

(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2019-208556

(P2019-208556A)

(43) 公開日 令和1年12月12日(2019.12.12)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 7/02

A 6 3 F 7/02

3 1 5 A

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号

特願2018-104268 (P2018-104268)

(22) 出願日

平成30年5月31日 (2018.5.31)

(71) 出願人 395018239

株式会社高尾

愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22  
番地

(72) 発明者 加藤 惣行

愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22  
番地 株式会社高尾内

F ターム(参考) 2C088 AA39

2C333 AA11 CA03 CA25 CA78

(54) 【発明の名称】弾球遊技機

## (57) 【要約】

【課題】特典状態中の遊技の興趣を高める。

【解決手段】大当たり遊技の終了後、パチンコ機の遊技状態は、高確率状態、時短状態、且つ開放延長状態となる。高確率状態及び時短状態は、大当たり抽選の回数が100回に達するまで継続する。一方、開放延長状態は、一部の種類の小当たり図柄が停止表示された回数が3回に達すると終了し、高確率状態及び時短状態よりも継続期間が短い。開放延長状態が終了し、非開放延長状態、高確率状態、且つ時短状態となると、頻発する小当たり時に開放された大入賞口への入球が容易となり、遊技者に多くの賞球が付与される。

【選択図】図5

設定項目	設定内容		
	通常確率	1/300	
大当たり確率	高確率	1/50	
小当たり確率	第1特図	通常確率	—
	第2特図	通常確率	199/300
確変付与率、維持率	第1特図	50%	大当たり遊技終了後、 特図が100回変動するまで
	第2特図	90%	
大入賞口開放時間	大当たり	29秒×R	規定入賞数
	小当たり	2秒×1回	1個
普通電動役物 開放延長終了契機	全ての大当たり遊技終了後、 小当たり図柄1、3、5のいずれかが計3回停止表示されるまで継続		
普通電動役物 開放時間、回数	通常時	0.2秒×1回	
	開放延長時	1.0秒×2回	
賞球数	第1始動口:3個、 第2始動口A、B:1個 大入賞口:10個、 一般入賞口:10個		

**【特許請求の範囲】**

**【請求項 1】**

始動口を備える弾球遊技機であって、  
遊技球が前記始動口に入球したことに起因して、大当たりに当選したか否かを判定する当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定が行われると、図柄の変動表示を行い、いずれかの前記図柄を停止表示させることで、前記当否判定の結果を報知する変動表示手段と、

前記当否判定で大当たりになると、大入賞口を開放する大当たり遊技を行う大当たり遊技手段と、

前記大当たり遊技の終了後、遊技者に有利な遊技が行われる少なくとも 1 つの特典状態に移行することで、特典期間を開始させる移行手段と、

前記当否判定にて前記大当たりに当選しない場合に前記変動表示手段により停止表示され得る複数の前記図柄のうちの一部を、特定図柄とし、前記特典期間に、前記変動表示手段により前記特定図柄が停止表示された回数が予め定められた継続回数に達すると、少なくとも 1 つの前記特典状態を終了させる終了手段と、

を備えることを特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載された弾球遊技機において、

前記始動口として、開閉可能に構成され、開放時に遊技球の入球が容易になると共に、閉鎖時には、遊技球の入球が困難又は不可能になる可変入賞装置を備え、

前記特典状態として、前記可変入賞装置が開放される頻度が高くなる開放延長状態と、前記変動表示手段による前記図柄の変動表示の期間が短縮される時短状態とが設けられており、

前記移行手段は、前記特典期間を開始させる際、前記開放延長状態及び前記時短状態のうちの少なくとも一方に移行し、

前記終了手段は、前記特典期間に前記変動表示手段により前記特定図柄が停止表示された回数が前記継続回数に達すると、前記開放延長状態及び前記時短状態のうちの少なくとも一方を終了させること、

を特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 3】**

請求項 1 又は請求項 2 に記載された弾球遊技機において、

前記当否判定手段は、前記当否判定において小当たりに当選したか否かをさらに判定し、

前記弾球遊技機は、前記当否判定で小当たりになると、前記大入賞口を開放する小当たり遊技を行う小当たり遊技手段をさらに備え、

前記当否判定で小当たりとなったことを報知する際に前記変動表示手段により停止表示される前記図柄を、小当たり図柄とし、

前記小当たり図柄が、前記特定図柄として用いられること、

を特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 4】**

請求項 3 に記載された弾球遊技機において、

複数の種類の前記小当たり図柄が設けられており、

一部の種類の前記小当たり図柄が、前記特定図柄として用いられること、  
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 項に記載された弾球遊技機において、

前記当否判定で当選しなかったことを報知する際に前記変動表示手段により停止表示される前記図柄を、ハズレ図柄とし、

前記ハズレ図柄が、前記特定図柄として用いられること、  
を特徴とする弾球遊技機。

**【請求項 6】**

10

20

30

40

50

請求項 5 に記載された弾球遊技機において、  
複数の種類の前記ハズレ図柄が設けられており、  
一部の種類の前記ハズレ図柄が、前記特定図柄として用いられること、  
を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 7】

請求項 1 から請求項 6 のうちのいずれか 1 項に記載された弾球遊技機において、  
前記始動口として、常時入球が可能な通常始動口と、開閉可能に構成され、開放時に遊  
技球の入球が容易になると共に、閉鎖時には、遊技球の入球が困難又は不可能になる可変  
入賞装置と、を備え、

前記当否判定手段は、前記通常始動口と前記可変入賞装置とのうちの一方に遊技球が入  
球したことに起因して、前記当否判定として第 1 当否判定を行い、前記通常始動口と前記可  
変入賞装置とのうちの他方に遊技球が入球したことに起因して、前記当否判定として第  
2 当否判定を行い、

前記変動表示手段は、前記第 1 当否判定が行われると、前記図柄である第 1 図柄の変動  
表示を行い、いずれかの前記第 1 図柄を停止表示させることで、前記第 1 当否判定の結果  
を報知し、前記第 2 当否判定が行われると、前記図柄である第 2 図柄の変動表示を行い、  
いずれかの前記第 2 図柄を停止表示させることで、前記第 2 当否判定の結果を報知し、

前記第 1 図柄と前記第 2 図柄とのうちの一方が、前記特定図柄として用いられること、  
を特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

大当たり遊技の終了後、確変状態や、時短状態や、開放延長状態等といった特典状態に移  
行する弾球遊技機が知られている。また、特許文献 1 に記載されているように、大当たり遊  
技の終了後に特典状態に移行すると共に、該特典状態が、所定回数の当否判定が行われる  
まで継続する弾球遊技機が知られている。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-152161 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載された弾球遊技機で遊技を行う遊技者は、特典状態の  
終了時期を容易に把握できる。このため、特典状態中の遊技がワンパターンになったり、  
緊張感を欠いたものになったりし、その結果、遊技の興味を欠く恐れがある。

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、特典状態中の遊技の興味を高めること  
を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題に鑑みてなされた請求項 1 に係る発明は、始動口を備える弾球遊技機に関する  
ものである。該弾球遊技機は、遊技球が始動口に入球したことに起因して、大当たりに当選  
したか否かを判定する当否判定を行う当否判定手段と、当否判定が行われると、図柄の変  
動表示を行い、いずれかの図柄を停止表示させることで、当否判定の結果を報知する変動  
表示手段と、当否判定で大当たりになると、大入賞口を開放する大当たり遊技を行う大當り遊  
技手段と、大当たり遊技の終了後、遊技者に有利な遊技が行われる少なくとも 1 つの特典状  
態に移行することで、特典期間を開始させる移行手段と、当否判定にて大当たりに当選しな

50

い場合に変動表示手段により停止表示され得る複数の図柄のうちの一部を、特定図柄とし、特典期間に、変動表示手段により特定図柄が停止表示された回数が予め定められた継続回数に達すると、少なくとも1つの特典状態を終了させる終了手段と、を備える。

#### 【0006】

上記構成によれば、特典期間に特定図柄が停止表示した回数により、特典状態の終了時期が決定される。このため、特典状態の終了時期をランダムに変動させることが可能となり、遊技者は特典状態の終了時期を正確に把握し難くなる。その結果、特典状態中の遊技を多様化させたり、遊技者に緊張感を与えていたりすることが可能となり、特典状態中の遊技の興奮を高めることが可能となる。

#### 【0007】

なお、請求項2に記載されているように、弾球遊技機は、始動口として、開閉可能に構成され、開放時に遊技球の入球が容易になると共に、閉鎖時には、遊技球の入球が困難又は不可能になる可変入賞装置を備えていても良い。また、特典状態として、可変入賞装置が開放される頻度が高くなる開放延長状態と、変動表示手段による図柄の変動表示の期間が短縮される時短状態とが設けられていても良い。そして、移行手段は、特典期間を開始させる際、開放延長状態及び時短状態のうちの少なくとも一方に移行し、終了手段は、特典期間に変動表示手段により特定図柄が停止表示された回数が継続回数に達すると、開放延長状態及び時短状態のうちの少なくとも一方を終了させてても良い。

10

#### 【0008】

上記構成によれば、開放延長状態中や時短状態中において、遊技を多様化させたり、遊技者に緊張感を与えていたりすることが可能となり、遊技の興奮を高めることが可能となる。

20

また、請求項3に記載されているように、当否判定手段は、当否判定において小当たりに当選したか否かをさらに判定しても良い。また、弾球遊技機は、当否判定で小当たりになると、大入賞口を開放する小当たり遊技を行う小当たり遊技手段をさらに備えていても良い。また、当否判定で小当たりとなったことを報知する際に変動表示手段により停止表示される図柄を、小当たり図柄とし、小当たり図柄が、特定図柄として用いられても良い。

#### 【0009】

上記構成によれば、特典状態の終了時期を小当たりの発生に基づきランダムに変動させることができとなり、特典状態中の遊技の興奮を高めることが可能となる。また、小当たりと引き換えに特典状態の終了に近づくため、遊技者の落胆を抑制できる。

30

また、請求項4に記載されているように、一部の種類の小当たり図柄が、特定図柄として用いられても良い。

#### 【0010】

上記構成によれば、小当たりが発生した場合、特定の種類の小当たり図柄が停止表示された場合には、特典状態の終了に近づくが、他の種類の小当たり図柄が停止表示された場合には、特典状態の終了に近づくこと無く遊技者に賞球が付与される。このため、特典状態中において、小当たり発生時に遊技者を一喜一憂させることができ、遊技の興奮を高めることが可能となる。

#### 【0011】

また、請求項5に記載されているように、当否判定で当選しなかったことを報知する際に変動表示手段により停止表示される図柄を、ハズレ図柄とし、ハズレ図柄が、特定図柄として用いられても良い。

40

上記構成によれば、特典状態の終了時期をランダムに変動させることができとなり、遊技者は特典状態の終了時期を正確に把握し難くなる。その結果、特典状態中の遊技の興奮を高めることが可能となる。

#### 【0012】

また、請求項6に記載されているように、一部の種類のハズレ図柄が、特定図柄として用いられても良い。

上記構成によれば、当否判定でハズレとなった場合、特定の種類のハズレ図柄が停止表示された場合には、特典状態の終了に近づくが、他の種類のハズレ図柄が停止表示された

50

場合には、特典状態の終了に近づかない。このため、ハズレ時に遊技者を一喜一憂させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【0013】

また、請求項7に記載されているように、弾球遊技機は、始動口として、常時入球が可能な通常始動口と、開閉可能に構成され、開放時に遊技球の入球が容易になると共に、閉鎖時には、遊技球の入球が困難又は不可能になる可変入賞装置と、を備えていても良い。また、当否判定手段は、通常始動口と可変入賞装置とのうちの一方に遊技球が入球したことに起因して、当否判定として第1当否判定を行い、通常始動口と可変入賞装置とのうちの他方に遊技球が入球したことに起因して、当否判定として第2当否判定を行っても良い。そして、変動表示手段は、第1当否判定が行われると、図柄である第1図柄の変動表示を行い、いずれかの第1図柄を停止表示させることで、第1当否判定の結果を報知し、第2当否判定が行われると、図柄である第2図柄の変動表示を行い、いずれかの第2図柄を停止表示させることで、第2当否判定の結果を報知し、第1図柄と第2図柄とのうちの一方が、特定図柄として用いられても良い。

10

#### 【0014】

上記構成によれば、通常始動口と、始動口である可変入賞装置とのうちの一方に入球した場合に、特典状態の終了に近づき、他方に入球した場合には、特典状態の終了に近づかない。このため、始動口の入球時に遊技者を一喜一憂させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0015】

【図1】第1実施形態のパチンコ機の正面図である。

【図2】第1実施形態の遊技盤の正面図である。

【図3】第1実施形態のパチンコ機の裏面図である。

【図4】第1実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図5】第1実施形態のパチンコ機の大当たり確率、小当たり確率等を示す表である。

【図6】第1実施形態の第1特図の大当たりの種類を示す表である。

【図7】第1実施形態の第2特図の大当たり、小当たりの種類を示す表である。

【図8】第1実施形態のメインルーチンのフローチャートである。

【図9】第1実施形態の始動入賞確認処理のフローチャートである。

30

【図10】第1実施形態の第1特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図11】第1実施形態の第1特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図12】第1実施形態の第2特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図13】第1実施形態の第2特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図14】第1実施形態の第2特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図15】第1実施形態の第2特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図16】第1実施形態の第2特別図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】第1実施形態の特別遊技処理のフローチャートである。

【図18】第1実施形態の特別遊技処理のフローチャートである。

40

【図19】第1実施形態の特別遊技処理のフローチャートである。

【図20】第1実施形態の特別遊技処理のフローチャートである。

【図21】第1実施形態の演出画面の説明図である。

【図22】第2実施形態の遊技盤の正面図である。

【図23】第2実施形態の振分役物の正面図である。

【図24】第2実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図25】第2実施形態のパチンコ機の大当たり確率、小当たり確率等を示す表である。

【図26】第2実施形態における役物大当たりの総ラウンド数や、各大当たり図柄における電サポ状態の付与の有無等を示す表である。

【図27】第2実施形態の当否判定処理のフローチャートである。

【図28】第2実施形態の当否判定処理のフローチャートである。

50

【図29】第2実施形態の当否判定処理のフロー チャートである。  
 【図30】第2実施形態の特別遊技処理のフロー チャートである。  
 【図31】第2実施形態の特別遊技処理のフロー チャートである。  
 【図32】第2実施形態の特別遊技処理のフロー チャートである。  
 【図33】第2実施形態の特別遊技処理のフロー チャートである。  
 【図34】第2実施形態の特別遊技処理のフロー チャートである。  
 【図35】第2実施形態の役物大当たり検出処理のフロー チャートである。  
 【図36】第2実施形態の演出画面の説明図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【0016】

