

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7298888号  
(P7298888)

(45)発行日 令和5年6月27日(2023.6.27)

(24)登録日 令和5年6月19日(2023.6.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全41頁)

(21)出願番号	特願2019-157693(P2019-157693)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	令和1年8月30日(2019.8.30)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2021-35437(P2021-35437A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
(43)公開日	令和3年3月4日(2021.3.4)		2 番地
審査請求日	令和4年8月19日(2022.8.19)	(74)代理人	110000017
			弁理士法人アイテック国際特許事務所
		(72)発明者	中谷 竜二
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	水野 嘉中
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		審査官	井上 昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

作動ゲートと、  
第 1 始動口と、  
第 2 始動口と、  
前記作動ゲートへの遊技球の通過に基づいて普通図柄の当否判定を行なう普通図柄当否判定手段と、  
前記普通図柄の当否判定結果に基づいて前記普通図柄の停止図柄を設定する普通図柄停止図柄設定手段と、  
前記普通図柄の変動時間を設定する普通図柄変動時間設定手段と、  
前記普通図柄を変動表示させ、前記設定された普通図柄の変動時間が経過すると、前記普通図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる普通図柄表示手段と、  
前記普通図柄が当り図柄で停止表示された場合に前記第 2 始動口を開放する普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段と、  
前記第 1 始動口または前記第 2 始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の当否判定を行なう特別図柄当否判定手段と、  
前記特別図柄の当否判定結果に基づいて前記特別図柄の停止図柄を設定する特別図柄停止図柄設定手段と、  
前記特別図柄の変動時間を設定する特別図柄変動時間設定手段と、  
前記特別図柄を変動表示させ、前記設定された特別図柄の変動時間が経過すると、前記

特別図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄が当り図柄で停止表示された場合に当り遊技を実行する特別図柄当り遊技実行手段と、

前記普通図柄の変動表示に対応した演出表示である普通図柄対応演出表示と、前記特別図柄の変動表示に対応した演出表示である特別図柄対応演出表示とを実行可能な演出表示手段と、

を備え、

前記演出表示手段は、前記普通図柄と前記特別図柄とが同時に変動表示され且つ前記普通図柄の変動時間に基づく変動パターンが特定変動パターンである場合、前記普通図柄の残り変動時間と前記特別図柄の残り変動時間とのうち一方の図柄の残り変動時間が他方の図柄の残り変動時間よりも零を含む所定時間を超えて少ないときには、前記普通図柄対応演出表示と前記特別図柄対応演出表示とのうち前記一方の図柄に対応する演出表示を前記他方の図柄に対応する演出表示よりも大きく表示する、

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、ゲートと、第1始動口と、第2始動口と、第1大入賞口と、内部に特定領域を有する第2大入賞口とを備え、ゲートへの遊技球の入球に基づいて変動表示される普通図柄が当り図柄で停止表示された場合に第2始動口を開放させる補助遊技を実行し、第1始動口または第2始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示される第1特別図柄または第2特別図柄が小当り図柄で停止された場合に第2大入賞口を開放させる小当り遊技を実行し、第1特別図柄または第2特別図柄が大当り図柄で停止された場合と小当り遊技中に第2大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過した場合に第1大入賞口を開放させる大当り遊技を実行するもの（いわゆる1種2種混合タイプの遊技機）が知られている。例えば、特許文献1には、普通図柄が特定の当り図柄で停止表示された場合に、第2始動口のロング開放を行なう1種2種混合タイプの遊技機において、ゲートへの遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示の開始に伴って画像表示装置に演出表示（前兆演出）を行なうものが開示されている。この遊技機では、特別図柄が変動表示中に前兆演出を行なう場合には、画像表示装置に縮小画面画像として特別図柄に対応した演出図柄を変動表示しながら前兆演出を行なう。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-94381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、上述した特許文献1記載の遊技機では、特別図柄と普通図柄とが同時に変動表示される場合、状況に関係なく、画像表示装置に縮小画面を用いて第1特別図柄に対応した演出表示と普通図柄に対応した演出表示とを同時に行なっており、遊技者がどの演出表示に注目すべきかについて十分に考慮されておらず、遊技者が混乱するおそれがある。

【0005】

本発明の遊技機は、演出表示装置に普通図柄に対応した演出表示と特別図柄に対応した演出表示とが可能なものにおいて、一方の演出表示の演出の実行が他方の演出表示の演出の実行を妨げるのを抑制して、遊技者が注目すべき演出を明確にすることを主目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。

すなわち、本発明の遊技機は、

作動ゲートと、

第1始動口と、

第2始動口と、

前記作動ゲートへの遊技球の通過に基づいて普通図柄の当否判定を行なう普通図柄当否判定手段と、

前記普通図柄の当否判定結果に基づいて前記普通図柄の停止図柄を設定する普通図柄停止図柄設定手段と、

前記普通図柄の変動時間を設定する普通図柄変動時間設定手段と、

前記普通図柄を変動表示させ、前記設定された普通図柄の変動時間が経過すると、前記普通図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる普通図柄表示手段と、

前記普通図柄が当り図柄で停止表示された場合に前記第2始動口を開放する普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段と、

前記第1始動口または前記第2始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の当否判定を行なう特別図柄当否判定手段と、

前記特別図柄の当否判定結果に基づいて前記特別図柄の停止図柄を設定する特別図柄停止図柄設定手段と、

前記特別図柄の変動時間を設定する特別図柄変動時間設定手段と、

前記特別図柄を変動表示させ、前記設定された特別図柄の変動時間が経過すると、前記特別図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄が当り図柄で停止表示された場合に当り遊技を実行する特別図柄当り遊技実行手段と、

前記普通図柄の変動表示に対応した演出表示である普通図柄対応演出表示と、前記特別図柄の変動表示に対応した演出表示である特別図柄対応演出表示とを実行可能な演出表示手段と、

を備え、

前記演出表示手段は、前記普通図柄と前記特別図柄とが同時に変動表示され且つ前記普通図柄の変動時間に基づく変動パターンが特定変動パターンである場合、前記普通図柄の残り変動時間と前記特別図柄の残り変動時間とのうち一方の図柄の残り変動時間が他方の図柄の残り変動時間よりも零を含む所定時間を超えて少ないときには、前記普通図柄対応演出表示と前記特別図柄対応演出表示とのうち前記一方の図柄に対応する演出表示を前記他方の図柄に対応する演出表示よりも大きく表示する、

ことを要旨とする。

## 【0007】

本明細書において参考的に開示する参考発明の遊技機は、

作動ゲートと、

第1始動口と、

第2始動口と、

前記作動ゲートへの遊技球の通過に基づいて普通図柄の当否判定を行なう普通図柄当否判定手段と、

前記普通図柄の当否判定結果に基づいて前記普通図柄の停止図柄を設定する普通図柄停止図柄設定手段と、

前記普通図柄の変動時間を設定する普通図柄変動時間設定手段と、

前記普通図柄を変動表示させ、前記設定された普通図柄の変動時間が経過すると、前記普通図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる普通図柄表示手段と、

前記普通図柄が当り図柄で停止表示された場合に前記第2始動口を開放する普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段と、

10

20

30

40

50

前記第 1 始動口または前記第 2 始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の当否判定を行なう特別図柄当否判定手段と、

前記特別図柄の当否判定結果に基づいて前記特別図柄の停止図柄を設定する特別図柄停止図柄設定手段と、

前記特別図柄の変動時間を設定する特別図柄変動時間設定手段と、

前記特別図柄を変動表示させ、前記設定された特別図柄の変動時間が経過すると、前記特別図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄が当り図柄で停止表示された場合に当り遊技を実行する特別図柄当り遊技実行手段と、

前記普通図柄の変動表示に対応した演出表示である普通図柄対応演出表示と、前記特別図柄の変動表示に対応した演出表示である特別図柄対応演出表示とを実行可能な演出表示手段と、

を備え、

前記演出表示手段は、前記普通図柄と前記特別図柄とが同時に変動表示される場合、前記普通図柄の残り変動時間および前記特別図柄の残り変動時間に基づいて前記普通図柄対応演出表示と前記特別図柄対応演出表示とのうち優先して実行する演出を決定する、ことを要旨とする。

#### 【 0 0 0 8 】

この参考発明の遊技機では、普通図柄の変動表示に対応した演出表示である普通図柄対応演出表示と、特別図柄の変動表示に対応した演出表示である特別図柄対応演出表示とを実行可能なものにおいて、普通図柄と特別図柄とが同時に変動表示される場合、普通図柄の残り変動時間および特別図柄の残り変動時間に基づいて普通図柄対応演出表示と特別図柄対応演出表示とのうち優先して実行する演出を決定する。これにより、例えば、普通図柄の残り変動時間が特別図柄の残り変動時間よりも所定時間以上少ない場合に普通図柄対応演出表示を優先して実行すれば、普通図柄対応演出表示を行なった後、特別図柄の変動表示が終了する前の残り時間で特別図柄対応演出表示を行なうことが可能となる。逆に、特別図柄の残り変動時間が普通図柄の残り変動時間よりも所定時間以上少ない場合に特別図柄対応演出表示を優先して実行すれば、特別図柄対応演出表示を行なった後、普通図柄の変動表示が終了する前の残り時間で普通図柄対応演出表示を行なうことが可能となる。すなわち、一方の演出表示の演出の実行が他方の演出表示の演出の実行を妨げるのを抑制することができ、遊技者が注目すべき演出を明確にすることが可能となる。

