

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-36009

(P2015-36009A)

(43) 公開日 平成27年2月23日(2015.2.23)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> <b>7/02</b> <b>(2006.01)</b>	A 6 3 F    7/02    3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F    7/02    3 1 5 A	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2013-167554 (P2013-167554)	(71) 出願人	395018239
(22) 出願日	平成25年8月12日 (2013. 8. 12)		株式会社高尾
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地
		(74) 代理人	110000578
			名古屋国際特許業務法人
		(72) 発明者	海野 達也
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	大野 治隆
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内
		F ターム (参考)	2C088 AA35 AA42 BC22 EB58
			2C333 AA11 CA05 CA76 CA78

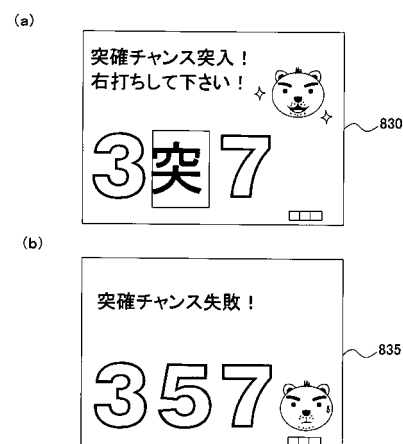
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

## (57) 【要約】

【課題】第2大入賞口に確変口が設けられたタイプの弾球遊技機において、確変状態への移行について多様な演出を行う。

【解決手段】パチンコ機は、第1, 第2大入賞口を有しており、大当たり遊技の際に第2大入賞口に遊技球が入球し、該遊技球が確変口に入球すると、確変状態に移行する。そして、パチンコ機は、1 Rにて第2大入賞口が長時間開放される8 R突確大当たりや2 R突確大当たりが発生すると、大当たり遊技の開始前に図柄変動にて突確図柄を停止表示させる突確演出を行う(演出画面830参照)。また、4 R又は8 Rで第2大入賞口が長時間開放される昇格大当たりが生じると、大当たり遊技中に確変状態への移行を示唆する昇格演出を行う。

【選択図】図22



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技の進行を制御する主制御装置と、前記主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置と、第 1 大入賞口と、確変口が設けられた第 2 大入賞口とを備える弾球遊技機において、

前記主制御装置は、

始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行うと共に、該当否判定で大当たりとなった場合には、当り図柄を決定する当否判定手段と、

前記当否判定で大当たりになると、前記当り図柄に応じた開放パターンに従い、1 または複数のラウンドにわたり大当たり遊技を行い、各ラウンドでは、前記第 1 大入賞口又は前記第 2 大入賞口を開放すると共に、前記第 2 大入賞口を開放する際には、入球が困難となる程度に短時間開放する移行不能状態とするか、或いは、入球が容易となる程度に長時間開放する確変移行状態とする特定遊技手段と、

前記大当たり遊技中に前記確変口への入球が生じると、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を、前記当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、

前記遊技の進行状況に関する前記コマンドを、前記サブ制御装置に送信する送信手段と、を備え、

前記開放パターンとして、少なくとも 1 ラウンド目において前記第 2 大入賞口が前記確変移行状態となる突確パターンと、2 ラウンド目以降のラウンドにおいて前記第 2 大入賞口が前記確変移行状態となる昇格パターンとを有し、

前記サブ制御装置は、前記突確パターンの前記大当たり遊技が行われる場合には、前記コマンドに応じて、該大当たり遊技の開始前に前記確変状態への移行を示唆する前記演出を行うと共に、前記昇格パターンの前記大当たり遊技が行われる場合には、前記コマンドに応じて、当該大当たり遊技の途中に前記確変状態への移行を示唆する前記演出を行うこと、

を特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記当否判定手段は、さらに、前記当否判定において小当たりとなったか否かを判定し、

前記特定遊技手段は、前記当否判定で前記小当たりになると、予め定められた回数にわたり前記第 2 大入賞口の前記短時間開放を行い、

前記サブ制御装置は、前記小当たりが生じた場合には、前記コマンドに応じて、前記第 2 大入賞口の前記短時間開放が開始される前に、前記確変状態への移行を示唆する前記演出を行うこと、

を特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 3】**

遊技の進行を制御する主制御装置と、前記主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置と、第 1 大入賞口と、確変口及び該確変口を開閉する開閉部材が設けられた第 2 大入賞口とを備える弾球遊技機において、

前記主制御装置は、

始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行うと共に、該当否判定で大当たりとなった場合には、当り図柄を決定する当否判定手段と、

前記当否判定で大当たりになると、前記当り図柄に応じた開放パターンに従い、1 または複数のラウンドにわたり大当たり遊技を行い、各ラウンドでは、前記第 1 大入賞口又は前記第 2 大入賞口を開放すると共に、前記第 2 大入賞口を開放する際、予め定められた開閉パターンに従い前記開閉部材により前記確変口を開閉する特定遊技手段と、

前記大当たり遊技中に前記確変口への入球が生じると、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を、前記当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、

前記遊技の進行状況に関する前記コマンドを、前記サブ制御装置に送信する送信手段と、を備え、

前記特定遊技手段は、前記第 2 大入賞口を開放する際、その開放タイミング、又は、前

10

20

30

40

50

記確変口の開閉タイミングを調整することで、該第2大入賞口を、前記確変口への入球が困難或いは不可能な移行不能状態と、前記確変口への入球が容易な確変移行状態のいずれかに設定し、前記大当り遊技を行う際、該大当り遊技に係る前記開放パターンに従い、前記第2大入賞口を開放する際に、該第2大入賞口を前記移行不能状態と前記確変移行状態のいずれかに設定し、

前記開放パターンとして、少なくとも1ラウンド目において前記第2大入賞口が前記確変移行状態となる突確パターンと、2ラウンド目以降のラウンドにおいて前記第2大入賞口が前記確変移行状態となる昇格パターンとを有し、

前記サブ制御装置は、前記突確パターンの前記大当り遊技が行われる場合には、前記コマンドに応じて、該大当り遊技の開始前に前記確変状態への移行を示唆する前記演出を行うと共に、前記昇格パターンの前記大当り遊技が行われる場合には、前記コマンドに応じて、当該大当り遊技の途中に前記確変状態への移行を示唆する前記演出を行うこと、

を特徴とする弾球遊技機。

#### 【請求項4】

請求項3に記載の弾球遊技機において、

前記当否判定手段は、さらに、前記当否判定において小当りとなったか否かを判定し、前記特定遊技手段は、前記当否判定で前記小当りになると、予め定められた回数にわたり、前記第2大入賞口を入球が容易となる程度の時間にわたり開放すると共に、前記第2大入賞口の開放の際には、前記第2大入賞口を前記移行不能状態として前記開閉パターンに従い前記開閉部材により前記確変口を開閉し、

前記サブ制御装置は、前記小当りが生じた場合には、前記コマンドに応じて、前記第2大入賞口の開放が開始される前に、前記確変状態への移行を示唆する前記演出を行うこと、

を特徴とする弾球遊技機。

#### 【請求項5】

請求項1から請求項4のうちのいずれか1項に記載の弾球遊技機において、

前記送信手段は、前記確変口への入球の示す前記コマンドを前記サブ制御装置に送信し、

前記サブ制御装置は、前記第2大入賞口が前記確変移行状態となる前記大当り遊技において、前記コマンドに基づき、前記第2大入賞口が前記確変移行状態となるラウンドで前記確変口への入球が生じなかったことを検出すると、前記確変状態への移行に失敗したことを示唆する前記演出を行うこと、

を特徴とする弾球遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、弾球遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

近年、第1大入賞口と、内部に確変口が設けられた第2大入賞口を備え、大当り遊技中、第2大入賞口の開放時に確変口に遊技球が入球すると確変機能が作動する弾球遊技機が知られている(例えば、特許文献1)。

#### 【0003】

このような弾球遊技機によれば、大当り遊技中に第2大入賞口の開放時間を調整することで、実質的な確変状態への突入率や継続率を変化させることができ、より多様な遊技を提供することが可能となる。

#### 【0004】

一方、大当り遊技の演出を行うことなく確変状態に移行し、突然に確変状態への移行を報知する突確演出を行う弾球遊技機や(例えば、特許文献2)、大当り遊技中、通常大当りを確変大当りに昇格させる昇格演出を行う弾球遊技機が知られている(例えば、特許文

10

20

30

40

50

献 3 )。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2012-245173号公報

【特許文献2】特開2005-160738号公報

【特許文献3】特開2007-215865号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

10

突確演出や昇格演出を行うことにより、弾球遊技機の演出力を高めることができ、これらの演出を行う弾球遊技機は人気を博している。しかしながら、第2大入賞口に確変口が設けられたタイプの弾球遊技機においては、このような演出が行われておらず、確変状態への移行に関しての演出が単調となっていた。

【0007】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、第2大入賞口に確変口が設けられたタイプの弾球遊技機において、確変状態への移行について多様な演出を行うことを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

20

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、遊技の進行を制御する主制御装置と、主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置と、第1大入賞口と、確変口が設けられた第2大入賞口とを備える弾球遊技機において、主制御装置は、始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行うと共に、該当否判定で大当たりとなった場合には、当り図柄を決定する当否判定手段と、当否判定で大当たりになると、当り図柄に応じた開放パターンに従い、1または複数のラウンドにわたり大当たり遊技を行い、各ラウンドでは、第1大入賞口又は第2大入賞口を開放すると共に、第2大入賞口を開放する際には、入球が困難となる程度に短時間開放する移行不能状態とするか、或いは、入球が容易となる程度に長時間開放する確変移行状態とする特定遊技手段と、大当たり遊技中に確変口への入球が生じると、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を、当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、遊技の進行状況に関するコマンドを、サブ制御装置に送信する送信手段と、を備え、開放パターンとして、少なくとも1ラウンド目において第2大入賞口が確変移行状態となる突確パターンと、2ラウンド目以降のラウンドにおいて第2大入賞口が確変移行状態となる昇格パターンとを有し、サブ制御装置は、突確パターンの大当たり遊技が行われる場合には、コマンドに応じて、該大当たり遊技の開始前に確変状態への移行を示唆する演出を行うと共に、昇格パターンの大当たり遊技が行われる場合には、コマンドに応じて、当該大当たり遊技の途中に確変状態への移行を示唆する演出を行うこと、を特徴とする。

30

【0009】

このような構成によれば、突確パターンの大当たり遊技が行われる大当たりに当選した場合には、大当たり遊技が開始される前に確変状態への移行を示唆する演出がなされる。

40

このため、該演出がなされた後に大当たり遊技が開始され、1ラウンド目で確変移行状態となった第2大入賞口に遊技球が入球し、さらに、該遊技球が確変口に入球して大当たり遊技後に確変状態に移行することが決定すると、遊技者に対し、該演出に起因して突然に確変状態への移行が生じたかのような印象を与えることが可能となる。

【0010】

また、昇格パターンの大当たり遊技が行われている場合には、大当たり遊技の途中で確変状態への移行を示唆する演出が行われ、これにより、確変状態への移行が困難或いは不可能な大当たり遊技が、確変状態への移行が生じうる大当たり昇格したかのような印象を与えることが可能となる。

50

## 【 0 0 1 1 】

したがって、請求項 1 に係る発明によれば、突然に確変状態を付与する演出や、確変状態に移行しない大当りに当選したと見せかけて確変状態を付与する演出を行うことができ、確変状態への移行について多様な演出を行うことが可能となる。

## 【 0 0 1 2 】

また、請求項 2 に記載されているように、当否判定手段は、さらに、当否判定において小当たりとなったか否かを判定し、特定遊技手段は、当否判定で小当たりになると、予め定められた回数にわたり第 2 大入賞口の短時間開放を行い、サブ制御装置は、小当たりが生じた場合には、コマンドに応じて、第 2 大入賞口の短時間開放が開始される前に、確変状態への移行を示唆する演出を行っても良い。

10

## 【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、小当りに当選した場合であっても、第 2 大入賞口の短時間開放がなされる前（小当たり遊技が行われる前）に確変状態への移行を示唆する演出がなされる。このため、演出で確変状態への移行が示唆されたが、突確パターンの大当りに当選せず、単に小当りに当選したのみで、確変状態には移行できないという遊技展開を設けることができる。

## 【 0 0 1 4 】

これにより、遊技展開のバリエーションを増やし、遊技の興趣を高めることや、演出で確変状態への移行が示唆された後、突確パターンの大当たり遊技が開始された場合の遊技者の喜びを大きくすることができる。

20

## 【 0 0 1 5 】

また、小当りに当選した場合であっても、確変状態への移行を示唆する演出を行うことができるため、該演出の発生頻度を増やすことが可能となり、その結果、適度な頻度で該演出を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。

## 【 0 0 1 6 】

また、上記課題に鑑みてなされた請求項 3 に係る発明は、遊技の進行を制御する主制御装置と、主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置と、第 1 大入賞口と、確変口及び該確変口を開閉する開閉部材が設けられた第 2 大入賞口とを備える弾球遊技機において、主制御装置は、始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行うと共に、該当否判定で大当たりとなった場合には、当り図柄を決定する当否判定手段と、当否判定で大当たりになると、当り図柄に応じた開放パターンに従い、1 または複数のラウンドにわたり大当たり遊技を行い、各ラウンドでは、第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口を開放すると共に、第 2 大入賞口を開放する際、予め定められた開閉パターンに従い開閉部材により確変口を開閉する特定遊技手段と、大当たり遊技中に確変口への入球が生じると、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を、当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、遊技の進行状況に関するコマンドを、サブ制御装置に送信する送信手段と、を備え、特定遊技手段は、第 2 大入賞口を開放する際、その開放タイミング、又は、確変口の開閉タイミングを調整することで、該第 2 大入賞口を、確変口への入球が困難或いは不可能な移行不能状態と、確変口への入球が容易な確変移行状態のいずれかに設定し、大当たり遊技を行う際、該大当たり遊技に係る開放パターンに従い、第 2 大入賞口を開放する際に、該第 2 大入賞口を移行不能状態と確変移行状態のいずれかに設定し、開放パターンとして、少なくとも 1 ラウンド目において第 2 大入賞口が確変移行状態となる突確パターンと、2 ラウンド目以降のラウンドにおいて第 2 大入賞口が確変移行状態となる昇格パターンとを有し、サブ制御装置は、突確パターンの大当たり遊技が行われる場合には、コマンドに応じて、該大当たり遊技の開始前に確変状態への移行を示唆する演出を行うと共に、昇格パターンの大当たり遊技が行われる場合には、コマンドに応じて、当該大当たり遊技の途中に確変状態への移行を示唆する演出を行うこと、を特徴とする。

