

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6989098号
(P6989098)

(45) 発行日 令和4年1月5日 (2022.1.5)

(24) 登録日 令和3年12月6日 (2021.12.6)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

A 6 3 F 7 / 0 2 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 84 頁)

(21) 出願番号	特願2016-237598 (P2016-237598)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成28年12月7日 (2016.12.7)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2018-89295 (P2018-89295A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43) 公開日	平成30年6月14日 (2018.6.14)	(74) 代理人	110000291
審査請求日	令和1年11月18日 (2019.11.18)		特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	荒井 孝太
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	笹部 晃広
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

当たりであるかの判定処理で当たりと判定されることに基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する遊技制御手段と、

遊技の進行に伴う演出を制御可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記判定処理の結果を示す識別図柄を変動表示可能であり、

第1当たり又は第2当たりと判定されると、前記大当たり遊技後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態に制御可能であり、

前記第1当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が所定の第1回数に至ると終了可能である一方、

前記第2当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が前記第1回数よりも多い第2回数に至ると終了可能であり、

前記第1当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が前記第1回数に至ることが可能であることにより、次の前記大当たり遊技の実行が確定していない一方、

前記第2当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が前記第2回数に至ることが実質的に不可能であることにより、次の前記大当たり遊技の実行が確定又は実質的に確定していて、

前記演出制御手段は、

前記第2当たりと判定されることに基づいて、当該第2当たりに基づく前記大当たり遊技に伴う大当たり演出と、当該大当たり遊技後の前記特典遊技状態に伴う特定演出と、当該特典遊技状態を経て実行される前記大当たり遊技に伴う大当たり演出とを、一連の演出として認識可能な演出にする一方、

前記第1当たりと判定されることに基づいて、当該第1当たりに基づく前記大当たり遊技に伴う大当たり演出と、当該大当たり遊技後の前記特典遊技状態に伴う特定演出と、当該特典遊技状態を経て実行される前記大当たり遊技に伴う大当たり演出と、を一連の演出として認識可能な演出にしないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、一般的に、第1始動口（第1入球口）、又は、電チューに係る第2始動口（第2入球口）への入球に基づいて、大当たりの当否判定がなされる。大当たりに当選すると、大入賞口を開放する大当たり遊技が実行される。

【0003】

例えば下記特許文献1では、大当たりに当選すると、大当たり遊技の開始に伴って大当たり演出が開始される。そして大当たり遊技の終了に伴って、大当たり演出も終了する。こうして遊技者には、大当たり演出の1回の実行につき、大当たり遊技が1回実行されているのを認識させるようになっている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2016-104146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、1回の大当たり遊技につき遊技者が獲得できる特典（遊技球）の上限量は定められている。従ってほとんどの遊技者は、大当たり遊技（大当たり演出）が実行されても、上限量を超えるような特典が付与されることはないと思っている。よって遊技者に対して、想定以上に有利な大当たり遊技が実行されるように思わせて、遊技興趣を高められる余地があった。

30

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、有利な大当たり遊技が実行されると思わせることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の遊技機は、
当たりであるかの判定処理で当たりと判定されることに基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する遊技制御手段と、

40

遊技の進行に伴う演出を制御可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記判定処理の結果を示す識別図柄を変動表示可能であり、

第1当たり又は第2当たりと判定されると、前記大当たり遊技後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態に制御可能であり、

前記第1当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が所定の第1回数に至ると終了可能である一方、

前記第2当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別

50

図柄の変動表示の回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数に至ると終了可能であり、

前記第 1 当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が前記第 1 回数に至ることが可能であることにより、次の前記大当たり遊技の実行が確定していない一方、

前記第 2 当たりと判定されることに基づいて制御される前記特典遊技状態は、前記識別図柄の変動表示の回数が前記第 2 回数に至ることが実質的に不可能であることにより、次の前記大当たり遊技の実行が確定又は実質的に確定していて、

前記演出制御手段は、

前記第 2 当たりと判定されることに基づいて、当該第 2 当たりに基づく前記大当たり遊技に伴う大当たり演出と、当該大当たり遊技後の前記特典遊技状態に伴う特定演出と、当該特典遊技状態を経て実行される前記大当たり遊技に伴う大当たり演出とを、一連の演出として認識可能な演出にする一方、

前記第 1 大当たりと判定されることに基づいて、当該第 1 当たりに基づく前記大当たり遊技に伴う大当たり演出と、当該大当たり遊技後の前記特典遊技状態に伴う特定演出と、当該特典遊技状態を経て実行される前記大当たり遊技に伴う大当たり演出と、を一連の演出として認識可能な演出にしないことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技機によれば、有利な大当たり遊技が実行されると思わせることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 2】同遊技機が備える第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【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】主制御基板が備える RAM の詳細を説明する図である。

【図 7】サブ制御基板が備える RAM の詳細を説明する図である。

【図 8】特図 1 に係る当たり種別判定テーブルである。

【図 9】特図 2 に係る当たり種別判定テーブルである。

【図 10】特別図柄の種別と時短回数との関係等を示すテーブルである。

【図 11】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 12】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) はリーチ判定テーブルであり、(C) は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D) は普図当たり種別判定テーブルであり、(E) は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 13】(A) 変動パターン判定テーブルであり、(B) は特別時短変動パターン判定テーブルである。

【図 14】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 15】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図 16】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 17】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 18】センサ検出処理のフローチャートである。

【図 19】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 20】普通動作処理のフローチャートである。

【図 21】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 22】普通図柄当たり判定処理のフローチャートである。

【図 23】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 24】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 25】普通電動役物処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 26】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 27】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 28】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 29】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 30】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 31】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 32】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 33】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 34】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 35】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。 10
- 【図 36】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 37】特別電動役物処理 2（小当たり遊技）のフローチャートである。
- 【図 38】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 39】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 40】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 41】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 42】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 43】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 44】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 45】受信コマンド解析処理のフローチャートである。 20
- 【図 46】普図演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 47】補助遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 48】先読み演出判定処理のフローチャートである。
- 【図 49】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 50】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 51】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 52】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 53】変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 54】変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 55】変動演出終了処理のフローチャートである。 30
- 【図 56】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 57】普通図柄の変動表示に伴う特殊演出、及び、補助遊技に伴う電チュー打込報知演出を示す図である。
- 【図 58】完全ボーナス前半演出及び完全ボーナス後半演出の演出画像を示す図である。
- 【図 59】エンディング演出の演出画像を示す図である。
- 【図 60】（ A ）昼背景モードにおける特図 1 の変動表示中の表示画面の図であり、（ B ）夜背景モード中の表示画面の図であり、（ C ）キャラ紹介モード中の表示画面の図であり、（ D ）昼背景モードにおける特図 2 の変動表示中の表示画面の図である。
- 【図 61】泣きの 1 回モードにおいて特図 2 の変動表示に伴って実行される演出を示す図 40
- 【図 62】V アタッカー打込報知演出を示す図である。
- 【図 63】実施形態に係る遊技機の遊技フロー（ゲームの流れ）を示す図である。
- 【図 64】実施形態に係る演出例を示す図である。
- 【図 65】実施形態に係る演出例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0010】

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、本実施形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技機枠 50 内に取り 50

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（図示せず）が設けられている。また前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6 およびスピーカ 6 7 が設けられている。

【 0 0 1 1 】

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。また遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

10

【 0 0 1 2 】

また遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 7（演出手段の一例）が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示（可変表示）に同期した装飾図柄（演出図柄）8 L，8 C，8 R の変動表示を行う装飾図柄表示領域がある。装飾図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左装飾図柄 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中装飾図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 7 は、左、中、右の装飾図柄の組み合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b（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。

20

【 0 0 1 3 】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で装飾図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「263」などのバラケ目で装飾図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b により把握するのではなく、画像表示装置 7 にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、装飾図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような装飾図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能である。

30

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

また画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて演出保留画像 9 A を表示する第 1 演出保留表示エリアと、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて演出保留画像 9 B を表示する第 2 演出保留表示エリアとがある。演出保留画像の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 3 参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数および第 2 特図保留表示器 4 3 b 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。

40

【 0 0 1 6 】

遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、センター装飾体 1 0 が配されている。センター装飾体 1 0 の下部には、上面を回転する遊技球を、後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能なステージ部 1 1 が形成されている。またセンター装飾体 1 0 の左部に

50

は、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 1 1 へ遊技球を流出させるワーブ部 1 2 が設けられている。さらにセンター装飾体 1 0 の上部には、文字や図形等を表した装飾部材 1 3 が配されている。

【 0 0 1 7 】

遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口（第 1 入球口に相当）2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 を、第 1 始動入賞口や固定入球口ともいう。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞（入球）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。

【 0 0 1 8 】

また第 1 始動口 2 0 の下方には、第 2 始動口（第 2 入球口に相当）2 1 を備える普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）2 2 が設けられている。第 2 始動口 2 1 を第 2 始動入賞口や可変入球口ともいう。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）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。

【 0 0 1 9 】

電チュー 2 2 は、前後に進退可能な可動部材（入球口開閉部材）2 3 を備え、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。可動部材 2 3 は、電チューソレノイド 2 4（図 4 参照）により駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開いているとき（つまり可動部材 2 3 が開状態をとっているとき）だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材 2 3 が閉じているとき（つまり可動部材 2 3 が閉状態をとっているとき）には遊技球が入球不可能となっている。なお、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉じているときには開いているときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉じているときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。なお本形態では、固定入賞装置 1 9 と電チュー 2 2 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 に対して着脱可能な始動入賞ユニット S U になっている。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

より詳細には、図 2 に示すように、第 2 大入賞装置 3 6 の内部には、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球が通過可能な特定領域（V 領域）3 9 および非特定領域 7 0 が形成されている。なお、第 2 大入賞装置 3 6 において、特定領域 3 9 および非特定領域 7 0 の上流には、第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入賞を検知する第 2 大入賞口センサ 3 5 a が配されている。また、特定領域 3 9 には、特定領域 3 9 への遊技球の通過を検知する特定領域センサ 3 9 a が配されている。また、非特定領域 7 0 には、非特定領域 7 0 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ 7 0 a が配されている。また、第 2 大入賞装置 3 6 は、第 2 大入賞口 3 5 を通過した遊技球を特定領域 3 9 または非特定領域 7 0 のいずれかに振り

10

20

30

40

50

分ける振分部材 7 1 と、振分部材 7 1 を駆動する振分部材ソレノイド 7 3 (図 4 参照) とを備えている。なお、振分部材 7 1 は、振分部材ソレノイド 7 3 の通電時には、遊技球を特定領域 3 9 に振り分ける第 1 の状態 (通過許容状態) をとり、振分部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、遊技球を非特定領域 7 0 に振り分ける第 2 の状態 (通過阻止状態) をとる。

【 0 0 2 3 】

振分部材 7 1 は、図 2 の二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド 7 3 (図 4 参照) の通電時には、特定領域 3 9 への遊技球の通過を許容する通過許容状態にある。振分部材 7 1 が通過許容状態にあるときは、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 3 5 a を通過したあと特定領域 3 9 を通過する。この遊技球のルートを第 1 のルートという。

10

【 0 0 2 4 】

また振分部材 7 1 は、図 2 の破線で示すように、振分部材ソレノイド 7 3 (図 4 参照) の非通電時には、特定領域 3 9 への遊技球の通過を妨げる通過阻止状態にある。振分部材 7 1 が通過阻止状態にあるときは、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 3 5 a を通過したあと振分部材 7 1 上を転動して非特定領域 7 0 を通過する。この遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 2 5 】

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。なお、1 種大当たりを直撃大当たりともいう。

20

【 0 0 2 6 】

また図 1 に示すように、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の左方には、遊技球が通過可能な第 1 ゲート 2 8 が設けられており、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右方には、遊技球が通過可能な第 2 ゲート 2 9 が設けられている。第 1 ゲート 2 8 への遊技球の通過、及び、第 2 ゲート 2 9 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める普通図柄抽選 (すなわち普通図柄乱数 (当たり乱数) の取得と判定) の実行契機となっている。

30

【 0 0 2 7 】

さらに遊技領域 3 の左下部、及び第 2 始動口 2 1 の右方には、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。

【 0 0 2 8 】

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し得る流路を、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し得る流路を、第 2 流路 R 2 という。

40

【 0 0 2 9 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 ゲート 2 8 と、第 1 始動口 2 0 と、第 2 始動口 2 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、第 1 ゲート 2 8 への通過や、第 1 始動口 2 0 への入賞を狙う。なお、第 1 流路 R 1 を流下した遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入賞することは、ほとんどないように構成されている。

【 0 0 3 0 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 ゲート 2 9 と、第 2 大入賞装置 3 6 と、第 1 大入賞装

50

置 3 1 と、電チュー 2 2 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 2 ゲート 2 9 への通過、電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1 への入賞、第 2 大入賞口 3 5 への入賞（特定領域 3 9 への通過）、又は、第 1 大入賞口 3 0 への入賞を狙う。

【 0 0 3 1 】

このように本形態では、第 1 流路 R 1 と第 2 流路 R 2 とは、それぞれの下流部で合流している。第 1 流路 R 1 と第 2 流路 R 2 とに共通している流路を合流部 G R と称することとする。本形態ではこの合流部 G R に、第 2 始動口 2 1（電チュー 2 2）、普通入賞口 2 7、およびアウト口 6 が配されていることとなる。

【 0 0 3 2 】

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 識別図柄に相当）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 識別図柄に相当）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（補助図柄）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。

【 0 0 3 3 】

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。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示器 4 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して特図保留表示器 4 3 ということがある。

【 0 0 3 4 】

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄（識別図柄）を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる大当たり遊技（第 2 特別遊技）が行われる。また、停止図柄が予め定めた小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、停止表示された小当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる小当たり遊技（第 1 特別遊技）が行われる。なお、大当たり遊技又は小当たり遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【 0 0 3 5 】

具体的には特別図柄表示器 4 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「
」（
：点灯、
：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、小当たり（後述の複数種類の小当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「
」というように左から 5, 6 番目にある L E D が点灯した小当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「
」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D 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 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特

10

20

30

40

50

定の態様で表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【0036】

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(特図1の保留)として第1特図保留記憶部85a(図4参照)に記憶され、第2始動口21への入賞であれば第2特図保留(特図2の保留)として第2特図保留記憶部85b(図4参照)に記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値は第1特図保留記憶部85aが「4」、第2特図保留記憶部85bが「1」(上限数)となっている。

10

【0037】

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。

【0038】

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


20

【0039】

普通図柄の可変表示は、第1ゲート28又は第2ゲート29への遊技球の通過を契機として行われる。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、第1ゲート28又は第2ゲート29への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄(普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄)は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄(所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄)である場合には、停止表示された普通当たり図柄の種類および現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

30

【0040】

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、普通当たり図柄を表示する。本形態の普通当たり図柄には、3種類ある。長開放図柄と、短開放図柄Aと、短開放図柄Bである。長開放図柄は、「40

【0041】

なお本パチンコ遊技機1は、第1ゲート28又は第2ゲート29への遊技球の通過に基

50

づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に第1ゲート28又は第2ゲート29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。

10

【0042】

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

20

【0043】

またパチンコ遊技機1は、電源基板150を備えている。電源基板150は、主制御基板80、サブ制御基板90、及び払出制御基板110に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板150には、バックアップ電源回路151が設けられている。バックアップ電源回路151は、本パチンコ遊技機1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に対して電力を供給する。従って、主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に記憶されている情報は、パチンコ遊技機1の電断時であっても保持される。また、電源基板150には、電源スイッチ155が

30

接続されている。電源スイッチ155のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切替えられる。なお、主制御基板80のRAM84に対するバックアップ電源回路を主制御基板80に設けたり、サブ制御基板90のRAM94に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板90に設けたりしてもよい。

【0044】

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

40

【0045】

RAM84には、上述した特図保留記憶部85（第1特図保留記憶部85aおよび第2特図保留記憶部85b）が設けられている。第2特図保留記憶部85bは記憶手段に相当する。さらに詳細には第1特図保留記憶部85aは、図6（a）に示すように、記憶可能な第1特図保留の数に対応した4つの記憶領域からなる。また図6（b）に示すように、第2特図保留記憶部85bは記憶可能な第2特図保留の数に対応した1つの記憶領域からなる。各記憶領域は図6（c）に示すように、4つの記憶領域に分かれている。これらの4つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、及び変動パターン乱数を記憶する領域である。

50

【 0 0 4 6 】

また主制御基板 8 0 には、図 4 に示すように、中継基板 8 8 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 8 0 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 8 0 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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 ゲートセンサ 2 8 a、第 2 ゲートセンサ 2 9 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、非特定領域センサ 7 0 a、および普通入賞口センサ 2 7 a が接続されている。

【 0 0 4 7 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 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 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出するものである。第 1 ゲートセンサ 2 8 a は、第 1 ゲート 2 8 内に設けられて第 1 ゲート 2 8 を通過した遊技球を検出するものである。第 2 ゲートセンサ 2 9 a は、第 2 ゲート 2 9 内に設けられて第 2 ゲート 2 9 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 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 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 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 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 3 9 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に設けられて特定領域 3 9 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 7 0 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の非特定領域 7 0 に設けられて非特定領域 7 0 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 2 7 a は、各普通入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出するものである。

【 0 0 4 8 】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8、および振分部材ソレノイド 7 3 が接続されている。電チューソレノイド 2 4 は、電チュー 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するものである。振分部材ソレノイド 7 3 は、第 2 大入賞装置 3 6 の振分部材 7 1 を駆動するものである。

【 0 0 4 9 】

さらに主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、および第 2 特図保留表示器 4 3 b が接続されている。すなわち、これらの表示器類 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

【 0 0 5 0 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 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 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0、貸球払出装置 1 3 0 およびカードユニット 1 3 5（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 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、ハンドル 6 0（図 1 参照）が含まれる。

【 0 0 5 1 】

払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 5 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 1 3 0 の球貸モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 1 2 2 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 1 3 2 により検知される。なお遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0（図 1 参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 がハンドル 6 0 への接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 がハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動されることと

なる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

各記憶領域は、図 7 (d) に示すように、始動入賞コマンド記憶領域を含む複数の記憶領域に分かれている。始動入賞コマンド記憶領域は、始動入賞コマンドを記憶する記憶領域である。なお当該変動用演出記憶部 95c も、同様の記憶領域を含んでいる。

【0056】

サブ制御基板 90 には、図 5 に示すように、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、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 ROM 103 には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（装飾図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 100 の CPU 102 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 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。

【0057】

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 ROM 93 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 CPU 102 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 ROM 103 に音響データを格納してもよい。

【 0 0 5 8 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 9 1 は、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 9 0 の R O M 9 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 5 9 】

さらに演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された装飾可動体 1 5 を動作させる。なお装飾可動体 1 5 は、図 1 では図示を省略したが、センター装飾体 1 0 に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。詳細には演出制御用マイコン 9 1 は、装飾可動体 1 5 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って装飾可動体 1 5 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板 9 0 の R O M 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 1 0 7 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U にランプの点灯制御や装飾可動体 1 5 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 1 0 7 に R O M を実装してもよく、その R O M 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。

【 0 0 6 0 】

またサブ制御基板 9 0 には、演出ボタン検出スイッチ（ S W ） 6 3 a 及びセレクトボタン検出スイッチ 6 4 a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3（図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 6 3 が押されると演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からサブ制御基板 9 0 に対して検知信号が出力される。また、セレクトボタン検出スイッチ 6 4 a は、セレクトボタン（図示せず）が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタンが押されるとセレクトボタン検出スイッチ 6 4 a からサブ制御基板 9 0 に対して検知信号が出力される。

【 0 0 6 1 】

3 . 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。遊技状態には、通常遊技状態（非時短状態）と、時短状態（特典遊技状態に相当）とがある。時短状態では、普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能が作動する。普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能とは、普通図柄の平均変動時間が非時短状態のときよりも短くなる機能である。具体的には図 1 2（ E ）に示すように、非時短状態においては、長開放図柄に当選した場合には変動時間が 3 0 秒に設定され、短開放図柄 A に当選した場合には変動時間が 2 5 秒に設定され、短開放図柄 B に当選した場合あるいはハズレである場合には変動時間が 1 秒に設定される。これに対して、時短状態においては、いずれの図柄である場合も変動時間が 1 秒に設定される。

【 0 0 6 2 】

また時短状態では、電チュー 2 2 の開放時間延長機能が作動する。電チュー 2 2 の開放時間延長機能とは、補助遊技における電チュー 2 2 の平均開放時間が非時短状態のときよりも長くなる機能である。具体的には図 1 4 に示すように、非時短状態においては、長開放図柄に当選した場合には開放時間が 5 秒に設定されるものの、短開放図柄 A 及び短開放図柄 B に当選した場合には開放時間が 0 . 0 2 秒と極めて短い時間に設定される。長開放図柄に当選する確率は普通図柄抽選での当たり時のおよそ 1 / 2 0 0 0 程度（図 1 2（ D ）参照）と低めであるため、非時短状態における平均開放時間は 0 . 0 2 秒 ~ 0 . 0 3 秒程度となる。これに対して、時短状態においては、長開放図柄、短開放図柄 A、及び短開放図柄 B のいずれの普通当たり図柄に当選した場合であっても、開放時間が 3 秒に設定される（図 1 4 参照）。

【 0 0 6 3 】

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 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態（つまり時短状態）を「高ベース状態」ともいい、作動していない状態（つまり非時短状態）を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。そのため、高ベース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サポ制御状態ともいう。

10

【 0 0 6 4 】

なお、時短状態（高ベース状態）において、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能が作動するようにしてもよい。すなわち、非時短状態（低ベース状態）における普通図柄抽選の当選確率を相対的に低く設定し、時短状態における普通図柄抽選の当選確率を相対的に高く設定してもよい。また、時短状態において、電チュー 2 2 の開放回数増加機能が作動するようにしてもよい。すなわち、非時短状態での補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数を相対的に少なく設定し、時短状態での補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数を相対的に多く設定してもよい。

【 0 0 6 5 】

20

また、時短状態（高ベース状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 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、および電チュー 2 2 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 2 2 に係る第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易くなっていればよい。

【 0 0 6 6 】

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

30

【 0 0 6 7 】

時短状態（高ベース状態）では、右打ちにより右遊技領域 3 B（図 1 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により非時短状態（低ベース状態）と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となる第 2 ゲート 2 9 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

40

【 0 0 6 8 】

これに対して、非時短状態（低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域 3 A（図 1 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、時短状態（高ベース状態）と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。なお、パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常遊技状態（非時短状態）である。また、大当たり遊技の実行中の状態を大当たり遊技状態といい、小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態といい、これらの状態を総称して特別遊技状態という。

50

【 0 0 6 9 】

4. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「小当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。

【 0 0 7 0 】

特別図柄抽選にて大当たりに当選すると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる「大当たり遊技（第 2 特別遊技）」が実行される。小当たりに当選すると、停止表示された小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 2 大入賞口 3 5 を開放させる「小当たり遊技（第 1 特別遊技）」が実行される。そして、小当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に遊技球が進入すると、当選している小当たり図柄の種別に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる「大当たり遊技（第 2 特別遊技）」が実行される。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることに基づいて実行される大当たり遊技を 1 種大当たり遊技と称する。また、特定領域 3 9 への通過に基づいて実行される大当たり遊技を 2 種大当たり遊技と称する。また、大当たり遊技と小当たり遊技とを総称して特別遊技と称する。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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、小当たりオープニング）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、小当たりエンディング）とを含んでいる。

【 0 0 7 3 】

大当たり図柄の種別について

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると（つまり 1 種大当たりに当選すると）、第 1 大入賞口 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 3 種類ある。また図 9 に示すように、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選で当選可能な大当たり図柄（第 2 特別図柄表示器 4 1 b に停止表示される大当たり図柄）の種別には 4 種類ある。具体的には特図 1 の抽選では、振分率 2 0 % で「特図 1 __大当たり図柄 A」に当選し、振分率 3 0 % で「特図 1 __大当たり図柄 B」に当選し、振分率 5 0 % で「特図 1 __大当たり図柄 C」に当選する。また特図 2 の抽選では、振分率 4 0 % で「特図 2 __大当たり図柄 D」に当選し、振分率 1 5 % で「特図 2 __大当たり図柄 E」に当選し、振分率 1 5 % で「特図 2 __大当たり図柄 F」に当選し、振分率 3 0 % で「特図 2 __大当たり図柄 G（特別大当たり図柄）」に当選する。

【 0 0 7 4 】

各大当たり図柄は、全て 1 5 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。各図柄に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、「時短状態（高ベース状態）」である。但し、当選した大当たり図柄の種別に応じて、設定される時短回数が異なる。時短回数とは、時短状態（高ベース状態）における特別図柄の変動表示の上限実行回数である。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

10

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

【 0 0 7 7 】

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

20

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

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

40

【 0 0 8 0 】

また、時短状態における特図 2 の抽選に基づく大当たり当選時には、55 % の割合で第 2 時短回数が「2」回に設定され、15 % の割合で第 2 時短回数が「5」回に設定され、30 % の割合で第 2 時短回数が「99」回に設定される。これに対して、非時短状態における特図 2 の抽選に基づく大当たり当選時には、40 % の割合で第 2 時短回数が「2」回

50

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

【0081】

小当たり図柄の種別について

また特別図柄抽選の結果、小当たり当選すると、第2大入賞口35を1回開放させる小当たり遊技が実行される。小当たり遊技によって開放された第2大入賞口35へ遊技球が入賞し、その遊技球が第2大入賞装置36内の特定領域39を通過した場合には、大当たり当選となり、続けて第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技(2種大当たり遊技)が実行される。この大当たり遊技(特定領域39への通過を契機とする大当たり遊技)が実行された場合には、小当たり遊技としての第2大入賞口35の開放が1R目に相当することになる。なお、小当たり遊技において特定領域39への遊技球の通過がなければ、大当たり遊技は実行されない。また、大当たり遊技の1ラウンド中、又は小当たり遊技中に、複数回大入賞口を開放させることがあってもよい。

