

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6761157号
(P6761157)

(45) 発行日 令和2年9月23日 (2020.9.23)

(24) 登録日 令和2年9月8日 (2020.9.8)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 6 D
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2017-150713 (P2017-150713)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年8月3日 (2017.8.3)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2015-197364 (P2015-197364) 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27年10月5日 (2015.10.5)	(74) 代理人	110000291
(65) 公開番号	特開2017-192838 (P2017-192838A)		特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
(43) 公開日	平成29年10月26日 (2017.10.26)	(72) 発明者	加藤 哲平
審査請求日	平成30年9月28日 (2018.9.28)		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	河邊 法広
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が転動可能な遊技領域内に位置し、特別入賞口と、前記特別入賞口に遊技球が入賞し易い開状態に変化可能な開閉部材と、前記特別入賞口を通過した遊技球が転動可能な特定領域と、前記特定領域に遊技球を振分可能な変化部材と、を有する特別入賞装置と、

遊技球が前記特別入賞口を通過してから前記変化部材を経由して前記特定領域に至るまでの通路である特別通路の前側の少なくとも一部を、遊技者に視認困難にさせる視認困難部材と、

を備え、

前記視認困難部材は、装飾が施された部材であって、遊技者に前記変化部材を視認可能にさせるように、前記変化部材の前側には設けられず、

前記変化部材の前側の前記視認困難部材が設けられていない部分には、前記変化部材の位置を示唆する示唆部材が設けられる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技球が転動可能な遊技領域内に位置し、特別入賞口と、前記特別入賞口に遊技球が入賞し易い開状態に変化可能な開閉部材と、前記特別入賞口を通過した遊技球が転動可能な特定領域と、前記特定領域に遊技球を振分可能な変化部材と、を有する特別入賞装置と、

遊技球が前記特別入賞口を通過してから前記変化部材を経由して前記特定領域に至るまでの通路である特別通路の前側の少なくとも一部を、遊技者に視認困難にさせる視認困難

10

20

部材と、

前記変化部材の前方に位置し、前記変化部材の位置を示唆する示唆部材と、
を備え、

前記視認困難部材には、装飾が施される装飾部と、遊技者に前記変化部材を視認可能にさせる透明部と、が設けられ、

前記透明部は、前記示唆部材の周辺に設けられる、
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、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、パチンコ遊技機に代表される遊技機では、始動口への遊技球の入賞によって大当たり抽選が行われ、その抽選で当選した場合に、開閉式の入賞口が複数ラウンドにわたって開閉する大当たり遊技が行われる。また、遊技機には、特許文献1に開示されているように、入賞口の付近に電飾ランプを設け、大当たり遊技を行う際に、その電飾ランプを用いて特有の演出を行う技術も知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-083374号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、前記した従来の技術には、次のような問題があった。すなわち、近年の遊技機には、様々な装飾が施されており、装飾部材の配置や遊技球の通路周辺の文字やキャラクタ等のデザインによっては、入賞口を通過した遊技球の転動を遊技者が視認し難いことがある。

【0005】

本発明は、前記した従来の技術が有する問題点を解決するためになされたものである。すなわちその課題とするところは、遊技球の入賞し易さが変化する入賞口を備える遊技機であって、入賞口を通過した遊技球の転動を遊技者に視認し易くする技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、

遊技球が転動可能な遊技領域内に位置し、特別入賞口と、前記特別入賞口に遊技球が入賞し易い開状態に変化可能な開閉部材と、前記特別入賞口を通過した遊技球が転動可能な特定領域と、前記特定領域に遊技球を振分可能な変化部材と、を有する特別入賞装置と、

遊技球が前記特別入賞口を通過してから前記変化部材を経由して前記特定領域に至るまでの通路である特別通路の前側の少なくとも一部を、遊技者に視認困難にさせる視認困難部材と、

を備え、

前記視認困難部材は、遊技者に前記変化部材を視認可能にさせるように、前記変化部材の前側には設けられない、

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技球の入賞し易さが変化する入賞口を備える遊技機であって、入賞

10

20

30

40

50

口を通過した遊技球の転動を遊技者に視認し易くする技術が実現される。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【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。

【図 3】同遊技機が備える第 1 大入賞装置及び第 2 大入賞装置を詳細に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。

10

【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 1 0】大当たり種別判定テーブルである。

【図 1 1】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 1 2】大入賞口の開放パターンを示すテーブルである。

【図 1 3】振分部材の作動パターンを示すテーブルである。

【図 1 4】振分部材の作動パターンのうち非通過用作動パターンを示すタイミングチャートである。

【図 1 5】振分部材の作動パターンのうち第 1 の通過用作動パターンを示すタイミングチャートである。

20

【図 1 6】振分部材の第 1 の通過用作動パターンにおける 2 回の開放期間がオーバーラップした場合のタイミングチャートである。

【図 1 7】振分部材の作動パターンのうち第 2 の通過用作動パターンを示すタイミングチャートである。

【図 1 8】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 1 9】(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 2 0】特図変動パターン判定テーブルである。

30

【図 2 1】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 2 2】始動入賞コマンドの特定テーブルである。

【図 2 3】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 2 4】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 2 5】セキュリティ制御処理のフローチャートである。

【図 2 6】第 1 大入賞口不正入賞処理のフローチャートである。

【図 2 7】特定領域不正通過処理のフローチャートである。

【図 2 8】第 1 大入賞口排出確認処理のフローチャートである。

【図 2 9】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 3 0】ゲート通過処理のフローチャートである。

40

【図 3 1】普通動作処理のフローチャートである。

【図 3 2】特別動作処理のフローチャートである。

【図 3 3】V 大入賞口内処理のフローチャートである。

【図 3 4】振分部材ソレノイド閉鎖処理のフローチャートである。

【図 3 5】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 3 6】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 3 7】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 3 8】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 3 9】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 4 0】特別図柄確定処理のフローチャートである。

50

- 【図 4 1】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】大当たり開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】大入賞口動作設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】大当たり開放処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】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 4 7】第 2 大入賞口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】大当たり閉鎖処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】大当たり終了処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】遊技状態設定処理のフローチャートである。 10
- 【図 5 1】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 5 3】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】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 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】サブ側遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】ラウンド演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】ラウンド演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】第 2 大入賞口入賞時処理のフローチャートである。 20
- 【図 6 1】エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 6 2】(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 6 3】先読み演出判定処理のフローチャートである。
- 【図 6 4】連続演出乱数判定テーブルである。
- 【図 6 5】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 6 6】背景処理のフローチャートである。
- 【図 6 7】強制移行処理のフローチャートである。
- 【図 6 8】予告演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 6 9】残回数示唆表示処理のフローチャートである。 30
- 【図 7 0】変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 7 1】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 7 2】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 7 3】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 7 4】連続演出の実行例を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 5】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。
- 【図 7 6】(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。 40
- 【図 7 7】(A) V ランプ消灯時の第 1 大入賞装置およびその周辺の図である。(B) V ランプ点灯時の第 1 大入賞装置およびその周辺の図である。
- 【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

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。

【0010】

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。パチンコ遊技機1は、遊技者による演出ボタン63ないしセレクトボタン64の操作により、例えば音量設定や明るさ設定を受け付ける。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。

10

【0011】

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。

【0012】

また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置(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。

20

【0013】

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。

30

【0014】

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。

【0015】

40

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。

【0016】

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。

50

【 0 0 1 7 】

遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、センター装飾体 1 0 が配されている。センター装飾体 1 0 の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能なステージ部 1 1 が形成されている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 1 1 へ遊技球を流出させるワープ部 1 2 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の上部には、盤可動体 1 5 が格納状態にて配されている。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

また遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の下方には、第 2 始動口（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）2 1 を備える普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）2 2 が設けられている。電チュー 2 2 を普通電動役物（普通電役）ともいう。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。

【 0 0 2 0 】

20

電チュー 2 2 は、可動部材（開閉部材）2 3 を備え、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。可動部材 2 3 は、電チューソレノイド 2 4（図 6 参照）により駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開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 2 1 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 2 2 は、可動部材 2 3 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 2 1 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 2 1 への入球を不可能とするものでなくてもよい。

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右上方には、遊技球が通過可能なゲート（通過領域）2 8 が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過は、電チュー 2 2 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

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 3 におけるゲート 2 8 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）3 0 を備えた第 1 大入賞装置（特別入賞装置の一例）3 1 が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 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 3 1 は、開閉部材（第 1 の特別入賞口開閉部材）3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉するものである。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3（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 3 3 は開閉部材 3 2 の駆動源である。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

40

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 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）3 5 を備えた第 2 大入賞装置（特別入賞装置の一例）3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 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 3 6 は、開閉部材（第 2 の特別入賞口開閉部材）3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉するものである。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 6 参照）により駆動される。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は開閉部材 3 7 の駆動源である。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

50

【 0 0 2 4 】

より詳細には、図 3 (A) に示すように、第 1 大入賞装置 3 1 の内部には、第 1 大入賞口 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 5 】

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 6 】

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 7 】

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 8 】

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。これに対して、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 9 】

また、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 3 0 】

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 の前面とにわたって配置したものである。図 4 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 が開状態を示しており、開閉部材 3 2 の装飾は不図示であるが、開閉部材 3 2 が閉状態の場合の開閉部材 3 2 の前面にも装飾シートが配されている。このように一般装飾 1 6 は、第 1 大入賞口 3 0 の周辺に配されており、遊技球が第 1 大入賞口 3 0 を通過した後の遊技球のルートの一部、すなわち前述した第 1 の

ルートの一部および第2のルートの一部を覆い隠している。なお、一般装飾16の配置は一例であって、これに限るものではない。例えば、遊技盤2の前面にのみ配置されたものであってもよく、第1大入賞装置31の前面にのみ配置されたものであってもよい。

【0031】

また、遊技盤面（遊技盤2の前面）における振分部材71の前方の箇所には、星のマークの装飾18が施されており、特定領域39への通過の可否を切り替える振分部材71の位置を示唆している。但し、この装飾18は特殊装飾17に比べればそれほど目立つ装飾ではない。また、一般装飾16のうち、星のマークの装飾18を含むその周辺には、装飾が施されていない、あるいは透明なデザインが施されている。この領域を、「非ルート被覆領域161」とする。非ルート被覆領域161により、遊技球のルートを遊技者に視認可能にさせている。つまり、一般装飾16は、遊技球が第1大入賞口30を通過した後の遊技球のルートを全体的に覆い隠しているものの、そのルートの前面でかつ振分部材71と前後方向に対向する領域は覆い隠しておらず、そのルートの一部を遊技者に視認可能にさせている。すなわち、一般装飾16は、少なくとも振分部材71の状態を遊技者に視認可能にさせている。

10

【0032】

なお、パチンコ遊技機1では、非ルート被覆領域161が設けられているものの、それでもなお遊技球が第1大入賞口30を通過した後の遊技球のルートの一部が覆い隠されている。さらに振分部材71の前方の周辺箇所には、転動する遊技球を電チュー22へと誘導可能なガイド162が設けられている。それらに起因して、遊技球が第1大入賞口30を通過した後の遊技球の転動を、遊技者が視認し難い可能性がある。そのため、本パチンコ遊技機1では、第1大入賞装置31内であって、振分部材71の周辺の位置に、そのルートを照らすVランプ68（図4では図示せず、図7参照）が設けられている。このVランプ68が点灯することで、第1大入賞口30およびその周辺が明るくなり、遊技球が第1大入賞口30を通過した後の遊技球の転動を、遊技者が視認し易くなる。Vランプ68の発光制御の詳細については後述する。

20

【0033】

また、特殊装飾17は「XX CHANCE」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36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36の開放時に「XX CHANCE」の文字画像が表示画面7aに表示されることがある（図71（A）参照）。これは、遊技者に対して特殊装飾17を想起させて、第2大入賞装置36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。

30

【0034】

なお、特殊装飾17や一般装飾16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。また、図4に示した一般装飾16や特殊装飾17のデザインは一例であり、これに限るものではない。

【0035】

40

図2の説明に戻り、遊技領域3の下部には、普通入賞口27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。

【0036】

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3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機1では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第1流路R1といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第2流路R2という。

【0037】

50

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 8 】

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 9 】

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 4 0 】

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 4 1 】

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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 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 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【 0 0 4 2 】

具体的には特別図柄表示器 4 1 は、例えば横並びに配された 8 個の 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の一つ）に当選した場合には、「
」（：点灯，：消灯）というように左から 1，2，5，6 番目にある 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。

【 0 0 4 3 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入

10

20

30

40

50

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)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。

【0044】

特図保留記憶部85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。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。



【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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)、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、点灯)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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【 0 0 5 0 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、例えば 4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D 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。

【 0 0 5 1 】

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）8 0、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）9 0、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、および音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備え、演出手段（画像表示装置 7 や盤ランプ 5、枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7、盤可動体 1 5 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【 0 0 5 2 】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 1 5 0 を備えている。電源基板 1 5 0 は、主制御基板 8 0、サブ制御基板 9 0、及び払出制御基板 1 1 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 5 0 には、バックアップ電源回路 1 5 1 が設けられている。バックアップ電源回路 1 5 1 は、本パチンコ遊技機 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 5 0 には、電源スイッチ 1 5 5 が接続されている。電源スイッチ 1 5 5 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 8 0 に設けたり、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 9 0 に設けたりしてもよい。

【 0 0 5 3 】

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 4 】

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 は記憶手段に当たる。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 5 】

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 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、非特定領域センサ 70a、および普通入賞口センサ 27a が接続されている。

【0056】

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

10

【0057】

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

20

【0058】

さらに主制御基板 80 には、特別図柄表示器 41、普通図柄表示器 42、特図保留表示器 43、および普図保留表示器 44 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81 によりなされる。

【0059】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球払出装置 120、貸球払出装置 130 およびカードユニット 135（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入され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。

30

【0060】

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。

40

【0061】

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

50

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。

【0062】

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。

10

【0063】

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。

20

【0064】

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。

【0065】

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。

30

【0066】

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。

40

【0067】

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、遊技盤 2 に設けられている盤ランプ 5、第 1 大入賞装置 31 に設けられている V ランプ 68、等の各ランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 91 は、各ランプの発光態様を決

50

める発光パターンデータ（点灯／消灯や発光色等を決めるデータ，ランプデータともいう）を作成し，発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5やVランプ68などのランプの発光を制御する。なお，発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。

【0068】

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。

10

【0069】

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ROM93に格納されているデータを用いる。なお，ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく，その場合，そのCPUにランプの点灯制御や盤可動体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。

【0070】

20

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。

【0071】

3．大当たり等の説明

30

本形態のパチンコ遊技機1では，大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として，「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには，特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには，特別図柄表示器41に「ハズレ図柄」が停止表示される。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30および第2大入賞口35）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。

【0072】

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。

40

【0073】

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10に示す通りである。図10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1～6及び特図2__大当たり図柄8）と，V非通過大当たり（特図1__大当たり図柄7）である。

【0074】

50

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39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39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39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39の通過の可否を切り替える振分部材71の作動制御については後述する。

【0075】

なお、特図1の抽選では、大当たり当選時に55%の割合でV通過大当たりに振り分けられ、残りの45%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20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21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。

【0076】

特図1の抽選で当選可能な「V通過大当たり」には、3つの種類がある。16RのV通過大当たり(特図1__大当たり図柄1及び2)と、実質15RのV通過大当たり(特図1__大当たり図柄3)と、実質13RのV通過大当たり(特図1__大当たり図柄4~6)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9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16Rであるが、実質的には15Rや13R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7)は、実質13R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8)は、形式的にも実質的にも16Rの大当たりである。

【0077】

[大入賞口の開放制御]

図11に示すように、本形態では各大当たりにおいて、1R目~13R目及び15R目は第1大入賞口30を開放させ、14R目及び16R目は第2大入賞口35を開放させる。第1大入賞口30の開放態様には、図12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35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。

【0078】

第1大入賞口30のロング開放(開放態様1)は、まず最長27500msにわたって第1大入賞口30を開放し、1000msの閉塞期間を経て再び第1大入賞口30を1000ms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2000msである。普通に遊技が行われていれば、初めの27500ms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1000ms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2000msである。

【0079】

第1大入賞口30のショート開放(開放態様2)は、60msという極めて短時間だけ第1大入賞口30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30に入球することは稀である。

【0080】

第2大入賞口35のロング開放(開放態様3)は、最長28500msにわたって第2大入賞口35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。

【0081】

10

20

30

40

50

第2大入賞口35のショート開放（開放態様4）は、60msという極めて短時間だけ第2大入賞口35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35に入球することは稀である。

【0082】

特図1の抽選で当選可能な3種類の大当たりは、互いに大入賞口の開放パターンが異なっている。図11に示すように、16RのV通過大当たり（特図1__大当たり図柄1及び2）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10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。なお、特図2__大当たり図柄8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金図柄のゾロ目が選択される。

10

【0083】

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3～7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。

20

【0084】

また実質15RのV通過大当たり（特図1__大当たり図柄3）では、図11に示すように、14R目のみショート開放の開放制御を行い、残りの全てのラウンドでロング開放の開放制御を行う。特図1__大当たり図柄3に当選した場合には、大当たり遊技中に敗北のバトル演出が実行されるが、その後復活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（図10参照）。

【0085】

また実質13RのV通過大当たり（特図1__大当たり図柄4～6）では、図11に示すように、1R目～13R目まではロング開放の開放制御を行い、14R目～16R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、V非通過大当たり（特図1__大当たり図柄7）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。

30

【0086】

また、V通過大当たりである特図1__大当たり図柄4～6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7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10参照）。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4～6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通過大当たりにも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。

40

【0087】

〔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の作動制御）について説明する。本形態では、1回のラウンド遊技における大入賞口への入賞球数に基づいて、振分部材71が第1状態（図3（A））と第2状態（図3（B））との間で切り替えられる。詳細には、図13に示すように振分部材71の作動パターンには3種類ある。非通用作動パターン（作動態様1）と、第1の通用作動パターン（作動態様2）と、第2の

50

通過用作動パターン（作動態様 3）である。

【0088】

なお本形態では、各大当たりにおける 2R、4R、6R、8R、10R、及び 12R が、振分部材 71 の作動が予定されているラウンド（作動ラウンド）となっている（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、下記の作動タイミングを除いて、振分部材 71 は特定領域 39 への通過を妨げる第 2 状態に制御される。

【0089】

非通過用作動パターン（作動態様 1）は、図 13 及び図 14 に示すように、振分部材 71 の作動契機となる入賞球数（作動契機入賞球数）が「1」の作動パターンである。具体的には、1 回のラウンド遊技における第 1 大入賞口 30 への総入賞球数（第 1 大入賞口センサ 30a による入賞検知の総数）が 1 球になると、第 2 状態（通過阻止状態）の振分部材 71 を 24ms（通過困難時間に相当）という極めて短時間にわたって第 1 状態（通過許容状態）に制御する作動パターンである。24ms 経過後は再び通過阻止状態に戻される。つまり、非通過用作動パターンは、第 1 大入賞口 30 への 1 球目の入賞時に振分部材ソレノイド 73 を 24ms にわたって ON する作動パターンである。なお、24ms にわたる特定領域 39 の開放（通過許容状態への制御）を V 短開放という。V 短開放時に遊技球が特定領域 39 を通過することは極めて稀であり、基本的には V 通過は生じない。

【0090】

また、この非通過用作動パターンで振分部材 71 が作動された場合には、24ms の開放期間と、その後の 1000ms の球ハケ期間（特定領域 39 に関する球ハケ期間）との合算期間が、特定領域 39 への通過（V 通過）を有効なものとして扱う V 有効期間となる（図 14（C）参照）。また、本形態では、原則として V 有効期間外（V 無効期間中）に V 通過が生じた場合には V 異常通過の報知を行うが、V 有効期間外であっても球ハケ期間の経過後から次のラウンド遊技が開始するまでの間は、V 異常通過の報知を行わないものとする（図 14（D）参照）。V 異常通過の報知としては、例えば警告音をスピーカ 67 から出したり表示画面 7a にエラーの文字を表示したりといった報知態様をとることができる。球ハケ期間を設けているのは、振分部材 71 が通過阻止状態に戻る直前に通過した遊技球が特定領域 39 を通過することがあるのを考慮してのことである。

【0091】

なお、2000ms のラウンド間インターバルの期間中に 1 球目の入賞が検知された場合でも、V 短開放の作動制御は実行される（図 14（B）の破線参照）。また、ラウンド間インターバル時間の経過時に第 1 大入賞装置 31（第 1 大入賞口 30）への入排出球数が一致していなければ、振分部材 71 に所定のリトライ動作を行わせる（図 14（B）参照）。リトライ動作は、1500ms 待機後に 200ms にわたって通過許容状態に制御し、その後 1000ms にわたって待機させる動作である。リトライ動作中に V 通過が生じてその V 通過は無効である。またリトライ動作は、どの作動パターンが実行される場合でも同じである。

【0092】

第 1 の通過用作動パターン（作動態様 2）は、図 13 及び図 15 に示すように、作動契機入賞球数が「1」及び「3」の作動パターンである。具体的には、1 回のラウンド遊技における第 1 大入賞口 30 への総入賞球数が 1 球になると、上述の V 短開放の作動制御を行い、その後に総入賞球数が 3 球になると、最長で 31476ms（通過許容時間に相当）にわたって振分部材 71 を通過許容状態に制御する作動パターンである。最長で 31476ms にわたる特定領域 39 の開放（通過許容状態への制御）を V 長開放という。正しく遊技している限り、V 長開放時には遊技球が特定領域 39 を通過する。つまり V 長開放時には V 通過は容易に可能である。なお、ラウンド間インターバルの時間（2000ms）が経過した時点で V 長開放の残時間があっても、振分部材 71 は通過阻止状態に戻される。つまり、特定領域 39 の開放期間が次のラウンド遊技の実行期間に重なること

