

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7418800号
(P7418800)

(45)発行日 令和6年1月22日(2024.1.22)

(24)登録日 令和6年1月12日(2024.1.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全79頁)

(21)出願番号	特願2020-13810(P2020-13810)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和2年1月30日(2020.1.30)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2021-119876(P2021-119876 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和3年8月19日(2021.8.19)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和5年1月27日(2023.1.27)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	井上 雄貴
			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
		審査官	小泉 早苗

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】

開閉可能な可変入球口と、
特別図柄を変動表示させることが可能であり、前記特別図柄を当たりを示す特定態様で停止表示させた場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行可能とする遊技制御手段と、を備える遊技機において、
前記遊技制御手段は、
通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第1非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記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第1特定遊技状態に制御可能とし、
前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第2非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記第1特定遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第2特定遊技状態に制御可能とし、
前記第1特定遊技状態において、前記特別図柄を前記第1非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記第2特定遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

開閉可能な可変入球口と、
特別図柄を変動表示させることが可能であり、前記特別図柄を当たりを示す特定態様で停止表示させた場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行可能とする遊技制御手段

と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第1非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記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第1特定遊技状態に制御可能とし、

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第2非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記第1特定遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第2特定遊技状態に制御可能とし、

前記第1特定遊技状態において、前記特別図柄を前記第2非特定態様で停止表示させた場合に、前記大当たり遊技を経ることなく前記第2特定遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第3特定遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機。

10

【請求項3】

開閉可能な可変入球口と、

特別図柄を変動表示させることが可能であり、前記特別図柄を当たりを示す特定態様で停止表示させた場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行可能とする遊技制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第1非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記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第1特定遊技状態に制御可能とし、

20

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第2非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記第1特定遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第2特定遊技状態に制御可能とし、

前記第2特定遊技状態において、前記特別図柄を前記第1非特定態様、または前記第2非特定態様で停止表示させた場合に、前記大当たり遊技を経ることなく前記第2特定遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第3特定遊技状態に制御可能であ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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2018-88993号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、開閉可能な可変入球口に通常遊技状態よりも遊技球が入球し易い特別遊

50

技状態になることがある遊技機については、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、
開閉可能な可変入球口と、

特別図柄を変動表示させることが可能であり、前記特別図柄を当たりを示す特定態様で停止表示させた場合に、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行可能とする遊技制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第1非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記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第1特定遊技状態に制御可能とし、

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる第2非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記第1特定遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第2特定遊技状態に制御可能とし、

前記第1特定遊技状態において、前記特別図柄を前記第1非特定態様で停止表示させた場合には、前記大当たり遊技を経ることなく前記第2特定遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣を高めることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】同遊技機が備える第2大入賞装置等を示す概略正面図である。

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

【図4】同遊技機の主制御基板側の電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】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図7】(A)大当たり判定テーブルである。(B)大当たり図柄種別判定テーブルである。(C)小当たり図柄種別判定テーブルである。(D)ハズレ図柄種別判定テーブルである。(E)リーチ判定テーブルである。

【図8】大当たり図柄種別及び小当たり図柄種別の判定テーブルであり、大当たり及び小当たりの種類を説明する表である。

【図9】(A)通常遊技状態のハズレ図柄種別の判定テーブルであり、ハズレの種類を説明する表である。(B)微時短状態Aのハズレ図柄種別の判定テーブルであり、ハズレの種類を説明する表である。(C)微時短状態Bのハズレ図柄種別の判定テーブルであり、ハズレの種類を説明する表である。

【図10】(A)普通図柄当たり判定テーブルである。(B)普通図柄変動パターン判定テーブルである。(C)電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図11】非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【図12】(A)微時短状態A用の特図変動パターン判定テーブルである。(B)微時短状態B用の特図変動パターン判定テーブルである。

【図13】(A)時短状態A用の特図変動パターン判定テーブルである。(B)時短状態B用の特図変動パターン判定テーブルである。

【図14】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図16】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17】センサ検出処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 8】ゲート通過処理のフローチャートである。
- 【図 1 9】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】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 3 0】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】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 3 2】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 3 3】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】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 8】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 3 9】実施形態に係る遊技機の遊技フローを説明する図である。
- 【図 4 0】実施形態に係る遊技機の遊技フローを説明する図である。
- 【図 4 1】（A）昼背景モードの背景画像を示す図である。（B）空背景モードの背景画像を示す図である。（C）宇宙背景モードの背景画像を示す図である。
- 【図 4 2】（A）昼背景モードの背景画像を示す図である。（B）夜背景モードの背景画像を示す図である。（C）超夜背景モードの背景画像を示す図である。（D）山火事背景モードの背景画像を示す図である。
- 【図 4 3】演出例を説明するための図である。
- 【図 4 4】演出例を説明するための図である。
- 【図 4 5】演出例を説明するための図である。
- 【図 4 6】演出例を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

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 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 およびセレクトボタン 6 4（図 1 中の一点鎖線内の平面図参照）が設けられている。また前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6 およびスピーカー 6 7 が設けられている。

【0 0 1 0】

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。

10

20

30

40

50

【0011】

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

10

【0012】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また小当たりに当選した場合には「246」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（通常ハズレ）であった場合には「263」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bにより把握するのではなく、画像表示装置7にて把握する。なお、演出図柄8L、8C、8Rの表示領域の位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能であり、小当たり当選時にバラケ目で演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

20

【0013】

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

【0014】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて演出保留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（図3参照）にて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

30

【0015】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、センター装飾体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。

40

【0016】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口20（「他の入球口」の一例）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、第1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。

【0017】

また第1始動口20の下方には、第2始動口21を備える普通可変入賞装置（いわゆる

50

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、第2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。

【0018】

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)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。

10

【0019】

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

20

【0020】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の右方には、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、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。

【0021】

より詳細には、図2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。

30

【0022】

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

40

【0023】

また振分部材71は、図2に破線で示すように、振分部材ソレノイド73の非通電時には、特定領域39への遊技球の通過を妨げる通過阻止状態にある。振分部材71が通過阻止状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35a

50

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第 2 のルートという。

【0024】

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。また、1 種大当たり当選して実行される大当たり遊技を 1 種大当たり遊技といい、2 種大当たり当選して実行される大当たり遊技を 2 種大当たり遊技という。また、1 種大当たりを直撃大当たりともいう。

10

【0025】

また図 1 に示すように、遊技領域 3 の左下部には、普通入賞口 2 7 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。

【0026】

さらに、図 1 に示すように、遊技領域 3 における普通入賞口 2 7 の左上方には、遊技球が通過可能なゲート 2 8 が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過は、電チュー 2 2 を開放するか否かを決定する普通図柄抽選（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】

20

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）3 A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3 B とがある。左遊技領域 3 A 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 3 B 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 R 1 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 R 2 という。

【0028】

第 1 流路 R 1 上には、ゲート 2 8 と、電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1 と、第 1 始動口 2 0 と、第 1 大入賞装置 3 1 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 2 8 への通過、電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1、又は第 1 始動口 2 0 への入賞を狙う。

30

【0029】

一方、第 2 流路 R 2 上には、電チュー 2 2 と、第 2 大入賞装置 3 6 と、第 1 大入賞装置 3 1 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 大入賞口 3 0、又は第 2 大入賞口 3 5 への入賞を狙う。

【0030】

なお本形態では、固定入賞装置 1 9 と第 1 大入賞装置 3 1 とはユニット化されており、1 つの構造体として遊技盤 2 に対して着脱可能となっている。

【0031】

40

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 4 0 が配置されている。表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄（第 1 図柄に相当、特図 1 ともいう）を可変表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄（第 2 図柄に相当、特図 2 ともいう）を可変表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 4 2 が含まれている。また表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 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 4 3 a、及び、第 2 特別図柄表示器 4 1 b 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 4 3 b が含まれている。第 1 特図保留を特図 1 保留ともいい、第 2 特図保留を特図 2 保留ともいう。

【0032】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機として行われる。

50

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

【0033】

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

【0034】

具体的には特別図柄表示器41は、例えば横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）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（後述の複数種類のハズレのうちの一つ）である場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。なお、ハズレ図柄の一つとして全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど、適宜変更可能である。

【0035】

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

【0036】

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

保することができるようになっている。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

なお本パチンコ遊技機1は、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中にゲート28への通過があった場合には、その通過に基づく普通図柄乱数の取得を行わない構成である。すなわち、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）を記憶しない構成である。なお、普図保留をRAM84（図4参照）内の所定の記憶領域に所定の上限数（例えば「4」）まで記憶可能な構成としてもよい。この場合、RAM84に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。またこの場合、普図保留の記憶数を表示する普図保留表示器を設けるとよい。

【0041】

2. 遊技機の電氣的構成

次に図4及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。図4及び図5に示すようにパチンコ遊技機1は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110等を備えている。主制御基板80は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板90は、後述する画像制御基板100、ランプ制御基板107、および音声制御基板106とともにサブ制御部99を構成する。なお、サブ制御部99は、少なくともサブ制御基板90を備え、演出手段（画像表示装置7や盤ランプ5、枠ランプ6、スピーカ67、盤可動体15等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

【0042】

またパチンコ遊技機1は、電源基板150を備えている。電源基板150は、主制御基

10

20

30

40

50

板 80、サブ制御基板 90、及び払出制御基板 110 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 150 には、バックアップ電源回路 151 が設けられている。バックアップ電源回路 151 は、本パチンコ遊技機 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 80 の 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。

10

【0043】

また電源基板 150 には、後述する遊技制御用マイコン 81 の RAM 84 に記憶されている情報を CPU 82 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ（RAM クリア操作手段）152 が設けられている。なお、RAM クリアスイッチ 152 は、本パチンコ遊技機 1 の裏側に配置された電源基板 150 上に設けられている。そのため、遊技機枠 50 を開放可能な遊技場の従業員等でなければ、RAM クリアスイッチ 152 を操作することはできない。即ち、RAM クリアスイッチ 152 は、実質的に遊技者による操作が不可能な操作手段といえる。なお、RAM クリアスイッチ 152 は、タクトスイッチであり、RAM クリアスイッチ 152 が押下操作されると、RAM クリアスイッチ 152 が ON であることを示す検出信号が遊技制御用マイコン 81 に入力される。RAM クリアスイッチ 152 が押されている状態を RAM クリアスイッチ 152 の ON 状態といい、RAM クリアスイッチ 152 が押されていない状態を RAM クリアスイッチ 152 の OFF 状態という。

20

【0044】

図 4 に示すように、主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した 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。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 及び第 2 特図保留記憶部 85b）が設けられている。

30

【0045】

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

【0046】

40

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、

50

普通入賞口 27 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 27 に入賞した遊技球を検出するものである。

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

図 5 に示すように、サブ制御基板 90 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）91 が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した 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。

【0053】

また図 5 に示すように、サブ制御基板 90 には、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107 が接続されている。サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 100 の CPU 102 に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の RAM 104 は、

10

20

30

40

50

画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭ１０３には、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

３．遊技機における主な遊技

次に、パチンコ遊技機１により行われる主な遊技について説明する。パチンコ遊技機１は、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づいて、特図関係乱数を取得する。

特図関係乱数には、図 6 (A) に示すように、大当たり乱数、図柄種別乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数がある。大当たり乱数は、大当たりの当否判定や小当たりの当否判定に用いられる。大当たり乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。図柄種別乱数は、大当たり図柄の種別判定や小当たり図柄の種別判定、ハズレ図柄の種別判定に用いられる。図柄種別乱数は、0～199までの範囲で値をとる。

【0060】

また、リーチ乱数は、当否判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、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。リーチ乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

パチンコ遊技機 1 は、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づいて取得した大当たり乱数を、図 7 (A) に示す大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たりか否か、及び、小当たりか否かを決定する。図 7 (A) に示すように、第 1 始動口 20 への入賞に基づく第 1 特別図柄（特図 1）の抽選と、第 2 始動口 21 への入賞に基づく第 2 特別図柄（特図 2）の抽選とでは、大当たりの当選確率は同じであるが、小当たりの当選確率は異なっている。特図 1 の抽選では小当たりの当選確率は約 1 / 20 であり、特図 2 の抽選では小当たりの当選確率は約 1 / 7 である。つまり、特図 2 の抽選の方が、特図 1 の抽選よりも小当たりに当選し易い。

【0064】

パチンコ遊技機 1 は、大当たり当選と判定した場合、図柄種別乱数を、図 7 (B) に示す大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を決定する。特図 1 の抽選では、100%の割合で、「特図 1__大当たり図柄 A」に決定する。一方、特図 2 の抽選では、100%の割合で、「特図 2__大当たり図柄 B」に決定する。当選した大当たり図柄の種別が異なると、1 種大当たり遊技における大入賞口の開放パターンや、大当たり遊技後の遊技状態に関する設定が異なる（図 8 参照）。この点については後述する。

【0065】

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

【0066】

またパチンコ遊技機 1 は、大当たりにも小当たりにも当選していないと判定した場合（つまりハズレと判定した場合）、図柄種別乱数を、図 7 (D) に示すハズレ図柄種別判定

10

20

30

40

50

テーブルに従って判定することにより、ハズレ図柄の種別を決定する。特図 1 の抽選では、80%の割合で、「特図 1__ハズレ図柄 A」に決定し、18.0%の割合で、「特図 1__ハズレ図柄 B」に決定し、2.0%の割合で、「特図 1__ハズレ図柄 C」に決定する。一方、特図 2 の抽選では、100%の割合で、「特図 2__ハズレ図柄 D」に決定する。ハズレ図柄の種別の違いは、ハズレ図柄が停止表示された後の遊技状態に関する設定に影響を与える（図 9 参照）。この点が、パチンコ遊技機 1 の特徴の 1 つである。なお、この点については後述する。

【0067】

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

【0068】

次に、大当たりの種類、小当たりの種類、ハズレの種類について、図 8 及び図 9 に基づいて詳細に説明する。上述したように、特別図柄抽選（特図 1 の抽選や特図 2 の抽選）の結果には、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。大当たり図柄には、「特図 1__大当たり図柄 A」、「特図 2__大当たり図柄 B」がある。また、「小当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示される。小当たり図柄には、「特図 1__小当たり図柄 a」、「特図 2__小当たり図柄 b」がある。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。ハズレ図柄には、「特図 1__ハズレ図柄 A」、「特図 1__ハズレ図柄 B」、「特図 1__ハズレ図柄 C」、「特図 2__ハズレ図柄 D」がある。

【0069】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる「小当たり遊技」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」が実行される。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し、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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。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 4 1 a に停止表示される大当たり図柄）の種別には 1 種類あり、第 2 特別図

10

20

30

40

50

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 4 1 b に停止表示される大当たり図柄）の種別には 1 種類ある。具体的には特図 1 の抽選では、「特図 1 __大当たり図柄 A」に当選する可能性がある。また特図 2 の抽選では、「特図 2 __大当たり図柄 B」に当選する可能性がある。

【0073】

図 8 に示すように、「特図 1 __大当たり図柄 A」は、4 R（ラウンド）大当たりであり、1 R あたりの第 1 大入賞口 3 0 の開放回数は 1 回であり、その最大開放時間は 2 9 . 5 秒である。「大当たり図柄 A」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、何れも後述の「時短状態 A」（複数種類ある時短状態のうちの 1 つ）であるが、「大当たり図柄 A」に基づく時短状態では、時短回数が 1 回に設定される。時短回数とは、時短状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数である。なお、遊技状態の詳細については後述する。

10

【0074】

また、「特図 2 __大当たり図柄 B」は、1 0 R 大当たりであり、1 R あたりの第 1 大入賞口 3 0 の開放回数は 1 回であり、その最大開放時間は 2 9 . 5 秒である。「大当たり図柄 B」に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、後述の「時短状態 A」であり、時短回数は 6 回に設定される。

【0075】

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 3 5 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 3 5 へ遊技球が入賞し、その遊技球が第 2 大入賞装置 3 6 内の特定領域 3 9 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 3 0 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 3 9 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 3 5 の開放が 1 R 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 3 9 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。本明細書では、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。なお、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。

20

【0076】

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 4 1 a に停止表示される小当たり図柄）の種別は 1 種類であり、特図 2 の抽選で当選可能な小当たり図柄（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に停止表示される小当たり図柄）の種別は 1 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、「特図 2 __小当たり図柄 b」に当選する可能性がある。

30

【0077】

「小当たり図柄 a」は、特定領域 3 9 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、「小当たり図柄 b」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 7 1 の作動パターンおよび開閉部材 3 7 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。

40

【0078】

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 3 5 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、「小当たり図柄 b」では 0 . 0 0 8 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 7 1 に対する第 2 大入賞口 3 5 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

50

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。

【0079】

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5R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11R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4R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」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。

10

【0080】

また、「小当たり図柄b」の当選に基づく2種大当たり遊技では、2R目から11R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10Rの2種大当たり遊技が実行される。この2種大当たり遊技の実行後の遊技状態は、後述の「時短状態A」に制御される。そして、「小当たり図柄b」に基づく時短状態では、時短回数が6回に設定される。

【0081】

また特別図柄抽選の結果、ハズレと判定されると、ハズレ図柄の種別が決定される。図9に示すように、特図1の抽選で決定されるハズレ図柄（第1特別図柄表示器41aに停止表示されるハズレ図柄）の種別は3種類あり、特図2の抽選で決定されるハズレ図柄（第2特別図柄表示器41bに停止表示されるハズレ図柄）の種別は1種類ある。具体的には特図1の抽選では、「特図1__ハズレ図柄A」、「特図1__ハズレ図柄B」、「特図1__ハズレ図柄C」の何れかに決定される。また特図2の抽選では、「特図2__ハズレ図柄D」に決定される。

20

【0082】

「特図1__ハズレ図柄A」及び「特図2__ハズレ図柄D」は、通常ハズレであり、「特図1__ハズレ図柄B」及び「特図1__ハズレ図柄C」は、特殊ハズレである。特殊ハズレは、後述する時短状態（微時短状態A、微時短状態B、時短状態B）の制御契機となるハズレである。つまり特別図柄抽選の結果が特殊ハズレである場合、遊技制御用マイコン81は、ハズレ図柄の停止表示後の遊技状態を、時短状態（微時短状態A、微時短状態B、時短状態B）に制御する。特殊ハズレを、時短ハズレとも称する。

30

【0083】

ここで、本形態のパチンコ遊技機1の遊技状態について説明する。本形態では、遊技状態として、非時短状態と時短状態とがある。非時短状態を通常遊技状態とも称する。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、非時短状態（通常遊技状態）である。時短状態は、非時短状態と比べて、電チュー22に遊技球が入賞し易くなる遊技状態である。

【0084】

時短状態の種類には、微時短状態A、微時短状態B、時短状態A、時短状態Bの4つがある。時短状態Aは、上述したように、大当たり遊技の終了後に移行する時短状態である（図8参照）。これに対して、微時短状態A、微時短状態B、及び時短状態Bは、大当たり遊技が実行されることなく、ハズレ図柄が停止表示されたことに応じて移行する時短状態である。ここで本形態における微時短状態とは、非時短状態と区別が付き難い程度の時短状態のことである。そのため、後述するように時短状態である微時短状態Aと微時短状態Bは、時短状態A、又は時短状態Bと比べて、電チュー22に遊技球が入賞し難い遊技状態であるが、非時短状態と比べて、電チュー22に遊技球が入賞し易い遊技状態である（図10参照）。

40

【0085】

50

本形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、いずれの遊技状態であっても、特図 1 の抽選により、特殊ハズレとなる図柄種別乱数値「160～199」の範囲の値のうち、「160～195」であれば「特図 1 __ハズレ図柄 B」に決定される（図 9 参照）。つまり、特図 1 の抽選により、特殊ハズレとなる図柄種別乱数値「160～199」の範囲の値のうちから、「160～195」となって「特図 1 __ハズレ図柄 B」が決定される確率は $9/10$ となる。そのため、特殊ハズレとなる場合において、「特図 1 __ハズレ図柄 B」に決定される割合は「90%」である。

【0086】

一方で、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が非時短状態、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、いずれの遊技状態であっても、特図 1 の抽選により、特殊ハズレとなる図柄種別乱数値「160～199」の範囲の値のうち、「196～199」であれば「特図 1 __ハズレ図柄 C」に決定される（図 9 参照）。つまり、特図 1 の抽選により、特殊ハズレとなる図柄種別乱数値「160～199」の範囲の値のうちから、「196～199」となって「特図 1 __ハズレ図柄 C」が決定される確率は $1/10$ となる。そのため、特殊ハズレとなる場合において、「特図 1 __ハズレ図柄 C」に決定される割合は「10%」である。なお、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が時短状態 A、又は時短状態 B でも、特図 1 の抽選により、特殊ハズレとなる図柄種別乱数値「160～199」の範囲の値のうち、「160～195」であれば「特図 1 __ハズレ図柄 B」に決定され、「195～199」であれば「特図 1 __ハズレ図柄 C」に決定されることになる。

【0087】

本形態では、非時短状態、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、いずれかの遊技状態に制御されている場合に、停止表示されたハズレ図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」、又は「特図 1 __ハズレ図柄 C」であるかによって、停止時間の経過時に制御される時短状態が異なる場合がある（図 9 参照）。

【0088】

具体的には、通常遊技状態において、「特図 1 __ハズレ図柄 B」が停止表示された場合には、その停止時間の経過時に微時短状態 A に制御され、一方で通常遊技状態において「特図 1 __ハズレ図柄 C」が停止表示された場合には、その停止時間の経過時に微時短状態 B に制御される（図 9（A）参照）。また、微時短状態 A において、「特図 1 __ハズレ図柄 B」が停止表示された場合には、その停止時間の経過時に微時短状態 B に制御され、一方で微時短状態 A において、「特図 1 __ハズレ図柄 C」が停止表示された場合には、その停止時間の経過時に時短状態 B に制御される（図 9（B）参照）。さらに、微時短状態 B において、「特図 1 __ハズレ図柄 B」、又は「特図 1 __ハズレ図柄 C」が停止表示された場合には、その停止時間の経過時に時短状態 B に制御される（図 9（C）参照）。なお本形態では、微時短状態 A に制御された場合には時短回数が 100 回に設定され（図 9（A）参照）、微時短状態 B に制御された場合には時短回数が 100 回に制御される（図 9（A）、図 9（B）参照）。また、時短状態 B に制御された場合には、時短回数が 100 回に設定される（図 9（C）参照）。なお後述するように、時短状態が異なると、普通図柄の変動パターンや電チュー 22 の開放パターン等が異なる。

【0089】

続いて、時短状態についてより詳細に説明する。時短状態では、図 10（A）に示すように、普通図柄抽選の当選確率は、非時短状態と同じであり、共通となっている。本形態では、非時短状態、又は時短状態でも、普通図柄抽選により当たりと判定されるが、ハズレと判定されることはない。なお、非時短状態、又は時短状態でも、普通図柄抽選により当たりと判定される場合と、ハズレと判定される場合とがあっても良い。また、非時短状態における普通図柄抽選では当たりと判定されることはないが、時短状態（時短状態 A、時短状態 B、微時短状態 A、微時短状態 B）における普通図柄抽選では、ほぼ当たりと判定されるようにしても良い。すなわち時短状態では、普通図柄表示器 42 の確率変動機能が作動しても良い。

【0090】

また時短状態では、図10(B)に示すように、普通図柄の変動時間が、非時短状態よりも短くなる。本形態では、普通図柄の変動時間は、非時短状態では10秒であるが、微時短状態Aでは9秒であり、微時短状態Bでは8秒であり、時短状態Aでは2秒であり、時短状態Bでは1秒である。すなわち時短状態では、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能が作動する。

