

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-149405
(P2018-149405A)

(43) 公開日 平成30年9月27日(2018.9.27)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 57 頁)

(21) 出願番号	特願2018-127449 (P2018-127449)	(71) 出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22) 出願日	平成30年7月4日(2018.7.4)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(62) 分割の表示	特願2016-118699 (P2016-118699)の分割	(74) 代理人	110000291 特許業務法人コスモス特許事務所
原出願日	平成26年12月5日(2014.12.5)	(72) 発明者	河邊 法広 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム(参考)	2C088 AA10 AA13 AA39 AA42 CA19 EA10 EB14 EB32 EB43 EB45 EB63 EB74

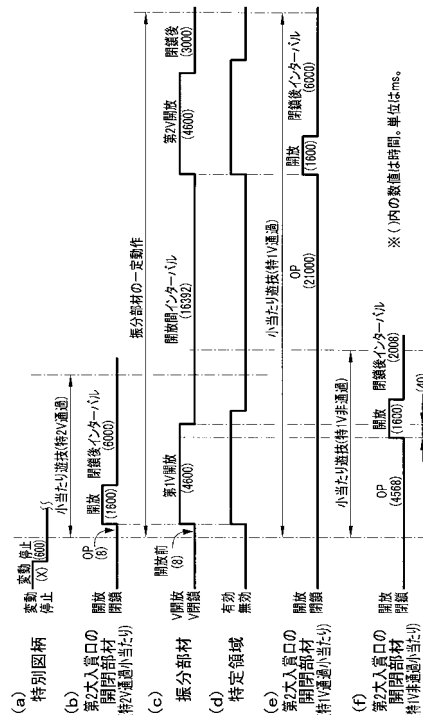
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】特典遊技状態において従来よりも早いスピードで次の大当たりを引き当てられる新しい遊技性の遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機1は、第1入球口(20)への入球に基づいて第1当否判定を行い、第2入球口(21)への入球に基づいて第2当否判定を行う。21は入球口開閉部材(23)により開閉される。大当たり遊技の終了後には23が開状態をとりやすい特典遊技状態(高ベース状態)に制御され得る。第2当否判定での小当たり当選に基づく小当たり遊技では、特別入賞口開閉部材(37)の開放パターンは、特別入賞口(35)へ入賞した遊技球が、小当たり遊技の期間中に少なくとも1球は特定領域(39)を通過可能な開放パターン(図40(b))に設定される。第2当否判定では外れることがあるが、その判定で当選する小当たりの種別は特典遊技状態への制御契機となる特典付き小当たりである。

【選択図】図40



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下可能な遊技領域に配された第 1 入球口、及び第 2 入球口と、

前記第 2 入球口へ遊技球が入球可能な開状態と、前記第 2 入球口への入球が不可能又は前記開状態よりも困難な閉状態をとる入球口開閉部材と、

前記遊技領域に配された特別入賞口と、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材と、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と、を有する特別入賞手段と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定情報を取得する第 1 判定情報取得手段と、

前記第 2 入球口への入球に基づいて判定情報を取得する第 2 判定情報取得手段と、

10

予め定めた第 1 の判定条件が成立すると、前記第 1 判定情報取得手段により取得された判定情報に基づいて少なくとも大当たりの当否判定を含む第 1 当否判定を行い、予め定めた第 2 の判定条件が成立すると、前記第 2 判定情報取得手段により取得された判定情報に基づいて大当たりの当否判定及び小当たりの当否判定を含む第 2 当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定手段による判定結果が小当たり当選である場合に、当選した小当たりの種別に応じて前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを設定する小当たり開放パターン設定手段と、

前記小当たり開放パターン設定手段により設定された開放パターンにて前記特別入賞口開閉部材を開放する第 1 特別遊技を行う第 1 特別遊技実行手段と、

20

前記当否判定手段による判定結果が大当たり当選である場合、又は、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な第 2 特別遊技を実行する第 2 特別遊技実行手段と、

前記第 2 特別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 入球口へ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、

前記第 2 判定情報取得手段により取得された判定情報を、その判定情報に基づく前記第 2 当否判定が実行されるまでの間、所定の上限記憶数を限度として記憶可能な第 2 入球口用記憶手段と、を備えている遊技機であって、

前記小当たり開放パターン設定手段は、前記第 2 当否判定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第 1 特別遊技における前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを、前記第 1 特別遊技の実行期間中に少なくとも 1 球は前記特定領域に通過可能な通過開放パターンに設定するものであり、

30

前記第 2 当否判定の結果は、小当たり当選、大当たり当選、又はハズレのいずれかであり、

前記第 2 当否判定にて当選する小当たりの種別には、その小当たり当選に基づく第 1 特別遊技中の前記特定領域への通過を実行契機とする第 2 特別遊技後の遊技状態が前記特典遊技状態に制御される特典付き小当たりはあるが、前記通常遊技状態に制御される特典なし小当たりはないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【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】

遊技機の中には、いわゆる 1 種 2 種混合機と呼ばれるパチンコ遊技機がある。この種の遊技機の例として、下記特許文献 1 に記載の遊技機が知られている。この文献に記載の遊技機では、遊技球の入球し易さが変化しない第 1 始動口への入賞に基づいて大当たりの当否判定がなされる。当否判定の結果は、変動表示を経て停止表示される特別図柄によって示される。当否判定の結果が大当たり当選であれば、特定の停止態様で特別図柄が停止表示されたあと、1 種大当たりとして第 1 大入賞口を開放する大当たり遊技が実行される。

50

【 0 0 0 3 】

一方、電チュー（普通可変入賞装置）に係る第2始動口への入賞がなされると、大当たりの当否判定に加えて小当たりの当否判定がなされる。この当否判定の結果が小当たり当選であれば、第2大入賞口が開放される小当たり遊技が実行される。そしてこの小当たり遊技の実行中に、第2大入賞口内に設けられている特定領域（Vゾーン）へ遊技球が通過すると、2種大当たりとして第1大入賞口を開放する大当たり遊技が実行される。このように1種2種混合機では、1種遊技と2種遊技の2種類の遊技を楽しむことができるようになっていた。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

10

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 2 3 6 8 5 1 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

ところで、上記文献の遊技機は、大当たり遊技後に所定の確率で高ベース状態（特典遊技状態）に移行するものである。高ベース状態では、低ベース状態に比べて電チューの開放頻度が高く、電チューに係る第2始動口への入賞が容易となる。この第2始動口への入球に基づく当否判定では、大半が小当たり当選となる。よって高ベース状態にあるときには、2種大当たりの獲得が比較的簡単になっている。

20

【 0 0 0 6 】

しかしながら上記文献の遊技機では、高ベース状態において電チューに係る第2始動口への入賞に基づいて小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技において第2大入賞口に遊技球が入賞しても、その入賞のタイミングによっては遊技球が第2大入賞口内の特定領域を通過しないことがあった。そのため、高ベース状態（特典遊技状態）に制御されてから次の大当たりを引き当てるまでに比較的長い時間がかかることがあった。このようなことが頻繁に生じると、遊技者を苛立たせたり、退屈にさせたりするおそれがある。

【 0 0 0 7 】

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、特典遊技状態において従来よりも早いスピードで次の大当たりを引き当てられる新しい遊技性の遊技機を提供することである。

30

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

本発明の遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域に配された第1入球口、及び第2入球口と、

前記第2入球口へ遊技球が入球可能な開状態と、前記第2入球口への入球が不可能又は前記開状態よりも困難な閉状態とをとる入球口開閉部材と、

前記遊技領域に配された特別入賞口と、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材と、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と、を有する特別入賞手段と、

40

前記第1入球口への入球に基づいて判定情報を取得する第1判定情報取得手段と、

前記第2入球口への入球に基づいて判定情報を取得する第2判定情報取得手段と、

予め定めた第1の判定条件が成立すると、前記第1判定情報取得手段により取得された判定情報に基づいて少なくとも大当たりの当否判定を含む第1当否判定を行い、予め定めた第2の判定条件が成立すると、前記第2判定情報取得手段により取得された判定情報に基づいて大当たりの当否判定及び小当たりの当否判定を含む第2当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定手段による判定結果が小当たり当選である場合に、当選した小当たりの種別に応じて前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを設定する小当たり開放パターン設定手段と、

50

前記小当たり開放パターン設定手段により設定された開放パターンにて前記特別入賞口開閉部材を開放する第1特別遊技を行う第1特別遊技実行手段と、

前記当否判定手段による判定結果が大当たり当選である場合、又は、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な第2特別遊技を実行する第2特別遊技実行手段と、

前記第2特別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入球口へ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、

前記第2判定情報取得手段により取得された判定情報を、その判定情報に基づく前記第2当否判定が実行されるまでの間、所定の上限記憶数を限度として記憶可能な第2入球口用記憶手段と、を備えている遊技機であって、

前記小当たり開放パターン設定手段は、前記第2当否判定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第1特別遊技における前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを、前記第1特別遊技の実行期間中に少なくとも1球は前記特定領域に通過可能な通過開放パターンに設定するものであり、

前記第2当否判定の結果は、小当たり当選、大当たり当選、又はハズレのいずれかであり、

前記第2当否判定にて当選する小当たりの種別には、その小当たり当選に基づく第1特別遊技中の前記特定領域への通過を実行契機とする第2特別遊技後の遊技状態が前記特典遊技状態に制御される特典付き小当たりはあるが、前記通常遊技状態に制御される特典なし小当たりはないことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、特典遊技状態において従来よりも早いスピードで次の大当たりを引き当てられる新しい遊技性の遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】同遊技機が備える第2大入賞装置等を詳細に示す概略正面図である。

【図3】図1に示すA部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図4】同遊技機の主制御基板側の電気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気的な構成を示すブロック図である。

【図6】当たりの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】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8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり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9】変動パターン判定テーブルである。

【図10】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図11】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図12】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13】センサ検出処理のフローチャートである。

【図14】普通動作処理のフローチャートである。

【図15】特別動作処理のフローチャートである。

【図16】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図17】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図18】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図19】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図20】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図21】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図22】遊技状態管理処理のフローチャートである。

- 【図 2 3】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 2 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】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 2 6】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 2 7】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 3】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】モードステータス設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】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 4 1】従来のパチンコ遊技機における第 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。 20
- 【図 4 2】(a) は相対的に有利ではない状態であることを示唆する演出モードにおける背景画像を示す図であり、(b) は相対的に有利な状態であることを示唆する演出モードにおける背景画像を示す図である。
- 【図 4 3】打込報知演出としての演出画像を示す図である。
- 【図 4 4】(a) ~ (c) はエンディング演出としての演出画像を示す図である。
- 【図 4 5】実施形態に係る遊技機における遊技状態の遷移等を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 1】
- 1 . 遊技機の構造 30
- 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 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 5 0 のうちの前面枠 5 1 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 6 0、遊技球を貯留する打球供給皿 (上皿) 6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 (下皿) 6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 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 6 3 が設けられている。また前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6 およびスピーカ 6 7 が設けられている。
- 【0 0 1 2】 40
- 遊技盤 2 には、ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。また遊技盤 2 には、装飾用の盤ランプ 5 (図 5 参照) が設けられている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ (図示せず) が突設されている。
- 【0 0 1 3】
- また遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 7 が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示 (可変表示) に同期した演出図柄 (装飾図柄) 8 L, 8 C, 8 R の変動表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R が表示される。 50

演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置7は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41b(図3参照)にて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示の結果(つまりは大当たり抽選の結果)を、わかりやすく表示する。

【0014】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また小当たりに当選した場合には「135」などの予め定めたチャンス目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bにより把握するのではなく、画像表示装置7にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能であり、小当たり当選時にバラケ目で演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

10

【0015】

画像表示装置7は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出(「演出図柄可変表示演出」や単に「変動演出」ともいう)のほか、大当たり遊技(第2特別遊技)に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示する。なお演出図柄可変表示演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

20

【0016】

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。

【0017】

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ブ部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。

30

【0018】

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始動入賞口、第1入球口)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。

40

【0019】

また第1始動口20の右上方には、第2始動口(第2始動入賞口、第2入球口)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。

【0020】

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

50

開いているとき（つまり可動部材 2 3 が開状態をとっているとき）だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材 2 3 が閉じているとき（つまり可動部材 2 3 が閉状態をとっているとき）には遊技球が入球不可能となっている。なお、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉じているときには開いているときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉じているときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

【 0 0 2 1 】

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

10

【 0 0 2 2 】

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

20

【 0 0 2 3 】

より詳細には、図 2 に示すように、第 2 大入賞装置 3 6 の内部には、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球が通過可能な特定領域（V 領域）3 9 および非特定領域 7 0 が形成されている。なお、第 2 大入賞装置 3 6 において、特定領域 3 9 および非特定領域 7 0 の上流には、第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入賞を検知する第 2 大入賞口センサ 3 5 a が配されている。また、特定領域 3 9 には、特定領域 3 9 への遊技球の通過を検知する特定領域センサ 3 9 a が配されている。また、非特定領域 7 0 には、非特定領域 7 0 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ 7 0 a が配されている。また、第 2 大入賞装置 3 6 は、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球を特定領域 3 9 または非特定領域 7 0 のいずれかに振り分ける振分部材 7 1 と、振分部材 7 1 を駆動する振分部材ソレノイド 7 3 とを備えている。なお、振分部材 7 1 は、振分部材ソレノイド 7 3 の通電時には、遊技球を特定領域 3 9 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 7 3 の非通電時には、遊技球を非特定領域 7 0 に振り分ける第 2 の状態（通過阻止状態）をとる。

30

【 0 0 2 4 】

振分部材 7 1 は、図 2 に二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド 7 3 の通電時には、特定領域 3 9 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 7 1 が通過許容状態にあるときは、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 3 5 a を通過したあと特定領域 3 9 を通過する。この遊技球のルートを実第 1 のルートという。

【 0 0 2 5 】

また振分部材 7 1 は、図 2 に破線で示すように、振分部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、特定領域 3 9 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 7 1 が通過阻止状態にあるときは、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 3 5 a を通過したあと振分部材 7 1 上を転動して非特定領域 7 0 を通過する。この遊技球のルートを実第 2 のルートという。

40

【 0 0 2 6 】

なお本パチンコ遊技機 1 では、特定領域 3 9 への遊技球の通過は、後述の大当たり遊技（第 2 特別遊技）の実行契機となっている。つまり本形態では、特定領域 3 9 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 3 9 への遊技球

50

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。

【0027】

また図1に示すように、遊技領域3における第2始動口21の上方には、遊技球が通過可能なゲート28が設けられている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを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。

【0028】

さらに遊技領域3の左下部には、普通入賞口27が設けられている。また遊技領域3の最下部には、遊技領域3へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3外へ排出するアウト口9が設けられている。

【0029】

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

【0030】

第1流路R1上には、第1始動口20と、第1大入賞装置31と、アウト口9とが設けられている。遊技者は第1流路R1を流下するように遊技球を打ち込むことで、第1始動口20への入賞を狙う。

【0031】

一方、第2流路R2上には、ゲート28と、電チュー22と、第2大入賞装置36と、第1大入賞装置31と、アウト口9とが設けられている。遊技者は第2流路R2を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート28への通過、電チュー22に係る第2始動口21、第1大入賞口30、又は第2大入賞口35への入賞を狙う。

【0032】

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

【0033】

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特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器41b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器42が含まれている。また表示器類40には、第1特別図柄表示器41aの作動保留(第1特図保留)の記憶数を表示する第1特図保留表示器43a、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、および普通図柄表示器42の作動保留(普図保留)の記憶数を表示する普図保留表示器44が含まれている。

【0034】

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。

【0035】

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

10

20

30

40

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られ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（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技（第2特別遊技）が行われる。また、停止図柄が予め定められ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（つまり当選した小当たりの種類）に応じた開放パターンにて第2大入賞口35を開放させる小当たり遊技（第1特別遊技）が行われる。なお、第1特別遊技又は第2特別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

【0036】

具体的には特別図柄表示器41は、例えば横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「
」（
：点灯、
：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、小当たり（後述の複数種類の小当たりのうちの一つ）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（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

20

【0037】

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（数値情報）は、特図保留記憶部85（図4参照）に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入賞であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部85a（図4参照）に記憶され、第2始動口21への入賞であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部85b（図4参照）に記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値（上限記憶数）は第1特図保留記憶部85a、第2特図保留記憶部85b共に4個となっている。