はない。

【 0 0 9 3 】

この第1の通過用作動パターンで振分部材71が作動された場合には、V長開放の開放期間とその後の1000msの球ハケ期間との合算期間も、V有効期間となる(図15(C)参照)。また、球ハケ期間の経過後から次のラウンド遊技が開始するまでの間は、V通過が無効と判定されるV無効期間であってもV異常通過の報知は実行されない(図15(D)参照)。但し、ラウンド間インターバルの時間(2000ms)が経過した時点で第1大入賞口30に対する入排出球数の不一致が発生していなければ、球ハケ期間は設定されない。

【 0 0 9 4 】

なお、2000msのラウンド間インターバルの期間中に3球目の入賞が検知された場合でも、V長開放の作動制御が実行される(図15(B)の破線参照)。勿論、この期間中に1球目の入賞が検知された場合には、V短開放の作動制御が実行される。また、1球入賞時のV短開放後の球ハケ期間t1中に3球目の入賞が検知された場合には、球ハケ期間の経過を待たずにV長開放の作動制御が実行される。これは、ラウンド間インターバルの期間中に1球目の入賞と3球目の入賞とが検知された場合も同様である。さらに図16に示すように、1球入賞時のV短開放の開放期間(24ms)中に3球目の入賞が検知された場合には、V短開放の開放期間の経過を待たずにV長開放の作動制御が実行される。

【 0 0 9 5 】

第2の通過用作動パターン(作動態様3)は、図13及び図17に示すように、作動契機入賞球数が「1」及び「7」の作動パターンである。具体的には、1回のラウンド遊技における第1大入賞口30への総入賞球数が1球になると、上述のV短開放の作動制御を行い、その後に総入賞球数が7球になると、上述のV長開放の作動制御を行う作動パターンである。つまり、第1の通過用作動パターンではV長開放の実行契機となる入賞球数が「3」であったのに対して、第2の通過用作動パターンでは「7」になっており、第1の通過用作動パターンよりもV通過が可能となるタイミングが遅くなっている。とは言っても、V長開放の作動制御が実行されるため、V通過は容易に可能である。

【 0 0 9 6 】

なお、ラウンド間インターバルの時間(2000ms)が経過した時点でV長開放の残時間があつたとしても、振分部材71は通過阻止状態に戻される。また、ラウンド間インターバルの期間中に作動契機入賞球数に至った場合や、V短開放後の球ハケ期間t1中に作動契機入賞球数に至った場合などの振分部材71の作動制御は、第1の通過用作動パターンが実行された場合と同様である。

【 0 0 9 7 】

このように本形態では、振分部材71の作動パターンに3つのパターンがある。各種の大当たりにおいて、何ラウンド目にどの作動パターンが実行されるかは、図11に示す通りである。16RのV通過大当たり(特図1__大当たり図柄1及び2、並びに特図2__大当たり図柄8、つまり金図柄及びバトル勝利の大当たり図柄)では、10Rと12Rにおいて第1の通過用作動パターンが実行され、2R、4R、6R、及び8Rでは非通過用作動パターンが実行される。実質15RのV通過大当たり(特図1__大当たり図柄3つまりバトル敗北後復活の大当たり図柄)では、8Rと10Rにおいて第1の通過用作動パターンが実行され、2R、4R、6R、及び12Rでは非通過用作動パターンが実行される。

【 0 0 9 8 】

また、実質13RのV通過大当たりには3種類の大当たり図柄(特図1__大当たり図柄4~6、いずれもバトル敗北だが高確潜伏の大当たり図柄)があり、互いに通過用作動パターンが実行されるラウンドが異なっている。具体的には、特図1__大当たり図柄4に基づく大当たりでは、2Rにおいて第2の通過用作動パターンが実行され、6Rにおいて第1の通過用作動パターンが実行され、4R、8R、及び10Rでは非通過用作動パターンが実行される。

【 0 0 9 9 】

また、特図 1 __大当たり図柄 5 に基づく大当たりでは、4 R において第 2 の通過用作動パターンが実行され、8 R において第 1 の通過用作動パターンが実行され、2 R、6 R、及び 10 R では非通過用作動パターンが実行される。また、特図 1 __大当たり図柄 6 に基づく大当たりでは、6 R において第 2 の通過用作動パターンが実行され、10 R において第 1 の通過用作動パターンが実行され、2 R、4 R、及び 8 R では非通過用作動パターンが実行される。なお、非通過大当たり（特図 1 __大当たり図柄 7）では、2 R、4 R、6 R、8 R 及び 10 R において非通過用作動パターンが実行される。

【0100】

このように本形態では、V 通過が可能となる大当たり遊技であっても、通過用作動パターンが実行されるラウンドと、非通過用作動パターンが実行されるラウンドとを設けている。また、V 通過大当たりであっても、大当たり図柄の種類に応じて、通過用作動パターンが実行されるラウンドが異なるラウンドとなるようにしている。特に実質 13 R の V 通過大当たり（潜伏確変用大当たり）の図柄として、V 通過が可能となるラウンドが互いに異なる 3 つの大当たり図柄が設けられている。しかも、潜伏確変用大当たりの場合には、通常の変動用大当たり（16 R の V 通過大当たりや実質 15 R の V 通過大当たり）の場合の作動契機入賞球数「3」とは異なる作動契機入賞球数「7」で V 長開放の作動制御が実行されるラウンドがある。また、V 非通過大当たりに当選した場合も含めて、どの大当たりに当選しても、2 R ~ 12 R までの偶数ラウンドでは振分部材 71 の作動が予定されている。

【0101】

従って、これらの各構成の作用によって、遊技者が V 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。

【0102】

また本形態では、作動契機入賞球数が「1」となったときに V 短開放の作動制御を実行するという非通過用作動パターンが設けられている。そのため、1 R 当たりの入賞上限数（最大入賞球数）に至る程度の入賞が見込めるロング開放の開放態様で第 1 大入賞口 30 を開放させつつも、V 通過は発生させないというラウンドを設けることが可能となっている。

【0103】

〔各種乱数〕

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 18 (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。

【0104】

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。

【0105】

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

10

20

30

40

50

て取得される乱数には、図 18 (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。

【0106】

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 19 (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。

10

【0107】

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 20 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。

20

【0108】

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 19 (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。

30

【0109】

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 19 (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 21 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 21 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。

40

【0110】

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

50

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。

【０１１１】

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。

10

【０１１２】

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。

20

【０１１３】

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。

【０１１４】

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、「特典遊技状態」と称することとする。

30

【０１１５】

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。

40

【０１１６】

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３Ａ（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２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第１始動口２０へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【０１１７】

50

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 2 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。

10

【0118】

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 3 ~ 図 5 1 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、ROM 8 3 から図 2 3 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 S 0 0 1）。初期設定では例えば、スタッ

20

クの設定、定数設定、割り込み時間の設定、CPU 8 2 の設定、SIO、PIO、CTC

（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス、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（S 0 0 1）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。

【0119】

初期設定（S 0 0 1）に次いで、割り込みを禁止し（S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）では、図 1 8 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

30

【0120】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）が終了すると、割り込みを許可する（S 0 0 4）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）は、例えば 4 m s e c 周期で CPU 8 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）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（S 0 0 3）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに CPU 8 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）はすぐには開始されず、割り込み許可（S 0 0 4）がされてから開始される。

40

【0121】

[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（S 0 0 5）について説明する。図 2 4 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）では、まず出力処理（S 1 0 1）を実行する。出力処理（S 1 0 1）では、以下に説明する各処理において主制御基板 8 0 の RAM 8 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 9 0 や払出制御基板 1 1 0 等に出力する。

50

【 0 1 2 2 】

出力処理 (S 1 0 1) に次いで行われる入力処理 (S 1 0 2) では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 2 0 a , 第 2 始動口センサ 2 1 a , 第 1 大入賞口センサ 3 0 a , 第 2 大入賞口センサ 3 5 a , 普通入賞口センサ 2 7 a 等 (図 6 参照)) が検知した検出信号を読み込む。また、入力処理 (S 1 0 2) では、下皿 6 2 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 2 3 】

次にセキュリティ制御処理 (S 1 0 3) を実行する。セキュリティ制御処理 (S 1 0 3) については後述する。続いてタイマ更新処理 (S 1 0 4) を実行する。タイマ更新処理 (S 1 0 4) 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 (S 1 0 5) を行う。賞球制御処理 (S 1 0 5) では、入力処理 (S 1 0 2) 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 R A M 8 4 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 1 1 0 に対して出力されるコマンドである。

【 0 1 2 4 】

次に普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 6) を行う。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 6) は、図 2 3 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 (S 0 0 3) と同じである。即ち、図 1 8 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 (S 0 0 5) 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 (S 0 0 5) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

【 0 1 2 5 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 6) に次いで、後述する始動口センサ検出処理 (S 1 0 7) , 普通動作処理 (S 1 0 8) , 特別動作処理 (S 1 0 9) , および特定領域センサ検出処理 (S 1 1 0) 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 3 3 又は第 2 大入賞口ソレノイド 3 8) の駆動データを出力する処理を行う (S 1 1 1) 。つまり第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放したり閉塞したりする。それから、その他の処理 (S 1 1 2) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 1 2) としては、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 4 3 b をその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 4 3 a をその数を示す表示態様に制御したりする。また、後述の普図保留球数に基づいて普図保留表示器 4 4 をその数を示す表示態様に制御したりする。

【 0 1 2 6 】

そして、次に C P U 8 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理が繰り返し実行され (図 2 3 参照) , 割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後) , 再びメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) 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 (S 0 0 5) の出力処理 (S 1 0 1) においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) にて R A M 8 4 の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 1 2 7 】

〔 セキュリティ制御処理 〕

図 2 5 に示すように、セキュリティ制御処理 (S 1 0 3) ではまず、普通電役不正入賞処理 (S 1 2 0) を行う。この処理では、電チュー 2 2 (つまり普通電役) への不正な入賞の有無を検知して、不正入賞が検知されればその旨を報知するための異常入賞報知と、異常が検出されたことを示す異常検出の設定とを行う。続いて、第 2 大入賞口不正入賞処理 (S 1 2 1) を行う。この処理では、第 2 大入賞口 3 5 への不正な入賞の有無を検知する。不正入賞が検知されれば異常入賞報知と、異常検出の設定とを行う。次いで、後述す

る第1大入賞口不正入賞処理(S122)、特定領域不正通過処理(S123)、及び第1大入賞口排出確認処理(S124)を行う。

【0128】

その後、磁気検出処理(S125)を行う。磁気検出処理(S125)では、磁気を利用した不正行為を検知するための磁気検知センサ(不図示)からの入力信号を読み取り、磁気による不正行為がなされたと判定されると、不正行為の検出報知及び異常検出の設定を行う。なお、磁気による不正行為が検出された場合には、以後、電源の再投入がなされるまで遊技は停止される。続いて、扉開放処理(S126)を行う。扉開放処理(S126)では、前面枠51や内枠の開放を検知する扉開放検知センサ(不図示)からの入力信号を読み取り、前面枠51又は内枠が開放されていると判定されると、扉開放の報知を行

10

【0129】

次いで、不正電波検出処理(S127)を行う。不正電波検出処理(S127)では、電波を利用した不正行為を検知するための電波検知センサ(不図示)からの入力信号を読み取り、電波による不正行為がなされたと判定されると、不正行為の検出報知及び異常検出の設定を行う。その後、衝撃検出処理(S128)を行って、セキュリティ制御処理を終える。衝撃検出処理(S128)では、パチンコ遊技機1を振動させる不正行為を検知するための振動検知センサ(不図示)からの入力信号を読み取り、振動による不正行為がなされたと判定されると、不正行為の検出報知及び異常検出の設定を行う。

【0130】

20

[第1大入賞口不正入賞処理]

図26に示すように、第1大入賞口不正入賞処理(S122)ではまず、第1大入賞口30の開放中か否かを判定する(S130)。開放中であれば(S130でYES)、不正入賞はないため本処理を終える。一方開放中でなければ(S130でNO)、続いて、第1大入賞口有効タイマの値が「0」でないか否かを判定する(S131)。第1大入賞口有効タイマは、第1大入賞口センサ30aへの入賞の有効期間を測るタイマである。「0」でなければ(S131でYES)、不正入賞はないため本処理を終える。一方「0」であれば(S131でNO)、続いて、第1大入賞口30への通過が検知されたか否か(第1大入賞口センサ30aによる遊技球の通過検知があったか否か)を判定する(S132)。

30

【0131】

ステップS132で通過検知がなければ本処理を終える。これに対して、通過検知があれば(S132でYES)、続いて第1大入賞口有効カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S133)。第1大入賞口有効カウンタは、第1大入賞口30への有効な入賞の回数を減算方式でカウントするカウンタである。ステップS133で「0」でなければ、第1大入賞口有効カウンタの値を1減算して(S134)、本処理を終える。一方、「0」であれば(S133でYES)、第1大入賞口30の入賞を無効化して(S135)、つまり賞球の対象とせず、異常入賞の報知を行うとともに、異常検出の設定を行う(S136)。なお、第1大入賞口有効タイマおよび第1大入賞口有効カウンタの値は第1大入賞口30を開放させるラウンド遊技の開始時に適宜設定されるものとする。

40

【0132】

[特定領域不正通過処理]

図27に示すように、特定領域不正通過処理(S123)ではまず、特定領域39の有効期間中(V有効期間中)か否かを判定する(S140)。特定領域39の有効期間中であれば(S140でYES)、不正通過はないため本処理を終える。一方、特定領域39の有効期間中でなければ(S140でNO)、特定領域39への通過が検知されたか否か(特定領域センサ39aによる遊技球の通過検知があったか否か)を判定する(S141)。特定領域への通過検知がなければ(S141でNO)、本処理を終える。これに対して、通過検知があれば(S141でYES)、V無効期間中の特定領域39への通過であるため、異常入賞(異常通過)の報知を行うとともに、異常検出の設定を行う(S142

50

)。

【 0 1 3 3 】

〔 第 1 大入賞口排出確認処理 〕

図 2 8 に示すように、第 1 大入賞口排出確認処理 (S 1 2 4) ではまず、第 1 大入賞口 3 0 への通過が検知されたか否か (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 (S 1 5 0)。通過検知があれば、V 大入賞口出入カウンタを 1 加算して (S 1 5 1)、ステップ S 1 5 2 に進む。通過検知がなければ、ステップ S 1 5 1 を行わずにステップ S 1 5 2 に進む。V 大入賞口出入カウンタは、特定領域 3 9 (V 領域) を内部に備える第 1 大入賞装置 3 1 (第 1 大入賞口 3 0) に対する入賞球と排出球との差をカウントするためのカウンタである。

10

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 5 2 では、非特定領域 7 0 への通過が検知されたか否か (非特定領域センサ 7 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 (S 1 5 2)。通過検知がなければステップ S 1 5 5 に進む。一方、通過検知があれば (S 1 5 2 で Y E S)、続いて、V 大入賞口出入カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する (S 1 5 3)。「 0 」でなければ (S 1 5 3 で N O)、V 大入賞口出入カウンタの値を 1 減算して (S 1 5 4)、ステップ S 1 5 5 に進む。一方、「 0 」であれば (S 1 5 3 で Y E S)、第 1 大入賞口 3 0 からの不正な排球があったことになるため、異常入賞の報知を行うとともに、異常検出の設定を行う (S 1 5 8)。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 5 5 では、特定領域 3 9 への通過が検知されたか否か (特定領域センサ 3 9 a による遊技球の通過検知があったか否か) を判定する (S 1 5 5)。通過検知がなければ本処理を終える。一方、通過検知があれば (S 1 5 5 で Y E S)、続いて、V 大入賞口出入カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する (S 1 5 6)。「 0 」でなければ (S 1 5 6 で N O)、V 大入賞口出入カウンタの値を 1 減算して (S 1 5 7)、本処理を終える。一方、「 0 」であれば (S 1 5 6 で Y E S)、第 1 大入賞口 3 0 からの不正な排球 (特定領域 3 9 への不正通過) があったことになるため、異常入賞 (異常通過) の報知を行うとともに、異常検出の設定を行う (S 1 5 8)。

20

【 0 1 3 6 】

〔 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 (S 0 0 5) で実行される始動口センサ検出処理 (S 1 0 7) について説明する。図 2 9 に示すように、始動口センサ検出処理 (S 1 0 7) ではまず、ゲート 2 8 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する (S 2 0 1)。ゲート 2 8 を遊技球が通過していれば (S 2 0 1 で Y E S)、後述のゲート通過処理 (S 2 0 2) を行う。一方、遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ (S 2 0 1 で N O)、ゲート通過処理 (S 2 0 2) をパスしてステップ S 2 0 3 に進む。

30

【 0 1 3 7 】

ステップ S 2 0 3 では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する (S 2 0 3)。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞していない場合 (S 2 0 3 で N O) にはステップ S 2 0 9 に進むが、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合には (S 2 0 3 で Y E S)、特図 2 保留球数 (第 2 特図保留の数、具体的には R A M 8 4 に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が「 4 」 (上限記憶数) に達しているか否かを判定する (S 2 0 4)。そして、特図 2 保留球数が「 4 」に達している場合 (S 2 0 4 で Y E S) には、ステップ S 2 0 9 に進むが、特図 2 保留球数が「 4 」未満である場合には (S 2 0 4 で N O)、特図 2 保留球数に 1 を加算する (S 2 0 5)。

40

【 0 1 3 8 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理 (S 2 0 6) を行う。特図 2 関係乱数取得処理 (S 2 0 6) では、大当たり乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A)、大当たり種別乱数カウン

50

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 8 （ A ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じた第 2 特図保留記憶部 8 5 b の記憶領域に格納する。

【 0 1 3 9 】

続いて第 2 始動入賞コマンド特定処理（ S 2 0 7 ）を行う。第 2 始動入賞コマンド特定処理（ S 2 0 7 ）では、ステップ S 2 0 6 で格納した乱数値群に基づき、図 2 2 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 2 2 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「 E 2 H 2 1 H 」というコマンドを特定する。なおコマンドは、2 バイトの情報（1 バイトの上位コマンド（例えば E 2 H ）と 1 バイトの下位コマンド（例えば 2 1 H ））からなっている。

10

【 0 1 4 0 】

なお、図 2 2 に示すテーブルにおける大当たり乱数の区分けは、大当たり判定テーブル（図 1 9 （ 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。

【 0 1 4 1 】

本形態の始動入賞コマンドでは、1 6 進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、コマンドの種類（始動入賞コマンドであること）を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、始動口の種類（第 1 始動口 2 0 への入賞か第 2 始動口 2 1 への入賞か）を指定する始動口情報である。また、1 6 進数で二桁の下位コマンドのうち、上の桁の値は、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、任意に変更可能である。

20

【 0 1 4 2 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップ S 2 0 7 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（ S 2 0 8 ）。

【 0 1 4 3 】

続いて始動口センサ検出処理（ S 1 0 7 ）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（ S 2 0 9 ）。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合（ S 2 0 9 で N O ）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（ S 2 0 9 で Y E S ）、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（ S 2 1 0 ）。そして、特図 1 保留球数が「 4 」に達している場合（ S 2 1 0 で Y E S ）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（ S 2 1 0 で N O ）、特図 1 保留球数に「 1 」を加算する（ S 2 1 1 ）。

30

【 0 1 4 4 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理（ S 2 1 2 ）を行う。特図 1 関係乱数取得処理（ S 2 1 2 ）では、特図 2 関係乱数取得処理（ S 2 0 6 ）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 8 （ 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。

40

【 0 1 4 5 】

続いて第 1 始動入賞コマンド特定処理（ S 2 1 3 ）を行う。第 1 始動入賞コマンド特定処理（ S 2 1 3 ）では、ステップ S 2 1 2 で格納した乱数値群に基づき、図 2 2 に示す始

50

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22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「E1H11H」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。

【0146】

続いて遊技制御用マイコン81は、ステップS213で特定した第1始動入賞コマンドをRAM84の出力バッファにセットして(S214)、処理を終える。

【0147】

[ゲート通過処理]

図30に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普通図柄保留の数、具体的にはRAM84に設けた普通図柄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-TRND-Hの値、図18(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の普通図柄保留記憶部86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。

【0148】

[普通動作処理]

遊技制御用マイコン81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31に示すように、普通動作処理(S108)ではまず、電チュー22の作動中か否かを判定する(S401)。電チュー22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。

【0149】

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、普通図柄保留記憶部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19(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を判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普通図柄停止図柄データを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「普通ハズレ図柄」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。

【0150】

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19(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。

【0151】

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、普通図柄保留記憶部86における各普通図柄保留の格納場所(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、普通図柄保留記憶部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、普通図柄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

10

20

30

40

50

図柄の変動表示を開始する（S 4 1 0）。なおこれに伴い，サブ制御基板 9 0 に普通図柄の変動開始を知らせるため，普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【 0 1 5 2 】

上述のステップ S 4 0 3 にて普通図柄の変動表示中であれば（S 4 0 3 で Y E S），続いて，普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し（S 4 1 1），経過していなければ処理を終える。一方，経過していれば（S 4 1 1 で Y E S），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（S 4 1 2）。そして，サブ制御基板 9 0 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（S 4 1 3），普通図柄の停止時間をセットして（S 4 1 4）本処理を終える。

10

【 0 1 5 3 】

また，上述のステップ S 4 0 2 にて普通図柄の停止表示中であれば（S 4 0 2 で Y E S），続いて，ステップ S 4 1 4 でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し（S 4 1 5），経過していなければ処理を終える。一方，経過していれば（S 4 1 5 で Y E S），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（S 4 1 6），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（S 4 1 6 で N O）），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（S 4 1 6 で Y E S）），電チュー 2 2 の開放パターンをセットする（S 4 1 7）。詳細には，時短状態中であれば，電チュー 2 2 の開放パターンとして時短状態中の開放パターン（図 2 1 の電チュー開放 T B L 2 参照）をセットする。これに対して，非時短状態中であ

