

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6730729号
(P6730729)

(45) 発行日 令和2年7月29日 (2020.7.29)

(24) 登録日 令和2年7月7日 (2020.7.7)

(51) Int.Cl.

F I

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 92 頁)

(21) 出願番号 特願2016-203261 (P2016-203261)
 (22) 出願日 平成28年10月17日 (2016.10.17)
 (65) 公開番号 特開2018-64612 (P2018-64612A)
 (43) 公開日 平成30年4月26日 (2018.4.26)
 審査請求日 令和1年9月17日 (2019.9.17)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 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 荒井 孝太
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内
 (72) 発明者 佐々木 浩司
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 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】

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口を少なくとも含む1又は複数の入球口と、
 前記入球口への入球に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するかの判定を行う判定手段と、

前記判定手段による判定の結果を示す識別図柄を図柄表示部にて変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段と、

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に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識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である回数終了条件が含まれている遊技機であって、

前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から設定可能な上限実行回数設定手段と、

前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が前記上限実行回数に至るまでの残回数を示唆可能な残回数示唆表示を、所定の演出手段に実行させることが可能な残回数示唆手段と、を備え、

前記残回数示唆表示には、

前記識別図柄の変動表示が実行される度に表示回数が更新される通常表示態様の残回数示唆表示と、

前記識別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しない特殊表示態様の残回数

10

20

示唆表示と、があり、

前記上限実行回数には、

前記回数終了条件の成立前に前記特別遊技が実行されることが実質的に確定する第1上限実行回数と、

前記第1上限実行回数と比べて前記回数終了条件の成立前に前記特別遊技が実行され難い第2上限実行回数と、があり、

前記残回数示唆手段は、

前記第2上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記通常表示態様の残回数示唆表示を実行させ、前記第1上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記特殊表示態様の残回数示唆表示を実行させることが可能であり、

前記第1上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合に、前記残回数示唆表示とは異なる特定の表示画像の表示態様が、前記第1上限実行回数の特典遊技状態であることを示唆しない表示態様から、前記第1上限実行回数の特典遊技状態であることを示唆する特定の表示態様に変更されることがあり、

前記特定の表示態様は、前記特別遊技が実行されるまでは前記特典遊技状態が続くことを示唆する表示態様であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機であって、

前記残回数示唆手段は、前記特定の表示画像の表示態様が前記特定の表示態様に変更される場合に、前記通常表示態様の残回数示唆表示を前記特殊表示態様の残回数示唆表示に変更することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、一般的に、始動口（入球口）への入賞に基づいて大当たりの当否判定がなされる。大当たりに当選すると、特別図柄（識別図柄）が変動表示を経て大当たり当選を示す停止態様で停止表示され、その後、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。大当たり遊技後には、所謂電チューに係る始動口への入球が通常遊技状態よりも容易となる時短状態（特典遊技状態）に制御されることがある。このような遊技機としては、例えば下記特許文献1に記載の遊技機がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-230104号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで上記文献に記載の遊技機では、時短状態は、特別図柄の変動表示の実行回数（変動回数）が予め定められた上限実行回数に及ぶと終了する。そして時短状態中は、時短状態が終了するまでの残りの変動回数が表示画面に示される。

しかしながら上記文献では、時短状態が終了するまでの残りの変動回数を示す表示は、特別図柄の変動表示の度に単に1ずつ更新されていくものに過ぎず、この点に興味向上の余地があった。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特典遊技状態における興味を向上させることである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明の遊技機は、

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口を少なくとも含む 1 又は複数の入球口と、
前記入球口への入球に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するかの判定を行う判定手段と、

前記判定手段による判定の結果を示す識別図柄を図柄表示部にて変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段と、

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に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識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である回数終了条件が含まれている遊技機であって、

10

前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から設定可能な上限実行回数設定手段と、

前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が前記上限実行回数に至るまでの残回数を示唆可能な残回数示唆表示を、所定の演出手段に実行させることが可能な残回数示唆手段と、を備え、

前記残回数示唆表示には、

前記識別図柄の変動表示が実行される度に表示回数が更新される通常表示態様の残回数示唆表示と、

前記識別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しない特殊表示態様の残回数示唆表示と、があり、

20

前記上限実行回数には、

前記回数終了条件の成立前に前記特別遊技が実行されることが実質的に確定する第 1 上限実行回数と、

前記第 1 上限実行回数と比べて前記回数終了条件の成立前に前記特別遊技が実行され難い第 2 上限実行回数と、があり、

前記残回数示唆手段は、

前記第 2 上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記通常表示態様の残回数示唆表示を実行させ、前記第 1 上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記特殊表示態様の残回数示唆表示を実行させることが可能であり、

30

前記第 1 上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合に、前記残回数示唆表示とは異なる特定の表示画像の表示態様が、前記第 1 上限実行回数の特典遊技状態であることを示唆しない表示態様から、前記第 1 上限実行回数の特典遊技状態であることを示唆する特定の表示態様に変更されることがあり、

前記特定の表示態様は、前記特別遊技が実行されるまでは前記特典遊技状態が続くことを示唆する表示態様であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、特典遊技状態における興趣を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

40

【 0 0 0 9 】

【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 - 1】同遊技機が備える第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 2 - 2】同遊技機が備える第 1 大入賞装置を備えたユニット部品と始動入賞ユニットとの縦断面を示す斜視図である。

【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】主制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。

【図 7】サブ制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。

50

- 【図 8】特図 1 に係る当たり種別判定テーブルである。
- 【図 9】特図 2 に係る当たり種別判定テーブルである。
- 【図 10】特別図柄の種別と時短回数との関係等を示すテーブルである。
- 【図 11】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 12】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) はリーチ判定テーブルであり、(C) は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D) は普図当たり種別判定テーブルであり、(E) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。
- 【図 13】変動パターン判定テーブルである。
- 【図 14】電チューの開放パターン決定テーブルである。
- 【図 15】始動入賞コマンドの特定テーブルである。 10
- 【図 16】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 17】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 18】センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 19】ゲート通過処理のフローチャートである。
- 【図 20】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 21】普通図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 22】普通図柄当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 23】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 24】普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 25】普通電動役物処理のフローチャートである。 20
- 【図 26】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 27】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 28】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 29】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 30】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 32】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 33】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 34】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 35】遊技状態設定処理のフローチャートである。 30
- 【図 36】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 37】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 38】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 39】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 40】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 41】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 42】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 43】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 44】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 45】普図演出開始処理のフローチャートである。 40
- 【図 46】補助遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 47】先読み演出判定処理のフローチャートである。
- 【図 48】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 49 - 1】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 49 - 2】初期表示回数決定処理のフローチャートである。
- 【図 50】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 51 - 1】変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 51 - 2】変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 52】表示回数上乗せ処理のフローチャートである。
- 【図 53】変動演出終了処理のフローチャートである。 50

【図 5 4】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 5 5】普通図柄の変動表示に伴う特殊演出、及び、補助遊技に伴う電チュー打込報知演出を示す図である。

【図 5 6】エンディング演出の演出画像を示す図である。

【図 5 7】(A) 昼背景モードにおける特図 1 の変動表示中の表示画面の図であり、(B) 夜背景モード中の表示画面の図であり、(C) [超] 夜背景モード中の表示画面の図であり、(D) 昼背景モードにおける特図 2 の変動表示中の表示画面の図である。

【図 5 8】泣きの 1 回モードにおいて特図 2 の変動表示に伴って実行される演出を示す図である。

10

【図 5 9】V アタッカー打込報知演出を示す図である。

【図 6 0】実施形態に係る遊技機の遊技フロー（ゲームの流れ）を示す図である。

【図 6 1】通常表示態様の残回数示唆表示において表示回数が更新されていく様子を示す表示画面の図である。

【図 6 2】通常表示態様の残回数示唆表示中に発生する表示回数上乘せ演出を示す図である。

【図 6 3】通常表示態様の残回数示唆表示中に特図 1 の変動表示が実行された場合の表示回数の遷移を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

20

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、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（図示せず）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。

【0011】

30

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。また遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

【0012】

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（演出手段の一例）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）に同期した装飾図柄（演出図柄）8L、8C、8R の変動表示を行う装飾図柄表示領域がある。装飾図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左装飾図柄 8L が表示され、中の図柄表示エリアには中装飾図柄 8C が表示され、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8R が表示される。装飾図柄はそれぞれ、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、右の装飾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。

40

【0013】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で装飾図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「263」などのバラケ目で装飾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

50

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、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、装飾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装飾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る。

【0014】

画像表示装置7は、上記のような装飾図柄を用いた装飾図柄変動演出（「演出図柄変動演出」や単に「変動演出」ともいう）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。なお装飾図柄変動演出では、数字等の装飾図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの装飾図柄以外の演出画像も表示される。

10

【0015】

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画像9A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画像9Bを表示する第2演出保留表示エリアとがある。演出保留画像の表示により、後述の第1特図保留表示器43a（図3参照）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43b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。

【0016】

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10が配されている。センター装飾体10の下部には、上面を回転する遊技球を、後述の第1始動口20へと誘導可能なステージ部11が形成されている。またセンター装飾体10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11へ遊技球を流出させるワープ部12が設けられている。さらにセンター装飾体10の上部には、文字や図形等を表した装飾部材13が配されている。

20

【0017】

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（第1入球口に相当）20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20を、第1始動入賞口や固定入球口ともいう。第1始動口20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。

30

【0018】

また第1始動口20の下方には、第2始動口（第2入球口に相当）21を備える普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）22が設けられている。第2始動口21を第2始動入賞口や可変入球口ともいう。第2始動口21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。

【0019】

電チュー22は、前後に進退可能な可動部材（入球口開閉部材に相当）23を備え、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。可動部材23は、電チューソレノイド24（図4参照）により駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開いているとき（つまり可動部材23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23が閉じているとき（つまり可動部材23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21は、可動部材23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23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。なお本形態では、固定入賞装置19と電チュー22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。この構造体を始動入賞ユニットSUと称する。始動入賞ユニットSUの詳細については後述する。

40

【0020】

また、遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口（他の特別入賞口

50

）３０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）３１が設けられている。第１大入賞装置３１は、開状態と閉状態をとる開閉部材（他の特別入賞口開閉部材）３２を備え、開閉部材３２の作動により第１大入賞口３０を開閉するものである。開閉部材３２は、前後に進退する進退式のものであり、第１大入賞口ソレノイド３３（図４参照）により駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２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】

また、遊技領域３における第１大入賞口３０の上方（センター装飾体１０の右下部）には、第２大入賞口（特別入賞口に相当）３５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）３６が設けられている。第２大入賞装置３６は、開状態と閉状態をとる開閉部材（特別入賞口開閉部材に相当）３７を備え、開閉部材３７の作動により第２大入賞口３５を開閉するものである。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図４参照）により駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７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。

【００２２】

より詳細には、図２－１に示すように、第２大入賞装置３６の内部には、第２大入賞口３５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（図４参照）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。

【００２３】

振分部材７１は、図２－１に二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド７３（図４参照）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。

【００２４】

また振分部材７１は、図２－１に破線で示すように、振分部材ソレノイド７３（図４参照）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。

【００２５】

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、後述の大当たり遊技の実行契機となっている。つまり本形態では、特定領域３９への遊技球の通過の有無によっても大当たり抽選を行っている。上述の第１特別図柄の抽選又は第２特別図柄の抽選により当選する大当たりを１種大当たりといい、特定領域３９への遊技球の通過によって当選する大当たりを２種大当たりという。なお、１種大当たりを直撃大当たりともいう。

【００２６】

また図１に示すように、遊技領域３におけるセンター装飾体１０の左方には、遊技球が通過可能な第１ゲート２８が設けられており、遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右方には、遊技球が通過可能な第２ゲート２９が設けられている。第１ゲート２８への遊

10

20

30

40

50

技球の通過、及び、第2ゲート29への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを定める普通図柄抽選（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。

【0027】

さらに遊技領域3の左下部、及び第2始動口21の右方には、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。

【0028】

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し得る流路を、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し得る流路を、第2流路R2という。

【0029】

第1流路R1上には、第1ゲート28と、第1始動口20と、第2始動口21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ゲート28への通過や、第1始動口20への入賞を狙う。なお、第1流路R1を流下した遊技球が第2始動口21へ入賞することは、ほばない。この点については後述する。

【0030】

一方、第2流路R2上には、第2ゲート29と、第2大入賞装置36と、第1大入賞装置31と、電チュー22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、第2ゲート29への通過、電チュー22に係る第2始動口21への入賞、第2大入賞口35への入賞（特定領域39への通過）、又は、第1大入賞口30への入賞を狙う。

【0031】

ところで本形態では、固定入賞装置19と電チュー22とは始動入賞ユニットSUを構成している。図2-2に示すように、始動入賞ユニットSUにおける第1始動口20と第2始動口21との間には、第1流路R1を流下した遊技球が第2始動口21へ入賞するのを抑制するための入球抑制部ECが設けられている。入球抑制部ECは、第1始動口20と第2始動口21とを隔てるように、遊技盤2の前面2a（図1参照）に対してほば垂直に配された壁部である。

【0032】

入球抑制部ECの左右方向の幅寸法（横幅）は、第1始動口20の横幅および第2始動口21の横幅よりも長く、入球抑制部ECの上面ECAは、右から左にかけて下方に傾斜している。よって、入球抑制部ECの上面ECAは、第1始動口20の右側を流下する遊技球B1を、第1始動口20の左下方に誘導する誘導面として機能する。入球抑制部ECの上面ECAに誘導された遊技球は、入球抑制部ECの近傍に配されたアウト口6（図1参照）へ入球する。また、第1始動口20の左側を流下する遊技球B2も、入球抑制部ECの上面ECAに至ると、その上面ECAを転動してアウト口6へ入球する。このように本パチンコ遊技機1は、第1流路R1を流下した遊技球が基本的には第2始動口21へ入球することがないようにしている。特に本形態では、後述するように第1ゲート28への通過時にはほば短開放図柄Bに当選し（図12（C）及び（D）参照）、通常遊技状態（非時短状態）において0.02秒の電チュー22の開放が頻繁に生じ得る構成であるため（図14参照）、入球抑制部ECによりこのような場合の電チュー22への入賞をほば生じないようにしている。なお入球抑制部ECは、第1流路R1を流下した遊技球が第2始動口21へ入球しないように誘導する第1の誘導路GP1を形成していると言える。

【0033】

但し極稀に、第1流路R1を流下する遊技球が入球抑制部ECの右端部よりも右方に跳ね、始動入賞ユニットSUと、第1大入賞装置31を備えたユニット部品DUとの間の通路TPを流下することがある。この通路TPを流下する遊技球B3については、第2始動口21へ入賞する可能性が生じる。第2流路R2を流下する遊技球B4が、第1大入賞装置31の開閉部材32の上面を転動してユニット部品DUの出口部DUaから排出された場合と、同じ個所に至ることになるからである。つまり本形態では、始動入賞ユニットSUに入球抑制部ECを設けているものの、第1流路R1を流下する遊技球が第2始動口21へ入賞する可能性を完全になくしているわけではない。

【0034】

ここで、始動入賞ユニットSUは、詳細には次のように構成されている。まず、始動入賞ユニットSUにおける入球抑制部ECの下方には、右側に開口した開口部SUaが設けられている。この開口部SUaは、第2始動口21へ遊技球を誘導する第2の誘導路GP2の入口となっている。遊技球B3あるいは遊技球B4がこの開口部SUaに入球した場合には、第2の誘導路GP2を通して第2始動口21へ誘導される。このときに可動部材23が前方に進出していれば、つまり第2始動口21が開放されていれば、遊技球B3あるいは遊技球B4は第2始動口21に入球する。なお、第2始動口21が閉塞されていればアウト口6（図1参照）に入球する。

10

【0035】

また、始動入賞ユニットSUにおける開口部SUaの下方には、普通入賞口27が設けられている。よって、遊技球B3あるいは遊技球B4は、開口部SUaに入球しなかった場合には、この普通入賞口27に入賞する可能性がある。このように本形態では、始動入賞ユニットSUに普通入賞口27が設けられているため、第2始動口21への入賞に対する賞球の数を少なくしても、普通入賞口27への入賞に基づく賞球によって、後述する時短状態におけるベースが低くなり過ぎるのを防ぐことが可能となっている。

20

【0036】

なお、遊技球B3あるいは遊技球B4が始動入賞ユニットSUの開口部SUaにも普通入賞口27にも入球しなかった場合には、アウト口6（図1参照）へ入球することとなる。

【0037】

このように本形態では、第1流路R1と第2流路R2とは、それぞれの下流部で合流している。第1流路R1と第2流路R2とに共通している流路を合流部GRと称することとする。本形態ではこの合流部GRに、第2始動口21（電チュー22）、普通入賞口27、およびアウト口6が配されていることとなる。

30

【0038】

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（第1図柄に相当）を可変表示する第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄（第2図柄に相当）を可変表示する第2特別図柄表示器41b、及び、普通図柄（補助図柄）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。

40

【0039】

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。

【0040】






特別図柄表示器41では、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）したあと停止

50

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（第2特別遊技）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（第1特別遊技）が行われる。なお、大当たり遊技又は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。

10

【0041】

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図柄のうちの一つ）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図柄のうちの一つ）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。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。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（特定の態様で表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

20

【0042】

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（判定用情報）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（特図1の保留）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（特図2の保留）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）は第1特図保留記憶部85aが「4」、第2特図保留記憶部85bが「1」となっている。

30

【0043】

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という。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。

40

【0044】

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は4個のLEDで構成されており、第2特図保留表示器43bは1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。







【0045】

普通図柄の可変表示は、第1ゲート28又は第2ゲート29への遊技球の通過を契機と

50

して行われる。普通図柄表示器 4 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 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、停止表示された普通当たり図柄の種類および現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【 0 0 4 6 】

具体的には普通図柄表示器 4 2 は、例えば 2 個の L E D 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、普通当たり図柄を表示する。本形態の普通当たり図柄には、3 種類ある。長開放図柄と、短開放図柄 A と、短開放図柄 B である。長開放図柄は、「」（：点灯、：消灯）というように普通図柄表示器 4 2 の両 L E D が点灯する図柄である。短開放図柄 A は、「」というように左の L E D のみが点灯する図柄である。短開放図柄 B は、「」というように右の L E D のみが点灯する図柄である。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように両 L E D が消灯する普通ハズレ図柄を表示する。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 L E D 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 L E D が停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【 0 0 4 7 】

なお本パチンコ遊技機 1 は、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 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第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 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 4 2 の作動保留（普図保留）を記憶しない構成である。なお、普図保留を R A M 8 4（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、R A M 8 4 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。

【 0 0 4 8 】

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）8 0、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）9 0、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、および音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部 9 9 を構成する。なお、サブ制御部 9 9 は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備え、演出手段（画像表示装置 7 や盤ランプ 5、枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7、装飾可動体 1 5 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【 0 0 4 9 】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 1 5 0 を備えている。電源基板 1 5 0 は、主制御基板 8 0、サブ制御基板 9 0、及び払出制御基板 1 1 0 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 1 5 0 には、バックアップ電源回路 1 5 1 が設けられている。バックアップ電源回路 1 5 1 は、本パ

10

20

30

40

50

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 RAM 84 やサブ制御基板 90 の RAM 94 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 80 の RAM 84 やサブ制御基板 90 の RAM 94 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 RAM 84 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 RAM 94 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。

【0050】

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 ROM 83、ワークメモリとして使用される RAM 84、ROM 83 に記憶されたプログラムを実行する CPU 82、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、ROM 83 は外付けであってもよい。

【0051】

RAM 84 には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a および第 2 特図保留記憶部 85b）が設けられている。第 2 特図保留記憶部 85b は記憶手段に相当する。さらに詳細には第 1 特図保留記憶部 85a は、図 6（a）に示すように、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。また図 6（b）に示すように、第 2 特図保留記憶部 85b は記憶可能な第 2 特図保留の数に対応した 1 つの記憶領域からなる。各記憶領域は図 6（c）に示すように、4 つの記憶領域に分かれている。これらの 4 つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、及び変動パターン乱数を記憶する領域である。

【0052】

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、第 1 ゲートセンサ 28a、第 2 ゲートセンサ 29a、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。

【0053】

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。第 1 ゲートセンサ 28a は、第 1 ゲート 28 内に設けられて第 1 ゲート 28 を通過した遊技球を検出するものである。第 2 ゲートセンサ 29a は、第 2 ゲート 29 内に設けられて第 2 ゲート 29 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、各普通入賞口 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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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、貸球払出装置 130 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。

【0057】

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、貸球払出装置 130 の球貸モータ 131 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 122 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 132 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。

【0058】

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。

【0059】

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 ROM 93、ワークメモリとして使用される RAM 94、ROM 93 に記憶されたプログラムを実行する CPU 92、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、ROM 93 は外付けであってもよい。

【0060】

RAM 94 には、図 7（a）に示すように、第 1 始動口 20 への入賞に基づいて特定された第 1 始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第 1 特図保留演出記憶部 95a と、第 2 始動口 21 への入賞に基づいて特定された第 2 始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第 2 特図保留演出記憶部 95b と、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に共通の当該変動用演出記憶部（第 0 記憶領域）95c とが設けられている。第 1 特図保留演出記憶部 95a は、図 7（b）に示すように、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応して 4 つの記憶領域（第 1 記憶領域～第 4 記憶領域）からなる。また第 2 特図保留演出記憶部 95b は、図 7（c）に示すように、記憶可能な第 2 特図保留の数に対応して 1 つの記憶領域（第 1 記憶領域）からなる。

【 0 0 6 1 】

各記憶領域は、図 7 (d) に示すように、始動入賞コマンド記憶領域を含む複数の記憶領域に分かれている。始動入賞コマンド記憶領域は、始動入賞コマンドを記憶する記憶領域である。なお当該変動用演出記憶部 9 5 c も、同様の記憶領域を含んでいる。

【 0 0 6 2 】

サブ制御基板 9 0 には、図 5 に示すように、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の RAM 1 0 4 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 1 0 0 の ROM 1 0 3 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（装飾図柄を含む）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 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM 1 0 3 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。

10

【 0 0 6 3 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 0 6 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 1 0 6 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 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 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 1 0 0 の ROM 1 0 3 に音響データを格納してもよい。

20

【 0 0 6 4 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 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 9 1 は、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（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、発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 9 0 の ROM 9 3 に格納されているデータを用いる。

30

【 0 0 6 5 】

さらに演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された装飾可動体 1 5 を動作させる。なお装飾可動体 1 5 は、図 1 では図示を省略したが、センター装飾体 1 0 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 9 1 は、装飾可動体 1 5 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装飾可動体 1 5 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 9 0 の ROM 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 1 0 7 に 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装飾可動体 1 5 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 1 0 7 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。

40

【 0 0 6 6 】

またサブ制御基板 9 0 には、演出ボタン検出スイッチ（SW）6 3 a 及びセレクトボタン検出スイッチ 6 4 a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3（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 6 3 が押されると演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からサブ制御基板 9 0 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 6 4 a は、セレクトボタン（図示せず）が押下操作

50

されたことを検出するものである。セレクトボタン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。

【0067】

3. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。遊技状態には、通常遊技状態（非時短状態）と、時短状態（特典遊技状態に相当）とがある。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。普通図柄表示器 42 の変動時間短縮機能とは、普通図柄の平均変動時間が非時短状態のときよりも短くなる機能である。具体的には図 12（E）に示すように、非時短状態においては、長開放図柄に当選した場合には変動時間が 30 秒に設定され、短開放図柄 A に当選した場合には変動時間が 25 秒に設定され、短開放図柄 B に当選した場合あるいはハズレである場合には変動時間が 1 秒に設定される。これに対して、時短状態においては、いずれの図柄である場合も変動時間が 1 秒に設定される。

10

【0068】

また時短状態では、電チュー 22 の開放時間延長機能が作動する。電チュー 22 の開放時間延長機能とは、補助遊技における電チュー 22 の平均開放時間が非時短状態のときよりも長くなる機能である。具体的には図 14 に示すように、非時短状態においては、長開放図柄に当選した場合には開放時間が 5 秒に設定されるものの、短開放図柄 A 及び短開放図柄 B に当選した場合には開放時間が 0.02 秒と極めて短い時間に設定される。長開放図柄に当選する確率は普通図柄抽選での当たり時のおよそ 1/2000 程度（図 12（D）参照）と低めであるため、非時短状態における平均開放時間は 0.02 秒～0.03 秒程度となる。これに対して、時短状態においては、長開放図柄、短開放図柄 A、及び短開放図柄 B のいずれの普通当たり図柄に当選した場合であっても、開放時間が 3 秒に設定される（図 14 参照）。

20

【0069】

普通図柄表示器 42 の変動時間短縮機能、及び、電チュー 22 の開放時間延長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（つまり時短状態）を「高ベース状態」ともいい、作動していない状態（つまり非時短状態）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。

30

【0070】

なお、時短状態（高ベース状態）において、普通図柄表示器 42 の確率変動機能が作動するようにしてもよい。すなわち、非時短状態（低ベース状態）における普通図柄抽選の当選確率を相対的に低く設定し、時短状態における普通図柄抽選の当選確率を相対的に高く設定してもよい。また、時短状態において、電チュー 22 の開放回数増加機能が作動するようにしてもよい。すなわち、非時短状態での補助遊技における電チュー 22 の開放回数を相対的に少なく設定し、時短状態での補助遊技における電チュー 22 の開放回数を相対的に多く設定してもよい。

40

【0071】

また、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 の変動時間短縮機能、電チュー 22 の開放時間延長機能、普通図柄表示器 42 の確率変動機能、および電チュー 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けばよい。

【0072】

50

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技後の遊技状態は、後述する「特図 1 __ 小当たり図柄 a」に基づくイレギュラーなケース以外、時短状態（高ベース状態）に制御される。時短状態は、当選した特別図柄の種別および当選時の遊技状態に応じて設定される上限実行回数（時短回数）の特別図柄の可変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。

【 0 0 7 3 】

時短状態（高ベース状態）では、右打ちにより右遊技領域 3 B（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。電サボ制御により非時短状態（低ベース状態）と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 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第 2 ゲート 2 9 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 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。

【 0 0 7 4 】

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 3 A（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。電サボ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 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 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 2 0 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。なお、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、通常遊技状態（非時短状態）である。また、大当たり遊技の実行中の状態を大当たり遊技状態といい、小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態といい、これらの状態を総称して特別遊技状態という。

【 0 0 7 5 】

4 . 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「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。「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。「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。

【 0 0 7 6 】

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（第 2 特別遊技）」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（第 1 特別遊技）」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、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にて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる「大当たり遊技（第 2 特別遊技）」が実行される。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される大当たり遊技を 1 種大当たり遊技と称する。また、特定領域 3 9 への通過に基づいて実行される大当たり遊技を 2 種大当たり遊技と称する。また、大当たり遊技と小当たり遊技とを総称して特別遊技と称する。

【 0 0 7 7 】

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）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【 0 0 7 8 】

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。

【0079】

大当たり図柄の種別について

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると（つまり1種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（1種大当たり遊技）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）の種別には3種類ある。また図9に示すように、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）の種別には4種類ある。具体的には特図1の抽選では、振分率20%で「特図1__大当たり図柄A」に当選し、振分率30%で「特図1__大当たり図柄B」に当選し、振分率50%で「特図1__大当たり図柄C」に当選する。また特図2の抽選では、振分率40%で「特図2__大当たり図柄D」に当選し、振分率15%で「特図2__大当たり図柄E」に当選し、振分率30%で「特図2__大当たり図柄G」に当選する。

10

【0080】

各大当たり図柄は、全て15R（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。各図柄に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、「時短状態（高ベース状態）」である。但し、当選した大当たり図柄の種別に応じて、設定される時短回数が異なる。時短回数とは、時短状態（高ベース状態）における特別図柄の変動表示の上限実行回数である。

20

【0081】

設定される時短回数の詳細は、図10の表に示す通りである。本形態では、時短回数には、特図1（第1特別図柄）の変動回数だけを対象とする時短回数（第1時短回数）と、特図2（第2特別図柄）の変動回数だけを対象とする時短回数（第2時短回数）と、特図1の変動回数と特図2の変動回数との合計回数を対象とする時短回数（合計時短回数）と、がある。なお、第1時短回数は、第1図柄用上限回数に相当し、第2時短回数は、第2図柄用上限回数に相当し、合計時短回数は、合算上限回数に相当する。時短状態（高ベース状態）に制御される場合には、これらの3種類の時短回数（第1時短回数、第2時短回数、合計時短回数）のすべてが設定される。そして、時短状態における特別図柄の変動回数が、3種類の時短回数のうちのいずれかを満たすこととなった場合には、時短状態は終了する。

30

【0082】

なお時短状態（高ベース状態）は、右打ちで遊技を行う遊技状態であり、第2始動口21への入賞に基づく特図2の変動ばかりが実行され、第1始動口20への入賞に基づく特図1の変動は基本的には実行されない予定の遊技状態である。従って、上記の3種類の時短回数のうち、時短状態の終了契機となり易いのは、第2時短回数である。第1時短回数や合計時短回数は、イレギュラーなケースとして時短状態において特図1の変動が実行されてしまった場合でも、規定回数分の特図2の変動を保障するために設定されるものである。このため、第1時短回数及び合計時短回数は、基本的には第2時短回数よりも大きい値に設定される。

40

【0083】

なお図10に示すように、第1時短回数及び合計時短回数が第2時短回数と同じ値に設定される場合もある。第2時短回数が「99」回に設定される場合と、第2時短回数が「1」回に設定される場合である。第2時短回数が「99」回に設定される場合には、これよりも大きい値を第1時短回数及び合計時短回数として設定する必要がないため、第1時短回数及び合計時短回数が「99」回に設定される。なお、第2時短回数が「99」回であれば、正しく遊技している限り時短状態（高ベース状態）に制御されている間に、ほぼ必ず次の大当たり（2種大当たり又は1種大当たり）に当選することが可能である。

50

【 0 0 8 4 】

また第2時短回数が「1」回に設定される場合は、時短状態（高ベース状態）において特図1又は特図2のいずれかを1回変動させ、その変動中に特図2の保留を1つ貯めさせることが目的であるため（すなわち特図2の保留を1つ貯めさせる遊技期間を確保することが目的であるため）、第1時短回数、第2時短回数及び合計時短回数のすべてを「1」回に設定することとしている。なお、時短回数が「1」回に設定される場合、大当たり遊技の開始時に特図1の保留が残っていることも多いため、その特図1の保留に基づく特図1の変動によって、時短状態が終了することが多い。

【 0 0 8 5 】

非時短状態における特図1の抽選に基づく大当たり当選によって、第2時短回数99回の時短状態に制御される割合は50%であり、第2時短回数1回の時短状態に制御される割合は50%である。つまり本形態では、所謂初当たり（通常遊技状態における大当たり（時短状態の終了直後に特図2の保留に基づいて当選する大当たりを除く））の50%で、2連荘が確定する。なお、時短状態において特図1の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には、50%の割合で、第2時短回数が2回に設定される。この2回という値は、時短状態における特図2の抽選に基づいて大当たり（2種大当たりも含む）に当選した場合の時短回数の最低値である。つまり本形態では、時短状態において特図1の抽選に基づいて大当たりに当選した場合に、時短回数に関して遊技者が不利になり過ぎないようにしている。

