

(19) **日本国特許庁(JP)**

(12) **公開特許公報(A)**

(11) 特許出願公開番号

特開2021-65318

(P2021-65318A)

(43) 公開日 令和3年4月30日(2021.4.30)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2019-191423 (P2019-191423)

(22) 出願日 令和1年10月18日 (2019.10.18)

(71) 出願人 599104196

株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
3号

(74) 代理人 110000291

特許業務法人コスモス国際特許商標事務所

(72) 発明者 清原 賢二

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1
3号 株式会社サンセイアールアンドディ
内

Fターム(参考) 2C088 AA39 CA19 EB24 EB45

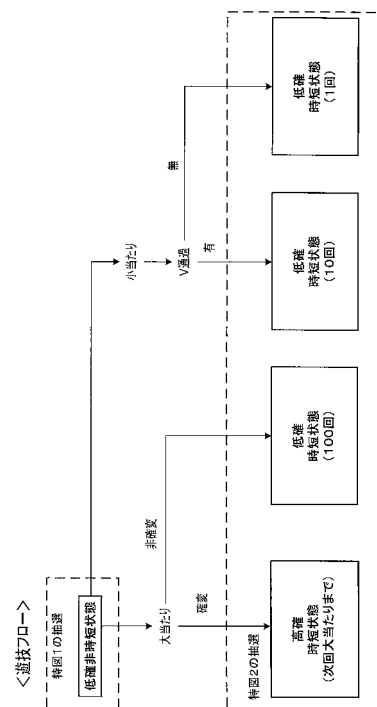
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣を向上させること。

【解決手段】パチンコ遊技機１は、遊技球の入球し易さ
が変化可能な第２始動口２１（可変入球口）を備え、遊
技者に有利な大当たり遊技を実行可能であり、通常遊技
状態よりも第２始動口２１に遊技球が入球し易い時短状
態（特典遊技状態）に制御可能である。パチンコ遊技機
１は、遊技球が特定領域３９を通過（Ｖ通過）したこと
に基づいて、大当たり遊技を実行することなく、時短状
態に制御することが可能である。

【選択図】 図 3 5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口と、
遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、
通常遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、前記大当たり遊技を実行することなく、前記特典遊技状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機では、始動口（入球口）に遊技球が入球することを条件に、大当たりか否かを判定する大当たり判定が行われる。大当たり判定が行われると、大当たり判定結果を報知する特別図柄の変動表示が行われる。特別図柄の変動表示で、大当たり判定の結果が大当たりであるという結果が導出されると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される（特許文献 1 参照）。

20

【0003】

そして、特許文献 1 に係る遊技機では、大当たり遊技が実行された後に、開閉可能な始動口に通常遊技状態（非時短状態）よりも遊技球が入球し易い時短状態（特典遊技状態）になることがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2018-88993 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、開閉可能な始動口に通常遊技状態よりも遊技球が入球し易い遊技状態になることがある遊技機については、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、
遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口と、
遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、
通常遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

40

前記遊技状態制御手段は、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、前記大当たり遊技を実行することなく、前記特典遊技状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣の向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

50

- 【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。
- 【図 2】同遊技機が備える第 2 大入賞装置等を示す概略正面図である。
- 【図 3】図 1 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。
- 【図 4】同遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 5】同遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 6】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
- 【図 7】(A) 大当たり判定テーブルである。(B) 大当たり図柄種別判定テーブルである。(C) 小当たり図柄種別判定テーブルである。(D) リーチ判定テーブルである。
- 【図 8】大当たり図柄種別及び小当たり図柄種別の判定テーブルであり、大当たり及び小当たりの種類を説明する表である。 10
- 【図 9】(A) 普通図柄当たり判定テーブルである。(B) 普通図柄変動パターン判定テーブルである。(C) 電チューの開放パターン決定テーブルである。
- 【図 10】非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。
- 【図 11】時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。
- 【図 12】始動入賞コマンドの特定テーブルである。
- 【図 13】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 14】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 15】センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 16】ゲート通過処理のフローチャートである。
- 【図 17】普通動作処理のフローチャートである。 20
- 【図 18】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 19】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 20】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 21】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 23】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 24】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 25】特別電動役物処理 1 (大当たり遊技) のフローチャートである。
- 【図 26】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 27】特別電動役物処理 2 (小当たり遊技) のフローチャートである。 30
- 【図 28】特別電動役物処理 2 (小当たり遊技) のフローチャートである。
- 【図 29】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 30】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 31】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 32】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 33】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 34】小当たりの種別に応じた第 2 大入賞口の開放パターン及び振分部材の作動パターンを示すタイミングチャートである。
- 【図 35】実施形態に係る遊技機の遊技フローを説明する図である。
- 【図 36】(A) 昼背景モードの背景画像を示す図である。(B) 第 1 夜背景モードの背景画像を示す図である。(C) 第 2 夜背景モードの背景画像を示す図である。 40
- 【図 37】変動演出における通常変動の具体例を示す説明図である。
- 【図 38】変動演出における N リーチ (ノーマルリーチ) の具体例を示す説明図である。
- 【図 39】変動演出における S P リーチの具体例を示す説明図である。
- 【図 40】変動演出における時短チャレンジ演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 41】図 40 に示す時短チャレンジ演出に続く演出展開の具体例を示す説明図である。
- 【図 42】第 2 実施形態のパチンコ遊技機に係る大当たり図柄種別及び小当たり図柄種別の判定テーブルであり、大当たり及び小当たりの種類を説明する表である。
- 【図 43】第 2 実施形態のパチンコ遊技機に係る特別電動役物処理 2 (小当たり遊技) の 50

ステップS2311以降のフローチャートである。

【図44】(A)変更例に係る普通図柄変動パターン判定テーブルである。(B)同変更例に係る電チューの開放パターン決定テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。図1に示すように、第1実施形態のパチンコ遊技機1は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2とを備えている。遊技機枠50のうちの前面枠51には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル60、遊技球を貯留する打球供給皿(上皿)61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿(下皿)62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン63およびセレクトボタン64(図1中の一点鎖線内の平面図参照)が設けられている。また前面枠51には、装飾用の枠ランプ66およびスピーカ67が設けられている。

【0010】

遊技盤2には、ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤ランプ5(図5参照)が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ(図示せず)が突設されている。

【0011】

また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置7が設けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示(可変表示)に同期した演出図柄(装飾図柄)8L, 8C, 8Rの変動表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの表示領域からなる。左の表示領域には左演出図柄8Lが表示され、中の表示領域には中演出図柄8Cが表示され、右の表示領域には右演出図柄8Rが表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置7は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41b(図3参照)にて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示の結果(つまりは大当たり抽選の結果)を、わかりやすく表示する。

【0012】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また小当たりに当選した場合には予め定めたチャンス目で演出図柄を停止表示する。また、はずれ(ハズレ)であった場合には「263」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bにより把握するのではなく、画像表示装置7にて把握する。なお、演出図柄8L, 8C, 8Rの表示領域の位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能であり、小当たり当選時にバラケ目で演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0013】

画像表示装置7は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出(「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」とも言う)のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【0014】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて演出保

留 9 A を表示する第 1 演出保留表示エリアと、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて演出保留 9 B を表示する第 2 演出保留表示エリアとがある。演出保留の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a にて表示される第 1 特図保留の記憶数および第 2 特図保留表示器 4 3 b (図 3 参照) にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

【0015】

遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、センター装飾体 1 0 が配されている。センター装飾体 1 0 の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能なステージ部 1 1 が形成されている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 1 1 へ遊技球を流出させるワープ部 1 2 が設けられている。さらにセンター装飾体 1 0 の上部には、文字や図形等を表した装飾部材 1 3 が配されている。

10

【0016】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 を、第 1 始動入賞口や固定入球口、第 1 入球口、他の入球口ともいう。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選 (大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定) の契機となっている。

【0017】

また第 1 始動口 2 0 の右上方には、第 2 始動口 2 1 を備える普通可変入賞装置 (いわゆる電チュー) 2 2 が設けられている。第 2 始動口 2 1 を第 2 始動入賞口や可変入球口、第 2 入球口ともいう。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選 (大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定) の契機となっている。

20

【0018】

電チュー 2 2 は、前後に進退可能な可動部材 (入球口開閉部材) 2 3 を備え、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。可動部材 2 3 は、電チューソレノイド 2 4 (図 4 参照) により駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開いているとき (つまり可動部材 2 3 が開状態をとっているとき) だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材 2 3 が閉じているとき (つまり可動部材 2 3 が閉状態をとっているとき) には遊技球が入球不可能となっている。なお、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉じているときには開いているときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉じているときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

30

【0019】

また、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の下方には、第 1 大入賞口 (他の特別入賞口) 3 0 を備えた第 1 大入賞装置 (第 1 特別可変入賞装置、他の特別入賞手段) 3 1 が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 は、開状態と閉状態とをとる開閉部材 (他の特別入賞口開閉部材) 3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉するものである。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 (図 4 参照) により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開いているとき (つまり開状態のとき) だけ遊技球が入球可能となる。

40

【0020】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の右方には、第 2 大入賞口 (特別入賞口に相当) 3 5 を備えた第 2 大入賞装置 (第 2 特別可変入賞装置、特別入賞手段) 3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、開状態と閉状態とをとる開閉部材 (特別入賞口開閉部材) 3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉するものである。開閉部材 3 7 は、前後に進退する進退式のものであり、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 (図 4 参照) により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開いているとき (つまり開状態のとき) だけ遊技球が入球可能となる。

【0021】

より詳細には、図 2 に示すように、第 2 大入賞装置 3 6 の内部には、第 2 大入賞口 3 5

50

を通過した遊技球が通過可能な特定領域（V領域）39および非特定領域70が形成されている。なお、第2大入賞装置36において、特定領域39および非特定領域70の上流には、第2大入賞口35への遊技球の入賞を検知する第2大入賞口センサ35aが配されている。また、特定領域39には、特定領域39への遊技球の通過を検知する特定領域センサ39aが配されている。また、非特定領域70には、非特定領域70への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ70aが配されている。また、第2大入賞装置36は、第2大入賞口35を通過した遊技球を特定領域39または非特定領域70のいずれかに振り分ける振分部材71と、振分部材71を駆動する振分部材ソレノイド73とを備えている。なお、振分部材71は、振分部材ソレノイド73の通電時には、遊技球を特定領域39に振り分ける第1の状態（通過許容状態）をとり、振分部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非特定領域70に振り分ける第2の状態（通過阻止状態）をとる。

10

【0022】

振分部材71は、図2に二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド73の通電時には、特定領域39への遊技球の通過を許容する通過許容状態にある。振分部材71が通過許容状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと特定領域39を通過する。この遊技球のルートを第1のルートという。

【0023】

また振分部材71は、図2に破線で示すように、振分部材ソレノイド73の非通電時には、特定領域39への遊技球の通過を妨げる通過阻止状態にある。振分部材71が通過阻止状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと振分部材71上を転動して非特定領域70を通過する。この遊技球のルートを第2のルートという。

20

【0024】

なお本パチンコ遊技機1では、特定領域39への遊技球の通過は、時短状態への制御契機、より詳細には、特別図柄の変動表示（特図変動）の上限実行回数（時短回数）を特定回数（本形態では10回）とする時短状態への制御契機となっている。この点が、パチンコ遊技機1の特徴の1つである。なお、この点については後述する。

【0025】

また図1に示すように、遊技領域3における第2始動口21の上方には、遊技球が通過可能なゲート28が設けられている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。

30

【0026】

さらに遊技領域3の左下部には、普通入賞口27が設けられている。また遊技領域3の最下部には、遊技領域3へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3外へ排出するアウト口6が設けられている。

【0027】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1遊技領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2遊技領域）3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機1では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第1流路R1といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第2流路R2という。

40

【0028】

第1流路R1上には、第1始動口20と、第1大入賞装置31と、アウト口6とが設けられている。遊技者は第1流路R1を流下するように遊技球を打ち込むことで、第1始動口20への入賞を狙う。

【0029】

一方、第2流路R2上には、ゲート28と、電チュー22と、第2大入賞装置36と、

50

第1大入賞装置31と、アウト口6とが設けられている。遊技者は第2流路R2を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート28への通過、電チュー22に係る第2始動口21、第1大入賞口30、又は第2大入賞口35への入賞を狙う。

【0030】

なお本形態では、ゲート28と、電チュー22と、第2大入賞装置36とはユニット化されており、1つの構造体として遊技盤2に対して着脱可能となっている。また、固定入賞装置19と第1大入賞装置31とはユニット化されており、1つの構造体として遊技盤2に対して着脱可能となっている。

【0031】

また図1および図3に示すように、遊技盤2の右下部には表示器類40が配置されている。表示器類40には、第1特別図柄（識別図柄の一例、特図1ともいう）を可変表示する第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄（識別図柄の一例、特図2ともいう）を可変表示する第2特別図柄表示器41b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器42が含まれている。また表示器類40には、第1特別図柄表示器41aの作動保留（第1特図保留）の記憶数を表示する第1特図保留表示器43a、及び、第2特別図柄表示器41bの作動保留（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器43bが含まれている。第1特図保留を特図1保留ともいい、第2特図保留を特図2保留ともいう。

【0032】

第1特別図柄の可変表示は、第1始動口20への遊技球の入賞を契機として行われる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口21への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄（特図）ということがある。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示器41ということがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示器43ということがある。

【0033】

特別図柄表示器41では、特別図柄（識別図柄）を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様（特定の停止態様）の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種別（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技が行われる。また、停止図柄が予め定めた小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、停止表示された小当たり図柄の種別（つまり当選した小当たりの種類）に応じた開放パターンにて第2大入賞口35を開放させる小当たり遊技が行われる。なお、大当たり遊技及び小当たり遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

【0034】

具体的には特別図柄表示器41は、例えば横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、小当たり（後述の複数種類の小当たりのうちのの一つ）に当選した場合には、「●●●●○○●●」というように左から5, 6番目にあるLEDが点灯した小当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。なお、ハズレ図柄の一つとして全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示

(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど、適宜変更可能である。

【0035】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値(判定情報)は、特図保留記憶部85(図4参照)に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入賞であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部85a(図4参照)に記憶され、第2始動口21への入賞であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部85b(図4参照)に記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値(上限記憶数、上限保留数)は第1特図保留記憶部85aが「4」、第2特図保留記憶部85bが「4」となっている。

10

【0036】

特図保留記憶部85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することを行う。従って本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

20

【0037】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器43に表示される。具体的には第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bは4個のLEDで構成されている。各特図保留表示器43は、特図保留の数だけLEDを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【0038】

普通図柄の可変表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を可変表示(変動表示)したあとと停止表示することにより、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄(普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄)は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄(所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄)である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

30

【0039】

具体的には普通図柄表示器42は、例えば2個のLEDから構成されており(図3参照)、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「○○」(○:点灯、●:消灯)というように両LEDが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のLEDのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示(可変表示)がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど、適宜変更可能である。

40

【0040】

なお本パチンコ遊技機1は、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中にゲート28への通過があった場合には、その通過に基づく普通図柄乱数の取得を行わない構成である。すなわち、普通図柄表示器42の作動保留(普図保留)を記憶しな

50

い構成である。なお、普図保留をRAM84（図4参照）内の所定の記憶領域に所定の上限数（例えば「4」）まで記憶可能な構成としてもよい。この場合、RAM84に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。またこの場合、普図保留の記憶数を表示する普図保留表示器を設けるとよい。

【0041】

2. 遊技機の電氣的構成

次に図4及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。図4及び図5に示すようにパチンコ遊技機1は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110等を備えている。主制御基板80は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板90は、後述する画像制御基板100、ランプ制御基板107、および音声制御基板106とともにサブ制御部99を構成する。なお、サブ制御部99は、少なくともサブ制御基板90を備え、演出手段（画像表示装置7や盤ランプ5、枠ランプ66、スピーカ67、盤可動体15等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

【0042】

またパチンコ遊技機1は、電源基板150を備えている。電源基板150は、主制御基板80、サブ制御基板90、及び払出制御基板110に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板150には、バックアップ電源回路151が設けられている。バックアップ電源回路151は、本パチンコ遊技機1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に対して電力を供給する。従って、主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に記憶されている情報は、パチンコ遊技機1の電断時であっても保持される。また、電源基板150には、電源スイッチ155が接続されている。電源スイッチ155のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切替えられる。なお、主制御基板80のRAM84に対するバックアップ電源回路を主制御基板80に設けたり、サブ制御基板90のRAM94に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板90に設けたりしてもよい。

【0043】

また電源基板150には、後述する遊技制御用マイコン81のRAM84に記憶されている情報をCPU82にクリアさせるためのRAMクリアスイッチ（RAMクリア操作手段）152が設けられている。なお、RAMクリアスイッチ152は、本パチンコ遊技機1の裏側に配置された電源基板150上に設けられている。そのため、遊技機枠50を開放可能な遊技場の従業員等でなければ、RAMクリアスイッチ152を操作することはできない。即ち、RAMクリアスイッチ152は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。なお、RAMクリアスイッチ152は、タクトスイッチであり、RAMクリアスイッチ152が押下操作されると、RAMクリアスイッチ152がONであることを示す検出信号が遊技制御用マイコン81に入力される。RAMクリアスイッチ152が押されている状態をRAMクリアスイッチ152のON状態といい、RAMクリアスイッチ152が押されていない状態をRAMクリアスイッチ152のOFF状態という。

【0044】

図4に示すように、主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM83、ワークメモリとして使用されるRAM84、ROM83に記憶されたプログラムを実行するCPU82、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部（入出力回路）87が含まれている。なお、ROM83は外付けであってもよい。RAM84には、上述した特図保留記憶部85（第1特図保留記憶部85a及び第2特図保

10

20

30

40

50

留記憶部 85b) が設けられている。

【0045】

また主制御基板 80 には、図 4 に示すように、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、非特定領域センサ 70a、および普通入賞口センサ 27a が接続されている。

【0046】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検出するものである。第 1 大入賞口センサ 30a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 大入賞口センサ 35a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ 39a は、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられて特定領域 39 を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ 70a は、第 2 大入賞口 35 内の非特定領域 70 に設けられて非特定領域 70 を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ 27a は、普通入賞口 27 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 27 に入賞した遊技球を検出するものである。

【0047】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、第 2 大入賞口ソレノイド 38、および振分部材ソレノイド 73 が接続されている。電チューソレノイド 24 は、電チュー 22 の可動部材 23 を駆動するものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するものである。振分部材ソレノイド 73 は、第 2 大入賞装置 36 の振分部材 71 を駆動するものである。

【0048】

さらに主制御基板 80 には、第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄表示器 41b、普通図柄表示器 42、第 1 特図保留表示器 43a、および第 2 特図保留表示器 43b が接続されている。すなわち、これらの表示器類 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81 によりなされる。

【0049】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球払出装置 120 およびカードユニット 135 (パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの) が接続されているとともに、発射制御回路 111 を介して発射装置 112 が接続されている。発射装置 112 には、ハンドル 60 (図 1 参照) が含まれる。

【0050】

払出制御基板 110 は、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、賞球払出装置 120 の賞球モータ 121 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球や貸球は、その計数のため賞球センサ 122 により検知される。なお遊技者による発射装置 112 のハンドル 60 (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 114 がハンドル 60 への接触を検知し、発射ボリューム 115 がハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 113 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【0051】

