

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6491133号
(P6491133)

(45) 発行日 平成31年3月27日(2019.3.27)

(24) 登録日 平成31年3月8日(2019.3.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2016-88580 (P2016-88580)
 (22) 出願日 平成28年4月26日 (2016.4.26)
 (65) 公開番号 特開2017-196083 (P2017-196083A)
 (43) 公開日 平成29年11月2日 (2017.11.2)
 審査請求日 平成29年9月15日 (2017.9.15)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100148563
 弁理士 山本 実
 (72) 発明者 長野 雅隆
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

大当たりに当選すると大当たり遊技を付与する遊技機において、
前記大当たり遊技において遊技球の入球が許容される大入賞口と、
前記大入賞口へ入球した遊技球を特定の領域と非特定の領域とに振り分ける振分手段と

前記特定の領域を通過する遊技球を検知する検知手段と、

前記検知手段により遊技球が検知されたことを条件として、大当たりの当選確率が高確率である高確率状態を大当たり遊技終了後に付与する状態付与手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

信号を機外に出力するための処理を行う出力処理手段と、を備え、

前記大当たりは、第1大当たりと、該第1大当たりと比較して、前記検知手段において遊技球が検知され難い第2大当たりと、を含み、

前記振分手段は、前記非特定の領域に遊技球を振り分ける第1状態と、前記特定の領域に遊技球を振り分ける第2状態と、をとり得るようになっており、

前記大当たり遊技では、前記大入賞口への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が行われるようになっており、

前記ラウンド遊技には、前記振分手段が前記第2状態をとり得る動作パターンで前記振分手段の動作が制御される特定のラウンド遊技を含み、

前記第1大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技と、前記第2大当たりとなった場合

10

20

に付与される大当たり遊技とでは、何れも、前記特定のラウンド遊技が少なくとも1回行われ、

前記第1大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知される状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が特殊状況であり、

前記第2大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知される状況が特殊状況であり、

前記演出実行手段では、

前記第1大当たりにおける通常状況においては第1演出態様の演出が実行される一方、前記第2大当たりにおける通常状況においては第2演出態様の演出が実行され、

前記第2大当たりにおける特殊状況においては前記第1演出態様の演出が実行されるようになっており、

前記第2大当たりにおける特殊状況であって、前記特定のラウンド遊技が終了されてから所定のインターバル時間が経過した以降に前記検知手段で遊技球が検知された場合には、前記第2大当たりにおける通常状況と比較して、前記信号を機外に出力するための処理が継続される時間が長くなることを特徴とする遊技機。10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、特定の検知手段において遊技球が検知されることを条件として高確率状態を付与することが行われている（例えば、特許文献1）。

【0003】

特許文献1の遊技機では、特定領域センサにおいて遊技球が検知され得る確変図柄当りと、該確変図柄当りよりも特定領域センサにおいて遊技球が検知され難い非確変図柄当りと、を含む複数の当りを備えている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-42582号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1の遊技機では、非確変図柄当りとなった場合、特定領域センサにおいて遊技球が検知され難くなっているものの、特定領域センサにおいて遊技球が検知される可能性も僅かにある。つまり、非確変図柄当りとなったからといって、高確率状態が付与されないとは言い切れなかった。したがって、高確率状態が付与されているか否かといった状況に合わせた演出を行うことが難しく、仮に、高確率状態が付与されるか否かといった状況と、実行される演出とが噛み合わない場合、遊技に対する興味を低下させてしまう虞があった。

【0006】

本発明は、このような従来の技術に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するための遊技機は、大当たりに当選すると大当たり遊技を付与する遊技機において、前記大当たり遊技において遊技球の入球が許容される大入賞口と、前記大入賞口へ入球した遊技球を特定の領域と非特定の領域とに振り分ける振分手段と、前記特定の領40

10

20

30

40

50

域を通過する遊技球を検知する検知手段と、前記検知手段により遊技球が検知されたことを条件として、大当たりの当選確率が高確率である高確率状態を大当たり遊技終了後に付与する状態付与手段と、演出を実行する演出実行手段と、信号を機外に出力するための処理を行う出力処理手段と、を備え、前記大当たりは、第1大当たりと、該第1大当たりと比較して、前記検知手段において遊技球が検知され難い第2大当たりと、を含み、前記振分手段は、前記非特定の領域に遊技球を振り分ける第1状態と、前記特定の領域に遊技球を振り分ける第2状態と、をとり得るようになっており、前記大当たり遊技では、前記大入賞口への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が行われるようになっており、前記ラウンド遊技には、前記振分手段が前記第2状態をとり得る動作パターンで前記振分手段の動作が制御される特定のラウンド遊技を含み、前記第1大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技と、前記第2大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技とでは、何れも、前記特定のラウンド遊技が少なくとも1回行われ、前記第1大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知される状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が特殊状況であり、前記第2大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知される状況が特殊状況であり、前記演出実行手段では、前記第1大当たりにおける通常状況においては第1演出態様の演出が実行される一方、前記第2大当たりにおける通常状況においては第2演出態様の演出が実行され、前記第2大当たりにおける特殊状況においては前記第1演出態様の演出が実行されるようになっており、前記第2大当たりにおける特殊状況であって、前記特定のラウンド遊技が終了されてから所定のインターバル時間が経過した以降に前記検知手段で遊技球が検知された場合には、前記第2大当たりにおける通常状況と比較して、前記信号を出力するための処理が継続される時間が長くなることを要旨とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、遊技に対する興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を示す正面図。

【図2】排出通路及び特典付与口を示す模式図。

【図3】(a)及び(b)は、大当たりの種類を示す説明図。

【図4】(a)及び(b)は、第2開閉装置及び振分装置の動作タイミングを示す説明図。

【図5】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図6】(a)～(c)は、大当たり遊技における信号の出力態様を示すタイミングチャート。

【図7】大当たりの種類と演出モードの関係を示す説明図。

【図8】(a)～(d)は、第2実施形態における報知演出の実行タイミングを示す模式図。

【図9】第3実施形態における大当たりの種類と大当たり遊技終了後に決定可能な変動パターンとの関係を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(第1実施形態)

以下、第1実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが備えられている。パチンコ遊技機10には、遊技盤YBへ遊技球を発射させるとときに遊技者によって操作される発射ハンドルHDが配設されている。遊技盤YBには、画像表示部GHを有する演出実行手段としての演出表示装置11が設けられている。演出表示装置11の画像表示部GHは、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。演出表示装置11では、画像による各種の表示演出が行われる。また、パチンコ遊技機10には、発光演出を行う発光手段としての装飾

10

20

30

40

50

ランプ L a が設けられている。装飾ランプ L a は、パチンコ遊技機 10 を構成する枠（例えば前枠）や遊技盤 Y B に配置されている。また、パチンコ遊技機 10 には、効果音や楽曲などの各種の音を出し、音声演出を行う音声出力手段としてのスピーカ S p が設けられている。

【 0 0 1 6 】

遊技盤 Y B には、遊技球が入球可能な複数の入球口が配設されている。入球口には、第 1 始動口 1 2 と、第 2 始動口 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、を含む。

【 0 0 1 7 】

第 1 始動口 1 2 は、図柄変動ゲームのうち第 1 特別図柄を変動させて行う第 1 特別図柄変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。本実施形態において第 1 始動口 1 2 は、演出表示装置 1 1 の下方に位置しており、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。第 1 始動口 1 2 の奥方には、入球した遊技球を検知するセンサ（図 5 に示す第 1 始動センサ S E 1 ）が配設されている。

【 0 0 1 8 】

第 2 始動口 1 3 は、図柄変動ゲームのうち第 2 特別図柄を変動させて行う第 2 特別図柄変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。本実施形態において第 2 始動口 1 3 は、演出表示装置 1 1 の右下方に位置している。第 2 始動口 1 3 は、所定の条件の成立時（普通図柄の当選時）に普通開閉装置（普通電動役物）1 6 が開状態となることによって遊技球を入球させることができる、若しくは入球し易くなる。一方、第 2 始動口 1 3 は、普通開閉装置 1 6 が閉状態となることによって遊技球を入球させることができない、若しくは入球し難くなる。本実施形態において、普通開閉装置 1 6 は、アクチュエータ（ソレノイドやモータなど）から動力を受けて動作する扉状の部材である。本実施形態において普通開閉装置 1 6 を動作させるアクチュエータは、図 5 に示す普通電動役物アクチュエータ A 1 である。また、第 2 始動口 1 3 の奥方には、入球した遊技球を検知するセンサ（図 5 に示す第 2 始動センサ S E 2 ）が配設されている。

【 0 0 1 9 】

第 1 大入賞口 1 4 は、賞球の払出条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。本実施形態において第 1 大入賞口 1 4 は、演出表示装置 1 1 の右方に位置している。第 1 大入賞口 1 4 は、大当たりに当選した場合に付与される大当たり遊技において、第 1 開閉装置 1 7 が開状態となることによって遊技球の入球が許容される。一方、第 1 大入賞口 1 4 は、第 1 開閉装置 1 7 が閉状態となることによって遊技球を入球させることができないように閉鎖される。第 1 開閉装置 1 7 は、アクチュエータ（ソレノイドやモータなど）から動力を受けて動作する羽根状の部材である。本実施形態において第 1 開閉装置 1 7 を動作させるアクチュエータは図 5 に示す第 1 大入賞アクチュエータ A 2 である。また、第 1 大入賞口 1 4 の奥方には、入球した遊技球を検知するセンサ（図 5 に示す第 1 カウントセンサ S E 3 ）が配設されている。また、第 1 大入賞口 1 4 の奥方には、該第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球をパチンコ遊技機 10 の外部に排出する排出通路（図示しない）が形成されている。そして、この排出通路には、排出通路を通過する遊技球、即ち、第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球を検知するセンサ（図 5 に示す第 1 カウントセンサ S E 3 ）が配設されている。

【 0 0 2 0 】

第 2 大入賞口 1 5 は、賞球の払出条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。本実施形態において第 2 大入賞口 1 5 は、第 2 始動口 1 3 の左下方（第 1 始動口 1 2 の右方）に位置している。第 2 大入賞口 1 5 は、大当たりに当選した場合に付与される大当たり遊技において、第 2 開閉装置 1 8 が開状態となることによって遊技球の入球が許容される。一方、第 2 大入賞口 1 5 は、第 2 開閉装置 1 8 が閉状態となることによって遊技球を入球させることができないように閉鎖される。第 2 開閉装置 1 8 は、アクチュエータ（ソレノイドやモータなど）から動力を受けて動作する扉状の部材である。本実施形態において第 2 開閉装置 1 8 を動作させるアクチュエータは図 5 に示す第 2 大入賞アクチュエ

10

20

30

40

50

ータ A 3 である。

【 0 0 2 1 】

図 2 に示すように、第 2 大入賞口 15 の奥方には、該第 2 大入賞口 15 に入球した遊技球をパチンコ遊技機 10 の外部に排出する排出通路 19 が形成されている。排出通路 19 には、排出通路を通過する遊技球、即ち、第 2 大入賞口 15 に入球した遊技球を検知する第 2 カウントセンサ S E 4 が配設されている。また、排出通路 19 は、第 2 カウントセンサ S E 4 よりも下流において、第 1 排出通路 19 a と、第 2 排出通路 19 b と、に分岐するように形成されている。そして、排出通路 19 において、第 1 排出通路 19 a と第 2 排出通路 19 b とに分岐する分岐部 20 には、第 2 大入賞口 15 へ入球した遊技球を第 1 排出通路 19 a と第 2 排出通路 19 b とに振り分ける振分手段としての振分装置 21 が配設されている。
10

【 0 0 2 2 】

振分装置 21 は、第 1 排出通路 19 a に遊技球を振り分ける第 1 状態と、第 2 排出通路 19 b に遊技球を振り分ける第 2 状態と、をとり得るように構成されている。振分装置 21 は、アクチュエーター（ソレノイドやモータなど）から動力を受けて動作する。本実施形態において振分装置 21 を動作させるアクチュエーターは図 5 に示す振分アクチュエータ A 4 である。なお、本実施形態において、振分装置 21 は、常には第 1 状態となる一方で、後述する大当たり遊技において第 2 状態となるように構成されている。

【 0 0 2 3 】

第 1 排出通路 19 a には、該第 1 排出通路 19 a を通過する遊技球、即ち、第 1 排出通路 19 a から排出される遊技球を検知する排出センサ S E 5 が配設されている。また、第 2 排出通路 19 b には、該第 2 排出通路 19 b を通過する遊技球を検知する検知手段としての特定検知センサ S E 6 が配設されている。
20

【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 Y B には、作動ゲート 22 が配設されている。本実施形態において作動ゲート 22 は、演出表示装置 11 の右方に位置している。作動ゲート 22 には、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口 22 a が開口されている。ゲート口 22 a には、入球（通過）する遊技球を検知するセンサ（図 5 に示すゲートセンサ S E 7）が配設されている。ゲート口 22 a は、普通図柄を用いた普通図柄変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。第 2 始動口 13 の普通開閉装置 16 は、作動ゲート 22 へ遊技球が入球することによって行われる普通図柄の当たり抽選に当選し、普通図柄の当たり図柄が普通図柄変動ゲームで導出された後、閉状態から開状態へ動作する。
30