30

【0038】

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

【0039】

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。具体的には各特図保留表示器43は、例えば4個のLEDで構成されており、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ものである。





【0040】

普通図柄の可変表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄

50

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、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 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 1 】

具体的には普通図柄表示器 4 2 は、例えば 2 個の LED から構成されており（図 3 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「」（：点灯、：消灯）というように両 LED が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように右の LED のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 LED が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなどなんでもよい。

10

【 0 0 4 2 】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶部 8 6（図 4 参照）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 8 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は 4 個となっている。

20

【 0 0 4 3 】

普図保留記憶部 8 6 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（当たり乱数）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。従って本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 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、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

30

【 0 0 4 4 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、例えば 4 個の LED で構成されており、普図保留の数だけ LED を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。

【 0 0 4 5 】

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を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備えていればよい。

40

【 0 0 4 6 】

主制御基板 8 0 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」）8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 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 8 3、ワークメモリとして使用される RAM 8 4、ROM 8 3 に記憶されたプログラムを

50

実行するCPU 82が含まれている。遊技制御用マイコン81は、入出力回路(I/Oポート部)87を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。また、ROM83は外付けであってもよい。RAM84には、上述した特図保留記憶部85(第1特図保留記憶部85aおよび第2特図保留記憶部85b)と普図保留記憶部86とが設けられている。第2特図保留記憶部85bは、第2入球口用記憶手段に相当する。

【0047】

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

10

【0048】

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

20

【0049】

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。

30

【0050】

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、第2特図保留表示器43b、および普図保留表示器44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。

【0051】

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。

40

【0052】

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

50

サ 1 2 2 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 1 3 2 により検知される。なお遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0 (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 がハンドル 6 0 への接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 がハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 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 1 1 3 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。

【 0 0 5 3 】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 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 8 0 とサブ制御基板 9 0 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。

10

【 0 0 5 4 】

図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 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」) 9 1 が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 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 9 3、ワークメモリとして使用される RAM 9 4、ROM 9 3 に記憶されたプログラムを実行する CPU 9 2 が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 (I / O ポート部) 9 7 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 7 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM 9 3 は外付けであってもよい。

20

【 0 0 5 5 】

サブ制御基板 9 0 には、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 (演出図柄を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 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。

30

【 0 0 5 6 】

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。

40

【 0 0 5 7 】

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。

50

【 0 0 5 8 】

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

10

【 0 0 5 9 】

またサブ制御基板 9 0 には、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演出ボタン検出 SW（スイッチ）6 3 a が接続されている。従って、演出ボタン 6 3 が押下されると、演出ボタン検出 SW 6 3 a からサブ制御基板 9 0 に対して信号が出力される。

【 0 0 6 0 】

3. 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。

20

【 0 0 6 1 】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる「大当たり遊技（第 2 特別遊技に相当）」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（小当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる「小当たり遊技（第 1 特別遊技に相当）」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に遊技球が進入すると、当選している小当たりの種類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。

30

【 0 0 6 2 】

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。

40

【 0 0 6 3 】

また小当たり遊技は、本形態では、第 2 大入賞口 3 5 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。

【 0 0 6 4 】

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 3 0 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。より詳細には本形態では、図 6 に示すように、大当たりの種別として「1 5 R（ラウンド）通常大

50

当たり」と「4R時短大当たり」と「15R時短大当たり」とがある。「15R通常大当たり」は、15Rにわたって第1大入賞口30を開放させた後、遊技状態を後述の「非時短状態且つ低ベース状態」に制御する大当たりである。「4R時短大当たり」は、4Rにわたって第1大入賞口30を開放させた後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する大当たりである。「15R時短大当たり」は、15Rにわたって第1大入賞口30を開放させた後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する大当たりである。なお、いずれの大当たりも、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。

【0065】

また、「15R通常大当たり」及び「4R時短大当たり」は第1特別図柄（特図1）の抽選でのみ当選する可能性がある。これに対して「15R時短大当たり」は第2特別図柄（特図2）の抽選でのみ当選する可能性がある。なお、第1特別図柄の抽選によって「15R通常大当たり」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1__通常図柄」が停止表示される。また、第1特別図柄の抽選によって「4R時短大当たり」に当選した場合には、第1特別図柄表示器41aに「特図1__時短図柄1」が停止表示される。また、第2特別図柄の抽選によって「15R時短大当たり」に当選した場合には、第2特別図柄表示器41bに「特図2__時短図柄2」が停止表示される。

【0066】

一方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15Rにわたって第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技（2種大当たり）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。従ってこのときの総ラウンド数は16Rとなる。なお、大当たり遊技や小当たり遊技を特別遊技と称することもある。また、特別遊技においては1ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドがあってもよい。

【0067】

より詳細には本形態では、図6に示すように、小当たりの種別として「16R時短小当たりA」、「16R時短小当たりB」、及び「16R時短小当たりC」とがある。各種別の小当たりは、小当たり遊技を行って、その小当たり遊技において特定領域39への遊技球の通過があれば大当たり遊技（2種大当たり遊技）を行うものである。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。「16R時短小当たり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、「16R時短小当たりB」、及び「16R時短小当たりC」は、V通過が必ず可能な小当たりである。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。この点については後に詳述する。

【0068】

各種別の小当たり遊技では、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、小当たりの種別に応じて異なっている。具体的には図6に示すように、時短小当たりAではおよそ4.6秒、時短小当たりBでは2.1秒、時短小当たりCでは0.008秒である。このように小当たり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。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）な非通過開放パターンとをつくり出している。なお、通過開放パターンは、第1開放パターンに相当する。また、非通過開放パターンは、第2開放パターンに相当する。通過開放パターンおよび非通過開放パターンの詳細については後述する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 9 】

また特定領域 3 9 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 3 0 を開放する。具体的には、「1 6 R 時短小当たり A」は、1 R 当たりの最大開放時間を 2 9 . 5 秒として 1 5 R にわたって第 1 大入賞口 3 0 を開放させる 2 種大当たり遊技の実行後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する当たりである。但し、「1 6 R 時短小当たり 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ほとんどない。

【 0 0 7 0 】

また、「1 6 R 時短小当たり B」及び「1 6 R 時短小当たり C」は、1 R 当たりの最大開放時間を 2 9 . 5 秒として 1 5 R にわたって第 1 大入賞口 3 0 を開放させる 2 種大当たり遊技の実行後、遊技状態を後述の「時短状態且つ高ベース状態」に制御する当たりである。なお、2 種大当たり遊技における 1 R あたりの第 1 大入賞口 3 0 の開放回数は 1 回である。

10

【 0 0 7 1 】

また、「1 6 R 時短小当たり A」及び「1 6 R 時短小当たり B」は第 1 特別図柄の抽選でのみ当選する可能性がある。これに対して「1 6 R 時短小当たり C」は第 2 特別図柄の抽選でのみ当選する可能性がある。なお、第 1 特別図柄の抽選によって「1 6 R 時短小当たり A」に当選した場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に「特図 1 __時短有り小当たり図柄 1」が停止表示される。また、第 1 特別図柄の抽選によって「1 6 R 時短小当たり B」に当選した場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a に「特図 1 __時短有り小当たり図柄 2」が停止表示される。また、第 2 特別図柄の抽選によって「1 6 R 時短小当たり C」に当選した場合には、第 2 特別図柄表示器 4 1 b に「特図 2 __時短有り小当たり図柄 3」が停止表示される。なお、「1 6 R 時短小当たり A」、「1 6 R 時短小当たり B」、及び「1 6 R 時短小当たり C」は「特典付き小当たり」に相当する。本形態では、特典無し小当たり（2 種大当たり遊技の実行後に遊技状態を後述の「非時短状態且つ低ベース状態」に制御する小当たり）はない。また、「1 6 R 時短小当たり B」は「第 1 小当たり」に相当し、「1 6 R 時短小当たり A」は「第 2 小当たり」に相当する。

20

【 0 0 7 2 】

なお、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選における各大当たりへの振分確率は、1 5 R 通常大当たりが 5 0 %、4 R 時短大当たりが 5 0 % となっている。これに対して、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した大当たりは、全て 1 5 R 時短大当たりとなっている。また、第 1 特別図柄の抽選における各小当たりへの振分確率は、1 6 R 時短小当たり A（V 通過実質不可の小当たり）が 9 9 %、1 6 R 時短小当たり B（V 通過可能な小当たり）が 1 % となっている。これに対して、第 2 特別図柄の抽選において当選した小当たりは、全て 1 6 R 時短小当たり C（V 通過可能な時短小当たり）となっている。

30

【 0 0 7 3 】

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たり又は小当たりか否かの抽選は「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抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 7（A）に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 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。

40

【 0 0 7 4 】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7 a 内で多少揺れているように表示されて

50

いてもよい。このリーチ乱数は、0～127までの範囲で値をとる。

【0075】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～127までの範囲で値をとる。また、ゲート28への通過に基づいて取得される乱数には、図7(B)に示す普通図柄乱数(当たり乱数)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、0～65535までの範囲で値をとる。

【0076】

4. 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。パチンコ遊技機1の特別図柄表示器41および普通図柄表示器42には、変動時間短縮機能がある。

10

【0077】

特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブルを用いて、変動パターンの判定を行う(図9参照)。つまり、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞(特図保留として記憶され得る入賞)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

20

【0078】

普通図柄表示器42の変動時間短縮機能は、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である(図8(E)参照)。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている(図10参照)。すなわち、電チュー22の開放時間延長機能が作動している。

30

【0079】

普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、および電チュー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ペースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ペース状態」といい、作動していない状態を「低ペース状態」という。高ペース状態では、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、高ペース状態とは、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、高ペース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ペース状態を非電サポ制御状態ともいう。高ペース状態は、「特典遊技状態」に相当する。

40

【0080】

なお、高ペース状態(電サポ制御状態)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、高ペース状態で実行される補助遊技では、電チュー22の開放回数が非時短状態で実行される補助遊技よりも多くなるようにしてもよい。また、高ペース状態において、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、低ペ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、高ペース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。この場合、低ペース状態における普通図柄抽選の当選確率を「零」に設定するとよい。なぜなら、低ペース状態において第2特別図柄の抽選が実行されないようにすることが可能となる

50

からである。つまり、このように構成すれば、低ベース状態にも関わらず第2特別図柄の抽選に基づく小当たり遊技の実行を狙った攻略的な遊技を防止することが可能となる。

【0081】

さらには、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、電チュー22の開放回数増加機能、および普通図柄表示器42の確率変動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が開放され易くなっていけばよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せず独立して制御されるようにしてもよい。

【0082】

本形態のパチンコ遊技機1では、図6に示すように、「4R時短大当たり」、「15R時短大当たり」、「16R時短小当たりA」、「16R時短小当たりB」、又は「16R時短小当たりC」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、時短状態かつ高ベース状態である。時短状態かつ高ベース状態は、所定回数(本形態では3回)の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりで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。

【0083】

また、「15R通常大当たり」に当選して実行された大当たり遊技後の遊技状態は、非時短状態かつ低ベース状態である(図6参照)。この遊技状態を特に、「通常遊技状態」という。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、通常遊技状態である。

【0084】

高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3B(図1参照)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー22が開放されやすくなっており、第1始動口20への入賞よりも第2始動口21への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。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。

【0085】

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

【0086】

5. 遊技制御用マイコン81の動作

[主制御メイン処理]次に図11~図29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11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。

【0087】

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7に示

10

20

30

40

50

した種々の乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの周期初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタ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。

【0088】

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 msec周期でCPU82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 msec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CPU82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

【0089】

[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12に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAM84に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。

20

【0090】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、普通入賞口センサ27a等(図4参照))が検知した検出信号を読み込み、賞球情報としてRAM84の出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【0091】

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11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7に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

30

【0092】

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)、特定領域センサ処理(S108)、および保留球数処理(S109)を実行する。その後、その他の処理(S110)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(S110)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次にCPU82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11参照)、割り込みパルスが入力されると(約4 msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

40

【0093】

[センサ検出処理]図13に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否

50

か判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していなければ(S201でNO)、ステップS205に進む。遊技球が通過していれば(S201でYES)、普通図柄保留球数(普通保留の数、具体的にはRAM84に設けた普通保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否か判定する(S202)。そして、普通図柄保留球数が4以上であれば(S202でYES)、ステップS205に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S202でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S203)、普通図柄乱数取得処理(S204)を行う。普通図柄乱数取得処理(S204)では、普通図柄乱数カウンタの値(ラベル-TRND-Hの値、図7(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の普通保留記憶部86のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0094】

ステップS205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判定する(S205)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S205でNO)にはステップS211に進むが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S205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個(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S206)。そして、特図1保留球数が4個に達している場合(S206でYES)には、ステップS211に進むが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S206でNO)、特図1保留球数に1を加算する(S207)。

【0095】

続いて特図1関係乱数取得処理(S208)を行う。特図1関係乱数取得処理(S208)では、大当たり乱数カウンタの値(ラベル-TRND-Aの値)、当たり種別乱数カウンタの値(ラベル-TRND-ASの値)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-TRND-RCの値)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1の値)を取得し(つまり図7(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保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0096】

続いてセンサ検出処理(S104)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を判定する(S211)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S211でNO)には本処理を終えるが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S211でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S212)。そして、特図2保留球数が4個に達している場合(S212でYES)には本処理を終えるが、特図2保留球数が4個未満である場合(つまりない場合)には(S212でNO)、特図2保留球数に「1」を加算する(S213)。

【0097】

続いて特図2関係乱数取得処理(S214)を行う。特図2関係乱数取得処理(S214)では、特図1関係乱数取得処理(S208)と同様に、大当たり乱数カウンタの値(ラベル-TRND-Aの値)、当たり種別乱数カウンタの値(ラベル-TRND-ASの値)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-TRND-RCの値)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1の値)を取得し(つまり図7(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保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0098】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン81は、センサ検出処理(S104)に次いで、図14に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)ではまず、電チュー22の作動中か否かを判定する(S301)。電チューの作動中でなければ(S301でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S302)。普通図柄の停止表示中でなければ(S302でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S303)。普通図柄の変動表示中でなければ(S303でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S304)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S304でYES)、本処理を終える。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

ステップS304において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S304でNO)、当たり判定処理(S305)を行う。当たり判定処理(S305)では、普図保留記憶部86に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値)を読み出し、図8(D)に示す普通図柄当たり判定テーブル(当たり判定値が「1」~「65535」)に基づいて当たりか否かが判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S306)。つまり図柄決定処理(S306)では、「ハズレ」であれば「普通ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【 0 1 0 0 】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理(S307)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S307)では、図8(E)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。

【 0 1 0 1 】

次いで遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S308)。そして、普図保留記憶部86における各普図保留の格納場所(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、普図保留記憶部86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(S309)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン81は、ステップS307で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S310)。なおこれに伴い、サブ制御基板90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。

【 0 1 0 2 】

上述のステップS303にて普通図柄の変動表示中であれば(S303でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かが判定し(S311)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S311でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S312)。そして、サブ制御基板90に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S313)、普通図柄の停止時間をセットして(S314)本処理を終える。

【 0 1 0 3 】

また、上述のステップS302にて普通図柄の停止表示中であれば(S302でYES)、続いて、ステップS314でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かが判定し(S315)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S315でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S316)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S316でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S316でYES))、電チュー22の開放パターンをセットする(S317)。詳細には、時短状態中であれば、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(図10の電チュー開放TBL2参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、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(図10の電チュー開放TBL1参照)をセットする。そして、ステップS317でセットした開放パターンに従って、電チュー22を作動させる(S318)。

【 0 1 0 4 】

また、上述のステップS301にて電チュー22の作動中であれば(S301でYES)、続いて、電チュー22の作動時間が経過したか否かを判定し(S319)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S319でYES)、電チュー22の作動を終了させる(S320)。

【 0 1 0 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15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

10

20

30

40

50

入賞口装置（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。

10

【0106】

[特別図柄待機処理] 図16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。

20

【0107】

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1つ以上ある場合には、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ディクリメントする(S1004)。そして、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2特図保留記憶部85bにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1005)。このようにして、第2特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン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。

30

【0108】

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ディクリメントする(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

