

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6914501号
(P6914501)

(45) 発行日 令和3年8月4日 (2021. 8. 4)

(24) 登録日 令和3年7月16日 (2021. 7. 16)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7 / 0 2 (2006. 01)

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

請求項の数 2 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2017-9124 (P2017-9124)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年1月23日 (2017. 1. 23)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2018-117654 (P2018-117654A)		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8月2日 (2018. 8. 2)	(74) 代理人	110000291
審査請求日	令和2年1月21日 (2020. 1. 21)		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	佐々木 浩司
			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】

遊技の進行を制御する主制御部と、
演出を制御するサブ制御部と、を備え、
前記主制御部は、
所定の判定条件の成立に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段と、
前記当たりの判定の結果を示す識別図柄を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段と、
前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、を備え、
前記サブ制御部は、
前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて演出を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段によって決定された演出を、所定の演出手段を用いて実行する演出実行制御手段と、を備え、
前記演出実行制御手段は、
前記所定の演出手段を用いた演出の態様を、第1演出モードに制御するときと、前記第1演出モードとは背景画像が異なる第2演出モードに制御するときとがあり、
前記識別図柄の変動表示に並行して、所定の疑似連演出を実行することと、
前記第1演出モードに制御されているときに前記疑似連演出を実行する場合に、前記疑似連演出とは異なる第1演出モード用予告演出を実行することと、

10

20

前記第 2 演出モードに制御されているときに前記疑似連演出を実行する場合に、前記疑似連演出とは異なる第 2 演出モード用予告演出を実行することと、が可能なものであり

、
前記演出決定手段は、前記第 1 演出モードに制御されているときには、第 1 の演出決定基準に従って、前記疑似連演出における疑似連回数と、前記第 1 演出モード用予告演出の実行タイミングの組み合わせを決定可能であり、前記第 2 演出モードに制御されているときには、第 2 の演出決定基準に従って、前記疑似連演出における疑似連回数と、前記第 2 演出モード用予告演出の実行タイミングの組み合わせを決定可能であり、

前記第 1 演出モード用予告演出、及び、前記第 2 演出モード用予告演出は、当落分岐を含む所定のリーチ演出の実行前に行われ得る演出であり、

10

前記第 1 演出モード用予告演出には、演出時間が異なる複数の種類があり、

前記第 1 演出モード用予告演出のうちの少なくとも一部の種類の演出と、前記第 2 演出モード用予告演出とは、演出時間が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記変動パターン決定手段は、特定の遊技状態において、1 の判定基準に従って前記識別図柄の変動パターンを決定するものであり、

前記演出決定手段は、前記特定の遊技状態において前記第 1 演出モードに制御されているときに前記第 1 の演出決定基準に従って演出を決定し、前記特定の遊技状態において前記第 2 演出モードに制御されているときに前記第 2 の演出決定基準に従って演出を決定することを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、一般的に、始動口への入賞に基づいて当たりの抽選が行われる。そして、その抽選の結果を示す識別図柄が変動表示を経て停止表示される。識別図柄の変動表示時には、遊技を盛り上げるために、種々の演出が実行される。例えば下記特許文献 1 には、メーター画像の目盛りを段階的に増加させて、最大値に至ると演出を発展させる技術が記載されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 106627 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、メーター画像のようなある演出部の態様を変化させる演出には、遊技興趣を向上させるために、さらなる改善の余地がある。

40

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御部と、

演出を制御するサブ制御部と、を備え、

前記主制御部は、

所定の判定条件の成立に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段と、

前記当たりの判定の結果を示す識別図柄を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段と、

50

前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、を備え、
前記サブ制御部は、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて演出を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段によって決定された演出を、所定の演出手段を用いて実行する演出実行制御手段と、を備え、

前記演出実行制御手段は、

前記所定の演出手段を用いた演出の態様を、第1演出モードに制御するときと、前記第1演出モードとは背景画像が異なる第2演出モードに制御するときとがあり、

前記識別図柄の変動表示に並行して、所定の疑似連演出を実行することと、

前記第1演出モードに制御されているときに前記疑似連演出を実行する場合に、前記疑似連演出とは異なる第1演出モード用予告演出を実行することと、

前記第2演出モードに制御されているときに前記疑似連演出を実行する場合に、前記疑似連演出とは異なる第2演出モード用予告演出を実行することと、が可能なものであり

、
前記演出決定手段は、前記第1演出モードに制御されているときには、第1の演出決定基準に従って、前記疑似連演出における疑似連回数と、前記第1演出モード用予告演出の実行タイミングの組み合わせを決定可能であり、前記第2演出モードに制御されているときには、第2の演出決定基準に従って、前記疑似連演出における疑似連回数と、前記第2演出モード用予告演出の実行タイミングの組み合わせを決定可能であり、

前記第1演出モード用予告演出、及び、前記第2演出モード用予告演出は、当落分岐を含む所定のリーチ演出の実行前に行われ得る演出であり、

前記第1演出モード用予告演出には、演出時間が異なる複数の種類があり、

前記第1演出モード用予告演出のうちの少なくとも一部の種類の演出と、前記第2演出モード用予告演出とは、演出時間が異なることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技興趣を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2-1】同遊技機が備える第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

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

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

【図4】同遊技機の主制御基板側の電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】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。
- 【図 26】特別動作処理のフローチャートである。 10
- 【図 27】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 28】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 29】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 30】変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 31】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 32】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 33】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 34】特別電動役物処理 1（大当たり遊技）のフローチャートである。
- 【図 35】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 36】特別電動役物処理 2（小当たり遊技）のフローチャートである。 20
- 【図 37】特別電動役物処理 2（小当たり遊技）のフローチャートである。
- 【図 38】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 39】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 40】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 41】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 42】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 43】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 44】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 45】普図演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 46】補助遊技演出選択処理のフローチャートである。 30
- 【図 47】先読み演出判定処理のフローチャートである。
- 【図 48】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 49】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 50】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 51 - 1】変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 51 - 2】夜背景モードにおける特殊変動演出パターンの選択テーブルである。
- 【図 52 - 1】図 51 - 1 に続く変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 52 - 2】宇宙背景モードにおける特殊変動演出パターンの選択テーブルである。
- 【図 53】図 52 - 1 に続く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】変動演出終了処理のフローチャートである。 40
- 【図 55】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 56】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 57】エンディング演出の演出画像を示す図である。
- 【図 58】（ 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 ）宇宙背景モード中の表示画面の図であり、（ D ）[超] 夜背景モード中の表示画面の図であり、（ E ）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 59】夜背景モードにおける疑似連回数と予告演出の関係を示すタイミングチャート 50

である。

【図 6 0】夜背景モードにおける変動演出パターンであって、リーチ無しハズレの変動演出パターンを示すタイミングチャートである。

【図 6 1】夜背景モードにおける変動演出パターンであって、1 回目の予告演出で成功してバトル演出に発展する変動演出パターンを示すタイミングチャートである。

【図 6 2】夜背景モードにおける変動演出パターンであって、2 回目の予告演出で成功してバトル演出に発展する変動演出パターンを示すタイミングチャートである。

【図 6 3】夜背景モードにおける変動演出を示す表示画面の図である。

【図 6 4】夜背景モードにおける予告演出 1 を示す表示画面の図である。

【図 6 5】夜背景モードにおける予告演出 2 を示す表示画面の図である。

10

【図 6 6】夜背景モードにおける予告演出 3 を示す表示画面の図である。

【図 6 7】夜背景モードにおける予告演出 4 を示す表示画面の図である。

【図 6 8】夜背景モードにおける予告演出 5 を示す表示画面の図である。

【図 6 9】図 6 8 に続く予告演出 5 を示す表示画面の図である。

【図 7 0】図 6 9 に続く予告演出 5 を示す表示画面の図である。

【図 7 1】図 7 0 に続く予告演出 5 を示す表示画面の図である。

【図 7 2】夜背景モードにおけるバトル演出を示す表示画面の図である。

【図 7 3】図 7 2 に続くバトル演出を示す表示画面の図である。

【図 7 4】図 7 3 に続くバトル演出を示す表示画面の図である。

【図 7 5】宇宙背景モードにおける変動演出パターンであって、リーチ無しハズレの変動演出パターンを示すタイミングチャートである。

20

【図 7 6】宇宙背景モードにおけるリーチ無しハズレ以外の変動演出パターンであって、メーターボタン変化演出までの変動演出パターンを示すタイミングチャートである。

【図 7 7】宇宙背景モードにおけるリーチ無しハズレ以外の変動演出パターンであって、メーターボタン変化演出以降の変動演出パターンを示すタイミングチャートである。

【図 7 8】宇宙背景モードにおいて表示されるメーター画像について説明する表である。

【図 7 9】宇宙背景モードにおける演出の具体例を示す表である。

【図 8 0】宇宙背景モードにおける疑似連の仮停止出目によるメーター画像の変化を示す表示画面の図柄である。

【図 8 1】宇宙背景モードにおけるメーター MAX 化予告によるメーター画像の変化を示す表示画面の図柄である。

30

【図 8 2】宇宙背景モードにおけるメーターボタン変化演出を示す表示画面の図である。

【図 8 3】宇宙背景モードにおける通常のバトル演出を示す表示画面の図である。

【図 8 4】宇宙背景モードにおける短縮バトル演出を示す表示画面の図である。

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

【図 8 6】V アタッカー打込報知演出を示す図である。

【図 8 7】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。

【発明を実施するための形態】

【0008】

40

1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 5 0 のうちの前面枠 5 1 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 6 0、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 6 3 およびセレクトボタン（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。

【0009】

50

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。

【 0 0 1 0 】

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 (左演出図柄 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 (中演出図柄 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 (右演出図柄 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。

10

【 0 0 1 1 】

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。

20

【 0 0 1 2 】

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。

30

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

40

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

【 0 0 1 5 】

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

50

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 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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 に対して着脱可能となっている。この構造体を始動入賞ユニット S U と称する。始動入賞ユニット S U の詳細については後述する。

【 0 0 1 8 】

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 1 9 】

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）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）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 0 】

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

振分部材 7 1 は、図 2 - 1 に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。

【 0 0 2 2 】

また振分部材 7 1 は、図 2 - 1 に破線で示すように、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。

10

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

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。

20

【 0 0 2 5 】

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 6 】

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。

30

【 0 0 2 7 】

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、ほぼない。この点については後述する。

40

【 0 0 2 8 】

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 2 9 】

ところで本形態では、固定入賞装置 1 9 と電チュー 2 2 とは始動入賞ユニット S U を構

50

成している。図 2 - 2 に示すように、始動入賞ユニット S U における第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 との間には、第 1 流路 R 1 を流下した遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入賞するのを抑制するための入球抑制部 E C が設けられている。入球抑制部 E C は、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 とを隔てるように、遊技盤 2 の前面 2 a (図 1 参照) に対してほぼ垂直に配された壁部である。

【 0 0 3 0 】

入球抑制部 E C の左右方向の幅寸法 (横幅) は、第 1 始動口 2 0 の横幅および第 2 始動口 2 1 の横幅よりも長く、入球抑制部 E C の上面 E C a は、右から左にかけて下方に傾斜している。よって、入球抑制部 E C の上面 E C a は、第 1 始動口 2 0 の右側を流下する遊技球 B 1 を、第 1 始動口 2 0 の左下方に誘導する誘導面として機能する。入球抑制部 E C の上面 E C a に誘導された遊技球は、入球抑制部 E C の近傍に配されたアウト口 6 (図 1 参照) へ入球する。また、第 1 始動口 2 0 の左側を流下する遊技球 B 2 も、入球抑制部 E C の上面 E C a に至ると、その上面 E C a を転動してアウト口 6 へ入球する。このように本パチンコ遊技機 1 は、第 1 流路 R 1 を流下した遊技球が基本的には第 2 始動口 2 1 へ入球することがないようにになっている。特に本形態では、後述するように第 1 ゲート 2 8 への通過時にはほぼ短開放図柄 B に当選し (図 1 2 (C) 及び (D) 参照) 、通常遊技状態 (非時短状態) において 0 . 0 2 秒の電チュー 2 2 の開放が頻繁に生じ得る構成であるため (図 1 4 参照) 、入球抑制部 E C によりこのような場合の電チュー 2 2 への入賞をほぼ生じないようにしている。なお入球抑制部 E C は、第 1 流路 R 1 を流下した遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入球しないように誘導する第 1 の誘導路 G P 1 を形成していると言える。

【 0 0 3 1 】

但し極稀に、第 1 流路 R 1 を流下する遊技球が入球抑制部 E C の右端部よりも右方に跳ね、始動入賞ユニット S U と、第 1 大入賞装置 3 1 を備えたユニット部品 D U との間の通路 T P を流下することがある。この通路 T P を流下する遊技球 B 3 については、第 2 始動口 2 1 へ入賞する可能性が生じる。第 2 流路 R 2 を流下する遊技球 B 4 が、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 の上面を転動してユニット部品 D U の出口部 D U a から排出された場合と、同じ個所に至ることになるからである。つまり本形態では、始動入賞ユニット S U に入球抑制部 E C を設けているものの、第 1 流路 R 1 を流下する遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入賞する可能性を完全になくしているわけではない。

【 0 0 3 2 】

ここで、始動入賞ユニット S U は、詳細には次のように構成されている。まず、始動入賞ユニット S U における入球抑制部 E C の下方には、右側に開口した開口部 S U a が設けられている。この開口部 S U a は、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を誘導する第 2 の誘導路 G P 2 の入口となっている。遊技球 B 3 あるいは遊技球 B 4 がこの開口部 S U a に入球した場合には、第 2 の誘導路 G P 2 を通って第 2 始動口 2 1 へ誘導される。このときに可動部材 2 3 が前方に進出していれば、つまり第 2 始動口 2 1 が開放されていれば、遊技球 B 3 あるいは遊技球 B 4 は第 2 始動口 2 1 に入球する。なお、第 2 始動口 2 1 が閉塞されていればアウト口 6 (図 1 参照) に入球する。

【 0 0 3 3 】

また、始動入賞ユニット S U における開口部 S U a の下方には、普通入賞口 2 7 が設けられている。よって、遊技球 B 3 あるいは遊技球 B 4 は、開口部 S U a に入球しなかった場合には、この普通入賞口 2 7 に入賞する可能性がある。このように本形態では、始動入賞ユニット S U に普通入賞口 2 7 が設けられているため、第 2 始動口 2 1 への入賞に対する賞球の数を少なくしても、普通入賞口 2 7 への入賞に基づく賞球によって、後述する時短状態におけるベースが低くなり過ぎるのを防ぐことが可能となっている。

【 0 0 3 4 】

なお、遊技球 B 3 あるいは遊技球 B 4 が始動入賞ユニット S U の開口部 S U a にも普通入賞口 2 7 にも入球しなかった場合には、アウト口 6 (図 1 参照) へ入球することとなる。

【 0 0 3 5 】

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 6 】

また図 1 および図 3 に示すように、遊技盤 2 の右下部には表示器類 4 0 が配置されている。表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄 (第 1 図柄) を可変表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄 (第 2 図柄) 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。

10

【 0 0 3 7 】

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 8 】

20

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄 (識別情報) を可変表示 (変動表示) したあと停止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

30

【 0 0 3 9 】

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

40

【 0 0 4 0 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値 (判定用情報) は、特図保留記憶部 8 5 (図 4 参照) に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入賞であ

50

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

【0041】

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

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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、「○○」(○:点灯、●:消灯)というように普通図柄表示器42の両LEDが点灯する図柄である。短開放図柄Aは、「○●」というように左のLEDのみが点灯する図柄である。短開放図柄Bは、「●○」というように右のLEDのみが点灯する図柄である。また抽選結果がハズレである場合には、「●●」というように両LEDが消灯する普通ハズレ図柄を表示する。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示(可変表示)がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様で表示)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。

【0045】

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

10

20

30

40

50

成としてもよい。この場合、RAM 84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。

【0046】

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(主制御部)を構成し、サブ制御基板90は、後述する画像制御基板100、ランプ制御基板107、および音声制御基板106とともにサブ制御部99を構成する。なお、サブ制御部99は、少なくともサブ制御基板90を備え、演出手段(画像表示装置7や盤ランプ5、枠ランプ66、スピーカ67、装飾可動体15等)を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【0047】

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RAM 84やサブ制御基板90のRAM 94に対して電力を供給する。従って、主制御基板80のRAM 84やサブ制御基板90のRAM 94に記憶されている情報は、パチンコ遊技機1の電断時であっても保持される。また、電源基板150には、電源スイッチ155が接続されている。電源スイッチ155のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切替えられる。なお、主制御基板80のRAM 84に対するバックアップ電源回路を主制御基板80に設けたり、サブ制御基板90のRAM 94に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板90に設けたりしてもよい。

【0048】

図4に示すように、主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」)81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM 83、ワークメモリとして使用されるRAM 84、ROM 83に記憶されたプログラムを実行するCPU 82、データや信号の入出力を行うためのI/Oポート部(入出力回路)87が含まれている。なお、ROM 83は外付けであってもよい。

【0049】

RAM 84には、上述した特図保留記憶部85(第1特図保留記憶部85aおよび第2特図保留記憶部85b)が設けられている。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。

【0050】

また主制御基板80には、図4に示すように、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板80から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、

第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1ゲートセンサ28a、第2ゲートセンサ29a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、特定領域センサ39a、非特定領域センサ70a、および普通入賞口センサ27aが接続されている。

【0051】

第1始動口センサ20aは、第1始動口20内に設けられて第1始動口20に入賞した遊技球を検出するものである。第2始動口センサ21aは、第2始動口21内に設けられて第2始動口21に入賞した遊技球を検出するものである。第1ゲートセンサ28aは、第1ゲート28内に設けられて第1ゲート28を通過した遊技球を検出するものである。第2ゲートセンサ29aは、第2ゲート29内に設けられて第2ゲート29を通過した遊技球を検出するものである。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30内に設けられて第1大入賞口30に入賞した遊技球を検出するものである。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35内に設けられて第2大入賞口35に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ39aは、第2大入賞口35内の特定領域39に設けられて特定領域39を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ70aは、第2大入賞口35内の非特定領域70に設けられて非特定領域70を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ27aは、各普通入賞口27内にそれぞれ設けられて普通入賞口27に入賞した遊技球を検出するものである。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

また主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球払出装置120、貸球払出装置130およびカードユニット135（パチンコ遊技機1に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御回路111を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、ハンドル60（図1参照）が含まれる。

【0055】

払出制御基板110は、遊技制御用マイコン81からの信号や、パチンコ遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、賞球払出装置120の賞球モータ121を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置130の球貸モータ131を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ122により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ132により検知される。なお遊技者による発射装置112のハンドル60（図1参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ114がハンドル60への接触を検知し、発射ボリューム115がハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【0056】

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。

【００５７】

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

10

【００５８】

ＲＡＭ９４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。

20

【００５９】

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。

【００６０】

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ＣＰＵ１０２に画像表示装置７の表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭ１０３には、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（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ＣＰＵ１０２は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

30

【００６１】

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

40

【００６２】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決

50

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66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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。なお時短状態には、時短状態Aと時短状態Bの2種類がある。この点については後述する。

【0066】

時短状態では、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能が作動する。普通図柄表示器42の変動時間短縮機能とは、普通図柄の平均変動時間が非時短状態のときよりも短くなる機能である。具体的には図12（E）に示すように、非時短状態においては、長開放図柄に当選した場合には変動時間が30秒に設定され、短開放図柄Aに当選した場合には変動時間が25秒に設定され、短開放図柄Bに当選した場合あるいはハズレである場合には変動時間が1秒に設定される。これに対して、時短状態においては、いずれの図柄である場合も変動時間が1秒に設定される。

【0067】

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

【0068】

普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、及び、電チュー22の開放時間延長機能が作

10

20

30

40

50

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。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、いわゆる電サボ制御（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ボ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サボ制御状態ともいう。

【 0 0 6 9 】

10

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 7 0 】

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。

20

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

30

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

【 0 0 7 3 】

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

40

【 0 0 7 4 】

4 . 大当たり等の説明

50

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 5 】

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 6 】

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 7 】

また小当たり遊技は、本形態では、第 2 大入賞口 3 5 を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング（開放前インターバル）と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング（閉鎖後インターバル）とを含んでいる。

【 0 0 7 8 】

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」に当選する。

【 0 0 7 9 】

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 8 0 】

設定される時短回数の詳細は、図 1 0 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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

また、時短状態における特図2の抽選に基づく大当たり当選時には、55%の割合で第2時短回数が「2」回に設定され、15%の割合で第2時短回数が「5」回に設定され、30%の割合で第2時短回数が「99」回に設定される。これに対して、非時短状態における特図2の抽選に基づく大当たり当選時には、40%の割合で第2時短回数が「2」回に設定され、30%の割合で第2時短回数が「5」回に設定され、30%の割合で第2時短回数が「99」回に設定される。このように、特図2の抽選に基づく大当たり当選時の時短回数の振分は、時短状態での当選よりも、非時短状態での当選の方が、遊技者にとって有利となっている。このようにしているのは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻っ

10

20

30

40

50

たときに、時短状態中に生じさせた特図 2 の保留に基づいて特図 2 の変動が実行される
ところ、この特図 2 の変動に基づいて大当たりに当選した場合の特別感を出すためである。

【 0 0 8 6 】

小当たり図柄の種別について

また特別図柄抽選の結果、小当たりに当選すると、第 2 大入賞口 3 5 を 1 回開放させる
小当たり遊技が実行される。小当たり遊技によって開放された第 2 大入賞口 3 5 へ遊技球
が入賞し、その遊技球が第 2 大入賞装置 3 6 内の特定領域 3 9 を通過した場合には、大当
たり当選となり、続けて第 1 大入賞口 3 0 を開放させる大当たり遊技（2 種大当たり遊技
）が実行される。この大当たり遊技（特定領域 3 9 への通過を契機とする大当たり遊技）
が実行された場合には、小当たり遊技としての第 2 大入賞口 3 5 の開放が 1 R 目に相当す
ることになる。なお、小当たり遊技において特定領域 3 9 への遊技球の通過がなければ、
大当たり遊技は実行されない。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。

10

【 0 0 8 7 】

本形態では図 8 に示すように、特図 1 の抽選で当選可能な小当たり図柄（第 1 特別図柄
表示器 4 1 a に停止表示される小当たり図柄）の種別は 1 種類である。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 4 1 b 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 3 0 % で「特図
2 __小当たり図柄 b」に当選し、振分率 2 0 % で「特図 2 __小当たり図柄 c」に当選し、
振分率 2 0 % で「特図 2 __小当たり図柄 d」に当選し、振分率 2 0 % で「特図 2 __小当
たり図柄 e」に当選し、振分率 1 0 % で「特図 2 __小当たり図柄 f」に当選する。

20

【 0 0 8 8 】

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 3 9 への通過
（V 通過ともいう）が実質的に不可能な小当たりである。これに対して、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 7 1 の作動パターンおよび開閉部材 3 7 の開放パターンによって決まる。

30

【 0 0 8 9 】

各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第 2 大入賞口 3 5 の 1 . 6 秒開放が
1 回行われる。但し、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、小当たり図柄の種
別に応じて異なっている。具体的には図 8 に示すように、「小当たり図柄 a」ではおよそ
4 . 6 秒であり、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 .
0 0 8 秒である。このように小当たり図柄の種別に応じて小当たり遊技のオープニングの
時間が異なっているのは、このオープニングの開始から一定の動作で動いている振分部材
7 1 に対する第 2 大入賞口 3 5 の開放タイミングを変えるためである（図 5 5 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。

40

【 0 0 9 0 】

また特定領域 3 9 への遊技球の通過に基づいて実行される大当たり遊技（2 種大当たり
遊技）では、小当たり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 3
0 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 2 9 . 5 秒として第 1 大入賞
口 3 0 を開放させ、6 R 目から 1 6 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 3 0 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

50

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。

【 0 0 9 1 】

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 1 6 R 目まで 1 R あたり 1 回、最大開放時間を 2 9 . 5 秒として第 1 大入賞口 3 0 を開放させる。つまり実質的に 1 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「時短状態（高ベース状態）」に制御される。

【 0 0 9 2 】

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 3 0 %）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 2 0 %）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 2 0 %）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 2 0 %）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 1 0 %）に当選した場合には第 2 時短回数は 9 9 回に設定される。

【 0 0 9 3 】

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 3 0 %）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 2 0 %）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 5 0 %）に当選した場合には、第 2 時短回数は 9 9 回に設定される。このように特図 2 の抽選における小当たり当選を経て 2 種大当たり当選した場合の時短回数の振分は、時短状態での当選よりも、非時短状態での当選の方が、遊技者にとって有利となっている。このようにしているのは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときに、1 つだけ残っている特図 2 の保留に基づいて小当たり当選する場合の特別感を出すためである。つまり、このように時短状態中の時短回数の振分よりも非時短状態中の時短回数の振分を有利にすることで、所謂「泣きの 1 回」に対する興趣を向上させている。「泣きの 1 回」とは、時短状態が終了して通常遊技状態に戻ったときの、1 つだけある特図 2 の保留に基づく抽選のことである。なお、9 9 回の時短回数は、第 1 の上限実行回数に相当し、2 回、3 回、4 回、及び、5 回の各時短回数は、第 2 の上限実行回数に相当する。

【 0 0 9 4 】

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 8 L , 8 C , 8 R の組み合わせは、図 1 0 に示す通りである。図 1 0 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 9 9 回に設定されるケースであれば、基本的には演出図柄 8 L , 8 C , 8 R は「3」又は「7」のゾロ目で停止表示され、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（「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 9 9 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 8 L , 8 C , 8 R 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 8 L , 8 C , 8 R 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 9 9 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。

【 0 0 9 5 】

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 6 】

また、特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時には、2 種大当たり遊技後に第 2 時短回数が 99 回に設定されるケースであれば、演出図柄 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 99 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 99 回に設定されること、言い換えれば大当たりが 2 連荘する予定であることを遊技者に報知していることとなる。

【0097】

大当たり乱数等について

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりの判定及び小当たりの判定は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した当たりの種別の判定は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 11 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0098】

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 ~ 255 までの範囲で値をとる。

【0099】

また、変動パターン乱数は、変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。また、第 1 ゲート 28 又は第 2 ゲート 29 への通過に基づいて取得される乱数には、図 11 (B) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）及び普図当たり種別乱数がある。普通図柄乱数は、電チュー 22 を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 255 までの範囲で値をとる。また普図当たり種別乱数は、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に普通当たり図柄の種別を決めるための乱数である。普図当たり種別乱数は、0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。

【0100】

5. 始動入賞コマンドについて

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

【0101】

図 15 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たり又は小当たりか否かの当否情報が含まれている。また本形態の始動入賞コマンドには、第 1 始動口 20 と第 2 始動口 21 とのどちらの始動口に入賞したのかの始動口情報が含まれている。なお、始動入賞コマンドには当否情報が含まれていればよく、当否情報の他に、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

【0102】

6. 遊技制御用マイコン 81 の動作

〔主制御メイン処理〕次に図１６～図３９に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、ＲＡＭ８４に設けられている。主制御基板８０に備えられた遊技制御用マイコン８１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、ＲＯＭ８３から図１６に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップＳ００１）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、ＣＰＵ８２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお初期設定（Ｓ００１）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

【０１０３】

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８１に内蔵されてい

20

【０１０４】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）が終了すると、割り込みを許可する（Ｓ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は、例えば４ｍｓｅｃ周期でＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば４ｍｓｅｃ周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときにＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）はすぐには開始されず、割り込み許可（Ｓ００４）がされてから開始される。

30

【０１０５】

〔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８０のＲＡＭ８４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板９０や払出制御基板１１０等に出力する。

【０１０６】

出力処理（Ｓ１０１）に次いで行われる入力処理（Ｓ１０２）では、主にパチンコ遊技機１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、普通入賞口センサ２７ａ等（図４参照））が検知した検出信号を読み込み、賞球情報としてＲＡＭ８４の出力バッファに記憶する。また、下皿６２の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてＲＡＭ８４の出力バッファに記憶する。なお本形態では、第１始動口センサ２０ａの検知時の賞球は３球、第２始動口センサ２１ａの検知時の賞球は１球、第１大入賞口センサ３０ａの検知時の賞球は１５球、第２大入賞口センサ３５ａの検知時の賞球は４球、普通入賞口センサ２７ａ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。

40

【０１０７】

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１６の主制御メイン処

50

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 8 】

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が出力される。

【 0 1 0 9 】

[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が判定する(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 1 0 】

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が判定する(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 」(上限記憶数)に達しているか否かが判定する(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 1 1 】

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 1 2 】

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ける第 2 始動口の箇所に従って、第 2 始動入賞コマンドとして「 E 2 H 0 1 H」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 E 2 H)と1 バイトの下位コマンド(例えば 0 1 H))からなっている。

【 0 1 1 3 】

図 1 5 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 1

10

20

30

40

50

2 (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 6 5 3 2 0 ~ 6 5 5 3 5 であれば大当たりと判定されるため、そのこと (つまり取得した判定用情報が大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること) を示す第 2 始動入賞コマンド (下位コマンドの値が 0 1 H) が特定される。また、大当たり乱数値が 0 ~ 1 0 5 0 0 であれば小当たりと判定されるため、そのこと (つまり取得した判定用情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であること) を示す第 2 始動入賞コマンド (下位コマンドの値が 0 2 H) が特定される。また、大当たり乱数値が 1 0 5 0 1 ~ 6 5 3 1 9 であればハズレと判定されるため、そのこと (つまり取得した判定用情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であること) を示す第 2 始動入賞コマンド (下位コマンドの値が 0 3 H) が特定される。

10

【 0 1 1 4 】

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 2 0 への入賞か第 2 始動口 2 1 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。

【 0 1 1 5 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップ S207 で特定した第 2 始動入賞コマンドを R A M 8 4 の出力バッファにセットする (S208) 。

20

【 0 1 1 6 】

続いてセンサ検出処理 (S104) では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a 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 2 0 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 2 0 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 R A M 8 4 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) 。

【 0 1 1 7 】

30

続いて特図 1 関係乱数取得処理 (S212) を行う。特図 1 関係乱数取得処理 (S212) では、特図 2 関係乱数取得処理 (S206) と同様に、大当たり乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A) 、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 1 特図保留記憶部 8 5 a 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 8 5 a の記憶領域に格納する。

【 0 1 1 8 】

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 1 5 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「 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「 E 1 H 0 1 H 」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。

40

【 0 1 1 9 】

上述の第 2 始動入賞コマンドの場合と同様、図 1 5 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 1 2 (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 6 5 3 2 0 ~ 6 5 5 3 5 であれば大当たりと判定されるため、そのこと (つまり取得した判定用情報が大当たり当選と判定される予定の大当たり当選情報であること) を示す第 1 始動入賞コマンド (下位コマンドの値が 0 1 H) が特定

50

される。また、大当たり乱数値が0～650であれば小当たりと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定用情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であることを）を示す第1始動入賞コマンド（下位コマンドの値が02H）が特定される。また、大当たり乱数値が651～65319であればハズレと判定されるため、そのこと（つまり取得した判定用情報がハズレと判定される予定のハズレ情報であることを）を示す第1始動入賞コマンド（下位コマンドの値が03H）が特定される。

【0120】

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。

【0121】

[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。

【0122】

[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。

【0123】

[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。

【0124】

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56参照）を実行するためである。

【0125】

また普通図柄変動パターン選択処理(S403)では、図12（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

10

20

30

40

50

秒の普図変動パターンを選択する。

【 0 1 2 6 】

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。

10

【 0 1 2 7 】

[普通図柄当たり判定処理] 図 2 2 に示すように、普通図柄当たり判定処理(S402)ではまず、RAM 8 4 に記憶されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル - TRND - 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 8 】

判定結果が当たりであれば(S503でYES)、普図当たりフラグをONするとともに(S504)、普図当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - TRND - HS 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、RAM 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。

20

【 0 1 2 9 】

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 3 0 】

[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。

30

【 0 1 3 1 】

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。

40

【 0 1 3 2 】

[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ONであるか否かを判定する(S702)。

【 0 1 3 3 】

普図当たりフラグがONであれば(S702でYES)、続いて時短フラグの値が「1」又は「2」のいずれかであるか否かを判定する(S703)。なお本形態では、後述の時短状態 A にあるときには、時短フラグの値が「1」に設定され、後述の時短状態 B にあるときには、時短フラグの値が「2」に設定される(図 3 5 中の表参照)。また、非時短状態にあるとき

50

には、時短フラグの値が「 0 」に設定される。

【 0 1 3 4 】

ステップS703において、時短フラグの値が「 1 」又は「 2 」のいずれかであれば(S703でYES)、すなわち時短状態中(時短状態 A 中又は時短状態 B 中)であれば、電チュー 2 2 の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(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 3 5 】

一方、ステップS703において時短フラグの値が「 1 」又は「 2 」のいずれでも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 6 (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 6 】

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 7 】

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 O N 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 8 】

[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 O N 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 9 】

普図当たり終了フラグが O N でなければ(S801でNO)、第 2 始動口 2 1 の開放中か否か(

10

20

30

40

50

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 2 1 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 2 1 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 2 1 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 2 1 を開放させる(S804)。

【 0 1 4 0 】

ステップS802において第 2 始動口 2 1 の開放中であれば(S802でYES)、補助遊技における第 2 始動口 2 1 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 2 1 を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第 2 始動口 2 1 を開放してから所定の開放時間(図 1 4 参照)が経過したか否か)を判定する(S806)。そして、第 2 始動口 2 1 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

【 0 1 4 1 】

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 2 1 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 2 1 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 ディクリメントし(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 2 2 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

