

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6446397号
(P6446397)

(45) 発行日 平成30年12月26日 (2018.12.26)

(24) 登録日 平成30年12月7日 (2018.12.7)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2016-116182 (P2016-116182)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成28年6月10日 (2016.6.10)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2017-217360 (P2017-217360A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成29年12月14日 (2017.12.14)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成29年9月22日 (2017.9.22)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72) 発明者	飯田 裕介
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動ゲームを保留することができる遊技機において、
 当り遊技を付与することができる当り遊技付与手段と、
 遊技者に有利な有利遊技状態を付与することができる状態付与手段と、
 報知手段を制御する報知制御手段と、
 生成手段と、を備え、
 前記当り遊技には、第1条件が成立したことを契機に付与される第1当り遊技と、第2条件が成立したことを契機に付与される第2当り遊技があり、
 前記状態付与手段は、前記第1当り遊技の終了後、所定回数の変動ゲームが実行される
 まで、前記有利遊技状態を付与することができる一方、前記第2当り遊技の終了後、前記有利遊技状態を付与するように構成され、
 前記有利遊技状態中、前記有利遊技状態が付与されていないときよりも前記第2条件が成立しやすくなり、
 前記変動ゲームを保留可能な上限回数は、前記所定回数以下の回数であり、
 前記変動ゲームの変動時間は、複数通りあり、
 当りとなる変動ゲームの変動時間の中には、はずれとなる変動ゲームの変動時間のうち、
 どの変動時間よりも長いものがあり、
 前記生成手段は、前記第1当り遊技中に、該第1当り遊技中に保留されている変動ゲームの
 変動時間を特定可能な保留情報に基づいて変動ゲームの変動時間を合計することによ

10

20

り、前記第 1 当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を生成するようになっており、

前記第 1 当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの中に当りとなる変動ゲームとはずれとなる変動ゲームとが含まれているときには、前記合計変動時間に基づく情報として、当りとなる変動ゲームの変動時間とはずれとなる変動ゲームの変動時間とを合計した合計変動時間に基づく情報を生成し、

前記報知制御手段は、前記第 1 当り遊技の終了後、前記合計変動時間に基づく情報を報知させるように前記報知手段を制御する遊技機。

【請求項 2】

変動ゲームを保留することができる遊技機において、
当り遊技を付与することができる当り遊技付与手段と、
遊技者に有利な有利遊技状態を付与することができる状態付与手段と、
報知手段を制御する報知制御手段と、
特定領域を通過した遊技球を検知する検知手段と、
生成手段と、を備え、

前記当り遊技には、前記変動ゲームが当りとなることを契機に付与される第 1 当り遊技と、前記検知手段により遊技球が検知されたことを契機として付与される第 2 当り遊技があり、

前記状態付与手段は、前記第 1 当り遊技の終了後、所定回数の変動ゲームが実行されるまで、前記有利遊技状態を付与することができる一方、前記第 2 当り遊技の終了後、前記有利遊技状態を付与するように構成され、

前記有利遊技状態中、前記有利遊技状態が付与されていないときよりも前記特定領域を遊技球が通過しやすくなり、

前記変動ゲームを保留可能な上限回数は、前記所定回数以下の回数であり、

前記変動ゲームの変動時間は、複数通りあり、

当りとなる変動ゲームの変動時間の中には、はずれとなる変動ゲームの変動時間のうち、どの変動時間よりも長いものがあり、

前記生成手段は、前記第 1 当り遊技中に、該第 1 当り遊技中に保留されている変動ゲームの変動時間を特定可能な保留情報に基づいて変動ゲームの変動時間を合計することにより、前記第 1 当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を生成するようになっており、

前記第 1 当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの中に当りとなる変動ゲームとはずれとなる変動ゲームとが含まれているときには、前記合計変動時間に基づく情報として、当りとなる変動ゲームの変動時間とはずれとなる変動ゲームの変動時間とを合計した合計変動時間に基づく情報を生成し、

前記報知制御手段は、前記第 1 当り遊技の終了後、前記合計変動時間に基づく情報を報知させるように前記報知手段を制御する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、実行が保留されている変動ゲームの変動時間を先読みして演出を実行する遊技機がある（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-255101 号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このため、実行が保留されている変動ゲームの変動時間を先読みして実行される演出の興趣をさらに向上させることが期待されていた。

この発明の目的は、興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記遊技機は、変動ゲームを保留することができる遊技機において、当り遊技を付与することができる当り遊技付与手段と、遊技者に有利な有利遊技状態を付与することができる状態付与手段と、報知手段を制御する報知制御手段と、生成手段と、を備え、前記当り遊技には、第1条件が成立したことを契機に付与される第1当り遊技と、第2条件が成立したことを契機に付与される第2当り遊技があり、前記状態付与手段は、前記第1当り遊技の終了後、所定回数の変動ゲームが実行されるまで、前記有利遊技状態を付与することができる一方、前記第2当り遊技の終了後、前記有利遊技状態を付与するように構成され、前記有利遊技状態中、前記有利遊技状態が付与されていないときよりも前記第2条件が成立しやすくなり、前記変動ゲームを保留可能な上限回数は、前記所定回数以下の回数であり、前記変動ゲームの変動時間は、複数通りあり、当りとなる変動ゲームの変動時間の中には、はずれとなる変動ゲームの変動時間のうち、どの変動時間よりも長いものがあり、前記生成手段は、前記第1当り遊技中に、該第1当り遊技中に保留されている変動ゲームの変動時間を特定可能な保留情報に基づいて変動ゲームの変動時間を合計することにより、前記第1当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を生成するようになっており、前記第1当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの中に当りとなる変動ゲームとははずれとなる変動ゲームとが含まれているときには、前記合計変動時間に基づく情報として、当りとなる変動ゲームの変動時間とははずれとなる変動ゲームの変動時間とを合計した合計変動時間に基づく情報を生成し、前記報知制御手段は、前記第1当り遊技の終了後、前記合計変動時間に基づく情報を報知させるように前記報知手段を制御することを要旨とする。

【0006】

上記遊技機は、変動ゲームを保留することができる遊技機において、当り遊技を付与することができる当り遊技付与手段と、遊技者に有利な有利遊技状態を付与することができる状態付与手段と、報知手段を制御する報知制御手段と、特定領域を通過した遊技球を検知する検知手段と、生成手段と、を備え、前記当り遊技には、前記変動ゲームが当りとなることを契機に付与される第1当り遊技と、前記検知手段により遊技球が検知されたことを契機として付与される第2当り遊技があり、前記状態付与手段は、前記第1当り遊技の終了後、所定回数の変動ゲームが実行されるまで、前記有利遊技状態を付与することができる一方、前記第2当り遊技の終了後、前記有利遊技状態を付与するように構成され、前記有利遊技状態中、前記有利遊技状態が付与されていないときよりも前記特定領域を遊技球が通過しやすくなり、前記変動ゲームを保留可能な上限回数は、前記所定回数以下の回数であり、前記変動ゲームの変動時間は、複数通りあり、当りとなる変動ゲームの変動時間の中には、はずれとなる変動ゲームの変動時間のうち、どの変動時間よりも長いものがあり、前記生成手段は、前記第1当り遊技中に、該第1当り遊技中に保留されている変動ゲームの変動時間を特定可能な保留情報に基づいて変動ゲームの変動時間を合計することにより、前記第1当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を生成するようになっており、前記第1当り遊技の終了後に付与される前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの中に当りとなる変動ゲームとははずれとなる変動ゲームとが含まれているときには、前記合計変動時間に基づく情報として、当りとなる変動ゲームの変動時間とははずれとなる変動ゲームの変動時間とを合計した合計変動時間に基づく情報を生成し、前記報知制御手段は、前記第1当り遊技の終了後、前記合計変動時間に基づく情報を報知させるように前記報知手段を制御することを要旨

10

20

30

40

50

とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機を示す正面図。

【図2】第1入賞ユニットを模式的に示す斜視図。

【図3】第2入賞ユニットを模式的に示す正面図。

【図4】当り種別を示す図。

10

【図5】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図6】変動パターンを示す図。

【図7】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図8】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図9】特別図柄変動中処理を示すフローチャート。

【図10】特別図柄終了処理を示すフローチャート。

【図11】当り遊技開始処理を示すフローチャート。

【図12】保留情報出力処理を示すフローチャート。

【図13】情報生成処理を示すフローチャート。

20

【図14】ゲームの流れを示すタイムチャート。

【図15】第2実施形態の情報生成処理を示すフローチャート。

【図16】第3実施形態の情報生成処理を示すフローチャート。

【図17】第5実施形態の延長処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(第1実施形態)

以下、パチンコ遊技機の一実施形態を説明する。この明細書において、上、下、左、右、前、後の各方向は、パチンコ遊技機で遊技を行う遊技者から見たときの各方向を指すものとする。

【0013】

30

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10は、遊技盤YBを備えている。遊技盤YBの前面側には、遊技球が流下可能な領域(空間)である遊技領域YBaが区画形成されている。パチンコ遊技機10の前面側には、遊技領域YBaへ遊技球を発射させるときに遊技者によって操作される発射ハンドルHDが配設されている。発射ハンドルHDは、遊技者が操作量(回動量)を調節することにより、遊技領域YBaへの遊技球の発射強度(打ち出し強度)を調節可能に構成されている。したがって、本実施形態では、遊技者が発射ハンドルHDを操作することにより、遊技領域YBaにおいて遊技球が流下する経路を調節可能である。

【0014】

また、パチンコ遊技機10の前面側には、楽曲や効果音などの音声を出力行う演出(以下、音声演出と示す)を実行可能に構成されたスピーカSpが配設されている。また、パチンコ遊技機10の前面側には、図示しない発光体を点灯、点滅、及び消灯して行いう演出(以下、発光演出と示す)を実行可能に構成された装飾ランプLaが配設されている。

40

【0015】

遊技盤YBの略中央には、遊技盤YBを厚さ方向(前後方向)に貫通する開口部が設けられているとともに、この開口部には、開口部HWaを有する表示枠体HWが開口部HWaと遊技盤YBの開口部とを整合一致させた状態で組み付けられている。表示枠体HWには、パチンコ遊技機10のモチーフやテーマなどに沿った装飾が施されている。

【0016】

50

また、遊技盤 Y B には、画像（動画）を表示可能な画像表示部 G H を有する演出表示装置 1 1 が配設されている。演出表示装置 1 1 は、表示枠体 H W の開口部 H W a を介して画像表示部 G H が視認可能となるように、画像表示部 G H と開口部 H W a とを整合一致させた状態で遊技盤 Y B に組み付けられている。演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H は、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。演出表示装置 1 1 は、文字やキャラクタなどの画像を表示して行う演出（以下、表示演出と示す）を実行可能に構成されている。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 Y B において、遊技領域 Y B a の外側には、複数の発光部によって構成された特別図柄表示装置 1 2 が配設されている。特別図柄表示装置 1 2 は、発光部を点灯及び消灯することにより特別図柄を表示する。特別図柄は、当り遊技を付与するか否かの特別図柄の当り抽選（内部抽選）の結果を示す報知用の図柄である。そして、特別図柄表示装置 1 2 では、特別図柄変動ゲームが実行されていることや、特別図柄変動ゲームの表示結果としての特別図柄が表示される。

10

【 0 0 1 8 】

特別図柄表示装置 1 2 では、特別図柄変動ゲームの開始と同時に特別図柄の変動表示が開始されるとともに、特別図柄変動ゲームの終了と同時に特別図柄が停止表示される。特別図柄変動ゲームでは、特別当り抽選の結果に応じた表示結果として、複数種類の特別図柄の中から選択された特別図柄が停止表示される。各特別図柄は、当りを認識し得る当り表示結果としての当り図柄と、はずれを認識し得るはずれ表示結果としてのはずれ図柄とに分類される。

20

【 0 0 1 9 】

一方、演出表示装置 1 1 では、特別図柄変動ゲームに付随して行う表示演出の 1 つとして、複数種類の飾り図柄を複数の図柄列（本実施形態では 3 列）で変動させて図柄組合せを表示する図柄変動ゲームが行われる。以下の説明では、飾り図柄を用いる図柄変動ゲームを「飾り図柄変動ゲーム」と示す。飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄（演出図柄）である。演出表示装置 1 1 では、特別図柄変動ゲームの開始と同時に飾り図柄の変動表示が開始される。また、演出表示装置 1 1 では、特別図柄変動ゲームの終了と同時に、又は略同時に飾り図柄（の図柄組合せ）が停止表示される。

【 0 0 2 0 】

演出表示装置 1 1 には、特別図柄変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄変動ゲームで当り図柄が停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも飾り図柄による当り表示結果が停止表示される。飾り図柄による当り表示結果は、例えば演出表示装置 1 1 に停止表示された全列の飾り図柄が同一となる図柄組合せである。また、特別図柄変動ゲームではずれ図柄が停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも飾り図柄によるはずれ表示結果が停止表示される。飾り図柄によるはずれ表示結果は、例えば演出表示装置 1 1 に停止表示された全列の飾り図柄が同一ではない図柄組合せである。

30

【 0 0 2 1 】

また、パチンコ遊技機 1 0 は、変動ゲームとしての特別図柄変動ゲームを保留することができる。そして、遊技盤 Y B において、遊技領域 Y B a の外側には、複数の発光部によって構成された特別保留表示装置 1 3 が配設されている。特別保留表示装置 1 3 では、実行が保留されている特別図柄変動ゲームの回数（以下、特別図柄保留数と示す）が表示される。

40

【 0 0 2 2 】

遊技盤 Y B において、遊技領域 Y B a の外側には、複数の発光部によって構成された普通図柄表示装置 1 4 a が配設されている。普通図柄表示装置 1 4 a は、発光部を点灯及び消灯することにより普通図柄を表示する。普通図柄表示装置 1 4 a では、普通図柄変動ゲームが実行されていることや、普通図柄変動ゲームの表示結果としての普通図柄が表示される。普通図柄は、普通当り抽選（内部抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【 0 0 2 3 】

50

普通図柄表示装置 14 a では、普通図柄変動ゲームの開始と同時に普通図柄の変動表示が開始されるとともに、普通図柄変動ゲームの終了と同時に普通図柄が停止表示される。本実施形態の普通図柄変動ゲームでは、普通当り抽選の結果に応じた表示結果として普通図柄が停止表示される。普通図柄は、普通当りを認識し得る普通当り図柄と、普通はずれを認識し得る普通はずれ図柄とに分類される。

【0024】

また、遊技盤 Y B において、遊技領域 Y B a の外側には、複数の発光部によって構成された普通保留表示装置 14 b が配設されている。普通保留表示装置 14 b では、実行が保留されている普通図柄変動ゲームの回数（以下、普通図柄保留数と示す）が表示される。

【0025】

また、遊技盤 Y B の遊技領域 Y B a において、演出表示装置 11 の下方には、第 1 入賞ユニット U 1 が配設されている。第 1 入賞ユニット U 1 は、板状の装飾部材 U 1 a により、その前面（遊技者側の面）が覆われている。

【0026】

図 2 に示すように、第 1 入賞ユニット U 1 は、その上部に、遊技領域 Y B a に開口し、遊技領域 Y B a を流下してきた遊技球が入球可能な第 1 始動口 15 を有している。本実施形態の第 1 始動口 15 は、遊技球が入球可能となるように常時開放されている。第 1 入賞ユニット U 1 において第 1 始動口 15 に入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ S E 1（図 5 に示す）が設けられている。また、第 1 入賞ユニット U 1 は、内部に流路が設けられており、第 1 始動口 15 に入球しなかった遊技球を流路により、下方に流下させるように構成されている。

【0027】

また、第 1 入賞ユニット U 1 は、第 1 始動口 15 の右下方に、第 1 入賞ユニット U 1 の流路を流下する遊技球が入球可能な第 2 始動口 16 を有している。第 1 入賞ユニット U 1 には、第 1 入賞ユニット U 1 において第 2 始動口 16 に入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2（図 5 に示す）が設けられている。

【0028】

また、第 1 入賞ユニット U 1 は、第 2 始動口アクチュエータ A 1（図 5 に示す）の作動により前後にスライド移動する板状のスライド部材 17 を有している。スライド部材 17 は、遊技球が第 2 始動口 16 へ入球容易な第 1 状態（図 2 では波線でスライド部材 17 a と示す）、及び遊技球が第 2 始動口 16 へ入球困難又は入球不能な第 2 状態（図 2 では実線でスライド部材 17 b と示す）を取り得るように動作（移動）可能である。すなわち、スライド部材 17 が前方にスライド移動し、第 1 状態となると、スライド部材 17 は、第 2 始動口 16 に向かって下方に傾斜する坂路となり、第 1 入賞ユニット U 1 内を流下してきた遊技球を受け止め、第 2 始動口 16 に遊技球を流下させる。一方、スライド部材 17 が、第 1 入賞ユニット U 1 に収納されている場合、第 1 入賞ユニット U 1 内を流下してきた遊技球は、受け止められず、第 2 始動口 16 の下方へ流下する。スライド部材 17 は、いわゆる普通電動役物である。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、普通当り抽選に当選し、普通図柄変動ゲームにおいて普通当り図柄が停止表示されたのちに普通当り遊技が付与される。この普通当り遊技では、スライド部材 17 が第 1 状態となるように動作し、第 2 始動口 16 へ遊技球を入球させ易くなる。

【0029】

また、第 1 入賞ユニット U 1 は、第 2 始動口 16 の下方に、第 1 入賞ユニット U 1 の流路を流下する遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 18 を有している。第 1 入賞ユニット U 1 は、第 1 大入賞口アクチュエータ A 2（図 5 に示す）の作動により開閉動作を行う第 1 大入賞口扉 19 を有している。第 1 大入賞口扉 19 は、遊技球が第 1 大入賞口 18 へ入球可能な開状態（図 2 では実線で第 1 大入賞扉 19 b と示す）、及び遊技球が第 1 大入賞口 18 へ入球不能な閉状態（図 2 では破線で第 1 大入賞扉 19 a と示す）に動作可能である。第 1 入賞ユニット U 1 において、第 1 大入賞口 18 に入球した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサ S E 3（図 5 に示す）が設けられている。第 1 大入賞口扉 19 は、いわゆる特

10

20

30

40

50

別電動役物である。

【0030】

また、図1に示すように、遊技盤Y Bの遊技領域Y B aにおいて、演出表示装置1 1の左方には、第2入賞ユニットU 2が配設されている。板状の装飾部材U 2 aにより、その前面（遊技者側の面）が覆われている。

【0031】

図3に示すように、第2入賞ユニットU 2の上部には、遊技領域Y B aに開口し、遊技領域Y B aを流下してきた遊技球が入球可能な第2大入賞口2 0を有している。第2入賞ユニットU 2は、第2大入賞口アクチュエータA 3（図5に示す）の作動により開閉動作を行う第2大入賞口扉2 1を有している。第2大入賞口扉2 1は、遊技球が第2大入賞口2 0へ入球可能な開状態、及び遊技球が第2大入賞口2 0へ入球不能な閉状態に動作可能である。第2入賞ユニットU 2には、第2入賞ユニットU 2において、第2大入賞口2 0に入球した遊技球を検知する第2大入賞口センサS E 4が設けられている。第2大入賞口扉2 1は、いわゆる特別電動役物である。

10

【0032】

第2入賞ユニットU 2には、途中で分岐する流下通路が設けられており、分岐先には、流下した遊技球を機外に案内する排出口2 2 aと、特定領域としての特典入賞口2 2 bが設けられている。第2入賞ユニットU 2は、特典入賞口2 2 bを通過した遊技球を検知する検知手段としての特典入賞センサS E 5（図5に示す）を有している。

【0033】

なお、第2入賞ユニットU 2の流下通路の分岐点であって、特典入賞口2 2 bに繋がる流下通路には、振分部材2 3が設けられている。振分部材2 3は、図示しないアクチュエータの作動により、流下してきた遊技球を排出口2 2 aに繋がる流下通路H 2と、特典入賞口2 2 bに繋がる流下通路H 1のいずれかに振分けるように動作する。また、振分部材2 3の上部には、遊技球を一定期間貯留可能な貯留装置2 4が設けられている。

20

【0034】

遊技盤Y Bの遊技領域Y B aにおいて、演出表示装置1 1の左方であって、第2入賞ユニットU 2の左方には、ゲート2 5が配設されている。ゲート2 5には、入球（通過）した遊技球を検知するゲートセンサS E 6（図5に示す）が設けられている。

【0035】

また、本実施形態のパチンコ遊技機1 0は、遊技者に有利な遊技状態として、高ベース状態を備えている。高ベース状態は、所謂「電サポ状態」である。また、入球率向上状態、時短状態ともいわれる。高ベース状態は、高ベース状態ではない遊技状態（以下、低ベース状態と示す）に比して、第2始動口1 6へ遊技球が入球し易い遊技状態である。

30

【0036】

第2始動口1 6への入球率を向上させるためには、種々の制御を採用できる。例えば、第2始動口1 6への入球率を向上させるためには、低ベース状態と比較して、高ベース状態における普通図柄変動ゲームの変動時間を短縮する制御（普通図柄の変動時間短縮機能）を採用できる。また、第2始動口1 6への入球率を向上させるためには、低ベース状態と比較して、高ベース状態における普通図柄の当り抽選における当選確率を低確率から高確率に変動させる制御（普通図柄の確率変動機能）を採用できる。また、第2始動口1 6への入球率を向上させるためには、低ベース状態と比較して、高ベース状態である場合、普通当り抽選の1回の当選を契機としてスライド部材1 7が第1状態となる時間を延長する制御（延長機能）を採用できる。また、第2始動口1 6への入球率を向上させるため制御は、任意に組み合わせて採用してもよい。