30

40

## 【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、突確パターンの大当たり遊技が行われる大当りに当選した場合には、大当たり遊技が開始される前に確変状態への移行を示唆する演出がなされる。

50

このため、該演出がなされた後に大当り遊技が開始され、１ラウンド目で確変移行状態となった第２大入賞口に遊技球が入球し、さらに、該遊技球が確変口に入球して大当り遊技後に確変状態に移行することが決定すると、遊技者に対し、該演出に起因して突然に確変状態への移行が生じたかのような印象を与えることが可能となる。

【００１８】

また、昇格パターンの大当り遊技が行われている場合には、大当り遊技の途中で確変状態への移行を示唆する演出が行われ、これにより、確変状態への移行が困難或いは不可能な大当り遊技が、確変状態への移行が生じうる大当りに昇格したかのような印象を与えることが可能となる。

【００１９】

このように、請求項３に係る発明によれば、突然に確変状態を付与する演出や、確変状態に移行しない大当りに当選したと見せかけて確変状態を付与する演出を行うことができ、確変状態への移行について多様な演出を行うことが可能となる。

【００２０】

また、請求項１と比べて、確変状態に移行させない場合でも第２大入賞口を長時間開放させることが可能になるため、賞球をより多く獲得することができる。

また、請求項４に記載されているように、当否判定手段は、さらに、当否判定において小当りとなったか否かを判定し、特定遊技手段は、当否判定で小当りになると、予め定められた回数にわたり、第２大入賞口を入球が容易となる程度の時間にわたり開放すると共に、第２大入賞口の開放の際には、第２大入賞口を移行不能状態として開閉パターンに従い開閉部材により確変口を開閉し、サブ制御装置は、小当りが生じた場合には、コマンドに応じて、第２大入賞口の開放が開始される前に、確変状態への移行を示唆する演出を行っても良い。

【００２１】

このような構成によれば、小当りに当選した場合であっても、第２大入賞口の短時間開放がなされる前（小当り遊技が行われる前）に確変状態への移行を示唆する演出がなされる。このため、演出で確変状態への移行が示唆されたが、突確パターンの大当りに当選せず、単に小当りに当選したのみで、確変状態には移行できないという遊技展開を設けることができる。

【００２２】

これにより、遊技展開のバリエーションを増やし、遊技の興趣を高めることや、演出で確変状態への移行が示唆された後、突確パターンの大当り遊技が開始された場合の遊技者の喜びを大きくすることができる。

【００２３】

また、小当りに当選した場合であっても、確変状態への移行を示唆する演出を行うことができるため、該演出の発生頻度を増やすことが可能となり、その結果、適度な頻度で該演出を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。

【００２４】

また、第２大入賞口が確変移行状態となる大当り遊技において、遊技球が確変口に入球しない可能性もある。

そこで、請求項５に係る弾球遊技機では、送信手段は、確変口への入球の示すコマンドをサブ制御装置に送信し、サブ制御装置は、第２大入賞口が確変移行状態となる大当り遊技において、コマンドに基づき、第２大入賞口が確変移行状態となるラウンドで確変口への入球が生じなかったことを検出すると、確変状態への移行に失敗したことを示唆する演出を行う。

【００２５】

こうすることにより、第２大入賞口が確変移行状態となる大当り遊技で遊技球が確変口に入球しなかった場合には、遊技者に確変状態に移行しない旨が報知されるため、遊技者に対し、大当り遊技後に確変状態に移行するとの誤解を与えることを防止できる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 6 】

【図 1】パチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3】遊技盤に設けられた確変決定装置の正面図である。

【図 4】パチンコ機の裏面図である。

【図 5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6】第 1 実施形態における大当り、小当りの種類を示す表と、第 2 大入賞口の開放タイミングと確変口の開閉タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 7】第 1 実施形態における各種類の大当りに対応する大当り遊技における第 1、第 2 大入賞口の開放パターンを示す説明図である。

10

【図 8】第 1 実施形態における小当りの際の第 2 大入賞口の開放パターンを示す説明図である。

【図 9】第 1 実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

【図 10】第 1 実施形態における始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図 11】第 1 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 12】第 1 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 13】第 1 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 14】第 1 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 15】第 1 実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 16】第 1 実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

20

【図 17】第 1 実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 18】第 1 実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 19】第 1 実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 20】第 1 実施形態における 8 R 確変確定大当りの当選時や、アクシデント演出における演出画面についての説明図である。

【図 21】第 1 実施形態におけるアクシデント演出や昇格演出における演出画面についての説明図である。

【図 22】第 1 実施形態における突確演出における演出画面についての説明図である。

【図 23】第 1 実施形態における図柄変動開始処理についてのフローチャートである。

【図 24】第 1 実施形態における図柄停止処理についてのフローチャートである。

30

【図 25】第 1 実施形態における大当り演出処理 1 についてのフローチャートである。

【図 26】第 1 実施形態における大当り演出処理 2 についてのフローチャートである。

【図 27】第 2 実施形態における第 2 大入賞口と開放タイミングと確変口の開閉タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 28】第 2 実施形態における突確演出における演出画面についての説明図である。

【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 2 7 】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

40

## 【 0 0 2 8 】

[ 構成の説明 ]

( 1 ) 全体の構成について

図 1 に示すように、本実施形態のパチンコ機 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて各構成を保持する構造を有している。外枠 51 の左側上下にはヒンジ 53 が設けられており、ヒンジ 53 により、板ガラス 61 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）52 及び後述の内枠が、外枠 51 に対し開閉可能に保持される。また、前枠 52 の板ガラス 61 の奥には、内枠に保持された遊技盤 1（図 2）が設けられている。

## 【 0 0 2 9 】

前枠 52 の上部の左右両側にはスピーカ 66 が設置されており、これらにより遊技音が

50

出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 のほか、遊技の異常を報知する L E D が設けられている。

【 0 0 3 0 】

前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体に形成されている。また、下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が設けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【 0 0 3 1 】

下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿 6 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿 5 5 の中央には、遊技 S W 6 7 が設けられている。

【 0 0 3 2 】

本パチンコ機 5 0 は、いわゆる C R 機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット ( C R ユニット ) 5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7 , 精算ボタン 5 8 , 精算表示装置 5 9 が設けられている。

【 0 0 3 3 】

なお、図 1 の 4 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 4 9 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 5 2 が開放される。

【 0 0 3 4 】

また、図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b とによって囲まれた略円形の遊技領域 3 が形成されている。遊技領域 3 には、その中央部にセンターケース 5 が装着され、センターケース 5 に向かって右横には、普通図柄作動ゲート 2 2 が設置されている。普通図柄作動ゲート 2 2 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定 ( 普通図柄抽選 ) が行われる。

【 0 0 3 5 】

センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して第 1 特別図柄 ( 第 1 特図或いは特図 1 とも記載 ) の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第 1 始動口 1 1 が設置されている。また、センターケース 5 の右横であって、普通図柄作動ゲート 2 2 の直下には、遊技球の入球に起因して第 2 特別図柄 ( 第 2 特図或いは特図 2 とも記載 ) の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第 2 始動口 1 2 が設置されている。

【 0 0 3 6 】

第 1 始動口 1 1 は、左打ち ( センターケース 5 の左側を狙い打つこと ) により発射された遊技球が主に流下する領域 ( 左打ち領域 ) に配置されていると共に、第 2 始動口 1 2 は、右打ち ( センターケース 5 の右側を狙い打つこと ) により発射された遊技球が主に流下する領域 ( 右打ち領域 ) に配置されている。

【 0 0 3 7 】

第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、閉鎖時であっても、稀に入球可能な構成としても良い。

【 0 0 3 8 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球すると、第 1 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 1 保留記憶として記憶されると共に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球すると、第 2 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 2 保留記憶として記憶される。

【 0 0 3 9 】

普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。

また、センターケース 5 の下方においては、第 1 始動口 1 1 の下側に、大当り抽選で当ると行われる大当り遊技の際に開放される特別電動役物からなる第 1 大入賞口 2 0 が設け

10

20

30

40

50



られており、第 1 始動口 1 1 の右側に、該特別電動役物からなる第 2 大入賞口 2 1 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

なお、第 1 大入賞口 2 0 は、右打ちがなされた場合であっても左打ちがなされた場合であっても比較の入球容易な位置に配されているが、第 2 大入賞口 2 1 は、右打ちされた遊技球が主に入球する位置に配されている。

【 0 0 4 1 】

また、第 2 大入賞口 2 1 の下側には、大当り遊技中に第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球が誘導され、大当り遊技終了後に確変状態（当否判定で当る確率が上昇した状態）となることを決定するための確変決定装置 1 3 が配置されている。なお、確変決定装置 1 3 の詳細については、後述する。

10

【 0 0 4 2 】

遊技盤 1 における向かって左側の領域には、7 セグメントの第 1 特図表示装置 9 及び第 2 特図表示装置 1 0 と、4 個の L E D からなる第 1 特図保留数表示装置 2 3 及び第 2 特図保留数表示装置 2 4 が設置されている。また、遊技盤 1 における向かって右下の領域には、2 個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

【 0 0 4 3 】

図 2 に示す遊技盤 1 のセンターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6（全体の図示は省略）の L C D パネルが配設され、L C D パネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第 1、第 2 特図に対応する大当り抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。

20

【 0 0 4 4 】

また、センターケース 5 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。

なお、遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘が植設されており、盤面最下部にはアウト口が設けられている。

【 0 0 4 5 】

次に、確変決定装置 1 3 の構成について説明する。

図 3 に記載されているように、確変決定装置 1 3 は、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球が排出される排出口 1 3 a と、確変状態への移行を決定するための確変口 1 5 と、確変口 1 5 を閉鎖或いは開放するシャッター 1 4 を備える。

30

【 0 0 4 6 】

既に述べたように、大当り遊技中に第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球は、排出口 1 3 a から排出される。確変口 1 5 が閉鎖されているときに排出口 1 3 a から遊技球が排出されると、該遊技球はシャッター 1 4 によりはずれ口 1 3 b に誘導される（図 3（a）参照）。一方、確変口 1 5 が開放されているときに排出口 1 3 a から遊技球が排出されると、該遊技球は確変口 1 5 に入球し、大当り遊技終了後に確変状態となることが決定される（図 3（b）参照）。

【 0 0 4 7 】

40

また、図 4 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納された構成となっている。内枠 7 0 は、前枠 5 2 と同様、一方の側縁（図 4 に向かって右側）の上下位置が外枠 5 1 に設けられたヒンジ 5 3 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 7 1、タンクレール 7 2、払出ユニット 7 3 が設けられ、払出ユニット 7 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク 7 1 に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿 5 5 に払い出される。また、本実施形態では、払出装置は、球貸ボタン 5 7 の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【 0 0 4 8 】

50

また、パチンコ機 50 の裏側には、主制御装置 80 , 払出制御装置 81 , 演出図柄制御装置 82 , サブ統合制御装置 83 , 発射制御装置 , 電源基板 85 が設けられている。主制御装置 80 , 演出図柄制御装置 82 , サブ統合制御装置 83 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 81 , 発射制御装置 , 電源基板 85 は、内枠 70 に設けられている。なお、図 4 では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 81 の奥側 ( 遊技盤 1 側 ) に配されている。

#### 【 0049 】

また、球タンク 71 の右側には、外部接続端子板 78 が設けられており、外部接続端子板 78 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

10

#### 【 0050 】

##### ( 2 ) 電氣的構成について

次に、パチンコ機 50 の電氣的構成について説明する。このパチンコ機 50 は、図 5 のブロック図に示すとおり、主制御装置 80 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 80 , 払出制御装置 81 , 演出図柄制御装置 82 , サブ統合制御装置 83 のいずれも CPU , ROM , RAM , 入力ポート , 出力ポート等を備えている。また、発射制御装置 84 , 電源基板には CPU , ROM , RAM は設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置 84 等に CPU , ROM , RAM 等を設けてもよい。

20

#### 【 0051 】

主制御装置 80 には、第 1 始動口 11 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 11 a、第 2 始動口 12 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 12 a、普通図柄作動ゲート 22 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 SW 22 a、一般入賞口 25 ~ 27 に入球した遊技球を検出する一般入賞口 SW 25 a , 27 a 等からの検出信号が入力される。

#### 【 0052 】

また、このほかにも、第 1 大入賞口 20 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウント SW 20 a、第 2 大入賞口 21 に入球した遊技球を計数するための第 2 カウント SW 21 a、確変決定装置 13 に設けられた確変口 15 に入球した遊技球を検出する確変口 SW 15 a が入力される。

30

#### 【 0053 】

主制御装置 80 は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置 81 及びサブ統合制御装置 83 に出力する。

#### 【 0054 】

また、主制御装置 80 は、図柄表示装置中継端子板 90 を介して接続されている第 1 特図表示装置 9 , 第 2 特図表示装置 10 , 第 1 特図保留数表示装置 23 , 第 2 特図保留数表示装置 24 , 普通図柄表示装置 7 , 普図保留数表示装置 8 の表示を制御する。

#### 【 0055 】

40

さらに、主制御装置 80 は、第 1 大入賞口ソレノイド 20 b を制御することで第 1 大入賞口 20 の開閉を制御すると共に、第 2 大入賞口ソレノイド 21 b を制御することで第 2 大入賞口 21 の開閉を制御し、普電役物ソレノイド 12 b を制御することで第 2 始動口 12 の開閉を制御する。

