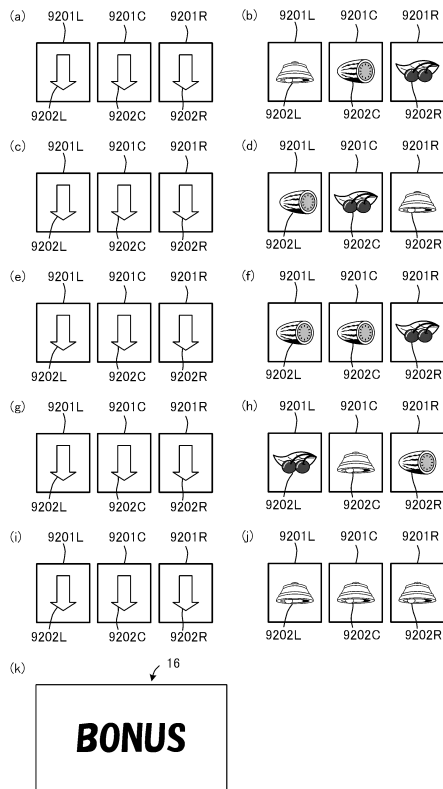
【図 198】

|     |              |        |        |        |        |        |
|-----|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| (a) |              | 当該     | 保留1    | 保留2    | 保留3    | 保留4    |
|     | 普通図柄変動時間(ms) | 500    | 500    | 500    | 500    |        |
| (b) |              | 当該     | 保留1    | 保留2    | 保留3    | 保留4    |
|     | 普通図柄変動時間(ms) | 500    | 500    | 500    | 500    | 600000 |
| (c) |              | 当該     | 保留1    | 保留2    | 保留3    | 保留4    |
|     | 普通図柄変動時間(ms) | 500    | 500    | 500    | 600000 |        |
| (d) |              | 当該     | 保留1    | 保留2    | 保留3    | 保留4    |
|     | 普通図柄変動時間(ms) | 500    | 500    | 600000 |        |        |
| (e) |              | 当該     | 保留1    | 保留2    | 保留3    | 保留4    |
|     | 普通図柄変動時間(ms) | 500    | 600000 |        |        |        |
| (f) |              | 当該     | 保留1    | 保留2    | 保留3    | 保留4    |
|     | 普通図柄変動時間(ms) | 600000 |        |        |        |        |

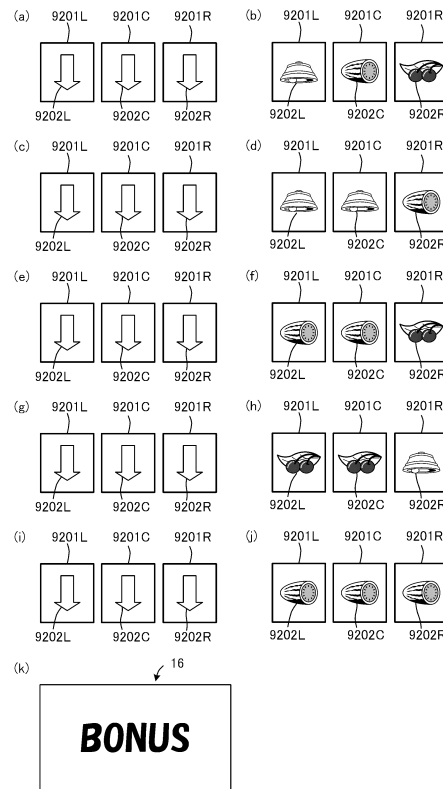
10

20

【図 199】



【図 200】

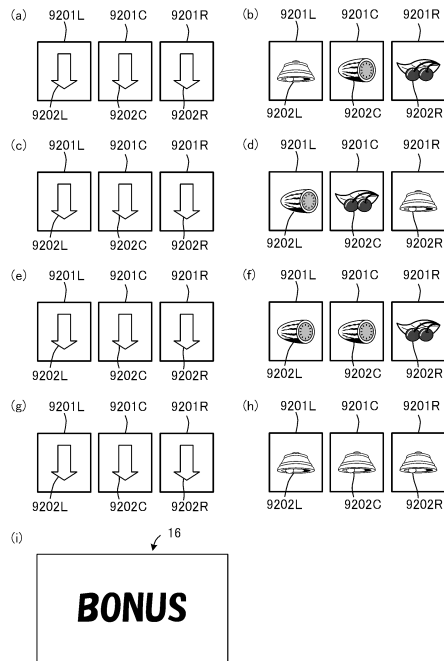


30

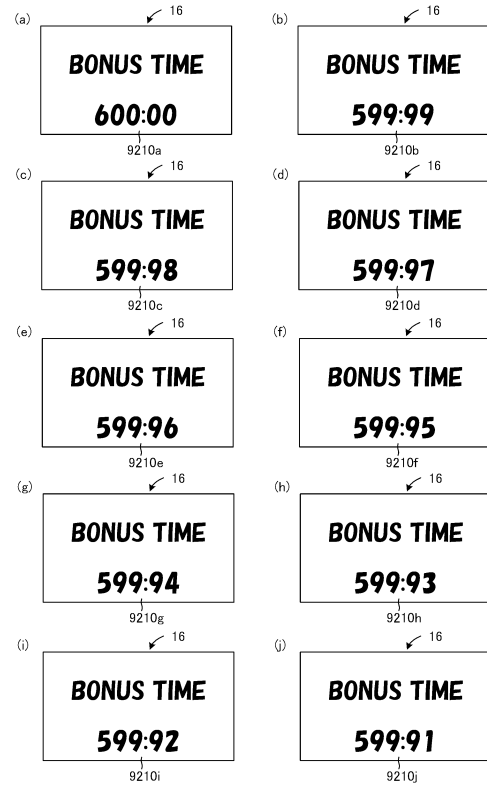
40

50

【図 201】



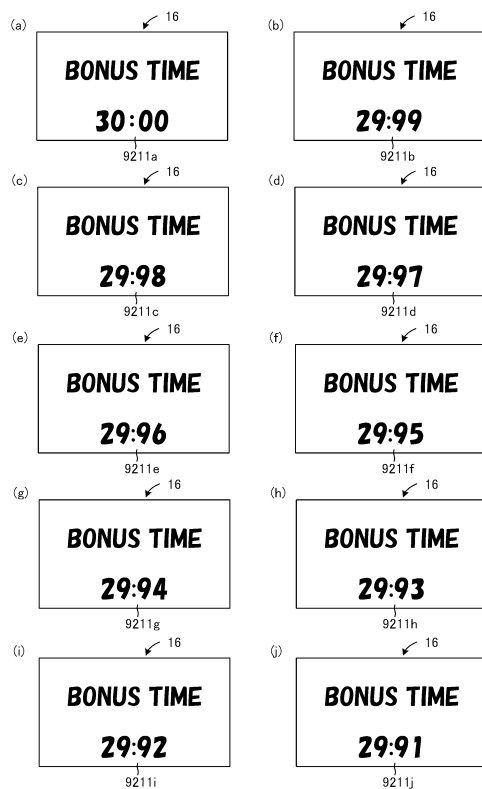
【図 202】



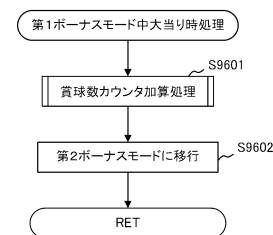
10

20

【図 203】



【図 204】



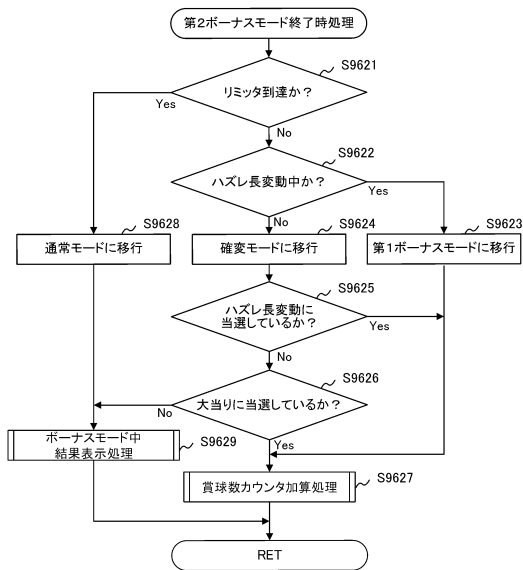
30

40

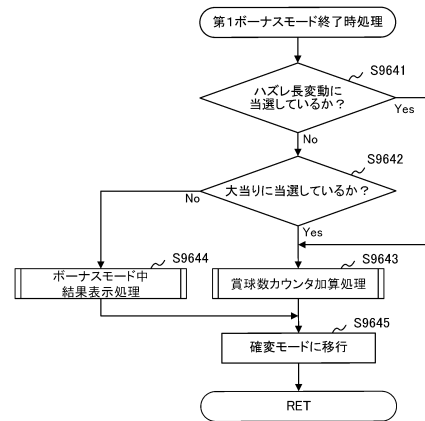
50



【図 205】



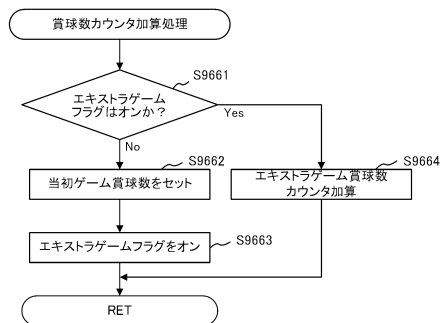
【図 206】



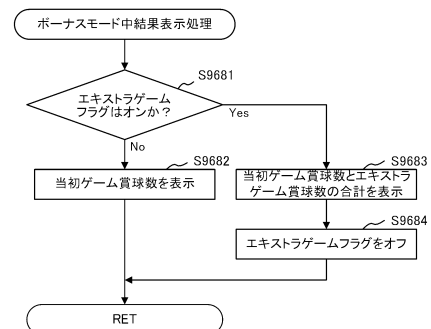
10

20

【図 207】



【図 208】

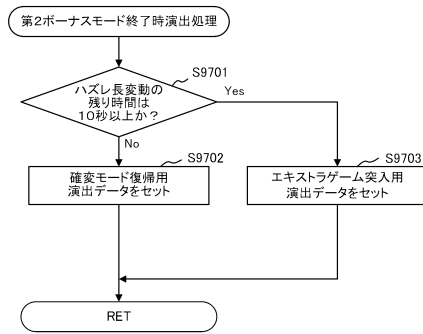


30

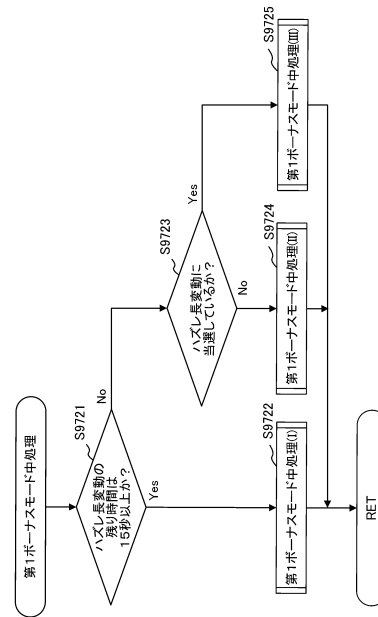
40

50

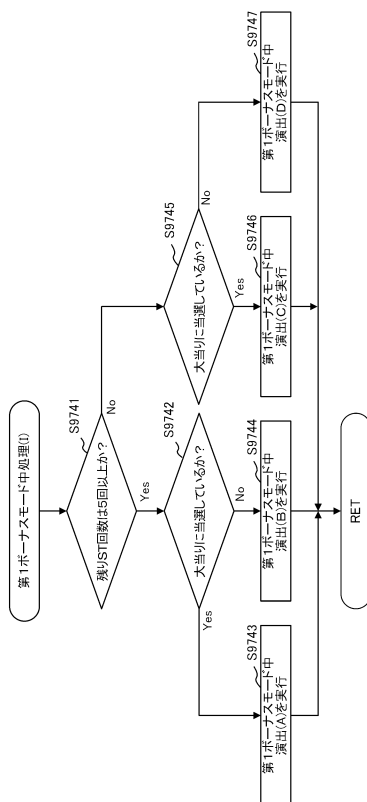
【図 2 0 9】



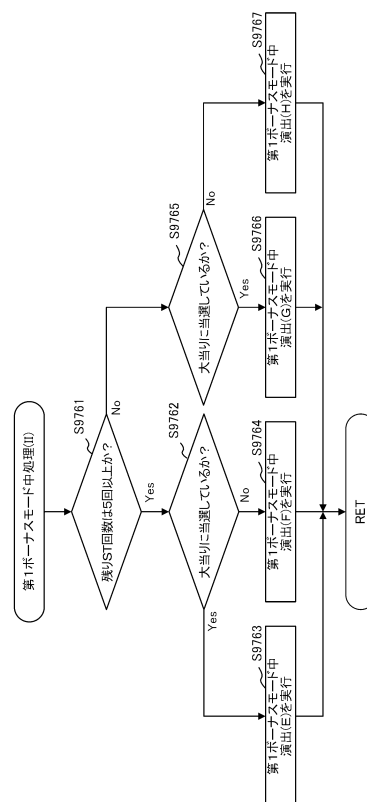
【図 2 1 0】



【図 2 1 1】



【図 2 1 2】



10

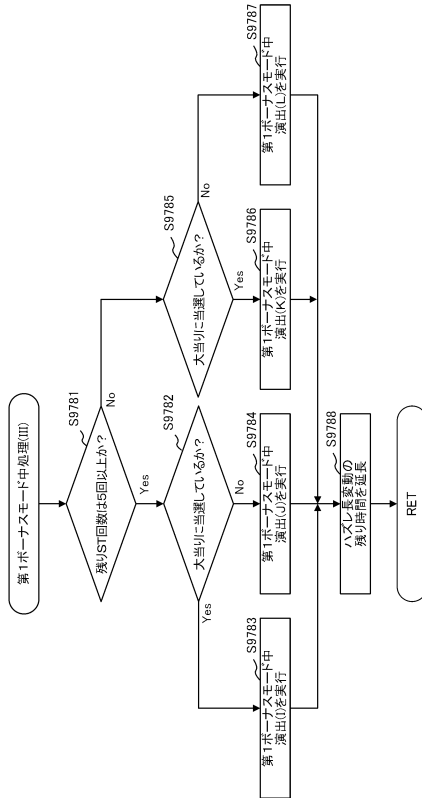
20

30

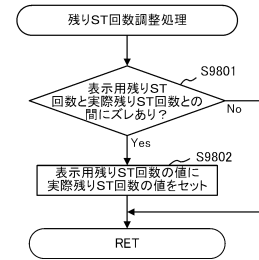
40

50

【図 2 1 3】



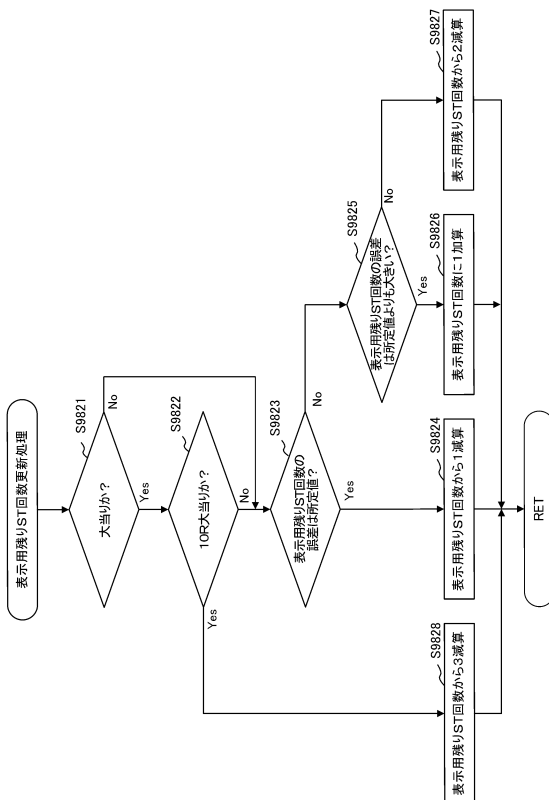
【図 2 1 4】



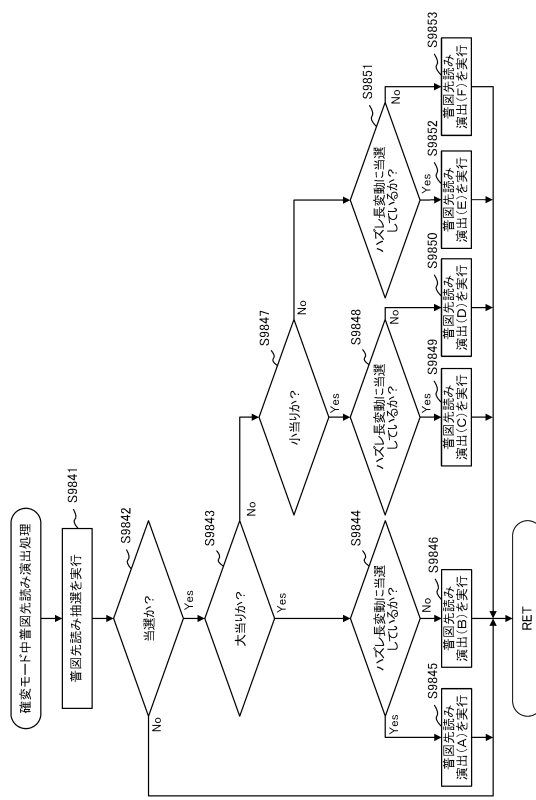
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

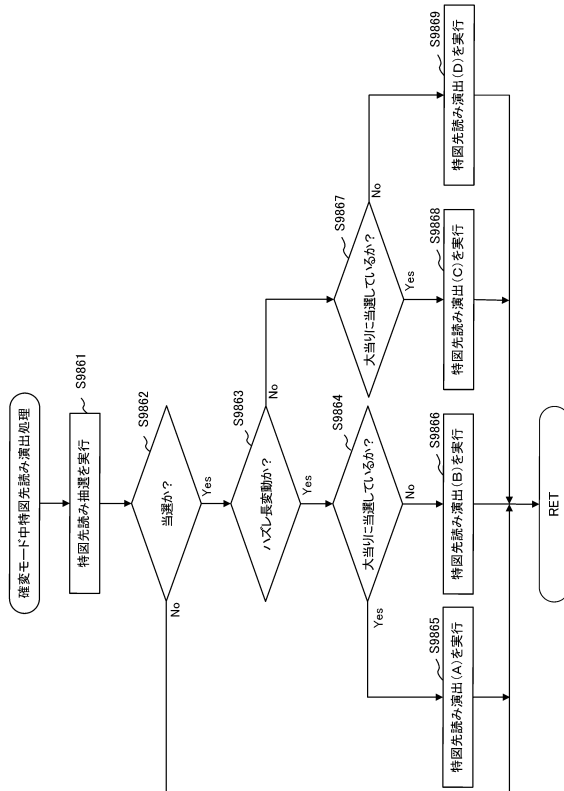


30

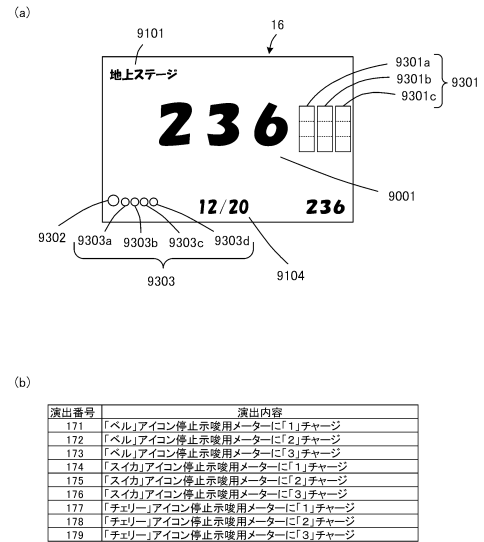
40

50

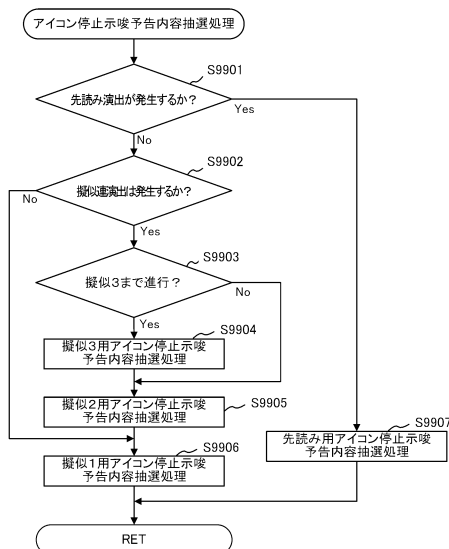
【図 2 1 7】



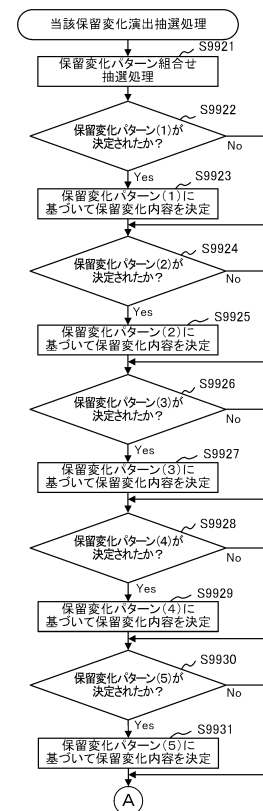
【図 2 1 8】



【図 2 1 9】



【図 2 2 0】



10

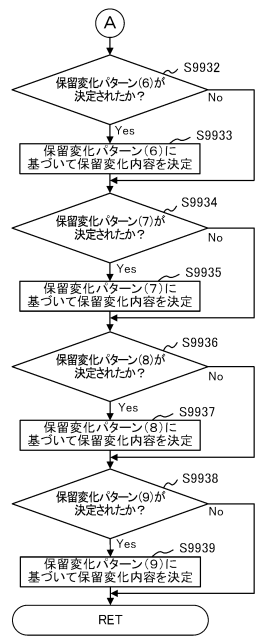
20

30

40

50

【図 2 2 1】



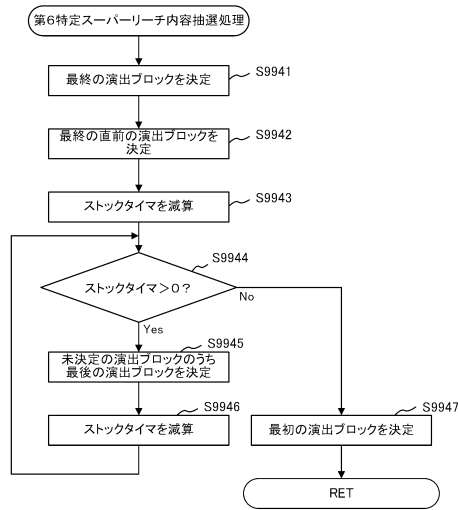
【図 2 2 2】

| 演出ブロック | 演出内容   |
|--------|--|
| 1      | 第6特定スーパーリーチにおいて行われるスロットゲームの説明                      |
| 2      | 所定のスーパーリーチに発着                                      |
| 3      | スロットゲーム終了  |
| 4      | 8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い揃りを行い、「アディショナル」アイコンが揃わない   |
| 5      | 8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い揃りを行い、「アディショナル」アイコンが揃う     |
| 6      | 8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い揃りを行い、「ミッション」アイコンが揃わない       |
| 7      | 8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い揃りを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション失敗 |
| 8      | 8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い揃りを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション成功 |
| 9      | 8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い揃りを行い、「チェリー」アイコンが揃わない         |
| 10     | 8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い揃りを行い、「チェリー」アイコンが揃う           |

10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

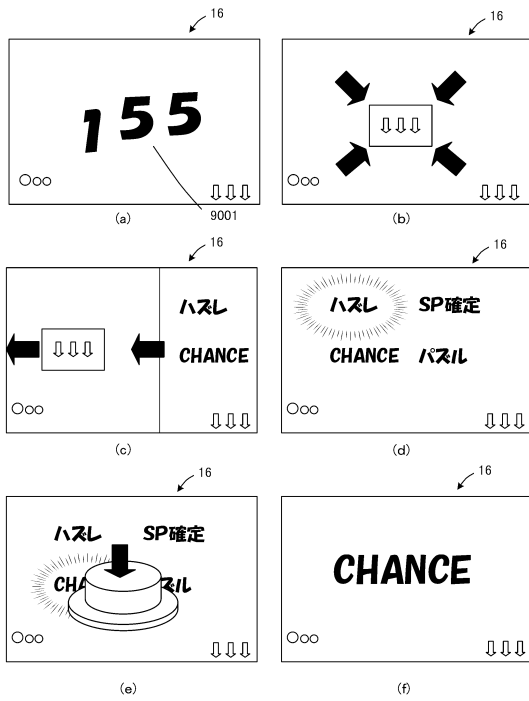
|    |  |     |
|----|--|-----|
| 1  | 第6特定スーパーリーチにおいて行われるスロットゲームの説明                      | 20s |
| 2  | 所定のスーパーリーチに発着                                      | 20s |
| 3  | スロットゲーム終了  | 20s |
| 4  | 8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い揃りを行い、「アディショナル」アイコンが揃わない   | 20s |
| 5  | 8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い揃りを行い、「アディショナル」アイコンが揃う     | 20s |
| 6  | 8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い揃りを行い、「ミッション」アイコンが揃わない       | 20s |
| 7  | 8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い揃りを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション失敗 | 20s |
| 8  | 8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い揃りを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション成功 | 20s |
| 9  | 8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い揃りを行い、「チェリー」アイコンが揃わない         | 20s |
| 10 | 8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い揃りを行い、「チェリー」アイコンが揃う           | 20s |

30

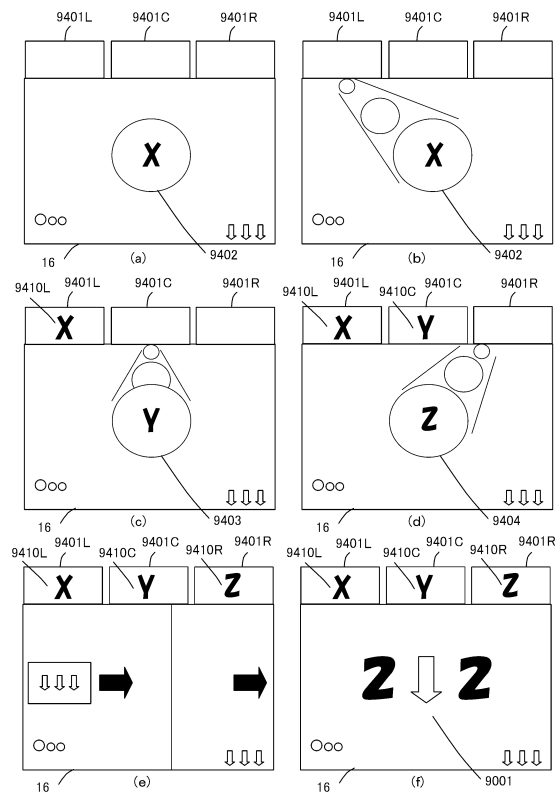
40

50

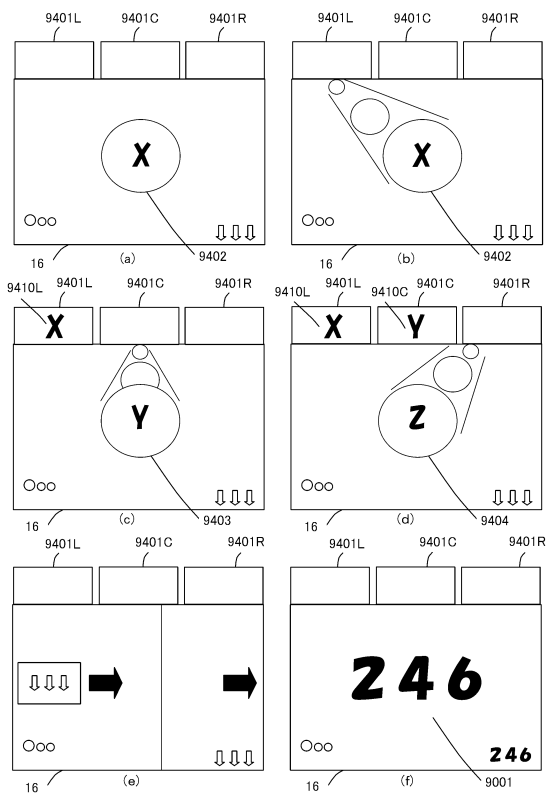
【 図 2 2 5 】



【図 2 2 6】



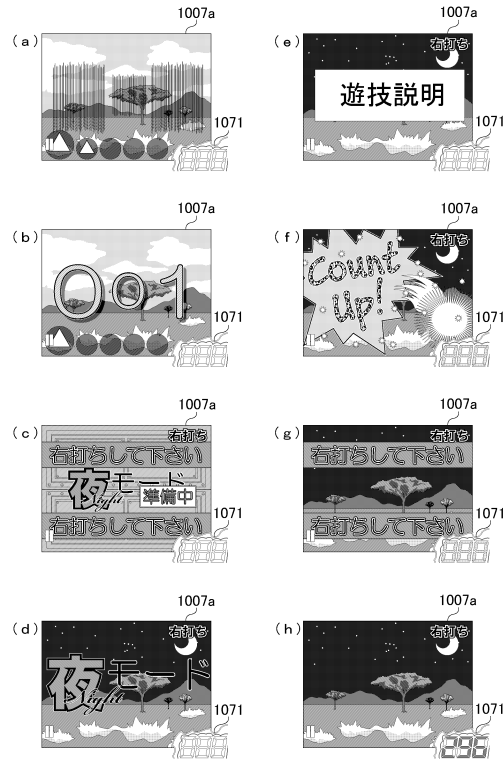
【 図 2 2 7 】



【 図 2 2 8 】

[illegible]

【 図 2 2 9 】



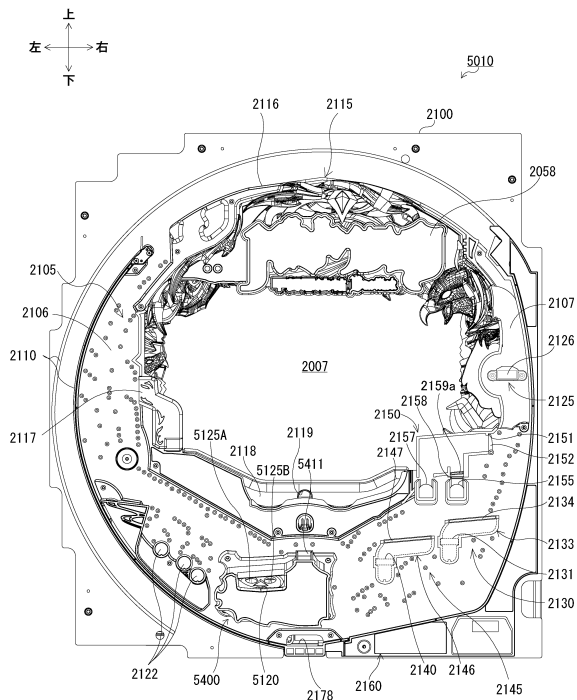
【図 2 3 0】

[illegible]

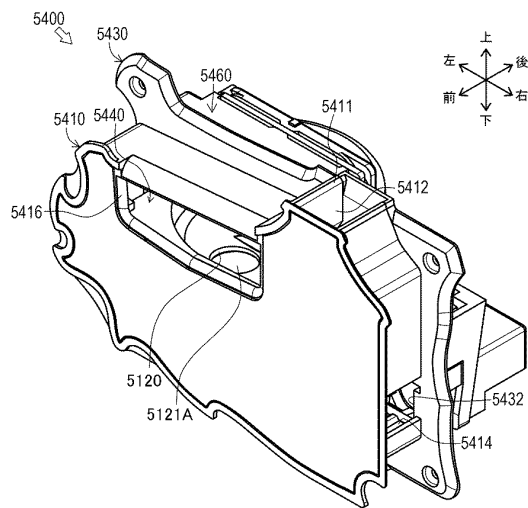
【 図 2 3 1 】

| 時間フラグ | 当座  | 普通図柄変動(ターン<br>決定用乱数範囲<br>(0～99)) | 普通図柄<br>変動パターン | 普通図柄<br>変動1コマンド | 変動時間<br>(ms) |
|-------|-----|----------------------------------|----------------|-----------------|--------------|
| 0     | ハズレ | 普通図柄当り                           | 0～99           | 90H01H          | 500          |
|       |     |                                  | 0～99           | 90H02H          | 10000        |
|       |     |                                  | 80～89          | 90H03H          | 20000        |
|       |     |                                  | 90～95          | 90H04H          | 30000        |
|       |     |                                  | 96～99          | 90H05H          | 600000       |
| 1     | ハズレ | 普通図柄当り                           | 0～99           | 90H01H          | 500          |
|       |     |                                  | 0～99           | 90H02H          | 10000        |
|       |     |                                  | 80～89          | 90H03H          | 20000        |
|       |     |                                  | 90～99          | 90H04H          | 30000        |
|       |     |                                  | 98～99          | 90H05H          | 600000       |