#### 【 0 0 0 9 】

ここで、「第 2 始動口」に遊技球が入球した場合は、「第 1 始動口」に遊技球が入球した場合に比して遊技者にとって有利であるものとしてもよい。また、「前記普通図柄対応演出表示と前記特別図柄対応演出表示とのうち優先して実行する」とは、優先する方の演出表示を大画面で実行すると共に優先しない方の演出表示を小画面で実行するものや、優先する方の演出表示を画面の中央で実行すると共に優先しない方の演出表示を画面の隅で実行するもの、優先する方の演出表示を実行すると共に優先しない方の演出表示を実行しないもの等が含まれる。

#### 【 0 0 1 0 】

こうした参考発明の遊技機において、内部に特定領域を有する大入賞口を備え、前記第 1 始動口は、第 1 遊技領域に配置され、前記第 2 始動口および前記大入賞口は、前記第 1 遊技領域とは異なる第 2 遊技領域に配置され、前記作動ゲートは、前記第 1 遊技領域と前記第 2 遊技領域とにそれぞれ配置され、前記当り遊技実行手段は、前記特別図柄が小当り図柄で停止表示された場合に前記大入賞口を開放させる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、前記特別図柄が大当り図柄で停止表示された場合と前記小当り遊技において前記大入賞口に入球した遊技球が前記特定領域を通過した場合に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、を有するものとしてもよい。遊技者が第 1 遊技領域に遊技球を発射させて第 1 始動口への入球を狙う遊技を行なう場合でも、遊技球を作動ゲートに通過させることが可能であり、作動ゲートへの遊技球の通過に基づいて変動表示される普通図柄が

10

20

30

40

50

当り図柄で停止表示することで、小当り遊技を経由して大当り遊技が発生するチャンスがあるため、第1始動口への遊技球の入球に基づく特別図柄（第1特別図柄）の変動表示に対応した特別図柄対応演出表示と、作動ゲートへの遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示に対応した普通図柄対応演出表示とを実行すると共に、その際に本発明を適用する意義が大きい。

【0011】

また、参考発明の遊技機において、前記演出表示手段は、前記普通図柄と前記特別図柄とが同時に変動表示される場合、更に前記普通図柄の当否判定結果および前記特別図柄の当否判定結果に基づいて前記普通図柄対応演出表示と前記特別図柄対応演出表示とのうち優先して実行する演出を決定するものとしてもよい。これにより、例えば、普通図柄が当り図柄で停止表示される可能性（当り信頼度）が高い場合に普通図柄対応演出表示を優先して実行すれば、普通図柄対応演出表示を遊技者に注目させることができる。逆に、特別図柄が当り図柄（大当り図柄または小当り図柄）で停止表示される可能性（当り信頼度）が高い場合に特別図柄対応演出表示を優先して実行すれば、特別図柄対応演出表示を遊技者に注目させることができる。

10

【0012】

なお、参考発明の遊技機は、  
作動ゲートと、  
第1始動口と、  
第2始動口と、  
前記作動ゲートへの遊技球の通過に基づいて普通図柄の当否判定を行なう普通図柄当否判定手段と、

20

前記普通図柄の当否判定結果に基づいて前記普通図柄の停止図柄を設定する普通図柄停止図柄設定手段と、

前記普通図柄の変動時間を設定する普通図柄変動時間設定手段と、

前記普通図柄を変動表示させ、前記設定された普通図柄の変動時間が経過すると、前記普通図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる普通図柄表示手段と、

前記普通図柄が当り図柄で停止表示された場合に前記第2始動口を開放する普通図柄当り遊技を実行する普通図柄当り遊技実行手段と、

前記第1始動口または前記第2始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の当否判定を行なう特別図柄当否判定手段と、

30

前記特別図柄の当否判定結果に基づいて前記特別図柄の停止図柄を設定する特別図柄停止図柄設定手段と、

前記特別図柄の変動時間を設定する特別図柄変動時間設定手段と、

前記特別図柄を変動表示させ、前記設定された特別図柄の変動時間が経過すると、前記特別図柄を前記設定された停止図柄で停止表示させる特別図柄表示手段と、

前記特別図柄が当り図柄で停止表示された場合に当り遊技を実行する特別図柄当り遊技実行手段と、

前記普通図柄の変動表示に対応した演出表示である普通図柄対応演出表示と、前記特別図柄の変動表示に対応した演出表示である特別図柄対応演出表示とを実行可能な演出表示手段と、

40

を備え、

前記演出表示手段は、前記普通図柄と前記特別図柄とが同時に変動表示される場合、更に前記普通図柄の当否判定結果および前記特別図柄の当否判定結果に基づいて前記普通図柄対応演出表示と前記特別図柄対応演出表示とのうち優先して実行する演出を決定する、ことを要旨とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技機によれば、演出表示装置に普通図柄に対応した演出表示と特別図柄に対応した演出表示とが可能なものにおいて、一方の演出表示の演出の実行が他方の演出表示

50

の演出の実行を妨げるのを抑制して、遊技者が注目すべき演出を明確にすることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】本発明の一実施例としてのパチンコ機 1 の正面図である。

【図 2】パチンコ機 1 が有する遊技盤 2 0 の概略構成図である。

【図 3】振分装置 4 0 の概略構成図である。

【図 4】パチンコ機 1 の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 5】演出表示装置 3 7 の演出表示の一例を示す説明図である。

【図 6】パチンコ機 1 の仕様を説明する説明図である。

【図 7】主制御装置 6 0 の C P U 6 0 a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 8】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】普通図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0】普通図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1】普通図柄変動パターンテーブル（普通変動パターンテーブル）の一例を示す説明図である。

【図 1 2】普通図柄当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3】第 2 始動口開放パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 4】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 6】第 1 特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】第 2 特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8】特別図柄変動パターンテーブル（特図変動パターンテーブル）の一例を示す説明図である。

【図 1 9】小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0】小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】第 1 特別図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4】第 2 特別図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 5】普通図柄変動演出の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6】普通図柄変動演出の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】予告演出、S P リーチ演出および普通図柄当たり遊技演出の一例を示す説明図である。

【図 2 8】特別図柄変動演出および普通図柄変動演出の一例を示す説明図である。

【図 2 9】特別図柄変動演出の実行中に普通図柄変動演出を実行する際の特別図柄変動演出の表示態様と普通図柄変動演出の表示態様の時間変化の様子を示す説明図である。

【図 3 0】変形例の第 1 特別図柄変動演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】変形例の普通図柄変動演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】変形例の普通図柄変動演出処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

40

【 0 0 1 5 】

次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。

【実施例】

【 0 0 1 6 】

図 1 は、本発明の一実施例としてのパチンコ機 1 の正面図であり、図 2 は、パチンコ機 1 が有する遊技盤 2 0 の概略構成図であり、図 3 は、振分装置 4 0 の概略構成図であり、図 4 は、パチンコ機 1 の電氣的な構成を示すブロック図である。以下、第 1 種の遊技性と第 2 種の遊技性とを併せ持ったいわゆる 1 種 2 種混合タイプのパチンコ機に本発明を適用した例を説明する。なお、1 種 2 種混合タイプのパチンコ機とは、基本的には、通常状態では、左打ちによる第 1 始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行ない、大当たりが

50

発生すると、大当り遊技を実行し（１種の遊技性）、大当りが発生して時短機能が作動すると（時短状態）、右打ちによる第２始動口への遊技球の入球が容易となり、当該第２始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行ない、小当りが発生すると、小当り遊技を実行し、当該小当り遊技において開放した大入賞口に遊技球が入球すると共に入球した遊技球が当該大入賞口の内部に設けられた特定領域を通過すると、大当り遊技を実行する（２種の遊技性）ものである。

#### 【００１７】

##### [パチンコ機１の外観構成]

本実施例のパチンコ機１は、図１に示すように、前面枠（ガラス枠）３に嵌め込まれたガラス板（透明板）４を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤２０と、遊技球を貯留する上受け皿１１および下受け皿１２と、上受け皿１１に貯留されている遊技球を遊技盤２０へ発射するための発射ハンドル１３と、を備える。本実施例のパチンコ機１は、プリペイドカードに対応したＣＲ機であり、当該パチンコ機１の左側には、プリペイドカードの読み書きを行なうためのＣＲユニット５０が設けられている。

10

#### 【００１８】

前面枠３は、内枠５に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として内枠５に対して開閉可能となっている。また、内枠５は、外枠２に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として外枠２に対して開閉可能となっている。前面枠３と内枠５は、略長方形形状のプラスチック製の枠体として構成されている。一方、外枠２は、略長方形形状の木製の枠体として構成されており、遊技ホールの島設備の島枠に固定される。

20

#### 【００１９】

前面枠３の上部左右には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に対して注意喚起するための警告音を鳴らしたりするスピーカ１４が設けられている。また、前面枠３には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ（ランプ）１５が複数設けられている。

#### 【００２０】

上受け皿１１には賞球や貸球が払い出されるようになっている。上受け皿１１の上面右部には、ＣＲユニット５０に挿入されたプリペイドカードの残高等を表示する精算表示装置５２が配設され、当該精算表示装置５２には、遊技球の貸し出しを指示する球貸ボタン５３と、ＣＲユニット５０に挿入されているプリペイドカードの精算（返却）を指示する精算ボタン５４と、が設けられている。また、上受け皿１１の上面中央部には、遊技者の操作に応じて各種演出を行なうための演出ボタン１６が配設されている。下受け皿１２は上受け皿１１から溢れた球を受けることができるようになっている。