【 0 1 4 2 】

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。

【 0 1 4 3 】

またステップS801において普図当たり終了フラグがONであれば(S801でYES)、補助遊技における第 2 始動口 2 1 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 1 4 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 2 0)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

【 0 1 4 4 】

なお本形態では、第 2 始動口 2 1 (電チュー 2 2)の開放時間が 5 秒に設定される長開放 T B L 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 T B L の開放パターンで電チュー 2 2 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 2 2 に入賞させることができる。しかし、電チュー 2 2 の開放時間が 0 . 0 2 秒に設定される短開放 T B L の開放パターンで電チュー 2 2 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 2 2 に入賞させることは極めて困難である。

40

【 0 1 4 5 】

[特別動作処理] 遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作処理(S105)に次いで、図 2 6 に示す特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置(第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6)に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1 , 2 , 3 , 4 , 5 」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「 1 」である場合には(S901でYES)、特別図柄待機処理(S902)を行い、「特別動作ステータス」が「 2 」である場合には(S901でNO、S903でYES)、特別図柄変動中処理(S904)を行い、「特別動作ステータス」が「 3 」である場合には(

50

S901,S903で共にNO、S905でYES)、特別図柄確定処理(S906)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S901,S903,S905で共にNO、S907でYES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理1(S908)を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には(S901,S903,S905,S907の全てがNO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理2(S909)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0146】

[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。

【0147】

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。

【0148】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1001でYES且つS1007でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1008)及び特図1変動パターン選択処理(S1009)を行う。その後、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数を1ディクリメントする(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。

【0149】

上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1001でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化は、

10

20

30

40

50

第1特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第2特図保留に基づく抽選にて小当たり当選となると、その小当たり遊技では必ず特定領域39を通過することができるようにしている。この点については後に詳述する。

【0150】

[特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)]特図2大当たり判定処理(S1002)と特図1大当たり判定処理(S1008)とは、処理の流れが同じであるため図28に基づいてまとめて説明する。図28に示すように、特図2大当たり判定処理(S1002)又は特図1大当たり判定処理(S1008)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - TRND - Aの値)を読み出す(S1101)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1002)では、RAM84の第2特図保留記憶部85bに記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1008)では、RAM84の第1特図保留記憶部85a(詳しくは第1特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

10

【0151】

次に、大当たり判定テーブル(図12(A))をセットする(S1102)。次いで、セットした大当たり判定テーブルに従って大当たりか否かを判定する(S1103)。すなわち、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - TRND - A)が、大当たり判定値である「65320」～「65535」の何れかと一致するか否かを判定する(図12(A)参照)。大当たり判定(S1103)の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをONするとともに(S1104)、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RAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1106)処理を終える。

20

【0152】

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

30

【0153】

小当たり判定(S1107)の結果が「小当たり」であれば、小当たりフラグをONするとともに(S1108)、小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に示す小当たり種別判定テーブルに従って小当たり種別を判定する(S1109)。小当たり種別を判定(S1109)した後は、小当たり種別(小当たり図柄の種別)に応じた特図停止図柄データ(図8又は図9参照)をRAM84に設けた特図種別バッファにセットして(S1110)処理を終える。なお、小当たりか否かを決める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

40

【0154】

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

【0155】

50

〔特図2変動パターン選択処理(特図1変動パターン選択処理)〕特図2変動パターン選択処理(S1003)と特図1変動パターン選択処理(S1009)とは、処理の流れが同じであるため図29及び図30に基づいてまとめて説明する。図29に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1003)又は特図1変動パターン選択処理(S1009)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグが「1」あるいは「2」のいずれかであるか否か)を判定する(S1301)。

【0156】

時短状態でなければ(S1301でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1302)。ONであれば(S1302でYES)、非時短状態中大当たりテーブル(図13に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たり該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。図13に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。ここでSPリーチ(スーパーリーチ)とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。

【0157】

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

【0158】

またステップS1304において、小当たりフラグがONでなければ(S1304でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC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に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1307)。

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

また、特図1変動パターン選択処理(S1009)におけるリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

【0162】

またステップS1301において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1301でYES)には、図30に示すように、続いて、時短状態Aであるか否かを判定する(S1309)。こ

10

20

30

40

50

で、本形態の時短状態には、時短状態 A と時短状態 B とがある。時短状態 A は、第 2 時短回数が 99 回以外の回数に設定される時短状態である。時短状態 B は、特図 2 の時短回数が 99 回に設定される時短状態である。なお、時短状態 A に制御されているときには、時短フラグの値は「1」に設定され、時短状態 B に制御されているときには、時短フラグの値は「2」に設定される（図 35 中の表参照）。また、非時短状態に制御されているときには、時短フラグの値は「0」に設定される。

【0163】

ステップ S1309 において時短状態 A であると判定した場合（S1309 で YES）、上記ステップ S1302 ~ S1308 と同様の流れで処理（S1310 ~ S1316）を行う。すなわち、大当たりフラグが ON であれば（S1310 で YES）、時短状態 A 中大当たりテーブル（図 13 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態 A 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（S1311）。 10

【0164】

また小当たりフラグが ON であれば（S1312 で YES）、時短状態 A 中小当たりテーブル（図 13 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態 A 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（S1313）。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（S1314 で YES）、時短状態 A 中リーチ有りハズレテーブル（図 13 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態 A 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（S1315）。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（S1314 で NO）、時短状態 A 中リーチ無しハズレテーブル（図 13 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態 A 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（S1316）。なお、時短状態 A に制御されている場合に選択される変動パターンは、後述する特殊変動演出パターンの演出を実行させるための変動パターンである。 20

【0165】

また、ステップ S1309 の判定結果が NO である場合には、現在の遊技状態は時短状態 B であるため、時短状態 B 中テーブル（図 13 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態 B 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（S1317）。なお、時短状態 B に制御されている場合に選択される変動パターンは、変動時間が 1000ms と極めて短い極短縮変動の変動パターンである。本形態では、時短状態 B 中は、特別図柄の変動に同期しない専用演出が画像表示装置 7 等によって実行される。したがって、遊技者は専用演出を見ながら、次の大当たり遊技の実行を狙うこととなる。 30

【0166】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 29 に示すように、選択した変動パターンをセットして（S1318）、本処理を終える。ステップ S1318 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。 40

【0167】

〔特別図柄変動中処理〕図 31 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 13 参照）が経過したか否かを判定する（S1501）。経過していなければ（S1501 で NO）、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。 40

【0168】

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。 50

【 0 1 6 9 】

[特別図柄確定処理] 図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理(S906)ではまず、特別図柄の停止時間(図 1 3 参照)が経過したか否かを判定する(S1601)。なお非時短状態における特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時の停止時間は、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 8 6 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。

【 0 1 7 0 】

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、時短フラグの値が「1」又は「2」のいずれかであるかを判定し(S1605)、時短フラグの値が「1」又は「2」のいずれでもなければステップS1607に進むが、時短フラグの値が「1」又は「2」のいずれかであれば時短フラグの値を非時短状態に対応する値「0」にセットして(S1606)、ステップS1607に進む。これにより、大当たり遊技の実行中は非時短状態(低ベース状態)に制御される。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー 2 2 が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

【 0 1 7 1 】

その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド(図 1 0 参照)をセットして(S1607)、大当たり遊技のオープニングを開始する(S1608)。ステップS1608に続いて、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した大当たり図柄の種別に応じた開放パターン(詳しくは図 8 又は図 9 を参照)をセットする(S1609)。このときに、特別遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)中の大入賞口の開放回数をカウントする大入賞口開放カウンタの値を、当選した大当たり図柄の種別に応じた値にセットする。なお、開放パターンのセット(開放パターンに応じたデータのセット)は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

【 0 1 7 2 】

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、時短フラグの値が「1」や「2」であっても「0」に変更しない。その後、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンド(図 1 0 参照)をセットして(S1612)、小当たり遊技のオープニングを開始する(S1613)。

【 0 1 7 3 】

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 4 】

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 5 】

[遊技状態管理処理] 図 3 3 に示すように、遊技状態管理処理(S1602)ではまず、時短

10

20

30

40

50

フラグの値が「1」又は「2」のいずれかであるか否か判定し(S1701)、判定結果がNOであれば本処理を終えるが、判定結果がYES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)、時短フラグの値を「0」にする(S1704)。一方、ステップS1703において、3つの時短カウンタのうち1つも「0」となっていないものがなければ(S1703でNO)、ステップS1704の処理を行うことなく、本処理を終える。なお、本形態において時短状態への移行時に各時短カウンタにセットされる値は、図10の表の「時短回数(回)」の欄に示す通りである。

10

【0176】

〔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34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31の開放が全て終了したことを示すフラグである。

20

【0177】

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)。

30

【0178】

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)。

【0179】

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。

40

【0180】

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。

【0181】

50

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。

【0182】

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を、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。

10

【0183】

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

【0184】

これに対して、判定結果がNOであれば(S2101でNO)、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(S2102)。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。

20

【0185】

続いて遊技制御用マイコン81は、特図2時短カウンタにセットした値が「99」であるか否かを判定する(S2103)。この判定結果がNOであれば、時短状態Aに制御するべく、時短フラグの値を「1」にセットし(S2104)、判定結果がYESであれば、時短状態Bに制御するべく、時短フラグの値を「2」にセットする(S2105)。

30

【0186】

ステップS2102、並びに、S2104若しくはS2105の処理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。

40

【0187】

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

【0188】

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

50

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 3 5 の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2303)。

【 0 1 8 9 】

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 3 5 を開放させる（S2304）。

【 0 1 9 0 】

ステップS2302において第 2 大入賞口 3 5 の開放中であれば(S2302でYES)、第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 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 3 5 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 3 5 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。

【 0 1 9 1 】

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 3 5 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 3 5 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 ディクリメントするとともに(S2308)、小当たり終了フラグをセットして(S2309)、本処理を終える。

【 0 1 9 2 】

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 3 7 に示すように、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 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 3 】

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 3 9 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 3 9 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 4 】

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 8 1 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、時短フラグの値が「 1 」又は「 2 」のいずれかであれば(S2320でYES)、時短フラグの値を「 0 」にする(S2321)。そして、大当たりのオープニングコマンド（図 8 又は図 9 参照）をセットするとともに(S2322)、大当たりのオープニングを開始する(S2323)。これにより、第 2 大入賞口 3 5 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 5 】

〔振分部材制御処理〕遊技制御用マイコン 8 1 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 1 7 参照）。振分部材制御処理(S107)では図 3 8 に示すように、まず、振分部材作動フラグがONか否かを判定する(S2501)。振分部材作動フラグがONでなければ本処理を終える。一方、振分部材作動フラグがONであれば、小当たり遊技のオープニングが開始しているため（図 3 2 参照）、振分部材 7 1 を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理(S2502)を行うとともに、V有効期間設定処理(S2

10

20

30

40

50

503)を行う。

【 0 1 9 6 】

振分部材作動処理(S2502)では、振分部材 7 1 の作動時間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、振分部材 7 1 の開放タイミングになったら振分部材ソレノイド 7 3 を ON し、振分部材 7 1 の閉鎖タイミングになったら振分部材ソレノイド 7 3 を OFF する。これにより、振分部材 7 1 は、小当たり遊技のオープニングの開始から一定の動作で動くこととなる。

【 0 1 9 7 】

具体的には図 5 5 (c) に示すように、振分部材 7 1 をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から 8 m s にわたって通過阻止状態 (図 2 - 1 に破線で示す状態) に制御する。これを開放前インターバルという。続いて、4 6 0 0 m s にわたって通過許容状態 (図 2 - 1 に二点鎖線で示す状態) に制御する。これを、V 開放という。次いで、3 0 0 0 m s にわたって通過阻止状態に制御する。これを、閉鎖後インターバルという。このような、「開放前インターバル V 開放 閉鎖後インターバル」からなる一連の動作が振分部材 7 1 の一定動作である。

【 0 1 9 8 】

また、V 有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材 7 1 の一定動作に対して V 有効期間を設定する。V 有効期間とは、特定領域センサ 3 9 a による検知があった場合にその検知を有効なものとして V フラグを ON にする期間である。図 5 5 (d) に示すように、V 有効期間は、特定領域 3 9 の開放開始 (振分部材 7 1 を通過許容状態に制御した時点) から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、特定領域 3 9 の開放時間 (振分部材 7 1 を通過許容状態に制御している時間) よりも長い時間に設定されている。これは、振分部材 7 1 の配置位置を通過した遊技球が特定領域 3 9 に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【 0 1 9 9 】

具体的には V 有効期間設定処理(S2503)では、V 有効期間を計測するためのタイマをセットし、そのタイマを用いた計時に基づいて、特定領域 3 9 を有効にするタイミングになったら V 有効フラグを ON し、特定領域 3 9 を無効にするタイミングになったら V 有効フラグを OFF する。なお、後述する特定領域センサ検出処理(S108)のステップ S2602 では、この V 有効フラグが ON か否かを判断することにより、V 有効期間中か否かを判定する。

【 0 2 0 0 】

V 有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、振分部材 7 1 の動作が終了したか否かを判定する(S2504)。具体的には、ステップ S2502 でセットした振分部材 7 1 の作動時間を計測するためのタイマに基づいて、振分部材 7 1 が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間 (7 6 0 8 m s (図 5 5 (c) 参照)) が経過したか否かを判定する。そして、振分部材 7 1 の動作が終了していなければそのまま本処理を終える。これに対して、振分部材 7 1 の動作が終了していれば、振分部材作動フラグを OFF してから(S2505)本処理を終える。

【 0 2 0 1 】

ここで図 5 5 に基づいて、上記のような振分部材 7 1 の一定動作と、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 (開閉部材 3 7) の開放パターンとの関係について説明する。本形態では、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンとして、図 5 5 (b) 及び (e) に示す 2 つの開放パターンがある。なお、図 5 5 (a) は、小当たり遊技の開始のタイミングをわかりやすくするために、特別図柄の変動表示および停止表示のタイミングを示したものである。

【 0 2 0 2 】

図 5 5 (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 __

10

20

30

40

50

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。

【0203】

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。

10

【0204】

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 55 (b) 及び (c) 参照)。従って、どのような入賞タイミングで第 2 大入賞口 35 へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域 39 を通過することが可能である。なお本形態では、右打ちにて遊技球を連続的に発射し続けていれば、1.6 秒にわたる開放期間中に必ず第 2 大入賞口 35 へ遊技球が入賞するように、第 2 大入賞装置 36 等の各装置が配されている。また、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球が振分部材 71 の配置位置に至るまでの所要時間は 3000ms よりも短い。

20

【0205】

図 55 (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。

【0206】

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。

30

【0207】

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 55 (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。

40

【0208】

以上、図 55 に基づいて説明したように、本形態では小当たり遊技のオープニングの開始に伴って振分部材 71 の動作を開始するようにしている。そして、小当たり図柄の種別に応じた 2 つの開放パターンのいずれかにて小当たり遊技が実行される。各開放パターンは、オープニングの時間が異なっている。従って、それぞれの開放パターンでは、振分部材 71 の変位タイミングに対する第 2 大入賞口 35 の開放タイミングが異なることとなる。かくして、第 2 大入賞口 35 への入賞タイミングにかかわらず特定領域 39 を通過可能な小当たり遊技(図 55 (b) の特 2 V 通過小当たり)と、どのようなタイミングで第 2 大入賞口 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 55

50

(e) の特 1 V 非通過小当たり) とを実行することが可能となっている。

【 0 2 0 9 】

なお本形態では、小当たり遊技中は、第 2 大入賞装置 3 6 内に入球した遊技球の数を第 2 大入賞口センサ 3 5 a による検知に基づいてカウントしているとともに、第 2 大入賞装置 3 6 外へ排出された遊技球の数を特定領域センサ 3 9 a 又は非特定領域センサ 7 0 a による検知に基づいてカウントしている。つまり本形態では、特定領域センサ 3 9 a 及び非特定領域センサ 7 0 a は、第 2 大入賞装置 3 6 外へ排出された遊技球の数をカウントする排出口センサとしても機能している。そして、振分部材 7 1 の一定動作の終了時点で、両カウント値が一致していないときにはエラー報知を行うようにしている。なお第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後、両カウント値が一致したときに振分部材 7 1 の作動を停止するようにしてもよい。このようにすれば、第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後に特別図柄の変動表示をスムーズに開始することが可能となる。

10

【 0 2 1 0 】

[特定領域センサ検出処理] 遊技制御用マイコン 8 1 の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン 8 1 は、振分部材制御処理 (S107) に次いで特定領域センサ検出処理 (S108) を行う (図 1 7 参照) 。特定領域センサ検出処理 (S108) では図 3 9 に示すように、まず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定する (S2601) 。検知がなければ (S2601 で NO) 、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 3 8) 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 5 5 (d) に示す期間である。

20

【 0 2 1 1 】

ステップ S2602 で V 有効期間中であると判定した場合には (S2602 で YES) 、 V フラグを ON するとともに (S2603) 、 V 通過コマンドをセットして (S2604) 、本処理を終える。一方、ステップ S2602 で V 有効期間中でないと判定した場合には (S2602 で NO) 、ステップ S2603 及び S2604 の処理を行うことなく、特定領域センサ検出処理を終える。なお、 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過 (特定領域 3 9 の通過) の報知を行わせるためのコマンドである。

【 0 2 1 2 】

7 . 演出制御用マイコン 9 1 の動作

30

[サブ制御メイン処理] 次に図 4 0 ~ 図 5 4 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、 R A M 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、 R O M 9 3 から図 4 0 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 C P U 初期化処理を行う (S4001) 。 C P U 初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、 C P U 9 2 の設定、 S I O 、 P I O 、 C T C (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

【 0 2 1 3 】

続いて、電源断信号が ON で且つ R A M 9 4 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、 R A M 9 4 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) 、 R A M 9 4 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 R A M 9 4 内容が正常でない場合には (S4002 で NO) 、 R A M 9 4 を初期化するが、停電などで電源断信号が ON となったが R A M 9 4 内容が正常に保たれている場合には (S4002 で YES) 、 R A M 9 4 を初期化しない。なお、 R A M 9 4 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。

40

【 0 2 1 4 】

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) 。

50

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。

【0215】

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 RAM 94 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。

【0216】

[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 ON になると、すなわち主制御基板 80 から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されると、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。図 4-1 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドを RAM 94 の受信バッファに格納する(S4101)。

【0217】

[1ms タイマ割り込み処理]1ms タイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板 90 に 1ms ec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 4-2 に示すように、1ms 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 63a やセレクトボタン検出スイッチ 64a (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。

【0218】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を発光させるべく、後述の 10ms タイマ割り込み処理におけるその他の処理(S4304)で作成したランプデータをランプ制御基板 107 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を所定の発光態様で発光させる。

【0219】

次いで、駆動制御処理(S4203)を行う。駆動制御処理(S4203)では、演出に合うタイミングで装飾可動体 15 を駆動させるべく、駆動データ(装飾可動体 15 の駆動ためのデータ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、装飾可動体 15 を所定の動作態様で駆動させる。

【0220】

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。

【0221】

[10ms タイマ割り込み処理]10ms タイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板 90 に 10ms ec 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 4-3 に示すように、10ms タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。次いで、1ms タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10ms

s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてRAM 94に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。具体的には例えば、演出ボタン63を遊技者に押させるボタン演出において、所定のボタン有効期間内に演出ボタン63が操作されたことに基づいて、表示画面7aに表示する画像を切り替えるためのコマンドをセットする等の処理を行う。

【0222】

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

10

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

20

【0226】

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

【0227】

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

30

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からV通過コマンドを受信したか否か判定し(S4415)、受信していればV通過報知演出開始処理(S4416)を行う。V通過報知演出開始処理(S4416)では、V通過報知演出の演出開始コマンドをRAM 94の出力バッファにセットする。ステップS4416でセットされた演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、V通過報知演出の演出画像をROM 103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

40

【0231】

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

50

【 0 2 3 2 】

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 3 】

〔普図演出開始処理〕図 4 5 に示すように、普図演出開始処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン 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 4 9 中の表参照）。モードステータスや演出モードについては後述するが、昼背景モードは、通常遊技状態（大当たり遊技中および時短状態の終了直後の特図 2 の変動中を除く）に対応する演出モードである。

10

【 0 2 3 4 】

ステップS4502の判定結果がNOである場合には、つまり昼背景モードに制御されていない場合には、直ちに本処理を終える。これに対して、昼背景モードに制御されている場合には(S4502でYES)、続いて、長開放図柄に当選しているか否かを判定する(S4503)。この判定結果がYESである場合には、成功態様の特殊演出の普図演出パターンを選択し(S4504)、この演出パターンの普図演出（普通図柄の変動表示に並行して行われる演出）を実行するための普図演出開始コマンドを、RAM 9 4 の出力バッファにセットする(S4505)。

20

【 0 2 3 5 】

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、RAM 9 4 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。

【 0 2 3 6 】

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 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、成功態様の特殊演出の演出画像をROM 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。具体的には、図 5 6 (A) 及び (B) に示すように、表示画面 7 a の左下部の表示領域（左下部領域 7 b ）にて、ルーレット 2 0 0 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 2 0 1 ）で停止する画像演出を実行する。

30

【 0 2 3 7 】

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 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、失敗態様の特殊演出の演出画像をROM 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。具体的には、図 5 6 (A) 及び (D) に示すように、表示画面 7 a の左下部領域 7 b にて、ルーレット 2 0 0 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 2 0 2 ）で停止する画像演出を実行する。

40

【 0 2 3 8 】

〔補助遊技演出選択処理〕図 4 6 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 9 1 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)。

【 0 2 3 9 】

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

50

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56(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。

【0240】

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56(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56(C)に示す電チュー打込報知演出をきっかけに右打ちを開始することで、十分に遊技球を電チュー22へ入賞させることが可能である。

10

【0241】

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

20

【0242】

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

30

【0243】

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

40

【0244】

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

【0245】

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

50

とが含まれている（図 10 参照）。

【 0 2 4 6 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、通常遊技状態（非時短状態）における「特図 1 __小当たり図柄 a」（図 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、小当たり時の特別遊技演出（小当たり演出）の演出パターンとして、ステージ変更演出の演出パターンを選択し（S5203）、この演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、RAM 9 4 の出力バッファにセットする（S5204）。

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

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

【 0 2 5 1 】

〔エンディング演出選択処理〕図 4 9 に示すエンディング演出選択処理（S4410）は、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン（内容）を選択する処理である。図 4 9 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 10 参照）。

【 0 2 5 2 】

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 10 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 YES であれば、図 5 7（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 S5414 に進む。図 5 7（A）に示す「またね！」のエンディング演出によって、遊技者に対して通常遊技状態（非時短状態）に移行する旨を報知することが可能である。なお、この演出は、昼背景モードへの移行示唆にもなっている。

【 0 2 5 3 】

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

【 0 2 5 4 】

本形態の演出モードには、5 種類ある。昼背景モード、泣きの 1 回モード、夜背景モード、宇宙背景モード、[超]夜背景モードである。図 4 9 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

10

【 0 2 5 5 】

昼背景モードは、通常遊技状態（大当たり遊技中および時短状態の終了直後の特図 2 の変動中を除く）に制御されているときの演出モードである。昼背景モードでは、図 5 8（A）に示す昼の背景画像が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 5 6 】

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 8 5 に示す泣きの 1 回モード専用の変動演出（2 桁の特殊演出図柄 1 8 L、1 8 R を変動させる演出）が実行される。

20

【 0 2 5 7 】

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（すなわち時短状態 A）に制御されているときの演出モードの 1 つである。なお、本形態では時短状態 A 中の演出モードとして、夜背景モードと宇宙背景モードの 2 つがある。夜背景モードでは、図 5 8（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。

30

【 0 2 5 8 】

また、夜背景モードに制御されているときには、第 2 時短回数の残回数を示唆する残回数示唆表示 Z I が、表示画面 7 a の右下部の表示領域（右下部領域 7 c）に表示される。残回数示唆表示 Z I の表示回数は、特別図柄の変動表示が実行される度に 1 減算される。つまり、残回数示唆表示 Z I の表示回数は、例えば「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「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 5 9 】

宇宙背景モードは、夜背景モードと同様、第 2 時短回数が 2 回、3 回、4 回、又は 5 回の時短状態（すなわち時短状態 A）に制御されているときの演出モードの 1 つである。宇宙背景モードでは、図 5 8（C）に示す宇宙の背景画像が表示画面 7 a に表示される。なお、宇宙背景モードにおいても、表示画面 7 a の右下部領域 7 c には残回数示唆表示 Z I が表示され、表示画面 7 a の右上部領域 7 d には右打ち報知画像 R I が表示される。

40

【 0 2 6 0 】

[超]夜背景モードは、第 2 時短回数が 9 9 回の時短状態に制御されているときの演出モードである。[超]夜背景モードでは、図 5 8（D）に示す夜の背景画像（月も星も出ている背景画像）が表示画面 7 a に表示される。

【 0 2 6 1 】

50

また、[超]夜背景モードに制御されているときには、残回数示唆表示Z Iが、図5 8 (B)及び(C)に示す通常表示態様とは異なる特殊表示態様で右下部領域7 cに表示される。通常表示態様の残回数示唆表示Z Iが、特別図柄の変動表示が実行される度に表示回数を更新する表示態様であったのに対して、特殊表示態様の残回数示唆表示Z Iは、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容を変化させない表示態様である。本形態では、通常表示態様として、球体のオブジェクト画像に残回数を示す数字等を表示する態様を採用しており(図5 8 (B)及び(C)参照)、特殊表示態様として、球体のオブジェクト画像を虹色で表示する態様を採用している(図5 8 (D)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、[超]夜背景モードに制御されているときには、夜背景モードに制御されているときと同様、右打ち報知画像R Iが右上部領域7 dに表示される。

【0262】

図4 9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NO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YESである場合には、図5 7 (B)に示す「泣きの1回!」の文字画像を表示画面7 aに表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して(S5406)、ステップS5407に進む。ステップS5407では、モードステータスの値を「泣きの1回モード」に対応する値「2」にセットするとともに、演出モードカウンタMの値を「1」にセットする(S5407)。そして、ステップS5414に進む。図5 7 (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。

【0263】

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Ma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Mb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Mcとがある。そして、第1演出モードカウンタMa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Mb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Mcには、合計時短回数(合計時短カウンタの値)に対応する値をセットする。なお図4 9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Mbにセットする値だけを示している。

【0264】

ステップS5405の判定結果がNOである場合、続いて、第2時短回数を99回に設定するケース(つまり時短状態B)か否かを判定する(S5408)。第2時短回数を99回に設定するケースは、図1 0に示した通りである。この判定結果がNOである場合、すなわち、第2時短回数を2回、3回、4回、又は5回のいずれかに設定するケース(つまり時短状態A)である場合には、演出モード決定処理(S5409)を行う。

【0265】

演出モード決定処理(S5409)では、夜背景モードと宇宙背景モードのうちいずれの演出モードに制御するかを、抽選により決定する。本形態では、どちらの演出モードも50%の確率で選択されるものとする。なお、時短状態Aにおける演出モードを夜背景モード又は宇宙背景モードのいずれとするかを、遊技者に選択させる構成としてもよい。この場合、エンディング演出として演出モードの選択画像を表示し、その演出中に、例えば演出ボ

タン 6 3 やセレクトボタン（図示せず）の操作に応じて演出モードが決定されるように構成すればよい。なお、演出モードの決定は所謂初当たりのときだけ行うものとする。

【 0 2 6 6 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S5409 で決定した演出モードに応じたエンディング演出パターンを選択する (S5410)。具体的には、ステップ S5409 において夜背景モードに決定した場合には、図 5 7 (C) に示す「夜背景モード！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択する。また、ステップ S5409 において宇宙背景モードに決定した場合には、図 5 7 (D) に示す「宇宙背景モード！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択する。

10

【 0 2 6 7 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、モードステータスと演出モードカウンタの設定を行う (S5411)。具体的には、ステップ S5409 において夜背景モードに決定した場合には、モードステータスの値を「夜背景モード」に対応する値「3」にセットするとともに、演出モードカウンタ M (第 2 演出モードカウンタ M b) の値を、「2」～「5」のうち第 2 時短回数に応じた値にセットする。そして、ステップ S5414 に進む。

【 0 2 6 8 】

また、ステップ S5409 において宇宙背景モードに決定した場合には、モードステータスの値を「宇宙背景モード」に対応する値「4」にセットするとともに、演出モードカウンタ M (第 2 演出モードカウンタ M b) の値を、「2」～「5」のうち第 2 時短回数に応じた値にセットする。そして、ステップ S5414 に進む。

20

【 0 2 6 9 】

なおステップ S5411 では、第 1 演出モードカウンタ M a の値は第 1 時短回数に応じた値にセットされ、第 3 演出モードカウンタ M c の値は合計時短回数に応じた値にセットされる。図 5 7 (C) に示す「夜背景モード！」のエンディング演出や図 5 7 (D) に示す「宇宙背景モード！」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 0 】

ステップ S5408 の判定結果が Y E S である場合、すなわち、第 2 時短回数を 9 9 回に設定するケース（つまり時短状態 B）である場合には、図 5 7 (E) に示す「[超]夜背景モード！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して (S5412)、ステップ S5413 に進む。ステップ S5413 では、モードステータスの値を「[超]夜背景モード」に対応する値「5」にセットするとともに、演出モードカウンタ M (第 2 演出モードカウンタ M b) の値を、「9 9」にセットする。そして、ステップ S5414 に進む。なおステップ S5413 では、第 1 演出モードカウンタ M a 及び第 3 演出モードカウンタ M c の値も「9 9」にセットされる。図 5 7 (E) に示す「[超]夜背景モード！」のエンディング演出によって、遊技者に対して時短回数が 9 9 回の時短状態に移行する旨を報知することが可能である。このエンディング演出は、遊技者に次の大当たり当選まで時短状態が続くことを示す意義がある。よって、エンディング演出において「超」の文字画像が表示されるか否かは遊技者の関心の高まるところであり、このような演出を搭載することによって、大当たり遊技時（詳しくはエンディング時）の遊技興趣が高められている。

30

40

【 0 2 7 1 】

ステップ S5414 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 S5414 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 7 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。

50

【 0 2 7 2 】

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。なお、上述のステージが設定された際にも演出制御用マイコン 9 1 から画像制御基板 1 0 0 にステージを示すステージ指定コマンドが送られ、これを受信した画像制御基板 1 0 0 が、そのステージ指定コマンドに示されたステージに対応した画像を表示画面 7 a に表示させるものとする。

【 0 2 7 3 】

[変動演出開始処理] 図 5 0 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。

【 0 2 7 4 】

続くステップ S5602 では、ステップ S5601 で解析した変動開始コマンドが特図 1 変動開始コマンドであれば、第 1 特図保留演出カウンタのカウント値を「 1 」減算し、特図 2 変動開始コマンドであれば、第 2 特図保留演出カウンタのカウント値を「 1 」減算する。そして、特図保留演出記憶部 (第 1 特図保留演出記憶部 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)。

【 0 2 7 5 】

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。

【 0 2 7 6 】

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 7 7 】

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、RAM 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 7 8 】

[変動演出パターン選択処理] 図 5 1 - 1 ~ 図 5 3 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

10

20

30

40

50

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。

【0279】

特に本形態では、夜背景モードに制御されているときには夜背景モード用の特殊変動演出パターンの変動演出を選択し、宇宙背景モードに制御されているときには宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンの変動演出を選択する。どちらの演出モードにおける特殊変動演出パターンも、疑似連演出を生じさせる演出パターンとなっている（図63、図80参照）。

【0280】

疑似連演出とは、1回の特別図柄の変動表示の実行期間中に、演出図柄8L、8C、8Rを変動表示（再変動表示を含む）させたあと停止表示（仮停止表示を含む）させる単位変動演出を、複数回繰り返す演出である。仮停止表示とは、全ての演出図柄8L、8C、8Rがある図柄で表示画面7a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8L、8C、8R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8L、8C、8Rが確定的に停止表示されること（全ての演出図柄8L、8C、8R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。

【0281】

既に述べたように時短状態Aでは、時短回数が2回～5回と比較的少ない回数に設定される（図10参照）。そのため、時短状態Aでの遊技時間が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。そこで本形態では、図13に示すように、時短状態Aにおける変動時間を36秒以上としている。そして、この36秒以上の変動時間を利用して、特殊変動演出パターンの変動演出（疑似連演出を生じさせる変動演出）を実行する。これにより、実際の変動回数よりも多くの図柄変動がなされているように見せている。

【0282】

なお本形態では、演出図柄8L、8C、8Rの変動演出に並行して、図58の各図に示すように表示画面7aの左上部の表示領域（左上部領域7e）で、3ケタの小図柄の変動演出（以下「小図柄変動演出」という）を行うこととしている。3ケタの小図柄の各々は、1～9までの数字をデザインした図柄のいずれかで停止表示されるようになっている。この3桁の小当たり図柄は、演出図柄8L、8C、8R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8L、8C、8R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8L、8C、8R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。

【0283】

次に、夜背景モード用の特殊変動演出パターンの変動演出について説明する。夜背景モード用の特殊変動演出パターンは、変動表示の回数が1回～5回（再変動表示の回数が0回～4回）の疑似連演出と、演出時間の異なる5種類の予告演出とを、一定の時間（本形態では21秒）となるように組み合わせている点に特徴がある（図59参照）。なお、各予告演出は、成功態様と失敗態様とがあり、成功態様の予告演出が実行されると、その後、バトル演出（夜背景モード用のバトル演出）に発展する。