10

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探りうる。

## [第1実施形態]

## [構成の説明]

## (1) 全体の構成について

図1に示すように、第1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。

20

## 【0017】

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出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠52には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ65のほか、遊技の異常を報知するLEDが設けられている。前枠52の下部には、上皿55と下皿63とが一体に形成されている。また、下皿63の右側には発射ハンドル64が設けられており、該発射ハンドル64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55から供給された遊技球が遊技盤1に向けて発射される。

## 【0018】

下皿63は、上皿55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63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55の中央には、演出ボタン67及びジョグダイヤル68が設けられている。

30

パチンコ機50は、いわゆるCR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(CRユニット)56が付属されていると共に、上皿55の右側には球貸ボタン57、精算ボタン58、精算表示装置59が設けられている。

## 【0019】

また、図2に示すように、遊技盤1には、外レール2aと内レール2b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22が設置されている。普通図柄作動ゲート22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。

40

## 【0020】

センターケース5の直下には、第1始動口11が設置され、第1始動口11への遊技球の入球に起因して、第1特別図柄(第1特図とも記載)の変動表示を伴う大当たり抽選(換言すれば、当否判定)が行われる。第1始動口11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)に配置されており、常時遊技球が入球可能な通常始動口として構成されている。第1始動口11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

50

記憶される。

**【0021】**

また、右打ち（センタークース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、特別電動役物からなる大入賞口21が設けられており、大当たり抽選で当ると行われる大当たり遊技（換言すれば、特別遊技）や小当たり遊技の際に開放される。

また、第1始動口11の右方であって、大入賞口21の上方には、可変入賞装置である普通電動役物として構成された第2始動口A12が設置されている。第2始動口A12は、通常時は閉鎖されており入球不可能であるが、普通図柄抽選での当選により開放されて入球容易となる。なお、第2始動口A12は、閉鎖時であっても稀に入球可能に構成されても良い。また、第2始動口A12の右方には、常時入球が可能な第2始動口B16が設置されている。

**【0022】**

第2始動口A12又は第2始動口B16（以後、まとめて第2始動口とも記載）への入球に起因して、第2特別図柄（第2特図とも記載）の変動表示を伴う大当たり抽選が行われる。第2始動口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。なお、以後、第1及び第2特図を、まとめて特図とも記載する。

**【0023】**

第1始動口11および第2始動口が前記の様な位置に設置されているため、左打ちを行うことで第1始動口11を狙い打つことができ、右打ちを行うことで第2始動口を狙い打つことができる。なお、図示はされていないが、センタークース5の右方に植設された複数の前記釘は、右打ちした際に、容易に、開放された第2始動口A12又は第2始動口B16に入球する配列となっている。

**【0024】**

遊技盤1における向かって右下の領域には、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10と、4個のLEDからなる第1特図保留数表示装置23及び第2特図保留数表示装置24が設置されている。また、第1始動口11の左方には、一般入賞口25, 26, 27が配置されており、これらは、常時遊技球が入球可能に構成されている。また、遊技盤1における向かって右下の領域には、2個のLEDからなる普通図柄表示装置7と、4個のLEDからなる普図保留数表示装置8が設置されている。普通図柄表示装置7は、普通図柄抽選が行われると普通図柄の変動表示を行い、いずれかの普通図柄を停止表示させることで、普通図柄抽選の結果を報知する。

**【0025】**

センタークース5には、中央に演出図柄表示装置6のLCDパネルが配設され、LCD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たり抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。また、センタークース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（図示されているのはその一部）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。

**【0026】**

図3にパチンコ機50の裏側を示す。パチンコ機50の裏側には、遊技盤1を脱着可能に取付ける内枠70が外枠51に収納された構成となっている。内枠70は、前枠52と同様、一方の側縁（図3に向かって右側）の上下位置が外枠51に設けられたヒンジ53に結合され、開閉可能に設置されている。内枠70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71, タンクレール72, 払出ユニット73が設けられ、払出ユニット73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71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55に払い出される。また、第1実施形態では、払出装置は、球貸ボタン57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。

#### 【0027】

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。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

#### 【0028】

##### (2) 電気的構成について

次に、パチンコ機50の電気的構成について説明する。このパチンコ機50は、図4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等を設けててもよい。

20

#### 【0029】

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SW11a、第2始動口A12に入球した遊技球を検出する第2始動口ASW12a、第2始動口B16に入球した遊技球を検出する第2始動口BSW16a、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SW22a、一般入賞口25～27に入球した遊技球を検出する入賞口SW25a等からの検出信号が入力される。また、この他にも、大入賞口21に入球した遊技球を計数するためのカウントSW21a等からの検出信号が入力される。

#### 【0030】

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。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。

30

#### 【0031】

さらに、主制御装置80は、大入賞口ソレノイド21bを制御することで大入賞口21の開閉を制御し、普電役物ソレノイド12bを制御することで第2始動口A12の開閉を制御する。

40

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。主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が可能である。

#### 【0032】

払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ30を稼働させて賞球を払い出させる。第1実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出SW31の検出信号は払出制御装置81に入力され、払出制御装置81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80と払出制御装置81に払出SW31の検出信号が入力され、主制御装置80と払出制御装置81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。

#### 【0033】

50

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠閉鎖 SW 4 5 , 内枠閉鎖 SW 4 6 , 球切れ SW 3 3 , 払出 SW 3 1 , 満杯 SW 3 2 からの信号が入力され、満杯 SW 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 SW 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 SW 3 2 , 球切れ SW 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 3 4 】

また、払出制御装置 8 1 は、CR ユニット端子板 3 4 を介して CR 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 SW 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、CR ユニット端子板 3 4 は、精算表示装置 5 9 とも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。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 3 5 】

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。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 SW 3 8 からのタッチ信号、発射停止 SW 3 9 から発射停止信号が入力される。

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 SW 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 3 6 】

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 3 7 】

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 LSI を作動させることによってスピーカ 6 6 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 6 5 を制御する。また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7 およびジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ボタン 6 7 を押した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。遊技者がジョグダイヤル 6 8 を回転させた際には、その回転方向や回転速度を示す信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

#### 【 0 0 3 8 】

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄の変動表示（図柄演出）等の演出画面を表示させる。

##### [ 動作について ]

###### ( 1 ) 概要について

図 5 に示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 5 0 は、第 1 及び第 2 特図の大当たり抽選

10

20

30

40

50

で大当りになる確率は、同一である。また、第2特図の大当り抽選では、小当りに当選する。しかし、これに限らず、第1特図の大当り抽選で小当りに当選しても良い。以後、大当りの際に停止表示される特図を、大当り図柄と記載し、小当りの際に停止表示される特図を、小当り図柄と記載し、大当り抽選でハズレとなつた際に停止表示される特図を、ハズレ図柄と記載する。

#### 【0039】

大当りが発生すると、複数のラウンドにわたって大入賞口21を開放する大当り遊技が行われる。なお、大当り遊技の各ラウンドでは、大入賞口21への入球が容易となるよう長期間の大入賞口21の開放が行われても良いし、大入賞口21への入球が困難となるよう短期間の大入賞口21の開放が行われても良い。一方、小当りが発生すると、所定回数及び所定期間（一例として、1回、2秒間）にわたって大入賞口21を開放する小当り遊技が行われる。

10

#### 【0040】

また、パチンコ機50は、高確率状態と、時短状態と、開放延長状態との3つの特典状態が設けられている。つまり、パチンコ機50の遊技状態は、これらの特典状態に移行し得る。以後、高確率状態でない状態を、通常確率状態と記載する。また、少なくとも1つの特典状態が付与される期間を、特典期間と記載する。

高確率状態では、第1及び第2特図の大当り抽選で大当りや小当りに当選する確率が、図5に示すように変化する。図5における通常確率とは、高確率状態でない場合に大当り抽選で当選する確率を意味し、高確率とは、高確率状態中の大当りの確率を意味する。高確率状態では、大当り及び小当りに当選する確率が上昇する。

20

#### 【0041】

また、時短状態では、大当り抽選が行われた際の第1及び第2特図の変動表示の時間と、普通図柄抽選が行われた際の普通図柄の変動表示の時間とが短縮される。具体的には、時短状態でない場合には、第2特図の平均的な変動時間は10分であるが、時短状態中は、第2特図の平均的な変動時間は、一例として1秒となる。このため、時短状態中には、第2始動口を狙い打つ遊技が成立するが、時短状態でない場合には、第2始動口を狙い打つ遊技が成立せず、遊技者は、第1始動口11を狙い打つことになる。

#### 【0042】

また、開放延長状態では、普通図柄抽選での当選確率が増加すると共に、普通図柄抽選での当選時における第2始動口A12（換言すれば、普通電動役物）の開放時間及び開放回数が増加する。つまり、開放延長状態では、第2始動口A12への入球が容易になる。

30

そして、図6に示すように、パチンコ機50では、第1特図の大当りの種類として、8R通常時短有と、8R高確時短有との2種類が設けられている。8R通常時短有の場合、大当り遊技の終了後に、時短状態且つ開放延長状態となり、高確率状態には移行しない。一方、8R高確時短有の場合、大当り遊技の終了後に、高確率状態、時短状態、且つ開放延長状態となる。

#### 【0043】

また、図7(a)に示すように、第2特図の大当りの種類として、8R通常時短有と、4R高確時短有と、8R高確時短有との3種類が設けられている。8R通常時短有の場合、大当り遊技の終了後に、時短状態且つ開放延長状態となる。一方、4R高確時短有又は8R高確時短有の場合、大当り遊技の終了後に、高確率状態、時短状態、且つ開放延長状態となる。

40

#### 【0044】

また、図6、7(a)は、大当り時に各種類の大当りが発生する確率である振分率を示している。図6、7(a)が示すように、第1及び第2特図の大当りが発生すると、常時、時短状態及び開放延長状態に移行する。また、第1特図の大当りが発生すると、50%の確率で高確率状態に移行し、第2特図の大当りが発生すると、90%の確率で高確率状態に移行する。

#### 【0045】

50

また、図7( b )に示すように、第2特図の小当たりの種類として、小当たり1～6の6種類が設けられている。小当たりが発生すると、抽選により小当たりの種類が決定される。各種類の小当たりは、1/6の確率で発生する。なお、各種類の小当たりにより行われる小当たり遊技の内容は変わらない。また、小当たりに当選した際には、小当たり図柄1～6のうち、当選した小当たりの種類に対応するものが、第2特図表示装置10に停止表示される。また、演出図柄表示装置6での図柄演出でも、停止表示された小当たり図柄に対応する演出図柄が停止表示される。

#### 【0046】

そして、開放延長状態は、大当たり遊技終了後、第1又は第2特図の変動表示にて、予め定められた特図である特定特図が停止表示された回数が、予め定められた継続回数に達した際に終了する。一例として、第1実施形態では、第2特図である小当たり図柄1, 3, 5が特定特図となり、継続回数は3回となっている。つまり、一部の種類の小当たり図柄のみが特定図柄となる。なお、開放延長状態中の小当たりの確率は、通常確率状態であれば199/300、高確率状態であれば49/50であり、小当たり時に特定特図である小当たり図柄1, 3, 5が停止表示される確率は、1/2となる。開放延長状態の平均的な継続期間は、これらの確率に基づき定められる。

10

#### 【0047】

一方、大当たりが4R又は8R高確時短有である場合、高確率状態及び時短状態が付与された特典期間は、大当たり遊技終了後、上限回数（一例として100回）の大当たり抽選が行われるまで継続する。なお、上限回数や継続回数は、特典時期が開放延長状態よりも長く継続するよう設定される。また、例えば、特定特図が停止表示された回数が上限回数に達した際を、特典期間の終了時期としても良い。また、例えば、特典期間は、次の大当たりが発生するまで継続しても良い。これに対し、大当たりが8R通常時短有である場合、大当たり遊技が終了すると、時短状態は、開放延長状態の終了と共に終了する。つまり、特典期間は、開放延長状態の終了と共に終了する。

20

#### 【0048】

このため、パチンコ機50では、次のようにして遊技が進行する。すなわち、通常状態時は、遊技者は左打ちを行い、第1始動口11への入球を狙う。なお、通常状態とは、高確率状態と、時短状態と、開放延長状態とのうちのいずれでもない遊技状態である。なぜならば、通常状態では、上述したように第2特図の変動時間（10分程度）が長く、第2始動口B16を狙い打っても遊技が成立しないためである。

30

#### 【0049】

そして、第1特図での大当たり抽選で大当たりになると、遊技者は右打ちを開始し、さらに大当たり遊技が終了すると、特典期間に移行し、高確率状態、時短状態、且つ開放延長状態、又は、時短状態且つ開放延長状態が付与される。以後、第1実施形態では、開放延長状態を電サポ状態とも記載する。時短状態では、小当たりを備える第2特図の変動時間が短いため、遊技者は右打ちを行い、第2始動口B16への入球を狙うと共に、大当たり遊技終了後には開放延長状態が付与されるため、普通図柄作動ゲート22の遊技球の通過に起因して入球が容易となる第2始動口A12への入球を狙う。なお、第2始動口B16は、高い頻度で遊技球が入球するように構成されており、時短状態中（右打ち中）は、第2始動口B16への入球も高い頻度で発生する。

40

#### 【0050】

このため、開放延長状態中は、第2始動口A12及び第2始動口B11～6への入球が頻発し、通常確率状態であれば199/300の確率で、高確率状態であれば49/50の確率で小当たりが発生する。しかし、第1実施形態では、大入賞口21の真上に第2始動口A12が配置されおり、第2始動口A12の開放期間が長いと、小当たりの当選により大入賞口21が開放されても大入賞口21への入球が生じ難い。また、図5に示すように、第2始動口A12の賞球数は、大入賞口21の賞球数に比べて少ない。このため、開放延長状態では、遊技者は十分に持球を増やすことができない（換言すれば、小当たり遊技による賞球は望めない）。

50

## 【0051】

つまり、第2始動口A12は、その開放時に、開放された大入賞口21への入球を妨害する（換言すれば、大入賞口21に入球するはずの遊技球が入球する）ように、大入賞口21の真上に配置されている。しかしながら、第2始動口A12の配置位置は、大入賞口21の真上に限らず、開放された大入賞口21への入球を妨害し得る範囲内で、隨時定められ得る。すなわち、第2始動口A12は、例えば、遊技球が大入賞口21に向かう経路上に配置され、開放時に大入賞口21への入球を妨害するように構成されていても良い。

## 【0052】

そして、開放延長状態中、特定特図の停止表示回数が継続回数に達すると、大当りが8R通常時短有の場合には、開放延長状態の終了と共に時短状態も終了し、特典期間が終了する。しかし、大当りが4R又は8R高確時短有の場合には、開放延長状態のみが他の特典状態に先行して終了し、非開放延長状態で、時短状態及び高確率状態のみが継続する。この時、第2始動口A12の開放頻度が低く、開放された大入賞口21への入球が容易となる。また、高確率状態及び時短状態が継続しているため、遊技者が右打ちを継続し、高い頻度で入球可能な第2始動口B16に入球させると、短時間変動となった第2特図の大当り抽選にて49/50の確率で小当りに当選することで、高確率状態及び時短状態が終了するまで（本実施形態では、大当り遊技終了後、特図が100回変動するまで）、大入賞口21に容易に入球可能な小当り遊技が頻発し、多くの賞球が獲得可能な状態となる。この状態を「小当りラッシュ」と呼ぶ。

