

(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2018-140157

(P2018-140157A)

(43) 公開日 平成30年9月13日(2018.9.13)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 87 頁)

(21) 出願番号	特願2017-219822 (P2017-219822)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成29年11月15日 (2017.11.15)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2017-33153 (P2017-33153) の分割		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
原出願日	平成29年2月24日 (2017.2.24)	(74) 代理人	110000291 特許業務法人コスモス特許事務所
		(72) 発明者	市原 卓人 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	清原 賢二 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

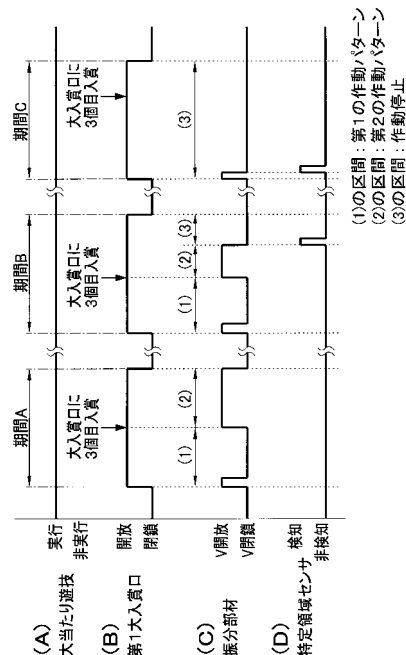
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】特別入賞口への入賞球を特定領域に振り分け可能な振分部材の制御手法を改良すること。

【解決手段】パチンコ遊技機 1 は、特別入賞口（第 1 大入賞口 3 0）と、開閉部材 3 2 と、特定領域 3 9 及び非特定領域 7 0 と、第 1 状態にあるときには特定領域に遊技球を振り分け、第 2 状態にあるときには非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材 7 1 と、を有する特別入賞手段（第 1 大入賞装置 3 1）を備える。開閉部材を開放する特別遊技（大当たり遊技）中の特定領域への遊技球の通過に基づいて、特典を付与可能である（高確率状態に制御可能である）。特別切替条件が成立すると（特定領域に遊技球が通過すると）、振分部材の状態を第 1 状態から第 2 状態に切り替える。

【選択図】図 1 6



**【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ている入球口と、

前記遊技領域に配されている特別入賞口と、前記特別入賞口を開閉する開閉部材と、前記特別入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域及び非特定領域と、第 1 状態にあるときには前記特定領域に遊技球を振り分け、第 2 状態にあるときには前記非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材と、を有する特別入賞手段と、

前記入球口への入球に基づいて、前記開閉部材を開放する特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

前記特別遊技中の前記特定領域への遊技球の通過に基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、

前記振分部材の状態を前記第 1 状態と前記第 2 状態との間で切り替え可能な振分部材制御手段と、を備えている遊技機であって、

前記振分部材制御手段は、所定の特別切替条件の成立に基づいて、前記振分部材を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替え可能なものであることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

下記特許文献 1 には、始動口（入球口）への入賞に基づいて、大入賞口（特別入賞口）を開放させる大当たり遊技（特別遊技）を行い、大入賞口内の特定領域に遊技球が通過すると、特典を付与する遊技機が記載されている。なおこの文献では、特典は、大当たり遊技後の遊技状態を変化状態（特典遊技状態）に制御することである。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2015 - 071037 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで上記文献に記載の遊技機では、特定領域への通過の可否は、シャッター（振分部材）によって切り替えられている。このシャッターは、大当たり遊技中の所定の開始タイミングから、時間で管理された一定の動作で駆動されている。シャッター（振分部材）をどのように動作させるかは遊技性に関わる事項であるため、シャッターの制御手法には見直しの余地がある。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

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ている入球口と、

前記遊技領域に配されている特別入賞口と、前記特別入賞口を開閉する開閉部材と、前記特別入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域及び非特定領域と、第 1 状態にあるときには前記特定領域に遊技球を振り分け、第 2 状態にあるときには前記非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材と、を有する特別入賞手段と、

前記入球口への入球に基づいて、前記開閉部材を開放する特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

前記特別遊技中の前記特定領域への遊技球の通過に基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、

前記振分部材の状態を前記第 1 状態と前記第 2 状態との間で切り替え可能な振分部材制

10

20

30

40

50

御手段と、を備えている遊技機であって、

前記振分部材制御手段は、所定の特別切替条件の成立に基づいて、前記振分部材を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替え可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、新たな振分部材の制御手法が提供される。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の斜視図である。

【図 2】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

10

【図 3】同遊技機が備える第 1 大入賞装置及び第 2 大入賞装置を示す概略正面図である。

【図 4】同遊技機が備える遊技盤の右下部の拡大正面図である。

【図 5】図 2 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 6】同遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】同遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】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 9】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 10】大当たり種別判定テーブルである。

【図 11】大入賞口の開放制御と振分部材の作動制御を示すテーブルである。

【図 12】大入賞口の開放パターンを示すテーブルである。

20

【図 13】振分部材の作動パターンを示すテーブルである。

【図 14】変化点個数を示すテーブルである。

【図 15】終了点個数を示すテーブルである。

【図 16】振分部材等の動作を示すタイミングチャートである。

【図 17】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 18】( A ) 大当たり判定テーブルである。( B ) リーチ判定テーブルである。( C ) 普通図柄当たり判定テーブルである。( D ) 普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 19】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 20】電チューの開放パターン決定テーブルである。

30

【図 21】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図 22】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 23】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 24】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 25】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 26】普通動作処理のフローチャートである。

【図 27】特別動作処理のフローチャートである。

【図 28】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 29】大当たり判定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。

40

【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】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図 36】大当たり開始処理のフローチャートである。

【図 37】大入賞口動作設定処理のフローチャートである。

【図 38】大当たり開放処理のフローチャートである。

【図 39】第 1 大入賞口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 40】第 2 大入賞口センサ検出処理のフローチャートである。

50

- 【図 4 1】大当たり閉鎖処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】大当たり終了処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】振分部材制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】受信コマンド解析処理のフローチャートである。 10
- 【図 5 1】サブ側遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】ラウンド演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 3】ラウンド演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】第 2 大入賞口入賞時処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】( A ) 演出モードフラグを説明する表である。( B ) 背景フラグを説明する表である。( C ) S ゾーン移行フラグを説明する表である。
- 【図 5 7】先読み演出判定処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】連続演出乱数判定テーブルである。 20
- 【図 5 9】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】背景処理のフローチャートである。
- 【図 6 1】強制移行処理のフローチャートである。
- 【図 6 2】予告演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】残回数示唆表示処理のフローチャートである。
- 【図 6 4】変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される演出を示す表示画面の図である。
- 【図 6 6】大当たり遊技のエンディング中に実行される演出を示す表示画面の図である。
- 【図 6 7】S ゾーンに移行する際に実行される演出を示す表示画面の図である。
- 【図 6 8】連続演出の実行例を示すタイミングチャートである。
- 【図 6 9】時短状態且つ S P リーチ時の変動演出パターン選択テーブルである。 30
- 【図 7 0】( A ) 時短共通背景時の S P リーチの例を示す表示画面の図である。( B ) S T 開始直後背景時の S P リーチの例を示す表示画面の図である。( C ) S T 開始直後背景を示す表示画面の図である。( D ) 潜伏報知背景時の S P リーチの例を示す表示画面の図である。
- 【図 7 1】終了点個数の設定に関する変更例を示す図である。
- 【図 7 2】変化点個数の設定に関する変更例を示す図である。
- 【図 7 3】変化点個数の設定に関する別の変更例を示す図である。
- 【図 7 4】図 7 3 に係る変更例の変化点個数を示すテーブルである。
- 【図 7 5】図 7 3 に係る変更例の振分部材等の動作を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 6】図 7 3 に係る変更例の第 1 大入賞口センサ検出処理のフローチャートである。 40
- 【図 7 7】さらに別の変更例を示す図であり、振分部材の作動パターンの変化に応じた演出の変化を示す表示画面の図である。
- 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 0 8 】

### 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。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の上下方向及び左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者から見た上下方向及び左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れ

る方向として説明する。

【0009】

図1に示すように、実施形態のパチンコ遊技機1は、遊技機枠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64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67が設けられている。

【0010】

図2に示すように、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7参照)が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ(図示せず)が突設されている。

【0011】

また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置(表示手段)7が設けられている。画像表示装置7の表示画面(表示部)7aには、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示(変動表示)に同期した演出図柄(装飾図柄)8L, 8C, 8Rの可変表示(変動表示)を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄8L, 8C, 8Rを表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

【0012】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「8」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置7は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41b(図5参照)にて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果(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」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bにより把握するのではなく、画像表示装置7にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

【0014】

画像表示装置7は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技(特別遊技の一例)に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【0015】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留や第2特図保留の記憶数に応じて演出保留画像9を表示する演出保留表示エリアがある。演出保留画像9の表示により、後述の第1特図保留表示器43a(図5参照)にて表示される第1特図保留の記憶数や第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できる。

【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

10

20

30

40

50

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。またセンター装飾体 10 の上部には、盤可動体 15 が格納状態にて配されている。

#### 【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（入球口の一例、第 1 入球口、固定入球口、固定始動口、第 1 始動入賞口ともいう）20 を備える固定入賞装置 19 が設けられている。第 1 始動口 20 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

10

#### 【0018】

また遊技領域 3 における第 1 始動口 20 の下方には、第 2 始動口（入球口の一例、第 2 入球口、可変入球口、可変始動口、第 2 始動入賞口ともいう）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。電チュー 22 を普通電動役物（普通電役）ともいう。第 2 始動口 21 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。

#### 【0019】

電チュー 22 は、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 6 参照）により駆動される。第 2 始動口 21 は、可動部材 23 が開状態にあるときのみ遊技球が入球可能となる。つまり、第 2 始動口 21 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チュー 22 は、可動部材 23 が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口 21 への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口 21 への入球を不可能とするものでなくともよい。

20

#### 【0020】

また、遊技領域 3 における第 1 始動口 20 の右上方には、遊技球が通過可能なゲート（通過領域）28 が設けられている。ゲート 28 への遊技球の通過は、電チュー 22 を開放するか否かを定める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。

30

#### 【0021】

また、遊技領域 3 におけるゲート 28 の下方には、第 1 大入賞口（特別入賞口の一例、第 1 特別入賞口ともいう）30 を備えた第 1 大入賞装置（特別入賞手段の一例）31 が設けられている。第 1 大入賞装置 31 を、第 1 特別入賞手段、第 1 特別可変入賞装置、又は第 1 特別電動役物（第 1 特別電役）ともいう。第 1 大入賞装置 31 は、開閉部材（第 1 の特別入賞口開閉部材）32 を備え、開閉部材 32 の作動により第 1 大入賞口 30 を開閉するものである。開閉部材 32 は、第 1 大入賞口ソレノイド 33（図 6 参照）により駆動される。つまり、第 1 大入賞口ソレノイド 33 は開閉部材 32 の駆動源である。第 1 大入賞口 30 は、開閉部材 32 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【0022】

40

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 30 の右上方には、第 2 大入賞口（特別入賞口の一例、第 2 特別入賞口ともいう）35 を備えた第 2 大入賞装置（特別入賞手段の一例）36 が設けられている。第 2 大入賞装置 36 を、第 2 特別入賞手段、第 2 特別可変入賞装置、又は第 2 特別電動役物（第 2 特別電役）ともいう。第 2 大入賞装置 36 は、開閉部材（第 2 の特別入賞口開閉部材）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 6 参照）により駆動される。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は開閉部材 37 の駆動源である。第 2 大入賞口 35 は、開閉部材 37 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【0023】

より詳細には、図 3（A）に示すように、第 1 大入賞装置 31 の内部には、第 1 大入賞

50

口 3 0 を通過した遊技球が通過可能な特定領域（V 領域）3 9 および非特定領域（非 V 領域）7 0 が形成されている。なお、第 1 大入賞装置 3 1 において、特定領域 3 9 および非特定領域 7 0 の上流には、第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入賞を検知する第 1 大入賞口センサ 3 0 a が配されている。また、特定領域 3 9 には、特定領域 3 9 への遊技球の通過を検知する特定領域センサ 3 9 a が配されている。また、非特定領域 7 0 には、非特定領域 7 0 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ 7 0 a が配されている。

【 0 0 2 4 】

また、第 1 大入賞装置 3 1 は、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を特定領域 3 9 または非特定領域 7 0 のいずれかに振り分ける振分部材 7 1 と、振分部材 7 1 を駆動する振分部材ソレノイド 7 3 とを備えている。振分部材ソレノイド 7 3 は、振分部材 7 1 の駆動源である。なお、振分部材 7 1 は、振分部材ソレノイド 7 3 の通電時には、遊技球を特定領域 3 9 に振り分ける第 1 状態をとり、振分部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、遊技球を非特定領域 7 0 に振り分ける第 2 状態をとる。なお振分部材 7 1 は、言い換えれば、特定領域 3 9 を開閉するシャッター部材である。

【 0 0 2 5 】

図 3（A）は、振分部材ソレノイド 7 3 の通電時を示している。図 3（A）に示すように、振分部材ソレノイド 7 3 の通電時には、振分部材 7 1 は特定領域 3 9 への遊技球の通過を許容する第 1 状態（通過許容状態）にある。振分部材 7 1 が第 1 状態にあるときは、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球は、第 1 大入賞口センサ 3 0 a を通過したあと特定領域 3 9 を通過する。この遊技球のルートを第 1 のルートという。

【 0 0 2 6 】

図 3（B）は、振分部材ソレノイド 7 3 の非通電時を示している。図 3（B）に示すように、振分部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、振分部材 7 1 は特定領域 3 9 への遊技球の通過を妨げる第 2 状態（通過阻止状態）にある。振分部材 7 1 が第 2 状態にあるときは、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球は、第 1 大入賞口センサ 3 0 a を通過したあと振分部材 7 1 の上面を転動して非特定領域 7 0 を通過する。この遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 2 7 】

なお本パチンコ遊技機 1 では、特定領域 3 9 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域 3 9 は、確変作動口（確変領域）となっている。これに対して非特定領域 7 0 は、確変作動口ではない。また、第 2 大入賞装置 3 6 には、確変作動口は設けられていない。つまり本形態では第 1 大入賞装置 3 1 は所謂 V アタッカーであり、第 2 大入賞装置 3 6 はノーマルアタッカーである。

【 0 0 2 8 】

ここで、遊技盤 2 の前面側における第 1 大入賞装置 3 1 の配置箇所 6 A（第 1 配置領域 6 A ともいう）および第 2 大入賞装置 3 6 の配置箇所 6 B（第 2 配置領域 6 B ともいう）には、図 4 に示すような装飾が施されている。第 1 配置領域 6 A に施されている装飾を、一般装飾 1 6 といい、第 2 配置領域に施されている装飾を、特殊装飾 1 7 という。特殊装飾 1 7 は一般装飾 1 6 よりも遊技者の注意を引くようなデザインとなっており、この特殊装飾 1 7 により、見た目上、第 1 大入賞装置 3 1 よりも第 2 大入賞装置 3 6 に特別感が醸し出されている。つまり本形態では、V アタッカーよりもノーマルアタッカーに特別感が醸し出されている。

【 0 0 2 9 】

具体的には一般装飾 1 6 は「狼」の文字をデザインした装飾文字の印刷層を有する装飾シートを遊技盤 2 の前面と第 1 大入賞装置 3 1 の前面等とにわたって配したものである。また、特殊装飾 1 7 は「X X C H A N C E」の文字をデザインした装飾文字の印刷層を有する装飾シートを遊技盤 2 の前面と第 2 大入賞装置 3 6 の前面等とにわたって配したものである。なお、本形態のパチンコ遊技機 1 では後述するように、大当たり遊技における第 2 大入賞装置 3 6 の開放時に「X X C H A N C E」の文字画像が表示画面 7 a に表示されることがある（図 6 5（A）参照）。これは、遊技者に対して特殊装飾 1 7 を想起さ

10

20

30

40

50

せて、第 2 大入賞装置 3 6 への入賞を狙って遊技球を打ち込むべき旨を伝えるための演出である。なお、特殊装飾 1 7 や一般装飾 1 6 の施し方は、遊技盤 2 や入賞装置等に所望のデザインのシールを貼付したり、遊技盤 2 や入賞装置等に直接インキを塗装したりするなど、どのような方法であってもよい。

【 0 0 3 0 】

また、遊技盤面（遊技盤 2 の前面）における振分部材 7 1 の前方の箇所には、星のマークの装飾 1 8 が施されており、特定領域 3 9 への通過の可否を切り替える振分部材 7 1 の位置を示唆している。但し、この装飾 1 8 は特殊装飾 1 7 に比べればそれほど目立つ装飾ではない。

【 0 0 3 1 】

図 2 に戻り、遊技領域 3 の下部には、普通入賞口 2 7 や、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 3 外へ排出するアウト口 6 が設けられている。

【 0 0 3 2 】

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 3 A と、右側の右遊技領域 3 B とがある。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

【 0 0 3 3 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 2 0 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 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 始動口 2 0 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 3 4 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 大入賞装置 3 6 と、ゲート 2 8 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、ゲート 2 8 への通過や、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、及び第 2 大入賞口 3 5 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 3 5 】

また図 2 に示すように、遊技盤 2 の右側中央には表示器類 4 0 が配置されている。表示器類 4 0 には、図 5 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 4 2 が含まれている。また表示器類 4 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a、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、および普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 が含まれている。

【 0 0 3 6 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示器 4 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して特図保留表示器 4 3 ということがある。

【 0 0 3 7 】

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄を可変表示（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特定特別図柄（特定の停止態様

10

20

30

40

50

の特別図柄すなわち大当たり図柄)である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類(つまり当選した大当たりの種類)に応じた開放パターンにて第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技(大当たり遊技)が行われる。なお、特別遊技における大入賞口(第1大入賞口30および第2大入賞口35)の開放パターンについては後述する。

#### 【0038】

具体的には特別図柄表示器41は、例えば横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)に当選した場合には、「  
」( :点灯、 :消灯)というように左から1, 2, 5, 6番目にあ

10

るLEDが点灯した大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。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。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がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【0039】

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(入球)があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値(数値情報、判定情報ともいう)は、特図保留記憶部85(図6参照)に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入賞であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部85a(図6参照)に記憶され、第2始動口21への入賞であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部85b(図6参照)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それぞれ「4」となっている。

20

#### 【0040】

特図保留記憶部85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することという。従って本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技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。

30

#### 【0041】

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。具体的には特図保留表示器43はそれぞれ、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留の数だけLEDを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

#### 【0042】





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

#### 【0043】

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5参照

40

50

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

#### 【0044】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶部86（図6参照）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部86に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「4」となっている。

#### 【0045】

普図保留記憶部86に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

#### 【0046】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には普図保留表示器44は、例えば4個のLEDで構成されており、普図保留の数だけLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。

#### 【0047】

### 2. 遊技機の電氣的構成

次に図6及び図7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6及び図7に示すようにパチンコ遊技機1は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110等を備えている。主制御基板80は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板90は、後述する画像制御基板100、ランプ制御基板107、および音声制御基板106とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板90を備え、演出手段（画像表示装置7や盤ランプ5、枠ランプ66、スピーカ67、盤可動体15等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

#### 【0048】

またパチンコ遊技機1は、電源基板150を備えている。電源基板150は、主制御基板80、サブ制御基板90、及び払出制御基板110に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板150には、バックアップ電源回路151が設けられている。バックアップ電源回路151は、本パチンコ遊技機1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に対して電力を供給する。従って、主制御基板80のRAM84やサブ制御基板90のRAM94に記憶されている情報は、パチンコ遊技機1の電断時であっても保持される。また、電源基板150には、電源スイッチ155が接続されている。電源スイッチ155のON/OFF操作により、電源の投入/遮断が切り換えられる。なお、主制御基板80のRAM84に対するバックアップ電源回路を主制御基板80に設けたり、サブ制御基板90のRAM94に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板90に設けたりしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 9 】

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 5 0 】

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）と普図保留記憶部 8 6 とが設けられている。第 1 特図保留記憶部 8 5 a や第 2 特図保留記憶部 8 5 b は記憶手段と言える。さらに詳細には第 1 特図保留記憶部 8 5 a は、図 8（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 8（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 4 つの記憶領域からなる。各記憶領域は図 8（c）に示すように、さらに 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、大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 5 1 】

また主制御基板 8 0 には、図 6 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、ゲートセンサ 2 8 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 5 2 】

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。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 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 1 大入賞口 3 0 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 1 大入賞口 3 0 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 5 3 】

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 1 大入賞装置 3 1 の振分部材 7 1 を駆動するものである。

## 【 0 0 5 4 】

さらに主制御基板 8 0 には、特別図柄表示器 4 1、普通図柄表示器 4 2、特図保留表示器 4 3、および普図保留表示器 4 4 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 5 】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【0056】

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

#### 【0057】

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

#### 【0058】

図 7 に示すように、サブ制御基板 90 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 91 が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM 93、ワークメモリとして使用される RAM 94、ROM 93 に記憶されたプログラムを実行する CPU 92、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部 (入出力回路) 97 が含まれている。なお、ROM 93 は外付けであってもよい。

#### 【0059】

RAM 94 には、図 9 (a) に示すように、第 1 始動口 20 への入賞に基づいて特定された第 1 始動入賞コマンド (後に詳述) 等を記憶可能な第 1 特図保留演出記憶部 95a と、第 2 始動口 21 への入賞に基づいて特定された第 2 始動入賞コマンド (後に詳述) 等を記憶可能な第 2 特図保留演出記憶部 95b と、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に共通の当該変動用演出記憶部 (第 0 記憶領域) 95c とが設けられている。第 1 特図保留演出記憶部 95a は、図 9 (b) に示すように、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応して 4 つの記憶領域 (第 1 記憶領域 ~ 第 4 記憶領域) からなる。また第 2 特図保留演出記憶部 95b は、図 9 (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 4 つの記憶領域 (第 1 記憶領域 ~ 第 4 記憶領域) からなる。

#### 【0060】

各記憶領域は、図 9 (d) に示すように、始動入賞コマンド記憶領域を含む複数の記憶領域に分かれている。始動入賞コマンド記憶領域は、始動入賞コマンドを記憶する記憶領域である。なお当該変動用演出記憶部 95c も、同様の記憶領域を含んでいる。

#### 【0061】

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

データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM 103 には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 100 の CPU 102 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【0062】

また演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されている。なお、音声制御基板 106 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 106 に ROM を実装してもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU 102 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 100 の ROM 103 に音響データを格納してもよい。

#### 【0063】

また演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 を介して、遊技機枠 50 に設けられている枠ランプ 66、および遊技盤 2 に設けられている盤ランプ 5 の点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。

#### 【0064】

さらに演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に接続された盤可動体 15（図 2 参照）を動作させる。盤可動体 15 は、センター装飾体 10 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。盤可動体 15 は、表示画面 7a の周辺部（本形態では上部）でコンパクトに折り畳まれて格納されている格納状態（図 2 参照）から、その折り畳みを解除されて表示画面 7a の中央部を含む略全域の前方で露出している露出状態（図示省略）に変位可能なものである。

#### 【0065】

詳細には演出制御用マイコン 91 は、盤可動体 15 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体 15 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や盤可動体 15 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

#### 【0066】

またサブ制御基板 90 には、枠中継基板 98 を介して演出ボタン検出スイッチ（SW）63a 及びセレクトボタン検出スイッチ 64a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 63a は、演出ボタン 63（図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 63 が押されると演出ボタン検出スイッチ 63a からサブ制御基板 90 に対して検知信号が出力される。また、セレクトボタン検出スイッチ 64a は、セレクトボタン 64（図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン 64 が押されるとセレクトボタン検出スイッチ 64a からサブ制御基板 90 に対して検知信号が出力される。

#### 【0067】

### 3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当

10

20

30

40

50

たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）を開放させる「特別遊技」が実行される。大当たりに当選して実行される特別遊技を大当たり遊技という。

#### 【 0 0 6 8 】

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（ラウンド間インターバル）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

#### 【 0 0 6 9 】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については図 1 0 に示す通りである。図 1 0 に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて 2 つある。V 通過大当たり（特図 1 \_\_大当たり図柄 1 ~ 3 及び特図 2 \_\_大当たり図柄 5、これらの図柄は通過用当たり図柄に相当）と、V 非通過大当たり（特図 1 \_\_大当たり図柄 4、この図柄は非通過用当たり図柄に相当）である。

#### 【 0 0 7 0 】

V 通過大当たりは、その大当たりへの当選に基づく大当たり遊技中に特定領域 3 9 への通過が可能となる大当たりである。これに対して、V 非通過大当たりは、その大当たりへの当選に基づく大当たり遊技中に特定領域 3 9 への通過が不可能又は困難な大当たりである。本形態のパチンコ遊技機 1 は、特定領域 3 9 への通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機である。よって、V 通過大当たりは、高確率状態に制御されることが予定される大当たりであり、V 非通過大当たりは、高確率状態に制御されないことが予定される大当たりである。特定領域 3 9 の通過の可否を切り替える振分部材 7 1 の作動制御については後述する。

#### 【 0 0 7 1 】

なお、特図 1 の抽選では、大当たり当選時に 5 5 % の割合で V 通過大当たりに振り分けられ、残りの 4 5 % の割合で V 非通過大当たりに振り分けられる。一方、特図 2 の抽選では、大当たり当選時は必ず V 通過大当たりに振り分けられる。つまり本形態では、第 1 始動口 2 0 への入賞に基づく大当たり抽選（特図 1 の抽選）よりも、第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく大当たり抽選（特図 2 の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

#### 【 0 0 7 2 】

特図 1 の抽選で当選可能な「V 通過大当たり」には、2 つの種類がある。1 6 R の V 通過大当たり（特図 1 \_\_大当たり図柄 1 及び 2）と、実質 1 3 R の V 通過大当たり（特図 1 \_\_大当たり図柄 3）である。なお、実質的なラウンド数とは、1 回のラウンド遊技における大入賞口への最大入賞球数（本形態では 1 0 個）に及ぶ入賞が可能なラウンド遊技の回数のことである。本形態では大当たりは全て形式的には 1 6 R であるが、実質的には 1 3 R の大当たりも含まれている。ちなみに、V 非通過大当たり（特図 1 \_\_大当たり図柄 4）は、実質 1 3 R の大当たりである。また、特図 2 の抽選で当選可能な V 通過大当たり（特図 2 \_\_大当たり図柄 5）は、形式的にも実質的にも 1 6 R の大当たりである。

#### 【 0 0 7 3 】

[ 大入賞口の開放制御 ] 図 1 1 に示すように、本形態では各大当たりにおいて、1 R 目 ~ 1 3 R 目及び 1 5 R 目は第 1 大入賞口 3 0 を開放させ、1 4 R 目及び 1 6 R 目は第 2 大入賞口 3 5 を開放させる。第 1 大入賞口 3 0 の開放態様には、図 1 2 に示すようにロング開放（開放態様 1）とショート開放（開放態様 2）とがある。また、第 2 大入賞口 3 5 の開放態様にも、同様にロング開放（開放態様 3）とショート開放（開放態様 4）とがある

。

## 【 0 0 7 4 】

第 1 大入賞口 3 0 のロング開放（開放態様 1）は、まず最長 2 7 5 0 0 m s にわたって第 1 大入賞口 3 0 を開放し、1 0 0 0 m s の閉塞期間を経て再び第 1 大入賞口 3 0 を 1 0 0 0 m s にわたって開放する開放態様である。ラウンド間インターバルの時間は 2 0 0 0 m s である。普通に遊技が行われていれば、初めの 2 7 5 0 0 m s の開放期間が終わるまでの間に最大入賞球数に及ぶ入賞がなされ、ラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が実行される。そのため、2 回目の 1 0 0 0 m s の開放が実行されることはほとんどない。なお、ラウンド間インターバルの時間はどの開放態様でも同じ 2 0 0 0 m s である。

10

。

## 【 0 0 7 5 】

第 1 大入賞口 3 0 のショート開放（開放態様 2）は、6 0 m s という極めて短時間だけ第 1 大入賞口 3 0 を 1 回開放する開放態様である。この開放時に遊技球が第 1 大入賞口 3 0 に入球することは稀である。

## 【 0 0 7 6 】

第 2 大入賞口 3 5 のロング開放（開放態様 3）は、最長 2 8 5 0 0 m s にわたって第 2 大入賞口 3 5 を 1 回開放する開放態様である。この開放時には最大入賞球数に及ぶ入賞が十分に可能である。

## 【 0 0 7 7 】

第 2 大入賞口 3 5 のショート開放（開放態様 4）は、6 0 m s という極めて短時間だけ第 2 大入賞口 3 5 を 1 回開放する開放態様である。この開放時に遊技球が第 2 大入賞口 3 5 に入球することは稀である。

20

## 【 0 0 7 8 】

図 1 1 に示すように、特図 1 \_\_大当たり図柄 1、特図 1 \_\_大当たり図柄 2、及び特図 2 \_\_大当たり図柄 5 では、全てのラウンドでロング開放の開放制御を行う。なお、特図 1 \_\_大当たり図柄 1 および特図 2 \_\_大当たり図柄 5 は、大当たり当選の判定結果を報知する変動演出において V 通過大当たりであることが報知される大当たり図柄である。具体的には、図 1 0 に示すように、演出図柄の最終的な停止態様として金図柄（本形態では 3 又は 7）のゾロ目が選択される大当たり図柄である。

## 【 0 0 7 9 】

これに対して、特図 1 \_\_大当たり図柄 2 は、大当たり当選の判定結果を報知する変動演出において V 通過大当たりであることが報知されない大当たり図柄である。具体的には、演出図柄の最終的な停止態様として銀図柄（本形態では 1, 2, 4, 5, 6, 又は 8）のゾロ目が選択される大当たり図柄である。特図 1 \_\_大当たり図柄 2 に当選した場合には、大当たり遊技中に勝利のバトル演出が実行されることで V 通過大当たりであることが遊技者に報知される。なお、特図 1 \_\_大当たり図柄 3 あるいは 4 に当選した場合にも、演出図柄の最終的な停止態様として銀図柄のゾロ目が選択される。

30

## 【 0 0 8 0 】

また図 1 1 に示すように、特図 1 \_\_大当たり図柄 3（実質 1 3 R の V 通過大当たり）では、1 R 目～1 3 R 目まではロング開放の開放制御を行い、1 4 R 目～1 6 R 目ではショート開放の開放制御を行う。この大入賞口の開放制御は、特図 1 \_\_大当たり図柄 4（V 非通過大当たり）に当選した場合と同じである。よって、大入賞口の開放態様を見ていてもどちらの大当たりにも当選したのかはわからない。

40

## 【 0 0 8 1 】

また、V 通過大当たりである特図 1 \_\_大当たり図柄 3 に当選した場合にも、V 非通過大当たりである特図 1 \_\_大当たり図柄 4 に当選した場合にも、大当たり遊技中に敗北のバトル演出が実行される（図 1 0 参照）。敗北のバトル演出が実行されると遊技者は、V 通過大当たりではなく、V 非通過大当たりにも当選したと通常は認識する。つまり、特図 1 \_\_大当たり図柄 3 に当選しても、その当選に基づく大当たり遊技中には、V 通過大当たりであることは遊技者には報知されない。後に詳述するが、大当たり遊技後に S ゾーンという演

50

出モードに制御されることで遊技者は実質 13R の V 通過大当たりに当選していたことを認識する。このように本形態のパチンコ遊技機 1 は、所謂 V 確機（特定領域 39 への通過に基づき高確率状態に制御される遊技機）でありながら高確率状態の潜伏を実現している。これが本形態のパチンコ遊技機 1 の大きな特徴の 1 つとなっている。

#### 【0082】

〔振分部材の作動制御〕次に各大当たりにおける振分部材 71 の作動制御（特定領域 39 の開閉制御）について説明する。本形態では、振分部材 71 が作動するラウンド（「振分部材作動ラウンド」あるいは単に「作動ラウンド」という）は、各大当たりにおける 2R, 4R, 6R, 8R, 10R, 及び 12R に決められている（図 11 参照）。このように作動ラウンドの実行間隔を 1 ラウンド以上離しているのは、前のラウンド遊技における特定領域 39 の開放期間が次のラウンド遊技における特定領域 39 の開放期間に重ならないようにするためである。また本形態では、振分部材作動ラウンド以外の期間は、振分部材 71 は特定領域 39 への通過を妨げる第 2 状態（図 3（B））に制御されている。

