

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6440144号  
(P6440144)

(45) 発行日 平成30年12月19日 (2018.12.19)

(24) 登録日 平成30年11月30日 (2018.11.30)

(51) Int. Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 2 O
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
	A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 1 (全 66 頁)

(21) 出願番号	特願2015-82162 (P2015-82162)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成27年4月14日 (2015.4.14)		株式会社サンセイアールアンドディ
(62) 分割の表示	特願2013-247341 (P2013-247341) 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25年11月29日 (2013.11.29)	(74) 代理人	110000291
(65) 公開番号	特開2015-128689 (P2015-128689A)		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27年7月16日 (2015.7.16)	(72) 発明者	小林 葵
審査請求日	平成28年11月28日 (2016.11.28)		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
前置審査		(72) 発明者	井上 雄貴
			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】

遊技球が流下可能な遊技領域を備えた遊技盤と、  
 前記遊技領域に配された入球口、及び、特定の入賞口と、  
 前記特定の入賞口を開閉する開閉部材と、  
 前記特定の入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域及び非特定領域と、  
 前記特定領域又は前記非特定領域へ遊技球を振り分ける振分部材と、  
 前記入球口への遊技球の入球に基づいて当たりの判定を行う当たり判定手段と、  
 前記当たりの判定の結果を示す特別図柄を変動表示させて停止表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄表示手段により停止表示された特別図柄が予め定めた大当たり図柄である場合に前記開閉部材を作動させる大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記大当たり遊技の実行中に前記振分部材を作動させる振分部材作動手段と、

前記大当たり遊技の実行後の遊技状態を、その大当たり遊技の実行中に前記特定領域への通過があったときには、非高確率状態よりも大当たり当選確率の高い高確率状態に制御可能であり、前記特定領域への通過がなかったときには前記非高確率状態に制御する遊技状態制御手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御可能な演出制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備えている遊技機であって、

10

20

前記特別図柄表示手段により停止表示され得る前記大当たり図柄には、その大当たり図柄が停止表示されて実行された大当たり遊技中に前記特定領域への通過が許容される通過許容図柄が複数含まれており、

前記演出制御手段は、

前記大当たり遊技中に前記操作手段を用いた特別演出を制御可能なものであり、

前記通過許容図柄が停止表示されて実行された大当たり遊技中の特定のラウンド遊技において前記特定領域への遊技球の通過があった場合に、当該特定領域への遊技球の通過を前記演出表示手段を用いて報知する第1の報知演出制御処理と、前記大当たり遊技中に前記特定領域への遊技球の通過があった場合でも当該特定領域への通過を前記演出表示手段を用いて報知しない第2の報知演出制御処理と、

10

前記大当たり遊技の終了後に実行される演出モードとして、前記高確率状態である場合に実行される第1演出モードと、前記高確率状態又は前記非高確率状態である場合に実行される第2演出モードと、を含む複数種類の演出モードに制御可能な演出モード制御処理と、を実行可能であり、

前記特別演出は、前記特定のラウンド遊技よりも後のラウンド遊技において、前記特定のラウンド遊技中における前記特定領域への遊技球の通過、及び、前記操作手段を用いた操作条件の達成を条件に、前記高確率状態への移行を報知する演出であり、

前記大当たり遊技の実行後の遊技状態が前記高確率状態である場合であって、且つ、前記第2演出モードに制御されている場合には、予め定められた所定回数の前記特別図柄の停止表示が行われたことを条件に前記第2演出モードから前記第1演出モードに変更することを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別遊技中に遊技球が特定領域を通過することによって高確率状態に移行し得る遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、パチンコ遊技機等の遊技機では、始動口への入賞に基づいて識別情報（例えば特別図柄）を可変表示したあと、該可変表示の表示結果（特別図柄の停止図柄）を導出表示し、該導出表示された表示結果が特定表示結果（例えば大当たり図柄）となったことに基いて、大入賞口を開放する特別遊技（例えば大当たり遊技）を実行している。そして、該特別遊技の実行後の遊技状態を、通常状態または通常状態よりも特定表示結果が導出表示されやすい高確率状態に制御している。

30

【0003】

下記特許文献1には、この高確率状態への移行条件として、特別遊技の実行中に遊技球が特定領域を通過することを採用している遊技機が記載されている。この文献に記載されている遊技機では、特定領域は大入賞口を備える大入賞口装置の内部に設けられている。

【0004】

一方、遊技機の中には、下記特許文献2に示されているように、大当たりの種類（識別情報の種類）に応じて特別遊技の実行後の遊技状態を高確率状態に移行させるもの、すなわち高確率状態への移行に特定領域への遊技球の通過を条件としていないものもある。そしてこの手の遊技機の中には、高確率状態に移行してもそのことを遊技者に明示しない（画像表示装置等を用いて高確率状態であることを示す演出をしない）場合があるものもある。この遊技者に明示されない高確率状態は、「潜伏確変」と呼ばれ、遊技者に明示される高確率状態と区別されている。この潜伏確変では、高確率状態にあるものの、通常状態であっても実行され得る演出を実行し、遊技者からは高確率状態であることがわからないように制御されていた。そのため、潜伏確変に制御され得る遊技機では、高確率状態かもしれないという期待感の伴う遊技興趣を提供できていた。

40

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2012-245348号公報

【特許文献2】特開2013-78491号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記した特定領域の通過に基づいて高確率状態に移行させる遊技機においては、現在の遊技状態が高確率状態か否かわからない状態をつくりだすことが難しかった。なぜなら、特定領域を通過した場合に高確率状態に移行させているため、特定領域へ通じる大入賞口への入賞の有無を注視していれば、高確率状態へ移行するだろう推定できてしまうからである。

10

【0007】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特定領域の通過に基づいて高確率状態へ移行させ得る遊技機において、高確率状態にあるか否か遊技者がわからない状態（高確率状態の潜伏状態）を実現させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の遊技機は、  
遊技球が流下可能な遊技領域を備えた遊技盤と、  
前記遊技領域に配された入球口、及び、特定の入賞口と、  
前記特定の入賞口を開閉する開閉部材と、  
前記特定の入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域及び非特定領域と、  
前記特定領域又は前記非特定領域へ遊技球を振り分ける振分部材と、  
前記入球口への遊技球の入球に基づいて当たりの判定を行う当たり判定手段と、  
前記当たりの判定の結果を示す特別図柄を変動表示させて停止表示させる特別図柄表示手段と、

20

前記特別図柄表示手段により停止表示された特別図柄が予め定めた大当たり図柄である場合に前記開閉部材を作動させる大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記大当たり遊技の実行中に前記振分部材を作動させる振分部材作動手段と、

30

前記大当たり遊技の実行後の遊技状態を、その大当たり遊技の実行中に前記特定領域への通過があったときには、非高確率状態よりも大当たり当選確率の高い高確率状態に制御可能であり、前記特定領域への通過がなかったときには前記非高確率状態に制御する遊技状態制御手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御可能な演出制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備えている遊技機であって、

前記特別図柄表示手段により停止表示され得る前記大当たり図柄には、その大当たり図柄が停止表示されて実行された大当たり遊技中に前記特定領域への通過が許容される通過許容図柄が複数含まれており、

40

前記演出制御手段は、

前記大当たり遊技中に前記操作手段を用いた特別演出を制御可能なものであり、

前記通過許容図柄が停止表示されて実行された大当たり遊技中の特定のラウンド遊技において前記特定領域への遊技球の通過があった場合に、当該特定領域への遊技球の通過を前記演出表示手段を用いて報知する第1の報知演出制御処理と、前記大当たり遊技中に前記特定領域への遊技球の通過があった場合でも当該特定領域への通過を前記演出表示手段を用いて報知しない第2の報知演出制御処理と、

前記大当たり遊技の終了後に実行される演出モードとして、前記高確率状態である場合に実行される第1演出モードと、前記高確率状態又は前記非高確率状態である場合に実行される第2演出モードと、を含む複数種類の演出モードに制御可能な演出モード制御処

50

理と、を実行可能であり、

前記特別演出は、前記特定のラウンド遊技よりも後のラウンド遊技において、前記特定のラウンド遊技中における前記特定領域への遊技球の通過、及び、前記操作手段を用いた操作条件の達成を条件に、前記高確率状態への移行を報知する演出であり、

前記大当たり遊技の実行後の遊技状態が前記高確率状態である場合であって、且つ、前記第2演出モードに制御されている場合には、予め定められた所定回数の前記特別図柄の停止表示が行われたことを条件に前記第2演出モードから前記第1演出モードに変更することを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0009】

10

本発明によれば、特定領域の通過に基づいて高確率状態へ移行させ得る遊技機において、高確率状態にあるか否か遊技者がわからない状態をつくりだすことができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】同遊技機が備える第2大入賞装置を詳細に示す正面図である。

【図3】第2大入賞装置内の特定領域の近傍の構成を示す図である。

【図4】図1に示すA部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図6】同遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

20

【図7】振分部材の作動パターン等を示すタイミングチャートであり、(A)は15R特定大当たりのとき、(B)は15R通常大当たりのときである。

【図8】振分部材の作動パターン等を示すタイミングチャートであり、(A)は2R特定大当たりのとき、(B)は小当たりのときである。

【図9】当たりの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図10】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11】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図12】変動パターンテーブルである。

30

【図13】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図14】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図15】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16】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図17】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図18】普通動作処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図20】普通図柄当たり判定処理のフローチャートである。

【図21】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図22】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

40

【図23】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図24】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図25】特別動作処理のフローチャートである。

【図26】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図27】特図2大当たり判定処理のフローチャートである。

【図28】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図29】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図30】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図31】特図1大当たり判定処理のフローチャートである。

【図32】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

50

【図 3 3】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 3 4】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 3 5】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 3 6】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 3 7】特別電動役物処理 1（大当たり遊技）のフローチャートである。

【図 3 8】振分部材開放処理のフローチャートである。

【図 3 9】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 4 0】特別電動役物処理 2（小当たり遊技）のフローチャートである。

【図 4 1】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図 4 2】保留球数処理のフローチャートである。

10

【図 4 3】電源断監視処理のフローチャートである。

【図 4 4】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 4 5】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 6】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 7】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 4 8】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 4 9】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 5 0】変動演出終了処理のフローチャートである。

【図 5 1】特別遊技演出選択処理のフローチャートである。

【図 5 2】エンディング演出選択処理のフローチャートである。

20

【図 5 3】特定領域を狙った打込に関する報知態様を示す図であり、（ A ）は特定領域を狙った打込を報知する打込報知態様を示し、（ B ）は特定領域を狙った打込を報知しない打込非報知態様を示している。

【図 5 4】V 通過に関する報知態様を示す図であり、（ A ）は第 1 の V 通過報知態様を示し、（ B ）は第 2 の V 通過報知態様を示し、（ C ）は V 通過を報知しない非報知態様を示している。

【図 5 5】演出モードとモードステータスの値との対応等を示す表である。

【図 5 6】変更例に係る特別領域センサ検出処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】変更例に係る遊技機の遊技盤の構成を示す正面図である。

【発明を実施するための形態】

30

【 0 0 1 1 】

#### 1. 遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。図 1 に示すように、第 1 形態のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 5 0 のうちの前面枠 5 1 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 6 0、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン 6 3 が設けられている。また前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6 およびスピーカ 6 7 が設けられている。

40

【 0 0 1 2 】

遊技盤 2 には、ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。また遊技盤 2 には、装飾用の盤ランプ 5（図 6 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。

【 0 0 1 3 】

また遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 7 が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄 8 L、8 C、8 R の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。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

50

示エリアには左演出図柄 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R が表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 7 は、左、中、右の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 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b (図 4 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。

#### 【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。また小当たりに当選した場合には「135」などの予め定めたチャンス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 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b により把握するのではなく、画像表示装置 7 にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、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】

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可変表示演出のほか、大当たり遊技 (特別遊技の一つ) に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面 7 a に表示する。なお演出図柄可変表示演出では、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 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて演出保留 9 A を表示する第 1 演出保留表示エリアと、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて演出保留 9 B を表示する第 2 演出保留表示エリアとがある。演出保留の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a (図 4 参照) にて表示される第 1 特図保留の記憶数および第 2 特図保留表示器 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

#### 【0017】

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。さらにセンター装飾体 1 0 の上部には、文字や図形等を表した装飾部材 1 3 が配されている。

#### 【0018】

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 始動入賞口) 2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 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。

#### 【0019】

第 1 始動口 2 0 の下方には、第 2 始動口 (第 2 始動入賞口) 2 1 を備える普通可変入賞装置 (いわゆる電チュー) 2 2 が設けられている。第 2 始動口 2 1 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。電チュー 2 2 は、可動部材 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 5 参照) により駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、可動部材 2 3 が閉じているときには遊技球が入球不可能となっている。なお、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉じているときには完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

#### 【0020】

遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右方には、第 1 大入賞口 3 0 を備えた第 1 大入賞装置（第 1 特別可変入賞装置）3 1 が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 は、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 5 参照）により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方であってセンター装飾体 1 0 の右下部には、第 2 大入賞口 3 5 を備えた第 2 大入賞装置（第 2 特別可変入賞装置）3 6 が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、羽根部材（開閉部材）3 7 を備え、羽根部材 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。羽根部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 5 参照）により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、羽根部材 3 7 が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【 0 0 2 2 】

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

#### 【 0 0 2 3 】

図 3（A）に示すように、振分部材ソレノイド 7 3 は、ハウジング 7 4 とプランジャ 7 5 とスプリング 7 6 とを備え、非通電時はスプリング 7 6 によりプランジャ 7 5 が付勢された状態にある。プランジャ 7 5 の先端には、係合突起 7 7 a を有する係合部材 7 7 が取り付けられている。係合部材 7 7 の係合突起 7 7 a は、リンク部材 7 8 の第 1 の長孔 7 8 a 内に係合している。また、リンク部材 7 8 の第 2 の長孔 7 8 b 内には、振分部材 7 1 に設けられた係合突起 7 1 a が係合している。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 1 の状態にある（図 3（A））。振分部材 7 1 が第 1 の状態にあるときは、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 3 5 a を通過したあと振分部材 7 1 の上面 7 1 b 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 1 のルートという。

#### 【 0 0 2 4 】

一方、振分部材ソレノイド 7 3 が通電されると、図 3（B）に示すように、プランジャ 7 5 がスプリング 7 6 の付勢力に抗して図中右方へ移動する。そのため、係合部材 7 7 に対してリンク部材 7 8 を介して連結されている振分部材 7 1 も、図中右方へ移動する。これにより、特定領域 3 9 への遊技球の通過が許容される。このときの振分部材 7 1 の状態を、第 2 の状態という。振分部材 7 1 が第 2 の状態にあるときは、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 3 5 a を通過したあと振分部材 7 1 に当たることなく特定領域 3 9 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 5 】

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、確変作動口となっている。これに対して非特定領域 7 0 は、確変作動口ではない。また、第 1 大入賞装置 3 1 には、確変作動口としての特定領域は設けられていない。すなわち非特定領域しか設けられていない。

#### 【 0 0 2 6 】

図 1 に戻り、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右方には、遊技球が通過可能なゲート 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

10

20

30

40

50

か否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。さらに遊技領域 3 の下部には、複数の普通入賞口 27 が設けられている。

#### 【0027】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 3 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）3A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3B とがある。左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 3B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機 1 では、左打ちにて第 1 始動口 20 への入賞を狙う。一方、右打ちにてゲート 28 への通過、第 2 始動口 21、第 1 大入賞口 30、および第 2 大入賞口 35 への入賞を狙う。

10

#### 【0028】

また図 1 および図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には表示器類 40 が配置されている。表示器類 40 には、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器 41b、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 42 が含まれている。また表示器類 40 には、第 1 特別図柄表示器 41a 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 43a、第 2 特別図柄表示器 41b 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 43b、および普通図柄表示器 42 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 44 が含まれている。

20

#### 【0029】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 20 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 21 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 41a および第 2 特別図柄表示器 41b を総称して特別図柄表示器 41 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 43a および第 2 特図保留表示器 43b を総称して特図保留表示器 43 ということがある。

#### 【0030】

特別図柄表示器 41 では、特別図柄（識別情報）を可変表示したあと停止表示することにより、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 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（特定識別情報、特定表示結果、すなわち大当たり図柄や小当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35 を開放させる特別遊技（大当たり遊技や小当たり遊技）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35）の開放パターンについては後述する。

30

#### 【0031】

具体的には特別図柄表示器 41 は、例えば横並びに配された 8 個の LED から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）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、小当たりに当選した場合には、「  
」というように左から 5, 6 番目にある LED が点灯した小当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「  
」というように一番右にある LED のみが点灯したハズレ図柄を表示する。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（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 LED が停

40

50



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。

【００３２】

本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値は、特図保留記憶部８５（図５参照）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５参照）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５参照）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個となっている。

10

【００３３】

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

【００３４】

20







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、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。

【００３５】

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したあと停止表示することにより、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（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。

30

【００３６】

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４参照）、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、：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」（：点灯、：消灯）というように右のＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。なおハズレ図柄は、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（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）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。

40

【００３７】

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５参照）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個となっている。

【００３８】

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

50

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。

【0039】

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

【0040】

2. 遊技機の電氣的構成

次に図 5 及び図 6 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 5 及び図 6 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）80、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）90、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 110 等を備えている。

【0041】

主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM 83、ワークメモリとして使用される RAM 84、ROM 83 に記憶されたプログラムを実行する CPU 82 が含まれている。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路（I/O ポート部）87 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM 83 は外付けであってもよい。RAM 84 には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a および第 2 特図保留記憶部 85b）と普図保留記憶部 86 とが設けられている。

【0042】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、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。

【0043】

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

【0044】

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

10

20

30

40

50

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 の羽根部材（開閉部材）37 を駆動するものである。振分部材ソレノイド 73 は、第 2 大入賞装置 36 の振分部材 71 を駆動するものである。

#### 【0045】

さらに主制御基板 80 には、第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄表示器 41b、普通図柄表示器 42、第 1 特図保留表示器 43a、第 2 特図保留表示器 43b、および普通図保留表示器 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。

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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 の貸球モータ 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、その計数のため貸球センサ 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。

#### 【0048】

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

#### 【0049】

図 6 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 が含まれている。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路（I/Oポート部）95 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。また、ROM 93 は外付けであってもよい。

#### 【0050】

サブ制御基板 90 には、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

10

20

30

40

50

100のCPU102は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROM103から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【0051】

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、効果音等を入力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROM93に格納されている。なお、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPU102に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROM103に音響データを格納してもよい。

10

#### 【0052】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御を行う。枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）は、後述のステップS4304（図47）にて作成される。演出制御用マイコン91は、作成した発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。

20

#### 【0053】

さらに演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された装飾可動体15を動作させる。なお装飾可動体15は、図1では図示を省略したが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。装飾可動体15の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）は、後述のステップS4203（図46）にて作成される。演出制御用マイコン91は、作成した動作パターンデータに従って装飾可動体15の動作を制御する。なお、動作パターンデータの作成にはサブ制御基板90のROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や装飾可動体15の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

30

#### 【0054】

またサブ制御基板90には、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演出ボタン検出SW（スイッチ）63aが接続されている。従って、演出ボタン63が押下されると、演出ボタン検出SW63aからサブ制御基板90に対して信号が出力される。

#### 【0055】

### 3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機1では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示される。「小当たり」のときには、特別図柄表示器41に「小当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器41に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞装置31又は第2大入賞装置36を作動させて第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる「特別遊技」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」と言い、小当たりに当選して実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言う。

40

#### 【0056】

大当たりには複数の種別がある。図9に示すように大当たりの種別としては、「15R

50

（ラウンド）特定大当たり」、「１５Ｒ通常大当たり」、および「２Ｒ特定大当たり」がある。「１５Ｒ特定大当たり」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が１５回であり、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が可能な態様で振分部材７１を作動させる大当たりである。「１５Ｒ通常大当たり」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が１５回であり、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が不可能な大当たり（すなわち特定領域３９への遊技球の通過が可能な態様で振分部材７１を作動させることのない大当たり）である。「２Ｒ特定大当たり」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が２回であり、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が可能な態様で振分部材７１を作動させる大当たりである。

10

#### 【００５７】

本形態のパチンコ遊技機１では、大当たり遊技中の特定領域３９への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記の１５Ｒ特定大当たり又は２Ｒ特定大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域３９へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、１５Ｒ通常大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域３９へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（非高確率状態）となる。

#### 【００５８】

一方小当たりは、２Ｒ特定大当たりと同じ開放パターンで大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）を開放させるが、その小当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が可能な態様で振分部材７１を作動させることのない当たりである。すなわち小当たりでは、第２大入賞口３５への入賞は可能であるものの、第２大入賞口３５へ入賞した遊技球は全て非特定領域７０を通過することとなる。そして小当たりでは、小当たり遊技の実行後の遊技状態を小当たり遊技の実行前から変化させない。そのため、小当たり遊技の実行前の遊技状態が通常状態であれば、小当たり遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の２Ｒ特定大当たりと小当たりとは大入賞口の開放パターンを見ても区別することができない。振分部材７１の作動態様を良く見ていれば区別することはできるかもしれないが、ほとんどの遊技者は振分部材７１の作動態様まで注視していない。そのため、ほとんどの遊技者にとってはどちらに当選したのかわからない。従って、２Ｒ大当たりとしての特別遊技中に第２大入賞口３５へ遊技球を入賞させたとしても、その後の遊技状態が高確率状態に移行しているのか否かは不明となる。また、小当たりとしての特別遊技中に第２大入賞口３５へ遊技球を通過させたとしても、その後の遊技状態が通常状態のままか否かは不明となる。その結果、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行するという興趣性を遊技者に提供できることとなる。なお、小当たりにおいては入賞口の開放回数をラウンド数とは言わない。また、大当たりにおいては１ラウンド中に複数回大入賞口を開放させるラウンドがあってもよい。

20

30

#### 【００５９】

より具体的には、本形態のパチンコ遊技機１における各大当たりおよび小当たり当選時の大入賞口の開放パターンは、図９のようになっている。すなわち、１５Ｒ特定大当たり

に当選した場合（第１特別図柄表示器４１ａに特図１\_\_１５Ｒ特定図柄１が停止表示された場合、第２特別図柄表示器４１ｂに特図２\_\_１５Ｒ特定図柄１が停止表示された場合）には、１Ｒ～１４Ｒまでは第１大入賞口３０を最大２８秒開放し、１５Ｒは第２大入賞口３５を最大１３秒開放させる。この当たりでは、１５Ｒ目における第２大入賞口３５の開放時間が１３秒あるため、そのラウンド中に第２大入賞口３５へ遊技球を入賞させることがたやすくなっている。

40

#### 【００６０】

またこの当たり（１５Ｒ特定大当たり）では、振分部材７１の作動パターン（作動態様）は、図７（Ａ）のタイミングチャートに示すようになっている。すなわち、第２大入賞口３５の開放中および第２大入賞口３５の閉塞後の数秒にわたって、特定領域３９への遊