10

## 【0053】

なお、開放延長状態の終了条件は、大当り遊技終了後の遊技状態（換言すれば、大当りの種類）に基づいて変化させててもよく、大当りが8R通常時短有の場合は、大当り遊技終了後から特図が所定回数変動したこととしてもよい。従って、本実施形態の場合、大当りが8R通常時短有の場合、特図が100回変動した時点で時短状態と開放延長状態とを終了させ、大当りが4R又は8R高確時短有の場合、特定図柄（特定の小当り図柄）が所定回数発生したことを条件に開放延長状態のみ終了させてもよい。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態に基づいて、開放延長状態の終了条件を変化させる構成となり、興味ある遊技性を提供できる。

20

## 【0054】

小当りラッシュは、特典期間（高確率状態及び時短状態）が終了した場合や、第2特図（又は第1特図）の大当り抽選で大当りとなった場合に終了する。そして、該大当りが4R又は8R高確時短有の場合には、大当り遊技が終了すると、再び開放延長状態となり、特定特図の停止表示回数が継続回数に達すると、開放延長状態のみが終了して小当りラッシュが連続することになる。

30

## 【0055】

つまり、大当りが4R又は8R高確時短有の場合には、開放延長状態が早く終了した方が、遊技者にとって有利となる。しかし、開放延長状態の終了時期は特定特図の停止表示回数により決定されるため、該終了時期がランダムに変動し、小当りラッシュで遊技者に付与される賞球数も変動する。

40

なお、開放延長状態中は、小当り遊技における大入賞口21の開放時間を、開放延長状態中の普通図柄抽選での当選による第2始動口A12の開放時間よりも短くしても良い。具体的には、例えば、小当り遊技における大入賞口21の開放時間を、0.2秒程度としても良い。こうすることにより、開放延長状態中、遊技者が、大入賞口21と第2始動口A12とを混同してしまうのを抑制できる。このため、遊技者は、第2始動口A12への入球と大入賞口21への入球とを適切に判別でき、賞球数を正確に把握し易くなる。

## 【0056】

また、第1実施形態では、高確率状態時に第2特図の大当り抽選でハズレが発生する構成としても良い。また、1種類のハズレ図柄を設けても良いし、複数の種類のハズレ図柄を設け、ハズレの際に抽選でハズレ図柄の種類を決定しても良い。そして、ハズレが発生する確率によっては、全ての種類の小当り図柄を特定特図として用いても良い。また、小

50

当り図柄に加えて、或いは、小当たり図柄に替えて、全部或いは一部の種類のハズレ図柄を、特定特図として用いても良い。

#### 【0057】

また、第1特図のハズレ図柄のみを、同様にして特定特図としてもよい。また、第1特図の大当たり抽選に小当たりを設け、第1特図の小当たり図柄とハズレ図柄とのうちの双方又は一方のみを、同様にして特定特図としてもよい。そして、このような特定特図が停止表示された回数が継続回数に達した際に、開放延長状態を終了させても良い。

#### (2) メインルーチンについて

次に、この遊技進行を実現する処理について説明する。まず、図8にパチンコ機50の主制御装置80が実行するメインルーチンを示す。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が、2ms以外の割り込み周期で起動しても良い。

10

#### 【0058】

S10では、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に移行し、否定判定が得られた場合には(S10: No)、S15にてCPUやI/O等の初期設定を行い、S70に移行する。S10で肯定判定が得られた場合には、初期値乱数の更新(S20)，大当たり決定用乱数の更新(S25)，大当たり図柄決定用乱数の更新(S30)，当た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。

20

#### 【0059】

そして、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(S50)と、始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行う当否判定処理(S55)と、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(S60)と、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理(S65)とを行う。

#### 【0060】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート22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A12)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。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。そして、S70では、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。

30

#### 【0061】

##### (3) 始動入賞確認処理について

次に、主制御装置80が実行する始動口入賞確認処理について、図9に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、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。

30

S100では、第1始動口SW11aの検出信号に基づき、第1始動口11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、S105に処理を移行し、第1特図についての保留記憶の数が最大値(一例として4)未満か否かを判定する。肯定判定の場合は(S105: yes)、S110に処理を移行する。

40

#### 【0062】

S110では、大当たり抽選に用いられる大当たり決定用乱数や、大当たり抽選で当った際に停止表示される大当たり図柄を決定するための大当たり図柄決定用乱数や、図柄演出で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特図についての保留記憶として記憶し、S115に処理を移行する。なお、S100が否定判定された場合またはS105が肯定判定された場合もS115に移行する。

#### 【0063】

S115では、第2始動口ASW12a及び第2始動口BSW16aの検出信号に基づき、第2始動口A12又は第2始動口B16への遊技球の入賞が発生したかを判定する。

50

そして、肯定判定の場合は（S115：yes）、S120に処理を移行し、第2特図についての保留記憶の数が、最大値（一例として4）未満か否かを判定する。肯定判定の場合は、本処理を終了（リターン）する。

#### 【0064】

S125で行なう処理は、S110にて第1特図に関して行なった処理を第2特図に関して行なうものである。そして、抽出した乱数を、第2特図についての保留記憶として記憶し、当処理を終了する。なお、S120が否定判定された場合も当処理を終了する。

#### （4）第1特別図柄当否判定処理について

図10～11に示す第1特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当たりフラグ又は小当たりフラグ（後述）に1がセットされているか否か（セットされているなら作動中）に基づいて判断する（S150）。S150の判定が否定判断で、第1特別図柄が変動中でなく（S155：no）、確定図柄（変動表示を経て停止表示される特図）の表示中でもなければ（S160：no）、図11のS215に移行し、第1保留記憶（上記、S110による保留記憶）があるか否かを判断する。この保留記憶があれば（S215：yes）、第1保留記憶数をデクリメントし（S230）、変動中の特別図柄（ここでは第2特図）が大当たりとなるか否かを判断する（S240）。否定判断、すなわち第2特図が大当たりにならなければS245に進む。なお、S150で肯定判定となった場合には（S150：Yes）、第2特別図柄当否判定処理に移行する。

#### 【0065】

S245では保留記憶の中で最も古いものを読み込んで（その保留記憶は消去する）、読み込んだ大当たり決定用乱数をテーブルに記録されている当たり値と照合し、大当たりか否かを判定する（S250）。なお、前述のS240およびS250の処理における判定は、現在の遊技状態が高確率状態であるか否かに応じ、高確率テーブルか低確率テーブルかを選択して行なわれる。S250が肯定判定であれば、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり図柄を決定する（S255）。なお、図6は、大当たり図柄決定用乱数（第1特図決定用乱数）と第1特図の大当たり図柄の関係を示している。

#### 【0066】

次に、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する（S260）。S260の処理では第1特別図柄表示装置9に表示される第1特別図柄の大当たり用の変動時間等の変動パターンを決定し、続くS263にて遊技状態設定処理を実行する。遊技状態設定処理では、大当たり図柄に応じて、大当たり遊技後の遊技状態を設定する。

次に、大当たり設定処理を行う（S265）。大当たり設定処理とは、決定した大当たり図柄によって、大当たり後の遊技状態や大当たり遊技にかかる情報（大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等）を取得する処理である。大当たり設定処理が終了すると、S296に移行する。

#### 【0067】

S250において外れと判定された場合は、S286に移行する。なお、S240にて肯定判断された場合（すなわち変動中の第2特別図柄が当たる場合）もS286に移行する。S286では、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する。こうしてS286により変動パターンが設定されると、S296に移行する。なお、S240にて肯定判断された場合に、S250の大当たり抽選を行なわないことは、変動中の特別図柄（第2特図）が当りの際には、当方の特別図柄（第1特図）は強制的にハズレと判定することに等しい。

#### 【0068】

S296では、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には特別図柄、大当たり、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83に出力し、第2特別図柄当否判定処理を行なう。なお、S215が否定された場合は第2特別図柄当否判定処理（図12）に移行する。また、S296

10

20

30

40

50

の処理を実行すると、特別図柄の変動が主制御装置 80 によって開始される。

#### 【0069】

##### (5) 第2特別図柄当否判定処理について

図 12～16 に示す第2特別図柄当否判定処理では、主制御装置 80 は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグ又は小当りフラグがセットされているか否か（セットされているなら作動中）に基づいて判断する（S300）。S300 の判定が否定判断で、第2特別図柄が変動中でなく（S305：no）、確定図柄の表示中でもなければ（S310：no）、図 13 の S315 に移行し、第2保留記憶（上記、S125 による保留記憶）があるか否かを判断する。この保留記憶があれば（S315：yes）、第2保留記憶数をデクリメントし（S330）、変動中の特別図柄（ここでは第1特図）が大当りとなるか否かを判定する（S340）。なお、S300 にて肯定判定の場合には（S300：Yes）、特別遊技処理に移行する。

10

#### 【0070】

S340 では、変動中の特別図柄（ここでは第1特別図柄）が大当りか否かを判定する。否定判断、すなわちハズレであれば S345 に進む。S345 では、S330 で読み込んだ大当り決定用乱数をテーブルに記録されている当り値と照合し、大当りか否かを判定し（S350）、肯定判断であれば（S350：yes）、大当り図柄決定処理（S355）、変動パターン決定処理（S360）、遊技状態設定処理（S365）、大当り情報設定処理（S370）、特別図柄変動開始コマンド送信処理（S395）を行なう。なお、これら S355～S395 の各処理は、前述した S255～S296 の各処理を第1特別図柄の代りに第2特別図柄に対して行なうものである。例えば大当り図柄決定処理（S355）では、図 7（a）の表に従って、大当り図柄決定用乱数（第2特図決定用乱数）に基づき第2特図の大当り図柄が決定される。

20

#### 【0071】

S350において外れと判定された場合は、S373 に移行し、S330 で読み込んだ大当り決定用乱数に基づいて小当りか否かを判定する。否定判断であれば S383 に移行する。S340 にて肯定判断された場合（すなわち変動中の第1特別図柄が当たる場合）も S383 に移行する。S383 では、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定し、S395 に移行する。S373 が肯定判断された場合は、S376 にて小当り図柄を決定し、S380 にて変動パターンを決定し、S395 に移行する。なお、S340、S350、および S373 の処理における判定は、現在の遊技状態が高確率状態であるか否かに応じ、高確率テーブルか低確率テーブルかを選択して行なわれる。

30

#### 【0072】

S395 では、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には特別図柄、大当り、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置 83 に出力し、特別遊技処理を行なう。なお、S315 が否定された場合は特別遊技処理に移行する。また、S395 の処理を実行すると、特別図柄の変動が主制御装置 80 によって開始される。

40

#### 【0073】

図 10 の S155 において第1特別図柄が変動中と判定された場合、または図 12 の S305 において第2特別図柄が変動中と判定された場合には、図 14 の S170 に移行し、図柄変動時間（S260、S286、S360、S380、又は S383 の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。否定判断（S170：no）であれば、第1特別図柄の当否判定処理であるか否かを判定する（S180）。肯定判断（S180：yes）であれば、図 12 の S300 へと移行する。否定判断（S180：no）であれば、特別遊技処理を行う。

#### 【0074】

S170 が肯定判断であれば対応した特別図柄の確定図柄表示処理（S175）を行な

50

ってから、S180に移行する。確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置83に出力するとともに、特別図柄表示装置9,10にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

図10のS160において第1特別図柄の確定図柄が表示中と判定された場合、または図12のS310において第2特別図柄の確定図柄が表示中と判定された場合には、図15のS400に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判断（S400:n o）であれば特別遊技処理を行い、肯定判断であれば（S400:Y e s）、確定図柄表示設定処理（S402）を行って確定図柄を決定した後、確定図柄が大当たりになる組合せか否かを判定する（S404）。肯定判断であれば他方の特別図柄変動終了処理に移行する（S406）。第1実施形態では、「一方の特別図柄」とは、第1及び第2特図のうち、大当たりを示す確定図柄に係る特図をいい、「他方の特別図柄」とは、該特図とは異なる特図をいう。  
10

#### 【0075】

S406の処理では、第1特別図柄および第2特別図柄が同時変動中であるか否かを確認して、同時変動中であれば他方の特別図柄をハズレ図柄で停止させる。なお、主制御装置80からサブ統合制御装置83へと外れ図柄停止指定コマンドが送信される。S406の処理後、確変フラグが1か否かを判定する（S408）。確変フラグを1にすると高確率状態となる。肯定判定であれば（S408:y e s）、S410にて確変フラグを0にし、S412に移行する。確変フラグが1でなければ（S408:n o）、そのままS412に移行する。S412では、開放延長フラグが1か否かを判定する。開放延長フラグを1にすると開放延長状態となる。肯定判定であれば（S412:y e s）、S414にて開放延長フラグを0にし、S416に移行する。開放延長フラグが1でなければ（S412:n o）、そのままS416に移行する。S416では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグを1にすると時短状態となる。肯定判定であれば（S416:y e s）、S418にて時短フラグを0にし、S420に移行する。時短フラグが1でなければ（S416:n o）、そのままS420に移行する。  
20

#### 【0076】

S420では条件装置作動開始処理を行う。続くS422では役物連続作動装置を作動させ、S424にて大当たりフラグをセットし、S426にて大当たり開始演出処理を行う。大当たり開始演出処理では、大当たり遊技を開始するコマンド及び大当たり遊技に係る情報（大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当た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83に送信する。続くS428では、上記処理の結果に基づく遊技状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、特別遊技処理を行う。  
30

#### 【0077】

S404で、確定図柄が大当たりになる表示でないと判定された場合は、図16のS430にて確変フラグが1か否かを判定し、1であれば（S430:Y e s）、確定図柄が小当たりになるものか否かを判定する（S432）。肯定判断（S432:Y e s）なら他方の特別図柄の変動を中断する（S434）。これは他方の特別図柄の変動時間の計測を停止させるだけで、小当たりが終了すると変動を再開する。何らかの図柄で確定表示させるわけではない。そして、S436にて小当たり遊技の内容を設定し、S438にて小当たりフラグをセットする。そして、S440にて小当たり開始演出を指示するコマンドをサブ統合制御装置83に送信する処理を行う。  
40