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 Y B には、第 1 特別図柄表示装置 23、第 2 特別図柄表示装置 24、第 1 保留表示装置 25、第 2 保留表示装置 26、及び普通図柄表示装置 27 が配設されている。これらの表示装置は、パチンコ遊技機を正面視した場合に遊技者が視認可能な遊技盤 Y B の部位に位置している。具体的に、本実施形態では、演出表示装置 11 の左下方に配設されている。
40

【 0 0 2 6 】

第 1 特別図柄表示装置 23 は、第 1 特別図柄変動ゲームを行い、当該第 1 特別図柄変動ゲームにおいて大当たり抽選の抽選結果に応じた特別図柄が導出される。第 1 始動口 12 に遊技球が入球し、検知された場合は、その入球を契機に第 1 特別図柄変動ゲームの始動条件が成立する。また、始動条件が成立した場合には、大当たり抽選の抽選結果を導出するために第 1 特別図柄表示装置 23 で第 1 特別図柄変動ゲームが行われるとともに、当該第 1 特別図柄変動ゲームで導出される特別図柄に応じた結果を導出する図柄変動ゲームが演出表示装置 11 においても飾り図柄を用いて行われる。

【 0 0 2 7 】

第 2 特別図柄表示装置 24 は、第 2 特別図柄変動ゲームを行い、当該第 2 特別図柄変動ゲームにおいて大当たり抽選の抽選結果に応じた特別図柄が導出される。第 2 始動口 13 に
50

遊技球が入球し、検知された場合は、その入球を契機に第2特別図柄変動ゲームの始動条件が成立する。また、始動条件が成立した場合には、大当たり抽選の抽選結果を導出するために第2特別図柄表示装置24で第2特別図柄変動ゲームが行われるとともに、当該第2特別図柄変動ゲームで導出される特別図柄に応じた結果を導出する図柄変動ゲームが演出表示装置11においても飾り図柄を用いて行われる。本実施形態において、第1特別図柄変動ゲームと第2特別図柄変動ゲームは、同時に実行されないように構成されている。以下の説明では、第1特別図柄変動ゲームと第2特別図柄変動ゲームとをまとめて、「特別図柄変動ゲーム」と示す場合がある。また、以下の説明では、演出表示装置11で行われる飾り図柄を用いた図柄変動ゲームについて、「飾り図柄変動ゲーム」と示す場合がある。

10

【0028】

第1保留表示装置25は、実行が保留されている第1特別図柄変動ゲームの数（第1始動保留数）を表示する。第2保留表示装置26は、実行が保留されている第2特別図柄変動ゲームの数（第2始動保留数）を表示する。普通図柄表示装置27は、普通図柄を用いた普通図柄変動ゲームを行い、当該普通図柄変動ゲームにおいて普通図柄の当たり抽選の抽選結果に応じた普通図柄が導出される。

【0029】

また、本実施形態では、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を低確率（通常確率）から高確率に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与することができる機能である。つまり、確変状態は、大当たりの当選確率が高確率である高確率状態に相当する。確変状態は、大当たりが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な遊技状態となり得る。なお、以下の説明では、確変状態が付与されていない状態を「非確変状態」と示す場合がある。

20

【0030】

また、本実施形態では、入球率向上機能を備えている。入球率向上機能は、第2始動口13への単位時間当たりの遊技球の入球率が向上される入球率向上状態を付与することができる機能である。入球率向上状態は、所謂「電サポ状態」、「高ベース状態」である。なお、以下の説明では、入球率向上状態が付与されていない状態を「非入球率向上状態」と示す場合がある。非入球率向上状態は、所謂「非電サポ状態」、「低ベース状態」である。

30

【0031】

例えば、入球率向上状態は、次に示す4つの制御のうち任意に選択された1の制御を実行することにより、又は複数の制御を組み合わせて実行することにより実現できる。第1の制御は、普通図柄変動ゲームの変動時間を、非入球率向上状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当たり抽選に当選する確率（普通当たり確率）を、非入球率向上状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、普通図柄の当たり抽選に当選したことに基づく普通開閉装置16の合計開放時間を、非入球率向上状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御としては、普通図柄の当たり抽選に当選したことに基づく普通開閉装置16の開放回数を、非入球率向上状態のときよりも多くする制御、及び普通図柄の当たり抽選に当選したことに基づく普通開閉装置16の1回の開放時間を、非入球率向上状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方の制御を実行するとよい。第4の制御は、特別図柄変動ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、非入球率向上状態のときよりも短くなり易くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を実行する場合、入球率向上状態は、所謂「変動時間短縮状態」となる。なお、以下の説明では、非確変状態であって且つ非入球率向上状態である遊技状態を「通常状態」と示す場合がある。

40

【0032】

次に、本実施形態における大当たり及び大当たり遊技について説明する。本実施形態では、大当たりに当選した場合に決定される特別図柄の大当たり図柄の種類に応じて大当たりの種類が

50

特定される。また、本実施形態では、大当たりに当選すると、大当たりの種類に応じた大当たり遊技が付与される。

【0033】

大当たり遊技では、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、第1大入賞口14又は第2大入賞口15への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技では、第1開閉装置17又は第2開閉装置18が所定の開放態様で開放される。そして、1回のラウンド遊技は、規定個数（本実施形態では8個）の遊技球が入球する第1終了条件、及び規定時間が経過する第2終了条件の何れかが成立したことを契機として終了する。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、規定ラウンド数のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が行われ、大当たり遊技が終了される。なお、本実施形態の大当たり遊技において、オープニング演出の演出時間（オープニング時間）、及びエンディング演出の演出時間（エンディング時間）は何れも10秒に設定されている。以下、オープニング演出、ラウンド演出、及びエンディング演出などの大当たり遊技中に実行される演出をまとめて「大当たり遊技演出」と示す場合がある。10

【0034】

図3(a)及び(b)に示すように、本実施形態において、第1特別図柄の大当たり図柄に基づく大当たりには、特別図柄ZAに基づく大当たり（以下、大当たりZAと示す）と、特別図柄ZBに基づく大当たり（以下、大当たりZBと示す）とがある。また、第2特別図柄の大当たり図柄に基づく大当たりには、特別図柄Zaに基づく大当たり（以下、大当たりZaと示す）と、特別図柄Zbに基づく大当たり（以下、大当たりZbと示す）とがある。なお、図中では、説明の便宜上「ラウンド」を「R」と示す場合がある。20

【0035】

大当たりZAに基づく大当たり遊技は、規定ラウンド数が12回である大当たり遊技である。また、大当たりZAに基づく大当たり遊技において、1回目～3回目のラウンド遊技は、第1大入賞口14が開放される（第1開閉装置17が開状態となる）ラウンド遊技であって、規定時間として25秒が設定されているラウンド遊技である。また、4回目のラウンド遊技は、第2大入賞口15が開放される（第2開閉装置18が開状態となる）ラウンド遊技であって、規定時間として27秒が設定されているラウンド遊技である。そして、5回目～12回目のラウンド遊技は、第1大入賞口14が開放されるラウンド遊技であって、規定時間として0.04秒が設定されているラウンド遊技である。30

【0036】

大当たりZBに基づく大当たり遊技は、規定ラウンド数が12回である大当たり遊技である。また、大当たりZBに基づく大当たり遊技において、1回目～3回目のラウンド遊技、及び5回目のラウンド遊技は、第1大入賞口14が開放され、規定時間として25秒が設定されているラウンド遊技である。また、4回目のラウンド遊技は、第2大入賞口15が開放され、規定時間として0.04秒が設定されているラウンド遊技である。そして、6回目～12回目のラウンド遊技は、第1大入賞口14が開放され、規定時間として0.04秒が設定されているラウンド遊技である。

【0037】

大当たりZaに基づく大当たり遊技は、規定ラウンド数が16回である大当たり遊技である。また、大当たりZaに基づく大当たり遊技において、1回目～3回目のラウンド遊技、及び5回目～16回目のラウンド遊技は、第1大入賞口14が開放され、規定時間として25秒が設定されているラウンド遊技である。また、4回目のラウンド遊技は、第2大入賞口15が開放され、規定時間として27秒が設定されているラウンド遊技である。40

【0038】

大当たりZbに基づく大当たり遊技は、規定ラウンド数が4回である大当たり遊技である。また、大当たりZbに基づく大当たり遊技において、1回目～3回目のラウンド遊技は、第1大入賞口14が開放され、規定時間として25秒が設定されているラウンド遊技である。また、4回目のラウンド遊技は、第2大入賞口15が開放され、規定時間として27秒が設50

定されているラウンド遊技である。

【0039】

また、大当りZ A , Z a , Z bに基づく大当り遊技において、4回目のラウンド遊技は、ラウンド遊技中に規定個数の遊技球が入球する第1終了条件が成立しない場合、ラウンド遊技の開始にともなって第2大入賞口15が0.04秒の間、開放された後、2秒の間、閉鎖され、その後、24.96秒の間、開放される開放態様で行われる。つまり、大当りZ A , Z a , Z bに基づく大当り遊技において、4回目のラウンド遊技では、第1終了条件が成立しない場合、第2大入賞口15が2回開放され、2回の開放時間の合計が25秒となる。なお、大当りZ A , Z a , Z bに基づく大当り遊技において、4回目のラウンド遊技では、第1終了条件が成立した場合には、25秒よりも短い開放時間でラウンド遊技が終了する。

10

【0040】

各大当り遊技において、ラウンド遊技が終了した後には、所定時間（本実施形態では2秒）のインターバル時間が設けられている。なお、本実施形態では、インターバル時間においても、ラウンド演出が継続して行われるようになっている。また、各大当り遊技は、何れも、大当り遊技の終了後、予め定めた作動回数（本実施形態では100回）の特別図柄変動ゲームが終了するまでを上限として入球率向上状態が付与される大当り遊技である。なお、入球率向上状態の付与は、作動回数の特別図柄変動ゲームが終了していない場合であっても、大当りに当選したことを契機として終了されることがある。即ち、入球率向上状態の付与は、作動回数の特別図柄変動ゲームが終了する第1作動終了条件、及び大当りに当選する第2作動終了条件の何れかの成立を契機として終了される。

20

【0041】

また、本実施形態では、大当り遊技中に、特定検知センサS E 6にて遊技球が検知されたことを条件として、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される。上述のように、特定検知センサS E 6は、第2排出通路19bを通過する遊技球を検知するセンサである。したがって、本実施形態では、第2排出通路19bが特定の領域に相当するとともに、第1排出通路19aや第1大入賞口14の奥方に形成されている排出通路が非特定の領域に相当する。即ち、本実施形態において、第1大入賞口14は特定の領域を有していない第1の大入賞口であり、第2大入賞口15は特定の領域を有している第2の大入賞口である。換言すれば、第1大入賞口14は、入球した遊技球が特定の領域を通過しない大入賞口であり、第2大入賞口15は、入球した遊技球が特定の領域を通過可能な大入賞口である。

30

【0042】

そして、各大当り遊技において、第2大入賞口15が開放されるラウンド遊技、即ち4回目のラウンド遊技では、振分装置21が開状態をとり得る所定の動作パターン（動作態様）に基づいて振分装置21の動作が制御される。このため、各大当り遊技において、4回目のラウンド遊技は、確変状態を獲得するチャンスとなるラウンド遊技である。本実施形態において、各大当り遊技における4回目のラウンド遊技は、特定のラウンド遊技に相当する。つまり、本実施形態において、大当りZ A , Z a , Z bとなった場合に付与される大当り遊技と、大当りZ Bとなった場合に付与される大当り遊技とでは、何れも、特定のラウンド遊技が行われる。そして、振分装置21は、大当りZ A , Z a , Z bとなった場合と、大当りZ Bとなった場合の何れであっても、特定のラウンド遊技では、同一の動作パターンに基づいて制御される。

40

【0043】

以下、後述する主制御用C P U 3 0 a（図5に示す）の制御により実現される振分装置21の動作について説明する。

図4に示すように、4回目のラウンド遊技において振分装置21が動作が制御される際の動作パターンは、0.04秒の間、第2状態となった後、2秒の間、第1状態となり、その後、24.96秒の間、第2状態となる動作パターンである。つまり、全体で29秒の間、振分装置21が動作する動作パターンである。なお、本実施形態において、振分装置21は、所定の動作パターンに基づいて制御されている途中であっても、4回目のラウ

50

ンド遊技が終了してラウンド遊技後のインターバル時間が経過した場合には、動作パターンに基づく制御が終了され、第1状態に動作する。つまり、動作パターンに基づく制御の途中で、振分装置21の動作が終了される。