#### 【 0056 】

また、シャッターソレノイド 14 a を制御することで、シャッター 14 を制御し、確変決定装置 13 に設けられた確変口 15 の開閉状態を切り替える。

主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力されるほか、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 78 に出力されてホールコンピュータ 87 に送られる。

50

## 【 0 0 5 7 】

主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 3 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出 S W 3 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出 S W 3 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

## 【 0 0 5 8 】

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠閉鎖 S W 4 5 , 内枠閉鎖 S W 4 6 , 球切れ S W 3 3 , 払出 S W 3 1 , 満杯 S W 3 2 からの信号が入力され、満杯 S W 3 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れ S W 3 3 により球タンク 7 1 に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ 3 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 S W 3 2 , 球切れ S W 3 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 3 0 の駆動を再開させる。

## 【 0 0 5 9 】

また、払出制御装置 8 1 は、C R ユニット端子板 3 4 を介して C R ユニット 5 6 と交信することで払出モータ 3 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 3 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 3 4 は、精算表示装置 5 9 とともに双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 5 9 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための精算ボタン 5 8 が設けられている。

## 【 0 0 6 0 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子板 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0 , 前枠 5 2）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

## 【 0 0 6 1 】

なお、本実施例では遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した賞球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 4 0 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。

## 【 0 0 6 2 】

なお、発射制御装置 8 4 には、払出制御装置 8 1 以外に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチ S W 3 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 3 9 から発射停止信号が入力される。

## 【 0 0 6 3 】

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 S W 3 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

## 【 0 0 6 4 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

## 【 0 0 6 5 】

そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作

10

20

30

40

50

動させることによってスピーカ 66 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、ランプ 28 を制御する。

#### 【0066】

また、サブ統合制御装置 83 には、遊技 SW 67 が接続されており、遊技者が遊技 SW 67 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 83 に入力される。

サブ統合制御装置 83 と演出図柄制御装置 82 とは双方向通信が可能である。

#### 【0067】

演出図柄制御装置 82 は、サブ統合制御装置 83 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 80 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 83 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、疑似図柄の変動表示（図柄演出）等の演出画面を表示させる。

#### 【0068】

[動作の説明]

[第1実施形態]

(1) 概要について

次に、第1実施形態におけるパチンコ機 50 の動作について説明する。

#### 【0069】

本パチンコ機 50 では、大当たり遊技中、開放された第2大入賞口 21 に遊技球が入球し、さらに、該遊技球が確変決定装置 13 の確変口 15 に入球すると、確変機能が作動し、大当たり遊技後の遊技状態が当否判定で当る確率が高くなる確変状態となる。なお、確変状態は、所定回数の当否判定が行われるまで継続しても良いし、次回の大当たりまで継続しても良い。

#### 【0070】

また、パチンコ機 50 は、大当たりの種類として、大当たり遊技のラウンド数が 8 R である 8 R 確変確定大当たり、8 R 突確大当たり、8 R 昇格大当たり A、8 R 昇格大当たり B、8 R 通常大当たりと、ラウンド数が 4 R である 4 R 通常大当たりと、ラウンド数が 2 R である 2 R 突確大当たりが設けられている。さらに、パチンコ機 50 は、第2大入賞口 21 が 2 回開放される小当たりが設けられている（図 6（a）、（b）参照）。なお、大当たりの種類は、当り図柄に応じて決定される。

#### 【0071】

このようにすることにより、第1大入賞口 20 と第2大入賞口 21 の組合せはラウンド数で規定されているが、1 R、2 R、4 R、8 R と第2大入賞口 21 が開放するラウンドが複数設定されているため、確変機能の作動の可能性を持たせつつ、ラウンド数が異なる複数の大当たり遊技を備えることになる。

#### 【0072】

単純に 8 R のみ第2大入賞口 21 が開放するとなると、4 R 大当たりが発生した地点で確変口 15 に入球が不可能になってしまい、第2大入賞口 21 の開閉パターンで確変機能の作動率を設定する遊技性とはまた異なるものとなる。無論、ラウンド数、開閉パターン両方で確変機能の作動率を設定するものも考えられる。いずれにしても、大当たり図柄にて開放パターンやラウンド数は決定されることになるため、大当たり図柄の選択率によって確変機能の作動率を設定する事が可能となる。

#### 【0073】

大当たり遊技中、各ラウンドでは、第1、第2大入賞口 20、21 のうちの一方が開放され、各大入賞口は、20 秒間にわたり開放される長時間開放と、0.1 秒間にわたり開放される短時間開放の一方の態様で開放される。

#### 【0074】

また、第2大入賞口 21 の開放時には、シャッター 14 が予め定められた開閉パターンで動作し、確変口 15 が開閉される。具体的には、確変口 15 は、長時間開放される場合も短時間開放される場合も、第2大入賞口 21 の開放開始と同時に開閉制御が開始され、

一瞬開放されてすぐに閉鎖され、その後、数秒の間隔を開けて、予め定められた期間にわたり開放される（図 6（c）参照）。

【 0 0 7 5 】

このため、第 2 大入賞口 2 1 が長時間開放されると、長期にわたりシャッター 1 4 が開放され、確変口 1 5 への入球が容易になり、確変機能の作動が可能となる。

一方、第 2 大入賞口 2 1 が短時間開放された場合には、仮に第 2 大入賞口 2 1 に遊技球が入球しても確変口 1 5 に入球する確率は非常に低いか、或いは、確変口 1 5 への入球が不可能となり、確変機能の作動が困難或いは不可能となる。

【 0 0 7 6 】

なお、非常に低い確率だが、短時間開放中に確変口 1 5 に入球した場合は、プレミア昇格演出などを行って、望外の確変機能の作動であることを強調して、遊技者の喜びを増大させることが考えられる。

【 0 0 7 7 】

図 7 は、各種類の大当りに起因して行われる大当り遊技中の第 1，第 2 大入賞口 2 0，2 1 の開放パターンを示している。

8 R 確変確定大当り，8 R 突確大当り，8 R 昇格大当り A，8 R 昇格大当り B，8 R 通常大当りは、3，5～7 R にて第 1 大入賞口 2 0 が長時間開放され、他のラウンドでは、第 2 大入賞口 2 1 の長時間開放或いは短時間開放がなされる。

【 0 0 7 8 】

そして、8 R 確変確定大当りでは、1，2，4，8 R で、8 R 突確大当りでは 1，2 R で、8 R 昇格大当り A では 4 R で、8 R 昇格大当り B では 8 R で第 2 大入賞口 2 1 が長時間開放される。このため、これらの大当りは、実質的に確変機能が作動する大当りとなる。

【 0 0 7 9 】

一方、8 R 通常大当りでは、1，2，4，8 R にて第 2 大入賞口 2 1 が短時間開放され、第 2 大入賞口 2 1 の長時間開放がなされないため、大当り遊技中に第 2 大入賞口 2 1 に入球する可能性は極めて低い（或いは不可能）であり、通常大当りは、実質的に確変機能が作動しない大当りとなる。

【 0 0 8 0 】

また、4 R 通常大当りでは、3 R にて第 1 大入賞口 2 0 が長時間開放され、1，2，4 R にて第 2 大入賞口 2 1 が短時間開放されるため、実質的に確変機能が作動しない大当りとなる。

【 0 0 8 1 】

また、2 R 突確大当りでは、第 1 大入賞口 2 0 は開放されず、1，2 R にて第 2 大入賞口 2 1 が長時間開放されるため、実質的に確変機能が作動する大当りとなる。

また、図 8 は、小当りが生じた際の第 1，第 2 大入賞口 2 0，2 1 の開放パターンを示している。

【 0 0 8 2 】

小当りでは、一例として 2 回にわたり第 2 大入賞口 2 1 が 0.1 秒間程度開放される。この時、第 2 大入賞口 2 1 の開放と並行して、上述した開閉パターンで確変口 1 5 を開閉しても良い。なお、小当りが生じた際には、条件装置等が作動していないため、仮に確変口 1 5 への入球が生じたとしても、確変機能は作動しない。

【 0 0 8 3 】

また、小当りが生じた際に、第 1 大入賞口 2 0 を開放させても良い。その場合、例えば、第 1 大入賞口 2 0 を 1 3 回短時間開放させる小当り遊技を行い、対応する大当り遊技時は、第 1 大入賞口 2 0 を 1 3 回（1 3 R）開放させた後に第 2 大入賞口 2 1 を確変口 1 5 へ入球可能に開放させることが考えられる。このようにすれば、第 1 大入賞口 2 0 が所定回数、短時間開放動作をしている間は確変に移行できるか否かの演出を行うことができ（1 3 回の開放があるので演出時間が十分にある）、演出で確変機能を作動させるチャンスを得た場合は第 2 大入賞口 2 1 が 1 4 R 目に開放し、演出で確変機能を作動させるチャン

10

20

30

40

50

スを得られなかった場合（小当り）はチャンス獲得失敗演出を行うことができる。本実施例と異なり、小当り遊技中、または大当り遊技中に確変機能作動へのチャンスが付与されるか否かの演出が可能となる。

#### 【0084】

この場合、第1大入賞口20が13回開放した後に第2大入賞口21が開放動作するか否かのみに応じて演出が可能なので、大当り遊技中に第2大入賞口21を短時間開放するパターンや、確変口に入球しないように開放タイミングをずらした開放パターンなどを備える必要なく演出が可能となる。無論、第2大入賞口21に短時間開放するパターンを備えてもよく、確変機能作動へのチャンスを得ても、移行させやすい場合と移行させにくい場合があり、より楽しむポイントを増やすことができる。

10

#### 【0085】

また、大当り遊技の第1大入賞口20と第2大入賞口21の組合せも1パターンで可能であり（1R～13Rは第1大入賞口20，14R～15Rは第2大入賞口21といった組合せ）、普通の大当り遊技の時は第1大入賞口20を長時間開放して賞球を得やすくし、第2大入賞口21の開放パターンにて確変機能の作動の調整を行ない、突確パターンでの大当り遊技の時は上述のように第1大入賞口20を短時間開放して賞球を殆ど発生させないようにすることにより、遊技者に大当り遊技を介さずに確変口15に入球させるチャンスが付与されたように体感させることが可能となる。

#### 【0086】

また、本パチンコ機50には、普通図柄抽選の当選確率を上昇させる、普通図柄抽選で当選した際の第2始動口12の開放時間を長くする、普通図柄抽選がなされた際の普通図柄表示装置7での変動表示時間を短くする等の方法により、第2始動口12への入球を容易にする開放延長機能（時短機能）が設けられている。

20

#### 【0087】

そして、当り図柄に応じて、開放延長機能が作動するか否かや、開放延長機能の継続回数決定される。なお、開放延長機能が作動している状態を、開放延長状態或いは時短状態と記載する。

#### 【0088】

以下では、第1実施形態におけるパチンコ機50の動作について、詳しく説明する。

#### （2）メインルーチンについて

30

まず、パチンコ機50の主制御装置80におけるメインルーチンについて、図9に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2ms周期のタイマ割り込み処理として起動される。

#### 【0089】

S10では、主制御装置80は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S10：Yes）、S20に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S10：No）、S15に処理を移行する。

#### 【0090】

S15では、主制御装置80は、CPUやI/O等の初期設定を行い、S70に処理を移行する。

40

一方、S10で肯定判定が得られた場合には、主制御装置80は、初期値乱数の更新（S20）、大当り決定用乱数の更新（S25）、大当り図柄決定用乱数の更新（S30）、当り決定用乱数の更新（S35）、リーチ判定用乱数の更新（S40）、変動パターン決定用乱数の更新（S45）を行う。

#### 【0091】

そして、主制御装置80は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と（S50）、始動口への入賞に起因して大当り抽選を行う当否判定処理と（S55）、サブ統合制御装置83等にデータ及びコマンドを送信し、また、ホールコンピュータ87等に各種情報を送信する各出力処理と（S60）、遊技者の不正行為を検出する

50

不正監視処理と ( S 6 5 ) を行う。

【 0 0 9 2 】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート 2 2 の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物 ( 第 2 始動口 1 2 ) を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。

【 0 0 9 3 】

また、当否判定処理に続いて、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理が行われる。

また、S 7 0 では、主制御装置 8 0 は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

【 0 0 9 4 】

( 3 ) 始動口入賞確認処理について

次に、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う始動口入賞確認処理について、図 1 0 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【 0 0 9 5 】

S 1 0 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 S W 1 1 a の検出信号に基づき、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は ( S 1 0 0 : Y e s ) 、S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は ( S 1 0 0 : N o ) 、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 6 】

S 1 0 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 1 1 に対応する特図についての保留記憶の数 ( 第 1 保留記憶 ) が、最大値 ( 一例として 4 ) に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は ( S 1 0 5 : Y e s ) 、S 1 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合は ( S 1 0 5 : N o ) 、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 7 】

S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当たり抽選に用いられる大当たり決定用乱数や、当り図柄を決定する大当たり図柄決定用乱数や、図柄演出においてリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第 1 保留記憶として記憶すると共に、何個の第 1 保留記憶が生じているかを示す第 1 保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 8 】

なお、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶に係る大当たり決定用乱数等に基づき先読みを行い、先読み結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信しても良い。

S 1 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 始動口 S W 1 2 a の検出信号に基づき、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は ( S 1 1 5 : Y e s ) 、S 1 2 0 に処理を移行し、否定判定の場合は ( S 1 1 5 : N o ) 、本処理を終了する。

【 0 0 9 9 】

S 1 2 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 始動口 1 2 に対応する特図についての保留記憶の数 ( 第 2 保留記憶 ) が、最大値 ( 一例として 4 ) に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は ( S 1 2 0 : Y e s ) 、本処理を終了し、否定判定の場合は ( S 1 2 0 : N o ) 、S 1 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 0 】

S 1 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第 2 保留記憶として記憶すると共に、何個の第 2 保留記憶が生じているかを示す第 2 保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

10

20

30

40

50

なお、主制御装置 80 は、第 2 保留記憶に係る大当り決定用乱数等に基づき先読みを行い、先読み結果をサブ統合制御装置 83 に送信しても良い。

(4) 当否判定処理について

次に、保留記憶に係る大当り決定用乱数により大当り抽選を行う当否判定処理について、図 11 ~ 14 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。また、本処理の終了後は、大当り遊技を行うための大当り遊技処理が実行される。