また主制御基板80は、サブ制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80とサブ制御基板90との接続は、主制御基板80からサブ制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板80とサブ制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0052】

図5に示すように、サブ制御基板90には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）91が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM93、ワークメモリとして使用されるRAM94、ROM93に記憶されたプログラムを実行するCPU92、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部（入出力回路）97が含まれている。なお、ROM93は外付けであってもよい。

10

【0053】

また図5に示すように、サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100のCPU102に画像表示装置7の表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAM104は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROM103には、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板100のCPU102は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROM103から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

20

【0054】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROM93に格納されている。なお、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU102に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROM103に音響データを格納してもよい。

30

【0055】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光データ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光データに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。なお、発光データの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。

40

【0056】

さらに演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された盤可動体15を動作させる。なお盤可動体15は、図1では図示を省略したが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。詳細には演出制御用マイコン91は、盤可動体15の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体15の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107に

50

CPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や盤可動体15の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0057】

またサブ制御基板90には、演出ボタン検出スイッチ(SW)63a及びセレクトボタン検出スイッチ64aが接続されている。演出ボタン検出スイッチ63aは、演出ボタン63(図1参照)が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン63が押されると演出ボタン検出スイッチ63aからサブ制御基板90に対して検知信号が出力される。また、セレクトボタン検出スイッチ64aは、セレクトボタン64(図1参照)が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン64が押されるとセレクトボタン検出スイッチ64aからサブ制御基板90に対して検知信号が出力される。

10

【0058】

なお図4及び図5は、あくまで本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図4及び図5に示す基板だけが設けられているわけではない。主制御基板80を除いて、図4及び図5に示す何れか複数の基板を1つの基板として構成しても良く、図4及び図5に示す1つの基板を複数の基板として構成しても良い。

【0059】

3. 遊技機における主な遊技

次に、パチンコ遊技機1により行われる主な遊技について説明する。パチンコ遊技機1は、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて、特図関係乱数を取得する。特図関係乱数には、図6(A)に示すように、大当たり乱数、図柄種別乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数がある。大当たり乱数は、大当たりの当否判定や小当たりの当否判定に用いられる。大当たり乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。図柄種別乱数は、大当たり図柄の種別判定や小当たり図柄の種別判定に用いられる。図柄種別乱数は、0～199までの範囲で値をとる。

20

【0060】

また、リーチ乱数は、当否判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチ乱数は、0～255までの範囲で値をとる。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態(例えば「7↓7」の状態)のことである。リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このような停止表示を、仮停止表示と称し、全く動いていない停止表示を、確定停止表示や最終停止表示と称する。

30

【0061】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～99までの範囲で値をとる。なお、乱数を判定情報とも言う。

【0062】

また、パチンコ遊技機1は、ゲート28への遊技球の通過に基づいて、図6(B)に示す普通図柄乱数(当たり乱数)を取得する。普通図柄乱数は、電チュー22を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選(普通図柄抽選)のための乱数である。普通図柄乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。

40

【0063】

パチンコ遊技機1は、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて取得した大当たり乱数を、図7(A)に示す大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たりか否か、及び、小当たりか否かを決定する。本形態では、大当たり当選確率の異なる2つの遊技状態がある。低確率状態(通常確率状態)と高確率状態である。図7(A)に示すように、低確率状態では、第1始動口20への入賞に基づく第1特別図柄(特図1)の抽選も、第2始動口21への入賞に基づく第2特別図柄(特図2)の抽選も、大当

50

たり当選確率は約 $1/300$ である。一方、高確率状態では、特図 1 の抽選も特図 2 の抽選も、大当たり当選確率は約 $1/100$ である。このように高確率状態は、低確率状態よりも大当たりに当選し易い遊技状態である。また、特図 1 の抽選及び特図 2 の抽選における小当たり当選確率は、高確率状態も低確率状態も同じである。

【0064】

パチンコ遊技機 1 は、大当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図 7 (B) に示す大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を決定する。特図 1 の抽選では、50% の割合で、「特図 1 __大当たり図柄 A」に決定し、50% の割合で、「特図 1 __大当たり図柄 B」に決定する。一方、特図 2 の抽選では、50% の割合で「特図 2 __大当たり図柄 C」に決定し、50% の割合で「特図 2 __大当たり図柄 D」に決定する。当選した大当たり図柄の種別が異なると、大当たり遊技における大入賞口の開放パターンや、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定が異なる（図 8 参照）。この点については後述する。

10

【0065】

またパチンコ遊技機 1 は、小当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図 7 (C) に示す小当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、小当たり図柄の種別を決定する。特図 1 の抽選では、50% の割合で「特図 1 __小当たり図柄 a」に決定し、50% の割合で「特図 1 __小当たり図柄 b」に決定する。一方、特図 2 の抽選では、100% の割合で「特図 2 __小当たり図柄 c」に決定する。当選した小当たり図柄の種別が異なると、小当たり遊技における大入賞口の開放パターンが異なる（図 8 参照）。この点については後述する。

20

【0066】

またパチンコ遊技機 1 は、ハズレと判定した場合、リーチ乱数を、図 7 (D) に示すリーチ判定テーブルに従って判定することにより、変動演出において演出図柄 8 L, 8 C, 8 R をリーチにするか否かを決定する。リーチ有りとは判定される確率は、遊技状態が後述の時短状態であるか否かによって異なっている。時短状態でないときの方が、時短状態であるときよりも、リーチ有りとは判定される確率が高い。

【0067】

次に、大当たりの種類、小当たりの種類について、図 8 に基づいて詳細に説明する。上述したように、特別図柄抽選（特図 1 の抽選や特図 2 の抽選）の結果には、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。大当たり図柄には、「特図 1 __大当たり図柄 A」、「特図 1 __大当たり図柄 B」、「特図 2 __大当たり図柄 C」、「特図 2 __大当たり図柄 D」がある。また、「小当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示される。小当たり図柄には、「特図 1 __小当たり図柄 a」、「特図 1 __小当たり図柄 b」、「特図 2 __小当たり図柄 c」がある。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。

30

【0068】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる「小当たり遊技」（特定遊技に相当）が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に遊技球が進入すると、後述するように、時短回数が 1 0 回の時短状態に制御される。

40

【0069】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP の終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又は ED の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間

50

）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【0070】

また小当たり遊技は、本形態では、第2大入賞口35を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング（開放前インターバル）と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング（閉鎖後インターバル）とを含んでいる。

【0071】

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると、第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技が実行される。本形態では図8に示すように、第1特別図柄（特図1）の抽選で当選可能な大当たり図柄（第1特別図柄表示器41aに停止表示される大当たり図柄）の種別、及び、第2特別図柄（特図2）の抽選で当選可能な大当たり図柄（第2特別図柄表示器41bに停止表示される大当たり図柄）の種別は、それぞれ2種類ある。具体的には特図1の抽選では、「特図1__大当たり図柄A」、「特図1__大当たり図柄B」に当選する可能性がある。また特図2の抽選では、「特図2__大当たり図柄C」、「特図2__大当たり図柄D」に当選する可能性がある。

10

【0072】

図8に示すように、「特図1__大当たり図柄A」及び「特図1__大当たり図柄B」は、7R（ラウンド）大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である。「大当たり図柄A」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述の「低確時短状態」であり、時短回数（時短状態における特図変動の上限実行回数）は100回に設定される。また、「大当たり図柄B」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述の「高確時短状態」であり、確変回数（高確率状態における特図変動の上限実行回数）および時短回数は共に、10000回に設定される。すなわち、実質的に高確時短状態が次の大当たりに当選するまで続く。なお、遊技状態の詳細については後述する。

20

【0073】

また、「特図2__大当たり図柄C」及び「特図2__大当たり図柄D」は、10R（ラウンド）大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である。「大当たり図柄C」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述の「低確時短状態」であり、時短回数は100回に設定される。また、「大当たり図柄D」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述の「高確時短状態」であり、確変回数および時短回数は共に、10000回に設定される。すなわち、実質的に高確時短状態が次の大当たりに当選するまで続く。

30

【0074】

また特別図柄抽選の結果、小当たりに当選すると、第2大入賞口35を開放させる小当たり遊技が実行される。小当たり遊技によって開放された第2大入賞口35へ遊技球が入賞し、その遊技球が第2大入賞装置36内の特定領域39を通過した場合（すなわちV通過が発生した場合）には、小当たり遊技の終了に応じて、時短回数が10回（特定回数に相当）の時短状態（低確時短状態）に制御される。一方、小当たり遊技中に遊技球が特定領域39を通過しなかった場合（すなわちV通過が発生しなかった場合）には、小当たり遊技の終了に応じて、時短回数が1回（非特定回数に相当）の時短状態（低確時短状態）に制御される。

40

【0075】

本形態では図8に示すように、特図1の抽選で当選可能な小当たり図柄（第1特別図柄表示器41aに停止表示される小当たり図柄）の種別は2種類あり、特図2の抽選で当選可能な小当たり図柄（第2特別図柄表示器41bに停止表示される小当たり図柄）の種別は1種類ある。具体的には特図1の抽選では、「特図1__小当たり図柄a」、「特図1__小当たり図柄b」に当選する可能性がある。また特図2の抽選では、「特図2__小当たり図柄c」に当選する可能性がある。なお、「特図1__小当たり図柄a」は第1の停止態様の一例であり、「特図1__小当たり図柄b」は第2の停止態様の一例である。

【0076】

50

「小当たり図柄 a」は、特定領域 39 への通過（V 通過ともいう）が容易に可能な小当たりである。これに対して、「小当たり図柄 b」及び「小当たり図柄 c」は、V 通過が難しい小当たりである。小当たり遊技の実行中に V 通過が容易に可能か難しいかは、振分部材 71 の作動パターンおよび開閉部材 37 の開放パターンによって決まる。この点については後に詳述する。

【0077】

「小当たり図柄 a」に基づく小当たり遊技では、0.008 秒のオープニング時間の経過後、第 2 大入賞口 35 の 1.6 秒開放が 1 回行われる。これに対して、「小当たり図柄 b」又は「小当たり図柄 c」に基づく小当たり遊技では、1.468 秒のオープニング時間の経過後、第 2 大入賞口 35 の 0.1 秒開放が 1 回行われ、その後、3.0 秒の開放間インターバル時間が経過してから、1.5 秒開放が 1 回行われる。

10

【0078】

このように小当たり図柄の種別に応じて小当たり遊技における第 2 大入賞口 35 の開放パターンが異なっているのは、小当たり遊技のオープニングの開始から一定の動作で動いている振分部材 71 に対する第 2 大入賞口 35 の開放タイミングを変えるためである。これにより、小当たり遊技の実行中に V 通過が容易に可能な通過容易開放パターン（第 1 開放パターン）と、小当たり遊技の実行中に V 通過が難しい通過困難開放パターン（第 2 開放パターン）とをつくり出している。通過容易開放パターンおよび通過困難開放パターンの詳細については後述する。

【0079】

ここで、本形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。本形態では、遊技状態として、低確非時短状態（低確率状態且つ非時短状態）、低確時短状態（低確率状態且つ時短状態）、高確時短状態（高確率状態且つ時短状態）がある。低確非時短状態を、低確率低ベース遊技状態（低確低ベース状態）や通常遊技状態ともいい、低確時短状態を、低確率高ベース遊技状態（低確高ベース状態）ともいい、高確時短状態を、高確高ベース状態ともいう。パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、低確非時短状態（通常遊技状態）である。高確率状態は、図 7（A）に示すように、低確率状態（通常確率状態）と比べて、大当たりの当選確率が高い遊技状態である。すなわち、高確率状態では、特別図柄表示器 41 の確率変動機能が作動する。

20

【0080】

また時短状態は、非時短状態と比べて、電チュー 22 に遊技球が入賞し易くなる遊技状態である。詳細には時短状態では、図 9（A）に示すように、普通図柄抽選の当選確率が、非時短状態よりも高くなる。本形態では、非時短状態における普通図柄抽選では当たりと判定されることはないが、時短状態における普通図柄抽選では、ほぼ当たりと判定される。すなわち時短状態では、普通図柄表示器 42 の確率変動機能が作動する。

30

【0081】

また時短状態では、図 9（B）に示すように、普通図柄の変動時間が、非時短状態よりも短くなる。本形態では、普通図柄の変動時間は、非時短状態では 10 秒であるが、時短状態では 2 秒である。すなわち時短状態では、普通図柄表示器 42 の変動時間短縮機能が作動する。

40

【0082】

また時短状態では、図 9（C）に示すように、補助遊技における電チュー 22 の開放時間が、非時短状態よりも長くなる。本形態では、電チュー 22 の開放時間は、非時短状態では 1 回あたり 0.1 秒であるが、時短状態では 2 秒である。すなわち時短状態では、電チュー 22 の開放時間延長機能が作動する。

【0083】

また時短状態では、図 9（C）に示すように、補助遊技における電チュー 22 の開放回数が、非時短状態よりも多くなることがある。本形態では、電チュー 22 の開放回数は、非時短状態では 1 回であるが、時短状態では 2 回である。すなわち時短状態では、電チュー 22 の開放回数増加機能が作動する。

50

【0084】

普通図柄表示器42の確率変動機能や、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、電チュー22の開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態（すなわち時短状態）を「高ベース状態」ともいい、作動していない状態（すなわち非時短状態）を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー22により第2始動口21への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。そのため、高ベース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サポ制御状態ともいう。時短状態（高ベース状態）は、「特典遊技状態」に相当する。

10

【0085】

なお、時短状態（高ベース状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器42の確率変動機能、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、及び、電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー22に係る第2始動口21に遊技球が入賞し易くなっていればよい。

【0086】

ここで本形態のパチンコ遊技機1では、高確時短状態は、所定回数（本形態では10000回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。すなわち高確率状態は、実質的に次の大当たり遊技が実行されるまで継続する。

20

【0087】

また本形態のパチンコ遊技機1では、低確時短状態は、所定の上限実行回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。上限実行回数（時短回数）は、大当たり遊技の終了に応じて低確時短状態に制御される場合は、100回に設定される。一方、小当たり遊技の終了に応じて低確時短状態に制御される場合は、その小当たり遊技中にV通過が生じていれば10回に設定され、V通過が生じていなければ1回に設定される（図8参照）。

30

【0088】

なお、高確時短状態や低確時短状態といった時短状態（高ベース状態）では、右打ちにより右遊技領域3B（図1参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により非時短状態（低ベース状態）と比べて電チュー22が開放されやすくなっており、第1始動口20への入賞よりも第2始動口21への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【0089】

これに対して、非時短状態（低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域3A（図1参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、時短状態（高ベース状態）と比べて電チュー22が開放されにくくなっており、第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

40

【0090】

次に、特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）の決定について説明する。パチンコ遊技機1は、非時短状態と時短状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを決定する（図10及び図11参照）。時短状態における特図変動パ

50

ターン判定テーブル（図 1 1）は、非時短状態における特図変動パターン判定テーブル（図 1 0）に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択され易いテーブルである。

【0091】

ここで本形態のパチンコ遊技機 1 では、非時短状態における特図 1 の抽選や特図 2 の抽選にて「小当たり」に当選した場合には、特図変動パターン P 3 や P 2 3 が選択され、S P リーチの実行後に後述の時短チャレンジ演出が実行される（図 1 0 の備考欄参照）。これにより、大当たり遊技は実行されないが、特定回数の時短状態に制御されるチャンスであることが遊技者に報知される。なお、この点については後述する。

【0092】

4. 始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機 1 は、所謂先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された判定情報（大当たり乱数等の乱数値）に基づいて特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始直前の当否判定よりも前にその始動入賞に対する当選期待度を示唆する演出である。

【0093】

図 1 2 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、低確率状態（通常確率状態）であっても高確率状態であっても大当たりであるか、高確率状態である場合だけ大当たりであるか、小当たりであるか、ハズレであるかの抽選結果情報が含まれている。また、本形態の始動入賞コマンドには、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報が含まれている。なお、始動入賞コマンドには抽選結果情報が含まれていればよく、抽選結果情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるか適宜変更可能である。

【0094】

5. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

〔主制御メイン処理〕次に図 1 3～図 3 0 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 8 3 から図 1 3 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップ S001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、C P U 8 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0095】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図 6 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの周期初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【0096】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば 4 m s e c 周期で C P U 8 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに C

P U 8 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

【0097】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図14に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAM84に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。

【0098】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、普通入賞口センサ27a等(図4参照))が検知した検出信号を読み込み、賞球情報としてRAM84の出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。なお、各入賞口への入賞に応じた賞球数は、例えば第2始動口21であれば2球など、所定の値に設定されているものとする。但し、各入賞口への入賞に応じた賞球数を何球に設定するかは適宜変更可能である。

【0099】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図13の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図6に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0100】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、振分部材制御処理(S107)、および特定領域センサ検出処理(S108)を実行する。その後、その他の処理(S109)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S109)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次にC P U 8 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002~S004の処理が繰り返し実行され(図13参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0101】

〔センサ検出処理〕図15に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

【0102】

ステップS203では、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合(S

10

20

30

40

50

204でYES)には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

【0103】

続いて特図2関係乱数取得処理(S206)を行う。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-A)、図柄種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-T 1)を取得し(つまり図6(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部85b(図4)のうち現在の特図2保留球数に応じた第2特図保留記憶部85bの記憶領域に格納する。

【0104】

続いて第2始動入賞コマンド特定処理(S207)を行う。第2始動入賞コマンド特定処理(S207)では、ステップS206で格納した乱数値群に基づき、図12に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第2始動入賞コマンド(入賞情報の一例)を特定する。具体的には、大当たり乱数が「65535」であれば、図12の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第2始動口の箇所を参照して、第2始動入賞コマンドとして「E2H01H」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2バイトの情報(1バイトの上位コマンド(例えばE2H)と1バイトの下位コマンド(例えば01H))からなっている。

【0105】

図12に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル(図7(A)参照)における区分けと対応している。詳細には、大当たり乱数値が65315～65535であれば低確率状態及び高確率状態の両方で大当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が低確率状態及び高確率状態の両方で大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること)を示す第2始動入賞コマンド(下位コマンドの値が01H)が特定される。また、大当たり乱数値が64900～65314であれば高確率状態である場合のみ大当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が高確率状態である場合のみ大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること)を示す第2始動入賞コマンド(下位コマンドの値が02H)が特定される。また、大当たり乱数値が0～330であれば小当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であること)を示す第2始動入賞コマンド(下位コマンドの値が03H)が特定される。また、大当たり乱数値が331～64899であればハズレと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であること)を示す第2始動入賞コマンド(下位コマンドの値が04H)が特定される。

【0106】

なお本形態の始動入賞コマンドでは、16進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、コマンドの種類(始動入賞コマンドであること)を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、始動口の種類(第1始動口20への入賞か第2始動口21への入賞か)を指定する始動口情報である。また、16進数で二桁の下位コマンドは、抽選結果情報である。なお、このような始動入賞コマンドの生成に関するルールは、一例であり、任意に変更可能である。

【0107】

続いて遊技制御用マイコン81は、ステップS207で特定した第2始動入賞コマンドをRAM84の出力バッファにセットする(S208)。

【0108】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第1始動口20に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」に達しているか否かを判定する(S210)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S210