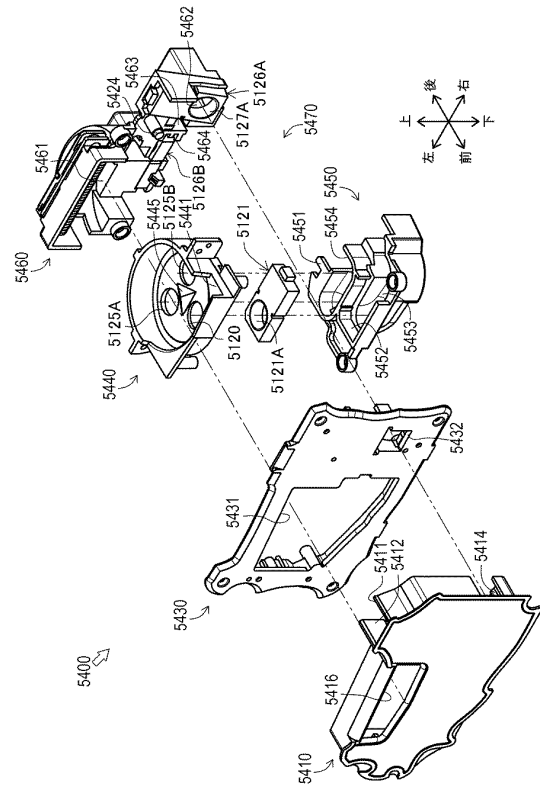
【 図 2 3 2 】



【図 2 3 3】



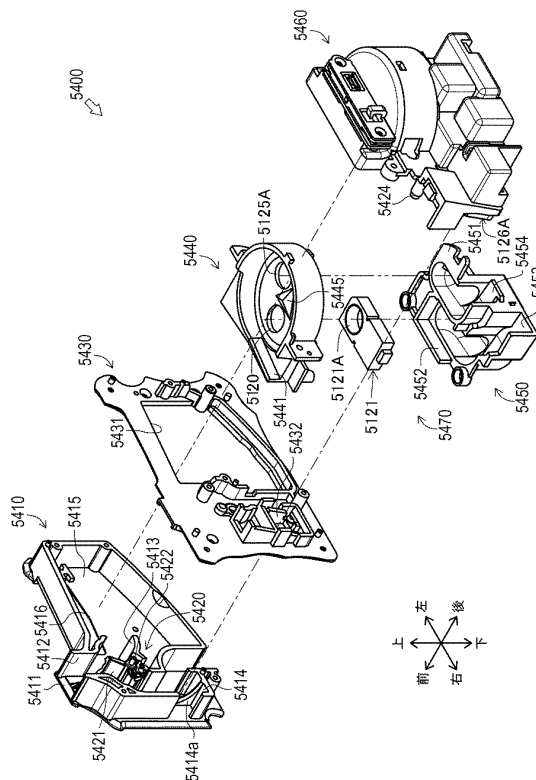
【図 2 3 4】



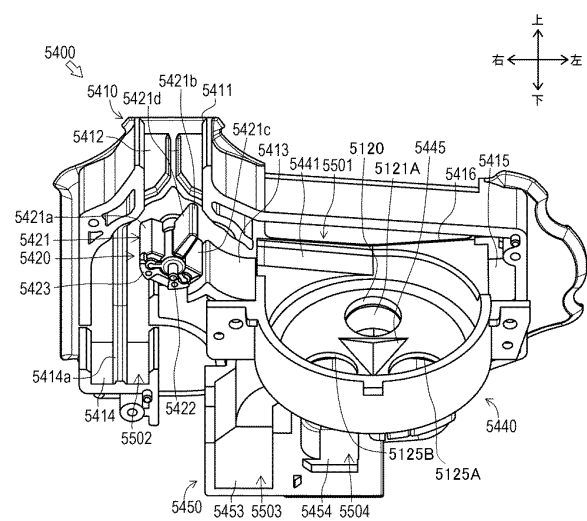
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】



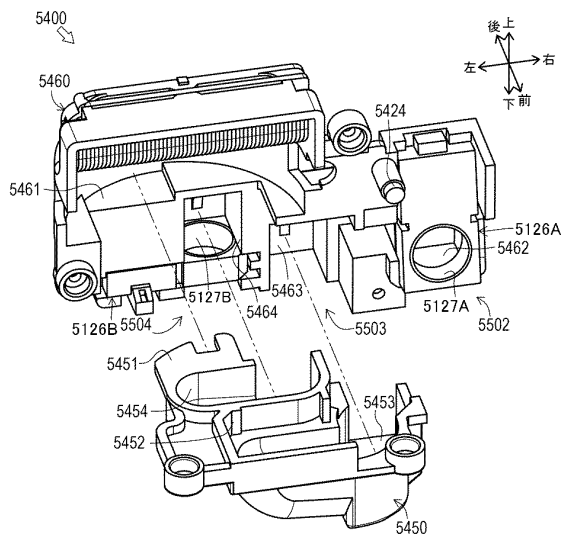
30

40

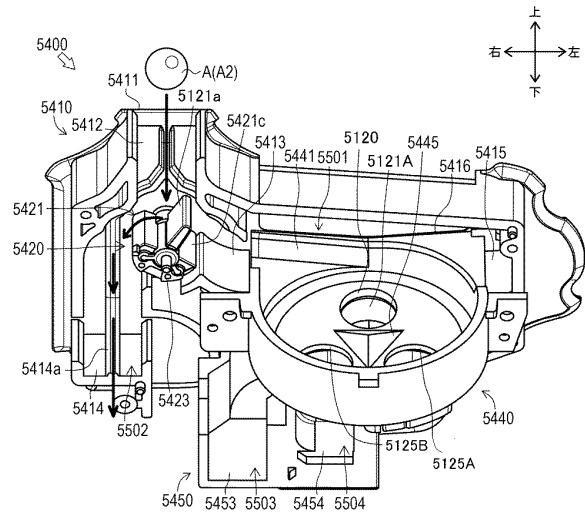
50



【図 2 3 7】



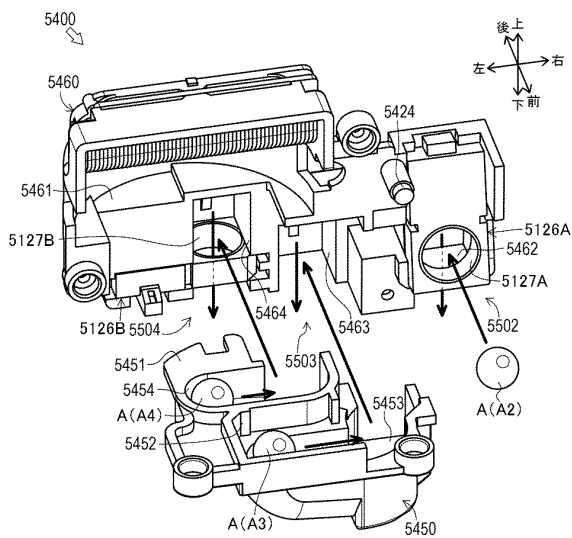
【図 2 3 8】



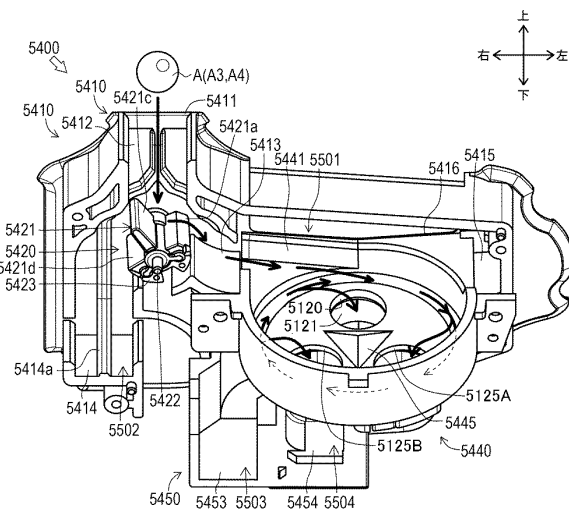
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

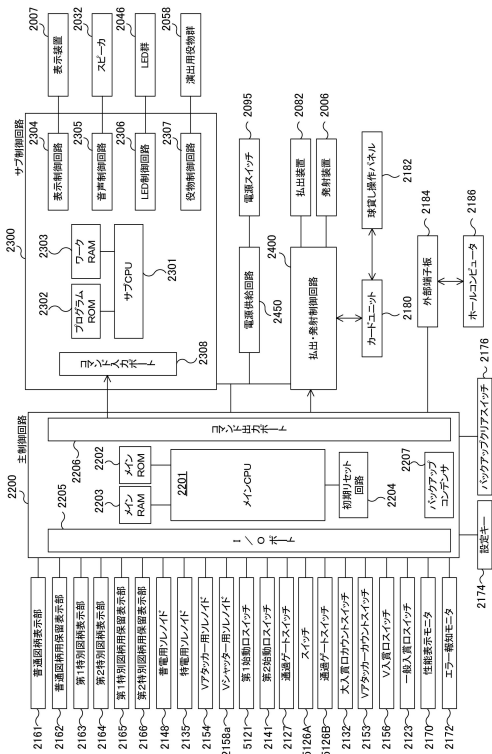


30

40

50

【図 2 4 1】



【図 2 4 2】

| 特別図柄の当り判定テーブル |                                |             |              |
|---------------|--------------------------------|-------------|--------------|
| 特別図柄の種類       | 特別図柄当り判定用乱数値<br>65536(0~65535) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ       |
| 第1特別図柄        | 幅1024(0-1023)                  | 1/64        | 時短当り判定値データ   |
|               | 幅205(1024-1228)                | 1/319       | 大当り判定値データ    |
|               | 幅64307(1229-65535)             | 1/1.02      | ハズレ判定値データ    |
| 第2特別図柄        | 幅6242(0-6241)                  | 1/10.5      | 時短当り判定値データ   |
|               | 幅6242(6242-12483)              | 1/10.5      | 役物開放当り判定値データ |
|               | 幅205(12484-12688)              | 1/319       | 大当り判定値データ    |
|               | 幅52847(12689-65535)            | 1/1.24      | ハズレ判定値データ    |

10

20

【図 2 4 3】

| 特別図柄判定テーブル |              |                          |         |              |              |
|------------|--------------|--------------------------|---------|--------------|--------------|
| 特別図柄の種類    | 判定値データ       | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0~99) | 選択率     | 選択図柄<br>コメント | 図柄指定<br>コメント |
| 第1特別図柄     | 時短当り判定値データ   | 0~99                     | 100/100 | z0           | zA1          |
|            | 大当り判定値データ    | 0~6, 8~99                | 99/100  | z1           | zA2          |
|            |              | 7                        | 1/100   | z2           |              |
|            | ハズレ判定値データ    | 0~99                     | 100/100 | z3           | zA3          |
| 第2特別図柄     | 時短当り判定値データ   | 0~99                     | 100/100 | z4           | zA4          |
|            | 役物開放当り判定値データ | 0~99                     | 100/100 | z5           | zA5          |
|            | 大当り判定値データ    | 0~99                     | 100/100 | z6           | zA6          |
|            | ハズレ判定値データ    | 0~99                     | 100/100 | z7           | zA7          |

【図 2 4 4】

| 当り確率決定テーブル   |        |        |          |       |         |        |          |          |         |        |          |          |         |        |          |          |       |
|--------------|--------|--------|----------|-------|---------|--------|----------|----------|---------|--------|----------|----------|---------|--------|----------|----------|-------|
| 当り図柄<br>コメント | 通常遊技状態 |        |          |       | A時短遊技状態 |        |          |          | B時短遊技状態 |        |          |          | C時短遊技状態 |        |          |          |       |
|              | 当り数    | 時短終了条件 | 特1       | 特2    | 当り数     | 時短終了条件 | 特1       | 特2       | 当り数     | 時短終了条件 | 特1       | 特2       | 当り数     | 時短終了条件 | 特1       | 特2       |       |
| z0           | —      | C      | 20       | 1     | 12      | —      | —        | —        | —       | —      | —        | —        | —       | —      | —        | —        |       |
| z1           | 3      | A      | 5        | 1     | 10000   | 3      | A        | 特1+特2=12 | 10000   | 3      | A        | 特1+特2=12 | 10000   | 3      | A        | 特1+特2=12 | 10000 |
| z2           | 10     | A      | 特1+特2=12 | 10000 | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    |       |
| z4           | —      | C      | 20       | 1     | 12      | —      | —        | —        | —       | —      | —        | —        | —       | —      | —        | —        |       |
| z5           | 10     | A      | 特1+特2=12 | 10000 | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    |       |
| z6           | 10     | A      | 特1+特2=12 | 10000 | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    | 10      | A      | 特1+特2=12 | 10000    |       |

A. A時短遊技状態  
B. B時短遊技状態  
C. C時短遊技状態

30

40

50

【図 2 4 5】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄の種類 | 当落   | リーチ判定用乱数値<br>(0～249) | 演出選択用乱数値<br>(0～99) | 変動パターン | 変動パターンコード | 可変表示時間<br>(ms) | 先読みフラグ | 備考           |       |   |       |
|---------|------|----------------------|--------------------|--------|-----------|----------------|--------|--------------|-------|---|-------|
| 第1特別図柄  | 時短当り | -                    | 0～4                | 01H    | 83H01H    | 95000          | -      | 時短当り系リーチA    |       |   |       |
|         |      |                      | 5～14               | 02H    | 83H02H    | 65000          | -      | 時短当り系リーチB    |       |   |       |
|         |      |                      | 15～24              | 03H    | 83H03H    | 65000          | 1      | 時短当り系リーチC    |       |   |       |
|         |      |                      | 25～34              | 07H    | 83H07H    | 95000          | -      | 共通リーチA       |       |   |       |
|         |      |                      | 35～54              | 08H    | 83H08H    | 105000         | -      | 共通リーチB       |       |   |       |
|         |      |                      | 55～79              | 09H    | 83H09H    | 105000         | 1      | 共通リーチC       |       |   |       |
|         |      |                      | 80～99              | 0AH    | 83H0AH    | 170000         | 1      | 共通リーチD       |       |   |       |
|         |      |                      | 0～4                | 04H    | 83H04H    | 95000          | -      | 大当り系リーチA     |       |   |       |
|         | 大当り  | -                    | 5～14               | 05H    | 83H05H    | 75000          | -      | 大当り系リーチB     |       |   |       |
|         |      |                      | 15～24              | 06H    | 83H06H    | 75000          | 1      | 大当り系リーチC     |       |   |       |
|         |      |                      | 25～34              | 07H    | 83H07H    | 95000          | -      | 共通リーチA       |       |   |       |
|         |      |                      | 35～54              | 08H    | 83H08H    | 105000         | -      | 共通リーチB       |       |   |       |
|         |      |                      | 55～79              | 09H    | 83H09H    | 105000         | 1      | 共通リーチC       |       |   |       |
|         |      |                      | 80～99              | 0BH    | 83H0BH    | 180000         | 1      | 共通リーチE       |       |   |       |
|         |      |                      | 0～14               | 0CH    | 83H0CH    | 13000          | -      | 時短当り系ノーマルリーチ |       |   |       |
|         |      |                      | 15～22              | 0DH    | 83H0DH    | 65000          | -      | 時短当り系リーチC    |       |   |       |
|         | ハズレ  | 0～25                 | 23～27              | 0EH    | 83H0EH    | 65000          | 1      | 時短当り系リーチB    |       |   |       |
|         |      |                      | 28～42              | 0FH    | 83H0FH    | 13000          | -      | 大当り系ノーマルリーチ  |       |   |       |
|         |      |                      | 43～50              | 10H    | 83H10H    | 75000          | -      | 大当り系リーチB     |       |   |       |
|         |      |                      | 51～55              | 11H    | 83H11H    | 75000          | 1      | 大当り系リーチC     |       |   |       |
|         |      |                      | 56～75              | 12H    | 83H12H    | 30000          | -      | 共通ノーマルリーチ    |       |   |       |
|         |      |                      | 76～83              | 13H    | 83H13H    | 105000         | -      | 共通リーチB       |       |   |       |
|         |      |                      | 84～88              | 14H    | 83H14H    | 105000         | 1      | 共通リーチC       |       |   |       |
|         |      |                      | 89～93              | 15H    | 83H15H    | 170000         | 1      | 共通リーチD       |       |   |       |
|         |      |                      | 94～99              | 16H    | 83H16H    | 180000         | 1      | 共通リーチE       |       |   |       |
|         |      |                      | 0～69               | 17H    | 83H17H    | 13000          | -      | 通常変動A        |       |   |       |
|         |      |                      | 70～94              | 18H    | 83H18H    | 8000           | -      | 通常変動B        |       |   |       |
|         |      |                      | 95～99              | 19H    | 83H19H    | 13000          | 1      | 通常変動C        |       |   |       |
|         |      |                      | 0～49               | -      | 17H       | 84H17H         | 13000  | -            | 通常変動A |   |       |
|         |      |                      | 50～249             | -      | 18H       | 84H18H         | 8000   | -            | 通常変動B |   |       |
|         |      |                      | 0～199              | -      | 17H       | 84H17H         | 13000  | -            | 通常変動A |   |       |
|         |      |                      | 200～249            | -      | 18H       | 84H18H         | 8000   | -            | 通常変動B |   |       |
|         |      |                      | 0～199              | -      | 17H       | 84H17H         | 13000  | -            | 通常変動A |   |       |
|         |      |                      | 200～249            | -      | 18H       | 84H18H         | 8000   | -            | 通常変動B |   |       |
|         |      |                      | ハズレ                | -      | 0～49      | -              | 17H    | 84H17H       | 13000 | - | 通常変動A |
|         |      |                      |                    |        | 50～249    | -              | 18H    | 84H18H       | 8000  | - | 通常変動B |
|         |      |                      |                    |        |           |                |        |              |       |   |       |
|         |      |                      |                    |        |           |                |        |              |       |   |       |

【図 2 4 6】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄の種類  | 当落     | リーチ判定用乱数値<br>(0～249) | 演出選択用乱数値<br>(0～99) | 変動パターン | 変動パターン<br>ゾーン | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |
|----------|--------|----------------------|--------------------|--------|---------------|----------------|--------------|
| 第 1 特別図柄 | 時短当り   | -                    | 0～4                | 01H    | 83H01H        | 95000          | 時短当り系リーチA    |
|          |        |                      | 5～14               | 02H    | 83H02H        | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|          |        |                      | 15～24              | 03H    | 83H03H        | 65000          | 時短当り系リーチC    |
|          |        |                      | 25～34              | 07H    | 83H07H        | 95000          | 共通リーチA       |
|          |        |                      | 35～54              | 08H    | 83H08H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 55～79              | 09H    | 83H09H        | 105000         | 共通リーチC       |
|          |        |                      | 80～99              | 0AH    | 83H0AH        | 170000         | 共通リーチD       |
|          |        |                      | 0～4                | 04H    | 83H04H        | 95000          | 大当り系リーチA     |
|          | 大当り    | -                    | 5～14               | 05H    | 83H05H        | 75000          | 大当り系リーチB     |
|          |        |                      | 15～24              | 06H    | 83H06H        | 75000          | 大当り系リーチC     |
|          |        |                      | 25～34              | 07H    | 83H07H        | 95000          | 共通リーチA       |
|          |        |                      | 35～54              | 08H    | 83H08H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 55～79              | 09H    | 83H09H        | 105000         | 共通リーチC       |
|          |        |                      | 80～99              | 0BH    | 83H0BH        | 180000         | 共通リーチE       |
|          |        |                      | 0～19               | 0CH    | 83H0CH        | 13000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|          |        |                      | 20～29              | 0DH    | 83H0DH        | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|          |        |                      | 30～49              | 0FH    | 83H0FH        | 13000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|          | ハズレ    | 0～25                 | 50～59              | 10H    | 83H10H        | 75000          | 大当り系リーチB     |
|          |        |                      | 60～89              | 12H    | 83H12H        | 30000          | 共通ノーマルリーチ    |
|          |        |                      | 90～99              | 13H    | 83H13H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 0～69               | 1AH    | 83H1AH        | 3000           | 短縮変動A        |
|          |        |                      | 70～99              | 1BH    | 83H1BH        | 2000           | 短縮変動B        |
|          |        |                      | 0～14               | 01H    | 84H01H        | 95000          | 時短当り系リーチA    |
| 第 2 特別図柄 | 時短当り   | -                    | 15～29              | 02H    | 84H02H        | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|          |        |                      | 30～64              | 07H    | 84H07H        | 95000          | 共通リーチA       |
|          |        |                      | 65～99              | 08H    | 84H08H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 0～14               | 04H    | 84H04H        | 95000          | 大当り系リーチA     |
|          |        |                      | 15～29              | 05H    | 84H05H        | 75000          | 大当り系リーチB     |
|          |        |                      | 30～64              | 07H    | 84H07H        | 95000          | 共通リーチA       |
|          |        |                      | 65～99              | 08H    | 84H08H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 0～14               | 0CH    | 84H0CH        | 13000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|          | 大当り    | -                    | 15～29              | 02H    | 84H02H        | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|          |        |                      | 30～64              | 07H    | 84H07H        | 95000          | 共通リーチA       |
|          |        |                      | 65～99              | 08H    | 84H08H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 0～14               | 04H    | 84H04H        | 95000          | 大当り系リーチA     |
|          |        |                      | 15～29              | 05H    | 84H05H        | 75000          | 大当り系リーチB     |
|          |        |                      | 30～64              | 07H    | 84H07H        | 95000          | 共通リーチA       |
|          |        |                      | 65～99              | 08H    | 84H08H        | 105000         | 共通リーチB       |
|          |        |                      | 0～14               | 0CH    | 84H0CH        | 13000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|          | 役物開放当り | -                    | 15～22              | 0DH    | 84H0DH        | 65000          | 時短当り系リーチC    |
|          |        |                      | 23～27              | 0EH    | 84H0EH        | 65000          | 時短当り系リーチC    |
|          |        |                      | 28～42              | 0FH    | 84H0FH        | 13000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|          |        |                      | 43～50              | 10H    | 84H10H        | 75000          | 大当り系リーチB     |
|          |        |                      | 51～55              | 11H    | 84H11H        | 75000          | 大当り系リーチC     |
|          |        |                      | 56～75              | 12H    | 84H12H        | 30000          | 共通ノーマルリーチ    |
|          |        |                      | 76～83              | 13H    | 84H13H        | 105000         | 共通リーチB       |
| 84～88    |        |                      | 14H                | 84H14H | 105000        | 共通リーチC         |              |
| 89～93    |        |                      | 15H                | 84H15H | 170000        | 共通リーチD         |              |
| 94～99    |        |                      | 16H                | 84H16H | 180000        | 共通リーチE         |              |
| 0～14     |        |                      | 0CH                | 84H0CH | 13000         | 時短当り系ノーマルリーチ   |              |
| 15～22    |        |                      | 0DH                | 84H0DH | 65000         | 時短当り系リーチC      |              |
| 23～27    |        |                      | 0EH                | 84H0EH | 65000         | 時短当り系リーチC      |              |
| 28～42    |        |                      | 0FH                | 84H0FH | 13000         | 大当り系ノーマルリーチ    |              |
| 43～50    |        |                      | 10H                | 84H10H | 75000         | 大当り系リーチB       |              |
| 51～55    |        |                      | 11H                | 84H11H | 75000         | 大当り系リーチC       |              |
| 56～75    |        |                      | 12H                | 84H12H | 30000         | 共通ノーマルリーチ      |              |
| 76～83    | 13H    | 84H13H               | 105000             | 共通リーチB |               |                |              |
| 84～88    | 14H    | 84H14H               | 105000             | 共通リーチC |               |                |              |
| 89～93    | 15H    | 84H15H               | 170000             | 共通リーチD |               |                |              |
| 94～99    | 16H    | 84H16H               | 180000             | 共通リーチE |               |                |              |
| 26～249   | —      | 1BH                  | 84H1CH             | 7000   | 短縮変動C         |                |              |

【図 2 4 9】

| 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド | 普通電動役物<br>開放パターン | 普通電動役物<br>開放パターンコマンド | 普通電動役物<br>開放パターン(msec) |               |               |               |
|---------------------|------------------|----------------------|------------------------|---------------|---------------|---------------|
|                     |                  |                      | 開放前<br>インターバル          | 開放時間<br>(1回目) | 開放中<br>インターバル | 開放時間<br>(2回目) |
| fe0                 | 01H              | 90H01H               | 0                      | 200           | —             | —             |
| fe1                 | 02H              | 90H02H               | 2000                   | 1200          | 200           | 1200          |
| fe2                 | 03H              | 90H03H               | 200                    | 1200          | —             | —             |

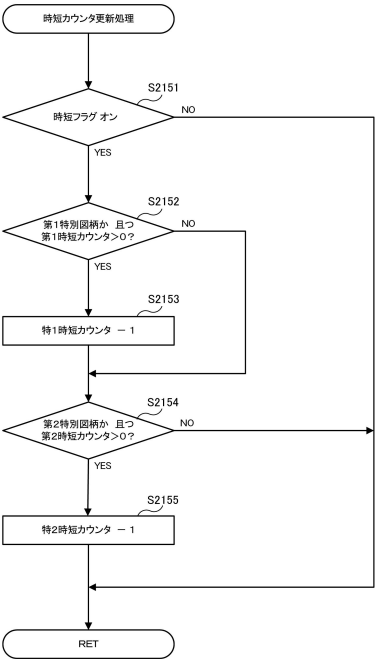
【図 2 5 0】

| 遊技状態    | 普通図柄演出選択用乱数値<br>(0~99) | 変動パターン | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) |
|---------|------------------------|--------|----------------|----------------|
| 通常遊技状態  | 0~99                   | 01H    | 85H01H         | 10000          |
| A時短遊技状態 | 0~99                   | 02H    | 85H02H         | 1000           |
| B時短遊技状態 | 0~99                   | 02H    | 85H02H         | 1000           |
| C時短遊技状態 | 0~99                   | 03H    | 85H03H         | 8000           |

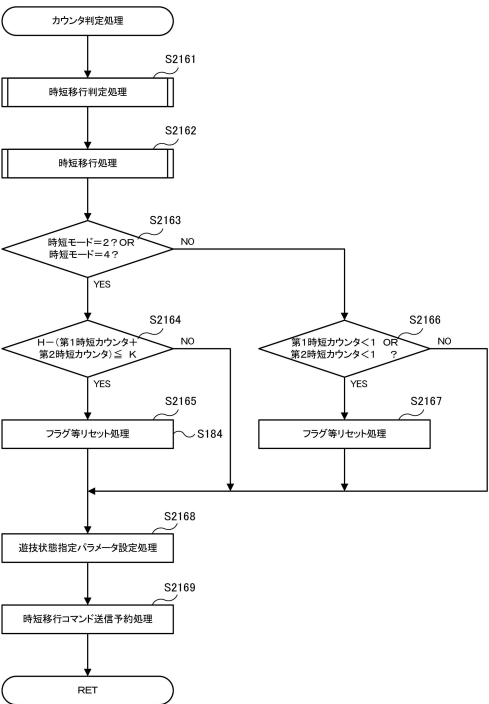
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

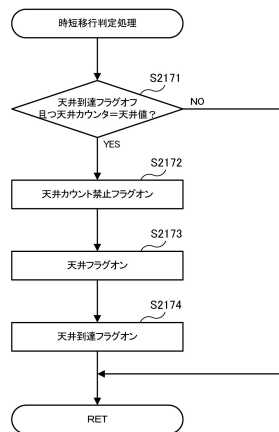


30

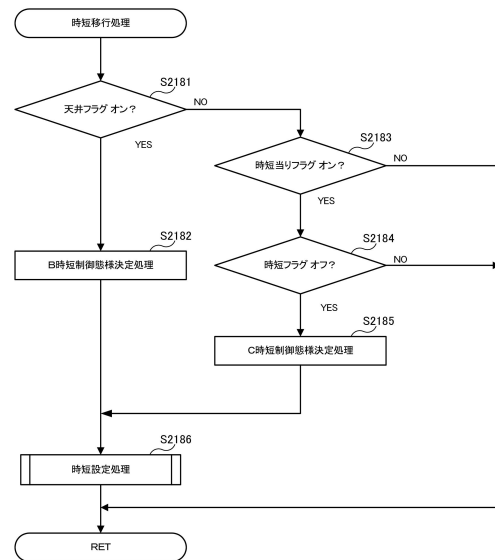
40

50

【図 2 5 3】



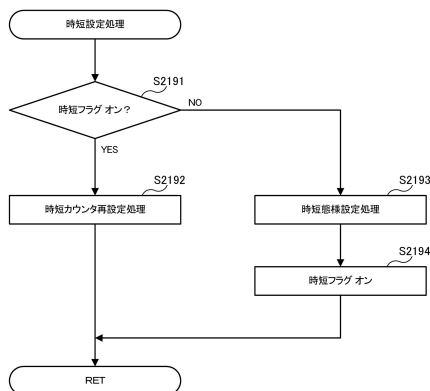
【図 2 5 4】



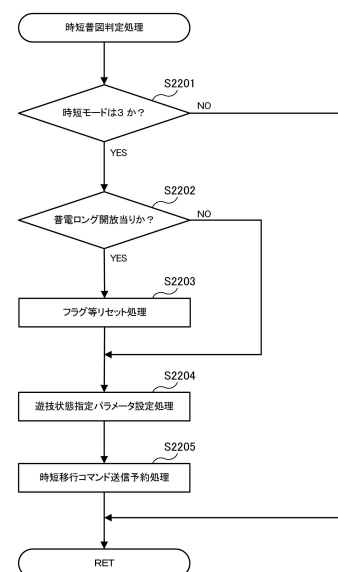
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

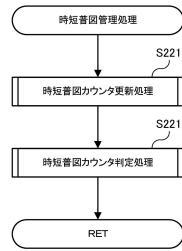


30

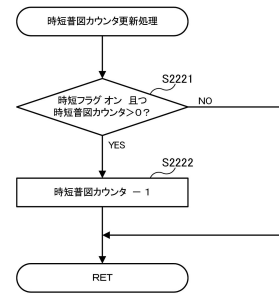
40

50

【図 2 5 7】



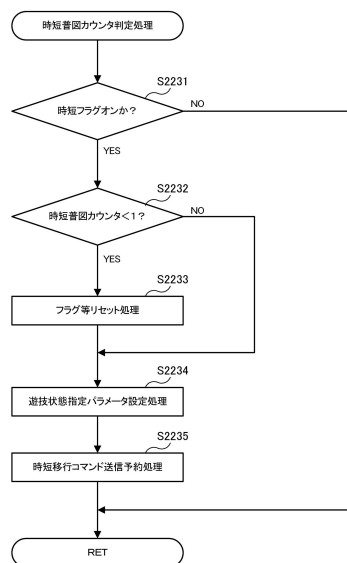
【図 2 5 8】



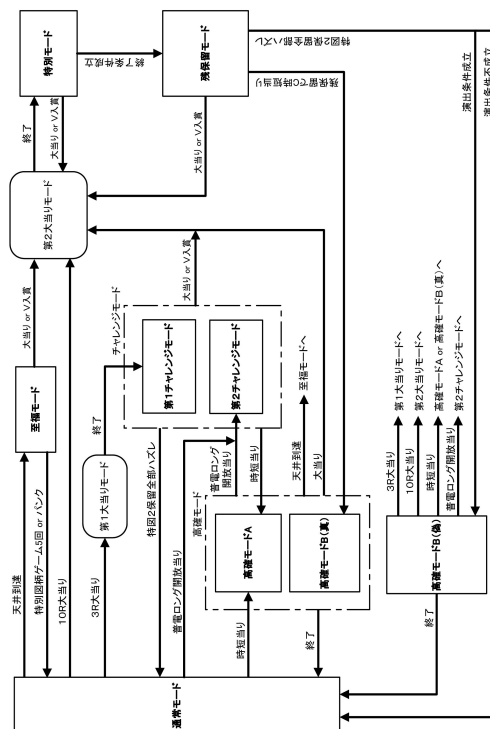
10

20

【図 2 5 9】



【図 2 6 0】



30

40

50

【図 2 6 1】

| 選択モード毎の各種値を示す表 | 選択モード          |         | 通常モード<br>高電圧モード(B) |       | 高電圧モード(A)<br>高電圧モード(B) |       | 第1チャレンジモード<br>第2チャレンジモード |       | 特別モード            |       | 制限モード            |       | 至極モード            |
|----------------|----------------|---------|--------------------|-------|------------------------|-------|--------------------------|-------|------------------|-------|------------------|-------|------------------|
|                | 特別図柄の種類        | 特別図柄の確率 | 特別1                | 特別2   | 特別1                    | 特別2   | 特別1                      | 特別2   | 特別1              | 特別2   | 特別1              | 特別2   |                  |
|                |                |         | 1/319              | 1/319 | 1/319                  | 1/319 | 1/319                    | 1/319 | 1/319            | 1/319 | 1/319            | 1/319 |                  |
| 特別図柄の当り率       | 大当り確率          |         | 0                  | 1/105 | 0                      | 1/105 | 0                        | 1/105 | 0                | 1/105 | 0                | 0     | 1/105            |
|                | 役物開放当り確率       |         |                    |       |                        |       |                          |       |                  |       |                  |       | 1/105            |
|                | 特選当り確率         |         | 1/64               | 1/105 | 1/64                   | 1/105 | 1/64                     | 1/105 | 1/64             | 1/105 | 1/64             | 1/64  | 1/105 (※1)       |
|                | 大当り抽選時の移行先のモード |         | 第1大当りモード<br>99%    |       | 第2大当りモード<br>100%       |       | 第3大当りモード<br>100%         |       | 第4大当りモード<br>100% |       | 第5大当りモード<br>100% |       | 第6大当りモード<br>100% |
| 普通図柄の当り率       |                |         | 1/32768            |       | 1/48                   |       | 1/32768 (※2)             |       | 1/11             |       | 1/32768          |       | 1/11             |