#### 【0083】

本形態では、振分部材 71 の作動パターンに、図 13 に示す 2 種類の作動パターン（第 1 の作動パターンと第 2 の作動パターン）がある。第 1 の作動パターンは、24ms の開放制御（特定領域 39 への通過が可能な第 1 状態（図 3（A））への制御）と、10 秒の閉塞制御（特定領域 39 への通過が不可能な第 2 状態（図 3（B））への制御）とを交互に繰り返す作動パターンである。第 2 の作動パターンは、振分部材 71 を最長 31 秒間、通過許容状態（第 1 状態）に制御する作動パターンである。

#### 【0084】

第 1 の作動パターンで振分部材 71 が制御されている間は、遊技球が特定領域 39 を通過することはほぼない。振分部材 71 が通過許容状態（第 1 状態）をとる期間がおよそ 10 秒毎に 24ms と極めて短いからである。これに対して、第 2 の作動パターンで振分部材 71 が制御されている間は、遊技球が特定領域 39 を容易に通過できる。振分部材 71 が通過阻止状態（第 2 状態）をとる期間がなく、最長 31 秒にわたり通過許容状態をとり続けるからである。なお、振分部材 71 は、各ラウンド遊技の終了時に通過許容状態（特定領域 39 を開放している開放状態）に制御されていれば、通過阻止状態（特定領域 39 を閉塞している閉塞状態）に制御される。

#### 【0085】

作動ラウンド（各大当たりにおける 2R, 4R, 6R, 8R, 10R, 及び 12R）において、振分部材 71 は、まず、第 1 の作動パターンで駆動される。そして、作動ラウンドにおける第 1 大入賞口 30 への入賞個数が予め定められている変化点個数に到達すると、第 2 の作動パターンで駆動される。変化点個数とは、振分部材 71 の作動パターンが切り替わる契機となる入賞個数のことである。変化点個数は、図 14 に示すように、大当たり図柄の種類と、何ラウンド目の作動ラウンドであるかに応じて設定されている。

#### 【0086】

具体的には、大当たり図柄 1, 2 及び 5（V 通過予定且つ高確率状態への制御を潜伏させない大当たり図柄）については、10R 及び 12R の変化点個数が「3」であり、2R, 4R, 6R, 及び 8R の変化点個数が「無し」である。つまり、10R 及び 12R では、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 3 個になった時点で、振分部材 71 の作動パターンが第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに切り替えられる。よって、これらの図柄に当選した場合には、10R と 12R とにおいて特定領域 39 への通過が容易に発生する。但し、2R, 4R, 6R, 及び 8R においては、変化点個数が「無し」に設定されているため、第 1 大入賞口 30 に何球入賞しても、第 2 の作動パターンに切り替えられることはなく、振分部材 71 は第 1 の作動パターンで制御される。よって、作動ラウンドといえども、2R, 4R, 6R, 及び 8R において特定領域 39 への通過が生じることは、イレギュラーなケースを除いてない。

#### 【0087】

また、大当たり図柄 3（V 通過予定且つ高確率状態への制御を潜伏させる大当たり図柄

）については、2 R の変化点個数が「7」であり、6 R の変化点個数が「3」であり、4 R , 8 R , 10 R , 及び 12 R の変化点個数が「無し」である。つまり、2 R では、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 7 個になった時点で、振分部材 71 の作動パターンが第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに切り替えられ、6 R では、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 3 個になった時点で、振分部材 71 の作動パターンが第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに切り替えられる。よって、大当たり図柄 3 に当選した場合には、2 R と 6 R とにおいて特定領域 39 への通過が容易に発生する。但し、4 R , 8 R , 10 R , 及び 12 R においては、変化点個数が「無し」に設定されているため、第 1 大入賞口 30 に何球入賞しても、第 2 の作動パターンに切り替えられることはない。よって、大当たり図柄 3 に当選した場合には、4 R , 8 R , 10 R , 及び 12 R において特定領域 39 への通過が生じることは、イレギュラーなケースを除いてない。

10

#### 【0088】

ここで、大当たり図柄 3 について、2 R 目の変化点個数を 6 R 目の変化点個数よりも大きな数にしているのは、2 R 目における特定領域 39 への通過を遊技者から認識され難くするためである。また、6 R 目の変化点個数を 2 R 目と同じ数にしていないのは、2 R 目で遊技球を特定領域 39 に通過させ損ねた場合を考慮し、2 R 目よりも特定領域 39 への通過を生じさせ易くするためである。また、大当たり図柄 3 と、大当たり図柄 1 , 2 及び 5 とで、変化点個数が設定されているラウンドが何ラウンド目かを変えているのは、特定領域 39 への通過のタイミングをワンパターンにしないことで、特定領域 39 への通過を遊技者に認識され難くするためである。

20

#### 【0089】

また、大当たり図柄 4 ( V 非通過予定の大当たり図柄 ) については、2 R , 4 R , 6 R , 8 R , 10 R , 及び 12 R の全ての作動ラウンドの変化点個数が「無し」に設定されている。つまり、この図柄に当選した場合には、どの作動ラウンドにおいても、第 2 の作動パターンに切り替えられることはなく振分部材 71 は第 1 の作動パターンで制御される。よって、大当たり図柄 4 に当選した場合には、特定領域 39 への通過が生じることは、イレギュラーなケースを除いてない。

#### 【0090】

なお、第 1 の作動パターンが実行されると、第 1 大入賞口 30 が開放されるのと同時にまず 24 ms だけ特定領域 39 が開放される。第 1 大入賞口 30 の開放と同時に遊技球が入球したとしても、その遊技球が振分部材 71 の配置位置に到達するまでには、振分部材 71 は通過阻止状態 ( 第 2 状態 ) に戻されている。その後、10 秒の閉塞期間がある。10 秒あれば、10 個の遊技球が第 1 大入賞口 30 を通過できる。本形態では 1 回のラウンド遊技における大入賞口の最大入賞球数は「10」に設定されている。よって、遊技者が遊技球を発射し続けているのであれば、変化点個数が「無し」に設定されているラウンドでは、次に振分部材 71 が通過許容状態 ( 第 1 状態 ) に至るタイミングを迎えることなく、そのラウンドが終了する。ここで、変化点個数が 3 個に設定された作動パターンを、第 1 の通過容易作動パターンと称し、変化点個数が 7 個に設定された作動パターンを、第 2 の通過容易作動パターンと称し、変化点個数が無い作動パターンを、通過困難作動パターンと称することとする。

30

40

#### 【0091】

また本パチンコ遊技機 1 では、作動ラウンドにおいて特定領域 39 への通過球が 1 球となった時点で、振分部材 71 を通過阻止状態 ( 第 2 状態 ) に制御して特定領域 39 を閉塞し、その後は同じラウンドにおいて振分部材 71 を通過許容状態 ( 第 1 状態 ) に制御することはない。言い換えれば本形態では、図 15 に示すように、各大当たり図柄における各作動ラウンド ( 2 R , 4 R , 6 R , 8 R , 10 R , 12 R ) において、振分部材 71 の作動終了となる特定領域 39 への通過球数 ( 終了点個数という ) が、「1」に定められている。このことを説明する図が図 16 である。

#### 【0092】

図 16 に示すタイミングチャートは、変化点個数が 3 個に設定された作動ラウンド ( 例

50

えば大当たり図柄 1 の第 10 ラウンド等)における振分部材 71 等の動作を示している。図 16 に示すタイミングチャートの期間 A は、作動ラウンド中に特定領域 39 への通過(特定領域センサ 39a による検知)が生じなかった場合を示している。また、図 16 に示すタイミングチャートの期間 B は、第 2 作動パターンで振分部材 71 を作動させているときに、特定領域 39 への通過が生じた場合を示している。また、図 16 に示すタイミングチャートの期間 C は、イレギュラーなケースではあるが、第 1 作動パターンで振分部材 71 を作動させているときに、特定領域 39 への通過が生じた場合を示している。

#### 【0093】

期間 A として示した例では、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 3 球に到達すると振分部材 71 の作動パターンは第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに変化するが、特定領域 39 への通過は発生していないため、第 1 大入賞口 30 が閉じられるのと同時に、特定領域 39 も閉塞される(振分部材 71 が通過許容状態から通過阻止状態に切り替わる)。

10

#### 【0094】

また、期間 B として示した例では、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 3 球に到達すると振分部材 71 の作動パターンは第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに変化する。そして、第 2 の作動パターンでの作動中に特定領域 39 への通過が発生すると、第 2 の作動パターンにおける通過許容状態への制御時間(31000ms、図 13 参照)は未だ経過していないが、特定領域 39 が閉塞される(振分部材 71 が通過許容状態から通過阻止状態に切り替わる)。以後、このラウンド中は、振分部材 71 が通過許容状態に制御されることはない。

20

#### 【0095】

また、期間 C として示した例では、振分部材 71 が第 1 の作動パターンで制御されているとき、具体的には初めの 24ms の通過許容状態への制御時間の経過前に、特定領域 39 への通過が発生すると、特定領域 39 が閉塞され(振分部材 71 が通過許容状態から通過阻止状態に切り替わり)、以後、このラウンド中は、振分部材 71 が通過許容状態に制御されることはない。つまり、このラウンドにおける第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 3 球になっても(つまり変化点個数に到達しても)、第 2 の作動パターンで振分部材 71 が作動することはない。

#### 【0096】

本形態では、このように作動ラウンドにおいて特定領域 39 への有効な通過が 1 球生じた時点で、その作動ラウンドにおける振分部材 71 の作動を終了(停止)することとしている。これにより、何球も遊技球が特定領域 39 を通過可能な構成と比べて、遊技者から特定領域 39 への通過を認識され難くすることが可能となっている。また本形態では、振分部材作動ラウンドを図 11 に示すように設け、各振分部材作動ラウンドにおける変化点個数を図 14 に示すように設定しているため、遊技者が V 通過(特定領域 39 への通過)のタイミングを想定し、目視にて V 通過を確認することが非常に困難になっている。こうして、基本的には遊技の進行に伴って実行される種々の遊技演出を頼りに、高確率状態に制御されるのかされないのかを判断するという遊技性の実現されている。

30

#### 【0097】

[各種乱数]ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「大当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 17(A)に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および大当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

40

#### 【0098】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄(装飾図柄)のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であっ

50

て、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で多少揺れているように表示されていたり拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

【0099】

また、変動パターン乱数は、変動時間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、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図17(B)に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー22を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～65535までの範囲で値をとる。

【0100】

#### 4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1の特別図柄表示器41および普通図柄表示器42には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器41の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図18(A)参照）。つまり、特別図柄表示器41の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器41による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。なお、高確率状態は、特典遊技状態に相当する。

【0101】

また、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図19参照）。つまり、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0102】

特別図柄表示器41の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図18(C)参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器42による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【0103】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では10秒であるが、時短状態では1秒である（図18(D)参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、

非時短状態よりも長くなっている（図20参照）。すなわち、電チュー22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図20参照）。すなわち、電チュー22の開放回数増加機能が作動している。

【0104】

普通図柄表示器42の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー22の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。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22により第2始動口21への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球サポート状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球サポート状態ともいう。

10

【0105】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器42の確率変動機能、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、および電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー22が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

20

【0106】

本形態のパチンコ遊技機1では、有効な特定領域39への通過がなされた大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では161回）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。

【0107】

また、有効な特定領域39への通過がなされなかった大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

30

【0108】

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、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「有利遊技状態」と称することとする。

40

【0109】

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

50

## 【 0 1 1 0 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A ( 図 2 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、高ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

## 【 0 1 1 1 】

## 5 . 始動入賞コマンドについて

本形態のパチンコ遊技機 1 は、後述するように所謂先読み演出を実行可能である。先読み演出とは、始動入賞によって取得された数値情報 ( 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大当たり期待度を示唆する演出である。図 2 1 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、通常確率状態と高確率状態とのどちらの遊技状態で入賞したのかの遊技状態情報が含まれている。始動入賞コマンドは、少なくとも大当たりか否かの当否情報を含むものであればよく、始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

## 【 0 1 1 2 】

## 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 2 2 ~ 図 4 5 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 2 2 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、カウンタ、及びタイマ等のリセット等を行う。なお初期設定 ( S001 ) は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

## 【 0 1 1 3 】

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 7 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初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタ 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。この場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。

## 【 0 1 1 4 】

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。

## 【 0 1 1 5 】

〔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23に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAM84に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。

【0116】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、普通入賞口センサ27a等(図6参照))が検知した検出信号を読み込む。また、入力処理(S102)では、下皿62の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【0117】

次にセキュリティ制御処理(S103)を実行する。セキュリティ制御処理(S103)では、不正行為の有無を検知して、その検知結果に基づいて不正行為の発生を報知する等の処理を行う。不正行為としては、例えば、電チュー22(つまり普通電役)、第1大入賞口30、あるいは第2大入賞口35への不正な入賞、特定領域39への不正な通過、磁気を利用した不正行為(不図示の磁気検知センサによって検知される行為)、電波を利用した不正行為(不図示の電波検知センサによって検知される行為)、パチンコ遊技機1を振動させる不正行為(不図示の振動検知センサによって検知される行為)等がある。またセキュリティ制御処理(S103)では、補助遊技における電チュー22に対する入排出球数の不一致や、ラウンド遊技における第1大入賞口30あるいは第2大入賞口35に対する入排出球数の不一致を確認し、不一致が生じればその旨を報知する。

【0118】

次にタイマ更新処理(S104)を実行する。タイマ更新処理(S104)では、作動中の各種タイマの値の更新(減算)を行う。次いで賞球制御処理(S105)を行う。賞球制御処理(S105)では、入力処理(S102)で読み込んだ各種センサの検出信号に基づいて、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払出コマンドをRAM84の出力バッファにセットする。払出コマンドは、払出制御基板110に対して出力されるコマンドである。

【0119】

次に普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S106)を行う。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S106)は、図22の主制御メイン処理で行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図17に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0120】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S106)に次いで、後述する始動口センサ検出処理(S107)、普通動作処理(S108)、特別動作処理(S109)、および特定領域センサ検出処理(S110)を実行する。その後、大入賞口ソレノイド(第1大入賞口ソレノイド33又は第2大入賞口ソレノイド38)の駆動データを出力する処理を行う(S111)。つまり第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放したり閉塞したりする。それから、振分部材71を第1状態(通過許容状態)にしたり第2状態(通過阻止状態)にしたりする振分部材制御処理(S112)を行い、その他の処理(S113)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。振分部材制御処理(S112)については後述する。その他の処理(S113)としては、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御したりする。また、後述の普図保留球数に基づいて普図保留表示器44をその数を示す表示態様に制御したりする。

【0121】

そして、次にCPU 82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22参照）、割り込みパルスが入力されると（約4ms後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S005）が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S005）にてRAM 84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。

#### 【0122】

〔始動口センサ検出処理〕次にメイン側タイマ割り込み処理（S005）で実行される始動口センサ検出処理（S107）について説明する。図24に示すように、始動口センサ検出処理（S107）ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否か判定する（S201）。ゲート28を遊技球が通過していれば（S201でYES）、後述のゲート通過処理（S202）を行う。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ（S201でNO）、ゲート通過処理（S202）をパスしてステップS203に進む。

10

#### 【0123】

ステップS203では、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否か判定する（S203）。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合（S203でNO）にはステップS209に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には（S203でYES）、特図2保留球数（第2特図保留の数、具体的にはRAM 84に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が「4」（上限記憶数）に達しているか否か判定する（S204）。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合（S204でYES）には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には（S204でNO）、特図2保留球数に1を加算する（S205）。

20

#### 【0124】

続いて特図2関係乱数取得処理（S206）を行う。特図2関係乱数取得処理（S206）では、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - TRND - A）、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - AS）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1）を取得し（つまり図17（A）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じた第2特図保留記憶部85bの記憶領域に格納する。

30

#### 【0125】

続いて第2始動入賞コマンド特定処理（S207）を行う。第2始動入賞コマンド特定処理（S207）では、ステップS206で格納した乱数値群に基づき、図21に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第2始動入賞コマンドを特定する。具体的には、現在の遊技状態が高確率状態であり、大当たり乱数が「1」であれば、図21の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第2始動口且つ高確率状態の箇所を参照して、第2始動入賞コマンドとして「E2H21H」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2バイトの情報（1バイトの上位コマンド（例えばE2H）と1バイトの下位コマンド（例えば21H））からなっている。

40

#### 【0126】

図21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18（A）参照）における区分けと対応している。従って、特定された第2始動入賞コマンドには、大当たりの当否を示す当否情報が含まれている。

#### 【0127】

なお本形態の始動入賞コマンドでは、16進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、コマンドの種類（始動入賞コマンドであること）を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、始動口の種類（第1始動口20への入賞か第2始動口21への入賞か）を指定する始動口情報である。また、16進数で二桁の下位コマンドのうち、上の桁の値は、遊技状態（通常確率状態か高確率状態か）を指定する遊技状態情報である。また、下位コマンドのうち下の桁の値は、大当たりの当否を示す当否情報である。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

50

である。

【 0 1 2 8 】

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 2 9 】

続いて始動口センサ検出処理 (S107) 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 」 (上限記憶数) 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 3 0 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理 (S212) を行う。特図 1 関係乱数取得処理 (S212) では、特図 2 関係乱数取得処理 (S206) と同様に、大当たり乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - R C) 及び変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - T 1) を取得し (つまり図 1 7 (A) に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部 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 3 1 】

続いて第 1 始動入賞コマンド特定処理 (S213) を行う。第 1 始動入賞コマンド特定処理 (S213) では、ステップ S212 で格納した乱数値群に基づき、図 2 1 に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第 1 始動入賞コマンドを特定する。具体的には、現在の遊技状態が通常確率状態であり、大当たり乱数が「 1 」であれば、図 2 1 の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第 1 始動口且つ通常確率状態の箇所を参照して、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、大当たりの当否を示す当否情報が含まれている。

【 0 1 3 2 】

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 3 3 】

[ゲート通過処理] 図 2 5 に示すようにゲート通過処理 (S202) では、普通図柄保留球数 (普図保留の数、具体的には R A M 8 4 に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値) が 4 以上であるか否かを判定し (S301)、普通図柄保留球数が 4 以上であれば (S301 で YES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が 4 以上でなければ (S301 で NO)、普通図柄保留球数に「 1 」を加算し (S302)、普通図柄乱数取得処理 (S303) を行う。普通図柄乱数取得処理 (S303) では、普通図柄乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - H の値、図 1 7 (B)) を取得し、その取得乱数値を R A M 8 4 の普図保留記憶部 8 6 のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【 0 1 3 4 】

[普通動作処理] 遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理 (S107) に次いで普通動作処理 (S108) を行う。図 2 6 に示すように、普通動作処理 (S108) ではまず、電チュー 2 2 の作動中か否かを判定する (S401)。電チュー 2 2 の作動中でなければ (S401 で NO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する (S402)。普通図柄の停止表示中でなければ (S402 で NO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する (S403)。普通図柄の変動表示中でなければ (S403 で NO)、続いて、普通図柄の保留球数が「 0 」であるか否かを判定する (S404)。普通図柄の保留球数が「 0 」であれば (S404 で YES)、本処理を終える。

【 0 1 3 5 】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理(S405)を行う。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部86に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Hの値)を読み出し、図18(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否か判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データをRAM84の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

#### 【0136】

続いて遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動時間決定処理(S407)を行う。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図18(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が10秒の普通図柄変動パターンを選択する。

#### 【0137】

次いで遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部86における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部86における保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン81は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

#### 【0138】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S412)。そして、サブ制御基板90に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

#### 【0139】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S416でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S416でYES))、電チュー22の開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図20の電チュー開放TBL2参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図20の電チュー開放TBL1参照)をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー22を作動させる(S418)。

#### 【0140】

また、上述のステップS401にて電チュー22の作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー22の作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー22の作動を終了させる(S420)。

#### 【0141】

[特別動作処理] 遊技制御用マイコン81は、普通動作処理(S108)に次いで特別動作処理(S109)を行う。特別動作処理(S109)は、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理である。特別動作処理(S109)では

、図 27 に示すように、特別動作ステータスの値を読み出して(S1001)、この値に応じたいずれかの処理(S1002～S1008のうちのいずれかの処理)を実行する。

【 0 1 4 2 】

具体的には、特別動作ステータスの値が「1」である場合には、特別図柄待機処理(S1002)を行う。また、特別動作ステータスの値が「2」である場合には、特別図柄変動中処理(S1003)を行う。また、特別動作ステータスの値が「3」である場合には、特別図柄確定処理(S1004)を行う。また、特別動作ステータスの値が「4」である場合には、大当たり開始処理(S1005)を行う。また、特別動作ステータスの値が「5」である場合には、大当たり開放処理(S1006)を行う。また、特別動作ステータスの値が「6」である場合には、大当たり閉鎖処理(S1007)を行う。また、特別動作ステータスの値が「7」である場合には、大当たり終了処理(S1008)を行う。これらの各処理(S1002～S1008)については後述する。なお、特別動作ステータスの初期値は「1」である。

10

【 0 1 4 3 】

[ 特別図柄待機処理 ] 図 28 に示すように、特別図柄待機処理(S1002)ではまず、第 2 始動口 21 の保留球数 ( 即ち特図 2 保留球数 ) が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図 2 保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 20 の保留球数 ( 即ち特図 1 保留球数 ) が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第 1 始動口 20 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置 7 の表示画面 7a を待機画面 ( 客待ち用のデモ画面 ) としたか否かを判定し(S1413)、そうであれば(S1413でYES)処理を終え、そうでなければ(S1413でNO)、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(S1414)。

20

【 0 1 4 4 】

ステップS1401において特図 2 保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第 2 始動口 21 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶 ( 特図 2 の保留情報 ) が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 大当たり判定処理(S1402)及び特図 2 変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする(S1404)。そして、第 2 特図保留記憶部 85b における各種カウンタ値の格納場所 ( 記憶領域 ) を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶部 85b における保留 1 個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 変動開始処理(S1406)を実行する。特図 2 変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを RAM 84 の出力バッファにセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 2 変動開始処理(S1406)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(S1402)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(S1403)でセットされた変動パターンの情報 ( 変動時間の情報を含む情報 ) が含まれている。

30

【 0 1 4 5 】

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(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図 2 の保留情報はないが、第 1 始動口 20 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶 ( 特図 1 の保留情報 ) が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 大当たり判定処理(S1408)及び特図 1 変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン 81 は、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする(S1410)。そして、第 1 特図保留記憶部 85a における各種カウンタ値の格納場所 ( 記憶領域 ) を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶部 85a における保留 4 個目に対応する記憶領域 ( 読み出される側から最も遠い記憶領域 ) をクリアする(S1411)。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(S1412)を実行する。特図 1 変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマ

40

50

ンドをRAM84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)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(S1408)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(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

#### 【0146】

上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1401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の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり(V通過大当たり)に当選しやすくなっている(図10参照)。

10

#### 【0147】

[特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)]特図2大当たり判定処理(S1402)と特図1大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図29に基づいてまとめて説明する。図29に示すように、特図2大当たり判定処理(S1402)又は特図1大当たり判定処理(S1408)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(S1501)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1402)では、RAM84の第2特図保留記憶部85bの第1記憶領域(即ち第2特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1408)では、RAM84の第1特図保留記憶部85aの第1記憶領域(即ち第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

#### 【0148】

次に、大当たり判定テーブル(図18(A))をセットする(S1502)。次いで、確変フラグがONであるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常確率状態(非高確率状態)であれば、大当たり判定テーブル(図18(A))のうち非高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「164」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル(図18(A))のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「649」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

30

#### 【0149】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、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10に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄の種別を判定する(S1506)。大当たり図柄の種別を判定した後は、大当たりフラグをONにするとともに(S1507)、大当たり図柄の種別に応じた特図停止図柄データ(図10参照)を、RAM84に設けた特図バッファにセットして(S1508)、本処理を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ(01H)を特図バッファにセットして(S1508)、本処理を終える。

40

#### 【0150】

[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(S1403)と特図1変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図30及び図31に基づいてまとめて説明する。図30に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1403)又は特図1変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1601)。

#### 【0151】

時短状態でなければ(S1601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(S1602)。ONであれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たりテーブル(図19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

50

する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1 の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図 1 9 に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。ここで S P リーチ(スーパーリーチ)とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、当選期待度(大当たり当選に対する期待度)がノーマルリーチよりも高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。

#### 【 0 1 5 2 】

ステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C の値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図 1 8 ( B ) に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「 0 」～「 2 7 」であり、時短状態であれば「 0 」～「 1 1 」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

#### 【 0 1 5 3 】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1604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 1 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。

#### 【 0 1 5 4 】

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(S1604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 1 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1606)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「 3 」又は「 4 」であるときは、特別図柄の保留球数が「 0 」～「 2 」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

#### 【 0 1 5 5 】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図 3 1 に示すように、参照する変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル(図 1 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)にする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。

#### 【 0 1 5 6 】

すなわち大当たりであれば(S1607でYES)、図 1 9 の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。またリーチ有りハズレであれば(S1607でNO且つS1609でYES)、図 1 9 の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1610)。またリーチ無しハズレであれば(S1607及びS1609でNO)、図 1 9 の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。

#### 【 0 1 5 7 】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル(図 1 9 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「 2 」～「 4 」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

#### 【 0 1 5 8 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 3 0 に示すように、選択した変

10

20

30

40

50

動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1002)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板 90 に送られる。

【 0 1 5 9 】

〔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(S1003)ではまず、特別図柄の変動時間(ステップS1403又はS1409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 9 参照)が経過したか否かを判定する(S1701)。経過していなければ(S1701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 0 】

一方、変動時間が経過していれば(S1701でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1702)、特別動作ステータスを「 3 」にセットする(S1703)。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(S1704)、この処理を終える。

【 0 1 6 1 】

〔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(S1004)ではまず、特別図柄の停止時間(ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図 1 9 参照)が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1801でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1802)。

【 0 1 6 2 】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1803)。大当たりフラグがONであれば(S1803でYES)、後述の遊技状態リセット処理を行う(S1804)。その後、特別動作ステータスを「 4 」にセットする(S1805)。そして大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニング設定を行うとともに(S1806)、大当たりのオープニングコマンド(図 1 0 参照)をセットする(S1807)。オープニング設定では大当たり遊技のオープニングの時間が所定のタイマにセットされる。

【 0 1 6 3 】

続いて、特別電役作動有効カウンタの値を「 1 6 」にセットして(S1808)、本処理を終える。特別電役作動有効カウンタは、大当たり遊技におけるラウンド遊技の残回数を示すカウンタである。このカウンタを残ラウンド数カウンタともいう。

【 0 1 6 4 】

また、ステップS1803において大当たりフラグがONでなければ(S1803でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「 1 」にセットして(S1809)、本処理を終える。

【 0 1 6 5 】

〔遊技状態管理処理〕図 3 4 に示すように、遊技状態管理処理(S1802)ではまず、確変フラグがONか否かを判定する(S2001)。ONであれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動表示の実行回数を減算方式でカウントする確変カウンタの値を 1 ディクリメントして(S2002)、確変カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する(S2003)。「 0 」であれば(S2003でYES)、確変フラグをOFFする(S2004)。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、ステップS2005に進む。なお、本パチンコ遊技機 1 では、高確率状態への移行時には確変カウンタの値が「 1 6 1 」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【 0 1 6 6 】

続いて、時短フラグがONか否かを判定する(S2005)。ONであれば(S2005でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示の実行回数を減算方式でカウントする時短カウンタの値を 1 ディクリメントして(S2006)、時短カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する(S2007)。「 0 」であれば(S2007でYES)、時短フラグをOFFする(S2008)。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、ステップS2009に進む。なお、本パチンコ遊技機 1 では、時短状態への移行時には低確高ベース状態であれば時短カウンタの値が「 1 0

10

20

30

40

50

0」にセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタの値が「161」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【0167】

ステップS2009では、遊技制御用マイコン81は、今設定した遊技状態の情報（高確率状態か否かの情報、時短状態か否かの情報等）を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0168】

〔遊技状態リセット処理〕図35に示すように、遊技状態リセット処理(S1804)ではまず、確変フラグがONか否かを判定し(S2101)、ONであれば確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONであれば時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。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】

〔大当たり開始処理〕図36に示すように、大当たり開始処理(S1005)ではまず、大当たりのオープニングの時間が経過したか否かを判定する(S2301)。経過していなければ、直ちに本処理を終える。経過していれば、大入賞口動作設定処理(S2302)を行う。

【0170】

〔大入賞口動作設定処理〕図37に示すように、大入賞口動作設定処理(S2302又はS2809)ではまず、特別動作ステータスの値を「5」にセットする(S2401)。次いで、1R分の大入賞口の動作設定を行う(S2402)。つまり、当選した大当たり図柄の種別に応じた開放パターン（図11参照）で大入賞口が開放されるように、これから実行するラウンドに応じた開放態様をセットする。具体的には例えば、特図1\_\_大当たり図柄1に当選しており、これから1ラウンド目を開始する場合には、図12の開放態様1の動作を開始するための駆動データを設定する。ステップS2402の実行後に、図23のステップS111の処理（大入賞口ソレノイドの駆動データ出力処理）が実行されると、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）が開放される。

【0171】

続いて、特別電役作動有効カウンタ（残ラウンド数カウンタ）の値を1減算する(S2403)。そして、これから実行するラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技かを示す情報を含むラウンド指定コマンド（図10参照）を、RAM84の出力バッファにセットする(S2404)。次いで、特別電役作動回数カウンタの値を1加算する(S2405)。特別電役作動回数カウンタは、実行したラウンド遊技の回数をカウントするカウンタである。このカウンタを、実行ラウンド数カウンタともいう。

【0172】

続いて遊技制御用マイコン81は、これから実行するラウンド遊技が、振分部材作動ラウンド（振分部材71を作動させるラウンド）であるか否かを判定する(S2406)。具体的には、2R目、4R目、6R目、8R目、10R目、あるいは12R目のラウンド遊技であれば、振分部材作動ラウンドであると判定し、1R目、3R目、5R目、7R目、9R目、11R目、あるいは13R～16R目のラウンド遊技であれば、振分部材作動ラウンドではないと判定する（図11参照）。

【0173】

ステップS2406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S2406の判定結果がYESであれば、振分部材作動フラグの値を「1」にセットして(S2407)、本処理を終える。振分部材作動フラグは、振分部材71の作動に係るフラグであり、図37中の表に示すように、非作動中は「0」に設定され、第1の作動パターン（図13参照）で作動させるときには「1」に設定され、第2の作動パターン（図13参照）で作動させるときには「2」に設定される。

## 【 0 1 7 4 】

[ 大当たり開放処理 ] 図 3 8 に示すように、大当たり開放処理(S1006)ではまず、第 1 大入賞口 3 0 の開放中か否かを判定する(S2501)。第 1 大入賞口 3 0 の開放中であれば(S2501でYES)、後述する第 1 大入賞口センサ検出処理(S2502)を行ってステップS2504に進む。一方、第 1 大入賞口 3 0 の開放中でなければ(S2501でNO)、つまり第 2 大入賞口 3 5 の開放中又はいずれの大入賞口も閉鎖中であれば、第 2 大入賞口センサ検出処理(S2503)を行ってステップS2504に進む。

## 【 0 1 7 5 】

ステップS2504では、大入賞口入賞カウンタの値が「 1 0 」以上であるか否かを判定する。大入賞口入賞カウンタは、1 回のラウンド遊技における大入賞口への総入賞球数を加算方式にてカウントするカウンタである。このカウンタのカウントアップは、ステップS2502やS2503で行われる。

## 【 0 1 7 6 】

ステップS2504の判定結果がNOであれば、続いて、大入賞口動作タイマの値が「 0 」でないか否かを判定する(S2505)。大入賞口動作タイマは、大入賞口の動作時間（開放時間や閉鎖時間、図 1 2 参照）を計測するためのタイマである。ステップS2505において大入賞口動作タイマの値が「 0 」でなければ(S2505でYES)、直ちに本処理を終える。

