

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-89294

(P2018-89294A)

(43) 公開日 平成30年6月14日 (2018. 6. 14)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 94 頁)

(21) 出願番号	特願2016-237596 (P2016-237596)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成28年12月7日 (2016. 12. 7)	(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス特許事務所
		(72) 発明者	荒井 孝太
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	佐々木 浩司
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

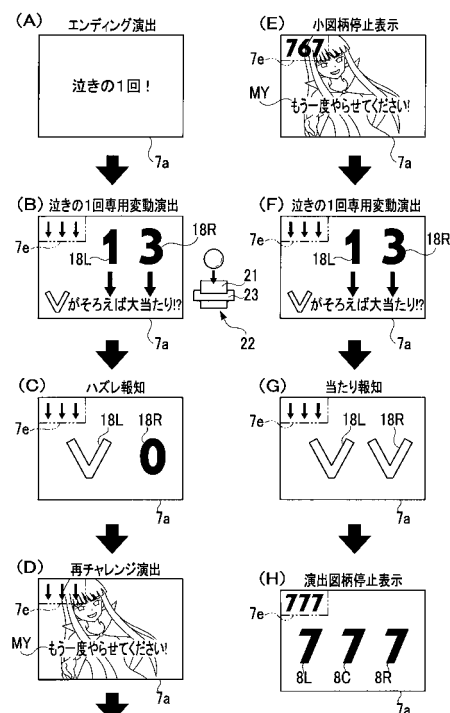
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】特定遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技後に通常遊技状態（非時短状態、特定遊技状態）よりも電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球し易い時短状態に制御可能である。通常遊技状態に制御されているときに、電チュー 2 2 への遊技球の入球に基づき第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、炎特別演出を実行可能である。また時短状態から通常遊技状態（特定遊技状態）へ移行した時点で残っている第 2 特図保留に基づいて第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、炎特別演出とは異なる泣きの 1 回専用変動演出を実行する。

【選択図】図 6 4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技球が流下可能な遊技領域に配された入球口と、  
前記入球口への入球に基づいて判定情報を取得可能な判定情報取得手段と、  
前記判定情報取得手段により取得された判定情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された判定情報に基づいて、大当たりであるかの判定処理を実行可能な当たり判定手段と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、その判定結果を示す識別図柄を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段と、

前記識別図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

通常遊技状態又は前記通常遊技状態よりも遊技者に特典が付与され易い特典遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備える遊技機において、

前記通常遊技状態に制御されているときに前記識別図柄の変動表示が開始されると、所定の特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記通常遊技状態に移行した時点で前記記憶手段に記憶されていた判定情報に基づいて前記識別図柄の変動表示が開始されると、前記特定演出とは異なる専用演出を実行する専用演出実行手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、一般的に、第1始動口（第1入球口）又は電チューに係る第2始動口（第2入球口）への入球に基づいて、判定情報（各種乱数値）が取得される。そして、取得された判定情報に基づいて、大当たりであるかの当否判定が行われる。大当たりに当選すれば、遊技者に有利な大当たり遊技が実行される。大当たり遊技後には、通常遊技状態よりも第2始動口への入球が容易となる時短状態（特典遊技状態）に制御されることがある。

**【0003】**

例えば下記特許文献1に記載の遊技機では、通常遊技状態では、演出モードとして通常モードに設定されて、通常モードに対応した演出が実行される。また時短状態では、演出モードとして時短モードに設定されて、時短モードに対応した演出が実行される。従って遊技者には、各遊技状態に応じた演出をそれぞれ把握させることで、各遊技状態での遊技を楽しませるようになっている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2016-104146号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ところで、大当たり遊技後に通常遊技状態に移行したり、大当たり遊技後の時短状態を経て通常遊技状態に移行する場合がある。これらの場合において、通常遊技状態（特定遊技状態）に移行した直後に、仮に通常モードに対応した演出を実行すると、通常遊技状態への転落を遊技者に明確に把握させることになる。つまり遊技者に対して、大当たり遊技での有利な状態や時短状態という有利な状態から、通常遊技状態という不利な遊技状態を明確に意識させてしまうことになる。その結果、遊技興趣を低下させるおそれがあった。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 6 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特定遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

本発明の遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域に配された入球口と、

前記入球口への入球に基づいて判定情報を取得可能な判定情報取得手段と、

前記判定情報取得手段により取得された判定情報を所定の上限度まで記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された判定情報に基づいて、大当たりであるかの判定処理を実行可能な当たり判定手段と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、その判定結果を示す識別図柄を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段と、

前記識別図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

通常遊技状態又は前記通常遊技状態よりも遊技者に特典が付与され易い特典遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備える遊技機において、

前記通常遊技状態に制御されているときに前記識別図柄の変動表示が開始されると、所定の特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記通常遊技状態に移行した時点で前記記憶手段に記憶されていた判定情報に基づいて前記識別図柄の変動表示が開始されると、前記特定演出とは異なる専用演出を実行する専用演出実行手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【発明の効果】

## 【 0 0 0 8 】

本発明の遊技機によれば、特定遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能である。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 2】同遊技機が備える第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

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

【図 4】同遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 5】同遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 6】主制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。

【図 7】サブ制御基板が備える R A M の詳細を説明する図である。

【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 1 0】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 1 1】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 1 2】( 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 1 3】( A ) 変動パターン判定テーブルであり、( B ) は特別時短変動パターン判定テーブルである。

【図 1 4】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 1 5】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図 1 6】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 1 7】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。
- 【図 27】 特別図柄待機処理のフローチャートである。 10
- 【図 28】 大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 29】 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 30】 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 31】 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 32】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 33】 特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 34】 遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 35】 特別電動役物処理 1（大当たり遊技）のフローチャートである。
- 【図 36】 遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 37】 特別電動役物処理 2（小当たり遊技）のフローチャートである。 20
- 【図 38】 特別電動役物処理 2（小当たり遊技）のフローチャートである。
- 【図 39】 振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 40】 特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 41】 サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 42】 受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 43】 1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 44】 10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 45】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 46】 普図演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 47】 補助遊技演出選択処理のフローチャートである。 30
- 【図 48】 始動入賞コマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 49】 特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 50】 エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 51】 エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 52】 変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 53】 変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 54】 変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 55】 変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 56】 小当たりの種別に応じた第 2 大入賞口の開放パターン及び振分部材の作動パターンを示すタイミングチャートである。 40
- 【図 57】 普通図柄の変動表示に伴う特殊演出、及び、補助遊技に伴う電チュー打込報知演出を示す図である。
- 【図 58】 完全ボーナス前半演出及び完全ボーナス後半演出の演出画像を示す図である。
- 【図 59】 エンディング演出の演出画像を示す図である。
- 【図 60】 (A) 昼背景モードにおける特図 1 の変動表示中の表示画面の図であり、(B) 夜背景モード中の表示画面の図であり、(C) キャラ紹介モード中の表示画面の図であり、(D) 昼背景モードにおける特図 2 の変動表示中の表示画面の図である。
- 【図 61】 泣きの 1 回モードにおいて特図 2 の変動表示に伴って実行される演出を示す図である。
- 【図 62】 V アタッカー打込報知演出を示す図である。 50

【図 6 3】実施形態に係る遊技機の遊技フロー（ゲームの流れ）を示す図である。

【図 6 4】実施形態に係る演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

#### 1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。図 1 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技機枠 50 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 50 のうちの前面枠 51 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル（遊技球発射手段）60、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62 が設けられている。また前面枠 51 には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 63 およびセレクトボタン（図示せず）が設けられている。また前面枠 51 には、装飾用の枠ランプ 66 およびスピーカ（音発生手段）67 が設けられている。

【0011】

遊技盤 2 には、ハンドル 60 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。また遊技盤 2 には、装飾用の盤ランプ 5（図 5 参照）が設けられている。また遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

【0012】

また遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 7（演出手段の一例）が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示（可変表示）に同期した装飾図柄（演出図柄）8L、8C、8R の変動表示を行う装飾図柄表示領域がある。装飾図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左装飾図柄 8L が表示され、中の図柄表示エリアには中装飾図柄 8C が表示され、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8R が表示される。装飾図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 7 は、左、中、右の装飾図柄の組み合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 41a および第 2 特別図柄表示器 41b（図 3 参照）にて表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

また画像表示装置 7 の表示画面 7a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて演出保留画像 9A を表示する第 1 演出保留表示エリアと、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて演出保留画像 9B を表示する第 2 演出保留表示エリアとがある。演出保留画像の表示によ

10

20

30

40

50

り、後述の第1特図保留表示器43a(図3参照)にて表示される第1特図保留の記憶数および第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

【0016】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、センター装飾体10が配されている。センター装飾体10の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第1始動口20へと誘導可能なステージ部11が形成されている。またセンター装飾体10の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部11へ遊技球を流出させるワープ部12が設けられている。さらにセンター装飾体10の上部には、文字や図形等を表した装飾部材13が配されている。

10

【0017】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口(第1入球口に相当)20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20を、第1始動入賞口や固定入球口ともいう。第1始動口20への遊技球の入賞(入球)は、第1特別図柄の抽選(大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定)の契機となっている。

【0018】

また第1始動口20の下方には、第2始動口(第2入球口に相当)21を備える普通可変入賞装置(いわゆる電チュー)22が設けられている。第2始動口21を第2始動入賞口や可変入球口ともいう。第2始動口21への遊技球の入賞(入球)は、第2特別図柄の抽選(大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定)の契機となっている。

20

【0019】

電チュー22は、前後に進退可能な可動部材(入球口開閉部材)23を備え、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。可動部材23は、電チューソレノイド24(図4参照)により駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開いているとき(つまり可動部材23が開状態をとっているとき)だけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材23が閉じているとき(つまり可動部材23が閉状態をとっているとき)には遊技球が入球不可能となっている。なお、第2始動口21は、可動部材23が閉じているときには開いているときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉じているときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。なお本形態では、固定入賞装置19と電チュー22とはユニット化されており、1つの構造体として遊技盤2に対して着脱可能な始動入賞ユニット5Uになっている。

30

【0020】

また、遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口(他の特別入賞口)30を備えた第1大入賞装置(第1特別可変入賞装置、他の特別入賞手段)31が設けられている。第1大入賞装置31は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(他の特別入賞口開閉部材)32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、前後に進退する進退式のものであり、第1大入賞口ソレノイド33(図4参照)により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開いているとき(つまり開状態のとき)だけ遊技球が入球可能となる。

40

【0021】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方(センター装飾体10の右下部)には、第2大入賞口(特別入賞口に相当)35を備えた第2大入賞装置(第2特別可変入賞装置、特別入賞手段)36が設けられている。第2大入賞装置36は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(特別入賞口開閉部材に相当)37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38(図4参照)により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開いているとき(つまり開状態のとき)だけ遊技球が入球可能となる。

【0022】

より詳細には、図2に示すように、第2大入賞装置36の内部には、第2大入賞口35

50

を通過した遊技球が通過可能な特定領域（V領域）39および非特定領域70が形成されている。なお、第2大入賞装置36において、特定領域39および非特定領域70の上流には、第2大入賞口35への遊技球の入賞を検知する第2大入賞口センサ35aが配されている。また、特定領域39には、特定領域39への遊技球の通過を検知する特定領域センサ39aが配されている。また、非特定領域70には、非特定領域70への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ70aが配されている。また、第2大入賞装置36は、第2大入賞口35を通過した遊技球を特定領域39または非特定領域70のいずれかに振り分ける振分部材71と、振分部材71を駆動する振分部材ソレノイド73（図4参照）とを備えている。なお、振分部材71は、振分部材ソレノイド73の通電時には、遊技球を特定領域39に振り分ける第1の状態（通過許容状態）をとり、振分部材ソレノイド73

10

#### 【0023】

振分部材71は、図2の二点鎖線で示すように、振分部材ソレノイド73（図4参照）の通電時には、特定領域39への遊技球の通過を許容する通過許容状態にある。振分部材71が通過許容状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと特定領域39を通過する。この遊技球のルートを第1のルートという。

#### 【0024】

また振分部材71は、図2の破線で示すように、振分部材ソレノイド73（図4参照）の非通電時には、特定領域39への遊技球の通過を妨げる通過阻止状態にある。振分部材71が通過阻止状態にあるときは、第2大入賞口35に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ35aを通過したあと振分部材71上を転動して非特定領域70を通過する。この遊技球のルートを第2のルートという。

20

#### 【0025】

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

30

#### 【0026】

また図1に示すように、遊技領域3におけるセンター装飾体10の左方には、遊技球が通過可能な第1ゲート28が設けられており、遊技領域3におけるセンター装飾体10の右方には、遊技球が通過可能な第2ゲート29が設けられている。第1ゲート28への遊技球の通過、及び、第2ゲート29への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを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。

#### 【0027】

さらに遊技領域3の左下部、及び第2始動口21の右方には、普通入賞口27が設けられている。また遊技領域3の最下部には、遊技領域3へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3外へ排出するアウト口6が設けられている。

40

#### 【0028】

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

#### 【0029】

50

第 1 流路 R 1 上には、第 1 ゲート 2 8 と、第 1 始動口 2 0 と、第 2 始動口 2 1 と、アウト口 6 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 ゲート 2 8 への通過や、第 1 始動口 2 0 への入賞を狙う。なお、第 1 流路 R 1 を流下した遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入賞することは、ほとんどないように構成されている。

#### 【 0 0 3 0 】

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

10

#### 【 0 0 3 1 】

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

#### 【 0 0 3 2 】

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

20

#### 【 0 0 3 3 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示器（識別図柄表示手段）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。

30

#### 【 0 0 3 4 】

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

40

#### 【 0 0 3 5 】

具体的には特別図柄表示器 4 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の特別図柄のうちの一つ）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

50

にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。また、小当たり（後述の複数種類の小当たり図柄のうちの一つ）に当選した場合には、「          」というように左から５，６番目にあるＬＥＤが点灯した小当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「          」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【００３６】

10

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

#### 【００３７】

20

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

#### 【００３８】

30

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。

#### 【００３９】

40

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。

#### 【００４０】

50

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 L E D のみが点灯する図柄である。また抽選結果がハズレである場合には、「                      」というように両 L E D が消灯する普通ハズレ図柄を表示する。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様で表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【 0 0 4 1 】

なお本パチンコ遊技機 1 は、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 への通過があった場合には、その通過に基づく普通図柄乱数の取得を行わない構成である。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）を記憶しない構成である。なお、普図保留を R A M 8 4（図 4 参照）内の所定の記憶領域に所定の上限数（例えば「4」）まで記憶可能な構成としてもよい。この場合、R A M 8 4 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。またこの場合、普図保留の記憶数を表示する普図保留表示器を設けるとよい。

#### 【 0 0 4 2 】

##### 2．遊技機の電氣的構成

次に図 4 及び図 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。図 4 及び図 5 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）8 0、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）9 0、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、および音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部 9 9 を構成する。なお、サブ制御部 9 9 は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備え、演出手段（画像表示装置 7 や盤ランプ 5、枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7、装飾可動体 1 5 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

#### 【 0 0 4 3 】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 1 5 0 を備えている。電源基板 1 5 0 は、主制御基板 8 0、サブ制御基板 9 0、及び払出制御基板 1 1 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 5 0 には、バックアップ電源回路 1 5 1 が設けられている。バックアップ電源回路 1 5 1 は、本パチンコ遊技機 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 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 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 1 5 0 には、電源スイッチ 1 5 5 が接続されている。電源スイッチ 1 5 5 の O N / O F F 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 8 0 の R A M 8 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 8 0 に設けたり、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 9 0 に設けたりしてもよい。

#### 【 0 0 4 4 】

図 4 に示すように、主制御基板 8 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した R O M 8 3、ワークメモリとして使用される R A M 8 4、R O M 8 3 に記憶されたプログラムを実行する C P U 8 2、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）8 7 が含まれている。なお、R O M 8 3 は外付けであってもよい。

#### 【 0 0 4 5 】

R A M 8 4 には、上述した特図保留記憶部 8 5 ( 第 1 特図保留記憶部 8 5 a および第 2 特図保留記憶部 8 5 b ) が設けられている。第 2 特図保留記憶部 8 5 b は記憶手段に相当する。さらに詳細には第 1 特図保留記憶部 8 5 a 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 8 5 b 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。

【 0 0 4 6 】

また主制御基板 8 0 には、図 4 に示すように、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 ゲートセンサ 2 8 a、第 2 ゲートセンサ 2 9 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、非特定領域センサ 7 0 a、および普通入賞口センサ 2 7 a が接続されている。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0、貸球払出装置 1 3 0 およびカードユニット 1 3 5 ( パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの ) が接続されているとともに、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、ハンドル 6 0 ( 図 1 参照 ) が含まれる。

【 0 0 5 1 】

払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接

10

20

30

40

50

続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 1 3 0 の球貸モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 1 2 2 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 1 3 2 により検知される。なお遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0 ( 図 1 参照 ) の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 がハンドル 6 0 への接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 がハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

10

#### 【 0 0 5 2 】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 ( 例えばダイオードを用いた回路 ) が介在している。

#### 【 0 0 5 3 】

図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン ( 以下「演出制御用マイコン」 ) 9 1 が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した R O M 9 3 、ワークメモリとして使用される R A M 9 4 、 R O M 9 3 に記憶されたプログラムを実行する C P U 9 2 、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 ) 9 7 が含まれている。なお、 R O M 9 3 は外付けであってもよい。

20

#### 【 0 0 5 4 】

R A M 9 4 には、図 7 ( a ) に示すように、第 1 始動口 2 0 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 9 5 a と、第 2 始動口 2 1 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 9 5 b 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 ) 9 5 c とが設けられている。第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a 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 9 5 b 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。

30

#### 【 0 0 5 5 】

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

#### 【 0 0 5 6 】

サブ制御基板 9 0 には、図 5 に示すように、画像制御基板 1 0 0 、音声制御基板 1 0 6 、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 に画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の R A M 1 0 4 は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の R O M 1 0 3 には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 ( 装飾図柄を含む ) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて R O M 1 0 3 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

40

#### 【 0 0 5 7 】

50

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

#### 【 0 0 5 8 】

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

#### 【 0 0 5 9 】

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

#### 【 0 0 6 0 】

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

#### 【 0 0 6 1 】

##### 3. 遊技状態の説明

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

#### 【 0 0 6 2 】

また時短状態では、電チュー 2 2 の開放時間延長機能が作動する。電チュー 2 2 の開放時間延長機能とは、補助遊技における電チュー 2 2 の平均開放時間が非時短状態のときよ

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 0 6 3 】

普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能、及び、電チュー 2 2 の開放時間延長機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態 ( つまり時短状態 ) を「高ベース状態」ともいい、作動していない状態 ( つまり非時短状態 ) を「低ベース状態」ともいう。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御 ( 電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御 ) が実行されている状態である。そのため、高ベース状態を電サポ制御状態ともいう。また低ベース状態を非電サポ制御状態ともいう。

#### 【 0 0 6 4 】

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

#### 【 0 0 6 5 】

また、時短状態 ( 高ベース状態 ) は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の変動時間短縮機能、電チュー 2 2 の開放時間延長機能、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能、および電チュー 2 2 の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー 2 2 に係る第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞し易くなっていればよい。

#### 【 0 0 6 6 】

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

#### 【 0 0 6 7 】

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

#### 【 0 0 6 8 】

これに対して、非時短状態 ( 低ベース状態 ) では、左打ちにより左遊技領域 3 A ( 図 1

10

20

30

40

50

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22が開放されにくくなっており、第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。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。

#### 【0069】

##### 4. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機1では、大当たり抽選(特別図柄抽選)の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器41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41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41に「ハズレ図柄」が停止表示される。

#### 【0070】

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30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35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35内の特定領域39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30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39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。

#### 【0071】

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。

#### 【0072】

また小当たり遊技は、本形態では、第2大入賞口35を開放する小当たり開放遊技と、小当たり開放遊技が開始される前のオープニング(開放前インターバル、小当たりオープニング)と、小当たり開放遊技が終了した後のエンディング(閉鎖後インターバル、小当たりエンディング)とを含んでいる。

#### 【0073】

##### 大当たり図柄の種別について

特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すると(つまり1種大当たりに当選すると)、第1大入賞口30を開放させる大当たり遊技(1種大当たり遊技)が実行される。本形態では図8に示すように、第1特別図柄(特図1)の抽選で当選可能な大当たり図柄(第1特別図柄表示器41aに停止表示される大当たり図柄)の種別には3種類ある。また図9に示すように、第2特別図柄(特図2)の抽選で当選可能な大当たり図柄(第2特別図柄表示器41bに停止表示される大当たり図柄)の種別には4種類ある。具体的には特図1の抽選では、振分率20%で「特図1\_\_大当たり図柄A」に当選し、振分率30%で「特図1\_\_大当たり図柄B」に当選し、振分率50%で「特図1\_\_大当たり図柄C」に当選する。また特図2の抽選では、振分率40%で「特図2\_\_大当たり図柄D」に当選し、振分率15%で「特図2\_\_大当たり図柄E」に当選し、振分率15%で「特図2\_\_大当たり図柄

F」に当選し、振分率30%で「特図2\_\_大当たり図柄G（特別大当たり図柄）」に当選する。

【0074】

各大当たり図柄は、全て15R（ラウンド）大当たりであり、1Rあたりの第1大入賞口30の開放回数は1回であり、その最大開放時間は29.5秒である。各図柄に当選した場合の大当たり遊技後の遊技状態は、「時短状態（高ベース状態）」である。但し、当選した大当たり図柄の種別に応じて、設定される時短回数が異なる。時短回数とは、時短状態（高ベース状態）における特別図柄の変動表示の上限実行回数である。

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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

10

20

30

40

50

合の時短回数の最低値である。つまり本形態では、時短状態において特図 1 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合に、時短回数に関して遊技者が不利になり過ぎないようにしている。

#### 【 0 0 8 0 】

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

#### 【 0 0 8 1 】

小当たり図柄の種別について

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

#### 【 0 0 8 2 】

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

#### 【 0 0 8 3 】

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

#### 【 0 0 8 4 】

各種別の小当たり図柄に基づく小当たり遊技では、第 2 大入賞口 35 の 1.6 秒開放が 1 回行われる。但し、各小当たり遊技におけるオープニングの時間は、小当たり図柄の種別に応じて異なっている。具体的には図 8 に示すように、「小当たり図柄 a」ではおよそ

4.6秒であり、図9に示すように、「小当たり図柄b」～「小当たり図柄f」では0.008秒である。このように小当たり図柄の種別に応じて小当たり遊技のオープニングの時間が異なっているのは、このオープニングの開始から一定の動作で動いている振分部件71に対する第2大入賞口35の開放タイミングを変えるためである(図56参照)。これにより、小当たり遊技の実行中にV通過が可能な通過用開放パターンと、小当たり遊技の実行中にV通過が不可能(実質的を含む)な非通過用開放パターンとをつくり出している。通過用開放パターンおよび非通過用開放パターンの詳細については後述する。

#### 【0085】

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

#### 【0086】

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

#### 【0087】

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

#### 【0088】

これに対して、非時短状態(低ベース状態)では、小当たり図柄b(振分率30%)に当選した場合には第2時短回数は2回に設定され、小当たり図柄c(振分率20%)に当選した場合には第2時短回数は3回に設定され、小当たり図柄d、小当たり図柄e、及び小当たり図柄f(合計の振分率50%)に当選した場合には、第2時短回数は99回に設定される。このように特図2の抽選における小当たり当選を経て2種大当たり当選した場合の時短回数の振分は、時短状態での当選よりも、非時短状態での当選の方が、遊技者にとって有利となっている。このようにしているのは、時短状態が終了して通常遊技状態(特定遊技状態)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。

#### 【0089】

また、大当たり当選時又は小当たり当選時の変動演出における演出図柄8L, 8C, 8Rの組み合わせは、図10に示す通りである。図10に示すように、特図1の抽選に基づく大当たり当選時、及び、特図2の抽選に基づく大当たり当選時には、第2時短回数が99回に設定されるケースであれば、基本的には演出図柄8L, 8C, 8Rは「3」又は「

「 7 」のゾロ目で停止表示され、第 2 時短回数が 99 回以外の回数に設定されるケースであれば、演出図柄 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 99 回に設定される場合であっても、非時短状態において「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」に当選した場合には、演出図柄 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 99 回に設定される可能性が残るため、この場合の遊技興趣を向上させることが可能である。

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

また、特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時には、2 種大当たり遊技後に第 2 時短回数が 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。

【 0 0 9 2 】

大当たり乱数等について

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりの判定及び小当たりの判定は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した当たりの種別の判定は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 1 1 ( A ) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

また、変動パターン乱数は、変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。また、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 への通過に基づいて取得される乱数には、図 1 1 ( B ) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）及び普図当たり種別乱数がある。普通図柄乱数は、電チュー 2 2 を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 2 5 5 までの範囲で値をとる。また普図当たり種別乱数は、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に普通当たり図柄の種別を決めるための乱数である。普図当たり種別乱数は、0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。

【 0 0 9 5 】

5 . 始動入賞コマンドについて

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 0 9 6 】

図 1 5 に示すように、本形態において生成される始動入賞コマンドには、大当たり又は小当たりか否かの当否情報が含まれている。また本形態の始動入賞コマンドには、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 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。更に本形態の始動入賞コマンドには、入賞した始動口に係る特図保留球数情報が含まれている（図 1 5 の備考参照）。なお、始動入賞コマンドには当否情報が含まれてい

10

#### 【 0 0 9 7 】

##### 6 . 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

〔主制御メイン処理〕次に図 1 6 ~ 図 4 0 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 8 3 から図 1 6 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、C P U 8 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）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「 O F F 」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。

20

#### 【 0 0 9 8 】

初期設定 (S001) に次いで、割り込みを禁止し (S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) では、図 1 1 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 I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。全ての乱数をハードウェア乱数とする場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