【0102】

まず、図 11 に関して、S200 では、主制御装置 80 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S200: Yes)、本処理を終了し、否定判定の場合には (S200: No)、S205 に処理を移行する。

10

【0103】

S205 では、主制御装置 80 は、第 1 特図或いは第 2 特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S205: Yes)、図 13 の S280 に処理を移行し、否定判定の場合には (S205: No)、S210 に処理を移行する。

【0104】

S210 では、主制御装置 80 は、第 1 特図或いは第 2 特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S210: Yes)、図 14 の S290 に処理を移行し、否定判定の場合には (S210: No)、図 12 の S215 に処理を移行する。

20

【0105】

続いて図 12 に関して、S215 では、主制御装置 80 は、第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶の有無を判定し、いずれかの保留記憶が存在する場合には (S215: Yes)、S220 に処理を移行すると共に、そうでない場合には (S215: No)、本処理を終了する。

【0106】

S220 では、主制御装置 80 は、現時点で存在する第 1、第 2 保留記憶のうち、最先の保留記憶を選択すると共に、選択した保留記憶の種類に対応する保留記憶の数をデクリメントし、S225 に処理を移行する。なお、第 1、第 2 保留記憶が存在する場合には、第 2 保留記憶のうち、最先に生じたものから順に選択する構成 (第 2 保留記憶を優先消化する構成) としても良い。

30

【0107】

S225 では、主制御装置 80 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には (S225: Yes)、S230 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S225: No)、S235 に処理を移行する。

【0108】

S230 では、主制御装置 80 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態に対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) に基づき、大当り抽選で大当り或いは小当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S240 に処理を移行する。

40

【0109】

一方、S235 では、主制御装置 80 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態で無い場合に対応する当否判定用テーブル (通常テーブル) に基づき、大当り抽選で大当り或いは小当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S240 に処理を移行する。

【0110】

S240 では、主制御装置 80 は、大当りとなったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S240: Yes)、S245 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S240: No)、S260 に処理を移行する。

【0111】

50



S 2 4 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数に基づく決定の結果、第 1 特図、第 2 特図に対応する各当り図柄は、予め定められた振分率に従いランダムに選択される。そして、S 2 5 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 2 】

S 2 5 0 , S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定すると共に、当り図柄に基づき大当り遊技における開放パターンや、大当り遊技後の開放延長機能の作動の有無や、開放延長機能や確変状態の継続回数等決定し、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 3 】

一方、S 2 6 0 では、主制御装置 8 0 は、小当りとなったか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 2 6 0 : Y e s )、S 2 6 2 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 2 6 0 : N o )、S 2 6 6 に処理を移行する。

【 0 1 1 4 】

S 2 6 2 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。また、該保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し ( S 2 6 4 )、S 2 6 8 に処理を移行する。

【 0 1 1 5 】

また、大当りや小当りにならなかった場合に移行する S 2 6 6 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し、S 2 6 8 に処理を移行する。

【 0 1 1 6 】

S 2 6 8 では、主制御装置 8 0 は、確変状態中に実行可能な大当り抽選の残り回数 ( 確変回数 ) や、時短状態中に実行可能な大当り抽選の残り回数 ( 時短回数 ) を示すカウンタの更新等を行い、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 7 】

S 2 7 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り抽選後の第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数コマンドと、大当り抽選後の第 2 保留記憶の数を示す第 2 保留数コマンドとを送信する。また、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し特別図柄の変動時間等を示す変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置 8 3 に対し、停止表示させる疑似図柄 ( 大当りの場合には、当り図柄に対応する疑似図柄となる ) を指示する図柄指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

続いて図 1 3 に関して、第 1 特図或いは第 2 特図の変動表示中に移行する S 2 8 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 2 8 0 : Y e s )、S 2 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 2 8 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

S 2 8 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し疑似図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

続いて図 1 4 に関して、特図の確定表示中に移行する S 2 9 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 2 9 0 : Y e s )、S 2 9 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 2 9 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 2 1 】

S 2 9 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示を終了し、S 3 0 0 に処理を移行す

10

20

30

40

50

る。

S 3 0 0 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が大当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には ( S 3 0 0 : Y e s )、S 3 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 3 0 0 : N o )、S 3 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 2 】

S 3 0 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態であることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグがセットされている場合には確変フラグをクリアし ( S 3 1 0 )、その後、S 3 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 3 】

S 3 1 5 では、主制御装置 8 0 は、時短状態であることを示す時短フラグを参照すると共に、時短フラグがセットされている場合には時短フラグをクリアし ( S 3 2 0 )、その後、S 3 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 4 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置作動開始処理 ( S 3 2 5 )、役物連続作動装置作動開始処理 ( S 3 2 7 ) を実行すると共に、大当たり抽選での当選を通知するコマンドや、特典内容等を通知するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し ( S 3 3 0 )、本処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

一方、S 3 0 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 3 5 では、主制御装置 8 0 は、確変フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には ( S 3 3 5 : Y e s )、確変回数を参照する ( S 3 4 0 )。そして、確変回数が 0 である場合には ( S 3 4 0 : Y e s )、確変フラグをクリアし ( S 3 4 5 )、S 3 5 0 に処理を移行する。

【 0 1 2 6 】

S 3 5 0 では、主制御装置 8 0 は、時短フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には ( S 3 5 0 : Y e s )、時短回数を参照する ( S 3 5 5 )。そして、時短回数が 0 である場合には ( S 3 5 5 : Y e s )、時短フラグをクリアし ( S 3 6 0 )、S 3 6 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 7 】

S 3 6 5 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、現在の遊技状態を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、S 3 6 7 に処理を移行する。

【 0 1 2 8 】

S 3 6 7 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が小当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には ( S 3 6 7 : Y e s )、S 3 6 9 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 3 6 7 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

S 3 6 9 では、主制御装置 8 0 は、小当たり遊技開始処理を実行し、小当たり遊技の役物として第 2 大入賞口 2 1 を作動中とすると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対しコマンドを送信して小当たり開始演出を実行させ、本処理を終了する。

【 0 1 3 0 】

( 5 ) 大当たり遊技処理について

次に、大当たり遊技を行う大当たり遊技処理について、図 1 5 ~ 1 9 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、当否判定処理に続いて実行される。また、大当たり遊技中は、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、現在のラウンド数や、各大入賞口の開放、入球や、確変口 1 5 への入球を通知するためのコマンドを随時送信する。

【 0 1 3 1 】

S 5 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 5 0 0 : Y e s )、S 5 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には ( S 5 0 0 : N o )、S 5 0 5 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 2 】

S 5 0 5 では、主制御装置 8 0 は、小当り遊技の役物として第 2 大入賞口 2 1 が作動中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 5 0 5 : Y e s )、図 1 9 の S 7 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には ( S 5 0 5 : N o )、本処理を終了する。

## 【 0 1 3 3 】

S 5 1 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 1 0 : Y e s )、図 1 6 の S 5 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 1 0 : N o )、S 5 1 5 に処理を移行する。

## 【 0 1 3 4 】

S 5 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 1 5 : Y e s )、図 1 6 の S 5 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 1 5 : N o )、S 5 2 0 に処理を移行する。

## 【 0 1 3 5 】

S 5 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 2 0 : Y e s )、図 1 7 の S 6 0 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 2 0 : N o )、S 5 2 5 に処理を移行する。

## 【 0 1 3 6 】

S 5 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 2 5 : Y e s )、図 1 8 の S 6 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 2 5 : N o )、S 5 3 0 に処理を移行する。

## 【 0 1 3 7 】

S 5 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り抽選で当たった後、大当り遊技が開始されるまでに行われる大当り開始演出の演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 3 0 : Y e s )、S 5 3 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 3 0 : N o )、本処理を終了する。

## 【 0 1 3 8 】

S 5 3 5 では、主制御装置 8 0 は、大当りの種類に対応する開放パターンに従い第 2 大入賞口 2 1 を開放させる第 2 大入賞口開放処理を実行する ( 1 R 目の大当り遊技を実行する ) と共に、開閉パターンに従いシャッター 1 4 を制御し、確変口 1 5 の開閉を行う。また、ラウンド数を示す開放カウンタに 1 を設定し ( S 5 4 0 )、本処理を終了する。

## 【 0 1 3 9 】

続いて図 1 6 に関して、第 2 大入賞口 2 1 の開放中に移行する S 5 4 5 では、主制御装置 8 0 は、確変口 S W 1 5 a からの信号により、確変口 1 5 への入球が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 5 4 5 : Y e s )、S 5 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 4 5 : N o )、S 5 5 5 に処理を移行する。

## 【 0 1 4 0 】

S 5 5 0 では、主制御装置 8 0 は、確変口入球フラグをセットすると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し、確変口 1 5 への入球が生じた旨を示す入球発生コマンドを送信し、S 5 5 5 に処理を移行する。

## 【 0 1 4 1 】

S 5 5 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 5 5 5 : Y e s )、S 5 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 5 5 : N o )、S 5 6 0 に処理を移行する。

## 【 0 1 4 2 】

S 5 6 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 6 0 : Y e s )、S 5 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 6 0 : N o )、本処理を終了する。

## 【 0 1 4 3 】

10

20

30

40

50

S 5 6 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 を閉鎖させる第 2 大入賞口閉鎖処理を実行し、S 5 7 0 に処理を移行する。

S 5 7 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

一方、第 1 大入賞口 2 0 の開放中に移行する S 5 7 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 5 7 5 : Y e s )、S 5 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 7 5 : N o )、S 5 8 0 に処理を移行する。

【 0 1 4 5 】

S 5 8 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 8 0 : Y e s )、S 5 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 5 8 0 : N o )、本処理を移行する。

【 0 1 4 6 】

S 5 8 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 を閉鎖させる第 1 大入賞口閉鎖処理を実行し、S 5 9 0 に処理を移行する。

S 5 9 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

続いて図 1 7 に関して、各ラウンドのインターバル中に移行する S 6 0 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 6 0 0 : Y e s )、S 6 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 6 0 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

S 6 0 5 では、主制御装置 8 0 は、開放カウンタの値と大当りの種類に基づき最終ラウンドに到達したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 6 0 5 : Y e s )、S 6 1 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 6 0 5 : N o )、S 6 2 0 に処理を移行する。

【 0 1 4 9 】

S 6 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行すると共に、開放カウンタをクリアし ( S 6 1 5 )、本処理を終了する。

一方、S 6 2 0 では、主制御装置 8 0 は、開放カウンタの値と大当りの種類に対応する開放パターンとに基づき、新たに始まるラウンドにて第 1 大入賞口 2 0 を開放させるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 6 2 0 : Y e s )、S 6 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 6 2 0 : N o )、S 6 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 5 0 】

S 6 2 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 を開放させる第 1 大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし ( S 6 3 0 )、本処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

一方、S 6 3 5 では、主制御装置 8 0 は、大当りの種類に対応する開放パターンに従い第 2 大入賞口 2 1 を開放させる第 2 大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし ( S 6 4 0 )、本処理を終了する。なお、このとき、主制御装置 8 0 は、シャッター 1 4 を制御し、開閉パターンに従い確変口 1 5 を開閉する。

【 0 1 5 2 】

続いて図 1 8 に関して、大当り遊技の終了演出中に移行する S 6 4 5 では、主制御装置 8 0 は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 6 4 5 : Y e s )、S 6 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 6 4 5 : N o )、

10

20

30

40

50

本処理を終了する。

【0153】

続くS650, S655では、主制御装置80は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S660に処理を移行する。

S660では、主制御装置80は、大当り遊技中に、確変決定装置13に設けられた確変口15への入球が生じたことを示す確変口入球フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S660: Yes)、S665に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S660: No)、S680に処理を移行する。

【0154】

S665では、主制御装置80は、当り図柄に応じて先に決定された確変回数と時短回数を設定する。また、確変フラグと時短フラグをセットすると共に(S670)、確変口入球フラグをクリアし、S695に処理を移行する。

【0155】

一方、S680では、主制御装置80は、大当りの種類に基づき大当り遊技の終了後に時短状態となるか否かを判定し、肯定判定の場合には(S680: Yes)、S685に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S680: No)、S695に処理を移行する。

【0156】

S685では、主制御装置80は、当り図柄に応じて先に決定された時短回数を設定する。また、時短フラグをセットし(S690)、S695に処理を移行する。

S695, S700では、主制御装置80は、サブ統合制御装置83に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態を通知する状態指定コマンドとを送信し、本処理を終了する。

【0157】

一方、小当り遊技の役物として第2大入賞口21が作動中である場合に移行するS710では、主制御装置80は、小当り開始演出の実行中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S710: Yes)、S712に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S710: No)、S718に処理を移行する。

【0158】

S712では、主制御装置80は、小当り開始演出の終了タイミングか否かを判定し、肯定判定の場合には(S712: Yes)、S714に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S712: No)、本処理を終了する。

【0159】

S714では、主制御装置80は、シャッター14を制御し、上述した開閉パターンにより確変口15を開閉すると共に、予め定められた時間にわたり第2大入賞口21を開放する第2大入賞口開放処理を実行し、S716に処理を移行する。

【0160】

S716では、主制御装置80は、開放カウンタに1を設定し、本処理を終了する。

小当り開始演出の実行中でない場合に移行するS718では、主制御装置80は、第2大入賞口21が開放中か否かを判定し、肯定判定の場合には(S718: Yes)、S724に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S718: No)、S736に処理を移行する。

【0161】

S724では、主制御装置80は、小当り遊技中に第2大入賞口21に入賞した遊技球の数が9個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S724: Yes)、S726に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S724: No)、S728に処理を移行する。

【0162】

S726では、主制御装置80は、第2大入賞口21の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S726: Yes)、S728に処理を移行すると共に、否

10

20

30

40

50

定判定の場合には ( S 7 2 6 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 6 3 】

S 7 2 8 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 を閉鎖する第 2 大入賞口閉鎖処理を実行し、S 7 3 0 に処理を移行する。