## 【 0 1 7 7 】

これに対して、大入賞口動作タイマの値が「 0 」であれば(S2505でNO)、大入賞口動作カウンタの値を 1 減算して(S2506)、大入賞口動作カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する(S2507)。大入賞口動作カウンタは、大入賞口の動作の進行を管理するためのカウンタであり、例えば図 1 2 の開放態様 1 であれば、1 回目の 2 7 5 0 0 m s の開放動作にはカウンタ値「 3 」が割り当てられており、1 0 0 0 m s の閉塞動作（閉鎖動作）にはカウンタ値「 2 」が割り当てられており、2 回目の 1 0 0 0 m s の開放動作にはカウンタ値「 1 」が割り当てられている。ステップS2507において大入賞口動作カウンタの値が「 0 」であれば(S2507でYES)、1 回のラウンド遊技における大入賞口の動作の全てが終了していることになるため、ステップS2509に進む。

## 【 0 1 7 8 】

これに対して、ステップS2507における判定結果がNOであれば、大入賞口の次の動作を設定して(S2508)、本処理を終える。ステップS2508では例えば、ステップS2506の処理により大入賞口動作カウンタの値が「 2 」に更新された場合であれば、大入賞口を 1 0 0 0 m s にわたって閉鎖する動作を行うためのデータを設定する。

## 【 0 1 7 9 】

また、ステップS2504又はS2507の何れか一方でYESと判定された場合（つまり大入賞口の閉鎖条件が満たされた場合）には、ステップS2509に進む。ステップS2509では、第 1 大入賞口 3 0 の開放中か否かを判定し、判定結果がYESであれば、第 1 大入賞口 3 0 の閉鎖設定を行う(S2510)。この処理により第 1 大入賞口 3 0 は閉鎖される。また、ステップS2509の判定結果がNOであれば、第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖設定を行う(S2511)。この処理により第 2 大入賞口 3 5 は閉鎖される。

## 【 0 1 8 0 】

続くステップS2512では、特別動作ステータスの値を「 6 」にセットする。そして、大入賞口の球ハケ時間（つまりラウンド間インターバルの時間、本形態では 2 0 0 0 m s （図 1 2 参照））を、大入賞口動作タイマにセットして(S2513)、本処理を終える。

## 【 0 1 8 1 】

[ 第 1 大入賞口センサ検出処理 ] 図 3 9 に示すように、第 1 大入賞口センサ検出処理(S2502又はS2802)ではまず、第 1 大入賞口 3 0 への通過があったか否か（つまり第 1 大入賞口センサ 3 0 a による遊技球の通過検知があったか否か）を判定する(S2601)。通過検知がなければ(S2601でNO)、直ちに本処理を終える。一方、通過検知があれば(S2601でYES)、第 1 大入賞口 3 0 への入賞があったことをサブ制御基板 9 0 に通知するための第 1 大入賞口入賞コマンドを出力バッファにセットする(S2602)。

## 【 0 1 8 2 】

続いて、大入賞口入賞カウンタの値が「 1 0 」以上か否かを判定する(S2603)。1 0 以上であれば(S2603でYES)、オーバー入賞であるため直ちに本処理を終える。これに対して、1 0 未満であれば(S2603でNO)、大入賞口入賞カウンタの値を1加算する(S2604)。そして、振分部材作動フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する(S2605)。つまり、振分部材 7 1 が第 1 の作動パターンで作動されているか否かを判定する。

## 【 0 1 8 3 】

この判定結果がNOであれば、直ちに本処理を終えるが、YESであれば続いて、大入賞口入賞カウンタの値が、変化点個数であるか否かを判定する(S2606)。図 1 4 に示したように、変化点個数は、大当たり図柄の種類と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかとの組み合わせに応じて決まっている。具体的には例えば、大当たり図柄 1 に当選したことに基づく 1 0 R 目のラウンド遊技であれば、ステップS2606では大入賞口入賞カウンタの値が「 3 」であるか否かを判定する。

10

## 【 0 1 8 4 】

ステップS2606の判定結果がNOであれば、直ちに本処理を終えるが、YESであれば、振分部材 7 1 の作動パターンを第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに変えるため、振分部材作動フラグの値を「 2 」に設定する(S2607)。

## 【 0 1 8 5 】

[ 第 2 大入賞口センサ検出処理 ] 図 4 0 に示すように、第 2 大入賞口センサ検出処理(S2503又はS2803)ではまず、第 2 大入賞口 3 5 への通過があったか否か(つまり第 2 大入賞口センサ 3 5 a による遊技球の通過検知があったか否か)を判定する(S2701)。通過検知がなければ(S2701でNO)、直ちに本処理を終える。一方、通過検知があれば(S2701でYES)、第 2 大入賞口 3 5 への入賞があったことをサブ制御基板 9 0 に通知するための第 2 大入賞口入賞コマンドを出力バッファにセットする(S2702)。

20

## 【 0 1 8 6 】

続いて、大入賞口入賞カウンタの値が「 1 0 」以上か否かを判定する(S2703)。1 0 以上であれば(S2703でYES)、オーバー入賞であるため直ちに本処理を終える。これに対して、1 0 未満であれば(S2703でNO)、大入賞口入賞カウンタの値を1加算して(S2704)、本処理を終える。

## 【 0 1 8 7 】

30

[ 大当たり閉鎖処理 ] 図 4 1 に示すように、大当たり閉鎖処理(S1007)ではまず、第 1 大入賞口 3 0 を開放させていたラウンド遊技の球ハケ期間(つまりラウンド間インターバル)であるか否かを判定する(S2801)。判定結果がYESであれば、図 3 9 に示した第 1 大入賞口センサ検出処理を行って(S2802)、ステップS2804に進む。一方、ステップS2801の判定結果がNOであれば、図 4 0 に示した第 2 大入賞口センサ検出処理を行って(S2803)、ステップS2804に進む。このようにしているのは、球ハケ期間に第 1 大入賞口センサ 3 0 a 又は第 2 大入賞口センサ 3 5 a に遊技球が検知されることがあるのを考慮してのことである。

## 【 0 1 8 8 】

40

続いてステップS2804では、大入賞口の球ハケ時間が経過したか否かを判定する。経過していなければ(S2804でNO)、直ちに本処理を終える。一方、経過していれば(S2804でYES)、続いて、振分部材作動フラグの値が、非作動に対応した値「 0 」でないかどうかを判定する(S2805)。振分部材作動フラグの値が「 0 」でなければ、「 0 」に設定して(S2806)、ステップS2807に進む。一方、振分部材作動フラグの値が「 0 」であれば、直ちにステップS2807に進む。

## 【 0 1 8 9 】

ステップS2807では、大入賞口入賞カウンタの値を「 0 」にクリアする。そして遊技制御用マイコン 8 1 は、特別電役作動有効カウンタ(残ラウンド数カウンタ)の値が「 0 」であるか否かを判定する(S2808)。「 0 」でなければ(S2808でNO)、まだ未実行のラウンド遊技が残っているため、既に図 3 7 に基づいて説明した大入賞口動作設定処理を行って(S

50

2809)、本処理を終える。

【 0 1 9 0 】

一方、ステップS2808で「 0 」であると判定した場合には、実行中の大当たり遊技における全てのラウンド遊技が終わっているため、特別動作ステータスを「 7 」にセットする(S2810)。そして、この大当たり遊技の実行中に特定領域 3 9 への通過があったか否かを判定する(S2811)。この判定は、後述する V フラグの値を参照して行う。

【 0 1 9 1 】

ステップS2811の判定結果がYESであれば、V 通過時の大当たりエンディング設定を行うとともに(S2812)、V 通過時のエンディングコマンド(図 1 0 参照)を出力バッファにセットする(S2813)。一方、ステップS2811の判定結果がNOであれば、V 未通過時の大当たりエンディング設定を行うとともに(S2814)、V 未通過時のエンディングコマンド(図 1 0 参照)を出力バッファにセットする(S2815)。なお、大当たりエンディング設定では、大当たり遊技のエンディングの時間が所定のタイマにセットされる。

【 0 1 9 2 】

[ 大当たり終了処理 ] 図 4 2 に示すように、大当たり終了処理(S1008)ではまず、大当たり遊技のエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S3001)、エンディング時間が経過していなければ(S3001でNO)、直ちに本処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S3001でYES)、大当たりフラグをOFFし(S3002)、特別動作ステータスを「 1 」にセットする(S3003)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理(図 2 7 )として再び特別図柄待機処理(S1002)が実行されることになる。その後、遊技状態設定処理(S3004)を行って本処理を終える。

【 0 1 9 3 】

[ 遊技状態設定処理 ] 図 4 3 に示すように、遊技状態設定処理(S3004)ではまず、V フラグがONか否かを判定する(S3101)。V フラグは特定領域 3 9 への有効な通過があったことを示すフラグであり、後述する特定領域センサ検出処理(図 4 4 )でONされるフラグである。V フラグがONでなければ(S3101でNO)、時短フラグをONするとともに(S3102)、時短カウンタに「 1 0 0 」をセットして(S3103)、ステップS3109に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が非高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が 1 0 0 回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

【 0 1 9 4 】

一方、ステップS3101においてV フラグがONであれば、確変フラグをONするとともに(S3104)、確変カウンタに「 1 6 1 」をセットする(S3105)。その後、V フラグをOFFする(S3106)。続いて、時短フラグをONするとともに(S3107)、時短カウンタに「 1 6 1 」をセットして(S3108)、ステップS3109に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が 1 6 1 回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

【 0 1 9 5 】

ステップS3109では、遊技制御用マイコン 8 1 は、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをRAM 8 4 の出力バッファにセットする。そして、遊技状態設定処理を終える。

【 0 1 9 6 】

[ 特定領域センサ検出処理 ] 遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作処理(S109)に次いで特定領域センサ検出処理(S110)を行う。特定領域センサ検出処理(S110)では図 4 4 に示すように、まず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定する(S3201)。ステップS3201にて検知なしと判定した場合には(S3201でNO)、直ちに本処理を終了する。一方、検知ありと判定した場合には(S3201でYES)、続いて、V 有効期間中か否かを判定する(S3202)。なお、特定領域 3 9 ( V 領域 ) の有効、無効の設定については後述す

る。

【 0 1 9 7 】

V有効期間中でなければ(S3202でNO)、直ちに本処理を終える。これに対して、V有効期間中であれば(S3202でYES)、続いて、VフラグがOFFであるか否かを判定する(S3203)。VフラグがOFFであれば(ステップS3203でYES)、VフラグをONするとともに(S3204)、V通過コマンドをセットして(S3205)、ステップS3206に進む。ステップS3203の判定結果がNOであれば(つまり既にVフラグがONであれば)、ステップS3204及びS3205を行うことなく、ステップS3206に進む。V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過があったことを通知するためのコマンドである。

【 0 1 9 8 】

ステップS3206では、特定領域通過カウンタの値を1加算する。特定領域通過カウンタは、有効に特定領域39を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。続くステップS3207では、特定領域通過カウンタの値が、終了点個数であるか否かを判定する。図15に示したように、終了点個数は、何ラウンド目のラウンド遊技であるかに応じて決まっている。本形態では、全ての振分部材作動ラウンド(2R、4R、6R、8R、10R、及び12Rのラウンド遊技)において、終了点個数は「1」に設定されている。よって、ステップS3207では特定領域通過カウンタの値が「1」であるか否かを判定する。

【 0 1 9 9 】

ステップS3207の判定結果がNOであれば、直ちに本処理を終える。これに対して、ステップS3207の判定結果がYESであれば、振分部材作動フラグの値を、非作動に対応する値「0」に設定するとともに(S3208)、特定領域通過カウンタの値をクリアする(S3209)。すなわち、振分部材作動ラウンドにおいて特定領域39への通過が1球生じた場合には、振分部材71の作動制御を終了する。このように本形態では、1ラウンド遊技中に特定領域39に何球も遊技球が通過しないようにしている。これにより、遊技球の特定領域39への通過(V通過)を遊技者が目視し難くなっている。

【 0 2 0 0 】

[振分部材制御処理] 振分部材制御処理(S112)では図45に示すように、まず、振分部材作動フラグの値が「0」であるか否かを判定する(S3301)。この判定結果がYESであれば、特定領域閉塞処理(S3302)を行う。特定領域閉塞処理(S3302)では、振分部材ソレノイド73がONであれば(すなわち振分部材71が通過許容状態に制御されていれば)、振分部材ソレノイド73をOFFにする(すなわち振分部材71を通過阻止状態に制御する)。なお、振分部材ソレノイド73が既にOFFであればそのままOFFにし続ける。

【 0 2 0 1 】

続いて特定領域の無効化処理(S3303)を行う。特定領域の無効化処理(S3303)は、ステップS3302において振分部材ソレノイド73をOFFにしてから所定時間の経過後にV無効期間に設定する(特定領域39を無効に設定する)処理である。

【 0 2 0 2 】

ステップS3301において振分部材作動フラグの値が「0」でないと判定した場合には、続いて、振分部材作動フラグの値が「1」であるか否かを判定する(S3304)。「1」である場合には(S3304でYES)、第1の作動パターンで振分部材71を作動させる期間であるため、続いて、振分部材71の状態の切り替えのタイミングであるか否か(すなわち、この切り替えタイミングを計るための特定領域タイマの値が0であるか否か)を判定する(S3305)。判定結果がYESであれば、振分部材ソレノイド73のON/OFFを切り替える(S3306)。これにより、振分部材71の状態が通過許容状態と通過阻止状態との間で変化する。そして、次の動作に備えて、特定領域タイマの値を設定する(S3307)。なお特定領域タイマの値は、ステップS104にて更新される。

【 0 2 0 3 】

具体的には、ステップS3306において振分部材71を通過許容状態に制御した場合には、24ms後に振分部材71を通過阻止状態に戻す必要があるため(図13参照)、24

10

20

30

40

50

m s に対応した値を特定領域タイマの値に設定する。一方、振分部材 7 1 を通過阻止状態に制御した場合には、1 0 0 0 0 m s 後に振分部材 7 1 を通過許容状態にする必要があるため（図 1 3 参照）、1 0 0 0 0 m s に対応した値を特定領域タイマの値に設定する。

#### 【 0 2 0 4 】

続くステップ S3308 では、ステップ S3306 で振分部材ソレノイド 7 3 を ON にしたか否かを判定する。この判定結果が YES であれば、特定領域の有効化処理 (S3309) を行う。特定領域の有効化処理 (S3309) では、直ちに V 有効期間に設定する（特定領域 3 9 を有効に設定する）。一方、ステップ S3308 の判定結果が NO であれば、特定領域の無効化処理 (S3310) を行う。特定領域の無効化処理 (S3310) では、ステップ S3306 において振分部材ソレノイド 7 3 を OFF にしてから所定時間の経過後に V 無効期間に設定する（特定領域 3 9 を無効に設定する）。

10

#### 【 0 2 0 5 】

このようなステップ S3304 ~ S3310 の処理により、第 1 の作動パターンが実現される。すなわち、第 1 大入賞口 3 0 の開放とともに振分部材 7 1 が通過許容状態に制御され、その 2 4 m s 後に、振分部材 7 1 が通過阻止状態に制御される。そして、1 0 0 0 0 m s 経過後に、再び振分部材 7 1 が通過許容状態に制御され、その 2 4 m s 後に、振分部材 7 1 が 1 0 0 0 0 m s にわたって通過阻止状態に制御される。このような振分部材 7 1 の開放と閉塞が繰り返されることとなる（図 1 3 及び図 1 6 参照）。

#### 【 0 2 0 6 】

ステップ S3304 において NO と判定した場合、続いて、振分部材作動フラグの値が「 2 」であるか否かを判定する (S3311)。「 2 」である場合には (S3311 で YES)、第 2 の作動パターンで振分部材 7 1 を作動させる期間であるため、続いて、振分部材 7 1 の状態の切り替えのタイミングであるか否か（すなわち特定領域タイマの値が 0 であるか否か）を判定する (S3312)。判定結果が YES であれば、振分部材ソレノイド 7 3 の ON / OFF を切り替える (S3313)。これにより、振分部材 7 1 の状態が通過許容状態と通過阻止状態との間で変化する。そして、特定領域タイマの値を設定する (S3314)。

20

#### 【 0 2 0 7 】

具体的には、振分部材 7 1 を通過許容状態に制御した場合には、3 1 0 0 0 m s 後に振分部材 7 1 を通過阻止状態に戻す必要があるため（図 1 3 参照）、3 1 0 0 0 m s に対応した値を特定領域タイマの値に設定する。

30

#### 【 0 2 0 8 】

続くステップ S3315 では、ステップ S3313 で振分部材ソレノイド 7 3 を ON にしたか否かを判定する。この判定結果が YES であれば、特定領域の有効化処理 (S3316) を行う。特定領域の有効化処理 (S3316) では、直ちに V 有効期間に設定する（特定領域 3 9 を有効に設定する）。一方、ステップ S3315 の判定結果が NO であれば、特定領域の無効化処理 (S3317) を行う。特定領域の無効化処理 (S3317) では、ステップ S3313 において振分部材ソレノイド 7 3 を OFF にしてから所定時間の経過後に V 無効期間に設定する（特定領域 3 9 を無効に設定する）。

#### 【 0 2 0 9 】

このようなステップ S3311 ~ S3317 の処理により、第 2 の作動パターンが実現される。すなわち、最長 3 1 0 0 0 m s にわたって振分部材 7 1 が通過許容状態に制御される（図 1 3 及び図 1 6 参照）。

40

#### 【 0 2 1 0 】

### 7 . 演出制御用マイコン 9 1 の動作

[ サブ制御メイン処理 ] 次に図 4 6 ~ 図 6 4 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、ROM 9 3 から図 4 6 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)。

50

CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

#### 【0211】

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

10

#### 【0212】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出決定用乱数には、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数、連続演出の実行抽選のための連続演出乱数等がある。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。

20

#### 【0213】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板90のRAM94内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板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(演出図柄変動演出や、大当たり遊技に伴う大当たり演出(オープニング演出、ラウンド演出、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、盤可動体15を駆動させたりする。演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004~S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、1msタイマ割り込み処理(S4009)、および10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

30

#### 【0214】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図47に示すように、ストローブ信号(STB信号)がONか否か、すなわち主制御基板80から送られるストローブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、ストローブ信号がONでなければ処理を終え、ONであれば主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドをRAM94の受信バッファに格納する(S4102)。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

40

#### 【0215】

[1msタイマ割り込み処理]1msタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板90に1ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図48に示すように、1msタイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検出スイッチ63a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10msタイ

50

マ割り込み処理におけるランプ処理(S4304)や他の処理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盤可動体15を駆動させるべく、駆動データ(盤可動体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、盤可動体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。 10

【0219】

[10msタイマ割り込み処理] 10msタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板90に10ms周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図49に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理(S4301)を行う。次いで、1msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてRAM94に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理(S4303)を行う。

【0220】

その後、ランプ処理(S4304)を行う。ランプ処理(S4304)では、ランプデータ(盤ランプ5や枠ランプ66の発光を制御するデータ)の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理(S4305)を行う。音声制御処理(S4305)では、音声データ(スピーカ67からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板106への出力や、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。 20

【0221】

そして、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(S4306)、本処理を終える。

【0222】

[受信コマンド解析処理] 図50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から遊技状態指定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サブ側遊技状態設定処理(S4402)を行う。 30

【0223】

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(図10参照)を受信したか否か判定し(S4403)、受信していればオープニング演出選択処理(S4404)を行う。オープニング演出選択処理(S4404)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大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のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニ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。 40

【0224】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からラウンド指定コマンド(図10参照)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば後述するラウンド演出選択処理(S4406)を行う。

【0225】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から第2大入賞口入賞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第2大入賞口入賞時処理(S4408)を行う。

【0226】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からエンディングコマンド（図 1 0 参照）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。

【 0 2 2 7 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から始動入賞コマンド（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（S4411）、受信していれば後述する先読み演出判定処理（S4412）を行う。

【 0 2 2 8 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド）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開始処理（S4414）を行う。

【 0 2 2 9 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否か判定し（S4415）、受信していれば後述する変動演出終了処理（S4416）を行う。

【 0 2 3 0 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から V 通過コマンドを受信したか否か判定し（S4417）、受信していれば V 通過フラグを ON にする（S4418）。なお本形態では、V 通過が生じたタイミング（つまり演出制御用マイコン 9 1 が V 通過コマンドを受信したタイミング）で V 通過があった旨の報知を行うことはない。

【 0 2 3 1 】

続いて、その他の処理（S4419）として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンドに基づく処理等）を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【 0 2 3 2 】

〔サブ側遊技状態設定処理〕図 5 1 に示すように、サブ側遊技状態設定処理（S4402）ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、受信した遊技状態指定コマンドを解析する（S4501）。そして遊技状態指定コマンドに含まれている情報に基づき、遊技状態フラグを設定する。遊技状態フラグは、現時点で設定されている遊技状態を示すフラグである。図 5 1 中の表に示すように、遊技状態フラグが「1」であれば、非高確率状態且つ非時短状態（通常遊技状態）を示し、遊技状態フラグが「2」であれば、非高確率状態且つ時短状態（低確高ベース状態）を示し、遊技状態フラグが「3」であれば、高確率状態且つ時短状態（高確高ベース状態）を示している。

【 0 2 3 3 】

ステップ S4502 で遊技状態が時短状態でないと判定すれば（S4502 で NO）、通常遊技状態であるため、遊技状態フラグの値を「1」にセットして（S4503）、本処理を終える。一方、遊技状態が時短状態であると判定すれば（S4502 で YES）、次に高確率状態か否かを判定する（S4504）。高確率状態でなければ（S4504 で NO）、低確高ベース状態であるため、遊技状態フラグの値を「2」にセットして（S4505）、本処理を終える。これに対して、高確率状態であれば（S4504 で YES）、高確高ベース状態であるため、遊技状態フラグの値を「3」にセットして（S4506）、本処理を終える。

【 0 2 3 4 】

〔ラウンド演出選択処理〕図 5 2 に示すように、ラウンド演出選択処理（S4406）ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、実行中の大当たり遊技が高ベース状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）での当選に基づくものか否かを判定する（S5001）。当選時の遊技状態に関する情報は、ラウンド指定コマンドに含まれているものとする。なお、当選時の遊技状態に関する情報の取得は、遊技状態フラグを参照すること等により行ってもよい。

【 0 2 3 5 】

ステップ S5001 で NO であれば、すなわち低ベース状態（非時短状態）での当選である場合には、ステップ S5002 に進む。これに対して、ステップ S5001 で YES であれば、すなわち

10

20

30

40

50

高ベース状態での当選である場合には、図 5 3 のステップS5035に進む。

【 0 2 3 6 】

〔低ベース状態（非時短状態）での当選時〕低ベース状態で大当たりで当選した場合のラウンド演出は、当選した大当たり図柄の種別に応じて様々に異なる。当選した大当たり図柄の種別の情報はラウンド指定コマンドに含まれている（図 1 0 参照）。

【 0 2 3 7 】

図 5 2 中のステップS5002～S5009は、「特図 1 \_\_大当たり図柄 1」又は「特図 2 \_\_大当たり図柄 5」に当選した場合の処理である。これらの図柄は、大当たり遊技前の変動演出において金図柄のゾロ目が停止表示され、そのことによりV通過大当たりであることが報知される図柄である。これらの図柄に当選した場合には(S5002でYES)、1 R 目から 1 2 R 目までであれば(S5003及びS5005でNO、S5008でYES)、楽曲演出を選択する(S5009)。楽曲演出は、予め定められた楽曲又は遊技者が任意に選択した楽曲を所定の演出画像とともに出力する演出である。

【 0 2 3 8 】

また、1 3 R 目又は 1 4 R 目であれば(S5003でYES)、「X X C H A N C E」の文字画像を含む演出画像を表示画面 7 a に表示する特殊演出を選択する(S5004)。特殊演出は、図 6 5 ( A ) ～ ( C ) に示す演出である。本形態では、第 2 大入賞口 3 5 の配置箇所 6 B には「X X C H A N C E」の文字をデザインした特殊装飾 1 7 が施されている（図 4 参照）。よって、この特殊演出の実行により、遊技者に特殊装飾 1 7 を想起させることが可能であり、第 2 大入賞口 3 5 への入賞を狙って遊技球を打ち込むべき旨を指示することが可能である。

【 0 2 3 9 】

また、1 5 R 目又は 1 6 R 目である場合には(S5005でYES)、まず、R U S H 表示済みフラグがONか否かを判定する(S5006)。R U S H 表示済みフラグは、「Y Y R U S H」の文字画像を含む第 1 特別示唆画像 2 5 0（図 6 5 ( D ) 参照）又は「Z Z R U S H」の文字画像を含む第 2 特別示唆画像 2 5 1（図 6 5 ( E ) 参照）が既に表示されたことを示すフラグであり、後述の第 2 大入賞口入賞時処理（図 5 4 のステップS5109）においてONにされるフラグである。R U S H 表示済みフラグがONでなければ(S5006でNO)、1 3 R 目及び 1 4 R 目と同様、特殊演出を選択する(S5007)。一方、R U S H 表示済みフラグがONであれば(S5006でYES)、第 1 特別示唆画像 2 5 0 又は第 2 特別示唆画像 2 5 1 の表示演出を継続するため、新たな演出を選択しない。

【 0 2 4 0 】

なお本形態では、画像表示装置 7 での表示演出等の演出モードを遊技状態に応じたものに制御することとしており、上述の「Y Y R U S H」とは、高確高ベース状態に対応する演出モードの呼称であり、「Z Z R U S H」とは、低確高ベース状態に対応する演出モードの呼称である。但し本形態では、高確高ベース状態に制御された場合の一部の場合でも、「Z Z R U S H」に演出モードが制御されることがある。この点については後述する。なお、「Z Z R U S H」は、特定の演出モードに相当する。

【 0 2 4 1 】

上述の第 1 特別示唆画像 2 5 0（図 6 5 ( D ) 参照）は、「Y Y R U S H」に演出モードが制御されることを示唆する画像となっている。また、第 2 特別示唆画像 2 5 1（図 6 5 ( E ) 参照）は、「Z Z R U S H」に演出モードが制御されることを示唆する画像となっている。第 1 特別示唆画像 2 5 0 を表示する演出は、大当たり遊技中に有効な特定領域 3 9 への通過が生じた場合にしか実行されることはない。このことから、第 1 特別示唆画像 2 5 0 を表示する演出は通過示唆演出と言える。これに対して、第 2 特別示唆画像 2 5 1 を表示する演出は通過示唆演出ではない。

【 0 2 4 2 】

図 5 2 中のステップS5010～S5019は、「特図 1 \_\_大当たり図柄 2」に当選した場合の処理である。この図柄は、大当たり遊技中にバトル演出を行って、その結果でV通過大当たりであることを報知する図柄である。バトル演出とは、本パチンコ遊技機 1 のモチーフと

10

20

30

40

50

なっている原作に登場する味方キャラクターと敵キャラクターとが戦う演出である。味方キャラクターが勝利するバトル演出が実行されると、V通過大当たりであることが報知される。これに対して、V非通過大当たりに当選した場合には、味方キャラクターが敗北するバトル演出が実行される。

【 0 2 4 3 】

「特図 1 \_\_大当たり図柄 2」に当選した場合(S5010でYES)、バトルラウンド(本形態では 1 R ~ 6 R)であれば(S5011でYES)、ラウンド毎に定められているバトル演出を選択する(S5012)。バトル結果が味方キャラクターの勝利又は敗北に分岐する分岐ラウンド(本形態では 6 R)では、味方キャラクターが勝利する演出を選択する。これにより、1 R から 6 R までの全体で味方キャラクターが敵キャラクターに勝利するようにバトル演出が実行される。

10

【 0 2 4 4 】

また、7 R 目から 1 2 R 目までであれば(S5011, S5013及びS5015でNO、S5018でYES)、楽曲演出を選択する(S5019)。1 3 R 目から 1 6 R 目までの処理(S5013~S5017)は、上述した特図 1 \_\_大当たり図柄 1 に当選した場合の処理(S5003~S5007)と同様である。つまり、「X X C H A N C E」の特殊演出(図 6 5 (A)~(C))を適宜選択する。1 3 R 目から 1 6 R 目までの処理についての詳しい説明は省略する。

【 0 2 4 5 】

図 5 3 中のステップS5029~S5033は、「特図 1 \_\_大当たり図柄 3」あるいは「特図 1 \_\_大当たり図柄 4」に当選した場合の処理である。これらの大当たり図柄のうち大当たり図柄 3 は、V通過大当たりである(図 1 0 参照)。大当たり図柄 4 は、V非通過大当たりである。これらの図柄は、大当たり遊技中に敗北のバトル演出を行う図柄である。よって、V通過大当たりに当選していても、演出からはそのことはわからない。むしろ敗北のバトル演出が実行され、後述するように「X X C H A N C E」の特殊演出は実行されないことから、V非通過大当たりに当選したと遊技者が認識する可能性が高い。

20

【 0 2 4 6 】

「特図 1 \_\_大当たり図柄 3」又は「特図 1 \_\_大当たり図柄 4」に当選した場合(S5029でYES)、バトルラウンド(1 R ~ 6 R)であれば(S5030でYES)、1 R から 6 R までの全体で味方キャラクターが敵キャラクターに敗北するように、ラウンド毎のバトル演出を選択する(S5031)。また、7 R 目から 1 6 R 目までであれば(S5030でNO、S5032でYES)、楽曲演出を選択する(S5033)。なお、1 4 R ~ 1 6 R は大入賞口の開放態様がショート開放であるため、これらのラウンドのラウンド遊技の実行時間は非常に短い。このように「特図 1 \_\_大当たり図柄 3」又は「特図 1 \_\_大当たり図柄 4」に当選した場合には、「X X C H A N C E」の特殊演出は実行されない。

30

【 0 2 4 7 】

低ベース状態で当選した大当たり遊技の実行中は、上記のようにしてラウンド演出を選択する。その後、演出制御用マイコン 9 1 は、R U S H 表示カウンタの値を「0」にクリアして(S5034)、ステップS5038に進む。R U S H 表示カウンタは、上述の特別示唆画像(図 6 5 (D)の第 1 特別示唆画像 2 5 0 又は図 6 5 (E)の第 2 特別示唆画像 2 5 1)の表示タイミングを計るためのカウンタであり、後述する第 2 大入賞口入賞時処理(図 5 4 のステップS5104)でカウントアップされるカウンタである。

40

【 0 2 4 8 】

[高ベース状態(時短状態)での当選時]高ベース状態で大当たりに当選した場合には(S5001でYES)、まず、Sゾーン中の当選であるか否かを判定する(S5035)。Sゾーンは、潜伏確変用大当たり(特図 1 \_\_大当たり図柄 3)に当選した場合に「Z Z R U S H」から移行される演出モードであり、高確率状態であることを報知するための演出モードである。Sゾーン中の当選でなければ(S5035でNO)、各ラウンドのラウンド演出として楽曲演出を選択して(S5036)、ステップS5038に進む。

【 0 2 4 9 】

これに対して、Sゾーン中の当選であれば(S5035でYES)、各ラウンドのラウンド演出と

50

して特殊ラウンド演出を選択して(S5037)、ステップS5038に進む。特殊ラウンド演出は、Sゾーンで表示される特殊キャラクタ332(図70(D)参照)を表示する演出である。ラウンド演出において特殊キャラクタ332が表示されるのは、特殊ラウンド演出が選択された場合だけである。このため、特殊ラウンド演出が用意されていることは、Sゾーン中の大当たり当選に対する遊技意欲の増大効果を発揮する。

#### 【0250】

[共通の処理]ステップS5038以降の処理は、高ベース状態で当選した場合と低ベース状態で当選した場合とに共通する処理である。ステップS5038では、2回目のV通過予定ラウンドであるか否かを判定する。V通過予定ラウンドとは、振分部材71が第2の作動パターンで作動される予定のラウンド(図14に示す変化点個数が3個または7個に設定されたラウンド)のことである。本形態では、どのV通過大当たりにも、V通過予定ラウンドが2つ設けられている(図11参照)。2つ設けているのは、初めのV通過予定ラウンドでV通過させられなかった場合の補填のためである。

#### 【0251】

ステップS5038の判定結果がNOであれば、直ちにステップS5041に進む。一方、ステップS5038の判定結果がYESであれば、続いて、V通過フラグがONか否かを判定する(S5039)。V通過フラグがONであれば(S5039でYES)、1回目のV通過予定ラウンドでV通過がなされているため、ステップS5040を行うことなくステップS5041に進む。