50

技球の通過を許容する第2の状態（開状態、図3（B）に示す状態）をとる作動パターンとなっている。この作動パターンは、特許請求の範囲における「特定領域への遊技球の通過が許容される第1作動パターン」に相当する。従って、15R特定大当たりでは遊技球が第2大入賞口35に入った場合には、必ず特定領域39を通過するようになっている。なお、第2大入賞口35の閉塞後も数秒にわたり振分部材71を第2の状態としているのは、第2大入賞口35の閉塞直前に第2大入賞口35へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。

【0061】

また図9に示すように、15R通常大当たりに当選した場合（第1特別図柄表示器41aに特図1\_\_15R通常図柄2が停止表示された場合）には、1R～14Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放し、15Rは第2大入賞口35を最大0.3秒開放させる。この当たりでは、15R目における第2大入賞口35の開放時間が0.3秒と極めて短い

10

【0062】

ため、そのラウンド中に第2大入賞口35へ遊技球を入賞させることは不可能となっている。またこの当たり（15R通常大当たり）では、振分部材71の作動パターン（作動態様）は、図7（B）のタイミングチャートに示すようになっている。すなわち、振分部材71は、第2大入賞口35が開放されても、特定領域39への遊技球の通過を阻止する第1の状態（閉状態、図3（A）に示す状態）をとり続ける作動パターンとなっている。この作動パターンは、「特定領域へ遊技球が通過し得ない第2作動パターン」に相当する。従

20

【0063】

って、15R通常大当たりでは万が一遊技球が第2大入賞口35に入賞したとしても、必ず非特定領域70を通過するようになっている。また図9に示すように、2R特定大当たりに当選した場合（第1特別図柄表示器41aに特図1\_\_2R特定図柄3が停止表示された場合）には、1R目は第1大入賞口30を最大0.3秒開放し、2R目は第2大入賞口35を最大1.5秒開放させる。この当たりでは、2R目における第2大入賞口35の開放時間が1.5秒あるため、そのラウンド中に第2大入賞口35へ遊技球を入賞させることが可能となっている。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。よって、第2大入賞口35の開放時間が1.5秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入賞させるこ

30

【0064】

とは十分に可能である。またこの2R特定大当たりは、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、15Rの大当たりのように多くの賞球を望めるものではない。すなわち他の大当たりに比してほとんど賞球の獲得できない大当たりである。またこの当たり（2R特定大当たり）では、振分部材71の作動パターン（作動態様）は、図8（A）のタイミングチャートに示すようになっている。すなわち、第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉塞後の数秒にわたって、特定領域39への遊技球の通過を許容する第2の状態（開状態、図3（B）に示す状態）をとる作動パターンとなっている。この作動パターンも、特許請求の範囲における「特定領域への遊技球の通過が許容される第1作動パターン」に相当する。従って、2R特定大当たりでは遊技球が第2大入賞口35に入った場合には、必ず特定領域39を通過するようになっている。

40

【0065】

また図9に示すように、小当たりに当選した場合（第1特別図柄表示器41aに特図1\_\_小当たり図柄4が停止表示された場合、第2特別図柄表示器41bに特図2\_\_小当たり図柄4が停止表示された場合）には、まず第1大入賞口30を最大0.3秒開放し、次に第2大入賞口35を最大1.5秒開放させる。すなわち、2R特定大当たりと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当たりにおいても、第2大入賞口35の開放時間が1.5秒あるため、第2大入賞口35へ遊技球を入賞させることが可能となっている。

【0066】

50

しかし小当たりでは、振分部材 7 1 の作動パターン（作動態様）は、図 8（B）のタイミングチャートに示すようになっている。すなわち、第 2 大入賞口 3 5 が開放されても、振分部材 7 1 が特定領域 3 9 への遊技球の通過を阻止する第 1 の状態（閉状態、図 3（A）に示す状態）をとり続ける作動パターンとなっている。この作動パターンは、特許請求の範囲における「特定領域へ遊技球が通過し得ない第 2 作動パターン」に相当する。従って、小当たりでは遊技球が第 2 大入賞口 3 5 に入賞したとしても、必ず非特定領域 7 0 を通過するようになっている。そのため、小当たりでは、第 2 大入賞口 3 5 への入賞があっても、小当たり遊技の前後で遊技状態の変化はない。またこの小当たりは、大入賞口の総開放時間が 1.8 秒と短いため、2 R 特定大当たりと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当たりは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典のないものとなっている。

10

#### 【0067】

なお、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選における各大当たりへの振分確率は、15 R 特定大当たりが 40%、15 R 通常大当たりが 40%、2 R 特定大当たりが 20% となっている。これに対して、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した大当たりは、全て 15 R 特定大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となった第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ず 15 R 特定大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 1 特別図柄の抽選）よりも、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球して行われる大当たり抽選（第 2 特別図柄の抽選）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。

20

#### 【0068】

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たり及び小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 10（A）に示すように、大当たり乱数は 0～629 までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、0～9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および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。

#### 【0069】

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表示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。リーチとは例えば、左と右の演出図柄 8 R、8 L が同じ図柄で停止され、変動中の中演出図柄 8 C がさらにこれらと同じ図柄で停止すれば 3 つの演出図柄のゾロ目となる状態（「7 7」の状態）である。すなわち、2 つの演出図柄が同じ図柄で停止され、残り一つの演出図柄が変動中の状態である。なお、この場合の演出図柄の停止には、表示画面 7 a 内で多少揺れているような表示も含まれる。このリーチ乱数は、0～126 までの範囲で値をとる。

30

#### 【0070】

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、0～198 までの範囲で値をとる。また、ゲート 2 8 の通過に基づいて取得される乱数には、図 10（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 2 2 を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240 までの範囲で値をとる。

40

#### 【0071】

#### 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 4 1 および普通図柄表示器 4 2 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 4 1 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

50

用いて、大当たり判定を行う（図１１（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（大当たり図柄としての特定の図柄の組み合わせ）となる確率が高くなる。

【００７２】

また、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図１２参照）。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。

【００７３】

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１１（Ｄ）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（特定の図柄の組み合わせ）となる確率が高くなる。

【００７４】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図１１（Ｅ）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１３参照）。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１３参照）。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。

【００７５】

普通図柄表示器４２の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー２２の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。

【００７６】

高ベース状態（電サポ制御状態）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（電サポ制御状態）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。

【 0 0 7 7 】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、15R 特定大当たりへの当選による特別遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域 39 の通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態（電サボ制御状態）である（図 9 参照）。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（例えば 140 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。なお、高確高ベース状態の終了条件を、次の大当たり当選までとしてもよい。

【 0 0 7 8 】

また、15R 通常大当たりへの当選による特別遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域 39 の通過はなされないの、通常状態（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（図 9 参照）。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（例えば 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 7 9 】

また、2R 特定大当たりへの当選による特別遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域 39 の通過がなされていれば、高確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サボ制御状態）である（図 9 参照）。この遊技状態を特に、「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、所定回数（例えば 140 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。なお、高確低ベース状態の終了条件を、次の大当たり当選までとしてもよい。この高確低ベース状態は、本形態では高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって不明な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜確遊技状態」である。これに対して上記の高確高ベース状態は、本形態では高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態である。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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 へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御により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。

【 0 0 8 2 】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 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。

【 0 0 8 3 】

5. 遊技制御用マイコン 81 の動作

[ 主制御メイン処理 ] 次に図 14 ~ 図 43 に基づいて遊技制御用マイコン 81 の動作に

10

20

30

40

50

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、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 8 4 に設けられている。主制御基板 8 0 に備えられた遊技制御用マイコン 8 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 8 3 から図 1 4 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップ S001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、C P U 8 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

#### 【0084】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図 1 0 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。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 8 0 の R A M 8 4 の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

#### 【0085】

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

20

#### 【0086】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図 1 5 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板 8 0 の R A M 8 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板 9 0 や払出し制御基板 1 1 0 等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、大当たり判定の結果としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。なおコマンドは、例えば 2 バイトの情報からなる。上位 1 バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位 1 バイトはコマンドの内容に関する情報である。

30

#### 【0087】

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

40

#### 【0088】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図 1 4 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図 1 0 に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

50

## 【 0 0 8 9 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述する始動口センサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、特定領域センサ検出処理(S107)、保留球数処理(S108)、および電源断監視処理(S109)を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理(S110)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。そして、次にCPU 82に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理が繰り返し実行され(図14参照)、割り込みパルスが入力されると(約4ms後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてRAM 84の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

10

## 【 0 0 9 0 】

[ 始動口センサ検出処理 ] 図16に示すように、始動口センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート28を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート28を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

## 【 0 0 9 1 】

ステップS203では、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS208に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的にはRAM 84に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図2保留球数が4個に達している場合(S204でYES)には、ステップS208に進むが、特図2保留球数が4個未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

20

## 【 0 0 9 2 】

続いて特図2関係乱数取得処理(S206)を行う。特図2関係乱数取得処理(S206)では、RAM 84(図5参照)の更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている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10(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。なお、現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間とは、例えば現在の特図2保留球数に係る取得乱数を格納しているアドレスの隣のアドレス(例えば、現在の特図2保留球数に係る取得乱数を格納しているアドレスに「1」を加算したアドレス)を指す。より具体的には、現在の特図2保留球数が「0」の場合には、それに「1」を加算した特図2保留球数1に対応する第2特図保留記憶部85bのアドレス空間に取得した乱数値群を格納し、現在の特図2保留球数が1の場合には特図2保留球数2に対応する第2特図保留記憶部85bのアドレス空間に取得した乱数値群を格納する。

30

40

## 【 0 0 9 3 】

続いて始動口センサ検出処理(S104)では、第1始動口20に遊技球が入賞したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S208)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S208でNO)には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S208でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的にはRAM 84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個(上限数)に達しているか否か判定する(S209)。そして、特図1保留球数が4個に達している場合(S209でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S209でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S210)。

## 【 0 0 9 4 】

50

続いて特図 1 関係乱数取得処理(S211)を行う。特図 1 関係乱数取得処理(S211)では、特図 2 関係乱数取得処理(S206)と同様に、R A M 8 4 ( 図 5 参照 ) の更新値記憶領域 ( 図示せず ) に記憶されている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 0 ( 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 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 0 9 5 】

[ ゲート通過処理 ] 図 1 7 に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数 ( 普図保留の数、具体的には R A M 8 4 に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値 ) が 4 以上であるか否か判定し(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、R A M 8 4 ( 図 5 参照 ) の更新値記憶領域 ( 図示せず ) に記憶されている普通図柄乱数カウンタ値 ( ラベル - T R N D - H 、図 1 0 ( B ) ) を取得し、その取得乱数値を R A M 8 4 の普図保留記憶部 8 6 のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。なお、普通図柄保留球数に応じたアドレス空間とは、例えば現在の普通図柄保留球数に係る取得乱数を格納しているアドレスの隣のアドレス ( 例えば、現在の普通図柄保留球数に係る取得乱数を格納しているアドレスに「 1 」を加算したアドレス ) を指す。より具体的には、現在の普通図柄保留球数が「 0 」の場合にはそれに「 1 」を加算した普通図柄保留球数 1 に対応する普図保留記憶部 8 6 のアドレス空間に取得乱数値を格納し、現在の普通図柄保留球数が 1 の場合には普通図柄保留球数 2 に対応する普図保留記憶部 8 6 のアドレス空間に取得乱数値を格納する。

【 0 0 9 6 】

[ 普通動作処理 ] 遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検出処理(S104)に次いで、図 1 8 に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)では、普通図柄表示器 4 2 および電チュー 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普通動作ステータス 1 , 2 , 3 , 4 」を割り当てている。そして、「普通動作ステータス」が「 1 」である場合には(S601でYES)、普通図柄待機処理(S602)を行い、「普通動作ステータス」が「 2 」である場合には(S601でNO、S603でYES)、普通図柄変動中処理(S604)を行い、「普通動作ステータス」が「 3 」である場合には(S601,S603で共にNO、S605でYES)、普通図柄確定処理(S606)を行い、「普通動作ステータス」が「 4 」である場合には(S601,S603,S605の全てがNO)、普通電動役物処理(S607)を行う。なお普通動作ステータスは、初期設定では「 1 」である。

【 0 0 9 7 】

[ 普通図柄待機処理 ] 図 1 9 に示すように、普通図柄待機処理(S602)ではまず、普通図柄の保留球数が「 0 」であるか否かを判定し(S701)、「 0 」であればこの処理を終える。一方「 0 」でなければ、普通図柄当たり判定処理を行う(S702)。

【 0 0 9 8 】

[ 普通図柄当たり判定処理 ] 図 2 0 に示すように、普通図柄当たり判定処理(S702)ではまず、普図保留記憶部 8 6 に格納されている普通図柄乱数カウンタ値 ( ラベル - T R N D - H ) を読み出す(S801)。次いで、普通図柄当たり判定テーブル ( 図 1 1 ( D ) ) のアドレスをセットする(S802)。続いて、時短フラグが ON か否か ( すなわち遊技状態が時短状態であるか否か ) を判定する(S803)。時短状態であれば、図 1 1 ( D ) に示す普通図柄当たり判定テーブルのうち時短状態用のテーブル ( 当たり判定値が「 1 」 ~ 「 2 4 0 」 ) に基づいて、当たりか否か判定する(S804)。すなわち、読み出した普通図柄乱数カウンタ値 ( ラベル - T R N D - H ) が当たり判定値の何れかと一致するか否か判定する。これに対して、非時短状態であれば、図 1 1 ( D ) に示す普通図柄当たり判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル ( 当たり判定値なし ) に基づいて、当たりか否か判定する(S805)。そして当たり判定(S804,S805)の結果が、「ハズレ」であればそのまま処理を終えるが、「

当たり」であれば普通当たりフラグをONして(S806)処理を終える。

【0099】

普通図柄待機処理(図19)では、普通図柄当たり判定処理(S702)に次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う(S703)。普通図柄変動パターン選択処理では、図11(E)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30秒の普通図柄変動パターンを選択する。なお普通図柄表示器42による普通図柄の変動表示(可変表示)の結果として停止表示(導出表示)される図柄は、普通図柄抽選の結果が「当たり」である場合は普通当たり図柄(「  
」、  
：点灯、  
：消灯)であり、「ハズレ」である場合はハズレ図柄(「  
」)である。

10

【0100】

[普通図柄乱数シフト処理] 普通図柄変動パターン選択処理(S703)に次いで普通図柄乱数シフト処理(S704)を実行する。図21に示すように、普通図柄乱数シフト処理(S704)ではまず、普通図柄保留球数を1デクリメントする(S901)。次いで、普図保留記憶部86における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする(S902)。そして、普図保留記憶部86における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空(「0」)にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S903)、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【0101】

20

普通図柄待機処理(図19)では、普通図柄乱数シフト処理(S704)に次いで、普通図柄変動開始処理を行う(S705)。普通図柄変動開始処理では、ステップS703で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0102】

[普通図柄変動中処理] 図22に示すように、普通図柄変動中処理(S604)ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S1001)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S1001でYES)、普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S1002)、普通動作ステータスを「3」にセット(S1003)する。そして、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(S1004)、この処理を終える。

30

【0103】

[普通図柄確定処理] 図23に示すように、普通図柄確定処理(S606)ではまず、普通当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1101)。普通当たりフラグがONでなければ(S1101でNO)、普通動作ステータスを「1」にセットして(S1006)、この処理を終える。一方、普通当たりフラグがONであれば(S1101でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する(S1102)。そして時短状態中であれば、電チュー22の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする(S1103)。時短状態中の開放パターンとは、図13の電チュー開放TBL2に示すように、一回当たり2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、電チュー22の開放回数をカウントする電チュー開放カウンタに「3」をセットする。

40

【0104】

これに対して、非時短状態中であれば(S1102でNO)、電チュー22の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする(S1104)。非時短状態中の開放パターンとは、図13の電チュー開放TBL1に示すように、一回当たり0.2秒の開放を1回行う開放パターンである。従って、電チュー開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット(S1103、S1104)に続いて、普通動作ステータスを「4」にセットし(S1105)、この処理を終える。

【0105】

50

〔普通電動役物処理〕図 2 4 に示すように、普通電動役物処理(S607)ではまず、普通当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する(S1201)。普通当たり終了フラグは、当選した補助遊技において電チュー 2 2 の開放が終了したことを示すフラグである。

【 0 1 0 6 】

普通当たり終了フラグが ON でなければ(S1201でNO)、第 2 始動口 2 1 の開放中か否か(すなわち電チュー 2 2 の開放中か否か)を判定する(S1202)。開放中でなければ(S1202でNO)、第 2 始動口 2 1 を開放させる時間に至ったか否かを判定し(S1203)、至っていなければ処理を終え、至っていれば第 2 始動口 2 1 を開放させる(S1204)。一方、第 2 始動口 2 1 の開放中であれば(S1202でYES)、第 2 始動口 2 1 を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第 2 始動口 2 1 を開放してから所定の開放時間が経過したか否か)を判定し(S1205)、至っていなければ処理を終え、至っていれば第 2 始動口 2 1 を閉鎖(閉塞)させる(S1206)。

10

【 0 1 0 7 】

そして第 2 始動口 2 1 の閉鎖(S1206)に次いで、電チュー開放カウンタの値を 1 ディクリメントし(S1207)、電チュー開放カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する(S1208)。「 0 」でなければ(S1208でNO)、再び電チュー 2 2 を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「 0 」であれば(S1208でYES)、補助遊技を終了させる普通当たり終了処理を行うとともに(S1209)、普通当たり終了フラグをセットして処理を終える(S1210)。なお電チュー開放カウンタは、時短状態中であれば電チュー 2 2 の開放(可動部材 2 3 の開放)が 3 回なされると「 0 」になり、非時短状態中であれば電チュー 2 2 の開放が 1 回なされると「 0 」になる。

20

【 0 1 0 8 】

これに対してステップ S1201において普通当たり終了フラグが ON であれば(S1201でYES)、ステップ S1103又は S1104にてセットされた回数の電チュー 2 2 の開放動作は終了しているので、普通当たり終了フラグを OFF するとともに(S1211)、普通当たりフラグを OFF し(S1212)、普通動作ステータスを「 1 」にセットして処理を終える(S1213)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、普通動作処理(図 1 8)として再び普通図柄待機処理(S602)が実行されることになる。

【 0 1 0 9 】

〔特別動作処理〕図 1 5 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、普通動作処理(S105)に次いで特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、図 2 5 に示すように、特別図柄表示器 4 1 および大入賞口装置(第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6)に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1, 2, 3, 4, 5」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「 1 」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「 2 」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「 3 」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「 4 」である場合には(S1301, S1303, S1305で共にNO、S1307でYES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理 1 (S1308)を行い、「特別動作ステータス」が「 5 」である場合には(S1301, S1303, S1305, S1307の全てがNO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理 2 (S1309)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「 1 」である。

30

40

【 0 1 1 0 】

〔特別図柄待機処理〕図 2 6 に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第 2 始動口 2 1 の保留球数(即ち特図 2 保留球数)が「 0 」であるか否かを判定する(S1401)。特図 2 保留球数が「 0 」である場合(S1401でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数(即ち特図 1 保留球数)が「 0 」であるか否かを判定する(S1406)。そして、特図 1 保留球数も「 0 」である場合(S1406でYES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面(客待

50

ち用のデモ画面)とする処理中であるか否かを判定し(S1411)、そうであれば(S1411でYES)処理を終え、そうでなければ(S1411でNO)待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する(S1412)。

#### 【 0 1 1 1 】

ステップS1401において特図2 保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2 始動口2 1への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2 大当たり判定処理(S1402)、特図2 変動パターン選択処理(S1403)、特図2 乱数シフト処理(S1404)、特図2 変動開始処理(S1405)をこの順に行う。また、特図2 保留球数が「0」であるが特図1 保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1406でNO)、即ち、第1 始動口2 0への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶のみ1つ以上ある場合には、後述の特図1 大当たり判定処理(S1407)、特図1 変動パターン選択処理(S1408)、特図1 乱数シフト処理(S1409)、特図1 変動開始処理(S1410)をこの順に行う。このように本形態では、第1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2 特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2 特図保留の消化は、第1 特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第2 特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりに当選しやすくなっている(図1 1 (B))。なお第2 特図保留を第1 特図保留に優先して消化せず、第2 特図保留および第1 特図保留のなかから入賞順序に従って消化するようにしてもよい。

#### 【 0 1 1 2 】

[ 特図2 大当たり判定処理 ] 図2 7に示すように、特図2 大当たり判定処理(S1402)ではまず、判定値として、RAM 8 4の第2 特図保留記憶部8 5 bの最下位の領域(即ち第2 特図保留の1 個目に対応するRAM領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A)を読み出す(S1501)。次に、大当たり判定テーブル(図1 1 (A))のアドレスをセットする(S1502)。次いで、確変フラグがONか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル(図1 1 (A))のうち通常状態用のテーブル(大当たり判定値が「3」および「3 9 7」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル(図1 1 (A))のうち高確率状態用のテーブルに基づいて大当たりか否かを判定する(S1509)。高確率状態用のテーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「5 3」、「1 1 3」、「1 7 3」、「2 2 7」、「2 8 1」、「3 3 7」、「3 9 7」、「4 4 9」、「5 0 3」である。

#### 【 0 1 1 3 】

大当たり判定(S1504,S1509)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)を読み出して、図1 1 (B)に示す大当たり種別判定テーブルのうち特図2 用のテーブルに基づいて大当たり種別を判定する(S1505)。なお、特図2の抽選にて当たる大当たりは、全て1 5 R 特定大当たりである(図1 1 (B))。大当たり種別を判定(S1505)した後は、大当たりフラグをONして(S1506)処理を終える。なお、大当たりフラグには、大当たりの種別が1 5 R 特定大当たり又は1 5 R 通常大当たりであった場合にONする長当たりフラグと、2 R 特定大当たりであった場合にONする短当たりフラグとがある。

#### 【 0 1 1 4 】

一方、大当たり判定(S1504,S1509)の結果が「大当たり」でなければ、小当たりか否かを判定する(S1507,S1510)。すなわち、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - A)が、小当たり判定値である「1 0 1」~「1 0 5」の何れかと一致するか否かを判定する(図1 1 (A))。そして、小当たりでもなければ(S1507でNO又はS1510でNO)そのまま処理を終え、小当たりであれば(S1507でYES又はS1510でYES)、小当たりフラグをONして(S1508,S1511)処理を終える。なお、小当たりか否かを決める乱数を、大当たり乱数とは別に設けてもよい。

#### 【 0 1 1 5 】

〔特図2 変動パターン選択処理〕特別図柄待機処理(図26)では、特図2 大当たり判定処理(S1402)に次いで、特図2 変動パターン選択処理を行う(S1403)。図28および図29に示すように、特図2 変動パターン選択処理(S1403)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1601)。そして、時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、大当たりフラグがONか否かを判定し(S1602)、ONであれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たりテーブル(図12に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - TRND - T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。なお、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また本形態では、非時短状態中大当たりテーブルは、大当たりが長当たりか短当たりかによっても分かれている。しかし本処理は、特図2 についての変動パターン選択処理なので、特図2 の抽選にて当選する大当たりには15R 特定大当たり(長当たりの一つ)しかない。従って本処理にて参照される箇所は、常に長当たりの箇所となり、変動パターンP1または変動パターンP2が選択される。なお、非時短状態中大当たりテーブルは、長当たり用と短当たり用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当たりテーブルについても同様である。