10

20

30

40

50

でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S210でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S211)。

【0109】

続いて特図1関係乱数取得処理(S212)を行う。特図1関係乱数取得処理(S212)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル—TRND—A)、図柄種別乱数カウンタ値(ラベル—TRND—AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル—TRND—RC)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル—TRND—T1)を取得し(つまり図6(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85a(図4)のうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部85aの記憶領域に格納する。

10

【0110】

続いて第1始動入賞コマンド特定処理(S213)を行う。第1始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で格納した乱数値群に基づき、図12に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第1始動入賞コマンド(入賞情報の一例)を特定する。具体的には、大当たり乱数が「65535」であれば、図12の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第1始動口の箇所を参照して、第1始動入賞コマンドとして「E1H01H」というコマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドには、抽選結果情報が含まれている。

【0111】

上述の第2始動入賞コマンドの場合と同様、図12に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル(図7(A)参照)における区分けと対応している。詳細には、大当たり乱数値が65315～65535であれば低確率状態及び高確率状態の両方で大当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が低確率状態及び高確率状態の両方で大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が01H)が特定される。また、大当たり乱数値が64900～65314であれば高確率状態である場合のみ大当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が高確率状態である場合のみ大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が02H)が特定される。また、大当たり乱数値が0～330であれば小当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が03H)が特定される。また、大当たり乱数値が331～64899であればハズレと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が04H)が特定される。

20

30

【0112】

続いて遊技制御用マイコン81は、ステップS213で特定した第1始動入賞コマンドをRAM84の出力バッファにセットして(S214)、処理を終える。なお本形態では、小当たりであることを示す第1始動入賞コマンドがサブ制御基板90に出力された場合には、演出制御用マイコン91は、先読み演出として、時短状態に移行することを示唆する演出(例えば、時短状態に移行することを示唆する所定の画像を表示画面7aに表示する演出)を実行する場合がある。

40

【0113】

[ゲート通過処理]図16に示すようにゲート通過処理(S202)ではまず、普通図柄の変動待機中か否かを判定する(S221)。普通図柄の変動待機中とは、普通図柄の変動表示の実行中でも補助遊技の実行中でもない状態である。普通図柄の変動待機中でなければ(S221でNO)、直ちに本処理を終えるが、普通図柄の変動待機中であれば(S221でYES)、普通図柄乱数取得処理(S222)を行う。普通図柄乱数取得処理(S222)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル—TRND—Hの値、図6(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の所定の記憶領域に格納する。

【0114】

50

〔普通動作処理〕遊技制御用マイコン 8 1 は、センサ検出処理(S104)に次いで、図 1 7 に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)ではまず、電チュー 2 2 の作動中か否かを判定する(S301)。電チューの作動中でなければ(S301でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中（普通図柄の停止時間の開始から終了まで）か否かを判定する(S302)。普通図柄の停止表示中でなければ(S302でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S303)。普通図柄の変動表示中でなければ(S303でNO)、続いて、上述のステップS222で取得した当たり判定前の普通図柄乱数の記憶があるか否かを判定する(S304)。普通図柄乱数の記憶がなければ(S304でNO)、本処理を終える。

【0115】

ステップS304において普通図柄乱数の記憶があれば(S304でYES)、当たり判定処理(S305)を行う。当たり判定処理(S305)では、非時短状態であれば、非時短状態用の普通図柄当たり判定テーブル（図 9（A）に示すテーブルの非時短状態の欄参照）に基づいて当たりか否かを判定し、時短状態であれば、時短状態用の普通図柄当たり判定テーブル（図 9（A）に示すテーブルの時短状態の欄参照）に基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定処理の結果に応じた普図停止図柄データをRAM 8 4 の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S306)。つまり図柄決定処理(S306)では、「ハズレ」であれば「普通ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【0116】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄変動時間決定処理(S307)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S307)では、図 9（B）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 0 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 2 秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【0117】

その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS307で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S310)。なおこれに伴い、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0118】

上述のステップS303にて普通図柄の変動表示中であれば(S303でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S311)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S311でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果（普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄）で停止させる(S312)。そして、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S313)、普通図柄の停止時間（本形態では 5 0 0 m s、図 9（B）参照）をセットして(S314)本処理を終える。

【0119】

また、上述のステップS302にて普通図柄の停止表示中であれば(S302でYES)、続いて、ステップS314でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し(S315)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S315でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S316)、普通当たり図柄のデータでなければ（つまり当たりでなければ(S316でNO)）、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば（つまり当たりであれば(S316でYES)）、電チュー 2 2 の開放パターンをセットする(S317)。詳細には、非時短状態中であれば、電チュー 2 2 の開放パターンとして非時短状態用の開放パターン（図 9（C）の電チュー開放 T B L 1 参照）をセットする。これに対して、時短状態中であれば、電チュー 2 2 の開放パターンとして時短状態用の開放パターン（図 9（C）の電チュー開放 T B L 2 参照）をセットする。そして、ステップS317でセットした開放パターンに従って、電チュー 2 2 を作動させる(S318)。

【0120】

また、上述のステップS301にて電チュー 2 2 の作動中であれば(S301でYES)、続いて、

電チュー 2 2 の作動時間が経過したか否かを判定し(S319)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S319でYES)、電チュー 2 2 の作動を終了させる(S320)。

【0121】

〔特別動作処理〕遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作処理(S105)に次いで、図 1 8 に示す特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置(第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6)に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1, 2, 3, 4, 5」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S901でYES)、特別図柄待機処理(S902)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S901でNO、S903でYES)、特別図柄変動中処理(S904)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S901, S903で共にNO、S905でYES)、特別図柄確定処理(S906)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S901, S903, S905で共にNO、S907でYES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理 1 (S908)を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には(S901, S903, S905, S907の全てがNO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理 2 (S909)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0122】

〔特別図柄待機処理〕図 1 9 に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、第 2 始動口 2 1 の保留球数(即ち特図 2 保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1001)。特図 2 保留球数が「0」である場合(S1001でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数(即ち特図 1 保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1007)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合(S1007でYES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面(客待ち用のデモ画面)としたか否かを判定し(S1013)、そうであれば(S1013でYES)処理を終え、そうでなければ(S1013でNO)、待機画面設定処理(S1014)を行う。待機画面設定処理(S1014)では、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする。

【0123】

ステップS1001において特図 2 保留球数が「0」でない場合(S1001でNO)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 2 の保留情報)がある場合には、後述の特図 2 大当たり判定処理(S1002)及び特図 2 変動パターン選択処理(S1003)を行う。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする(S1004)。そして、第 2 特図保留記憶部 8 5 b における各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶部 8 5 b における保留 4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1005)。このようにして、第 2 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 変動開始処理(S1006)を実行する。特図 2 変動開始処理(S1006)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを RAM 8 4 の出力バッファにセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 2 変動開始処理(S1006)でセットされる変動開始コマンド(特図 2 変動開始コマンドともいう)には、特図 2 大当たり判定処理(S1002)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図 2 変動パターン選択処理(S1003)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【0124】

また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合(S1001でYES且つS1007でNO)、即ち、特図 2 の保留情報はないが、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 1 の保留情報)が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 大当たり判定処理(S1008)及び特図 1 変動パターン選択処理(S1009)を行う。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする(S1010)。そして、第 1 特図保留記憶部 8 5 a における各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在

の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部85aにおける保留4個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S1011)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理(S1012)を実行する。特図1変動開始処理(S1012)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1012)でセットされる変動開始コマンド（特図1変動開始コマンドともいう）には、特図1大当たり判定処理(S1008)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1009)でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

10

【0125】

上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1001でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。なお本形態では、特図2の抽選で当選可能な大当たりは全て10Rである一方、特図1の抽選で当選可能な大当たりは全て7Rである。すなわち、特図2の抽選の方が、特図1の抽選よりも遊技者に有利になっている。

【0126】

〔特図2大当たり判定処理（特図1大当たり判定処理）〕特図2大当たり判定処理(S1002)と特図1大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図20に基づいてまとめて説明する。図20に示すように、特図2大当たり判定処理(S1002)又は特図1大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベルTRND-Aの値）を読み出す(S1101)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、RAM84の第2特図保留記憶部85b（詳しくは第2特図保留の1個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、RAM84の第1特図保留記憶部85a（詳しくは第1特図保留の1個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

20

【0127】

次に、大当たり判定テーブル（図7（A））をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、低確率状態であれば、大当たり乱数カウンタ値（ラベルTRND-A）が、大当たり判定値である「65315」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定し、高確率状態であれば、大当たり乱数カウンタ値（ラベルTRND-A）が、大当たり判定値である「64900」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定する（図7（A）参照）。大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをONするとともに(S1104)、図柄種別乱数カウンタ値（ラベルTRND-ASの値）を読み出して、図7（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別（大当たりの種類）を判定する(S1105)。大当たり図柄種別を判定(S1105)した後は、大当たり図柄種別に応じた特図停止図柄データ（図7（B）参照）をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1106)処理を終える。

30

【0128】

一方、大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」でなければ、小当たりか否かを判定する(S1107)。詳細には、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「330」の何れかと一致するか否かを判定する（図7（A）参照）。小当たり判定(S1107)の結果が「小当たり」であれば、小当たりフラグをONするとともに(S1108)、図柄種別乱数カウンタ値（ラベルTRND-ASの値）を読み出して、図7（C）に示す小当たり図柄種別判定テーブルに基づいて小当たり図柄種別（小当たりの種類）を判定する(S1109)。小当たり図柄種別を判定(S1109)した後は、小当たり図柄種別に応じた特図停止図柄データ（図7（C）参照）をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1110)処理を終える。なお、小当たりか否かを決める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

40

50

【0129】

また、大当たりでなく(S1103でNO)、小当たりでもなければ(S1107でNO)、「ハズレ」であるので、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ(図7(D)参照)をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1113)処理を終える。

【0130】

〔特図2変動パターン選択処理(特図1変動パターン選択処理)〕特図2変動パターン選択処理(S1003)と特図1変動パターン選択処理(S1009)とは、処理の流れが同じであるため図21に基づいてまとめて説明する。図21に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1003)又は特図1変動パターン選択処理(S1009)ではまず、遊技状態が非時短状態か否か(時短フラグがOFFか否か)を判定する(S1301)。

10

【0131】

非時短状態であれば(S1301でYES)、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1302)。ONであれば(S1302でYES)、非時短状態中大当たり用のテーブル(図10に示すテーブルのうち大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベルTRND-T1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。図10に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0132】

なお、変動パターンには変動演出が関連付けられており、変動パターンが決定されると、その変動パターンに応じた変動演出が実行される。具体的には例えば、変動パターンP1に基づく変動演出ではSPリーチが実行され、変動パターンP2に基づく変動演出ではノーマルリーチ(Nリーチ)が実行される(図10に示すテーブルの備考欄参照)。ここでSPリーチ(スーパーリーチ)とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。

20

【0133】

またステップS1302において、大当たりフラグがONでなければ(S1302でNO)、小当たりフラグがONか否かを判定する(S1304)。ONであれば(S1304でYES)、非時短状態中小当たり用のテーブル(図10に示すテーブルのうち小当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1305)。

30

【0134】

本形態では、非時短状態において小当たりフラグがONである場合、特図1変動パターン選択処理(S1009)では変動パターンP3が選択され、特図2変動パターン選択処理(S1003)ではP23が選択される。変動パターンP3が選択された場合や、変動パターンP23が選択された場合には、大当たり期待度が高いSPリーチが実行される。そして、このSPリーチでは、失敗演出(落選演出)が実行されるが、その後に、特定回数(10回)の時短状態に移行させるチャンスであることを示唆する時短チャレンジ演出が実行される(図40、図41参照)。この点については後述する。

【0135】

またステップS1304において、小当たりフラグがONでなければ(S1304でNO)、ハズレであるため、続いて、リーチ乱数カウンタ値(ラベルTRND-RCの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1310)。図7(D)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「11」であり、非時短状態であれば「0」～「27」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されるようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1310でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレ用のテーブル(図10に示すテーブルのうちリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1311)。

40

50

【0136】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1310でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレ用のテーブル（図10に示すテーブルのうちリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1312)。

【0137】

なお本形態では、リーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

【0138】

またステップS1301において、遊技状態が非時短状態でないと判定した場合(S1301でNO)、すなわち時短状態であると判定した場合には、図11に示す時短状態用の特図変動パターン判定テーブルに従って、変動パターンを選択する(S1314)。

【0139】

時短状態における変動パターンの選択では、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態に応じたテーブル（図11参照）にする事以外は非時短状態と同様の流れで処理を行う。なお時短状態では、小当たりを引いた場合でも、リーチ無しハズレを引いた場合と同様の変動時間の変動パターンが選択される（図11参照）。既に時短状態に制御されており、小当たり遊技の終了に応じて改めて時短状態に制御することがないからである。

【0140】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル（図11参照）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当たり当選時に変動時間の長い変動パターンが選択される確率が非時短状態中よりも低くなっている。すなわち、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

【0141】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図21に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1320)、本処理を終える。ステップS1320でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S902)におけるステップS1006又はS1012でセットされる変動開始コマンドに含められる。

【0142】

〔特別図柄変動中処理〕図22に示すように、特別図柄変動中処理(S904)ではまず、特別図柄の変動時間（ステップS1003又はS1009で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図10及び図11参照）が経過したか否かを判定する(S1501)。経過していなければ(S1501でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0143】

一方、変動時間が経過していれば(S1501でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1502)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1503)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データ（図7（B）（C）参照）に応じた図柄（大当たり図柄、小当たり図柄又はハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1504)、この処理を終える。

【0144】

〔特別図柄確定処理〕図23に示すように、特別図柄確定処理(S906)ではまず、特別図柄の停止時間（図10及び図11参照）が経過したか否かを判定する(S1601)。経過していなければ(S1601でNO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば(S1601でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1602)。

【0145】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1603)。大当たりフラグがONであれば(S1603でYES)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S1604)。そして、遊技制御用マイコン81は、時短状態であることを示す時短フラグがONか否かを判定し(S1605)、ONでなければステップS1607に進むが、ONであれば時短フラグをOFFして(S1606)ステップS1607に進む。ステップS1607では、遊技制御用マイコン81は、高確率状態であることを示す確変フラグがONか否かを判定し、ONでなければステップS1609に進むが、ONであれば確変フラグをOFFして(S1608)ステップS1609に進む。これにより、大当たり遊技の実行中は低確非時短状態（低確低ベース状態）に制御される。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー22が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

10

【0146】

その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド（図8参照）をセットして(S1609)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1610)。ステップS1610に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した大当たり図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図8を参照）をセットする(S1611)。このときに、特別遊技中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たり図柄の種別に応じた値にセットする。なお、開放パターンのセット（開放パターンに応じたデータのセット）は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

20

【0147】

一方、ステップS1603において大当たりフラグがONでなければ(S1603でNO)、続いて小当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1612)。小当たりフラグがONであれば(S1612でYES)、特別動作ステータスを「5」にセットする(S1613)。なお小当たりフラグがONである場合には、時短フラグや確変フラグがONであってもOFFにはしない。その後、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンド（図8参照）をセットして(S1614)、小当たり遊技のオープニングを開始する(S1615)。

【0148】

ステップS1615に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たり図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図8を参照）をセットする(S1616)。その後遊技制御用マイコン81は、振分部材作動フラグをONにして(S1617)、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材71を作動させる期間であることを示すフラグである。つまり本形態では、振分部材71の作動は小当たり遊技のオープニングとともに開始される。なお、振分部材の作動パターンについては後に詳述する。

30

【0149】

ステップS1612において小当たりフラグがONでなければ(S1612でNO)、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1618)、本処理を終える。

【0150】

〔遊技状態管理処理〕図24に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短フラグがONか否かを判定し(S1701)、ONでなければステップS1705に進み、ONであれば、時短状態中に実行した特図変動（特別図柄の変動表示）の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1703)。そして、「0」でなければステップS1705に進み、「0」であれば、時短フラグをOFFして(S1704)、ステップS1705に進む。なお、本パチンコ遊技機1では、時短状態への移行時には時短カウンタの値は「1」、「10」、「100」、又は、「10000」（次回大当たりまで）の何れかにセットされるようになっている（図8参照）。

40

【0151】

ステップS1705では、確変フラグがONか否かを判定し、ONでなければステップS1709に

50

進み、ONであれば、高確率状態中に実行した特図変動の回数をカウントする確変カウンタの値を1デクリメントするとともに(S1706)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1707)。そして、「0」でなければステップS1709に進み、「0」であれば、確変フラグをOFFして(S1708)、ステップS1709に進む。なお、本パチンコ遊技機1では、高確率状態への移行時には確変カウンタの値は「10000」（次回大当たりまで）にセットされるようになっている（図8参照）

【0152】

ステップS1709では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態フラグ更新処理(S1709)を行う。遊技状態フラグ更新処理(S1709)では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする。図24中の表に示すように、遊技状態フラグの値は、低確非時短状態であれば「1」にセットされ、低確時短状態であれば「2」にセットされ、高確時短状態であれば「3」にセットされる。この遊技状態フラグ更新処理(S1709)では、時短フラグと確変フラグとが共にOFFであれば、低確非時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「1」にセットする。また、時短フラグがONで確変フラグがOFFであれば、低確時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「2」にセットする。また、時短フラグと確変フラグとが共にONであれば、高確時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「3」にセットする。なお、遊技状態フラグ更新処理(S1709)では、更新した遊技状態フラグの情報（すなわち現在の遊技状態の情報）を含む遊技状態指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板90に現在の遊技状態の情報が通知される。そしてサブ制御基板90により、現在の遊技状態に応じた演出モードに制御される。

【0153】

〔特別電動役物処理1（大当たり遊技）〕特別電動役物処理1は、大当たり遊技の実行のための処理である。図25に示すように、特別電動役物処理1(S908)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たり終了フラグは、当選した大当たり遊技において第1大入賞装置31の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0154】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2001でNO)、第1大入賞口30の開放中か否か（すなわち第1大入賞装置31の開放中か否か）を判定する(S2002)。開放中でなければ(S2002でNO)、第1大入賞口30を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して第1大入賞口30の開放を開始する時間に至ったか、又は、開放間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2003)。

【0155】

ステップS2003の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2003の判定結果がYESであれば、セットされている開放パターンに従って第1大入賞口30を開放させる(S2004)。

【0156】

ステップS2002において第1大入賞口30の開放中であれば(S2002でYES)、その単位開放遊技における第1大入賞口30への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では10個）に達しているか否かを判定する(S2005)。規定入賞個数に達していなければ(S2005でNO)、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間（図8参照）が経過したか否か）を判定する(S2006)。そして、第1大入賞口30の開放時間が経過していなければ(S2006でNO)、本処理を終える。

【0157】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2005でYES)又は第1大入賞口30の開放時間が経過した場合(S2006でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第1大入賞口30を閉鎖（閉塞）する(S2007)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントし(S2008)、大入賞口開放カウンタの値が「0」

であるか否かを判定する(S2009)。「0」でなければ(S2009でNO)、次の開放を開始するためにそのまま処理を終える。

【0158】

一方「0」であれば(S2009でYES)、大当たり遊技を終了させるべく、大当たりのエンディングコマンド(図8参照)をセットするとともに(S2010)、大当たりのエンディングを開始する(S2011)。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2012)。

