

(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. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 2 0 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) (71) 出願人 395018239
(22) 出願日 平成30年5月31日 (2018.5.31) 株式会社高尾
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
(72) 発明者 加藤 惣行
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2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			
大当り確率	通常確率	1/300		
	高確率	1/50		
小当り確率	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	大当り	29秒×R	規定入賞数	10個
	小当り	2秒×1回		1個
普通電動役物 開放延長終了契機	全ての大当り遊技終了後、 小当り図柄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りになると、大入賞口を開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記大当り遊技の終了後、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、 10

前記当否判定にて前記大当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、 20

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りになると、前記大入賞口を開放する小当り遊技を行う小当り遊技手段をさらに備え、

前記当否判定で小当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、小当り図柄とし、

前記小当り図柄が、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、 40

複数の種類の前記小当り図柄が設けられており、

一部の種類の前記小当り図柄が、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】

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】

【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】

【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、遊技の興趣を欠く恐れがある。

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趣を高めるこ
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当
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、当否判定にて大当りに当選しな

10

20

30

40

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たりすることが可能となり、特典状態中の遊技の興趣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も良い。

【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たりすることが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

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、当否判定で小当りになると、大入賞口を開放する小当り遊技を行う小当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、小当り図柄とし、小当り図柄が、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りの発生に基づきランダムに変動させることが可能となり、特典状態中の遊技の興趣を高めることが可能となる。また、小当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。

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、小当りが発生した場合、特定の種類の小当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、遊技の興趣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。

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、特典状態中の遊技の興趣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

10

20

30

40

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可能となる。

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

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可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 5 】

【 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氣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。

【 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。

【 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氣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。

【図 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】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 3 3】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 3 4】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 3 5】第 2 実施形態の役物大当り検出処理のフローチャートである。
【図 3 6】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採りうる。

[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 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて各構成を保持する構造を有している。外枠 5 1 の左側上下にはヒンジ 5 3 が設けられており、ヒンジ 5 3 により、板ガラス 6 1 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）5 2 及び後述の内枠が、外枠 5 1 に対し開閉可能に保持される。また、前枠 5 2 の板ガラス 6 1 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 5 2 の上部の左右両側にはスピーカ 6 6 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 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 のほか、遊技の異常を報知する LED が設けられている。前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体に形成されている。また、下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が設けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【0018】

下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿 6 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿 5 5 の中央には、演出ボタン 6 7 及びジョグダイヤル 6 8 が設けられている。

30

パチンコ機 5 0 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）5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7、精算ボタン 5 8、精算表示装置 5 9 が設けられている。

【0019】

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

40

【0020】

センターケース 5 の直下には、第 1 始動口 1 1 が設置され、第 1 始動口 1 1 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り抽選（換言すれば、当否判定）が行われる。第 1 始動口 1 1 は、左打ち（センターケース 5 の左側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（左打ち領域）に配置されており、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 1 1 に遊技球が入球すると、第 1 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 1 保留記憶として

50

記憶される。

【 0 0 2 1 】

また、右打ち（センターケース 5 の右側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（右打ち領域）に、特別電動役物からなる大入賞口 2 1 が設けられており、大当たり抽選で当た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 1 1 の右方であって、大入賞口 2 1 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 A 1 2 が設置されている。第 2 始動口 A 1 2 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 A 1 2 は、閉鎖時であっても稀に入球可能に構成されていても良い。また、第 2 始動口 A 1 2 の右方には、常時入球が可能な第 2 始動口 B 1 6 が設置されている。

10

【 0 0 2 2 】

第 2 始動口 A 1 2 又は第 2 始動口 B 1 6（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。

【 0 0 2 3 】

第 1 始動口 1 1 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 1 1 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、センターケース 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 A 1 2 又は第 2 始動口 B 1 6 に入球する配列となっている。

20

【 0 0 2 4 】

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 1 0 と、4 個の L E D からなる第 1 特図保留数表示装置 2 3 及び第 2 特図保留数表示装置 2 4 が設置されている。また、第 1 始動口 1 1 の左方には、一般入賞口 2 5 , 2 6 , 2 7 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 L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。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。

30

【 0 0 2 5 】

センターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6 の L C D パネルが配設され、L C D パネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第 1 , 第 2 特図に対応する大当たり抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。また、センターケース 5 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。なお、遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘（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。

40

【 0 0 2 6 】

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

50

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）電氣的構成について

次に、パチンコ機50の電氣的構成について説明する。このパチンコ機50は、図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。

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。

40

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

【 0 0 3 4 】

また、払出制御装置 8 1 は、C R ユニット端子板 3 4 を介して C R ユニット 5 6 と交信することで払出モータ 3 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 3 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 3 4 は、精算表示装置 5 9 と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 S W 3 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 3 9 から発射停止信号が入力される。

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

【 0 0 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 L S I 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 L E D、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 が生成したものとがある）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っ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、所定期数及び所定期間（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 特図の小当りの種類として、小当り 1 ~ 6 の 6 種類が設けられている。小当りが発生すると、抽選により小当りの種類が決定される。各種類の小当りは、1 / 6 の確率で発生する。なお、各種類の小当りにより行われる小当り遊技の内容は変わらない。また、小当りに当選した際には、小当り図柄 1 ~ 6 のうち、当選した小当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り図柄に対応する演出図柄が停止表示される。

【 0 0 4 6 】

そして、開放延長状態は、大当り遊技終了後、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りの確率は、通常確率状態であれば 1 9 9 / 3 0 0、高確率状態であれば 4 9 / 5 0 であり、小当り時に特定特図である小当り図柄 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。

【 0 0 4 7 】

一方、大当りが 4 R 又は 8 R 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、大当り遊技終了後、上限回数（一例として 1 0 0 回）の大当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に設定される。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、次の大当りが発生するまで継続しても良い。これに対し、大当りが 8 R 通常時短有である場合、大当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。

【 0 0 4 8 】

このため、パチンコ機 5 0 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 1 1 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（1 0 分程度）が長く、第 2 始動口 B 1 6 を狙い打っても遊技が成立しないためである。

【 0 0 4 9 】

そして、第 1 特図での大当り抽選で大当りになると、遊技者は右打ちを開始し、さらに大当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ボ状態とも記載する。時短状態では、小当りを備える第 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 B 1 6 への入球を狙うと共に、大当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 2 2 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 A 1 2 への入球を狙う。なお、第 2 始動口 B 1 6 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 B 1 6 への入球も高い頻度で発生する。

【 0 0 5 0 】

このため、開放延長状態中は、第 2 始動口 A 1 2 及び第 2 始動口 B 1 1 6 への入球が頻発し、通常確率状態であれば 1 9 9 / 3 0 0 の確率で、高確率状態であれば 4 9 / 5 0 の確率で小当りが発生する。しかし、第 1 実施形態では、大入賞口 2 1 の真上に第 2 始動口 A 1 2 が配置されており、第 2 始動口 A 1 2 の開放期間が長いと、小当りの当選により大入賞口 2 1 が開放されても大入賞口 2 1 への入球が生じ難い。また、図 5 に示すように、第 2 始動口 A 1 2 の賞球数は、大入賞口 2 1 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、小当り遊技による賞球は望めない）。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

つまり、第 2 始動口 A 1 2 は、その開放時に、開放された大入賞口 2 1 への入球を妨害する（換言すれば、大入賞口 2 1 に入球するはずの遊技球が入球する）ように、大入賞口 2 1 の真上に配置されている。しかしながら、第 2 始動口 A 1 2 の配置位置は、大入賞口 2 1 の真上に限らず、開放された大入賞口 2 1 への入球を妨害し得る範囲内で、随時定められ得る。すなわち、第 2 始動口 A 1 2 は、例えば、遊技球が大入賞口 2 1 に向かう経路上に配置され、開放時に大入賞口 2 1 への入球を妨害するように構成されていても良い。

【 0 0 5 2 】

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、大当たりが 8 R 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、大当たりが 4 R 又は 8 R 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 A 1 2 の開放頻度が低く、開放された大入賞口 2 1 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 B 1 6 に入球させると、短時間変動となった第 2 特図の大当たり抽選にて 4 9 / 5 0 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、大当たり遊技終了後、特図が 1 0 0 回変動するまで）、大入賞口 2 1 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。

【 0 0 5 3 】

なお、開放延長状態の終了条件は、大当たり遊技終了後の遊技状態（換言すれば、大当たりの種類）に基づいて変化させてもよく、大当たりが 8 R 通常時短有の場合には、大当たり遊技終了後から特図が所定回数変動したとしてもよい。従って、本実施形態の場合、大当たりが 8 R 通常時短有の場合、特図が 1 0 0 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、大当たりが 4 R 又は 8 R 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、大当た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、興趣ある遊技性を提供できる。

【 0 0 5 4 】

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）の大当たり抽選で大当たりとなった場合に終了する。そして、該大当たりが 4 R 又は 8 R 高確時短有の場合には、大当た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。