【 0 0 8 6 】

また、時短状態における特図2の抽選に基づく大当たり当選時には、55%の割合で第2時短回数が「2」回に設定され、15%の割合で第2時短回数が「5」回に設定され、30%の割合で第2時短回数が「99」回に設定される。これに対して、非時短状態における特図2の抽選に基づく大当たり当選時には、40%の割合で第2時短回数が「2」回に設定され、30%の割合で第2時短回数が「5」回に設定され、30%の割合で第2時短回数が「99」回に設定される。このように、特図2の抽選に基づく大当たり当選時の時短回数の振分は、時短状態での当選よりも、非時短状態での当選の方が、遊技者にとって有利となっている。このようにしているのは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときに、時短状態中に生じさせた特図2の保留に基づいて特図2の変動が実行されるところ、この特図2の変動に基づいて大当たりに当選した場合の特別感を出すためである。

【 0 0 8 7 】

小当たり図柄の種別について

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1回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を通過した場合には、大当たり当選となり、続けて第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技（2種大当たり遊技）が実行される。この大当たり遊技（特定領域39への通過を契機とする大当たり遊技）が実行された場合には、小当たり遊技としての第2大入賞口35の開放が1R目に相当することになる。なお、小当たり遊技において特定領域39への遊技球の通過がなければ、大当たり遊技は実行されない。また、大当たり遊技の1ラウンド中、又は小当たり遊技中に、複数回大入賞口を開放させることがあってもよい。

【 0 0 8 8 】

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1種類である。また図9に示すように、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5種類である。具体的には特図1の抽選では、「特図1__小当たり図柄a」に当選する可能性がある。また特図2の抽選では、振分率30%で「特図2__小当たり図柄b」に当選し、振分率20%で「特図2__小当たり図柄c」に当選し、振分率20%で「特図2__小当たり図柄d」に当選し、振分率20%で「特図2__小当たり図柄e」に当選し、振分率10%で「特図2__小当たり図柄f」に当選する。

【0089】

特図1の抽選に基づく小当たり(特図1__小当たり図柄a)は、特定領域39への通過(V通過ともいう)が実質的に不可能な小当たりである。これに対して、特図2の抽選に基づく小当たり(特図2__小当たり図柄b、特図2__小当たり図柄c、特図2__小当たり図柄d、特図2__小当たり図柄e、及び特図2__小当たり図柄f(以下、「小当たり図柄b」~「小当たり図柄f」と表記する))は、V通過が必ず可能な小当たりである。つまり本形態では、特図1の抽選に基づく小当たり当選から大当たり遊技が実行されることは、イレギュラーなケースを除いてない。小当たり遊技の実行中にV通過可能か否かは、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。

【0090】

各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第2大入賞口35の1.6秒開放が1回行われる。但し、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、小当たり図柄の種別に応じて異なっている。具体的には図8に示すように、「小当たり図柄a」ではおよそ4.6秒であり、図9に示すように、「小当たり図柄b」~「小当たり図柄f」では0.008秒である。このように小当たり図柄の種別に応じて小当たり遊技のオープニングの時間が異なっているのは、こ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(図54参照)。これにより、小当たり遊技の実行中にV通過が可能な通過用開放パターンと、小当たり遊技の実行中にV通過が不可能(実質的を含む)な非通過用開放パターンとをつくり出している。通過用開放パターンおよび非通過用開放パターンの詳細については後述する。

【0091】

また特定領域39への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技(2種大当たり遊技)では、小当たり図柄の種別に応じて定められている開放パターンで第1大入賞口30が開放される。具体的には、「小当たり図柄a」の当選に基づく2種大当たり遊技では、2R目から6R目までは1Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させ、6R目から16R目までは1Rあたり1回、最大開放時間を0.1秒として第1大入賞口30を開放させる。つまり実質的に5Rの2種大当たり遊技が実行される。そして、この2種大当たり遊技の実行後の遊技状態は、非時短状態と時短状態とのいずれで当選した場合でも「非時短状態(低ベース状態)」に制御される。但し、「小当たり図柄a」は、V通過が実質的に不可能な小当たりであるため、このような2種大当たり遊技が実行されることはイレギュラーなケースを除いてない。

【0092】

また、「小当たり図柄b」~「小当たり図柄f」の当選に基づく2種大当たり遊技では、2R目から16R目まで1Rあたり1回、最大開放時間を29.5秒として第1大入賞口30を開放させる。つまり実質的に15Rの2種大当たり遊技が実行される。そして、この2種大当たり遊技の実行後の遊技状態は、非時短状態と時短状態とのいずれで当選した場合でも「時短状態(高ベース状態)」に制御される。

【0093】

但し、時短状態(高ベース状態)における時短回数は、当選した小当たり図柄の種別と、当選時の遊技状態とに応じて変わってくる。具体的には時短状態では、小当たり図柄b(振分率30%)に当選した場合には第2時短回数は2回に設定され、小当たり図柄c(振分率20%)に当選した場合には第2時短回数は3回に設定され、小当たり図柄d(振分率20%)に当選した場合には第2時短回数は4回に設定され、小当たり図柄e(振分率20%)に当選した場合には第2時短回数は5回に設定され、小当たり図柄f(振分率10%)に当選した場合には第2時短回数は99回に設定される。

【0094】

これに対して、非時短状態(低ベース状態)では、小当たり図柄b(振分率30%)に当選した場合には第2時短回数は2回に設定され、小当たり図柄c(振分率20%)に当選した場合には第2時短回数は3回に設定され、小当たり図柄d、小当たり図柄e、及び小当たり図柄f(合計の振分率50%)に当選した場合には、第2時短回数は99回に設

定される。このように特図2の抽選における小当たり当選を経て2種大当たり当選した場合の時短回数の振分は、時短状態での当選よりも、非時短状態での当選の方が、遊技者にとって有利となっている。このようにしているのは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときに、1つだけ残っている特図2の保留に基づいて小当たり当選する場合の特別感を出すためである。つまり、このように時短状態中の時短回数の振分よりも非時短状態中の時短回数の振分を有利にすることで、所謂「泣きの1回」に対する興趣を向上させている。「泣きの1回」とは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときの、1つだけある特図2の保留に基づく抽選のことである。なお、99回の時短回数は、第1上限実行回数に相当し、2回、3回、4回、及び、5回の各時短回数は、第2上限実行回数に相当する。第1上限実行回数は、設定された時短回数分の特別図柄の変動表示が終了するまでに大当たり遊技が実行され易い回数であり、第2上限実行回数は、第1上限実行回数と比べて、設定された時短回数分の特別図柄の変動表示が終了するまでに大当たり遊技が実行され難い回数である。

10

【0095】

また、大当たり当選時又は小当たり当選時の変動演出における演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせは、図10に示す通りである。図10に示すように、特図1の抽選に基づく大当たり当選時、及び、特図2の抽選に基づく大当たり当選時には、第2時短回数が99回に設定されるケースであれば、基本的には演出図柄8L、8C、8Rは「3」又は「7」のゾロ目で停止表示され、第2時短回数が99回以外の回数に設定されるケースであれば、演出図柄8L、8C、8Rは「3」及び「7」以外の図柄（「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」又は「9」）のゾロ目で停止表示される。但し、第2時短回数が99回に設定される場合であっても、非時短状態において「特図1__大当たり図柄B」に当選した場合には、演出図柄8L、8C、8Rが「3」及び「7」以外の図柄のゾロ目で停止表示される。これにより、初当たり時の演出図柄8L、8C、8Rが「3」又は「7」のゾロ目で停止表示されない場合でも、第2時短回数が99回に設定される可能性が残るため、この場合の遊技興趣を向上させることが可能である。

20

【0096】

また、特図1の抽選に基づく小当たり当選時には、演出図柄8L、8C、8Rは、ハズレのときと同様、バラケ目（例えば「1・4・5」等）で停止表示される。特図1の抽選に基づく小当たりは、V通過が不可能な小当たりだからである。

30

【0097】

また、特図2の抽選に基づく小当たり当選時には、2種大当たり遊技後に第2時短回数が99回に設定されるケースであれば、演出図柄8L、8C、8Rは「3」又は「7」のゾロ目で停止表示され、2種大当たり遊技後に第2時短回数が99回以外の回数に設定されるケースであれば、演出図柄8L、8C、8Rは「3」及び「7」以外の図柄のゾロ目で停止表示される。このように本形態では、変動演出において演出図柄8L、8C、8Rが「3」又は「7」のゾロ目で停止表示されることは、第2時短回数が99回に設定されること、言い換えれば大当たりが2連荘する予定であることを遊技者に報知していることとなる。

40

【0098】

大当たり乱数等について

ここで本パチンコ遊技機1では、大当たりの判定及び小当たりの判定は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した当たりの種別の判定は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図11(A)に示すように、大当たり乱数は0～65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0～99までの範囲で値をとる。なお、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される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0099】

リーチ乱数は、当否判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す装飾図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは、複数の装飾図柄

50

のうち変動表示されている装飾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装飾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装飾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。なお、リーチ状態において停止表示されている装飾図柄は、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。このリーチ乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

【0100】

また、変動パターン乱数は、変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）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。また、第1ゲート28又は第2ゲート29への通過に基づいて取得される乱数には、図11（B）に示す普通図柄乱数（当たり乱数）及び普図当たり種別乱数がある。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、0～255までの範囲で値をとる。また普図当たり種別乱数は、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に普通当たり図柄の種別を決めるための乱数である。普図当たり種別乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。

【0101】

5．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、後述するように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用情報（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。

【0102】

図15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、大当たり又は小当たりか否かの当否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20と第2始動口21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当否情報が含まれていればよく、当否情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

【0103】

6．遊技制御用マイコン81の動作

〔主制御メイン処理〕次に図16～図39に基づいて遊技制御用マイコン81の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン81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、RAM84に設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、ROM83から図16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、CPU82の設定、SIO、PIO、CTC（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「OFF」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。

【0104】

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11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。また各乱数の少なくとも一部は、カウンタIC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。全ての乱数をハードウェア乱数とする場合、ソフトウェアによる乱数

の更新処理は必要ない。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていて
もよい。

【 0 1 0 5 】

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。

10

【 0 1 0 6 】

[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 1 7 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(S
101)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 8 0 の
R A M 8 4 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 9 0 や
払出制御基板 1 1 0 等に出力する。

【 0 1 0 7 】

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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 大入
賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、普通入賞口センサ 2 7 a 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 R A M 8 4 の出力バッファに記憶する
。また、下皿 6 2 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 R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。なお本形態では、第 1 始動口セン
サ 2 0 a の検知時の賞球は 3 球、第 2 始動口センサ 2 1 a の検知時の賞球は 1 球、第 1 大
入賞口センサ 3 0 a の検知時の賞球は 1 5 球、第 2 大入賞口センサ 3 5 a の検知時の賞球
は 4 球、普通入賞口センサ 2 7 a の検知時の賞球は 7 球である。各センサの検知時の賞球
数は適宜変更可能である。

20

【 0 1 0 8 】

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 1 6 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 1 1 に示し
た各種乱数カウンタ値の更新処理は、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。

30

【 0 1 0 9 】

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 4 3 b 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 4 3 a 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 1 6 参照)、割り込みパルスが入力さ
れると(約 4 m s e c 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 R A M 8 4 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。

40

【 0 1 1 0 】

[センサ検出処理] 図 1 8 に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、第 1 ゲート

50

28又は第2ゲート29に遊技球が通過したか否か、即ち、第1ゲートセンサ28a又は第2ゲートセンサ29aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。第1ゲート28又は第2ゲート29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、遊技球が第1ゲート28又は第2ゲート29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。

【0111】

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「1」(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「1」に達している場合(S204でYES)には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が「1」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)。

【0112】

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-TRND-A)、当たり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11(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。

【0113】

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15に示す始動入賞コマンド特定テーブルに従って第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15の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第2始動口の箇所に従って、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。

【0114】

図15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12(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65320~65535であれば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用情報が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0~10500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用情報の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02H)が特定される。また、大当たり乱数値が10501~65319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用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03H)が特定される。

【0115】

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、当否情報である。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。

【0116】

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R

10

20

30

40

50

AM84の出力バッファにセットする(S208)。

【0117】

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)。

10

【0118】

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)、当たり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11(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。

【0119】

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15に示す始動入賞コマンド特定テーブルに従って第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15の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第1始動口の箇所に従って、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、当否情報が含まれている。

20

【0120】

上述の第2始動入賞コマンドの場合と同様、図15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12(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65320~65535であれば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用情報が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)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0~650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用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)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651~65319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用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)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。

30

【0121】

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。

40

【0122】

[ゲート通過処理]図19に示すようにゲート通過処理(S202)ではまず、普通動作ステータスの値が「1」であるか否かを判定する(S221)。普通動作ステータスについては後述するが、普通動作ステータスが「1」であるとは、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ことを示している。普通動作ステータスの値が「1」でなければ(S221でNO)、直ちに本処理を終えるが、普通動作ステータスの値が「1」であれば(S221でYES)、普図関係乱数取得処理(S222)を行う。普図関係乱数取得処理(S222)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-H)及び普図当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-HS)を取得し(つまり図11(B)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値をRAM84の所定の記憶領域に格納する。

50

【 0 1 2 3 】

[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 2 0 に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)では、普通図柄表示器 4 2 および電チュー 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普通動作ステータス 1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、「普通動作ステータス」が「1」である場合には(S301でYES)、普通図柄待機処理(S302)を行い、「普通動作ステータス」が「2」である場合には(S301でNO、S303でYES)、普通図柄変動中処理(S304)を行い、「普通動作ステータス」が「3」である場合には(S301,S303とともにNO、S305でYES)、普通図柄確定処理(S306)を行い、「普通動作ステータス」が「4」である場合には(S301,S303,S305の全てがNO)、普通電動役物処理(S307)を行う。なお普通動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

【 0 1 2 4 】

[普通図柄待機処理]図 2 1 に示すように、普通図柄待機処理(S302)ではまず、上述のステップS222で取得した普図関係乱数(普通図柄乱数および普図当たり種別乱数)の記憶があるか否かを判定する(S401)。普図関係乱数の記憶がなければ本処理を終える。一方、普図関係乱数の記憶があれば、後述する普通図柄当たり判定処理(S402)を行う。

【 0 1 2 5 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄変動パターン選択処理(S403)を行う。普通図柄変動パターン選択処理では、図 1 2 (E) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルに従って、普通図柄の変動パターン(普図変動パターン)を選択する。具体的には、遊技状態が非時短状態であるときには、普通図柄抽選(普図抽選)の結果がハズレ(普通ハズレ図柄)であれば、変動時間が 1 秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が長開放図柄であれば、変動時間が 3 0 秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が短開放図柄 A であれば、変動時間が 2 5 秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が短開放図柄 B であれば、変動時間が 1 秒の普図変動パターンを選択する。非時短状態における長開放図柄及び短開放図柄 A の当選時の変動時間が比較的長いのは、普通図柄の変動表示中に、後述する特殊演出(長開放図柄に当選したか否かを報知する演出、図 5 5 参照)を実行するためである。

20

【 0 1 2 6 】

また普通図柄変動パターン選択処理(S403)では、図 1 2 (E) に示すように遊技状態が時短状態であるときには、普通図柄抽選の結果がいずれの結果であっても、変動時間が 1 秒の普図変動パターンを選択する。

30

【 0 1 2 7 】

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、普図関係乱数の記憶をクリアする(S404)。そして、普通図柄変動開始処理(S405)を行う。普通図柄変動開始処理では、ステップS403で選択した普図変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、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。なお、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄当たり判定処理(S402)でセットした普図停止図柄データ(図 1 2 (D) 参照)の情報や、普通図柄変動パターン選択処理(S403)で選択した普図変動パターンの情報(普通図柄の変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

40

【 0 1 2 8 】

[普通図柄当たり判定処理]図 2 2 に示すように、普通図柄当たり判定処理(S402)ではまず、RAM 8 4 に記憶されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - H の値)を読み出す(S501)。次いで、普通図柄当たり判定テーブル(図 1 2 (C))をセットする(S502)。そして、セットした普通図柄当たり判定テーブルに従って、当たりか否かを判定する(S503)。

【 0 1 2 9 】

判定結果が当たりであれば(S503でYES)、普図当たりフラグをONするとともに(S504)、普図当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - H S の値)を読み出して、図 1 2

50

(D)に示す普図当たり種別判定テーブルに従って普図当たり種別(普通当たり図柄の種別)を判定する(S505)。普図当たり種別の判定では、ほとんどの場合、短開放図柄Bが選択されるが、およそ1/2000程度の確率で長開放図柄が選択され、およそ1/1000程度の確率で短開放図柄Aが選択される。普図当たり種別を判定した後は、普図当たり種別に応じた普図停止図柄データ(図12(D)参照)を、RAM84に設けた普図種別バッファにセットして(S506)、本処理を終える。

【0130】

一方、ステップS503の判定結果がハズレであれば(S503でNO)、普通ハズレ図柄に応じた普図停止図柄データ(50H)を普図種別バッファにセットして(S507)、本処理を終える。

10

【0131】

[普通図柄変動中処理]図23に示すように、普通図柄変動中処理(S304)ではまず、普通図柄の変動時間(ステップS403で選択された普図変動パターンに応じて決まる変動時間、図12(E)参照)が経過したか否かを判定する(S601)。経過していなければ(S601でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより普通図柄の変動表示が継続される。

【0132】

一方、変動時間が経過していれば(S601でYES)、普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S602)、普通動作ステータスを「3」にセットする(S603)。そして、普通図柄の変動表示を、セットされている普図停止図柄データに応じた図柄(長開放図柄、短開放図柄A、短開放図柄B、又は普通ハズレ図柄)で停止させる等のその他の処理を行い(S604)、本処理を終える。

20

【0133】

[普通図柄確定処理]図24に示すように、普通図柄確定処理(S306)ではまず、普通図柄の停止時間(図12(E)参照)が経過したか否かを判定する(S701)。経過していなければ(S701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(S701でYES)、続いて、普図当たりフラグがONであるか否かを判定する(S702)。

【0134】

普図当たりフラグがONであれば(S702でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、即ち、時短状態中か否かを判定する(S703)。時短状態中であれば(S703でYES)、電チュー22の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(即ち、図14に示す時短中TBLの開放パターン)をセットして(S704)、ステップS706に進む。時短中TBLの開放パターンは、0.01秒の開放前インターバルを経て、3秒の開放時間で電チュー22を1回開放する開放パターンである。

30

【0135】

一方、ステップS703において時短フラグがONでないと判定した場合(S703でNO)、つまり非時短状態中である場合には、電チュー22の開放パターンとして、非時短状態中の開放パターンを普通当たり図柄の種別に応じてセットして(S705)、ステップS706に進む。即ち、図14に示すように、長開放図柄に当選している場合には、長開放TBLの開放パターンをセットし、短開放図柄(短開放図柄A又は短開放図柄B)に当選している場合には、短開放TBLの開放パターンをセットする。長開放TBLの開放パターンは、7秒の開放前インターバルを経て、5秒の開放時間で電チュー22を1回開放する開放パターンである。7秒の開放前インターバルを設けているのは、この期間に、後述する電チュー打込報知演出(電チュー22を狙って遊技球を打ち込む旨を報知する演出、図55(C)参照)を実行するためである。また短開放TBLの開放パターンは、0.01秒の開放前インターバルを経て、0.02秒の開放時間で電チュー22を1回開放する開放パターンである。この開放パターンは、開放時間が0.02秒と極めて短いため、電チュー22への入賞はまず生じ得ない。つまりこの開放パターンは、電チュー22への入賞が困難な開放パターンである。なお開放パターンのセットの際には、補助遊技中の第2始動口21の開放回数をカウントする電チュー開放カウンタの値を、セットした開放パターンに応じた値に設定する。本形態ではいずれの開放パターンがセットされた場合も、電チュー開放カウン

40

50

タの値は「１」に設定される。

【０１３６】

なお、時短中ＴＢＬの開放パターンを、第１補助遊技開放パターンと称することとする。また、長開放ＴＢＬの開放パターンを、第２補助遊技開放パターンと称することとする。また、短開放ＴＢＬの開放パターンを、第３補助遊技開放パターンと称することとする。また、第１補助遊技開放パターンおよび第２補助遊技開放パターンを、入球用開放パターンと称することとする。また、第３補助遊技開放パターンを非入球用開放パターンと称することとする。長開放ＴＢＬの開放パターンは、時短中ＴＢＬの開放パターンよりも開放時間が２秒長いが、時短中ＴＢＬの開放パターンと同じように遊技者は楽に電チュー２２への入賞を生じさせることが可能である。よって、長開放ＴＢＬの開放パターンは、時短中ＴＢＬの開放パターンと同等の入賞し易さの開放パターンといえる。

10

【０１３７】

ステップＳ７０６では、遊技制御用マイコン８１は、普通動作ステータスを「４」にセットする。そして、補助遊技の実行開始をサブ制御基板９０に通知するための補助遊技開始コマンドをセットして（Ｓ７０７）、本処理を終える。なお補助遊技開始コマンドには、普通当たり図柄の種別の情報、及び、当選時の遊技状態の情報が含まれている。また遊技制御用マイコン８１は、ステップＳ７０２において普図当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓ７０２でＮＯ）、補助遊技を開始しないため、普通動作ステータスを「１」にセットして（Ｓ７０８）、本処理を終える。

【０１３８】

20

〔普通電動役物処理〕図２５に示すように、普通電動役物処理（Ｓ３０７）ではまず、普図当たり終了フラグがＯＮであるか否かを判定する（Ｓ８０１）。普図当たり終了フラグは、補助遊技において電チュー２２の開放が終了したことを示すフラグである。

【０１３９】

普図当たり終了フラグがＯＮでなければ（Ｓ８０１でＮＯ）、第２始動口２１の開放中か否か（即ち、電チュー２２の開放中か否か）を判定する（Ｓ８０２）。開放中でなければ（Ｓ８０２でＮＯ）、続いて、第２始動口２１を開放させる時間に至ったか否か、すなわち補助遊技のオープニング（開放前インターバル）の時間が経過して第２始動口２１の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する（Ｓ８０３）。第２始動口２１を開放させる時間に至っていなければ（Ｓ８０３でＮＯ）、そのまま本処理を終え、至っていれば（Ｓ８０３でＹＥＳ）、セットされている開放パターンに従って第２始動口２１を開放させる（Ｓ８０４）。

30

【０１４０】

ステップＳ８０２において第２始動口２１の開放中であれば（Ｓ８０２でＹＥＳ）、補助遊技における第２始動口２１への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では２個）に達しているか否かを判定する（Ｓ８０５）。規定入賞個数に達していなければ（Ｓ８０５でＮＯ）、第２始動口２１を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち第２始動口２１を開放してから所定の開放時間（図１４参照）が経過したか否か）を判定する（Ｓ８０６）。そして、第２始動口２１の開放時間が経過していなければ（Ｓ８０６でＮＯ）、本処理を終える。

【０１４１】

これに対して、規定入賞個数に達している場合（Ｓ８０５でＹＥＳ）又は第２始動口２１の開放時間が経過した場合（Ｓ８０６でＹＥＳ）、すなわち２つの電チュー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始動口２１を閉鎖（閉塞）する（Ｓ８０７）。そして、電チュー開放カウンタの値を１デクリメントし（Ｓ８０８）、電チュー開放カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（Ｓ８０９）。「０」でなければ（Ｓ８０９でＮＯ）、次の開放を開始するためにそのまま処理を終える。なお本形態では、いずれの開放パターンにおいても電チュー２２の開放回数は１回であるため、ステップＳ８０９でＮＯと判定されることはない。

40

【０１４２】

ステップＳ８０９の判定結果が「０」であれば（Ｓ８０９でＹＥＳ）、補助遊技を終了させるべく、補助遊技終了コマンドをセットするなどの普図当たり終了処理（Ｓ８１０）を行い、普図当たり終了フラグをセットして（Ｓ８１１）、本処理を終える。

50

【 0 1 4 3 】

またステップS801において普図当たり終了フラグがONであれば(S801でYES)、補助遊技における第2始動口21の開放が全て終了しているので、補助遊技のエンディング(閉鎖後インターバル)の時間が経過したか否かを判定し(S812)、閉鎖後インターバルの時間(図14参照)が経過していなければ(S812でNO)、本処理を終える。一方、閉鎖後インターバルの時間が経過していれば(S812でYES)、普図当たり終了フラグをOFFするとともに(S813)、普図当たりフラグをOFFする(S814)。そして、普通動作ステータスを「1」にセットして(S815)、本処理を終える。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、普通動作処理(図20)として再び普通図柄待機処理(S302)が実行されることになる。

10

【 0 1 4 4 】

なお本形態では、第2始動口21(電チュー22)の開放時間が5秒に設定される長開放TBLの開放パターン、又は、開放時間が3秒に設定される時短中TBLの開放パターンで電チュー22が開放された場合には、右打ちをすることにより遊技球を電チュー22に入賞させることができる。しかし、電チュー22の開放時間が0.02秒に設定される短開放TBLの開放パターンで電チュー22が開放された場合には、開放時間が極めて短いため、右打ちしても遊技球を電チュー22に入賞させることは極めて困難である。

【 0 1 4 5 】

[特別動作処理]遊技制御用マイコン81は、普通動作処理(S105)に次いで、図26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41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)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。

20

30

【 0 1 4 6 】

[特別図柄待機処理]図27に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、第2始動口21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21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20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20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7a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。

40

【 0 1 4 7 】

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21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81は、特図2保留球数を1デクリメントする(S1004)。そして、第2特図保留記憶部85bをクリアする(S1005)。続いて遊技制御用マイコン81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RAM84の

50

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。

【0148】

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20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81は、特図1保留球数を1デクリメントする(S1010)。そして、第1特図保留記憶部85a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。

【0149】

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。そして本形態では、第2特図保留に基づく抽選にて小当たり当選となると、その小当たり遊技では必ず特定領域39を通過することができるようになっている。この点については後に詳述する。

【0150】

[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28に基づいてまとめて説明する。図28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。

【0151】

次に、大当たり判定テーブル(図12(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従って大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、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「65320」~「65535」の何れかと一致するか否かを判定する(図12(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)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-ASの値)を読み出して、図8又は図9に示す当たり種別判定テーブルに従って大当たり種別を判定する(S1105)。大当たり種別を判定(S1105)した後は、大当たり種別(大当たり図柄の種別)に応じた特図停止図柄データ(図8又は図9参照)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。

【0152】

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、特図2大当たり判定処理(S1002)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「10500」の何れかと一致するか否かを判定する(図12(A)の特図2の欄参照)。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「650」の何れかと一致するか否かを判定する(図12(A)の特図1の欄参照)。なお小当たり当選確率は、特図1の抽選よりも特図2の抽選の方が高くなっている。より詳細には、特図1の抽選における小当たり当選確率がおよそ1/100程度であるのに対して、特図2の抽選における小当たり当選確率はおよそ1/6程度である。なお、小当たり当選確率をいくつにするかは適宜変更可能である。但し、特図2の抽選における小当たり当選確率は、小当たり当選確率と特図2の保留の上限記憶数との積が1/10よりも大きくなるような確率にするとよい。泣きの1回等において当選に期待を持ちやすくなるからである。

10

【0153】

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)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A Sの値)を読み出して、図8又は図9に示す当たり種別判定テーブルに従って小当たり種別を判定する(S1109)。小当たり種別を判定(S1109)した後は、小当たり種別(小当たり図柄の種別)に応じた特図停止図柄データ(図8又は図9参照)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。

20

【0154】

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(01H)を特図種別バッファにセットして(S1111)、本処理を終える。

【0155】

[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29及び図30に基づいてまとめて説明する。図29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、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1301)。

30

【0156】

時短状態でなければ(S1301でNO)、すなわち非時短状態であれば、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テーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。図13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。ここでS P 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。

40

【0157】

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テーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ小当たりに該当する部分)に従って、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)。

【0158】

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)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R Cの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1306)。図12(B)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

50

」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。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1306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テーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)に従って、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(S1307)。

【0159】

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(S1306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テーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)に従って、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(S1308)。

10

【0160】

なお、特図2変動パターン選択処理(S1003)ではステップS1307が実行されてもステップS1308が実行されても同じ変動パターンが選択される(図13の特図2且つ非時短状態の欄参照)。これは、非時短状態における特図2のハズレ変動時には、後述する特定の演出が実行されるためである。

【0161】

また、特図1変動パターン選択処理(S1009)における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。

20

【0162】

またステップS1301において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1301でYES)には、図30に示すように、上記ステップS1302～S1308と同様の流れで処理(S1309～S1315)を行う。すなわち、大当たりフラグがONであれば(S1309でYES)、時短状態中大当たりテーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ大当たりに該当する部分)に従って、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(S1310)。

【0163】

また小当たりフラグがONであれば(S1311でYES)、時短状態中小当たりテーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ小当たりに該当する部分)に従って、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)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値であれば(S1313でYES)、時短状態中リーチ有りハズレテーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)に従って、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(S1314)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でなければ(S1313でNO)、時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)に従って、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(S1315)。

30

【0164】

なお、特図2変動パターン選択処理(S1003)ではステップS1314が実行されてもステップS1315が実行されても同じ変動パターンが選択される(図13の特図2且つ時短状態の欄参照)。これは、時短状態における特図2のハズレ変動時には、後述する特殊変動演出パターンの演出が実行されるためである。

40

【0165】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図29に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1316)、本処理を終える。ステップS1316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。

【0166】

50

〔特別図柄変動中処理〕図 3 1 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 1 3 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。

【0167】

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。

10

【0168】

〔特別図柄確定処理〕図 3 2 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 1 3 参照)が経過したか否かを判定する(S1601)。なお非時短状態における特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時の停止時間は、15秒と比較的長く設定されている。これは、この期間に、後述するVアタッカー打込報知演出(第2大入賞装置36を狙って遊技球を打ち込む旨を報知する演出、図 5 9 参照)を実行するためである。ステップS1601において特別図柄の停止時間が経過していない場合は(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る場合は(S1601でYES)、後述の遊技状態管理処理(S1602)を行う。

【0169】

20

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、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、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。これにより、大当たり遊技の実行中は非時短状態(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 2 2 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。

【0170】

その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、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 1 0 参照)をセットして(S1607)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1608)。ステップS1608に続いて、遊技制御用マイコン 8 1 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 又は図 9 を参照)をセットする(S1609)。このときに、特別遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)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。

30

【0171】

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(S1610)。小当たりフラグがONであれば(S1610でYES)、特別動作ステータスを「5」にセットする(S1611)。なお小当たりフラグがONである場合には、時短フラグが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 1 0 参照)をセットして(S1612)、小当たり遊技のオープニングを開始する(S1613)。

40

【0172】

ステップS1613に続いて、遊技制御用マイコン 8 1 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 又は図 9 を参照)をセットする(S1614)。なおこのときに、大入賞口開放カウンタの値を、当選した小当たり図柄の種別に応じた値にセットする。その後遊技制御用マイコン 8 1 は、振分部材作動フラグをONにして(S1615)、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材 7 1 を作動させる期間であることを示すフ

50

ラグである。つまり本形態では、振分部材 7 1 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。

【 0 1 7 3 】

ステップS1610において小当たりフラグがONでなければ(S1610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(S1616)、本処理を終える。