30

#### 【 0 0 9 9 】

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

40

#### 【 0 1 0 0 】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) について説明する。図 1 7 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) では、まず出力処理 (S101) を実行する。出力処理 (S101) では、以下に説明する各処理において主制御基板 8 0 の

50

R A M 8 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 9 0 や払出制御基板 1 1 0 等に出力する。

【 0 1 0 1 】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ(第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、普通入賞口センサ 2 7 a 等(図 4 参照))が検知した検出信号を読み込み、賞球情報として R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。また、下皿 6 2 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。なお本形態では、第 1 始動口センサ 2 0 a の検知時の賞球は 3 球、第 2 始動口センサ 2 1 a の検知時の賞球は 1 球、第 1 大入賞口センサ 3 0 a の検知時の賞球は 1 5 球、第 2 大入賞口センサ 3 5 a の検知時の賞球は 4 球、普通入賞口センサ 2 7 a の検知時の賞球は 7 球である。各センサの検知時の賞球数は適宜変更可能である。

10

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

20

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

30

【 0 1 0 4 】

[ センサ検出処理 ] 図 1 8 に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 に遊技球が通過したか否か、即ち、第 1 ゲートセンサ 2 8 a 又は第 2 ゲートセンサ 2 9 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球が第 1 ゲート 2 8 又は第 2 ゲート 2 9 を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップ S203 に進む。

【 0 1 0 5 】

40

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

【 0 1 0 6 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理(S206)を行う。特図 2 関係乱数取得処理(S206)では、大

50

当たり乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A ）、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A S ）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - R C ）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 ）を取得し（つまり図 1 1 （ A ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じた第 2 特図保留記憶部 8 5 b の記憶領域に格納する。

【 0 1 0 7 】

続いて第 2 始動入賞コマンド特定処理 (S207) を行う。第 2 始動入賞コマンド特定処理 (S207) では、特図 2 保留球数とステップ 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、第 2 始動口 2 1 への入球により特図 2 保留球数が「 1 」になり、大当たり乱数が「 1 0 5 0 0 」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 1 2 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 0 8 】

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（下位コマンドの下桁の値が「 1 」）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（下位コマンドの下桁の値が「 2 」）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（下位コマンドの下桁の値が「 3 」）が特定される。

【 0 1 0 9 】

なお本形態の始動入賞コマンドでは、1 6 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、1 6 進数で二桁の下位コマンドのうち上の桁の値は、特図保留球数を指定する情報である。また、下位コマンドのうち下の桁の値は、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 0 】

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)。

【 0 1 1 1 】

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を判定する (S210)。そして、特図 1 保留球数が「 4 」に達している場合 (S210 で YES) には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が「 4 」未満である場合には (S210 で NO)、特図 1 保留球数に「 1 」を加算する (S211)。

【 0 1 1 2 】

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

10

20

30

40

50

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 3 】

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、特図 1 保留球数とステップ 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、第 1 始動口 2 0 への入球により特図 1 保留球数が「 1 」になり、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 1 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。

【 0 1 1 4 】

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 ( 下位コマンドの下の桁の値が「 1 」 ) が特定される。また、大当たり乱数値が 0 ~ 6 5 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情報が小当たり当選と判定される予定の小当たり当選情報であること ) を示す第 1 始動入賞コマンド ( 下位コマンドの下の桁の値が「 2 」 ) が特定される。また、大当たり乱数値が 6 5 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 1 始動入賞コマンド ( 下位コマンドの下の桁の値が「 3 」 ) が特定される。

【 0 1 1 5 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップ S213 で特定した第 1 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して ( S214 ) 、処理を終える。

【 0 1 1 6 】

[ ゲート通過処理 ] 図 1 9 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 - T R N D - H ) 及び普図当たり種別乱数カウンタ値 ( ラベル - T R N D - H S ) を取得し ( つまり図 1 1 ( B ) に示す乱数値群を取得し ) 、それら取得乱数値を R A M 8 4 の所定の記憶領域に格納する。

【 0 1 1 7 】

[ 普通動作処理 ] 遊技制御用マイコン 8 1 は、センサ検出処理 ( S104 ) に次いで、図 2 0 に示す普通動作処理 ( S105 ) を行う。普通動作処理 ( S105 ) では、普通図柄表示器 4 2 および電チュー 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普通動作ステータス 1 , 2 , 3 , 4 」を割り当てている。そして、「普通動作ステータス」が「 1 」である場合には ( S301 で YES ) 、普通図柄待機処理 ( S302 ) を行い、「普通動作ステータス」が「 2 」である場合には ( S301 で NO、S303 で YES ) 、普通図柄変動中処理 ( S304 ) を行い、「普通動作ステータス」が「 3 」である場合には ( S301、S303 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。

【 0 1 1 8 】

[ 普通図柄待機処理 ] 図 2 1 に示すように、普通図柄待機処理 ( S302 ) ではまず、上述の

ステップS222で取得した普図関係乱数（普通図柄乱数および普図当たり種別乱数）の記憶があるか否かを判定する(S401)。普図関係乱数の記憶がなければ本処理を終える。一方、普図関係乱数の記憶があれば、後述する普通図柄当たり判定処理(S402)を行う。

【 0 1 1 9 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄変動パターン選択処理(S403)を行う。普通図柄変動パターン選択処理では、図 1 2 ( E ) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルに従って、普通図柄の変動パターン（普図変動パターン）を選択する。具体的には、遊技状態が非時短状態であるときには、普通図柄抽選（普図抽選）の結果がハズレ（普通ハズレ図柄）であれば、変動時間が 1 秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が長開放図柄であれば、変動時間が 3 0 秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が短開放図柄 A であれば、変動時間が 2 5 秒の普図変動パターンを選択する。また、普通図柄抽選の結果が短開放図柄 B であれば、変動時間が 1 秒の普図変動パターンを選択する。非時短状態における長開放図柄及び短開放図柄 A の当選時の変動時間が比較的長いのは、普通図柄の変動表示中に、後述する特殊演出（長開放図柄に当選したか否かを報知する演出、図 5 7 参照）を実行するためである。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

〔普通図柄変動中処理〕図 2 3 に示すように、普通図柄変動中処理(S304)ではまず、普通図柄の変動時間（ステップS403で選択された普図変動パターンに応じて決まる変動時間

、図 1 2 ( E ) 参照 ) が経過したか否かを判定する ( S601 ) 。経過していなければ ( S601 で NO ) 、直ちにこの処理を終える。これにより普通図柄の変動表示が継続される。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ステップ S706 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作ステータスを「 4 」にセット

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

#### 【0132】

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

10

#### 【0133】

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

#### 【0134】

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

20

#### 【0135】

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

30

#### 【0136】

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

#### 【0137】

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

40

#### 【0138】

なお本形態では、第2始動口21(電チュー22)の開放時間が5秒に設定される長開放TBLの開放パターン、又は、開放時間が3秒に設定される時短中TBLの開放パター

50

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。

#### 【 0 1 3 9 】

[ 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(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。

#### 【 0 1 4 0 】

[ 特別図柄待機処理 ] 図 2 7 に示すように、特別図柄待機処理(S902)ではまず、第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 2 0 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 2 0 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 7 a 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。

#### 【 0 1 4 1 】

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 2 1 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 8 1 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 8 5 b をクリアする(S1005)。続いて遊技制御用マイコン 8 1 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 R A M 8 4 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。

#### 【 0 1 4 2 】

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 2 0 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 8 1 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 8 5 a 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 8 5 a にお

る保留４個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする（S1011）。このようにして、第１特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理（S1012）を実行する。特図１変動開始処理（S1012）では、特別動作ステータスを「２」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM 84の出力バッファにセットして、第１特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図１変動開始処理（S1012）でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンドともいう）には、特図１大当たり判定処理（S1008）でセットされた特図停止図柄データの情報や特図１変動パターン選択処理（S1009）でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

#### 【０１４３】

10

上記のように本形態では、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合（S1001でYESの場合）に限って行われる。すなわち第２特図保留の消化は、第１特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第２特図保留に基づく抽選にて小当たり当選となると、その小当たり遊技では必ず特定領域３９を通過することができるようになっていいる。この点については後に詳述する。

#### 【０１４４】

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

20

#### 【０１４５】

次に、大当たり判定テーブル（図１２（Ａ））をセットする（S1102）。次いで、セットした大当たり判定テーブルに従って大当たりか否かを判定する（S1103）。すなわち、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - TRND - A）が、大当たり判定値である「６５３２０」～「６５５３５」の何れかと一致するか否かを判定する（図１２（Ａ）参照）。大当たり判定（S1103）の結果が「大当たり」であれば、大当たりフラグをONするとともに（S1104）、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - ASの値）を読み出して、図８又は図９に示す大当たり種別判定テーブルに従って大当たり種別を判定する（S1105）。大当たり種別を判定（S1105）した後は、大当たり種別（大当たり図柄の種別）に応じた特図停止図柄データ（図８又は図９参照）をRAM 84に設けた特図種別バッファにセットして（S1106）処理を終える。

30

#### 【０１４６】

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。

40

#### 【０１４７】

50

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

【0148】

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」があるので、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。

10

【0149】

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

【0150】

特別時短フラグがONでなければ(S1317でNO)、続いて、時短フラグがONか否かを判定する(S1301)。つまり、特別時短状態ではない時短状態(時短回数が「99」以外に設定された時短状態)であるか否かを判定する(S1301)。時短フラグがONでない(S1301でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1302)。ONであれば(S1302でYES)、非時短状態中大当たりテーブル(図13(A)に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - TRND - T1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1303)。図13(A)に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。ここで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。

20

30

【0151】

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

【0152】

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

40

【0153】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1306でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図13(A)に示す

50

変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)に従って、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1308)。

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

## 【 0 1 6 1 】

ここで図 1 3 ( A ) に示す変動パターン判定テーブルと、図 1 3 ( B ) に示す特別時短変動パターン判定テーブルとの比較から分かるように、特別時短状態では、特別時短状態ではない時短状態よりも、特別図柄の変動時間が短くなるように設定される。具体的には、図 1 3 ( B ) に示すように、特別時短状態でハズレ又は小当たりに当選すれば、特別図柄の変動時間が 1 0 0 0 m s という極めて短い時間に設定され、特別時短状態で大当たりに当選しても、特別図柄の変動時間が 4 0 0 0 m s という短い時間に設定される。これは以下の理由に基づく。

## 【 0 1 6 2 】

本パチンコ遊技機 1 において、特別時短状態（時短回数が 9 9 回に設定される時短状態、特定遊技状態）は、実質的に次回の大当たりが確定している極めて有利な状態である。そのため、特別時短状態での各変動時間を極めて短くすることで、次回の大当たり遊技（2 種大当たり遊技又は 1 種大当たり遊技）をスピーディに獲得することが可能である。つまり、特別時短状態での遊技が間延びしている印象を与え難くすることが可能である。

## 【 0 1 6 3 】

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

## 【 0 1 6 4 】

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

## 【 0 1 6 5 】

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

## 【 0 1 6 6 】

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

## 【 0 1 6 7 】

〔特別図柄確定処理〕図 3 3 に示すように、特別図柄確定処理 ( S906 ) ではまず、特別図柄の停止時間（図 1 3 参照）が経過したか否かを判定する ( S1601 )。なお非時短状態における特図 2 の抽選に基づく小当たり当選時の停止時間は、1 5 秒と比較的長く設定されている。これは、この期間に、後述する V アタッカー打込報知演出（第 2 大入賞装置 3 6 を狙って遊技球を打ち込む旨を報知する演出、図 6 2 ( A ) ( B ) 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 6 8 】

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する ( S1603

10

20

30

40

50

）。大当たりフラグがＯＮであれば（Ｓ１６０３でＹＥＳ）、特別動作ステータスを「４」にセットする（Ｓ１６０４）。そして、時短フラグがＯＮか否かを判定し（Ｓ１６０５）、ＯＮでなければステップＳ１６０７に進むが、ＯＮであれば時短フラグをＯＦＦして（Ｓ１６０６）ステップＳ１６１７に進む。そしてステップＳ１６１７では、特別時短フラグがＯＮか否かを判定し、ＯＮでなければステップＳ１６０７に進むが、ＯＮであれば特別時短フラグをＯＦＦして（Ｓ１６１８）ステップＳ１６０７に進む。これらにより、大当たり遊技の実行中は非時短状態（低ベース状態）に制御される。なお、本形態における低ベース状態とは、電チュー２２が頻繁に開放されることによる入賞サポートがないという意味での低ベース状態であり、大入賞装置の作動に基づくベースアップを考慮したものではない。

#### 【０１６９】

10

その後、遊技制御用マイコン８１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１０参照）をセットして（Ｓ１６０７）、大当たり遊技のオープニングを開始する（Ｓ１６０８）。ステップＳ１６０８に続いて、遊技制御用マイコン８１は、当選した大当たり図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図８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。

#### 【０１７０】

一方、ステップＳ１６０３において大当たりフラグがＯＮでなければ（Ｓ１６０３でＮＯ）、続いて小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する（Ｓ１６１０）。小当たりフラグがＯＮであれば（Ｓ１６１０でＹＥＳ）、特別動作ステータスを「５」にセットする（Ｓ１６１１）。なお小当たりフラグがＯＮである場合には、時短フラグや特別時短フラグがＯＮであってもＯＦＦにはしない。その後、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンド（図１０参照）をセットして（Ｓ１６１２）、小当たり遊技のオープニングを開始する（Ｓ１６１３）。

20

#### 【０１７１】

ステップＳ１６１３に続いて、遊技制御用マイコン８１は、当選した小当たり図柄の種別に応じた開放パターン（詳しくは図８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８１は、振分部材作動フラグをＯＮにして（Ｓ１６１５）、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材７１を作動させる期間であることを示すフラグである。つまり本形態では、振分部材７１の作動は小当たり遊技のオープニングとともに開始される。なお、振分部材の作動パターンについては後に詳述する。

30

#### 【０１７２】

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。

#### 【０１７３】

〔遊技状態管理処理〕図３４に示すように、遊技状態管理処理（Ｓ１６０２）ではまず、時短フラグがＯＮか否かを判定し（Ｓ１７０１）、ＯＮであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を１デクリメントするとともに（Ｓ１７０２）、時短カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１７０３）。より詳細には、本形態では時短カウンタには、特図１の変動回数のみをカウントする特図１時短カウンタ（第１時短回数をカウントするカウンタ）と、特図２の変動回数のみをカウントする特図２時短カウンタ（第２時短回数をカウントするカウンタ）と、特図１の変動回数と特図２の変動回数との合計回数をカウントする合計時短カウンタ（合計時短回数をカウントするカウンタ）とがある。ステップＳ１７０２では、特図１の変動停止時であれば特図１時短カウンタおよび合計時短カウンタの値を１デクリメントし、特図２の変動停止時であれば特図２時短カウンタおよび合計時短カウンタの値を１デクリメントする。そして、ステップＳ１７０３では、特図１時短カウンタ、特図２時短カウンタ、又は合計時短カウンタのいずれか１つでも「０

40

50

」となっていないかを判定する。ステップS1703において、3つの時短カウンタのうち1つでも「0」となっているものがあれば(S1703でYES)、時短フラグをOFFにすると共に(S1704)、特別時短フラグをOFFにして(S1705)、本処理を終える。一方、ステップS1703において、3つの時短カウンタのうち1つも「0」となっていないものがなければ(S1703でNO)、ステップS1704及びS1705の処理を行うことなく、本処理を終える。なお、本形態において時短状態への移行時に各時短カウンタにセットされる値は、図10の表の「時短回数(回)」の欄に示す通りである。

#### 【0174】

[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35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。

#### 【0175】

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)。

#### 【0176】

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)。

#### 【0177】

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。

#### 【0178】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2005でYES)又は第1大入賞口30の開放時間が経過した場合(S2006でYES)、すなわち2つの開放終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、第1大入賞口30を閉鎖(閉塞)する(S2007)。そして、大入賞口開放カウンタの値を1デクリメントし(S2008)、大入賞口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2009)。「0」でなければ(S2009でNO)、次の開放を開始するためにそのまま処理を終える。

#### 【0179】

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。

#### 【0180】

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

## 【 0 1 8 1 】

〔遊技状態設定処理〕図 3 6 に示すように、遊技状態設定処理(S2017)ではまず、今回終了する大当たり遊技が、特図 1 の抽選で当選した小当たり（特 1 小当たり）に基づくものか否か、つまり「特図 1 \_\_小当たり図柄 a」（図 8 参照）の停止表示に基づくものか否かを判定する(S2101)。判定結果が Y E S であれば(S2101でYES)、時短フラグを O N することなく、本処理を終える。

## 【 0 1 8 2 】

これに対して、判定結果が N O であれば(S2101でNO)、時短フラグを O N する(S2102)。そして、時短回数が 9 9 回に設定される時短状態に移行する状況であるか否かを判定する(S2103)。即ち、今回終了する大当たり遊技が、「特図 1 \_\_大当たり図柄 A」、「特図 1 \_\_大当たり図柄 B」、「特図 2 \_\_大当たり図柄 G」、「特図 2 \_\_小当たり図柄 f」（図 8 及び図 9 参照）の停止表示に基づくものか否か、或るいは非時短状態にて「特図 2 \_\_小当たり図柄 d」又は「特図 2 \_\_小当たり図柄 e」（図 9 参照）の停止表示に基づくものか否かを判定する。判定結果が Y E S であれば(S2103でYES)、特別時短フラグを O N にして(S2104)、ステップS2105に進む。一方、ステップS2103の判定結果が N O であれば、特別時短フラグを O N することなく、ステップS2105に進む。

## 【 0 1 8 3 】

ステップS2105では、当選時の遊技状態と、今回の大当たり遊技の実行契機となった特別図柄の種別とに応じて、時短カウンタ（特図 1 時短カウンタ、特図 2 時短カウンタ、及び合計時短カウンタ）の値をセットする。セットする時短カウンタの値の詳細は、図 1 0 に示す通りである。なお、図 1 0 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。

## 【 0 1 8 4 】

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

## 【 0 1 8 5 】

〔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 3 9 を備えた第 2 大入賞装置 3 6 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 3 7 及び図 3 8 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 O N 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 3 6 の開放が終了したことを示すフラグである。

## 【 0 1 8 6 】

小当たり終了フラグが O N でなければ(S2301でNO)、第 2 大入賞口 3 5 の開放中か否か（すなわち第 2 大入賞装置 3 6 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 3 5 を開放させる時間に至ったか否か、すなわち所定の開放前インターバル（小当たりのオープニング）の時間が経過して第 2 大入賞口 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 7 】

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 8 8 】

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

【0189】

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

【0190】

またステップS2301において小当たり終了フラグがONであれば(S2301でYES)、図38に示すように、小当たり遊技における第2大入賞口35の閉鎖後の所定時間(閉鎖後インターバルの時間)が経過したか否かを判定し(S2310)、閉鎖後インターバルの時間が経過していなければ(S2310でNO)、本処理を終える。なお、小当たり遊技の閉鎖後インターバルの時間については後述する。一方、閉鎖後インターバルの時間が経過していれば(S2310でYES)、小当たり終了フラグをOFFするとともに(S2311)、小当たりフラグをOFFして(S2312)、ステップS2313に進む。

【0191】

ステップS2313では、VフラグがONか否かを判定する。Vフラグは、小当たり遊技の実行中に特定領域39への遊技球の通過があったことを示すフラグであり、後述するステップS2603(図40参照)でONされるフラグである。このVフラグがONでなければ(S2313でNO)、2種大当たり遊技を実行しないため、大入賞口開放カウンタの値を「0」にクリアするとともに(S2314)、特別動作ステータスを「1」にセットして(S2315)、本処理を終える。

【0192】

一方、VフラグがONであれば(S2313でYES)、2種大当たり遊技を実行するため、遊技制御用マイコン81は、VフラグをOFFするとともに(S2317)、大当たりフラグをONして(S2318)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S2319)。続いて、時短フラグがONであれば(S2320でYES)時短フラグをOFFする(S2321)。更に、特別時短フラグがONであれば(S2322でYES)特別時短フラグをOFFする(S2323)。そして、大当たりのオープニングコマンド(図8又は図9参照)をセットするとともに(S2324)、大当たりのオープニングを開始する(S2325)。これにより、第2大入賞口35を短時間にわたって開放する小当たり遊技から2種大当たり遊技に移行する。

【0193】

[振分部材制御処理]遊技制御用マイコン81は、特別動作処理(S106)に次いで振分部材制御処理(S107)を行う(図17参照)。振分部材制御処理(S107)では図39に示すように、まず、振分部材作動フラグがONか否かを判定する(S2501)。振分部材作動フラグがONでなければ本処理を終える。一方、振分部材作動フラグがONであれば、小当たり遊技のオープニングが開始しているため(図33参照)、振分部材71を所定の作動パターンにて作動させるべく振分部材作動処理(S2502)を行うとともに、V有効期間設定処理(S2503)を行う。

【0194】

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

の開始から一定の動作で動くこととなる。

【0195】

具体的には図56(c)に示すように、振分部材71をまず、小当たり遊技のオープニングの開始から8msにわたって通過阻止状態(図2の破線で示す状態)に制御する。これを開放前インターバルという。続いて、4600msにわたって通過許容状態(図2の二点鎖線で示す状態)に制御する。これを、V開放という。次いで、3000msにわたって通過阻止状態に制御する。これを、閉鎖後インターバルという。このような、「開放前インターバル V開放 閉鎖後インターバル」からなる一連の動作が振分部材71の一定動作である。

【0196】

また、V有効期間設定処理(S2503)では、上記のような振分部材71の一定動作に対してV有効期間を設定する。V有効期間とは、特定領域センサ39aによる検知があった場合にその検知を有効なものとしてVフラグをONにする期間である。図56(d)に示すように、V有効期間は、特定領域39の開放開始(振分部材71を通過許容状態に制御した時点)から所定の時間が経過するまでである。所定の時間は、特定領域39の開放時間(振分部材71を通過許容状態に制御している時間)よりも長い時間に設定されている。これは、振分部材71の配置位置を通過した遊技球が特定領域39に至るまでのタイムラグを考慮してのことである。

【0197】

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

【0198】

V有効期間設定処理(S2503)に続いて遊技制御用マイコン81は、振分部材71の動作が終了したか否かを判定する(S2504)。具体的には、ステップS2502でセットした振分部材71の作動時間を計測するためのタイマに基づいて、振分部材71が一定動作を開始してから終了するまでの総作動時間(7608ms(図56(c)参照))が経過したか否かを判定する。そして、振分部材71の動作が終了していなければそのまま本処理を終える。これに対して、振分部材71の動作が終了していれば、振分部材作動フラグをOFFしてから(S2505)本処理を終える。

【0199】

ここで図56に基づいて、上記のような振分部材71の一定動作と、小当たり遊技における第2大入賞口35(開閉部材37)の開放パターンとの関係について説明する。本形態では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放パターンとして、図56(b)及び(e)に示す2つの開放パターンがある。なお、図56(a)は、小当たり遊技の開始のタイミングをわかりやすくするために、特別図柄の変動表示および停止表示のタイミングを示したものである。

【0200】

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

【0201】

より詳細には、この通過用開放パターンは、8msにわたって第2大入賞口35を閉塞した後に1600msにわたって第2大入賞口35を開放し、その後、6000msにわたって第2大入賞口35を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パター

10

20

30

40

50

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。

#### 【0202】

このような開放パターンで第2大入賞口35が開放された場合、1600msにわたる第2大入賞口35の開放期間中および第2大入賞口35の閉鎖後の3000msの間中は、振分部材71のV開放にあたり、振分部材71が通過許容状態をとっている(図56(b)及び(c)参照)。従って、どのような入賞タイミングで第2大入賞口35へ遊技球が入賞したとしても、その遊技球は特定領域39を通過することが可能である。なお本形態では、右打ちにて遊技球を連続的に発射し続けていれば、1.6秒にわたる開放期間中に必ず第2大入賞口35へ遊技球が入賞するように、第2大入賞装置36等の各装置が配されている。また、第2大入賞口35を通過した遊技球が振分部材71の配置位置に至るまでの所要時間は3000msよりも短い。

10

#### 【0203】

図56(e)に示す開放パターンは、特図1の抽選にて「特図1\_\_小当たり図柄a」(図8参照)に当選した場合に選択される開放パターンである。この開放パターンは、特定領域39への通過が実質的に不可能な非通過用開放パターンである。

#### 【0204】

より詳細には、この非通過用開放パターンは、4568msにわたって第2大入賞口35を閉塞した後に1600msにわたって第2大入賞口35を開放し、その後、1440msにわたって第2大入賞口35を閉塞する開放パターンである。言い換えれば、この開放パターンにて実行される小当たり遊技は、4568msにわたって第2大入賞口35が閉塞されるオープニングと、1600msにわたって第2大入賞口35が開放される小当たり開放遊技と、1440msにわたって第2大入賞口35が閉塞される閉鎖後インターバルとを含んでいる。

20

#### 【0205】

このような開放パターンで第2大入賞口35が開放された場合、オープニング中に振分部材71のV開放がほぼ終了する(図56(e)及び(c)参照)。振分部材71のV開放と、第2大入賞口35の開放とが一致している期間は、第2大入賞口35の開放開始直後のわずか40msだけである。従って、仮に第2大入賞口35の開放開始とともに遊技球が入球しても、その遊技球が振分部材71の位置に到達する頃には振分部材71は通過阻止状態に制御されている。よって、この開放パターンが選択された場合には、遊技球が特定領域39を通過することはほぼない。つまり、遊技球が特定領域39を通過することは実質的に不可能となっている。

30

#### 【0206】

以上、図56に基づいて説明したように、本形態では小当たり遊技のオープニングの開始に伴って振分部材71の動作を開始するようにしている。そして、小当たり図柄の種別に応じた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56(b)の特2V通過小当たり)と、どのようなタイミングで第2大入賞口35に入賞しても特定領域39を通過することができない小当たり遊技(図56(e)の特1V非通過小当たり)とを実行することが可能となっている。