【 0 0 5 5 】

つまり、大当たりが 4 R 又は 8 R 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。

なお、開放延長状態中は、小当り遊技における大入賞口 2 1 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 A 1 2 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 2 1 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 2 1 と第 2 始動口 A 1 2 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 A 1 2 への入球と大入賞口 2 1 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。

【 0 0 5 6 】

また、第 1 実施形態では、高確率状態時に第 2 特図の大当た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

10

20

30

40

50

当り図柄に加えて、或いは、小当り図柄に替えて、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。

【 0 0 5 7 】

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 特図の大当り抽選に小当りを設け、第 1 特図の小当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 5 0 の主制御装置 8 0 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、2 m s 周期のタイマ割り込み処理として起動されるが、2 m s 以外の割り込み周期で起動しても良い。

【 0 0 5 8 】

S 1 0 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 (S 1 0 : Y e s)、S 2 0 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 1 0 : N o)、S 1 5 にて C P U や I / O 等の初期設定を行い、S 7 0 に移行する。S 1 0 で肯定判定が得られた場合には、初期値乱数の更新 (S 2 0)、大当り決定用乱数の更新 (S 2 5)、大当り図柄決定用乱数の更新 (S 3 0)、当り決定用乱数の更新 (S 3 5)、リーチ判定用乱数の更新 (S 4 0)、変動パターン決定用乱数の更新 (S 4 5) を行う。

【 0 0 5 9 】

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 (S 5 0) と、始動口への入賞に起因して大当り抽選を行う当否判定処理 (S 5 5) と、サブ統合制御装置 8 3 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 8 7 等に各種情報を送信する各出力処理 (S 6 0) と、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理 (S 6 5) とを行う。

【 0 0 6 0 】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート 2 2 の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物 (第 2 始動口 A 1 2) を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。また、当否判定処理に続いて、大当り遊技を行うための大当り遊技処理が行われる。そして、S 7 0 では、次のタイマ割り込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

【 0 0 6 1 】

(3) 始動入賞確認処理について

次に、主制御装置 8 0 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。

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

【 0 0 6 2 】

S 1 1 0 では、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、大当り抽選で当たった際に停止表示される大当り図柄を決定するための大当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、S 1 1 5 に処理を移行する。なお、S 1 0 0 が否定判定された場合または S 1 0 5 が肯定判定された場合も S 1 1 5 に移行する。

【 0 0 6 3 】

S 1 1 5 では、第 2 始動口 A S W 1 2 a 及び第 2 始動口 B S W 1 6 a の検出信号に基づき、第 2 始動口 A 1 2 又は第 2 始動口 B 1 6 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。

そして、肯定判定の場合は (S 1 1 5 : y e s)、S 1 2 0 に処理を移行し、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。

【 0 0 6 4 】

S 1 2 5 で行なう処理は、S 1 1 0 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、S 1 2 0 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 1 0 ~ 1 1 に示す第 1 特別図柄当否判定処理では、主制御装置 8 0 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 (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 (S 1 5 0)。S 1 5 0 の判定が否定判断で、第 1 特別図柄が変動中でなく (S 1 5 5 : n o)、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 (S 1 6 0 : n o)、図 1 1 の S 2 1 5 に移行し、第 1 保留記憶 (上記、S 1 1 0 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 (S 2 1 5 : y e s)、第 1 保留記憶数をデクリメントし (S 2 3 0)、変動中の特別図柄 (ここでは第 2 特図) が大当りとなるか否かを判定する (S 2 4 0)。否定判断、すなわち第 2 特図が大当りにならなければ S 2 4 5 に進む。なお、S 1 5 0 で肯定判定となった場合には (S 1 5 0 : Y e s)、第 2 特別図柄当否判定処理に移行する。

【 0 0 6 5 】

S 2 4 5 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する (S 2 5 0)。なお、前述の S 2 4 0 および S 2 5 0 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。S 2 5 0 が肯定判定であれば、大当り図柄決定用乱数によって大当り図柄を決定する (S 2 5 5)。なお、図 6 は、大当り図柄決定用乱数 (第 1 特図決定用乱数) と第 1 特図の大当り図柄の関係を示している。

【 0 0 6 6 】

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 (S 2 6 0)。S 2 6 0 の処理では第 1 特別図柄表示装置 9 に表示される第 1 特別図柄の大当り用の変動時間等の変動パターンを決定し、続く S 2 6 3 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、大当り図柄に応じて、大当り遊技後の遊技状態を設定する。

次に、大当り設定処理を行う (S 2 6 5)。大当り設定処理とは、決定した大当り図柄によって、大当り後の遊技状態や大当り遊技にかかる情報 (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) を取得する処理である。大当り設定処理が終了すると、S 2 9 6 に移行する。

【 0 0 6 7 】

S 2 5 0 において外れと判定された場合は、S 2 8 6 に移行する。なお、S 2 4 0 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 S 2 8 6 に移行する。S 2 8 6 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 S 2 8 6 により変動パターンが設定されると、S 2 9 6 に移行する。なお、S 2 4 0 にて肯定判断された場合に、S 2 5 0 の大当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。

【 0 0 6 8 】

S 2 9 6 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 8 3 に出力し、第 2 特別図柄当否判定処理を行なう。なお、S 2 1 5 が否定された場合は第 2 特別図柄当否判定処理 (図 1 2) に移行する。また、S 2 9 6

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)、肯定判定であれば(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が肯定判定された場合は、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、S 1 8 0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 8 3に出力するとともに、特別図柄表示装置 9，1 0にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

図 1 0の S 1 6 0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 1 2の S 3 1 0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 1 5の S 4 0 0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（S 4 0 0：n o）であれば特別遊技処理を行い、肯定判断であれば（S 4 0 0：Y e s）、確定図柄表示設定処理（S 4 0 2）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（S 4 0 4）。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（S 4 0 6）。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

【 0 0 7 5 】

S 4 0 6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 8 0からサブ統合制御装置 8 3へと外れ図柄停止指定コマンドが送信される。S 4 0 6の処理後、確変フラグが 1 か否かを判定する（S 4 0 8）。確変フラグを 1 にすると高確率状態となる。肯定判断であれば（S 4 0 8：y e s）、S 4 1 0にて確変フラグを 0 にし、S 4 1 2に移行する。確変フラグが 1 でなければ（S 4 0 8：n o）、そのまま S 4 1 2に移行する。S 4 1 2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。肯定判断であれば（S 4 1 2：y e s）、S 4 1 4にて開放延長フラグを 0 にし、S 4 1 6に移行する。開放延長フラグが 1 でなければ（S 4 1 2：n o）、そのまま S 4 1 6に移行する。S 4 1 6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。肯定判断であれば（S 4 1 6：y e s）、S 4 1 8にて時短フラグを 0 にし、S 4 2 0に移行する。時短フラグが 1 でなければ（S 4 1 6：n o）、そのまま S 4 2 0に移行する。

20

【 0 0 7 6 】

S 4 2 0では条件装置作動開始処理を行う。続く S 4 2 2では役物連続作動装置を作動させ、S 4 2 4にて大当たりフラグをセットし、S 4 2 6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 8 3に送信する。続く S 4 2 8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、特別遊技処理を行う。

30

【 0 0 7 7 】

S 4 0 4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 1 6の S 4 3 0にて確変フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば（S 4 3 0：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（S 4 3 2）。肯定判断（S 4 3 2：Y e s）なら他方の特別図柄の変動を中断する（S 4 3 4）。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、S 4 3 6にて小当たり遊技の内容を設定し、S 4 3 8にて小当たりフラグをセットする。そして、S 4 4 0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 8 3に送信する処理を行う。

40

【 0 0 7 8 】

続く S 4 4 2では、開放延長フラグが 1 であるか否かを判定し、肯定判断の場合には（S 4 4 2：Y e s）、S 4 4 4に移行し、否定判断の場合には（S 4 4 2：N o）、S 4 5 6に移行する。S 4 4 4では、確定図柄が特定特図であるか否かを判定する。肯定判断の場合（S 4 4 4：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（S 4 4 6）。続く S 4 4 8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 8 3に送信し、S 4 5 0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

【 0 0 7 9 】

続く S 4 5 0 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 4 5 0 : Y e s)、S 4 5 2 に移行し、否定判定の場合には (S 4 5 0 : N o)、S 4 5 6 に移行する。S 4 5 2 では、開放延長フラグをクリアし、続く S 4 5 4 では、小当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 8 3 に送信し、S 4 5 6 に移行する。一方、S 4 4 4 にて確定図柄が特定特図でないと判定された場合 (S 4 4 4 : N o)、S 4 4 8 を実行し、その後、S 4 5 6 に移行する。また、S 4 3 2 にて確定図柄が小当りにならないと判定された場合にも (S 4 3 2 : N o)、S 4 5 6 に移行する。

【 0 0 8 0 】

S 4 5 6 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 (S 4 5 8)。第 1 実施形態では、確変カウンタの初期値は 1 0 0 である。確変カウンタが 0 であれば (S 4 5 8 : Y e s)、S 4 6 0 にて確変フラグ及び時短フラグを 0 にし、図 1 5 の S 4 2 8 に進む。確変カウンタが 0 ではないときは (S 4 5 8 : n o)、そのまま図 1 5 の S 4 2 8 に移行する。