【0082】

本形態では図8に示すように、特図1の抽選で当選可能な小当たり図柄(第1特別図柄表示器41aに停止表示される小当たり図柄)の種別は1種類である。また図9に示すように、特図2の抽選で当選可能な小当たり図柄(第2特別図柄表示器41bに停止表示される小当たり図柄)の種別は5種類である。具体的には特図1の抽選では、「特図1__小当たり図柄a」に当選する可能性がある。また特図2の抽選では、振分率30%で「特図2__小当たり図柄b(第1小当たり図柄)」に当選し、振分率20%で「特図2__小当たり図柄c」に当選し、振分率20%で「特図2__小当たり図柄d」に当選し、振分率20%で「特図2__小当たり図柄e」に当選し、振分率10%で「特図2__小当たり図柄f(第2小当たり図柄)」に当選する。

【0083】

特図1の抽選に基づく小当たり(特図1__小当たり図柄a)は、特定領域39への通過(V通過ともいう)が実質的に不可能な小当たりである。これに対して、特図2の抽選に基づく小当たり(特図2__小当たり図柄b、特図2__小当たり図柄c、特図2__小当たり図柄d、特図2__小当たり図柄e、及び特図2__小当たり図柄f(以下、「小当たり図柄b」~「小当たり図柄f」と表記する))は、V通過が必ず可能な小当たりである。つまり本形態では、特図1の抽選に基づく小当たり当選から大当たり遊技が実行されることは、イレギュラーなケースを除いてない。小当たり遊技の実行中にV通過可能か否かは、振分部材71の作動パターンおよび開閉部材37の開放パターンによって決まる。なお本形態では、2回の時短回数が第1回数に相当し、99回の時短回数が第2回数に相当するが、第1回数及び第2回数は適宜変更可能である。

【0084】

各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第2大入賞口35の1.6秒開放が1回行われる。但し、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、小当たり図柄の種別に応じて異なっている。具体的には図8に示すように、「小当たり図柄a」ではおよそ4.6秒であり、図9に示すように、「小当たり図柄b」~「小当たり図柄f」では0.008秒である。このように小当たり図柄の種別に応じて小当たり遊技のオープニングの時間が異なっているのは、このオープニングの開始から一定の動作で動いている振分部材71に対する第2大入賞口35の開放タイミングを変えるためである(図56参照)。これにより、小当たり遊技の実行中にV通過が可能な通過用開放パターンと、小当たり遊技の実行中にV通過が不可能(実質的を含む)な非通過用開放パターンとをつくり出している。通過用開放パターンおよび非通過用開放パターンの詳細については後述する。

【0085】

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、2 R 目から 6 R 目までは 1 R 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、6 R 目から 16 R 目までは 1 R 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 5 R の 2 種大当たり遊技が実行される。そして、この 2 種大当たり遊技の実行後の遊技状態は、非時短状態と時短状態とのいずれで当選した場合でも「非時短状態（低ベース状態）」に制御される。但し、「小当たり図柄 a」は、V 通過が実質的に不可能な小当たりであるため、このような 2 種大当たり遊技が実行されることはイレギュラーなケースを除いてない。

10

【0086】

また、「小当たり図柄 b」～「小当たり図柄 f」の当選に基づく 2 種大当たり遊技では、2 R 目から 16 R 目まで 1 R 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 15 R の 2 種大当たり遊技が実行される。そして、この 2 種大当たり遊技の実行後の遊技状態は、非時短状態と時短状態とのいずれで当選した場合でも「時短状態（高ベース状態）」に制御される。

【0087】

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

20

【0088】

これに対して、非時短状態（低ベース状態）では、小当たり図柄 b（振分率 30%）に当選した場合には第 2 時短回数は 2 回に設定され、小当たり図柄 c（振分率 20%）に当選した場合には第 2 時短回数は 3 回に設定され、小当たり図柄 d、小当たり図柄 e、及び小当たり図柄 f（合計の振分率 50%）に当選した場合には、第 2 時短回数は 99 回に設定される。このように特図 2 の抽選における小当たり当選を経て 2 種大当たり当選した場合の時短回数の振分は、時短状態での当選よりも、非時短状態での当選の方が、遊技者にとって有利となっている。このようにしているのは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときに、1 つだけ残っている特図 2 の保留に基づいて小当たり当選する場合の特別感を出すためである。つまり、このように時短状態中の時短回数の振分よりも非時短状態中の時短回数の振分を有利にすることで、所謂「泣きの 1 回」に対する興趣を向上させている。「泣きの 1 回」とは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときの、1 つだけある特図 2 の保留に基づく抽選のことである。

30

【0089】

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

40

50

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

また、特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時には、2 種大当たり遊技後に第 2 時短回数が 9 9 回に設定されるケースであれば、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は「 3 」又は「 7 」のゾロ目で停止表示され、2 種大当たり遊技後に第 2 時短回数が 9 9 回以外の回数に設定されるケースであれば、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は「 3 」及び「 7 」以外の図柄のゾロ目で停止表示される。このように本形態では、変動演出において演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 3 」又は「 7 」のゾロ目で停止表示されることは、第 2 時短回数が 9 9 回に設定されること、言い換えれば大当たりが 2 連荘する予定であることを遊技者に報知していることとなる。

10

【 0 0 9 2 】

大当たり乱数等について

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりの判定及び小当たりの判定は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した当たりの種別の判定は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 1 1 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

20

【 0 0 9 3 】

リーチ乱数は、当否判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す装飾図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の装飾図柄のうち変動表示されている装飾図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている装飾図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す装飾図柄の組み合わせとなる状態（例えば「 7 7 」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている装飾図柄は、表示画面 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。このリーチ乱数は、0 ~ 2 5 5 までの範囲で値をとる。

30

【 0 0 9 4 】

また、変動パターン乱数は、変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。また、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 への通過に基づいて取得される乱数には、図 1 1 (B) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）及び普図当たり種別乱数がある。普通図柄乱数は、電チュー 2 2 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 ~ 2 5 5 までの範囲で値をとる。また普図当たり種別乱数は、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に普通当たり図柄の種別を決めるための乱数である。普図当たり種別乱数は、0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。

40

【 0 0 9 5 】

5 . 始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機 1 は、後述するように所謂先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された判定情報（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。

【 0 0 9 6 】

図 1 5 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たり又は小当たりか否かの当否情報が含まれている。また本形態の始動入賞コマンドには、第 1 始

50

動口 20 と第 2 始動口 21 とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報が含まれている。なお、始動入賞コマンドには当否情報が含まれていればよく、当否情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

【 0 0 9 7 】

6 . 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

〔主制御メイン処理〕次に図 16 ~ 図 40 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、ROM 8 3 から図 16 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップ S001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、CPU 8 2 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。

【 0 0 9 8 】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図 11 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの周期初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数の少なくとも一部は、カウンタ IC 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。全ての乱数をハードウェア乱数とする場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

〔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 17 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 8 0 の RAM 8 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 9 0 や払出制御基板 110 等に出力する。

【 0 1 0 1 】

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 20 a、第 2 始動口センサ 21 a、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、普通入賞口センサ 27 a 等（図 4 参照））が検知した検出信号を読み込み、賞球情報として RAM 8 4 の出力バッファに記憶する。また、下皿 6 2 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして RAM 8 4 の出力バッファに記憶する。なお本形態では、第 1 始動口センサ 20 a の検知時の賞球は 3 球、第 2 始動口センサ 21 a の検知時の賞球は 1 球、第 1 大

入賞口センサ 3 0 a の検知時の賞球は 1 5 球、第 2 大入賞口センサ 3 5 a の検知時の賞球は 4 球、普通入賞口センサ 2 7 a の検知時の賞球は 7 球である。各センサの検知時の賞球数は適宜変更可能である。

【 0 1 0 2 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図 1 6 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図 1 1 に示した各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【 0 1 0 3 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、振分部材制御処理(S107)、および特定領域センサ検出処理(S108)を実行する。その後、その他の処理(S109)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S109)としては、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に CPU 8 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S002 ~ S004 の処理が繰り返し実行され(図 1 6 参照)、割り込みパルスが入力されると(約 4 m s e c 後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて RAM 8 4 の出力バッファにセットされたコマンド等

【 0 1 0 4 】

[センサ検出処理] 図 1 8 に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 に遊技球が通過したか否か、即ち、第 1 ゲートセンサ 2 8 a 又は第 2 ゲートセンサ 2 9 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球が第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 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。

【 0 1 0 5 】

ステップ S203 では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a 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 2 1 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 2 1 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 RAM 8 4 に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「 1 」(上限数)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図 2 保留球数が「 1 」に達している場合(S204でYES)には、ステップ S209 に進むが、特図 2 保留球数が「 1 」未満である場合には(S204でNO)、特図 2 保留球数に 1 を加算する(S205)。

【 0 1 0 6 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理(S206)を行う。特図 2 関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A)、当たり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 1 1 (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 8 5 b 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 8 5 b の記憶領域に格納する。

【 0 1 0 7 】

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 1 5 に示す始動入賞コマンド特定テーブルに従って第 2 始動入賞コマンド(入賞情報の一例)を特定する。具体的には、大当たり乱数が「 6 5 5 3 5 」であれば、図 1 5 の始動入賞コマンド特定テーブルにお

10

20

30

40

50

る第2始動口の箇所に従って、第2始動入賞コマンドとして「E2H01H」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2バイトの情報（1バイトの上位コマンド（例えばE2H）と1バイトの下位コマンド（例えば01H））からなっている。

【0108】

図15に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル（図12（A）参照）における区分けと対応している。詳細には、大当たり乱数値が65320～65535であれば大当たりと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定情報が大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること）を示す第2始動入賞コマンド（下位コマンドの値が01H）が特定される。また、大当たり乱数値が0～10500であれば小当たりと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定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10501～65319であればハズレと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であること）を示す第2始動入賞コマンド（下位コマンドの値が03H）が特定される。

10

【0109】

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

20

【0110】

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）。

【0111】

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）。

30

【0112】

続いて特図1関係乱数取得処理（S212）を行う。特図1関係乱数取得処理（S212）では、特図2関係乱数取得処理（S206）と同様に、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - TRND - A）、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - AS）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）を取得し（つまり図11（A）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部85aの記憶領域に格納する。

40

【0113】

続いて第1始動入賞コマンド特定処理（S213）を行う。第1始動入賞コマンド特定処理（S213）では、ステップS212で格納した乱数値群に基づき、図15に示す始動入賞コマンド特定テーブルに従って第1始動入賞コマンド（入賞情報の一例）を特定する。具体的には、大当たり乱数が「65535」であれば、図15の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第1始動口の箇所に従って、第1始動入賞コマンドとして「E1H01H」というコマンドを特定する。特定された第1始動入賞コマンドには、当否情報が含まれている。

【0114】

50

上述の第2始動入賞コマンドの場合と同様、図15に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル(図12(A)参照)における区分けと対応している。詳細には、大当たり乱数値が65320~65535であれば大当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であることを)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が01H)が特定される。また、大当たり乱数値が0~650であれば小当たりと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であることを)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が02H)が特定される。また、大当たり乱数値が651~65319であればハズレと判定されるため、そのこと(つまり取得した判定情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であることを)を示す第1始動入賞コマンド(下位コマンドの値が03H)が特定される。

10

【0115】

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。

【0116】

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

20

【0117】

[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20に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)では、普通図柄表示器42および電チュー22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普通動作ステータス1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、「普通動作ステータス」が「1」である場合には(S301でYES)、普通図柄待機処理(S302)を行い、「普通動作ステータス」が「2」である場合には(S301でNO、S303でYES)、普通図柄変動中処理(S304)を行い、「普通動作ステータス」が「3」である場合には(S301, S303でともにNO、S305でYES)、普通図柄確定処理(S306)を行い、「普通動作ステータス」が「4」である場合には(S301, S303, S305の全てがNO)、普通電動役物処理(S307)を行う。なお普通動作ステータスは、初期設定では「1」である。

30

【0118】

[普通図柄待機処理]図21に示すように、普通図柄待機処理(S302)ではまず、上述のステップS222で取得した普図関係乱数(普通図柄乱数および普図当たり種別乱数)の記憶があるか否かを判定する(S401)。普図関係乱数の記憶がなければ本処理を終える。一方、普図関係乱数の記憶があれば、後述する普通図柄当たり判定処理(S402)を行う。

40

【0119】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動パターン選択処理(S403)を行う。普通図柄変動パターン選択処理では、図12(E)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルに従って、普通図柄の変動パターン(普図変動パターン)を選択する。具体的には、遊技状態が非時短状態であるときには、普通図柄抽選(普図抽選)の結果がハズレ(普通ハズレ図柄)であれば、変動時間が1秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が長開放図柄であれば、変動時間が30秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が短開放図柄Aであれば、変動時間が25秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が短開放図柄Bであれば、変動時間が1秒の普図変動パターンを選択する。非時短状態における長開放図柄及び短開放図柄Aの当選時の変動時

50

間が比較的長いのは、普通図柄の変動表示中に、後述する特殊演出（長開放図柄に当選したか否かを報知する演出、図 5 7 参照）を実行するためである。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、普図関係乱数の記憶をクリアする(S404)。そして、普通図柄変動開始処理(S405)を行う。普通図柄変動開始処理では、ステップS403で選択した普図変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「 2 」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。なお、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄当たり判定処理(S402)でセットした普図停止図柄データ（図 1 2 (D) 参照）の情報や、普通図柄変動パターン選択処理(S403)で選択した普図変動パターンの情報（普通図柄の変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

判定結果が当たりであれば(S503でYES)、普図当たりフラグを O N するとともに(S504)、普図当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - H S の値）を読み出して、図 1 2 (D) に示す普図当たり種別判定テーブルに従って普図当たり種別（普通当たり図柄の種別）を判定する(S505)。普図当たり種別の判定では、ほとんどの場合、短開放図柄 B が選択されるが、およそ 1 / 2 0 0 0 程度の確率で長開放図柄が選択され、およそ 1 / 1 0 0 0 程度の確率で短開放図柄 A が選択される。普図当たり種別を判定した後は、普図当たり種別に応じた普図停止図柄データ（図 1 2 (D) 参照）を、R A M 8 4 に設けた普図種別バッファにセットして(S506)、本処理を終える。

【 0 1 2 4 】

一方、ステップS503の判定結果がハズレであれば(S503でNO)、普通ハズレ図柄に応じた普図停止図柄データ（ 5 0 H ）を普図種別バッファにセットして(S507)、本処理を終える。

【 0 1 2 5 】

〔普通図柄変動中処理〕図 2 3 に示すように、普通図柄変動中処理(S304)ではまず、普通図柄の変動時間（ステップS403で選択された普図変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 2 (E) 参照）が経過したか否かを判定する(S601)。経過していなければ(S601でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより普通図柄の変動表示が継続される。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

〔普通図柄確定処理〕図 2 4 に示すように、普通図柄確定処理(S306)ではまず、普通図柄の停止時間（図 1 2 (E) 参照）が経過したか否かを判定する(S701)。経過していなければ(S701でNO)、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過していれば(S701でYES)、続いて、普図当たりフラグが O N であるか否かを判定する(S702)。

【 0 1 2 8 】

普図当たりフラグがONであれば(S702でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、即ち、時短状態中か否かを判定する(S703)。時短状態中であれば(S703でYES)、電チュー 2 2 の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(即ち、図 1 4 に示す時短中 T B L の開放パターン)をセットして(S704)、ステップS706に進む。時短中 T B L の開放パターンは、0 . 0 1 秒の開放前インターバルを経て、3 秒の開放時間で電チュー 2 2 を 1 回開放する開放パターンである。

【 0 1 2 9 】

一方、ステップS703において時短フラグがONでないと判定した場合(S703でNO)、つまり非時短状態中である場合には、電チュー 2 2 の開放パターンとして、非時短状態中の開放パターンを普通当たり図柄の種別に応じてセットして(S705)、ステップS706に進む。即ち、図 1 4 に示すように、長開放図柄に当選している場合には、長開放 T B L の開放パターンをセットし、短開放図柄(短開放図柄 A 又は短開放図柄 B)に当選している場合には、短開放 T B L の開放パターンをセットする。長開放 T B L の開放パターンは、7 秒の開放前インターバルを経て、5 秒の開放時間で電チュー 2 2 を 1 回開放する開放パターンである。7 秒の開放前インターバルを設けているのは、この期間に、後述する電チュー打込報知演出(電チュー 2 2 を狙って遊技球を打ち込む旨を報知する演出、図 5 7 (C) 参照)を実行するためである。また短開放 T B L の開放パターンは、0 . 0 1 秒の開放前インターバルを経て、0 . 0 2 秒の開放時間で電チュー 2 2 を 1 回開放する開放パターンである。この開放パターンは、開放時間が 0 . 0 2 秒と極めて短いため、電チュー 2 2 への入賞はまず生じ得ない。つまりこの開放パターンは、電チュー 2 2 への入賞が困難な開放パターンである。なお開放パターンのセットの際には、補助遊技中の第 2 始動口 2 1 の開放回数をカウントする電チュー開放カウンタの値を、セットした開放パターンに応じた値に設定する。本形態ではいずれの開放パターンがセットされた場合も、電チュー開放カウンタの値は「1」に設定される。

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ステップS706では、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作ステータスを「4」にセットする。そして、補助遊技の実行開始をサブ制御基板 9 0 に通知するための補助遊技開始コマンドをセットして(S707)、本処理を終える。なお補助遊技開始コマンドには、普通当たり図柄の種別の情報、及び、当選時の遊技状態の情報が含まれている。また遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS702において普図当たりフラグがONでないと判定した場合には(S702でNO)、補助遊技を開始しないため、普通動作ステータスを「1」にセットして(S708)、本処理を終える。

【 0 1 3 2 】

[普通電動役物処理] 図 2 5 に示すように、普通電動役物処理(S307)ではまず、普図当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S801)。普図当たり終了フラグは、補助遊技において電チュー 2 2 の開放が終了したことを示すフラグである。

【 0 1 3 3 】

普図当たり終了フラグがONでなければ(S801でNO)、第 2 始動口 2 1 の開放中か否か(即ち、電チュー 2 2 の開放中か否か)を判定する(S802)。開放中でなければ(S802でNO)、

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

【0134】

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

10

【0135】

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

20

【0136】

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

【0137】

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

30

【0138】

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

40

【0139】

〔特別動作処理〕遊技制御用マイコン81は、普通動作処理(S105)に次いで、図26に示す特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス1, 2, 3, 4, 5」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S901でYES)、特別図柄待機処理(S902)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S901でNO、S903でYES)、特別図柄変動中処理(S904)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S901, S903で共にNO、S905でYES)、特別図柄確定処理(S906)を行い、「特別動作ステータス」

50

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。

【0140】

〔特別図柄待機処理〕図27に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1001)。特図2保留球数が「0」である場合(S1001でYES)、即ち、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1007)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1007でYES)、即ち、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置7の表示画面7aを待機画面(客待ち用のデモ画面)としたか否かを判定し(S1013)、そうであれば(S1013でYES)処理を終え、そうでなければ(S1013でNO)、待機画面設定処理(S1014)を行う。待機画面設定処理(S1014)では、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする。

10

【0141】

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をクリアする(S1005)。続いて遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理(S1006)を実行する。特図2変動開始処理(S1006)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の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。

20

【0142】

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RAM84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1012)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1008)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1009)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

30

40

【0143】

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

50

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している。この点については後に詳述する。

【 0 1 4 4 】

〔特図 2 大当たり判定処理（特図 1 大当たり判定処理）〕特図 2 大当たり判定処理(S1002)と特図 1 大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図 28 に基づいてまとめて説明する。図 28 に示すように、特図 2 大当たり判定処理(S1002)又は特図 1 大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - TRND - A の値）を読み出す(S1101)。詳細には、特図 2 大当たり判定処理(S1002)では、RAM 84 の第 2 特図保留記憶部 85b に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図 1 大当たり判定処理(S1008)では、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。

10

【 0 1 4 5 】

次に、大当たり判定テーブル（図 12（A））をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに従って大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - TRND - A）が、大当たり判定値である「65320」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定する（図 12（A）参照）。大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグを ON するとともに(S1104)、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - AS の値）を読み出して、図 8 又は図 9 に示す大当たり種別判定テーブルに従って大当たり種別を判定する(S1105)。大当たり種別を判定(S1105)した後は、大当たり種別（大当たり図柄の種別）に応じた特図停止図柄データ（図 8 又は図 9 参照）を RAM 84 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。

20

【 0 1 4 6 】

一方、大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」でなければ、小当たりか否かを判定する(S1107)。詳細には、特図 2 大当たり判定処理(S1002)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「10500」の何れかと一致するか否かを判定する（図 12（A）の特図 2 の欄参照）。また特図 1 大当たり判定処理(S1008)では、大当たり乱数カウンタ値が、小当たり判定値である「0」～「650」の何れかと一致するか否かを判定する（図 12（A）の特図 1 の欄参照）。なお小当たり当選確率は、特図 1 の抽選よりも特図 2 の抽選の方が高くなっている。より詳細には、特図 1 の抽選における小当たり当選確率がおよそ 1 / 100 程度であるのに対して、特図 2 の抽選における小当たり当選確率はおよそ 1 / 6 程度である。なお、小当たり当選確率をいくつにするかは適宜変更可能である。但し、特図 2 の抽選における小当たり当選確率は、小当たり当選確率と特図 2 の保留の上限記憶数との積が 1 / 10 よりも大きくなるような確率にするとよい。泣きの 1 回等において当選に期待を持ちやすくなるからである。

30

【 0 1 4 7 】

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)、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - AS の値）を読み出して、図 8 又は図 9 に示す大当たり種別判定テーブルに従って小当たり種別を判定する(S1109)。小当たり種別を判定(S1109)した後は、小当たり種別（小当たり図柄の種別）に応じた特図停止図柄データ（図 8 又は図 9 参照）を RAM 84 に設けた特図種別バッファにセットして(S1110)処理を終える。なお、小当たりか否かを決める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

40

【 0 1 4 8 】

また、大当たりでなく(S1103でNO)、小当たりでもなければ(S1107でNO)、「ハズレ」であるので、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（01H）を特図種別バッファにセットして(S1111)、本処理を終える。

【 0 1 4 9 】

〔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

50

選択処理(S1003)と特図1変動パターン選択処理(S1009)とは、処理の流れが同じであるため図29～図31に基づいてまとめて説明する。図29に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1003)又は特図1変動パターン選択処理(S1009)ではまず、特別時短フラグがONか否かを判定する(S1317)。特別時短フラグは、時短回数が99回に設定された時短状態(以下「特別時短状態」という)に設定されていることを示すフラグである。

【0150】

特別時短フラグがONでなければ(S1317でNO)、続いて、時短フラグがONか否かを判定する(S1301)。つまり、特別時短状態ではない時短状態(時短回数が「99」以外に設定された時短状態、通常時短状態)であるか否かを判定する(S1301)。時短フラグがONでない(S1301でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1302)。ONであれば(S1302でYES)、非時短状態中大当たりテーブル(図13(A)に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。図13(A)に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。ここでS P リーチ(スーパーリーチ)とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。

【0151】

またステップS1302において、大当たりフラグがONでなければ(S1302でNO)、小当たりフラグがONか否かを判定する(S1304)。ONであれば(S1304でYES)、非時短状態中小当たりテーブル(図13(A)に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ小当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1305)。

【0152】

またステップS1304において、小当たりフラグがONでなければ(S1304でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R Cの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1306)。図12(B)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「11」であり、非時短状態であれば「0」～「27」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1306でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル(図13(A)に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1307)。

【0153】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1306でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図13(A)に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1308)。

【0154】

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

【0155】

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。

【0156】

またステップS1301において、時短フラグがONである場合(S1301でYES)には、図30に示すように、上記ステップS1302～S1308と同様の流れで処理(S1309～S1315)を行う。すなわち、大当たりフラグがONであれば(S1309でYES)、時短状態中大当たりテーブル(図13(A))に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ大当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1310)。

【0157】

また小当たりフラグがONであれば(S1311でYES)、時短状態中小当たりテーブル(図13(A))に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つ小当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1312)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値であれば(S1313でYES)、時短状態中リーチ有りハズレテーブル(図13(A))に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1314)。またリーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でなければ(S1313でNO)、時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図13(A))に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1315)。

【0158】

なお、特図2変動パターン選択処理(S1003)ではステップS1314が実行されてもステップS1315が実行されても同じ変動パターンが選択される(図13(A))の特図2且つ時短状態の欄参照)。これは、特別時短状態ではない時短状態(時短回数が「99」以外に設定された時短状態)における特図2のハズレ変動時には、後述する特殊変動演出パターンの演出が実行されるためである。

【0159】

またステップ図29に示すS1317において、特別時短フラグがONである場合(S1317でYES)には、特別時短状態に制御されていることになり、図31に示す処理(S1318～S1322)を行う。即ち、大当たりフラグがONであれば(S1318でYES)、特別時短状態中大当たりテーブル(図13(B))に示す特別時短変動パターン判定テーブルのうち大当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1319)。

【0160】

また小当たりフラグがONであれば(S1320でYES)、特別時短状態中小当たりテーブル(図13(B))に示す特別時短変動パターン判定テーブルのうち小当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1321)。また小当たりフラグがONでない(S1320でNO)、つまりハズレであれば、特別時短状態中ハズレテーブル(図13(B))に示す特別時短変動パターン判定テーブルのうちハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1322)。

【0161】

ここで図13(A)に示す変動パターン判定テーブルと、図13(B)に示す特別時短変動パターン判定テーブルとの比較から分かるように、特別時短状態では、特別時短状態ではない時短状態よりも、特別図柄の変動時間が短くなるように設定される。具体的には、図13(B)に示すように、特別時短状態でハズレ又は小当たりに当選すれば、特別図柄の変動時間が1000msという極めて短い時間に設定され、特別時短状態で大当たりに当選しても、特別図柄の変動時間が4000msという短い時間に設定される。これは以下の理由に基づく。

【0162】

本パチンコ遊技機1において、特別時短状態(時短回数が99回に設定される時短状態、特定遊技状態)は、実質的に次回の大当たりが確定している極めて有利な状態である。そのため、特別時短状態での各変動時間を極めて短くすることで、次回の大当たり遊技(2種大当たり遊技又は1種大当たり遊技)をスピーディに獲得することが可能である。つ