10

## 【0116】

一方、大当たりフラグがONでなければ(S1602でNO)、小当たりフラグがONか否かを判定する(S1604)。そして、小当たりフラグがONであれば(S1604でYES)、非時短状態中小当たりテーブル(図12に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。具体的には、本形態では必ず変動パターンP4が選択される。

20

## 【0117】

また、小当たりフラグがONでなければ(S1604でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - TRND - RC)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1606)。図11(C)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「5」であり、非時短状態であれば「0」～「13」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にすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

## 【0118】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル - TRND - RC)がリーチ成立乱数値である場合(S1606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12に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1607)。本形態では、変動パターンP5又はP6が選択される。

30

## 【0119】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル - TRND - RC)がリーチ成立乱数値でない場合(S1606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12に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。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。本形態では、変動パターンP7又はP8が選択される。

40

## 【0120】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図29に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中のテーブル(図12に示す変動パターン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～S1608と同様の流れで処理(S1609～S1615)を行う。すなわち、大当たりであれば図12の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照し、小当たりであれば図12の時短状態中且つ小当たりに該当する部分を参照し、リーチ有りハズレであれば図12

50



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、リーチ無しハズレであれば図12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。

【0121】

なお、時短状態中の変動パターンテーブル（図12に示す変動パターン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、大当たりのうち長当たりに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

10

【0122】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図28に示すその他の処理(S1616)を行ってこの処理を終える。なお、その他の処理(S1616)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板90に送られる。

【0123】

〔特図2乱数シフト処理〕図30に示すように、特図2乱数シフト処理(S1404)ではまず、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1701)。次いで、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を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする(S1702)。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1703)、この処理を終える。

20

【0124】

特図2乱数シフト処理(S1404)を実行した後は、図26の特図2変動開始処理(S1405)を実行する。特図2変動開始処理(S1405)では、特別動作ステータスを「2」にセットすると共に、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。

30

【0125】

図26の特別図柄待機処理(S1302)において、特図2保留球数が「0」であり、且つ、特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1406でNO)には、特図1大当たり判定処理(S1407)、特図1変動パターン選択処理(S1408)、特図1乱数シフト処理(S1409)、特図1変動開始設定(S1410)をこの順に行う。

【0126】

〔特図1大当たり判定処理〕図31に示すように、特図1大当たり判定処理(S1407)では、図27に示した特図2大当たり判定処理(S1402)と同様の流れで処理(S1801～S1811)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【0127】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、ステップS1801では、RAM84の第1特図保留記憶部85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A）を読み出す。またステップS1805における大当たりの種別判定では、15R特定大当たり、15R通常大当たり、および2R特定大当たりのいずれとも判定される可能性がある（図11(B)）。図11(B)の特図1の欄に示すように、各大当たりの振分率は、15R特定大当たりが40%、15R通常大当たりが40%、2R特定大当たりが20%となっている。この大当たりの種別判定で15R特定大当たり又は15R通常大当たりと判定された場合には、ステップS1806において大当たりフラグとして長当たりフラグをONする。一方、2R特定大当たりと判定された場合には、ステップS1806において大当たりフラグとして短当

40

50

たりフラグをONする。

【0128】

〔特図1変動パターン選択処理〕図32および図33に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1408)では、図28および図29に示した特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の流れで処理(S1901~S1920)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【0129】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、ステップS1902(図32)でYESの場合(すなわち大当たりフラグがONの場合)には、さらに当選した大当たりの種別が15R大当たり(15R特定大当たり又は15R通常大当たりのいずれか)であるか否かを判定する(S1903)。そして15R大当たりである場合には(S1903でYES)、非時短状態中15R大当たりテーブル(図12に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ長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(ラベル-TRND-T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1904)。具体的には、変動パターンP1または変動パターンP2が選択される。

10

【0130】

一方ステップS1903において15R大当たりでないと判定した場合(S1903でNO)、即ち2R特定大当たりである場合には、非時短状態中2R大当たりテーブル(図12に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ短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(S1905)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

20

【0131】

また、この特図1変動パターン選択処理では、ステップS1911(図33)でYESの場合(すなわち大当たりフラグがONの場合)にも、さらに当選した大当たりの種別が15R大当たり(15R特定大当たり又は15R通常大当たりのいずれか)であるか否かを判定する(S1912)。そして15R大当たりである場合には(S1912でYES)、時短状態中15R大当たりテーブル(図12に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ長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(S1913)。具体的には、変動パターンP9~P11のいずれかが選択される。

【0132】

一方ステップS1912において15R大当たりでないと判定した場合(S1912でNO)、即ち2R特定大当たりである場合には、時短状態中2R大当たりテーブル(図12に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ短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(S1914)。具体的には、変動パターンP12が選択される。

30

【0133】

この特図1変動パターン選択処理において、変動パターンの選択(S1904,S1905,S1907,S1909,S1910,S1913,S1914,S1916,S1918,S1919)を行った後は、その他の処理(S1920、図32)を行ってこの処理を終える。その他の処理(S1920)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板90に送られる。

40

【0134】

〔特図1乱数シフト処理〕図34に示すように、特図1乱数シフト処理(S1409)ではまず、特図1保留球数を1デクリメントする(S2001)。次いで、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S2002)。そして、第1特図保留記憶部85aの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S2003)、この処理を終える。

【0135】

特図1乱数シフト処理(S1409)を実行した後は、図26の特図1変動開始処理(S1410)を実行する。特図2変動開始処理(S1410)では、特別動作ステータスを「2」にセットする

50

と共に、変動開始コマンドをRAM 84の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0136】

〔特別図柄変動中処理〕図35に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間(図26のステップS1403又はS1408で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図12参照)が経過したか否かを判定する(S2101)。経過していなければ(S2101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。

【0137】

一方、変動時間が経過していれば(S2101でYES)、変動停止コマンドをセットする(S2102)。そして、確変フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONであれば、高確率状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする確変カウンタの値を1デクリメントするとともに(S2104)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定して(S2105)、「0」であれば確変フラグをOFFする(S2106)。ステップS2103又はS2105の判定結果がNOであれば、ステップS2107に進む。なお、本パチンコ遊技機1はいわゆるST機であり、高確率状態への移行時には確変カウンタの値が「140」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。

【0138】

続いて、時短フラグがONか否かを判定し(S2107)、ONであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントするとともに(S2108)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定して(S2109)、「0」であれば時短フラグをOFFする(S2110)。ステップS2107又はS2109の判定結果がNOであれば、ステップS2111に進む。

【0139】

続いて、特別動作ステータスを「3」にセットする(S2111)。そして、特別図柄の変動表示を、大当たり乱数及び大当たり種別乱数の判定結果に応じた表示結果(大当たり図柄、小当たり図柄、又はハズレ図柄)で停止させる等のその他の処理を行ってから(S2112)、この処理を終える。

【0140】

〔特別図柄確定処理〕図36に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S2201)。大当たりフラグがONであれば(S2201でYES)、続いて当選した大当たりの種別が15R大当たり(15R特定大当たり又は15R通常大当たりのいずれか)か否かを判定する(S2202)。

【0141】

そして15R大当たりであれば(すなわち長当たりフラグがONであれば)、大当たり遊技中に実行したラウンド(1回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)の開放パターンとして、15R特定大当たりであれば15R特定大当たり用の開放パターン(図9参照)をセットし、15R通常大当たりであれば15R通常大当たり用の開放パターン(図9参照)をセットする(S2203)。

【0142】

15R特定大当たり用の開放パターンとは、図9に示すように、1ラウンドから14ラウンドまでは第1大入賞口30を最大28秒間開放し、15ラウンドは第2大入賞口35を最大13秒間開放する開放パターンである。一方、15R通常大当たり用の開放パターンとは、図9に示すように、1ラウンドから14ラウンドまでは第1大入賞口30を最大28秒間開放し、15ラウンドは第2大入賞口35を最大0.3秒間開放する開放パターンである。

【0143】

すなわち、15R通常大当たり用の開放パターンは、15R特定大当たり用の開放パターンと比べて最終ラウンド(15R)の開放態様が異なる。つまり、15R特定大当たり

10

20

30

40

50

では、15R目に第2大入賞口35が1.3秒開放するため、15R中に第2大入賞口35へ遊技球が容易に入賞する。そして、第2大入賞口35へ入賞した遊技球は、必ず特定領域39を通過する(図7(A)参照)。これに対して、15R通常大当たりでは、15R目に第2大入賞口35が0.3秒しか開放しない。そのため、15R中に第2大入賞口35へ遊技球が入賞することはまずない。従って、15R通常大当たりの実行中に、遊技球が特定領域39を通過することはない。

#### 【0144】

ステップS2202において15R大当たりでなければ(すなわち短当たりフラグがONであれば)、当選した大当たりは2R特定大当たりであるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)の開放パターンとして、2R特定大当たり用の開放パターン(図9参照)をセットする(S2204)。

10

#### 【0145】

2R特定大当たり用の開放パターンとは、図9に示すように、1ラウンド目は第1大入賞口30を極短時間(0.3秒間)開放し、2ラウンド目は第2大入賞口35を最大1.5秒間開放する開放パターンである。第2大入賞口35の開放時間が1.5秒あれば、遊技球が第2大入賞口35へ入賞することは十分に可能である。そして、第2大入賞口35へ入賞した遊技球は、必ず特定領域39を通過する(図8(A)参照)。

#### 【0146】

ステップS2203又はS2204の処理を終えたら、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S2205)、大当たり遊技のオープニングを開始し(S2206)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S2207)。

20

#### 【0147】

また、ステップS2201において大当たりフラグがONでなければ(S2201でNO)、小当たりフラグがONであるか否かを判定する(S2208)。小当たりフラグがONであれば(S2208でYES)、小当たり遊技中における大入賞口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)の開放回数をカウントする小当たり用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)の開放パターンとして、小当たり用の開放パターン(図9参照)をセットする(S2209)。

#### 【0148】

30

小当たり用の開放パターンとは、図9に示すように、開放1回目は第1大入賞口30を極短時間(0.3秒間)開放し、開放2回目は第2大入賞口35を最大1.5秒間開放する開放パターンである。すなわち小当たり用の開放パターンは、2R特定大当たり用の開放パターンと同一(ラウンド数という点では小当たりでの開放をラウンドと言わないので異なるが、遊技者から見える第1大入賞装置31および第2大入賞装置36の動きは同じ)である。従って遊技者は、開放パターンを見ても、小当たり遊技が実行されているのか、2R特定大当たりとしての大当たり遊技が実行されているのか区別することができない。

#### 【0149】

この小当たりにおいても、第2大入賞口35の開放時間が1.5秒あるため、遊技球が第2大入賞口35へ入賞することは十分に可能である。但し小当たり中は、振分部材71が第1の状態(閉状態)に制御されているため(図8(B)参照)、第2大入賞口35へ入賞した遊技球は、必ず非特定領域70を通過する。

40

#### 【0150】

ステップS2209の処理を終えたら、小当たり遊技を開始するべく、小当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S2210)、小当たり遊技のオープニングを開始し(S2211)、特別動作ステータスを「5」にセットする(S2212)。なお、ステップS2208において小当たりフラグがONでなければ(S2208でNO)、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして処理を終える。

#### 【0151】

50

〔特別電動役物処理 1 (大当たり遊技)〕図 3 7 に示すように、特別電動役物処理 1 (S1308)ではまず、確変フラグが ON か否かを判定し (S2301)、ON であれば確変フラグを OFF する (S2302)。また、時短フラグが ON か否かを判定し (S2303)、ON であれば時短フラグを OFF する (S2304)。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。

【 0 1 5 2 】

次に、大当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する (S2305)。大当たり終了フラグは、当選した大当たり遊技において大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6) の開放が全て終了したことを示すフラグである。

10

【 0 1 5 3 】

大当たり終了フラグが ON でなければ (S2305 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) の開放中か否か (すなわち大入賞装置の開放中か否か) を判定する (S2306)。開放中でなければ (S2306 で NO)、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5) を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して 1 ラウンド目を開始する時間に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンドを開始する時間に至ったか否かを判定する (S2307)。

【 0 1 5 4 】

ステップ S2307 の判定結果が NO であれば、そのまま処理を終える。一方、ステップ S2307 の判定結果が YES であれば、現在実行中の大当たり遊技が 1 5 R 特定大当たりとしての大当たり遊技か否かを判定する (S2308)。なお、大当たり種別に関する情報については、大当たり種別判定 (図 2 7 の S1505 又は図 3 1 の S1805) の後に、RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファに格納してある。そして、1 5 R 特定大当たりでなければステップ S2311 に進むが、1 5 R 特定大当たりであればラウンドカウンタの値が「2」か否か、すなわち次の開放が最終ラウンドの一つ前のラウンドになるか否かを判定する (S2309)。最終ラウンドの一つ前のラウンドにならない場合 (S2309 で NO) には、そのままステップ S2311 に進む。これに対して、最終ラウンドの一つ前のラウンドになる場合 (S2309 で YES) には、V 打込報知コマンドをセットしてから (S2310) ステップ S2311 に進む。V 打込報知コマンドは、サブ制御基板 9 0 に、特定領域 3 9 を狙った打ち込みを行うべき旨の報知をさせるためのコマンドである。すなわち、本パチンコ遊技機 1 では、1 5 R 特定大当たりに当選したときのみ、特定領域 3 9 を狙うべき旨の積極的な打ち込み報知を行うこととしている。

20

30

【 0 1 5 5 】

ステップ S2311 では、ラウンドカウンタの値が「1」か否か、すなわち次の開放が最終ラウンドになるか否かを判定する。最終ラウンドにならない場合 (S2311 で NO) はステップ S2313 に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン (図 9 参照) に従って第 1 大入賞口 3 0 を開放させる。一方、最終ラウンドになる場合 (S2311 で YES) は振分部材開放処理 (S2312) を行ってからステップ S2313 に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン (図 9 参照) に従って第 2 大入賞口 3 5 を開放させる。

【 0 1 5 6 】

〔振分部材開放処理〕図 3 8 に示すように、振分部材開放処理 (S2312) ではまず、現在実行中の大当たり遊技が、特定大当たり (1 5 R 特定大当たり又は 2 R 特定大当たり) としての大当たり遊技か否かを判定する (S3001)。そして、特定大当たりでなければ (S3001 で NO) 処理を終える。一方、特定大当たりであれば (S3001 で YES)、振分部材 7 1 の開放を開始する (S3002)。具体的には、1 5 R 特定大当たりであれば、図 7 (A) に示すように、最終ラウンド (第 1 5 ラウンド) における第 2 大入賞口 3 5 の開放中および第 2 大入賞口 3 5 の閉塞後の数秒間にわたって、振分部材 7 1 を第 2 の状態 (開状態、図 3 (B) 参照) に制御する。また、2 R 特定大当たりであれば、図 8 (A) に示すように、最終ラウンド (第 2 ラウンド) における第 2 大入賞口 3 5 の開放中および第 2 大入賞口 3 5 の閉塞後の数秒間にわたって、振分部材 7 1 を第 2 の状態 (開状態、図 3 (B) 参照) に制御する。

40

50

## 【 0 1 5 7 】

このように振分部材 7 1 を第 2 の状態に制御することで、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球の特定領域 3 9 への通過が許容される。すなわち本形態では、1 5 R 特定大当たりや 2 R 特定大当たりであればその最終ラウンド中に、特定領域 3 9 への遊技球の通過（V 通過ともいう）ができるようになっている。なお本形態では、V 通過の検知に基づいて V フラグを ON し（後述の特定領域センサ検出処理（図 4 1））、V フラグが ON である場合に、確変フラグを ON する、即ち高確率状態に設定することとしている（後述の遊技状態設定処理（図 3 9））。

## 【 0 1 5 8 】

これに対して、本形態では上記以外の期間は、振分部材 7 1 を第 1 の状態（閉状態、図 3（A）参照）に制御している。すなわち、特定大当たり中であっても、上記以外の期間は、振分部材 7 1 は第 1 の状態に制御される（図 7（A）及び図 8（A）参照）。また、1 5 R 通常大当たり中や小当たり中は、その全期間にわたり、振分部材 7 1 は第 1 の状態に制御される（図 7（B）及び図 8（B）参照）。もちろん、特別遊技を実行していないときは、振分部材 7 1 は第 1 の状態に制御される。

## 【 0 1 5 9 】

このように振分部材 7 1 を第 1 の状態に制御することで、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球の特定領域 3 9 への通過は妨げられる。すなわち本形態においては、1 5 R 特定大当たりや 2 R 特定大当たりの最終ラウンド以外の期間では、特定領域 3 9 への遊技球の通過ができないようになっている。なお本形態では、1 5 R 通常大当たりにおける最終ラウンドの第 2 大入賞口 3 5 の開放時間は 0 . 3 秒と短いため、振分部材 7 1 を第 2 の状態に制御したとしても、基本的には V 通過は生じない。しかし本形態では、あえて 1 5 R 通常大当たりの最終ラウンド中であっても振分部材 7 1 を第 1 の状態に制御することで、万が一第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入賞した場合であっても、V 通過が生じないようにしている。

## 【 0 1 6 0 】

なお、1 5 R 特定大当たり又は 2 R 特定大当たりにおける上記の期間中以外は振分部材 7 1 を第 1 の状態に制御していることは、不正行為による第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入賞に基づいて V フラグが ON されることのないように、すなわち高確率状態に制御されることのないようにするためでもある。

## 【 0 1 6 1 】

特別電動役物処理 1（図 3 7）のステップ S2306において、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）の開放中であれば（S2306で YES）、そのラウンドにおける大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では 1 ラウンド当たり 1 0 個）に達しているか否かを判定する（S2314）。規定入賞個数に達していなければ（S2314で NO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図 9 参照）が経過したか否か）を判定する（S2315）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2315で NO）、処理を終える。

## 【 0 1 6 2 】

これに対して、規定入賞個数に達している場合（S2314で YES）又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2315で YES）、すなわち 2 つのラウンド終了条件のうちのいずれかが満たされている場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5）を閉鎖（閉塞）する（S2316）。そして、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（S2317）、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（S2318）。「 0 」でなければ（S2318で NO）、次のラウンドを開始するためにそのまま処理を終える。

## 【 0 1 6 3 】

一方「 0 」であれば（S2318で YES）、振分部材閉鎖処理を行う（S2319）。振分部材閉鎖処理（S2319）は、第 2 の状態に制御されている振分部材 7 1 を、その作動パターン（図 7（A）及び図 8（A））に従って第 1 の状態に戻すための処理である。その後、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットする

10

20

30

40

50

とともに(S2320)、大当たりのエンディングを開始する(S2321)。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2322)。なおラウンドカウンタは、長当たり(15R大当たり)であれば大入賞口の開放が15回なされると「0」になり、短当たり(2R大当たり)であれば大入賞口の開放が2回なされると「0」になる。

【0164】

またステップS2305において大当たり終了フラグがONであれば(S2305でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2323)、エンディング時間が経過していなければ(S2323でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2323でYES)、大当たり終了フラグをOFFした後(S2324)、後述の遊技状態設定処理(S2325)を行う。そして、大当たりフラグをOFFし(S2326)、特別動作ステータスを「1」にセットして処理を終える(S2327)。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25)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。

10

【0165】

[遊技状態設定処理] 図39に示すように、遊技状態設定処理(S2325)ではまず、今回実行した大当たり遊技が15R通常大当たりか否かを判定する(S2401)。ステップS2401の判定結果がYESであれば、時短フラグをONするとともに(S2402)、時短カウンタに「100」をセットして(S2403)処理を終える。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。

20

【0166】

これに対して、ステップS2401の判定結果がNOであれば、続いてVフラグがONであるか否かを判定する(S2404)。なおVフラグは後述の特定領域センサ検出処理(図41)にてONするフラグである。そしてVフラグがONであれば(S2404でYES)、確変フラグをONするとともに(S2405)、確変カウンタに「140」をセットする(S2406)。その後、VフラグをOFFして(S2407)、ステップS2408に進む。一方、VフラグがOFFであれば(S2404でNO)、確変フラグをONすることなく、ステップS2408に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

30

【0167】

ステップS2408では、今回実行した大当たり遊技が15R特定大当たりか否かを判定する。そして、15R特定大当たりでなければ、すなわち2R特定大当たりであれば(S2408でNO)、そのまま処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、その大当たり遊技中にV通過があれば、高確率状態且つ非時短状態且つ低ベース状態(すなわち高確低ベース状態)になる。この高確低ベース状態は、特別図柄の可変表示が140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。

【0168】

一方、15R特定大当たりであれば(S2408でYES)、時短フラグをONするとともに(S2409)、時短カウンタに「140」をセットして(S2410)処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、その大当たり遊技中にV通過があれば、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)になり、その大当たり遊技中にV通過がなければ、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。これらの高確高ベース状態及び低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が140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。なお、15R特定大当たりでV通過がない場合には、低確低ベース状態に制御するようにしてもよい。

40

【0169】

[特別電動役物処理2(小当たり遊技)] 図40に示すように、特別電動役物処理2(S1309)ではまず、小当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2501)。小当たり終

50

了フラグは、当選した小当たり遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0170】

小当たり終了フラグがONでなければ(S2501でNO)、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中か否か（すなわち大入賞装置の開放中か否か）を判定する(S2502)。開放中でなければ(S2502でNO)、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時間に至ったか否か、すなわち小当たりのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時間に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する(S2503)。

【0171】

ステップS2503の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2503の判定結果がYESであれば、小当たり用開放カウンタの値が「1」か否か、すなわち次の開放が最後の開放になるか否かを判定する(S2504)。最後の開放（本形態では2回目の開放）にならない場合(S2504でNO)はステップS2506に進んで、小当たりの開放パターン（図9参照）に従って第1大入賞口30を開放させる。一方、最後の開放になる場合(S2504でYES)は振分部材非開放処理(S2505)を行ってからステップS2506に進んで、小当たりの開放パターン（図9参照）に従って第2大入賞口35を開放させる。

【0172】

振分部材非開放処理(S2505)は、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉塞後の数秒間にわたって、振分部材71を第1の状態（図3（A））に制御するための処理である。すなわち、開放された第2大入賞口35に入賞した遊技球が、特定領域39を通過しないようにする（非特定領域70を通過するようにする）ための処理である。本形態では上記の振分部材開放処理(S2312、図37)で振分部材71を第2の状態に制御する期間以外の期間は、振分部材71を第1の状態に制御している。従って、この振分部材非開放処理では、振分部材71が第2の状態となっていないか、すなわち第1の状態に制御されているかを確認する。例えば、振分部材71の位置を検知するフォトセンサを主制御基板80に接続している場合には、このフォトセンサからの検知信号に基づいて、振分部材71が第1の状態となっていることを確認する。振分部材71が第1の状態となっていない場合には、第1の状態とするべく振分部材ソレノイド73を駆動する（非通電状態とする）。なおフォトセンサにて振分部材71の位置を検知することなく、振分部材ソレノイド73が非通電状態か否かを確認して、非通電状態でなければ非通電状態にするようにしてもよい。