【0159】

またステップS2001において大当たり終了フラグがONであれば(S2001でYES)、大当たり遊技における第1大入賞口30の開放が全て終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2013)、エンディング時間が経過していなければ(S2013でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2013でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2014)、大当たりフラグをOFFする(S2015)。そして、特別動作ステータスを「1」にセットした後(S2016)、後述の遊技状態設定処理(S2017)を行って、本処理を終える。

【0160】

〔遊技状態設定処理〕図26に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回の大当たり遊技の実行契機となった大当たり図柄が、時短状態への制御契機となる図柄(図8参照)であるか否かを判定する(S2101)。この判定結果がNOであればステップS2104に進むが、判定結果がYESであれば、時短フラグをONするとともに(S2102)、大当たり図柄の種別に応じた時短回数(すなわち「100」又は「10000」)を時短カウンタにセットして(S2103)、ステップS2104に進む。

【0161】

ステップS2104では、今回の大当たり遊技の実行契機となった大当たり図柄が、高確率状態への制御契機となる図柄(図8参照)であるか否かを判定する。この判定結果がNOであればステップS2107に進むが、判定結果がYESであれば、確変フラグをONするとともに(S2105)、確変回数(すなわち「10000」)を確変カウンタにセットして(S2106)、ステップS2107に進む。

【0162】

ステップS2107では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態フラグ更新処理(S2107)を行う。遊技状態フラグ更新処理(S2107)では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする。具体的には、この遊技状態フラグ更新処理(S2107)では、時短フラグ及び確変フラグが共にONであれば高確時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「3」にセットし、時短フラグがONであって確変フラグがOFFであれば低確時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「2」にセットする(図24中の表参照)。なお、遊技状態フラグ更新処理(S2107)では、更新した遊技状態フラグの情報(すなわち現在の遊技状態の情報)を含む遊技状態指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板90に現在の遊技状態の情報が通知される。そしてサブ制御基板90により、現在の遊技状態に応じた演出モードに制御される。

【0163】

〔特別電動役物処理2(小当たり遊技)〕特別電動役物処理2は、特定領域39を備えた第2大入賞装置36を開放させる小当たり遊技の実行のための処理である。図27及び図28に示すように、特別電動役物処理2(S909)ではまず、小当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2301)。小当たり終了フラグは、小当たり遊技において第2大入賞装置36の開放が終了したことを示すフラグである。

【0164】

小当たり終了フラグがONでなければ(S2301でNO)、第2大入賞口35の開放中か否か(すなわち第2大入賞装置36の開放中か否か)を判定する(S2302)。開放中でなければ(S2302でNO)、第2大入賞口35を開放させる時間に至ったか否か、すなわち所定の開放前インターバル(小当たりのオープニング)の時間、又は、所定の開放間インターバルの時

間が経過して第2大入賞口35の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2303)。

【0165】

ステップS2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2303の判定結果がYESであれば、当選している小当たり図柄の種別に応じた開放パターン(図8参照)に従って第2大入賞口35を開放させる(S2304)。

【0166】

ステップS2302において第2大入賞口35の開放中であれば(S2302でYES)、第2大入賞口35への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では10個)に達しているか否かを判定する(S2305)。規定入賞個数に達していなければ(S2305でNO)、第2大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間が経過したか否か)を判定する(S2306)。そして、第2大入賞口35の開放時間が経過していなければ(S2306でNO)、本処理を終える。

10

【0167】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2305でYES)又は第2大入賞口35の開放時間が経過した場合(S2306でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第2大入賞口35を閉鎖(閉塞)する(S2307)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントするとともに(S2308)、大入賞口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2309)。なお、大入賞口開放カウンタの値は、第2大入賞口35を1回開放させる小当たり図柄aに基づく小当たり遊技の場合は、小当たり遊技の開始時に「1」に設定され、第2大入賞口35を2回開放させる小当たり図柄b又は小当たり図柄cに基づく小当たり遊技の場合は、小当たり遊技の開始時に「2」に設定される。

20

【0168】

ステップS2309において、大入賞口カウンタの値が「0」であると判定した場合には、小当たり終了フラグをONし(S2310)、本処理を終える。一方、ステップS2309において、大入賞口カウンタの値が「0」でないと判定した場合には、小当たり終了フラグをONすることなく、本処理を終える。

【0169】

またステップS2301において小当たり終了フラグがONであれば(S2301でYES)、図28に示すように、小当たり遊技における第2大入賞口35の閉鎖後の所定時間(閉鎖後インターバルの時間)が経過したか否かを判定し(S2311)、閉鎖後インターバルの時間が経過していなければ(S2311でNO)処理を終える。なお、小当たり遊技の閉鎖後インターバルの時間については後述する。一方、閉鎖後インターバルの時間が経過していれば(S2311でYES)、小当たり終了フラグをOFFするとともに(S2312)、小当たりフラグをOFFして(S2313)、ステップS2314に進む。

30

【0170】

ステップS2314では、VフラグがONか否かを判定する。Vフラグは、小当たり遊技の実行中に特定領域39への遊技球の通過があったことを示すフラグであり、後述するステップS2603(図30参照)でONされるフラグである。

40

【0171】

ステップS2314においてVフラグがONであれば(S2314でYES)、遊技制御用マイコン81は、VフラグをOFFして(S2315)、時短フラグがOFFであるか否かを判定する(S2316)。そして、時短フラグがOFFでなければ(S2316でNO)、ステップS2322に進むが、時短フラグがOFFであれば(S2316でYES)、時短フラグをONするとともに(S2317)、時短カウンタの値を「10」にセットして(S2318)、ステップS2322に進む。これにより、時短回数を10回(特定回数)とする時短状態に制御される。

【0172】

一方、ステップS2314においてVフラグがONでないと判定した場合には、続いて、時短フラグがOFFであるか否かを判定する(S2319)。そして、時短フラグがOFFでなけ

50

れば(S2319でNO)、ステップS2322に進むが、時短フラグがOFFであれば(S2319でYES)、時短フラグをONするとともに(S2320)、時短カウンタの値を「1」にセットして(S2321)、ステップS2322に進む。これにより、時短回数を1回(非特定回数)とする時短状態に制御される。

【0173】

ステップS2322では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態フラグ更新処理(S2322)を行う。遊技状態フラグ更新処理(S2322)では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする(図24中の表参照)。なお、遊技状態フラグ更新処理(S2322)では、更新した遊技状態フラグの情報(すなわち現在の遊技状態の情報)を含む遊技状態指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板90に現在の遊技状態の情報が通知される。そしてサブ制御基板90により、現在の遊技状態に応じた演出モードに制御される。ステップS2322に続いて、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットして(S2323)、本処理を終える。

【0174】

[振分部材制御処理] 遊技制御用マイコン81は、特別動作処理(S106)に次いで振分部材制御処理(S107)を行う(図14参照)。振分部材制御処理(S107)では図29に示すように、まず、振分部材作動フラグがONか否かを判定する(S2501)。振分部材作動フラグがONでなければ本処理を終える。一方、振分部材作動フラグがONであれば、小当たり遊技のオープニングが開始しているため(図23参照)、振分部材71を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理(S2502)を行うとともに、V有効期間設定処理(S2503)を行う。

【0175】

振分部材作動処理(S2502)では、振分部材71の作動時間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、振分部材71の開放タイミングになったら振分部材ソレノイド73をONし、振分部材71の閉鎖タイミングになったら振分部材ソレノイド73をOFFする。これにより、振分部材71は、小当たり遊技のオープニングの開始から一定の動作で動くこととなる。

【0176】

具体的には図34(c)に示すように、振分部材71をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から8msにわたって通過阻止状態(図2に破線で示す状態)に制御する。これを開放前インターバルという。続いて、4600msにわたって通過許容状態(図2に二点鎖線で示す状態)に制御する。これを、V開放という。次いで、3000msにわたって通過阻止状態に制御する。これを、閉鎖後インターバルという。このような、「開放前インターバル⇒V開放⇒閉鎖後インターバル」からなる一連の動作が振分部材71の一定動作である。

【0177】

また、V有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材71の一定動作に対してV有効期間を設定する。V有効期間とは、特定領域センサ39aによる検知があった場合にその検知を有効なものとしてVフラグをONにする期間である。図34(d)に示すように、V有効期間は、特定領域39の開放開始(振分部材71を通過許容状態に制御した時点)から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、特定領域39の開放時間(振分部材71を通過許容状態に制御している時間)よりも長い時間に設定されている。これは、振分部材71の配置位置を通過した遊技球が特定領域39に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【0178】

具体的にはV有効期間設定処理(S2503)では、V有効期間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、特定領域39を有効にするタイミングになったらV有効フラグをONし、特定領域39を無効にするタイミングになったらV有効フラグをOFFする。なお、後述する特定領域センサ検出処理(S108)のステップS2602では

、このV有効フラグがONか否かを判断することにより、V有効期間中か否かを判定する。

【0179】

V有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン81は、振分部材71の動作が終了したか否かを判定する(S2504)。具体的には、ステップS2502でセットした振分部材71の作動時間を計測するためのタイマに基づいて、振分部材71が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間(7608ms(図34(c)参照))が経過したか否かを判定する。そして、振分部材71の動作が終了していなければそのまま本処理を終える。これに対して、振分部材71の動作が終了していれば、振分部材作動フラグをOFFしてから(S2505)本処理を終える。

10

【0180】

ここで図34に基づいて、上記のような振分部材71の一定動作と、小当たり遊技における第2大入賞口35(開閉部材37)の開放パターンとの関係について説明する。本形態では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンとして、図34(b)及び(e)に示す2つの開放パターンがある。なお、図34(a)は、小当たり遊技の開始のタイミングをわかりやすくするために、特別図柄の変動表示および停止表示のタイミングを示したものである。

【0181】

図34(b)に示す開放パターンは、「特図1__小当たり図柄a」(図8参照)に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域39への通過が容易に可能な通過容易開放パターン(第1開放パターンともいう)である。

20

【0182】

より詳細には、この通過容易開放パターン(第1開放パターン)は、8msにわたって第2大入賞口35を閉塞した後に1600msにわたって第2大入賞口35を開放し、その後、6000msにわたって第2大入賞口35を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、8msにわたって第2大入賞口35が閉塞されるオープニングと、1600msにわたって第2大入賞口35が開放される小当たり開放遊技と、6000msにわたって第2大入賞口35が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

【0183】

このような開放パターンで第2大入賞口35が開放された場合、1600msにわたる第2大入賞口35の開放期間中および第2大入賞口35の閉鎖後の3000msの間中は、振分部材71のV開放にあたり、振分部材71が通過許容状態をとっている(図34(b)及び(c)参照)。従って、どのような入賞タイミングで第2大入賞口35へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域39を通過することが可能である。なお本形態では、右打ちにて遊技球を連続的に発射し続けていれば、1.6秒にわたる開放期間中に必ず第2大入賞口35へ遊技球が入賞するように、第2大入賞装置36等の各装置が配されている。また、第2大入賞口35を通過した遊技球が振分部材71の配置位置に至るまでの所要時間は3000msよりも短い。

30

【0184】

図34(e)に示す開放パターンは、「特図1__小当たり図柄b」又は「特図2__小当たり図柄c」(図8参照)に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域39への通過が難しい通過困難開放パターン(第2開放パターンともいう)である。

40

【0185】

より詳細には、この通過困難開放パターン(第2開放パターン)は、1468msにわたって第2大入賞口35を閉塞した後に100msだけ第2大入賞口35を開放し(1回目の開放)、その後、3000msの開放間インターバルの時間が経過したところで、1500msにわたって第2大入賞口35を開放し(2回目の開放)、それから、1540msにわたって第2大入賞口35を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開

50

放パターンにて実行される小当たり遊技は、1468msにわたって第2大入賞口35が閉塞されるオープニングと、100msにわたって第2大入賞口35が開放される1回目の小当たり開放遊技と、3000msにわたって第2大入賞口35が閉塞される開放間インターバルと、1500msにわたって第2大入賞口35が開放される2回目の小当たり開放遊技と、1540msにわたって第2大入賞口35が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

【0186】

このような開放パターンで第2大入賞口35が開放された場合、1回目の第2大入賞口35の開放中は、振分部材71が通過許容状態に制御されているものの、2回目の第2大入賞口35の開放前には、振分部材71のV開放はほぼ終了する(図34(e)及び(c)参照)。2回目の第2大入賞口35の開放と、振分部材71のV開放とが一致している期間は、第2大入賞口35の開放開始直後のわずか40msだけである。従って、仮に2回目の第2大入賞口35の開放開始とともに遊技球が入球しても、その遊技球が振分部材71の位置に到達する頃には振分部材71は通過阻止状態に制御されている。よって、2回目の第2大入賞口35の開放時には、遊技球が特定領域39を通過することはほぼない。よって、この通過困難開放パターン(第2開放パターン)で第2大入賞口35が開放された場合には、100msと極めて短い1回目の第2大入賞口35の開放中に遊技球が第2大入賞口35に入賞するか否かがV通過の発生の有無を分ける。すなわち、1回目の開放中に遊技球が入賞すればV通過が生じるが、100msの1回目の開放中に遊技球が入賞しなかった場合にはV通過は生じない。このように、第2開放パターン(図34(e))は、第1開放パターン(図34(b))よりもV通過が発生し難い開放パターンとなっている。

【0187】

以上、図34に基づいて説明したように、本形態では小当たり遊技のオープニングの開始に伴って振分部材71の動作を開始するようにしている。そして、小当たり図柄の種別に応じた2つの開放パターンのいずれかにて小当たり遊技が実行される。それぞれの開放パターンでは、振分部材71の変位タイミングに対する第2大入賞口35の開放タイミングが異なっている。これにより、遊技球が特定領域39を容易に通過可能な小当たり遊技(図34(b)(c)参照)と、遊技球が特定領域39を通過し難い小当たり遊技(図34(e)(c)参照)とを実行することが可能となっている。

【0188】

なお本形態では、小当たり遊技中は、第2大入賞装置36内に入球した遊技球の数を第2大入賞口センサ35aによる検知に基づいてカウントしているとともに、第2大入賞装置36外へ排出された遊技球の数を特定領域センサ39a又は非特定領域センサ70aによる検知に基づいてカウントしている。つまり本形態では、特定領域センサ39a及び非特定領域センサ70aは、第2大入賞装置36外へ排出された遊技球の数をカウントする排出口センサとしても機能している。そして、振分部材71の一定動作の終了時点で、両カウント値が一致していないときにはエラー報知を行うようにしている。なお第2大入賞口35の閉鎖後、両カウント値が一致したときに振分部材71の作動を停止するようにしてもよい。このようにすれば、第2大入賞口35の閉鎖後に特別図柄の変動表示をスムーズに開始することが可能となる。

【0189】

〔特定領域センサ検出処理〕遊技制御用マイコン81の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン81は、振分部材制御処理(S107)に次いで特定領域センサ検出処理(S108)を行う(図14参照)。特定領域センサ検出処理(S108)では図30に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2601)。検知がなければ(S2601でNO)処理を終了するが、検知があれば(S2601でYES)V有効期間中か否かを判定する(S2602)。V有効期間は、前述の振分部材制御処理(図29)におけるV有効期間設定処理(S2503)にて設定される期間である。具体的にはV有効期間は、図34(d)に示す期間である。

10

20

30

40

50

【0190】

ステップS2602でV有効期間中であると判定した場合には(S2602でYES)、VフラグをONするとともに(S2603)、V通過コマンドをセットして(S2604)処理を終える。一方、ステップS2602でV有効期間中でないと判定した場合には(S2602でNO)、ステップS2603及びS2604の処理を行うことなく、特定領域センサ検出処理を終える。なお、V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過(特定領域39の通過)の報知を行わせるためのコマンドである。

【0191】

6. 演出制御用マイコン91の動作

次に、図31～図33に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン91の動作の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、RAM94に設けられている。

【0192】

〔サブ制御メイン処理〕演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1が電源投入されると、図31に示したサブ制御メイン処理のプログラムをROM93から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

【0193】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数更新処理を実行する(S4003)。乱数更新処理(S4003)では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理においても同様である。

【0194】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4004)。コマンド送信処理(S4004)では、サブ制御基板90のRAM94内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板100は、受信したコマンドに従って、表示画面7a(表示部)に画像を表示する(画像による種々の演出を実行する)。なお、サブ制御基板90は、画像制御基板100によって行われる種々の演出とともに、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声を出力させたり(音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御基板107を介して盤ランプ5や枠ランプ66を発光させたり(発光による種々の発光演出を実行したり)、盤可動体15を作動させたり(動作による種々の可動体演出を実行したり)する。このようにして、各種の演出(変動演出、保留演出、可動体演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、特別遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出、客待ち演出、演出モードの制御など)が実現される。

【0195】

演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4005)。以降、ステップS4002～S4005をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4010)、1msタイマ割り込み処理(S4011)、および10msタイマ割り込み処理(S4012)の実行が可能となる。

【0196】

受信割り込み処理(S4010)は、主制御基板80から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン91に入力される度に実行される。受信割り込み処理(S4010)では、演出制御用マイコン91は主制御基板80の出力処理(S101)により送信されてきて受信した各種のコマンドをRAM94の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4011, S4012)に優先して実行される。

【0197】

〔1ms タイマ割り込み処理〕 1ms タイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板 90 に 1ms e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理(S4011)では、図 3 2 に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動体制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

【0198】

入力処理では、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a やセレクトボタン検出スイッチ 6 4 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 6 6、および盤ランプ 5 などのランプを発光させるべく、発光データ(ランプデータ)をランプ制御基板 1 0 7 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 9 1 は、発光データに従って枠ランプ 6 6、および盤ランプ 5 などを所定の発光態様で発光させる。可動体制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで盤可動体 1 5 などの可動体を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 9 1 は、駆動データに従って、盤可動体 1 5 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【0199】

〔10ms タイマ割り込み処理〕 10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、サブ制御基板 9 0 に 10ms e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理(S4012)では、図 3 3 に示すように、受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイマ更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を順次行う。

【0200】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理(S4010)によって R A M 9 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理(例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等)を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、演出ボタン 6 3 やセレクトボタン 6 4 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ(スピーカ 6 7 からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御基板 1 0 6 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【0201】

ここで、演出制御用マイコン 9 1 が遊技制御用マイコン 8 1 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 9 1 が受信するコマンドは、変動開始コマンド(特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド)とする。演出制御用マイコン 9 1 は、受信コマンド解析処理(S4201)において、変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン(サブ変動パターン)を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、変動開始コマンドが示す特図変動パターンが S P 変動(S P リーチに関連付けられた変動パターン)である場合、S P リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理(コマンド送信処理(S4004)、発光データ出力処理(S4102)、可動体制御処理(S4103)、音声制御処理(S4203)など)が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、特別遊技に伴う演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出、演出モードの制御などの他の演出についても基本的には同じである。

10

20

30

40

50

【0202】

7. 本形態における遊技の流れ

次に、本形態のパチンコ遊技機1における遊技の進行の流れについて、図35に基づいて説明する。図35に示すように、まず、低確非時短状態（通常遊技状態）においては左打ちにて遊技を進行し、特図1の抽選に基づく大当たり当選を狙う。