S 7 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技中の第 2 大入賞口 2 1 の開放回数が上限回数 ( 2 回 ) に達したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 7 3 0 : Y e s )、S 7 3 2 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 7 3 0 : N o )、S 7 3 4 に処理を移行する。なお、この後、次に第 2 大入賞口 2 1 が開放されるまでのインターバルに突入する。

【 0 1 6 4 】

S 7 3 2 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対しコマンドを送信して小当り終了演出を実行させ、本処理を終了する。

一方、S 7 3 4 では、主制御装置 8 0 は、開放カウンタに 1 を加算し、本処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

また、第 2 大入賞口 2 1 の開放中でない場合に移行する S 7 3 6 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の各開放タイミングのインターバル中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 7 3 6 : Y e s )、S 7 3 8 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 7 3 6 : N o )、S 7 4 2 に処理を移行する。

【 0 1 6 6 】

S 7 3 8 では、主制御装置 8 0 は、インターバルが終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 7 3 8 : Y e s )、S 7 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 7 3 8 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

S 7 4 0 では、主制御装置 8 0 は、シャッター 1 4 を制御し、上述した開閉パターンにより確変口 1 5 を開閉すると共に、予め定められた時間にわたり第 2 大入賞口 2 1 を開放する第 2 大入賞口開放処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 6 8 】

第 2 大入賞口 2 1 の各開放タイミングのインターバル中でない場合に移行する S 7 4 2 では、主制御装置 8 0 は、小当り終了演出が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 7 4 2 : Y e s )、S 7 4 4 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 7 4 2 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 6 9 】

S 7 4 4 では、主制御装置 8 0 は、小当り遊技終了処理を実行し、小当り遊技の役物としての第 2 大入賞口 2 1 の動作を停止させ、本処理を終了する。

( 6 ) 演出について

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からのコマンドに基づき演出図柄制御装置 8 2 等を制御し、演出図柄表示装置 6 にて、保留図柄を表示する保留演出や、疑似図柄の変動表示を行った後に当否判定の結果や当り図柄等に応じた疑似図柄を停止表示させる図柄演出や、大当り遊技の進行状況を報知する大当り演出等の各種演出を行う。

【 0 1 7 0 】

図柄演出では、確変確定図柄 ( 例えば 3 や 7 )、不確定図柄等の疑似図柄が用いられ、8 R 確変確定大当りとなった場合には、図柄演出では、同一の確変確定図柄が並んで停止表示され、これにより、大当り遊技が開始される前に確変状態への移行がほぼ確実であることが判明する。

【 0 1 7 1 】

一方、8 R 昇格大当り A、B、8 R 通常大当り、4 R 通常大当りとなった場合には、図柄演出では同一の不確定図柄が並んで停止表示され、遊技者に確変状態に移行する期待を持たせた状態で大当り遊技が開始される。

【 0 1 7 2 】

10

20

30

40

50

なお、8 R 通常大当り，4 R 通常大当りとなった場合には、図柄演出にて同一の通常図柄（第2大入賞口21の長時間開放がされないことを示す疑似図柄）を停止表示させても良い。また、8 R 確変確定大当りとなった場合に、図柄演出で不確定図柄を停止表示させても良い。

【0173】

そして、図20に記載されているように、8 R 確変確定大当りとなった場合、演出図柄表示装置6では、図柄演出にて確変確定図柄が停止表示された後、確変状態への移行がほぼ確定した旨を報知する演出画面800が表示される。

【0174】

また、既に述べたように、8 R 確変確定大当りとなった場合、大当り遊技における1，2，4，8 Rにて第2大入賞口21が長時間開放されるが、これらのラウンドで確変口15への入球が生じなかった場合には、演出画面805～815を表示してアクシデント演出が行われ、確変口15への入球に失敗した旨や確変機能の作動に失敗した旨等が示唆或いは報知される。

【0175】

具体的には、例えば、1，2 Rにて確変口15への入球が生じなかった場合には、演出画面805を表示し、4 Rにて確変口15への入球が生じなかった場合には、演出画面810を表示し、8 Rにて確変口15への入球が生じなかった場合には、演出画面815を表示しても良い（図20，21参照）。

【0176】

また、8 R 昇格大当りAによる大当り遊技中には、4 Rにて第2大入賞口21が長時間開放されるが、4 R中（或いは4 Rに移行する前）には、第2大入賞口21が開放される旨や、第2大入賞口21への入球により確変状態に移行する旨を示唆或いは報知する演出（昇格演出）がなされる。そして、4 Rにて確変口15への入球が生じると、演出画面820が表示され、確変状態への移行が確定したことが報知される（図21（b））。

【0177】

また、8 R 昇格大当りBによる大当り遊技中には、8 R（アタックラウンド）にて第2大入賞口21が長時間開放されるが、8 R中（或いは8 Rに移行する前）には昇格演出がなされる。そして、8 Rにて確変口15への入球が生じると、演出画面825が表示され、確変状態への移行が確定したことが報知される（図21（c））。

【0178】

なお、4 R或いは8 Rにおいて、確変口15への入球が生じたことに起因して昇格演出を行っても良い。

また、これらの大当りが生じた際の大当り演出では、昇格演出がなされる前には、確変状態への移行を示唆する演出を一切行わないことが好適である。

【0179】

また、8 R 昇格大当りA，Bと、8 R 通常大当りと、4 R 通常大当りによる大当り演出において、4 Rに突入するまで同じ内容の演出（大当りの種別を区別できない態様の演出）を行っても良い。また、8 R 昇格大当りBと8 R 通常大当りによる大当り演出において、8 Rに突入するまで同じ内容の演出（大当りの種別を区別できない態様の演出）を行っても良い。

【0180】

こうすることにより、4 R或いは8 Rに突入するまで確変機能を作動させることができるか否かが判明せず、大当り遊技中の緊張感を高め、遊技者を喜ばせたり落胆させたりすることができる。

【0181】

さらに、8 R 昇格大当りAと4 R 通常大当りによる大当り演出において、4 Rに突入するまで同じ内容の演出（大当りの種別を区別できない態様の演出）を行い、8 R 昇格大当りAによる大当り演出においては、4 Rにて、昇格演出に加え、総ラウンド数が8 Rに増えたかのように見せる演出を行っても良い。

## 【0182】

こうすることにより、遊技者に対し、確変状態への移行とラウンド数の増加という2つの特典を付与することができ、遊技者を喜ばせることができる。

また、8R突確大当り、2R突確大当り、小当りに当選した場合には、“突”の文字の疑似図柄（突確図柄）が追加された状態で図柄演出が行われる（以後、突確演出とも記載）。

## 【0183】

具体的には、図柄演出では、演出画面における左右方向に並んだ3つの変動領域で疑似図柄の変動表示が行われるが、突確演出においても、図柄演出と同様、最初にこれらの変動領域で変動表示が行われる。その後、左、右の変動領域において疑似図柄が停止表示され、中央の変動領域にて突確図柄が追加された状態で変動表示がなされる。無論、突確図柄は、中央の変動領域で常時変動表示される疑似図柄として設けられていても良い。

10

## 【0184】

そして、8R突確大当りや2R突確大当りである場合には、演出画面830が表示され、中央の変動領域にて突確図柄が停止表示されると共に、右打ちが指示される（第1実施形態では第2大入賞口21が右打ち領域に配されているため）。一方、小当りである場合には、演出画面835が表示され、中央の変動領域にて突確図柄以外の疑似図柄が停止表示される（図22参照）。

## 【0185】

なお、8R確変確定大当りとなった場合にも、同様にして突確演出を行い、突確図柄の停止表示を行っても良い。また、8R突確大当り、2R突確大当りに当選した場合に、突確演出を行うこと無く大当り遊技を行い、大当り演出において確変状態への移行を報知しても良い。

20

## 【0186】

また、突確図柄を左、右の変動領域においても変動表示させ、いずれかの変動領域で突確図柄を停止表示させることで、突確大当りを報知しても良い。

また、8R突確大当り、2R突確大当りに当選した後、大当り遊技中に確変口15への入球が生じると、主制御装置80からサブ統合制御装置83に対し、入球発生コマンドが送信される。入球発生コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6を介して、確変状態への移行が確定したことを報知する。

30

## 【0187】

（7）図柄変動開始処理について

次に、疑似図柄の変動表示を開始させる図柄変動開始処理について、図23に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83にて周期的なタイミングで実行される。

## 【0188】

S900では、サブ統合制御装置83は、主制御装置80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S900：Yes）、S905に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S900：No）、本処理を終了する。

40

## 【0189】

S905では、サブ統合制御装置83は、変動開始コマンドと共に受信した図柄指定コマンドに基づき、8R突確大当り、2R突確大当り、小当りのいずれかが生じたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S905：Yes）、S910に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S905：No）、S915に処理を移行する。

## 【0190】

S910では、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6での突確演出における疑似図柄の変動表示を開始させ、本処理を終了する。なお、8R突確大当り、2R突確大当り、小当りが生じていない場合（例えば、8R通常大当りや4R通常大当りが生じた場合

50



）であっても、突確演出における疑似図柄の変動表示を開始させても良い。

【0191】

一方、S915では、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6での図柄演出における疑似図柄の変動表示を開始させ、本処理を終了する。

なお、以後、突確演出或いは図柄演出を行うサブ統合制御装置83は、左変動領域、右変動領域の順に疑似図柄を停止表示させ、図柄確定コマンドを受信した時点で、中央の変動領域に疑似図柄を停止表示させる。

【0192】

(8) 図柄停止処理について

次に、疑似図柄の変動表示を停止させる図柄停止処理について、図24に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83にて周期的なタイミングで実行される。

10

【0193】

S950では、サブ統合制御装置83は、図柄演出或いは突確演出による疑似図柄の変動表示中か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S950: Yes)、S955に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S950: No)、本処理を終了する。

【0194】

S955では、サブ統合制御装置83は、主制御装置80から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S955: Yes)、S960に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S955: No)、本処理を終了する。

20

【0195】

S960では、サブ統合制御装置83は、突確演出の実行中か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S960: Yes)、S965に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S960: No)、S980に処理を移行する。

【0196】

S965では、サブ統合制御装置83は、先に受信した図柄指定コマンドに基づき、8R突確大当り又は2R突確大当りに当選したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S965: Yes)、S970に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S965: No)、S975に処理を移行する。

30

【0197】

S970では、サブ統合制御装置83は、中央の変動領域に突確図柄を停止表示させると共に、演出図柄表示装置6に右打ちを指示するメッセージを表示させ(演出画面830参照)、本処理を終了する。

【0198】

一方、S975では、サブ統合制御装置83は、中央の変動領域に突確図柄以外の疑似図柄を停止表示させると共に、演出図柄表示装置6に確変状態への移行に失敗した旨を表示させ(演出画面835参照)、本処理を終了する。

【0199】

また、突確演出が行われていない場合に移行するS980では、サブ統合制御装置83は、中央の変動領域に図柄指定コマンドに応じた疑似図柄を停止表示させ、本処理を終了する。

40

【0200】

(9) 大当り演出処理1について

次に、8R確変確定大当りによる大当り遊技の際に大当り演出を行う大当り演出処理1について、図25に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83にて周期的なタイミングで実行される。

【0201】

S1000では、サブ統合制御装置83は、8R確変確定大当りによる大当り遊技の実

50

行中か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 0 0 : Y e s )、S 1 0 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 0 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

S 1 0 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、現在のラウンドが、1, 2, 4, 8 R のうちのいずれかであるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 0 5 : Y e s )、S 1 0 1 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 0 5 : N o )、S 1 0 3 0 に処理を移行する。

【 0 2 0 3 】

S 1 0 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面にて第 2 大入賞口 2 1 が開放される旨を報知し、S 1 0 1 5 に処理を移行する。なお、このとき、演出図柄表示装置 6 の演出画面にて右打ちを指示しても良い。

【 0 2 0 4 】

S 1 0 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、既に確変口 1 5 への入球が生じ、確変状態への移行が確定した状態か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 1 5 : Y e s )、S 1 0 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 1 5 : N o )、S 1 0 2 0 に処理を移行する。

【 0 2 0 5 】

S 1 0 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からの入球発生コマンドに基づき、現在のラウンド中に確変口 1 5 への入球が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 2 0 : Y e s )、S 1 0 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 2 0 : N o )、S 1 0 3 0 に処理を移行する。

【 0 2 0 6 】

S 1 0 2 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 により確変状態への移行が確定した旨を報知し、S 1 0 3 0 に処理を移行する。

S 1 0 3 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、2, 4, 8 R のうちのいずれか終了した直後か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 3 0 : Y e s )、S 1 0 3 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 3 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 2 0 7 】

S 1 0 3 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、確変口 1 5 への入球が生じ、確変状態への移行が確定した状態か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 0 3 5 : Y e s )、本処理を終了すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 0 3 5 : N o )、S 1 0 4 0 に処理を移行する。

【 0 2 0 8 】

S 1 0 4 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 にてアクシデント演出を開始し、本処理を終了する。

( 1 0 ) 大当り演出処理 2 について

次に、8 R 昇格大当り A, B による大当り遊技の際に大当り演出を行う大当り演出処理 2 について、図 2 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて周期的なタイミングで実行される。

【 0 2 0 9 】

S 1 1 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、8 R 昇格大当り A 又は 8 R 昇格大当り B による大当り遊技の実行中か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 1 0 0 : Y e s )、S 1 1 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 1 0 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 2 1 0 】

S 1 1 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、現在のラウンドが昇格ラウンド ( 8 R 昇格大当り A の場合には 4 R、8 R 昇格大当り B の場合には 8 R ) であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 1 0 5 : Y e s )、S 1 1 1 0 に処理を移行

10

20

30

40

50

すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 1 0 5 : N o )、S 1 1 2 5 に処理を移行する。

【 0 2 1 1 】

S 1 1 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 にて昇格演出を実行し、S 1 1 1 5 に処理を移行する。なお、このとき、演出図柄表示装置 6 の演出画面にて右打ちを指示しても良い。また、昇格ラウンドが開始される前に、昇格演出を開始しても良い。