まり、特別時短状態での遊技が間延びしている印象を与え難くすることが可能である。

【 0 1 6 3 】

そして本パチンコ遊技機 1 では、後述するように、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技に伴う大当たり演出（完全ボーナス前半演出、図 5 8（A）～（C）参照）と、特別時短状態に伴うキャラ紹介演出（図 6 0（C）参照）と、特別時短状態を経て実行される大当たり遊技に伴う大当たり演出（完全ボーナス後半演出、図 5 8（D）～（F）参照）とを一連として認識可能な演出にしている。その上で、特別時短状態に制御されている時間をできるだけ短くなるようにすることで、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技と、特別時短状態を経て実行される大当たり遊技とを、1 回のまとまりとしての大当たり遊技であると認識し易いようにしている。

10

【 0 1 6 4 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 9 に示すように、選択した変動パターンをセットして（S1316）、本処理を終える。ステップ S1316 でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理（S902）におけるステップ S1006 又は S1012 でセットされる変動開始コマンドに含められる。

【 0 1 6 5 】

〔特別図柄変動中処理〕図 3 2 に示すように、特別図柄変動中処理（S904）ではまず、特別図柄の変動時間（ステップ S1003 又は S1009 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 3 参照）が経過したか否かを判定する（S1501）。経過していなければ（S1501 で NO）、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

20

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

〔特別図柄確定処理〕図 3 3 に示すように、特別図柄確定処理（S906）ではまず、特別図柄の停止時間（図 1 3 参照）が経過したか否かを判定する（S1601）。なお非時短状態における特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時の停止時間は、1 5 秒と比較的長く設定されている。これは、この期間に、後述する V アタッカー打込報知演出（第 2 大入賞装置 3 6 を狙って遊技球を打ち込む旨を報知する演出、図 6 2 参照）を実行するためである。ステップ S1601 において特別図柄の停止時間が経過していない場合は（S1601 で NO）、直ちにこの処理を終える。一方、停止時間が経過している場合は（S1601 で YES）、後述の遊技状態管理処理（S1602）を行う。

30

【 0 1 6 8 】

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する（S1603）。大当たりフラグが ON であれば（S1603 で YES）、特別動作ステータスを「4」にセットする（S1604）。そして、時短フラグが ON か否かを判定し（S1605）、ON でなければステップ S1607 に進むが、ON であれば時短フラグを OFF して（S1606）ステップ S1617 に進む。そしてステップ S1617 では、特別時短フラグが ON か否かを判定し、ON でなければステップ S1607 に進むが、ON であれば特別時短フラグを OFF して（S1618）ステップ S1607 に進む。これらにより、大当たり遊技の実行中は非時短状態（低ベース状態）に制御される。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー 2 2 が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

40

【 0 1 6 9 】

その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド（図 1 0 参照）をセットして（S1607）、大当たり遊技のオープニングを開始する（S1608）。ステップ S1608 に続いて、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した大当たり

50

図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図 8 又は図 9 を参照）をセットする(S1609)。このときに、特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たり図柄の種別に応じた値にセットする。なお、開放パターンのセット（開放パターンに応じたデータのセット）は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【 0 1 7 0 】

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、時短フラグや特別時短フラグが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 10 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)。

【 0 1 7 1 】

ステップS1613に続いて、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した小当たり図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図 8 又は図 9 を参照）をセットする(S1614)。なおこのときに、大入賞口開放カウンタの値を、当選した小当たり図柄の種別に応じた値にセットする。その後遊技制御用マイコン 8 1 は、振分部材作動フラグをONにして(S1615)、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材 7 1 を作動させる期間であることを示すフラグである。つまり本形態では、振分部材 7 1 の作動は小当たり遊技のオープニングとともに開始される。なお、振分部材の作動パターンについては後に詳述する。

【 0 1 7 2 】

ステップS1610において小当たりフラグがONでなければ(S1610でNO)、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1616)、本処理を終える。

【 0 1 7 3 】

〔遊技状態管理処理〕図 3 4 に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短フラグがONか否かを判定し(S1701)、ONであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントするとともに(S1702)、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1703)。より詳細には、本形態では時短カウンタには、特図 1 の変動回数のみをカウントする特図 1 時短カウンタ（第 1 時短回数をカウントするカウンタ）と、特図 2 の変動回数のみをカウントする特図 2 時短カウンタ（第 2 時短回数をカウントするカウンタ）と、特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数との合計回数をカウントする合計時短カウンタ（合計時短回数をカウントするカウンタ）とがある。ステップS1702では、特図 1 の変動停止時であれば特図 1 時短カウンタおよび合計時短カウンタの値を1デクリメントし、特図 2 の変動停止時であれば特図 2 時短カウンタおよび合計時短カウンタの値を1デクリメントする。そして、ステップS1703では、特図 1 時短カウンタ、特図 2 時短カウンタ、又は合計時短カウンタのいずれか1つでも「0」となっていないかを判定する。ステップS1703において、3つの時短カウンタのうち1つでも「0」となっているものがあれば(S1703でYES)、時短フラグをOFFにすると共に(S1704)、特別時短フラグをOFFにして(S1705)、本処理を終える。一方、ステップS1703において、3つの時短カウンタのうち1つも「0」となっていないものがなければ(S1703でNO)、ステップS1704及びS1705の処理を行うことなく、本処理を終える。なお、本形態において時短状態への移行時に各時短カウンタにセットされる値は、図 10 の表の「時短回数（回）」の欄に示す通りである。

【 0 1 7 4 】

〔特別電動役物処理 1（大当たり遊技）〕特別電動役物処理 1 は、1 種大当たり遊技や 2 種大当たり遊技といった大当たり遊技（第 2 特別遊技）の実行のための処理である。図 3 5 に示すように、特別電動役物処理 1 (S908)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たり終了フラグは、大当たり遊技において第 1 大入賞装置 3 1 の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【 0 1 7 5 】

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)。

【 0 1 7 6 】

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)。

10

【 0 1 7 7 】

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)、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9個)に達しているか否かを判定する(S2005)。規定入賞個数に達していなければ(S2005でNO)、第1大入賞口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又は図9参照)が経過したか否か)を判定する(S2006)。そして、第1大入賞口30の開放時間が経過していなければ(S2006でNO)、本処理を終える。

【 0 1 7 8 】

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。

20

【 0 1 7 9 】

一方「0」であれば(S2009でYES)、大当たり遊技を終了させるべく、大当たりのエンディングコマンド(図10参照)をセットするとともに(S2010)、大当たりのエンディングを開始する(S2011)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2012)処理を終える。

【 0 1 8 0 】

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

30

【 0 1 8 1 】

[遊技状態設定処理]図36に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回終了する大当たり遊技が、特図1の抽選で当選した小当たり(特1小当たり)に基づくものか否か、つまり「特図1__小当たり図柄a」(図8参照)の停止表示に基づくものか否かを判定する(S2101)。判定結果がYESであれば(S2101でYES)、時短フラグをONすることなく、本処理を終える。

40

【 0 1 8 2 】

これに対して、判定結果がNOであれば(S2101でNO)、時短フラグをONする(S2102)。そして、時短回数が99回に設定される時短状態に移行する状況であるか否かを判定する(S2103)。即ち、今回終了する大当たり遊技が、「特図1__大当たり図柄A」、「特図1__大当たり図柄B」、「特図2__大当たり図柄G」、「特図2__小当たり図柄f」(図8及び図9参照)の停止表示に基づくものか否か、或いは非時短状態にて「特図2__小当たり図柄d」又は「特図2__小当たり図柄e」(図9参照)の停止表示に基づくものか否かを

50

判定する。判定結果がYESであれば(S2103でYES)、特別時短フラグをONにして(S2104)、ステップS2105に進む。一方、ステップS2103の判定結果がNOであれば、特別時短フラグをONすることなく、ステップS2105に進む。

【0183】

ステップS2105では、当選時の遊技状態と、今回の大当たり遊技の実行契機となった特別図柄の種別とに応じて、時短カウンタ(特図1時短カウンタ、特図2時短カウンタ、及び合計時短カウンタ)の値をセットする。セットする時短カウンタの値の詳細は、図10に示す通りである。なお、図10において、「時短回数(回)」の「特図1のみ」の欄に示す値が、特図1時短カウンタにセットされる時短回数であり、「時短回数(回)」の「特図2のみ」の欄に示す値が、特図2時短カウンタにセットされる時短回数であり、「時短回数(回)」の「特図1, 2合計」の欄に示す値が、合計時短カウンタにセットされる時短回数である。

10

【0184】

ステップS2102及びS2105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。この遊技状態は、特別図柄の変動表示の実行回数が既定の時短回数に至ること(回数終了条件)、又は次の大当たり遊技が実行されること(当選終了条件)のいずれかの条件の成立により終了する。なお、特図1時短カウンタの値が「0」になることである回数終了条件を第1回数終了条件といい、特図2時短カウンタの値が「0」になることである回数終了条件を第2回数終了条件といい、合計時短カウンタの値が「0」になることである回数終了条件を合計回数終了条件という。

20

【0185】

[特別電動役物処理2(小当たり遊技)]特別電動役物処理2は、特定領域39を備えた第2大入賞装置36を開放させる小当たり遊技(第1特別遊技)の実行のための処理である。図37及び図38に示すように、特別電動役物処理2(S909)ではまず、小当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2301)。小当たり終了フラグは、小当たり遊技において第2大入賞装置36の開放が終了したことを示すフラグである。

【0186】

小当たり終了フラグがONでなければ(S2301でNO)、第2大入賞口35の開放中か否か(すなわち第2大入賞装置36の開放中か否か)を判定する(S2302)。開放中でなければ(S2302でNO)、第2大入賞口35を開放させる時間に至ったか否か、すなわち所定の開放前インターバル(小当たりのオープニング)の時間が経過して第2大入賞口35の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2303)。

30

【0187】

ステップS2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2303の判定結果がYESであれば、当選している小当たり図柄の種別に応じた開放パターン(図8又は図9参照)に従って第2大入賞口35を開放させる(S2304)。

【0188】

ステップS2302において第2大入賞口35の開放中であれば(S2302でYES)、第2大入賞口35への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では9個)に達しているか否かを判定する(S2305)。規定入賞個数に達していなければ(S2305でNO)、第2大入賞口35を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間(図8又は図9に示すように本形態では1.6秒)が経過したか否か)を判定する(S2306)。そして、第2大入賞口35の開放時間が経過していなければ(S2306でNO)、本処理を終える。

40

【0189】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2305でYES)又は第2大入賞口35の開放時間が経過した場合(S2306でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第2大入賞口35を閉鎖(閉塞)する(S2307)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントするとともに(S2308)、小当たり終了フラグをセットして(S2309)、本処理を終える。

50

【 0 1 9 0 】

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38に示すように、小当たり遊技における第2大入賞口35の閉鎖後の所定時間(閉鎖後インターバルの時間)が経過したか否かを判定し(S2310)、閉鎖後インターバルの時間が経過していなければ(S2310でNO)、本処理を終える。なお、小当たり遊技の閉鎖後インターバルの時間については後述する。一方、閉鎖後インターバルの時間が経過していれば(S2310でYES)、小当たり終了フラグをOFFするとともに(S2311)、小当たりフラグをOFFして(S2312)、ステップS2313に進む。

【 0 1 9 1 】

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40参照)でONされるフラグである。このVフラグがONでなければ(S2313でNO)、2種大当たり遊技を実行しないため、大入賞口開放カウンタの値を「0」にクリアするとともに(S2314)、特別動作ステータスを「1」にセットして(S2315)、本処理を終える。

【 0 1 9 2 】

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)。更に、特別時短フラグがONであれば(S2322でYES)特別時短フラグをOFFする(S2323)。そして、大当たりのオープニングコマンド(図8又は図9参照)をセットするとともに(S2324)、大当たりのオープニングを開始する(S2325)。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。

【 0 1 9 3 】

[振分部材制御処理]遊技制御用マイコン81は、特別動作処理(S106)に次いで振分部材制御処理(S107)を行う(図17参照)。振分部材制御処理(S107)では図39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33参照)、振分部材71を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理(S2502)を行うとともに、V有効期間設定処理(S2503)を行う。

【 0 1 9 4 】

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。

【 0 1 9 5 】

具体的には図56(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の破線で示す状態)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の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。

【 0 1 9 6 】

また、V有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材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みてVフラグをONにする期間である。図56(d)に示す

10

20

30

40

50

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。

【0197】

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。

10

【0198】

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56(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。

20

【0199】

ここで図56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56(b)及び(e)に示す2つの開放パターンがある。なお、図56(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。

【0200】

図56(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」、「特図2__小当たり図柄c」、「特図2__小当たり図柄d」、「特図2__小当たり図柄e」、及び「特図2__小当たり図柄f」（図9参照）に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域39への通過が可能な通過用開放パターンである。

30

【0201】

より詳細には、この通過用開放パターンは、8msにわたって第2大入賞口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。

40

【0202】

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56(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

50

るまでの所要時間は3000msよりも短い。

【0203】

図56(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。

【0204】

より詳細には、この非通過用開放パターンは、4568msにわたって第2大入賞口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。

【0205】

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56(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。

【0206】

以上、図56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、小当たり図柄の種類に応じた2つの開放パターンのいずれかにて小当たり遊技が実行される。各開放パターンは、オープニングの時間が異なっている。従って、それぞれの開放パターンでは、振分部材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56(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56(e)の特1V非通過小当たり)とを実行することが可能となっている。

【0207】

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

【0208】

[特定領域センサ検出処理]遊技制御用マイコン81の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン81は、振分部材制御処理(S107)に次いで特定領域センサ検出処理(S108)を行う(図17参照)。特定領域センサ検出処理(S108)では図40に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2601)。検知がなければ(S2601でNO)、本処理を終了するが、検知があれば(S2601でYES)、V有効期間中か否かを判定する(S2602)。V有効期間は、前述の振分部材制御処理(図39)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56(d)に示す期間である。

【0209】

ステップS2602でV有効期間中であると判定した場合には(S2602でYES)、VフラグをONするとともに(S2603)、V通過コマンドをセットして(S2604)、本処理を終える。一方、ステップS2602でV有効期間中でないと判定した場合には(S2602でNO)、ステップS2603及びS2604の処理を行うことなく、特定領域センサ検出処理(S108)を終える。なお、V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過(特定領域39の通過)の報知を行わせるためのコマンドである。

【0210】

7. 演出制御用マイコン91の動作

[サブ制御メイン処理]次に図41～図55に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM94に設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、ROM93から図41に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

【0211】

続いて、電源断信号がONで且つRAM94の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、RAM94の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、RAM94の初期化をせずにステップS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAM94内容が正常でない場合には(S4002でNO)、RAM94を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAM94内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAM94を初期化しない。なお、RAM94を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001～S4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0212】

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

【0213】

乱数更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板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、コマンドに従い画像表示装置7を用いて各種の演出(装飾図柄変動演出や、特別遊技に伴うオープニング演出、開放遊技演出、エンディング演出等)を実行する。なお、画像制御基板100による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板90は、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声を出力したり、ランプ制御基板107を介して盤ランプ5や枠ランプ66を発光させたり、装飾可動体15を駆動させたりする。演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、1msタイマ割り込み処理(S4009)、および10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【0214】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、ストロブ信号(STB信号)がO

10

20

30

40

50

Nになると、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されると、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。図 4 2 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドを R A M 9 4 の受信バッファに格納する(S4101)。

【 0 2 1 5 】

[1 m s タイマ割り込み処理] 1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板 9 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 4 3 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a やセレクトボタン検出スイッチ 6 4 a (図 5 参照) からの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する。

10

【 0 2 1 6 】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理におけるその他の処理(S4304)で作成したランプデータをランプ制御基板 1 0 7 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 2 1 7 】

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

20

【 0 2 1 8 】

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

【 0 2 1 9 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理] 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 4 4 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。次いで、1 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして R A M 9 4 に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

30

【 0 2 2 0 】

その後、演出制御用マイコン 9 1 は、ランプデータ(盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 の点灯を制御するデータ)を作成したり、音声データ(スピーカ 6 7 からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板 1 0 6 への出力をしたり、各種の演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4304)。

【 0 2 2 1 】

[受信コマンド解析処理] 図 4 5 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から普通図柄変動開始コマンドを受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば後述する普図演出開始処理(S4402)を行う。

40

【 0 2 2 2 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から補助遊技開始コマンドを受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば後述する補助遊技演出選択処理(S4404)を行う。

【 0 2 2 3 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から始動入賞コマンド(第 1 始動入賞コマンド又は第 2 始動入賞コマンド)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば

50

ば後述する先読み演出判定処理(S4406)を行う。

【 0 2 2 4 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し(S4407)、受信していれば後述する特別遊技演出選択処理(S4408)を行う。

【 0 2 2 5 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し(S4409)、受信していれば後述するエンディング演出選択処理(S4410)を行う。

【 0 2 2 6 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し(S4411)、受信していれば後述する変動演出開始処理(S4412)を行う。

【 0 2 2 7 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し(S4413)、受信していれば後述する変動演出終了処理(S4414)を行う。

【 0 2 2 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から V 通過コマンドを受信したか否かを判定し(S4415)、受信していれば V 通過報知演出開始処理(S4416)を行う。V 通過報知演出開始処理(S4416)では、V 通過報知演出の演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。ステップ S4416 でセットされた演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、V 通過報知演出の演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。

【 0 2 2 9 】

V 通過報知演出とは、V 通過（特定領域 3 9 への通過）があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態では V 通過報知演出は、「V」の文字を模った演出画像を表示画面 7 a に表示させる演出である。なお、V 通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ 6 7 から出力するなど、他の態様であってもよい。

【 0 2 3 0 】

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

【 0 2 3 1 】

〔普通演出開始処理〕図 4 6 に示すように、普通演出開始処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、普通図柄変動開始コマンドを解析する(S4501)。これにより、普通図柄抽選の結果としての普通図柄の種別、及び、普通図柄の変動表示における変動時間の情報を取得する。続いて、モードステータスの値が「1」であるか否かを判定する(S4502)。モードステータスは、演出モードを制御するための変数であり、昼背景モードに制御している場合には、モードステータスの値は「1」に設定されている（図 5 0 中の表参照）。モードステータスや演出モードについては後述するが、昼背景モードは、通常遊技状態（大当たり遊技中および時短状態の終了直後の特図 2 の変動中を除く）に対応する演出モードである。

【 0 2 3 2 】

ステップ S4502 の判定結果が N O である場合には、つまり昼背景モードに制御されていない場合には、直ちに本処理を終える。これに対して、昼背景モードに制御されている場合には(S4502 で Y E S)、続いて、長開放図柄に当選しているか否かを判定する(S4503)。この判定結果が Y E S である場合には、成功態様の特殊演出の普通演出パターンを選択し(S4504)、この演出パターンの普通演出（普通図柄の変動表示に並行して行われる演出）を実行するための普通演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S4505)。

【 0 2 3 3 】

10

20

30

40

50

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

【0234】

成功態様の特殊演出に係る普図演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、成功態様の特殊演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。具体的には、図57(A)及び(B)に示すように、表示画面7aの左下部の表示領域(左下部領域7b)にて、ルーレット200が回転し、長開放図柄に当選したことを示す停止態様(「電チュー開放!」の文字図柄201)で停止する画像演出を実行する。

10

【0235】

これに対して、失敗態様の特殊演出に係る普図演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、失敗態様の特殊演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。具体的には、図57(A)及び(D)に示すように、表示画面7aの左下部領域7bにて、ルーレット200が回転し、長開放図柄に当選していないことを示す停止態様(「残念・・・」の文字図柄202)で停止する画像演出を実行する。

20

【0236】

[補助遊技演出選択処理]図47に示すように、補助遊技演出選択処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン91は、補助遊技開始コマンドを解析する(S4601)。これにより、当選した普通当たり図柄の種別の情報を取得する。続いて、モードステータスの値が「1」であるか否か、つまり昼背景モードに制御されているか否かを判定する(S4602)。

【0237】

昼背景モードに制御されていない場合には(S4602でNO)、直ちに本処理を終える。これに対して、昼背景モードに制御されている場合には(S4602でYES)、続いて、長開放図柄に当選しているか否かを判定する(S4603)。この判定結果がYESである場合には、図57(C)に示す電チュー打込報知演出の演出パターンを選択し(S4604)、この演出パターンの補助遊技演出(補助遊技に並行して行われる演出)を実行するための補助遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S4605)。なお、ステップS4603の判定結果がNOである場合には、直ちに本処理を終える。

30

【0238】

電チュー打込報知演出に係る補助遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、図57(C)に示す電チュー打込報知演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。これにより、遊技者に対して右打ちにより電チュー22へ遊技球を入賞させるべき旨を報知する。なお、通常遊技状態(非時短状態)における長開放図柄に基づく補助遊技は、開放前インターバルの時間が7秒と長いため、図57(C)に示す電チュー打込報知演出をきっかけに右打ちを開始することで、十分に遊技球を電チュー22へ入賞させることが可能である。

40

【0239】

[先読み演出判定処理]図48に示すように、先読み演出判定処理(S4406)ではまず、演出制御用マイコン91は、RAM94の受信バッファに格納されている始動入賞コマンドをRAM94の特図保留演出記憶部(図7に示す第1特図保留演出記憶部95a又は第2特図保留演出記憶部95b)に記憶する(S5001)。詳細には、受信したコマンドが第1始動入賞コマンドであれば、第1特図保留演出記憶部95a(図7(b)参照)に記憶し、第2始動入賞コマンドであれば、第2特図保留演出記憶部95b(図7(c)参照)に記憶する。なお、第1始動入賞コマンドは、第1特図保留演出記憶部95aにおいて第1

50

～第4までである記憶領域のうち当該コマンドが記憶されていない最も番号の小さい記憶領域に記憶される。これにより、特図保留の記憶順に対応した順で始動入賞コマンドが記憶されていくことになる。

【0240】

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

10

【0241】

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

【0242】

〔特別遊技演出選択処理〕図49に示す特別遊技演出選択処理(S4408)は、特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）時に実行する特別遊技演出のパターン（内容）を選択する処理である。ここで選択される特別遊技演出には、大当たり遊技又は小当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中および開放間のインターバル中に実行するラウンド演出（開放遊技演出）が含まれている。

20

【0243】

図49に示すように、特別遊技演出選択処理(S4408)ではまず、オープニングコマンドを解析する(S5201)。なお本形態では、オープニングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データの情報と、当選時の遊技状態の情報とが含まれている（図10参照）。

【0244】

続いて演出制御用マイコン91は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、通常遊技状態（非時短状態）における「特図1__小当たり図柄a」（図10参照）への当選に基づく小当たり遊技のオープニング開始時であるか否かを判定する(S5202)。この判定結果がYESであれば、ステップS5211に進む。一方、ステップS5202の判定結果がNOであれば、続いて、完全ボーナス前半終了フラグがONであるか否かを判定する(S5203)。完全ボーナス前半演出終了フラグは、特別時短状態（時短回数が99回に設定される時短状態）に移行する前の大当たり遊技に伴う大当たり演出の終了を示すフラグである。

30

【0245】

ここで本パチンコ遊技機では、大当たり遊技後に特別時短状態に制御される場合には、その特別時短状態で99回の時短回数が消化するまでの間に、ほぼ小当たり当選に基づく小当たり遊技で遊技球が特定領域39を通過するか、大当たりに当選することになる。従って、2連荘が確定する。そこで、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技に伴う大当たり演出と、特別時短状態での演出と、特別時短状態を経て実行される大当たり遊技に伴う大当たり演出とを、一連として認識可能な演出にしている。これにより遊技者には、特別時短状態に移行する前の15R分の大当たり遊技と、特別時短状態を経て実行される15R分の大当たり遊技により、合計30R分の大当たり遊技が実行されたと思わせることが可能である。その結果、30R分の出玉を1回の大当たり遊技で獲得したかのように感じさせて、大きな高揚感を与えることが可能である。

40

【0246】

以下では、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技に伴う大当たり演出を「完全ボー

50

ナス前半演出（第1大当たり演出）」と呼び、特別時短状態に伴う演出を「キャラ紹介演出（特定演出）」と呼び、特別時短状態を経て実行される大当たり遊技に伴う大当たり演出を「完全ボーナス後半演出（第2大当たり演出）」と呼ぶことにする。これらの各演出態様については、後述する。

【0247】

図49に示す特別遊技演出選択処理(S4408)の説明に戻る。ステップS5203で、完全ボーナス前半終了フラグがONでなければ(S5203でNO)、続いて、第2時短回数を99回に設定し得るケースか否かを判定する(S5207)。第2時短回数を99回に設定し得るケースは、図10に示した通りである。この判定結果がNOである場合には、ステップS5211に進む。一方、第2時短回数を99回に設定し得るケースの場合には(S5207でYES)、続いて、小当たり遊技のオープニング開始時であるか否かを判定する(S5208)。

10

【0248】

ステップS5208の判定結果がYESであれば、第2時短回数を99回に設定し得るケースで、小当たり遊技の開始時点であることになる。この場合、小当たり完全ボーナス前半演出パターンを選択し(S5209)、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S5212)。これによりセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、完全ボーナス前半演出が開始される前の演出画像（図64(F)に示すように、第2大入賞口35付近を光らせるような演出画像）を表示画面7aに表示する。

20

【0249】

またステップS5208の判定結果がNOであれば、第2時短回数を99回に設定し得るケースで、大当たり遊技の開始時点であることになる。この場合、大当たり完全ボーナス前半演出パターンを選択し(S5210)、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S5212)。これによりセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、完全ボーナス前半演出のオープニング演出として、図58(A)に示すように、「完全ボーナス」の文字を示す演出画像KBを表示画面7aに表示する。これにより遊技者には、完全ボーナス前半演出、即ち特別時短状態に移行する前の大当たり遊技が開始されるのを把握させることが可能である。

30

【0250】

続いて、1R目のラウンド遊技が開始されると、画像制御基板100のCPU102は、完全ボーナス前半演出のラウンド演出として、図58(B)に示すように、先ず「出席番号1」の文字と1人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像K1を表示画面7aに表示する。その後、ラウンドが1つずつ進む度に、1つずつ増加する出席番号の文字と、別々の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像を表示画面7aに表示する。