【0091】

また時短状態では、図10(C)に示すように、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなる。本形態の電チュー22の開放時間は、非時短状態において、停止表示された図柄が短開放図柄であれば1回あたり0.1秒、又は停止表示された図柄が長開放図柄であれば0.5秒である。本形態の電チュー22の開放時間は、微時短状態Aにおいて、停止表示された図柄が短開放図柄であれば1回あたり0.5秒、又は停止表示された図柄が長開放図柄であれば1.0秒である。本形態の電チュー22の開放時間は、微時短状態Bにおいて、停止表示された図柄が短開放図柄であれば1回あたり0.7秒、又は停止表示された図柄が長開放図柄であれば1.2秒である。本形態の電チュー22の開放時間は、時短状態Aにおいて、停止表示された図柄が短開放図柄であれば1回あたり1.5秒、又は停止表示された図柄が長開放図柄であれば2.0秒である。本形態の電チュー22の開放時間は、時短状態Bにおいて、停止表示された図柄が短開放図柄であれば1回あたり2.0秒、又は停止表示された図柄が長開放図柄であれば2.5秒である。すなわち時短状態では、電チュー22の開放時間延長機能が作動する。

【0092】

また時短状態では、図10(C)に示すように、補助遊技における電チュー22の開放回数が、非時短状態よりも多くなることがある。本形態では、電チュー22の開放回数は、非時短状態では1回であるが、時短状態Aでは2回であり、時短状態Bでは2回である。すなわち時短状態A及び時短状態Bでは、電チュー22の開放回数増加機能が作動する。なお、微時短状態A、及び微時短状態Bでは、補助遊技における電チューの開放回数は、非時短状態と同じ1回であるが、2回以上としてもよい。

【0093】

普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、電チュー22の開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態（すなわち時短状態A、又は時短状態B）を「高ベース状態」ともいい、作動していない状態（すなわち非時短状態）を「低ベース状態」ともいう。その他、本形態では、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が作動している状態だが、時短状態A、又は時短状態Bよりも電チュー22が開放されることが少なく、第2始動口21へ遊技球が入賞することが少ない状態（すなわち微時短状態A、又は微時短状態B）を「中ベース状態」ともいう。なお、中ベース状態は、低ベース状態よりも、電チュー22が開放されることが多く、第2始動口21へ遊技球が入賞することが多い状態である。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。また中ベース状態では、低ベース状態よりも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になるが、高ベース状態よりも手持ちの遊技球を減らして大当たりを狙うことになる。なお、高ベース状態、中ベース状態とは、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、中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。

【0094】

なお、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、及び、電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動して

いないときよりも電チュー２２に係る第２始動口２１に遊技球が入賞し易くなっていればよい。また、普通図柄表示器４２の確率変動機能、普通図柄表示器４２の変動時間短縮機能、電チュー２２の開放時間延長機能、及び、電チュー２２の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー２２に係る第２始動口２１に遊技球が入賞し易い状態を時短状態（高ベース状態）としても良い。

【００９５】

なお、中ベース状態は、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、及び電チュー２２の開放時間延長機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー２２に係る第２始動口２１に遊技球が入賞し易くなっていればよい。また普通図柄表示器４２の変動時間短縮機能、電チュー２２の開放時間延長機能、及び電チュー２２の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー２２に係る第２始動口２１に遊技球が入賞し易くなっていればよい。また、普通図柄表示器４２の確率変動機能、普通図柄表示器４２の変動時間短縮機能、電チュー２２の開放時間延長機能、及び、電チュー２２の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー２２に係る第２始動口２１に遊技球が入賞し易い状態を微時短状態（中ベース状態）としても良い。

【００９６】

ここで、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、微時短状態Ａ、及び微時短状態Ｂの各遊技状態をそれぞれ比較すると、普通図柄の変動時間については、時短状態Ｂが時短状態Ａ、微時短状態Ａ、及び時短状態Ｂよりも短く、時短状態Ａが微時短状態Ａ、及び微時短状態Ｂよりも短く、微時短状態Ｂが、微時短状態Ａよりも短い（図１０（Ｂ）参照）。また、補助遊技における電チュー２２の開放時間については、時短状態Ｂが時短状態Ａ、微時短状態Ａ、及び時短状態Ｂよりも長く、時短状態Ａが微時短状態Ａ、及び微時短状態Ｂよりも長い（図１０（Ｃ）参照）。また、微時短状態Ｂでの補助遊技における電チュー２２の開放時間は、微時短状態Ａである場合よりも長くなり得る（図１０（Ｃ）参照）。その他、微時短状態Ａでの補助遊技における電チュー２２の開放時間は、非時短状態である場合よりも長くなり得る（図１０（Ｃ）参照）。また、補助遊技における電チュー２２の開放回数については、時短状態Ａ及び時短状態Ｂでは同じであり、時短状態Ａ、又は時短状態Ｂでは、微時短状態Ａ及び微時短状態Ｂよりも多い（図１０（Ｃ）参照）。微時短状態Ａと微時短状態Ｂにおける補助遊技における電チュー２２の開放回数は同じである（図１０（Ｃ）参照）。

【００９７】

よって、第２始動口２１への遊技球の入球し易さは、時短状態Ｂ＞時短状態Ａ＞微時短状態Ｂ＞微時短状態Ａの関係にあると言える。つまり、何れの時短状態も非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態ではあるものの、時短状態の中では、第１特別図柄が特殊ハズレで停止表示された後に移行する時短状態Ｂが最も遊技者にとって有利であり、次に大当たり遊技の終了後に移行する時短状態Ａが遊技者にとって有利であり、次に第１特別図柄が特殊ハズレで停止表示された後に移行する微時短状態Ｂが遊技者にとって有利であり、次に第１特別図柄が特殊ハズレで停止表示された後に移行する微時短状態Ａが遊技者にとって有利であると言える。

【００９８】

さらに、本形態における微時短状態Ａの普通図柄の変動時間と、非時短状態の普通図柄の変動時間の差があまりなく（図１０（Ｂ）参照）、微時短状態Ａにて停止表示された図柄が短開放図柄である場合と、非時短状態にて停止表示された図柄が長開放図柄、又は短開放図柄である場合の補助遊技における電チュー２２の開放時間についても差があまりないため（図１０（Ｃ）参照）、微時短状態Ａは非時短状態と区別が付き難い（図１０（Ｃ）参照）。ただし、微時短状態Ｂにて停止表示された図柄が長開放図柄であるときには、補助遊技における電チュー２２の開放時間が１．０秒であるため（図１０（Ｃ）参照）、

非時短状態である場合より第2始動口21に遊技球が入賞し易い場合がある。一方で、本形態における微時短状態Bの普通図柄の変動時間と、非時短状態の普通図柄の変動時間の差があまりなく（図10（B）参照）、微時短状態Bにて停止表示された図柄が短開放図柄である場合と、非時短状態にて停止表示された図柄が長開放図柄、又は短開放図柄である場合の補助遊技における電チュー22の開放時間についても差があまりないため（図10（C）参照）、微時短状態Bは非時短状態と区別が付き難い。ただし、微時短状態Bにて停止表示された図柄が長開放図柄であるときには、補助遊技における電チュー22の開放時間が1.2秒であるため（図10（C）参照）、非時短状態や微時短状態Aである場合より第2始動口21に遊技球が入賞し易い場合がある。

【0099】

時短状態は、所定の上限実行回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。上限実行回数（時短回数）は、時短状態の制御契機となった特別図柄の種別に基づいて決定される。本形態では、時短回数が、1回に設定される場合と、6回に設定される場合と、100回に設定される場合とがある（図8、図9参照）。例えば、時短状態Bにて時短回数が100回に設定された場合には、正しく遊技している限り遊技者は新たな大当たりを得ることが可能となっている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定する。この点については後述する。

【0100】

時短状態A、時短状態B（高ベース状態）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て、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左打ちを行う。

【0101】

微時短状態A、微時短状態B（中ベース状態）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て、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。ただし、時短状態A、時短状態B（高ベース状態）と比べて電チュー22が開放され難くなっており、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左打ちを行いつつも、第1始動口20に遊技球を入賞させる。

【0102】

非時短状態（低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域3A（図1参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、中ベース状態、又は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。

【0103】

次に、特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）の決定について説明する。パチンコ遊技機1は、非時短状態と時短状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターンを決定する（図11及び図12参照）。時短状態A、又は時短状態Bにおける特図変動パターン判定テーブル（図12）は、非時短状態における特図変動パターン判定テーブル（図11）に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択され易いテーブルである。より詳細には、時短状態A用の特図変動パターン判定テーブル（図12（A））と、時短状態B用の特図変動パターン判定テーブル（図12（B））とでは、特図1に係るテーブルは共通しているが、特図2に係るテーブルが異なっている。

【0104】

具体的には、時短状態A用の特図変動パターン判定テーブル（図12（A）参照）では、特図2の変動パターンとして、40秒の変動時間の変動パターン（P31～P33の何

10

20

30

40

50

れか)が決定される。これらの変動パターンが選択された場合、後述するバトルリーチを伴う変動演出が実行される。また、時短状態B用の特図変動パターン判定テーブル(図12(B)参照)では、特図2の変動パターンとして、30秒の変動時間の変動パターン(P41~P43の何れか)が決定される。これらの変動パターンが選択された場合、後述するストーリーリーチを伴う変動演出が実行される。

【0105】

また、本形態では、微時短状態A、又は微時短状態Bにおける特図変動パターン判定テーブル(図13参照)は、非時短状態における特図変動パターン判定テーブル(図11参照)に比べて、変動時間が短い変動パターンが選択され易いテーブルである。微時短状態Aと、微時短状態Bとで、異なる特図変動パターン判定テーブルに従って特図変動パターンを決定する(図13(A)(B)参照)。より詳細には、微時短状態A用の特図変動パターン判定テーブル(図13(A)参照)と、微時短状態B用の特図変動パターン判定テーブル(図13(B)参照)とでは、特図1に係るテーブルと特図2に係るテーブルが異なっている。

10

【0106】

具体的には、微時短状態A用の特図変動パターン判定テーブル(図13(A)参照)では、特図2の変動パターンとして、49秒の変動時間の変動パターン(P81~P83の何れか)が決定される。これらの変動パターンが選択された場合、後述するミッションリーチを伴う変動演出が実行される。また、微時短状態B用の特図変動パターン判定テーブル(図13(B)参照)では、特図2の変動パターンとして、30秒の変動時間の変動パターン(P91~P93の何れか)が決定される。これらの変動パターンが選択された場合、後述するミッションリーチを伴う変動演出が実行される。

20

【0107】

このように本形態では、時短状態の種類に応じて、特図2の変動時間が異なるように構成されている。時短状態Bは、時短状態A、微時短状態A、及び微時短状態Bよりも、特図2の変動時間が短い時短状態であり、時短状態Aは、微時短状態A、及び微時短状態Bよりも特図2の変動時間が短い時短状態であり、微時短状態Bは、微時短状態Aよりも特図2の変動時間が短い時短状態である。よって、時短状態Bは、時短状態A、微時短状態A、又は微時短状態Bのうち、いずれよりも特図変動(特別図柄の変動表示)が速く進行される。また、時短状態Aは、微時短状態A、又は微時短状態Bよりも、特図変動が速く進行される。その他、微時短状態Bは、微時短状態Aよりも特図変動が早く進行される。また、微時短状態Aは、非時短状態よりも特図変動が早く進行される。

30

【0108】

なお本形態では、特図2保留(第2特図保留)を4個まで貯めることが可能であるため、時短状態の終了後には、残っている特図2保留に基づく特図2の変動表示が実行される。そのときには、図11の特図2の欄に示すように、特図2の変動パターンとして、50秒の変動時間の変動パターン(P21~P23の何れか)が決定される。これらの変動パターンが選択された場合、後述する最終バトルリーチを伴う変動演出が実行される。なお、最終バトルリーチ、バトルリーチ、ストーリーリーチ、ミッションリーチは何れも所謂SPリーチの一種である。

40

【0109】

また本形態では、非時短状態にて、特図1の抽選にて「ハズレ図柄B」や「ハズレ図柄C」といった特殊ハズレ(時短ハズレ)を引いた場合には、特図変動パターンP8又はP9が選択され、SPリーチの実行後に後述の時短突入演出が実行される(図11の特図1の欄参照)。これにより、大当たり遊技が実行されることなく微時短状態A、又は微時短状態Bに移行することを遊技者に報知する。なお、この点については後述する。

【0110】

また本形態では、微時短状態Aにて、特図1の抽選にて「ハズレ図柄B」や「ハズレ図柄C」といった特殊ハズレ(時短ハズレ)を引いた場合には、特図変動パターンP58又はP59が選択され、SPリーチの実行後に後述の時短突入演出が実行される(図13(

50

A)の特図1の欄参照)。これにより、大当たり遊技が実行されることなく時短状態B、又は微時短状態Bに移行することを遊技者に報知する。

【0111】

また本形態では、微時短状態Bにて、特図1の抽選にて「ハズレ図柄B」や「ハズレ図柄C」といった特殊ハズレ(時短ハズレ)を引いた場合には、特図変動パターンP68又はP69が選択され、SPリーチの実行後に後述の時短突入演出が実行される(図13(B)の特図1の欄参照)。これにより、大当たり遊技が実行されることなく時短状態Bに移行することを遊技者に報知する。

【0112】

4. 始動入賞コマンドについて

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

【0113】

図14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、大当たりであるか、小当たりであるか、通常ハズレであるか、時短ハズレ(特殊ハズレ)であるかの抽選結果情報が含まれている。また、本形態の始動入賞コマンドには、第1始動口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抽選結果情報が含まれていればよく、抽選結果情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

【0114】

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15～図34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15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。

【0115】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図6に示した種々の乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの周期初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタ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。

【0116】

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4msec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4msec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。

【0117】

〔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16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。

【0118】

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

【0119】

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15の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図6に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0120】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、振分部材制御処理(S107)、および特定領域センサ検出処理(S108)を実行する。その後、その他の処理(S109)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S109)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に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15参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0121】

〔センサ検出処理〕図17に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

【0122】

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

10

20

30

40

50

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

【0123】

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)、図柄種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-AS)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図6(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2 特図保留記憶部85b(図4)のうち現在の特図2 保留球数に応じた第2 特図保留記憶部85bの記憶領域に格納する。

【0124】

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14に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第2 始動入賞コマンド(入賞情報の一例)を特定する。具体的には、大当たり乱数が「65535」であり、図柄種別乱数が「199」であれば、図14の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第2 始動口の箇所を参照して、第2 始動入賞コマンドとして「E2H01H」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2バイトの情報(1バイトの上位コマンド(例えばE2H)と1バイトの下位コマンド(例えば01H))からなっている。

【0125】

図14に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル(図7(A)参照)における区分けと対応している。また、図柄種別乱数の区分けは、特殊ハズレ(時短ハズレ)であるか否かを区別できるようになっている(図7(D)参照)。詳細には、大当たり乱数値が65250~65535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0~9000であれば小当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であることを示す第2 始動入賞コマンド(下位コマンドの値が02H)が特定される。また、大当たり乱数値が9001~65249であれば通常ハズレと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が通常ハズレと判定される予定の通常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。

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

20

30

40

50

【0129】

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

【0130】

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14に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第1始動入賞コマンド(入賞情報の一例)を特定する。具体的には、大当たり乱数が「65535」であり、図柄種別乱数が「199」であれば、図14の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第1始動口の箇所を参照して、第1始動入賞コマンドとして「E1H01H」というコマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドには、抽選結果情報が含まれている。

【0131】

上述の第2始動入賞コマンドの場合と同様、図14に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル(図7(A)参照)における区分けと対応している。また、図柄種別乱数の区分けは、特殊ハズレ(時短ハズレ)であるか否かを区別できるようになっている(図7(D)参照)。詳細には、大当たり乱数値が65250~65535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0~3300であれば小当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が02H)が特定される。また、大当たり乱数値が3301~65249であり、図柄種別乱数値が0~159であれば、通常ハズレと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が通常ハズレと判定される予定の通常ハズレ情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が03H)が特定される。また、大当たり乱数値が3301~65249であり、図柄種別乱数値が160~199であれば、特殊ハズレ(時短ハズレ)と判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が特殊ハズレと判定される予定の特殊ハズレ情報であること)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が04H)が特定される。

【0132】

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

【0133】

[ゲート通過処理]図18に示すようにゲート通過処理(S202)ではまず、普通図柄の変動待機中か否かを判定する(S221)。普通図柄の変動待機中とは、普通図柄の変動表示の実行中でも補助遊技の実行中でもない状態である。普通図柄の変動待機中でなければ(S221でNO)、直ちに本処理を終えるが、普通図柄の変動待機中であれば(S221でYES)、普通図柄乱数取得処理(S222)を行う。普通図柄乱数取得処理(S222)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値、図6(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の所定の記憶領域に格納する。

【0134】

[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 19 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(普通図柄の停止時間の開始から終了まで)か否かを判定する(S302)。普通図柄の停止表示中でなければ(S302でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S303)。普通図柄の変動表示中でなければ(S303でNO)、続いて、上述のステップ S222 で取得した当たり判定前の普通図柄乱数の記憶があるか否かを判定する(S304)。普通図柄乱数の記憶がなければ(S304でNO)、本処理を終える。

【0135】

ステップ S304 において普通図柄乱数の記憶があれば(S304でYES)、当たり判定処理(S305)を行う。当たり判定処理(S305)では、非時短状態であれば、非時短状態用の普通図柄当たり判定テーブル(図 10(A)に示すテーブルの非時短状態の欄参照)に基づいて当たりか否かを判定し、時短状態(時短状態 A、時短状態 B、微時短状態 A、又は微時短状態 B)であれば、時短状態用の普通図柄当たり判定テーブル(図 10(A)に示すテーブルの時短状態の欄参照)に基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定処理の結果に応じた普図停止図柄データを RAM 84 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。

【0136】

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 10(B)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 10 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が微時短状態 A であれば、普通図柄の変動時間が 9 秒の普通図柄変動パターンを選択し、遊技状態が微時短状態 B であれば、普通図柄の変動時間が 8 秒の普通図柄変動パターンを選択し、遊技状態が時短状態 A であれば普通図柄の変動時間が 2 秒の普通図柄変動パターンを選択し、遊技状態が時短状態 B 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。

【0137】

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。

【0138】

上述のステップ S303 にて普通図柄の変動表示中であれば(S303でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S311)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S311でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S312)。そして、サブ制御基板 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(本形態では 500ms、図 10(B)参照)をセットして(S314)本処理を終える。

【0139】

また、上述のステップ S302 にて普通図柄の停止表示中であれば(S302でYES)、続いて、ステップ S314 でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し(S315)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S315でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S316)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S316でNO))、本処理を終える。

【0140】

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、非時短状態中であれば、停止表示された長開放図柄、又は短開放図柄に応じて、電チュー 22 の開放パターンとして非時短状態

10

20

30

40

50

用の開放パターン（図10（C）の電チュー開放TBL1、図10（C）の電チュー開放TBL2参照）をセットする。これに対して、微時短状態A中であれば、停止表示された長開放図柄、又は短開放図柄に応じて、電チュー22の開放パターンとして微時短状態A用の開放パターン（図10（C）の電チュー開放TBL3、図10（C）の電チュー開放TBL4、参照）をセットし、微時短状態B中であれば、停止表示された長開放図柄、又は短開放図柄に応じて、電チュー22の開放パターンとして微時短状態B用の開放パターン（図10（C）の電チュー開放TBL5、図10（C）の電チュー開放TBL6、参照）をセットし、時短状態A中であれば、停止表示された長開放図柄、又は短開放図柄に応じて、電チュー22の開放パターンとして時短状態A用の開放パターン（図10（C）の電チュー開放TBL7、図10（C）の電チュー開放TBL8、参照）をセットし、時短状態B中であれば、停止表示された長開放図柄、又は短開放図柄に応じて、電チュー22の開放パターンとして時短状態B用の開放パターン（図10（C）の電チュー開放TBL9、図10（C）の電チュー開放TBL10、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)。

10

【0141】

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)。

【0142】

〔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20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

【0143】

〔特別図柄待機処理〕図21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

【0144】

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

50

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 RAM 84 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。

【0145】

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ンドを RAM 84 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。

【0146】

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。

【0147】

〔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 22 に基づいてまとめて説明する。図 22 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、RAM 84 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、RAM 84 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。

【0148】

次に、大当たり判定テーブル（図 7（A））をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、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「65250」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定する（図 7（A）参照）。大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグを ON するとともに(S1104)、図柄種別乱数カウンタ値（ラベル TRND-AS の値）を読み出して、図 7（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別（大当たりの種類）を判定

する(S1105)。大当たり図柄種別を判定(S1105)した後は、大当たり図柄種別に応じた特図停止図柄データ(図7(B)参照)をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1106)処理を終える。

【0149】

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」～「9000」の何れかと一致するか否かを判定する(図7(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」～「3300」の何れかと一致するか否かを判定する(図7(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およそ1/7程度である。

【0150】

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

【0151】

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、図柄種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-ASの値)を読み出して、図7(D)に示すハズレ図柄種別判定テーブルに基づいてハズレ図柄種別(ハズレの種類)を判定する(S1112)。ハズレ図柄種別を判定(S1112)した後は、ハズレ図柄種別に応じた特図停止図柄データ(図7(D)参照)をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1113)処理を終える。

【0152】

〔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23から図25に基づいてまとめて説明する。図23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)。

【0153】

非時短状態であれば(S1301でNO)、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1302)。ONであれば(S1302でYES)、非時短状態中大当たり用のテーブル(図11に示すテーブルのうち大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。図11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。

【0154】

なお、変動パターンには変動演出が関連付けられており、変動パターンが決定されると、その変動パターンに応じた変動演出が実行される。具体的には例えば、変動パターンP1に基づく変動演出ではSPリーチが実行され、変動パターンP2に基づく変動演出ではノーマルリーチ(Nリーチ)が実行される(図11に示すテーブルの備考欄参照)。ここでSPリーチ(スーパーリーチ)とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。

【0155】

またステップS1302において、大当たりフラグがONでなければ(S1302でNO)、小当たりフラグがONか否かを判定する(S1304)。ONであれば(S1304でYES)、非時短状態中小当たり用のテーブル(図11に示すテーブルのうち小当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1305)。

【0156】

またステップS1304において、小当たりフラグがONでなければ(S1304でNO)、ハズレ図柄の種別が「ハズレ図柄B」であるか否かを判定する(S1306)。「ハズレ図柄B」は、パチンコ遊技機1の遊技状態に応じて、特別図柄の停止時間の経過に微時短状態A(時短回数100回)、微時短状態B(時短回数100回)、時短状態B(時短回数100回)のうち、いずれかに移行させる特殊ハズレである(図9参照)。ハズレ図柄の種別が「ハズレ図柄B」であれば(S1306でYES)、非時短状態中ハズレ図柄B用のテーブル(図11に示すテーブルのうちハズレ図柄B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(S1307)。本形態では、ハズレ図柄Bである場合、変動パターンP8に決定される。

【0157】

またステップS1306において、「ハズレ図柄B」でなければ(S1306でNO)、ハズレ図柄の種別が「ハズレ図柄C」であるか否かを判定する(S1308)。「ハズレ図柄C」は、パチンコ遊技機1の遊技状態に応じて、特別図柄の停止時間の経過に微時短状態B(時短回数100回)、又は時短状態B(時短回数100回)に移行させる特殊ハズレである(図9参照)。ハズレ図柄の種別が「ハズレ図柄C」であれば(S1308でYES)、非時短状態中ハズレ図柄C用のテーブル(図11に示すテーブルのうちハズレ図柄C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(S1309)。本形態では、ハズレ図柄Cである場合、変動パターンP9に決定される。