※1 特選当選を無視  
※2 第1チャレンジモードにおいて第6特別図柄が1回抽選されるまでは1/11  
※3 第1チャレンジモードにおいて第6特別図柄が1回抽選されるまでは特選当選を無視

【図 2 6 2】

| 特別図柄の当り判定テーブル |                                 |             |              |
|---------------|---------------------------------|-------------|--------------|
| 特別図柄の種類       | 特別図柄当り判定用乱数値<br>65536 (0～65535) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ       |
| 第1特別図柄        | 幅655 (0～654)                    | 1/100.05    | 大当り判定値データ    |
|               | 幅1 (655)                        | 1/65536     | 役物開放当り判定値データ |
|               | 幅64881 (656～65535)              | 1/1.01      | ハズレ判定値データ    |
| 第2特別図柄        | 幅655 (0～654)                    | 1/100.05    | 大当り判定値データ    |
|               | 幅1900 (655～2554)                | 1/34.5      | 役物開放当り判定値データ |
|               | 幅62981 (2555～65535)             | 1/1.04      | ハズレ判定値データ    |

10

20

【図 2 6 3】

| 特別図柄判定テーブル |              |                          |         |              |              |
|------------|--------------|--------------------------|---------|--------------|--------------|
| 特別図柄の種類    | 判定値データ       | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄<br>コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
| 第1特別図柄     | 大当り判定値データ    | 幅30 (0～29)               | 30/100  | z0           | zA1          |
|            |              | 幅70 (30～99)              | 70/100  | z1           |              |
|            | 役物開放当り判定値データ | 幅100 (0～99)              | 100/100 | z2           | zA2          |
|            | ハズレ判定値データ    | 幅100 (0～99)              | 100/100 | z3           | zA3          |
| 第2特別図柄     | 大当り判定値データ    | 幅40 (0～39)               | 40/100  | z4           | zA4          |
|            |              | 幅60 (40～99)              | 60/100  | z5           |              |
|            | 役物開放当り判定値データ | 幅54 (0～53)               | 54/100  | z6           | zA5          |
|            | ハズレ判定値データ    | 幅46 (54～99)              | 46/100  | z7           |              |
|            |              | 幅100 (0～99)              | 100/100 | z8           | zA6          |

【図 2 6 4】

| 大当り確率決定テーブル    |                             |         |         |         |                             |         |         |         |                             |         |         |         |
|----------------|-----------------------------|---------|---------|---------|-----------------------------|---------|---------|---------|-----------------------------|---------|---------|---------|
| 選択状態<br>コマンド   | 通常選択状態                      |         |         |         | A時短選択状態                     |         |         |         | B時短選択状態                     |         |         |         |
|                | 大当り遊技状態終了時に<br>セットされるA時短フラグ |         |         |         | 大当り遊技状態終了時に<br>セットされるA時短フラグ |         |         |         | 大当り遊技状態終了時に<br>セットされるA時短フラグ |         |         |         |
|                | ラウンド数                       | A1時短フラグ | A2時短フラグ | A3時短フラグ | ラウンド数                       | A1時短フラグ | A2時短フラグ | A3時短フラグ | ラウンド数                       | A1時短フラグ | A2時短フラグ | A3時短フラグ |
| z0<br>(※2)     | 3                           | 0       | 1       | 0       | 3                           | 1       | 0       | 0       | 3                           | 0       | 1       | 0       |
| z1<br>(※2)     | 3                           | 0       | 0       | 1       | 3                           | 0       | 1       | 0       | 3                           | 0       | 0       | 1       |
| z2<br>(※1, ※3) | 10                          | 1       | 0       | 0       | 10                          | 1       | 0       | 0       | 10                          | 0       | 1       | 0       |
| z4<br>(※2)     | 10                          | 1       | 0       | 0       | 10                          | 1       | 0       | 0       | 10                          | 0       | 1       | 0       |
| z5<br>(※2)     | 3                           | 0       | 1       | 0       | 3                           | 0       | 1       | 0       | 3                           | 0       | 1       | 0       |
| z6<br>(※2)     | 10                          | 0       | 1       | 0       | 10                          | 1       | 0       | 0       | —                           | —       | —       | —       |
| z7<br>(※1, ※3) | 3                           | 0       | 1       | 0       | —                           | —       | —       | —       | —                           | —       | —       | —       |

※1 選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」については、V入賞に基づく大当り遊技状態に制約された場合の大当り確率である。  
※2 大当り選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」、「z6」に当選した場合は、特別図柄の同表表示開始時の近接状態に基づいて大当り確率が決定される。  
※3 役物開放当り選択図柄コマンド「z2」、「z3」および「z7」に当選した場合は、V入賞時の近接状態に基づいて大当り確率が決定される。

30

40

50

【図 2 6 5】

| A時短終了条件決定テーブル                |                         |            |    |    |
|------------------------------|-------------------------|------------|----|----|
| 大当たり遊技状態終了後に<br>セットされるA時短フラグ | A時短終了条件(条件装置が作動した場合を除く) |            |    |    |
|                              | 時短回数                    | 役物開放当り導出回数 |    |    |
|                              |                         | z2         | z6 | z7 |
| A1時短フラグ                      | 296                     | —          | —  | 1  |
| A2時短フラグ                      | 26                      | 1          | 1  | 1  |
| A3時短フラグ                      | 4                       | 1          | 1  | 1  |

【図 2 6 6】

| 低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル |        |                          |                        |                    |               |                |       |
|------------------------|--------|--------------------------|------------------------|--------------------|---------------|----------------|-------|
| 特別図柄<br>の種類            | 当落     | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン<br>スタート | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考    |
| 第1特別<br>図柄             | 大当たり   | —                        | 0~9                    | 01H                | 83H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 10~54                  | 02H                | 83H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 55~99                  | 03H                | 83H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        | 役物開放当り | —                        | 0~49                   | 04H                | 83H04H        | 13000          | 通常変動A |
|                        |        |                          | 50~99                  | 05H                | 83H05H        | 11000          | 通常変動B |
|                        |        |                          | 0~79                   | 01H                | 83H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        | ハズレ    | 0~19                     | 80~94                  | 02H                | 83H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 95~99                  | 03H                | 83H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        |        |                          | 0~69                   | 04H                | 83H04H        | 13000          | 通常変動A |
|                        |        | 20~249                   | 70~99                  | 05H                | 83H05H        | 11000          | 通常変動B |
|                        |        |                          | 0~9                    | 01H                | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 10~54                  | 02H                | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
| 第2特別<br>図柄             | 大当たり   | —                        | 55~99                  | 03H                | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        |        |                          | 0~49                   | 04H                | 84H04H        | 13000          | 通常変動A |
|                        |        |                          | 50~99                  | 05H                | 84H05H        | 11000          | 通常変動B |
|                        | 役物開放当り | —                        | 0~79                   | 01H                | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 80~94                  | 02H                | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 95~99                  | 03H                | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        | ハズレ    | 0~19                     | 0~69                   | 04H                | 84H04H        | 13000          | 通常変動A |
|                        |        |                          | 70~99                  | 05H                | 84H05H        | 11000          | 通常変動B |
|                        |        | 20~249                   | 0~9                    | 01H                | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 10~54                  | 02H                | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 55~99                  | 03H                | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        |        |                          | 0~49                   | 04H                | 84H04H        | 13000          | 通常変動A |

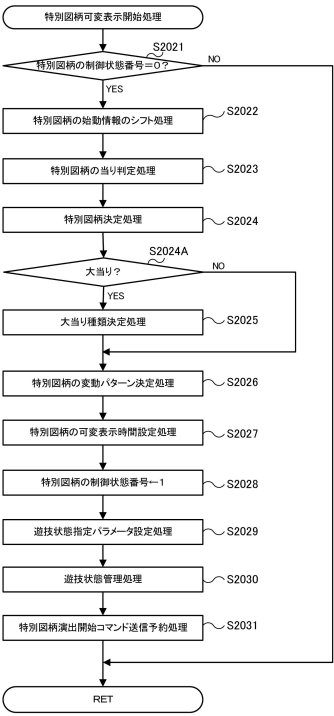
10

20

【図 2 6 7】

| 高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル |        |                          |                        |                    |               |                |       |
|------------------------|--------|--------------------------|------------------------|--------------------|---------------|----------------|-------|
| 特別図柄<br>の種類            | 当落     | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン<br>スタート | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考    |
| 第1特別<br>図柄             | 大当たり   | —                        | 0~9                    | 01H                | 83H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 10~54                  | 02H                | 83H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 55~99                  | 03H                | 83H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        | 役物開放当り | —                        | 0~49                   | 06H                | 83H06H        | 5000           | 短縮変動A |
|                        |        |                          | 50~99                  | 07H                | 83H07H        | 3000           | 短縮変動B |
|                        |        |                          | 0~79                   | 01H                | 83H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        | ハズレ    | 0~7                      | 80~94                  | 02H                | 83H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 95~99                  | 03H                | 83H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        |        |                          | 0~69                   | 06H                | 83H06H        | 5000           | 短縮変動A |
|                        |        | 8~249                    | 70~99                  | 07H                | 83H07H        | 3000           | 短縮変動B |
|                        |        |                          | 0~9                    | 01H                | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 10~54                  | 02H                | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
| 第2特別<br>図柄             | 大当たり   | —                        | 55~99                  | 03H                | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        |        |                          | 0~49                   | 06H                | 84H06H        | 5000           | 短縮変動A |
|                        |        |                          | 50~99                  | 07H                | 84H07H        | 3000           | 短縮変動B |
|                        | 役物開放当り | —                        | 0~79                   | 01H                | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 80~94                  | 02H                | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 95~99                  | 03H                | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        | ハズレ    | 0~7                      | 0~69                   | 06H                | 84H06H        | 5000           | 短縮変動A |
|                        |        |                          | 70~99                  | 07H                | 84H07H        | 3000           | 短縮変動B |
|                        |        | 8~249                    | 0~9                    | 01H                | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                        |        |                          | 10~54                  | 02H                | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
|                        |        |                          | 55~99                  | 03H                | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                        |        |                          | 0~49                   | 06H                | 84H06H        | 5000           | 短縮変動A |

【図 2 6 8】



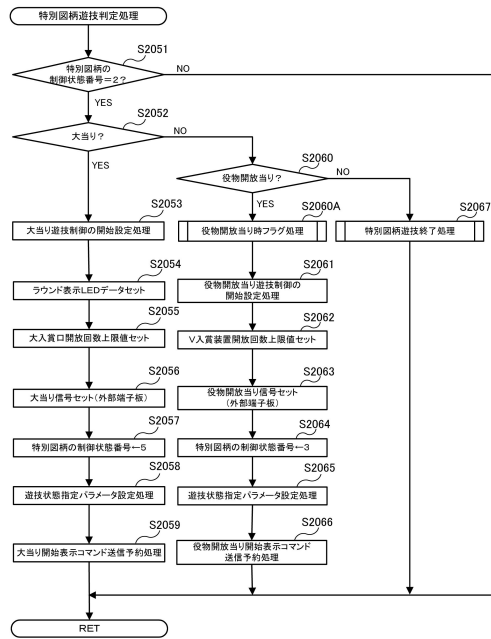
30

40

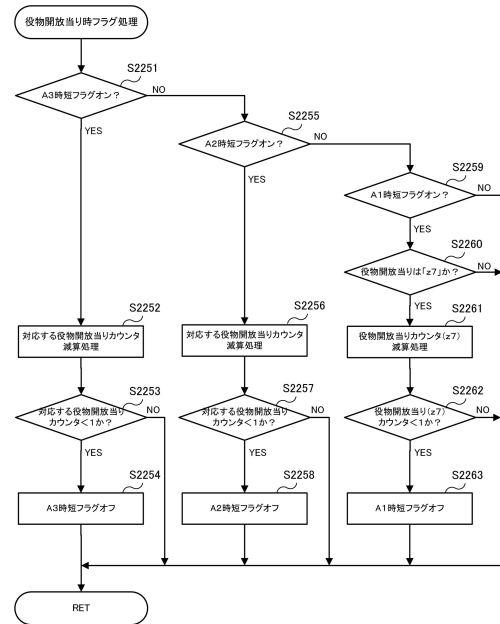
50



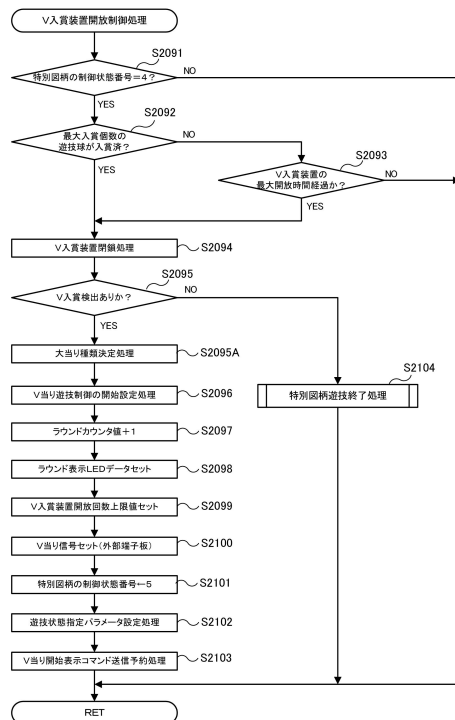
【図 2 6 9】



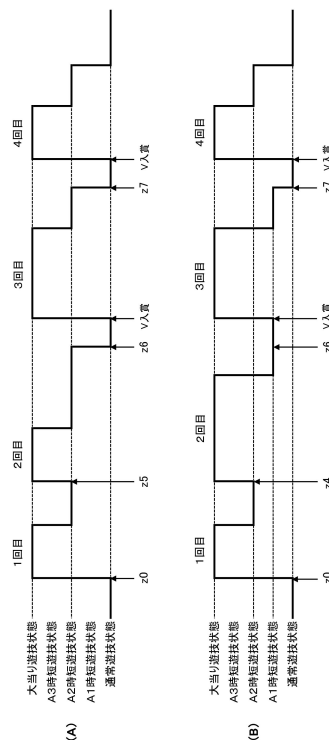
【図 2 7 0】



【図 2 7 1】



【図 2 7 2】



10

20

30

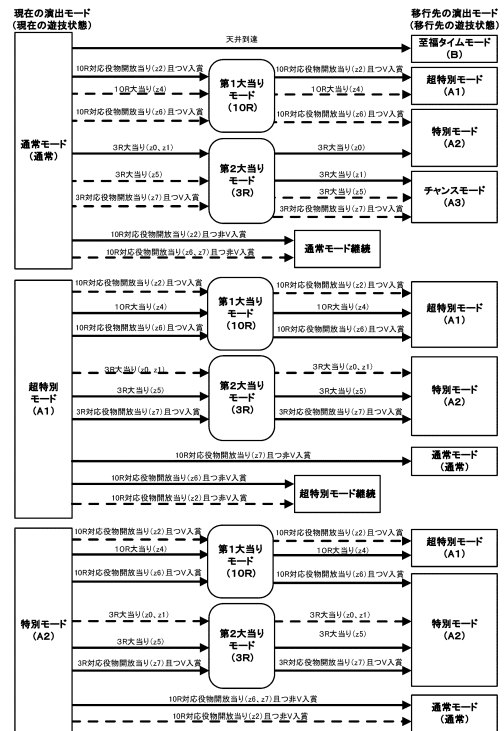
40

50

【 図 2 7 3 】

| 演出モード    | 遊技状態       |
|----------|------------|
| 通常モード    | 通常遊技状態     |
| 超特別モード   | A1時短遊技状態   |
| 特別モード    | A2時短遊技状態   |
| チャンスモード  | A3時短遊技状態   |
| 至福タイムモード | B日時短遊技状態   |
| 第1大当りモード | 10R大当り遊技状態 |
| 第2大当りモード | 3R大当り遊技状態  |

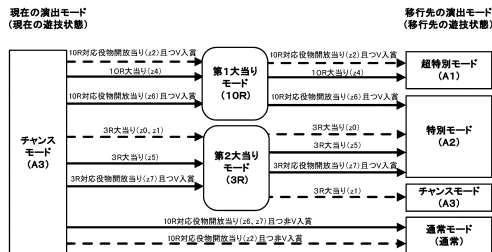
【圖 2 7 4】



10

20

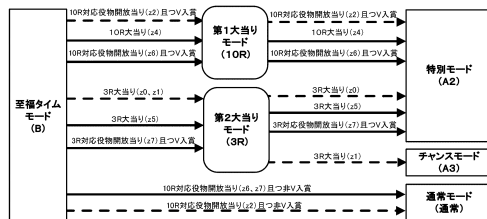
【 図 2 7 5 】



【 図 2 7 6 】

| 特別図柄の種類 | 判定値データ       | 特別図柄の図柄乱数値 (0～99) | 選択率     | 選択図柄コマンド | 図柄指定コード |
|---------|--------------|-------------------|---------|----------|---------|
| 第1特別図柄  | 大当たり判定値データ   | 幅100(0～99)        | 100/100 | z10      | zA11    |
|         | 役物開放当り判定値データ | 幅100(0～99)        | 100/100 | z11      | zA12    |
|         | ハズレ判定値データ    | 幅100(0～99)        | 100/100 | z12      | zA13    |
| 第2特別図柄  | 大当たり判定値データ   | 幅100(0～99)        | 100/100 | z13      | zA14    |
|         | 役物開放当り判定値データ | 幅20(0～19)         | 20/100  | z14      | zA15    |
|         |              | 幅80(20～99)        | 80/100  | z15      |         |
|         | ハズレ判定値データ    | 幅100(0～99)        | 100/100 | z16      | zA16    |

30



40

【図 2 7 7】

| 大当り種類決定テーブル    |        |                             |         |        |         |       |
|----------------|--------|-----------------------------|---------|--------|---------|-------|
| 選択図柄<br>コマンド   | 通常遊技状態 |                             | A時短遊技状態 |        | B時短遊技状態 |       |
|                | ラウンド数  | 本当り遊技状態終了時に<br>セットされるA時短フラグ | ラウンド数   | A時短フラグ | A時短フラグ  | ラウンド数 |
| z10<br>(※1,※3) | 3      | 1                           | 0       | 3      | 1       | 0     |
| z11<br>(※1,※3) | 10     | 1                           | 0       | 10     | 1       | 0     |
| z13<br>(※2)    | 10     | 1                           | 0       | 10     | 1       | 0     |
| z14<br>(※2,※3) | 10     | 1                           | 0       | 10     | 1       | 0     |
| z15<br>(※1,※3) | 10     | 1                           | 0       | 10     | 0       | 1     |

※1:選択図柄コマンドz11、z14およびz15については、V入賞に基づく大当り遊技状態に制動された場合の大当り種類である。  
※2:大当り選択図柄コマンドz10、z13に当選した場合、特別図柄の可変表示開始時の遊技状態に基づいて大当り種類の決定される。  
※3:役物開放当り(選択図柄コマンドz11、z14およびz15)に当選した場合、V入賞時の遊技状態に基づいて大当り種類の決定される。

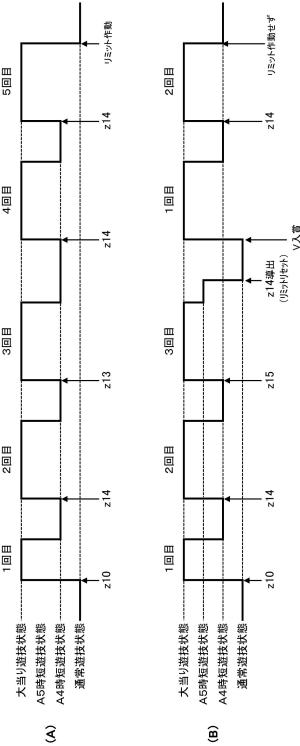
【図 2 7 8】

| 大当り遊技状態終了後に<br>セットされるA時短フラグ | A時短終了条件(条件装置が作動した場合を除く) |            |     |     |
|-----------------------------|-------------------------|------------|-----|-----|
|                             | 時短回数                    | 役物開放当り導出回数 |     |     |
|                             |                         | z11        | z14 | z15 |
| A4時短フラグ                     | 99                      | —          | —   | —   |
| A5時短フラグ                     | 99                      | 1          | 1   | 1   |

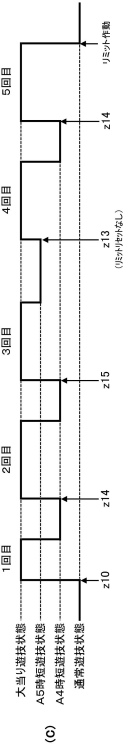
10

20

【図 2 7 9】

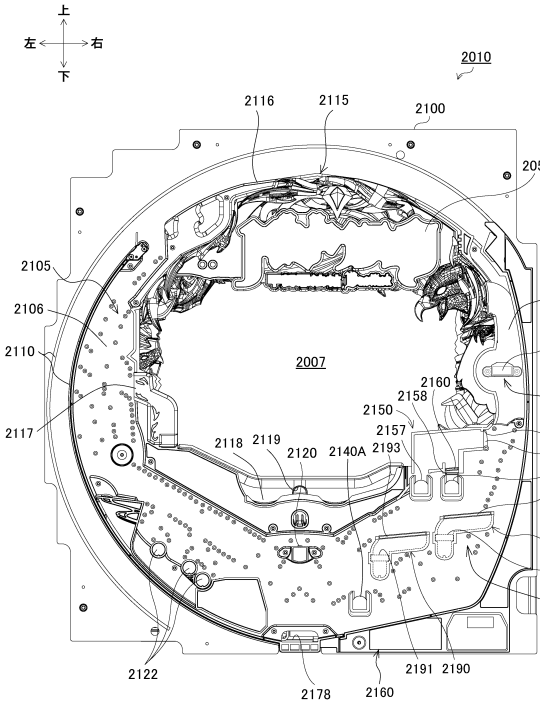


(B)



(C)

【図 2 8 0】



30

40

50

【図 2 8 1】

| 特別図柄の当り判定テーブル |                                |             |              |
|---------------|--------------------------------|-------------|--------------|
| 特別図柄の種類       | 特別図柄当り判定用乱数値<br>65536(0～65535) | 選択率<br>(概算) | 判定値データ       |
| 第1特別図柄        | 幅655(0～654)                    | 1/100.05    | 大当り判定値データ    |
|               | 幅5461(655～6115)                | 1/10.0      | 小当り判定値データ    |
|               | 幅59420(6116～65535)             | 1/1.12      | ハズレ判定値データ    |
| 第2特別図柄        | 幅655(0～654)                    | 1/100.05    | 大当り判定値データ    |
|               | 幅326(655～980)                  | 1/201.0     | 役物開放当り判定値データ |
|               | 幅64555(981～65535)              | 1/1.02      | ハズレ判定値データ    |

【図 2 8 2】

| 特別図柄判定テーブル |              |                          |         |              |              |
|------------|--------------|--------------------------|---------|--------------|--------------|
| 特別図柄の種類    | 判定値データ       | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄<br>コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
| 第1特別図柄     | 大当り判定値データ    | 幅100(0～99)               | 100/100 | z20          | zA21         |
|            | 小当り判定値データ    | 幅100(0～99)               | 100/100 | z21          | zA22         |
|            | ハズレ判定値データ    | 幅100(0～99)               | 100/100 | z22          | zA23         |
| 第2特別図柄     | 大当り判定値データ    | 幅50(0～49)                | 50/100  | z23          | zA24         |
|            |              | 幅50(50～99)               | 50/100  | z24          |              |
|            | 役物開放当り判定値データ | 幅100(0～99)               | 100/100 | z25          | zA25         |
|            | ハズレ判定値データ    | 幅100(0～99)               | 100/100 | z26          | zA26         |

10

20

【図 2 8 3】

| 変動パターン選択状態移行条件決定テーブル |                 |                 |                 |                 |                 |                 |
|----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 選択図柄<br>コマンド         | 変動パターン選択状態1     |                 | 変動パターン選択状態2     |                 | 変動パターン選択状態3     |                 |
|                      | 変動パターン<br>選択状態2 | 変動パターン<br>選択状態3 | 変動パターン<br>選択状態2 | 変動パターン<br>選択状態3 | 変動パターン<br>選択状態2 | 変動パターン<br>選択状態3 |
| z20                  | 10              | —               | 10              | —               | 20              | —               |
| z23                  | 20              | —               | 20              | —               | 20              | —               |
| z24                  | 20              | —               | 20              | —               | —               | 100             |
| z25                  | 100             | —               | —               | 100             | —               | 100             |

【図 2 8 4】

| 変動パターン選択状態1において参照される特別図柄の変動パターンテーブル |            |                          |                        |                    |                |            |            |        |
|-------------------------------------|------------|--------------------------|------------------------|--------------------|----------------|------------|------------|--------|
| 特別図柄<br>の種類                         | 当落         | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン<br>コメント | 可変表示時間<br>(ms) | 備考         |            |        |
| 第1<br>特別<br>図柄                      | 大当り        | —                        | 0～9                    | 01H 83H01H         | 45000          | リーチA       |            |        |
|                                     |            |                          | 10～54                  | 02H 83H02H         | 105000         | リーチB       |            |        |
|                                     |            |                          | 55～99                  | 03H 83H03H         | 170000         | リーチC       |            |        |
|                                     | 小当り        | —                        | 0～49                   | 04H 83H04H         | 13000          | 通常変動A      |            |        |
|                                     |            |                          | 50～99                  | 05H 83H05H         | 11000          | 通常変動B      |            |        |
|                                     |            |                          | 0～79                   | 01H 83H01H         | 45000          | リーチA       |            |        |
|                                     | ハズレ        | 0～19                     | 80～94                  | 02H 83H02H         | 105000         | リーチB       |            |        |
|                                     |            |                          | 95～99                  | 03H 83H03H         | 170000         | リーチC       |            |        |
|                                     |            |                          | 20～249                 | 0～49               | 04H 83H04H     | 13000      | 通常変動A      |        |
|                                     |            | 50～99                    |                        | 05H 83H05H         | 11000          | 通常変動B      |            |        |
|                                     |            | 第2<br>特別<br>図柄           |                        | 大当り                | —              | 0～19       | 06H 84H06H | 600000 |
|                                     |            |                          | 20～59                  |                    |                | 07H 84H07H | 590000     | 長変動B   |
| 59～99                               | 08H 84H08H |                          | 580000                 |                    |                | 長変動C       |            |        |
| 役物開放当り                              | —          |                          | 0～49                   | 06H 84H06H         | 600000         | 長変動A       |            |        |
|                                     |            |                          | 50～99                  | 07H 84H07H         | 590000         | 長変動B       |            |        |
|                                     |            |                          | ハズレ                    | —                  | 0～49           | 06H 84H06H | 600000     | 長変動A   |
| 50～99                               | 07H 84H07H | 590000                   |                        |                    | 長変動B           |            |            |        |

30

40

50

【図 2 8 5】

変動パターン選択状態2において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄の種類        | 当落     | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考     |       |
|----------------|--------|--------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|--------|-------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 大当り    | —                        | 0～9                    | 01H        | 83H01H        | 45000          | リーチA   |       |
|                |        |                          | 10～54                  | 02H        | 83H02H        | 105000         | リーチB   |       |
|                |        |                          | 55～99                  | 03H        | 83H03H        | 170000         | リーチC   |       |
|                | 小当り    | —                        | 0～49                   | 09H        | 83H09H        | 8000           | 通常変動D  |       |
|                |        |                          | 50～99                  | 0AH        | 83H0AH        | 6000           | 通常変動E  |       |
|                |        |                          | 0～79                   | 01H        | 83H01H        | 45000          | リーチA   |       |
|                | ハズレ    | 0～19                     | 80～94                  | 02H        | 83H02H        | 105000         | リーチB   |       |
|                |        |                          | 95～99                  | 03H        | 83H03H        | 170000         | リーチC   |       |
|                |        |                          | 20～249                 | 0～49       | 09H           | 83H09H         | 8000   | 通常変動D |
|                |        | 50～99                    | 0AH                    | 83H0AH     | 6000          | 通常変動E          |        |       |
|                |        | 大当り                      | —                      | 0～9        | 01H           | 84H01H         | 45000  | リーチA  |
|                |        |                          |                        | 10～54      | 02H           | 84H02H         | 105000 | リーチB  |
| 55～99          | 03H    |                          |                        | 84H03H     | 170000        | リーチC           |        |       |
| 第2<br>特別<br>図柄 | 役物開放当り | —                        | 0～49                   | 09H        | 84H09H        | 8000           | 通常変動D  |       |
|                |        |                          | 50～99                  | 0AH        | 84H0AH        | 6000           | 通常変動E  |       |
|                |        |                          | 0～79                   | 01H        | 84H01H        | 45000          | リーチA   |       |
|                | ハズレ    | 0～7                      | 80～94                  | 02H        | 84H02H        | 105000         | リーチB   |       |
|                |        |                          | 95～99                  | 03H        | 84H03H        | 170000         | リーチC   |       |
|                |        |                          | 8～249                  | 0～49       | 09H           | 84H09H         | 8000   | 通常変動D |
|                |        | 50～99                    | 0AH                    | 84H0AH     | 6000          | 通常変動E          |        |       |

【図 2 8 6】

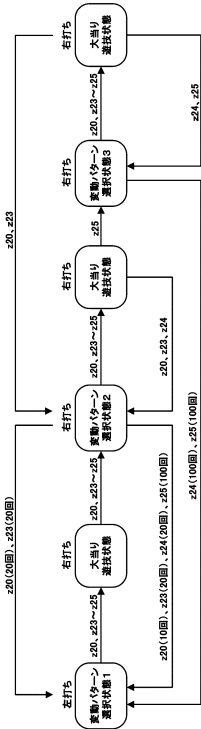
変動パターン選択状態3において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

| 特別図柄の種類        | 当落     | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考    |
|----------------|--------|--------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|-------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 大当り    | —                        | 0～9                    | 01H        | 83H01H        | 45000          | リーチA  |
|                |        |                          | 10～54                  | 02H        | 83H02H        | 105000         | リーチB  |
|                |        |                          | 55～99                  | 03H        | 83H03H        | 170000         | リーチC  |
|                | 小当り    | —                        | 0～49                   | 09H        | 83H09H        | 5000           | 短縮変動A |
|                |        |                          | 50～99                  | 0CH        | 83H0CH        | 3000           | 短縮変動B |
|                |        |                          | 0～79                   | 01H        | 83H01H        | 45000          | リーチA  |
|                | ハズレ    | 0～7                      | 80～94                  | 02H        | 83H02H        | 105000         | リーチB  |
|                |        |                          | 95～99                  | 03H        | 83H03H        | 170000         | リーチC  |
|                |        | 8～249                    | 0～49                   | 09H        | 83H09H        | 5000           | 短縮変動A |
|                |        |                          | 50～99                  | 0CH        | 83H0CH        | 3000           | 短縮変動B |
|                |        |                          | 0～9                    | 01H        | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                |        |                          | 10～54                  | 02H        | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
| 第2<br>特別<br>図柄 | 大当り    | —                        | 55～99                  | 03H        | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                |        |                          | 0～49                   | 09H        | 84H09H        | 5000           | 短縮変動A |
|                |        |                          | 50～99                  | 0CH        | 84H0CH        | 3000           | 短縮変動B |
|                | 役物開放当り | —                        | 0～79                   | 01H        | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                |        |                          | 80～94                  | 02H        | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
|                |        |                          | 95～99                  | 03H        | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                | ハズレ    | 0～7                      | 0～49                   | 09H        | 84H09H        | 5000           | 短縮変動A |
|                |        |                          | 50～99                  | 0CH        | 84H0CH        | 3000           | 短縮変動B |
|                |        | 8～249                    | 0～9                    | 01H        | 84H01H        | 45000          | リーチA  |
|                |        |                          | 10～54                  | 02H        | 84H02H        | 105000         | リーチB  |
|                |        |                          | 55～99                  | 03H        | 84H03H        | 170000         | リーチC  |
|                |        |                          | 0～49                   | 09H        | 84H09H        | 5000           | 短縮変動A |

10

20

【図 2 8 7】



【図 2 8 8】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ     | 特別図柄の図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄<br>コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
|---------|------------|----------------------|---------|--------------|--------------|
| 第1特別図柄  | 時短当り判定値データ | 幅5(0～4)              | 5/100   | z0           | zA1          |
|         |            | 幅5(5～9)              | 5/100   | z1           |              |
|         |            | 幅40(10～49)           | 40/100  | z2           | zA2          |
|         | 大当り判定値データ  | 幅50(50～99)           | 50/100  | z3           | zA3          |
|         |            | 幅40(0～39)            | 40/100  | z4           |              |
|         |            | 幅50(40～99)           | 50/100  | z5           | zA4          |
| 第2特別図柄  | 時短当り判定値データ | 幅10(90～99)           | 10/100  | z6           |              |
|         |            | 幅100(0～99)           | 100/100 | z7           | zA5          |
|         |            | 幅5(0～4)              | 5/100   | z8           | zA6          |
|         | 大当り判定値データ  | 幅5(5～9)              | 5/100   | z9           |              |
|         |            | 幅40(10～49)           | 40/100  | z10          | zA7          |
|         |            | 幅50(50～99)           | 50/100  | z11          | zA8          |
| 第3特別図柄  | 時短当り判定値データ | 幅40(0～39)            | 40/100  | z12          |              |
|         |            | 幅30(40～69)           | 50/100  | z13          | zA9          |
|         |            | 幅30(70～99)           | 10/100  | z14          |              |
|         | ハズレ判定値データ  | 幅100(0～99)           | 100/100 | z15          | zA10         |