30

#### 【００２１】

発射ハンドル１３は、下受け皿１２の右方に設けられており、遊技者により時計回りに回動操作されると、図示しない発射装置が有する発射モータ８３（図４参照）が作動し、発射ハンドル１３の回動操作量に応じた発射威力で遊技球を１球ずつ遊技盤２０へ向けて打ち出す。

#### 【００２２】

##### [遊技盤２０の構成]

遊技盤２０は、図２に示すように、外レール２１ａと内レール２１ｂとによって囲まれる遊技領域２１が形成されている。この遊技盤２０は、遊技領域２１の略中央部に設けられた演出表示装置３７と、演出表示装置３７の周囲に配置されたワープ入口やワープ樋、ステージ等を含むセンター役物３８と、センター役物３８の左方と右方とにそれぞれ配置された普通図柄作動ゲート２２１、２２２と、センター役物３８の下方に配置された常時開放の第１始動口２３と、右側の普通図柄作動ゲート２２２の下方に配置された開閉式の第２始動口２４と、センター役物３８の右部に設けられた第１大入賞口２５と、第２始動口２４の左下方に配置された第２大入賞口２６と、遊技領域２１の左下部に配置された常時開放の普通入賞口２８と、何れの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウ

40

50

ト口 2 9 と、を備える。また、遊技盤 2 0 には、遊技領域 2 1 を流下する遊技球をガイドしたり弾いたりする多数の釘 2 1 c が植設されている。

【 0 0 2 3 】

第 2 始動口 2 4 は、普通電動役物として構成される可変式の入球口であり、左右一對の開閉羽根（開閉部材） 2 4 b と、開閉羽根 2 4 b を作動させる第 2 始動口ソレノイド 2 4 c（図 4 参照）と、を備える。この第 2 始動口 2 4 は、通常は、開閉羽根 2 4 b が直立して遊技球の入球が困難な通常状態とされており、普通図柄が当り図柄で停止表示されて当り遊技（普通図柄当り遊技）が実行されるときに、第 2 始動口ソレノイド 2 4 c によって開閉羽根 2 4 b が左右に開くことにより、遊技球の入球が容易な開放状態とされる。第 2 始動口 2 4 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための第 2 始動口スイッチ 2 4 a（図 4 参照）が取り付けられている。第 2 始動口 2 4 は、第 2 始動口スイッチ 2 4 a が遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される。

10

【 0 0 2 4 】

第 1 大入賞口 2 5 は、特別電動役物として構成される可変式の入球口であり、開閉羽根（開閉部材） 2 5 b と、開閉羽根 2 5 b を作動させる第 1 大入賞口ソレノイド 2 5 c（図 4 参照）と、を備える。この第 1 大入賞口 2 5 は、通常は、開閉羽根 2 5 b によって塞がれて遊技球の入球が不能な閉鎖状態とされており、大当り遊技が実行されるときに、第 1 大入賞口ソレノイド 2 5 c によって開閉羽根 2 5 b が右側に開くことで、遊技球を受け入れやすい開放状態とされる。第 1 大入賞口 2 5 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための第 1 大入賞口スイッチ 2 5 a（図 4 参照）が取り付けられている。第 1 大入賞口 2 5 は、第 1 大入賞口スイッチ 2 5 a が遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される。大当り遊技は、第 1 大入賞口 2 5 を開閉するラウンド遊技を複数回に亘って繰り返すことにより実行される。

20

【 0 0 2 5 】

第 2 大入賞口 2 6 は、特別電動役物として構成される可変式の入球口であり、スライド式の開閉板（開閉部材） 2 6 b と、開閉板 2 6 b を作動させる第 2 大入賞口ソレノイド 2 6 c（図 4 参照）と、を備える。この第 2 大入賞口 2 6 は、通常は、開閉板 2 6 b が盤面から突き出て遊技球の入球が不能な閉鎖状態とされており、特別図柄が小当り図柄で停止表示されて小当り遊技が実行されるときに、第 2 大入賞口ソレノイド 2 6 c によって開閉板 2 6 b が盤面内に引き込まれることにより、遊技球の入球が可能な開放状態とされる。第 2 大入賞口 2 6 が閉鎖状態にあるときには、右打ちにより遊技球が第 2 大入賞口 2 6 に入球することなく開閉板 2 6 b 上を右から左へと通過する。第 2 大入賞口 2 6 には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための第 2 大入賞口スイッチ 2 6 a（図 4 参照）が取り付けられている。第 2 大入賞口 2 6 は、第 2 大入賞口スイッチ 2 6 a が遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される。

30

【 0 0 2 6 】

第 2 大入賞口 2 6 の内部には、振分装置 4 0 が設けられている。振分装置 4 0 は、図 3 に示すように、第 2 大入賞口 2 6 に入球した遊技球を特定領域（V 領域） 4 3 か非特定領域（外れ領域） 4 4 かのいずれかに振り分けるものであり、図示するように、第 2 大入賞口 2 6 に入球した遊技球が流出するワープ出口 4 1 と、ワープ出口 4 1 の真下に設けられた特定領域 4 3 と、特定領域 4 3 の両サイドに設けられた非特定領域 4 4 と、特定領域 4 3 の入口付近に配置された左右一對の振分羽根 4 2 と、振分羽根 4 2 を作動させる振分ソレノイド 4 2 c（図 4 参照）と、を備える。振分装置 4 0 は、振分羽根 4 2 が振分ソレノイド 4 2 c によって予め定められた開閉パターン（開放時間および閉鎖時間）で開閉を繰り返し、振分羽根 4 2 が閉鎖しているときには、ワープ出口 4 1 から流出した遊技球を振分羽根 4 2 によって非特定領域 4 4 へと誘導し、振分羽根 4 2 が開放しているときには、ワープ出口 4 1 から流出した遊技球を特定領域 4 3 へと誘導する。振分羽根 4 2 の開放時

40

50



間や閉鎖時間を調整することにより、特定領域 4 3 への遊技球の入球確率を設定することができる。また、振分羽根 4 2 の開閉パターンと第 2 大入賞口 2 6 の開閉タイミングとの組み合わせによっても、特定領域 4 3 への遊技球の入球確率を設定することができる。なお、特定領域 4 3 には、特定領域 4 3 への遊技球の通過を検知するための特定領域通過スイッチ 4 3 a (図 4 参照) が設けられている。

#### 【0027】

第 1 始動口 2 3 は、遊技者が遊技球を遊技領域 2 1 の左側領域 (第 1 遊技領域 2 1 1) に流下させるように発射ハンドル 1 3 を回動操作 (いわゆる左打ち) することにより遊技球を入球させることができる。一方、第 2 始動口 2 4, 第 1 大入賞口 2 5 および第 2 大入賞口 2 6 は、左打ちによって遊技球を入球させることは不可能であり、遊技球を遊技領域 2 1 の右側領域 (第 2 遊技領域 2 1 2) に流下させるように発射ハンドル 1 3 を回動操作 (いわゆる右打ち) することにより遊技球を入球させることができる。もっとも、第 2 始動口 2 4, 第 1 大入賞口 2 5 および第 2 大入賞口 2 6 は、可変式の入賞口であり、それぞれ、普通図柄が当選した場合、特別図柄が大当りで当選 (図柄当り) または特別図柄が小当りで当選して遊技球が特定領域 4 3 を通過 (役物当り) した場合、特別図柄が小当りで当選した場合に開放されてはじめて遊技球が入球可能となる。

#### 【0028】

遊技盤 2 0 の右下部には、第 1 特別図柄表示装置 (第 1 特図表示装置) 3 1 と、第 2 特別図柄表示装置 (第 2 特図表示装置) 3 2 と、第 1 特別図柄保留数表示装置 (第 1 特図保留数表示装置) 3 3 と、第 2 特別図柄保留数表示装置 (第 2 特図保留数表示装置) 3 4 と、普通図柄表示装置 (普図表示装置) 3 5 と、普通図柄保留数表示装置 (普図保留数表示装置) 3 6 と、が配置されている。

#### 【0029】

第 1 特図表示装置 3 1 および第 2 特図表示装置 3 2 は、本実施例では、7 セグメント表示装置として構成されており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数種類の表示態様を表現する。第 1 特図表示装置 3 1 および第 2 特図表示装置 3 2 は、始動口への遊技球の入球に基づいて表示態様を順次切り替えることにより特別図柄の変動表示を開始し、所定の変動時間が経過したときに予め定められた複数の停止表示態様の何れかで停止表示することにより特別図柄を停止表示する。そして、特別図柄が第 1 の停止表示態様 (所定の大当り図柄) で停止表示されると、大当り遊技が実行され、特別図柄が第 2 の停止表示態様 (所定の小当り図柄) で停止表示されると、小当り遊技が実行される。第 1 特図表示装置 3 1 は、第 1 始動口 2 3 への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第 1 始動口入球用の表示装置であり、第 2 特図表示装置 3 2 は、第 2 始動口 2 4 への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第 2 始動口入球用の表示装置である。なお、第 1 特図表示装置 3 1 により表示される特別図柄を第 1 特別図柄 (第 1 特図) と呼び、第 2 特図表示装置 3 2 により表示される特別図柄を第 2 特別図柄 (第 2 特図) と呼ぶ。