【0251】

そして、15R目（最終ラウンド）のラウンド遊技が開始されると、図58(C)に示すように、「出席番号15」の文字と15人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像K15を表示画面7aに表示する。こうして遊技者には、完全ボーナス前半演出のラウンド演出により、1人目から15人目までの主人公キャラが順次紹介されるという印象を抱かせることが可能である。なお完全ボーナス前半演出のラウンド演出では、表示画面7aの左上部に、「完全ボーナス」の文字と残りのラウンド数を示す画像NRが表示される。これにより、遊技者には、実行中のラウンド遊技の残りのラウンド数を正確に把握させることが可能である。

40

【0252】

図49に示す特別遊技演出選択処理(S4408)の説明に戻る。ステップS5203で、完全ボーナス前半終了フラグがONであれば(S5203でYES)、続いて、小当たり遊技のオープニング開始時であるか否かを判定する(S5204)。

50

【 0 2 5 3 】

ステップS5204の判定結果がY E Sであれば、特別時短状態を経て、小当たり遊技の開始時点であることになる。この場合、小当たり完全ボーナス後半演出パターンを選択し(S5205)、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5212)。これによりセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 のC P U 1 0 2 は、完全ボーナス後半演出が開始される前の演出画像(図 6 5 (E))に示すように、3 1 人の女子学生のうち 1 5 人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像 A B)を表示画面 7 a に表示する。

【 0 2 5 4 】

またステップS5204の判定結果がN Oであれば、特別時短状態を経て、大当たり遊技の開始時点であることになる。この場合、大当たり完全ボーナス後半演出パターンを選択し(S5206)、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5212)。これによりセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 のC P U 1 0 2 は、完全ボーナス後半演出のオープニング演出として、図 5 8 (D)に示すように、「出席番号 1 6」の文字と 1 6 人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像 K 1 6 を表示画面 7 a に表示する。こうして、特別時短状態に移行した後に実行される大当たり遊技では、1 R 目のラウンド遊技ではなく、オープニングで 1 6 人目の女子学生の主人公キャラを紹介する。これにより、遊技者にはできるだけオープニングを意識させないようにすることが可能であり、完全ボーナス前半演出と連続性のある演出であると認識させ易くすることが可能である。

【 0 2 5 5 】

その後、ラウンドが 1 つずつ進む度に、1 つずつ増加する出席番号の文字と、別々の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像を表示画面 7 a に表示する。但し本形態では、6 R 目に「出席番号 1 7 , 1 8」の文字と 1 7 , 1 8 人目の双子の主人公キャラとを示す演出画像(図示省略)を表示する。即ち、6 R 目に限って、2 人分の主人公キャラを紹介するようにしている。そのため、1 4 R 目のラウンド遊技が開始されると、「出席番号 3 1」の文字と 3 1 人目(最後)の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像(図 6 5 (G)参照)を表示画面 7 a に表示する。

【 0 2 5 6 】

そして、1 5 R 目(最終ラウンド)のラウンド遊技が開始されると、図 5 8 (F)に示すように、「完全ボーナス達成」の文字を示す演出画像 K C を表示画面 7 a に表示する。これにより、完全ボーナス後半演出が終了するのを把握させることが可能である。

【 0 2 5 7 】

以上により、完全ボーナス前半演出では 1 人目から 1 5 人目までの主人公キャラを紹介し、完全ボーナス後半演出では 1 6 人目から 3 1 人目までの主人公キャラを紹介する。つまり、1 クラスの中に含まれる 3 1 人の主人公キャラを、2 回の大当たり遊技に分けて順次紹介する。よって遊技者には、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技と、特別時短状態に移行した後に実行される大当たり遊技とを、1 回のまとまりのある大当たり遊技と認識させることが可能である。

【 0 2 5 8 】

図 4 9 に示す特別遊技演出選択処理(S4408)の説明に戻る。ステップS5211では、当選した図柄(大当たり図柄又は小当たり図柄)及び当選時の遊技状態に応じて予め定められているその他の演出パターンを選択し、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする。これにより、セットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 のC P U 1 0 2 は、コマンドに対応する特別遊技演出の演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。

【 0 2 5 9 】

〔エンディング演出選択処理〕図 5 0 に示すエンディング演出選択処理(S4410)は、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン（内容）を選択する処理である。図 5 0 に示すように、エンディング演出選択処理(S4410)ではまず、エンディングコマンドを解析する(S5401)。なお本形態では、エンディングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データの情報と、当選時の遊技状態を示す情報とが含まれている（図 1 0 参照）。

【 0 2 6 0 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、エンディングコマンドの解析結果に基づいて、「特図 1 __小当たり図柄 a」（図 1 0 参照）への当選を経て実行された大当たり遊技のエンディング開始時であるか否かを判定する(S5402)。この判定結果が Y E S であれば、図 5 9（A）に示す「またね！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して(S5403)、ステップ S5404 に進む。ステップ S5404 では、モードステータスの値を昼背景モードに対応する値「1」にセットする。そして、ステップ S5419 に進む。図 5 9（A）に示す「またね！」のエンディング演出によって、遊技者に対して、「特図 1 __小当たり図柄 a」への当選を経てイレギュラーで実行された大当たり遊技後に、通常遊技状態（非時短状態）に移行する旨を報知することが可能である。なお、この演出は、昼背景モードへの移行示唆にもなっている。

【 0 2 6 1 】

ここでモードステータスについて説明する。モードステータスは、演出モードを制御するための変数である。演出モードとは、画像表示装置 7、スピーカ 6 7、盤ランプ 5、及び枠ランプ 6 6 等を用いた演出の態様であり、演出モードが異なると、例えば画像表示装置 7 に表示されるキャラクタや背景画像等が異なり、変動演出も演出モードに応じた態様で実行される。

【 0 2 6 2 】

本形態の演出モードには、4 種類ある。昼背景モード、泣きの 1 回モード、夜背景モード、キャラ紹介モードである。図 5 0 中の表に示すように、昼背景モードに制御する場合は、モードステータスの値は「1」に設定され、泣きの 1 回モードに制御する場合は、モードステータスの値は「2」に設定され、夜背景モードに制御する場合は、モードステータスの値は「3」に設定され、キャラ紹介モードに制御する場合は、モードステータスの値は「4」に設定される。

【 0 2 6 3 】

昼背景モードは、通常遊技状態（大当たり遊技中および時短状態の終了直後の特図 2 の変動中を除く）に制御されているときの演出モードである。昼背景モードでは、図 6 0（A）に示す昼の背景画像が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 6 4 】

泣きの 1 回モードは、時短回数が 1 回の時短状態に制御されているとき（つまり通常遊技状態において「特図 1 __大当たり図柄 C」に当選して時短状態に制御されたとき、図 1 0 参照）、及び、時短状態の終了直後の特図 2 の変動中の演出モードである。泣きの 1 回モードでは、図 6 1 に示す泣きの 1 回モード専用の変動演出（2 桁の特殊演出図柄 1 8 L、1 8 R を変動させる演出）が実行される。

【 0 2 6 5 】

夜背景モードは、第 2 時短回数が 2 回、3 回、4 回、又は 5 回の時短状態に制御されているときの演出モードである。夜背景モードでは、図 6 0（B）に示す夜の背景画像（月は出ているが星が出ていない背景画像）が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 6 6 】

また、夜背景モードに制御されているときには、第 2 時短回数の残回数を示唆する残回数示唆表示 Z I が、表示画面 7 a の右下部の表示領域（右下部領域 7 c）に表示される。残回数示唆表示 Z I の表示回数は、特別図柄の変動表示が実行される度に 1 減算される。つまり、残回数示唆表示 Z I の表示回数は、例えば「5」「4」「3」「2」「

10

20

30

40

50

1」 「ラスト」といった具合に変化する。これにより、遊技者に対して時短状態の終了時期をわかりやすく示している。また、夜背景モードに制御されているときには、右打ちにて遊技を行うべき旨を報知する右打ち報知画像 R I が、表示画面 7 a の右上部の表示領域（右上部領域 7 d ）に表示される。

【 0 2 6 7 】

キャラ紹介モードは、第 2 時短回数が 9 9 回の時短状態（特別時短状態）に制御されているときの演出モードである。キャラ紹介モードでは、図 6 0（C）に示すように、キャラ紹介演出として先生キャラを示す画像 T 1 と、3 1 人の女子学生のうち 1 5 人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像 A B とが表示画面 7 a に表示される。なおキャラ紹介演出では、特別図柄及び演出図柄の変動表示と同期しないで、所定時間が経過する度に、紹介される先生キャラの表示が切替わる。こうして、1 人目から 1 5 人目までの主人公キャラを紹介する完全ボーナス前半演出の後に、先生キャラを紹介するキャラ紹介演出が実行される。これにより遊技者には、完全ボーナス前半演出とキャラ紹介演出とを一連の演出として認識させ易くすることが可能である。言い換えると、特別時短状態では、できるだけ遊技者に特図 2 の抽選で小当たりの当選又は大当たりの当選を待っている状況を意識させないようにしている。

【 0 2 6 8 】

また、キャラ紹介モードに制御されているときには、残回数示唆表示 Z I が、図 6 0（B）に示す通常表示態様とは異なる特殊表示態様で右下部領域 7 c に表示される。通常表示態様の残回数示唆表示 Z I が、特別図柄の変動表示が実行される度に表示回数を更新する表示態様であったのに対して、特殊表示態様の残回数示唆表示 Z I は、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容を変化させない表示態様である。本形態では、通常表示態様として、球体のオブジェクト画像に残回数を示す数字等を表示する態様を採用しており（図 6 0（B）参照）、特殊表示態様として、球体のオブジェクト画像を虹色で表示する態様を採用している（図 6 0（C）参照）。この特殊表示態様の残回数示唆表示 Z I によれば、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しないため、遊技者に対して次の大当たり（1 種大当たり又は 2 種大当たり）に当選するまで時短状態が続くことを予感させることが可能となっている。なお、キャラ紹介モードに制御されているときには、夜背景モードに制御されているときと同様、右打ち報知画像 R I が右上部領域 7 d に表示される。

【 0 2 6 9 】

図 5 0 に戻って説明を続ける。エンディング演出選択処理 (S4410) では、ステップ S5402 における判定結果が N O である場合には、続いて、第 2 時短回数を 1 回に設定するケースか否かを判定する (S5405)。つまり、非時短状態における「特図 1 __大当たり図柄 C」への当選に基づく大当たり遊技のエンディングか否かを判定する。この判定結果が Y E S である場合には、図 5 9（B）に示す「泣きの 1 回！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して (S5406)、ステップ S5407 に進む。ステップ S5407 では、モードステータスの値を「泣きの 1 回モード」に対応する値「2」にセットするとともに、演出モードカウンタ M の値を「1」にセットする。そして、ステップ S5419 に進む。図 5 9（B）に示す「泣きの 1 回！」のエンディング演出によって、遊技者に対して第 2 時短回数が 1 回の時短状態に移行する旨を報知することが可能である。

【 0 2 7 0 】

ここで演出モードカウンタ M について説明する。演出モードカウンタ M は、時短状態にて実行した特別図柄の変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。詳細には、演出モードカウンタ M には、時短状態にて実行した特図 1 の変動回数をカウントするための第 1 演出モードカウンタ M a と、時短状態にて実行した特図 2 の変動回数をカウントするための第 2 演出モードカウンタ M b と、時短状態にて実行した特図 1 の変動回数と特図 2 の変動回数との合計回数をカウントするための第 3 演出モードカウンタ M c とがある。そして、第 1 演出モードカウンタ M a には、第 1 時短回数（特図 1 時短カウンタの値）に

対応する値をセットし、第2演出モードカウンタM bには、第2時短回数（特図2時短カウンタの値）に対応する値をセットし、第3演出モードカウンタM cには、合計時短回数（合計時短カウンタの値）に対応する値をセットする。なお図50では、演出モードカウンタMにセットする値として、第2演出モードカウンタM bにセットする値だけを示している。

【0271】

ステップS5405の判定結果がNOである場合、続いて、図51に示すステップS5408に進む。ステップS5408では、完全ボーナス前半演出の実行に基づく大当たり遊技のエンディングか否かを判定する。この判定結果がYESであれば、完全ボーナス継続演出パターンを選択する(S5409)。完全ボーナス継続演出パターンは、図59(D)に示すように、31人の女子学生のうち15人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像ABと、「まだまだ続くよ!」の文字画像MMを表示画面7aに表示する完全ボーナス継続演出を実行するための演出パターンである。この完全ボーナス継続演出により、遊技者には、未だ大当たり演出（完全ボーナス前半演出）が終了しないで継続するかのような印象を抱かせることが可能である。

10

【0272】

ステップS5409の後、完全ボーナス前半終了フラグをONする(S5410)。続いて、モードステータスの値を「キャラ紹介モード」に対応する値「4」にセットするとともに、演出モードカウンタM（第1演出モードカウンタM a、第2演出モードカウンタM b、第3演出モードカウンタM c）の値を、「99」にセットする(S5411)。そして、図50に示すステップS5419に進む。

20

【0273】

またステップS5408の判定結果がNOである場合には、続いて、完全ボーナス後半演出の実行に基づく大当たり遊技のエンディングか否かを判定する(S5412)。この判定結果がYESであれば、完全ボーナス終了後演出パターンを選択する(S5413)。完全ボーナス終了後演出パターンは、完全ボーナス後半演出の後に移行する演出モードを報知する移行演出（図示省略）を実行するための演出パターンである。ステップS5413の後、完全ボーナス前半終了フラグをOFFにして(S5414)、ステップS5415に進む。

【0274】

ステップS5415では、第2時短回数を99回に設定するケースか否かを判定する。第2時短回数を99回に設定するケースは、図10に示した通りである。この判定結果がYESである場合、モードステータスの値を「キャラ紹介モード」に対応する値「4」にセットするとともに、演出モードカウンタM（第1演出モードカウンタM a、第2演出モードカウンタM b、第3演出モードカウンタM c）の値を、「99」にセットする(S5416)。そして、図50に示すステップS5419に進む。

30

【0275】

これに対して、ステップS5415の判定結果がNOである場合、モードステータスの値を「夜背景モード」に対応する値「3」にセットするとともに、演出モードカウンタM（第2演出モードカウンタM b）の値を、「2」～「5」のうち第2時短回数に応じた値にセットする(S5418)。そして、図50に示すステップS5419に進む。なおステップS5418では、第1演出モードカウンタM aの値は第1時短回数に応じた値にセットされ、第3演出モードカウンタM cの値は合計時短回数に応じた値にセットされる。

40

【0276】

またステップS5412で、完全ボーナス後半演出の実行に基づく大当たり遊技のエンディングでなければ、第2時短回数を2回、3回、4回、又は5回のいずれかに設定するケースであり、ステップS5417に進む。ステップS5417では、図59(C)に示す「夜背景モード!」の文字画像を表示画面7aに表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して、ステップS5418に進む。ステップS5418では、上述したように、モードステータスの値を「夜背景モード」に対応する値「3」にセットするとともに、演出モードカウンタM（第2演出モードカウンタM b）の値を、「2」～「5」のうち第2時短回数

50

に応じた値にセットする。そして、図 5 0 に示すステップ S5419 に進む。図 5 9 (C) に示す「夜背景モード！」のエンディング演出によって、遊技者に対して時短回数が 2 回～5 回のうちのいずれかの時短状態に移行する旨を報知することが可能である。

【 0 2 7 7 】

図 5 0 に示すステップ S5419 では、演出制御用マイコン 9 1 は、上記の処理にて選択した演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする。ステップ S5419 でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、コマンドに対応するエンディング演出の画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。つまり、図 5 9 (A) ～ (D) に示す各演出画像のいずれかが表示画面 7 a に表示されることとなる。

10

【 0 2 7 8 】

なお本形態では、演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータスの値を設定した際に、そのモードステータスを示すモード指定コマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信するものとする。これを受信した画像制御基板 1 0 0 は、モード指定コマンドに示されている演出モードに対応する背景画像を表示画面 7 a に表示させる。

【 0 2 7 9 】

[変動演出開始処理] 図 5 2 に示すように、変動演出開始処理 (S4412) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドを解析する (S5601)。変動開始コマンドには、特図 2 変動パターン選択処理 (S1003) でセットされた変動パターンの情報、又は、特図 1 変動パターン選択処理 (S1009) でセットされた変動パターンの情報が含まれている。また、特図 1 又は特図 2 の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報が含まれている。なお変動パターンの情報には、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報が含まれている (図 1 3 参照)。ここで演出制御用マイコン 9 1 が取得した各種の情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

20

【 0 2 8 0 】

続くステップ S5602 では、ステップ S5601 で解析した変動開始コマンドが特図 1 変動開始コマンドであれば、第 1 特図保留演出カウンタのカウンタ値を「 1 」減算し、特図 2 変動開始コマンドであれば、第 2 特図保留演出カウンタのカウンタ値を「 1 」減算する。そして、特図保留演出記憶部 (第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a 又は第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b) に記憶されているデータのシフト処理を行う (S5603)。

30

【 0 2 8 1 】

特図 1 に関するシフト処理では、第 1 記憶領域～第 4 記憶領域に記憶されている第 1 始動入賞コマンド等の各データを 1 つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第 4 記憶領域をクリアする。例えば、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a の第 4 記憶領域に記憶されているデータは、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a の第 3 記憶領域にシフトされ、第 4 記憶領域はクリアされる。また、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a の第 1 記憶領域に記憶されているデータは、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a および第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b に共通の当該変動用演出記憶部 (第 0 記憶領域) 9 5 c (図 7 (a)) にシフトされ、当該変動用演出記憶部 9 5 c に記憶されていたデータは消去される。また、特図 2 に関するシフト処理では、第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b に記憶されている第 2 始動入賞コマンド等の各データは、当該変動用演出記憶部 9 5 c にシフトされ、当該変動用演出記憶部 9 5 c に記憶されていたデータは消去される。また、第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b はクリアされる。

40

【 0 2 8 2 】

次に演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータスを参照する (S5604)。そして、後述する変動演出パターン選択処理 (S5605) を行う。なお、変動演出パターン選択処理 (S5605) は、ステップ S5604 で参照したモードステータス及びステップ S5601 で解析した変動開始コマンドが示す変動パターンに基づいて変動演出パターンを選択する処理である。

【 0 2 8 3 】

50

その後、演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S5605 で選択した変動演出パターンの変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットして (S5606)、本処理を終える。ステップ S5606 でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、受信した変動演出開始コマンドに基づいて画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて変動演出を行う。

【 0 2 8 4 】

[変動演出パターン選択処理] 図 5 3 及び図 5 4 に基づいて変動演出パターン選択処理 (S5605) について説明する。変動演出パターン選択処理 (S5605) では、特別図柄の変動表示および停止表示に同期した変動演出の演出パターンを選択する。

10

【 0 2 8 5 】

本形態では、夜背景モードに制御されているときには、特図 2 の抽選に基づく変動演出として、特殊変動演出パターンの変動演出を選択する。特殊変動演出パターンの変動演出とは、疑似連を生じさせる変動演出である。疑似連とは、1 回の特別図柄の変動表示の実行期間中に、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R を変動表示 (再変動表示を含む) させたあと停止表示 (仮停止表示を含む) させる単位変動演出を、複数回繰り返す演出である。仮停止表示とは、全ての演出図柄 8 L , 8 C , 8 R がある図柄で表示画面 7 a 内に留まっている表示態様 (スクロールしていない態様すなわち所定の位置で僅かに揺れたり拡大と縮小を繰り返したりしている態様) であり、再変動表示とは、仮停止表示された演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が再び変動表示することである。なお、特別図柄の停止表示のタイミングに合わせて、全ての演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定的に停止表示されること (全ての演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動速度が零になること) を、確定停止表示又は最終停止表示ということとする。

20

【 0 2 8 6 】

図 1 3 (A) に示したように、時短状態における特図 2 の変動時間は、大当たりである場合も、小当たりである場合も、ハズレである場合も、3 6 秒に設定される。このようにしているのは、本形態では時短状態に制御されても、時短回数が 2 回 ~ 5 回と比較的少ない回数に設定されることが多い (図 1 0 参照)。そのため、時短状態での遊技時間のある程度確保するには、各変動の変動時間を長くする必要があるからである。そして、この 3 6 秒という変動時間を利用して、特殊変動演出パターンの変動演出 (疑似連を生じさせる変動演出) を実行する。特殊変動演出パターンの変動演出には、複数の種類がある。具体的には例えば、疑似的に 3 秒の変動を 1 2 回しているように見せてハズレを報知する疑似連 1 2 回ハズレ用演出や、疑似的に 3 秒の変動を 4 回しているように見せたあと 5 回目の変動として 2 4 秒の発展演出 (例えば主人公キャラクタが敵キャラクタと戦う動画を表示する演出) を行って当たり (大当たり又は小当たり) を報知する疑似連 5 回当たり用演出等である。

30

【 0 2 8 7 】

なお本形態では、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出に並行して、図 6 0 の各図に示すように表示画面 7 a の左上部の表示領域 (左上部領域 7 e) で、3 ケタの小図柄の変動演出 (以下「小図柄変動演出」という) を行うこととしている。3 ケタの小図柄の各々は、1 ~ 9 までの数字をデザインした図柄のいずれかで停止表示されるようになっている。この 3 桁の小図柄は、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止表示されても、変動表示され続ける。3 桁の小図柄が停止表示されるのは、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が確定停止表示されるとき (特別図柄が停止表示するとき) である。よって、この小図柄変動演出を見ることで、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止表示が仮停止表示であるのか、確定停止表示であるのかを正しく区別することが可能となっている。

40

【 0 2 8 8 】

図 5 3 に示すように、変動演出パターン選択処理 (S5605) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータスの値が夜背景モードに対応する「 3 」であるか否かを判定する (S5611)。夜背景モードであれば (S5611 で YES)、続いて、特図 2 の抽選に基づくハズレ

50

変動（図13の変動パターンP33）か否かを判定する(S5612)。この判定結果がYESであれば、ハズレ変動用の特殊変動演出パターンを選択する(S5613)。なお、ハズレ変動とは、ハズレの当否判定結果に基づく図柄変動である。

【0289】

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

【0290】

ステップS5612の判定結果がNOであれば、続いて、特図2の抽選に基づく小当たり変動（図13（A）の変動パターンP32）か否かを判定する(S5614)。この判定結果がYESであれば、小当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する(S5615)。なお、小当たり変動とは、小当たり当選の当否判定結果に基づく図柄変動である。

【0291】

上述の疑似連5回当たり用演出は、小当たり変動用の特殊変動演出パターンの一例である。また小当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択されると、小図柄変動演出として、3ケタの小図柄を一斉に変動表示させたあと、例えば「7・7・7」のようなゾロ目で停止表示させる演出が実行される。

【0292】

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

【0293】

上述の疑似連5回当たり用演出は、大当たり変動用の特殊変動演出パターンの一例でもある。また大当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択されると、小図柄変動演出として、3ケタの小図柄を一斉に変動表示させたあと、例えば「7・7・7」のようなゾロ目で停止表示させる演出が実行される。

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

またステップS5611における判定結果がNOである場合には、図54に示すように、モードステータスの値がキャラ紹介モードに対応する値「4」であるか否かを判定する(S5620)。この判定結果がYESであれば、キャラ紹介専用の変動演出パターンを選択する(S5621)。キャラ紹介専用の変動演出パターンとは、具体的には、演出図柄8L、8C、8Rの変動演出を表示せずに小図柄変動演出だけを実行しつつ、上述したように図60（C）に示すキャラ紹介演出を実行する演出パターンである。キャラ紹介モードに設定されているときには、次の大当たり当選がほぼ確定していることから、演出図柄8L、8C、8Rの変動演出を表示しないことにより、次の大当たり当選までの間に行われる特別図柄の変動表示を遊技者に意識させ難くしている。これにより、連続する2回の大当たり遊技が、あたかも1回の大当たり遊技であるかのように感じられ易くすることが可能である。

【0297】

10

20

30

40

50

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

【0298】

泣きの1回モードにおける特図2専用の変動演出パターンとは、図61に示す変動演出パターンである。即ち、2桁の特殊演出図柄18L, 18Rを変動表示させ、特図2の抽選結果に応じた停止態様で停止表示させる演出パターンである。特図2の抽選結果が小当たり当選又は大当たり当選である場合には、図61(A)及び(B)に示すように特殊演出図柄18L, 18Rを「V」のゾロ目(当たり停止態様)で停止表示させる。そして、
10

【0299】

これに対して、特図2の抽選結果がハズレである場合には、図61(A)及び(D)に示すように特殊演出図柄18L, 18Rを「V・0」といったバラケ目(ハズレ停止態様)で停止表示させる。そして、これに続いて、図61(E)に示すように演出図柄8L, 8C, 8Rを「7・6・7」のリーチハズレ目(バラケ目の一種)で停止表示するとともに、左上部領域7eに表示している小図柄も「7」のゾロ目で停止表示させる。これにより、ハズレであることを遊技者に報知する。
20

【0300】

なお本形態では、非時短状態における特図2の変動時間は、大当たりである場合も、小当たりである場合も、ハズレである場合も、40秒に設定される(図13(A)参照)。この40秒の時間を使って、図61に示す泣きの1回モードにおける特図2専用の変動演出が実行されることとなる。

【0301】

ステップS5623における判定結果がNOである場合、泣きの1回モードにおける特図1用の変動演出パターンを選択する(S5625)。泣きの1回モードにおいて特図1の変動が生じるケースとしては、初当たり後に特図2の保留がない状態で時短回数1回の時短状態に制御され、大当たり遊技前から貯まっていた特図1の保留に基づいて変動表示が実行されるケースが考えられる。このときには、特殊演出図柄18L, 18Rを変動させない方が好ましい。特図2の抽選とは異なり、V通過可能な小当たり当選することがないからである。よって本形態では、泣きの1回モードにおける特図1用の変動演出パターンとして、特殊演出図柄18L, 18Rを変動表示させずに小図柄変動演出だけを実行する演出パターンを採用している。
30