20

れば，電チュー 2 2 の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン（図 2 1 の電チュー開放 T B L 1 参照）をセットする。そして，ステップ S 4 1 7 でセットした開放パターンに従って，電チュー 2 2 を作動させる（S 4 1 8）。

【 0 1 5 4 】

また，上述のステップ S 4 0 1 にて電チュー 2 2 の作動中であれば（S 4 0 1 で Y E S），続いて，電チュー 2 2 の作動時間が経過したか否かを判定し（S 4 1 9），経過していなければ処理を終える。一方，経過していれば（S 4 1 9 で Y E S），電チュー 2 2 の作動を終了させる（S 4 2 0）。

【 0 1 5 5 】

〔 特別動作処理 〕

30

遊技制御用マイコン 8 1 は，普通動作処理（S 1 0 8）に次いで特別動作処理（S 1 0 9）を行う。特別動作処理（S 1 0 9）は，特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）に関する処理である。特別動作処理（S 1 0 9）ではまず，図 3 2 に示すように，後述する V 大入賞口内処理（S 1 0 0 1）を行う。そして，特別動作ステータスの値を読み出して（S 1 0 0 2），この値に応じたいずれかの処理（S 1 0 0 3 ~ S 1 0 0 9 のうちのいずれかの処理）を実行する。

【 0 1 5 6 】

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（S 1 0 0 3）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（S 1 0 0 4）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（S 1 0 0 5）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（S 1 0 0 6）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（S 1 0 0 7）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（S 1 0 0 8）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（S 1 0 0 9）を行う。これらの各処理（S 1 0 0 3 ~ S 1 0 0 9）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。

40

【 0 1 5 7 】

〔 V 大入賞口内処理 〕

図 3 3 に示すように，V 大入賞口内処理（S 1 0 0 1）ではまず，後述する振分部材ソ

50

レノイド閉鎖処理（S 1 1 0 1）を行う。振分部材ソレノイド閉鎖処理（S 1 1 0 1）は、開放中の特定領域 3 9 を閉鎖する処理（図 3（A）の第 1 状態に制御中の振分部材 7 1 を図 3（B）の第 2 状態に制御する処理）である。この処理に続いて、特定領域タイマが「0」でないか否かを判定する（S 1 1 0 2）。特定領域タイマは、特定領域 3 9 の作動制御（振分部材 7 1 の作動制御）に関する時間を計測するためのタイマである。

【0 1 5 8】

特定領域タイマの値が「0」であれば（S 1 1 0 2 で N O ），続いて、振分部材ソレノイド 7 3 が開放中（つまり通電中）か否かを判定する（S 1 1 0 3 ）。振分部材ソレノイド 7 3 が通電中でなければ（つまり特定領域 3 9 が閉鎖中であれば（S 1 1 0 3 で N O ），続いて、特定領域 3 9 が有効中（つまり V 有効期間中）か否かを判定する（S 1 1 0 4 ）。V 有効期間中であれば（S 1 1 0 4 で Y E S ），特定領域 3 9 の開放後の球ハケ期間（図 1 4 ～図 1 7 参照）が経過したタイミングであるため、特定領域の状態を通過無効にする（つまり V 無効期間に設定する）とともに、V 異常通過の報知の設定を「異常報知しない」に設定する（S 1 1 0 5 ）。10

【0 1 5 9】

これにより、球ハケ期間後は、V 通過があっても高確率状態に制御しないが V 異常通過の報知もしない期間に設定される。なお、次ラウンドの開始時には、V 異常通過の報知の設定は「異常報知する」に切り替えられる（図 1 4 ～図 1 7 参照）。これに対して、ステップ S 1 1 0 2 で Y E S の場合、ステップ S 1 1 0 3 で Y E S の場合、およびステップ S 1 1 0 4 で N O の場合には、ステップ S 1 1 0 5 の処理が実行されることはない。20

【0 1 6 0】

続くステップ S 1 1 0 6 では、リトライ動作更新処理を行う。リトライ動作更新処理（S 1 1 0 6 ）では、リトライ動作（1 5 0 0 m s 待機 2 0 0 m s 開放、1 0 0 0 m s 待機（図 1 4 参照））の進行を管理するリトライ動作カウンタの値を更新する。リトライ動作カウンタの値は、1 5 0 0 m s の待機動作に対応する値が「1」であり、2 0 0 m s の開放動作に対応する値が「2」であり、1 0 0 0 m s の待機動作に対応する値が「3」である。つまりリトライ動作更新処理ではリトライ動作カウンタの値が、リトライ動作の開始時に「1」に設定され、各動作の動作時間が経過した時点で次の動作の値に更新される。なお、リトライ動作カウンタの初期値は「0」である。

【0 1 6 1】

続くステップ S 1 1 0 7 では、特定領域動作フラグの値がリトライ動作に対応する値「4」（図 4 4 中の表参照）であるか否かを判定する。特定領域動作フラグは、特定領域 3 9 の作動パターンを示すフラグである。図 4 4 に示すように、特定領域動作フラグの値「1」は、第 1 の通過用動作パターンに対応している。また、特定領域動作フラグの値「2」は、第 2 の通過用動作パターンに対応している。また、特定領域動作フラグの値「3」は、非通過用動作パターンに対応している。また、特定領域動作フラグの値「4」は、リトライ動作の作動パターンに対応している。なお、特定領域動作フラグの初期値は「0」であり、特定領域 3 9（振分部材 7 1）の作動期間でなければ特定領域動作フラグの値は「0」に設定されている。30

【0 1 6 2】

ステップ S 1 1 0 7 において特定領域動作フラグの値がリトライ動作に対応する値「4」であれば、リトライ動作実行処理を行う（S 1 1 0 8 ）。リトライ動作実行処理（S 1 1 0 8 ）では、リトライ動作カウンタの値に応じた動作が実行されるように振分部材ソレノイド 7 3 の通電制御を行う。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 大入賞口内センサ検出処理（S 1 1 0 9 ）と、不一致監視処理（S 1 1 1 0 ）とを行って、V 大入賞口内処理を終える。40

【0 1 6 3】

リトライ動作の実行により球噛み等が解消されれば、V 大入賞口内センサ検出処理（S 1 1 0 9 ）において特定領域センサ 3 9 a や非特定領域センサ 7 0 a による新たな通過検知が生じ、不一致監視処理（S 1 1 1 0 ）において第 1 大入賞口 3 0 に対する入排出球数 50

の不一致が解消されたと判定される（V大入賞口出入カウンタが「0」であると判定される）。なお本形態では、不一致が解消されるまでは、次ラウンドのラウンド遊技が開始されないように構成されている。ステップS 1 1 0 7において特定領域動作フラグがリトライ動作を示していなければ、ステップS 1 1 0 8～S 1 1 1 0を実行することなく本処理を終える。

【0164】

〔振分部材ソレノイド閉鎖処理〕

図34に示すように、振分部材ソレノイド閉鎖処理（S 1 1 0 1）ではまず、振分部材ソレノイド73がリトライ動作に関する通電制御中であるか否かを判定する（S 1 2 0 1）。リトライ動作中でなければ（S 1 2 0 1でNO）、続いて、振分部材ソレノイド73が閉鎖中（つまり非通電中）か否かを判定する（S 1 2 0 2）。振分部材ソレノイド73が閉鎖中でなければ（S 1 2 0 2でNO）、つまり開放中であれば、続いて、特定領域タイマの値が「0」でないか否かを判定する（S 1 2 0 3）。特定領域タイマの値が「0」であれば（S 1 2 0 3でNO）、振分部材ソレノイド73を閉鎖する（S 1 2 0 4）、つまり非通電にする。これにより、図3（A）の第1状態に制御されている振分部材71は図3（B）の第2状態に制御される、つまり開放中の特定領域39は閉鎖される。

【0165】

そして、特定領域39の閉鎖後の球ハケ期間（図14等参照）を設定するため、特定領域タイマの値を「250」にセットする（S 1 2 0 5）。なお、特定領域タイマにセットされた値は、タイマ更新処理（図24のステップS 1 0 4）が実行される度に1減算される。すなわち、4ms毎に1減算される。よって、「250」にセットされた特定領域タイマの値が「0」になれば、1000msが経過していることとなる。上記のステップS 1 2 0 1でYESの場合、ステップS 1 2 0 2でYESの場合、及びステップS 1 2 0 3でYESの場合には、ステップS 1 2 0 4及びS 1 2 0 5を実行することなく本処理を終了する。

【0166】

〔特別図柄待機処理〕

図35に示すように、特別図柄待機処理（S 1 0 0 3）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（S 1 4 0 1）。特図2保留球数が「0」である場合（S 1 4 0 1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（S 1 4 0 7）。そして、特図1保留球数も「0」である場合（S 1 4 0 7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（S 1 4 1 3）、そうであれば（S 1 4 1 3でYES）処理を終え、そうでなければ（S 1 4 1 3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（S 1 4 1 4）。

【0167】

ステップS 1 4 0 1において特図2保留球数が「0」でない場合（S 1 4 0 1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当たり判定処理（S 1 4 0 2）及び特図2変動パターン選択処理（S 1 4 0 3）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デクリメントする（S 1 4 0 4）。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（S 1 4 0 5）。続いて遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理（S 1 4 0 6）を実行する。特図2変動開始処理（S 1 4 0 6）では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをRAM84の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理（S 1 4 0

6) 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(S 1 4 0 2)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(S 1 4 0 3)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。

【0168】

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(S 1 4 0 1でYES且つS 1 4 0 7でNO), 即ち, 特図2 の保留情報はないが, 第1 始動口2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1 の保留情報)が1 つ以上ある場合には, 後述の特図1 大当たり判定処理(S 1 4 0 8)及び特図1 変動パターン選択処理(S 1 4 0 9)を行う。その後, 遊技制御用マイコン8 1は, 特図1 保留球数を1 ディクリメントする(S 1 4 1 0)。そして, 第1 特図保留記憶部8 5 aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を, 現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに, 第1 特図保留記憶部8 5 aにおける保留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(S 1 4 1 1)。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8 1は, 特図1 変動開始処理(S 1 4 1 2)を実行する。特図1 変動開始処理(S 1 4 1 2)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 8 4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(S 1 4 1 2)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(S 1 4 0 8)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(S 1 4 0 9)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。

【0169】

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(S 1 4 0 1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1 0 参照)。

【0170】

[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(S 1 4 0 2)と特図1 大当たり判定処理(S 1 4 0 8)とは, 処理の流れが同じであるため図3 6に基づいてまとめて説明する。図3 6に示すように, 特図2 大当たり判定処理(S 1 4 0 2)又は特図1 大当たり判定処理(S 1 4 0 8)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(S 1 5 0 1)。詳細には, 特図2 大当たり判定処理(S 1 4 0 2)では, RAM 8 4の第2 特図保留記憶部8 5 b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(S 1 4 0 8)では, RAM 8 4の第1 特図保留記憶部8 5 a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。

【0171】

次に, 大当たり判定テーブル(図1 9 (A))をセットする(S 1 5 0 2)。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(S 1 5 0 3)。そして, 高確率状態でなければ(S 1 5 0 3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1 9 (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」~「1 6 4」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S 1 5 0 4)。一方, 高確率状態であれば(S 1 5 0 3でYES), 大当たり判定テーブル(図1 9 (A))のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「6 4 9」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S 1 5 0 5)。

【0172】

大当たり判定 (S 1 5 0 4 , S 1 5 0 5) 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 - T R N D - A S の値) を読み出して、図 1 0 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 (S 1 5 0 6)。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 (S 1 5 0 7)、大当たり図柄の種別に応じた特図停止図柄データ (図 1 0 参照) を、R A M 8 4 に設けた特図バッファにセットして (S 1 5 0 8)、本処理を終える。一方、大当たり判定 (S 1 5 0 4 , S 1 5 0 5) 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 (0 1 H) を特図バッファにセットして (S 1 5 0 8)、本処理を終える。

【 0 1 7 3 】

[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)]

10

特図 2 変動パターン選択処理 (S 1 4 0 3) と特図 1 変動パターン選択処理 (S 1 4 0 9) とは、処理の流れが同じであるため図 3 7 及び図 3 8 に基づいてまとめて説明する。図 3 7 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理 (S 1 4 0 3) 又は特図 1 変動パターン選択処理 (S 1 4 0 9) 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 (S 1 6 0 1)。

【 0 1 7 4 】

時短状態でなければ (S 1 6 0 1 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 (S 1 6 0 2)。ON であれば (S 1 6 0 2 で YES)、非時短状態中大当たりテーブル (図 2 0 に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たり該当部分) 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 (S 1 6 0 3)。図 2 0 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。

20

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 6 0 2 において、大当たりフラグが ON でなければ (S 1 6 0 2 で NO)、リーチ乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - R C の値) がリーチ成立乱数値か否かを判定する (S 1 6 0 4)。なお、図 1 9 (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とする

30

【 0 1 7 6 】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合 (S 1 6 0 4 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 2 0 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 (S 1 6 0 5)。

【 0 1 7 7 】

40

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 (S 1 6 0 4 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 2 0 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 (S 1 6 0 6)。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 7 8 】

またステップ S 1 6 0 1 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合 (S 1 6

50

01でYES)には、図38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20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。

【0179】

すなわち大当たりであれば(S1607でYES)、図20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20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20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)。

10

【0180】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル(図20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。

20

【0181】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図37に示すように、選択した変
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(S1003)におけるステップS140
6又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含まれて、出力処理(S101)
によりサブ制御基板90に送られる。

【0182】

[特別図柄変動中処理]

図39に示すように、特別図柄変動中処理(S1004)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20参照)が経過したか否かを判定する(S1701)。経過していなければ(S
1701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。

30

【0183】

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。

40

【0184】

[特別図柄確定処理]

図40に示すように、特別図柄確定処理(S1005)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20参照)が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S
1801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)。

【0185】

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

50

がONであれば(S 1 8 0 3でYES)，後述の遊技状態リセット処理を行う(S 1 8 0 4)。その後，特別動作ステータスを「4」にセットする(S 1 8 0 5)。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(S 1 8 0 6)，大当たりのオープニングコマンド(図10参照)をセットする(S 1 8 0 7)。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。

【0186】

続いて，特別電役作動有効カウンタの値を「16」にセットして，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。

【0187】

また，ステップS 1 8 0 3において大当たりフラグがONでなければ(S 1 8 0 3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(S 1 8 0 9)，本処理を終える。

【0188】

[遊技状態管理処理]

図41に示すように，遊技状態管理処理(S 1 8 0 2)ではまず，確変フラグがONか否かを判定する(S 2 0 0 1)。ONであれば(S 2 0 0 1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デクリメントして(S 2 0 0 2)，確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S 2 0 0 3)。「0」であれば(S 2 0 0 3でYES)，確変フラグをOFFする(S 2 0 0 4)。ステップS 2 0 0 1又はS 2 0 0 3の判定結果がNOであれば，ステップS 2 0 0 5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「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。

【0189】

続いて，時短フラグがONか否かを判定する(S 2 0 0 5)。ONであれば(S 2 0 0 5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デクリメントして(S 2 0 0 6)，時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S 2 0 0 7)。「0」であれば(S 2 0 0 7でYES)，時短フラグをOFFする(S 2 0 0 8)。ステップS 2 0 0 5又はS 2 0 0 7の判定結果がNOであれば，ステップS 2 0 0 9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「100」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。

【0190】

ステップS 2 0 0 9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RAM 84の出力バッファにセットして，本処理を終える。

【0191】

[遊技状態リセット処理]

図42に示すように，遊技状態リセット処理(S 1 8 0 4)ではまず，確変フラグがONか否かを判定し(S 2 1 0 1)，ONであれば確変フラグをOFFする(S 2 1 0 2)。また，時短フラグがONか否かを判定し(S 2 1 0 3)，ONであれば時短フラグをOFFする(S 2 1 0 4)。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。

【0192】

[大当たり開始処理]

図43に示すように，大当たり開始処理(S 1 0 0 6)ではまず，大当たりのオープニ

10

20

30

40

50

ングの時間が経過したか否かを判定する（S 2 3 0 1）。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（S 2 3 0 2）を行う。

【 0 1 9 3 】

〔大入賞口動作設定処理〕

図 4 4 に示すように，大入賞口動作設定処理（S 2 3 0 2 又は S 2 8 1 2）ではまず，特別動作ステータスの値を「5」にセットする（S 2 4 0 1）。次いで，1 R 分の大入賞口の動作設定を行う（S 2 4 0 2）。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 1 1 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 1 2 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 S 2 4 0 2 の実行後に，図 2 4 のステップ S 1 1 1 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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）が開放される。

【 0 1 9 4 】

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（S 2 4 0 3）。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 1 0 参照）を，RAM 8 4 の出力バッファにセットする（S 2 4 0 4）。次いで，特別電役作動回数カウンタの値を 1 加算する（S 2 4 0 5）。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。

【 0 1 9 5 】

続いて遊技制御用マイコン 8 1 は，特定領域動作フラグの値を，これから実行するラウンド遊技中の振分部材 7 1 の作動パターンに対応する値に設定する（S 2 4 0 6）。具体的には例えば特図 1 __大当たり図柄 1 に当選した場合には，これから実行するラウンド遊技が 1 ラウンド目であれば特定領域動作フラグの値を動作なしに対応する「0」に設定し，2 ラウンド目であれば非通過用作動パターンに対応する「3」に設定し，1 0 ラウンド目であれば第 1 の通過用作動パターンに対応する「1」に設定するといった具合である（図 1 1 参照）。

【 0 1 9 6 】

その後，遊技制御用マイコン 8 1 は，これから実行するラウンド遊技において特定領域 3 9 の動作があるか否か，すなわち特定領域動作フラグの値が「1」，「2」又は「3」のいずれかであるか否かを判定し（S 2 4 0 7），NO であれば本処理を終えるが，YES であれば，リトライ動作カウンタを「0」にクリアしてから（S 2 4 0 8），本処理を終える。このように本形態では，作動ラウンドの実行開始のタイミングで，リトライ動作カウンタが「0」にクリアされる。

【 0 1 9 7 】

〔大当たり開放処理〕

図 4 5 に示すように，大当たり開放処理（S 1 0 0 7）ではまず，第 1 大入賞口 3 0 の開放中か否かを判定する（S 2 5 0 1）。第 1 大入賞口 3 0 の開放中であれば（S 2 5 0 1 で YES），後述する第 1 大入賞口センサ検出処理（S 2 5 0 2）を行ってステップ S 2 5 0 4 に進む。一方，第 1 大入賞口 3 0 の開放中でなければ（S 2 5 0 1 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（S 2 5 0 3）を行ってステップ S 2 5 0 4 に進む。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 2 5 0 4 では，大入賞口入賞カウンタの値が「9」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 S 2 5 0 2 や S 2 5 0 3 で行われる。

【 0 1 9 9 】

ステップ S 2 5 0 4 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12参照)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。

【0200】

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12の開放態様1であれば、1回目の27500msの開放動作にはカウンタ値「3」が割り当てられており、1000ms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1000ms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。

10

【0201】

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1000ms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。

20

【0202】

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30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30の閉鎖設定を行う(S2510)。この処理により第1大入賞口30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35の閉鎖設定を行う(S2511)。この処理により第2大入賞口35は閉鎖される。

【0203】

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2000ms(図12参照))を、大入賞口動作タイマにセットして(S2513)、本処理を終える。

30

【0204】

[第1大入賞口センサ検出処理]

図46に示すように、第1大入賞口センサ検出処理(S2502又はS2803)ではまず、第1大入賞口30への通過があったか否か(つまり第1大入賞口センサ30a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30への入賞があったことをサブ制御基板90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)。

40

【0205】

続いて、大入賞口入賞カウンタの値が、「9」以上か否かを判定する(S2603)。9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、9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、実行中のラウンド遊技が特定領域39の作動制御が行われる作動ラウンドであるか否か、つまり特定領域動作フラグの値が1~3のいずれか(図44中の表参照)であるか否かを判定する(S2605)。作動ラウンドでなければ(S2605でNO)、直ちに本処理を終える。

【0206】

これに対して、作動ラウンドであれば(S2605でYES)、続いて、大入賞口入賞

50

カウンタの値が「1」であるか否か、つまり1球目の入賞であるか否かを判定する(S 2 6 0 6)。判定結果がYESであれば、V短開放の作動制御(図13参照)を行うため、特定領域タイマに24msをセットして(S 2 6 0 7)、振分部材ソレノイド73を通電する、つまり振分部材71を図3(A)の第1状態に制御する(S 2 6 0 8)。そして、特定領域39を有効に設定して(S 2 6 0 9)、つまりV有効期間に設定して、本処理を終える。なお、ここで開放された特定領域39は、上述した振分部材ソレノイド閉鎖処理(図34)において閉鎖される。

【0207】

また、ステップS 2 6 0 6でNO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「3」であるか否か、つまり3球目の入賞であるか否かを判定する(S 2 6 1 0)。判定結果がYESであれば、続いて、特定領域動作フラグの値が第1の通過用作動パターンを示す「1」であるか否かを判定する(S 2 6 1 1)。この判定結果がNOであれば直ちに処理を終えるが、YESであれば、V長開放の作動制御(図13参照)を行うため、特定領域タイマに31476msをセットして(S 2 6 0 7)、振分部材ソレノイド73を通電するとともに(S 2 6 0 8)、特定領域39を有効に設定する(S 2 6 0 9)。

【0208】

また、ステップS 2 6 1 0でNO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「7」であるか否か、つまり7球目の入賞であるか否かを判定する(S 2 6 1 2)。判定結果がNOであれば直ちに処理を終えるが、YESであれば続いて、特定領域動作フラグの値が第2の通過用作動パターンを示す「2」であるか否かを判定する(S 2 6 1 3)。この判定結果がNOであれば直ちに処理を終えるが、YESであれば、V長開放の作動制御(図13参照)を行うため、特定領域タイマに31476msをセットして(S 2 6 0 7)、振分部材ソレノイド73を通電するとともに(S 2 6 0 8)、特定領域39を有効に設定する(S 2 6 0 9)。