10

【 0 0 8 1 】

S 4 3 0 にて確変フラグが 0 と判定された場合 (S 4 3 0 : N o)、S 4 6 2 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 (S 4 6 2 : Y e s)、確定図柄が小当りになるものか否かを判定する (S 4 6 4)。そして、肯定判定が得られた場合、S 4 6 6、S 4 6 8、S 4 7 0、S 4 7 2 の処理を順次実行する。これらの処理は、それぞれ、S 4 3 4、S 4 3 6、S 4 3 8、S 4 4 0 と同一であるため、説明を省略する。

20

【 0 0 8 2 】

S 4 7 2 の実行後、S 4 7 4 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 (S 4 7 4 : Y e s)、開放延長カウンタをデクリメントする (S 4 7 6)。続く S 4 7 8 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 (S 4 7 8 : Y e s)、開放延長フラグ及び時短フラグをクリアし (S 4 8 0)、図 1 5 の S 4 2 8 に移行する。なお、S 4 6 4、S 4 7 4、又は、S 4 7 8 の判定で否定判定が得られた場合には、そのまま S 4 2 8 に移行する。

【 0 0 8 3 】

また、S 4 6 2 にて開放延長フラグが 0 と判定された場合 (S 4 6 2 : N o)、確定図柄が小当りになるものか否かを判定する (S 4 8 2)。そして、肯定判定が得られた場合 (S 4 8 2 : Y e s)、S 4 3 6、S 4 6 8 と同様の小当り遊技設定処理を行い (S 4 8 4)、図 1 5 の S 4 2 8 に移行する。なお、S 4 8 2 の判定で否定判定が得られた場合には、そのまま S 4 2 8 に移行する。

30

【 0 0 8 4 】

(6) 特別遊技処理について

図 1 7 ~ 2 0 に示す特別遊技処理では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置が未作動か否かを大当りフラグに基づいて判断する (S 5 0 0)。役物連続作動装置が未作動なら (S 5 0 0 : y e s)、小当り遊技中か否かを判定する (S 5 0 3)。なお、役物連続作動装置が作動中なら (S 5 0 0 : N o)、図 1 8 の S 5 3 0 に移行する。また、小当り遊技中でない場合には (S 5 0 3 : N o)、本処理を終了する。

40

【 0 0 8 5 】

小当り遊技中の場合 (S 5 0 3 : Y e s)、小当り開始演出中か否かを判定し (S 5 0 5)、肯定判定の場合には (S 5 0 5 : Y e s)、S 5 0 8 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 0 5 : N o)、S 5 1 3 に移行する。S 5 0 8 では、小当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 (S 5 0 8 : Y e s)、大入賞口 2 1 を開放して (S 5 1 0) 本処理を終了し、否定判定の場合には (S 5 0 8 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 8 6 】

一方、S 5 1 3 では、小当り動作中 (換言すれば、大入賞口 2 1 の開放中) か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 1 3 : Y e s)、S 5 2 0 に移行すると共に、否定判定

50

の場合には (S 5 1 3 : N o)、S 5 1 5 に移行する。S 5 1 5 では、小当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 (S 5 1 5 : Y e s)、小当り遊技を終了させる処理を実行した後 (S 5 1 8)、本処理を終了する。一方、否定判定の場合には (S 5 1 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 8 7 】

小当り動作中に移行する S 5 2 0 では、小当り遊技中の大入賞口 2 1 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 (S 5 2 0 : Y e s)、S 5 2 3 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 0 : N o)、S 5 2 5 に移行する。S 5 2 3 では、小当り遊技での大入賞口 2 1 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 2 3 : Y e s)、S 5 2 5 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 3 : N o)、本処理を終了する。そして、S 5 2 5 では、大入賞口 2 1 を閉鎖すると共に、続く S 5 2 8 にて、サブ統合制御装置 8 3 に対し、小当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。

【 0 0 8 8 】

図 1 8 の S 5 3 0 では、大入賞口 2 1 の閉鎖中か否かを判定し、大入賞口 2 1 が閉鎖中でない場合は (S 5 3 0 : n o)、図 1 9 の S 5 5 3 に移行する。一方、大入賞口 2 1 が閉鎖中の場合は (S 5 3 0 : Y e s)、大当り開始演出中か否かを判定し (S 5 3 3)、肯定判定の場合には (S 5 3 3 : Y e s) S 5 3 5 に移行し、否定判定の場合には (S 5 3 3 : N o) S 5 4 0 に移行する。S 5 3 5 では、大当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 (S 5 3 5 : Y e s)、大入賞口 2 1 を開放して (S 5 3 8) 本処理を終了すると共に、否定判定の場合には (S 5 3 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

一方、S 5 4 0 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 (S 5 4 0 : Y e s)、インターバル時間が経過したか否かを判定する (S 5 4 3)。インターバル時間が経過している場合 (S 5 4 3 : Y e s) は、大入賞口 2 1 を開放して本処理を終了し (S 5 4 5)、インターバル時間が経過していない場合 (S 5 4 3 : N o) は、本処理を終了する。また、インターバル中でない場合は (S 5 4 0 : n o)、大当り終了演出中であるか判定する (S 5 4 8)。そして、否定判定の場合は (S 5 4 8 : n o)、大当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 8 3 に送信し (S 5 5 0)、本処理を終了する。一方、肯定判定の場合は (S 5 4 8 : Y e s)、図 2 0 の S 5 6 5 に移行する。

【 0 0 9 0 】

図 1 9 の S 5 5 3 では、カウント S W 2 1 a からの信号に基づき、大入賞口 2 1 への入賞の有無を判定し、肯定判定の場合には (S 5 5 3 : Y e s)、S 5 5 5 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 5 3 : N o)、S 5 5 8 に移行する。S 5 5 5 では、現在のラウンドでの大入賞口 2 1 への入賞数が 1 0 個未満か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 5 5 : Y e s)、S 5 5 8 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 5 5 : N o)、S 5 6 0 に移行する。S 5 5 8 では、大入賞口 2 1 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 (S 5 5 8 : Y e s)、大入賞口 2 1 を閉鎖すると共に (S 5 6 0)、ラウンド間インターバル処理を行う (S 5 6 3)。最終ラウンドの開放が終了した場合には、大当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 (S 5 5 8 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 9 1 】

図 2 0 の S 5 6 5 では、大当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 (S 5 6 5 : Y e s)、役物連動作動装置の作動を停止し (S 5 6 8)、条件装置の作動を停止する (S 5 7 0)。そして、S 2 6 3 や S 3 6 5 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 (S 5 7 3)、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 (S 5 7 5 ~ S 5 8 8)。そ

して、モードバッファをクリアすると共に（Ｓ５９０）、大当り遊技の終了を示すコメントをサブ統合制御装置７３に送信し（Ｓ５９３）、大当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、電サボ状態（換言すれば、開放延長状態）や小当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、電サボ状態の際に行われる小当りラッシュ突入演出において表示され、電サボ状態であることや、小当りの発生が報知される。また、演出画面６００，６１０では、小当りの発生により、特定特図である小当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、電サボ状態の終了（換言すれば、小当りラッシュの開始）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、電サボ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、小当りラッシュの開始時に表示され、電サボ状態が終了し、小当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ケース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、センターケース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に障害され、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、センターケース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。

10

【0098】

詳細は後述するが、大当たり抽選で小当りに当選し、小当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。

20

【0099】

小当り遊技の際、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が開状態であれば、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。

30

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ま、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。

40

(2) 電氣的構成について

次に、図24により、パチンコ機50の電氣的構成について、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

50

される。また、この他にも、第 1 大入賞口 2 0 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウント S W 2 0 a、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球を計数するための第 2 カウント S W 2 1 a、特定領域 1 0 6 に進入した遊技球を検出する特定領域 S W 1 0 6 a 等からの検出信号が入力される。

【 0 1 0 2 】

さらに、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口ソレノイド 2 0 b を制御することで第 1 大入賞口 2 0 の開閉を制御し、第 2 大入賞口ソレノイド 2 1 b を制御することで第 2 大入賞口 2 1 の開閉を制御し、普電役物ソレノイド 1 2 b を制御することで第 2 始動口 1 2 の開閉を制御し、可動片ソレノイド 1 0 5 a を制御することで可動片 1 0 5 を制御し、回転体モータ 1 1 0 b を制御することで回転体 1 1 0 を制御する。

10

【 0 1 0 3 】

[動作について]

(1) 概要について

図 2 5 に示すように、第 2 実施形態のパチンコ機 5 0 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 / 3 0 0 となっている。

【 0 1 0 4 】

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 2 1 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 1 0 0 の可動片 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 6 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

【 0 1 0 5 】

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 2 0 ， 2 1 を開放する大当たり遊技が行われる。図 2 5 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 2 6 (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

【 0 1 0 6 】

また、パチンコ機 5 0 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 1 0 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 1 A ， 1 D 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、電サボ状態とも記載する。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ボ状態となり、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ボ状態となり、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