【0158】

なお、本形態では、変動パターンP8に決定された場合、及び、変動パターンP9に決定された場合には、大当たり期待度が高いSPリーチが実行される。そして、このSPリーチでは、失敗演出(落選演出)が実行されるが、その後に時短状態への移行を示唆する時短突入演出が実行される(図46参照)。この点については後述する。

【0159】

またステップS1308において、「ハズレ図柄C」でなければ(S1308でNO)、通常ハズレ(ハズレ図柄Aあるいはハズレ図柄D、図9参照)であるため、続いて、リーチ乱数カウンタ値(ラベルTRND-RCの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1310)。図7(E)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「11」であり、非時短状態であれば「0」～「27」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも通常ハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されるようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1310でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレ用のテーブル(図11に示すテーブルのうちリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1311)。

【0160】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1310でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレ用のテーブル(図11に示すテーブルのうちリーチ無しハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1312)。

【0161】

なお、特図2変動パターン選択処理(S1003)ではステップS1311が実行されてもステップS1312が実行されても同じ変動パターンが選択される(図11の特図2且つハズレ図柄Dの欄参照)。これは、非時短状態における特図2の変動時には、必ず「最終バトルリー

チ」というリーチ演出を実行するためである。本形態では、非時短状態における特図2の変動表示は、時短状態が終了した際に残っている特図2保留に基づいて行われる。よって、この特図2保留（最大4個）に基づいて大当たり（1種大当たり又は2種大当たり）に当選できるかを、最終バトルリーチによって示すようにしている。

【0162】

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。

【0163】

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)、図24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、遊技状態が微時短状態か否か（後述する遊技状態フラグの値が「4」、又は「5」であるか否か）を判定する(S1313)。

【0164】

微時短状態でなければ(S1313でNO)、遊技状態が時短状態Aであるか否か（後述する遊技状態フラグの値が「2」であるか否か）を判定する(S1314)。時短状態Aである場合には(S1314でYES)、図12(A)に示す時短状態A用の特図変動パターン判定テーブルに従って、変動パターンを選択する(S1315)。また、時短状態の種類が「時短状態B」であれば、すなわち遊技状態フラグの値が「3」である場合(S1314でNO)、図12(B)に示す時短状態B用の特図変動パターン判定テーブルに従って、変動パターンを選択する(S1316)。なお本形態では、時短状態の種類は、後述する遊技状態フラグの値を参照して判定する（図28中の表参照）。

【0165】

時短状態A、又は時短状態Bにおける変動パターンの選択では、参照する特図変動パターン判定テーブルを各時短状態に応じたテーブル（図12(A)～(B)参照）にする事以外は非時短状態と同様の流れで処理を行う。なお時短状態では、特殊ハズレ（ハズレ図柄Bやハズレ図柄C）を引いた場合でも、通常ハズレ（ハズレ図柄A）を引いた場合と同様の変動パターンが選択される（図12(A)に示すテーブルのハズレの欄参照）。既に時短状態に制御されており、ハズレ図柄Bやハズレ図柄Cが停止表示されたことに応じて改めて時短状態に制御することがないからである。

【0166】

なお、特図2変動パターン選択処理(S1003)では、リーチ有りハズレであってもリーチ無しハズレであっても同じ変動パターンが選択される（図12(A)～(B)の特図2且つハズレ図柄Dの欄参照）。これは、時短状態Aにおける特図2の変動時には、必ず「バトルリーチ」というリーチ演出を実行し、時短状態Bにおける特図2の変動時には、必ず「ストーリーリーチ」というリーチ演出を実行するためである。各時短状態では、特図1の変動表示ではなく、特図2の変動表示が主に行われる。よって、特図2の変動表示に基づいて大当たり（1種大当たり又は2種大当たり）に当選できるかを、バトルリーチやストーリーリーチといった各遊技状態に特有のリーチ演出によって示すようにしている。なお、バトルリーチを含む変動演出は40秒の変動時間で実行され、ストーリーリーチを含む変動演出は30秒の変動時間で実行される。このように本形態では、時短状態の種類に応じて、演出内容や演出時間を変えることで、遊技に飽きさせ難くしている。

【0167】

ちなみに、特図1に係る時短状態A、又は時短状態B中の特図変動パターン判定テーブル（図12参照）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当たり当選時に変動時間の長い変動パターンが選択される確率が非時短状態中よりも低くなっている。すなわち、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、

10

20

30

40

50

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。

【0168】

またステップS1313において、遊技状態が微時短状態であると判定した場合(S1313でYES)、すなわち微時短状態A、又は微時短状態Bであると判定した場合には、図25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、遊技状態が微時短状態Aか否か(後述する遊技状態フラグの値が「4」であるか否か)を判定する(S1317)。

【0169】

微時短状態Aである場合には(S1317でYES)、図13(A)に示す微時短状態A用の特図変動パターン判定テーブルに従って、変動パターンを選択する(S1318)。また、時短状態の種類が「微時短状態B」であれば、すなわち後述する遊技状態フラグの値が「5」である場合(S1317でNO)、図13(B)に示す微時短状態B用の特図変動パターン判定テーブルに従って、変動パターンを選択する(S1319)。なお本形態では、時短状態の種類は、後述する遊技状態フラグの値を参照して判定する(図26中の表参照)。

【0170】

微時短状態A、又は微時短状態Bにおける変動パターンの選択では、参照する特図変動パターン判定テーブルを各時短状態に応じたテーブル(図13(A)～(B)参照)にする事以外は非時短状態と同様の流れで処理を行う。なお微時短状態では、特殊ハズレ(ハズレ図柄Bやハズレ図柄C)を引いた場合には、非時短状態と同様に、ハズレ図柄の種別に応じて、微時短状態A、又は微時短状態B中ハズレ図柄用のテーブル(図13に示すテーブルのうちハズレ図柄B、又はハズレ図柄C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(S1318)。本形態では、微時短状態Aでハズレ図柄Bである場合、変動パターンP58に決定され、微時短状態Aでハズレ図柄Cである場合、変動パターンP59に決定される(図13(A)参照)。また、微時短状態Bでハズレ図柄Bである場合、変動パターンP68に決定され、微時短状態Bでハズレ図柄Cである場合、変動パターンP69に決定される(図13(B)参照)。本形態では、微時短状態A、又は微時短状態Bに制御されていても、ハズレ図柄Bやハズレ図柄Cが停止表示されたことに応じて、制御されている微時短状態よりも第2始動口21に遊技球が入賞し易い遊技状態に制御する場合があるため、特殊ハズレ(ハズレ図柄Bやハズレ図柄C)を引いた場合でも、通常ハズレ(ハズレ図柄A)を引いた場合と異なる変動パターンが選択される(図13(A)、図13(B)に示すテーブルのハズレの欄参照)。

【0171】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図23に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1320)、本処理を終える。ステップS1320でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S902)におけるステップS1006又はS1012でセットされる変動開始コマンドに含められる。

【0172】

〔特別図柄変動中処理〕図26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11、図12及び図13参照)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。

【0173】

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

【0174】

〔特別図柄確定処理〕図27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11、図12及び図13参照)が経過したか否かを判定する(S1601)。経過していなければ(S1601でNO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば(S1601でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1602)。

【0175】

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(低ベース状態)に制御される。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー22が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

【0176】

その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド(図8参照)をセットして(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81は、当選した大当たり図柄の種別に応じた開放パターン(詳しくは図8を参照)をセットする(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。

【0177】

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8参照)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)。

【0178】

ステップS1613に続いて、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たり図柄の種別に応じた開放パターン(詳しくは図8を参照)をセットする(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81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71を作動させる期間であることを示すフラグである。つまり本形態では、振分部材71の作動は小当たり遊技のオープニングとともに開始される。なお、振分部材の作動パターンについては後に詳述する。

【0179】

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。

【0180】

〔遊技状態管理処理〕図28に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短フラグがONか否かを判定し(S1701)、ONでなければステップS1705に進み、ONであれば、時短状態中に実行した特図変動(特別図柄の変動表示)の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1703)。そして、「0」でなければステップS1705に進み、「0」であれば、時短フラグをOFFして(S1704)、ステップS1705に進む。なお、本パチンコ遊技機1では、時短状態への移行時には時短カウンタの値は「1」、「6」、又は「100」の何れかにセットされるようになっている(図8及び図9参照)。また、本パチンコ遊

10

20

30

40

50

技機 1 では、微時短状態への移行時には時短カウンタの値は、「100」にセットされるようになっている（図 9 参照）。

【0181】

ステップ S1705 では、停止表示されている特別図柄が、「ハズレ図柄 B」又は「ハズレ図柄 C」であるか否かを判定する。すなわち、特殊ハズレであるか否かを判定する。特殊ハズレ（ハズレ図柄 B 又はハズレ図柄 C）であれば（ステップ S1705 で YES）、ステップ S1706 に進む。また、ステップ S1705 にて、停止表示されている特別図柄が、「ハズレ図柄 B」又は「ハズレ図柄 C」ではないと判定した場合には（ステップ S1705 で NO）、そのままステップ S1715 に進む。

【0182】

ステップ S1706 では、時短フラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が、微時短状態 A、微時短状態 B、時短状態 A、又は時短状態 B のうち、いずれかであるか否かを判定する。時短フラグが ON である場合には（ステップ S1706 で YES）、ステップ S1707 で微時短状態 A、又は微時短状態 B であるか否かを判定する。すなわち、後述する遊技状態フラグの値が「4」、又は「5」であるか否かを判定する。

【0183】

ステップ S1707 にて、微時短状態 A、又は微時短状態 B であると判定した場合には（S1707 で YES）、現在時短カウンタにセットされている時短回数をリセットして（S1708）、ハズレ図柄の種別に応じて、時短回数（図 9 参照）を時短カウンタにセットして（S1709）、ステップ S1715 に進む。なお、ステップ S1708 にて時短カウンタにセットされている時短回数をリセットすると、時短回数は 0 となる。

【0184】

また、ステップ S1707 にて、微時短状態 A、又は微時短状態 B ではないと判定した場合、すなわち時短状態 A、又は時短状態 B であると判定した場合（S1707 で NO）、そのままステップ S1715 に進む。時短状態（微時短状態 A、微時短状態 B、時短状態 B、時短状態 A）は、所定の上限実行回数（時短回数）の特図変動が行われること、又は、次の大当たり遊技が実行されることのいずれかの終了条件の成立により終了する。このように本形態では、ハズレ時であっても時短状態に制御されることがある。さらに、微時短状態は当該微時短状態にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B、又はハズレ図柄 C が停止表示されたことに起因して、終了条件の成立により終了することがある（図 28 のステップ S1708）。

【0185】

ステップ S1706 にて、時短フラグが OFF であると判定した場合（S1706 で NO）、すなわち、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が、非時短状態であると判定した場合には、時短フラグを ON にするとともに（S1710）、ハズレ図柄の種別に応じた時短回数（図 9 参照）を時短カウンタにセットして（S1711）、ステップ S1714 に進む。なお、ステップ S1710 及び S1711 が実行されることにより時短状態に制御される。時短状態（微時短状態 A、微時短状態 B、時短状態 B、時短状態 A）は、所定の上限実行回数（時短回数）の特図変動が行われること、又は、次の大当たり遊技が実行されることのいずれかの終了条件の成立により終了する。さらに、微時短状態は当該微時短状態にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B、又はハズレ図柄 C が停止表示されたことに起因して、終了条件の成立により終了することがある（図 28 のステップ S1708）。このように本形態では、ハズレ時であっても時短状態に制御されることがある。なお本形態では、ハズレに基づいて時短状態に制御されるのは、非時短状態であるとき（ステップ S1706 で NO のとき）と、微時短状態 A であるとき（ステップ S1707 で YES のとき）と、微時短状態 B であるとき（ステップ S1707 で YES のとき）に限られる。

【0186】

ステップ S1715 では、遊技制御用マイコン 81 は、遊技状態フラグ更新処理（S1715）を行う。遊技状態フラグ更新処理（S1715）では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする。図 28 中の表に示すように、遊技状態フラグの値は、非時短状態であれば「1」にセットされ、時短状態 A であれば「2」にセットされ、時短状態 B であ

10

20

30

40

50

れば「3」にセットされ、微時短状態Aであれば「4」にセットされ、微時短状態Bであれば「5」にセットされる。この遊技状態フラグ更新処理(S1715)では、時短フラグがOFFであれば、非時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「1」にセットする。また、非時短状態にてハズレ図柄Bの停止表示に基づいて時短フラグをONとした場合には、微時短状態Aであるため、遊技状態フラグの値を「4」にセットする。例えば、非時短状態にてハズレ図柄Cの停止表示に基づいて時短フラグをONとした場合には、微時短状態Bであるため、遊技状態フラグの値を「5」にセットする。また、微時短状態Aにてハズレ図柄Bで停止表示した場合には、微時短状態Bであるため、遊技状態フラグの値を「5」にセットする。その他、微時短状態Aにてハズレ図柄Cで停止表示した場合には、時短状態Bであるため、遊技状態フラグの値を「3」にセットする。また、微時短状態Bにてハズレ図柄B、又はハズレ図柄Cで停止表示した場合には、時短状態Bであるため、遊技状態フラグの値を「3」にセットする。なお、遊技状態フラグ更新処理(S1714)では、更新した遊技状態フラグの情報（すなわち現在の遊技状態の情報）を含む遊技状態指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板90に現在の遊技状態の情報が通知される。そしてサブ制御基板90により、現在の遊技状態に応じた演出モードに制御される（図42参照）。

10

【0187】

遊技状態管理処理（S1602）にて、遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の遊技状態と、停止表示されたハズレ図柄（「特図1__ハズレ図柄B」、「特図1__ハズレ図柄C」、図9参照）とに応じて、段階的に第2始動口21に遊技球が入賞し易い遊技状態へと移行することが可能となっている。これにより、遊技者に継続して遊技を行わせることが可能となるだけでなく、停止表示されたハズレ図柄に興味を持たせることが可能となり、停止表示された後にどの時短状態に移行されるのかにも興味を持たせることが可能となる。

20

【0188】

〔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の実行のための処理である。図29に示すように、特別電動役物処理1(S908)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たり終了フラグは、当選した大当たり遊技において第1大入賞装置31の開放が全て終了したことを示すフラグである。

30

【0189】

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

【0190】

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

40

【0191】

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

【0192】

50

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。

【0193】

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

【0194】

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。

【0195】

〔遊技状態設定処理〕図30に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回の大当たり遊技の実行契機となった当たり図柄(大当たり図柄又は小当たり図柄)が、時短状態への制御契機となる図柄(図8参照)であるか否かを判定する(S2101)。この判定結果がNOであればステップS2104に進むが、判定結果がYESであれば、時短フラグをONするとともに(S2102)、当たり図柄の種別に応じた時短回数(図8参照)を時短カウンタにセットして(S2103)、ステップS2104に進む。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(高ベース状態)になる。時短状態は、所定の上限実行回数(時短回数)の特図変動が行われること、又は、次の大当たり遊技が実行されることのいずれかの終了条件の成立により終了する。

【0196】

ステップS2104では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態フラグ更新処理(S2104)を行う。遊技状態フラグ更新処理(S2104)では、遊技状態フラグの値を、現在の遊技状態に応じた値にセットする。具体的には、この遊技状態フラグ更新処理(S2104)では、時短フラグがOFFであれば非時短状態であるため、遊技状態フラグの値を「1」にセットし、時短フラグがONであれば時短状態Aであるため、遊技状態フラグの値を「2」にセットする(図28中の表参照)。なお、遊技状態フラグ更新処理(S2104)では、更新した遊技状態フラグの情報(すなわち現在の遊技状態の情報)を含む遊技状態指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。このコマンドが出力されることにより、サブ制御基板90に現在の遊技状態の情報が通知される。そしてサブ制御基板90により、現在の遊技状態に応じた演出モードに制御される(図41参照)。

【0197】

〔特別電動役物処理2(小当たり遊技)〕特別電動役物処理2は、特定領域39を備えた第2大入賞装置36を開放させる小当たり遊技の実行のための処理である。図31及び図32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。

【0198】

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

10

20

30

40

50

開始する時間に至ったか否かを判定する(S2303)。

【0199】

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

【0200】

ステップS2302において第2大入賞口35の開放中であれば(S2302でYES)、第2大入賞口35への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では10個)に達しているか否かを判定する(S2305)。規定入賞個数に達していなければ(S2305でNO)、第2大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間(図8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

【0201】

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。

【0202】

20

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32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。

【0203】

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34参照)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

【0204】

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。

40

【0205】

[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16参照)。振分部材制御処理(S107)では図31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27参照)、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。

50

【0206】

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

【0207】

具体的には図38(c)に示すように、振分部材71をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から8msにわたって通過阻止状態(図2に破線で示す状態)に制御する。これを開放前インターバルという。続いて、4600msにわたって通過許容状態(図2に二点鎖線で示す状態)に制御する。これを、V開放という。次いで、3000msにわたって通過阻止状態に制御する。これを、閉鎖後インターバルという。このような、「開放前インターバル⇒V開放⇒閉鎖後インターバル」からなる一連の動作が振分部材71の一定動作である。

【0208】

また、V有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材71の一定動作に対してV有効期間を設定する。V有効期間とは、特定領域センサ39aによる検知があった場合にその検知を有効なものとしてVフラグをONにする期間である。図38(d)に示すように、V有効期間は、特定領域39の開放開始(振分部材71を通過許容状態に制御した時点)から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、特定領域39の開放時間(振分部材71を通過許容状態に制御している時間)よりも長い時間に設定されている。これは、振分部材71の配置位置を通過した遊技球が特定領域39に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【0209】

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

【0210】

V有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン81は、振分部材71の動作が終了したか否かを判定する(S2504)。具体的には、ステップS2502でセットした振分部材71の作動時間を計測するためのタイマに基づいて、振分部材71が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間(7608ms(図38(c)参照))が経過したか否かを判定する。そして、振分部材71の動作が終了していなければそのまま本処理を終える。これに対して、振分部材71の動作が終了していれば、振分部材作動フラグをOFFしてから(S2505)本処理を終える。

【0211】

ここで図38に基づいて、上記のような振分部材71の一定動作と、小当たり遊技における第2大入賞口35(開閉部材37)の開放パターンとの関係について説明する。本形態では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンとして、図38(b)及び(e)に示す2つの開放パターンがある。なお、図38(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。

【0212】

図38(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、「特図2__小当たり図柄b」(図8参照)に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域39への通過が可能な通過用開放パターンである。

【0213】

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。

【0214】

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の期間中は、振分部材71のV開放にあたり、振分部材71が通過許容状態をとっている（図38（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。

【0215】

図38（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39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。

【0216】

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、1440ms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、1440ms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。

【0217】

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、オープニング中に振分部材71のV開放がほぼ終了する（図38（e）及び（c）参照）。振分部材71のV開放と、第2大入賞口35の開放とが一致している期間は、第2大入賞口35の開放開始直後のわずか40msだけである。従って、仮に第2大入賞口35の開放開始とともに遊技球が入球しても、その遊技球が振分部材71の位置に到達する頃には振分部材71は通過阻止状態に制御されている。よって、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39を通過することはほぼない。つまり、遊技球が特定領域39を通過することは実質的に不可能となっている。

【0218】

以上、図38に基づいて説明したように、本形態では小当たり遊技のオープニングの開始に伴って振分部材71の動作を開始するようにしている。そして、小当たり図柄の種別に応じた2つの開放パターンのいずれかにて小当たり遊技が実行される。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71の変位タイミングに対する第2大入賞口35の開放タイミングが異なることとなる。かくして、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を通過可能な小当たり遊技（図38（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38（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。

【0219】

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。

【0220】

〔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15参照)。特定領域センサ検出処理(S108)では図34に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2601)。検知がなければ(S2601でNO)処理を終了するが、検知があれば(S2601でYES)V有効期間中か否かを判定する(S2602)。V有効期間は、前述の振分部材制御処理(図33)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38(d)に示す期間である。

【0221】

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。

【0222】

6. 演出制御用マイコン91の動作

次に、図35～図37に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン91の動作の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、RAM94に設けられている。

【0223】

〔サブ制御メイン処理〕演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1が電源投入されると、図35に示したサブ制御メイン処理のプログラムをROM93から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う(S4001)。電源投入時処理では、例えば、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

【0224】

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

【0225】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4004)。コマンド送信処理(S4004)では、サブ制御基板90のRAM94内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板100は、受信したコマンドに従って、表示画面7a(表示部)に画像を表示する(画像による種々の演出を実行する)。なお、サブ制御基板90は、画像制御基板100によって行われ

10

20

30

40

50

る種々の演出とともに、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御基板 107 を介して盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、盤可動体 15 を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。このようにして、各種の演出（変動演出、保留演出、可動体演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、特別遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出、客待ち演出、演出モードの制御など）が実現される。

【0226】

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

【0227】

受信割り込み処理(S4010)は、主制御基板 80 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 91 に入力される度に実行される。受信割り込み処理(S4010)では、演出制御用マイコン 91 は主制御基板 80 の出力処理(S101)により送信されてきて受信した各種のコマンドを RAM 94 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4011, S4012)に優先して実行される。

【0228】

【1ms タイマ割り込み処理】 1ms タイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板 90 に 1ms e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理(S4011)では、図 36 に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動体制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

【0229】

入力処理では、演出ボタン検出スイッチ 63a やセレクトボタン検出スイッチ 64a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 66、および盤ランプ 5 などのランプを発光させるべく、発光データ（ランプデータ）をランプ制御基板 107 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 91 は、発光データに従って枠ランプ 66、および盤ランプ 5 などを所定の発光態様で発光させる。可動体制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで盤可動体 15 などの可動体を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 91 は、駆動データに従って、盤可動体 15 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【0230】

【10ms タイマ割り込み処理】 10ms タイマ割り込み処理(S4012)は、サブ制御基板 90 に 10ms e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理(S4012)では、図 37 に示すように、受信コマンド解析処理(S4201)、演出タイマ更新処理(S4202)、音声制御処理(S4203)、演出用データ作成処理(S4204)を順次行う。

【0231】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理(S4010)によって RAM 94 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、演出ボタン 63 やセレクトボタン 64 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 67 からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制

10

20

30

40

50

御基板 106 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【0232】

ここで、演出制御用マイコン 91 が遊技制御用マイコン 81 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 91 が受信するコマンドは、変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド）とする。演出制御用マイコン 91 は、受信コマンド解析処理(S4201)において、変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、変動開始コマンドが示す特図変動パターンが S P 変動（S P リーチに関連付けられた変動パターン）である場合、S P リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理（コマンド送信処理(S4004)、発光データ出力処理(S4102)、可動体制御処理(S4103)、音声制御処理(S4203)など）が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、特別遊技に伴う演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出、演出モードの制御などの他の演出についても基本的には同じである。

【0233】

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 39 と図 40 に基づいて説明する。まず、図 39 を用いて、特殊ハズレ（ハズレ図柄 B、ハズレ図柄 C）が停止表示された場合のパチンコ遊技機 1 の遊技状態の移行について説明する。

【0234】

非時短状態にて、左打ちにて特図 1 の抽選を主とした遊技を行っているときに、特殊ハズレ（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」）を引いた場合には、大当たり遊技が実行されることなく、時短状態である微時短状態 A、又は微時短状態 B に移行される。