30

40

50

【図 2 8 9】

通常遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | 通常遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|--------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数  | 確実フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —      | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —      | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z2           | —      | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z3           | —      | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | —           | 1           | 50       |
| z4           | 3      | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3      | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10     | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —      | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —      | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z10          | —      | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z11          | —      | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | —           | 1           | 50       |
| z12          | 3      | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3      | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10     | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

【図 2 9 0】

A時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | A時短遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|---------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数   | 確実フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —       | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z2           | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z4           | 3       | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10      | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —       | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z10          | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z12          | 3       | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10      | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

10

20

【図 2 9 1】

B時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | B時短遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|---------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数   | 確実フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —       | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 300      |
| z2           | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 200      |
| z4           | 3       | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10      | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —       | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 300      |
| z10          | —       | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 200      |
| z12          | 3       | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10      | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

【図 2 9 2】

C1時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | C1時短遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|----------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数    | 確実フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 200      |
| z2           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 100      |
| z4           | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 200      |
| z10          | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 100      |
| z12          | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

30

40

50

【図 2 9 3】

C2時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | C2時短遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|----------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数    | 確変フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z2           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z4           | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z10          | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z12          | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

【図 2 9 4】

C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | C3時短遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|----------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数    | 確変フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z2           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z4           | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z10          | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z12          | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

10

20

【図 2 9 5】

C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | C4時短遊技状態 |       |       |            |            |             |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|----------|-------|-------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数    | 確変フラグ | 時短フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C1時短<br>フラグ | C2時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ |          |
| z0           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z1           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | 1           | —           | —           | 5        |
| z2           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z4           | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z5           | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z6           | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z8           | —        | —     | 1     | —          | —          | 1           | —           | —           | —           | 300      |
| z9           | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 5        |
| z10          | —        | —     | 1     | —          | —          | —           | —           | 1           | —           | 50       |
| z12          | 3        | —     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 30       |
| z13          | 3        | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |
| z14          | 10       | 1     | 1     | 1          | —          | —           | —           | —           | —           | 10000    |

【図 2 9 6】

特別図柄の変動パターンテーブルA(通常遊技状態、A時短遊技状態)

| 特別図柄<br>の種類    | 当落   | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コマンド | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |
|----------------|------|--------------------------|------------------------|------------|----------------|----------------|--------------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り | —                        | 0～4                    | 01H        | 83H01H         | 95000          | 時短当り系リーチA    |
|                |      |                          | 5～24                   | 02H        | 83H02H         | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|                |      |                          | 25～59                  | 05H        | 83H05H         | 95000          | 共通リーチA       |
|                |      |                          | 60～99                  | 06H        | 83H06H         | 105000         | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～4                    | 03H        | 83H03H         | 95000          | 大当り系リーチA     |
|                |      |                          | 5～24                   | 04H        | 83H04H         | 75000          | 大当り系リーチB     |
|                | 大当り  | —                        | 25～59                  | 05H        | 83H05H         | 95000          | 共通リーチA       |
|                |      |                          | 60～99                  | 06H        | 83H06H         | 105000         | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～9                    | 07H        | 83H07H         | 13000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|                |      |                          | 10～24                  | 08H        | 83H08H         | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|                |      |                          | 25～34                  | 09H        | 83H09H         | 13000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|                |      |                          | 35～49                  | 0AH        | 83H0AH         | 75000          | 大当り系リーチB     |
|                | ハズレ  | 0～25                     | 50～74                  | 0BH        | 83H0BH         | 30000          | 共通ノーマルリーチ    |
|                |      |                          | 75～99                  | 0CH        | 83H0CH         | 105000         | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～29                   | 0DH        | 83H0DH         | 13000          | 通常変動A        |
|                |      |                          | 30～69                  | 0EH        | 83H0EH         | 11000          | 通常変動B        |
|                |      |                          | 70～99                  | 0FH        | 83H0FH         | 95000          | 通常変動C        |
|                |      |                          | 0～4                    | 01H        | 84H01H         | 95000          | 時短当り系リーチA    |
|                | 時短当り | —                        | 5～24                   | 02H        | 84H02H         | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|                |      |                          | 25～59                  | 05H        | 84H05H         | 95000          | 共通リーチA       |
|                |      |                          | 60～99                  | 06H        | 84H06H         | 105000         | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～4                    | 03H        | 84H03H         | 95000          | 大当り系リーチA     |
|                |      |                          | 5～24                   | 04H        | 84H04H         | 75000          | 大当り系リーチB     |
|                |      |                          | 25～59                  | 05H        | 84H05H         | 95000          | 共通リーチA       |
|                | 大当り  | —                        | 60～99                  | 06H        | 84H06H         | 105000         | 共通リーチB       |
|                |      |                          | 0～9                    | 07H        | 84H07H         | 13000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|                |      |                          | 10～24                  | 08H        | 84H08H         | 65000          | 時短当り系リーチB    |
|                |      |                          | 25～34                  | 09H        | 84H09H         | 13000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|                |      |                          | 35～49                  | 0AH        | 84H0AH         | 75000          | 大当り系リーチB     |
|                |      |                          | 50～74                  | 0BH        | 84H0BH         | 30000          | 共通ノーマルリーチ    |
|                |      |                          | 75～99                  | 0CH        | 84H0CH         | 105000         | 共通リーチB       |
|                |      | 26～249                   | 0～69                   | 0DH        | 84H0DH         | 13000          | 通常変動A        |
|                |      |                          | 90～99                  | 0EH        | 84H0EH         | 11000          | 通常変動B        |

30

40

50

【 図 2 9 7 】

特別図柄の変動パターンテーブルB-1

| 特別図柄<br>の種別    | 当落    | 1回一定用<br>り乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン<br>コード | 変動パターン<br>コメント | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |       |
|----------------|-------|--------------------------|------------------------|-------------------|----------------|----------------|--------------|-------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り  | -                        | 0~4                    | 01H               | 83H01H         | 90000          | 時短当り系リーチa    |       |
|                |       |                          | 5~24                   | 02H               | 83H02H         | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                |       |                          | 25~59                  | 05H               | 83H05H         | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                | 大当り   | -                        | 60~99                  | 06H               | 83H06H         | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |       |                          | 0~4                    | 03H               | 83H03H         | 90000          | 大当り系リーチa     |       |
|                |       |                          | 5~24                   | 04H               | 83H04H         | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |       |                          | 25~59                  | 05H               | 83H05H         | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                |       |                          | 60~99                  | 06H               | 83H06H         | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |       |                          | 0~9                    | 07H               | 83H07H         | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                | ハズレ   | 0~25                     | 10~24                  | 08H               | 83H08H         | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                |       |                          | 25~34                  | 09H               | 83H09H         | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |       |
|                |       |                          | 35~49                  | 0AH               | 83H0AH         | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |       |                          | 50~74                  | 0BH               | 83H0BH         | 28000          | 共通ノーマルリーチ    |       |
|                |       |                          | 75~99                  | 0CH               | 83H0CH         | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |       |                          | 26~249                 | 0~89              | 0DH            | 83H0DH         | 13000        | 通常変動A |
|                |       |                          |                        | 90~94             | 0EH            | 83H0EH         | 11000        | 通常変動B |
| 95~99          |       |                          |                        | 0FH               | 83H0FH         | 95000          | 通常変動C        |       |
| 0~4            |       |                          |                        | 01H               | 84H01H         | 90000          | 時短当り系リーチa    |       |
| 第2<br>特別<br>図柄 |       |                          | 時短当り                   | -                 | 5~24           | 02H            | 84H02H       | 60000 |
|                | 25~59 | 05H                      |                        |                   | 84H05H         | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                | 60~99 | 06H                      |                        |                   | 84H06H         | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                | 大当り   | -                        | 0~4                    | 03H               | 84H03H         | 90000          | 大当り系リーチa     |       |
|                |       |                          | 5~24                   | 04H               | 84H04H         | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |       |                          | 25~59                  | 05H               | 84H05H         | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                |       |                          | 60~99                  | 06H               | 84H06H         | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |       |                          | 0~9                    | 07H               | 84H07H         | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                |       |                          | 10~24                  | 08H               | 84H08H         | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                | ハズレ   | 0~25                     | 25~34                  | 09H               | 84H09H         | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |       |
|                |       |                          | 35~49                  | 0AH               | 84H0AH         | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |       |                          | 50~74                  | 0BH               | 84H0BH         | 28000          | 共通ノーマルリーチ    |       |
|                |       |                          | 75~99                  | 0CH               | 84H0CH         | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |       |                          | 26~249                 | 0~59              | 11H            | 84H11H         | 5000         | 通常変動a |
|                |       |                          |                        | 60~94             | 12H            | 84H12H         | 4000         | 通常変動b |
|                |       |                          |                        | 95~99             | 13H            | 84H13H         | 3000         | 通常変動c |

【 図 2 9 8 】

特別図柄の変動パターンテーブルB-2

| 特別図柄<br>の種類    | 当落    | リチキ利用<br>乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>マツド | 可変表示時間<br>(ms) | 備考          |           |
|----------------|-------|-------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|-------------|-----------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り  | -                       | 0~4                    | 01H        | 83H01H        | 90000          | 時短当り系リチ-a   |           |
|                |       |                         | 5~24                   | 02H        | 83H02H        | 60000          | 時短当り系リチ-b   |           |
|                |       |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リチ-a      |           |
|                |       |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リチ-b      |           |
|                | 大当り   | -                       | 0~4                    | 03H        | 83H03H        | 90000          | 大当り系リチ-a    |           |
|                |       |                         | 5~24                   | 04H        | 83H04H        | 70000          | 大当り系リチ-b    |           |
|                |       |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リチ-a      |           |
|                |       |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リチ-b      |           |
|                | ハズレ   | 0~25                    | 0~9                    | 07H        | 83H07H        | 11000          | 時短当り系ノーマルリチ |           |
|                |       |                         | 10~24                  | 08H        | 83H08H        | 60000          | 時短当り系リチ-b   |           |
|                |       |                         | 25~34                  | 09H        | 83H09H        | 11000          | 大当り系ノーマルリチ  |           |
|                |       |                         | 35~49                  | 0AH        | 83H0AH        | 70000          | 大当り系リチ-b    |           |
|                |       |                         | 50~74                  | 0BH        | 83H0BH        | 28000          | 共通ノーマルリチ    |           |
|                |       |                         | 75~99                  | 0CH        | 83H0CH        | 100000         | 共通リチ-b      |           |
|                |       |                         | 26~249                 | 0~89       | 0DD           | 83H0DH         | 13000       | 通常変動A     |
|                |       |                         |                        | 90~94      | 0EH           | 83H0EH         | 11000       | 通常変動B     |
| 95~99          |       |                         |                        | 0FH        | 83H0FH        | 95000          | 通常変動C       |           |
| 0~4            |       |                         |                        | 01H        | 84H01H        | 90000          | 時短当り系リチ-a   |           |
| 時短当り           |       |                         | -                      | 5~24       | 02H           | 84H02H         | 60000       | 時短当り系リチ-b |
|                |       |                         |                        | 25~59      | 05H           | 84H05H         | 90000       | 共通リチ-a    |
|                | 60~99 | 06H                     |                        | 84H06H     | 100000        | 共通リチ-b         |             |           |
|                | 0~4   | 03H                     |                        | 84H03H     | 90000         | 大当り系リチ-a       |             |           |
| 大当り            | -     | 5~24                    | 04H                    | 84H04H     | 70000         | 大当り系リチ-b       |             |           |
|                |       | 25~59                   | 05H                    | 84H05H     | 90000         | 共通リチ-a         |             |           |
|                |       | 60~99                   | 06H                    | 84H06H     | 100000        | 共通リチ-b         |             |           |
|                |       | 0~9                     | 07H                    | 84H07H     | 11000         | 時短当り系ノーマルリチ    |             |           |
| ハズレ            | 0~25  | 10~24                   | 08H                    | 84H08H     | 60000         | 時短当り系リチ-b      |             |           |
|                |       | 25~34                   | 09H                    | 84H09H     | 11000         | 大当り系ノーマルリチ     |             |           |
|                |       | 35~49                   | 0AH                    | 84H0AH     | 70000         | 大当り系リチ-b       |             |           |
|                |       | 50~74                   | 0BH                    | 84H0BH     | 28000         | 共通ノーマルリチ       |             |           |
|                |       | 75~99                   | 0CH                    | 84H0CH     | 100000        | 共通リチ-b         |             |           |
|                |       | 26~249                  | 0~29                   | 11H        | 84H11H        | 5000           | 通常変動a       |           |
|                |       |                         | 30~79                  | 12H        | 84H12H        | 4000           | 通常変動b       |           |
|                |       |                         | 80~99                  | 13H        | 84H13H        | 3000           | 通常変動c       |           |

10

20

【圖 299】

特別図柄の変動パターンテーブルB-3

| 特別図柄<br>の種類    | 当落   | リール判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |
|----------------|------|--------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|--------------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                        | 0～4                    | 01H        | 83H01H        | 90000          | 時短当り系リーチa    |
|                |      |                          | 5～24                   | 02H        | 83H02H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|                |      |                          | 25～59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa       |
|                |      |                          | 60～99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb       |
|                | 大当り  | -                        | 0～4                    | 03H        | 83H03H        | 90000          | 大当り系リーチa     |
|                |      |                          | 5～24                   | 04H        | 83H04H        | 70000          | 大当り系リーチb     |
|                |      |                          | 25～59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa       |
|                |      |                          | 60～99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb       |
|                | ハズレ  | 0～25                     | 0～9                    | 07H        | 83H07H        | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|                |      |                          | 10～24                  | 08H        | 83H08H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|                |      |                          | 25～34                  | 09H        | 83H09H        | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|                |      |                          | 35～49                  | 0AH        | 83H0AH        | 70000          | 大当り系リーチb     |
|                |      | 50～74                    | 0BH                    | 83H0BH     | 28000         | 共通ノーマルリーチ      |              |
|                |      | 75～99                    | 0CH                    | 83H0CH     | 100000        | 共通リーチb         |              |
|                |      | 26～249                   | 0～99                   | 0DH        | 83H0DH        | 13000          | 通常変動A        |
|                |      |                          | 90～94                  | 0EH        | 83H0EH        | 11000          | 通常変動B        |
| 95～99          | 0FH  |                          | 83H0FH                 | 95000      | 通常変動C         |                |              |
| 第2<br>特別<br>図柄 | 時短当り |                          | -                      | 0～4        | 01H           | 84H01H         | 90000        |
|                |      | 5～24                     |                        | 02H        | 84H02H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|                |      | 25～59                    |                        | 05H        | 84H05H        | 90000          | 共通リーチa       |
|                |      | 60～99                    |                        | 06H        | 84H06H        | 100000         | 共通リーチb       |
|                | 大当り  | -                        | 0～4                    | 03H        | 84H03H        | 90000          | 大当り系リーチa     |
|                |      |                          | 5～24                   | 04H        | 84H04H        | 70000          | 大当り系リーチb     |
|                |      |                          | 25～59                  | 05H        | 84H05H        | 90000          | 共通リーチa       |
|                |      |                          | 60～99                  | 06H        | 84H06H        | 100000         | 共通リーチb       |
|                | ハズレ  | 0～25                     | 0～9                    | 07H        | 84H07H        | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|                |      |                          | 10～24                  | 08H        | 84H08H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|                |      |                          | 25～34                  | 09H        | 84H09H        | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|                |      |                          | 35～49                  | 0AH        | 84H0AH        | 70000          | 大当り系リーチb     |
|                |      | 50～74                    | 0BH                    | 84H0BH     | 28000         | 共通ノーマルリーチ      |              |
|                |      | 75～99                    | 0CH                    | 84H0CH     | 100000        | 共通リーチb         |              |
|                |      | 26～249                   | 0～19                   | 11H        | 84H11H        | 5000           | 通常変動A        |
|                |      |                          | 20～69                  | 12H        | 84H12H        | 4000           | 通常変動B        |
| 70～99          | 13H  |                          | 84H13H                 | 3000       | 通常変動C         |                |              |

【 図 3 0 0 】

特別図柄の変動パターンテーブルC-1

| 特別図柄<br>の種別 | 当落     | リーチ判定用<br>乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |       |           |
|-------------|--------|--------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|--------------|-------|-----------|
| 第1特別図柄      | 時短当り   | -                        | 0~4                    | 01H        | 83H01H        | 90000          | 時短当り系リーチa    |       |           |
|             |        |                          | 5~24                   | 02H        | 83H02H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |           |
|             |        |                          | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチc       |       |           |
|             |        |                          | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb       |       |           |
|             |        |                          | 0~4                    | 03H        | 83H03H        | 90000          | 大当り系リーチa     |       |           |
|             |        |                          | 5~24                   | 04H        | 83H04H        | 70000          | 大当り系リーチb     |       |           |
|             | 大当り    | -                        | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa       |       |           |
|             |        |                          | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb       |       |           |
|             |        |                          | 0~9                    | 07H        | 83H07H        | 11000          | 時短当り系/マルチリーチ |       |           |
|             |        |                          | 10~24                  | 08H        | 83H08H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |           |
|             |        |                          | 25~34                  | 09H        | 83H09H        | 11000          | 大当り系/マルチリーチ  |       |           |
|             |        |                          | 35~49                  | 0AH        | 83H0AH        | 70000          | 大当り系リーチb     |       |           |
|             | ハズレ    | 0~25                     | 50~74                  | 06H        | 83H06H        | 28000          | 共通/マルチリーチ    |       |           |
|             |        |                          | 75~99                  | 0CH        | 83H0CH        | 100000         | 共通リーチb       |       |           |
|             |        |                          | 0~89                   | 0DH        | 83H0DH        | 13000          | 通常変動A        |       |           |
|             |        |                          | 90~94                  | 0EH        | 83H0EH        | 11000          | 通常変動B        |       |           |
|             |        |                          | 95~99                  | 0FH        | 83H0FH        | 95000          | 通常変動C        |       |           |
|             |        |                          | 0~4                    | 01H        | 84H01H        | 90000          | 時短当り系リーチa    |       |           |
| 時短当り        | -      | 5~24                     | 02H                    | 84H02H     | 60000         | 時短当り系リーチb      |              |       |           |
|             |        | 25~59                    | 05H                    | 84H05H     | 90000         | 共通リーチc         |              |       |           |
|             |        | 60~99                    | 06H                    | 84H06H     | 100000        | 共通リーチb         |              |       |           |
|             |        | 0~4                      | 03H                    | 84H03H     | 90000         | 大当り系リーチa       |              |       |           |
|             |        | 5~24                     | 04H                    | 84H04H     | 70000         | 大当り系リーチb       |              |       |           |
|             |        | 25~59                    | 05H                    | 84H05H     | 90000         | 共通リーチa         |              |       |           |
| 大当り         | -      | 60~99                    | 06H                    | 84H06H     | 100000        | 共通リーチb         |              |       |           |
|             |        | 0~9                      | 07H                    | 84H07H     | 11000         | 時短当り系/マルチリーチ   |              |       |           |
|             |        | 10~24                    | 08H                    | 84H08H     | 60000         | 時短当り系リーチb      |              |       |           |
|             |        | 25~34                    | 09H                    | 84H09H     | 11000         | 大当り系/マルチリーチ    |              |       |           |
|             |        | 35~49                    | 0AH                    | 84H0AH     | 70000         | 大当り系リーチb       |              |       |           |
|             |        | 50~74                    | 0BH                    | 84H0BH     | 28000         | 共通/マルチリーチ      |              |       |           |
| ハズレ         | 0~25   | 75~99                    | 0CH                    | 84H0CH     | 100000        | 共通リーチb         |              |       |           |
|             |        | 0~59                     | 14H                    | 84H14H     | 80000         | 通常変動d          |              |       |           |
|             |        | 60~94                    | 15H                    | 84H15H     | 70000         | 通常変動e          |              |       |           |
|             |        | 95~99                    | 16H                    | 84H16H     | 50000         | 通常変動f          |              |       |           |
|             |        | 第2特別図柄                   | 時短当り                   | -          | 0~4           | 01H            | 84H01H       | 90000 | 時短当り系リーチa |
|             |        |                          |                        |            | 5~24          | 02H            | 84H02H       | 60000 | 時短当り系リーチb |
| 25~59       | 05H    |                          |                        |            | 84H05H        | 90000          | 共通リーチc       |       |           |
| 60~99       | 06H    |                          |                        |            | 84H06H        | 100000         | 共通リーチb       |       |           |
| 0~9         | 07H    |                          |                        |            | 84H07H        | 11000          | 時短当り系/マルチリーチ |       |           |
| 10~24       | 08H    |                          |                        |            | 84H08H        | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |           |
| 大当り         | -      |                          | 25~34                  | 09H        | 84H09H        | 11000          | 大当り系/マルチリーチ  |       |           |
|             |        |                          | 35~49                  | 0AH        | 84H0AH        | 70000          | 大当り系リーチb     |       |           |
|             |        |                          | 50~74                  | 0BH        | 84H0BH        | 28000          | 共通/マルチリーチ    |       |           |
|             |        |                          | 75~99                  | 0CH        | 84H0CH        | 100000         | 共通リーチb       |       |           |
|             |        |                          | 0~59                   | 14H        | 84H14H        | 80000          | 通常変動d        |       |           |
|             |        |                          | 60~94                  | 15H        | 84H15H        | 70000          | 通常変動e        |       |           |
| ハズレ         | 26~249 |                          | 95~99                  | 16H        | 84H16H        | 50000          | 通常変動f        |       |           |

30

40



【 図 3 0 1 】

【 ㄨ 3 0 2 】

特別図柄の変動パターンテーブルC-2

| 特別回割の種類        | 当落   | リチ判定用<br>乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考         |        |       |           |
|----------------|------|-------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|------------|--------|-------|-----------|
| 第1<br>特別<br>回割 | 時短当り | -                       | 0~4                    | 01H        | 83H01H        | 90000          | 時短当り系リーチa  |        |       |           |
|                |      |                         | 5~24                   | 02H        | 83H02H        | 60000          | 時短当り系リーチb  |        |       |           |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa     |        |       |           |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb     |        |       |           |
|                |      |                         | 0~4                    | 03H        | 83H03H        | 90000          | 大当り系リーチa   |        |       |           |
|                | 大当り  | -                       | 5~24                   | 04H        | 83H04H        | 70000          | 大当り系リーチb   |        |       |           |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa     |        |       |           |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb     |        |       |           |
|                |      |                         | 0~9                    | 07H        | 83H07H        | 11000          | 時短当り系/マルチc |        |       |           |
|                |      |                         | 10~24                  | 08H        | 83H08H        | 60000          | 時短当り系リーチc  |        |       |           |
|                | ハズレ  | 0~25                    | 25~34                  | 09H        | 83H09H        | 11000          | 大当り系/スローリチ |        |       |           |
|                |      |                         | 35~49                  | 04H        | 83H04H        | 70000          | 大当り系リーチb   |        |       |           |
|                |      |                         | 50~74                  | 06H        | 83H06H        | 28000          | 共通/マルチc    |        |       |           |
|                |      |                         | 75~99                  | 03H        | 83H03H        | 100000         | 共通リーチb     |        |       |           |
|                |      |                         | 0~89                   | 00H        | 83H00H        | 13000          | 通常変動A      |        |       |           |
|                |      |                         | 90~94                  | 08H        | 83H08H        | 11000          | 通常変動B      |        |       |           |
|                |      |                         | 95~99                  | 0FH        | 83H0FH        | 95000          | 通常変動C      |        |       |           |
|                |      |                         | 第2<br>特別<br>回割         | 時短当り       | -             | 0~4            | 01H        | 84H01H | 90000 | 時短当り系リーチa |
|                |      |                         |                        |            |               | 5~24           | 02H        | 84H02H | 60000 | 時短当り系リーチb |
|                |      |                         |                        |            |               | 25~59          | 05H        | 84H05H | 90000 | 共通リーチa    |
| 60~99          | 06H  | 84H06H                  |                        |            |               | 100000         | 共通リーチb     |        |       |           |
| 0~4            | 03H  | 84H03H                  |                        |            |               | 90000          | 大当り系リーチa   |        |       |           |
| 大当り            | -    | 5~24                    |                        | 04H        | 84H04H        | 70000          | 大当り系リーチb   |        |       |           |
|                |      | 25~59                   |                        | 05H        | 84H05H        | 90000          | 共通リーチa     |        |       |           |
|                |      | 60~99                   |                        | 06H        | 84H06H        | 100000         | 共通リーチb     |        |       |           |
|                |      | 0~9                     |                        | 07H        | 84H07H        | 11000          | 時短当り系/マルチc |        |       |           |
|                |      | 10~24                   |                        | 08H        | 84H08H        | 60000          | 時短当り系リーチc  |        |       |           |
| ハズレ            | 0~25 | 25~34                   | 09H                    | 84H09H     | 11000         | 大当り系/スローリチ     |            |        |       |           |
|                |      | 35~49                   | 04H                    | 84H04H     | 70000         | 大当り系リーチb       |            |        |       |           |
|                |      | 50~74                   | 06H                    | 84H06H     | 28000         | 共通/マルチc        |            |        |       |           |
|                |      | 75~99                   | 03H                    | 84H03H     | 100000        | 共通リーチb         |            |        |       |           |
|                |      | 0~29                    | 14H                    | 84H14H     | 8000          | 通常変動d          |            |        |       |           |
|                |      | 30~79                   | 15H                    | 84H15H     | 7000          | 通常変動e          |            |        |       |           |
|                |      | 80~99                   | 16H                    | 84H16H     | 6000          | 通常変動f          |            |        |       |           |
|                |      | 26~249                  | -                      | 0~29       | 14H           | 84H14H         | 8000       | 通常変動d  |       |           |
|                |      |                         |                        | 30~79      | 15H           | 84H15H         | 7000       | 通常変動e  |       |           |
|                |      |                         |                        | 80~99      | 16H           | 84H16H         | 6000       | 通常変動f  |       |           |
| 0~29           | 14H  |                         |                        | 84H14H     | 8000          | 通常変動d          |            |        |       |           |
| 30~79          | 15H  |                         |                        | 84H15H     | 7000          | 通常変動e          |            |        |       |           |

特別図柄の変動パターンテーブルC-3

| 特別図柄<br>の種類    | 当落   | リチオ利用<br>払数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>払数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン | 変動ハマー<br>コマツ | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |       |
|----------------|------|-------------------------|------------------------|------------|--------------|----------------|--------------|-------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                       | 0~4                    | 01H        | 83H01H       | 90000          | 時短当り系リーチa    |       |
|                |      |                         | 5~24                   | 02H        | 83H02H       | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H       | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H       | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                | 大当り  | -                       | 0~4                    | 03H        | 83H03H       | 90000          | 大当り系リーチa     |       |
|                |      |                         | 5~24                   | 04H        | 83H04H       | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H       | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H       | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                | ハズレ  | 0~25                    | 0~9                    | 07H        | 83H07H       | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                |      |                         | 10~24                  | 08H        | 83H08H       | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                |      |                         | 25~34                  | 09H        | 83H09H       | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |       |
|                |      |                         | 35~49                  | 0AH        | 83H0AH       | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |      |                         | 50~74                  | 0BH        | 83H0BH       | 28000          | 共通ノーマルリーチ    |       |
|                |      |                         | 75~99                  | 0CH        | 83H0CH       | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |      |                         | 26~249                 | 0~89       | 0DH          | 83H0DH         | 13000        | 通常変動A |
|                |      |                         |                        | 90~94      | 0EH          | 83H0EH         | 11000        | 通常変動B |
| 第2<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                       | 95~99                  | 0FH        | 83H0FH       | 95000          | 通常変動C        |       |
|                |      |                         | 0~4                    | 01H        | 84H01H       | 90000          | 時短当り系リーチa    |       |
|                |      |                         | 5~24                   | 02H        | 84H02H       | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 84H05H       | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                | 大当り  | -                       | 60~99                  | 06H        | 84H06H       | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |      |                         | 0~4                    | 03H        | 84H03H       | 90000          | 大当り系リーチa     |       |
|                |      |                         | 5~24                   | 04H        | 84H04H       | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 84H05H       | 90000          | 共通リーチa       |       |
|                | ハズレ  | 0~25                    | 60~99                  | 06H        | 84H06H       | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |      |                         | 0~9                    | 07H        | 84H07H       | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |       |
|                |      |                         | 10~24                  | 08H        | 84H08H       | 60000          | 時短当り系リーチb    |       |
|                |      |                         | 25~34                  | 09H        | 84H09H       | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |       |
|                |      |                         | 35~49                  | 0AH        | 84H0AH       | 70000          | 大当り系リーチb     |       |
|                |      |                         | 50~74                  | 0BH        | 84H0BH       | 28000          | 共通ノーマルリーチ    |       |
|                |      |                         | 75~99                  | 0CH        | 84H0CH       | 100000         | 共通リーチb       |       |
|                |      |                         | 26~249                 | 0~59       | 17H          | 84H17H         | 5500         | 通常変動G |
| 60~94          | 18H  | 84H18H                  |                        | 4500       | 通常変動H        |                |              |       |
|                |      | 95~99                   | 19H                    | 84H19H     | 3500         | 通常変動I          |              |       |
|                |      |                         |                        |            |              |                |              |       |

10

20

【 図 3 0 3 】

【 図 3 0 4 】

特別図柄の変動パターンテーブルC-4

| 特別図柄<br>の種別    | 当落   | リチ判定用<br>乱数値<br>(0~249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0~99) | 変動<br>パターン | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考          |
|----------------|------|-------------------------|------------------------|------------|---------------|----------------|-------------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                       | 0~4                    | 01H        | 83H01H        | 90000          | 時短当り系リーチa   |
|                |      |                         | 5~24                   | 02H        | 83H02H        | 60000          | 時短当り系リーチb   |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa      |
|                | 大当り  | -                       | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb      |
|                |      |                         | 0~4                    | 03H        | 83H03H        | 90000          | 大当り系リーチa    |
|                |      |                         | 5~24                   | 04H        | 83H04H        | 70000          | 大当り系リーチb    |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 83H05H        | 90000          | 共通リーチa      |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 83H06H        | 100000         | 共通リーチb      |
|                |      |                         | 0~9                    | 07H        | 83H07H        | 11000          | 時短当り系/マルチーチ |
|                |      |                         | 10~24                  | 08H        | 83H08H        | 60000          | 時短当り系リーチb   |
|                |      |                         | 25~34                  | 09H        | 83H09H        | 11000          | 大当り系/マルチーチ  |
|                |      |                         | 35~49                  | 0AH        | 83H0AH        | 70000          | 大当り系リーチb    |
|                | ハズレ  | 0~25                    | 50~74                  | 0BH        | 83H0BH        | 28000          | 共通/マルチーチ    |
|                |      |                         | 75~99                  | 0CH        | 83H0CH        | 10000          | 共通リーチb      |
|                |      |                         | 0~89                   | 0DH        | 83H0DH        | 13000          | 通常変動A       |
|                |      |                         | 90~94                  | 0EH        | 83H0EH        | 11000          | 通常変動B       |
| 第2<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                       | 95~99                  | 0FH        | 83H0FH        | 95000          | 通常変動C       |
|                |      |                         | 0~4                    | 01H        | 84H01H        | 90000          | 時短当り系リーチa   |
|                |      |                         | 5~24                   | 02H        | 84H02H        | 60000          | 時短当り系リーチb   |
|                | 大当り  | -                       | 25~59                  | 05H        | 84H05H        | 90000          | 共通リーチa      |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 84H06H        | 100000         | 共通リーチb      |
|                |      |                         | 0~4                    | 03H        | 84H03H        | 90000          | 大当り系リーチa    |
|                |      |                         | 5~24                   | 04H        | 84H04H        | 70000          | 大当り系リーチb    |
|                |      |                         | 25~59                  | 05H        | 84H05H        | 90000          | 共通リーチa      |
|                |      |                         | 60~99                  | 06H        | 84H06H        | 100000         | 共通リーチb      |
|                |      |                         | 0~9                    | 07H        | 84H07H        | 11000          | 時短当り系/マルチーチ |
|                |      |                         | 10~24                  | 08H        | 84H08H        | 60000          | 時短当り系リーチb   |
|                |      |                         | 25~34                  | 09H        | 84H09H        | 11000          | 大当り系/マルチーチ  |
|                | ハズレ  | 0~25                    | 35~49                  | 0AH        | 84H0AH        | 70000          | 大当り系リーチb    |
|                |      |                         | 50~74                  | 0BH        | 84H0BH        | 28000          | 共通/マルチーチ    |
|                |      |                         | 75~99                  | 0CH        | 84H0CH        | 100000         | 共通リーチb      |
| 0~29           |      |                         | 17H                    | 84H17H     | 5500          | 通常変動G          |             |
| 26~249         |      | 30~79                   | 18H                    | 84H18H     | 4500          | 通常変動h          |             |
|                |      | 80~99                   | 19H                    | 84H19H     | 3500          | 通常変動I          |             |