#### 【0030】

なお、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中、小当り遊技中に、第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球した場合、第 1 特別図柄の変動表示を所定数 (実施例では 4 回) まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第 1 特別図柄の変動表示を順次開始する。第 1 特別図柄の保留数は、第 1 特図保留数表示装置 3 3 に表示される。また、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中、小当り遊技中に、第 2 始動口 2 4 に遊技球が入球した場合も、第 2 特別図柄の変動表示を所定数 (例えば、4 回) まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第 2 特別図柄の変動表示を順次開始する。第 2 特別図柄の保留数は、第 2 特図保留数表示装置 3 4 に表示される。

#### 【0031】

普図表示装置 3 5 は、本実施例では、当りの場合に点灯し外れの場合に消灯する第 1 表示部と、当りの場合に消灯し外れの場合に点灯する第 2 表示部と、を有する LED 表示装置として構成されている。普図表示装置 3 5 は、普通図柄作動ゲート 2 2 1, 2 2 2 に設けられたゲートスイッチ 2 2 1 a, 2 2 2 a のいずれかが遊技球を検知したことに基づい

10

20

30

40

50

て、第1表示部の点灯と第2表示部の点灯とを交互に繰り返すことにより普通図柄を変動表示し、所定の変動時間が経過すると、第1表示部および第2表示部の何れか一方を点灯し他方を消灯することにより普通図柄を停止表示する。普通図柄が当り図柄で停止表示されると、第2始動口24が開放される。

【0032】

なお、本実施例では、普通図柄の変動表示中に遊技球が普通図柄作動ゲート221, 222を通過したときには、普通図柄の変動表示を所定数（例えば、4個）まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留している普通図柄の変動表示を順次開始する。普通図柄の保留数は、普通図柄保留数表示装置36に表示される。

【0033】

演出表示装置37は、液晶ディスプレイ等により構成される画像表示装置であり、表示画面上で特別図柄に対応する演出図柄（疑似図柄）371L, 371C, 371Rの表示（図柄変動演出）の他、リーチ演出や予告演出等の様々な演出表示を行なう。図5は、演出表示装置37の演出表示の一例を示す説明図である。図示するように、演出表示装置37の表示画面の中央部には、数字や英字、文字、記号、キャラクタ等からなる左, 中, 右の3つの演出図柄371L, 371C, 371Rが表示され、表示画面の隅部（右上）には、キャラクタ図柄373が表示される。3つの演出図柄371L, 371C, 371Rは、始動口（第1始動口23または第2始動口24）に遊技球が入球すると、上から下へスクロールするように変動表示され、所定の変動時間が経過すると、左, 右, 中の順に停止表示される。右の演出図柄371Rが停止表示されたときに当該右の演出図柄371Rが左の演出図柄371Lと一致しなかったときには、外れ（通常外れ）となる。一方、右の演出図柄371Rが左の演出図柄371Lと一致したときには、リーチとなり、リーチ演出に移行する。そして、当該リーチ演出を経て中の演出図柄371Cが停止表示されたときに当該中の演出図柄371Cが左右の演出図柄371L, 371Rと一致しなかったときには、外れとなり（リーチ外れ）、中の演出図柄371Cが左右の演出図柄371L, 371Rと一致したときには、大当たりとなる。また、3つの演出図柄371L, 371C, 371Rが特定の組み合わせ（例えば、343や787）で停止表示されると、小当たりとなる。なお、キャラクタ図柄373は、予告演出に用いられ、表示態様（表情など）によって大当たりや小当たりが発生する可能性（当り信頼度）等を示唆する。

【0034】

また、演出表示装置37の表示画面の隅部（左下）には、図5に示すように、保留図柄372も表示される。保留図柄372は、現在の遊技状態が通常状態のときには、第1特別図柄の保留記憶に対応する図柄となる。すなわち、現在の遊技状態が通常状態のときには、第1特別図柄の変動表示中等に第1始動口23に遊技球が入球する毎に右側から順に1つずつ追加表示され、第1特別図柄の変動表示が開始される毎に始動入球時とは逆側から1つずつ消去される。また、保留図柄372は、現在の遊技状態が時短状態のときには、第2特別図柄の保留記憶に対応する図柄となる。すなわち、遊技状態が時短状態のときには、特別図柄の変動表示中等に第2始動口24に遊技球が入球する毎に右側から順に1つずつ追加表示され、第2特別図柄の変動表示が開始される毎に始動入球時とは逆側から1つずつ消去される。

【0035】

更に、演出表示装置37の表示画面内には、図5に示すように、第1判定図柄376aおよび第2判定図柄376bも表示される。第1判定図柄376aおよび第2判定図柄376bは、表示画面の隅（例えば、右隅）に各演出図柄371L, 371C, 371Rよりも小さく表示される。第1判定図柄376aは、第1特別図柄の変動表示に対応して変動表示される。そして、第1判定図柄376aは、第1特別図柄が大当たり図柄で確定表示されるときには、大当たり態様（例えば、「」の表示）で確定表示され、第1特別図柄が外れ図柄で確定表示されるときには、外れ態様（例えば、「×」の表示）で確定表示される。一方、第2判定図柄376bは、第2特別図柄の変動表示に対応して変動表示される。そして、第2判定図柄376bは、第2特別図柄が大当たり図柄で確定表示されるときに

10

20

30

40

50

は、大当り態様（例えば、「」の表示）で確定表示され、第２特別図柄が外れ図柄または小当り図柄で確定表示されるときには、外れ態様（例えば、「×」の表示）で確定表示される。

#### 【００３６】

また、演出表示装置３７の表示画面内には、遊技者が遊技球を発射すべき方向（発射方向）を示す発射方向表示部３７４も設けられている。発射方向表示部３７４は、遊技状態が左打ち（遊技球が第１遊技領域２１１を流下するように遊技球を発射）を必要とする遊技状態（通常状態）にある場合には、第１表示態様（例えば、「左打ち」の文字、左方向を指す矢印画像）で表示される。一方、発射方向表示部３７４は、遊技状態が右打ち（遊技球が第２遊技領域２１２を流下するように遊技球を発射）を必要とする遊技状態（確変遊技状態または時短遊技状態）にある場合には、第２表示態様（例えば、「右打ち」の文字、右方向を指す矢印画像）で表示される。なお、発射方向表示部３７４は、遊技状態が変化するときには一定時間だけ表示するようにしてもよいし、常時表示するようにしてもよい。また、発射方向表示部３７４は、右打ちを必要とする遊技状態のときにだけ表示するようにしてもよい。

10

#### 【００３７】

##### [制御回路の構成]

また、パチンコ機１は、図４に示すように、その制御回路として、主制御装置６０と、払出制御装置７０と、発射制御装置８０と、サブ統合制御装置９０と、演出図柄制御装置９１と、電源基板９５（図示せず）と、を備える。主制御装置６０は、ＣＰＵ６０ａを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵ６０ａの他に、処理プログラムやテーブルを記憶するＲＯＭ６０ｂ、処理プログラムの実行に際してデータを一時的に記憶するＲＡＭ６０ｃ、入出力ポート、通信ポートなどを備える。なお、図示しないが、払出制御装置７０や発射制御装置８０も同様に、ＣＰＵを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵの他に、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入出力ポート、通信ポートなどを備える。また、パチンコ機１には外部接続端子板６５が設けられており、外部接続端子板６５により遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータ１００（図４参照）へ送信される。

20

#### 【００３８】

主制御装置６０は、遊技の基本的な進行の制御を行なうものである。図４に示すように、主制御装置６０には、前面枠３の開放を検知する前面枠開放スイッチ３ａや、内枠５の開放を検知する内枠開放スイッチ５ａ等からの検知信号が裏配線中継端子板６４を介して入力される。また、主制御装置６０には、普通図柄作動ゲート２２１、２２２への遊技球の通過を検知するゲートスイッチ２２１ａ、２２２ａ、第１始動口２３への遊技球の入球を検知する第１始動口スイッチ２３ａや、第２始動口２４への遊技球の入球を検知する第２始動口スイッチ２４ａ、第１大入賞口２５への遊技球の入球を検知する第１大入賞口スイッチ２５ａ、第２大入賞口２６への遊技球の入球を検知する第２大入賞口スイッチ２６ａ、特定領域４３への遊技球の通過を検知する特定領域通過スイッチ４３ａ、普通入賞口２８への遊技球の入球を検知する普通入賞口スイッチ２８ａ等からの検知信号が遊技盤中継端子板６１を介して入力される。一方、主制御装置６０からは、第２始動口ソレノイド２４ｃや第１大入賞口ソレノイド２５ｃ、第２大入賞口ソレノイド２６ｃ、振分ソレノイド４２ｃ等への駆動信号が遊技盤中継端子板６１を介して出力される。また、主制御装置６０からは、第１特図表示装置３１や第２特図表示装置３２、第１特図保留数表示装置３３、第２特図保留数表示装置３４、普図表示装置３５、普図保留数表示装置３６等への表示信号が図柄表示装置中継端子板６２を介して出力される。更に、主制御装置６０からは、ホールコンピュータ１００への信号が裏配線中継端子板６４および外部接続端子板６５を介して出力される。

30

40

#### 【００３９】

払出制御装置７０は、賞球や貸球の払い出しに関する制御を司るものである。この払出制御装置７０には、上受け皿１１に払い出す遊技球を貯留するための図示しない球タンクの球切れを検知する球切れスイッチ７６からの検知信号が裏配線中継端子板６４を介して

