

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7182248号

(P7182248)

(45)発行日 令和4年12月2日(2022.12.2)

(24)登録日 令和4年11月24日(2022.11.24)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全48頁)

(21)出願番号	特願2018-145345(P2018-145345)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	平成30年8月1日(2018.8.1)		愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 2 番地
(65)公開番号	特開2020-18634(P2020-18634A)	(74)代理人	110000604弁理士法人 共立特許事務所
(43)公開日	令和2年2月6日(2020.2.6)	(72)発明者	水野 博康 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内
審査請求日	令和3年7月21日(2021.7.21)	審査官	森川 能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

所定力未満の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い第 1 の遊技領域と、  
前記所定力以上の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い第 2 の遊技領域  
と、

前記第 1 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 の始動口と、  
前記第 2 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた第 2 の始動口と、  
前記第 2 の始動口への遊技球の入球が困難な閉鎖状態と該閉鎖状態よりも入球が容易な  
開放状態へと変化可能に設けられた普通電動役物と、

少なくとも前記第 2 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた大入賞  
口と、

前記第 1 の始動口への遊技球の入球に起因して抽出された第 1 の数値データに基づいて  
当否判定を実施する第 1 の当否判定手段と、

前記第 2 の始動口への遊技球の入球に起因して抽出された第 2 の数値データに基づいて  
当否判定を実施する第 2 の当否判定手段と、

前記普通電動役物を前記開放状態に変化させるか否かの当否判定を実施する第 3 の当否  
判定手段と、

特別図柄の一つとして第 1 特別図柄を変動表示させた後、当該第 1 特別図柄を前記第 1  
の当否判定手段の当否判定の結果を示す図柄で確定表示させる第 1 特別図柄表示装置と、  
前記特別図柄の一つとして第 2 特別図柄を変動表示させた後、当該第 2 特別図柄を前記

10

20

第 2 の当否判定手段の当否判定の結果を示す図柄で確定表示させる第 2 特別図柄表示装置と、

前記特別図柄の変動表示が開始されてから確定表示されるまでの変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記特別図柄が所定の大当り図柄で確定表示されると、前記大入賞口を所定の大当り開放態様で開放する大当り遊技状態を発生させる大当り遊技実行手段と、

前記特別図柄が所定の小当り図柄で確定表示されると、前記大入賞口を所定の小当り開放態様で開放する小当り遊技状態を発生させる小当り遊技実行手段と、

前記第 3 の当否判定手段によって当選と判定されると、前記普通電動役物を所定の態様で入球可能に開放せしめる普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段と、

前記第 1 の当否判定手段の当否判定又は前記第 2 の当否判定手段の当否判定の実施に伴い、前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄に対応する演出図柄を表示する演出図柄表示装置と、

前記大当り遊技の終了後の遊技状態を、前記第 1 の当否判定手段又は前記第 2 の当否判定手段により大当りと判定される確率が低確率遊技状態よりも高い高確率遊技状態に設定する確率変動状態設定手段と、

前記大当り遊技終了後に、前記普通電動役物への入球を有利にするサポート状態に設定可能な普通電動役物サポート設定手段と、を備え、

前記第 2 の当否判定手段において小当りと判定される確率は、前記大当りと判定される確率よりも高くされ、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中の場合でも、他方の特別図柄を変動可能に構成され、

前記第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから確定表示されるまでの平均変動時間は、少なくとも前記サポート状態が設定されていない場合においては前記高確率遊技状態の方が前記低確率遊技状態中より短くされた弾球遊技機であって、

前記普通電動役物サポート設定手段は、前記高確率遊技状態の設定と共に前記サポート状態に設定する場合に、前記サポート状態が継続されるサポート継続回数を前記高確率遊技状態の継続回数以下に設定するようになし、且つ回数が異なる複数種類のサポート継続回数を備え、所定の条件に応じて何れか一つのサポート継続回数を選択するようになし、

前記大当り遊技終了後、前記普通電動役物サポート設定手段により前記サポート状態が設定されると、当該サポート状態が継続されるサポート継続回数を前記演出図柄表示装置に表示するサポート継続回数表示手段と、

前記第 2 の数値データを保留記憶として所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段と、

前記第 2 の当否判定手段による当否判定の前に、前記第 2 の数値データに基づいて先読み判定を実施する先読み判定手段と、を備え、

前記サポート継続回数表示手段は、

前記普通電動役物サポート設定手段により選択されたサポート継続回数とは異なる疑似サポート継続回数を表示する疑似サポート継続回数表示手段と、

前記選択されたサポート継続回数に達する前に、遊技の状況に応じて前記疑似サポート継続回数を修正する継続回数修正手段と、を備え

該継続回数修正手段は、前記先読み判定手段により前記保留記憶の中に大当りとなる数値データがないことを条件に、前記疑似サポート継続回数を修正することの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、特に小当りラッシュと呼ばれる機能を備えた弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機（パチンコ機）は、始動口に遊技球が入球したことを契機に特別図柄

10

20

30

40

50

の変動を伴い、大当たりとなるか否かの当否判定が行われる。その後、特別図柄を確定表示せしめて当否判定の結果を報知し、判定の結果が大当たりであれば、賞球の獲得に有利な大当たり遊技に移行する構成が一般的である。

【 0 0 0 3 】

この種のパチンコ機では、大当たり遊技の終了後に遊技者にとって有利な遊技状態として、大当たりとなるか否かの当否判定の当選確率を高確率へと変更する高確率遊技状態（確率変動状態、単に、確変状態ともいう）に移行可能である。更に、確変状態において、小当たりが頻発するように構成し、該小当たり時に開放した大入賞口に入球させることにより、徐々に遊技者の持ち球が増えていくように構成した遊技機も提案されている（例えば特許文献 1 ）。

10

【 0 0 0 4 】

こうした仕様は小当たりラッシュと呼ばれ、小当たりが発生する都度、持ち球が増える。更に、確変状態において大当たりが遅めに発生するほど、小当たりによる賞球が増えることから、小当たりラッシュは遊技者からの支持を得ている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 文献 】特開 2 0 1 8 - 0 5 1 3 2 7 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

20

【 0 0 0 6 】

そこで本発明は、前記事情に鑑みなされたものであり、小当たりラッシュに関する遊技構成に面白味を付加し、興趣の豊かな弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

請求項 1 に記載の発明の弾球遊技機は、  
所定力未満の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い第 1 の遊技領域と、  
前記所定力以上の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い第 2 の遊技領域と、

30

前記第 1 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 の始動口と、  
前記第 2 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた第 2 の始動口と、  
前記第 2 の始動口への遊技球の入球が困難な閉鎖状態と該閉鎖状態よりも入球が容易な開放状態へと変化可能に設けられた普通電動役物と、

少なくとも前記第 2 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた大入賞口と、

前記第 1 の始動口への遊技球の入球に起因して抽出された第 1 の数値データに基づいて当否判定を実施する第 1 の当否判定手段と、

前記第 2 の始動口への遊技球の入球に起因して抽出された第 2 の数値データに基づいて当否判定を実施する第 2 の当否判定手段と、

40

前記普通電動役物を前記開放状態に変化させるか否かの当否判定を実施する第 3 の当否判定手段と、

特別図柄の一つとして第 1 特別図柄を変動表示させた後、当該第 1 特別図柄を前記第 1 の当否判定手段の当否判定の結果を示す図柄で確定表示させる第 1 特別図柄表示装置と、

前記特別図柄の一つとして第 2 特別図柄を変動表示させた後、当該第 2 特別図柄を前記第 2 の当否判定手段の当否判定の結果を示す図柄で確定表示させる第 2 特別図柄表示装置と、

前記特別図柄の変動表示が開始されてから確定表示されるまでの変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記特別図柄が所定の大当たり図柄で確定表示されると、前記大入賞口を所定の大当たり開

50

放態様で開放する大当り遊技状態を発生させる大当り遊技実行手段と、

前記特別図柄が所定の小当り図柄で確定表示されると、前記大入賞口を所定の小当り開放態様で開放する小当り遊技状態を発生させる小当り遊技実行手段と、

前記第 3 の当否判定手段によって当選と判定されると、前記普通電動役物を所定の態様で入球可能に開放せしめる普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段と、

前記第 1 の当否判定手段の当否判定又は前記第 2 の当否判定手段の当否判定の実施に伴い、前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄に対応する演出図柄を表示する演出図柄表示装置と、

前記大当り遊技の終了後の遊技状態を、前記第 1 の当否判定手段又は前記第 2 の当否判定手段により大当りと判定される確率が低確率遊技状態よりも高い高確率遊技状態に設定する確率変動状態設定手段と、

前記大当り遊技終了後に、前記普通電動役物への入球を有利にするサポート状態に設定可能な普通電動役物サポート設定手段と、を備え、

前記第 2 の当否判定手段において小当りと判定される確率は、前記大当りと判定される確率よりも高くされ、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中の場合でも、他方の特別図柄を変動可能に構成され、

前記第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから確定表示されるまでの平均変動時間は、少なくとも前記サポート状態が設定されていない場合においては前記高確率遊技状態の方が前記低確率遊技状態中より短くされた弾球遊技機であって、

前記普通電動役物サポート設定手段は、前記高確率遊技状態の設定と共に前記サポート状態に設定する場合に、前記サポート状態が継続されるサポート継続回数を前記高確率遊技状態の継続回数以下に設定するようになし、且つ回数が異なる複数種類のサポート継続回数を備え、所定の条件に応じて何れか一つのサポート継続回数を選択するようになし、

前記大当り遊技終了後、前記普通電動役物サポート設定手段により前記サポート状態が設定されると、当該サポート状態が継続されるサポート継続回数を前記演出図柄表示装置に表示するサポート継続回数表示手段と、

前記第 2 の数値データを保留記憶として所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段と、

前記第 2 の当否判定手段による当否判定の前に、前記第 2 の数値データに基づいて先読み判定を実施する先読み判定手段と、を備え、

前記サポート継続回数表示手段は、

前記普通電動役物サポート設定手段により選択されたサポート継続回数とは異なる疑似サポート継続回数を表示する疑似サポート継続回数表示手段と、

前記選択されたサポート継続回数に達する前に、遊技の状況に応じて前記疑似サポート継続回数を修正する継続回数修正手段と、を備え

該継続回数修正手段は、前記先読み判定手段により前記保留記憶の中に大当りとなる数値データがないことを条件に、前記疑似サポート継続回数を修正することを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

尚、普通電動役物は、大入賞口の上流位置に配置するようになし、且つ普通電動役物が閉鎖状態で、普通電動役物よりも下流へ流下する遊技球が大入賞口に到達する構成が望ましい。

また、大当り遊技終了後に、高確率遊技状態と共にサポート状態が設定される場合、サポート状態が継続されるサポート継続回数は、高確率遊技状態の継続回数よりも少なくし、遊技進行に応じてサポート状態が終了後に高確率遊技状態が継続される構成が望ましい。この場合、高確率遊技状態かつ普通電動役物の非サポート状態では、第 2 特別図柄の変動時間が高確率遊技状態中の方が低確率遊技状態中より短いうえ、第 2 特別図柄の小当りと判定される確率が小当りと判定される確率よりも高いため第 2 の遊技領域にて遊技を行うことで小当り遊技を頻繁に獲得することができる。また非サポート状態であるので普通電動役物の開放時間が長くないため、小当り遊技においての大入賞口への入球の邪魔にならず、小当り遊技の賞球が獲得できる。

## 【 0 0 0 9 】

このように高確率遊技状態かつ普通電動役物の非サポート状態で小当り遊技を頻繁に実行する小当りラッシュの遊技構成を備えた弾球遊技機においては、遊技者は、持ち球を増やすことが可能な小当りラッシュへの移行を望むことになる。そこでこの発明によれば、普通電動役物のサポート状態の継続回数を大当り発生時の条件に応じて変化させるように構成したので、大当り遊技後の高確率遊技状態かつ普通電動役物のサポート状態から如何に早く小当りラッシュに移行できるかといった期待感、小当りラッシュ継続の期待感、その後の大当りへの期待感を遊技者に抱かせることができる。更に、遊技者に、高確率遊技状態で大当りが発生しなくても持ち球を増やせるといった楽しさを与えることが可能である。また、普通電動役物のサポート状態は、継続回数が少ないほうが有利となるといった新たな遊技性を与えることが可能となる。従って、小当りラッシュに関する遊技構成に面白味を付加し、興趣の豊かな弾球遊技機を実現することができる。

10

## 【 0 0 1 1 】

この発明によれば、例えば、大当り遊技終了直後に、普通電動役物サポート設定手段により選択されたサポート継続回数よりも大きい数値を疑似サポート継続回数として表示する。その後、遊技が進行して所定の契機に、継続回数修正手段により疑似サポート継続回数を修正し減算することで、小当りラッシュに移行への期待感を高めることができるため、継続回数を減らしたように見せたとしても遊技者に喜びを与えることができる。

## 【 0 0 1 2 】

請求項 3 に記載の発明は、  
請求項 2 に記載の弾球遊技機において、  
前記第 2 の数値データを保留記憶として所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段と、  
前記第 2 の当否判定手段による当否判定の前に、前記第 2 の数値データに基づいて先読み判定を実施する先読み判定手段と、備え、  
前記継続回数修正手段は、前記先読み判定手段により前記保留記憶の中に前記大当りとなる数値データがないことを条件に、前記疑似サポート継続回数を修正することの特徴とする。

20

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 4 】

【図 1】本発明を適用した弾球遊技機の正面図である。  
【図 2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。  
【図 3】前記遊技盤の右打ち遊技領域の説明図である。  
【図 4】前記弾球遊技機の背面図である。  
【図 5】前記弾球遊技機の電気ブロック図である。  
【図 6】前記弾球遊技機の遊技仕様を示す図である。  
【図 7】本発明の弾球遊技機で用いられる特別図柄の大当り図柄に関する説明図である。  
【図 8】本発明の弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。  
【図 9】前記主制御装置で実行される特図始動入球確認処理の制御内容を示すフローチャートである。  
【図 10】前記主制御装置で実行される第 1 特図当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。  
【図 11】前記第 1 特図当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。  
【図 12】前記主制御装置で実行される第 2 特図当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。  
【図 13】前記第 2 特図当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。  
【図 14】前記第 2 特図当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。  
【図 15】前記第 2 特図当否判定処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。  
【図 16】前記第 2 特図当否判定処理の制御内容を示す第 5 のフローチャートである。  
【図 17】前記主制御装置で実行される大当り遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチ

30

40

50

ャートである。

【図 1 8】前記大当り遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 1 9】前記大当り遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 2 0】前記大当り遊技処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 2 1】前記主制御装置で実行される小当り遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 2 2】前記小当り遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 2 3】前記主制御装置で実行される普図始動入球確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 4】前記主制御装置で実行される普図当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

10

【図 2 5】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 2 6】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 2 7】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 2 8】前記主制御装置で実行される普通図柄遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 2 9】前記普通図柄遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 3 0】前記普通図柄遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 3 1】本発明の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される疑似サポート回数表示処理の制御内容を示すフローチャートである。

20

【図 3 2】前記サブ制御装置で実行される疑似サポート回数修正処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】本発明の弾球遊技機で実行される演出表示の第 1 の表示態様を示す図である。

【図 3 4】前記演出表示の第 2 の表示態様を示す図である。

【図 3 5】前記演出表示の第 3 の表示態様を示す図である。

【図 3 6】前記演出表示の第 4 の表示態様を示す図である。

【図 3 7】本発明を適用した他の弾球遊技機で用いられる遊技盤の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明を適用した弾球遊技機たるパチンコ機 1 を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）11 及び図略の内枠が開閉可能に設けてある。尚、これら前枠 11 及び前記内枠はシリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放可能である。

30

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2A（図 2）が設けてある。

【0016】

前枠 11 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 112 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠 11 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けてある。

40

【0017】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが一体に形成してある。下皿 13 の右側には発射ハンドル 14 が設けてあり、該発射ハンドル 14 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 12 から供給された遊技球が遊技盤 2A に向けて発射される。また上皿 12 には賞球が払い出される。

下皿 13 は上皿 12 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 13 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【0018】

50

本パチンコ機 1 は所謂 C R 機であって、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) C R が隣接してある。パチンコ機 1 には上皿 1 2 の右側に球貸スイッチ 1 7 1、精算スイッチ 1 7 2 及び精算表示装置 1 7 3 が設けてある。また上皿 1 2 の中央位置には遊技者が操作可能な演出ボタン 1 5 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 1 6 が設置されている。

【 0 0 1 9 】

図 2 に示すように、遊技盤 2 A には外レール 2 0 1 と内レール 2 0 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 2 0 が形成されている。また遊技領域は、そのほぼ中央上方寄りの位置にセンターケース 2 0 0 が装着されている。これにより遊技領域 2 0 は、所定力未満の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い左打ち遊技領域 L (特許請求範囲に記載の第 1 の遊技領域に相当する) と、前記所定力以上の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い右打ち遊技領域 R (特許請求範囲に記載の第 2 の遊技領域に相当する) とに分けられる。尚、遊技領域 2 0 には多数の遊技釘や風車が植設されている。

10

【 0 0 2 0 】

センターケース 2 0 0 は中央に演出図柄表示装置 4 6 (全体の図示は省略) の L C D パネルが配設されている。尚、センターケース 2 0 0 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【 0 0 2 1 】

センターケース 2 0 0 の直下には、常時入球 (入賞) 可能な第 1 特別図柄 (以下、単に第 1 特図という) の第 1 特図始動口 2 3 (特許請求範囲に記載の第 1 の始動口に相当する) が設置されている。第 1 特図始動口 2 3 へは、左打ち遊技領域 L からセンターケース 2 0 0 のワープ樋等を流下する遊技球が入球しやすい構成である。第 1 特図始動口 2 3 は、入球により第 1 特図の当否判定が実行される起因となる入球口である。第 1 特図始動口 2 3 への入球により第 1 特図の大当たり決定用乱数、第 1 特図の大当たり図柄決定用乱数、第 1 特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、当否判定に用いられる。第 1 特図の保留記憶は 4 つまで記憶される。これら保留記憶に基づいて第 1 特図の当否判定が実行され、結果は大当たり、ハズレのいずれかの判定がなされる。

20

また左打ち遊技領域 L には複数の一般入賞口 2 7 が配置されている。

【 0 0 2 2 】

図 2 及び図 3 に右打ち遊技領域 R の詳細を示し、右打ち遊技領域 R は、透明な流下路 2 0 3 に沿って遊技球が流下するように構成されている。流下路 2 0 3 には、上流側から役連ゲート 2 0 4、普図作動ゲート 2 1、普通電動役物 (単に、普電役物という) 2 2、第 2 特図始動口 2 4、及び大入賞口 2 5 が配置されている。流下路 2 0 3 に沿って流下する遊技球は先ず、役連ゲート 2 0 4 に入球し、これを通過することで遊技球が右打ち遊技領域 R へ入ったことが検知される。

30

【 0 0 2 3 】

役連ゲート 2 0 4 の下流には、鉛直下方へ遊技球を誘導する流路 2 0 5 が連結されている。そして流路 2 0 5 には、普図作動ゲート 2 1 が配置されている。普図作動ゲート 2 1 は、役連ゲート 2 0 4 を通過した遊技球が高い確率で入球し通過可能に設けられている。普図作動ゲート 2 1 は、遊技球が入球し通過することにより普通図柄 (以下、単に普図という) の当否判定が実行される起因となるものである。普図作動ゲート 2 1 は、遊技球の通過により普図の当り決定用乱数、普図の当り図柄決定用乱数、普図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、これらの乱数が当否判定に用いられる。普図の保留記憶は 4 つまで記憶される。これら保留記憶に基づいて普図の当否判定が実行され、結果は普図当り、ハズレのいずれかの判定がなされる。