#### 【0078】

続くS442では、開放延長フラグが1であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（S442:Y e s）、S444に移行し、否定判定の場合には（S442:N o）、S456に移行する。S444では、確定図柄が特定特図であるか否かを判定する。肯定判定の場合（S444:Y e s）、開放延長状態の継続期間をカウントするための開放延長カウンタをデクリメントする（S446）。続くS448では、後述する小当たりラッシュ突入演出に関連するコマンドをサブ統合制御装置83に送信し、S450に移行する。具体的には、確定図柄が特定特図であるか否か等を示すコマンドが送信されても良い。  
50

## 【0079】

続く S450 では、開放延長カウンタが 0 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S450 : Yes)、S452 に移行し、否定判定の場合には (S450 : No)、S456 に移行する。S452 では、開放延長フラグをクリアし、続く S454 では、小当たりラッシュ開始演出を指示するコマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し、S456 に移行する。一方、S444 にて確定図柄が特定特図でないと判定された場合 (S444 : No)、S448 を実行し、その後、S456 に移行する。また、S432 にて確定図柄が小当たりにならないと判定された場合にも (S432 : No)、S456 に移行する。

## 【0080】

S456 では、確変カウンタをデクリメントし、確変カウンタが 0 か否かを判定する (S458)。第 1 実施形態では、確変カウンタの初期値は 100 である。確変カウンタが 0 であれば (S458 : Yes)、S460 にて確変フラグ及び時短フラグを 0 にし、図 15 の S428 に進む。確変カウンタが 0 ではないときは (S458 : no)、そのまま図 15 の S428 に移行する。

10

## 【0081】

S430 にて確変フラグが 0 と判定された場合 (S430 : No)、S462 に移行し、開放延長フラグが 1 か否かを判定する。肯定判定の場合 (S462 : Yes)、確定図柄が小当たりになるものか否かを判定する (S464)。そして、肯定判定が得られた場合、S466, S468, S470, S472 の処理を順次実行する。これらの処理は、それぞれ、S434, S436, S438, S440 と同一であるため、説明を省略する。

20

## 【0082】

S472 の実行後、S474 では、確定図柄が特定特図であるか否かを判定する。肯定判定の場合 (S474 : Yes)、開放延長カウンタをデクリメントする (S476)。続く S478 にて、開放延長カウンタが 0 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S478 : Yes)、開放延長フラグ及び時短フラグをクリアし (S480)、図 15 の S428 に移行する。なお、S464、S474、又は、S478 の判定で否定判定が得られた場合には、そのまま S428 に移行する。

## 【0083】

また、S462 にて開放延長フラグが 0 と判定された場合 (S462 : No)、確定図柄が小当たりになるものか否かを判定する (S482)。そして、肯定判定が得られた場合 (S482 : Yes)、S436, S468 と同様の小当たり遊技設定処理を行い (S484)、図 15 の S428 に移行する。なお、S482 の判定で否定判定が得られた場合には、そのまま S428 に移行する。

30

## 【0084】

## (6) 特別遊技処理について

図 17 ~ 20 に示す特別遊技処理では、主制御装置 80 は、役物連続作動装置が未作動か否かを大当たりフラグに基づいて判断する (S500)。役物連続作動装置が未作動なら (S500 : yes)、小当たり遊技中か否かを判断する (S503)。なお、役物連続作動装置が作動中ならば (S500 : No)、図 18 の S530 に移行する。また、小当たり遊技中でない場合には (S503 : No)、本処理を終了する。

40

## 【0085】

小当たり遊技中の場合 (S503 : Yes)、小当たり開始演出中か否かを判定し (S505)、肯定判定の場合には (S505 : Yes)、S508 に移行すると共に、否定判定の場合には (S505 : No)、S513 に移行する。S508 では、小当たり開始演出の終了時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S508 : Yes)、大入賞口 21 を開放して (S510) 本処理を終了し、否定判定の場合には (S508 : No)、本処理を終了する。

## 【0086】

一方、S513 では、小当たり動作中（換言すれば、大入賞口 21 の開放中）か否かを判定し、肯定判定の場合には (S513 : Yes)、S520 に移行すると共に、否定判定

50

の場合には(S513:No)、S515に移行する。S515では、小当たり終了演出の終了時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S515:Yes)、小当たり遊技を終了させる処理を実行した後(S518)、本処理を終了する。一方、否定判定の場合には(S515:No)、本処理を終了する。

#### 【0087】

小当たり動作中に移行するS520では、小当たり遊技中の大入賞口21への入賞数が1未満か否かを判定する。肯定判定の場合には(S520:Yes)、S523に移行すると共に、否定判定の場合には(S520>No)、S525に移行する。S523では、小当たり遊技での大入賞口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(S523:Yes)、S525に移行すると共に、否定判定の場合には(S523>No)、本処理を終了する。そして、S525では、大入賞口21を閉鎖すると共に、続くS528にて、サブ統合制御装置83に対し、小当たり終了演出を実行するためのコマンドを送信し、本処理を終了する。10

#### 【0088】

図18のS530では、大入賞口21の閉鎖中か否かを判定し、大入賞口21が閉鎖中でない場合は(S530:no)、図19のS553に移行する。一方、大入賞口21が閉鎖中の場合は(S530:Yes)、大当たり開始演出中か否かを判定し(S533)、肯定判定の場合には(S533:Yes)S535に移行し、否定判定の場合には(S533>No)S540に移行する。S535では、大当たり開始演出の終了時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S535:Yes)、大入賞口21を開放して(S538)本処理を終了すると共に、否定判定の場合には(S535>No)、本処理を終了する。20

#### 【0089】

一方、S540では、ラウンド間のインターバル中か判断する。インターバル中の場合(S540:Yes)、インターバル時間が経過したか否かを判定する(S543)。インターバル時間が経過している場合(S543:Yes)は、大入賞口21を開放して本処理を終了し(S545)、インターバル時間が経過していない場合(S543>No)は、本処理を終了する。また、インターバル中でない場合は(S540:no)、大当たり終了演出中であるか判定する(S548)。そして、否定判定の場合は(S548:no)、大当たり遊技の開始演出を指示するコマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S550)、本処理を終了する。一方、肯定判定の場合は(S548:Yes)、図20のS565に移行する。30

#### 【0090】

図19のS553では、カウントSW21aからの信号に基づき、大入賞口21への入賞の有無を判定し、肯定判定の場合には(S553:Yes)、S555に移行すると共に、否定判定の場合には(S553>No)、S558に移行する。S555では、現在のラウンドでの大入賞口21への入賞数が10個未満か否かを判定し、肯定判定の場合には(S555:Yes)、S558に移行すると共に、否定判定の場合には(S555>No)、S560に移行する。S558では、大入賞口21の開放時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S558:Yes)、大入賞口21を閉鎖すると共に(S560)、ラウンド間インターバル処理を行う(S563)。最終ラウンドの開放が終了した場合には、大当たり終了演出処理を行い、本処理を終了する。一方、否定判定の場合には(S558>No)、本処理を終了する。40

#### 【0091】

図20のS565では、大当たりの終了演出の時間が終了したか否かを判定し、否定判定であれば本処理を終了する。一方、肯定判定の場合には(S565:Yes)、役物連続作動装置の作動を停止し(S568)、条件装置の作動を停止する(S570)。そして、S263やS365での遊技状態設定処理にて設定されたモードバッファを参照し(S573)、モードバッファに応じて、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、時短カウンタ、開放延長フラグ、及び、開放延長カウンタを設定する(S575～S588)。そ50

して、モードバッファをクリアすると共に( S590 )、大当たり遊技の終了を示すコマンドをサブ統合制御装置73に送信し( S593 )、大当たりフラグをクリアして( S595 )、本処理を終了する。

#### 【0092】

( 7 ) 演出について

サブ統合制御装置83は、主制御装置80から受信したコマンドに基づき、演出図柄制御装置82や、スピーカ66や、各種LED、ランプ65を制御することで、演出を行う。図21は、電サポ状態(換言すれば、開放延長状態)や小当たりラッシュに関連して演出図柄表示装置6の画面に表示される演出画面600～620を示している。

#### 【0093】

演出画面600, 610は、電サポ状態の際に行われる小当たりラッシュ突入演出において表示され、電サポ状態であることや、小当たりの発生が報知される。また、演出画面600, 610では、小当たりの発生により、特定特図である小当たり図柄が停止表示されたか否かが示される。これらの情報は、例えば、文字やキャラクタの挙動や表情等により示される。

#### 【0094】

一例として、演出画面600は、特定特図でない小当たり図柄が停止表示された際に表示される。この場合には、開放延長カウンタが更新されず、電サポ状態の終了(換言すれば、小当たりラッシュの開始)に近づかない。このため、遊技者に不利な展開となる。演出画面600では、このことが、文字や、キャラクタの緊張した表情により示唆されている。一方、演出画面610は、特定特図である小当たり図柄が停止表示され、開放延長カウンタが更新された際に表示される。この場合には、開放延長カウンタが更新され、電サポ状態の終了に近づく。このため、遊技者に有利な展開となる。演出画面610では、このことが、文字や、キャラクタの笑顔により示唆されている。

#### 【0095】

一方、演出画面620は、小当たりラッシュの開始時に表示され、電サポ状態が終了し、小当たりラッシュが開始したことを示す。

また、演出画面600～620では、さらに、第1及び第2特図の保留記憶数等が表示される。

#### [ 第2実施形態 ]

次に、第2実施形態のパチンコ機50について説明する。第2実施形態のパチンコ機50は、第1実施形態のパチンコ機50に対し、遊技盤の構成や、遊技内容の一部が相違している。以下では、この相違点を中心に、第2実施形態のパチンコ機50について説明する。

#### 【0096】

##### [ 構成の説明 ]

( 1 ) 全体の構成について

図22に示す第2実施形態のパチンコ機50の遊技盤1は、第1実施形態の遊技盤1に対し、役物の配置位置等が相違している。

すなわち、遊技領域3の中央部設けられたセンタークース5の直下に、第1始動口11が設置されている。第1始動口11は、左打ち領域に配置されており、常時遊技球が入球可能な通常始動口として構成されている。また、センタークース5に向かって右横に、普通図柄作動ゲート22が設置されており、その真下に、第2始動口12が設置されている。第2始動口12は、翼片により開閉される普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は規制部材40に阻害され、第2始動口12に入球できない構成となっている。なお、翼片が開放していない場合にも、稀に第2始動口12に入球可能な構成としても良い。さらに、第2始動口12の左下、換言すれば、センタークース5の下方には、特別電動役物からなる第1大入賞口20及び第2大入賞口21が、上下に並んで配置されている。また、第2大入賞口21は、第1大入賞口20の上側に位置する。また、普通図柄作動ゲート22、第2始動口12、並びに、第1及び第2大入賞口20, 21は、右打

10

20

30

40

50

ち領域に位置する。

**【0097】**

また、第1始動口11の左方には、一般入賞口25, 26, 27が、第2始動口12の下方には、一般入賞口28がそれぞれ配置されており、これらは、常時遊技球が入球可能に構成されている。

また、第1始動口11の下方には、特定領域106を有する振分役物100(図23参照)が配置されている。この振分役物100には、第2大入賞口21へ入賞した全ての遊技球が誘導される。すなわち、振分役物100の内側上部にはワープ出口103が設けられており、第2大入賞口21に入球した全ての遊技球は、第2カウントスイッチ21aで検出された後、ワープ通路16を通過してワープ出口103に向かい、ワープ出口103から振分役物100内に流入する。ワープ出口103の下方には開閉動作が可能な一対の可動片105が設けられており、通常時は、図23の(a)に示すように閉状態で停止している。さらに、可動片105の下方には、入球可能な3穴106, 107を備えた回転体110が配設され、常時一定速度で同一方向に回転動作を行っている。この回転体110の3穴106, 107の内、Vで示した一つが特定領域106となる。

**【0098】**

詳細は後述するが、大当たり抽選で小当たりに当選し、小当たり遊技が行われると、第2大入賞口21が開放される。一対の可動片105は、小当たり遊技の際、閉状態から開状態に変化し、その後、閉状態に変化する。可動片105と特定領域106との間に回転体110が配置されていることにより、可動片105が開状態であれば特定領域106への入球は可能となるが、回転体110の形状や動作が異なれば特定領域106への入球率は容易にも困難にもなる。また、回転体110等を用いた振分を行わず、左右の可動片105の間を遊技球が下方に落下すれば特定領域106に入球する構成とすれば、可動片105が開状態であれば特定領域106への入球は容易となり、可動片105が開状態となる時間設定(開状態と閉状態とを交互に行う間欠動作を行う場合の開状態の時間設定)により特定領域106への入球が困難にも容易にもなる。

**【0099】**

小当たり遊技の際、第2大入賞口21に遊技球が入球すると、図23(a)に示すように可動片105が閉状態であれば、ワープ出口103から振分役物100に流入した遊技球は閉状態の可動片105よりも下方には流下できずハズレ口104に転動し、そのまま遊技盤裏面に排出される。

しかし、図23(b)に示すように可動片105が開状態であれば、ワープ出口103から開状態の可動片105の間を通り一対の支えピン108の間まで落下する。落下した遊技球は、回転体110の回転位置により、回転体110の側面と一対の支えピン108とで構成される待機位置に停留し、3穴106, 107のいずれかの穴が真上に向けて開く位置まで回転するとその穴に入球する。既に待機位置に遊技球が待機している時に、可動片105間を遊技球が落下してくると、待機中の遊技球はそのまで、落下してきた遊技球は左右のいずれかに転動しハズレ口109から遊技盤裏面に排出される。

**【0100】**

図23(c)に示すように、遊技球が回転体110のV(特定領域106)穴に入球すると、特定領域スイッチ106aに検出された後遊技盤裏面に排出され、ハズレ穴107に入球すると特定領域スイッチ106aに検出されることなく遊技盤裏面に排出される。

(2)電気的構成について

次に、図24により、パチンコ機50の電気的構成について、第1実施形態との相違点を中心に説明する。

**【0101】**

第2実施形態では、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SW11a、第2始動口12に入球した遊技球を検出する第2始動口SW12a、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SW22a、一般入賞口25~28に入球した遊技球を検出する入賞口SW25a等からの検出信号が入力

10

20

30

40

50

される。また、この他にも、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SW20a、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SW21a、特定領域106に進入した遊技球を検出する特定領域SW106a等からの検出信号が入力される。

#### 【0102】

さらに、主制御装置80は、第1大入賞口ソレノイド20bを制御することで第1大入賞口20の開閉を制御し、第2大入賞口ソレノイド21b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12bを制御することで第2始動口12の開閉を制御し、可動片ソレノイド105aを制御することで可動片105を制御し、回転体モータ110bを制御することで回転体110を制御する。10

#### 【0103】

##### [動作について]

###### (1) 概要について

図25に示すように、第2実施形態のパチンコ機50は、第1特図の大当たり抽選では大当たり又はハズレが発生し、第2特図の大当たり抽選では、大当たり、小当たり、又はハズレが発生する。以後、大当たり抽選により発生した大当たりを、図柄大当たりとも記載する。図柄大当たりの確率は、一例として1/300となっている。