40

【0037】

次に、本実施形態の当り、及び当り遊技について詳細に説明する。

図4に示すように、本実施形態の当り遊技には、特別当り抽選に当選して特別図柄変動ゲームが当り（以下、図柄当りと示す）となることで付与可能となる当り遊技がある。図柄当りには、特別図柄の当り図柄のうち特定図柄に対応する特定図柄当りZ Aと、非特定

50

図柄に対応する非特定図柄当り Z B とがあり、特別当り抽選に当選した場合における選択割合は、それぞれ 50 % である。本実施形態では、特定図柄当り Z A に基づく当り遊技が、第 1 条件が成立したことを契機に付与される第 1 当り遊技に相当する。そして、第 1 条件が、特別図柄変動ゲームが図柄当りとなることに相当する。

【 0 0 3 8 】

また、本実施形態の当り遊技には、遊技球が第 2 入賞ユニット U 2 内の特定領域としての特典入賞口 2 2 b を通過して、特典入賞センサ S E 5 で検知されることで当り（以下、役物当り Z C と示す）となり、これを契機として付与可能となる当り遊技がある。なお、本実施形態において、図柄当り及び役物当りは何れも大当りであり、該大当りに基づいて当り遊技として大当り遊技が付与される。そして、本実施形態では、役物当り Z C に基づく当り遊技が、第 2 条件が成立したことを契機に付与される第 2 当り遊技に相当する。そして、第 2 条件が、特典入賞センサ S E 5 で遊技球が検知されることに相当する。

10

【 0 0 3 9 】

大当り遊技では、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、第 1 大入賞口 1 8 が開状態となるラウンド遊技が予め定めた規定回数を上限として行われる。1 回のラウンド遊技中に、第 1 大入賞口 1 8 は、規定個数（例えば 9 個）の遊技球が入球する第 1 終了条件、又は規定時間（例えば 2 5 秒）が経過する第 2 終了条件が成立する迄の間にわたって開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、最終回のラウンド遊技が終了すると、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

20

【 0 0 4 0 】

図柄当りに基づく大当り遊技には、ラウンド遊技の規定回数として第 1 回数（本実施形態では 8 回）が設定されている。役物当り Z C に基づく大当り遊技には、ラウンド遊技の規定回数として最も多い第 2 回数（本実施形態では 1 5 回）が設定されている。

【 0 0 4 1 】

特定図柄当り Z A には、大当り遊技の終了後から作動回数（例えば 4 回）の特別図柄変動ゲームが終了される迄の間、又は作動回数の特別図柄変動ゲームの終了前に次の大当り遊技が付与される迄の間にわたって高ベース状態を付与することが設定されている。役物当り Z C には、大当り遊技の終了後、高ベース状態を付与することが設定されている。より詳しくは、役物当り Z C には、大当り遊技の終了後から作動回数（例えば 4 回）の特別図柄変動ゲームが終了される迄の間、又は作動回数の特別図柄変動ゲームの終了前に次の大当り遊技が付与される迄の間にわたって高ベース状態を付与することが設定されている。

30

【 0 0 4 2 】

非特定図柄当り Z B には、当りとなったときの遊技状態が低ベース状態である場合、大当り遊技の終了後に高ベース状態を付与しないことが設定されている一方、当りとなったときの遊技状態が高ベース状態である場合、特定図柄当り Z A 及び役物当り Z C と同様に、大当り遊技の終了後に高ベース状態を付与することが設定されている。非特定図柄当り Z B には、当りとなったときの遊技状態が高ベース状態である場合、大当り遊技の終了後から作動回数（例えば 4 回）の特別図柄変動ゲームが終了される迄の間、又は作動回数の特別図柄変動ゲームの終了前に次の大当り遊技が付与される迄の間にわたって高ベース状態を付与することが設定されている。

40

【 0 0 4 3 】

前述のように、図柄当りや役物当り Z C に基づく大当り遊技では、第 1 大入賞口 1 8 が開状態となる規定時間として例えば 2 5 秒が設定されていることから、遊技球を第 1 大入賞口 1 8 へ入球させ得る。また、ラウンド遊技の規定回数に関しては、図柄当り Z A , Z B が第 1 回数（例えば 8 回）、役物当り Z C が第 2 回数（例えば 1 5 回）に設定されている。したがって、本実施形態では、大当り遊技中に獲得し得る賞球個数の期待値の観点から、役物当り Z C が図柄当り Z A や図柄当り Z B よりも遊技者にとって有利な当りとなる。

50

【 0 0 4 4 】

また、本実施形態の当り遊技には、普通当り遊技中に遊技球が第2始動口16へ入球し、第2始動センサSE2で検知されることで当り（以下、小当りZDと示す）となり、これを契機として付与可能となる小当り遊技がある。1回の小当り遊技中、第2大入賞口20は、規定個数（例えば9球）の遊技球が入球する第1終了条件、又は所定時間（例えば0.9秒）の開放が所定回数（例えば2回）にわたって行われる第2終了条件が成立する迄の間、開放される。小当り遊技では、所定の小当り演出が行われる。なお、小当り遊技の終了後には、当りとなったときの遊技状態と同一の遊技状態が付与される。即ち、小当り遊技の前後で高ベース状態から低ベース状態に移行することや、低ベース状態から高ベース状態に移行することはない。

10

【 0 0 4 5 】

小当り遊技では、第2入賞ユニットU2への遊技球の入球が可能となるので、上述のように有利な大当り遊技となる役物当りZCを獲得する機会を得られる。したがって、小当り遊技は、遊技者にとって有利な状態となる。そして、本実施形態における高ベース状態では、第2始動口16への遊技球の入球率が向上されることに伴って、小当り遊技を獲得し易くなる。結果として、高ベース状態中では、高ベース状態が付与されていないとき（低ベース状態であるとき）よりも、特典入賞口22bを遊技球が通過しやすくなる（第2条件が成立しやすい）。したがって、高ベース状態は、遊技者にとって有利な有利遊技状態に相当する。

【 0 0 4 6 】

20

なお、本実施形態のパチンコ遊技機10には、特別当り抽選における当選確率が低確率から高確率に変動する確率変動状態を付与する機能（特別図柄の確率変動機能）が搭載されていない。したがって、本実施形態では、図柄当り又は役物当りに基づく大当り遊技の前後において、特別図柄の当り抽選における当選確率が変化しない。

【 0 0 4 7 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機10の電氣的構成について説明する。

図5に示すように、パチンコ遊技機10には、主制御基板30が搭載されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機10における遊技などに関する処理を実行するとともに、該処理の結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、パチンコ遊技機10には、副制御基板31が搭載されている。副制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき演出などに関する処理を実行する。即ち、副制御基板31は、演出表示装置11の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）、装飾ランプLaの発光態様、及びスピーカSpの音声出力態様などを制御する。また、パチンコ遊技機10には、遊技場の電源（例えば、AC24V）を、パチンコ遊技機を構成する各種構成部材に供給する電源基板50が装着されている。

30

【 0 0 4 8 】

まず、主制御基板30について詳しく説明する。

主制御基板30には、主制御用CPU30a、主制御用ROM30b、及び主制御用RAM30cが備えられている。主制御用CPU30aには、主制御用ROM30b、及び主制御用RAM30cが接続されている。また、主制御用CPU30aには、各センサSE1～SE6、各表示装置12, 13, 14a, 14bが接続されている。また、主制御用CPU30aには、各アクチュエータA1～A3が接続されている。また、主制御基板30には、後述するリセット入力回路30dが設けられている。リセット入力回路30dは、主制御用CPU30aに接続されている。

40

【 0 0 4 9 】

主制御用ROM30bには、主制御用CPU30aが遊技に関する処理を実行するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、特別図柄の変動が開始されてから特別図柄が停止表示される迄の変動時間（演出時間）を特定可能である。変動パターンには、当り変動用の変動パターンと、はずれ変動用の変動パターンとがある。当り変動は、特

50

別当り抽選に当選した場合に実行される変動であって、特別図柄変動ゲームにおいて当り図柄が停止表示される変動である。はずれ変動は、特別当り抽選に当選しなかった場合に実行される変動であって、特別図柄変動ゲームにおいてははずれ図柄が停止表示される変動である。

【 0 0 5 0 】

図 6 には、本実施形態における変動パターンの一部が示されている。低ベース状態において選択可能な変動パターンには、はずれ変動用の変動パターン H P 1 , H P 2 と、当り変動用の変動パターン H P 3 がある。変動パターン H P 1 に特定される第 1 変動時間（例えば 1 0 秒）は、変動パターン H P 2 や変動パターン H P 3 に特定される第 2 変動時間（例えば 3 0 秒）と比較して、短い時間である。変動パターン H P 1 は、特別図柄の当り抽選に当選しなかった場合に選択可能となるはずれ変動用の変動パターンの中でも最も高確率で選択される変動パターンである。

10

【 0 0 5 1 】

また、高ベース状態において選択可能な変動パターンには、はずれ変動用の変動パターン H P 4 , H P 5 と、当り変動用の変動パターン H P 6 , H P 7 がある。変動パターン H P 5 や変動パターン H P 6 により特定される第 4 変動時間（例えば 6 0 秒）は、変動パターン H P 4 により特定される第 3 変動時間（例えば 2 0 秒）よりも長い時間である。また、変動パターン H P 7 により特定される第 5 変動時間（例えば 3 0 0 秒）は、どのはずれ変動用の変動パターンにより特定される変動時間よりも長い時間である。また、第 3 変動時間～第 5 変動時間は、何れも第 1 変動時間より長い時間である。このような変動時間の設定により、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 における高ベース状態では、低ベース状態と比較して、はずれ変動における変動時間の期待値が大きくなる。即ち、特別図柄変動ゲームの平均の変動時間は、高ベース状態のほう低ベース状態と比較して長くなる。

20

【 0 0 5 2 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、各種の判定値が記憶されている。判定値には、特別当り抽選として行う特別図柄の当り判定に用いる当り判定値や、普通当り抽選として行う普通図柄の当り判定に用いる当り判定値などを含む。また、主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。

【 0 0 5 3 】

また、主制御基板 3 0 では、各種の判定（抽選）処理に用いられる乱数が生成される。この乱数は、例えば、クロック信号を入力する毎に値を更新する乱数生成回路を備えることにより、ハードウェア乱数として生成したり、主制御用 C P U 3 0 a が所定の制御周期毎に値を更新する乱数更新処理を実行することにより、ソフトウェア乱数として生成したりできる。主制御基板 3 0 内で生成される乱数には、特別図柄の当り判定に用いる当り乱数、特別図柄の当り図柄を決定するために用いる特別図柄乱数、変動パターンを決定するために用いる変動パターン乱数、及び普通図柄の当り判定に用いる当り乱数などがある。

30

【 0 0 5 4 】

次に、副制御基板 3 1 について説明する。

副制御基板 3 1 には、副制御用 C P U 3 1 a、副制御用 R O M 3 1 b、及び副制御用 R A M 3 1 c が備えられている。副制御用 C P U 3 1 a には、副制御用 R O M 3 1 b 及び副制御用 R A M 3 1 c が接続されている。また、副制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1、装飾ランプ L a、及びスピーカ S p が接続されている。また、副制御基板 3 1 には、後述するリセット入力回路 3 1 d が設けられている。リセット入力回路 3 1 d は、副制御用 C P U 3 1 a に接続されている。

40

【 0 0 5 5 】

副制御用 R O M 3 1 b には、副制御用 C P U 3 1 a が演出に関する処理を実行するための演出制御プログラムが記憶されている。副制御用 R O M 3 1 b には、表示演出の実行に用いる制御情報として表示情報（図柄、背景画像、文字、及びキャラクタなどの各種の画像データ）、音声演出の実行に用いる制御情報として音声情報（楽曲や効果音などの音声

50

データ)、及び発光演出の実行に用いる制御情報として発光情報(点灯パターンなどの発光データ)が記憶されている。また、副制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグ等)が記憶される。

【0056】

また、副制御基板31では、各種の判定(抽選)処理に用いられる乱数が生成される。この乱数は、例えば、クロック信号を入力する毎に値を更新する乱数生成回路を備えることにより、ハードウェア乱数として生成したり、副制御用CPU31aが所定の制御周期毎に値を更新する乱数更新処理を実行することにより、ソフトウェア乱数として生成したりできる。

【0057】

10

次に、電源基板50について説明する。電源基板50には、遊技場の電源をパチンコ遊技機10への供給電圧として電源電圧V1(例えば、DC30V)に変換処理する電源回路51が設けられている。電源回路51には、主制御基板30及び副制御基板31が接続されている。そして、電源回路51は、変換処理された後の電源電圧V1を主制御基板30及び副制御基板31に対応する供給すべき所定の電源電圧V2~V3にさらに変換処理し、変換後の電源電圧V2~V3を主制御基板30及び副制御基板31にそれぞれ供給する。

【0058】

また、電源基板50には、電源断監視回路52が設けられており、電源断監視回路52が電源回路51に接続されている。電源断監視回路52は、電源回路51から供給される電源電圧V1の電圧値を監視する。すなわち、電源断監視回路52は、電源電圧V1が所定の電圧V0(例えば、DC20V)に降下したか否かを判定している。なお、この電圧V0は、遊技に支障をきたすことなくパチンコ遊技機10を動作させるために最低限必要な電圧とされる。ここで、電源電圧V1が電圧V0に降下するのは、例えば、電源断(電源OFF)時や停電時の場合である。この場合、パチンコ遊技機10に電源が供給されなくなってしまうため、電源電圧V1から電圧V0に降下する。これとは逆に、電源投入(電源ON)時や復電(復旧電源)時の場合は、パチンコ遊技機10に電源が供給されるので、電圧が上昇して所定の電圧V0より高い電源電圧V1となる。

20

【0059】

また、電源基板50には、リセット信号回路53が設けられており、リセット信号回路53は電源断監視回路52に接続されている。電源断監視回路52は、その判定結果が肯定(即ち、電源電圧V1<電圧V0)である場合に、主制御基板30及びリセット信号回路53に対して電源電圧V1が電圧V0に降下したことを示す電源断信号SSを出力する。また、リセット信号回路53は、電源供給の開始時(電源投入時或いは復電時)又は電源断信号SSの入力時に、主制御基板30及び副制御基板31に対してリセット信号Reを出力し、主制御基板30及び副制御基板31の動作を規制する。このリセット信号Reは、その信号レベルとしてハイレベル状態とローレベル状態を示す2値信号となっている。

30

【0060】

なお、本実施形態では、リセット信号Reを入力(出力)する場合には、リセット信号Reの信号レベルをハイレベル状態にし、リセット信号Reの入力(出力)を停止する場合には、リセット信号Reの信号レベルをローレベル状態にすることとしている。また、リセット信号回路53は、リセット信号Reのハイレベル状態を一定の時間(例えば、400ms~1800ms程度)の間継続した後、リセット信号Reの出力状態をハイレベル状態からローレベル状態に遷移させる。また、このリセット信号Reの出力が終了すると(ハイレベル状態からローレベル状態に遷移する)と、主制御用CPU30aは、起動を開始する。

40

【0061】

また、電源基板50は、例えば、電気二重層コンデンサからなるバックアップ用電源(図示略)を備えている。そして、バックアップ用電源は、電源回路51に接続されており

50

、該電源回路 5 1 から電源電圧が当該バックアップ用電源に供給される。また、電源基板 5 0 は、主制御基板 3 0 (主制御用 R A M 3 0 c) 及び副制御基板 3 1 (副制御用 R A M 3 1 c) に記憶され、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種制御情報を消去したい場合に操作される R A M クリアスイッチ 5 4 を備えている。そして、R A M クリアスイッチ 5 4 には、該 R A M クリアスイッチ 5 4 の操作を受けて、記憶された記憶内容の消去 (初期化处理) を指示する初期化指示信号 I S を、主制御基板 3 0 及び副制御基板 3 1 に出力するための R A M クリアスイッチ回路 5 5 が接続されている。

【 0 0 6 2 】

本実施形態では、R A M クリアスイッチ 5 4 は、遊技店の店員 (又は管理者) のみの操作が許容されるように機裏側に設けられており、該 R A M クリアスイッチ 5 4 を操作すると、R A M クリアスイッチ回路 5 5 から初期化指示信号 I S が出力される。そして、該 R A M クリアスイッチ 5 4 を操作しながら (操作と同時に) 電源を投入すると、R A M クリアスイッチ回路 5 5 から初期化指示信号 I S が出力されて、初期化处理が実行される。

【 0 0 6 3 】

また、主制御用 R A M 3 0 c 及び副制御用 R A M 3 1 c は、電源基板 5 0 のバックアップ用電源が接続されており、電源電圧 V 1 (電源) の遮断時 (電圧 V 0 への降下時) において、バックアップ用電源から供給された電源電圧 V B (例えば、D C 5 V) に基づき各種制御情報を記憶可能に構成されている。これにより、電源遮断時における遊技に関する情報をバックアップすることが可能となる。

【 0 0 6 4 】

また、主制御基板 3 0 のリセット入力回路 3 0 d は、電源基板 5 0 のリセット信号回路 5 3 に接続されており、該リセット信号回路 5 3 が出力したリセット信号 R e を入力する。そして、リセット入力回路 3 0 d は、入力したリセット信号 R e を主制御用 C P U 3 0 a 側に出力する。このとき、リセット入力回路 3 0 d は、リセット信号回路 5 3 からのリセット信号 R e の入力状態がハイレベル状態を継続する時間 T M 1 に、予め決められた遅延時間 T M 2 を加えた時間 T M 1 + T M 2 の間、主制御用 C P U 3 0 a に対するリセット信号 R e の出力状態をハイレベル状態とする。そして、リセット入力回路 3 0 d は、時間 T M 1 + T M 2 の経過後、リセット信号 R e の出力状態をハイレベル状態からローレベル状態に遷移させる。なお、このリセット信号 R e がハイレベル状態からローレベル状態に遷移すると、主制御用 C P U 3 0 a は、起動を開始する。即ち、主制御用 C P U 3 0 a は、リセット信号の信号レベルがハイレベル状態となっている間、動作 (制御処理) の実行が規制される。

【 0 0 6 5 】

また、副制御基板 3 1 のリセット入力回路 3 1 d は、電源基板 5 0 のリセット信号回路 5 3 に接続されており、該リセット信号回路 5 3 が出力したリセット信号 R e を入力する。リセット入力回路 3 1 d は、リセット信号回路 5 3 からのリセット信号 R e の入力状態がハイレベル状態を継続する時間 T M 1 の間、副制御用 C P U 3 1 a に対するリセット信号 R e の出力状態をハイレベル状態とする。そして、リセット入力回路 3 1 d は、時間 T M 1 の経過後、リセット信号 R e の出力状態をハイレベル状態からローレベル状態に遷移させる。なお、このリセット信号 R e がハイレベル状態からローレベル状態に遷移すると、副制御用 C P U 3 1 a は、起動を開始する。即ち、副制御用 C P U 3 1 a は、リセット信号の信号レベルがハイレベル状態となっている間、動作 (制御処理) の実行が規制される。

【 0 0 6 6 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において実行される各種処理 (制御) について詳しく説明する。

最初に、メイン制御プログラムに基づいて、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が実行する各種処理について説明する。主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期 (例えば 4 m s) 毎に、以下に説明する各種処理を実行する。

【 0 0 6 7 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

図7に示すように、主制御用CPU30aは、第1始動口15に遊技球が入球したか否かを判定する(ステップS11)。ステップS11の処理において、主制御用CPU30aは、第1始動センサSE1から遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。第1始動口15に遊技球が入球していない場合(ステップS11:NO)、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0068】

一方、主制御用CPU30aは、第1始動口15に遊技球が入球した場合(ステップS11:YES)、主制御用RAM30cに記憶されている特別図柄保留数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップS12)。特別図柄保留数が上限数の4未満ではない場合(ステップS12:NO)、即ち上限数の4に達している場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。その一方で、主制御用CPU30aは、特別図柄保留数が上限数の4未満である場合(ステップS12:YES)、特別図柄保留数に1加算し、主制御用RAM30cに記憶されている特別図柄保留数を書き換える(ステップS13)。このとき、主制御用CPU30aは、1加算後の特別図柄保留数を表示するように特別保留表示装置13を制御する。

【0069】

続いて、主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成している各種乱数(特別図柄の当り乱数、特別図柄乱数、及び変動パターン乱数など)の値を取得するとともに、該取得した各種乱数の値を特定可能な情報である特別図柄用の乱数情報を主制御用RAM30cに記憶させる(ステップS14)。乱数情報は、取得した乱数の値であってもよいし、取得した乱数の値を、当該値を特定可能な他の情報に変換した情報であってもよい。また、主制御用CPU30aは、乱数情報を記憶させる場合、乱数の値の取得契機となった遊技球の入球順序(情報の記憶順序)と、先に入球した遊技球の入球順序(情報の記憶順序)とが特定可能となるように主制御用RAM30cに記憶させる。そして、主制御用CPU30aは、後述する保留情報出力処理を実行する(ステップS15)。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0070】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