特別図柄の変動パターンテーブルD-1

| 特別図柄<br>の種類    | 当落   | リチ判定用<br>乱数値<br>(0～249) | 演出選択用<br>乱数値<br>(0～99) | 変動<br>パターン<br>(0～11) | 変動パターン<br>コード | 可変表示時間<br>(ms) | 備考          |
|----------------|------|-------------------------|------------------------|----------------------|---------------|----------------|-------------|
| 第1<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                       | 0～4                    | 01H                  | 83H01H        | 90000          | 時短当り系リーチ-a  |
|                |      |                         | 5～24                   | 02H                  | 83H02H        | 60000          | 時短当り系リーチ-b  |
|                |      |                         | 25～59                  | 05H                  | 83H05H        | 90000          | 共通リーチ-a     |
|                |      |                         | 60～99                  | 06H                  | 83H06H        | 100000         | 共通リーチ-b     |
|                |      |                         | 0～4                    | 03H                  | 83H03H        | 90000          | 大当り系リーチ-a   |
|                |      |                         | 5～24                   | 04H                  | 83H04H        | 70000          | 大当り系リーチ-b   |
|                | 大当り  | -                       | 25～59                  | 05H                  | 83H05H        | 90000          | 共通リーチ-a     |
|                |      |                         | 60～99                  | 06H                  | 83H06H        | 100000         | 共通リーチ-b     |
|                |      |                         | 0～9                    | 07H                  | 83H07H        | 11000          | 時短当り系ノーマルリチ |
|                |      |                         | 10～24                  | 08H                  | 83H08H        | 60000          | 時短当り系リーチ-b  |
|                |      |                         | 25～34                  | 09H                  | 83H09H        | 11000          | 大当り系ノーマルリチ  |
|                |      |                         | 35～49                  | 0AH                  | 83H0AH        | 70000          | 大当り系リーチ-a   |
|                | ハズレ  | 0～25                    | 50～74                  | 0BH                  | 83H0BH        | 28000          | 共通ノーマルリチ    |
|                |      |                         | 75～99                  | 0CH                  | 83H0CH        | 100000         | 共通リーチ-b     |
|                |      |                         | 0～9                    | 0DH                  | 83H0DH        | 13000          | 通常変動A       |
|                |      |                         | 10～99                  | 0EH                  | 83H0EH        | 11000          | 通常変動B       |
|                |      |                         | 0～4                    | 01H                  | 84H01H        | 90000          | 時短当り系リーチ-a  |
|                |      |                         | 5～24                   | 02H                  | 84H02H        | 60000          | 時短当り系リーチ-b  |
| 第2<br>特別<br>図柄 | 時短当り | -                       | 25～59                  | 05H                  | 84H05H        | 90000          | 共通リーチ-a     |
|                |      |                         | 60～99                  | 06H                  | 84H06H        | 100000         | 共通リーチ-b     |
|                |      |                         | 0～4                    | 03H                  | 84H03H        | 90000          | 大当り系リーチ-a   |
|                |      |                         | 5～24                   | 04H                  | 84H04H        | 70000          | 大当り系リーチ-b   |
|                |      |                         | 25～59                  | 05H                  | 84H05H        | 90000          | 共通リーチ-a     |
|                |      |                         | 60～99                  | 06H                  | 84H06H        | 100000         | 共通リーチ-b     |
|                | 大当り  | -                       | 0～9                    | 07H                  | 84H07H        | 11000          | 時短当り系ノーマルリチ |
|                |      |                         | 10～24                  | 08H                  | 84H08H        | 60000          | 時短当り系リーチ-b  |
|                |      |                         | 25～34                  | 09H                  | 84H09H        | 11000          | 大当り系ノーマルリチ  |
|                |      |                         | 35～49                  | 0AH                  | 84H0AH        | 70000          | 大当り系リーチ-a   |
|                |      |                         | 50～74                  | 0BH                  | 84H0BH        | 28000          | 共通ノーマルリチ    |
|                |      |                         | 75～99                  | 0CH                  | 84H0CH        | 100000         | 共通リーチ-b     |
|                | ハズレ  | 0～25                    | 0～9                    | 0DH                  | 84H0DH        | 13000          | 通常変動A       |
|                |      |                         | 10～99                  | 0EH                  | 84H0EH        | 11000          | 通常変動B       |

30

40

【図 3 0 5】

特別図柄の変動パターンテーブルD-2

| 特別図柄の種類 | 当落   | リーチ判定用乱数値<br>(0~249) | 演出選択用乱数値<br>(0~99) | 変動パターン | 変動パターンコマンド | 可変表示時間<br>(ms) | 備考           |
|---------|------|----------------------|--------------------|--------|------------|----------------|--------------|
| 第1特別図柄  | 時短当り | -                    | 0~4                | 01H    | 83H01H     | 90000          | 時短当り系リーチa    |
|         |      |                      | 5~24               | 02H    | 83H02H     | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|         |      |                      | 25~59              | 05H    | 83H05H     | 90000          | 共通リーチa       |
|         | 大当り  | -                    | 60~99              | 06H    | 83H06H     | 100000         | 共通リーチb       |
|         |      |                      | 0~4                | 03H    | 83H03H     | 90000          | 大当り系リーチa     |
|         |      |                      | 5~24               | 04H    | 83H04H     | 70000          | 大当り系リーチb     |
|         | ハズレ  | 0~25                 | 25~59              | 05H    | 83H05H     | 90000          | 共通リーチa       |
|         |      |                      | 60~99              | 06H    | 83H06H     | 100000         | 共通リーチb       |
|         |      |                      | 0~9                | 07H    | 83H07H     | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|         |      |                      | 10~24              | 08H    | 83H08H     | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|         |      |                      | 25~34              | 09H    | 83H09H     | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|         |      |                      | 35~49              | 0AH    | 83H0AH     | 70000          | 大当り系リーチb     |
|         |      | 26~249               | 50~74              | 0BH    | 83H0BH     | 28000          | 共通ノーマルリーチ    |
|         |      |                      | 75~99              | 0CH    | 83H0CH     | 100000         | 共通リーチb       |
|         |      |                      | 0~89               | 0DH    | 83H0DH     | 13000          | 通常変動A        |
|         |      |                      | 90~94              | 0EH    | 83H0EH     | 11000          | 通常変動B        |
|         |      |                      | 95~99              | 0FH    | 83H0FH     | 95000          | 通常変動C        |
| 第2特別図柄  | 時短当り | -                    | 0~4                | 01H    | 84H01H     | 90000          | 時短当り系リーチa    |
|         |      |                      | 5~24               | 02H    | 84H02H     | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|         |      |                      | 25~59              | 05H    | 84H05H     | 90000          | 共通リーチa       |
|         | 大当り  | -                    | 60~99              | 06H    | 84H06H     | 100000         | 共通リーチb       |
|         |      |                      | 0~4                | 03H    | 84H03H     | 90000          | 大当り系リーチa     |
|         |      |                      | 5~24               | 04H    | 84H04H     | 70000          | 大当り系リーチb     |
|         | ハズレ  | 0~25                 | 25~59              | 05H    | 84H05H     | 90000          | 共通リーチa       |
|         |      |                      | 60~99              | 06H    | 84H06H     | 100000         | 共通リーチb       |
|         |      |                      | 0~9                | 07H    | 84H07H     | 11000          | 時短当り系ノーマルリーチ |
|         |      |                      | 10~24              | 08H    | 84H08H     | 60000          | 時短当り系リーチb    |
|         |      |                      | 25~34              | 09H    | 84H09H     | 11000          | 大当り系ノーマルリーチ  |
|         |      |                      | 35~49              | 0AH    | 84H0AH     | 70000          | 大当り系リーチb     |
|         |      | 26~249               | 50~74              | 0BH    | 84H0BH     | 28000          | 共通ノーマルリーチ    |
|         |      |                      | 75~99              | 0CH    | 84H0CH     | 100000         | 共通リーチb       |
|         |      |                      | 0~19               | 1AH    | 84H1AH     | 3500           | 通常変動         |
|         |      |                      | 20~99              | 1BH    | 84H1BH     | 2500           | 通常変動k        |

【図 3 0 6】

| 変動パターンテーブルの選択条件 |          | 遊技状態                          | 遊技状態以外の選択条件             | 選択される変動パターンテーブル |
|-----------------|----------|-------------------------------|-------------------------|-----------------|
| 通常遊技状態          | A時短遊技状態  | —                             | —                       | 変動パターンテーブルA     |
| B時短遊技状態         | C1時短遊技状態 | 通常遊技状態において天井到達したこと            | 1~150回                  | 変動パターンテーブルB-1   |
|                 |          |                               | 151~300回                | 変動パターンテーブルB-2   |
| C1時短遊技状態        | C2時短遊技状態 | A時短遊技状態またはC時短遊技状態において天井到達したこと | 1~150回毎目                | 変動パターンテーブルB-3   |
|                 |          |                               | 151~300回毎目              | 変動パターンテーブルC-3   |
| C2時短遊技状態        | C3時短遊技状態 | 通常遊技状態においてC2時短当りに当選したこと       | 151~300回毎目              | 変動パターンテーブルC-4   |
|                 |          |                               | 通常遊技状態においてC2時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルC-1   |
| C3時短遊技状態        | C4時短遊技状態 | 時短遊技状態においてC3時短当りに当選したこと       | 通常遊技状態においてC3時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルC-2   |
|                 |          |                               | 通常遊技状態においてC3時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルC-1   |
| 通常時短遊技状態        | 通常時短遊技状態 | 通常遊技状態においてC4時短当りに当選したこと       | 通常遊技状態においてC4時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルC-1   |
|                 |          |                               | 通常遊技状態においてC4時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルD-1   |
| 通常時短遊技状態        | 通常時短遊技状態 | 通常遊技状態においてC4時短当りに当選したこと       | 通常遊技状態においてC4時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルD-2   |
|                 |          |                               | 通常遊技状態においてC4時短当りに当選したこと | 変動パターンテーブルD-1   |

【図 3 0 7】

普通図柄の当り判定テーブル

| 時短の種類    | 普通図柄当り判定用乱数値<br>100(0~99) | 選択率<br>(概算) | 当落判定値データ     |
|----------|---------------------------|-------------|--------------|
| 通常遊技状態   | 幅80(0~79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅20(80~99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| 高確時短遊技状態 | 幅99(0~98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| A時短遊技状態  | 幅99(0~98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| B時短遊技状態  | 幅99(0~98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| C1時短遊技状態 | 幅80(0~79)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅20(80~99)                | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| C2時短遊技状態 | 幅80(0~79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅20(80~99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| C3時短遊技状態 | 幅80(0~79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅20(80~99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| C4時短遊技状態 | 幅80(0~79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|          | 幅20(80~99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |

普通図柄判定テーブル

| 時短の種類    | 判定値データ       | 普通図柄の図柄乱数値<br>(0~99) | 選択率     | 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド |
|----------|--------------|----------------------|---------|---------------------|
| 通常遊技状態   | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz0                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| 高確時短遊技状態 | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz1                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| A時短遊技状態  | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz1                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| B時短遊技状態  | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz2                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| C1時短遊技状態 | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz2                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| C2時短遊技状態 | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz4                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| C3時短遊技状態 | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz3                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |
| C4時短遊技状態 | 普通図柄当り判定値データ | 0~99                 | 100/100 | fz3                 |
|          | ハズレ判定値データ    | 0~99                 | 100/100 | -                   |

10

20

【図 3 0 8】

30

40

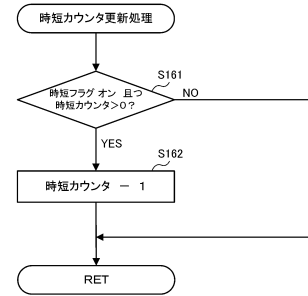
50

【 図 3 0 9 】

【図 3 1 0】

普通図柄当り種類決定テーブル

| 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド | 普通電動物<br>開放パターン | 普通電動物<br>開放パターンコマンド | 普通電動物<br>開放パターン(msec) |        |          |
|---------------------|-----------------|---------------------|-----------------------|--------|----------|
|                     |                 |                     | 1回目の開放時間              | ウェイト時間 | 2回目の開放時間 |
| fz0                 | 01H             | 90H01H              | 1000                  | —      | —        |
| fz1                 | 02H             | 90H02H              | 3000                  | 200    | 3000     |
| fz2                 | 03H             | 90H03H              | 2500                  | 300    | 2500     |
| fz3                 | 04H             | 90H04H              | 1000                  | 300    | 2500     |
| fz4                 | 05H             | 90H05H              | 2000                  | —      | —        |

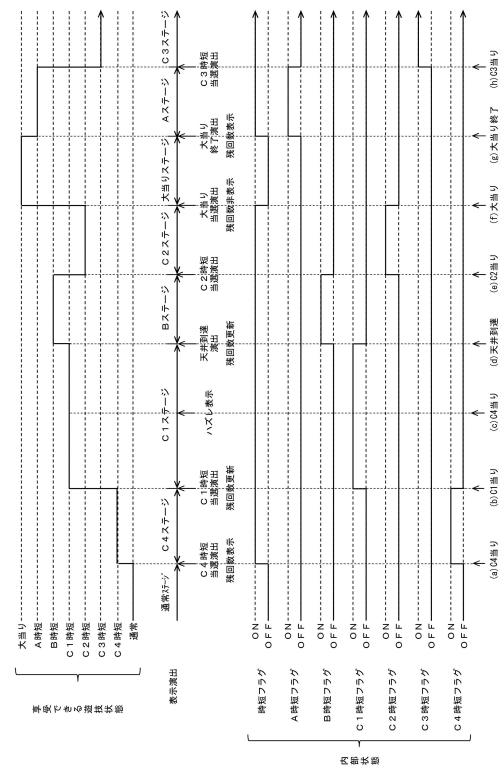
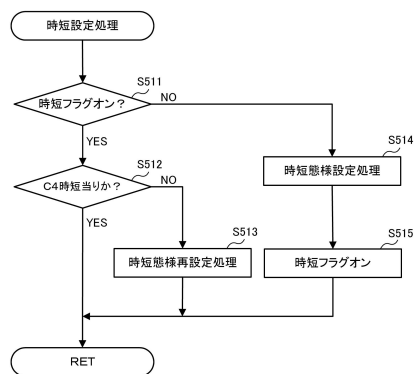


10

20

【 図 3 1 1 】

【図 3 1 2】



30

40

50

【図 3 1 3】

特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 判定値データ     | 特別図柄の<br>図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 選択図柄<br>コマンド | 図柄指定<br>コマンド |
|---------|------------|--------------------------|---------|--------------|--------------|
| 第1特別図柄  | 時短当り判定値データ | 幅60(0～59)                | 60/100  | z20          | zA21         |
|         |            | 幅20(60～79)               | 20/100  | z21          | zA22         |
|         |            | 幅20(80～99)               | 20/100  | z22          | zA23         |
|         | 大当り判定値データ  | 幅40(0～39)                | 40/100  | z23          | zA24         |
|         |            | 幅50(40～89)               | 50/100  | z24          |              |
|         |            | 幅10(90～99)               | 10/100  | z25          |              |
|         | ハズレ判定値データ  | 幅100(0～99)               | 100/100 | z26          | zA25         |
| 第2特別図柄  | 時短当り判定値データ | 幅60(0～59)                | 60/100  | z27          | zA26         |
|         |            | 幅20(60～79)               | 20/100  | z28          | zA27         |
|         |            | 幅20(80～99)               | 20/100  | z29          | zA28         |
|         | 大当り判定値データ  | 幅40(0～39)                | 40/100  | z30          | zA29         |
|         |            | 幅30(40～69)               | 50/100  | z31          |              |
|         |            | 幅30(70～99)               | 10/100  | z32          |              |
|         | ハズレ判定値データ  | 幅100(0～99)               | 100/100 | z33          | zA30         |

【図 3 1 4】

通常遊技状態における当り種類決定テーブル

| 選択図柄<br>コマンド | 通常遊技状態 |           |           |           |            |            |             |             |             | 時短<br>回数 |
|--------------|--------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|              | ラウンド数  | 確変<br>フラグ | 時短<br>フラグ | 重複<br>フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ | C5時短<br>フラグ |          |
| z20          | —      | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           | 50       |
| z21          | —      | —         | 1         | —         | —          | —          | —           | 1           | —           | 50       |
| z22          | —      | —         | 1         | —         | —          | —          | —           | —           | 1           | 50       |
| z23          | 3      | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 30       |
| z24          | 3      | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |
| z25          | 10     | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |
| z27          | —      | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           | 50       |
| z28          | —      | —         | 1         | —         | —          | —          | —           | 1           | —           | 50       |
| z29          | —      | —         | 1         | —         | —          | —          | —           | —           | 1           | 50       |
| z30          | 3      | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 30       |
| z31          | 3      | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |
| z32          | 10     | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |

10

20

【図 3 1 5】

A時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| A時短遊技状態      |       |           |           |           |            |            |             |             |             |          |  |
|--------------|-------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|----------|--|
| 選択図柄<br>コマンド | ラウンド数 | 確変<br>フラグ | 時短<br>フラグ | 重複<br>フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ | C5時短<br>フラグ | 時短<br>回数 |  |
| z20          | —     | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           | 50       |  |
| z22          | —     | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           | 50       |  |
| z23          | 3     | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 30       |  |
| z24          | 3     | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |  |
| z25          | 10    | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |  |
| z27          | —     | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           | 50       |  |
| z29          | —     | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           | 50       |  |
| z30          | 3     | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 30       |  |
| z31          | 3     | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |  |
| z32          | 10    | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |  |

【図 3 1 6】

B時短遊技状態における当り種類決定テーブル

| B時短遊技状態      |       |           |           |           |            |            |             |             |             |          |
|--------------|-------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|----------|
| 選択図柄<br>コマンド | ラウンド数 | 確変<br>フラグ | 時短<br>フラグ | 重複<br>フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ | C5時短<br>フラグ | 時短<br>回数 |
| z20          | —     | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           | 300      |
| z22          | —     | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           | 100      |
| z23          | 3     | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 30       |
| z24          | 3     | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |
| z25          | 10    | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |
| z27          | —     | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           | 300      |
| z29          | —     | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           | 100      |
| z30          | 3     | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 30       |
| z31          | 3     | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |
| z32          | 10    | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           | 10000    |

30

40

50

【図 3 1 7】

| C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル |          |           |           |           |            |            |             |             |             |
|------------------------|----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| 選択図柄<br>コマンド           | C3時短遊技状態 |           |           |           |            |            |             |             |             |
|                        | ラウンド数    | 確実<br>フラグ | 時短<br>フラグ | 重複<br>フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ | C5時短<br>フラグ |
| z20                    | —        | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           |
| z22                    | —        | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           |
| z23                    | 3        | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z24                    | 3        | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z25                    | 10       | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z27                    | —        | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           |
| z29                    | —        | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           |
| z30                    | 3        | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z31                    | 3        | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z32                    | 10       | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |

【図 3 1 8】

| C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル |          |           |           |           |            |            |             |             |             |
|------------------------|----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| 選択図柄<br>コマンド           | C4時短遊技状態 |           |           |           |            |            |             |             |             |
|                        | ラウンド数    | 確実<br>フラグ | 時短<br>フラグ | 重複<br>フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ | C5時短<br>フラグ |
| z20                    | —        | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           |
| z22                    | —        | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           |
| z23                    | 3        | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z24                    | 3        | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z25                    | 10       | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z27                    | —        | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           |
| z29                    | —        | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           |
| z30                    | 3        | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z31                    | 3        | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z32                    | 10       | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |

10

20

【図 3 1 9】

| C5時短遊技状態における当り種類決定テーブル |          |           |           |           |            |            |             |             |             |
|------------------------|----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| 選択図柄<br>コマンド           | C5時短遊技状態 |           |           |           |            |            |             |             |             |
|                        | ラウンド数    | 確実<br>フラグ | 時短<br>フラグ | 重複<br>フラグ | A時短<br>フラグ | B時短<br>フラグ | C3時短<br>フラグ | C4時短<br>フラグ | C5時短<br>フラグ |
| z20                    | —        | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           |
| z22                    | —        | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           |
| z23                    | 3        | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z24                    | 3        | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z25                    | 10       | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z27                    | —        | —         | 1         | —         | —          | —          | 1           | —           | —           |
| z29                    | —        | —         | 1         | 1         | —          | —          | —           | —           | 1           |
| z30                    | 3        | —         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z31                    | 3        | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |
| z32                    | 10       | 1         | 1         | —         | 1          | —          | —           | —           | —           |

【図 3 2 0】

| 普通図柄の当り判定テーブル |                           |             |              |
|---------------|---------------------------|-------------|--------------|
| 時短の種類         | 普通図柄当り判定用乱数値<br>100(0~99) | 選択率<br>(概算) | 当落判定値データ     |
| 通常遊技状態        | 幅80(0-79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅20(80-99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| 高確時短遊技状態      | 幅99(0-98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| A時短遊技状態       | 幅99(0-98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| B時短遊技状態       | 幅99(0-98)                 | 99/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅1(99)                    | 1/100       | ハズレ判定値データ    |
| C3時短遊技状態      | 幅80(0-79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅20(80-99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| C4時短遊技状態      | 幅80(0-79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅20(80-99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |
| C5時短遊技状態      | 幅80(0-79)                 | 80/100      | 普通図柄当り判定値データ |
|               | 幅20(80-99)                | 20/100      | ハズレ判定値データ    |

30

40

50

【図 3 2 1】

| 普通図柄判定テーブル |              |                      |         |                     |
|------------|--------------|----------------------|---------|---------------------|
| 時短の種類      | 判定値データ       | 普通図柄の図柄乱数値<br>(0～99) | 選択率     | 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド |
| 通常遊技状態     | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz0                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| 高確時短遊技状態   | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz1                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| A時短遊技状態    | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz1                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| B時短遊技状態    | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz2                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| C3時短遊技状態   | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz2                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| C4時短遊技状態   | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz2                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |
| C5時短遊技状態   | 普通図柄当り判定値データ | 0～99                 | 100/100 | fz2                 |
|            | ハズレ判定値データ    | 0～99                 | 100/100 | —                   |

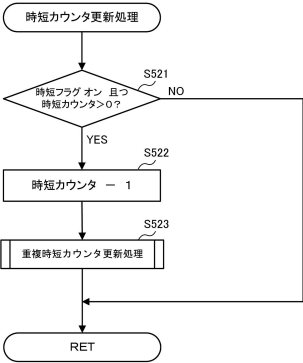
【図 3 2 2】

| 普通図柄当り時<br>選択図柄コマンド |     | 普通電動役物<br>開放パターン | 普通電動役物<br>開放パターン(msec) |        |          |
|---------------------|-----|------------------|------------------------|--------|----------|
|                     |     |                  | 1回目の開放時間               | ウェイト時間 | 2回目の開放時間 |
| fz0                 | 01H | 90H01H           | 1000                   | —      | —        |
| fz1                 | 02H | 90H02H           | 3000                   | 200    | 3000     |
| fz2                 | 03H | 90H03H           | 2000                   | 300    | 2000     |

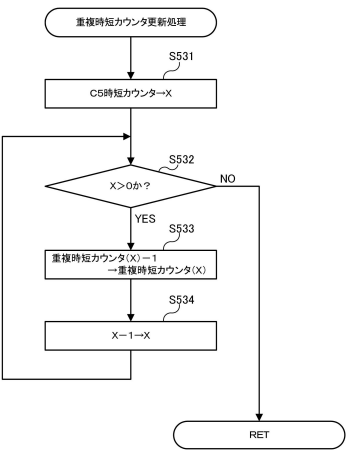
10

20

【図 3 2 3】



【図 3 2 4】

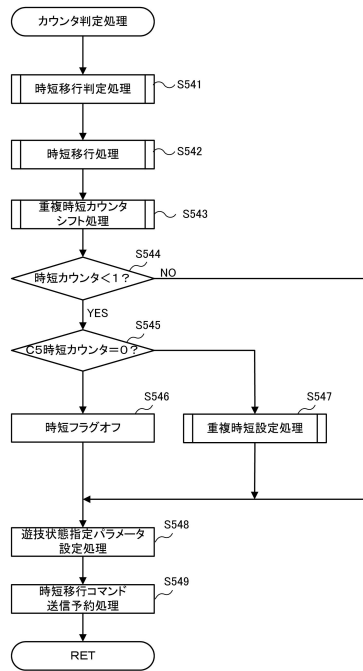


30

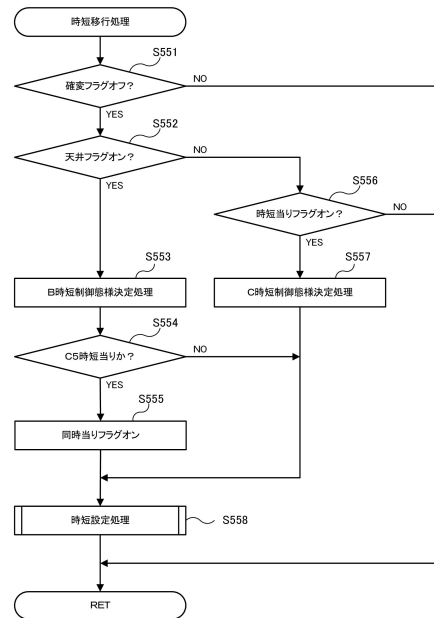
40

50

【図 3 2 5】



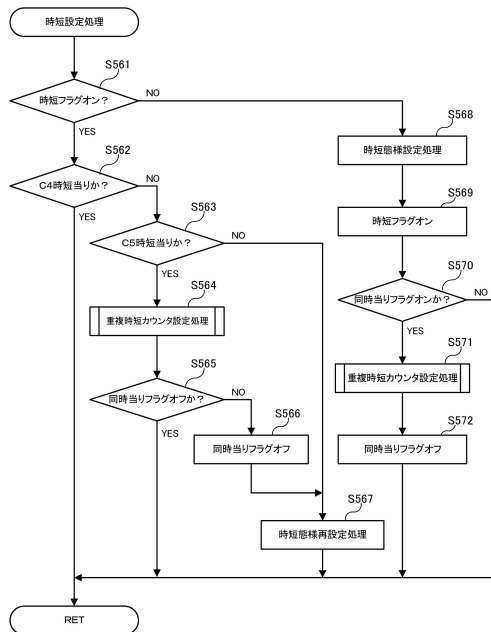
【図 3 2 6】



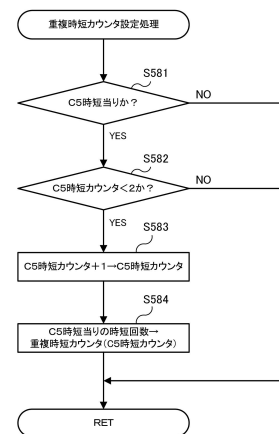
10

20

【図 3 2 7】



【図 3 2 8】

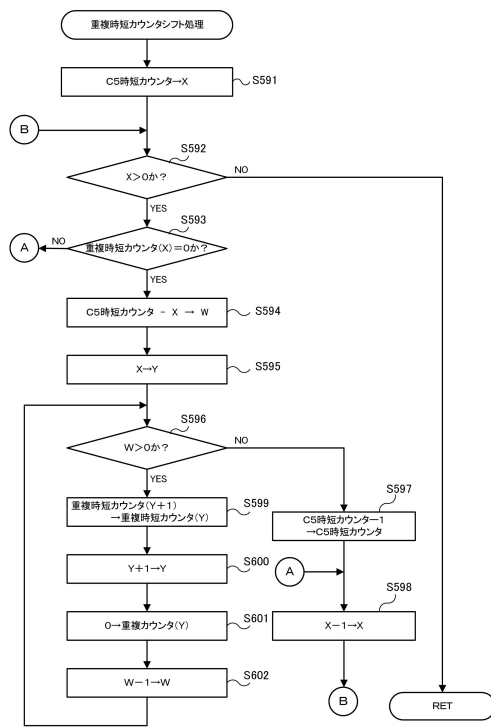


30

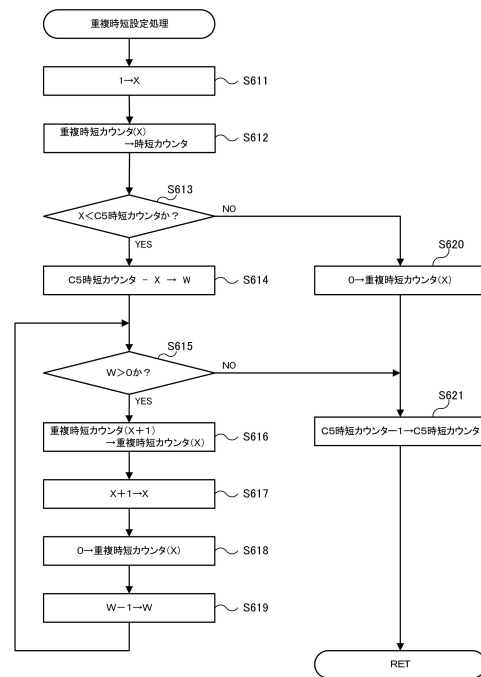
40

50

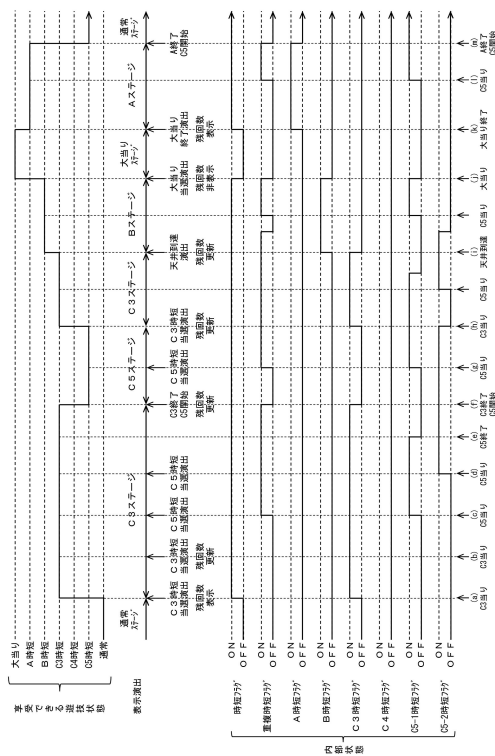
【図 3 2 9】



【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



【図 3 3 2】

| 現在の進捗状況 |         | 遷移進捗状況 | A時短進捗状況 | B時短進捗状況 | C3時短進捗状況 | C4時短進捗状況 | C5時短進捗状況 |
|---------|---------|--------|---------|---------|----------|----------|----------|
| 移行状態    | 現在の進捗状況 | 終了     | 終了      | 終了      | 終了       | 終了       | 終了       |
|         | C3時短進捗  | 開始     | 開始      | 開始      | 開始       | 開始       | 開始       |
|         | C4時短進捗  | 終了     | 終了      | 終了      | 終了       | 終了       | 終了       |
|         | C5時短進捗  | 開始     | 開始      | 開始      | 開始       | 開始       | 開始       |
|         | C5時短進捗  | 終了     | 終了      | 終了      | 終了       | 終了       | 終了       |
| 天井到達    |         | 開始     | 開始      | 開始      | 開始       | 開始       | 開始       |