【0235】

具体的には、非時短状態において、特図 1 の抽選を行っているときに、特殊ハズレを引いた場合には、「90%」の割合で、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示され、その停止表示された後に微時短状態 A に移行されることになる（図 9（A）、図 39 参照）。一方で、非時短状態において、特図 1 の抽選を行っているときに、特殊ハズレを引いた場合には、「10%」の割合で、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示され、その停止表示された後に微時短状態 B に移行されることになる（図 9（A）、図 39 参照）

【0236】

微時短状態 A は、非時短状態よりも、普通図柄抽選により当選し、普通図柄が長開放図柄で停止表示された場合における電チュー 22 の 1 回の開放時間が長く設定されているため、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞し易い遊技状態である（図 9、図 10（C）参照）。さらに、微時短状態 A は、非時短状態よりも、普通図柄の変動時間が 1 秒短くなっている（図 10（B）参照）。つまり本形態では、非時短状態よりも微時短状態 A の方が、第 2 始動口 21 に遊技球を入賞させて、特図 2 の抽選を機会を多くなる。また、本形態では、微時短状態 A にて「100 回」に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合（時短回数消化）には、非時短状態に移行することになる（図 39 参照）。

【0237】

一方、微時短状態 B は、微時短状態 A よりも、普通図柄抽選により当選し、普通図柄が長開放図柄で停止表示された場合における電チュー 22 の 1 回の開放時間が長く設定されているため、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞し易い遊技状態である（図 9、図 10（C）

参照)。さらに、微時短状態 B は、微時短状態 A よりも、普通図柄の変動時間が 1 秒短くなっている(図 10 (B) 参照)。つまり本形態では、非時短状態において、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示される場合よりも、「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示される場合の方が、停止表示された後に移行される遊技状態にて第 2 始動口 2 1 に遊技球を入賞させて、特図 2 の抽選を機会を多くなる。また、本形態では、微時短状態 B にて「100 回」に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合(所定回数消化)には、非時短状態に移行することになる(図 39 参照)。

【0238】

次に、例えば非時短状態において、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示され、その停止表示された後に微時短状態 A に移行した場合について説明する。微時短状態 A にて、左打ちにて遊技を行っているときに、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞して、特図 1 の抽選が行われ、特殊ハズレ(「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」)を引くと、大当たり遊技が実行されることなく、時短状態である微時短状態 B、又は時短状態 B に移行される。

【0239】

具体的には、微時短状態 A において、特図 1 の抽選を行っているときに、特殊ハズレを引いた場合に、「90%」の割合で、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示され、その停止表示された後に微時短状態 B に移行されることになる(図 9 (B)、図 39 参照)。一方で、微時短状態 A において、特図 1 の抽選を行っているときに、特殊ハズレを引いた場合に、「10%」の割合で、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示され、その停止表示された後に時短状態 B に移行されることになる(図 9 (B)、図 39 参照)。

【0240】

ここで、時短状態 B は、微時短状態 B、又は微時短状態 A よりも、普通図柄抽選により当選し、普通図柄が短開放図柄、又は長開放図柄で停止表示された場合における電チュー 2 2 の 1 回の開放時間が長く設定されているだけでなく、電チュー 2 2 の開放回数も多い設定されているため、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い遊技状態である(図 9、図 10 (C) 参照)。さらに、時短状態 B は微時短状態 B よりも、普通図柄の変動時間が 7 秒短くなっている(図 13 (B)、図 12 (B) 参照)。つまり本形態では、微時短状態 A において、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示される場合よりも、「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示される場合の方が、停止表示された後に移行される遊技状態にて第 2 始動口 2 1 に遊技球を入賞させて、特図 2 の抽選を受ける機会が多くなる。

【0241】

例えば、非時短状態において、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示され、その停止表示された後に微時短状態 B に移行された場合、又は微時短状態 A において、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示され、その停止表示された後に微時短状態 B に移行された場合について説明する。微時短状態 B にて、左打ちにて遊技を行っているときに、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞して、特図 1 の抽選が行われ、特殊ハズレ(「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」)を引くと、大当たり遊技が実行されることなく、時短状態 B に移行される。

【0242】

具体的には、微時短状態 B において、特図 1 の抽選を行っているときに、特殊ハズレを引いた場合には、「90%」の割合で、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」で停止表示され、その停止表示された後には時短状態 B に移行されることになる(図 9 (C)、図 39 参照)。また、微時短状態 B において、特図 1 の抽選を行っているときに、特殊ハズレを引いた場合には、「10%」の割合で、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示され、その停止表示された後には時短状態 B に移行されることになる(図 9 (C)、図 39 参照)。つまり、微時短状態 B にて、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」、又は「特図 1 __ハズレ図柄 C」のうち、いずれのハズレ図柄で停止表示されても、停止表示された後に時短状態 B に移行されることになる(図 9 (C)、図 39 参照)。従

って、微時短状態 B にて、特図 1 の抽選により特殊ハズレを引いた場合には、「100%」の割合で時短状態 B に移行されることになる（図 9（C）参照）。

【0243】

ここで、時短状態 B は、時短回数が 100 回の時短状態であることから、実質的に次回の大当たりが確定している状態である。特図 2 の抽選では約 1 / 7 の確率で小当たりに当選し、小当たりに当選すれば必ず特定領域 39 に遊技球を通過させることが可能となっているからである。しかも、時短状態 B は時短状態 A よりも持ち球が減り難い時短状態である（図 10（B）（C）参照）。よって、時短回数が 100 回の時短状態 B は、時短回数が 1 回や 6 回の時短状態 A と比べて、遊技者に有利な時短状態であると言える。このように本形態では、特図 2 の抽選にハズレを含む 1 種 2 種混合機でありながら、非時短状態における特図 1 の抽選に基づいて、大当たり遊技を経ることなく、段階的に特図 1 の抽選にて特殊ハズレを引いていき、実質的に次回の大当たりが確定することがある。これにより、遊技興趣が向上されている。時短状態 B は、時短回数が 100 回の時短状態であることから、実質的に次回の大当たりが確定している状態ではあるが、仮に時短状態 B にて「100 回」に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合（所定回数消化）には、非時短状態に移行することになる（図 39 参照）。

【0244】

仮に時短状態 B において、特図 2 の抽選を主とした遊技を行っている場合において、特図 2 の抽選にて大当たり当選と判定され、大当たり図柄の種別が「特図 2 __大当たり図柄 B」であれば、10R の大当たり遊技の後、時短回数が 6 回の時短状態 A に移行する（図 8、図 39 参照）。また、特図 2 の抽選を主とした遊技を行っている場合において、特図 2 の抽選にて小当たり当選と判定され、小当たり図柄の種別が「特図 2 __小当たり図柄 b」であれば、実質 10R の大当たり遊技の後、時短回数が 6 回の時短状態 A に移行する（図 8 参照）。その後、引き続き、時短状態 A にて遊技を行っていくことが可能となっている。

【0245】

図 39 に示すような遊技の流れにすることで、非時短状態にて遊技を行っていく最中に、特図 1 の抽選により特殊ハズレを引くと、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」、又は「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示されるかに応じて、第 2 始動口 21 への遊技球が入賞し易さが異なる微時短状態 A、又は微時短状態 B に移行されることになる（図 9（A）、図 39 参照）。移行された微時短状態 A、又は微時短状態 B での特別図柄の変動回数が 100 回に到達し、非時短状態に戻ってしまう前に、さらに特図 1 の抽選により特殊ハズレを引くことが出来れば、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」、又は「特図 1 __ハズレ図柄 C」で停止表示されるかに応じて、第 2 始動口 21 への遊技球が入賞し易さが異なる微時短状態 B、又は時短状態 B に移行されることになる（図 9（B）、図 39 参照）。仮に、移行された微時短状態 B での特別図柄の変動回数が 100 回に到達し、非時短状態に戻ってしまう前に、さらに特図 1 の抽選により特殊ハズレを引くことが出来れば、第 1 特別図柄が「特図 1 __ハズレ図柄 B」、又は「特図 1 __ハズレ図柄 C」のうち、いずれのハズレ図柄が停止表示されても、停止表示された後に時短状態 B に移行される（図 9（C）、図 39 参照）。上述したように、本形態では、非時短状態から最も第 2 始動口 21 に遊技球が入賞し易い時短状態 B へと移行させることを目指して、特殊ハズレを引き続けることで、段階的にパチンコ遊技機 1 の遊技状態が遊技制御用マイコン 81 により移行されていくことになるため、斬新な遊技性によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

【0246】

次に、図 40 を用いて、各種遊技状態（非時短状態、微時短状態 A、微時短状態 B、時短状態 A）において、特図の抽選にて小当たり当選と判定された場合、又は大当たり当選と判定された場合に、大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態の流れについて説明する。

【0247】

非時短状態において、左打ちにて特図 1 の抽選を主とした遊技を行っているときに、特

図 1 の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり図柄の種別が「特図 1 __大当たり図柄 A」であれば、4 R の大当たり遊技の後、時短回数が 1 回の時短状態 A に移行される（図 8 参照）。

【0248】

また本形態では、特図 1 の抽選により特殊ハズレを引いて、時短回数が 100 回の微時短状態 A、又は時短回数が 100 回の微時短状態 B に移行された場合でも、微時短状態 A、又は微時短状態 B で左打ちにて遊技を進行し、特図 1 の抽選に基づく大当たり当選を狙う場合がある。また、微時短状態 A、又は微時短状態 B で左打ちにて遊技を進行し、電チュー 22 が開放されている場合に第 2 始動口 21 に遊技球を入賞させることが出来れば、特図 2 の抽選に基づく大当たり当選（小当たり当選からの特定領域 39 の通過に基づく大当たり又は直撃大当たり）を狙うことが可能である。

10

【0249】

微時短状態 A、又は微時短状態 B において、特図 1 の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり図柄の種別が「特図 1 __大当たり図柄 A」であれば、4 R の大当たり遊技の後、時短回数が 1 回の時短状態 A に移行される（図 8 参照）。また、微時短状態 A、又は微時短状態 B において、特図 2 の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり図柄の種別が「特図 2 __大当たり図柄 B」であれば、10 R の大当たり遊技の後、時短回数が 6 回の時短状態 A に移行される（図 8 参照）。

【0250】

また、仮に微時短状態 A、又は微時短状態 B において、第 2 始動口 21 に遊技球を入賞させて、特図 2 の抽選において、小当たり当選を経て 2 種大当たりに当選した場合、小当たり図柄の種別が「特図 2 __小当たり図柄 b」であれば、実質 10 R の大当たり遊技の後、時短回数が 6 回の時短状態 A に移行される（図 8 参照）。

20

【0251】

時短状態 A でも左打ちにて遊技を進行し、特図 2 の抽選に基づく大当たり当選（小当たり当選からの特定領域 39 の通過に基づく大当たり又は直撃大当たり）を狙う。時短回数が 1 回に設定された場合には、時短回数「1」と、特図 2 保留の上限記憶数「4」の合計数分（すなわち 5 回）、特図 2 の抽選を受けることが可能となる。すなわち、時短状態になり、第 2 始動口 21 への入賞を発生させて 1 回目の特図 2 の抽選および特図 2 の変動表示が開始された後、この特図 2 の変動表示中に特図 2 保留を 4 個貯めておくことで、時短状態が終了して非時短状態になってから、特図 2 保留に基づく特図 2 の抽選を最大で 4 回受けることができる。

30

【0252】

また、時短状態 A にて時短回数が 6 回に設定された場合には、時短回数「6」と、特図 2 保留の上限記憶数「4」の合計数分（すなわち 10 回）、特図 2 の抽選を受けることが可能となる。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 1/7 である。よって、時短回数が 1 回の時短状態に移行した場合よりも、時短回数が 6 回の時短状態に移行した場合の方が、次の大当たり遊技を実行させ易い（いわゆる連荘がし易い）と言える。なお上述したように、本形態のパチンコ遊技機 1 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、正しく遊技している限り必ず大当たり遊技が実行されるよう構成されている（図 38 参照）。

40

【0253】

特図 2 の抽選において、小当たり当選を経て 2 種大当たりに当選した場合、小当たり図柄の種別が「特図 2 __小当たり図柄 b」であれば、実質 10 R の大当たり遊技の後、時短回数が 6 回の時短状態 A に移行される（図 8 参照）。また、特図 2 の抽選において、直撃大当たりに当選した場合（「特図 2 __大当たり図柄 B」に当選した場合）には、10 R の大当たり遊技の後、時短回数が 6 回の時短状態 A に移行される（図 8 参照）。

【0254】

特図 2 の抽選において小当たり又は直撃大当たりに当選し続ける限り、特図 2 の抽選を主とした遊技者に有利な状態（大当たりに当選し易い状態）は継続する。時短状態が終了

50

し、そのときに残っていた特図 2 保留（特図 2 の残保留）も全てハズレであった場合には、再び特図 1 の抽選を主とした遊技に戻るることとなる。

【0255】

本形態では、特図 2 の抽選は、特図 1 の抽選よりも、特典の大きい大当たりに当選し易い。具体的には、特図 2 の抽選に基づく大当たり（2 種大当たり、直撃大当たり）の方が、特図 1 の抽選に基づく大当たりよりも、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が多く、また、大当たり遊技の終了後に移行される時短状態で時短回数が大きい値に設定される。よって本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、1 種 2 種混合機において、非時短状態から大当たり遊技を経ることなく、段階的に第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い遊技状態への移行を、特殊ハズレを引くことで目指して、特図 2 の抽選を得るといった新たなゲーム性を提供することが可能である。

10

【0256】

図 3 9 及び図 4 0 に示す遊技の進行の流れにすることで、遊技者は時短状態に移行させるために、特図 1 の抽選により特殊ハズレを引き続けて目指していくか、又は特図 1 の抽選により大当たり当選と判定されることを目指すことになる。これにより、従来のパチンコ遊技機では提供できない、斬新なゲーム性を提供することが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となっている。

【0257】

従来のパチンコ遊技機では、始動口に遊技球が入賞することを条件に、当たりか否かを判定する大当たり判定処理を行い、その大当たり判定処理にて、当たりとなるか否かの判定が行われ、大当たり判定処理による当たりとなるか否かの判定結果を示す特別図柄の変動表示が行われる。例えば、大当たり判定処理により所定の確率で当たり当選と判定された場合には、その判定の結果を示す特別図柄の変動表示が行われ、特別図柄が大当たり図柄で停止表示されると、その後遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行される。そして、従来のパチンコ遊技機では、大当たり遊技が実行された後に、非時短状態よりも電チューに備える始動口に遊技球が入賞し易い時短状態に制御される場合がある。

20

【0258】

従来のパチンコ遊技機では、実行された大当たり遊技の終了後でなければ、パチンコ遊技機の遊技状態が時短状態に制御されることはない。そのため、遊技者はパチンコ遊技機の遊技状態を時短状態に制御させるためには、遊技球を打ち出し、その遊技球を始動口に入賞させて、大当たり判定処理により所定の確率で当たり当選と判定されて、その後に大当たり遊技が実行されるまで継続して遊技を行う必要がある。

30

【0259】

しかしながら、時短状態に制御可能なパチンコ遊技機には、遊技興趣を高めるために未だ改善の余地がある。

【0260】

本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、非時短状態にて遊技を行い、特図 1 の抽選にて特殊ハズレを引くと、「90%」の割合で第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（A）参照）で停止表示された後に、時短状態である時短状態 A、時短状態 B、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、最も第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球し難い微時短状態 A に制御される（図 9（A）、3 9 参照）。そして、微時短状態 A にて遊技を行い、特図 1 の抽選にて特殊ハズレを引くと、「90%」の割合で第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（B）参照）で停止表示された後に、時短状態である時短状態 A、時短状態 B、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球し易い微時短状態 B に制御される（図 9（B）、3 9 参照）。さらに、微時短状態 B にて遊技を行い、特図 1 の抽選にて特殊ハズレを引くと、第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（C）参照）、又はハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9（C）参照）で停止表示された後に、時短状態である時短状態 A、時短状態 B、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、最も第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球し易い時短状態 B に制御される（図 9（B）、3 9 参照）。

40

50

つまり、特別図柄で停止表示される大当たり図柄、又は小当たり図柄の種別だけでなく、特別図柄で停止表示されるハズレ図柄の種別や、パチンコ遊技機 1 の遊技状態も参照して、遊技制御用マイコン 8 1 により、移行先の遊技状態が決定されることになる（図 2 8 参照）。これにより、第 1 始動口 2 0 に遊技球を入球させて、特図 1 の抽選により特殊ハズレ（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）を引き続けることで、少しずつパチンコ遊技機 1 の遊技状態を第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い遊技状態へと移行させていき、最終的には第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態 B を目指すというゲーム性を提供することが可能となり（図 3 9 参照）、従来のパチンコ遊技機よりも遊技者に継続して遊技を行わせるための動機付けとなり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0261】

8. 本形態における演出例

8-1. 演出モード

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 における演出例について、図 4 1 ~ 図 4 6 に基づいて説明する。まず、演出モードについて説明する。演出モードとは、画像表示装置 7、スピーカ 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アイテム、背景画像等が異なり、演出図柄 8 L、8 C、8 R を用いた変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。

【0262】

本形態の演出モードには、図 4 1 (A)、図 4 2 (A) に示す通常の昼の背景画像が表示される昼背景モード、図 4 1 (B) に示す空背景が表示される空背景モード、図 4 1 (C) に示す宇宙背景が表示される宇宙背景モード、図 4 2 (B) に示す通常の夜の背景画像が表示される夜背景モード、図 4 2 (C) に示す特別な夜の背景画像（通常の夜の背景画像と星の画像が組み合わされた背景画像）が表示される超夜背景モード、図 4 2 (D) に示す特別な昼の背景画像（通常の昼の背景画像と炎のエフェクト画像が組み合わされた背景画像）が表示される山火事背景モードが含まれている。

20

【0263】

昼背景モード（図 4 1 (A) 参照）は、非時短状態であって特図 2 保留球数が「0」である場合に設定される演出モードである。つまり、非時短状態であって特図 1 の抽選を主として遊技が進行される状態において設定される演出モードである。

30

【0264】

空背景モード（図 4 1 (B) 参照）は、時短回数が 1 回又は 6 回の時短状態 A に制御された場合に設定される演出モードである。空背景モードでは、時短状態 A の終了時期を示唆するため、演出制御用マイコン 9 1 は、時短回数の残り回数を示す残回数表示 Z I を表示画面 7 a の右下部に表示する。残回数表示 Z I を、終了時期示唆表示とも言う。

【0265】

宇宙背景モード（図 4 1 (C) 参照）は、大当たりに当選することなく時短状態が終了した場合であって、特図 2 保留球数が「0」でない場合に設定される演出モードである。つまり、非時短状態において特図 2 保留球数が「0」でない場合に設定される演出モードである。本形態では、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 保留球数が上限記憶数である「4」個貯まっているよう構成されている。よって、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、宇宙背景モードに制御されることとなる。宇宙背景モード中は、特図 2 保留が消化されるため、遊技者はまだ高確率で大当たり当選を狙うことが可能である。よって、宇宙背景モードは、空背景モードと同様、昼背景モードよりも遊技者に有利な状態であることを示唆する演出として機能する。なお、非時短状態において、大当たりに当選することなく、特図 2 保留に基づく特図 2 変動が全て終了した場合には、昼背景モードに移行する。

40

【0266】

夜背景モード（図 4 2 (B) 参照）は、時短回数が 100 回の微時短状態 A に制御された場合に設定される演出モードである。本形態では、微時短状態 A であるときに設定され

50

る夜背景モードは、非時短状態である場合に設定される昼背景モードである場合よりも、普通図柄抽選により当選し、電チュー２２が開放された場合に、第２始動口２１に遊技球を入賞させ易いため、遊技者は特図２の抽選により大当たり当選、又は小当たり当選を狙うことが可能である。よって、夜背景モードは、昼背景モードよりも遊技者に有利な状態であることを示唆する演出として機能する。なお、微時短状態Ａにて「１００回」に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合（所定回数消化）には、非時短状態に移行すると、昼背景モードに移行する。

【０２６７】

また、超夜背景モード（図４２（Ｃ）参照）は、時短回数が１００回の微時短状態Ｂに制御された場合に設定される演出モードである。本形態では、微時短状態Ｂであるときに設定される超夜背景モードは、非時短状態である場合に設定される昼背景モードである場合、又は微時短状態Ａである場合に設定される夜背景モードである場合よりも、普通図柄抽選により当選し、電チュー２２が開放された場合に、第２始動口２１に遊技球を入賞させ易いため、遊技者は特図２の抽選により大当たり当選、又は小当たり当選を狙うことが可能である。よって、超夜背景モードは、昼背景モード、又は夜背景モードよりも遊技者に有利な状態であることを示唆する演出として機能する。なお、微時短状態Ｂにて「１００回」に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合（所定回数消化）には、非時短状態に移行すると、昼背景モードに移行する。

【０２６８】

また、山火事背景モード（図４２（Ｄ）参照）は、時短回数が１００回の時短状態Ｂに制御された場合に設定される演出モードである。本形態では、時短状態Ｂであるときに設定される山火事背景モードは、非時短状態である場合に設定される昼背景モードである場合、微時短状態Ａである場合に設定される夜背景モードである場合、微時短状態Ｂである場合に設定される超夜背景モードである場合、時短状態Ａである場合に設定される空背景モードである場合、又は大当たりに当選することなく時短状態が終了した場合であって、特図２保留球数が「０」でない場合に設定される宇宙背景モードである場合のうち、いずれの背景モードよりも、普通図柄抽選により当選し、電チュー２２が開放された場合に、第２始動口２１に遊技球を入賞させ易いため、遊技者は特図２の抽選により大当たり当選、又は小当たり当選を狙うことが可能である。よって、山火事背景モードは、昼背景モード、夜背景モード、超夜背景モード、空背景モード、又は宇宙背景モードのうち、いずれの背景モードよりも遊技者に有利な状態であることを示唆する演出として機能する。なお、微時短状態Ｂにて「１００回」に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合（所定回数消化）には、非時短状態に移行すると、昼背景モードに移行する。

【０２６９】

山火事背景モードにおいても、残回数表示ＺＩが表示画面７ａに表示される。但し、山火事背景モードの残回数表示ＺＩの表示態様は、空背景モードの残回数表示ＺＩの表示態様とは異なる。空背景モードの残回数表示ＺＩの表示態様（図４１（Ｂ）参照）は、時短回数の残りを示す数値を表示する態様であり、特図変動の実行に応じて更新される。これに対して、山火事背景モードの残回数表示ＺＩの表示態様は、数値を表示せず虹色に着色された態様であり、特図変動が実行されても更新されない（図４２（Ｄ）参照）。図４１（Ｂ）に示す夜背景モードの残回数表示ＺＩを通常態様の残回数表示ＺＩといい、図４２（Ｄ）に示す山火事背景モードの残回数表示ＺＩを特殊態様の残回数表示ＺＩという。上述したように本形態では、時短回数が１００回に設定された場合、実質的に次の大当たりが確定している。よって、特殊態様の残回数表示ＺＩは、実質的に次の大当たりが確定していることを示唆する演出として機能する。なお、時短回数が１００回に設定された場合において、特殊態様の残回数表示ＺＩを表示しない構成としてもよい。このように構成した場合であっても、山火事背景モードの背景画像が表示画面７ａに表示されていることで、遊技者には実質的に次の大当たりが確定していることを示唆することが可能である。

【０２７０】

８－２．変動演出

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

10

【0271】

8-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、図 43 (A) に示すように、表示画面 7 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 が設けられている。左演出図柄領域 50 b 1 は、変動演出における演出図柄 8 L，8 C，8 R の停止表示のときに、左演出図柄 8 L を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R を表示する領域である。