#### 【0104】

小当たりが発生すると、所定回数及び所定期間（一例として、1回、1秒間）にわたって第2大入賞口21を開放する小当たり遊技が行われる。小当たり遊技の際、振分役物100の可動片105は、所定のパターンで開閉動作を行う。第2実施形態では、一例として、可動片105は、0.2秒間開放、0.5秒間閉鎖という開閉動作を繰り返し行う。そして、小当たり遊技の際、遊技球が特定領域106に進入すると、大当たりが発生する。以後、該大当たりを、役物大当たりとも記載する。20

#### 【0105】

また、図柄大当たり、又は役物大当たりが発生すると、複数のラウンドにわたって第1又は第2大入賞口20, 21を開放する大当たり遊技が行われる。図25は、図柄大当たりによる大当たり遊技の総ラウンド数等を示している。一方、図26(a)は、役物大当たりによる大当たり遊技の総ラウンド数等を示している。該総ラウンド数は、役物大当たりの契機となった小当たりが生じた際に停止表示された小当たり図柄の種類に応じて定められる。30

#### 【0106】

また、パチンコ機50は、時短状態と開放延長状態との2つの特典状態が設けられている。なお、第2実施形態では、時短状態でない場合の第2特図の平均的な変動時間は、数10秒程度であっても良い。第1特図の図柄大当たりにおいては、大当たり図柄が第1特図1A, 1Dの場合に、大当たり遊技後に、遊技状態が時短状態且つ開放延長状態となる特典期間に移行し、他の大当たり図柄の場合には、遊技状態は通常状態となり、特典期間に移行しない。以後、第2実施形態では、時短状態且つ開放延長状態を、電サポ状態とも記載する。また、第2特図の図柄大当たりにおいては、大当たり図柄が第2特図A, C, Eの場合に、大当たり遊技後に電サポ状態となり、他の大当たり図柄の場合には、遊技状態は通常状態となる。また、役物大当たりにおいては、役物大当たりの契機となった小当たりの際に小当たり図柄a, c, eが停止表示された場合に、大当たり遊技後に電サポ状態となり、他の小当たり図柄が停止表示された場合には、遊技状態は通常状態となる。40

#### 【0107】

つまり、第1特図にて大当たりとなった場合には、大当たり遊技後に1/3の確率で電サポ状態に移行し、第2特図にて大当たりとなった場合には、大当たり遊技後に1/2の確率で電サポ状態に移行する。そして、電サポ状態（換言すれば、特典期間）は、大当たり遊技終了後、第1又は第2特図の変動表示にて、特定特図が停止表示された回数が継続回数に達した際に終了する。一例として、第2実施形態では、第2特図である小当たり図柄a, c, eが特定特図となり、継続回数は3回となっている。第1実施形態と同様、電サポ状態の平均的な継続期間は、これらの確率に基づき定められる。50

## 【0108】

このため、パチンコ機50では、次のようにして遊技が進行する。すなわち、まず、通常状態時は、遊技者は左打ちを行って第1始動口11への入球を狙う。通常状態では、第2始動口12への入球が困難であり、右打ちをしても十分な賞球が得られないためである。

そして、第1特図での大当たり抽選で大当たりになり、さらに大当たり遊技が終了すると、遊技状態が、通常状態、又は電サポ状態となる。通常状態となった場合には、遊技者は、再び、左打ちを行って第1始動口11への入球を狙う。一方、電サポ状態となった場合、第2始動口12の入球頻度が増加するため、遊技者は右打ちを行い、第2始動口12への入球を狙う。この時、遊技者は、小当たりを契機として発生する役物大当たりや、第2特図の図柄大当たりの発生を狙うことになる。そして、電サポ状態の終了時期は、特定特図の停止表示回数により決定される。このため、電サポ状態の継続期間が変動する。

10

## 【0109】

なお、全ての種類の小当たり図柄を特定特図として用いても良い。また、1種類のハズレ図柄を設けても良いし、複数の種類のハズレ図柄を設け、ハズレの際に抽選でハズレ図柄を決定するようにしても良い。そして、小当たり図柄に加えて、或いは、小当たり図柄に替えて、全部或いは一部の種類のハズレ図柄を、特定特図として用いても良い。

また、第1特図のハズレ図柄のみを、同様にして特定特図としてもよい。また、第1特図の大当たり抽選に小当たりを設け、第1特図の小当たり図柄とハズレ図柄とのうちの双方又は一方のみを、同様にして特定特図としてもよい。そして、このような特定特図が停止表示された回数が継続回数に達した際に、電サポ状態を終了させても良い。

20

## 【0110】

## (2) 処理の説明

次に、第2実施形態における遊技進行を実現する処理について説明する。第2実施形態の主制御装置80においても、第1実施形態と同様の処理が実行されるが、一部の処理が相違している。以下では、第1実施形態と相違する処理について説明し、共通する処理については説明を省略する。

## 【0111】

## (3) 当否判定処理について

図27～29の当否判定処理を開始すると、条件装置が作動中か否か、即ち大当たり遊技中か否かを判定し(S600)、肯定判定なら(S600:yes)、特別遊技処理に移行し、大当たり遊技中でなければ(S600:no)、第1又は第2特図が変動中か否かを判定し(S603)、変動中でなければ(S603:no)、第1又は第2特図の確定図柄表示中であるか否か判定し(S605)、確定表示中でなければ(S605:no)、第2保留記憶が有るか否か判定し(S608)、否定判定なら(S608:no)、第1保留記憶が有るか否か判定し(S610)、否定判定なら(S610:no)特別遊技処理に移行し、S608、又はS610が肯定判定なら(S608:yes, S610:yes)、S613に進む。このS608とS610の判定順序により、第2保留記憶の大当たり抽選が優先的に実施される。

30

## 【0112】

続くS613では、判定対象となる第1又は第2保留記憶のシフト処理を行う。これにより最も古い第1又は第2保留記憶を大当たり抽選の対象とするとともに、保留記憶数を示す第1又は第2保留記憶カウンタから1を減算する。

S613に続いている、大当たり抽選の対象とした保留記憶の大当たり判定用乱数の値と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、乱数値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する(S615)。

40

## 【0113】

続くS618では、大当たり判定用乱数の比較処理(S615)の結果が大当たり(判定値と同一)であるか否か判定する。肯定判定なら(S618:yes)、図柄モード設定処理を行う(S620)。図柄モード設定処理では、判定対象となる保留記憶の大当たり図柄

50

決定用乱数 1 に基づいて、大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する図柄モードを設定する。続いて、設定した図柄モードの種類と判定対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数 2 に基づいて大当たり図柄選択処理を行う（S623）。これは、図柄モードの設定によって決定した大当たりの種類（大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態）と大当たり図柄との関連付けを行うために、図柄モードの種類毎に設定された図柄群の中から確定図柄を決定する処理となる。

#### 【0114】

次に S620 で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理を行う（S625）。モードバッファは大当たり抽選時に決定した大当たり遊技終了後の遊技状態の内容を、該遊技状態を設定する大当たり遊技終了時まで記憶する装置である（大当たり遊技中は遊技状態を設定する開放延長フラグをクリアする必要があるため）。モードバッファとしては、具体的な遊技内容（電サポ状態への移行の有無や継続回数）は記憶せず、複数種類の具体的な遊技内容のそれぞれに対応した値を記憶する構成となっている。

10

#### 【0115】

次に、S625 で設定した図柄モードに基づいて大当たり遊技の内容となる大入賞口の開放パターンと可動片 105 の動作条件の設定処理を行う（S635）。続いて、大当たり抽選の対象とした保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10、及び演出図柄表示装置 6 に表示する図柄の変動時間となる変動パターンを、変動パターン選択テーブルから選択する（S638）。

20

#### 【0116】

次に、選択した大当たり図柄および変動パターンの情報を、変動指示コマンドとしてサブ統合制御装置 83 へ送信する（S640）。この情報を受信したサブ統合制御装置 83 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 82 は演出図柄表示装置 6 を制御し、大当たり図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 83 への送信とほぼ同時に、主制御装置 80 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

30

#### 【0117】

S618 が否定判定、即ちハズレなら（S618：no）、判定の対象が第 2 保留記憶であれば、S615 の比較処理の結果が小当たりであるか否か判定し（S628）、肯定判定なら（S628：yes）、特図の種類、遊技状態、及び小当たり図柄決定用乱数に基づいて確定図柄となる小当たり図柄を選択し（S630）、続いて小当たり遊技の開放パターン設定処理を行い（S635）、小当たり図柄に対応する前述した変動パターン選択処理を行い（S638）、小当たり図柄および変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置 83 へ送信する（S640）。この情報を受信したサブ統合制御装置 83 からの指示に基づき演出図柄制御装置 82 は演出図柄表示装置 6 を制御し、小当たり図柄および変動パターンの情報に基づいた第 1 又は第 2 特図に対応した演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 83 への送信とほぼ同時に、主制御装置 80 は、第 1 特別図柄表示装置 9、又は、第 2 特別図柄表示装置 10 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

40

#### 【0118】

S628 が否定判定なら（S628：no）、又は、判定の対象が第 1 保留記憶であれば、確定図柄となるハズレ図柄を選択し（S633）、続いてハズレ図柄に対応する変動パターン設定処理を行い（S638）、ハズレに関する図柄及び変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置 83 へ送信する（S640）。この情報を受信したサブ統合制御装置 83 からの指示に基づき演出図柄制御装置 82 は演出図柄表示装置 6 を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に基づいた擬似図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 83 への送信とほぼ同時に主制御装置 80 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

#### 【0119】

そして、S640 の実行後、特別遊技処理に移行する。

50

次に、S 6 0 3 が肯定判定、即ち、特別図柄の変動中であれば ( S 6 0 3 : y e s ) 、図 2 8 の S 6 4 3 に進み、特別図柄の変動時間が経過したか否か判定する。否定判定なら ( S 6 4 3 : n o ) 特別遊技処理に移行し、肯定判定なら ( S 6 4 3 : y e s ) 、確定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を制御して S 6 2 3 、S 6 3 0 、又は S 6 3 3 で選択した確定図柄を確定表示させる ( S 6 4 5 ) 。確定コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は演出図柄制御装置 8 2 に予め選択されていた擬似図柄を確定表示させる指示信号を送信し、演出図柄制御装置 8 2 は、その信号に応じて演出図柄表示装置 6 を制御して擬似図柄を確定表示させる。これにより、第 1 又は第 2 特別図柄と、演出図柄表示装置 6 に表示される擬似図柄の変動の開始と終了とが同じタイミングになる ( 同期する ) 。

10

#### 【 0 1 2 0 】

S 6 4 5 に続いているは、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 で確定表示させた第 1 又は第 2 特別図柄が、大当たり図柄か否か判定し ( S 6 4 8 ) 、肯定判定なら ( S 6 4 8 : y e s ) 、確定図柄の表示設定処理 ( 確定図柄で表示させておく時間の設定 ) を行い ( S 6 5 0 ) 、開放延長フラグが 1 か否か判定し ( S 6 5 3 ) 、肯定判定なら ( S 6 5 3 : y e s ) 、開放延長フラグをクリアし ( S 6 5 5 ) 、S 6 5 5 、又は S 6 5 3 の否定判定 ( S 6 5 3 : n o ) に続いているは、条件装置作動開始処理 ( S 6 5 8 ) と、役物連続作動装置作動開始処理 ( S 6 6 0 ) を行い、大当たりフラグをセットし ( S 6 6 3 ) 、大当たり演出指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する ( S 6 6 5 ) 。

20

#### 【 0 1 2 1 】

一方、S 6 4 8 が否定判定、即ち、確定図柄が大当たりでなければ ( S 6 4 8 : n o ) 、確定図柄の表示設定処理 ( 確定図柄で表示させておく時間の設定 ) を行う ( S 6 6 8 ) 。そして、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 で確定表示させた第 1 又は第 2 特別図柄が、小当たり図柄か否か ( 握言すれば、小当たりが発生したか否か ) を判定する ( S 6 7 0 ) 。小当たりの場合 ( S 6 7 0 : Y e s ) 、小当たり遊技の内容を設定すると共に ( S 6 7 3 ) 、小当たりフラグをセットする ( S 6 7 5 ) 。そして、小当たり開始演出を指示するコマンドを、サブ統合制御装置 8 3 に送信する ( S 6 7 8 ) 。

#### 【 0 1 2 2 】

続く S 6 8 0 では、確定表示された特図が、特定特図であるか否かを判定する。肯定判定の場合 ( S 6 8 0 : Y e s ) 、電サポ状態 ( 握言すれば、開放延長状態 ) の継続期間をカウントするための開放延長カウンタをデクリメントする ( S 6 8 2 ) 。続く S 6 8 4 では、電サポ終了予兆演出に関連するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 6 8 6 に移行する。具体的には、停止表示された特図が、特定特図であるか否か等を示すコマンドが送信されても良い。

30

#### 【 0 1 2 3 】

続く S 6 8 6 では、開放延長カウンタが 0 か否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 6 8 6 : Y e s ) 、S 6 8 8 に移行し、否定判定の場合には ( S 6 8 6 : N o ) 、S 6 9 2 に移行する。S 6 8 8 では、開放延長フラグをクリアし、続く S 6 9 0 では、電サポ終了演出を指示するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 6 9 2 に移行する。

40

一方、S 6 8 0 にて、確定表示された特図が特定特図でないと判定された場合 ( S 6 8 0 : N o ) 、S 6 8 4 を実行し、その後、S 6 9 2 に移行する。

#### 【 0 1 2 4 】

S 6 9 2 では、上記処理の結果に基づく遊技状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、特別遊技処理に移行する。

図 2 7 に戻り、S 6 0 5 が肯定判定、即ち、確定図柄の表示中なら ( S 6 0 5 : y e s ) 、図 2 9 の S 6 9 4 に進み、確定図柄表示時間が経過したか否か判定し、否定判定なら ( S 6 9 4 : n o ) 特別遊技処理に移行し、肯定判定なら ( S 6 9 4 : y e s ) 、確定図柄表示終了処理 ( S 6 9 6 ) を行い、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を制御して特図の確定表示を終了させ、サブ統合制御装置 8 3 に擬似図柄の確定表示を終了させる指示信号を送信して特別遊技処理に移行する。

50

## 【0125】

## (4) 特別遊技処理について

図30～34の特別遊技処理では、S700にて、条件装置が未作動、即ち、大当たり遊技中ではないか否か判定する。肯定判定なら(S700:yes)、小当たり遊技中か否か判定し(S702)、否定判定なら(S702:no)リターンし、肯定判定なら(S702:yes)、小当たり開始演出中か否か判定し(S704)、肯定判定なら(S704:yes)、小当たり開始演出の終了時間か否か判定する(S706)。S706が否定判定なら(S706:no)リターンし、肯定判定なら(S706:yes)、第2大入賞口21を開放する小当たり開放処理(S708)を行い、初回特定領域有効フラグをセットし(S710)、可動片ソレノイド105aの動作を開始させ(S712)本処理をリターンする。10