【0203】

特図1の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり図柄の種別が「特図1 __大当たり図柄B」（すなわち高確率状態の移行契機となる確変大当たり）であれば、7Rの大当たり遊技の後、高確時短状態に移行する。高確時短状態は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続する。また、大当たり図柄の種別が「特図1 __大当たり図柄A」（すなわち高確率状態の移行契機とならない非確変大当たり）であれば、7Rの大当たり遊技の後、時短回数が100回の低確時短状態に移行する。

【0204】

また、低確非時短状態における特図1の抽選にて小当たりに当選した場合、その小当たり当選に基づく小当たり遊技中にV通過が生じれば、小当たり遊技の終了に応じて、時短回数が10回の低確時短状態に移行する。一方、小当たり遊技中にV通過が生じなかった場合には、小当たり遊技の終了に応じて、時短回数が1回の低確時短状態に移行する。

【0205】

時短状態では右打ちにて遊技を進行し、特図2の抽選に基づく大当たり当選を狙う。既に述べたように、特図2の抽選に基づく大当たり遊技は、特図1の抽選に基づく大当たり遊技よりもラウンド数が多い点で遊技者に有利である。従って本形態のパチンコ遊技機1は、大当たりに当選しなくても小当たりに当選すれば時短状態に移行され、遊技者に有利な特図2の抽選の機会が得られる点で、斬新なゲーム性となっている。また、小当たり遊技中のV通過の有無に応じて時短回数が変わる点でも、斬新なゲーム性となっている。

【0206】

なお、時短回数が1回の時短状態であっても、最大で、時短回数「1」と、特図2保留の上限記憶数「4」の合計数分（すなわち5回）、特図2の抽選を受けることが可能である。すなわち、時短回数が1回の時短状態であっても、遊技者にとっては、有利な抽選を受けるチャンスであると言える。

【0207】

8. 本形態における演出例

8-1. 演出モード

次に、本形態のパチンコ遊技機1における演出例について、図36～図41に基づいて説明する。まず、演出モードについて説明する。演出モードとは、画像表示装置7、スピーカ67、盤ランプ5、及び枠ランプ66等を用いた演出の態様であり、演出モードが異なると、例えば画像表示装置7に表示されるキャラクタやアイテム、背景画像等が異なり、演出図柄8L, 8C, 8Rを用いた変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。

【0208】

本形態の演出モードには、図36（A）に示す通常の昼の背景画像が表示される昼背景モード、図36（B）に示す第1の夜の背景画像が表示される第1夜背景モード、図36（C）に示す第2の夜の背景画像が表示される第2夜背景モードが含まれている。なお、第1の夜の背景画像と第2の夜の背景画像の違いは、星の画像の有無である。

【0209】

昼背景モード（図36（A））は、特図1の抽選を主として遊技が進行される低確非時短状態である場合に設定される演出モードである。

【0210】

第1夜背景モード（図36（B））は、高確時短状態に制御された場合に設定される演出モードである。高確時短状態では、右打ちにて第2始動口21への入賞を狙って遊技を進行させるため、第1夜背景モードでは、演出制御用マイコン91は、右打ちにて遊技を行うべき旨を報知する右打ち報知画像RIを表示画面7aの右上部に表示する。

【0211】

第2夜背景モード（図36（C））は、時短回数が100回の低確時短状態に制御された場合に設定される演出モードである。低確時短状態でも、右打ちにて第2始動口21への入賞を狙って遊技を進行させるため、第2夜背景モードでも、右打ち報知画像R1が表示される。また、第2夜背景モードでは、時短状態の終了時期を示唆するため、演出制御用マイコン91は、時短回数の残り回数を示す残回数表示Z1を表示画面7aの右下部に表示する。残回数表示Z1の表示態様は、時短回数の残り回数を示す数値を表示する態様であり、特図変動の実行に応じて更新される。残回数表示Z1を、終了時期示唆表示とも言う。

【0212】

なお本形態では、第1夜背景モードにおいて残回数表示Z1を表示しないが、第1夜背景モードにおいて残回数表示Z1を表示してもよい。この場合、第1夜背景モードにおける残回数表示Z1の表示態様を、第2夜背景モードにおける残回数表示Z1の表示態様（通常態様）と異ならせてもよい。具体的には例えば、第1夜背景モードにおける残回数表示Z1の表示態様を、数値を表示せず虹色に着色された特殊態様とし、特図変動が実行されても更新されないようにしてもよい。このように構成すれば、特殊態様の残回数表示Z1によって、次回の大当たり遊技が実行されるまで、高確時短状態が継続することを示唆することが可能となる。

【0213】

8-2. 変動演出

次に、変動演出について説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示が開始されると、特別図柄の変動表示に係る変動パターンおよび特別図柄抽選の結果（大当たり判定や小当たり判定の結果、図柄種別判定の結果、リーチ判定の結果、および、変動パターン判定の結果）などに基づいて、変動演出を実行する。変動演出では、表示画面7aにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が行われる。演出図柄8L、8C、8Rの変動表示では、演出図柄8L、8C、8Rが変動した後に停止する。すなわち、特別図柄の変動時間にわたって、演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄8L、8C、8Rの停止表示が行われる。そして、演出図柄8L、8C、8Rの停止表示によって特別図柄抽選の結果が報知される。

【0214】

8-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置7の表示画面7aには、図37（A）に示すように、表示画面7aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3が設けられている。左演出図柄領域50b1は、変動演出における演出図柄8L、8C、8Rの停止表示のときに、左演出図柄8Lを表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rを表示する領域である。

【0215】

また、図37（A）に示すように、表示画面7aの上端部の左端の一区画（左上部）には、小図柄領域50cが設けられている。小図柄領域50cは、特別図柄の変動表示が行われているときに小図柄KZ1、KZ2、KZ3を変動表示する領域である。なお、演出図柄8L、8C、8Rは、変動演出中に非表示となることがあるのに対して、小図柄KZ1、KZ2、KZ3は非表示となることがない。この点において、小図柄KZ1、KZ2、KZ3は演出図柄8L、8C、8Rの役割を補う図柄として機能する。

【0216】

なお、図37（A）において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。ま

10

20

30

40

50

た、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

【0217】

8-2-2. 通常変動

パチンコ遊技機1は、変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特別図柄の変動表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0218】

特別図柄の変動表示が開始されると、例えば、図37(A)に示すように、表示画面7aにおいて、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特別図柄の変動表示が行われておらず、特別図柄の変動表示を待機している状態から、図37(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の変動表示が開始される。そして、この特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「ハズレ変動」（リーチ無しハズレの変動）の場合には、図37(C-1)に示すように、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが異なる停止態様で仮停止してから、図37(D)に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄8L、8C、8Rが停止表示する。このとき、小図柄KZ1、KZ2、KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」（ノーマルリーチによってハズレが示されるリーチ有りハズレの変動）などのリーチ有りの変動パターンの場合には、図37(C-2)に示すように、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の変動表示は継続して行われ、変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄8L、8C、8Rの停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【0219】

8-2-3. Nリーチ（ノーマルリーチ）

パチンコ遊技機1は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0220】

Nリーチでは、図38(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持され、図38(B)に示すように、中演出図柄8Cの変動速度が徐々に減速していく。そして、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図38(C-1)に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄8L、8C、8Rが停止表示する。このとき、小図柄KZ1、KZ2、KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「N大当たり変動」（ノーマルリーチによって大当たり当選が示される大当たり変動）の場合には、図38(C-2)に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄KZ1、KZ2、KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄8Cが徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0221】

また、ハズレを示唆する演出図柄8L、8C、8Rの停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせをどのようにするか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1・2」や「5・4・5」等）は、演出制御用マイコン91によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせをどのようにするか（例えば「2・2・2」や「7・7・7」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づ

いて、演出制御用マイコン 9 1 によって選択される。

【0222】

8-2-4. SPリーチ

パチンコ遊技機 1 は、Nリーチの後に SPリーチを行うことが可能である。SPリーチは、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0223】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図 39 (A) に示すように、表示画面 7 a に SPリーチ専用の背景画像 (SPリーチ用背景画像 G 1 1 3) が表示され、表示画面 7 a の中央に SPリーチが開始されたことを表す画像 (SPリーチ開始タイトル画像) G 1 が表示される。その後、図 39 (B) に示すように、SPリーチ専用演出 (例えばバトル演出) が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」(SPリーチによって大当たり当選が示される大当たり変動) の場合には、図 39 (C-1) に示すように、表示画面 7 a に、大当たりを示唆する成功演出 (例えば、主人公キャラクタ (味方キャラクタの一人) がバトルに勝利して仁王立ちしている表示、勝利演出) が行われるとともに、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たりを示唆する停止態様 (所謂ゾロ目) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「SPハズレ変動」(SPリーチによってハズレが示されるリーチ有りハズレの変動) の場合には、図 39 (C-2) に示すように、ハズレを示唆する失敗演出 (例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示、敗北演出) が行われるとともに、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R がハズレを示唆する停止態様 (所謂バラケ目) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、SPリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。本形態では、非時短状態における特図 1 の抽選及び特図 2 の抽選に基づく SPリーチとして、図 39 に示す演出が実行されるものとする。

【0224】

8-2-5. 小当たりに基づく変動演出およびその後の演出展開

次に、非時短状態における特図抽選の結果が小当たりである場合の変動演出とその後の演出展開について説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技制御用マイコン 8 1 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す変動パターンが「P 3」である場合、又は、特図 2 変動開始コマンドが示す変動パターンが「P 2 3」である場合には、変動パターンが「P 1」や「P 4」等である場合と同様、SPリーチを伴う変動演出を実行する (図 10 参照)。

【0225】

この SPリーチでは、図 40 (A) に示すように、失敗演出 (敗北演出) が実行される。ここで、特図抽選の結果がハズレの場合には、SPリーチで失敗演出が実行されると、バラケ目で仮停止表示されている演出図柄 8 L, 8 C, 8 R はそのまま確定的に停止表示され、これに合わせて、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もバラケ目で停止表示される (図 40 (B) 参照)。

【0226】

これに対して、特図抽選の結果が小当たりの場合には、SPリーチで失敗演出が実行されると、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が確定的に停止表示されることなく、復活画像 G 7 0 が表示画面 7 a に表示される (図 40 (C) 参照)。なお本形態では、復活画像 G 7 0 は、主人公キャラクタの仲間のキャラクタの画像である。

【0227】

復活画像 G 7 0 が表示されることにより、遊技者には、特図抽選の結果がハズレではなく、小当たり遊技が実行されることが示唆される。なお本形態では、小当たり遊技で開放される第 2 大入賞口 3 5 内には特定領域 3 9 が設けられているため、復活画像 G 7 0 の表

示は、V通過を発生させるチャンスであることの示唆としても機能する。また本形態では、小当たり遊技の終了に応じて、時短状態に制御されるため、復活画像G70の表示は、時短状態に制御されることの示唆としても機能する。

【0228】

復活画像G70の表示の後、図40(D)に示すように、演出制御用マイコン91は、復活画像G70を非表示するとともに、中演出図柄8Cを特殊図柄TZとする特殊目で演出図柄8L、8C、8Rを仮停止表示する。本形態では、特殊図柄TZは、「時短チャレンジ」の文字を含む画像である。そして、この特殊目で演出図柄8L、8C、8Rを確定的に停止表示するとともに、小図柄KZ1、KZ2、KZ3を、「1・3・5」の特定目で停止表示する(図40(E)参照)。このように本形態では、演出図柄8L、8C、8Rが特殊目で停止表示されることや、小図柄KZ1、KZ2、KZ3が特定目で停止表示されることによっても、小当たり遊技が実行されることや、V通過を発生させるチャンスであること、時短状態に移行することが示唆される。すなわち、演出図柄8L、8C、8Rが特殊目で停止表示されることや、小図柄KZ1、KZ2、KZ3が特定目で停止表示されることは、小当たり遊技が実行されることや、V通過を発生させるチャンスであること、時短状態に移行することを遊技者に示唆する演出として機能する。なお、演出図柄8L、8C、8Rの特殊目や、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の特定目は、適宜変更可能である。

10

【0229】

演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が特殊目で確定的に停止表示されると、演出制御用マイコン91は、図41(A)に示すように、第2大入賞装置36(Vアタッカー)を狙って遊技球を発射すべき旨を指示するVアタッカー打込指示画像、及び、右打ち報知画像RIを、表示画面7aに表示する。Vアタッカー打込指示画像の表示は、小当たり図柄の停止表示の開始から行われる。本形態では、非時短状態における小当たり当選時の特別図柄の停止時間は、9秒と比較的長い(図10参照)。この時間を利用して、Vアタッカー打込指示画像が表示される。これにより、小当たり遊技の開始に右打ちが間に合うようにしている。

20

【0230】

小当たり遊技中にV通過が発生した場合には、演出制御用マイコン91は、遊技球の特定領域39への通過に基づいて、図41(B)に示すように、V通過の発生を報知するV通過成功画像を表示画面7aに表示する。V通過成功画像の表示は、V通過の発生に成功したことを示唆する成功演出として機能する。

30

【0231】

そして、V通過の発生に成功した場合、小当たり遊技の終了に応じて、すなわち、小当たり遊技における閉鎖後インターバル時間の経過に応じて、時短回数が10回の時短状態に制御される。時短回数が10回の時短状態に制御された場合には、演出制御用マイコン91は、図41(C)に示す宇宙背景が表示される宇宙背景モードに設定する。宇宙背景が表示画面7aに表示されることにより、遊技者には時短回数が10回の時短状態に制御されたことが示唆される。なお、宇宙背景モードでは、第2夜背景モードと同様、右打ち報知画像RIや残回数表示ZIが表示画面7aに表示される。

40

【0232】

一方、小当たり遊技においてV通過が発生しなかった場合には、演出制御用マイコン91は、小当たり遊技における閉鎖後インターバルの時間等を利用して、図41(D)に示すように、V通過が発生しなかったことを報知するV通過失敗画像を表示画面7aに表示する。V通過失敗画像の表示は、V通過の発生に失敗したことを示唆する失敗演出として機能する。

【0233】

そして、V通過の発生に失敗した場合、小当たり遊技の終了に応じて、時短回数が1回の時短状態に制御される。時短回数が1回の時短状態に制御された場合には、演出制御用マイコン91は、図41(E)に示す空背景が表示される空背景モードに設定する。空背

50

景が表示画面 7 a に表示されることにより、遊技者には時短回数が 1 回の時短状態に制御されたことが示唆される。なお、空背景モードでは、第 2 夜背景モードと同様、右打ち報知画像 R I や通常態様の残回数表示 Z I が表示画面 7 a に表示される。

【0234】

上記のような復活画像 G 7 0 の表示（図 4 0（C））から V 通過成功画像の表示（図 4 1（B））又は V 通過失敗画像の表示（図 4 1（D））までの一連の演出を、時短チャレンジ演出と称する。時短チャレンジ演出の演出内容は、適宜変更可能である。

【0235】

9. 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、小当たり遊技の終了という従来とは異なる制御契機によって、大当たり遊技が実行されなくても、電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球し易い時短状態に制御されるため（図 2 8 参照）、新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を向上可能である。

【0236】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、小当たり遊技において遊技球が特定領域 3 9 を通過した場合には、時短回数が 1 0 回に設定され、特定領域 3 9 を通過しなかった場合には、時短回数が 1 回に設定される。よって、小当たり遊技において遊技球が特定領域 3 9 を通過するか否かに対する遊技者の関心を高めることができ、遊技興趣を高めることが可能である。

【0237】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、小当たり図柄の種類に影響されることなく、単に特定領域 3 9 に遊技球が通過したかどうかに基づいて時短回数が設定される（図 8 参照）。よって、特定領域 3 9 に遊技球が通過するかだけに遊技者の関心を集め易くなり、小当たり遊技中の興趣を高めることが可能である。

【0238】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、小当たり図柄の種類によって特定領域 3 9 の通過し易さが異なるため（図 8、図 3 4 参照）、特定領域 3 9 に遊技球が通過し易い小当たり遊技（時短回数が大きい値になり易い小当たり遊技）と、特定領域 3 9 に遊技球が通過し難い小当たり遊技（時短回数が小さい値になり易い小当たり遊技）とが実行されることとなり、遊技が多様化し、興趣向上が見込める。

【0239】

10. 変更例

以下、変更例（第 2 実施形態を含む）について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0240】

<第 2 実施形態>

第 2 実施形態のパチンコ遊技機について、図 4 2 及び図 4 3 に基づいて説明する。第 2 実施形態のパチンコ遊技機は、小当たりに当選しても小当たり遊技中に V 通過が発生しなければ時短状態には制御しない。この点が、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 1 と大きく異なっている。

【0241】

具体的には、第 2 実施形態のパチンコ遊技機は、図 4 2 に示す大当たり図柄種別判定テーブルおよび小当たり図柄種別判定テーブルを用いて、大当たり図柄種別判定、及び、小当たり図柄種別判定を行う。第 2 実施形態における大当たり図柄の種別は、第 1 実施形態における大当たり図柄の種別（図 8 参照）と同じである。一方、第 2 実施形態における小当たり図柄の種別は、次のようになっている。

【0242】

すなわち、第2実施形態のパチンコ遊技機には、図42に示すように、特図1の抽選に基づいて当選可能な小当たり図柄として、「特図1__小当たり図柄d」と「特図1__小当たり図柄e」がある。また、特図2の抽選に基づいて当選可能な小当たり図柄として、「特図2__小当たり図柄f」がある。なお、「特図1__小当たり図柄d」は第1の停止態様の一例であり、「特図1__小当たり図柄e」は第2の停止態様の一例である。

【0243】

「特図1__小当たり図柄d」に基づく小当たり遊技、及び、「特図1__小当たり図柄e」に基づく小当たり遊技では、通過容易開放パターン（第1開放パターン、図34（b）参照）で第2大入賞口35が開放される。また、「特図2__小当たり図柄f」に基づく小当たり遊技では、通過困難開放パターン（第2開放パターン、図34（c）参照）で第2大入賞口35が開放される。

10

【0244】

そして、「特図1__小当たり図柄d」に基づく小当たり遊技においてV通過が発生した場合には、小当たり遊技の終了に応じて、大当たり遊技を実行することなく時短回数を10回（第1の特定回数に相当）とする時短状態に制御される。また、「特図1__小当たり図柄e」に基づく小当たり遊技や「特図2__小当たり図柄f」に基づく小当たり遊技においてV通過が発生した場合には、小当たり遊技の終了に応じて、大当たり遊技を実行することなく時短回数を30回（第2の特定回数に相当）とする時短状態に制御される。但し、何れの種類の小当たりに当選した場合であっても、小当たり遊技においてV通過が発生しなかった場合には、時短状態には制御されず、遊技状態は小当たり遊技の前後で変化しない。

20

【0245】

このように第2実施形態では、小当たり図柄の種別は、V通過に基づく時短状態における時短回数を決定する役割を有している。

【0246】

なお、第2実施形態ではV通過の非発生時には時短状態に制御しないため、特別電動役物処理2（図27及び図28参照）の処理内容が、第1実施形態のものとは一部異なる。具体的には、演出制御用マイコン91は、図43に示すように、小当たり遊技における閉鎖後インターバル時間の経過後にVフラグがONでないと判定した場合には(S2314でN0)、時短フラグをONにする等の処理を行うことなく、特別動作ステータスの値を「1」にセットして(S2323)、本処理を終える。