【0272】

また、図 43 (A) に示すように、表示画面 7 a の上端部の左端の一区画（左上部）には、小図柄領域 50 c が設けられている。小図柄領域 50 c は、特別図柄の変動表示が行われているときに小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 を変動表示する領域である。なお、演出図柄 8 L，8 C，8 R は、変動演出中に非表示となることがあるのに対して、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 は非表示となることがない。この点において、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 は演出図柄 8 L，8 C，8 R の役割を補う図柄として機能する。

20

【0273】

なお、図 43 (A) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

30

【0274】

8-2-2. 通常変動

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

【0275】

特別図柄の変動表示が開始されると、例えば、図 43 (A) に示すように、表示画面 7 a において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特別図柄の変動表示が行われておらず、特別図柄の変動表示を待機している状態から、図 43 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」（リーチ無しハズレの変動）の場合には、図 43 (C-1) に示すように、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが異なる停止態様で仮停止してから、図 43 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 8 L，8 C，8 R が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」（ノーマルリーチによってハズレが示されるリーチ有りハズレの変動）などのリーチ有りの変動パターンの場合には、図 43 (C-2) に示すように、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同じ停止態様で仮停

40

50

止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の変動表示は継続して行われ、変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【0276】

8-2-3. Nリーチ（ノーマルリーチ）

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

【0277】

Nリーチでは、図 44 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10 秒）維持され、図 44 (B) に示すように、中演出図柄 8 C の変動速度が徐々に減速していく。そして、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 44 (C-1) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「N大当たり変動」（ノーマルリーチによって大当たり当選が示される大当たり変動）の場合には、図 44 (C-2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 8 C が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0278】

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

【0279】

8-2-4. SPリーチ

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

【0280】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図 45 (A) に示すように、表示画面 7 a に SPリーチ専用の背景画像（SPリーチ用背景画像 G113）が表示され、表示画面 7 a の中央に SPリーチが開始されたことを表す画像（SPリーチ開始タイトル画像）G1 が表示される。その後、図 45 (B) に示すように、SPリーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」（SPリーチによって大当たり当選が示される大当たり変動）の場合には、図 45 (C-1) に示すように、表示画面 7 a に、大当たりを示唆する成功演出（例えば、主人公キャラクタ（味方キャラクタの一人）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示、勝利演出）が行われるとともに、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特別図柄の変動表示の変動パターンが、例えば「SPハズレ変動」（SPリーチによってハズレが示されるリーチ有りハズレの変動）の場合には、図 45 (C-2) に示すよ

うに、ハズレを示唆する失敗演出（例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して仁王立ちしている表示、敗北演出）が行われるとともに、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。本形態では、非時短状態における特図 1 の抽選に基づく S P リーチとして、図 4 5 に示す演出が実行されるものとする。

【0281】

8-2-5. 特殊ハズレ（時短ハズレ）に基づく変動演出

次に、特図抽選の結果が、時短状態（微時短状態 A、微時短状態 B、時短状態 B）への制御契機となる特殊ハズレ（ハズレ図柄 B やハズレ図柄 C）である場合の変動演出について説明する。図 4 6 では、非時短状態にて、昼背景モードが設定されている場合に、特殊ハズレ（ハズレ図柄 B やハズレ図柄 C）であるときの変動演出について説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、設定されている演出モードが昼背景モードであれば、遊技制御用マイコン 8 1 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す変動パターンが「P 8」又は「P 9」である場合、変動パターンが「P 1」や「P 4」である場合と同様、S P リーチを伴う変動演出を実行する（図 1 1 参照）。 10

【0282】

なお、演出制御用マイコン 9 1 は、設定されている演出モードが夜背景モードであれば、遊技制御用マイコン 8 1 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す変動パターンが「P 5 8」又は「P 5 9」である場合、変動パターンが「P 1」や「P 4」である場合と同様、S P リーチを伴う変動演出を実行する（図 1 3（A）参照）。さらに、演出制御用マイコン 9 1 は、設定されている演出モードが夜背景モードであれば、遊技制御用マイコン 8 1 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す変動パターンが「P 6 8」又は「P 6 9」である場合、変動パターンが「P 1」や「P 4」である場合と同様、S P リーチを伴う変動演出を実行する（図 1 3（B）参照）。 20

【0283】

この S P リーチでは、図 4 6（A）に示すように、失敗演出（敗北演出）が実行される。ここで、特図抽選の結果が通常ハズレ（ハズレ図柄 A）の場合には、S P リーチで失敗演出が実行されると、バラケ目で仮停止表示されている演出図柄 8 L, 8 C, 8 R はそのまま確定的に停止表示され、これに合わせて、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もバラケ目で停止表示される（図 4 6（B）参照）。 30

【0284】

これに対して、非時短状態にて、特図抽選の結果が特殊ハズレ（ハズレ図柄 B 又はハズレ図柄 C）の場合には、S P リーチで失敗演出が実行されると、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が確定的に停止表示されることなく、復活画像 G 7 0 が表示画面 7 a に表示される（図 4 2（C）参照）。なお本形態では、復活画像 G 7 0 は、主人公キャラクターの仲間のキャラクターの画像である。

【0285】

復活画像 G 7 0 が表示されることにより、遊技者には時短状態に移行することが示唆される。つまり、復活画像 G 7 0 を表示する演出は、時短状態に移行することを示唆する演出や、特図抽選の結果が通常ハズレではないことを示唆する演出として機能する。なお、復活画像 G 7 0 を表示する演出を、時短突入演出と称する。時短突入演出の演出内容は、適宜変更可能である。 40

【0286】

その後、図 4 6（D）に示すように、演出制御用マイコン 9 1 は、復活画像 G 7 0 を非表示とするとともに、中演出図柄 8 C を特殊図柄 T Z とする特殊目で演出図柄 8 L, 8 C, 8 R を仮停止表示する。本形態では、特殊図柄 T Z は、移行先の時短状態に対応する演出モード（空背景モード、宇宙背景モード、夜背景モード、超夜背景モード、山火事背景モード）の名称の文字（〇〇背景）を含む画像である。そして、この特殊目で演出図柄 8 L, 8 C, 8 R を確定的に停止表示するとともに、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 を、「 50

1・3・5」の特定目で停止表示する（図46（E）参照）。このように本形態では、演出図柄8L、8C、8Rが特殊目で停止表示されることや、小図柄KZ1、KZ2、KZ3が特定目で停止表示されることによっても、時短状態に移行することが示唆される。すなわち、演出図柄8L、8C、8Rが特殊目で停止表示されることや、小図柄KZ1、KZ2、KZ3が特定目で停止表示されることは、時短状態に移行すること（特殊ハズレを引いたこと）を遊技者に示唆する演出として機能する。なお、演出図柄8L、8C、8Rの特殊目や、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の特定目は、適宜変更可能である。なお、微時短状態Aにて夜背景モードが設定されている場合に、特殊ハズレ（ハズレ図柄B、又はハズレ図柄C）であるときの変動演出や、微時短状態Bにて超夜背景モード、が設定されている場合に、特殊ハズレ（ハズレ図柄B、又はハズレ図柄C）であるときの変動演出は、図46を用いて説明した非時短状態にて昼背景モードが設定されている場合の特殊ハズレ（ハズレ図柄B、又はハズレ図柄C）であるときの変動演出と同様に、変動演出にてSPリーチと時短突入演出とが実行される場合がある（図13参照）。

【0287】

ちなみに、図41（B）に示すように、時短状態Aに対応する空背景モードでは、特図2の変動表示に伴う40秒の変動演出において「バトルリーチ」を行い（図12（A）参照）、図42（D）に示すように、時短状態Bに対応する山火事背景モードでは、特図2の変動表示に伴う30秒の変動演出において「ストーリーリーチ」を行い（図12（B）参照）、図42（B）に示すように、微時短状態Aに対応する夜背景モードでは、特図2の変動表示に伴う49秒の変動演出において「ミッションリーチ」を行い（図13（A）参照）、図42（C）に示すように、微時短状態Bに対応する超夜背景モードでは、特図2の変動表示に伴う48秒の変動演出において「ミッションリーチ」を行う（図13（B）参照）。バトルリーチは、非時短状態における特図1の変動表示に伴うSPリーチと同様、主人公キャラクタと敵キャラクタとのバトルの勝敗によって当落を示すリーチ演出であり、ストーリーリーチは主人公キャラクタにまつわるストーリーの成否によって当落を示すリーチ演出であり、ミッションリーチは主人公キャラクタが挑戦したミッションの成否によって当落を示すリーチ演出である。各リーチ演出では、小当たり又は大当たりに当選している場合に成功演出が実行され、ハズレの場合に失敗演出が実行される。このように本形態では、時短状態の種類が異なると、特図変動の変動時間や変動演出における演出内容が異なることとなっている。そのため、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。なお、各時短状態における変動演出の演出内容は、適宜変更可能である。

【0288】

また、図41（C）に示すように、特図2保留の有る非時短状態に対応する宇宙背景モードでは、特図2の変動表示に伴う50秒の変動演出において「最終バトルリーチ」を行う（図11参照）。最終バトルリーチは、バトルリーチとは異なるバトルを主人公キャラクタと敵キャラクタとが行い、その勝敗によって当落を示すリーチ演出である。このリーチ演出では、小当たり又は大当たりに当選している場合に成功演出が実行され、ハズレの場合に失敗演出が実行される。このように本形態では、時短状態のときと、特図2保留の有る非時短状態のときとで、特図変動の変動時間や変動演出における演出内容が異なっているため、遊技興趣の低下を抑制することが可能である。なお、特図2保留の有る非時短状態における変動演出の演出内容は、適宜変更可能である。

【0289】

なお本形態では、非時短状態における特図2の変動が、小当たり当選に基づく小当たり変動である場合、特別図柄の停止時間は20秒と長くなっている（図11参照）。これは、特図2の変動表示の終了後、小当たり遊技の実行前に、右打ちを行うべき旨を報知する演出（右打ち報知演出）を行う時間を確保するためである。すなわち、パチンコ遊技機1は、小当たり当選に基づいて「最終バトルリーチ」で勝利演出（成功演出）を実行した場合には、その後の特別図柄の停止時間中に、右打ち報知演出を行う。これにより、遊技者が第2大入賞口35への入賞の機会を逃すのを防止している。なお、この右打ち報知演出は、Vアタッカー（第2大入賞装置36）を狙う旨を遊技者に報知するV打込報知演出と

して機能する演出であり、特図 2 の小当たり変動の終了から小当たり遊技における V 通過までの間行われる。

【0290】

9. 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、非時短状態にて、遊技制御用マイコン 8 1 により、第 1 特別図柄が大当たり図柄と異なるハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、非時短状態よりも第 2 始動口 2 1 に入球し易い微時短状態 A に制御され（図 9（A）参照）、微時短状態 A にて、第 1 特別図柄が大当たり図柄と異なるハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に入球し易い時短状態 B に制御される（図 9（B）参照）。これにより、制御されている遊技状態と第 1 特別図柄で停止表示された（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）によって、非時短状態から段階的に第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態へと制御される場合があり、継続して遊技を行わせるための動機付けを遊技者に与えることが可能となる（図 3 9 参照）。よって、従来のパチンコ遊技機にはない斬新な遊技性を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0291】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、微時短状態 A にて、第 1 特別図柄が大当たり図柄と異なる特殊ハズレ（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、非時短状態、微時短状態 A、微時短状態 B、又は時短状態 B のうち、最も第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態 B に制御される場合と、時短状態 B よりも第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し難い微時短状態 B に制御される場合とがある（図 9（B）参照）。これにより、微時短状態 A にて、第 1 特別図柄が大当たり図柄と異なる特殊ハズレ（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示された場合に、微時短状態 B、又は時短状態 B のうち、いずれの時短状態に制御されるのか興味を持たせることが可能となる。よって、従来のパチンコ遊技機にはない斬新な遊技性を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0292】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、非時短状態にて、第 1 特別図柄が大当たり図柄と異なるハズレ図柄（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A、又は微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い遊技状態である微時短状態 B に制御される（図 9（A）参照）。これにより、非時短状態にて、第 1 特別図柄が大当たり図柄と異なるハズレ図柄（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示された場合に、微時短状態 A、又は微時短状態 B のうち、いずれの時短状態に制御されるのか興味を持たせることが可能となる。よって、従来のパチンコ遊技機にはない斬新な遊技性を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0293】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、非時短状態にて、第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A に制御される場合と、第 1 特別図柄がハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い遊技状態である微時短状態 B に制御される場合とがある（図 9（A）参照）。これにより、非時短状態にて、第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9 参照）で停止表示されるか、又はハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されるかに興味を持たせることが可能となる。よって、従来のパ

チンコ遊技機にはない斬新な遊技性を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0294】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、微時短状態 A にて、第 1 特別図柄がハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、時短状態 B に制御される（図 9（B）参照）。また、微時短状態 B にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9 参照）、又はハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、時短状態 B に制御される（図 9（C）参照）。これにより、微時短状態 A と微時短状態 B は、単に第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞し易さだけでなく、停止表示されるハズレ図柄の種類によって、時短状態 B への制御され易さが異なるため、より第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態に移行したいという遊技者の気持ちを高めることが可能となる（図 9（B）、図 9（C）、図 3 9 参照）。

10

【0295】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、非時短状態にて、第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A に制御される（図 9（A）、図 3 9 参照）。微時短状態 A にて、第 1 特別図柄がハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）で停止表示されると、その停止表示された後に、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態 B に制御される（図 9（B）、図 3 9 参照）。これにより、制御されている遊技状態にて第 1 特別図柄で停止表示されたハズレ図柄がハズレ図柄 B、又はハズレ図柄 C であるかによって、より第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態に制御されるため、ハズレ図柄 B、又はハズレ図柄 C のうち、いずれのハズレ図柄で停止表示されるかに興味を持たせることが可能となる。よって、従来のパチンコ遊技機にはない斬新な遊技性を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

20

【0296】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、第 2 始動口 2 1 に遊技球を入賞させ、特図 2 の抽選により小当たり当選と判定され、第 2 特別図柄が小当たり図柄で停止表示されると、その後第 2 大入賞口 3 5 が開放される小当たり遊技が実行され、小当たり遊技にて開放された第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球が、第 2 大入賞口 3 5 の内部に形成された特定領域（V 領域）3 9 を通過すると、大当たり遊技が実行されることになる（図 8 参照）。これにより、第 2 大入賞口 3 5 の内部に形成された特定領域 3 9 の遊技球の通過に基づいて、大当たり遊技を実行させるために、微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態 B に制御させたいという遊技者の気持ちを高めることが可能となる。よって、従来のパチンコ遊技機にはない斬新な遊技性を提供でき、遊技興趣の低下を抑制することが可能となる。

30

【0297】

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る構成してもよい。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。

40

【0298】

上記形態では、ハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9 参照）とハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9 参照）とが、「非特定態様」に相当したが、これに限定されることはない。上記形態が、特図 2 の抽選に基づいて、特殊ハズレを引くことがある構成とすると、特図 2 の抽選により特殊ハズレを引いた場合に、第 2 特別図柄で停止表

50

示されるハズレ図柄（例えば、「特図 2 __ハズレ図柄 E」）が、「非特定態様」に相当するようにしても良い。また、「特図 1 __ハズレ図柄 B」、「特図 1 __ハズレ図柄 C」、及び「特図 2 __ハズレ図柄 E」が、「非特定態様」に相当しても良い。

【0299】

上記形態の微時短状態 A（第 1 の特別遊技状態）では、通常遊技状態よりも、普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能、及び電チュー 2 2 の開放時間延長機能が作動している状態で、電チュー 2 2 が開放され、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞することが容易であることが、「通常遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易い」に相当したが、これに限定されることはない。第 1 の特別遊技状態では、普通図柄の変動時間、普通図柄の停止時間、電チュー 2 2 の開放時間、電チュー 2 2 の開放回数、又は普通図柄抽選の当選確率のうち一つ以上が、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利であること（例えば、普通図柄の変動時間が短い、電チュー 2 2 の開放回数が多い、電チュー 2 2 の開放時間が長いなど）が、「通常遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易い」に相当しても良い。この場合、普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能、電チュー 2 2 の開放時間延長機能、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能のうち、いずれかが作動している状態である。

10

【0300】

上記形態の時短状態 B（第 2 の特別遊技状態）では、微時短状態 A（第 1 の特別遊技状態）よりも、普通図柄の変動時間が短く、電チュー 2 2 の開放時間が長く、電チュー 2 2 の開放回数が多いことが、「第 1 の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易い」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、第 2 の特別遊技状態は、第 1 の特別遊技状態よりも、普通図柄の変動時間、普通図柄の停止時間、電チュー 2 2 の開放時間、電チュー 2 2 の開放回数、又は普通図柄抽選の当選確率のうち一つ以上が、遊技者にとって有利であること（例えば、普通図柄の変動時間が短い、電チュー 2 2 の開放回数が多い、電チュー 2 2 の開放時間が長いなど）が、「第 1 の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易い」に相当しても良い。

20

【0301】

上記形態の微時短状態 B（第 3 の特別遊技状態）では、微時短状態 A（第 1 の特別遊技状態）よりも、普通図柄の変動時間が短く、電チュー 2 2 の開放時間が長く、電チュー 2 2 の開放回数が多いが、時短状態 B（第 2 の特別遊技状態）よりも、普通図柄の変動時間が長く、電チュー 2 2 の開放時間が短く、電チュー 2 2 の開放回数が少ないことが、「第 1 の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易いが、第 2 の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し難い」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、第 3 の特別遊技状態は、第 1 の特別遊技状態よりも、普通図柄の変動時間、普通図柄の停止時間、電チュー 2 2 の開放時間、電チュー 2 2 の開放回数、又は普通図柄抽選の当選確率のうち一つ以上が、遊技者にとって有利（例えば、普通図柄の変動時間が短い、電チュー 2 2 の開放回数が多い、電チュー 2 2 の開放時間が長いなど）だが、第 2 の特別遊技状態よりも、普通図柄の変動時間、普通図柄の停止時間、電チュー 2 2 の開放時間、電チュー 2 2 の開放回数、又は普通図柄抽選の当選確率のうち一つ以上が、遊技者にとって不利（例えば、普通図柄の変動時間が長い、電チュー 2 2 の開放回数が少ない、電チュー 2 2 の開放時間が短いなど）であることが、「第 1 の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易いが、第 2 の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し難い」に相当しても良い。

30

40

【0302】

上記形態では、微時短状態 A が、「第 1 の特別遊技状態」に相当し、時短状態 B が「第 2 の特別遊技状態」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、微時短状態 B が、「第 1 の特別遊技状態」に相当し、時短状態 B が「第 2 の特別遊技状態」に相当しても良い。また、微時短状態 A が、「第 1 の特別遊技状態」に相当し、微時短状態 B が「第 2 の特別遊技状態」に相当しても良い。

【0303】

上記形態では、遊技制御用マイコン 8 1 により、非時短状態にて第 1 特別図柄がハズレ

50

図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態 A に制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 により、非時短状態にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B で停止表示されても、停止表示された後に、微時短状態 A に制御されない場合があっても良い。この場合、微時短状態 A と異なる微時短状態に制御されても良い。

【0304】

上記形態では、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9（B）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態 B に制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C で停止表示されても、停止表示された後に、時短状態 B に制御されない場合があっても良い。この場合、微時短状態 B と異なる微時短状態に制御されても良い。

10

【0305】

上記形態では、遊技制御用マイコン 8 1 により、非時短状態にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態 B に制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 により、非時短状態にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C で停止表示されると、微時短状態 A に制御される場合があっても良い。

【0306】

上記形態では、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9（B）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態 B に制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態 B に制御される場合があっても良い。

20

【0307】

上記形態では、微時短状態 B が、「第 3 の特別遊技状態」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、微時短状態 A よりも第 2 始動口 2 1 に入賞し易い遊技状態で、微時短状態 B よりも第 2 始動口 2 1 に入賞し難い遊技状態が、「第 3 の特別遊技状態」に相当しても良い。その他、時短状態 B よりも第 2 始動口 2 1 への遊技球が入賞し易い特定の時短状態がある場合には、時短状態 B が「第 3 の特別遊技状態」に相当し、特定の時短状態が「第 2 の特別遊技状態」に相当しても良い。

30

【0308】

上記形態では、停止表示された後に時短状態に制御されるハズレ図柄（非特定態様）には、ハズレ図柄 B（第 1 の非特定態様）と、ハズレ図柄 C（第 2 の非特定態様）との 2 種類に限定されることはない。例えば、非特定態様は、1 種類でも良いし、3 種類以上でも良い。

【0309】

上記形態では、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（B）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態 B に制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B で停止表示されても、微時短状態 B に制御されない場合があっても良い。この場合、微時短状態 B と異なる微時短状態に制御されても良い。

40

【0310】

上記形態では、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（B）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態 B に制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 により、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態 B に制御される場合があっても良い。

50

【0311】

上記形態では、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄B（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Aに制御され、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄C（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Bに制御されたが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄B（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Bに制御され、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄C（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Aに制御されても良い。

10

【0312】

上記形態では、遊技制御用マイコン81により、微時短状態Bにて第1特別図柄がハズレ図柄B（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（C）参照）、又はハズレ図柄C（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（C）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態Bに制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン81により、微時短状態Bにて第1特別図柄がハズレ図柄B、又はハズレ図柄Cで停止表示されても、停止表示された後に時短状態Bに制御されない場合があっても良い。

【0313】

上記形態では、遊技制御用マイコン81により、微時短状態Bにて第1特別図柄がハズレ図柄B（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（C）参照）、又はハズレ図柄C（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（C）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態Bに制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン81により、微時短状態Bにて第1特別図柄がハズレ図柄B、又はハズレ図柄Cのうち、一方のハズレ図柄で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態Bに制御されるが、他方のハズレ図柄で停止表示されると、停止表示された後に、時短状態Bよりも第2始動口21に遊技球が入賞し難く、微時短状態Bよりも第2始動口21に遊技球が入賞し易い微時短状態Cに制御される場合があっても良い。

20

【0314】

上記形態では、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄C（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Bに制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄Cで停止表示されても、停止表示された後に、微時短状態Bに制御されない場合があっても良い。

30

【0315】

上記形態では、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄C（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（A）参照）で停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Bに制御される場合があったが、これに限定されることはない。例えば、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄Cで停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Aに制御される場合があっても良い。この場合、遊技制御用マイコン81により、非時短状態にて第1特別図柄がハズレ図柄Bで停止表示されると、停止表示された後に、微時短状態Bに制御される場合があっても良い。

40

【0316】

上記形態では、遊技制御用マイコン81により、微時短状態A、微時短状態B、及び時短状態Bにて100回に設定されている時短回数の特図変動が行われた場合に、非時短状態に制御されたが、これに限定されることはない（図9、図39参照）。微時短状態Aや、微時短状態Bや、時短状態Bに設定される時短回数は適宜変更可能である。なお、微時短状態Aに設定される時短回数と、微時短状態Bに設定される時短回数と、時短状態Bに設定される時短回数とが同じであることが好適である。