## 【0126】

S704が否定判定なら(S704:no)、小当たり動作中(第2大入賞口21の開放中)か否か判定し(S714)、肯定判定なら(S714:yes)、第2カウントスイッチ21aの検出球数(第2大入賞口21への入球数)が所定数(一例として、1個)未満か否か判定し(S722)、否定判定なら(S722:No)、小当たり遊技としての第2大入賞口21の開放時間が終了したか否か判定し(S724)、否定判定なら(S724:no)リターンする。S722が肯定判定、又はS724が肯定判定なら(S722:Yes、S724:Yes)、第2大入賞口21の閉鎖処理を行い(S726)、小当たり終了演出処理を行い(S728)リターンする。なお、第2大入賞口21の閉鎖処理の際には、特定領域106の有効時間の終了後に、初回特定領域有効フラグをクリアすると共に、可動片ソレノイド105aの動作を停止させる。S714が否定判定、即ち、小当たり遊技となる第2大入賞口21の開放が終了していたなら(S714:no)、小当たり終了演出の時間が終了したか否か判定し(S716)、否定判定なら(S716:no)リターンし、肯定判定なら(S716:yes)、小当たり遊技終了処理を行い(S718)、小当たりフラグをクリアして(S720)リターンする。20

## 【0127】

S700が否定判定、即ち、大当たり遊技中であれば(S700:no)、図31のS730に進み、第1大入賞口20及び第2大入賞口21が閉鎖中か否か判定し、肯定判定なら(S730:yes)、大当たり開始演出中か否か判定し(S732)、肯定判定なら(S732:yes)、大当たり開始演出時間が終了したか否か判定し(S734)、否定判定なら(S734:no)リターンし、肯定判定なら(S734:yes)、第1大入賞口20の開放処理を行って(S736)リターンする。これにより、大当たり遊技の初回のラウンド遊技では必ず第1大入賞口20が作動する。30

## 【0128】

S732が否定判定、即ち、大当たり開始演出中ではないなら(S732:no)、開放間インターバル中か否か判定し(S738)、肯定判定なら(S738:yes)、インターバルの終了時間か否か判定し(S740)、否定判定なら(S740:no)リターンし、肯定判定なら(S740:yes)、次回の開放は第1大入賞口20が開放するラウンドか否か判定し(S742)、肯定判定なら(S742:yes)、第1大入賞口20の開放処理を行って(S746)リターンし、否定判定なら(S742:no)、第2大入賞口21の開放処理を行い(S744)リターンする。40

## 【0129】

S738が否定判定、即ち、第1大入賞口20及び第2大入賞口21は閉鎖中だが、大当たり開始演出中でも開放間インターバル中でもないなら(S738:no)、大当たり終了演出中か否か判定し(S748)、否定判定なら(S748:No)、サブ統合制御装置83に大当たり開始演出を指示するコマンドを送信する大当たり開始演出処理を行い(S750)リターンする。一方、肯定判定なら(S748:Yes)、図34のS780に移行する。

## 【0130】

10

20

30

40

50

S730が肯定判定、即ち、第1大入賞口20又は第2大入賞口21が開放中なら(S730: Yes)、図32のS752に移行し、第1大入賞口20が開放中か否か判定し、肯定判定なら(S752: yes)、第1カウントスイッチ20aが遊技球を検出したか否か判定し(S754)、肯定判定なら(S754: yes)、第1カウントスイッチ20aの検出数が10個未満か否か判定する(S756)。

#### 【0131】

S756が肯定判定、又はS754が否定判定なら(S756: yes, S754: no)、第1大入賞口20の開放時間が終了したか否か判定し(S758)、否定判定なら(S758: no)リターンし、S758が肯定判定、又はS756が否定判定なら(S758: yes, S756: no)、第1大入賞口20の閉鎖処理を行い(S760)、ラウンド間インターバル処理を行いサブ統合制御装置83にラウンド間インターバル演出を指示するコマンドを送信し(S762)リターンする。  
10

#### 【0132】

S752が否定判定、即ち、第2大入賞口21が開放中なら(S752: no)、図33のS764に進み、第2カウントスイッチ21aが遊技球を検出したか否か判定する。S764が肯定判定なら(S764: yes)、第2カウントスイッチ21aの検出数が10個未満か否か判定し(S766)、否定判定の場合には(S766: No)リターンする。一方、S764が否定判定なら(S764: No)、第2大入賞口21の開放時間が終了したか否かを判定し(S768)、否定判定ならば(S768: No)本処理をリターンする。  
20

#### 【0133】

第2カウントスイッチ21aの検出数が10個以上の場合(S766: Yes)、又は、第2大入賞口21の開放時間が終了した場合(S768: Yes)、第2大入賞口21を閉鎖し(S770)、可動片ソレノイド105aの動作を停止させ(S772)、S774に移行する。S774では、実行中のラウンド遊技が最大継続ラウンドではないか否か判定し、肯定判定なら(S774: yes)、大当たり終了演出処理を行いサブ統合制御装置83に大当たり終了演出を指示するコマンドを送信し(S776)リターンする。一方、否定判定なら(S774: No)、ラウンド間インターバル処理を行い(S778)リターンする。

#### 【0134】

S748が肯定判定である場合に移行する図34のS780は、大当たり終了演出の時間が終了したか否か判定し、否定判定なら(S780: no)リターンし、肯定判定なら(S780: yes)、役物連続作動装置の停止処理(S782)、条件装置の作動停止処理(S784)を行い。S625で設定したモードバッファを参照し(S786)、開放延長フラグをセットし(S788)、開放延長カウンタを設定し(S790)、モードバッファをクリアし(S792)、終了コマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S794)、遊技状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S796)、大当たりフラグをクリアして(S798)リターンする。  
30

#### 【0135】

##### (5) 役物大当たり検出処理について

図35の役物大当たり検出処理は、初回特定領域有効フラグがセットされることにより起動される。なお、役物大当たり検出処理は、メインルーチンからコールされても良い。S900では、初回特定領域有効フラグがセットされているか否かが判定される。肯定判定の場合には(S900: Yes)、S905に移行し、否定判定の場合には(S900: No)、リターンする。S905では、特定領域スイッチ106aが遊技球を検出したか否か判定し、否定判定なら(S905: no)リターンし、肯定判定なら(S905: yes)、小当たり図柄を参照し(S910)、参照した小当たり図柄の種類に応じてS625と同様のモードバッファ設定処理(S915)を行い、大入賞口の開放パターンの設定を行う役物大当たり遊技設定処理(S920)を行う。  
40

#### 【0136】

続いて、第2大入賞口21の閉鎖処理を行い(S925)、可動片ソレノイド105bの駆動を停止し(S930)、初回特定領域有効フラグをクリアし(S935)、小当たりフラグをクリアし(S940)、開放延長フラグが1か否か判定し(S945)、肯定判定なら(S945:y e s)開放延長フラグをクリアする(S950)。

S950、又はS945の否定判定(S945:n o)に続いては、条件装置作動開始処理(S955)、役物連続作動装置作動開始処理(S960)を行い、大当たりフラグをセットし(S965)、大当たり開始演出指示コマンドと状態指示コマンドとをサブ統合制御装置83に送信し(S970、S975)リターンする。

### 【0137】

#### (6) 演出について

10

図36は、電サポ状態に関連して演出図柄表示装置6の画面に表示される演出画面1000~1020を示している。

演出画面1000, 1010は、電サポ状態中に行われる電サポ終了予兆演出において表示され、電サポ状態の終了時期が示唆される。具体的には、演出画面1000, 1010では、小当たりの発生により、特定特図である小当たり図柄が停止表示されたか否かが示される。これらの情報は、例えば、文字やキャラクタの挙動や表情等により示される。

### 【0138】

一例として、演出画面1000は、特定特図でない小当たり図柄が停止表示された場合に表示される。この場合には、開放延長カウンタが更新されず、電サポ状態の終了に近づかない。このため、遊技者に有利な展開となる。この場合の有利な展開では、開放延長状態の終了契機が近づかなかったことにより、引き続き第2始動口12へ容易に入賞させることで、第2特図の大当たり若しくは小当たりからの役物大当たりを狙える期間を継続することができる。演出画面1000では、このことが、文字や、キャラクタの笑顔により示唆されている。一方、演出画面1010は、特定特図である小当たり図柄が停止表示され、開放延長カウンタが更新された際に表示される。この場合には、開放延長カウンタが更新され、電サポ状態の終了に近づく。このため、遊技者に不利な展開となる。演出画面1010では、このことが、文字や、キャラクタの緊張した表情により示唆されている。

20

### 【0139】

一方、演出画面1020は、電サポ状態の終了時に表示される。演出画面1020は、電サポ状態が終了したことを示している。

30

また、演出画面1000~1020では、さらに、第1及び第2特図の保留記憶数等が表示される。

#### [効果]

第1実施形態では、大当たり遊技終了後の特典期間では、特定図柄である小当たり図柄が停止表示した回数により、開放延長状態の終了時期が決定される。また、第2実施形態では、大当たり遊技終了後の特典期間では、特定図柄である小当たり図柄が停止表示した回数により、時短状態及び開放延長状態の終了時期が決定される。このため、開放延長状態や時短状態の終了時期をランダムに変動させることが可能となり、開放延長状態や時短状態の終了時期を把握し難くすることが可能となる。その結果、開放延長状態や時短状態が付与された際の遊技を多様化させたり、遊技者に緊張感を与えていたりすることが可能となり、遊技の興奮を高めることができる。

40

### 【0140】

#### [他の実施形態]

(1) 第1, 第2実施形態では、小当たりが発生する特図の大当たり抽選で停止表示される特図が、特定図柄として用いられる。しかし、小当たりが発生しない特図の大当たり抽選で停止表示される特図が、特定図柄として用いられても良い。この場合、複数の種類のハズレ図柄を設け、一部の種類のハズレ図柄を特定特図として用いるのが好適である。

### 【0141】

(2) 第1実施形態では、大当たり遊技後の特典期間に高確率状態、時短状態、及び開放延長状態の3つの特典状態が付与され、特定特図が停止表示された回数が継続回数に達す

50

ると、開放延長状態が終了する。また、第2実施形態では、大当たり遊技後の特典期間に時短状態及び開放延長状態の2つの特典状態が付与され、停止表示された回数が継続回数に達すると、時短状態及び開放延長状態が終了する。しかし、特典期間に付与される特典状態や、特定特図の停止表示回数が継続回数に達した際に終了する特典状態はこれに限定されず、例えば、特定特図の停止表示回数が継続回数に達した際、高確率状態を終了させるようにしても良い。

#### 【0142】

(3) 第1，第2実施形態のパチンコ機50は、第1及び第2特図が設けられており、第2特図の大当たり抽選で小当たりに当選する。しかし、第1特図の大当たり抽選で小当たりに当選するパチンコ機においても、第1，第2実施形態と同様にして第1特図の中から特定特図を定め、同様にして特典状態の終了時期を定めてても良い。また、1つの特図のみが設けられているパチンコ機においても、該特図の中から特定特図を定め、同様にして特典状態の終了時期を定めてても良い。

10

#### 【0143】

##### [特許請求の範囲との対応]

第1，第2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。

第1，第2実施形態のパチンコ機50が弾球遊技機の一例に、第1，第2特図表示装置9，10が変動表示手段の一例に相当する。

20

#### 【0144】

第1実施形態の第1特別図柄当否判定処理のS245、及び、第2特別図柄当否判定処理のS345が、当否判定手段の一例に相当し、第2特別図柄当否判定処理のS492，S494が終了手段の一例に相当し、特別遊技処理のS510，S525が小当たり遊技手段の一例に、S538，S545，S560が大当たり遊技手段の一例に、S575～S588が移行手段の一例にそれぞれ相当する。

30

#### 【0145】

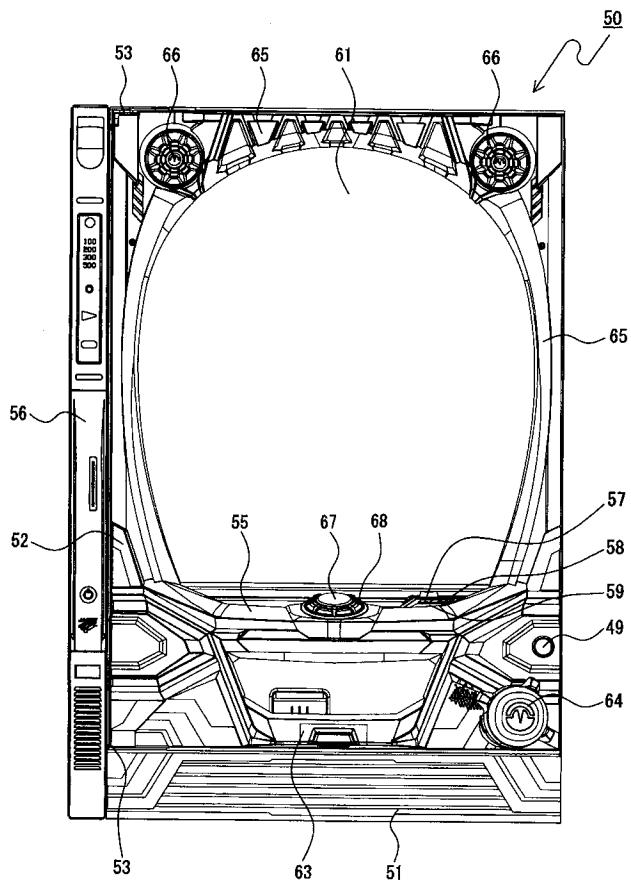
第2実施形態の当否判定処理のS615が当否判定手段の一例に相当し、S686，S688が終了手段の一例に相当する。また、特別遊技処理のS708，S726が小当たり遊技手段の一例に、S736，S744，S746，S760，S770が大当たり遊技手段の一例に、S788，S790が移行手段の一例に相当する。