40

#### 【0207】

なお本形態では、小当たり遊技中は、第2大入賞装置36内に入球した遊技球の数を第2大入賞口センサ35aによる検知に基づいてカウントしているとともに、第2大入賞装置36外へ排出された遊技球の数を特定領域センサ39a又は非特定領域センサ70aによる検知に基づいてカウントしている。つまり本形態では、特定領域センサ39a及び非

50

特定領域センサ 70a は、第 2 大入賞装置 36 外へ排出された遊技球の数をカウントする排出口センサとしても機能している。そして、振分部材 71 の一定動作の終了時点で、両カウント値が一致していないときにはエラー報知を行うようにしている。なお第 2 大入賞口 35 の閉鎖後、両カウント値が一致したときに振分部材 71 の作動を停止するようにしてもよい。このようにすれば、第 2 大入賞口 35 の閉鎖後に特別図柄の変動表示をスムーズに開始することが可能となる。

#### 【0208】

〔特定領域センサ検出処理〕遊技制御用マイコン 81 の動作の説明に戻る。遊技制御用マイコン 81 は、振分部材制御処理(S107)に次いで特定領域センサ検出処理(S108)を行う(図 17 参照)。特定領域センサ検出処理(S108)では図 40 に示すように、まず、特定領域センサ 39a による遊技球の検知があったか否かを判定する(S2601)。検知がなければ(S2601でNO)、本処理を終了するが、検知があれば(S2601でYES)、V 有効期間中か否かを判定する(S2602)。V 有効期間は、前述の振分部材制御処理(図 39)における V 有効期間設定処理(S2503)にて設定される期間である。具体的には V 有効期間は、図 56(d)に示す期間である。

10

#### 【0209】

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

20

#### 【0210】

##### 7. 演出制御用マイコン 91 の動作

〔サブ制御メイン処理〕次に図 41 ~ 図 55 に基づいて演出制御用マイコン 91 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 91 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM 94 に設けられている。サブ制御基板 90 に備えられた演出制御用マイコン 91 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、ROM 93 から図 41 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず CPU 初期化処理を行う(S4001)。CPU 初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU 92 の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

30

#### 【0211】

続いて、電源断信号が ON で且つ RAM 94 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、RAM 94 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)、RAM 94 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 RAM 94 内容が正常でない場合には(S4002でNO)、RAM 94 を初期化するが、停電などで電源断信号が ON となったが RAM 94 内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAM 94 を初期化しない。なお、RAM 94 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

#### 【0212】

ステップ S4004 では、割り込みを禁止する。次いで、乱数更新処理を実行する(S4005)。乱数更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出決定用乱数には、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理においても同様である。

#### 【0213】

50

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 R A M 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)、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)、および 10 m s タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

#### 【0214】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、ストローク信号(S T B 信号)が O N になると、すなわち主制御基板 80 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されると、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 42 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 R A M 94 の受信バッファに格納する(S4101)。

#### 【0215】

[1 m s タイマ割り込み処理]1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板 90 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 43 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検出スイッチ 63 a やセレクトボタン検出スイッチ 64 a (図 5 参照)からの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する。

#### 【0216】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ 5 や枠ランプ 66 を発光させるべく、後述の 10 m s タイマ割り込み処理におけるその他の処理(S4305)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。

#### 【0217】

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。

#### 【0218】

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。

#### 【0219】

[10 m s タイマ割り込み処理]10 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板 90 に 10 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 44 に示すように、10 m s タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。次いで、1 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして R A M 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 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

#### 【0220】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、音声制御処理を行う(S4304)。音声制御処理(S4304)では、音声データ(スピーカ 67 から音声を出力するためのデータ)の作成、音声制御

10

20

30

40

50

基板 106 への音声データの出力、及び音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ 67 から出力される。本形態では、後述するステップ S5629 で打込報知音声データが RAM 94 の所定の音声データバッファにセットされると、その打込報知音声データが音声制御基板 106 に出力される。これにより実行する演出（後述する V アタッカー打込報知演出）に合うタイミングで、スピーカ 67 から「右打ちだ」という打込報知音が出力されるようになっている。

#### 【0221】

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、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して（S4305）、本処理を終える。

10

#### 【0222】

〔受信コマンド解析処理〕図 45 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。

#### 【0223】

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。

#### 【0224】

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始動入賞コマンド受信処理（S4406）を行う。

20

#### 【0225】

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。

#### 【0226】

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

#### 【0227】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動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。

#### 【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。

#### 【0229】

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

#### 【0230】

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。

#### 【0231】

50

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

【0232】

[ 普図演出開始処理 ] 図46に示すように、普図演出開始処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン91は、普通図柄変動開始コマンドを解析する(S4501)。これにより、普通図柄抽選の結果としての普通図柄の種別、及び、普通図柄の変動表示における変動時間の情報を取得する。続いて、モードステータスの値が「1」であるか否かを判定する(S4502)。モードステータスは、演出モードを制御するための変数であり、昼背景モードに制御している場合には、モードステータスの値は「1」に設定されている(図50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

【0233】

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

20

【0234】

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

【0235】

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

30

【0236】

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

40

【0237】

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

【0238】

昼背景モードに制御されていない場合には(S4602でNO)、直ちに本処理を終える。これに対して、昼背景モードに制御されている場合には(S4602でYES)、続いて、長開放図柄に当選しているか否かを判定する(S4603)。この判定結果がYESである場合には、図57

50

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

#### 【0239】

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

#### 【0240】

[始動入賞コマンド受信処理]図48に示すように、始動入賞コマンド受信処理(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。

#### 【0241】

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。

#### 【0242】

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。

#### 【0243】

続いて演出制御用マイコン91は、後述する泣きの1回モードにて特図2専用の変動演出パターンに基づく変動演出(泣きの1回専用変動演出、図61参照)の実行中で且つその演出に係る当否判定の結果がハズレであるか否かを判定する(S5004)。泣きの1回専用変動演出の実行中であっても、その演出に係る当否判定の結果が大当たり又は小当たりであれば(S5004でNO)、本処理を終える。これに対してステップS5004の判定結果がYESであれば、続いて、第2特図保留演出カウンタの値が「1」であるか否かを判定する(S5005)。つまり、遊技球が電チュー22に係る第2始動口21に入球にしたことに基づいて、第2特図保留がある状況か否かを判定する。なおこのときには、第2始動入賞コマンドに含まれる特図保留球数情報に基づいて、第2特図保留がある状況か否かを判定しても良い。ステップS5005の判定結果がNOであれば、本処理を終える。一方、判定結果がYES

であれば、再チャレンジ演出コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットして (S5006)、本処理を終える。

【 0 2 4 4 】

再チャレンジ演出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、図 6 4 ( D ) ( E ) に示すように、表示画面 7 a にて再チャレンジ演出を実行する。再チャレンジ演出 ( 示唆演出 ) は、泣きの 1 回専用変動演出の後に、再び泣きの 1 回専用変動演出を実行することを示唆する演出である。

【 0 2 4 5 】

具体的には、図 6 4 ( C ) に示すように、泣きの 1 回専用変動演出の実行中に、後述する特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R が「 V ・ 0 」といったバラケ目 ( ハズレ停止態様 ) で仮停止表示された後、図 6 4 ( D ) に示すように、再チャレンジ演出として表示画面 7 a に「もう一回やらせてください!」の文字と女の子のキャラクタとを示す再チャレンジ画像 M Y が表示される。これにより遊技者には、泣きの 1 回専用変動演出が復活してもう一度実行されるのを把握させることが可能である。再チャレンジ画像 M Y は、図 6 4 ( E ) に示すように、表示画面 7 a の左上部の表示領域 ( 左上部領域 7 e ) にて小図柄がリーチハズレ目 ( 「 7 6 7 」 ) で停止表示されるまで、表示され続ける。その後、特図 2 の保留に基づき、図 6 4 ( F ) ( G ) ( H ) に示すように、再び泣きの 1 回専用変動演出 ( 再専用演出 ) が実行されることになる。これら一連の演出の意味については、後に詳述する。

【 0 2 4 6 】

[ 特別遊技演出選択処理 ] 図 4 9 に示す特別遊技演出選択処理 (S4408) は、特別遊技 ( 大当たり遊技又は小当たり遊技 ) 時に実行する特別遊技演出のパターン ( 内容 ) を選択する処理である。ここで選択される特別遊技演出には、大当たり遊技又は小当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中および開放間のインターバル中に実行するラウンド演出 ( 開放遊技演出 ) が含まれている。

【 0 2 4 7 】

図 4 9 に示すように、特別遊技演出選択処理 (S4408) ではまず、オープニングコマンドを解析する (S5201)。なお本形態では、オープニングコマンドには、大当たり又は小当たりへの当選判定時にセットされた特図停止図柄データの情報と、当選時の遊技状態の情報とが含まれている ( 図 1 0 参照 ) 。

【 0 2 4 8 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、通常遊技状態 ( 非時短状態 ) における「特図 1 \_\_ 小当たり図柄 a 」 ( 図 1 0 参照 ) への当選に基づく小当たり遊技のオープニング開始時であるか否かを判定する (S5202)。この判定結果が Y E S であれば、ステップ S5211 に進む。一方、ステップ S5202 の判定結果が N O であれば、続いて、完全ボーナス前半終了フラグが O N であるか否かを判定する (S5203)。完全ボーナス前半演出終了フラグは、特別時短状態 ( 時短回数が 9 9 回に設定される時短状態 ) に移行する前の大当たり遊技に伴う大当たり演出の終了を示すフラグである。

【 0 2 4 9 】

ここで本パチンコ遊技機では、大当たり遊技後に特別時短状態に制御される場合には、その特別時短状態で 9 9 回の時短回数が消化するまでの間に、ほぼ小当たり当選に基づく小当たり遊技で遊技球が特定領域 3 9 を通過するか、大当たりに当選することになる。従って、2 連荘が確定する。そこで、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技に伴う大当たり演出と、特別時短状態での演出と、特別時短状態を経て実行される大当たり遊技に伴う大当たり演出とを、一連として認識可能な演出にしている。これにより遊技者には、特別時短状態に移行する前の 1 5 R 分の大当たり遊技と、特別時短状態を経て実行される 1 5 R 分の大当たり遊技により、合計 3 0 R 分の大当たり遊技が実行されたと思わせることが可能である。その結果、3 0 R 分の出玉を 1 回の大当たり遊技で獲得したかのように感じさせて、大きな高揚感を与えることが可能である。

【 0 2 5 0 】

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

#### 【０２５１】

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

10

#### 【０２５２】

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

20

#### 【０２５３】

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

30

#### 【０２５４】

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

#### 【０２５５】

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

40

#### 【０２５６】

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

50

## 【 0 2 5 7 】

ステップS5204の判定結果がYESであれば、特別時短状態を経て、小当たり遊技の開始時点であることになる。この場合、小当たり完全ボーナス後半演出パターンを選択し(S5205)、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S5212)。これによりセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、完全ボーナス後半演出が開始される前の演出画像(例えば図59(D))に示すように、31人の女子学生のうち15人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像AB)を表示画面7aに表示する。

## 【 0 2 5 8 】

またステップS5204の判定結果がNOであれば、特別時短状態を経て、大当たり遊技の開始時点であることになる。この場合、大当たり完全ボーナス後半演出パターンを選択し(S5206)、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S5212)。これによりセットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、完全ボーナス後半演出のオープニング演出として、図58(D)に示すように、「出席番号16」の文字と16人目の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像K16を表示画面7aに表示する。こうして、特別時短状態に移行した後に実行される大当たり遊技では、1R目のラウンド遊技ではなく、オープニングで16人目の女子学生の主人公キャラを紹介する。これにより、遊技者にはできるだけオープニングを意識させないようにすることが可能であり、完全ボーナス前半演出と連続性のある演出であると認識させ易くすることが可能である。

## 【 0 2 5 9 】

その後、ラウンドが1つずつ進む度に、1つずつ増加する出席番号の文字と、別々の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像を表示画面7aに表示する。但し本形態では、6R目に「出席番号17, 18」の文字と17, 18人目の双子の主人公キャラとを示す演出画像(図示省略)を表示する。即ち、6R目に限って、2人分の主人公キャラを紹介するようにしている。そのため、14R目のラウンド遊技が開始されると、「出席番号31」の文字と31人目(最後)の女子学生の主人公キャラとを示す演出画像(図示省略)を表示画面7aに表示する。

## 【 0 2 6 0 】

そして、15R目(最終ラウンド)のラウンド遊技が開始されると、図58(F)に示すように、「完全ボーナス達成」の文字を示す演出画像KCを表示画面7aに表示する。これにより、完全ボーナス後半演出が終了するのを把握させることが可能である。

## 【 0 2 6 1 】

以上により、完全ボーナス前半演出では1人目から15人目までの主人公キャラを紹介し、完全ボーナス後半演出では16人目から31人目までの主人公キャラを紹介する。つまり、1クラスの中に含まれる31人の主人公キャラを、2回の大当たり遊技に分けて順次紹介する。よって遊技者には、特別時短状態に移行する前の大当たり遊技と、特別時短状態に移行した後に実行される大当たり遊技とを、1回のまとまりのある大当たり遊技と認識させることが可能である。

## 【 0 2 6 2 】

図49に示す特別遊技演出選択処理(S4408)の説明に戻る。ステップS5211では、当選した図柄(大当たり図柄又は小当たり図柄)及び当選時の遊技状態に応じて予め定められているその他の演出パターンを選択し、その演出パターンの特別遊技演出を実行するための特別遊技演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。これにより、セットされた特別遊技演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、コマンドに対応する特別遊技演出の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。

## 【 0 2 6 3 】

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

## 【 0 2 6 4 】

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

## 【 0 2 6 5 】

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

## 【 0 2 6 6 】

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

## 【 0 2 6 7 】

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

## 【 0 2 6 8 】

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 回モードで特図 2 の変動表示が開始されれば、図 6 1 に示す泣きの 1 回モード専用の変動演出（2 桁の特殊演出図柄 1 8 L，1 8 R を変動させる演出、以下「泣きの 1 回専用変動演出（専用演出）」と呼ぶ）が実行される。

## 【 0 2 6 9 】

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

## 【 0 2 7 0 】

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。なお右打ち報知画像 R I の表示が、「第 2 流路打込報知」に相当する。

#### 【0271】

キャラ紹介モードは、第 2 時短回数が 99 回の時短状態（特別時短状態）に制御されているときの演出モードである。キャラ紹介モードでは、図 60（C）に示すように、キャラ紹介演出として先生キャラを示す画像 T 1 と、31 人の女子学生のうち 15 人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像 A B とが表示画面 7 a に表示される。なおキャラ紹介演出では、特別図柄及び演出図柄の変動表示と同期しないで、所定時間が経過する度に、紹介される先生キャラの表示が切替わる。こうして、1 人目から 15 人目までの主人公キャラを紹介する完全ボーナス前半演出の後に、先生キャラを紹介するキャラ紹介演出が実行される。これにより遊技者には、完全ボーナス前半演出とキャラ紹介演出とを一連の演出として認識させ易くすることが可能である。言い換えると、特別時短状態では、できるだけ遊技者に特図 2 の抽選で小当たりの当選又は大当たりの当選を待っている状況を意識させないようにしている。

#### 【0272】

また、キャラ紹介モードに制御されているときには、残回数示唆表示 Z I が、図 60（B）に示す通常表示態様とは異なる特殊表示態様で右下部領域 7 c に表示される。通常表示態様の残回数示唆表示 Z I が、特別図柄の変動表示が実行される度に表示回数を更新する表示態様であったのに対して、特殊表示態様の残回数示唆表示 Z I は、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容を変化させない表示態様である。本形態では、通常表示態様として、球体のオブジェクト画像に残回数を示す数字等を表示する態様を採用しており（図 60（B）参照）、特殊表示態様として、球体のオブジェクト画像を虹色で表示する態様を採用している（図 60（C）参照）。この特殊表示態様の残回数示唆表示 Z I によれば、特別図柄の変動表示が実行されても表示内容が変化しないため、遊技者に対して次の大当たり（1 種大当たり又は 2 種大当たり）に当選するまで時短状態が続くことを予感させることが可能となっている。なお、キャラ紹介モードに制御されているときには、夜背景モードに制御されているときと同様、右打ち報知画像 R I が右上部領域 7 d に表示される。

#### 【0273】

図 50 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 59（B）に示す「泣きの 1 回！」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出パターンを、エンディング演出パターンとして選択して（S5406）、ステップ S5407 に進む。ステップ S5407 では、モードステータスの値を「泣きの 1 回モード」に対応する値「2」にセットするとともに、演出モードカウンタ M の値を「1」にセットする。そして、ステップ S5419 に進む。図 59（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。

#### 【0274】

ここで演出モードカウンタ M について説明する。演出モードカウンタ M は、時短状態にて実行した特別図柄の変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。詳細には、演出モードカウンタ M には、時短状態にて実行した特図 1 の変動回数をカウントするための第 1 演出モードカウンタ M a と、時短状態にて実行した特図 2 の変動回数をカウントするための第 2 演出モードカウンタ M b と、時短状態にて実行した特図 1 の変動回数と特図

2の変動回数との合計回数をカウントするための第3演出モードカウンタM cとがある。そして、第1演出モードカウンタM aには、第1時短回数(特図1時短カウンタの値)に対応する値をセットし、第2演出モードカウンタM bには、第2時短回数(特図2時短カウンタの値)に対応する値をセットし、第3演出モードカウンタM cには、合計時短回数(合計時短カウンタの値)に対応する値をセットする。なお図50では、演出モードカウンタMにセットする値として、第2演出モードカウンタM bにセットする値だけを示している。

【0275】

ステップS5405の判定結果がN Oである場合、続いて、図51に示すステップS5408に進む。ステップS5408では、完全ボーナス前半演出の実行に基づく大当たり遊技のエンディングが否かを判定する。この判定結果がY E Sであれば、完全ボーナス継続演出パターンを選択する(S5409)。完全ボーナス継続演出パターンは、図59(D)に示すように、31人の女子学生のうち15人の女子学生の紹介が完了していること示すアルバム画像A Bと、「まだまだ続くよ!」の文字画像M Mを表示画面7aに表示する完全ボーナス継続演出を実行するための演出パターンである。この完全ボーナス継続演出により、遊技者には、未だ大当たり演出(完全ボーナス前半演出)が終了しないで継続するかなのような印象を抱かせることが可能である。

【0276】

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

【0277】

またステップS5408の判定結果がN Oである場合には、続いて、完全ボーナス後半演出の実行に基づく大当たり遊技のエンディングが否かを判定する(S5412)。この判定結果がY E Sであれば、完全ボーナス終了後演出パターンを選択する(S5413)。完全ボーナス終了後演出パターンは、完全ボーナス後半演出の後に移行する演出モードを報知する移行演出(図示省略)を実行するための演出パターンである。ステップS5413の後、完全ボーナス前半終了フラグをO F Fにして(S5414)、ステップS5415に進む。

【0278】

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

【0279】

これに対して、ステップS5415の判定結果がN Oである場合、モードステータスの値を「夜背景モード」に対応する値「3」にセットするとともに、演出モードカウンタM(第2演出モードカウンタM b)の値を、「2」~「5」のうち第2時短回数に応じた値にセットする(S5418)。そして、図50に示すステップS5419に進む。なおステップS5418では、第1演出モードカウンタM aの値は第1時短回数に応じた値にセットされ、第3演出モードカウンタM cの値は合計時短回数に応じた値にセットされる。

【0280】

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

テータスの値を「夜背景モード」に対応する値「3」にセットするとともに、演出モードカウンタM（第2演出モードカウンタMb）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、図50に示すステップS5419に進む。図59（C）に示す「夜背景モード！」のエンディング演出によって、遊技者に対して時短回数が2回～5回のうちのいずれかの時短状態に移行する旨を報知することが可能である。

#### 【0281】

図50に示すステップS5419では、演出制御用マイコン91は、上記の処理にて選択した演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。ステップS5419でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、コマンドに対応するエンディング演出の画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示する。つまり、図59（A）～（D）に示す各演出画像のいずれかが表示画面7aに表示されることとなる。

#### 【0282】

なお本形態では、演出制御用マイコン91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100に送信するものとする。これを受信した画像制御基板100は、モード指定コマンドに示されている演出モードに対応する背景画像を表示画面7aに表示させる。

#### 【0283】

〔変動演出開始処理〕図52に示すように、変動演出開始処理（S4412）ではまず、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドを解析する（S5601）。変動開始コマンドには、特図2変動パターン選択処理（S1003）でセットされた変動パターンの情報、又は、特図1変動パターン選択処理（S1009）でセットされた変動パターンの情報が含まれている。また、特図1又は特図2の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報が含まれている。なお変動パターンの情報には、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報が含まれている（図13参照）。ここで演出制御用マイコン91が取得した各種の情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

#### 【0284】

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

#### 【0285】

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

#### 【0286】

次に演出制御用マイコン91は、モードステータスを参照する（S5604）。そして、後述する変動演出パターン選択処理（S5605）を行う。なお、変動演出パターン選択処理（S5605）は、ステップS5604で参照したモードステータス及びステップS5601で解析した変動開始コ

マンドが示す変動パターンに基づいて変動演出パターンを選択する処理である。

【0287】

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

【0288】

[変動演出パターン選択処理]図53及び図54に基づいて変動演出パターン選択処理(S5605)について説明する。変動演出パターン選択処理(S5605)では、特別図柄の変動表示および停止表示に同期した変動演出の演出パターンを選択する。

【0289】

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

【0290】

図13(A)に示したように、時短状態における特図2の変動時間は、大当たりである場合も、小当たりである場合も、ハズレである場合も、36秒に設定される。このようにしているのは、本形態では時短状態に制御されても、時短回数が2回~5回と比較的少ない回数に設定されることが多い(図10参照)。そのため、時短状態での遊技時間のある程度確保するには、各変動の変動時間を長くする必要があるからである。そして、この36秒という変動時間を利用して、特殊変動演出パターンの変動演出(疑似連を生じさせる変動演出)を実行する。特殊変動演出パターンの変動演出には、複数の種類がある。具体的には例えば、疑似的に3秒の変動を12回しているように見せてハズレを報知する疑似連12回ハズレ用演出や、疑似的に3秒の変動を4回しているように見せたあと5回目の変動として24秒の発展演出(例えば主人公キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル動画を表示する演出)を行って当たり(大当たり又は小当たり)を報知する疑似連5回当たり用演出等である。

【0291】

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60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が、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。

【0292】

図53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

10

20

30

40

50

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

#### 【0293】

上述の疑似連 1 2 回ハズレ用演出は、ハズレ変動用の特殊変動演出パターンの一例である。またハズレ変動用の特殊変動演出パターンが選択された場合には、小図柄変動演出として、3 ケタの小図柄を一斉に変動表示させたあと、例えば「2 6 3」のようなバラケ目で停止表示させる演出が実行される。

10

#### 【0294】

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

#### 【0295】

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

20

#### 【0296】

またステップ S5615 にて、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、小当たり変動中に V アタッカー打込報知演出(打込報知演出)を実行するようになっている。そこで以下では、本形態の特徴である夜背景モード(時短回数が 9 9 回以外に設定される時短状態)での V アタッカー打込報知演出について詳細に説明する。

#### 【0297】

まず、本パチンコ遊技機 1 においては、夜背景モードに設定されている場合、遊技者は基本的に時短回数(2 回、3 回、4 回、又は 5 回)が消化されるまでの間に、特図 2 の抽選で小当たりの当選を狙うことになる。特図 2 の抽選で小当たりに当選すれば、小当たり遊技の実行中に遊技球を特定領域 3 9 に通過させることで、大当たり遊技(2 種大当たり遊技)を獲得できるからである。

30

#### 【0298】

よって、特図 2 の抽選で小当たりに当選した場合に、遊技者が特定領域 3 9 への遊技球の通過(V 通過)を逃さないように、V アタッカー打込報知演出が実行される。V アタッカー打込報知演出は、第 2 大入賞口 3 5 (V アタッカー)への遊技球の打込みを促す演出であり、本形態では先ず図 6 2 (A) に示すように、「アタッカーを狙え!!」を示す文字画像 AN と、第 2 大入賞口 3 5 までの遊技球の軌跡を光の道筋として示す軌跡画像 LI とが表示画面 7 a に表示される。そして図 6 2 (B) に示すように、上述した文字画像 AN 及び軌跡画像 LI の他に、第 2 大入賞口 3 5 の周りが光っていることを示す発光画像 AL と、「右打ち」の文字及び矢印を示す示唆画像 MU とが表示画面 7 a に表示される。この V アタッカー打込報知演出により、第 2 大入賞口 3 5 への入賞(即ち V 通過)を狙う状況を遊技者に把握させ易くすることが可能である。

40

#### 【0299】

ここで一般的には、V アタッカー打込報知演出を開始するタイミングとして、小当たり遊技のオープニング中とすることが考えられる。しかしながら本パチンコ遊技機 1 では、夜背景モードにおいて小当たり遊技が開始される前から V アタッカー打込報知演出を開始することにしている。これは以下の理由に基づく。

#### 【0300】

本パチンコ遊技機 1 では、時短状態で当選する小当たり図柄には、2 種大当たり遊技後に 9 9 回の時短回数が設定される極めて有利な「特図 2 \_\_ 小当たり図柄 f」がある一方で

50

、2種大当たり遊技後に2回の時短回数が設定される不利な「特図2\_\_小当たり図柄b」等(図10参照)がある。そのため、遊技者は第2特別図柄表示器41bで「特図2\_\_小当たり図柄f」が停止表示されたのを確認すれば、遊技球を特定領域39へ通過させる。その一方で、第2特別図柄表示器41bで「特図2\_\_小当たり図柄b」が停止表示されたのを確認すれば、敢えて遊技球を特定領域39へ通過させないことがあり得る。要するに、遊技者が当選した小当たり図柄の種別を確認して、2種大当たり遊技を敢えて実行させないという攻略的な打ち方をするおそれがある。