40

【 0 0 2 4 】

更に流路 2 0 5 には、普図作動ゲート 2 1 の左右両側には遊技球をパチンコ機台内へ取り込むアウト球口 2 0 6、2 0 6 が配置されている。これらは流路 2 0 5 の左右両側壁に設けられた開口部と連通され、普図作動ゲート 2 1 へ入球できなかった遊技球を取り込むように構成されている。即ち、遊技球が普図作動ゲート 2 1 へ入球し通過する際に球の流

50

下速度が落ちるため、後続の遊技球が前の球に衝突して横に逸れて前記開口部より流下路外へ飛び出すことになり、アウト球口 206, 206 は、これらの球を取り込むものである。これにより普図作動ゲート 21 へ連続して入球する遊技球はある程度の間隔をおくことになる。

【0025】

流路 205 の下流側には、左に向かって遊技球を誘導する流路 208 が連通しており、その下流に普電役物 22 が配置されている。普電役物 22 は、普通電動役物扉（単に、普電扉という）221 により開閉可能に設けられている。普電役物 22 は、第 2 特図始動口 24 を入球可能な開放状態と入球不可能な閉鎖状態とに択一的に切り替え可能である。例えば、（1）下方に位置する第 2 特図始動口 24 を塞ぐようにその上部に突出する閉鎖状態と、後退して第 2 特図始動口 24 を開放する開放状態とを択一的に実行可能な構成をなす。又は（2）後方に位置する第 2 特図始動口 24 を隠蔽する位置に配置され、遊技球の入球を不可能とする閉鎖状態と、下方にスライドして第 2 特図始動口 24 を露呈し、遊技球の入球を可能とする開放状態とを択一的に実行可能な構成が例示できる。

10

【0026】

普電役物 22 は、通常、普電扉 221 により閉鎖状態とされている。これにより下流側へ遊技球を誘導可能である。そして普電役物 22 は、普図の当否判定の結果が普図当りであれば、普図当り遊技において普電扉 221 が作動することにより、所定の開放態様、開放時間で開放され、開放時にのみ第 2 特図始動口 24 への入球が可能とされている。

【0027】

20

第 2 特図始動口 24（特許請求範囲に記載の第 2 の始動口に相当する）は、入球により第 2 特別図柄（以下、単に第 2 特図という）の当否判定が実行される起因となる入球口である。第 2 特図始動口 24 への入球により第 2 特図の大当り決定用乱数、第 2 特図の大当り図柄決定用乱数、第 2 特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、これらの乱数が当否判定に用いられる。第 2 特図の保留記憶は 4 つまで記憶される。これら保留記憶に基づいて第 2 特図の当否判定が実行され、結果は大当り、小当り又はハズレのいずれかの判定がなされる。

【0028】

普電役物 22 が閉鎖状態では、普電役物 22 の位置に到達した遊技球は、普電役物 22 を通過し、流路 209 により、下流側に位置する大入賞口 25 へ向けて案内（誘導）される。

30

【0029】

大入賞口 25 は、特別電動役物扉（単に、特電扉という）251 により開閉可能とされている。大入賞口 25 は、流路 205 を通過し、流路 208 に誘導され、普電役物 22 が閉鎖状態で入球できずにこれを通過した遊技球のみが到達できる構成とされている。大入賞口 25 は、第 1 特図の大当り遊技、第 2 特図の大当り遊技及び第 2 特図の小当り遊技において特電扉 251 が作動することにより所定の開放態様で開放される。尚、特電扉 251 は通常、大入賞口 25 を塞ぐように突出しており、作動時に後退して大入賞口 25 を開放する。また、特電扉 251 は非作動時においてその上面を遊技球が転動し、流路 209 の下流端から遊技領域 20 の中央下端部側へ遊技球を送出するように構成されている。大入賞口 25 は、開放時にのみ入球可能とされ、入球した遊技球を下端の取込口 252 より遊技盤内へ取込むようにしてある。

40

【0030】

流路 209 の下流には、一般入賞口 27 が配置され、遊技領域 20 の中央下端部の盤面最下部には遊技球を取込むアウト球口 206 が配置されている（図 2）。

尚、遊技盤 2A の右下端部には、レール 201 の外部に配置された状態報知部において、第 1 特図表示装置 28A、第 1 特図保留数表示装置 281、第 2 特図表示装置 28B、第 2 特図保留数表示装置 282、普通図柄表示装置 29 及び普図保留数表示装置 291 が配置されている。

【0031】

50



図 4 はパチンコ機 1 の裏面を示すもので、パチンコ機 1 の裏面側には、遊技盤 2 A を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 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 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 A の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払い出される。また、前記賞球を払い出す払出ユニット 3 3 により前記球貸スイッチ 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成である。

#### 【 0 0 3 2 】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 A に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 4 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、電源基板 4 5 の裏側に設けられている。

#### 【 0 0 3 3 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が配置され、外部接続端子板 3 8 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。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠側（外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0 から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いられているが、本実施形態では、1 つの外部接続端子板 3 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータへ送信される。

#### 【 0 0 3 4 】

図 5 はパチンコ機 1 の電氣的構成を示すもので、遊技進行等の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を備える構成である。主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、いずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置はいずれも CPU により、2 ms 周期又は 4 ms 周期の割り込み信号に起因して ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 4 0 には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

発射制御装置 4 4 には CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 4 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

#### 【 0 0 3 5 】

主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介して遊技店のホールコンピュータ 5 0 0 と電氣的に接続される。また主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、前枠及び内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ 5 0 1、内枠開放スイッチ 5 0 2 の検出信号が入力される（尚、図 5 においてスイッチは SW と記す）。また主制御装置 4 0 には、第 1 特図始動口 2 3 の入球を検出する第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3、第 2 特図始動口 2 4 の入球を検出する第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4、普図作動ゲート 2 1 の入球を検出する普通図柄作動スイッチ 5 0 5 の検出信号が入力される。更に主制御装置 4 0 には、大入賞口 2 5 の入球を検出するカウントスイッチ 5 0 6、役連ゲート 2 0 4 の入球を検出する役連ゲートスイッチ 5 0 7、左右の一般入賞口 2 7 の入球を検出する一般入賞口スイッチ 5 0 8、5 0 9 等の検出信号が入力される。

#### 【 0 0 3 6 】

また主制御装置 4 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成する。そして主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1 や、演出中継端子板 5 3 2 を介してサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御

10

20

30

40

50

装置 4 3 へ向けてのコマンドを出力する。また主制御装置 4 0 は、図柄表示装置中継端子板 5 3 3 を介して第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、第 2 特図保留数表示装置 2 8 2、普通図柄表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 等の表示制御を行なう。

#### 【 0 0 3 7 】

更に主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、大入賞口ソレノイド 5 1 0、普電役物ソレノイド 5 1 1 が接続されている（尚、図 5 においてソレノイドは S O L と記す）。そして主制御装置 4 0 は、大入賞口ソレノイド 5 1 0 を制御して特電扉 2 5 1 を作動させて大入賞口 2 5 を開放せしめる。また主制御装置 4 0 は、普電役物ソレノイド 5 1 1 を制御して普電役物 2 2 の普電扉 2 2 1 を作動させて第 2 特図始動口 2 4 を開放せしめる。

10

主制御装置 4 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の大当り等の管理用の信号が外部接続端子板 3 8 を経てホールコンピュータ 5 0 0 に送られる。

#### 【 0 0 3 8 】

主制御装置 4 0 と払出制御装置 4 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 4 1 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や払出中継端子板 5 3 4 を介して球タンクが空状態になったことを検出する球切れスイッチ 5 2 0 の検出信号が入力される。また払出制御装置 4 1 には、遊技球が払い出されたことを検出する払出スイッチ 5 2 2、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯スイッチ 5 2 3 等の検出信号が入力される。また主制御装置 4 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 5 2 1 を駆動させて遊技球の払い出しを行う。

20

#### 【 0 0 3 9 】

また、払出制御装置 4 1 は、C R ユニット端子板 5 3 5 を介して C R ユニット C R と電氣的に接続され、C R ユニット C R からの貸出要求信号に応じて払出モータ 5 2 1 を駆動させて貸球の払い出しを行う。この場合、球貸スイッチ 1 7 1 が操作されることにより精算表示装置 1 7 3 を介して貸出要求の操作信号が C R ユニット C R に入力され、C R ユニット C R から払出制御装置 4 1 へ貸出要求信号が発信される。一方、精算スイッチ 1 7 2 が操作されることにより精算表示装置 1 7 3 を介して精算要求の操作信号が C R ユニット C R に入力され、これに応じて C R ユニット C R はプリペイドカードの残高の管理及び残高の表示に関する制御を行う。

30

#### 【 0 0 4 0 】

発射制御装置 4 4 は、発射を停止する発射停止スイッチ 5 2 4、発射ハンドル 1 4 に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチスイッチ 5 2 5 等の検出信号が入力される。発射制御装置は、払出制御装置 4 1 を経て主制御装置 4 0 から送られるコマンド（タッチスイッチ 5 2 5 の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル 1 4 の回動信号及び発射停止スイッチ 5 2 4 の信号に応じて発射モータ 5 2 6 を制御して遊技球の発射及び停止を行う。

#### 【 0 0 4 1 】

サブ統合制御装置 4 2 は、音量調節スイッチを備えている。サブ統合制御装置 4 2 は、演出ボタン 1 5 やジョグダイヤル 1 6 の操作信号が入力される。

40

そしてサブ統合制御装置 4 2 は、スピーカ 1 1 2 を駆動して音声を出力することや、各種 L E D や各種ランプ 1 1 3 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 4 3 へキャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

演出図柄制御装置 4 3 は、L C D パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 4 6 を構成している。演出図柄制御装置 4 3 は、サブ統合制御装置 4 2 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 4 6 の L C D パネルの表示を制御する。

#### 【 0 0 4 2 】

次に、パチンコ機 1 の動作について説明する。パチンコ機 1 は、普図作動ゲート 2 1 に遊技球が入球すると、普図の抽選が実施される。これに伴い普通図柄表示装置 2 9 で普図が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に応じて、当選であれば普電役物

50

ソレノイド 5 1 1 を駆動させ、普電役物 2 2 の普電扉 2 2 1 を開放させて第 2 特図始動口 2 4 への入球が可能となる。尚、パチンコ機 1 では、普電役物 2 2 の開放時間は、通常時は 1 秒（1 回）、遊技者にとって有利な後述の普電サポート状態では 8 秒（1 回）である。尚、第 2 特図始動口 2 4 は普電役物が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成である。

【0043】

また、パチンコ機 1 は、第 1 特図始動口 2 3 への遊技球の入球に起因して第 1 特図の当否判定が実行され、大当たりであるか又はハズレであるか判定される。そして、第 1 特図の当否判定に伴い第 1 特図表示装置 2 8 A において図柄の変動が開始され、所定時間後に変動が停止して図柄が確定表示される。

【0044】

更に、パチンコ機 1 は、第 2 特図始動口 2 4 への遊技球の入球に起因して、第 2 特図の当否判定が実行され、大当たり、小当たり、ハズレの何れであるか判定される。そして、第 2 特図の当否判定に伴い第 2 特図表示装置 2 8 B において図柄の変動が開始され、所定時間後に変動が停止して図柄が確定表示される。

【0045】

更にまた、パチンコ機 1 は、第 1 特図の当否判定と第 2 特図の当否判定とがそれぞれ、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 への入球に応じて実行され、第 1 特図と第 2 特図との同時変動が可能な構成である。

パチンコ機 1 では、第 1 特図、第 2 特図の変動及び確定表示は、遊技盤 2 A の状態報知部に小さく表示されるだけであるので、遊技領域 2 0 の中央に設けられた演出図柄表示装置 4 6 にて第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄を用いた疑似演出表示を行い、疑似演出表示にて当否判定の結果を遊技者に報知することが行われている。例えば、疑似演出表示では、3 つの疑似演出図柄を変動させ、3 つの図柄が同一図柄で停止すると大当たりとなるように構成されている。疑似演出表示としては 2 つの図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出が実施され、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高めることが行われている。

【0046】

尚、パチンコ機 1 は、第 1 特図と第 2 特図とが同時変動している場合、演出図柄表示装置 4 6 において実施される疑似演出表示では、現在の遊技状況に応じて主体となる第 1 特図又は第 2 特図の何れか一方の変動に対応する演出を実施するように構成されている。例えば、遊技状況に応じて、第 1 特図始動口 2 3 を狙ったほうが有利な左打ち遊技が推奨される状態では、演出図柄表示装置 4 6 にて第 1 特図に対応する疑似演出表示を実施する。一方、第 2 特図始動口 2 4 を狙ったほうが有利な右打ち遊技が推奨される状態では、演出図柄表示装置 4 6 にて第 2 特図に対応する疑似演出表示を実施する。

尚、第 1 特図と第 2 特図とが同時変動時、演出図柄表示装置 4 6 において主体となる特図の疑似演出表示を実施している状態で、表示画面の隅に小さく、他方の特図の変動開始に対応する演出表示及び他方の特図の変動終了に対応する演出表示を表示するようにしてもよい。

【0047】

パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図当否判定の結果が、第 1 特図又は第 2 特図の確定表示した態様に依拠して大当たりであれば、特電扉 2 5 1 を作動せしめて所定の開放態様に大入賞口 2 5 の開放し、大入賞口 2 5 への遊技球の入球が可能となる大当たり遊技が実施される。大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で大入賞口 2 5 を開放するラウンド遊技を 10 ラウンドに亘って行われる。

【0048】

パチンコ機 1 は、第 2 特図当否判定の結果が、第 2 特図の確定表示した態様に依拠して小当たりであれば、大当たり遊技と同様に、特電扉 2 5 1 を作動せしめて所定の開放態様に大入賞口 2 5 の開放し、大入賞口 2 5 への遊技球の入球が可能となる小当たり遊技が実施される。小当たり遊技では、例えば、大入賞口 2 5 を 1 . 6 秒開放する開放動作が 1 回実行される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 9 】

パチンコ機 1 は確率変動機として構成されている。具体的には、パチンコ機 1 による遊技は、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態において、第 1 特図又は第 2 特図の大当たりとなる確率が低い通常確率状態と、通常確率状態に比べて遊技者にとって有利な状態（大当たりとなる確率が高く、大当たりし易い）となる高確率遊技状態（確変遊技状態）とに分けられる。

## 【 0 0 5 0 】

パチンコ機 1 では、大当たり遊技終了後に、当該大当たり遊技の起因となる当否判定に伴い決定された第 1 特図又は第 2 特図の大当たり図柄に応じて確変遊技状態へ移行するか否か決定される。確変遊技状態は、次回の大当たりが生起するまで継続される。

## 【 0 0 5 1 】

また、パチンコ機 1 は、確変遊技状態への移行と共に、第 1 特図又は第 2 特図の大当たり図柄に応じて、普図の当否判定時の当選確率が高確率とされ、普図の変動時間が短縮され、且つ普電役物の開放時間が延長される普電サポート機能（普図の時短機能 / 開放延長機能）が付与される。この普電サポート状態は、第 1 特図及び第 2 特図の当否判定に伴う図柄変動回数が、所定の回数（例えば 1 0 0 回、6 0 回、3 0 回）に達するまで又はこの間に大当たりが生起するまで継続される。

## 【 0 0 5 2 】

更に、パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の大当たり図柄に応じて、通常確率状態であるが、普図の当否判定時の当選確率が高確率とされ、普図の変動時間が短縮され、且つ普電役物の開放時間が延長される普電サポート状態への移行が行われる。この普電サポート状態は、第 1 特図及び第 2 特図の当否判定に伴う図柄変動回数が、所定の回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで又はこの間に大当たりが生起するまで継続される。

## 【 0 0 5 3 】

図 6 乃至図 7 を用いてパチンコ機 1 の各種設定内容、作動内容及び図柄等について説明する。

図 6 に示すように、パチンコ機 1 の大当たり確率は第 1 特図及び第 2 特図ともに、通常確率状態では「3 1 9 . 7 分の 1」とされ、確変遊技状態では「7 5 . 3 分の 1」とされている。

パチンコ機 1 は、第 1 特図の当否判定では小当たり判定がなされない。第 2 特図における小当たり確率は、通常確率状態又は確変遊技状態に拘わらず「1 . 0 0 3 分の 1」とされている。

## 【 0 0 5 4 】

パチンコ機 1 の普図の当選確率は、通常確率状態では「6 0 分の 1」とされ、確変遊技状態又は普電サポート状態では「1 . 0 0 0 分の 1」に設定されている。

パチンコ機 1 は、大当たりが発生し、大当たり遊技を実行した直後の遊技状態が確変遊技状態となる割合（高確率状態突入率、又は確変付与率という）は第 1 特図、第 2 特図とも 6 5 % とされている。確変遊技状態は、次回の大当たりが生起するまで継続される。

パチンコ機 1 において普電サポート機能が付与されると、この普電サポート状態の継続回数として 1 0 0 回、6 0 回又は 3 0 回の何れかが選択され、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が選択された継続回数に達するまで普電サポート状態が継続される。

## 【 0 0 5 5 】

パチンコ機 1 において、普電サポート状態で普図が当選すると、普電役物 2 2 からなる第 2 特図始動口 2 4 が 8 秒間に亘って 1 回開放される。また、非普電サポート状態では、第 2 特図始動口 2 4 が 1 秒間（変更フラグ設定時）に亘って 1 回開放される。

## 【 0 0 5 6 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の大当たりが生起すると、大入賞口 2 5 にて大当たり遊技が実施される。大当たり遊技では、大入賞口 2 5 を開放するラウンド遊技を 1 0 ラウンド行われる。

## 【 0 0 5 7 】

パチンコ機 1 は、第 2 特図の小当たりが生起すると、大入賞口 2 5 にて小当たり遊技が実施

10

20

30

40

50

される。小当り遊技では、大入賞口 2 5 が 1 . 6 秒間に亘って 1 回開放される。

【 0 0 5 8 】

パチンコ機 1 において、第 1 特図（図において特 1 と記す）、第 2 特図（特 2 ）及び普図の保留記憶は、それぞれ最大 4 個に設定されている。

【 0 0 5 9 】

またパチンコ機 1 は、第 1 特図の図柄変動と第 2 特図の図柄変動とが同時変動可能な構成である。同時変動中、第 2 特図が小当りとなると、小当り遊技が終了するまで他方の変動が中断される。また、第 1 特図又は第 2 特図の一方が大当りとなると、他方の変動が強制的にハズレで終了となる。

【 0 0 6 0 】

パチンコ機 1 において、普図の変動時間は、通常確率状態で非普電サポート状態では、2 秒に設定されている。普電サポート状態では、0 . 5 秒に設定されている。

通常確率状態かつ非普電サポート状態において（通常遊技状態ともいう）、第 1 特図の平均変動時間は 1 0 秒に設定されている。第 2 特図の平均変動時間は 1 8 0 秒に設定されている。

通常確率状態かつ普電サポート状態において、第 1 特図の平均変動時間は 8 秒に設定されている。第 2 特図の平均変動時間は 3 秒に設定されている。

確変遊技状態かつ普電サポート状態において、第 1 特図の平均変動時間は 8 秒に設定されている。第 2 特図の平均変動時間は 2 秒に設定されている。

確変遊技状態かつ非普電サポート状態において、第 1 特図の平均変動時間は 8 秒に設定されている。第 2 特図の平均変動時間は 2 秒に設定されている。

【 0 0 6 1 】

次に、賞球について説明する。第 1 特図始動口 2 3 の賞球は、1 個の入球につき「3 個」に設定されている。第 2 特図始動口 2 4 の賞球は、1 個の入球につき「1 個」に設定されている。大入賞口 2 5 の賞球は、1 個の入球につき「1 5 個」に設定されている。尚、大当り遊技における大入賞口 2 5 の規定入賞数は「1 0 個」に設定されている。