30

【0247】

一方、ステップS2314でVフラグがONであると判定した場合には、VフラグをOFFするとともに(S2315)、時短フラグがOFFであるか否かを判定する(S2316)。時短フラグがOFFでなければ(S2316でN0)、特別動作ステータスの値を「1」にセットして(S2323)、本処理を終える。これに対して、時短フラグがOFFであれば(S2316でYES)、時短フラグをONするとともに(S2317)、時短カウンタの値に、小当たり図柄に応じた時短回数（すなわち、「小当たり図柄d」であれば「10」、「小当たり図柄e」や「小当たり図柄f」であれば「30」）をセットする(S2330)。そして、遊技状態フラグ更新処理(S2322)を行ってから、特別動作ステータスの値を「1」にセットして(S2323)、本処理を終える。

40

【0248】

このような処理により、小当たり遊技中にV通過が発生していれば、大当たり遊技を実行することなく、小当たり図柄の種別に応じた時短回数の時短状態に制御する一方、小当たり遊技中にV通過が発生していなければ遊技状態を変更しない遊技機が実現される。

【0249】

以上説明したように第2実施形態のパチンコ遊技機によれば、小当たり遊技において特定領域39を遊技球が通過するか否かによって、時短状態になるか否かが異なるため、斬新な遊技性を提供可能である。また、特定領域39に遊技球が通過するか否かに対する関心を高めることができ、遊技興趣を向上可能である。

50

【0250】

また第2実施形態のパチンコ遊技機1によれば、小当たり図柄の種類によって、特定領域39に遊技球が通過したことに基づく時短状態における時短回数が異なるため（図42参照）、大当たり遊技を経ないで移行する時短状態のバリエーションが多様化され、遊技興趣を高めることが可能である。

【0251】

<他の変更例>

上記形態では、時短状態の種類を1種類しか設けていないが、時短状態の制御契機となる当たり図柄（大当たり図柄、小当たり図柄）の種別に応じて、複数種類の時短状態のうちの何れかに制御されるように構成してもよい。具体的には例えば、「大当たり図柄A」10、「大当たり図柄B」、「大当たり図柄C」、又は、「大当たり図柄D」に基づいて時短状態に制御される場合は、時短状態Aに制御され、「小当たり図柄a」に基づいて時短状態に制御される場合は、時短状態Bに制御され、「小当たり図柄b」又は「小当たり図柄c」に基づいて時短状態に制御される場合は、時短状態Cに制御されるといった具合に構成してもよい。

【0252】

この場合、時短状態の種類に応じて、普通図柄の変動時間や、電チュー22の開放パターンが異なるように構成するとよい。具体的には例えば、図44（A）に示すように、時短状態Aでは、普通図柄の変動時間が2000msに決定され、時短状態Bでは、普通図柄の変動時間が3000msに決定され、時短状態Cでは、普通図柄の変動時間が1000msに決定されるように構成すればよい。20

【0253】

また例えば、図44（B）に示すように、時短状態Aでは、1回2秒の開放を1秒の開放間インターバルで2回行う開放パターンで電チュー22が開放され、時短状態Bでは、1回1.5秒の開放を1回行う開放パターンで電チュー22が開放され、時短状態Cでは、1回2.5秒の開放を1秒の開放間インターバルで3回行う開放パターンで電チュー22が開放されるように構成すればよい。

【0254】

このように構成すれば、時短状態Cは、時短状態A及び時短状態Bよりも電チュー22への入球が容易な状態として機能し、時短状態Aは、時短状態Bよりも電チュー22への入球が容易な状態として機能する。つまり、どの当たり図柄が時短状態の制御契機となっているかによって、時短状態における電チュー22への入球し易さが変わるため、遊技興趣を向上可能である。30

【0255】

なお、複数の時短状態を設ける場合、普通図柄の変動時間、停止時間、電チュー22の開放パターンを構成する要素（開放回数、開放時間、開放間インターバル時間など）の何れかが異なっていればよい。

【0256】

ちなみに、第2実施形態のパチンコ遊技機において複数種類の時短状態を設ける場合には、例えば、「大当たり図柄A」、「大当たり図柄B」、「大当たり図柄C」、又は、「大当たり図柄D」に基づいていれば、時短状態Aに制御され、「小当たり図柄d」に基づいていれば、時短状態Bに制御され、「小当たり図柄e」又は「小当たり図柄f」に基づいていれば、時短状態Cに制御されるといった具合に構成すればよい。40

【0257】

また上記形態では、時短状態への制御に係る特定領域39が、第2大入賞口35を有する第2大入賞装置36の内部に設けられている構成としたが、時短状態への制御契機となる特定領域は、遊技領域3内に設けられていれば、入賞装置外に設けられていてもよい。

【0258】

また上記形態では、第1始動口20や第2始動口21といった入球口への入球に基づく特図抽選の結果、小当たりに当選した場合に小当たり遊技を実行することとしたが、所定50

の入球口への入球に応じて抽選をすることなく小当たり遊技を実行する構成としてもよい。つまり始動口は、所謂「図柄始動口」ではなく、「役物始動口」でもよい。

【0259】

また上記形態では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンとして、ほぼ必ずV通過が発生する通過容易開放パターンと、V通過が難しい通過困難開放パターンとを設けたが、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンは適宜変更可能である。但し、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンはV通過の発生率（V通過率）に影響するため、遊技機全体としてのV通過率を低くするほど、小当たり当選確率（小当たり遊技の実行頻度）を高くすることが好ましい。

【0260】

また上記形態では、小当たり図柄の種類に応じて、小当たり遊技中のV通過のし易さを異ならせたが、同じであってもよい。

【0261】

また上記形態における各時短回数は、あくまで一例であり、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。

【0262】

また上記形態では、特定領域39に遊技球が通過するか否かが、時短状態への制御の有無や時短回数に関係する構成とした。これに対して、特定領域39に遊技球が通過するか否かと時短状態への制御とが関係せずに、大当たり遊技の実行を経ないで、時短状態に制御可能な構成としてもよい。具体的には例えば、第1実施形態のパチンコ遊技機1において、小当たり遊技で開放される大入賞口を、内部に特定領域39を有さない大入賞口とし、そのような大入賞口を開放する小当たり遊技の終了に応じて、時短状態に制御可能な構成としてもよい。この場合、小当たり遊技の実行契機となった小当たり図柄の種類に応じて、時短状態における特図変動の上限実行回数を異ならせてもよい。また、小当たり図柄の種類に応じて、時短状態の種類を異ならせてもよい。また、時短状態への制御を開始するタイミングを、小当たり遊技の終了時ではなく、小当たり図柄の停止時間の経過時としてもよい。

【0263】

また、上記のように特定領域39に遊技球が通過するか否かと時短状態への制御とが関係せずに、大当たり遊技の実行を経ないで、時短状態に制御可能な構成とする場合、特定のハズレ図柄を引いたことに基づいて、大当たり遊技を実行することなく時短状態に制御可能な構成としてもよい。すなわち、ハズレ図柄に複数の種類を設け、時短状態の制御契機となる特定のハズレ図柄（時短ハズレ図柄、特殊ハズレ図柄）を引いた場合には、その時短ハズレ図柄の停止表示の時間が経過したことに応じて、大当たり遊技を実行することなく時短状態に制御する構成としてもよい。この場合、時短ハズレ図柄に複数の種類を設け、第1の時短ハズレ図柄を引いたことに基づく時短状態と、第2の時短ハズレ図柄を引いたことに基づく時短状態とで、特図変動の上限実行回数（時短回数）を異ならせたり、時短状態の種類を異ならせたりしてもよい。

【0264】

またこの場合、第1の時短ハズレ図柄を引いたことに基づく時短状態と、第2の時短ハズレ図柄を引いたことに基づく時短状態とで、特図変動パターンの選択に用いる特図変動パターン判定テーブルの種類を異ならせてもよい。特図変動パターン判定テーブルの種類が異なれば、選択され易い特図の変動時間が異なることとなり、また、選択された特図変動パターンに応じて実行される演出内容も変更されることとなるため、遊技興趣の向上が見込める。

【0265】

また、上記のような時短状態毎の違いを、時短ハズレ図柄を引いたことに基づく時短状態と、大当たり図柄を引いたことに基づく時短状態との間で設けてもよい。なお、時短ハズレ図柄を引いたことに基づく時短状態と、大当たり図柄を引いたことに基づく時短状態とで、時短状態の種類を異ならせる場合には、時短ハズレ図柄の種類が何れであっても共

10

20

30

40

50

通の時短状態に移行させるようにしてもよい。ちなみに、ハズレ図柄の種別は、図柄種別乱数を用いて判定すればよい。

【0266】

また上記形態では、特図1の抽選でも特図2の抽選でも小当たりに当選するように構成したが、特図2の抽選では小当たりに当選しないように構成してもよい。

【0267】

また上記形態では、所謂「確変ループ機」として構成したが、所謂「ST機」として構成してもよい。

【0268】

また上記形態では、小当たり遊技の開始時点を基準に、時間で管理された所定の作動パターンに従って、特定領域39が開放されるように構成した(図34参照)。これに対して、第2大入賞口35への入賞球数が予め定められた作動契機入賞球数(例えば1球)になったときに、特定領域39を開放させる(通過許容状態にする)構成としてもよい。この場合、作動契機入賞球数の値が小さいほどV通過し易い小当たり遊技とすることが可能である。

【0269】

また上記形態では、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数(時短回数)は、特図1の変動表示が実行されても特図2の変動表示が実行されてもカウントされる合算上限実行回数としたが、この合算上限実行回数とは別に、特図1の変動表示だけをカウント対象とした特図1上限実行回数や、特図2の変動表示だけをカウント対象とした特図2上限実行回数を設け、いずれかの回数が満たされると時短状態が終了するように構成してもよい。なお、特図1上限実行回数や特図2上限実行回数は、合算上限実行回数とは異なる値に設定することができる。また、合算上限実行回数を設けることなく、特図1上限実行回数と特図2上限実行回数を設け、いずれかの回数が満たされると時短状態が終了するように構成したり、特図2上限実行回数だけを設け、この回数が満たされると時短状態が終了するように構成したりしてもよい。

【0270】

また上記形態では、特図1の抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合よりも、特図2の抽選に基づいて大当たり遊技(2種大当たり遊技を含む)が実行された場合の方が、遊技者が獲得可能な特典が大きい構成としたが、逆若しくは同じであってもよい。なお、遊技者が獲得可能な特典には、大当たり遊技において獲得可能な賞球の量や、大当たり遊技後の遊技状態に関する各種の設定(時短状態や高確率状態に制御されるか否かや、時短状態に制御された場合の時短回数など)が含まれる。

【0271】

また上記形態では、変動演出を行う表示部を、1つの表示装置の表示画面(画像表示装置7の表示画面7a)によって構成したが、2つ以上の表示装置の各表示画面によって構成してもよい。例えば、メイン表示装置としての画像表示装置7の他に、サブ表示装置を備えている構成では、メイン表示装置の表示画面にて演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出を行い、サブ表示装置の表示画面にて小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動演出を行うように構成してもよい。なお、タッチセンサと液晶表示装置からなるタッチパネルを遊技機枠50に搭載し、このタッチパネルにおける液晶表示装置をサブ表示装置としてもよい。

【0272】

また上記形態では、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて取得する乱数(判定情報)として、大当たり乱数等の4つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たり又は小当たりか否か、大当たり図柄、小当たり図柄の種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【0273】

1 1. 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【0274】

<手段A>

手段A1に係る発明は、

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口（第2始動口21）と、

遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段（遊技制御用マイコン81による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン81による遊技状態の制御に関する処理）と、を備え、

前記所定の終了条件には、前記特典遊技状態における所定の識別図柄（特別図柄）の変動表示の実行回数が所定の上限実行回数に至ることが含まれており、

前記遊技状態制御手段は、遊技球が特定領域（39）を通過したことに基づいて、前記大当たり遊技を実行することなく、前記上限実行回数が特定回数（例えば10回）である前記特典遊技状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0275】

この構成の遊技機によれば、従来とは異なる制御契機によって、大当たり遊技が実行されなくても、可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態に制御されることがあるため、新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を向上可能である。

【0276】

手段A2に係る発明は、

手段A1に記載の遊技機であって、

特別入賞口（第2大入賞口35）の開放を含む特定遊技（小当たり遊技）を実行可能な特定遊技実行手段（遊技制御用マイコン81による小当たり遊技の実行に関する処理）を備え、

前記特定領域は、前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能な位置に設けられている（図2参照）ことを特徴とする遊技機。

【0277】

この構成の遊技機によれば、特定遊技において遊技球が特定領域を通過することで、大当たり遊技が実行されなくても、識別図柄の変動表示の上限実行回数を特定回数とする特典遊技状態に制御される、という新たな遊技性を提供することができる。

【0278】

手段A3に係る発明は、

手段A2に記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技の終了に応じて前記特典遊技状態に制御する（図28参照）ことを特徴とする遊技機。

【0279】

この構成の遊技機によれば、大当たり遊技が実行されなくても小当たり遊技の終了に応じて特典遊技状態に制御され得る、という新たな遊技性を提供することができる。

【0280】

手段A4に係る発明は、

手段A2又は手段A3に記載の遊技機であって、

前記特定遊技実行手段は、前記識別図柄が所定の停止態様（小当たり図柄）で停止表示された場合に前記特定遊技を実行するものであり、

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過した場合には、前記上限実行回数

10

20

30

40

50

が前記特定回数（例えば１０回）である前記特典遊技状態に制御する一方、

前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過しなかった場合には、前記上限実行回数が前記特定回数とは異なる非特定回数（例えば１回）である前記特典遊技状態に制御する（図８参照）ことを特徴とする遊技機。

【０２８１】

この構成の遊技機によれば、特定遊技において特定領域を遊技球が通過するか否かによって、その後の特典遊技状態における識別図柄の変動表示の上限実行回数が異なるため、特定領域に遊技球が通過するか否かに対する関心を高めることができ、遊技興趣を高めることが可能である。

【０２８２】

手段Ａ５に係る発明は、

手段Ａ４に記載の遊技機であって、

前記所定の停止態様には、複数の種類（例えば図８に示す小当たり図柄ａ、小当たり図柄ｂ等）があり、

前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過した場合の前記上限実行回数は、前記所定の停止態様の種類が何れであっても前記特定回数に設定され、

前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過しなかった場合の前記上限実行回数は、前記所定の停止態様の種類が何れであっても前記非特定回数に設定される（図８参照）ことを特徴とする遊技機。

【０２８３】

この構成の遊技機によれば、識別図柄の停止態様に影響されることなく、単に特定領域に遊技球が通過したかどうかに基づいて特典遊技状態における上限実行回数が設定されるため、特定領域に遊技球が通過するかどうかだけに遊技者の関心を集め易くなり、特定遊技中の興趣を高めることが可能である。

【０２８４】

手段Ａ６に係る発明は、

手段Ａ５に記載の遊技機であって、

前記所定の停止態様の１つである第１の停止態様（例えば図８に示す小当たり図柄ａ）で前記識別図柄が停止表示された場合の前記特定遊技と、前記所定の停止態様の１つである第２の停止態様（例えば図８に示す小当たり図柄ｂ）で前記識別図柄が停止表示された場合の前記特定遊技とで、前記特定領域への遊技球の通過し易さが異なる（図８、図３４参照）ことを特徴とする遊技機。

【０２８５】

この構成の遊技機によれば、識別図柄の停止態様によって特定領域の通過し易さが異なるため、特定領域に遊技球が通過し易い特定遊技と、特定領域に遊技球が通過し難い特定遊技とが実行されることとなり、遊技が単調になるのを防止可能である。

【０２８６】

手段Ａ７に係る発明は、

手段Ａ２又は手段Ａ３に記載の遊技機であって、

前記特定遊技実行手段は、前記識別図柄が所定の停止態様（小当たり図柄）で停止表示された場合に前記特定遊技を実行するものであり、

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過した場合には、前記上限実行回数が前記特定回数（例えば１０回）である前記特典遊技状態に制御する一方、

前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過しなかった場合には、前記特典遊技状態に制御しない（言い換えれば、時短回数０回）ことを特徴とする遊技機。

【０２８７】

この構成の遊技機によれば、特定遊技において特定領域を遊技球が通過するか否かによって、特典遊技状態になるか否かが異なるため、特定領域に遊技球が通過するか否かに対する関心を高めることができ、遊技興趣を高めることが可能である。

【0288】

手段A8に係る発明は、

手段A7に記載の遊技機であって、

前記所定の停止態様には、第1の停止態様（例えば図42に示す小当たり図柄d）と第2の停止態様（例えば図42に示す小当たり図柄e）とがあり、

前記遊技状態制御手段は、

前記識別図柄が前記第1の停止態様で停止表示された場合の前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過した場合には、前記上限実行回数が第1の前記特定回数（例えば10回）である前記特典遊技状態に制御する一方、

前記識別図柄が前記第2の停止態様で停止表示された場合の前記特定遊技において前記特定領域に遊技球が通過した場合には、前記上限実行回数が第2の前記特定回数（例えば30回）である前記特典遊技状態に制御することを特徴とする遊技機。

10

【0289】

この構成の遊技機によれば、識別図柄の停止態様によって、特定領域に遊技球が通過したことに基づく特典遊技状態における識別図柄の変動表示の上限実行回数が異なるため、大当たり遊技を経ないで移行する特典遊技状態のバリエーションが多様化され、遊技興趣を高めることが可能である。

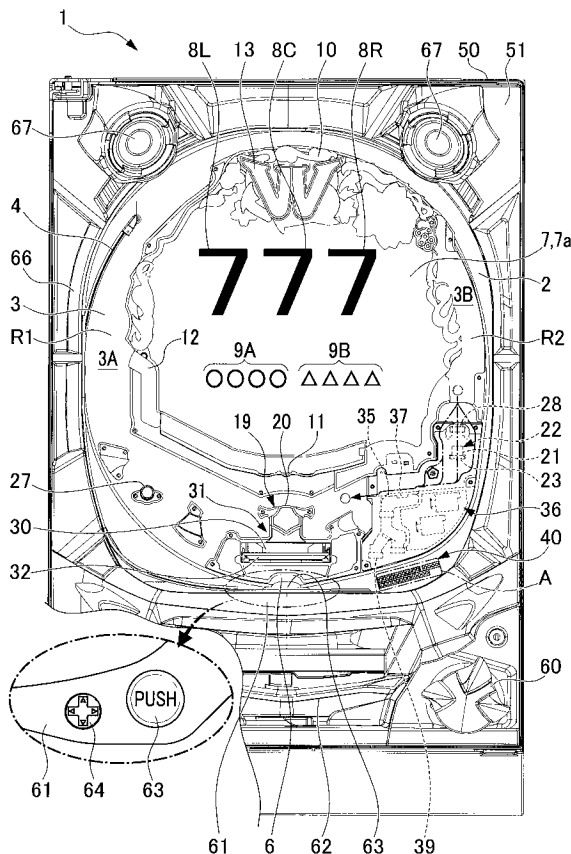
【符号の説明】

【0290】

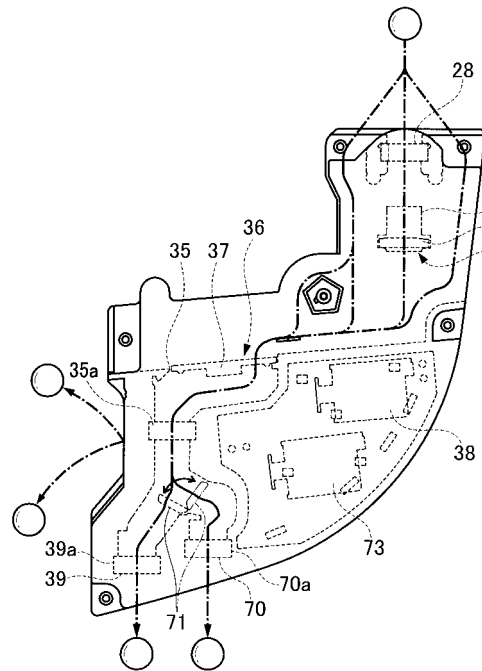
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 1 … 第2始動口（可変入球口）
- 3 5 … 第2大入賞口（特別入賞口）
- 3 9 … 特定領域
- 8 1 … 遊技制御用マイコン