【0173】

これにより、小当たり中に第2大入賞口35への入賞があっても、その入賞球（第2大入賞口35へ入賞した遊技球）が特定領域39を通過することはなくなる。すなわち、小当たり中に第2大入賞口35に入賞した遊技球は、非特定領域70を通過することとなる。このようにすることで、小当たり遊技前の遊技状態が通常状態であればその小当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させないようにしている。なお、本形態では前述の振分部材開放処理(S2312、図37)で振分部材71を第2の状態に制御する期間以外の期間は振分部材71は第1の状態にあるため、ステップS2504及びS2505の処理を省略してもよい。但し、処理の確実性のためには実行することが望ましい。

【0174】

ステップS2502において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば、(S2502でYES)、1回の開放中における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では10個）に達しているか否かを判定する(S2507)。規定入賞個数に達していなければ(S2507でNO)、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図9参照）が経過したか否か）を判定する(S2508)。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ(S2508でNO)、処理を終える。

【0175】

これに対して、規定入賞個数に達している場合(S2507でYES)又は大入賞口の開放時間が

10

20

30

40

50



経過した場合 (S2508でYES) には、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 ) を閉鎖 (閉塞) する (S2509)。そして、小当たり用開放カウンタの値を 1 ディクリメントし (S2510)、小当たり用開放カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する (S2511)。「 0 」でなければ (S2511でNO)、次の開放を開始するためにそのまま処理を終える。

【 0 1 7 6 】

一方「 0 」であれば (S2511でYES)、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、小当たりのエンディングコマンドをセットするとともに (S2512)、小当たりのエンディングを開始する (S2513)。そして、小当たり終了フラグをセットして処理を終える (S2514)。なお小当たり用開放カウンタは、大入賞口の開放が 2 回なされると「 0 」になる。

【 0 1 7 7 】

ステップ S2501 において小当たり終了フラグが ON であれば (S2501でYES)、2 回の開放が終了しているので、小当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し (S2515)、エンディング時間が経過していなければ (S2515でNO) 処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば (S2515でYES)、小当たり終了フラグを OFF するとともに (S2516)、小当たりフラグを OFF し (S2517)、さらに特別動作ステータスを「 1 」にセットして処理を終える (S2518)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理 (図 2 5 ) として再び特別図柄待機処理 (S1302) が実行されることになる。

【 0 1 7 8 】

なお、小当たり遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグを ON から OFF に切り変えることはしない。また、小当たり遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理 (S2325、図 3 9 ) を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機 1 では、小当たり遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。

【 0 1 7 9 】

[ 特定領域センサ検出処理 ] 図 1 5 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作処理 (S106) に次いで特定領域センサ検出処理 (S107) を行う。特定領域センサ検出処理 (S107) では図 4 1 に示すように、まず、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったか否かを判定する (S2601)。なお本形態では、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知は、振分部材 7 1 が第 2 の状態 (図 3 ( B ) ) に制御されているときのみなされる。ステップ S2601 にて検知がなければ (S2601でNO) 処理を終了するが、検知があれば (S2601でYES) V フラグを ON するとともに (S2602)、現在実行中の大当たり遊技が 2 R 特定大当たりであるか否かを判定する (S2603)。そして、2 R 特定大当たりでなければ (S2603でNO)、すなわち 1 5 R 特定大当たりであれば、第 1 V 通過コマンドをセットして (S2604) 処理を終え、2 R 特定大当たりであれば (S2603でYES)、第 2 V 通過コマンドをセットして (S2605) 処理を終える。なお、第 1 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過があったことの報知を行わせるためのコマンドである。これに対して、第 2 V 通過コマンドは、サブ制御基板 9 0 に V 通過があったことの報知を原則行わせないためのコマンドである。

【 0 1 8 0 】

[ 保留球数処理 ] 図 1 5 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、特定領域センサ検出処理 (S107) に次いで保留球数処理 (S108) を行う。保留球数処理 (S108) では図 4 2 に示すように、まず、RAM 8 4 に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数および普通図柄保留球数を読み出す (S2701)。次いで、その保留球数のデータ (その保留球数をサブ制御基板 9 0 に通知するための保留球数コマンド) を、RAM 8 4 の出力バッファにセットする (S2702)。

【 0 1 8 1 】

[ 電源断監視処理 ] 図 1 5 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理 (S108) に次いで電源断監視処理 (S109) を行う。電源断監視処理 (S109) では図 4 3 に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定し (S2801)、入力があれば (S2801でYES)、現在の状態に関するデータを RAM 8 4 に記憶するとともに (S2802)、電源断フラグを ON し (S2803)、その後はメイン側タイマ割り込み処理 (図 1 5 ) に戻ることなくループ処理をする。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 8 2 】

## 6 . 演出制御用マイコン 9 1 の動作

[ サブ制御メイン処理 ] 次に図 4 4 ~ 図 5 2 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、R A M 9 4 に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 9 3 から図 4 4 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず C P U 初期化処理を行う ( S 4 0 0 1 ) 。 C P U 初期化処理 ( S 4 0 0 1 ) では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C ( 割り込み時間用コントローラ ) 等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

10

## 【 0 1 8 3 】

続いて、電源断信号が O N で且つ R A M 9 4 の内容が正常であるか否かを判定する ( S 4 0 0 2 ) 。そしてこの判定結果が N O であれば、R A M 9 4 の初期化をして ( S 4 0 0 3 ) 、ステップ S 4 0 0 4 に進む。一方、判定結果が Y E S であれば ( S 4 0 0 2 で Y E S ) 、R A M 9 4 の初期化をせずにステップ S 4 0 0 4 に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M 9 4 内容が正常でない場合には ( S 4 0 0 2 で N O ) 、R A M 9 4 を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M 9 4 内容が正常に保たれている場合には ( S 4 0 0 2 で Y E S ) 、R A M 9 4 を初期化しない。R A M 9 4 を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタの値はリセットされる。なお、このステップ S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 3 は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

20

## 【 0 1 8 4 】

ステップ S 4 0 0 4 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 4 0 0 5 ) 。乱数シード更新処理 ( S 4 0 0 5 ) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値はサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 の所定の更新値記憶領域 ( 図示せず ) に逐次記憶される。なお、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 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。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 から始動入賞があった旨を通知する制御信号 ( コマンド ) が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどをとることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、R A M 9 4 の所定の乱数カウンタ値記憶領域 ( 図示せず ) である。

30

## 【 0 1 8 5 】

乱数シード更新処理 ( S 4 0 0 5 ) が終了すると、コマンド送信処理を実行する ( S 4 0 0 6 ) 。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンド ( 制御信号 ) を、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、およびランプ制御基板 1 0 7 に送信する。コマンドを受信した各基板は、コマンドに従い各種の演出装置 ( 画像表示装置 7、スピーカ 6 7、盤ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び装飾可動体 1 5 等 ) を用いて各種の演出 ( 演出図柄可変表示演出や、大当たり遊技及び小当たり遊技に伴う特別遊技演出等 ) を実行する。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する ( S 4 0 0 7 ) 。以降、ステップ S 4 0 0 4 ~ S 4 0 0 7 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 4 0 0 8 ) 、2 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 0 9 ) 、および 1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) の実行が可能となる。

40

## 【 0 1 8 6 】

[ 受信割り込み処理 ] 受信割り込み処理 ( S 4 0 0 8 ) では、図 4 5 に示すように、ストローブ信号 ( S T B 信号 ) が O N か否か、すなわち主制御基板 8 0 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 9 1 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する ( S 4 1 0 1 ) 。そして、ストローブ信号が O N でなければ処理を終え、O N であれば主制御基板 8 0 から送信されてきた各種のコマンドを R A M 9 4 に格納する ( S 4 1 0 2 ) 。この受信割り込み処理

50

は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【 0 1 8 7 】

〔 2 m s タイマ割り込み処理 〕 2 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板 9 0 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行する。図 4 6 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a 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)を作成する入力処理を行う(S4201)。続いて、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う(S4202)。次いで、装飾可動体 1 5 を駆動するための駆動データの作成および出力を行う駆動データ出力処理を行う(S4203)。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を行う(S4204)。

10

【 0 1 8 8 】

〔 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(S4010)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する。図 4 7 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。次いで、2 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(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。その後、ランプデータ(盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 の点灯を制御するデータ)を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4304)。

20

【 0 1 8 9 】

〔 受信コマンド解析処理 〕 図 4 8 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動開始コマンド(S1405又はS1410でセット)を受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4402)。次に、主制御基板 8 0 から変動停止コマンド(S2102でセット)を受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出終了処理を行う(S4404)。

【 0 1 9 0 】

続いて、主制御基板 8 0 からオープニングコマンド(S2205又はS2210でセット)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば後述する特別遊技演出選択処理を行う(S4406)。次いで、主制御基板 8 0 からエンディングコマンド(S2320又はS2512でセット)を受信したか否か判定し(S4407)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S4408)。

30

【 0 1 9 1 】

続いて、主制御基板 8 0 から V 打込報知コマンド(S2310でセット)を受信したか否か判定し(S4409)、受信していれば V 打込報知演出コマンドをセットする(S4410)。ここで、V 打込報知コマンドは、1 5 R 特定大当たりにおける最終ラウンドの一つ前のラウンドの開始時にサブ制御基板 9 0 に送られるコマンドである。V 打込報知演出コマンドがコマンド送信処理(S4006)にて画像制御基板 1 0 0 等に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、所定の画像情報を R O M 1 0 3 から読み出して、図 5 3 ( A ) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にて「次ラウンドは V チャンス」の文字と、第 2 大入賞装置 3 6 の位置(より詳しくは特定領域 3 9 の位置)を示す矢印「 」とを表示する。これにより、次のラウンド(最終ラウンド)では第 2 大入賞装置 3 6 が開放されること、そして特定領域 3 9 へ遊技球を通過させるべきことが、遊技者に報知される。なお、図 5 3 ( A ) に示した表示は、V 打込報知態様の一例である。

40

【 0 1 9 2 】

なお、2 R 特定大当たりにおいては、V 打込報知コマンドがサブ制御基板 9 0 に送信されることはない(図 3 7 のステップ S2308 ~ S2310 参照)。また、小当たりにおいても、V 打込報知コマンドがサブ制御基板 9 0 に送信されることはない(図 4 0 参照)。従って、2 R 特定大当たり中や小当たり中の表示画面 7 a は、図 5 3 ( B ) に示すように、「次ラウンドは V チャンス」の文字等の表示がない画面(すなわち特定領域 3 9 へ遊技球を進入させることについての示唆が何もない画面)に制御される。言い換えれば、V 打込非報知

50

態様をとる。

【0193】

このように本パチンコ遊技機1では、15R特定大当たりのときにはV打込報知を行う一方で、2R特定大当たりや小当たりのときには、V打込報知を行わない。これにより、2R特定大当たりや小当たりにおいて、V通過を遊技者に意識させないようにしている。すなわち、遊技者からすれば、2R特定大当たりや小当たりでは、V打込報知がなされないため、V通過を意識しにくくなっている。このようにすることで、2R特定大当たりや小当たり時に、遊技者が特定領域39をあえて注意して視認することのないようにしている。但し、2R特定大当たりや小当たり時であっても、15R特定大当たりと同様、「右打ち」の報知は表示画面7aにて行う(図53参照)。このようにすることで、2R特定大当たりや小当たりであっても、第2大入賞口35に遊技球が入賞されるようにしている。そして、2R特定大当たりにおいては振分部材71が第2の状態(開状態)にあるため、第2大入賞口35へ入賞した遊技球は、特定領域39を通過することとなる。

10

【0194】

続いて演出制御用マイコン91は、主制御基板80から第1V通過コマンド(S2604でセット)を受信したか否か判定し(S4411)、受信していればV通過報知コマンドをセットする(S4412)。なお、第1V通過コマンドは、15R特定大当たりにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理(S4006)にて画像制御基板100等に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の画像情報をROM103から読み出して、図54(A)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過!」の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過したことが遊技者に報知される。

20

【0195】

なお、「V通過!」の文字を表示することは、V通過報知態様の一つであり、他の表示内容(例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示する等)にてV通過を報知してもよい。さらには、「V通過!」の文字に変えて、図54(B)に示すように、「確変おめでとう!」の文字を表示してもよい。すなわち、V通過報知態様として高確報知態様をとってもよい。このようにすれば、V通過を報知するだけでなく、実行中の特別遊技後の遊技状態が高確率状態となることを遊技者に対して報知することができる。

30

【0196】

続いて演出制御用マイコン91は、主制御基板80から第2V通過コマンド(S2605でセット)を受信したか否か判定する(S4413)。そして、受信していればV通過非報知コマンドをセットしてから(S4414)、ステップS4415に進み、受信していなければ、そのままステップS4415に進む。ステップS4415では、その他の処理として上記のコマンド以外の受信コマンド(例えば普通図柄変動開始コマンド(S705でセット)や普通図柄変動停止コマンド(S1002でセット))に基づく処理を行う。ここで、第2V通過コマンドは、2R特定大当たりにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。

【0197】

V通過非報知コマンドがコマンド送信処理(S4006)にて画像制御基板100等に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、図54(C)に示すように、「V通過!」等の文字の表示がない画面(すなわちV通過の報知が何もない画面)に、画像表示装置7の表示画面7aを制御する。言い換えれば、V通過非報知態様をとる。従って本パチンコ遊技機1では、2R特定大当たりにおいて遊技球が特定領域39を通過しても、そのことは遊技者に報知されない。なお、小当たりにおいては、遊技球が第2大入賞口35に入賞しても振分部材71に障害されて特定領域39を通過することはない。従って、小当たりにおいても、V通過非報知態様がとられることとなる。

40

【0198】

なお、上述の特定領域センサ検出処理(図41)にてセットするコマンドを第1V通過

50

コマンドのみとし、第2V通過コマンドをセットしない(ステップS2605を省略する)こともとしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理(図48)では、上記のステップS4413~S4414を実行しないこととする。このように構成しても、15R特定大当たり中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド(V通過非報知コマンド)をセットしなくてもよい。但し、本形態のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性は増す。

#### 【0199】

[変動演出開始処理] 図49に示すように、変動演出開始処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンド(S1405又はS1410でセット)を解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図1又は特図2の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報(図12のP1等)には、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、特図1又は特図2の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報等が含まれている(図12参照)。遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

#### 【0200】

次に演出制御用マイコン91は、現在のモードステータスを参照する(S4502)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。図55に示すように、モードステータスは「1」~「5」までの値を取り、各値は演出モードA~Eに対して割り当てられている。

#### 【0201】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、登場するキャラクタやアイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置7に表示される画像が異なり、演出図柄可変表示演出も演出モードに応じた態様で実行される。本形態では図55に示すように、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA~Cのいずれであるかを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。

#### 【0202】

また、演出モードD又は演出モードEは、高確低ベース状態又は低確低ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがDであるとき又はEであるときには、遊技者は演出モードを確認しても、高確率状態にあるのか非高確率状態(通常状態)にあるのか把握することはできない。その意味において演出モードD及びEは、特定不能モードと言える。

#### 【0203】

変動演出開始処理(図49)では、モードステータスの参照(S4502)に続いて演出制御用マイコン91は、変動演出パターンを決めるための変動演出パターンテーブルをセットし(S4503)、このテーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合するとともに参照したモードステータスが示す演出モードに応じた変動演出パターンを選択する(S4504)。このとき演出決定用乱数の取得および判定も行う。これにより、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の予告演出の内容や、停止表示する演出図柄の組み合わせなどを含めて、演出図柄可変表示演出としてどのような演出を行うかが決定される。そして、選択した変動演出パターンにて演出図柄可変表示演出を開始するための変動演出開始コマンドをセットし(S4505)、変動演出開始処理を終了する。

#### 【0204】

ステップS4405でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて演出図柄可変表示演出を行う。

## 【 0 2 0 5 】

なお演出図柄可変表示演出における停止図柄の組み合わせとしては、15R特定大当たりへの当選時は「777」等の奇数図柄のゾロ目、15R通常大当たりへの当選時は「666」等の偶数図柄のゾロ目、リーチ有りハズレの場合は「787」などのバラケ目、リーチ無しハズレの場合は「635」などのバラケ目が選択されるようになっている。また、2R特定大当たりおよび小当たりへの当選時は「135」など予め定めたチャンス目が選択されるようになっている、すなわち、2R特定大当たりへの当選時も小当たり当選時も同じ演出図柄の組み合わせで停止表示されるようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄を確認しても、2R特定大当たりへ当選したのか小当たりに当選したのか判別することはできない。なお、上述の演出図柄の停止表示の態様は一例であり、大当たり抽選の結果に対して演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

10

## 【 0 2 0 6 】

〔変動演出終了処理〕図50に示すように、変動演出終了処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンド(S2102でセット)を解析するとともに(S4601)、モードステータスを参照する(S4602)。次に、モードステータスが「1」か否か、即ち演出モードAか否かを判定する(S4603)。そして、モードステータスが「1」であれば、ステップS4607に進む。一方、モードステータスが「1」でなければ、現在の演出モードに対応する演出モードカウンタの値M(図55参照)を1デクリメントして(S4604)、その値Mが「0」にならなければ(S4605でNO)そのままステップS4607に進む。これに対して、「0」になれば(S4605でYES)、演出モードAに戻すためにモードステータスに「1」をセットしてから(S4606)ステップS4607に進む。ステップS4607では、演出制御用マイコン91は、演出図柄可変表示演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。

20

## 【 0 2 0 7 】

〔特別遊技演出選択処理〕図51に示すように、特別遊技演出選択処理(S4406)ではまず、オープニングコマンド(S2205又はS2210でセット)を解析する(S4701)。そして、解析したオープニングコマンドに基づいて、特別遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)時に実行する特別遊技演出のパターン(内容)を選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う(S4702)。この特別遊技演出には、特別遊技のオープニング中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中および開放間のインターバル中に実行する開放時演出が含まれている。続いて演出制御用マイコン91は、選択した特別遊技演出パターンにて特別遊技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セットする(S4703)。

30

## 【 0 2 0 8 】

ステップS4703でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。オープニング演出としては例えば、右打ちをする旨を表示画面7aに表示する。なお、この右打ちをする旨の表示は、開放時演出としてもなされる(図53参照)。

## 【 0 2 0 9 】

40

ここで、2R特定大当たり又は小当たりとしての特別遊技の実行に際して選択される特別遊技演出として、そのオープニング演出にて第2大入賞装置36(第2大入賞口35)を狙って遊技球を発射し続ける旨を表示画面7aに表示するものが選択されるようになっているとよい。すなわち、第2大入賞装置36(第2大入賞口35)の開放前から右打ちをし続けるように報知するとよい。これらの特別遊技中における1.5秒にわたる第2大入賞口35の開放中に、確実に第2大入賞口35に遊技球を入球させるためである。これに対して、15R特定大当たりとしての特別遊技の実行時には、このような打ち出し報知(第2大入賞口35の開放前から右打ちをし続ける旨の報知)を伴わないオープニング演出が選択されるようになっている。なお、2R特定大当たり又は小当たりとしての特別遊技の実行時であっても、このような打ち出し報知を内容としないオープニング演出が選択

50

されるようにしてもよい。

【 0 2 1 0 】

〔エンディング演出選択処理〕図 5 2 に示すように、エンディング演出選択処理(S4408)ではまず、エンディングコマンド(S2320又はS2512でセット)を解析する(S4801)。次いで、モードステータス変更処理(S4802)を行う。モードステータス変更処理(S4802)では、図 5 5 に示すように、いま終了させようとしている特別遊技が、1 5 R 通常大当たりであればモードステータスを「2」にセットする。また、1 5 R 特定大当たりであるがその大当たり遊技中にV通過が無ければ、モードステータスを「2」にセットする。また、1 5 R 特定大当たりであり且つその大当たり遊技中にV通過があれば、モードステータスを「3」にセットする。また、2 R 特定大当たり又は小当たりであればモードステータスを「4」又は「5」にセットする。なおモードステータスの初期値は「1」である。

10

【 0 2 1 1 】

このようなモードステータスの変更により、次の特別図柄の変動表示に並行して実行される演出図柄可変表示演出における演出モードが、変更後のモードステータスに対応した演出モードに変更される。すなわち、大当たり抽選にて1 5 R 特定大当たりに当選し且つその特別遊技中にV通過があった場合には、その特別遊技の実行後の初回の特別図柄の変動表示に並行して、演出モードCが実行されることになる。これにより、今の遊技状態が高確率状態であることが遊技者に報知される。すなわち、高確報知態様がとられる。

【 0 2 1 2 】

また大当たり抽選にて2 R 特定大当たり又は小当たりに当選した場合には、その特別遊技の実行後の初回の特別図柄の変動表示に並行して、演出モードD又はEが実行されることになる。これにより、今の遊技状態が高確率状態にあるかもしれないことが遊技者に報知される。但し、この演出モードD又はEは、小当たり遊技後であれば通常状態であっても実行されるため、高確率状態にあると断定することはできない。従って、今の遊技状態が高確率状態である場合(大当たり抽選にて2 R 特定大当たりに当選し且つその特別遊技中にV通過があった場合)に演出モードD又はEを実行することは、今の遊技状態が高確率状態であることを遊技者に対して報知していないことになる。すなわち、高確非報知態様をとっていることになる。また通常状態である場合に演出モードD又はEを実行することは、通常状態であることを遊技者に報知していない通常非報知態様をとっていることになる。よって、演出モードD又はEの実行は、遊技状態を遊技者に報知していない非報知態様をとっていることになる。

20

30

【 0 2 1 3 】

さらにモードステータス変更処理(S4802)では、変更後の演出モードでの特別図柄の変動表示の回数に上限を設けるため、変更後の演出モードに対応した演出モードカウンタの値Mに上限回数をセットする。具体的には図 5 5 に示すように、演出モードBへの変更時には演出モードカウンタの値Mbに1 0 0(1 5 R 通常大当たり時)又は1 4 0(1 5 R 特定大当たりでV通過無し時)をセットする。また、演出モードCへの変更時には演出モードカウンタの値Mcに1 4 0をセットする。また、演出モードD又はEへの変更時には演出モードカウンタの値Md又はMeに3 0をセットする。

【 0 2 1 4 】

続いて演出制御用マイコン9 1は、モードステータスを参照し(S4803)、解析したエンディングコマンドおよび参照したモードステータスに基づいて、エンディング演出のパターン(内容)を選択するエンディング演出パターン選択処理を行う(S4804)。なお、エンディング演出とは、特別遊技のエンディング中に実行する演出である。そして演出制御用マイコン9 1は、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットする(S4805)。

40

【 0 2 1 5 】

ステップS4805でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板1 0 0に送信されると、画像制御基板1 0 0のCPU1 0 2は、所定のエンディング演出画像をROM1 0 3から読み出して、画像表示装置7の表示画面

50

7 aに表示させる。ここで本形態では、15R特定大当たりでV通過有り時のエンディング演出として、「演出モードC突入」の文字を表示画面7 aに表示するものが選択されるようになっている。また、2R特定大当たり又は小当たりとしての特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードD突入」または「演出モードE突入」の文字を表示画面7 aに表示するものが選択されるようになっている。

【0216】

演出モードCは高確率状態のときのみ実行される(図55参照)。よって、「演出モードC突入」の文字を表示画面7 aに表示するエンディング演出の実行は、これからの遊技状態が高確率状態であることを遊技者に報知することになる。すなわち、高確報知態様をとることにあたる。