【 0 1 7 4 】

[遊技状態管理処理] 図 3 3 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か否か判定し(S1701)、ONであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を 1 ディクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「 0 」であるか否か判定する(S1703)。より詳細には、本形態では時短カウンタには、特図 1 の変動回数のみをカウントする特図 1 時短カウンタ(第 1 時短回数をカウントするカウンタ)と、特図 2 の変動回数のみをカウントする特図 2 時短カウンタ(第 2 時短回数をカウントするカウンタ)と、特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数との合計回数をカウントする合計時短カウンタ(合計時短回数をカウントするカウンタ)とがある。ステップS1702では、特図 1 の変動停止時であれば特図 1 時短カウンタおよび合計時短カウンタの値を 1 ディクリメントし、特図 2 の変動停止時であれば特図 2 時短カウンタおよび合計時短カウンタの値を 1 ディクリメントする。そして、ステップS1703では、特図 1 時短カウンタ、特図 2 時短カウンタ、又は合計時短カウンタのいずれか 1 つでも「 0 」となっていないかを判定する。ステップS1703において、3 つの時短カウンタのうち 1 つでも「 0 」となっているものがあれば(S1703でYES)、時短フラグをOFFする(S1704)。一方、ステップS1703において、3 つの時短カウンタのうち 1 つも「 0 」となっていないものがなければ(S1703でNO)、ステップS1704の処理を行うことなく、本処理を終える。なお、本形態において時短状態への移行時に各時短カウンタにセットされる値は、図 1 0 の表の「時短回数(回)」の欄に示す通りである。

【 0 1 7 5 】

[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、1 種大当たり遊技や 2 種大当たり遊技といった大当たり遊技(第 2 特別遊技)の実行のための処理である。図 3 4 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、大当たり遊技において第 1 大入賞装置 3 1 の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【 0 1 7 6 】

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 3 0 の開放中か否か(すなわち第 1 大入賞装置 3 1 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 3 0 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 3 0 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)。

【 0 1 7 7 】

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 3 0 を開放させる(S2004)。

【 0 1 7 8 】

ステップS2002において第 1 大入賞口 3 0 の開放中であれば(S2002でYES)、単位開放遊技における第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では 9 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 3 0 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 3 0 を開放してから所定の開放時間(図 8 又は図 9 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 3 0 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。

【 0 1 7 9 】

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。

【0180】

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10参照)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(S2012)処理を終える。

10

【0181】

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)、本処理を終える。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。

【0182】

[遊技状態設定処理] 図35に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回終了する大当たり遊技が、特図1の抽選で当選した小当たり(特1小当たり)に基づくものか否か、つまり「特図1__小当たり図柄a」(図8参照)に基づくものか否かを判定する(S2101)。判定結果がYESであれば(S2101でYES)、時短フラグをONすることなく、本処理を終える。

20

【0183】

これに対して、判定結果がNOであれば(S2101でNO)、時短フラグをONする(S2102)。そして、当選時の遊技状態と、今回の大当たり遊技の実行契機となった特別図柄の種類とに応じて、時短カウンタ(特図1時短カウンタ、特図2時短カウンタ、及び合計時短カウンタ)の値をセットする(S2103)。セットする時短カウンタの値の詳細は、図10に示す通りである。なお、図10において、「時短回数(回)」の「特図1のみ」の欄に示す値が、特図1時短カウンタにセットされる時短回数であり、「時短回数(回)」の「特図2のみ」の欄に示す値が、特図2時短カウンタにセットされる時短回数であり、「時短回数(回)」の「特図1, 2合計」の欄に示す値が、合計時短カウンタにセットされる時短回数である。

30

【0184】

ステップS2102及びS2103が実行されることにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が時短状態(高ペース状態)になる。この遊技状態は、特別図柄の変動表示の実行回数が既定の時短回数に至ること(回数終了条件)、又は次の大当たり遊技が実行されること(当選終了条件)のいずれかの条件の成立により終了する。なお、特図1時短カウンタの値が「0」になることである回数終了条件を第1回数終了条件といい、特図2時短カウンタの値が「0」になることである回数終了条件を第2回数終了条件といい、合計時短カウンタの値が「0」になることである回数終了条件を合計回数終了条件という。

40

【0185】

[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(第1特別遊技)の実行のための処理である。図36及び図37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。

【0186】

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

50

(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)。

【0187】

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又は図9参照)に従って第2大入賞口35を開放させる(S2304)。

【0188】

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9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(図8又は図9に示すように本形態では1.6秒)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。

【0189】

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)、小当たり終了フラグをセットして(S2309)、本処理を終える。

【0190】

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37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(S2310)、閉鎖後インターバルの時間が経過していなければ(S2310でNO)、本処理を終える。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(S2310でYES)、小当たり終了フラグをOFFするとともに(S2311)、小当たりフラグをOFFして(S2312)、ステップS2313に進む。

【0191】

ステップS2313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39参照)でONされるフラグである。このVフラグがONでなければ(S2313でNO)、2種大当たり遊技を実行しないため、大入賞口開放カウンタの値を「0」にクリアするとともに(S2314)、特別動作ステータスを「1」にセットして(S2315)、本処理を終える。

【0192】

一方、VフラグがONであれば(S2313でYES)、2種大当たり遊技を実行するため、遊技制御用マイコン81は、VフラグをOFFするとともに(S2317)、大当たりフラグをONして(S2318)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S2319)。続いて、時短フラグがONであれば(S2320でYES)時短フラグをOFFする(S2321)。そして、大当たりのオープニングコマンド(図8又は図9参照)をセットするとともに(S2322)、大当たりのオープニングを開始する(S2323)。これにより、第2大入賞口35を短時間にわたって開放する小当たり遊技から2種大当たり遊技に移行する。

【0193】

[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17参照)。振分部材制御処理(S107)では図38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 3 2 参照）、振分部材 7 1 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。

【 0 1 9 4 】

振分部材作動処理(S2502)では、振分部材 7 1 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 7 1 の開放タイミングになったら振分部材ソレノイド 7 3 を ON し、振分部材 7 1 の閉鎖タイミングになったら振分部材ソレノイド 7 3 を OFF する。これにより、振分部材 7 1 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。

【 0 1 9 5 】

具体的には図 5 4 (c) に示すように、振分部材 7 1 をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から 8 m s にわたって通過阻止状態（図 2 - 1 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、4 6 0 0 m s にわたって通過許容状態（図 2 - 1 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、3 0 0 0 m s 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 7 1 の一定動作である。

【 0 1 9 6 】

また、V 有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材 7 1 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 3 9 a 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 5 4 (d) に示すように、V 有効期間は、特定領域 3 9 の開放開始（振分部材 7 1 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 3 9 の開放時間（振分部材 7 1 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 7 1 の配置位置を通過した遊技球が特定領域 3 9 に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【 0 1 9 7 】

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 3 9 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 3 9 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。

【 0 1 9 8 】

V 有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、振分部材 7 1 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 7 1 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 7 1 が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間（7 6 0 8 m s（図 5 4 (c) 参照））が経過したか否かを判定する。そして、振分部材 7 1 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 7 1 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。

【 0 1 9 9 】

ここで図 5 4 に基づいて、上記のような振分部材 7 1 の一定動作と、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5（開閉部材 3 7）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 3 5 の開放パターンとして、図 5 4 (b) 及び (e) に示す 2 つの開放パターンがある。なお、図 5 4 (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。

【 0 2 0 0 】

図 5 4 (b) に示す開放パターンは、特図 2 の抽選にて小当たりに当選した場合に選択

10

20

30

40

50

される開放パターンである。つまり、「特図 2 __小当たり図柄 b」、「特図 2 __小当たり図柄 c」、「特図 2 __小当たり図柄 d」、「特図 2 __小当たり図柄 e」、及び「特図 2 __小当たり図柄 f」(図 9 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 3 9 への通過が可能な通過用開放パターンである。

【0201】

より詳細には、この通過用開放パターンは、8ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞した後に 1600ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 を開放し、その後、6000ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 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 3 5 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 3 5 が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

10

【0202】

このような開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 が開放された場合、1600ms にわたる第 2 大入賞口 3 5 の開放期間中および第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の 3000ms の期間中は、振分部材 7 1 の V 開放にあたり、振分部材 7 1 が通過許容状態をとっている(図 5 4 (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 3 5 へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域 3 9 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 3 5 へ遊技球が入賞するように、第 2 大入賞装置 3 6 等の各装置が配されている。また、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球が振分部材 7 1 の配置位置に至るまでの所要時間は 3000ms よりも短い。

20

【0203】

図 5 4 (e) に示す開放パターンは、特図 1 の抽選にて「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 3 9 への通過が実質的に不可能な非通過用開放パターンである。

【0204】

より詳細には、この非通過用開放パターンは、4568ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 を閉塞した後に 1600ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 を開放し、その後、1440ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 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、4568ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 が開放される小当たり開放遊技と、1440ms にわたって第 2 大入賞口 3 5 が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

30

【0205】

このような開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 が開放された場合、オープニング中に振分部材 7 1 の V 開放がほぼ終了する(図 5 4 (e) 及び (c) 参照)。振分部材 7 1 の V 開放と、第 2 大入賞口 3 5 の開放とが一致している期間は、第 2 大入賞口 3 5 の開放開始直後のわずか 40ms だけである。従って、仮に第 2 大入賞口 3 5 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 7 1 の位置に到達する頃には振分部材 7 1 は通過阻止状態に制御されている。よって、この開放パターンが選択された場合には、遊技球が特定領域 3 9 を通過することはほぼない。つまり、遊技球が特定領域 3 9 を通過することは実質的に不可能となっている。

40

【0206】

以上、図 5 4 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 7 1 の動作を開始するようにしている。そして、小当たり図柄の種類に応じた 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。各開放パターンは、オープニングの時間が異なっている。従って、それぞれの開放パターンでは、振分部材 7 1 の変位タイミングに対する第 2 大入賞口 3 5 の開放タイミングが異なることとなる。かくして、第 2 大入賞口 3 5 への入賞タイミングにかかわらず特定領域 3 9 を通過可能

50

な小当たり遊技（図54（b）の特2V通過小当たり）と、どのようなタイミングで第2大入賞口35に入賞しても特定領域39を通過することができない小当たり遊技（図54（e）の特1V非通過小当たり）とを実行することが可能となっている。

【0207】

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。

【0208】

〔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17参照）。特定領域センサ検出処理(S108)では図39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)、本処理を終了するが、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38）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54（d）に示す期間である。

【0209】

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)、本処理を終える。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。

【0210】

7. 演出制御用マイコン91の動作

〔サブ制御メイン処理〕次に図40～図53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、RAM94に設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、ROM93から図40に示したサブ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、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う（S4001）。CPU初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、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。

【0211】

続いて、電源断信号がONで且つRAM94の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、RAM94の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、RAM94の初期化をせずにステップS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAM94内容が正常でない場合には(S4002でNO)、RAM94を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAM94内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAM94を初期化しない。なお、RAM94を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001～S4003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。

【 0 2 1 2 】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数更新処理を実行する(S4005)。乱数更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出決定用乱数には、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 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 8 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 1 3 】

乱数更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 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 1 0 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、コマンドに従い画像表示装置 7 を用いて各種の演出(装飾図柄変動演出や、特別遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出等)を実行する。なお、画像制御基板 1 0 0 による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板 9 0 は、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声を出力したり、ランプ制御基板 1 0 7 を介して盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を発光させたり、装飾可動体 1 5 を駆動させたりする。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004~S4007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(S4008)、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)、および 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【 0 2 1 4 】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、ストローク信号(S T B 信号)が O N になると、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されると、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。図 4 1 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドを R A M 9 4 の受信バッファに格納する(S4101)。

【 0 2 1 5 】

[1 m s タイマ割り込み処理]1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板 9 0 に 1 m s 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。図 4 2 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)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 (図 5 参照)からの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する。

【 0 2 1 6 】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理におけるその他の処理(S4304)で作成した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、ランプデータに従って盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 2 1 7 】

次いで、駆動制御処理(S4203)を行う。駆動制御処理(S4203)では、演出に合うタイミングで装飾可動体 1 5 を駆動させるべく、駆動データ(装飾可動体 1 5 の駆動ためのデータ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、装飾可動体 1 5 を所定の動作態様で駆動させる。

【 0 2 1 8 】

そして、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

【 0 2 1 9 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s 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。図 4 3 に示す

ように、10ms タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。次いで、1ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてRAM94に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

【0220】

その後、演出制御用マイコン91は、ランプデータ(盤ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ)を作成したり、音声データ(スピーカ67からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板106への出力をしたり、各種の演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4304)。

10

【0221】

[受信コマンド解析処理]図44に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から普通図柄変動開始コマンドを受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば後述する普通図演出開始処理(S4402)を行う。

【0222】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から補助遊技開始コマンドを受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば後述する補助遊技演出選択処理(S4404)を行う。

【0223】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から始動入賞コマンド(第1始動入賞コマンド又は第2始動入賞コマンド)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば後述する先読み演出判定処理(S4406)を行う。

20

【0224】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していれば後述する特別遊技演出選択処理(S4408)を行う。

【0225】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していれば後述するエンディング演出選択処理(S4410)を行う。

30

【0226】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していれば後述する変動演出開始処理(S4412)を行う。

【0227】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(S4413)、受信していれば後述する変動演出終了処理(S4414)を行う。

【0228】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からV通過コマンドを受信したか否か判定し(S4415)、受信していればV通過報知演出開始処理(S4416)を行う。V通過報知演出開始処理(S4416)では、V通過報知演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。ステップS4416でセットされた演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、V通過報知演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

40

【0229】

V通過報知演出とは、V通過(特定領域39への通過)があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態ではV通過報知演出は、「V」の文字を模った演出画像を表示画面7aに表示させる演出である。なお、V通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ67から出力するなど、他の態様であってもよい。

【0230】

50

続いて、その他の処理(S4417)として上記のコマンド以外の受信コマンド(例えば普通図柄変動停止コマンド)に基づく処理を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【0231】

[普図演出開始処理] 図45に示すように、普図演出開始処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン91は、普通図柄変動開始コマンドを解析する(S4501)。これにより、普通図柄抽選の結果としての普通図柄の種別、及び、普通図柄の変動表示における変動時間の情報を取得する。続いて、モードステータスの値が「1」であるか否かを判定する(S4502)。モードステータスは、演出モードを制御するための変数であり、昼背景モードに制御している場合には、モードステータスの値は「1」に設定されている(図49-1中の表参照)。モードステータスや演出モードについては後述するが、昼背景モードは、通常遊技状態(大当たり遊技中および時短状態の終了直後の特図2の変動中を除く)に対応する演出モードである。

10

【0232】

ステップS4502の判定結果がNOである場合には、つまり昼背景モードに制御されていない場合には、直ちに本処理を終える。これに対して、昼背景モードに制御されている場合には(S4502でYES)、続いて、長開放図柄に当選しているか否かを判定する(S4503)。この判定結果がYESである場合には、成功態様の特殊演出の普図演出パターンを選択し(S4504)、この演出パターンの普図演出(普通図柄の変動表示に並行して行われる演出)を実行するための普図演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S4505)。

20

【0233】

ステップS4503の判定結果がNOである場合には、続いて、短開放図柄Aに当選しているか否かを判定する(S4506)。この判定結果がYESである場合には、失敗態様の特殊演出の普図演出パターンを選択し(S4507)、この演出パターンの普図演出を実行するための普図演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S4505)。なお、ステップS4506の判定結果がNOである場合、即ち短開放図柄Bに当選しているか、あるいはハズレである場合には、普図演出を実行しないため直ちに本処理を終える。

【0234】

成功態様の特殊演出に係る普図演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、成功態様の特殊演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。具体的には、図55(A)及び(B)に示すように、表示画面7aの左下部の表示領域(左下部領域7b)にて、ルーレット200が回転し、長開放図柄に当選したことを示す停止態様(「電チュー開放!」の文字図柄201)で停止する画像演出を実行する。

30

【0235】

これに対して、失敗態様の特殊演出に係る普図演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、失敗態様の特殊演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。具体的には、図55(A)及び(D)に示すように、表示画面7aの左下部領域7bにて、ルーレット200が回転し、長開放図柄に当選していないことを示す停止態様(「残念・・・」の文字図柄202)で停止する画像演出を実行する。

40

【0236】

[補助遊技演出選択処理] 図46に示すように、補助遊技演出選択処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン91は、補助遊技開始コマンドを解析する(S4601)。これにより、当選した普通当たり図柄の種別の情報を取得する。続いて、モードステータスの値が「1」であるか否か、つまり昼背景モードに制御されているか否かを判定する(S4602)。

【0237】

昼背景モードに制御されていない場合には(S4602でNO)、直ちに本処理を終える。これに対して、昼背景モードに制御されている場合には(S4602でYES)、続いて、長開放図柄に当選しているか否かを判定する(S4603)。この判定結果がYESである場合には、図55

50

(C)に示す電チュー打込報知演出の演出パターンを選択し(S4604)、この演出パターンの補助遊技演出(補助遊技に並行して行われる演出)を実行するための補助遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S4605)。なお、ステップS4603の判定結果がNOである場合には、直ちに本処理を終える。

【0238】

電チュー打込報知演出に係る補助遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、図55(C)に示す電チュー打込報知演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。これにより、遊技者に対して右打ちにより電チュー22へ遊技球を入賞させるべき旨を報知する。なお、通常遊技状態(非時短状態)における長開放図柄に基づく補助遊技は、開放前インターバルの時間が7秒と長いと、図55(C)に示す電チュー打込報知演出をきっかけに右打ちを開始することで、十分に遊技球を電チュー22へ入賞させることが可能である。

10

【0239】

[先読み演出判定処理]図47に示すように、先読み演出判定処理(S4406)ではまず、演出制御用マイコン91は、RAM94の受信バッファに格納されている始動入賞コマンドをRAM94の特図保留演出記憶部(図7に示す第1特図保留演出記憶部95a又は第2特図保留演出記憶部95b)に記憶する(S5001)。詳細には、受信したコマンドが第1始動入賞コマンドであれば、第1特図保留演出記憶部95a(図7(b)参照)に記憶し、第2始動入賞コマンドであれば、第2特図保留演出記憶部95b(図7(c)参照)に記憶する。なお、第1始動入賞コマンドは、第1特図保留演出記憶部95aにおいて第1~第4までである記憶領域のうち当該コマンドが記憶されていない最も番号の小さい記憶領域に記憶される。これにより、特図保留の記憶順に対応した順で始動入賞コマンドが記憶されていくことになる。

20

【0240】

続くステップS5002では、ステップS5001で記憶した始動入賞コマンドが第1始動入賞コマンドであれば、RAM94に設けられた第1特図保留演出カウンタの値を「1」加算して更新し、第2始動入賞コマンドであれば、RAM94に設けられた第2特図保留演出カウンタの値を「1」加算して更新する。なお、第1特図保留演出カウンタは、第1特図保留の数を計数するサブ側(サブ制御基板90側)のカウンタである。同様に、第2特図保留演出カウンタは、第2特図保留の数を計数するサブ側のカウンタである。

30

【0241】

続いて演出制御用マイコン91は、先読み演出の実行抽選処理(S5003)を行う。先読み演出の実行抽選処理(S5003)では、ステップS5001で格納した始動入賞コマンドに基づいて、所謂連続予告や保留変化予告などの先読み演出を行うか否かを決定し、行う場合には、先読み演出に関する各種の設定を行う。なお、連続予告とは、複数回の特図変動にわたって実行され得る相互に関連した予告演出のことである。また、保留変化予告とは、通常表示態様の演出保留画像に代えて、通常表示態様よりも大当たり当選期待度が高い特別表示態様の演出保留画像を表示する予告演出のことである。

40

【0242】

[特別遊技演出選択処理]図48に示す特別遊技演出選択処理(S4408)は、特別遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)時に実行する特別遊技演出のパターン(内容)を選択する処理である。ここで選択される特別遊技演出には、大当たり遊技又は小当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中および開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出が含まれている。

【0243】

図48に示すように、特別遊技演出選択処理(S4408)ではまず、オープニングコマンドを解析する(S5201)。なお本形態では、オープニングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データの情報と、当選時の遊技状態の情報とが含まれている(図10参照)。

50

【 0 2 4 4 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、通常遊技状態（非時短状態）における「特図 1 __小当たり図柄 a」（図 1 0 参照）への当選に基づく小当たり遊技のオープニング開始時であるか否かを判定する(S5202)。この判定結果がYESであれば、小当たり時の特別遊技演出（小当たり演出）の演出パターンとして、ステージ変更演出の演出パターンを選択し(S5203)、この演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5204)。

【 0 2 4 5 】

一方、ステップS5202の判定結果がNOであれば、当選した図柄（大当たり図柄又は小当たり図柄）及び当選時の遊技状態に応じて予め定められている特別遊技演出の演出パターンを選択し(S5205)、ステップS5205で選択した演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5204)。

10

【 0 2 4 6 】

ステップS5204でセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、コマンドに対応する特別遊技演出の演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。ステップS5203が実行されていたのであれば、ステージ変更演出が実行される。

【 0 2 4 7 】

20

ステージ変更演出は、複数種類のステージの中からランダムに決定したステージに移行させる演出である。本形態では、昼背景モード内のステージとして、キャラクタ A をモチーフとした演出画像を主に表示するキャラ A ステージと、キャラクタ B をモチーフとした演出画像を主に表示するキャラ B ステージと、キャラクタ C をモチーフとした演出画像を主に表示するキャラ C ステージとがあるものとする。ステージが異なると、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がステージに応じたデザインの図柄に変わるとともに、遊技に伴う B G M がステージに応じた B G M に変わる。

【 0 2 4 8 】

このように本形態では、通常遊技状態での特図 1 の抽選での小当たり当選時に、ステージ変更演出が実行される。これにより、遊技者の意識をステージの変更に向けさせ、V 通過が望めない特 1 V 非通過小当たりに当選した場合に、遊技者に小当たり遊技の実行を意識させ難くしている。

30

【 0 2 4 9 】

〔エンディング演出選択処理〕図 4 9 - 1 に示すエンディング演出選択処理(S4410)は、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン（内容）を選択する処理である。図 4 9 - 1 に示すように、エンディング演出選択処理(S4410)ではまず、エンディングコマンドを解析する(S5401)。なお本形態では、エンディングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データの情報と、当選時の遊技状態を示す情報とが含まれている（図 1 0 参照）。

【 0 2 5 0 】

40

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、エンディングコマンドの解析結果に基づいて、「特図 1 __小当たり図柄 a」（図 1 0 参照）への当選を経て実行された大当たり遊技のエンディング開始時であるか否かを判定する(S5402)。この判定結果が Y E S であれば、図 5 6（A）に示す「またね！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して(S5403)、ステップS5404に進む。ステップS5404では、モードステータスの値を昼背景モードに対応する値「1」にセットする。そして、ステップS5413に進む。図 5 6（A）に示す「またね！」のエンディング演出によって、遊技者に対して通常遊技状態（非時短状態）に移行する旨を報知することが可能である。なお、この演出は、昼背景モードへの移行示唆にもなっている。

【 0 2 5 1 】

50

ここでモードステータスについて説明する。モードステータスは、演出モードを制御するための変数である。演出モードとは、画像表示装置 7、スピーカ 6 7、盤ランプ 5、及び枠ランプ 6 6 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背景画像等が異なり、変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。

【 0 2 5 2 】

本形態の演出モードには、4 種類ある。昼背景モード、泣きの 1 回モード、夜背景モード、[超]夜背景モードである。図 4 9 - 1 中の表に示すように、昼背景モードに制御する場合は、モードステータスの値は「1」に設定され、泣きの 1 回モードに制御する場合は、モードステータスの値は「2」に設定され、夜背景モードに制御する場合は、モードステータスの値は「3」に設定され、[超]夜背景モードに制御する場合は、モードステータスの値は「4」に設定される。

10

【 0 2 5 3 】

昼背景モードは、通常遊技状態（大当たり遊技中および時短状態の終了直後の特図 2 の変動中を除く）に制御されているときの演出モードである。昼背景モードでは、図 5 7 (A) に示す昼の背景画像が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 5 4 】

泣きの 1 回モードは、時短回数が 1 回の時短状態に制御されているとき（つまり通常遊技状態において「特図 1 __大当たり図柄 C」に当選して時短状態に制御されたとき、図 1 0 参照）、及び、時短状態の終了直後の特図 2 の変動中の演出モードである。泣きの 1 回モードでは、図 5 8 に示す泣きの 1 回モード専用の変動演出（2 桁の特殊演出図柄 1 8 L、1 8 R を変動させる演出）が実行される。

20

【 0 2 5 5 】

夜背景モードは、第 2 時短回数が 2 回、3 回、4 回、又は 5 回の時短状態に制御されているときの演出モードである。夜背景モードでは、図 5 7 (B) に示す夜の背景画像（月は出ているが星が出ていない背景画像）が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 5 6 】

また、夜背景モードに制御されているときには、第 2 時短回数の残回数を示唆する残回数示唆表示 Z I が、表示画面 7 a の右下部の表示領域（右下部領域 7 c）に表示される。残回数示唆表示 Z I の表示回数は、特別図柄の変動表示が実行される度に 1 減算される。つまり、残回数示唆表示 Z I の表示回数は、例えば「5」「4」「3」「2」「1」「LAST」といった具合に変化する。これにより、遊技者に対して時短状態の終了時期をわかりやすく示している。また、夜背景モードに制御されているときには、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 R I が、表示画面 7 a の右上部の表示領域（右上部領域 7 d）に表示される。

30

【 0 2 5 7 】

[超]夜背景モードは、第 2 時短回数が 9 9 回の時短状態に制御されているときの演出モードである。[超]夜背景モードでは、図 5 7 (C) に示す夜の背景画像（月も星も出ている背景画像）が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 5 8 】

40

また、[超]夜背景モードに制御されているときには、残回数示唆表示 Z I が、図 5 7 (B) に示す通常表示態様とは異なる特殊表示態様で右下部領域 7 c に表示される。通常表示態様の残回数示唆表示 Z I が、特別図柄の変動表示が実行される度に表示回数を更新する表示態様であったのに対して、特殊表示態様の残回数示唆表示 Z I は、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容を変化させない表示態様である。本形態では、通常表示態様として、球体のオブジェクト画像に残回数を示す数字等を表示する態様を採用しており（図 5 7 (B) 参照）、特殊表示態様として、球体のオブジェクト画像を虹色で表示する態様を採用している（図 5 7 (C) 参照）。この特殊表示態様の残回数示唆表示 Z I によれば、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しないため、遊技者に対して次の大当たり（1 種大当たり又は 2 種大当たり）に当選するまで時短状態が続くことを予感

50

させることが可能となっている。なお、[超]夜背景モードに制御されているときには、夜背景モードに制御されているときと同様、右打ち報知画像 R I が右上部領域 7 d に表示される。

【 0 2 5 9 】

図 4 9 - 1 に戻って説明を続ける。エンディング演出選択処理(S4410)では、ステップ S5402における判定結果が N O である場合には、続いて、第 2 時短回数を 1 回に設定するケースか否かを判定する(S5405)。つまり、非時短状態における「特図 1 __大当たり図柄 C」への当選に基づく大当たり遊技のエンディングか否かを判定する。この判定結果が Y E S である場合には、図 5 6 (B) に示す「泣きの 1 回！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して(S5406)、ステップ S5407に進む。ステップ S5407では、モードステータスの値を「泣きの 1 回モード」に対応する値「2」にセットするとともに、演出モードカウンタ M の値を「1」にセットする(S5407)。そして、ステップ S5413に進む。図 5 6 (B) に示す「泣きの 1 回！」のエンディング演出によって、遊技者に対して第 2 時短回数が 1 回の時短状態に移行する旨を報知することが可能である。

【 0 2 6 0 】

ここで演出モードカウンタ M について説明する。演出モードカウンタ M は、時短状態にて実行した特別図柄の変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。詳細には、演出モードカウンタ M には、時短状態にて実行した特図 1 の変動回数をカウントするための第 1 演出モードカウンタ M a と、時短状態にて実行した特図 2 の変動回数をカウントするための第 2 演出モードカウンタ M b と、時短状態にて実行した特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数との合計回数をカウントするための第 3 演出モードカウンタ M c とがある。そして、第 1 演出モードカウンタ M a には、第 1 時短回数(特図 1 時短カウンタの値)に対応する値をセットし、第 2 演出モードカウンタ M b には、第 2 時短回数(特図 2 時短カウンタの値)に対応する値をセットし、第 3 演出モードカウンタ M c には、合計時短回数(合計時短カウンタの値)に対応する値をセットする。なお図 4 9 - 1 では、演出モードカウンタ M にセットする値として、第 2 演出モードカウンタ M b にセットする値だけを示している。

【 0 2 6 1 】

ステップ S5405の判定結果が N O である場合、続いて、第 2 時短回数を 9 9 回に設定するケースか否かを判定する(S5408)。第 2 時短回数を 9 9 回に設定するケースは、図 1 0 に示した通りである。この判定結果が N O である場合、すなわち、第 2 時短回数を 2 回、3 回、4 回、又は 5 回のいずれかに設定するケースである場合には、図 5 6 (C) に示す「夜背景モード！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して(S5409)、ステップ S5410に進む。ステップ S5410では、モードステータスの値を「夜背景モード」に対応する値「3」にセットするとともに、演出モードカウンタ M (第 2 演出モードカウンタ M b)の値を、「2」~「5」のうち第 2 時短回数に応じた値にセットする(S5410)。そして、ステップ S5413に進む。なおステップ S5410では、第 1 演出モードカウンタ M a の値は第 1 時短回数に応じた値にセットされ、第 3 演出モードカウンタ M c の値は合計時短回数に応じた値にセットされる。図 5 6 (C) に示す「夜背景モード！」のエンディング演出によって、遊技者に対して時短回数が 2 回 ~ 5 回のうちのいずれかの時短状態に移行する旨を報知することが可能である。

【 0 2 6 2 】

ステップ S5408の判定結果が Y E S である場合、すなわち、第 2 時短回数を 9 9 回に設定するケースである場合には、図 5 6 (D) に示す「[超]夜背景モード！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して(S5411)、ステップ S5412に進む。ステップ S5412では、モードステータスの値を「[超]夜背景モード」に対応する値「4」にセットするとともに、演出モードカウンタ M (第 2 演出モードカウンタ M b)の値を、「9 9」にセットする。そして、ステップ S5413に進む。なおステップ S5412では、第 1 演出モードカウンタ M a 及び第 3 演出モードカウンタ M c の

値も「99」にセットされる。図56(D)に示す「[超]夜背景モード!」のエンディング演出によって、遊技者に対して時短回数が99回の時短状態に移行する旨を報知することが可能である。このエンディング演出は、遊技者に次の大当たり当選まで時短状態が続くことを示す意義がある。よって、エンディング演出において「超」の文字画像が表示されるか否かは遊技者の関心の高まるところであり、このような演出を搭載することによって、大当たり遊技時(詳しくはエンディング時)の遊技興趣が高められている。

【0263】

ステップS5413では演出制御用マイコン91は、上記の処理にて選択した演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。ステップS5413でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、コマンドに対応するエンディング演出の画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。つまり、図56に示す各演出画像のいずれかが表示画面7aに表示されることとなる。