#### 【0252】

これに対して、V通過フラグがONでなければ(S5039でNO)、第1大入賞口30への打込報知を設定して(S5040)、ステップS5041に進む。第1大入賞口30への打込報知とは、第1大入賞口30への入賞を狙って遊技球を打ち込むべき旨の報知のことである。本形態では、「狼アタッカーを狙え!」の文字画像を表示画面7aに表示する報知態様を採用している。なお、第1大入賞口30への入賞を促すアナウンスをスピーカ67から発するようにするなど、打込報知の態様は任意に変更可能である。このように本形態では、V通過がなされずに2回目のV通過予定ラウンドに至った場合には、上述の処理で選択したラウンド演出に加えて打込報知を行うようにしている。

#### 【0253】

ステップS5041では、上述の処理で選択したラウンド演出の実行開始を指示するラウンド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S5041でセットされたラウンド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、ラウンド演出開始コマンドに応じた演出画像を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。

#### 【0254】

[第2大入賞口入賞時処理]第2大入賞口入賞時処理は、上述の第1特別示唆画像250(図65(D)参照)又は第2特別示唆画像251(図65(E)参照)を表示するための処理である。図54に示すように、第2大入賞口入賞時処理(S4408)ではまず、演出制御用マイコン91は、実行中の大当たり遊技が高ベース状態(高確高ベース状態又は低確高ベース状態)での当選に基づくものか否かを判定する(S5101)。当選時の遊技状態に関する情報の取得は、例えば遊技状態フラグを参照することにより行う。

#### 【0255】

ステップS5101でNOであれば、すなわち低ベース状態(非時短状態)での当選である場合には、続いて、RUSH表示済みフラグがONか否かを判定する(S5102)。ONでなければ(S5102でNO)、続いて、現在のラウンドが特別示唆画像(図65(D)又は(E))の表示演出の対象となるラウンドであるか否かを判定する。つまり、特図1\_\_大当たり図柄1、2、若しくは特図2\_\_大当たり図柄5の14R目若しくは16R目であるか否かを判定する(S5103)。

#### 【0256】

判定結果がYESであれば、RUSH表示カウンタの値を1加算して(S5104)、RUSH表示カウンタの値が「5」であるか否かを判定する(S5105)。カウンタ値が「5」であれば(

10

20

30

40

50

S5105でYES)、続いて、V通過フラグがONか否かを判定する(S5106)。V通過フラグがONであれば(S5106でYES)、大当たり遊技後の遊技状態は高確高ベース状態であり、演出モードが「YY RUSH」に制御されるため、その旨を示唆する「YY RUSH」の画像(第1特別示唆画像250)の表示演出の演出コマンドを出力バッファにセットして(S5107)、ステップS5109に進む。

#### 【0257】

一方、V通過フラグがONでなければ(S5106でNO)、大当たり遊技後の遊技状態は低確高ベース状態であり、演出モードが「ZZ RUSH」に制御されるため、その旨を示唆する「ZZ RUSH」の画像(第2特別示唆画像251)の表示演出の演出コマンドを出力バッファにセットして(S5108)、ステップS5109に進む。ステップS5109では、RUSH表示済みフラグをONにする。なお、ステップS5101でYESの場合、ステップS5102でYESの場合、ステップS5103でNOの場合、及びステップS5105でNOの場合は、特別示唆画像の表示タイミングではないため、本処理を終える。

#### 【0258】

ステップS5107又はS5108でセットされた演出コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、受信した演出コマンドに応じた特別示唆画像の表示演出を表示画面7aに表示する(図65(D)及び(E)参照)。このように本形態では、特殊装飾17が施された第2大入賞口35への入賞球数が5球に至ったタイミングで、特別示唆画像が表示されるようになっている。表示される特別示唆画像はV通過の有無に応じて選択される。よって、V通過大当たり(特図1\_\_大当たり図柄1や2等)に当選したが、V通過予定ラウンドで遊技球の発射をしていなかった等の事情でV通過が発生しなかったとしても、遊技結果に合った演出が実行されることとなる。

#### 【0259】

[エンディング演出選択処理]図55に示すように、エンディング演出選択処理(S4410)ではまず、演出制御用マイコン91は、実行中の大当たり遊技が高ベース状態(高確高ベース状態又は低確高ベース状態)での当選に基づくものか否かを判定する(S5201)。当選時の遊技状態に関する情報は、エンディングコマンドに含まれているものとする。なお、当選時の遊技状態に関する情報の取得は、遊技状態フラグを参照すること等により行ってもよい。

#### 【0260】

ステップS5201でYESであればステップS5203に進む。一方NOであればステップS5202に進む。ステップS5202では、当選した大当たり図柄が特図1\_\_大当たり図柄3であるか否かを判定する。この図柄でなければ、潜伏確変用の大当たりではないため、ステップS5203に進む。一方この図柄であれば、潜伏確変用の大当たりであるため、ステップS5212に進む。

#### 【0261】

ステップS5203では、実行中の大当たり遊技においてV通過があったか否かを判定する。V通過の有無の情報はエンディングコマンドに含まれている(図10参照)。V通過があれば、「YY RUSH」(高確高ベース状態に対応する演出モード)に制御される旨を報知するエンディング演出(YYラッシュ突入演出)を設定する(S5204)。YYラッシュ突入演出は、「YY RUSH突入!」の文字画像を含む演出画像を表示画面7aに表示する演出である(図66(A)参照)。なお、本形態ではV非通過大当たりにおいてV通過があった場合(イレギュラーな場合)でも、演出モードを「YY RUSH」に制御することとしている。

#### 【0262】

続いて演出制御用マイコン91は、演出モードフラグの値を「YY RUSH」に対応する値「3」にセットする(S5205)。演出モードフラグは、実行中の演出モードを示すフラグである。図56(A)に示すように、演出モードフラグは、通常演出モードに制御されているときは「1」に設定され、「ZZ RUSH」に制御されているときは「2」に

設定され、「ＹＹ ＲＵＳＨ」に制御されているときは「３」に設定され、「Ｓゾーン」に制御されているときは「４」に設定される。なお、通常演出モードは通常遊技状態に対応する演出モードである。

【０２６３】

続いて演出制御用マイコン９１は、背景フラグの値をＳＴ開始直後背景に対応する値「３」にセットするとともに(S5206)、背景移行のタイミングを計るための背景カウンタの値を「６１」にセットして(S5207)、ステップS5215に進む。背景フラグは、現時点の滞在背景を示すフラグである。本形態では、図５６（Ｂ）に示すように滞在背景には、「通常背景」と、「時短共通背景」と、「ＳＴ開始直後背景」と、「潜伏報知背景」とがある。

【０２６４】

通常背景は、通常遊技状態における滞在背景である。時短共通背景、ＳＴ開始直後背景、及び潜伏報知背景は、高ベース状態における滞在背景である。詳細には、演出モードが「ＹＹ ＲＵＳＨ」に制御された場合、大当たり遊技後に実行された特図変動（特別図柄の変動表示）の回数が６１回以下の時にはＳＴ開始直後背景に設定され、６２回以上１６１回以下の時（高ベース状態の残回数が１００回以下の時）には時短共通背景に設定される。

【０２６５】

また、遊技状態が低確率状態で演出モードが「ＺＺ ＲＵＳＨ」に制御された場合には、時短共通背景に設定される。また、遊技状態が高確率状態で演出モードが「ＺＺ ＲＵＳＨ」に制御された場合（高確率状態が潜伏している場合）には、原則としては時短共通背景に設定されるが、演出モードが「Ｓゾーン」に移行している間に限って潜伏報知背景に設定される。なお、潜伏報知背景の最長継続期間は、特図変動が６１回実行されるまでであり、これが過ぎると再び時短共通背景に設定される。勿論、演出モードもＳゾーンから「ＺＺ ＲＵＳＨ」に戻される。

【０２６６】

図５６（Ｂ）に示すように、滞在背景を通常背景に制御するときには、背景フラグの値を「１」にセットする。また、滞在背景を時短共通背景に制御するときには、背景フラグの値を「２」にセットする。また、滞在背景をＳＴ開始直後背景に制御するときには、背景フラグの値を「３」にセットする。また、滞在背景を潜伏報知背景に制御するときには、背景フラグの値を「４」にセットする。

【０２６７】

ステップS5203でＶ通過なしと判定した場合には(S5203でNO)、「ＺＺ ＲＵＳＨ」に制御される旨を報知するエンディング演出（ＺＺラッシュ突入演出）を設定する(S5208)。ＺＺラッシュ突入演出は、「ＺＺ ＲＵＳＨ突入！」の文字画像を含む演出画像を表示画面７aに表示する演出である（図６６（Ｂ）参照）。

【０２６８】

ステップS5208に続いて演出制御用マイコン９１は、演出モードフラグの値を「ＺＺ ＲＵＳＨ」に対応する値「２」にセットする(S5209)。次に演出制御用マイコン９１は、背景フラグの値を時短共通背景に対応する値「２」にセットするとともに(S5210)、背景カウンタの値を「１００」にセットして(S5211)、ステップS5215に進む。

【０２６９】

またステップS5202で潜伏確変用の大当たりへの当選と判定された場合には(S5202でYES)、続いて、今回の大当たり遊技中の有効なＶ通過の有無を判定する(S5212)。Ｖ通過があれば(S5212でYES)、Ｓゾーン移行フラグの値を「１」にセットする(S5213)。一方、Ｖ通過がなければ(S5212でNO)、Ｓゾーン移行フラグの値を「０」にクリアする(S5214)。Ｓゾーン移行フラグは、後述するＳゾーンへの移行制御を管理するためのフラグである。Ｓゾーン移行フラグの値と移行制御の進捗との関係は、図５６（Ｃ）の表に示す通りである。なお本形態では、Ｓゾーンへの移行は事前判定に基づく連続演出を経て実行される。これについては後述する。

【０２７０】

10

20

30

40

50

ステップS5213又はS5214の実行後は、ステップS5208～S5211の処理を行ってステップS5215に進む。つまり、潜伏確変用の大当たりに当選した場合には、V通過があっても、演出モードが「ZZ RUSH」に制御される。遊技者にしてみれば、V非通過大当たりに当選してV通過がなかったことで「ZZ RUSH」に制御された場合と演出上区別がつかない。かくして高確率状態の潜伏が実現されることとなる。

#### 【0271】

ステップS5215では、上記の処理により設定されたエンディング演出の実行開始を指示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。その後、V通過フラグがONであればOFFし(S5216及びS5217)、RUSH表示済みフラグがONであればOFFして(S5218及びS5219)、エンディング演出選択処理を終える。ステップS5215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は、エンディング演出開始コマンドに応じた演出画像を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。

#### 【0272】

[先読み演出判定処理]図57に示すように、先読み演出判定処理(S4412)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9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(S5301)。詳細には、受信したのが第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9(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9(c)参照)に記憶する。なお、始動入賞コマンドは、各特図保留演出記憶部において第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。

#### 【0273】

続くステップS5302では、ステップS5301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。

#### 【0274】

続いて演出制御用マイコン91は、連続演出フラグがONか否かを判定する(S5303)。連続演出フラグは、Sゾーンへの移行に係る連続演出(連続予告)の実行中であることを示すフラグである。連続演出とは、先読み演出の1つであり、複数回の特図変動にわたって実行され得る予告演出である。連続演出フラグがONであれば(S5303でYES)、その他の処理(S5316)を行って本処理を終える。その他の処理(S5316)は、先読み演出のうちSゾーンへの移行に係る連続演出以外の演出に関する処理である。

#### 【0275】

ステップS5303において連続演出フラグがONでなければ、演出モードフラグの値が「2」であるか否か、即ち「ZZ RUSH」中か否かを判定する(S5304)。判定結果がNOであればステップS5316に進むが、YESであれば、遊技状態フラグを参照して高確率状態か否かを判定する(S5305)。高確率状態であれば(S5305でYES)、続いて、Sゾーン移行フラグの値が「移行待機」を示す「1」であるか否かを判定する(S5306)。「1」でなければステップS5316に進むが、「1」であれば、ステップS5301で格納した始動入賞コマンドに基づいて、その始動入賞コマンドに係る数値情報(その始動入賞コマンドの特定に利用した各種乱数値の情報)が、当否判定(ステップS1504又はS1505)において大当たり当選と判定される特定の数値情報であるか否かを判定する(S5307)。この判定は事前判定に当たる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 7 6 】

既に述べたように、始動入賞コマンドには、図 2 1 のテーブルのコマンド解析内容の欄に示した情報（当否情報）等が含まれている。従って、始動入賞コマンドを解析すれば、演出制御用マイコン 9 1 は、その始動入賞コマンドに係る数値情報が当否判定において大当たり当選と判定される特定の数値情報であるか否かがわかる。具体的には図 2 1 に示すように、始動入賞コマンドは、その下位コマンドの下桁が「 1 」であれば大当たりと判定されることを示している。そのため、ここでは始動入賞コマンドの下位コマンドの下桁に基づいて特定の数値情報が否かを判定する。

## 【 0 2 7 7 】

ステップ S5307 の判定結果が YES であれば、高確高ベース状態下における大当たり用移行抽選テーブル（図 5 8 に示す連続演出乱数判定テーブルのうち高確高ベース状態且つ大当たりの部分）に基づいて S ゾーンの移行抽選を行う（S5308）。つまり、連続演出乱数を取得して、これを高確高ベース状態下における大当たり用移行抽選テーブルに基づいて判定する。一方、ステップ S5307 の判定結果が NO であれば、高確高ベース状態下におけるハズレ用移行抽選テーブル（図 5 8 に示す連続演出乱数判定テーブルのうち高確高ベース状態且つハズレの部分）に基づいて S ゾーンの移行抽選を行う（S5309）。

## 【 0 2 7 8 】

本形態の S ゾーンの移行抽選では、S ゾーンに移行させるか否かと、煽り演出（移行煽り演出）を行うか否かを同時に決定する。煽り演出は、移行有りの場合には必ず実行され、移行なしの場合であっても実行される場合がある。煽り演出とは、S ゾーンへの移行に関する連続演出であり、S ゾーンへの移行がなされることを遊技者に期待させる演出である。煽り演出には、S ゾーンに移行されることを報知する成功態様の煽り演出と、報知しない失敗態様の煽り演出とがある。つまり、失敗態様の煽り演出が実行されても S ゾーンに移行しないが、成功態様の煽り演出が実行されると S ゾーンに移行する。

## 【 0 2 7 9 】

具体的には、失敗態様の煽り演出は、図 6 7（B）及び（C）に示すように、特殊キャラクタ 3 3 2（図 6 7（H）参照）の手 3 3 2 a が残回数示唆表示 3 1 0 の演出画像を掴もうとするが掴めない動画を表示画面 7 a に表示する演出である。また、成功態様の煽り演出は、図 6 7（E）及び（F）に示すように、特殊キャラクタ 3 3 2 の手 3 3 2 a が残回数示唆表示 3 1 0 の演出画像を掴む動画を表示画面 7 a に表示する演出である。

## 【 0 2 8 0 】

残回数示唆表示 3 1 0 とは、本形態では、遊技者に有利な有利遊技状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）が終了するまでに実行可能な特図変動の残回数（残変動回数という）を示唆し得る表示のことである。残回数示唆表示 3 1 0 には、特図変動が実行される度に減算される通常表示態様の残回数示唆表示 3 1 1（図 6 7（A）参照）と、特図変動が実行されても減算されないで表示回数が維持される特殊表示態様の残回数示唆表示 3 1 2（図 6 7（H）参照）とがある。残回数示唆表示 3 1 0 は、時短共通背景の表示中および S T 開始直後背景の表示中には通常表示態様で表示画面 7 a の左上部に表示される。これに対して、潜伏報知背景の表示中には特殊表示態様で表示画面 7 a の左上部に表示される。成功態様の煽り演出を経て、背景画像が潜伏報知背景に変わるとともに残回数示唆表示が特殊表示態様に変わる（つまり S ゾーンに移行する）ことで、遊技者は高確率状態であることを認識する。

## 【 0 2 8 1 】

このような煽り演出は連続演出として実行される。そのため、実際に S ゾーンに移行する際の演出例としては、失敗態様の煽り演出が複数回実行されてから、成功態様の煽り演出が実行されて、S ゾーンへ移行するといった具合になる。勿論、一度も失敗態様の煽り演出が実行されずに、成功態様の煽り演出が実行されて S ゾーンへ移行する場合もある。また、失敗態様の煽り演出だけが 1 回又は複数回実行されて、結局 S ゾーンには移行しない場合もある。つまり、連続演出は、移行ガセ演出として実行されることがある。

## 【 0 2 8 2 】

図58に示すように、高確高ベース状態における連続演出乱数判定テーブルは、大当たり用であれば、70%の割合でSゾーンに移行するように定められている。これに対して、ハズレ用は移行率が5%に定められている。つまり本形態では、事前判定結果が大当たりである場合の方がSゾーンに移行され易くなっている。このため、Sゾーンに移行されると、高確率状態であることが示されるだけでなく、現在の特図保留内に、大当たりと判定される保留（以下「当たり保留」という）がある可能性が高いことが示されることとなる。このような構成は、Sゾーン移行時の高揚感を高める効果を発揮する。

#### 【0283】

また、高確高ベース状態におけるハズレ用の連続演出乱数判定テーブルには、Sゾーンには移行させないが煽り演出は行うという抽選結果となる場合が5%の割合で設けられている。つまり、本当は高確率状態である場合でも移行ガセ演出が実行されることがある。そのため、移行ガセ演出が実行された後でも、次に煽り演出が実行されたときにはSゾーンに移行されるのではないかという期待を持たせ続けることが可能である。

#### 【0284】

なお、低確高ベース状態における連続演出乱数判定テーブルは、大当たり用であれば、10%の割合で移行ガセ演出として煽り演出が実行されるように定められている。また、ハズレ用であれば、5%の割合で移行ガセ演出として煽り演出が実行されるように定められている。このため、高確率状態ではない場合（つまり低確高ベース状態である場合）でも、煽り演出が実行される度にSゾーンへの移行に期待させることが可能となっている。つまり、本当は高確率状態かもしれないと期待させることが可能となっている。その結果、低確高ベース状態における遊技興趣を従来よりも飛躍的に向上させることが可能となっている。

#### 【0285】

なお、低確高ベース状態においても、事前判定の結果が大当たりであるときの方が、煽り演出が実行され易い（図58参照）。よって、たとえSゾーンに移行することはないとしても、煽り演出の実行によって大当たり当選期待度が高いことを遊技者に認識させることが可能となっており、これによっても低確高ベース状態における遊技興趣が高められている。

#### 【0286】

図57のフローチャートに戻って説明を続ける。上述の移行抽選(S5308又はS5309)にてSゾーンへの移行が決定されれば(S5310でYES)、Sゾーン移行フラグの値を「移行決定後」を示す「2」にセットして(S5311)、ステップS5312に進む。一方、Sゾーンへの移行が決定されなければ(S5310でNO)、ステップS5311を行うことなく、ステップS5312に進む。

#### 【0287】

ステップS5312では、上述の移行抽選において煽り演出を実行すると決定されたか否かを判定する。ステップS5312の判定結果がNOであればステップS5316に進む。これに対して、ステップS5312の判定結果がYESであれば、現在の特図保留球数に基づいて、煽り演出回数（煽り演出の実行回数）を決定する(S5313)。特図保留球数の情報は、特図保留演出カウンタの値を参照することで取得する。

#### 【0288】

ステップS5313では、移行有りの場合には、何個目の特図保留でSゾーンに移行させるのかと、Sゾーン移行までに何回の煽り演出を行うのかの両方を抽選により決定する。また、移行無しの場合には、何回の煽り演出を行うのかを抽選により決定する。例えば、保留4（4個目の特図保留）が演出契機保留（連続演出の実行契機となった特図保留、演出契機記憶ともいう）であり、移行有りの抽選結果であった場合、まず、保留1（1個目の特図保留）～保留4のどこでSゾーンに移行させるかを決定する。そして、例えば保留3（3個目の特図保留）でSゾーンに移行させると決定された場合には、続いて、保留1や保留2（2個目の特図保留）で失敗態様の煽り演出を行うかどうかを決定する。保留1でも保留2でも煽り演出をすると決定されると、図68に示す演出例のように煽り演出が実行されてSゾーンに移行することとなる。つまり、保留1で1回目の失敗態様の煽り演出

が実行され、保留 2 で 2 回目の失敗態様の煽り演出が実行され、保留 3 で成功態様の煽り演出が実行されて、保留 3 に基づく特図変動から S ゾーンに移行することとなる。この場合、煽り演出の実行回数（煽り演出回数）は「3」となる。なお、図 68 に示す演出例では、保留 4 は当たり保留であり、S ゾーン移行の次の変動で大当たりに当選することとなる。

#### 【0289】

なお、S ゾーンに移行させる場合、演出契機保留を含むこれより前の全ての保留のどこで移行させてもよい。また、S ゾーンの前移行前に煽り演出を何回行ってもよい。また、S ゾーンに移行させないが煽り演出を行う場合、演出契機保留を含む 1 又は連像する複数の保留で失敗態様の煽り演出を実行することが可能である。

10

#### 【0290】

上記のようにしてステップ S5313 で煽り演出回数を決定した後は、その値を連続演出カウンタにセットするとともに (S5314)、連続演出フラグを ON にする (S5315)。そして、その他の処理 (S5316) を行って、本処理を終える。

#### 【0291】

また、ステップ S5305 で高確率状態ではないと判定された場合 (S5305 で NO)、つまり低確高ベース状態である場合には、ステップ S5317 に進む。ステップ S5317 では、ステップ S5301 で格納した始動入賞コマンドに基づいて、その始動入賞コマンドに係る数値情報が、当否判定において大当たり当選と判定される特定の数値情報であるか否かを判定する。この判定も事前判定に当たる。

20

#### 【0292】

ステップ S5317 の判定結果が YES であれば、低確高ベース状態下における大当たり用移行抽選テーブル（図 58 に示す連続演出乱数判定テーブルのうち低確高ベース状態且つ大当たりの部分）に基づいて S ゾーンの前移行抽選を行う (S5318)。一方、ステップ S5317 の判定結果が NO であれば、低確高ベース状態下におけるハズレ用移行抽選テーブル（図 58 に示す連続演出乱数判定テーブルのうち低確高ベース状態且つハズレの部分）に基づいて S ゾーンの前移行抽選を行う (S5319)。なお、低確率状態における移行抽選の抽選結果が、S ゾーンへの移行有りになることはない。つまり、ステップ S5318 又は S5319 では、S ゾーンへの移行を伴わない移行ガセ演出として煽り演出を行うか否かを決定しているに過ぎない。ステップ S5318 又は S5319 を実行した後は、ステップ S5312 に進む。

30

#### 【0293】

〔変動演出開始処理〕図 59 に示すように、変動演出開始処理 (S4414) 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 (S5401)。変動開始コマンドには、特図 2 変動パターン選択処理 (S1403) 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 (S1409) でセットされた変動パターンの情報が含まれている。

#### 【0294】

続くステップ S5402 では、ステップ S5401 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 (S5403)。

40

#### 【0295】

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 9（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。

50

## 【 0 2 9 6 】

次に、変動演出において最終的に停止表示させる演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の組み合わせを選択する (S5404)。具体的には、「特図 1 \_\_大当たり図柄 1」に当選していれば、例えば金図柄である「7」のゾロ目を選択する。また、「特図 1 \_\_大当たり図柄 2」に当選していれば、例えば銀図柄である「8」のゾロ目を選択する。

## 【 0 2 9 7 】

続いて、後述する背景処理 (S5405)、予告演出選択処理 (S5406) および残回数示唆表示処理 (S5407) を行う。なお背景処理 (S5405) は、滞在背景 (現在の背景画像) に関する処理である。次いで、背景フラグを参照する (S5408)。そして、背景フラグが示す滞在背景および変動開始コマンドが示す変動パターンに応じて分類されている複数のテーブルの中から、現時点での背景フラグの値と、取得した変動パターンの情報とに基づいて、一つのテーブルを選択する (S5409)。そして、変動演出パターン選択処理 (S5410) を行う。

## 【 0 2 9 8 】

変動演出パターン選択処理 (S5410) では、変動演出パターン決定用乱数を取得し、その取得した乱数値を、ステップ S5409 で選択したテーブルを用いて判定することにより、変動演出パターンを選択する。ここで図 6 9 に示すように、時短共通背景、S T 開始直後背景、潜伏報知背景のいずれに制御されているかによって、S P リーチ時の変動演出パターン判定テーブルの内容が異なっている。

## 【 0 2 9 9 】

時短共通背景では、第 1 の通常キャラクタ (キャラクタ A) が敵キャラクタと闘う画像を表示するバトル演出が選択される。図 7 0 (A) は、第 1 の通常キャラクタ (キャラクタ A) 3 3 1 を表示する S P リーチ中の表示画面 7 a を示している。第 1 の通常キャラクタ (キャラクタ A) 3 3 1 は、時短共通背景に伴って表示されるキャラクタである (図 6 7 (A) 参照)。また、S T 開始直後背景では、第 2 の通常キャラクタ (キャラクタ B) が所有するアイテムの画像を表示する成否演出が選択される。図 7 0 (B) は、第 2 の通常キャラクタ (キャラクタ B) のアイテムを表示する S P リーチ中の表示画面 7 a を示している。第 2 の通常キャラクタ (キャラクタ B) は、S T 開始直後背景に伴って表示されるキャラクタである (図 7 0 (C) 参照)。また、潜伏報知背景では、特殊キャラクタ (キャラクタ C) が敵キャラクタと闘う画像を表示するバトル演出が選択される。図 7 0 (D) は、特殊キャラクタ (キャラクタ C) 3 3 2 を表示する S P リーチ中の表示画面 7 a を示している。特殊キャラクタ (キャラクタ C) 3 3 2 は、潜伏報知背景に伴って表示されるキャラクタである (図 6 7 (H) 参照)。

## 【 0 3 0 0 】

このように本形態では、潜伏報知背景に制御された場合には、この期間しか実行されない特別な S P リーチの演出が実行される。これにより、単に「Y Y R U S H」に制御された場合には感じられない特別な興趣を遊技者に与えることが可能となっている。つまり、潜伏報知背景 (S ゾーン) の特別感を増大させることが可能となっている。なお本形態では、時短共通背景中と S T 開始直後背景中とで用いられる変動演出パターン選択テーブルの内容を変えたが (図 6 9 参照)、両背景において同じテーブルを用いる構成としてもよい。「Y Y R U S H」中に用いられる変動演出パターン選択テーブルを、第 1 の演出パターン決定テーブルといい、「S ゾーン」中に用いられる変動演出パターン選択テーブルを、第 2 の演出パターン決定テーブルということとする。

## 【 0 3 0 1 】

図 5 9 に戻って説明を続ける。ステップ S5410 に続いて演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S5410 で選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットして (S5411)、変動演出開始処理を終える。

## 【 0 3 0 2 】

ステップ S5411 でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4006) により画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、受信した変動演出開始コ

10

20

30

40

50

マンドに基づいて画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて変動演出を行う。例えば画像制御基板 1 0 0 が受信した変動演出開始コマンドが特殊キャラクタ（キャラクタ C）3 3 2 の S P リーチ演出の実行を指示するコマンドであれば、特殊キャラクタ 3 3 2 の S P リーチ演出を含む変動演出を表示画面 7 a に表示させる。

【 0 3 0 3 】

〔背景処理〕図 6 0 に示すように、背景処理(S5405)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、背景フラグを参照し(S5501)、参照した背景フラグの値が通常背景を示す「1」であるか否か、すなわち現在の滞在背景が通常背景であるか否かを判定する(S5502)。通常背景であれば、ステップS5514に進む。

【 0 3 0 4 】

これに対して、通常背景でなければ(S5502でNO)、後述する強制移行処理(S5503)を行う。その後、R A M 9 4 に設けた背景カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S5504)。背景カウンタとは、特定の背景（通常背景以外の背景）における特別図柄の変動表示の実行回数をカウントするためのカウンタである。本形態では、背景カウンタを用いたカウントにより、特定の背景への滞在期間を管理している。なお、背景カウンタの値は、「S T 開始直後背景」又は「潜伏報知背景」への制御開始時に「6 1」にセットされ、「時短共通背景」への制御開始時に「1 0 0」にセットされる。

【 0 3 0 5 】

ステップS5504において背景カウンタの値が「0」でなければ、ステップS5514に進む。これに対して、背景カウンタの値が「0」であれば(S5504でYES)、滞在背景の変更タイミングであるため、現在の滞在背景が時短共通背景であるか否か、即ち、背景フラグの値が時短共通背景を示す「2」であるか否かを判定する(S5505)。滞在背景が時短共通背景であれば(S5505でYES)、滞在背景を通常背景にセットする、すなわち、背景フラグの値を通常背景を示す値「1」にセットする(S5506)。そして、演出モードフラグの値を通常演出モードに対応する「1」にセットして(S5507)、ステップS5514に進む。

【 0 3 0 6 】

これに対して、ステップS5505でNOであれば、続いて、現在の滞在背景がS T 開始直後背景であるか否か、即ち、背景フラグの値がS T 開始直後背景を示す「3」であるか否かを判定する(S5508)。判定結果がYESであれば、滞在背景を時短共通背景にセットする、すなわち、背景フラグの値を時短共通背景を示す値「2」にセットする(S5509)。そして、背景カウンタの値を「1 0 0」にセットして(S5510)、ステップS5514に進む。

【 0 3 0 7 】

これに対して、ステップS5508の判定結果がNOであれば、現在の滞在背景は潜伏報知背景であるため、滞在背景を時短共通背景にセットするとともに(S5511)、R A M 9 4 の残回数退避領域からSゾーン移行時の残変動回数（後述するステップS5711で格納される値）を読み出して、その値を背景カウンタの値としてセットする(S5512)。そして、演出モードフラグの値を「Z Z R U S H」に対応する値「2」にセットして(S5513)、ステップS5514に進む。つまり、Sゾーン中に大当たりや当選しなかった場合には、潜伏報知背景（Sゾーン）から時短共通背景（「Z Z R U S H」）に戻されるとともに、潜伏報知背景への移行時（Sゾーンへの移行時）に残っていた背景カウンタの値から再びカウントダウンが進行することとなる。

【 0 3 0 8 】

ステップS5514では、背景フラグの値に対応する滞在背景を表示画面 7 a に表示するための背景指定コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする。セットした背景指定コマンドがコマンド送信処理(S4006)によって画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、指定された背景画像が表示画面 7 a に表示されるように表示制御を実行する。

【 0 3 0 9 】

〔強制移行処理〕強制移行処理(S5503)は、高ベース状態で「Z Z R U S H」に制御されているが、Sゾーンへの移行抽選にハズレ続けている場合に、強制的にSゾーンに移

10

20

30

40

50

行させる処理である。本形態では、「ZZ RUSH」中の特図変動の実行回数が80回に達したとき（表示上の残変動回数が20回に至ったとき）に、Sゾーンに移行させることとしている。

#### 【0310】

図61に示すように、強制移行処理(S5503)ではまず、演出制御用マイコン91は、現在の滞在背景が時短共通背景であるか否かを判定する(S5601)。判定結果がYESであれば、続いて、背景カウンタの値が「20」であるか否かを判定する(S5602)。この判定結果がYESであれば、続いて、Sゾーン移行フラグの値が「移行待機」に対応する「1」であるか否かを判定する(S5603)。この判定結果がYESであれば、Sゾーン移行フラグの値を「移行決定後」に対応する「2」にセットするとともに(S5604)、連続演出フラグをONにする(S5605)。そして、連続演出カウンタの値に「1」をセットして(S5606)、強制移行処理を終える。なお、ステップS5601、S5602、又はS5603のいずれかの判定結果がNOであれば、Sゾーンへの強制移行のための設定を行うことなく、本処理を終える。

#### 【0311】

〔予告演出選択処理〕図62に示すように、予告演出選択処理(S5406)ではまず、演出制御用マイコン91は、連続演出フラグがONであるか否かを判定する(S5701)。OFFであれば、ステップS5717に進む。これに対して、連続演出フラグがONであれば、連続演出カウンタの値を1減算して(S5702)、その値が「0」であるか否かを判定する(S5703)。「0」でなければ、次の特図変動時も煽り演出を実行するため今回の特図変動では、連続演出（連続予告）として失敗態様の煽り演出を設定する(S5704)。そして、ステップS5715に進む。