図8に示すように、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームを実行中であるか否かを判定する(ステップS21)。ステップS21の処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄の変動状態を特定可能な情報として、主制御用RAM30cに記憶されている変動情報を参照する。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄を停止表示中であることが特定可能な場合には否定判定する一方で、停止表示中とは異なる変動状態であることが特定可能な場合に肯定判定する。

【0071】

「変動情報」は、「特別図柄を停止中(特別図柄変動ゲームを非実行中)であること」の他、後述する「特別図柄変動中処理を実行する状態であること」や、後述する「特別図柄終了処理を実行する状態であること」を特定可能である。特別図柄変動中処理又は特別図柄終了処理を実行する状態であることを特定可能である場合、特別図柄変動ゲームを実行中であることを特定可能である。

【0072】

特別図柄変動ゲームを実行中である場合(ステップS21:YES)、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その一方で、特別図柄変動ゲームを実行中ではない場合(ステップS21:NO)、主制御用CPU30aは、当り状態中であるか否かを判定する(ステップS22)。

【0073】

ここで、本実施形態における当り状態には、特別図柄の当り状態と、役物の当り状態と、小当り状態とがある。

「特別図柄の当り状態」とは、特別図柄変動ゲームにおいて当り図柄が導出されて図柄

10

20

30

40

50

当り Z A , Z B となることを契機に開始されてから、該図柄当りに基づいて付与される当り遊技が終了するまでの間である。特別図柄の当り状態であるか否かを特定可能な図柄当り状態情報は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶される。

【 0 0 7 4 】

また、「役物の当り状態」とは、遊技球が特典入賞センサ S E 5 で検知されて役物当り Z C となることを契機に開始されてから、該役物当りに基づいて付与される当り遊技が終了するまでの間である。役物の当り状態であるか否かを特定可能な役物当り状態情報は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶される。

【 0 0 7 5 】

また、「小当り状態」とは、遊技球が第 2 始動口 1 6 に入球し、第 2 始動センサ S E 2 で検知されて小当り Z D となることを契機に開始されてから、該小当りに基づいて付与される小当り遊技が終了するまでの間である。小当り状態であるか否かを特定可能な小当り状態情報は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶される。

【 0 0 7 6 】

主制御用 C P U 3 0 a は、図柄当り状態情報、役物当り状態情報及び小当り状態情報を参照することにより、特別図柄の当り状態、役物の当り状態及び小当り状態のうち少なくともいずれか 1 の状態である場合には、当り状態中であると判定する。一方で、特別図柄の当り状態、役物の当り状態及び小当り状態のいずれでもない場合には、当り状態中ではないと判定する。

【 0 0 7 7 】

当り状態中である場合（ステップ S 2 2 : Y E S ）、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。即ち、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄の当り状態中、役物の当り状態中、又は小当り状態中である場合、特別図柄変動ゲームを開始させない。

【 0 0 7 8 】

その一方で、当り状態中ではない場合（ステップ S 2 2 : N O ）、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c から特別図柄保留数を読み出す（ステップ S 2 3 ）。続けて、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 2 3 の処理で読み出した特別図柄保留数が 0 （零）よりも大きいのか否かを判定する（ステップ S 2 4 ）。特別図柄保留数が 0 よりも大きい場合（ステップ S 2 4 : Y E S ）、主制御用 C P U 3 0 a は、変動情報として、特別図柄変動中処理を実行する状態であることを示す情報を主制御用 R A M 3 0 c に記憶させて更新する（ステップ S 2 5 ）。次に、特別図柄保留数を 1 減算し、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている特別図柄保留数を書き換える（ステップ S 2 6 ）。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、1 減算後の特別図柄保留数を表示するように特別保留表示装置 1 3 を制御する。

【 0 0 7 9 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている特別図柄用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を取得する（ステップ S 2 7 ）。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、最先に記憶された乱数情報をクリアする。このように、最先に記憶された乱数情報から、乱数情報を記憶させる契機となった遊技球の入球順序（情報の記憶順序）にしたがって順に読み出される。そして、最先に記憶された乱数情報は、特別図柄変動ゲームの実行に供される。即ち、本実施形態では、最先に実行が保留された特別図柄変動ゲームから、実行が保留された順に開始順が到来することになる。

【 0 0 8 0 】

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した乱数情報から特定される特別図柄の当り乱数の値と特別図柄の当り判定値とを比較し、両値が一致するか否かにより特別図柄の当り判定を行う（ステップ S 2 8 ）。前述のように、本実施形態において、特別図柄の当りは全て大当りであることから、当り判定は大当り判定（大当り抽選）としても把握できる。特別図柄の当り判定で肯定判定した場合（ステップ S 2 8 : Y E S ）、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄当りを特定可能な情報として図柄当り情報を主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる（ステップ S 2 9 ）。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 1 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 2 7 の処理で取得した乱数情報から特定される特別図柄乱数の値に基づき、特別図柄表示装置 1 2 に停止表示させる特別図柄として、当り図柄を決定する（ステップ S 3 0）。なお、本実施形態の主制御用 C P U 3 0 a は、当り図柄を決定することによって当りの種類、即ち遊技者に付与する当り遊技を決定している。また、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した乱数情報から特定される変動パターン乱数の値に基づき、特別図柄用の変動パターンの中から、当り変動用の変動パターンを決定する（ステップ S 3 1）。ステップ S 3 1 の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、遊技状態が低ベース状態である場合には低ベース状態用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。その一方で、遊技状態が高ベース状態である場合には高ベース状態用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 2 の処理へ移行する。

10

【 0 0 8 2 】

一方、特別図柄の当り判定で否定判定した場合（ステップ S 2 8 : N O）、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 1 2 に停止表示させる特別図柄として、はずれ図柄を決定する（ステップ S 3 3）。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 1 の処理と同様にして、取得した乱数情報から特定される変動パターン乱数の値に基づき、はずれ変動用の変動パターンを決定する（ステップ S 3 4）。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、上述したような決定確率となるように変動パターンを決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 2 の処理へ移行する。

20

【 0 0 8 3 】

そして、ステップ S 3 2 の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、副制御基板 3 1 に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力するなど、特別図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する。詳しく説明すると、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指示するとともに飾り図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄を変動開始させるように特別図柄表示装置 1 2 を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、決定した変動パターンから特定可能な変動時間を、特別図柄変動ゲームの変動時間の残り時間を示す残り変動時間（メイン変動タイマ）として主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。また、主制御用 C P U 3 0 a は、停止表示させる特別図柄を指示する特別図柄指定コマンドを出力する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄保留数が 0 よりも大きくない場合（ステップ S 2 4 : N O）、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

30

【 0 0 8 4 】

次に、特別図柄変動中処理について説明する。

図 9 に示すように、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄変動中処理を実行する状態であることを示す変動情報が記憶されているか否かを判定する（ステップ S 4 1）。ステップ S 4 1 の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている変動情報を参照し、該変動情報から、特別図柄変動中処理を実行する状態であることが特定可能である場合に肯定判定する一方で、その他の変動状態であることが特定可能である場合に否定判定する。特別図柄変動中処理を実行する状態であることを示す変動情報が記憶されていない場合（ステップ S 4 1 : N O）、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄変動中処理を終了する。

40

【 0 0 8 5 】

その一方で、特別図柄変動中処理を実行する状態である場合（ステップ S 4 1 : Y E S）、主制御用 C P U 3 0 a は、当り状態中であるか否かを判定する（ステップ S 4 2）。ここで、特別図柄の当り状態中には、特別図柄変動中処理が行われないことから、ステップ S 4 2 の処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、役物の当り状態中又は小当り状態中であるか否かを判定することになる。

【 0 0 8 6 】

50

当り状態中ではない場合（ステップS 4 2：N O）、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームを中断中であるか否かを判定する（ステップS 4 3）。ステップS 4 3の処理において、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームを中断しているか否かを特定可能な情報として主制御用R A M 3 0 cに記憶されている中断情報を参照する。そして、主制御用C P U 3 0 aは、中断情報から、特別図柄変動ゲームを中断中であることが特定可能な場合には肯定判定する一方で、特別図柄変動ゲームを中断中ではないことが特定可能な場合には否定判定する。

【0087】

特別図柄変動ゲームを中断中ではない場合（ステップS 4 3：N O）、主制御用C P U 3 0 aは、主制御用R A M 3 0 cに記憶されている残り変動時間（メイン変動タイマ）を減算して更新する（ステップS 4 4）。即ち、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームの残り変動時間の計測を継続することで、特別図柄変動ゲームを進行させる。次に、主制御用C P U 3 0 aは、主制御用R A M 3 0 cに記憶されている残り変動時間が「0（零）」であるか否かを判定する（ステップS 4 5）。

【0088】

残り変動時間が0ではない場合（ステップS 4 5：N O）、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動中処理を終了する。その一方で、残り変動時間が0である場合（ステップS 4 5：Y E S）、主制御用C P U 3 0 aは、副制御基板3 1に対して、飾り図柄の停止を指示し、図柄組合せを停止表示させるための特別図柄停止コマンドを出力する（ステップS 4 6）。また、ステップS 4 6の処理において、主制御用C P U 3 0 aは、決定している特別図柄を停止表示するように、特別図柄表示装置1 2を制御する。次に、主制御用C P U 3 0 aは、変動情報として、後述する特別図柄終了処理を実行する状態であることを特定可能な情報を主制御用R A M 3 0 cに記憶させて更新する（ステップS 4 7）。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動中処理を終了する。

【0089】

また、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームを中断中である場合（ステップS 4 3：Y E S）、主制御用C P U 3 0 aは、中断情報として、特別図柄変動ゲームを中断中ではないことを特定可能な情報を主制御用R A M 3 0 cに記憶させて更新する（ステップS 4 8）。即ち、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームの中断を解除する。そして、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームの再開を示す再開コマンドを出力する。このように、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームの実行中（ステップS 4 1：Y E S）であるとともに、当り状態が終了（ステップS 4 2：N O）し、さらに未だに特別図柄変動ゲームが中断中である場合（ステップS 4 3：Y E S）、特別図柄変動ゲームの進行を再開させるように構成されている。

【0090】

次に、主制御用C P U 3 0 aは、中断させている特別図柄の変動表示を再開するように特別図柄表示装置1 2を制御する（ステップS 4 9）。その後、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS 4 4の処理へ移行する。即ち、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームの変動時間の計測を再開することで、特別図柄変動ゲームの進行を再開させる。

【0091】

また、当り状態中である場合（ステップS 4 2：Y E S）、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームを中断中であるか否かを判定する（ステップS 5 0）。ステップS 5 0の処理において、主制御用C P U 3 0 aは、主制御用R A M 3 0 cに記憶されている中断情報を参照し、該中断情報から、特別図柄変動ゲームを中断中であることが特定可能な場合には肯定判定する一方で、特別図柄変動ゲームを中断中ではないことが特定可能な場合には否定判定する。特別図柄変動ゲームを中断中である場合（ステップS 5 0：Y E S）、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動中処理を終了する。即ち、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄変動ゲームを実行中（ステップS 4 1：Y E S）であるが、当り状態中（ステップS 4 2：Y E S）であるとともに、既に特別図柄変動ゲームを中断中である場合（ステップS 5 0：Y E S）には、引き続き特別図柄変動ゲームを中断させた状態を継

10

20

30

40

50

続させる。

【0092】

特別図柄変動ゲームを中断中ではない場合（ステップS50：NO）、主制御用CPU30aは、中断情報として、特別図柄変動ゲームを中断中であることを特定可能な情報を主制御用RAM30cに記憶させて更新する（ステップS51）。即ち、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームを中断中に設定する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの中断中であることを示す中断コマンドを出力する。このように、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの実行中（ステップS41：YES）であるとともに、何れかの当り状態へ移行（ステップS42：YES、且つステップS50：NO）した場合には、特別図柄変動ゲームの進行の中断を開始させるように構成されている。次に、主制御用CPU30aは、特別図柄の変動表示を中断するように特別図柄表示装置12を制御する（ステップS52）。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄変動中処理を終了する。

10

【0093】

以上のような特別図柄変動中処理を実行することにより、主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの実行中に役物の当り状態へ移行すると、該役物の当り状態中である期間の全体にわたって、実行中の特別図柄変動ゲームを中断するように構成されている。主制御用CPU30aは、小当り状態へ移行した場合についても同様に、特別図柄変動ゲームを中断するように構成されている。

【0094】

20

次に、特別図柄終了処理について説明する。

図10に示すように、主制御用CPU30aは、特別図柄終了処理を実行する状態であることを示す変動情報が記憶されているか否かを判定する（ステップS61）。ステップS61の処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている変動情報を参照し、特別図柄終了処理を実行する状態であることが特定可能な情報である場合には肯定判定する一方で、特定可能ではない場合に否定判定する。

【0095】

特別図柄終了処理を実行する状態であることを示す変動情報が記憶されていない場合（ステップS61：NO）、主制御用CPU30aは、特別図柄終了処理を終了する。その一方で、特別図柄終了処理を実行する状態であることを示す変動情報が記憶されている場合（ステップS61：YES）、主制御用CPU30aは、当り状態中であるか否かを判定する（ステップS62）。なお、特別図柄の当り状態中には、特別図柄終了処理が行われないことから、ステップS62の処理において、主制御用CPU30aは、役物の当り状態中又は小当り状態中であるか否かを判定することになる。

30

【0096】

当り状態中である場合（ステップS62：YES）、主制御用CPU30aは、特別図柄終了処理を終了する。その一方で、当り状態中ではない場合（ステップS62：NO）、主制御用CPU30aは、図柄当りであるか否かを判定する（ステップS63）。ステップS63の処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている図柄当り情報を参照し、該図柄当り情報から、図柄当りであることが特定可能である場合に肯定判定する一方で、特定可能ではない場合に否定判定する。

40

【0097】

図柄当りである場合（ステップS63：YES）、主制御用CPU30aは、特別図柄の当り状態中であることを特定可能な図柄当り状態情報を主制御用RAM30cに記憶させて更新する（ステップS64）。また、主制御用CPU30aは、特別図柄の当り状態中であることを特定可能な図柄当り状態情報指示コマンドを出力する。即ち、ステップS64の処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄の当り状態を開始させる。換言すれば、主制御用CPU30aは、当り変動の特別図柄変動ゲームの終了を契機として特別図柄の当り状態へ移行させる。

【0098】

50

ステップS 6 4 の処理を終了した場合、及び図柄当りではない場合（ステップS 6 3 : NO）、主制御用CPU 3 0 a は、変動情報として、特別図柄を停止表示中（特別図柄変動ゲームを非実行中）であることが特定可能な情報を主制御用RAM 3 0 c に記憶させて更新する（ステップS 6 5 ）。即ち、ステップS 6 5 の処理において、主制御用CPU 3 0 a は、特別図柄変動ゲームの非実行中に設定する。その後、主制御用CPU 3 0 a は、特別図柄終了処理を終了する。

【0099】

次に、当り遊技開始処理について説明する。なお、当り遊技開始処理は、図柄当りに基づく大当り遊技、及び役物当りに基づく大当り遊技を開始させるための処理である。

図11に示すように、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技（大当り遊技又は小当り遊技）中であるか否かを判定する（ステップS 7 1 ）。ステップS 7 1 の処理において、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技を付与するための処理（後述する各当り遊技処理）を実行することを特定可能な情報として主制御用RAM 3 0 c に記憶されている当り遊技情報を参照する。そして、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技情報から、当り遊技を付与するための処理を実行することが特定可能な場合には肯定判定する一方で、特定可能ではない場合に否定判定する。

【0100】

当り遊技中である場合（ステップS 7 1 : YES）、主制御用CPU 3 0 a は、新たに当り遊技を開始させることなく当り遊技開始処理を終了する。その一方で、当り遊技中ではない場合（ステップS 7 1 : NO）、主制御用CPU 3 0 a は、図柄当り状態情報を参照して、特別図柄の当り状態中であるか否かを判定する（ステップS 7 2 ）。

【0101】

特別図柄の当り状態中である場合（ステップS 7 2 : YES）、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技情報として、図柄当りに基づく大当り遊技を付与するための処理（後述の第1当り遊技処理）を実行することが特定可能な情報を主制御用RAM 3 0 c に記憶させて更新する（ステップS 7 3 ）。即ち、主制御用CPU 3 0 a は、図柄当りに基づく大当り遊技を開始させる。このとき主制御用CPU 3 0 a は、特別図柄開始処理で決定した当り図柄をもとに、図柄当りZA, ZBの何れに基づく大当り遊技であるかを特定可能となるように当り遊技情報を記憶させる。また、主制御用CPU 3 0 a は、主制御用RAM 3 0 c に記憶されている図柄当り情報を消去（リセット）する。その後、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技開始処理を終了する。このように、図柄当りでは、当り変動である特別図柄変動ゲームが終了したことを開始条件として当り遊技が開始される。

【0102】

特別図柄の当り状態中ではない場合（ステップS 7 2 : NO）、主制御用CPU 3 0 a は、役物当り状態情報を参照して、役物の当り状態中であるか否かを判定する（ステップS 7 4 ）。

【0103】

役物の当り状態中である場合（ステップS 7 4 : YES）、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技情報として、役物当りZCに基づく大当り遊技を付与するための処理（後述の第1当り遊技処理）を実行することが特定可能な情報を主制御用RAM 3 0 c に記憶させて更新する（ステップS 7 5 ）。即ち、主制御用CPU 3 0 a は、役物当りZCに基づく大当り遊技を開始させる。このように、主制御用CPU 3 0 a は、遊技球が特典入賞口22bに入球して役物の当り状態となったことを契機として役物当りZCに基づく大当り遊技を開始させる。その後、主制御用CPU 3 0 a は、当り遊技開始処理を終了する。以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第2大入賞口20内に設けられた特定領域としての特典入賞口22bを遊技球が通過することにより、第1大入賞口18を開放する当り遊技のうち、役物当りZCに基づく大当り遊技が開始可能となる。

【0104】

役物の当り状態中ではない場合（ステップS 7 4 : NO）、主制御用CPU 3 0 a は、小当り状態情報を参照して、小当り状態中であるか否かを判定する（ステップS 7 6 ）。

小当り状態中である場合（ステップS76：YES）、主制御用CPU30aは、当り遊技情報として、小当り遊技を付与するための処理（後述の第2当り遊技処理）を実行することが特定可能な情報を主制御用RAM30cに記憶させて更新する（ステップS77）。即ち、主制御用CPU30aは、小当り遊技を開始させる。このように、主制御用CPU30aは、小当り状態となったことを契機として小当り遊技を開始させる。その後、主制御用CPU30aは、当り遊技開始処理を終了する。一方、小当り状態中でない場合（ステップS76：NO）、主制御用CPU30aは、新たに当り遊技を開始させることなく当り遊技開始処理を終了する。

【0105】

次に、第1当り遊技処理（大当り遊技処理）について説明する。

10

主制御用CPU30aは、当り遊技情報として、図柄当りや役物当りに基づく大当り遊技を付与するための処理を実行することを特定可能な情報が主制御用RAM30cに記憶されたことを契機として、第1当り遊技処理を実行し、当り遊技を付与する。このため、主制御用CPU30aは、当り遊技を付与することができる当り遊技付与手段として機能する。第1当り遊技処理において、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている当り遊技情報から当りの種類を特定し、特定した当りに対応する当り遊技を付与する制御を行う。

【0106】

詳しく説明すると、主制御用CPU30aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを出力する。次に、主制御用CPU30aは、オープニング時間の経過後、ラウンド遊技を開始させる毎に、ラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、第1大入賞口アクチュエータA2を制御することにより、ラウンド遊技の開始に伴って第1大入賞口扉19を開動作させて第1大入賞口18を開状態にする。主制御用CPU30aは、ラウンド遊技の終了条件の成立を契機に第1大入賞口扉19を開動作させて第1大入賞口18を所定時間閉状態としてラウンド遊技を終了させる。主制御用CPU30aは、当りの種類に基づく規定回数分、ラウンド遊技を繰り返し実行する。そして、主制御用CPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを出力する。主制御用CPU30aは、エンディング時間の経過時にエンディング演出を終了させることによって当り遊技を終了させる。

20

30

【0107】

また、主制御用CPU30aは、図柄当りや役物当りに基づく大当り遊技を終了させる場合、当り遊技情報をリセット（消去）して、当り遊技を付与するための処理を実行しないこと（当り遊技中ではないこと）を特定可能な情報を主制御用RAM30cに記憶させて更新する。

【0108】

そして、主制御用CPU30aは、図柄当りに基づく大当り遊技を終了させる場合には、図柄当り状態情報をリセット（消去）して、特別図柄の当り状態でないことを特定可能にする。また、主制御用CPU30aは、特別図柄の当り状態中ではないことを特定可能な図柄当り状態情報指示コマンドを出力する。

40

【0109】

また、主制御用CPU30aは、役物当りに基づく大当り遊技を終了させる場合には、役物当り状態情報をリセット（消去）して、役物の当り状態でないことを特定可能にする。また、主制御用CPU30aは、役物の当り状態中ではないことを特定可能な役物当り状態情報指示コマンドを出力する。即ち、主制御用CPU30aは、当り遊技の終了に伴って、当り状態を終了させる。