【0284】

疑似連演出と予告演出との組み合わせのパターンは、図59に示すように、全部で5種類ある。第1の組み合わせパターン（図59（A））は、変動回数が5回の疑似連演出（再変動表示の回数が4回の疑似連演出、以下「疑似連5回」ともいう）と、演出時間が9秒の予告演出1とを組み合わせたパターンである。より詳細には、3秒の変動を4回行って、5回目の変動に伴って9秒の予告演出1を実行するパターンである。

【0285】

予告演出1は、図64に示す演出である。この演出では、主人公キャラクタと花びらの画像が表示画面7aに表示される。花びらの画像が主人公キャラクタの周りを囲み続ける

態様の演出、すなわち、図 6 4 (A) → (B) → (C) に示す一連の演出が、成功態様の予告演出 1 であり、花びらの画像が途中で消えてしまう態様の演出、すなわち、図 6 4 (A) → (B) → (D) に示す一連の演出が、失敗態様の予告演出 1 である。第 1 の組み合わせパターンの演出では、図 6 3 (A) ~ (I) に示す 5 回の変動表示 (再変動表示を含む) が行われて、図 6 4 に示す予告演出 1 が行われる。

【 0 2 8 6 】

第 2 の組み合わせパターン (図 5 9 (B)) は、変動回数が 4 回の疑似連演出 (再変動表示の回数が 3 回の疑似連演出、以下「疑似連 4 回」ともいう) と、演出時間が 1 2 秒の予告演出 2 とを組み合わせたパターンである。より詳細には、3 秒の変動を 3 回行って、4 回目の変動に伴って 1 2 秒の予告演出 2 を実行するパターンである。

10

【 0 2 8 7 】

予告演出 2 は、図 6 5 に示す演出である。この演出は、ヒロインキャラクタが主人公キャラクタを呼び出せるかどうかを内容とする演出である。ヒロインキャラクタが主人公キャラクタを呼び出せる態様の演出、すなわち、図 6 5 (A) → (B) → (C) に示す一連の演出が、成功態様の予告演出 2 であり、ヒロインキャラクタが主人公キャラクタを呼び出せない態様の演出、すなわち、図 6 5 (A) → (B) → (D) に示す一連の演出が、失敗態様の予告演出 2 である。第 2 の組み合わせパターン (図 6 3 (A) ~ (G)) に示す 4 回の変動表示 (再変動表示を含む) が行われて、図 6 5 に示す予告演出 2 が行われる。

【 0 2 8 8 】

20

第 3 の組み合わせパターン (図 5 9 (C)) は、変動回数が 3 回の疑似連演出 (再変動表示の回数が 2 回の疑似連演出、以下「疑似連 3 回」ともいう) と、演出時間が 1 5 秒の予告演出 3 とを組み合わせたパターンである。より詳細には、3 秒の変動を 2 回行って、3 回目の変動に伴って 1 5 秒の予告演出 3 を実行するパターンである。

【 0 2 8 9 】

予告演出 3 は、図 6 6 に示す演出である。この演出は、主人公キャラクタが力を溜められるかどうかを内容とする演出である。ちなみにこの予告演出 3 は、演出ボタン 6 3 の操作が有効となるボタン演出である。すなわち、この予告演出 3 の演出期間中には、演出ボタン 6 3 の操作が有効となるボタン有効期間が設けられ、このボタン有効期間中は、遊技者による演出ボタン 6 3 の連打操作が受け付けられる。そして、この連打操作に応じて、主人公キャラクタの力を示すエフェクト画像の表示量が変化する。

30

【 0 2 9 0 】

主人公キャラクタが力を溜めることに成功する態様の演出、すなわち、図 6 6 (A) → (B) → (C) → (D) → (E) に示す一連の演出が、成功態様の予告演出 3 であり、主人公キャラクタが力を溜めることに失敗する態様の演出、すなわち、図 6 6 (A) → (B) → (C) → (D) → (F) に示す一連の演出が、失敗態様の予告演出 3 である。第 3 の組み合わせパターン (図 6 3 (A) ~ (E)) に示す 3 回の変動表示 (再変動表示を含む) が行われて、図 6 6 に示す予告演出 3 が行われる。

【 0 2 9 1 】

第 4 の組み合わせパターン (図 5 9 (D)) は、変動回数が 2 回の疑似連演出 (再変動表示の回数が 1 回の疑似連演出、以下「疑似連 2 回」ともいう) と、演出時間が 1 8 秒の予告演出 4 とを組み合わせたパターンである。より詳細には、3 秒の変動を 1 回行って、2 回目の変動に伴って 1 8 秒の予告演出 4 を実行するパターンである。

40

【 0 2 9 2 】

予告演出 4 は、図 6 7 に示す演出である。この演出は、主人公キャラクタが魔法を使って敵キャラクタを発見することができるかどうかを内容とする演出である。主人公キャラクタが敵キャラクタを発見することができる態様の演出、すなわち、図 6 7 (A) → (B) → (C) → (D) → (E) に示す一連の演出が、成功態様の予告演出 4 であり、主人公キャラクタが敵キャラクタを発見することができない態様の演出、すなわち、図 6 7 (A) → (B) → (C) → (D) → (F) に示す一連の演出が、失敗態様の予告演出 4 である

50

。第4の組み合わせパターンの演出では、図63(A)～(C)に示す2回の変動表示(再変動表示を含む)が行われて、図67に示す予告演出4が行われる。

【0293】

第5の組み合わせパターン(図59(E))は、変動回数が1回の演出(再変動表示の回数が0回つまり再変動表示なしの演出、以下「疑似連1回」ともいう)と、演出時間が21秒の予告演出5とを組み合わせたパターンである。より詳細には、1回目の変動に伴って21秒の予告演出5を実行するパターンである。

【0294】

予告演出5は、図68～図71に示す演出である。この演出は、二人のヒロインキャラクターのうち的一方が選ばれて、そのキャラクターが3回の攻撃で敵キャラクターを100体倒せるかどうかを内容とする演出である。ちなみに、予告演出5にもボタン演出が含まれており、各攻撃のタイミングで遊技者に演出ボタン63の操作が促され、この操作に応じて、演出が進行するようになっている。

【0295】

ヒロインキャラクターが100体の敵キャラクターを倒すことに成功する態様の演出、すなわち、図68(A)～図71(P)、図71(Q)、図71(R)に示す一連の演出が、成功態様の予告演出5であり、ヒロインキャラクターが100体の敵キャラクターを倒すことに失敗する態様の演出、すなわち、図68(A)～図71(P)、図71(S)、図71(T)に示す一連の演出が、失敗態様の予告演出5である。第5の組み合わせパターンの演出では、図63(A)に示す1回の変動表示が行われて、図68～図71に示す予告演出5が行われる。

【0296】

このような第1～第5の組み合わせパターンの演出を、疑似連予告組み合わせ演出と称することとする。そして、疑似連予告組み合わせ演出における最後以外の変動を、第1パートの演出と称し、疑似連予告組み合わせ演出における最後の変動と予告演出を、第2パートの演出と称することとする。疑似連予告組み合わせ演出は、リーチ無しハズレ、リーチ有りハズレ、大当たり、小当たりの各変動パターン(図13のP11～P14、P31～P37)が選択された場合に、様々な態様で実行される。まず、リーチ無しハズレの変動パターン(図13のP37、P14)が選択された場合について説明する。この場合には、図60に示すように、大きく分けて4種類の態様(パターン)がある。どはずれのパターン(図60(A))と、予告演出失敗1のパターン(図60(B))と、予告演出失敗2のパターン(図60(C))と、予告演出失敗3のパターン(図60(D))である。なお、夜背景モード(時短状態A)において特図1の抽選に基づいて小当たりの変動パターン(図13のP12)が選択された場合も、リーチ無しハズレの変動パターンが選択された場合と同様の演出が実行されるものとする。

【0297】

どはずれのパターン(図60(A))は、3秒の変動を12回行う疑似連12回の演出パターンである。予告演出失敗1のパターン(図60(B))は、まず疑似連予告組み合わせ演出(予告演出は失敗態様)を行い、続いて3秒の変動を5回含む疑似連5回の演出を行う演出パターンである。予告演出失敗2のパターン(図60(C))は、まず3秒の変動を3回含む疑似連3回の演出を行い、次に疑似連予告組み合わせ演出(予告演出は失敗態様)を行い、続いて3秒の変動を2回含む疑似連2回の演出を行う演出パターンである。予告演出失敗3のパターン(図60(D))は、まず3秒の変動を5回含む疑似連5回の演出を行い、続いて疑似連予告組み合わせ演出(予告演出は失敗態様)を行う演出パターンである。なお、疑似連予告組み合わせ演出には上述した通り5つのパターンがあるため、予告演出失敗1のパターン(図60(B))、予告演出失敗2のパターン(図60(C))、予告演出失敗3のパターン(図60(D))には、それぞれ5つのパターンがあることとなる。

【0298】

次に、リーチ無しハズレ以外の変動パターン、つまり、リーチ有りハズレの変動パター

10

20

30

40

50

ン（図13のP35、P36、P13）、大当たりの変動パターン（図13のP31、P32、P11）、特図2の抽選に基づく小当たりの変動パターン（図13のP33、P34）が選択された場合について、図61及び図62に基づいて説明する。これらの場合には、疑似連予告組み合わせ演出における予告演出が成功態様をとり、バトル演出に発展する。

【0299】

またこれらの場合には、1回目の予告演出で成功態様となりバトル演出に発展するパターン（図61参照）と、1回目の予告演出は失敗態様となり2回目の予告演出で成功態様となってバトル演出に発展するパターン（図62参照）とがある。すなわち、疑似連予告組み合わせ演出が1回実行されるパターン（図61参照）と、2回実行されるパターン（図62参照）とがある。前者のパターンが実行されるのは、遊技制御用マイコン81が51秒あるいは61秒の変動パターン（P32、P34、P36、P11、P13）を選択した場合である。後者のパターンが実行されるのは、遊技制御用マイコン81が72秒あるいは82秒の変動パターン（P31、P33、P35）を選択した場合である。

【0300】

なお、疑似連予告組み合わせ演出には上述した通り5つのパターンがある。よって、図61に示すリーチ有りハズレ（図61（A））、大当たり（図61（B））、小当たり（図61（C））の各パターンには、それぞれ5つのパターンがあることとなる。

【0301】

また、図62に示すリーチ有りハズレ（図62（A））、大当たり（図62（B））、小当たり（図62（C））の各パターンには、それぞれ25のパターン（5パターンと5パターンの組み合わせ）があることとなる。つまり、疑似連予告組み合わせ演出が2回実行されるパターンでは、1回目の疑似連予告組み合わせ演出での疑似連回数および予告演出の種類と、2回目の疑似連予告組み合わせ演出での疑似連回数および予告演出の種類とが異なる場合がある（図62中の具体例1や具体例2を参照）。このことは、1回の特別図柄の変動表示の区切りを分かり難くし、疑似連演出における演出図柄8L、8C、8Rの各変動表示（再変動表示を含む）のどれからでも、チャンスが生じるように見せる効果を発揮している。

【0302】

なお、バトル演出（当落分岐演出）は、主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルを行う演出であり、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利態様（当選態様）と、主人公キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北態様（落選態様）とがある。大当たりあるいは小当たりに当選している場合には、勝利態様のバトル演出が実行される。これにより、遊技者は大当たりあるいは小当たりの当選を認識する。ハズレの場合には、敗北態様のバトル演出が実行される。これにより、遊技者はハズレを認識する。

【0303】

本形態では、夜背景モードにおけるバトル演出として、図72～図74に示す演出を実行する。図72（A）、（B）、（C）の後、図72（D）、図73（E）～（G）、図74（H）、（I）と続く演出が、失敗態様のバトル演出である。失敗態様のバトル演出が終わると、図74（J）に示すように夜の背景に戻す（表示画面7aに夜の背景画像を表示する）。夜の背景画像が表示されると、演出図柄8L、8C、8Rはバラケ目で停止表示される。

【0304】

また、図72（A）、（B）、（C）の後、図72（K）、図73（L）～（N）、図74（O）、（P）と続く演出が、成功態様のバトル演出である。特図2の抽選に基づく小当たり当選時には、成功態様のバトル演出が終わると、図74（Q）、（R）に示すように、Vアタッカー（第2大入賞装置36）への入賞を狙って右打ちを行うべき旨を報知するVアタッカー打込報知演出を実行する。Vアタッカー打込報知演出は、演出図柄8L、8C、8Rの確定停止表示の前から実行される（図74（Q）参照）。これにより、特図2の抽選に基づく小当たり当選時に、第2大入賞口35内の特定領域39への通過のチ

10

20

30

40

50

ヤンスを遊技者が逃すのを防止している。なお、大当たり当選時には、Vアタッカー打込報知演出は実行されず、成功態様のバトル演出が終わると夜の背景に戻り（夜の背景画像が表示され）、演出図柄8L、8C、8Rがゾロ目で停止表示される。

【0305】

このような夜背景モードにおける変動演出パターンを決定する処理が、図51-1に示す処理である。図51-1に示すように、変動演出パターン選択処理(S5605)ではまず、演出制御用マイコン91は、モードステータスの値が夜背景モードに対応する値「3」であるか否かを判定する(S5611)。夜背景モードであれば(S5611でYES)、続いて、大当たり変動（図13の変動パターンP31、P32、P11）か否かを判定する(S5612)。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。

10

【0306】

ステップS5612の判定結果がYESであれば、図51-2に示す夜背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）における大当たり用の基準に従って、夜背景モードでの大当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する(S5613)。これにより、遊技制御用マイコン81が変動パターンP31を選択している場合には、演出制御用マイコン91は、図62(B)に示す疑似連予告組み合わせ演出を2回行うパターン（全25通り）の中の1つを選択し（つまり図51-2に示すサブ変動パターン（変動演出パターン）Q001～Q025のうちの1つを選択し）、遊技制御用マイコン81が変動パターンP32あるいはP11を選択している場合には、演出制御用マイコン91は、図61(B)に示す疑似連予告組み合わせ演出を1回行うパターン（全5通り）の中の1つを選択する（つまり図51-2に示すサブ変動パターンQ026～Q030のうちの1つを選択する）。

20

【0307】

なお、大当たり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「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。

【0308】

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の変動パターンP33、P34）か否かを判定する(S5614)。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。ステップS5614の判定結果がYESであれば、図51-2に示す夜背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）における小当たり用の基準に従って、夜背景モードでの小当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する(S5615)。

30

【0309】

これにより、遊技制御用マイコン81が変動パターンP33を選択している場合には、演出制御用マイコン91は、図62(C)に示す疑似連予告組み合わせ演出を2回行うパターン（全25通り）の中の1つを選択し（つまり図51-2に示すサブ変動パターンQ031～Q055のうちの1つを選択し）、遊技制御用マイコン81が変動パターンP34を選択している場合には、演出制御用マイコン91は、図61(C)に示す疑似連予告組み合わせ演出を1回行うパターン（全5通り）の中の1つを選択する（つまり図51-2に示すサブ変動パターンQ056～Q060のうちの1つを選択する）。

40

【0310】

なお、小当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択された場合には、大当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択された場合と同様、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。

【0311】

ステップS5614の判定結果がNOであれば、続いて、リーチ有りハズレのハズレ変動（図13の変動パターンP35、P36、P13）か否かを判定する(S5616)。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。ステップS5616の判定結果がYESであ

50

れば、図 5 1 - 2 に示す夜背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）におけるリーチ有りハズレ用の基準に従って、夜背景モードでのリーチ有りハズレ用の特殊変動演出パターンを選択する(S5617)。

【 0 3 1 2 】

これにより、遊技制御用マイコン 8 1 が変動パターン P 3 5 を選択している場合には、演出制御用マイコン 9 1 は、図 6 2 (A) に示す疑似連予告組み合わせ演出を 2 回行うパターン（全 2 5 通り）の中の 1 つを選択し（つまり図 5 1 - 2 に示すサブ変動パターン Q 0 6 1 ~ Q 0 8 5 のうちの 1 つを選択し）、遊技制御用マイコン 8 1 が変動パターン P 3 6 あるいは P 1 3 を選択している場合には、演出制御用マイコン 9 1 は、図 6 1 (A) に示す疑似連予告組み合わせ演出を 1 回行うパターン（全 5 通り）の中の 1 つを選択する（つまり図 5 1 - 2 に示すサブ変動パターン Q 0 8 6 ~ Q 0 9 0 のうちの 1 つを選択する）。

10

【 0 3 1 3 】

なお、リーチ有りハズレ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「7・6・7」のようなバラケ目で停止表示させる演出が実行される。

【 0 3 1 4 】

ステップS5616の判定結果がNOであれば、リーチ無しハズレのハズレ変動（図 1 3 の変動パターン P 3 7 , P 1 4 ）あるいは特図 1 の抽選に基づく小当たり変動（図 1 3 の変動パターン P 1 2 ）であるため、図 5 1 - 2 に示す夜背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）におけるリーチ無しハズレ用の基準に従って、夜背景モードでのリーチ無しハズレ用の特殊変動演出パターンを選択する(S5618)。

20

【 0 3 1 5 】

これにより、遊技制御用マイコン 8 1 が変動パターン P 3 7 , P 1 4 , P 1 2 を選択している場合には、演出制御用マイコン 9 1 は、図 6 0 (A) に示すどはずれのパターン（つまり図 5 1 - 2 に示すサブ変動パターン Q 0 9 1 ）、図 6 0 (B) に示す予告演出失敗 1 のパターン（全 5 通り、つまり図 5 1 - 2 に示すサブ変動パターン Q 0 9 2 ~ Q 0 9 6 ）、図 6 0 (C) に示す予告演出失敗 2 のパターン（全 5 通り、つまり図 5 1 - 2 に示すサブ変動パターン Q 0 9 7 ~ Q 1 0 1 ）、図 6 0 (D) に示す予告演出失敗 3 のパターン（全 5 通り、つまり図 5 1 - 2 に示すサブ変動パターン Q 1 0 2 ~ Q 1 0 6 ）のうちの 1 つを選択する。

30

【 0 3 1 6 】

なお、リーチ無しハズレ用の特殊変動演出パターンが選択された場合には、リーチ有りハズレ用の特殊演出パターンが選択された場合と同様、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・6・7」のようなバラケ目で停止表示させる演出が実行される。

【 0 3 1 7 】

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、疑似連演出を生じ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、バトル演出が実行されるまではリーチ無しハズレ変動と区別が付き難い。従って、遊技者が遊技球の発射を停止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。

40

【 0 3 1 8 】

ステップS5611において判定結果がNOであれば、図 5 2 - 1 に示すように、モードステータスの値が宇宙背景モードに対応する値「4」であるか否かを判定する(S5621)。宇宙背景モードであれば(S5621でYES)、ステップS5622に進む。

【 0 3 1 9 】

ここで、宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンの変動演出について説明する。宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンは、図 8 0 に示すように、10 段階の目盛りが付さ

50

れたメーター画像 G 1 を表示し、このメーター画像 G 1 における 10 段階の目盛りを、疑似連演出における仮停止表示の出目（以下「疑似連の仮停止出目」ともいう）や、予告演出（図 8 1 に示すメーター MAX 化予告）の成否に応じて変化させていく点に特徴がある。

【0320】

つまり、メーター画像 G 1 における目盛りの最小値は「0」であり、最大値は「10」である（図 7 8（A）参照）。また図 7 8（B）に示すように、疑似連の仮停止出目の種類に応じて、メーター画像 G 1 の増加量（変化量）は異なる。詳細には、疑似連の仮停止出目が、「2」「4」「6」又は「8」のゾロ目である場合、メーター画像 G 1 の目盛りを 1 増加させる。本形態では、「2」「4」「6」又は「8」の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R は、青色である。このため、これらの図柄のゾロ目を青図柄揃い（図 8 0（A）及び（B）参照）という。また、疑似連の仮停止出目が、「1」「5」又は「9」のゾロ目である場合、メーター画像 G 1 の目盛りを 2 増加させる。本形態では、「1」「5」又は「9」の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R は、緑色である。このため、これらの図柄のゾロ目を緑図柄揃い（図 8 0（C）及び（D）参照）という。また、疑似連の仮停止出目が、「3」又は「7」のゾロ目である場合、メーター画像 G 1 の目盛りを 3 増加させる。本形態では、「3」又は「7」の演出図柄 8 L, 8 C, 8 R は、赤色である。このため、これらの図柄のゾロ目を赤図柄揃い（図 8 0（E）及び（F）参照）という。なお、仮停止出目における演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が同色揃いでない場合、メーター画像 G 1 は変化しない（つまり目盛りは増加しない、図 8 0（G）及び（H）参照）。

【0321】

また、メーター MAX 化予告が成功態様で実行されると、そのときのメーター画像 G 1 の目盛りにかかわらず、メーター画像 G 1 の目盛りを最大値「10」に変化させる（図 7 8（C）参照）。メーター MAX 化予告には、成功態様と失敗態様とがある。成功態様のメーター MAX 化予告は、主人公キャラクタのシルエットを表示した後、主人公キャラクタが魔法を使う様子を表示し、メーター画像 G 1 の目盛りを最大値に変化させる演出（図 8 1（A）→（B）→（C）に示す演出）である。一方、失敗態様のメーター MAX 化予告は、主人公キャラクタのシルエットを表示するが、主人公キャラクタが魔法を使う様子は表示せず、メーター画像 G 1 の目盛りを変化させない演出（図 8 1（A）→（D）→（E）に示す演出）である。

【0322】

メーター画像 G 1 の目盛りが MAX（10 段階中の 10）になると、図 8 2 に示すメーターボタン変化演出を実行する。メーターボタン変化演出は、メーター画像 G 1 を、ボタン操作指示画像 G 2（演出ボタン 6 3 の操作を促す画像）に変化させ、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じて成功態様と、失敗態様とに分岐する演出である。成功態様のメーターボタン変化演出は、図 8 2（A）→（B）→（C）→（D）に示す一連の演出である。つまり、成功態様のメーターボタン変化演出では、演出ボタン 6 3 が操作されると、主人公キャラクタが変身する内容の演出が実行される（図 8 2（D））。失敗態様のメーターボタン変化演出は、図 8 2（A）→（B）→（C）→（E）に示す一連の演出である。つまり、失敗態様のメーターボタン変化演出では、演出ボタン 6 3 が操作されると、「残念」の文字画像が表示される（図 8 2（E））。このとき、メーター画像 G 1 の目盛りは「0」に戻っている。

【0323】

成功態様のメーターボタン変化演出が実行されると、これに続いて、宇宙背景モード用のバトル演出（図 8 3 あるいは図 8 4 参照）が実行される。宇宙背景モード用のバトル演出（当落分岐演出）は、変身した主人公キャラクタ「ロゴ」が敵キャラクタとバトルを行う演出である。バトル演出には、変身後の主人公キャラクタ「ロゴ」が敵キャラクタに勝利する勝利態様（当選態様）と、敵キャラクタに敗北する敗北態様（落選態様）とがある。勝利態様のバトル演出は、図 8 3（A）～（F）に示す演出、あるいは、図 8 4（A）～（D）に示す演出である。敗北態様のバトル演出は、図 8 3（A）～（C）及び（G）

～（Ｉ）に示す演出、あるいは、図８４（Ａ），（Ｂ），（Ｅ），（Ｆ）に示す演出である。なお、図８３に示すバトル演出は、宇宙背景モード用の通常のバトル演出であり、図８４に示すバトル演出は、通常のバトル演出よりも演出時間の短い短縮バトル演出である。本形態では、通常のバトル演出の演出時間は、３２秒程度であり、短縮バトル演出の演出時間は、１１秒程度である。

【０３２４】

宇宙背景モードでは、このように演出が進行する。そのため、遊技者の関心は、まず、メーター画像Ｇ１の目盛りがＭＡＸに到達して、メーターボタン変化演出（図８２参照）が実行されることに向けられる。本形態では、疑似連演出における各変動のどれからでも、メーター画像Ｇ１の目盛りがＭＡＸになることに期待がもてるように、様々な態様（パターン）で疑似連演出、メーターＭＡＸ化予告、メーターボタン変化演出が実行される。以下では、このことについて具体的に説明する。

10

【０３２５】

まず、リーチ無しハズレの変動パターン（図１３のＰ３７，Ｐ１４）が選択された場合について、図７５に基づいて説明する。この場合には、図７５に示すように、大きく分けて９種類の態様（パターン）がある。どのパターンが選択された場合も、演出時間は３６秒である。なお、宇宙背景モード（時短状態Ａ）において特図１の抽選に基づいて小当たりの変動パターン（図１３に示す変動時間３６秒の変動パターンＰ１２）が選択された場合も、リーチ無しハズレの変動パターンが選択された場合と同様の演出が実行されるものとする。

20

【０３２６】

９種類のパターンのうち１つ目のパターンは、メーターＭＡＸ化予告を行わない「予告なし」のパターン（図７５（Ａ））である。「予告なし」のパターン（図７５（Ａ））は、３秒の変動を１２回行う疑似連１２回の演出パターン（図５２－２のサブ変動パターンＱ２６１）である。

【０３２７】

２つ目のパターンは、失敗態様のメーターＭＡＸ化予告を１回行う「予告失敗１回」のパターン（図７５（Ｂ））である。このパターンでは、疑似連回数が全１０回となるように、メーターＭＡＸ化予告（演出時間６秒）の前に、疑似連０回～８回のいずれかの演出（疑似連０回は疑似連演出なしの意味）を行って、メーターＭＡＸ化予告の後に、疑似連１０回～２回のいずれかの演出を行う。つまり、メーターＭＡＸ化予告の前に、疑似連２回の演出を行っていれば、メーターＭＡＸ化予告の後に、疑似連８回の演出を行うといった具合に、疑似連演出と、メーターＭＡＸ化予告とを組み合わせるパターンである。よって、この「予告失敗１回」のパターンは、全部で９パターン（図５２－２のサブ変動パターンＱ２７１～Ｑ２７９）ある。

30

【０３２８】

３つ目のパターンは、失敗態様のメーターＭＡＸ化予告を２回行う「予告失敗２回（１）」のパターン（図７５（Ｃ））であり、４つ目のパターンは、同様に、失敗態様のメーターＭＡＸ化予告を２回行う「予告失敗２回（２）」のパターン（図７５（Ｄ））である。「予告失敗２回（１）」のパターン（図７５（Ｃ））では、まず１回目のメーターＭＡＸ化予告（失敗態様）を行う。そして、疑似連回数が全８回となるように、２回目のメーターＭＡＸ化予告（失敗態様）の前に、疑似連１回～６回のいずれかの演出を行い、メーターＭＡＸ化予告の後に、疑似連７回～２回のいずれかの演出を行う。この「予告失敗２回（１）」のパターンは、全部で６パターン（図５２－２のサブ変動パターンＱ２８１～Ｑ２８６）ある。

40

【０３２９】

「予告失敗２回（２）」のパターン（図７５（Ｄ））では、疑似連回数が全８回となるように、まず疑似連１回～６回のいずれかの演出を行って１回目のメーターＭＡＸ化予告（失敗態様）を行い、続いて疑似連０回～５回のいずれかの演出を行って２回目のメーターＭＡＸ化予告（失敗態様）を行い、続いて疑似連７回～２回のいずれかの演出を行う。

50

なお、この「予告失敗2回(2)」のパターン(図75(D))では、1回目のメーターMAX化予告の前に疑似連1回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が7回となるように、2回目のメーターMAX化予告の前には、疑似連0回～5回のいずれかの演出を行い、2回目のメーターMAX化予告の後には、疑似連7回～2回のいずれかの演出を行う。このパターンが6パターンある。

【0330】

また、1回目のメーターMAX化予告の前に疑似連2回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が6回となるように、2回目のメーターMAX化予告の前には、疑似連0回～4回のいずれかの演出を行い、2回目のメーターMAX化予告の後には、疑似連6回～2回のいずれかの演出を行う。このパターンが5パターンある。また、1回目のメーターMAX化予告の前に疑似連3回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が5回となるように、2回目のメーターMAX化予告の前には、疑似連0回～3回のいずれかの演出を行い、2回目のメーターMAX化予告の後には、疑似連5回～2回のいずれかの演出を行う。このパターンが4パターンある。また、1回目のメーターMAX化予告の前に疑似連4回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が4回となるように、2回目のメーターMAX化予告の前には、疑似連0回～2回のいずれかの演出を行い、2回目のメーターMAX化予告の後には、疑似連4回～2回のいずれかの演出を行う。このパターンが3パターンある。

【0331】

また、1回目のメーターMAX化予告の前に疑似連5回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が3回となるように、2回目のメーターMAX化予告の前には、疑似連0回～1回のいずれかの演出を行い、2回目のメーターMAX化予告の後には、疑似連3回～2回のいずれかの演出を行う。このパターンが2パターンある。また、1回目のメーターMAX化予告の前に疑似連6回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が2回となるように、2回目のメーターMAX化予告の前には、疑似連演出を行わず(疑似連0回)、2回目のメーターMAX化予告の後には、疑似連2回の演出を行う。このパターンが1パターンある。つまり、「予告失敗2回(2)」のパターン(図75(D))は、全部で21パターン(図52-2のサブ変動パターンQ290～Q310)ある。

【0332】

5つ目のパターンは、メーターMAX化予告を行わず失敗態様のメーターボタン変化演出を行う「予告なしボタン変化失敗」のパターン(図75(E))である。このパターンでは、疑似連回数が全7回となるように、メーターボタン変化演出(演出時間15秒)の前に、疑似連5回～7回のいずれかの演出を行って、メーターボタン変化演出の後に、疑似連2回～0回のいずれかの演出を行う。つまり、メーターボタン変化演出の前に、疑似連5回の演出を行ってあれば、メーターボタン変化演出の後に、疑似連2回の演出を行うといった具合に、疑似連演出と、メーターボタン変化演出とを組み合わせるパターンである。この「予告なしボタン変化失敗」のパターンは、全部で3パターン(図52-2のサブ変動パターンQ311～Q313)ある。

【0333】

6つ目のパターンは、失敗態様のメーターMAX化予告を行って失敗態様のメーターボタン変化演出を行う「予告失敗ボタン変化失敗」のパターン(図75(F))である。このパターンでは、疑似連回数が全5回となるように、メーターMAX化予告(失敗態様)の前に、疑似連1回～4回のいずれかの演出を行って、メーターMAX化予告(失敗態様)の後に、疑似連4回～1回のいずれかの演出を行う。その後、メーターボタン変化演出を行う。この「予告失敗ボタン変化失敗」のパターンは、全部で4パターン(図52-2のサブ変動パターンQ321～Q324)ある。

【0334】

7つ目のパターンは、成功態様のメーターMAX化予告を行って失敗態様のメーターボタン変化演出を行う「予告1回目成功ボタン変化失敗」のパターン(図75(G))である。このパターンでは、まず、疑似連3回～5回のいずれかの演出を行う。そして、成功態様のメーターMAX化予告を行って、失敗態様のメーターボタン変化演出を行い、続い

て、疑似連 2 回～0 回のいずれかの演出を行う。このパターンでは、疑似連回数が全 5 回となるように、疑似連回数が決定される。この「予告 1 回目成功ボタン変化失敗」のパターンは、全部で 3 パターン（図 5 2 - 2 のサブ変動パターン Q 3 3 1～Q 3 3 3）ある。

【0 3 3 5】

8 つ目のパターンは、失敗態様のメーター M A X 化予告のあと成功態様のメーター M A X 化予告を行って失敗態様のメーターボタン変化演出を行う「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（1）」のパターン（図 7 5（H））であり、9 つ目のパターンは、同様に、失敗態様のメーター M A X 化予告のあと成功態様のメーター M A X 化予告を行って失敗態様のメーターボタン変化演出を行う「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（2）」のパターン（図 7 5（I））である。

10

【0 3 3 6】

「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（1）」のパターン（図 7 5（H））では、まず 1 回目のメーター M A X 化予告（失敗態様）を行う。そして、疑似連 1 回～3 回のいずれかの演出を行い、2 回目のメーター M A X 化予告（成功態様）を行って、失敗態様のメーターボタン変化演出を行う。続いて、疑似連 2 回～0 回のいずれかの演出を行う。このパターンでは、疑似連回数が全 3 回となるように、疑似連回数が決定される。この「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（1）」のパターンは、全部で 3 パターン（図 5 2 - 2 のサブ変動パターン Q 3 4 1～Q 3 4 3）ある。

【0 3 3 7】

「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（2）」のパターン（図 7 5（I））では、まず疑似連 1 回～3 回のいずれかの演出を行い、1 回目のメーター M A X 化予告（失敗態様）を行う。そして、疑似連 0 回～2 回のいずれかの演出を行って、2 回目のメーター M A X 化予告（成功態様）および失敗態様のメーターボタン変化演出を行う。続いて、疑似連 2 回～0 回のいずれかの演出を行う。このパターンでは、疑似連回数が全 3 回となるように、疑似連回数が決定される。

20

【0 3 3 8】

なお、この「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（2）」のパターン（図 7 5（I））では、1 回目のメーター M A X 化予告の前に疑似連 1 回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が 2 回となるように、2 回目のメーター M A X 化予告の前には、疑似連 0 回～2 回のいずれかの演出を行い、2 回目のメーター M A X 化予告の後には、疑似連 2 回～0 回のいずれかの演出を行う。このパターンが 3 パターンある。

30

【0 3 3 9】

また、1 回目のメーター M A X 化予告の前に疑似連 2 回の演出を行った場合、残りの疑似連回数が 1 回となるように、2 回目のメーター M A X 化予告の前には、疑似連 0 回～1 回のいずれかの演出を行い、2 回目のメーター M A X 化予告の後には、疑似連 1 回～0 回のいずれかの演出を行う。このパターンが 2 パターンある。また、1 回目のメーター M A X 化予告の前に疑似連 3 回の演出を行った場合、残りの疑似連回数を 0 回とするため、2 回目のメーター M A X 化予告の前にも後にも、疑似連演出を行わない（疑似連 0 回）。このパターンが 1 パターンある。つまり、「予告 2 回目成功ボタン変化失敗（2）」のパターン（図 7 5（I））は、全部で 6 パターン（図 5 2 - 2 のサブ変動パターン Q 3 5 1～Q 3 5 6）ある。