50

入力され、上受け皿 11 に払い出される遊技球を検知する払出スイッチ 74 からの検知信号が払出中継端子板 71 および裏配線中継端子板 64 を介して入力され、下受け皿 12 の満杯を検知する満杯スイッチ 75 からの検知信号が直接に入力される。一方、払出制御装置 70 からは、払出モータ 73 への駆動信号が裏配線中継端子板 64 および払出中継端子板 71 を介して出力される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置 60 から送信されるコマンドに従って払出モータ 73 を駆動して賞球の払い出しを行なう。払出制御装置 70 は、球切れスイッチ 76 および満杯スイッチ 75 の何れかから検知信号を入力すると、その検知の状況が解消して検知信号を入力しなくなるまで、払出モータ 73 を駆動停止し、賞球の払出動作を中断する。

#### 【0040】

また、払出制御装置 70 は、CRユニット端子板 51 を介してCRユニット 50 と通信可能に構成されている。CRユニット端子板 51 は精算表示装置 52 と双方向通信が可能に構成されており、払出制御装置 70 には、精算表示装置 52 に設けられた球貸スイッチ 53a や精算スイッチ 54a からの検知信号がCRユニット端子板 51 を介して入力される。なお、球貸スイッチ 53a は、球貸ボタン 53 の操作を検知して検知信号を出力するものであり、精算スイッチ 54a は、精算ボタン 54 の操作を検知して検知信号を出力するものである。払出制御装置 70 は、球貸コマンドを入力すると、払出モータ 73 を駆動して貸球の払い出しを行なう。また、払出制御装置 70 は、発射制御装置 80 とも双方向通信が可能に構成され、満杯スイッチ 75 から検知信号を入力する等の所定の発射停止条件が成立したときに、発射制御装置 80 に対して発射停止コマンドを送信する。

#### 【0041】

発射制御装置 80 は、遊技領域 21 への遊技球の発射に関する制御を司るものである。この発射制御装置 80 には、発射ハンドル 13 の回動操作に応じて出力される回動量信号や、発射停止ボタンの操作を検知する発射停止スイッチ 81 からの発射停止信号、遊技者が発射ハンドル 13 に触れていることを検知するタッチスイッチ 82 からのタッチ信号等が入力される。一方、発射制御装置 80 からは、発射モータ 83 への駆動信号が出力される。発射制御装置 80 は、回動量信号に基づく発射強度で遊技球が遊技領域 21 へ発射されるよう発射モータ 83 を制御する。なお、発射制御装置 80 は、タッチ信号を入力していないときや発射停止コマンドを入力しているときには、発射ハンドル 13 の操作に拘わらず発射モータ 83 の駆動を停止し、遊技球を発射させない。

#### 【0042】

サブ統合制御装置 90 は、遊技の演出に関する制御を司るものである。サブ統合制御装置 90 は、CPU 90a を中心としたマイクロプロセッサとして構成され、CPU 90a の他に、ROM 90b, RAM 90c, 入出力ポート, 通信ポートなどを備える。このサブ統合制御装置 90 は、演出中継端子板 63 を介して主制御装置 60 から一方向通信により各種コマンドを受信可能となっており、受信したコマンドに応じた演出制御を行なう。サブ統合制御装置 90 には、演出ボタン 16 の操作を検知する演出ボタンスイッチ 16a からの検知信号が入力される。一方、サブ統合制御装置 90 からは、スピーカ 14 への音声信号や各種LEDやランプ 15 への点灯信号が出力される。また、サブ統合制御装置 90 からは、演出図柄制御装置 91 への演出表示制御用のコマンドが一方向通信により出力される。演出図柄制御装置 91 は、サブ統合制御装置 90 からの演出表示制御用のコマンドを受信し、そのコマンドに応じた演出画像が演出表示装置 37 に表示されるよう当該演出表示装置 37 の表示制御を行なう。

#### 【0043】

##### [パチンコ機 1 の遊技の概要]

次に、こうして構成されたパチンコ機 1 における遊技の概要について説明する。図 6 は、パチンコ機 1 の仕様を説明する説明図である。本実施例のパチンコ機 1 では、特別図柄の大当たり確率（図柄大当たりの確率）は、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄ともに  $1/300$  であり、特別図柄の小当たり確率は、第 2 特別図柄で  $1/3$  である。本実施例では、第 1 特別図柄の小当たり確率は、 $0\%$  であるから、第 1 特別図柄で小当たりが当選することはない。勿

10

20

30

40

50

論、第 1 特別図柄にも小当りが含まれていてもよい。小当り遊技が実行された場合に第 2 大入賞口 2 6 に入球した遊技球が特定領域 4 3 を通過する確率（V 入賞率）は、約 1 / 4 である。

#### 【 0 0 4 4 】

大当り（図柄当りまたは役物当り）が発生すると、大当り遊技が実行され、当該大当り遊技の終了後に第 2 始動口 2 4 への遊技球を入球させるのに遊技者に有利となる時短状態が発生する。時短状態は、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）の変動回数が所定回数に達するまで継続する。時短状態の継続回数は、第 1 特別図柄の大当りを契機に大当り遊技が実行されて時短状態が発生した場合には、1 回または 1 5 回となり、第 2 特別図柄の大当りまたは小当りを契機に大当り遊技が実行されて時短状態が発生した場合には、1 5 回となる。

10

#### 【 0 0 4 5 】

また、普通図柄の当り確率は、通常状態では、1 / 1 0 0 であるが、時短状態では、9 9 / 1 0 0 となる。また、普通図柄が当選したときの第 2 始動口 2 4（普通電動役物）の開放パターンは、通常状態では、最大 0 . 2 秒間、1 回開放されるショート開放パターンと、最大 6 . 0 秒間、1 回開放されるロング開放パターンとがあり、時短状態では、最大 3 . 0 秒間、1 回開放される開放パターンがある。

#### 【 0 0 4 6 】

こうした仕様のパチンコ機 1 において、左打ち（第 1 遊技領域 2 2 1 への遊技球の発射）により第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄の変動表示が開始される。そして、第 1 特別図柄が大当り図柄で停止表示されると、大当り（図柄当り）となり、第 1 大入賞口 2 5 が開放される大当り遊技が実行される。第 1 大入賞口 2 5 は、左打ちでは遊技球の入球が不能であり、右打ち（第 2 遊技領域 2 1 2 への遊技球の発射）することにより遊技球の入球が可能となる。したがって、大当り遊技が実行されると、遊技者は右打ちすることにより大当り遊技が消化されることになる。

20

#### 【 0 0 4 7 】

通常状態において図柄当りにより大当り遊技が実行され、大当り遊技の終了後に時短状態へ移行すると、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高くなると共に普通図柄が当選したときの第 2 始動口 2 4 の開放時間が通常状態のショート開放パターンよりも延長される。したがって、遊技者は、右打ちして第 2 遊技領域 2 1 2 に配置された普通図柄作動ゲート 2 2 2 に遊技球を通過させることにより、第 2 始動口 2 4 を頻繁に開放させることができ、当該第 2 始動口 2 4 に遊技球を容易に入球させることができる。上述したように、本実施例では、第 2 始動口 2 4 への遊技球の入球に基づいて変動表示される第 2 特別図柄には小当りが含まれ、小当り確率は高確率（実施例では、1 / 3）である。このため、時短状態においては、高確率で役物当りを発生させることができる。

30

#### 【 0 0 4 8 】

また、本実施例では、遊技者は、通常状態において、左打ちすることにより第 1 遊技領域 2 1 1 に配置された普通図柄作動ゲート 2 2 1 に遊技球を通過させることができる。普通図柄が当選すると、所定の確率で第 2 始動口 2 4 がロング開放パターンで開放するため、第 2 始動口 2 4 がロング開放パターンで開放した際には、遊技者は、右打ちすることにより第 2 始動口 2 4 に遊技球を容易に入球させることができ、役物当りを発生させるチャンスとなる。

40

#### 【 0 0 4 9 】

##### [ 主制御処理 ]

次に、パチンコ機 1 の動作、特に主制御装置 6 0 の動作について更に詳細に説明する。図 7 は、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機 1 の電源スイッチが操作されたときに実行される。主制御処理は、パチンコ機 1 の電源投入に必要な電源投入処理を実行した後（S 1 0 0）、乱数更新処理（S 1 1 0）と、入賞確認処理（S 1 2 0）と、始動入賞処理（S 1 3 0）と、普通図柄遊技処理（S 1 4 0）と、普通図柄当り遊技処理（S 1 5 0）と、特

50

別図柄遊技処理（S 1 6 0）と、小当り遊技処理（S 1 7 0）と、大当り遊技処理（S 1 8 0）と、を繰り返し実行することにより行なわれる。なお、本実施例では、S 1 1 0 ~ S 1 8 0 の処理に要する時間は約 2 m s e c であり、これらの処理は、約 2 m s e c の間隔で繰り返し実行される。主制御装置 6 0 は、主制御処理の実行により、各種コマンドを担当する制御装置に送信してコマンドに応じた処理を実行させることで、パチンコ機 1 の全体の遊技を進行させている。