【0110】

次に、第2当り遊技処理（小当り遊技処理）について説明する。

主制御用CPU30aは、当り遊技情報として、小当り遊技を付与するための処理を実行することを特定可能な情報が主制御用RAM30cに記憶されたことを契機として、第

50

2 当り遊技処理を実行し、小当り遊技を付与する。詳しく説明すると、主制御用CPU30aは、第2大入賞口アクチュエータA3を制御することにより、小当り遊技の開始に伴って第2大入賞口扉21を開動作させて第2大入賞口20を開状態にするとともに、小当り遊技の終了条件の成立を契機に第2大入賞口扉21を閉動作させて第2大入賞口20を閉状態にして、小当り遊技を終了させる。主制御用CPU30aは、小当り遊技を開始させると、小当り演出の実行を指示する小当りコマンドを出力する。

【0111】

また、主制御用CPU30aは、小当り遊技において、特典入賞センサSE5が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力すると、役物の当り状態中であることを特定可能な役物当り状態情報を主制御用RAM30cに記憶させる。すなわち、小当り遊技の終了後に、役物当りZCに基づく大当り遊技を付与することを特定可能な情報を記憶させる。また、主制御用CPU30aは、役物の当り状態中であることを特定可能な役物当り状態情報指示コマンドを出力する。即ち、本実施形態では、特典入賞口22bへの遊技球の入球を契機として役物当りZCとなり、当り遊技の付与条件が成立する。

【0112】

また、主制御用CPU30aは、小当り遊技を終了させる場合、当り遊技情報として、当り遊技を付与するための処理を実行しないこと（当り遊技中ではないこと）を特定可能な情報を主制御用RAM30cに記憶させて更新する。そして、主制御用CPU30aは、小当り遊技を終了させるときに、小当り状態情報をリセット（消去）して、小当り状態でないことを特定可能にする。また、主制御用CPU30aは、小当り状態中ではないことを特定可能な小当り状態情報指示コマンドを出力する。即ち、主制御用CPU30aは、小当り遊技の終了に伴って、小当り状態を終了させる。

【0113】

次に、遊技状態処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄当りや役物当りに基づく大当り遊技を終了させる場合、第1当り遊技処理において特定した当りの種類に応じた遊技状態となるように、当り遊技の終了後の遊技状態を制御する。即ち、主制御用CPU30aは、図柄当りZAに基づく大当り遊技の終了後、作動回数の特別図柄変動ゲームが実行されるまで、高ベース状態を付与する。同様に、主制御用CPU30aは、役物当りZCに基づく大当り遊技の終了後、作動回数の特別図柄変動ゲームが実行されるまで、高ベース状態を付与する。同様に、主制御用CPU30aは、高ベース状態中、図柄当りZBとなった場合、図柄当りZBに基づく大当り遊技の終了後、作動回数の特別図柄変動ゲームが実行されるまで、高ベース状態を付与する。

【0114】

そして、主制御用CPU30aは、当り遊技の終了後に高ベース状態を付与する場合、高ベース状態を付与することを特定可能な情報として作動情報を主制御用RAM30cに記憶させるとともに、高ベース状態を付与する特別図柄変動ゲームの回数を示す作動回数を主制御用RAM30cに記憶させる。本実施形態において、高ベース状態を付与する場合、作動回数の初期回数として「4回」を記憶させる。作動回数の初期回数は、保留上限数と同じである。この遊技状態処理を実行することにより、主制御用CPU30aは、遊技者に有利な有利遊技状態としての高ベース状態を付与することができる状態付与手段として機能する。また、主制御用CPU30aは、高ベース状態を付与する場合、遊技状態が高ベース状態であることを特定可能な遊技状態指示コマンドを出力する。

【0115】

主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームが終了する毎に作動回数を1減算して更新するとともに、作動回数が0になると作動情報を消去することで、高ベース状態を終了し低ベース状態へ移行させる。また、主制御用CPU30aは、低ベース状態に移行させる場合、遊技状態が低ベース状態であることを特定可能な遊技状態指示コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、図柄当り又は役物当りに基づく大当り遊技が開始されると、作動情報を消去（クリア）する。

【0116】

なお、役物当りに基づく大当り遊技が開始されても、残り変動時間（メイン変動タイム）は消去されない。すなわち、大当り遊技終了後、特別図柄変動ゲームの中断時点から特別図柄変動ゲームが再開される。そして、作動回数は、特別図柄変動ゲームの終了時に1減算される。このため、高ベース状態における特別図柄変動ゲームの実行中に役物当りに基づく大当り遊技が付与された場合、当該大当り遊技終了後、高ベース状態は、再開された特別図柄変動ゲームと、その後に実行される3回の特別図柄変動ゲームにおいて付与される。従って、高ベース状態における特別図柄変動ゲームの実行中に役物当りに基づく大当り遊技が付与された場合、当該大当り遊技終了後、高ベース状態は、残り変動時間に、その後に実行される3回の特別図柄変動ゲームの変動時間を合計した時間だけ付与されることとなる。

10

【0117】

また、主制御用CPU30aは、小当り遊技を終了させる場合、遊技球が第2始動口16へ入球し、第2始動センサSE2で検知されたときと同じ遊技状態となるように、小当り遊技の終了後の遊技状態を制御する。即ち、主制御用CPU30aは、小当りZDとなったときの遊技状態が高ベース状態である場合には、主制御用RAM30cの記憶内容（作動情報及び作動回数）を小当り遊技の終了後にも維持し、高ベース状態を継続させる。その一方で、主制御用CPU30aは、小当りZDとなったときの遊技状態が低ベース状態である場合には、主制御用RAM30cの記憶内容を小当り遊技の終了後にも維持し、低ベース状態を継続させる。なお、小当り遊技が開始されても、残り変動時間（メイン変動タイム）は消去されない。すなわち、小当り遊技の終了後、特別図柄変動ゲームの中断時点から特別図柄変動ゲームが再開される。

20

【0118】

次に、普通図柄入力処理について説明する。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、ゲート25へ入球した遊技球を検知したゲートセンサSE6が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている普通図柄保留数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かの判定を行う。普通図柄保留数が上限数未満ではない場合、主制御用CPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。その一方で、普通図柄保留数が上限数未満である場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている普通図柄保留数を1加算し、普通図柄保留数を書き換える。次に、主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成している普通図柄用の当り乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値を特定可能な情報である普通図柄用の乱数情報を主制御用RAM30cに記憶させる。乱数情報は、取得した乱数の値であってもよいし、取得した乱数の値を、当該値を特定可能な他の情報に変換した情報であってもよい。また、主制御用CPU30aは、乱数情報を記憶させる場合、乱数の値の取得契機となった遊技球の入球順序（情報の記憶順序）と、先に入球した遊技球の入球順序（情報の記憶順序）とが特定可能となるように主制御用RAM30cに記憶させる。その後、主制御用CPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。

30

【0119】

次に、普通図柄開始処理を説明する。

40

普通図柄開始処理において、主制御用CPU30aは、普通図柄変動ゲームの開始条件が成立したか否かを判定する。詳しく説明すると、主制御用CPU30aは、普通図柄変動ゲームの実行中ではなく、且つ普通当り遊技中ではない場合に肯定判定する。その一方で、主制御用CPU30aは、普通図柄変動ゲームの実行中、又は普通当り遊技中である場合に否定判定する。

【0120】

普通図柄変動ゲームの開始条件が成立していない場合、主制御用CPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。その一方で、普通図柄変動ゲームの開始条件が成立している場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている普通図柄保留数が0よりも大きいのか否かを判定する。普通図柄保留数が0よりも大きくない場合、主制御用

50

CPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。その一方で、普通図柄保留数が0よりも大きい場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている普通図柄用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を取得する。

【0121】

次に、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される当り乱数の値と普通図柄用の当り判定値とを比較し、両値が一致するか否かにより普通当り抽選としての普通図柄の当り判定を行う。なお、普通図柄の確率変動機能を備えるためには、主制御用RAM30cに作動情報が記憶されている場合、作動情報が記憶されていないときと比較して、高確率で普通図柄の当り判定で肯定判定するよう、普通図柄の当り判定を行うように主制御用CPU30aを構成すればよい。

10

【0122】

また、主制御用CPU30aは、普通図柄変動ゲームの変動時間を定めた普通図柄用の変動パターンの中から変動パターンを選択する。普通図柄の変動時間短縮機能を備えるためには、主制御用RAM30cに作動情報が記憶されている場合、作動情報が記憶されていないときと比較して、平均の変動時間が短縮されるよう、変動パターンを選択するように主制御用CPU30aを構成すればよい。

【0123】

続いて、主制御用CPU30aは、普通図柄が変動するように普通図柄表示装置14aを制御し、普通図柄変動ゲームを実行させる。そして、主制御用CPU30aは、普通図柄用の変動パターンに定める普通図柄の変動時間が経過すると、普通図柄の当り判定の結果に応じた図柄(当り図柄又ははずれ図柄)が停止表示するように普通図柄表示装置14aを制御する。

20

【0124】

次に、普通当り遊技処理について説明する。

普通図柄の当り判定で肯定判定した場合、主制御用CPU30aは、普通図柄変動ゲームの終了後、スライド部材17が第1状態に動作して第2始動口16に遊技球が入球可能となるように第2始動口アクチュエータA1を制御する。延長機能を備えるためには、主制御用RAM30cに作動情報が記憶されている場合、作動情報が記憶されていないときと比較して、第1状態となる時間が延長されるよう、動作パターンを選択するように主制御用CPU30aを構成すればよい。第2始動口16の第1状態となる時間を延長するには、例えば1回の普通当り遊技における第1状態となる回数を増加させたり、第1状態となる時間を1回あたり長くしたりするとよい。

30

【0125】

また、主制御用CPU30aは、普通当り遊技において、第2始動センサSE2が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力すると、小当り状態であることを特定可能な小当り状態情報を主制御用RAM30cに記憶させる。即ち、本実施形態では、第2始動口16への遊技球の入球を契機に小当りZDとなり、小当り遊技の付与条件が成立する。また、主制御用CPU30aは、小当り状態中ではあることを特定可能な小当り状態情報指示コマンドを出力する。

【0126】

40

次に、演出制御プログラムに基づいて、副制御基板31の副制御用CPU31aが実行する各種処理について説明する。副制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから制御コマンドを入力すると、その制御コマンドに応じて各種処理を実行する。

【0127】

最初に、飾り図柄変動ゲームを実行するための飾り図柄変動処理について説明する。

飾り図柄変動処理において、副制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された特別図柄に基づき、演出表示装置11に停止表示させる飾り図柄による図柄組合せを決定する。副制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより指定された特別図柄が当り図柄である場合には、当りの図柄組合せを決定する。また、副制御用CPU31aは、指定された特別図柄がはずれ図柄である場合

50

には、はずれの図柄組合せを決定する。

【0128】

また、副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、全図柄列の飾り図柄の変動表示を開始させ、飾り図柄変動ゲームを開始するように演出表示装置11を制御する。副制御用CPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、飾り図柄変動ゲームの具体的な演出内容を特定可能な制御情報（パターン）を選択するとともに、該選択した制御情報に特定される演出内容で飾り図柄変動ゲームが表示されるように演出表示装置11を制御する。そして、副制御用CPU31aは、特別図柄停止コマンドの入力を契機として、決定した飾り図柄が停止表示されるように演出表示装置11を制御する。また、副制御用CPU31aは、入力した変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに基づき、変動時間を特定する。そして、副制御用CPU31aは、特定した変動時間を初期値として残り変動時間（サブ変動タイマ）を副制御用RAM31cに記憶させる。なお、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの進行に応じて残り変動時間を更新（減算）する。すなわち、副制御用CPU31aは、中断コマンドを入力すると、残り変動時間（サブ変動タイマ）の更新も中断する。また、副制御用CPU31aは、中断コマンドの入力後、再開コマンドを入力すると、残り変動時間（サブ変動タイマ）の更新を再開する。

10

【0129】

次に、当り演出処理について説明する。

副制御用CPU31aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行するように演出表示装置11を制御する。また、副制御用CPU31aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行するように演出表示装置11を制御する。また、副制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行するように演出表示装置11を制御する。また、主制御用CPU30aは、小当りコマンドを入力すると、小当り演出を実行するように演出表示装置11を制御する。

20

【0130】

また、副制御用CPU31aは、遊技状態指示コマンドを入力すると、遊技状態指示コマンドにより特定可能な現在の遊技状態（高ベース状態又は低ベース状態）を記憶させる。また、副制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドにより特定図柄が停止表示されると判定した場合、特別図柄変動ゲームにおいて特定図柄当りZAとなったことを示す特定図柄当り情報を副制御用RAM31cに記憶させる。

30

【0131】

また、副制御用CPU31aは、図柄当り状態情報指示コマンドを入力すると、図柄当り状態情報指示コマンドに基づき、特別図柄の当り状態であるか否かについての図柄当り状態情報を副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用CPU31aは、役物当り状態情報指示コマンドを入力すると、役物当り状態情報指示コマンドに基づき、役物の当り状態であるか否かについての役物当り状態情報を副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用CPU31aは、小当り状態情報指示コマンドを入力すると、小当り状態情報指示コマンドに基づき、小当り状態であるか否かについての小当り状態情報を副制御用RAM31cに記憶させる。

40

【0132】

そして、本実施形態では、パチンコ遊技機10への電源の供給が遮断したときに、主制御基板30及び副制御基板31において、記憶内容のバックアップがなされる。また、パチンコ遊技機10への電源の供給が復帰した場合、主制御基板30及び副制御基板31において、記憶の初期化、又はバックアップされている記憶を復帰させて遊技を再開可能に構成されている。以下、詳しく説明する。

【0133】

まず、電源が遮断される際に主制御用CPU30aにより実行される電源断処理プログラムに基づく処理について説明する。主制御基板30（主制御用CPU30a）は、電源断監視回路52から電源断信号SSを入力すると、電源断処理プログラムに基づき、パッ

50

クアップ処理を実行する。即ち、主制御用CPU30aは、電源断信号SSの入力を契機に電源断処理プログラムを実行し、電源断信号SSを入力していない場合には電源断処理プログラムを実行しない（バックアップ処理を実行しない）。

【0134】

バックアップ処理にて主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている各種情報を、メインバックアップ情報として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶させる。メインバックアップ情報としては、例えば、乱数情報、変動情報、図柄当り状態情報、役物当り状態情報、小当り状態情報、特別図柄保留数、図柄当り情報、残り変動時間（メイン変動タイマ）、中断情報、当り遊技情報などが含まれる。

【0135】

また、主制御用CPU30aは、電源断処理プログラムに基づき、副制御基板31（副制御用CPU31a）に対してバックアップを指示するバックアップ指示コマンドBSを出力する。

【0136】

その後、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cへのアクセスを禁止し、リセット入力回路30d（リセット信号回路53）から出力されたリセット信号Reが入力される（ハイレベル状態になる）まで待機する。そして、リセット信号Reを入力すると、主制御用CPU30aの動作は規制される。電源断後は、電源基板50のバックアップ用電源（コンデンサ）から主制御用RAM30cへ電源が供給され、電源断時における主制御用RAM30cの記憶内容（メインバックアップ情報）が保持される。

【0137】

次に、副制御用CPU31aにより実行されるサブ電源断処理プログラムに基づく処理について説明する。

副制御基板31（副制御用CPU31a）は、主制御用CPU30aからバックアップ指示コマンドBSを入力すると、サブ電源断処理プログラムに基づき、バックアップ処理を実行する。バックアップ処理にて副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている各種情報を副制御用RAM31cの所定の記憶領域にサブバックアップ情報として記憶させる。サブバックアップ情報としては、現在の遊技状態、特定図柄当り情報、図柄当り状態情報、役物当り状態情報、小当り状態情報、残り変動時間（サブ変動タイマ）、後述する残り付与時間（合計変動時間に基づく情報）などが含まれる。

【0138】

その後、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cへのアクセスを禁止し、リセット入力回路31d（リセット信号回路53）から出力されたリセット信号Reが入力される（ハイレベル状態になる）まで待機する。そして、リセット信号Reを入力すると、副制御用CPU31aの動作は規制される。電源断後は、電源基板50のバックアップ用電源（コンデンサ）から副制御用RAM31cへ電源が供給され、電源断時における副制御用RAM31cの記憶内容（サブバックアップ情報）が保持される。

【0139】

次に、電源投入時の主制御用CPU30aによる主制御基板30における復電処理について説明する。

主制御基板30のリセット入力回路30dは、電源供給の開始に伴いリセット信号回路53から出力されたリセット信号Reを入力すると、主制御用CPU30aに対して所定の規制時間（TM1+TM2）の間、リセット信号Reを継続出力する（ハイレベル状態に維持する）。そして、リセット入力回路30dからのリセット信号Reの出力が停止され（ローレベル状態に遷移され）、主制御用CPU30aへのリセット信号Reの入力が停止すると（ローレベル状態に遷移すると）、主制御用CPU30aは起動し、メイン制御プログラムに基づく復電処理を実行する。

【0140】

まず、主制御用CPU30aは、メイン制御プログラムに基づき、電源投入時に必要な各種設定を行う。次に、主制御用CPU30aは、RAMクリアスイッチ54がオンされ

10

20

30

40

50

ているか否かを確認する。すなわち、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶された各種情報の消去を指示する初期化指示信号ISを入力したか否かを判定する。なお、主制御用CPU30aは、RAMクリアスイッチ54がオンされているか否かの確認を電源投入時にしか行わない。

【0141】

初期化指示信号ISを入力していない場合、主制御用CPU30aは、パチンコ遊技機10の電源断時に行われたバックアップが正常に行われたか否かを確認する。

そして、主制御用CPU30aは、正常にバックアップが行われていた場合には、バックアップデータの設定値に基づきを復帰（起動）する。また、主制御用CPU30aは、副制御基板31に対して電源断時の状態に復帰させるための各種コマンドを出力する。

10

【0142】

一方、初期化指示信号ISを入力した場合、又はバックアップが正常に行われていなかった場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cを初期化する。初期化する場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの記憶内容を消去し、初期値に基づき起動する。なお、復帰させるための各種コマンドは、初期値に基づき、作成されて、副制御用CPU31aに出力される。

【0143】

次に、電源投入時の副制御用CPU31aによる副制御基板31における復電処理について説明する。

副制御基板31のリセット入力回路31dは、電源供給の開始に伴いリセット信号回路53から出力されたりセット信号Reを入力すると、副制御用CPU31aに対して所定の規制時間(TM1)の間、リセット信号Reを継続して出力する（ハイレベル状態に維持する）。この際、副制御基板31のリセット入力回路31dが副制御用CPU31aに対してリセット信号を出力する規制時間(TM1)は、主制御基板30のリセット入力回路30dが主制御用CPU30aに対してリセット信号を出力する規制時間(TM1+TM2)よりも短くなっている。すなわち、副制御基板31の方が、主制御基板30よりも先に復電処理を実行することとなる。

20

【0144】

そして、リセット入力回路31dからのリセット信号Reの出力が停止され（ローレベル状態に遷移され）、副制御用CPU31aへのリセット信号Reの入力が停止すると（ローレベル状態に遷移すると）、副制御用CPU31aは起動し、サブ制御プログラムに基づく復電処理を実行する。

30

【0145】

まず、副制御用CPU31aは、サブ制御プログラムに基づき、電源投入時に必要な各種設定を行う。次に、副制御用CPU31aは、RAMクリアスイッチ54がオンされているか否かを確認する。すなわち、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cの記憶消去を指示する初期化指示信号ISを入力したか否かを判定する。なお、副制御用CPU31aは、RAMクリアスイッチ54がオンされているか否かの確認を電源投入時にしか行わない。

【0146】

初期化指示信号ISを入力していない場合、副制御用CPU31aは、パチンコ遊技機10の電源断時に行われたバックアップが正常に行われたか否かを確認する。

そして、副制御用CPU31aは、正常にバックアップが行われていた場合には、サブバックアップ情報に基づき復帰（起動）する。また、初期化指示信号ISを入力した場合、又はバックアップが正常に行われていなかった場合、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cを初期化する。初期化する場合、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cの記憶内容を消去し、初期値に基づき起動する。

40

【0147】

その後、副制御用CPU31aは、主制御基板30（主制御用CPU30a）から電源断時の状態に復帰する（または電源投入時の状態に設定する）ための各種コマンドを入力

50

するまで待機する。そして、副制御用CPU31aは、各種コマンドを入力すると、当該コマンドに基づき、電源断時の状態に復帰する（または電源投入（初期設定）時の状態に設定する）。

【0148】

そして、本実施形態では、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技の終了後、保留されている特別図柄変動ゲームの合計変動時間に基づく情報が報知される。高ベース状態は、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技の終了後、特別図柄変動ゲームが作動回数（4回）実行されるまで付与される。このため、合計変動時間に基づく情報により、高ベース状態が付与可能な付与時間を認識することができる。以下、合計変動時間に基づく情報を報知するための処理について詳しく説明する。

10

【0149】

まず、特別図柄入力処理において実行される保留情報出力処理（ステップS15）について説明する。

図12に示すように、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14において取得した乱数情報から特定される特別図柄の当り乱数の値と特別図柄の当り判定値とを比較する（ステップS101）。この比較をすることにより、特別図柄変動ゲームが図柄当りとなるか否かを先読みすることができる。