【 0 1 0 7 】

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 の確率で電サボ状態に移行し、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 の確率で電サボ状態に移行する。そして、電サボ状態（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、電サボ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

【 0 1 0 8 】

このため、パチンコ機 5 0 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 1 1 への入球を狙う。通常状態では、第 2 始動口 1 2 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 1 1 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 1 2 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 1 2 への入球を狙う。この時、遊技者は、小当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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

(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 8 0 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。

【 0 1 1 1 】

(3) 当否判定処理について

図 2 7 ~ 2 9 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 (S 6 0 0)、肯定判定なら (S 6 0 0 : y e s)、特別遊技処理に移行し、大当たり遊技中でなければ (S 6 0 0 : n o)、第 1 又は第 2 特図が変動中か否かを判定し (S 6 0 3)、変動中でなければ (S 6 0 3 : n o)、第 1 又は第 2 特図の確定図柄表示中であるか否かを判定し (S 6 0 5)、確定表示中でなければ (S 6 0 5 : n o)、第 2 保留記憶が有るか否かを判定し (S 6 0 8)、否定判定なら (S 6 0 8 : n o)、第 1 保留記憶が有るか否かを判定し (S 6 1 0)、否定判定なら (S 6 1 0 : n o) 特別遊技処理に移行し、S 6 0 8、又は S 6 1 0 が肯定判定なら (S 6 0 8 : y e s , S 6 1 0 : y e s)、S 6 1 3 に進む。この S 6 0 8 と S 6 1 0 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

【 0 1 1 2 】

続く S 6 1 3 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。

40

S 6 1 3 に続いては、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 (S 6 1 5)。

【 0 1 1 3 】

続く S 6 1 8 では、大当たり判定用乱数の比較処理 (S 6 1 5) の結果が大当たり (判定値と同一) であるか否かを判定する。肯定判定なら (S 6 1 8 : y e s)、図柄モード設定処理を行う (S 6 2 0)。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、大当り遊技の内容と大当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り図柄決定用乱数 2 に基づいて大当り図柄選択処理を行う (S 6 2 3)。これは、図柄モードの設定によって決定した大当りの種類 (大当り遊技の内容と大当り遊技終了後の遊技状態) と大当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郡の中から確定図柄を決定する処理となる。

【0114】

次に S 6 2 0 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 (S 6 2 5)。モードバッファは大当り抽選時に決定した大当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り遊技終了時まで記憶する装置である (大当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 (電サボ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、S 6 2 5 で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技の内容となる大入賞口の開放パターンと可動片 1 0 5 の動作条件の設定処理を行う (S 6 3 5)。続いて、大当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 1 0、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 (S 6 3 8)。

20

【0116】

次に、選択した大当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 8 3 へ送信する (S 6 4 0)。この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、大当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 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 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 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0117】

S 6 1 8 が否定判定、即ちハズレなら (S 6 1 8 : n o)、判定の対象が第 2 保留記憶であれば、S 6 1 5 の比較処理の結果が小当りであるか否かが判定し (S 6 2 8)、肯定判定なら (S 6 2 8 : y e s)、特図の種類、遊技状態、及び小当り図柄決定用乱数に基づいて確定図柄となる小当り図柄を選択し (S 6 3 0)、続いて小当り遊技の開放パターン設定処理を行い (S 6 3 5)、小当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 (S 6 3 8)、小当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 8 3 へ送信する (S 6 4 0)。この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づき演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、小当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 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 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 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

30

【0118】

S 6 2 8 が否定判定なら (S 6 2 8 : n o)、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 (S 6 3 3)、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 (S 6 3 8)、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 8 3 へ送信する (S 6 4 0)。この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づき演出図柄制御装置 8 2 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 8 3 への送信とほぼ同時に主制御装置 8 0 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 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

40

【0119】

そして、S 6 4 0 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、大当りフラグをセットし (S 6 6 3)、大当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)。

【 0 1 2 1 】

20

一方、S 6 4 8 が否定判定、即ち、確定図柄が大当りでなければ (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、小当り図柄か否か (換言すれば、小当りが発生したか否か) を判定する (S 6 7 0)。小当りの場合 (S 6 7 0 : Y e s)、小当り遊技の内容を設定すると共に (S 6 7 3)、小当りフラグをセットする (S 6 7 5)。そして、小当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)、電サボ状態 (換言すれば、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、電サボ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、電サボ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。

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。

40

【 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

【 0 1 2 5 】

(4) 特別遊技処理について

図 3 0 ~ 3 4 の特別遊技処理では、S 7 0 0 にて、条件装置が未作動、即ち、大当り遊技中ではないか否か判定する。肯定判定なら (S 7 0 0 : y e s)、小当り遊技中か否か判定し (S 7 0 2)、否定判定なら (S 7 0 2 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 7 0 2 : y e s)、小当り開始演出中か否か判定し (S 7 0 4)、肯定判定なら (S 7 0 4 : y e s)、小当り開始演出の終了時間か否か判定する (S 7 0 6)。S 7 0 6 が否定判定なら (S 7 0 6 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 7 0 6 : y e s)、第 2 大入賞口 2 1 を開放する小当り開放処理 (S 7 0 8) を行い、初回特定領域有効フラグをセットし (S 7 1 0)、可動片ソレノイド 1 0 5 a の動作を開始させ (S 7 1 2) 本処理をリターンする。

10

【 0 1 2 6 】

S 7 0 4 が否定判定なら (S 7 0 4 : n o)、小当り動作中 (第 2 大入賞口 2 1 の開放中) か否か判定し (S 7 1 4)、肯定判定なら (S 7 1 4 : y e s)、第 2 カウントスイッチ 2 1 a の検出球数 (第 2 大入賞口 2 1 への入球数) が所定数 (一例として、1 個) 未満か否か判定し (S 7 2 2)、否定判定なら (S 7 2 2 : N o)、小当り遊技としての第 2 大入賞口 2 1 の開放時間が終了したか否か判定し (S 7 2 4)、否定判定なら (S 7 2 4 : n o) リターンする。S 7 2 2 が肯定判定、又は S 7 2 4 が肯定判定なら (S 7 2 2 : Y e s 、 S 7 2 4 : Y e s)、第 2 大入賞口 2 1 の閉鎖処理を行い (S 7 2 6)、小当り終了演出処理を行い (S 7 2 8) リターンする。なお、第 2 大入賞口 2 1 の閉鎖処理の際には、特定領域 1 0 6 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 1 0 5 a の動作を停止させる。S 7 1 4 が否定判定、即ち、小当り遊技となる第 2 大入賞口 2 1 の開放が終了していたなら (S 7 1 4 : n o)、小当り終了演出の時間が終了したか否か判定し (S 7 1 6)、否定判定なら (S 7 1 6 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 7 1 6 : y e s)、小当り遊技終了処理を行い (S 7 1 8)、小当りフラグをクリアして (S 7 2 0) リターンする。

20

【 0 1 2 7 】

S 7 0 0 が否定判定、即ち、大当り遊技中であれば (S 7 0 0 : n o)、図 3 1 の S 7 3 0 に進み、第 1 大入賞口 2 0 及び第 2 大入賞口 2 1 が閉鎖中か否か判定し、肯定判定なら (S 7 3 0 : y e s)、大当り開始演出中か否か判定し (S 7 3 2)、肯定判定なら (S 7 3 2 : y e s)、大当り開始演出時間が終了したか否か判定し (S 7 3 4)、否定判定なら (S 7 3 4 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 7 3 4 : y e s)、第 1 大入賞口 2 0 の開放処理を行って (S 7 3 6) リターンする。これにより、大当り遊技の初回のラウンド遊技では必ず第 1 大入賞口 2 0 が作動する。

30

【 0 1 2 8 】

S 7 3 2 が否定判定、即ち、大当り開始演出中ではないなら (S 7 3 2 : n o)、開放間インターバル中か否か判定し (S 7 3 8)、肯定判定なら (S 7 3 8 : y e s)、インターバルの終了時間か否か判定し (S 7 4 0)、否定判定なら (S 7 4 0 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 7 4 0 : y e s)、次の開放は第 1 大入賞口 2 0 が開放するラウンドか否か判定し (S 7 4 2)、肯定判定なら (S 7 4 2 : y e s)、第 1 大入賞口 2 0 の開放処理を行って (S 7 4 6) リターンし、否定判定なら (S 7 4 2 : n o)、第 2 大入賞口 2 1 の開放処理を行い (S 7 4 4) リターンする。

40

【 0 1 2 9 】

S 7 3 8 が否定判定、即ち、第 1 大入賞口 2 0 及び第 2 大入賞口 2 1 は閉鎖中だが、大当り開始演出中でも開放間インターバル中でもないなら (S 7 3 8 : n o)、大当り終了演出中か否か判定し (S 7 4 8)、否定判定なら (S 7 4 8 : N o)、サブ統合制御装置 8 3 に大当り開始演出を指示するコマンドを送信する大当り開始演出処理を行い (S 7 5 0) リターンする。一方、肯定判定なら (S 7 4 8 : Y e s)、図 3 4 の S 7 8 0 に移行する。