40

50

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。

【0109】

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。

10

【0110】

[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17に基づいてまとめて説明する。図17に示すように、特図2大当たり判定処理(S1002)又は特図1大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1101)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、RAM84の第2特図保留記憶部85b(詳しくは第2特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、RAM84の第1特図保留記憶部85a(詳しくは第1特図保留の1

20

【0111】

次に、大当たり判定テーブル(図8(A))をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、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「65300」~「65535」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(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(B)に示す当たり種別判定テーブルに基づい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(大当たり図柄の種類)に応じた特図停止図柄データ(図6参照)をRAM84に設けた当たり種別バッファにセットして(S1106)処理を終える。

30

【0112】

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」~「9999」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(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」~「3500」の何れかと一致するか否かを判定する(図8(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1/20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1/6~1/7程度である。

40

【0113】

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-TRND-ASの値)を読み出して、図8(B)に示す当たり種別判定テーブルに基づい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(小当たり図柄の種類)に応じた特図停止図柄データ(図6参照)をRAM84に設けた当たり種別バッファにセットして(S1110)処理を終える。なお、小当たりか否かを定める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

50

【 0 1 1 4 】

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)をセットして(S1111)、本処理を終える。

【 0 1 1 5 】

[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 1 8 及び図 1 9 に基づいてまとめて説明する。図 1 8 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)。

10

【 0 1 1 6 】

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 9 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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - TRND - T1 の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。なお、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【 0 1 1 7 】

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 9 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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1305)。

20

【 0 1 1 8 】

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 - TRND - RC の値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1306)。図 8 (C) に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」~「5」であり、非時短状態であれば「0」~「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されるようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(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 9 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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1307)。

30

【 0 1 1 9 】

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 9 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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1308)。この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。

40

【 0 1 2 0 】

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 1 9 に示すように、参照する変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル(図 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)にする事以外は上記ステップ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 9 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)を参照して、変動パタ

50

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)。

【 0 1 2 1 】

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9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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1312)。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9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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(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9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)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1315)。

10

【 0 1 2 2 】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル(図9に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当たり当選時に変動時間の長い変動パターンが選択される確率が非時短状態中よりも低くなっている。すなわち、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

20

【 0 1 2 3 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図18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。

【 0 1 2 4 】

[特別図柄変動中処理] 図20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9参照)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。

30

【 0 1 2 5 】

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。

【 0 1 2 6 】

[特別図柄確定処理] 図21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(例えば500ms)が経過したか否かを判定する(S1601)。経過していなければ(S1601でNO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば(S1601でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1602)。

40

【 0 1 2 7 】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1603)。大当たりフラグがONであれば(S1603でYES)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S1604)。そして、遊技制御用マイコン81は、時短フラグが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に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

50

【 0 1 2 8 】

その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットして(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、当選した大当たりの種類に応じた開放パターン（詳しくは図 6 を参照）をセットする(S1609)。このときに、特別遊技中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たりの種類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。

【 0 1 2 9 】

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)。

【 0 1 3 0 】

ステップS1613に続いて、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した小当たりの種類に応じた開放パターン（詳しくは図 6 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、当選した小当たりの種類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 3 1 】

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 3 2 】

[遊技状態管理処理] 図 2 2 に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短フラグがONか否かを判定し(S1701)、ONであれば、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デクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する(S1703)。そして「0」であれば、時短フラグをOFFする(S1704)。なお、本パチンコ遊技機 1 では、時短状態への移行時には時短カウンタの値が「3」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【 0 1 3 3 】

[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 2 3 に示すように、特別電動役物処理 1 (S908)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たり終了フラグは、当選した大当たり遊技において第1大入賞装置 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 3 4 】

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 3 5 】

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

10

20

30

40

50

開放させる (S2004)。

【 0 1 3 6 】

ステップS2002において第1大入賞口30の開放中であれば(S2002でYES)、その単位開放遊技における第1大入賞口30への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では8個)に達しているか否かを判定する(S2005)。規定入賞個数に達していなければ(S2005でNO)、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間(図6参照)が経過したか否か)を判定する(S2006)。そして、第1大入賞口30の開放時間が経過していなければ(S2006でNO)、本処理を終える。

【 0 1 3 7 】

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。

10

【 0 1 3 8 】

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をセットするとともに(S2010)、大当たりのエンディングを開始する(S2011)。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2012)。

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

[遊技状態設定処理] 図24に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回実行した大当たり遊技が時短当たり(すなわち「4R時短大当たり」、「16R時短小当たりA」、「16R時短小当たりB」、「15R時短大当たり」、又は「16R時短小当たりC」)への当選を契機として実行された大当たり遊技であるか否かを判定する(S2101)。ステップS2101の判定結果がYESであれば、時短フラグをONするとともに(S2102)、時短カウンタに「3」をセットして(S2103)、本処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が時短状態且つ高ベース状態(特典遊技状態)になる。この特典遊技状態は、特別図柄の変動表示が3回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。これに対して、ステップS2101の判定結果がNOであれば、ステップS2102及びS2103を行うことなく、本処理を終える。

30

【 0 1 4 1 】

[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25及び図26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。

40

【 0 1 4 2 】

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

50

【 0 1 4 3 】

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の種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させる（S2304）。

【 0 1 4 4 】

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8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6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。

10

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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26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）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。

20

【 0 1 4 7 】

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28参照）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）処理を終える。

30

【 0 1 4 8 】

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。

40

【 0 1 4 9 】

[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12参照）。振分部材制御処理（S107）では図27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21参照）、振分部材71を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理（S2502）を行うとともに、V有効期間設定処理（S2503）を行う。

【 0 1 5 0 】

振分部材作動処理（S2502）では、振分部材71の作動時間を計測するためのタイマをセ

50

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 5 1 】

具体的には図 4 0 (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 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 に二点鎖線で示す状態) に制御する。これを、第 1 V 開放という。次いで、1 6 3 9 2 m s にわたって通過阻止状態に制御する。これを、開放間インターバルという。その後、再び 4 6 0 0 m s にわたって通過許容状態に制御する。これを第 2 V 開放という。そして、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 第 1 V 開放 開放間インターバル 第 2 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 5 2 】

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 4 0 (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 5 3 】

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 5 4 】

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 (2 8 6 0 0 m s (図 4 0 (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 5 5 】

ここで図 4 0 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 4 0 (b) , (e) , 及び (f) に示す 3 つの開放パターンがある。なお、図 4 0 (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 1 5 6 】

図 4 0 (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される開放パターンである。つまり、「1 6 R 時短小当たり C」 (図 6 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開放パターン (第 1 通過開放パターン) である。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

このような開放パターンで第2大入賞口35が開放された場合、1600msにわたる第2大入賞口35の開放期間中および第2大入賞口35の閉鎖後の3000msの間中は、振分部材71の第1V開放にあたり、振分部材71が通過許容状態をとっている(図40(b)及び(c)参照)。従って、どのような入賞タイミングで第2大入賞口35へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域39を通過することが可能である。なお本形態では、右打ちにて遊技球を連続的に発射し続けていれば、1.6秒にわたる開放期間中に必ず第2大入賞口35へ遊技球が入賞するように、第2大入賞装置36等の各装置が配されている。また、第2大入賞口35を通過した遊技球が振分部材71の配置位置に至るまでの所要時間は3000msよりも短い。

10

【 0 1 5 9 】

図40(e)に示す開放パターンは、特図1の抽選にて「16R時短小当たりB」(図6参照)に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンも、特定領域39への通過が可能な通過開放パターン(第2通過開放パターン)である。この第2通過開放パターンと、上述の第1通過開放パターンとはオープニングの時間が異なっている。

20

【 0 1 6 0 】

より詳細には、この第2通過開放パターンは、21000msにわたって第2大入賞口35を閉塞した後に1600msにわたって第2大入賞口35を開放し、その後、6000msにわたって第2大入賞口35を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、21000msにわたって第2大入賞口35が閉塞されるオープニングと、1600msにわたって第2大入賞口35が開放される小当たり開放遊技と、6000msにわたって第2大入賞口35が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

30

【 0 1 6 1 】

このような開放パターンで第2大入賞口35が開放された場合、1600msにわたる第2大入賞口35の開放期間中および第2大入賞口35の閉鎖後の3000msの間中は、振分部材71の第2V開放にあたり、振分部材71が通過許容状態をとっている(図40(e)及び(c)参照)。従って、どのような入賞タイミングで第2大入賞口35へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域39を通過することが可能である。

【 0 1 6 2 】

図40(f)に示す開放パターンは、特図1の抽選にて「16R時短小当たりA」(図6参照)に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域39への通過が実質的に不可能な非通過開放パターンである。

40

【 0 1 6 3 】

より詳細には、この非通過開放パターンは、4568msにわたって第2大入賞口35を閉塞した後に1600msにわたって第2大入賞口35を開放し、その後、2008msにわたって第2大入賞口35を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、4568msにわたって第2大入賞口35が閉塞されるオープニングと、1600msにわたって第2大入賞口35が開放される小当たり開放遊技と、2008msにわたって第2大入賞口35が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

50

【 0 1 6 4 】

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 の第 1 V 開放がほぼ終了する（図 4 0（f）及び（c）参照）。振分部材 7 1 の第 1 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 4 0 m s 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。

【 0 1 6 5 】

以上、図 4 0 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、小当たりの種類に応じた 3 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 を通過可能な小当たり遊技（図 4 0（b）の特 2 V 通過小当たり及び図 4 0（e）の特 1 V 通過小当たり）と、どのようなタイミングで第 2 大入賞口 3 5 に入賞しても特定領域 3 9 を通過することができない小当たり遊技（図 4 0（f）の特 1 V 非通過小当たり）とを実行することが可能となっている。

【 0 1 6 6 】

なお、仮に第 2 大入賞口 3 5 の開放開始から振分部材 7 1 の一定動作を開始することとした場合には、通過開放パターンと非通過開放パターンとを設けようとする、第 2 大入賞口 3 5 の開放時間が 4 秒程度以上は必要となる。例えば、図 4 1（c）に示すように振分部材を動作させ、これに対して、図 4 1（a）に示すように第 2 大入賞口を開放させることで通過開放パターンとし、図 4 1（b）に示すように第 2 大入賞口を開放させることで非通過開放パターンとするといった具体である。これでは、図 4 1（a）に示すように通過開放パターンにおける第 2 大入賞口の開放時間を長く設定する必要が生じ、本形態のような 1 . 6 秒という短時間の開放とした場合に両方の開放パターンを設けることができない。そこで本形態では、小当たり遊技のオープニングの開始から振分部材 7 1 の一定動作を開始することとしている（図 4 0 参照）。このようにすれば、1 . 6 秒という短時間の開放であっても、通過開放パターンと非通過開放パターンとの両方を設けることが可能となる。

【 0 1 6 7 】

また本形態では、小当たり遊技中は、第 2 大入賞装置 3 6 内に入球した遊技球の数を第 2 大入賞口センサ 3 5 a 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 3 6 外へ排出された遊技球の数を特定領域センサ 3 9 a 又は非特定領域センサ 7 0 a 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 3 9 a 及び非特定領域センサ 7 0 a は、第 2 大入賞装置 3 6 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 7 1 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 3 5 の閉鎖後、両カウント値が一致したときに振分部材 7 1 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 3 5 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。

【 0 1 6 8 】

[特定領域センサ検出処理] 遊技制御用マイコン 8 1 の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン 8 1 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 1 2 参照）。特定領域センサ検出処理(S108)では図 2 8 に示すように、まず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定する(S2601)。検知がなければ(S2601でNO)処理を終了するが、検知があれば(S2601でYES) V 有効期間中か否かを判定する

10

20

30

40

50

(S2602)。V有効期間は、前述の振分部材制御処理(図27)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40(d)に示す期間である。

【0169】

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

10

【0170】

[保留球数処理]遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検出処理(S108)に次いで保留球数処理(S109)を行う(図12参照)。保留球数処理(S109)では図29に示すように、まず、RAM84に記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数および普通図柄保留球数を読み出す(S2801)。次いで、その保留球数のデータ(その保留球数をサブ制御基板90に通知するための保留球数コマンド)を、RAM84の出力バッファにセットする(S2802)。

【0171】

6. 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30~図39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30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。

20

【0172】

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。

30

【0173】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(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、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、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、種々の予告演出を決定するための予告演出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80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理においても同様である。

40

【0174】

乱数シード更新処理(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90のRAM94内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板10

50

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（演出図柄変動演出や、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 100 による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板 90 は、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声を出力したり、ランプ制御基板 107 を介して盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を発光させたり、装飾可動体 15 を駆動させたりする。演出制御用マイコン 91 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 10 m s タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【0175】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図 3 1 に示すように、ストローブ信号(S T B 信号)が ON か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、ストローブ信号が ON でなければ処理を終え、ON であれば主制御基板 80 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(S4102)。この受信割り込み処理は、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。

10

【0176】

[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 90 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 3 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 63 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。

20

【0177】

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 66 を発光させるべく、後述の 10 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 107 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 66 を所定の発光態様で発光させる。

【0178】

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 15 を駆動させるべく、駆動データ(装飾可動体 15 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 15 を所定の動作態様で駆動させる。

30

【0179】

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。

【0180】

[10 m s タイマ割り込み処理]10 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板 90 に 10 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 3 3 に示すように、10 m s 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、1 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして R A M 9 4 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 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

40

【0181】

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)。

【0182】

[受信コマンド解析処理]図 3 4 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではま

50

ず、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から保留球数コマンドを受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば保留球数更新処理を行う(S4402)。保留球数更新処理(S4402)では、保留球数コマンドに含まれている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数および普通図柄保留球数の情報に基づいて、RAM 9 4 に設けられた第 1 特図保留演出カウンタの値、第 2 特図保留演出カウンタの値、および普図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板 8 0 側だけでなく、サブ制御基板 9 0 側でも各保留球数の情報を保持するようにしている。

【 0 1 8 3 】

なお、第 1 特図保留演出カウンタは、RAM 8 4 の第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶されている乱数値群(数値情報)の個数である第 1 特図保留の数を計数するカウンタである。また、第 2 特図保留演出カウンタは、RAM 8 4 の第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶されている乱数値群(数値情報)の個数である第 2 特図保留の数を計数するカウンタである。また、普図保留演出カウンタは、RAM 8 4 の普図保留記憶部 8 6 に記憶されている乱数値の個数である普図保留の数を計数するカウンタである。

10

【 0 1 8 4 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動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変動演出開始処理を行う(S4404)。

【 0 1 8 5 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止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変動演出終了処理を行う(S4406)。

20

【 0 1 8 6 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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を行う(S4408)。

【 0 1 8 7 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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を行う(S4410)。

【 0 1 8 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から V 通過コマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していれば V 通過報知演出開始処理(S4412)を行う。V 通過報知演出開始処理(S4412)では、V 通過報知演出を開始するための V 通過報知演出開始コマンドを RAM 9 4 の出力バッファにセットする。V 通過報知演出とは、V 通過(特定領域 3 9 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、所定の V 通過報知画像(例えば「V」の文字を示す文字画像)を表示画面 7 a に表示する演出である。この V 通過報知演出としての「V」の文字画像の表示は、特定領域 3 9 への通過に基づいて大当たり遊技を実行する本パチンコ遊技機 1 では、大当たり当選報知としての意味をもつ。なお、V 通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ 6 7 から出力するなど、他の態様であってもよい。

30

【 0 1 8 9 】

続いて、その他の処理(S4413)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開始コマンドや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。

40

【 0 1 9 0 】

[変動演出開始処理] 図 3 5 に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドを解析する(S5001)。変動開始コマンドには、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)でセットされた変動パターンの情報が含まれている。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や、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等が含まれている(図 9 参照)。なお、ここで演出制御用マイコ

50

ン 9 1 が取得した遊技状態情報や図柄情報等は、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。次に演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータスを参照する (S5002)

【 0 1 9 1 】

モードステータスは、実行する演出モードを示すものである。ここで演出モードとは、画像表示装置 7 における演出の態様であり、演出モードが異なると、登場するキャラクターやアイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置 7 に表示される画像が異なり、変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。

【 0 1 9 2 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータス及び変動パターンに応じて設けられている複数の変動演出パターンテーブルの中から、ステップ S5002 で参照したモードステータス及びステップ S5001 で解析した変動開始コマンドが示す変動パターンに対応する変動演出パターンテーブルを選択してセットする (S5003)。そして、このテーブルに基づいて変動演出パターンを選択する (S5004)。