【 0 2 1 2 】

S 1 1 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からの入球発生コマンドに基づき、昇格ラウンド中に確変口 1 5 への入球が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 1 1 5 : Y e s )、S 1 1 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 1 1 5 : N o )、S 1 1 2 5 に処理を移行する。

【 0 2 1 3 】

S 1 1 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、8 R 昇格大当り A の場合には演出図柄表示装置 6 に演出画面 8 2 0 を、8 R 昇格大当り B の場合には演出図柄表示装置 6 に演出画面 8 2 5 を表示することで確変状態への移行が確定した旨を報知し、S 1 1 2 5 に処理を移行する。

【 0 2 1 4 】

S 1 1 2 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、昇格ラウンドが終了した直後か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 1 2 5 : Y e s )、S 1 1 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 1 2 5 : N o )、本処理を終了する。

【 0 2 1 5 】

S 1 1 3 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、確変口 1 5 への入球が生じ、確変状態への移行が確定した状態か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 1 1 3 0 : Y e s )、本処理を終了すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 1 3 0 : N o )、S 1 1 3 5 に処理を移行する。

【 0 2 1 6 】

S 1 1 3 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 にてアクシデント演出を開始し、本処理を終了する。

[ 第 2 実施形態 ]

( 1 ) 概要について

第 2 実施形態のパチンコ機 5 0 においても、第 1 実施形態と同様の大当り、小当りを有し、同様にして大当り遊技、小当り遊技が行われる。

【 0 2 1 7 】

しかし、第 1 実施形態の大当り遊技では、第 2 大入賞口 2 1 は長時間開放と短時間開放の 2 種類の態様で開放され、短時間開放された場合には、確変口 1 5 への入球は困難或いは不可能となっていた。

【 0 2 1 8 】

これに対し、第 2 実施形態では、第 2 大入賞口 2 1 の開放態様として、確変口 1 5 への入球が可能な入球可能状態と、確変口 1 5 への入球が困難或いは不可能な入球不能状態の 2 種類の態様が設けられている ( 図 2 7 参照 ) 。

【 0 2 1 9 】

各開放態様では、第 2 大入賞口 2 1 は、2 0 秒間にわたり開放され、入球が可能となっている。しかし、シャッター 1 4 の開閉タイミングと第 2 大入賞口 2 1 の開放タイミングを調整することで、入球可能状態の場合には、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球の確変口 1 5 への入球を可能とし、入球不能状態の場合には、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球の確変口 1 5 への入球を不可能としている。

【 0 2 2 0 】

具体的には、第 2 実施形態においても第 1 実施形態と同様の開閉パターンで確変口 1 5

10

20

30

40

50

の開閉制御がなされるが、入球可能状態で第2大入賞口21を開放する場合には、第2大入賞口21の開放と同時に確変口15の開閉制御を開始することで、確変口15への入球を可能としている(図27(a)参照)。

【0221】

一方、入球不能状態で第2大入賞口21を開放する場合には、先行して確変口15の開閉制御を行い、確変口15の2回目の閉鎖直前に第2大入賞口21の開放を開始することで、確変口15への入球を不可能としている(図27(b)参照)。

【0222】

このため、第2大入賞口21の開放パターンからは、確変機能の作動が可能か否かを判断することができなくなり、大当り遊技が開始された後も、確変機能が作動する大当り遊技であるか否かを判別不能とすることが可能となり、これにより、遊技の興趣を高めることができる。

【0223】

また、第2大入賞口21の開放タイミングとシャッター14の動作タイミングで確変口15への入球を不可能にすることができるため、第2大入賞口21が開放している時間は可能状態、不可能状態とで変化させる必要がなく、どちらの場合でも同じ賞球が獲得できる機会を与えることができる。また、遊技者も大入賞口の開放動作を見ただけではどちらが分からないため、確変口15への入球の期待感を最後まで持つことができる。

【0224】

なお、確変口15の2回目の閉鎖と同時に或いは直後に、第2大入賞口21の開放を開始しても良い。

また、入球不能状態の場合、第2大入賞口21の開放開始タイミングを早めることで、非常に低い確率で、第2大入賞口21に入球した遊技球が確変口15に入球可能としても良い。

【0225】

そして、第2実施形態では、各種類の大当りに対応する大当り遊技においては、第1実施形態における長時間開放に替えて入球可能状態で第2大入賞口21が開放され、短時間開放に替えて入球不能状態で第2大入賞口21が開放される。

【0226】

また、第2実施形態においては、小当りが生じた場合には、最初に上述した確変口15の開閉制御を行い、確変口15の2回目の閉鎖直前に第2大入賞口21の開放を開始し、一例として6秒後に第2大入賞口21を閉鎖する処理(換言すれば、第2大入賞口の開放時間を6秒として、上述した入球不能状態で第2大入賞口21を開放する処理)を2回繰り返すことで、小当り遊技が行われる。無論、開閉制御による確変口15の2回目の閉鎖と同時に或いは直後に、第2大入賞口21の開放を開始しても良い。

【0227】

また、第1実施形態に記載したように、小当り遊技は第1大入賞口20で行うことも考えられる。その場合は小当り遊技、大当り遊技で第1大入賞口20が開放動作している時に確変機能が作動するか否かの演出を行うことになる。

【0228】

また、小当り遊技で第1大入賞口20、第2大入賞口21を動作させる構成も考えられる。これにより、多様な大当りパターンにて小当りと大当りを用いて演出が可能となる。

(2) 演出について

また、第2実施形態においても突確演出が行われるが、第2実施形態では、図柄変動の開始後、左、右の変動領域で疑似図柄が停止表示された後に、中央の変動領域で突確図柄が追加された状態で変動領域が行われる。

【0229】

そして、8R突確大当り、2R突確大当り、小当り等に当選している場合には、演出図柄表示装置6に演出画面840が表示され、中央の変動領域に突確図柄が停止表示されると共に、右打ちを促すメッセージが表示される(図28(a))。一方、これらに当選し

10

20

30

40

50

ていない場合には、中央の変動領域に他の疑似図柄が停止表示される。

【 0 2 3 0 】

このとき、8 R 突確大当り、2 R 突確大当りに当選し、第2大入賞口21が入球可能状態で開放された場合には、右打ちにより遊技球が第2大入賞口21に入球し、さらに該遊技球が確変口15に入球すると、確変状態に移行した旨を報知する演出画面845が表示される(図28(b))。

【 0 2 3 1 】

一方、小当り等に当選したため確変口15に入球しなかった場合や、8 R 突確大当り、2 R 突確大当りに当選したが確変口15に入球しなかった場合等には、確変状態への移行に失敗した旨を報知する演出画面850が表示される(図28(c))。

10

【 0 2 3 2 】

なお、第2実施形態においても、第1実施形態と同様、8 R 突確大当り、2 R 突確大当りの場合には中央の変動領域に突確図柄を停止表示させ、小当り等の場合には中央の変動領域に他の疑似図柄を停止表示させることで、突確演出を行っても良い。

【 0 2 3 3 】

また、第1実施形態において、第2実施形態と同様、8 R 突確大当り、2 R 突確大当り、小当り等に当選している場合に中央の変動領域に突確図柄を停止表示させ、右打ちを促すメッセージを表示することで、突確演出を行っても良い。その後、確変口15への入球が生じた場合には、確変状態に移行した旨を表示すると共に、確変口15への入球が生じなかった場合には、確変状態への移行に失敗した旨を表示しても良い。

20

【 0 2 3 4 】

このような場合、1, 2 Rで第2大入賞口が短時間開放される8 R 通常大当りや4 R 通常大当り等に当選して突確演出が行われると、1, 2 Rで確変口15に入球しなかった場合には、確変状態への移行に失敗した旨を報知する演出画面が表示される。しかし、非常に稀ではあるが、1, 2 Rで第2大入賞口21に遊技球が入球し、該遊技球が確変口15に入球して確変機能が作動する場合も想定される。このような場合には、専用の演出画面を設け、確変状態に移行した旨を報知しても良い。

【 0 2 3 5 】

また、突確演出が行われた後、8 R 通常大当りや4 R 通常大当りの大当り遊技が開始されたという場合には、1, 2 Rでは確変口15への入球がほぼ不可能であるため、遊技者にはチャンスを逃したという思いが生じるが、その後のラウンドが存在することで、意表について喜びを与えることができる。

30

【 0 2 3 6 】

〔 効果 〕

第1, 第2実施形態のパチンコ機50によれば、8 R 突確大当りや2 R 突確大当りが生じた場合には、突確演出が行われ、大当り遊技が行われる前に確変状態への移行が示唆される。

【 0 2 3 7 】

このため、突確演出がなされた後の大当り遊技の1ラウンド目で遊技球が第2大入賞口21に入球し、さらに、該遊技球が確変口15に入球して確変状態に移行することが決定すると、遊技者に対し、突確演出に起因して突然に確変状態への移行が生じたかのような印象を与えることが可能となる。

40

【 0 2 3 8 】

また、8 R 昇格大当りA, Bが生じた場合には、大当り遊技の途中で昇格演出が行われ、これにより、確変状態への移行が困難或いは不可能な大当り遊技が、確変状態への移行が生じうる大当りに昇格したかのような印象を与えることが可能となる。

【 0 2 3 9 】

このように、第1, 第2実施形態のパチンコ機50によれば、突然に確変状態を付与する演出や、確変状態に移行しない大当りに当選したと見せかけて確変状態を付与する演出を行うことができ、確変状態への移行について多様な演出を行うことが可能となる。

50

## 【 0 2 4 0 】

## 〔 他の実施形態 〕

( 1 ) 第 1 , 第 2 実施形態では、 8 R 確変確定大当り、 8 R 突確大当り、 8 R 昇格大当り A、 8 R 昇格大当り B、 8 R 通常大当り、 4 R 通常大当り、 2 R 突確大当りが設けられており、大当りの種類に応じた態様で大当り遊技が行われる。しかしながら、各大当り遊技におけるラウンド数や開放パターンは、第 1 , 第 2 実施形態として例示したものに限定されることは無く、例えば、ラウンド数が 8 R の大当り遊技が行われる大当りのみを設けても良い。

## 【 0 2 4 1 】

また、大当り遊技における各ラウンドでは、第 1 , 第 2 大入賞口 2 0 , 2 1 のうちの一方が開放されるが、これに限定されることは無く、各ラウンドで第 1 , 第 2 大入賞口 2 0 , 2 1 の双方を開放させても良い。

10

## 【 0 2 4 2 】

また、第 2 大入賞口 2 1 の開放時には、確変口 1 5 は固定された開閉パターンで開閉される。しかしながら、これに限定されることは無く、例えば、第 1 実施形態において、第 2 大入賞口 2 1 の長時間開放がなされる場合には、第 2 大入賞口 2 1 の開放期間にわたり確変口 1 5 を開放し、短時間開放がなされる場合には、確変口 1 5 を閉鎖したままとしても良い。

## 【 0 2 4 3 】

また、例えば、第 2 実施形態において、第 2 大入賞口 2 1 が入球可能状態で開放される場合には、第 2 大入賞口 2 1 の開放期間にわたり確変口 1 5 を開放し、入球不能状態で開放される場合には、確変口 1 5 を閉鎖したままとしても良い。

20

## 【 0 2 4 4 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

( 2 ) また、第 1 , 第 2 実施形態では、第 2 大入賞口 2 1 は右打ち領域に配置されているが、これに限らず、左打ち領域に配置されていても良い。なお、このような場合には、突確演出や大当り演出等において、演出図柄表示装置 6 には右打ちを促すメッセージは表示されない。

## 【 0 2 4 5 】

( 3 ) また、第 1 , 第 2 実施形態の突確演出では、図柄変動を行って突確図柄を停止表示させることで確変状態への移行を示唆しているが、これに限らず、例えば、特定のキャラクタを登場させることで確変状態への移行を示唆しても良いし、図柄演出等の態様を変化させることで確変状態への移行を示唆しても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

30

## 【 0 2 4 6 】

## 〔 特許請求の範囲との対応 〕

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

## 【 0 2 4 7 】

第 1 , 第 2 実施形態における当否判定処理における S 2 3 0 , S 2 3 5 , S 2 4 5 が当否判定手段の一例に、大当り遊技処理における S 5 3 5 , S 5 6 5 , S 5 8 5 , S 6 2 5 , S 6 3 5 , S 7 1 4 , S 7 2 8 , S 7 4 0 が特定遊技手段の一例に、S 6 7 0 が確変設定手段の一例に相当する。

40

## 【 0 2 4 8 】

また、シャッター 1 4 が開閉部材の一例に相当する。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 4 9 】

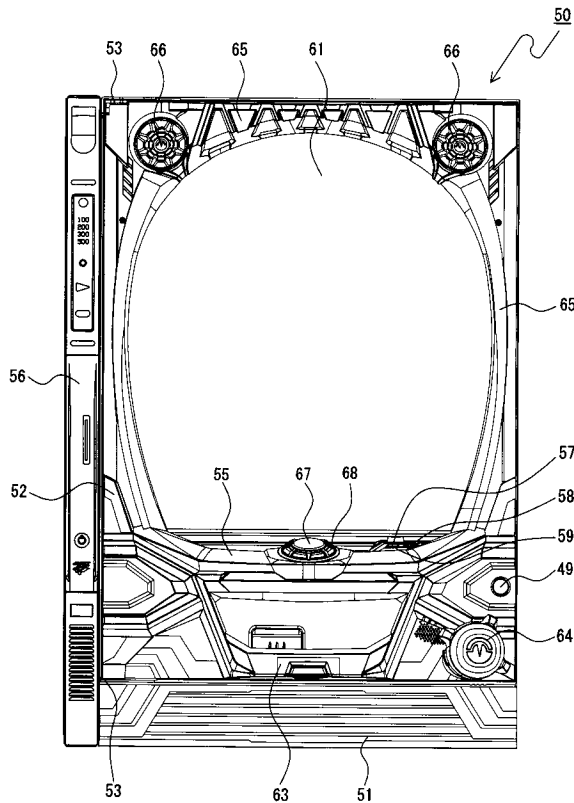
1 ... 遊技盤、 2 a ... 外レール、 2 b ... 内レール、 3 ... 遊技領域、 5 ... センターケース、 6 ... 演出図柄表示装置、 7 ... 普通図柄表示装置、 8 ... 普図保留数表示装置、 9 ... 第 1 特図表示装置、 1 0 ... 第 2 特図表示装置、 1 1 ... 第 1 始動口、 1 1 a ... 第 1 始動口 S W、 1 2