【0150】

主制御用CPU30aは、両値が一致する場合（ステップS101：YES）、取得した乱数情報から特定される変動パターン乱数の値に基づき、特別図柄用の変動パターンの中から、当り変動用の変動パターンを特定する（ステップS102）。すなわち、当り変動用の変動パターンを先読みする。なお、本実施形態では、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技の終了後において実行される特別図柄変動ゲームの変動時間を特定するため、主制御用CPU30aは、高ベース状態用の変動パターンの中から変動パターンを特定する。

20

【0151】

そして、主制御用CPU30aは、特定した変動パターンに基づき、保留されている特別図柄変動ゲームの保留情報を特定する保留情報コマンドを出力バッファに格納し、副制御基板31に出力する（ステップS103）。保留情報は、変動パターンにより特定される特別図柄変動ゲームの変動時間を特定することができるのであれば、どのような情報でもよく、変動時間そのものを特定可能な情報のみならず、当該変動時間を特定可能な他の情報に変換した情報であってもよい。例えば、変動パターンを特定可能な情報や、変動パターン乱数の値に関する情報などであってもよい。そして、主制御用CPU30aは、保留情報出力処理を終了する。

30

【0152】

一方、特別図柄の当り乱数の値と特別図柄の当り判定値が一致しない場合（ステップS101：NO）、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される変動パターン乱数の値に基づき、特別図柄用の変動パターンの中から、はずれ変動用の変動パターンを特定する（ステップS104）。なお、本実施形態では、主制御用CPU30aは、高ベース状態用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、ステップS103の処理を実行して、特定した変動パターンに基づき、保留されている特別図柄変動ゲームの保留情報を特定する保留情報コマンドを出力バッファに格納して副制御基板31に出力し、保留情報出力処理を終了する。

40

【0153】

このように、保留情報出力処理では、特別図柄入力処理において記憶した乱数情報に基づき、特別図柄変動ゲームの保留情報を特定し、当該保留情報を特定可能な保留情報コマンドが出力される。

【0154】

次に、副制御用CPU31aの処理について説明する。

副制御用CPU31aは、保留情報コマンドを入力すると、保留情報コマンドにより特

50

定される保留情報を副制御用RAM31cに記憶させる。その際、保留情報と併せて記憶順（入力順）も併せて記憶させる。一方、副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、記憶順が最先の保留情報を消去する。つまり、変動パターン指定コマンドを入力し、保留されている特別図柄変動ゲームが実行されると、保留されている特別図柄変動ゲームに関する保留情報を消去する。特別図柄変動ゲームは、保留された順番に実行されるため、最先の保留情報から順番に消去することとなる。このように、副制御用RAM31cには、保留された特別図柄変動ゲームの保留情報が記憶されるため、副制御用CPU31aは、保留された特別図柄変動ゲームの保留情報を利用することができる。

【0155】

次に、図13に基づき、情報生成処理について説明する。

副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームにおいて特定図柄当りZAとなったことを示す特定図柄当り情報が記憶されているか否かを判定する（ステップS201）。特定図柄当り情報が記憶されていない場合（ステップS201：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0156】

一方、特定図柄当り情報が記憶されていた場合（ステップS201：YES）、副制御用CPU31aは、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技における所定タイミングを経過したか否かを判定する（ステップS202）。本実施形態において、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技における所定タイミングは、エンディングコマンドの入力タイミングである。従って、ステップS202において、副制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力したか否かを判定する。所定タイミングを経過していない場合（ステップS202：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0157】

所定タイミングを経過した場合（ステップS202：YES）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームがあるか否かを判定する（ステップS203）。保留されている特別図柄変動ゲームがない場合（ステップS203：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0158】

保留されている特別図柄変動ゲームがある場合（ステップS203：YES）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間を全て特定する（ステップS204）。そして、副制御用CPU31aは、特定した変動時間を累積加算して、合計変動時間を特定する。本実施形態において、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技の終了後、保留上限数に相当する作動回数（4回）の特別図柄変動ゲームが実行されるまで（より詳しくは、4回目の特別図柄変動ゲームの終了時まで）、高ベース状態が付与される。このため、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技中に、保留されている特別図柄変動ゲームの合計変動時間は、高ベース状態中に実行される特別図柄変動ゲームの合計変動時間といえる。なお、所定タイミングを経過した時点で、保留上限数の特別図柄変動ゲームが保留されていない場合、その時点において記憶されている保留情報に基づき、その時点において保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間を特定し、累積加算する。

【0159】

次に、副制御用CPU31aは、特定した合計変動時間に基づく情報を生成する（ステップS205）。合計変動時間に基づく情報として、高ベース状態が付与可能な残り付与時間の秒数（以下、単に残り付与時間と示す）を生成する。残り付与時間の初期値は、合計変動時間に相当する時間となる。また、副制御用CPU31aは、残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。本実施形態において、ステップS204及びステップS205の処理を実行することにより、副制御用CPU31aは、保留されている特別図柄変動ゲームの保留情報に基づき、高ベース状態中に実行される特別図柄変動ゲームの合計

10

20

30

40

50

変動時間に基づく情報を生成する生成手段として機能する。より詳しく言えば、ステップ S 2 0 4 及びステップ S 2 0 5 の処理を実行することにより、副制御用 C P U 3 1 a は、所定タイミングで保留されている特別図柄変動ゲームの保留情報に基づき、高ベース状態中に実行されると当該所定タイミングにおいて判定される特別図柄変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を生成する生成手段として機能する。そして、合計変動時間は、保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間が累積加算されることにより生成される。そして、情報生成処理を終了する。

【 0 1 6 0 】

その後、副制御用 C P U 3 1 a は、第 1 当り遊技としての特定図柄当り Z A に基づく大当り遊技の終了後、合計変動時間に基づく情報を報知させるように演出表示装置 1 1 を制御する。つまり、副制御用 C P U 3 1 a は、記憶されている残り付与時間を示す演出画像を演出表示装置 1 1 に表示させる。これにより、副制御用 C P U 3 1 a は、報知手段としての演出表示装置 1 1 を制御する報知制御手段として機能する。

10

【 0 1 6 1 】

また、残り付与時間は、特別図柄変動ゲームの進行に応じて更新される（減算される）。すなわち、特別図柄変動ゲーム中（変動パターン指定コマンドを入力してから特別図柄停止コマンドを入力するまで）、1 秒経過する毎に、副制御用 C P U 3 1 a は、残り付与時間を 1（秒）減算して更新し、更新後の残り付与時間を副制御用 R A M 3 1 c に記憶させる。また、副制御用 R A M 3 1 c は、更新した残り付与時間を示す演出画像を表示させる。副制御用 C P U 3 1 a は、残り付与時間が所定の値（すなわち、「 0 」）となるまで、更新する。

20

【 0 1 6 2 】

また、残り付与時間が 0 でないときに、特別図柄変動ゲームが中断した場合や終了した場合、それに伴い残り付与時間の更新も中断する。具体的には、副制御用 C P U 3 1 a は、中断コマンドを入力した場合、特別図柄変動ゲームが中断中であることを示す中断情報を副制御用 R A M 3 1 c に記憶して、残り付与時間の更新を中断する。中断コマンドは、小当り状態及び役物の当り状態に移行したとき（第 2 始動口センサ S E 2 からの検知信号の入力時及び特典入賞センサ S E 5 からの検知信号の入力時）に出力される。

【 0 1 6 3 】

そして、副制御用 C P U 3 1 a は、再開コマンドを入力すると、特別図柄変動ゲームが中断中でないことを示す中断情報を副制御用 R A M 3 1 c に記憶して、残り付与時間の更新を再開する。再開コマンドは、小当り遊技終了時及び役物当り Z C に基づく大当り遊技の終了時に出力される。

30

【 0 1 6 4 】

このため、小当り遊技が付与されて、当該小当り遊技中、特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、残り付与時間の更新も中断される。そして、当該小当り遊技中、役物当り Z C とならなければ、当該小当り遊技の終了後に、特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、残り付与時間の更新が再開される。

【 0 1 6 5 】

また、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与されて、当該大当り遊技中、特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、残り付与時間の更新も中断される。そして役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与され、残り付与時間の更新が中断された場合、当該大当り遊技の終了後に、特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、残り付与時間の更新が再開される。

40

【 0 1 6 6 】

同様に、副制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄停止コマンドを入力した場合、変動パターン指定コマンドを入力するまで、残り付与時間の更新を中断する。なお、特別図柄変動ゲームが保留されている場合、特別図柄変動ゲームが終了してから次に特別図柄変動ゲームが開始するまでの時間（特別図柄停止コマンドの入力時から変動パターン指定コマンドの入力時までの時間）は僅かであるため、このときに、残り付与時間の更新が中断されたこ

50

とを遊技者が認識することはほとんど無い。

【0167】

また、残り付与時間を記憶していたときにパチンコ遊技機10への電源の供給が遮断されたときにおける処理について説明する。

上述したように、副制御用CPU31aは、電源の供給が遮断された場合、サブ電源断処理プログラムに基づき、バックアップ処理を実行し、サブバックアップ情報として、中断情報や、当り状態情報、残り付与時間などを記憶させる。これにより、副制御用RAM31cは、パチンコ遊技機10への電源供給が途絶えたとき、残り付与時間（合計変動時間に基づく情報）などを記憶する記憶手段として機能する。

【0168】

そして、副制御用CPU31aは、復電処理において、正常にバックアップが行われていた場合には、サブバックアップ情報に基づき復帰（起動）する。これにより、副制御用CPU31aは、パチンコ遊技機10への電源供給が再開されたとき、副制御用RAM31cに記憶されていた残り付与時間を報知させるように演出表示装置11を制御する。

【0169】

また、復帰したとき、中断情報を参照して、特別図柄変動ゲームの中断中でないと判定した場合であって、残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの実行中であると判断して、残り付与時間の更新を再開する。一方、特別図柄変動ゲームの中断中であると判定した場合であって、残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの中断中であると判断して、残り付与時間を更新しない。

【0170】

次に、上記のように構成したパチンコ遊技機10について、そのゲーム性（遊技性）と、残り付与時間の具体的な更新態様の一例について説明する。

低ベース状態において、遊技者は、第1始動口15を狙って遊技球を発射することで、特別当り抽選及びこれに関連した特別図柄変動ゲームを行わせ、特別図柄の図柄当りの中でも高ベース状態が付与され得る特定図柄当りZAを獲得することを目的として遊技を行う。特定図柄当りZAに基づく大当り遊技が終了して高ベース状態に移行すると、該高ベース状態において、遊技者は、ゲート25を狙って遊技球を発射することで、普通当り抽選及びこれに関連した普通図柄変動ゲームを行わせ、第2始動口16が開放される普通当り遊技を獲得することを目的として遊技を行うこととなる。さらに言えば、高ベース状態において、遊技者は、普通当り遊技中、第2始動口16に遊技球を入球させることで、第2大入賞口20を開状態にする小当り遊技を獲得することを目的として遊技を行う。さらに該小当り遊技において、第2大入賞口20に遊技球を入球させ、且つ、特典入賞口22bに入球させることで、遊技者にとって極めて有利な役物当りZCを獲得することを目的として遊技を行うことになる。前述のように、役物当りZCに基づく大当り遊技では、他の当り遊技と比較して獲得し得る賞球個数の期待値が高い。

【0171】

ここで、本実施形態における高ベース状態は、原則として、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技の終了後、作動回数（例えば4回）の特別図柄変動ゲームが終了したことを契機として終了される。したがって、本実施形態のパチンコ遊技機10では、高ベース状態が開始されてから、作動回数の特別図柄変動ゲームが終了して高ベース状態が終了する迄の間に、多数の賞球を獲得すべく、役物当りZCを獲得させるゲーム性の実現される。

【0172】

そして、本実施形態では、低ベース状態において、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技が付与されると、当該大当り遊技終了後に、大当り遊技中に保留されている特別図柄変動ゲームの合計変動時間に基づく情報が報知される。前記合計変動時間に基づく情報は、特別図柄変動ゲームの進行と共に更新され、特別図柄変動ゲームの進行が中断されると（小当り状態中又は役物の当り状態中）、更新も中断される。以下、詳しく説明する。

【0173】

図14に示すように、低ベース状態において、特別図柄変動ゲームが実行されて、特定図柄当りZ Aとなると、特定図柄当りZ Aに基づく大当り遊技が付与される(時点T1)。そして、大当り遊技のエンディング演出開始時(エンディングコマンド入力時点T2)に、保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間を、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶される保留情報に基づき、特定する。そして、副制御用CPU31aは、特定した変動時間を累積加算して、合計変動時間を特定し、合計変動時間に基づく情報として、残り付与時間を生成し、記憶させる。そして、副制御用CPU31aは、大当り遊技の終了時に(時点T3)、残り付与時間を報知する。そして、大当り遊技の終了後、高ベース状態中、特別図柄変動ゲームの進行に応じて、残り付与時間が更新される。この残り付与時間を確認することにより、高ベース状態となっている時間を確認することができる。そして、残り付与時間中、第2大入賞口20に入球させやすい状態であることから、第2大入賞口20に多数の遊技球を入球させて、特典入賞口22bに遊技球を入球させたいと思わせて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0174】

そして、高ベース状態中、特別図柄変動ゲームの開始から終了までの期間において、遊技球がゲート25を通過し、ゲートセンサSE6により検知されると(時点T4)、普通当り抽選が行われるとともに、該当り抽選の結果をもとに普通図柄が変動されて普通図柄変動ゲームが開始される(時点T4~T5)。普通当り抽選に当選している場合には、普通図柄変動ゲームの終了後、スライド部材17が第1状態となり、第2始動口16への遊技球の入球が可能となる普通当り遊技が付与される(時点T5~T7)。普通当り遊技において、遊技球が第2始動口16に入球し、第2始動センサSE2により検知されると(時点T6)、小当り状態(小当り遊技)となる(時点T6~T9)。また、小当り状態(小当り遊技)となると、特別図柄変動ゲームの進行が中断される(時点T6)。それに伴い、残り付与時間の更新も中断される(時点T6)。

20

【0175】

そして、小当り遊技において、遊技球が第2大入賞口20に入球し、特典入賞センサSE5により検知されると(時点T8)役物当りZ Cとなり、役物の当り状態が開始される(時点T8)。また、小当り遊技が終了すると、役物当りZ Cに基づく大当り遊技が開始される(時点T9)。小当り遊技の終了後、役物当りZ Cに基づく大当り遊技が続けて実行されるため、特別図柄変動ゲームも引き続き中断され、残り付与時間の更新も中断される(時点T9)。その後、エンディング演出の終了に伴って役物の当り状態が終了すると(時点T10)、中断されていた特別図柄変動ゲームの進行が再開される。また、再開した特別図柄変動ゲームの進行に応じて、残り付与時間が更新される。

30

【0176】

このように、特別図柄変動ゲームの進行に応じて残り付与時間が更新され、特別図柄変動ゲームが中断した場合には、それに応じて残り付与時間も中断される。このため、高ベース状態が付与される時間を正確に把握することができる。また、新たな小当り遊技及び新たな役物当りZ Cに基づく大当り遊技を付与することができない状態にもかかわらず、残り付与時間が減算されてしまい、遊技者を焦らせたり、不満に思わせたりすることが無くなる。

40

【0177】

この実施形態のパチンコ遊技機10は、次のような効果を有する。

(1) 特定図柄当りZ Aに基づく大当り遊技が付与され、当該大当り遊技の終了後、残り付与時間が「0(零)」になるまで(合計変動時間が経過する前まで)に、役物当りZ Cに基づく大当り遊技が付与された場合には、高ベース状態が付与(継続)される。このため、残り付与時間が「0(零)」になるまでに、役物当りZ Cに基づく大当り遊技が付与されるか否かについて注目させることができる。また、合計変動時間に基づく情報としての残り付与時間について注目させ、残り付与時間が報知されるときに、興趣を向上させることができる。

【0178】

50

(2) 特別図柄変動ゲームの変動時間は、複数通りあるため、保留されている特別図柄変動ゲームの数から、合計変動時間の長さは予想しにくくなる。このため、合計変動時間に基づく情報としての残り付与時間についてより注目させやすくなる。

【0179】

(3) 特別図柄変動ゲームの実行中、役物当りZCに基づく大当り遊技が付与された場合には、大当り遊技中、残り付与時間の更新が中断される。このため、残り付与時間の更新が中断されるため、新たな大当り遊技を付与することができない状態であることを認識させることができる。また、新たな大当り遊技を付与することができない状態において、残り付与時間が更新されてしまうことが無くなり、遊技者に不満を与えることがない。

【0180】

10

(4) 特別図柄変動ゲームの中断後、特別図柄変動ゲームの進行が再開される際、特別図柄変動ゲームの進行に応じて残り付与時間の更新も再開される。このため、新たな大当り遊技を付与することができる状態になったことを認識させることができる。

【0181】

(5) パチンコ遊技機10への電源供給が途絶えても、合計変動時間に基づく情報としての残り付与時間はサブバックアップ情報として記憶され、パチンコ遊技機10への電源供給が再開されたとき、副制御用RAM31cにサブバックアップ情報として記憶されていた残り付与時間が報知される。このため、電源供給の再開時に、残り付与時間を確認することができる。また、特別図柄変動ゲームが中断中であるか否かを示す中断情報も併せてサブバックアップ情報として記憶されるので、電源の供給が再開されたときに、特別図柄変動ゲームの進行に応じて残り付与時間の更新をすることができる。

20

【0182】

(第2実施形態)

次に、本発明を具体化した第2実施形態を説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0183】

まず、第2実施形態における保留情報出力処理(ステップS15)について説明する。

主制御用CPU30aは、特別図柄の当り乱数の値と特別図柄の当り判定値が一致し(ステップS101: YES)、当り変動用の変動パターンを特定した場合(ステップS102)、特定した変動パターンに基づき、図柄当りとなること及びその変動時間を特定可能な保留情報を特定する保留情報コマンドを出力バッファに格納し、出力する(ステップS103)。

30

【0184】

このように、第2実施形態における保留情報は、図柄当りとなることを特定できる情報であるため、副制御用RAM31cに当該保留情報を記憶することにより、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶された保留情報に基づき、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが保留されているか否かを先読みすることができる。

【0185】

次に、図15に基づき、第2実施形態における情報生成処理について説明する。

副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームにおいて特定図柄当りZAとなったことを示す特定図柄当り情報が記憶されているか否かを判定する(ステップS301)。特定図柄当り情報が記憶されていない場合(ステップS301: NO)、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

40

【0186】

一方、特定図柄当り情報が記憶されていた場合(ステップS301: YES)、副制御用CPU31aは、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技における所定タイミングを経過したか否かを判定する(ステップS302)。本実施形態において、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技における所定タイミングは、エンディングコマンドの入力タイミングである。従って、ステップS302において、副制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力したか否かを判定する。所定タイミングを経過していない場合(ステップS3

50

02: NO)、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0187】

所定タイミングを経過した場合(ステップS302: YES)、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームがあるか否か判定する(ステップS303)。保留されている特別図柄変動ゲームがない場合(ステップS303: NO)、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0188】

保留されている特別図柄変動ゲームがある場合(ステップS303: YES)、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、高ベース状態中に図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームが保留されているか否かを判定する(ステップS304)。本実施形態において、特定図柄当たりZAに基づく大当り遊技の終了後、保留上限数に相当する作動回数(4回)の特別図柄変動ゲームが実行されるまで(より詳しくは、4回目の特別図柄変動ゲームの終了時まで)、高ベース状態が付与される。このため、特定図柄当たりZAに基づく大当り遊技中に、保留されている図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームは、高ベース状態中に実行される特別図柄変動ゲームといえる。

【0189】

高ベース状態中に図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームが保留されていないと判定された場合(ステップS304: NO)、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。一方、高ベース状態中に図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームが保留されていると判定された場合(ステップS304: YES)、副制御用CPU31aは、保留されている図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの変動時間(以下、当り変動時間と示す)を特定する(ステップS305)。ステップS305の処理において、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームが複数保留されている場合、最初の特別図柄変動ゲームの当り変動時間を特定する。

【0190】

次に、副制御用CPU31aは、特定した当り変動時間に基づく情報を生成する(ステップS306)。当り変動時間に基づく情報として、高ベース状態が付与可能な残り付与時間の秒数(以下、単に残り付与時間と示す)を生成する。残り付与時間の初期値は、当り変動時間に相当する時間となる。また、副制御用CPU31aは、残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。そして、情報生成処理を終了する。このステップS304とステップS306の処理により、副制御用CPU31aは、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの変動時間に基づく情報を生成する生成手段として機能する。

【0191】

その後、副制御用CPU31aは、特定図柄当たりZAに基づく大当り遊技が終了したとき、当り変動時間に基づく情報を報知させるように演出表示装置11を制御する。つまり、副制御用CPU31aは、記憶されている残り付与時間を示す演出画像を演出表示装置11に表示させる。なお、当り変動用の変動パターンにより特定される変動時間の中には、はずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間のうち、最も長い変動時間(第5変動時間)がある。このため、第5変動時間が初期時間として設定された残り付与時間が表示されることにより、遊技者は、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームが保留されていることを認識することができる。

【0192】

また、残り付与時間は、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの進行に応じて更新される(減算される)。すなわち、副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドにより当り変動用の変動パターンが指定されると、残り付与時間の更新を開始する。すなわち、1秒経過する毎に、副制御用CPU31aは、残り付与時間を1(秒)減算して更新し、更新後の残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用RAM31cは、更新した残り付与時間を示す演出画像を表示させる。副制御用CPU31aは、残り付与時間が所定の値(すなわち、「0」となるまで、更新する。このため、遊技者は、残り付与時間が更新されない場合には、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームでないこと

10

20

30

40

50

を認識できる一方、残り付与時間が更新される場合には、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームであることを認識できる。

【 0 1 9 3 】

また、残り付与時間が 0 でないときに、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが中断した場合、それに伴い残り付与時間の更新も中断する。具体的には、副制御用 C P U 3 1 a は、中断コマンドを入力した場合、再開コマンドを入力するまで、残り付与時間の更新を中断する。

【 0 1 9 4 】

このため、小当り遊技が付与されて、当該小当り遊技中、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、残り付与時間の更新も中断される。そして、当該小当り遊技中、役物当り Z C とならなければ、当該小当り遊技の終了後に、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、残り付与時間の更新が再開される。

10

【 0 1 9 5 】

また、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与されて、当該大当り遊技中、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、残り付与時間の更新も中断される。そして、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与され、残り付与時間の更新が中断された場合、当該大当り遊技の終了後に、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、残り付与時間の更新が再開される。

【 0 1 9 6 】

第 2 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、第 1 実施形態の (3) ~ (5) の効果に加えて、次のような効果を有する。

20

(6) 特定図柄当り Z A に基づく大当り遊技が付与され、当該大当り遊技の終了後、保留されている図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの当り変動時間に基づき生成された残り付与時間が「 0 (零) 」になるまでに、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与された場合には、高ベース状態が付与 (継続) される。このため、残り付与時間が「 0 (零) 」になるまで (当り変動時間が経過するまで) に、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与されるか否かについて注目させることができる。また、当り変動時間に基づく情報としての残り付与時間について注目させ、残り付与時間が報知されたときに、興趣を向上させることができる。

【 0 1 9 7 】

30

(7) 残り付与時間が「 0 (零) 」になるまで (当り変動時間が経過するまで) に、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与されなかったとしても、高ベース状態中に図柄当りとなった場合、図柄当り Z A , Z B に基づく大当り遊技終了後、高ベース状態が再び付与される。このため、当り変動時間中に、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与されなかったとしても、遊技者の意欲が損なうことがない。

【 0 1 9 8 】

(8) 当り変動となる特別図柄変動ゲームの変動時間の中には、はずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間のうち、どの変動時間よりも長いものがある。このため、残り付与時間から、図柄当りとなることを事前に認識することができる場合がある。この場合、遊技者を喜ばすことができる。また、どの変動時間よりも長いため、遊技者に対してより大きな利益を与えることができる。

40

【 0 1 9 9 】

(9) 図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの進行に応じて残り付与時間が更新される。このため、残り付与時間が更新された場合、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが進行していると認識することができる。これにより、残り付与時間が更新された場合、残り付与時間が 0 となる前に、遊技者に役物当り Z C を生起させたいとより強く思わせることができ、遊技の興趣が向上する。また、残り付与時間が更新されていない場合、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが進行していないので、遊技者を安心させることができる。

【 0 2 0 0 】

(第 3 実施形態)

50

次に、本発明を具体化した第3実施形態を説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0201】

まず、第3実施形態における保留情報出力処理（ステップS15）について説明する。

主制御用CPU30aは、特別図柄の当り乱数の値と特別図柄の当り判定値が一致し（ステップS101：YES）、当り変動用の変動パターンを特定した場合（ステップS102）、特定した変動パターンに基づき、図柄当りとなること及びその変動時間を特定可能な保留情報を特定する保留情報コマンドを出力バッファに格納し、出力する（ステップS103）。

【0202】

このように、第3実施形態における保留情報は、図柄当りとなることを特定できる情報であるため、副制御用RAM31cに当該保留情報を記憶することにより、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶された保留情報に基づき、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが保留されているか否かを先読みすることができる。

【0203】

次に、図16に基づき、第3実施形態の情報生成処理について説明する。

副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームにおいて特定図柄当りZAとなったことを示す特定図柄当り情報が記憶されているか否かを判定する（ステップS401）。特定図柄当り情報が記憶されていない場合（ステップS401：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0204】

一方、特定図柄当り情報が記憶されていた場合（ステップS401：YES）、副制御用CPU31aは、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技における所定タイミングを経過したか否かを判定する（ステップS402）。本実施形態において、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技における所定タイミングは、エンディングコマンドの入力タイミングである。従って、ステップS402において、副制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力したか否かを判定する。所定タイミングを経過していない場合（ステップS402：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0205】

所定タイミングを経過した場合（ステップS402：YES）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームがあるか否かを判定する（ステップS403）。保留されている特別図柄変動ゲームがない場合（ステップS403：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

【0206】

保留されている特別図柄変動ゲームがある場合（ステップS403：YES）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが保留されているか否かを判定する（ステップS404）。

【0207】

図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが保留されていないと判定した場合（ステップS404：NO）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、実行が保留されているはずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間を全て特定する（ステップS405）。そして、副制御用CPU31aは、特定した変動時間を累積加算して、はずれ合計変動時間を特定する。

【0208】

次に、副制御用CPU31aは、特定したはずれ合計変動時間に基づく情報を生成する（ステップS406）。はずれ合計変動時間に基づく情報として、高ベース状態が付与可能な第1残り付与時間の秒数（以下、単に第1残り付与時間と示す）を生成する。第1残り付与時間の初期値は、はずれ合計変動時間に相当する時間となる。また、副制御用CPU31aは、第1残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。そして、情報生成

10

20

30

40

50

処理を終了する。

【0209】

一方、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが保留されていると判定した場合（ステップS404：YES）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、最初の図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが実行される前に、はずれとなる特別図柄変動ゲームが実行されるか否かを判定する（ステップS407）。

【0210】

最初の図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが実行される前に、はずれとなる特別図柄変動ゲームが実行されないと判定した場合（ステップS407：NO）、副制御用CPU31aは、情報生成処理を終了する。

10

【0211】

一方、はずれとなる特別図柄変動ゲームが実行されると判定した場合（ステップS407：YES）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの当り変動時間と、はずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間を特定する（ステップS408）。ステップS408の処理において、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが複数保留されている場合、最初の特別図柄変動ゲームの当り変動時間を特定する。また、ステップS408の処理において、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームのうち最初の特別図柄変動ゲームよりも前に実行されるはずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間を全て特定する。そして、副制御用CPU31aは、特定したはずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間を累積加算して、はずれ合計変動時間を特定する。

20

【0212】

次に、副制御用CPU31aは、特定した当り変動時間に基づく情報と、はずれ合計変動時間に基づく情報を生成する（ステップS409）。はずれ合計変動時間に基づく情報として、第1残り付与時間を生成する。第1残り付与時間の初期値は、はずれ合計変動時間に相当する時間となる。また、副制御用CPU31aは、第1残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。当り変動時間に基づく情報として、高ベース状態が付与可能な第2残り付与時間の秒数（以下、単に第2残り付与時間と示す）を生成する。第2残り付与時間の初期値は、当り変動時間に相当する時間となる。また、副制御用CPU31aは、第2残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。そして、情報生成処理を終了する。

30

【0213】

このように、ステップS408とステップS409の処理により、副制御用CPU31aは、大当り遊技中に保留されている変動ゲームの保留情報に基づき、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが保留されていると判定された場合（ステップS404：YES）、第2残り付与時間（当り変動時間に基づく情報）を生成することができる生成手段として機能する。また、ステップS408とステップS409の処理により、副制御用CPU31aは、大当り遊技中に保留されている変動ゲームの保留情報に基づき、はずれとなる特別図柄変動ゲームが保留されていると判定された場合（ステップS407：YES）、はずれとなる変動ゲームの変動時間が合計された第1残り付与時間（はずれ合計変動時間に基づく情報）を生成する生成手段として機能する。

40

【0214】

なお、本実施形態において、当り変動時間の中には、はずれ合計変動時間（例えば、第4変動時間×3）の上限よりも長い変動時間（第5変動時間）がある。このため、当り変動時間が第5変動時間である場合、当りとなることを認識できる。

【0215】

その後、副制御用CPU31aは、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技が終了したとき、はずれ合計変動時間に基づく情報を報知させるように演出表示装置11を制御する。つまり、副制御用CPU31aは、記憶されている第1残り付与時間を示す演出画像を演出表示装置11に表示させる。なお、特定図柄当りZAに基づく大当り遊技が終了したと

50

き、当り変動時間に基づく情報（第2残り付与時間）が記憶されていても、報知しない。

【0216】

そして、第1残り付与時間は、はずれとなる特別図柄変動ゲームの進行に応じて更新される（減算される）。すなわち、副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドによりはずれ変動用の変動パターンが指定されると、第1残り付与時間の更新を開始する。すなわち、1秒経過する毎に、副制御用CPU31aは、第1残り付与時間を1（秒）減算して更新し、更新後の第1残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用RAM31cは、更新した第1残り付与時間を示す演出画像を表示させる。副制御用CPU31aは、第1残り付与時間が所定の値（すなわち、「0」）となるまで、更新する。このため、遊技者は、第1残り付与時間が更新されない場合には、はずれとなる特別図柄変動ゲームでないことを認識できる一方、第1残り付与時間が更新される場合には、はずれとなる特別図柄変動ゲームであることを認識できる。

10

【0217】

また、第1残り付与時間が0でないときに、はずれとなる特別図柄変動ゲームが中断した場合、それに伴い第1残り付与時間の更新も中断する。具体的には、副制御用CPU31aは、中断コマンドを入力した場合、再開コマンドを入力するまで、残り付与時間の更新を中断する。

【0218】

このため、小当り遊技が付与されて、当該小当り遊技中、はずれとなる特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、第1残り付与時間の更新も中断される。そして、当該小当り遊技中、役物当りZCとならなければ、当該小当り遊技の終了後に、はずれとなる特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、第1残り付与時間の更新が再開される。

20

【0219】

また、役物当りZCに基づく大当り遊技が付与されて、当該大当り遊技中、はずれとなる特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、第1残り付与時間の更新も中断される。そして役物当りZCに基づく大当り遊技が付与され、第1残り付与時間の更新が中断された場合、当該大当り遊技の終了後に、はずれとなる特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、第1残り付与時間の更新が再開される。

【0220】

また、第1残り付与時間が0でないときに、特別図柄変動ゲームが終了した場合、それに伴い第1残り付与時間の更新も中断する。具体的には、副制御用CPU31aは、特別図柄停止コマンドを入力した場合、はずれ変動用の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力するまで、第1残り付与時間の更新を中断する。

30

【0221】

そして、第1残り付与時間が所定の値（第3実施形態では、0秒）となったとき、副制御用CPU31aは、当り変動時間に基づく情報を、はずれ合計変動時間に基づく情報とは別に報知させるように演出表示装置11を制御する。つまり、副制御用CPU31aは、記憶されている第2残り付与時間を示す演出画像を、第1残り付与時間を示す演出画像とは別に演出表示装置11に表示させる。これにより、副制御用CPU31aは、大当り遊技の終了後、はずれ合計変動時間に基づく情報を報知させ、当り変動時間に基づく情報を報知させるように演出表示装置11を制御する報知制御手段として機能する。

40

【0222】

また、第2残り付与時間は、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの進行に応じて更新される（減算される）。すなわち、副制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドにより当り変動用の変動パターンが指定されると、第2残り付与時間の更新を開始する。すなわち、1秒経過する毎に、副制御用CPU31aは、第2残り付与時間を1（秒）減算して更新し、更新後の第2残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用RAM31cは、更新した第2残り付与時間を示す演出画像を表示させる。副制御用CPU31aは、第2残り付与時間が所定の値（すなわち、「0」）となるまで、更新する。このため、遊技者は、第2残り付与時間が更新されない場合には、図柄当りとなる

50

特別図柄変動ゲームでないことを認識できる一方、第2残り付与時間が更新される場合には、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームであることを認識できる。

【0223】

また、第2残り付与時間が0でないときに、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームが中断した場合、それに伴い第2残り付与時間の更新も中断する。具体的には、副制御用CPU31aは、中断コマンドを入力した場合、再開コマンドを入力するまで、残り付与時間の更新を中断する。

【0224】

このため、小当り遊技が付与されて、当該小当り遊技中、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、第2残り付与時間の更新も中断される。そして、当該小当り遊技中、役物当たりZCとならなければ、当該小当り遊技の終了後に、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、第2残り付与時間の更新が再開される。

10

【0225】

また、役物当たりZCに基づく大当り遊技が付与されて、当該大当り遊技中、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの進行が中断された場合、第2残り付与時間の更新も中断される。そして役物当たりZCに基づく大当り遊技が付与され、第2残り付与時間の更新が中断された場合、当該大当り遊技の終了後に、図柄当たりとなる特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、第2残り付与時間の更新が再開される。

【0226】

また、第1残り付与時間及び第2残り付与時間を記憶していたときにパチンコ遊技機10への電源の供給が遮断されたときにおける処理について説明する。

20

第1実施形態で述べたとおり、副制御用CPU31aは、電源の供給が遮断された場合、サブ電源断処理プログラムに基づき、バックアップ処理を実行する。その際、副制御用CPU31aは、サブバックアップ情報として、中断情報などに加えて、第1残り付与時間と第2残り付与時間が存在する場合、第1残り付与時間と第2残り付与時間を合計した合計残り付与時間を記憶させる。つまり、副制御用RAM31cは、第1残り付与時間（はずれ合計変動時間に基づく情報）と第2残り付与時間（当たりとなる変動ゲームの変動時間に基づく情報）が生成された場合、パチンコ遊技機10への電源供給が途絶えたとき、第1残り付与時間と第2残り付与時間が合計されることにより生成された合計変動時間に基づく情報としての合計残り付与時間を記憶する。

30

【0227】

そして、副制御用CPU31aは、復電処理において、正常にバックアップが行われていた場合には、サブバックアップ情報に基づき復帰する。そして、副制御用CPU31aは、パチンコ遊技機10への電源供給が再開されたとき、副制御用RAM31cに合計残り付与時間（合計変動時間に基づく情報）が記憶されていた場合、合計残り付与時間を報知させるように演出表示装置11を制御する。具体的には、復帰時に、合計残り付与時間を示す演出画像を演出表示装置11に表示させる。

【0228】

また、復帰したとき、中断情報を参照して、特別図柄変動ゲームの中断中でないと判定した場合であって、合計残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの実行中であると判断して、合計残り付与時間の更新を行う。一方、特別図柄変動ゲームの中断中であると判定した場合であって、合計残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの中断中であると判断して、合計残り付与時間を更新しない。

40

【0229】

第3実施形態のパチンコ遊技機10は、第1実施形態の(3)及び(4)と同様の効果に加えて、次のような効果を有する。

(10) 第1残り付与時間（はずれ合計変動時間に基づく情報）が報知された後、第2残り付与時間（当たり変動時間に基づく情報）が報知されるため、遊技者を驚かすことができる。

50

【0230】

(11) 特定図柄当り Z A に基づく大当り遊技が付与され、当該大当り遊技の終了後、第 1 残り付与時間が「0 (零) 」になるまでに、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与された場合には、高ベース状態が付与 (継続) される。このため、第 1 残り付与時間が「0 (零) 」になるまでに、役物当り Z C に基づく大当り遊技が付与されるか否かについて注目させることができる。また、特定図柄当り Z A に基づく大当り遊技の終了後、第 1 残り付与時間について注目させ、第 1 残り付与時間が報知されたときに、興趣を向上させることができる。さらに、第 1 残り付与時間が報知された後に第 2 残り付与時間が報知される場合があるため、第 1 残り付与時間が「0 (零) 」になるまでに、役物当り Z C とならなくても、第 2 残り付与時間が報知されるかもしれないと遊技者に期待させることができる。そして、第 2 残り付与時間が報知された場合、恰も高ベース状態が延長されたかのように思わせることができるので、遊技者の興趣を向上することができる。

10

【0231】

(12) 当り変動となる特別図柄変動ゲームの変動時間の中には、はずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間のうち、どの変動時間よりも長いものがある。このため、第 2 残り付与時間から、図柄当りとなることを事前に認識することができる場合がある。この場合、遊技者を喜ばすことができる。また、どの変動時間よりも長いため、遊技者に対してより大きな利益を与えることができる。

【0232】

(13) パチンコ遊技機 10 への電源の供給が途絶えても、サブバックアップ情報として、第 1 残り付与時間と、第 2 残り付与時間が合計された合計残り付与時間は記憶される。そして、パチンコ遊技機 10 への電源の供給が再開されたとき (復電したとき)、副制御用 R A M 3 1 c に記憶されていた合計残り付与時間が報知される。このため、復電時に、合計残り付与時間を確認することができる。また、復電時に、残り付与時間が延長したかのように思わせ、遊技者を驚かせることができる。また、第 1 残り付与時間と、第 2 残り付与時間を別にサブバックアップ情報として記憶していた場合と比較して、負担が軽くなり、サブバックアップ情報の記憶量も少なくすることができる。

20

【0233】

(第 4 実施形態)

次に、本発明を具体化した第 4 実施形態を説明する。なお、第 1 実施形態と同様の構成は、第 1 実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

30

【0234】

所定のタイミング (本実施形態ではエンディングコマンド入力時) にて、保留上限数まで特別図柄変動ゲームが保留されていなかった場合、当該所定のタイミング以降に特別図柄変動ゲームが保留されると、残り付与時間が「0」となった後に、高ベース状態が継続することを予告する予告演出を実行可能に構成されている。以下、詳しく説明する。

【0235】

副制御用 C P U 3 1 a は、情報生成処理のステップ S 2 0 4 において、保留情報に基づき、保留されている特別図柄変動ゲームの数を特定し、保留記憶数として副制御用 R A M 3 1 c に記憶させる。

40

【0236】

次に、特定図柄当り Z A に基づく大当り遊技の終了後、高ベース状態中に残り付与時間を報知させているときに、特別図柄変動ゲームが新たに保留された場合の処理について説明する。

【0237】

副制御用 C P U 3 1 a は、特定図柄当り Z A に基づく大当り遊技の終了後、高ベース状態中に、保留情報コマンドを入力すると、副制御用 R A M 3 1 c に記憶されている保留記憶数が保留上限数であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、副制御用 C P U 3 1 a は、処理を終了する。

【0238】

50

一方、保留記憶数が保留上限数でない場合、副制御用CPU31aは、保留記憶数に1加算して副制御用RAM31cに記憶させる。また、副制御用RAM31cは、入力した保留情報コマンドにより特定される保留情報に基づき、新たに保留された特別図柄変動ゲームの変動時間を特定し、特定した変動時間を延長時間として副制御用RAM31cに記憶させる。なお、既に延長時間が記憶されていた場合、副制御用CPU31aは、延長時間に特定した変動時間を合計することにより、延長時間を更新して副制御用RAM31cに記憶させる。

【0239】

そして、副制御用CPU31aは、延長時間が副制御用RAM31cに記憶されると、残り付与時間が「0」となった後に高ベース状態が継続することを予告する予告演出を実行させる。その際、副制御用RAM31cは、残り付与時間が「0」となった後に高ベース状態が継続することを示す画像は、新たに保留された特別図柄変動ゲームの変動時間（延長時間）を特定可能な画像以外の画像であることが望ましい。例えば、「高ベース状態延長確定」など、変動時間を特定できない文字画像を表示させる。すなわち、副制御用CPU31aは、合計変動時間に基づく情報を報知させるように演出表示装置11を制御する一方、所定のタイミング（エンディングコマンド入力時）以降に特別図柄変動ゲームが新たに保留されても、新たに保留された特別図柄変動ゲームの変動時間に基づく情報を報知しない。なお、予告演出を実行するタイミングは、保留されたタイミングでもよいし、残り付与時間が「0」となったタイミングでもよく、任意に変更可能である。

【0240】

また、残り付与時間及び延長時間を記憶していたときにパチンコ遊技機10への電源の供給が遮断されたときにおける処理について説明する。

第1実施形態で述べたように、副制御用CPU31aは、電源の供給が遮断された場合、サブ電源断処理プログラムに基づき、バックアップ処理を実行する。その際、副制御用CPU31aは、サブバックアップ情報として、中断情報などに加えて、残り付与時間に延長時間を合計した合計残り付与時間を記憶させる。つまり、副制御用RAM31cは、所定のタイミング以降に高ベース状態中に実行される変動ゲームが新たに保留された場合であって、パチンコ遊技機10への電源供給が途絶えたとき、残り付与時間（合計変動時間に基づく情報）に延長時間（新たに保留された特別図柄変動ゲームの変動時間に基づく情報）が合計されることにより生成された合計残り付与時間（合計変動時間に基づく情報）を記憶する。

【0241】

そして、副制御用CPU31aは、復電処理において、正常にバックアップが行われていた場合には、サブバックアップ情報に基づき復帰（起動）する。そして、副制御用CPU31aは、パチンコ遊技機10への電源供給が再開されたとき、副制御用RAM31cに合計残り付与時間（合計変動時間に基づく情報）記憶されていた場合、合計残り付与時間を報知させるように演出表示装置11を制御する。具体的には、副制御用CPU31aは、復帰時に、合計残り付与時間を示す演出画像を演出表示装置11に表示させる。

【0242】

また、復帰したとき、中断情報を参照して、特別図柄変動ゲームの中断中でないと判定した場合であって、合計残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの実行中であると判断して、合計残り付与時間の更新を行う。一方、特別図柄変動ゲームの中断中であると判定した場合であって、合計残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの中断中であると判断して、合計残り付与時間を更新しない。