【0317】

50

上記形態では、大当たり遊技が実行された後に時短状態に制御される場合と（図 8 参照）、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9（B）参照）で停止表示された後に時短状態に制御される場合と（図 3 9 参照）、微時短状態 B にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 B（「特図 1 __ハズレ図柄 B」、図 9（C）参照）、又はハズレ図柄 C（「特図 1 __ハズレ図柄 C」、図 9（C）参照）で停止表示された後に時短状態に制御される場合とがあった（図 3 9 参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、大当たり遊技が実行された後に時短状態に制御されないが、微時短状態 A にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C で停止表示された後に時短状態に制御される場合と、微時短状態 B にて第 1 特別図柄がハズレ図柄 C、又はハズレ図柄 D で停止表示された後に時短状態 B に制御される場合とがある構成にしても良い。これにより、特図 1 の抽選により小当たり当選と判定される、又は大当たり当選と判定される前に、特殊ハズレを引いて最も第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞させ易い時短状態 B に移行させ、特図 1 の抽選よりも、特典の大きい大当たりに当選し易い特図 2 の抽選を受けることを目指すゲーム性を提供することが可能となる。そのため、従来のパチンコ遊技機では提供できなかった斬新なゲーム性によって、遊技者を楽しませて遊技興趣を高めることが可能となる。

【0318】

上記形態では、所謂 1 種 2 種混合機として構成したが、所謂「ST 機」や「確変ループ機」など、1 種 2 種混合機以外のタイプの遊技機としてもよい。ST 機や確変ループ機とする場合、当選した特別図柄の種類に基づいて大当たり当選確率が高い高確率状態への移行が決定される所謂「図柄確変機」としてもよいし、V アタッカー（特定領域を有する大入賞装置）内の特定領域への通過に基づいて高確率状態への移行が決定される所謂「V 確変機」としてもよい。このような 1 種 2 種混合機以外のタイプの遊技機において特殊ハズレ（時短ハズレ）を引くことができるように構成した場合でも、従来にない新たなゲーム性を提供することが可能である。

【0319】

上記形態では、所謂 1 種 2 種混合機として構成したが、所謂「ST 機」や「確変ループ機」など、1 種 2 種混合機以外のタイプの遊技機としてもよい。所謂「ST 機」や「確変ループ機」といった構成の場合、大当たり当選確率が低い低確率状態で非時短状態である低確非時短状態にて、特図 1 の抽選にて特殊ハズレを引いていくことで、上記形態と同様に、段階的に第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態に制御されていく構成としても良い。これにより、1 種 2 種混合機以外の所謂「ST 機」や「確変ループ機」などでも、低確非時短状態にて、特図 1 の抽選よりも、特典の大きい大当たりに当選し易い特図 2 の抽選を受けることを目指すゲーム性を提供することが可能となる。そのため、従来のパチンコ遊技機では提供できなかった斬新なゲーム性によって、遊技者を楽しませて遊技興趣を高めることが可能となる。

【0320】

上記形態では、所謂 1 種 2 種混合機として構成したが、所謂「ST 機」や「確変ループ機」など、1 種 2 種混合機以外のタイプの遊技機としてもよい。所謂「ST 機」や「確変ループ機」といった構成の場合、大当たり当選確率が高い高確率状態で非時短状態である高確非時短状態にて、特図 1 の抽選にて特殊ハズレを引いていくことで、上記形態と同様に、段階的に第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易い時短状態に制御されていく構成としても良い。これにより、高確非時短状態にて、特図 1 の抽選よりも、特典の大きい大当たりに当選し易い特図 2 の抽選を受けることを目指すゲーム性を提供することが可能となる。そのため、従来のパチンコ遊技機では提供できなかった斬新なゲーム性によって、遊技者を楽しませて遊技興趣を高めることが可能となる。

【0321】

上記形態では、特図 1 の抽選に基づいて大当たり遊技後に時短状態に制御された場合よりも、特殊ハズレを引き続けたことで時短状態に制御された場合の方が、時短回数が 1 0 0 回に設定される場合があるなど、時短状態の設定に関して遊技者にとって有利になるように構成した。これに対して、大当たり遊技後に時短状態に制御された場合の方が、特殊

ハズレを引き続けたことで時短状態に制御された場合よりも、時短状態の設定に関して遊技者にとって有利となるように構成してもよい。

【0322】

上記形態では、微時短状態Aである場合には演出モードとして夜背景モード（図42（B）参照）が設定され、微時短状態Bである場合には演出モードとして超夜背景モード（図42（C）参照）が設定されていたが、これに限定されることはない。例えば、非時短状態、微時短状態A、又は微時短状態Bのうち、いずれの遊技状態に制御されていても、昼背景モード（図42（A）参照）が設定されている構成としても良い。これにより、表示画面7aに表示されている演出画像によって、非時短状態、微時短状態A、又は微時短状態Bのうち、いずれの遊技状態であるか把握させ難くすることが可能となり、遊技者を楽しませることが可能となる。

10

【0323】

上記形態では、時短状態Aである場合には演出モードとして空背景モード（図41（B）参照）が設定され、時短状態Bである場合には演出モードとして山火事背景モード（図42（D）参照）が設定されたが、これに限定されることはない。例えば、時短状態A、又は時短状態Bのうち、いずれの遊技状態であっても、共通の演出モードが設定される構成としても良い。共通の演出モードとして、空背景モード、又は山火事背景モードであっても良いし、他の演出モードであっても良い。

【0324】

上記形態では、特図2の抽選の結果に、時短状態の制御契機となる特殊ハズレがない構成としたが、特図2の抽選に基づいて、特殊ハズレを引くことがある構成としてもよい。このような構成とすれば、時短状態の終了後の非時短状態において、特殊ハズレを引くことで、再び「時短回数+特図2保留の上限記憶数」分の特図2の抽選の機会を得ることが可能な新たなゲーム性を提供することが可能となる。この場合、特図2の抽選に基づく特殊ハズレで移行する時短状態における時短回数を、特図2の抽選に基づく大当たり遊技後の時短状態における主な時短回数（振分率の大きい時短回数）と比べて、小さい値にしたり大きい値にしたりするなど、異なる構成としてもよい。なお、特図2の抽選に基づく特殊ハズレで移行する時短状態における時短回数をどのような値にするか次第で、遊技性を変化させることが可能である。

20

【0325】

上記形態では、小当たり当選確率を約1/7に設定したが、これに限定されることはない。例えば、小当たり当選確率を約1/1に設定しても良い。小当たり当選確率は、適宜変更可能である。

30

【0326】

また上記形態では、微時短状態において特殊ハズレ（ハズレ図柄B又はハズレ図柄C）を引いたとしても、新たに時短状態に設定する（時短回数が再設定される）構成（図28のステップS1707でYESの場合にステップS1709に進む構成）としたが、微時短状態において特殊ハズレを引いた場合には、新たに時短状態に設定する（時短回数が再設定される）ことがない構成としてもよい。

【0327】

上記形態では、特図1の抽選に基づいてV非通過小当たり（「特図1__小当たり図柄a」、図8参照）に当選することがある構成としたが、特図1の抽選に基づいて小当たりに当選することがない構成としてもよい。

40

【0328】

また上記形態では、特図1の抽選に基づいて当選可能な小当たりは、特定領域39への通過（V通過）が発生しない予定のV非通過小当たりだけとしたが、V通過が可能なV通過小当たりに当選可能な構成としてもよい。この場合、V通過小当たりに基づく小当たり遊技中にV通過が生じた場合には、2種大当たり遊技の終了後に時短回数が所定数の時短状態に移行する構成としてもよい。またこの場合、V通過小当たりに基づく小当たり遊技中にV通過が生じなかった場合でも、小当たり遊技の終了に応じて時短状態に移行させる

50

構成としてもよい。この場合例えば、図32に示すステップS2315の処理の後、時短フラグをONにするとともに、時短カウンタの値を設定すればよい。なおこの場合、2種大当たり遊技の終了後に時短状態に移行するときと、2種大当たり遊技が実行されることなく時短状態に移行するときとで、時短回数を異ならせてもよい。具体的には例えば、前者では時短回数が100回に設定され、後者では時短回数が6回に設定される構成としてもよい。このように小当たりに当選（小当たり図柄が停止表示）した場合に、大当たり遊技が実行されることなく時短状態に移行し得る構成とすれば、新たな遊技性を提供することが可能となる。なおこの場合、ハズレ図柄の停止表示に基づいて時短状態に移行することがなくてもよい。

【0329】

また上記形態では、大当たり遊技を経て時短状態に制御される場合には時短状態Aに制御され、特図1の抽選により特殊ハズレを引いたことに基づいて時短状態に制御される場合には時短状態Bに制御され得る構成としたが、いずれの場合であっても例えば時短状態Aに制御される構成、すなわち、いずれの場合であっても共通の時短状態に制御される構成としてもよい。なおこのように構成した場合、大当たり遊技を経て時短状態に制御されたとき（すなわち大当たり図柄又は小当たり図柄が停止表示されて時短状態に制御されたとき）と、ハズレ図柄Bが停止表示されて時短状態に制御されたときと、ハズレ図柄Cが停止表示されて時短状態に制御されたときとで、特図変動パターン判定テーブル（特図変動パターンの選択基準）を異ならせる構成としてもよいし、異ならせない構成（具体的には例えば、何れの場合でも図12（A）に示すテーブルを用いる構成）としてもよい。

【0330】

また、大当たり遊技を経て時短状態に制御されたとき（すなわち大当たり図柄又は小当たり図柄が停止表示されて時短状態に制御されたとき）と、ハズレ図柄Bが停止表示されて時短状態に制御されたときと、ハズレ図柄Cが停止表示されて時短状態に制御されたときとで、共通の時短状態に制御される構成とした場合において、大当たり遊技を経て時短状態に制御されたときには所定の特図変動パターン判定テーブル（例えば図12（A）に示すテーブル）を用いるが、大当たり遊技を経ないで（すなわち特殊ハズレに基づいて）時短状態に制御されたときには、別の特図変動パターン判定テーブル（例えば図12（B）に示すテーブル）を用いる構成としてもよい。つまり上記形態では、特殊ハズレの種類が「ハズレ図柄B」であるときと「ハズレ図柄C」であるときと、パチンコ遊技機1の遊技状態とによって、その後の時短状態における特図変動パターン判定テーブルが異なる場合がある構成としたが、ハズレ図柄の種別とパチンコ遊技機1の遊技状態とが何れであっても、大当たり遊技を実行しないで移行する時短状態では、共通の特図変動パターン判定テーブルを用いる構成としてもよい。但しこのように構成する場合には、ハズレ図柄の種別に応じて、時短回数を異ならせることが望ましい。遊技展開が多様化し、遊技興趣の向上が見込めるからである。

【0331】

また上記形態では、所謂1種2種混合機として構成したが、実現したい遊技性によっては、1種大当たりのない所謂ハネモノ（2種機）としてもよい。すなわち、特図1の抽選でも特図2の抽選でも所謂「直撃大当たり」に当選し得ない構成としてもよい。

【0332】

また上記形態では、特図2の抽選に基づいて所謂「直撃大当たり」に当選し得る構成としたが、特図2の抽選に基づいて「直撃大当たり」に当選し得ない構成、すなわち特図2の抽選に基づく大当たりは2種大当たりのみの構成としてもよい。

【0333】

また上記形態では、特図2の抽選に基づく小当たり遊技では、必ずV通過が発生するように第2大入賞口35（開閉部材37）の開放制御や振分部材71の作動制御が行われる構成とした。これに対して、特図2の抽選に基づく小当たり遊技では、V通過することもあるがV通過しないこともあるような第2大入賞口35の開放制御や振分部材71の作動制御が行われる構成（つまり振分部材71が通過許容状態をとっているタイミングと第2

10

20

30

40

50

大入賞口35への入賞タイミングがうまく合えば特定領域39への通過が生じるが、合わなければ特定領域39への通過が生じない構成)としてもよい。このように構成した場合、特図2の抽選結果にハズレがない構成、すなわち必ず小当たりか大当たりに当選する構成としてもよい。

【0334】

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35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39を通過する開放パターン(図38(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39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35に入賞した遊技球の全てが特定領域39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12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39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70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35への入賞が可能であって第2大入賞口35へ入賞した遊技球の少なくとも1球が特定領域39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35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とするとよい。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R2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。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もよい。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を設けておいてもよい。

【0335】

また上記形態では、小当たり遊技の開始時点を基準に、時間で管理された所定の作動パターンに従って、特定領域39が開放されるように構成した(図38参照)。これに対して、第2大入賞口35への入賞球数が予め定められた作動契機入賞球数(例えば1球)になったときに、特定領域39を開放させる(通過許容状態にする)構成としてもよい。この場合、特2V通過小当たりでは、作動契機入賞球数を例えば「1」とし、特1V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2V通過小当たり時には、第2大入賞口35への入賞球を特定領域39に通過させることができる。一方、特1V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35への入賞球数が7球になることはないため、特定領域39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2V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1V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71が作動する構成であっても、特定領域39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。

【0336】

また上記形態では、大当たり乱数を用いた判定の結果がハズレであり、図柄種別乱数を用いた判定の結果がハズレ図柄B又はハズレ図柄Cである場合に、大当たり遊技を実行することなく微時短状態、又は時短状態に制御する構成とした。これに対して、微時短状態、又は時短状態に制御するか否かの抽選(時短抽選)のための乱数(時短乱数)を別途取得することとし、特別図柄の変動表示の開始前に、時短乱数を用いて時短抽選(時短状態にするか否かの判定)を行う構成としてもよい。この場合、時短抽選は、大当たりであるか否かの判定の前に行ってもよいし、後に行ってもよい。また時短抽選を行う構成とする場合、時短乱数に代えて、大当たり乱数や図柄種別乱数を用いて時短抽選を行う構成としてもよい。

【0337】

また上記形態では、時短状態において特殊ハズレ(ハズレ図柄B又はハズレ図柄C)を

引いたとしても、新たに時短状態に設定する（時短回数が再設定される）ことがない構成（図28のステップS1707でNOの場合にステップS1715に進む構成）としたが、時短状態において特殊ハズレを引いた場合には、新たに時短状態に設定する（時短回数が再設定される）構成としてもよい。

【0338】

また上記形態では、特図2保留（第2特図保留）の上限記憶数を「4」としたが、特図2保留の上限記憶数は適宜変更可能である。また、特図2保留の無い構成、すなわち、特図2保留の上限記憶数が「0」である構成としてもよい。

【0339】

また上記形態では、時短回数が1回、6回、100回の何れかに設定される構成としたが、時短回数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜変更可能である。また上記形態では、特殊ハズレに基づく時短状態では、時短回数が6回又は100回といった具合に、特図2保留の上限記憶数（上記形態では「4」）よりも大きい値に設定される構成としたが、例えば2回や4回など、特図2保留の上限記憶数よりも小さい値又は同じ値に設定される構成としてもよい。

【0340】

また上記形態では、特殊ハズレを引いた場合に、大当たり遊技の実行が実質的に確定する時短状態（時短回数が100回に設定される時短状態）に制御されるときがある構成とした。これに対して、特殊ハズレを引いた場合に、大当たり遊技の実行が実質的に確定する時短状態（時短回数が100回に設定される時短状態）に制御されるときと、大当たり遊技の実行が確定するわけではない時短状態（時短回数が6回に設定される時短状態）に制御されるときとがある構成としても良い。

【0341】

また上記形態では、特図2の抽選における小当たり当選確率を約1/7に設定するとともに、小当たり遊技における第2大入賞口35への入賞球の特定領域39の通過率（V通過率）をほぼ100%としているため、時短状態において時短回数が100回に設定されれば、大当たり遊技の実行が実質的に確定する構成となっている。これに対して、特図2の抽選結果にハズレを含まず、V通過率がほぼ100%である構成としてもよい。この場合には、少ない時短回数（例えば1回）でも、大当たり遊技の実行が実質的に確定することとなる。

【0342】

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

【0343】

また上記形態では、大当たりの種類やV通過可能な小当たりの種類として、大当たり遊技の終了後に時短状態に制御される当たりだけを設けたが、大当たり遊技の終了後に非時短状態に制御される当たりを設けてもよい。

【0344】

また上記形態では、特図1の抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合よりも、特図2の抽選に基づいて大当たり遊技（2種大当たり遊技を含む）が実行された場合の方が、遊技者が獲得可能な特典が大きい構成としたが、逆若しくは同じであってもよい。なお、遊技者が獲得可能な特典には、大当たり遊技において獲得可能な賞球の量や、大当たり

10

20

30

40

50

遊技後の遊技状態に関する各種の設定（時短状態に制御されるか否かや、時短状態に制御された場合の時短回数など）が含まれる。

【0345】

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

10

【0346】

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

【0347】

11. 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。

20

【0348】

<手段A>

手段A1に係る発明は、

閉状態、又は前記閉状態よりも入球し易い開状態に変化可能な可変入球口（第2始動口21）と、

特別図柄を変動表示させることが可能であり、前記特別図柄を大当たりを示す特定態様（「特図1__大当たり図柄A」、「特図2__大当たり図柄B」、図8参照）で停止表示させると、遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行する遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機1）において、

30

前記遊技制御手段は、

通常遊技状態（非時短状態）において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（A）参照）で停止表示させると、前記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第1の特別遊技状態（微時短状態A、図9（A）参照）に制御可能とし、

前記第1の特別遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（B）参照）で停止表示させると、前記第1の特別遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い第2の特別遊技状態（時短状態B、図9（B）参照）に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

40

【0349】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて、特別図柄が大当たりを示す特定態様と異なる非特定態様で停止表示されると、通常遊技状態よりも可変入球口に入球し易い第1の特別遊技状態に制御される場合があり、第1の特別遊技状態にて、特別図柄が大当たりを示す特定態様と異なる非特定態様で停止表示されると、第1の特別遊技状態よりも可変入球口に入球し易い第2の特別遊技状態に制御される場合がある。これにより、制御されている遊技状態と特別図柄で停止表示される非特定態様によって、段階的により良い特別遊技状態へと制御される場合があり、継続して遊技を行わせるための動機付けを遊技者に与えることが可能となる。よって、従来にはない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高

50

めることが可能となる。

【0350】

手段A2に係る発明は、
手段A1に記載の遊技機であって、

前記第1の特別遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易いが、前記第2の特別遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し難い第3の特別遊技状態（微時短状態B、図10参照）があり、

前記遊技制御手段は、

前記第1の特別遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（B）参照）で停止表示させると、前記第3の特別遊技状態に制御可能とし、

前記第3の特別遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、「特図1__ハズレ図柄C」、図9（C）参照）で停止表示させると、前記第2の特別遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【0351】

この構成の遊技機によれば、第1の特別遊技状態において、特別図柄が大当たりを示す特定態様と異なる非特定態様で停止表示された場合に、最も可変入球口に遊技球が入球し易い第2の特別遊技状態、又は第2の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し難い第3の特別遊技状態に制御される場合がある。これにより、第1の特別遊技状態にて、特別図柄が非特定態様で停止表示された場合に、第2の特別遊技状態、又は第3の特別遊技状態のうち、どちらの特別遊技状態に制御されるのか興味を持たせることが可能となる。よって、従来にはない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0352】

手段A3に係る発明は、
手段A2に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記特定態様と異なる非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（A）参照）で停止表示させると、前記第3の特別遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【0353】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて、特別図柄が大当たりを示す特定態様と異なる非特定態様で停止表示されると、可変入球口への入球のし易さが異なる第1の特別遊技状態、又は第3の特別遊技状態に制御される場合がある。これにより、通常遊技状態にて、特別図柄が非特定態様で停止表示されると、第1の特別遊技状態、又は第3の特別遊技状態のうち、どちらの特別遊技状態に制御されるかに興味を持たせることが可能となる。よって、従来にはない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0354】

手段A4に係る発明は、
手段A3に記載の遊技機であって、

前記非特定態様には、第1の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9参照）と、前記第1の非特定態様と異なる第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9参照）と、があり、

前記遊技制御手段は、

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記第1の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（A）参照）で停止表示させると、前記第1の特別遊技状態に制御可能とし、

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（A）参照）で停止表示させると、前記第3の特別遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【0355】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて、特別図柄が第1の非特定態様、又は第2の非特定態様で停止表示されるかによって、可変入球口への入球のし易さだけでなく、第2の特別遊技状態の制御され易さも異なる第1の特別遊技状態、又は第3の特別遊技状態に制御される場合がある。これにより、通常遊技状態にて、特別図柄が第1の非特定態様、又は第2の非特定態様で停止表示されるかに興味を持たせることが可能となる。よって、従来にはない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0356】

手段A5に係る発明は、

手段A2に記載の遊技機であって、

前記非特定態様には、第1の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9参照）と、
前記第1の非特定態様と異なる第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9参照）と、があり、

前記遊技制御手段は、

前記第1の特別遊技状態において、前記特別図柄を前記第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（B）参照）で停止表示させると、前記第2の特別遊技状態に制御可能とし、

前記第3の特別遊技状態において、前記特別図柄を前記第1の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（C）参照）、又は前記第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（C）参照）で停止表示させると、前記第2の特別遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【0357】

この構成の遊技機によれば、第1の特別遊技状態にて特別図柄が第2の非特定態様で停止表示されると、第2の特別遊技状態に制御され得るが、第3の特別遊技状態にて特別図柄が第1の非特定態様、又は第2の非特定態様で停止表示されると、第2の特別遊技状態に制御され得る。これにより、第1の特別遊技状態と第3の特別遊技状態は、単なる可変入球口への入球のし易さだけでなく、停止表示される非特定態様によって第2の特別遊技状態に制御され易さが異なるため、より良い特別遊技状態に制御されたい遊技者の気持ちをかき立てることが可能となる。よって、従来にはない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0358】

手段A6に係る発明は、

手段A1又は手段A2に記載の遊技機であって、

前記非特定態様には、第1の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9参照）と、
前記第1の非特定態様と異なる第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9参照）と、があり、

前記遊技制御手段は、

前記通常遊技状態において、前記特別図柄を前記第1の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄B」、図9（A）参照）で停止表示させると、前記第1の特別遊技状態に制御可能とし、

前記第1の特別遊技状態において、前記特別図柄を前記第2の非特定態様（「特図1__ハズレ図柄C」、図9（B）参照）で停止表示させると、前記第2の特別遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【0359】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて、特別図柄が第1の非特定態様で停止表示されると、第1の特別遊技状態に制御される場合があり、第1の特別遊技状態にて、特別図柄が第2の非特定態様で停止表示されると、第1の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易い第2の特別遊技状態に制御される場合がある。これにより、制御されている遊技状態で停止表示された非特定態様に応じて、より良い特別遊技状態に制御され得るために、それぞれの遊技状態にて第1の非特定態様、又は第2の非特定態様のうち、どの非特定態様で停止表示されるかに興味を持たせることが可能となる。よって、従来に

はない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0360】

手段A7に係る発明は、

手段A1から手段A6のいずれかに記載の遊技機であって、

大入賞口（第2大入賞口35）と、

前記大入賞口に入賞した遊技球が通過可能な特定領域（特定領域39）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変入球口への遊技球の入球に基づいて、当たりとなるか否かの判定処理（特図2大当たり判定処理（S1002、図21参照））を行い、その判定処理の結果を示す前記特別図柄を変動表示させ、

前記判定処理の結果が小当たりを示す小当たり態様（「特図2__小当たり図柄b」、図8参照）で前記特別図柄を停止表示させると、前記大入賞口を開放させる小当たり遊技を実行可能とし、

前記特定領域への遊技球の通過に基づいて、前記大当たり遊技を実行することを特徴とする遊技機である。

【0361】

この構成の遊技機によれば、可変入球口への遊技球の入球に基づいて、当たりとなるか否かの判定処理の結果が小当たりを示す小当たり態様で特別図柄を停止表示させると、大入賞口が開放される小当たり遊技が実行されると、その大入賞口に入賞した遊技球の特定領域への通過に基づいて、当たり遊技が実行される。これにより、特定領域への遊技球の通過に基づく当たり遊技を実行させるために、第1の特別遊技状態よりも可変入球口に遊技球が入球し易い第2の特別遊技状態に何としても制御されたい遊技者の気持ちをかき立てることが可能となる。よって、従来にはない新たな遊技性を提供でき、遊技興趣を高めることが可能となる。