#### 【0301】

そこで本パチンコ遊技機1では、特図2の抽選に基づく小当たり遊技では、オープニング時間を0.008秒(図9参照)という極めて短い時間に設定している。これにより、遊技者が特図2の抽選で当選した小当たり図柄の種別を確認した後、右打ちを行っても(特定領域39への遊技球の通過を狙っても)、V通過ができないようにしている。言い換えると、小当たり遊技が開始される前から右打ちを続けていない限り、2種大当たり遊技を獲得できないようにしている。このようにして夜背景モードにおいて上述したような攻略的な打ち方を防ぐことが可能となり、小当たり遊技が開始された後(オープニング中)にVアタッカー打込報知演出を開始しないことにしている。なお、特図2の抽選に基づく小当たり遊技のオープニング時間(0.008秒、小当たりオープニングの実行時間)は、遊技球が右打ちにより遊技領域3に向けて発射されてから第2大入賞口35へ到達するまでの時間(約3秒程度)よりも十分短く設定されている。

#### 【0302】

上述した理由により、夜背景モードで特図2の抽選により小当たりに当選した場合には、Vアタッカー打込報知演出を小当たり変動中に開始する。更に詳細には、演出図柄8L, 8C, 8Rが小当たりの当選を示す小当たり停止態様(例えば「777」)で仮停止表示されてから確定停止表示されるまでの間に、開始することにしている(図64参照)。これは、小当たり遊技によって第2大入賞口35が開放されるタイミングよりも大分前からVアタッカー打込報知演出を開始してしまうと、閉鎖している第2大入賞口35への無駄な打込みを長い間促すことになってしまうからである。そして仮に遊技者が小当たりの当選を意識する前に、Vアタッカー打込報知演出を開始してしまうと、遊技者にとっては第2大入賞口35への打込みを行う意味が分からずに、違和感を与えるためである。

#### 【0303】

以上により、図53に示す変動演出パターン選択処理(S5605)にて、ステップS5615で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、疑似連から発展演出(例えばバトル動画を表示する演出)を行う。その後、演出図柄8L, 8C, 8Rが小当たり停止態様で仮停止表示されてから確定停止表示されるまでの間に、Vアタッカー打込報知演出を開始する(図64参照)。これにより、遊技者には小当たり当選を意識させてから、第2大入賞口35への入賞を狙わせることになる。その結果、できるだけ第2大入賞口35への無駄な打込みを回避させつつ、V入賞を逃さないようにすることが可能である。更に、演出図柄8L, 8C, 8Rが小当たり停止態様で仮停止表示された直後にVアタッカー打込報知演出が開始されるため、第2大入賞口35への打込みの意味が分からないという違和感を与え難くすることが可能である。

#### 【0304】

図56に示す変動演出パターン選択処理(S5605)の説明に戻る。ステップS5615の小当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択された後、打込報知音声データをRAM94の所定の音声データバッファにセットする(S5629)。これにより、その打込報知音声データが音声制御基板106に送信される。その結果、図62(B)に示すようにVアタッカー打込報知演出において発光画像ALと示唆画像MUとが表示画面7aに表示されるタイミングに合わせて、スピーカ67から「右打ちだ」という打込報知音(特定報知音)が出力される。よって、表示画面7aでのVアタッカー打込報知演出と、スピーカ67での打込報知音とを併せて行うことで、第2大入賞口35への入賞(即ちV通過)を狙う状況を遊技者により一層把握させ易くすることが可能である。

## 【 0 3 0 5 】

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

## 【 0 3 0 6 】

上述の疑似連5回当たり用演出は、大当たり変動用の特殊変動演出パターンの一例でもある。また大当たり変動用の特殊変動演出パターンが選択されると、小図柄変動演出として、3ケタの小図柄を一斉に変動表示させたあと、例えば「777」のようなゾロ目で停止表示させる演出が実行される。

## 【 0 3 0 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、疑似連を発生させる特殊変動演出パターンを選択する。そのため、小当たり変動中又は大当たり変動中であっても、発展演出が実行されるまではハズレ変動と区別が付き難い。従って、遊技者は遊技球の発射を停止させずに右打ちをし続けることが期待できる。その結果、遊技者に違和感を与えることなく、大当たり遊技の実行開始までに特図2の保留を1つ貯めさせることが可能となっている。

## 【 0 3 0 8 】

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

## 【 0 3 0 9 】

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

## 【 0 3 1 0 】

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

## 【 0 3 1 1 】

泣きの1回モードにおける特図2専用の変動演出パターンとは、図61に示す泣きの1回専用変動演出を実行するための変動演出パターンである。即ち、2桁の特殊演出図柄18L, 18Rを変動表示させ、特図2の抽選結果に応じた停止態様で停止表示させる演出パターンである。特図2の抽選結果が小当たり当選又は大当たり当選である場合には、図61(A)及び(B)に示すように特殊演出図柄18L, 18Rを「V」のゾロ目(当たり停止態様)で停止表示させる。これにより、小当たり又は大当たり当選したことを遊技者に報知する。なお特殊演出図柄18L, 18Rを「V」のゾロ目で停止表示させる演出態様が、成功態様に相当する。そして、この泣きの1回専用変動演出を経て、図61(C)に示すように演出図柄8L, 8C, 8Rが「7」のゾロ目で確定的に停止表示(確定停止表示)するとともに、左上領域7eに表示している小図柄も「7」のゾロ目で確定停止表示する。

## 【 0 3 1 2 】

これに対して、特図2の抽選結果がハズレである場合には、図61(A)及び(D)に

10

20

30

40

50

示すように特殊演出図柄 18 L, 18 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。これにより、ハズレであることを遊技者に報知する。なお特殊演出図柄 18 L, 18 R を「V・0」のバラケ目で停止表示させる演出態様が、失敗態様に相当する。そして、この泣きの 1 回専用変動演出を経て、図 61（E）に示すように演出図柄 8 L, 8 C, 8 R が「767」のリーチハズレ目（バラケ目の一種）で確定停止表示するとともに、左上領域 7e に表示している小図柄も「767」のリーチハズレ目で確定停止表示する。

#### 【0313】

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

#### 【0314】

ステップ S5623 における判定結果が NO である場合、泣きの 1 回モードにおける特図 1 用の変動演出パターンを選択する（S5625）。泣きの 1 回モードにおいて特図 1 の変動が生じるケースとしては、初当たり後に特図 2 の保留がない状態で時短回数 1 回の時短状態に制御され、大当たり遊技前から貯まっていた特図 1 の保留に基づいて変動表示が実行されるケースが考えられる。このときには、特殊演出図柄 18 L, 18 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 18 L, 18 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。

#### 【0315】

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

#### 【0316】

昼背景モードにおける特図 2 専用の変動演出パターンとは、図 60（D）に示すように、昼の背景画像の前に炎のエフェクト画像を重ねて表示しつつ、演出図柄 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 12（A）参照）、小当たり当選時には正しく遊技している限り必ず特定領域 39 への通過が可能であり、2 種大当たり遊技を実行させることができる（図 56（b）及び（c）参照）。よって、特図 2 の抽選は特図 1 の抽選に比べて圧倒的に大当たり遊技を実行させ易い。言い換えれば、特図 2 の抽選がなされている間だけは、通常遊技状態において突然、大当たり遊技の獲得確率が高確率になっているということである。よって、図 60（D）に示すように昼の背景画像に炎のエフェクト画像を重ねて表示することにより、有利な遊技期間であること（当たり易い抽選がなされていること）を遊技者に報知し、遊技興趣を高めている。この図 60（D）に示す演出を、炎特別演出（特定演出）と呼ぶことにするが、その演出態様は図 60（D）に示すものに限られるわけではなく、適宜変更可能である。

#### 【0317】

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

#### 【0318】

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

10

20

30

40

50

)、ステップS5809に進む。

【 0 3 1 9 】

一方、モードステータスの値が「 1 」でなければ(S5803でNO)、R A M 9 4 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M aおよび第3演出モードカウンタM cの値をそれぞれ1デクリメントし、ステップS5805ではいずれか1つでも値が「 0 」になっていないかを判定する。また、特図2の変動停止時であれば、ステップS5804では第2演出モードカウンタM bおよび第3演出モードカウンタM cの値をそれぞれ1デクリメントし、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

【 0 3 2 0 】

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、R A M 9 4 の第2特図保留演出カウンタの値を参照する。なおこれ以外の処理においても、演出制御用マイコン91が第2特図保留の有無を確認する際には、第2特図保留演出カウンタの値が参照されるものとする。ステップS5806において現在の第2特図保留が「 0 」でないと判定した場合には(S5806でNO)、設定された時短回数分の特図変動の実行によって時短状態(高ベース状態)は終了したがまだ第2特図保留が残っているため、モードステータスの値を泣きの1回モードに対応する値「 2 」にセットするとともに、演出モードカウンタM(第1演出モードカウンタM a、第2演出モードカウンタM b、及び第3演出モードカウンタM c)の値を「 1 」にセットして(S5807)、ステップS5809に進む。要するに、時短状態から通常遊技状態への移行時に、まだ第2特図保留が残っている場合には、泣きの1回モードに設定されることになる。

20

【 0 3 2 1 】

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。

【 0 3 2 2 】

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

30

【 0 3 2 3 】

ステップS5809に続いて、演出制御用マイコン91は、今回終了させる変動演出が、通常遊技状態(非時短状態)における特図2の小当たり変動に伴う変動演出であるか否かを判定する(S5810)。本形態では、通常遊技状態における特図2の小当たり変動の際の停止時間は、15秒と他の場合の停止時間よりも長い時間に設定されている(図13(A)参照)。ステップS5810の判定結果がNOであれば本処理を終える。これに対して、ステップS5810の判定結果がYESであれば、図62(A)(B)に示すVアタッカー打込報知演出の演出開始コマンドをR A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5811)。

40

【 0 3 2 4 】

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62(A)(B)に示すVアタッカー打込報知演出の演出画像(上述した文字画像A N、軌跡画像L I、示唆画像M U、発光画像A L)を表示画面7 aに表示する。このように本形態では、通常遊技状態で特図2の抽選で小当たりに当選した場合には、特図2の停止表示中に遊技者に第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。

【 0 3 2 5 】

8 . 本形態における遊技の流れ

50

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

#### 【0326】

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

10

#### 【0327】

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、特図 2 の変動表示に伴って、図 6 0（D）に示す炎特別演出が実行される。そのため、炎特別演出を見た遊技者に対して、小当たりの当選を狙わせることになる。このとき小当たりに当選すれば、正しく遊技している限り必ず第 2 大入賞装置 3 6 内の特定領域 3 9 へ遊技球を通過させることが可能である（図 5 6（b）及び（c）参照）。つまり、2 種大当たりに当選することが可能である。特図 2 の抽選に基づく小当たり確率はおよそ 1 / 6 である（図 1 2（A）参照）。これは、大当たり当選確率（およそ 1 / 3 0 0）に比べて、非常に高い。言い換えれば、特図 2 の抽選は、特図 1 の抽選に比べて、大当たり遊技を実行させることができる確率（大当たり獲得確率という）が非常に高い。従って、通常遊技状態にも拘わらず、炎特別演出を見た遊技者には、いきなり大当たり獲得確率が高くなるという高揚感を与えることが可能である。なお、通常遊技状態では昼背景モードに設定されている。

20

#### 【0328】

炎特別演出に係る特図 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、2 種大当たり遊技後の遊技状態は、5 0 % の割合で時短回数 9 9 回の時短状態（キャラ紹介モード）に制御され、残りの 5 0 % の割合で時短回数 2 回～5 回の時短状態（夜背景モード）に制御される（図 1 0 参照）。ちなみに、炎特別演出に係る特図 2 の抽選で 1 種大当たり（直撃大当たり）に当選した場合には、3 0 % の割合で時短回数 9 9 回の時短状態（キャラ紹介モード）に制御され、残りの 7 0 % の割合で時短回数 2 回又は 5 回の時短状態（夜背景モード）に制御される（図 1 0 参照）。また、炎特別演出に係る特図 2 の抽選で小当たりにも 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。

30

#### 【0329】

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

#### 【0330】

時短回数 9 9 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 5 0 % で大当たりの 2 連荘が確定する仕様となっている。但し、炎特別演出に係る特図 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 3 0 % である（図 1 0 参照）。

40

#### 【0331】

時短回数 9 9 回の時短状態に制御された場合、又は、時短回数 2 回～5 回の時短状態に制御された場合には、特図 2 の抽選に基づく小当たり当選を狙う。時短状態中に小当たりに当選し、2 種大当たり遊技が実行された場合には、2 種大当たり遊技後の遊技状態は、1 0 % の割合で時短回数 9 9 回の時短状態（キャラ紹介モード）に制御され、残りの 9 0 % の割合で時短回数 2 回～5 回の時短状態（夜背景モード）に制御される（図 1 0 参照）。

50

## 【0332】

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）。

## 【0333】

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、時短状態から通常遊技状態に移行した直後に、貯まっている特図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。

## 【0334】

この場合（通常遊技状態への移行直後）には、特図2の変動表示に伴って、図61に示す泣きの1回専用変動演出が実行される。そのため、泣きの1回専用変動演出を見た遊技者に対して、特図2の抽選で1回だけ小当たりの当選を狙わせることになる。このとき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56（b）及び（c）参照）。つまり、炎特別演出に係る特図2の抽選で小当たりに当選する場合と同様に、2種大当たりに当選することが可能である。

## 【0335】

このときに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（時短状態から通常遊技状態への移行直後の特図2の保留に基づく抽選）に対する関心を高め、泣きの1回専用変動演出での遊技興趣を向上させることが可能である。なお泣きの1回専用変動演出に係る特図2の抽選で小当たり又は大当たりに当選しなかった場合には、通常ゲームに戻る。

## 【0336】

以上要するに本形態では、時短状態から通常遊技状態に移行した時点で、特図2の保留があれば、特図2の変動表示の開始に伴って、泣きの1回専用変動演出が実行される（図61参照）。この泣きの1回専用変動演出は、通常遊技状態への移行時に残っている特図2の保留がある場合にだけ実行される専用の演出である。そのため遊技者は、時短状態から通常遊技状態への移行によって落胆したとしても、残っている特図2の保留による特別なチャンス変動を意識することが可能である。よって、通常遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能である。

## 【0337】

ところで本形態では、上述したように、通常遊技状態に制御されているときに長開放図柄（図12（D）参照）に当選に基づく補助遊技により電チュー22に入球した場合には、炎特別演出（図60（D）参照）が実行される。その一方で、通常遊技状態への移行時に特図2の保留があれば、泣きの1回専用変動演出が実行される（図61参照）。よって、通常遊技状態にて特図2の変動表示が開始されるという同じ状況であっても、それぞれ異なる専用の演出を実行するようにしている。しかしながら、以下に示すイレギュラーな事態が起こり得る。

## 【0338】

即ち、時短状態から通常遊技状態に移行した直後に、未だ電チュー22の可動部材23

10

20

30

40

50

が第2始動口21を開放させている場合があり得る。つまり時短状態では開放されていた第2始動口21が、通常遊技状態に移行した直後の時点で、未だ閉鎖されていない場合があり得る。この場合には、遊技球が第2始動口21に入球できてしまう。従って、時短状態から通常遊技状態に移行して、残っていた特図2の保留に基づく泣きの1回専用変動演出が開始された直後に、イレギュラーな事態として遊技球が第2始動口21に入球してしまい、新たに特図2の保留が発生してしまう可能性がある。

#### 【0339】

よって、上記したイレギュラーな事態が生じた場合において、新たに発生した特図2の保留に基づく演出を如何にするかが問題となる。仮に、通常遊技状態に移行した直後の泣きの1回専用変動演出の後に、電チュー22への入球に基づく炎特別演出を実行することになると、演出としての整合性が図れないことになる。即ち、泣きの1回専用変動演出により、ラスト1回のチャンス変動を遊技者に意識させた後に、仮に炎特別演出を実行してしまうと、遊技者に演出の違和感を与えることになる。そこで本形態では、上記したイレギュラーな事態が生じた場合には、以下の演出例で示すように対処することにしている。

#### 【0340】

##### 9. 本形態の演出例

本パチンコ遊技機1における演出例を、図64に基づいて説明する。まず、前提条件として、通常遊技状態にて特図1の抽選で特図1\_\_大当たり図柄C(図10参照)に当選したこととする。これにより、大当たり遊技が実行され、エンディングにおいて図64(A)に示す「泣きの1回!」の文字画像が表示される。その結果、遊技者には泣きの1回モードに設定されるのを把握させることが可能である。

#### 【0341】

その後、時短回数が1回に設定される時短状態に制御され、このときには大当たり遊技前から貯まっている特図1の保留に基づき変動表示が開始されたこととする。続いて、この時短状態の間に右打ちにより電チュー22に入球させて、特図2の保留を1つ貯めたこととする。そして、特図1が変動表示を経てハズレ停止態様(バラケ目)で停止表示されると、時短状態から通常遊技状態へ移行することになる。このときには、図55に示す変動演出終了処理(S4414)のステップS5807にて、演出モードカウンタM(特に第2演出モードカウンタMb)の値が「1」にセットされる。

#### 【0342】

そして、通常遊技状態への移行直後に、残っている特図2の保留に基づいて図64(B)に示すように、泣きの1回専用変動演出が開始される。このとき、特図2の保留が無くなるものの、上述したようにイレギュラーな事態として遊技球が電チュー22に入球したこととする。これにより、泣きの1回専用変動演出の実行中に特図2の保留が新たに発生する。またこのときには、演出制御用マイコン91は、第2始動入賞コマンドを受信する。ここで、図64(B)に示す泣きの1回専用変動演出に係る特図2の抽選はハズレであったこととする。そのため、図48に示す始動入賞コマンド受信処理(S4406)のステップS5004、S5005で何れもYESと判定する。そして、ステップS5006にて再チャレンジ演出コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。

#### 【0343】

こうして、通常遊技状態に移行した直後の泣きの1回専用変動演出では、図64(C)に示すように、特殊演出図柄18L, 18Rが「V・0」といったバラケ目(ハズレ停止態様)で停止表示して、ハズレであることが報知される。これにより、遊技者は落胆することになる。しかしながらこの演出例では、上述したように再チャレンジ演出コマンドがセットされている(S5006)。そのため、図64(D)に示すように、再チャレンジ演出として表示画面7aに「もう一回やらせてください!」の文字と女の子のキャラクタとを示す再チャレンジ画像MYが表示される。これにより、落胆している遊技者には、その後に泣きの1回専用変動演出が実行されることによる高揚感を与えることが可能である。

#### 【0344】

その後、図64(E)に示すように、再チャレンジ画像MYが表示されたまま、表示画

面 7 a の左上領域 7 e にて小図柄がリーチハズレ目 (「 7 6 7 」) で停止表示される。つまり、泣きの 1 回専用変動演出に係る特図 2 が停止表示されるタイミングになる。このとき、図 5 5 に示す変動演出終了処理 (S4414) のステップ S5804 で、第 2 演出モードカウンタ M b の値が「 1 」だけ減算されて「 0 」になる。これによりステップ S5805 で Y E S と判定され、イレギュラーで新たに発生した特図 2 の保留があることから (S5806 で N O)、ステップ S5807 に進む。その結果、再びモードステータスの値が「 2 」にセットされて、演出モードカウンタ M (特に第 2 演出モードカウンタ M b) の値が「 1 」にセットされる (S5807)。つまり、再び泣きの 1 回モードに設定される。

#### 【 0 3 4 5 】

従って、イレギュラーで新たに発生した特図 2 の保留に基づいて、図 6 4 ( F ) に示すように、泣きの 1 回専用変動演出が再び実行される。つまり、通常遊技状態で電チュー 2 2 に入球したものの、このときには炎特別演出 (図 6 0 ( D ) 参照) が実行されるわけではない。こうして時短状態から通常遊技状態に移行した直後に、電チュー 2 2 に入球するというイレギュラーな事態が生じて、通常遊技状態への移行直後の泣きの 1 回専用変動演出の後に、再び泣きの 1 回専用変動演出を実行する。その結果、演出として整合性を図ることが可能である。つまり遊技者に対して、ラスト 1 回のチャンス変動がもう 1 回増えたように見せることで、演出の違和感を与えないことが可能である。

#### 【 0 3 4 6 】

なお、図 6 4 ( F ) に示す泣きの 1 回専用変動演出に係る特図 2 の抽選は小当たりであったこととする。この場合には、図 6 4 ( G ) に示すように、特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R が「 V 」のゾロ目 (当たり停止態様) で停止表示して、当たり (小当たり又は大当たり) であることが報知される。そして、図 6 4 ( H ) に示すように、演出図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 7 7 7 」の当たり停止態様で確定停止表示すると共に、左上領域 7 e に表示している小図柄も「 7 7 7 」の当たり停止態様で確定停止表示する。

#### 【 0 3 4 7 】

##### 1 0 . 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、時短状態から通常遊技状態に移行した直後に泣きの 1 回専用変動演出が実行されると、遊技者には、通常遊技状態に移行する前に貯まっていた特図 2 の保留に基づいてチャンス変動が実行されたのを把握させることが可能である。これにより、通常遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能である。但しこの泣きの 1 回専用変動演出の実行中に、イレギュラーで遊技球が電チュー 2 2 に入球してしまい、新たに特図 2 の保留が発生する場合があります。そのため、このイレギュラーの場合には、泣きの 1 回専用変動演出の終了後に炎特別演出ではなく、再び泣きの 1 回専用変動演出が実行される。従って遊技者には、違和感を与えることなくチャンス変動が増えたのを把握させることが可能である。こうしてイレギュラーな事態が生じて、演出としての整合性を図ることが可能である。

#### 【 0 3 4 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、通常遊技状態 (非時短状態) で特図 2 の抽選が実行された方が、時短状態で特図 2 の抽選が実行される場合よりも、遊技者に有利になり易い。具体的には、通常遊技状態で特図 2 の抽選に基づいて小当たりに当選した方が、時短状態で特図 2 の抽選に基づいて小当たりに当選する場合よりも、2 種大当たり遊技後に時短回数が 9 9 回に設定される時短状態に制御され易い (図 1 0 参照)。言い換えると、通常遊技状態での特図 2 の抽選の方が、2 種大当たり遊技後の時短回数の振分けが有利であり、大当たりの 2 連荘が確定する割合が高くなる。こうして所謂 1 種 2 種混合機において、時短状態から通常遊技状態に移行したときに、特図 2 の保留に基づく泣きの 1 回専用変動演出への期待感を高くすることが可能である。そして、イレギュラーな事態として泣きの 1 回専用変動演出の後に、再び泣きの 1 回専用変動演出が実行されることで、遊技者に有利なチャンス変動が増えたことによる一層の高揚感を与えることが可能である。

#### 【 0 3 4 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、泣きの 1 回専用変動演出に係る特図 2 の抽選

がハズレであれば、図 6 4 ( C ) に示すように、泣きの 1 回専用変動演出において特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R が「 V ・ 0 」といったバラケ目（ハズレ停止態様）で停止表示する。ここで泣きの 1 回専用変動演出の実行中にイレギュラーで遊技球が電チュー 2 2 に入球していれば、特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R がバラケ目で停止表示された後に、図 6 4 ( D ) ( E ) に示すように、再チャレンジ演出が実行されることになる。これにより遊技者には、一旦落胆させた後に再チャレンジ演出を認識させることで、特図 2 の保留に基づくチャンス変動をもう 1 回獲得したことによる大きな高揚感を与えることが可能である。

#### 【 0 3 5 0 】

##### 1 1 . 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。

#### 【 0 3 5 1 】

上記形態では、通常遊技状態に移行した直後に実行する泣きの 1 回専用変動演出（専用演出）の演出態様を、2 桁の特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を変動させる演出態様とした（図 6 1 ( A ) , ( B ) , ( D ) 参照）。しかしながら、泣きの 1 回専用変動演出の演出態様は上記した演出態様に限られるものではなく、通常遊技状態にて電チュー 2 2 への入球（通常遊技状態へ移行した直後にイレギュラーによる電チュー 2 2 への入球を除く）に基づく炎特別演出（図 6 0 ( D ) 参照、特定演出）と異なる演出と認識可能であれば、適宜変更可能である。

#### 【 0 3 5 2 】

また上記形態では、泣きの 1 回専用変動演出（専用演出）の実行中に、イレギュラーで電チュー 2 2 に入球した場合には、泣きの 1 回専用変動演出の終了後に再び泣きの 1 回専用変動演出（再専用演出）を実行した。つまり、後に実行する泣きの 1 回専用変動演出の演出態様は、先に実行された泣きの 1 回専用変動演出の演出態様と全く同じものであった。しかしながら、後に実行する泣きの 1 回専用変動演出（再専用演出）の演出態様は、先に実行された泣きの 1 回専用変動演出の繰り返しを認識させるものであれば、先に実行された泣きの 1 回専用変動演出の演出態様と全く同じでなくても良い（同様の演出態様であれば良い）。

#### 【 0 3 5 3 】

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。この場合には、時短状態から通常遊技状態に移行した時点で、2 個以上の特図 2 の保留が残っていることがあり得る。従って、例えば 3 個の特図 2 の保留が残っていれば、その 3 個の特図 2 の保留が消化されるまで、専用演出（泣きの 1 回専用変動演出を 3 回繰り返す演出や、特図 2 の 3 変動に対して一連の演出）を実行するようにしても良い。更にこの場合において、3 個の特図 2 の保留が消化されるまでに、イレギュラーで電チュー 2 2 に入球した場合には、専用演出の終了後に同様の演出態様である再専用演出を実行するようにすれば良い。

#### 【 0 3 5 4 】

また上記形態では、1 種大当たりも 2 種大当たり（特定領域 3 9 への通過による大当たり）も搭載している遊技機としたが、2 種大当たりを搭載しておらず 1 種大当たりだけを搭載している遊技機としてもよい。この場合には更に、大当たりへの当選確率が高くなる高確率状態に移行可能なパチンコ遊技機として構成しても良い。