【 0 1 9 3 】

このとき演出決定用乱数の取得および判定も行う。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出の内容や、停止表示する演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の組み合わせなどを含めて、変動演出としてどのような演出を行うかが決定される。そして、選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動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し (S5005)、変動演出開始処理を終了する

【 0 1 9 4 】

ステップ S5005 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 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、所定の演出画像を 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 にて変動演出を行う

【 0 1 9 5 】

本形態では、モードステータスに応じた演出モードで変動演出が実行される。具体的には、モードステータスが「1」であれば、図 4 2 (a) に示すように、背景画像として昼の画像を表示画面 7 a に表示する昼背景モードにて変動演出を実行する。また、モードステータスが「2」であれば、図 4 2 (b) に示すように、背景画像として夜の画像を表示画面 7 a に表示する夜背景モードにて変動演出を実行する。

【 0 1 9 6 】

夜背景モードは、大当たりを獲得し易い状態であることを遊技者に対して報知する演出モードである。この夜背景モードは、有利モードに相当する。詳しく述べれば、夜背景モードは、現在の遊技状態が時短状態且つ高ベース状態 (特典遊技状態) であるとき、又は、時短状態が終了して通常遊技状態 (非時短状態且つ低ベース状態) となったがその時短状態の終了時点で第 2 特図保留があったとき、に実行される。これらの場合は、第 2 特図保留に基づく小当たり当選から、V 通過を経て大当たり遊技を実行させることが可能である。つまり、大当たりを獲得し易い状態といえる。

【 0 1 9 7 】

これに対して昼背景モードは、大当たりを獲得し易い状態ではないことを遊技者に対して報知する演出モードである。この昼背景モードは、通常モードに相当する。詳しく述べれば、通常モードは、原則として現在の遊技状態が通常遊技状態 (非時短状態且つ低ベース状態) であるときに実行される。なお、例外は既に述べたとおりである。通常遊技状態において第 2 特図保留がなくなった場合には、特図 1 の抽選にて大当たりを獲得しなければならない。そのため、特図 2 の抽選のように容易に大当たりを獲得することはできない。つまり、第 2 特図保留のない通常遊技状態は、大当たりを獲得し易い状態ではない。

【 0 1 9 8 】

[変動演出終了処理] 図 3 6 に示すように、変動演出終了処理 (S4406) ではまず、演出

10

20

30

40

50

制御用マイコン 9 1 は、変動停止コマンドを解析するとともに(S5201)、モードステータスを参照する(S5202)。次に、モードステータスが「1」か否か、即ち昼背景モードか否かを判定する(S5203)。そして、モードステータスが「1」であれば、ステップS5211に進む。

【0199】

一方、モードステータスが「1」でなければ、続いて特2保留有りフラグがONであるか否かを判定する(S5204)。特2保留有りフラグは、時短状態が終了して通常遊技状態に制御されたがまだ第2特図保留が残っていることを示すフラグであり、後述するステップS5208でセットされるフラグである。

【0200】

ステップS5204において特2保留有りフラグがONでなければ、時短状態且つ高ベース状態であるため、RAM 9 4 に設けられた演出モードカウンタの値Mを1デクリメントして(S5205)、その値Mが「0」になったか否かを判定する(S5206)。演出モードカウンタは、時短状態且つ高ベース状態にて実行した変動演出の回数をカウントするためのカウンタである。ステップS5206において「0」でなければ(S5206でNO)、そのままステップS5211に進む。これに対して、「0」であれば(S5206でYES)、ステップS5207に進む。またステップS5204において特2保留有りフラグがONである場合も、ステップS5207に進む。

【0201】

ステップS5207では、現在の第2特図保留が「0」か否かを判定する。この判定では、RAM 9 4 の第2特図保留演出カウンタの値を参照する。なお以降の処理においても、演出制御用マイコン 9 1 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。ステップS5207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、時短状態且つ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、夜背景モードを継続させる。そのため、まだモードステータスを「1」には戻さず、特2保留フラグをONして(S5208)、ステップS5211に進む。

【0202】

これに対して、ステップS5207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、時短状態且つ高ベース状態の終了時に残っていた第2特図保留が全て消化されたため、特2保留有りフラグをOFFするとともに(S5209)、昼背景モードに戻すべくモードステータスに「1」をセットして(S5210)、ステップS5211に進む。

【0203】

ステップS5211では、演出制御用マイコン 9 1 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。

【0204】

[特別遊技演出選択処理] 図37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。

【0205】

図37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(S5301)。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(図6参照)に関する情報が含まれている。

【0206】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、解析したオープニングコマンドが示す当たり種別が「16R時短小当たりB」であるか否か、すなわち、特図1の抽選にて当選し得るV通過可能な小当たりか否かを判定する(S5302)。「16R時短小当たりB」であれば(S5302でYES)、オープニング演出として打込報知演出を伴う特別遊技演出の演出パターンを選択して(S5303)、ステップS5305に進む。打込報知演出とは、図43に示すような演出画像を表

10

20

30

40

50

示画面7aに表示する演出である。図43に示す演出画像は、第2大入賞装置36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。この打込報知演出は、「16R時短小当たりB」のオープニング中に表示される。つまり、「16R時短小当たりB」(特1V通過小当たり)に当選すると、21000msにわたるオープニングの期間中に(図40(e)参照)、遊技者に対して遊技方法が示されることとなる。このため、遊技者はV通過の機会を逃すことなく、確実に2種大当たりを獲得することが可能である。なお、右打ち報知を小当たり当選時の変動演出の一部として行う構成も考えられる。しかしこのような構成とすると、まだ小当たり遊技も開始されていないのに遊技者が右打ちを始め、所謂ムダ球(第2大入賞口35に入る事のない遊技球)を多数生じさせてしまうおそれがある。これに対して本形態では、小当たり遊技のオープニング中に右打ち報知を行うため、そのような構成よりもムダ球の発生を抑えることが可能となっている。

【0207】

ステップS5302において「16R時短小当たりB」でないと判定した場合には、各当たりの種別に応じて予め定められている通常の特別遊技演出の演出パターンを選択して(S5304)、ステップS5305に進む。ステップS5305では演出制御用マイコン91は、選択した演出パターンにて特別遊技演出を開始するための特別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。

【0208】

ステップS5205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100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の特別遊技演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。ステップS5303が実行されていたのであれば、図43に示す打込報知演出の演出画像が表示画面7aに表示されることとなる。

【0209】

[エンディング演出選択処理] 図38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38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(図6参照)に関する情報が含まれている。

【0210】

続いて演出制御用マイコン91は、後述するモードステータス設定処理を行う(S5402)。次いで演出制御用マイコン91は、ステップS5401で解析したエンディングコマンドが示す当たり種別が時短当たりか否かを判定する(S5403)。時短当たりとは、「4R時短大当たり」、「16R時短小当たりA」、「16R時短小当たりB」、「16R時短小当たりC」、又は「15R時短大当たり」である。ステップS5403で時短当たりであると判定した場合には(S5403でYES)、続いて、通常遊技状態における特図1の抽選にて当選した時短当たりであるか否かを判定する(S5404)。つまり所謂「初当たり」であるか否かを判定する。そして、「初当たり」であれば、第1エンディング演出の演出パターンを選択する(S5405)。第1エンディング演出は、図44(a)に示す演出画像を表示画面7aに表示する演出である。すなわち、「夜背景モード突入!」の文字画像を表示画面7aに表示する演出である。この演出によって、遊技者に対して時短状態且つ高ベース状態(特典遊技状態)に移行する旨を報知することができる。

【0211】

一方、ステップS5404において「初当たり」でないと判定した場合には(S5404でNO)、第2エンディング演出の演出パターンを選択する(S5406)。第2エンディング演出は、図44(b)に示す演出画像を表示画面7aに表示する演出である。すなわち、「夜背景モード継続!」の文字画像を表示画面7aに表示する演出である。この演出によって、遊技者

10

20

30

40

50

に対して再び時短状態且つ高ベース状態（特典遊技状態）に制御される旨を報知することができる。

【0212】

またステップS5403において時短当たりでないとは判定した場合には(S5403でNO)、演出制御用マイコン91は、第3エンディング演出の演出パターンを選択する(S5407)。第3エンディング演出は、図44(c)に示す演出画像を表示画面7aに表示する演出である。すなわち、「またね!」の文字画像を表示画面7aに表示する演出である。この演出によって、遊技者に対して通常遊技状態に制御される旨を報知することができる。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。

【0213】

上記のようにしてエンディング演出の演出パターンを選択した後は、演出制御用マイコン91は、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(S5408)。ステップS5408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、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。つまり、図44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。

【0214】

[モードステータス設定処理]図39に示すように、モードステータス設定処理(S5402)ではまず、演出制御用マイコン91は、ステップS5401で解析したエンディングコマンドが示す当たり種別が時短当たりか否かを判定する(S5501)。そして、時短当たりであれば(S5501でYES)、モードステータスを「2」にセットする(S5502)。モードステータスが「2」であることは、夜背景モードに対応している。よって、その後の変動演出では、背景画像として図42(b)に示す夜の背景画像が表示される。なおこのとき、時短状態且つ高ベース状態にて実行した変動演出の回数をカウントするための演出モードカウンタの値Mを「3」にセットする。

【0215】

一方、ステップS5502において第2特図保留がなければ、演出制御用マイコン91は、モードステータスを「1」にセットする(S5503)。モードステータスが「1」であることは、昼背景モードに対応している。よって、その後の変動演出では、背景画像として図42(a)に示す昼の背景画像が表示される。

【0216】

7. 本形態における遊技の流れ

次に、本形態のパチンコ遊技機1における遊技の進行の流れについて、図45に基づいて説明する。図45に示すように、まず、通常遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する。これにより、特図1の抽選に基づく大当たりの当選を狙う。なお、当選確率は低いが、特図1の抽選によって、「16R小当たりB」(図6参照)に当選すれば、V通過に基づく2種大当たり遊技を獲得することができる。この遊技開始時点の通常遊技状態では昼背景モードに設定されている。従って、表示画面7aには、図42(a)に示す昼の背景画像が表示される。なお、この昼の背景画像は、変動演出を実行していないときにも表示される。

【0217】

特図1の抽選にて大当たりに当選した場合、その大当たりが通常大当たりであれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態は通常遊技状態に制御される。一方、時短当たりであれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態は時短状態に制御される。この振分率は各50%である。なお本明細書においては、V通過を経ないで当選する大当たりを、直撃大当たりと記載することがある。当選した大当たりが通常大当たりであった場合には、再び通常遊技状態において特図1の抽選に基づく大当たりの当選を狙って遊技を進行する。

【0218】

これに対して、時短当たりであった場合には、時短状態且つ高ベース状態に制御される

10

20

30

40

50

。この時短状態且つ高ベース状態では、遊技者は右打ちにて遊技を進行する。これにより、特図2の抽選に基づく大当たりの当選を狙う。本形態では、時短状態且つ高ベース状態は、最大で3回の特別図柄の変動表示の実行が終了するまで継続する。また、この時短状態中には、第2特図保留を上限記憶数まで貯めることができる。本形態の第2特図保留の上限記憶数は「4」である。つまり、3回の特別図柄の変動表示で大当たりに当選しなくても、時短状態が終了して通常遊技状態に移行する時点では、4個の第2特図保留が貯まっていることとなる。従って、本形態では、最大で時短状態の上限実行回数「3」に第2特図保留の上限記憶数「4」を加えた「7」回の特図2の抽選の機会が与えられる。なお、この間は、夜背景モードに設定される(図45の破線による囲み部分参照)。従って、表示画面7aには、図42(b)に示す夜の背景画像が表示される。このように本形態では、時短状態中の演出モードと、時短状態ではなく通常遊技状態ではあるが第2特図保留が残っているときの演出モードを同じ演出モードとしている。これにより、両方の遊技期間に遊技者にとって有利な状態である遊技期間としての統一感をもたせるようにしている。

10

【0219】

そして、この特図2の抽選では、特図1の抽選よりも著しく高い1/6~1/7程度の確率で小当たり当選となる(図8(A)参照)。しかも、特図2の抽選にて当選する小当たりは、その小当たり遊技における開放パターンを通過開放パターン(第2大入賞口35への入賞タイミングにかかわらず特定領域39を通過可能な開放パターン)とする小当たりである(図40(b),(c)参照)。従って、遊技者が正しく遊技を実行している限り(つまり右打ちを継続している限り)、特図2の抽選にて小当たりに当選すれば必ず、大当たり遊技が実行されることとなる。そのため、特図2の抽選の機会が7回しかなくても十分に大当たりを獲得することが可能となっている。なお、このように大当たりを獲得し易い最大で7回に及ぶ特図2の変動を、チャンス変動と称する。

20

【0220】

また、この特図2の抽選にて当選する小当たりは、全て時短当たり(詳細には図6の16R時短小当たりC)である。よって、特図2の抽選にて小当たりに当選した場合、V通過に基づく2種大当たり遊技の終了後の遊技状態は、再び時短状態且つ高ベース状態に制御される。なお、特図2の抽選における直撃大当たりも時短当たりである(図6参照)。よって、特図2の抽選にて大当たりに当選した場合も、時短状態且つ高ベース状態に制御される。つまり、チャンス変動にて大当たりに当選した場合には、再び最大で7回のチャンス変動が付与されることとなる。よって本形態では、チャンス変動にて大当たりに当選し続ける限り大当たりの連チャンが続く遊技機となっている。

30

【0221】

これに対して、7回のチャンス変動にて大当たりに当選しなかった場合には、第2特図保留のない通常遊技状態となる。よって、大当たり遊技の実行され易さの点で遊技者にとって有利な状態は終了したこととなる。つまり、大当たりの連チャンが終了したこととなる。なお、この状態では昼背景モードに設定される。よって、表示画面7aには図42(a)に示す昼の背景画像が表示される。この昼の背景画像の表示によれば、遊技者に対して有利な状態が終了したことを示唆することが可能である。

40

【0222】

8. 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態且つ高ベース状態(特典遊技状態)では第2始動口21への入球が容易となる。そして、第2始動口21への入球に基づく当否判定(S1002)において小当たりに当選した場合には、第2大入賞口35へ入賞した遊技球はその入賞タイミングに関わらず特定領域39を通過する(図40(b),(c)参照)。つまり、特図2の抽選において小当たりに当選すれば、必ず遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。従って、第2始動口21への入球に基づく小当たり当選は、大当たり当選と同等の遊技上の意味を持つこととなる。つまり、第2始動口21への入球に基づく小当たり当選は、実質的には大当たり当選確定である。よって、大当たりの当選確率に依らず、特図2の抽選における小当たりの当選確率の設定次第で、高

50

ベース状態における大当たり当選確定（実質的を含む）の第2特図保留の発生確率を自在に高めることが可能である。つまり、高ベース状態において従来よりも早いスピードで次の大当たりを引き当てられる従来にない斬新な遊技性を創出することが可能である。

【0223】

しかも本形態のパチンコ遊技機1では、特図2の抽選による小当たり当選からV通過を経て大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技の終了後の遊技状態は必ず高ベース状態に制御される。よって、その高ベース状態において再び第2始動口21への入球に基づく小当たり当選を狙うことが可能である。従って、高ベース状態の終了後に残っている第2特図保留の全てがハズレとなるまで2種大当たり当選し続けられるという新たな遊技性を提供することが可能である。

10

【0224】

なお本形態では、特図2の抽選における小当たり当選確率をある程度高く設定している（図8（A）参照）。そのため、一旦高ベース状態に制御された後は、所謂保留連（大当たり遊技の実行中の第2特図保留の中に大当たりとなる予定の保留があること）の発生確率はそれなりに高くなる。ここで、所定の遊技状態に制御された後の保留連の発生確率を高めるためには、その遊技状態における大当たり当選確率自体を高める構成が考えられる。しかしながら、このような構成を採用した場合に本形態のような高い保留連の発生確率に設定しようとする、高確率状態ではない通常確率状態での大当たり当選確率まである程度高く設定しておく必要が生じる。高確率状態と通常確率状態との大当たり当選確率の確率差が大きくなり過ぎないようにする必要があるからである。また、このように両遊技状態において高い大当たり当選確率に設定すると、一回の大当たり遊技において払い出される賞球数を少なく設定する必要が生じる。あまりにも多数の賞球を遊技者が獲得可能となると適正な遊技性が害されてしまうからである。但しこれでは、遊技者にとって所謂出玉感（十分な賞球を得ているという感覚）の感じられない面白みの少ない遊技機になる虞もある。