【0044】

図4(a)に示すように、大当りZA, Z a, Z bに基づく大当り遊技では、4回目のラウンド遊技の規定時間が2.7秒に設定されているとともに、ラウンド遊技後のインターバル時間が2秒に設定されている。即ち、4回目のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技後のインターバル時間が終了するまでの時間は、最大で2.9秒となる。このため、大当りZA, Z a, Z bに基づく大当り遊技における4回目のラウンド遊技では、規定個数の遊技球が入球する第1終了条件が成立しない場合、所定の動作パターンに基づく制御が途中で終了されることなく、最後まで所定の動作パターンに基づいて振分装置21の動作が制御される。なお、図示しないが、大当りZA, Z a, Z bに基づく大当り遊技における4回目のラウンド遊技であっても、第1終了条件が成立した場合、規定時間が経過するよりも前にラウンド遊技が終了されたため、所定の動作パターンに基づく振分装置21の制御が途中で終了される。

【0045】

上述のように、大当りZA, Z a, Z bに基づく大当り遊技における4回目のラウンド遊技では、最大で2.5秒(0.04秒+2.4.96秒)の間、第2大入賞口15が開放される。このため、大当りZA, Z a, Z bは、通常に遊技を行う場合、第2大入賞口15へ遊技球が入球し易い大当りとなる。また、大当りZA, Z a, Z bに基づく大当り遊技における4回目のラウンド遊技では、最大で2.7秒(0.04秒+2.6.96秒)の間、振分装置21が第2状態となる。このため、大当りZA, Z a, Z bは、通常に遊技を行う場合、第2大入賞口15へ入球させた遊技球が第2排出通路19bに振り分けられ易く、特定検知センサSE6で検知され易い大当り、即ち、確変状態が付与され易い大当りとなる。したがって、大当りZA, Z a, Z bにおいては、特定検知センサSE6において遊技球が検知される状況が特定検知センサSE6による通常の検知状況である一方、特定検知センサSE6において遊技球が検知されない状況が特定検知センサSE6による特殊な検知状況である。以下、特定検知センサSE6による通常の検知状況を単に「通常状況」と示すとともに、特定検知センサSE6による特殊な検知状況を単に「特殊状況」と示す。

【0046】

ここで、通常に遊技を行うとは、例えば、第2大入賞口15を狙って遊技球を打ち出すことと言い換えてもよいし、遊技機の製造者が想定する遊技方法で遊技を行うことと言い換えてもよい。また、通常に遊技を行うとは、例えば、演出表示装置11などにおいて報知される遊技方法にしたがって遊技を行うことと言い換えてもよいし、遊技者が得られる利益の期待値が最も高い遊技方法で遊技を行うことと言い換えてもよい。

【0047】

つまり、通常に遊技を行うとは、本実施形態のパチンコ遊技機10の遊技方法として予め定められた遊技方法で遊技を行うことを指す。即ち、通常に遊技が行われている場合に生じる状況が通常状況であり、通常に遊技が行われている場合には生じ難い又は生じ得ない状況が特殊状況である。ただし、本実施形態における特殊状況とは、通常に遊技が行われている場合には生じ難い又は生じ得ないイレギュラー的な状況であるものの、正常に遊技が継続可能な状況であって、所謂エラーが発生している状況とは異なる状況である。

【0048】

また、図4(b)に示すように、大当りZBに基づく大当り遊技では、4回目のラウンド遊技の規定時間が0.04秒に設定されているとともに、ラウンド遊技後のインターバル時間が2秒に設定されている。即ち、4回目のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技後のインターバル時間が終了するまでの時間は、最大で2.04秒となる。このため、大当りZBに基づく大当り遊技における4回目のラウンド遊技では、所定の動作パターンに基づく制御の途中、より詳しくは、所定の動作パターンに基づく振分装置21の制

10

20

30

40

50

御が開始されてから 2 . 0 4 秒の時点で、所定の動作パターンに基づく振分装置 2 1 の制御が終了される。つまり、本実施形態において、大当り Z B となった場合には、所定の動作パターンに基づく制御の途中で振分装置 2 1 の動作が終了される。

【 0 0 4 9 】

上述のように、大当り Z B に基づく大当り遊技における 4 回目のラウンド遊技では、最大でも 0 . 0 4 秒という極めて短い時間しか第 2 大入賞口 1 5 が開放されない。このため、大当り Z B は、通常に遊技を行う場合、第 2 大入賞口 1 5 へ遊技球が入球し難い大当りとなる。また、大当り Z B に基づく大当り遊技における 4 回目のラウンド遊技では、最大でも 0 . 0 4 秒という極めて短い時間しか振分装置 2 1 が第 2 状態とならない。このため、大当り Z B は、通常に遊技を行う場合、仮に第 2 大入賞口 1 5 へ遊技球が入球したとしても、入球した遊技球が第 2 排出通路 1 9 b に振り分けられ難く、特定検知センサ S E 6 に検知され難い大当り、即ち、確変状態が付与され難い大当りとなる。したがって、大当り Z B においては、特定検知センサ S E 6 において遊技球が検知されない状況が通常状況である一方、特定検知センサ S E 6 において遊技球が検知される状況が特殊状況である。10

【 0 0 5 0 】

以上のように、大当り Z B は、大当り Z A , Z a , Z b と比較して、特定検知センサ S E 6 において遊技球が検知され難い大当りである。換言すれば、大当り Z B は、大当り Z A , Z a , Z b と比較して、大当り遊技の終了後に確変状態が付与され難い大当りである。本実施形態において、大当り Z A , Z a , Z b は、第 1 大当りに相当し、大当り Z B は、第 2 大当りに相当する。20

【 0 0 5 1 】

本実施形態において確変状態は、大当り遊技の終了後、予め定めた確変回数（本実施形態では 1 0 0 回）の特別図柄変動ゲームが終了するまでを上限として付与される。なお、確変状態の付与は、確変回数の特別図柄変動ゲームが終了していない場合であっても、大当りに当選したことを契機として終了されることがある。即ち、確変状態の付与は、確変回数の特別図柄変動ゲームが終了する第 1 確変終了条件、及び大当りに当選する第 2 確変終了条件の何れかの成立を契機として終了される。

【 0 0 5 2 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の電気的構成について説明する。

図 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 には、主制御基板 3 0 、副制御基板 3 1 を含む各種基板が搭載されている。30

【 0 0 5 3 】

主制御基板 3 0 は、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用 C P U 3 0 a と、主制御用 C P U 3 0 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 3 0 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 R A M 3 0 c と、を有する。また、主制御基板 3 0 は、図示しない乱数生成回路を有する。乱数生成回路は、マイクロプロセッサに搭載されたクロック回路から供給される内部システムクロック（例えば 1 0 M H z ）の 1 周期毎に値を 1 更新することにより、ハードウェア乱数を生成する。主制御基板 3 0 には、各種センサ S E 1 ~ S E 7 、各種表示装置 2 3 ~ 2 7 、及び各種アクチュエータ A 1 ~ A 4 が接続されている。40

【 0 0 5 4 】

主制御基板 3 0 は、各種センサ S E 1 ~ S E 7 からの遊技球の検知信号をもとに入力処理を行う。

主制御用 C P U 3 0 a は、各始動センサ S E 1 , S E 2 からの検知信号を入力した場合の入力処理において、特別図柄変動ゲームの保留を記憶する処理や大当り抽選などに用いる各種乱数を取得する処理を行う。ここで、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動センサ S E 1 からの検知信号を入力した場合には、第 1 特別図柄変動ゲームに関する処理を行う一方で、第 2 始動センサ S E 2 からの検知信号を入力した場合には、第 2 特別図柄変動ゲームに関する処理を行う。

【 0 0 5 5 】

10

20

30

40

50

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、各始動センサ S E 1 , S E 2 からの検知信号を入力した場合の入力処理で記憶した保留をもとに特別図柄変動ゲームを開始させる変動開始処理を行う。変動開始処理において主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり抽選の抽選結果をもとに特別図柄変動ゲームにおいて最終的に表示させる特別図柄（最終停止図柄）を決定する。また、変動開始処理において主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり抽選の抽選結果をもとに特別図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定（選択）し、その変動パターンを指定する制御信号（制御コマンド）を副制御基板 3 1 に出力する。変動パターンには、大当たりに当選した場合に決定する大当たり演出用の変動パターンと、大当たりに当選しなかった場合に決定するはずれ演出用の変動パターン（はずれリーチありの変動パターンを含む）と、がある。

10

【 0 0 5 6 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、各カウントセンサ S E 3 , S E 4 からの検知信号を入力した場合の入力処理において、所定個数の賞球を払出すための処理を行う。また、主制御用 C P U 3 0 a は、特定検知センサ S E 6 からの検知信号を入力した場合の入力処理において、確変状態を付与するための処理を行う。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ゲートセンサ S E 7 からの検知信号を入力した場合の入力処理において、普通図柄を用いた普通図柄変動ゲームの保留を記憶する処理や普通当たり抽選などに用いる各種乱数を取得する処理を行う。

【 0 0 5 7 】

主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用 R A M 3 0 c には、確変状態が付与されているか否かを示す主確変フラグが記憶される。また、主制御用 R A M 3 0 c には、入球率向上状態が付与されているか否かを示す主作動フラグが記憶される。

20

【 0 0 5 8 】

副制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 から一方向で情報（制御信号）が送信されるように主制御基板 3 0 と電気的に接続されている。副制御基板 3 1 は、制御動作を所定の手順で実行することができる副制御用 C P U 3 1 a と、副制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する副制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる副制御用 R A M 3 1 c と、を有する。

30

【 0 0 5 9 】

副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a は、主制御基板 3 0 から送信される情報をもとに当該情報に応じた制御を行う。例えば、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別図柄変動ゲームを開始させる場合、第 1 特別図柄表示装置 2 3 の表示内容の制御に加えて、図柄変動ゲームの開始を指示する情報を副制御用 C P U 3 1 a に送信する。当該情報を受けた副制御用 C P U 3 1 a は、演出表示装置 1 1 において飾り図柄変動ゲームを行わせるように表示内容を制御する。また、副制御用 C P U 3 1 a は、飾り図柄変動ゲームの開始に伴い、当該飾り図柄変動ゲームに付随する発光演出や音声演出を行わせるように装飾ランプ L a の発光態様やスピーカ S p の音の出力態様を制御する。

【 0 0 6 0 】

40

副制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、副制御用 R A M 3 1 c には、確変状態が付与されているか否かを特定可能な副確変フラグが記憶される。また、副制御用 R A M 3 1 c には、入球率向上状態が付与されているか否かを特定可能な副作動フラグが記憶される。

【 0 0 6 1 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a が大当たり遊技を付与するために行う大当たり遊技処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりに当選した場合に決定した大当たり図柄（即ち、大当たりの種類）に基づいて、付与する大当たり遊技の種類を特定する。そして、主制御用 C P U 3

50

0 a は、特別図柄変動ゲームの終了後、特定した大当たり遊技の制御を開始するとともに、副制御用 C P U 3 1 a に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

【 0 0 6 2 】

主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりの特別図柄変動ゲームが終了すると、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、各大当たり遊技に設定されたオープニング演出の演出時間の経過後、ラウンド遊技を開始させる毎に、ラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、各大当たり遊技に設定された開放態様にしたがって、各開閉装置 17, 18 のうち何れかの開閉装置が開状態となるように各大入賞アクチュエータ A 2, A 3 を制御することにより、第 1 大入賞口 14 又は第 2 大入賞口 15 を開放させてラウンド遊技を行わせる。10

【 0 0 6 3 】

具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技において 4 回目のラウンド遊技を行わせる場合、第 2 大入賞口 15 が開放されるように第 2 大入賞アクチュエータ A 3 を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、4 回目のラウンド遊技を行わせる場合、予め定めた動作態様に従って振分装置 21 を動作させるように振分アクチュエータ A 4 を制御する。さらに、主制御用 C P U 3 0 a は、4 回目のラウンド遊技の開始にともなって、所定の外部信号を機外に出力するための処理を開始する。本実施形態において、所定の外部信号とは、第 2 大入賞口 15 が開放されるラウンド遊技が行われていることを特定可能な信号であり、例えば、パチンコ遊技機 10 の試験などを行う際に用いられる試験信号などである。20 本実施形態において、所定の外部信号は、図示しない出力端子が機外の外部装置と接続されている場合に、パチンコ遊技機 10 から外部装置に出力される。本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a が所定の外部信号を機外に出力するための処理を行うことにより、出力処理手段が実現される。所定の外部信号を出力するための処理について、詳しくは後述する。

【 0 0 6 4 】

一方、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技において 4 回目のラウンド遊技以外のラウンド遊技を行わせる場合、第 1 大入賞口 14 が開放されるように第 1 大入賞アクチュエータ A 2 を制御する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンド遊技において、規定個数の遊技球が入球する第 1 終了条件、又は規定時間が経過する第 2 終了条件の何れかが成立すると、開放させた大入賞口 14, 15 が閉鎖されるように各大入賞アクチュエータ A 2, A 3 を制御してラウンド遊技を終了させる。30

【 0 0 6 5 】

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディング演出の演出時間が経過すると、大当たり遊技処理を終了する。