#### 【 0 3 5 5 】

また上記形態では、通常遊技状態で特図 2 の抽選が実行された方が、時短状態で特図 2 の抽選が実行される場合よりも、小当たり当選に基づく 2 種大当たり遊技後に時短回数の振分けが有利になるように設定した（図 1 0 参照）。しかしながら、その他の設定に基づいて、通常遊技状態で特図 2 の抽選が実行された方が、時短状態で特図 2 の抽選が実行さ

10

20

30

40

50

れる場合よりも、遊技者に有利になり易いようにしても良い。例えば、通常遊技状態で特図2の抽選が実行された方が、時短状態で特図2の抽選が実行される場合よりも、大当たり遊技後に時短状態への移行確率が高くなるように設定したり、高確率状態への移行確率が高くなるように設定しても良い。或いは、ラウンド数の多い大当たり遊技が実行される割合が高くなるように設定しても良い。

#### 【0356】

また上記形態では、特図2の抽選に関して、非時短状態で当選した方が時短状態で当選するよりも有利になるように設定した(図10参照)。しかしながら、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有利さを変わらないように設定したり、時短状態で当選した方が非時短状態で当選した場合よりも有利になるように設定しても良い。

10

#### 【0357】

また上記形態では、泣きの1回専用変動演出(専用演出)の実行契機となる特図保留は、特図2の保留であった。しかしながら、特図1の保留であるようにしても良い。この場合には、例えば大当たり遊技後に時短状態(特定遊技状態)に移行した時点で残っている特図1の保留に基づいて、専用演出を実行するようにしても良い。そして、その専用演出の実行中に右打ちにも拘わらずイレギュラーで第1始動口20に入球した場合には、その専用演出の終了後に再び同じ演出態様である再専用演出を実行するようにすれば良い。

#### 【0358】

また上記形態では、通常遊技状態(特定遊技状態)に移行した時点で残っている特図2の保留に基づいて、専用演出(泣きの1回専用変動演出)を実行した。しかしながら、通常遊技状態以外の遊技状態(時短状態、高確率状態且つ時短状態、高確率状態且つ非時短状態等)に移行した時点で残っている特図2の保留(又は特図1の保留)に基づいて、専用演出を実行するようにしても良い。

20

#### 【0359】

また上記形態では、泣きの1回専用変動演出が再び実行されることを示唆する再チャレンジ演出(示唆演出)として、図64(D)に示すように、表示画面7aに「もう一回やらせてください!」の文字と女の子のキャラクタとを示す再チャレンジ画像MYを表示するようにした。しかしながら、再チャレンジ演出の演出態様として、その他の画像を表示するようにしても良く、適宜変更可能である。更に再チャレンジ演出の演出態様として、スピーカ67から「もう1回やらせてください」という音声出力する音声態様や、枠ランプ66又は盤ランプ5を特殊に発光させる発光態様を採用しても良い。

30

#### 【0360】

また上記形態では、再チャレンジ演出を、特殊演出図柄18L, 18Rが「V・0」といったバラケ目(ハズレ停止態様)で停止表示してから(図64(C)参照)、小図柄がリーチハズレ目で停止表示(即ち特図2が確定停止表示)するまでの間に開始するようにした。しかしながら、再チャレンジ演出の開始タイミングは適宜変更可能であり、例えばイレギュラーで電チュー22に入球したタイミングや、特図2の確定停止表示が終了したタイミングで再チャレンジ演出を開始するようにしても良い。

#### 【0361】

また上記形態では、Vアタッカー打込報知演出の演出態様として、図62(A)(B)に示すように表示画面7aに、「アタッカーを狙え!!」を示す文字画像AN、第2大入賞口35までの遊技球の軌跡を光の道筋として示す軌跡画像LI、第2大入賞口35の周りが光っていることを示す発光画像AL、「右打ち」の文字及び矢印を示す示唆画像MUを表示するようにした。しかしながらVアタッカー打込報知演出の演出態様は、小当たり遊技により開放する大入賞口(第2大入賞口35)への入賞を促すものであれば、適宜変更可能である。従って、表示画面7aでの表示態様に限られず、例えばスピーカ67から「アタッカーを狙え」という音声出力する音声態様や、第2大入賞口35の周辺にある盤ランプ5を特殊に発光させる発光態様であっても良い。なお、図62(A)(B)に示すVアタッカー打込報知演出の演出態様に換えて、「アタッカーを狙え!!」を示す文字画像ANについて表示しないようにしても良い。この場合でも(軌跡画像LI、発光画像

40

50

A L、示唆画像 M U の何れかでも) 間接的に第 2 大入賞口 3 5 への打込みを促していることになり、「打込報知演出」に含まれることとする。

【0362】

また上記形態では、特図 1 の抽選で小当たりに当選した場合、実質的に遊技球を特定領域 3 9 へ通過させることができないようにした。しかしながら、特図 1 の抽選で小当たりに当選した場合でも、遊技球を特定領域 3 9 へ通過させることができるようにしても良い。

【0363】

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 small 当たり図柄に対して適用することとしてもよい。

【0364】

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 6 (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 12 回繰り返す開放パターンとし、1 回~9 回までの開放時に入賞した遊技球は特定領域 3 9 を通過するが、10 回~12 回までの開放時に入賞した遊技球は非特定領域 7 0 を通過するように構成してもよい。つまり通過用開放パターンは、第 2 大入賞口 3 5 への入賞が可能であって第 2 大入賞口 3 5 へ入賞した遊技球の少なくとも 1 球が特定領域 3 9 を通過する開放パターンであればよい。なお、この変更例のような開放パターンとする場合には、各開放時に第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入賞し易くなるように、第 2 大入賞装置の開閉部材を次のようなものにするとよい。即ち、前後に進退可能であり、前方に出ているときには第 2 大入賞口を閉塞し、後方に退いているときには第 2 大入賞口を開放する進退式のものとするとよい。そして第 2 流路 R 2 を流下する遊技球が開閉部材の上面を転動するように配置するとよい。すなわち上記形態の第 1 大入賞装置 3 1 のようなものとすればよい。その上で、開閉部材の上面の摩擦係数を高くして(例えばゴムのような弾性力の高い部材を利用した面として)、遊技球が開閉部材の上面をゆっくりと転動するようにしておくともよい。若しくは、開閉部材の上面を床面とする遊技球の通路に、遊技球の転動速度を遅くするための突起を設けておいてもよい。

【0365】

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

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

【 0 3 6 6 】

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

【 0 3 6 7 】

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

【 0 3 6 8 】

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。

【 0 3 6 9 】

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

【 0 3 7 0 】

また上記形態では、第 1 特別図柄の抽選、及び第 2 特別図柄の抽選において小当たりで当選し得るように構成したが、それら小当たりの当選確率は、図 1 2（A）に示す確率（約 1 0 0 分の 1、約 6 分の 1）に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第 1 特別図柄の抽選における小当たりの当選確率を零にしてもよい。この場合、図 2 8 に示す特図 1 大当たり判定処理(S1008)において、ステップ S1107 ~ S1110 までの処理を行わないように構成する。或いは、第 2 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良い。この場合には、図 2 8 に示す特図 2 大当たり判定処理(S1002)において、ステップ S1107 ~ S1110 までの処理を行わないように構成する。

【 0 3 7 1 】

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

【 0 3 7 2 】

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 3 0 を開放し、小当たり遊技においては第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 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。また、大入賞口が 1 つだけ設けられていて、小当たり遊技又は大当たり遊技の何れであってもその大入賞口が開放するようにしても良い。

【 0 3 7 3 】

また上記形態では、変動演出を行う表示部を、1 つの表示装置の表示画面（画像表示装置 7 の表示画面 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

10

20

30

40

50

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泣きの 1 回専用変動演出や再チャレンジ演出を実行するようにしても良い。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 3 7 4 】

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 3 7 5 】

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

【 0 3 7 6 】

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

【 0 3 7 7 】

1 2 . 上記した実施の形態に示されている発明

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

【 0 3 7 8 】

手段 1 に係る発明は、

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

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

前記判定情報取得手段により取得された判定情報を所定の上限数（ 1 ）まで記憶可能な記憶手段（第 2 特図保留記憶部 8 5 b ）と、

前記記憶手段に記憶された判定情報に基づいて、大当たりであるかの判定処理（特図 2 大当たり判定処理）を実行可能な当たり判定手段（ステップ S1002 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、その判定結果を示す識別図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（第 2 特別図柄表示器 4 1 b ）と、

前記識別図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップ S908 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

複数の遊技状態の中から特定遊技状態（通常遊技状態、非時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップ S1704 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1 ）において、

前記特定遊技状態に制御されているときに前記識別図柄の変動表示が開始されると、所定の特定演出（炎特別演出、図 6 0 （ D ）参照）を実行可能な特定演出実行手段（ステップ S5627, S5606 を実行する演出制御用マイコン 9 1 ）と、

前記特定遊技状態に移行した時点で前記記憶手段に記憶されていた判定情報に基づいて

10

20

30

40

50

前記識別図柄の変動表示が開始されると、前記特定演出とは異なる専用演出（泣きの１回専用変動演出）を実行する専用演出実行手段（ステップS5624,S5606を実行する演出制御用マイコン９１）と、を備え、

前記専用演出実行手段は、前記特定遊技状態に移行した時点で前記記憶手段に記憶されていた判定情報に基づく前記識別図柄の変動表示が終了するまで前記専用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。

#### 【０３７９】

この構成の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに、識別図柄の変動表示の開始に伴って、特定演出が実行され得る。その一方、特定遊技状態に移行した時点で記憶手段に判定情報が記憶されていれば、識別図柄の変動表示の開始に伴って、特定演出とは異なる専用演出が実行される。この専用演出は、既に記憶されていた判定情報に基づく識別図柄の変動表示が終了するまで実行される。そのため遊技者には、特定遊技状態に移行しても、既に記憶されていた判定情報の数だけ特別な変動が実行されるのを意識させることが可能である。よって、特定遊技状態に移行した直後の演出の遊技興趣を高めることが可能である。

#### 【０３８０】

手段２に係る発明は、

手段１に記載の遊技機において、

前記専用演出実行手段は、前記専用演出の実行中に前記入球口に遊技球が入球すると（図６４（Ｂ）参照）、前記専用演出の終了後に、当該専用演出と同様の演出態様である再専用演出（図６４（Ｆ）（Ｇ）参照）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。

#### 【０３８１】

この構成の遊技機によれば、遊技者は専用演出により、特定遊技状態に移行する前に記憶されていた判定情報の数だけ特別な変動が実行されるのを意識する。但し、この専用演出の実行中に、イレギュラーで遊技球が入球口に入球して、新たに判定情報が記憶される場合があり得る。そのためこの場合には、専用演出の終了後に特定演出ではなく、専用演出と同様の演出態様である再専用演出が実行される。従って、遊技者には違和感を与えることなく特別な変動が増えたのを把握させることが可能である。こうして、特定遊技状態に移行した直後にイレギュラーな事態が生じて、演出として整合性を図ることが可能である。

#### 【０３８２】

手段３に係る発明は、

手段２に記載の遊技機において、

前記遊技領域に配された第１入球口（２０）と、

前記遊技領域に配されていて前記入球口としての第２入球口（２１）、及び、第２入球口を開閉する入球口開閉部材（可動部材２３）と、

前記第１入球口への入球に基づいて判定情報を取得可能な第１判定情報取得手段（ステップS212を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記第２入球口への入球に基づいて判定情報を取得可能な前記判定情報取得手段としての第２判定情報取得手段（ステップS206を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

予め定めた第１の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて大当たりの判定を含む第１判定処理（特図１大当たり判定処理）を行う第１当たり判定手段（ステップS1008を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

予め定めた第２の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて大当たりの判定を含む第２判定処理（特図２大当たり判定処理）を行う前記当たり判定手段としての第２当たり判定手段（ステップS1002を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記第１判定処理が行われると、その第１判定処理の結果を示す第１識別図柄（第１特別図柄）を変動表示を経て停止表示する第１識別図柄表示手段（第１特別図柄表示器４１a）と、

10

20

30

40

50

前記第2判定処理が行われると、その第2判定処理の結果を示す第2識別図柄を変動表示を経て停止表示する前記識別図柄表示手段としての第2識別図柄表示手段（第2特別図柄表示器41b）と、を備え、

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

前記特定遊技状態は、前記通常遊技状態であることを特徴とする遊技機である。

#### 【0383】

この構成の遊技機によれば、記憶手段に第2入球口への入球に基づく判定情報（第2保留）が貯まっている状態で、通常遊技状態に移行する場合がある。この場合、残っている第2保留に基づいて専用演出が実行される。このとき、通常遊技状態にも拘わらず遊技球が第2入球口に入球すれば、専用演出の終了後に再専用演出が実行される。こうして通常遊技状態に移行した直後にイレギュラーな事態が生じて、第2保留に基づく演出の整合性を図ることが可能である。

#### 【0384】

手段4に係る発明は、

手段3に記載の遊技機において、

前記通常遊技状態で前記第2判定処理が行われる場合には、前記特典遊技状態で前記第2判定処理が行われる場合よりも、遊技者に有利になり易いように設定されている（図10参照）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0385】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態で第2判定処理が実行された方が、特典遊技状態で第2判定処理が実行される場合よりも、遊技者に有利になり易い。従って、通常遊技状態に移行したときに、残っている第2保留に基づく専用演出への期待感を高くすることが可能である。そして、イレギュラーな事態として専用演出の終了後に再専用演出が実行されることで、遊技者に有利なチャンス変動が増えたことによる一層の高揚感を与えることが可能である。

#### 【0386】

手段5に係る発明は、

手段4に記載の遊技機において、

前記遊技領域に配された特別入賞口（第2大入賞口35）、及び、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材37）と、

前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（39）と、を備え、

前記第2当たり判定手段は、前記第2判定処理として大当たり又は小当たりであるかの判定処理を実行可能なものであり、

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

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

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

前記通常遊技状態で前記第2判定処理により小当たりに当選して、前記小当たり遊技に基づく前記特定領域への通過を実行契機とする大当たり遊技後に前記特典遊技状態に制御された場合には、前記特典遊技状態で前記第2判定処理により小当たりに当選して、前記小当たり遊技に基づく前記特定領域への通過を実行契機とする大当たり遊技後に前記特典遊技状態に制御された場合よりも、前記上限実行回数が多く設定され易い（図10参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 8 7 】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態にて第 2 判定処理で小当たりに当選すれば、特典遊技状態にて第 2 判定処理で小当たりに当選するよりも、小当たり遊技に基づく特定領域への通過を実行契機とする大当たり遊技後に、上限実行回数が多い特典遊技状態に制御され易い。従ってその特典遊技状態では、上限実行回数に至る前に、再び第 2 判定処理で小当たりに当選して、再び特定領域の通過を実行契機とする大当たり遊技を獲得し易くなる。こうして、所謂 1 種 2 種混合機において、通常遊技状態における第 2 保留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が高いものにすることが可能であり、遊技興趣を向上させることが可能である。

## 【 0 3 8 8 】

10

手段 6 に係る発明は、

手段 4 又は手段 5 に記載の遊技機において、

前記専用演出の演出態様には、当該専用演出の実行に係る判定情報に基づく前記第 2 判定処理が小当たり又は大当たりであることを示す成功態様（特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 R を「 V 」のゾロ目で停止表示させる演出態様、図 6 1 ( B ) 参照）と、ハズレであることを示す失敗態様（特殊演出図柄 1 8 L , 1 8 r を「 V ・ 0 」のバラケ目で停止表示させる演出態様）とがあり、

前記専用演出の実行に係る判定情報に基づく前記第 2 判定処理がハズレであり、且つ前記専用演出の実行中に前記第 2 入球口に遊技球が入球した場合には、当該専用演出で前記失敗態様が表示された後に前記再専用演出が実行されることを示唆する示唆演出（再チャレンジ演出）を実行する示唆演出実行手段（ステップ S5006 を実行する演出制御用マイコン 9 1 ）を備えていることを特徴とする遊技機である。

20

## 【 0 3 8 9 】

この構成の遊技機によれば、専用演出の実行に係る判定情報に基づく第 2 判定処理がハズレであれば、専用演出で失敗態様が表示される。ここで専用演出の実行中にイレギュラーで遊技球が第 2 入球口に入球していれば、失敗態様が表示された後に示唆演出が実行されることになる。これにより遊技者には、一旦落胆させた後に示唆演出を認識させることで、第 2 保留に基づくチャンス変動をもう 1 回獲得したことによる大きな高揚感を与えることが可能である。

## 【 0 3 9 0 】

30

手段 7 に係る発明は、

遊技球の入球し易さが変化しない固定入球口（ 2 0 ）と、

遊技球の入球し易さが変化可能な可変入球口（ 2 1 ）、及び、第 2 入球口を開閉する入球口開閉部材（可動部材 2 3 ）と、

前記固定入球口への入球に基づいて判定情報を取得可能な第 1 判定情報取得手段（ステップ S212 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

前記可変入球口への入球に基づいて判定情報を取得可能な第 2 判定情報取得手段（ステップ S206 を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ）と、

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

40

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

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

50

前記大当たり遊技後の遊技状態を、所定の終了条件が成立するまで通常遊技状態よりも前記第2入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップS2102を実行する遊技制御用マイコン81）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機1）において、

前記第2判定情報取得手段により取得された判定情報を所定の上限数（1）まで記憶可能な記憶手段（第2特図保留記憶部85b）と、

遊技球が通過可能な通過領域（第1ゲート28又は第2ゲート29）と、

前記通過領域への遊技球の通過に基づいて、前記可変入球口を開放する補助遊技の実行抽選を行う補助遊技抽選手段（ステップS503を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記補助遊技の実行抽選が行われると、その実行抽選の結果を示す補助図柄（普通図柄）を変動表示を経て停止表示する補助図柄表示手段（普通図柄表示器42）と、を備え、前記補助遊技実行手段は、

前記特典遊技状態において前記補助遊技の実行抽選に当選した場合には、前記可変入球口へ遊技球が入球可能な第1補助遊技開放パターン（図14に示す時短中TBLの開放パターン）にて前記可変入球口を開放可能であり、

前記通常遊技状態において前記補助遊技の実行抽選に当選した場合には、前記可変入球口へ遊技球が入球可能な第2補助遊技開放パターン（図14に示す長開放TBLの開放パターン）にて前記可変入球口を開放可能であり、

前記通常遊技状態に制御されているときに前記第2識別図柄の変動表示が開始されると、所定の特定演出（炎特別演出、図60（D）参照）を実行可能な特定演出実行手段（ステップS5627,S5606を実行する演出制御用マイコン91）と、

前記通常遊技状態に移行した時点で前記記憶手段に記憶されていた判定情報に基づいて前記第2識別図柄の変動表示が開始されると、前記特定演出とは異なる専用演出（泣きの1回専用変動演出）を実行する専用演出実行手段（ステップS5624,S5606を実行する演出制御用マイコン91）と、を備え、

前記専用演出実行手段は、

前記通常遊技状態に移行した時点で前記記憶手段に記憶されていた判定情報に基づく前記第2識別図柄の変動表示が終了するまで前記専用演出を実行可能なものであり、且つ

前記専用演出の実行中に前記可変入球口に遊技球が入球すると（図64（B）参照）、前記専用演出の終了後に、当該専用演出と同様の演出態様である再専用演出（図64（F）（G）参照）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。

#### 【0391】

この構成の遊技機によれば、通常遊技状態に制御されているときに、補助遊技の実行抽選に当選した場合に、第2補助遊技開放パターンの補助遊技が実行されて、可変入球口への入球が可能になる。これにより、第2識別図柄の変動表示の開始に伴って、特定演出が実行され得る。その一方、通常遊技状態に移行した時点で記憶手段に判定情報が記憶されていれば、第2識別図柄の変動表示の開始に伴って、特定演出とは異なる専用演出が実行される。この専用演出は、既に記憶されていた判定情報が消化されるまで実行される。そのため遊技者には、通常遊技状態に移行しても、既に記憶されていた判定情報の数だけ特別な変動が実行されるのを意識させることが可能である。ここで専用演出の実行中に、イレギュラーで遊技球が可変入球口に入球して、新たに判定情報が記憶される場合があり得る。そこでこの場合には、専用演出の終了後に特定演出ではなく、専用演出と同様の演出態様である再専用演出を実行する。その結果、遊技者には違和感を与えることなく特別な変動が増えたのを把握させることが可能である。こうして通常遊技状態への移行直後にイレギュラーな事態が生じて、演出として整合性を図ることが可能である。

#### 【0392】

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

10

20

30

40

50

## 【0393】

例えば特開2016-104146号公報では、大当たりに当選すると、大当たり遊技の開始に伴って大当たり演出が開始される。そして大当たり遊技の終了に伴って、大当たり演出も終了する。こうして遊技者には、大当たり演出の1回の実行につき、大当たり遊技が1回実行されているのを認識させるようになっている。

## 【0394】

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

10

## 【0395】

そこで下記の手段8～手段13に係る発明は、有利な大当たり遊技が実行されると思わせることが可能な遊技機を提供するという課題を解決可能なものである。

## 【0396】

手段8に係る発明は、

予め定められた制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップS908を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を複数の遊技状態の中から特定遊技状態（時短回数が9回に設定される時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップS2104を実行する遊技制御用マイコン81）と、

20

遊技の進行に伴う演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機1）において、

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

前記第1大当たり演出と前記特定演出と前記第2大当たり演出とは、一連として認識可能な演出（図64（G）～（H）、図65（A）～（H）参照）であることを特徴とする遊技機である。

30

ここで一連として認識可能な演出とは、表示画面7aでの表示態様（キャラクタ画像や背景画像等）、スピーカ67からの音声態様、枠ランプ66や盤ランプ5等の発光手段による発光態様のうち少なくとも一つの演出態様について、関連性があるものとして認識可能な演出を意味する。特に、第2大当たり演出の開始時点での演出態様が、第1大当たり演出の終了時点での演出態様からの続きであると認識可能になっていると良い。

## 【0397】

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

40

## 【0398】

手段9に係る発明は、

手段8に記載の遊技機において、

遊技球が流下可能な遊技領域（3）に配された第1入球口（第1始動口20）と、

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

前記遊技領域に配された特別入賞口（第2大入賞口35）、及び、前記特別入賞口を開

50

閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材 37）と、

前記第 1 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能であり、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能な判定情報取得手段（ステップ S212, S206 を実行する遊技制御用マイコン 81）と

、  
予め定めた第 1 の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第 1 判定処理（特図 1 大当たり判定処理）を行い、予め定めた第 2 の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて大当たり及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（特図 2 大当たり判定処理）を行う当たり判定手段（ステップ S1008, S1002 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記第 1 判定処理が行われると、その第 1 判定処理の結果を示す第 1 識別図柄（第 1 特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第 2 判定処理が行われると、その第 2 判定処理の結果を示す第 2 識別図柄（第 2 特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（特別図柄表示器 41）と、

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

前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（39）と、を備え、

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

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

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

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

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

#### 【0399】

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

#### 【0400】

なお、上記構成の遊技機において、前記第 2 回数は、複数設定される前記上限実行回数のうち、最大の上限実行回数であると良い。小当たり当選による第 2 小当たり図柄の停止

10

20

30

40

50

表示を実行契機として大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技後の特典遊技状態で再び大当たり遊技を獲得し易くなるためである。

【0401】

手段10に係る発明は、

手段8又は手段9に記載の遊技機において、

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

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

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

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

【0402】

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

【0403】

手段11に係る発明は、

手段9に記載の遊技機において、

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

【0404】

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

【0405】

手段12に係る発明は、

手段9又は手段11に記載の遊技機において、

前記大当たり図柄には、当該大当たり図柄の停止表示を実行契機とする大当たり遊技後に、前記特典遊技状態に制御されて且つ前記上限実行回数が少なくとも前記第2回数に設定される特別大当たり図柄（特図2—大当たり図柄G）が含まれていることを特徴とする遊技機である。

【0406】

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

【０４０７】

手段１３に係る発明は、  
遊技球が流下可能な遊技領域（３）に配された第１入球口（第１始動口２０）と、  
前記遊技領域に配された第２入球口（第２始動口２１）、及び、前記第２入球口を開閉する入球口開閉部材（可動部材２３）と、

前記遊技領域に配された特別入賞口（第２大入賞口３５）、及び、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材３７）と、

前記第１入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能であり、前記第２入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能な判定情報取得手段（ステップＳ２１２、Ｓ２０６を実行する遊技制御用マイコン８１）と

、  
予め定めた第１の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて少なくとも大当たりの判定を含む第１判定処理（特図１大当たり判定処理）を行い、予め定めた第２の判定条件が成立すると、前記判定情報に基づいて大当たり及び小当たりの判定を含む第２判定処理（特図２大当たり判定処理）を行う当たり判定手段（ステップＳ１００８、Ｓ１００２を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記第１判定処理が行われると、その第１判定処理の結果を示す第１識別図柄（第１特別図柄）を変動表示を経て停止表示し、前記第２判定処理が行われると、その第２判定処理の結果を示す第２識別図柄（第２特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（特別図柄表示器４１）と、

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

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

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

前記大当たり遊技後の遊技状態を複数の遊技状態の中から特定遊技状態（時短回数が９回に設定される時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップＳ２１０４を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

所定の表示手段と、

前記大当たり遊技に伴う大当たり演出を前記表示手段にて実行可能な大当たり演出実行（ステップＳ４４０８、Ｓ４４１０を実行する演出制御用マイコン９１）と、

前記特定遊技状態に伴う特定演出（キャラ紹介演出）を前記表示手段にて実行可能な特定演出実行手段（ステップＳ５６２１、Ｓ５６０６を実行する演出制御用マイコン９１）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機１）において、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