50

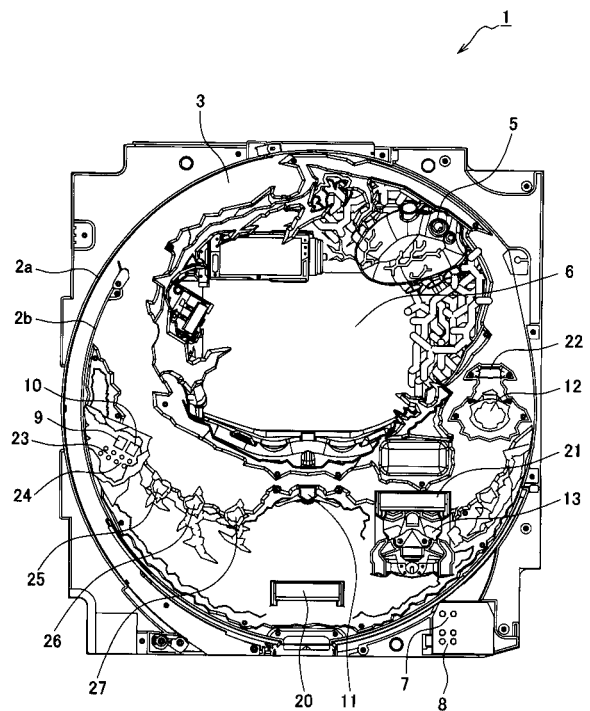
...第2始動口、12a...第2始動口SW、12b...普電役物ソレノイド、13...確変決定装置、14...シャッター、14a...シャッターソレノイド、15...確変口、15a...確変口SW、20...第1大入賞口、20a...第1カウントSW、20b...第1大入賞口ソレノイド、21...第2大入賞口、21a...第2カウントSW、21b...第2大入賞口ソレノイド、22...普通図柄作動ゲート、22a...普通図柄作動SW、23...第1特図保留数表示装置、24...第2特図保留数表示装置、30...払出モータ、31...払出SW、32...満杯SW、33...球切れSW、34...CRユニット端子板、38...タッチSW、39...発射停止SW、40...発射モータ、45...ガラス枠閉鎖SW、46...内枠閉鎖SW、49...シリンダ錠、50...パチンコ機、51...外枠、52...前枠、53...ヒンジ、55...上皿、56...CRユニット、57...球貸ボタン、58...精算ボタン、59...精算表示装置、61...板ガラス、63...下皿、64...発射ハンドル、65...枠側装飾ランプ、66...スピーカ、67...遊技SW、70...内枠、71...球タンク、72...タンクレール、73...払出ユニット、78...外部接続端子板、80...主制御装置、81...払出制御装置、82...演出図柄制御装置、83...サブ統合制御装置、84...発射制御装置、85...電源基板、90...図柄表示装置中継端子板。

10

【図1】

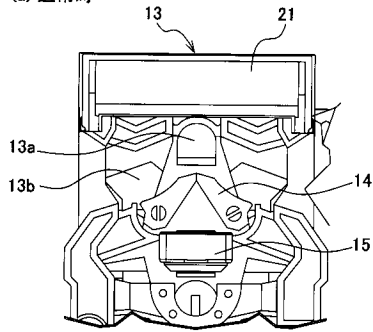


【図2】

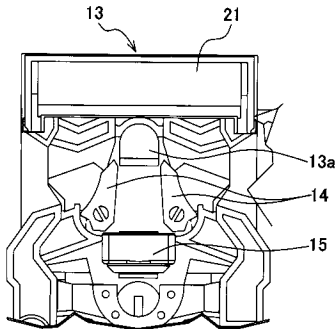


【図3】

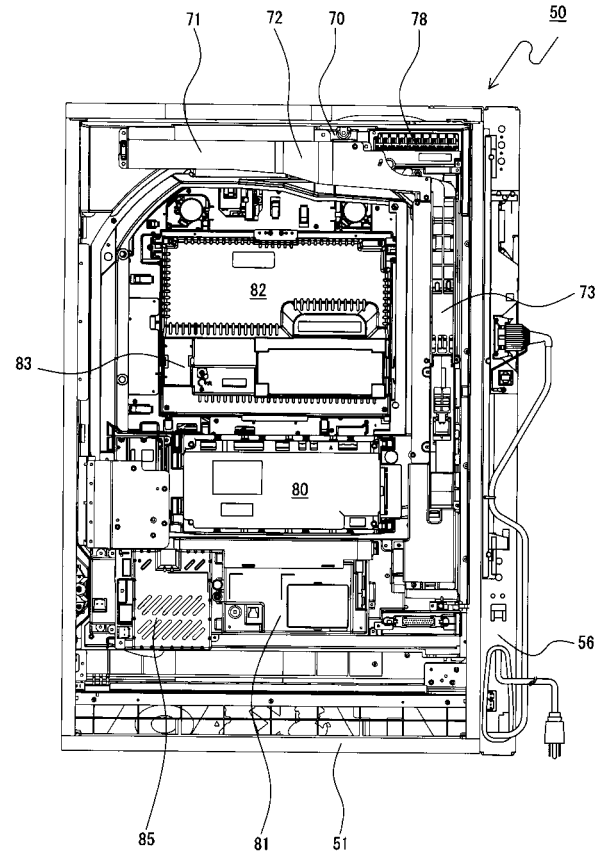
(a) 通常時



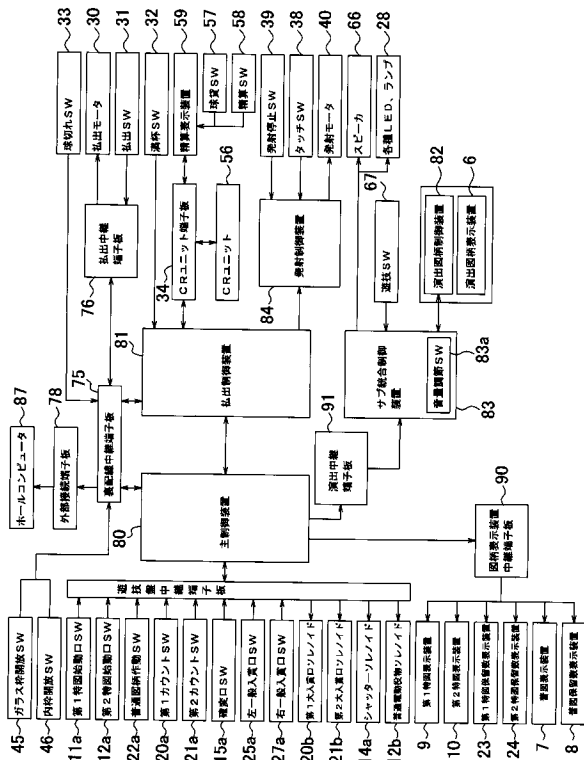
(b) 開放時



【図4】



【図5】



【図6】

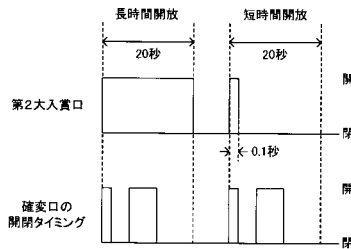
(a)

大当りの種類	総ラウンド数	第2大入賞口の 長時間開放タイミング
8R確変確定大当り	8R	1, 2, 4, 8R
8R突確大当り	8R	1, 2R
8R昇格大当りA	8R	4R
8R昇格大当りB	8R	8R
8R通常大当り	8R	なし
4R通常大当り	4R	なし
2R通常大当り	2R	なし

(b)

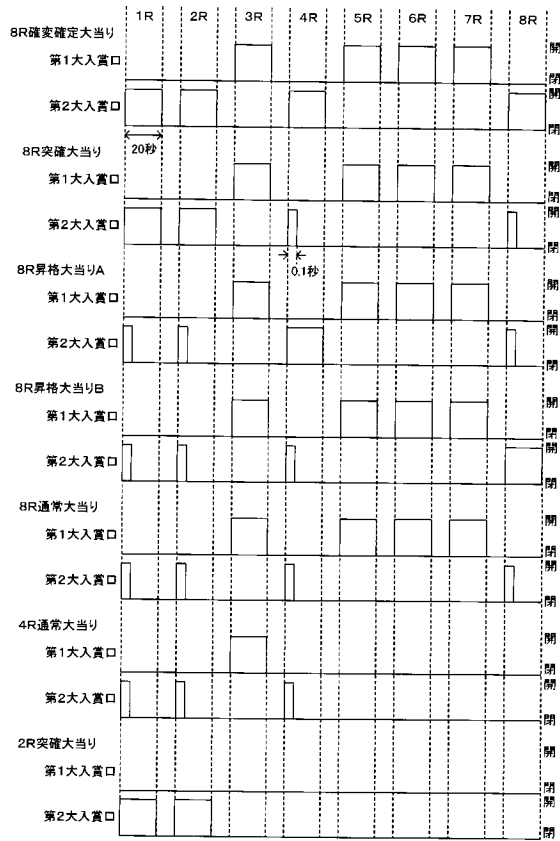
小当りの種類	第2大入賞口の 開放回数	第2大入賞口の 開放時間
2R小当り	2回	0.1秒

(c)