#### 【0312】

これに対して、連続演出カウンタの値が「0」であれば(S5703でYES)、続いて、Sゾーン移行フラグの値が「移行決定後」に対応する「2」であるか否かを判定する(S5705)。判定結果がNOであれば、Sゾーンへの移行は行わない。そのため、失敗態様の煽り演出を設定して(S5706)、ステップS5714に進む。これに対して、ステップS5705の判定結果がYESであれば、Sゾーンへの移行を行う。そのため、成功態様の煽り演出を設定する(S5707)。

#### 【0313】

そして、Sゾーン移行フラグの値を「移行直後」に対応する「3」にセットするとともに(S5708)、演出モードフラグの値を「Sゾーン」に対応する「4」にセットする(S5709)。次いで、背景フラグの値を潜伏報知背景に対応する「4」にセットするとともに(S5710-1)、潜伏報知背景を示す背景指定コマンドにセットし直す(S5710-2)。その後、現在の背景カウンタの値をRAM94に設けられた残回数退避領域に格納する(S5711)。つまり、Sゾーン移行時の表示上の残変動回数（Sゾーン移行時の時短共通背景の残変動回数）を退避させる。ここで退避させた値は、上述した通り、潜伏報知背景から時短共通背景に戻される場合に利用される（図60のステップS5512参照）。

#### 【0314】

続いて演出制御用マイコン91は、背景カウンタの値を「61」にセットする(S5712)。そして、残回数示唆表示のホールドコマンドを、RAM94の出力バッファにセットする(S5713)。ホールドコマンドは、残回数示唆表示の表示態様を、減算表示が行われる通常表示態様から、減算表示がなされずに表示回数の値が維持される特殊表示態様に変更させることを指示するコマンドである。セットされたホールドコマンドがコマンド送信処理(S4006)によって画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、残回数示唆表示の表示態様を通常表示態様から特殊表示態様に変更する。つまり本形態では、滞在背景が潜伏報知背景に変更されるのに伴って、残回数示唆表示が特殊表示態様に変更されることとなる。

#### 【0315】

ステップS5714では連続演出フラグをOFFする。続くステップS5715では、Sゾーンへの移行に係する連続演出（連続予告）以外の他の予告演出の抽選を行う。他の予告演出

としては、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などがある。予告演出の抽選では、予告演出決定用乱数を取得し、これを所定の予告演出決定用テーブルに基づいて判定することにより、実行すべき予告演出を決定する。

#### 【 0 3 1 6 】

次いで演出制御用マイコン 9 1 は、上記の処理で設定した種々の予告演出を行うための予告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(S5716)。セットされた予告演出開始コマンドがコマンド送信処理(S4006)によって画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、予告演出開始コマンドが示す予告演出の演出画像を表示画面 7 a に表示する。つまり、煽り演出(図 6 7 参照)等の種々の予告演出が実行されることとなる。

10

#### 【 0 3 1 7 】

またステップS5717では、Sゾーン移行フラグの値が「移行直後」に対応する「3」であるか否かを判定する。判定結果がNOであれば、直ちにステップS5715に進む。これに対して、判定結果がYESであれば、Sゾーン突入演出を設定するとともに(S5718)、Sゾーン移行フラグの値を「移行なし」に対応する「0」に戻して(S5719)、ステップS5715に進む。Sゾーン突入演出とは、Sゾーンに制御されたことを遊技者に明確に示す演出である。具体的には、図 6 7 ( G ) に示すように、「Sゾーン」の文字画像を表示画面 7 a に表示する演出である。本形態では、Sゾーン突入演出は、Sゾーンに移行する特図変動の次の特図変動に伴って実行される。

#### 【 0 3 1 8 】

20

[ 残回数示唆表示処理 ] 図 6 3 に示すように、残回数示唆表示処理(S5407)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、現在の滞在背景が通常背景であるか否か、すなわち背景フラグタグの値が「1」であるか否かを判定する(S5801)。通常背景であれば本処理を終えるが、通常背景でなければ、続いて、滞在背景が潜伏報知背景であるか否か、すなわち背景フラグの値が「4」であるか否かを判定する(S5802)。そして、潜伏報知背景であれば本処理を終えるが、潜伏報知背景でなければ、つまり時短共通背景又はS T 開始直後背景であれば、残回数示唆表示の更新コマンドを、R A M 9 4 の出力バッファにセットする(S5803)。セットされた更新コマンドがコマンド送信処理(S4006)によって画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、残回数示唆表示 3 1 0 の表示回数の更新(減算)表示を行う。つまり、残回数示唆表示 3 1 0 の表示回数を 1 小さい値に変更する(図 6 7 ( A ) 及び ( B ) 参照)。

30

#### 【 0 3 1 9 】

なお、時短共通背景に制御された場合には、残回数示唆表示 3 1 0 の初期値は「1 0 0」であり、特図変動が実行される度に 1 減算される。また、S T 開始直後背景に制御された場合には、残回数示唆表示 3 1 0 の初期値は「1 6 1」であり、特図変動が実行される度に 1 減算される。上述の通り、時短共通背景から潜伏報知背景に背景が移行された場合には、残回数示唆表示 3 1 0 の表示態様は、減算が進行する通常表示態様から、減算の進行が止まる特殊表示態様に変更される。なお、潜伏報知背景から時短共通背景に滞在背景が戻された場合には、残回数示唆表示 3 1 0 の表示態様は再び通常表示態様に変更される。つまり残回数示唆表示 3 1 0 の減算が再び進行することとなる。

40

#### 【 0 3 2 0 】

[ 変動演出終了処理 ] 図 6 4 に示すように、変動演出終了処理(S4416)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、変動停止コマンドを解析するとともに(S5901)、背景フラグを参照する(S5902)。そして、背景フラグの値が「1」か否か、即ち滞在背景が通常背景か否かを判定する(S5903)。そして、滞在背景が通常背景であれば(S5903でYES)、ステップS5905に進む。

#### 【 0 3 2 1 】

一方、滞在背景が通常背景でなければ(S5903でNO)、背景カウンタの値を 1 ディクリメントしてから(S5904)、ステップS5905に進む。ステップS5905では、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを、R A M 9 4 の出力バッ

50

ァにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理(S4006)によって画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、表示画面7aにて演出図柄8L, 8C, 8Rを所定の停止態様で確定的に停止表示する。

#### 【0322】

##### 8. Sゾーン移行時の表示画面7aの遷移の例

次に、上記した処理によって実現されるSゾーン移行時の表示画面7aの遷移の例について図67に基づいて説明する。なお、本形態のパチンコ遊技機1は、V通過大当たりの一部に高確率状態を潜伏させる大当たりが含まれている。特図1\_\_大当たり図柄3(図10参照)がそれである。この大当たり図柄に当選すると、大当たり遊技中に高確率状態への移行報知がなされず、大当たり遊技後には非高確率状態に制御された場合と同じ演出モード(「ZZ RUSH」)に制御される。その後、「ZZ RUSH」からSゾーンに演出モードが変更されることで、高確率状態であることが報知される。Sゾーンへの移行は、事前判定に基づく連続演出(煽り演出)を経て行われる。

#### 【0323】

図67に示すSゾーンへの移行制御の実行例は、失敗態様の煽り演出を1回行った後、成功態様の煽り演出を行って、Sゾーンに移行する例である。まず、図67(A)に示すように、表示画面7aには時短共通背景301が表示されている。特図変動が開始されると、図67(B)及び(C)に示すように、失敗態様の煽り演出が実行される(図62のステップS5704参照)。失敗態様の煽り演出は、特殊キャラクタ332(図67(H)参照)の手332aが残回数示唆表示310の演出画像を掴もうとするが掴めない動画を表示画面7aに表示する演出である。失敗態様の煽り演出が実行されても、図67(D)に示すように、残回数示唆表示310の表示態様は通常表示態様(減算が進行する態様)のまま変更されない。つまり、減算表示は止まらない。このような煽り演出が繰り返し実行されることで、遊技者のSゾーン移行への期待感を高めることが可能となっている。

#### 【0324】

次の特図変動が実行されると、図67(E)及び(F)に示すように、成功態様の煽り演出を行う(図62のステップS5707参照)。成功態様の煽り演出は、特殊キャラクタ332の手332aが残回数示唆表示310の演出画像を掴む動画を表示画面7aに表示する演出である。成功態様の煽り演出が実行されると、図67(F)及び(G)に示すように、残回数示唆表示310の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様(減算が進まない態様)に変更される(図62のステップS5713参照)。つまりSゾーンに制御されると、背景画像が潜伏報知背景に変更されるが(図62のステップS5710-1参照)、この潜伏報知背景における残回数示唆表示310の表示態様は特殊表示態様となっている。

#### 【0325】

なお、図67(G)は、Sゾーン突入の特図変動の次の特図変動が実行された時の表示画面7aを示しており、本形態ではこのタイミングで「Sゾーン」の文字画像を表示画面7aに表示するようにしている(図62のステップS5718参照)。また本形態では、特殊表示態様の残回数示唆表示312は、通常表示態様の残回数示唆表示311を鎖で縛った演出画像(通常表示態様の残回数示唆表示311に鎖の演出画像(減算停止画像312a)を加えた演出画像)であり、残回数示唆表示の減算が止まることをわかりやすく表現したものである。

#### 【0326】

Sゾーンに制御されている間は、図67(H)に示すように、背景画像の他にも、上述の通り残回数示唆表示310の表示態様が変更されたり、大当たりの連チャン回数を示すBONUS回数表示320の表示態様が変更されたりする。「ZZ RUSH」に制御されているときを示す図67(A)と、Sゾーンに制御されているときを示す図67(H)とを対比すれば、背景画像、残回数示唆表示310、及びBONUS回数表示320の各表示態様が変更されていることがわかる。

#### 【0327】

つまり、背景画像が時短共通背景301から潜伏報知背景302に変更され、通常表示

10

20

30

40

50

態様の残回数示唆表示 3 1 1 が特殊表示態様の残回数示唆表示 3 1 2 に変更され、通常表示態様の B O N U S 回数表示 3 2 1 が特殊表示態様の B O N U S 回数表示 3 2 2 に変更されているのがわかる。なお、図 6 7 ( A ) において時短共通背景 3 0 1 とともに表示されているキャラクタは、第 1 の通常キャラクタ ( キャラクタ A ) 3 3 1 であり、図 6 7 ( H ) において潜伏報知背景 3 0 2 とともに表示されているキャラクタは、特殊キャラクタ ( キャラクタ C ) 3 3 2 である。

#### 【 0 3 2 8 】

##### 9 . 本形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 1 では、第 1 大入賞口 3 0 内の特定領域 3 9 に遊技球が通過すると、振分部材 7 1 が通過許容状態 ( 図 3 ( A ) 参照 ) から通過阻止状態 ( 図 3 ( B ) 参照 ) に切り替えられる ( 図 1 6 参照 ) 。よって、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球が何球も特定領域 3 9 を通過するのを防ぐことが可能となっている。そしてこのことにより、特定領域 3 9 に遊技球が通過したのを見過ごし易くなり、大当たり遊技の終了後の遊技状態が高確率状態になるかどうかはバレ難くなっている。

#### 【 0 3 2 9 】

特に本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、終了点個数を「 1 」に設定している ( 図 1 5 参照 ) 。よって、終了点個数を 2 以上の値に設定するよりも、特定領域 3 9 を通過したかどうかを認識し難くなっている。

#### 【 0 3 3 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 によれば、特定領域 3 9 を通過しても振分部材 7 1 を通過阻止状態 ( 図 3 ( B ) 参照 ) に切り替えない構成と比べて、特定領域 3 9 が通過許容状態 ( 図 3 ( A ) 参照 ) に制御されている期間を短くすることが可能である。そのため、特定領域 3 9 が通過許容状態 ( 図 3 ( A ) 参照 ) に制御されている間にこの状態を不正に維持しようとする行為 ( ワイヤーや棒状の部材等で振分部材 7 1 が通過阻止状態に戻れないようにする行為 ) をなされ難くすることが可能である。

#### 【 0 3 3 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、振分部材作動ラウンドにおいて終了点個数分 ( すなわち 1 個 ) の遊技球が特定領域 3 9 を通過した後は、第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数が変化点個数 ( 例えば 3 個 ) に到達しても、振分部材 7 1 を通過許容状態 ( 図 3 ( A ) 参照 ) に制御することがない ( 図 1 6 の期間 C 参照 ) 。よって、振分部材 7 1 の作動パターンの変化 ( 第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンへの変化 ) によって特定領域 3 9 への通過の可否をコントロールしつつ、特定領域 3 9 への通過の発生を認識し難くさせたり、不正行為のなされ難さを向上させたりすることが可能となっている。

#### 【 0 3 3 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、1 回のラウンド遊技中の第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数に基づいて、振分部材 7 1 の作動パターンが第 1 の作動パターン ( 1 の作動パターン ) から第 2 の作動パターン ( 他の作動パターン ) に変化する。よって実施形態のように、特定領域 3 9 へ通過し易い第 2 の作動パターンと、これよりも特定領域 3 9 へ通過し難い第 1 の作動パターンとを設けることで、第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数に応じて特定領域 3 9 への通過のし易さが変わる新たな遊技性となっている。つまり、1 回のラウンド遊技中の第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数に応じて、特定領域 3 9 へ遊技球が通過し易い期間 ( つまり高確率状態への移行を確定させ易い期間 ) と、特定領域 3 9 へ遊技球が通過し難い期間 ( つまり高確率状態への移行を確定させ難い期間 ) とが変わる新たな遊技性となっている。

#### 【 0 3 3 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり図柄の種類と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかの組み合わせに応じて、変化点個数が定められている ( 図 1 4 参照 ) 。よって、変化点個数が必ず 3 個など、1 通りである構成に比べて、振分部材 7 1 の作動パターンが変更されるタイミングを遊技者に予測され難くすることが可能となっている。

#### 【 0 3 3 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、特定領域 3 9 への通過に基づいて振分部材 7 1 の作動を停止することで特定領域 3 9 への通過の発生を遊技者に視認され難くするだけでなく、「大当たり図柄 3」に当選した場合には一旦「ZZ RUSH」に制御することにより、演出モードの点からも高確率状態に制御されているかどうかを認識され難くし、その上で、Sゾーンに移行させることで実は高確率状態に制御されていたことを報知するようにしている（図 6 7、図 6 8 参照）。よって、一見、高確率状態に制御されていないと思わせておき、実は高確率状態に制御されていたことが報知されることとなるため、大当たり遊技後の興趣を向上させることが可能となっている。

#### 【0335】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、第 1 大入賞口 3 0 をロング開放の開放パターン（図 1 2 の開放態様 1）で開放させつつ、振分部材 7 1 を通過困難の作動パターン（変化点個数が「無し」の作動パターン、図 1 1 及び図 1 4 参照）で動作させることにより、振分部材作動ラウンドにおいて特定領域 3 9 への通過を生じさせることなく、最大入賞球数（10 球）に及ぶ第 1 大入賞口 3 0 への入賞を生じさせることが可能となっている。すなわち、振分部材 7 1 が第 1 の作動パターンでは作動されるが、第 2 の作動パターンでは作動されない非通過ラウンド遊技（通過困難の作動パターンで振分部材 7 1 が作動されるラウンド遊技）においても、第 1 の通過容易の作動パターン（変化点個数が「3」の作動パターン、図 1 1 及び図 1 4 参照）で作動されるラウンド遊技（第 1 通過ラウンド遊技）や、第 2 の通過容易の作動パターン（変化点個数が「7」の作動パターン、図 1 1 及び図 1 4 参照）で作動されるラウンド遊技（第 2 通過ラウンド遊技）と同様に、最大入賞球数（10 球）に及ぶ第 1 大入賞口 3 0 への入賞を生じさせることが可能となっている。よって、遊技者に十分な賞球を獲得させることが可能となっている。

#### 【0336】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、通過ラウンド遊技（第 2 の作動パターンで動作されることが予定されているラウンド遊技）の実行ラウンド（何ラウンド目で実行されるか）が異なる複数の大当たり図柄がある（図 1 1、図 1 3、図 1 4 参照）。よって、いつ特定領域 3 9 に通過するのか見当をつけ難い遊技機とすることが可能となっている。

#### 【0337】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、特定領域 3 9 への通過が見込める V 通過大当たりの大当たり遊技（通過大当たり遊技）では、通過ラウンド遊技が 2 回実行される上（図 1 1 参照）、特定領域 3 9 への通過が生じることなく 2 回目の通過ラウンド遊技が実行された場合には、第 1 大入賞装置 3 1 へ遊技球を入賞させるべき旨が報知される（図 5 3 のステップ S5040）。つまり初回の通過ラウンド遊技で特定領域 3 9 に通過させ損なった場合には注意喚起がなされる。よって、確実に高確率状態への移行を生じさせることが可能となっている。なお、通過大当たり遊技には、第 1 通過ラウンド遊技を含む第 1 通過大当たり遊技（第 1 通過特別遊技）と、第 2 通過ラウンド遊技を含む第 2 通過大当たり遊技（第 2 通過特別遊技）とがある。また、非通過ラウンド遊技を含むが通過ラウンド遊技を含まない大当たり遊技を、非通過大当たり遊技（非通過特別遊技）ということとする。

#### 【0338】

また本形態のパチンコ遊技機 1 では、「特図 1 \_\_大当たり図柄 3」に当選した場合には、2 回目の通過ラウンド遊技では初回の通過ラウンド遊技よりもラウンド遊技内の早いタイミング（少ない入賞球数）で特定領域 3 9 への通過が可能となる（図 1 1、図 1 3、図 1 4 参照）。よって、2 回目の通過ラウンド遊技の方が初回の通過ラウンド遊技よりも特定領域 3 9 へ遊技球を通過させ易い。従って、初回の通過ラウンド遊技で特定領域 3 9 に通過させ損なっても、より確実に高確率状態への移行を生じさせることが可能となっている。

#### 【0339】

##### 10. 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る

10

20

30

40

50

構成同士を適宜組み合わせで構成してもよい。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。

【0340】

上記形態では、大当たり遊技中に開閉する大入賞口として、第1大入賞口30と第2大入賞口35とを設けたが、第1大入賞口30（つまり特定領域39を内部に備える大入賞口）だけでもよい。この場合、全ラウンドを振分部材作動ラウンドにし、全ラウンドにおいて、終了点個数を1個に定めてもよい。またこの場合、全ラウンドを振分部材作動ラウンドにし、全ラウンドにおいて、変化点個数を3個に定めてもよい。

【0341】

また、終了点個数は、1回のラウンド遊技中の最大入賞個数（実施形態では「10」）を超えない範囲であれば、2以上の任意の値に定めてもよい。また、変化点個数は、1ラウンド中の最大入賞個数（実施形態では「10」）を超えない範囲であれば、3や7以外の任意の値に定めてもよい。

【0342】

また、終了点個数は、図71（A）に示すように、大当たり図柄の種類（大当たり図柄10、大当たり図柄11、大当たり図柄12）と、ラウンド数（1ラウンド～16ラウンド）との組み合わせに応じて、複数の値から決定される構成としてもよい。勿論、図71（B）に示すように、「ラウンド数に応じた終了点個数の変化はないが、大当たり図柄の種類（大当たり図柄20、大当たり図柄21、大当たり図柄22）が異なると終了点個数が変わる構成」や、図71（C）に示すように、「大当たり図柄の種類に応じた終了点個数の変化はないが、ラウンド数（1ラウンド～16ラウンド）が異なると終了点個数が変わる構成」としてもよい。

【0343】

大当たり図柄の種類や、何ラウンド目のラウンド遊技であるかに応じて、終了点個数を変化させれば、振分部材71の挙動（特に特定領域39の閉塞タイミング）を遊技者に予測され難くすることが可能となる。その結果、振分部材71の作動パターンを推測するのを遊技者が諦めることが期待できる。これにより、特定領域39への通過を目視され難くすることが可能となる。なおこの効果を最も発揮できるのは、大当たり図柄の種類と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかの両方に応じて終了点個数を変化させる構成である。

【0344】

また、変化点個数は、図72（A）に示すように、大当たり図柄の種類（大当たり図柄30、大当たり図柄31、大当たり図柄32）と、ラウンド数（1ラウンド～16ラウンド）との組み合わせに応じて、複数の値から決定される構成としてもよい。勿論、図72（B）に示すように、「ラウンド数に応じた変化点個数の変化はないが、大当たり図柄の種類（大当たり図柄40、大当たり図柄41、大当たり図柄42）が異なると変化点個数が変わる構成」や、図72（C）に示すように、「大当たり図柄の種類に応じた変化点個数の変化はないが、ラウンド数（1ラウンド～16ラウンド）が異なると変化点個数が変わる構成」としてもよい。

【0345】

大当たり図柄の種類や、何ラウンド目のラウンド遊技であるかに応じて変化点個数を変化させれば、振分部材71の作動パターンが変更されるタイミングを遊技者に予測され難くすることが可能となる。なおこの効果を最も発揮できるのは、大当たり図柄の種類と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかの両方に応じて変化点個数を変化させる構成である。

【0346】

また上記形態では、1回のラウンド遊技において振分部材71の作動パターンが切り替わる変化点は1つとしたが、2以上としてもよい。具体的には例えば、図73～図76に示す構成としてもよい。この例では、図73に示すように、振分部材71の作動パターンが3種類設けられている。第1の作動パターンと第2の作動パターンは上記形態における

10

20

30

40

50

作動パターン（図 13 参照）と同じである。第 3 の作動パターンは、500ms にわたって振分部材 71 を第 2 状態（通過阻止状態）に制御する閉塞制御と、500ms にわたって振分部材 71 を第 1 状態（通過許容状態）に制御する開放制御とを繰り返す作動パターンである。

#### 【0347】

1 回のラウンド遊技における第 1 大入賞口 30 への入賞個数が、第 1 の変化点個数（1 番目の変化点個数）に到達すると、振分部材 71 の作動パターンが第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに変更され、第 2 の変化点個数（2 番目の変化点個数）に到達すると、振分部材 71 の作動パターンが第 2 の作動パターンから第 3 の作動パターンに変更される。図 74 に示すように、大当たり図柄 1、大当たり図柄 2、及び大当たり図柄 5 に係る 10R と 12R と、大当たり図柄 3 に係る 6R については、第 1 の変化点個数が 3 個に設定され、第 2 の変化点個数が 7 個に設定されている。よって、例えば大当たり図柄 1 に当選し、10R 目のラウンド遊技において第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 3 個になると、第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに切り替わり、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 7 個になると、第 2 の作動パターンから第 3 の作動パターンに切り替わる（図 75 の期間 A 参照）。なお、大当たり図柄 1 への当選に基づく 10R 目のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 30 に対する 3 個目の入賞が生じなければ、図 75 の期間 B に示すように、そのラウンド遊技が終わるまで振分部材 71 の作動パターンは第 1 の作動パターンのまま変更されない。

#### 【0348】

また、大当たり図柄 3 に係る 2R については、第 1 の変化点個数が 7 個に設定され、第 2 の変化点個数が 9 個に設定されている（図 74 参照）。よって、例えば大当たり図柄 3 に当選し、2R 目のラウンド遊技において第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 7 個になると、第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに切り替わり、第 1 大入賞口 30 への入賞個数が 9 個になると、第 2 の作動パターンから第 3 の作動パターンに切り替わる。

#### 【0349】

このように振分部材 71 の作動パターンとして第 1 の作動パターン、第 2 の作動パターン、及び第 3 の作動パターンを設けた場合には、遊技制御用マイコン 81 は、図 39 に示した第 1 大入賞口センサ検出処理（S2502，S2802）に代えて、図 76 に示す第 1 大入賞口センサ検出処理を実行する。この処理では、ステップ S2605 において振分部材作動フラグの値が、第 1 の作動パターンに対応した値「1」であると判定した場合には、続いて、大入賞口入賞カウンタの値が第 1 の変化点個数であるか否かを判定し（S2611）、判定結果が YES であれば、振分部材作動フラグの値を、第 2 の作動パターンに対応する値「2」に設定する（S2607）。なお、ステップ S2611 の判定結果が NO である場合には、第 1 大入賞口センサ検出処理を終える。また、ステップ S2605 における判定結果が NO である場合には、続いて振分部材作動フラグの値が「2」であるか否かを判定する（S2612）。「2」であれば、続いて、大入賞口入賞カウンタの値が第 2 の変化点個数であるか否かを判定し（S2613）、判定結果が YES であれば、振分部材作動フラグの値を、第 3 の作動パターンに対応する値「3」に設定する（S2614）。なお、ステップ S2612 の判定結果が NO である場合や、ステップ S2613 の判定結果が NO である場合には、第 1 大入賞口センサ検出処理を終える。

#### 【0350】

このような第 1 大入賞口センサ検出処理（図 76）の実行により、振分部材作動フラグの値が変更される。そして、遊技制御用マイコン 81 は、ステップ S112 の振分部材制御処理（図 23）において、振分部材作動フラグの値に応じた作動パターンで振分部材 71 が動作するように、振分部材ソレノイドの ON/OFF を制御する。

#### 【0351】

以上、図 73～図 76 に基づいて説明した変更例の遊技機によれば、振分部材 71 の作動パターンが 1 回のラウンド遊技中に複数回変化するため、振分部材 71 の動作が複雑化され、振分部材 71 の挙動や、これに関係する特定領域 39 への通過のタイミングを一層

、遊技者に予測され難くすることが可能となる。

【 0 3 5 2 】

なお、第 1 の変化点個数および第 2 の変化点個数に加えて、第 3 の変化点個数や第 4 の変化点個数等があってもよい。また、第 1 の変化点個数で、第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに変更し、第 2 の変化点個数で、第 2 の作動パターンから第 1 の作動パターンに戻す構成としてもよい。

【 0 3 5 3 】

また上記形態では、変化点個数を「無し」に設定した振分部材作動ラウンドを設けたが（図 1 4 参照）、これらのラウンドにおいて変化点個数を 1 0（1 回のラウンド遊技における大入賞口の最大入賞個数）に設定するとともに、遊技球が第 1 大入賞口 3 0 を通過してから振分部材 7 1 に到達するまでに要する時間以上の閉塞時間の経過後に振分部材 7 1 を開放させる開放パターンを、第 2 の作動パターンとしてもよい。このような構成によっても、特定領域 3 9 への通過が困難な作動パターンを構成することが可能だからである。

【 0 3 5 4 】

また上記形態では、変化点個数を「無し」に設定した振分部材作動ラウンドを設けたが、これらのラウンドを振分部材作動ラウンドとしなくてもよい。

【 0 3 5 5 】

また上記形態では、振分部材 7 1 の作動パターンを複数設け、第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数が変化点個数に到達すると、作動パターンを変更するよう構成した。これに対して、振分部材 7 1 の作動パターンを 1 つのみにしてもよい。具体的には例えば、3 秒にわたる第 1 状態（通過許容状態）への制御と、1 秒にわたる第 2 状態（通過阻止状態）への制御とを繰り返す作動パターンのみとしてもよい。この場合も、第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数が終了点個数に到達すると、振分部材 7 1 の作動を終了するとよい。

【 0 3 5 6 】

また振分部材 7 1 の作動パターンは、上記形態の第 1 の作動パターンや第 2 の作動パターンに限られるものではなく、特定領域 3 9 への通過率を考慮して、任意に変更可能である。なお、振分部材 7 1 の作動パターンには、振分部材 7 1 を第 1 状態（通過許容状態）に制御することなく第 2 状態（通過阻止状態）に維持し続けるパターンも含まれるものとする。

【 0 3 5 7 】

また上記形態では、第 1 大入賞口 3 0 内の特定領域 3 9 への通過に基づいて高確率状態に制御可能な遊技機（所謂 V 確機）としたが、始動口への入賞に基づいて、内部に特定領域を有する大入賞装置を開放させる小当たり遊技を実行し、この特定領域に遊技球が通過すると大当たり遊技を実行する遊技機（所謂 1 種 2 種混合機やハネモノタイプの遊技機）としてもよい。この場合、小当たり遊技が「特別遊技」に相当し、大当たり遊技を実行することが「特典を付与」することに相当する。

【 0 3 5 8 】

また上記形態では、大当たり図柄 3 に当選した場合には高確率状態を潜伏させる構成（大当たり遊技の終了後に特図変動が何回か実行されてから高確率状態であることを報知する構成）としたが、このような潜伏確変用の大当たりのない構成としてもよい。

【 0 3 5 9 】

また上記形態では、第 1 大入賞口 3 0 内の特定領域 3 9 に遊技球が通過したことに基いて、振分部材 7 1 を第 1 状態（通過許容状態）から第 2 状態（通過阻止状態）に制御したが、特定領域 3 9 以外の領域を遊技球が通過したことに基いて、振分部材 7 1 を第 1 状態から第 2 状態に制御してもよい。特定領域以外の領域としては例えば、ゲート 2 8、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0 等が挙げられる。この場合、特定領域以外の領域に遊技球が通過することが特別切替条件に相当する。

【 0 3 6 0 】

また上記形態では、第 1 の作動パターンは特定領域 3 9 への通過がほぼ生じないパターン、第 2 の作動パターンは特定領域 3 9 への通過が極めて簡単に生じるパターンとした（

図 1 3 参照)。これに対して、第 1 の作動パターンは特定領域 3 9 への通過が生じ難いパターン、第 2 の作動パターンは第 1 の作動パターンよりも特定領域への通過が生じ易いが、ほぼ必ず生じるとは言えない作動パターンとしてもよい。つまり、特定領域 3 9 への通過が可能な作動ラウンドといえども、必ず特定領域 3 9 を通過するとは限らない構成としてもよい。この場合、変化点個数の値を小さい値（例えば 3 個）にすることで特定領域 3 9 を通過し易い作動ラウンドにすることができ、逆に変化点個数の値を大きい値（例えば 7 個）にすることで特定領域 3 9 を通過し難い作動ラウンドにすることが可能である。この場合、潜伏確変用の大当たりを設ける必要はない。

#### 【 0 3 6 1 】

また、このように構成した場合には、振分部材作動ラウンドにおいて第 1 大入賞口 3 0 への入賞球数が変化点個数（例えば 3 個）に達したことを契機に演出を変化させてもよい。具体的には例えば、振分部材作動ラウンドにおいて第 1 大入賞口 3 0 への入賞球数が変化点個数に到達したときに、V 通過を狙うチャンスであることを示す「V チャンス！」の文字画像を表示画面 7 a に表示するようにしてもよい（図 7 7 ( B ) 参照）。このためには、遊技制御用マイコン 8 1 が図 3 9 のステップ S2606 で YES と判定したときに変化点個数に到達したことを通知するためのコマンド（変化点個数到達コマンド）をサブ制御基板 9 0 に送信し、これを受信したサブ制御基板 9 0（演出制御用マイコン 9 1）が、図 7 7 ( B ) に示す画像を表示する処理を行うようにすればよい。これにより、今が特定領域 3 9 に遊技球を通過させるチャンスであることを遊技者に認識させることが可能である。なお、第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数が変化点個数に到達する前は、図 7 7 ( A ) に示すように、「V チャンス！」の文字画像は表示していないものとする。