一般入賞口 2 7 の賞球数は 1 個の入球につき「1 0 個」に設定されている。

【 0 0 6 2 】

このように構成されたパチンコ機 1 は、右打ち遊技にて普図当り遊技を経て容易に第 2 特図始動口 2 4 への入球を狙うことができる。しかしながら、通常確率状態かつ非普電サポート状態である通常遊技状態では、第 2 特図の変動時間が 1 8 0 秒とされている。このため、右打ち遊技で第 2 特図大当り遊技又は小当り遊技を狙っても、変動時間が 1 8 0 秒と長いので、単位時間当りの第 2 特図の変動回数が少ないため時間効率が非常に悪く第 2 特図の当り遊技が期待できない。

【 0 0 6 3 】

これに対して、第 1 特図の通常遊技状態の変動時間は平均 1 0 秒であるため、第 1 特図の当否判定を 1 8 0 秒間で複数回に亘り実施することができる。例えば、複数回の第 1 特図の当否判定は、遊技者の技量や、第 1 特別図柄の保留記憶の発生具合などにより変わり得るが、1 8 0 秒に 1 回よりは遥かに多い回数の当否判定が行なわれる。従って、遊技者は、通常遊技状態（通常確率かつ非普電サポート）では、左打ち遊技にて第 1 特図始動口 2 3 を狙って第 1 特図の大当りの獲得、更には大当り遊技終了後の確変遊技状態の獲得を目指して遊技を行うことになる。

【 0 0 6 4 】

一方、確変遊技状態又は普電サポート状態では、右打ち遊技を行うことになる。例えば、通常確率状態かつ普電サポート状態では、普図の変動時間が 0 . 5 秒であるので単位時間当りの普図の変動回数が増加するため普図当り遊技が期待できる上、普電役物の開放時間が延長されるので第 2 特図始動口 2 4 への入球が期待できる。このように、普電サポート状態では普図の変動時間が短くて普電役物 2 2 の開放時間が長いので、右打ちされた遊技球をほぼ普電役物 2 2 に入球させ、大入賞口 2 5 へ向けて流下させない構成である。

また、非普電サポートかつ確変遊技状態では、第 2 特図の変動時間が 2 秒であるので単

10

20

30

40

50

位時間当りの第2特図の変動回数が増加するため第2特図の大当り、小当り遊技が期待できる。特に、小当り確率が高いので小当り遊技が頻発することが期待できる。この確変遊技状態において小当り遊技が頻発する状態を小当りラッシュ（図においてRUSHと記す）とする。このように、非普電サポート状態では普電役物22の開放時間が普電サポート状態と比較すると短く、大入賞口25側に流下する遊技球が発生しやすい状態であるため、小当りが発生すると容易に大入賞口25に入賞させることが可能な構成である。

#### 【0065】

次に、図7を用いて、パチンコ機1の第1特図及び第2特図の当否判定で用いられる大当り図柄について説明する。

図7に示すように、第1特図の大当り図柄として、「特図1\_\_10R確変A図柄」、「特図1\_\_10R確変B図柄」、「特図1\_\_10R通常A図柄」及び「特図1\_\_10R通常B図柄」の4種類の図柄を備え、第1特図の大当り時に何れか1つの図柄が設定される。「特図1\_\_10R確変A図柄」、「特図1\_\_10R確変B図柄」、「特図1\_\_10R通常A図柄」及び「特図1\_\_10R通常B図柄」は、大当り図柄決定用乱数に応じて、それぞれ20%、45%、20%及び15%の割合で決定される。

尚、「R」はラウンドのことであり、「通常」とは大当り遊技終了後の大当り確率が「通常確率」であることを示し、「確変」は大当り遊技終了後の大当り確率が「高確率」であることを示している。

#### 【0066】

図7では、「小当りRUSH」の項目で、小当りラッシュになる場合を「印」で示し、小当りラッシュにならない場合を「×印」で示している。また、図7の「電サポ」の項目では、大当り遊技を実行した後、普電サポート状態が継続される第1特図及び第2特図の変動回数を示している。

#### 【0067】

大当り図柄が「特図1\_\_10R確変A図柄」に決定されると、大入賞口25を所定の態様で開放するラウンド遊技を10ラウンド行う大当り遊技となる。当該大当り遊技を実行した後、確変遊技状態に移行し、次回の大当りまで継続される。また普電サポート状態が付与され、第1特図及び第2特図の変動回数が100回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。そして、第1特図及び第2特図の変動回数が100回転目以降において、確変遊技状態かつ非普電サポート状態となって小当りラッシュを実行可能である。

大当り図柄が「特図1\_\_10R確変B図柄」に決定されると、10ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、確変遊技状態に移行し、次回の大当りまで継続される。また普電サポート状態が付与され、第1特図及び第2特図の変動回数が60回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。また、普電サポート状態の終了に小当りラッシュを実行可能である。

大当り図柄が「特図1\_\_10R通常A図柄」に決定されると、10ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、通常確率かつ普電サポート状態に移行する。この場合、普電サポート状態は、第1特図及び第2特図の変動回数が100回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。その後、普電サポート状態を終了すると、通常確率状態で非普電サポート状態である通常遊技状態に戻される。

大当り図柄が「特図1\_\_10R通常B図柄」に決定されると、10ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、通常確率かつ非普電サポート状態に移行する。

#### 【0068】

第2特図の大当り図柄として、「特図2\_\_10R確変A図柄」、「特図2\_\_10R確変B図柄」、「特図2\_\_10R確変C図柄」、「特図2\_\_10R確変D図柄」、「特図2\_\_10R通常A図柄」及び「特図2\_\_10R通常B図柄」の6種類の図柄を備え、第2特図の大当り時に何れか1つの図柄が設定される。「特図2\_\_10R確変A図柄」、「特図2\_\_10R確変B図柄」、「特図2\_\_10R確変C図柄」、「特図2\_\_10R確変D図柄」、「特図2\_\_10R通常A図柄」及び「特図2\_\_10R通常B図柄」は、大当り図柄決定用乱数に応じて、それぞれ20%、20%、20%、5%、20%及び15%の割合で決定さ

10

20

30

40

50

れる。

【 0 0 6 9 】

大当り図柄が「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 A 図柄」に決定されると、10 ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、確変遊技状態に移行し、次回の大当りまで継続される。また普電サポート状態が付与され、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 100 回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。そして、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 100 回転目以降において、確変遊技状態かつ非普電サポート状態となって小当りラッシュを実行可能である。

大当り図柄が「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 B 図柄」に決定されると、10 ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、確変遊技状態に移行し、次回の大当りまで継続される。また普電サポート状態が付与され、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 60 回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。また、普電サポート状態の終了に小当りラッシュを実行可能である。

10

大当り図柄が「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 C 図柄」に決定されると、10 ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、確変遊技状態に移行し、次回の大当りまで継続される。また普電サポート状態が付与され、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 30 回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。また、普電サポート状態の終了に小当りラッシュを実行可能である。

大当り図柄が「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 D 図柄」に決定されると、10 ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、確変遊技状態に移行し、次回の大当りまで継続される。また普電サポート状態が付与され、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 30 回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。一方、普電サポート機能は付与されない。よって大当り遊技の終了後に小当りラッシュを実行可能である。

20

大当り図柄が「特図 2 \_\_ 1 0 R 通常 A 図柄」に決定されると、10 ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、通常確率かつ普電サポート状態に移行する。この場合、普電サポート状態は、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 100 回になるか、その間に大当りとなるまで継続される。その後、普電サポート状態を終了すると、通常確率状態で非普電サポート状態である通常遊技状態に戻される。

大当り図柄が「特図 2 \_\_ 1 0 R 通常 B 図柄」に決定されると、10 ラウンドの大当り遊技を行い、当該大当り遊技の終了後、通常確率かつ非普電サポート状態に移行する。

30

【 0 0 7 0 】

このように、遊技状態として通常確率状態かつ普電サポート状態、確変遊技状態かつ普電サポート状態、非普電サポートの確変遊技状態（小当りラッシュ）を備えたパチンコ機 1 は、大当り遊技終了後の遊技状態が通常確率状態かつ普電サポート状態であるか、又は確変遊技状態かつ普電サポート状態であるかといった情報を遊技者に知らせない。尚、遊技者は、普電役物 2 2 の作動により普電サポート状態であるか非普電サポートであるか判断できる。

そして、パチンコ機 1 は、大当り遊技終了後の遊技状態が、普電サポート状態へ移行すると、演出図柄表示装置 4 6 において、普電サポート状態の継続回数（残り回数）を表示するようになる。この場合、パチンコ機 1 は、普電サポート状態に関する演出表示として、実際の大当り図柄に応じて設定された継続回数とは異なる疑似サポート継続回数（残り回数）を表示する疑似サポート回数演出表示を実施可能な構成である。疑似サポート回数演出表示では、疑似サポート継続回数として、大当り遊技終了直後に、最大継続回数である 100 回を表示することが望ましい。疑似サポート継続回数は、第 1 特図又は第 2 特図の変動毎に減算され更新される。そして、パチンコ機 1 は、実際のサポート継続回数に達する前で、遊技の進行に応じて予め設定された条件が成立することにより、疑似サポート継続回数を実際のサポート継続回数に修正し、表示を更新する疑似サポート回数修正演出表示を実施する構成である。

40

【 0 0 7 1 】

以下、パチンコ機 1 の作動の詳細を、主制御装置 4 0 及びサブ統合制御装置 4 2 等で実

50

行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 8 は主制御装置 40 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（処理 S 1 0 0 ~ 処理 S 1 1 1 , 処理 S 1 1 5）と残余処理（処理 S 1 1 2）とで構成され、2 m s 又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して開始される。本処理は先ず、処理 S 1 0 0 において最初に正常割り込みか否か判定する。この判定処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否か判定することにより行われ、C P U により実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行してよいのか否か判定するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等による C P U の暴走等が考えられるが、C P U の暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えてよいので、たいていが電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

10

ここで正常割り込みでないとの否定判定であれば（処理 S 1 0 0 : n o）、処理 S 1 1 5 において初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値の書き込み、普図及び特図を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）を実行する。前記正常割り込みか否か判定するための数値は、この初期設定の一環として R A M に書き込まれる。

【 0 0 7 2 】

前記処理 S 1 0 0 において正常割り込みとの肯定判定であれば（処理 S 1 0 0 : y e s）、処理 S 1 0 1 において初期値乱数更新処理が実行される。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に「1」を加算するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に「1」を加算するが、この処理を実行する前の乱数が「最大値」のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「最大値」までの整数を繰り返し昇順に作成する。

20

【 0 0 7 3 】

続く処理 S 1 0 2 の大当り決定用乱数更新処理では、前記初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に「1」を加算するインクリメント処理であり、「最大値」のときは次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「最大値」までの整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当り決定用乱数の最初の値は、前記初期値乱数更新処理で設定（作成）された値となる。この値が「150」であったとすると、大当り決定用乱数は「150」「151」「152」・・・「最大値」「0」「1」・・・と更新されていく。

【 0 0 7 4 】

30

尚、大当り決定用乱数の更新が一巡すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする。大当り決定用乱数は、その初期値から「1」を加算していく。そして、再び大当り決定用乱数の更新が一巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前記の例では大当り決定用乱数が「149」になると一巡であるから、「149」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「87」だったとすると、「149」「87」「88」・・・「最大値」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

【 0 0 7 5 】

続く処理 S 1 0 3 の大当り図柄決定用乱数更新処理は、「0」~「最大値」の複数の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成されている。本処理毎に「1」を加算して「最大値」を超えると初めの値である「0」に戻る。

40

【 0 0 7 6 】

続く処理 S 1 0 4 の小当り図柄決定用乱数更新処理は、「0」~「最大値」の複数の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成されている。本処理毎に「1」を加算して「最大値」を超えると初めの値である「0」に戻る。

【 0 0 7 7 】

続く処理 S 1 0 5 の当り決定用乱数更新処理は、「0」~「最大値」の複数の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成されている。本処理毎に「1」を加算して「最大値」を超えると初めの値である「0」に戻る。

50



## 【 0 0 7 8 】

処理 S 1 0 6 のリーチ判定用乱数更新処理は、「 0 」～「 最大値 」の複数の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成されている。本処理毎に「 1 」を加算して「 最大値 」を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

処理 S 1 0 7 の変動パターン決定用乱数更新処理は、「 0 」～「 最大値 」の複数の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成されている。本処理毎に「 1 」を加算して「 最大値 」を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

## 【 0 0 7 9 】

続く処理 S 1 0 8 の入賞確認処理では、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 の入球（入賞）確認、役連ゲート 2 0 4、普図作動ゲート 2 1 の遊技球の通過の確認が行われ  
る。更に、大入賞口 2 5、一般入賞口 2 7 の入球（入賞）確認、及び主制御装置 4 0 に接  
続された各スイッチ類の入力処理等が実行される。

10

## 【 0 0 8 0 】

次の処理 S 1 0 9 における当否判定処理では、普図及び特図のそれぞれに対応した当否判定や、当否判定に付随する図柄変動や特別遊技処理などの処理を行なう。

続く処理 S 1 1 0 の各出力処理では、遊技の進行に応じて主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4 等に対して各々出力処理を実行する。更に、大入賞口ソレノイド 5 1 0、普電役物ソレノイド 5 1 1 等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理（処理 S 1 0 8）により各入賞口への入球が検知されたときには賞球を払い出すべく払出制御装置 4 1 に賞球信号を送信  
する処理を実行する。また、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 4 2  
に出力する処理を実行する。更に、パチンコ機 1 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 4 3 にエラー信号を出力する処理等を実行する。

20

## 【 0 0 8 1 】

続く処理 S 1 1 1 の不正監視処理は、一般入賞口 2 7 に対する不正が行われていないか監視する処理である。所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否か判定して、多かった場合には不正と判定され、その旨を報知する処理である。

## 【 0 0 8 2 】

本処理に続く前記残余処理は、処理 S 1 1 2 の初期値乱数更新処理から構成されるが、  
前記処理 S 1 0 1 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込み  
が実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。処理 S 1 0 0 ～処理 S 1 1 1  
までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特図の  
表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り  
込み毎に異なり、割り込み処理が 1 回実行されることにより初期値乱数に更新される値も  
一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極め  
て小さくなる。また、前記当り決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 5）も残余処理内において  
実行するよう構成してもよい。

30

## 【 0 0 8 3 】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理（処理 S 1 0 8）、当否判定処理（処理 S 1  
0 9）及び各出力処理（処理 S 1 1 0）の一部のサブルーチンについて説明する。

40

図 9 に示す「特図始動入球確認処理」は、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 に  
遊技球が入球したときに抽出される大当たり決定用乱数など種々の乱数を、保留記憶として  
主制御装置 4 0 に記憶する。そして第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 への入球に  
起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理となる。

## 【 0 0 8 4 】

「特図始動入球確認処理」は、先ず、処理 S 2 0 0 において第 1 特図始動口スイッチ 5  
0 3 により第 1 特図始動口 2 3 への入球を検出したか否か判定する。否定判定であれば（  
処理 S 2 0 0 : n o）、処理 S 2 0 5 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 2 0 0 : y e s）、処理 S 2 0 1 において主制御装置 4 0 に

50

記憶されている第1特図の保留記憶の数が満杯か否か（上限個数に達しているか否か）判定する。肯定判定であれば（処理S201：yes）、処理S205へ移行する。

【0085】

前記処理S201で否定判定であれば（処理S201：no）、処理S202において、第1特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置40の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置40の保留記憶領域に記憶する（特許請求範囲に記載の保留記憶手段に相当する）。尚、第1特図の保留記憶数が「0」であっても、第1特図始動口23に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

10

【0086】

続いて処理S203の第1特図の先読み判定処理を実行する（特許請求範囲に記載の先読み判定手段に相当する）。本先読み判定処理は、大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶された大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当りと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当りの場合は確変大当りであるか否か、普電サポートが付与される大当りであるか否かなどが確認される。また本処理では第1特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置42へ送信される。その後、処理S204において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第1特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置42に送信する。

20

尚、先読みコマンドは、大当りやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置42へ送信することが望ましい。無論、判定内容に拘わらず、サブ統合制御装置42に毎回先読みコマンドを送信する構成でもよい。先読みコマンドに応じて、サブ統合制御装置42では、演出図柄表示装置46の保留記憶図柄等に、大当りやリーチの可能性があることを示唆する先読み演出を行う。

【0087】

続く処理S205において、第2特図始動口スイッチ504により第2特図始動口24への入球を検出したか否か判定する。否定判定であれば（処理S205：no）、主制御装置40のメインルーチンへリターンし、本処理を終了する。

30

肯定判定であれば（処理S205：yes）、処理S206において主制御装置40に記憶されている第2特図の保留記憶の数が満杯か否か（上限個数に達しているか否か）判定する。肯定判定であれば（処理S206：yes）、リターンする。

【0088】

前記処理S206で否定判定であれば（処理S206：no）、処理S207において、第2特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置40の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置40の保留記憶領域に記憶する（特許請求範囲に記載の保留記憶手段に相当する）。尚、第2特図の保留記憶数が「0」であっても、第2特図始動口24に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

40

【0089】

続いて処理S208において第2特図の先読み判定処理を実行する（特許請求範囲に記載の先読み判定手段に相当する）。本先読み判定処理は、大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶された大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当りと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当りの場合は確変大当りであるか否か、普電サポートが付与される大当りであるか否かなどが確認される。また本処理では第2特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制

50

御装置 4 2 へ送信される。その後、処理 S 2 0 9 において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第 1 特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

尚、先読みコマンドは、大当たりやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。

【 0 0 9 0 】

本「特図始動入球確認処理」では、保留記憶の数が満杯なければ、抽出された乱数を予め設定された所定の記憶領域に記憶し、その後、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶する構成である。これに限らず、保留記憶の数が満杯でなければ、抽出された乱数を、所定の記憶領域と保留記憶領域とにそれぞれ記憶するようにしてもよい。更に、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因して乱数が抽出されると、抽出された乱数を所定の記憶領域に記憶する。そして保留記憶の数が満杯であるか否かを確認し、満杯でなければ、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶の数が満杯であれば、所定の記憶領域に記憶した乱数を消去する。

10

本「特図始動入球確認処理」では、先読み判定処理は、所定の記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するが、これに限らず、保留記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するようにしてもよい。

【 0 0 9 1 】

図 1 0 乃至図 1 6 は「第 1 特図当否判定処理」及び「第 2 特図当否判定処理」のフローチャートを示す。これら処理において第 1 特図の当否判定と第 2 特図の当否判定は個別に実行される。

20

図 1 0 に示すように「第 1 特図当否判定処理」は、先ず、処理 S 3 0 0 において特別電動役物の未作動を確認して大当たり遊技中又は小当たり遊技中でないか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 0 0 : n o ）、主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンし、本処理を終了する。

【 0 0 9 2 】

肯定判定であれば（処理 S 3 0 0 : y e s ）、処理 S 3 0 1 において待機フラグが「 0 」であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 0 1 : y e s ）、処理 S 3 0 2 において第 1 特図が変動停止中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 0 2 : y e s ）、処理 S 3 0 3 において第 1 特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する。

30

【 0 0 9 3 】

前記処理 S 3 0 3 において肯定判定であれば（処理 S 3 0 3 : y e s ）、処理 S 3 0 4 において第 1 特図の保留記憶があるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 0 4 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 3 0 4 : y e s ）、処理 S 3 0 5 において第 1 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 1 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【 0 0 9 4 】