【 0 1 3 0 】

50

S 7 3 0 が肯定判定、即ち、第 1 大入賞口 2 0 又は第 2 大入賞口 2 1 が開放中なら (S 7 3 0 : Y e s)、図 3 2 の S 7 5 2 に移行し、第 1 大入賞口 2 0 が開放中か否か判定し、肯定判定なら (S 7 5 2 : y e s)、第 1 カウントスイッチ 2 0 a が遊技球を検出したか否か判定し (S 7 5 4)、肯定判定なら (S 7 5 4 : y e s)、第 1 カウントスイッチ 2 0 a の検出数が 1 0 個未満か否か判定する (S 7 5 6)。

【 0 1 3 1 】

S 7 5 6 が肯定判定、又は S 7 5 4 が否定判定なら (S 7 5 6 : y e s 、 S 7 5 4 : n o)、第 1 大入賞口 2 0 の開放時間が終了したか否か判定し (S 7 5 8)、否定判定なら (S 7 5 8 : n o) リターンし、S 7 5 8 が肯定判定、又は S 7 5 6 が否定判定なら (S 7 5 8 : y e s 、 S 7 5 6 : n o)、第 1 大入賞口 2 0 の閉鎖処理を行い (S 7 6 0)、ラウンド間インターバル処理を行いサブ統合制御装置 8 3 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 (S 7 6 2) リターンする。

【 0 1 3 2 】

S 7 5 2 が否定判定、即ち、第 2 大入賞口 2 1 が開放中なら (S 7 5 2 : n o)、図 3 3 の S 7 6 4 に進み、第 2 カウントスイッチ 2 1 a が遊技球を検出したか否か判定する。S 7 6 4 が肯定判定なら (S 7 6 4 : y e s)、第 2 カウントスイッチ 2 1 a の検出数が 1 0 個未満か否か判定し (S 7 6 6)、否定判定の場合には (S 7 6 6 : N o) リターンする。一方、S 7 6 4 が否定判定なら (S 7 6 4 : N o)、第 2 大入賞口 2 1 の開放時間が終了したか否かを判定し (S 7 6 8)、否定判定ならば (S 7 6 8 : N o) 本処理をリターンする。

【 0 1 3 3 】

第 2 カウントスイッチ 2 1 a の検出数が 1 0 個以上の場合 (S 7 6 6 : Y e s)、又は、第 2 大入賞口 2 1 の開放時間が終了した場合 (S 7 6 8 : Y e s)、第 2 大入賞口 2 1 を閉鎖し (S 7 7 0)、可動片ソレノイド 1 0 5 a の動作を停止させ (S 7 7 2)、S 7 7 4 に移行する。S 7 7 4 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 (S 7 7 4 : y e s)、大当り終了演出処理を行いサブ統合制御装置 8 3 に大当り終了演出を指示するコマンドを送信し (S 7 7 6) リターンする。一方、否定判定なら (S 7 7 4 : N o)、ラウンド間インターバル処理を行い (S 7 7 8) リターンする。

【 0 1 3 4 】

S 7 4 8 が肯定判定である場合に移行する図 3 4 の S 7 8 0 は、大当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 (S 7 8 0 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 7 8 0 : y e s)、役物連続作動装置の停止処理 (S 7 8 2)、条件装置の作動停止処理 (S 7 8 4) を行い。S 6 2 5 で設定したモードバッファを参照し (S 7 8 6)、開放延長フラグをセットし (S 7 8 8)、開放延長カウンタを設定し (S 7 9 0)、モードバッファをクリアし (S 7 9 2)、終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 7 9 4)、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 (S 7 9 6)、大当りフラグをクリアして (S 7 9 8) リターンする。

【 0 1 3 5 】

(5) 役物大当り検出処理について

図 3 5 の役物大当り検出処理は、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、役物大当り検出処理は、メインルーチンからコールされても良い。S 9 0 0 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 (S 9 0 0 : Y e s)、S 9 0 5 に移行し、否定判定の場合には (S 9 0 0 : N o)、リターンする。S 9 0 5 では、特定領域スイッチ 1 0 6 a が遊技球を検出したか否か判定し、否定判定なら (S 9 0 5 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 9 0 5 : y e s)、小当り図柄を参照し (S 9 1 0)、参照した小当り図柄の種類に応じて S 6 2 5 と同様のモードバッファ設定処理 (S 9 1 5) を行い、大入賞口の開放パターンの設定を行う役物大当り遊技設定処理 (S 9 2 0) を行う。

【 0 1 3 6 】

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:yes)開放延長フラグをクリアする(S950)。

S950、又はS945の否定判定(S945:no)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、大当りフラグをセットし(S965)、大当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

図36は、電サボ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、電サボ状態中に行われる電サボ終了予兆演出において表示され、電サボ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、小当りの発生により、特定特図である小当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、電サボ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特図の大当り若しくは小当りからの役物大当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、電サボ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。

【0139】

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

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、大当り遊技終了後の特典期間では、特定図柄である小当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、大当り遊技終了後の特典期間では、特定図柄である小当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たりすることが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【0140】

[他の実施形態]

(1) 第1、第2実施形態では、小当りが発生する特図の大当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、小当りが発生しない特図の大当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

10

20

30

40

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特図の大当り抽選で小当りに当選する。しかし、第1特図の大当り抽選で小当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。

【0144】

20

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が小当り遊技手段の一例に、S538, S545, S560が大当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。

【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が小当り遊技手段の一例に、S736, S744, S746, S760, S770が大当り遊技手段の一例に、S788, S790が移行手段の一例に相当する。