【0209】

かくして、図11及び図13に示した特定領域39の作動制御が実現される。このような特定領域39の作動制御によれば、特定領域39の開放タイミングが、当選した大当たり図柄の種別や何ラウンド目のラウンド遊技かに応じて大きく変わってくる。そのため、遊技者が特定領域39の開放タイミングを予測し難い遊技性の実現されることとなる。

【0210】

[第2大入賞口センサ検出処理]

図47に示すように、第2大入賞口センサ検出処理(S 2 5 0 3又はS 2 8 0 4)ではまず、第2大入賞口35への通過があったか否か(つまり第2大入賞口センサ35aによる遊技球の通過検知があったか否か)を判定する(S 2 7 0 1)。通過検知がなければ(S 2 7 0 1でNO)、直ちに本処理を終える。一方、通過検知があれば(S 2 7 0 1でYES)、第2大入賞口35への入賞があったことをサブ制御基板90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(S 2 7 0 2)。

【0211】

続いて、大入賞口入賞カウンタの値が「9」以上か否かを判定する(S 2 7 0 3)。9以上であれば(S 2 7 0 3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、9未満であれば(S 2 7 0 3でNO)、大入賞口入賞カウンタの値を1加算して(S 2 7 0 4)、本処理を終える。

【0212】

[大当たり閉鎖処理]

図48に示すように、大当たり閉鎖処理(S 1 0 0 8)ではまず、第1大入賞口30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(S 2 8 0 1)。判定結果がYESであれば、図46に示した第1大入賞口センサ検出処理を行って(S 2 8 0 2)、ステップS 2 8 0 4に進む。一方、ステップS 2 8 0 1の判定結果がNOであれば、図47に示した第2大入賞口センサ検出処理を行って(S 2 8 0 3)、ステップS 2 8 0 4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30a又は第2大入賞口センサ35a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。

【0213】

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、第1大入賞口排出確認処理(図28)で異常検出の設定(S158)がなされているか否かを判定する(S2805)。判定結果がYESであれば、続いて、V大入賞口出入カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2806)。そして、判定結果がNOであれば、ラウンド間インターバルの経過時点で第1大入賞口30に対する入排出球数に不一致が生じているため、特定領域動作フラグの値をリ
10
トライ動作に対応する「4」に設定して(S2807)、本処理を終える。これにより、リトライ動作が実行されることとなる(図33参照)。

【0214】

ステップS2805でNOの場合、又は、ステップS2806でYESの場合には、ステップS2808に進む。ステップS2808では、特定領域39の作動制御が行われていたか否か、つまり特定領域動作フラグの値が1～3のいずれか(図44中の表参照)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S2810に進むが、判定結果がYESであれば、特定領域39の動作終了の設定を行ってから(S2809)、ステップS2810に進む。ステップS2809の処理では、振分部材ソレノイド73が
20
通電状態にあれば非通電状態に切り替える。これにより、複数のラウンド遊技にわたって、特定領域39が開放され続ける(振分部材71が第1状態に制御され続ける)のが防止される。

【0215】

続くステップS2810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81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(S2811)。「0」でなければ(S2811でNO)、未実行のラウンド遊技が残っているため、既に図44に基づいて説明した大入賞口動作設定処理を行って(S2812)、本処理を終える。

【0216】

一方、ステップS2811で「0」であると判定した場合には、実行中の大当たり遊技
30
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(S2813)。そして、この大当たり遊技の実行中に特定領域39への通過があったか否かを判定する(S2814)。この判定は、後述するVフラグの値を参照して行う。

【0217】

ステップS2814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(S2815)、V通過時のエンディングコマンド(図10参照)を出力バッファにセットする(S2816)。一方、ステップS2814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(S2817)、V未通過時のエンディングコマンド(図10参照)を出力バッファにセットする(S2818)
40
。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。

【0218】

[大当たり終了処理]

図49に示すように、大当たり終了処理(S1009)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32)として再び特別図柄待機処理(S10
50

03) 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。

【0219】

[遊技状態設定処理]

図50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39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51) 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「100」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100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。

10

【0220】

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「161」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「161」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161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。

20

【0221】

ステップS3109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する。そして、遊技状態設定処理を終える。

【0222】

[特定領域センサ検出処理]

遊技制御用マイコン81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51に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する (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)。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)、VフラグをONするとともに (S3203)、V通過コマンドをセットして (S3204)、本処理を終える。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。

30

【0223】

7. 演出制御用マイコン91の動作

40

[サブ制御メイン処理]

次に図52～図70に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、RAM94に設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、ROM93から図52に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う (S4001)。CPU初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

【0224】

50

続いて、電源断信号がONで且つRAM 94の内容が正常であるか否かを判定する(S 4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、RAM 94の初期化をして(S 4003)、ステップS 4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S 4002でYES)、RAM 94の初期化をせずにステップS 4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAM 94内容が正常でない場合には(S 4002でNO)、RAM 94を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAM 94内容が正常に保たれている場合には(S 4002でYES)、RAM 94を初期化しない。なお、RAM 94を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS 4001～S 4003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

【0225】

ステップS 4004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(S 4005)。乱数シード更新処理(S 4005)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。

【0226】

20

乱数シード更新処理(S 4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S 4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板90のRAM 94内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板100に送信する。コマンドを受信した画像制御基板100は、コマンドに従い画像表示装置7を用いて各種の演出(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(S 4007)。以降、ステップS 4004～S 4007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(S 4008)、1msタイマ割り込み処理(S 4009)、および10msタイマ割り込み処理(S 4010)の実行が可能となる。

30

【0227】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理(S 4008)は、サブ制御基板90にストロープ信号(STB信号)が入力される度に実行される。図53に示すように、受信割り込み処理(S 4008)ではまず、ストロープ信号がONか否か、すなわち主制御基板80から送られたストロープ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(S 4101)。そして、ストロープ信号が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RAM 94の受信バッファに格納する(S 4102)。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S 4009、S 4010)に優先して実行される処理である。

40

【0228】

[1msタイマ割り込み処理]

1msタイマ割り込み処理(S 4009)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54に示すように、1msタイマ割り込み処理(S 4009)ではまず、入力処理(S 4201)を行う。入力処理(S 4201)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。

【0229】

50

続いて、ランプデータ出力処理（S 4 2 0 2）を行う。ランプデータ出力処理（S 4 2 0 2）では、演出に合うタイミングで、盤ランプ 5，枠ランプ 6 6，あるいは V ランプ 6 8 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理におけるランプ処理（S 4 3 0 4）や他の処理で作成したランプデータをランプ制御基板 1 0 7 に出力する。つまり、ランプデータに従って、盤ランプ 5，枠ランプ 6 6，あるいは V ランプ 6 8 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 2 3 0 】

次いで、駆動制御処理（S 4 2 0 3）を行う。駆動制御処理（S 4 2 0 3）では、演出に合うタイミングで盤可動体 1 5 を駆動させるべく、駆動データ（盤可動体 1 5 の駆動ためのデータ）を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体 1 5 を所定の動作態様で駆動させる。

10

【 0 2 3 1 】

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（S 4 2 0 4）を行って、本処理を終える。

【 0 2 3 2 】

[1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 0）は、サブ制御基板 9 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 5 5 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理（S 4 0 1 0）ではまず、後述する受信コマンド解析処理（S 4 3 0 1）を行う。次いで、1 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして R A M 9 4 に格納するスイッチ状態取得処理を行う（S 4 3 0 2）。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理（S 4 3 0 3）を行う。

20

【 0 2 3 3 】

その後、ランプ処理（S 4 3 0 4）を行う。ランプ処理（S 4 3 0 4）では、ランプデータ（盤ランプ 5，枠ランプ 6 6，および V ランプ 6 8 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。例えば、後述する受信コマンド解析処理において V ランプ点灯フラグが O N になっていた場合には、V ランプ 6 8 を点灯させるランプデータを生成する。続いて、音声制御処理（S 4 3 0 5）を行う。音声制御処理（S 4 3 0 5）では、音声データ（スピーカ 6 7 からの音声の出力を制御するデータ）の作成及び音声制御基板 1 0 6 への出力や、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 6 7 から出力される。

30

【 0 2 3 4 】

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（S 4 3 0 6），本処理を終える。

【 0 2 3 5 】

[受信コマンド解析処理]

図 5 6 に示すように、受信コマンド解析処理（S 4 3 0 1）ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から遊技状態指定コマンドを受信したか否か判定し（S 4 4 0 1），受信していれば後述するサブ側遊技状態設定処理（S 4 4 0 2）を行う。

40

【 0 2 3 6 】

次に、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 からオープニングコマンド（図 1 0 参照）を受信したか否か判定し（S 4 4 0 3），受信していればオープニング演出選択処理（S 4 4 0 4）を行う。オープニング演出選択処理（S 4 4 0 4）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 R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

【 0 2 3 7 】

次に、演出制御用マイコン 9 1 は、V ランプ点灯フラグを O N にする（S 9 4 0 4）。

50

Vランプ点灯フラグは、Vランプ68を点灯させるか否かを示すフラグであり、点灯する必要がある場合はONとし、不要であればOFFとする。Vランプ点灯フラグの初期値はOFFである。Vランプ点灯フラグをONとした場合、演出制御用マイコン91は、10msタイマ割り込み処理（図55参照）のS4304にて、Vランプ68を点灯させるランプデータを作成し、そのランプデータが1msタイマ割り込み処理（図55参照）のS4202にて出力される。これにより、大当たり遊技中において、Vランプ68が点灯することになる。なお、点灯方式は、常時点灯し続ける連続方式であっても、一定間隔で点灯と消灯とが繰り返される点滅方式であってもよい。本形態のパチンコ遊技機1では、Vランプ68の点滅制御（発光制御）を行う。

【0238】

具体的に本形態では、Vランプ68の点滅制御として、第1の期間（点灯期間）でVランプ68を点灯させ、その後、第1の期間よりも短く、さらに遊技者にとってVランプ68が消灯していないように見えて且つ点滅に見える長さである第2の期間（消灯期間）でVランプ68を消灯させる。このような点灯および消灯を繰り返す。換言すると、パチンコ遊技機1は、遊技者にとって、光源が消灯せず光の強弱の変更が繰り返されているように見える、発光制御を行う。上述のような点滅制御を行う点灯パターンとして、パチンコ遊技機1では、第1の期間を241msとし、第2の期間を240msとする。本形態では、Vランプ68を上述のように点滅させることで、連続点灯させる場合と比較して、遊技球のルートが見える状態を維持したまま、遊技者の視線を第1大入賞口30およびその周辺に集めることが期待でき、さらに演出効果の向上も期待できる。

【0239】

また、本形態では、前述したように潜伏確変用の大当たりを用意していることから、特定領域39への遊技球の通過の判断に利用可能な振分部材71が目立つ構成にすると、興趣性が損なわれる可能性がある。すなわち、振分部材71が目立つ構成の場合、バトル演出の途中で遊技球が特定領域39を通過したことを、遊技者が容易に把握できてしまい、バトル演出の結果を待たずにあるいは敗北のバトル演出であったとしても、V通過大当たりであることが遊技者に知られてしまう可能性が高まる。そのため、パチンコ遊技機1では、振分部材71と前後方向に対向する領域の周囲の部位に一般装飾16を配置し（図4参照）、振分部材71の位置を目立ち難くしている。一方で、遊技球の特定領域39の通過の有無を確認するためには、一般装飾16が障害となって視認性を低下させてしまう。そこで、パチンコ遊技機1では、Vランプ68の発光制御を行い、演出効果の発揮と視認性の確保との両立を図っている。

【0240】

なお、前述した第1の期間および第2の期間は一例であってこれに限るものではない。例えば、遊技者の見ただけで消灯しているように見えなければよいことから、第2の期間を240msよりも短くしてもよい。一方で、省電力の観点からは第1の期間は短い方が好ましいが、第1の期間を第2の期間よりも短くしてしまうと、遊技者の見ただけで消灯しているように見えることがある。消灯して見えると、第1大入賞口30を通過した遊技球のルートが明るくなり難い。そのため、第2の期間が240msであれば、第1の期間を少なくとも241msとする方が好ましい。第2の期間が240msよりも短ければ、その長さに応じて第1の期間を短くしてもよい。また、Vランプ68の光源の種類によっても、遊技者の見ただけで消灯しているように見える間隔が異なることから、第1の期間および第2の期間は、上述した長さに限らず、適宜選択すればよい。

【0241】

また、パチンコ遊技機1では、明るさの設定が可能である。そこで、明るさに応じて、第1の期間と第2の期間との少なくとも一方を変更するとよい。例えば、明るさの程度を0（暗い）～15（明るい）の16段階に設定可能とし、第2の期間を240msとする。この場合、明るさ0であれば、第1の期間を241msとする。そして、明るさの設定が1つ上がるごとに第1の期間を10ms長くする。すなわち、明るさが1であれば第1の期間を251msとし、明るさが15であれば第1の期間を391msとする。これに

より、明るさの設定値が大きいほど第1の期間が長いために光量が多くなり、第1大入賞口30およびその周辺が明るく照らされる。また、明るさの設定値が0であったとしても遊技者の見た目には消灯していないように見え、さらに明るさの強弱が変わるような点滅に見える。

【0242】

次に、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。

【0243】

次に、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。

【0244】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンド(図10参照)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。さらに演出制御用マイコン91は、Vランプ点灯フラグをOFFにする(S9410)。これにより、Vランプ68が消灯することになる。

【0245】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から始動入賞コマンド(第1始動入賞コマンド又は第2始動入賞コマンド)を受信したか否か判定し(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。

【0246】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動開始コマンド(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。

【0247】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(S4415)、受信していれば後述する変動演出終了処理(S4416)を行う。

【0248】

次に、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からV通過コマンドを受信したか否か判定し(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91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。

【0249】

次に、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。

【0250】

[サブ側遊技状態設定処理]

図57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91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57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。

【0251】

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)、

10

20

30

40

50

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。

【0252】

[ラウンド演出選択処理]

図58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（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。

【0253】

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、すなわち高ベース状態での当選である場合には、図59のステップS5035に進む。

【0254】

[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に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10参照）。

【0255】

図58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8」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）、1R目から12R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。

【0256】

また13R目又は14R目であれば（S5003でYES）、「XX CHANCE」の文字画像を含む演出画像を表示画面7aに表示する特殊演出を選択する（S5004）。特殊演出は、図71（A）～（C）に示す演出である。本形態では、第2大入賞口35の配置箇所6Bには「XX CHANCE」の文字をデザインした特殊装飾17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17を想起させることが可能であり、第2大入賞口35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。

【0257】

また15R目又は16R目である場合には（S5005でYES）、まず、RUSH表示済みフラグがONか否かを判定する（S5006）。RUSH表示済みフラグは、「YY RUSH」の文字画像を含む第1特別示唆画像250（図71（D）参照）又は「ZZ RUSH」の文字画像を含む第2特別示唆画像251（図71（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60のステップS5109）においてONにされるフラグである。RUSH表示済みフラグがONでなければ（S5006でNO）、13R目及び14R目と同様、特殊演出を選択する（S5007）。一方、RUSH表示済みフラグがONであれば（S5006でYES）、第1特別示唆画像250又は第2特別示唆画像251の表示演出を継続するため、新たな演出を選択しない。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 8 】

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。

【 0 2 5 9 】

上述の第 1 特別示唆画像 2 5 0 (図 7 1 (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。第 2 特別示唆画像 2 5 1 (図 7 1 (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。

10

【 0 2 6 0 】

図 5 8 中のステップ S 5 0 1 0 ~ S 5 0 1 9 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 のモチーフとなっている原作に登場する味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。味方キャラクタ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、味方キャラクタが敗北するバトル演出が実行される。

20

【 0 2 6 1 】

「特図 1 __ 大当たり図柄 2 」に当選した場合 (S 5 0 1 0 で Y E S) , バトルラウンド (本形態では 1 R ~ 6 R) であれば (S 5 0 1 1 で Y E S) , ラウンド毎に定められているバトル演出を選択する (S 5 0 1 2) 。バトル結果が味方キャラクタ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が敵キャラクタに勝利するようにバトル演出が実行される。

30

【 0 2 6 2 】

また、7 R 目から 1 2 R 目までであれば (S 5 0 1 1 , S 5 0 1 3 及び S 5 0 1 5 で N O , S 5 0 1 8 で Y E S) , 楽曲演出を選択する (S 5 0 1 9) 。1 3 R 目から 1 6 R 目までの処理 (S 5 0 1 3 ~ S 5 0 1 7) 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 (S 5 0 0 3 ~ S 5 0 0 7) と同様である。つまり、「 X X C H A N C E 」の特殊演出 (図 7 1 (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 6 3 】

図 5 8 中のステップ S 5 0 2 0 ~ S 5 0 2 8 は、「特図 1 __ 大当たり図柄 3 」に当選した場合の処理である。この図柄は、大当たり遊技中に敗北のバトル演出をまず行い、その後復活演出を行うことで V 通過大当たりであることを報知する図柄である。復活演出とは、例えば敗北した味方キャラクタの仲間が助けに来る演出である。

40

【 0 2 6 4 】

「特図 1 __ 大当たり図柄 3 」に当選した場合 (S 5 0 2 0 で Y E S) , バトルラウンド (1 R ~ 6 R) であれば (S 5 0 2 1 で Y E S) , ラウンド毎に定められているバトル演出を選択する (S 5 0 2 2) 。このとき、分岐ラウンド (6 R) では味方キャラクタが敗北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が敵キャラクタに敗北するようにバトル演出が実行される。

【 0 2 6 5 】

また、7 R 目から 1 4 R 目までであれば (S 5 0 2 1 , S 5 0 2 3 及び S 5 0 2 5 で N

50

O, S5027でYES), 楽曲演出を選択する(S5028)。なお, 14R目は大入賞口の開放態様がショート開放であるため(図11参照), このラウンドのラウンド遊技の実行時間は非常に短い。また, 15R目であれば(S5023でYES), 復活演出を選択する(S5024)。また, 16R目であれば(S5025でYES), 「XX CHANCE」の特殊演出(図71(C)参照)を選択する(S5026)。

【0266】

図59中のステップS5029~S5033は, 「特図1__大当たり図柄4~7」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4~6は, V通過大当たりである(図10参照)。大当たり図柄7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

10

【0267】

「特図1__大当たり図柄4~7」に当選した場合(S5029でYES), バトルラウンド(1R~6R)であれば(S5030でYES), 1Rから6Rまでの全体で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するように, ラウンド毎のバトル演出を選択する(S5031)。また, 7R目から16R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, 14R~16R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4~7」に当選した場合には, 「XX CHANCE」の特殊演出は実行されない。

20

【0268】

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91は, RUSH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。RUSH表示カウンタは, 上述の特別示唆画像(図71(D)の第1特別示唆画像250又は図71(E)の第2特別示唆画像251)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60のステップS5104)でカウントアップされるカウンタである。

【0269】

[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

30

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4~6)に当選した場合に「ZZ RUSH」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。

【0270】

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76(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。

40

【0271】

[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, 第1の通過用作動パターン又は第2の通過用作動パターンで振分部材71が制御される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通過させられなかつ

50

た場合の補填のためである。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 5 0 3 8 の判定結果が N O であれば、直ちにステップ S 5 0 4 1 に進む。一方、ステップ S 5 0 3 8 の判定結果が Y E S であれば、続いて、V 通過フラグが O N か否かを判定する (S 5 0 3 9)。V 通過フラグが O N であれば (S 5 0 3 9 で Y E S)、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 S 5 0 4 0 を行うことなくステップ S 5 0 4 1 に進む。

【 0 2 7 3 】

これに対して、V 通過フラグが O N でなければ (S 5 0 3 9 で N O)、第 1 大入賞口 3 0 への打込報知を設定して (S 5 0 4 0)、ステップ S 5 0 4 1 に進む。第 1 大入賞口 3 0 への打込報知とは、第 1 大入賞口 3 0 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 7 a に表示する報知態様を採用している。なお、第 1 大入賞口 3 0 への入賞を促すアナウンスをスピーカ 6 7 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。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 5 0 4 1 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、R A M 9 4 の出力バッファにセットする。ステップ S 5 0 4 1 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 (S 4 0 0 6) 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、ラウンド演出開始コマンドに応じた演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示する。

【 0 2 7 5 】

[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 2 5 0 (図 7 1 (D) 参照) 又は第 2 特別示唆画像 2 5 1 (図 7 1 (E) 参照) を表示するための処理である。図 6 0 に示すように、第 2 大入賞口入賞時処理 (S 4 4 0 8) 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 (S 5 1 0 1)。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。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 5 1 0 1 で N O 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 R U S H 表示済みフラグが O N か否かを判定する (S 5 1 0 2)。O N でなければ (S 5 1 0 2 で N O)、続いて、現在のラウンドが特別示唆画像 (図 7 1 (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 8 の 1 4 R 目若しくは 1 6 R 目、又は、特図 1 __ 大当たり図柄 3 の 1 6 R 目であるか否かを判定する (S 5 1 0 3)。

【 0 2 7 7 】

判定結果が Y E S であれば、R U S H 表示カウンタの値を 1 加算して (S 5 1 0 4)、R U S H 表示カウンタの値が「 5 」であるか否かを判定する (S 5 1 0 5)。カウンタ値が「 5 」であれば (S 5 1 0 5 で Y E S)、続いて、V 通過フラグが O N か否かを判定する (S 5 1 0 6)。V 通過フラグが O N であれば (S 5 1 0 6 で Y E S)、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「 Y Y R U S H 」に制御されるため、その旨を示唆する「 Y Y R U S H 」の画像 (第 1 特別示唆画像 2 5 0) 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 (S 5 1 0 7)、ステップ S 5 1 0 9 に進む。

【 0 2 7 8 】

一方、V 通過フラグが O N でなければ (S 5 1 0 6 で N O)、大当たり遊技後の遊技状

10

20

30

40

50

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。

【0279】

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71（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。