40

続いて、図 1 1 に示す処理 S 3 1 0 において現在の遊技状態が特図の確変遊技状態であるか否か、即ち確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する。確変フラグは、遊技状態が確変遊技状態にあることを示すフラグであり、セットされると（フラグの値が「 1 」になると）、確変遊技状態とされる。一方、解除されると（フラグの値が「 0 」になると）、通常確率状態とされる。

【 0 0 9 5 】

前記処理 S 3 1 0 にて肯定判定であれば（ S 3 1 0 : y e s ）、処理 S 3 1 1 において確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる第 1 特図の保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

否定判定であれば（ S 3 1 0 : n o ）、処理 S 3 1 2 において通常確率の当否判定用テ

50

ーブルと前記当否判定の対象となる第1特図の保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して判定を行う。

【0096】

続いて、処理S313において第2特図が大当りの変動中であるか否かの判定を行う。肯定判定であれば（処理S313：yes）、第1特図の当否判定を強制的にハズレとなし、処理S321へ移行する。

否定判定であれば（処理S313：no）、処理S314において、前記処理S311又は前記処理S312の当否判定が大当りか否かの判定を行う（特許請求の範囲に記載の特別図柄当否判定手段に相当する）。否定判定であれば（処理S314：no）、第1特図の当否判定をハズレとなし、処理S321へ移行する。

10

【0097】

前記処理S314において肯定判定であれば（処理S314：yes）、処理S315において、前記当否判定の対象となる第1特図の保留記憶の大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。即ち、「特図1\_\_10R確変A図柄」、「特図1\_\_10R確変B図柄」、「特図1\_\_10R通常A図柄」又は「特図1\_\_10R通常B図柄」の何れか1つの図柄が決定される。

【0098】

次に、処理S316において、前記当否判定の対象となる第1特図の保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、前記設定された変動テーブルから第1特図の大当り図柄の変動時間等といった変動パターンが決定される（特許請求範囲に記載の変動時間決定手段に相当する）。

20

変動パターンの決定後、処理S317において大当り設定処理を行う。この処理では、決定された大当り図柄に基づき、例えば、前記10R大当り遊技とするとといった大当り遊技の内容、大当り遊技終了後の確変遊技状態への移行や普電サポート状態への移行、これらの継続回数、演出図柄表示装置46で実施される大当り遊技の大当り開始演出の時間の設定、大当り終了演出の時間等の設定がなされる。

【0099】

次に、処理S318において、当否判定後の第1特図の保留記憶の情報（例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など）をサブ統合制御装置42に送信する処理を行う。

30

更に処理S319において第1特図表示装置28Aの図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置42へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信する。その後、リターンする。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには第1特図の変動パターン、第1特図の当否判定の判定結果などが含まれる。尚、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【0100】

前記処理S313で肯定判定（処理S313：yes）、又は前記処理S314否定判定であれば（処理S314：no）、第1特図はハズレ判定であるので、処理S320においてハズレ図柄の決定、処理S321において、前記当否判定の対象となる第1特図の保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、ハズレ図柄の変動パターンの決定が行われる（特許請求範囲に記載の変動時間決定手段に相当する）。更に処理S322においてハズレ設定処理が行われる。

40

その後、大当り判定時と同様に、前記処理S318及び前記処理S319が行われる。その後、リターンする。

【0101】

次に、図12に示すように、「第2特図当否判定処理」は、先ず、処理S330において特電役物の未作動を確認して大当り遊技中又は小当り遊技中でないか否かを判定する。否定判定であれば（処理S330：no）、主制御装置40のメインルーチンへリターンし、本処理を終了する。

50

## 【 0 1 0 2 】

肯定判定であれば（処理 S 3 3 0 : y e s ）、処理 S 3 3 1 において待機フラグが「 0 」であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 3 1 : y e s ）、処理 S 3 3 2 において第 2 特図が変動停止中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 3 2 : y e s ）、処理 S 3 3 3 において第 2 特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する。

## 【 0 1 0 3 】

前記処理 S 3 3 3 において肯定判定であれば（処理 S 3 3 3 : y e s ）、処理 S 3 3 4 において第 2 特図の保留記憶があるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 3 4 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 3 3 4 : y e s ）、処理 S 3 3 5 において第 2 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 2 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

## 【 0 1 0 4 】

続いて、図 1 3 に示す処理 S 3 4 0 処理において現在の遊技状態が特図の確変遊技状態であるか否か、即ち確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する。確変フラグは、遊技状態が確変遊技状態にあることを示すフラグであり、セットされると（フラグの値が「 1 」になると）、確変遊技状態とされる。一方、解除されると（フラグの値が「 0 」になると）、通常確率状態とされる。

## 【 0 1 0 5 】

前記処理 S 3 4 0 にて肯定判定であれば（処理 S 3 4 0 : y e s ）、処理 S 3 4 1 において確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる第 2 特図の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

否定判定であれば（処理 S 3 4 0 : n o ）、処理 S 3 4 2 において通常確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる第 2 特図の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

## 【 0 1 0 6 】

続いて、処理 S 3 4 3 において第 1 特図が大当たりの変動中であるか否かの判定を行う。肯定判定であれば（処理 S 3 4 3 : y e s ）、第 2 特図の当否判定を強制的にハズレとなし、処理 S 3 5 5 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 3 4 3 : n o ）、処理 S 3 4 4 において、前記処理 S 3 4 1 又は前記処理 S 3 4 2 の当否判定が大当たりであるか否かの判定を行う（特許請求の範囲に記載の特別図柄当否判定手段に相当する）。

## 【 0 1 0 7 】

前記処理 S 3 4 4 にて肯定判定であれば（処理 S 3 4 4 : y e s ）、処理 S 3 4 5 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。即ち、「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 A 図柄」、「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 B 図柄」、「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 C 図柄」、「特図 2 \_\_ 1 0 R 確変 D 図柄」、「特図 2 \_\_ 1 0 R 通常 A 図柄」又は「特図 2 \_\_ 1 0 R 通常 B 図柄」の何れか 1 つの図柄が決定される。

続いて処理 S 3 4 6 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の変動パターン決定用乱数に基づいて、第 2 特図の大当たり図柄の変動時間等といった変動パターンが決定される（特許請求範囲に記載の変動時間決定手段に相当する）。

## 【 0 1 0 8 】

変動パターンの決定後、処理 S 3 4 7 において大当たり設定処理を行う。この処理では、決定された大当たり図柄に基づき、例えば、前記 1 0 R 大当たり遊技とするといった大当たり遊技の内容の設定が行われる。また、大当たり遊技終了後の確変遊技状態への移行や普電サポート状態への移行、これらの継続回数、演出図柄表示装置 4 6 で実施される大当たり遊技の大当たり開始演出の時間の設定、大当たり終了演出の時間等の設定がなされる。

## 【 0 1 0 9 】

次に、処理 S 3 4 8 において第 2 特図の当否判定後の保留記憶の情報（例えば当否判定

10

20

30

40

50

実行後の保留記憶の減少を示す情報など)をサブ統合制御装置42に送信する処理を行う。

続く処理S349において第2特図表示装置28Bの図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置42へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信する。その後、リターンする。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには第2特図の変動パターン、第2特図の当否判定の判定結果などが含まれる。更に、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【0110】

前記処理S344で否定判定であれば(処理S344: no)、処理S350において前記処理S341又は前記処理S342の当否判定が小当たりか否かの判定を行う(特許請求の範囲に記載の特別図柄当否判定手段に相当する)。

10

肯定判定であれば(処理S350: yes)、処理S351において、前記当否判定の対象となる第2特図の小当たり図柄決定用乱数に基づいて小当たり図柄を決定する。

【0111】

続いて、処理S352において、前記当否判定の対象となる第2特図の変動パターン決定用乱数に基づいて、第2特図の小当たり図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する(特許請求範囲に記載の変動時間決定手段に相当する)。続いて処理S353において小当たり設定処理を行う。この処理では、前記決定された小当たり図柄に基づき、小当たり遊技の内容、演出図柄表示装置46で実施される小当たり遊技の小当たり開始演出の時間の設定、小当たり終了演出の時間等の設定がなされる。

20

その後、前記処理S348及び前記処理S349を実行し、その後、リターンする。

【0112】

前記処理S343において否定判定(処理S343: no)又は前記処理S350において否定判定であれば(処理S350: no)、第2特図はハズレ判定であるので、処理S355において第2特図のハズレ図柄を決定し、処理S356において、前記当否判定の対象となる第2特図の変動パターン決定用乱数に基づいて、ハズレ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する(特許請求範囲に記載の変動時間決定手段に相当する)。次に処理S357においてハズレ設定処理を行う。

その後、前記処理S348及び前記処理S349を実行し、その後、リターンする。

【0113】

30

前記処理S302(図10)又は前記処理S332(図12)で否定判定であれば(処理S302又は処理S332: no)、図14に示すように、処理S360において第1特図又は第2特図の図柄変動時間が経過したか否かを判定する(処理S360)。肯定判定であれば(処理S360: yes)、処理S361において、第1特図表示装置28Aの変動表示を終了して第1特図を確定表示させる制御、又は第2特図表示装置28Bの変動表示を終了して第2特図を確定表示させる制御を行う。更にサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43へ特図に対応する疑似演出図柄の確定表示をさせるようにコマンドを送信する。尚、前記変動開始コマンドにて変動時間を指定していることから、図柄確定コマンドを送信しない構成でもよい。この構成ならばコマンド数を抑えながら同等に演出表示を実施することができる。

40

【0114】

続いて、処理S362においては、前記処理S361で確定表示された特図が小当たり図柄であるか否かを判定する。肯定判定であれば(処理S362: yes)、処理S363において中断フラグを「1」にセットする。その後、「大当たり遊技処理」へ移行する。

【0115】

前記処理S362にて否定判定であれば(処理S362: no)、処理S364において前記特図が大当たり図柄であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理S364: no)、「大当たり遊技処理」へ移行する。

肯定判定であれば(処理S364: yes)、処理S365において停止フラグを「1」にセットする。その後、「大当たり遊技処理」へ移行する。

50

## 【 0 1 1 6 】

前記処理 S 3 6 0 にて否定判定であれば（処理 S 3 6 0 : n o）、処理 S 3 6 6 において中断フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 6 6 : y e s）、処理 S 3 6 7 において特図変動中断処理を行う。その後、大当り遊技処理に移行する。

前記特図変動中断処理は、第 1 特図又は第 2 特図のうちの一方の特図（第 2 特図）が小当り図柄で確定表示されたため、変動中の他方の特図（第 1 特図）の変動を中断する処理である。更にこの処理は、当該他方の特図の変動時間の計測を停止させる処理であり、一方の特図の確定表示に基づく小当り遊技を終了すると、当該他方の特図の変動を再開する。

## 【 0 1 1 7 】

前記処理 S 3 6 6 にて否定判定であれば（処理 S 3 6 6 : n o）、処理 S 3 6 8 において停止フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 6 8 : n o）、「大当り遊技処理」へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 6 8 : y e s）、処理 S 3 6 9 において特図変動停止処理を行う、その後、「大当り遊技処理」に移行する。

前記特図変動停止処理は、第 1 特図又は第 2 特図のうちの一方の特図が大当り図柄で確定表示されたため、変動中の他方の特図の変動をハズレ図柄で停止させる処理である。

## 【 0 1 1 8 】

前記処理 S 3 0 3（図 1 0）又は前記処理 S 3 3 3（図 1 2）にて否定判定であれば（処理 S 3 0 3 又は処理 S 3 3 3 : n o）、図 1 5 に示すように、処理 S 3 7 0 において第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄表示時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 7 0 : n o）、「大当り遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 3 7 0 : y e s）、処理 S 3 7 1 において第 1 特図表示装置 2 8 A による第 1 特図の確定図柄表示又は第 2 特図表示装置 2 8 B による第 2 特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

## 【 0 1 1 9 】

続いて、処理 S 3 7 2 において第 1 特図又は第 2 特図の図柄が大当りになる組み合わせであるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 7 2 : y e s）、処理 S 3 7 3 において確変遊技状態を示す確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 7 3 : n o）、処理 S 3 7 5 へ移行する。肯定判定であれば（処理 S 3 7 3 : y e s）、処理 S 3 7 4 において確変フラグを「 0 」にリセットする。

## 【 0 1 2 0 】

処理 S 3 7 5 では普電サポート状態を示す電サポフラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 7 5 : n o）、処理 S 3 7 7 へ移行する。肯定判定であれば（処理 S 3 7 5 : y e s）、処理 S 3 7 6 において電サポフラグを「 0 」にリセットする。

電サポフラグは、遊技状態が普電サポート状態にあることを示すフラグであり、セットされると（フラグの値が「 1 」になると）、普電サポート状態とされる。一方、解除されると（フラグの値が「 0 」になると）、非普電サポート状態とされる。

これらの処理により大当り遊技中での確変遊技状態及び普電サポート状態に関する遊技状態を通常遊技状態にリセットする。

## 【 0 1 2 1 】

次に、処理 S 3 7 7 において条件装置の作動を開始させる。尚、条件装置は第 1 特図又は第 2 特図の当否判定が大当りとなり大当り図柄が確定表示されることにより作動して大当り遊技の開始条件を成立させるものであり、且つ、大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置である。

続く処理 S 3 7 8 において待機フラグに「 1 」をセットする。尚、待機フラグとは、役物連続作動装置の作動を待機する状態にあることを示すフラグである。

## 【 0 1 2 2 】

10

20

30

40

50

次に、前記処理 S 3 7 8 の実行後、又は前記処理 S 3 0 1 ( 図 1 0 ) にて否定判定 ( 処理 S 3 0 1 : n o ) 若しくは前記処理 S 3 3 1 ( 図 1 2 ) に否定判定 ( 処理 S 3 3 1 : n o ) であれば、処理 S 3 7 9 において、役連ゲートスイッチ 5 0 7 が遊技球の通過を検知したか否かを判定する。つまり、待機フラグがセットされた状態で役連ゲート 2 0 4 を遊技球が通過したか否かを判定する。否定判定であれば ( 処理 S 3 7 9 : n o ) 、 「 大当り遊技処理 」 へ移行する。

【 0 1 2 3 】

肯定判定であれば ( 処理 S 3 7 9 : y e s ) 、 処理 S 3 8 0 において役物連続作動装置を作動させる。更に役物連続作動装置の作動に応じて特別電動役物を作動させる。次に処理 S 3 8 1 において待機フラグを「 0 」にリセットする処理を行う。これにより、大当り遊技を開始可能な状態となり、続く処理 S 3 8 2 の処理において大当り遊技開始処理を行なう。

10

【 0 1 2 4 】

尚、待機フラグがセットされた状態で役連ゲートスイッチ 5 0 7 が遊技球の通過を検知すると、以後、役連ゲートスイッチ 5 0 7 が遊技球の通過を検知しても有効なもの ( 大当りを開始させるもの ) とはされない。つまり、役連ゲートスイッチ 5 0 7 の遊技球の通過検知は無効化される。

【 0 1 2 5 】

前記大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報 ( 大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等 ) をサブ統合制御装置 4 2 に送信する。その後、「大当り遊技処理」に移行する。

20

【 0 1 2 6 】

前記処理 S 3 7 9 にて否定判定であれば ( 処理 S 3 7 9 : n o ) 、 「 大当り遊技処理 」 を経て図 9 のメインルーチンに復帰する。そして、再度、特図の当否判定処理が実行され、処理 S 3 7 9 の肯定判定を経ると、処理 S 3 8 0 の処理に移行する。

【 0 1 2 7 】

このように条件装置が作動を開始しても、遊技球が役連ゲート 2 0 4 を通過しなければ、大当り遊技が開始されないようにするのは、遊技者に不利益を与えないためである。つまり、左打ちを中心とする遊技を進行中に第 1 特図始動口 2 3 への遊技球の入球により大当りを発生することがある。但し、大当り遊技の際に開閉する大入賞口 2 5 は右打ち遊技領域に設けられているため、条件装置が作動すると直ちに役物連続作動装置を作動し、大当り遊技が開始される構成とする場合、大当り遊技の開始に気付かず、ある程度大当り遊技が進行してから、大当り遊技の開始に気づき、慌てて左打ちを右打ちに切り替えるケースを生じ、遊技者が本来獲得するはずの賞球数が、少なくなる可能性がある。

30

【 0 1 2 8 】

一方、条件装置の作動を開始しても、役連ゲート 2 0 4 に遊技球を通過させなければ大当り遊技が開始されないことにすれば、遊技者にとって望ましいタイミングで ( 左打ちを右打ちに切り替えてから ) 、大当り遊技を開始させる ( 最初のラウンドを開始させる ) ことができ、遊技者に不利益を与えることを防止できる。

【 0 1 2 9 】

40

前記処理 S 3 7 2 にて否定判定であれば ( 処理 S 3 7 2 : n o ) 、 図 1 6 に示すように、処理 S 3 8 5 において電サポフラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば ( 処理 S 3 8 5 : n o ) 、 処理 S 3 8 9 へ移行する。

肯定判定であれば ( 処理 S 3 8 5 : y e s ) 、 処理 S 3 8 6 において普電サポート状態に移行する起因となった大当り遊技終了後の第 1 特図及び第 2 特図の変動回数を計数する処理を行う。この場合は、変動回数は第 1 特図及び第 2 特図の変動回数を合算したものである。

【 0 1 3 0 】

次に、処理 S 3 8 7 において、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数と普電サポート状態が終了となる終了回数とを対比して、変動回数が終了回数に達したか否かを判定する。否定

50



判定であれば（処理 S 3 8 7 : n o ）、処理 S 3 8 9 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 8 7 : y e s ）、処理 S 3 8 8 において電サポフラグを「0」にリセットする。これにより、遊技状態は非普電サポート状態へ移行される。

尚、普電サポート状態を継続するか否かの判定は、普電サポート状態の継続期間をカウントする専用の電サポカウンタを減算し、減算した後の電サポカウンタ（サポート継続回数）が「0」であるか否かを判定するようにしてもよい。

#### 【0131】

続いて処理 S 3 8 9 において、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか否か、普電サポート状態であるか否かなどの状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間（600ms）後にサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

尚、主制御装置 4 0 からサブ統合制御装置 4 2 に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

#### 【0132】

次に処理 S 3 9 0 において第 2 特図の図柄が小当りになる組み合わせであるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 9 0 : n o ）、「大当り遊技処理」へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 9 0 : y e s ）、処理 S 3 9 1 において特別電動役物の作動開始処理を行う。続く処理 S 3 9 2 において小当り遊技開始処理を行う。この処理では、小当り遊技を開始するコマンド及び小当り遊技に係る情報（小当りのオープニング時間、開放パターン、小当りのエンディング時間等）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する。その後、「大当り遊技処理」へ移行する。

#### 【0133】

次に、図 1 7 乃至図 2 2 を用いて「大当り遊技処理」及び「小当り遊技処理」について説明する。

図 1 7 に示すように「大当り遊技処理」では、まず、処理 S 5 0 0 において前記役物連続作動装置が作動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 0 0 : n o ）、処理を終了して「小当り遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 5 0 0 : y e s ）、処理 S 5 0 1 において大入賞口 2 5 が開放中であるか否かを判定する。

#### 【0134】

前記処理 S 5 0 1 において否定判定であれば（処理 S 5 0 1 : n o ）、処理 S 5 0 2 において大当り遊技のインターバル中か否かを判定し、否定判定であれば（処理 S 5 0 2 : n o ）、処理 S 5 0 3 において大当り終了演出中か否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 0 3 : n o ）、処理 S 5 0 4 で大当り開始演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定であれば（処理 S 5 0 4 : y e s ）、処理 S 5 0 5 の第 1 大入賞口開放処理において第 1 ラウンドにおける大入賞口 2 5 を開放する制御を行う（特許請求の範囲に記載の大当り遊技実行手段に相当する）。その後、主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。