#### 【 0 3 6 2 】

また、1 回の振分部材作動ラウンドにおいて変化点個数が複数設定されており、各変化点個数に到達する毎に振分部材 7 1 の作動パターンを変化させる構成（例えば、第 1 の変化点個数（3 個）に到達すると第 1 の作動パターンから第 2 の作動パターンに切り替え、第 2 の変化点個数（7 個）に到達すると第 2 の作動パターンから第 3 の作動パターンに切り替える構成）の場合には、各変化点個数毎に演出を変化させる構成としてもよい。具体的には例えば、第 3 の作動パターンを、第 1 の作動パターンよりも特定領域 3 9 を通過し易いが、第 2 の作動パターンよりも特定領域 3 9 を通過し難い作動パターンとした場合には（例えば第 1 の作動パターンを、2 4 m s の開放と 1 0 0 0 0 m s の閉塞とを繰り返すパターンとし、第 2 の作動パターンを、5 0 0 m s の開放と 5 0 0 m s の閉塞とを繰り返すパターンとし、第 3 の作動パターンを、5 0 0 m s の開放と 1 5 0 0 m s の閉塞とを繰り返すパターンとした場合には）、第 1 の変化点個数（3 個）に到達したときに、図 7 7 ( A ) に示す画面から図 7 7 ( B ) に示す画面に切り替え、第 2 の変化点個数（7 個）に到達したときに、図 7 7 ( B ) に示す画面から図 7 7 ( C ) に示す画面に切り替えるようにしてもよい。このためには、遊技制御用マイコン 8 1 が図 7 6 のステップ S2611 で YES と判定したときに第 1 の変化点個数に到達したことを通知するためのコマンド（第 1 の変化点個数到達コマンド）をサブ制御基板 9 0 に送信し、ステップ S2613 で YES と判定したときにまだ V 通過が生じていなければ第 2 の変化点個数に到達したことを通知するためのコマンド（第 2 の変化点個数到達コマンド）をサブ制御基板 9 0 に送信する。そして、第 1 の変化点個数到達コマンドを受信したサブ制御基板 9 0（演出制御用マイコン 9 1）が、図 7 7 ( B ) に示す画像を表示する処理を行い、第 2 の変化点個数到達コマンドを受信したサブ制御基板 9 0（演出制御用マイコン 9 1）が、図 7 7 ( C ) に示す画像を表示する処理を行うようにすればよい。

#### 【 0 3 6 3 】

なお、図 7 7 ( C ) に示す画面では、「V に球をぶち込め！！」の文字画像を表示画面 7 a に表示している。この演出は、図 7 7 ( B ) に示す演出よりも強く、遊技者に特定領域 3 9 への通過を促す演出である。つまり図 7 7 ( C ) に示す演出によって遊技者を煽ることで、遊技興趣が向上される。ちなみに、振分部材 7 1 の作動パターンの変化は、第 1 大入賞口 3 0 への入賞個数が多くなるにつれて、特定領域 3 9 への通過し易さが、徐々に

上がるような変化であってもよいし、徐々に下がるような変化であってもよいし、上がったたり下がったりを繰り返すような変化であってもよい。どのような作動パターンの変化を採用した場合でも、各作動パターンの変化に合った演出を実行することで、遊技者を煽ったり、遊技者に安心感を与えたりすることが可能であるため、遊技興趣の向上が期待できる。

#### 【0364】

なお、図77(B)に示す「Vチャンス！」の文字画像や図77(C)に示す「Vに球をぶち込め！！」の文字画像を表示するように構成した場合には、特定領域39への通過があったタイミング（あるいは特定領域39への通過球数が終了点個数に到達したタイミング）で、このような文字画像の表示を止めるように構成するとよい。このためには、遊技制御用マイコン81が図44のステップS3207でYESと判定したときに終了点個数に到達したことを通知するためのコマンド（終了点個数到達コマンド）をサブ制御基板90に送信し、これを受信したサブ制御基板90（演出制御用マイコン91）が、図77(B)や図77(C)に示す画像を表示していれば、その表示を止める処理を行うようにすればよい。このように構成すれば、特定領域39が閉塞されているのにV通過が可能な状態が続いていると遊技者に誤解させるのを防止可能である。

#### 【0365】

また上記形態では、1回の大当たり遊技において通過ラウンド遊技を2回設けたが、3回以上設けてもよいし、1回だけ設けてもよい。

#### 【0366】

また上記形態では、潜伏確変用の大当たり（特図1\_\_大当たり図柄3）では、2回目の通過ラウンド遊技の変化点個数を、初回の通過ラウンド遊技の変化点個数よりも小さい値に設定したが、初回の通過ラウンド遊技の変化点個数と同じ値に設定してもよい。

#### 【0367】

また上記形態では、1回の「ラウンド遊技」中の大入賞口への入賞個数が変化点個数に到達すると、振分部材71の作動パターンを変更することとしたが、1回の「大当たり遊技」中の大入賞口への入賞個数が変化点個数に到達すると、振分部材71の作動パターンを変更する構成としてもよい。

#### 【0368】

また上記形態では、所謂ST機（確変の回数切りの遊技機）として構成したが、所謂確変ループ機として構成してもよい。

#### 【0369】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第1始動口20と、遊技球の入球し易さが変化可能な第2始動口21とを設けたが、第1始動口20又は第2始動口21の一方を備えていない構成としてもよい。第1始動口20を備えていない構成とする場合、電チュー22が閉状態にあるときでも、電チュー22に係る第2始動口21へ遊技球が入球するように構成する。

#### 【0370】

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

#### 【0371】

また上記形態では、始動入賞コマンドに当否情報は含まれるがリーチの有無の情報は含まれていなかった（図21参照）。これに対して、始動入賞コマンドにリーチの有無の情報も含めるようにしてもよい。そして、リーチ無しハズレ（ドハズレ）のときにしか失敗対応の煽り演出が実行されないように禁則制御を行うとよい。また、事前判定の結果が大当たりであるときが移行抽選の当選確率が最も高く、リーチ有りハズレであるときが次に高く、リーチ無しハズレであるときが最も低くなるように、連続演出乱数判定テーブルを

10

20

30

40

50

設定するとよい。

【 0 3 7 2 】

1 1 . 上記した実施の形態に示されている発明

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

【 0 3 7 3 】

A

手段 1 A に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域 ( 3 ) に配されている入球口 ( 第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 ) と、

前記遊技領域に配されている特別入賞口 ( 第 1 大入賞口 3 0 ) と、前記特別入賞口を開閉する開閉部材 ( 3 2 ) と、前記特別入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域 ( 3 9 ) 及び非特定領域 ( 7 0 ) と、第 1 状態 ( 図 3 ( A ) に示す状態 ) にあるときには前記特定領域に遊技球を振り分け、第 2 状態 ( 図 3 ( B ) に示す状態 ) にあるときには前記非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材 ( 7 1 ) と、を有する特別入賞手段 ( 第 1 大入賞装置 3 1 ) と、

前記入球口への入球に基づいて、前記開閉部材を開放する特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段 ( ステップ S111 等を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ) と、

前記特別遊技中の前記特定領域への遊技球の通過に基づいて特典を付与可能 ( 高確率状態に制御可能 ) な特典付与手段 ( ステップ S3104 等を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ) と、

前記振分部材の状態を前記第 1 状態と前記第 2 状態との間で切り替え可能な振分部材制御手段 ( ステップ S112 等を実行する遊技制御用マイコン 8 1 ) と、を備えている遊技機 ( パチンコ遊技機 1 ) であって、

前記振分部材制御手段は、所定の特別切替条件 ( 実施形態では特定領域 3 9 に遊技球が通過すること ) の成立に基づいて、前記振分部材を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替え可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 7 4 】

この構成の遊技機によれば、特別切替条件の設定次第で、特定領域に遊技球が通過したのを遊技者が見過ごし易くなり、特典が付与されるか否かをわかり難くすることが可能となる。

【 0 3 7 5 】

手段 2 A に係る発明は、

手段 1 A に記載の遊技機であって、

前記特別切替条件は、前記特定領域への遊技球の通過であることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 7 6 】

この構成の遊技機によれば、特別入賞口内の特定領域に遊技球が通過すると、振分部材が第 1 状態から第 2 状態に切り替えられる。よって、特別入賞口に入賞した遊技球が何球も特定領域を通過するのを防ぐことが可能となる。そしてこのことにより、特定領域に遊技球が通過したの見過ごし易くなり、特典が付与されるか否かをわかり難くすることが可能となる。

【 0 3 7 7 】

また、特定領域を通過しても振分部材を第 2 状態に切り替えない構成と比べて、特定領域が第 1 状態に制御されている期間を短くすることが可能である。そのため、特定領域が第 1 状態に制御されている間にこの状態を不正に維持しようとする行為をなされ難くすることが可能である。

【 0 3 7 8 】

手段 3 A に係る発明は、

手段 2 A に記載の遊技機であって、

前記特別遊技には、複数回のラウンド遊技が含まれており、

前記振分部材制御手段は、1 回の前記ラウンド遊技中に前記特定領域を通過した遊技球の数があらかじめ定められた終了点個数（例えば 1 個）に到達すると、前記振分部材を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替え得る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、終了点個数の設定次第で、特定領域を通過させる遊技球の数を変えることが可能であり、特定領域を通過したかどうかの認識し易さを変更することが可能である。

【0380】

手段 4 A に係る発明は、

手段 3 A に記載の遊技機であって、

前記入球口への入球に基づいて、当否判定を行う当否判定手段（ステップ S1402 又は S1408 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記当否判定の結果を示す図柄（特別図柄）を変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段（ステップ S1406、S1412、S1704 等を実行する遊技制御用マイコン 81）と、を備え、

前記特別遊技実行手段は、前記図柄が当選を示す当たり図柄（大当たり図柄）で停止表示されると、前記特別遊技を実行するものであり、

前記終了点個数は、複数の値の中から、前記当たり図柄の種類に応じた値に設定される（図 71（B）参照）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、当たり図柄の種類に応じて終了点個数が変化するため、振分部材の挙動を遊技者に予測され難くすることが可能となる。その結果、振分部材の作動パターンを推測するのを遊技者が諦めることが期待可能となる。これにより、特定領域への通過を目視され難くすることが可能となる。

【0382】

手段 5 A に係る発明は、

手段 3 A に記載の遊技機であって、

前記終了点個数は、複数の値の中から、1 回の前記特別遊技における何回目のラウンド遊技であるかに応じた値に設定される（図 71（C）参照）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、何ラウンド目のラウンド遊技であるかに応じて終了点個数が変化するため、振分部材の挙動を遊技者に予測され難くすることが可能となる。その結果、振分部材の作動パターンを推測するのを遊技者が諦めることが期待可能となる。これにより、特定領域への通過を目視され難くすることが可能となる。

【0384】

手段 6 A に係る発明は、

手段 3 A に記載の遊技機であって、

前記入球口への入球に基づいて、当否判定を行う当否判定手段（ステップ S1402 又は S1408 を実行する遊技制御用マイコン 81）と、

前記当否判定の結果を示す図柄（特別図柄）を変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段（ステップ S1406、S1412、S1704 等を実行する遊技制御用マイコン 81）と、を備え、

前記特別遊技実行手段は、前記図柄が当選を示す当たり図柄（大当たり図柄）で停止表示されると、前記特別遊技を実行するものであり、

前記終了点個数は、複数の値の中から、当たり図柄の種類と、1 回の前記特別遊技における何回目のラウンド遊技であるかとの組み合わせに応じた値に設定される（図 71（A

10

20

30

40

50

）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、当たり図柄の種類と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかの両方に応じて終了点個数が変化するため、どちらか一方に応じて終了点個数を变化させる構成に比べて一層、振分部材の挙動を遊技者に予測され難くすることが可能となる。その結果、振分部材の作動パターンを推測するのを遊技者が諦めることが期待可能となる。これにより、特定領域への通過を目視され難くすることが可能となる。

【0386】

手段7Aに係る発明は、

手段3Aから手段6Aまでのいずれかに記載の遊技機であって、

前記振分部材制御手段は、

1回の前記ラウンド遊技中の前記特別入賞口への入賞個数が予め定められた変化点個数に到達すると、前記振分部材の作動パターンを複数種類の作動パターンのうちの1の作動パターン（第1の作動パターン）から他の作動パターン（第2の作動パターン）に変えるものであり、

前記1の作動パターンでの作動中に、前記特定領域を通過した遊技球の数が前記終了点個数に到達した場合には、その後に前記入賞個数が前記変化点個数に到達しても前記他の作動パターンでの作動を行わない（図16の期間C参照）ものであることを特徴とする遊技機である。

【0387】

この構成の遊技機によれば、1回のラウンド遊技中に終了点個数分の遊技球が特定領域を通過した後は、特別入賞口への入賞個数が変化点個数に到達しても、振分部材を第1状態に制御することがないため、振分部材の作動パターンの変化によって特定領域への通過の可否をコントロールしつつ、特定領域への通過の発生を認識し難くさせることが可能となる。

【0388】

手段8Aに係る発明は、

手段3Aから手段7Aまでのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特典は、前記特別遊技の終了後の遊技状態を通常遊技状態よりも前記特別遊技が実行され易い特典遊技状態（高確率状態）に制御することであることを特徴とする遊技機である。

【0389】

この構成の遊技機によれば、特別遊技の終了後の遊技状態が特典遊技状態に制御されるかどうかを、遊技者に認識させ難くすることが可能となる。

【0390】

手段9Aに係る発明は、

手段8Aに記載の遊技機であって、

前記特別遊技中に前記特定領域への通過が生じても、前記特定領域への通過が生じなかった場合と同じ特定の演出モード（ZZ RUSH）に制御可能な演出モード制御手段（ステップS5202及びS5212で共にYESの場合にS5209を実行する演出制御用マイコン91）と

、前記特定の演出モードに制御されている場合に、前記特典遊技状態に制御されていることを報知可能な報知手段（Sゾーンに関するS5710-1、S5713、S5718等の処理を行う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。

【0391】

この構成の遊技機によれば、特定領域への通過の発生を遊技者に視認され難くするとともに、演出モードの点からも特典遊技状態に制御されているかどうかを認識され難くし、その上で、特典遊技状態に制御されていることを報知するようにしている。よって、一見、特典遊技状態に制御されていないと思わせておき、実は特典遊技状態に制御されていたことを報知することとなるため、特別遊技後の興趣を向上させることが可能である。

## 【0392】

手段10Aに係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域(3)に配されている入球口(第1始動口20又は第2始動口21)と、

前記遊技領域に配されている特別入賞口(第1大入賞口30)と、前記特別入賞口を開閉する開閉部材(32)と、前記特別入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域(39)及び非特定領域(70)と、第1状態(図3(A)に示す状態)にあるときには前記特定領域に遊技球を振り分け、第2状態(図3(B)に示す状態)にあるときには前記非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材(71)と、を有する特別入賞手段(第1大入賞装置31)と、

前記入球口への入球に基づいて、当否判定を行う当否判定手段(ステップS1402又はS1408を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記当否判定の結果を示す図柄(特別図柄)を変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段(ステップS1406、S1412、S1704等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記図柄が当選を示す当たり図柄(大当たり図柄)で停止表示されると、前記開閉部材を開放するラウンド遊技を含む特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段(ステップS111等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記特別遊技中の前記特定領域への遊技球の通過に基づいて、前記特別遊技の終了後の遊技状態を通常遊技状態よりも前記当否判定における当選確率が高い高確率状態に制御可能な高確率状態制御手段(ステップS3104等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記振分部材の状態を前記第1状態と前記第2状態との間で切り替え可能な振分部材制御手段(ステップS112等を実行する遊技制御用マイコン81)と、を備え、

前記当たり図柄には、前記特別遊技中に遊技球が前記特定領域を通過可能な通過用当たり図柄(大当たり図柄1、大当たり図柄2、大当たり図柄3又は大当たり図柄5)と、前記特別遊技中に遊技球が前記特定領域を通過し難い非通過用当たり図柄(大当たり図柄4)とがあり、

前記振分部材制御手段は、前記通過用当たり図柄に当選して振分部材を作動させる場合も、前記非通過用当たり図柄に当選して振分部材を作動させる場合も、1回の前記ラウンド遊技中に前記特定領域を通過した遊技球の数があらかじめ定められた終了点個数(例えば1個)に到達すると、前記振分部材を前記第1状態から前記第2状態に切り替え得る(ステップS3208等を行う)ものであることを特徴とする遊技機である。

## 【0393】

この構成の遊技機によれば、通過用当たり図柄と非通過用当たり図柄のどちらの図柄に当選した場合でも、高確率状態への移行を決める特定領域に遊技球が通過することに基づいて、振分部材の状態が特定領域へ遊技球を振り分けられない状態に切り替わる。よって、このような構成としない場合と比較して、特定領域に遊技球が通過したのを見過ごし易くなり、高確率状態に移行するか否かをわかり難くすることが可能となる。

## 【0394】

B

手段1Bに係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域(3)に配されている入球口(第1始動口20又は第2始動口21)と、

前記遊技領域に配されている特別入賞口(第1大入賞口30)と、前記特別入賞口を開閉する開閉部材(32)と、前記特別入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域(39)及び非特定領域(70)と、第1状態(図3(A)に示す状態)にあるときには前記特定領域に遊技球を振り分け、第2状態(図3(B)に示す状態)にあるときには前記非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材(71)と、を有する特別入賞手段(第1大入賞装置31)と、

前記入球口への入球に基づいて、前記開閉部材を開放する特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段(ステップS111等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記特別遊技中の前記特定領域への遊技球の通過に基づいて特典を付与可能（高確率状態に制御可能）な特典付与手段（ステップS3104等を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記振分部材の状態を前記第1状態と前記第2状態との間で切り替え可能な振分部材制御手段（ステップS112等を実行する遊技制御用マイコン81）と、を備えている遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記振分部材制御手段は、前記特別入賞口への入賞個数に基づいて、前記振分部材の動作を制御するものである（図16参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0395】

この構成の遊技機によれば、特別入賞口への入賞個数に基づいて振分部材の動作が制御される新たな遊技性を提供することが可能となる。

【0396】

手段2Bに係る発明は、  
手段1Bに記載の遊技機であって、

前記振分部材制御手段は、前記特別遊技中の所定期間（1回のラウンド遊技の実行期間）における前記特別入賞口への入賞個数が予め定められた変化点個数（例えば3個、図14参照）に到達すると、前記振分部材の作動パターンを複数種類の作動パターンのうちの1の作動パターン（第1の作動パターン）から他の作動パターン（第2の作動パターン）に変えるものである（図16参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0397】

この構成の遊技機によれば、特別入賞口への入賞個数に基づいて、振分部材の作動パターンが1の作動パターンから他の作動パターンに変化する。よって、特定領域へ通過し易い作動パターンと、これよりも特定領域へ通過し難い作動パターンとを設ければ、特別入賞口への入賞個数に応じて特定領域への通過のし易さが変わる新たな遊技性を提供可能となる。

【0398】

手段3Bに係る発明は、  
手段2Bに記載の遊技機であって、

前記特別遊技には、複数回のラウンド遊技が含まれており、

前記振分部材制御手段は、1回の前記ラウンド遊技における前記特別入賞口への入賞個数が前記変化点個数に到達すると、前記振分部材の作動パターンを変える（ステップS2606でYESになるとS2607を行う）もの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、1回のラウンド遊技中の特別入賞口への入賞個数に応じて、振分部材の作動パターンが切り替えられる。よって、振分部材の作動パターン次第では、1回のラウンド遊技中に特定領域へ遊技球が通過し易い期間と特定領域へ遊技球が通過し難い期間とを設けることが可能となる。

【0400】

手段4Bに係る発明は、  
手段3Bに記載の遊技機であって、

前記入球口への入球に基づいて、当否判定を行う当否判定手段（ステップS1402又はS1408を実行する遊技制御用マイコン81）と、

前記当否判定の結果を示す図柄（特別図柄）を変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段（ステップS1406、S1412、S1704等を実行する遊技制御用マイコン81）と、を備え、

前記特別遊技実行手段は、前記図柄が当選を示す当たり図柄（大当たり図柄）で停止表示されると、前記特別遊技を実行するものであり、

前記変化点個数は、複数の値の中から、前記当たり図柄の種類に応じた値に設定される（図72（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0401】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、当たり図柄の種類に応じて変化点個数が変化するため、このような変化点個数の変化がない構成と比べて、振分部材の作動パターンが変更されるタイミングを遊技者に予測され難くすることが可能となる。

【0402】

手段5Bに係る発明は、  
手段3Bに記載の遊技機であって、

前記変化点個数は、複数の値の中から、1回の前記特別遊技における何回目のラウンド遊技であるかに応じた値に設定される(図72(C)参照)ことを特徴とする遊技機である。

【0403】

この構成の遊技機によれば、何ラウンド目のラウンド遊技であるかに応じて変化点個数が変化するため、このような変化点個数の変化がない構成と比べて、振分部材の作動パターンが変更されるタイミングを遊技者に予測され難くすることが可能となる。

【0404】

手段6Bに係る発明は、  
手段3Bに記載の遊技機であって、

前記入球口への入球に基づいて、当否判定を行う当否判定手段(ステップS1402又はS1408)を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記当否判定の結果を示す図柄(特別図柄)を変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段(ステップS1406, S1412, S1704等を実行する遊技制御用マイコン81)と、を  
備え、

前記特別遊技実行手段は、前記図柄が当選を示す当たり図柄(大当たり図柄)で停止表示されると、前記特別遊技を実行するものであり、

前記変化点個数は、複数の値の中から、当たり図柄の種類と、1回の前記特別遊技における何回目のラウンド遊技であるかとの組み合わせに応じた値に設定される(図72(A)参照)ことを特徴とする遊技機である。

【0405】

この構成の遊技機によれば、当たり図柄の種類と、何ラウンド目のラウンド遊技であるかの両方に応じて変化点個数が変化するため、どちらか一方に応じて変化点個数を変化させる構成に比べて一層、振分部材の作動パターンが変更されるタイミングを遊技者に予測され難くすることが可能となる。

【0406】

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

前記振分部材制御手段は、1回の前記ラウンド遊技中の前記特別入賞口への入賞個数が第1の変化点個数(例えば3個、図75参照)と第2の変化点個数(例えば7個、図75参照)とを含む複数の値の各々に到達した場合に、前記振分部材の作動パターンを変えるものであることを特徴とする遊技機である。

【0407】

この構成の遊技機によれば、振分部材の作動パターンが1回のラウンド遊技中に複数回変化するため、振分部材の動作が複雑化され、振分部材の挙動や、これに関係する特定領域への通過のタイミングを一層、遊技者に予測され難くすることが可能となる。

【0408】

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

前記特典は、前記特別遊技の終了後の遊技状態を通常遊技状態よりも前記特別遊技が行われ易い特典遊技状態(高確率状態)に制御することであることを特徴とする遊技機である。

【0409】

この構成の遊技機によれば、振分部材の作動パターンとして、特定領域へ通過し易い作

10

20

30

40

50

動パターンと、これよりも特定領域へ通過し難い作動パターンとを設ければ、1回のラウンド遊技中に特典遊技状態への制御を確定させ易い期間とさせ難い期間とを設けることが可能となる。

#### 【0410】

手段9Bに係る発明は、

手段8Bに記載の遊技機であって、

前記特別遊技中に前記特定領域への通過が生じても、前記特定領域への通過が生じなかった場合と同じ特定の演出モード(ZZ RUSH)に制御可能な演出モード制御手段(ステップS5202及びS5212で共にYESの場合にS5209を実行する演出制御用マイコン91)と

10

、  
特定の演出モードに制御されている場合に、前記特典遊技状態に制御されていることを報知可能な報知手段(Sゾーンに関するS5710-1, S5713, S5718等の処理を行う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。

#### 【0411】

この構成の遊技機によれば、演出モードの点から特典遊技状態に制御されているかどうかを認識され難くし、その上で、特典遊技状態に制御されていることを報知するようにしている。よって、一見、特典遊技状態に制御されていないと思わせておき、実は特典遊技状態に制御されていたことを報知することとなるため、特別遊技後の興趣を向上させることが可能である。

#### 【0412】

20

手段10Bに係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域(3)に配されている入球口(第1始動口20又は第2始動口21)と、

前記遊技領域に配されている特別入賞口(第1大入賞口30)と、前記特別入賞口を開閉する開閉部材(32)と、前記特別入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域(39)及び非特定領域(70)と、第1状態(図3(A)に示す状態)にあるときには前記特定領域に遊技球を振り分け、第2状態(図3(B)に示す状態)にあるときには前記非特定領域に遊技球を振り分ける振分部材(71)と、を有する特別入賞手段(第1大入賞装置31)と、

前記入球口への入球に基づいて、当否判定を行う当否判定手段(ステップS1402又はS1408を実行する遊技制御用マイコン81)と、

30

前記当否判定の結果を示す図柄(特別図柄)を変動表示を経て停止表示させる図柄表示制御手段(ステップS1406, S1412, S1704等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記図柄が当選を示す当たり図柄(大当たり図柄)で停止表示されると、前記開閉部材を開放するラウンド遊技を含む特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段(ステップS111等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記特別遊技中の前記特定領域への遊技球の通過に基づいて、前記特別遊技の終了後の遊技状態を通常遊技状態よりも前記当否判定における当選確率が高い高確率状態に制御可能な高確率状態制御手段(ステップS3104等を実行する遊技制御用マイコン81)と、

前記振分部材の状態を前記第1状態と前記第2状態との間で切り替え可能な振分部材制御手段(ステップS112等を実行する遊技制御用マイコン81)と、を備え、

40

前記当たり図柄には、前記特別遊技中に遊技球が前記特定領域を通過可能な通過用当たり図柄(大当たり図柄1、大当たり図柄2、大当たり図柄3又は大当たり図柄5)と、前記特別遊技中に遊技球が前記特定領域を通過し難い非通過用当たり図柄(大当たり図柄4)とがあり、

前記振分部材制御手段は、前記通過用当たり図柄に当選して振分部材を作動させる場合も、前記非通過用当たり図柄に当選して振分部材を作動させる場合も、1回の前記ラウンド遊技における前記特別入賞口への入賞個数が予め定められた変化点個数(例えば3個)に到達すると、前記振分部材の作動パターンを複数種類の作動パターンのうちの1の作動パターン(第1の作動パターン)から他の作動パターン(第2の作動パターン)に変える

50

ものであることを特徴とする遊技機である。

**【 0 4 1 3 】**

この構成の遊技機によれば、通過用当たり図柄と非通過用当たり図柄のどちらの図柄に当選した場合でも、特別入賞口への入賞個数が変化点個数に到達した時点で、振分部材の作動パターンが変更されるため、振分部材の作動パターンと変化点個数の設定次第で、高確率状態に制御され易い当たりと、高確率状態に制御され難い当たりとを設けることが可能となる。

【符号の説明】

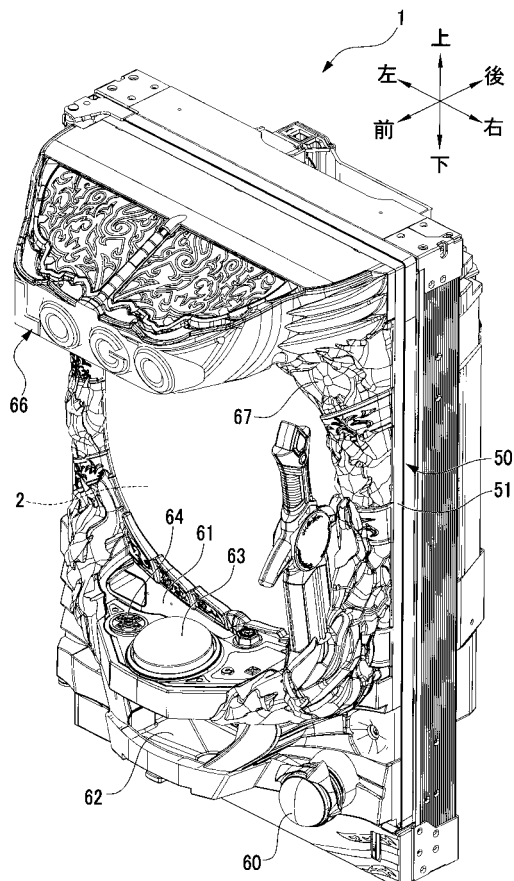
【 0 4 1 4 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置
- 2 0 ... 第 1 始動口（入球口）
- 2 1 ... 第 2 始動口（入球口）
- 3 0 ... 第 1 大入賞口（特別入賞口）
- 3 1 ... 第 1 大入賞装置（特別入賞手段）
- 3 2 ... 開閉部材
- 3 9 ... 特定領域
- 7 0 ... 非特定領域
- 7 1 ... 振分部材
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 0 0 ... 画像制御基板

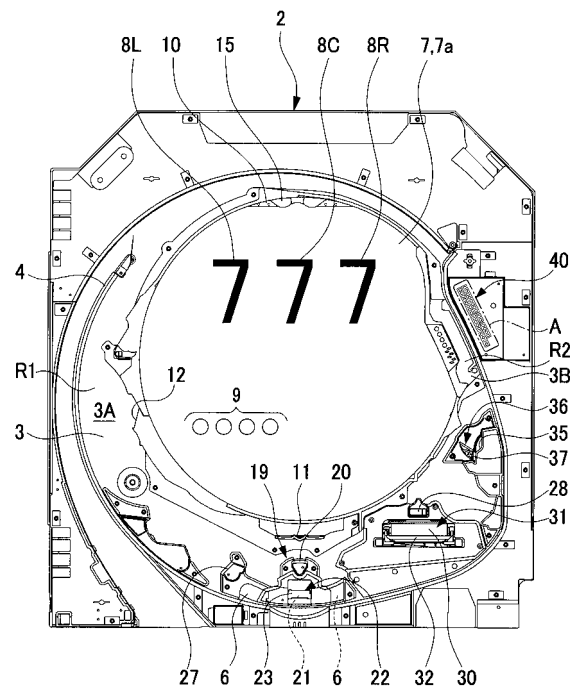
10

20

## 【 図 1 】

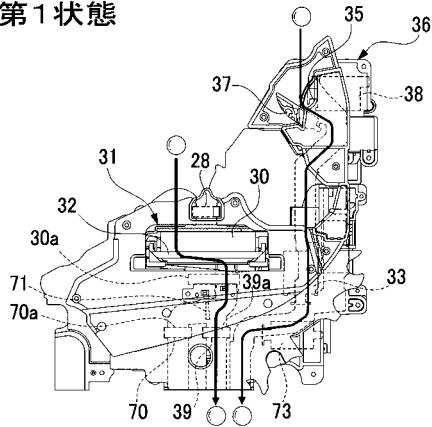


【圖 2】

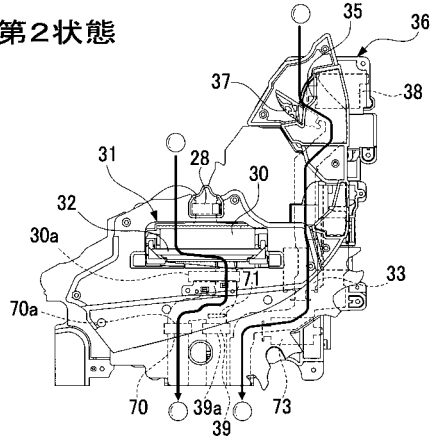


【 図 3 】

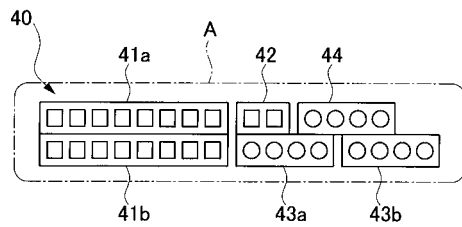
(A) 第1状態



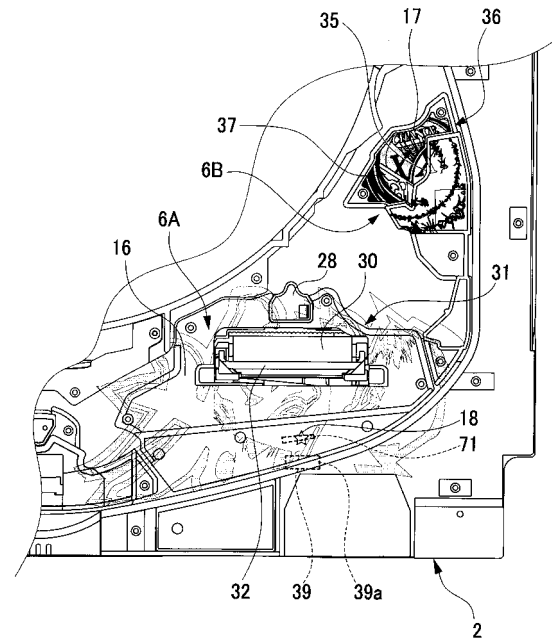
(B) 第2状態



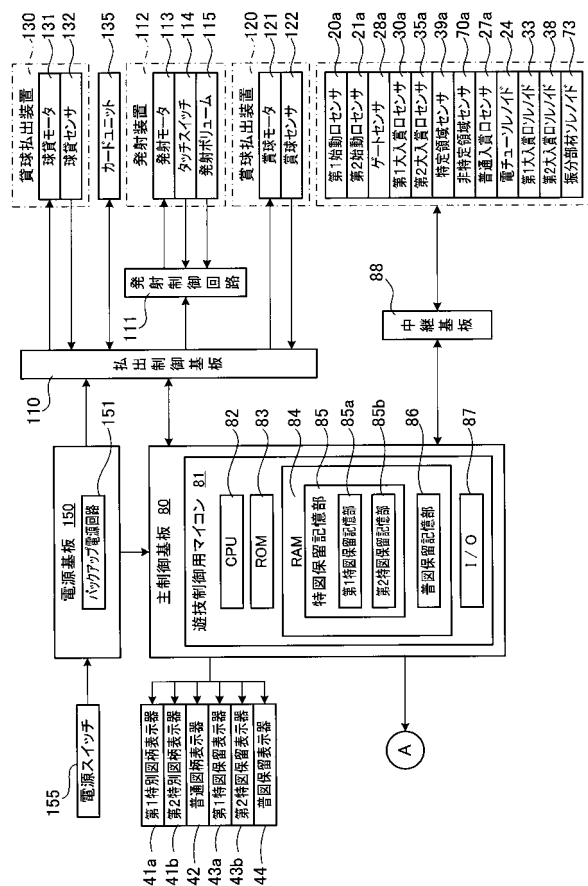
【 図 5 】



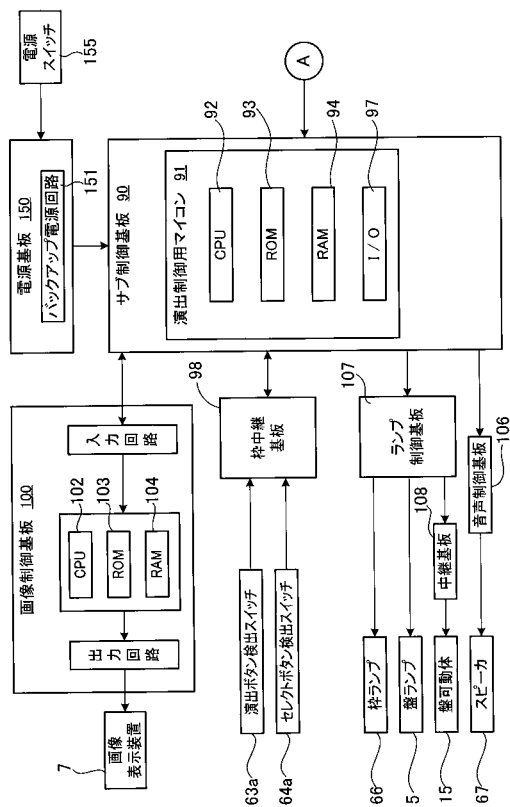
【 図 4 】



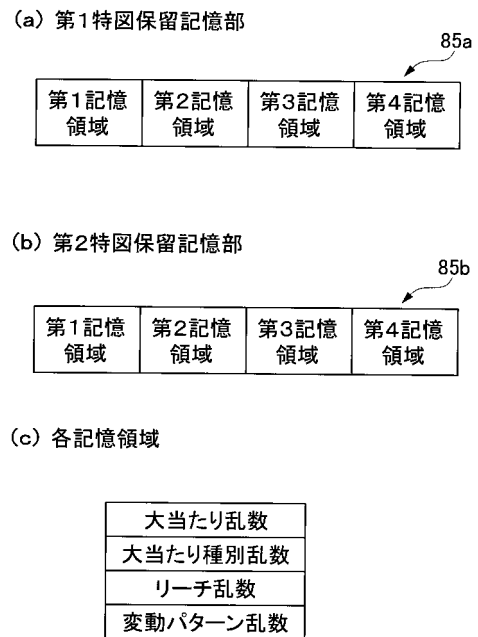
【 図 6 】



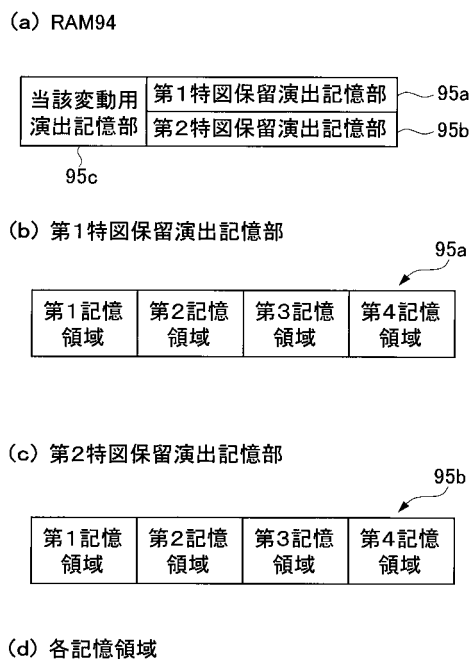
【圖 7】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 0 】