前記特定遊技状態に制御される前に前記大当たり演出実行手段により実行される大当たり演出（完全ボーナス前半演出）と、前記特定遊技状態にて前記特定演出実行手段により実行される特定演出と、前記特定遊技状態を経て前記大当たり演出実行手段により実行される大当たり演出（完全ボーナス後半演出）とが、一連として認識可能な演出（図 6 4（G）～（H），図 6 5（A）～（H）参照）であることを特徴とする遊技機である。

#### 【0408】

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

#### 【0409】

ところで、遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、一般的に、遊技領域に配されている入球口への入球に基づいて、判定情報（各種乱数値）が取得される。そして取得された判定情報に基づいて、大当たりであるかの当否判定が行われる。この当否判定により大当たりに当選すれば、大当たり当選を示す識別図柄が変動表示を経て停止表示される。その後、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるようになっている。

#### 【0410】

例えば特開 2 0 1 3 - 2 3 6 8 5 1 号公報に記載の遊技機では、取得された判定情報に基づいて、大当たりであるかの当否判定の他に、小当たりであるかの当否判定も実行可能になっている。小当たりに当選した場合、小当たり当選を示す識別図柄が変動表示を経て停止表示される。その後、遊技領域に配されている特別入賞口が開放する小当たり遊技が実行される。従って、小当たり遊技の実行中に、特別入賞口に遊技球を入賞（入球）させることで、遊技者は所定の特典（賞球等）を獲得することが可能である。

#### 【0411】

ここで小当たり遊技では、特別入賞口がごく短時間（最大で 1 . 8 秒）だけしか開放しない。そしてほとんどの遊技者は小当たりに当選しても、いつから小当たり遊技が開始されたのかを正確に把握していない。従って、小当たり遊技により開放される特別入賞口への入賞を逃すおそれがあった。

#### 【0412】

そこで下記的手段 1 4 ～手段 2 0 に係る発明は、小当たり遊技により開放される特別入

10

20

30

40

50

賞口への入賞を逃し難くすることが可能な遊技機を提供するという課題を解決可能なものである。

【0413】

手段14に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域に配された入球口（第1始動口20，第2始動口21）と

、  
前記遊技領域に配された特別入賞口（第2大入賞口35）、及び、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材37）と、

前記入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能な判定情報取得手段（ステップS212,S206を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記判定情報取得手段により取得された判定情報に基づいて、大当たり又は小当たりであるかの判定処理（特図1大当たり判定処理，特図2大当たり判定処理）を実行可能な当たり判定手段（ステップS1008,S1002を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、その判定結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（特別図柄表示器41）と、

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

前記識別図柄が小当たり当選を示す小当たり図柄で停止表示された場合に、前記特別入賞口開閉部材を開放させる小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段（ステップS909を実行する遊技制御用マイコン81）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機1）において、

前記当たり判定手段により小当たり当選と判定されたことに基づく前記識別図柄が変動表示を開始してから、前記小当たり遊技により前記特別入賞口開閉部材が開放されるまでの間に、前記特別入賞口への遊技球の打込みを促す打込報知演出（Vアタッカー打込報知演出）を開始可能な打込報知開始手段（ステップS5615,S5606を実行する演出制御用マイコン91）を備えることを特徴とする遊技機である。

【0414】

この構成の遊技機によれば、小当たり遊技により特別入賞口開閉部材が開放される前に特別入賞口への遊技球の打込みを促す打込報知演出が開始される。従って、遊技者に打込報知演出を把握させることにより、小当たり遊技により開放される特別入賞口への入賞を逃し難くすることが可能である。

【0415】

手段15に係る発明は、

手段14に記載の遊技機において、

前記打込報知開始手段は、前記当たり判定手段により小当たり当選と判定されたことに基づく前記識別図柄の変動表示中に、前記打込報知演出を開始可能なものである（図64参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0416】

この構成の遊技機によれば、識別図柄が小当たり図柄で停止表示される前の変動表示中に、打込報知演出が開始される。従って、遊技者は打込報知演出をより早いタイミングで把握することが可能であり、小当たり遊技により開放される特別入賞口への入賞をより逃し難くすることが可能である。

【0417】

手段16に係る発明は、

手段15に記載の遊技機において、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射可能な遊技球発射手段（ハンドル60）と、

前記特別入賞口に入賞した遊技球が通過可能であって、その通過の可否が予め定められたタイミングで切り替えられる特定領域（39）と、を備え、

前記大当たり遊技実行手段は、前記特定領域へ遊技球が通過した場合にも、前記大当た

り遊技を実行するものであり、

前記小当たり遊技には、前記特別入賞口が開放可能な小当たり開放遊技と、前記小当たり開放遊技の前に前記特別入賞口が閉鎖する小当たりオープニングとが含まれ、

前記打込報知開始手段は、

前記小当たりオープニングの実行時間（０．００８秒、図９参照）が、遊技球が前記遊技球発射手段により前記遊技領域に向けて発射されてから前記特別入賞口に到達するまでの時間（約３秒程度）よりも短く設定される場合に、前記当たり判定手段により小当たり当選と判定されたことに基づく前記識別図柄の変動表示中に、前記打込報知演出を開始可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【０４１８】

10

この構成の遊技機によれば、小当たりオープニングの実行時間は、遊技球が遊技領域に向けて発射されてから特別入賞口に到達するまでの時間よりも、短く設定される場合がある。この場合において仮に、小当たりオープニングで打込報知演出を開始すると、開放中の特別入賞口に遊技球が到達できなくて、特定領域への通過を契機とする大当たり遊技の獲得を逃し易くなる。そこでこの構成の遊技機によれば、小当たり当選と判定されたことに基づく識別図柄の変動表示中に打込報知演出を開始することで、特定領域への通過を契機とする大当たり遊技の獲得を逃し難くすることが可能である。

【０４１９】

手段１７に係る発明は、

手段１５又は手段１６に記載の遊技機において、

20

所定の表示手段（画像表示装置７）と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、前記表示手段にてその判定結果を示す演出図柄（８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）を変動表示を経て停止表示する変動演出実行手段（ステップＳ５６０６を実行する演出制御用マイコン９１）と、を備え、

前記打込報知開始手段は、前記演出図柄が小当たり当選であることを示す小当たり停止態様（例えば「７７７」）で仮停止表示されてから、確定的に停止表示されるまでの間に開始可能なものである（図６４参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０４２０】

仮に識別図柄が小当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも大分前から打込報知演出を開始すると、遊技者は特別入賞口が開放されていないにも拘わらず、長い間遊技球を無駄に打込むことになり得る。そこでこの構成の遊技機によれば、演出図柄が表示手段にて小当たり停止態様で仮停止表示されてから確定的に停止表示されるまでの間に、打込報知演出を開始する。これにより遊技者には、特別入賞口に対する無駄な打込みをできるだけ少なくさせることが可能である。更に、演出図柄が小当たり停止態様で仮停止表示されてから打込報知演出が開始されるため、遊技者にとって小当たりの当選と打込報知演出との関係を理解し易くすることが可能である。

30

【０４２１】

手段１８に係る発明は、

手段１５乃至手段１７の何れかに記載の遊技機において、

音を出力可能な音発生手段（スピーカ６７）と、

40

前記当たり判定手段により小当たり当選と判定されたことに基づく前記識別図柄の変動表示中に、前記特別入賞口が配されている流路（第２流路Ｒ２）に向けて遊技球を打込む状況であることを示す特定報知音（「右打ちだ」という打込報知音）を前記音発生手段から出力可能な特定報知音出力手段（ステップＳ５６２９を実行する演出制御用マイコン９１）と、を備えていることを特徴とする遊技機である。

【０４２２】

この構成の遊技機によれば、打込報知演出の他に、特定報知音を出力することで、遊技者に特別入賞口へ遊技球を入賞させる状況をより意識させることが可能である。

【０４２３】

手段１９に係る発明は、

50

手段 15 乃至手段 18 の何れかに記載の遊技機において、

前記入球口には、第 1 入球口（第 1 始動口 20）と第 2 入球口（第 2 始動口 21）とがあり、

前記第 2 入球口を開閉する入球口開閉部材（可動部材 23）を備え、

前記判定情報取得手段は、前記第 1 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得する第 1 取得処理（特図 1 関係乱数取得処理）と、前記第 2 入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得する第 2 取得処理（特図 2 関係乱数取得処理）とを実行可能なものであり、

前記当たり判定手段は、予め定めた第 1 の判定条件が成立すると、前記第 1 取得処理により取得された判定情報に基づいて大当たりの判定を含む第 1 判定処理（特図 1 大当たり判定処理）を行い、予め定めた第 2 の判定条件が成立すると、前記第 2 取得処理により取得された判定情報に基づいて大当たりの判定及び小当たりの判定を含む第 2 判定処理（特図 2 大当たり判定処理）を行うものであり、

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

所定の実行条件の成立に基づいて、前記入球口開閉部材を開放する補助遊技を実行する補助遊技実行手段（ステップ S307 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記大当たり遊技後の遊技状態を、所定の終了条件が成立するまで、通常遊技状態よりも前記第 2 入球口に遊技球が入球し易い特典遊技状態（時短状態）に制御可能な遊技状態制御手段（ステップ S2102 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、を備え、

前記第 1 入球口は、所定の第 1 流路（R1）上に配されていて、

前記第 2 入球口及び前記特別入賞口は、前記第 1 流路と異なる第 2 流路（R2）上に配されていて、

前記特典遊技状態に制御されているときに、前記第 2 流路への遊技球の打込みを促す第 2 流路打込報知（右打ち報知画像 RI の表示）を実行可能な第 2 流路打込報知実行手段（ステップ S5613, S5615, S5617, S5606 を実行する演出制御用マイコン 91）を備え、

前記打込報知開始手段は、前記特典遊技状態において、前記第 2 判定処理にて小当たり当選と判定されたことに基づく前記第 2 識別図柄の変動表示中に、前記打込報知演出を開始可能なものである（図 64 参照）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0424】

この構成の遊技機によれば、特典遊技状態に制御されると、第 2 流路打込報知が実行される。これにより遊技者は、第 2 流路に向けて遊技球を打込むため、第 2 入球口に遊技球を頻繁に入球させることが可能である。そして、第 2 判定処理で小当たりに当選すると、その小当たり当選に基づく第 2 識別図柄の変動表示中に、特別入賞口への遊技球の打込みを促す打込報知演出が開始される。このとき、特別入賞口は第 2 入球口と同様に、第 2 流路上に配されている。従って遊技者は、遊技球を打込む流路を変えるわけではなく、第 2 入球口への入球を狙いながら、特別入賞口への入賞も狙うことになる。よって、小当たり当選に基づく第 2 識別図柄の変動表示中に打込報知演出を開始しても、遊技者に無駄な打込みを強いることがないようにすることが可能である。

#### 【0425】

手段 20 に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域に配された入球口（第 1 始動口 20、第 2 始動口 21）と、

前記遊技領域に配された特別入賞口（第 2 大入賞口 35）、及び、前記特別入賞口を開閉する特別入賞口開閉部材（開閉部材 37）と、

前記入球口への入球に基づいて判定情報（大当たり乱数等の各種乱数）を取得可能な判定情報取得手段（ステップ S212, S206 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記判定情報取得手段により取得された判定情報に基づいて、大当たり又は小当たりで

あるかの判定処理（特図 1 大当たり判定処理，特図 2 大当たり判定処理）を実行可能な当たり判定手段（ステップ S1008, S1002 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、その判定結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示を経て停止表示する識別図柄表示手段（特別図柄表示器 4 1）と、

前記識別図柄が大当たり当選を示す大当たり図柄で停止表示された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段（ステップ S908 を実行する遊技制御用マイコン 8 1）と、

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

10

所定の表示手段（画像表示装置 7）と、

前記当たり判定手段による判定処理が行われると、前記表示手段にてその判定結果を示す演出図柄（8 L，8 C，8 R）を変動表示を経て停止表示する変動演出実行手段（ステップ S5606 を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 1）において、

前記変動演出実行手段は、

前記当たり判定手段により小当たり当選と判定された場合において、前記表示手段にて前記演出図柄を小当たり当選を示す小当たり停止態様で確定的に停止表示する前に、前記特別入賞口への遊技球の打込みを促す打込報知演出（V アタッカー打込報知演出）を開始可能（ステップ S5615 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。

20

#### 【0426】

この構成の遊技機によれば、小当たりに当選した場合に、表示手段にて演出図柄が小当たり当選を示す小当たり停止態様で確定的に停止表示される前に、特別入賞口への遊技球の打込みを促す打込報知演出が開始される。従って遊技者には、小当たり遊技が開放される時点よりも大分前から打込報知演出を把握させることが可能であり、小当たり遊技により開放される特別入賞口への入賞を逃し難くすることが可能である。

#### 【0427】

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

30

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

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

#### 【符号の説明】

#### 【0428】

1 ... パチンコ遊技機

3 ... 遊技領域

7 ... 画像表示装置

40

20 ... 第 1 始動口

21 ... 第 2 始動口

23 ... 可動部材

35 ... 第 2 大入賞口

36 ... 第 2 大入賞装置

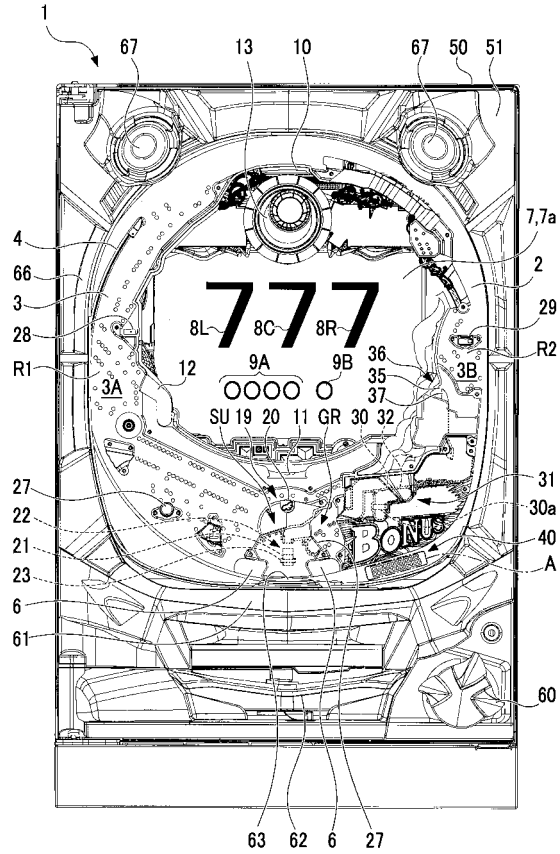
37 ... 開閉部材

39 ... 特定領域

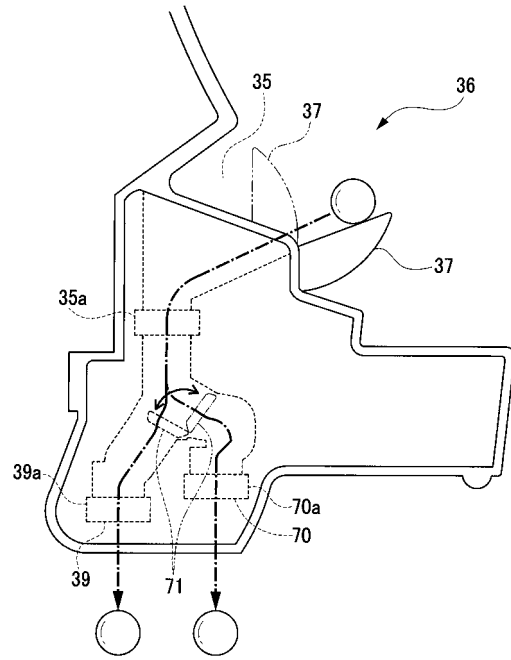
81 ... 遊技制御用マイコン

91 ... 演出制御用マイコン

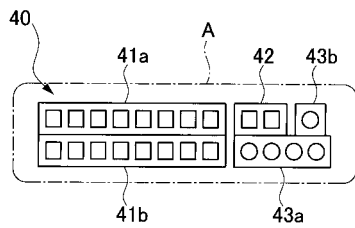
【図 1】



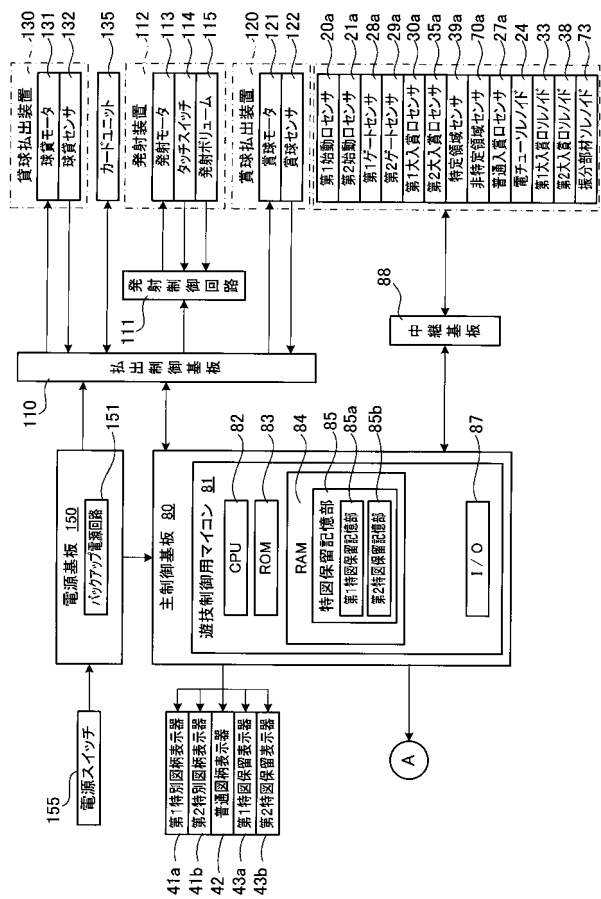
【図 2】



【図 3】



【図 4】





【 図 9 】

特 種	当分の特別 収支額 (千圓(0~99))	当分の特別 収支額 (千圓(0~99))	特別収支の 種別	特別停止 即時データ	大人乗込の開始、ターム	乗分率	大当たり遊技状態 遊技状態	時短回数(回) * 1回20分の時短回数 非時短の遊技状態
特別2	0~39	16R大当たり 小当たり (N遊速可)	特図2 大当たり図柄O	21H	OP時間 (秒)	21H	時短(高ベース)	2
	40~54	16R大当たり 小当たり (N遊速可)	特図2 大当たり図柄E	20H	7.0	15	時短(高ベース)	2
	55~69	16R大当たり 小当たり (N遊速可)	特図2 大当たり図柄F	23H	7.0	15	時短(高ベース)	5
	70~99	16R大当たり 小当たり (N遊速可)	特図2 大当たり図柄G	24H	7.0	15	時短(高ベース)	99
	0~29	16R(変賞15R) 小当たり (N遊速可)	特図2 小当たり図柄B	25H	0.008	15	時短(高ベース)	2
	30~49	16R(変賞15R) 小当たり (N遊速可)	特図2 小当たり図柄C	26H	0.008	16	時短(高ベース)	3
	50~69	16R(変賞15R) 小当たり (N遊速可)	特図2 小当たり図柄D	27H	0.008	18	時短(高ベース)	4
	69~89	16R(変賞15R) 小当たり (N遊速可)	特図2 小当たり図柄E	28H	0.008	18	時短(高ベース)	5
	90~99	16R(変賞15R) 小当たり (N遊速可)	特図2 小当たり図柄F	29H	0.008	18	時短(高ベース)	99
	90~99	16R(変賞15R) 小当たり (N遊速可)	特図2 小当たり図柄G	29H	0.008	18	時短(高ベース)	99

【 図 1 1 】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベルTRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用(小当たり判定にも使用)
ラベルTRND-AS	当たり確率乱数	0～99	当たり確率決定用
ラベルTRND-RC	リーチ乱数	0～255	リーチの有無の決定用
ラベルTRND-T1	変動パターン乱数	0～99	変動パターン決定用

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

【 ㊦ 1 0 】

[illegible]

【 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

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

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

図柄	普図当たり種別乱数	判定結果	普図停止 図柄データ
普通図柄	0~32	長開放図柄A	51H
	33~99	短開放図柄A	52H
	0~65535のうち上記以外の数値	短開放図柄B	53H

状態	普通抽選の結果	普通図柄の変動時間	停止時間
非時短状態	ハズレ	1秒	0.5秒
	長開放図柄	30秒	
	短開放図柄A	25秒	
	短開放図柄B	1秒	
時短状態	当たり・ハズレ(共通)	1秒	0.5秒

【図 1 3】

(A)変動パターン判定テーブル									
特図	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	備考	
特図1	非時短状態	大当たり	-	0～99	P1	7000	500	SPIリーチ	
		小当たり	-	90～99	P2	3000	500	ノーマルリーチ	
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P3	8000	3000	-	
		リーチ無しハズレ	-	10～99	P4	6000	500	SPIリーチ	
		リーチ無しハズレ	0～2	0～99	P5	2000	500	ノーマルリーチ	
特図2	時短状態	大当たり	3～4	0～99	P6	13000	500	-	
		小当たり	-	0～99	P7	8000	500	-	
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P11	3000	500	-	
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P12	2000	3000	-	
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P13	500	500	-	
特図2	非時短状態	大当たり	-	0～99	P14	13000	500	-	
		小当たり	-	0～99	P21	4000	500	-	
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P22	4000	15000	-	
		リーチ無しハズレ	-	0～99	P23	4000	500	-	
		大当たり	-	0～99	P31	38000	500	-	
特図2	時短状態	大当たり	-	0～99	P32	38000	500	ほぼ録似連が	
		リーチ有りハズレ	-	0～99	P33	36000	300	発生	
		リーチ無しハズレ	-	0～99	-	-	-	-	

【図 1 5】

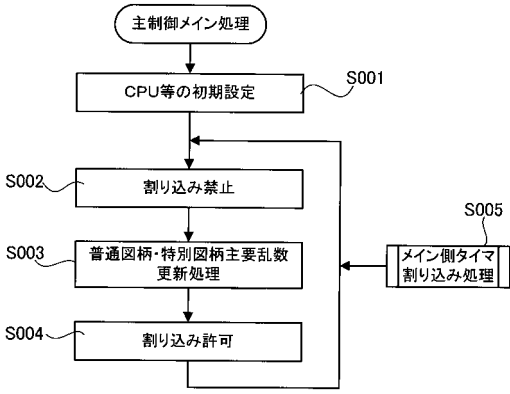
始動入賞コマンドの特定テーブル				
始動口	大当たり直数 (0～65535)	始動入賞コマンド 上位コマンド 下位コマンド	コマンド解析内容	
第1始動口	65320～65535	11H	大当たり	大当たり
		E1H	小当たり(リプレイ連発不可)	小当たり(リプレイ連発不可)
		13H	ハズレ	ハズレ
		E2H	大当たり	大当たり
第2始動口	65320～65535	11H	大当たり	大当たり
		12H	小当たり(リプレイ連発不可)	小当たり(リプレイ連発不可)
		13H	ハズレ	ハズレ

備考:  
保留4個目の場合の始動入賞コマンド:「\*\*4\*(H)」  
保留3個目の場合の始動入賞コマンド:「\*\*3\*(H)」  
保留2個目の場合の始動入賞コマンド:「\*\*2\*(H)」  
保留1個目の場合の始動入賞コマンド:「\*\*1\*(H)」