#### 【0135】

前記処理 S 5 0 1 にて肯定判定であれば（処理 S 5 0 1 : y e s ）、図 1 8 に示すように、大入賞口 2 5 に 1 0 個の入賞があったか否か（規定入賞数）の判定（処理 S 5 1 0 ）、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かの判定（処理 S 5 1 1 ）を行い、いずれか肯定判定であれば（処理 S 5 1 0 又は処理 S 5 1 1 : y e s ）、処理 S 5 1 2 において大入賞口 2 5 を閉鎖し、続く処理 S 5 1 3 において大当りインターバルを開始する処理を実行する。その後、リターンする（図 1 7 参照）。

尚、前記処理 S 5 1 0 及び前記処理 S 5 1 1 が何れも否定判定であれば（処理 S 5 1 0 : n o 、処理 S 5 1 1 : n o ）、リターンする。

#### 【0136】

前記処理 S 5 0 2 （図 1 7 ）にて肯定判定であれば（処理 S 5 0 2 : y e s ）、図 1 9 に示すように、処理 S 5 2 0 において大当りインターバル時間が経過したか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。否定判定であれば（処理 S 5 2 0 : n o）、リターンする（図 1 7 参照）。肯定判定であれば（処理 S 5 2 0 : y e s）、処理 S 5 2 1 において最終ラウンドであるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 2 1 : y e s）、処理 S 5 2 2 の大当たり終了演出の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当たり終了コマンドを送信し、大当たり遊技を終了してリターンする。

一方、前記処理 S 5 2 1 にて否定判定であれば（処理 S 5 2 1 : n o）、処理 S 5 2 3 の第 1 大入賞口開放処理により次のラウンドにおける大入賞口 2 5 の開放を実行してリターンする。

#### 【 0 1 3 7 】

前記処理 S 5 0 3（図 1 7）にて肯定判定であれば（処理 S 5 0 3 : y e s）、図 2 0 に示すように、処理 S 5 3 0 において大当たり終了演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 3 0 : n o）、リターンする（図 1 7 参照）。 10

肯定判定であれば（処理 S 5 3 0 : y e s）、処理 S 5 3 1 においての役物連続作動装置の作動を停止する処理を実行し、続いて処理 S 5 3 2 において条件装置、特別電動役物の作動を停止する処理を実行する。

#### 【 0 1 3 8 】

続く、処理 S 5 3 3 において前記大当たり図柄に応じて大当たり遊技終了後に確変遊技状態とする設定であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 3 3 : n o）、処理 S 5 3 6 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 5 3 3 : y e s）、処理 S 5 3 4 において確変遊技状態を継続する確変回数を設定する。この場合、確変遊技状態は次回の大当たりまで継続するので、例えば確変回数は 1 0 0 0 0 回とする。次に処理 S 5 3 5 において確変フラグに「1」をセットする。これにより大当たり遊技終了後に確変遊技状態が付与される（特許請求範囲に記載の確率変動状態設定手段に相当する）。 20

#### 【 0 1 3 9 】

次に、処理 S 5 3 6 において前記大当たり図柄に応じて大当たり遊技終了後に普電サポート状態とする設定であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 3 6 : n o）、処理 S 5 3 9 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 5 3 6 : y e s）、処理 S 5 3 7 において普電サポート状態を継続するサポート継続回数が、前記処理 S 3 1 7 又は前記処理 S 3 4 7 で設定された回数に設定される。次に処理 S 5 3 8 において電サポフラグに「1」をセットする。これにより大当たり遊技終了後に普電サポート状態が付与される（特許請求範囲に記載の普通電動役物サポート設定手段に相当する）。 30

#### 【 0 1 4 0 】

次に、処理 S 5 3 9 において前記停止フラグの値が「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 3 9 : n o）、処理 S 5 4 1 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 5 3 9 : y e s）、処理 S 5 4 0 において停止フラグを「0」にリセットする。

続く処理 S 5 4 1 において大当たり終了コマンド送信の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 等到大当たり終了コマンドを送信する。更に処理 S 5 4 2 において確変遊技状態や普電サポート状態といった状態指定コマンドをサブ統合制御装置 4 2 等へ送信する。その後、リターンする（図 1 7 参照）。 40

#### 【 0 1 4 1 】

前記処理 S 5 0 0（図 1 7）にて役物連続作動装置が作動中でなければ（処理 S 5 0 0 : n o）、「小当たり遊技処理」に移行する。図 2 1 に示すように、「小当たり遊技処理」では、まず、処理 S 5 5 0 において特電役物が作動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 5 0 : n o）、処理を終了して主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。

肯定判定であれば（処理 S 5 5 0 : y e s）、処理 S 5 5 1 において小当たり開始演出中であるか否かを判定する。 50

## 【 0 1 4 2 】

前記処理 S 5 5 1 にて肯定判定であれば（処理 S 5 5 1 : y e s ）、処理 S 5 5 2 において小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 5 2 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 5 5 2 : y e s ）、処理 S 5 5 3 において所定の開放態様に大入賞口 2 5 を開放する（特許請求の範囲に記載の小当り遊技実行手段に相当する）。その後、リターンする。

## 【 0 1 4 3 】

前記処理 S 5 5 1 にて否定判定であれば（処理 S 5 5 1 : n o ）、処理 S 5 5 4 において大入賞口 2 5 が開放中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 5 4 : y e s ）、大入賞口 2 5 に 1 0 個の入賞があったか否か（規定入賞数）の判定（処理 S 5 5 5 ）、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かの判定（処理 S 5 5 6 ）を行い、いずれか肯定であれば（処理 S 5 5 5 又は処理 S 5 5 6 : y e s ）、処理 S 5 5 7 において大入賞口 2 5 を閉鎖する。その後リターンする。

## 【 0 1 4 4 】

前記処理 S 5 5 4 にて否定判定であれば（処理 S 5 5 4 : n o ）、図 2 2 に示すように、処理 S 5 6 0 において特別電動役物の作動を停止せしめる。

次に処理 S 5 6 1 において、中断フラグが「 1 」であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 6 1 : y e s ）、処理 S 5 6 2 において中断フラグを「 0 」にリセットする。これにより、変動を中断していた第 1 特図は変動を再開する。

一方、前記処理 S 5 6 1 にて否定判定の場合であれば（処理 S 5 6 1 : n o ）、処理 S 5 6 3 において小当り終了コマンドがサブ統合制御装置 4 2 に送信される。この後、処理 S 5 6 4 において状態指定コマンドがサブ統合制御装置 4 2 に送信され、リターンする。これにより小当り遊技を終了する。

## 【 0 1 4 5 】

次に、図 2 3 を用いて、主制御装置で実行される「普図始動入球確認処理」を説明する。

「普図始動入球確認処理」は、普図作動ゲート 2 1 を遊技球が通過したときに抽出される普図当り決定用乱数など種々の乱数を、普図の保留記憶として主制御装置 4 0 に記憶する。そして普図作動ゲート 2 1 の通過に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理となる。本実施形態において、普図作動ゲート 2 1 の通過に起因して記憶可能な普図の保留記憶数は 4 個である。

## 【 0 1 4 6 】

「普図始動入球確認処理」は、先ず、処理 S 2 5 0 において普通図柄作動スイッチ 5 0 5 により普図作動ゲート 2 1 の遊技球通過を検出したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 2 5 0 : n o ）、本処理を終了して、主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。

肯定判定であれば（処理 S 2 5 0 : y e s ）、処理 S 2 5 1 において主制御装置 4 0 に記憶されている普図の保留記憶の数が満杯か否か（上限個数に達しているか否か）判定する。肯定判定であれば（処理 S 2 5 1 : y e s ）、リターンする。

## 【 0 1 4 7 】

前記処理 S 2 5 1 で否定判定であれば（処理 S 2 5 1 : n o ）、処理 S 2 5 2 において、普図の当り決定用乱数、当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置 4 0 の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置 4 0 の保留記憶領域に記憶する。尚、普図の保留記憶数が「 0 」であっても、普図作動ゲート 2 1 を遊技球が通過したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

## 【 0 1 4 8 】

続いて処理 S 2 5 3 において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した普図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

## 【 0 1 4 9 】

図 2 4 乃至図 2 7 を用いて、主制御装置で実行される「普図当否判定処理」を説明する。

図 2 4 に示すように「普図当否判定処理」は、先ず、処理 S 6 0 0 において普電役物 2 2 が作動中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 0 0 : y e s ）、「普図遊技処理」に移行する（図 2 8 参照）。

否定判定であれば（処理 S 6 0 0 : n o ）、処理 S 6 0 1 において普図が変動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 0 1 : n o ）、処理 S 6 0 2 において普図の確定図柄が確定表示中であるか否かを判定する。

【 0 1 5 0 】

前記処理 S 6 0 2 において否定判定であれば（処理 S 6 0 2 : n o ）、図 2 5 に示すように、処理 S 6 1 0 において普図の保留記憶があるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 1 0 : n o ）、「普図遊技処理」に移行する。一方、肯定判定であれば（処理 S 6 1 0 : y e s ）、処理 S 6 1 1 において保留記憶数を減算し、普図の保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により普図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

10

【 0 1 5 1 】

次に、処理 S 6 1 2 において普図の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の当り決定用乱数とを対比して当りか否かを当否判定を行う。

続いて処理 S 6 1 3 において前記処理 S 6 1 2 の当否判定が普図当りか否かの判定を行う（特許請求範囲に記載の第 3 の当否判定手段に相当する）。この処理において肯定判定であれば（処理 S 6 1 3 : y e s ）、処理 S 6 1 4 において前記当否判定の対象となる保留記憶の普図当り図柄決定用乱数に基づいて普図当り図柄を決定する。

20

【 0 1 5 2 】

次に、処理 S 6 1 5 において前記当否判定の対象となる保留記憶の普図の変動パターン決定用乱数に基づいて、普図の当り図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。遊技状態が通常遊技状態であれば、普図の変動パターンは、変動時間を 2 秒とする変動パターンに決定される。また、遊技状態が普電サポート状態であれば、普図の変動パターンは、変動時間を 0 . 5 秒とする変動パターンに決定される。

【 0 1 5 3 】

これにより、パチンコ機 1 は、遊技状態が普電サポート状態であれば、普図の変動時間が極めて短い時間（普図作動ゲート 2 1 を通過した遊技球が普電役物 2 2 に到達するために要する時間よりも確実に短い時間）に決定される。このため、普図作動ゲート 2 1 を通過し、普図の当否判定の実行契機となった遊技球が、普電役物 2 2 に到達する前に普通図柄の変動を終了し、当該実行契機となった遊技球が、第 2 特図始動口 2 4 に入球する可能性を極めて高くしている。

30

遊技状態が通常遊技状態であれば、普図の変動時間が、普電サポート状態よりも長い時間とされるものの、普図作動ゲート 2 1 を通過し、普図の当否判定の実行契機となった遊技球が、普電役物 2 2 に到達する前に普通図柄の変動を終了し、当該実行契機となった遊技球が、第 2 特図始動口 2 4 に入球する可能性を高くしている。

【 0 1 5 4 】

尚、変動パターンを決定する処理においては、対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数と、遊技状態に応じて選択される変動パターンテーブルとを用いて変動パターン（普図の変動時間を特定する変動パターン）が決定される。普図の変動パターンは、変動時間を 0 . 5 秒に特定する変動パターン、若しくは、変動時間を 2 秒に特定する変動パターンが選択される。但し、これらの変動時間は平均変動時間であり、例えば、2 秒の変動パターンであれば、変動パターン決定用乱数に応じて、「1 . 8 秒」、「2 秒」若しくは「2 . 2 秒」（平均 2 秒）に特定されてもよい。

40

【 0 1 5 5 】

前記処理 S 6 1 5 に続いて、処理 S 6 1 6 において普図の当り遊技の内容を設定する処理を行なう。この処理は、普図当り遊技の開始インターバル時間、普図当り遊技の終了インターバル時間を設定する処理である。

50

次に、処理 S 6 1 7 において普通図柄表示装置 2 9 の図柄変動開始制御を行う。その後、「普図遊技処理」へ移行する。

【 0 1 5 6 】

前記処理 S 6 1 3 において否定判定であれば（処理 S 6 1 3 : n o ）、処理 S 6 1 8 において、前記処理 S 6 1 5 と同様に、普図のはずれ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。

その後、前記処理 S 6 1 7 を行い、「普図遊技処理」へ移行する。

【 0 1 5 7 】

前記処理 S 6 0 1 （図 2 4 ）において肯定判定であれば（処理 S 6 0 1 : y e s ）、図 2 6 に示すように、処理 S 6 2 0 において普図の図柄変動時間が経過したか否かをと判定する。否定判定であれば（処理 S 6 2 0 : n o ）、「普図遊技処理」へ移行する。

10

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 2 0 : y e s ）、処理 S 6 2 1 において普通図柄表示装置 2 9 の普図の変動表示を終了させると共に図柄を確定表示させる制御を行う。その後、「普図遊技処理」へ移行する。

【 0 1 5 8 】

前記処理 S 6 0 2 （図 2 4 ）において肯定判定であれば（処理 S 6 0 2 : y e s ）、図 2 7 に示すように、処理 S 6 3 0 において確定図柄表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 3 0 : n o ）、「普図遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 3 0 : y e s ）、処理 S 6 3 1 において普通図柄表示装置 2 9 の普図の確定図柄表示を終了させる制御を行う。

20

【 0 1 5 9 】

次に処理 S 6 3 2 において、確定図柄が普図当り図柄であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 3 2 : n o ）、「普図遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 3 2 : y e s ）、処理 S 6 3 3 において普電役物作動開始処理を行い、続いて処理 S 6 3 4 において普通図柄遊技開始処理を行う。この処理では、普図当り遊技を開始するコマンド及び普図当り遊技に関する情報（開始インターバル時間、終了インターバル時間など）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する。その後、「普通図柄遊技処理」へ移行する。

【 0 1 6 0 】

図 2 8 に示すように「普図遊技処理」は、先ず処理 S 7 0 0 において普電役物 2 2 が作動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 7 0 0 : n o ）、処理 S 7 0 1 において普図当りの終了インターバル中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 7 0 1 : y e s ）、処理 S 7 0 2 において普図当りの開始インターバル中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 7 0 2 : n o ）、本処理を終了して主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。

30

【 0 1 6 1 】

前記処理 S 7 0 2 にて肯定判定であれば（処理 S 7 0 2 : y e s ）、処理 S 7 0 3 において、所定の開放パターンに従って普電役物 2 2 を開放する処理を行う（特許請求範囲に記載の普通図柄当り遊技実行手段に相当する）。具体的には、普図当り遊技の開始時に普電サポート状態の場合には、普電役物 2 2 の開放パターン（開放態様）が、普電役物 2 2 を 8 秒間に亘って 1 回開放するパターンに決定される。また、普図当り遊技の開始時に非普電サポート状態の場合には、普電役物 2 2 を 1 秒間に亘って 1 回開放するパターンに決定される。

40

【 0 1 6 2 】

前記処理 S 7 0 0 にて肯定判定であれば（処理 S 7 0 0 : y e s ）、図 2 9 に示すように、普電役物 2 2 （第 2 特図始動口 2 4 ）に規定数（10 個）の入賞があったか否かの判定（処理 S 7 1 0 ）、又は普電役物 2 2 の開放時間が終了したか否かの判定（処理 S 7 1 1 ）を行う。何れも否定判定であれば（処理 S 7 1 0 及び処理 S 7 1 1 : n o ）、リターンする。

いずれか肯定判定であれば（処理 S 7 1 0 又は処理 S 7 1 1 : y e s ）、処理 S 7 1 2

50

において普電役物 2 2 を閉鎖する。続いて処理 S 7 1 3 において普図当り遊技の終了インターバル処理を行う。これにより普図当選遊技を終了して、リターンする。

【 0 1 6 3 】

前記処理 S 7 0 1 ( 図 2 8 ) にて肯定判定であれば ( 処理 S 7 0 1 : y e s ) 、図 3 0 に示すように、処理 S 7 1 5 において普図当り遊技の終了インターバルが経過したか否かを判定する。否定判定であれば ( 処理 S 7 1 5 : n o ) 、リターンする。

肯定判定であれば ( 処理 S 7 1 5 : y e s ) 、処理 S 7 1 6 において普図当り遊技終了処理を行う。この処理にて普図当り遊技終了コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信し、普図当り遊技処理を終了し、リターンする。

【 0 1 6 4 】

図 3 1 乃至図 3 5 に基づいて、演出図柄表示装置 4 6 で実施される疑似サポート回数演出表示と疑似サポート回数修正演出表示について説明する。

疑似サポート回数演出表示は、大当り遊技終了後、遊技状態が普電サポート状態へ移行すると、前記処理 S 3 1 7 ( 図 1 1 ) 又は前記処理 S 3 4 7 ( 図 1 3 ) で設定された継続回数とは異なる疑似サポート継続回数 ( 残り回数 ) を表示する演出である。例えば、設定された継続回数が 6 0 回又は 3 0 回であっても、大当り遊技終了直後の最初の第 1 特図又は第 2 特図の変動時に、疑似サポート継続回数として最大継続回数である 1 0 0 回を表示するようになる。その後、第 1 特図又は第 2 特図の変動毎に、疑似サポート継続回数を減算し更新する。

【 0 1 6 5 】

疑似サポート回数修正演出表示は、前記処理 S 3 1 7 ( 図 1 1 ) 又は前記処理 S 3 4 7 ( 図 1 3 ) で設定された継続回数に達する前に、遊技の進行に応じて予め設定された条件が成立することにより、疑似サポート継続回数を実際の継続回数に修正して表示を更新する演出である。例えば、設定された継続回数が 6 0 回であり、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 2 0 回転目で修正されると、疑似サポート継続回数が実際の 6 0 回に更新される。また、例えば、設定された継続回数が 3 0 回であり、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 1 5 回転目で修正されると、疑似サポート継続回数が実際の残り回数として 1 5 回に更新される。

尚、疑似サポート継続回数の修正を行う条件として、リーチ演出の外れ時や、予め設定された第 1 特図及び第 2 特図の変動回数の変動時などが考えられる。

【 0 1 6 6 】

図 3 1 に示す「疑似サポート回数表示処理」は、パチンコ機 1 のサブ統合制御装置 4 2 で実行される処理で、主制御装置 4 0 から送信される情報に応じて疑似サポート継続回数の表示及び更新を行う。

本処理は、先ず処理 S 4 0 0 において第 1 特図又は第 2 特図の変動が開始されたか否かを判定する。否定判定であれば ( 処理 S 4 0 0 : n o ) 、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンする。

肯定判定であれば ( 処理 S 4 0 0 : y e s ) 、処理 S 4 0 1 において電サポフラグが「 1 」であるか否か判定する。即ち、遊技状態が普電サポート状態であるか判定する。否定判定であれば ( 処理 S 4 0 0 : n o ) 、リターンする

【 0 1 6 7 】

前記処理 S 4 0 1 にて肯定判定であれば ( 処理 S 4 0 1 : y e s ) 、処理 S 4 0 2 において疑似回数表示フラグが「 0 」であるか否か判定する。肯定判定であれば ( 処理 S 4 0 2 : y e s ) 、処理 S 4 0 3 において、遊技状態が普電サポート状態に移行後の最初の第 1 特図又は第 2 特図の変動であるか否か判定する。否定判定であれば ( 処理 S 4 0 3 : n o ) 、リターンする。