40

【0 3 4 0】

なお、図 7 5（E）の「予告なしボタン変化失敗」および図 7 5（F）の「予告失敗ボタン変化失敗」のパターンでは、成功態様のメーター M A X 化予告を行わないため、疑似連演出における仮停止表示の出目（仮停止出目）によるメーター増加だけで、メーターボタン変化演出の実行前にメーター画像 G 1 の目盛りを M A X に到達させる必要がある。つまり、これらのパターンが選択された場合には、仮停止出目だけでメーター画像 G 1 の目盛りが M A X に到達するように、仮停止出目が決定される。

【0 3 4 1】

また、図 7 5（G）の「予告 1 回目成功ボタン変化失敗」、図 7 5（H）の「予告 2 回

50

目成功ボタン変化失敗（１）」、および図７５（Ｉ）の「予告２回目成功ボタン変化失敗（２）」のパターンでは、成功態様のメーターＭＡＸ化予告によってメーター画像Ｇ１の目盛りをＭＡＸに到達させる。よって、これらのパターンが選択された場合には、仮停止出目だけでメーター画像Ｇ１の目盛りがＭＡＸに到達しないように、仮停止出目が決定される。

【０３４２】

また、メーターボタン変化演出を実行しないパターン（図７５（Ａ）～（Ｄ））では、メーター画像Ｇ１の目盛りをＭＡＸに到達させない範囲で、疑似連の仮停止出目が決定される。

【０３４３】

以上説明したように本形態では、主制御基板８０が例えばＰ３７という１つの変動パターンを選択した場合に、サブ制御基板９０は、図７５および図５２－２に示すように、５６パターンのうちの１つの変動演出パターン（サブ変動パターン）を選択する。しかも、どのパターンも、疑似連演出を生じさせる変動演出パターンでありながら、疑似連の回数、メーターＭＡＸ化予告の回数や実行タイミング、メーターボタン変化演出の実行の有無や実行タイミングが異なっている。よって、遊技者に、変動時間が異なる様々な種類の変動パターンが実行されているように感じさせることが可能となっている。また、メーターＭＡＸ化予告の実行タイミングやメーターボタン変化演出の実行タイミングも様々なため、どの変動（再変動を含む）でもメーター画像Ｇ１がＭＡＸになるチャンスがあるように見せることが可能である。よって、宇宙背景モードにおける遊技興趣を向上させることが可能である。

【０３４４】

次に、リーチ無しハズレ以外の変動パターン、つまり、リーチ有りハズレの変動パターン（図１３のＰ３５、Ｐ３６、Ｐ１３）、大当たりの変動パターン（図１３のＰ３１、Ｐ３２、Ｐ１１）、特図２の抽選に基づく小当たりの変動パターン（図１３のＰ３３、Ｐ３４）が選択された場合について、図７６及び図７７に基づいて説明する。これらの場合には、メーターボタン変化演出が成功態様をとり、バトル演出（通常のバトル演出あるいは短縮バトル演出）に発展する。

【０３４５】

本形態では、宇宙背景モードにおいて、リーチ無しハズレ以外の変動パターンが選択された場合、変動開始から３６秒の期間で、成功態様のメーターボタン変化演出までを実行し（図７６参照）、残りの期間で、バトル演出を実行する（図７７参照）。バトル演出の発展前までのパターンは、図７６に示すように、大きく分けて５種類ある。なお本形態では、宇宙背景モードでのリーチ無しハズレ以外の変動パターンにおけるバトル演出の発展前までの演出時間を、３６秒だけとしたが、バトル演出の発展前までの演出時間として様々な演出時間をもつ構成としてもよい。

【０３４６】

５種類のパターンのうち１つ目のパターンは、メーターＭＡＸ化予告を行わない「予告なしボタン変化成功」のパターン（図７６（Ａ））である。「予告なしボタン変化成功」のパターン（図７６（Ａ））は、３秒の変動を７回行う疑似連７回の演出を行って、成功態様のメーターボタン変化演出を行うパターンである。

【０３４７】

２つ目のパターンは、失敗態様のメーターＭＡＸ化予告を１回行う「予告失敗ボタン変化成功」のパターン（図７６（Ｂ））である。このパターンでは、疑似連回数が全５回となるように、メーターＭＡＸ化予告（失敗態様）の前に、疑似連１回～４回のいずれかの演出を行って、メーターＭＡＸ化予告の後に、疑似連４回～１回のいずれかの演出を行う。そして、成功態様のメーターボタン変化演出を行う。この「予告失敗ボタン変化成功」のパターンは、全部で４パターンある。

【０３４８】

３つ目のパターンは、成功態様のメーターＭＡＸ化予告を１回行う「予告１回目成功ボ

10

20

30

40

50

タン変化成功」のパターン（図 7 6（C））である。このパターンでは、3 秒の変動を 5 回行う疑似連 5 回の演出を行った後、成功態様のメーター M A X 化予告を行う。そして、成功態様のメーターボタン変化演出を行う。

【 0 3 4 9 】

4 つ目のパターンは、2 回目のメーター M A X 化予告で成功態様となる「予告 2 回目成功ボタン変化成功（1）」のパターン（図 7 6（D））である。このパターンでは、まず失敗態様のメーター M A X 化予告を行い、疑似連 3 回の演出を行う。そして、成功態様のメーター M A X 化予告を行って、成功態様のメーターボタン変化演出を行う。

【 0 3 5 0 】

5 つ目のパターンは、2 回目のメーター M A X 化予告で成功態様となる「予告 2 回目成功ボタン変化成功（2）」のパターン（図 7 6（E））である。このパターンでは、疑似連回数が全 3 回となるように、1 回目のメーター M A X 化予告（失敗態様）の前に、疑似連 1 回～3 回の演出を行い、1 回目のメーター M A X 化予告（失敗態様）の後に、疑似連回数 2 回～0 回の演出を行う。そして、成功態様のメーター M A X 化予告を行って、成功態様のメーターボタン変化演出を行う。この「予告 2 回目成功ボタン変化成功（2）」のパターンは、全部で 3 パターンある。

【 0 3 5 1 】

このようにバトル演出の発展前までのパターンは、全部で 1 0 パターンある（図 7 6（A）～（E））。そして、これらの各パターンに続いて、宇宙背景モードにおけるバトル演出が実行される。詳細には、7 2 秒のリーチ有りハズレの変動パターン（図 1 3 に示す P 3 5）、7 2 秒の大当たりの変動パターン（図 1 3 に示す P 3 1）、8 2 秒の小当たりの変動パターン（図 1 3 に示す P 3 3）が選択された場合には、バトル演出として、通常のバトル演出が実行される（図 7 7（A）～（C）参照）。また、5 1 秒のリーチ有りハズレの変動パターン（図 1 3 に示す P 3 6，P 1 3）、5 1 秒の大当たりの変動パターン（図 1 3 に示す P 3 2，P 1 1）、6 1 秒の小当たりの変動パターン（図 1 3 に示す P 3 4）が選択された場合には、バトル演出として、短縮バトル演出が実行される（図 7 7（D）～（F）参照）。

【 0 3 5 2 】

すなわち本形態では、主制御基板 8 0 が 7 2 秒のリーチ有りハズレの変動パターン（変動パターン P 3 5）を選択した場合には、サブ制御基板 9 0 は図 7 7（A）に示すパターンで演出を行う。このパターンには、バトル演出の発展前の演出内容が異なる 1 0 種類のパターンがある。これが図 5 2 - 2 に示すサブ変動パターン Q 2 4 1～Q 2 5 0 である。

【 0 3 5 3 】

また、主制御基板 8 0 が 7 2 秒の大当たりの変動パターン（変動パターン P 3 1）を選択した場合には、サブ制御基板 9 0 は図 7 7（B）に示すパターンで演出を行う。このパターンにも、バトル演出の発展前の演出内容が異なる 1 0 種類のパターンがある。これが図 5 2 - 2 に示すサブ変動パターン Q 2 0 1～Q 2 1 0 である。

【 0 3 5 4 】

また、主制御基板 8 0 が 8 2 秒の小当たりの変動パターン（変動パターン P 3 3）を選択した場合には、サブ制御基板 9 0 は図 7 7（C）に示すパターンで演出を行う。このパターンにも、バトル演出の発展前の演出内容が異なる 1 0 種類のパターンがある。これが図 5 2 - 2 に示すサブ変動パターン Q 2 2 1～Q 2 3 0 である。

【 0 3 5 5 】

また、主制御基板 8 0 が 5 1 秒のリーチ有りハズレの変動パターン（変動パターン P 3 6，P 1 3）を選択した場合には、サブ制御基板 9 0 は図 7 7（D）に示すパターンで演出を行う。このパターンにも、バトル演出の発展前の演出内容が異なる 1 0 種類のパターンがある。これが図 5 2 - 2 に示すサブ変動パターン Q 2 5 1～Q 2 6 0 である。

【 0 3 5 6 】

また、主制御基板 8 0 が 5 1 秒の大当たりの変動パターン（変動パターン P 3 2，P 1 1）を選択した場合には、サブ制御基板 9 0 は図 7 7（E）に示すパターンで演出を行う

。このパターンにも、バトル演出の発展前の演出内容が異なる 10 種類のパターンがある。これが図 5 2 - 2 に示すサブ変動パターン Q 2 1 1 ~ Q 2 2 0 である。

【 0 3 5 7 】

また、主制御基板 8 0 が 6 1 秒の小当たりの変動パターン（変動パターン P 3 4 ）を選択した場合には、サブ制御基板 9 0 は図 7 7 （ F ）に示すパターンで演出を行う。このパターンにも、バトル演出の発展前の演出内容が異なる 10 種類のパターンがある。これが図 5 2 - 2 に示すサブ変動パターン Q 2 3 1 ~ Q 2 4 0 である。

【 0 3 5 8 】

なお、宇宙背景モードにおいても、夜背景モードと同様、リーチ有りハズレや大当たりの変動では、バトル演出（通常のバトル演出又は短縮バトル演出）が終わると、背景画像（宇宙の背景画像）が表示され、そこで、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が停止表示される（図 8 3 （ I ）や図 8 4 （ F ）参照）。また、小当たりの変動では、バトル演出（通常のバトル演出又は短縮バトル演出）が終わると、V アタッカー打込報知演出が実行される（図 7 7 参照）。

【 0 3 5 9 】

ちなみに本形態では、宇宙背景モードにおけるバトル演出と、夜背景モードにおけるバトル演出とは演出内容が異なっている。具体的には、宇宙背景モードでは、変身した主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルを行う（図 8 3 及び図 8 4 参照）。これに対して、夜背景モードでは、変身していない主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルを行う（図 7 2 ~ 図 7 4 参照）。また、両モードにおける敵キャラクタも種類が異なっている。このように本形態では、宇宙背景モードに制御されている場合でも、夜背景モードに制御されている場合でも、主制御基板 8 0 が選択する変動パターンは同じ（例えば変動パターン P 3 1 ）であるにもかかわらず、実行される演出内容は、まったく異なったものとなる。このことは、バトル演出の発展前の演出内容についても言えるし、バトル演出の演出内容についても言える。よって、主制御基板 8 0 が選択可能な変動パターンの種類を増やすことなく、実行可能な演出のバリエーションが増えることとなり、遊技興趣を向上させることが可能となっている。

【 0 3 6 0 】

次に、宇宙背景モードにおける演出制御の具体例を図 7 9 に基づいて説明する。宇宙背景モードでは、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出パターン（サブ変動パターン）を選択すると、その選択した変動演出パターンにおけるメーターボタン変化演出の有無、メーター M A X 化予告の有無、メーターボタン変化演出の実行前の疑似連回数に基づいて、同色図柄揃いの仮停止出目によるメーター増加演出（仮停止出目演出やチャンス目演出という）のみによるメーター画像 G 1 の最終的な態様（メーター最終値）を抽選により決定する。そして、その最終値となるように、各疑似連における仮停止出目を抽選により決定する。

【 0 3 6 1 】

具体的には例えば、図 7 9 の具体例 1 に示すように、メーターボタン変化演出も成功態様のメーター M A X 化予告も実行する変動演出パターンであって、メーターボタン変化演出の実行前の疑似連回数が 5 回の変動演出パターン（例えば図 7 5 （ G ）に示すパターンの 1 つ）を選択した場合、同色図柄揃いのみによるメーター最終値を例えば「 4 」に決定するとともに、1 回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、2 回目の仮停止出目を「緑図柄揃い」、3 回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、4 回目の仮停止出目を「バラケ目」、5 回目の仮停止出目を「バラケ目」に決定する。これにより、仮停止出目によりメーター画像 G 1 の目盛りが「 4 」となり、その後、成功態様のメーター M A X 化予告が実行されてメーター画像 G 1 の目盛りが最大値となり、メーターボタン変化演出が実行されることとなる。

【 0 3 6 2 】

また、図 7 9 の具体例 2 に示すように、メーターボタン変化演出を実行するが成功態様のメーター M A X 化予告を実行しない変動演出パターンであって、メーターボタン変化演

10

20

30

40

50

出の実行前の疑似連回数が7回の変動演出パターン（例えば図75（E）に示すパターンの1つ）を選択した場合、同色図柄揃いのみによるメーター最終値を「10」（MAX）に決定するとともに、例えば、1回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、2回目の仮停止出目を「緑図柄揃い」、3回目の仮停止出目を「赤図柄揃い」、4回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、5回目の仮停止出目を「バラケ目」、6回目の仮停止出目を「バラケ目」、7回目の仮停止出目を「赤図柄揃い」に決定する。これにより、仮停止出目によりメーター画像G1の目盛りが「10」（MAX）に至り、メーターボタン変化演出が実行されることとなる。

【0363】

また、図79の具体例3に示すように、メーターボタン変化演出も成功態様のメーターMAX化予告も実行しない変動演出パターンであって、疑似連回数が10回の変動演出パターン（例えば図75（B）に示すパターンの1つ）を選択した場合、同色図柄揃いのみによるメーター最終値を例えば「5」に決定するとともに、1回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、2回目の仮停止出目を「バラケ目」、3回目の仮停止出目を「緑図柄揃い」、4回目及び5回目の仮停止出目を「バラケ目」、6回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、7回目及び8回目の仮停止出目を「バラケ目」、9回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、10回目の仮停止出目を「バラケ目」に決定する。これにより、仮停止出目によるメーター画像G1の目盛りの増加は「5」までとなり、成功態様のメーターMAX化予告も、メーターボタン変化演出も実行されないこととなる。

【0364】

また、図79の具体例4に示すように、メーターボタン変化演出も成功態様のメーターMAX化予告も実行しない変動演出パターンであって、疑似連回数が12回の変動演出パターン（例えば図75（A）に示すパターンの1つ）を選択した場合、同色図柄揃いのみによるメーター最終値を例えば「7」に決定するとともに、1回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、2回目の仮停止出目を「緑図柄揃い」、3回目の仮停止出目を「赤図柄揃い」、4回目から8回目までの仮停止出目を「バラケ目」、9回目の仮停止出目を「青図柄揃い」、10回目から12回目までの仮停止出目を「バラケ目」に決定する。これにより、仮停止出目によるメーター画像G1の目盛りの増加は「7」までとなり、成功態様のメーターMAX化予告もメーターボタン変化演出も実行されないこととなる。

【0365】

なお、メーター画像G1の目盛りを「0」に戻すタイミングは、基本的には、演出図柄8L、8C、8Rを確定停止表示したタイミングであるが、メーターボタン変化演出を実行する場合には、メーターボタン変化演出を終了したタイミングである。また、バトル演出に発展する変動演出パターンを選択した場合も、上述したと同様の方法で、疑似連の仮停止出目が決定される。

【0366】

このような宇宙背景モードにおける変動演出パターンを決定する処理が、図52-1に示す処理である。図52-1に示すように、演出制御用マイコン91は、モードステータスの値が宇宙背景モードに対応する値「4」とであると判定した場合（S5621でYES）、続いて、大当たり変動（図13の変動パターンP31、P32、P11）か否かを判定する（S5622）。

【0367】

ステップS5622の判定結果がYESであれば、図52-2に示す宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）における大当たり用の基準に従って、宇宙背景モードでの大当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する（S5623）。これにより、遊技制御用マイコン81が変動パターンP31を選択している場合には、演出制御用マイコン91は、図77（B）に示す通常のバトル演出を行うパターン（全10通り）の中の1つを選択し（つまり図52-2に示すサブ変動パターンQ201～Q210のうちの1つを選択し）、遊技制御用マイコン81が変動パターンP32あるいはP11を選択している場合には、演出制御用マイコン91は、図77（E）に示す短縮バトル演出を行うパ

10

20

30

40

50

ターン（全１０通り）の中の１つを選択する（つまり図５１－２に示すサブ変動パターンＱ２１１～Ｑ２２０のうちの１つを選択する）。

【０３６８】

ステップＳ５６２２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の変動パターンＰ３３，Ｐ３４）か否かを判定する（Ｓ５６２４）。ステップＳ５６２４の判定結果がＹＥＳであれば、図５２－２に示す宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）における小当たり用の基準に従って、宇宙背景モードでの小当たり変動用の特殊変動演出パターンを選択する（Ｓ５６２５）。

【０３６９】

これにより、遊技制御用マイコン８１が変動パターンＰ３３を選択している場合には、演出制御用マイコン９１は、図７７（Ｃ）に示す通常のバトル演出を行うパターン（全１０通り）の中の１つを選択し（つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２２１～Ｑ２３０のうちの１つを選択し）、遊技制御用マイコン８１が変動パターンＰ３４を選択している場合には、演出制御用マイコン９１は、図７７（Ｆ）に示す短縮バトル演出を行うパターン（全１０通り）の中の１つを選択する（つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２３１～Ｑ２４０のうちの１つを選択する）。

【０３７０】

ステップＳ５６２４の判定結果がＮＯであれば、続いて、リーチ有りハズレのハズレ変動（図１３の変動パターンＰ３５，Ｐ３６，Ｐ１３）か否かを判定する（Ｓ５６２６）。ステップＳ５６２６の判定結果がＹＥＳであれば、図５２－２に示す宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）におけるリーチ有りハズレ用の基準に従って、宇宙背景モードでのリーチ有りハズレ用の特殊変動演出パターンを選択する（Ｓ５６２７）。

【０３７１】

これにより、遊技制御用マイコン８１が変動パターンＰ３５を選択している場合には、演出制御用マイコン９１は、図７７（Ａ）に示す通常のバトル演出を行うパターン（全１０通り）の中の１つを選択し（つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２４１～Ｑ２５０のうちの１つを選択し）、遊技制御用マイコン８１が変動パターンＰ３６あるいはＰ１３を選択している場合には、演出制御用マイコン９１は、図７７（Ｄ）に示す短縮バトル演出を行うパターン（全１０通り）の中の１つを選択する（つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２５１～Ｑ２６０のうちの１つを選択する）。

【０３７２】

ステップＳ５６２６の判定結果がＮＯであれば、リーチ無しハズレのハズレ変動（図１３の変動パターンＰ３７，Ｐ１４）あるいは特図１の抽選に基づく小当たり変動（図１３の変動パターンＰ１２）であるため、図５２－２に示す宇宙背景モード用の特殊変動演出パターンの選択テーブル（判定基準）におけるリーチ無しハズレ用の基準に従って、宇宙背景モードでのリーチ無しハズレ用の特殊変動演出パターンを選択する（Ｓ５６２８）。

【０３７３】

これにより、遊技制御用マイコン８１が変動パターンＰ３７，Ｐ１４，Ｐ１２を選択している場合には、演出制御用マイコン９１は、図７５（Ａ）に示す「予告なし」のパターン（つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２６１）、図７５（Ｂ）に示す「予告失敗１回」のパターン（全９通り、つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２７１～Ｑ２７９）、図７５（Ｃ）に示す「予告失敗２回（１）」のパターン（全６通り、つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２８１～Ｑ２８６）、図７５（Ｄ）に示す「予告失敗２回（２）」のパターン（全２１通り、つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ２９０～Ｑ３１０）、図７５（Ｅ）に示す「予告なしボタン変化失敗」のパターン（全３通り、つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ３１１～Ｑ３１３）、図７５（Ｆ）に示す「予告失敗ボタン変化失敗」のパターン（全４通り、つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ３２１～Ｑ３２４）、図７５（Ｇ）に示す「予告１回目成功ボタン変化失敗」のパターン（全３通り、つまり図５２－２に示すサブ変動パターンＱ３３１～Ｑ３３３）、図７５（Ｈ）に示す「予告２回目成功ボタン変化失敗（１）」のパターン（全３通り、つ

10

20

30

40

50

まり図52-2に示すサブ変動パターンQ341~Q343)、図75(I)に示す「予告2回目成功ボタン変化失敗(2)」のパターン(全6通り、つまり図52-2に示すサブ変動パターンQ351~Q356)、のうちの1つを選択する。

【0374】

このように宇宙背景モードにおける特殊変動演出パターンを選択した後、演出制御用マイコン91は、各停止表示(仮停止表示を含む)における演出図柄を決定する(S5629)。具体的には、選択した特殊変動演出パターンにおけるメーターボタン変化演出の実行の有無、成功態様のメーターMAX化予告の実行の有無、メーターボタン変化演出の実行前の疑似連回数などに基づいて、メーターボタン変化演出を実行するまでにメーター画像G1の目盛りが最大値「10」となるように、あるいは、メーターボタン変化演出を実行しないのにメーター画像G1の目盛りが最大値「10」となることがないように、さらには、成功態様のメーターボタン変化演出の実行前にメーター画像G1の目盛りが最大値「10」となることがないように、各停止表示(仮停止表示を含む)における演出図柄を決定する。これにより例えば、図79の具体例1~4に示したような態様で、演出図柄8L, 8C, 8Rが停止表示されることとなる。

【0375】

なお、ステップS5623、S5625、S5627、又はS5628と、S5629とを行った後にセットする変動演出開始コマンド(ステップS5606)には、これらの処理で決定した演出内容の情報(つまり、各仮停止表示における停止態様(出目)の情報、メーターMAX化予告の実行に関する情報、メーターボタン変化演出の実行に関する情報等)が含まれている。また、変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板100は、受信したコマンドに指定された情報に従って演出を実行する。つまり画像制御基板100は、青図柄揃い、緑図柄揃い、又は赤図柄揃いでの仮停止表示時のタイミングで、メーター画像G1の目盛りを各仮停止出目に応じた目盛り数分、増加させる。また、成功態様のメーターMAX化予告において、メーター画像G1の目盛りを最大値まで増加させる。

【0376】

次に、夜背景モード及び宇宙背景モード以外の演出モードにおける変動演出パターンの選択について説明する。図52-1のステップS5621において判定結果がNOである場合には、図53に示すように、モードステータスの値が[超]夜背景モードに対応する値「5」であるか否かを判定する(S5630)。この判定結果がYESであれば、[超]夜背景モード専用の変動演出パターンを選択する(S5631)。
[超]夜背景モード専用の変動演出パターンとは、具体的には、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出を表示せずに小図柄変動演出だけを表示しつつ、本パチンコ遊技機1のモチーフとなっている作品に登場するキャラクタを紹介する画像を表示画面7aに表示する演出パターンである。
[超]夜背景モードに設定されているときには、次の大当たり当選がほぼ確定していることから、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出を表示しないことにより、次の大当たり当選までの間に行われる特別図柄の変動表示を遊技者に意識させ難くしている。これにより、連続する2回の大当たり遊技が、あたかも1回の大当たり遊技であるかのように感じられ易くすることが可能である。なお、[超]夜背景モードにおけるキャラクタを紹介する画像の表示開始時期は、[超]夜背景モードへの移行を示すモード指定コマンドを画像制御基板100が受信したとき(エンディング演出の終了時)とする。

【0377】

ステップS5630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(S5632)。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(S5633)。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(S5634)。

【0378】

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85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 8 5 (A) 及び (B) に示すように特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を「 V 」のゾロ目 (当たり停止態様) で停止表示させる。そして、これに続いて、図 8 5 (C) に示すように演出図柄 8 L , 8 C , 8 R を「 7 」のゾロ目で停止表示するとともに、左上部領域 7 e に表示している小図柄も「 7 」のゾロ目で停止表示させる。これにより、小当たり又は大当たりに当選したことを遊技者に報知する。

【 0 3 7 9 】

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

10

【 0 3 8 0 】

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

【 0 3 8 1 】

ステップ S5633 における判定結果が N O である場合、泣きの 1 回モードにおける特図 1 用の変動演出パターンを選択する (S5635) 。泣きの 1 回モードにおいて特図 1 の変動が生じるケースとしては、初当たり後に特図 2 の保留がない状態で時短回数 1 回の時短状態に制御され、大当たり遊技前から貯まっていた特図 1 の保留に基づいて変動表示が実行されるケースが考えられる。このときには、特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を変動させない方が好ましい。特図 2 の抽選とは異なり、V 通過可能な小当たりに当選することがないからである。よって本形態では、泣きの 1 回モードにおける特図 1 用の変動演出パターンとして、特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を変動表示させずに小図柄変動演出だけを実行する演出パターンを採用している。

20

【 0 3 8 2 】

また、ステップ S5632 における判定結果が N O である場合、つまりモードステータスの値が昼背景モードに対応する値「 1 」である場合には、続いて、特図 2 の変動であるかを判定する (S5636) 。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 (S5637) 。

30

【 0 3 8 3 】

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

40

【 0 3 8 4 】

ステップ S5636 における判定結果が N O である場合、昼背景モードにおける特図 1 用の変動演出パターンを選択する (S5638) 。この場合、図 5 8 (A) に示すように、昼の背景画像とともに、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出が表示される。

【 0 3 8 5 】

50

〔変動演出終了処理〕次に変動演出終了処理について説明する。図54に示すように、変動演出終了処理(S4414)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンドを解析するとともに(S5801)、モードステータスを参照する(S5802)。次に、モードステータスの値が「1」か否か、即ち昼背景モードか否かを判定する(S5803)。そして、モードステータスの値が「1」であれば、ステップS5809に進む。

【0386】

一方、モードステータスの値が「1」でなければ、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。

10

【0387】

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。

20

【0388】

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。

30

【0389】

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。

【0390】

ステップS5809に続いて、演出制御用マイコン91は、今回終了させる変動演出が、通常遊技状態(非時短状態)における特図2の小当たり変動に伴う変動演出であるか否かを判定する(S5810)。本形態では、通常遊技状態における特図2の小当たり変動の際の停止時間は、15秒と他の場合の停止時間よりも長い時間に設定されている(図13参照)。ステップS5810の判定結果がNOであれば本処理を終える。これに対して、ステップS5810の判定結果がYESであれば、図86に示すVアタッカー打込報知演出の演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする(S5811)。

40

【0391】

このコマンドを受信した画像制御基板100は、15秒と長めの停止時間を利用して、図86に示すVアタッカー打込報知演出の演出画像を表示画面7aに表示する。なお、図86に示す演出画像は、特定領域39を備える第2大入賞装置36(Vアタッカー)を狙って右打ちにて遊技球を発射すべき旨を示唆する演出画像である。つまり、第2大入賞口35への入賞(特定領域39への通過)を狙って右打ちにて遊技球を発射すべき旨を示唆

50

する演出画像である。このように本形態では、小当たり遊技の実行前から遊技者に第2大入賞口35への入賞を促している。従って、小当たり遊技において余裕をもって遊技球を第2大入賞口35へ入賞させることが可能となっている。

【0392】

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87に基づいて説明する。まず、通常遊技状態において左打ちにて遊技を進行する。これにより、第1始動口20へ入球させ、特図1の抽選に基づく大当たり当選を狙う。これが図87に示す通常ゲームである。

【0393】

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

【0394】

特図2の保留が生じれば、特図1の変動表示が終了していることを条件に、特図2の変動表示が開始される。つまり、特図2の抽選が実行される。これにより、小当たり当選を狙うことができる。小当たりに当選すれば、正しく遊技している限り必ず第2大入賞装置36内の特定領域39へ遊技球を通過させることが可能である(図55(b)及び(c)参照)。つまり、2種大当たりに当選することが可能である。特図2の抽選に基づく小当たり確率はおよそ1/6である(図12(A)参照)。これは、大当たり当選確率(およそ1/300)に比べて、非常に高い。言い換えれば、特図2の抽選は、特図1の抽選に比べて、大当たり遊技を実行させることができる確率(大当たり獲得確率という)が非常に高い。この特図2の抽選に基づく大当たり獲得確率の高いゲームが、図87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。

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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)。

【0398】

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

10

20

30

40

50

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

【0399】

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）。

10

【0400】

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。

【0401】

20

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。

【0402】

9. 本形態の効果

30

<夜背景モードにおける効果>

本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、夜背景モードでは、1 回（再変動 0 回）～5 回（再変動 4 回）までの異なる回数の疑似連演出のうちの 1 つと、予告演出 1～予告演出 5 までのうちの 1 つとが組み合わせられた疑似連予告組み合わせ演出が実行されるため、演出のバリエーションが増え、遊技興趣を向上することが可能となっている（図 59 参照）。

【0403】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、特別図柄の変動時間が同じであっても、疑似連演出の演出時間が異なったり、予告演出の演出時間が異なったりするため、様々な種類の変動時間が選択されているように感じさせることが可能となっている（図 51 - 2 参照）。

40

【0404】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、主制御基板 80 に選択される変動パターンが同じでも、サブ制御基板 90 に選択される疑似連予告組み合わせ演出の演出パターンを多様化することが可能となっている（図 51 - 2 参照）。したがって、サブ制御基板 90 によって選択される演出パターンの数と同数の変動パターンを主制御基板 80 に記憶させておくことなく、種々の演出を実行することが可能となっており、遊技興趣を向上させることが可能となっている。

【0405】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、疑似連予告組み合わせ演出における第 1 パート（図 59 に示す各予告演出の前のパート）において演出図柄 8L、8C、8R が再変動

50

表示されることがあるため、実際の特別図柄の変動表示（図柄変動）の回数よりも多くの特図変動が実行されているように見せかけることが可能となっている。

【 0 4 0 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、予告演出に続いてバトル演出が実行されることになるが、疑似連演出と予告演出とがどのような種類の組み合わせで実行されたとしても、バトル演出の開始タイミングを同じにする（予告演出の終了タイミングを同じにする）ことが可能となっている（図 6 1 や図 6 2 参照）。

【 0 4 0 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、疑似連演出における再変動表示の回数（疑似連回数）毎に異なる種類の予告演出が実行されるため（図 5 9 参照）、遊技興趣を向上可能となっている。

10

【 0 4 0 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、第 2 時短回数が比較的少ない回数に設定される時短状態 A において、疑似連演出が行われる。よって、時短状態 A において、実際の特別図柄の変動表示（特図変動）の回数よりも多くの特図変動が実行されているように見せることが可能となっている。そのため、時短状態 A の第 2 時短回数が比較的少なくても（つまり 2 回～5 回程度しかなくても）、時短状態での遊技に対する満足感を満たしやすくすることが可能となっている。

【 0 4 0 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、時短状態 A における特別図柄の変動時間は、時短状態 B よりも長い時間に設定される（図 1 3 参照）。よって、時短状態 A の第 2 時短回数が比較的少なくても、時短状態に制御されている期間をある程度確保することが可能となっている。よって、時短状態での遊技に対する満足感を一層満たしやすくすることが可能となっている。

20

【 0 4 1 0 】

<宇宙背景モードにおける効果>

本形態のパチンコ遊技機 1 は、宇宙背景モードでは、疑似連演出の仮停止出目によってメーター画像 G 1 の目盛りを増加させる演出（仮停止出目演出）だけでなく、メーター M A X 化予告も実行することが可能となっている。そのため、仮停止出目演出があまり実行されていない状況でも、メーター M A X 化予告の実行によるメーター画像 G 1 の態様変化（目盛りの増加）に期待を持たせることが可能であり、遊技興趣を向上可能となっている（図 7 5 参照）。なお、仮停止出目演出は、第 1 の態様変化演出に相当し、メーター M A X 化予告は、第 2 の態様変化演出に相当する。

30

【 0 4 1 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、互いに異なる演出時間の仮停止出目演出（1 回 3 秒）とメーター M A X 化予告（6 秒）とが、メーターボタン変化演出の実行までの演出時間に応じて、種々のバリエーションで実行される（図 7 5 参照）。したがって、メーターボタン変化演出が実行されるタイミングを遊技者が予測しにくくなり、どのような状況からでもメーターボタン変化演出の実行に期待を持たせるという効果を一層高めることが可能となっている（図 7 5 及び図 7 6 参照）。

40

【 0 4 1 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、成功態様のメーター M A X 化予告を経てバトル演出に発展するタイミングが一定でも、それまでに実行される再変動表示の回数や、仮停止出目演出の回数、メーター M A X 化予告の回数等が様々となるため（図 7 6 及び図 7 9 参照）、異なる変動時間の複数の変動が実行されているように見せかけることが可能となっている。

【 0 4 1 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、疑似連演出における各変動表示において、仮停止出目演出の実行によるメーター画像 G 1 の段階的な変化に期待させつつ、メーター M A X 化予告の実行によるメーター画像 G 1 の変化に期待させることが可能となっている。

50

よって、メーター画像 G 1 が M A X 表示になるタイミングを予測し難くするとともに、常にメーター画像 G 1 が M A X 表示になることに対して期待をもてるようにすることが可能となっている。