#### 【符号の説明】

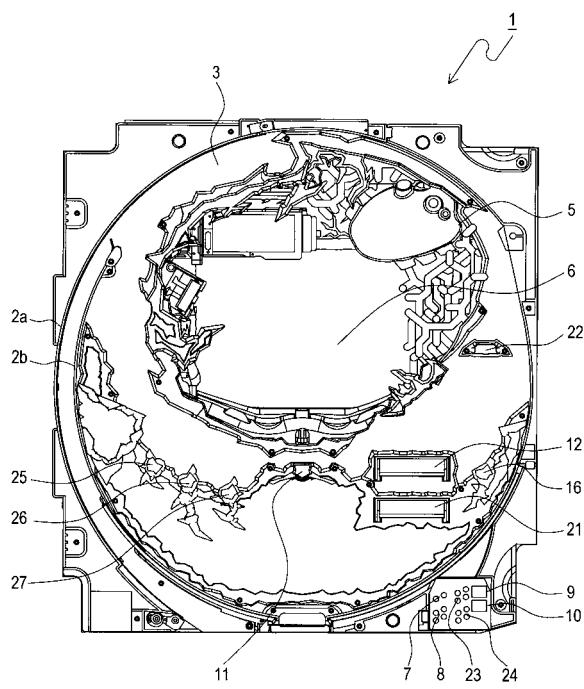
#### 【0146】

1…遊技盤、3…遊技領域、6…演出図柄表示装置、9…第1特別図柄表示装置、10…第2特別図柄表示装置、11…第1始動口、12…第2始動口A又は第2始動口、16…第2始動口B、20…第1大入賞口、21…大入賞口又は第2大入賞口、22…普通図柄作動ゲート、50…パチンコ機、80…主制御装置、82…演出図柄制御装置、83…サブ統合制御装置。

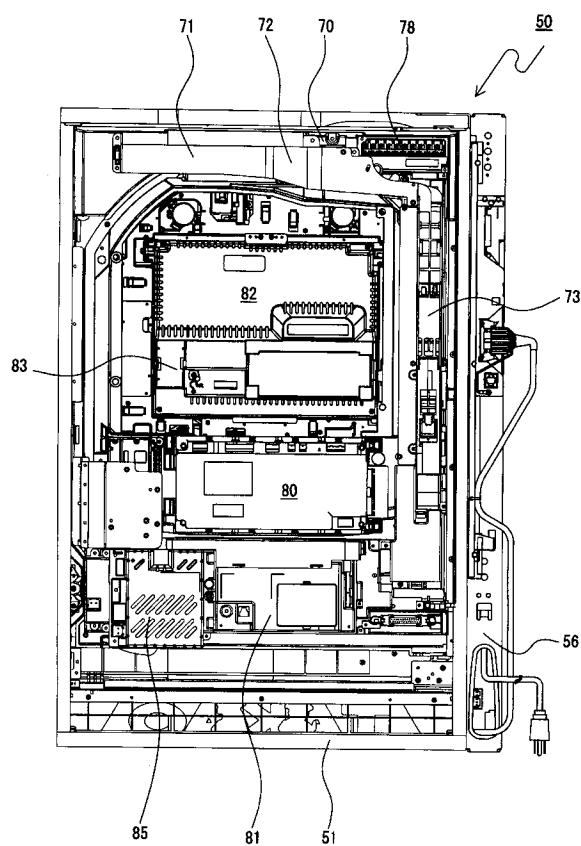
【図1】



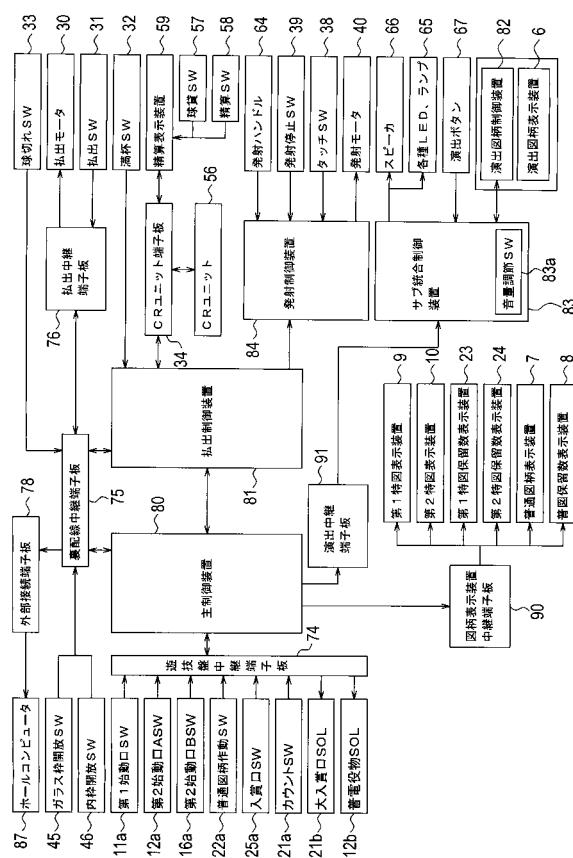
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

設定項目	設定内容				
大当たり確率	通常確率	1/300			
	高確率	1/50			
小当たり確率	第1特図	通常確率	—	高確率	
	第2特図	通常確率	199/300	高確率 49/50	
確変付与率、継続率	第1特図	50%	大当たり遊技終了後、 特図が100回変動するまで		
	第2特図	90%			
大入賞口開放時間	大当たり	29秒×R	規定入賞数	10個	
	小当たり	2秒×1回			
普通電動役物 開放延長終了契機	全ての大当たり遊技終了後、 小当たり図柄1、3、5のいずれかが計3回停止表示されるまで継続				
	通常時	0.2秒×1回			
普通電動役物 開放時間、回数	開放延長時	1.0秒×2回			
賞球数	第1始動口:3個、第2始動口A、B:1個 大入賞口:10個、一般入賞口:10個				

【図6】

第1特図の大当たりの種類	第1特図決定用乱数	第1特図大当たり図柄	振分率
8R通常時短有	0~9	図柄1	50/100
	10~19	図柄2	
	20~29	図柄3	
	30~39	図柄4	
	40~49	図柄5	
8R高確時短有	50~59	図柄6	50/100
	60~69	図柄7	
	70~79	図柄8	
	80~89	図柄9	
	90~99	図柄10	

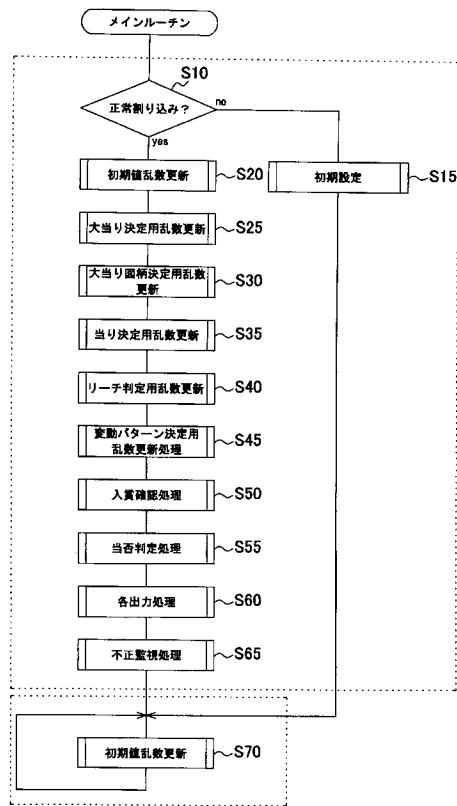
【図7】

(a) 第2特図の大当たりの種類	第2特図決定用乱数	第2特図大当たり図柄	振分率
8R通常時短有	0~9	図柄1	10/100
	10~19	図柄2	
	20~29	図柄3	
	30~39	図柄4	
	40~49	図柄5	
	50~59	図柄6	
	60~69	図柄7	
	70~79	図柄8	
8R高確時短有	80~89	図柄9	20/100
	90~99	図柄10	

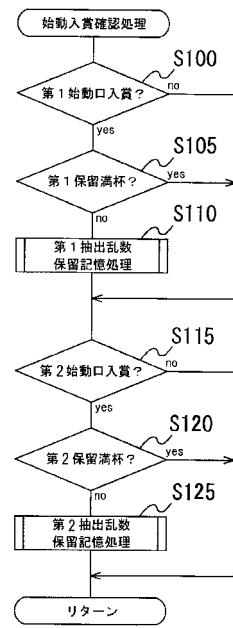
(b)

第2特図の当たりの種類	第2特図決定用乱数	当たり図柄	振分率
当たり1	0~9	当たり図柄1	10/60
当たり2	10~19	当たり図柄2	10/60
当たり3	20~29	当たり図柄3	10/60
当たり4	30~39	当たり図柄4	10/60
当たり5	40~49	当たり図柄5	10/60
当たり6	50~59	当たり図柄6	10/60