20

【0225】

これに対して本形態では、大当たり当選確率を高めることなく、特図2の抽選の小当たり当選確率をある程度まで高め、且つ、特図2の抽選で当選する小当たりを必ず大当たり遊技を獲得できる当たりとすることで、特図2の抽選が頻繁に生じる高ベース状態における実質的な大当たり発生確率を高めている。よって、大当たり当選確率（1種大当たりの当選確率）自体を高める場合とは異なり、小当たり当選してもV通過できない場合を設けておくことで（本形態のように特1V非通過小当たりを設けておくことで）、大当たり発生確率と賞球数との適正なバランスを保つことが可能である。従って、大当たり遊技において払い出される賞球数を上記のようにあえて少なく設定する必要はない。そのため本形態では、特図2の抽選が頻繁に生じる特定の遊技期間（高ベース状態に制御されている期間）においては、実質的な大当たり発生確率の向上と高い出玉感との両立が可能となっている。

30

【0226】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される（図16参照）。そのため、高ベース状態において第2特別図柄の変動表示が実行されずに第1特別図柄の変動表示ばかりが実行されることにより、高ベース状態にて実行される変動表示の残回数がいたずらに減少してしまう不利益の発生を防止することが可能である。つまり、特図2の抽選に基づく小当たり当選という利益（実質的には大当たり当選と同等の利益）の獲得機会が適正に遊技者に与えられることなく高ベース状態が終了してしまうのを防ぐことが可能である。

40

【0227】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2の抽選にて小当たり当選した場合には、第2大入賞口35への入賞タイミングに関わらず特定領域39を通過可能な第1通過開放パターン（図40（b）参照）に設定される。一方、特図1の抽選にて小当たり当選した場合には、第2大入賞口35へ入賞しても特定領域39を通過することが実質的に

50

不可能な非通過開放パターン（図40（f）参照）に設定され得る。従って、遊技機全体として第2大入賞口35へ入賞した遊技球の特定領域39への通過率（V通過率）が不当に高くなるのを抑制することが可能である。

【0228】

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よそ1/20であり、特図2の抽選における小当たり当選確率が1/6～1/7程度である（図8（A）参照）。また、特図1の抽選におけるV通過可能な小当たりとV通過不可能な小当たりとの振分率は1：99であり、特図2の抽選におけるV通過可能な小当たりの振分率は100%である（図8（B）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。

10

【0229】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図1の抽選にて小当たりに当選した場合でも、特定領域39を通過可能な第2通過開放パターン（図40（e）参照）にて第2大入賞口35が開放されることがある。よって、特図1の抽選にて小当たりに当選した場合にも、2種大当たり遊技が実行される可能性に期待させることが可能である。従って、第1始動口20への入球に基づいて遊技を進行している通常遊技状態における遊技興趣を向上することが可能である。

【0230】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、小当たり遊技では第2大入賞口35が開放されるが、大当たり遊技では第1大入賞口30が開放される。そのため、どちらの特別遊技が実行されているかを遊技者に明確に認識させることが可能である。

20

【0231】

9. 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、上記形態と同じ符号を付して説明を省略する。

【0232】

上記形態では、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される連続回数に制限を設けなかった。これに対して、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される連続回数に制限を設けてもよい。つまり所定の上限回数の時短リミッタを設けてもよい。この場合、時短リミッタの上限回数に到達すれば、時短当たりに当選していたとしても、大当たり遊技の終了後には通常遊技状態に制御されることとなる。より具体的には、遊技状態設定処理（図24参照）において時短フラグをONする度に時短状態への制御回数をカウントする連続時短カウンタを1加算するとともに、時短フラグをONする前にこの連続時短カウンタの値が予め定めた上限回数（時短リミッタ回数）に至っているかを確認し、至っていれば時短フラグをONせず、至っていなければ時短フラグをONする構成とすればよい。なお、連続時短カウンタの値は、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御しないときにはリセットする。

30

【0233】

またこのように構成した場合には、時短リミッタの上限回数に到達して（言い換えれば時短リミッタ機能が作動して）、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に制御された場合には、その大当たり遊技の実行前の時短状態にて貯めた第2特図保留がある。第2特図保留があれば、まだ第2特図保留に基づく小当たり当選からV通過を経て2種大当たり遊技を獲得する機会が残っている。よってこのようなときには、通常遊技状態であっても夜背景モードに設定するように構成するとよい。具体的には、モードステータス設定処理（図39）において、時短当たりでない場合には（S5501でNO）、続いて第2特図保留があるか否かを判定し、第2特図保留があればモードステータスを「2」にセットするようにすればよい。

40

【0234】

また上記形態では、第2特図保留の上限記憶数を「4」としたが、「3」以下など他の値にしてもよい。

50

【0235】

また上記形態では、3回の特別図柄の変動表示が実行されると高ベース状態を終了するように構成したが、高ベース状態の終了条件としての特別図柄の変動表示の実行回数（所定の上限実行回数）は、任意に変更可能である。

【0236】

また上記形態では、特図1の抽選において「16R時短小当たりA」に当選した場合には、遊技球が第2大入賞口35へ入賞しても特定領域39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39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71の第1V開放の終了直後に、1.6秒にわたる第2大入賞口35の開放が開始される開放パターン）としてもよい。

10

【0237】

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に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「0」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。

【0238】

また上記形態では、第1特別図柄の抽選にて当選し得る小当たりとして、V通過不可能な「16R時短小当たりA」と、V通過可能な「16R時短小当たりB」とを設けたが、V通過不可能な小当たりだけとしてもよい。

【0239】

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。

20

【0240】

また上記形態では、チャンス変動の回数が特図1の変動によって減るのを抑制するために、特図2の変動を特図1の変動に優先して実行するように構成した。これに対して、特図1の変動の分だけチャンス変動の回数が減るという遊技性の遊技機としたい場合には、特図2の変動と特図1の変動を始動口への入賞順序に従って実行するように構成してもよい。この場合、第1特図保留と第2特図保留とを合算して記憶可能な記憶領域をRAM84に設け、その記憶領域に入賞順序に従って数値情報を記憶し、記憶順の古いものから消化するように構成すればよい。また、特図2の変動中であっても特図1の変動を実行でき、且つ、特図1の変動中であっても特図2の変動を実行できるように構成してもよい。つまり、所謂同時変動を行う遊技機として構成してもよい。

30

【0241】

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（数値情報）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類、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。

40

【0242】

また上記形態では、普図保留の上限記憶数を4個としたが、普図保留のない構成としてもよい。この場合、ゲート28への遊技球の通過検知時に、普通図柄の変動表示の実行中でなく、補助遊技の実行中（電チュー22の作動中）でもなければ、普通図柄乱数を取得するように構成すればよい。

【0243】

また上記形態では、非時短状態中に右打ちがなされると、特図2の抽選に基づいて2種大当たりに当選してしまう（特定領域39への通過が発生してしまう）おそれがある。そ

50

ここで、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、例えばゲートセンサ28aを右打ち検知センサとして機能させてもよいし(つまりゲートセンサ28a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)、別途、右打ち検知センサを設けてもよい。また、非時短状態において右打ちされても電チュー22に係る第2始動口21への入賞が発生することのないように、非時短状態中の普通図柄抽選の当選確率を零に設定してもよい。

【0244】

また上記形態では、エンディング演出選択処理を図38に示すように実行することで、図44(a)~(c)の各演出画面が表示されるように構成した。これに対して、エンディング演出選択処理を以下のような処理としてもよい。すなわち、エンディングコマンドを受信した演出制御用マイコン91が、まず時短当たりか否かを判定する。そして、時短当たりであれば、続いて、背景データ(例えば昼背景であれば「1」、夜背景であれば「2」、その他の背景であれば「3」等の値が設定されている)を参照する。そして、その背景データが昼背景に対応する背景データ(通常背景データ)であれば、初当たりの終了時であるため、第1エンディング演出パターン(図44(a)に示す「夜背景モード突入!」を表示するパターン)を選択する。一方、通常背景データでなければ、初当たり終了時ではないため、第2エンディング演出パターン(図44(b)に示す「夜背景モード継続!」を表示するパターン)を選択する。また時短当たりでない場合には、第3エンディング演出パターン(図44(c)に示す「またね!」を表示するパターン)を選択する。勿論、各エンディング演出パターンを選択した後は、選択したエンディング演出パターンのエンディング演出を実行するべく、エンディング演出開始コマンドをセットする。

【0245】

なお、この[発明を実施するための形態]における上記までの記載内容には、以下の手段1~5の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記までの記載内容における対応する構成名や表現、図面に使用した符号等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。

【0246】

手段1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)、及び第2入球口(第2始動口21)と、

前記第2入球口へ遊技球が入球可能な開状態と、前記第2入球口への入球が不可能又は前記開状態よりも困難な閉状態とをとる入球口開閉部材(可動部材23)と、

前記遊技領域に配された特別入賞口(第2大入賞口35)と、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)と、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、を有する特別入賞手段(第2大入賞装置36)と、

前記第1入球口への入球に基づいて数値情報(大当たり乱数等の乱数値)を取得する第1数値情報取得手段(ステップS208を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記第2入球口への入球に基づいて数値情報(大当たり乱数等の乱数値)を取得する第2数値情報取得手段(ステップS214を実行する遊技制御用マイコン81)と、

予め定めた第1の判定条件が成立すると、前記第1数値情報取得手段により取得された数値情報に基づいて少なくとも大当たりの当否判定を含む第1当否判定(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数値情報取得手段により取得された数値情報に基づいて大当たり及び小当たりの当否判定を含む第2当否判定(ステップS1002)を行う当否判定手段(遊技制御用マイコン81)と、

前記当否判定手段による判定結果が小当たり当選である場合に、当選した小当たりの種別に応じて前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを設定する小当たり開放パターン設定手段(ステップS1614を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記小当たり開放パターン設定手段により設定された開放パターンにて前記特別入賞口

10

20

30

40

50

開閉部材を開放する第1特別遊技(小当たり遊技)を行う第1特別遊技実行手段(ステップS909)を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記当否判定手段による判定結果が大当たり当選である場合、又は、前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な第2特別遊技(大当たり遊技)を実行する第2特別遊技実行手段(ステップS908)を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記第2特別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入球口へ遊技球が入球し易い特典遊技状態(高ベース状態)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、

前記第2数値情報取得手段により取得された数値情報を、その数値情報に基づく前記第2当否判定が実行されるまでの間、所定の上限記憶数(「4」)を限度として記憶可能な第2入球口用記憶手段(第2特図保留記憶部85b)と、を備えている遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記小当たり開放パターン設定手段は、前記第2当否判定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第1特別遊技における前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを、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がその入賞のタイミングに関わらず前記特定領域を通過可能な第1開放パターン(図40(b)参照)に設定するものであり、

前記第2当否判定の結果は、小当たり当選、大当たり当選、又はハズレのいずれかであり(図8(A)参照)、

前記第2当否判定にて当選する小当たりの種別は、その小当たり当選に基づく第1特別遊技中の前記特定領域への通過を実行契機とする第2特別遊技後の遊技状態が前記特典遊技状態に制御される特典付き小当たり(図6の16R時短小当たりC)であることを特徴とする遊技機である。

【0247】

手段1に係る発明によれば、特典遊技状態では第2入球口への入球が容易となる。そして、第2入球口への入球に基づく第2当否判定において小当たりに当選した場合には、特別入賞口へ入賞した遊技球はその入賞タイミングに関わらず特定領域を通過する。つまり、第2当否判定において小当たりに当選すれば、必ず遊技者に有利な第2特別遊技が実行される。従って、第2入球口への入球に基づく小当たり当選は、大当たり当選と同等の遊技上の意味を持つこととなる。つまり、第2入球口への入球に基づく小当たり当選は、実質的には大当たり当選確定である。よって、大当たりの当選確率に依らず、第2当否判定における小当たりの当選確率の設定次第で、特典遊技状態における大当たり当選確定(実質的を含む)の保留記憶(第2入球口用記憶手段による数値情報の記憶)の発生確率を高めることが可能となる。つまり、特典遊技状態において従来よりも早いスピードで次の大当たりを引き当てられる従来にない斬新な遊技性を創出することが可能となる。

【0248】

しかも本発明では、第2当否判定にて当選する小当たりは、特典遊技状態への制御契機となる特典付き小当たりである。よって、第2当否判定における小当たり当選から特定領域への通過を経て第2特別遊技が実行されると、その第2特別遊技の終了後の遊技状態は特典遊技状態に制御される。よって、その特典遊技状態において再び第2入球部への入球に基づく小当たり当選を狙うことが可能となる。従って、特典遊技状態の終了後に残っている第2入球部への入球に基づく保留記憶のすべてがハズレとなるまで、第2特別遊技の実行という利益を獲得し続けられる(大当たりに当選し続けられる)という新たな遊技性を提供することが可能となる。

【0249】

手段2に係る発明は、

手段1に記載の遊技機であって、

前記第1当否判定が行われると、その第1当否判定の結果を示す第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当否判定が行われると、その第2当否判定の結果を示す第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手段(ステ

10

20

30

40

50

ップS1006, S1012, S904を実行する遊技制御用マイコン81)を備え、

前記図柄表示手段は、前記第2図柄の変動表示と前記第1図柄の変動表示とを同時に実行することがなく、前記第2図柄の変動表示を前記第1図柄の変動表示よりも優先して実行するものであり、

前記第1特別遊技実行手段は、小当たり当選を示す所定の停止態様で前記図柄表示手段により図柄が停止表示されたあと、前記第1特別遊技を実行するものであり、

前記遊技状態制御手段は、前記特典遊技状態において予め定められた上限実行回数(3回)の前記変動表示が終了すると、前記終了条件が成立したとして前記特典遊技状態を終了させる(ステップS1602)ものであることを特徴とする遊技機である。

【0250】

10

手段2に係る発明によれば、第2図柄の変動表示が第1図柄の変動表示よりも優先して実行される。そのため、特典遊技状態において第2図柄の変動表示が実行されずに第1図柄の変動表示ばかりが実行されることにより、特典遊技状態にて実行される変動表示の残回数がいたずらに減少してしまう不利益の発生を防止することが可能となる。つまり、第2当否判定に基づく小当たり当選という利益(実質的には大当たり当選と同等の利益)の獲得機会が適正に遊技者に与えられることなく特典遊技状態の終了条件が成立してしまうのを防ぐことが可能となる。

【0251】

手段3に係る発明は、

手段1又は手段2に記載の遊技機であって、

20

前記当否判定手段は、前記第1当否判定として大当たりの当否判定(ステップS1103)のみならず小当たりの当否判定(ステップS1107)も行うものであり、

前記小当たり開放パターン設定手段は、前記第1当否判定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第1特別遊技における前記特別入賞口開閉部材の開放パターンを、遊技球が前記特別入賞口へ入賞しても前記特定領域を通過することが不可能又は実質的に不可能な第2開放パターン(図40(f)参照)を少なくとも含む開放パターンの中から選択した開放パターンに設定するものであることを特徴とする遊技機である。

【0252】

手段3に係る発明によれば、第2当否判定にて小当たりに当選した場合には、特別入賞口への入賞タイミングに関わらず特定領域を通過可能な第1開放パターンに設定される。一方、第1当否判定にて小当たりに当選した場合には、特別入賞口へ入賞しても特定領域を通過することが不可能又は実質的に不可能な第2開放パターンに設定され得る。従って、遊技機全体として特別入賞口へ入賞した遊技球の特定領域への通過率が不当に高くなるのを抑制することが可能となる。

30

【0253】

手段4に係る発明は、

手段3に記載の遊技機であって、

前記第1当否判定にて当選する小当たりの種別には、前記第1特別遊技における開放パターンが前記第1開放パターン(図40(e)参照)に設定される第1小当たり(図6の16R時短小当たりB)と、前記第2開放パターンに設定される第2小当たり(図6の16R時短小当たりA)とがあり、