【0280】

[エンディング演出選択処理]

図61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。

【0281】

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4～6のいずれかであるか否かを判定する。これらの図柄でなければ，潜伏確変用の大当たりではないため，ステップS5203に進む。一方これらの図柄であれば，潜伏確変用の大当たりであるため，ステップS5212に進む。

【0282】

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72（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。

【0283】

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62（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。

【0284】

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

10

20

30

40

50

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62（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。

【0285】

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。

10

【0286】

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。

【0287】

20

図62（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。

【0288】

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72（B）参照）。

30

【0289】

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。

【0290】

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62（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。

40

【0291】

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で当選した場合には、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非通過大当たりで当選してV通過がなかったことで「ZZ RUSH」に制御さ

50

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。

【0292】

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。

10

【0293】

[先読み演出判定処理]

図63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。

20

【0294】

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。

【0295】

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。

30

【0296】

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。

40

【0297】

既に述べたように、始動入賞コマンドには、図22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、

50

演出制御用マイコン 91 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 22 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。

【0298】

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 64 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 64 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）。

10

【0299】

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 ゾーンへの移行に關係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。

20

【0300】

具体的には、失敗態様の煽り演出は、図 73（B）及び（C）に示すように、特殊キャラクタ 332（図 73（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。また、成功態様の煽り演出は、図 73（E）及び（F）に示すように、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。

【0301】

残回数示唆表示 310 とは、本形態では、遊技者に有利な特典遊技状態（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 310 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 311（図 73（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 312（図 73（H）参照）とがある。残回数示唆表示 310 は、時短共通背景の表示中および ST 開始直後背景の表示中には通常表示態様で表示画面 7a 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 7a 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。

30

40

【0302】

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。

【0303】

図 64 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

50

、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。

【0304】

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。

10

【0305】

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。

20

【0306】

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64参照）。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。

【0307】

図63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。

30

【0308】

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。

【0309】

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）が演出契機記憶（連続演出の実行契機となった特図保留）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74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

40

50

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 7 4 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。

【 0 3 1 0 】

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。

【 0 3 1 1 】

上記のようにしてステップ S 5 3 1 3 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（S 5 3 1 4）、連続演出フラグを ON にする（S 5 3 1 5）。そして、その他の処理（S 5 3 1 6）を行って、本処理を終える。

【 0 3 1 2 】

また、ステップ S 5 3 0 5 で高確率状態ではないと判定された場合（S 5 3 0 5 で NO）、つまり低確高ベース状態である場合には、ステップ S 5 3 1 7 に進む。ステップ S 5 3 1 7 では、ステップ S 5 3 0 1 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。

【 0 3 1 3 】

ステップ S 5 3 1 7 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 6 4 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（S 5 3 1 8）。一方、ステップ S 5 3 1 7 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 6 4 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（S 5 3 1 9）。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 S 5 3 1 8 又は S 5 3 1 9 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めているに過ぎない。ステップ S 5 3 1 8 又は S 5 3 1 9 を実行した後は、ステップ S 5 3 1 2 に進む。

【 0 3 1 4 】

[変動演出開始処理]

図 6 5 に示すように、変動演出開始処理（S 4 4 1 4）ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドを解析する（S 5 4 0 1）。変動開始コマンドには、特図 2 変動パターン選択処理（S 1 4 0 3）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（S 1 4 0 9）でセットされた変動パターンの情報が含まれている。

【 0 3 1 5 】

続くステップ S 5 4 0 2 では、ステップ S 5 4 0 1 で解析した変動開始コマンドが特図 1 変動開始コマンドであれば、第 1 特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算し、特図 2 変動開始コマンドであれば、第 2 特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算する。そして、特図保留演出記憶部（第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a 又は第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b）に記憶されているデータのシフト処理を行う（S 5 4 0 3）。

【 0 3 1 6 】

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 9 5 a の第 4 記憶領域に記憶されているデータは、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a の第 3 記憶領域にシフトされ、第 4 記憶領域はクリアされる。また、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a の第 1 記憶領域に記憶されているデータは、第 1 特図保留演出記憶部 9 5 a および第 2 特図保留演出記憶部 9 5 b に共通の当該変動用演出記憶部（第 0 記憶領域）9 5 c（図 9（a））にシフトされ、当該変動用演出記憶部 9 5 c に記憶されていたデータは消去される。

【0317】

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 (S 5 4 0 4)。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。

【0318】

続いて、後述する背景処理 (S 5 4 0 5)、予告演出選択処理 (S 5 4 0 6) および残回数示唆表示処理 (S 5 4 0 7) を行う。なお背景処理 (S 5 4 0 5) 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 (S 5 4 0 8)。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 (S 5 4 0 9)。そして、変動演出パターン選択処理 (S 5 4 1 0) を行う。

【0319】

変動演出パターン選択処理 (S 5 4 1 0) 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 S 5 4 0 9 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 7 5 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。

【0320】

例えば、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 6 (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 7 3 (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 6 (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 6 (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 6 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 7 3 (H) 参照)。

【0321】

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 7 5 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。

【0322】

図 6 5 に戻って説明を続ける。ステップ S 5 4 1 0 に続いて演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 5 4 1 0 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 (S 5 4 1 1)、変動演出開始処理を終える。

【0323】

ステップ S 5 4 1 1 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 (S 4

10

20

30

40

50

006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、受信した変動演出開始コマンドに基づいて画像表示装置7の表示画面7aにて変動演出を行う。例えば画像制御基板100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)332のSP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332のSPリーチ演出を含む変動演出を表示画面7aに表示させる。

【0324】

[背景処理]

図66に示すように、背景処理(S5405)ではまず、演出制御用マイコン91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)。

10

【0325】

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、RAM94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、「ST開始直後背景」又は「潜伏報知背景」への制御開始時に「61」にセットされ、「時短共通背景」への制御開始時に「100」にセットされる。

【0326】

20

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。

【0327】

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ST開始直後背景であるか否か、即ち、背景フラグの値がST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「100」にセットして(S5510)、ステップS5514に進む。

30

【0328】

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)、RAM94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「ZZ RUSH」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に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(「ZZ RUSH」)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。

40

【0329】

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7aに表示するための背景指定コマンドを、RAM94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100に送信されると、画像制御基板100は、指定された背景画像が表示画面7aに表示されるように表

50

示制御を実行する。

【 0 3 3 0 】

[強制移行処理]

強制移行処理 (S 5 5 0 3) 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 ゾーンに移行させる処理である。本形態では、「 Z Z R U S H 」中の特図変動の実行回数が 8 0 回に達したとき (表示上の残変動回数が 2 0 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。

【 0 3 3 1 】

図 6 7 に示すように、強制移行処理 (S 5 5 0 3) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 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 (S 5 6 0 1)。判定結果が Y E S であれば、続いて、背景カウンタの値が「 2 0 」であるか否かを判定する (S 5 6 0 2)。この判定結果が Y E S 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 (S 5 6 0 3)。この判定結果が Y E S 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 (S 5 6 0 4)、連続演出フラグを O N にする (S 5 6 0 5)。そして、連続演出カウンタの値に「 1 」をセットして (S 5 6 0 6)、強制移行処理を終える。なお、ステップ S 5 6 0 1、S 5 6 0 2、又は S 5 6 0 3 のいずれかの判定結果が N O 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。

【 0 3 3 2 】

[予告演出選択処理]

図 6 8 に示すように、予告演出選択処理 (S 5 4 0 6) ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、連続演出フラグが O N であるか否かを判定する (S 5 7 0 1)。 O F F であれば、ステップ S 5 7 1 7 に進む。これに対して、連続演出フラグが O N であれば、連続演出カウンタの値を 1 減算して (S 5 7 0 2)、その値が「 0 」であるか否かを判定する (S 5 7 0 3)。「 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 (S 5 7 0 4)。そして、ステップ S 5 7 1 5 に進む。

【 0 3 3 3 】

これに対して、連続演出カウンタの値が「 0 」であれば (S 5 7 0 3 で Y E S)、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 (S 5 7 0 5)。判定結果が N O 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 (S 5 7 0 6)、ステップ S 5 7 1 4 に進む。これに対して、ステップ S 5 7 0 5 の判定結果が Y E S 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 (S 5 7 0 7)。

【 0 3 3 4 】

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 (S 5 7 0 8)、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 (S 5 7 0 9)。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 (S 5 7 1 0 - 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 (S 5 7 1 0 - 2)。その後、現在の背景カウンタの値を R A M 9 4 に設けられた残回数退避領域に格納する (S 5 7 1 1)。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 6 6 のステップ S 5 5 1 2 参照)。

【 0 3 3 5 】

続いて演出制御用マイコン 9 1 は、背景カウンタの値を「 6 1 」にセットする (S 5 7 1 2)。そして、残回数示唆表示のホールドコマンドを、 R A M 9 4 の出力バッファにセットする (S 5 7 1 3)。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

10

20

30

40

50

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（S 4 0 0 6）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。

【 0 3 3 6 】

ステップ S 5 7 1 4 では連続演出フラグを O F F する。続くステップ S 5 7 1 5 では、S ゾーンへの移行に関係する連続演出（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

10

【 0 3 3 7 】

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（S 5 7 1 6）。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（S 4 0 0 6）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 7 3 参照）等の種々の予告演出が実行されることとなる。

【 0 3 3 8 】

またステップ S 5 7 1 7 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 N O であれば、直ちにステップ S 5 7 1 5 に進む。これに対して、判定結果が Y E S であれば、S ゾーン突入演出を設定するとともに（S 5 7 1 8）、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（S 5 7 1 9）、ステップ S 5 7 1 5 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 7 3（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。

20

【 0 3 3 9 】

[残回数示唆表示処理]

図 6 9 に示すように、残回数示唆表示処理（S 5 4 0 7）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（S 5 8 0 1）。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（S 5 8 0 2）。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（S 5 8 0 3）。セットされた更新コマンドがコマンド送信処理（S 4 0 0 6）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 7 3（A）及び（B）参照）。

30

40

【 0 3 4 0 】

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。

【 0 3 4 1 】

50

〔変動演出終了処理〕

図70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91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。

【0342】

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91は、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを、RAM94の出力バッファにセットする。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。

【0343】

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73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4~6（図10参照）がそれである。これら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。

【0344】

図73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73（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73（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68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（図73（H）参照）332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73（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。

【0345】

次の特図変動が実行されると、図73（E）及び（F）に示すように、成功態様の煽り演出を行う（図68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73（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68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68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。

【0346】

なお、図73（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68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 3 1 1 に鎖の演出画像（減算停止画像 3 1 2 a）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となっている。

【0347】

Sゾーンに制御されている間は、図73（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 3 1 0 の表示態様の変更されたり、大当たりの連チャン回数を示す BONUS 回数表示 3 2 0 の表示態様の変更されたりする。「ZZ RUSH」に制御されているときを示す図73（A）と、Sゾーンに制御されているときを示す図73（H）とを対比すれば、背景画像、残回数示唆表示 3 1 0、及び BONUS 回数表示 3 2 0 の各表示態様の変更されていることがわかる。

10

【0348】

つまり、背景画像が時短共通背景 3 0 1 から潜伏報知背景 3 0 2 に変更され、通常表示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 BONUS 回数表示 3 2 1 が特殊表示態様の BONUS 回数表示 3 2 2 に変更されているのがわかる。なお、図73（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73（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。

【0349】

9．本形態の効果

20

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、図77に示すように、第1大入賞口 3 0 およびその周辺に一般装飾 1 6 が施されていることから、振分部材 7 1 を含む遊技球のルートが遊技者から視認し難い。そこで、パチンコ遊技機 1 では、第1大入賞装置 3 1 内に、そのルートを照らす V ランプ 6 8 が設けられている。そして、パチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技を行っている間、図77（A）に示すように、V ランプ 6 8 を消灯させ、大当たり遊技を行っている間、すなわち開閉部材 3 2 が開状態となる制御が行われる期間、図77（B）に示すように、V ランプ 6 8 を点灯させる発光制御を行う。これにより、大当たり遊技機を行っている間、第1大入賞装置 3 1 内が明るくなり、その結果として、第1大入賞口 3 0 を通過した遊技球の転動に関する遊技者の視認性の向上が期待できる。

30

【0350】

10．変更例

本実施の形態は単なる例示にすぎず、本発明を何ら限定するものではない。したがって本発明は当然に、その要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能である。例えば、本実施の形態に記載された数値（抽選回数、各種テーブルの設定値、各種の保留数の上限等）は例示であって、適宜選択すればよい。

【0351】

また、実施の形態では、振分部材 7 1 の周辺に V ランプ 6 8 を配置しているが、V ランプ 6 8 は、遊技球の特定領域 3 9 への通過の有無が確認し易くなる位置に配置すればよく、例えば特定領域 3 9 の周辺であってもよい。さらに V ランプ 6 8 は、振分部材 7 1 の周辺でかつ特定領域 3 9 の周辺であってもよい。

40

【0352】

また、実施の形態では、一般装飾 1 6 内であって振分部材 7 1 の前側に非ルート被覆領域 1 6 1 が配置されているが、非ルート被覆領域 1 6 1 がこれ以外に配置されていてもよい。例えば、特定領域 3 9 の前側にも配置されていてもよい。

【0353】

また、実施の形態では、遊技盤 2 の前面に設けられた一般装飾 1 6 やガイド 1 6 2 によって、遊技球が第1大入賞口 3 0 を通過した後の遊技球のルートの一部が視認困難になっているが、視認困難にさせる部材としてはこれらに限るものではない。例えば、遊技くぎ、ねじ、補強部材、も視認困難部材に該当する。また、視認困難部材は、V ランプ 6 8 が

50

点灯していない間、遊技球のルートを覆い隠し、点灯するとそのルートを視認可能にするハーフミラーであってもよい。

【 0 3 5 4 】

また、実施の形態では、第 1 大入賞口 3 0 を通過した後に開閉部材 3 2 によって振り分けられる特定領域 3 9 を、高確率状態への移行の契機となる特定領域 3 9 としているが、これに限るものではない。例えば、所謂ハネモノタイプに用いられるような、大当たりの契機となる領域であってもよい。つまり、V ランプ 6 8 の点灯は、大当たり遊技中に限るものではなく、例えばハネモノタイプにおける小当たり遊技中（ 1 . 8 秒以内の大入賞口の開放を伴う制御中）であってもよい。

【 0 3 5 5 】

また、実施の形態では、大当たり遊技のオープニングからエンディングまでの間、V ランプ 6 8 を点灯させる発光制御を行っているが、発光制御を行う期間はこれに限るものではない。V ランプ 6 8 の発光制御の期間は、少なくとも遊技球が特定領域 3 9 を通過可能となっている期間が含まれていればよく、例えば、開閉部材 3 2 が開状態となっている期間、すなわち第 1 大入賞口 3 0 を開放させている期間で、発光制御を実行してもよい。また、第 1 大入賞口 3 0 を開放させている期間であって、さらに遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性があるラウンド（図 1 1 参照）の実行期間にのみ V ランプ 6 8 の発光制御を実行してもよい。

【 0 3 5 6 】

なお、実施の形態では、潜伏確変用の大当たりを用意しており、遊技球が特定領域 3 9 を通過する可能性があるラウンドのみ点灯させてしまうと、遊技者に潜伏であることを報知してしまう場合があり、遊技性が損なわれる可能性がある。そのため、偶数ラウンドのみ点灯させる等、遊技球が特定領域 3 9 を通過させないラウンドも含めて点灯させる方が、遊技性を確保する上で好ましい。

【 0 3 5 7 】

また、実施の形態では、V ランプ 6 8 を 1 つ設け、V ランプ 6 8 単体での点灯期間と消灯期間とを調整することで、遊技者にとって V ランプ 6 8 が消灯していないように見えて且つ点滅に見える点滅制御を実現しているが、V ランプ 6 8 を複数設けて実現してもよい。この場合、例えば、複数の V ランプ 6 8 のうち少なくとも 1 つは点灯しているように、各 V ランプ 6 8 の点灯ないし消灯のタイミングをずらすことで、遊技者が全体として光源が消灯していないように見えて且つ点滅に見える点滅制御を実現できる。

【 0 3 5 8 】

また、実施の形態では、V ランプ 6 8 を点灯させる発光制御の態様として、点滅制御を行っているが、連続点灯であってもよい。また、遊技球が第 1 大入賞口 3 0 を通過した後の遊技球のルートが視認し易くなればよく、点滅制御であっても、遊技者から見て V ランプ 6 8 が消灯して見える期間があってもよい。ただし、遊技球のルートの視認性を確保する上では、遊技者から見て V ランプ 6 8 が消灯していないようにする方が好ましい。

【 0 3 5 9 】

また、実施の形態に開示されている処理は、主として主制御基板 8 0 の遊技制御用マイコン 8 1 の C P U 8 2 およびサブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 の C P U 9 2 によって実行されるが、例えば、単一の制御基板による単一あるいは複数の C P U によって実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理は、遊技制御用マイコン 8 1 と演出制御用マイコン 9 1 との少なくとも一方において複数の C P U によって実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理は、遊技制御用マイコン 8 1 あるいは演出制御用マイコン 9 1 に加え、他のハードウェアとの組み合わせで実行されてもよい。また、実施の形態に開示されている処理のうち、遊技制御用マイコン 8 1 の処理の一部を、演出制御用マイコン 9 1 が実行してもよいし、演出制御用マイコン 9 1 の処理の全部もしくは一部を、遊技制御用マイコン 8 1 が実行してもよい。つまり、遊技制御用マイコン 8 1、演出制御用マイコン 9 1、両者を包含した 1 つのマイコン、他のハードウェアと組み合わせ、これらすべて制御手段の一例である。また、実施の形態に開示されている処理は

10

20

30

40

50

、その処理を実行するためのプログラムを記録した記録媒体、または方法等の種々の態様で実現することができる。

【0360】

なお、以下に記す手段の説明では、発明を実施するため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括弧書きで付記している。ただし、本発明の構成要素は付記に限定されるものではない。

【0361】

本明細書に開示される遊技機（パチンコ遊技機1）は、遊技球が転動可能な遊技領域（3）を有する遊技盤（2）と、前記遊技領域内に位置し、特別入賞口（第1大入賞口30）と、前記特別入賞口に遊技球が入賞し易い開状態と前記開状態と比較して前記特別入賞口に遊技球が入賞し難い閉状態とに変化させる開閉部材（32）と、前記特別入賞口を通過した遊技球が転動可能な特定領域（39）と、前記特定領域に遊技球が入球し易い第1入球状態と前記第1入球状態と比較して前記特定領域に遊技球が入球し難い第2入球状態とに変化させる変化部材（振分部材71）と、を有する特別入賞装置（第1大入賞装置31）と、遊技球が前記特別入賞口を通過してから前記変化部材を経由して前記特定領域に至るまでの通路である特別通路の前側の少なくとも一部を、遊技者に視認困難にさせる視認困難部材（一般装飾16）と、前記特定領域と前記変化部材との少なくとも一方の周辺に配置される光源（Vランプ68）と、遊技制御手段（遊技制御用マイコン81）と、演出制御手段（演出制御用マイコン91）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記開閉部材を一時的に開状態とする制御に伴って、前記変化部材の入球状態を変化させる変化処理（S2608）を実行し、前記演出制御手段は、前記遊技制御手段によって前記開閉部材を開状態とさせている期間の少なくとも一部で、前記光源を点灯させる制御である発光制御を行う発光処理（S4304）を実行する、ことを特徴としている。

【0362】

本明細書に開示される遊技機は、特定領域と変化部材との少なくとも一方の周辺に光源を設け、少なくとも開閉部材が開状態となっている期間で、その光源に対する発光制御を行う。これにより、特別入賞装置内にある特別通路が明るくなり、その結果として、入賞口を通過した遊技球の転動に関する遊技者の視認性の向上が期待できる。

【0363】

また、前記演出制御手段は、前記発光処理では、前記発光制御として、前記光源を第1の期間で点灯させた後、前記第1の期間よりも短く、遊技者が前記光源が消灯していないように見えて且つ点滅に見える長さとなる第2の期間で前記光源を消灯させる動作を繰り返すとよい。消灯していないように見える程度に光源を点滅させることで、遊技者の視線を変化部材や特定領域に集めることが期待できる。また、光源を点滅させることで、連続点灯させる場合と比較して演出効果が高まることから、特定領域の視認性の確保と発光演出の向上との両立が期待できる。また、連続点灯させる場合と比較して、省電力を図ることができる。

【0364】

また、前記演出制御手段は、前記発光処理では、少なくとも前記遊技制御手段によって前記開閉部材を開状態とさせている間、前記発光制御を行うとよい。最小限の発光として、開閉部材を開状態とさせている間に発光制御を行うことで遊技球の特定領域の通過の可否を遊技者が認識し易い。

【0365】

また、前記遊技制御手段は、前記開閉部材を一時的に開状態とする制御を含む大当たり遊技を実行し、前記演出制御手段は、前記発光処理では、前記遊技制御手段によって前記大当たり遊技を実行している間、前記発光制御を行うとよい。開閉部材を一時的に開状態とする大当たり遊技を実行している間に発光制御を実行すれば遊技球の特定領域の通過の可否をより認識し易くなるため、大当たり遊技中の発光であれば、省電力効果と遊技性との両立を図ることができる。

【0366】

また，例えば，前記視認困難部材が視認困難にさせる前記一部は，前記特別通路の前側でかつ，前記変化部材と対向する領域の周辺の部位である。変化部材を視認困難にさせると，遊技球の特定領域の通過の有無の確認が難しくなり，遊技者の不利益が大きくなる。そのため，少なくとも変化部材は常時視認可能であることが望ましい。また，例えば，前記視認困難部材は，前記遊技盤と前記特別入賞装置との少なくとも一方に印刷された印刷面，あるいは前記遊技盤と前記特別入賞装置との少なくとも一方に貼付された貼付物である。