【0302】

また、ステップS5622における判定結果がNOである場合、つまりモードステータスの値が昼背景モードに対応する値「1」である場合には、続いて、特図2の変動であるか否かを判定する(S5626)。特図2の変動である場合には、昼背景モードにおける特図2専用の変動演出パターンを選択する(S5627)。
40

【0303】

昼背景モードにおける特図2専用の変動演出パターンとは、図60(D)に示すように、昼の背景画像の前に炎のエフェクト画像を重ねて表示しつつ、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出を表示する演出パターンである。本形態では、特図2の抽選における小当たり当選確率は約1/6であり(図12(A)参照)、小当たり当選時には正しく遊技している限り必ず特定領域39への通過が可能であり、2種大当たり遊技を実行させることができる(図56(b)及び(c)参照)。よって、特図2の抽選は特図1の抽選に比べて圧倒的に大当たり遊技を実行させ易い。言い換えれば、特図2の抽選がなされている間だけは、通常遊技状態において突然、大当たり遊技の獲得確率が高確率になっているということである。よって、図60(D)に示すように昼の背景画像に炎のエフェクト画像を重ね
50

ねて表示することにより、有利な遊技期間であること（当たり易い抽選がなされていること）を遊技者に報知し、遊技興趣を高めている。この図60（D）に示す演出は、特別演出に相当する。なお、特別演出の演出内容は、適宜変更可能である。

【0304】

ステップS5626における判定結果がNOである場合、昼背景モードにおける特図1用の変動演出パターンを選択する（S5628）。この場合、図60（A）に示すように、昼の背景画像とともに、演出図柄8L、8C、8Rの変動演出が表示される。

【0305】

〔変動演出終了処理〕図55に示すように、変動演出終了処理（S4414）ではまず、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンドを解析するとともに（S5801）、モードステータスを参照する（S5802）。次に、モードステータスの値が「1」か否か、即ち昼背景モードか否かを判定する（S5803）。そして、モードステータスの値が「1」であれば（S5803でYES）、ステップS5809に進む。

【0306】

一方、モードステータスの値が「1」でなければ（S5803でNO）、RAM94に設けられた演出モードカウンタMの値を1デクリメントして（S5804）、その値が「0」になったか否かを判定する（S5805）。詳細には、特図1の変動停止時であれば、ステップS5804では第1演出モードカウンタMaおよび第3演出モードカウンタMcの値をそれぞれ1デクリメントし、ステップS5805ではいずれか1つでも値が「0」になっていないかを判定する。また、特図2の変動停止時であれば、ステップS5804では第2演出モードカウンタMbおよび第3演出モードカウンタMcの値をそれぞれ1デクリメントし、ステップS5805ではいずれか1つでも値が「0」になっていないかを判定する。

【0307】

ステップS5805の判定結果がNOであれば、ステップS5809に進む。これに対して、ステップS5805の判定結果がYESであれば、続いて、現在の第2特図保留が「0」であるか否かを判定する（S5806）。この判定では、RAM94の第2特図保留演出カウンタの値を参照する。なおこれ以外の処理においても、演出制御用マイコン91が第2特図保留の有無を確認する際には、第2特図保留演出カウンタの値が参照されるものとする。ステップS5806において現在の第2特図保留が「0」でないと判定した場合には（S5806でNO）、設定された時短回数分の特図変動の実行によって時短状態（高ベース状態）は終了したがまだ第2特図保留が残っているため、モードステータスの値を泣きの1回モードに対応する値「2」にセットするとともに、演出モードカウンタM（第1演出モードカウンタMa、第2演出モードカウンタMb、及び第3演出モードカウンタMc）の値を「1」にセットして（S5807）、ステップS5809に進む。

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

ステップS5809に続いて、演出制御用マイコン91は、今回終了させる変動演出が、通常遊技状態（非時短状態）における特図2の小当たり変動に伴う変動演出であるか否かを判定する（S5810）。本形態では、通常遊技状態における特図2の小当たり変動の際の停止時間は、15秒と他の場合の停止時間よりも長い時間に設定されている（図13（A）参照）。ステップS5810の判定結果がNOであれば本処理を終える。これに対して、ステップS

10

20

30

40

50

5810の判定結果がYESであれば、図 6 2 に示す V アタッカー 打込報知演出の演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5811)。

【 0 3 1 1 】

このコマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、1 5 秒と長めの停止時間を利用して、図 6 2 に示す V アタッカー 打込報知演出の演出画像を表示画面 7 a に表示する。なお、図 6 2 に示す演出画像は、特定領域 3 9 を備える第 2 大入賞装置 3 6 (V アタッカー) を狙って右打ちにて遊技球を発射すべき旨を示唆する演出画像である。つまり、第 2 大入賞口 3 5 への入賞 (特定領域 3 9 への通過) を狙って右打ちにて遊技球を発射すべき旨を示唆する演出画像である。このように本形態では、小当たり遊技の実行前から遊技者に第 2 大入賞口 3 5 への入賞を促している。従って、小当たり遊技において余裕をもって遊技球を第 2 大入賞口 3 5 へ入賞させることが可能となっている。

10

【 0 3 1 2 】

8 . 本形態における遊技の流れ

次に、本形態のパチンコ遊技機 1 における遊技の進行の流れについて、図 6 3 に基づいて説明する。まず、通常遊技状態において左打ちにて遊技を進行する。これにより、第 1 始動口 2 0 へ入球させ、特図 1 の抽選に基づく大当たり当選を狙う。これが図 6 3 に示す通常ゲームである。

【 0 3 1 3 】

通常ゲーム中は、第 1 ゲート 2 8 への通過が生じる (図 1 参照) 。これにより普通図柄抽選が実行され、長開放図柄 (図 1 2 (D) 参照) に当選する場合がある。この場合、電チュー 2 2 が 5 秒にわたって開放される (図 1 4 に示す長開放 T B L の開放パターン) 。従って、右打ちすることにより、電チュー 2 2 (第 2 始動口 2 1) に遊技球を入賞させ、特図 2 の保留を生じさせることができる。

20

【 0 3 1 4 】

特図 2 の保留が生じれば、特図 1 の変動表示が終了していることを条件に、特図 2 の変動表示が開始される。つまり、特図 2 の抽選が実行される。これにより、小当たり当選を狙うことができる。小当たりに当選すれば、正しく遊技している限り必ず第 2 大入賞装置 3 6 内の特定領域 3 9 へ遊技球を通過させることが可能である (図 5 6 (b) 及び (c) 参照) 。つまり、2 種大当たりに当選することが可能である。特図 2 の抽選に基づく小当たり確率はおよそ 1 / 6 である (図 1 2 (A) 参照) 。これは、大当たり当選確率 (およそ 1 / 3 0 0) に比べて、非常に高い。言い換えれば、特図 2 の抽選は、特図 1 の抽選に比べて、大当たり遊技を実行させることができる確率 (大当たり獲得確率という) が非常に高い。この特図 2 の抽選に基づく大当たり獲得確率の高いゲームが、図 6 3 に示すハイチャンスゲームである。なお、通常ゲーム及びハイチャンスゲーム中は昼背景モードに設定されている。

30

【 0 3 1 5 】

ハイチャンスゲームにおいて小当たりに当選し、2 種大当たり遊技が実行された場合、2 種大当たり遊技後の遊技状態は、5 0 % の割合で時短回数 9 9 回の時短状態 (キャラ紹介モード) に制御され、残りの 5 0 % の割合で時短回数 2 回 ~ 5 回の時短状態 (夜背景モード) に制御される (図 1 0 参照) 。ちなみに、ハイチャンスゲームにおいて 1 種大当たり (直撃大当たり) に当選した場合には、3 0 % の割合で時短回数 9 9 回の時短状態 (キャラ紹介モード) に制御され、残りの 7 0 % の割合で時短回数 2 回又は 5 回の時短状態 (夜背景モード) に制御される (図 1 0 参照) 。また、ハイチャンスゲームにおいて小当たりにも 1 種大当たりにも当選できなかった場合には、通常ゲームに戻る。

40

【 0 3 1 6 】

一方、通常ゲームにおいて特図 1 の抽選にて大当たりに当選した場合、大当たり遊技後の遊技状態は、5 0 % の割合で時短回数 9 9 回の時短状態 (キャラ紹介モード) に制御され、残りの 5 0 % の割合で時短回数 1 回の時短状態 (泣きの 1 回モード) に制御される (図 1 0 参照) 。

【 0 3 1 7 】

50

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

【0318】

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

10

【0319】

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

【0320】

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

20

【0321】

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

30

【0322】

9. 本形態の演出例

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 64 及び図 65 に基づいて説明する。まず、通常遊技状態（昼背景モード）であるときに、左打ちにより遊技球が第 1 ゲート 28（図 1 参照）を通過する。これにより普通図柄抽選が実行され、長開放図柄（図 12（D）参照）に当選したこととする。この場合、図 64（A）に示すように、成功態様の特殊演出が実行され、電チュー 22 が 5 秒にわたって開放される（図 14 に示す長開放 TBL の開放パターン参照）。そして図 64（B）に示すように、電チュー 22 への打込みを促す電チュー打込報知演出が実行される。従って、右打ちすることにより、電チュー 22（第 2 始動口 21）に遊技球を入球させ、特図 2 の保留を生じさせることができる。

40

【0323】

これにより、通常遊技状態で特図 2 の変動表示の開始に伴って、図 54 に示す変動演出パターン選択処理（S5605）のステップ S5627 で、昼背景特図 2 専用の変動演出パターンが選択される。その結果、図 64（C）に示すように、昼の背景画像の前に炎のエフェクト画

50

像を重ねて表示しつつ、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出 (特別演出) が実行される。このとき、特図 2 の抽選で小当たりに当選し、「特図 2 _ 小当たり図柄 f 」 (図 9 参照) が停止表示されたこととする。つまり、特別時短状態への移行契機になる小当たり図柄に当選したこととする。

【 0 3 2 4 】

この場合には、特図 2 の停止時間が 1 5 秒 (図 1 3 (A) の変動パターン P 2 2 参照) に設定され、図 6 4 (D) に示すように、この停止時間の間の V アタッカー打込報知演出が実行される。これにより、遊技者は第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 への通過を狙うことになる。そして、図 6 4 (E) に示すように、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 7 7 7 」で確定停止表示すると共に、左上部領域 7 e にて小図柄が「 7 7 7 」で確定停止表示する。

10

【 0 3 2 5 】

その後、小当たり遊技が開始されて、図 6 4 (F) に示すように、その小当たり遊技に伴う特別遊技演出 (小当たり完全ボーナス前半演出) が実行される。なおこのときには、通常どおりに右打ちしている限り、遊技球が特定領域 3 9 を通過するため、V 通過報知演出が実行される。これにより、2 種大当たり遊技が実行される。

【 0 3 2 6 】

この 2 種大当たり遊技が開始されるのに伴って、図 4 9 に示す特別遊技演出選択処理 (S 4408) のステップ S5210 で、大当たり完全ボーナス前半演出パターンが選択される。これにより、図 6 4 (G) に示すように、完全ボーナス前半演出のオープニング演出として、「完全ボーナス」の文字を示す演出画像 K B が表示画面 7 a に表示される。こうして遊技者には、特別時短状態に移行することになる大当たり遊技、即ち非常に有利な大当たり遊技が開始されるのを把握させることが可能である。

20

【 0 3 2 7 】

そして、1 R 目のラウンド遊技が開始されると、図 6 4 (H) に示すように、「出席番号 1」の文字と 1 人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像 K 1 が表示画面 7 a に表示される。その後、ラウンドが 1 つずつ進む度に、出席番号が 1 つずつ増加する文字と、別々の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像が表示画面 7 a に表示されて、1 5 R 目 (最終ラウンド) のラウンド遊技が開始されると、図 6 5 (A) に示すように、「出席番号 1 5」の文字と 1 5 人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像 K 1 5 が表示画面 7 a に表示される。こうして遊技者には、この大当たり演出において 1 5 人の主人公キャラが順次紹介されていくという印象を抱かせることが可能である。

30

【 0 3 2 8 】

続いて、エンディングが開始されると、図 5 1 に示すエンディング演出選択処理 (S4410) のステップ S5409 で完全ボーナス継続演出パターンが選択される。これにより、図 6 5 (B) に示すように、完全ボーナス継続演出として、3 1 人の女子学生のうち 1 5 人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像 A B と、「まだまだ続くよ!」の文字画像 M M が表示画面 7 a に表示される。こうして遊技者には、3 1 人の主人公キャラのうち未だ 1 5 人の主人公キャラしか紹介されていないのを把握させる。その結果、その後に大当たり演出が継続するかのような印象を抱かせることが可能である。

40

【 0 3 2 9 】

そして、2 種大当たり遊技が終了すると、特別時短状態 (時短回数が 9 9 回に設定される時短状態) に制御される。この特別時短状態では、キャラ紹介モードに設定されているため、図 5 4 に示す変動演出パターン選択処理 (S5605) のステップ S5621 でキャラ紹介専用の変動演出パターンが選択される。これにより図 6 5 (C) に示すように、表示画面 7 a では、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R (小図柄は除く) が表示されなくて、遊技者に変動演出が実行されているのを気付かせ難くすることが可能である。その上で、キャラ紹介演出として先生キャラを示す画像 T 1 と、アルバム画像 A B とが表示画面 7 a に表示される。そして所定時間が経過する度に、紹介される先生キャラの表示が切替わる。こうして女子学生の主人公キャラの紹介から、先生キャラの紹介に切替わることで、完全ボーナス前半演

50

出からの一連の演出と認識し易いようにすることが可能である。

【0330】

またこの特別時短状態では、図13(B)に示す特別変動パターン判定テーブルにより、非常に短い変動時間(ハズレであれば1000ms)の変動パターンに設定される。そのため、次の小当たり当選又は大当たり当選を獲得するまでの時間を短くすることが可能であり、次の大当たり遊技をできるだけ早く獲得することが可能である。なおキャラ紹介モードでは、左上部領域7eに表示している小図柄が、小当たり又は大当たりに当選するまで、頻繁に変動表示及び停止表示を繰り返すことになる。

【0331】

その後、特別時短状態において、特図2の抽選で小当たりに当選したこととする。このときには図65(D)に示すように、左上部領域7eに表示している小図柄が「777」で停止表示される。そして小当たり遊技が開始されて、図65(E)に示すように、その小当たり遊技に伴う特別遊技演出(小当たり完全ボーナス後半演出)が実行される。この場合、通常どおりに右打ちしている限り、遊技球が特定領域39を通過するため、2種大当たり遊技が実行される。但しこのときには、Vアタッカー打込報知演出やV通過報知演出が実行されることはない。これは、キャラ紹介演出と完全ボーナス後半演出とを一連の演出として認識させ易くするためである。

10

【0332】

2種大当たり遊技が開始されるのに伴って、図49に示す特別遊技選択処理(S4408)のステップS5206で、大当たり完全ボーナス後半演出パターンが選択される。これにより、図65(F)に示すように、完全ボーナス後半演出のオープニング演出として、「出席番号16」の文字と16人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像K16が表示画面7aに表示される。その後、1R目のラウンド遊技が開始されて、ラウンドが1つずつ進む度に、1つずつ増加する出席番号の文字と、別々の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像が表示画面7aに表示される。そして、14R目のラウンド遊技が開始されると、図65(G)に示すように、「出席番号31」の文字と31人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像K31が表示画面7aに表示される。こうして14ラウンド目の段階で、31人の女子学生の紹介が全て終了することになる。

20

【0333】

その後、15R目(最終ラウンド)のラウンド遊技が開始されると、図65(H)に示すように、「完全ボーナス達成」の文字を示す演出画像KCが表示画面7aに表示される。これにより遊技者には、完全ボーナス後半演出が終了するのを把握させることが可能である。そしてエンディングが開始されると、エンディング演出として、大当たり遊技後に設定される演出モードを報知する移行演出が実行される。

30

【0334】

以上により、特別時短状態に制御されることになる大当たり遊技を獲得した場合、2種大当たり遊技 特別時短状態 2種大当たり遊技が実行されるのに伴って、完全ボーナス前半演出 キャラ紹介演出 完全ボーナス後半演出が実行される。この場合、31の主人公キャラのうち1人目から15人目までの主人公キャラが紹介され、次に先生キャラが紹介され、続いて16人目から31人目までの主人公キャラが紹介される。これにより、遊技者には一連の演出として認識させることが可能である。その結果、2回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技であるかのうように思わせることが可能であり、30R分という非常に有利な大当たり遊技を獲得したという高揚感(出玉感)を与えることが可能である。

40

【0335】

10. 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、特別時短状態(時短回数が99回に設定される時短状態)への制御の契機となる大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技に伴う完全ボーナス前半演出と、特別時短状態でのキャラ紹介演出と、特別時短状態を経て実行される大当たり遊技に伴う完全ボーナス後半演出とが、一連として認識可能な演出になる。従って、その一連の演出により、遊技者には2回分の大当たり

50

遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であると認識させることが可能である。よって、非常に有利な大当たり遊技を獲得可能なパチンコ遊技機1であると思わせることにより、遊技興趣を高めることが可能である。

【0336】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短回数が99回に設定される時短状態への制御契機となる小当たり図柄（特図2__小当たり図柄f、図10参照）が停止表示されれば、小当たり遊技中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）により2種大当たり遊技を獲得可能である。そして、その2種大当たり遊技後に特別時短状態に制御されて、再び小当たり当選に基づくV通過により2種大当たり遊技を獲得可能である。この一連の流れにおいて、完全ボーナス前半演出とキャラ紹介演出と完全ボーナス後半演出とによる一連の演出が実行される。こうして、所謂1種2種混合機において、特図2__小当たり図柄fの停止表示を契機として、2回分の大当たり遊技とその間の特別時短状態とを一連の演出として見せるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【0337】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、時短状態では、通常遊技状態（非時短状態）よりも特図2の変動時間が短くなる。その上、特別時短状態（時短回数が99回に設定される時短状態）では、特別時短状態ではない時短状態（時短回数が99回以外に設定される時短状態）よりも、特図2の変動時間が更に短くなる。従って、特別時短状態に制御されてから特図2の抽選で小当たり当選に基づくV通過により大当たり遊技を獲得できるまでの時間を短くすることが可能である。つまり、完全ボーナス前半演出と完全ボーナス後半演出との間で行われるキャラ紹介演出の実行時間を短くすることが可能である。よって、2回分の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であるが一層認識し易くすることが可能である。

20

【0338】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2の抽選において小当たりに当選すれば、小当たり遊技において遊技球を特定領域39に通過させることが可能な通過用開放パターン（図56（b）参照）に設定される。従って、ほぼ必ず大当たり遊技が実行される。即ち、特図2の抽選における小当たり当選は、実質的に大当たり当選といえる。そのため、特別時短状態において、特図2の抽選で小当たり当選を契機とする大当たり遊技の獲得を、スピーディにすることが可能である。つまり、特図2の抽選で頻繁に小当たりに当選しているにも拘わらず、なかなかV通過による2種大当たり遊技を獲得できない事態を回避することが可能である。よって、完全ボーナス前半演出の終了から完全ボーナス後半演出の開始までの時間を短くすることが可能であり、2回分の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であるが一層認識させ易くすることが可能である。

30

【0339】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、通常遊技状態にて特図1の抽選で「特図1__大当たり図柄A」又は「特図1__大当たり図柄B」（図10参照）に当選したり、時短状態にて特図2の抽選で「特図2__大当たり図柄G」（図10参照）に当選すれば、大当たり遊技後に特別時短状態に制御される。これにより、その特別時短状態において特図2の抽選による小当たり当選を契機にV通過すれば、再び大当たり遊技が実行される。よって、この場合でも、完全ボーナス前半演出とキャラ紹介演出と完全ボーナス後半演出とによる一連の演出が実行される。こうして上述したように、特図2__小当たり図柄f等の小当たり図柄の停止表示の他に、特図1__大当たり図柄A，特図1__大当たり図柄B，特図2__大当たり図柄Bの大当たり図柄の停止表示でも、2回分の大当たり遊技を1回の大当たり遊技であるかのように認識させ得る。よって、様々な契機で非常に有利な大当たり遊技が実行されるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

40

【0340】

なお本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図1の抽選にて当選する小当たりは、特定領域39への通過が生じ得ない小当たりである（図56（c）及び（e）参照）。よって、特図2の抽選における小当たり当選時の特定領域39の通過率を高めた場合でも、遊技

50

機全体としての特定領域 39 の通過率（V 通過率）が高くなり過ぎるのを防ぐことが可能となっている。より詳細には、本形態では、特図 1 の抽選における小当たり当選確率がおよそ 1 / 100 程度であり、特図 2 の抽選における小当たり当選確率がおよそ 1 / 6 程度である（図 12（A）参照）。また、特図 1 の抽選にて当選可能な小当たりは必ず V 通過不可能な小当たりであり、特図 2 の抽選にて当選可能な小当たりは必ず V 通過可能な小当たりである（図 8 及び図 9 参照）。このような設定によって、本パチンコ遊技機 1 における V 通過率が 1 / 10 を超えないようにしている。

【0341】

11. 変更例

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

【0342】

上記形態では、完全ボーナス前半演出（第 1 大当たり演出）では 31 人のうち 15 人の女子学生の主人公キャラを紹介する演出態様（図 58（B）（C）参照）とし、キャラ紹介演出（特定演出）の演出態様では先生キャラを紹介する演出態様（図 60（C）参照）とし、完全ボーナス後半では 31 のうち残りの 16 人の女子学生の主人公キャラを紹介する演出態様（図 58（D）（E）参照）とした。しかしながら、第 1 大当たり演出の演出態様と、特定演出の演出態様と、第 2 大当たり演出態様とは上記したものに限られるものではなく、一連として認識可能なものであれば、適宜変更可能である。例えば、一連のストーリーとして認識可能な演出態様や、主人公キャラの全体姿を順次見せていく演出態様等であっても良い。

【0343】

また上記形態では、1 種大当たりも 2 種大当たり（特定領域 39 への通過による大当たり）も搭載している遊技機としたが、2 種大当たりを搭載しておらず 1 種大当たりだけを搭載している遊技機としてもよい。この場合には例えば、大当たりへの当選確率が高くなる高確率状態に移行可能なパチンコ遊技機として構成し、高確率状態は次回の大当たりで当選して大当たり遊技が開始されるまで継続するようにする。これにより、高確率状態（特定遊技状態）に移行することになる大当たり遊技を獲得すれば、2 連荘が確定することになる。従って、この構成のパチンコ遊技機において、高確率状態に移行する前の大当たり遊技に伴う第 1 大当たり演出と、高確率状態での特定演出と、高確率状態を経て実行された大当たり遊技に伴う第 2 大当たり演出とを、一連として認識可能な演出とすれば良い。

【0344】

また上記形態では、2 連荘する大当たり遊技の間の遊技状態を、時短回数が 99 回に設定される時短状態（特定遊技状態）とした。しかしながら特定遊技状態は、その他の遊技状態であっても良く、実質的に次回の大当たり当選が確定している遊技状態であれば、適宜変更可能である。例えば、時短回数が 90 回に設定されている時短状態や、上述したように次回の大当たり当選まで継続する高確率状態としても良い。また小当たり当選確率を 2 分の 1 程度に設定して、時短回数が 10 回に設定される時短状態としても良い。

【0345】

また上記形態では、特図 2 小当たり図柄 b（第 1 小当たり図柄）が停止表示されれば、小当たり遊技中の V 通過により、大当たり遊技後に第 2 時短回数が 2 回（第 1 回数）に設定される時短状態に制御した。その一方で、特図 2 小当たり図柄 f（第 2 小当たり図柄）が停止表示されれば、小当たり遊技中の V 通過により、大当たり遊技後に第 2 時短回数が 99 回（第 2 回数）に設定される時短状態（特定遊技状態）に制御した。しかしながら、第 1 小当たり図柄、第 2 小当たり図柄、第 1 回数、第 2 回数は、上記したものに限られるものではなく、本パチンコ遊技機 1 で設定する時短回数（図 10 参照）の変更に併

10

20

30

40

50

せて、適宜変更可能である。

【0346】

また上記形態では、2回の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であると認識させるようにした。しかしながら3回以上の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技と認識させるようにしても良い。つまり特別時短状態において、特図2__小当たり図柄fに当選したり、特図2__大当たり図柄Gに当選すれば、大当たり遊技を経て再び特別時短状態に制御される。従って、この場合には3連荘になる。よって、大当たり遊技 特別時短状態 大当たり遊技 特別時短状態 大当たり遊技により、第1大当たり演出 特定演出 第2大当たり演出 特定演出 第3大当たり演出を一連として認識可能な演出にすることで、3回の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であると認識させることが可能である。

10

【0347】

また上記形態では、特図1の抽選で小当たりに当選した場合、実質的に遊技球を特定領域39へ通過させることができないようにした。しかしながら、特図1の抽選で小当たりに当選した場合でも、遊技球を特定領域39へ通過させることができるようにしても良い。そしてこの場合には、2種大当たり遊技後に特別時短状態(時短回数が99回に設定される時短状態)に制御され得るようにすると良い。このようにすれば、特図1の抽選で小当たりに当選した場合でも、完全ボーナス前半演出とキャラ紹介演出と完全ボーナス後半演出とによる一連の演出が実行され得ることになり、遊技興趣を高めることが可能である。

20

【0348】

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

【0349】

また上記形態では、特別時短状態(時短回数が99回に設定される時短状態)では、特別時短状態ではない時短状態(時短回数が99回以外に設定される時短状態)よりも、必ず特図2の変動時間が短くなるようにした(図13参照)。しかしながら、特別時短状態で設定される変動時間は図13(B)に示す値に限定されるものではなく、特別時短状態での平均的な特図2の変動時間が、特別時短状態ではない時短状態での平均的な特図2の変動時間よりも短くなれば、適宜変更可能である。また、特別時短状態ではない時短状態での特図2の変動時間が比較的短ければ(例えば平均的に5000ms程度)、特別時短状態で設定される変動時間を、時短状態の中で特別に短くなるようにしなくても良い。