40

前記第1当否判定における前記第2小当たりへの当選確率は、前記第1当否判定における前記第1小当たりへの当選確率よりも高く設定されている(図8(B)参照)ことを特徴とする遊技機である。

【0254】

手段4に係る発明によれば、第1当否判定にて小当たりに当選した場合でも、特定領域を通過可能な第1開放パターンにて特別入賞口が開放されることがある。よって、第1当否判定にて小当たりに当選した場合にも、遊技者に有利な第2特別遊技が実行される可能性に期待させることが可能となる。従って、主に第1入球口への入球に基づいて遊技が進

50

行される通常遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

【0255】

手段5に係る発明は、

手段1から手段4までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別入賞口とは異なる他の特別入賞口（第1大入賞口30）と、前記他の特別入賞口を開閉する他の特別入賞口開閉部材（開閉部材32）と、を有する他の特別入賞手段（第1大入賞装置31）を備え、

前記第2特別遊技実行手段は、前記第2特別遊技において前記他の特別入賞口開閉部材を開放するものであることを特徴とする遊技機である。

【0256】

手段5に係る発明によれば、小当たりとしての第1特別遊技で開放される特別入賞口と、大当たりとしての第2特別遊技で開放される特別入賞口（他の特別入賞口）とが異なっているため、いずれの特別遊技が実行されているかを遊技者に明確に認識させることが可能である。

【0257】

なお、本発明の「第1の判定条件」とは、上記実施形態では、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」でないことである。

また、本発明の「第2の判定条件」とは、上記実施形態では、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」でないことである。

また、本発明の「所定の終了条件」とは、上記実施形態では、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。

【符号の説明】

【0258】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置
- 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）
- 30 ... 第1大入賞口（他の特別入賞口）
- 31 ... 第1大入賞装置（他の特別入賞手段）
- 32 ... 開閉部材（他の特別入賞口開閉部材）
- 35 ... 第2大入賞口（特別入賞口）
- 36 ... 第2大入賞装置（特別入賞手段）
- 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（第2入球口用記憶手段）
- 91 ... 演出制御用マイコン

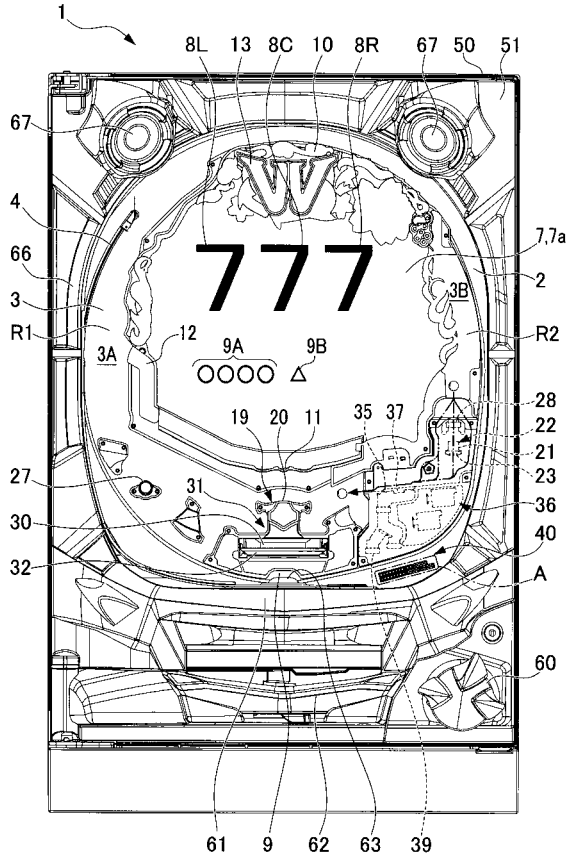
10

20

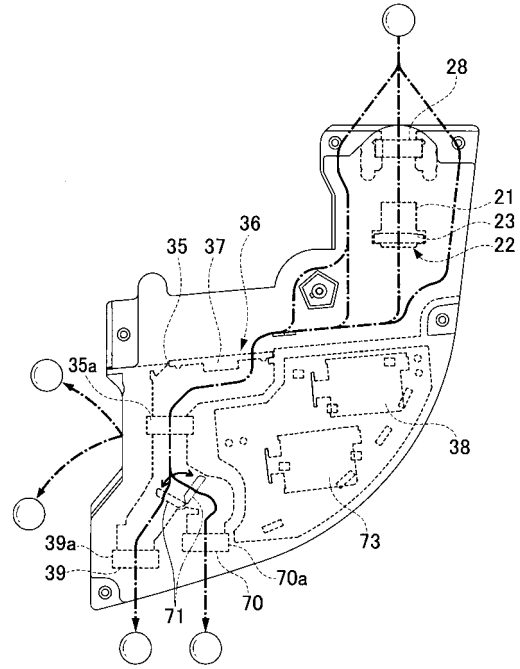
30

40

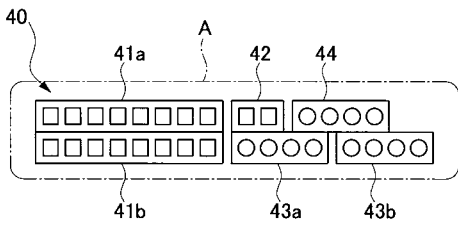
【図1】



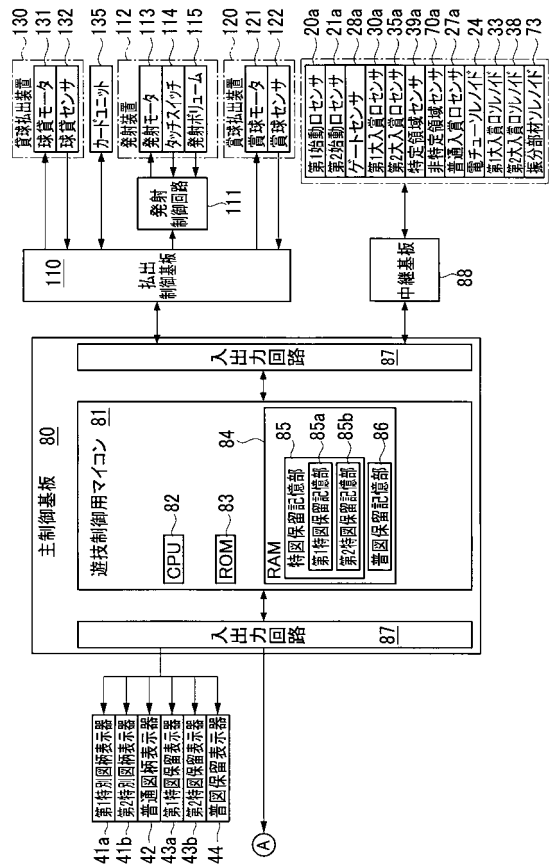
【図2】



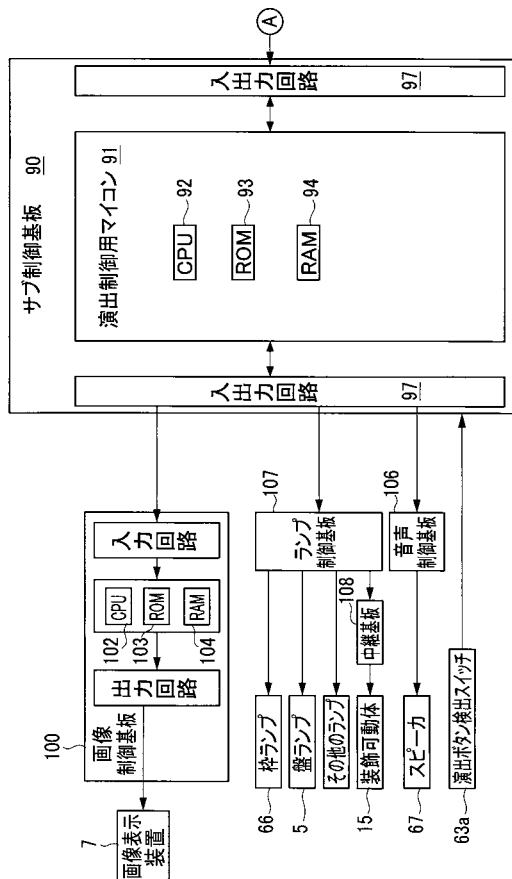
【図3】



【図4】



【図5】



【図7】

(A)

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	当たり種別乱数	0~99	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-TI	変動パターン乱数	0~127	変動パターン決定用

(B)

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

【図6】

特図	当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止図柄データ	OP時間(秒)	フリップデータ数(R)	主入賞口の閉鎖パターン		大当たり遊技後の遊技状態
						主入賞口の閉鎖回数(回)	大入賞口の閉鎖時間(秒)	
特図1	15R通常大当たり	特図1_通常図柄	11H	7.0	15	1R~15R (第1次入賞口)	29.5	50%
	4R時短大当たり	特図1_時短図柄1	12H	7.0	4	1R~4R (第1次入賞口)	29.5	50%
	16R時短小当たりA (実質15R・V通過実質不可)	特図1_時短有り小当たり図柄1	13H	4.6	16	2R~16R (第2次入賞口)	1.6	99%
	16R時短小当たりB (実質15R・V通過可)	特図1_時短有り小当たり図柄2	14H	21.0	16	1R (第2次入賞口) 1R (第1次入賞口)	1.6	1%
特図2	15R時短大当たり	特図2_時短図柄2	21H	7.0	15	1R~15R (第1次入賞口)	29.5	100%
	16R時短小当たりC (実質15R・V通過可)	特図2_時短有り小当たり図柄3	22H	0.008	16	1R (第2次入賞口) 1R (第1次入賞口)	1.6	100%

【図8】

(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	65300~65535	大当たり
	0~3500	小当たり
特図2	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
	65300~65535	大当たり
	0~9999	小当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)当たり種別判定テーブル

特別図柄	当たり	当たり種別乱数値	判定結果
特図1	大当たり	0~49	15R通常
		50~99	4R時短
	小当たり	0~98	16R(実質15R・V通過実質不可) 16R(実質15R・V通過可)時短
特図2	大当たり	0~99	15R時短
	小当たり	0~99	16R(実質15R・V通過可)時短

(C)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	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(D)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)	1~65535	当たり
	0	ハズレ

(E)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【 図 9 】

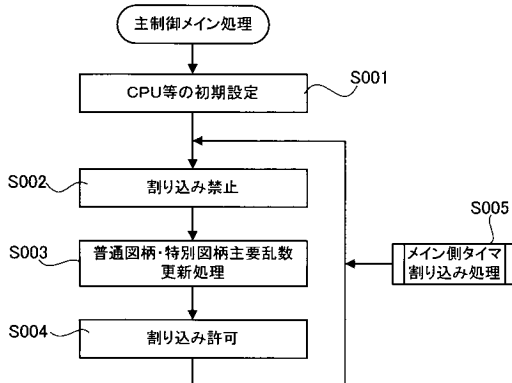
状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	テーブル内での出現率
非時短状態	大当たり	-	0~110	P1	45000	111/128
	小当たり	-	111~127	P2	15000	17/128
	リーチ有りハズレ	-	0~127	P3	15000	128/128
	リーチ無しハズレ	0~2	25~127	P4	45000	25/128
		3~4	0~127	P5	15000	103/128
		0~127	0~127	P6	10000	128/128
	時短状態	大当たり	-	0~99	P11	45000
小当たり		-	100~127	P12	15000	28/128
リーチ有りハズレ		-	0~127	P13	15000	128/128
リーチ無しハズレ		0~1	25~127	P14	45000	25/128
		2~4	0~127	P15	15000	103/128
		0~127	0~127	P16	10000	128/128
					P17	5000

【 図 1 0 】

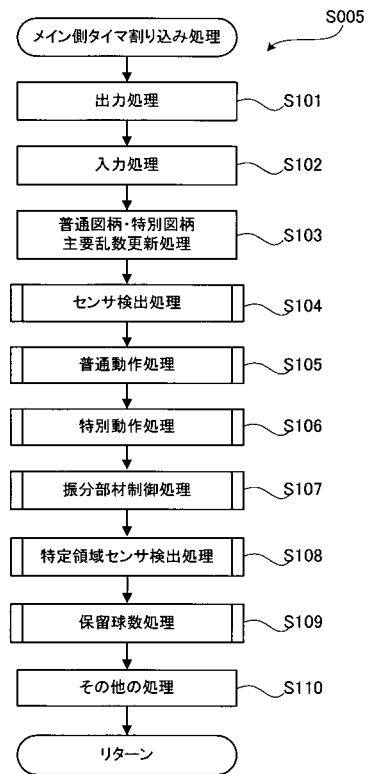
電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数(回)	開放時間(秒)/回
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2
時短状態		電チュー開放TBL2	1	5.5