10

20

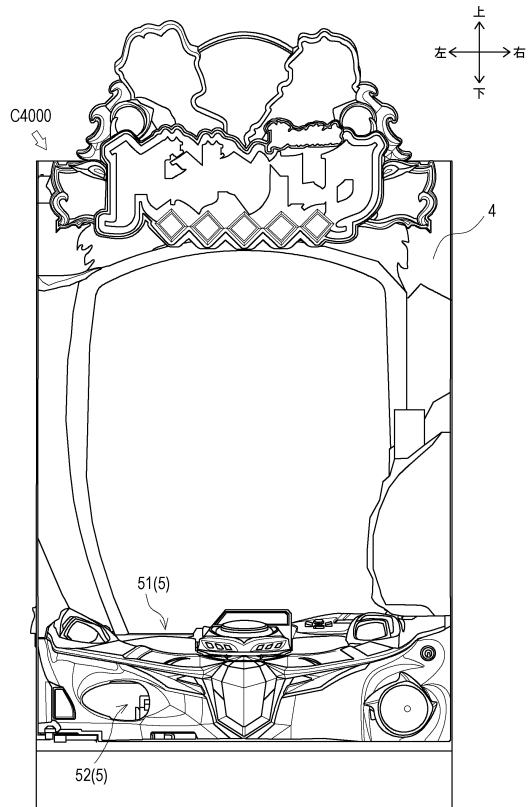
30

40

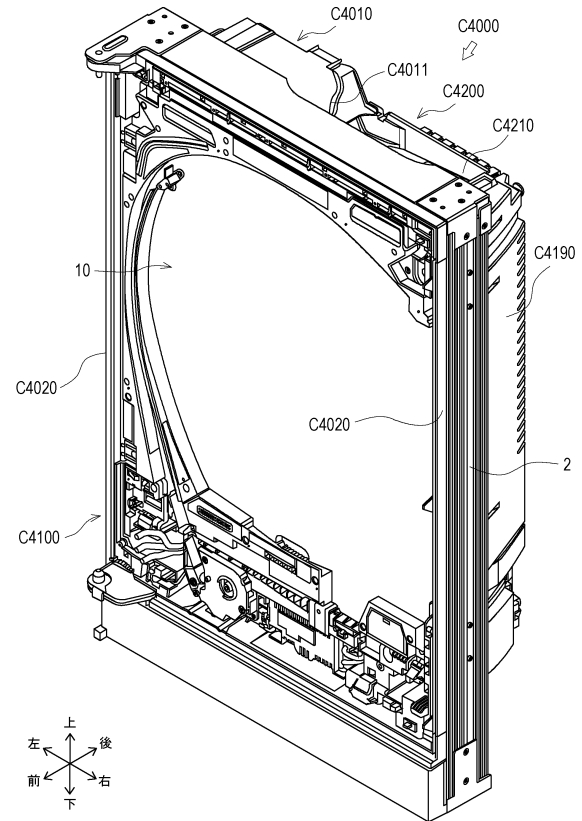
50



【図 3 3 3】



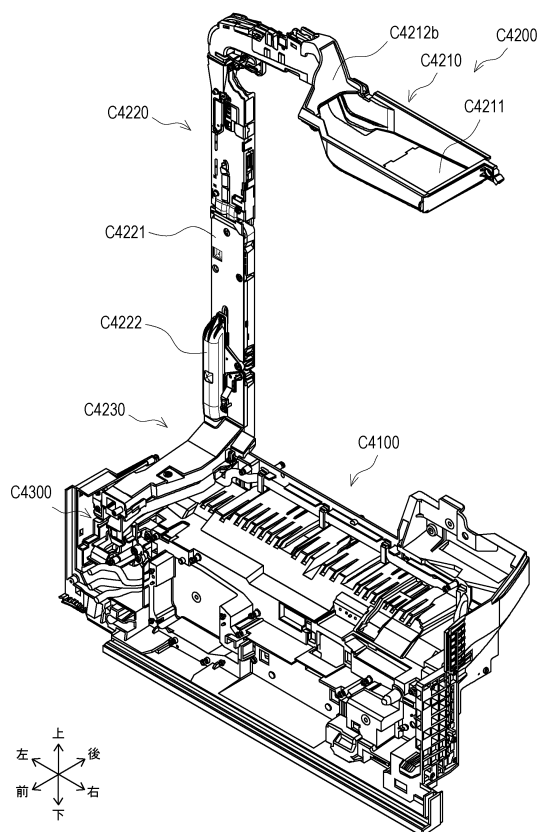
【図 3 3 4】



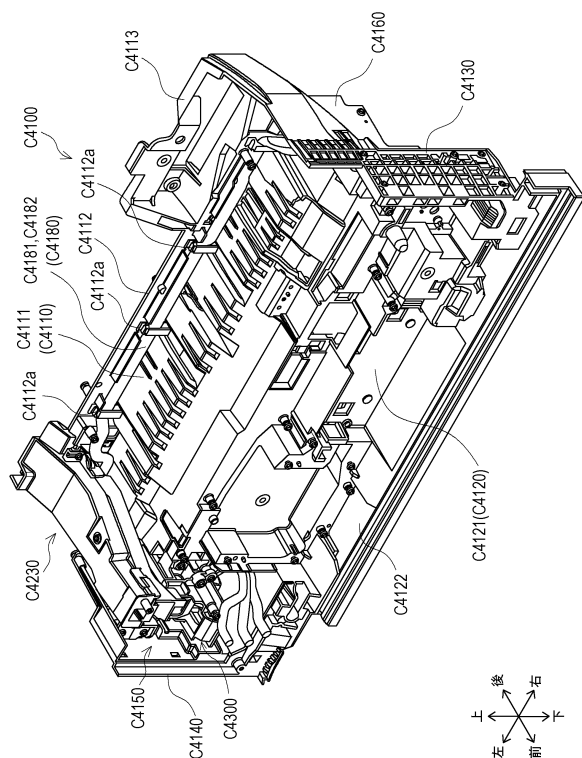
10

20

【図 3 3 5】



【図 3 3 6】

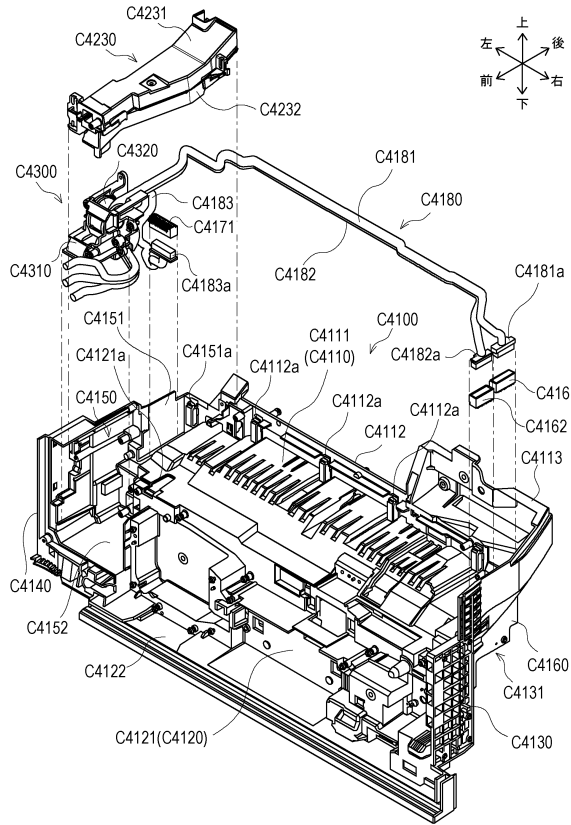


30

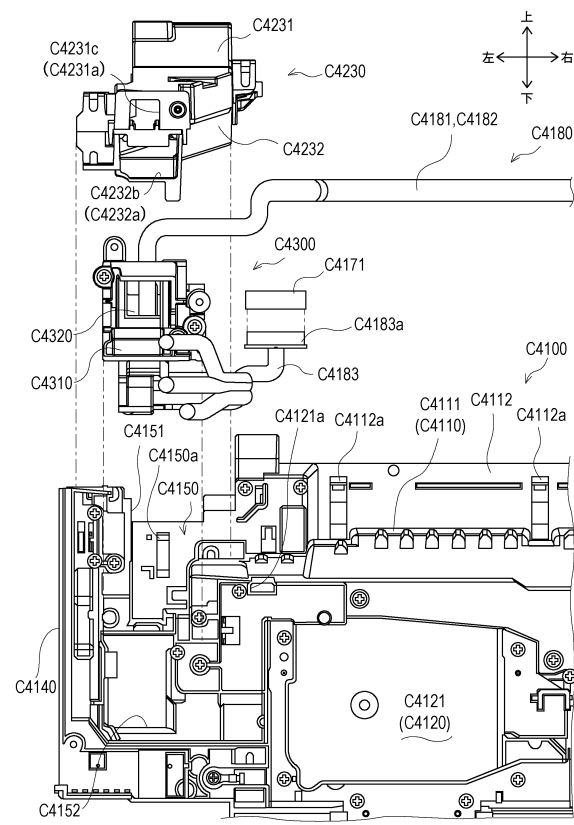
40

50

【図 3 3 7】



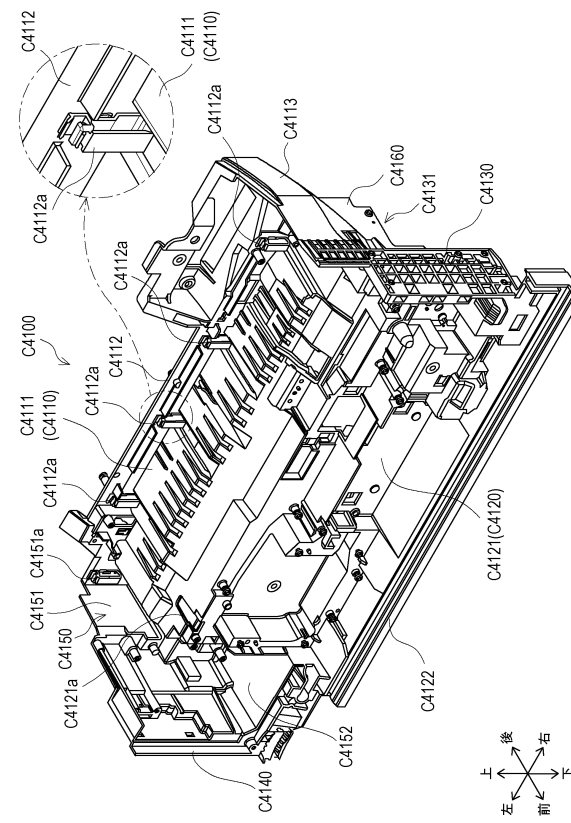
【図 3 3 8】



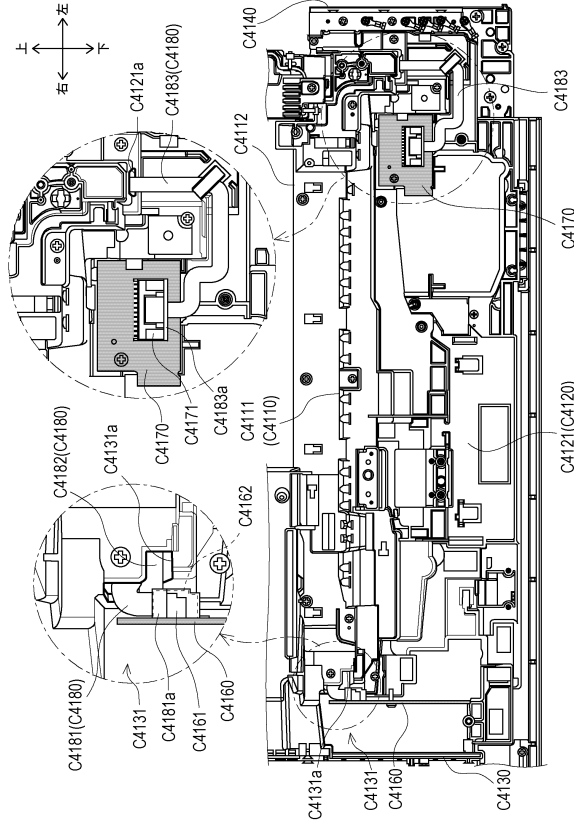
10

20

【図 3 3 9】



【図 3 4 0】

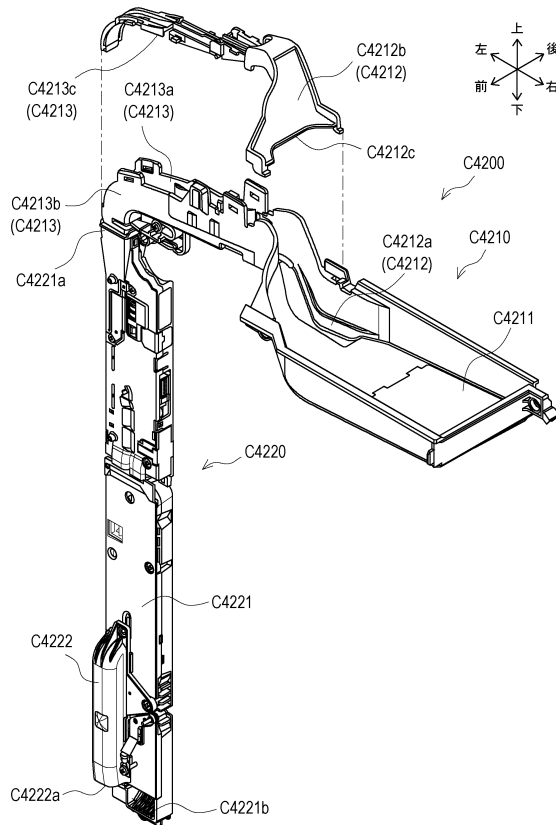


30

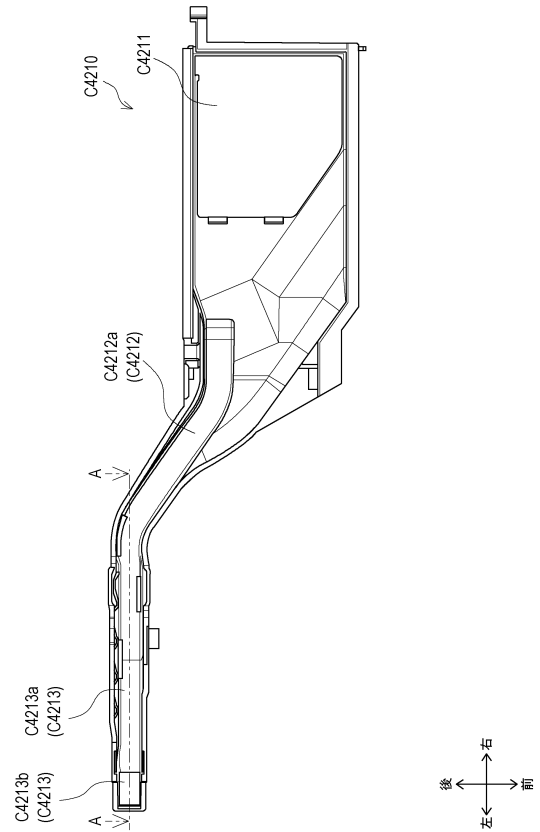
40

50

【図 3 4 1】



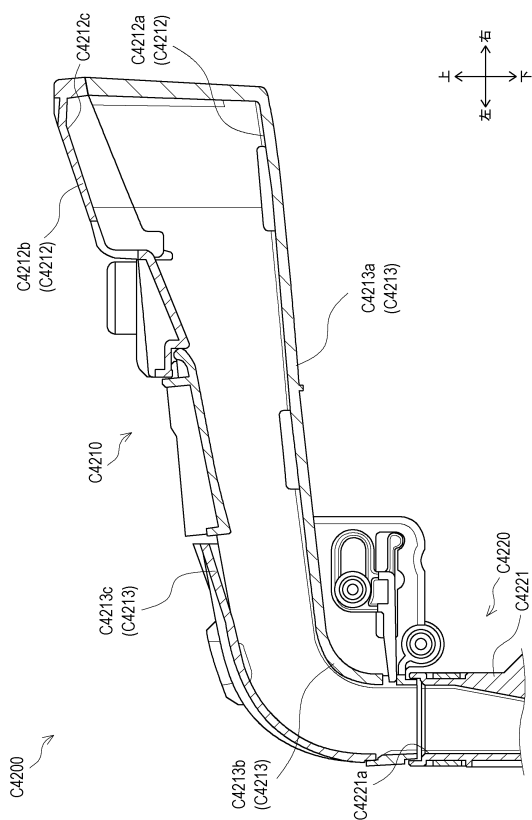
【図 3 4 2】



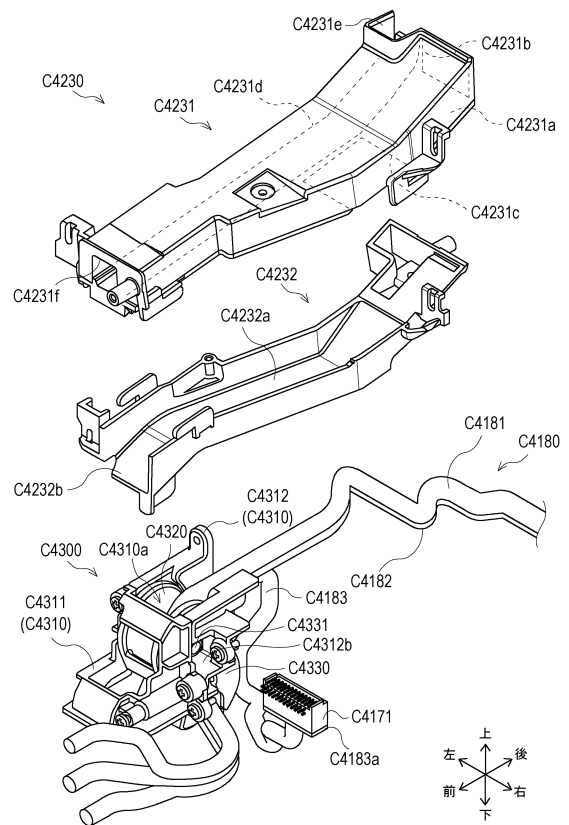
10

20

【図 3 4 3】



【図 3 4 4】

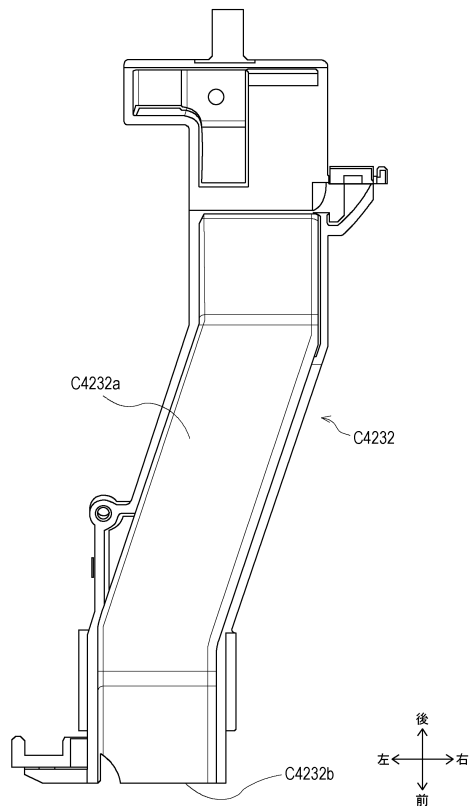


30

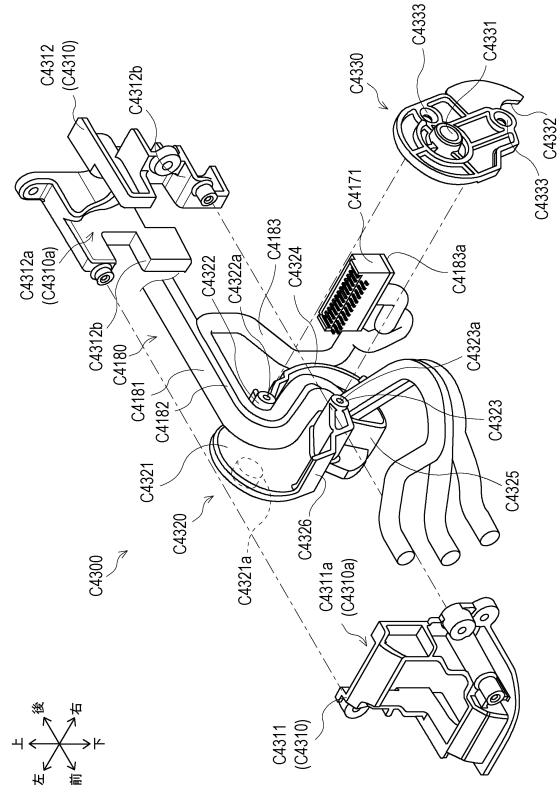
40

50

【図 3 4 5】



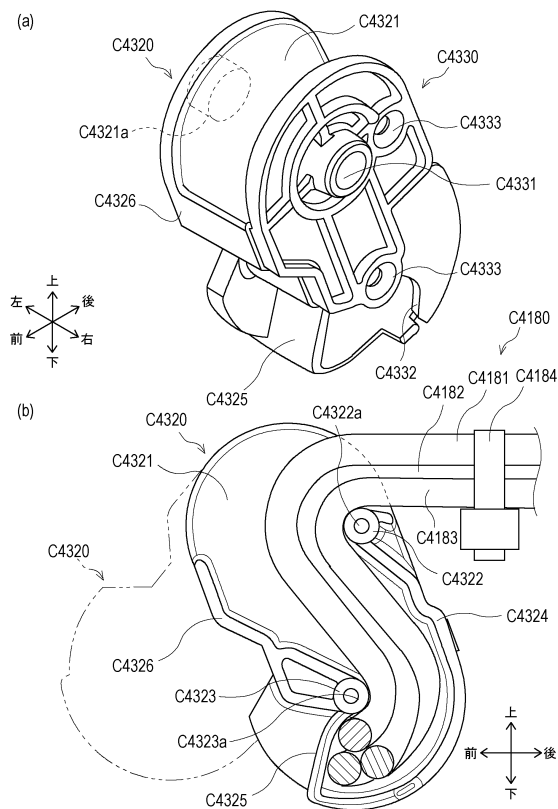
【図 3 4 6】



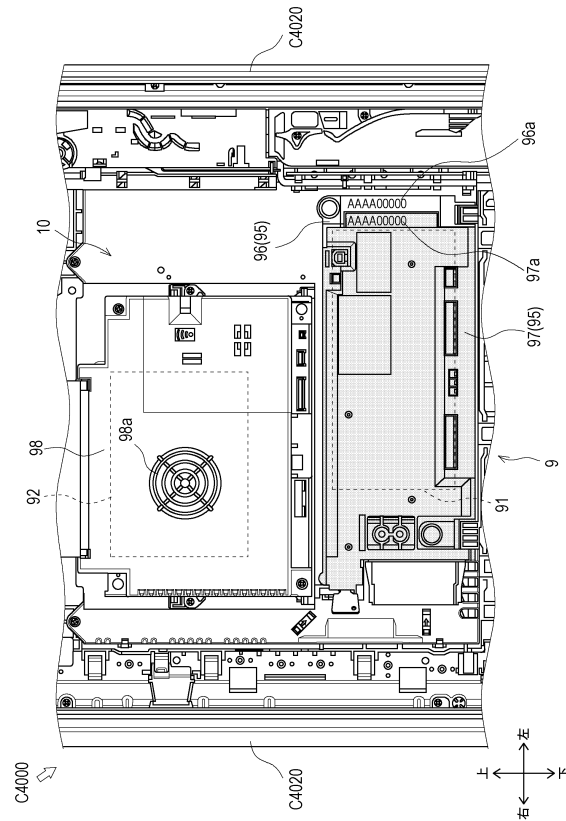
10

20

【図 3 4 7】



【図 3 4 8】

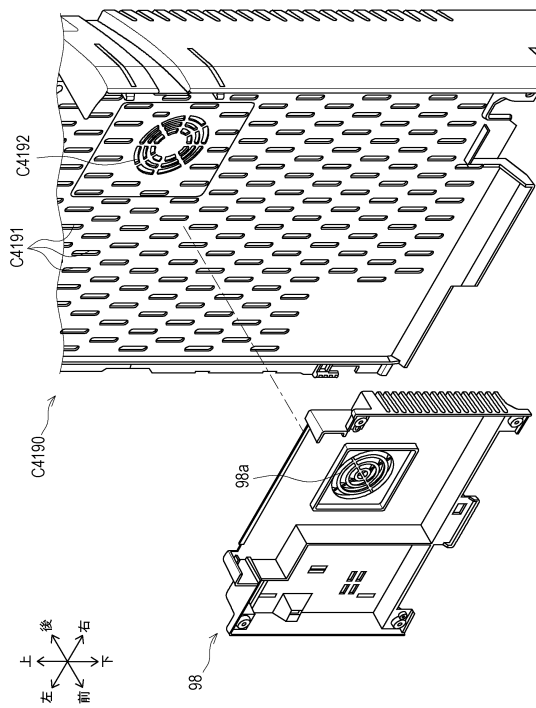


30

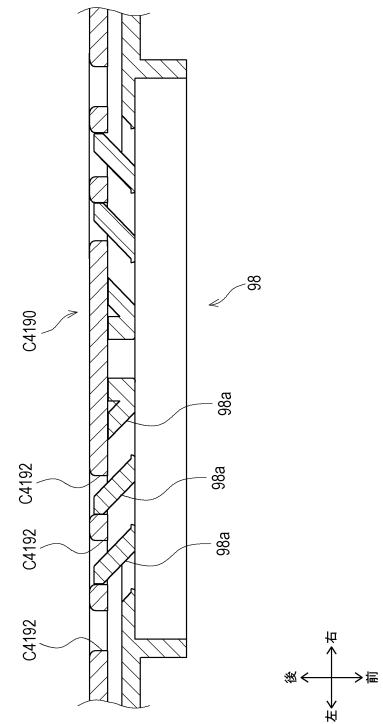
40

50

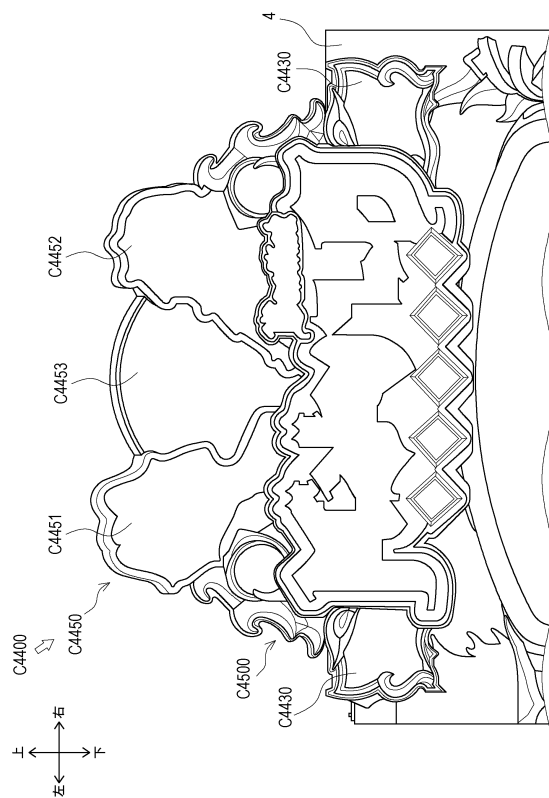
【図 3 4 9】



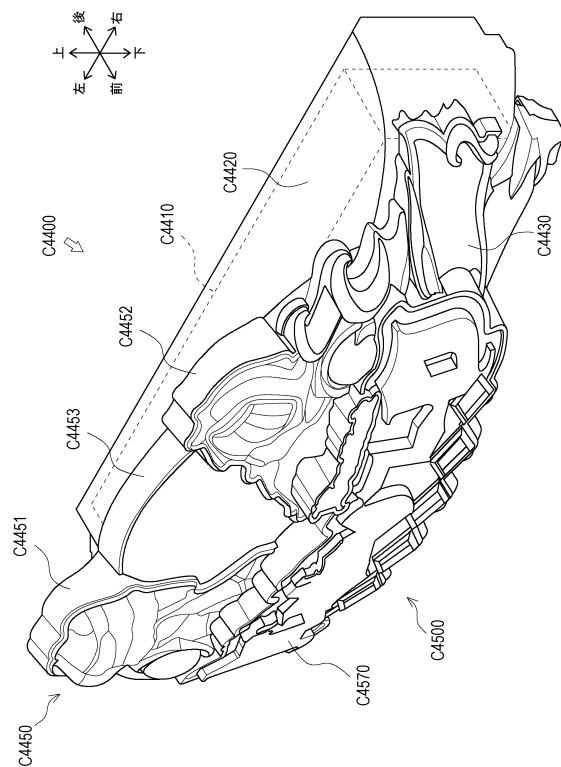
【図 3 5 0】



【図 3 5 1】



【図 3 5 2】



10

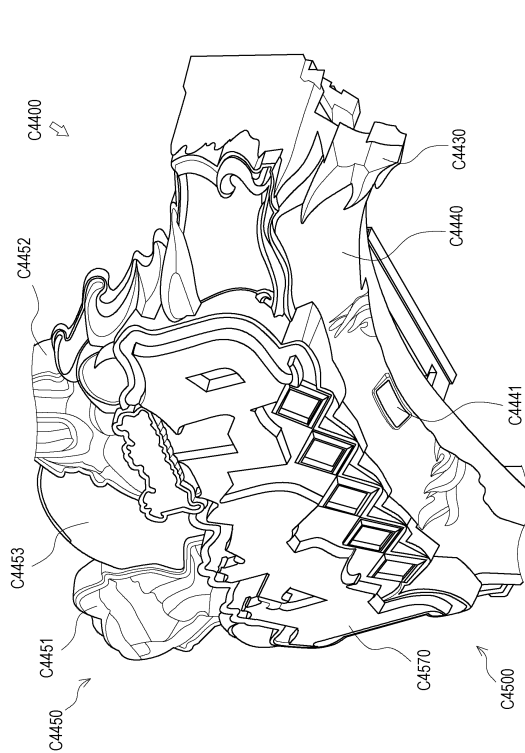
20

30

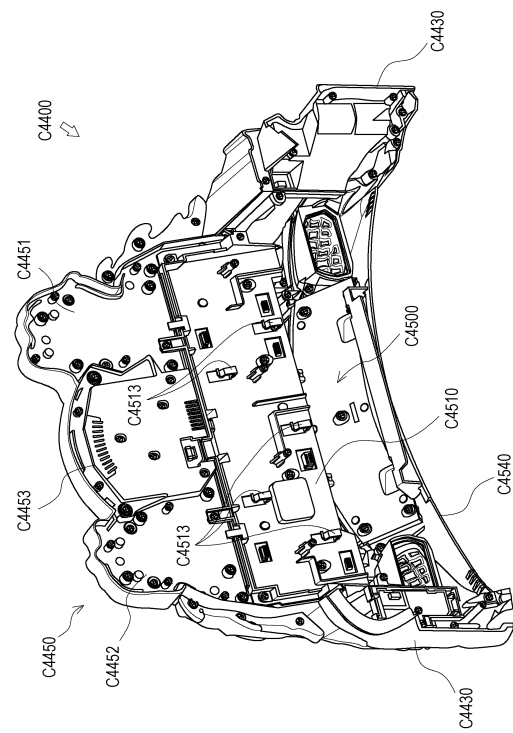
40

50

【図 3 5 3】



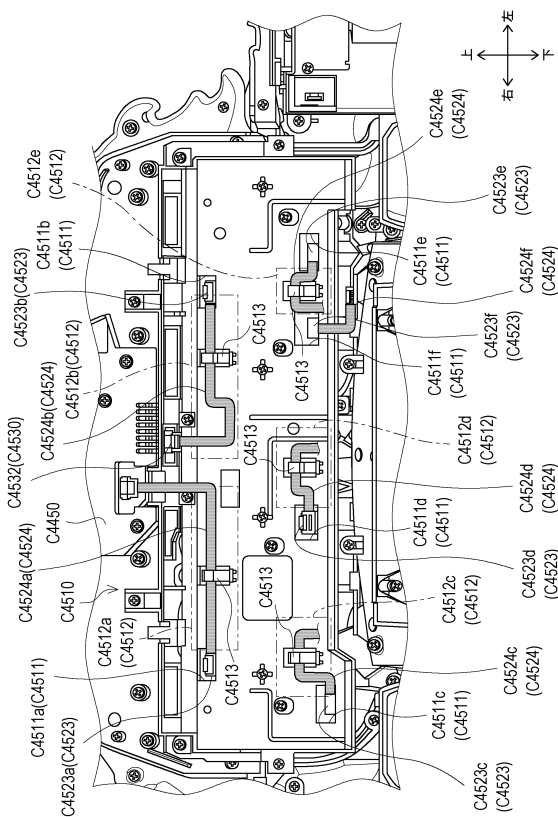
【図 3 5 4】



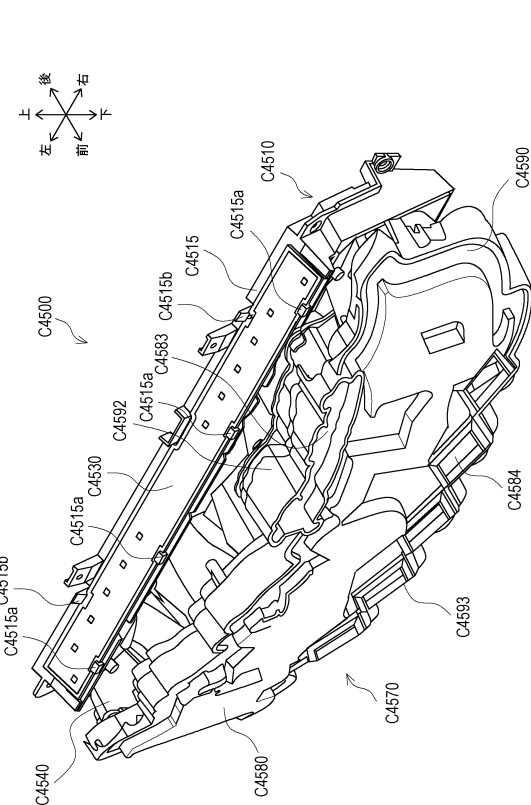
10

20

【図 3 5 5】



【図 3 5 6】

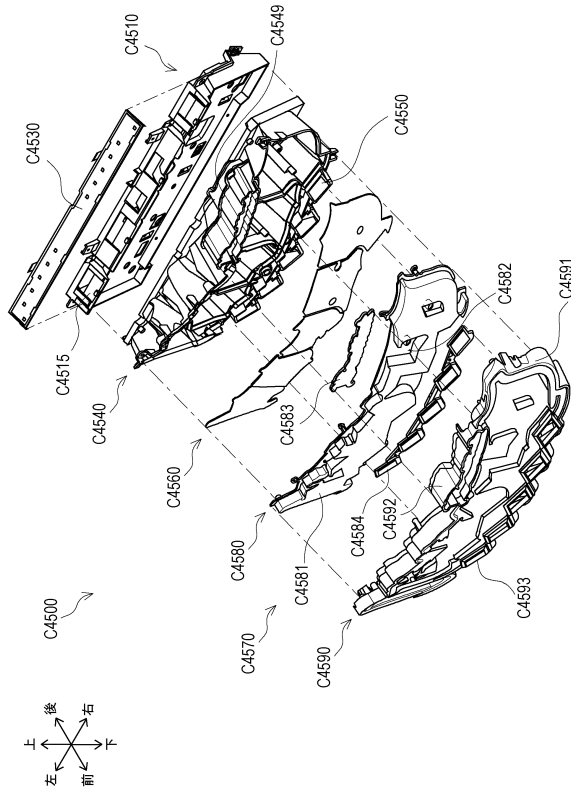


30

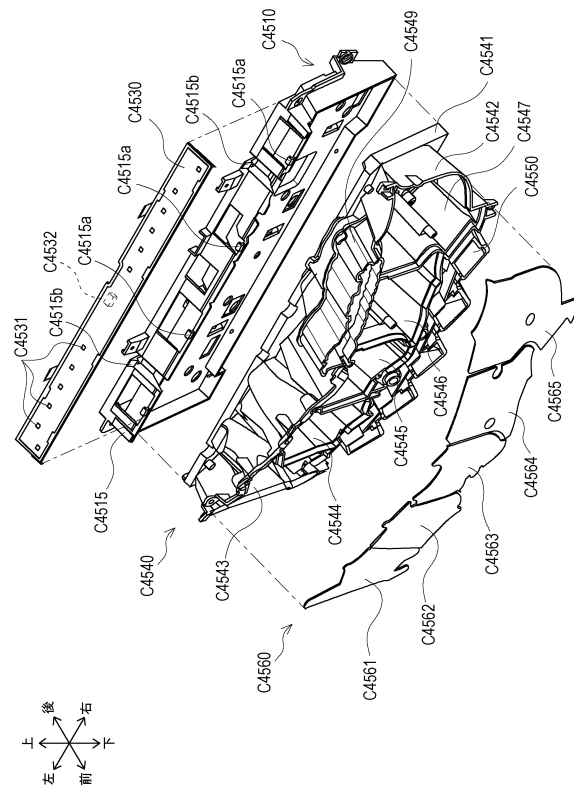
40

50

【図 3 5 7】



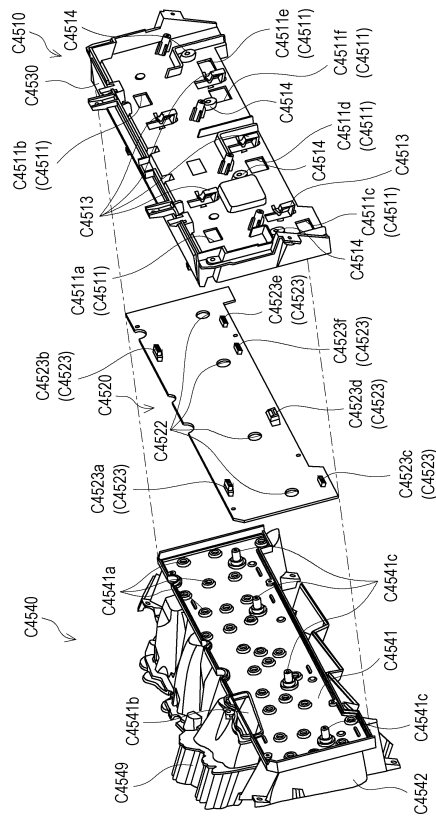
【図 3 5 8】



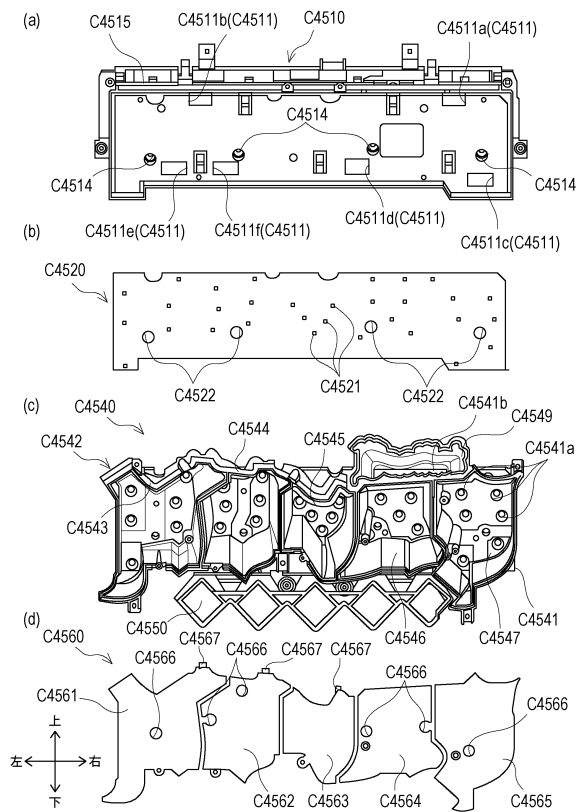
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