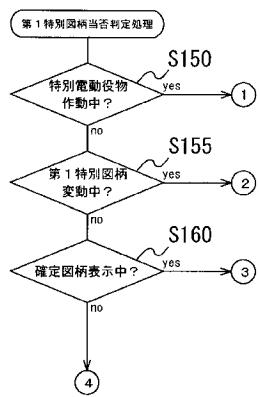
【図8】



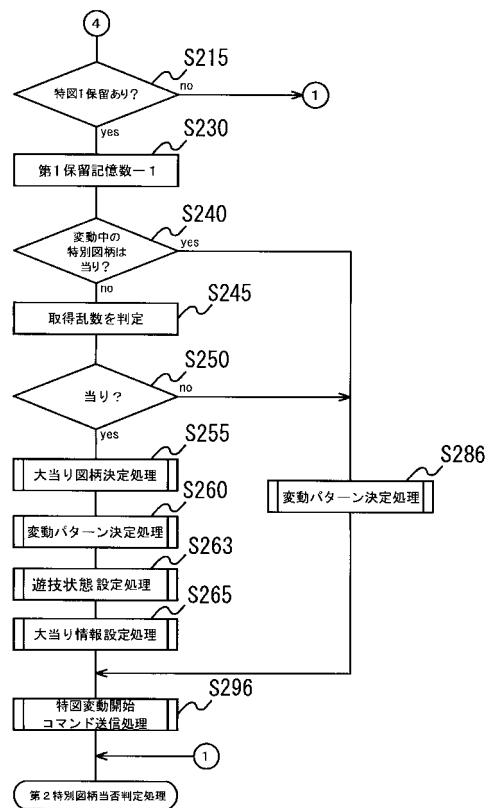
【図9】



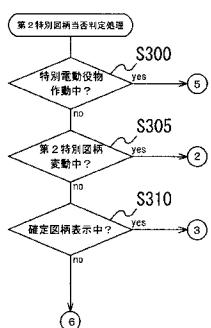
【図10】



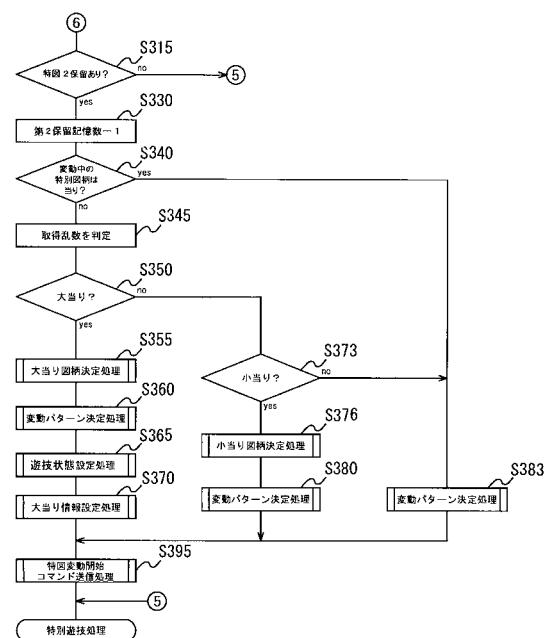
【図11】



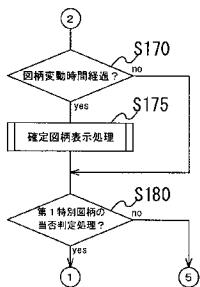
【図12】



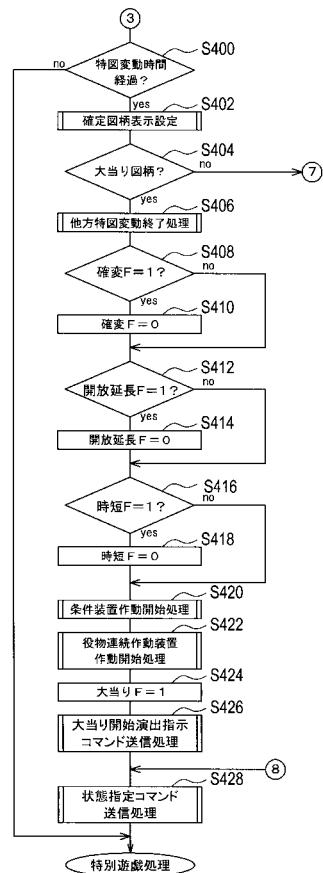
【図13】



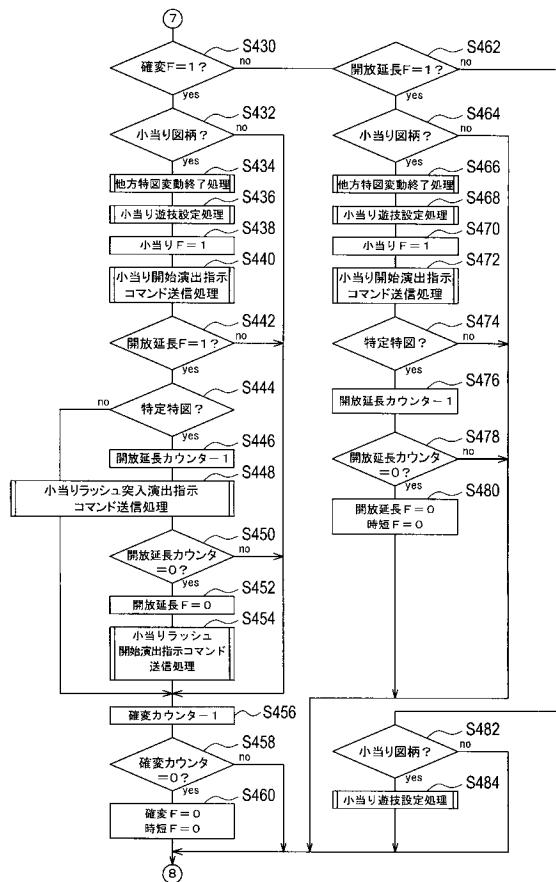
【図14】



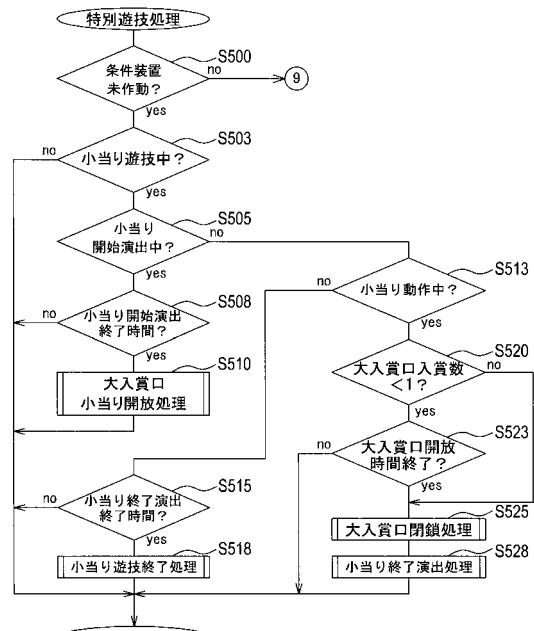
【図15】



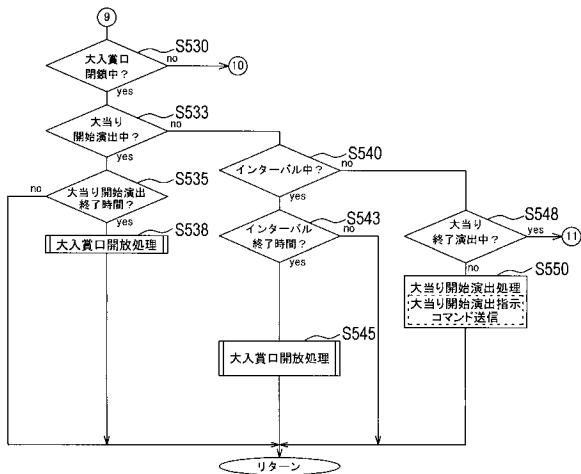
【図16】



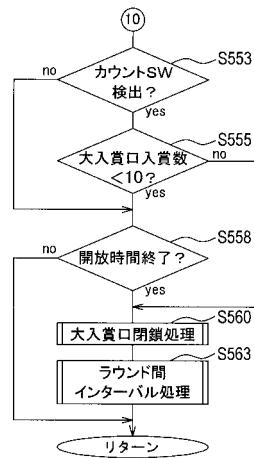
【図17】



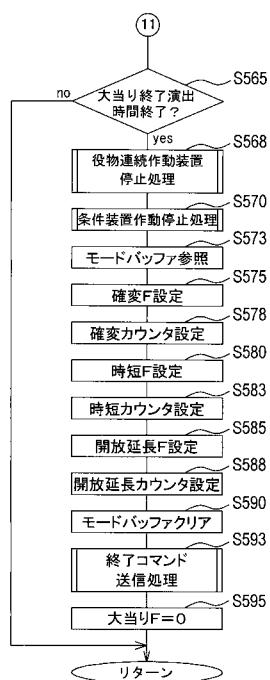
【 図 1 8 】



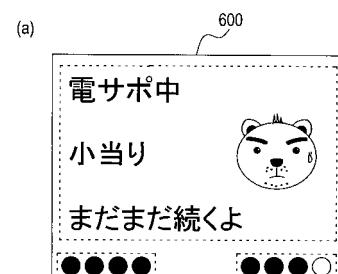
【 図 1 9 】



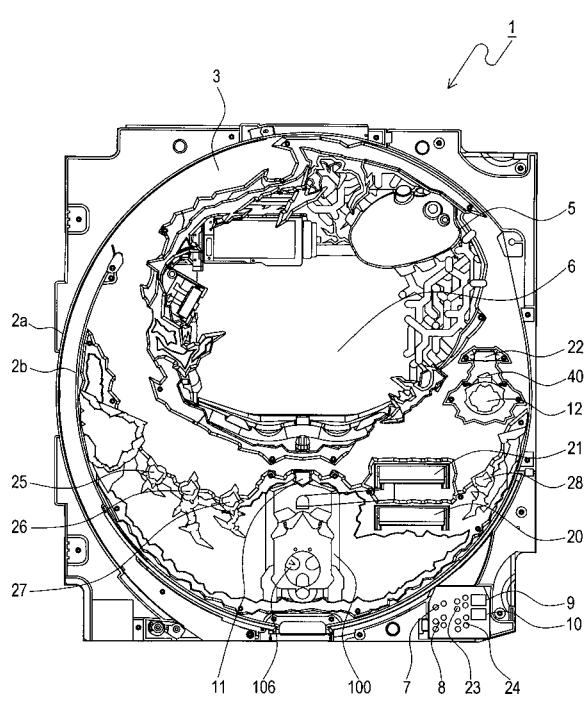
【 図 2 0 】



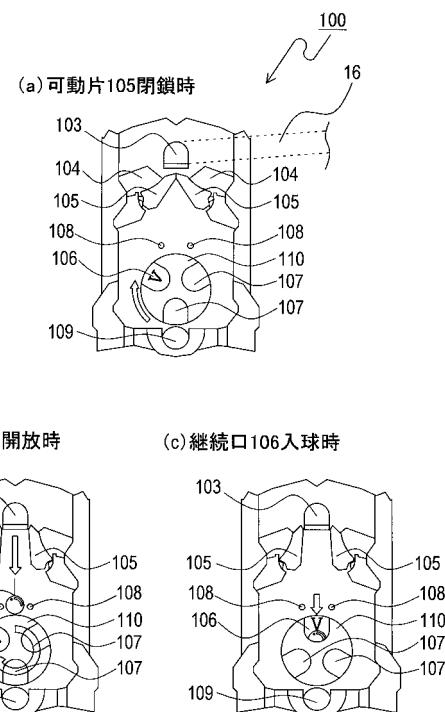
【 図 2 1 】



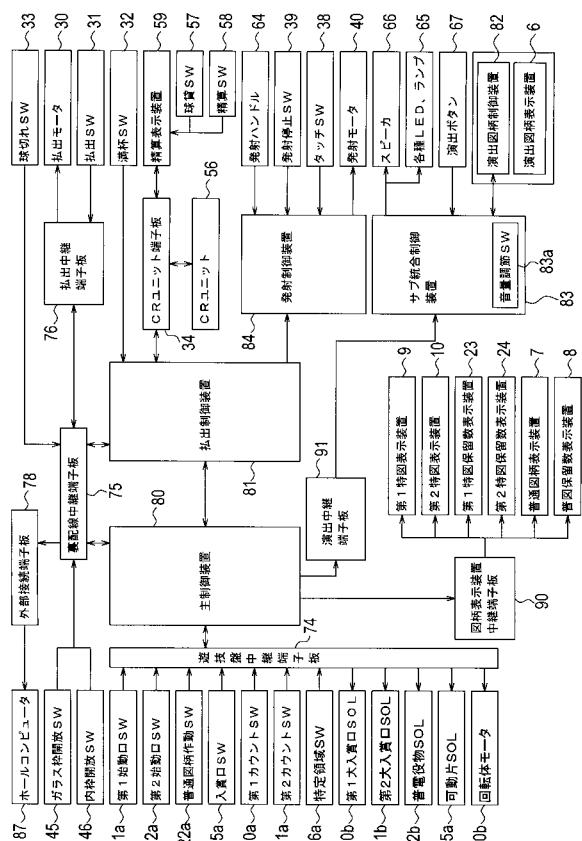
【図22】



【図23】



【図24】



【図26】

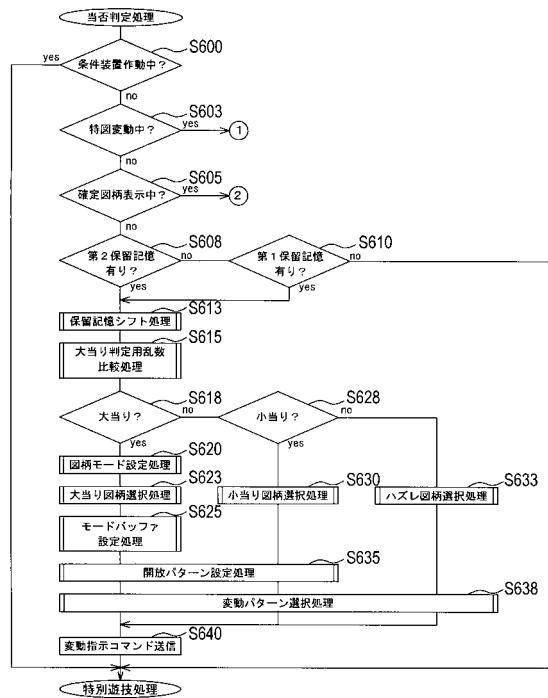
(a)

小当り図柄		設定内容	
小当り図柄		電サポ 状態	役物大当り 総ラウンド数
第2特図	a	有り	10
	b	無し	10
	c	有り	13
	d	無し	13
	e	有り	16
	f	無し	16

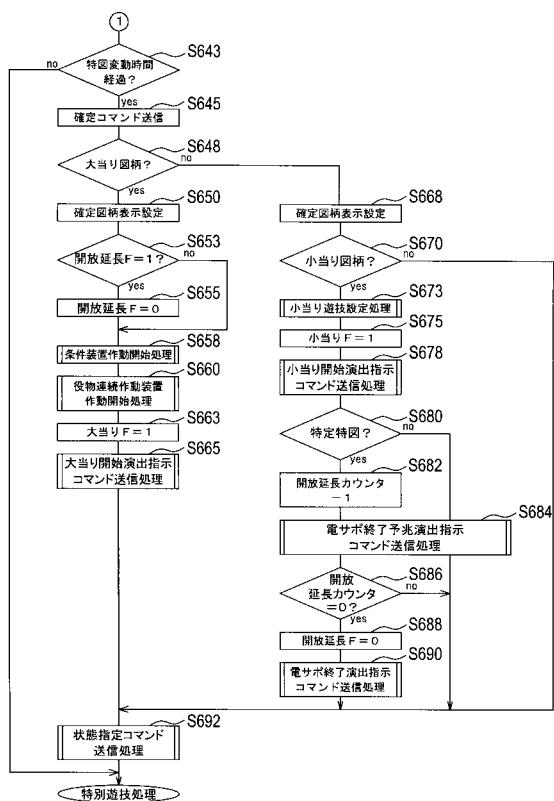
(b)

大当り図柄		電サポ 状態	大当り図柄		電サポ 状態
第1特図	A	有り	第2特図	A	有り
	B	無し		B	無し
	C	無し		C	有り
	D	有り		D	無し
	E	無し		E	有り
	F	無し		F	無し

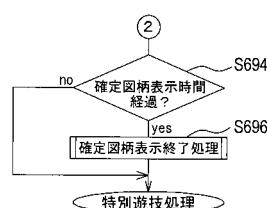
【図27】



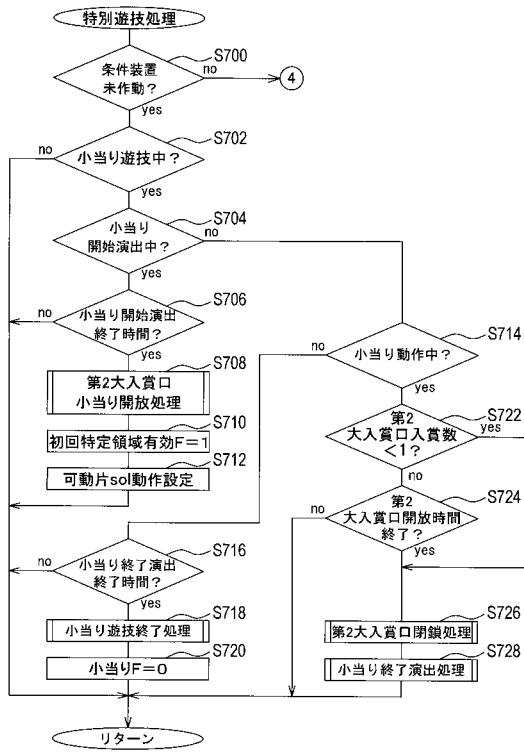
【図28】



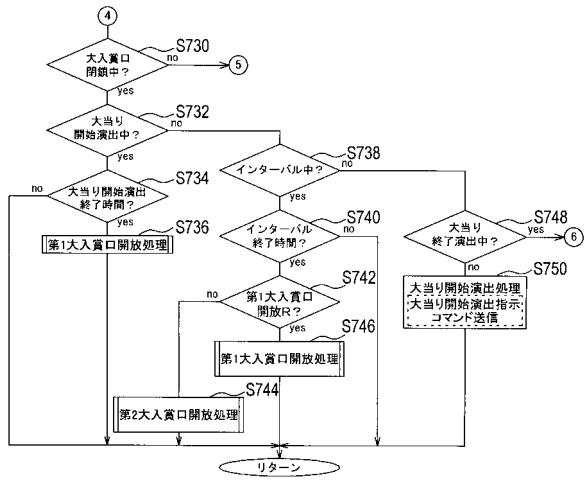
【図29】



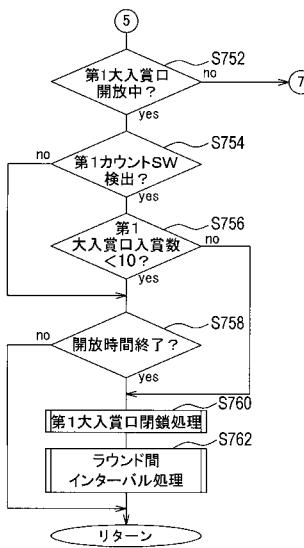
【図30】



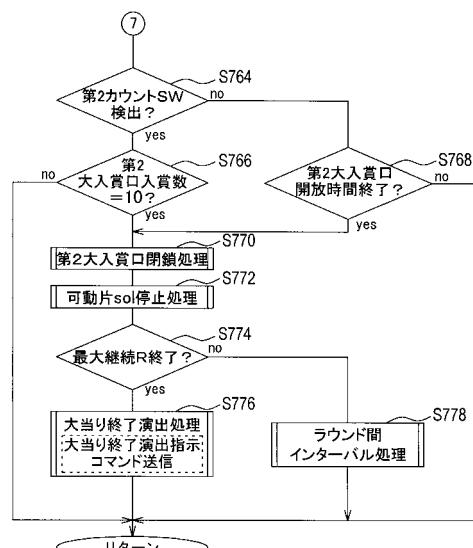
【図31】



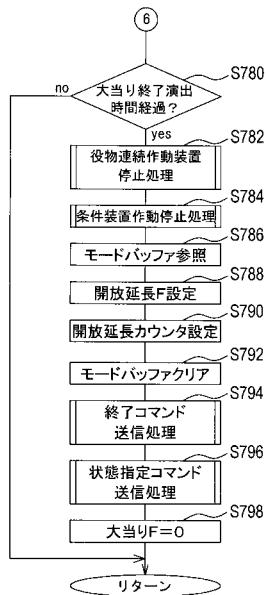
【図32】



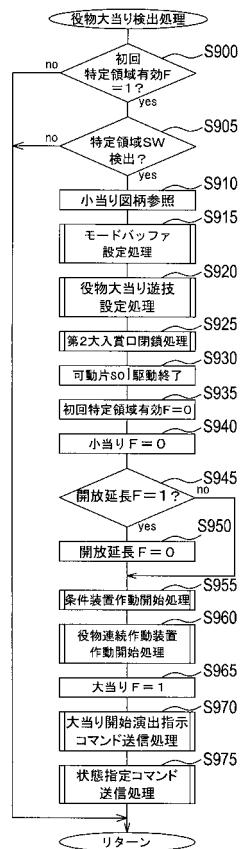
【図33】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