【 0 4 1 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、仮停止出目の種類（青図柄揃いか、緑図柄揃いか、赤図柄揃いか）によってメーター画像 G 1 の目盛りの増加量が異なる（図 8 0 参照）。よって、疑似連演出における仮停止表示の出目（演出図柄 8 L , 8 C , 8 R の組み合わせ態様）に遊技者の関心を向けることが可能となっており、遊技興趣を向上可能となっている。また、赤図柄揃いのように目盛りの増加量の多い演出もあるため、目盛りが大きく増加する可能性に期待を持たせることが可能である。

10

【 0 4 1 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、第 2 時短回数が 2 回 ~ 5 回と少ない時短状態 A に制御されている場合に、仮停止出目演出を含む疑似連演出が実行される。したがって、時短状態 A において、実際の第 2 時短回数よりも多くの変動がなされているように見せかけることが可能となっており、時短状態 A における遊技興趣を向上可能となっている。

【 0 4 1 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、時短状態 B よりも第 2 時短回数が小さい時短状態 A に制御された場合でも、各特別図柄の変動時間として長い時間が選ばれ易い（図 1 3 参照）。よって、時短状態への制御期間が短くなり過ぎるのを防止することが可能となっている。

20

【 0 4 1 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、再変動表示が何度実行されたかにかかわらず、常にメーター画像 G 1 が M A X 表示に変化してメーター M A X 化予告が実行されることに期待を持たせることが可能となっており（図 7 5 及び図 7 6 参照）、遊技興趣を向上可能となっている。

【 0 4 1 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、バトル演出への発展に期待させるメーター M A X 化予告が、1 回の特別図柄の変動表示中に複数回生じる可能性がある（図 7 5 及び図 7 6 参照）。よって、疑似連演出、仮停止出目演出、メーター M A X 化予告が不規則に実行されているように見せることが可能となっている。そのため、常に演出発展のチャンスがあるように見せ易くすることが可能となっている。

30

【 0 4 1 9 】

<時短状態 A（夜背景モードと宇宙背景モード）における効果>

本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、時短状態 A では、主制御基板 8 0 に選択される変動パターンが共通でも（図 1 3 参照）、サブ制御基板 9 0 に選択される演出パターンを多様化することが可能となっている（図 5 1 - 2 及び図 5 2 - 2 参照）。したがって、サブ制御基板 9 0 によって選択される演出パターンの数と同数の変動パターンを主制御基板 8 0 に記憶させておくことなく、種々の演出を実行することが可能となっており、遊技興趣を向上させることが可能となっている。

【 0 4 2 0 】

40

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、夜背景モードに制御されているときと、宇宙背景モードに制御されているときとで、主制御基板 8 0 によって決定される変動パターンの種類は同じであるにもかかわらず、サブ制御基板 9 0 によって実行される演出の内容を変えることが可能となっている。よって、時短状態 A において実行される演出の種類を多様化させることが可能となっており、遊技興趣を向上可能となっている。

【 0 4 2 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、主制御基板 8 0 によって決定される変動パターンの種類が同じであっても、サブ制御基板 9 0 は、夜背景モードでは疑似連演出における再変動表示の実行回数と、夜背景モード用の予告演出（予告演出 1 ~ 予告演出 5）の種類を変化させることが可能であり、宇宙背景モードでは、疑似連演出における再変動表示

50

の実行回数と、宇宙背景モード用の予告演出（メーターMAX化予告）の実行タイミングを変化させることが可能となっている。よって、どちらのモードに制御されているときであっても、複数の変動パターンがあるように見せかけることが可能となっている。

【0422】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、夜背景モードに制御されているときの予告演出の演出時間は9秒、12秒、15秒、18秒、21秒のいずれかであり（図59参照）、宇宙背景モードに制御されているときの予告演出（メーターMAX化予告）の演出時間は6秒である（図75参照）。つまり、演出モードによって予告演出の演出時間が異なっている。そのため、各演出モードにおいて、遊技者が感じる変動時間を異ならせることが可能となっている。よって、主制御基板80に記憶させる変動パターンの種類を増やすことなく、すなわち、夜背景モードと宇宙背景モードの両モードにおいて主制御基板80は同じ変動パターンを選択しているにもかかわらず、遊技者には、両モードにおいて異なった変動時間の変動パターンが選択されているように感じさせることが可能となっている。

10

【0423】

なお本形態のパチンコ遊技機1では、[超]夜背景モード（第2時短回数が99回の時短状態B）では、疑似連演出を行わず、大当たりに当選するまで、本パチンコ遊技機1のモチーフとなっている作品に登場するキャラクタを順次紹介する演出を実行することとしている。よって、[超]夜背景モードでは、特図変動の開始や終了を意識せずに、大当たりに当選するまでの遊技を楽しむことが可能となっている。本形態における夜背景モードを第1演出モードといい、宇宙背景モードを第2演出モードといい、[超]夜背景モードを第3

20

【0424】

<その他の効果>

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、通常遊技状態において普通図柄抽選にて長開放図柄に当選すれば、第2始動口21への入球が可能となり、この入球により特図2の保留を生じさせることが可能である。そして、この特図2の保留に基づく抽選は、特図1の抽選よりも小当たりに当選し易くなっていると同時に、特図2の抽選において小当たりに当選すれば、小当たり遊技が実行されて第2大入賞口35が開放されるため、遊技者にとっては有利である。つまり本形態では、通常遊技状態において長開放図柄に当選すれば、特図2の保留の上限数（本形態では「1」）の分だけ、第2大入賞口35が開放され易い

30

【0425】

特に本形態のパチンコ遊技機1は、第2大入賞口35内の特定領域39への通過に基づいて大当たり遊技が実行される所謂1種2種混合機である。よって、通常遊技状態において長開放図柄に当選すれば、特図2の保留の上限数の分だけ、大当たり遊技を発生させ易いチャンス変動を生じさせることが可能となっている。したがって、所謂1種2種混合機での通常遊技状態において突然、大当たり遊技を実行させ易い遊技期間が生じるという新たなゲーム性をつくりだすことが可能となっている。

【0426】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図2の抽選において小当たりに当選した場合には、必ず特定領域39へ遊技球を通過させることが可能である（図55（b）及び（c）参照）。すなわち、特図2の抽選における小当たり当選は実質的には大当たり当選といえる。したがって、通常遊技状態における第2始動口21への入球に基づくチャンス変動を、より大当たり遊技の実行に対する期待度の高いものとすることが可能となっており、このときの遊技興趣を一層向上させることが可能となっている。

40

【0427】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、昼背景モードにおいて特図2の抽選が実行された場合には、特図2の変動表示に伴って、図58（E）に示すように炎のエフェクト画像を表示する特別演出を実行する。よって、通常遊技状態において突然、当たり易くなったかのように感じさせることが可能となっており（言い換えれば熱い変動であると認識さ

50

せることが可能となっており)、遊技興趣を向上可能である。

【0428】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、通常遊技状態における特図2の抽選の方が、時短状態中の特図2の抽選よりも、時短回数が大きい値に設定され易い(図10参照)。よって、通常遊技状態における特図2の抽選(図87に示す「ハイチャンスゲーム」や「泣きの1回」)に対する遊技者の関心を一層高めることが可能となっている。

【0429】

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

10

【0430】

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

【0431】

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

20

【0432】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、特図1の抽選にて当選する小当たりは、特定領域39への通過が生じ得ない小当たりである(図55(c)及び(e)参照)。よって、特図2の抽選における小当たり当選時の特定領域39の通過率を高めた場合でも、遊技機全体としての特定領域39の通過率(V通過率)が高くなり過ぎるのを防ぐことが可能となっている。

【0433】

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

30

【0434】

10. 変更例

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

40

【0435】

上記形態では、夜背景モードと宇宙背景モードとは、初当たりにおけるエンディング時に抽選により決定される構成としたが、遊技者の選択操作に応じて決定される構成としてもよい。この場合、例えばエンディング演出として、表示画面7aに、夜背景モードを示すアイコンと、宇宙背景モードを示すアイコンと、セレクトボタンの操作に応じて移動表示されるカーソル画像とを表示すればよい。そして、例えばセレクトボタンにより好みのモードのアイコンにカーソル画像を合わせ、演出ボタンにより決定する操作を、選択操作

50

とすればよい。

【0436】

また上記形態では、夜背景モードでは成功態様の予告演出に続いて、夜背景モード用のバトル演出（図72～図74参照）を当落分岐演出として行い、宇宙背景モードでは成功態様のメーターボタン変化演出に続いて、宇宙背景モード用のバトル演出（図83、図84参照）を当落分岐演出として行う構成としたが、当落分岐演出（発展演出）の演出内容は、大当たりや小当たりに当選したか否かを示すことができれば、どのような内容であってもよい。また、両演出モードのうち少なくとも一方において、複数種類の発展演出を実行可能に構成し、抽選によりどの発展演出を実行するかが決定される構成としてもよい。バトル演出以外の発展演出としては例えば、ミッションをクリアすることができるか否かで当落を報知するミッション演出等が挙げられる。

10

【0437】

また上記形態において、夜背景モードでの予告演出の演出時間の長さと、バトル演出への発展期待度（あるいは大当たりや小当たりの当選期待度）とを対応付けてもよい。例えば、予告演出の演出時間が長い方がバトル演出への発展期待度（大当たりや小当たりの当選期待度）が高い構成としてもよい。

【0438】

また上記形態において、夜背景モードでの1回の疑似変動（変動表示（再変動表示を含む）から停止表示（仮停止表示を含む）まで）に伴って、予告煽りガセ演出（ガセ予告演出）を実行するようにしてもよい。予告煽りガセ演出とは、予告演出が実行されるように見せかける演出である（実際には予告演出は実行されない）。この場合、予告煽りガセ演出として、予告演出の一部（開始部分）を実行するとよい。このように構成すれば、今が何回目の変動表示か（もしくは停止表示か）を一層認識し難くすることが可能となるため、予告演出の発生タイミングをより予測し難くすることが可能となる。

20

【0439】

また、予告煽りガセ演出を、予告演出が実行されることの前兆として複数回の疑似変動にわたって繰り返し実行することとしてもよい。すなわち、予告煽りガセ演出を前兆演出として機能させてもよい。具体的には例えば、予告演出1の前兆演出として、予告演出1の開始部分（図64（A）に示す部分）を実行したり、予告演出3の前兆演出として、予告演出3の開始部分（図66（A）に示す部分）を実行したりしてもよい。なお、1回の予告煽りガセ演出が、複数回の疑似変動にわたって実行されるものであってもよい。

30

【0440】

また、夜背景モードにおいて、予告演出1～予告演出5（これらを「メイン予告演出」という）とは別に、他の予告演出を適宜入れてもよい。他の予告演出としては例えば、セリフ予告や保留変化予告等が挙げられる。また、他の予告演出は、所謂先読み演出（先読みに基づく演出）であってもよい。先読み演出を行うように構成する場合、1回の特別図柄の変動表示中に複数回の先読み演出が実行される構成（つまり疑似連演出における各変動（疑似変動）に対して先読み演出の実行タイミングがある構成）とするとよい。疑似連演出における各変動のどれからでも当選に期待がもてるようになるからである。また、疑似連演出における各変動が何回目の疑似変動であるかを認識し難くすることが可能だからである。

40

【0441】

また上記形態において、夜背景モードにおけるメイン予告演出の内容は、適宜変更可能である。例えば、夜背景モードにおけるメイン予告演出は、SU1→SU2→SU3と順次進展するステップアップ予告であってもよい。この場合、SU3の予告までステップアップすることを成功態様とすればよい

【0442】

また、図60（C）に示す疑似連3回の演出の後、疑似連予告組み合わせ演出を実行するパターンや、図60（D）に示す疑似連5回の演出の後、疑似連予告組み合わせ演出を実行するパターンにおいて、疑似連予告組み合わせ演出における予告演出が成功するパタ

50

ーンを設けてもよい。また、疑似連予告組み合わせ演出での疑似連回数を除く疑似連回数が全7回や全10回など5回以外の回数となるパターンがあってもよい。

【0443】

また、宇宙背景モードにおける予告演出（メーターMAX化予告）の内容、メーターボタン変化演出（成否分岐演出）の内容、バトル演出（当落分岐演出）の内容は適宜変更可能である。また宇宙背景モードでは、仮停止表示の出目にてメーター画像G1を変化させたが、複数のチャンスキャラクタのうちのいずれかのチャンスキャラクタが出現することにより、出現したキャラクタに応じた量の変化がメーター画像G1に生じる構成としてもよい。また、変化する演出部として、メーター画像G1を用いたが、演出部はこれに限られない。例えば、10段階で変形し、最終形態に到達するようなキャラクタやアイテムの画像などでもよい。具体的には、10ピースのパズルの画像を演出部とし、そのパズルが完成すると、つまり最終態様に到達すると、成否分岐演出を実行するように構成してもよい。この場合、パズルの絵を、武道会の観戦チケットとすると、その後に実行され得るバトル演出との繋がりができ、演出効果が向上する。また演出部は、表示画面7aに表示される画像でなくてもよい。つまり、LEDなどを有する発光部でもよい。また、演出部の変形が何段階で可能かは適宜変更可能である。

10

【0444】

また上記形態において、1回の特別図柄の変動表示中に、一旦、メーター画像G1の目盛りを最大値にして、失敗態様のメーターボタン変化演出を実行した後で、再びメーター画像G1の目盛りを最大値にして、メーターボタン変化演出を実行することがある構成としてもよい。

20

【0445】

また上記形態の夜背景モードでは、第1パートの演出を疑似連演出とし、第2パートの演出を予告演出としたが、各パートの演出の内容は適宜変更可能である。例えば、あるストーリーを内容とする演出を第1パートの演出とし、そのストーリーに関連するストーリーを内容とする演出を第2パートの演出としてもよい。また、複数の第1パートの演出の演出時間が異なっていなくてもよく、複数の第2パートの演出の演出時間が異なっていなくてもよい。

【0446】

また、第1の態様変化演出（仮停止出目演出）と、第2の態様変化演出（メーターボタン変化演出）の演出時間は、異なっていなくてもよい。また、第1の態様変化演出や第2の態様変化演出の演出内容は適宜変更可能である。

30

【0447】

また、夜背景モードにおける予告演出（予告演出1～5）の各演出と、宇宙背景モードにおける予告演出（メーターMAX化予告）との演出時間は、異なっていなくてもよい。

【0448】

また上記形態では、特別図柄の変動表示に伴って疑似連予告組み合わせ演出（特定演出）や、メーター画像G1の目盛りを変化させる演出を実行する構成としたが、普通図柄の変動表示に伴ってこれらの演出を実行する構成としてもよい。この場合、普通図柄が識別図柄に相当する。

40

【0449】

また上記形態では、1種2種混合機としたが、いわゆる確変ループ機やST機など他の遊技性の遊技機でもよい。この場合、いわゆるV確機（大入賞装置内の特定領域への通過を契機に、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い高確率状態への移行が決定される機械）であってもよいし、当選した大当たり図柄の種類に応じて高確率状態への移行が決定される図柄確変機であってもよい。またこの場合、高確率状態が特典遊技状態（通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態）に相当する。

【0450】

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

50

を長くすることが可能となる。

【 0 4 5 1 】

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

10

【 0 4 5 2 】

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

20

30

【 0 4 5 3 】

また上記形態では、小当たり遊技の開始時点を基準に、時間で管理された所定の作動パターンに従って、特定領域 3 9 が開放されるように構成した。これに対して、第 2 大入賞口 3 5 への入賞球数が予め定められた作動契機入賞球数（例えば 1 球）になったときに、特定領域 3 9 を開放させる構成としてもよい。この場合、特 2 V 通過小当たりでは、作動契機入賞球数を例えば「1」とし、特 1 V 非通過小当たりでは、作動契機入賞球数を例えば「7」とするとよい。このようにすれば、特 2 V 通過小当たり時には、第 2 大入賞口 3 5 への入賞球を特定領域 3 9 に通過させることができる。一方、特 1 V 非通過小当たりでは、1.6 秒の開放期間中に第 2 大入賞口 3 5 への入賞球数が 7 球になることはないため、特定領域 3 9 への通過が生じないようにすることができる。この場合も、特 2 V 通過小当たり時の開放パターンを、通過用開放パターンと称し、特 1 V 非通過小当たり時の開放パターンを、非通過用開放パターンと称する。また、作動契機入賞球数に基づいて振分部材 7 1 が作動する構成であっても、特定領域 3 9 が予め定められたタイミングで通過の可否が切り替えられていることにはかわりはない。

40

【 0 4 5 4 】

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

50

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。

【0455】

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。

【0456】

また上記形態において時短回数を何回に設定するかは、任意に変更可能である。

【0457】

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(1種大当たり又は2種大当たり)に当選した場合とで、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(1種大当たり又は2種大当たり)に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(1種大当たり又は2種大当たり)に当選した場合には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。

【0458】

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。

【0459】

また上記形態では、時短回数が99回に設定されたときの残回数示唆表示Z1の表示態様(特殊表示態様)を、球体のオブジェクト画像を虹色で表示する表示態様としたが、特殊表示態様はこれに限られるものではない。例えば、球体のオブジェクト画像に無限大のマーク(∞)を表示する表示態様とするなど、適宜変更可能である。

【0460】

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。

【0461】

また上記形態では、第1特別図柄の抽選において小当たり(1種大当たり又は2種大当たり)に当選し得るように構成したが、第1特別図柄の抽選における小当たりの当選確率を零にしてもよい。この場合、特図1大当たり判定処理(S1008)において、ステップS1107~S1110までの処理を行わないように構成する。

【0462】

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。

【0463】

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。

【0464】

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

10

20

30

40

50

置 7 の表示画面 7 a) 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 8 L , 8 C , 8 R 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 5 0 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。

【 0 4 6 5 】

また上記形態では、長開放図柄に当選していないのに非時短状態中に右打ちがなされると、第 2 ゲート 2 9 への通過に基づく短開放図柄 B への当選から、電チュー 2 2 への入賞が生じてしまう可能性が考えられる。そこで、時短状態中又は特別遊技中ではないのに右打ちされた場合には、左打ちで遊技するべき旨を報知する警告画像を表示画面 7 a に表示する等の注意喚起を行うようにしてもよい。この場合には、例えば第 2 ゲートセンサ 2 9 a を右打ち検知センサとして機能させてもよいし（つまり第 2 ゲートセンサ 2 9 a による検知に基づいて警告画像を表示画面 7 a に表示するようにしてもよいし）、別途、右打ち検知センサを設けてもよい。なお、長開放図柄に当選して電チュー 2 2 が開放される場合には、右打ちによって警告画像が表示されないよう、警告画像の表示の禁則処理を行うとよい。つまり、演出制御用マイコン 9 1 は、原則として非時短状態において右打ちされた場合には警告画像を表示画面 7 a に表示するが、非時短状態における長開放図柄に基づく補助遊技中は、警告画像を表示画面 7 a に表示させないものであるとよい。

【 0 4 6 6 】

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

【 0 4 6 7 】

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、当たりか否か、及び普通当たり図柄の種別を決めるようにしてもよい。

【 0 4 6 8 】

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

【 0 4 6 9 】

1 1 . 上記した実施の形態に示されている発明

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

【 0 4 7 0 】

A

手段 1 A に係る発明は、

所定の判定条件の成立に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段（ステップ S100 2, S1008 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記当たりの判定の結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段（ステップ S1006, S1012, S1504 等を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（ステップS1003,S1009を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記変動パターンに応じた変動時間内の所定の演出時間の中で（例えば図13の変動パターンP32に応じた変動時間51秒のうち変動開始から21秒間で）、第1パートの演出（例えば疑似連3回のうちの最初の2回）と、前記第1パートの演出に続いて実行される第2パートの演出（例えば疑似連3回のうちの残りの1回と予告演出3）とを含む特定演出（疑似連予告組み合わせ演出、図59参照）を実行可能な演出制御手段（ステップS5611～S5618,S5606等を実行する演出制御用マイコン91）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機1）において、

前記演出制御手段は、前記第1パートの演出の演出時間と前記第2パートの演出の演出時間との合計時間が一定（例えば21秒、図59参照）となるように、複数種類の前記第1パートの演出のうちのいずれかの演出（疑似連5回～1回のうちのいずれかの演出）と、複数種類の前記第2パートの演出のうちのいずれかの演出（予告演出1～5のうちのいずれかの演出）とを組み合わせるものであることを特徴とする遊技機である。

【0471】

この構成の遊技機によれば、複数ある第1パートの演出のうちの1つと、複数ある第2パートの演出のうちの1つとが組み合わせられた特定演出が実行されるため、演出のバリエーションが増え、遊技興趣を向上することが可能である。

【0472】

手段2Aに係る発明は、

手段1Aに記載の遊技機であって、

前記第1パートの演出および前記第2パートの演出にはそれぞれ、演出時間が互いに異なる複数種類の演出（疑似連5回～1回と予告演出1～5）があり、

前記演出制御手段は、前記第1パートの演出の演出時間が長いほど前記第2パートの演出の演出時間が短くなるように両パートの演出を組み合わせるものである（図59参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0473】

この構成の遊技機によれば、識別図柄の変動時間が同じであっても、第1パートの演出の演出時間が異なったり、第2パートの演出の演出時間が異なったりするため、様々な種類の変動時間が選択されているように感じさせることが可能となる。

【0474】

手段3Aに係る発明は、

手段1A又は手段2Aに記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御部（主制御基板80）と、

演出を制御するサブ制御部（99）と、を備え、

前記主制御部は、前記当たり判定手段、前記識別図柄表示制御手段、及び前記変動パターン決定手段を備え、

前記サブ制御部は、前記演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、前記変動パターン決定手段により1の変動パターンが決定された場合に、前記第1パートの演出の種類および前記第2パートの演出の種類が異なる複数種類の特定演出のうちのいずれかを実行可能なものである（図59参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0475】

この構成の遊技機によれば、主制御部に選択される変動パターンが共通でも、サブ制御部に選択される特定演出の演出パターンを多様化することが可能である。したがって、サブ制御部によって選択される演出パターンの数と同数の変動パターンを主制御部に記憶しておくことなく、種々の演出を実行することが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能である。

【0476】

手段4Aに係る発明は、

手段 1 A から手段 3 A までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 パートの演出は、仮停止表示された演出図柄 (8 L , 8 C , 8 R) を再び変動表示させる再変動表示が 1 又は複数回にわたって実行され得る疑似連演出 (図 6 3 参照) であり、

前記疑似連演出における再変動表示の回数は、前記第 1 パートの演出の演出時間が長いほど多くなる (図 5 9 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 7 7 】

この構成の遊技機によれば、特定演出における第 1 パートにおいて演出図柄が再変動表示されることがあるため、実際の識別図柄の変動表示 (図柄変動) の回数よりも多くの図柄変動が実行されているように見せかけることが可能となる。

10

【 0 4 7 8 】

手段 5 A に係る発明は、

手段 1 A から手段 4 A までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 2 パートの演出に続いて、前記当たりの判定の結果を報知する当落分岐演出 (夜背景モード用のバトル演出、図 7 2 ~ 図 7 4 参照) を実行可能なものであり、

前記第 2 パートの演出は、前記当落分岐演出に発展するか否かを示す予告演出 (図 6 4 ~ 図 7 1 参照) であることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 7 9 】

この構成の遊技機によれば、予告演出に続いて当落分岐演出が実行されることになるが、第 1 パートの演出と第 2 パートの演出とがどのような種類の組み合わせで実行されたとしても、当落分岐演出の開始タイミングを同じにする (第 2 パートの演出の終了タイミングを同じにする) ことが可能となる。

20

【 0 4 8 0 】

手段 6 A に係る発明は、

手段 4 A を引用する手段 5 A に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記疑似連演出における再変動表示の回数に応じた種類の前記予告演出を実行するものである (図 5 9 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 8 1 】

この構成の遊技機によれば、疑似連演出における再変動表示の回数 (疑似連回数) 毎に異なる種類の予告演出が実行されるため、遊技興趣を向上可能である。

30

【 0 4 8 2 】

手段 7 A に係る発明は、

手段 4 A を引用する手段 5 A 、又は、手段 6 A に記載の遊技機であって、

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口 (第 2 始動口 2 1) と、

所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態 (時短状態) に制御可能な遊技状態制御手段 (ステップ S2104 , S2105 等を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、を備え、

前記当たり判定手段は、前記可変入球口への入球に基づいて、前記当たりの判定を行うものであり、

40

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が所定の上限実行回数に至ること (例えば時短状態における第 2 特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 時短回数に至ること) が含まれており、

前記特典遊技状態には、

前記上限実行回数が第 1 の上限実行回数に設定される第 1 特典遊技状態 (第 2 時短回数が 2 回 ~ 5 回のいずれかに設定される時短状態 A) と、

前記上限実行回数が前記第 1 の上限実行回数よりも大きい第 2 の上限実行回数に設定される第 2 特典遊技状態 (第 2 時短回数が 9 9 回に設定される時短状態 B) とがあり、

前記演出制御手段は、前記第 1 特典遊技状態に制御されている場合に、前記特定演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機である。

50

【 0 4 8 3 】

この構成の遊技機によれば、上限実行回数が比較的小さい回数に設定される第 1 特典遊技状態において、再変動表示が実行され得る疑似連演出が行われる。よって、第 1 特典遊技状態において、実際の識別図柄の変動表示（図柄変動）の回数よりも多くの図柄変動が実行されているように見せることが可能となる。そのため、第 1 特典遊技状態の上限実行回数が比較的小さくても、特典遊技状態での遊技に対する満足感を満たしやすくすることが可能である。

【 0 4 8 4 】

手段 8 A に係る発明は、
手段 7 A に記載の遊技機であって、

10

前記変動パターン決定手段は、前記第 1 特典遊技状態に制御されている場合には、前記第 2 特典遊技状態に制御されている場合よりも、前記識別図柄の変動時間が長い変動パターンに決定し易いものである（図 1 3 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 8 5 】

この構成の遊技機によれば、第 1 特典遊技状態の上限実行回数が比較的小さくても、特典遊技状態に制御されている期間をある程度確保することが可能である。よって、特典遊技状態での遊技に対する満足感を一層満たしやすくすることが可能となる。

【 0 4 8 6 】

手段 9 A に係る発明は、
遊技球が流下可能な遊技領域（ 3 ）を備えた遊技盤（ 2 ）と、
前記遊技領域に配された入球口（第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1）と、
前記入球口への遊技球の入球に基づいて判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する判定用情報取得手段（ステップ S206、S212 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、
前記判定用情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段（ステップ S1002、S1008 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、
前記当たりの判定の結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段（ステップ S1006、S1012、S1504 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

20

前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（ステップ S1003、S1009 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

30

前記当たりの判定の結果に基づいて、前記遊技領域に配された特別入賞口（第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5）を開放させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（ステップ S908、S909 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記特別遊技の実行後の遊技状態を、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップ S2104、S2105 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて、所定の演出手段（画像表示装置 7）に演出を実行させることが可能な演出制御手段（ステップ S4412 等を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、

前記遊技状態制御手段によって制御される遊技状態に応じて、演出モードを設定可能な演出モード設定手段（ステップ S5411 等を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

40

前記演出制御手段は、前記演出モードが所定の演出モード（夜背景モード）に設定されている場合に、複数種類の第 1 パートの演出のうちのいずれかの演出と、複数種類の第 2 パートの演出のうちのいずれかの演出とを、前記第 1 パートの演出の演出時間と前記第 2 パートの演出の演出時間との合計時間が一定となるように組み合わせる前記演出手段に実行させるものであり、

前記第 1 パートの演出は、仮停止表示された演出図柄（ 8 L、8 C、8 R）を再び変動表示させる再変動表示が 1 又は複数回にわたって実行され得る疑似連演出であり、

前記疑似連演出における再変動表示の回数は、前記第 1 パートの演出の演出時間が長い

50

ほど多くなる（図５９参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４８７】

この構成の遊技機によれば、ある演出モードに制御されている場合には、第１パートの演出である疑似連演出と第２パートの演出とが、それぞれ複数の種類の中から組み合わせられて一定の演出時間の中で実行されるため、演出のバリエーションが増え、遊技興趣を向上することが可能である。

【０４８８】

B

手段１Ｂに係る発明は、

所定の判定条件の成立に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段（ステップS1002, S1008を実行する遊技制御用マイコン８１）と、 10

前記当たりの判定の結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段（ステップS1006, S1012, S1504等を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（ステップS1003, S1009を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記変動パターンに応じた変動時間内の所定の演出時間の中で（例えば変動開始から３６秒間で、図７５参照）、所定の演出部（メーター画像Ｇ１、図８０参照）が特定の態様（目盛りMAX）になると、特定の演出（メーターボタン変化演出、図８２参照）を実行する演出制御手段（ステップS5621～S5629, S5606等を実行する遊技制御用マイコン８１）と、を備え、 20

前記演出制御手段は、前記特定の演出の実行前に、前記演出部を段階的に前記特定の態様に近づける第１の態様変化演出（疑似連の仮停止目によってメーター画像Ｇ１の目盛りを増加させる演出、図８０参照）と、前記演出部を一度に前記特定の態様に変化させる第２の態様変化演出（メーターMAX化予告、図８１参照）とを実行可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【０４８９】

この構成の遊技機によれば、第１の態様変化演出だけでなく、第２の態様変化演出も実行することが可能である。そのため、第１の態様変化演出があまり実行されていない状況でも、第２の態様変化演出の実行による演出部の態様変化に期待を持たせることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。 30

【０４９０】

手段２Ｂに係る発明は、

手段１Ｂに記載の遊技機であって、

前記第１の態様変化演出の演出時間（実施形態では３秒）と、前記第２の態様変化演出の演出時間（実施形態では６秒）とは異なっており、

前記演出制御手段は、前記特定の演出を実行する場合、当該特定の演出の開始タイミングを決定するとともに、当該特定の演出の開始までに前記演出部が前記特定の態様になるように、前記第１の態様変化演出および前記第２の態様変化演出の実行回数および実行順序を決定するものである（図７５、図７９参照）ことを特徴とする遊技機である。 40

【０４９１】

この構成の遊技機によれば、互いに異なる演出時間の第１の態様変化演出と第２の態様変化演出とが、特定の演出の実行までの演出時間に応じて、種々のバリエーションで実行される。したがって、特定の演出が実行されるか否かを遊技者が予測しにくくなり、どのような状況からでも特定の演出の実行に期待を持たせるという効果を一層高めることが可能となる。

【０４９２】

手段３Ｂに係る発明は、

手段１Ｂ又は手段２Ｂに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記識別図柄の変動表示に並行して、複数の演出図柄（８Ｌ，８ 50

C, 8 R) を仮停止表示したあと再び変動表示させる再変動表示が 1 又は複数回にわたって実行され得る疑似連演出 (図 8 0 参照) を実行可能なものであり、

前記第 1 の態様変化演出は、前記疑似連演出において前記複数の演出図柄が所定の組み合わせ態様 (図 8 0 (B) の青図柄揃い、図 8 0 (D) の緑図柄揃い、あるいは、図 8 0 (F) の赤図柄揃い) で仮停止表示される演出であり、

前記特定の演出は、前記当たりの判定の結果を報知する当落分岐演出 (図 8 3 あるいは図 8 4 に示す宇宙背景モード用のバトル演出) に発展することを示す成功態様 (図 8 2 (A) ~ (D)) と、発展しないことを示す失敗態様 (図 8 2 (A) ~ (C), (E)) とをとり得る成否分岐演出であり、

前記成功態様の成否分岐演出が開始されるまでの前記再変動表示の回数には複数の種類がある (図 7 6 参照) ことを特徴とする遊技機である。

10

【0493】

この構成の遊技機によれば、成功態様の成否分岐演出を経て当落分岐演出に発展するタイミングが一定でも、それまでに実行される再変動表示の回数や、第 1 の態様変化演出の回数、第 2 の態様変化演出の回数等が様々となるため、異なる変動時間の複数の変動が行われているように見せかけることが可能となる。

【0494】

手段 4 B に係る発明は、
手段 3 B に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 の態様変化演出では、仮停止表示された前記複数の演出図柄の組み合わせ態様の種類に応じた変化量で (図 8 0 (B) の青図柄揃いであれば 1 目盛り、図 8 0 (D) の緑図柄揃いであれば 2 目盛り、図 8 0 (E) の赤図柄揃いであれば 3 目盛り)、前記演出部の態様を前記特定の態様に向けて変化させるものであることを特徴とする遊技機である。

20

【0495】

この構成の遊技機によれば、疑似連演出における仮停止表示の出目 (演出図柄の組み合わせ態様) に遊技者の関心を向けることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【0496】

手段 5 B に係る発明は、
手段 3 B 又は手段 4 B に記載の遊技機であって、

30

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口 (第 2 始動口 2 1) と、

所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態 (時短状態) に制御可能な遊技状態制御手段 (ステップ S2104, S2105 等) を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、を備え、

前記当たり判定手段は、前記可変入球口への入球に基づいて、前記当たりの判定を実行可能なものであり、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が所定の上限実行回数に至ること (例えば時短状態における第 2 特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 時短回数に至ること) が含まれており、

前記特典遊技状態には、

40

前記上限実行回数が第 1 の上限実行回数に設定される第 1 特典遊技状態 (第 2 時短回数が 2 回 ~ 5 回のいずれかに設定される時短状態 A) と、

前記上限実行回数が前記第 1 の上限実行回数よりも大きい第 2 の上限実行回数に設定される第 2 特典遊技状態 (第 2 時短回数が 9 9 回に設定される時短状態 B) とがあり、