【 0 1 6 8 】

前記処理 S 4 0 3 にて肯定判定であれば ( 処理 S 4 0 3 : y e s ) 、処理 S 4 0 4 において初回疑似回数表示処理を行う。この処理により、演出図柄表示装置 4 6 において 1 0 0 回を示す疑似サポート継続回数が表示される ( 特許請求範囲に記載のサポート継続回数

10

20

30

40

50

表示手段及び疑似サポート継続回数表示手段に相当する)。続く処理 S 4 0 5 において疑似回数表示フラグに「1」をセットする。疑似回数表示フラグは疑似サポート継続回数の表示が行われていること示すものである。

尚、疑似サポート継続回数の表示は、大当り遊技の終了後に遊技状態が普電サポート状態へ移行されることにより表示するようにしてもよく、例えば特図の変動が開始される前から表示するようにしてもよい。

また、疑似サポート継続回数の表示は、必ずしも設定された継続回数と異なる表示を行う必要はなく、設定された正しい継続回数を表示するようにしてもよい。この場合、例えば、設定と異なる継続回数を表示するか、又は正しい継続回数を表示するかを抽選等で決めてもよい。

10

#### 【0169】

前記処理 S 4 0 2 にて否定判定であれば(処理 S 4 0 2 : no)、疑似サポート継続回数が表示されているので、新たな第1特図又は第2特図の変動に応じ、処理 S 4 0 6 において疑似サポート継続回数を減算(-1)する。続いて、処理 S 4 0 7 において減算した疑似サポート継続回数の表示の更新を行う。これにより新たな継続回数として減算した疑似サポート継続回数が表示される。

#### 【0170】

次に、処理 S 4 0 8 において減算した疑似サポート継続回数が「0」であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 4 0 8 : no)、リターンする。

肯定判定であれば(処理 S 4 0 8 : yes)、処理 S 4 0 9 において疑似回数表示フラグを「0」にリセットして、リターンする。

20

#### 【0171】

尚、疑似サポート継続回数の表示を行う演出では、疑似サポート継続回数が「0」のときに、普電サポート状態が終了するか否かといった遊技者の期待感を高める演出を実施するようにしてもよい。また、普電サポート状態が終了するか否かといった演出は、疑似サポート継続回数が「0」に限らず、普電サポート状態の設定回数に応じて、例えば、第1特図及び第2特図の変動が30回転目、60回転目、100回転目の節目に実施するようにしてもよい。

#### 【0172】

図32に示す「疑似サポート回数表示処理」は、パチンコ機1のサブ統合制御装置42で実行される処理で、主制御装置40から送信される情報に応じて疑似サポート継続回数の修正を行う。

30

本処理は、先ず処理 S 4 5 0 において第1特図又は第2特図の変動が開始されたか否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 4 5 0 : no)、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンへリターンする。

肯定判定であれば(処理 S 4 5 0 : yes)、処理 S 4 5 1 において疑似回数表示フラグが「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 4 5 1 : no)、リターンする。

#### 【0173】

前記処理 S 4 5 1 にて肯定判定であれば(処理 S 4 5 1 : yes)、処理 S 4 5 2 において修正条件が成立したか否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 4 5 2 : no)、リターンする。

40

例えば、修正条件は、リーチ演出の外れ時、第1特図及び第2特図の20回転目の変動時、50回転目の変動時、更には、第1特図又は第2特図の変動に応じて抽選を行い、当該変動で修正するか否かを決定してもよい。

また、修正条件は、予め設定された修正専用の変動パターンであることを条件としてもよい。即ち、主制御装置40で設定され、サブ統合制御装置42が受信した変動パターンが修正専用のパターンのときに修正するようにしてもよい。

#### 【0174】

前記処理 S 4 5 2 にて否定判定であれば(処理 S 4 5 2 : no)、処理 S 4 5 3 におい

50

て、先読み判定された第2特図の保留記憶の中に大当たりがあるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理S453：yes）、リターンする。

否定判定であれば（処理S453：no）、処理S454において疑似サポート継続回数を実施の継続回数に修正する（特許請求範囲に記載の継続回数修正手段に相当する）。続いて、処理S455において修正した疑似サポート継続回数の表示の更新を行う。これにより新たな継続回数として修正した疑似サポート継続回数が表示される。その後、リターンする。

#### 【0175】

尚、疑似サポート回数修正演出表示では、疑似サポート継続回数が修正されずに実際の継続回数まで到達してしまった場合、最終変動にて修正する演出を実行する構成としてもよい。

10

また、疑似サポート回数修正演出表示の一環として、疑似サポート継続回数を修正するか否かの演出を実施するようになし、修正に前に、継続回数表示が修正されることを示す演出や、修正されないことを示す演出を実施するようにしてもよい。

#### 【0176】

次に、図33を用いて疑似サポート回数演出表示及び疑似サポート修正演出表示の一例を示す。例えば、「特図1\_\_10R確変B図柄」での大当たりが生起し、大当たり遊技終了後に確変遊技状態かつ普電サポート状態に移行したときの事例を示す。この場合、普電サポートの継続回数は「60回に」に設定される。

大当たり遊技終了後、最初の第1特図又は第2特図の変動が開始されると、図33(a)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、その下半部に、第1特図又は第2特図に対応する3桁の疑似演出図柄700が変動表示される。そして、表示画面の上半部には、右側にキャラクタの熊の達吉701が表示され、左側に普電サポート状態に移行したことを示す達吉チャンス画像702が表示される。更にその下側に、普電サポート状態が継続される残り回数として、設定された継続回数（60回）とは異なる「100回」を示す疑似サポート継続回数703が表示される。

20

#### 【0177】

次に、リーチ外れ演出を条件に疑似サポート継続回数が修正された演出の事例を示す。例えば、遊技が進行して、第1特図及び第2特図の変動回数が30回転目では、図33(b)に示すように、疑似サポート継続回数703において特図の変動回数分が減算された「70回」が表示される。更に当該変動において、リーチ外れ演出が実施されると、疑似サポート継続回数の修正が行われ、次の第1特図又は第2特図の変動時に疑似サポート修正演出表示が実施される。

30

#### 【0178】

例えば、図33(c)に示すように、31回転目の変動では、サポート継続回数が修正されたことを示す修正示唆画像704が表示される。また、疑似演出図柄700が表示画面の右下隅において変動表示される。そして、表示画面の中央には、大型の修正後サポート継続回数705が表示される。この場合、設定された継続回数は60回であり、既に30回の特図変動が消化されているので、残り回数が「30回」であることを示す。

#### 【0179】

40

また図34を用いて、他の修正条件に応じて疑似サポート継続回数が修正された演出の事例を示す。例えば、「特図2\_\_10R確変C図柄」での大当たりが生起し、大当たり遊技終了後に確変遊技状態かつ普電サポート状態に移行した後、20回転目の変動を条件とした修正演出を示す。この場合、普電サポートの継続回数は「30回」に設定される。

尚、大当たり遊技終了後、最初の第1特図又は第2特図の変動が開始されると、図33(a)に示す表示例と同様に、普電サポート状態が継続される残り回数として、設定された継続回数（30回）とは異なる「100回」を示す疑似サポート継続回数703が表示される。

#### 【0180】

第1特図及び第2特図の変動回数が20回転目では、図34(a)に示すように、疑似

50



サポート継続回数 703 において特図の変動回数分が減算された「80回」が表示される。そして、疑似サポート継続回数の修正が行われ、次の第1特図又は第2特図の変動時に疑似サポート修正演出表示が実施される。

【0181】

この場合、図34(b)に示すように、21回転目の変動では、サポート継続回数が修正されたことを示す修正示唆画像704が表示される。そして、表示画面の中央の修正後サポート継続回数705において、設定された継続回数(30回)から既に消化された変動分(20回)を減算した残り回数が「10回」であることを示す。

このように、疑似サポート継続回数を修正することにより、残り回数表示が減るので、普電サポート状態の終了後に小当りラッシュへ移行することへの遊技者の期待感が高まり、遊技の面白味が増すことになる。

10

【0182】

また、パチンコ機1は、「特図1\_\_10R確変A図柄」、「特図2\_\_10R確変A図柄」において確変遊技状態かつ普電サポート状態(100回)の遊技状態に移行する構成であり、「特図1\_\_10R通常A図柄」、「特図2\_\_10R通常A図柄」において、通状態確率状態かつ普電サポート状態(100回)の遊技状態に移行する構成である。従って、パチンコ機1は、第1特図又は第2特図の変動が100回転目で普電サポート状態が終了した後、遊技状態が確変遊技状態又は通常遊技状態であるか、即ち、小当りラッシュに移行するか否かといった特別の演出表示を実施することできる。

【0183】

例えば、図35(a)に示すように、第1特図及び第2特図の100回転目の変動において、演出図柄表示装置46の表示画面では、疑似サポート継続回数703が「0回」に表示される。この場合、通常確率状態の普電サポート状態であっても確変遊技状態の普電サポート状態であっても、疑似演出表示は同一の演出が実施される。

20

【0184】

その後、疑似演出表示は、小当りラッシュに移行するか否かといった特別の演出に移行する。例えば、図35(b)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、その左上部に、勝ったら小当りラッシュ(達吉ラッシュ)に移行することを示すファイナルバトル画像710を表示する。そして表示画面の下半部には、二人の空手家が戦う格闘映像711を表示する。

30

【0185】

そして、パチンコ機1は、第1特図及び第2特図の変動回数が100回転目までの遊技状態が、確変遊技状態かつ普電サポート状態であれば、次の変動から遊技状態が確変遊技状態かつ非普電サポート状態となり、小当りラッシュに移行することになる。この場合、100回転目の変動が終了して図柄確定表示されると、特別演出表示にて小当りラッシュに移行することを示唆する。

【0186】

例えば、図35(c)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、その左上部に、小当りラッシュ(達吉ラッシュ)に移行することを示す達吉ラッシュ突入画像712を表示する。そして表示画面の下半部には、主役の空手家が勝った勝利映像713を表示する。

40

【0187】

一方、パチンコ機1は、第1特図及び第2特図の変動回数が100回転目までの遊技状態が、通常確率状態かつ普電サポート状態であれば、次の変動から遊技状態が通常確率の非普電サポート状態(通常遊技状態)に移行することになる。この場合、100回転目の変動が終了して図柄確定表示されると、特別演出表示にて小当りラッシュに移行しないことを示唆する。

【0188】

例えば、図36(a)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、その左上部に、小当りラッシュ(達吉ラッシュ)に移行しないことを示す達吉ラッシュ非突入画像

50

7 1 4 を表示する。そして表示画面の下半部には、主役の空手家が負けた敗北映像 7 1 5 を表示する。

【 0 1 8 9 】

尚、パチンコ機 1 は、遊技状態が小当りラッシュに移行すると遊技者に報知することが望ましい。この場合、小当りラッシュでは、第 2 特図始動口 2 4 を狙う右打ち遊技となるので、主体となる特図が第 2 特図となり、演出図柄表示装置 4 6 において第 2 特図の変動に伴う疑似演出表示が実施される。

【 0 1 9 0 】

例えば、図 3 6 ( b ) は、小当りラッシュにおいて演出図柄表示装置 4 6 で行われる演出の表示例であり、第 2 特図の小当りが生起したときの一例を示す。第 2 特図にて小当りが生起すると、第 2 特図に対応する 3 桁の疑似演出図柄 7 0 0 を第 2 特図の変動と同時に変動させた後、「小当」図柄で揃えて停止させ、小当りにより賞球が増える可能性があることを遊技者に報知する。そして、表示画面の上部右側には、笑みを浮かべたキャラクターの達吉 7 0 1 を表示する。また表示画面の上部右側には、達吉ラッシュ画像 7 2 0 を表示する。このように、現在が小当りラッシュ中であることを遊技者に報知することが望ましい。

【 0 1 9 1 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、所定力未満の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い第 1 の遊技領域〔 L 〕と、所定力以上の発射威力で発射された遊技球が流下する可能性が高い第 2 の遊技領域〔 R 〕と、第 1 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 の始動口〔 2 3 〕と、第 2 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた第 2 の始動口〔 2 4 〕と、第 2 の始動口への遊技球の入球が困難な閉鎖状態と該閉鎖状態よりも入球が容易な開放状態へと変化可能に設けられた普通電動役物〔 2 2 〕と、少なくとも第 2 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられた大入賞口〔 2 5 〕と、第 1 の始動口への遊技球の入球に起因して抽出された第 1 の数値データに基づいて当否判定を実施する第 1 の当否判定手段〔図 1 1 : S 3 1 4 〕と、第 2 の始動口への遊技球の入球に起因して抽出された第 2 の数値データに基づいて当否判定を実施する第 2 の当否判定手段〔図 1 4 : S 3 4 4 , S 3 5 0 〕と、普通電動役物を開放状態に変化させるか否かの当否判定を実施する第 3 の当否判定手段〔図 2 5 : S 6 1 3 〕と、特別図柄の一つとして第 1 特別図柄を変動表示させた後、当該第 1 特別図柄を第 1 の当否判定手段の当否判定の結果を示す図柄で確定表示させる第 1 特別図柄表示装置〔 2 8 A 〕と、特別図柄の一つとして第 2 特別図柄を変動表示させた後、当該第 2 特別図柄を第 2 の当否判定手段の当否判定の結果を示す図柄で確定表示させる第 2 特別図柄表示装置〔 2 8 B 〕と、特別図柄の変動表示が開始されてから確定表示されるまでの変動時間を決定する変動時間決定手段〔図 1 1 : S 3 1 6 , S 3 2 1 , 図 1 3 : S 3 4 6 , S 3 5 2 , S 3 5 6 〕と、特別図柄が所定の大当り図柄で確定表示されると、大入賞口を所定の大当り開放態様で開放する大当り遊技状態を発生させる大当り遊技実行手段〔図 1 7 : S 5 0 5 〕と、特別図柄が所定の小当り図柄で確定表示されると、大入賞口を所定の小当り開放態様で開放する小当り遊技状態を発生させる小当り遊技実行手段〔図 2 1 : S 5 5 3 〕と、第 3 の当否判定手段によって当選と判定されると、普通電動役物を所定の態様で入球可能に開放せしめる普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段〔図 2 8 : S 7 0 3 〕と、第 1 の当否判定手段の当否判定又は第 2 の当否判定手段の当否判定の実施に伴い、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する演出図柄を表示する演出図柄表示装置〔 4 6 〕と、大当り遊技の終了後の遊技状態を、第 1 の当否判定手段又は第 2 の当否判定手段により大当りと判定される確率が低確率遊技状態よりも高い高確率遊技状態に設定する確率変動状態設定手段〔図 2 0 : S 5 3 5 〕と、大当り遊技終了後に、普通電動役物への入球を有利にするサポート状態に設定可能な普通電動役物サポート設定手段〔図 2 0 : S 5 3 8 〕と、を備え、第 2 の当否判定手段において小当りと判定される確率は、大当りと判定される確率よりも高くされ、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中の場合でも、他方の特別図柄を変動可能に構成され、第 2 特別図柄の変動表示が開始されて

10

20

30

40

50

から確定表示されるまでの平均変動時間は、少なくとも前記サポート状態が設定されていない場合においては高確率遊技状態中の方が低確率遊技状態中より短くされた弾球遊技機であって、普通電動役物サポート設定手段は、高確率遊技状態の設定と共にサポート状態に設定する場合に、サポート状態が継続されるサポート継続回数を遊技状態の継続回数以下に設定するようになし、且つ回数が異なる複数種類のサポート継続回数を備え、所定の条件に応じて何れか一つのサポート継続回数を選択するようになし、大当り遊技終了後、普通電動役物サポート設定手段によりサポート状態が設定されると、当該サポート状態が継続されるサポート継続回数を演出図柄表示装置に表示するサポート継続回数表示手段〔図 3 1 : S 4 0 4 〕を備えた構成である。

【 0 1 9 2 〕

10

また、パチンコ機 1 は、普通電動役物サポート設定手段により選択されたサポート継続回数とは異なる疑似サポート継続回数を表示する疑似サポート継続回数表示手段〔図 3 1 : S 4 0 4 〕と、選択されたサポート継続回数に達する前に、遊技の状況に応じて疑似サポート継続回数を修正する継続回数修正手段〔図 3 2 : S 4 5 3 〕と、を備えた構成である。

【 0 1 9 3 〕

更に、パチンコ機 1 は、第 2 の数値データを保留記憶として所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段〔図 9 : S 2 0 7 〕と、特別図柄当否判定手段による当否判定の前に、第 2 の数値データに基づいて先読み判定を実施する先読み判定手段〔図 9 : S 2 0 8 〕と、備え、継続回数修正手段は、先読み判定手段により保留記憶の中に大当りとなる数値データがないことを条件に、疑似サポート継続回数を修正する構成である。

20

【 0 1 9 4 〕

本実施形態のパチンコ機 1 は、普電役物 2 2 が、右打ち遊技領域 R の大入賞口 2 5 の上流位置に配置され、且つ普電役物 2 2 が閉鎖状態で、その下流へ流下する遊技球が大入賞口 2 5 に到達する構成である。そして、大当り遊技終了後に、確変遊技状態と共に普電サポート状態が設定される場合、サポート状態が継続されるサポート継続回数は、確変遊技状態の継続回数よりも少なくし、サポート状態が終了後に確変遊技状態が継続される構成である。そして、確変遊技状態かつ非普電サポート状態では、第 2 特図の変動時間は確変遊技状態の方が低確率状態より短い。第 2 特図の小当りと判定される確率が小当りと判定される確率よりも高い。右打ち遊技を行うことで小当り遊技を頻繁に獲得することができる。また非普電サポート状態では普電役物 2 2 の開放時間が長くないため、小当り遊技においての大入賞口 2 5 への入球の邪魔にならず、小当り遊技の賞球が獲得できる。

30

【 0 1 9 5 〕

このように本実施形態のパチンコ機 1 によれば、確変遊技状態かつ非普電サポート状態で小当り遊技を頻繁に実行する小当りラッシュの遊技構成であり、遊技者は、持ち球を増やすことが可能な小当りラッシュへの移行を望むことになる。そこでパチンコ機 1 では、普電サポート状態の継続回数を大当り発生時の条件（設定された大当り図柄の種類）に応じて変化させるように構成したので、大当り遊技後の確変遊技状態かつ普電サポート状態から如何に早く小当りラッシュに移行できるかといった期待感、小当りラッシュ継続の期待感、その後の大当りへの期待感を遊技者に抱かせることができる。更に、確変遊技状態で大当りが発生しなくても持ち球を増やせるといった楽しみを遊技者に与えることが可能である。また、普電サポート状態は、継続回数が少ないほうが有利となるといった新たな遊技性を与えることが可能となる。従って、小当りラッシュに関する遊技構成に面白味を付加し、興趣の豊かな弾球遊技機を実現することができる。

40

【 0 1 9 6 〕

またパチンコ機 1 は、例えば、大当り遊技終了直後に、普通電動役物サポート設定手段により選択されたサポート継続回数よりも大きい数値を疑似サポート継続回数として表示する。その後、遊技が進行して所定の契機に、継続回数修正手段により疑似サポート継続回数を修正し減算することで、小当りラッシュに移行への期待感を高めることができるため、継続回数を減らしたように見せたとしても遊技者に喜びを与えることができる。

50

## 【 0 1 9 7 】

更にパチンコ機 1 によれば、普電サポート状態の継続回数の表示を修正することにより遊技者にとって小当りラッシュの期待が高まるが、小当りラッシュへの移行なしに大当りが生起すると、小当りラッシュによる賞球の獲得が見込めない分、遊技者が損をした気分になるおそれがある。そこで、先読み判定を活用し、先読みで大当りがあるときには、継続回数表示の修正を行わないことで、遊技者に小当りラッシュの期待を持たせることなく損をした気分になさることなく大当りを楽しませることができる。