【0264】

続くステップS5414では演出制御用マイコン91は、モードステータスの値の情報を含むモード指定コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。モード指定コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、モード指定コマンドに示されている演出モードに対応する背景画像を、エンディング演出の終了後に表示画面7aに表示させる。なお、上述のステージが設定された際には、演出制御用マイコン91から画像制御基板100にステージを示すステージ指定コマンドが送信され、これを受信した画像制御基板100が、そのステージ指定コマンドに示されたステージに対応した画像を表示画面7aに表示させるものとする。

【0265】

続いて演出制御用マイコン91は、初期表示回数決定処理(S5415)を行う。そして、本処理を終える。

【0266】

[初期表示回数決定処理] 図49-2に示すように、初期表示回数決定処理(S5415)ではまず、演出制御用マイコン91は、第2演出モードカウンタMbの値が「4」又は「5」のいずれかであるか否かを判定する(S5501)。つまり、第2時短回数が4回又は5回の時短状態への移行時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S5507に進む。

【0267】

これに対して、判定結果がYESである場合には、ストック抽選を行う(S5502)。ストック抽選とは、実際の第2時短回数よりも小さい数を、通常表示態様の残回数示唆表示ZI(図57(B)参照)の初期表示回数として表示するか否かを決定する抽選である。ストック抽選では、演出制御用マイコン91はストック抽選用乱数(数値範囲は例えば0~99)を取得し、当選する確率が例えば1/2に設定されたストック抽選用テーブルに従ってこれを判定する。

【0268】

ストック抽選の結果が当選である場合には(S5503でYES)、RAM94に設けた表示数カウンタの値を「3」にセットする(S5504)。そして、RAM94に設けた差分カウンタの値を、第2演出モードカウンタMbの値と表示数カウンタの値との差にセットする(S5505)。つまり、第2演出モードカウンタMbの値が「4」である場合には差分カウンタの値を「1」にセットし、第2演出モードカウンタMbの値が「5」である場合には差分カウンタの値を「2」にセットする。そしてステップS5507に進む。

【0269】

一方、ストック抽選の結果が非当選である場合には(S5503でNO)、表示数カウンタの値を第2演出モードカウンタMbの値と同じ値にセットする(S5506)。つまり、第2演出モードカウンタMbの値が「4」である場合には表示数カウンタの値を「4」にセットし、

第2演出モードカウンタM bの値が「5」である場合には表示数カウンタの値を「5」にセットする。そしてステップS5507に進む。

【0270】

ステップS5507では、第2演出モードカウンタM bの値が「2」又は「3」のいずれかであるか否かを判定する。つまり、第2時短回数が2回又は3回の時短状態への移行時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S5509に進む。

【0271】

これに対して、ステップS5507の判定結果がYESである場合には、表示数カウンタの値を第2演出モードカウンタM bの値と同じ値にセットする(S5508)。つまり、第2演出モードカウンタM bの値が「2」である場合には表示数カウンタの値を「2」にセットし、第2演出モードカウンタM bの値が「3」である場合には表示数カウンタの値を「3」にセットする。そしてステップS5509に進む。

【0272】

ステップS5509では、モードステータスの値が夜背景モードに対応する値「3」であるか否かを判定する。この判定結果がYESである場合には、表示数カウンタの値の情報を含む表示数コマンドを、RAM 94の出力バッファにセットする(S5510)。表示数コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、表示数コマンドに示されている値に対応する表示回数の残回数示唆表示Z Iを、エンディング演出の終了後に表示画面7aの右下部領域7cに表示させる(図57(B)参照)。これにより遊技者は、時短回数が何回に設定されたかを知ることが可能である。

【0273】

一方ステップS5509の判定結果がNOである場合には、続いて、モードステータスの値が[超]夜背景モードに対応する値「4」であるか否かを判定する(S5511)。この判定結果がNOである場合には処理を終えるが、YESである場合には、第2時短回数が99回に設定されたことを示す無限大表示コマンドを、RAM 94の出力バッファにセットする(S5512)。無限大表示コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、特殊表示態様の残回数示唆表示Z Iを、エンディング演出の終了後に表示画面7aの右下部領域7cに表示させる(図57(C)参照)。これにより遊技者は、時短回数が99回に設定されたこと、つまり次の大当たりに当選するまで時短状態が続く予定であることを知ることが可能である。

【0274】

[変動演出開始処理] 図50に示すように、変動演出開始処理(S4412)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドを解析する(S5601)。変動開始コマンドには、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、又は、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が含まれている。また、特図1又は特図2の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報が含まれている。なお変動パターンの情報には、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報が含まれている(図13参照)。ここで演出制御用マイコン91が取得した各種の情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

【0275】

続くステップS5602では、ステップS5601で解析した変動開始コマンドが特図1変動開始コマンドであれば、第1特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算し、特図2変動開始コマンドであれば、第2特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算する。そして、特図保留演出記憶部(第1特図保留演出記憶部95a又は第2特図保留演出記憶部95b)に記憶されているデータのシフト処理を行う(S5603)。

【0276】

特図1に関するシフト処理では、第1記憶領域～第4記憶領域に記憶されている第1始動入賞コマンド等の各データを1つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第4記憶領域をクリアする。例えば、第1特図保留演出記憶部95aの第4記憶領域に記憶されている

データは、第1特図保留演出記憶部95aの第3記憶領域にシフトされ、第4記憶領域はクリアされる。また、第1特図保留演出記憶部95aの第1記憶領域に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶部95aおよび第2特図保留演出記憶部95bに共通の当該変動用演出記憶部(第0記憶領域)95c(図7(a))にシフトされ、当該変動用演出記憶部95cに記憶されていたデータは消去される。また、特図2に関するシフト処理では、第2特図保留演出記憶部95bに記憶されている第2始動入賞コマンド等の各データは、当該変動用演出記憶部95cにシフトされ、当該変動用演出記憶部95cに記憶されていたデータは消去される。また、第2特図保留演出記憶部95bはクリアされる。

【0277】

次に演出制御用マイコン91は、モードステータスを参照する(S5604)。そして、後述する変動演出パターン選択処理(S5605)を行う。なお、変動演出パターン選択処理(S5605)は、ステップS5604で参照したモードステータス及びステップS5601で解析した変動開始コマンドが示す変動パターンに基づいて変動演出パターンを選択する処理である。

【0278】

その後、演出制御用マイコン91は、ステップS5605で選択した変動演出パターンの変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットして(S5606)、ステップS5607に進む。ステップS5606でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、受信した変動演出開始コマンドに基づいて画像表示装置7の表示画面7aにて変動演出を行う。

【0279】

ステップS5607では、表示数カウンタの値が0より大きいかなんかを判定する。表示数カウンタの値が0より大きくない場合は、ステップS5610に進む。これに対して、表示数カウンタの値が0より大きい場合は、表示数カウンタの値を1減算するとともに(S5608)、表示数カウンタの値の情報を含む表示数コマンドを、RAM94の出力バッファにセットして(S5609)、ステップS5610に進む。

【0280】

ステップS5609でセットされた表示数コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、通常表示態様の残回数示唆表示Z1の表示回数を更新する。具体的には例えば、図61(A)及び(B)に示すように、通常表示態様の残回数示唆表示Z1の表示回数を「1」小さい数に更新する。なお、残回数示唆表示Z1は、例えば「5」「4」「3」「2」「1」「LAST」(図61(C)参照)と順次更新されていく。大当たりに当選することなく時短状態が終了した場合には、泣きの1回モードに移行する。なお、このような残回数示唆表示Z1の表示回数の更新は、特図2の変動表示の実行時だけでなく、特図1の変動表示の実行中にも行われる。これにより、特別図柄の変動表示が行われたにもかかわらず残回数示唆表示Z1の表示回数が更新されないことによる違和感を遊技者に与えてしまうのを防いでいる。

【0281】

続くステップS5610では、後述する表示回数上乗せ処理を行う。そして、演出制御用マイコン91は本処理を終える。

【0282】

[変動演出パターン選択処理]図51-1及び図51-2に基づいて変動演出パターン選択処理(S5605)について説明する。変動演出パターン選択処理(S5605)では、特別図柄の変動表示および停止表示に同期した変動演出の演出パターンを選択する。

【0283】

特に本形態では、夜背景モードに制御されているときには、特図2の抽選に基づく変動演出として、特殊変動演出パターンの変動演出を選択する。特殊変動演出パターンの変動演出とは、疑似連を生じさせる変動演出である。疑似連とは、1回の特別図柄の変動表示の実行期間中に、演出図柄8L, 8C, 8Rを変動表示(再変動表示を含む)させたあと停止表示(仮停止表示を含む)させる単位変動演出を、複数回繰り返す演出である。仮停

10

20

30

40

50

止表示とは、全ての演出図柄 8 L , 8 C , 8 R がある図柄で表示画面 7 a 内に留まっている表示態様（スクロールしていない態様すなわち所定の位置で僅かに揺れたり拡大と縮小を繰り返したりしている態様）であり、再変動表示とは、仮停止表示された演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が再び変動表示することである。なお、特別図柄の停止表示のタイミングに合わせて、全ての演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定的に停止表示されること（全ての演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動速度が零になること）を、確定停止表示又は最終停止表示ということとする。

【 0 2 8 4 】

図 1 3 に示したように、時短状態における特図 2 の変動時間は、大当たりである場合も、小当たりである場合も、ハズレである場合も、36 秒に設定される。このようにしているのは、本形態では時短状態に制御されても、時短回数が 2 回 ~ 5 回と比較的に少ない回数に設定されることが多い（図 1 0 参照）。そのため、時短状態での遊技時間のある程度確保するには、各変動の変動時間を長くする必要があるからである。そして、この 36 秒という変動時間を利用して、特殊変動演出パターンの変動演出（疑似連を生じさせる変動演出）を実行する。特殊変動演出パターンの変動演出には、複数の種類がある。具体的には例えば、疑似的に 3 秒の変動を 12 回しているように見せてハズレを報知する疑似連 12 回ハズレ用演出や、疑似的に 3 秒の変動を 4 回しているように見せたあと 5 回目の変動として 24 秒の発展演出（例えば主人公キャラクタが敵キャラクタと戦う動画を表示する演出）を行って当たり（大当たり又は小当たり）を報知する疑似連 5 回当たり用演出等である。

【 0 2 8 5 】

なお本形態では、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出に並行して、図 5 7 の各図に示すように表示画面 7 a の左上部の表示領域（左上領域 7 e）で、3 ケタの小図柄の変動演出（以下「小図柄変動演出」という）を行うこととしている。3 ケタの小図柄の各々は、1 ~ 9 までの数字をデザインした図柄のいずれかで停止表示されるようになっている。この 3 桁の小当たり図柄は、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止表示されても、変動表示され続ける。3 桁の小図柄が停止表示されるのは、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止表示されるとき（特別図柄が停止表示するとき）である。よって、この小図柄変動演出を見ることで、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止表示が仮停止表示であるのか、確定停止表示であるのかを正しく区別することが可能となっている。

【 0 2 8 6 】

図 5 1 - 1 に示すように、変動演出パターン選択処理 (S5605) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータスの値が夜背景モードに対応する「3」であるか否かを判定する (S5611)。夜背景モードであれば (S5611 で YES)、続いて、特図 2 の抽選に基づくハズレ変動（図 1 3 の変動パターン P 3 3）か否かを判定する (S5612)。この判定結果が YES であれば、ハズレ変動用の特殊変動演出パターンを選択する (S5613)。なお、ハズレ変動とは、ハズレの当否判定結果に基づく図柄変動である。

【 0 2 8 7 】

上述の疑似連 12 回ハズレ用演出は、ハズレ変動用の特殊変動演出パターンの一例である。またハズレ変動用の特殊変動演出パターンが選択された場合には、小図柄変動演出として、3 ケタの小図柄を一斉に変動表示させたあと、例えば「2・6・3」のようなバラケ目で停止表示させる演出が実行される。

【 0 2 8 8 】

ステップ S5612 の判定結果が NO であれば、続いて、特図 2 の抽選に基づく小当たり変動（図 1 3 の変動パターン P 3 2）か否かを判定する (S5614)。この判定結果が YES であれば、小当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する (S5615)。なお、小当たり変動とは、小当たり当選の当否判定結果に基づく図柄変動である。

【 0 2 8 9 】

上述の疑似連 5 回当たり用演出は、小当たり変動用の特殊変動演出パターンの一例である。また小当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択されると、小図柄変動演出として

、3ケタの小図柄を一齐に変動表示させたあと、例えば「7・7・7」のようなゾロ目で停止表示させる演出が実行される。

【0290】

ステップS5614の判定結果がNOであれば、続いて、特図2の抽選に基づく大当たり変動(図13の変動パターンP31)か否かを判定する(S5616)。この判定結果がYESであれば、大当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する(S5617)。なお、大当たり変動とは、大当たり当選の当否判定結果に基づく図柄変動である。

【0291】

上述の疑似連5回当たり用演出は、大当たり変動用の特殊変動演出パターンの一例でもある。また大当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択されると、小図柄変動演出として、3ケタの小図柄を一齐に変動表示させたあと、例えば「7・7・7」のようなゾロ目で停止表示させる演出が実行される。

10

【0292】

なお本形態では、小当たり変動であっても大当たり変動であっても、疑似連を発生させる特殊変動演出パターンを選択する。そのため、小当たり変動中又は大当たり変動中であっても、発展演出が実行されるまではハズレ変動と区別が付き難い。従って、遊技者は遊技球の発射を停止させずに右打ちをし続けることが期待できる。その結果、遊技者に違和感を与えることなく、大当たり遊技の実行開始までに特図2の保留を1つ貯めさせることが可能となっている。

【0293】

20

ステップS5616の判定結果がNOであれば、夜背景モードにおける特図1の変動用の変動演出パターンを選択する(S5618)。

【0294】

またステップS5611における判定結果がNOである場合には、図51-2に示すように、モードステータスの値が[超]夜背景モードに対応する値「4」であるか否かを判定する(S5620)。この判定結果がYESであれば、[超]夜背景モード専用の変動演出パターンを選択する(S5621)。

[超]夜背景モード専用の変動演出パターンとは、具体的には、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出を表示せずに小図柄変動演出だけを表示しつつ、本パチンコ遊技機1のモチーフとなっている作品に登場するキャラクターを紹介する画像を表示画面7aに表示する演出パターンである。[超]夜背景モードに設定されているときには、次の大当たり当選がほぼ確定していることから、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出を表示しないことにより、次の大当たり当選までの間に行われる特別図柄の変動表示を遊技者に意識させ難くしている。これにより、連続する2回の大当たり遊技が、あたかも1回の大当たり遊技であるかのように感じられ易くすることが可能である。

30

【0295】

ステップS5620の判定結果がNOである場合には、モードステータスの値が泣きの1回モードに対応する値「2」であるか否かを判定する(S5622)。この判定結果がYESであれば、続いて、特図2の変動であるか否かを判定する(S5623)。特図2の変動である場合には、泣きの1回モードにおける特図2専用の変動演出パターンを選択する(S5624)。

【0296】

40

泣きの1回モードにおける特図2専用の変動演出パターンとは、図58に示す変動演出パターンである。即ち、2桁の特殊演出図柄18L, 18Rを変動表示させ、特図2の抽選結果に応じた停止態様で停止表示させる演出パターンである。特図2の抽選結果が小当たり当選又は大当たり当選である場合には、図58(A)及び(B)に示すように特殊演出図柄18L, 18Rを「V」のゾロ目(当たり停止態様)で停止表示させる。そして、これに続いて、図58(C)に示すように演出図柄8L, 8C, 8Rを「7」のゾロ目で停止表示するとともに、左上部領域7eに表示している小図柄も「7」のゾロ目で停止表示させる。これにより、小当たり又は大当たり当選したことを遊技者に報知する。

【0297】

これに対して、特図2の抽選結果がハズレである場合には、図58(A)及び(D)に

50

示すように特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を「 V ・ 0 」といったバラケ目（ハズレ停止態様）で停止表示させる。そして、これに続いて、図 5 8（ E ）に示すように演出図柄 8 L , 8 C , 8 R を「 7 ・ 6 ・ 7 」のリーチハズレ目（バラケ目の一種）で停止表示するとともに、左上領域 7 e に表示している小図柄も「 7 ・ 6 ・ 7 」のリーチハズレ目で停止表示させる。これにより、ハズレであることを遊技者に報知する。

【 0 2 9 8 】

なお本形態では、非時短状態における特図 2 の変動時間は、大当たりである場合も、小当たりである場合も、ハズレである場合も、40 秒に設定される（図 1 3 参照）。この 40 秒の時間を使って、図 5 8 に示す泣きの 1 回モードにおける特図 2 専用の変動演出が実行されることとなる。

【 0 2 9 9 】

ステップ S5623 における判定結果が N O である場合、泣きの 1 回モードにおける特図 1 用の変動演出パターンを選択する（S5625）。泣きの 1 回モードにおいて特図 1 の変動が生じるケースとしては、初当たり後に特図 2 の保留がない状態で時短回数 1 回の時短状態に制御され、大当たり遊技前から貯まっていた特図 1 の保留に基づいて変動表示が実行されるケースが考えられる。このときには、特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を変動させない方が好ましい。特図 2 の抽選とは異なり、V 通過可能な小当たりに当選することがないからである。よって本形態では、泣きの 1 回モードにおける特図 1 用の変動演出パターンとして、特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を変動表示させずに小図柄変動演出だけを実行する演出パターンを採用している。

【 0 3 0 0 】

また、ステップ S5622 における判定結果が N O である場合、つまりモードステータスの値が昼背景モードに対応する値「 1 」である場合には、続いて、特図 2 の変動であるか否かを判定する（S5626）。特図 2 の変動である場合には、昼背景モードにおける特図 2 専用の変動演出パターンを選択する（S5627）。

【 0 3 0 1 】

昼背景モードにおける特図 2 専用の変動演出パターンとは、図 5 7（ D ）に示すように、昼の背景画像の前に炎のエフェクト画像を重ねて表示しつつ、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出を表示する演出パターンである。本形態では、特図 2 の抽選における小当たり当選確率は約 1 / 6 であり（図 1 2（ A ）参照）、小当たり当選時には正しく遊技している限り必ず特定領域 3 9 への通過が可能であり、2 種大当たり遊技を実行させることができる（図 5 4（ b ）及び（ c ）参照）。よって、特図 2 の抽選は特図 1 の抽選に比べて圧倒的に大当たり遊技を実行させ易い。言い換えれば、特図 2 の抽選がなされている間だけは、通常遊技状態において突然、大当たり遊技の獲得確率が高確率になっているということである。よって、図 5 7（ D ）に示すように昼の背景画像に炎のエフェクト画像を重ねて表示することにより、有利な遊技期間であること（当り易い抽選がなされていること）を遊技者に報知し、遊技興趣を高めている。この図 5 7（ D ）に示す演出を、特別演出と称する。なお、特別演出の演出内容は、適宜変更可能である。

【 0 3 0 2 】

ステップ S5626 における判定結果が N O である場合、昼背景モードにおける特図 1 用の変動演出パターンを選択する（S5628）。この場合、図 5 7（ A ）に示すように、昼の背景画像とともに、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出が表示される。

【 0 3 0 3 】

〔表示回数上乘せ処理〕図 5 2 に示すように、表示回数上乘せ処理（S5610）ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、差分カウンタの値が「 0 」よりも大きいかな否かを判定する（S5701）。つまり、残回数示唆表示 Z I の表示回数に、差分カウンタの値に応じた数を上乗せする（つまり加算する）表示回数上乘せ演出（第 1 の表示回数上乘せ演出）を実行可能な状態であるのか否かを判定する。判定結果が N O である場合には、ステップ S5708 に進む。

【 0 3 0 4 】

これに対して、判定結果がYESである場合には、続いて、表示数カウンタの値が「1」であるか否かを判定する(S5702)。表示数カウンタの値が「1」でない場合には、表示回数上乗せ演出を実行するか否かを決定する上乗せ抽選を行う(S5703)。上乗せ抽選では、演出制御用マイコン91は上乗せ抽選用乱数(数値範囲は例えば0~99)を取得し、当選する確率が例えば1/2に設定された上乗せ抽選用テーブルに従ってこれを判定する。

【0305】

上乗せ抽選の結果が非当選である場合には(S5704でNO)、直ちにステップS5708に進む。これに対して、上乗せ抽選の結果が当選である場合には(S5704でYES)、表示回数上乗せ演出の演出開始コマンド(表示回数上乗せ演出を実行させるためのコマンド)を、RAM94の出力バッファにセットする(S5705)。また、ステップS5702において表示数カウンタの値が「1」であると判定した場合には(S5702でYES)、上乗せ抽選(S5703)を行うことなく、表示回数上乗せ演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S5705)。このように本形態では、表示数カウンタが「1」である場合には、差分カウンタに値が残っていれば、強制的に表示回数上乗せ演出を実行するようにしている。

【0306】

ステップS5705でセットされた演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、残回数示唆表示ZIの表示回数に、差分カウンタの値に応じた数を上乗せする表示回数上乗せ演出を実行する。具体的には例えば、図62(A)に示すように残回数示唆表示ZIの表示回数が「2」である場合に、表示回数上乗せ演出として、図62(B)に示すように上乗せ数が「2」であることを報知する上乗せ画像AIを表示し、その後、図62(C)に示すように残回数示唆表示ZIの表示回数を「4」に更新する。なお表示回数上乗せ演出の演出内容は、上乗せ数を示すことができれば、適宜変更可能である。

【0307】

ステップS5705に続いて演出制御用マイコン91は、表示数カウンタに差分カウンタの値を加算する(S5706)。そして、差分カウンタの値を「0」にクリアして(S5707)、ステップS5708に進む。

【0308】

ステップS5708では、夜背景特1変動カウンタの値が「0」よりも大きいかな否かを判定する。夜背景特1変動カウンタは、夜背景モードにおいて特図1の変動表示が実行されると加算されるカウンタであり、後述するステップS5814(図53参照)のタイミング、つまり特図1の変動停止のタイミングで加算されるカウンタである。ステップS5708の判定結果がNOである場合には、直ちに本処理を終える。

【0309】

これに対して、ステップS5708の判定結果がYESである場合には、残回数示唆表示ZIの表示回数に、夜背景特1変動カウンタの値に応じた数を上乗せする表示回数上乗せ演出(第2の表示回数上乗せ演出)の演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S5709)。そして、表示数カウンタに夜背景特1変動カウンタの値を加算するとともに(S5710)、夜背景特1変動カウンタの値を「0」にクリアして(S5711)、本処理を終える。

【0310】

上述したように本形態では、残回数示唆表示ZIの表示回数の更新は、特図2の変動表示時だけでなく特図1の変動表示時においても実行される(図50のステップS5607~S5609参照)。具体的には例えば、図63(A)及び(B)に示すように通常表示態様の残回数示唆表示ZIの表示回数が「4」である場合に、特図1の変動表示が実行されると、残回数示唆表示ZIの表示回数は「3」に更新される。そのため、このような場合には、残回数示唆表示ZIの表示回数と第2時短回数の残回数とが食い違ってしまふのを防止する必要が生じる。

【0311】

10

20

30

40

50

そこで本形態では、残回数示唆表示 Z I の表示回数に、夜背景特 1 変動カウンタの値に応じた数を上乗せする表示回数上乗せ演出を実行することとしている（ステップ S5708～S5711 参照）。ステップ S5709 でセットされた演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御基板 100 は、例えば図 63 (C)～(E) に示すように、残回数示唆表示 Z I の表示回数に、夜背景特 1 変動カウンタの値に応じた数を上乗せする表示回数上乗せ演出を実行する。つまり、図 63 (C) 及び (D) に示すように、特図 1 の変動表示が終わって次に特図 2 の変動表示が実行された際に、表示回数上乗せ演出として、上乗せ数が「1」であることを報知する上乗せ画像 A I を表示するとともに、図 63 (E) に示すように残回数示唆表示 Z I の表示回数を「3」に更新する。これにより、残回数示唆表示 Z I の表示回数と第 2 時短回数の残回数とが齟齬するのを防止している。なお、図 63 (D) に示す表示回数上乗せ演出（つまり第 2 の表示回数上乗せ演出）を、調整演出とも言う。

10

【0312】

〔変動演出終了処理〕図 53 に示すように、変動演出終了処理 (S4414) ではまず、演出制御用マイコン 91 は、変動停止コマンドを解析するとともに (S5801)、モードステータスを参照する (S5802)。次に、モードステータスの値が「1」か否か、即ち昼背景モードか否かを判定する (S5803)。そして、モードステータスの値が「1」であれば、ステップ S5809 に進む。

【0313】

一方、モードステータスの値が「1」でなければ、RAM 94 に設けられた演出モードカウンタ M の値を 1 ディクリメントして (S5804)、その値が「0」になったか否かを判定する (S5805)。詳細には、特図 1 の変動停止時であれば、ステップ S5804 では第 1 演出モードカウンタ M a および第 3 演出モードカウンタ M c の値をそれぞれ 1 ディクリメントし、ステップ S5805 ではいずれか 1 つでも値が「0」になっていないかを判定する。また、特図 2 の変動停止時であれば、ステップ S5804 では第 2 演出モードカウンタ M b および第 3 演出モードカウンタ M c の値をそれぞれ 1 ディクリメントし、ステップ S5805 ではいずれか 1 つでも値が「0」になっていないかを判定する。

20

【0314】

ステップ S5805 の判定結果が NO であれば、ステップ S5809 に進む。これに対して、ステップ S5805 の判定結果が YES であれば、続いて、現在の第 2 特図保留が「0」であるか否かを判定する (S5806)。この判定では、RAM 94 の第 2 特図保留演出カウンタの値を参照する。なおこれ以外の処理においても、演出制御用マイコン 91 が第 2 特図保留の有無を確認する際には、第 2 特図保留演出カウンタの値が参照されるものとする。ステップ S5806 において現在の第 2 特図保留が「0」でないと判定した場合には (S5806 で NO)、設定された時短回数分の特図変動の実行によって時短状態（高ベース状態）は終了したがまだ第 2 特図保留が残っているため、モードステータスの値を泣きの 1 回モードに対応する値「2」にセットするとともに、演出モードカウンタ M（第 1 演出モードカウンタ M a、第 2 演出モードカウンタ M b、及び第 3 演出モードカウンタ M c）の値を「1」にセットして (S5807)、ステップ S5809 に進む。

30

【0315】

これに対して、ステップ S5806 において現在の第 2 特図保留が「0」であると判定した場合には、第 2 特図保留のない通常遊技状態であるため、昼背景モード以外のモードから昼背景モードに戻すべく、モードステータスの値を「1」にセットして (S5808)、ステップ S5809 に進む。

40

【0316】

ステップ S5809 では、演出制御用マイコン 91 は、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。このコマンドを受信した画像制御基板 100 は、演出図柄 8 L、8 C、8 R を確定停止表示させたり、小図柄（小図柄変動演出における図柄）を確定停止表示させたりする。

【0317】

50

ステップS5809に続いて、演出制御用マイコン91は、今回終了させる変動演出が、通常遊技状態（非時短状態）における特図2の小当たり変動に伴う変動演出であるか否かを判定する(S5810)。本形態では、通常遊技状態における特図2の小当たり変動の際の停止時間は、15秒と他の場合の停止時間よりも長い時間に設定されている（図13参照）。ステップS5810の判定結果がNOであればステップS5812に進む。これに対して、ステップS5810の判定結果がYESであれば、図59に示すVアタッカー打込報知演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットして(S5811)、ステップS5812に進む。

【0318】

このコマンドを受信した画像制御基板100は、15秒と長めの停止時間を利用して、図59に示すVアタッカー打込報知演出の演出画像を表示画面7aに表示する。なお、図59に示す演出画像は、特定領域39を備える第2大入賞装置36（Vアタッカー）を狙って右打ちにて遊技球を発射すべき旨を示唆する演出画像である。つまり、第2大入賞口35への入賞（特定領域39への通過）を狙って右打ちにて遊技球を発射すべき旨を示唆する演出画像である。このように本形態では、小当たり遊技の実行前から遊技者に第2大入賞口35への入賞を促している。従って、小当たり遊技において余裕をもって遊技球を第2大入賞口35へ入賞させることが可能となっている。

【0319】

ステップS5812では、演出制御用マイコン91は、モードステータスの値が夜背景モードに対応する値「3」であるか否かを判定する(S5812)。この判定結果がNOであれば、夜背景モード中でないため本処理を終える。一方、判定結果がYESであれば(S5812でYES)、続いて、今回停止された変動が特図1の変動であるか否かを判定する(S5813)。そして、判定結果がYESであれば、夜背景特1変動カウンタの値を1加算して(S5814)、本処理を終える。ステップS5813の判定結果がNOである場合、すなわち今回停止された変動が特図2の変動である場合には、ステップS5814を行うことなく本処理を終える。

【0320】

8．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60に基づいて説明する。まず、通常遊技状態において左打ちにて遊技を進行する。これにより、第1始動口20へ入球させ、特図1の抽選に基づく大当たり当選を狙う。これが図60に示す通常ゲームである。

【0321】

通常ゲーム中は、第1ゲート28への通過が生じる（図1参照）。これにより普通図柄抽選が実行され、長開放図柄（図12（D）参照）に当選する場合がある。この場合、電チュー22が5秒にわたって開放される（図14に示す長開放TBLの開放パターン）。従って、右打ちすることにより、電チュー22（第2始動口21）に遊技球を入賞させ、特図2の保留を生じさせることができる。

【0322】

特図2の保留が生じれば、特図1の変動表示が終了していることを条件に、特図2の変動表示が開始される。つまり、特図2の抽選が実行される。これにより、小当たり当選を狙うことができる。小当たりに当選すれば、正しく遊技している限り必ず第2大入賞装置36内の特定領域39へ遊技球を通過させることが可能である（図54（b）及び（c）参照）。つまり、2種大当たりに当選することが可能である。特図2の抽選に基づく小当たり確率はおよそ1/6である（図12（A）参照）。これは、大当たり当選確率（およそ1/300）に比べて、非常に高い。言い換えれば、特図2の抽選は、特図1の抽選に比べて、大当たり遊技を実行させることができる確率（大当たり獲得確率という）が非常に高い。この特図2の抽選に基づく大当たり獲得確率の高いゲームが、図60に示すハイチャンスゲームである。なお、通常ゲーム及びハイチャンスゲーム中は昼背景モードに設定されている。

【0323】

ハイチャンスゲームにおいて小当たりに当選し、2種大当たり遊技が実行された場合、

2種大当たり遊技後の遊技状態は、50%の割合で時短回数99回の時短状態（[超]夜背景モード）に制御され、残りの50%の割合で時短回数2回～5回の時短状態（夜背景モード）に制御される（図10参照）。ちなみに、ハイチャンスゲームにおいて1種大当たり（直撃大当たり）に当選した場合には、30%の割合で時短回数99回の時短状態（[超]夜背景モード）に制御され、残りの70%の割合で時短回数2回又は5回の時短状態（夜背景モード）に制御される（図10参照）。また、ハイチャンスゲームにおいて小当たりにも1種大当たりにも当選できなかった場合には、通常ゲームに戻る。

【0324】

一方、通常ゲームにおいて特図1の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり遊技後の遊技状態は、50%の割合で時短回数99回の時短状態（[超]夜背景モード）に制御され、残りの50%の割合で時短回数1回の時短状態（泣きの1回モード）に制御される（図10参照）。