【符号の説明】

【0362】

1…パチンコ遊技機

7…画像表示装置

7a…表示画面

20…第1始動口

21…第2始動口

22…電チュー

35…第2大入賞口

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

10

20

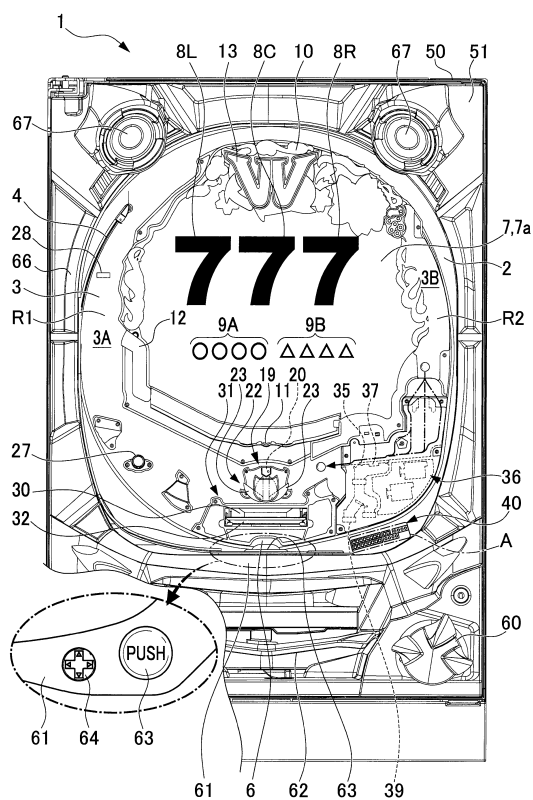
30

40

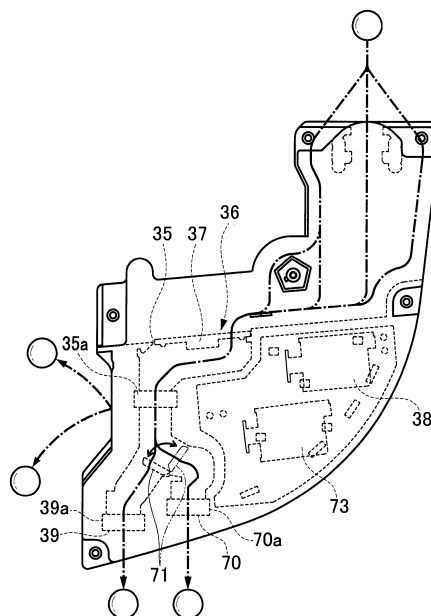
50

【図面】

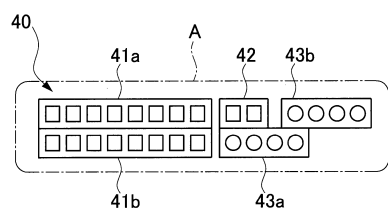
【図 1】



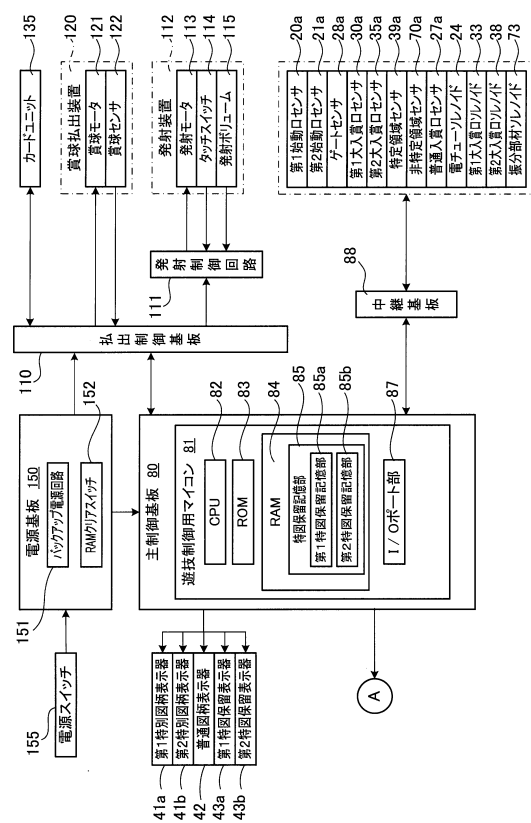
【図 2】



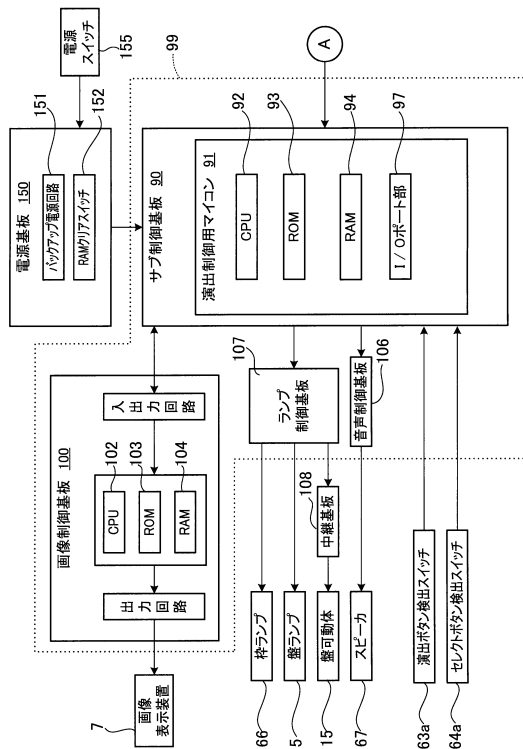
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

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

【図 7】

(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	65250～65535	大当たり
	0～3300	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	65250～65535	大当たり
	0～9000	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別乱数値 (範囲:0~199)	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ
特図1	0~199	特図1 大当たり図柄A	11H
特図2	0~199	特図2 大当たり図柄B	21H

(C)小当たり図柄種別判定テーブル

特別 図柄	図柄種別乱数値 (範囲:0~199)	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ
特図1	0~199	特図1 小当たり図柄a	14H
特図2	0~199	特図2 小当たり図柄b	23H

(D)ハズレ図柄種別判定テーブル

特別 図柄	図柄種別乱数値 (範囲:0~199)	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ
特図1	0~159	特図1 ハズレ図柄A	16H
	160~195	特図1 ハズレ図柄B	17H
	196~199	特図1 ハズレ図柄C	18H
特図2	0~199	特図2 ハズレ図柄D	26H

(E)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

【図 8】

[illegible]

【図 9】

(A)通常遊技状態のハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別 乱数値 (範囲:0~199)	ハズレの種類	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	特図停止後の 遊技状態	時短回数 (回)
特図1	0~159	通常ハズレ	特図1 ハズレ図柄A	16H	80.0%	-	-
	160~195	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄B	17H	18.0%	微時短状態A	100
	196~199	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄C	18H	2.0%	微時短状態B	100
特図2	0~199	通常ハズレ	特図2 ハズレ図柄D	26H	100.0%	-	-

(B)微時短状態Aのハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別 乱数値 (範囲:0~199)	ハズレの種類	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	特図停止後の 遊技状態	時短回数 (回)
特図1	0~159	通常ハズレ	特図1 ハズレ図柄A	16H	80.0%	-	-
	160~195	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄B	17H	18.0%	微時短状態B	100
	196~199	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄C	18H	2.0%	時短状態B	100
特図2	0~199	通常ハズレ	特図2 ハズレ図柄D	26H	100.0%	-	-

(C)微時短状態Bのハズレ図柄種別判定テーブル

特別図柄	図柄種別 乱数値 (範囲:0~199)	ハズレの種類	特別図柄の 種別	特図停止 図柄データ	振分率 (%)	特図停止後の 遊技状態	時短回数 (回)
特図1	0~159	通常ハズレ	特図1 ハズレ図柄A	16H	80.0%	-	-
	160~195	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄B	17H	18.0%	時短状態B	100
	196~199	特殊ハズレ (時短ハズレ)	特図1 ハズレ図柄C	18H	2.0%	時短状態B	100
特図2	0~199	通常ハズレ	特図2 ハズレ図柄D	26H	100.0%	-	-

【図 10】

(A)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	普通図柄停止 図柄データ
非時短・時短(共通)	65470~65535	当たり (長開放図柄)	51H
	1~65469	当たり (短開放図柄)	52H
	0	ハズレ	55H

(B)普通図柄変動パターン判定テーブル

状態	普通図柄の 変動時間(ms)	普通図柄の 停止時間(ms)
非時短状態	10000	500
微時短状態A	9000	500
微時短状態B	8000	500
時短状態A	2000	500
時短状態B	1000	500

(C)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	普通図柄停止図柄データ	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間 (秒/回)	インターバル 時間(秒)
非時短状態	長開放図柄	51H	電チュー開放 TBL1	1	0.5	-
	短開放図柄	52H	電チュー開放 TBL2	1	0.1	-
微時短状態A	長開放図柄	51H	電チュー開放 TBL3	1	1.0	-
	短開放図柄	52H	電チュー開放 TBL4	1	0.5	-
微時短状態B	長開放図柄	51H	電チュー開放 TBL5	1	1.2	-
	短開放図柄	52H	電チュー開放 TBL6	1	0.7	-
時短状態A	長開放図柄	51H	電チュー開放 TBL7	2	2.0	1.0
	短開放図柄	52H	電チュー開放 TBL8	2	1.5	1.0
時短状態B	長開放図柄	51H	電チュー開放 TBL9	2	2.5	1.0
	短開放図柄	52H	電チュー開放 TBL10	2	2.0	1.0

10

20

【図 11】

特図変動パターン判定テーブル(非時短状態)

特図	特図変動 パターン	振分率 (%)	保留球数	リーチ判定結果	図柄種別	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	10	-	-	-	500	500	SPLリーチ
	小当たり	100	-	-	-	500	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	10	-	リーチ有り	ハズレ図柄A	500	500	SPLリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ無し	ハズレ図柄B	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	ハズレ図柄C	500	500	SPLリーチ→時短突入演出
	ハズレ	100	-	リーチ無し	ハズレ図柄D	500	500	SPLリーチ→時短突入演出
特図2	大当たり	10	-	-	-	500	500	最終バトルリーチ
	小当たり	100	-	-	-	500	500	最終バトルリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ有り	ハズレ図柄D	500	500	最終バトルリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-

【図 12】

(A)特図変動パターン判定テーブル(時短状態A)

特図	特図変動 パターン	振分率 (%)	保留球数	リーチ判定結果	図柄種別	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	10	-	-	-	500	500	SPLリーチ
	小当たり	100	-	-	-	500	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	10	-	リーチ有り	ハズレ図柄A	500	500	SPLリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ無し	ハズレ図柄B	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	ハズレ図柄C	500	500	バトルリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ有り	ハズレ図柄D	500	500	バトルリーチ
特図2	大当たり	10	-	-	-	500	500	バトルリーチ
	小当たり	100	-	-	-	500	500	バトルリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-

(B)特図変動パターン判定テーブル(時短状態B)

特図	特図変動 パターン	振分率 (%)	保留球数	リーチ判定結果	図柄種別	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	10	-	-	-	500	500	SPLリーチ
	小当たり	100	-	-	-	500	500	バトルリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-
特図2	大当たり	10	-	-	-	500	500	バトルリーチ
	小当たり	100	-	-	-	500	500	バトルリーチ
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ有り	-	500	500	-
	ハズレ	100	-	リーチ無し	-	500	500	-

30

40

50

【図 1 3】

(A) 特図変動パターン判定テーブル(機時短状態A)

特図	大当たり判定結果	図柄種別	リーチ判定結果	保留球数	振分率 (%)	特図変動パターン	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	-	-	-	90	P51	68000	500	SPリーチ
	小当たり	-	-	-	100	P52	3000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄A	リーチ有り	-	10	P54	5000	500	SPリーチ
			リーチ無し	0~2	90	P55	19000	500	ノーマルリーチ
特図2	大当たり	-	-	-	100	P56	12000	500	-
	小当たり	-	-	-	100	P57	7000	500	-
	ハズレ	ハズレ図柄B	リーチ有り	3~4	100	P58	69000	500	SPリーチ→時短突入演出
			リーチ有り	-	100	P59	69000	500	SPリーチ→時短突入演出
特図2	大当たり	-	-	-	100	P81	49000	500	ミッドレンジリーチ
	小当たり	-	-	-	100	P82	49000	2000	ミッドレンジリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄C	リーチ有り	-	100	P83	49000	500	ミッドレンジリーチ
			リーチ無し	-	100	P83	49000	500	ミッドレンジリーチ

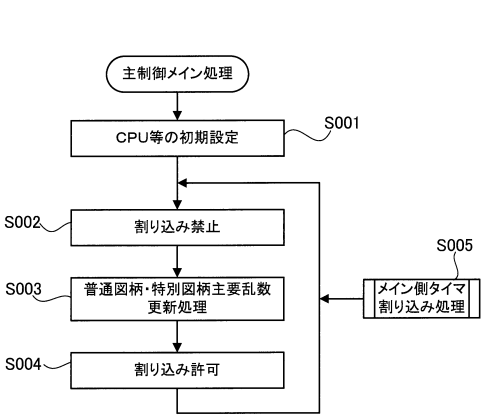
(B) 特図変動パターン判定テーブル(機時短状態B)

特図	大当たり判定結果	図柄種別	リーチ判定結果	保留球数	振分率 (%)	特図変動パターン	変動時間 (ms)	停止時間 (ms)	備考
特図1	大当たり	-	-	-	90	P61	68000	500	SPリーチ
	小当たり	-	-	-	100	P62	28000	500	ノーマルリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄A	リーチ有り	-	100	P63	2000	500	SPリーチ
			リーチ無し	0~2	90	P65	18000	500	ノーマルリーチ
特図2	大当たり	-	-	-	100	P66	11000	500	-
	小当たり	-	-	-	100	P67	6000	500	-
	ハズレ	ハズレ図柄B	リーチ有り	3~4	100	P68	68000	500	SPリーチ→時短突入演出
			リーチ有り	-	100	P69	68000	500	SPリーチ→時短突入演出
特図2	大当たり	-	-	-	100	P81	48000	500	ミッドレンジリーチ
	小当たり	-	-	-	100	P82	48000	2000	ミッドレンジリーチ
	ハズレ	ハズレ図柄C	リーチ有り	-	100	P83	48000	500	ミッドレンジリーチ
			リーチ無し	-	100	P83	48000	500	ミッドレンジリーチ

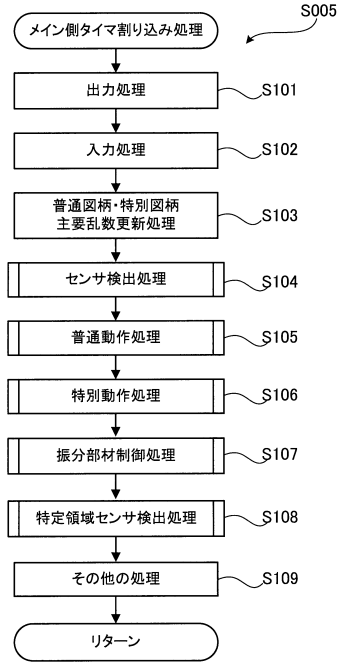
【図 1 4】

始動口	入賞コマンド特定テーブル	図柄種別乱数 (0~199)	上位コマンド	始動入賞コマンド	コマンド解析内容
第1始動口	0~65535のうち上記以外の数値	65250~65535	E1H	O1H	大当たり
		0~3300	E1H	O2H	小当たり(V通過実質不可)
		0~65535のうち上記以外の数値	E1H	O3H	ハズレ(通常)
			E1H	O4H	ハズレ(時短)
第2始動口	0~65535のうち上記以外の数値	65250~65535	E2H	O1H	大当たり
		0~9000	E2H	O2H	小当たり(V通過可)
		0~65535のうち上記以外の数値	E2H	O3H	ハズレ(通常)
			E2H	O3H	ハズレ(通常)

【図 1 5】



【図 1 6】



10

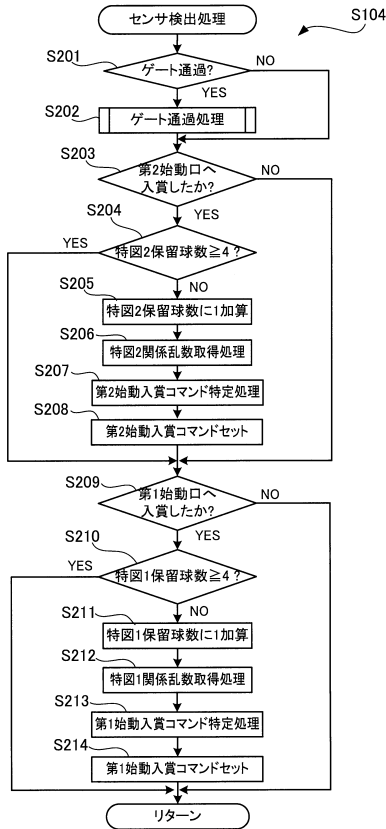
20

30

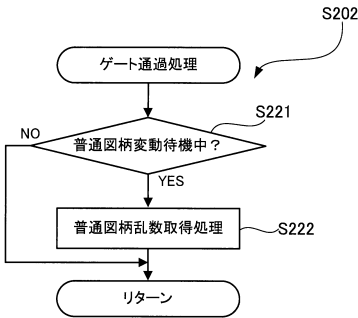
40

50

【図 17】



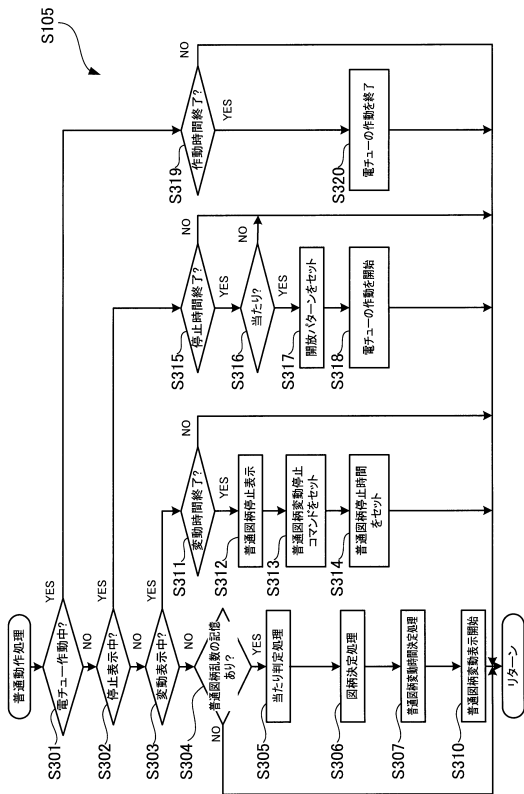
【図 18】



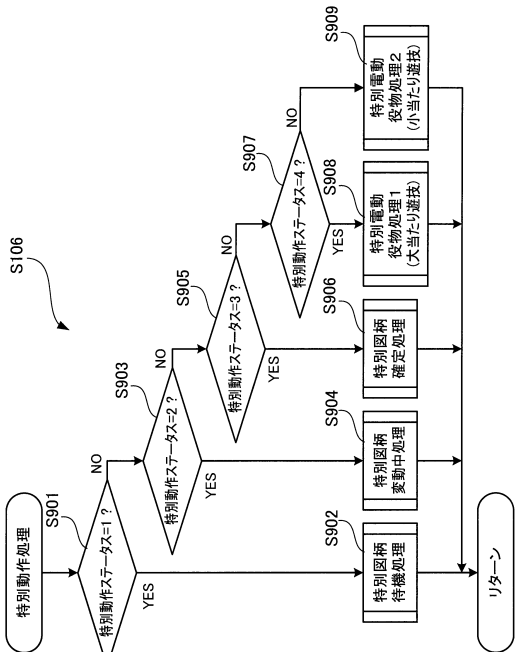
10

20

【図 19】



【図 20】

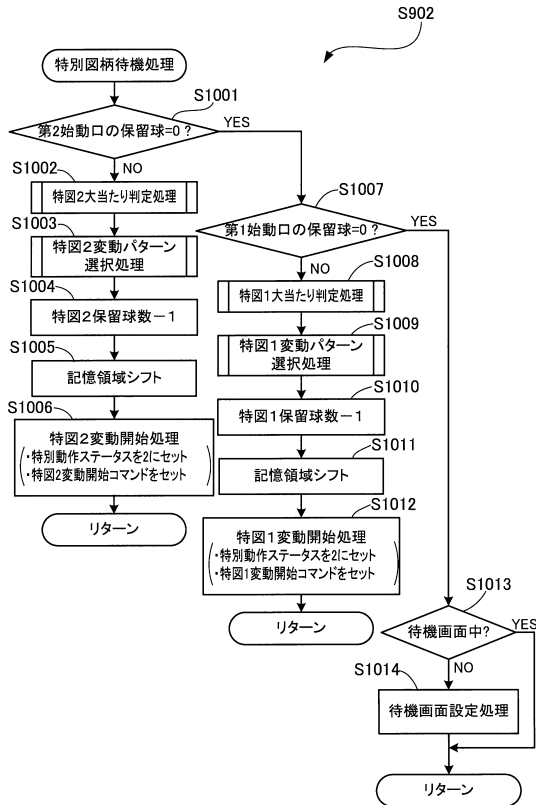


30

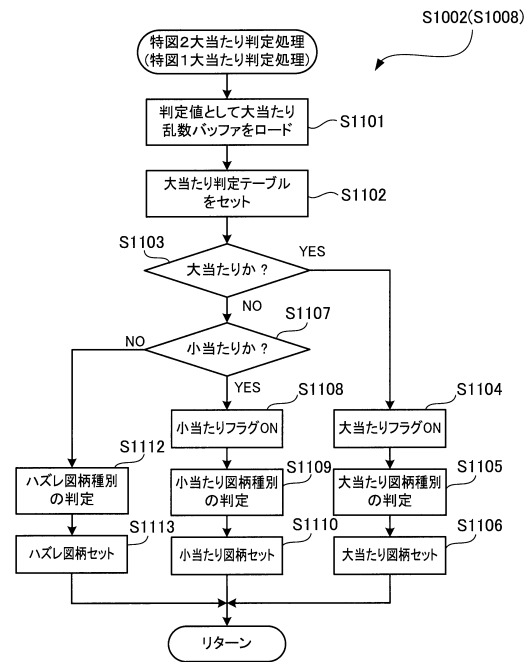
40

50

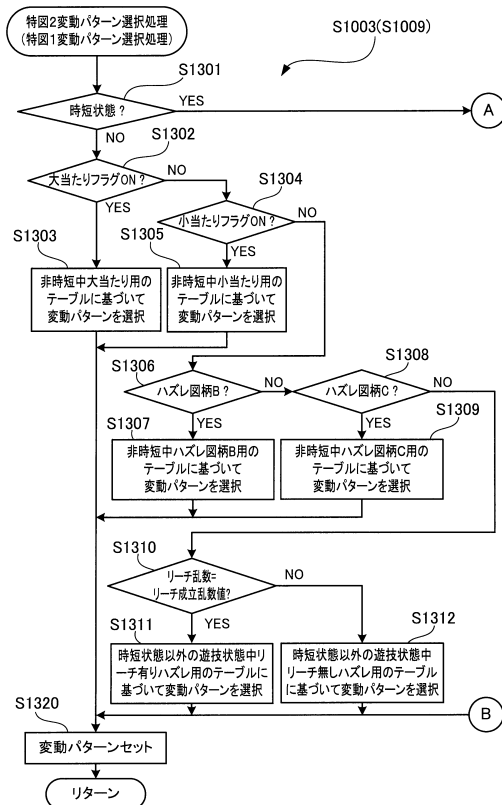
【図 2 1】



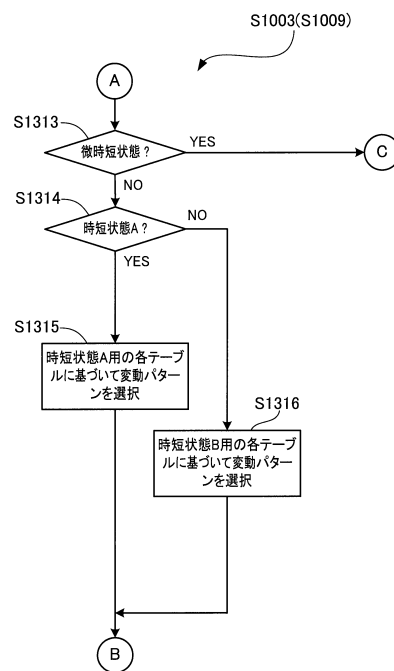
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