#### 【 0 0 5 0 】

##### [ 乱数更新処理 ]

S 1 1 0 の乱数更新処理は、各種判定用乱数を更新する処理である。判定用乱数としては、例えば、始動口（第 1 始動口 2 3 または第 2 始動口 2 4）への遊技球の入球に基づいて行なわれる当否判定に用いる当否判定用乱数（特別図柄当否判定用乱数）や、当否判定の結果が大当りまたは小当りであった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる大当り図柄または小当り図柄の決定に用いる当り図柄決定用乱数、当否判定の結果が外れであった場合に特図表示装置（第 1 特図表示装置 3 1 または第 2 特図表示装置 3 2）に停止表示させる外れ図柄の決定に用いる外れ図柄決定用乱数、特別図柄の変動表示パターン（変動時間）の決定に用いる変動パターン決定用乱数、普通図柄作動ゲート 2 2 1, 2 2 2 への遊技球の通過に基づいて行なわれる当否判定に用いる普通図柄当否判定用乱数などを挙げることができる。乱数更新処理を終了すると、主制御処理に戻って次の入賞確認処理（S 1 2 0）に進む。

#### 【 0 0 5 1 】

##### [ 入賞確認処理 ]

S 1 2 0 の入賞確認処理は、各種センサ（ゲートスイッチ 2 2 1 a, 2 2 2 a や第 1 始動口スイッチ 2 3 a、第 2 始動口スイッチ 2 4 a、第 1 大入賞口スイッチ 2 5 a、第 2 大入賞口スイッチ 2 6 a、特定領域通過スイッチ 4 3 a、普通入賞口スイッチ 2 8 a など）の状態を検出して R A M 6 0 c の所定の状態記憶領域に保存する。そして、上述のスイッチのうち賞球に関わるスイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 3 a、第 2 始動口スイッチ 2 4 a、第 1 大入賞口スイッチ 2 5 a、第 2 大入賞口スイッチ 2 6 a、普通入賞口スイッチ 2 8 a）により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球数を演算して賞球情報として R A M 6 0 c の所定の賞球情報記憶領域に保存する。そして、賞球情報が値 0 でないときには賞球数指定コマンド（賞球情報）を払出制御装置 7 0 に送信して入賞確認処理を終了する。払出制御装置 7 0 は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ 7 3 を駆動して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出スイッチ 7 4 により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報（未払いの遊技球数）を値 1 ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値 0 となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入球が検知されて主制御装置 6 0 から新たな賞球数指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値 0 となるまで処理が繰り返される。入賞確認処理を終了すると、主制御処理に戻って次の始動入賞処理（S 1 3 0）に進む。

#### 【 0 0 5 2 】

##### [ 始動入賞処理 ]

図 8 は、始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。S 1 3 0 の始動入賞処理では、主制御装置 6 0 の C P U 6 0 a は、まず、第 1 始動口スイッチ 2 3 a からの検知信号を入力して第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球したか否かを判定する（S 2 0 0）。第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球したと判定すると、現在の第 1 特別図柄の保留数（第 1 特図保留数）がその上限数（実施例では、値 4）よりも少ないか否かを判定する（S 2 0 2）。第 1 特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に第 1 特図保留数表示装置 3 3 の表示を更新し（S 2 0 4）、第 1 特別図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する（S 2 0 6）。ここで、S 2 0 6 で取得される判定用乱数としては、上述した当否判定用乱数や当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数など第 1 特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第 1 特別図柄保留数指定コマンドをサブ

10

20

30

40

50

統合制御装置 90 に送信して (S 2 0 8)、S 2 1 0 の処理に進む。第 1 特別図柄保留数指定コマンドには、演出表示装置 37 に保留図柄 372 を表示させるための第 1 特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、S 2 0 0 で第 1 始動口 23 に遊技球が入球していないと判定したり、S 2 0 2 で第 1 特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、S 2 0 4 ~ S 2 0 8 の処理をスキップして次の S 2 1 0 の処理に進む。

#### 【 0 0 5 3 】

次に、第 2 始動口スイッチ 24 a からの検知信号を入力して第 2 始動口 24 に遊技球が入球したか否かを判定する (S 2 1 0)。第 2 始動口 24 に遊技球が入球したと判定すると、現在の第 2 特別図柄の保留数 (第 2 特図保留数) がその上限数 (実施例では、値 4) よりも少ないか否かを判定する (S 2 1 2)。第 2 特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に第 2 特図保留数表示装置 34 の表示を更新し (S 2 1 4)、第 2 特別図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する (S 2 1 6)。ここで、S 2 1 6 で取得される判定用乱数としては、上述した当否判定用乱数や当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数など第 2 特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第 2 特別図柄保留数指定コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信して (S 2 1 8)、S 2 2 0 の処理に進む。第 2 特別図柄保留数指定コマンドには、演出表示装置 37 に保留図柄 372 を表示させるための第 2 特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、S 2 1 0 で第 2 始動口 24 に遊技球が入球していないと判定したり、S 2 1 2 で第 2 特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、S 2 1 4 ~ S 2 1 8 の処理をスキップして次の S 2 2 0 の処理に進む。

#### 【 0 0 5 4 】

次に、ゲートスイッチ 221 a, 222 a からの検知信号を入力して普通図柄作動ゲート 221, 222 を遊技球が通過したか否かを判定する (S 2 2 0)。普通図柄作動ゲート 221, 222 を遊技球が通過したと判定すると、現在の普通図柄の保留数がその上限数 (例えば、値 4) よりも少ないか否かを判定する (S 2 2 2)。普通図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、普通図柄の保留数を値 1 だけインクリメントすると共に普図保留数表示装置 36 の表示を更新する (S 2 2 4)。次に、普通図柄の判定用乱数を取得して R A M 6 0 c の所定の判定用乱数記憶領域に格納する (S 2 2 6)。なお、普通図柄の判定用乱数としては、上述した普通図柄当否判定用乱数などの普通図柄の変動遊技の進行に関する情報を例示することができる。そして、普通図柄保留数指定コマンドをサブ統合制御装置 90 に送信して (S 2 2 8)、始動入賞処理を終了する。S 2 2 0 で普通図柄作動ゲート 221, 222 に遊技球が通過していないと判定したり、S 2 2 2 で普通図柄の保留数が上限値に達していると判定したりすると、S 2 2 4 ~ S 2 2 8 の処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理を終了すると、主制御処理に戻って次の普通図柄遊技処理 (S 1 4 0) に進む。

#### 【 0 0 5 5 】

##### [ 普通図柄遊技処理 ]

図 9 は、普通図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。S 1 4 0 の普通図柄遊技処理では、主制御装置 60 の C P U 60 a は、まず、普通電動役物が作動中 (第 2 始動口 24 が開放動作中) であるか否かを判定する (ステップ S 3 0 0)。普通電動役物が作動中であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。普通図柄遊技処理が終了すると、次の S 1 5 0 の普通図柄当り遊技処理に進む。一方、普通電動役物が作動中でないと判定すると、普通図柄が変動表示中であるか否か (S 3 0 2)、普通図柄の確定図柄の表示時間中であるか否か (S 3 0 4)、をそれぞれ判定する。普通図柄が変動表示中でなく、その確定図柄の表示時間中でもない判定すると、普通図柄の保留数が値 0 よりも多いか否かを判定する (S 3 0 6)。普通図柄の保留数が値 0 よりも多くない、すなわち値 0 であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の保留数が値 0 よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている普通図柄判定用乱数のうち最も古いものを読み出し (S 3 0 8)、普通図柄の変動表示を行なうための普通図柄変動表示

10

20

30

40

50

関連処理を実行して（S 3 1 0）、普通図柄遊技処理を終了する。以下、S 3 1 0の普通図柄変動表示関連処理の詳細について図 1 0のフローチャートを用いて説明する。

【 0 0 5 6 】

普通図柄変動表示関連処理では、時短フラグが値 0 であるか否かを判定する（S 3 4 0）。時短フラグは、現在の遊技状態が通常状態（値 0）であるか時短状態（値 1）であるかを示すフラグである。時短フラグが値 0 である、すなわち現在の遊技状態が通常状態であると判定すると、取得した普通図柄当否判定用乱数に基づいて低確率用普通図柄当り判定テーブルを用いて当否判定を行ない（S 3 4 2）、時短フラグが値 0 でなく値 1 である、すなわち現在の遊技状態が時短状態であると判定すると、取得した普通図柄当否判定用乱数に基づいて高確率用普通図柄当り判定テーブルを用いて当否判定を行なう（S 3 4 4）。普通図柄の当否判定は、普通図柄当否判定用乱数と普通図柄当り判定テーブルに含まれる当り値とを比較することにより行い、普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致したときには当りと判定し、一致しなかったときには外れと判定する。高確率用普通図柄当り判定テーブルは、低確率用普通図柄当り判定テーブルに比して、当り値が多い。当否判定の結果、当りと判定すると（S 3 4 6の「YES」）、複数の当り図柄 A ~ C の中からいずれか一つを抽選により選択すると共に選択した当り図柄を普通図柄の確定図柄として決定し（S 3 4 8）、普通図柄の変動表示を開始してから当り図柄で確定表示するまでの普通図柄の変動時間（当り変動パターン）を決定する（S 3 5 0）。ここで、遊技状態が通常状態である場合、普通図柄の当り図柄として当り図柄 B , C が決定されると、普通図柄当り遊技処理において第 2 始動口 2 4 の開放パターンとしてショート開放パターンが決定され、普通図柄の当り図柄として当り図柄 A が決定されると、普通図柄当り遊技処理において第 2 始動口 2 4 の開放パターンとしてロング開放パターンが決定される。一方、当否判定の結果、外れと判定すると（S 3 4 6の「NO」）、外れ図柄を普通図柄の確定図柄として設定し（S 3 5 2）、普通図柄の変動表示を開始してから外れ図柄で確定表示するまでの普通図柄の変動時間（外れ変動パターン）を決定する（S 3 5 4）。