【 0 3 6 7 】

なお，上記遊技機の機能を実現するための制御方法，コンピュータプログラム，および当該コンピュータプログラムを格納する，コンピュータによる読取可能な記憶媒体も，新規で有用である。

10

【符号の説明】

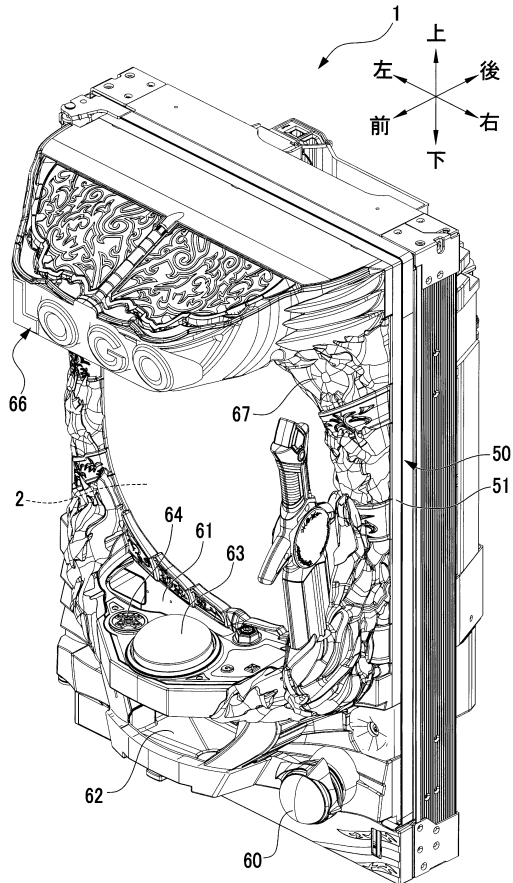
【 0 3 6 8 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 7 ... 画像表示装置
- 7 a ... 表示画面
- 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
- 6 8 ... V ランプ（光源）
- 7 0 ... 非特定領域
- 7 1 ... 振分部材
- 8 1 ... 遊技制御用マイコン
- 8 5 ... 特図保留記憶部
- 9 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 0 0 ... 画像制御基板

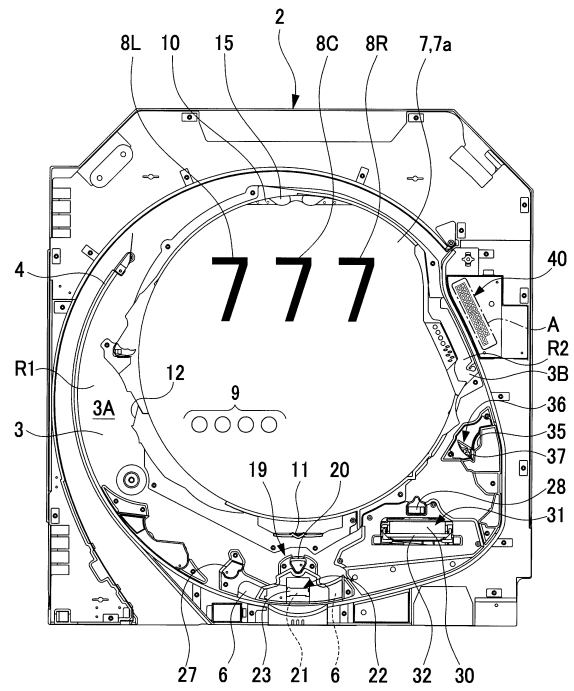
20

30

【図 1】

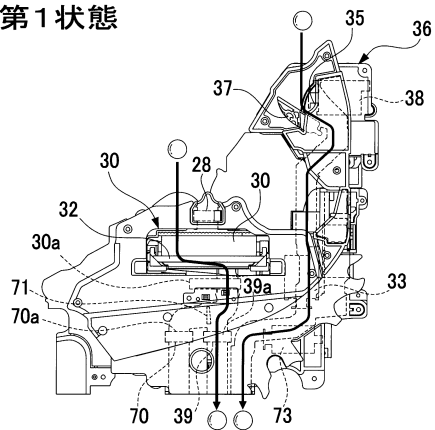


【図 2】

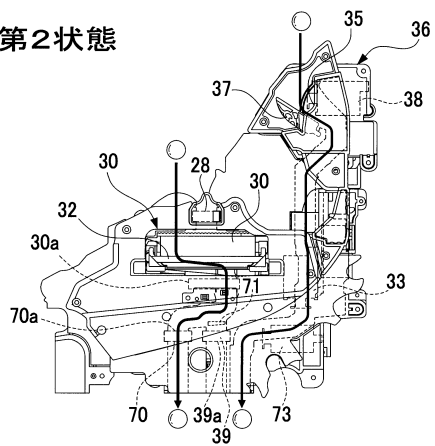


【図 3】

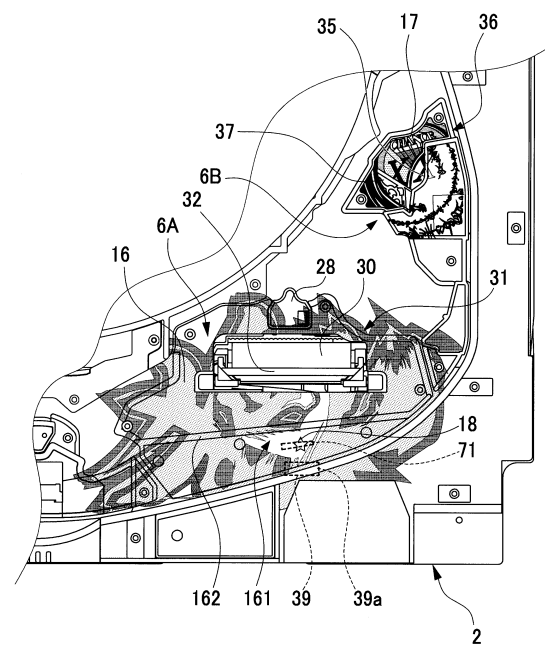
(A) 第1状態



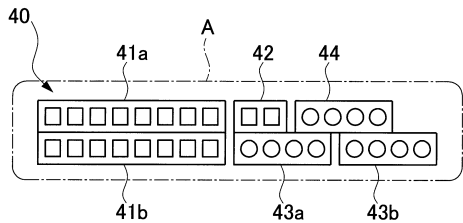
(B) 第2状態



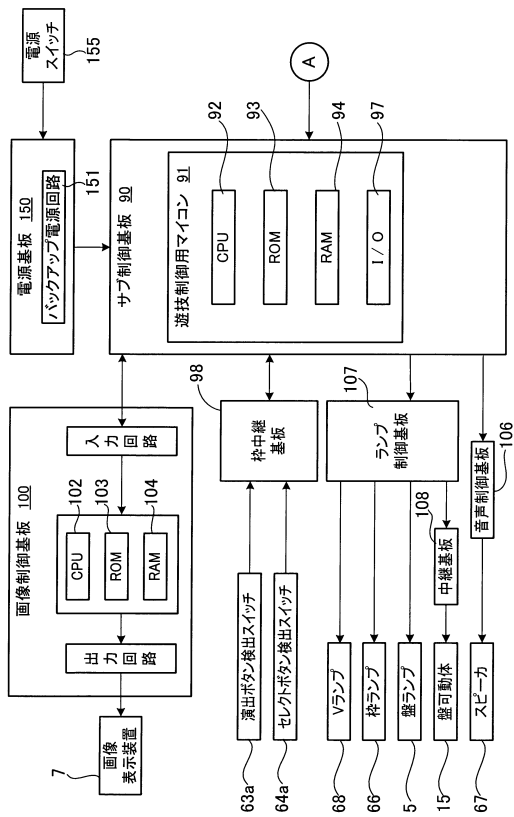
【図 4】



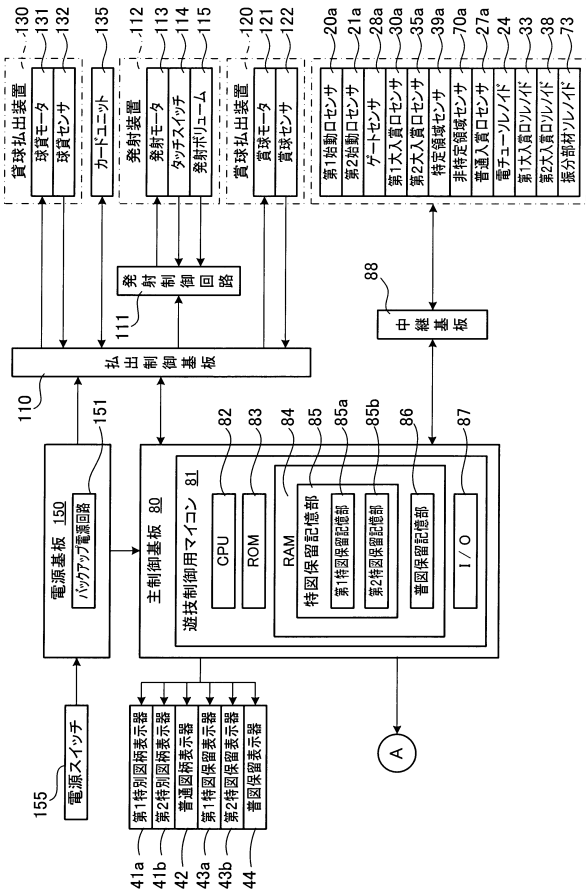
【図 5】



【図 7】

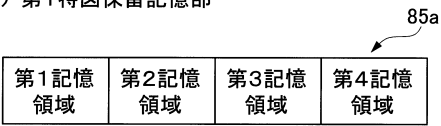


【図 6】

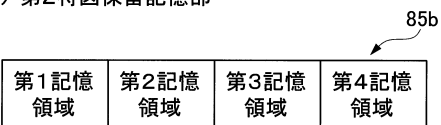


【図 8】

(a) 第1特図保留記憶部



(b) 第2特図保留記憶部

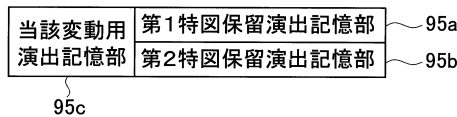


(c) 各記憶領域

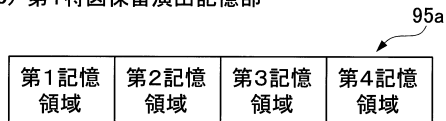
大当たり乱数
大当たり種別乱数
リーチ乱数
変動パターン乱数

【 図 1 0 】

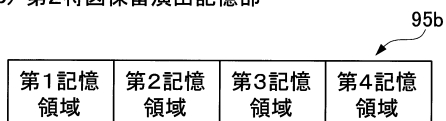
(a) RAM94



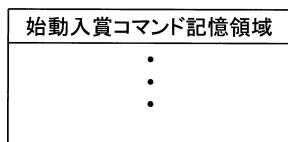
(b) 第1特図保留演出記憶部



(c) 第2特図保留演出記憶部



(d) 各記憶領域



【 図 1 2 】

大入賞口の開放制御と振分部材の作動制御
1R~12R

[illegible]

13R-16R		グループ数				備考
特別団体の種類	入団地域	13R	14R	15R	16R	
特別第1種	第1次入団人口	○	○	○	○	全団で開設
大団1区画第1	第2次入団人口	○	○	○	○	全団で開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	10R・12Rで通常予定
大団1区画第1	特許権譲渡	○	○	○	○	全団で開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	10R・12Rで通常予定
大団1区画第1	第2次入団人口	○	○	○	○	14Rのシート開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	8R・12Rで通常予定(要注)
大団1区画第1	第2次入団人口	○	○	○	○	14R・16Rシート開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	2R・6Rで通常予定(要注1)
大団1区画第1	第2次入団人口	○	○	○	○	4R・16Rシート開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	4R・12Rで通常予定(要注2)
大団1区画第1	第2次入団人口	○	○	○	○	14R・16Rシート開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	8R・12Rで通常予定(要注3)
大団1区画第1	第2次入団人口	○	○	○	○	14R・16Rシート開設
特別第1	特許権譲渡	○	○	○	○	V通常予定
特別第2	第2次入団人口	○	○	○	○	全団で開設
大団2	特許権譲渡	○	○	○	○	10R・12Rで通常予定

● 特定領域の作動制御
非通過: 1球目短開放
第1の通過: 1球目短開放
3球目長開放
第2の通過: 1球目短開放
7球目長開放

大入賞口の開放パターン

別添資料No.	開閉部材	開閉(1)	閉塞	開放(2)	ラック間インターバル
別添資料No.1	第1大入貫口開閉部材	27500ms	1000ms	2000ms	2000ms
別添資料No.2	第1小入貫口開閉部材	60ms	—	2000ms	2000ms
別添資料No.3	第2大入貫口開閉部材	28500ms	—	2000ms	2000ms
別添資料No.4	第2小入貫口開閉部材	60ms	—	2000ms	2000ms

[illegible]

備考: ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

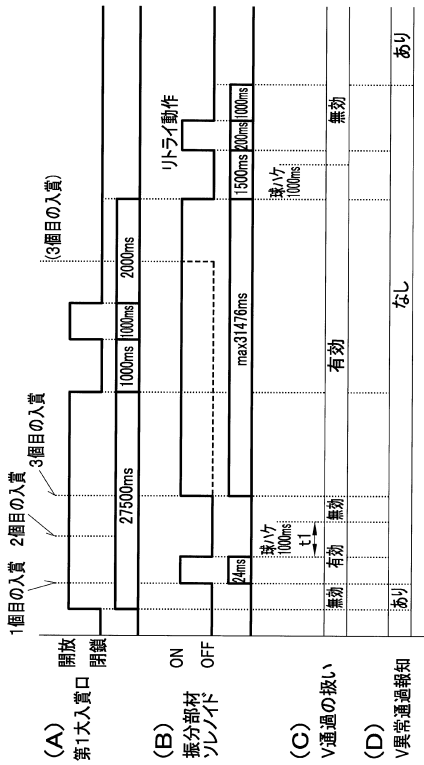
【図 1 3】

振分部材の動作パターン(特定領域の開放パターン)			
動作態様No.	入賞球数/1ラウンド(最大9ラウンド)	入賞1球目	入賞7球目
動作態様1(非通過用動作)	24ms開放(V短開放)	入賞3球目	入賞7球目
動作態様2(第1の通過用動作)	24ms開放(V短開放)	31476ms開放(V長開放)	—
動作態様3(第2の通過用動作)	24ms開放(V短開放)	—	31476ms開放(V長開放)

* 振分部材はラウンド遊技の終了とともに閉塞

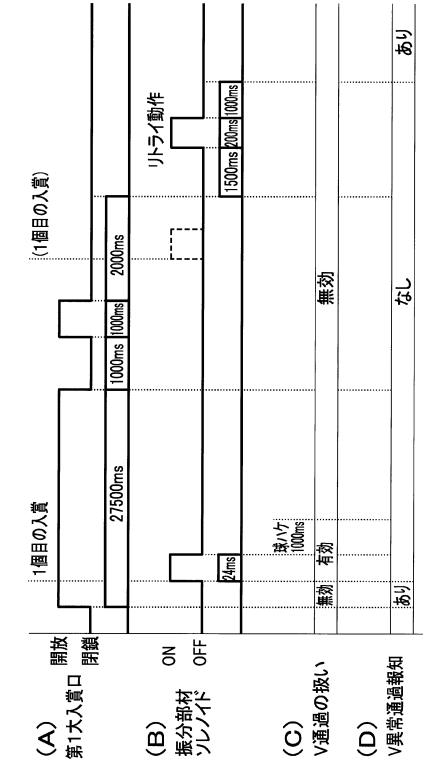
【図 1 5】

<第1の通過用動作>



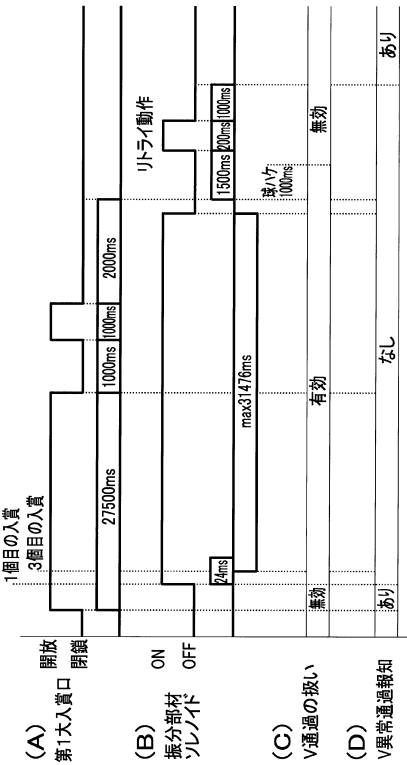
【図 1 4】

<非通過用動作>

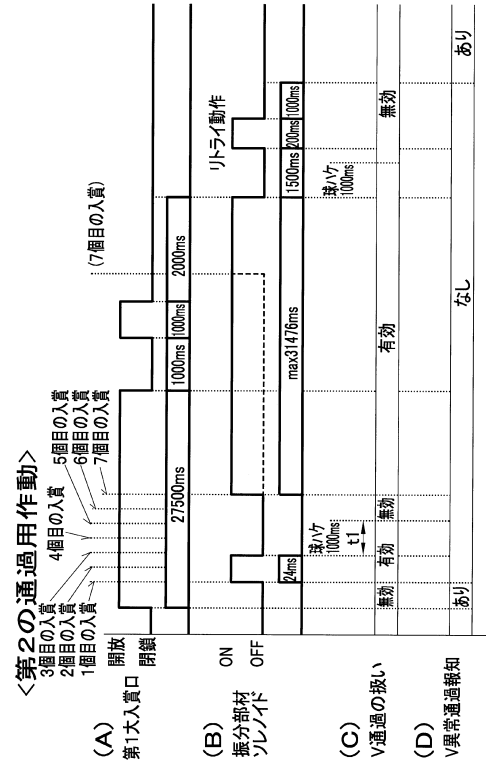


【図 1 6】

<第1の通過用動作(開放オーバーラップ)>



【図 17】



【図 18】

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

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 19】

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	0～164	大当たり
(非高確率状態)	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 20】

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 P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考
大当たり	大当たり	-	0～99	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	40000	500	SPリーチ
非時短状態	リーチ有りハズレ	-	0～9	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	15000	500	ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	0～2	0～99	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	15000	500	SPリーチ
時短状態	大当たり	3～4	0～99	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	10000	500	ノーマルリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0～99	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	10000	500	SPリーチ
	リーチ無しハズレ	0～1	0～99	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	10000	500	ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	2～4	0～99	P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14	2500	500	-

【図 2 1】

電チューの開放パターン(作動様様)決定テーブル

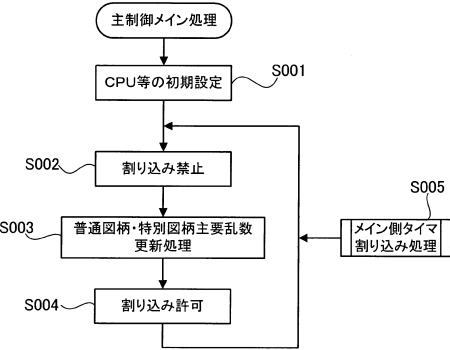
状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間(秒)／回	インターバル 時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	-
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	2	1.0	1.0

【図 2 2】

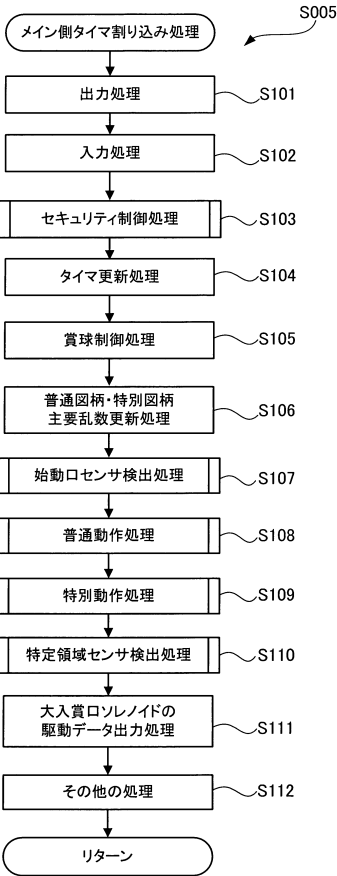
始動入賞コマンドの特定テーブル

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
	高確率状態	0～65535のうち上記以外の数値	E1H 12H	ハズレ
		0～649	E1H 21H	大当たり
第2始動口	通常確率状態	0～164	E2H 11H	ハズレ
	高確率状態	0～65535のうち上記以外の数値	E2H 12H	大当たり
		0～649	E2H 21H	大当たり