10

【0217】

これに対して、演出モードD又は演出モードEは高確率状態であっても通常状態であっても実行され得る(図55参照)。よって、「演出モードD突入」又は「演出モードE突入」の文字を表示画面7 aに表示するエンディング演出の実行は、これからの遊技状態が高確率状態に制御される場合には、そのことを遊技者に報知しない高確非報知態様をとることにあたり、通常状態に制御される場合には通常非報知態様をとることにあたる。すなわち、これからの遊技状態が通常状態又は高確率状態のいずれであるかを遊技者に報知しない非報知態様をとることにあたる。

【0218】

7. 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、2R特定図柄3(図9参照、第1の特定識別情報)が停止表示された場合には、振分部材71を図8(A)に示す作動パターン(第1作動パターンの一例)で作動させる。そのため、第2大入賞口35に入賞した遊技球は特定領域39を通過できる。そして、その特定領域39の通過に基づいて、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に制御され得る。しかし、小当たり図柄4(図9参照、第2の特定識別情報)が停止表示された場合には、振分部材71を図8(B)に示す作動パターン(第2作動パターンの一例)で作動させる。そのため、第2大入賞口35に入賞した遊技球は特定領域39を通過できず、非特定領域70を通過することとなる。従って、小当たり遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に制御されることはない。そのため遊技者が、特定領域39へと通じる第2大入賞口35への遊技球の入賞が有ったことを視認したとしても、特別遊技後の遊技状態が高確率状態に制御されるのかわからない。

30

【0219】

よって本形態によれば、特定領域39の通過に基づいて高確率状態へ移行させ得るパチンコ遊技機1であっても、高確率状態にあるか否か遊技者がわからない状態(高確率状態の潜伏状態)をつくりだすことができる。そしてこれにより、遊技者に対して、高確率状態であるかもしれないという期待感を抱かせる遊技興趣を提供することができる。なお本形態では、2R特定図柄3が停止表示された場合も、小当たり図柄4が停止表示された場合も、図9に示す同じ開放パターン(特定開放パターンの一つ)にて開閉部材(開閉部材32や羽根部材37)を開放させる。そのため、開閉部材の動作を見てもどちらの特別遊技かは区別できない。

40

【0220】

また本形態のパチンコ遊技機1では、2R特定大当たりとしての大当たり遊技が実行された場合には、特定領域39を遊技球が通過したとしてもそのことは報知されない(図54(C)参照)。また、小当たり遊技が実行された場合には、特定領域39を遊技球が通過することがないので、特定領域39への遊技球の通過が報知されることはない。そのため、報知態様によっても遊技者はどちらの特別遊技が実行されているのかわからない。よって、高確率状態への移行を確信できない興趣性を強めることができる。

【0221】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、15R特定大当たりとしての大当たり遊技で

50



は、2 R 特定大当たりとしての大当たり遊技よりも羽根部材（開閉部材）37の1ラウンド中の最長開放時間が長い（図9参照）。つまり15 R 特定大当たりは、第2大入賞口35への入賞を多く期待できる大当たりである。また、15 R 特定大当たりとしての大当たり遊技では、振分部材71を図7（A）に示す作動パターン（第1作動パターンの一例）で作動させる。そのため、第2大入賞口35に入賞した遊技球は特定領域39を通過できる。従って、その特定領域39の通過に基づいて、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に制御され得る。そして、この15 R 特定大当たりとしての大当たり遊技が実行された場合には、特定領域39への遊技球の通過があればそのことが報知される（図54（A）参照）。これにより遊技者は、特定領域39への遊技球の通過に基づく高確率状態への移行があると認識し得る。これに対して、2 R 特定大当たりとしての大当たり遊技が実行された場合には、特定領域39への遊技球の通過があってもそのことは報知されない（図54（C）参照）。すなわち本形態では、高確率状態への移行に際して特定領域39への遊技球の通過が報知される場合とされない場合がある。よって、報知されない場合における高確率状態への移行を確信できない興趣性を一層強めることができる。

10

#### 【0222】

また本形態のパチンコ遊技機1によれば、15 R 特定大当たりとしての大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技中に、特定領域39を狙うべき旨の積極的な打込報知がなされる（図53（A）参照）。一方、2 R 特定大当たりとしての大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技中に、特定領域39を狙うべき旨の積極的な打込報知はなされない（図53（B）参照）。すなわち本形態では、高確率状態に移行させ得る大当たり遊技であっても、特定領域39を狙った打ち込みが積極的に報知される場合とされない場合とがある。このことにより、特定領域39を狙った打ち込みが積極的に報知されない特別遊技（2 R 特定大当たりとしての大当たり遊技）において、遊技者の意識が特定領域39に向けられるのを抑えることができる。なお、遊技者に特定領域39の付近を注視されてしまうと、振分部材71の作動パターンの違いから、2 R 特定大当たりなのか、それとも小当たりなのかを区別されてしまうおそれが生じる。しかし本形態では、そのような事態の発生を抑制することが可能である。

20

#### 【0223】

##### 8. 変更例

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

30

#### 【0224】

##### 第2形態

次に、本発明に係る第2形態の遊技機について説明する。上記の第1形態では、特定領域センサ39aが遊技球を検知すれば必ずVフラグをONするようにしていた（図41のステップS2601及びS2602参照）。このようにしていても、振分部材71の状態制御によって特定領域39を遊技球が通過可能な状態と不可能な状態をつくりだすことができるので、本発明の目的の達成のためには十分である。しかしながら、不正行為に基づく特定領域39への遊技球の通過が生じたときに高確率状態へ移行してしまうのを防ぐためには、これから説明する第2形態のようにしておくといよい。

40

#### 【0225】

第2形態では、振分部材71の状態変化に同期して、特定領域センサ39aによる通過検知の有効性を切り変えるようにしている。具体的には、遊技制御用マイコン81は、図7（A）・（B）および図8（A）・（B）の各タイミングチャートにおいて「（c）V有効期間」として示すように、振分部材71が第2の状態（開状態、図3（B）に示す状態）にあるときには、特定領域39への遊技球の通過を有効と判定するV有効期間（第1期間に相当）に設定する。一方、振分部材71が第1の状態（閉状態、図3（A）に示す状態）にあるときには、特定領域39への遊技球の通過を無効と判定するV無効期間（第2期間に相当）に設定する。なおこれらの設定期間の切り換えは、振分部材開放処理（図37のステップS2312）や振分部材閉鎖処理（図37のステップS2319）に伴って行うよう

50

にすればよい。

【 0 2 2 6 】

そしてこの第 2 形態では、図 4 1 に示した特定領域センサ検出処理に替えて、図 5 6 に示す特定領域センサ検出処理を行う。この図 5 6 に示す特定領域センサ検出処理は、特定領域センサ 3 9 a が O N であった場合に (S2601 で YES) V 有効期間中であるか否かを判定し (S3100)、V 有効期間中であるときのみ V フラグを O N する (S3100 で YES のときのみ S2602 を実行する) 点が、第 1 形態と異なっている。第 2 形態ではこのような処理を行うため、振分部材 7 1 が特定領域 3 9 への遊技球の通過を許容しているとき (第 2 の状態にあるとき) だけ、特定領域センサ 3 9 a による通過検知が有効なものと判定されて (ステップ S3100 で YES となり)、V フラグが O N されることとなる (S2602)。なお、ステップ S3100 で N O と判定することは、特定領域センサ 3 9 a による通過検知を無効と判定することに相当する。

10

【 0 2 2 7 】

以上説明したように第 2 形態のパチンコ遊技機によれば、振分部材 7 1 の状態変化に同期して、特定領域センサ 3 9 a による通過検知の有効無効が切り換えられる。つまり、振分部材 7 1 が特定領域 3 9 への遊技球の通過を許容しているときだけ、特定領域センサ 3 9 a による通過検知が有効と判定される V 有効期間 (第 1 期間) に設定される (図 7 及び図 8)。そして、V 有効期間中の通過検知に基づいて遊技状態を高確率状態に制御するようにしている (図 5 6)。従って、振分部材 7 1 が特定領域 3 9 への遊技球の通過を許容していないのに、不正行為によって特定領域 3 9 へ遊技球を通過させても、その遊技球の通過は V 無効期間 (第 2 期間) 中の通過となるため、遊技状態が高確率状態に制御されることはない。つまり本形態によれば、不正行為に基づく高確率状態への移行を防止することができる。

20

【 0 2 2 8 】

第 3 形態

次に、図 5 7 に基づいて本発明に係る第 3 形態の遊技機について説明する。上記の第 1 形態では、第 2 大入賞装置 3 6 はセンター装飾体 1 0 の右下部に設けられていた。これに対して第 3 形態では、センター装飾体 1 0 の左上部に第 2 大入賞装置 2 3 6 を設けている。この第 2 大入賞装置 2 3 6 は、第 2 大入賞口 2 3 5 と、第 2 大入賞口 2 3 5 を開閉する羽根部材 (開閉部材) 2 3 7 と、羽根部材 2 3 7 を開閉駆動させる第 2 大入賞口ソレノイド (図 5 の第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 と同じ) と、第 2 大入賞口 2 3 5 への遊技球の入賞を検知する第 2 大入賞口センサ (図 5 の第 2 大入賞口センサ 3 5 a と同じ) と、を備えている。また、第 2 大入賞装置 2 3 6 の内部には、第 2 大入賞口 2 3 5 を通過した遊技球が通過可能な特定領域 2 3 9 および非特定領域 2 7 0 と、第 2 大入賞口 2 3 5 を通過した遊技球を特定領域 2 3 9 または非特定領域 2 7 0 に振り分ける振分部材 2 7 1 と、振分部材 2 7 1 を駆動させる振分部材ソレノイド (図 5 の振分部材ソレノイド 7 3 と同じ) と、特定領域 2 3 9 への遊技球の通過を検知する特定領域センサ (図 5 の特定領域センサ 3 9 a と同じ) と、非特定領域 2 7 0 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ (図 5 の非特定領域センサ 7 0 a と同じ) とが設けられている。なお第 2 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞口センサ、振分部材ソレノイド、特定領域センサ、および非特定領域センサは、主制御基板 8 0 (図 5) に接続されているものである。

30

40

【 0 2 2 9 】

このように構成された第 2 大入賞装置 2 3 6 の第 2 大入賞口 2 3 5 は、遊技盤 2 におけるレール部材 4 の先端に取り付けられた球戻り防止片 (バックストップ) 6 の近傍に配置されている。より具体的には、遊技領域 3 中の左遊技領域 3 A の上部に設けられている。さらに詳細には、少なくとも画像表示装置 7 の表示画面 7 a よりも上方、本形態では球戻り防止片 6 よりも上方に位置している。このため、第 2 大入賞装置 2 3 6 の第 2 大入賞口 2 3 5 は、遊技盤 2 に配された各種入賞口等 (入賞口およびゲート) のなかで球戻り防止片 6 の最も近傍に位置した入賞口等となっている。

【 0 2 3 0 】

50

ところで、このパチンコ遊技機では、左打ちにて発射された遊技球は、球戻り防止片6を越えて左遊技領域3Aの上部へまず流入する。従ってこのように第2大入賞装置236が配されていれば、遊技領域3へ流入した遊技球が即座に第2大入賞口235に到達することが可能となる。よって、第2大入賞口235の開放時間が1.5秒(図9参照)のような比較的短い開放であっても確実に遊技球を入賞させることができる。

#### 【0231】

なお第2大入賞装置236を、センター装飾体10の右上部に設けてもよい。右打ちにて遊技球を左打ち時よりも勢いよく遊技領域3へ流入させた場合において、遊技球を第2大入賞口235へ即座に到達させることができるからである。但し、低確低ベース状態においては遊技者は左打ちにて遊技していることを考慮すると、2R特定大当たりとしての利益を確実に遊技者に享受させるためには、そのまま打方を変更せずに左打ちにて入賞可能な図57に示す位置に第2大入賞口235が設けられている方が望ましい。

10

#### 【0232】

以上述べたように第3形態としてのパチンコ遊技機では、遊技球が流下する遊技領域3の上部に向けて遊技球を打ち出す発射装置112(遊技球発射手段)を備え、第2大入賞装置236は、遊技領域3の上部に配置されている。そのため、2R特定大当たりとしての大当たり遊技時や小当たり遊技時のように第2大入賞口235の開放時間が比較的短い場合であっても(図9参照)、遊技領域3に打ち出した遊技球を確実に第2大入賞口235へ入賞させることが可能となっている。

#### 【0233】

20

##### 第4形態

次に、第4形態の遊技機について説明する。上記の第1形態では、特別遊技の実行契機となる抽選結果には下記の4つがあった(図9参照)。

15R特定大当たり(15R特定図柄1)

15R通常大当たり(15R通常図柄2)

2R特定大当たり(2R特定図柄3)

小当たり(小当たり図柄4)

これに対して第4形態では、特別遊技の実行契機となる抽選結果を下記の3つとしている。

15R特定大当たり(15R特定図柄1(V通過報知))

30

15R通常大当たり(15R通常図柄2)

15R特定大当たり(15R特定図柄5(V通過非報知))

#### 【0234】

すなわち第4形態には、2R特定大当たりおよび小当たりはない。そして第4形態には、15R特定大当たりとして、V入賞を報知する15R特定大当たり(15R特定図柄1)と、V入賞を報知しない15R特定大当たり(15R特定図柄5)を設けている。なお両15R特定大当たりの大当たり遊技における大入賞口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)の開放パターンは、同じ(図9の15R特定大当たりの欄参照)とする。また、振分部材71の作動パターンも同じ(図7(A)に示す作動パターン)とする。

#### 【0235】

40

そして同じ開放パターンの15R特定大当たりであっても、V入賞を報知する場合と報知しない場合とを設けるため、第4形態では特定領域センサ検出処理(図41)を次のように変えている。すなわち、特定領域センサ処理(図41)において、そのステップS2603の判定内容を、「2R大当たり?」ではなく、「15R特定図柄5?」すなわち「V通過を報知しない15R大当たり?」に変えている。これにより、「15R特定図柄5」であれば第2V通過コマンドがセットされ、「15R特定図柄5」でなければ、すなわち「15R特定図柄1」であれば第1V通過コマンドがセットされるようにしている。

#### 【0236】

これにより、第2V通過コマンドを受信した演出制御用マイコン91はV通過非報知態様をとるよう演出を制御し、第1V通過コマンドを受信した演出制御用マイコン91はV

50

通過報知態様をとるよう演出を制御することとなる。そのため、15R特定図柄5で大当たり時に当選した場合には、V通過が報知されず、15R特定図柄1で大当たり時に当選した場合には、V通過が報知されることとなる。従って、遊技者は、15R特定図柄5で大当たり時に当選した場合には、大当たり遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させてもV通過報知がないため、その大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態へ移行しないのではないかと疑念を抱くこととなる。すなわち、高確率状態への移行が遊技者に明示されていない高確率状態の潜伏状態を実現することができる。

#### 【0237】

なお第4形態では、15R特定図柄1で大当たり時に当選し且つその特別遊技中にV通過があった場合のモードステータス変更処理(S4802、図52)ではモードステータスを「3」にする、すなわち高確率状態を報知する意味をもつ演出モードCが実行されるようにするが、15R特定図柄5で大当たり時に当選した場合のモードステータス変更処理ではモードステータスを「2」にする(但し演出モードカウンタMbには「140」をセットする)など、高確率状態を報知する演出モードが実行されないようにする。

#### 【0238】

さらに第4形態においては、15R通常大当たりにおける開放パターンを15R特定大当たりにおける開放パターンと同じにし(図9参照)、羽根部材37の動作の見た目上15R通常大当たり時に当選したのか、15R特定大当たり時に当選したのかわからないように構成してもよい。なお、15R通常大当たりとしての大当たり遊技中は、振分部材は図7(B)に示す作動パターンで作動するため、第2大入賞口35へ入賞した遊技球が特定領域39を通過することはない。つまり、VフラグがONとなることはない。このように構成すれば、見た目上同じ開放パターンで羽根部材37が動作しており且つV通過報知がなされない場合であっても、高確率状態である場合と高確率状態でない場合とがあることになるので、高確率状態かもしれないとの期待感をもたせる遊技の興趣性をより強めることができる。

#### 【0239】

なお第4形態では、大当たり抽選の結果としての特別図柄の種類とV通過の有無に基づいて、15R特定大当たりにおけるV通過報知の有無を決定するように構成したが、15R特定大当たり時に当選した場合に、さらに別途乱数を用いた抽選を行ってV通過報知の有無を決定するようにしてもよい。すなわち、遊技制御用マイコン81が報知態様抽選手段として機能するようにしてもよい。例えば、特定領域センサ検出処理(図41)において、特定領域センサがONである場合に、VフラグをONするとともに、V通過報知乱数(乱数範囲0~9)の取得および判定を行い、その結果が第1の結果(乱数値0, 2, 4, 6, 8でV通過報知)であれば第1V通過報知コマンドをセットし、第2の結果(乱数値1, 3, 5, 7, 9でV通過非報知)であれば、第2V通過報知コマンドをセットするといった具合である。この場合、15R特定大当たりとしての特別図柄は1種類のみ(15R特定図柄1のみ)でよい。

#### 【0240】

また第4形態では、15R特定図柄1と15R特定図柄5とで大入賞口の開放パターンを同じにしたが、異ならせてもよい。この場合さらに、それぞれについてV通過報知の有無を乱数を用いた抽選にて決定するようにしてもよい。

#### 【0241】

なお上記の第4形態では、V通過を報知しない15R特定大当たり時に当選した場合、V通過報知も高確報知も行わないよう構成した。しかし、V通過報知を行わないものの、高確報知を行うようにしてもよい。具体的には、エンディング演出として、「演出モードC突入」の文字を表示画面7aに表示したり、モード演出(演出モードを実行することによる演出)として、演出モードCを実行したりすればよい。さらには、特別遊技後の特別図柄の変動回数が予め定めた回数(例えば10回)に至った時に演出モードCを実行する(それまでは演出モードBを実行する)ように構成してもよい。このように構成しても、少なくとも大当たり遊技のラウンド中は報知がないため、遊技者は高確率状態に移行するか

10

20

30

40

50

否かわからずに高確率状態への期待感を抱いて遊技することとなる。従ってこの場合には、最終ラウンド（１５ラウンド）のような大当たり遊技の終盤ではなく、例えば４ラウンド目等の大当たり遊技の前半から中盤で、第２大入賞口３５を開放する開放パターンとするとともに、振分部材７１を第２の状態に制御して特定領域３９への遊技球の通過を可能にすることが望ましい。そうすれば、高確率状態に移行するのかわからずに高確率状態への期待感を抱いて遊技する時間を長くすることができるからである。

#### 【０２４２】

また、第２大入賞口３５を開放させる（特定領域３９を通過させる）タイミングを上記のように例えば４ラウンド目に設けた場合には、５ラウンド以降のラウンド中に、高確率状態への移行の報知（高確報知）を行うように構成してもよい。この場合、例えば５ラウンドから１０ラウンドまでの大当たり遊技中の演出として、遊技者が演出ボタン６３を操作して行うミニゲーム（例えば表示画面７ａに表示するタイミングに合わせて演出ボタン６３を押下する等）を実行し、そのミニゲームにおけるミッションの達成時（所定回数以上タイミング通りに演出ボタン６３を押下したとき）に限り、例えば１１ラウンド中の演出として高確率状態への移行を報知するようにしてもよい。

10

#### 【０２４３】

##### その他の変更例

第１形態では、Ｖ打込報知の有無（図５３（Ａ）の報知を行うか行わずに図５３（Ｂ）の態様をとるか）によって、遊技者に対して特定領域３９を意識させる場合と、意識させない場合とをつくりだしていた。このような報知に替えて、又は加えて、特定領域３９の前方に、遊技者による特定領域３９の視認を困難にする特定領域視認困難手段を配置してもよい。特定領域視認困難手段としては、例えば、すりガラス等が挙げられる。このようにすれば、特定領域３９への遊技球の通過の有無が遊技者からわかりにくくなるため、高確率状態に移行するのかどうかを一層わかりにくいものとすることができる。

20

#### 【０２４４】

また第１形態では、特別遊技後に高確低ベースに移行し得る大当たりとして、大入賞口を２回開放する２Ｒ特定大当たりのみを設けたが、大入賞口の開放パターンの異なる複数の特定大当たりを有していてもよい。例えば、第１形態の２Ｒ特定大当たりに加えて、一回当たり０．３秒で第１大入賞口３０を７回開放した後、一回当たり１．５秒で第２大入賞口３５を一回開放する８Ｒ特定大当たりを設けてもよい。この場合、８Ｒ特定大当たりにおける大入賞口の開放パターンと同じ開放パターン（少なくとも遊技者が見た目上区別できない程度に似ている開放パターン）で大入賞口を開放する小当たりを、さらに設けてもよい。このようにすれば、大入賞口の開放パターンにより８Ｒ特定大当たりであると遊技者に認識されるのを防ぐことができる。

30

#### 【０２４５】

第１形態では小当たりを設けたが（図９）、小当たりを設けなくてもよい。すなわち、Ｖ通過報知がなされる１５Ｒ特定大当たりと、Ｖ通過報知がなされない２Ｒ特定大当たりとがあればよい。１５Ｒ特定大当たりへの当選時にはＶ通過報知がなされるのに対して、２Ｒ特定大当たりへの当選時にはＶ通過報知がなされないことにより、遊技者に対して高確率状態に移行したのかどうなのかよくわからないとの思いを抱かせることができるからである。すなわち、高確率状態の潜伏状態をつくりだすことができるからである。

40

#### 【０２４６】

また各当たりに対する大入賞口の開放パターン（図９参照）は、任意に変更可能である。例えば、１５Ｒ特定大当たりとして、１５ラウンド目以外のラウンドにおいて第２大入賞口３５を開放させて特定領域３９への遊技球の通過を狙わせるように構成してもよい。勿論、１５ラウンド以外のラウンド数の大当たりとしてもよい。この場合、振分部材７１を開状態（第２の状態）とする期間は、第２大入賞口３５の開放期間に合わせて適宜変更すればよい。このことは、以下の説明においても同様である。

#### 【０２４７】

また例えば、２Ｒ特定大当たりの開放パターンを、１ラウンド目は第１大入賞口３０を

50

最大6秒開放させ、2ラウンド目は第2大入賞口35を最大6秒開放させるパターンとしてもよい。さらにこのような開放パターンの2R特定大当たりに加えて、同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる2R通常大当たりを設けてもよい。この2R通常大当たりにおいては、振分部材71を閉状態(第1の状態)に制御するようにする。そうすれば、遊技者からは羽根部材37の動作の見た目上2R特定大当たりなのか2R通常大当たりなのかかわからないが、2R特定大当たりのときだけ高確率状態になり得ることとなるので、高確率状態の潜伏状態をつくりだすことができる。なお、これらの2R特定大当たりおよび2R通常大当たり後の遊技状態は、共に非時短状態且つ低ベース状態とするようにしてもよいし、共に時短状態且つ高ベース状態にするようにしてもよい。