【0243】

第4実施形態のパチンコ遊技機10は、第1実施形態の（1）～（5）の効果に加えて、次のような効果を有する。

（14）所定のタイミング（エンディングコマンド入力時）において、保留上限数に達していなかった場合、所定のタイミング以降に特別図柄変動ゲームが新たに保留されても

10

20

30

40

50

、新たに保留された変動ゲームの変動時間は、報知されない。このため、所定のタイミングまでに変動ゲームを保留させることができるかについて注目させて、興趣を向上させることができる。

【0244】

(15) 所定のタイミング(エンディングコマンド入力時)において、保留上限数に達していなかった場合、所定のタイミング以降に特別図柄変動ゲームが新たに保留されると、残り付与時間が「0」となった後に、高ベース状態が継続することを予告する予告演出が実行される。この予告演出により、遊技者を驚かせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0245】

(16) パチンコ遊技機10への電源の供給が途絶えても、サブバックアップ情報として、残り付与時間と、延長時間が合計された合計残り付与時間は記憶される。そして、パチンコ遊技機10への電源の供給が再開されたとき(復電したとき)、副制御用RAM31cに記憶されていた合計残り付与時間が報知される。このため、復電時に、合計残り付与時間を確認することができる。また、復電時に、残り付与時間が延長したかのように思わせ、遊技者を驚かせることができる。また、残り付与時間と、延長時間を別にサブバックアップ情報として記憶していた場合と比較して、負担が軽くなり、サブバックアップ情報の記憶量も少なくすることができる。

【0246】

(第5実施形態)

次に、本発明を具体化した第5実施形態を説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略又は簡略する。

【0247】

第5実施形態では、残り付与時間が「0」となる前に、役物当りZCに基づく大当り遊技が付与された場合、残り付与時間を延長可能に構成されている。以下、詳しく説明する。

【0248】

副制御用CPU31aは、情報生成処理のステップS204において、保留情報に基づき、保留されている特別図柄変動ゲームの数を特定し、保留記憶数として副制御用RAM31cに記憶させる。

【0249】

次に、図17に基づき、役物当りZCに基づく大当り遊技の終了後に、残り付与時間を延長させるための延長処理について説明する。

副制御用CPU31aは、役物の当り状態となったことを示す役物当り状態情報が記憶されているか否かを判定する(ステップS501)。役物の当り状態となったことを示す役物当り状態情報が記憶されていない場合(ステップS501:NO)、副制御用CPU31aは、延長処理を終了する。

【0250】

一方、役物の当り状態となったことを示す役物当り状態情報が記憶されていた場合(ステップS501:YES)、副制御用CPU31aは、役物当りZCに基づく大当り遊技における所定タイミングを経過したか否かを判定する(ステップS502)。本実施形態において、役物当りZCに基づく大当り遊技における所定タイミングは、エンディングコマンドの入力タイミングである。従って、ステップS502において、副制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力したか否かを判定する。所定タイミングを経過していない場合(ステップS502:NO)、副制御用CPU31aは、延長処理を終了する。

【0251】

所定タイミングを経過した場合(ステップS502:YES)、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留記憶数が保留上限数「4」であって、且つ、作動回数が初期回数「4回」であるか否かを判定する(ステップS503)。前回の

10

20

30

40

50

大当り遊技における保留記憶数が保留上限数「4」であって、且つ、作動回数が初期回数「4回」である場合（ステップS503：YES）、高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームが新たに保留されることはないので、副制御用CPU31aは、延長処理を終了する。

【0252】

一方、保留記憶数が保留上限数「4」でない、又は作動回数が初期回数「4回」でない場合（ステップS503：NO）、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている保留情報に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームがあるか否かを判定する（ステップS504）。保留されている特別図柄変動ゲームがない場合（ステップS504：NO）、副制御用CPU31aは、延長処理を終了する。

10

【0253】

保留されている特別図柄変動ゲームがある場合（ステップS504：YES）、副制御用CPU31aは、記憶されている保留情報に基づき、高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームが新たに保留されたか否かを判定する（ステップS505）。このステップS505の処理では、例えば、保留記憶数から保留されている特別図柄変動ゲームの数を減算した数が、作動回数の初期回数「4回」から作動回数を減算した数以下である場合、特別図柄変動ゲームが新たに保留されたと判定する。

【0254】

高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームが新たに保留されていない場合（ステップS505：NO）、副制御用CPU31aは、延長処理を終了する。

20

一方、高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームが新たに保留されている場合（ステップS505：YES）、副制御用CPU31aは、保留情報と、残り変動時間に基づき、高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームの合計変動時間を特定する（ステップS506）。具体的には、保留情報に基づき、実行が保留されている特別図柄変動ゲームのうち、保留上限数に相当する特別図柄変動ゲーム以外の特別図柄変動ゲームの変動時間を特定し、特定した変動時間を累積加算し、さらに残り変動時間（サブ変動タイマ）を合計することにより、合計変動時間を特定する。

【0255】

本実施形態において、役物当りZCに基づく大当り遊技の終了後、中断された特別図柄変動ゲームを含めて4回の特別図柄変動ゲームが実行されるまで、高ベース状態が付与される。このため、保留上限数まで特別図柄変動ゲームが保留されている場合、最後の特別図柄変動ゲームが実行されるときには、高ベース状態でない。

30

【0256】

このため、保留情報に基づき、保留上限数まで特別図柄変動ゲームが保留されていると判定された場合、保留されている特別図柄変動ゲームのうち、最後に実行される特別図柄変動ゲーム以外の特別図柄変動ゲームの変動時間を特定し、特定した変動時間を累積加算し、さらに残り変動時間を合計することにより、合計変動時間を特定する。一方、保留上限数まで特別図柄変動ゲームが保留されていないと判定された場合、保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間を特定し、特定した変動時間を累積加算し、さらに残り変動時間を合計することにより、合計変動時間を特定する。

40

【0257】

次に、副制御用CPU31aは、特定した合計変動時間に基づく新たな情報を生成する（ステップS507）。つまり、合計変動時間に基づく新たな情報として、新たな残り付与時間を生成する。残り付与時間の初期値は、合計変動時間に相当する時間となる。また、副制御用CPU31aは、新たな残り付与時間を副制御用RAM31cに記憶させる。そして、情報生成処理を終了する。このため、副制御用CPU31aは、残り付与時間が0となる前に役物当りZCに基づく大当り遊技が付与される場合であって、当該大当り遊技が終了するまでに高ベース状態中に実行される特別図柄変動ゲームが新たに保留された場合、高ベース状態中に実行される特別図柄変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を新たに生成することができる。

50

【 0 2 5 8 】

その後、副制御用CPU31aは、役物当りZCに基づく大当り遊技が終了したとき、合計変動時間に基づく新たな情報を報知させるように演出表示装置11を制御する。つまり、副制御用CPU31aは、記憶されている新たな残り付与時間を示す演出画像を演出表示装置11に表示させる。これにより、残り付与時間が延長したかのように見せることができる。

【 0 2 5 9 】

なお、残り付与時間が0となる前に、役物当りZCに基づく大当り遊技が付与され、残り付与時間の更新が中断された場合であって、大当り遊技が終了するまでに高ベース状態中に実行される特別図柄変動ゲームが新たに保留されていない場合、大当り遊技の終了後に、特別図柄変動ゲームの進行が再開されると共に、残り付与時間の更新が再開されることとなる。つまり、中断された場合であって、前回の大当り遊技における保留記憶数が保留上限数「4」であって、且つ、作動回数が初期回数「4回」である場合（ステップS503：YES）、残り付与時間が変わることなく、残り付与時間の更新が再開される。同様に、中断された場合であって、保留されている特別図柄変動ゲームがない場合（ステップS504：NO）、残り付与時間が変わることなく、残り付与時間の更新が再開される。同様に、中断された場合であって、高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームが新たに保留されていない場合（ステップS505：NO）、残り付与時間が変わることなく、残り付与時間の更新が再開される。

【 0 2 6 0 】

第5実施形態のパチンコ遊技機10は、(1)～(5)の効果に加えて、次のような効果を有する。

(17)残り付与時間が0秒となる前に役物当りZCに基づく大当り遊技が付与される場合であって、当該大当り遊技が終了するまでに特別図柄変動ゲームが新たに保留された場合、残り付与時間が延長されることがある。このため、役物当りZCに基づく大当り遊技が付与された場合、延長されるか否かについて注目させることができる。

【 0 2 6 1 】

上述した実施形態は、例えば次のような別の実施形態に変更してもよい。

・上記第2実施形態において、当り変動時間に基づく情報に加えて、第1実施形態における合計変動時間に基づく情報を報知可能に構成してもよい。当り変動時間に基づく情報と、合計変動時間に基づく情報を共に報知可能である場合、いずれの情報を報知させるかは、抽選などで決定すればよい。また、両方を報知させてもよい。

【 0 2 6 2 】

・上記第2実施形態において、当り変動時間に基づく情報は、大当り遊技の終了時に報知されたが、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームまでに報知されるのであれば、報知タイミングを任意に変更してもよい。

【 0 2 6 3 】

・上記第2実施形態において、大当り遊技中、保留されている特別図柄変動ゲームの中に、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームがあるか先読みし、当り変動時間に基づく情報を図柄当りとなる特別図柄変動ゲームが実行されるよりも前に、報知させていた。この別例として、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの開始時に、当り変動時間を特定し、当り変動時間に基づく情報を報知させてもよい。すなわち、先読みにより、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの変動時間を特定しなくてもよい。これにより、制御が簡単となる。

【 0 2 6 4 】

・上記第2実施形態において、大当り遊技において保留されている特別図柄変動ゲームのうち、図柄当りとなるか否かにかかわらず、高ベース状態が付与される最後の特別図柄変動ゲームの変動時間を先読みし、大当り遊技の終了後に、当該変動時間に基づく情報を報知してもよい。このようにすれば、はずれとなる特別図柄変動ゲームの変動時間に基づく情報が報知されても、図柄当りとなるか否かを判別しにくくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 6 5 】

・上記第3実施形態では、役物当りや、役物当りを実現するための構成（第2始動口16、第2大入賞口20、特典入賞口22bなど）がなくてもよい。

・上記第3実施形態では、第2残り付与時間（当り変動時間に基づく情報）の報知は、第1残り付与時間（はずれ合計変動時間に基づく情報）の報知よりも後であれば、いつでもよい。そして、第2残り付与時間を示す演出画像が表示される時期と、第1残り付与時間を示す演出画像が表示される時期が重複してもよい。

【 0 2 6 6 】

・上記第3実施形態では、第2残り付与時間を、第1残り付与時間とは別に表示させたが、第1残り付与時間に第2残り付与時間を加算して、恰も延長したかのように見せてもよい。

10

【 0 2 6 7 】

・上記第3実施形態において、第1実施形態における合計変動時間に基づく情報を報知可能に構成してもよい。はずれ合計変動時間に基づく情報と、合計変動時間に基づく情報を共に報知可能である場合、いずれの情報を報知させるかは、抽選などで決定すればよい。

【 0 2 6 8 】

・上記第3実施形態において、第2実施形態における当り変動時間に基づく情報を報知可能に構成してもよい。はずれ合計変動時間に基づく情報（第1残り付与時間）と、当り変動時間に基づく情報を共に報知可能である場合、いずれの情報を報知させるかは、抽選などで決定すればよい。

20

【 0 2 6 9 】

・上記第3実施形態のステップS408の処理において、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームのうち最初の特別図柄変動ゲームよりも前に実行される特別図柄変動ゲームの変動時間を累積加算していたが、大当り遊技において保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間を全て累積加算してもよい。

【 0 2 7 0 】

・上記第4実施形態において、図柄当りとなる図柄変動ゲームが新たに保留されたときに限り、予告演出を実行可能としてもよい。

・上記第4実施形態において、新たに保留された特別図柄変動ゲームの変動時間を特定し、延長時間を記憶させなくてもよい。

30

【 0 2 7 1 】

・上記第4実施形態において、延長時間を報知してもよい。延長時間を報知する際、残り付与時間とは別に報知してもよいし、残り付与時間に加算して報知してもよい。

・上記第4実施形態において、予告演出を実行させなくてもよい。また、特別図柄変動ゲームが新たに保留されても、保留された特別図柄変動ゲームに係わる情報を一切報知しなくてもよい。

【 0 2 7 2 】

・上記第4実施形態において、予告演出を実行させるか否かは、抽選などにより決定してもよい。

40

・上記第4実施形態において、所定のタイミングは、大当り遊技中のいずれかのタイミングであってもよい。例えば、最終のラウンド遊技の開始時であってもよい。

【 0 2 7 3 】

・上記第4実施形態において、所定のタイミングは、大当り遊技中のエンディングコマンド入力時であったが、大当り遊技の終了後のタイミングであってもよい。この場合、所定のタイミングにおいて保留されている特別図柄変動ゲームが高ベース状態中に実行されるか否かを、保留情報と、作動回数に基づき判定し、所定のタイミングにおいて保留されている特別図柄変動ゲームのうち、高ベース状態で実行される特別図柄変動ゲームの変動時間のみを特定し、累積加算する必要がある。なお、所定タイミングにおいて、保留されている特別図柄変動ゲームの回数が、作動回数以下であれば、保留されている特別図柄変

50

動ゲームは、高ベース状態で実行されると判定することができる。

【0274】

- ・上記第4実施形態を、上記第2実施形態又は上記第3実施形態と組み合わせてもよい。

・上記第5実施形態では、延長処理のステップS505において、役物当りに基づく大当たり遊技の所定タイミングまでに、高ベース状態中に実行可能な特別図柄変動ゲームが新たに保留されたか否かを判定していたが、判定しなくてもよい。この場合、ステップS504の判定結果が肯定の場合、ステップS506の処理を実行して、新たに保留されているか否かにかかわらず、高ベース状態で実行可能な特別図柄変動ゲームの合計変動時間に基づく新たな情報を生成し、報知させてもよい。

10

【0275】

・上記第3実施形態において、パチンコ遊技機10への電源の供給が途絶えたとき、副制御用CPU31aは、サブバックアップ情報として、第1残り付与時間と、第2残り付与時間を合計した合計残り付与時間を記憶させたが、第1残り付与時間と、第2残り付与時間を別々に記憶させてもよい。そして、復帰時に第1残り付与時間と、第2残り付与時間を別々に報知させてもよい。

【0276】

・上記第4実施形態において、パチンコ遊技機10への電源の供給が途絶えたとき、副制御用CPU31aは、サブバックアップ情報として、残り付与時間と、延長時間を合計した合計残り付与時間を記憶させたが、残り付与時間と、延長時間を別々に記憶させてもよい。そして、復帰時に残り付与時間のみを報知させてもよい。また、延長時間をサブバックアップ情報として記憶させなくてもよい。

20

【0277】

・上記実施形態において、特別図柄変動ゲームの実行中に役物の当り状態が開始された場合、残り付与時間を消去してもよい。

・上記実施形態において、保留情報には、変動時間を特定可能な情報以外の特別図柄変動ゲームに関する情報や特別図柄保留数に関する情報が含まれていてもよい。

【0278】

・上記実施形態において、はずれとなる特別図柄変動ゲームの実行中に役物の当り状態が開始された場合、実行中である特別図柄変動ゲームを強制的に終了させてもよい。この場合、残り付与時間を一旦リセットする必要がある。また、主制御用CPU30aは、図柄当りとなる特別図柄変動ゲームの実行中に役物の当り状態が開始された場合、実行中である特別図柄変動ゲームを強制的に終了させてもよい。この場合、残り付与時間を一旦リセットする必要がある。

30

【0279】

・上記実施形態において、主制御用CPU30aは、役物の当り状態中には、特別図柄変動ゲームの進行を中断しないように構成されていてもよい。それに伴い、残り付与時間の更新を中断しないようにしてもよい。同様に、小当り状態中には、特別図柄変動ゲームの進行を中断しないように構成されていてもよい。それに伴い、残り付与時間の更新を中断しないようにしてもよい。

40

【0280】

・上記実施形態において、役物当りZCに基づく大当たり遊技の開始可能条件は、小当たり遊技中に特典入賞センサSE5により遊技球が検知されることで成立してもよく、小当たり遊技の終了を条件として含まなくてもよい。

【0281】

- ・上記実施形態において、小当たり遊技は、普通当り遊技の終了後に開始されてもよい。

・上記実施形態において、小当たり遊技は、第2始動口16に入球したとき（第2始動口センサSE2により遊技球が検知されたとき）に、必ず付与されていた。この別例として、第2始動口16に入球したとき、抽選により付与するか否かを決定してもよい。また、第2始動口16に入球したことを契機に、ゲームを実行させ、付与させるか否かをゲーム

50

結果により表示させてもよい。

【0282】

・上記実施形態において、第2入賞ユニットU2は、第2大入賞口20に入球した遊技球を、排出口22aと特典入賞口22bのいずれかに振分けていたが、排出口22aを備えずに、特典入賞口22bのみ備えても良い。つまり、第2大入賞口20に入球した場合、必ず特定領域としての特典入賞口22bを遊技球が通過するようにしてもよい。

【0283】

・上記実施形態において、主制御用CPU30aは、高ベース状態を付与するか否かについては、第1大入賞口18内に設けた所定の通過領域を遊技球が通過したか否かに応じて決定するようにしてもよい。

10

【0284】

・上記実施形態において、有利遊技状態としては、高ベース状態に加えて、又は代えて、特別図柄の確率変動状態を含んで構成されていてもよい。即ち、有利遊技状態は、通常遊技状態と比較して有利な遊技状態であればよい。

【0285】

・上記実施形態において、図柄当りの種類を変更してもよい。例えば、図柄当りZA, ZBに加えて、又は代えて、上記実施形態とは異なるラウンド遊技の規定回数や規定時間を設定した当り遊技を付与する図柄当りを設けてもよく、1回のラウンド遊技において複数回にわたって大入賞口を開放させる当り遊技を付与する図柄当りを設けてもよい。

【0286】

・上記実施形態において、上述したゲーム性を維持できる範囲内であれば、第1大入賞口18, 第2大入賞口20、第1始動口15、第2始動口16、及びゲート25の配設位置や配置個数を変更してもよい。

20

【0287】

・上記実施形態において、演出表示装置11には、飾り図柄変動ゲームを表示しない構成であってもよい。

・上記実施形態において、演出表示装置11は、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHに加えて、又は代えて、ドットマトリクス型、有機EL型、及びプラズマディスプレイ型の画像表示部GHのうち1つまたは複数を有していてもよい。また、パチンコ遊技機10には、複数の演出表示装置が配設されていてもよい。

30

【0288】

・上記実施形態において、主制御基板30の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。また、主制御用CPU30aは、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

【0289】

・上記実施形態において、副制御基板31の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、演出表示装置11を専門に制御する表示基板、スピーカSpを専門に制御する音声基板、及び装飾ランプLaを専門に制御するランプ基板を設けてもよく、これらの基板群を統括的に制御する統括基板をさらに設けてもよい。また、副制御用CPU31aは、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

40

【0290】

・上記実施形態において、高ベース状態中に、図柄当りに基づく大当り遊技が付与された場合、高ベース状態が付与されるように構成されていたが、図柄当りの種類に応じて、高ベース状態が付与されるか否かを決定してもよい。

【0291】

・上記実施形態において、高ベース状態は、保留上限数の特別図柄変動ゲームが実行されるまで、付与されたが、所定回数の特別図柄変動ゲームが実行されるまで付与されるようにしてもよい。所定回数は、保留上限数よりも多い回数でも、少ない回数でもよい。

【0292】

・上記実施形態において、合計変動時間に基づく情報は、残り付与時間として表示させ

50

たが、これ以外の情報を報知してもよい。例えば、合計変動時間そのものの時間を報知させてもよい。また、合計変動時間に対応する画像を表示させるだけでもよい。

【0293】

・上記実施形態において、高ベース状態が付与可能な付与時間を報知してもよい。この場合、当該付与時間を時間の経過と共に減算しなくてもよい。減算しない場合、特別図柄変動ゲームの進行（付与時間の減少）に応じて時間の経過を示してもよい。

【0294】

・上記実施形態において、残り付与時間（第1残り付与時間、第2残り付与時間、合計残り付与時間を含む。以下同じ）を示す画像を表示させたが、残り付与時間を示す音声を出力させてもよく、残り付与時間を示すように装飾ランプLaを発光させてもよい。

10

【0295】

・上記実施形態において、高ベース状態における特別図柄変動ゲームの変動時間は同一時間としてもよい。これにより、計算が簡単となる。

・上記実施形態において、特別図柄保留数に関する情報を演出表示装置11に表示させてもよい。

【0296】

・上記実施形態において、非特定図柄当りZBに基づく大当り遊技の終了後、高ベース状態が付与されるのであれば、残り付与時間を報知させてもよい。つまり、高ベース状態中、非特定図柄当りZBに基づく大当り遊技が付与された場合、残り付与時間を生成し、報知してもよい。

20

【0297】

・上記実施形態において、高ベース状態中、非特定図柄当りZBに基づく大当り遊技が付与された場合、高ベース状態が付与されるようになっていたが、付与されなくてもよい。この場合、残り付与時間の報知も終了することとなる。