前記演出制御手段は、前記第 1 特典遊技状態に制御されている場合に、前記第 1 の態様変化演出および前記第 2 の態様変化演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【0497】

この構成の遊技機によれば、識別図柄の変動表示の上限実行回数が比較的小さい第 1 特典遊技状態に制御されている場合に、第 1 の態様変化演出を含む疑似連演出が実行される

50

。したがって、第 1 特典遊技状態において、実際の上限実行回数よりも多くの変動がなされているように見せかけることが可能となり、第 1 特典遊技状態における遊技興趣を向上可能である。

【 0 4 9 8 】

手段 6 B に係る発明は、
手段 5 B に記載の遊技機であって、

前記変動パターン決定手段は、前記第 1 特典遊技状態に制御されている場合には、前記第 2 特典遊技状態に制御されている場合よりも、前記識別図柄の変動時間が長い変動パターンに決定し易いものである（図 1 3 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 9 9 】

この構成の遊技機によれば、識別図柄の変動表示の上限実行回数が小さい第 1 特典遊技状態に制御された場合でも、各識別図柄の変動時間として長い時間が選ばれ易い。よって、特典遊技状態への制御期間が短くなり過ぎるのを防止することが可能である。

【 0 5 0 0 】

手段 7 B に係る発明は、
手段 3 B から手段 6 B までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 の態様変化演出の実行前の前記再変動表示の実行回数には複数の種類がある（例えば図 7 6（B）に示すパターンでは失敗態様のメーター MAX 化予告の前に疑似連 1 回～4 回のいずれかの演出が実行される）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 5 0 1 】

この構成の遊技機によれば、再変動表示が何度実行されたかにかかわらず、常に演出部が特定の態様に变化して成否分岐演出が実行されることに期待を持たせることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 5 0 2 】

手段 8 B に係る発明は、
手段 3 B から手段 7 B までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 の態様変化演出には、前記演出部を前記特定の態様に变化させることに成功する成功態様（図 8 1（A）～（C））と、前記演出部を前記特定の態様に变化させることに失敗する失敗態様（図 8 1（A），（D），（E））とがあり、

前記演出制御手段は、1 回の前記識別図柄の変動表示中に、一旦、前記失敗態様の第 2 の態様変化演出を実行した後で、前記成功態様の第 2 の態様変化演出を実行することがある（図 7 5 に示す（H）のパターン等参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 3 】

この構成の遊技機によれば、成否分岐演出への発展に期待させる第 2 の態様変化演出が、1 回の識別図柄の変動表示中に複数回生じる可能性がある。よって、疑似連演出、第 1 の態様変化演出、第 2 の態様変化演出が不規則に実行されているように見せることが可能である。そのため、常に演出発展のチャンスがあるように見せ易くすることが可能である。

【 0 5 0 4 】

手段 9 B に係る発明は、
手段 1 B から手段 8 B までのいずれかに記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御する主制御部（主制御基板 8 0）と、
演出を制御するサブ制御部（9 9）と、を備え、

前記主制御部は、前記当たり判定手段、前記識別図柄表示制御手段、及び前記変動パターン決定手段を備え、

前記サブ制御部は、前記演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、前記変動パターン決定手段により 1 の変動パターンが決定された場合に、前記第 1 の態様変化演出の実行回数と前記第 2 の態様変化演出の実行回数のうちの少なくとも一方が異なる複数種類の演出パターンの中から 1 の演出パターンを選択可能なものである（図 7 5 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 5 0 5 】

この構成の遊技機によれば、主制御部に選択される変動パターンが共通でも、サブ制御部に選択される演出パターンを多様化することが可能である。したがって、サブ制御部によって選択される演出パターンの数と同数の変動パターンを主制御部に記憶させておくことなく、種々の演出を実行することが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能である。

【 0 5 0 6 】

手段 1 0 B に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域 (3) を備えた遊技盤 (2) と、

前記遊技領域に配された入球口 (第 1 始動口 2 0 、 第 2 始動口 2 1) と、

前記入球口への遊技球の入球に基づいて判定用情報 (大当たり乱数等の乱数値) を取得する判定用情報取得手段 (ステップ S206, S212 を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、

前記判定用情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段 (ステップ S1002, S1008 を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、

前記当たりの判定の結果を示す識別図柄 (特別図柄) を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段 (ステップ S1006, S1012, S1504 等を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、

前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段 (ステップ S1003, S1009 を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、

前記当たりの判定の結果に基づいて、前記遊技領域に配された特別入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 、 第 2 大入賞口 3 5) を開放させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段 (ステップ S908, S909 を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、

前記特別遊技の実行後の遊技状態を、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態 (時短状態) に制御可能な遊技状態制御手段 (ステップ S2104, S2105 を実行する遊技制御用マイコン 8 1) と、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて、所定の演出手段 (画像表示装置 7) に演出を実行させることが可能な演出制御手段 (ステップ S4412 等を実行する演出制御用マイコン 9 1) と、

前記遊技状態制御手段によって制御される遊技状態に応じて、演出モードを設定可能な演出モード設定手段 (ステップ S5411 等を実行する演出制御用マイコン 9 1) と、を備えた遊技機 (パチンコ遊技機 1) において、

前記演出制御手段は、前記演出モードが所定の演出モード (宇宙背景モード) に設定されている場合に、

複数の演出図柄 (8 L, 8 C, 8 R) を仮停止表示したあと再び変動表示させる再変動表示が 1 又は複数回にわたって実行され得る疑似連演出と、

前記疑似連演出において前記複数の演出図柄を所定の組み合わせ態様 (同色図柄揃い) で仮停止表示させて、所定の演出部 (メーター画像 G 1) を段階的に特定の態様 (目盛り M A X) に近づける第 1 の態様変化演出 (仮停止出目演出、図 8 0 参照) と、

前記演出部を一度に前記特定の態様に变化させ得る第 2 の態様変化演出 (メーター M A X 化予告、図 8 1 参照) と、

特定の演出 (メーターボタン変化演出、図 8 2 参照) と、を前記演出手段に実行させることが可能なものであり、

前記特定の演出の開始までに前記演出部が前記特定の態様になるように、前記第 1 の態様変化演出と前記第 2 の態様変化演出とを実行するものである (図 7 5 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 5 0 7 】

この構成の遊技機によれば、ある演出モードに制御されている場合には、疑似連演出において仮停止表示された演出図柄の組み合わせで演出部の態様が段階的に変化することに期待させている中で、第 2 の態様変化演出により演出部の態様が一度に特定の態様に变化することがある。よって、疑似連演出における各変動のどれからでも演出部が特定の態様

10

20

30

40

50

になることに期待をもたせることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 5 0 8 】

C

手段 1 C に係る発明は、
遊技の進行を制御する主制御部（主制御基板 8 0 ）と、
演出を制御するサブ制御部（ 9 9 ）と、を備え、
前記主制御部は、

所定の判定条件の成立に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段（ステップ S1002, S1008 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記当たりの判定の結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段（ステップ S1006, S1012, S1504 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

特定の遊技状態（時短状態 A ）において、1 の判定基準（図 1 3 に示す時短状態 A 中のテーブル）に従って前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（ステップ S1003, S1009 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、を備え、

前記サブ制御部は、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて演出を決定する演出決定手段（ステップ S5605 を実行する演出制御用マイコン 9 1 ）と、

前記演出決定手段によって決定された演出を実行する演出実行制御手段（ステップ S5606, S4006 を実行する演出制御用マイコン 9 1 ）と、を備え、

前記演出決定手段は、

前記特定の遊技状態において予め定められた第 1 演出モード（夜背景モード）に制御されているときには、第 1 の演出決定基準（図 5 1 - 2 に示す特殊変動演出パターンの選択テーブル）に従って演出を決定し、前記第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モード（宇宙背景モード）に制御されているときには、第 2 の演出決定基準（図 5 2 - 2 に示す特殊変動演出パターンの選択テーブル）に従って演出を決定するものであることを特徴とする遊技機である。

【 0 5 0 9 】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出モードに制御されているときと、第 2 演出モードに制御されているときとで、主制御部によって決定される変動パターンの種類は同じであるにもかかわらず、サブ制御部によって実行される演出の内容を変えることが可能となる。よって、特定の遊技状態において実行される演出の種類を多様化させることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 5 1 0 】

手段 2 C に係る発明は、
手段 1 C に記載の遊技機であって、

前記演出実行制御手段は、前記特定の遊技状態において、前記識別図柄の変動表示に並行して、複数の演出図柄（ 8 L, 8 C, 8 R ）を仮停止表示したあと再び変動表示させる再変動表示が 1 又は複数回にわたって実行され得る疑似連演出（図 6 3、図 8 0 参照）を実行可能なものであり、

前記演出決定手段は、

前記第 1 演出モードに制御されているときには、前記第 1 の演出決定基準に従って、前記再変動表示の実行回数と、第 1 演出モード用予告演出（予告演出 1 ~ 5、図 6 4 ~ 図 7 1 参照）の種類との組み合わせを決定可能なものであるとともに（図 5 9 参照）、

前記第 2 演出モードに制御されているときには、前記第 2 の演出決定基準に従って、前記再変動表示の実行回数と、第 2 演出モード用予告演出（メーター MAX 化予告、図 8 1 参照）の実行タイミングとの組み合わせを決定可能なものである（図 7 5 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 5 1 1 】

この構成の遊技機によれば、主制御部によって決定される変動パターンの種類が同じで

10

20

30

40

50

あっても、サブ制御部は、第1演出モードでは疑似連演出における再変動表示の実行回数と、第1演出モード用予告演出の種類を変化させることが可能であり、第2演出モードでは、疑似連演出における再変動表示の実行回数と、第2演出モード用予告演出の実行タイミングを変化させることが可能である。よって、どちらのモードに制御されているときであっても、複数の変動パターンがあるように見せかけることが可能である。

【0512】

手段3Cに係る発明は、
手段2Cに記載の遊技機であって、

前記第1演出モード用予告演出は、その種類毎に演出時間が異なるものである（図59参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

【0513】

この構成の遊技機によれば、第1演出モードにおいて、主制御部によって決定される変動パターンの種類が同じであっても、変動時間の異なる種々の変動パターンが選択されているように見せかけることが可能となる。

【0514】

手段4Cに係る発明は、
手段2C又は手段3Cに記載の遊技機であって、

前記第1演出モード用予告演出のうちの少なくとも一部の種類の演出（実施形態では予告演出1～5）と、前記第2演出モード用予告演出（メーターMAX化予告）とは、演出時間が異なるものであることを特徴とする遊技機である。

20

【0515】

この構成の遊技機によれば、第1演出モードに制御されているときと、第2演出モードに制御されているときとで、予告演出の演出時間が異なるため、遊技者が感じる変動時間を異ならせることが可能となる。よって、主制御部に記憶させる変動パターンの種類を増やすことなく、すなわち、第1演出モードと第2演出モードの両モードにおいて主制御部は同じ変動パターンを選択しているにもかかわらず、遊技者には、両モードにおいて異なった変動時間の変動パターンが選択されているように感じさせることが可能となる。

【0516】

手段5Cに係る発明は、

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口（第2始動口21）を少なくとも含む1又は複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21）と、

30

遊技の進行を制御する主制御部（主制御基板80）と、

演出を制御するサブ制御部（99）と、を備え、

前記主制御部は、

前記入球口への遊技球の入球に基づいて判定用情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する判定用情報取得手段（ステップS206,S212を実行する遊技制御用マイコン81）と

、

前記判定用情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて、当たりの判定を行う当たり判定手段（ステップS1002,S1008を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記当たりの判定の結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示させて停止表示させる識別図柄表示制御手段（ステップS1006,S1012,S1504等を実行する遊技制御用マイコン81）と、

40

前記識別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（ステップS1003,S1009を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記当たりの判定の結果に基づいて、特別入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）を開放させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（ステップS908,S909を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記特別遊技の実行後の遊技状態を、所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記可変入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップS2104,S2105を実行する遊技制御用マイコン81）と、を備え、

50

前記サブ制御部は、

前記変動パターン決定手段により決定された変動パターンに基づいて演出を決定する演出決定手段（ステップS5605等を実行する演出制御用マイコン91）と、

前記演出決定手段によって決定された演出を、所定の演出手段（画像表示装置7）に実行させる演出実行制御手段（ステップS5606,S4006を実行する演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記終了条件には、前記特典遊技状態における前記識別図柄の変動表示の実行回数が所定の上限実行回数に至ること（例えば時短状態における第2特別図柄の変動表示の実行回数が第2時短回数に至ること）が含まれており、

前記特典遊技状態には、

前記上限実行回数が第1の上限実行回数に設定される第1特典遊技状態（第2時短回数が2回～5回のいずれかに設定される時短状態A）と、

前記上限実行回数が前記第1の上限実行回数よりも大きい第2の上限実行回数に設定される第2特典遊技状態（第2時短回数が99回に設定される時短状態B）とがある遊技機（パチンコ遊技機1）において、

前記変動パターン決定手段は、前記第1特典遊技状態において、1の判定基準（図13に示す時短状態A中のテーブル）に従って前記識別図柄の変動パターンを決定するものであり、

前記演出実行制御手段は、複数の演出図柄（8L,8C,8R）を仮停止表示したあと再び変動表示させる再変動表示が1又は複数回にわたって実行され得る疑似連演出を実行可能なものであり、

前記演出決定手段は、

前記第1特典遊技状態において予め定められた第1演出モード（夜背景モード）に制御されているときには、第1の演出決定基準（図51-2に示す特殊変動演出パターンの選択テーブル）に従って、前記再変動表示の実行回数と、第1演出モード用予告演出（予告演出1～5、図64～図71参照）の種類との組み合わせを決定可能なものであるとともに、

前記第1特典遊技状態において前記第1演出モードとは異なる第2演出モード（宇宙背景モード）に制御されているときには、第2の演出決定基準（図52-2に示す特殊変動演出パターンの選択テーブル）に従って、前記再変動表示の実行回数と、第2演出モード用予告演出（メーターMAX化予告、図81参照）の実行タイミングとの組み合わせを決定可能なものであり、

前記第1演出モード用予告演出のうちの少なくとも一部の種類の演出と、前記第2演出モード用予告演出とは、演出時間が異なるものであることを特徴とする遊技機である。

【0517】

この構成の遊技機によれば、第1演出モードであっても第2演出モードであっても主制御部によって決定される変動パターンの種類は変わらないのに、サブ制御部が、第1演出モードでは疑似連演出における再変動表示の実行回数と、第1演出モード用予告演出の種類を変化させ、第2演出モードでは疑似連演出における再変動表示の実行回数と、第2演出モード用予告演出の実行タイミングを変化させる。しかも、両演出モードにおける予告演出の演出時間は異なっている。よって、遊技者には、両モードにおいて異なった変動時間の変動パターンが選択されているように感じさせることが可能となり、第1特典遊技状態において識別図柄の変動表示の上限実行回数が比較的少なくても、遊技興趣を向上可能である。

【0518】

なお、本明細書における「所定の判定条件」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、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。

10

20

30

40

50

また、本明細書における「識別図柄」とは、上記形態では、特別図柄である。

また、本明細書における「特定演出」とは、上記形態では、疑似連予告組み合わせ演出である。

また、本明細書における「第1パートの演出」とは、上記形態では、疑似連予告組み合わせ演出における最後以外の変動である。

また、本明細書における「第2パートの演出」とは、上記形態では、疑似連予告組み合わせ演出における最後の変動と予告演出である。

また、本明細書における「当落分岐演出」とは、上記形態では、夜背景モード用のバトル演出や、宇宙背景モード用のバトル演出である。

また、本明細書における「特典遊技状態」とは、上記形態では、時短状態であり、「第1特典遊技状態」及び「特定の遊技状態」とは、上記形態では、時短状態Aであり、「第2特典遊技状態」とは、上記形態では、時短状態Bである。

また、本明細書における「第1の上限実行回数」とは、上記形態では、第2時短回数についての2回～5回のいずれかの回数であり、「第2の上限実行回数」とは、上記形態では、第2時短回数についての99回である。

また、本明細書における「演出部」とは、上記形態では、メーター画像G1である。

また、本明細書における「特定の態様」とは、上記形態では、メーター画像G1の目盛りが最大値である態様である。

また、本明細書における「特定の演出」および「成否分岐演出」とは、上記形態では、メーターボタン変化演出である。

また、本明細書における「第1の態様変化演出」とは、上記形態では、疑似連演出における仮停止目によってメーター画像G1の目盛りを増加させる演出であり、「第2の態様変化演出」とは、上記形態では、メーターMAX化予告である。

また、本明細書における「複数の演出図柄の組み合わせ態様」とは、上記形態では、演出図柄8L, 8C, 8Rの青図柄揃い、緑図柄揃い、あるいは、赤図柄揃いである。

また、本明細書における「第1演出モード」とは、上記形態では、夜背景モードであり、「第2演出モード」とは、宇宙背景モードである。

また、本明細書における「1の判定基準」とは、図13に示す時短状態A中のテーブルであり、「第1の演出決定基準」とは、図51-2に示す特殊変動演出パターンの選択テーブルであり、「第2の演出決定基準」とは、図52-2に示す特殊変動演出パターンの選択テーブルである。

また、本明細書における「第1演出モード用予告演出」とは、予告演出1～5であり、「第2演出モード用予告演出」とは、メーターMAX化予告である。

【符号の説明】

【0519】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置
- 21 ... 第2始動口(可変入球口)
- 8L ... 左演出図柄
- 8C ... 中演出図柄
- 8R ... 右演出図柄
- 80 ... 主制御基板(主制御部)
- 81 ... 遊技制御用マイコン
- 90 ... サブ制御基板
- 91 ... 演出制御用マイコン
- 99 ... サブ制御部
- 100 ... 画像制御基板
- G1 ... メーター画像
- G2 ... ボタン操作指示画像

10

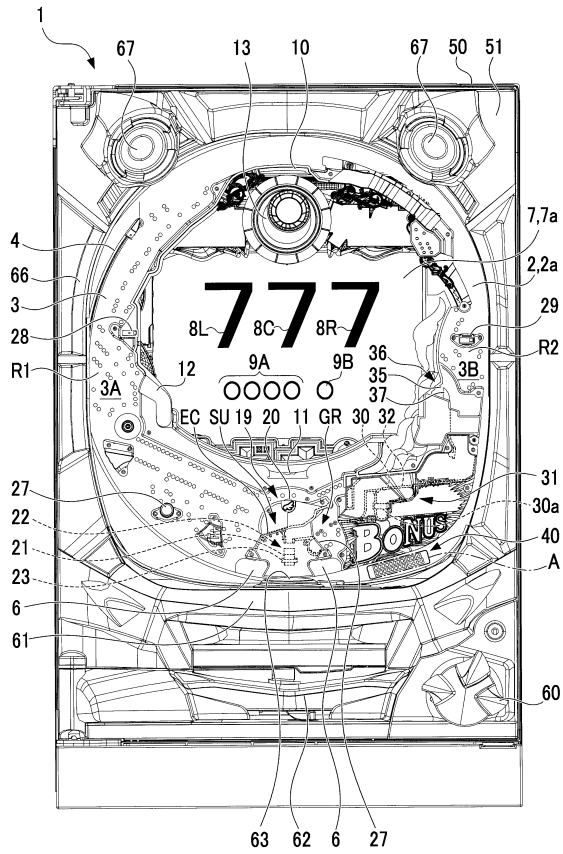
20

30

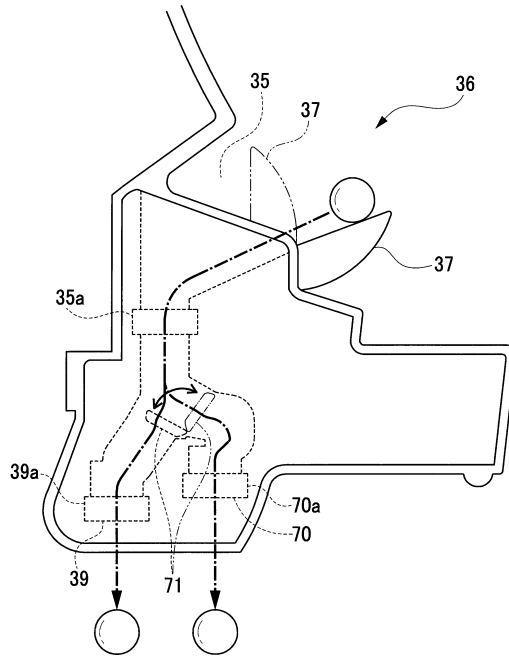
40

50

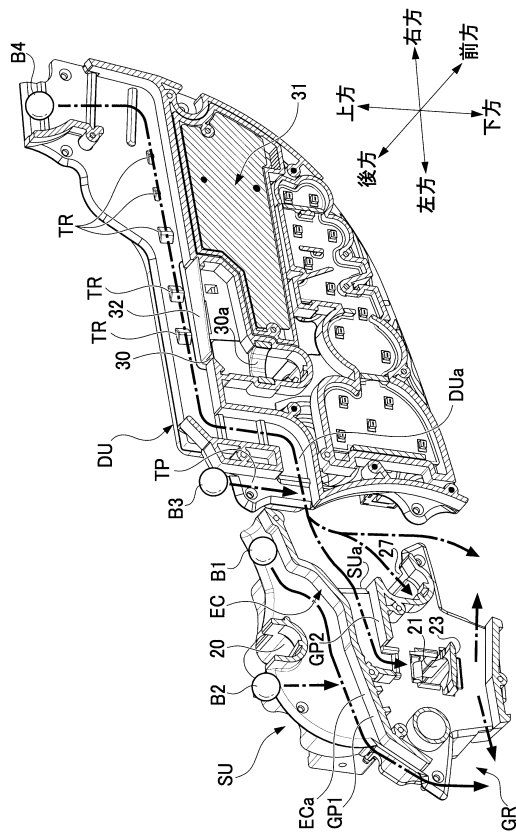
【図 1】



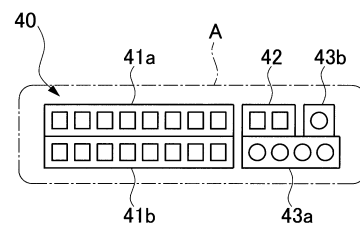
【図 2 - 1】



【図 2 - 2】



【図 3】



【図 1 2】

(A)大当たり判定テーブル		
特別図柄	大当たり乱数値	判定結果
特図1	65320～65535	大当たり
	0～650	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
特図2	65320～65535	大当たり
	0～10500	小当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～27	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～11	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短・時短(共通)	1～255	当たり
	0	ハズレ
(D)普通図柄当たり種別判定テーブル		
図柄	普図当たり種別乱数	判定結果
普通図柄	0～32	長開放図柄A
	33～99	短開放図柄A
	0～65535のうち上記以外の数値	短開放図柄B
(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
非時短状態	ハズレ	1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

【図 1 3】

図柄	状態	判定結果	変動パターン(変動ハズレ・リーチ・大当たり)		変動時間(ms)		備考
			変動パターン	変動時間	変動時間	変動時間	
特図1	非時短状態	大当たり	P1	0～99	7000	500	SPリーチ
		小当たり	P2	90～99	3000	500	ノーマルリーチ
		リーチ有りハズレ	P3	0～99	8000	3000	—
		リーチ無しハズレ	P4	10～99	2000	500	SPリーチ
		リーチ無しハズレ	P5	0～99	13000	500	ノーマルリーチ
	時短状態	大当たり	P6	0～99	8000	500	—
		小当たり	P7	0～99	51000	500	—
		リーチ有りハズレ	P8	0～99	36000	500	—
		リーチ無しハズレ	P9	0～99	51000	500	—
		リーチ無しハズレ	P10	0～99	36000	300	—
特図2	非時短状態	大当たり	P11	0～99	1000	300	梯短縮変動
		小当たり	P12	0～99	40000	500	—
		リーチ有りハズレ	P13	0～99	40000	15000	—
		リーチ無しハズレ	P14	0～99	40000	500	—
		リーチ無しハズレ	P15	0～99	40000	500	—
	時短状態	大当たり	P16	0～99	72000	500	—
		小当たり	P17	70～99	51000	500	—
		リーチ有りハズレ	P18	0～99	82000	500	—
		リーチ無しハズレ	P19	0～99	51000	500	—
		リーチ無しハズレ	P20	30～49	51000	500	—

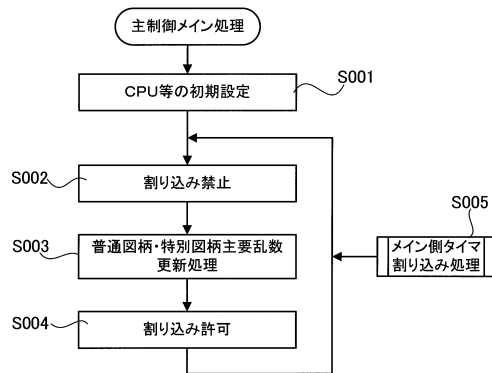
【図 1 4】

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	長開放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