#### 【0248】

10

また第1形態では高確率状態の終了条件を、大当たりへ当選したとき又は特別図柄の可変表示が140回なされたときとした。すなわち所謂ST機として構成した。しかしST機として構成しない、すなわち次の大当たり当選まで高確率状態が続くように構成してもよい。具体的には、遊技状態設定処理(図39)のステップS2406において、確変カウンタに「140」ではなく「10000」をセットするようにすればよい。この場合には、第2始動口21への入賞に基づく第2特別図柄の抽選においても、15R通常大当たりに当選するように、第2特別図柄の抽選における大当たり図柄の種類を変更する。

#### 【0249】

また第1形態では、2R大当たりと小当たりとが見た目上の大入賞口の開放パターンが同じ当たりとなっていたが、これらの当たりにおいて、大入賞口の開放回数は2回でなくともよい。すなわち、第2大入賞口35を通過可能な態様で開放するのであれば、4回(例えば第1大入賞口30の0.1秒開放を3回と第2大入賞口35の1.5秒開放を1回)など、大入賞口の開放回数は任意である。また、第2大入賞口35の開放を何回目の開放に設定するかも勿論任意である。

20

#### 【0250】

また第1形態では、小当たりと2R特定大当たりの開放パターンが全く同一であったが、全く同一でなくても見た目上判別できない程度に類似していればよい。例えば、一方の開放パターンを、1回目に0.3秒にわたり第1大入賞口30を開放し、2回目に1.5秒にわたり第2大入賞口35を開放するパターンとし、もう一方の開放パターンを、1回目に0.2秒にわたり第1大入賞口30を開放し、2回目に1.6秒にわたり第2大入賞口35を開放するパターンとしてもよい。このような類似する2つの開放パターンはともに、特定開放パターンにあたる。

30

#### 【0251】

また第1形態では、振分部材を第2の状態(開状態)とする期間は、最終ラウンド(15R大当たりであれば第15ラウンド、2R大当たりであれば第2ラウンド)における第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉塞後の数秒間に設定したが、第2大入賞口35の開放中のみや、第2大入賞口35の開放中の一部の期間などに変更してもよい。

#### 【0252】

また第1形態では、大入賞装置として、内部に特定領域39のある第2大入賞装置36と、内部に特定領域のない(すなわち特定領域でない非特定領域のみがある)第1大入賞装置31とを設けたが、特定領域39のある第2大入賞装置36のみを有する構成としてもよい。この場合、第1形態において第1大入賞口30を開放させていたところを、全て第2大入賞口35を開放させるようにする。そして、第2大入賞口35を開放させるように変更したところは、その第2大入賞口35の開放中に特定領域39を遊技球が通過しないように振分部材を第1の状態(閉状態)に制御する。

40

#### 【0253】

また第1形態では、固定入賞装置19と電チュー(普通可変入賞装置)22とが別体であったが、固定入賞装置19と電チュー22とが一つの装置(始動入賞装置)からなるものでもよい。この場合、その始動入賞装置が、特許請求の範囲における「始動入賞手段」

50

を構成する。勿論、電チュー２２のみが「始動入賞手段」を構成していてもよい。また第２大入賞装置３６は、センター装飾体１０と一体であってもよいし、別体であってもよい。さらに、第２大入賞装置３６のうち、振分部材７１や振分部材ソレノイド７３等の構成部品の一部がその他の部分と別体となっていてよい。

【０２５４】

なお、上記した実施の形態には、以下の手段１～６の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０２５５】

手段１に係る発明は、

始動口（第１始動口２０）と前記始動口への遊技球の入賞を検知する始動入賞検知手段（第１始動口センサ２０ａ）とを備えた始動入賞手段（固定入賞装置１９）と、

大入賞口（第２大入賞口３５）と、前記大入賞口を開閉する開閉部材（羽根部材３７）と、前記大入賞口を通過した遊技球が通過可能な特定領域（３９）と、前記特定領域への遊技球の通過を検知する特定領域通過検知手段（特定領域センサ３９ａ）と、遊技球の前記特定領域への通過を阻止し得る振分部材（７１）とを備えた特別可変入賞手段（第２大入賞装置３６）と、

前記始動入賞検知手段による入賞検知に基づいた識別情報（特別図柄）を表示する識別情報表示手段（ステップＳ１３０２、Ｓ１３０４の処理を行う遊技制御用マイコン８１及び特別図柄表示器４１）と、

前記識別情報表示手段により停止表示された識別情報が予め定めた特定識別情報（特定特別図柄つまり大当たり図柄又は小当たり図柄）である場合に前記開閉部材を作動させる特別遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（ステップＳ１３０８、Ｓ１３０９の処理を行う遊技制御用マイコン８１）と、

前記特別遊技実行手段による特別遊技の実行中に、その特別遊技の実行契機として停止表示された特定識別情報の種類に応じて前記振分部材を作動させる振分部材作動手段（ステップＳ２３１２の処理を行う遊技制御用マイコン８１）と、

前記特別遊技実行手段により実行された特別遊技後の遊技状態を、その特別遊技中の前記特定領域通過検知手段による通過検知の有無に基づいて、通常状態または前記通常状態よりも有利となる高確率状態に制御する遊技状態制御手段（ステップＳ２３２５等の処理を行う遊技制御用マイコン８１）と、を備えた遊技機（パチンコ遊技機１）において、

前記識別情報表示手段により停止表示され得る前記特定識別情報には、第１の特定識別情報（２Ｒ特定図柄３）と第２の特定識別情報（小当たり図柄４）とが含まれており、

前記振分部材作動手段は、前記識別情報表示手段により前記第１の特定識別情報が停止表示された場合には、前記特定領域への遊技球の通過が許容される第１作動パターン（一例として図８（Ａ）に示す作動パターン）にて前記振分部材を作動させる一方、前記識別情報表示手段により前記第２の特定識別情報が停止表示された場合には、前記特定領域へ遊技球が通過し得ない第２作動パターン（一例として図８（Ｂ）に示す作動パターン）にて前記振分部材を作動させ、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別遊技の実行中に前記特定領域通過検知手段による通過検知があったときには（ステップＳ２６０１でＹＥＳ）、その特別遊技後の遊技状態を高確率状態に制御する（ステップＳ２４０５で確変フラグをＯＮする）一方、

前記特別遊技の実行中に前記特定領域通過検知手段による通過検知がなかったときには（ステップＳ２６０１でＮＯ）、その特別遊技の実行契機が前記第１の特定識別情報の停止表示であった場合は通常状態に制御し（ステップＳ２４０５を実行せず）、その特別遊技の実行契機が前記第２の特定識別情報の停止表示であった場合はその特別遊技の実行前と同じ遊技状態に制御する（ステップＳ１３０９の特別電動役物処理２ではステップＳ２３２５のような遊技状態設定処理を実行せず）ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 5 6 】

手段 1 に係る発明によれば、第 1 の特定識別情報が停止表示された場合には、第 1 作動パターンで振分部材を作動させるため、大入賞口に入賞した遊技球は特定領域を通過できる。しかし、第 2 の特定識別情報が停止表示された場合には、第 2 作動パターンで振分部材を作動させるため、大入賞口に入賞した遊技球は特定領域を通過できない。従って、第 1 の特定識別情報が停止表示された場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば、その遊技球の特定領域への通過に基づいて、その特別遊技後の遊技状態が高確率状態に制御される。一方、第 2 の特定識別情報が停止表示された場合には、大入賞口に遊技球が入賞してもその遊技球が特定領域を通過することがない。そのため、その特別遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その特別遊技後の遊技状態が高確率状態に制御されない。そのため遊技者が、特定領域へと通じる大入賞口への遊技球の入賞が有ったことを視認したとしても、特別遊技後の遊技状態が高確率状態に制御されるのかどうか分からない。よって本発明によれば、特定領域の通過に基づいて高確率状態へ移行させ得る遊技機であっても、高確率状態にあるか否か遊技者がわからない状態（高確率状態の潜伏状態）をつくりだすことができる。そしてこれにより、遊技者に対して、高確率状態であるかもしれないという期待感を抱かせる遊技興趣を提供することができる。

10

## 【 0 2 5 7 】

手段 2 に係る発明は、

手段 1 に記載の遊技機であって、

前記特定領域通過検知手段（特定領域センサ 3 9 a ）による通過検知があった場合に前記特定領域（ 3 9 ）への遊技球の通過を報知する第 1 態様（ V 通過報知態様、図 5 4 （ A ））と、前記特定領域通過検知手段による通過検知があっても前記特定領域への遊技球の通過を報知しない第 2 態様（ V 通過非報知態様、図 5 4 （ C ））とをとり得る特定領域通過報知手段（ステップ S4411 ～ S4414 等の処理を行う演出制御用マイコン 9 1、画像制御基板 1 0 0、及び画像表示装置 7 ）を備え、

20

前記特定領域通過報知手段は、前記第 1 の特定識別情報（ 2 R 特定図柄 3 ）の停止表示を契機に実行された特別遊技中に前記特定領域通過検知手段による通過検知があった場合には、前記第 2 態様をとることを特徴とする遊技機である。

## 【 0 2 5 8 】

手段 2 に係る発明によれば、第 1 の特定識別情報が停止表示された場合には、特定領域を遊技球が通過したとしてもそのことは報知されない。もちろん、第 2 の特定識別情報が停止表示された場合には特定領域を遊技球が通過することがないので、特定領域への遊技球の通過が報知されることはない。そのため、報知態様によっても遊技者はどちらの特定識別情報に基づく特別遊技が実行されているのか分からない。よって、高確率状態への移行を確信できない興趣性を強めることができる。

30

## 【 0 2 5 9 】

手段 3 に係る発明は、

手段 2 に記載の遊技機であって、

前記識別情報表示手段により停止表示され得る前記特定識別情報（特定特別図柄）には、さらに第 3 の特定識別情報（ 1 5 R 特定図柄 1 ）が含まれており、

40

前記特別遊技実行手段は、前記識別情報表示手段により前記第 3 の特定識別情報が停止表示された場合には、前記第 1 の特定識別情報（ 2 R 特定図柄 3 ）が停止表示された場合よりも前記開閉部材（羽根部材 3 7 ）の 1 ラウンド中の最長開放時間が長くなるように前記開閉部材を作動させ、

前記振分部材作動手段は、前記識別情報表示手段により前記第 3 の特定識別情報が停止表示された場合には、前記第 1 作動パターン（一例として図 7 （ A ）に示す作動パターン）にて前記振分部材（ 7 1 ）を作動させ、

前記遊技状態制御手段は、前記第 3 の特定識別情報が停止表示された場合に実行された特別遊技（以下「第 3 の特別遊技」という）後の遊技状態を、当該第 3 の特別遊技の実行中に前記特定領域通過検知手段（特定領域センサ 3 9 a ）による通過検知があったときに

50



は（ステップS2601でYES）高確率状態に制御する（ステップS2405で確変フラグをONする）一方、当該第3の特別遊技の実行中に前記特定領域通過検知手段による通過検知がなかったときには（ステップS2601でNO）通常状態に制御し（ステップS2405を実行せず）、

前記特定領域通過報知手段は、前記第3の特別遊技中に前記特定領域通過検知手段による通過検知があった場合には前記第1態様（V通過報知態様、図54（A））をとることを特徴とする遊技機である。

【0260】

手段3に係る発明によれば、上記のような第3の特別遊技が実行され得る。第3の特別遊技は、第1の特定識別情報の停止表示を契機に実行される特別遊技（以下「第1の特別遊技」という）よりも、開閉部材の1ラウンド中の最長開放時間が長い。つまり、大入賞口への入賞を多く期待できる。また、第3の特別遊技では、第1作動パターンで振分部材を作動させるため、大入賞口に入賞した遊技球は特定領域を通過できる。従って、大入賞口に入賞した遊技球の特定領域への通過に基づいて、その特別遊技後の遊技状態が高確率状態に制御され得る。そしてこの第3の特別遊技が実行された場合には、特定領域への遊技球の通過があればそのことが報知される。これにより遊技者は、特定領域への遊技球の通過に基づく高確率状態への移行があると認識し得る。これに対して、第1の特別遊技が実行された場合には、前述のごとく、特定領域への遊技球の通過があってもそのことは報知されない。すなわち本発明では、高確率状態への移行に際して特定領域への遊技球の通過が報知される場合とされない場合がある。よって、報知されない場合における高確率状態への移行を確信できない興趣性を一層強めることができる。

【0261】

手段4に係る発明は、

手段3に記載の遊技機であって、

前記特定領域通過報知手段は、前記第1態様（V通過報知態様）における前記特定領域（39）への遊技球の通過報知として、当該特定領域への通過があった特別遊技後の遊技状態が高確率状態となることを報知すること（図54（B））を特徴とする遊技機である。

【0262】

手段4に係る発明によれば、高確率状態となることの報知をもって、特定領域へ遊技球が通過したことの報知としている。そのため、この報知を受けた場合には、高確率状態への移行を確信することができる。一方、この報知を受けなかった場合には、高確率状態への移行を確信することができなくなる。

【0263】

手段5に係る発明は、

手段3又は手段4に記載の遊技機であって、

前記特定領域（39）を狙った打ち込みを報知する打込報知態様（図53（A））と、前記特定領域を狙った打ち込みを報知しない打込非報知態様（図53（B））をとる特定領域打込報知手段（ステップS4409～S4410等の処理を行う演出制御用マイコン91、画像制御基板100、及び画像表示装置7）を備え、

前記特定領域打込報知手段は、前記第3の特定識別情報（15R特定図柄1）の停止表示を契機に実行された特別遊技時には前記打込報知態様をとる（ステップS4409でYESとなりステップS4410を実行する）一方、前記第1の特定識別情報（2R特定図柄3）の停止表示を契機に実行された特別遊技時および前記第2の特定識別情報（小当たり図柄4）の停止表示を契機に実行された特別遊技時には前記打込非報知態様をとる（ステップS4409でNOとなりステップS4410を実行しない）ことを特徴とする遊技機である。

【0264】

手段5に係る発明によれば、第3の特定識別情報が停止表示された場合には、その特別遊技中に、特定領域を狙った打ち込みが積極的に報知される。一方、第1の特定識別情報が停止表示された場合には、その特別遊技中に、特定領域を狙った打ち込みが積極的に報知されない。すなわち本形態では、高確率状態に移行させ得る特別遊技であっても、特定

領域を狙った打ち込みが積極的に報知される場合とされない場合とがある。このことにより、特定領域を狙った打ち込みが積極的に報知されない特別遊技（第１の特定識別情報の停止表示を契機に実行される特別遊技）において、遊技者の意識が特定領域に向けられるのを抑えることができる。

#### 【０２６５】

手段６に係る発明は、  
手段１から手段５までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定領域通過検知手段（特定領域センサ３９ａ）による通過検知が有効と判定される第１期間（Ｖ有効期間）と、無効と判定される第２期間（Ｖ無効期間）とを設定する期間設定手段（図７および図８のタイミングチャートに示すようにＶ有効期間を切り換え、  
図５６のステップＳ３１００の処理を行う遊技制御用マイコン８１）を備え、

10

前記期間設定手段は、

前記振分部材作動手段により前記振分部材（７１）が前記特定領域（３９）への遊技球の通過を許容する状態（図３（Ｂ）に示す第２の状態）に制御されているときには前記第１期間に設定する一方、

前記振分部材作動手段により前記振分部材が前記特定領域への遊技球の通過を許容しない状態（図３（Ａ）に示す第１の状態）に制御されているときには前記第２期間に設定し（図７および図８のタイミングチャートに示すようにＶ有効期間を設定し）、

前記遊技状態制御手段は、前記第１期間中の前記特定領域通過検知手段による通過検知に基づいて、前記特別遊技後の遊技状態を高確率状態に制御する（図５６のステップＳ３１００でＹＥＳのときにＶフラグをＯＮする）ことを特徴とする遊技機である。

20

#### 【０２６６】

手段６に係る発明によれば、振分部材の状態変化に同期して、特定領域通過検知手段による通過検知の有効無効が切り換えられる。つまり、振分部材が特定領域への遊技球の通過を許容しているときだけ、特定領域通過検知手段による通過検知が有効と判定される第１期間に設定される。そして、第１期間中の通過検知に基づいて遊技状態を高確率状態に制御するようにしている。従って、振分部材が特定領域への遊技球の通過を許容していないのに、不正行為によって特定領域へ遊技球を通過させても、その遊技球の通過は第２期間中の通過となるため、遊技状態が高確率状態に制御されることはない。つまり本発明によれば、不正行為に基づく高確率状態への移行を防止することができる。

30

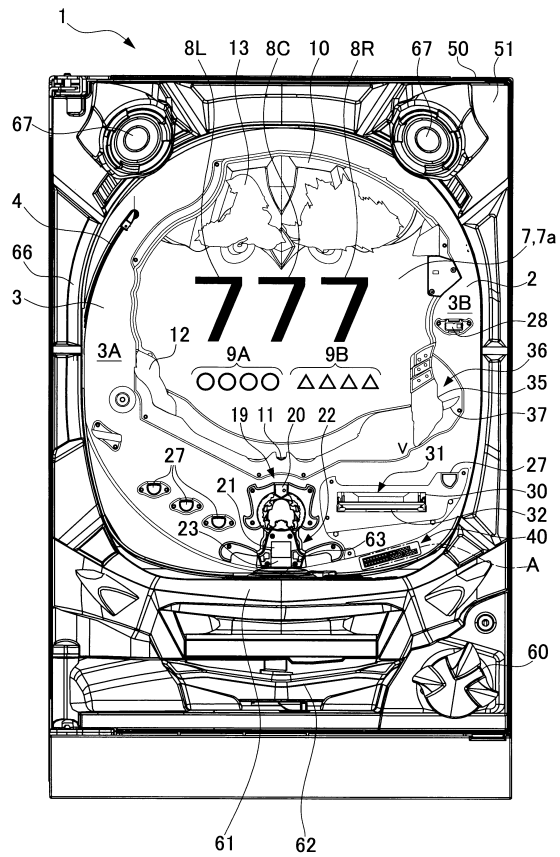
#### 【符号の説明】

#### 【０２６７】

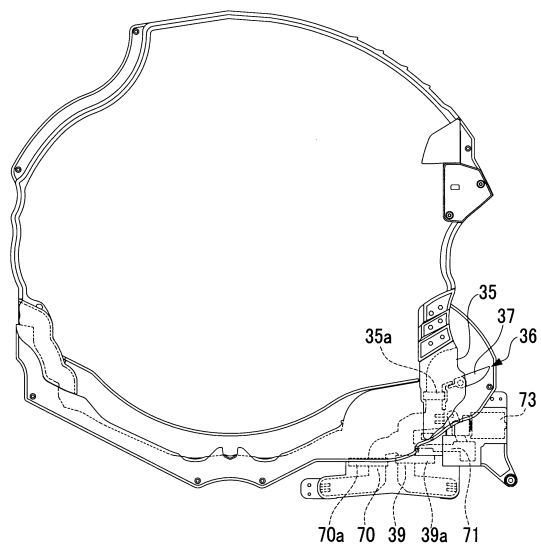
- １ ... パチンコ遊技機
- ７ ... 画像表示装置
- １９ ... 固定入賞装置
- ２０ ... 第１始動口
- ２０ａ ... 第１始動口センサ
- ３５ ... 第２大入賞口
- ３６ ... 第２大入賞装置
- ３７ ... 羽根部材
- ３９ ... 特定領域
- ３９ａ ... 特定領域センサ
- ４１ ... 特別図柄表示器
- ７１ ... 振分部材
- ８１ ... 遊技制御用マイコン
- ９１ ... 演出制御用マイコン
- １００ ... 画像制御基板

40

【図 1】

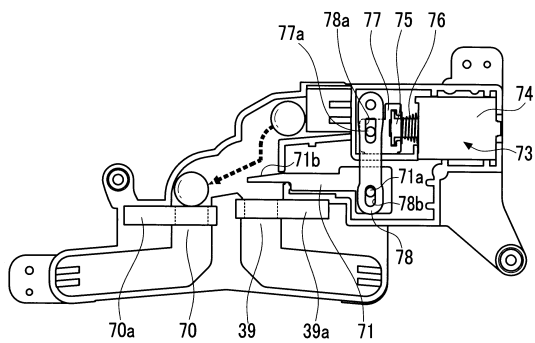


【図 2】

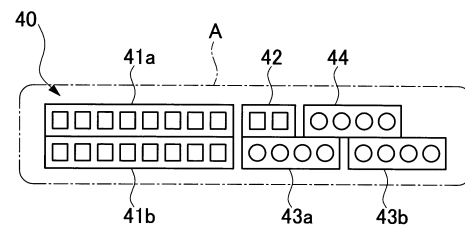


【図 3】

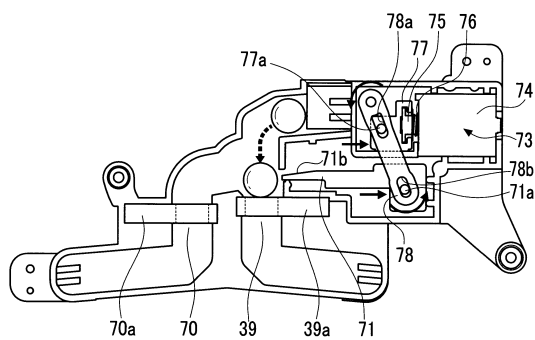
(A)第1の状態



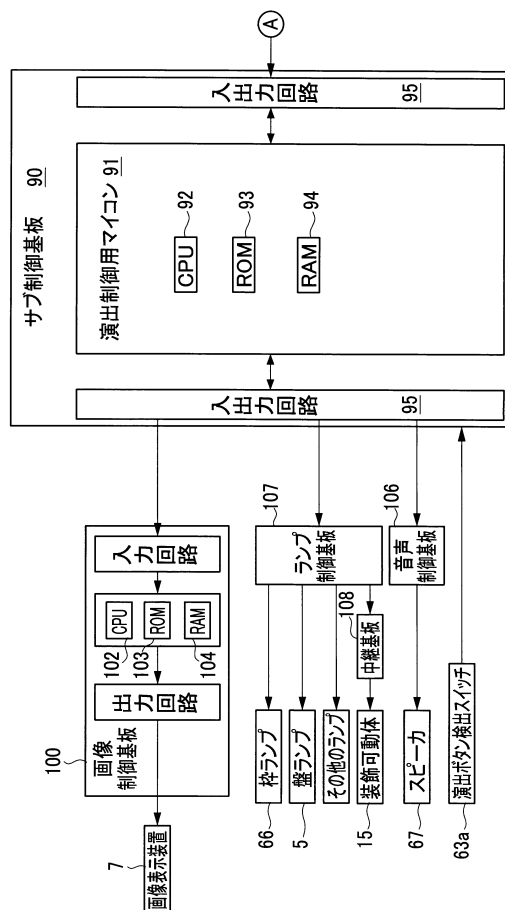
【図 4】



(B)第2の状態

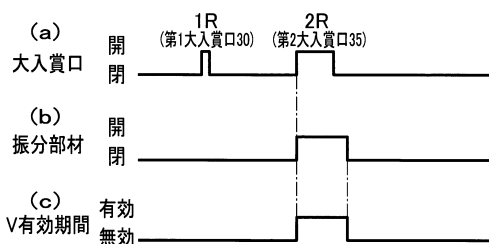


【 図 6 】

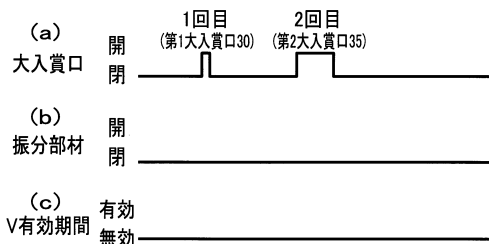


【圖 8】

(A) 2R特定大当たり



(B) 小当たり



【図 9】

特図	当たりの種別	特別図柄の種別	デラウンド数	大入賞口の開放(ターン)	大当たり確率	特別遊技後の大当たり確率	特別遊技後の特別図柄の変動時間	特別遊技後のベース
特図1	15R特定大当たり	特図1_15R特定図柄1	15R	1回目から14回目(第1大入賞口) 15回目(第2大入賞口)	40%	高確率	時短	高ベース
	15R通常大当たり	特図1_15R通常図柄2	15R	1回目から14回目(第1大入賞口) 15回目(第2大入賞口)	40%	非高確率(低確率)	時短	高ベース
	2R特定大当たり	特図1_2R特定図柄3	2R	1回目(第1大入賞口) 2回目(第2大入賞口)	20%	高確率	非時短	低ベース
	小当たり	特図1_小当たり図柄4	—	1回目(第1大入賞口) 2回目(第2大入賞口)	—	特別遊技の実行前と同じ	特別遊技の実行前と同じ	特別遊技の実行前と同じ
特図2	15特定大当たり	特図2_15R特定図柄1	15R	1回目から14回目(第1大入賞口) 15回目(第2大入賞口)	100%	高確率	時短	高ベース
	小当たり	特図2_小当たり図柄4	—	1回目(第1大入賞口) 2回目(第2大入賞口)	—	特別遊技の実行前と同じ	特別遊技の実行前と同じ	特別遊技の実行前と同じ