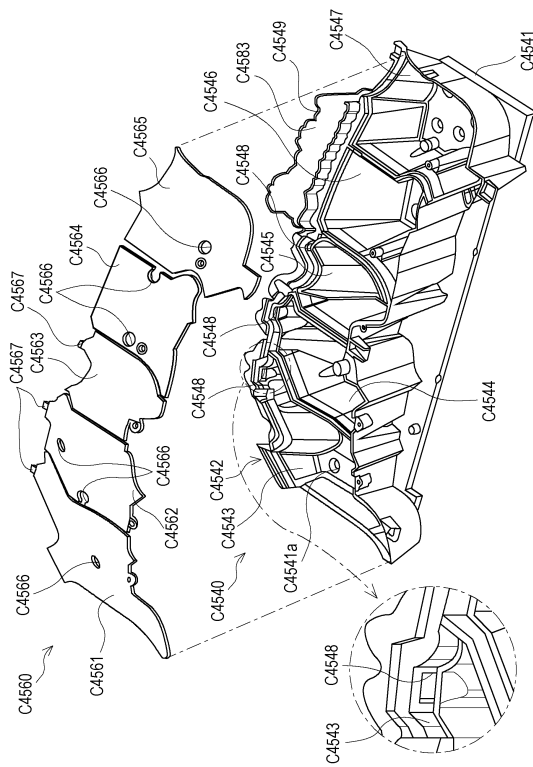


30

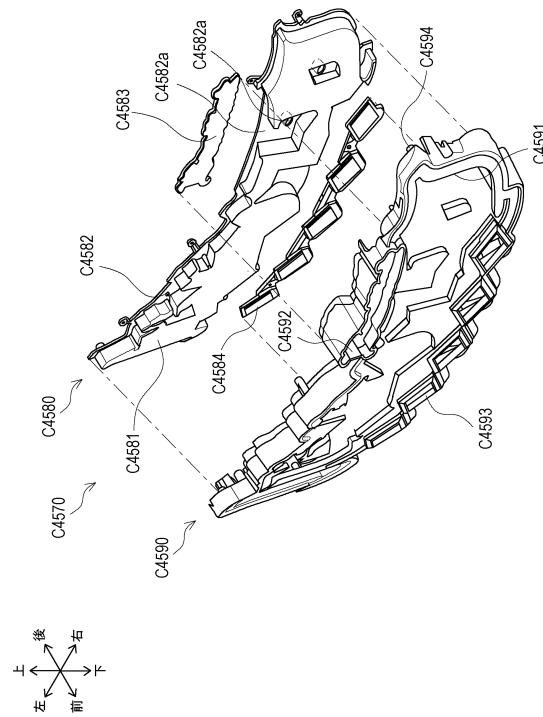
40

50

【図 3 6 1】



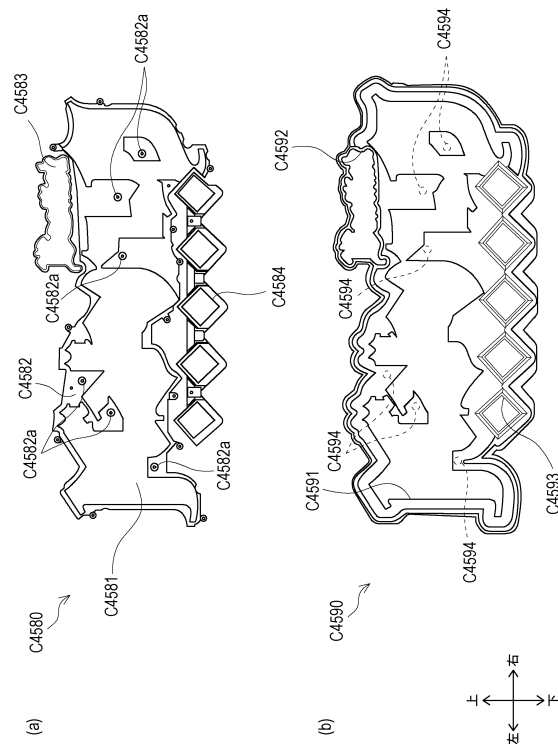
【図 3 6 2】



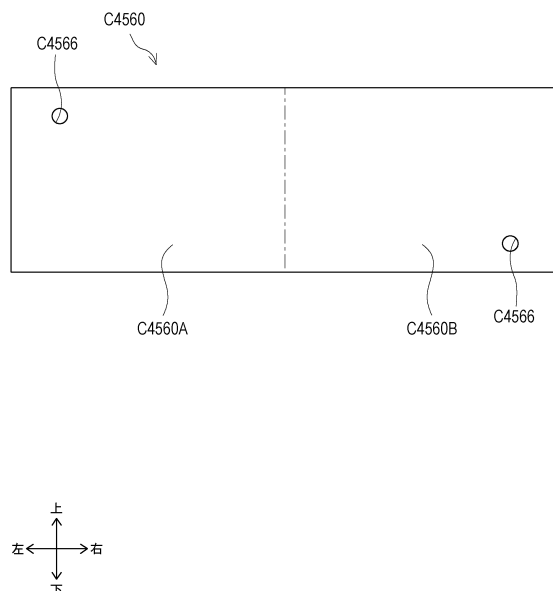
10

20

【図 3 6 3】



【図 3 6 4】



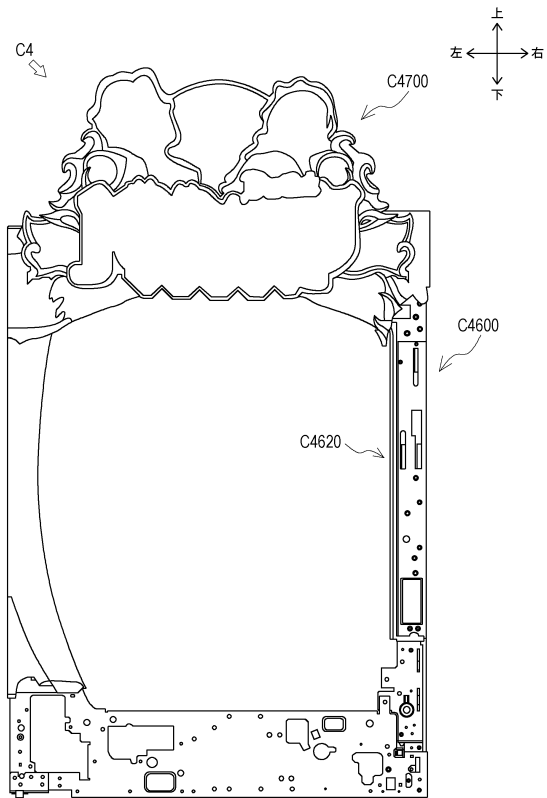
30

40

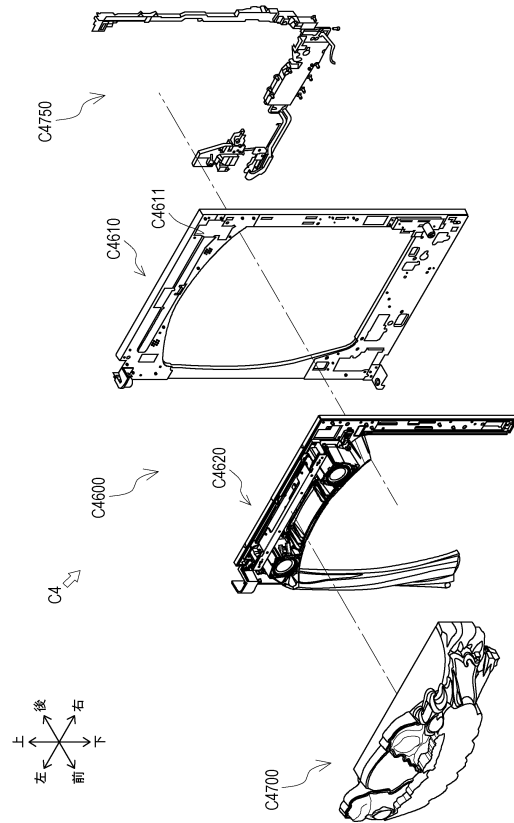
50



【図 3 6 5】



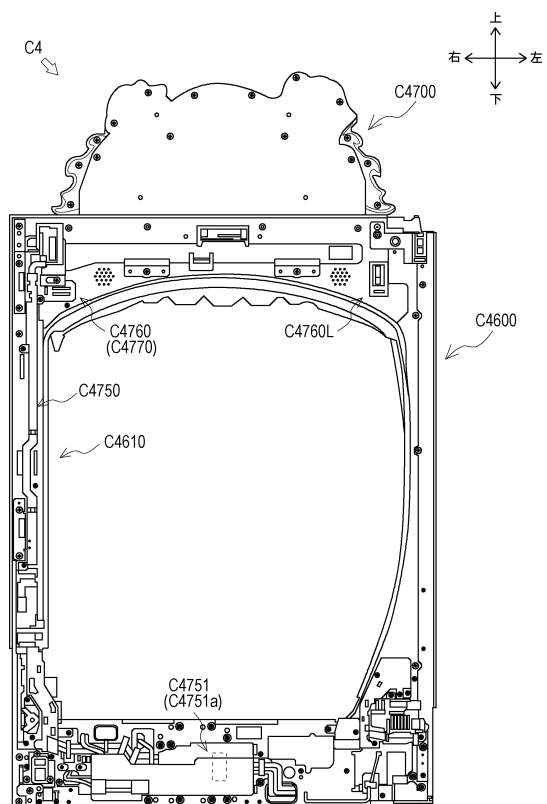
【図 3 6 6】



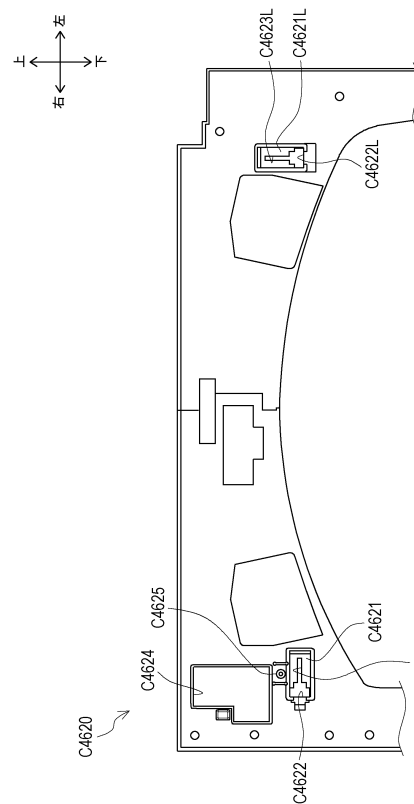
10

20

【図 3 6 7】



【図 3 6 8】

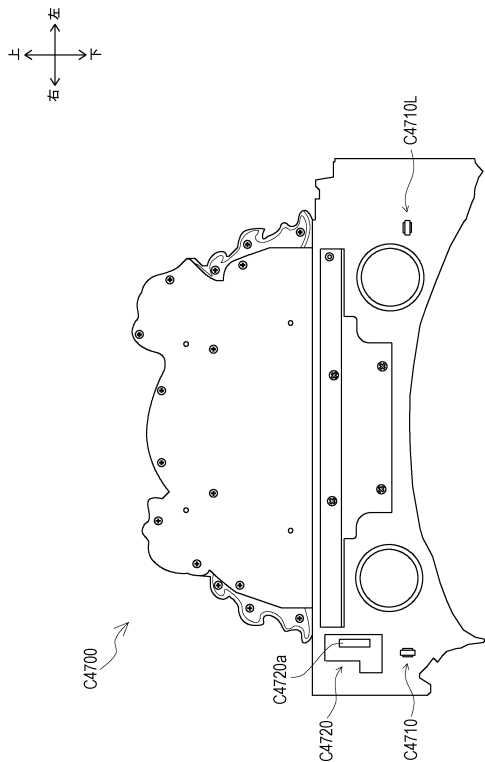


30

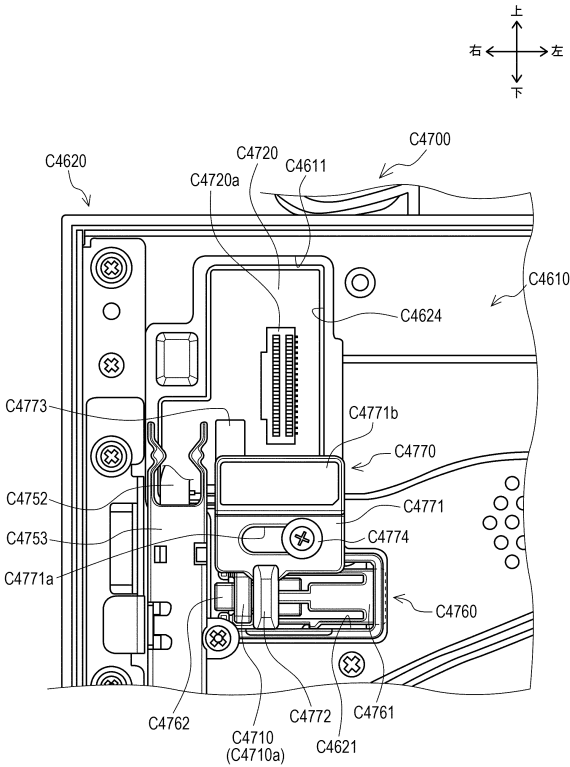
40

50

【図 3 6 9】



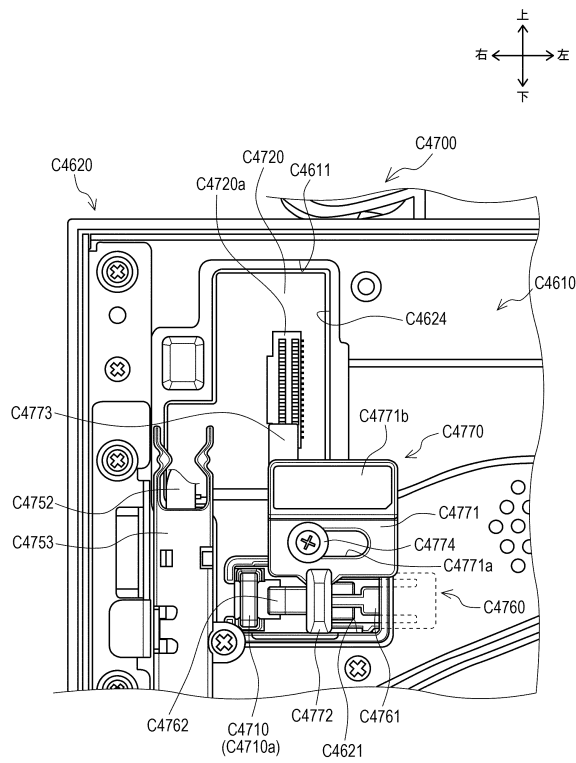
【図 3 7 0】



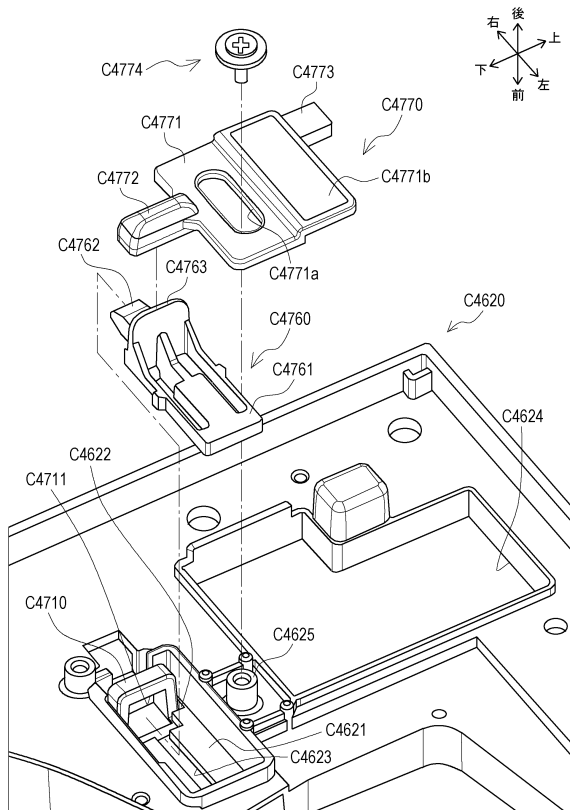
10

20

【図 3 7 1】



【図 3 7 2】

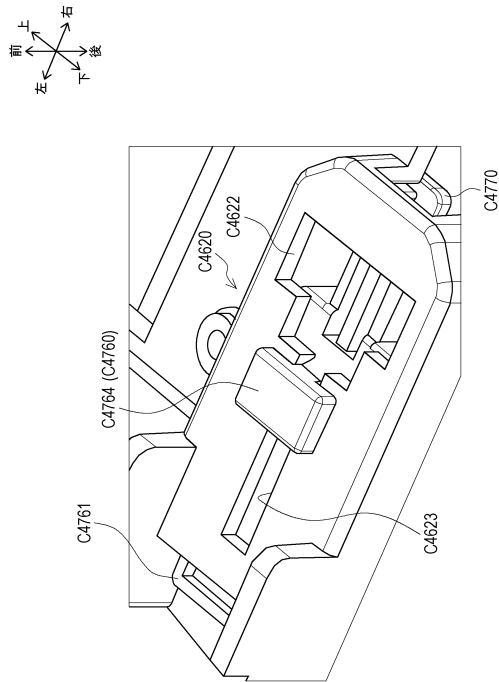


30

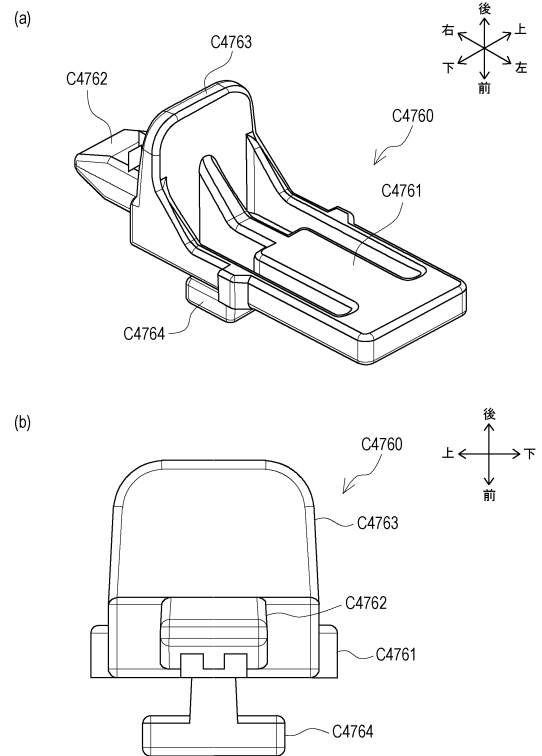
40

50

【図 3 7 3】



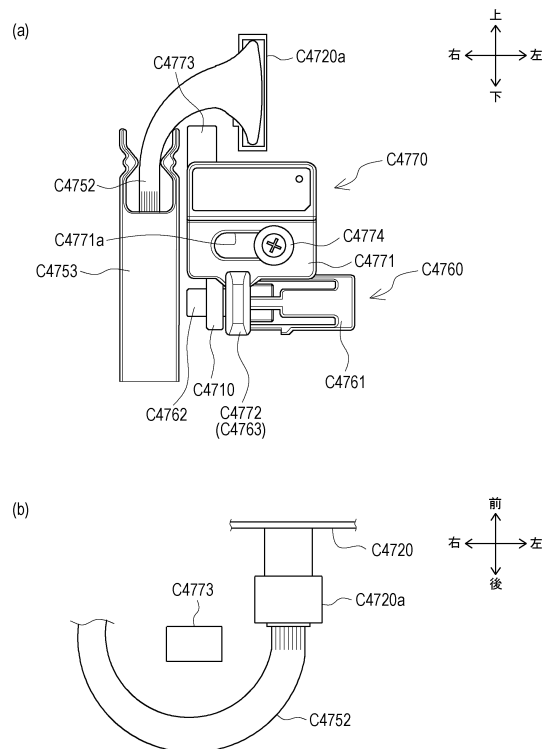
【図 3 7 4】



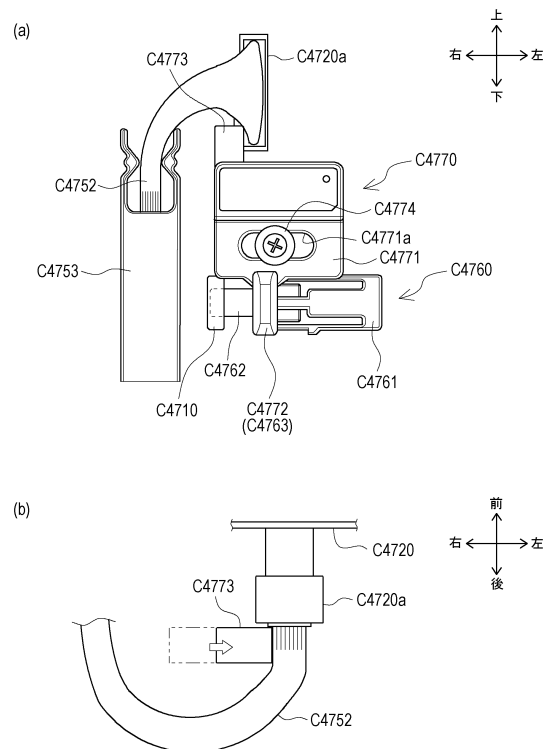
10

20

【図 3 7 5】



【図 3 7 6】

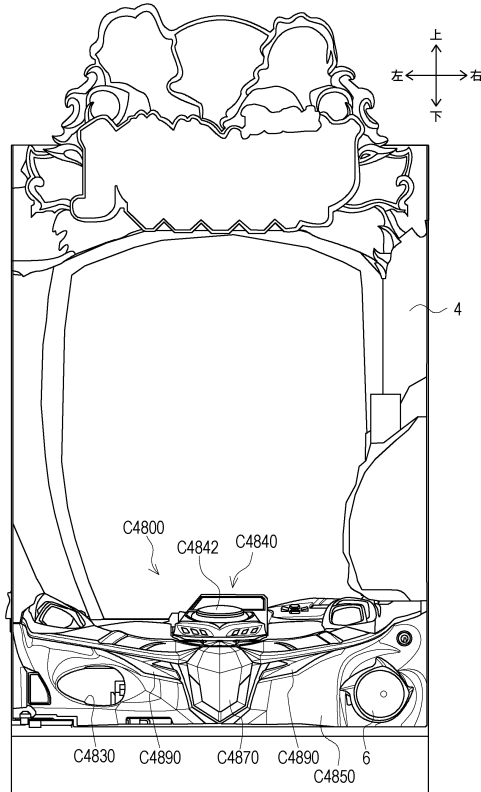


30

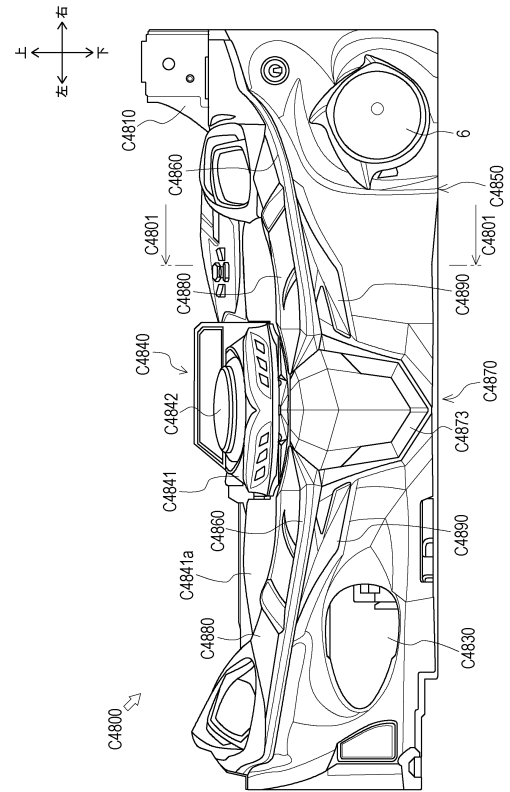
40

50

【図 3 7 7】



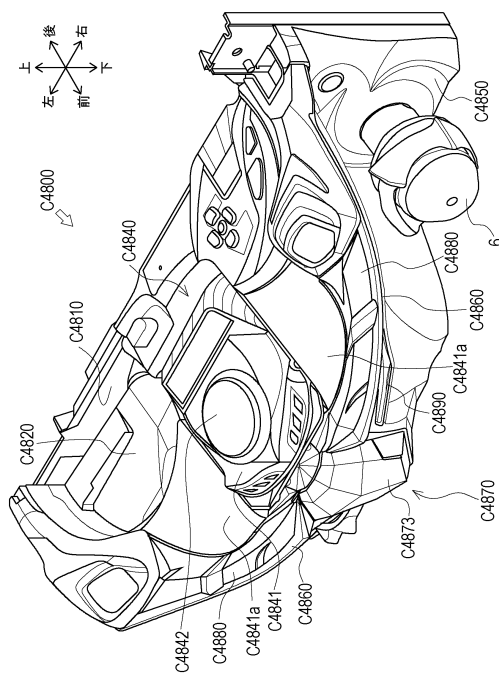
【図 3 7 8】



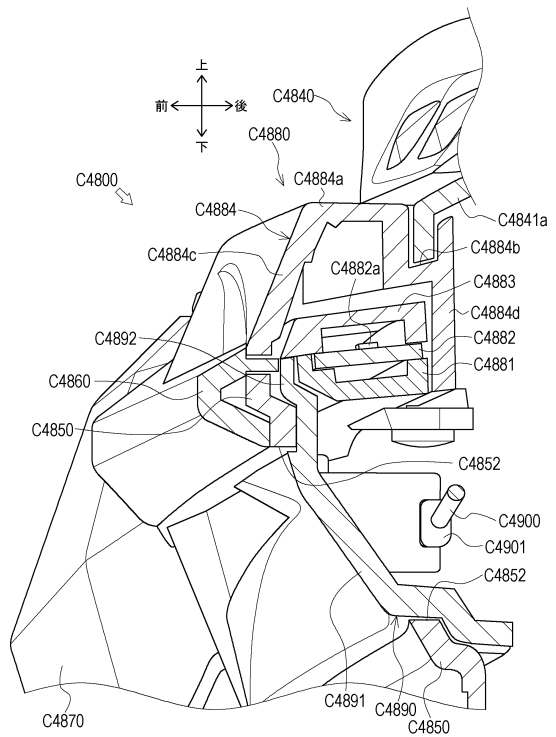
10

20

【図 3 7 9】



【図 3 8 0】

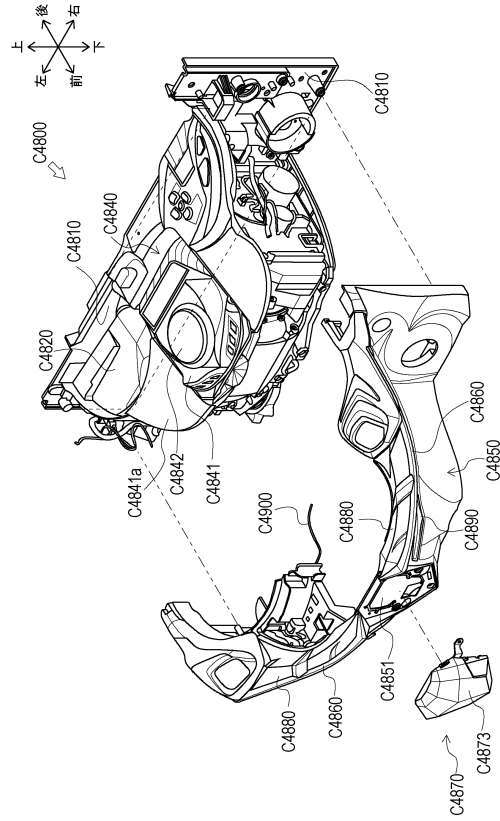


30

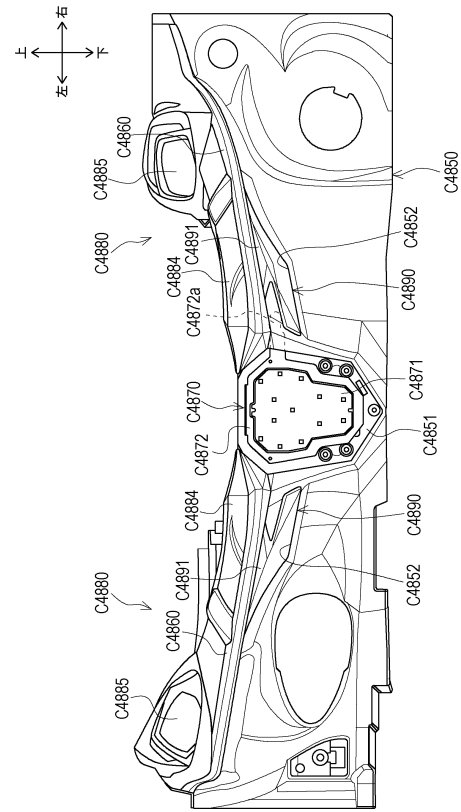
40

50

【図 3 8 1】



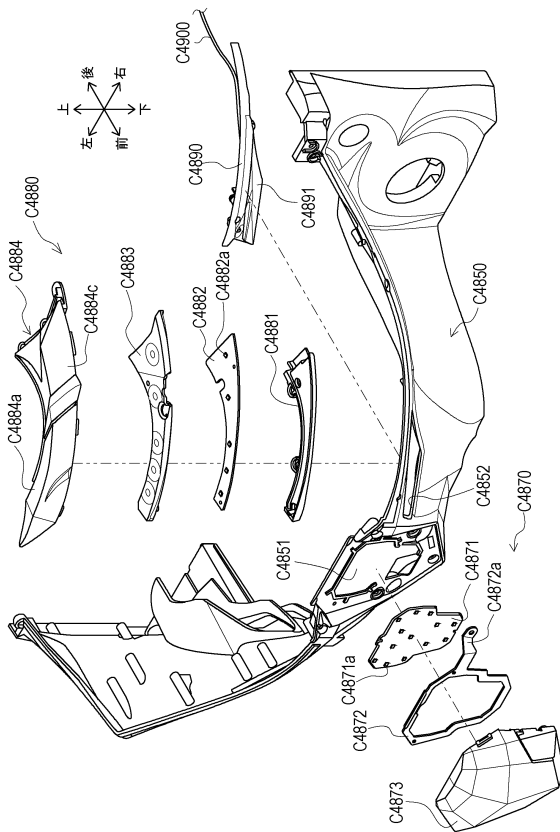
【図 3 8 2】



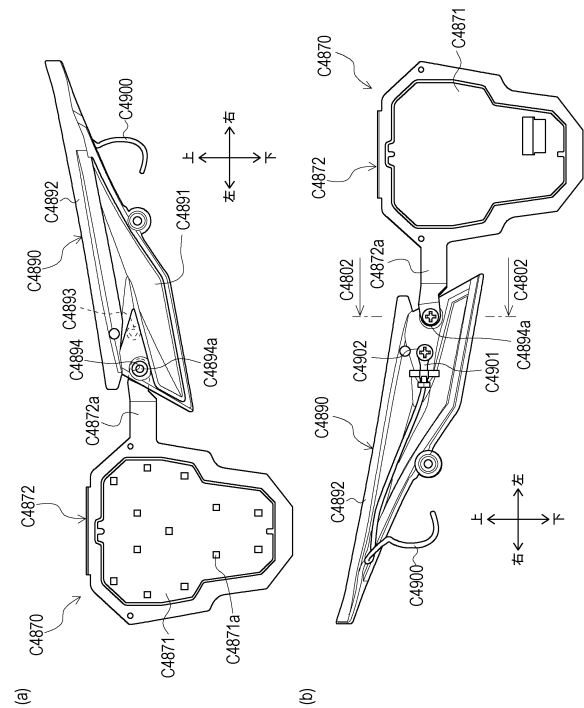
10

20

【図 3 8 3】



【図 3 8 4】

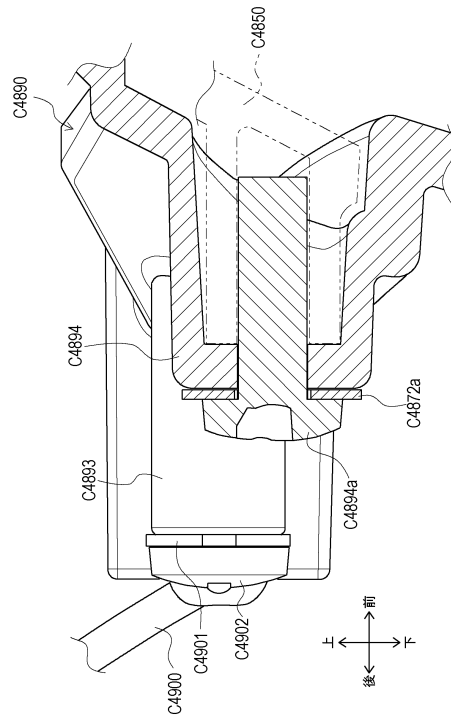


30

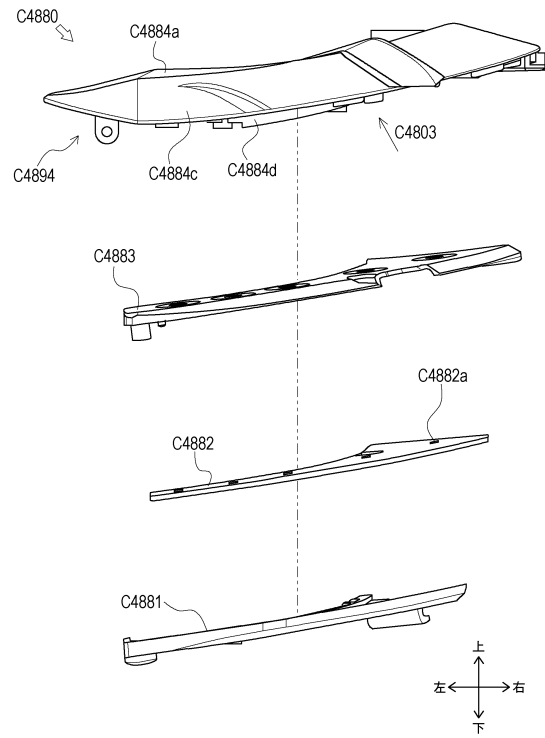
40

50

【図 3 8 5】



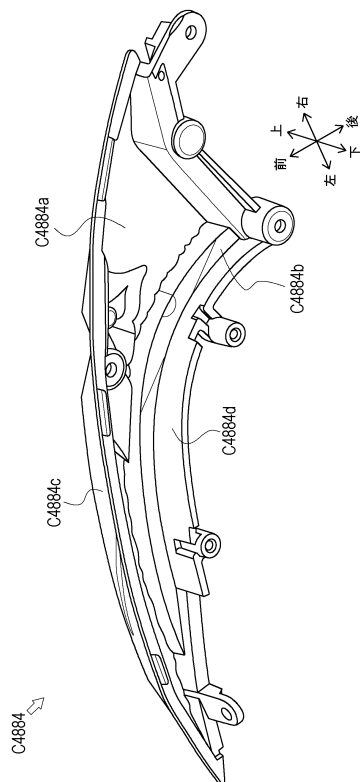
【図 3 8 6】



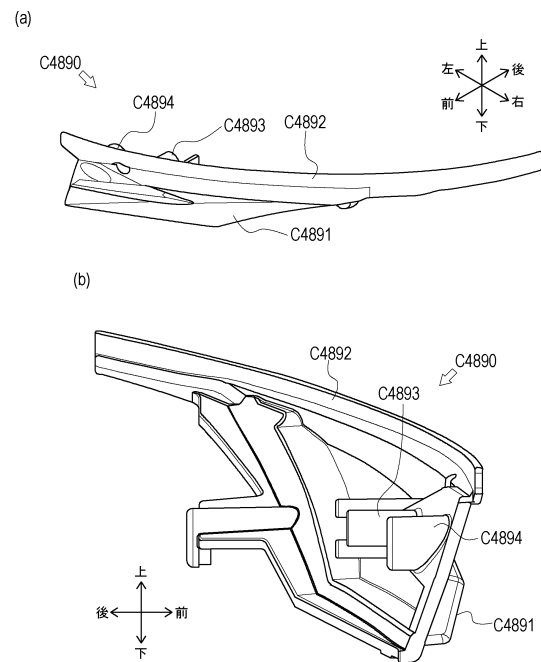