【 0 0 6 6 】

以下、各大当たり遊技における 4 回目のラウンド遊技、即ち、第 2 大入賞口 15 が開放されるラウンド遊技に関する制御について、詳しく説明する。40

主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 大入賞口 15 が開放されるラウンド遊技の開始にともなって、特定検知センサ S E 6 からの検知信号の入力を有効とする検知有効期間を設定する。ここで、特定検知センサ S E 6 からの検知信号の入力を有効とするとは、検知信号の入力に基づいて、大当たり遊技の終了後に確変状態を付与することである。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、検知有効期間の設定中に特定検知センサ S E 6 からの検知信号を入力した場合、該検知信号の入力に基づいて、大当たり遊技の終了後に確変状態を付与するよう制御する。本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a が確変状態を付与する制御を行うことにより、状態付与手段が実現される。

【 0 0 6 7 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 大入賞口 15 が開放されるラウンド遊技の開始に50

ともなって開始された振分装置 2 1 の動作が終了されてから、所定の時間が経過したことにともなって、検知有効期間を終了する。本実施形態において、振分装置 2 1 の動作が終了されてから、検知有効期間が終了するまでの所定の時間は、ラウンド遊技終了後のインターバル時間と同一の時間（本実施形態では 2 秒）に設定されている。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、検知有効期間が設定されていない場合、特定検知センサ S E 6 からの検知信号の入力を無効とする。ここで、特定検知センサ S E 6 からの検知信号の入力を無効とするとは、検知信号を入力した場合であっても、大当たり遊技の終了後に確変状態を付与しないことである。このように、本実施形態では、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技が開始されてから、該ラウンド遊技終了後のインターバル時間が経過するまでの間に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合に、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される。言い換えれば、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技が開始されてから、次のラウンド遊技が開始されるまで又はエンディング時間が開始されるまでの間に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合に、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される。

【 0 0 6 8 】

また、本実施形態において、振分装置 2 1 の動作が終了されてから、検知有効期間が終了するまでの所定の時間は、振分装置 2 1 の動作が終了する直前に第 2 排出通路 1 9 b へ流入した遊技球について、特定検知センサ S E 6 により検知されるのに十分な時間に設定されている。即ち、振分装置 2 1 の動作が終了されてから、検知有効期間が終了するまでの所定の時間は、振分装置 2 1 の動作の終了時点で第 2 排出通路 1 9 b 内に残存している遊技球について、特定検知センサ S E 6 に検知されたことに基づいて確変状態を付与する処理を行うための残存球処理時間となる。

【 0 0 6 9 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技において、大当たりの種類と、特定検知センサ S E 6 による遊技球の検知状況とに応じて制御コマンド（情報）を生成し、該生成した制御コマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力するための処理を行う。

【 0 0 7 0 】

具体的に、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり Z A , Z a , Z b における通常状況、即ち、検知有効期間中に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合には、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されたことを特定可能な特定検知コマンドを生成し、出力バッファにセットする。出力バッファにセットされたコマンドは次周期からの制御周期におけるコマンド出力処理において、副制御用 C P U 3 1 a に出力される。つまり、特定検知コマンドは、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されたことにともなって出力される。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり Z A , Z a , Z b における特殊状況、即ち、検知有効期間中に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されなかった場合には、検知有効期間の終了を契機として、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されなかったことを特定可能な非特定検知コマンドを生成し、出力バッファにセットする。つまり、非特定検知コマンドは、検知有効期間の終了にともなって出力される。

【 0 0 7 1 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり Z B における通常状況、即ち、検知有効期間中に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されなかった場合には、非特定検知コマンドを生成し、出力バッファにセットする。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり Z B における特殊状況、即ち、検知有効期間中に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合には、特定検知コマンドを生成し、出力バッファにセットする。

【 0 0 7 2 】

このように、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり Z A , Z a , Z b における通常状況と、大当たり Z B における特殊状況とで、共通の特定検知コマンドを生成する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり Z A , Z a , Z b における特殊状況と、大当たり Z B における通常状況とで、共通の非特定検知コマンドを生成する。このように、本実施形態では、主制御

10

20

30

40

50

用 C P U 3 0 a が制御コマンドを生成する制御を行うことにより、情報を生成する情報生成手段が実現される。

【 0 0 7 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、検知有効期間中に特定検知センサ S E 6 から検知信号を入力した場合、大当たり遊技を終了させる際に、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値として「1」を設定するとともに、予め定めた確変回数（本実施形態では、100回）を主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。またこのとき、主制御用 C P U 3 0 a は、確変状態が付与されていることを示す確変コマンドを生成し、出力バッファにセットする。

【 0 0 7 4 】

その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄変動ゲームが実行される毎に主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている確変回数を1減算し、確変回数が0となった場合、確変回数が0となった特別図柄変動ゲームの終了に伴って主確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値として「0」を設定する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技が付与された場合、主確変フラグ及び確変回数に「0」を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、主確変フラグに「0」を設定すると、確変状態が付与されていないことを示す非確変コマンドを生成し、出力バッファにセットする。

【 0 0 7 5 】

また、大当たり遊技を終了する際、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄の大当たり図柄（即ち、大当たりの種類）に基づき、入球率向上状態を付与するか否かを特定する。なお、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、何れの大当たりの場合であっても、入球率向上状態を付与することを特定する。主制御用 C P U 3 0 a は、入球率向上状態を付与する場合、主作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値として「1」を設定するとともに、予め定めた作動回数（本実施形態では、100回）を主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。またこのとき、主制御用 C P U 3 0 a は、入球率向上状態が付与されていることを示す作動コマンドを生成し、出力バッファにセットする。

【 0 0 7 6 】

その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄変動ゲームが実行される毎に主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている作動回数を1減算し、作動回数が0となった場合、作動回数が0となった特別図柄変動ゲームの終了に伴って主作動フラグに入球率向上状態が付与されていないことを示す値として「0」を設定する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技が付与された場合、主作動フラグ及び作動回数に「0」を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、主作動フラグに「0」を設定すると、入球率向上状態が付与されていないことを示す非作動コマンドを生成し、出力バッファにセットする。

【 0 0 7 7 】

ここで、大当たり Z B に基づく大当たり遊技が付与される場合の、4回目のラウンド遊技における第2大入賞口15の開放態様（第2開閉装置18の動作態様）や振分装置21の動作態様、及び所定の外部信号の出力態様について説明する。

【 0 0 7 8 】

図6に示すように、4回目のラウンド遊技において、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンド遊技の開始にともなって第2大入賞口15を開放せるように制御するとともに、振分装置21を第2状態とるように制御する（時点 t 0）。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンド遊技の開始にともなって所定の外部信号を出力するための処理を開始する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンド遊技の規定時間（0.04秒）が経過したことにともなって第2大入賞口15を閉鎖せるように制御するとともに、振分装置21を第1状態とるように制御する（時点 t 1）。

【 0 0 7 9 】

そして、図6（a）に示すように、4回目のラウンド遊技において第2大入賞口15に遊技球が入球しなかったとする。即ち、4回目のラウンド遊技において、主制御用 C P U 3 0 a は、第2カウントセンサ S E 4 から検知信号を入力しなかったとする。主制御用 C

10

20

30

40

50

P U 3 0 a は、ラウンド遊技後のインターバル時間（2秒）が経過したことにもなって所定の外部信号を出力するための処理を終了する（時点 t 2）。なお、このような場合、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されることはないことから、大当たり Z B における特定検知センサ S E 6 の検知状況としては、通常状況となる。

【 0 0 8 0 】

また、図 6 (b) に示すように、4回目のラウンド遊技において第2大入賞口 1 5 に遊技球が入球し、該入球した遊技球のすべてが、ラウンド遊技後のインターバル時間が経過するよりも前に排出通路 1 9 から排出されたとする（時点 t 3）。ここで、主制御用 C P U 3 0 a は、排出センサ S E 5 で検知された遊技球の数と特定検知センサ S E 6 で検知された遊技球の数との合計が、第2カウントセンサ S E 4 で検知された遊技球の数に一致した場合に、第2大入賞口 1 5 に入球した遊技球が排出通路 1 9 からすべて排出されたことを把握できる。この場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第2大入賞口 1 5 に遊技球が入球しなかったときと同様に、ラウンド遊技後のインターバル時間が経過したことにもなって所定の外部信号を出力するための処理を終了する（時点 t 2）。なお、このような場合、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知される場合も検知されない場合もあり得ることから、大当たり Z B における特定検知センサ S E 6 の検知状況としては、通常状況となるときと特殊状況となるときがある。

【 0 0 8 1 】

一方、図 6 (c) に示すように、4回目のラウンド遊技において第2大入賞口 1 5 に遊技球が入球し、該入球した遊技球のうち少なくとも1つが、ラウンド遊技後のインターバル時間が経過するまでの間に排出通路 1 9 から排出されなかったとする。この場合、主制御用 C P U 3 0 a は、最後の遊技球が排出通路 1 9 から排出されたこと、即ち、排出センサ S E 5 で検知された遊技球の数と特定検知センサ S E 6 で検知された遊技球の数との合計が、第2カウントセンサ S E 4 で検知された遊技球の数に一致したことにもなって、所定の外部信号を出力するための処理を終了する（時点 t 4）。つまり、主制御用 C P U 3 0 a は、ラウンド遊技後のインターバル時間の経過時点（時点 t 2）を超えて、所定の外部信号を出力するための処理を行う。なお、このような場合、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知される場合も検知されない場合もあり得ることから、大当たり Z B における特定検知センサ S E 6 の検知状況としては、通常状況となるときと特殊状況となるときがある。

【 0 0 8 2 】

以上の処理によれば、大当たり Z B における特殊状況であって、4回目のラウンド遊技が開始されてからラウンド遊技後のインターバル時間が経過した以降に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合には、大当たり Z B における通常状況と比較して、所定の外部信号を出力するための処理が継続される時間が長くなる。

【 0 0 8 3 】

次に、副制御用 C P U 3 1 a が行う処理について説明する。

副制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a から確変コマンドを入力すると、副制御用 R A M 3 1 c の副確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値として「1」を設定する。また、副制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a から非確変コマンドを入力すると、副確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値として「0」を設定する。

【 0 0 8 4 】

副制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a から作動コマンドを入力すると、副制御用 R A M 3 1 c の副作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値として「1」を設定する。また、副制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a から非作動コマンドを入力すると、副作動フラグに入球率向上状態が付与されていないことを示す値として「0」を設定する。

【 0 0 8 5 】

そして、副制御用 C P U 3 1 a は、上述した副確変フラグを参照することにより、確変

10

20

30

40

50

状態が付与されているか否かを特定可能であり、副作動フラグを参照することにより、入球率向上状態が付与されているか否かを特定可能である。

【0086】

以下、本実施形態における演出モードについて説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機10は、複数種類の演出モードを備えている。各演出モードには、演出表示装置11において飾り図柄の背面に表示される背景画像として、互いに異なる背景画像が対応付けられている。このため、本実施形態において、演出モードは、演出モード毎に異なる背景画像を表示する遊技演出（表示演出）としても把握できる。また、各演出モードでは、演出モード毎に遊技演出の実行態様が異ならされている。

【0087】

本実施形態の演出モードには、非入球率向上状態が付与されていないことを示す通常演出モードと、入球率向上状態が付与されていることを示す複数の特別演出モードとがある。そして、本実施形態の特別演出モードには、第1特別演出モードと、第2特別演出モードとがある。本実施形態において、第1特別演出モードは、第1の演出モードに相当し、第2特別演出モードは、第2の演出モードに相当する。

【0088】

本実施形態では、副制御用RAM31cに設けられた演出モードフラグに所定の値を設定することが、演出モードを制御することに相当する。具体的に、本実施形態では、演出モードフラグに「1」を設定することが通常演出モードに制御することに相当し、演出モードフラグに「2」を設定することが第1特別演出モードに制御することに相当し、演出モードフラグに「3」を設定することが第2特別演出モードに制御することに相当する。そして、副制御用CPU31aは、演出モードフラグに設定されている値に基づいて演出表示装置11を制御することにより、表示される背景画像を異ならせるとともに、遊技演出の実行態様を異ならせる。

【0089】

以下、演出モードに関連して副制御用CPU31aが行う制御について、詳しく説明する。本実施形態では、副制御用CPU31aが演出モードに関連する制御を行うことにより、演出モードを制御するモード制御手段が実現される。

【0090】

副制御用CPU31aは、通常状態（非確変状態且つ非入球率向上状態）においては、演出モードフラグに「1」を設定し、通常演出モードに制御する。

また、図7に示すように、副制御用CPU31aは、大当たりに当選した場合、主制御用CPU30aから入力する各種のコマンドに基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードを制御する。以下、大当たりに当選した場合の演出モードの制御について、各種の大当たりにおける特定検知センサSE6による遊技球の検知状況毎に詳しく説明する。