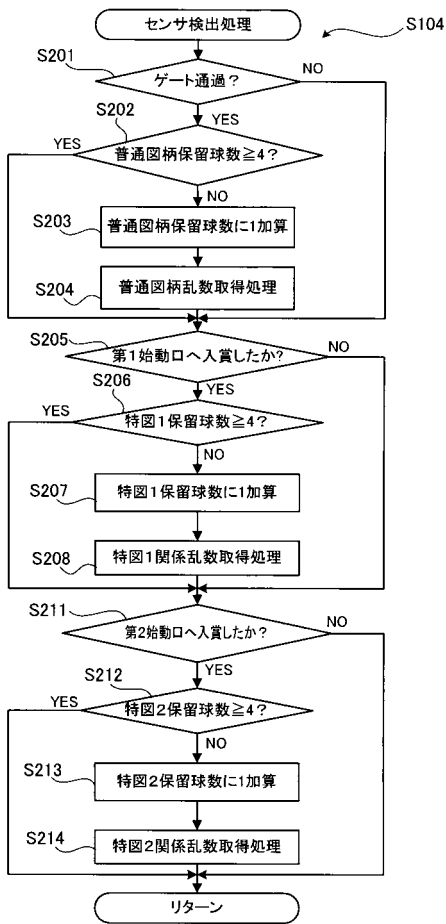
【 図 1 1 】



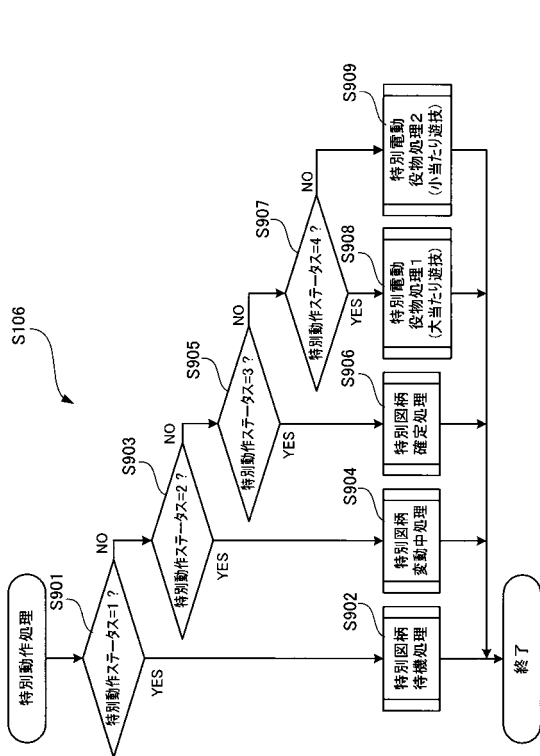
【 図 1 2 】



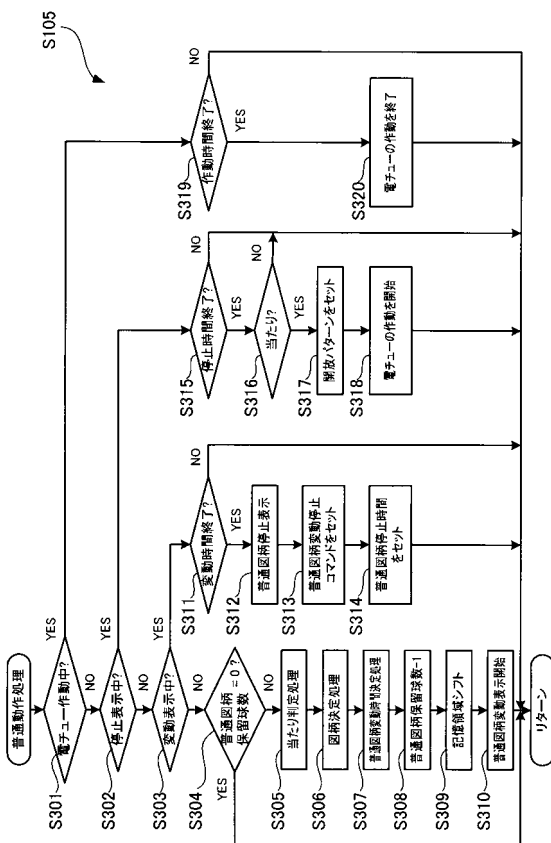
【 図 1 3 】



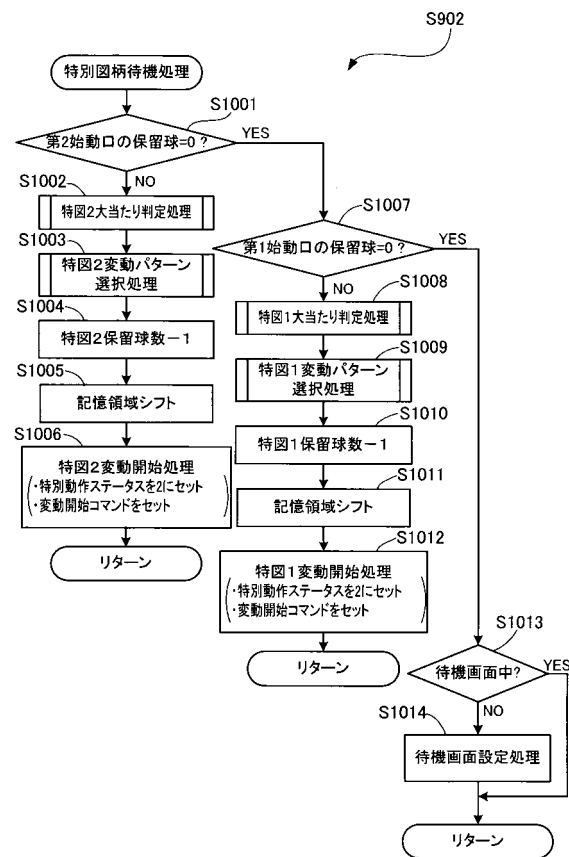
【 図 1 5 】



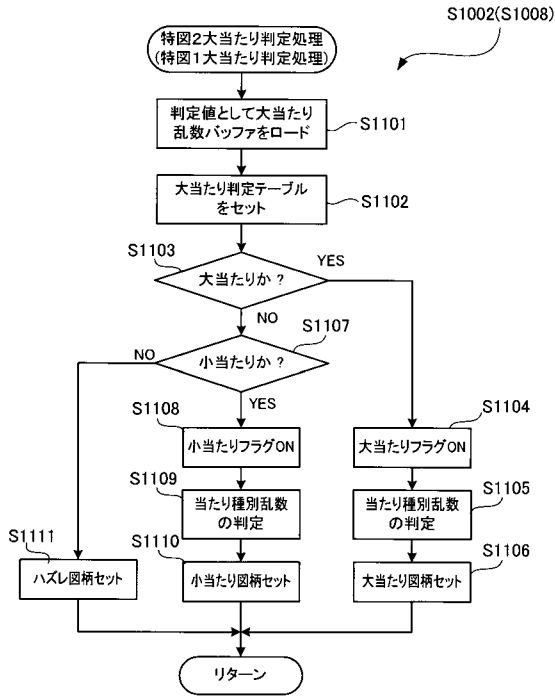
【 図 1 4 】



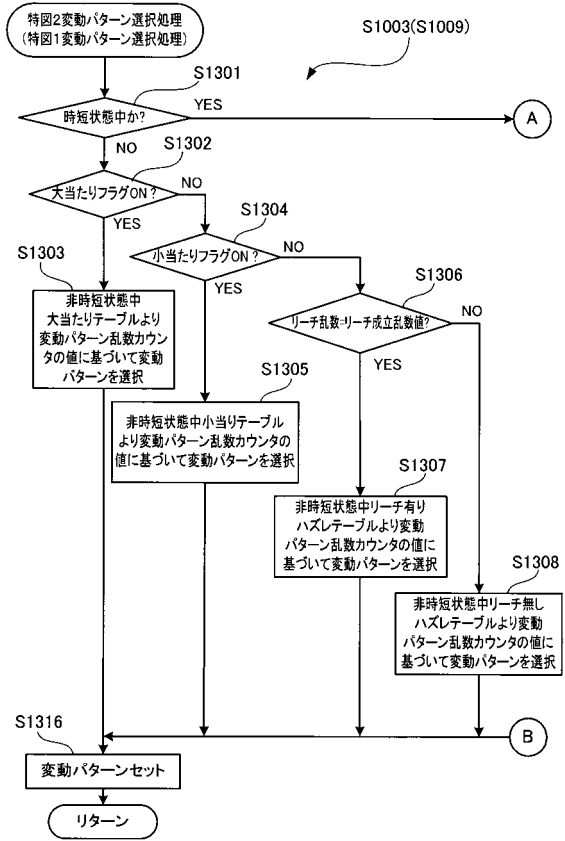
【 図 1 6 】



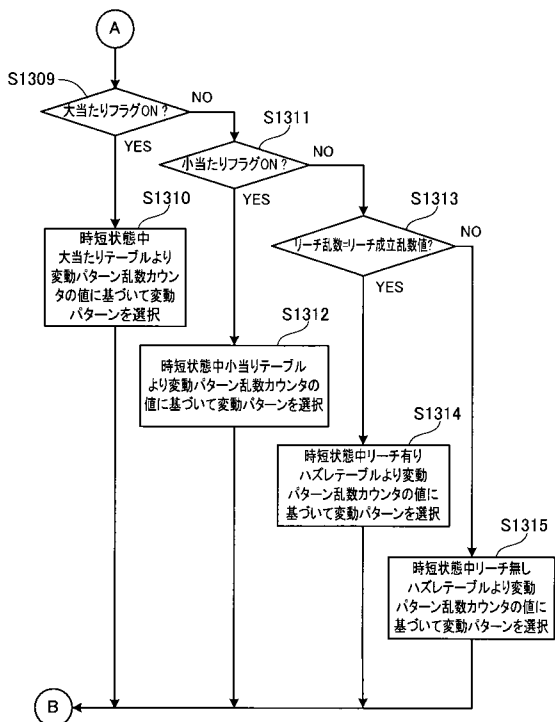
【 図 1 7 】



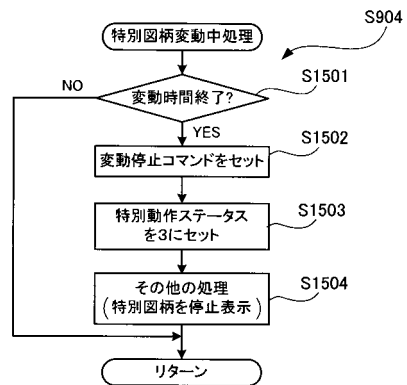
【 図 1 8 】



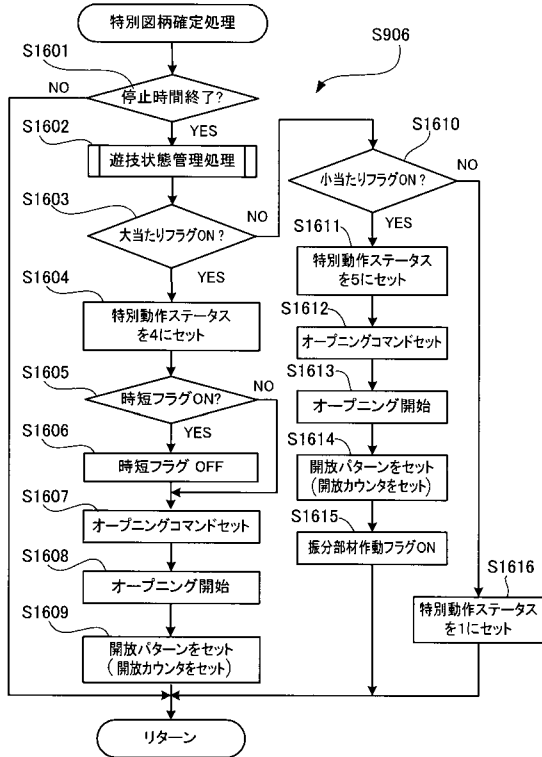
【 図 1 9 】



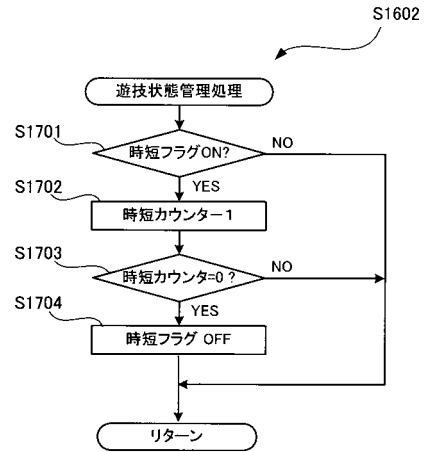
【 図 2 0 】



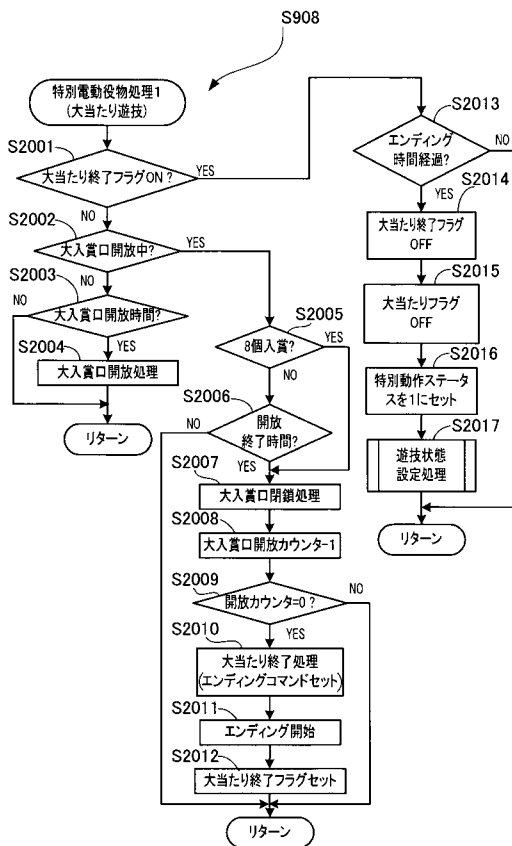
【図 2 1】



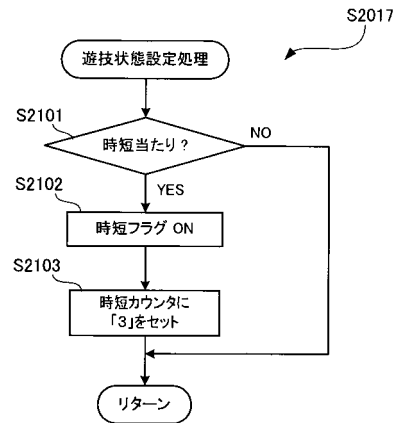
【図 2 2】



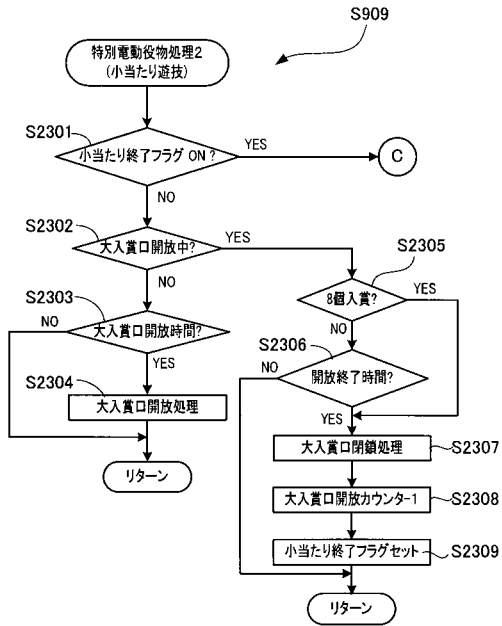
【図 2 3】



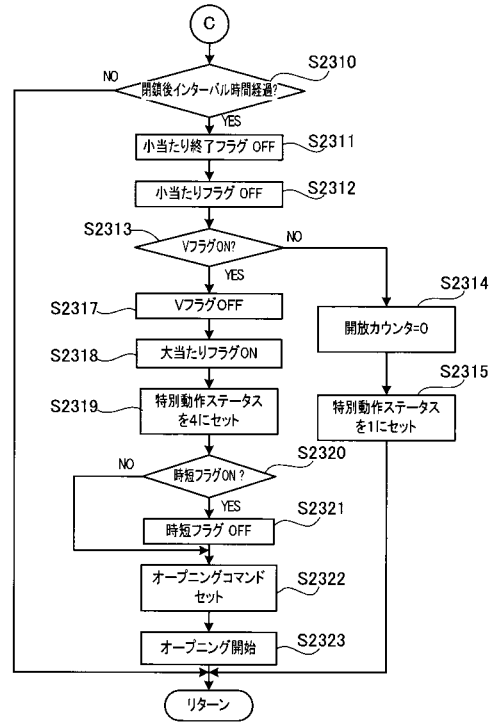
【図 2 4】



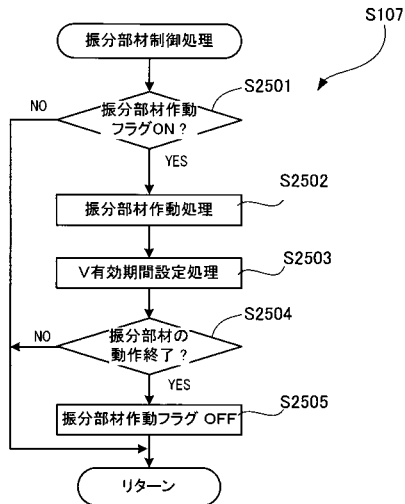
【 図 2 5 】



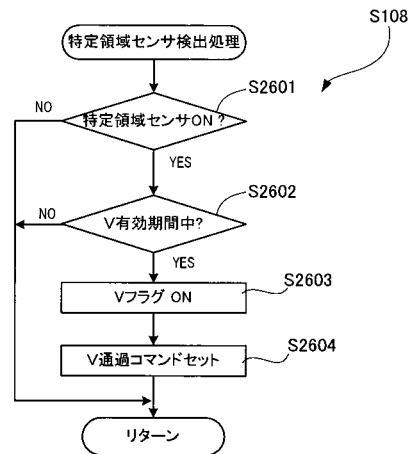
【 図 2 6 】



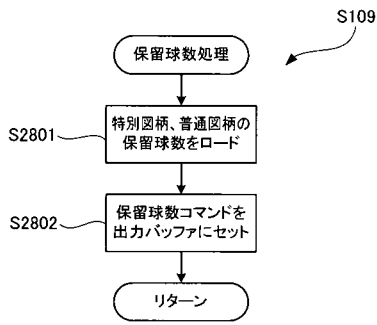
【 図 2 7 】



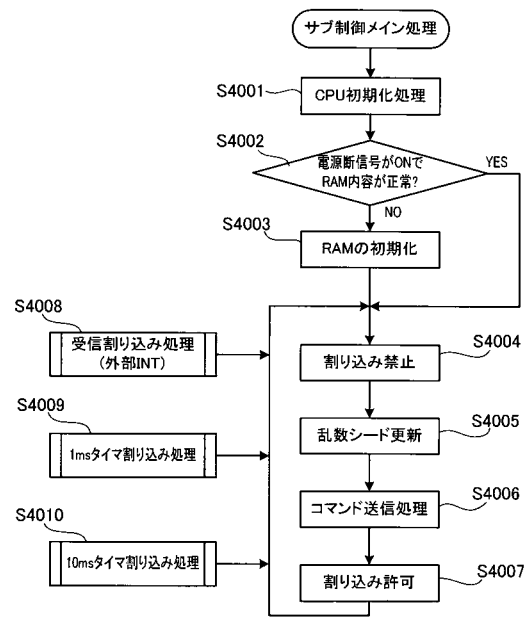
【 図 2 8 】



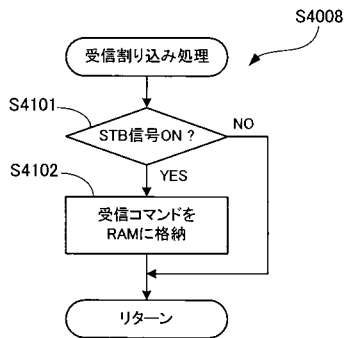
【 図 2 9 】



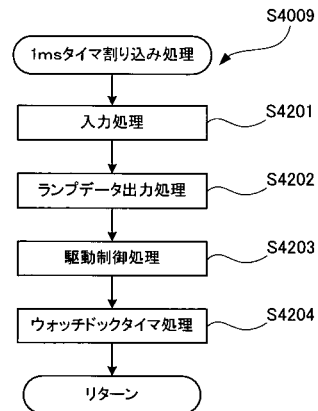
【 図 3 0 】



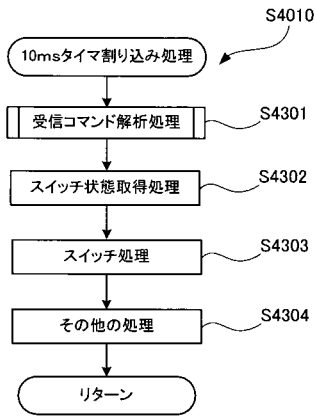
【 図 3 1 】



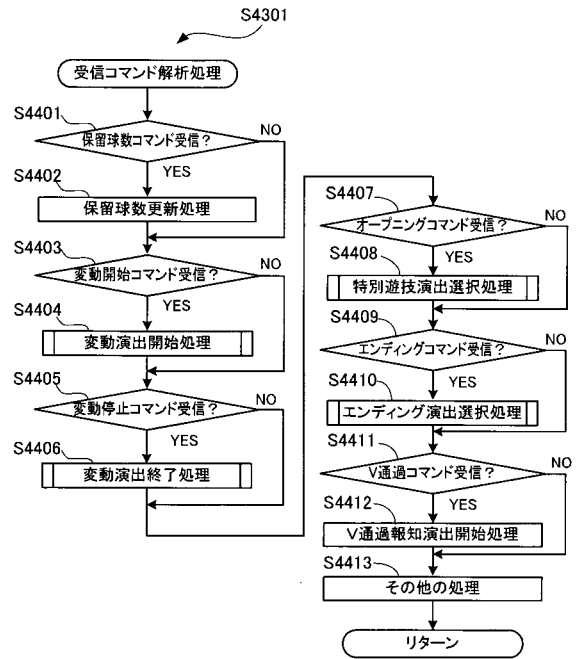
【 図 3 2 】



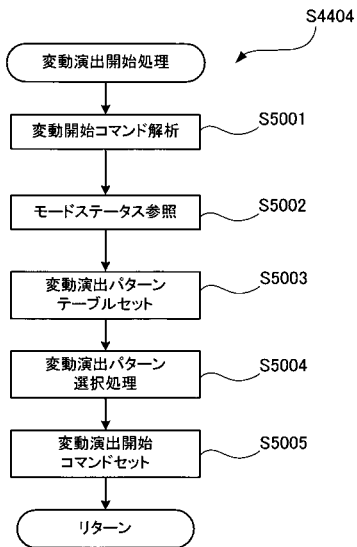
【 図 3 3 】



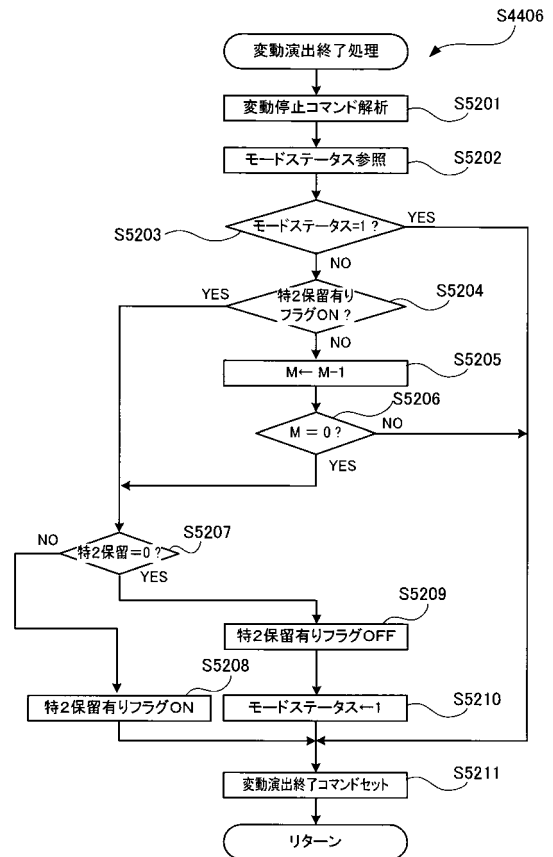
【 図 3 4 】



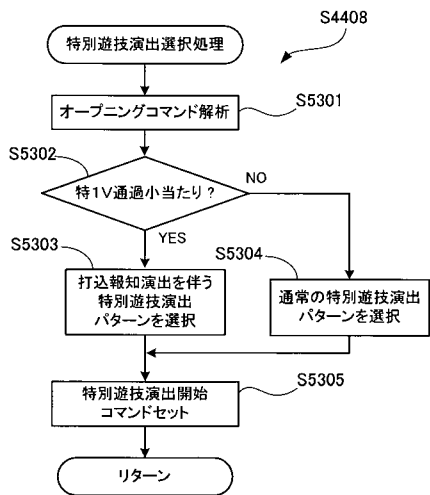
【 図 3 5 】



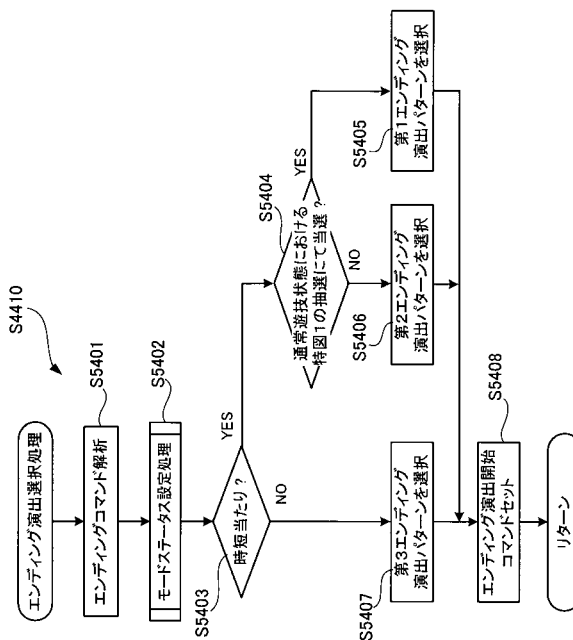
【 図 3 6 】



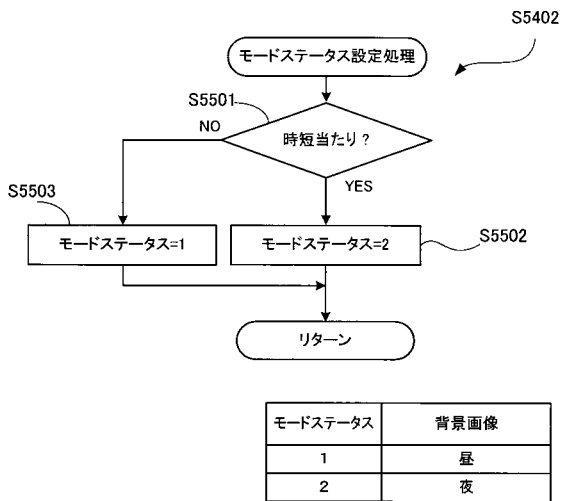
【 図 3 7 】



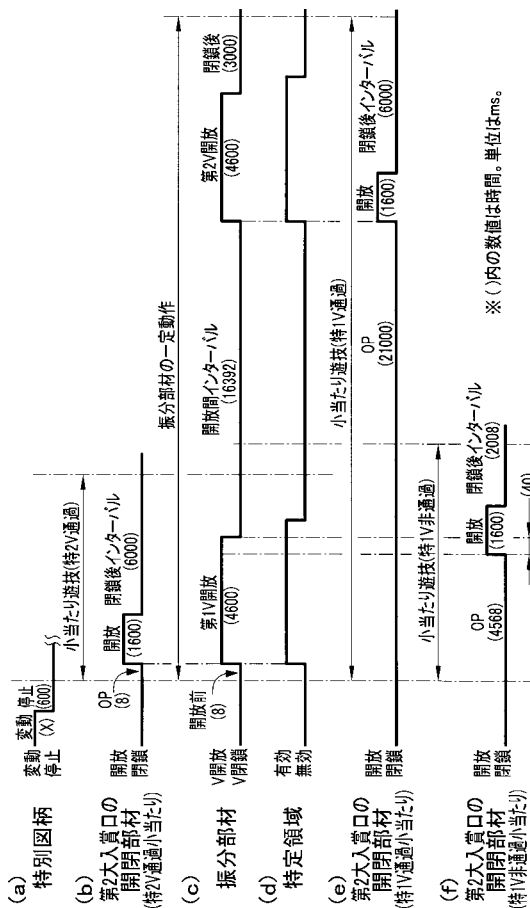
【 図 3 8 】



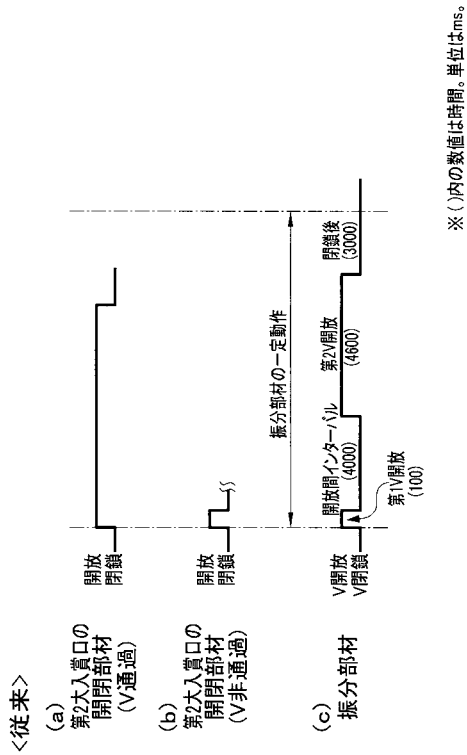