【 0 0 5 7 】

ここで、普通図柄の変動時間（変動パターン）は、図 1 1 に例示する普通図柄変動パターンテーブル（普図変動パターンテーブル）を用いて遊技状態と普通図柄の確定図柄（停止図柄）とに基づいて決定される。図示するように、普通図柄の確定図柄が当り図柄である場合、遊技状態が通常状態であれば、確定図柄として当り図柄 A または B が決定されると、決定される変動パターンは、変動時間が 3 0 秒の変動パターンとなり、確定図柄として当り図柄 C が決定されると、決定される変動パターンは、変動時間が 1 秒の変動パターンとなる。また、普通図柄の確定図柄が当り図柄である場合、遊技状態が時短状態であれば、確定図柄として当り図柄 A ~ C のうちいずれの図柄が決定されても、決定される変動パターンは、変動時間が 1 秒の変動パターンとなる。一方、普通図柄の確定図柄が外れ図柄である場合、決定される変動パターンは、遊技状態に拘わらず、変動時間が 1 秒の変動パターンとなる。なお、時短状態では、通常状態に比して、普通図柄の平均変動時間を短時間としているが、遊技状態に拘わらず、普通図柄の平均変動時間を同じ時間としてもよい。

【 0 0 5 8 】

こうして普通図柄の確定図柄と変動パターン（変動時間）とを決定すると、普通図柄の変動表示を開始し（S 3 5 6）、普通図柄の保留数を値 1 だけデクリメントすると共に普図保留数表示装置 3 6 の表示を更新し（S 3 5 8）、普通図柄の変動開始コマンド（普図変動開始コマンド）をサブ統合制御装置 9 0 に送信して（S 3 6 0）、普通図柄遊技処理を終了する。

【 0 0 5 9 】

図 9 の普通図柄遊技処理に戻って、普通図柄の変動表示を開始すると、次に普通図柄遊技処理が実行されたときに、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a は、S 3 0 2 で普通図柄が変動表示中であると判定するため、次に、S 3 5 0 または S 3 5 4 で決定した普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（S 3 1 2）。普通図柄の変動時間が経過していない

10

20

30

40

50



と判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了し、普通図柄の変動時間が経過したと判定すると、普通図柄変動停止コマンド（普図変動停止コマンド）をサブ統合制御装置 90 に送信すると共に（S 3 1 4）、変動表示中の普通図柄の確定図柄を表示する確定図柄表示処理を行なう（S 3 1 6）。そして、確定図柄表示時間（例えば 0.5 秒）が経過したか否かを判定する（S 3 1 8）。確定図柄表示時間が経過していないと判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了する。普通図柄の確定図柄が表示された後に、普通図柄遊技処理が実行されると、S 3 0 4 で確定図柄の表示時間中であると判定するため、再び S 3 1 8 で確定図柄表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄表示時間が経過したと判定すると、確定図柄の表示を終了する（S 3 2 0）。そして、普通図柄の確定図柄が当り図柄であるか否かを判定する（S 3 2 2）。普通図柄の確定図柄が当り図柄でなく外れ図柄であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の確定図柄が当り図柄であると判定すると、時短フラグが値 0、すなわち遊技状態が通常状態であるか否か（S 3 2 4）、普通図柄の当り図柄が当り図柄 A であるか否か（S 3 2 6）、をそれぞれ判定する。時短フラグが値 0 であり且つ普通図柄の当り図柄が当り図柄 A であると判定すると、普通図柄当り遊技において第 2 始動口 2 4 がロング開放パターンで開放するため、遊技者に対して右打ちを促すための普通図柄当り遊技演出コマンド（普図当り遊技演出コマンド）をサブ統合制御装置 90 に送信すると共に（S 3 2 8）、普通図柄当り遊技を開始するために普通図柄当りフラグ（普図当りフラグ）に値 1 を設定して（S 3 3 0）、普通図柄遊技処理を終了する。普図当り遊技演出コマンドを受信したサブ統合制御装置 90 は、演出表示装置 3 7 で普図当り遊技演出が開始されるように演出図柄制御装置 9 1 に制御コマンドを送信する。一方、時短フラグが値 0 でなく値 1、すなわち遊技状態が時短状態であると判定したり、時短フラグが値 0 であっても、当り図柄が当り図柄 A でない、すなわち当り図柄 B、C のいずれかであると判定すると、S 3 2 8 をスキップし、普図当りフラグを値 1 に設定して（S 3 3 0）、普通図柄遊技処理を終了する。普通図柄遊技処理を終了すると、次の S 1 5 0 の普通図柄当り遊技処理に進む。

#### 【 0 0 6 0 】

##### [ 普通図柄当り遊技処理 ]

図 1 2 は、普通図柄当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。S 1 5 0 の普通図柄当り遊技処理では、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a は、まず、普図当りフラグが値 1 であるか否かを判定する（S 4 0 0）。普図当りフラグが値 1 でなく値 0 であると判定すると、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、普図当りフラグが値 1 であると判定すると、第 2 始動口 2 4 が開放中であるか否かを判定する（S 4 0 2）。第 2 始動口 2 4 が開放中でないと判定すると、普通図柄当り遊技演出が実行中であるか否かを判定する（S 4 0 4）。普通図柄当り遊技演出が実行中であると判定すると、開放待ち時間が経過したか否かを判定する（S 4 0 6）。開放待ち時間が経過していないと判定すると、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、開放待ち時間が経過したと判定すると、第 2 始動口 2 4 の開放パターンを設定すると共に（S 4 0 8）、設定した開放パターンで第 2 始動口 2 4 が開放するよう第 2 始動口ソレノイド 2 4 c を制御して（S 4 1 0）、普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。また、S 4 0 4 において普通図柄当り遊技演出が実行中でないと判定すると、通常状態において普通図柄が当り図柄 B、C で停止表示された場合であり、普通図柄当り遊技演出が実行されないため、直ちに第 2 始動口 2 4 の開放パターンを設定すると共に設定した開放パターンで第 2 始動口 2 4 の開放を開始して（S 4 0 8、S 4 1 0）、普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。

#### 【 0 0 6 1 】

ここで、第 2 始動口 2 4 の開放パターンは、図 1 3 に例示する第 2 始動口開放パターンテーブルを用いて遊技状態と当り図柄とに基づいて決定される。図示するように、遊技状態が通常状態である場合、当り図柄が当り図柄 A であれば、決定される開放パターンは、最大 6.0 秒間、1 回開放されるロング開放パターンとなり、当り図柄が当り図柄 B または C であれば、決定される開放パターンは、最大 0.2 秒間、1 回開放されるショート開放パターンとなる。一方、遊技状態が時短状態である場合、当り図柄に拘わらず、最大 3

10

20

30

40

50

． 0 秒間、 1 回開放されるパターンとなる。

【 0 0 6 2 】

第 2 始動口 2 4 を開放すると、次に普通図柄当り遊技処理を実行したときに、S 4 0 2 で第 2 始動口 2 4 が開放中であると判定するため、第 2 始動口スイッチ 2 4 a からの検知信号に基づいて第 2 始動口 2 4 に遊技球が規定数（例えば 4 個）入球したか否か（S 4 1 2）、第 2 始動口 2 4 の開放を開始してからの経過時間が S 4 0 8 で設定した開放時間に達したか否か（S 4 1 4）、をそれぞれ判定する。第 2 始動口 2 4 に遊技球が規定数入球しておらず、第 2 始動口 2 4 の開放を開始してからの経過時間が設定した開放時間に達してもいないと判定すると、第 2 始動口 2 4 の開放を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、第 2 始動口 2 4 に遊技球が規定数入球したと判定したり、第 2 始動口 2 4 の開放を開始してからの経過時間が設定した開放時間に達したと判定すると、第 2 始動口 2 4 を閉鎖する（S 4 1 6）。そして、普通図柄当り遊技を終了させるために、普通図柄当りフラグに値 0 を設定して（S 4 1 8）、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、次に、S 1 6 0 の特別図柄遊技処理に進む。

10

【 0 0 6 3 】

〔 特別図柄遊技処理 〕

図 1 4 および図 1 5 は、特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。S 1 6 0 の特別図柄遊技処理では、主制御装置 6 0 の CPU 6 0 a は、まず、大当りフラグが値 1 である（大当り遊技中である）か否か、小当りフラグが値 1 である（小当り遊技中である）か否かを判定する（S 5 0 0）。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれかが値 1 である、すなわち大当り遊技中であるか小当り遊技中であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。なお、特別遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の小当り遊技処理（S 1 7 0）に進む。一方、大当りフラグおよび小当りフラグがいずれも値 1 でない、すなわち大当り遊技中でも小当り遊技中でもないと判定すると、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中であるか否か（S 5 0 2）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかの確定図柄が表示中であるか否か（S 5 0 4）、をそれぞれ判定する。第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中ではなく確定図柄の表示中でもない判定すると、第 2 特別図柄の保留数が値 0 よりも多いか否かを判定する（S 5 0 6）。第 2 特別図柄の保留数が値 0 よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第 2 特別図柄の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（S 5 0 8）、第 2 特別図柄の変動表示を行なうための変動表示関連処理を実行する（S 5 1 0）。