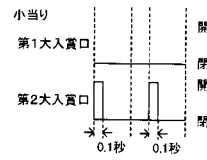




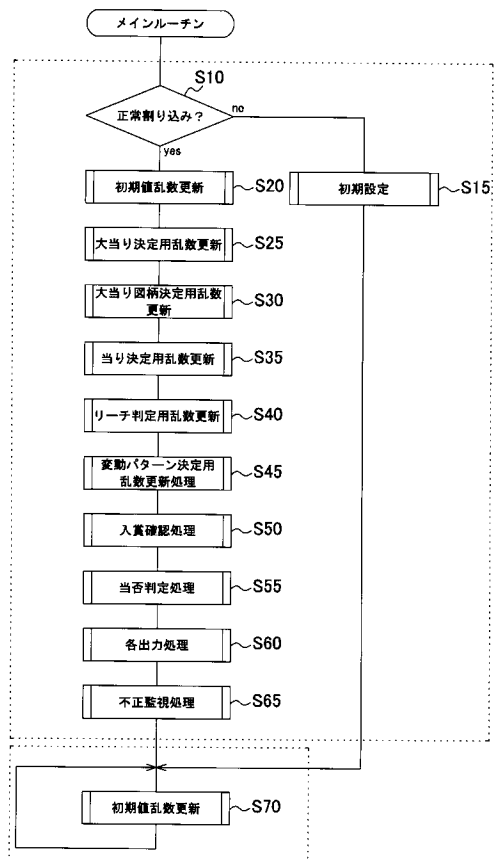
【図 7】



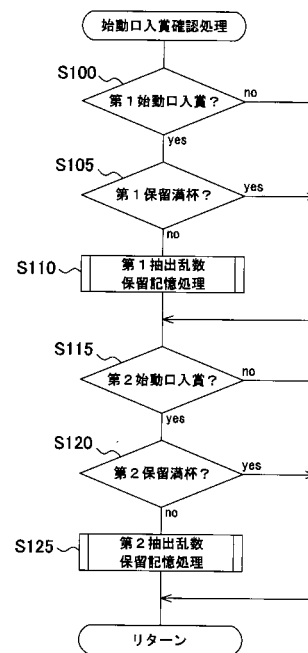
【図 8】



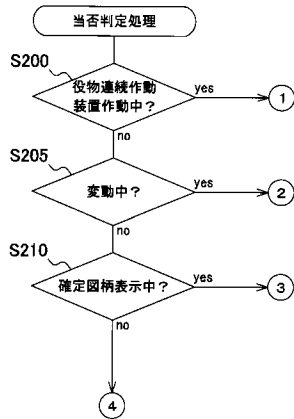
【図 9】



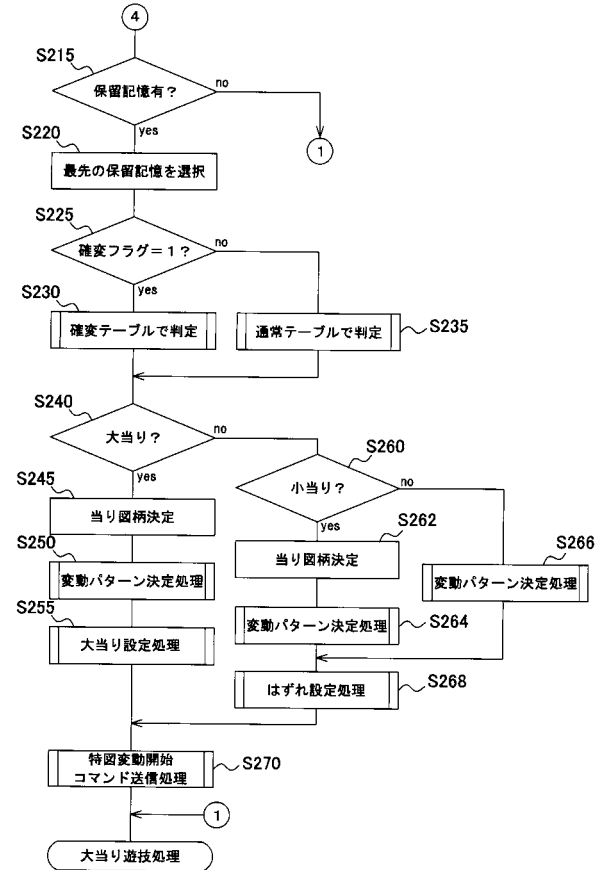
【図 10】



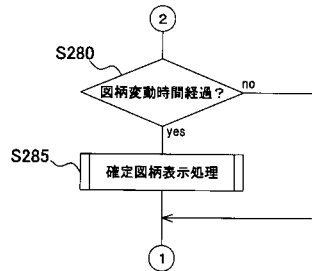
【図 1 1】



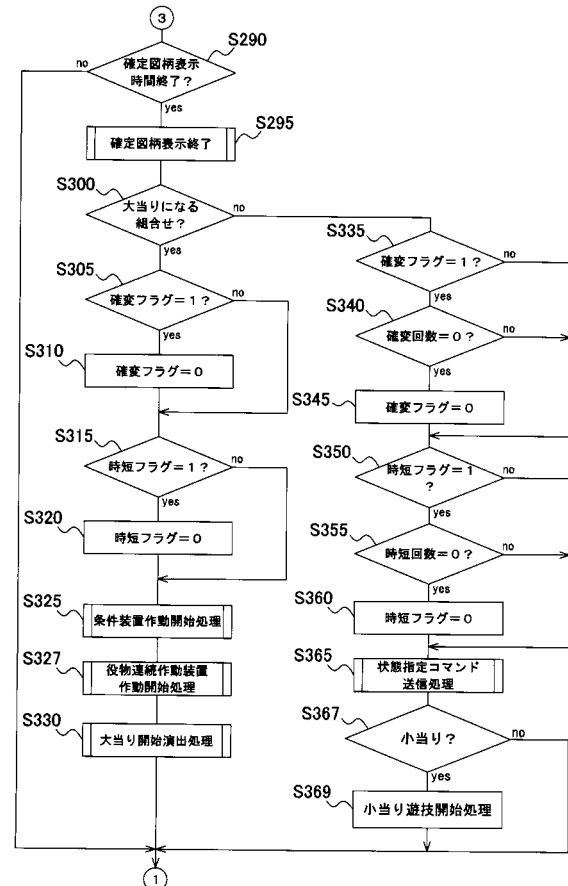
【図 1 2】



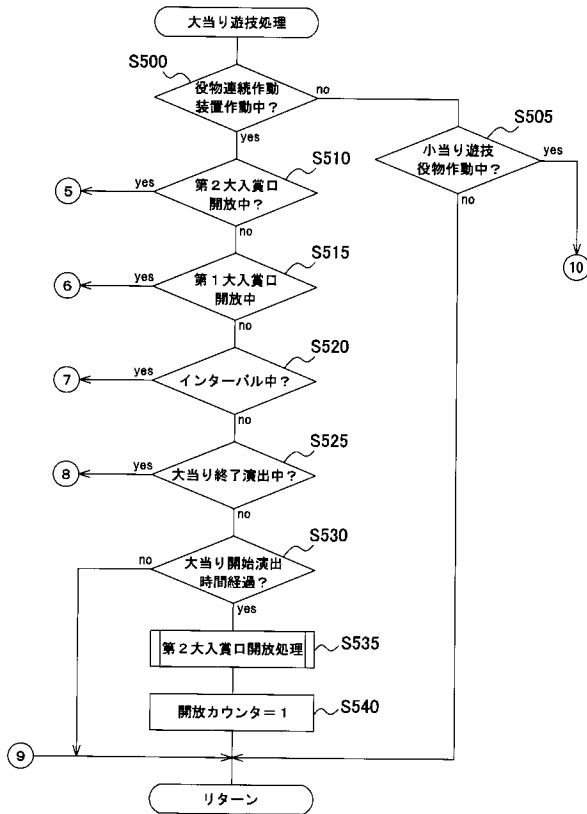
【図 1 3】



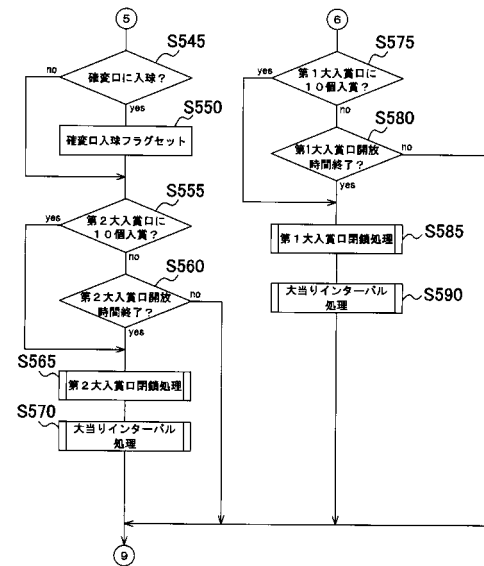
【図 1 4】



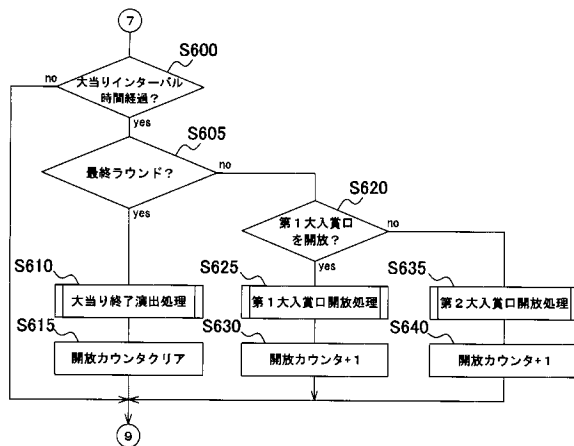
【図 15】



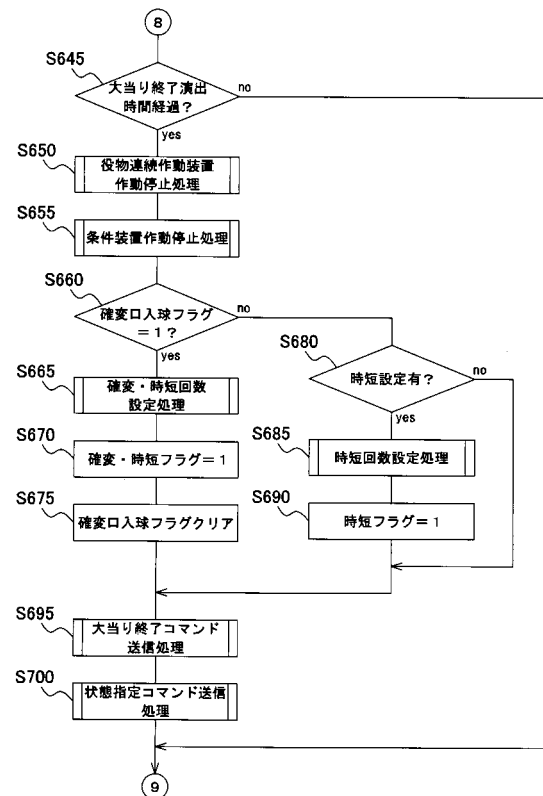
【図 16】



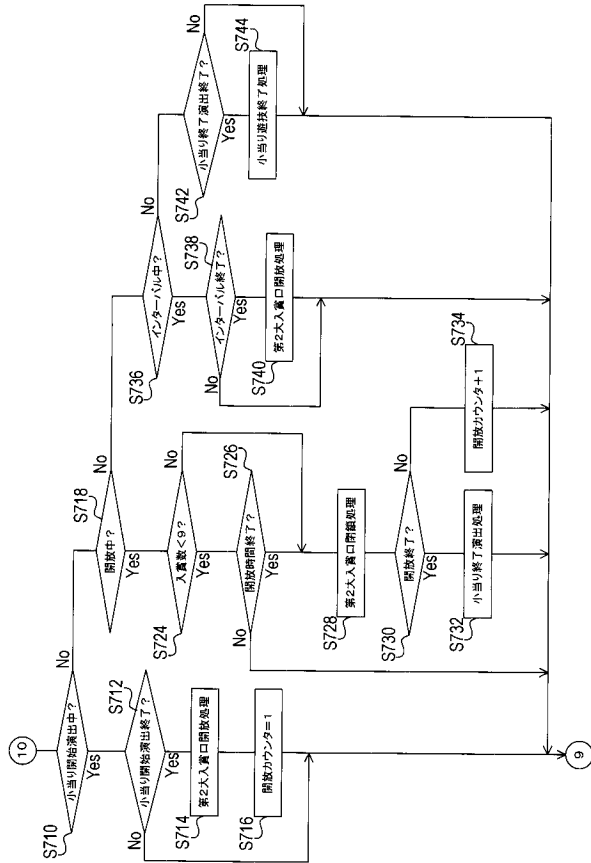
【図 17】



【図 18】

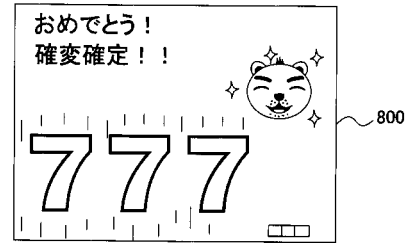


【図 19】

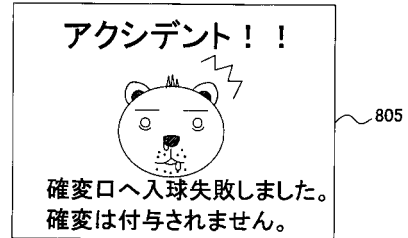


【図 20】

(a)



(b)

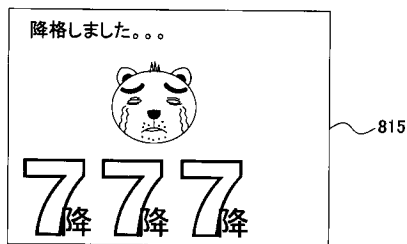


(c)

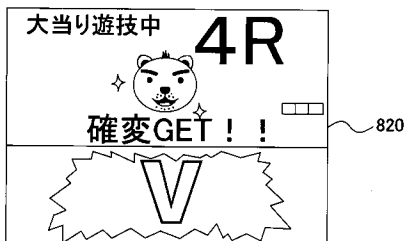


【図 21】

(a)



(b)



(c)

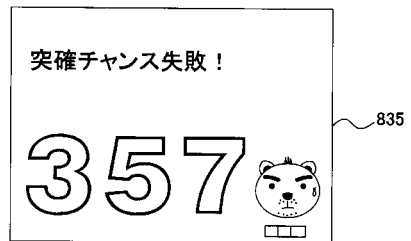


【図 22】

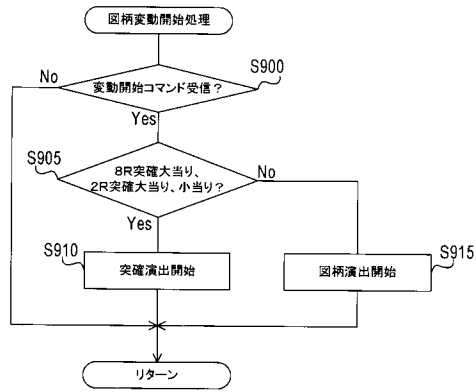
(a)



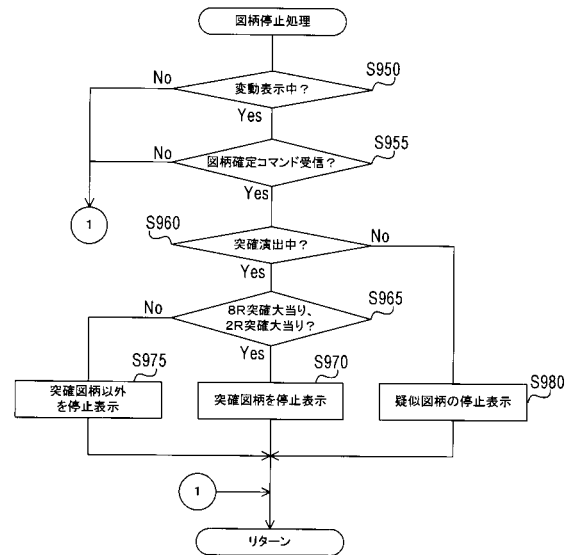
(b)



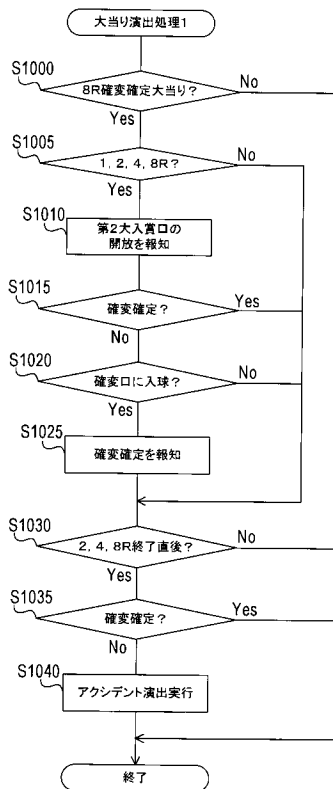
【図 23】



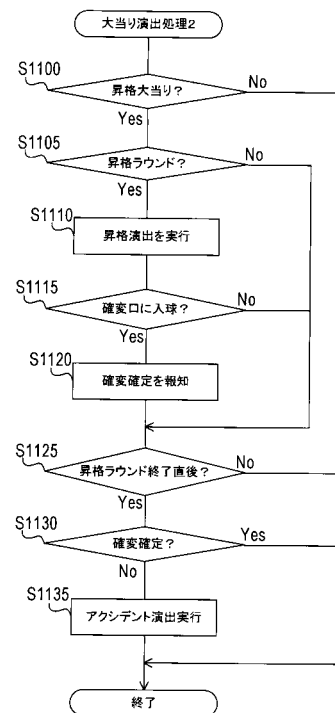
【図 24】



【図 25】

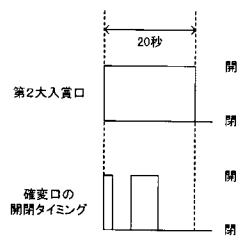


【図 26】

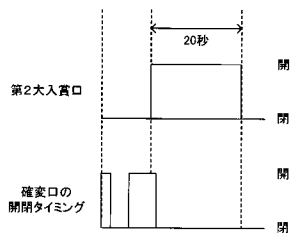


【図 27】

(a) 入球可能状態



(b) 入球不能状態



【図 28】

(a)



(b)



(c)