30

【0350】

また上記形態では、完全ボーナス前半演出及び完全ボーナス後半演出を、サブ制御基板90がオープニングコマンドを受信することに基づいて実行するようにしたが、サブ制御基板90がオープニングコマンド及びラウンド指定コマンドを受信することに基づいて実行するようにしても良い。

【0351】

また上記形態では、完全ボーナス前半演出(第1大当たり演出)とキャラ紹介演出(特定演出)と完全ボーナス後半演出(第2大当たり演出)とを、表示画面7aで表示される演出画像によって一連として認識可能であるようにした。しかしながら、音出力手段(スピーカ67)から出力される音声(音声態様)や、発光手段(盤ランプ5、枠ランプ66等)による発光(発光態様)によって一連として認識可能であるようにしても良い。

40

【0352】

また上記形態では、特図2の抽選に基づいて小当たりに当選した場合には、正しく遊技していれば必ず特定領域39への通過を生じさせることが可能な通過用開放パターンで第2大入賞口35を開放させる構成とした。これに対して、右打ちを継続していても特定領域39への通過が生じないこともある開放パターン(つまり第2大入賞口35への入賞タイミングが振分部材71が通過許容状態をとっているタイミングとうまく合えば特定領域

50

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開放パターン)で開放させる構成としてもよい。なおこのような開放パターンは、特図2の抽選における全部の小当たり図柄に対して適用することとしてもよいし、一部の小当たり図柄に対して適用することとしてもよい。

【0353】

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56(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。すなわち上記形態の第1大入賞装置31のようなものとすればよい。その上で、開閉部材の上面の摩擦係数を高くして(例えばゴムのような弾性力の高い部材を利用した面として)、遊技球が開閉部材の上面をゆっくりと転動するようにしておくともよい。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。

【0354】

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。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。

【0355】

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

【0356】

また上記形態では、特図2の抽選に関して、非時短状態で当選した方が時短状態で当選するよりも時短回数の振分が有利となるように構成した(図10参照)。これに対して、非時短状態で当選した場合も時短状態で当選した場合も時短回数の振分が変わらない構成

としたり、時短状態で当選した方が時短回数の振分が有利となるように構成したりしてもよい。

【0357】

また上記形態では、特図2の抽選において時短状態中に大当たり（1種大当たり又は2種大当たり）に当選した場合と、非時短状態中に大当たりで当選した場合とで、大当たり遊技後の時短状態における時短回数の振分を変えた（図10参照）。これに対して、時短状態中に大当たりで当選した場合には時短状態に制御される割合が50%であり、非時短状態中に大当たりで当選した場合には100%であるといった具合に、時短状態への移行確率を変えてもよい。

【0358】

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

【0359】

また上記形態では、特図1の抽選において「特図1—小当たり図柄a」に当選した場合には、遊技球が第2大入賞口35へ入賞しても特定領域39を通過することが実質的に不可能な開放パターンに設定するように構成した。これに対して、特定領域39を通過することが完全に不可能な開放パターン（例えば、振分部材71のV開放の終了直後に、1.6秒にわたる第2大入賞口35の開放が開始される開放パターン）としてもよい。

【0360】

また上記形態では、第1特別図柄の抽選、及び第2特別図柄の抽選において小当たりで当選し得るように構成したが、それら小当たりの当選確率は、図12（A）に示す確率（約100分の1、約6分の1）に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第1特別図柄の抽選における小当たりの当選確率を零にしてもよい。この場合、図28に示す特図1大当たり判定処理(S1008)において、ステップS1107～S1110までの処理を行わないように構成する。

【0361】

また上記形態では、小当たり遊技における第2大入賞口35の総開放時間を1.6秒としたが、この時間は適宜変更可能である。但し意図しない量の賞球がなされないように、1.8秒以下としておくことが望ましい。

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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、大当たり又は小当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 6 5 】

また上記形態では、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲートセンサ 2 9 a への通過に基づいて取得する乱数として、普通図柄乱数および普図当たり種別乱数の 2 つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、当りか否か、及び普通当たり図柄の種別を決めるようにしてもよい。

【 0 3 6 6 】

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

10

【 0 3 6 7 】

1 2 . 上記した実施の形態に示されている発明

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

【 0 3 6 8 】

手段 1 に係る発明は、

予め定められた制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップ S908 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

20

前記大当たり遊技後の遊技状態を複数の遊技状態の中から特定遊技状態（時短回数が 9 9 回に設定される時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップ S2104 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

遊技の進行に伴う演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 9 1 ）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1 ）において、

前記演出制御手段は、前記特定遊技状態に制御される前の前記大当たり遊技に伴う第 1 大当たり演出（完全ボーナス前半演出）と、前記特定遊技状態に伴う特定演出（キャラ紹介演出）と、前記特定遊技状態を経て実行される前記大当たり遊技に伴う第 2 大当たり演出（完全ボーナス後半演出）とを実行可能なものであり、

30

前記第 1 大当たり演出と前記特定演出と前記第 2 大当たり演出とは、一連として認識可能な演出（図 6 4（G）～（H）、図 6 5（A）～（H）参照）であることを特徴とする遊技機である。

ここで一連として認識可能な演出とは、表示画面 7 a での表示態様（キャラクタ画像や背景画像等）、スピーカ 6 7 からの音声態様、枠ランプ 6 6 や盤ランプ 5 等の発光手段による発光態様のうち少なくとも一つの演出態様について、関連性があるものとして認識可能な演出を意味する。特に、第 2 大当たり演出の開始時点での演出態様が、第 1 大当たり演出の終了時点での演出態様からの続きであると認識可能になっていると良い。

【 0 3 6 9 】

この構成の遊技機によれば、特定遊技状態への制御の契機となる大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技に伴う第 1 大当たり演出と、特定遊技状態での特定演出と、特定遊技状態を経て実行される大当たり遊技に伴う第 2 大当たり演出とが、一連として認識可能な演出になる。従って、その一連の演出により、遊技者には 2 回分の大当たり遊技を 1 回のまとまりとしての大当たり遊技であると認識させることが可能である。よって、非常に有利な大当たり遊技を獲得可能な遊技機と思わせることにより、遊技興趣を高めることが可能である。

40

【 0 3 7 0 】

手段 2 に係る発明は、

手段 1 に記載の遊技機において、

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

50

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

前記遊技領域に配された特別入賞口（第 2 大入賞口 3 5）、及び、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材 3 7）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能であり、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能な判定情報取得手段（ステップ S212, S206 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と

、
予め定めた第 1 の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第 1 判定処理（特図 1 大当たり判定処理）を行い、予め定めた第 2 の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて大当たり及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（特図 2 大当たり判定処理）を行う当たり判定手段（ステップ S1008, S1002 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 判定処理が行われると、その第 1 判定処理の結果を示す第 1 識別図柄（第 1 特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第 2 判定処理が行われると、その第 2 判定処理の結果を示す第 2 識別図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（特別図柄表示器 4 1）と、

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

前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（3 9）と、を備え、

前記大当たり遊技実行手段は、前記第 1 識別図柄又は前記第 2 識別図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合、或いは前記特定領域へ遊技球が通過した場合に、前記大当たり遊技を実行するものであり、

前記遊技状態制御手段は、前記大当たり遊技後の遊技状態を、所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記第 2 入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態（時短状態）に制御可能なものであり、

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

前記小当たり図柄には、前記小当たり遊技の実行中の前記特定領域への通過を実行契機とする大当たり遊技後に、前記特典遊技状態に制御されて且つ前記上限実行回数が所定の第 1 回数（2 回）に設定される第 1 小当たり図柄（特図 2 小当たり図柄 b）と、前記特典遊技状態に制御されて且つ前記上限実行回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（9 9 回）に設定される第 2 小当たり図柄（特図 2 小当たり図柄 f）とが含まれていて、

前記特定遊技状態は、前記上限実行回数が少なくとも前記第 2 回数に設定される前記特典遊技状態を伴う遊技状態であることを特徴とする遊技機である。

【0371】

この構成の遊技機によれば、小当たり当選により第 2 小当たり図柄が停止表示されると、小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域へ通過すると、大当たり遊技が実行されて、その大当たり遊技後に特典遊技状態（特定遊技状態）に制御される。そして、その特典遊技状態では、上限実行回数が多い第 2 回数に設定されるため、再び小当たり当選により小当たり遊技を獲得し易い。従って、その小当たり遊技の実行中に再び遊技球が特定領域へ通過すると、再び大当たり遊技が実行される。この一連の流れにおいて、第 1 大当たり演出と特定演出と第 2 大当たり演出とによる一連の演出が実行される。こうして、所謂 1 種 2 種混合機において、第 2 小当たり図柄の停止表示を契機として、2 回分の大当たり遊技とその間の特典遊技状態とを一連の演出として見せるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0372】

なお、上記構成の遊技機において、前記第2回数は、複数設定される前記上限実行回数のうち、最大の上限実行回数であると良い。小当たり当選による第2小当たり図柄の停止表示を実行契機として大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技後の特典遊技状態で再び大当たり遊技を獲得し易くなるためである。

【0373】

手段3に係る発明は、

手段1又は手段2に記載の遊技機において、

予め定めた判定条件の成立に基づいて、少なくとも大当たりであるかの判定処理が行われ、その判定結果を示す識別図柄（第2特別図柄）の変動表示の時間を決定する変動時間決定手段（ステップS1003を実行する遊技制御用マイコン81）を備え、

10

前記遊技状態制御手段は、非時短状態よりも前記変動時間決定手段により決定される前記識別図柄の変動表示の時間を短くし易い時短状態に制御（ステップS2102を実行）可能なものであり、

前記時短状態には、通常時短状態（図13（A）に示す変動パターンテーブルのうち特図2の時短状態の欄参照）と、前記通常時短状態よりも前記変動時間決定手段により決定される前記識別図柄の変動表示の時間を短くし易い特別時短状態（図13（B）に示す特別変動パターン判定テーブル参照）とが少なくともあり、

前記特定遊技状態は、前記特別時短状態を伴う遊技状態であることを特徴とする遊技機である。

20

【0374】

この構成の遊技機によれば、特定遊技状態では、特別時短状態を伴うため、通常時短状態よりも識別図柄の変動表示の時間が更に短くなる。従って、特定遊技状態に制御されてから大当たり遊技を獲得できるまでの時間を短くすることが可能である。つまり、第1大当たり演出と第2大当たり演出の間で行われる特定演出の実行時間を短くすることが可能である。よって、2回分の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であると一層認識させ易くすることが可能である。

【0375】

手段4に係る発明は、

手段2に記載の遊技機において、

前記小当たり遊技実行手段は、前記第2判定処理にて小当たり当選と判定された場合には、その小当たり当選に基づく前記小当たり遊技において前記特別入賞口開閉部材を、前記特別入賞口への入賞が可能であって前記特別入賞口へ入賞した遊技球の少なくとも1球が前記特定領域を通過する通過用開放パターン（図56（b）に示す開放パターン）にて開放させるものであることを特徴とする遊技機である。

30

【0376】

この構成の遊技機によれば、第2判定処理において小当たりに当選すれば、小当たり遊技において遊技球を特定領域に通過させることが可能な通過用開放パターンに設定される。従って、ほぼ必ず大当たり遊技が実行される。即ち、第2判定処理における小当たり当選は、実質的に大当たり当選といえる。そのため、上限実行回数が第2回数に設定される特典遊技状態（特定遊技状態）において、第2判定処理で小当たり当選を契機とする大当たり遊技の獲得を、スピーディにすることが可能である。よって、第1大当たり演出の終了から第2大当たり演出の開始までの時間を短くすることが可能であり、2回分の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であると一層認識させ易くすることが可能である。

40

【0377】

手段5に係る発明は、

手段2又は手段4に記載の遊技機において、

前記大当たり図柄には、当該大当たり図柄の停止表示を実行契機とする大当たり遊技後に、前記特典遊技状態に制御されて且つ前記上限実行回数が少なくとも前記第2回数に設

50

定される特別大当たり図柄（特図 2 __大当たり図柄 G）が含まれていることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 7 8 】

この構成の遊技機によれば、大当たり当選により特別大当たり図柄が停止表示されれば、大当たり遊技後に上限実行回数が多い第 2 回数に設定される特典遊技状態（特定遊技状態）に制御される。これにより、その特定遊技状態において第 2 判定処理での小当たり当選を契機に遊技球が特定領域を通過すれば、再び大当たり遊技が実行される。よってこの場合でも、第 1 大当たり演出と特定演出と第 2 大当たり演出とによる一連の演出が実行される。こうして上述したように第 2 小当たり図柄の停止表示の他に、特別大当たり図柄の停止表示でも、2 回分の大当たり遊技を 1 回の大当たり遊技であるかのように認識させ得る。よって、様々な契機で非常に有利な大当たり遊技を獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【 0 3 7 9 】

手段 6 に係る発明は、

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

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

前記遊技領域に配された特別入賞口（第 2 大入賞口 3 5）、及び、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材 3 7）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能であり、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能な判定情報取得手段（ステップ S212, S206 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と

20

、
予め定めた第 1 の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第 1 判定処理（特図 1 大当たり判定処理）を行い、予め定めた第 2 の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて大当たり及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（特図 2 大当たり判定処理）を行う当たり判定手段（ステップ S1008, S1002 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記第 1 判定処理が行われると、その第 1 判定処理の結果を示す第 1 識別図柄（第 1 特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第 2 判定処理が行われると、その第 2 判定処理の結果を示す第 2 識別図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（特別図柄表示器 4 1）と、

30

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

前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（3 9）と、

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

40

前記大当たり遊技後の遊技状態を複数の遊技状態の中から特定遊技状態（時短回数が 9 9 回に設定される時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップ S2104 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

所定の表示手段と、

前記大当たり遊技に伴う大当たり演出を前記表示手段にて実行可能な大当たり演出実行（ステップ S4408, S4410 を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、

前記特定遊技状態に伴う特定演出（キャラ紹介演出）を前記表示手段にて実行可能な特定演出実行手段（ステップ S5621, S5606 を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

50

前記遊技状態制御手段は、前記大当たり遊技後の遊技状態を、所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記第2入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態（時短状態）に制御可能なものであり、

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

前記小当たり図柄には、前記小当たり遊技の実行中の前記特定領域への通過を実行契機とする大当たり遊技後に、前記特典遊技状態に制御されて且つ前記上限実行回数が所定の第1回数（2回）に設定される第1小当たり図柄（特図2__小当たり図柄b）と、前記特典遊技状態に制御されて且つ前記上限実行回数が前記第1回数よりも多い第2回数（99回）に設定される第2小当たり図柄（特図2__小当たり図柄f）とが含まれていて、

前記特定遊技状態は、前記上限実行回数が少なくとも前記第2回数に設定される前記特典遊技状態であり、

前記特定遊技状態に制御される前に前記大当たり演出実行手段により実行される大当たり演出（完全ボーナス前半演出）と、前記特定遊技状態にて前記特定演出実行手段により実行される特定演出と、前記特定遊技状態を経て前記大当たり演出実行手段により実行される大当たり演出（完全ボーナス後半演出）とが、一連として認識可能な演出（図64（G）～（H）、図65（A）～（H）参照）であることを特徴とする遊技機である。

【0380】

この構成の遊技機によれば、小当たり当選により第2小当たり図柄が停止表示されると、小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域へ通過すると、大当たり遊技が実行されて、表示手段でその大当たり遊技に伴う第1大当たり演出が実行される。そして、その大当たり遊技後に特典遊技状態（特定遊技状態）に制御される。この特定遊技状態では、表示手段で特定演出が実行される。また特定遊技状態では、上限実行回数が多い第2回数に設定されるため、再び小当たり当選により小当たり遊技を獲得し易い。従って、その小当たり遊技の実行中に再び遊技球が特定領域へ通過すると、再び大当たり遊技が実行されて、表示手段でその大当たり遊技に伴う第2大当たり演出が実行される。この一連の流れにおいて遊技者には、第1大当たり演出と特定演出と第2大当たり演出とを一連として認識させることが可能である。こうして所謂1種2種混合機において、表示手段を見ている遊技者に対して、2回分の大当たり遊技を1回のまとまりとしての大当たり遊技であると認識させることが可能である。よって、非常に有利な大当たり遊技を獲得可能な遊技機と思わせることにより、遊技興趣を高めることが可能である。

【0381】

なお、本明細書における「予め定められた制御条件の成立」とは、上記形態では、第1特別図柄の抽選又は第2特別図柄の抽選において大当たりに当選し、その当選を示す大当たり図柄が停止表示されること、或いは遊技球が特定領域39を通過することである。

また、本明細書における「第1の判定条件」とは、上記形態では、特別図柄の変動中および特別遊技の実行中でなく、第2特図保留の数が「0」であり、第1特図保留の数が「0」でないことである。

また、本明細書における「第2の判定条件」とは、上記形態では、特別図柄の変動中および特別遊技の実行中でなく、第2特図保留の数が「0」でないことである。

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

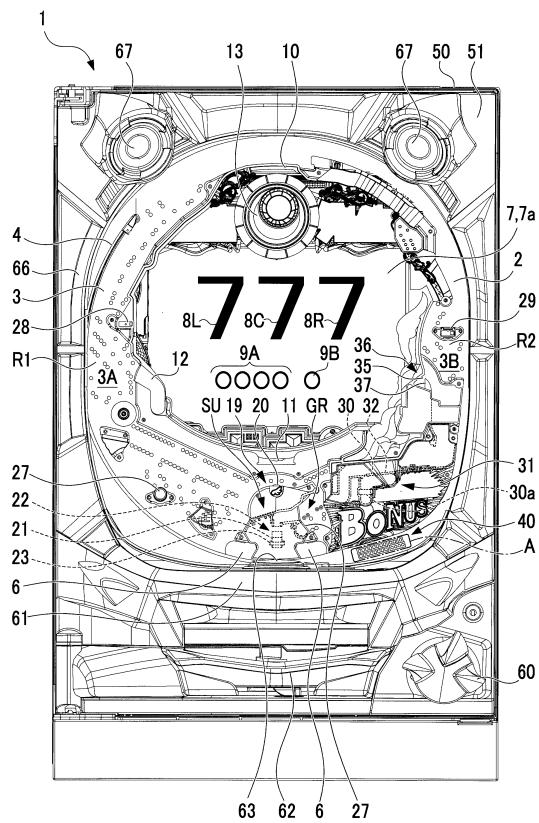
【符号の説明】

【0382】

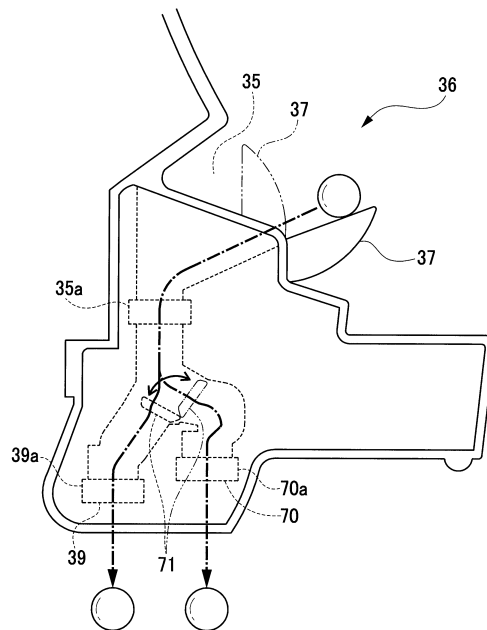
- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置

- 2 0 ... 第 1 始動口
- 2 1 ... 第 2 始動口
- 2 3 ... 可動部材
- 3 5 ... 第 2 大入賞口
- 3 6 ... 第 2 大入賞装置
- 3 7 ... 開閉部材
- 3 9 ... 特定領域
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 9 1 ... 演出制御用マイコン

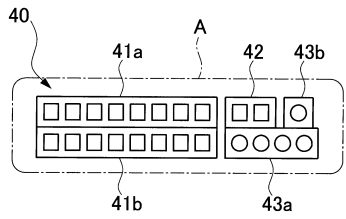
【図 1】



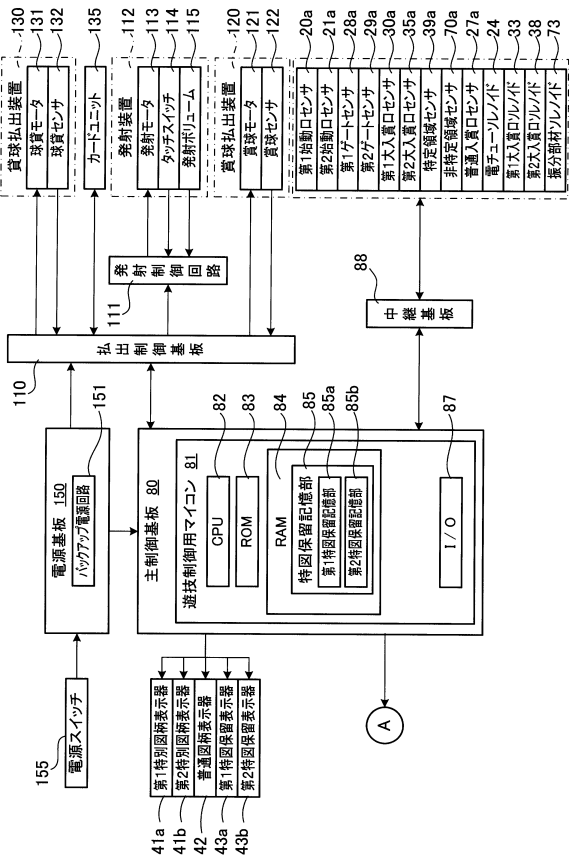
【図 2】



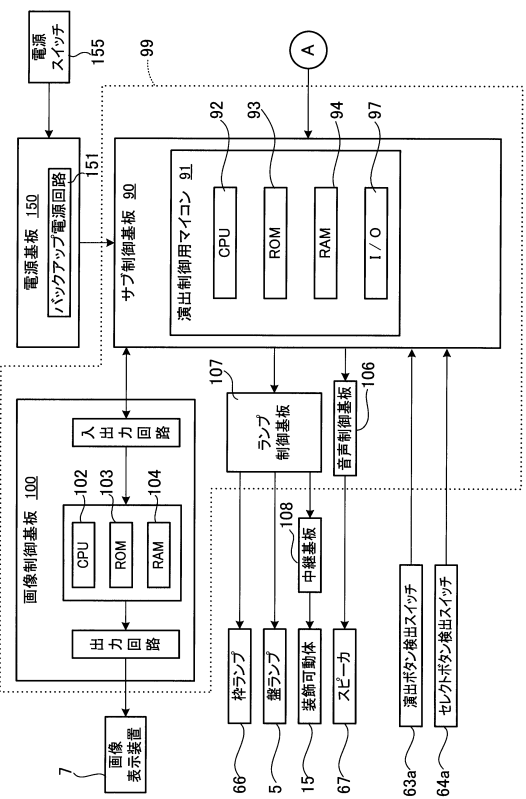
【図 3】



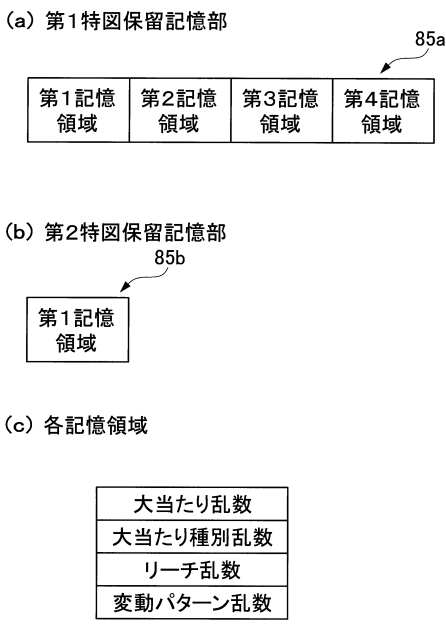
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 1 1】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用(小当たり判定にも使用)
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0～99	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～255	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

(B)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～255	普通図柄抽選の当否判定用
ラベル-TRND-HS	普通当たり種別乱数	0～65535	普通図柄の当たり種別決定用

【図 1 2】

(A)大当たり判定テーブル		
特別図柄	大当たり乱数値	判定結果
特図1	65320～65535	大当たり
	0～650	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	65320～65535	大当たり
	0～10500	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～27	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
	0～11	リーチ有り
時短状態	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短・時短(共通)	1～255	当たり
	0	ハズレ

(D)普通図柄当たり種別判定テーブル			
図柄	普通図柄当たり種別乱数	判定結果	普図停止図柄データ
普通図柄	0～32	長開放図柄	51H
	33～99	短開放図柄A	52H
	0～65535のうち上記以外の数値	短開放図柄B	53H

(E)普通図柄変動パターン選択テーブル			
状態	普図抽選の結果	普通図柄の変動時間	停止時間
非時短状態	ハズレ	1秒	0.5秒
	長開放図柄	30秒	
	短開放図柄A	25秒	
	短開放図柄B	1秒	
時短状態	当たり・ハズレ(共通)	1秒	0.5秒

【図 1 3】

(A)変動パターン判定テーブル									
特図	状態	判定結果	保留数	変動パターン	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考
特図1	非時短状態	大当たり	-	P1	0～99	SPリーチ	70000	500	SPリーチ
		小当たり	-	P2	90～99	ノーマルリーチ	30000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	P3	0～99	-	8000	3000	-
		リーチ無しハズレ	-	P4	0～9	SPリーチ	60000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	P5	10～99	ノーマルリーチ	20000	500	-
特図2	非時短状態	大当たり	0～2	P6	0～99	-	13000	500	-
		小当たり	3～4	P7	0～99	-	3000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	P11	0～99	-	8000	3000	-
		リーチ無しハズレ	-	P12	0～99	-	20000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	P13	0～99	-	13000	500	-
特図2	時短状態	大当たり	-	P14	0～99	-	40000	500	-
		小当たり	-	P21	0～99	-	40000	15000	-
		リーチ有りハズレ	-	P22	0～99	-	40000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	P31	0～99	-	36000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	P32	0～99	-	36000	500	ほぼ疑似連が発生
特図2	特別時短状態	大当たり	-	P33	0～99	-	36000	300	-
		小当たり	-	P41	0～99	-	4000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	P42	0～99	-	1000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	P43	0～99	-	1000	500	-
		リーチ無しハズレ	-	P51	0～99	-	4000	500	-
特図2	時短状態	大当たり	-	P52	0～99	-	4000	500	-
		小当たり	-	P53	0～99	-	1000	500	-
		リーチ有りハズレ	-	-	-	-	-	-	-
		リーチ無しハズレ	-	-	-	-	-	-	-
		リーチ無しハズレ	-	-	-	-	-	-	-