【0091】

副制御用CPU31aは、大当たりZA,Za,Zbにおける通常状況、即ち、特定検知センサSE6により遊技球が検知された場合には、主制御用CPU30aから特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用CPU31aは、入力した特定検知コマンドに基づいて、演出モードフラグに「2」を設定し、第1特別演出モードに制御する。一方、副制御用CPU31aは、大当たりZA,Za,Zbにおける特殊状況、即ち、特定検知センサSE6により遊技球が検知されなかった場合には、主制御用CPU30aから非特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用CPU31aは、入力した非特定検知コマンドに基づいて、演出モードフラグに「3」を設定し、第2特別演出モードに制御する。

【0092】

また、副制御用CPU31aは、大当たりZBにおける通常状況、即ち、特定検知センサSE6により遊技球が検知されなかった場合には、主制御用CPU30aから非特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用CPU31aは、入力した非特定検知コマンドに基づいて、演出モードフラグに「3」を設定し、第2特別演出モードに制御する。一方、副制御用CPU31aは、大当たりZBにおける特殊状況、即ち、特定検知センサSE6

10

20

30

40

50

により遊技球が検知された場合には、主制御用 C P U 3 0 a から特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、入力した特定検知コマンドに基づいて、演出モードフラグに「2」を設定し、第1特別演出モードに制御する。

【0093】

以上のように、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況においては、第1特別演出モードに制御する一方、大当り Z B における通常状況においては、第2特別演出モードに制御する。また、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況においては、大当り Z B における通常状況と同様に、第2特別演出モードに制御する。また、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z B における特殊状況においては、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と同様に、第1特別演出モードに制御する。10

【0094】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 大当り Z B において特殊状況となった場合には、大当り Z A , Z a , Z b において通常状況となった場合に制御される演出モードと同じ第1特別演出モードに制御される。このため、大当り Z B における特殊状況専用の演出モードを備えることなく、状況に応じた演出モードに制御でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【0095】

(2) 特に、大当り Z B における特殊状況とは、特定検知センサ S E 6 において遊技球が検知される状況であって、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と同様に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される状況である。そして、大当り Z B における特殊状況においては、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況において制御される第1特別演出モードと同じ演出モードに制御される。このため、大当り Z B における特殊状況専用の演出モードを備えることなく、確変状態が付与されるか否かという状況に応じた演出モードに制御でき、遊技に対する興趣を向上できる。20

【0096】

(3) 大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と、大当り Z B における特殊状況とで、制御コマンドとして共通の特定検知コマンドを生成するため、主制御用 C P U 3 0 a が生成する制御コマンドの種類を増大させることなく同一の演出モードに制御できる。

【0097】

(4) 大当り Z A , Z a , Z b となった場合に付与される大当り遊技、及び大当り Z B となった場合に付与される大当り遊技の何れであっても、4回目のラウンド遊技において振分装置 2 1 が第2状態となるため、遊技球が第2排出通路 1 9 b に振り分けられて特定検知センサ S E 6 で検知されることに期待させることができる。30

【0098】

(5) 大当り Z B における特殊状況であって、4回目のラウンド遊技が開始されてからラウンド遊技後のインターバル時間が経過した以降に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合には、大当り Z B における通常状況と比較して、所定の外部信号を出力するための処理が継続される時間が長くなる。これによれば、所定の外部信号を入力する外部装置は、大当り Z B となった場合、所定の外部信号の出力時間から特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されたか否かを判別できる。したがって、本実施形態では、出力する信号の種類を増大させることなく、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されたか否かを機外の外部装置に判別させることができる。40

【0099】

(6) 大当り Z A , Z a , Z b において特殊状況となった場合には、大当り Z B において通常状況となった場合に制御される演出モードと同じ第2特別演出モードに制御される。このため、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況専用の演出モードを備えることなく、状況に応じた演出モードに制御でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【0100】

(7) 特に、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況とは、特定検知センサ S E 6 に50

おいて遊技球が検知されない状況であって、大当り Z B における通常状況と同様に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない状況である。そして、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況においては、大当り Z B における通常状況において制御される第 2 特別演出モードと同じ演出モードに制御される。このため、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況専用の演出モードを備えることなく、確変状態が付与されるか否かという状況に応じた演出モードに制御でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【 0 1 0 1 】

(8) 大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況と、大当り Z B における通常状況とで、制御コマンドとして共通の非特定検知コマンドを生成するため、主制御用 C P U 3 0 a が生成する制御コマンドの種類を増大させることなく同一の演出モードに制御できる。 10

【 0 1 0 2 】

(第 2 実施形態)

次に、第 2 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 について説明する。なお、以下の説明では、すでに説明した実施形態と同一の構成、及び同一の制御内容については同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する。

【 0 1 0 3 】

上述したように、副制御用 C P U 3 1 a は、ラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドの入力に基づいて、ラウンド演出を開始するように演出表示装置 1 1 を制御する。

また、図 8 に示すように、本実施形態の副制御用 C P U 3 1 a は、大当り遊技中に、主制御用 C P U 3 0 a からの制御コマンドの入力に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を報知する報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。言い換えれば、副制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a が生成した制御コマンドに応じた演出態様の演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。本実施形態では、副制御用 C P U 3 1 a が演出表示装置 1 1 を制御することにより、演出制御手段が実現される。以下、報知演出を実行させるための制御について、各種の大当りにおける特定検知センサ S E 6 による遊技球の検知状況毎に詳しく説明する。なお、図中では、説明の便宜上「インターバル」を「 I N T 」と示す。 20

【 0 1 0 4 】

図 8 (a) に示すように、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z A における通常状況である場合、即ち、特定検知センサ S E 6 により遊技球が検知された場合には、主制御用 C P U 3 0 a から特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、特定検知コマンドを入力すると、確変状態が付与されることを報知する第 1 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。本実施形態において、第 1 報知演出は、「確変！」の文字を模した画像が表示される演出である。 30

【 0 1 0 5 】

上述のように、特定検知コマンドは、特定検知センサ S E 6 により遊技球が検知されたことにともなって出力されることから、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技である 4 回目のラウンド遊技中、又は 4 回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間中に出力される。したがって、副制御用 C P U 3 1 a は、ラウンド演出の実行中に特定検知コマンドを入力することとなる。つまり、本実施形態において、第 1 報知演出は、4 回目のラウンド遊技中又は 4 回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間中ににおいて実行される。このとき、副制御用 C P U 3 1 a は、ラウンド演出を継続しつつ、第 1 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。即ち、演出表示装置 1 1 では、遊技者から見て、実行中のラウンド演出に重なるようにして第 1 報知演出が実行される。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、次（5 回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力すると、第 1 報知演出を終了するように演出表示装置 1 1 を制御する。 40

【 0 1 0 6 】

また、図示しないが、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z a , Z b における通常状況においても、大当り Z A における通常状況と同様にして、特定検知コマンドを入力すると、第 1 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。そして、副制御用 C P U 3 50

1 a は、大当り Z a における通常状況においては、大当り Z A における通常状況と同様に、次（5回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力すると、第1報知演出を終了するように演出表示装置11を制御する。一方、副制御用CPU31aは、大当り Z b における通常状況においては、エンディング演出の開始を指示するエンディングコマンドを入力すると、第1報知演出を終了するように演出表示装置11を制御する。

【0107】

また、図8(b)に示すように、副制御用CPU31aは、大当り Z A における特殊状況である場合、即ち、特定検知センサSE6により遊技球が検知されなかった場合には、主制御用CPU30aから非特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用CPU31aは、非特定検知コマンドを入力すると、確変状態が付与されないことを報知する第2報知演出を実行するように演出表示装置11を制御する。本実施形態において、第2報知演出は、「残念...」の文字を模した画像が表示される演出である。

【0108】

上述のように、非特定検知コマンドは、検知有効期間の終了とともに出力されることから、大当り Z A では、第2大入賞口15が開放されるラウンド遊技である4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間が終了したときに出力される。また、大当り Z A における4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間の終了に際しては、次（5回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドが出力される。このため、副制御用CPU31aは、大当り Z A における特殊状況である場合、4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間が終了すると、ラウンドコマンドの入力に基づいてラウンド演出を実行するとともに、非特定検知コマンドの入力に基づいて第2報知演出を実行するように演出表示装置11を制御する。即ち、演出表示装置11では、遊技者から見て、ラウンド演出に重なるようにして第2報知演出が実行される。そして、副制御用CPU31aは、次（6回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力すると、第2報知演出を終了するように演出表示装置11を制御する。

【0109】

また、図示しないが、副制御用CPU31aは、大当り Z a, Z b における特殊状況においても、非特定検知コマンドを入力すると、第2報知演出を実行するように演出表示装置11を制御する。副制御用CPU31aは、大当り Z a においては、大当り Z A と同様に、4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間の終了に際して、次（5回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力する。このため、副制御用CPU31aは、大当り Z a における特殊状況である場合、4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間が終了すると、ラウンドコマンドの入力に基づいてラウンド演出を実行するとともに、非特定検知コマンドの入力に基づいて第2報知演出を実行するように演出表示装置11を制御する。その後、副制御用CPU31aは、次（6回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力すると、第2報知演出を終了するように演出表示装置11を制御する。

【0110】

一方、副制御用CPU31aは、大当り Z b においては、4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間の終了に際して、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを入力する。このため、副制御用CPU31aは、大当り Z b における特殊状況である場合、4回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間が終了すると、エンディングコマンドの入力に基づいてエンディング演出を実行するとともに、非特定検知コマンドの入力に基づいて第2報知演出を実行するように演出表示装置11を制御する。即ち、演出表示装置11では、遊技者から見て、エンディング演出に重なるようにして第2報知演出が実行される。その後、副制御用CPU31aは、エンディング演出の演出時間が経過すると、第2報知演出を終了するように演出表示装置11を制御する。

【0111】

また、図8(c)に示すように、副制御用CPU31aは、大当り Z B における通常状況である場合、即ち、特定検知センサSE6により遊技球が検知されなかった場合には、

10

20

30

40

50

主制御用 C P U 3 0 a から非特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、非特定検知コマンドを入力すると、第 2 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z B における通常状況である場合、4 回目のラウンド遊技終了後のインターバル時間が終了すると、ラウンドコマンドの入力に基づいてラウンド演出を実行するとともに、非特定検知コマンドの入力に基づいて第 2 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。その後、副制御用 C P U 3 1 a は、次（6 回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力すると、第 2 報知演出を終了するように演出表示装置 1 1 を制御する。

【 0 1 1 2 】

また、図 8 (d) に示すように、副制御用 C P U 3 1 a は、大当り Z B における特殊状況である場合、即ち、特定検知センサ S E 6 により遊技球が検知された場合には、主制御用 C P U 3 0 a から特定検知コマンドが入力される。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、特定検知コマンドを入力すると、第 1 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。なお、上述のように、副制御用 C P U 3 1 a は、ラウンド演出の実行中に特定検知コマンドを入力することとなるため、ラウンド演出を継続しつつ、第 1 報知演出を実行するように演出表示装置 1 1 を制御する。その後、副制御用 C P U 3 1 a は、次（5 回目）のラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを入力すると、第 1 報知演出を終了するように演出表示装置 1 1 を制御する。

【 0 1 1 3 】

以上のように、演出表示装置 1 1 では、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況においては第 1 報知演出が実行される一方、大当り Z B における通常状況においては第 2 報知演出が実行される。また、演出表示装置 1 1 では、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況においては、第 2 報知演出が実行される。また、演出表示装置 1 1 では、大当り Z B における特殊状況においては、第 1 報知演出が実行される。

【 0 1 1 4 】

以上詳述したように、本実施形態は、上述した効果（4），（5）に加えて、以下の効果を有する。

(9) 大当り Z B において特殊状況となった場合には、大当り Z A , Z a , Z b において通常状況となった場合に実行される報知演出と同じ第 1 報知演出が実行される。このため、大当り Z B における特殊状況専用の報知演出を備えることなく、状況に応じた演出様態の報知演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【 0 1 1 5 】

(10) 特に、大当り Z B における特殊状況とは、特定検知センサ S E 6 において遊技球が検知される状況であって、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と同様に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される状況である。そして、大当り Z B における特殊状況においては、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況において実行される第 1 報知演出と同じ報知演出が実行される。このため、大当り Z B における特殊状況専用の報知演出を備えることなく、確変状態が付与されるか否かという状況に応じた報知演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【 0 1 1 6 】

(11) 大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と、大当り Z B における特殊状況とで、制御コマンドとして共通の特定検知コマンドを生成するため、主制御用 C P U 3 0 a が生成する制御コマンドの種類を増大させることなく同一の報知演出を実行できる。

【 0 1 1 7 】

(12) 第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技は、遊技球が特定検知センサ S E 6 で検知されるか否か、即ち、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されるか否かという点で遊技者から注目され易いラウンド遊技である。そして、第 1 報知演出は、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技において実行される。したがって、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技に対する遊技者の興趣をより効果的に向上できる。

【 0 1 1 8 】

10

20

30

40

50

(13) 大当り Z A , Z a , Z b において特殊状況となった場合には、大当り Z B において通常状況となった場合に実行される報知演出と同じ第2報知演出が実行される。このため、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況専用の報知演出を備えることなく、状況に応じた演出態様の報知演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【0119】