## 【 0 1 9 8 】

尚、本実施形態のパチンコ機 1 は、大当り遊技中に、当該大当り遊技終了後の普電サポート状態の疑似サポート継続回数を表示する演出を実施するようにしてもよい。

10

また、パチンコ機 1 は、疑似サポート継続回数を修正（減算）する演出表示として、複数種類の演出表示形態を備え、実施される演出表示形態に応じて修正される期待度が異なる構成としてもよい。例えば、特定のキャラクタが表示される演出では、修正される期待度が高く、且つ正しい継続回数に修正されるようにすることが望ましい。

## 【 0 1 9 9 】

更に、パチンコ機 1 は、確変遊技状態かつ普電サポート状態と、通常確率状態かつ普電サポート状態とで、同様の演出表示が実施されるようにしたが、これに限らず、別の演出表示で両者を判別できるようにしてもよい。例えば、普電サポート状態であっても、確変遊技状態であるか通常確率状態であるか不明であると、遊技者は普電サポート状態が終了すると通常遊技状態に戻るのではないかといった不安を抱くことになる。このため、演出表示で状態を判別できるようにすることで、確変遊技状態かつ普電サポート状態における普電サポート状態の終了に関して、遊技者に安心感を与えることが可能となる。

20

## 【 0 2 0 0 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 は、普電役物 2 2 の開放時にのみ第 2 特図始動口 2 4 への入球が可能な構成である。しかし、これに限らず、例えば、第 2 特図始動口は、右打ち遊技により常時入球可能な構成でもよい。

本発明の他の実施形態として、図 3 7 に示すように、遊技盤 2 B においては、左打ち遊技領域 L に、普図作動ゲート 2 1、常時入賞可能な第 1 特図始動口 2 3 1、普電役物 2 2 及び普電役物 2 2 の開放時に入球可能な第 1 特図始動口 2 3 2 が配置されている。そして、右打ち遊技領域 R には、通路 2 0 5 の下流に、常時入球可能な第 2 特図始動口 2 4 A が配置される構成でもよい。

30

## 【 0 2 0 1 】

この場合、通路 2 0 5 の下流側には、普図作動ゲート 2 1 を通過して流下する遊技球の流下方向を左右に振り分ける分岐部 2 0 7 を配置する。分岐部 2 0 7 は、先端に衝突した遊技球を左側又は右側へ振り分ける作用をなす。

## 【 0 2 0 2 】

そして、分岐部 2 0 7 の右側に、第 2 特図始動口 2 4 A を配置する。第 2 特図始動口 2 4 A は、上方に向けて開口しており常時入球（入賞）可能な構成である。第 2 特図始動口 2 4 A は、普図作動ゲート 2 1 を通過し、且つ分岐部 2 0 7 右側へ振り分けられた遊技球のみが入球できる構成としている。

40

## 【 0 2 0 3 】

そして分岐部 2 0 7 の左側には、流路 2 0 8 から流下した遊技球が入球可能な大入賞口 2 5 が配置されている。大入賞口 2 5 へは、通路 2 0 5 を通過し、分岐部 2 0 7 により左側へ誘導され且つ流路 2 0 8 を流下した遊技球のみが到達可能である。大入賞口 2 5 は、通常、特電扉 2 5 1 により閉鎖状態とされている。また、大入賞口 2 5 の下流側には、一般入賞口 2 7 を配置することが望ましい。

この構成では、通常確率状態かつ非普電サポート状態、通常確率状態かつ普電サポート状態、確変遊技状態かつ普電サポート状態において左打ち遊技を行い、非普電サポートの確変遊技状態（小当りラッシュ）で右打ち遊技を行う構成である。

## 【 0 2 0 4 】

50

本願では、普電サポートを規定回数目の特図の変動終了時に終了する構成としたが、規定回数目の変動開始時に終了する構成としてもよい。第1特図と第2特図が同時変動を行う場合、変動の終了時に普電サポートが終了する構成とした場合、大当り遊技終了後から規定回数である100回目の変動を開始し、当該100回目の変動が終了（普電サポートも同時に終了）するまでに、もう一方の特図が変動を開始することがある。従ってこの構成では、普電サポートされた状態で特図の変動が100回以上行われることとなるため規定回数を超えて実行されることになってしまう。そのため、普電サポートを終了させるタイミングを変動開始時とすることで、同時変動であっても毎回規定回数で普電サポートを終了することが可能となる。

このように、変動開始時に普電サポートを終了させる構成とした場合、普電サポートが終了し小当りラッシュに突入するか否かを示唆する演出を規定回数目の変動時に行うと、すでに普電サポートが終了していることで、示唆する以前にその内容が容易にわかってしまう。従って、規定回数目の変動よりも前の変動で小当りラッシュを開始するか否かの示唆を行う構成が好適である。

#### 【0205】

また、本発明は前記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、前記の実施形態では、一つの大入賞口25により、大当り遊技と小当りと遊技とを実施する構成であるが、これに限るものではない。例えば、遊技盤に2つの大入賞口を配置し、一方の大入賞口により大当り遊技を実施するようになし、他方の大入賞口により小当り遊技を実施するようにしてもよい。

また本発明は、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、ICカードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封入式遊技機に適用してもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【0206】

1：パチンコ機、2A，2B：遊技盤、21：普図作動ゲート、22：普電役物（普通電動役物）、23：第1特図始動口（第1の始動口）、24，24A：第2特図始動口（第2の始動口）、40：主制御装置（第1の当否判定手、第2の当否判定手段、第3の当否判定手段、変動時間決定手段、大当り遊技実行手段、小当り遊技実行手段、普通図柄当り遊技実行手段、確率変動状態設定手段、普通電動役物サポート設定手段、保留記憶手段、先読み判定手段）、42：サブ統合制御装置（サポート継続回数表示手段、疑似サポート継続回数表示手段、継続回数修正手段）、L：第1の遊技領域、R：第2の遊技領域

10

20

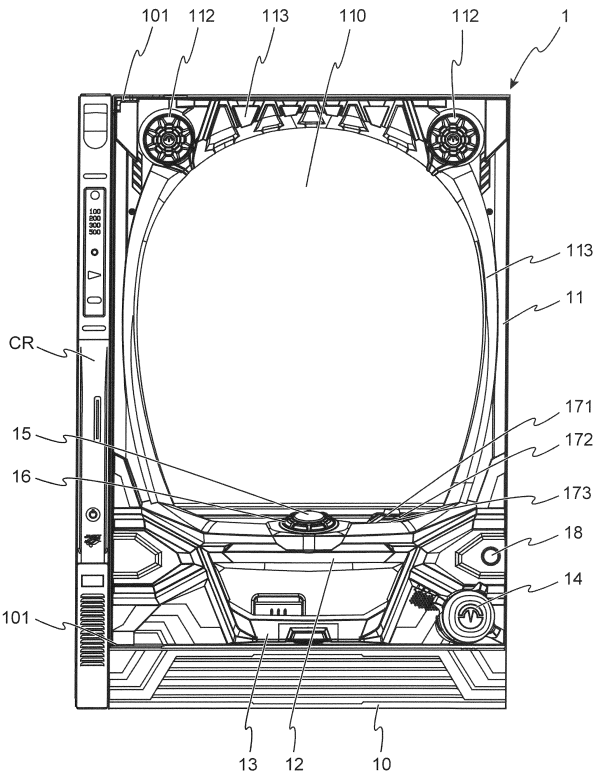
30

40

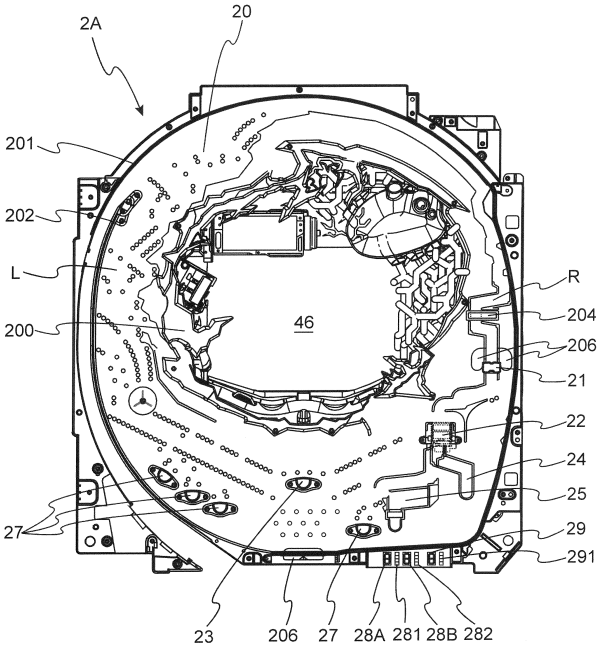
50

【図面】

【図 1】



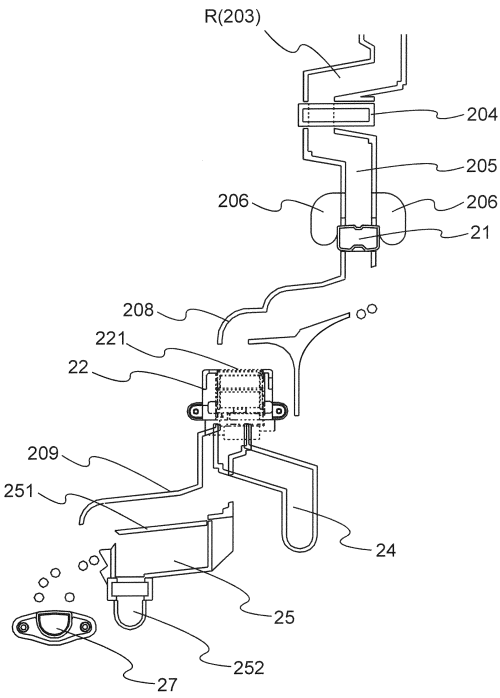
【図 2】



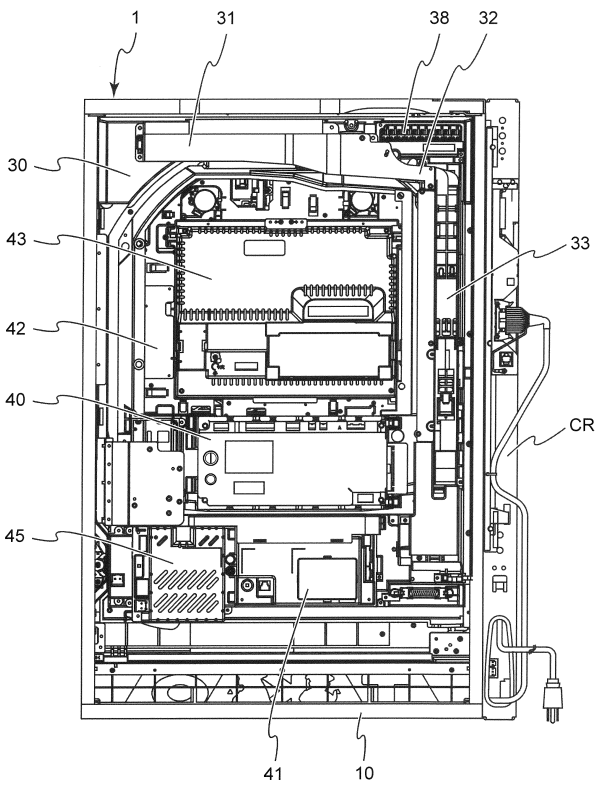
10

20

【図 3】



【図 4】

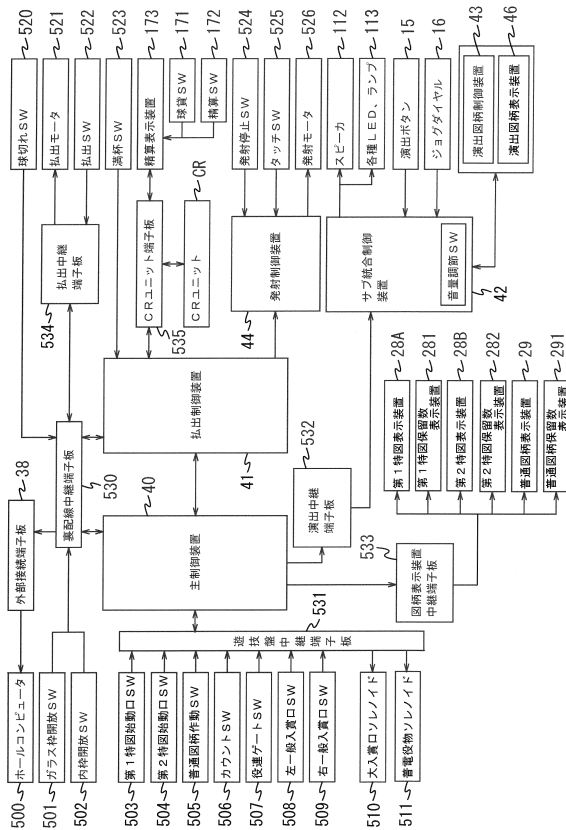


30

40

50

【 図 5 】



【 図 6 】

大当り確率	通常 確変	1/319.7 1/75.3
小当り確率	特1	なし
	特2	1/1.003
普図当選確率	通常状態	1/60
	確変又は電サポ	1/1.000
確変	65%次回まで	
電サポ	100回、60回又は30回の何れか選択	
普電	電サポ	8 秒 × 1 回
	非電サポ	1 秒 × 1 回
大入賞口	大当り遊技	10R
	小当り遊技	1.6 秒 × 1 回
保留記憶数	特1	4個
	特2	4個
	普図	4個
変動制御	同時変動(他方が小当りの時は中断、 他が大当りの時は強制ハズレ)	
普図変動時間	通常状態	2 秒
	電サポ	0.5秒
通常、非電サポ 特図変動時間	特1	平均変動時間10秒
	特2	平均変動時間180秒
通常、電サポ 特図変動時間	特1	平均変動時間8秒
	特2	平均変動時間3秒
確変、電サポ 特図変動時間	特1	平均変動時間8秒
	特2	平均変動時間2秒(非小当りRUSH)
確変、非電サポ 特図変動時間	特1	平均変動時間8秒
	特2	2 秒(小当りRUSH)
賞球	第1特図始動口:3個 第2特図始動口:1個 大入賞口:15個(規定数10個) 一般入賞口:10個	

10

20

【圖 7】

大当り図柄	電サポ	小当り RUSH	割合
特図 1 __ 1 0 R 確変 A 図柄	1 0 0 回	○	2 0 %
特図 1 __ 1 0 R 確変 B 図柄	6 0 回	○	4 5 %
特図 1 __ 1 0 R 通常 A 図柄	1 0 0 回	×	2 0 %
特図 1 __ 1 0 R 通常 B 図柄	0 回	×	1 5 %
特図 2 __ 1 0 R 確変 A 図柄	1 0 0 回	○	2 0 %
特図 2 __ 1 0 R 確変 B 図柄	6 0 回	○	2 0 %
特図 2 __ 1 0 R 確変 C 図柄	3 0 回	○	2 0 %
特図 2 __ 1 0 R 確変 D 図柄	0 回	○	5 %
特図 2 __ 1 0 R 通常 A 図柄	1 0 0 回	×	2 0 %
特図 2 __ 1 0 R 通常 B 図柄	0 回	×	1 5 %