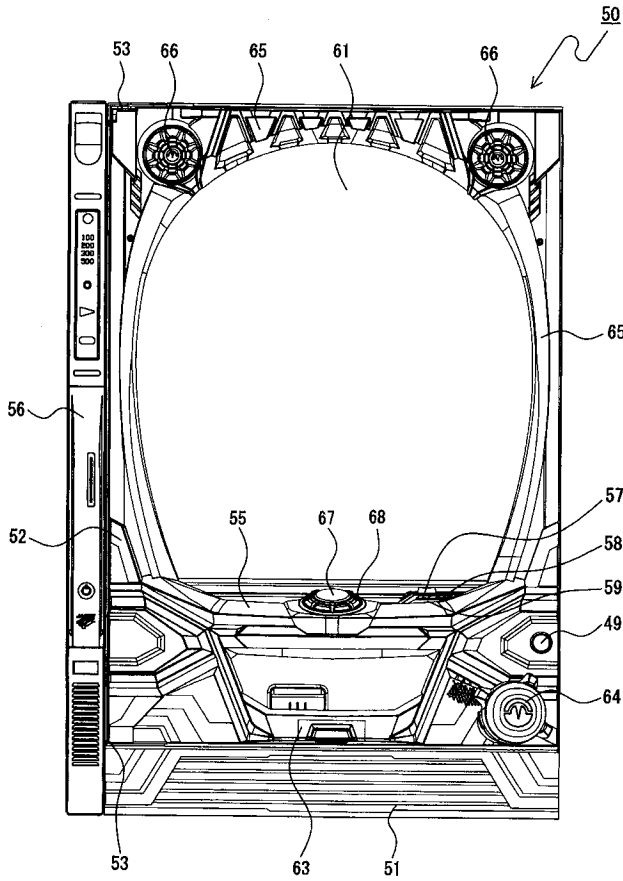
30

【符号の説明】

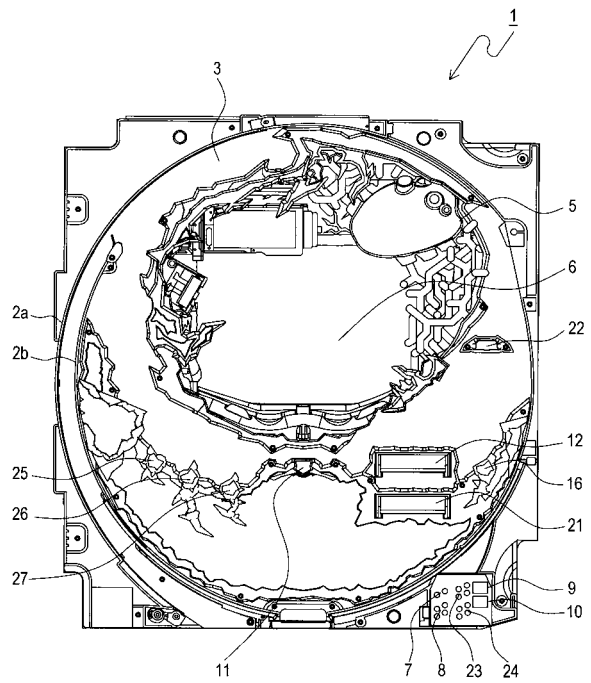
【0146】

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。

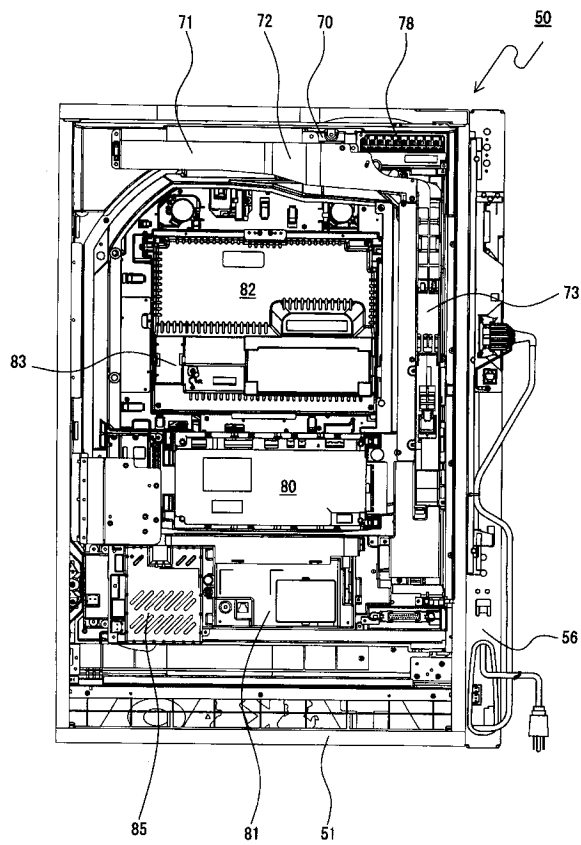
【 図 1 】



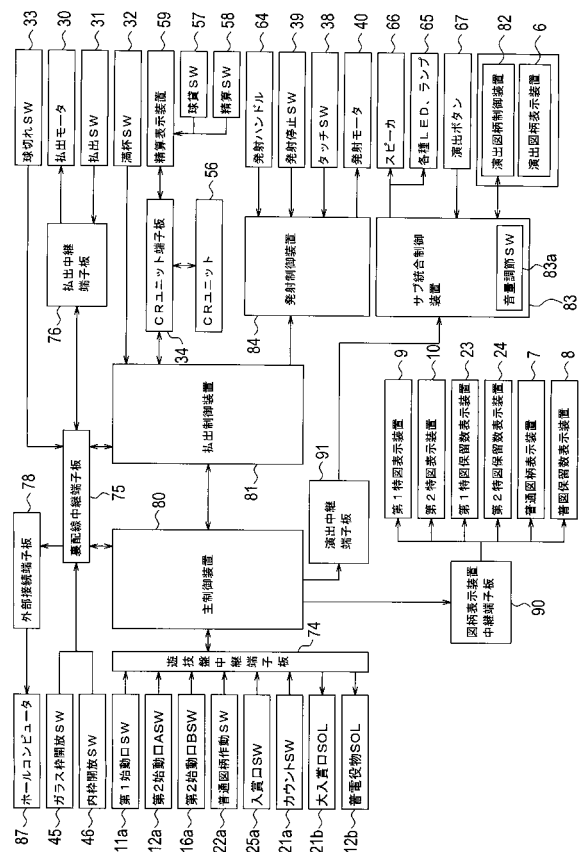
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



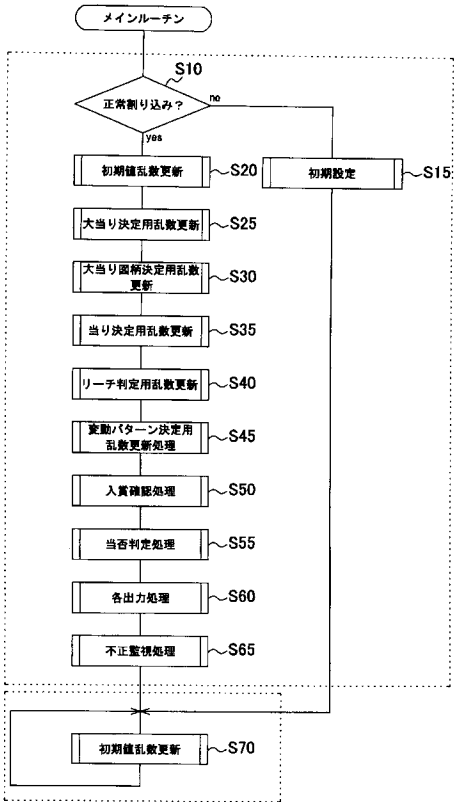
【図 5】

設定項目		設定内容			
大当り確率	通常確率	1／300			
	高確率	1／50			
小当り確率	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	大当り	29秒×R	規定入賞数	10個	
	小当り	2秒×1回		1個	
普通電動役物 開放延長終了契機	全ての大当り遊技終了後、 小当り図柄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				

【図 6】

第1特図の大当りの種類	第1特図決定用乱数	第1特図大当り図柄	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 8】



【図 7】

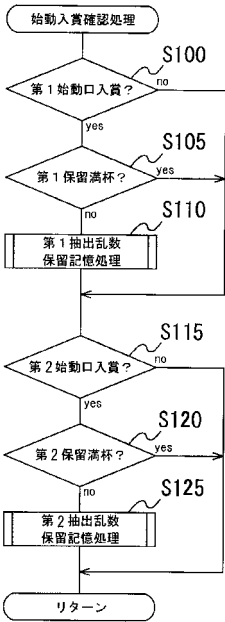
(a)

第2特図の大当りの種類	第2特図決定用乱数	第2特図大当り図柄	振分率
8R通常時短有	0～9	図柄1	10/100
4R高確時短有	10～19	図柄2	70/100
	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	
8R高確時短有	70～79	図柄8	20/100
	80～89	図柄9	
	90～99	図柄10	

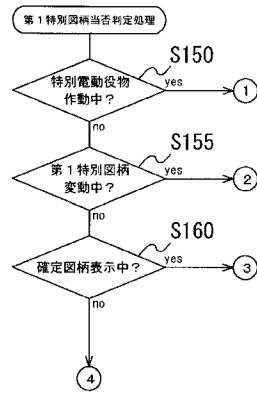
(b)