(14) 特に、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況とは、特定検知センサ S E 6 において遊技球が検知されない状況であって、大当り Z B における通常状況と同様に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない状況である。そして、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況においては、大当り Z B における通常状況において実行される第2報知演出と同じ報知演出が実行される。このため、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況専用の報知演出を備えることなく、確変状態が付与されるか否かという状況に応じた報知演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。10

【0120】

(15) 大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況と、大当り Z B における通常状況とで、制御コマンドとして共通の非特定検知コマンドを生成するため、主制御用 C P U 3 0 a が生成する制御コマンドの種類を増大させることなく同一の報知演出を実行できる。

【0121】

(第3実施形態)

次に、第3実施形態のパチンコ遊技機 1 0 について説明する。

上述のように、変動開始処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り抽選の抽選結果をもとに特別図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定する。20

【0122】

具体的には、変動開始処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、各始動センサ S E 1 , S E 2 からの検知信号を入力した場合の入力処理で取得した各種乱数のうち変動パターン決定用の乱数の値と、変動パターン毎に予め定められた判定値と、に基づいて変動パターンを決定する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a が決定可能な変動パターンは、各種の大当りにおける特定検知センサ S E 6 による遊技球の検知状況毎に定められている。以下、詳しく説明する。

【0123】

図 9 に示すように、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と、大当り Z B における通常状況とでは、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、異なる変動パターンを決定可能である。以下、説明の便宜上、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況である場合に、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理で決定可能な変動パターンについて「第1グループに属する変動パターン」と示す。一方、大当り Z B における通常状況である場合に、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理で決定可能な変動パターンについて「第2グループに属する変動パターン」と示す。なお、本実施形態において、「所定のグループに属する」とは、所定の状況下において決定可能であることを意味しており、副制御用 R O M 3 1 b 内において異なる記憶領域に予め分類されていることを特定するものではない。つまり、各変動パターンについて、所定の状況下で決定可能となるように判定値が定められていればよい。3040

【0124】

なお、第1グループと第2グループについて、両方のグループに属する変動パターンがあつてもよい。つまり、第1グループに属する変動パターンと第2グループに属する変動パターンとでは、少なくとも一部の変動パターンが異ならされていればよく、両方に属する変動パターンがあつてもよい。即ち、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理で決定可能な変動パターンは、大当り Z A , Z a , Z b における通常状況と、大当り Z B における通常状況とで少なくとも一部が異なっていればよい。

【0125】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況では、大当50

り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、第2グループに属する変動パターンの中から変動パターンを決定する。換言すれば、大当たり遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理で決定可能な変動パターンが属するグループは、大当たりZ A , Z a , Z b における特殊状況と、大当たりZ B における通常状況とで同一である。

【 0 1 2 6 】

また、主制御用CPU30aは、大当たりZ B における特殊状況では、大当たり遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、第1グループに属する変動パターンの中から変動パターンを決定する。換言すれば、大当たり遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理で決定可能な変動パターンが属するグループは、大当たりZ B における特殊状況と、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況とで同一である。10

【 0 1 2 7 】

以上のように、本実施形態において、大当たりZ A , Z a , Z b 、又は大当たりZ B に基づく大当たり遊技終了後の特別図柄変動ゲームの変動パターンとして決定可能な変動パターンは、第1グループと、第2グループと、に分類可能である。そして、第1グループに分類されている変動パターンは、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況となつた場合に決定可能であるとともに、大当たりZ B における特殊状況となつた場合に決定可能である。また、第2グループに分類されている変動パターンは、大当たりZ B における通常状況となつた場合に決定可能であるとともに、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況となつた場合に決定可能である。20

【 0 1 2 8 】

なお、主制御用CPU30aは、各種の大当たりにおける通常状況及び特殊状況と、上記した状況以外の状況、即ち、大当たりに当選する前や、大当たり遊技が終了してから確変回数及び作動回数の特別図柄変動ゲームが終了したときとでは、変動開始処理において、異なる変動パターンを決定可能である。以下、説明の便宜上、上記した状況以外の状況である場合に変動開始処理で決定可能な変動パターンについて「通常グループに属する変動パターン」と示す。なお、通常グループと、第1グループと、第2グループとでは、各グループに属する変動パターンのうち少なくとも一部が異ならされていればよく、同一の変動パターンが複数のグループに属していてもよい。

【 0 1 2 9 】

以下、主制御用CPU30aが変動パターンを決定するために行う処理について詳しく説明する。30

上述のように、主制御用CPU30aは、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況においては、大当たり遊技の終了にともなって、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定するとともに、主作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値を設定する。また、主制御用CPU30aは、大当たりZ B における特殊状況においては、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況と同様に、大当たり遊技の終了にともなって、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定するとともに、主作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値を設定する。ここで、各フラグに値を設定することは、情報を生成することとして把握できる。つまり、主制御用CPU30aは、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況と、大当たりZ B における特殊状況とでは、大当たり遊技の終了にともなって共通の情報を生成する。40

【 0 1 3 0 】

本実施形態では、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況及び大当たりZ B における特殊状況以外において、確変状態及び入球率向上状態の両方が付与されている状態となることはない。このため、主制御用CPU30aは、主確変フラグ及び主作動フラグの値に基づいて、確変状態及び入球率向上状態の両方が付与されていることを特定することにより、大当たりZ A , Z a , Z b における通常状況又は大当たりZ B における特殊状況となつたことを特定できる。

【 0 1 3 1 】

10

20

30

40

50

そして、主制御用C P U 3 0 aは、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況又は大当りZ Bにおける特殊状況となったことを特定できる場合には、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、第1グループに属する変動パターンの中から変動パターンを決定する。即ち、主制御用C P U 3 0 aは、主確変フラグ及び主作動フラグの値に基づいて、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変動パターンを特定する。

【0132】

また、主制御用C P U 3 0 aは、大当りZ Bにおける通常状況においては、大当り遊技の終了にともなって、主作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値を設定する一方で、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定しない。また、主制御用C P U 3 0 aは、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況においては、大当りZ Bにおける通常状況と同様に、大当り遊技の終了にともなって、主作動フラグに入球率向上状態が付与されていることを示す値を設定する一方で、主確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値を設定しない。つまり、主制御用C P U 3 0 aは、大当りZ Bにおける通常状況と、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況とでは、大当り遊技の終了にともなって共通の情報を生成する。

【0133】

本実施形態では、大当りZ Bにおける通常状況及び大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況以外において、確変状態が付与されておらず、且つ入球率向上状態が付与されている状態となることはない。このため、主制御用C P U 3 0 aは、主確変フラグ及び主作動フラグの値に基づいて、確変状態が付与されておらず、且つ入球率向上状態が付与されていることを特定することにより、大当りZ Bにおける通常状況又は大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況となったことを特定できる。

【0134】

そして、主制御用C P U 3 0 aは、大当りZ Bにおける通常状況又は大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況となったことを特定できる場合には、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、第2グループに属する変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【0135】

また、本実施形態では、大当りに当選する前や、大当り遊技が終了してから確変回数及び作動回数の特別図柄変動ゲームが終了したときには、確変状態及び入球率向上状態の何れも付与されていない通常状態となる。そして、主制御用C P U 3 0 aは、主確変フラグ及び主作動フラグの値に基づいて、通常状態であることを特定できる場合には、変動開始処理において、通常グループの変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【0136】

以上詳述したように、本実施形態は、上述した効果(4),(5)に加えて、以下の効果を有する。

(16) 大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変動パターンは、大当りZ Bにおいて特殊状況となった場合と、大当りZ A , Z a , Z bにおいて通常状況となった場合とで同一である。このため、大当りZ Bにおいて特殊状況となった場合専用の変動パターンを備えることなく、状況に応じた変動パターンに基づいて特別図柄変動ゲームを実行でき、遊技に対する興奮を向上できる。

【0137】

(17) 特に、大当りZ Bにおける特殊状況とは、特定検知センサS E 6において遊技球が検知される状況であって、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況と同様に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される状況である。そして、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変動パターンは、大当りZ Bにおいて特殊状況となった場合と、大当りZ A , Z a , Z bにおいて通常状況となった場合とで同一である。このため、大当りZ Bにおいて特殊状況となった場合専用の変動パターンを備えることなく、確変状態が付与されるか否かという状況に応じた変動パターンに基づ

10

20

30

40

50

いて特別図柄変動ゲームを実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【0138】

(18) 大当りZ A , Z a , Z bにおいて通常状況となった場合と、大当りZ Bにおいて特殊状況となった場合とで、主確変フラグ及び主作動フラグに共通の値を設定する。このため、主制御用CPU30aが行う処理を増大させることなく、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、状況に応じた変動パターンを決定することができる。

【0139】

(19) 大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変動パターンは、大当りZ A , Z a , Z bにおいて特殊状況となった場合と、大当りZ Bにおいて通常状況となった場合とで同一である。このため、大当りZ A , Z a , Z bにおいて特殊状況となった場合専用の変動パターンを備えることなく、状況に応じた変動パターンに基づいて特別図柄変動ゲームを実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。10

【0140】

(20) 特に、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況とは、特定検知センサS E 6において遊技球が検知されない状況であって、大当りZ Bにおける通常状況と同様に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない状況である。そして、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変動パターンは、大当りZ A , Z a , Z bにおいて特殊状況となった場合と、大当りZ Bにおいて通常状況となった場合とで同一である。このため、大当りZ A , Z a , Z bにおいて特殊状況となった場合専用の変動パターンを備えることなく、確変状態が付与されるか否かという状況に応じた変動パターンに基づいて特別図柄変動ゲームを実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。20

【0141】

(21) 大当りZ A , Z a , Z bにおいて特殊状況となった場合と、大当りZ Bにおいて通常状況となった場合とで、主確変フラグ及び主作動フラグに共通の値を設定する。このため、主制御用CPU30aが行う処理を増大させることなく、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、状況に応じた変動パターンを決定することができる。

【0142】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。30

・第1実施形態における演出モードに関する制御と、第2実施形態における報知演出に関する制御と、第3実施形態における変動開始処理において変動パターンを決定する制御とは、任意に組み合わせてもよい。例えば、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況において、大当りZ Bにおける通常状況と同様に、第2特別演出モードに制御し、大当り遊技終了後の変動開始処理において、第2グループの変動パターンの中から変動パターンを決定する一方で、大当りZ Bにおける通常状況で実行される第2報知演出とは異なる第1報知演出を実行してもよい。また例えば、大当りZ Bにおける特殊状況において、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況と同様に、第1報知演出を実行するとともに、第1特別演出モードに制御し、大当り遊技終了後の変動開始処理において、第1グループの変動パターンの中から変動パターンを決定してもよい。40

【0143】

・各実施形態において、主制御用CPU30aは、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況と、大当りZ Bにおける特殊状況とで異なる情報を生成するようにしてよい。同様に、主制御用CPU30aは、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況と、大当りZ Bにおける通常状況とで異なる情報を生成するようにしてよい。ここで、異なる情報とは、完全に異なる情報の他に、一部のみが異なる情報を含む。また、各実施形態において生成される情報は、複数の情報の組み合わせによって構成される情報であってもよく、例えば、大当りの種類を示す第1の情報と、特定検知センサS E 6で遊技球が検知されたか否かを示す第2の情報の組み合わせで構成される情報などであってもよい。この場合、一部のみが異なる情報は、例えば、大当りの種類を示す情報（第1の情報）が異なる一方で50

、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されたか否かの情報（第2の情報）が同一である情報であってもよい。なお、各実施形態において、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されたか否かの情報は、演出モードや報知演出を制御するための情報に相当する。

【0144】

・第1実施形態において、副制御用 C P U 3 1 a は、特定検知コマンドや非特定検知コマンドを入力した場合、例えば大当たり遊技の終了時など、所定のタイミングで演出モードフラグの値を設定するようにしてもよい。

【0145】

・第1実施形態における複数種類の演出モードについて、大当たり遊技終了後の背景画像や遊技演出の実行態様に代えて、又は加えて、大当たり遊技中の背景画像や遊技演出の実行態様を異ならせててもよい。例えば、第2大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技よりも後のラウンド演出で表示される背景画像について、大当たり Z A , Z a , Z b における通常状況と、大当たり Z B における通常状況とで異ならせててもよい。10

【0146】

・第1実施形態における複数種類の演出モードについて、一部又は全部の演出モードで表示される背景画像を同一の画像としてもよい。この場合、各演出モードは、実行される遊技演出の実行態様により区別できる。また、複数種類の演出モードについて、一部又は全部の演出モードで実行される遊技演出の実行態様を同一としてもよい。この場合、各演出モードは、表示される背景画像により区別できる。また、複数種類の演出モードについて、一部又は全部の演出モードの名称や、出力される楽曲の種類、装飾ランプ L a の発光態様などを異ならせててもよい。この場合、各演出モードについて背景画像や遊技演出の実行態様を同一としてもよい。つまり、各演出モードについて、演出モード中に実行される演出の少なくとも一部が異ならされていればよい。20