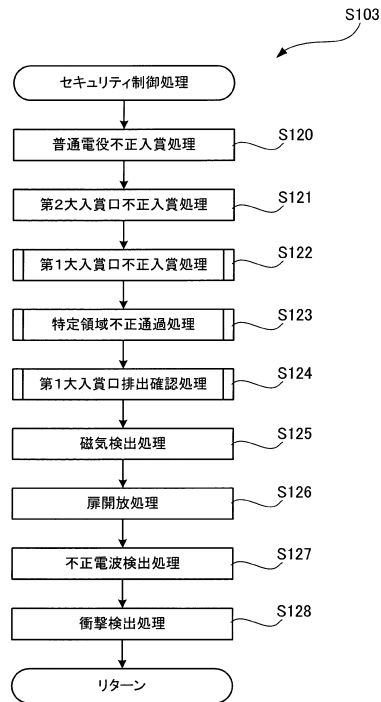
【図 2 3】



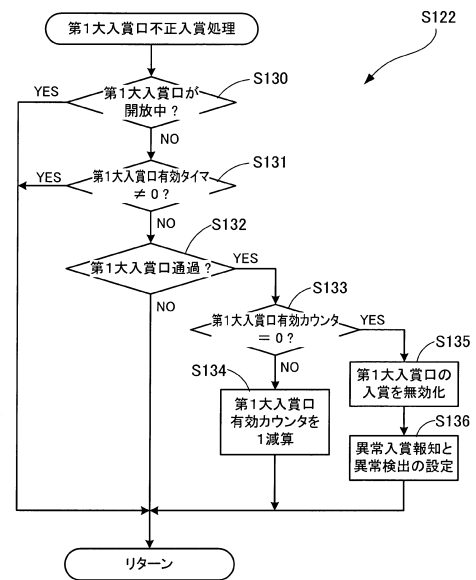
【図 2 4】



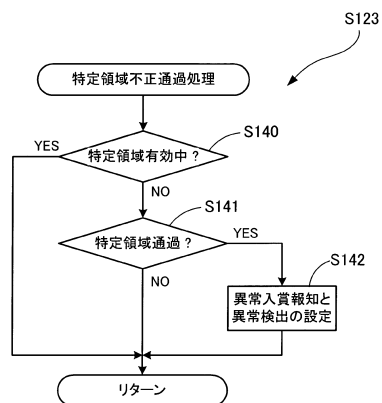
【図 25】



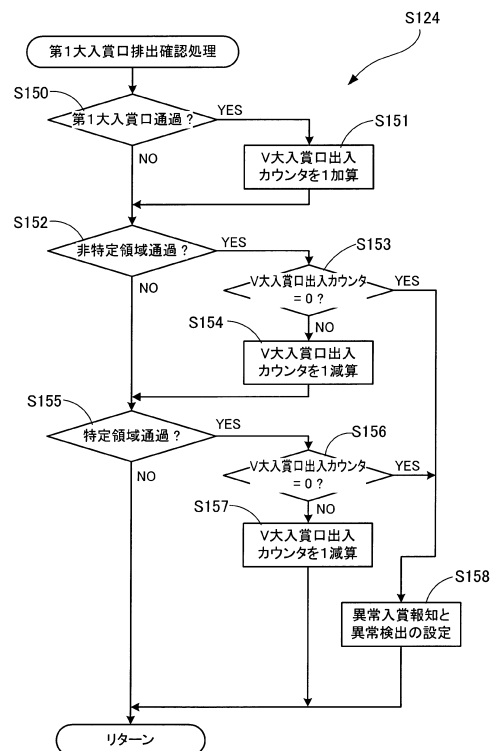
【図 26】



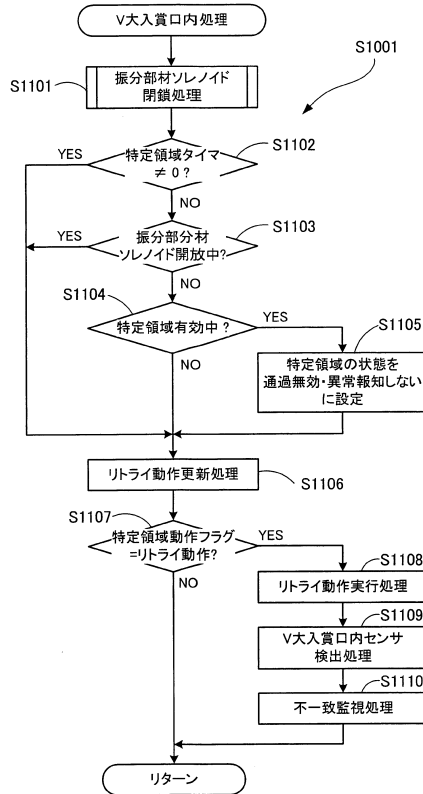
【図 27】



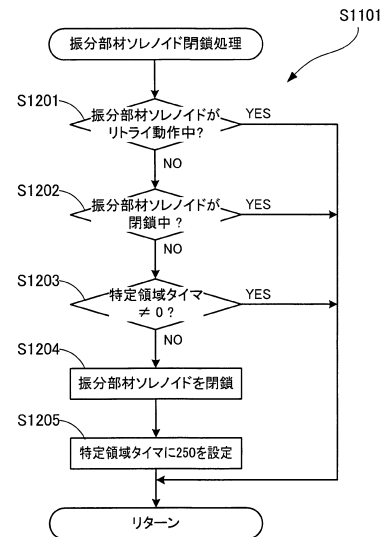
【図 28】



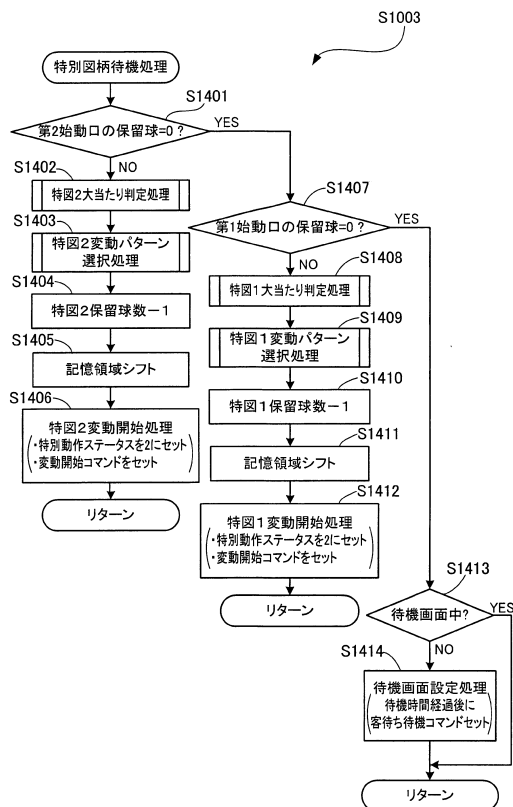
【図 3 3】



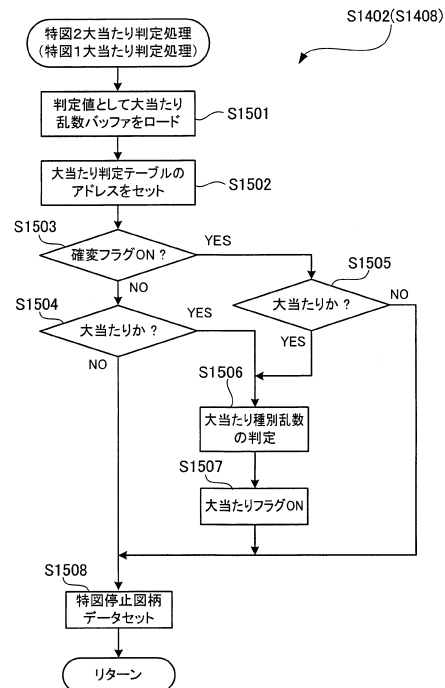
【図 3 4】



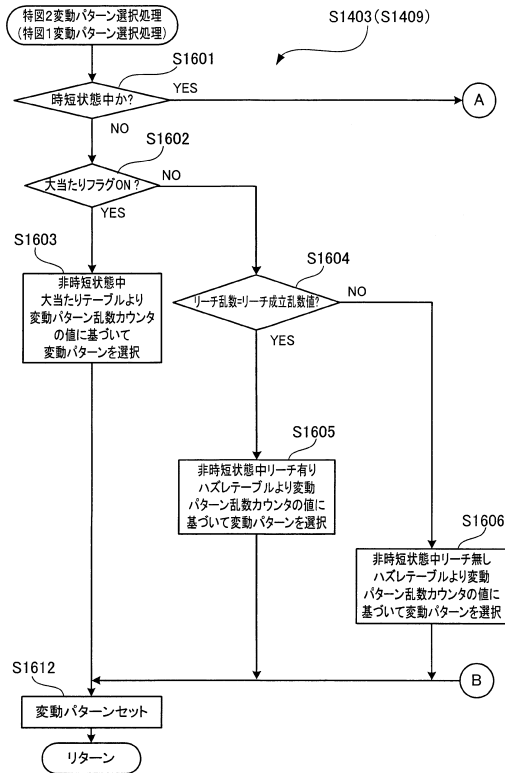
【図 3 5】



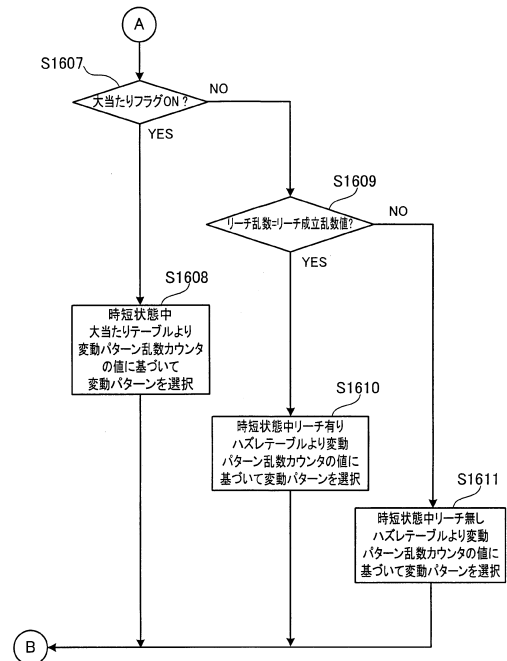
【図 3 6】



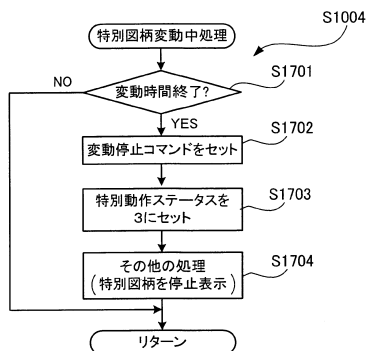
【図 37】



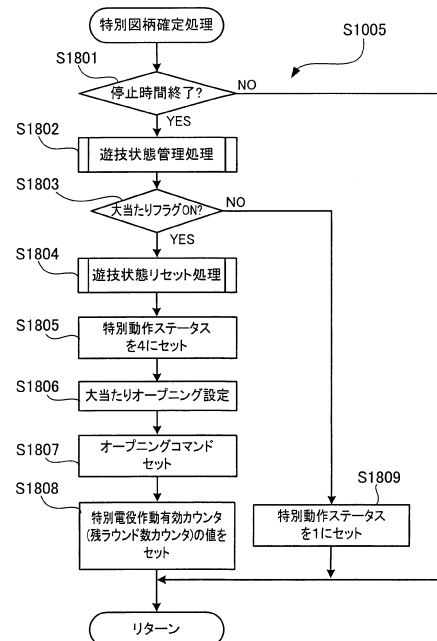
【図 38】



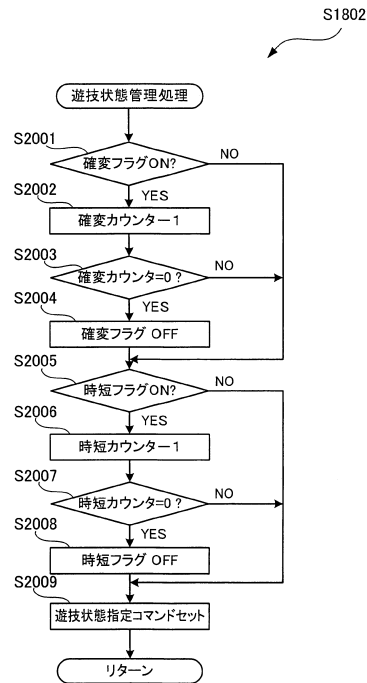
【図 39】



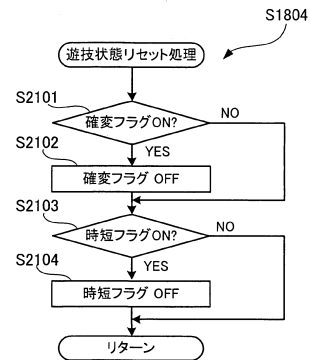
【図 40】



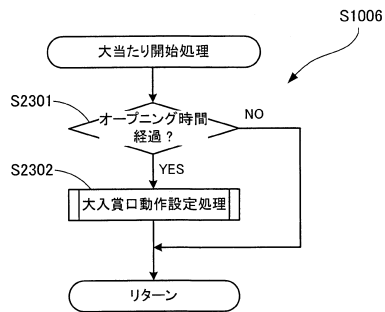
【図 4 1】



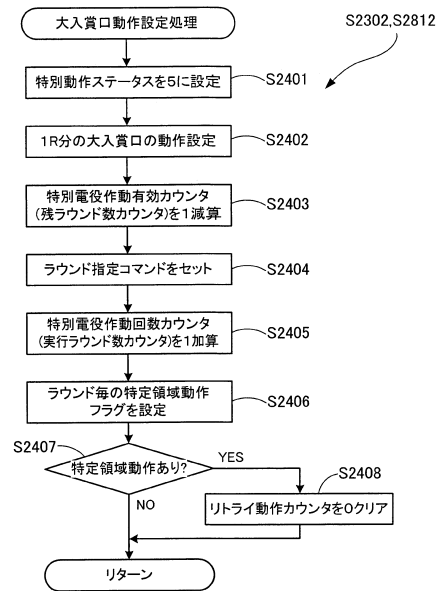
【図 4 2】



【図 4 3】



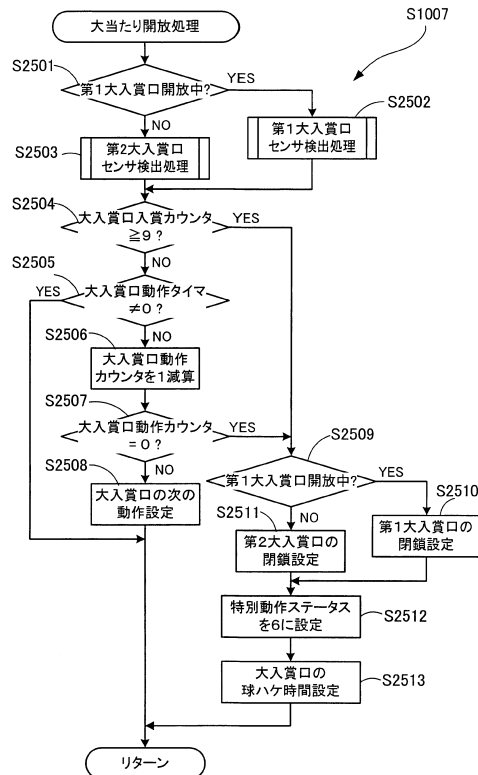
【図 4 4】



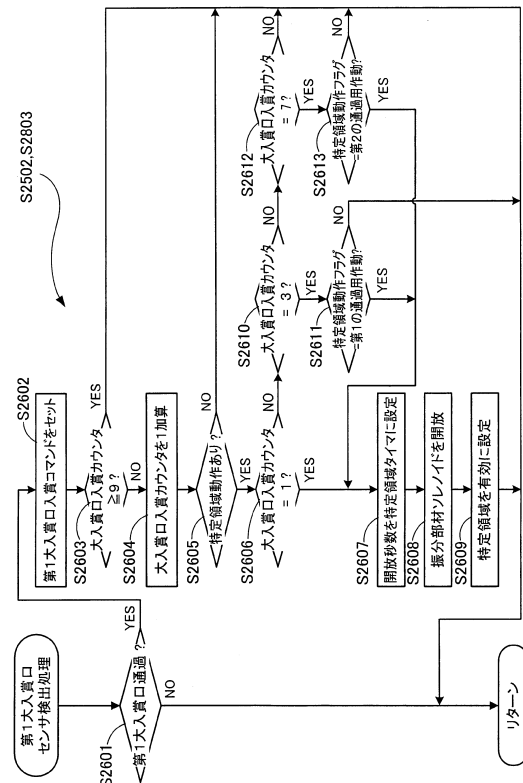
特定領域動作フラグ

値	動作内容
0	動作なし
1	第1の通過用作動
2	第2の通過用作動
3	非通過用作動
4	リトライ動作

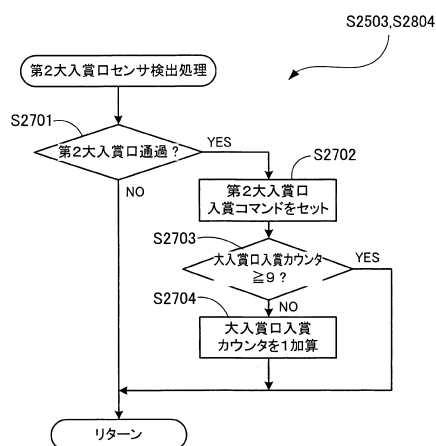
【図 45】



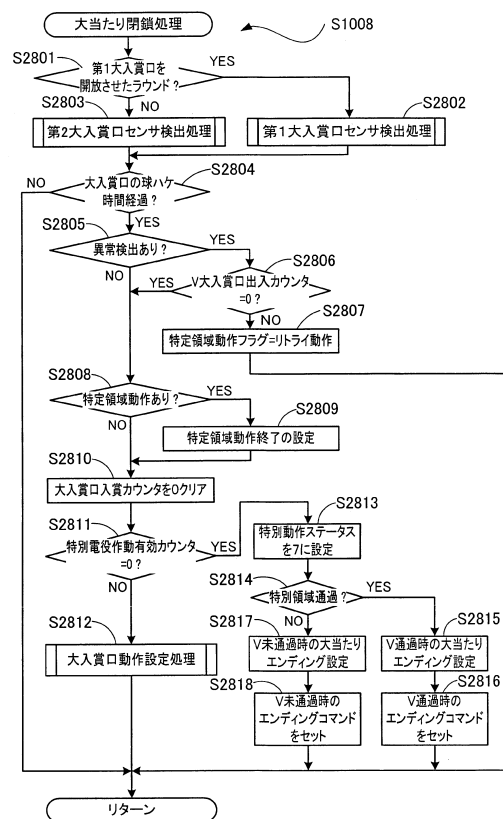
【図 46】



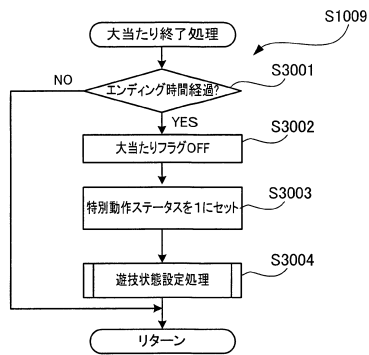
【図 47】



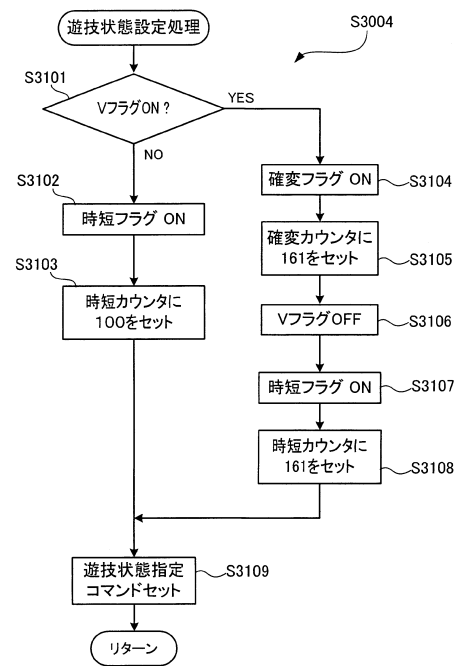
【図 48】



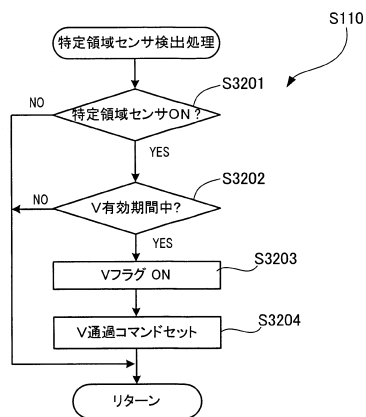
【図 49】



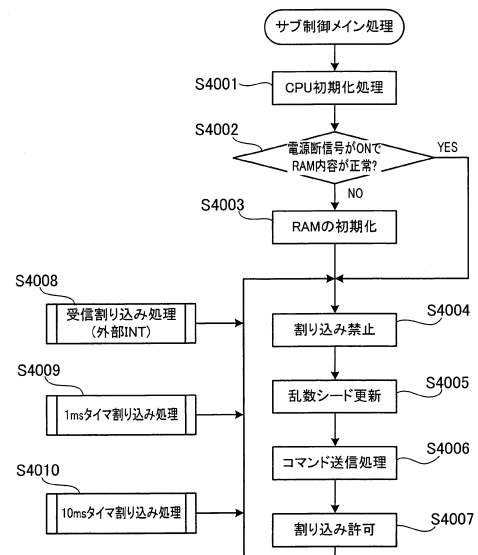
【図 50】



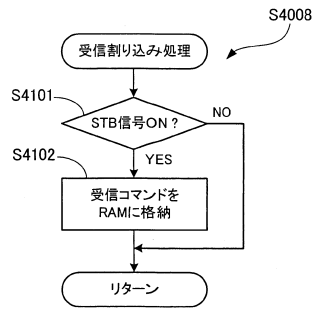
【図 51】



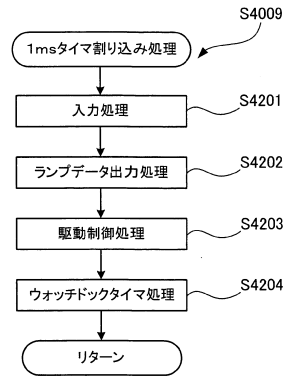
【図 52】



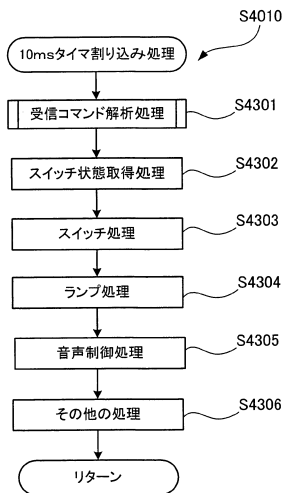
【図53】



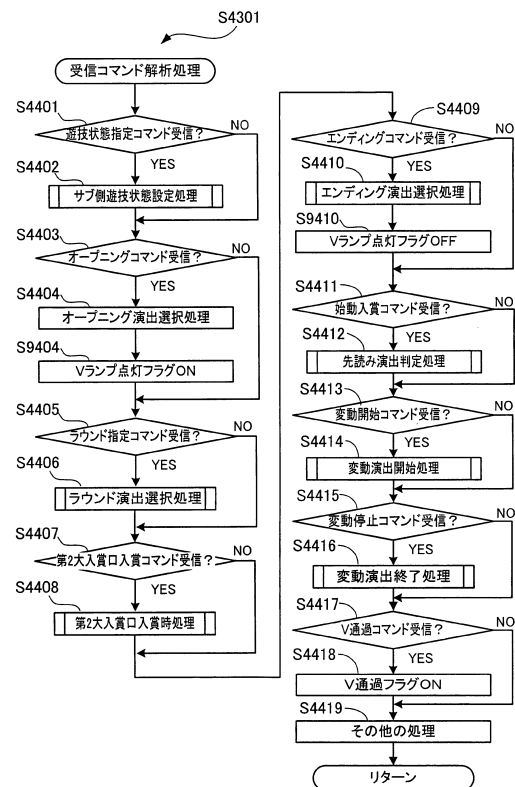
【図54】



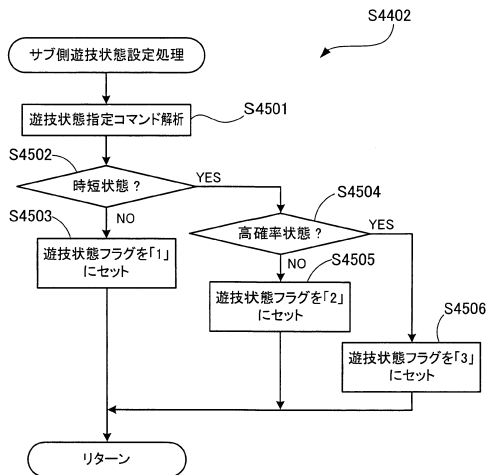
【図55】



【図56】

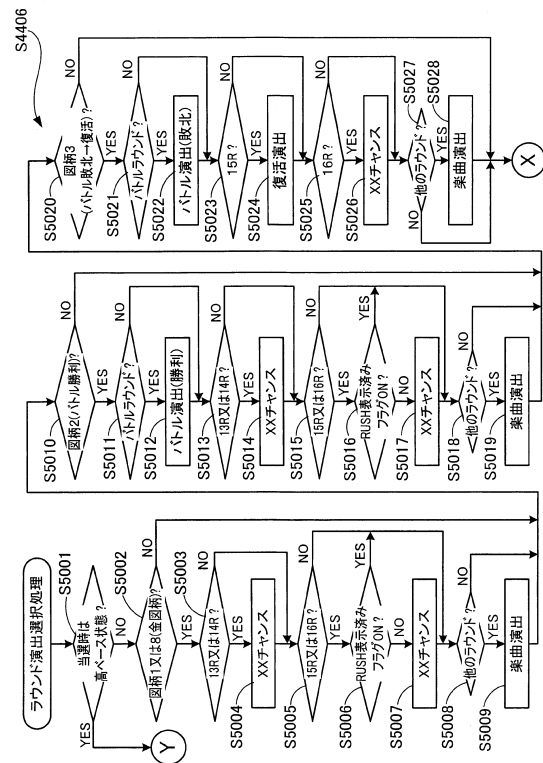


【図57】

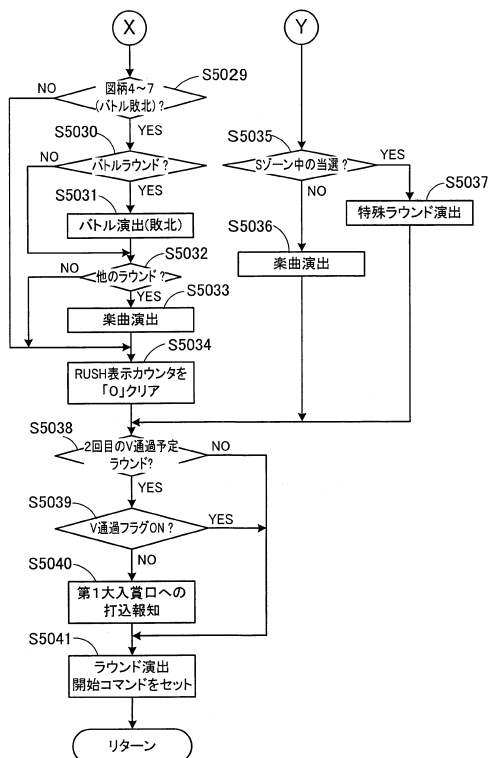


遊技状態フラグ	内容
1	非高確率状態・非時短状態
2	非高確率状態・時短状態
3	高確率状態・時短状態

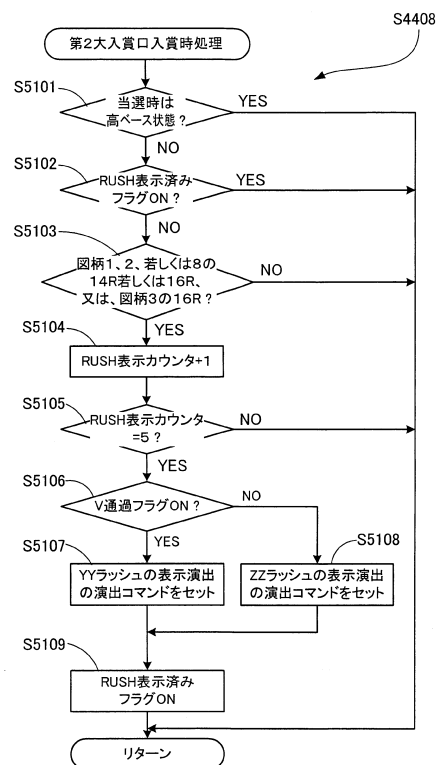
【図58】



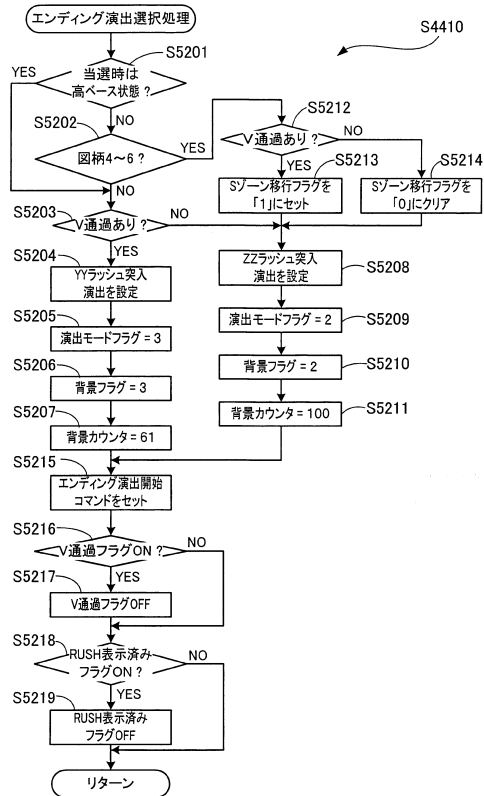
【図59】



【図60】



【 図 6 1 】



【 図 6 2 】

(A)

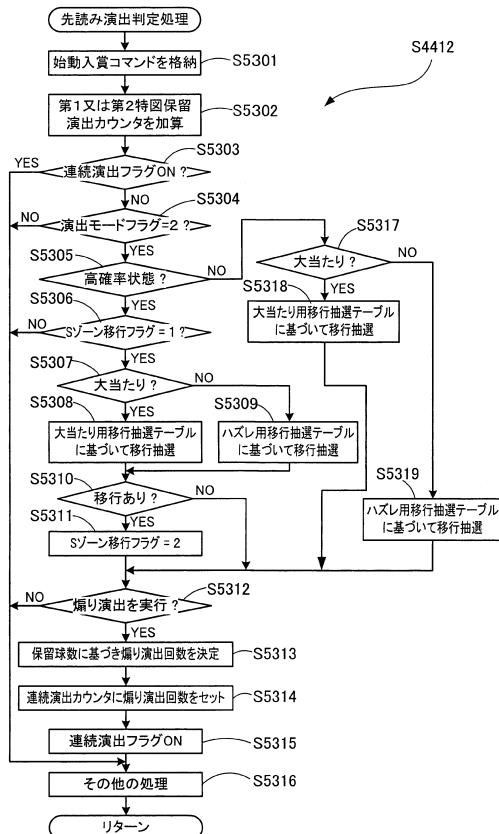