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

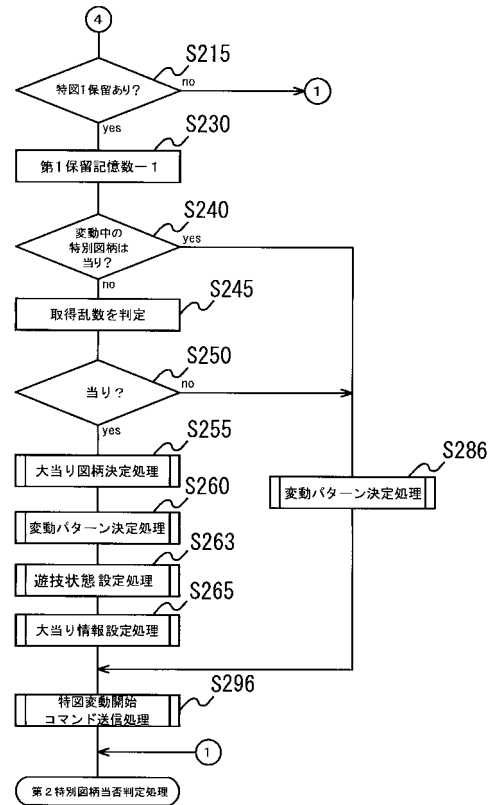
【図 9】



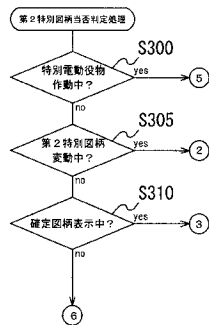
【図 10】



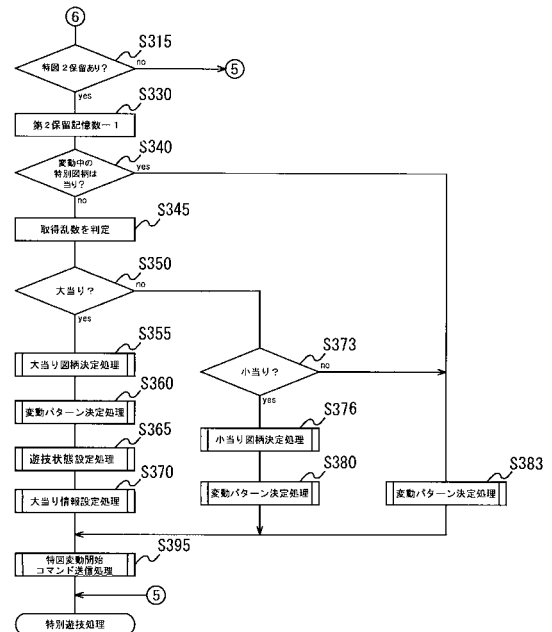
【図 11】



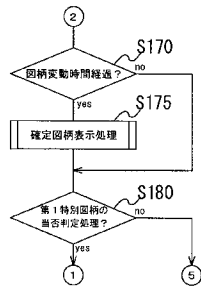
【図 12】



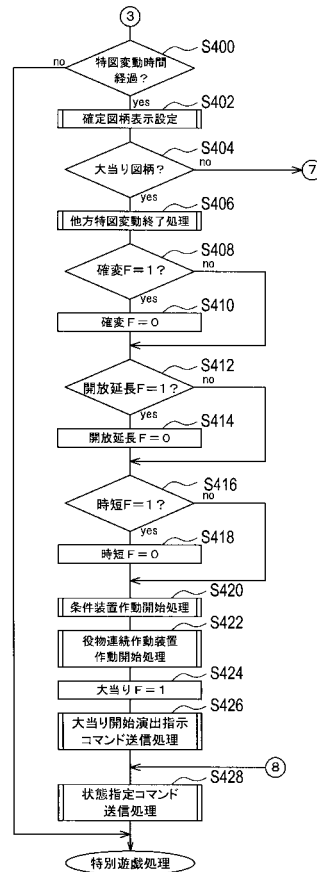
【図 13】



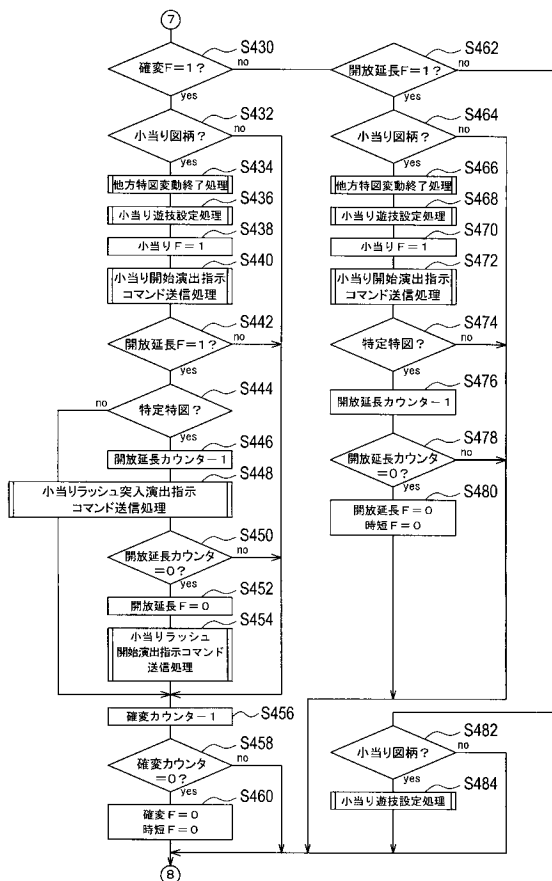
【図 14】



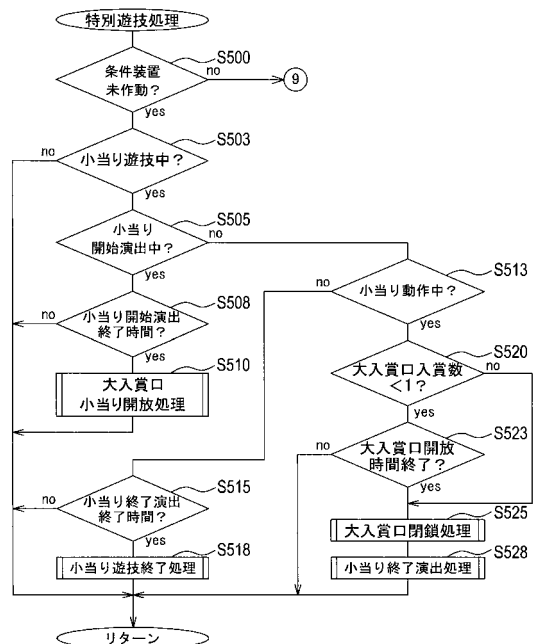
【図 15】



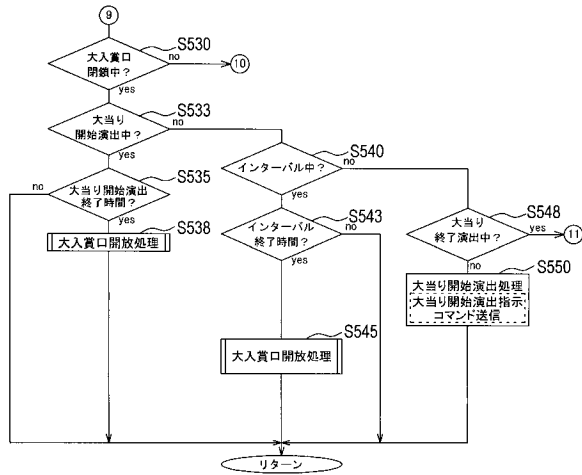
【図 16】



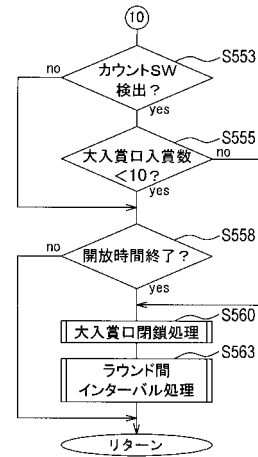
【図 17】



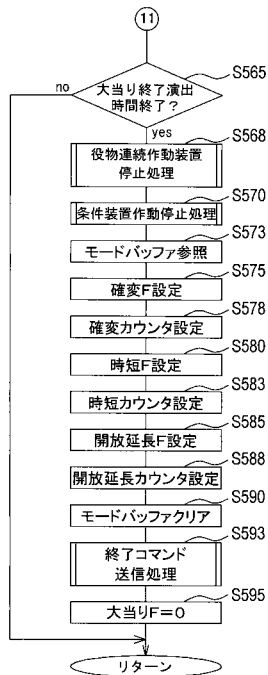
【図 18】



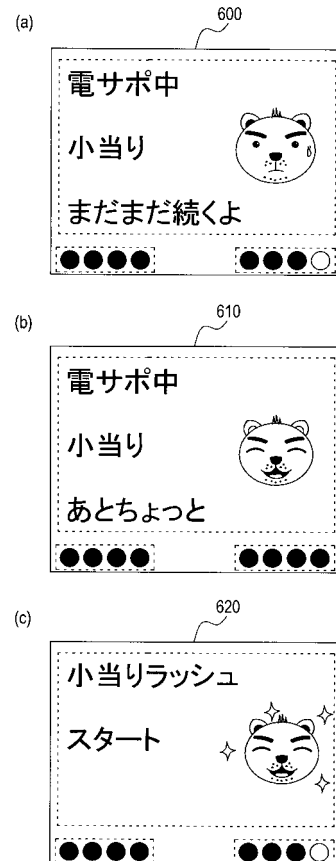
【図 19】



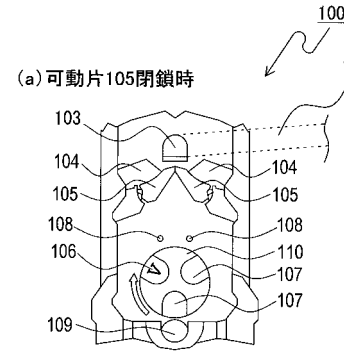
【図 20】



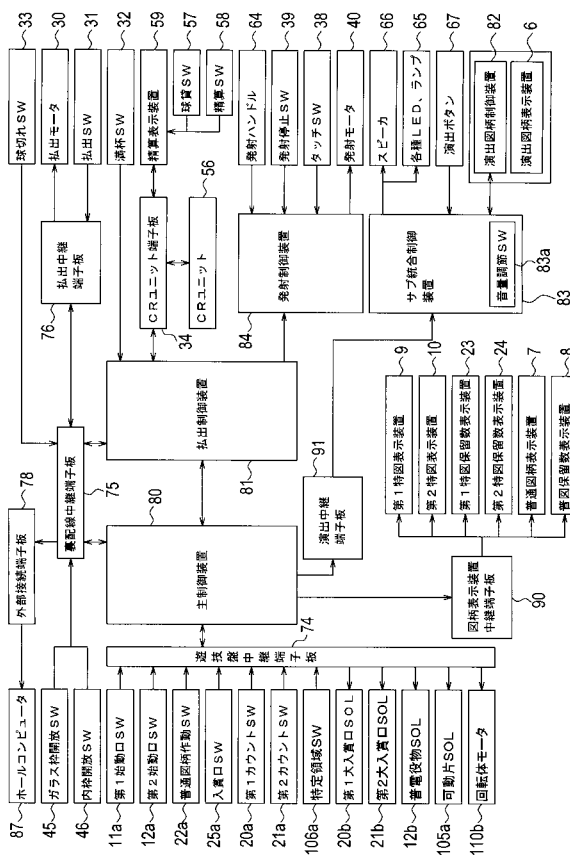
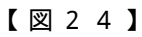
【図 21】