【図 1 1】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常状態 (非高確率状態)	3,397	大当たり
	101～105	小当たり
	0～629のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	3,53,113,173,227,281,337,397,449,503	大当たり
	101～105	小当たり
	0～629のうち上記以外の数値	ハズレ
(B)大当たり種別判定テーブル		
特別図柄	大当たり種別乱数値	判定結果
特図1	2,4,6,8	15R通常大当たり
	3,5,7,9	15R特定大当たり
	0,1	2R特定大当たり
特図2	0～9	15R特定大当たり
(C)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	0～13	リーチ有り
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無し
(D)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	0～240	当たり
	1～240	ハズレ
時短状態	0	当たり
		ハズレ
(E)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	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

【図 1 0】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～629	大当たり判定用(小当たり判定にも使用)
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～9	大当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～126	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～240	普通図柄抽選の当否判定用

【図 1 2】

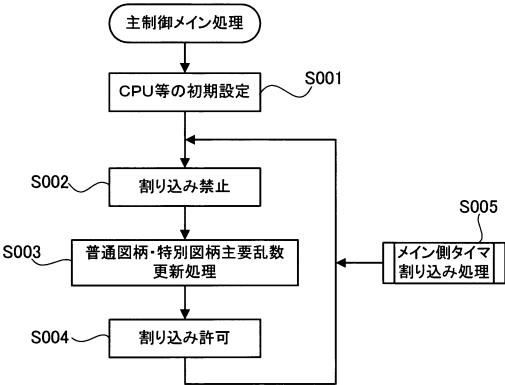
状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当たり	—	0~194	P1	7500ms	195/199
	最当たり(15R)	—	195~198	P2	1500ms	4/199
	短当たり(2R)	—	0~198	P3	1500ms	199/199
	小当たり	—	0~198	P4	1500ms	199/199
	リーチ有りハズレ	—	0~59	P5	7500ms	60/199
時短状態	大当たり	0~2	60~198	P6	1500ms	139/199
	最当たり(15R)	3~4	0~198	P7	1000ms	199/199
	短当たり(2R)	—	0~140	P8	7500ms	141/199
	小当たり	—	141~160	P9	1500ms	20/199
	リーチ有りハズレ	—	161~198	P10	1500ms	38/199
非時短状態	大当たり	—	0~198	P11	1500ms	199/199
	最当たり(15R)	—	0~198	P12	1500ms	199/199
	短当たり(2R)	—	0~59	P13	7500ms	60/199
	小当たり	—	60~198	P14	1500ms	139/199
	リーチ有りハズレ	0~1	0~198	P15	1000ms	199/199
時短状態	大当たり	2~4	0~198	P16	1000ms	199/199
	最当たり(15R)	—	0~198	P17	5000ms	199/199

【図 13】

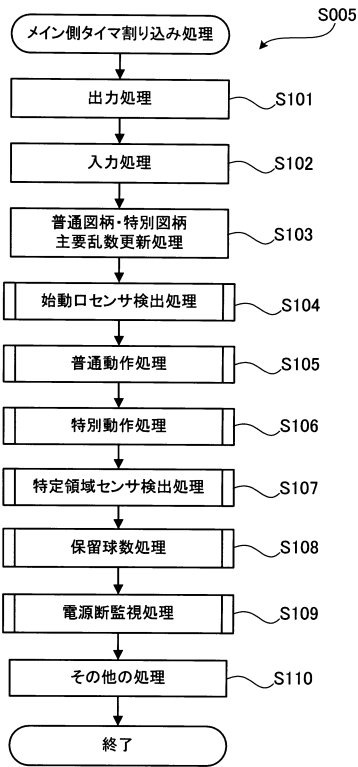
電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数	開放時間
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒/1回
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	3	2.0秒/1回