【0325】

時短回数99回の時短状態に制御された場合には、実質的に次回の大当たりが確定する。つまり本パチンコ遊技機1は、基本的には初当たりの50%で大当たりの2連荘が確定する仕様となっている。但し、ハイチャンスゲームにおける特図2の抽選に基づく直撃大当たりが初当たりとなった場合には、大当たりの2連荘が確定する割合は30%である（図10参照）。

【0326】

時短回数99回の時短状態に制御された場合、又は、時短回数2回～5回の時短状態に制御された場合には、特図2の抽選に基づく小当たり当選を狙う。時短状態中に小当たりに当選し、2種大当たり遊技が実行された場合には、2種大当たり遊技後の遊技状態は、10%の割合で時短回数99回の時短状態（[超]夜背景モード）に制御され、残りの90%の割合で時短回数2回～5回の時短状態（夜背景モード）に制御される（図10参照）。

【0327】

ちなみに時短状態中に特図2の抽選に基づいて1種大当たりに当選した場合には、通常遊技状態（非時短状態）中に特図2の抽選に基づいて1種大当たりに当選した場合よりも、時短回数が2回に設定される割合が高くなっている（図10参照）。また、時短状態中に特図1の抽選に基づいて1種大当たりに当選した場合は、時短回数が1回に設定されることはなく、最低でも2回に設定される（図10参照）。

【0328】

大当たり（2種大当たり又は1種大当たり）に当選することなく、時短状態が終了した場合には、特図2の保留があれば、泣きの1回モードに制御される。また、通常ゲームにおいて特図1の抽選にて大当たりに当選した場合にも、50%の割合で時短回数1回の時短状態（泣きの1回モード）に制御される。時短回数1回の時短状態に制御された場合には、時短状態に制御されている間に、特図2の保留を1つ貯めることができる。よって、時短状態終了後にその特図2の保留に基づいて、小当たり当選経路の大当たり（2種大当たり）を狙うことができる。

【0329】

時短状態終了後に特図2の保留に基づいて2種大当たりに当選した場合には、50%の割合で時短回数99回の時短状態に制御され、残りの50%の割合で時短回数2回～5回の時短状態に制御される（図10参照）。つまり本形態では、時短状態において2種大当たりに当選するよりも、通常遊技状態（非時短状態）において2種大当たりに当選した方が、時短回数の振分が有利であり、大当たりの2連荘が確定する割合が高くなっている。これにより、泣きの1回（時短状態終了後の特図2の保留に基づく抽選）に対する関心を高め、遊技興趣を向上させている。なお泣きの1回モードにおいて特図2の保留に基づいて大当たりに当選しなかった場合には、通常ゲームに戻る。

【0330】

9. 本形態の効果

10

20

30

40

50

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、通常遊技状態において普通図柄抽選にて長開放図柄に当選すれば、第 2 始動口 2 1 への入球が可能となり、この入球により特図 2 の保留を生じさせることが可能である。そして、この特図 2 の保留に基づく抽選は、特図 1 の抽選よりも小当たりに当選し易くなっていると同時に、特図 2 の抽選において小当たりに当選すれば、小当たり遊技が実行されて第 2 大入賞口 3 5 が開放されるため、遊技者にとっては有利である。つまり本形態では、通常遊技状態において長開放図柄に当選すれば、特図 2 の保留の上限数（本形態では「1」）の分だけ、第 2 大入賞口 3 5 が開放され易いチャンス変動をつくることが可能となっている。

【0331】

特に本形態のパチンコ遊技機 1 は、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 への通過に基づいて大当たり遊技が実行される所謂 1 種 2 種混合機である。よって、通常遊技状態において長開放図柄に当選すれば、特図 2 の保留の上限数の分だけ、大当たり遊技を発生させ易いチャンス変動を生じさせることが可能となっている。したがって、所謂 1 種 2 種混合機での通常遊技状態において突然、大当たり遊技を実行させ易い遊技期間が生じるという新たなゲーム性をつくりだすことが可能となっている。

10

【0332】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、特図 2 の抽選において小当たりに当選した場合には、必ず特定領域 3 9 へ遊技球を通過させることが可能である（図 5 4（b）及び（c）参照）。すなわち、特図 2 の抽選における小当たり当選は実質的には大当たり当選といえる。したがって、通常遊技状態における第 2 始動口 2 1 への入球に基づくチャンス変動を、より大当たり遊技の実行に対する期待度の高いものとすることが可能となっており、このときの遊技興趣を一層向上させることが可能となっている。

20

【0333】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、昼背景モードにおいて特図 2 の抽選が実行された場合には、特図 2 の変動表示に伴って、図 5 7（D）に示すように炎のエフェクト画像を表示する特別演出を実行する。よって、通常遊技状態において突然、当たり易くなったかのように感じさせることが可能となっており（言い換えれば熱い変動であると認識させることが可能となっており）、遊技興趣を向上可能である。

【0334】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、時短状態（高ベース状態）に制御されると、特図 2 の抽選が頻繁になされるようになる。特図 2 の抽選における小当たり当選は、本遊技機の大当たり当選確率よりも非常に高い（図 1 2（A）参照）。また、特図 2 の抽選に基づいて小当たりに当選した場合には、小当たり遊技が実行され、特定領域 3 9 への通過の機会が与えられる。したがって、第 2 時短回数分の特図 2 の抽選（特図 2 の変動）は、大当たり遊技を実行させ易い抽選（チャンス変動）といえる。そして本形態のパチンコ遊技機 1 では、第 2 時短回数が、当選した小当たり図柄の種別に応じて複数の値の中から設定される（図 1 0 参照）。よって、当選した小当たり図柄の種別に応じて、大当たり遊技後に付与されるチャンス変動の回数が異なる新たなゲーム性を提供することが可能となっている。

30

【0335】

特に本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、特図 2 の抽選において小当たりに当選した場合には、必ず特定領域 3 9 へ遊技球を通過させることが可能である（図 5 4（b）及び（c）参照）。したがって、第 2 時短回数分の特図 2 の抽選での大当たり遊技の獲得に対する期待感を一層高めることが可能となっている。

40

【0336】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、第 2 時短回数、つまりチャンス変動の回数を、残回数示唆表示 Z I により遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている（図 6 1 参照）。よって、ある小当たり図柄（例えば図 1 0 に示す「特図 2 __小当たり図柄 b」）に当選して時短状態に制御された場合と、別の小当たり図柄（例えば図 1 0 に示す「特図 2 __小当たり図柄 e」）に当選して時短状態に制御された場合とで、チャンス変動の回数

50

が異なっていることを遊技者に容易に気付かせることが可能となっている。

【0337】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態における残回数示唆表示Z Iの表示態様として、特別図柄の変動表示に応じて表示回数が更新される通常表示態様(図61参照)と、表示内容が変化しない特殊表示態様(図57(C)参照)とを備えている。したがって、特殊表示態様になっているときには、回数終了条件の成立までの残回数がはっきりと示されないこととなり、通常表示態様になっているときとは違った特別感を遊技者に与えることが可能となっている。よって、時短状態における興趣を向上可能である。

【0338】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、第2時短回数が2回、3回、4回、あるいは5回に設定された場合には、表示回数が更新される通常表示態様の残回数示唆表示Z Iが実行されるため、限られた回数の中で大当たり遊技を実行させられるかに関心をもたせて遊技させることが可能である。一方、第2時短回数が99回に設定された場合には、表示内容が変化しない特殊表示態様の残回数示唆表示Z Iが実行されるため、次に大当たり遊技が実行されるまで時短状態が続くのではないかと安心感を持たせて遊技させることが可能である。よって、時短状態における興趣を一層向上可能である。

【0339】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態において特殊表示態様ではなく通常表示態様で残回数示唆表示Z Iがなされていたとしても、その表示回数が、表示回数上乘せ演出(図62(B)参照)により増加することがある。よって、時短状態が続くことに対して期待を持たせ続けることが可能となり、これにより時短状態における遊技興趣を向上可能である。

【0340】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態において特図2の変動表示に起因する終了条件(第2回数終了条件)が成立するまでの残回数を、通常表示態様の残回数示唆表示Z Iにより示しているところ(図61参照)、特図1が変動表示した場合でも、残回数示唆表示Z Iの表示回数が更新される(図63(A)及び(B)参照)。よって、時短状態において特図2の変動表示の実行回数だけが露骨にわかるのを防ぐことが可能となっている。

【0341】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態において特図1が変動表示して残回数示唆表示Z Iの表示回数が更新されたとしても、調整演出(図63(D)に示す演出)により、残回数示唆表示Z Iの表示回数の調整がなされる(図63(C)~(E)参照)。よって、残回数示唆表示Z Iの表示回数と、第2回数終了条件が成立するまでの残回数との不整合を抑制することが可能となっている。

【0342】

特に本形態のパチンコ遊技機1によれば、所謂1種2種混合機となっており、特図2の変動表示が行われる回数が多いほど、小当たり当選を契機とする大当たり遊技を実行させ易い(図12(A)参照)。そのため、時短状態における特図1の変動表示に起因する残回数示唆表示Z Iの更新がなされた後で、調整演出(図63(D)参照)により残回数示唆表示Z Iの表示回数が調整されることで、チャンス変動の回数が増えたように感じさせることが可能となり、時短状態における遊技興趣を向上可能である。

【0343】

さらに本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2の抽選の結果が小当たり当選であれば、第2大入賞口35内の特定領域39へ遊技球を通過させることができるため(図54(b)及び(c)参照)、実質的には大当たり当選となる。したがって、調整演出(図63(D)参照)によるチャンス変動の増加によって遊技者に与えることができる高揚感を増大させることが可能となっている。

【0344】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、通常遊技状態における特図2の抽選の方が、

10

20

30

40

50

時短状態中の特図2の抽選よりも、時短回数が大きい値に設定され易い(図10参照)。よって、通常遊技状態における特図2の抽選(図60に示す「ハイチャンスゲーム」や「泣きの1回」)に対する遊技者の関心を一層高めることが可能となっている。

【0345】

特に本形態のパチンコ遊技機1によれば、泣きの1回において小当たりに当選し、2種大当たり遊技を実行させることができれば、2種大当たり遊技後の時短状態における時短回数が、99回に設定され易くなっている(図10参照)。つまり、大当たりの連荘が確定し易くなっている。よって、泣きの1回に対する関心を一層強めることが可能となっている。

【0346】

そして逆に、時短状態(高ベース状態)における特図2の抽選で小当たりに当選し、2種大当たり遊技が実行された場合には、2種大当たり遊技後の時短状態における時短回数が、99回以外の回数(2回、3回、4回、又は5回のいずれか)に設定され易くなっている(図10参照)。そのため、泣きの1回において大当たり遊技を獲得することに対する特別感を強めることが可能となっている。

【0347】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2の保留の上限記憶数は「1」である。よって、時短状態(高ベース状態)が終了して通常遊技状態に戻ってからの特図2の保留に基づく抽選は1回しか行われない。そのため、この1回の変動に対する関心を一層強めることが可能となっている。

【0348】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、入球抑制部EC(図1参照)により第1流路R1を通過した遊技球の第2始動口21への予定外の入球を抑制することが可能となっている。特に本形態のパチンコ遊技機1によれば、第1流路R1を流下するように遊技球を打ち込んでいて、第2始動口21への入球が困難な非入球用開放パターン(図14に示す短開放TBLの開放パターン)にて補助遊技が実行された場合に、製造者の意図に反して第2始動口21に遊技球が入球してしまうのを、入球抑制部ECにより抑制することが可能となっている。つまり、第1流路R1と第2流路R2との両方にゲート(第1ゲート28、第2ゲート29)を設けた遊技機において、予定外の第2始動口21への入球を抑制することが可能となっている。

【0349】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図1の抽選にて当選する小当たりは、特定領域39への通過が生じ得ない小当たりである(図54(c)及び(e)参照)。よって、特図2の抽選における小当たり当選時の特定領域39の通過率を高めた場合でも、遊技機全体としての特定領域39の通過率(V通過率)が高くなり過ぎるのを防ぐことが可能となっている。

【0350】

より詳細には、本形態では、特図1の抽選における小当たり当選確率がおおよそ1/100程度であり、特図2の抽選における小当たり当選確率がおおよそ1/6程度である(図12(A)参照)。また、特図1の抽選にて当選可能な小当たりは必ずV通過不可能な小当たりであり、特図2の抽選にて当選可能な小当たりは必ずV通過可能な小当たりである(図8及び図9参照)。このような設定によって、本パチンコ遊技機1におけるV通過率が1/10を超えないようにしている。

【0351】

10. 変更例

以下、変更例について説明する。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。

10

20

30

40

50

【0352】

上記形態では、通常表示態様の残回数示唆表示Z Iは、時短状態において特別図柄の変動表示が実行される度に表示回数を1ずつ減らす表示とした。これに対して、通常表示態様の残回数示唆表示は、時短状態において特別図柄の変動表示が実行される度に表示回数を1ずつ増やすことにより、上限実行回数までの残回数を示唆する表示としてもよい。この場合には、特別図柄の変動表示の実行回数とともに、上限実行回数（例えば第2時短回数が5回に設定された場合にはその回数）も併せて表示するとよい。具体的には例えば、分数の分母に上限実行回数を表示し、分子に特別図柄の変動表示の実行回数を表示する（すなわち、1/5回 2/5回 ... 5/5回といった具合に表示する）とよい。但し、特別図柄の変動表示の実行回数だけを表示するものであっても勿論よい。

10

【0353】

また、第2時短回数が99回に設定される場合の少なくとも一部において、一旦、通常表示態様の残回数示唆表示Z Iを表示し、上乗せ演出（例えば+ を表示する演出）によって、特殊表示態様の残回数示唆表示Z Iに変化するように構成してもよい。この場合、時短状態の開始時から特殊表示態様で表示するか否かを、第2時短回数が99回に設定された後に抽選にて決定するようにしてもよいし、第2時短回数が99回に設定されるが初めは特殊表示態様で表示しないことが予定されている当たり図柄（大当たり図柄又は小当たり図柄）を予め定めておいてもよい。

【0354】

また、第2時短回数が99回に設定される場合の少なくとも一部において、一旦、夜背景モードに制御し、夜背景モード中に[超]夜背景モードに移行するように構成してもよい。

20

【0355】

また、ラウンド遊技の実行中に、通常表示態様の残回数示唆表示Z Iの初期表示回数を示すラウンド演出（開放遊技演出）を実行するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイコン81は、大当たり遊技における各ラウンド遊技の開始時に、何ラウンド目であるかを示すラウンド指定コマンドを演出制御用マイコン91に対して送信するように構成する。そして、ラウンド指定コマンドを受けた演出制御用マイコン91は、所定のラウンド数のラウンド遊技（例えば7ラウンド目のラウンド遊技）において、残回数示唆表示Z Iの初期表示回数を示すラウンド演出（初期表示回数報知演出）を実行する。具体的には、初期表示回数報知演出としては、例えば、初期表示回数を報知する演出画像（例えば、表示回数示す球体の演出画像）を表示画面7aに表示する演出が挙げられる。なお、第2時短回数が99回に設定される場合には、初期表示回数報知演出として、第2時短回数が99回に設定されることを報知する演出画像（例えば、虹色の球体の演出画像）を表示画面7aに表示する演出を実行するようにしてもよい。このような構成の遊技機は、初期表示回数を報知する初期表示回数報知演出を、大当たり遊技中に実行可能な回数報知演出実行手段を備えていると言える。このような構成の遊技機によれば、時短状態（特典遊技状態）における残回数示唆表示Z Iの初期表示回数を大当たり遊技中に知ることが可能であるため、大当たり遊技中の興趣向上を期待することが可能となる。

30

【0356】

なお、通常表示態様の残回数示唆表示Z Iの初期表示回数を、夜背景モードへの移行を示すエンディング演出において示すようにしてもよい。

40

【0357】

また上記形態では、表示回数上乗せ演出において差分カウンタの値と同じ値を上乗せするように構成した。これに対して、差分カウンタの値を上限として上乗せする値を抽選等により決定し、決定した値を上乗せする構成としてもよい。つまり、大当たり遊技の終了時に設定した差分カウンタの値をすべて一度に上乗せせず、複数回に分けて上乗せすることが可能な構成としてもよい。この場合、第2時短回数のバリエーションを例えば2回～20回までの19種類にするなど増やすとよい。そして、5回よりも大きい時短回数である場合には、必ず初期表示回数を5回にし、残りの回数を表示回数上乗せ演出のために残

50

しておくといよい。このように構成すれば、時短状態において複数回の上乗せ演出が実行される可能性を高くすることができ、時短状態における興趣をさらに高めることが可能である。

【 0 3 5 8 】

また上記形態では、特図 2 の保留の上限数を「 1 」としたが、例えば「 4 」など他の値にしてもよい。特図 2 の保留の上限数を大きくするほど、遊技者にとって有利な遊技期間を長くすることが可能となる。

【 0 3 5 9 】

また上記形態では、特図 2 の抽選に基づいて小当たりに当選した場合には、正しく遊技していれば必ず特定領域 3 9 への通過を生じさせることが可能な通過用開放パターンで第 2 大入賞口 3 5 を開放させる構成とした。これに対して、右打ちを継続していても特定領域 3 9 への通過が生じないこともある開放パターン（つまり第 2 大入賞口 3 5 への入賞タイミングが振分部材 7 1 が通過許容状態をとっているタイミングとうまく合えば特定領域 3 9 への通過が生じるが、合わなければ特定領域 3 9 への通過が生じない開放パターン）で開放させる構成としてもよい。なおこのような開放パターンは、特図 2 の抽選における全部の小当たり図柄に対して適用することとしてもよいし、一部の小当たり図柄に対して適用することとしてもよい。

【 0 3 6 0 】

また上記形態では、特図 2 の抽選に基づく小当たり遊技の開放パターンを、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球がその入賞タイミングにかかわらず特定領域 3 9 を通過する開放パターン（図 5 4（b）及び（c）参照）とした。しかしながら、正しく遊技している限り（右打ちを継続している限り）小当たり遊技中に必ず特定領域 3 9 への通過を生じさせることができるのであれば、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球の全てが特定領域 3 9 を通過することができる開放パターンでなくてもよい。具体的には例えば、0.1 秒開放を 1 2 回繰り返す開放パターンとし、1 回～9 回までの開放時に入賞した遊技球は特定領域 3 9 を通過するが、10 回～12 回までの開放時に入賞した遊技球は非特定領域 7 0 を通過するように構成してもよい。つまり通過用開放パターンは、第 2 大入賞口 3 5 への入賞が可能であって第 2 大入賞口 3 5 へ入賞した遊技球の少なくとも 1 球が特定領域 3 9 を通過する開放パターンであればよい。なお、この変更例のような開放パターンとする場合には、各開放時に第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入賞し易くなるように、第 2 大入賞装置の開閉部材を次のようなものにするとよい。即ち、前後に進退可能であり、前方に出ているときには第 2 大入賞口を閉塞し、後方に退いているときには第 2 大入賞口を開放する進退式のものとするとよい。そして第 2 流路 R 2 を流下する遊技球が開閉部材の上面を転動するように配置するとよい。すなわち上記形態の第 1 大入賞装置 3 1 のようなものとすればよい。その上で、開閉部材の上面の摩擦係数を高くして（例えばゴムのような弾性力の高い部材を利用した面として）、遊技球が開閉部材の上面をゆっくりと転動するようにしておくといよい。若しくは、開閉部材の上面を床面とする遊技球の通路上に、遊技球の転動速度を遅くするための突起（例えば図 2 - 2 に示す突起 T R）を設けておいてもよい。

【 0 3 6 1 】

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 3 9 が開放されるように構成した。これに対して、第 2 大入賞口 3 5 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 3 9 を開放させる構成としてもよい。この場合、特 2 V 通過小当たりでは、作動契機入賞球数を例えば「 1 」とし、特 1 V 非通過小当たりでは、作動契機入賞球数を例えば「 7 」とするとよい。このようにすれば、特 2 V 通過小当たり時には、第 2 大入賞口 3 5 への入賞球を特定領域 3 9 に通過させることができる。一方、特 1 V 非通過小当たりでは、1.6 秒の開放期間中に第 2 大入賞口 3 5 への入賞球数が 7 球になることはないため、特定領域 3 9 への通過が生じないようにすることができる。この場合も、特 2 V 通過小当たり時の開放パターンを、通過用開放パターンと称し、特 1 V 非通過小当たり時の開放パターンを、非通過用開放パターンと称する。また、作動契機入賞球数に基づいて振分部

材 7 1 が作動する構成であっても、特定領域 3 9 が予め定められたタイミングで通過の可否が切り替えられていることにはかわりはない。

【 0 3 6 2 】

また上記形態では、時短回数として、第 1 時短回数、第 2 時短回数、合計時短回数の 3 種類を設け、これらのうちのいずれかの回数が満たされると、時短状態を終了するように構成した。これに対して、合計時短回数、第 1 時短回数、又は第 2 時短回数のうち 1 つだけを設定し、その回数が満たされると時短状態が終了するようにしてもよい。また、合計時短回数と第 1 時短回数だけを設定したり、合計時短回数と第 2 時短回数だけを設定したりして、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してもよい。あるいは、第 2 時短回数だけは必ず設定するように構成してもよい。すなわち、第 2 時短回数だけを設定し、その回数が満たされると時短状態が終了するようにしてもよいし、第 2 時短回数と第 1 時短回数だけを設定したり、第 2 時短回数と合計時短回数だけを設定したりして、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してもよい。

10

【 0 3 6 3 】

また上記形態では、特図 2 の抽選に関して、非時短状態で当選した方が時短状態で当選するよりも時短回数の振分が有利となるように構成した（図 1 0 参照）。これに対して、非時短状態で当選した場合も時短状態で当選した場合も時短回数の振分が変わらない構成としたり、時短状態で当選した方が時短回数の振分が有利となるように構成したりしてもよい。

【 0 3 6 4 】

20

また上記形態において時短回数を何回に設定するかは、任意に変更可能である。

【 0 3 6 5 】

また上記形態では、特図 2 の抽選において時短状態中に大当たり（1 種大当たり又は 2 種大当たり）に当選した場合と、非時短状態中に大当たりで当選した場合とで、大当たり遊技後の時短状態における時短回数の振分を変えた（図 1 0 参照）。これに対して、時短状態中に大当たりで当選した場合には時短状態に制御される割合が 5 0 % であり、非時短状態中に大当たりで当選した場合には 1 0 0 % であるといった具合に、時短状態への移行確率を変えてもよい。

【 0 3 6 6 】

また上記形態では、大当たり遊技後の遊技状態や時短回数を、特別図柄の種別と、当選時の遊技状態との組み合わせに基づいて決定したが、特別図柄の種別だけに基づいて決定してもよい。

30

【 0 3 6 7 】

また上記形態では、時短回数が 9 9 回に設定されたときの残回数示唆表示 Z I の表示態様（特殊表示態様）を、球体のオブジェクト画像を虹色で表示する表示態様としたが、特殊表示態様はこれに限られるものではない。例えば、球体のオブジェクト画像に無限大のマーク（ ∞ ）を表示する表示態様とするなど、適宜変更可能である。

【 0 3 6 8 】

また上記形態では、特図 1 の抽選において「特図 1 小当たり図柄 a」に当選した場合には、遊技球が第 2 大入賞口 3 5 へ入賞しても特定領域 3 9 を通過することが実質的に不可能な開放パターンに設定するように構成した。これに対して、特定領域 3 9 を通過することが完全に不可能な開放パターン（例えば、振分部材 7 1 の V 開放の終了直後に、1 . 6 秒にわたる第 2 大入賞口 3 5 の開放が開始される開放パターン）としてもよい。

40

【 0 3 6 9 】

また上記形態では、第 1 特別図柄の抽選において小当たりで当選し得るように構成したが、第 1 特別図柄の抽選における小当たりの当選確率を零にしてもよい。この場合、特図 1 大当たり判定処理 (S1008) において、ステップ S1107 ~ S1110 までの処理を行わないように構成する。

【 0 3 7 0 】

また上記形態では、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 の総開放時間を 1 . 6 秒と

50

したが、この時間は適宜変更可能である。但し意図しない量の賞球がなされないように、1.8秒以下としておくことが望ましい。

【0371】

また上記形態では、大当たり遊技においては第1大入賞口30を開放し、小当たり遊技においては第2大入賞口35を開放するように構成した。これに対して、大当たり遊技の少なくとも一部のラウンドに、第2大入賞口35を開放するラウンドがある構成としてもよい。この場合には、大当たり遊技の実行中のV通過によってさらに大当たり遊技が実行されることがないように構成する。

【0372】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第1始動口20と、遊技球の入球し易さが変化可能な第2始動口21とを設けたが、第1始動口20を備えていない構成としてもよい。この場合、電チューが閉状態にあるときでも、電チューに係る始動口へ遊技球が入球するように構成する。またこの場合、入球抑制部ECを設けないこととするともよい。

【0373】

また上記形態では、1種大当たりも2種大当たり（特定領域39への通過による大当たり）も搭載している遊技機としたが、2種大当たりを搭載しておらず1種大当たりだけを搭載している遊技機としてもよい。

【0374】

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変動演出を行うように構成してもよい。また、普図演出をサブ表示装置の表示画面にて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。

【0375】

また上記形態では、長開放図柄に当選していないのに非時短状態中に右打ちがなされると、第2ゲート29への通過に基づく短開放図柄Bへの当選から、電チュー22への入賞が生じてしまう可能性が考えられる。そこで、時短状態中又は特別遊技中ではないのに右打ちされた場合には、左打ちで遊技するべき旨を報知する警告画像を表示画面7aに表示する等の注意喚起を行うようにしてもよい。この場合には、例えば第2ゲートセンサ29aを右打ち検知センサとして機能させてもよいし（つまり第2ゲートセンサ29aによる検知に基づいて警告画像を表示画面7aに表示するようにしてもよいし）、別途、右打ち検知センサを設けてもよい。なお、長開放図柄に当選して電チュー22が開放される場合には、右打ちによって警告画像が表示されないよう、警告画像の表示の禁則処理を行うとよい。つまり、演出制御用マイコン91は、原則として非時短状態において右打ちされた場合には警告画像を表示画面7aに表示するが、非時短状態における長開放図柄に基づく補助遊技中は、警告画像を表示画面7aに表示させないものであるとよい。

【0376】

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（判定用情報）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、大当たり又は小当たりの種別、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。

【0377】

また上記形態では、第1ゲート28又は第2ゲートセンサ29aへの通過に基づいて取得する乱数として、普通図柄乱数および普図当たり種別乱数の2つの乱数を取得すること

10

20

30

40

50

としたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、当たりか否か、及び普通当たり図柄の種別を決めるようにしてもよい。

【 0 3 7 8 】

また、始動入賞コマンドの生成に関するルール（図 1 5 参照）は、適宜変更してもよい。例えば、始動入賞コマンドに特図保留の数の情報や遊技状態の情報、変動パターンの情報等を含めるようにしてもよい。

【 0 3 7 9 】

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。

【 0 3 8 0 】

A

手段 1 A に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域（ 3 ）に配された第 1 入球口（第 1 始動口 2 0 ）と、

前記遊技領域に配された第 2 入球口（第 2 始動口 2 1 ）、及び、前記第 2 入球口を開閉する入球口開閉部材（可動部材 2 3 ）と、

前記遊技領域に配された特別入賞口（第 2 大入賞口 3 5 ）、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材 3 7 ）、及び、前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（ 3 9 ）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する第 1 取得処理（ステップ S212 の処理）と、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定用情報を取得する第 2 取得処理（ステップ S206 の処理）と、を実行可能な判定用情報取得手段（ステップ S212 及び S206 を実行可能な遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

予め定めた第 1 の判定条件が成立すると、前記第 1 取得処理により取得された判定用情報に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第 1 判定処理（ステップ S1008 ）を行い、予め定めた第 2 の判定条件が成立すると、前記第 2 取得処理により取得された判定用情報に基づいて大当たりの判定及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（ステップ S1002 ）を行う当たり判定手段（ステップ S1008 及び S1002 を実行可能な遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記第 1 判定処理が行われると、その第 1 判定処理の結果を示す第 1 図柄（第 1 特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第 2 判定処理が行われると、その第 2 判定処理の結果を示す第 2 図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する図柄表示制御手段（ステップ S1012 , S1006 , S1504 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記第 2 図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に、前記特別入賞口開閉部材を開放させる小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段（ステップ S909 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記第 1 図柄あるいは前記第 2 図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合、及び、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップ S908 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、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第 2 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（ステップ S2102 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、を備え、

前記第 2 判定処理における小当たり当選確率は、前記第 1 判定処理および前記第 2 判定処理における大当たり当選確率よりも高く設定されている（図 1 2 （ A ）参照）遊技機であって、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記第 1 図柄の変動表示の実行回数と前記第 2 図柄の変動表示の実行回数との合計回数又はいずれか一方の回数が所定の上限実行

10

20

30

40

50

回数に至ること（例えば時短状態における第2特別図柄の変動表示の実行回数が第2時短回数に至ること）である回数終了条件が含まれており、

前記小当たり図柄には複数の種別（図10参照）があり、

前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から、少なくとも前記小当たり図柄の種別に応じて設定可能な上限実行回数設定手段（ステップS2103を実行する遊技制御用マイコン81）を備えていることを特徴とする遊技機である。

【0381】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態に制御されると、第2入球口への入球に基づく第2判定処理が頻繁になされるようになる。第2判定処理における小当たり当選は、第1判定処理や第2判定処理における大当たり当選確率よりも高い。また、第2判定処理に基づいて小当たりに当選した場合には、小当たり遊技が実行され、特定領域への通過の機会が与えられる。したがって、特典遊技状態の上限実行回数分の抽選（図柄変動）は、大当たり遊技を実行させ易い抽選（チャンス変動）といえる。そしてこの構成の遊技機では、特典遊技状態の上限実行回数が、当選した小当たり図柄の種別に応じて複数の値の中から設定される。よって、当選した小当たり図柄の種別に応じて、大当たり遊技後に付与されるチャンス変動の回数が異なる新たなゲーム性を提供することが可能である。

10

【0382】

なお従来から遊技機では、一般的に、第1始動口（第1入球口）、又は、電チューに係る第2始動口（第2入球口）への入賞に基づいて大当たりの当否判定がなされる。大当たり当選すると、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。大当たり遊技後には、通常遊技状態よりも第2始動口への入球が容易となる時短状態（特典遊技状態）に制御されることがある。このような遊技機としては、例えば「特開2016-172105号公報」に記載の遊技機がある。

20

【0383】

ところで「特開2016-172105号公報」に記載の遊技機では、大当たり遊技後には、大当たり当選し易い状態（高確率状態）に制御される。

【0384】

しかしながらこの文献では、複数種類ある当選用の図柄のうちいずれに当選した場合であっても、大当たり当選し易い状態は、次の大当たり当選することなく特別図柄の変動表示が84回実行されると終了する構成となっており、この点にゲーム性を改善する余地があった。

30

【0385】

これに対して手段1Aの発明によれば、新たなゲーム性の遊技機を提供することが可能である。

【0386】

手段2Aに係る発明は、

手段1Aに記載の遊技機であって、

前記小当たり遊技実行手段は、前記第2判定処理にて小当たり当選と判定された場合には、その小当たり当選に基づく前記小当たり遊技において前記特別入賞口開閉部材を、前記特別入賞口への入賞が可能であって前記特別入賞口へ入賞した遊技球の少なくとも1球が前記特定領域を通過する通過用開放パターン（図54（b）に示す開放パターン）にて開放させるものであることを特徴とする遊技機である。