20

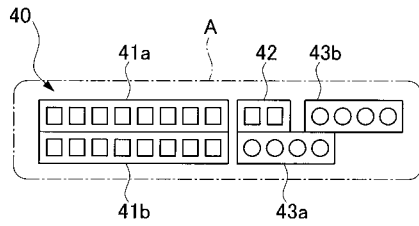
【図1】



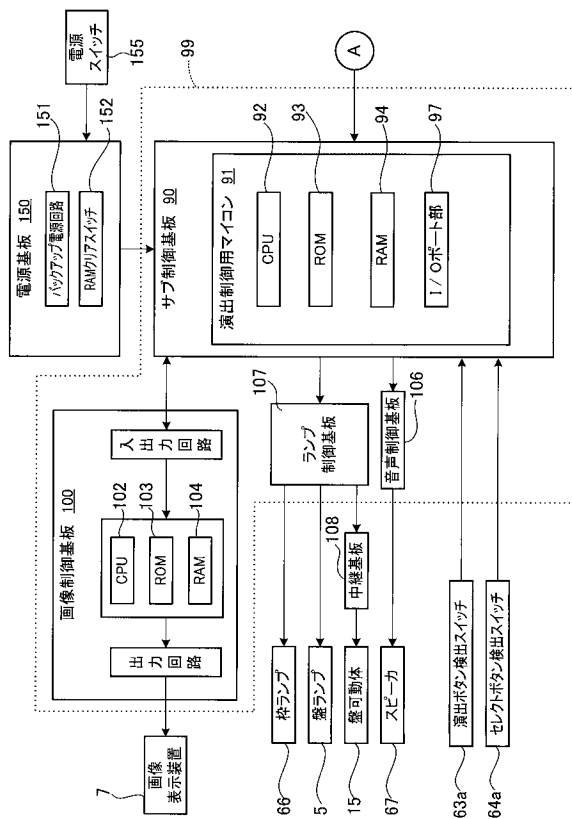
【図2】



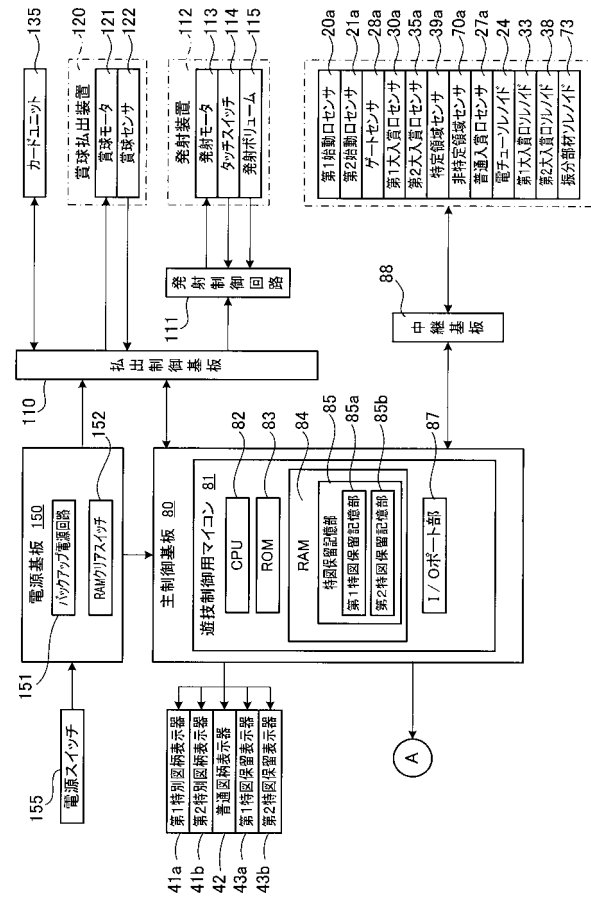
【図 3】



【図 5】



【図 4】



【図 6】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用 (小当たり判定にも使用)
ラベル-TRND-AS	図柄種別乱数	0～199	大当たり図柄、小当たり図柄 の種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～99	変動パターン決定用

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～65535	普通図柄抽選の当否判定用

【图 8】

1 (H)	2 (H)
3 (H)	4 (H)
5 (H)	6 (H)
7 (H)	8 (H)
9 (H)	10 (H)
11 (H)	12 (H)
13 (H)	14 (H)
15 (H)	16 (H)
17 (H)	18 (H)
19 (H)	20 (H)
21 (H)	22 (H)
23 (H)	24 (H)
25 (H)	26 (H)
27 (H)	28 (H)
29 (H)	30 (H)
31 (H)	32 (H)
33 (H)	34 (H)
35 (H)	36 (H)
37 (H)	38 (H)
39 (H)	40 (H)
41 (H)	42 (H)
43 (H)	44 (H)
45 (H)	46 (H)
47 (H)	48 (H)
49 (H)	50 (H)
51 (H)	52 (H)
53 (H)	54 (H)
55 (H)	56 (H)
57 (H)	58 (H)
59 (H)	60 (H)
61 (H)	62 (H)
63 (H)	64 (H)
65 (H)	66 (H)
67 (H)	68 (H)
69 (H)	70 (H)
71 (H)	72 (H)
73 (H)	74 (H)
75 (H)	76 (H)
77 (H)	78 (H)
79 (H)	80 (H)
81 (H)	82 (H)
83 (H)	84 (H)
85 (H)	86 (H)
87 (H)	88 (H)
89 (H)	90 (H)
91 (H)	92 (H)
93 (H)	94 (H)
95 (H)	96 (H)
97 (H)	98 (H)
99 (H)	100 (H)

[illegible]

【図 10】

特図	特図	判定モード(非時短状態)	判定モード(時短状態)	保留球数	派分率 (%)	特徴変動パターン	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	リーチ有り	-	-	90	P1	70000	500	SPリーチ
	小当たり	-	-	-	10	P2	30000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	リーチ有り	-	-	100	P3	70000	9000	時短チャレンジ演出
		-	-	-	100	P4	60000	500	SPリーチ
		-	-	-	90	P5	20000	500	ノーマルリーチ
		-	リーチ無し	-	100	P6	13000	500	-
特図2	大当たり	-	-	3~4	90	P7	8000	500	-
	小当たり	-	-	-	10	P21	70000	500	SPリーチ
	ハズレ	リーチ有り	-	-	100	P22	30000	500	ノーマルリーチ
		-	-	-	100	P23	70000	9000	時短チャレンジ演出
		-	-	-	100	P24	60000	500	SPリーチ
		-	リーチ無し	-	90	P25	20000	500	ノーマルリーチ

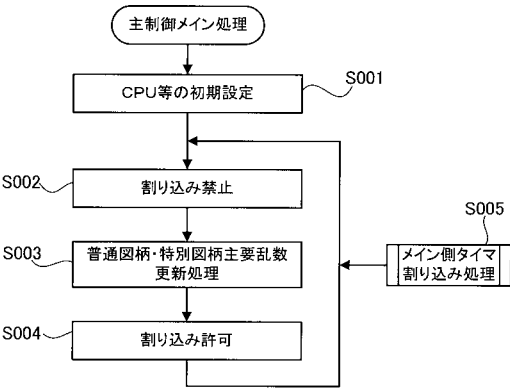
時図変動パターン判定テーブル(非時短状態)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

【図 1 1】

特図変動パターン判定テーブル(時短状態)						
特図	変動パターン判定結果	リーチ判定結果	保留球数	振分率 (%)	特図変動パターン	変動時間 (ms)
特図1	大当たり	-	-	70	P11	70000
	小当たり	-	-	30	P12	30000
	ハズレ	リーチ有り	-	100	P13	1000
	ハズレ	リーチ無し	0~1	5	P14	60000
特図2	大当たり	-	2~4	95	P15	20000
	小当たり	-	2~4	100	P16	13000
	ハズレ	リーチ有り	-	100	P17	1000
	ハズレ	リーチ無し	-	70	P31	70000
特図3	大当たり	-	-	30	P32	30000
	小当たり	-	-	100	P33	1000
	ハズレ	リーチ有り	-	5	P34	60000
	ハズレ	リーチ無し	0~1	95	P35	20000
特図4	大当たり	-	2~4	100	P36	13000
	小当たり	-	2~4	100	P37	1000
	ハズレ	リーチ有り	-	70	P38	70000
	ハズレ	リーチ無し	-	30	P39	30000

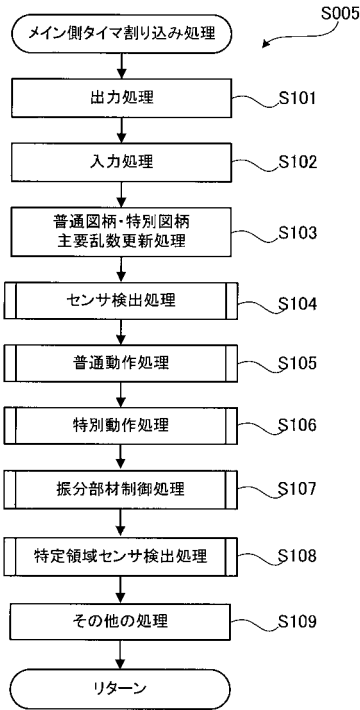
【図 1 3】



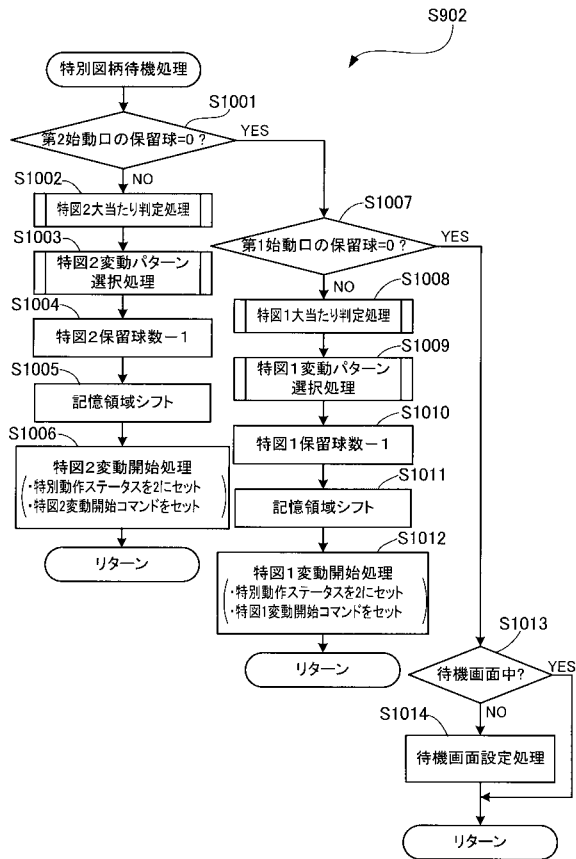
【図 1 2】

始動入賞コマンド特定テーブル		始動入賞コマンド		コマンド解析内容
始動口	大当たり乱数 (0~65535)	上位コマンド	下位コマンド	
第1始動口	65315~65535	E1H	01H	大当たり(低確率状態および高確率状態)
	64900~65314	E1H	02H	大当たり(高確率状態のみ)
	0~330	E1H	03H	小当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	E1H	04H	ハズレ
第2始動口	65315~65535	E2H	01H	大当たり(低確率状態および高確率状態)
	64900~65314	E2H	02H	大当たり(高確率状態のみ)
	0~330	E2H	03H	小当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	E2H	04H	ハズレ