[illegible]

機軸・ラウンド指電コマンドの「\*」には与えられた数値を二乗する

【図 1 1】

大入賞口の開放制御と振分材の作動制御												
1R～12R												
特別図柄の種類	入賞領域	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R
特別図柄1	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
大当たり図柄1	特定領域	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
特別図柄2	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
大当たり図柄2	特定領域	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
特別図柄3	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
大当たり図柄3	特定領域	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
特別図柄4	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
大当たり図柄4	特定領域	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
特別図柄5	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン
大当たり図柄5	特定領域	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン	オン

13R～16R												
特別図柄の種類	入賞領域	13R	14R	15R	16R	備考						
特別図柄1	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	全ロング開放						
大当たり図柄1	特定領域	オン	オン	オン	オン	10Rと12RでV通過予定						
特別図柄2	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	全ロング開放						
大当たり図柄2	特定領域	オン	オン	オン	オン	10Rと12RでV通過予定						
特別図柄3	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	14R～16Rショート開放						
大当たり図柄3	特定領域	オン	オン	オン	オン	2Rと4RでV通過予定(潜伏)						
特別図柄4	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	V非通過予定						
大当たり図柄4	特定領域	オン	オン	オン	オン	全ロング開放						
特別図柄5	第1大入賞口	オン	オン	オン	オン	10Rと12RでV通過予定						
大当たり図柄5	特定領域	オン	オン	オン	オン	全ロング開放						

※振分材の作動制御  
通過図柄：第1の作動パターンのみ  
第1の通過図柄：第1の作動パターンに变化  
第2の通過図柄：第2の作動パターンに变化

【図 1 2】

大入賞口の開放パターン				
開放図柄No.	開放図柄	開放(1)	開放(2)	ラウンド間インターバル
開放図柄1(第1のロング)	第1大入賞口閉鎖部材	27500ms	1000ms	2000ms
開放図柄2(第1のショート)	第1大入賞口閉鎖部材	60ms	2000ms	2000ms
開放図柄3(第2のロング)	第2大入賞口閉鎖部材	28500ms	2000ms	2000ms
開放図柄4(第2のショート)	第2大入賞口閉鎖部材	60ms	2000ms	2000ms

【図 1 3】

振分材の作動パターン(特定領域の開放パターン)		
作動パターンの種類	作動パターンの内容	作動開始タイミング
第1の作動パターン	24ms開放と10000ms閉塞の繰り返し	第1大入賞口の開放時
第2の作動パターン	31000ms開放	第1大入賞口への入賞個数が変化点個数になったとき

※特定領域はラウンド遊技の終了時に開放されていければ閉塞

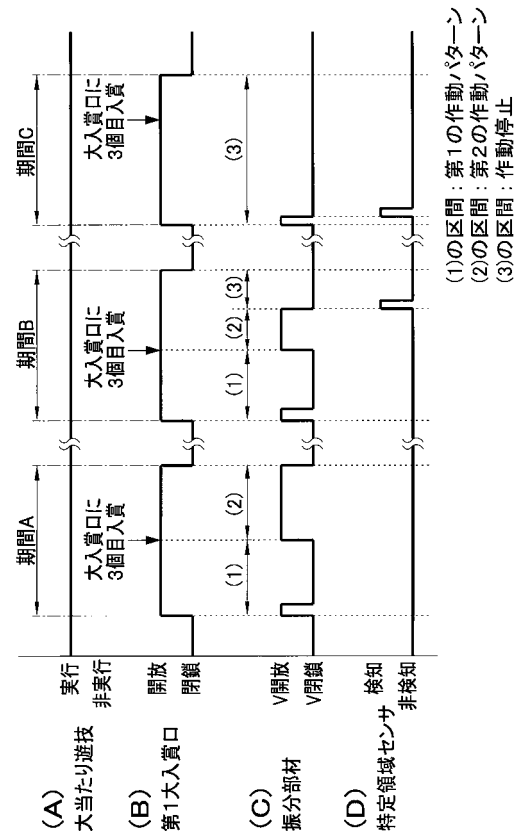
【図 1 4】

変化点個数(振分材の作動パターンが切り替わる大入賞口の入賞個数)			
大当たり図柄の種類			
ラウンド	大当たり図柄1 大当たり図柄2 大当たり図柄5 (V通過・非潜伏)	大当たり図柄3 (V通過・潜伏)	大当たり図柄4 (V非通過)
1ラウンド	-	-	-
2ラウンド	無し	7個	無し
3ラウンド	-	-	-
4ラウンド	無し	無し	無し
5ラウンド	-	-	-
6ラウンド	無し	3個	無し
7ラウンド	-	-	-
8ラウンド	無し	無し	無し
9ラウンド	-	-	-
10ラウンド	3個	無し	無し
11ラウンド	-	-	-
12ラウンド	3個	無し	無し
13ラウンド	-	-	-
14ラウンド	-	-	-
15ラウンド	-	-	-
16ラウンド	-	-	-

【図 15】

ラウンド	大当たり図柄の種類		
	大当たり図柄1 大当たり図柄2 大当たり図柄5 (V通過・非潜伏)	大当たり図柄3 (V通過・潜伏)	大当たり図柄4 (V非通過)
1ラウンド	-	-	-
2ラウンド	1個	1個	1個
3ラウンド	-	-	-
4ラウンド	1個	1個	1個
5ラウンド	-	-	-
6ラウンド	1個	1個	1個
7ラウンド	-	-	-
8ラウンド	1個	1個	1個
9ラウンド	-	-	-
10ラウンド	1個	1個	1個
11ラウンド	-	-	-
12ラウンド	1個	1個	1個
13ラウンド	-	-	-
14ラウンド	-	-	-
15ラウンド	-	-	-
16ラウンド	-	-	-

【図 16】



【図 17】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0~99	大当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用

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

【図 18】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0~164	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~649	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

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

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~6599	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~65534	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル	
状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	10秒
時短状態	1秒

【図 19】

特図変動パターン判定テーブル									
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		
非時短状態	大当たり	-	0~94	P1	40000	500	SPIリーチ		
	リーチ有りハズレ	-	95~99	P2	15000	500	ノーマルリーチ		
	リーチ無しハズレ	-	0~9	P3	40000	500	SPIリーチ		
時短状態	大当たり	0~2	10~99	P4	15000	500	ノーマルリーチ		
	リーチ有りハズレ	3~4	0~99	P5	10000	500	-		
	リーチ無しハズレ	-	0~99	P6	5000	500	-		
時短状態	大当たり	-	0~89	P11	40000	500	SPIリーチ		
	リーチ有りハズレ	0~1	0~89	P12	40000	500	SPIリーチ		
	リーチ無しハズレ	2~4	0~99	P13	10000	500	SPIリーチ		
時短状態	大当たり	-	0~89	P14	2500	500	-		
	リーチ有りハズレ	2~4	0~99	P14	2500	500	-		
	リーチ無しハズレ	-	0~99	P14	2500	500	-		

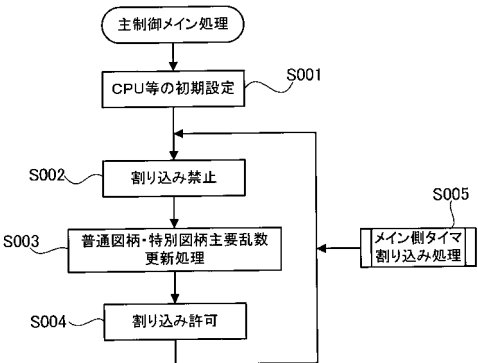
【図 21】

始動入賞コマンドの特定テーブル				
始動口	遊技状態	大当たり乱数 (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	通常確率状態	0~164	E1H 11H	大当たり
	通常確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E1H 12H	ハズレ
	高確率状態	0~649	E1H 21H	大当たり
第2始動口	通常確率状態	0~164	E2H 11H	大当たり
	通常確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E2H 12H	ハズレ
	高確率状態	0~649	E2H 21H	大当たり
第3始動口	通常確率状態	0~164	E3H 11H	大当たり
	通常確率状態	0~65535のうち上記以外の数値	E3H 12H	ハズレ
	高確率状態	0~649	E3H 21H	大当たり

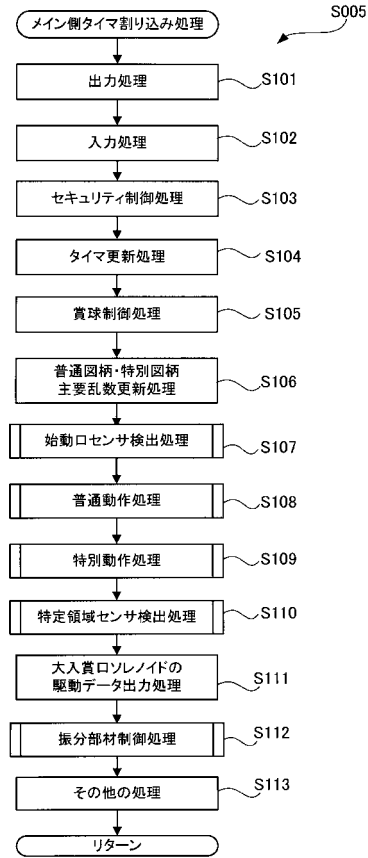
【図 20】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間(秒)/回	インターバル 時間(秒)
非時短状態	普通図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	-
時短状態	普通図柄	電チュー開放TBL2	2	1.0	1.0