40

【0387】

この構成の遊技機によれば、第2判定処理において小当たり当選した場合には、小当たり遊技において特定領域への通過が生じるため、これに基づいて大当たり遊技が実行される。すなわち、第2判定処理における小当たり当選は実質的には大当たり当選といえる。したがって、特典遊技状態の上限実行回数分の抽選での大当たり遊技の獲得に対する期待感を一層高めることが可能となる。

【0388】

手段3Aに係る発明は、

50

手段 1 A 又は手段 2 A に記載の遊技機であって、
前記上限実行回数には、

前記回数終了条件の成立前に前記大当たり遊技が実行され易い第 1 上限実行回数（9 回）と、

前記第 1 上限実行回数と比べて前記回数終了条件の成立前に前記大当たり遊技が実行され難い第 2 上限実行回数（例えば 2 回）と、があることを特徴とする遊技機である。

【0389】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態の上限実行回数が第 2 上限実行回数に設定された場合には、限られた回数の中で大当たり遊技を実行させられるかに関心をもたせて遊技させることが可能である一方、特典遊技状態の上限実行回数が第 1 上限実行回数に設定された場合には、きっと大当たり遊技を獲得できるだろうと安心感をもたせて遊技させることが可能である。よって、特典遊技状態におけるチャンス変動の回数が増えることの興趣を一層高めることが可能となる。

【0390】

手段 4 A に係る発明は、

手段 1 A から手段 3 A までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特典遊技状態における前記第 1 図柄又は前記第 2 図柄の変動表示の実行回数が前記上限実行回数に至るまでの残回数を示唆可能な残回数示唆表示（Z I、図 6 1 参照）を、所定の演出手段（画像表示装置 7）に実行させることが可能な残回数示唆手段（ステップ S5609 等を実行する演出制御用マイコン 9 1）を備えていることを特徴とする遊技機である。

【0391】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態の上限実行回数、つまりチャンス変動の回数を、残回数示唆表示により遊技者にわかりやすく示すことが可能である。よって、ある小当たり図柄に当選して特典遊技状態に制御された場合と、別の小当たり図柄に当選して特典遊技状態に制御された場合とで、チャンス変動の回数が異なっていることを遊技者に容易に気付かせることが可能となる。

【0392】

手段 5 A に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域（3）に配された第 1 入球口（第 1 始動口 2 0）と、

前記遊技領域に配された第 2 入球口（第 2 始動口 2 1）、及び、前記第 2 入球口を開閉する入球口開閉部材（可動部材 2 3）と、

前記遊技領域に配された特別入賞口（第 2 大入賞口 3 5）、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材 3 7）、及び、前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（3 9）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて、少なくとも大当たりの判定を含む第 1 判定処理（ステップ S1008）を行い、前記第 2 入球口への入球に基づいて、大当たりの判定及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（ステップ S1002）を行う当たり判定手段（ステップ S1008 及び S1002 を実行可能な遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記当たり判定手段により大当たり当選と判定された場合に大当たりの種類を判定し、小当たり当選と判定された場合に小当たりの種類を判定する当たり種判定手段（ステップ S1105 及び S1109 を実行可能な遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 判定処理が行われると、その第 1 判定処理の結果を示す第 1 図柄（第 1 特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第 2 判定処理が行われると、その第 2 判定処理の結果を示す第 2 図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する図柄表示制御手段（ステップ S1012、S1006、S1504 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 2 図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に、前記特別入賞口開閉部材を開放させる小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段（ステップ S9 09 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 図柄あるいは前記第 2 図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合、及び、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップS908を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、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第 2 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（ステップS2102を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、を備え、

前記第 2 判定処理における小当たり当選確率は、前記第 1 判定処理および前記第 2 判定処理における大当たり当選確率よりも高く設定されている（図 1 2（A）参照）遊技機であって、

前記小当たり遊技実行手段は、前記第 2 判定処理にて小当たり当選と判定された場合には、その小当たり当選に基づく前記小当たり遊技において前記特別入賞口開閉部材を、前記特別入賞口への入賞が可能であって前記特別入賞口へ入賞した遊技球の少なくとも 1 球が前記特定領域を通過する通過用開放パターン（図 5 4（b）に示す開放パターン）にて開放させるものであり、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記第 1 図柄の変動表示の実行回数と前記第 2 図柄の変動表示の実行回数との合計回数又はいずれか一方の回数が所定の上限実行回数に至ること（例えば時短状態における第 2 特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 時短回数に至ること）である回数終了条件が含まれており、

前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から設定可能な上限実行回数設定手段（ステップS2103を実行する遊技制御用マイコン 8 1）を備え、

前記上限実行回数設定手段は、

前記大当たり図柄が停止表示されて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技後の特典遊技状態における上限実行回数を、当選した大当たりの種類、及び、その大当たり当選時の遊技状態に応じた値に設定し（図 1 0 参照）、

前記特定領域への通過に基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技後の特典遊技状態における上限実行回数を、当選した小当たりの種類、及び、その小当たり当選時の遊技状態に応じた値に設定するものである（図 1 0 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 9 3 】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態に制御されると第 2 判定処理が頻発する。第 2 判定処理では、大当たり当選確率よりも高い確率で小当たりに当選可能である。しかも、小当たりに当選すれば、特定領域への通過に基づく大当たり遊技を実行させることが可能である。つまり、特典遊技状態に制御されれば、その上限実行回数分の変動が、大当たり遊技を実行させ易いチャンス変動となる。そして、このチャンス変動の回数は、当選した小当たりの種類あるいは大当たりの種類と、当選時の遊技状態との組み合わせに応じて決定される。よって、大当たり遊技の度に、次のチャンス変動の回数が増加する新たなゲーム性を提供することが可能である。

【 0 3 9 4 】

B

手段 1 B に係る発明は、

入球口開閉部材（可動部材 2 3）の動作により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 2 1）を少なくとも含む 1 又は複数の入球口（第 1 始動口 2 0 及び第 2 始動口 2 1）と、

前記入球口への入球に基づいて、大当たりの判定を行う判定手段（ステップS1002又はS1008を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記判定手段による判定の結果を示す識別図柄（特別図柄）を図柄表示部（特別図柄表示器 4 1）にて変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段（ステップS1012、S1006、S1504を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記識別図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示されると、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップS908を実行する遊技制御用マイ

10

20

30

40

50

コン 8 1) と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、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（ステップS2102を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、を備え、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識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（例えば時短状態における第 2 特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 時短回数に至ること）である回数終了条件が含まれている遊技機であって、

前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から、少なくとも前記識別図柄の種別に応じて設定可能な上限実行回数設定手段（ステップS2103を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が前記上限実行回数に至るまでの残回数を示唆可能な残回数示唆表示（Z I、図 6 1 参照）を、所定の演出手段（画像表示装置 7 ）に実行させることが可能な残回数示唆手段（ステップS5510、S5512、S5609等を実行する演出制御用マイコン 9 1 ）と、を備え、

残回数示唆表示には、

前記識別図柄の変動表示が実行される度に表示回数が更新される通常表示態様の残回数示唆表示（図 6 1 に示す残回数示唆表示 Z I ）と、

前記識別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しない特殊表示態様の残回数示唆表示（図 5 7 （C）に示す残回数示唆表示 Z I ）と、があることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 9 5 】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態における残回数示唆表示の表示態様として、識別図柄の変動表示に応じて表示回数が更新される通常表示態様と、表示内容が変化しない特殊表示態様とを備えている。したがって、特殊表示態様になっているときには、回数終了条件の成立までの残回数がはっきりと示されないこととなり、通常表示態様になっているときとは違った特別感を遊技者に与えることが可能となる。よって、特典遊技状態における興趣を向上可能である。

【 0 3 9 6 】

なお従来から遊技機では、一般的に、始動口（入球口）への入賞に基づいて大当たりの当否判定がなされる。大当たりに当選すると、特別図柄（識別図柄）が変動表示を経て大当たり当選を示す停止態様で停止表示され、その後、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。大当たり遊技後には、所謂電チューに係る始動口への入球が通常遊技状態よりも容易となる時短状態（特典遊技状態）に制御されることがある。このような遊技機としては、例えば「特開 2 0 0 4 - 2 3 0 1 0 4 号公報」に記載の遊技機がある。

【 0 3 9 7 】

「特開 2 0 0 4 - 2 3 0 1 0 4 号公報」に記載の遊技機では、時短状態は、特別図柄の変動表示の実行回数（変動回数）が予め定められた上限実行回数に及ぶと終了する。そして時短状態中は、時短状態が終了するまでの残りの変動回数が表示画面に示される。

【 0 3 9 8 】

しかしながらこの文献では、時短状態が終了するまでの残りの変動回数を示す表示は、特別図柄の変動表示の度に単に 1 ずつ更新されていくものに過ぎず、この点に興味向上の余地があった。

【 0 3 9 9 】

これに対して手段 1 B の発明によれば、特典遊技状態における興趣を向上させることが可能である。

【 0 4 0 0 】

手段 2 B に係る発明は、

手段 1 B に記載の遊技機であって、

前記上限実行回数には、

前記回数終了条件の成立前に前記大当たり遊技が実行され易い第 1 上限実行回数（ 9

10

20

30

40

50

9回)と、

前記第1上限実行回数と比べて前記回数終了条件の成立前に前記大当たり遊技が実行され難い第2上限実行回数(例えば2回)と、があり、

前記残回数示唆手段は、

前記第2上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記通常表示態様の残回数示唆表示を実行させる一方、

前記第1上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記特殊表示態様の残回数示唆表示を実行させる(ステップS5509でYESであればステップS5510を行い、ステップS5511でYESであればステップS5512を行う)ものであることを特徴とする遊技機である。

10

【0401】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態の上限実行回数が第2上限実行回数に設定された場合には、表示回数が更新される通常表示態様の残回数示唆表示が実行されるため、限られた回数の中で大当たり遊技を実行させられるかに関心をもたせて遊技させることが可能である。一方、特典遊技状態の上限実行回数が第1上限実行回数に設定された場合には、表示内容が変化しない特殊表示態様の残回数示唆表示が実行されるため、次に大当たり遊技が実行されるまで特典遊技状態が続くのではないかと安心感を持たせて遊技させることが可能である。よって、特典遊技状態における興趣を一層向上可能である。

【0402】

手段3Bに係る発明は、

手段1B又は手段2Bに記載の遊技機であって、

前記残回数示唆手段は、

前記上限実行回数設定手段により設定された上限実行回数よりも小さい数を前記特典遊技状態への制御開始時に前記通常表示態様の残回数示唆表示として表示させ得る初期表示手段(ステップS5501~S5505を経てステップS5510を実行する演出制御用マイコン91)と、

20

前記回数終了条件が成立するまでの残回数と、前記残回数示唆表示における表示回数との差分を、前記表示回数に上乗せ可能な上乗せ演出(図62(B)参照)を実行し得る上乗せ表示手段(ステップS5705を実行する演出制御用マイコン91)と、を備えていることを特徴とする遊技機である。

30

【0403】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態において特殊表示態様ではなく通常表示態様で残回数示唆表示がなされていたとしても、その表示回数が上乗せ演出により増加することがあるため、特典遊技状態が続くことに対して期待を持たせ続けることが可能となり、これにより特典遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

【0404】

手段4Bに係る発明は、

手段1Bから手段3Bまでのいずれかに記載の遊技機であって、

前記入球口として、前記可変入球口(第2始動口21)と、遊技球の入球し易さが変化しない固定入球口(第1始動口20)とを備えるとともに、

40

特別入賞口(第2大入賞口35)、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材(開閉部材37)、及び、前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域(39)と、

前記固定入球口への入球に基づいて、少なくとも大当たりの判定を含む第1判定処理(ステップS1008)を行い、前記可変入球口への入球に基づいて、大当たりの判定及び小当たりの判定を含む第2判定処理(ステップS1002)を行う前記判定手段と、

前記第1判定処理が行われると、その第1判定処理の結果を示す第1の識別図柄(第1特別図柄)を第1の図柄表示部(第1特別図柄表示器41a)にて変動表示を経て停止表示し、前記第2判定処理が行われると、その第2判定処理の結果を示す第2の識別図柄(第2特別図柄)を第2の図柄表示部(第2特別図柄表示器41b)にて変動表示を経て停

50

止表示する前記図柄表示制御手段と、

前記第 2 図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に、前記特別入賞口開閉部材を開放させる小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段（ステップ S909 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記第 1 の識別図柄あるいは前記第 2 の識別図柄が前記大当たり図柄で停止表示された場合、及び、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、前記大当たり遊技を実行する前記大当たり遊技実行手段と、を備え、

前記第 2 判定処理における小当たり当選確率は、前記第 1 判定処理および前記第 2 判定処理における大当たり当選確率よりも高く設定されており（図 12（A）参照）、

前記小当たり図柄には複数の種別があり（図 10 参照）、

前記上限実行回数設定手段は、前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から、少なくとも前記小当たり図柄の種別に応じて設定可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【0405】

この構成の遊技機によれば、大当たり当選の判定結果、及び、特別入賞口内の特定領域への遊技球の通過の両方に基づいて大当たり遊技が実行される所謂 1 種 2 種混合機となっている。そしてこのようなタイプの遊技機において、特典遊技状態の上限実行回数が、当選した小当たり図柄の種別に応じて複数の値の中から決定される。よって所謂 1 種 2 種混合機において、当選した小当たり図柄の種別に応じて、大当たり遊技後に付与されるチャンス変動（大当たり遊技を実行させ易い変動）の回数が異なる新たなゲーム性をつくり出すことが可能である。

【0406】

手段 5B に係る発明は、

手段 4B に記載の遊技機であって、

前記小当たり遊技実行手段は、前記第 2 判定処理にて小当たり当選と判定された場合には、その小当たり当選に基づく前記小当たり遊技において前記特別入賞口開閉部材を、前記特別入賞口への入賞が可能であって前記特別入賞口へ入賞した遊技球の少なくとも 1 球が前記特定領域を通過する通過用開放パターン（図 54（b）に示す開放パターン）にて開放させるものであることを特徴とする遊技機である。

【0407】

この構成の遊技機によれば、第 2 判定処理において小当たりに当選した場合には、小当たり遊技において特定領域への通過が生じるため、これに基づいて大当たり遊技が実行される。すなわち、第 2 判定処理における小当たり当選は実質的には大当たり当選といえる。したがって、特典遊技状態の上限実行回数分の抽選での大当たり遊技の獲得に対する期待感を一層高めることが可能となる。

【0408】

手段 6B に係る発明は、

遊技球の入球し易さが変化しない固定入球口（第 1 始動口 20）への入球に基づいて、少なくとも大当たりの判定を含む第 1 判定処理（ステップ S1008）を行い、入球口開閉部材（可動部材 23）の動作により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）への入球に基づいて、大当たりの判定及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（ステップ S1002）を行う当たり判定手段（ステップ S1002 及び S1008 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記当たり判定手段により大当たり当選と判定された場合に大当たりの種類を判定し、小当たり当選と判定された場合に小当たりの種類を判定する当たり種判定手段（ステップ S1105 及び S1109 を実行可能な遊技制御用マイコン 81）と、

前記第 1 判定処理が行われると、その第 1 判定処理の結果を示す第 1 の識別図柄（第 1 特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第 2 判定処理が行われると、その第 2 判定処理の結果を示す第 2 の識別図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する図柄表示制御手段（ステップ S1012、S1006、S1504 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記第 2 の識別図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に、内部に特定領域（39）を有する特別入賞手段（第 2 大入賞装置 36）を開放させる小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段（ステップ S909 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記第 1 の識別図柄あるいは前記第 2 の識別図柄が前記大当たり図柄で停止表示された場合、及び、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップ S908 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、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（ステップ S2102 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、を備え、

10

前記第 2 判定処理における小当たり当選確率は、前記第 1 判定処理および前記第 2 判定処理における大当たり当選確率よりも高く設定されており（図 12（A）参照）、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識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（例えば時短状態における第 2 特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 時短回数に至ること）である回数終了条件が含まれている遊技機であって、

前記特典遊技状態における前記上限実行回数を、複数の値の中から設定可能な上限実行回数設定手段（ステップ S2103 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が前記上限実行回数に至るまでの残回数を示唆可能な残回数示唆表示（Z I、図 6 1 参照）を、所定の演出手段（画像表示装置 7）に実行させることが可能な残回数示唆手段（ステップ S5510、S5512、S5609 等を実行する演出制御用マイコン 91）と、を備え、

20

残回数示唆表示には、

前記識別図柄の変動表示が実行される度に表示回数が更新される通常表示態様の残回数示唆表示（図 6 1 に示す残回数示唆表示 Z I）と、

前記識別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しない特殊表示態様の残回数示唆表示（図 5 7（C）に示す残回数示唆表示 Z I）と、があり、

前記上限実行回数には、

前記回数終了条件の成立前に前記大当たり遊技が実行され易い第 1 上限実行回数（9 回）と、

前記第 1 上限実行回数と比べて前記回数終了条件の成立前に前記大当たり遊技が実行され難い第 2 上限実行回数（例えば 2 回）と、があり、

30

前記上限実行回数設定手段は、

前記大当たり図柄が停止表示されて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技後の特典遊技状態における上限実行回数を、当選した大当たりの種類、及び、その大当たり当選時の遊技状態に応じて、前記第 1 上限実行回数又は前記第 2 上限実行回数に設定可能であり（図 10 参照）、

前記特定領域への通過に基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技後の特典遊技状態における上限実行回数を、当選した小当たりの種類、及び、その小当たり当選時の遊技状態に応じて、前記第 1 上限実行回数又は前記第 2 上限実行回数に設定可能なものであり（図 10 参照）、

40

前記残回数示唆手段は、

前記第 2 上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記通常表示態様の残回数示唆表示を実行させる一方、

前記第 1 上限実行回数の特典遊技状態に制御された場合には、前記特殊表示態様の残回数示唆表示を実行させる（ステップ S5509 で YES であればステップ S5510 を行い、ステップ S5511 で YES であればステップ S5512 を行う）ものであることを特徴とする遊技機である。

【0409】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態に制御されると第 2 判定処理が頻発する。第 2 判定処理では、大当たり当選確率よりも高い確率で小当たりに当選可能である。小当た

50

りに当選すれば、特定領域への通過に基づく大当たり遊技の獲得に期待できる。つまり、特典遊技状態に制御されれば、その上限実行回数分の変動が、大当たり遊技を実行させ易いチャンス変動となる。そして、このチャンス変動の回数は、当選した小当たりの種類あるいは大当たりの種類と、当選時の遊技状態との組み合わせに応じて決定される。つまり、大当たり遊技の度に、次のチャンス変動の回数が増加する。そしてチャンス変動の回数には、次の大当たり遊技を実行させ易い第1上限実行回数と、させ難い第2上限実行回数とがあり、どちらに設定されるかによって、残回数示唆表示の表示態様が変わってくる。よって、残回数示唆表示の表示態様に遊技者の関心をもたせ、特典遊技状態における興趣を向上可能である。

【0410】

10

C

手段1Cに係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域(3)に配された第1入球口(第1始動口20)と、

前記遊技領域に配された第2入球口(第2始動口21)、及び、前記第2入球口を開閉する入球口開閉部材(可動部材23)と、

前記第1入球口への入球に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第1判定処理(ステップS1008)を行い、前記第2入球口への入球に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第2判定処理(ステップS1002)を行う当たり判定手段(ステップS1008及びS1002を実行可能な遊技制御用マイコン81)と、

前記第1判定処理が行われると、その第1判定処理の結果を示す第1図柄(第1特別図柄)を変動表示を経て停止表示し、前記第2判定処理が行われると、その第2判定処理の結果を示す第2図柄(第2特別図柄)を変動表示を経て停止表示する図柄表示制御手段(ステップS1012, S1006, S1504を実行する遊技制御用マイコン81)と、

20

前記第1図柄あるいは前記第2図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段(ステップS908を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、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第2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(ステップS2102を実行する遊技制御用マイコン81)と、を備えている遊技機であって、

30

前記終了条件には、

前記特典遊技状態における前記第1図柄の変動表示の実行回数が所定の第1図柄用上限回数(第1時短回数)に至ることである第1回数終了条件、

前記特典遊技状態における前記第2図柄の変動表示の実行回数が所定の第2図柄用上限回数(第2時短回数)に至ることである第2回数終了条件、及び、

前記特典遊技状態における前記第1図柄の変動表示の実行回数と前記第2図柄の変動表示の実行回数との合算回数が所定の合算上限回数(合計時短回数)に至ることである合計回数終了条件、のうち少なくとも前記第2回数終了条件が含まれており(図10参照)

前記特典遊技状態において前記第2回数終了条件が成立するまでの変動表示の残回数を示唆可能な残回数示唆表示(21、図61参照)を、所定の演出手段(画像表示装置7)に実行させることが可能な残回数示唆手段(ステップS5510, S5512, S5609等を実行する演出制御用マイコン91)を備え、

40

前記残回数示唆手段は、前記特典遊技状態において前記第1図柄の変動表示が実行された場合および前記第2図柄の変動表示が実行された場合に、前記残回数示唆表示の表示回数を更新する表示回数更新手段(ステップS5607~S5609を実行する演出制御用マイコン91)を備えていることを特徴とする遊技機である。

【0411】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態において第2図柄の変動表示に起因する終了条件(第2回数終了条件)が成立するまでの残回数を残回数示唆表示により示していると

50

ころ、第1図柄が変動表示した場合でも、残回数示唆表示の表示回数が更新される。よって、特典遊技状態において第2図柄の変動表示の実行回数だけが露骨にわかるのを抑制することが可能である。

【0412】

手段2Cに係る発明は、

手段1Cに記載の遊技機であって、

前記残回数示唆手段は、前記第1図柄の変動表示に起因して前記残回数示唆表示の表示回数が更新された場合に、前記残回数示唆表示の表示回数を、前記第1図柄の変動表示の実行回数に応じて調整する調整演出(図63(D))に示す上乗せ画像AIを表示する演出)を実行する調整演出実行手段(ステップS5709を実行する演出制御用マイコン91)を備えていることを特徴とする遊技機である。

10

【0413】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態において第1図柄が変動表示して残回数示唆表示の表示回数が更新されたとしても、調整演出により第1図柄の変動表示の実行回数に応じた残回数示唆表示の表示回数の調整がなされる。よって、残回数示唆表示の表示回数と、第2回数終了条件が成立するまでの残回数との不整合を抑制することが可能となる。

【0414】

手段3Cに係る発明は、

手段1C又は手段2Cに記載の遊技機であって、

前記第2判定処理は、前記大当たりの判定と、小当たりの判定とを含む処理であり、

20

前記遊技領域に配された特別入賞口(第2大入賞口35)、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材(開閉部材37)、及び、前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域(39)と、

前記第2図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に、前記特別入賞口開閉部材を開放させる小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段(ステップS909を実行する遊技制御用マイコン81)と、を備え、

前記大当たり遊技実行手段は、前記特定領域へ遊技球が通過した場合にも前記大当たり遊技を実行するものであり、

前記第2判定処理における小当たり当選確率は、前記第1判定処理および前記第2判定処理における大当たり当選確率よりも高く設定されている(図12(A)参照)ことを特徴とする遊技機である。

30

【0415】

この構成の遊技機によれば、所謂1種2種混合機となっており、第2図柄の変動表示が行われる回数が多いほど、小当たり当選を契機とする大当たり遊技を実行させ易い。よって、第2入球口への入球が容易な特典遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

【0416】

手段4Cに係る発明は、

手段3Cに記載の遊技機であって、

前記小当たり遊技実行手段は、前記第2判定処理にて小当たり当選と判定された場合には、その小当たり当選に基づく前記小当たり遊技において前記特別入賞口開閉部材を、前記特別入賞口への入賞が可能であって前記特別入賞口へ入賞した遊技球の少なくとも1球が前記特定領域を通過する通過用開放パターン(図54(b))に示す開放パターン)にて開放させるものであることを特徴とする遊技機である。

40

【0417】

この構成の遊技機によれば、第2判定処理において小当たりに当選した場合には、小当たり遊技において特定領域への通過が生じるため、これに基づいて大当たり遊技が実行される。すなわち、第2判定処理における小当たり当選は実質的には大当たり当選といえる。したがって、特典遊技状態の上限実行回数分の抽選での大当たり遊技の獲得に対する期待感を一層高めることが可能となる。

50

【0418】

手段５Ｃに係る発明は、

手段１Ｃから手段４Ｃまでのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特典遊技状態への制御時に、前記第１図柄用上限回数、前記第２図柄用上限回数、あるいは前記合計上限実行回数を、複数の値の中から、前記第１図柄又は前記第２図柄の種別に応じて設定可能な上限実行回数設定手段（ステップＳ２１０３を実行する遊技制御用マイコン８１）を備えていることを特徴とする遊技機である。

【0419】

この構成の遊技機によれば、第１図柄又は第２図柄の種別に応じて特典遊技状態における上限実行回数が変わる。よって、残回数示唆表示の初期表示回数や途中の表示回数に対する関心を強めることが可能となり、特典遊技状態における興趣を向上可能である。

10

【0420】

手段６Ｃに係る発明は、

第１入球口（第１始動口２０）への入球に基づいて、少なくとも大当たりの判定を含む第１判定処理（ステップＳ１００８）を行い、入球口開閉部材（可動部材２３）により開閉される第２入球口（第２始動口２１）への入球に基づいて、少なくとも大当たりの判定を含む第２判定処理（ステップＳ１００２）を行う当たり判定手段（ステップＳ１００８及びＳ１００２を実行可能な遊技制御用マイコン８１）と、

前記当たり判定手段により大当たり当選と判定された場合に大当たりの種類を判定可能な当たり種判定手段（ステップＳ１１０５を実行可能な遊技制御用マイコン８１）と、

20

前記第１判定処理が行われると、その第１判定処理の結果を示す第１図柄（第１特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第２判定処理が行われると、その第２判定処理の結果を示す第２図柄（第２特別図柄）を変動表示を経て停止表示する図柄表示制御手段（ステップＳ１０１２、Ｓ１００６、Ｓ１５０４を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記第１図柄あるいは前記第２図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップＳ９０８を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、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第２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（ステップＳ２１０２を実行する遊技制御用マイコン８１）と、を備えている遊技機であって、

30

前記終了条件には、

前記特典遊技状態における前記第１図柄の変動表示の実行回数が所定の第１図柄用上限回数（第１時短回数）に至ることである第１回数終了条件、

前記特典遊技状態における前記第２図柄の変動表示の実行回数が所定の第２図柄用上限回数（第２時短回数）に至ることである第２回数終了条件、及び、

前記特典遊技状態における前記第１図柄の変動表示の実行回数と前記第２図柄の変動表示の実行回数との合算回数が所定の合算上限回数（合計時短回数）に至ることである合計回数終了条件、のうち少なくとも前記第２回数終了条件が含まれており（図１０参照）

40

、前記特典遊技状態における上限回数は、複数の値の中から、当選した大当たり図柄の種類、及び、当選時の遊技状態に応じた値に設定されるものであり（図１０参照）、

前記特典遊技状態において前記第２回数終了条件が成立するまでの変動表示の残回数を示唆可能な残回数示唆表示（ＺＩ、図６１参照）を、所定の演出手段（画像表示装置７）に実行させることが可能な残回数示唆手段（ステップＳ５５１０、Ｓ５５１２、Ｓ５６０９等を実行する演出制御用マイコン９１）を備え、

前記残回数示唆手段は、

前記特典遊技状態において前記第１図柄の変動表示が実行された場合および前記第２図柄の変動表示が実行された場合に、前記残回数示唆表示の表示回数を更新する表示回数更新手段（ステップＳ５６０７～Ｓ５６０９を実行する演出制御用マイコン９１）と、

50

前記第 1 図柄の変動表示に起因して前記残回数示唆表示の表示回数が更新された場合に、前記残回数示唆表示の表示回数を、前記第 1 図柄の変動表示の実行回数に応じて調整する調整演出（図 6 3（D）に示す上乗せ画像 A I を表示する演出）を実行する調整演出実行手段（ステップ S5709 を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備えていることを特徴とする遊技機である。

【0421】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態において第 2 図柄の変動表示に起因する終了条件（第 2 回数終了条件）が成立するまでの残回数を残回数示唆表示により示している。この回数は、当選した大当たり図柄の種類、及び、当選時の遊技状態によって変わるため、まず遊技者の関心を残回数示唆表示の表示回数に向けることが可能である。そして、残回数示唆表示の表示回数は、第 1 図柄が変動表示した場合でも更新されるが、調整演出により第 1 図柄の変動表示の実行回数に応じた残回数示唆表示の表示回数の調整がなされる。よって、残回数示唆表示の表示回数と、第 2 回数終了条件が成立するまでの残回数との不整合を抑制することが可能となる。

10

【0422】

なお、本明細書における「所定の終了条件」とは、上記形態では、大当たり遊技の実行が開始されること、又は、予め定めた上限実行回数に及ぶ特別図柄の変動表示の実行が終了することである。

また、本明細書における「小当たり遊技実行手段」は、第 2 図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に小当たり遊技を実行可能なものであれば、第 1 図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に小当たり遊技を実行するものであってもかまわない。

20

また上記形態において、特別図柄の変動中および特別遊技の実行中でなく、第 2 特図保留の数が「0」であり、第 1 特図保留の数が「0」でないことは、「第 1 の判定条件」に相当する。

また上記形態において、特別図柄の変動中および特別遊技の実行中でなく、第 2 特図保留の数が「0」でないことは、「第 2 の判定条件」に相当する。

【符号の説明】

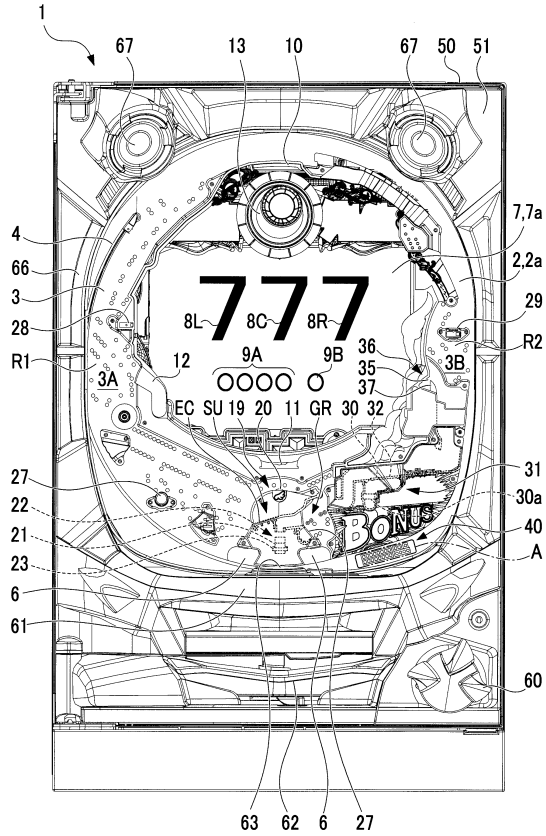
【0423】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置（演出手段）
- 20 ... 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 21 ... 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 23 ... 可動部材（入球口開閉部材）
- 35 ... 第 2 大入賞口（特別入賞口）
- 36 ... 第 2 大入賞装置
- 37 ... 開閉部材（特別入賞口開閉部材）
- 39 ... 特定領域
- 81 ... 遊技制御用マイコン
- 85b ... 第 2 特図保留記憶部
- 91 ... 演出制御用マイコン
- 100 ... 画像制御基板