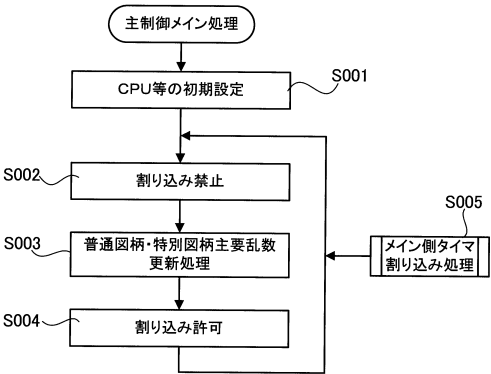
【図 1 4】

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

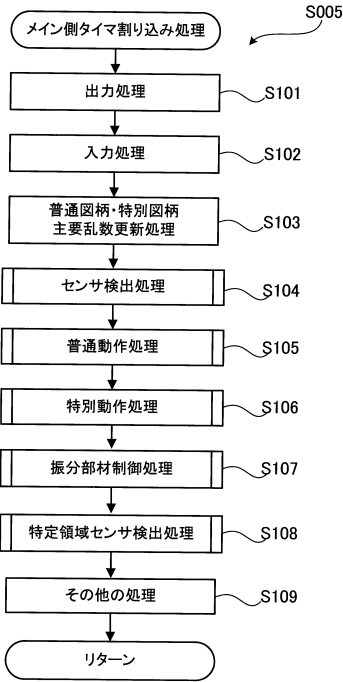
【図 15】

始動入賞コマンドの特定テーブル		
始動口	大当たり乱数 (0~65535)	コマンド解析内容
第1始動口	65520~65535	大当たり
	E1H 01H	小当たり(ハズレ)
	E1H 02H	小当たり(ハズレ)
	E1H 03H	ハズレ
第2始動口	0~65535のうち上記以外の数値	大当たり
	65520~65535	小当たり(ハズレ)
	0~10500	小当たり(ハズレ)
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