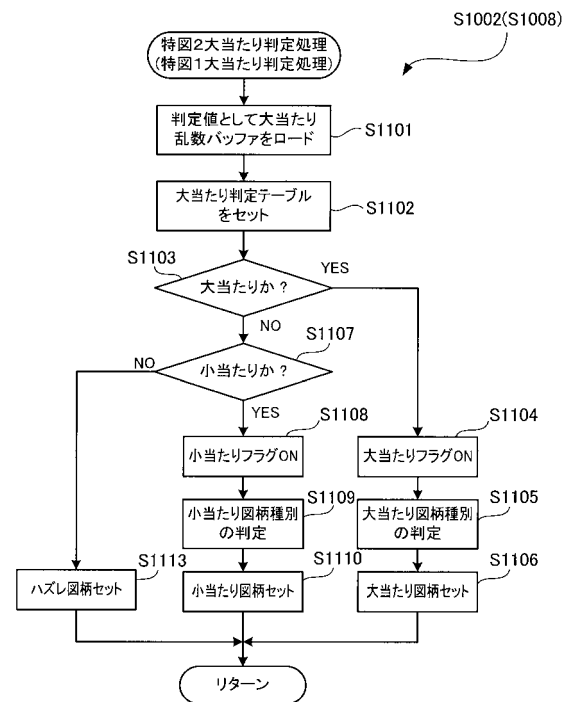
【図 1 4】



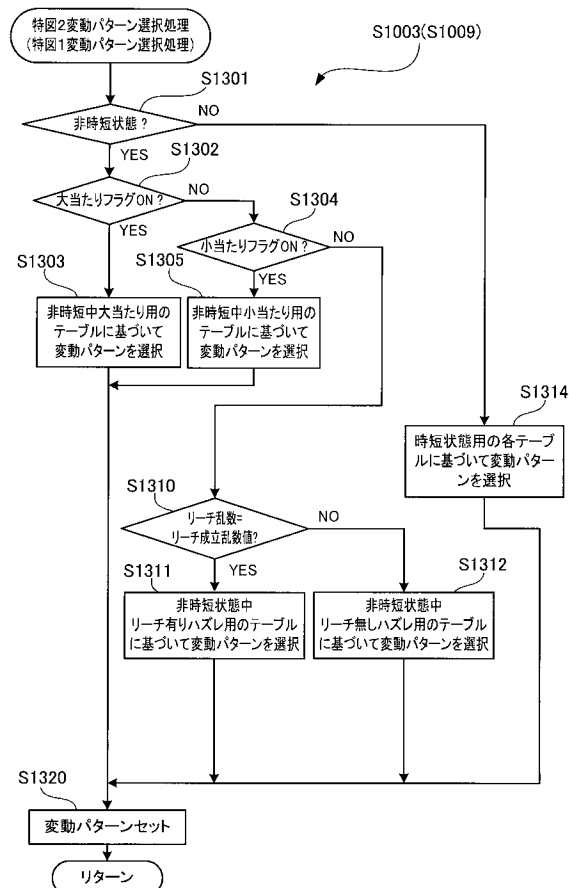
【図 19】



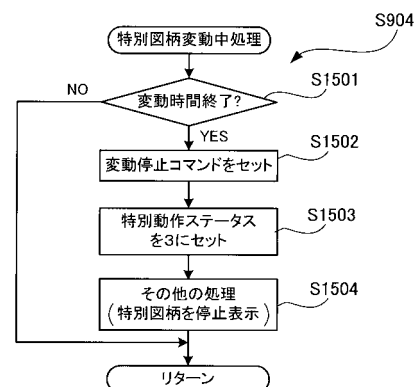
【図 20】



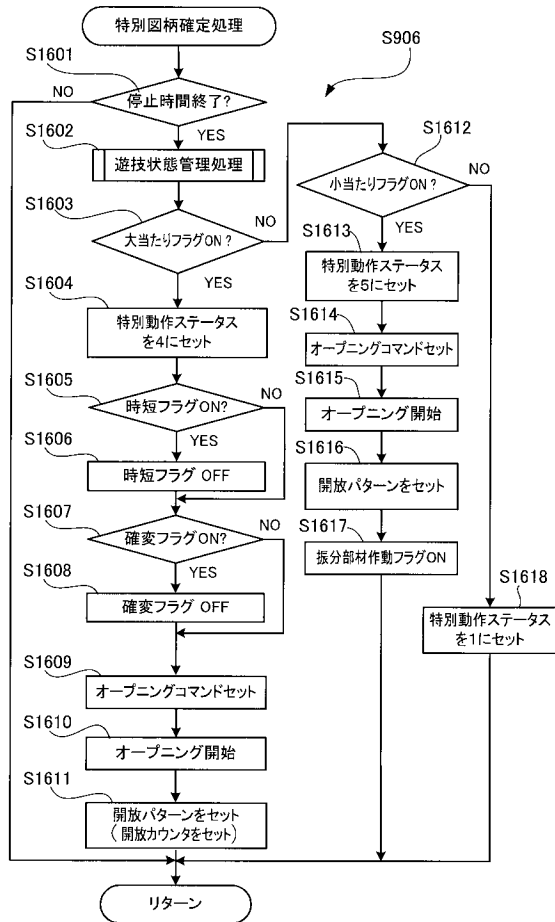
【図 21】



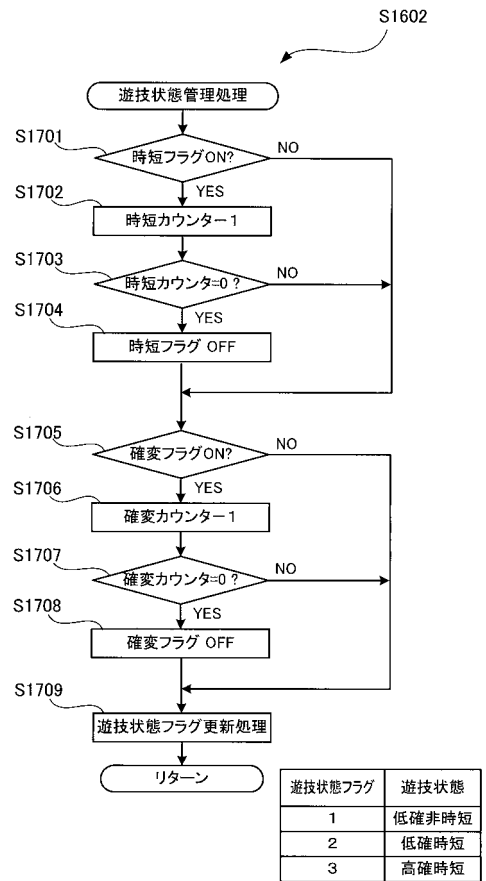
【図 22】



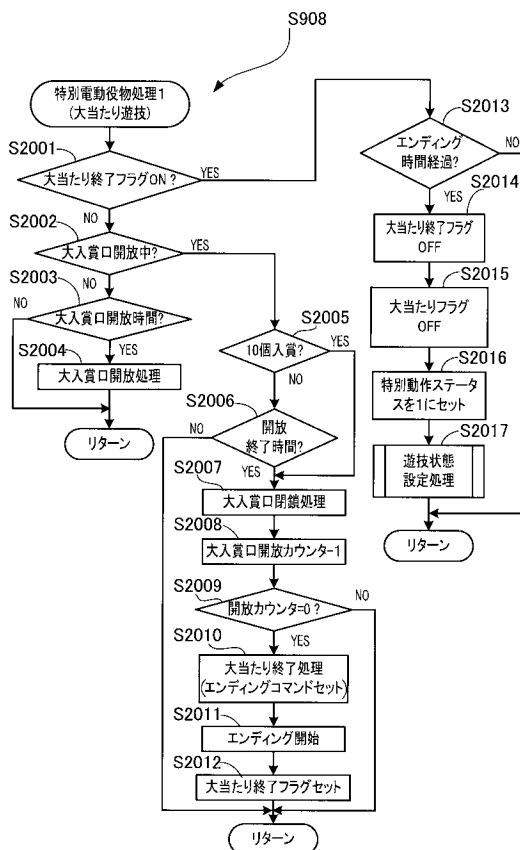
【図 2 3】



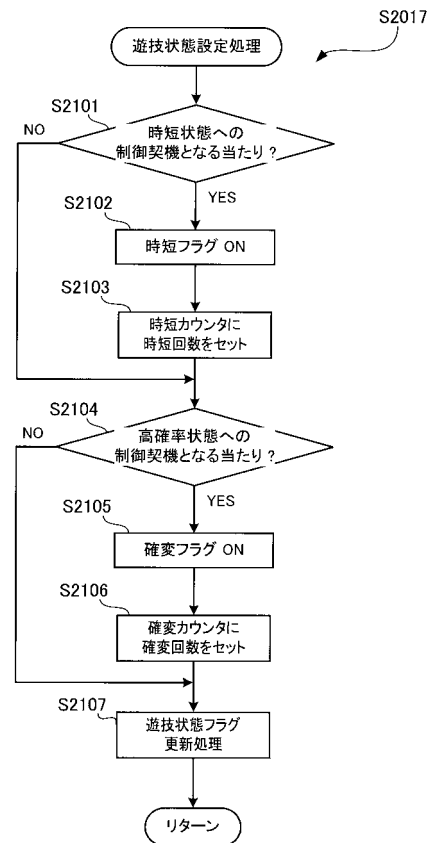
【図 2 4】



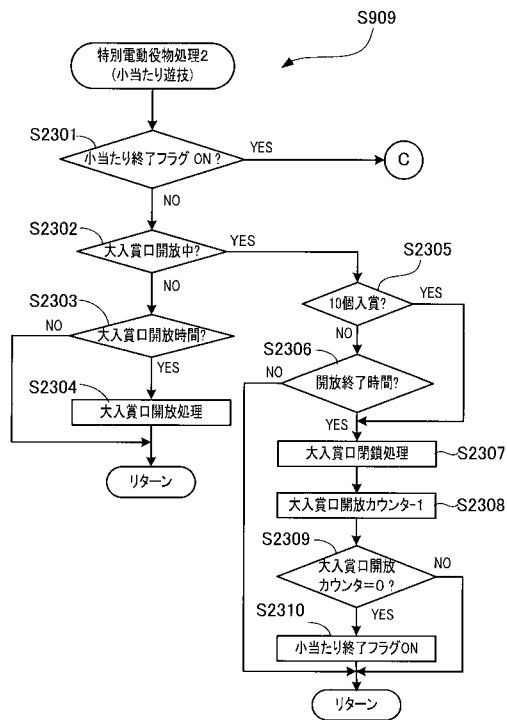
【図 2 5】



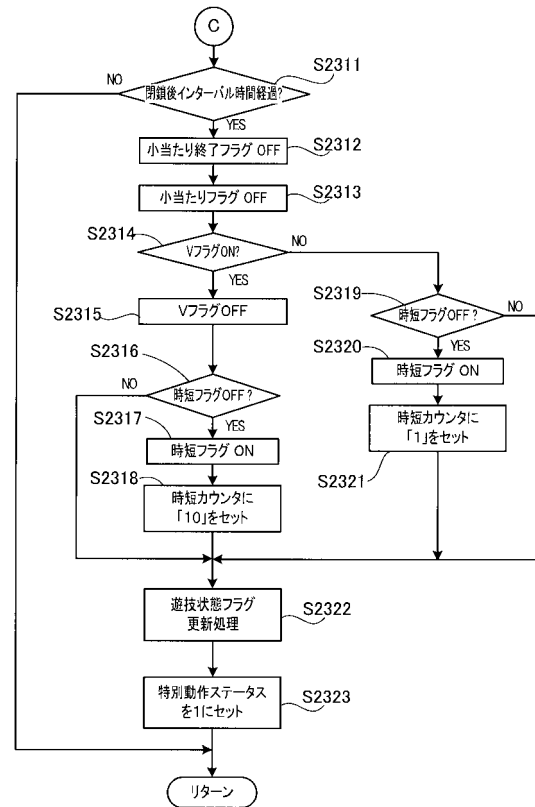
【図 2 6】



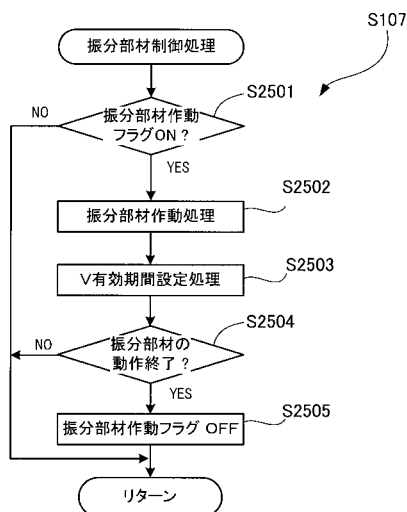
【図 27】



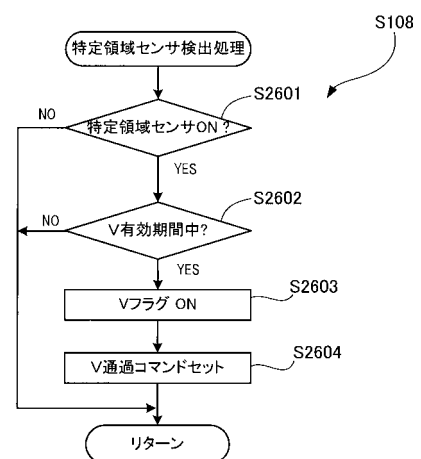
【図 28】



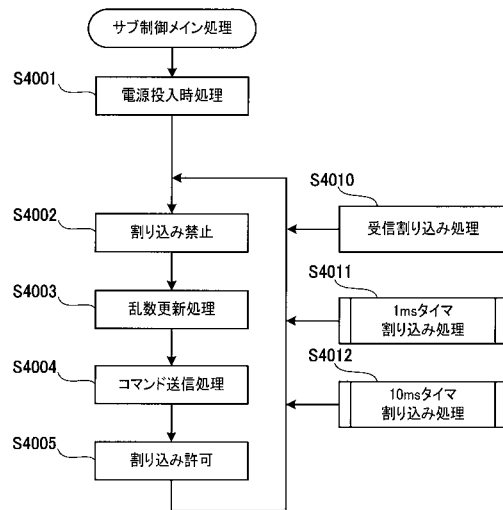
【図 29】



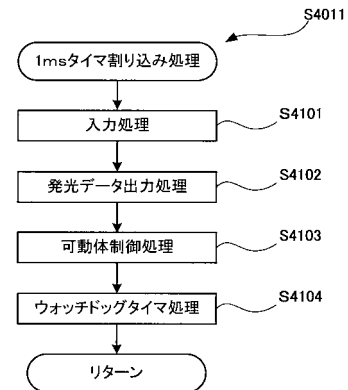
【図 30】



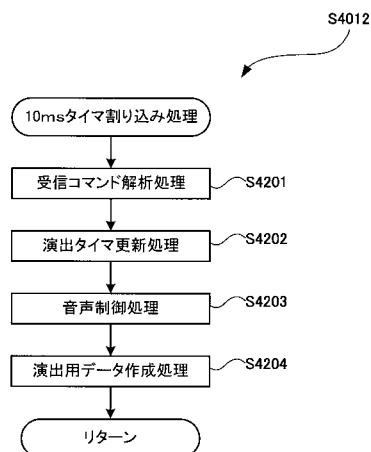
【図 3 1】



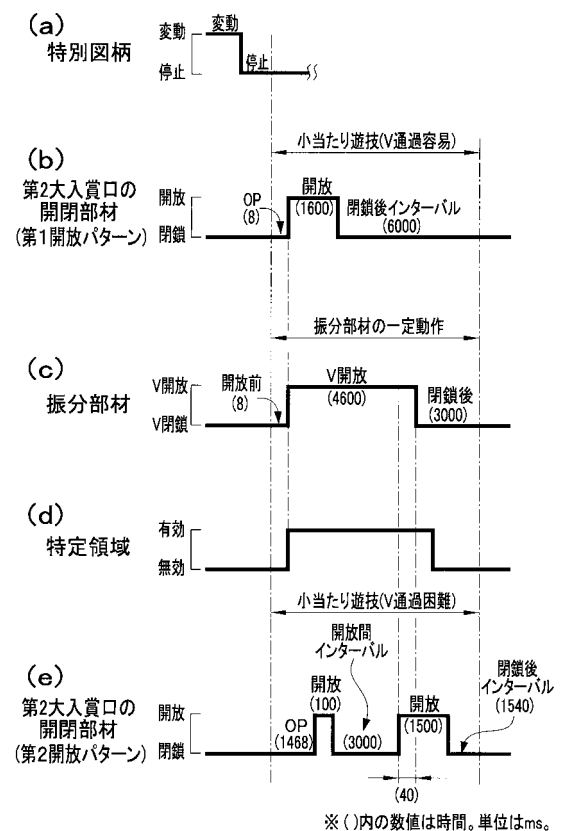
【図 3 2】



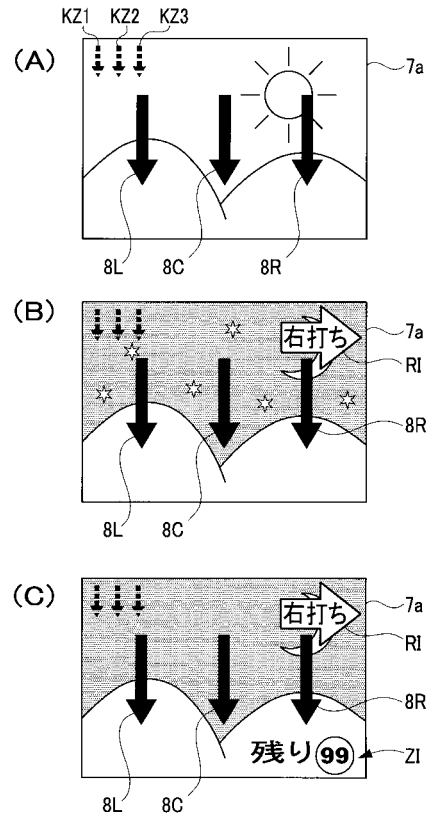
【図 3 3】



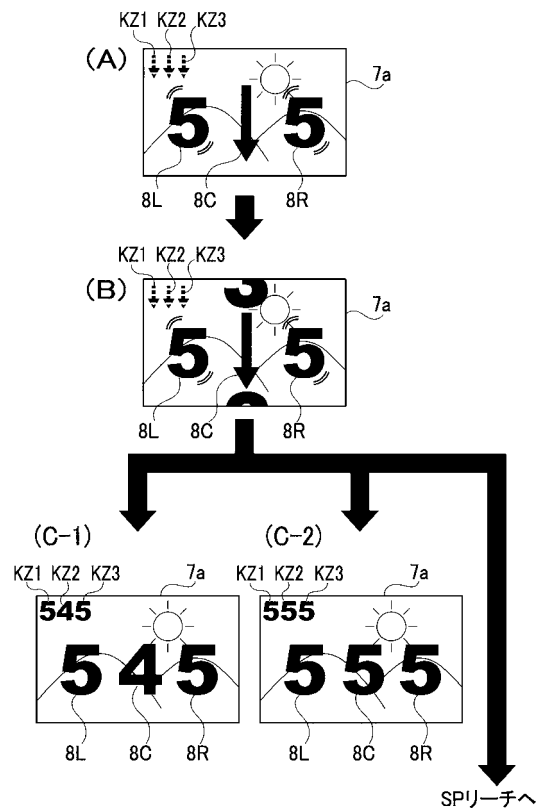
【図 3 4】



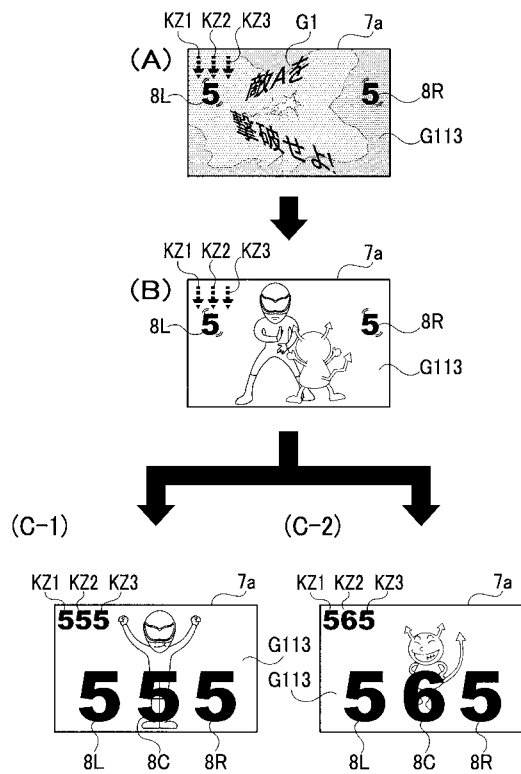
【 図 3 6 】



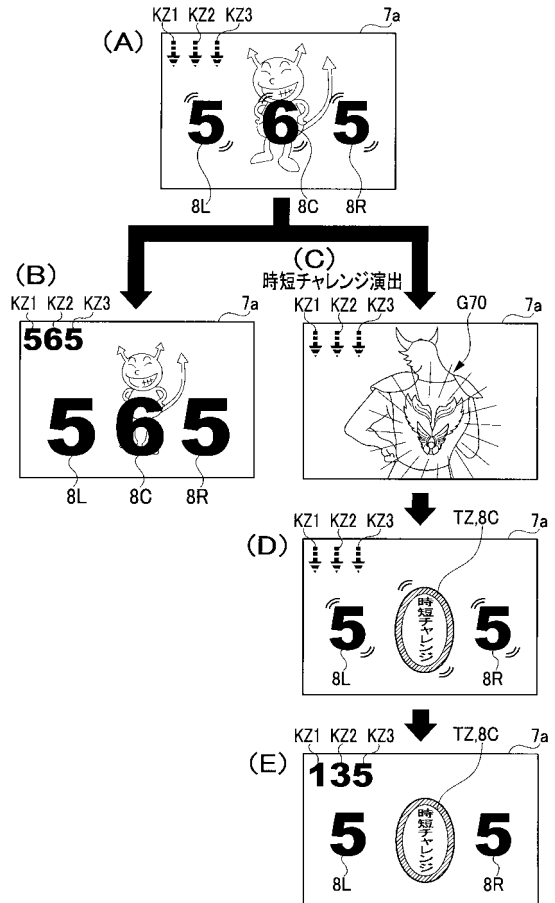
【图 3 8】



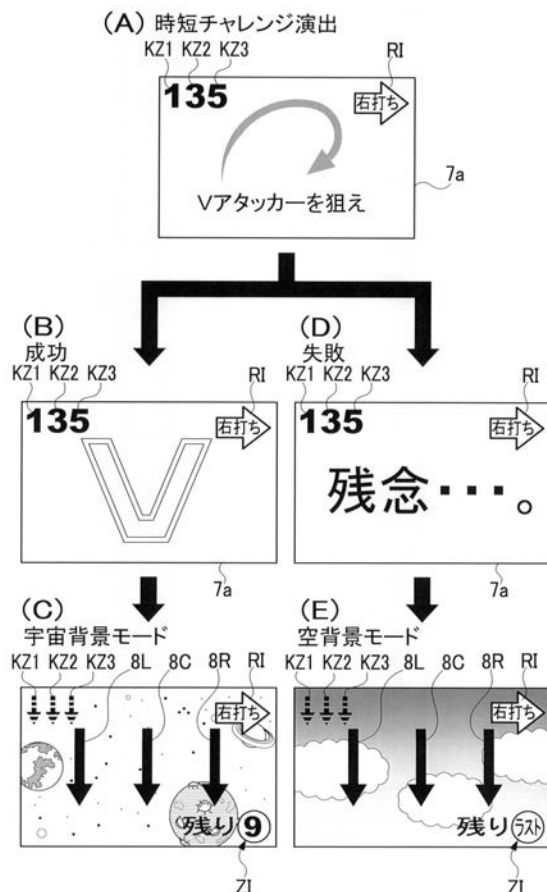
【 図 3 9 】



【図 40】



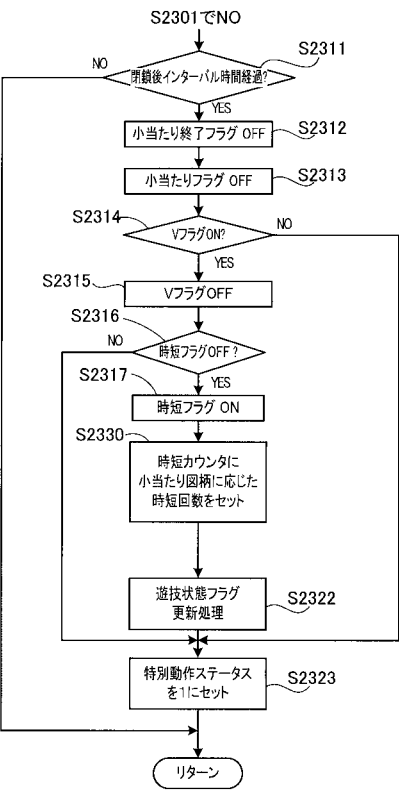
【図 4 1】



【図 4 2】

[illegible]

【図 4 3】



【図 4 4】

(A)普通図柄変動パターン判定テーブル

状態	普通図柄の変動時間(ms)	普通図柄の停止時間(ms)
非時短状態	10000	500
時短状態A (制御契機:大当たり図柄A~D)	2000	500
時短状態B (制御契機:小当たり図柄a)	3000	500
時短状態C (制御契機:小当たり図柄b又はc)	1000	500

(B)電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間 (秒)/回	インターバル 時間(秒)
非時短状態		電チュー開放 TBL1	1	0.1	—
時短状態A (制御契機:大当たり図柄A~D)	普通当たり図柄	電チュー開放 TBL2	2	2.0	1.0
時短状態B (制御契機:小当たり図柄a)		電チュー開放 TBL3	1	1.5	—
時短状態C (制御契機:小当たり図柄b又はc)		電チュー開放 TBL4	3	2.5	1.0