【0147】

・第2実施形態において、各報知演出は、所定の演出時間で実行される演出としてもよい。つまり、副制御用 C P U 3 1 a は、特定検知コマンドや非特定検知コマンドを入力したときから所定の演出時間の間、報知演出を実行させるようにしてもよい。

【0148】

・第2実施形態において、各報知演出の演出態様は、適宜変更してもよい。例えば、報知演出として、スピーカ S p からの音の出力による演出を実行させてもよい。この場合、スピーカ S p が演出実行手段に相当する。また、報知演出として、装飾ランプ L a の発光による演出を実行させてもよい。この場合、装飾ランプ L a が演出実行手段に相当する。30

【0149】

・第2実施形態において、副制御用 C P U 3 1 a は、特定検知コマンドや非特定検知コマンドを入力した場合、例えばエンディング時間の開始時など、所定のタイミングで報知演出を実行させてもよい。

【0150】

・第2実施形態において、報知演出が実行される場合、実行中のラウンド演出やエンディング演出を中止するようにしてもよい。

・第2実施形態において、第2報知演出を実行させなくてもよい。この場合、第1報知演出が第1演出態様の演出に相当する一方で、第1報知演出を伴わずに実行されるラウンド演出やエンディング演出が第2演出態様の演出に相当する。40

【0151】

・第2実施形態において、第1報知演出は、第2大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技中にのみ実行されてもよい。即ち、副制御用 C P U 3 1 a は、第2大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技の終了後のインターバル時間や、次のラウンド遊技中などにおいて特定検知コマンドを入力した場合には、第1報知演出を実行させなくてもよい。

【0152】

・各実施形態において、大当たり遊技演出の内容は任意に設定可能である。例えば、副制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a から入力した制御コマンドから特別図柄の大50

当り図柄の種類（大当りの種類）を特定する。そして、副制御用CPU31aは、振分装置21が動作するラウンド遊技（上述した各実施形態では、4回目のラウンド遊技）及び該ラウンド遊技よりも前のラウンド遊技においては、特定した大当り図柄の種類に応じた内容でラウンド演出を実行させてもよい。この場合、例えば、副制御用CPU31aは、特定検知センサSE6で遊技球が検知され易い大当り、即ち確変状態が付与され易い大当り（上述した各実施形態では、大当りZA, Z a, Z b）であるときには、特定検知センサSE6で遊技球が検知され易い（確変状態が付与され易い）ことを報知する内容でラウンド演出を実行させてもよい。一方で、副制御用CPU31aは、特定検知センサSE6で遊技球が検知され難い大当り、即ち確変状態が付与され難い大当り（上述した各実施形態では、大当りZB）であるときには、特定検知センサSE6で遊技球が検知され難い（確変状態が付与され難い）ことを報知する内容でラウンド演出を実行させてもよい。また、副制御用CPU31aは、振分装置21が動作するラウンド遊技よりも後のラウンド遊技においては、特定検知センサSE6で遊技球が検知されたか否かに応じた内容でラウンド演出を実行させてもよい。この場合、例えば、副制御用CPU31aは、特定検知センサSE6で遊技球が検知されたときには、特定検知センサSE6で遊技球が検知されたことを示す内容でラウンド遊技演出を実行させる一方で、特定検知センサSE6で遊技球が検知されなかったときには、特定した大当り図柄の種類に応じた内容でラウンド演出を実行させてもよい。10

【0153】

・各実施形態において、1回の大当り遊技中に、振分装置21が動作するラウンド遊技が複数回行われるようにしてよい。この場合、副制御用CPU31aは、振分装置21が動作するラウンド遊技のうち2回目以降のラウンド遊技においては、それ以前に特定検知コマンドを入力したか否かに応じた内容でラウンド演出を実行させるようにしてよい。つまり、振分装置21が動作するラウンド遊技のうち2回目以降のラウンド遊技では、それ以前の振分装置21が動作するラウンド遊技において特定検知センサSE6で遊技球が検知されたか否かに応じてラウンド演出の内容が異ならされてもよい。このとき、例えば、副制御用CPU31aは、振分装置21が動作するラウンド遊技のうち2回目以降のラウンド遊技において、それ以前に特定検知コマンドを入力していない場合には、特定の領域への遊技球の発射を促す演出を実行させる。一方で、副制御用CPU31aは、それ以前に特定検知コマンドを入力している場合には、特定の領域への遊技球の発射を促す演出を実行させないようにしてよい。2030

【0154】

・各実施形態において、主制御用CPU30aは、非特定検知コマンドを生成しなくてよい。この場合、副制御用CPU31aは、第2大入賞口15が開放されるラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンドを入力してから、特定検知コマンドを入力することなく次のラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンドを入力したことに基づいて特定検知センサSE6で遊技球が検知されなかったことを特定できる。

【0155】

・第1実施形態において、副制御用CPU31aは、大当り遊技の終了時に、副確変フラグ及び副作動フラグを参照して確変状態及び入球率向上状態が付与されているか否かを特定し、該特定した結果に応じて演出モードを制御してもよい。この場合、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド、及び非作動コマンドが、情報生成手段が生成する情報に相当する。40

【0156】

・第3実施形態において、主制御用CPU30aは、特定検知センサSE6で遊技球を検知したことを契機として、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変動パターンとして第1グループに属する変動パターンを特定可能な情報（フラグなど）を生成するようにしてよい。また、主制御用CPU30aは、特定検知センサSE6で遊技球を検知することなく検知有効期間が終了したことを契機として、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において決定可能な変50

動パターンとして第2グループに属する変動パターンを特定可能な情報を生成するようにしてもよい。

【0157】

・第3実施形態において、各種の大当りにおける特定検知センサS E 6での遊技球の検知状況毎に、決定可能な変動パターンの種類を同一とする一方で、変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。例えば、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況となった場合には、大当りZ Bにおける通常状況となった場合と比較して、特定の変動パターンが決定され易くなるようにしてもよい。

【0158】

・第3実施形態において、副制御用C P U 3 1 aは、飾り図柄変動ゲームを実行させるに際して、飾り図柄変動ゲームの変動内容を特定可能な複数種類の演出パターンの中から演出パターンを決定し、該演出パターンに基づいて飾り図柄変動ゲームを実行させるようにしてもよい。このとき、副制御用C P U 3 1 aは、各種の大当りにおける特定検知センサS E 6での遊技球の検知状況毎に、決定可能な演出パターンを異ならせるとよい。なおこのとき、副制御用C P U 3 1 aは、副確変フラグ及び副作動フラグに基づいて、各種の大当りにおける特定検知センサS E 6の検知状況を特定してもよいし、特定検知コマンドや非特定検知コマンドに基づいて、各種の大当りにおける特定検知センサS E 6の検知状況を特定してもよい。

10

【0159】

・この場合、大当り遊技終了後において飾り図柄変動ゲームを実行する際に決定可能な演出パターンは、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況である場合と、大当りZ Bにおける通常状況である場合とで、少なくとも一部が異なるようにするとよい。これによれば、確変状態が付与されているか否かの状況に応じて、決定可能な演出パターンを異ならせることができる。また、大当り遊技終了後において飾り図柄変動ゲームを実行する際に決定可能な演出パターンは、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況である場合と、大当りZ Bにおける特殊状況である場合とで、同一となるようにするとよい。また、大当り遊技終了後において飾り図柄変動ゲームを実行する際に決定可能な演出パターンは、大当りZ Bにおける通常状況である場合と、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況である場合とで、同一となるようにするとよい。これによれば、大当りZ Bにおいて特殊状況となつた場合専用の演出パターンや、大当りZ A , Z a , Z bにおいて特殊状況となつた場合専用の演出パターンを備えることなく、状況に応じた演出パターンに基づいて飾り図柄変動ゲームを実行できる。なお、この場合、演出パターンが変動パターンに相当するとともに、副制御用C P U 3 1 aが演出パターンを決定する処理を行うことにより、変動パターン決定手段が実現される。

20

【0160】

・第1実施形態において、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況である場合には、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況である場合に制御される第1特別演出モードと、大当りZ Bにおける通常状況である場合に制御される第2特別演出モードと、の何れとも異なる演出モードに制御するようにしてもよい。また、大当りZ Bにおける特殊状況である場合には、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況である場合に制御される第1特別演出モードと、大当りZ Bにおける通常状況である場合に制御される第2特別演出モードと、の何れとも異なる演出モードに制御するようにしてもよい。即ち、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況専用の演出モードや、大当りZ Bにおける特殊状況専用の演出モードを備えてもよい。この場合、各特殊状況において、特別な演出モードに制御することができるため、状況に応じた演出モードに制御でき、遊技に対する興奮を向上できる。

30

【0161】

・第2実施形態において、大当りZ A , Z a , Z bにおける特殊状況である場合には、大当りZ A , Z a , Z bにおける通常状況である場合に実行される第1報知演出と、大当りZ Bにおける通常状況である場合に第2報知演出と、の何れとも異なる報知演出を実行するようにしてもよい。また、大当りZ Bにおける特殊状況である場合には、大当りZ A

40

50

, Z a , Z b における通常状況である場合に実行される第 1 報知演出と、大当り Z B における通常状況である場合に実行される第 2 報知演出と、の何れとも異なる報知演出を実行するようにしてもよい。即ち、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況専用の報知演出や、大当り Z B における特殊状況専用の報知演出を備えててもよい。この場合、各特殊状況において、特別な報知演出を実行することができるため、状況に応じた報知演出を実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。

【 0 1 6 2 】

・第 3 実施形態において、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理では、第 1 グループ及び第 2 グループの何れとも異なる第 3 グループに属する変動パターンを決定可能であってもよい。また、大当り Z B における特殊状況である場合、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理では、第 1 グループ及び第 2 グループの何れとも異なる第 3 グループに属する変動パターンを決定可能であってもよい。即ち、大当り Z A , Z a , Z b 、又は大当り Z B に基づく大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームの変動パターンとして決定可能な変動パターンは、第 1 グループと、第 2 グループと、第 3 グループと、に分類可能であってもよい。言い換えると、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理で決定可能な変動パターンとして、大当り Z A , Z a , Z b における特殊状況となった場合専用の変動パターンや、大当り Z B における特殊状況となった場合専用の変動パターンを備えててもよい。これによれば、各特殊状況となった場合、大当り遊技終了後の特別図柄変動ゲームに関する変動開始処理において、特別な変動パターンを決定することができるため、状況に応じた変動パターンに基づいて変動ゲームを実行でき、遊技に対する興趣を向上できる。10

【 0 1 6 3 】

・各実施形態において、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球のうち少なくとも 1 つが、ラウンド遊技後のインターバル時間が経過するまでの間に排出通路 1 9 から排出されなかった場合、最後の遊技球が排出されるまで、次のラウンド遊技を開始させないようにしてよい。また、最後の遊技球が排出されるまで、検知有効期間を継続させてよい。20

【 0 1 6 4 】

・各実施形態において、大当りの種類は適宜変更してもよい。即ち、通常に遊技を行う場合に、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される大当りと、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない大当りと、が少なくとも設けられていればよい。30

【 0 1 6 5 】

・各実施形態において、振分装置 2 1 の動作態様は適宜変更してもよい。例えば、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技が開始されてから該ラウンド遊技が終了されるまでの間、継続して第 2 状態となるように構成されていてもよい。この場合であっても、大当り Z B における 4 回目のラウンド遊技では、通常に遊技を行う場合、第 2 大入賞口 1 5 に遊技球が通過し難いため、特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知されず、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されないこととなる。

【 0 1 6 6 】

・各実施形態において、検知有効期間の設定期間は適宜変更してもよい。例えば、振分装置 2 1 の動作が終了することにともなって検知有効期間を終了してもよい。また、検知有効期間を設けず、大当り遊技中に特定検知センサ S E 6 で遊技球が検知された場合には、検知されたタイミングにかかわらず大当り遊技の終了後に確変状態を付与するようにしてもよい。40

【 0 1 6 7 】

・各実施形態において、第 1 大入賞口 1 4 を省略し、全てのラウンド遊技について、第 2 大入賞口 1 5 を開放するようにしてもよい。この場合、例えば、4 回目以外のラウンド遊技において、振分装置 2 1 が第 1 状態となるように制御するとよい。これによれば、大当り Z B について、通常に遊技を行う場合、4 回目のラウンド遊技では第 2 大入賞口 1 5 に遊技球が入球せず、4 回目以外のラウンド遊技では第 2 大入賞口 1 5 に遊技球が入球し50

たとしても遊技球が第2排出通路19bに振り分けられないために、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与されない。また、4回目以外のラウンド遊技について、検知有効期間を設定しないようにしてもよい。これによれば、大当たりZBについて、通常に遊技を行う場合、4回目のラウンド遊技では第2大入賞口15に遊技球が入球せず、4回目以外のラウンド遊技では、遊技球が特定検知センサSE6により検知されたとしても該検知に基づく検知信号の入力を無効とするため、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与されない。このように、本別例では、複数種類の大当たりについて、第2開閉装置18の開放態様、振分装置21の動作態様、及び検知有効期間の設定期間の組み合わせにより、通常に遊技を行った場合に、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される大当たりと付与されない大当たりとを設けるとよい。