演出モードフラグ	演出モード*
1	通常
2	ZZ RUSH
3	YY RUSH
4	S ゾーン

(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)

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

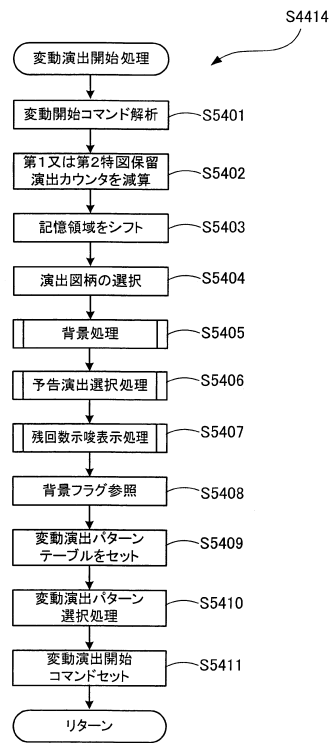
【 図 6 3 】



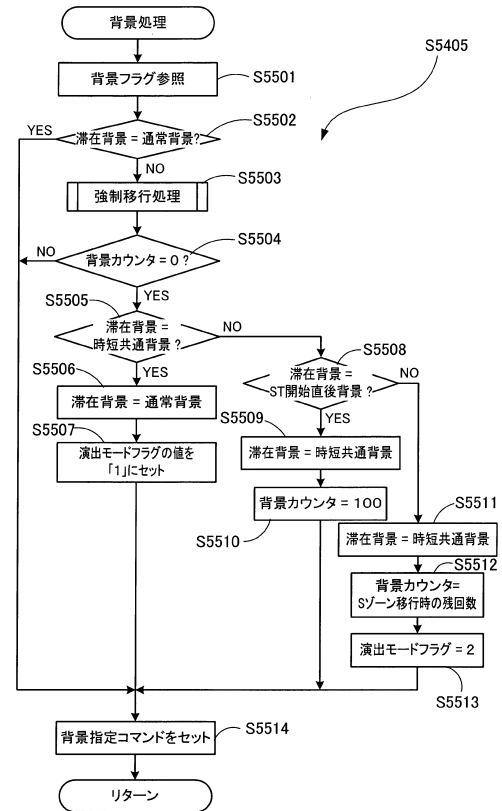
【 図 6 4 】

連続演出乱数判定テーブル	演技状態	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(%)	煽り率(%)
高確高ベース状態		大当たり	0～69	70	移行有り煽り演出	70	70
			—	—	移行なし煽り演出		
			70～99	30	演出無し		
		ハズレ	0～4	5	移行有り煽り演出	5	10
			5～9	5	移行なし煽り演出		
			10～99	90	演出無し		
低確高ベース状態		大当たり	—	—	移行有り煽り演出	0	10
			0～9	10	移行なし煽り演出		
			10～99	90	演出無し		
		ハズレ	—	—	移行有り煽り演出	0	5
			0～4	5	移行なし煽り演出		
			5～9	5	移行なし煽り演出		

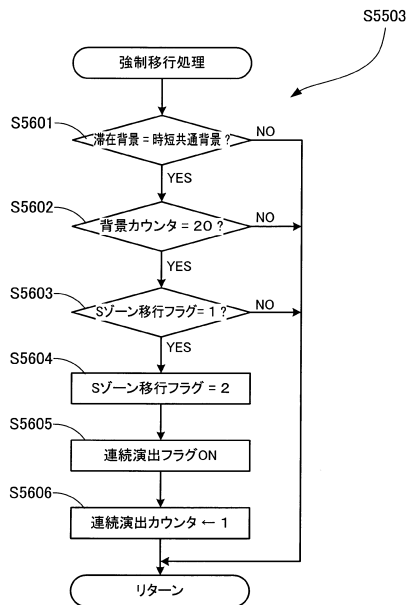
【図 65】



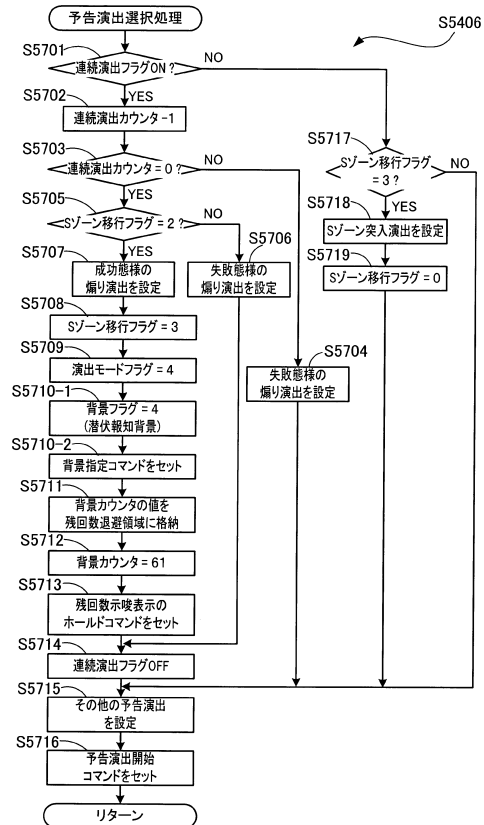
【図 66】



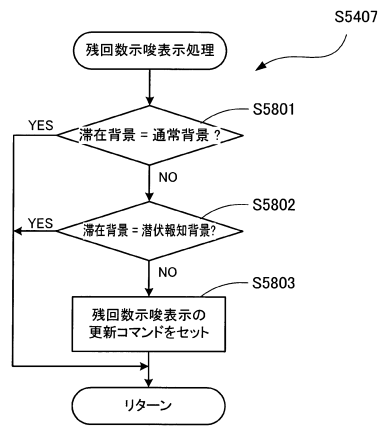
【図 67】



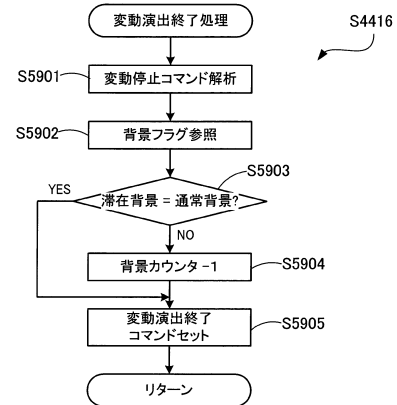
【図 68】



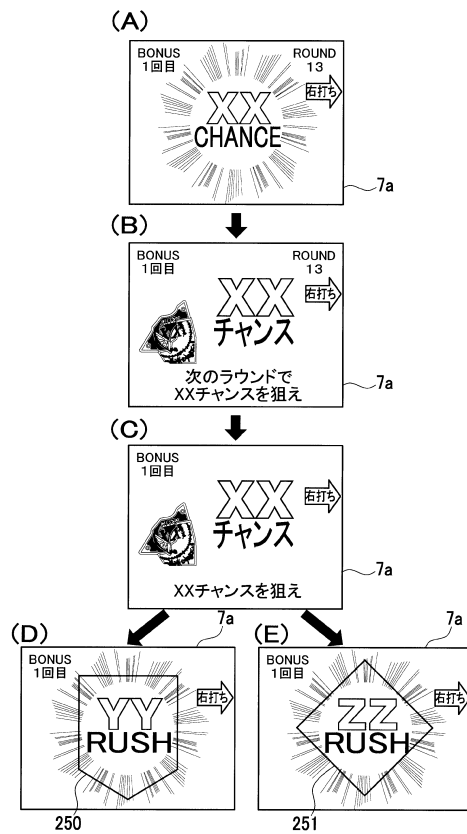
【図 69】



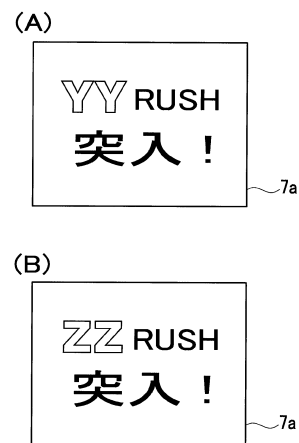
【図 70】



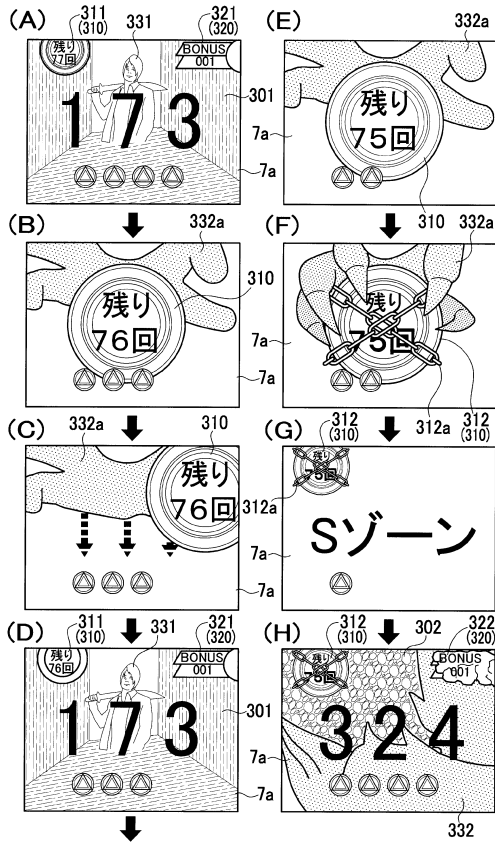
【図 71】



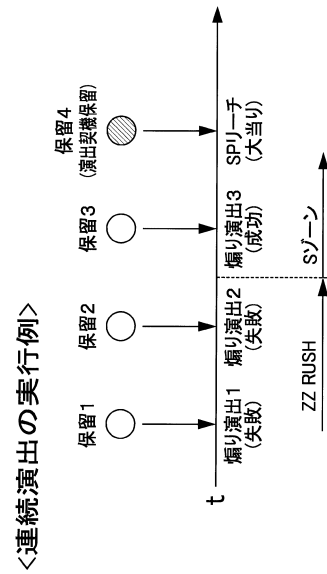
【図 72】



【圖 7 3】



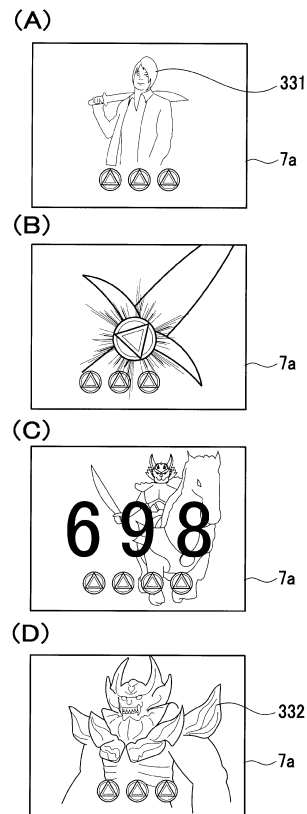
【 図 7 4 】



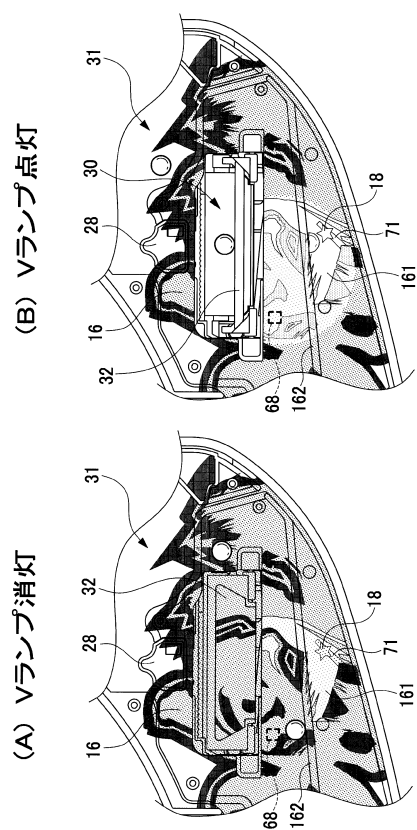
【 図 7 5 】

潜在背景	変動パターン	当否判定結果	変動演出パターン 決定品目数 (範囲 0~99)	変動演出パターン	変動演出の演出内容
時短共通背景 (Y(ラッシュ) or ZZ(ラッシュ))	P11	大当たり	0~69	Q101	味方キャラAvs敵キャラA(勝利)
	P12	ハズレ	70~99	Q102	味方キャラAvs敵キャラB(勝利)
			0~29	Q103	味方キャラAvs敵キャラA(敗北)
			30~89	Q104	味方キャラAvs敵キャラB(敗北)
ST開始直後背景 (Y(ラッシュ))	P11	大当たり	0~59	Q201	味方キャラB+アイテムA(成功)
	P12	ハズレ	60~99	Q202	味方キャラB+アイテムB(成功)
			0~39	Q203	味方キャラB+アイテムA(失敗)
			40~99	Q204	味方キャラB+アイテムB(失敗)
潜伏報知背景 (S(ソナー))	P11	大当たり	0~69	Q301	味方キャラCvs敵キャラA(勝利)
	P12	ハズレ	70~99	Q302	味方キャラCvs敵キャラB(勝利)
			0~29	Q303	味方キャラCvs敵キャラA(敗北)
			30~89	Q304	味方キャラCvs敵キャラB(敗北)

【 図 7 6 】



【 図 7 7 】



フロントページの続き

審査官 大浜 康夫

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

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