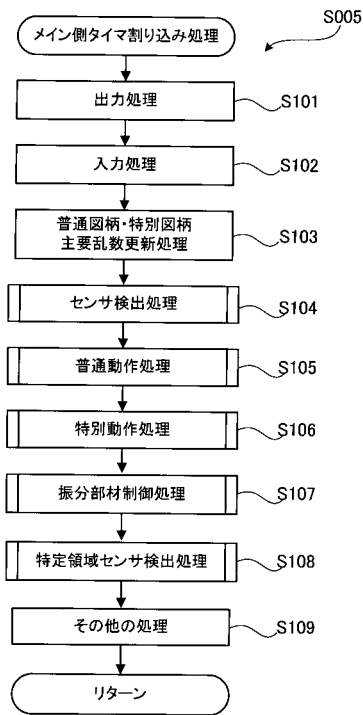
【図 1 4】

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

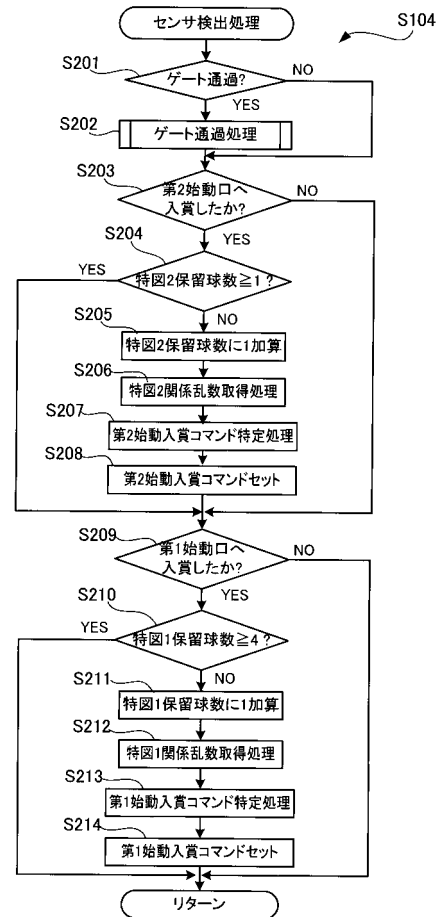
【図 1 6】



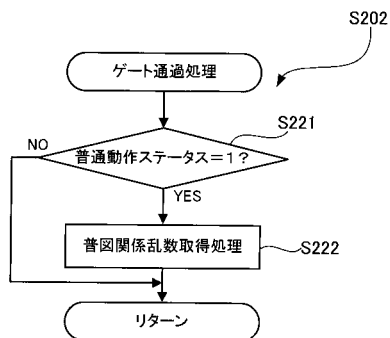
【図 17】



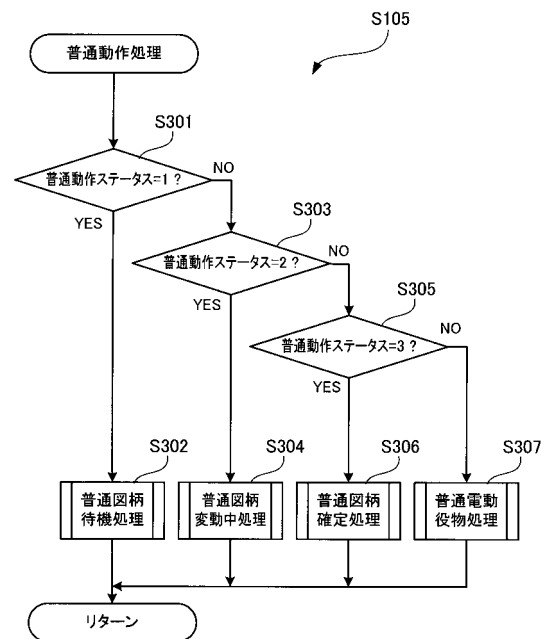
【図 18】



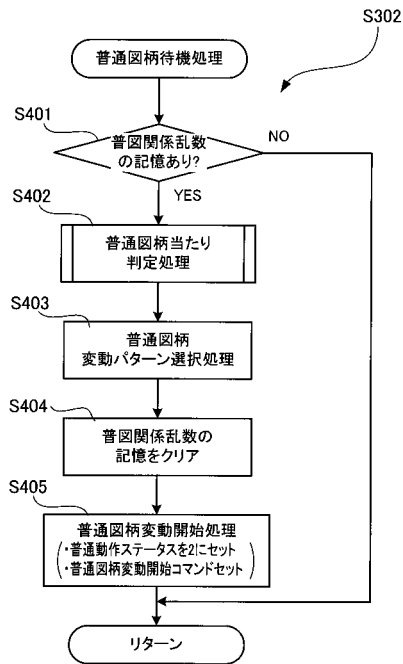
【図 19】



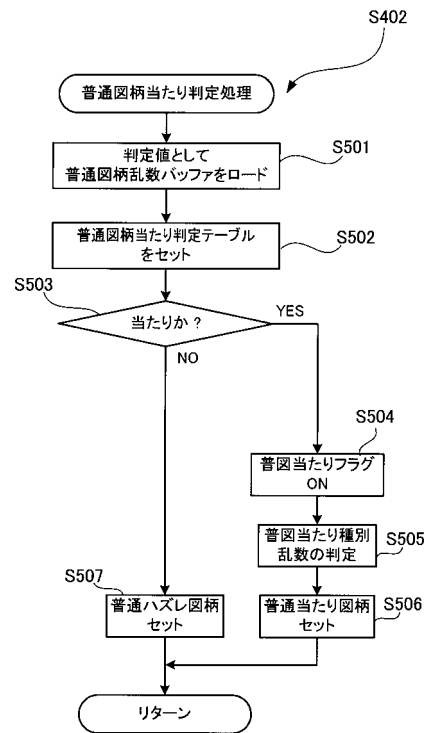
【図 20】



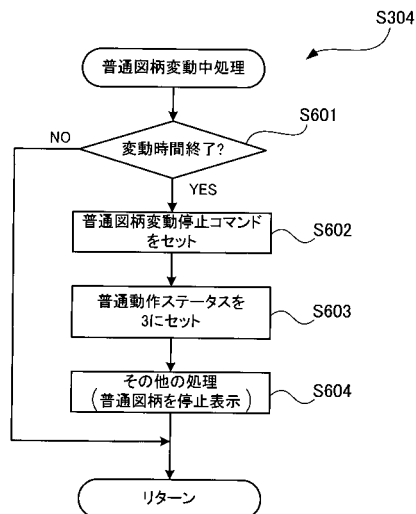
【図 2 1】



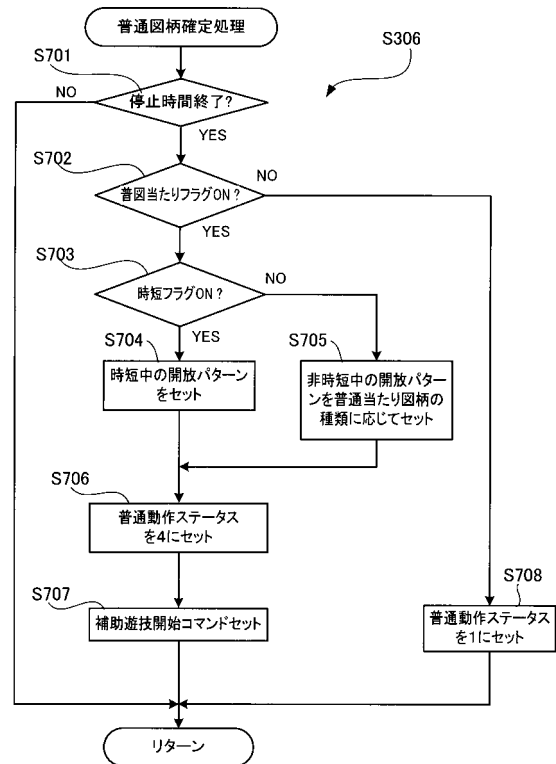
【図 2 2】



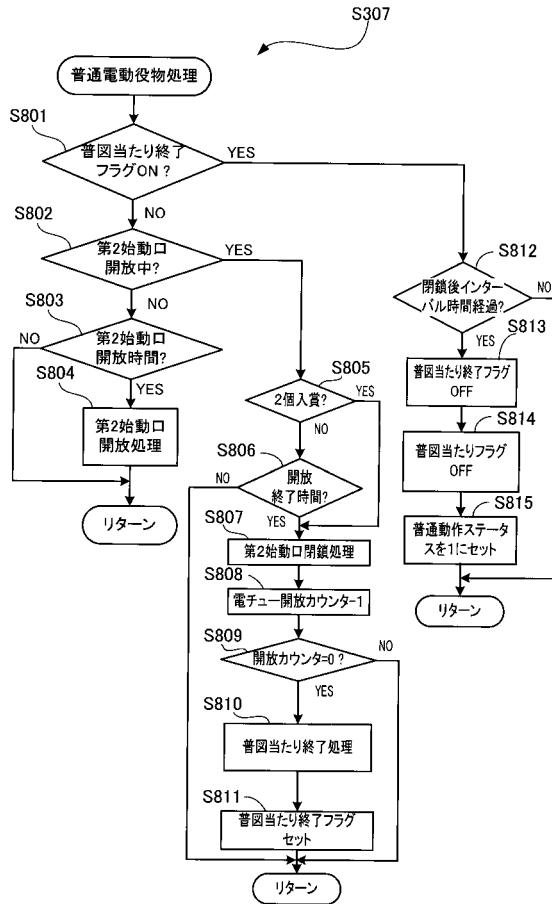
【図 2 3】



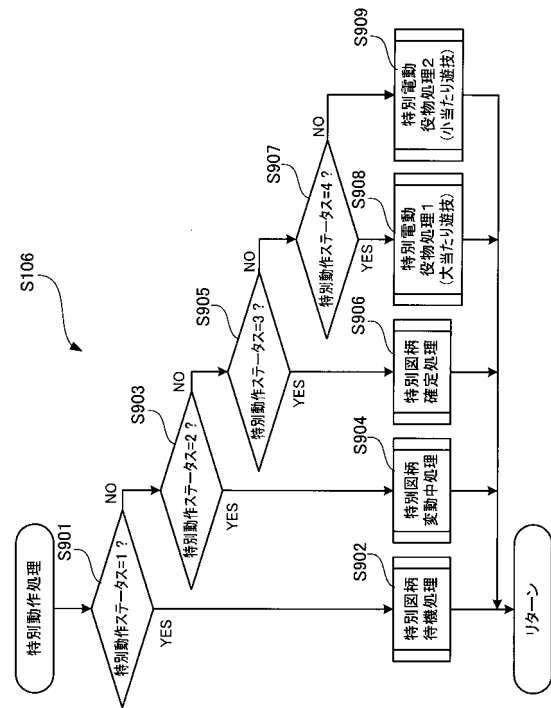
【図 2 4】



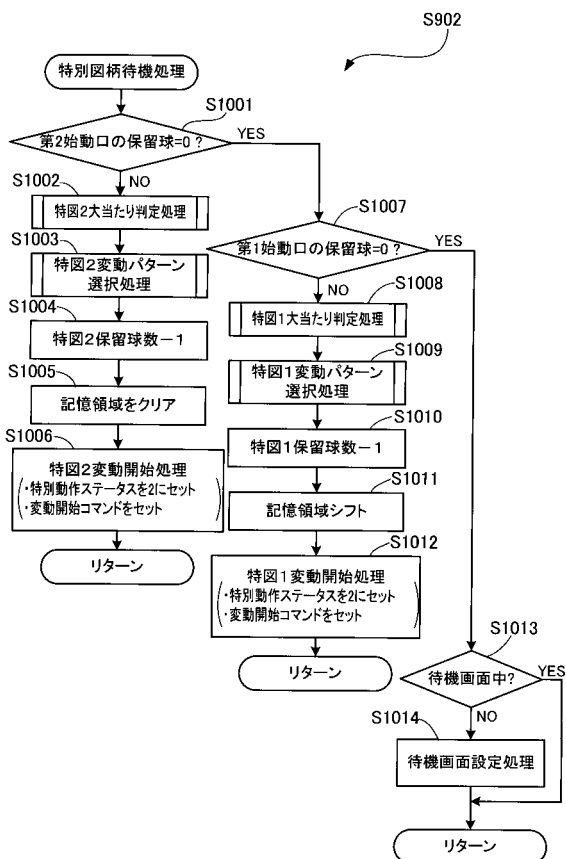
【図25】



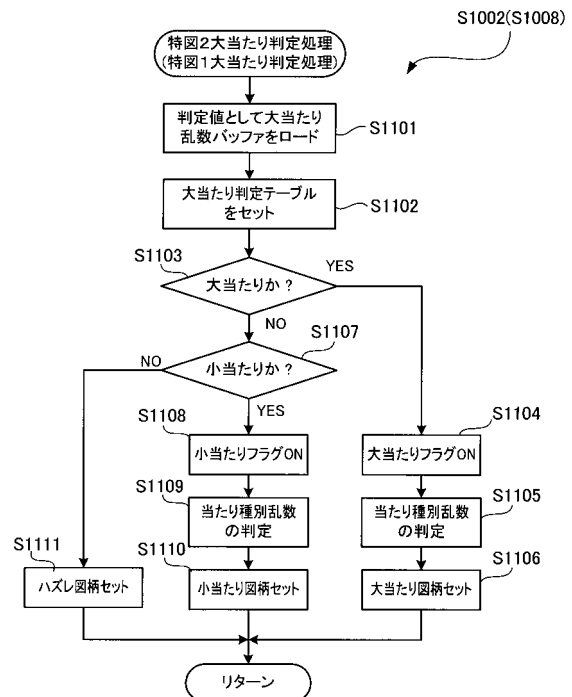
【図26】



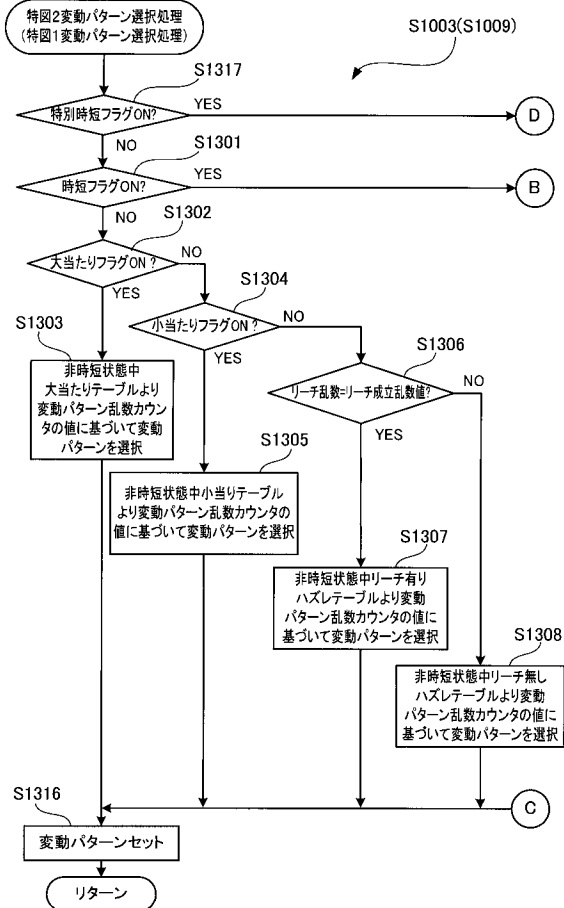
【図27】



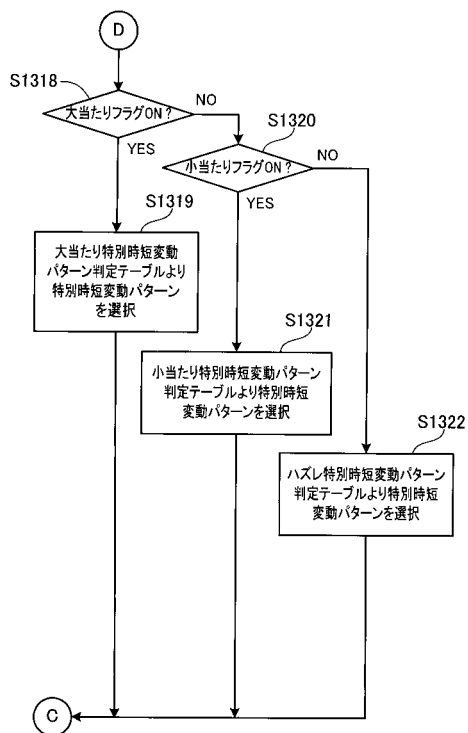
【図28】



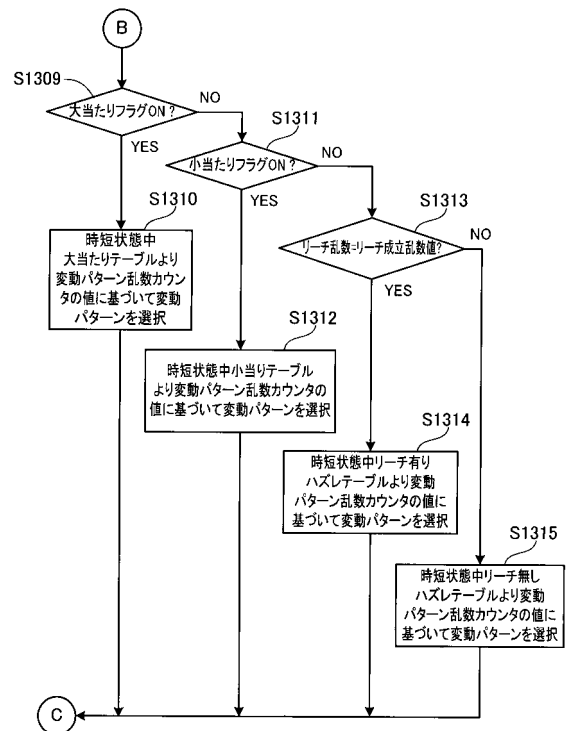
【図 29】



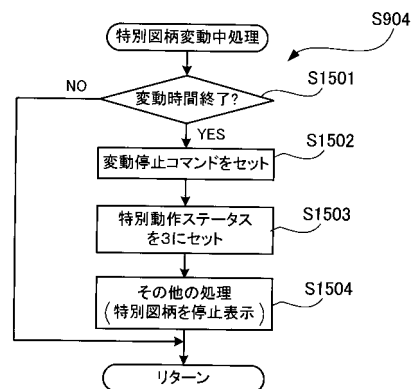
【図 31】



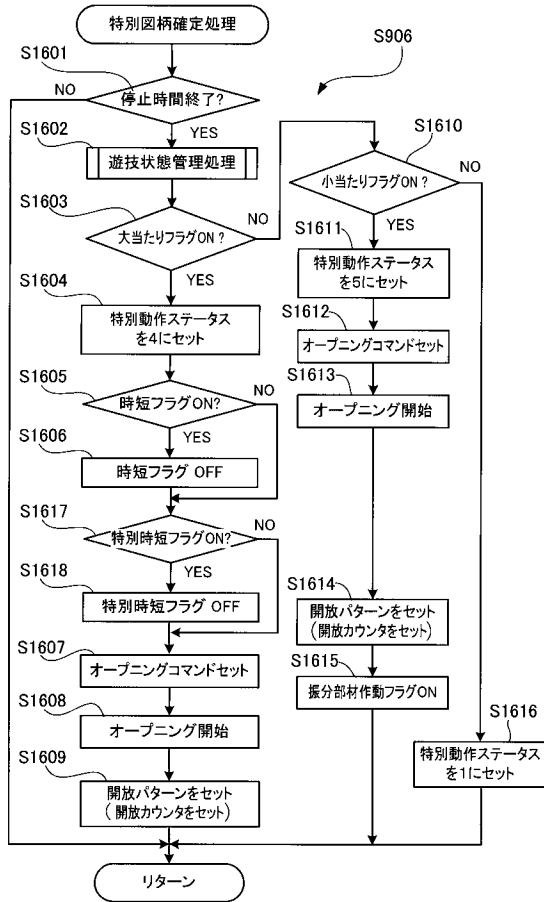
【図 30】



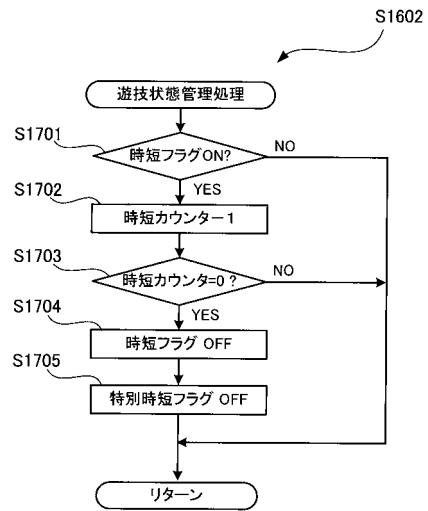
【図 32】



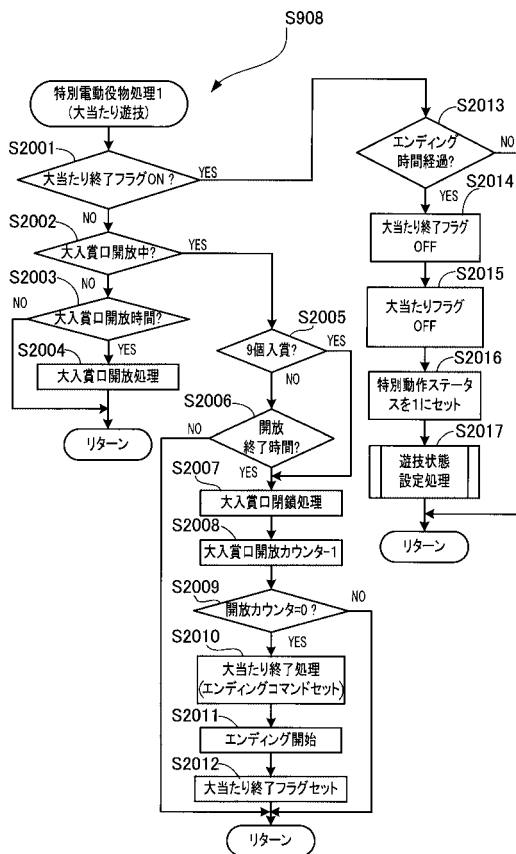
【図 3 3】



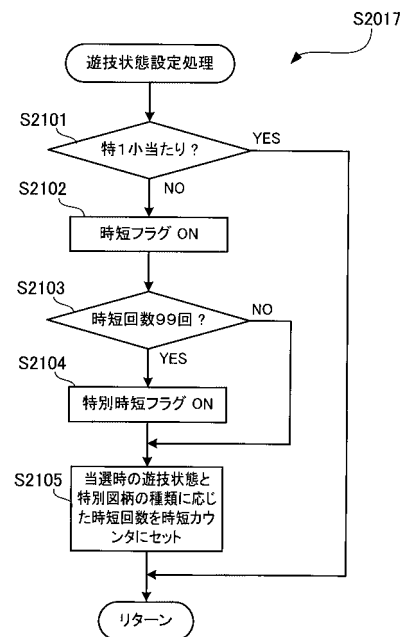
【図 3 4】



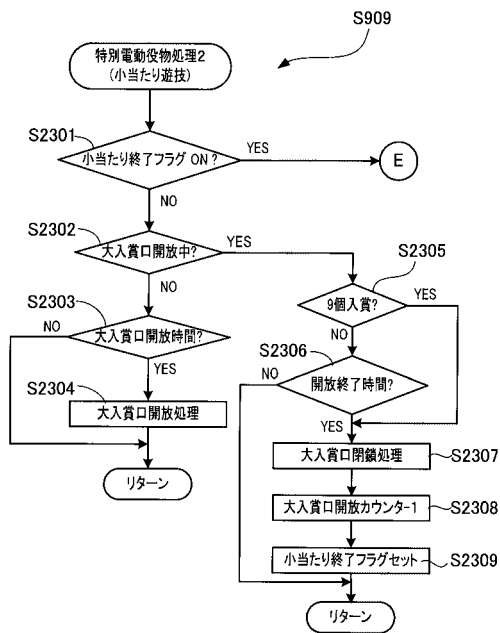
【図 3 5】



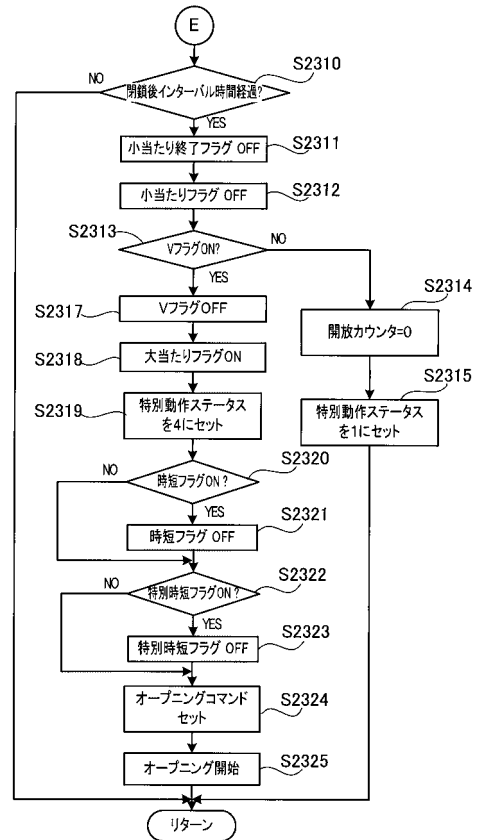
【図 3 6】



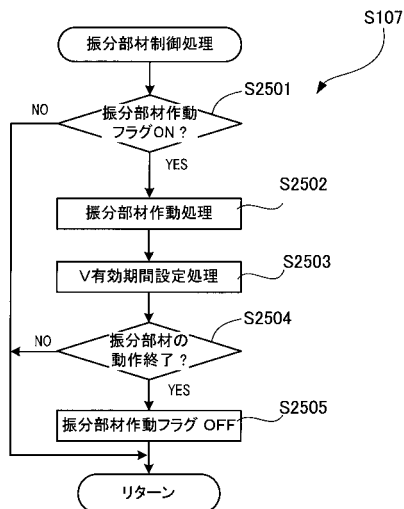
【図 37】



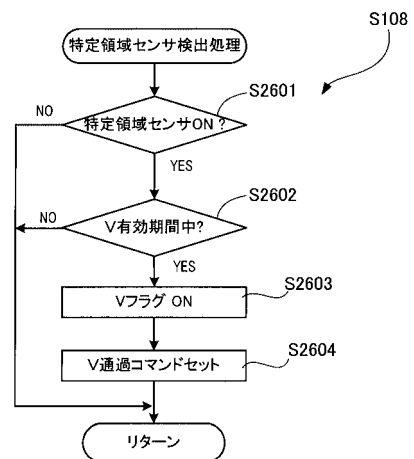
【図 38】



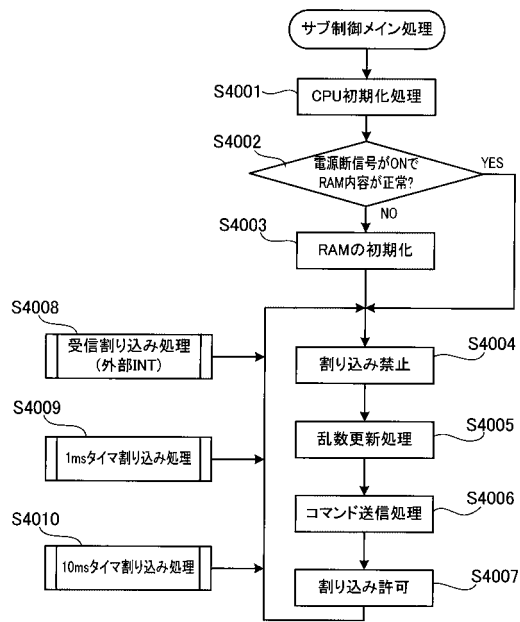
【図 39】



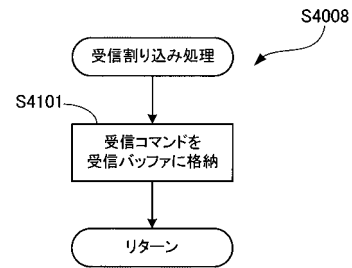