【 図 2 3 】



(c) 繼續口106入球時



【 図 2 5 】

設定項目		設定内容	
図柄大当り確率	第1特図	1／300	
	第2特図		
小当り確率	第1特図	1/8	
	第2特図		
小当り遊技	第2大入賞口 1.0秒×1回 特定領域に入球すれば役物大当り 可動片は、第2大入賞口の作動開始から0.2秒開放0.5秒閉鎖の 開閉動作を第2大入賞口の閉鎖後2.0秒経過するまで実施する		
大当り遊技	第1特図、第2特図 図柄大当り	第1大入賞口 10R(30.0秒:10カウント)	
	第2特図小当りから 役物大当り	次図参照	
電サボ状態	第1特図 大当り時	移行	大当り図柄に基づいて1/3の確率で 電サボ状態に移行
		終了	小当り図柄a、c、eのいずれかで 計3回当選するまで
	第2特図 大当り、 小当り時	移行	大当り図柄、小当り図柄に基づいて1/2の 確率で電サボ状態に移行
		終了	小当り図柄a、c、eのいずれかで 計3回当選するまで
普通電動役物 開放時間、回数	通常時	0.2秒×1回	
	電サボ状態	1.0秒×5回	

【図 26】

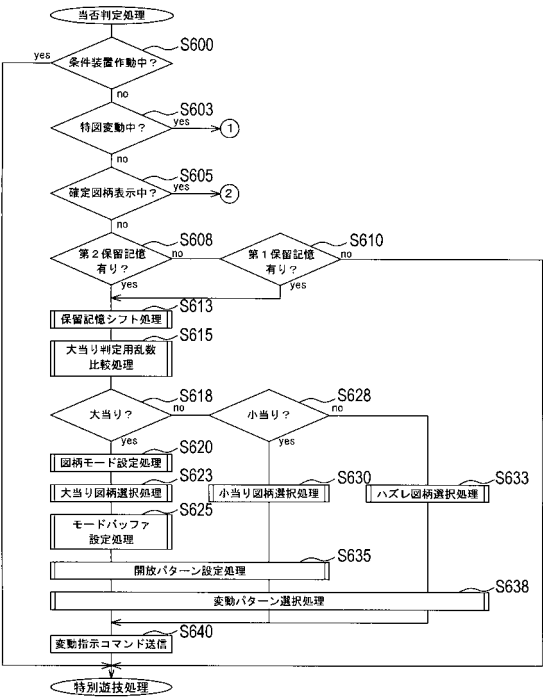
(a)

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

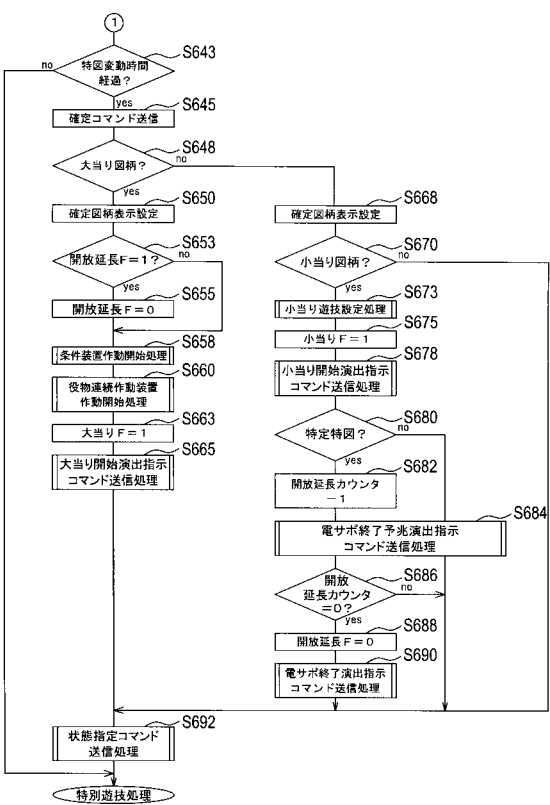
(b)

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	第2特図	有り
	B 無し		B 無し		無し
	C 無し		C 有り		有り
	D 有り		D 無し		無し
	E 無し		E 有り		有り
	F 無し		F 無し		無し

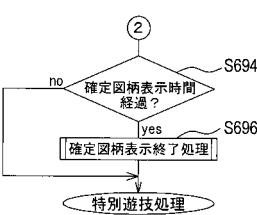
【図 27】



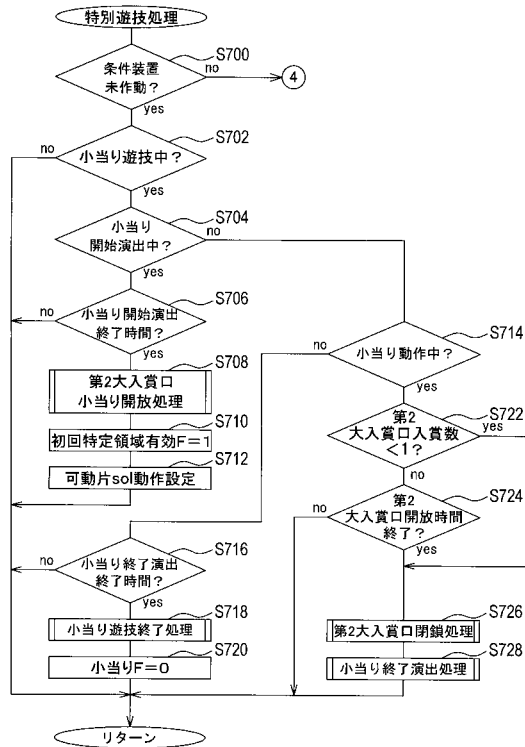
【図 28】



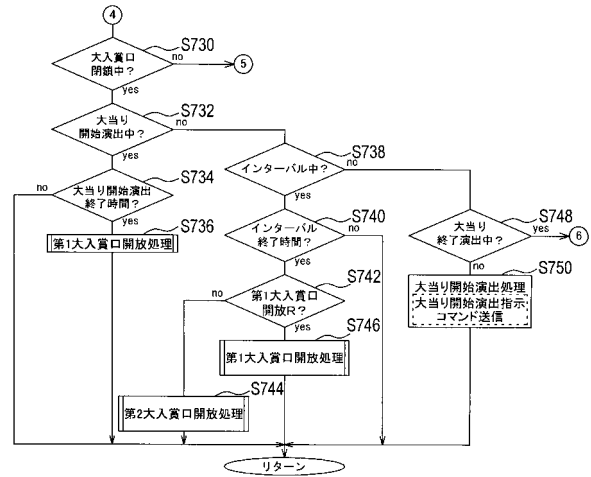
【図 29】



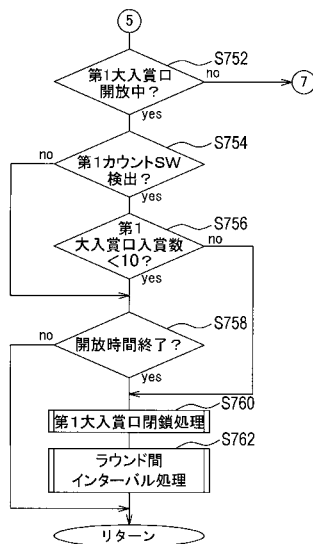
【図 30】



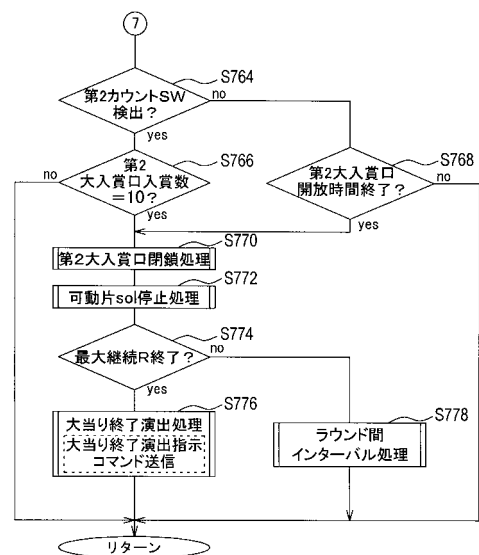
【図 31】



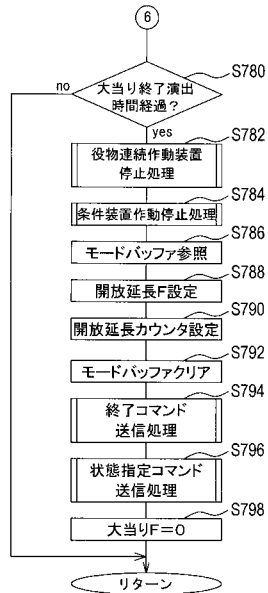
【図 32】



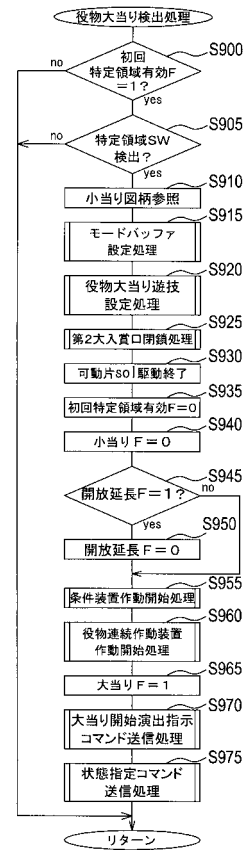
【図 33】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