10

20

【図 3 8 7】



【図 3 8 8】

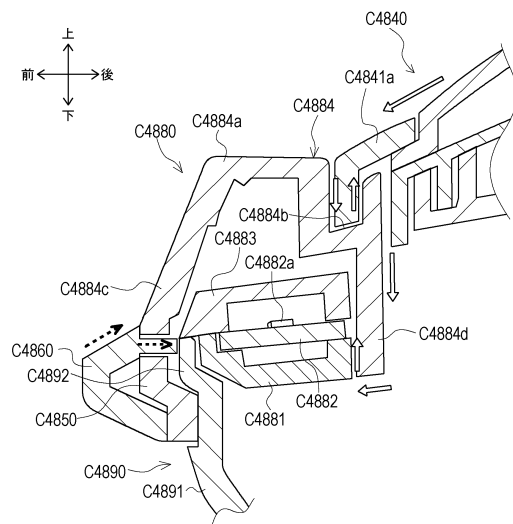


30

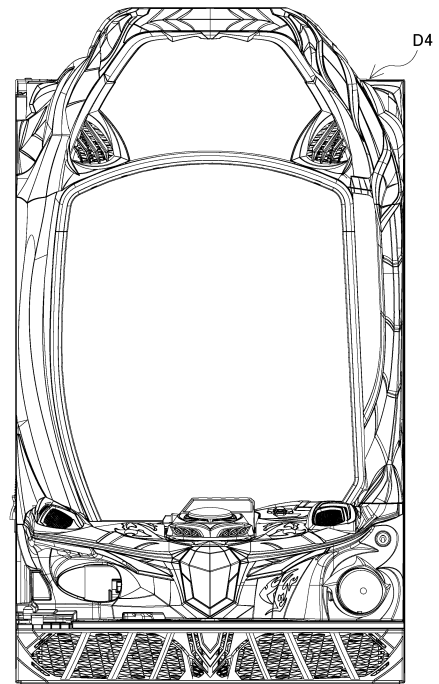
40

50

【図 3 8 9】



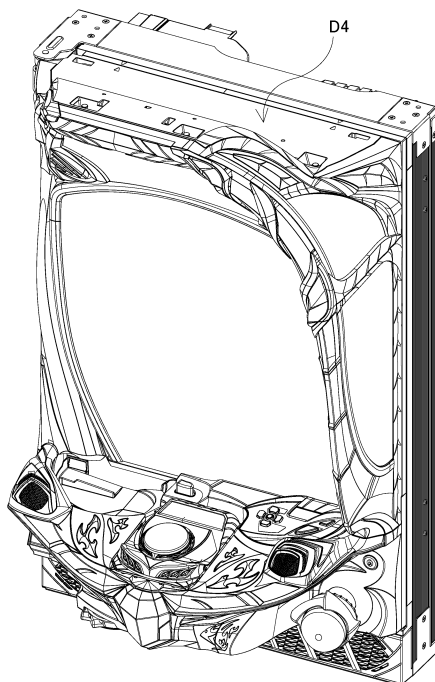
【図 3 9 0】



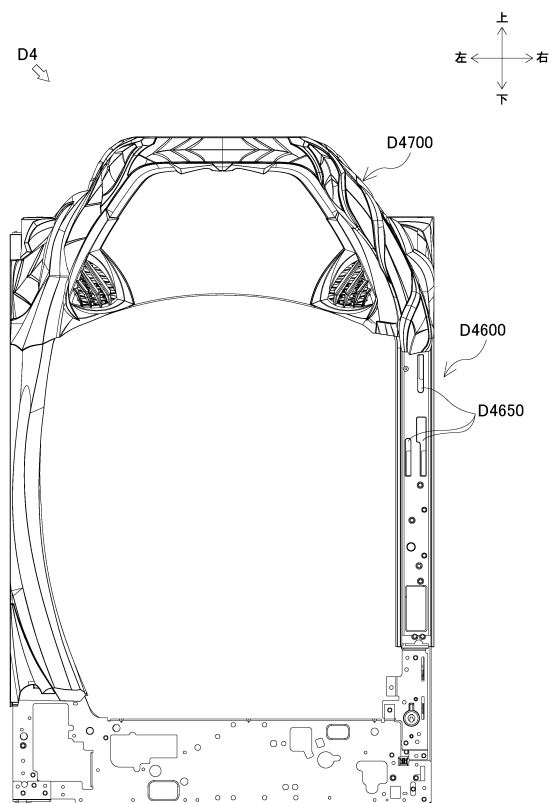
10

20

【図 3 9 1】



【図 3 9 2】

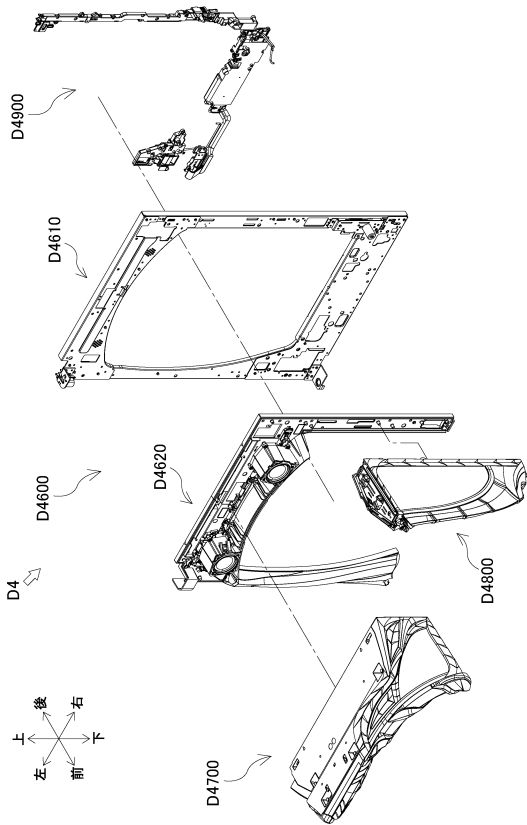


30

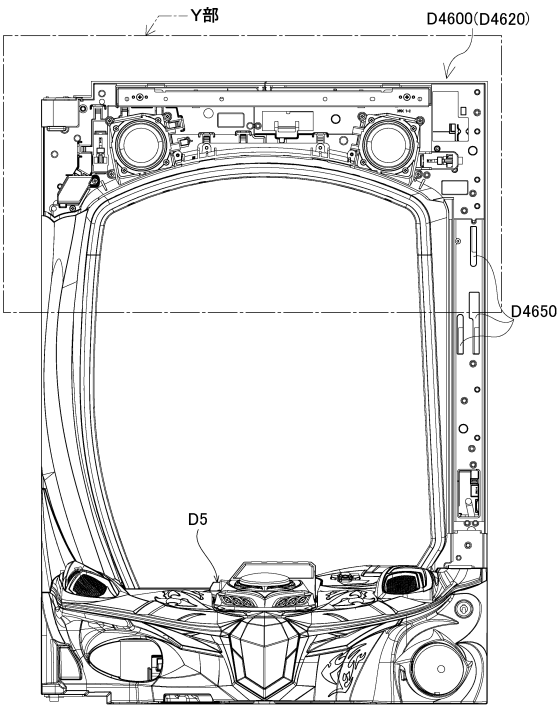
40

50

【図 3 9 3】



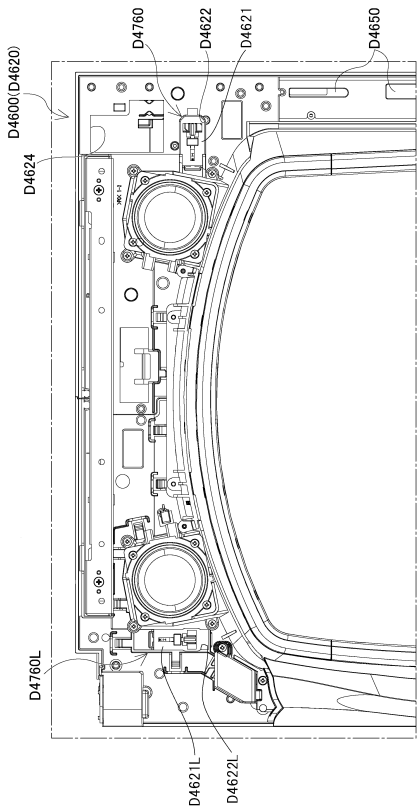
【図 3 9 4】



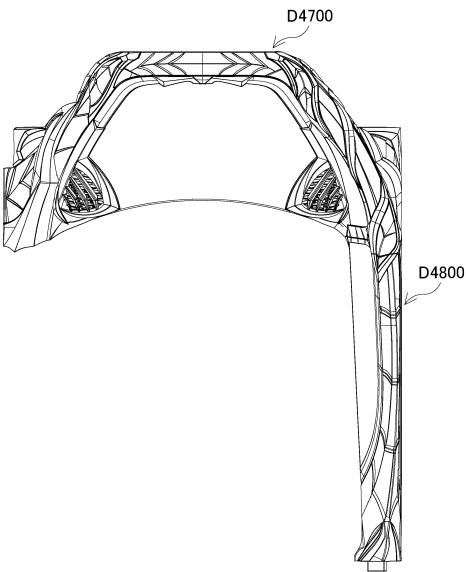
10

20

【図 3 9 5】



【図 3 9 6】



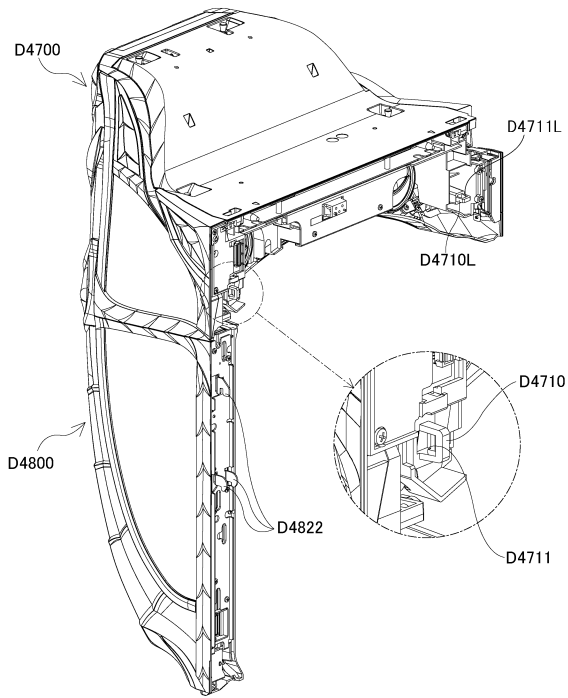
30

40

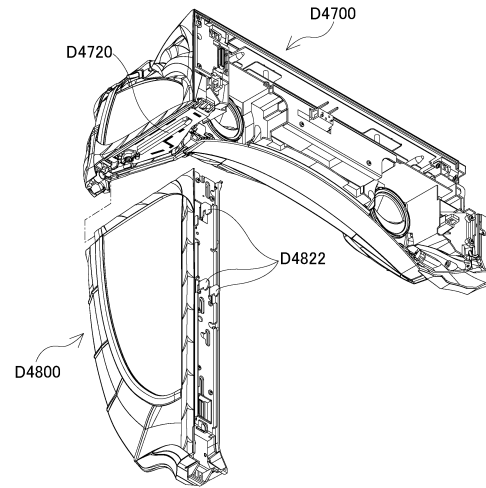
50



【図 3 9 7】



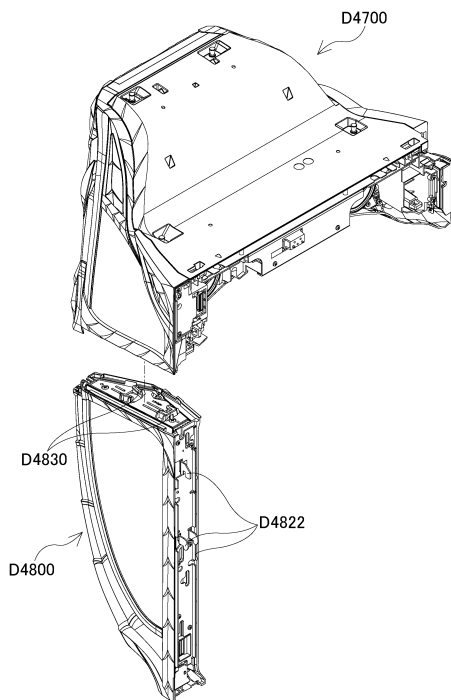
【図 3 9 8】



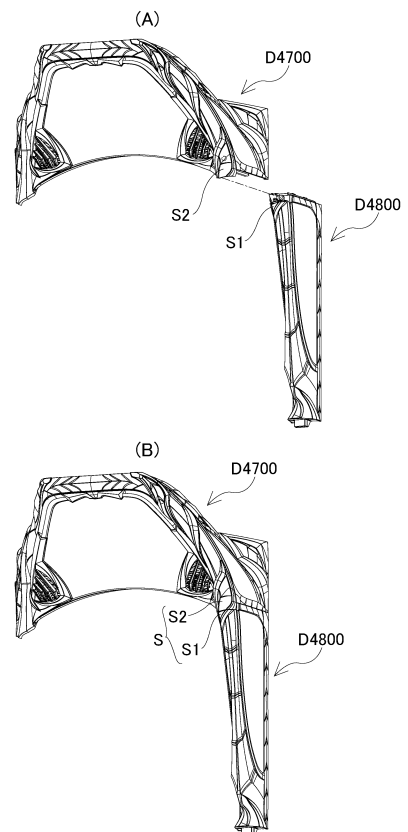
10

20

【図 3 9 9】



【図 4 0 0】

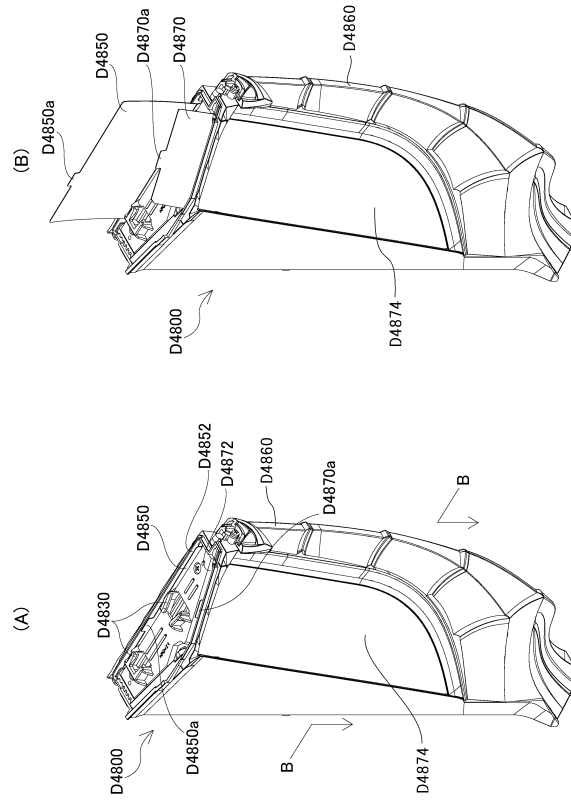


30

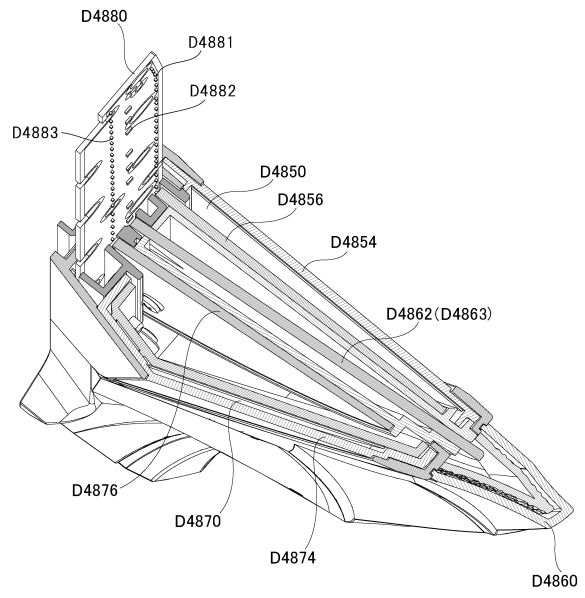
40

50

【図 401】



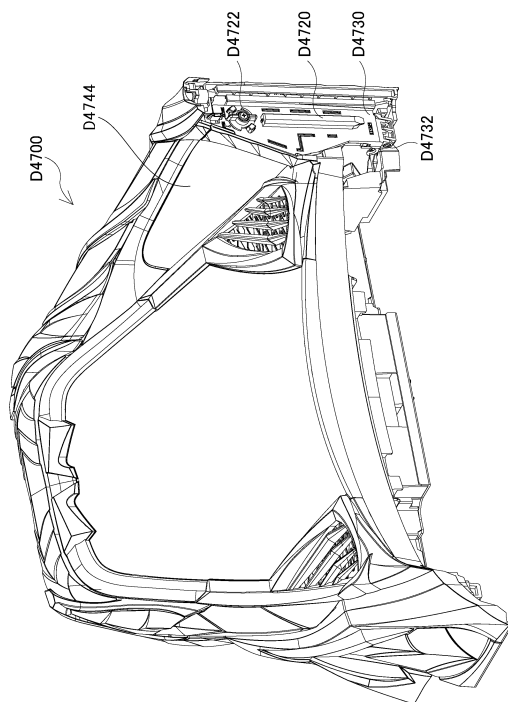
【図 402】



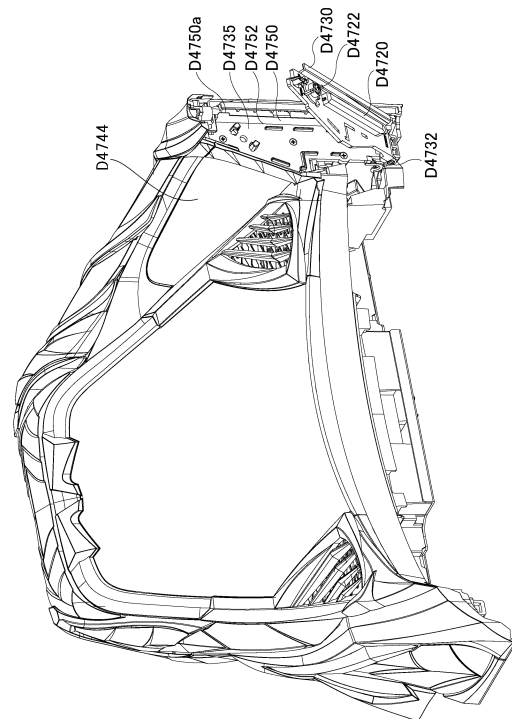
10

20

【図 403】



【図 404】

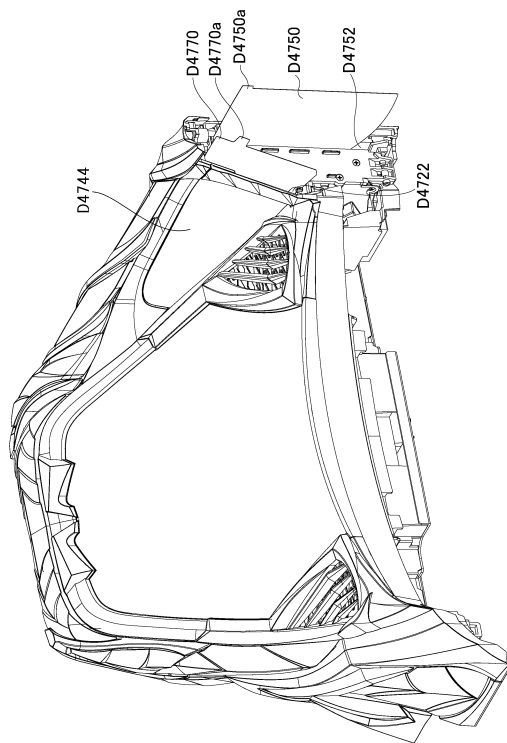


30

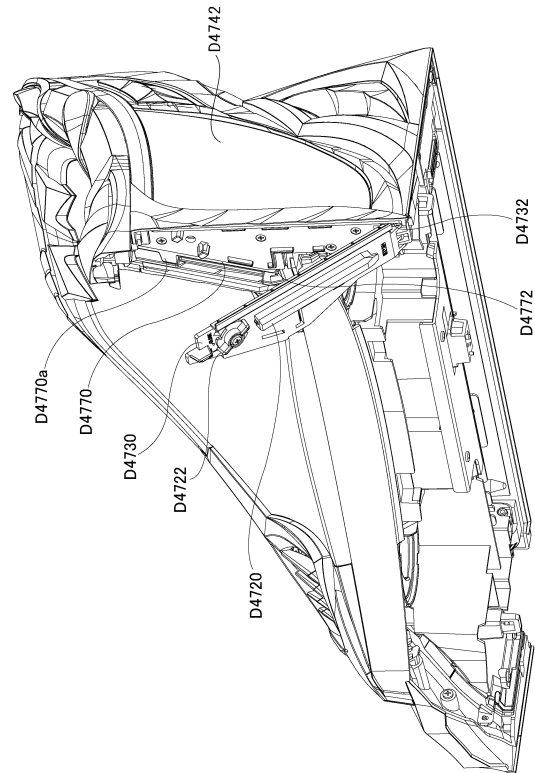
40

50

【図 405】



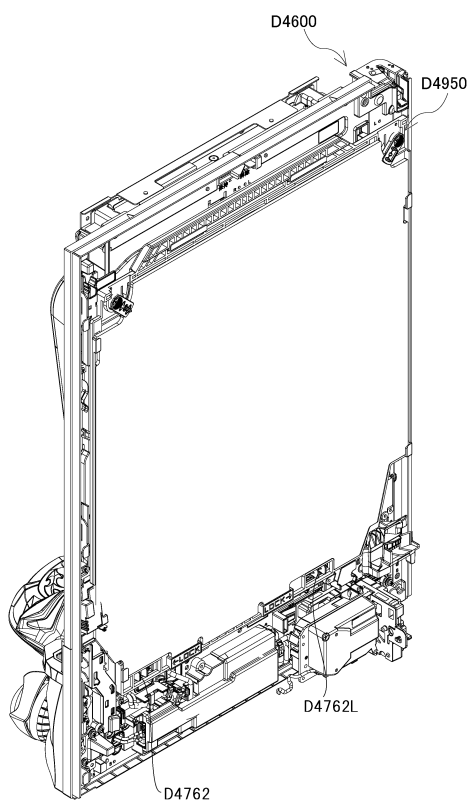
【図 406】



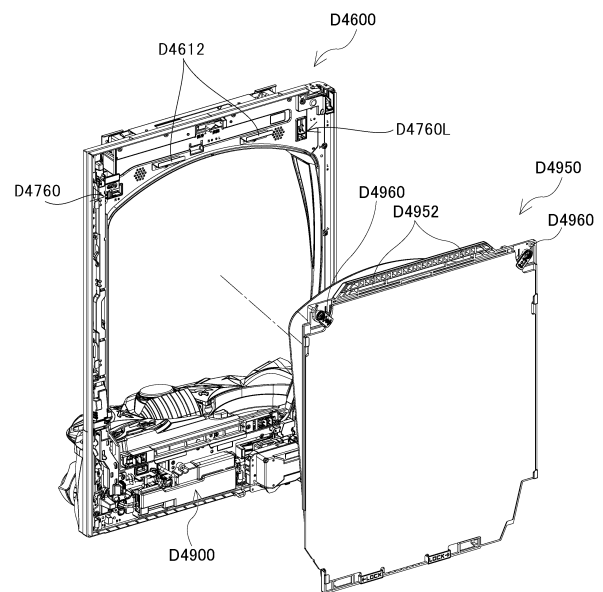
10

20

【図 407】



【図 408】

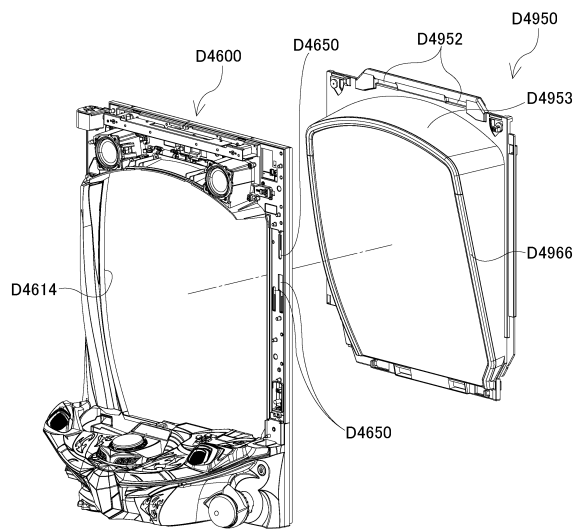


30

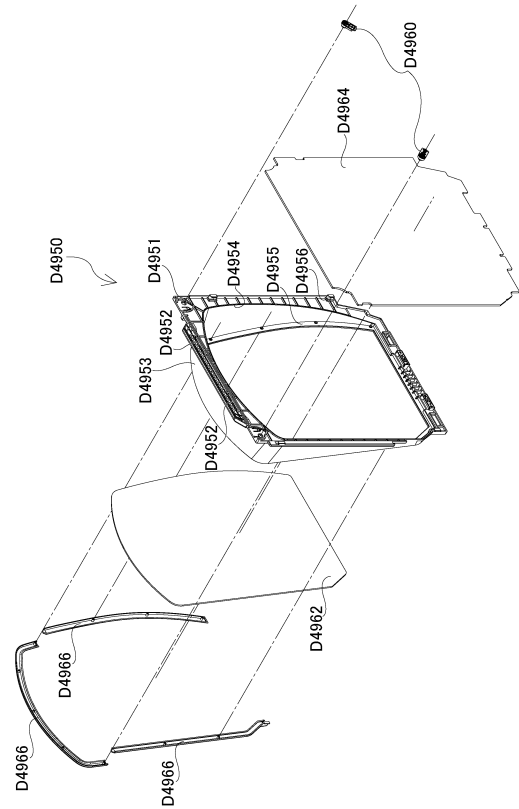
40

50

【 図 4 0 9 】



【 図 4 1 0 】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 1 1 6 8 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 2 4 8 4 3 2 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 6 2 8 5 0 ( J P , A )  
特開 2 0 2 2 - 0 6 4 8 2 8 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2  
A 6 3 F 5 / 0 4