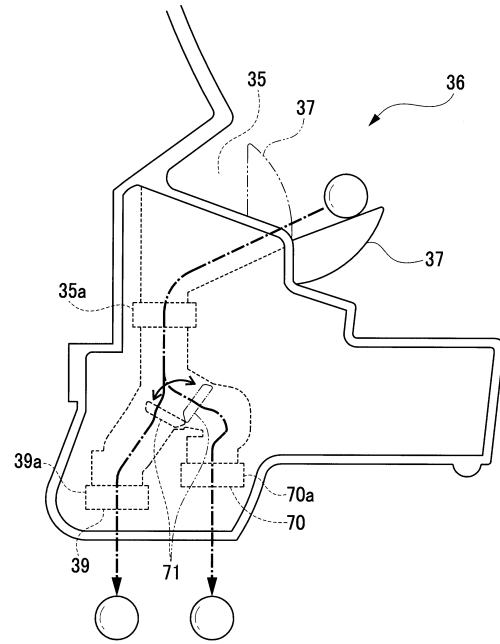
30

40

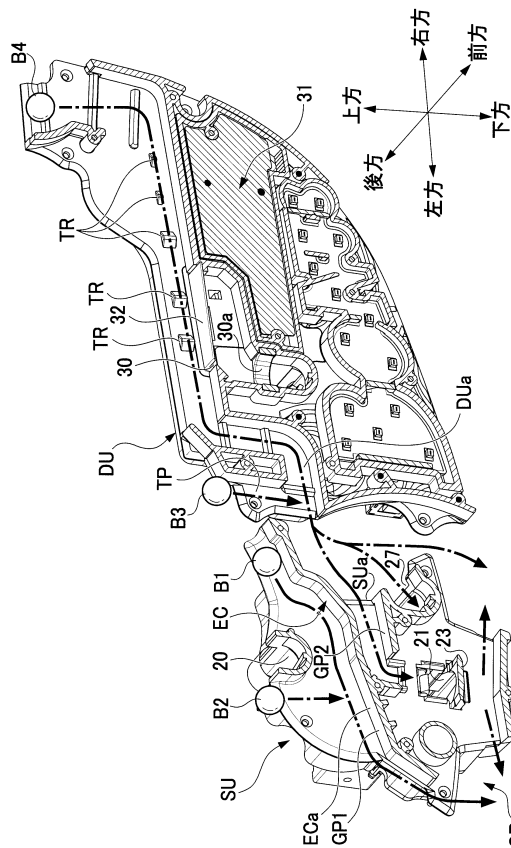
【図 1】



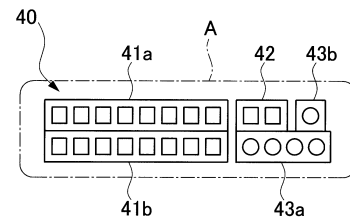
【図 2 - 1】



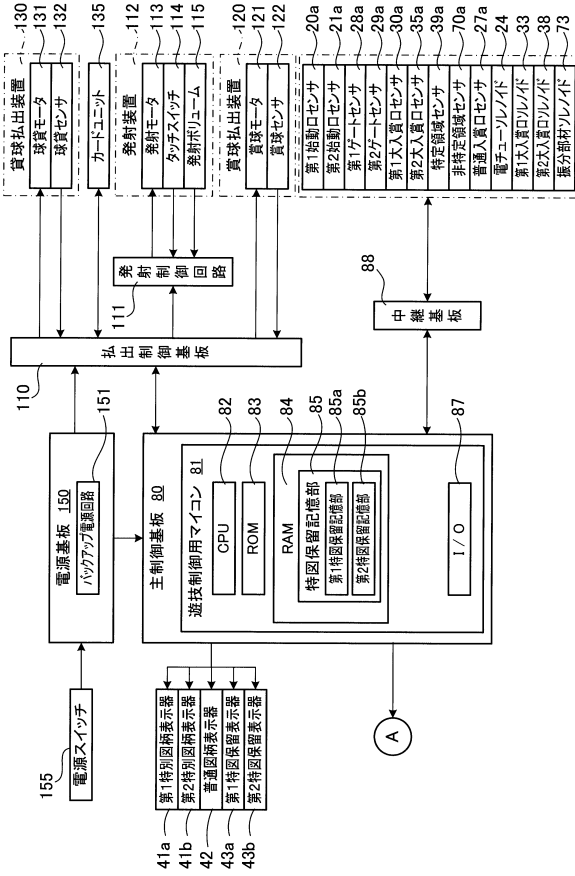
【図 2 - 2】



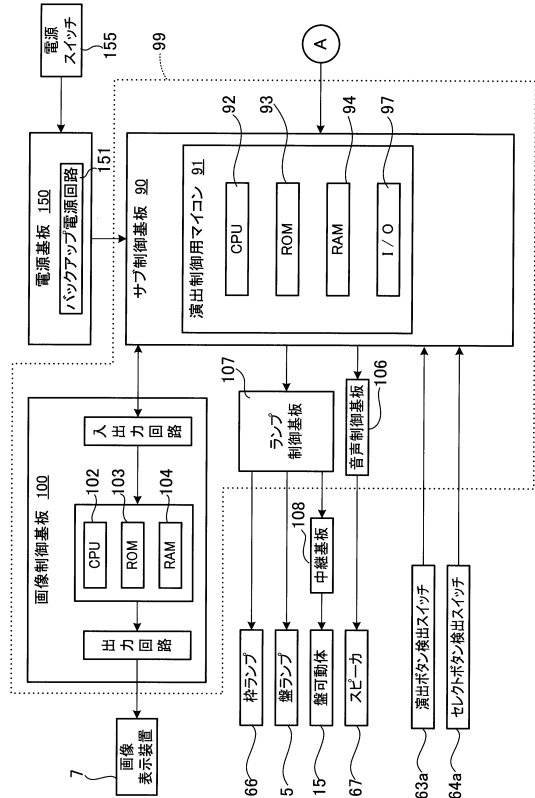
【図 3】



【図 4】

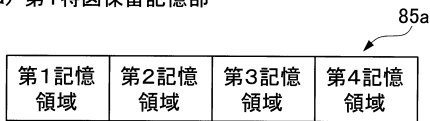


【図 5】

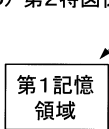


【図 6】

(a) 第1特図保留記憶部



(b) 第2特図保留記憶部

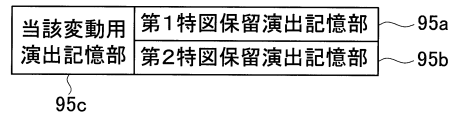


(c) 各記憶領域

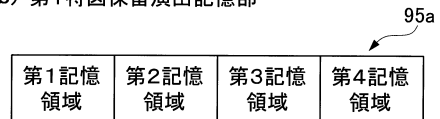
大当たり乱数
大当たり種別乱数
リーチ乱数
変動パターン乱数

【図 7】

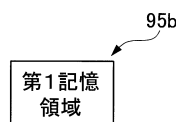
(a) RAM94



(b) 第1特図保留演出記憶部



(c) 第2特図保留演出記憶部



(d) 各記憶領域

始動入賞コマンド記憶領域
⋮
⋮

【 図 8 】

[illegible]

【 図 9 】

特 別 区	当該区域 の面積 (単位: ㎡)	当該区域の 地目	特別区域の 類別	特別区域 の面積 (㎡)	OP間隔 (秒)	OP間隔/1ラウンドの 時間(秒)	11ヵ月分の 開閉回数	大入貢口の開閉パターン (大入貢口の 開閉回数)	大入貢口の開閉時間(秒)	配分率	大入貢口運転の 運転状態	時刻表 ※特別区域の時刻表 ※特別区域の運転状態 ※特別区域の時刻表
特2	0~39	15R(大当り)	特2	21H	7.0	15	1	1R~15R (第1次入貢口)	29.5	40%	時短(優-ベ)	2
	40~54	15R(大当り)	特2	22H	7.0	15	1	1R~15R (第1次入貢口)	29.5	15%	時短(優-ベ)	2
	55~88	15R(大当り)	特2	23H	7.0	15	1	1R~15R (第1次入貢口)	29.5	15%	時短(優-ベ)	5
	70~89	15R(大当り)	特2	24H	7.0	15	1	1R~15R (第1次入貢口)	29.5	30%	時短(優-ベ)	99
	0~29	16R(宝満15R) (小当り)	特2	25H	0.008	16	1	1R (第1次入貢口)	18	30%	時短(優-ベ)	2
	30~49	16R(宝満15R) (小当り)	特2	26H	0.008	16	1	1R (第1次入貢口)	18	20%	時短(優-ベ)	3
	50~89	16R(宝満15R) (小当り)	特2	27H	0.008	16	1	1R (第1次入貢口)	29.5	20%	時短(優-ベ)	99
	68~89	16R(宝満15R) (小当り)	特2	28H	0.008	16	1	1R~16R (第1次入貢口)	29.5	18%	時短(優-ベ)	5
	90~99	16R(宝満15R) (小当り)	特2	29H	0.008	16	1	1R~16R (第1次入貢口)	29.5	10%	時短(優-ベ)	99

【 図 1 0 】

[illegible]

【 図 1 1 】

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	当たり確率乱数	0～99	当たりの確率決定用
ラベル-TRND-RC	リール乱数	0～255	リールの有無の決定用
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	普通図柄抽数 (当たり乱数)	0～255	普通図柄抽選の有無判定用
ラベル-TRND-HS	普図当たり確率乱数	0～65535	普図の当たり確率決定用

【図 1 2】

(A)大当たり判定テーブル			
特別図柄	大当たり乱数値	判定結果	
特図1	65320～65535	大当たり	
	0～650	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
特図2	65320～65535	大当たり	
	0～10500	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
(B)リーチ判定テーブル			
状態	リーチ乱数値	判定結果	
非時短状態	0～27	リーチ有り	
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し	
時短状態	0～11	リーチ有り	
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し	
(C)普通図柄当たり判定テーブル			
状態	普通図柄乱数値	判定結果	
非時短・時短(共通)	1～255	当たり	
	0	ハズレ	
(D)普図当たり種別判定テーブル			
図柄	普図当たり種別乱数	判定結果	普図停止図柄データ
普通図柄	0～32	長開放図柄	51H
	33～99	短開放図柄A	52H
	0～65535のうち上記以外の数値	短開放図柄B	53H
(E)普通図柄変動パターン選択テーブル			
状態	普図抽選の結果	普通図柄の変動時間	停止時間
非時短状態	ハズレ	1秒	0.5秒
	長開放図柄	30秒	
	短開放図柄A	25秒	
	短開放図柄B	1秒	
時短状態	当たり・ハズレ(共通)	1秒	0.5秒

【図 1 3】

変動パターン判定テーブル		判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考
特図1	非時短状態	大当たり	-	0～89	P1	70000	500	SPIリーチ
		小当たり	-	90～99	P2	30000	500	ノーマルリーチ
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P3	8000	3000	-
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P4	60000	500	SPIリーチ
	時短状態	大当たり	0～2	10～99	P5	20000	500	ノーマルリーチ
		小当たり	3～4	0～99	P6	13000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P7	8000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P11	30000	500	-
特図2	非時短状態	大当たり	-	0～89	P12	8000	3000	-
		小当たり	-	90～99	P13	20000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P14	13000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P21	40000	500	-
	時短状態	大当たり	-	0～99	P22	40000	15000	-
		小当たり	-	0～99	P23	40000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P31	36000	500	ほぼ疑似運が
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P32	36000	500	発生
時短状態	大当たり	-	0～99	P33	36000	300	-	
	小当たり	-	0～99					-

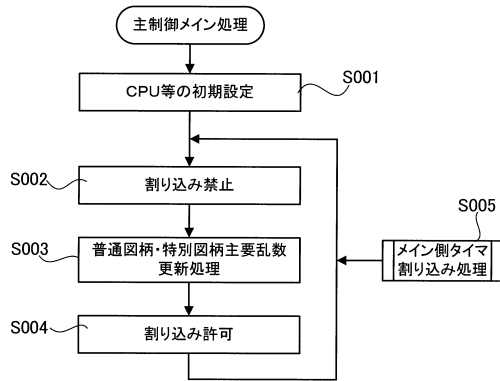
【図 1 4】

軍チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放前インターバル(秒)	開放回数(回)	閉鎖後インターバル(秒)
非時短状態	長開放図柄	長開放TBL	7	1	5
	短開放図柄A	短開放TBL	0.01	1	0.02
	短開放図柄B				0.01
時短状態	長開放図柄	時短中TBL	0.01	1	3
	短開放図柄A				
	短開放図柄B				

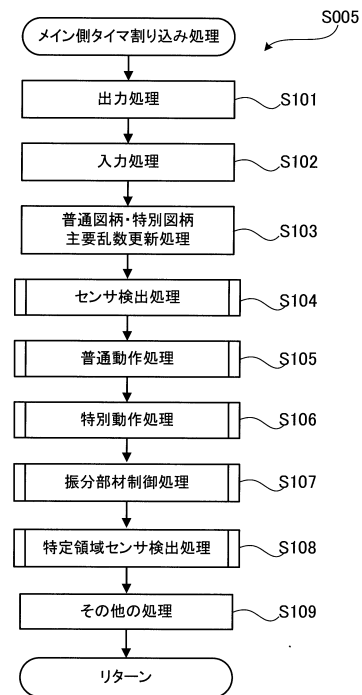
【図 1 5】

始動入賞コマンドの特定テーブル		大当たり乱数(0～65535)	始動入賞コマンド上位コマンド	始動入賞コマンド下位コマンド	コマンド解析内容
始動口		65320～65535	E1H	01H	大当たり
第1始動口		0～650	E1H	02H	小当たり(V通過実質不可)
		0～65535のうち上記以外の数値	E1H	03H	ハズレ
第2始動口		65320～65535	E2H	01H	大当たり
		0～10500	E2H	02H	小当たり(V通過可)
		0～65535のうち上記以外の数値	E2H	03H	ハズレ