10

【0168】

- 各実施形態において、振分装置21の構成は適宜変更してもよい。例えば、振分装置21は、遊技球を一時的に停留させ、その後、停留させた遊技球を所定のタイミングで第1排出通路19aまたは第2排出通路19bに振り分ける構成であってもよい。この場合、遊技球を停留させる停留部と、遊技球を振り分ける振分部とは同じ部材であってもよいし別の部材であってもよい。即ち、本実施形態において、振分装置21は、第2排出通路19bの特定検知センサSE6で遊技球が検知され易い大当たりと、該大当たりよりも特定検知センサSE6で遊技球が検知され難い大当たりと、を実現可能な構成であればよい。

【0169】

- 各実施形態において、排出通路19の構成は適宜変更してもよい。例えば、第2排出通路19bは、特定検知センサSE6よりも下流で第1排出通路19aと合流するようにしてもよい。この場合、合流位置よりも下流に排出センサSE5を設けてもよい。これによれば、主制御用CPU30aは、排出センサSE5で検知された遊技球の数と第2カウントセンサSE4で検知された遊技球の数とを比較することで、第2大入賞口15に入球した遊技球が排出通路19からすべて排出されたか否かを把握できる。即ち、主制御用CPU30aは、排出センサSE5で検知された遊技球の数と特定検知センサSE6で検知された遊技球の数との合計を算出しなくてもよい。

20

【0170】

- 各実施形態において、第1排出通路19a及び振分装置21を省略し、第2大入賞口15へ入球した遊技球が全て特定検知センサSE6で検知されるように構成してもよい。この場合、複数種類の大当たりについて、第2開閉装置18の開放態様、及び検知有効期間の設定期間の組み合わせにより、通常に遊技を行った場合に、大当たり遊技の終了後に確変状態が付与される大当たりと付与されない大当たりとを設けるとよい。なお、この場合、第2カウントセンサSE4と特定検知センサSE6とを単一のセンサとしてもよい。

30

【0171】

- 各実施形態において、主制御用CPU30aは、大当たり遊技を終了する際に、大当たりの種類（特別図柄の大当たり図柄）を参照することなく入球率向上状態を付与するか否かを特定してもよい。即ち、主制御用CPU30aは、大当たりの種類にかかわらず同一の付与態様で入球率向上状態を付与する場合、大当たりの種類を参照しなくてもよい。

【0172】

40

- 各実施形態は、入球率向上機能を備えていないパチンコ遊技機に具体化してもよい。
- 各実施形態において、副制御基板31をサブ統括制御基板とし、副制御基板31とは別に、演出表示装置11を専門に制御する表示制御基板と、スピーカSpを専門に制御する音声制御基板と、装飾ランプLaを専門に制御するランプ制御基板と、を個別に設けてもよい。また、表示制御基板と、音声制御基板と、ランプ制御基板と、のうち一部または全部の基板を同一の基板としてもよい。

【0173】

- 各実施形態は、1つの特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。この場合、第2特別図柄表示装置24を省略してもよい。

- 各実施形態は、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

50

【0174】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

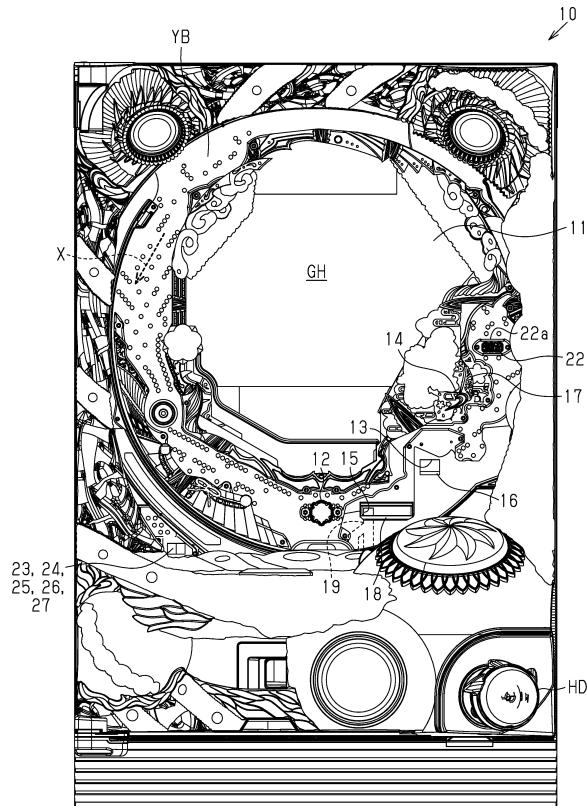
(イ) 大当たりに当選すると大当たり遊技を付与する遊技機において、特定の領域を通過する遊技球を検知する検知手段と、前記検知手段により遊技球が検知されたことを条件として、大当たりの当選確率が高確率である高確率状態を大当たり遊技終了後に付与する状態付与手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記大当たりは、第1大当たりと、該第1大当たりと比較して、前記検知手段において遊技球が検知され難い第2大当たりと、を含み、前記第1大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知される状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が特殊状況であり、前記第2大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知される状況が特殊状況であり、前記演出実行手段では、前記第1大当たりにおける通常状況においては第1演出態様の演出が実行される一方、前記第2大当たりにおける通常状況においては第2演出態様の演出が実行され、前記第2大当たりにおける特殊状況においては前記第1演出態様の演出及び前記第2演出態様の演出の何れとも異なる演出態様の演出が実行されることを特徴とする遊技機。10

【符号の説明】

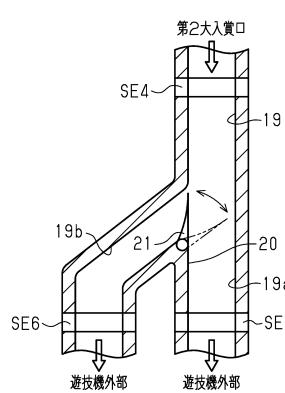
【0175】

Z A , Z a , Z b ... 大当たり (第1大当たり) 、 Z B ... 大当たり (第2大当たり) 、 S E 6 ... 特定検知センサ (検知手段) 、 1 1 ... 演出表示装置 (演出実行手段) 、 1 4 ... 第1大入賞口 (大入賞口、第1の大入賞口) 、 1 5 ... 第2大入賞口 (大入賞口、第2の大入賞口) 、 1 9 a ... 第1排出通路 (非特定の領域) 、 1 9 b ... 第2排出通路 (特定の領域) 、 2 1 ... 振分装置 (振分手段) 、 3 0 ... 主制御基板、 3 0 a ... 主制御用 C P U (状態付与手段、情報生成手段、出力処理手段、変動パターン決定手段) 、 3 1 ... 副制御基板、 3 1 a ... 副制御用 C P U (モード制御手段、演出制御手段)。20

【図1】



【図2】



【図3】

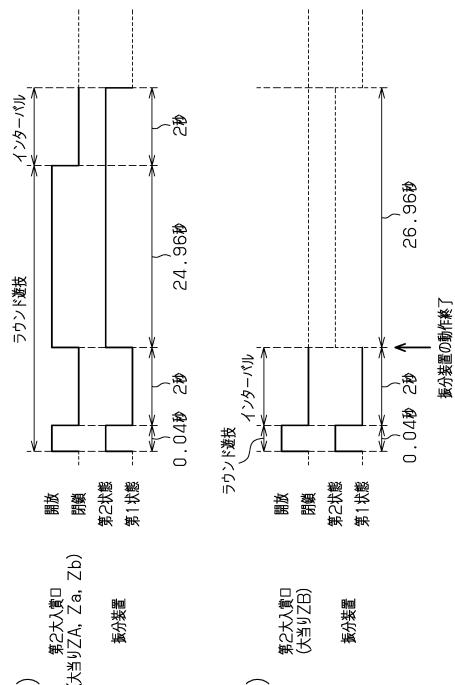
大当たり回数 (大当たりの種類)	規定 ラウンダ数	開放基板	大当たり後の 入賞率向上状態	特定検知センサ による检测	大当たり後の 確率状態
大当たりZA	12R	1~3R: 第1大賞口25秒開放 4R: 第2大賞口25秒開放 (0.04秒開放→24, 96秒開放) 5~12R: 第1大賞口0.04秒開放	有(100回)	有	有(100回)
大当たりZB	12R	1~3R: 第1大賞口25秒開放 4R: 第2大賞口0.04秒開放 5R: 第1大賞口25秒開放 6~12R: 第1大賞口0.04秒開放	有(100回)	有	有(100回)
				無	無

大当たり回数 (大当たりの種類)	規定 ラウンダ数	開放基板	大当たり後の 入賞率向上状態	特定検知センサ による检测	大当たり後の 確率状態
大当たりZA	16R	1~3R: 第1大賞口25秒開放 4R: 第2大賞口25秒開放 (0.04秒開放→24, 96秒開放) 5~16R: 第1大賞口25秒開放	有(100回)	有	有(100回)
大当たりZB	4R	1~3R: 第1大賞口25秒開放 4R: 第2大賞口25秒開放 (0.04秒開放→24, 96秒開放)	有(100回)	有	有(100回)
				無	無

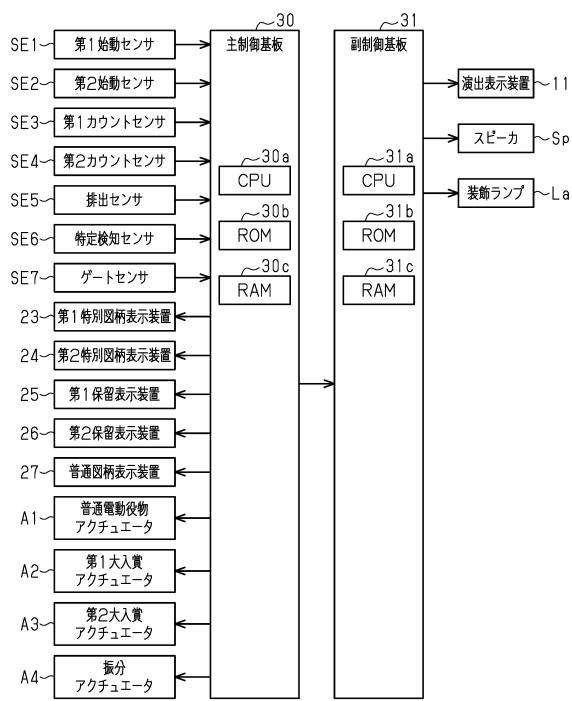
(a)

(b)

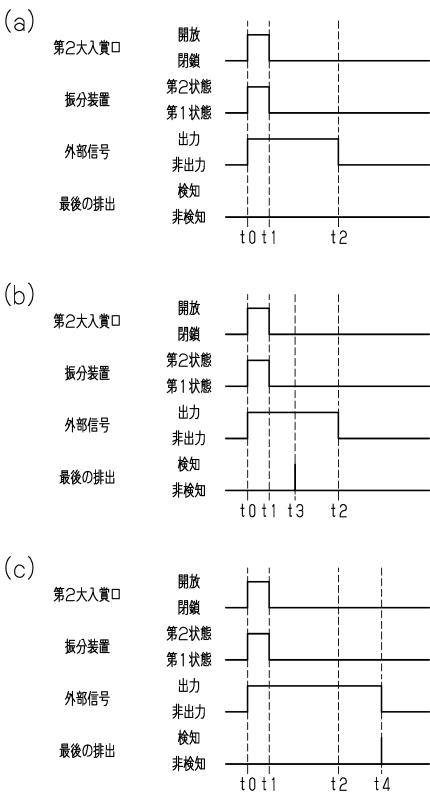
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

大当たりの種類	特定検知センサの検知状況	出力されるコマンド	大当たり遊技終了後の演出モード
ZA, Za, Zb	通常状況	特定検知コマンド	第1特別演出モード
	特殊状況	非特定検知コマンド	第2特別演出モード
ZB	通常状況	非特定検知コマンド	第2特別演出モード
	特殊状況	特定検知コマンド	第1特別演出モード

【図8】

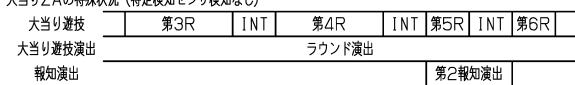
(a)

大当たりZAの通常状況（特定検知センサ検知あり）



(b)

大当たりZAの特殊状況（特定検知センサ検知なし）



(c)

大当たりZBの通常状況（特定検知センサ検知なし）



(d)

大当たりZBの特殊状況（特定検知センサ検知あり）



【図9】

大当たりの種類	特定検知センサの検知状況	大当たり遊技終了後の大当たり確率	大当たり遊技終了後に決定可能な変動パターン
ZA, Za, Zb	通常状況	高確率	第1グループ
	特殊状況	低確率	第2グループ
ZB	通常状況	低確率	第2グループ
	特殊状況	高確率	第1グループ

フロントページの続き

(72)発明者 川北 雄大
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 天野 輝正
名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

審査官 柳 重幸

(56)参考文献 特開2015-066188(JP,A)
特開2016-002334(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02