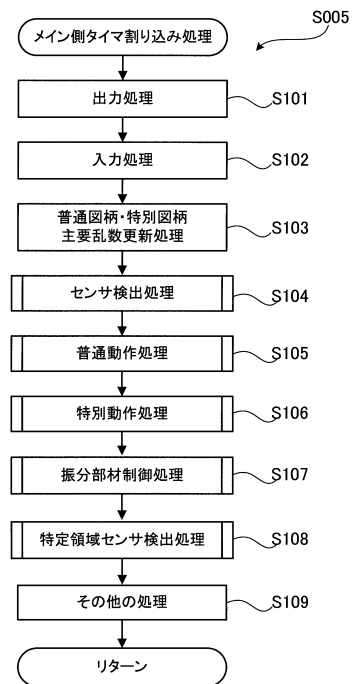
【図 1 5】

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

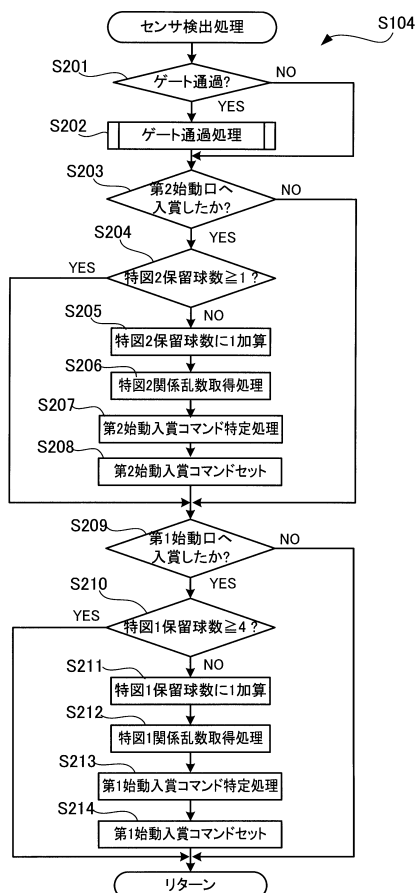
【図 16】



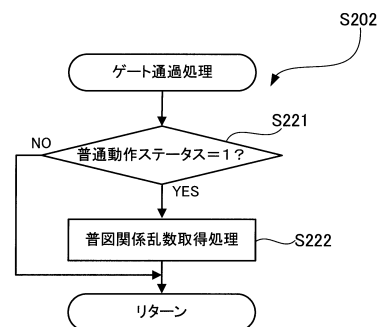
【図 17】



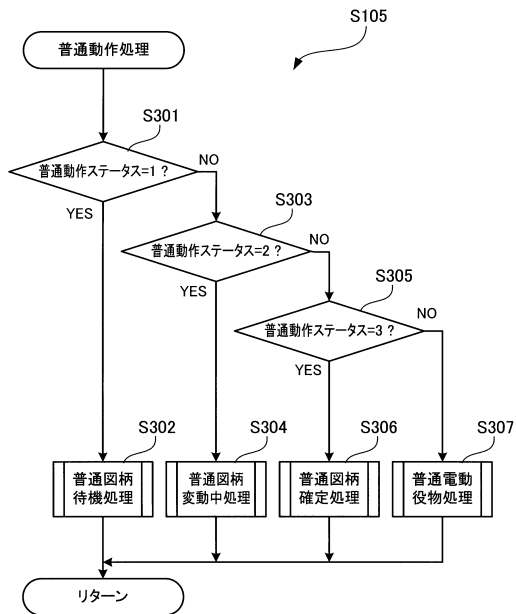
【図 18】



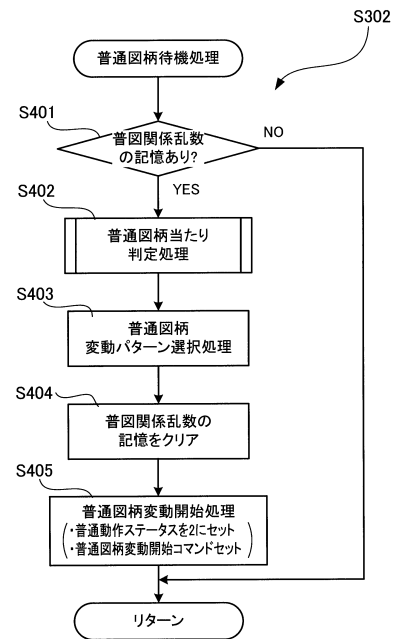
【図 19】



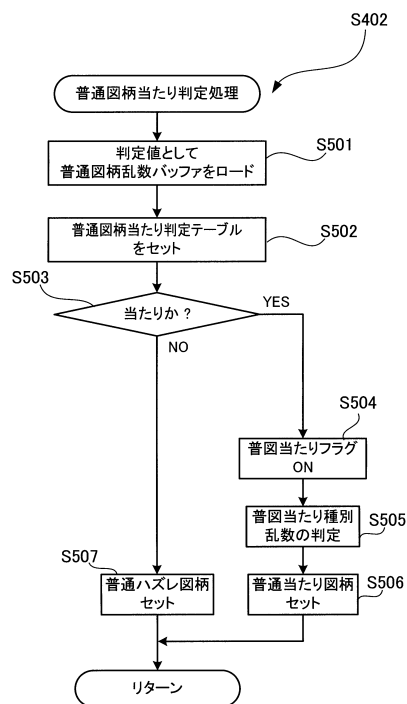
【図 20】



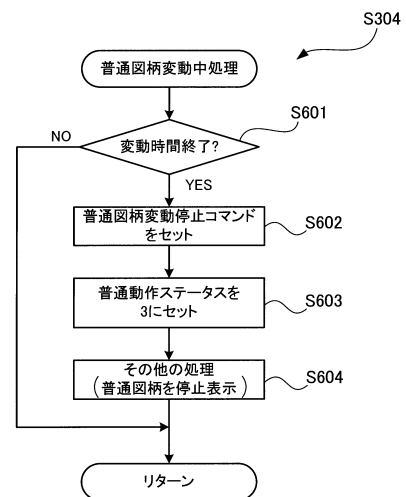
【図 21】



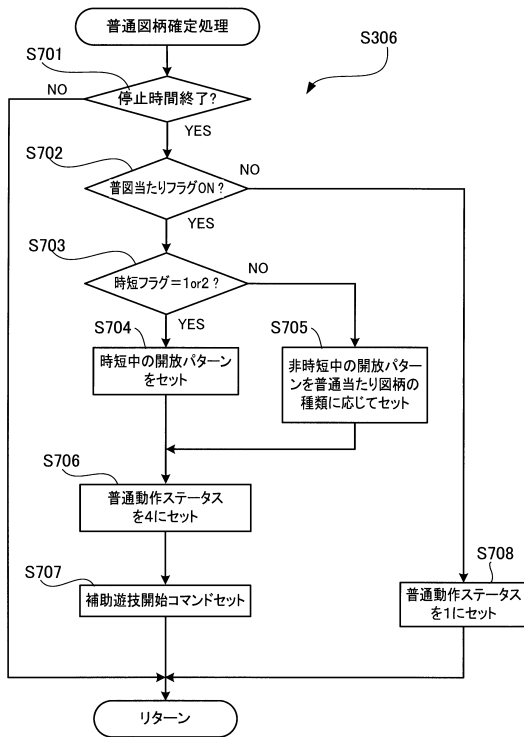
【図 22】



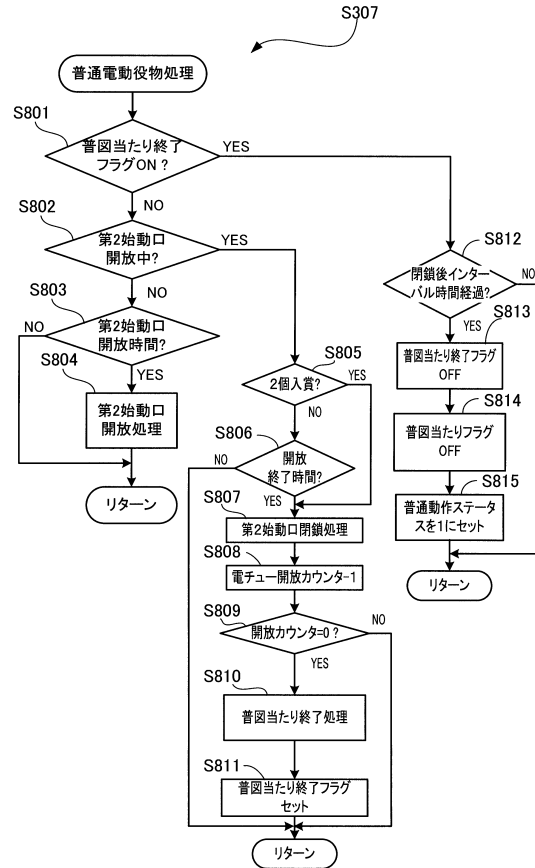
【図 23】



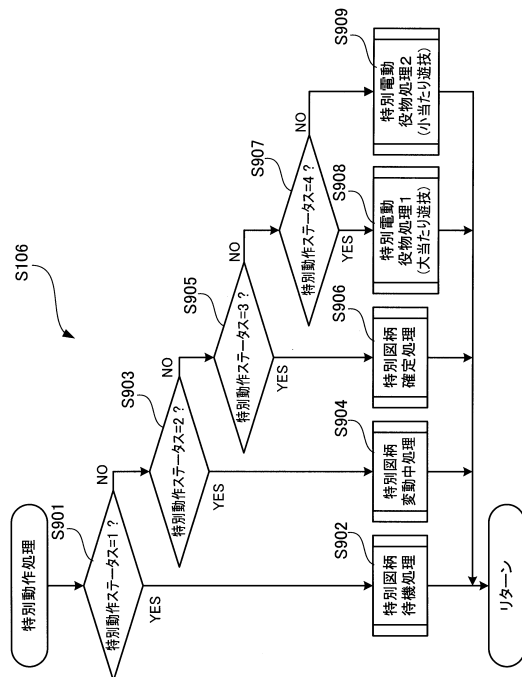
【図 24】



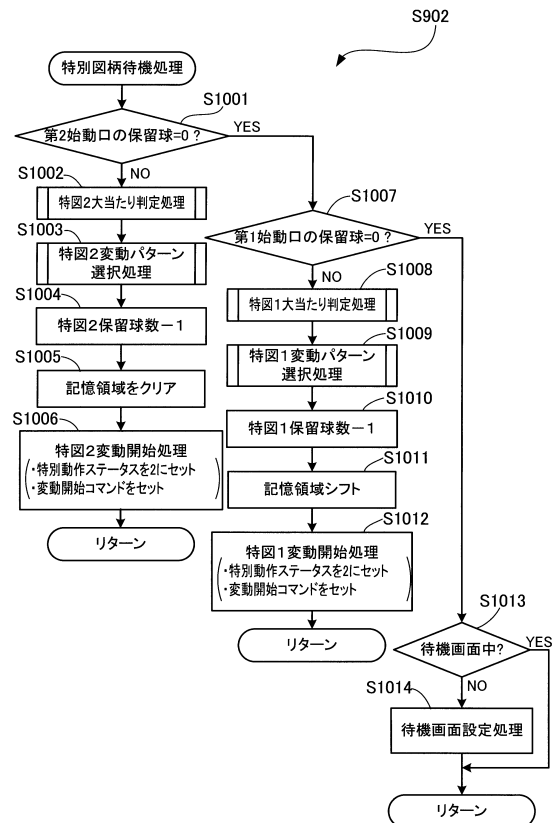
【図 25】



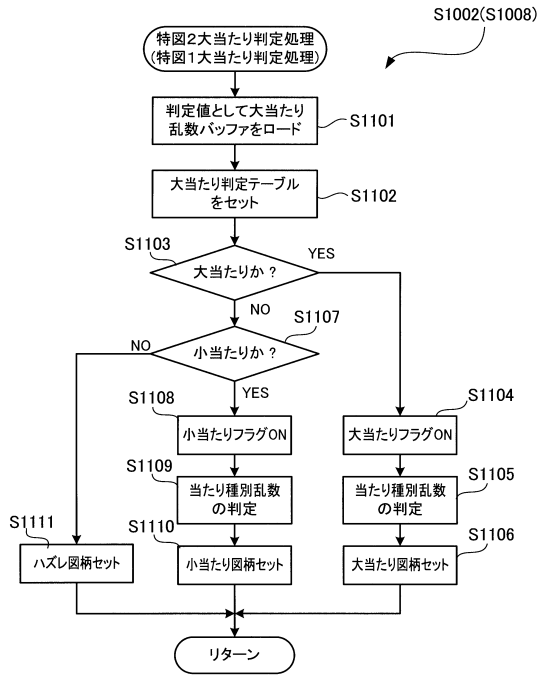
【図 26】



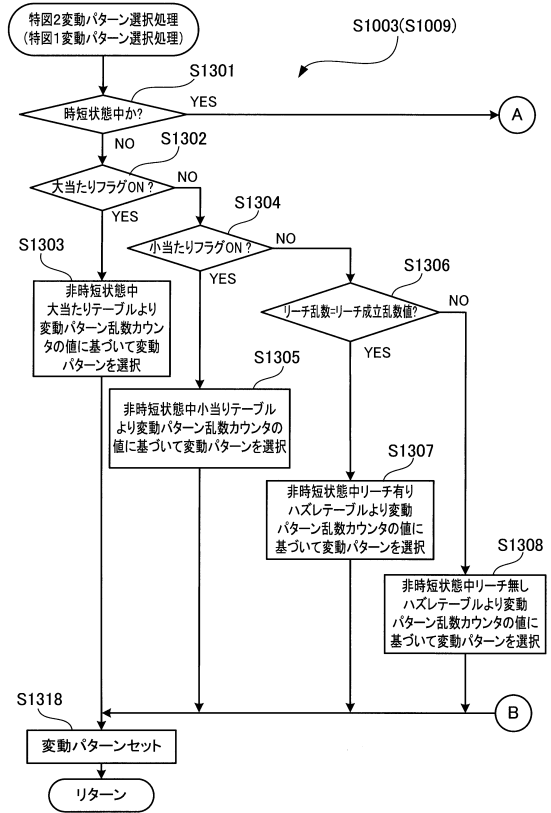
【図 27】



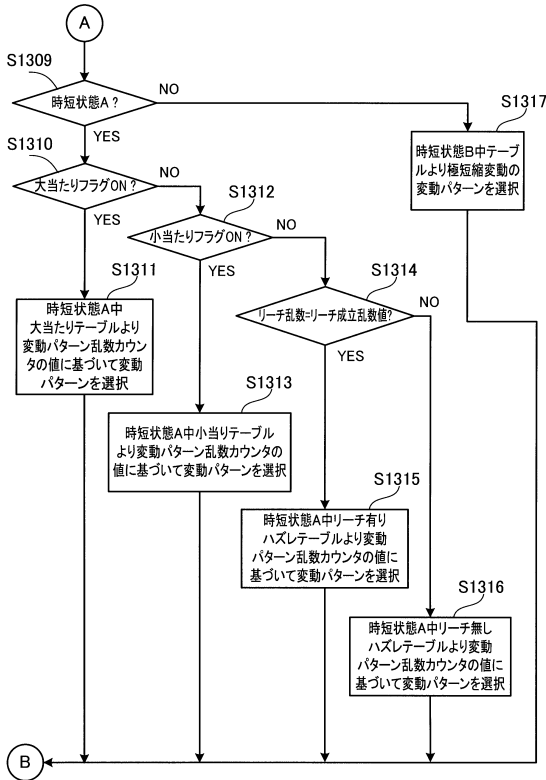
【図 28】



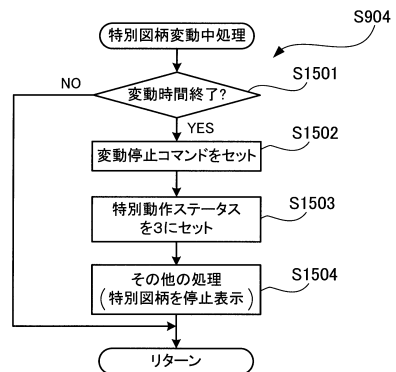
【図 29】



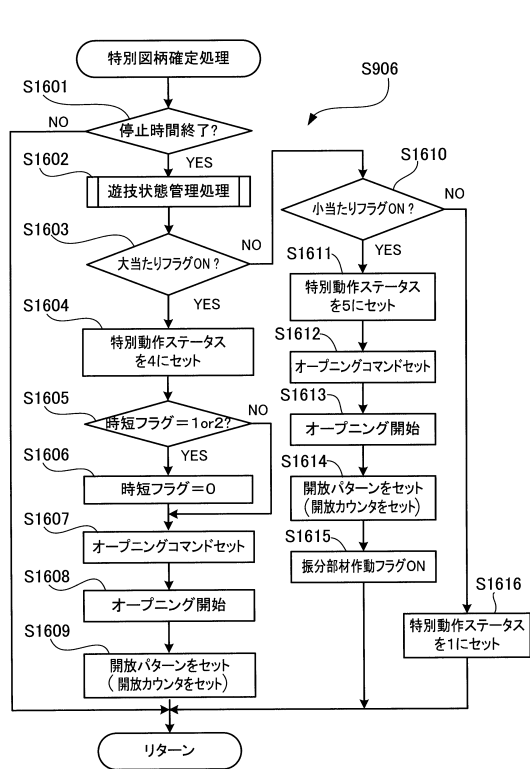
【図 30】



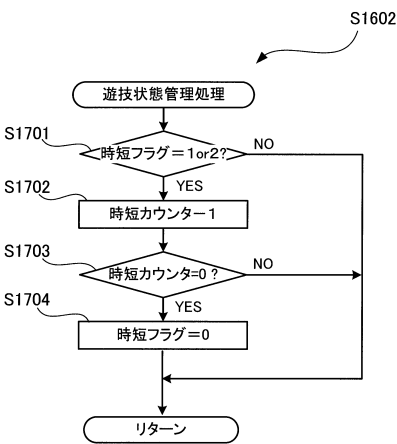
【図 31】



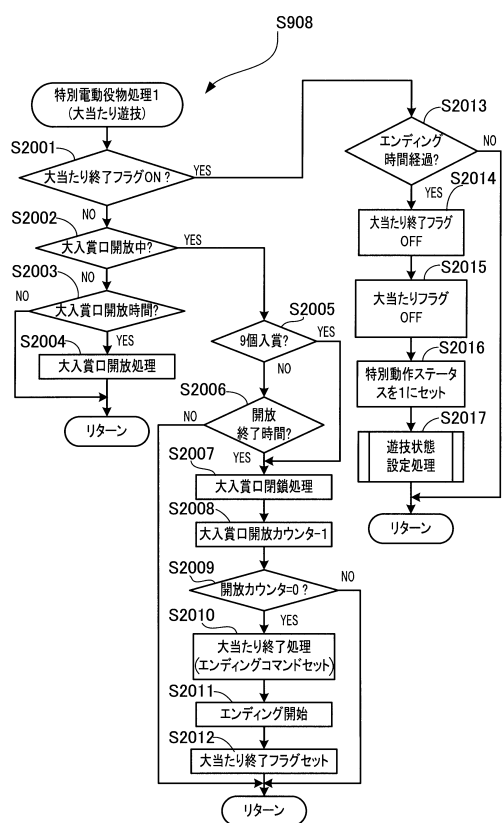
【図 3 2】



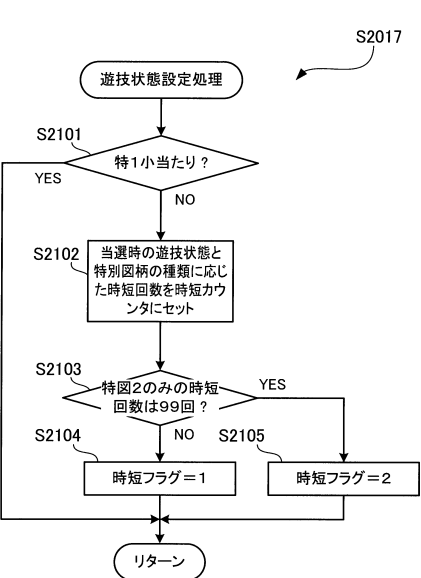
【図 3 3】



【図 3 4】

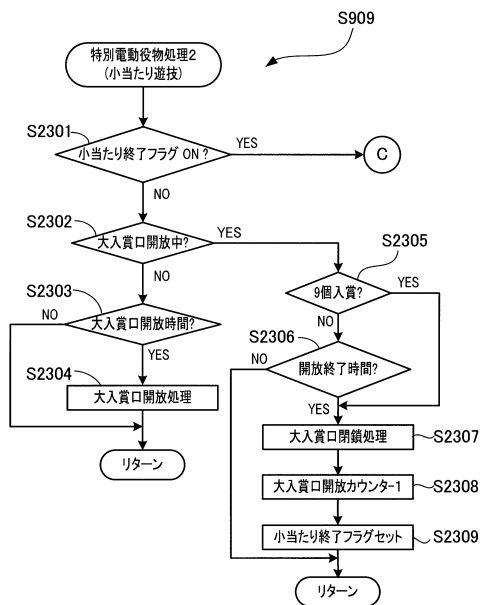


【図 3 5】

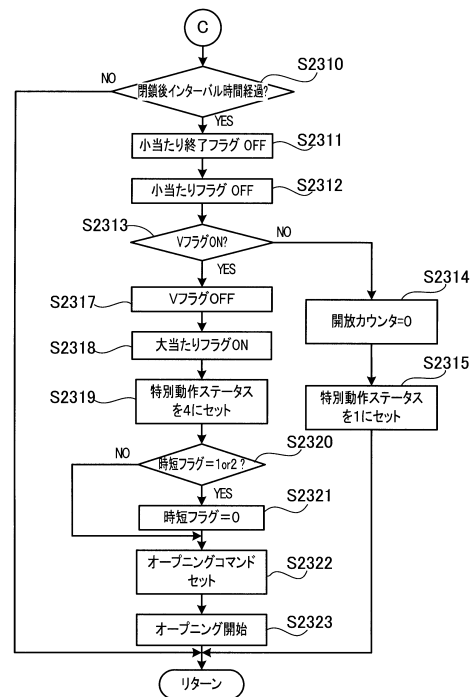


時短フラグ	遊技状態
0	非時短状態
1	時短状態A
2	時短状態B

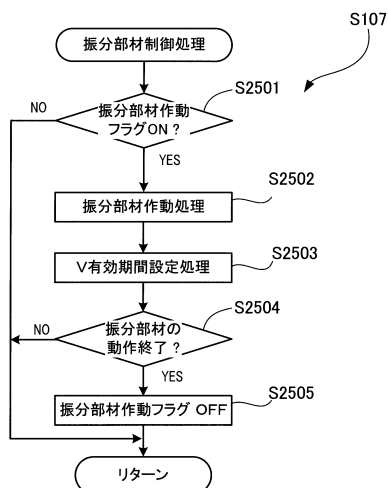
【図 36】



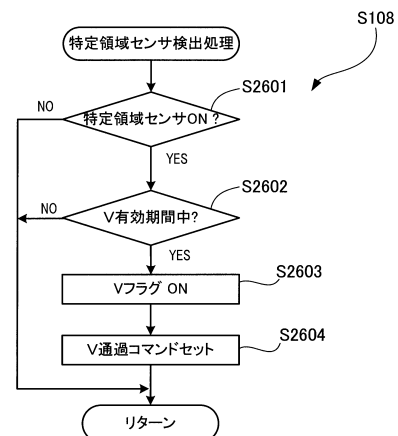
【図 37】



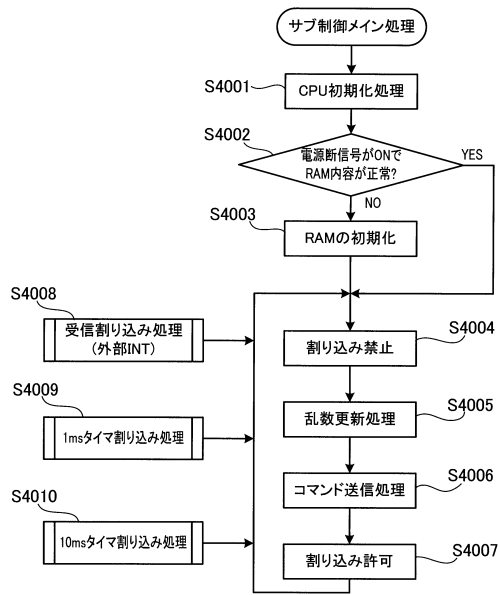
【図 38】



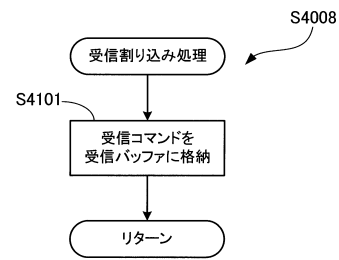
【図 39】



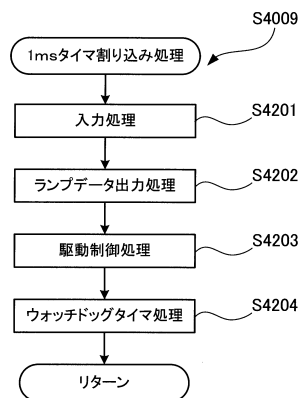
【図 40】



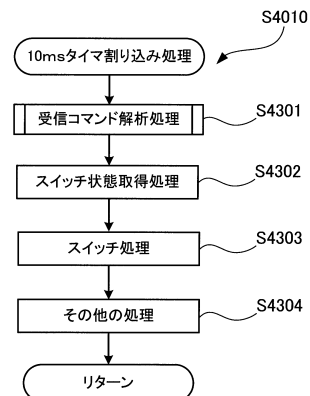
【図 41】



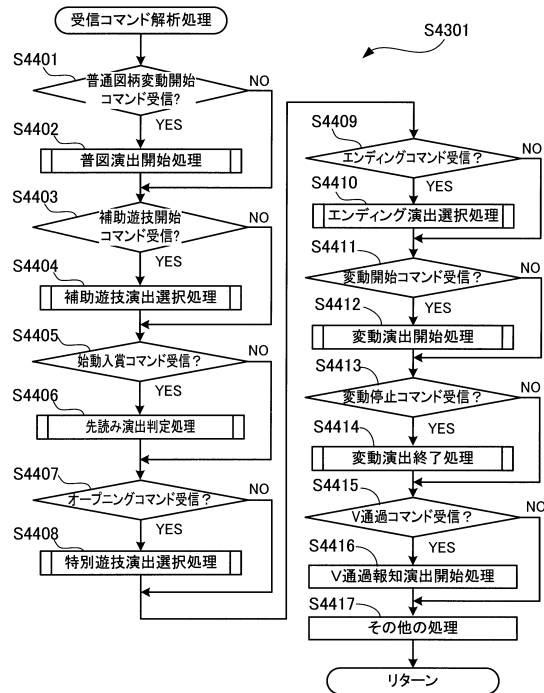
【図 42】



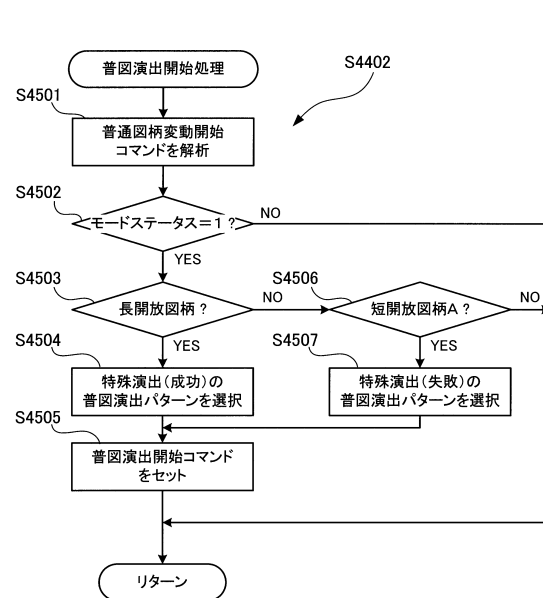
【図 43】



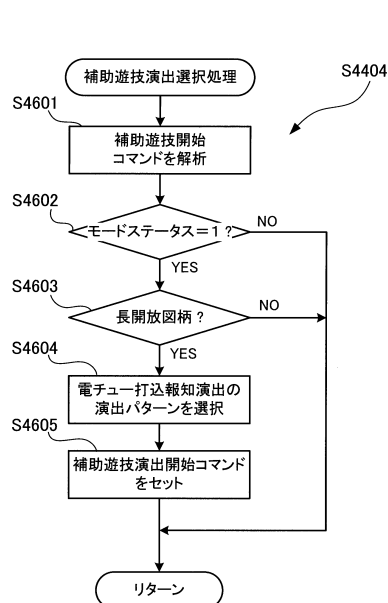
【図 4 4】



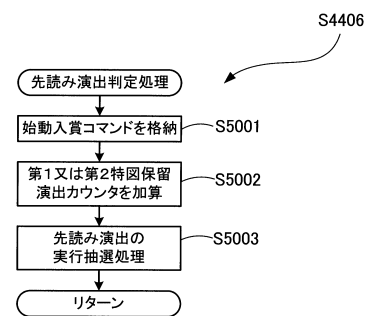
【図 4 5】



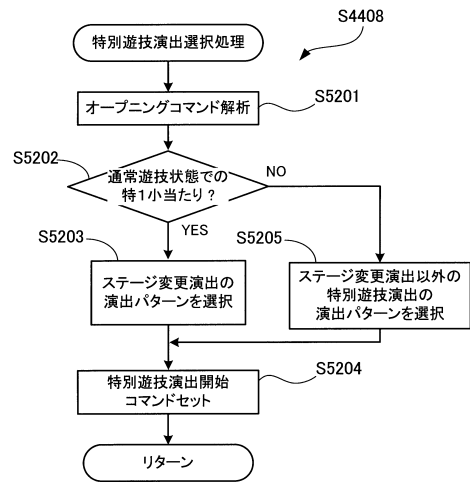
【図 4 6】



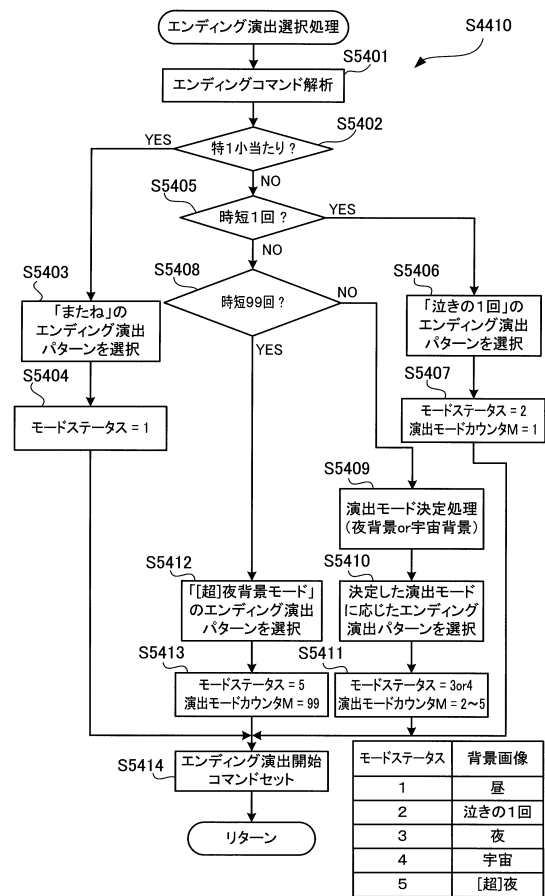
【図 4 7】



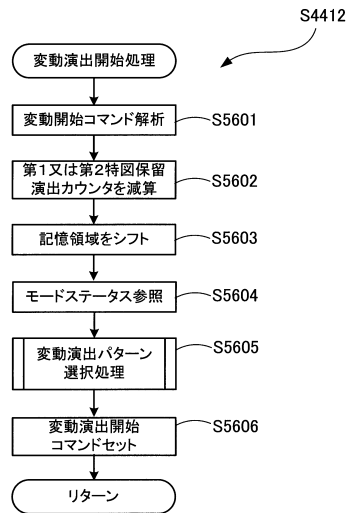
【図 48】



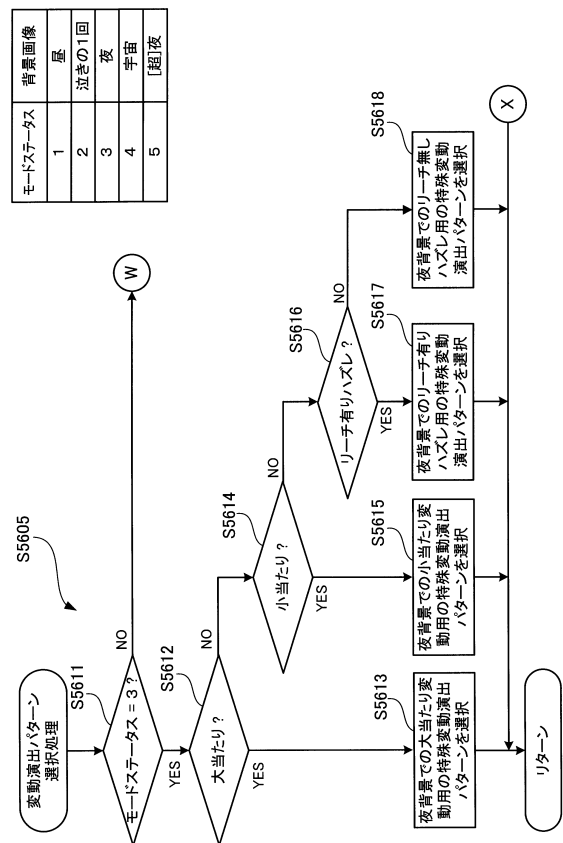
【図 49】



【図 50】



【図 51 - 1】



【図 5 1 - 2】

特殊変動演出パターンの選択テーブル

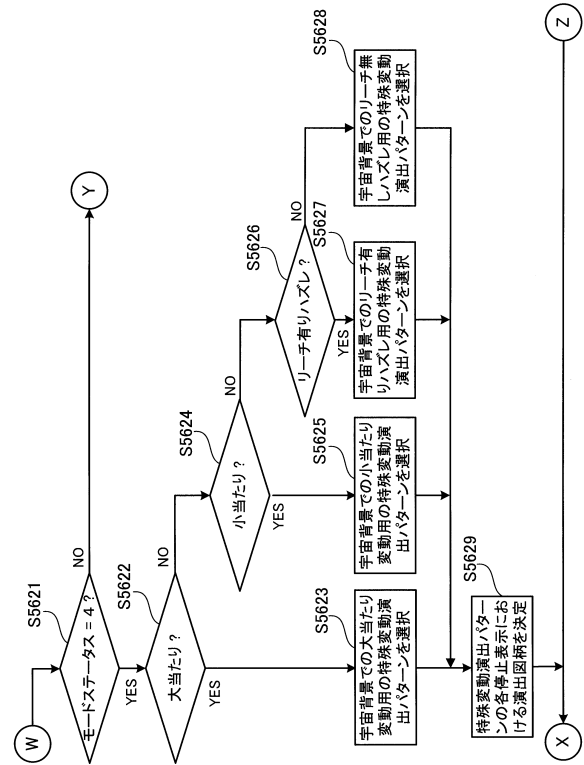
変動モード	判定結果	メイン 変動パターン	サブ 変動パターン	演出の態様	備考
大当たり	P31	72000	Q001~Q025	25/ターン	各4%
	P32, P11	51000	Q026~Q030	5/ターン	各20%
	P34	82000	Q031~Q055	25/ターン	各4%
小当たり	P33	61000	Q036~Q040	5/ターン	各20%
	P35	72000	Q001~Q005	25/ターン	各4%
	P36, P13	51000	Q006~Q090	5/ターン	各20%
リーチ有りハズレ	P37, P12, P14	36000	Q091~Q101	5/ターン	各4% (1/30%)
			Q102~Q108	3/ターン	各4% (1/30%)
			Q109~Q108	3/ターン	各4% (1/30%)

【図 5 2 - 2】

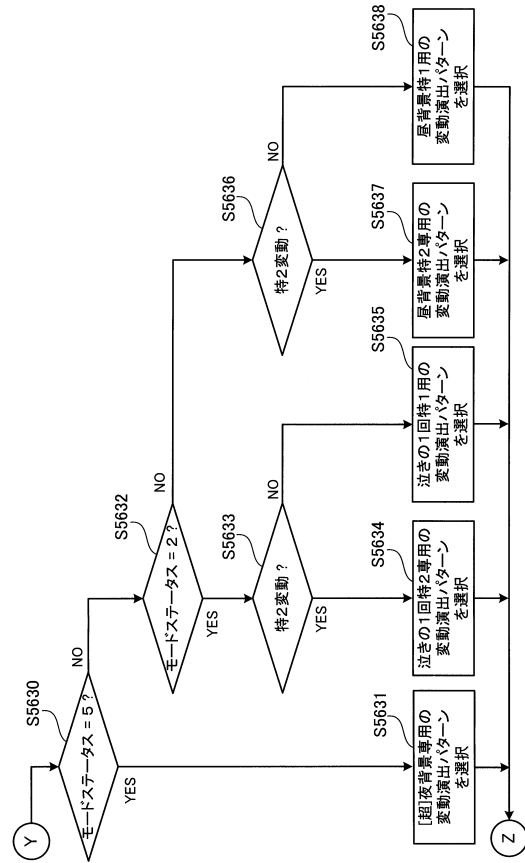
特殊変動演出パターンの選択テーブル

変動モード	判定結果	メイン 変動パターン	サブ 変動パターン	演出の態様
大当たり	P31	72000	Q201~Q210	10/ターン
	P32, P11	51000	Q211~Q220	10/ターン
	P34	61000	Q221~Q240	10/ターン
小当たり	P33	72000	Q241~Q250	10/ターン
	P35	51000	Q251~Q260	10/ターン
	P36, P13	36000	Q261~Q270	10/ターン
リーチ有りハズレ	P37, P12, P14	36000	Q271~Q280	10/ターン
			Q281~Q290	10/ターン
			Q291~Q300	10/ターン
リーチ無しハズレ	P37, P12, P14	36000	Q301~Q310	21/ターン
			Q311~Q320	3/ターン
			Q321~Q330	3/ターン
リーチ有りハズレ	P37, P12, P14	36000	Q331~Q340	3/ターン
			Q341~Q350	3/ターン
			Q351~Q360	3/ターン