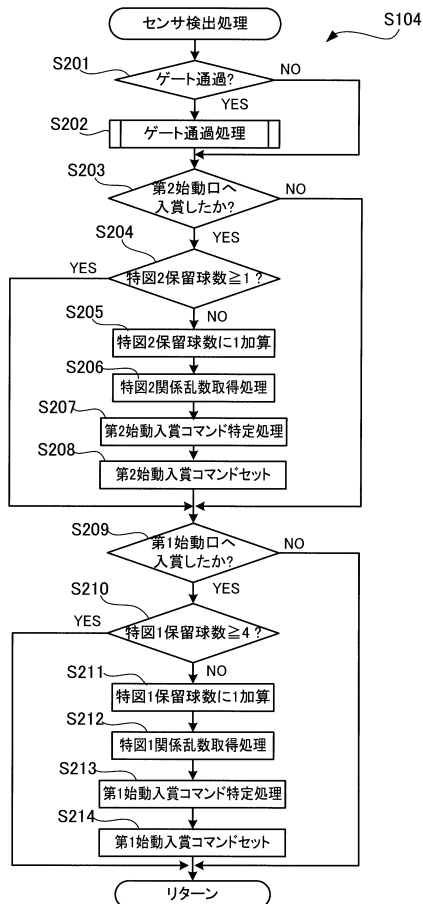
【図 16】



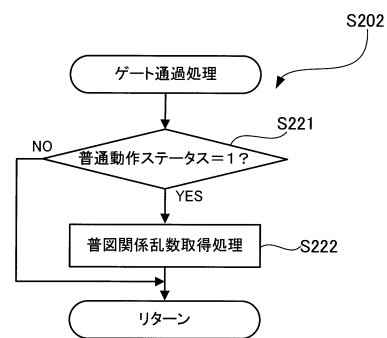
【図 17】



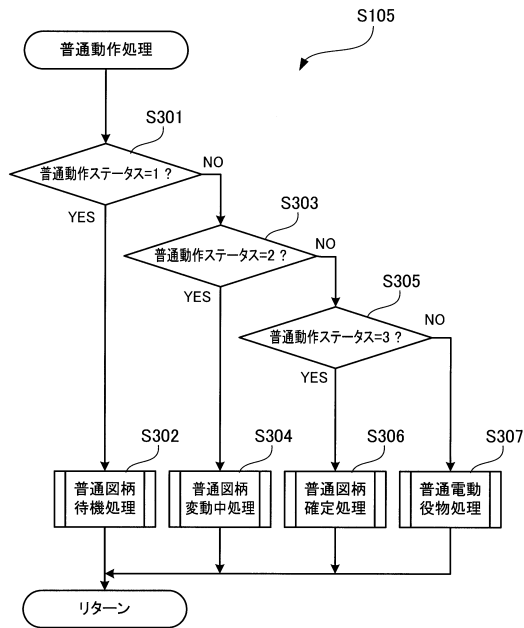
【図 18】



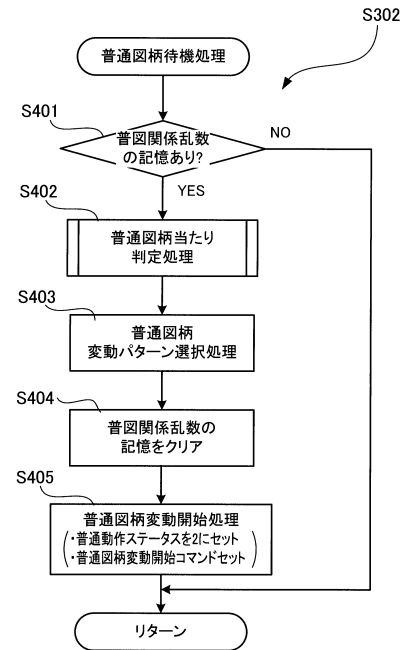
【図 19】



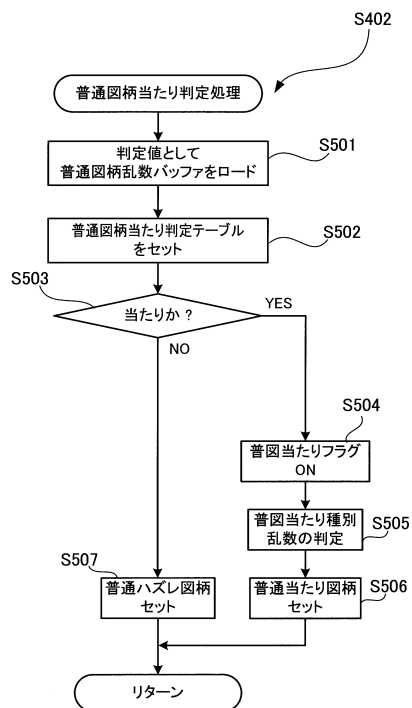
【図 20】



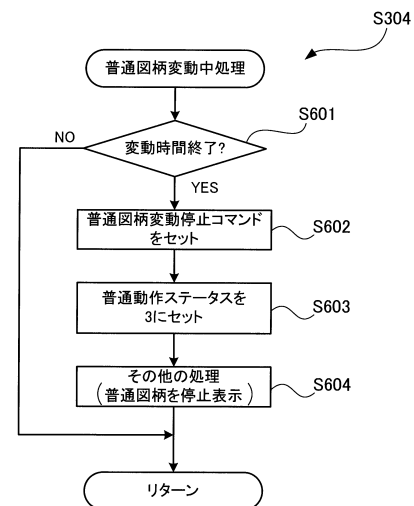
【図 21】



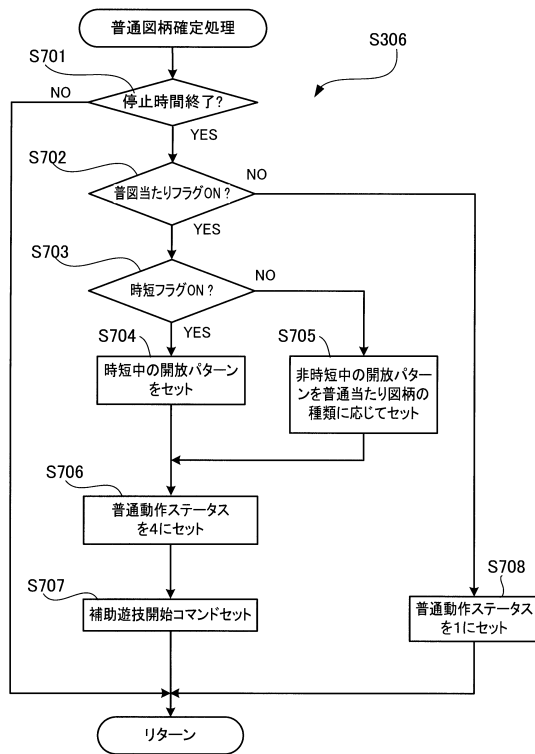
【図 22】



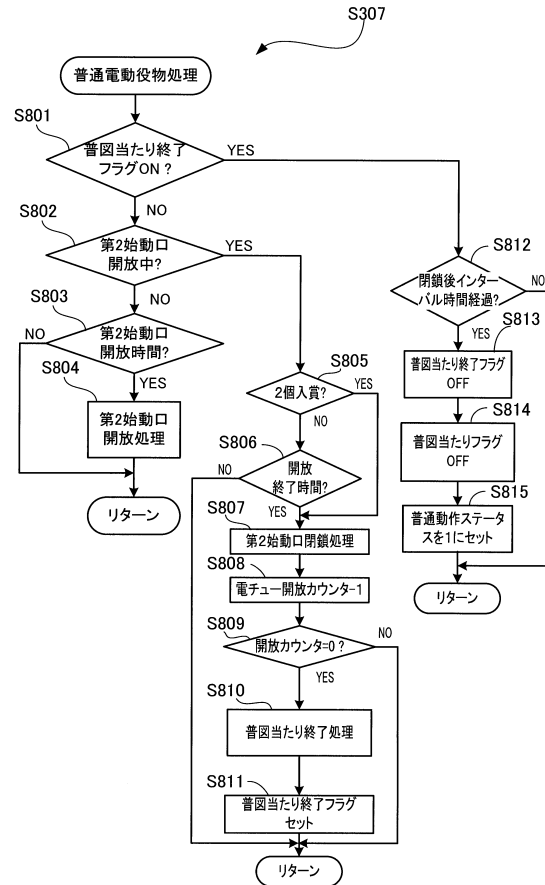
【図 23】



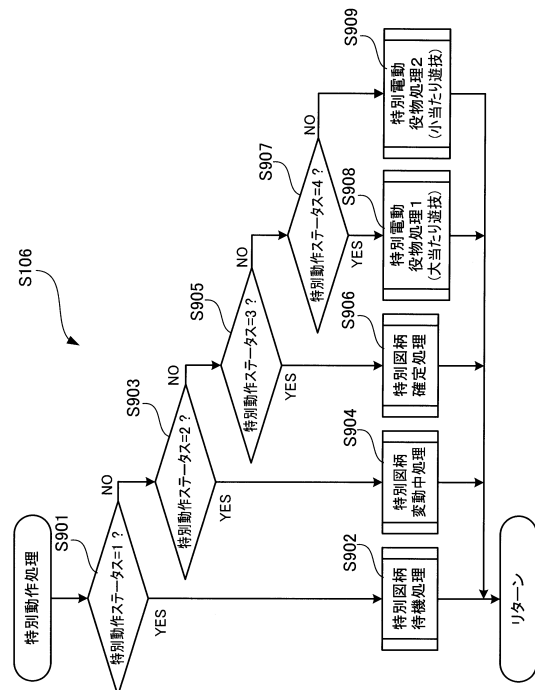
【図24】



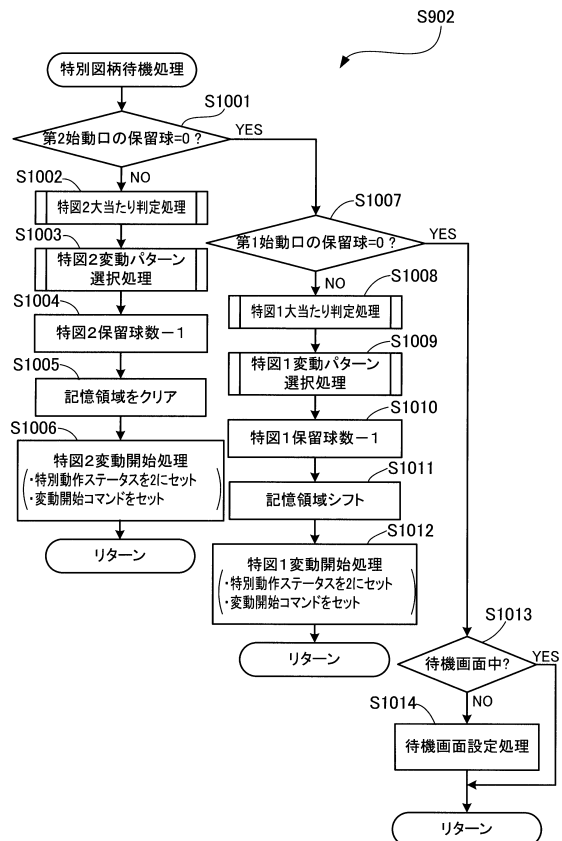
【図25】



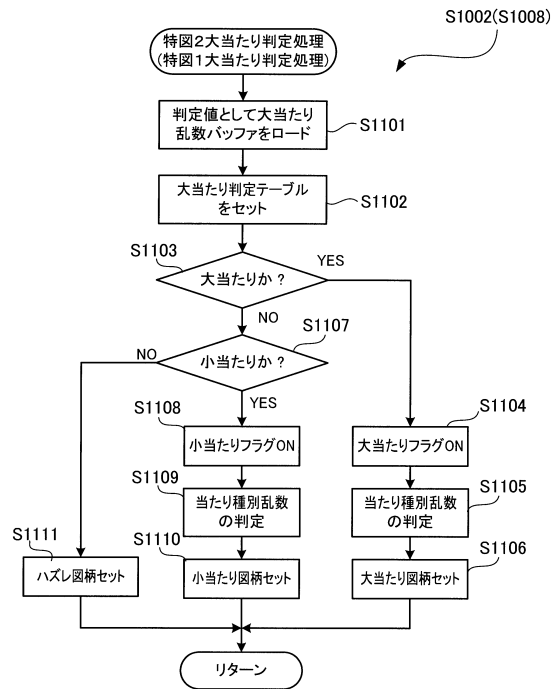
【図26】



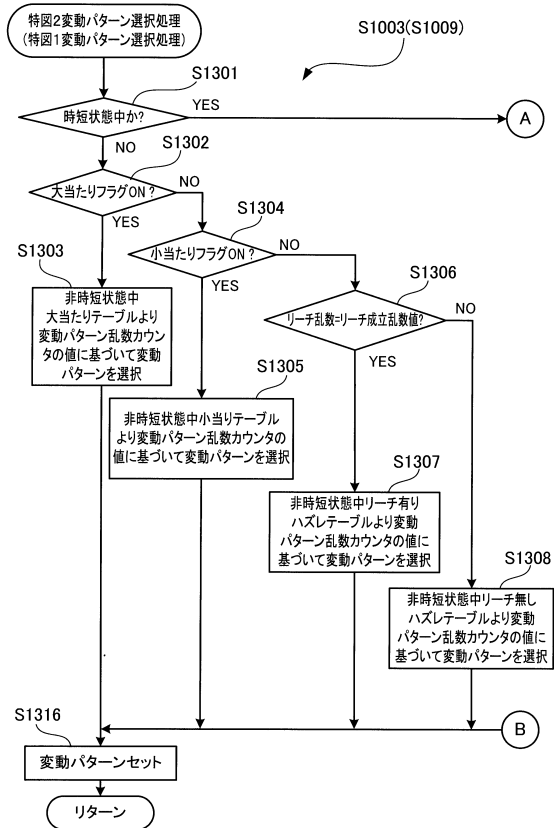
【図27】



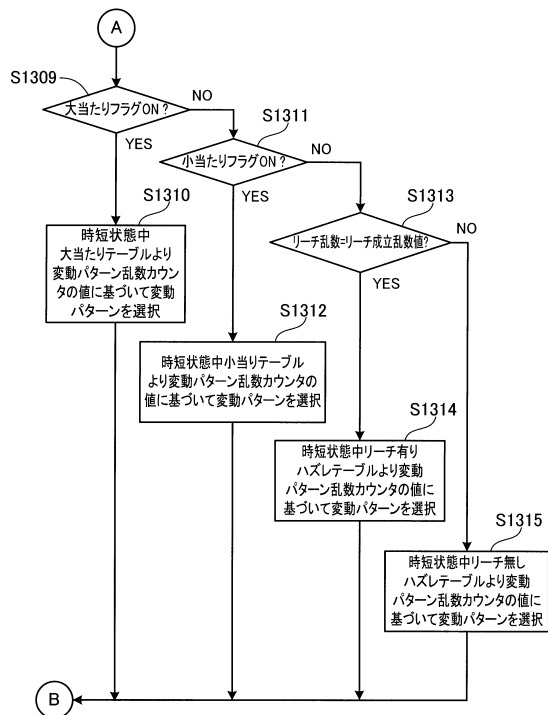
【図 28】



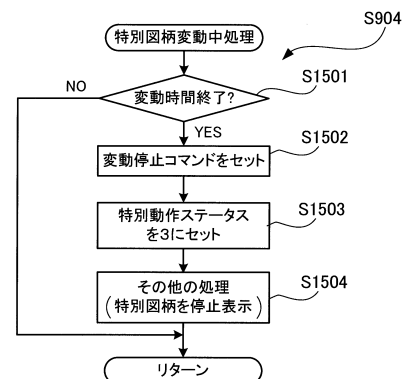
【図 29】



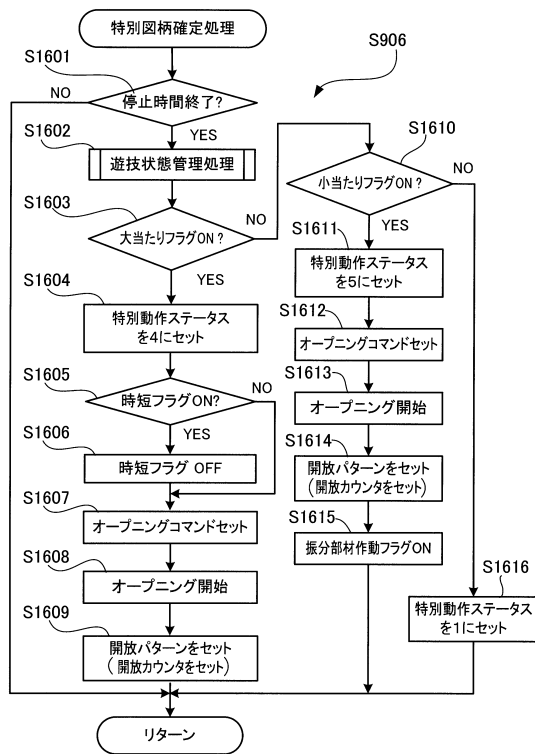
【図 30】



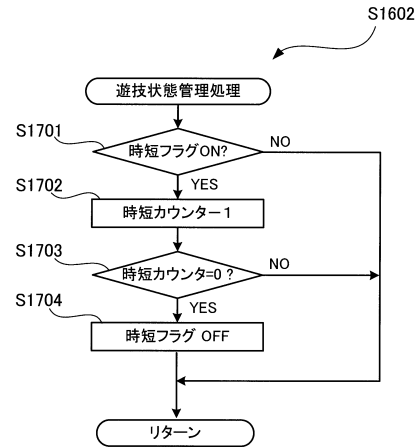
【図 31】



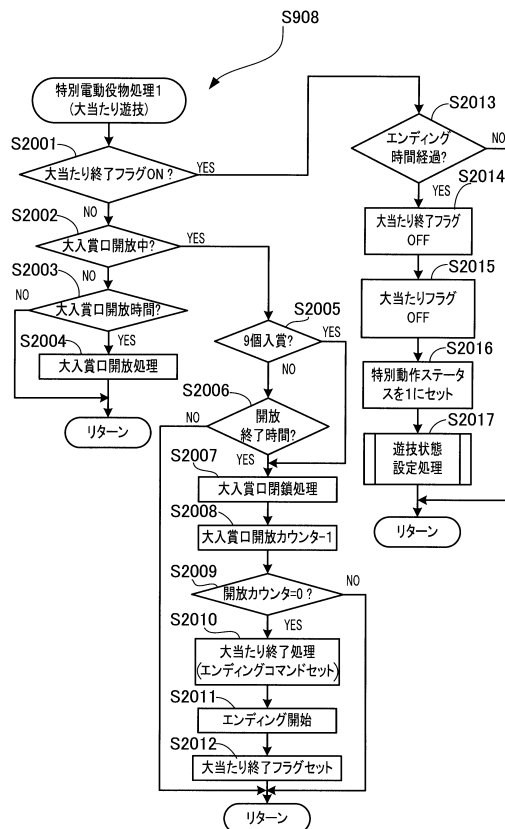
【図 3 2】



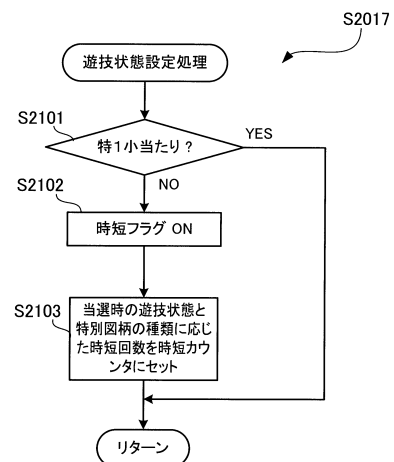
【図 3 3】



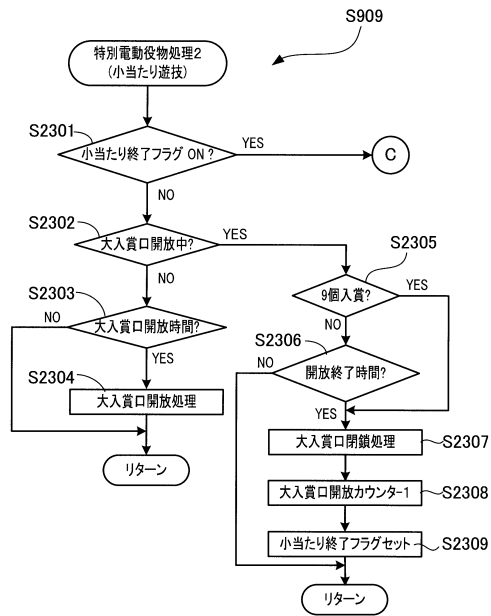
【図 3 4】



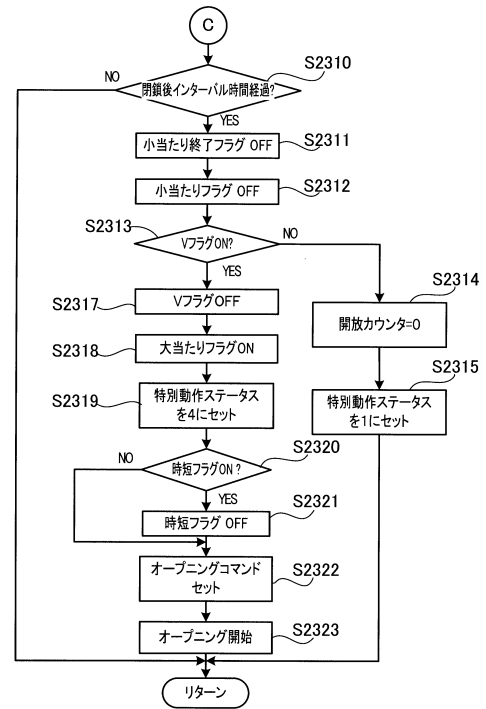
【図 3 5】



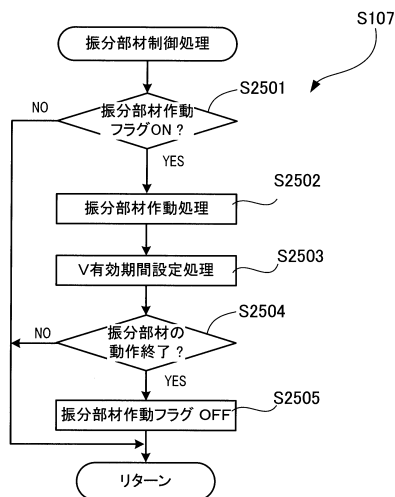
【図 36】



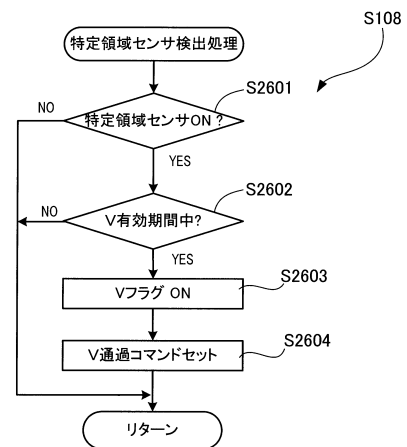
【図 37】



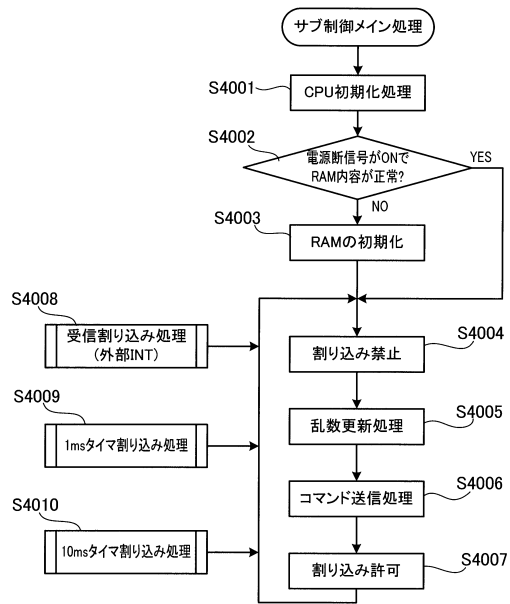
【図 38】



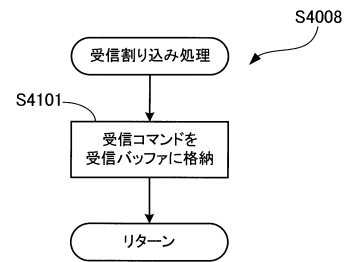
【図 39】



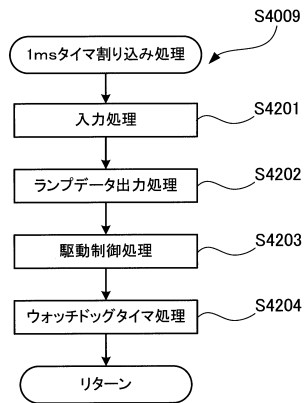
【図 40】



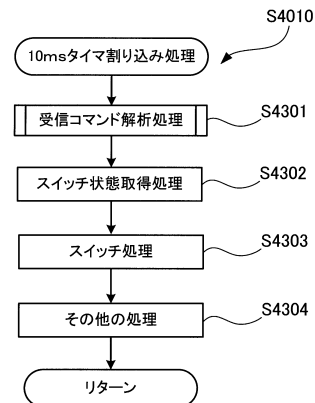
【図 41】



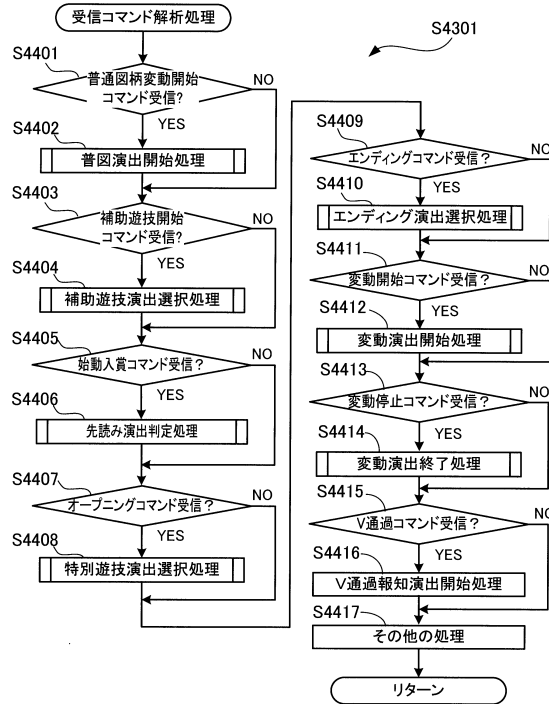
【図 42】



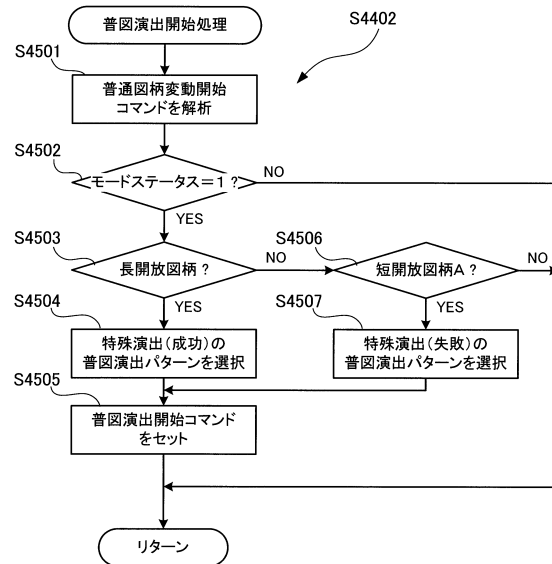
【図 43】



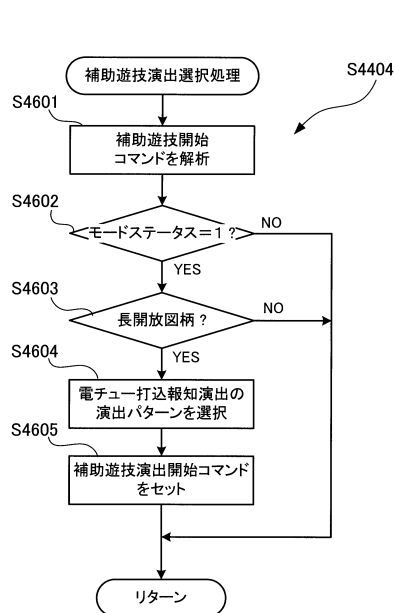
【図 4 4】



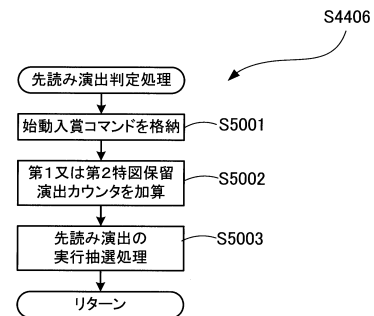
【図 4 5】



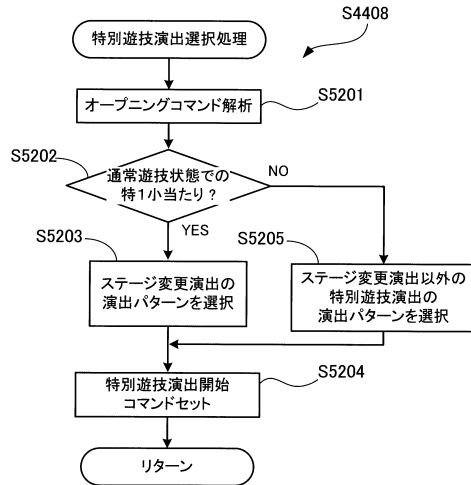
【図 4 6】



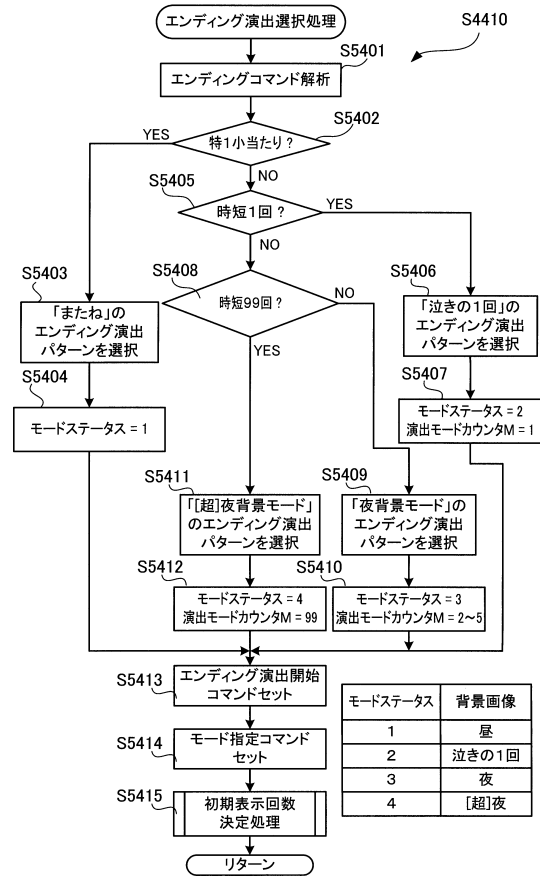
【図 4 7】



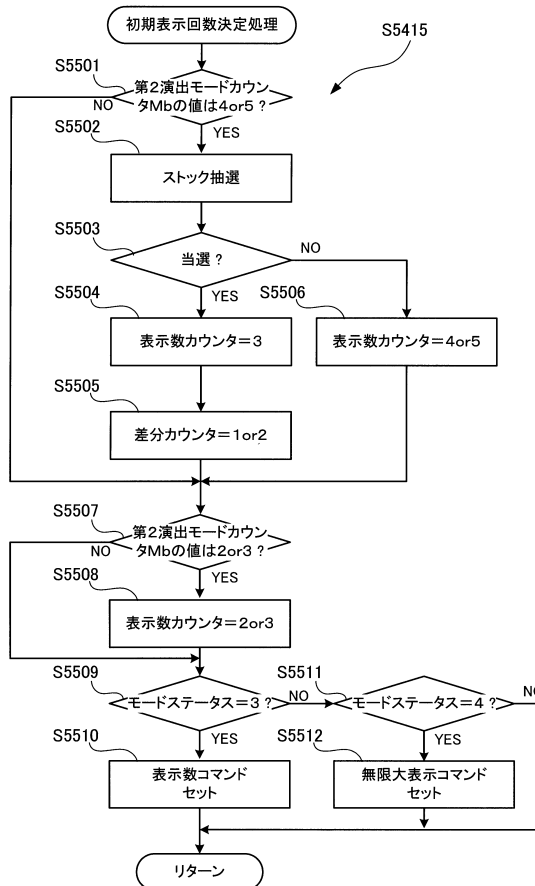
【図48】



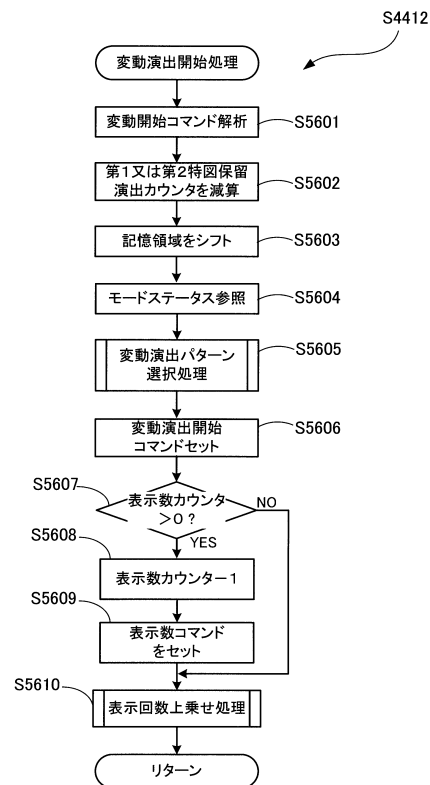
【図49-1】



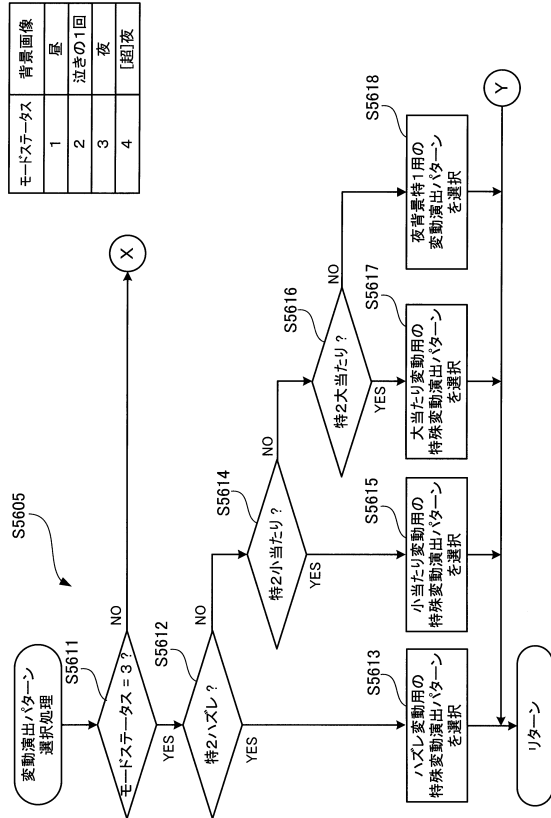
【図49-2】



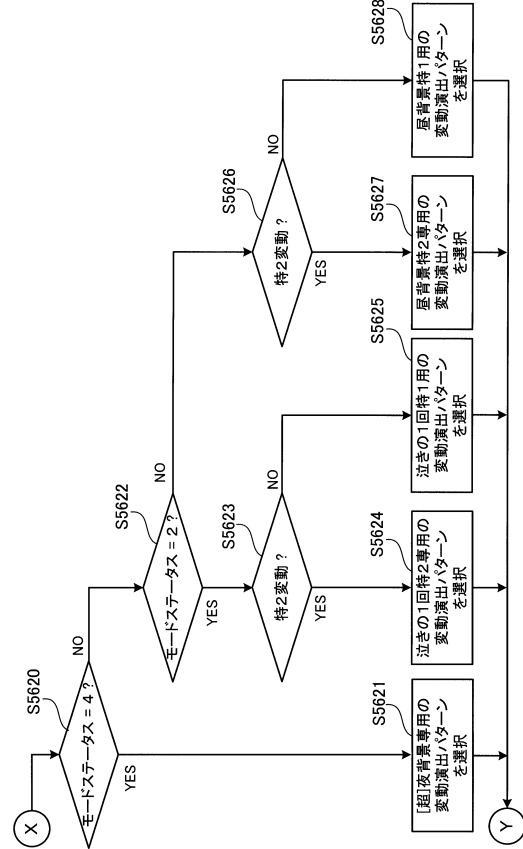
【図50】



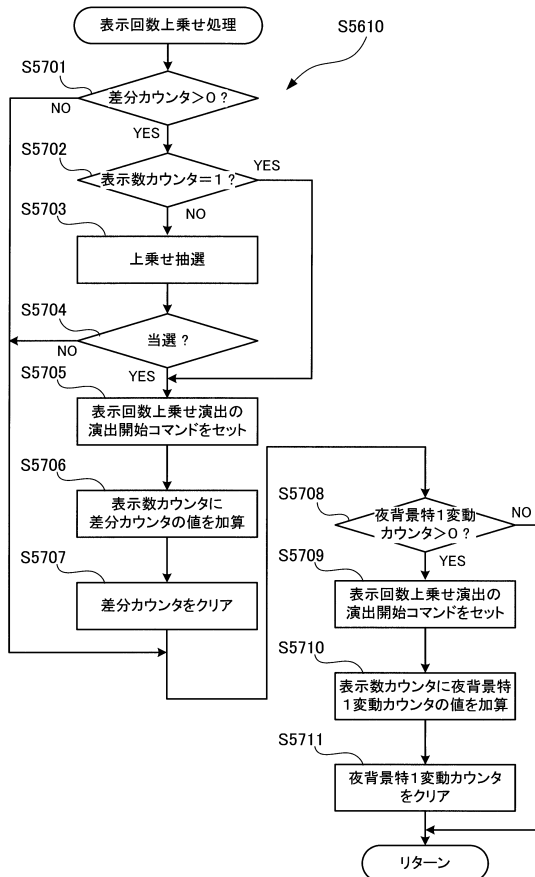
【図 5 1 - 1】



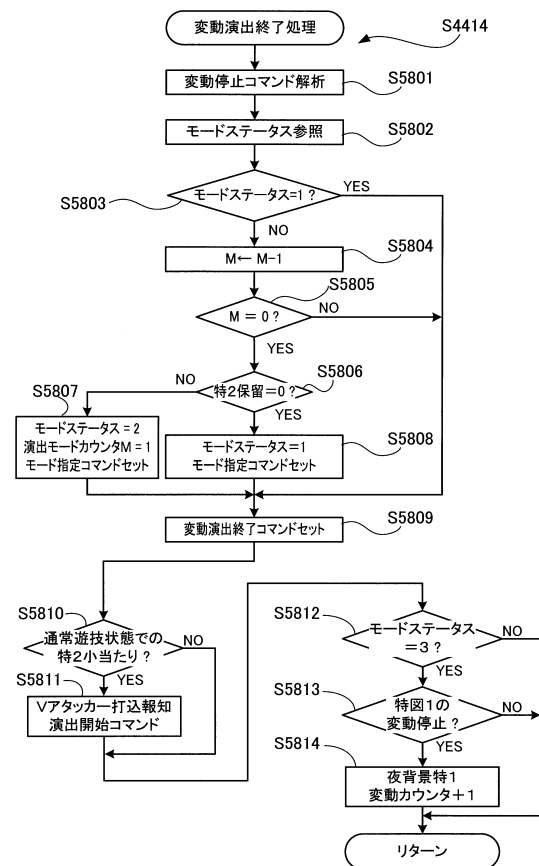
【図 5 1 - 2】



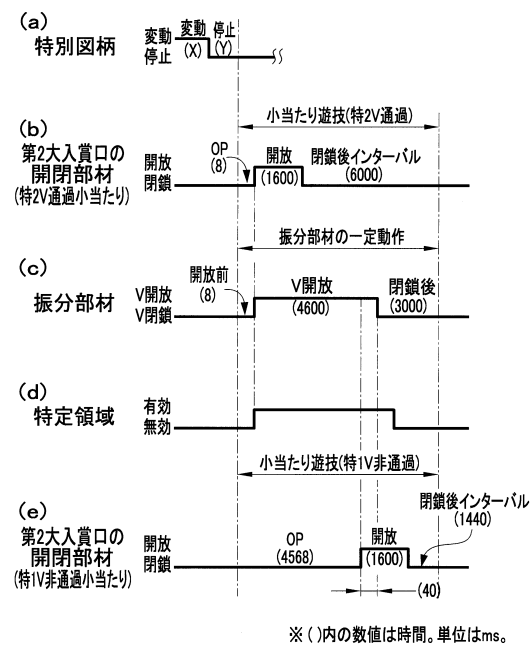
【図 5 2】



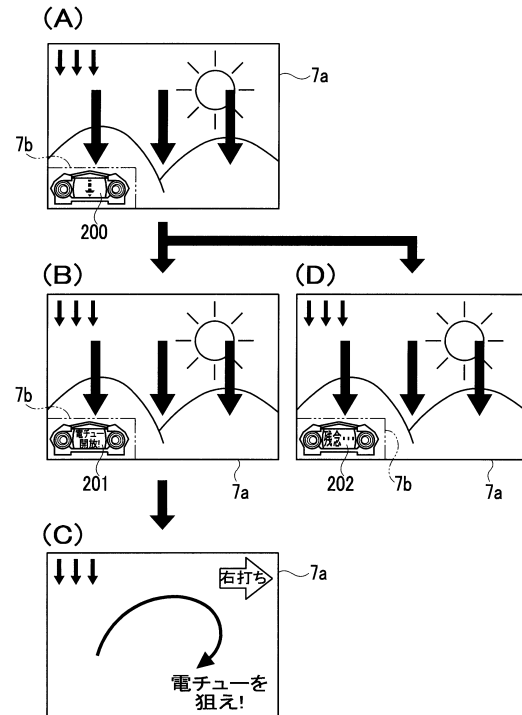
【図 5 3】



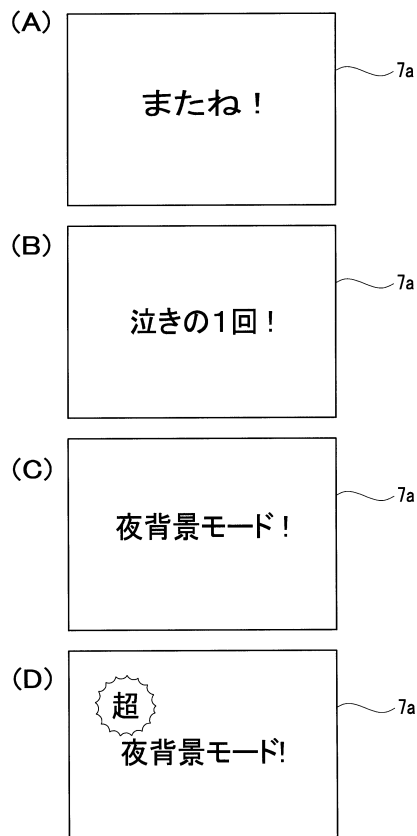
【図54】



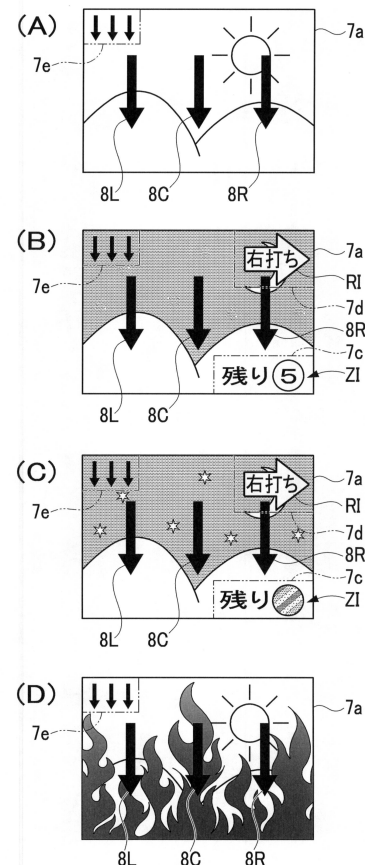
【図55】



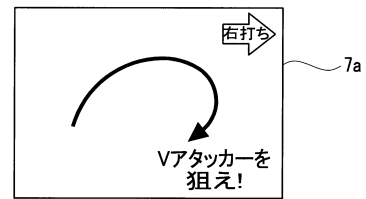
【図56】



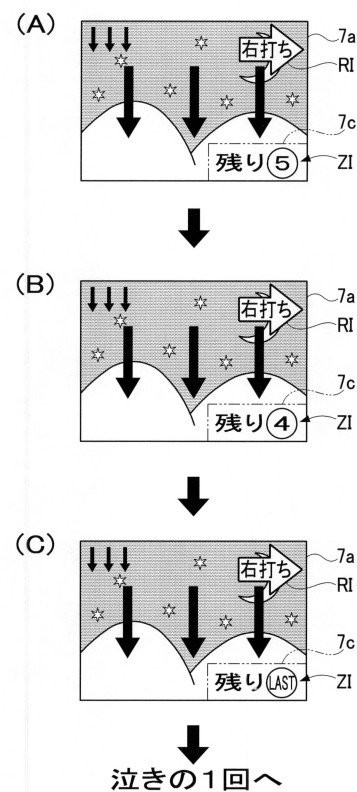
【図57】



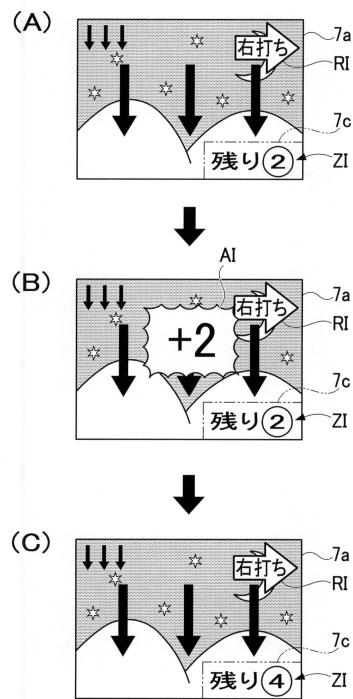
【 図 5 9 】



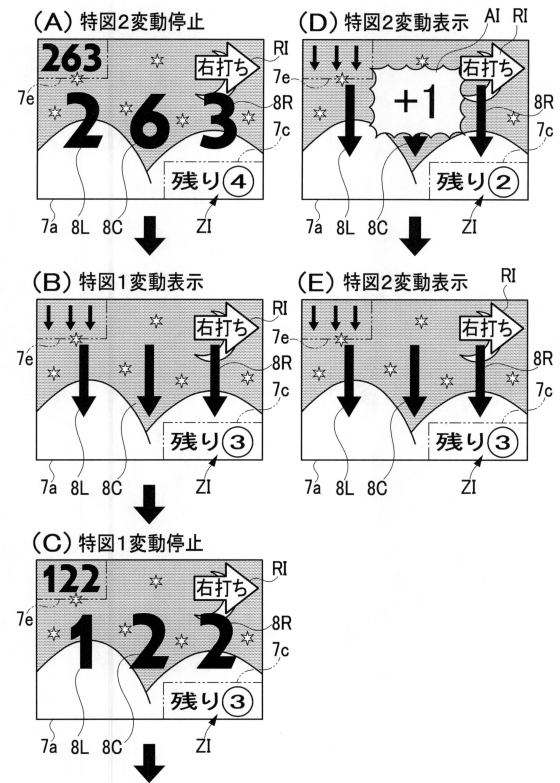
【 図 6 1 】



【図 6 2】



【図 6 3】



フロントページの続き

- (72)発明者 堀部 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 鈴木 唯史
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 藤脇 沙絵

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 0 9 7 7 3 7 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 0 1 1 0 5 9 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 5 8 6 6 0 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2