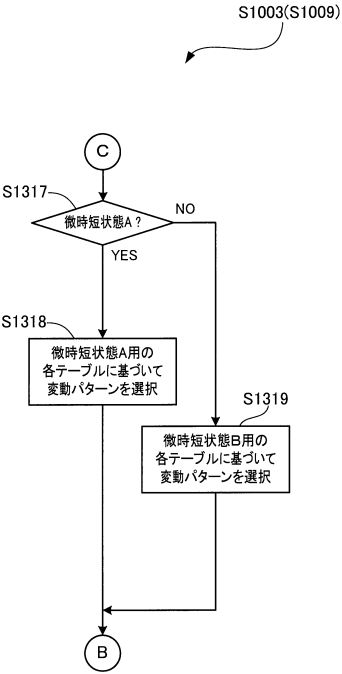
20

30

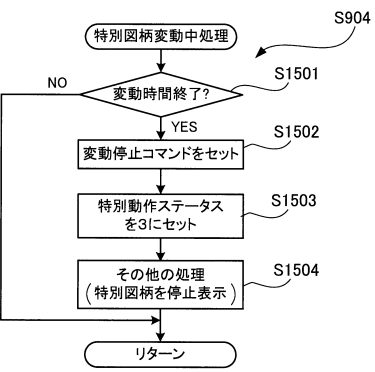
40

50

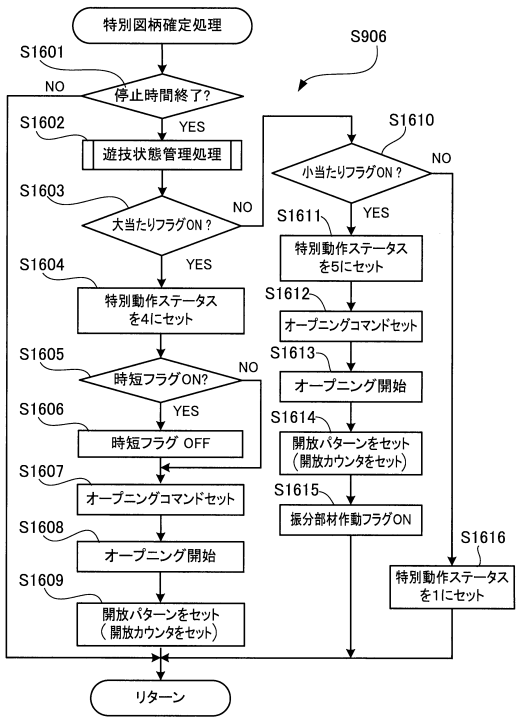
【図 2 5】



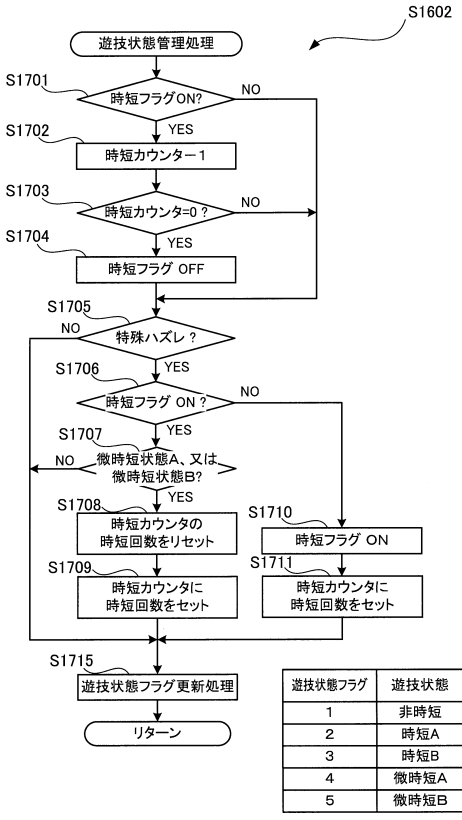
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



10

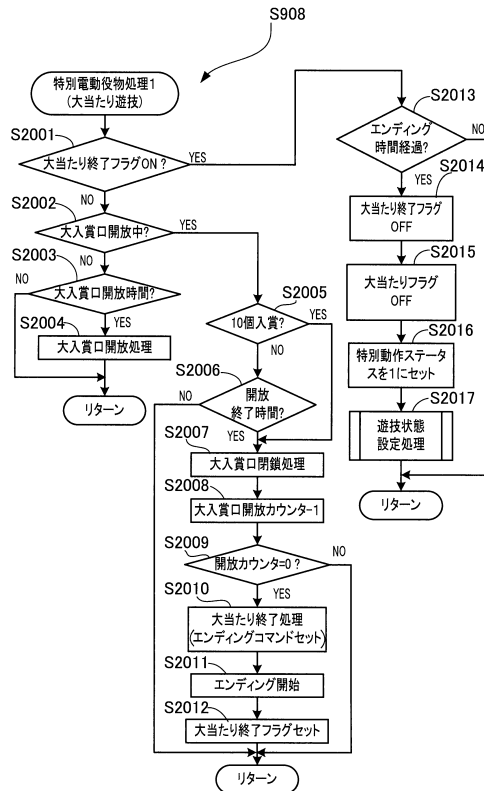
20

30

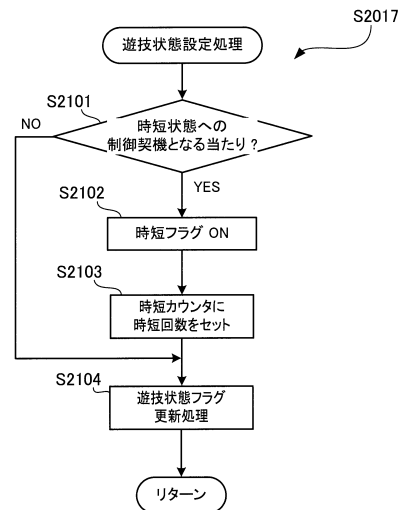
40

50

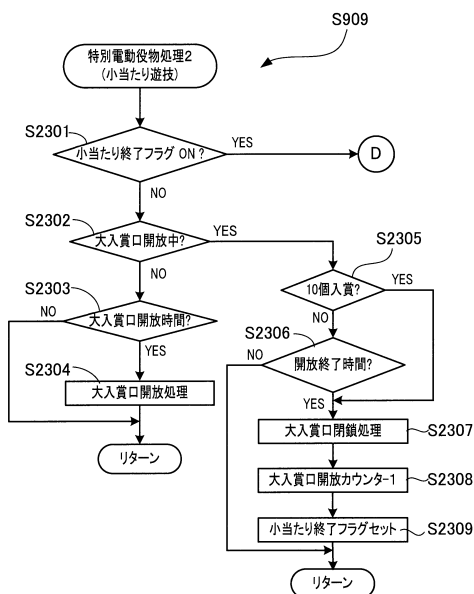
【図 29】



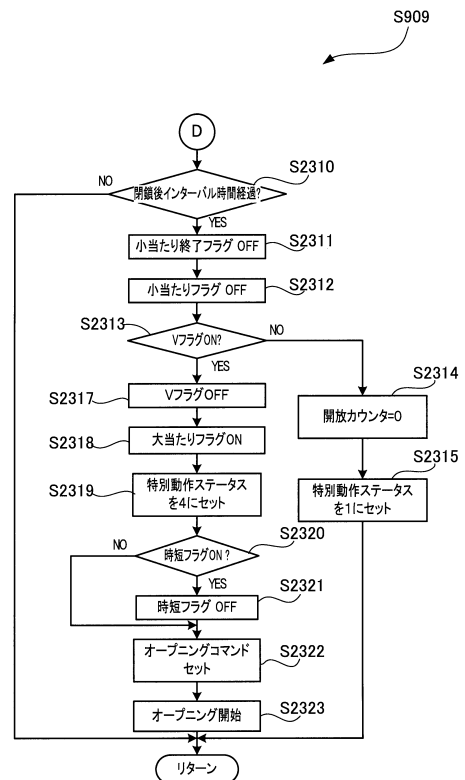
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

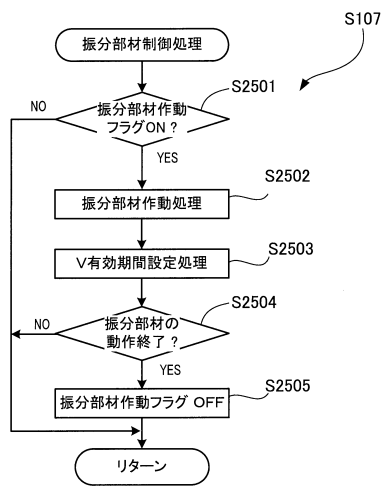
20

30

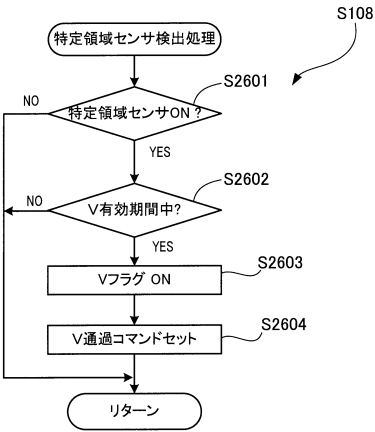
40

50

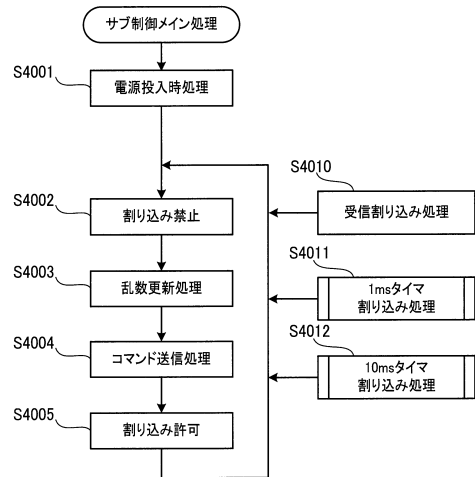
【図 3 3】



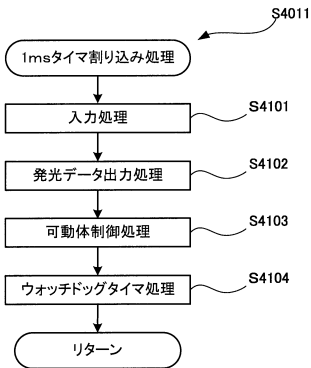
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

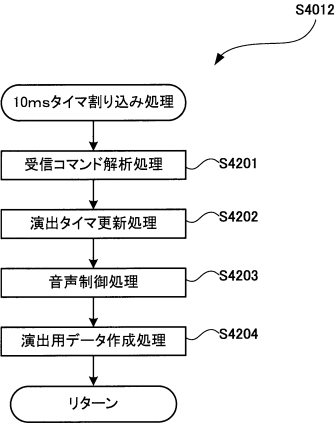
20

30

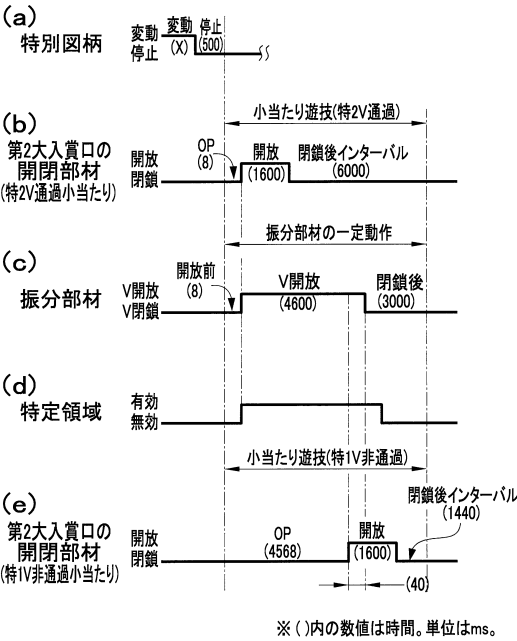
40

50

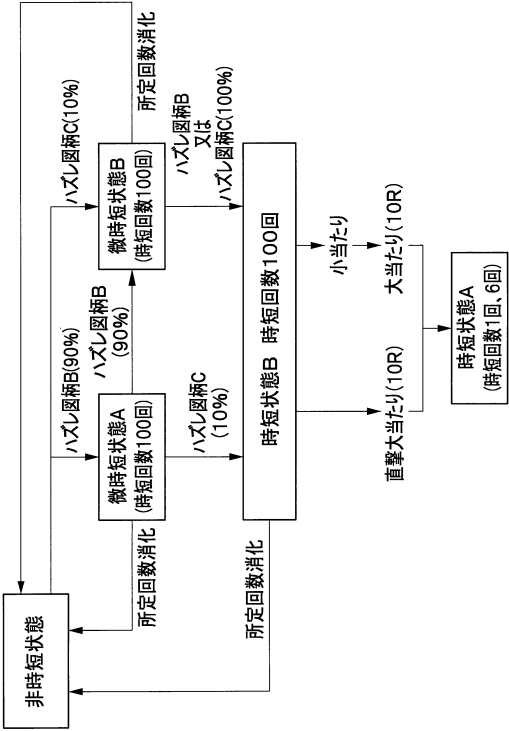
【図 37】



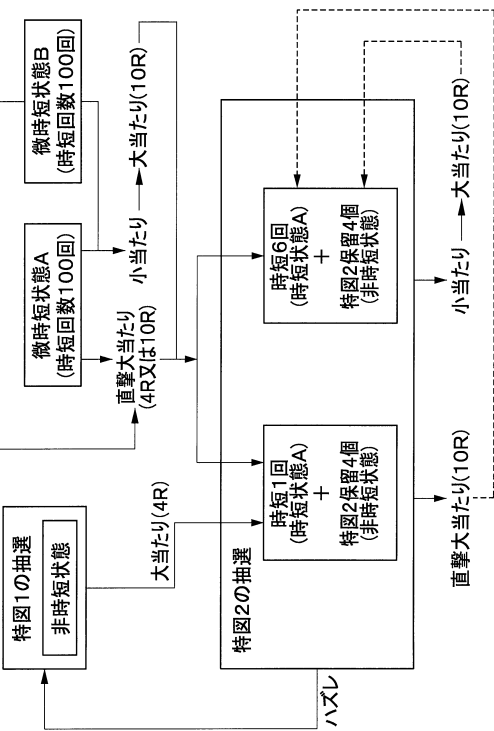
【図 38】



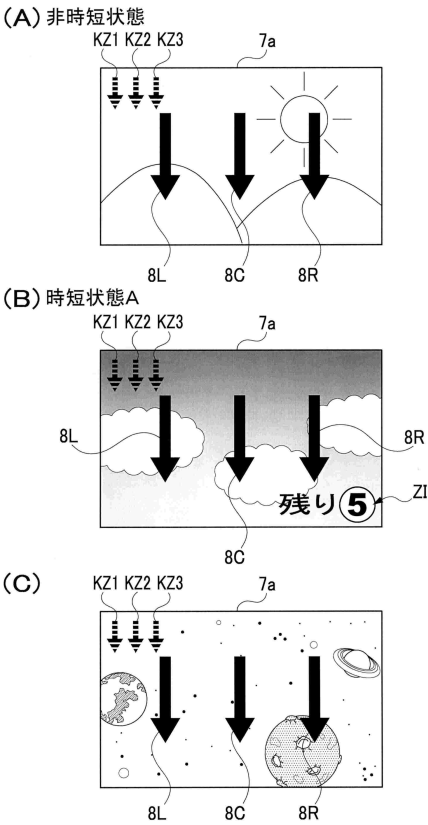
【図 39】



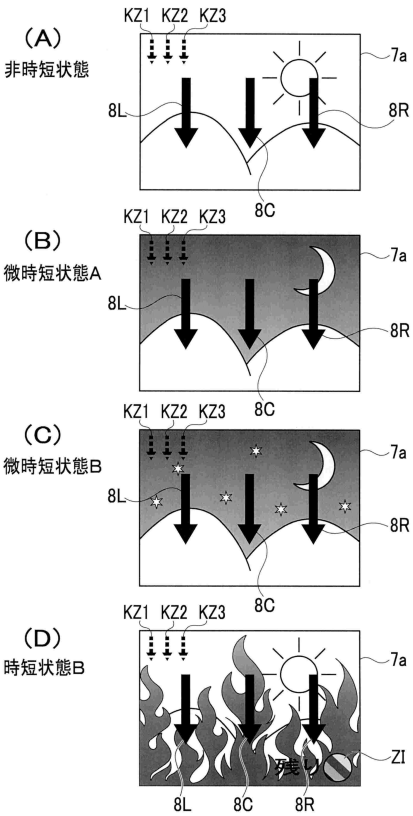
【図 40】



【図 4 1】



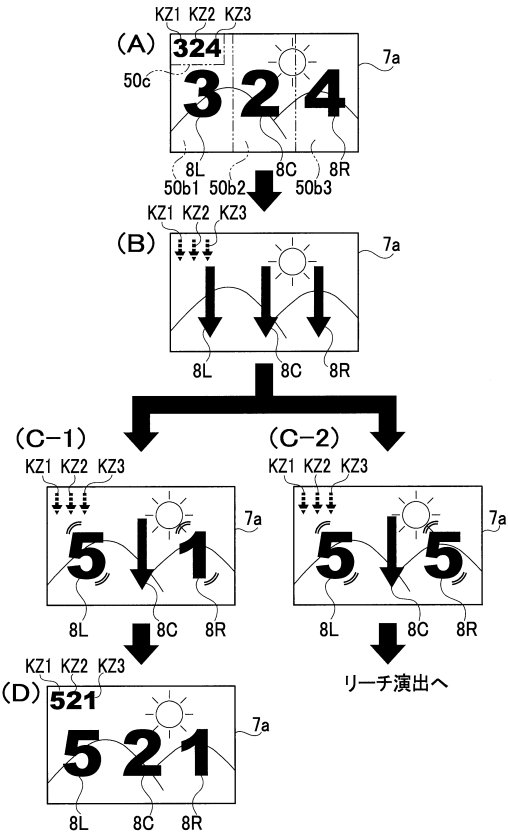
【図 4 2】



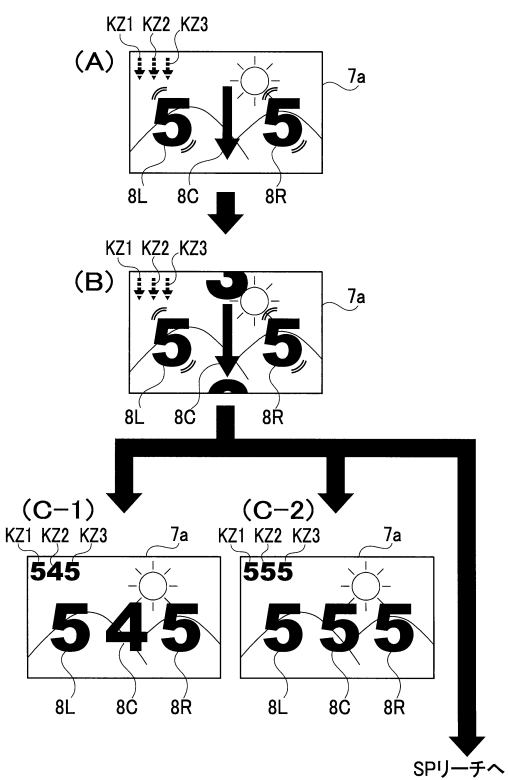
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

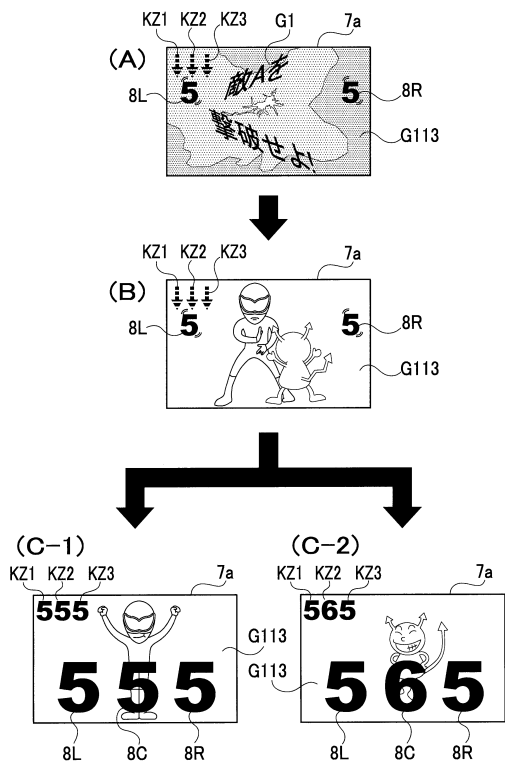


30

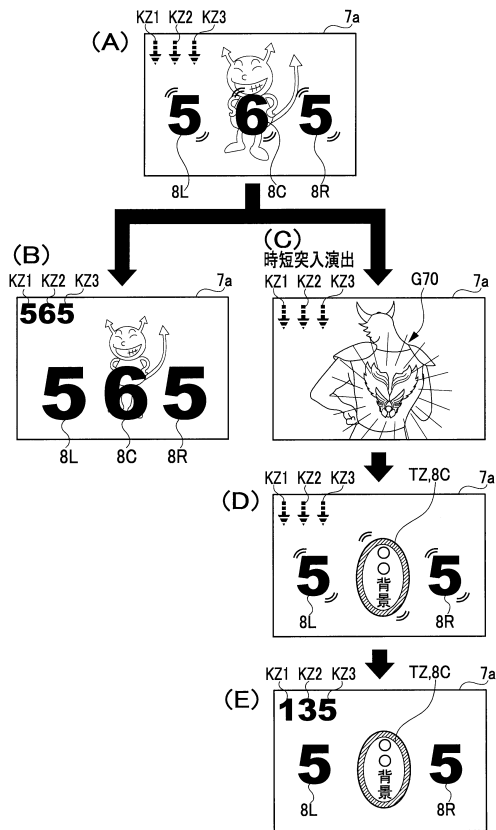
40

50

【図 4 5】



【図 4 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021-108748 (JP, A)
特開 2013-059415 (JP, A)
「令和2年1月6日改正の技術上の規格解釈基準についての質疑応答(メモ)」, 「変動
時間短縮機能」に関する技術資料, 日本遊技機工業組合, 2019年12月26日
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02