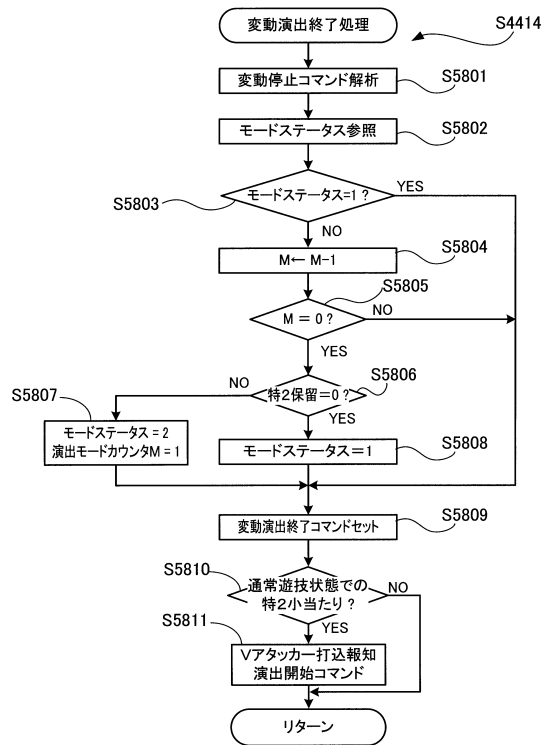
【図 5 2 - 1】



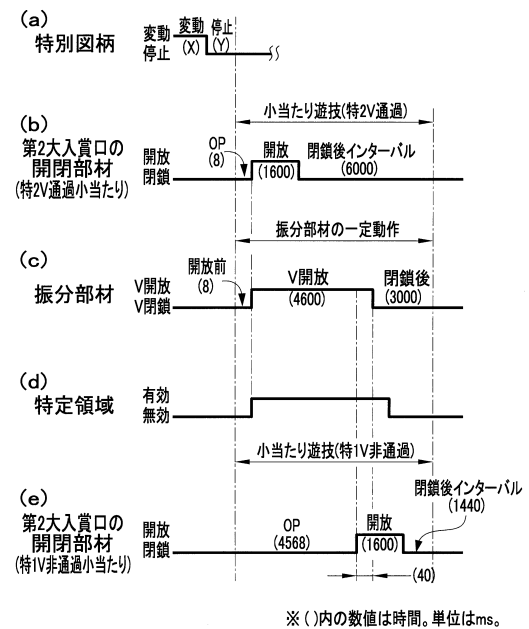
【図 5 3】



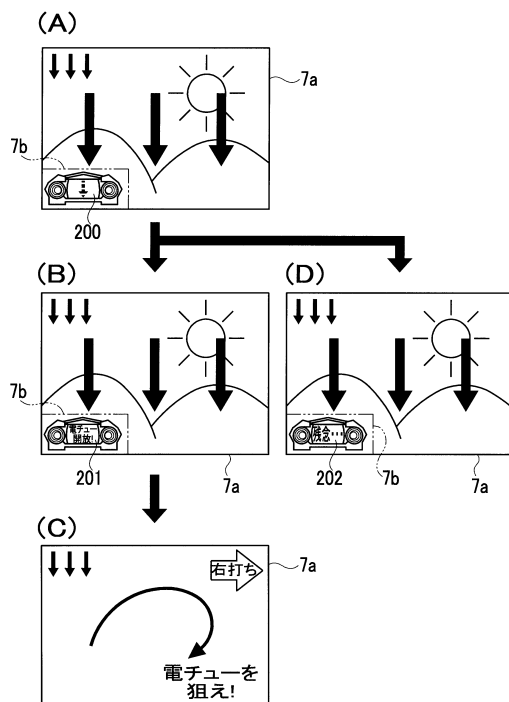
【図54】



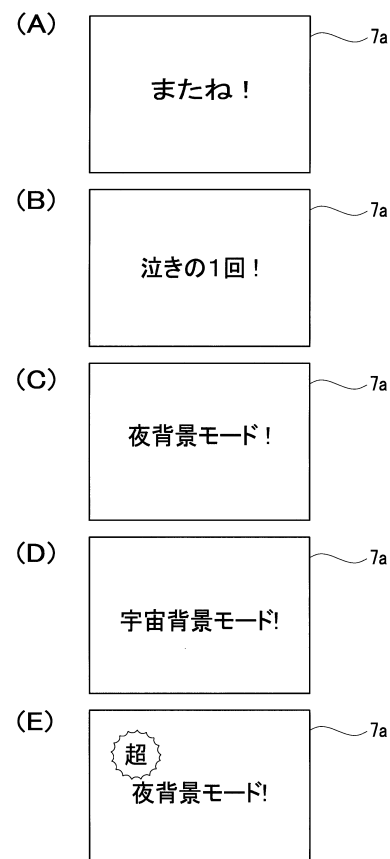
【図55】



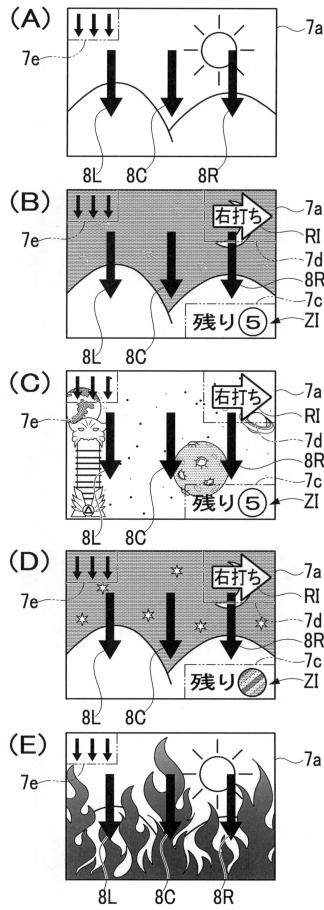
【図56】



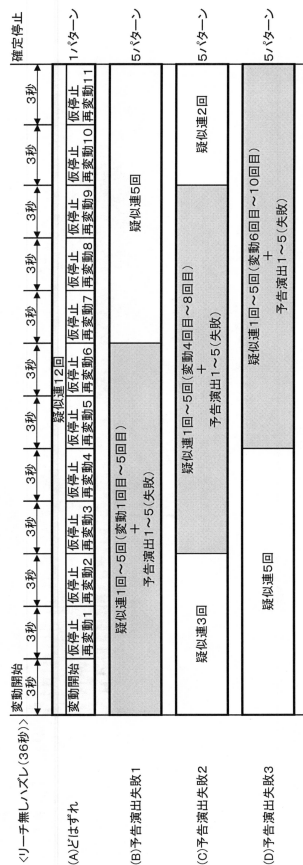
【図57】



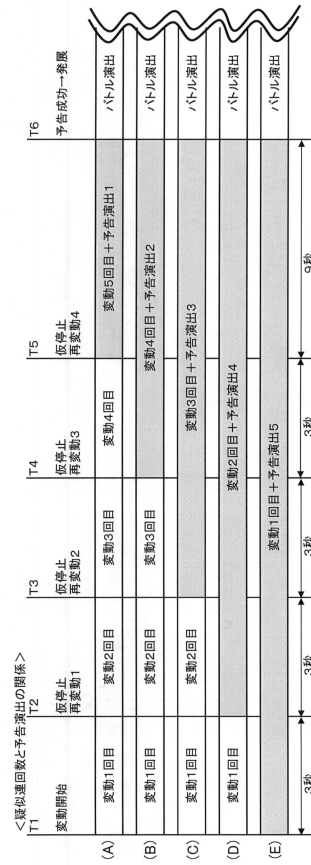
【 図 5 8 】



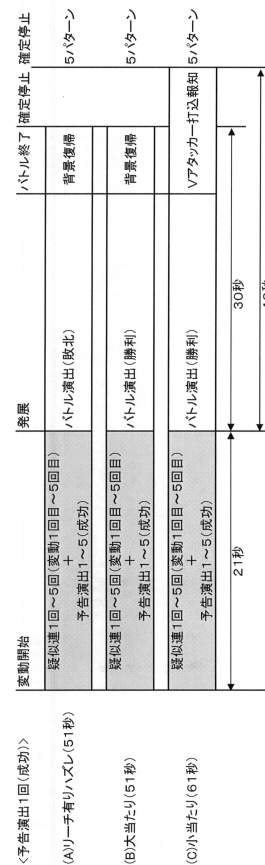
【 図 6 0 】



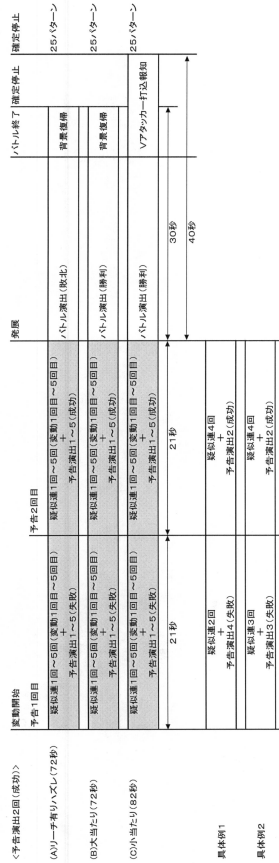
【 図 5 9 】



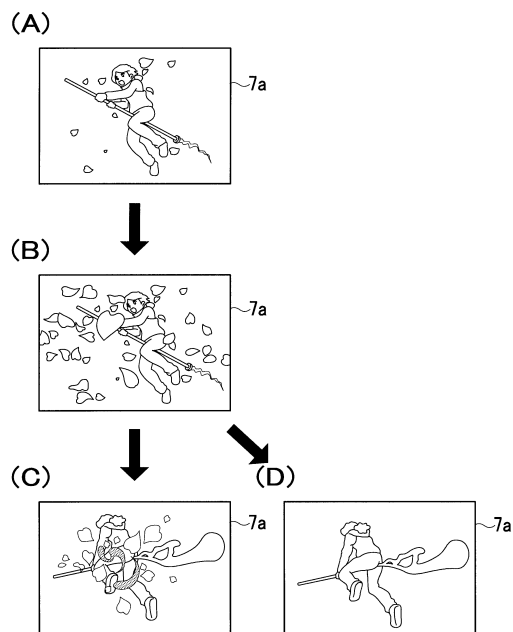
【 図 6 1 】



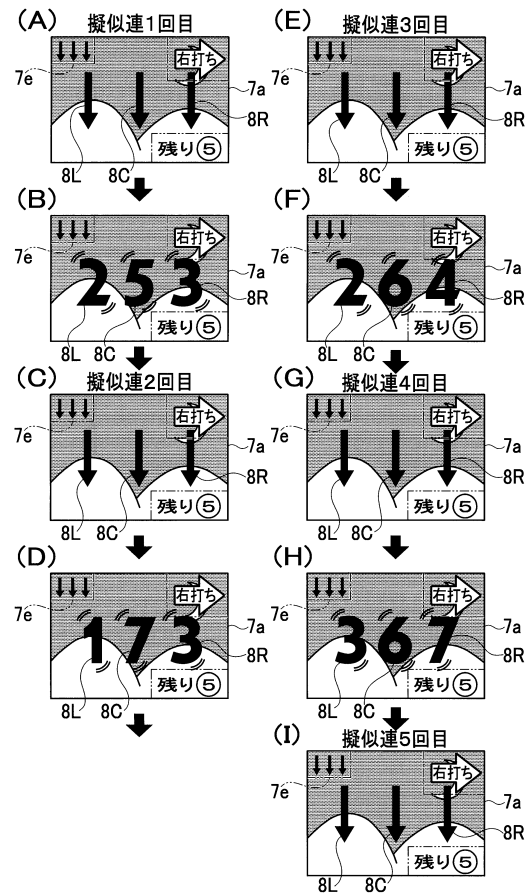
【 図 6 2 】



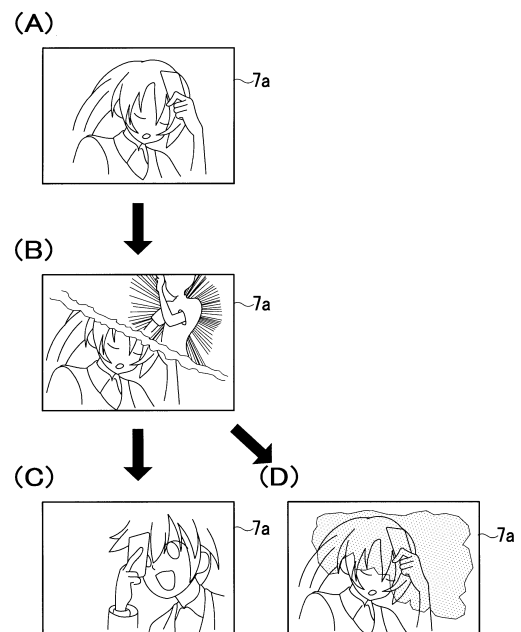
【 図 6 4 】



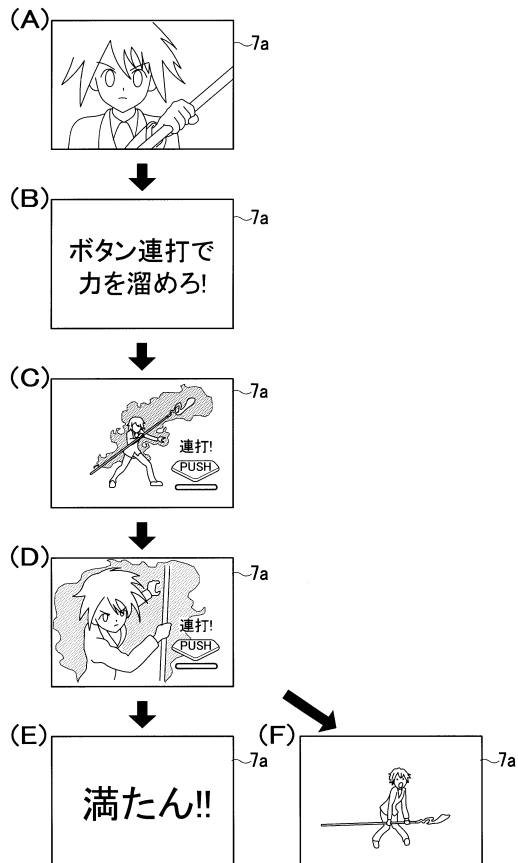
【 図 6 3 】



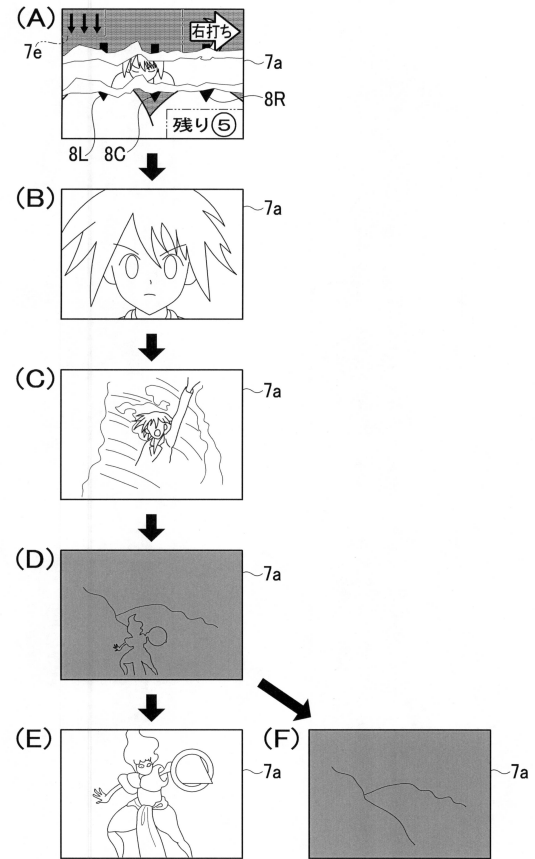
【 図 6 5 】



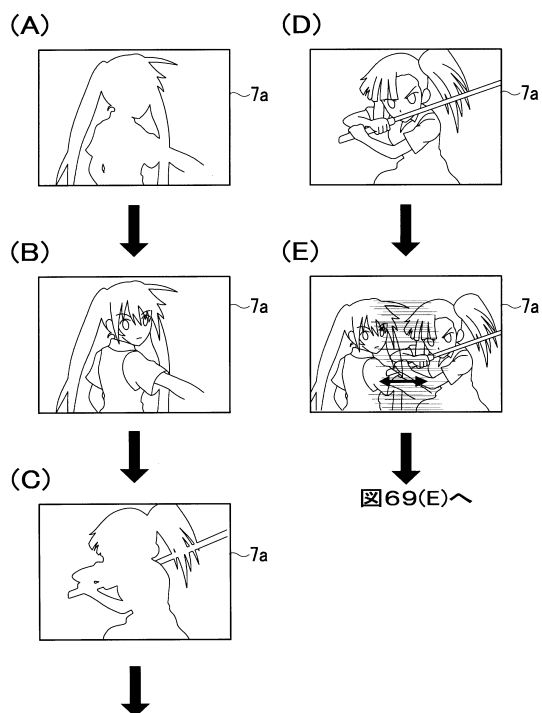
【図 6 6】



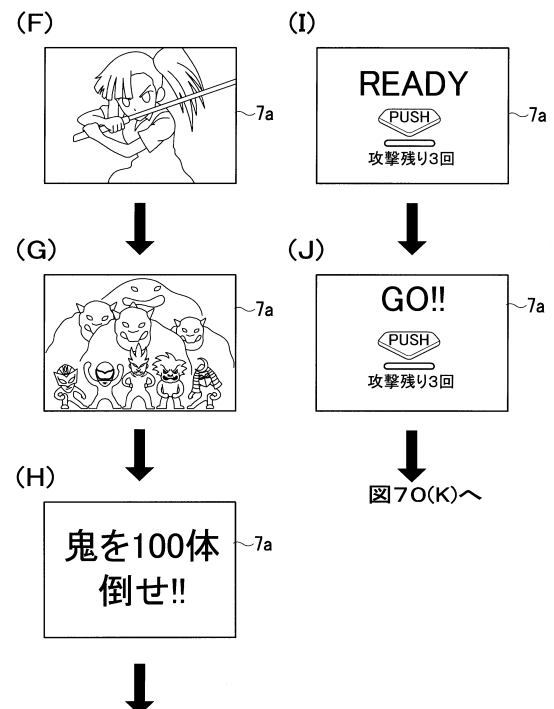
【図 6 7】



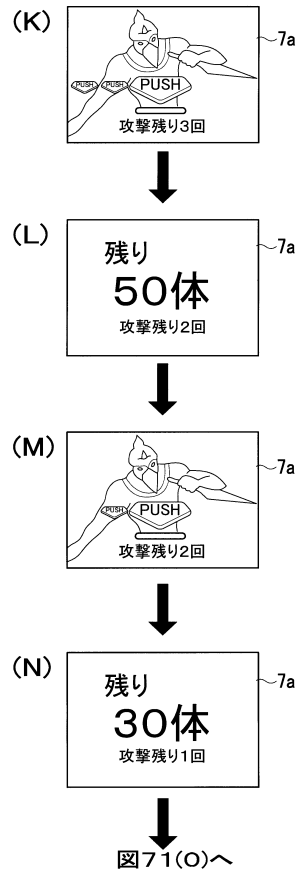
【図 6 8】



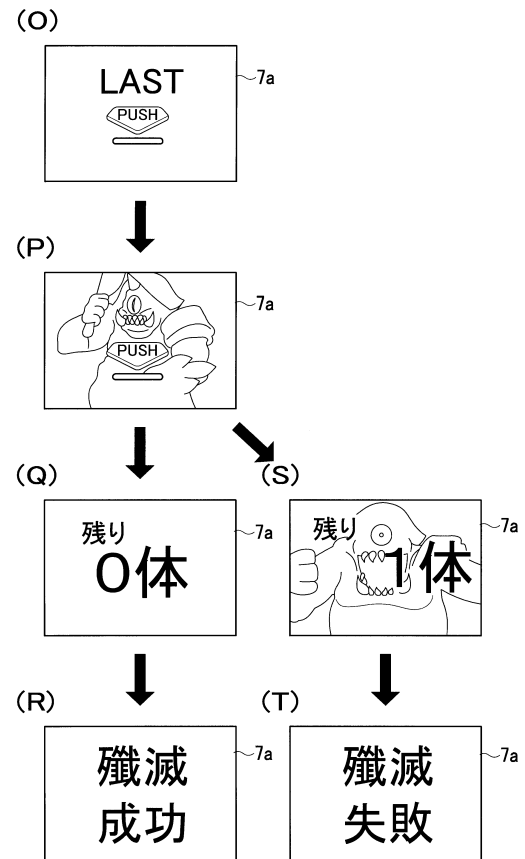
【図 6 9】



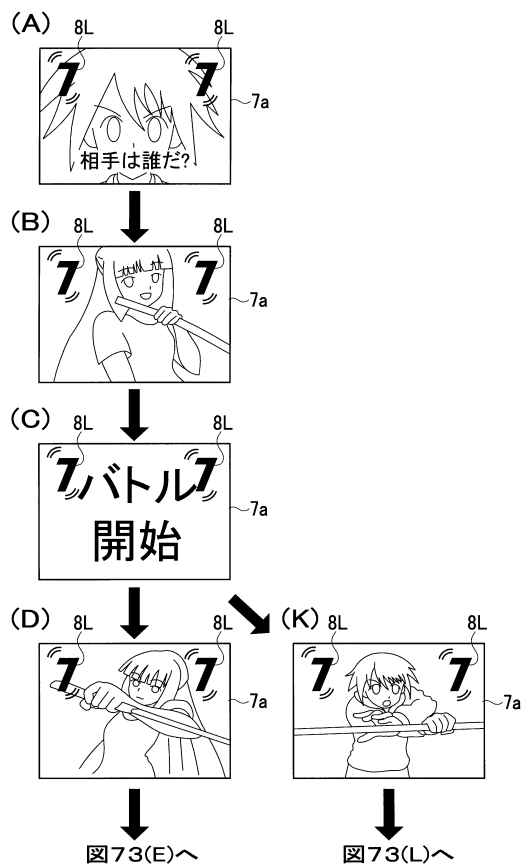
【図 70】



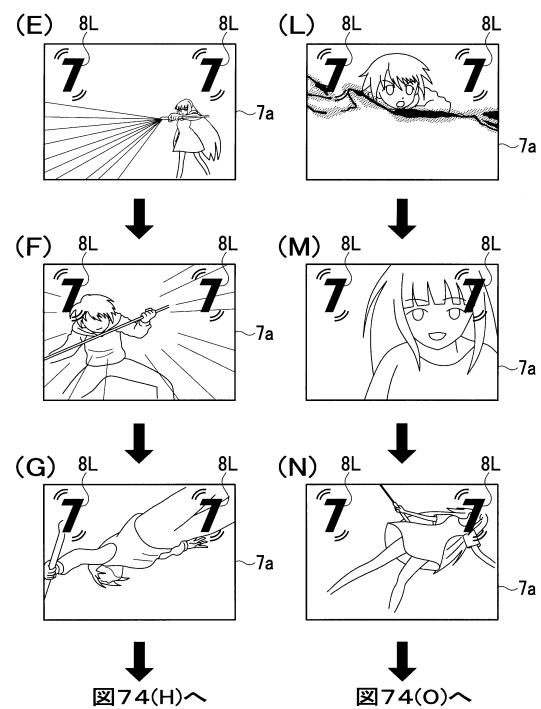
【図 71】



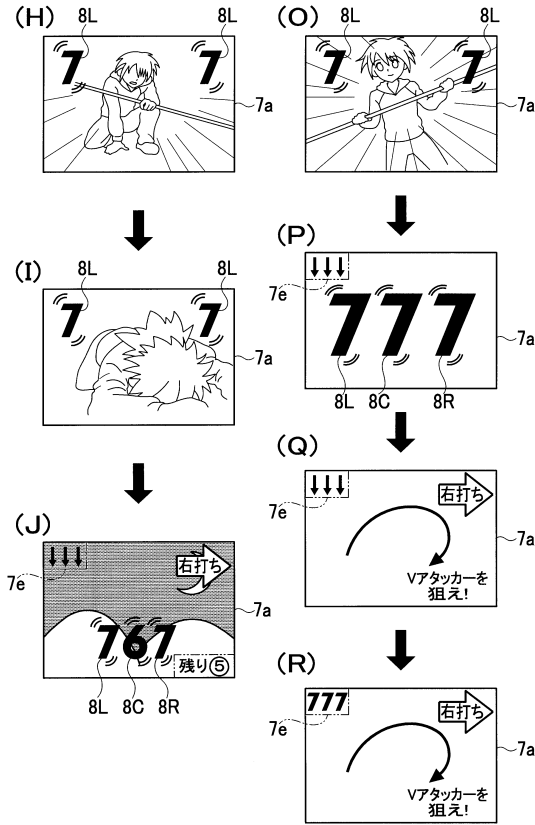
【図 72】



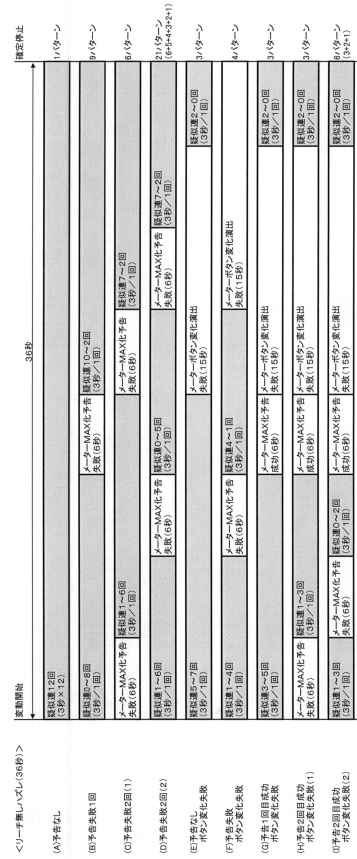
【図 73】



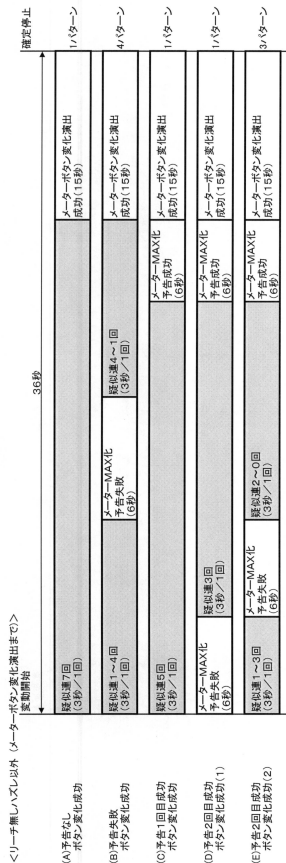
【図 74】



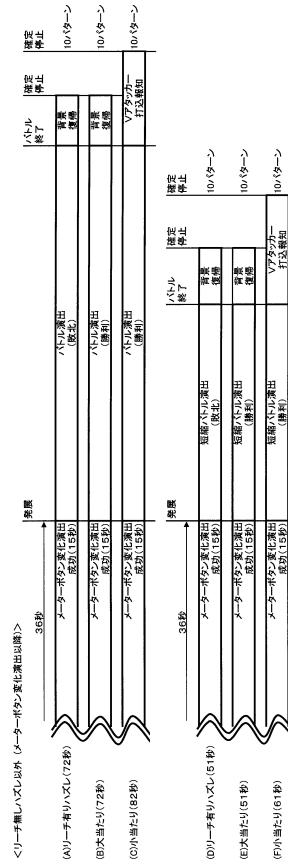
【図 75】



【図 76】



【図 77】



【図 78】

(A)メーター範囲

最小値(min)	0
最大値(MAX)	10

(B)

仮停止図柄	メーター増加量
青図柄(2・4・6・8)揃い	+1
緑図柄(1・5・9)揃い	+2
赤図柄(3・7)揃い	+3

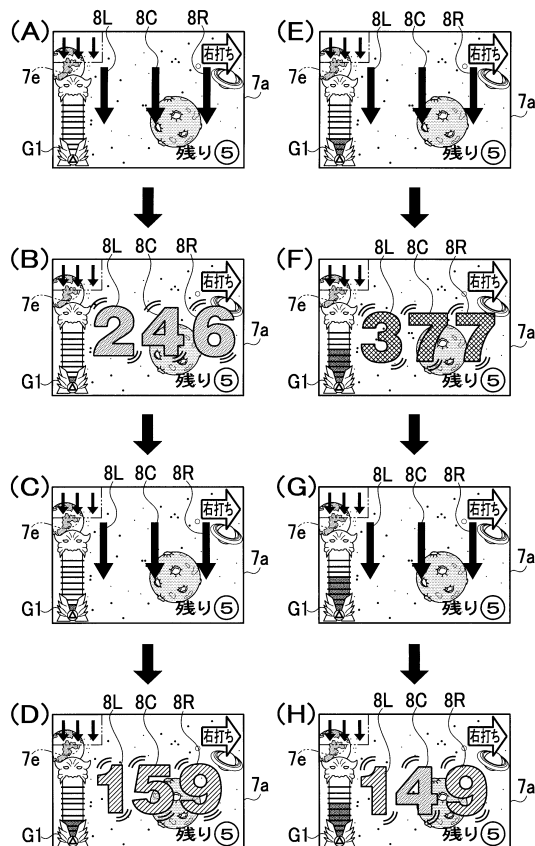
(C)

メーターMAX化予告	メーター増加量
成功	MAX到達

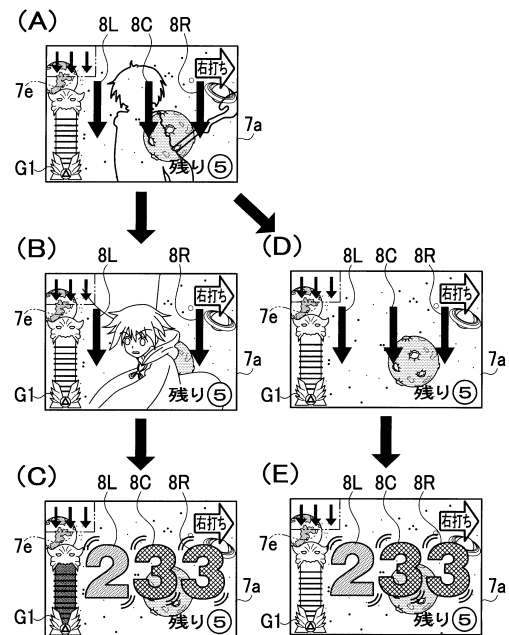
【図 79】

メーター ボタン 変化 発生 直前 の有無	メーター MAX化 予告 成功 の有無	メーター 変化 発生 直前 の 疑似 運回数	同色図柄 揃いの み メーター 最終値	疑似運停止目											
				1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回	10回	11回	12回
あり	あり	5回	4	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
				青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
なし	なし	7回	10 (MAX)	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
				青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
なし	なし	10回	5	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
				青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
なし	なし	12回	7	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
				青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い	青図柄 揃い
具体例1				青図柄 揃い											
具体例2				青図柄 揃い											
具体例3				青図柄 揃い											
具体例4				青図柄 揃い											

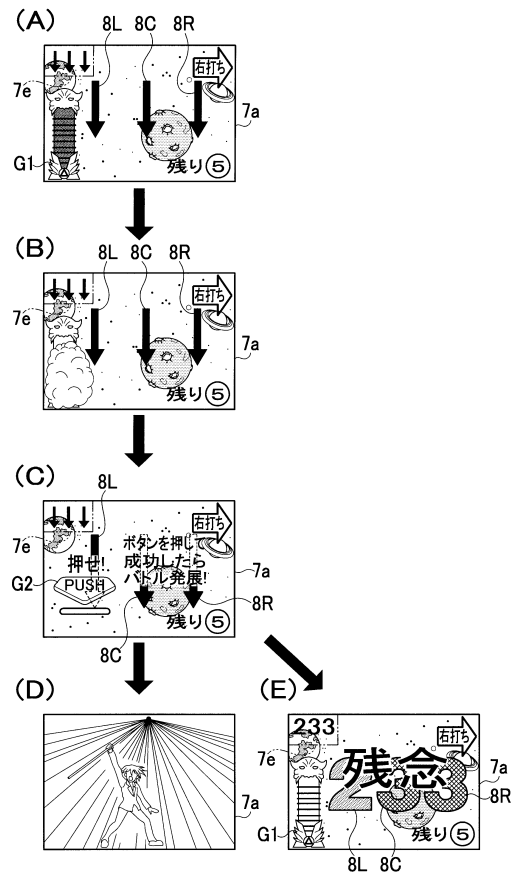
【図 80】



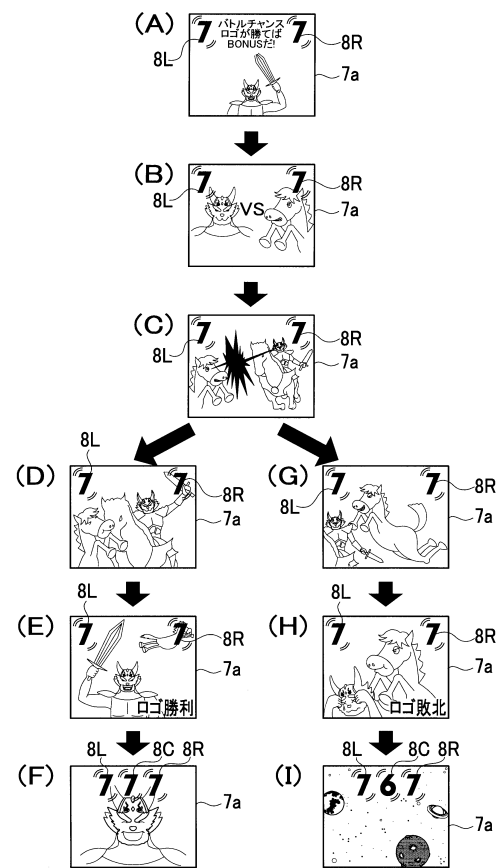
【図 81】



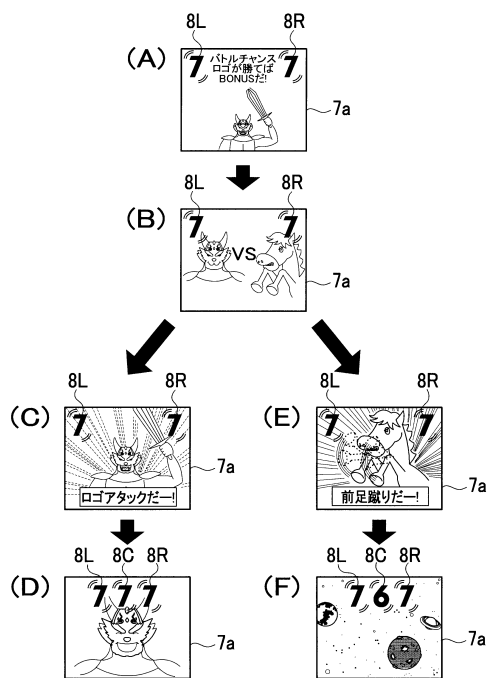
【図 8 2】



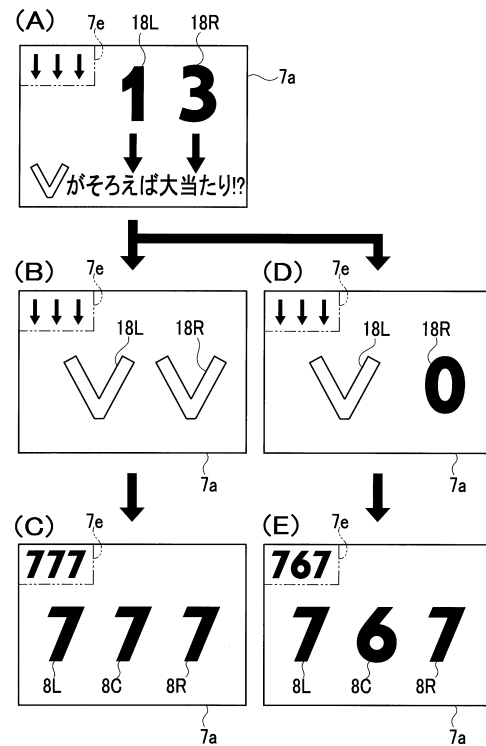
【図 8 3】



【図 8 4】



【図 8 5】



フロントページの続き

(72)発明者 相坂 昌範

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

(72)発明者 古橋 和宏

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

審査官 遠藤 孝徳

(56)参考文献 特許第 5 6 2 7 3 9 5 (J P , B 2)

特開 2 0 1 6 - 2 0 9 1 0 5 (J P , A)

特許第 5 9 7 5 5 5 1 (J P , B 1)

特許第 5 9 9 5 9 2 4 (J P , B 2)

特開 2 0 1 6 - 1 7 4 6 2 9 (J P , A)

特開 2 0 1 6 - 1 5 4 6 9 0 (J P , A)

特開 2 0 1 3 - 1 7 2 8 3 0 (J P , A)

特許第 5 9 7 5 3 6 1 (J P , B 1)

特許第 5 9 2 3 4 3 5 (J P , B 2)

特許第 5 7 1 4 4 5 8 (J P , B 2)

特許第 5 2 7 4 8 7 4 (J P , B 2)

特許第 6 8 3 9 8 4 0 (J P , B 2)

特許第 6 2 4 5 6 2 3 (J P , B 1)

特開 2 0 1 8 - 1 1 7 6 5 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2