【図 40】



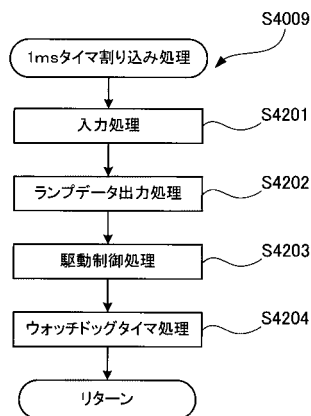
【図 4 1】



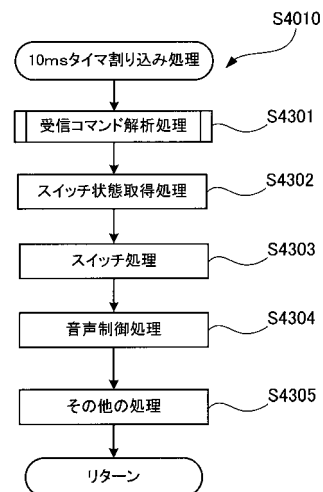
【図 4 2】



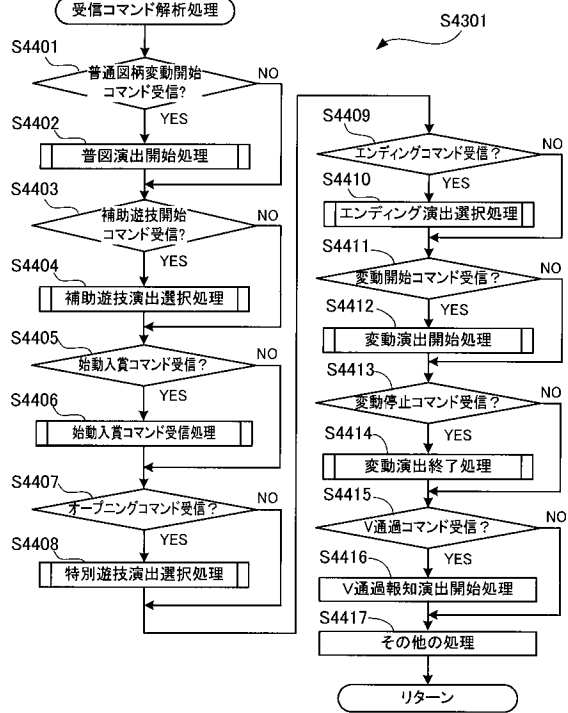
【図 4 3】



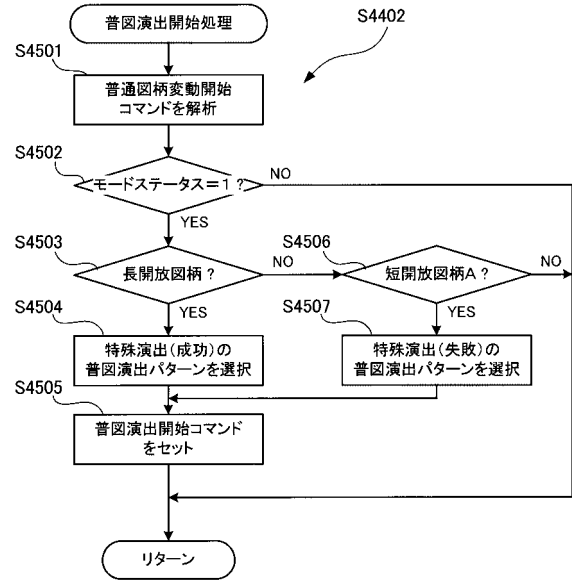
【図 4 4】



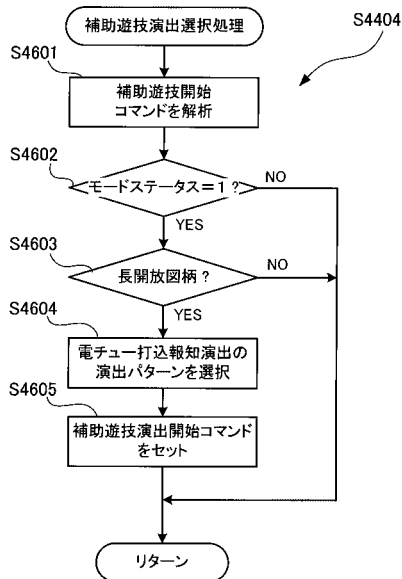
【図 45】



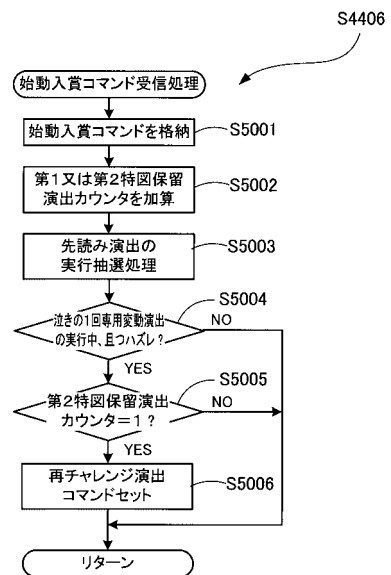
【図 46】



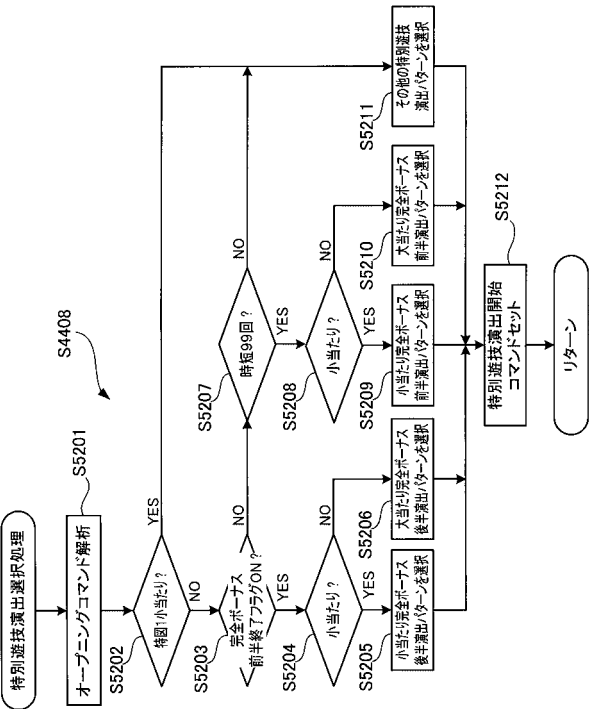
【図 47】



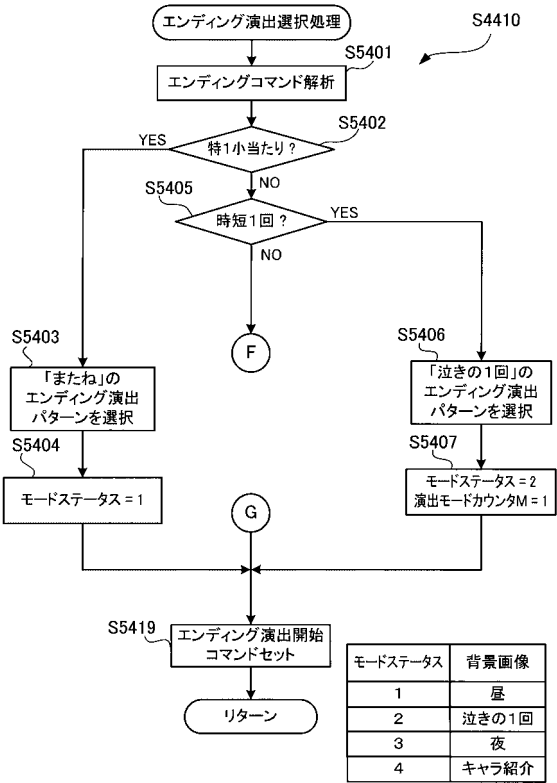
【図 48】



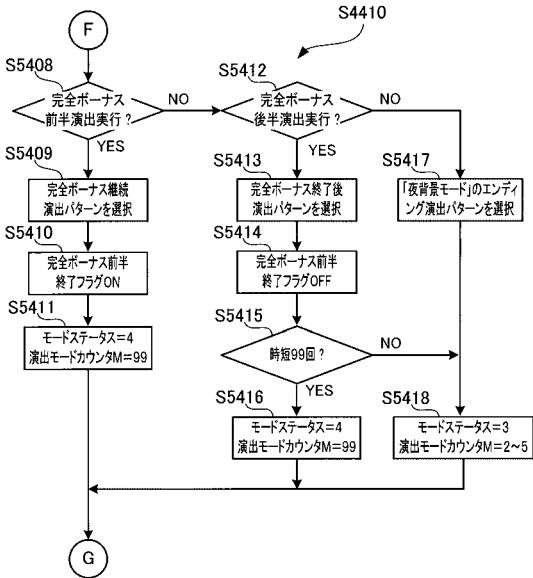
【図 49】



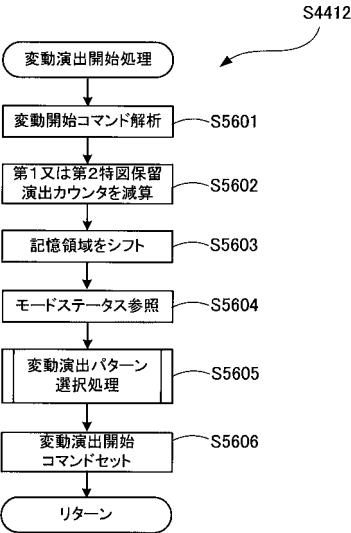
【図 50】



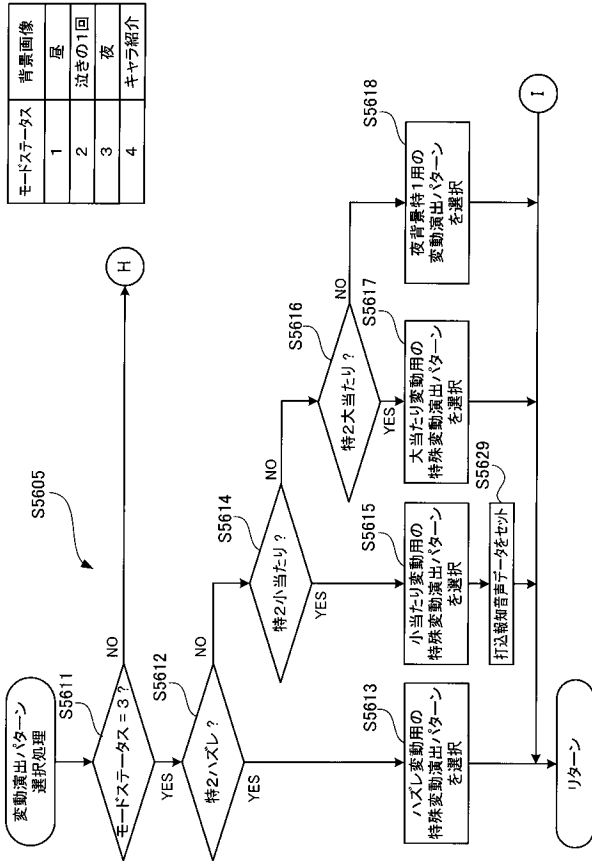
【図 51】



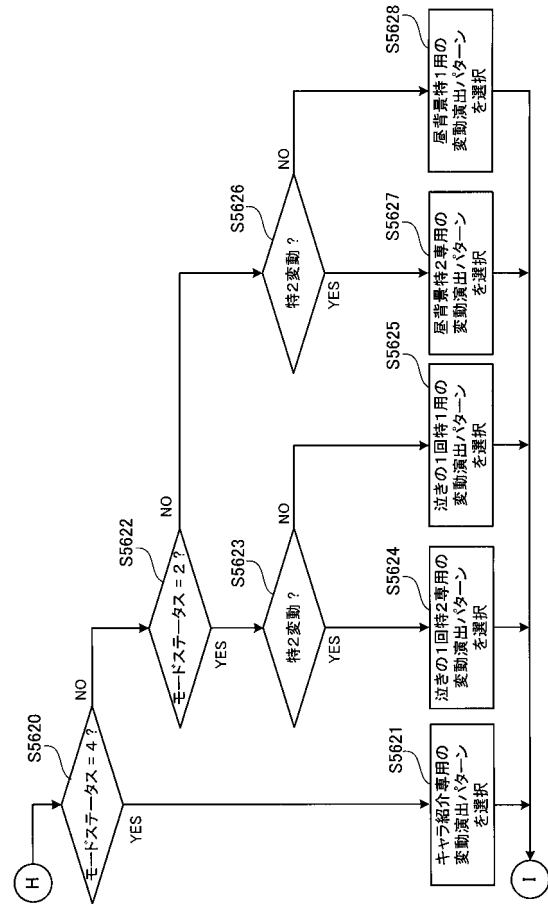
【図 52】



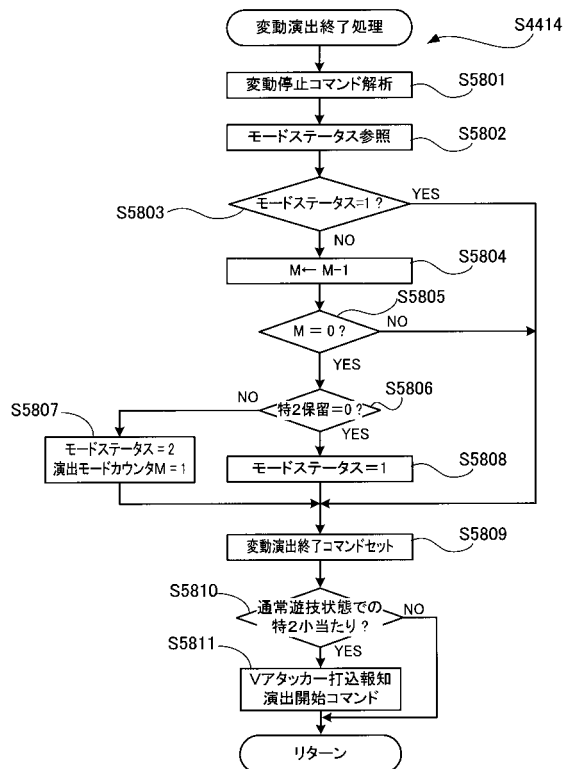
【図 5 3】



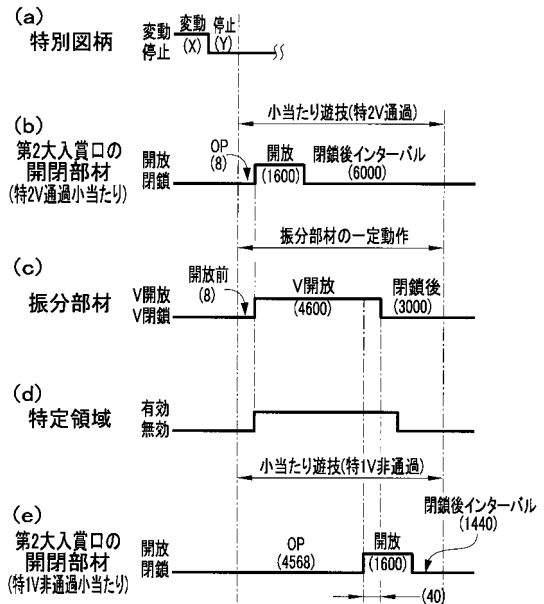
【図 5 4】



【図 5 5】

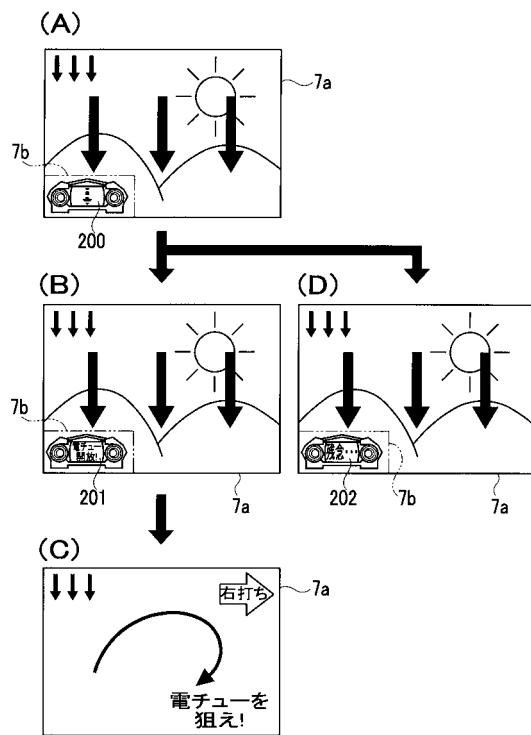


【図 5 6】

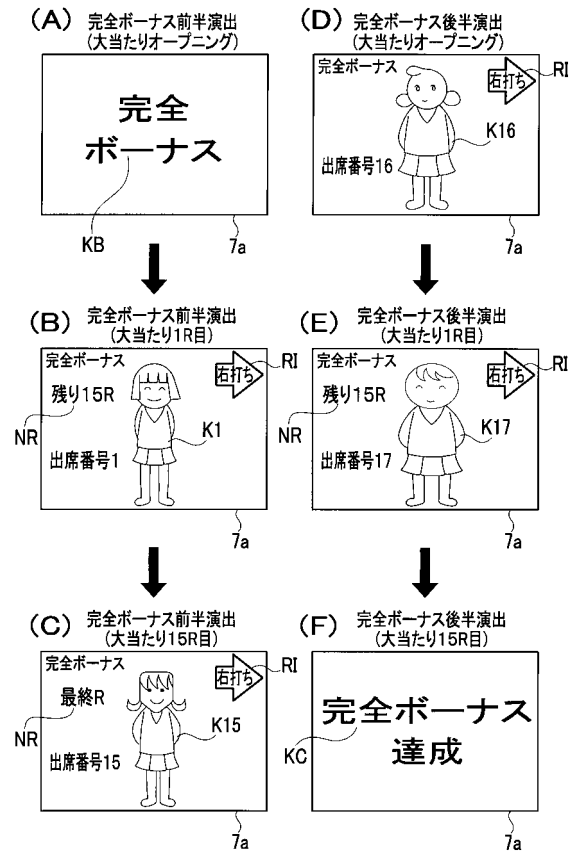


※ ( ) 内の数値は時間。単位はms。

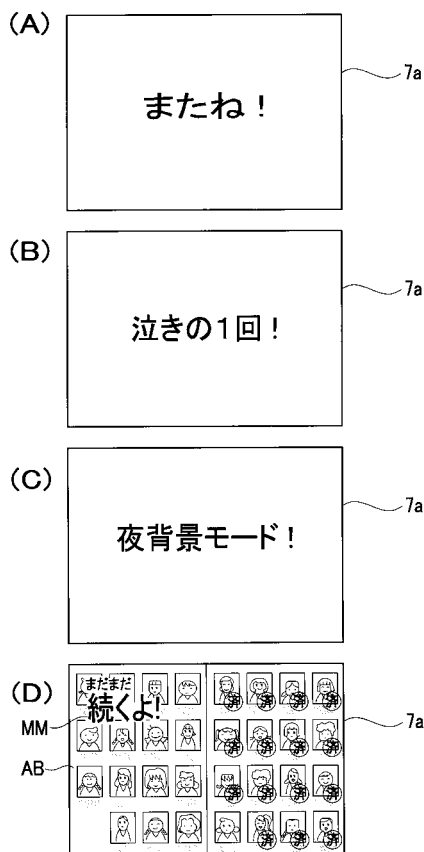
【図 57】



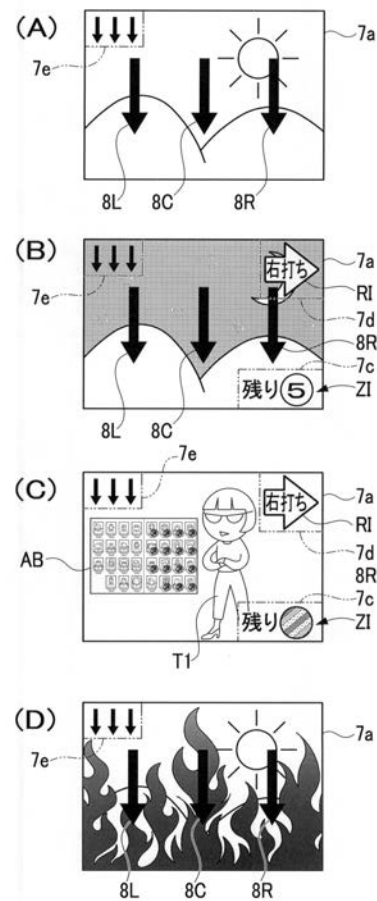
【図 58】



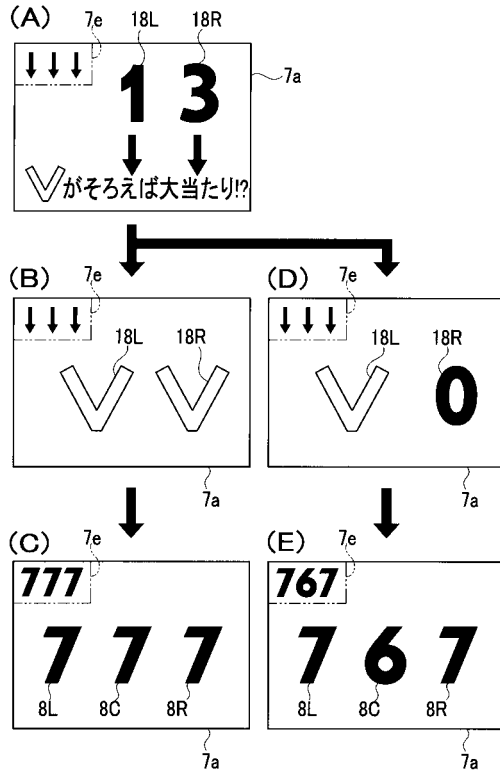
【図 59】



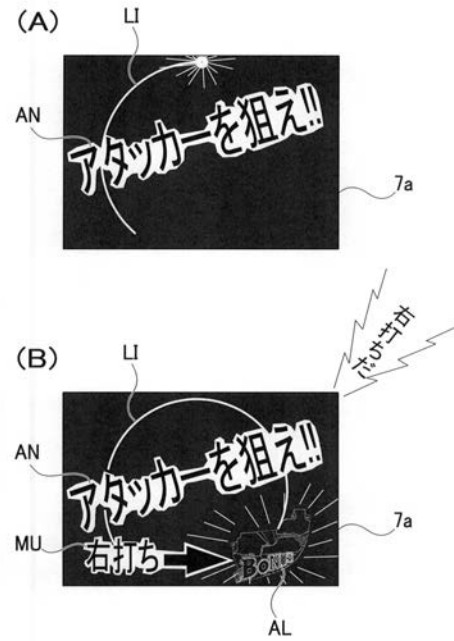
【図 60】



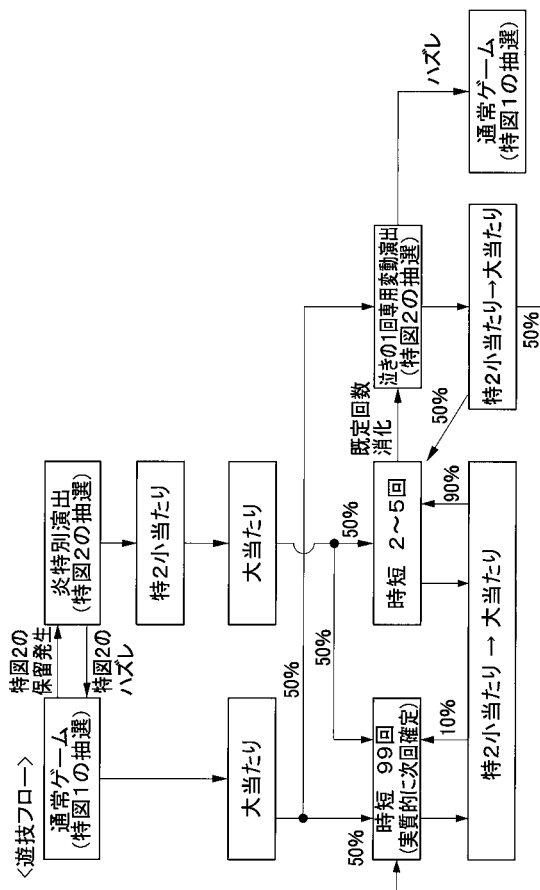
【 図 6 1 】



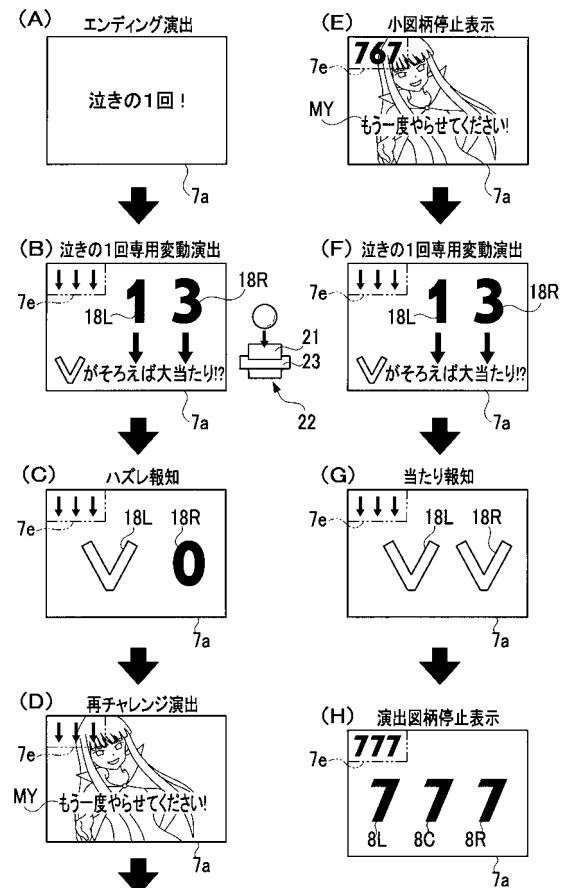
【 図 6 2 】



【 図 6 3 】



【 図 6 4 】



---

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

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA02 CA12 CA26 CA50 CA51 CA52