【0298】

・上記第1実施形態において、副制御用CPU31aは、復電時に、サブバックアップ情報として記憶された中断情報に基づき、残り付与時間を更新させるか否かを決定していた。この別例として、当り状態情報に基づいて決定してもよい。具体的には、図柄当り状態情報、役物当り状態情報及び小当り状態情報を参照して、当り状態中でないと判定した場合であって、残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの実行中であると判断して、残り付与時間の更新を行ってもよい。一方、当り状態中であると判定した場合であって、残り付与時間が「0」でない場合には、副制御用CPU31aは、特別図柄変動ゲームの中断中であると判断して、残り付与時間を更新しないようにしてもよい。

30

【0299】

・上記実施形態において、役物当り及び役物当りのための構成を無くし、第1始動口15への入球を契機に実行される特別図柄変動ゲーム（以下、単に第1ゲーム）とは別に、第2始動口16への入球を契機に特別図柄変動ゲーム（以下、第2ゲーム）を実行させてもよい。第1ゲームと、第2ゲームは、並行して（同時に）実行可能であり、第2ゲームが図柄当りとなった場合、当該図柄当りに基づき大当り遊技を付与してもよい。また、第2ゲームが図柄当りとなった場合、大当り遊技の終了後、高ベース状態を付与することができるようにしてもよい。また、第2ゲームで図柄当りとなった方が、第1ゲームで図柄当りとなったときよりも遊技者に有利となりやすくしてもよい。なお、高ベース状態は、第1ゲームの当りに基づく大当り遊技の終了後、変動ゲームとしての第1ゲームが所定回数実行されるまで、付与される。この場合、第1ゲームが変動ゲームとなり、第1ゲームが図柄当りとなることで第1条件が成立し、第1当り遊技が付与されることとなる。また、第2ゲームが図柄当りとなることで第2条件が成立し、第2当り遊技が付与されることとなる。

40

【0300】

・上記実施形態において、保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間の特定及び報

50

知らせる各種情報の生成に関する処理は、副制御基板 3 1 (副制御用 CPU 3 1 a) が、行っていたが、主制御基板 3 0 (主制御用 CPU 3 0 a) が行ってもよい。そして、主制御基板 3 0 は、処理結果を副制御基板 3 1 に出力することにより、副制御基板 3 1 に処理結果を報知させるように構成してもよい。

【0301】

・上記実施形態において、保留されている特別図柄変動ゲームの変動時間の特定及び報知させる各種情報の生成に関する処理、及び情報を報知させる処理は、副制御基板 3 1 (副制御用 CPU 3 1 a) が、行っていたが、主制御基板 3 0 (主制御用 CPU 3 0 a) が行ってもよい。このとき、主制御基板 3 0 (主制御用 RAM 3 0 c) が、メインバックアップ情報として、残り付与時間を記憶してもよい。

10

【0302】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 変動ゲームを保留することができる遊技機において、当り遊技を付与することができる当り遊技付与手段と、遊技者に有利な有利遊技状態を付与することができる状態付与手段と、報知手段を制御する報知制御手段と、生成手段と、を備え、前記当り遊技には、第 1 条件が成立したことを契機に付与される第 1 当り遊技と、第 2 条件が成立したことを契機に付与される第 2 当り遊技があり、前記状態付与手段は、前記第 1 当り遊技の終了後、前記第 1 当り遊技中に保留されている変動ゲームが全て実行されるまで、前記有利遊技状態を付与することができる一方、前記第 2 当り遊技の終了後、前記有利遊技状態を付与するように構成され、前記有利遊技状態中、前記有利遊技状態が付与されていないときよりも前記第 2 条件が成立しやすくなり、前記生成手段は、第 1 当り遊技中に保留されている変動ゲームの保留情報に基づき、前記第 1 当り遊技中に保留されている変動ゲームの変動時間を合計した合計変動時間を算出して、前記有利遊技状態中に実行される変動ゲームの合計変動時間に基づく情報を生成し、前記報知制御手段は、前記第 1 当り遊技の終了後、前記合計変動時間に基づく情報を報知させるように前記報知手段を制御する遊技機。

20

【0303】

(ロ) 保留されている変動ゲームの保留情報を出力させる出力制御手段を備え、前記生成手段は、入力した保留情報に基づき情報を生成するようにしてもよい。

【符号の説明】

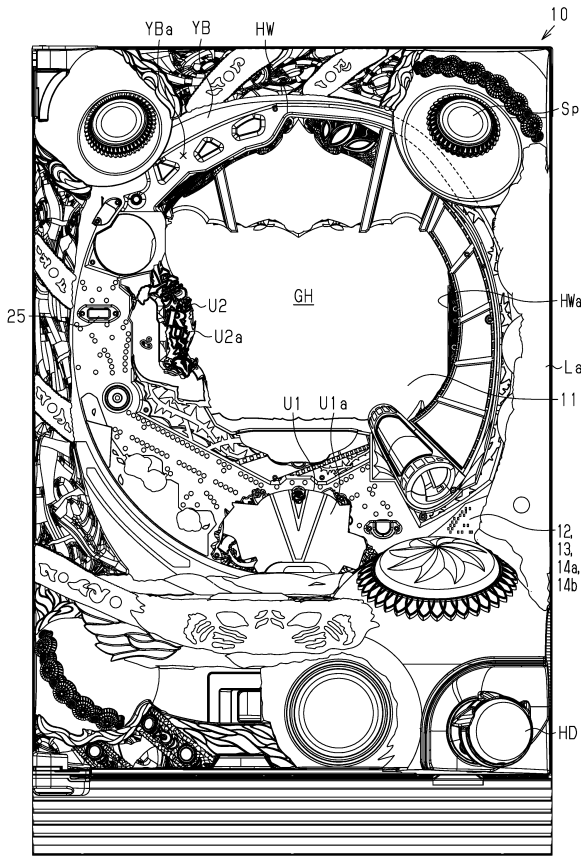
【0304】

30

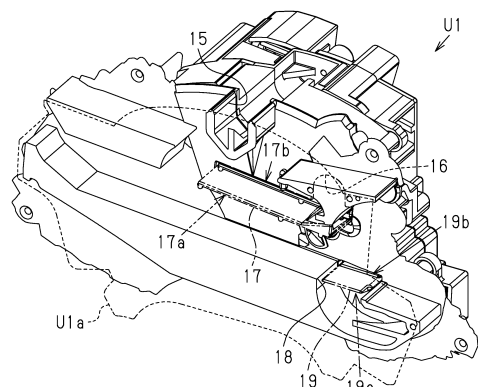
1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 演出表示装置 (報知手段)、1 2 ... 特別図柄表示装置、1 3 ... 特別保留表示装置、1 4 a ... 普通図柄表示装置、1 4 b ... 普通保留表示装置、1 5 ... 第 1 始動口、1 6 ... 第 2 始動口、1 7 ... スライド部材、1 8 ... 第 1 大入賞口、1 9 ... 第 1 大入賞口扉 1 9、2 0 ... 第 2 大入賞口、2 1 ... 第 2 大入賞口扉、2 2 a ... 排出口、2 2 b ... 特典入賞口 (特定領域)、2 5 ... ゲート、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 CPU (当り遊技付与手段、状態付与手段)、3 0 c ... 主制御用 RAM、3 1 ... 副制御基板、3 1 a ... 副制御用 CPU 3 1 a (報知制御手段、生成手段)、3 1 c ... 副制御用 RAM (記憶手段)、5 0 ... 電源基板、5 1 ... 電源回路、5 2 ... 電源断監視回路、5 3 ... リセット信号回路、L a ... 装飾ランプ (報知手段)、S p ... スピーカ (報知手段)、S E 1 ... 第 1 始動口センサ、S E 2 ... 第 2 始動口センサ、S E 3 ... 第 1 大入賞口センサ、S E 4 ... 第 2 大入賞口センサ、S E 5 ... 特典入賞センサ (検知手段)、S E 6 ... ゲートセンサ、U 1 ... 第 1 入賞ユニット、U 2 ... 第 2 入賞ユニット。

40

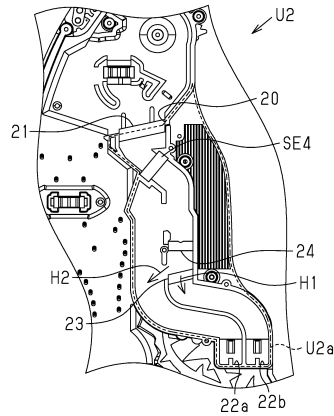
【図1】



【図2】



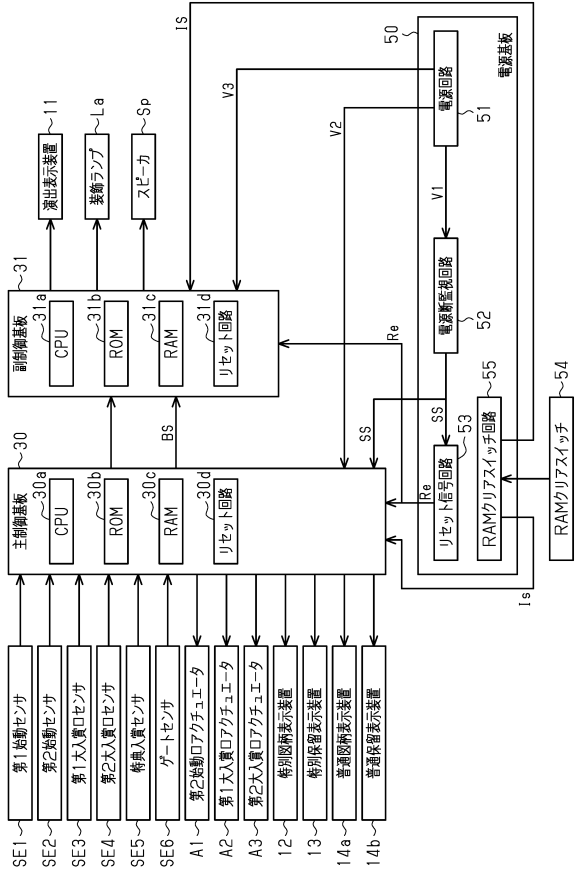
【図3】



【図4】

当り種別	当りの名称	遊技状態	ラウンド遊技		高ベース状態
			規定回数	規定時間	
図柄当り	特定図柄当りZA	低ベース状態	8回	25秒	9個
		高ベース状態	8回	25秒	9個
	非特定図柄当りZB	低ベース状態	8回	25秒	なし
		高ベース状態	8回	25秒	9個
役物当り	役物当りZC	低ベース状態	15回	25秒	9個
		高ベース状態	(2回)	(0.9秒×2)	9個
小当り	小当りZD	高ベース状態	-	-	維持

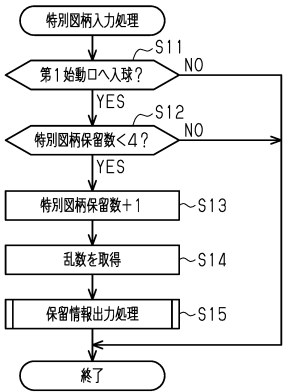
【図5】



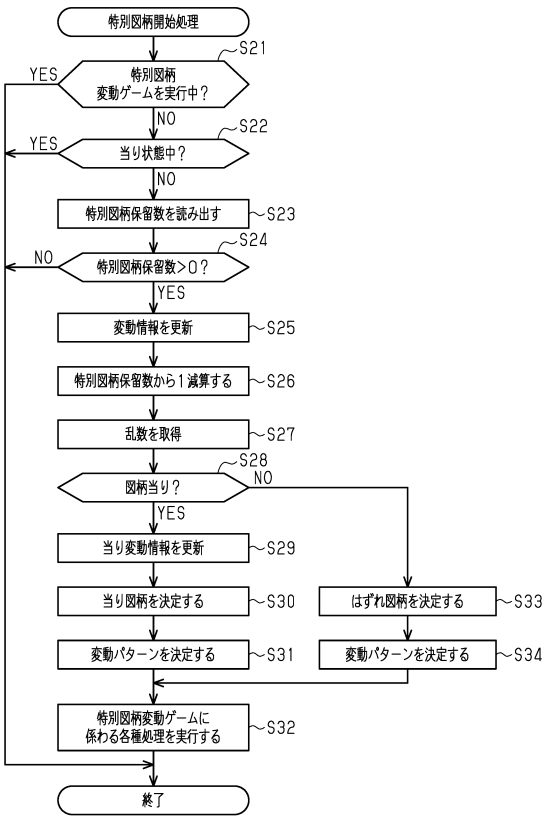
【図 6】

変動パターン	概要	変動時間	遊技状態
HP1	はずれ変動	第1変動時間	低ベース状態
HP2	はずれ変動	第2変動時間	低ベース状態
HP3	当り変動	第2変動時間	低ベース状態
HP4	はずれ変動	第3変動時間	高ベース状態
HP5	はずれ変動	第4変動時間	高ベース状態
HP6	当り変動	第4変動時間	高ベース状態
HP7	当り変動	第5変動時間	高ベース状態
・	・	・	・
・	・	・	・
・	・	・	・

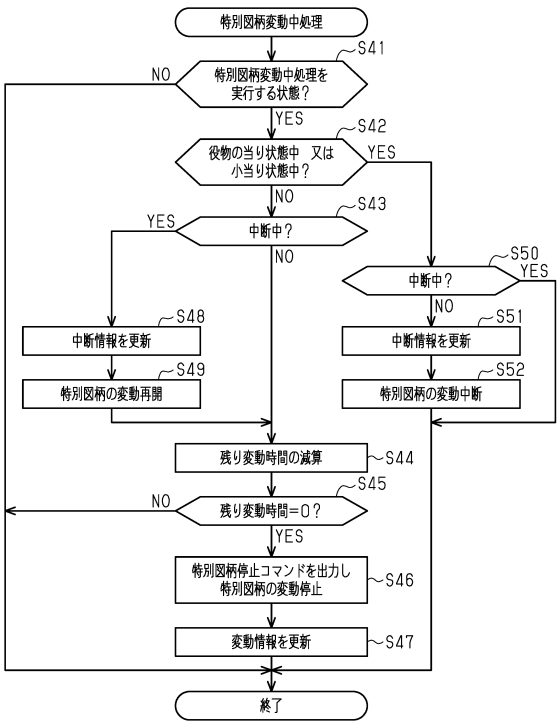
【図 7】



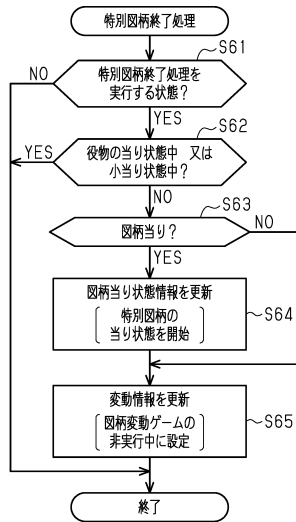
【図 8】



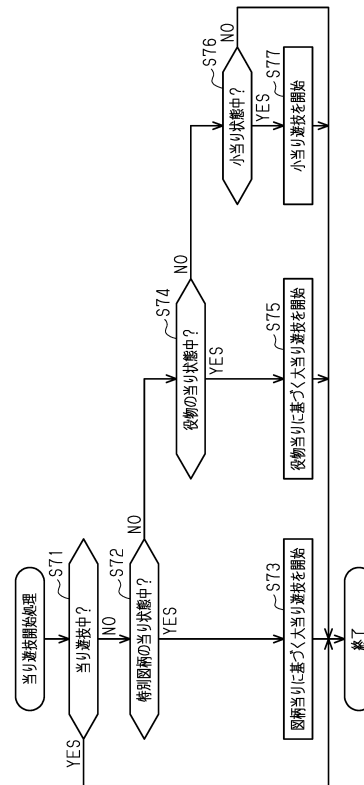
【図 9】



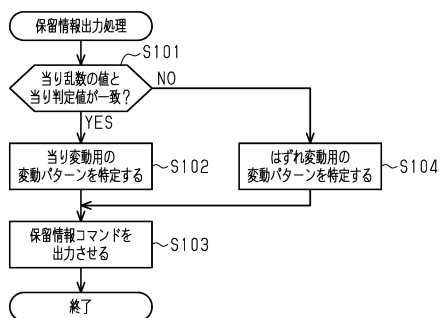
【図 10】



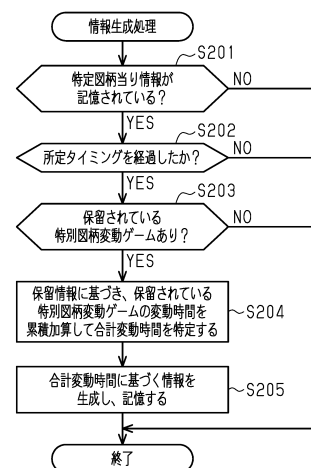
【図 11】



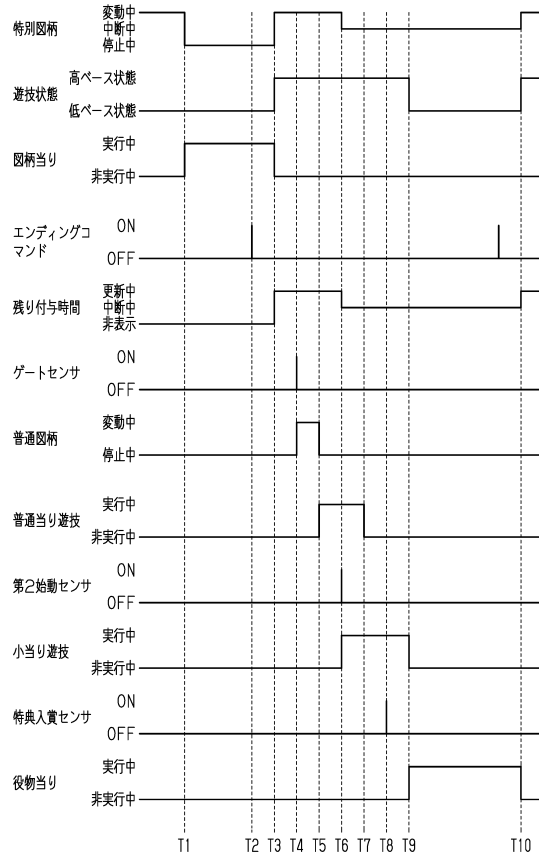
【図 12】



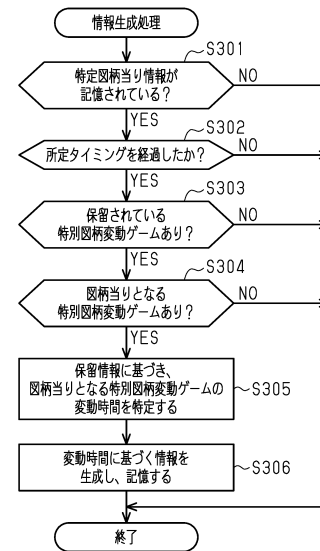
【図 13】



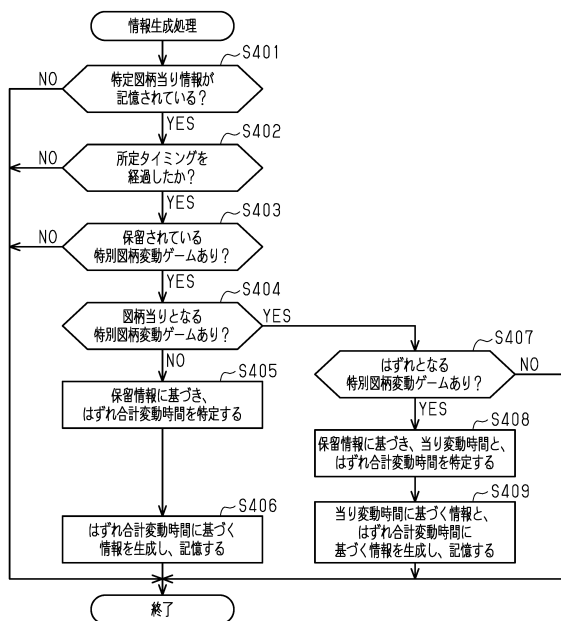
【図 14】



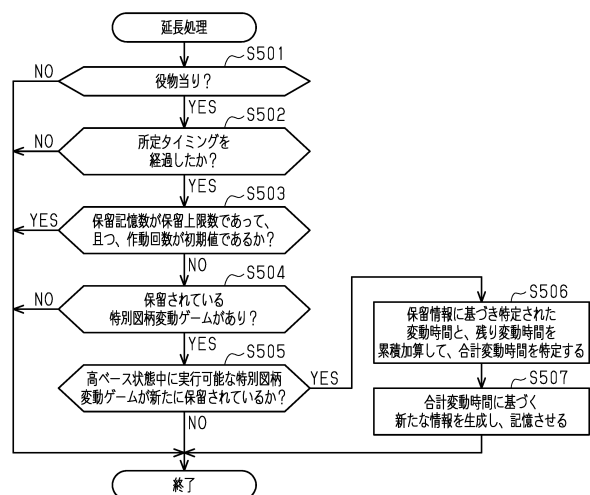
【図 15】



【図 16】



【図 17】



フロントページの続き

- (72)発明者 島 伸嘉
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山本 恵輝
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 木下 風太郎
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 尾崎 俊彦

- (56)参考文献 特開2014-121400(JP,A)
特開2014-014491(JP,A)
特開2005-348889(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02