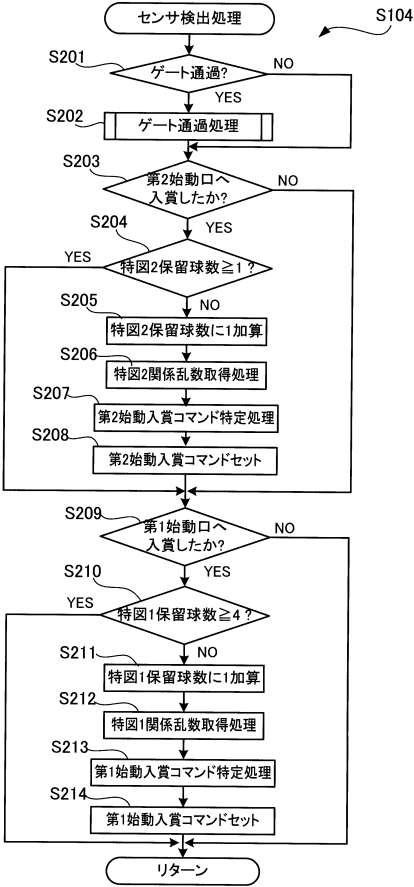
【図 16】



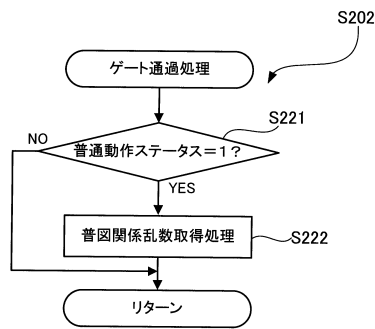
【図 17】



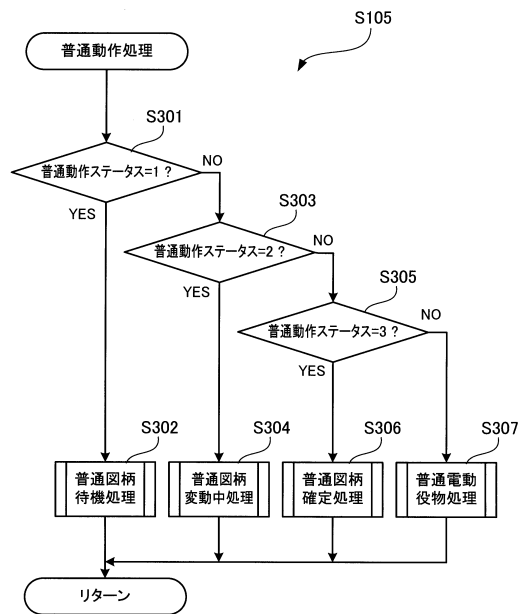
【図 18】



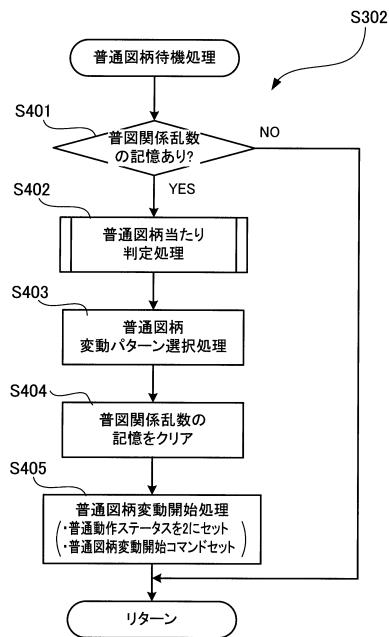
【図 19】



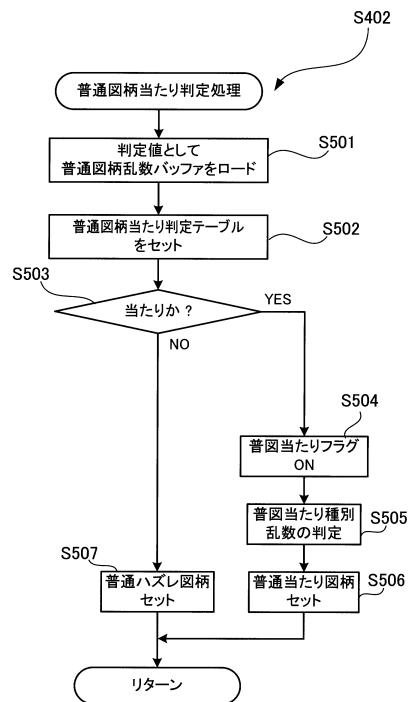
【図 20】



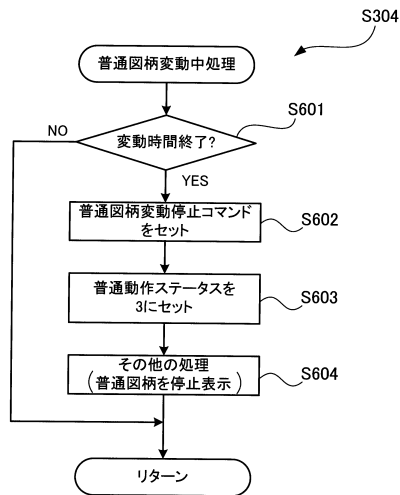
【図 21】



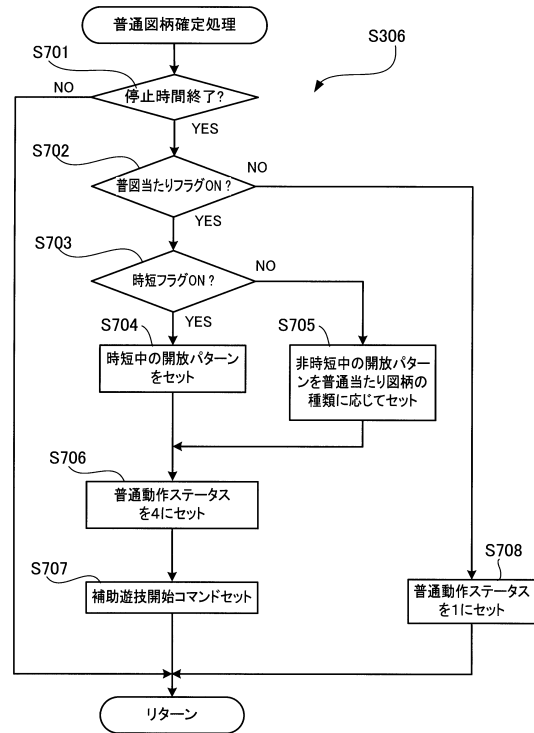
【図 22】



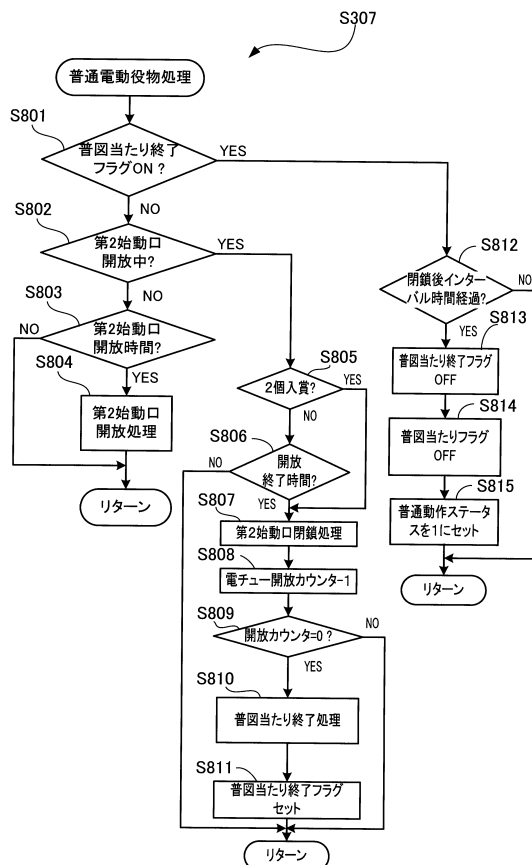
【図 23】



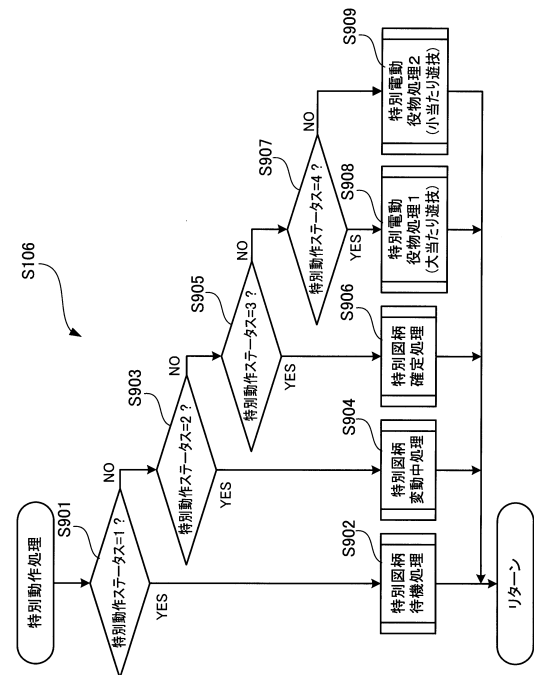
【図 24】



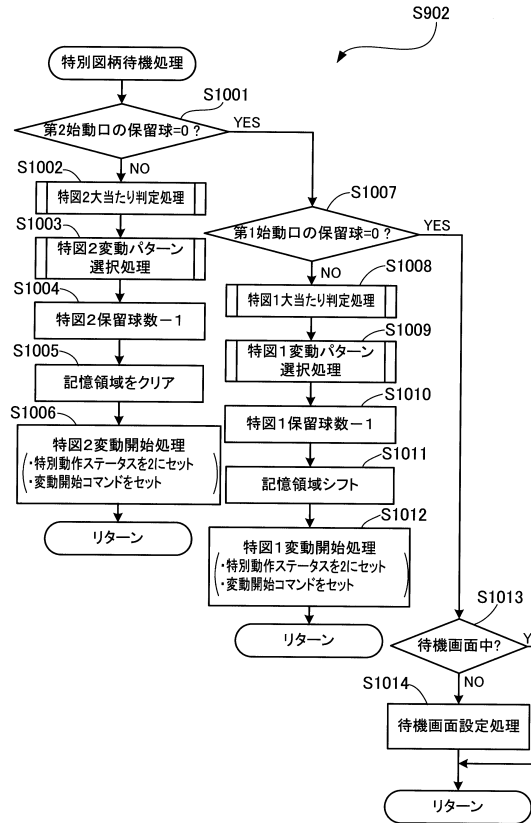
【図 25】



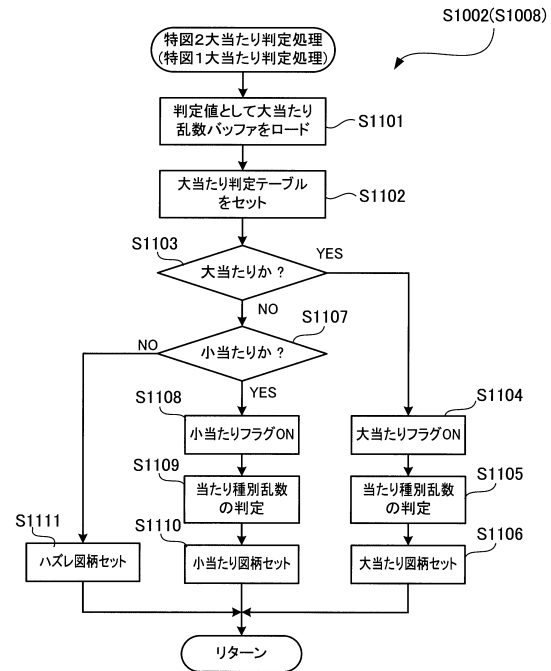
【図 26】



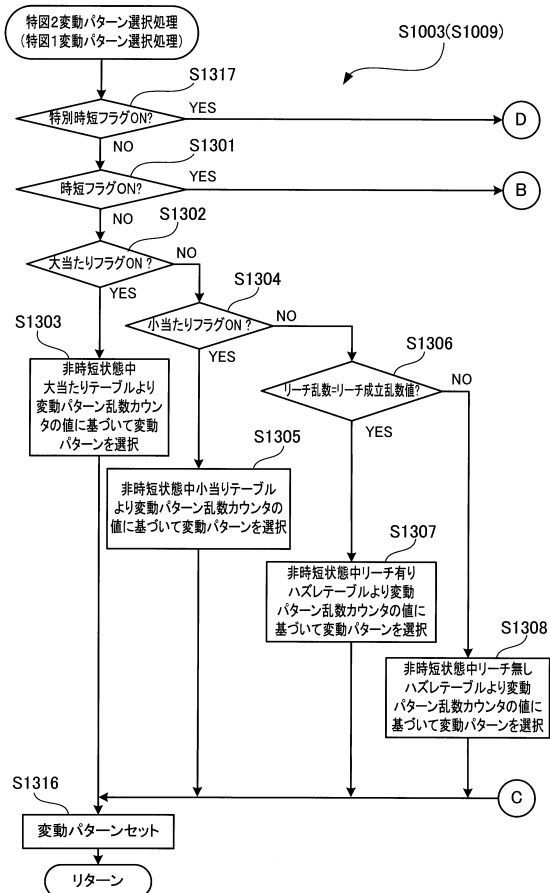
【図 27】



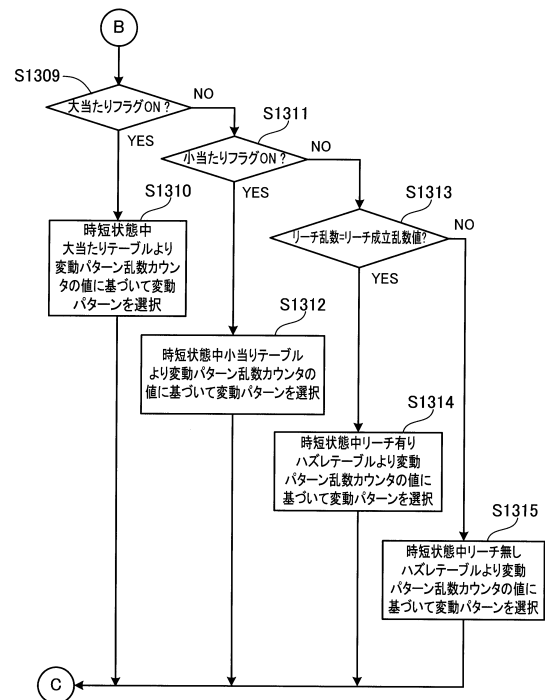
【図 28】



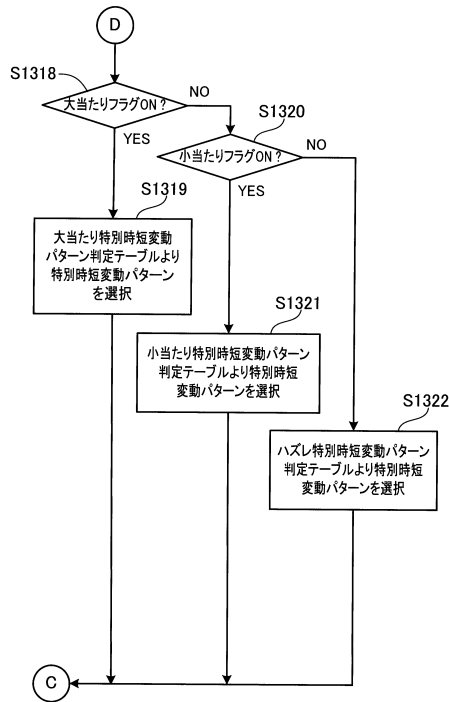
【図 29】



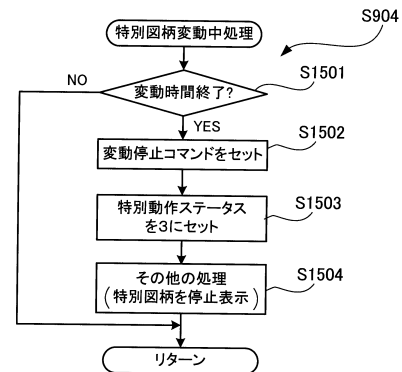
【図 30】



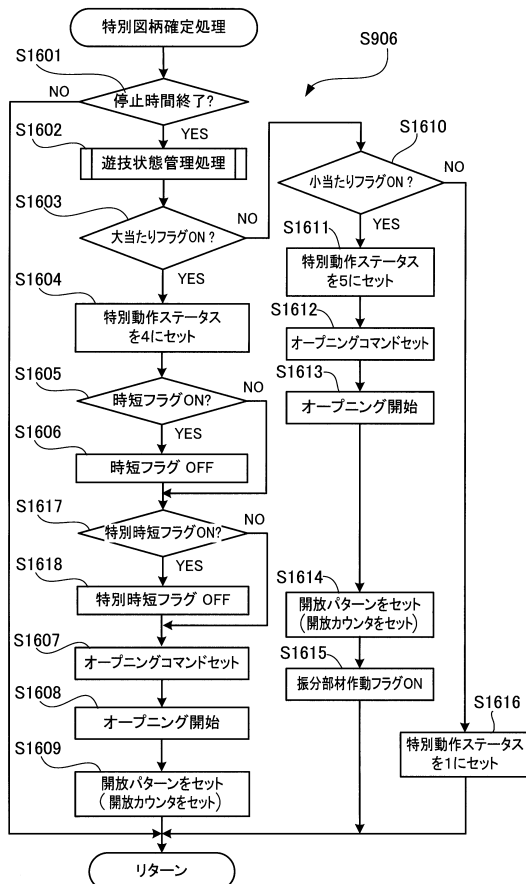
【図 3 1】



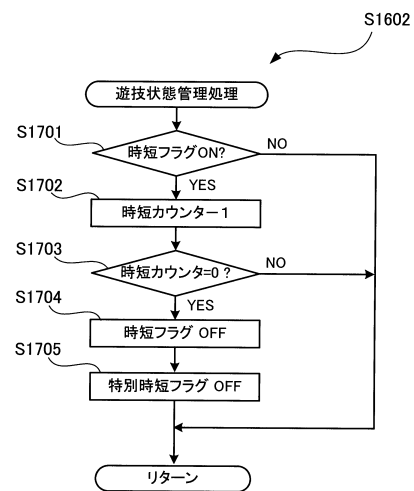
【図 3 2】



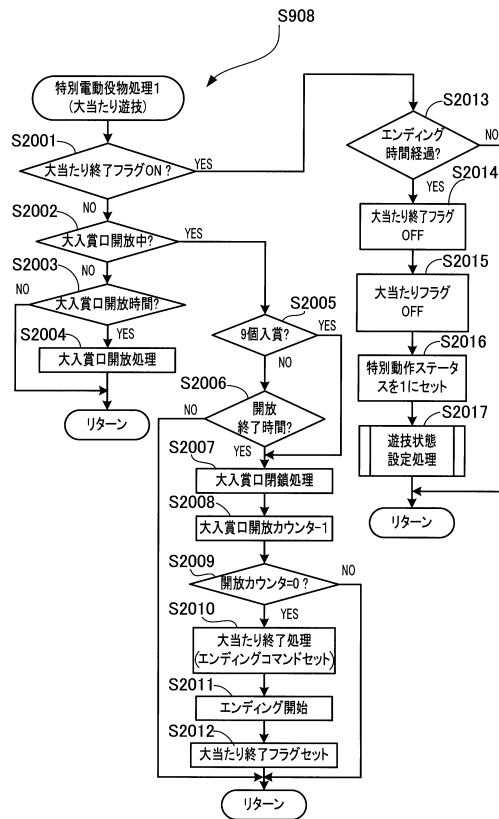
【図 3 3】



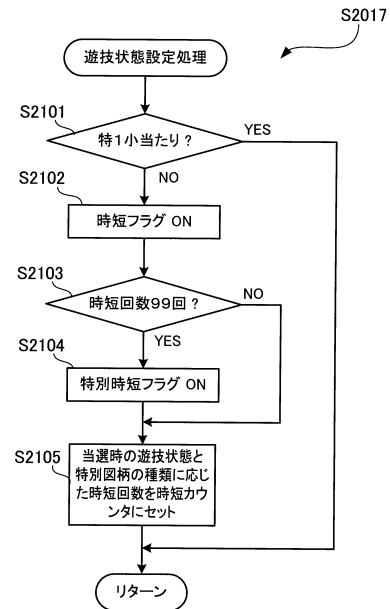
【図 3 4】



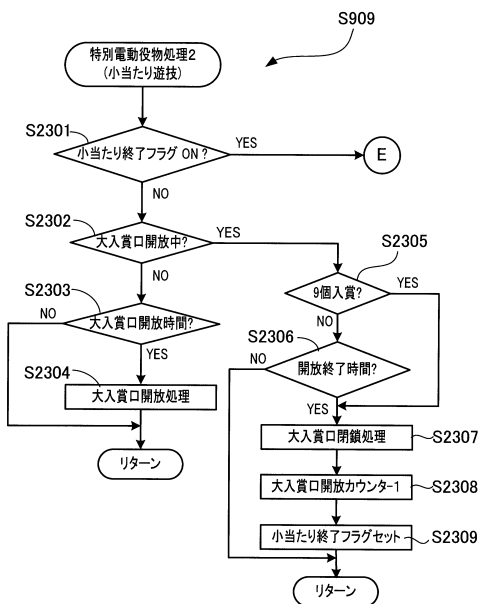
【図 35】



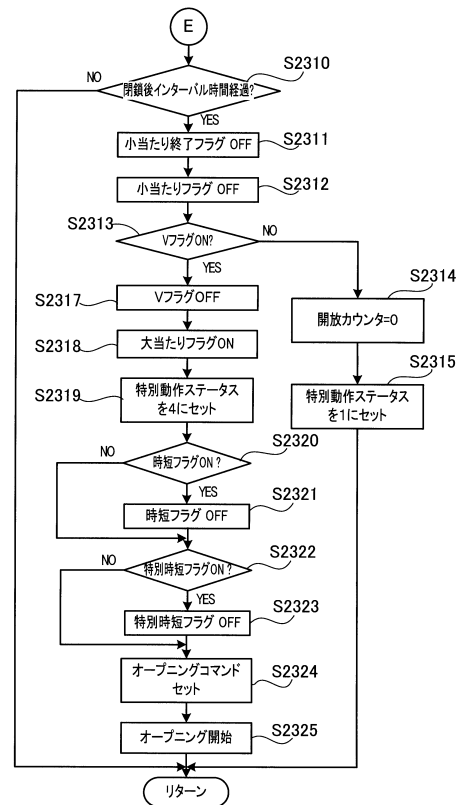
【図 36】



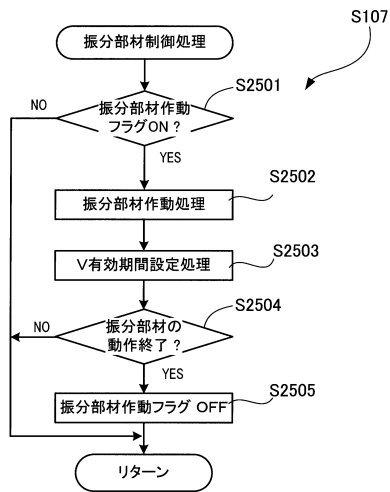
【図 37】



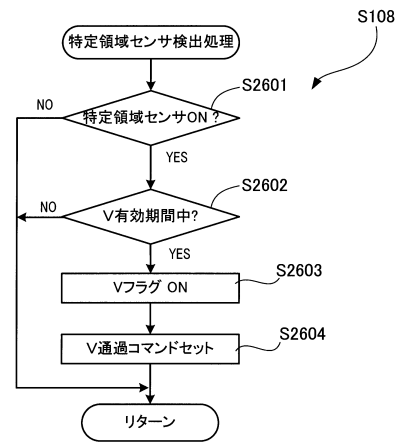
【図 38】



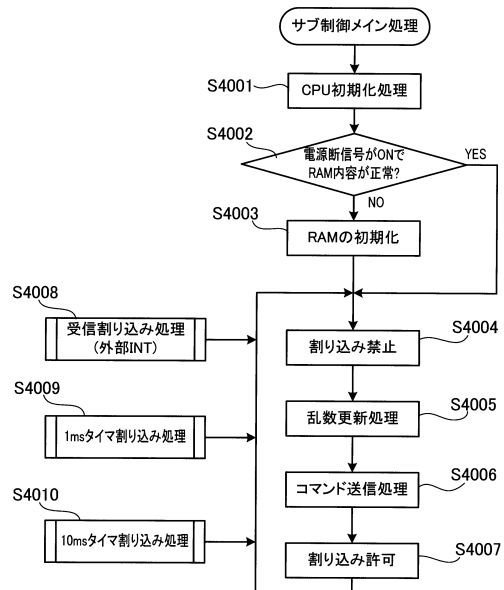
【図 39】



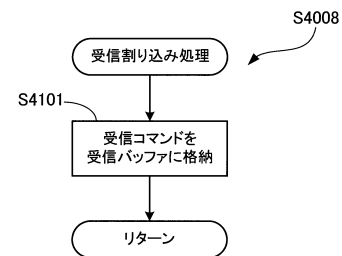
【図 40】



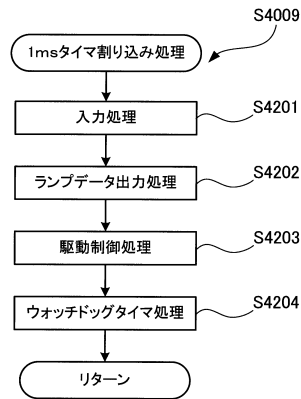
【図 41】



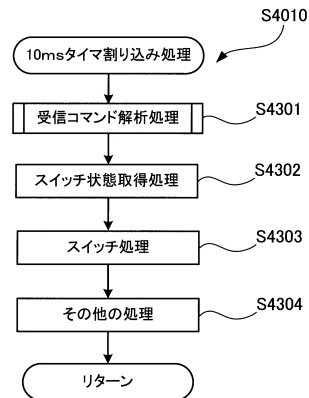
【図 42】



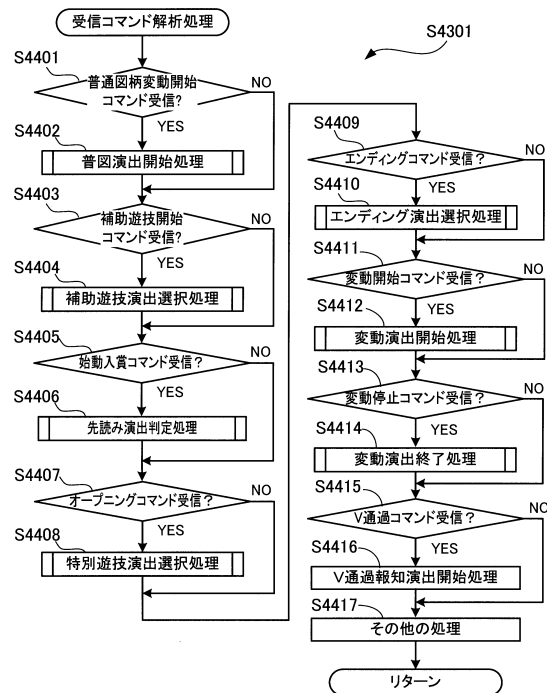
【図 4 3】



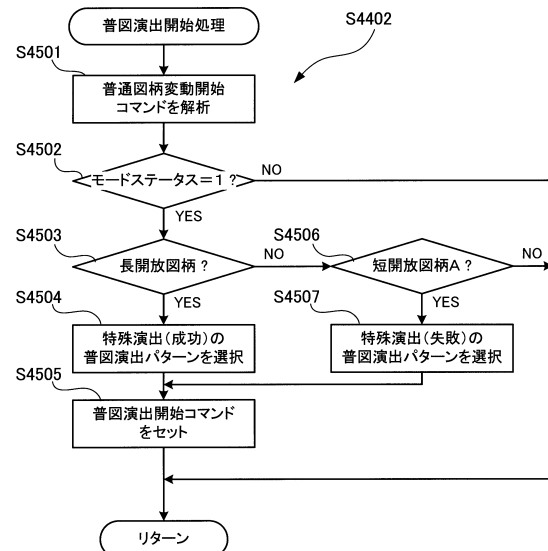
【図 4 4】



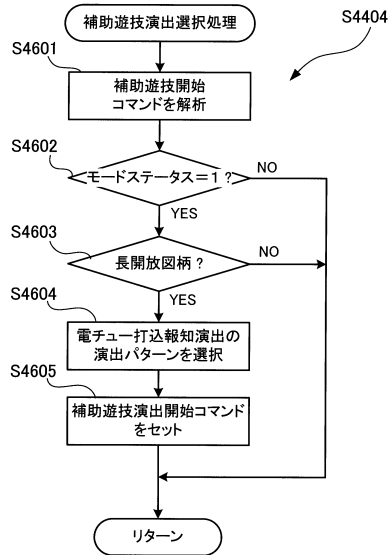
【図 4 5】



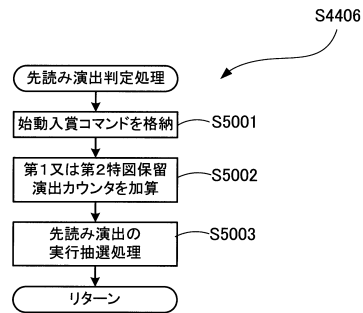
【図 4 6】



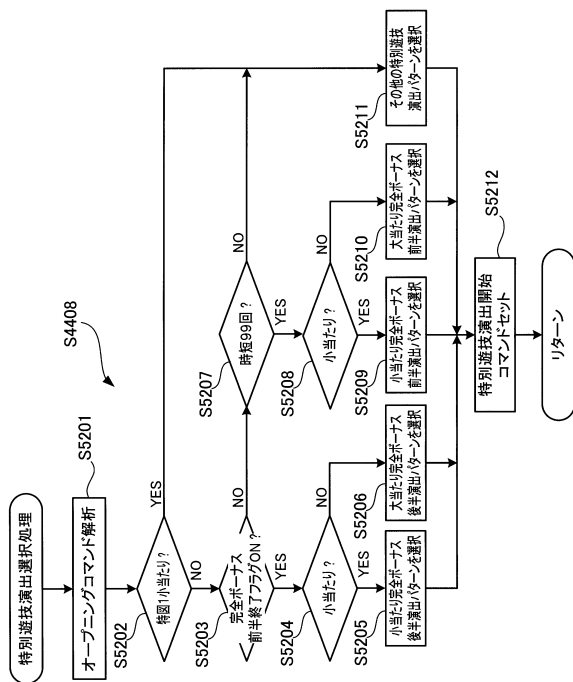
【図 47】



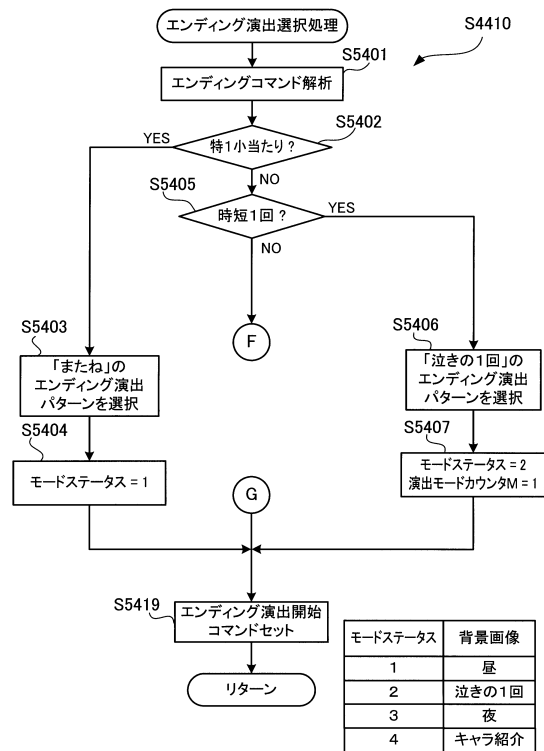
【図 48】



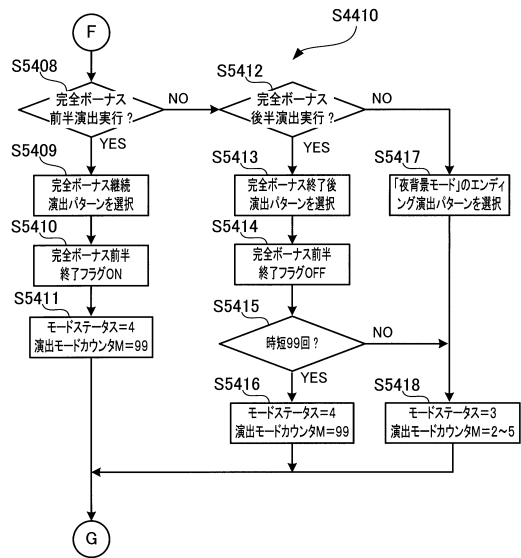
【図 49】



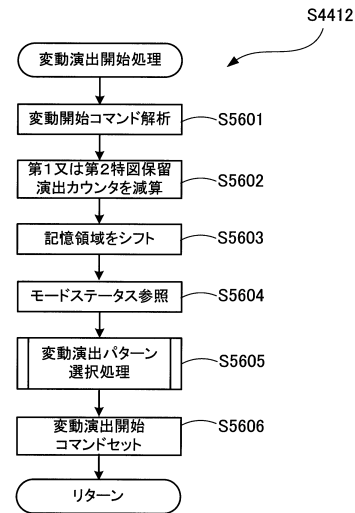
【図 50】



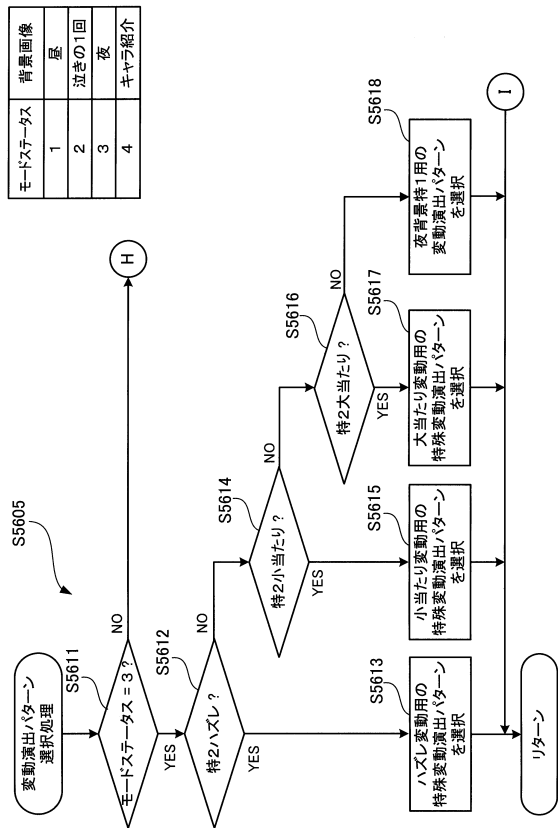
【図 5 1】



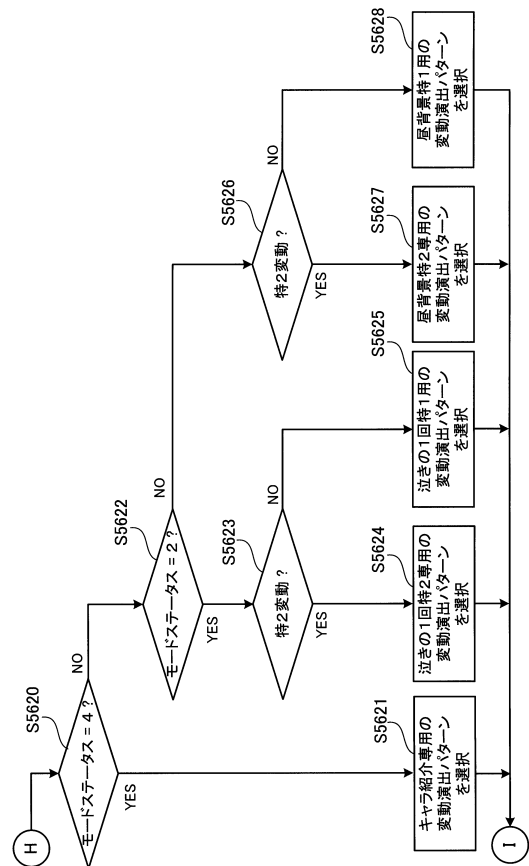
【図 5 2】



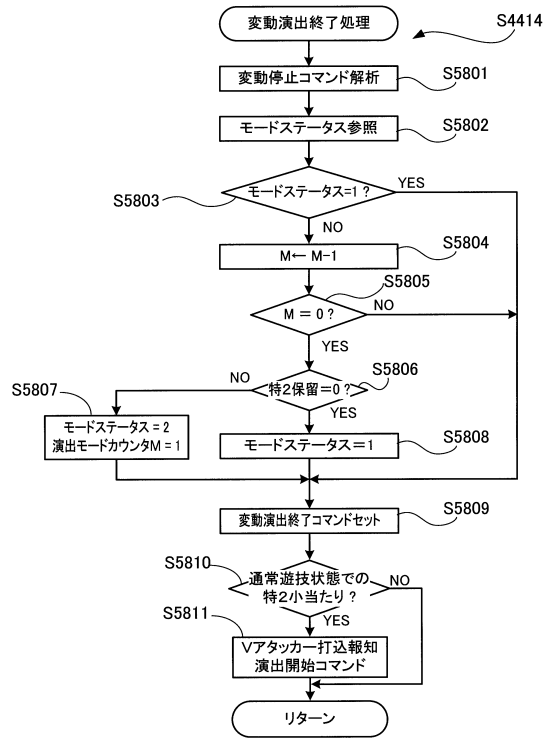
【図 5 3】



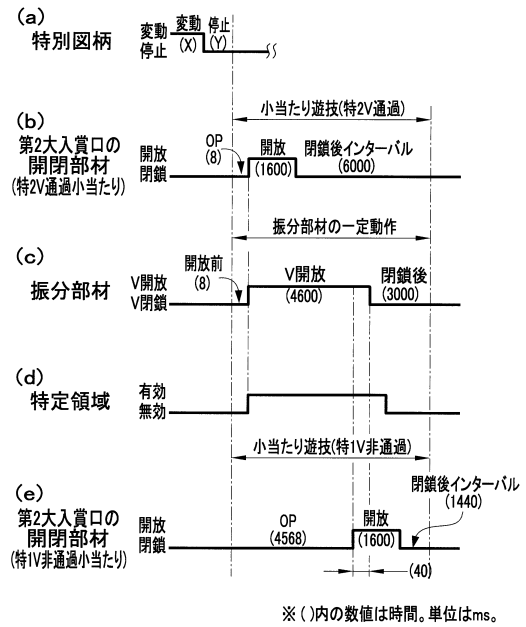
【図 5 4】



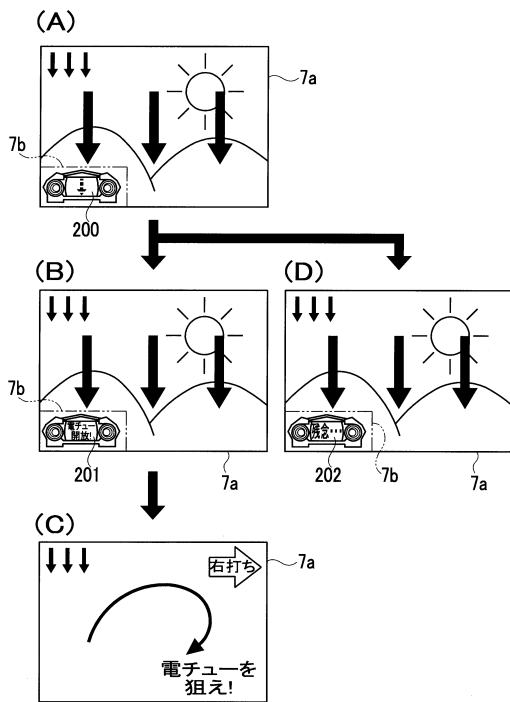
【図55】



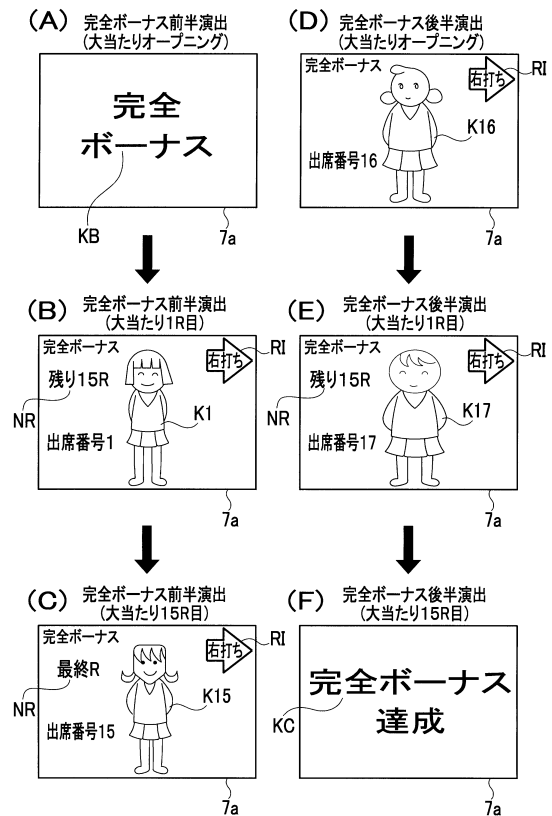
【図56】



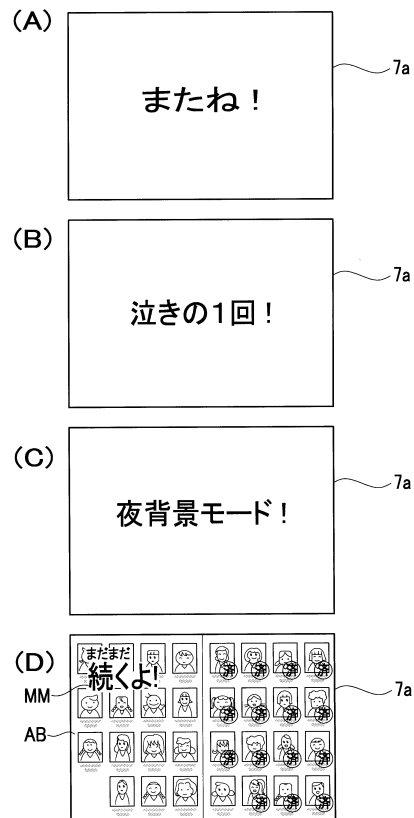
【図57】



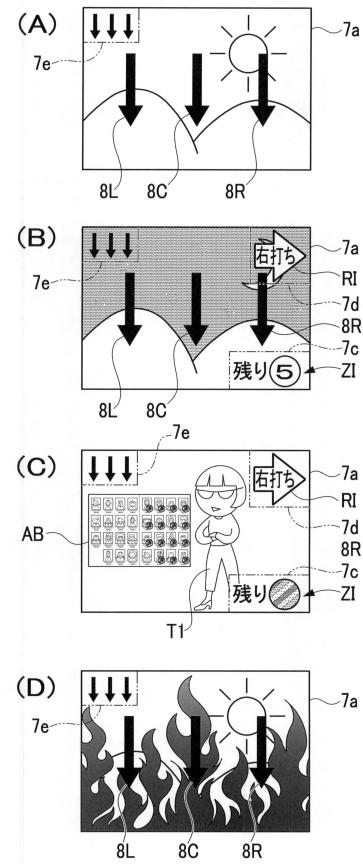
【図58】



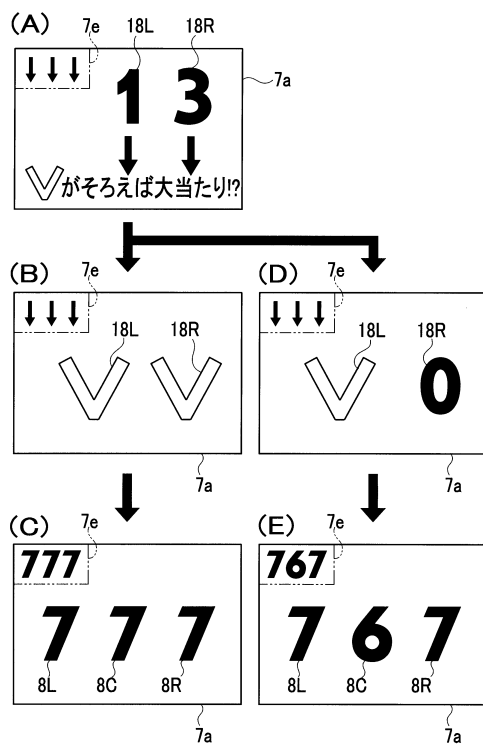
【図 59】



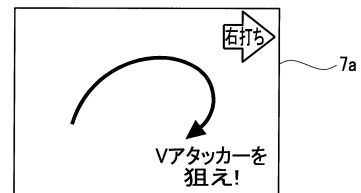
【図 60】



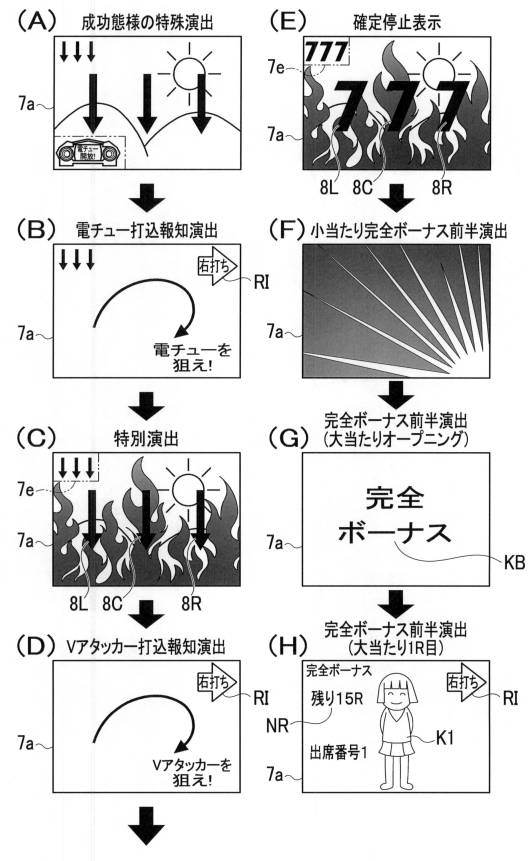
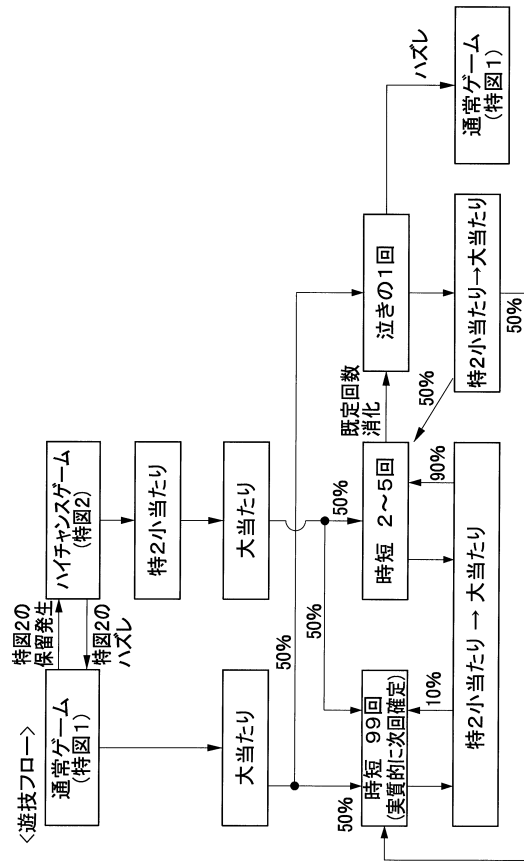
【図 61】



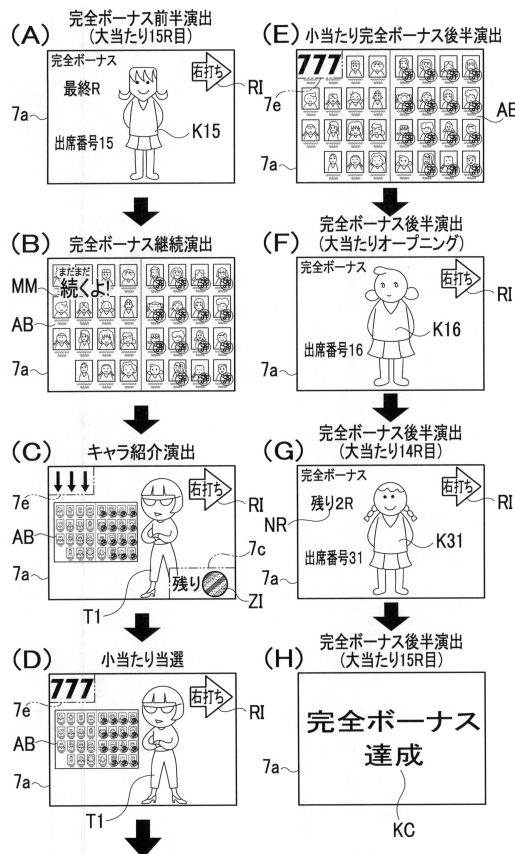
【図 62】



【 図 6 4 】



【 図 6 5 】



フロントページの続き

審査官 渡辺 剛史

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 3 7 2 5 5 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 0 9 9 1 3 3 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 5 8 9 2 4 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 2 4 3 7 2 (J P , A)

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