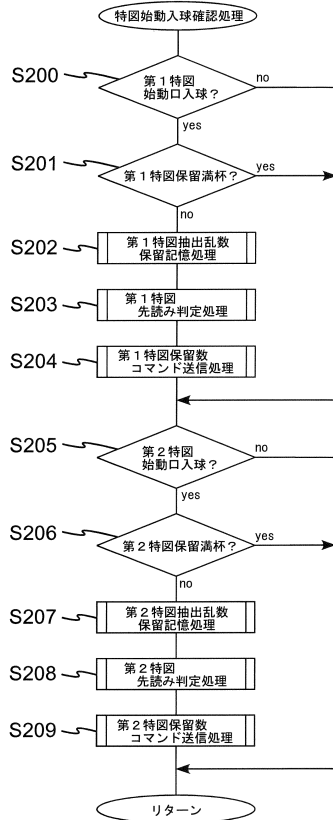
【図 8】



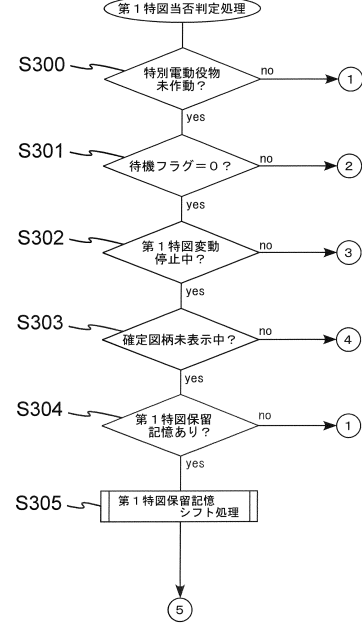
30

40

【図 9】



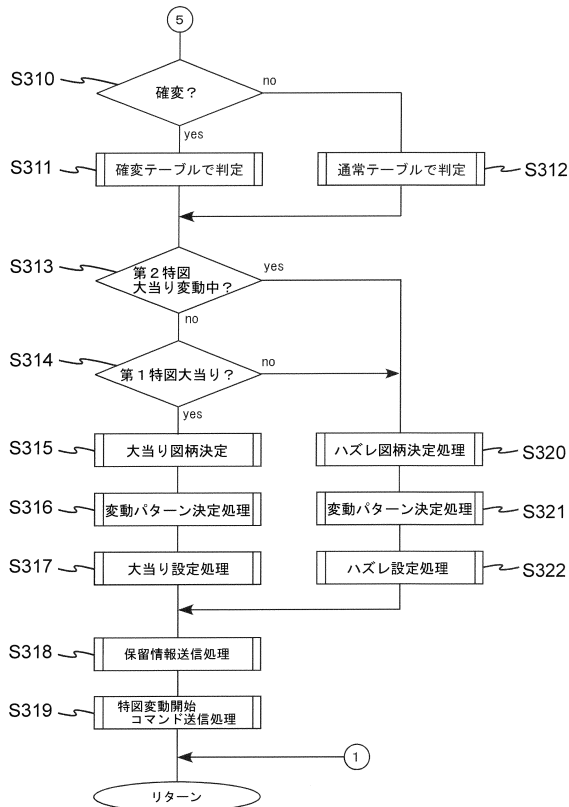
【図 10】



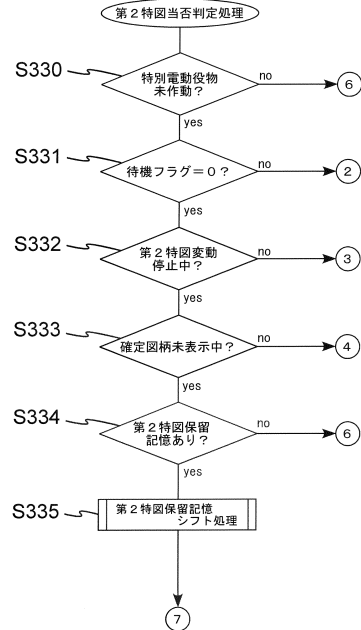
10

20

【図 11】



【図 12】



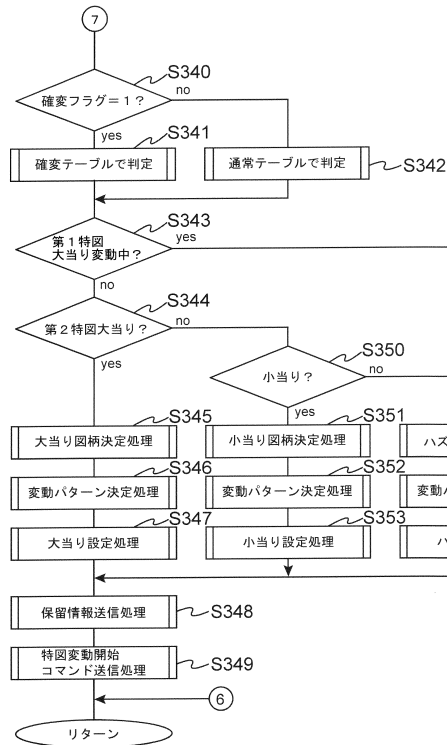
30

40

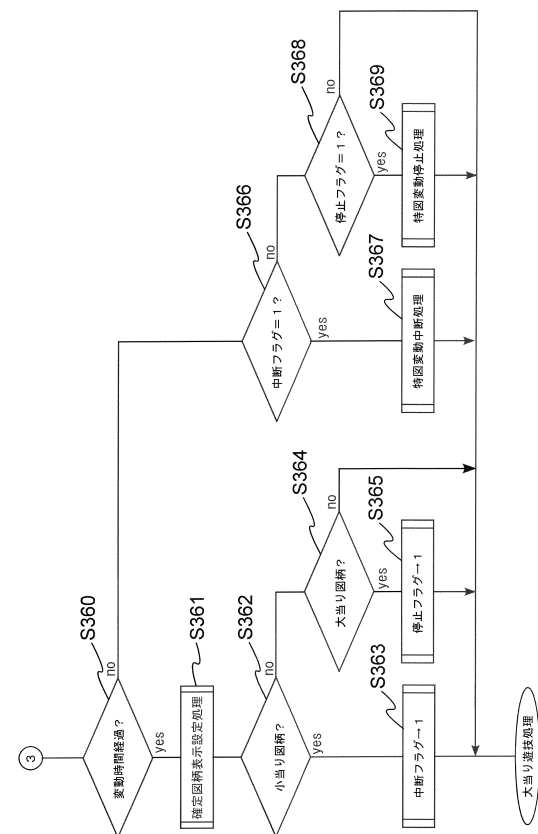
50



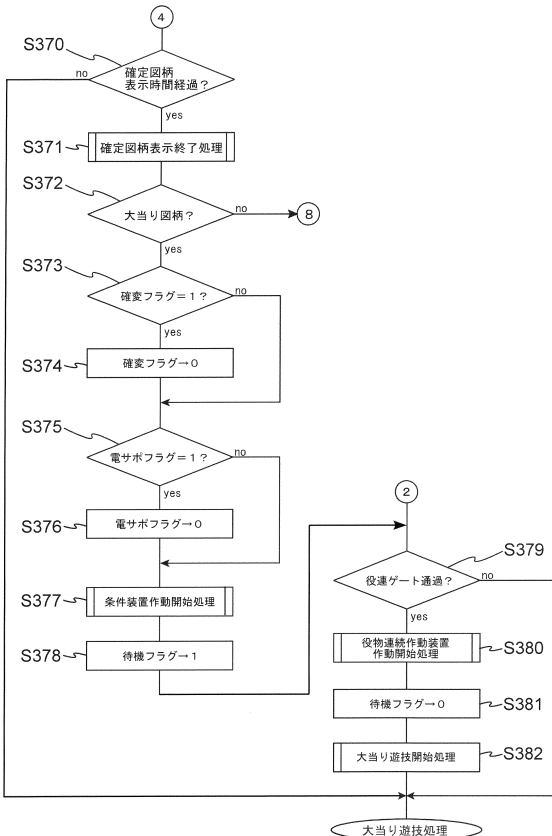
【図 13】



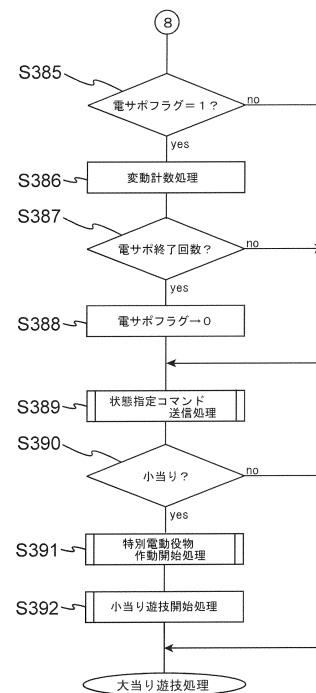
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

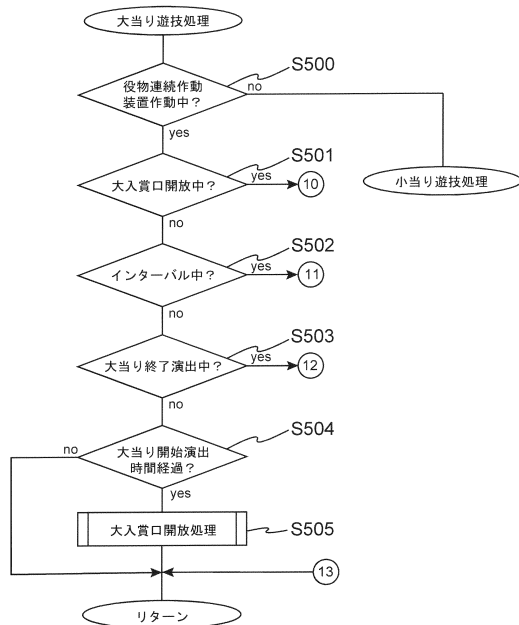
20

30

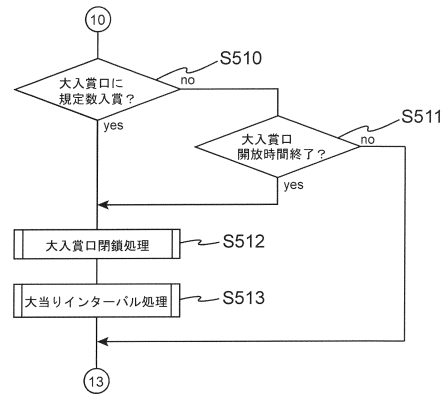
40

50

【図 17】

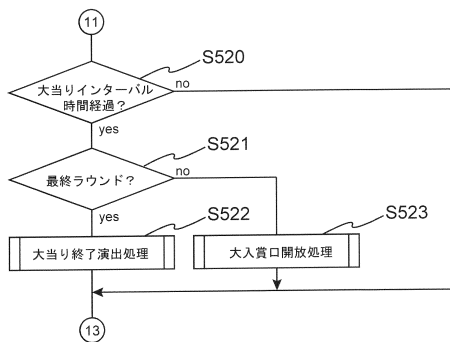


【図 18】

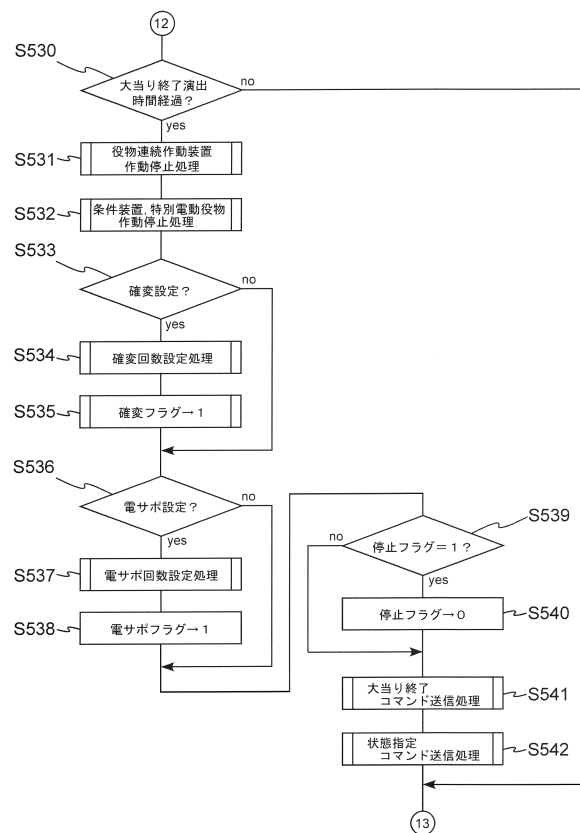


10

【図 19】



【図 20】



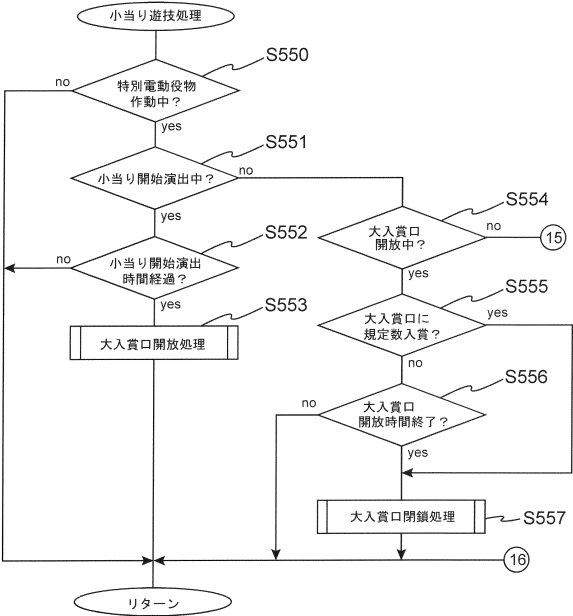
20

30

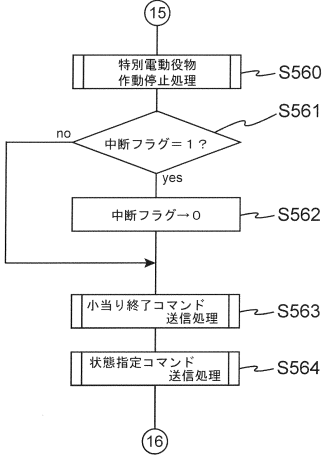
40

50

【図 2 1】

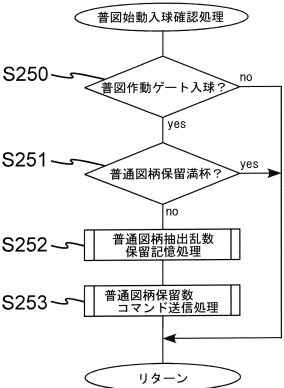


【図 2 2】

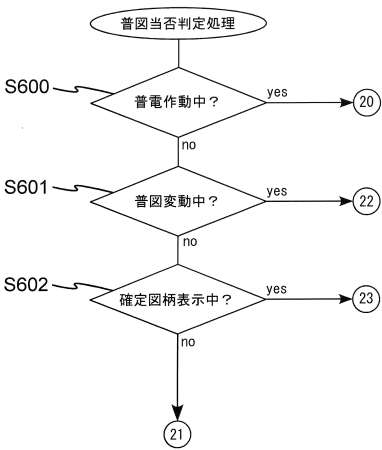


10

【図 2 3】



【図 2 4】



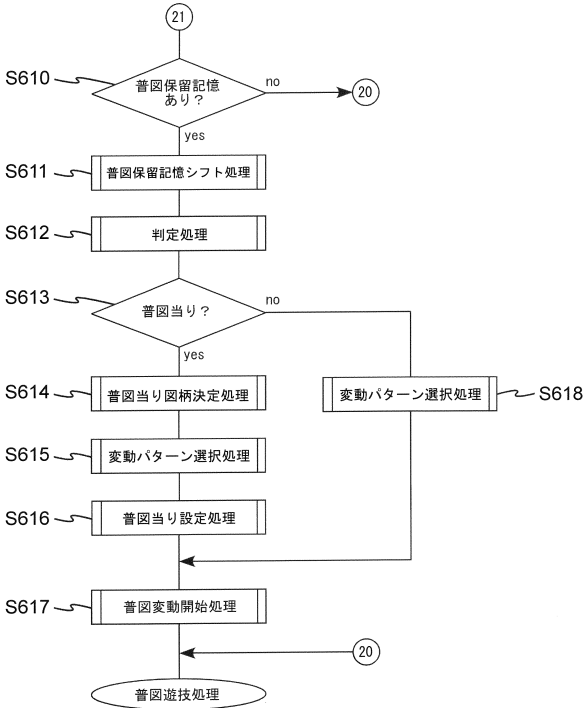
20

30

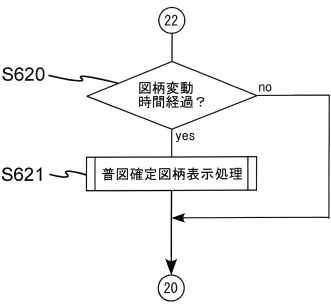
40

50

【図 2 5】



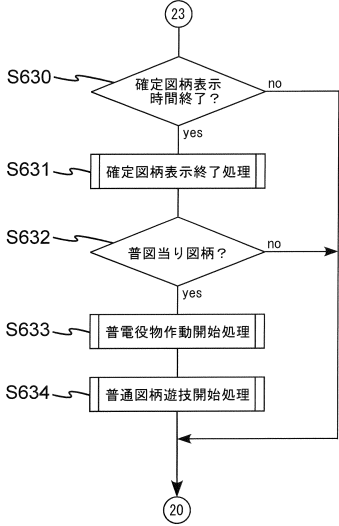
【図 2 6】



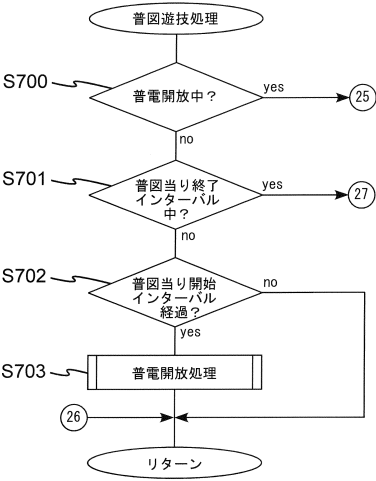
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

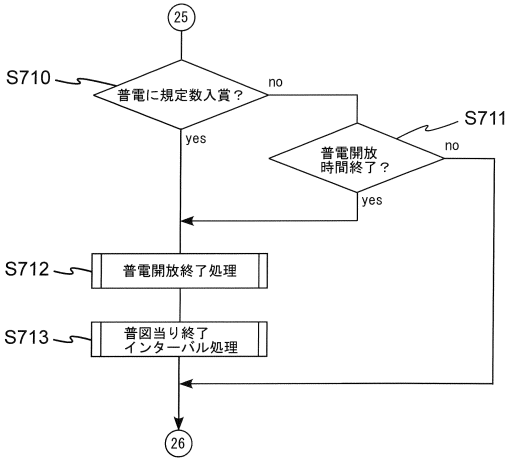


30

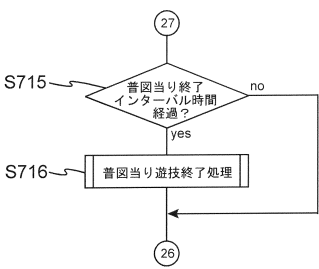
40

50

【図 29】

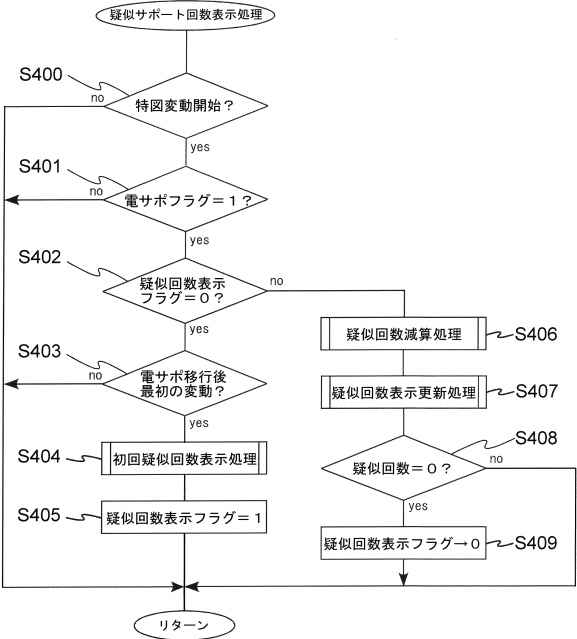


【図 30】

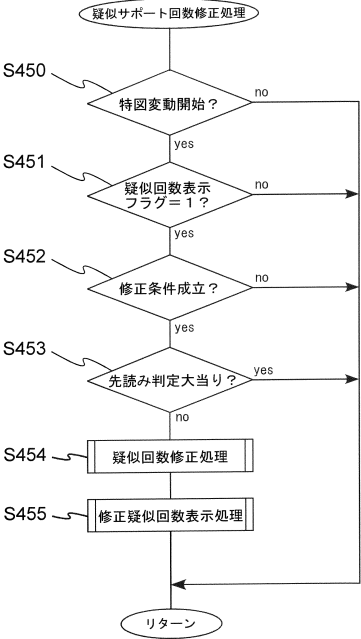


10

【図 31】



【図 32】



20

30

40

50

【図 3 3】

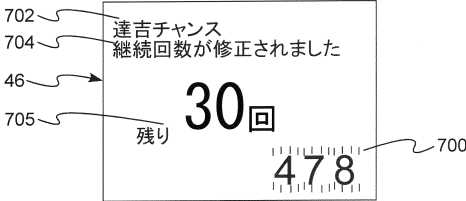
(a) 疑似サポート継続回数表示開始



(b) 疑似サポート継続回数表示（リーチ外れ）



(c) 疑似サポート継続回数修正表示（31回転目）



【図 3 4】

(a) 疑似サポート継続回数表示（20回転目）



(b) 疑似サポート継続回数修正表示（21回転目）



10

20

【図 3 5】

(a) 電サポ終了時の特別演出（100回転目）



(b) 電サポ終了時のバトル演出（100回転目）



(c) 小当りラッシュに突入する際の演出

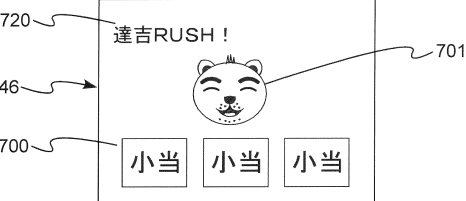


【図 3 6】

(a) 通常遊技状態突入する際の演出



(b) 小当りラッシュの演出

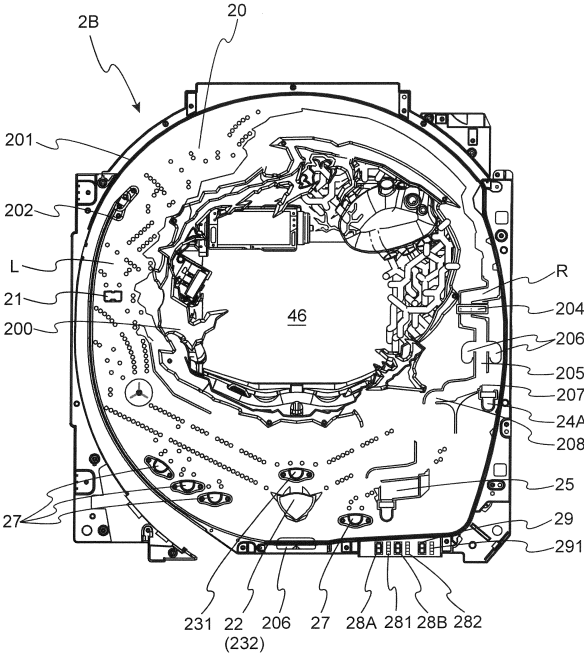


30

40

50

【図 37】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2 0 1 8 - 0 5 1 3 2 9 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 4 - 1 0 4 0 1 4 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 7 - 1 9 2 6 7 7 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 4 - 0 0 4 3 8 6 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F      7 / 0 2