【 図 3 9 】



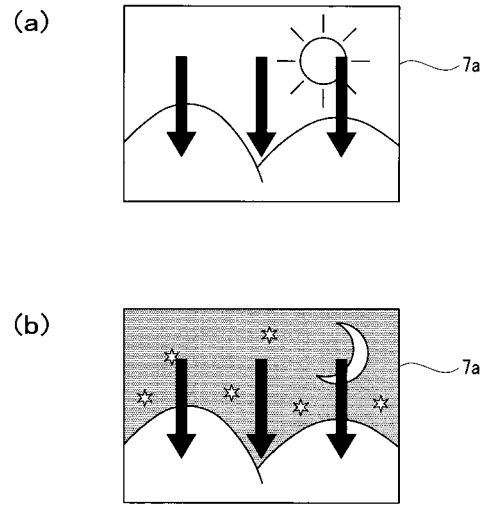
【 図 4 0 】



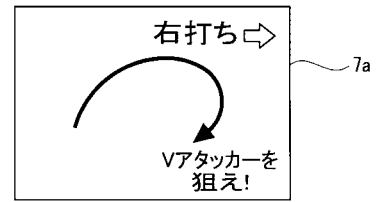
【図41】



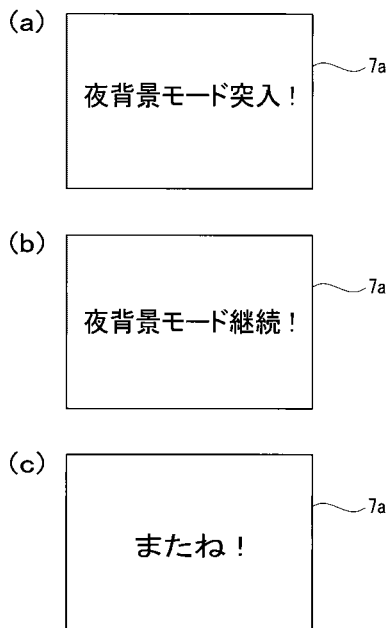
【図42】



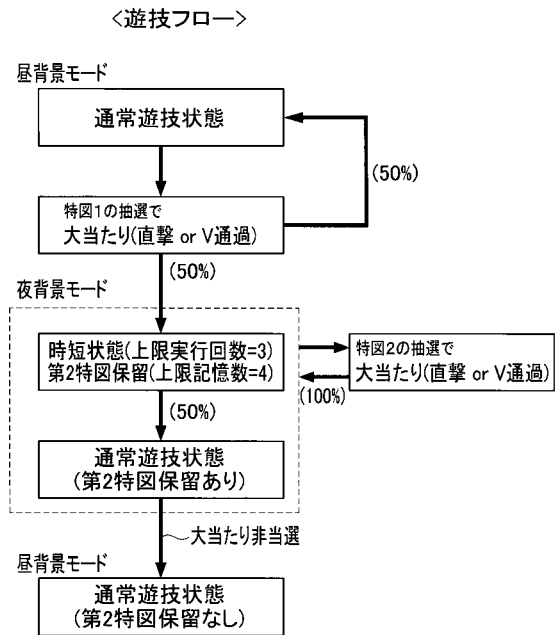
【図43】



【図44】



【図45】



【手続補正書】

【提出日】平成30年8月1日(2018.8.1)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下可能な遊技領域に配された第1入球口と、
第2入球口と、前記第2入球口へ遊技球が入球可能な開状態と前記第2入球口への入球が不可能又は前記開状態よりも困難な閉状態とをとる入球口開閉部材を有する可変入賞手段と、を備え、

小当たりの成立により、特別入賞口を開放する小当たり遊技を行うと共に、当該小当たり遊技の実行中における特定の期間内に前記特別入賞口の内部に設けられた特定領域に遊技球が入球したことを大当たり遊技の発生条件の一つとして設定した遊技機において、

前記第2入球口の遊技球の入球に基づいて実行された抽選の結果として、前記小当たりに当選した場合には、前記特別入賞口に入球した遊技球が前記小当たり遊技の実行期間中に少なくとも1球は前記特定領域に通過可能な通過開放パターンに設定するものであり、

前記大当たり遊技の終了後に付与される所定回数の特典遊技期間中、及び、当該特典遊技期間の終了後であって、且つ、前記第2入球口への入球に基づく保留情報がある場合には、通常演出態様とは異なる有利演出態様の演出を実行するものであり、

前記第1入球口の入球に基づいて実行される抽選により当選する小当たりの割合よりも、前記第2入球口の遊技球の入球に基づいて実行される抽選により当選する小当たりの割合の方が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明の遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域に配された第1入球口と、
第2入球口と、前記第2入球口へ遊技球が入球可能な開状態と前記第2入球口への入球が不可能又は前記開状態よりも困難な閉状態とをとる入球口開閉部材を有する可変入賞手段と、を備え、

小当たりの成立により、特別入賞口を開放する小当たり遊技を行うと共に、当該小当たり遊技の実行中における特定の期間内に前記特別入賞口の内部に設けられた特定領域に遊技球が入球したことを大当たり遊技の発生条件の一つとして設定した遊技機において、

前記第2入球口の遊技球の入球に基づいて実行された抽選の結果として、前記小当たりに当選した場合には、前記特別入賞口に入球した遊技球が前記小当たり遊技の実行期間中に少なくとも1球は前記特定領域に通過可能な通過開放パターンに設定するものであり、

前記大当たり遊技の終了後に付与される所定回数の特典遊技期間中、及び、当該特典遊技期間の終了後であって、且つ、前記第2入球口への入球に基づく保留情報がある場合には、通常演出態様とは異なる有利演出態様の演出を実行するものであり、

前記第1入球口の入球に基づいて実行される抽選により当選する小当たりの割合よりも、前記第2入球口の遊技球の入球に基づいて実行される抽選により当選する小当たりの割合の方が高く設定されていることを特徴とする遊技機である。