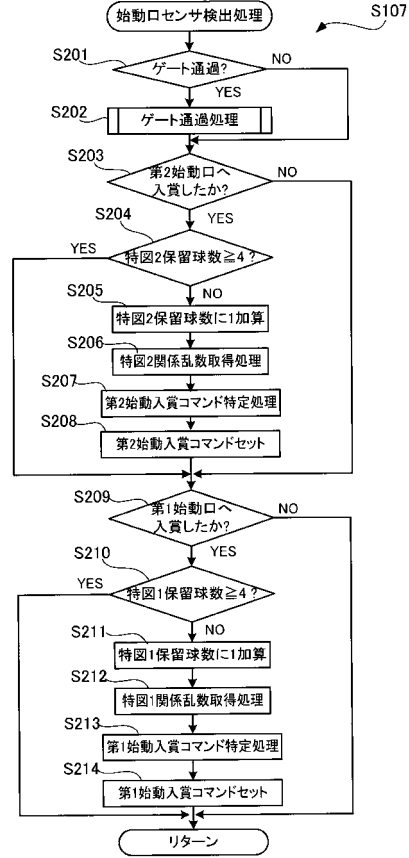
【図 22】



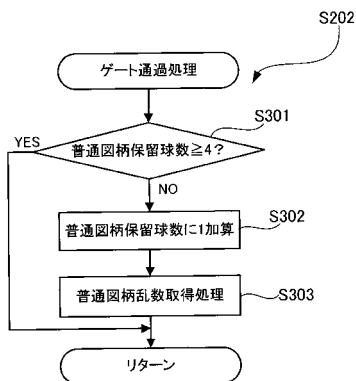
【図 23】



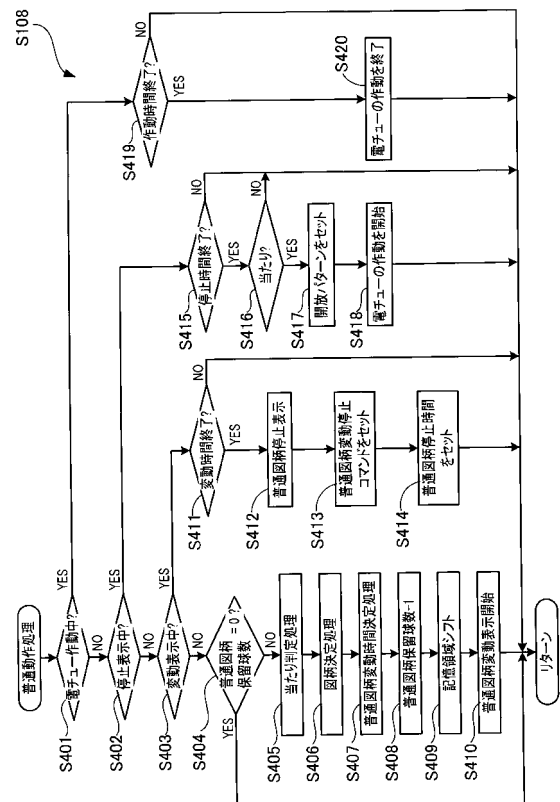
【図 24】



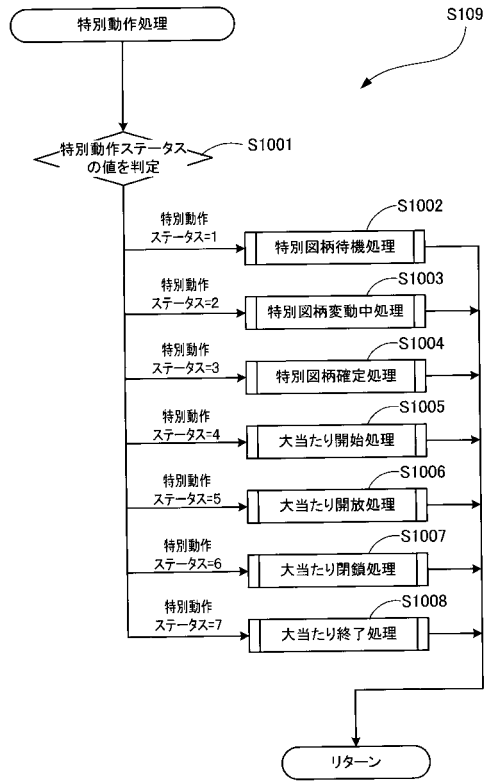
【図 25】



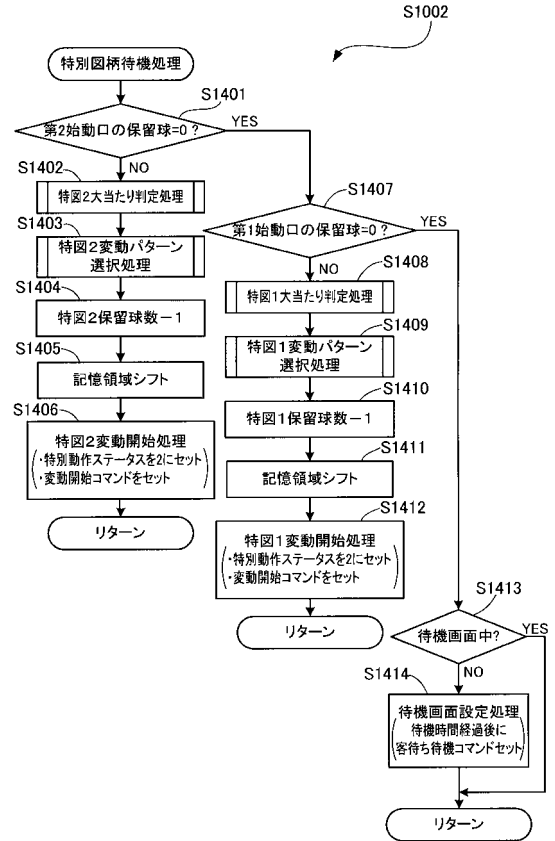
【図 26】



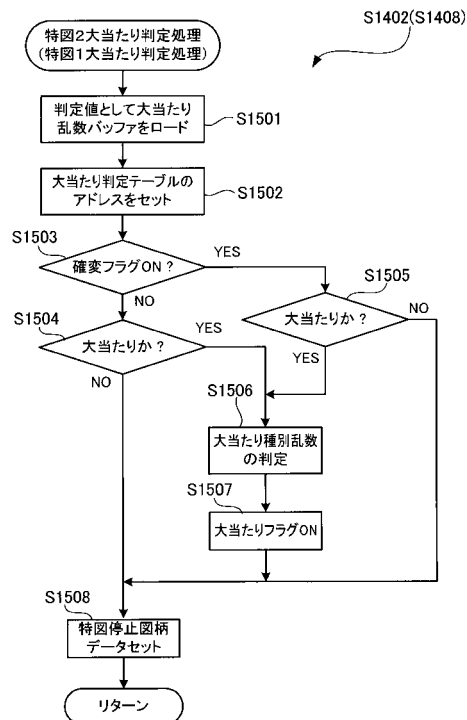
【図 27】



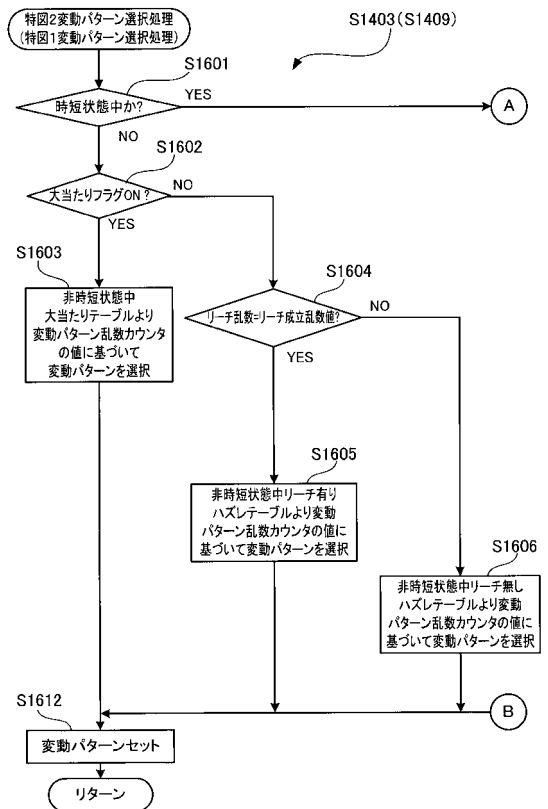
【図 28】



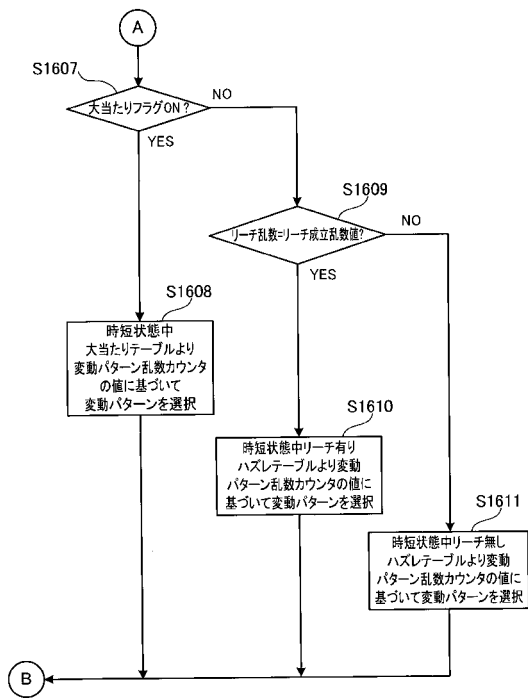
【図 29】



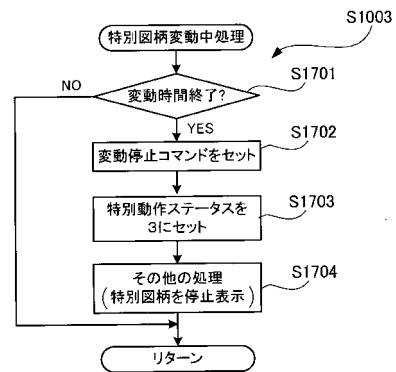
【図 30】



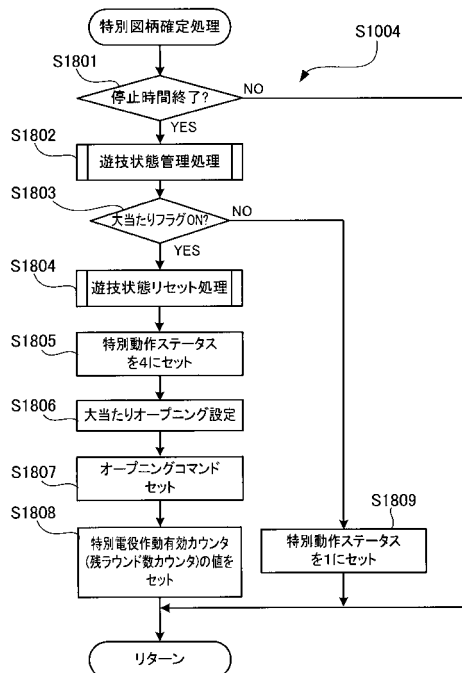
【図 3 1】



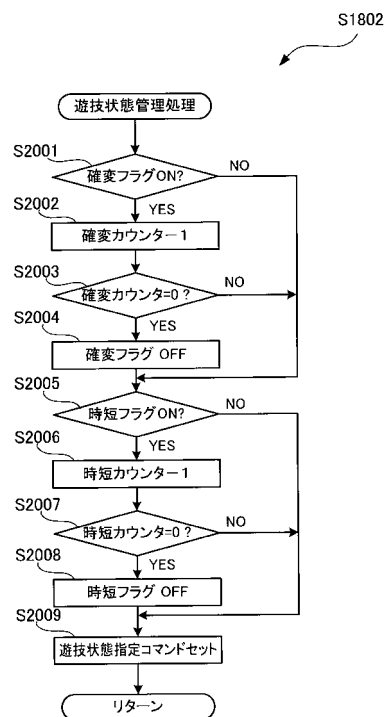
【図 3 2】



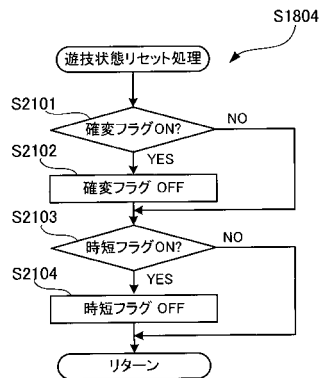
【図 3 3】



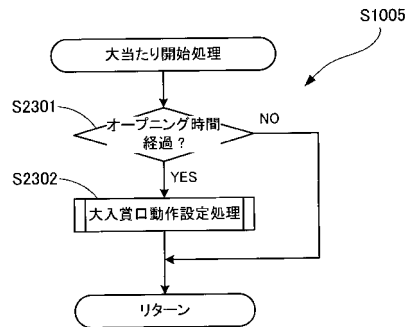
【図 3 4】



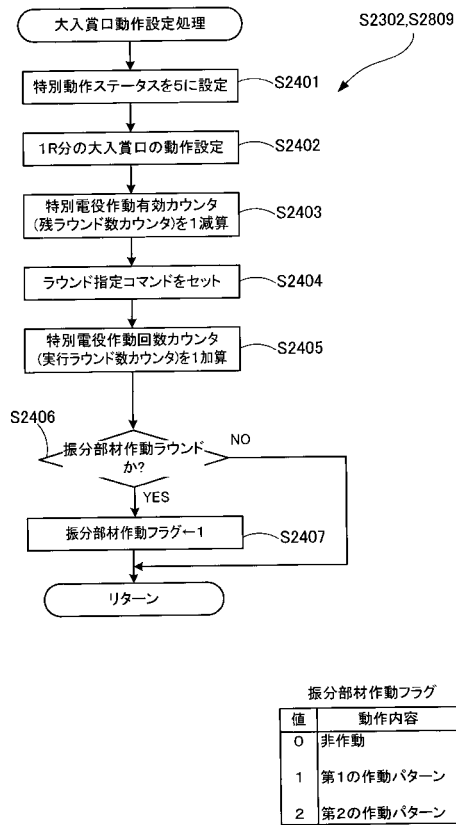
【 図 3 5 】



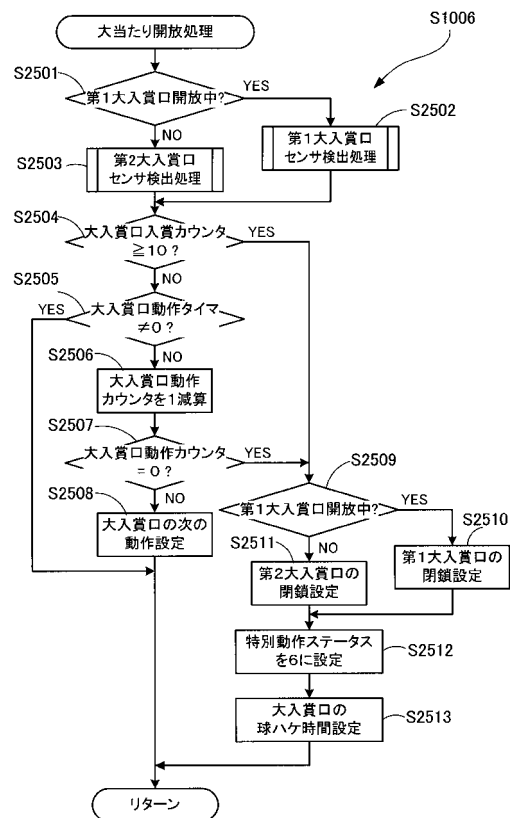
【 図 3 6 】



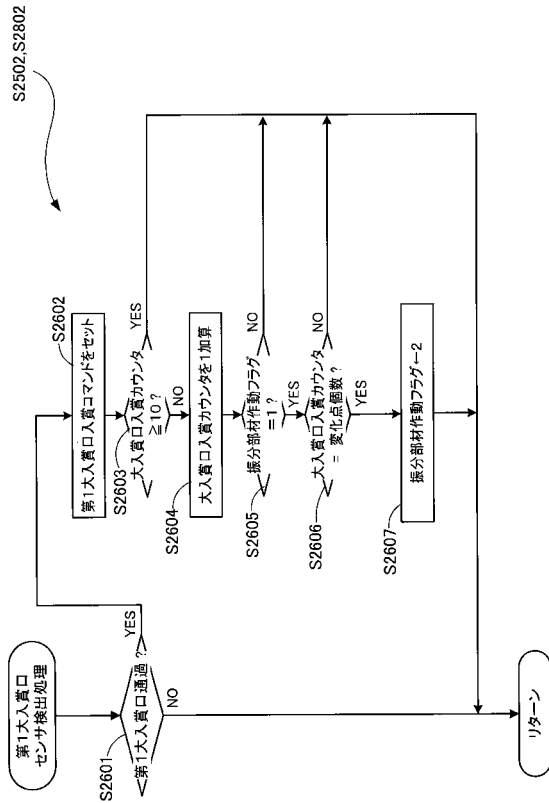
【 図 3 7 】



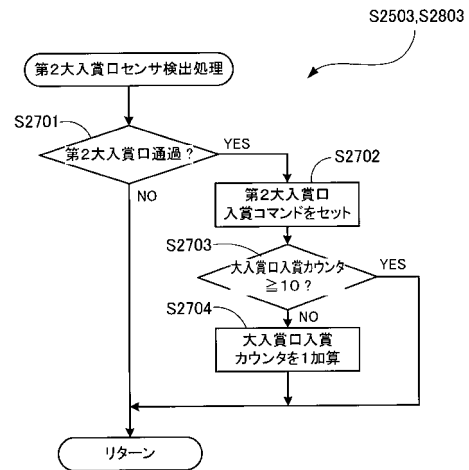
【 図 3 8 】



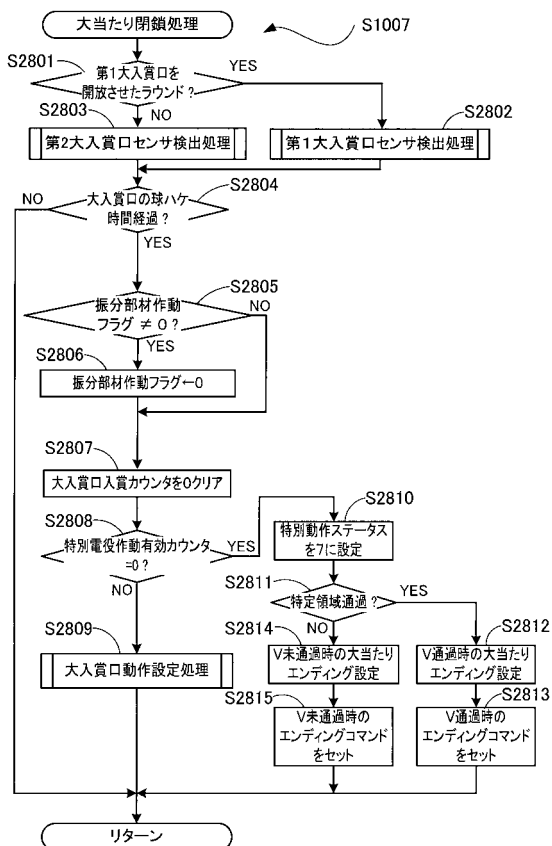
【図 39】



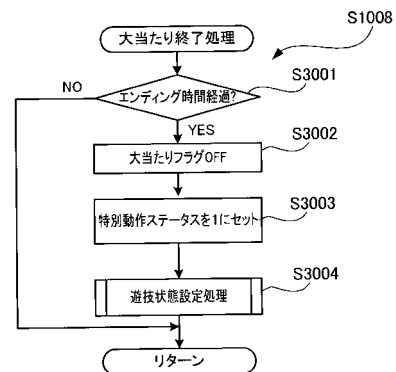
【図 40】



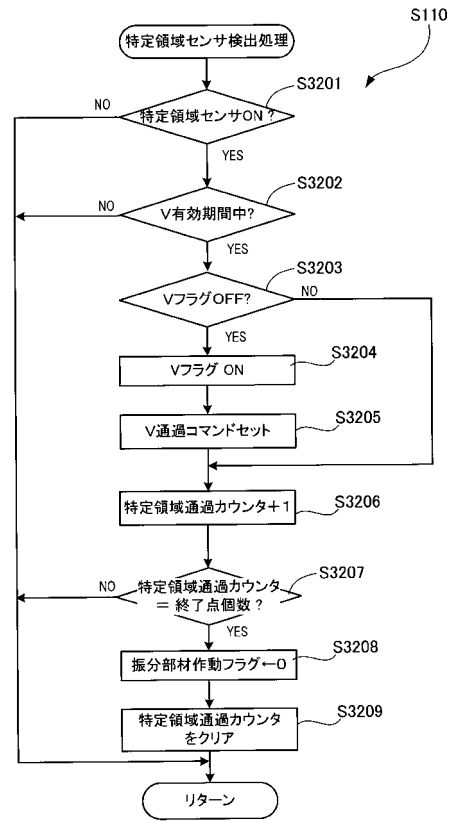
【図 41】



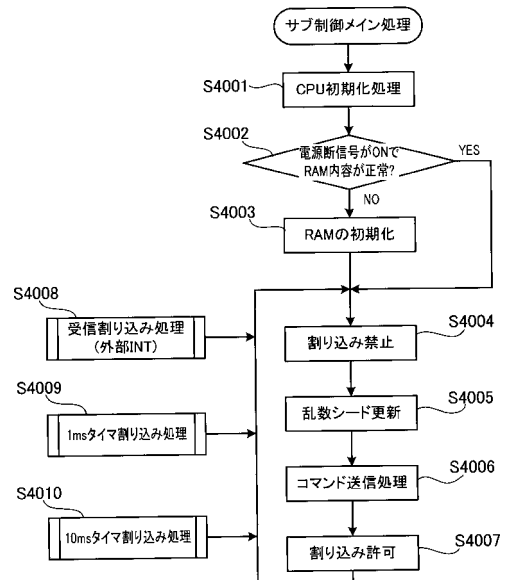
【図 42】



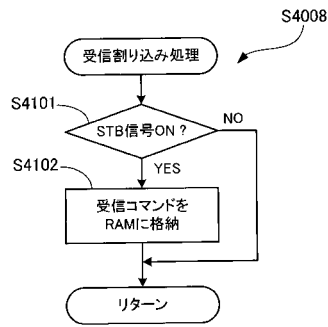
【 図 4 4 】



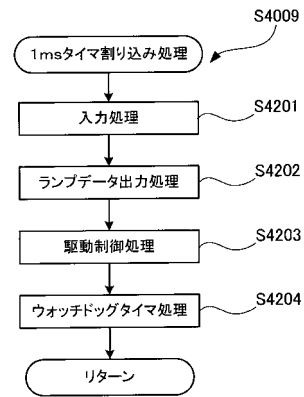
【 図 4 6 】



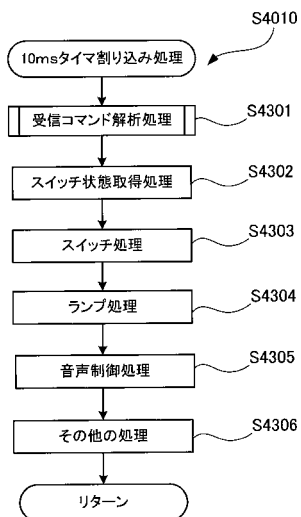
【図47】



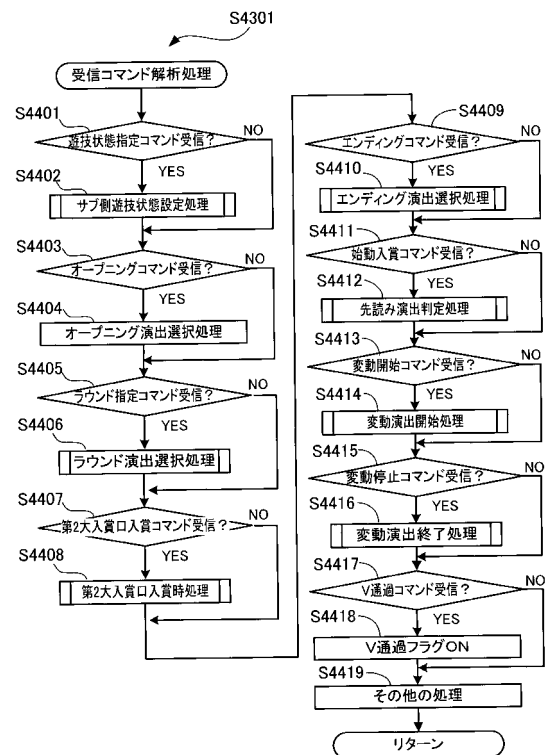
【図48】



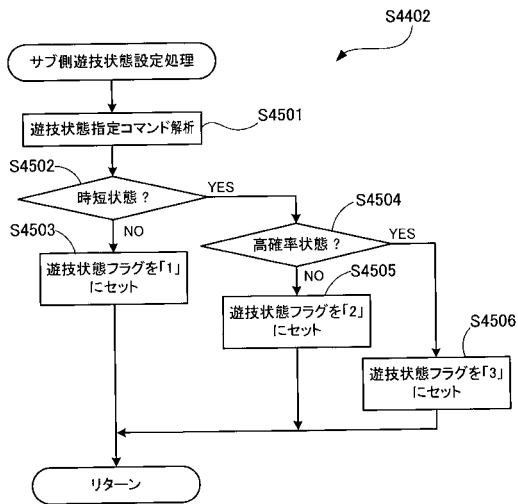
【図49】



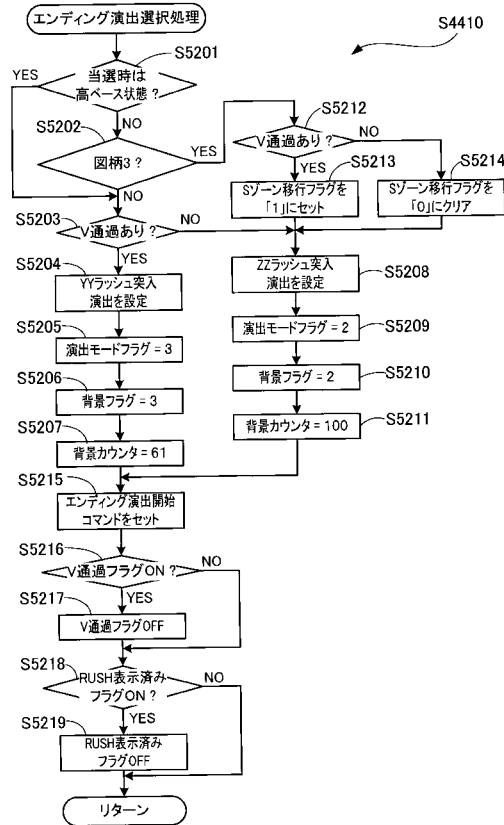
【図50】



【 図 5 1 】



【図 5 5】



【図 5 6】

(A)

演出モードフラグ	演出モード
1	通常
2	ZZ RUSH
3	YY RUSH
4	Sゾーン

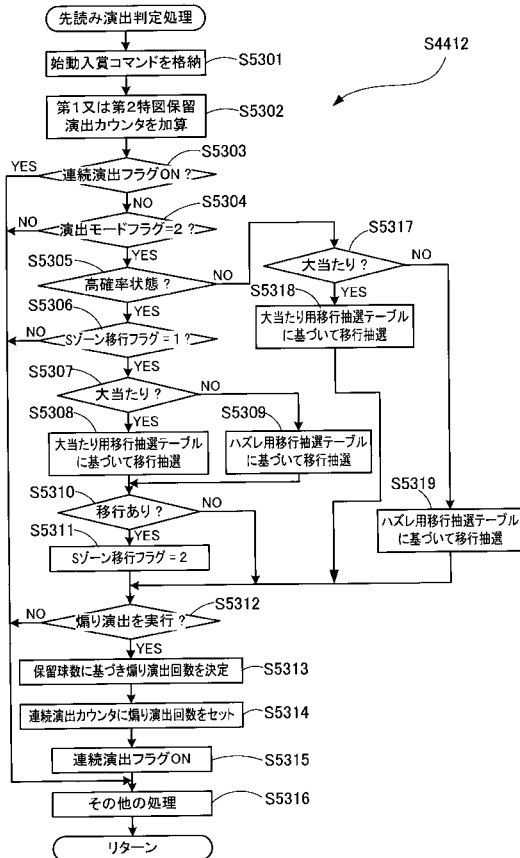
(B)

背景フラグ	滞在背景
1	通常背景
2	時短共通背景(100回)
3	ST開始直後背景(61回)
4	潜伏報知背景(61回)

(C)

Sゾーン移行フラグ	移行制御の進度
0	移行なし
1	移行待機
2	移行決定後
3	移行直後

【図 5 7】

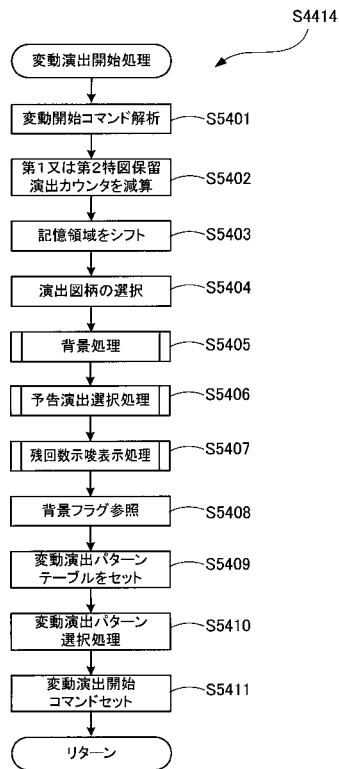


【図 5 8】

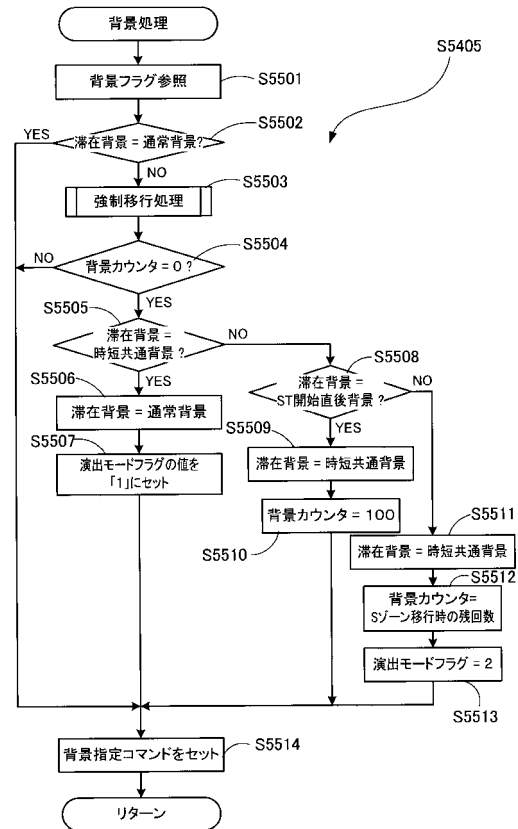
連続演出乱数判定テーブル

遊技状態	事前判定結果	連続演出乱数 (範囲: 0~99)	振分率 (%)	抽選結果	移行率 (%)	爆り率 (%)
高確高ベース状態	大当たり	0~69	70	移行有り爆り演出	70	70
		70~99	-	移行なし爆り演出	-	-
	ハズレ	0~4	30	移行有り爆り演出	5	10
		5~9	5	移行なし爆り演出	-	-
低確高ベース状態	大当たり	10~99	90	移行有り爆り演出	0	10
		0~9	10	移行なし爆り演出	-	-
	ハズレ	10~99	90	移行有り爆り演出	0	5
		0~4	5	移行なし爆り演出	-	-

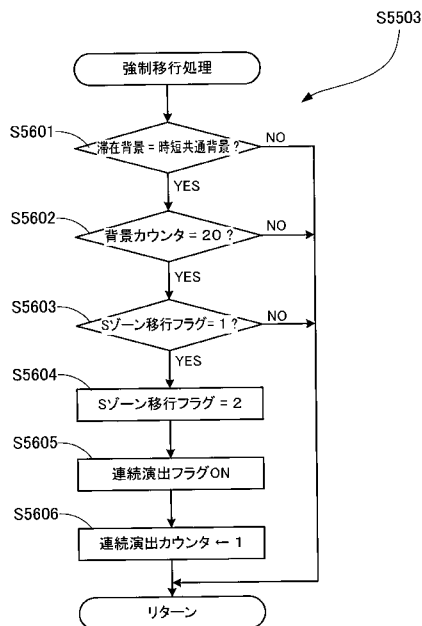
【図 59】



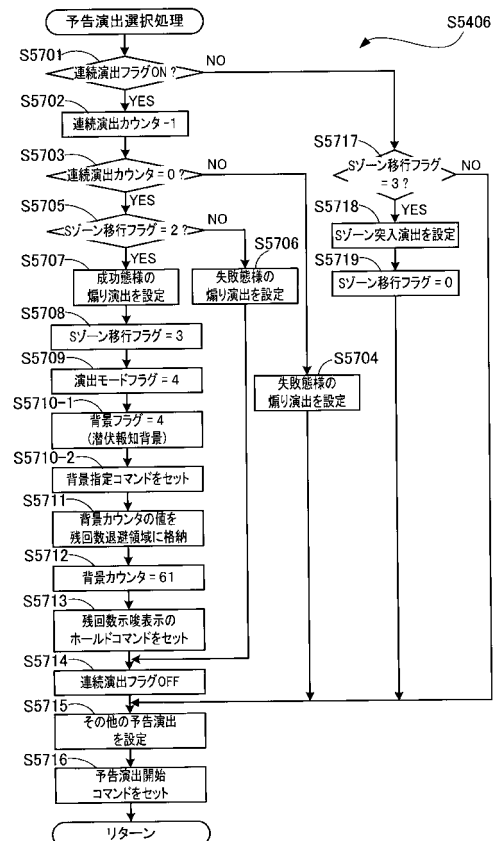
【図 60】



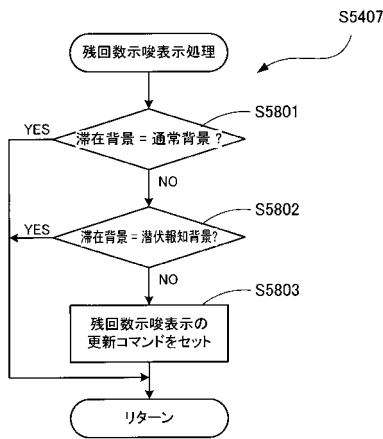
【図 61】



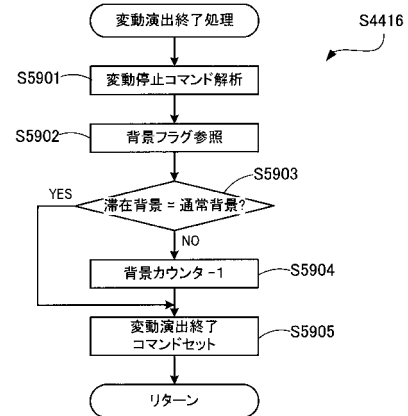
【図 62】



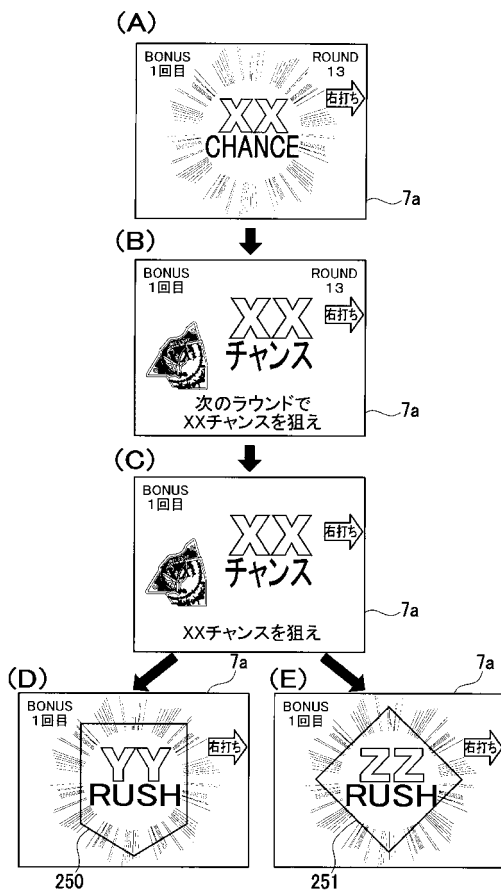
【図 6 3】



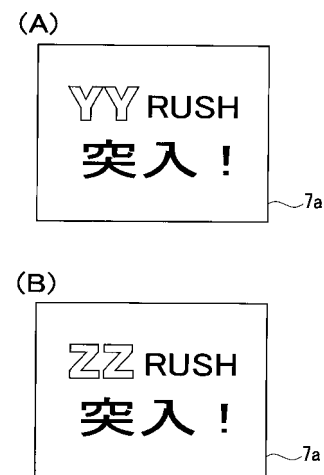
【図 6 4】



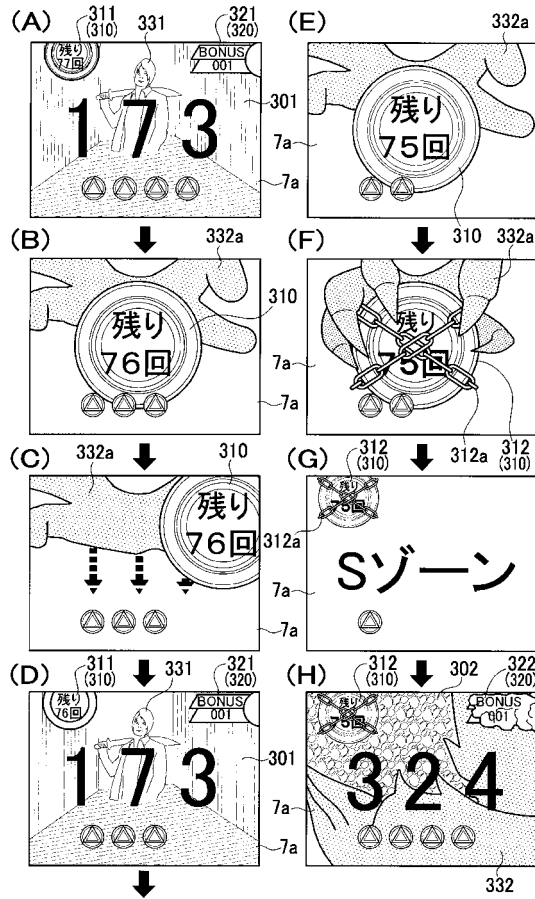
【図 6 5】



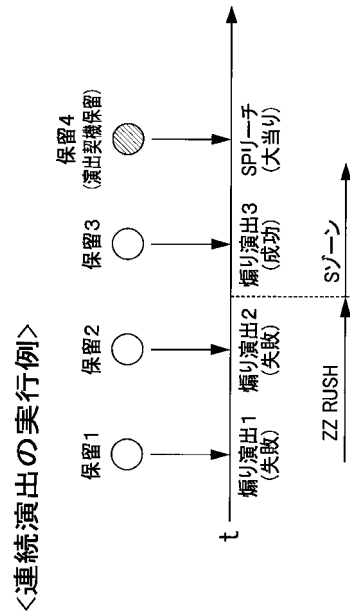
【図 6 6】



【図 67】



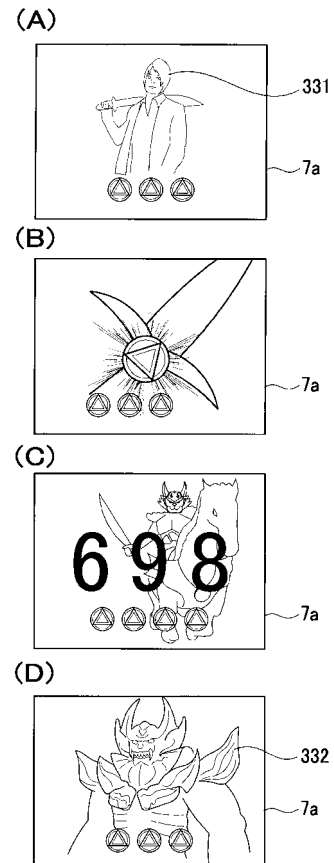
【図 68】



【図 69】

変動演出パターン選択テーブル(時短状態且つSPUリーチ時)	変動演出パターン	変動演出パターン	変動演出パターン	変動演出パターン
潜在背景	変動パターン	当否判定結果	決定用乱数 (範囲: 0~99)	変動演出の演出内容
時短共通背景 (YYランチュウorZZランチュウ)	P11	大当たり	0~69	味方キャラA vs 敵キャラA (勝利)
	P12	ハズレ	70~99	味方キャラA vs 敵キャラB (勝利)
	P12	ハズレ	0~29	味方キャラA vs 敵キャラA (敗北)
ST開始直後背景 (YYランチュウ)	P11	大当たり	0~59	味方キャラB vs 敵キャラB (勝利)
	P12	ハズレ	60~99	味方キャラB vs 敵キャラA (成功)
	P11	大当たり	0~39	味方キャラB vs 敵キャラB (勝利)
	P12	ハズレ	40~99	味方キャラB vs 敵キャラA (失敗)
潜伏継続背景 (Sゾーン)	P11	大当たり	0~69	味方キャラC vs 敵キャラA (勝利)
	P12	ハズレ	70~99	味方キャラC vs 敵キャラB (勝利)
	P12	ハズレ	0~29	味方キャラC vs 敵キャラA (敗北)
			30~99	味方キャラC vs 敵キャラB (敗北)

【図 70】



【図 7 1】

(A)  
終了点個数(振分部材の作動終了となる特定領域の通過球数)

ラウンド	大当たり図柄の種類		
	大当たり図柄10	大当たり図柄11	大当たり図柄12
1ラウンド	3個	3個	1個
2ラウンド	3個	3個	2個
3ラウンド	3個	3個	3個
4ラウンド	3個	3個	4個
5ラウンド	3個	3個	5個
6ラウンド	3個	9個	6個
7ラウンド	3個	9個	7個
8ラウンド	3個	9個	8個
9ラウンド	3個	9個	9個
10ラウンド	3個	9個	9個
11ラウンド	3個	5個	7個
12ラウンド	3個	5個	6個
13ラウンド	3個	5個	5個
14ラウンド	3個	5個	4個
15ラウンド	3個	5個	3個
16ラウンド	3個	5個	2個

(B)  
終了点個数(振分部材の作動終了となる特定領域の通過球数)

ラウンド	大当たり図柄の種類		
	大当たり図柄20	大当たり図柄21	大当たり図柄22
全ラウンド共通	3個	9個	5個

(C)  
終了点個数(振分部材の作動終了となる特定領域の通過球数)

ラウンド	大当たり図柄の種類	
	全図柄共通	
1ラウンド	3個	
2ラウンド	3個	
3ラウンド	3個	
4ラウンド	3個	
5ラウンド	3個	
6ラウンド	9個	
7ラウンド	9個	
8ラウンド	9個	
9ラウンド	9個	
10ラウンド	9個	
11ラウンド	5個	
12ラウンド	5個	
13ラウンド	5個	
14ラウンド	5個	
15ラウンド	5個	
16ラウンド	5個	

【図 7 2】

(A)  
変化点個数(振分部材の作動パターンが切り替わる大入賞口の入賞個数)

ラウンド	大当たり図柄の種類		
	大当たり図柄30	大当たり図柄31	大当たり図柄32
1ラウンド	3個	3個	1個
2ラウンド	3個	3個	2個
3ラウンド	3個	3個	3個
4ラウンド	3個	3個	4個
5ラウンド	3個	3個	5個
6ラウンド	3個	9個	6個
7ラウンド	3個	9個	7個
8ラウンド	3個	9個	8個
9ラウンド	3個	9個	9個
10ラウンド	3個	9個	8個
11ラウンド	3個	5個	7個
12ラウンド	3個	5個	6個
13ラウンド	3個	5個	5個
14ラウンド	3個	5個	4個
15ラウンド	3個	5個	3個
16ラウンド	3個	5個	2個

(B)  
変化点個数(振分部材の作動パターンが切り替わる大入賞口の入賞個数)

ラウンド	大当たり図柄の種類		
	大当たり図柄40	大当たり図柄41	大当たり図柄42
全ラウンド共通	3個	9個	5個

(C)  
変化点個数(振分部材の作動パターンが切り替わる大入賞口の入賞個数)

ラウンド	大当たり図柄の種類	
	全図柄共通	
1ラウンド	3個	
2ラウンド	3個	
3ラウンド	3個	
4ラウンド	3個	
5ラウンド	3個	
6ラウンド	9個	
7ラウンド	9個	
8ラウンド	9個	
9ラウンド	9個	
10ラウンド	9個	
11ラウンド	5個	
12ラウンド	5個	
13ラウンド	5個	
14ラウンド	5個	
15ラウンド	5個	
16ラウンド	5個	

【図 7 3】

振分部材の作動パターン(特定領域の開放パターン)	作動パターンの内容	作動開始タイミング
		第1大入賞口の開閉時
第1の作動パターン	24ms開放と10000ms閉塞の繰り返し	第1大入賞口への入賞個数が1番目の変化点個数になったとき
第2の作動パターン	31000ms開放	第1大入賞口への入賞個数が2番目の変化点個数になったとき
第3の作動パターン	500ms閉塞と500ms開放の繰り返し	第1大入賞口への入賞個数が3番目の変化点個数になったとき

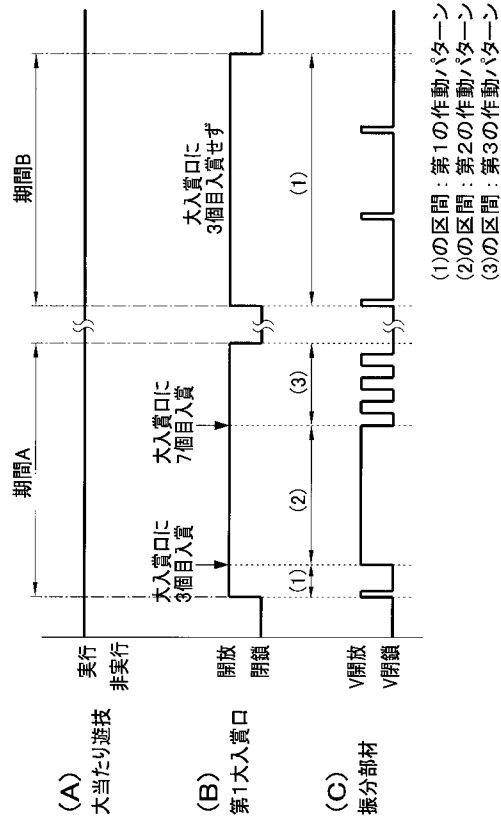
\* 特定領域はラウンド毎に遊技の終了時に開放されている場合は閉塞

【図 7 4】

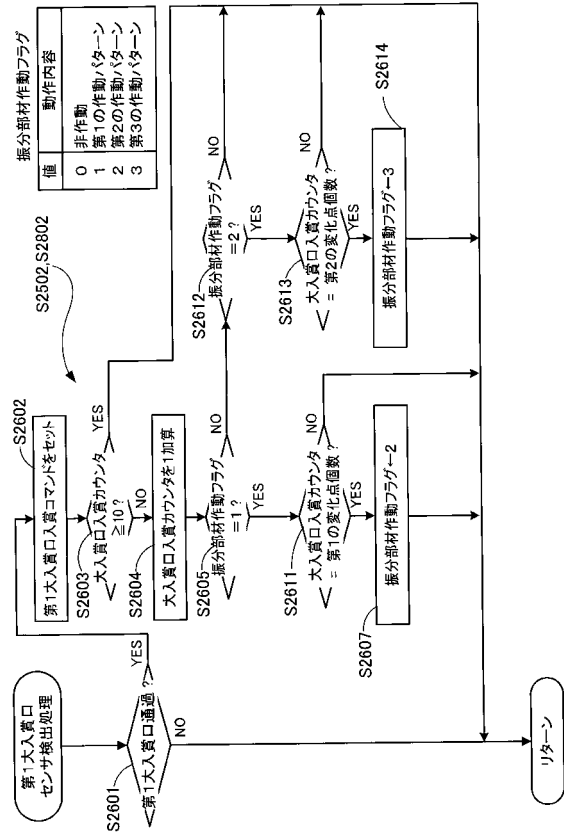
変化点個数(振分部材の作動パターンが切り替わる大入賞口の入賞個数)

ラウンド	大当たり図柄の種類		
	大当たり図柄1 大当たり図柄2 大当たり図柄5 (V通過・非潜伏)	大当たり図柄3 (V通過・潜伏)	大当たり図柄4 (V非通過)
1ラウンド	-	-	-
2ラウンド	無し	7個と9個	無し
3ラウンド	-	-	-
4ラウンド	無し	無し	無し
5ラウンド	-	-	-
6ラウンド	無し	3個と7個	無し
7ラウンド	-	-	-
8ラウンド	無し	無し	無し
9ラウンド	-	-	-
10ラウンド	3個と7個	無し	無し
11ラウンド	-	-	-
12ラウンド	3個と7個	無し	無し
13ラウンド	-	-	-
14ラウンド	-	-	-
15ラウンド	-	-	-
16ラウンド	-	-	-

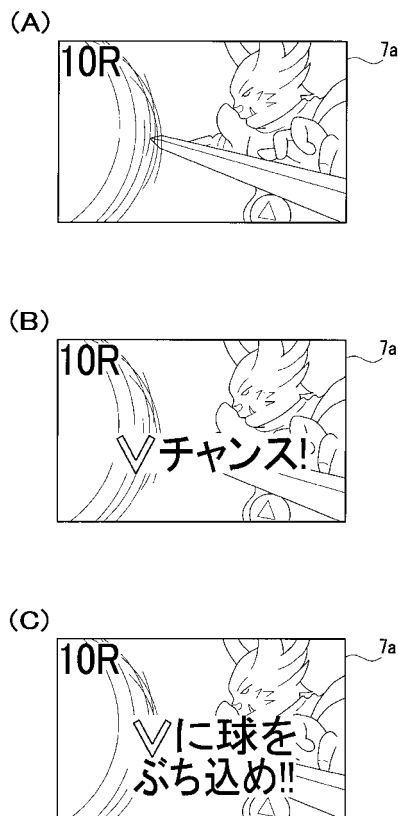
【 図 7 5 】



【 図 7 6 】



【 図 7 7 】



---

フロントページの続き

(72)発明者 河邊 法広

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) 2C088 EB12 EB72