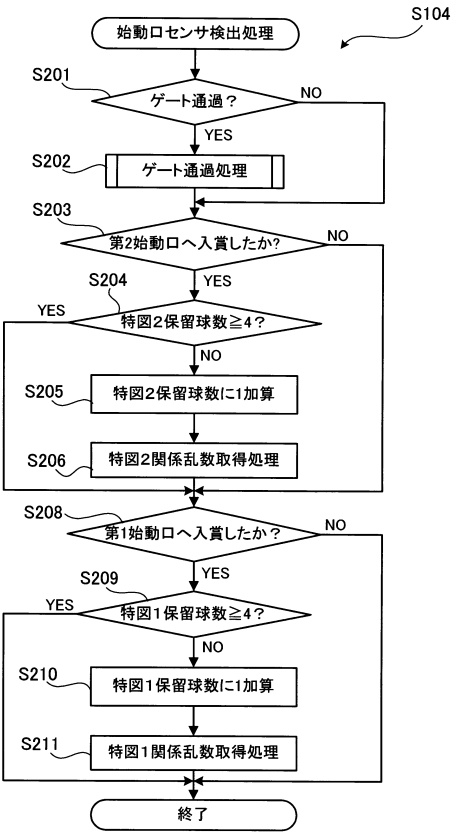
【図 14】



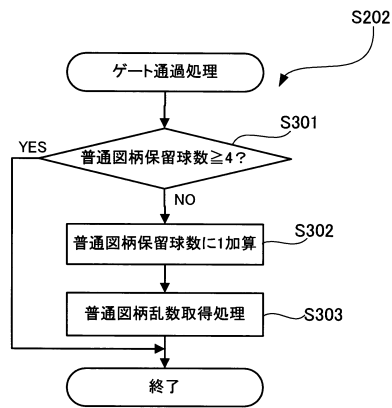
【図 15】



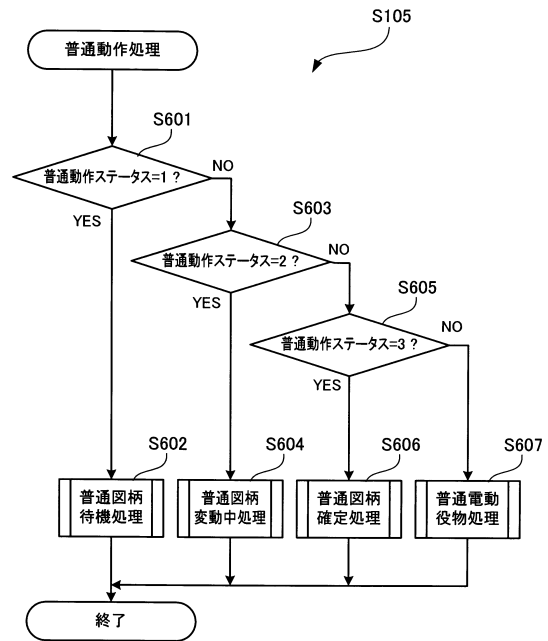
【図 16】



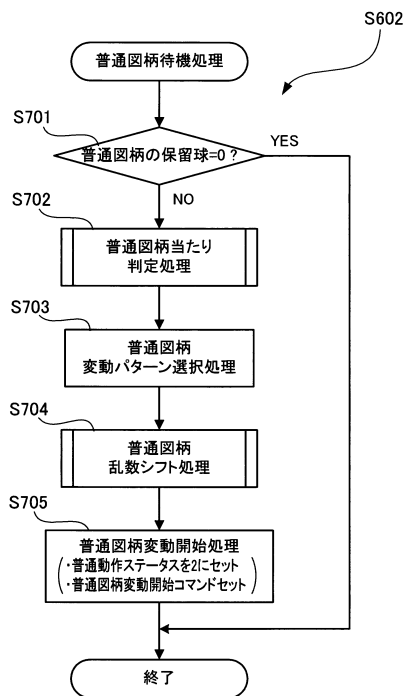
【図 17】



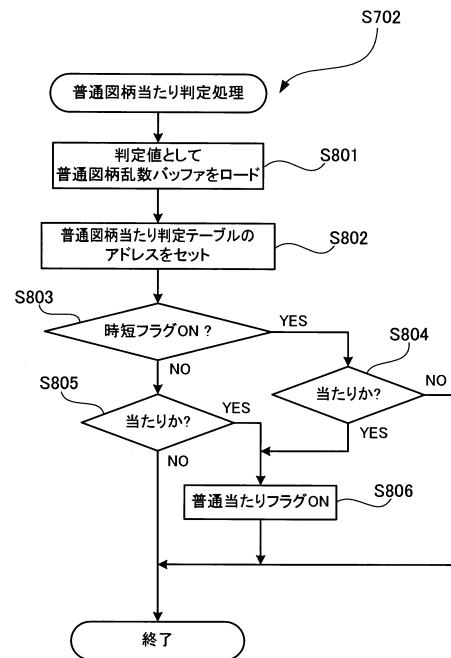
【図 18】



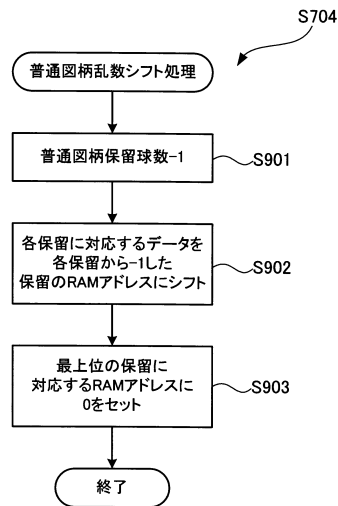
【図 19】



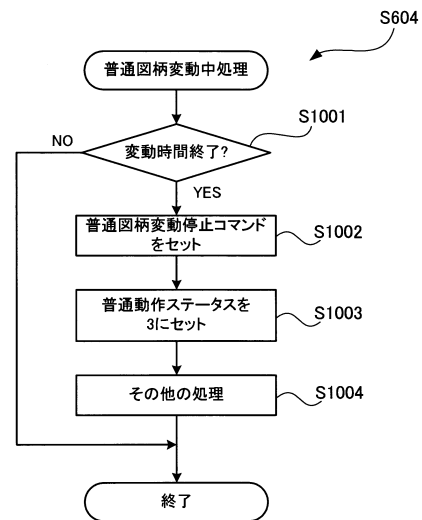
【図 20】



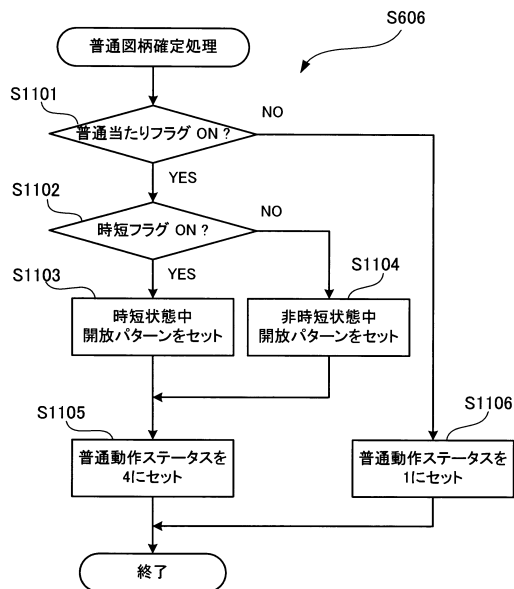
【図 2 1】



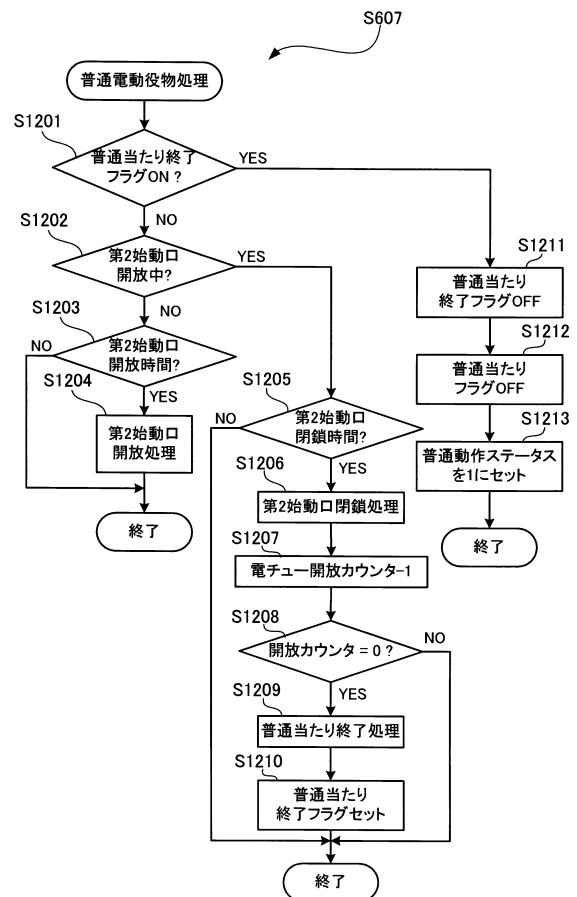
【図 2 2】



【図 2 3】

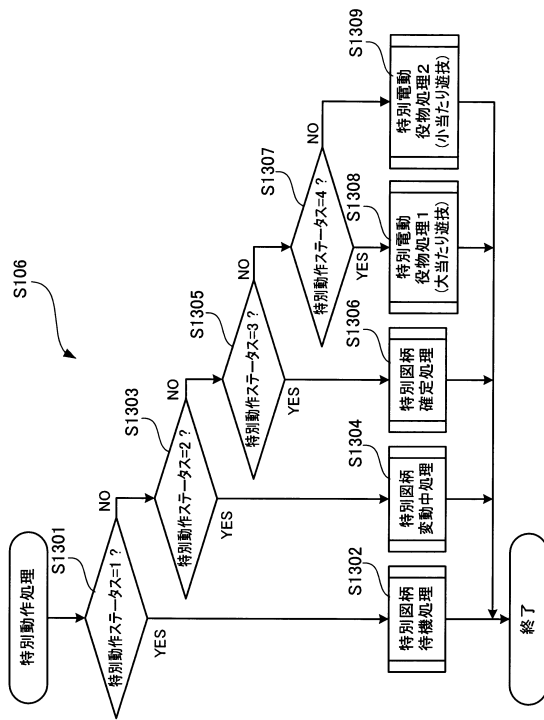


【図 2 4】

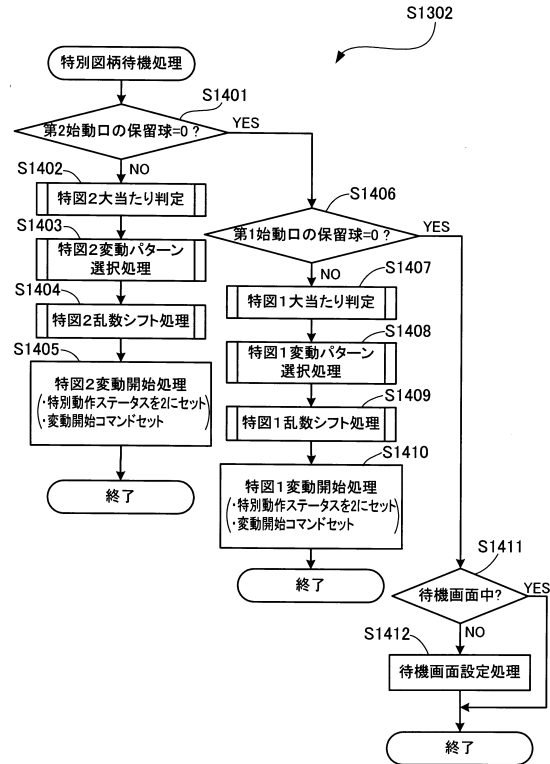




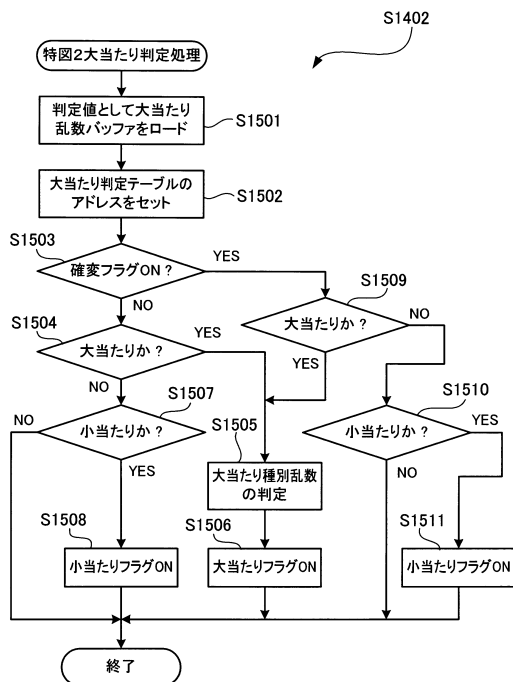
【図 25】



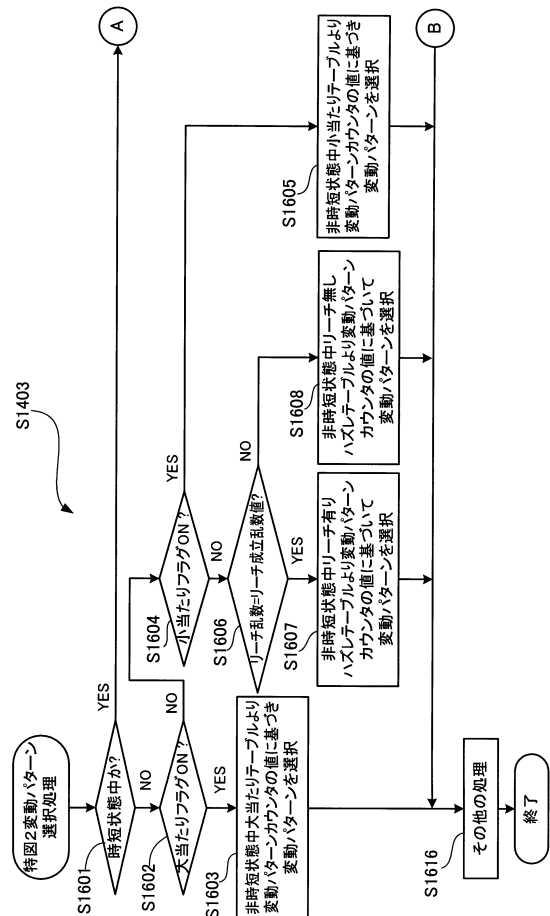
【図 26】



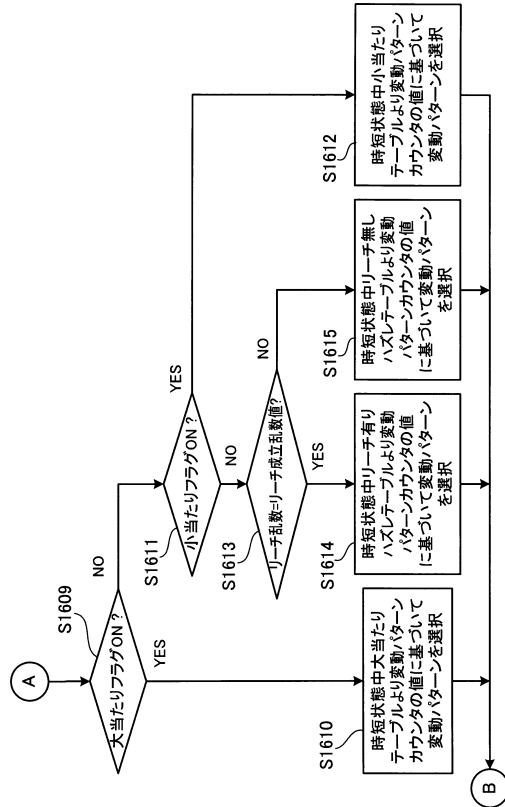
【図 27】



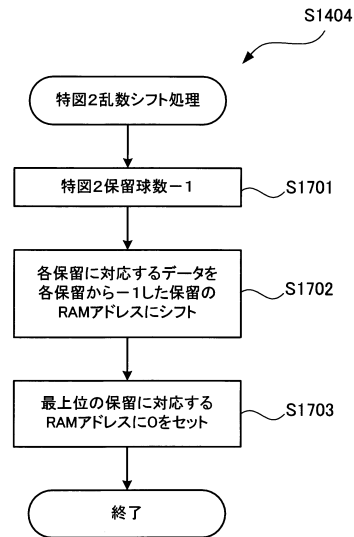
【図 28】



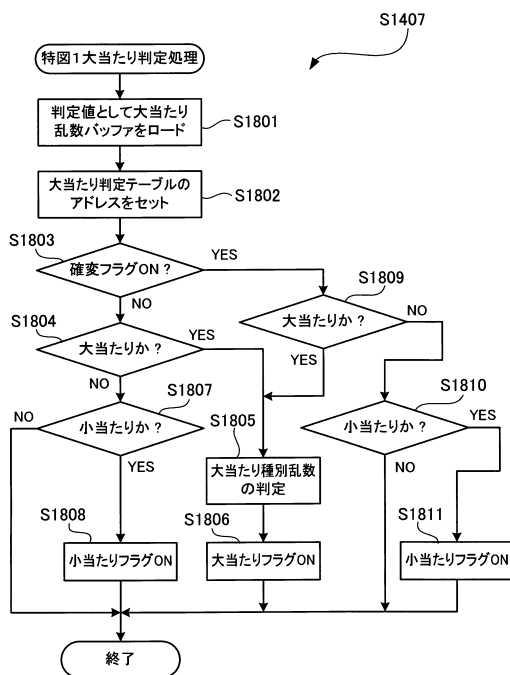
【図 29】



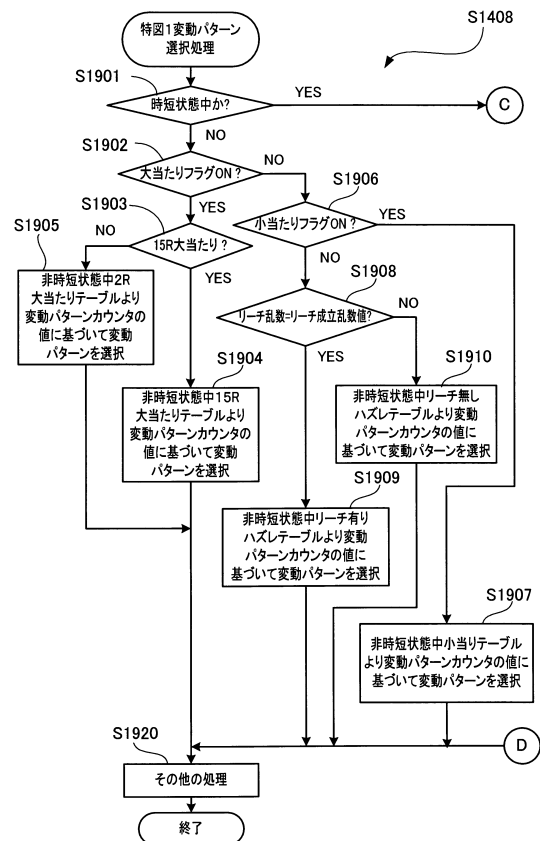
【図 30】



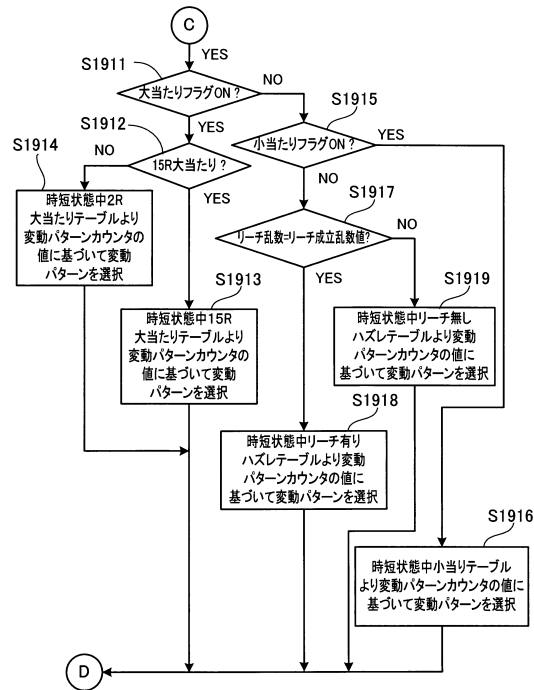
【図 31】



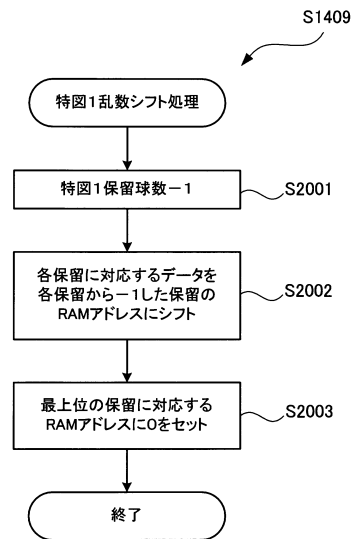
【図 32】



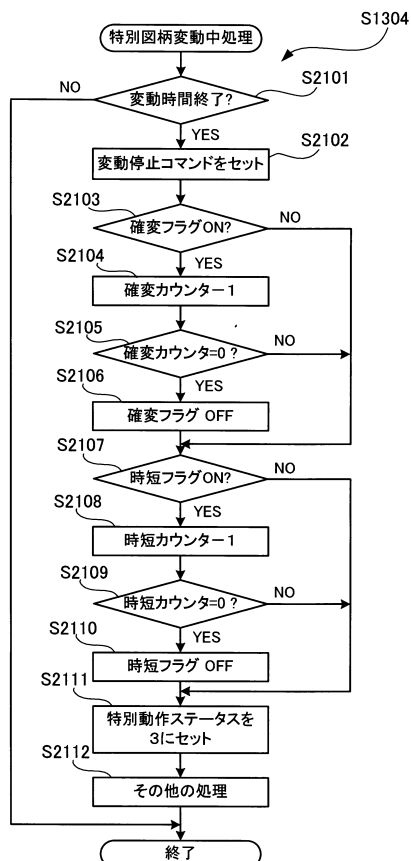
【図 3 3】



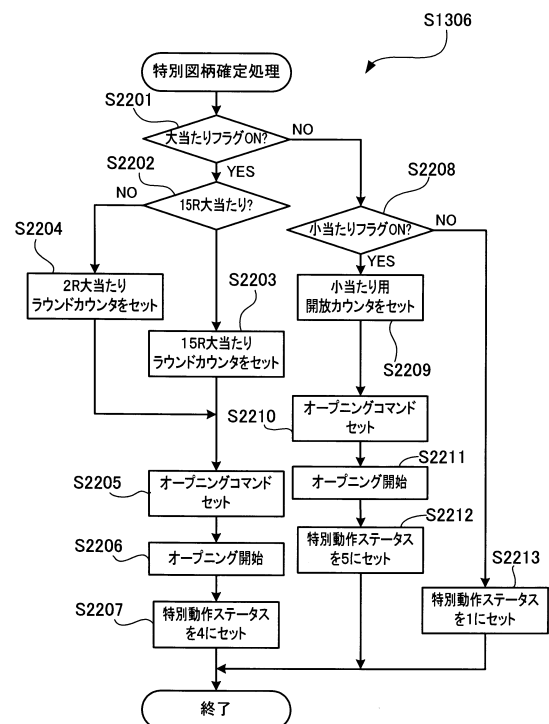
【図 3 4】



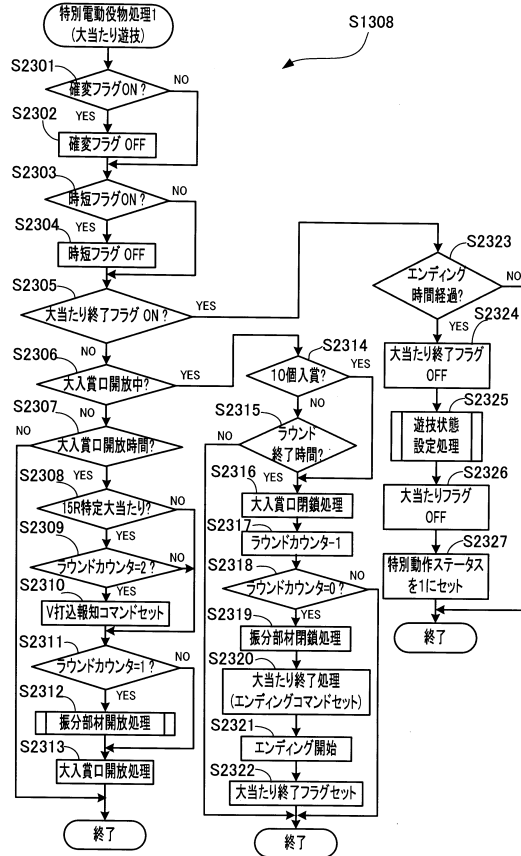
【図 3 5】



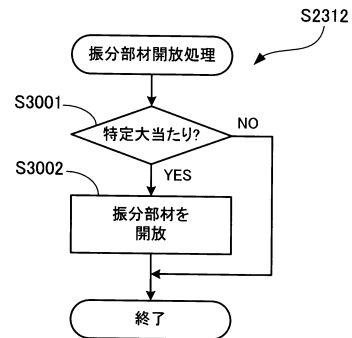
【図 3 6】



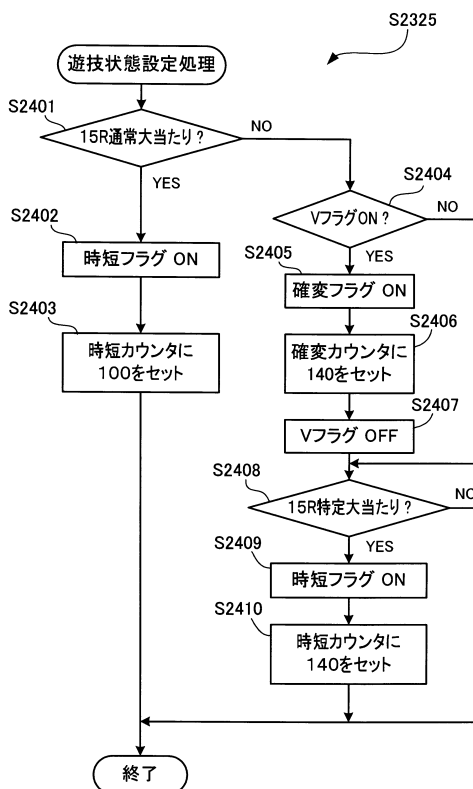
【図 37】



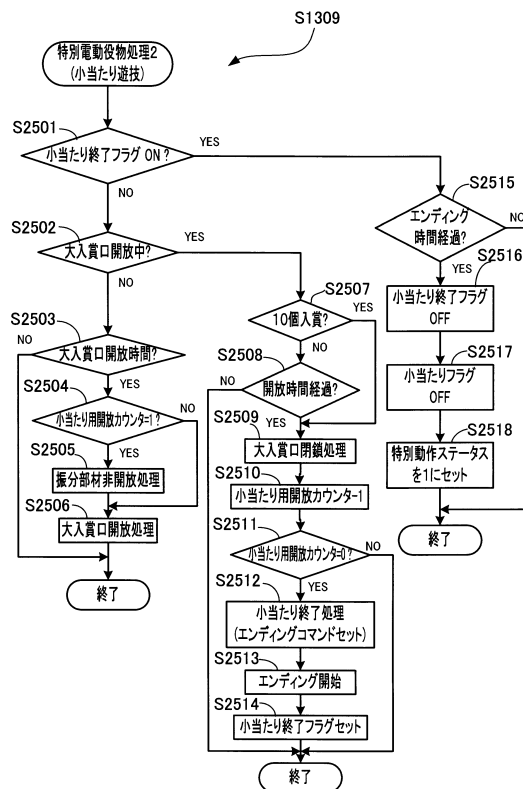
【図 38】



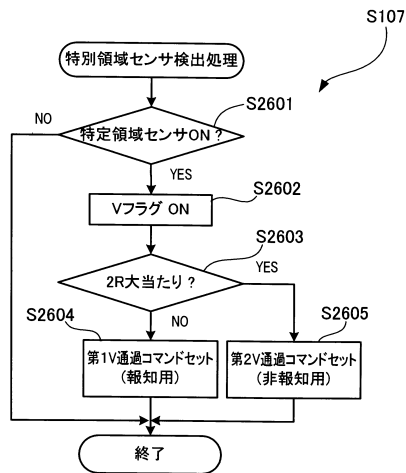
【図 39】



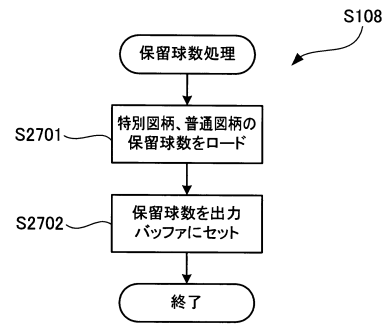
【図 40】



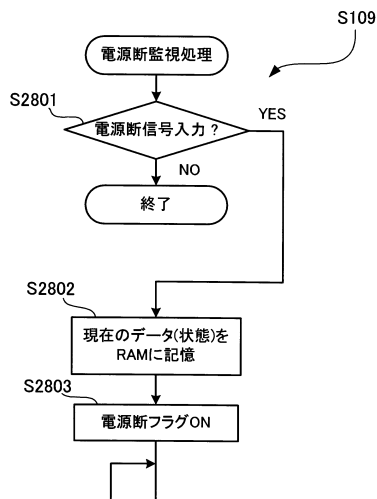
【図 4 1】



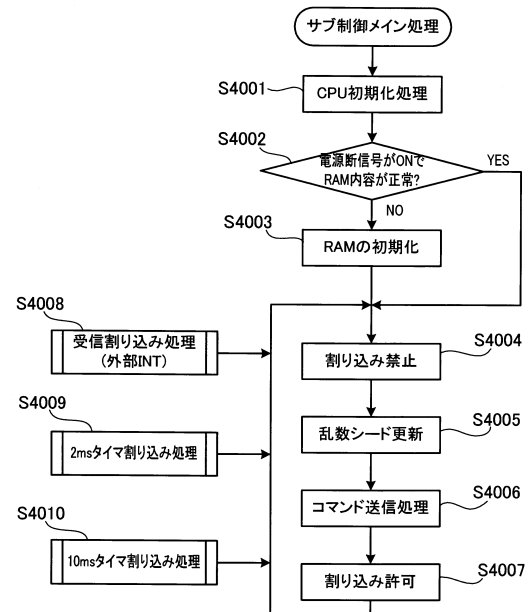
【図 4 2】



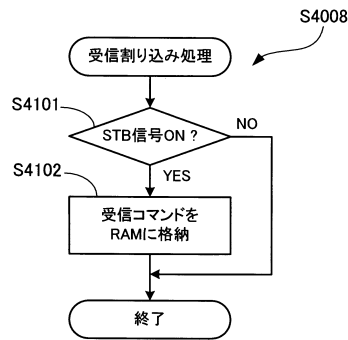
【図 4 3】



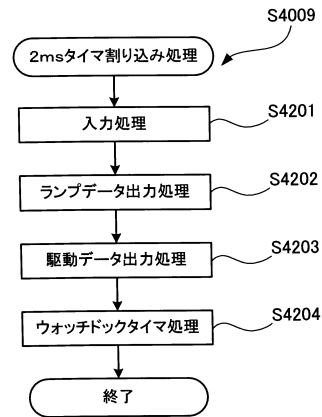
【図 4 4】



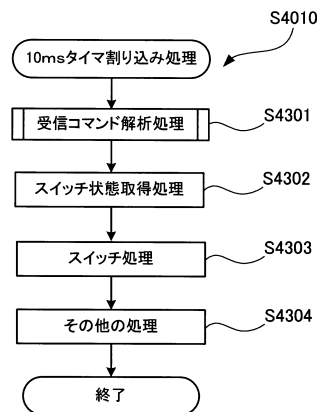
【図 45】



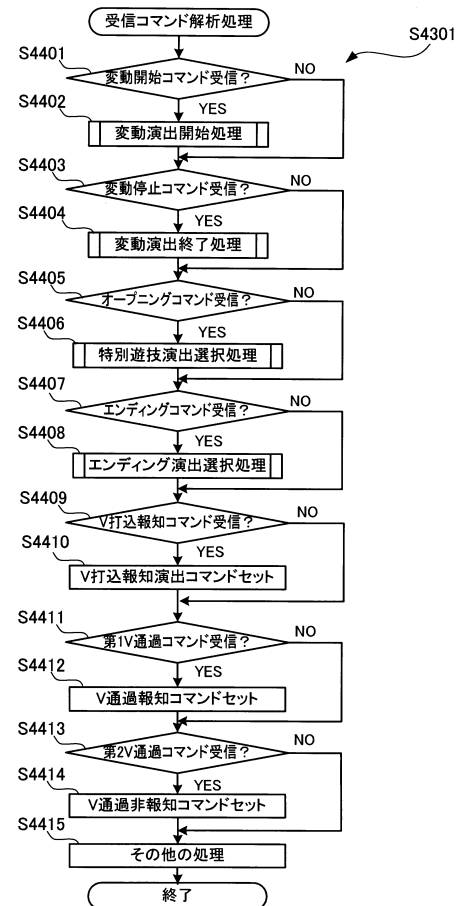
【図 46】



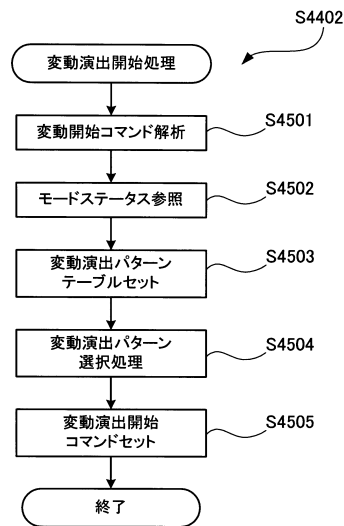
【図 47】



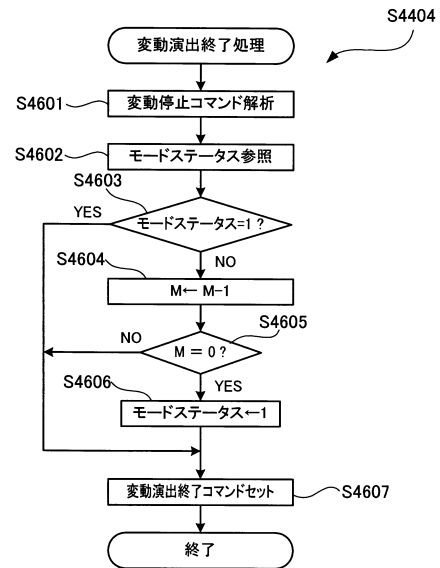
【図 48】



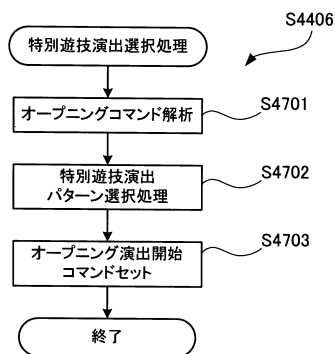
【図 49】



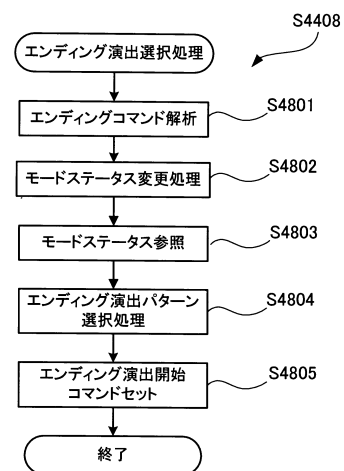
【図 50】



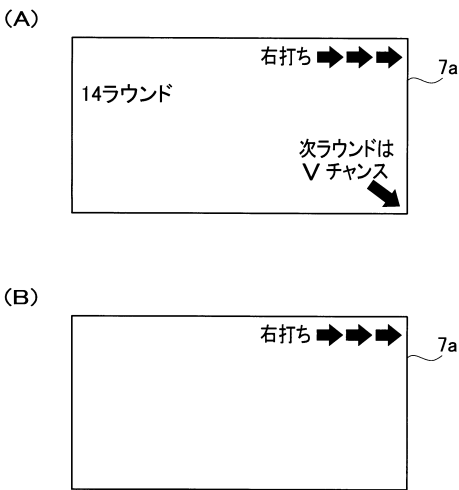
【図 51】



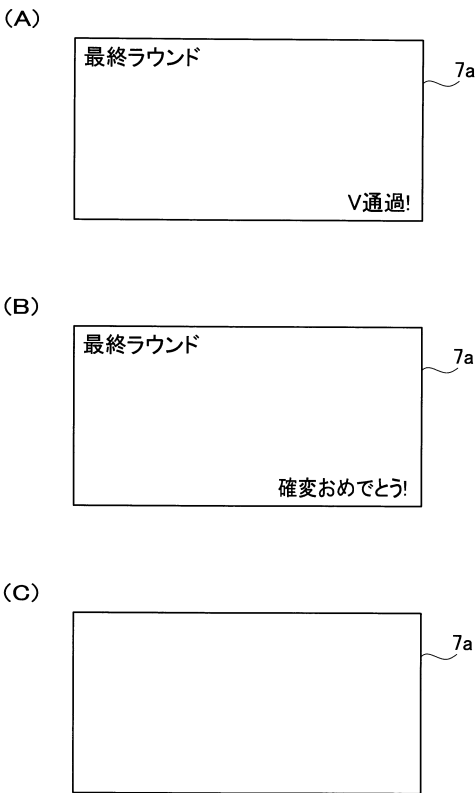
【図 52】



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】

演出モード	モードステータスの値	演出モードカウンタの値M	演出内容
A	1	—	低確低ベース状態の報知
B	2	Mb←100	低確高ベース状態の報知
C	3	Mc←140	高確高ベース状態の報知
D	4	Md←30	高確低ベース状態もしくは 低確低ベース状態の報知
E	5	Me←30	(特定不能モード)

演出モードの移行契機となる  
大当たり描像の結果

—

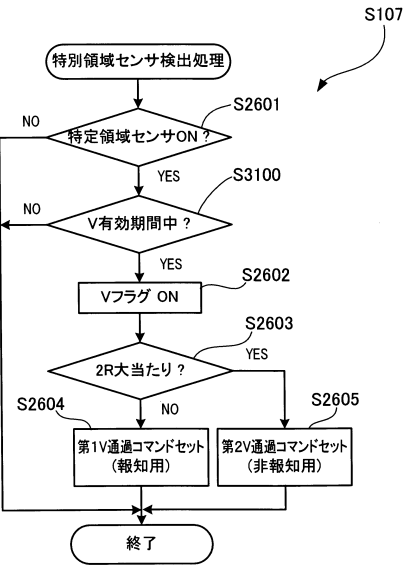
15R通常大当たり

15R特定大当たり(V通過無し)

15R特定大当たり(V通過有り)

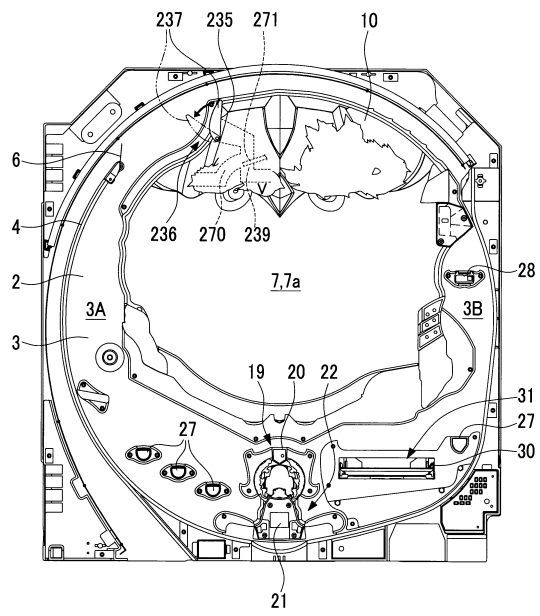
2R特定大当たり/小当たり

【図 5 6】





【図 57】



---

フロントページの続き

審査官 小泉 早苗

(56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 1 2 8 6 8 4 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 2 0 1 8 6 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 1 1 7 4 0 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 0 3 9 8 0 6 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 2 6 8 6 9 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 6 8 9 0 0 ( J P , A )

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