20

30

【 0 0 6 4 】

一方、第 2 特別図柄の保留数が値 0 であると判定すると、第 1 特別図柄の保留数が値 0 よりも多いか否かを判定する（S 5 1 2）。第 1 特別図柄の保留数が値 0 よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第 1 特別図柄の複数の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（S 5 1 4）、第 1 特別図柄の変動表示を行なうための変動表示関連処理を実行する（S 5 1 6）。S 5 1 2 で第 1 特別図柄の保留数が値 0 であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。S 5 0 6 ～ S 5 1 6 では、第 1 特別図柄の保留数と第 2 特別図柄の保留数がいずれも値 0 よりも多いときには第 2 特別図柄の変動表示（保留の消化）が優先して実行される（第 2 特図優先変動）。この場合、時短状態に移行し、第 2 特別図柄の保留記憶が発生すると、直ぐに当否判定の順番が回ってくるため、第 1 特別図柄の保留記憶が残存していても、その消化を待つ必要がない。また、第 1 特別図柄の変動表示を優先して行なうものとしてもよい（第 1 特図優先変動）。この場合、第 1 特別図柄の保留記憶が存在しない状況（右打ちしていれば、第 1 始動口 2 3 に遊技球が入球しないため）にしてから時短遊技を進めることができるため、一旦、第 1 特別図柄の保留記憶を消化してしまえば、第 2 特別図柄の保留記憶のみで時短遊技を進めることができる。また、特別図柄の変動表示を始動口（第 1 始動口 2 3、第 2 始動口 2 4）への遊技球の入球順に行なうものとしてもよい（入球順変動）。この場合も、第 1 特図優先変動と同様に、第 1 特別図柄の保留記憶を消化してから、第 2 特別図柄の保留記憶のみで時短遊技を進めることができる構成となる。以下、S 5 1 0 の第 1 特別図柄の変動表示関連処理および

40

50

S 5 1 6 の第 2 特別図柄の変動表示関連処理の詳細について説明する。図 1 6 は、第 1 特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 7 は、第 2 特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 6 5 】

第 1 特別図柄変動表示関連処理では、まず、S 5 1 4 で取得した当否判定用乱数に基づいて第 1 特別図柄の当否判定処理を行なう ( S 5 6 0 )。当否判定処理は、第 1 始動口 2 3 への遊技球の入球に基づいて取得される当否判定用乱数と当否判定テーブルに含まれる大当たり値とを比較することにより行ない、当否判定用乱数がいずれかの当当たり値と一致したときには大当たりと判定し、当否判定用乱数がいずれの大当たり値とも一致しなかったときには外れと判定する。当否判定処理を実行すると、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する ( S 5 6 2 )。

10

【 0 0 6 6 】

当否判定の結果が大当たりであると判定すると、S 5 1 4 で取得した当り図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する ( S 5 6 4 )。この処理は、当り図柄決定用乱数を用いて大当たり遊技の内容 ( ラウンド数 ) が異なる複数の大当たり図柄の中から一の図柄を選択することにより行なう。なお、決定した大当たり図柄は、大当たり遊技終了時まで保存される。これは、大当たり遊技中は、遊技状態を設定する時短フラグの値をクリアする必要があることによる措置である。そして、第 1 特別図柄の変動表示を開始してから決定した大当たり図柄で停止表示するまでの第 1 特別図柄の変動時間 ( 大当たり変動パターン ) を決定する ( S 5 6 6 )。

20

【 0 0 6 7 】

S 5 6 2 で当否判定の結果が外れであると判定すると、S 5 1 4 で取得した外れ図柄決定用乱数に基づいて外れ図柄を決定する ( S 5 6 8 )。そして、第 1 特別図柄の変動表示を開始してから決定した外れ図柄で停止表示するまでの第 1 特別図柄の変動時間 ( 外れ変動パターン ) を決定する ( S 5 7 0 )。

【 0 0 6 8 】

変動パターンを決定すると、第 1 特別図柄の変動表示を開始し ( S 5 7 2 )、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントすると共に第 1 特図保留数表示装置 3 3 の表示を更新する ( S 5 7 4 )。また、特別図柄の保留数の更新に伴って今回消化する保留に係る判定用乱数をクリアし、残存する保留に係る判定用乱数をシフトするシフト処理を行なう。そして、第 1 特別図柄変動指示コマンド ( 第 1 特図変動指示コマンド ) をサブ統合制御装置 9 0 に送信して ( S 5 7 6 )、第 1 特別図柄変動表示関連処理を終了する。第 1 特図変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置 9 0 は、演出表示装置 3 7 で図柄変動演出が開始されるように演出図柄制御装置 9 1 に制御コマンドを送信する。なお、変動指示コマンドには、当否判定の結果や第 1 特別図柄の変動パターン ( 変動時間 )、停止図柄 ( 大当たり図柄、外れ図柄 ) などが含まれる。

30

【 0 0 6 9 】

第 2 特別図柄変動表示関連処理では、まず、S 5 0 8 で取得した当否判定用乱数に基づいて第 2 特別図柄の当否判定処理を行なう ( S 5 8 0 )。当否判定処理は、第 2 始動口 2 4 への遊技球の入球に基づいて取得される当否判定用乱数と当否判定テーブルに含まれる大当たり値および小当たり値とを比較することにより行ない、当否判定用乱数がいずれかの当当たり値と一致したときには大当たりと判定し、当否判定用乱数がいずれかの小当たり値と一致したときには小当たりと判定し、当否判定用乱数がいずれの大当たり値および小当たり値とも一致しなかったときには外れと判定する。上述したように、第 1 特別図柄では、小当たりで当選することはないが、第 2 特別図柄では、高確率 ( 1 / 3 ) で小当たりで当選する。当否判定処理を実行すると、当否判定の結果が大当たりであるか否か ( S 5 8 2 )、小当たりであるか否か ( S 5 8 4 )、をそれぞれ判定する。

40

【 0 0 7 0 】

当否判定の結果が大当たりであると判定すると、S 5 0 8 で取得した当り図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定し ( S 5 8 6 )、第 2 特別図柄の変動時間 ( 大当たり変動パタ

50

ーン)を決定する(S588)。一方、当否判定の結果が小当りであると判定すると、S508で取得した当り図柄決定用乱数に基づいて小当り図柄を決定し(S590)、第2特別図柄の変動時間(小当り変動パターン)を決定する(S591)。また、当否判定の結果が外れであると判定すると、S508で取得した外れ図柄決定用乱数に基づいて外れ図柄を決定し(S592)、第2特別図柄の変動時間(外れ変動パターン)を決定する(S593)。

#### 【0071】

変動パターンを決定すると、第2特別図柄の変動表示を開始し(S594)、第2特別図柄の保留数を値1だけデクリメントすると共に第2特図保留数表示装置34の表示を更新する(S595)。そして、第2特別図柄変動指示コマンド(第2特図変動指示コマンド)をサブ統合制御装置90に送信して(S596)、第2特別図柄変動表示関連処理を終了する。第2特図変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置90は、演出表示装置37で図柄変動演出が開始されるように演出図柄制御装置91に制御コマンドを送信する。なお、変動指示コマンドには、当否判定の結果や第2特別図柄の変動パターン(変動時間)、停止図柄(大当り図柄、小当り図柄または外れ図柄)などが含まれる。

#### 【0072】

ここで、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の変動パターン(変動時間)は、図18に例示する特別図柄変動パターンテーブルを用いて遊技状態と特別図柄の確定図柄(停止図柄)と保留数とに基づいて決定される。図示するように、遊技状態が通常状態である場合、特別図柄の変動パターンには、変動時間が10秒(保留数が0~2個の場合)または5秒(保留数が3~4個の場合)で通常変動のみが発生する通常変動パターンと、変動時間が20秒で通常変動、リーチが順に発生するリーチパターンと、変動時間が50秒で通常変動、リーチ、ロングリーチが順に発生するロングリーチパターンと、変動時間が100秒で通常変動、リーチ、SPリーチが順に発生するSPリーチパターンとが含まれる。特別図柄が外れ図柄で停止する外れ変動パターンは、通常変動パターン、リーチパターン、ロングリーチパターンおよびSPリーチパターンの中から選択され、特別図柄が大当り図柄で停止する大当り変動パターンと特別図柄が小当り図柄で停止する小当り変動パターンは、ロングリーチパターンおよびSPリーチパターンの中から選択される。大当り変動パターンと小当り変動パターンには、通常変動パターンとリーチパターンとが含まれていないため、通常変動パターンやリーチパターンで大当りや小当りが発生することはない。また、外れ変動パターンの選択率は、高い方から順に通常変動パターン、リーチパターン、ロングリーチパターン、SPリーチパターンであり、大当り変動パターンの選択率と小当り変動パターンの選択率は、高い方から順にSPリーチパターン、ロングリーチパターンである。したがって、SPリーチパターンは、最も信頼度(大当り信頼度、小当り信頼度)が高いパターンといえる。なお、遊技状態が時短状態である場合には、特別図柄の変動パターン(変動時間)は、通常状態である場合に比して、変動時間が短く変動パターンが決定される。

#### 【0073】

図14および図15の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、S502で第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御装置60のCPU60aは、変動時間が経過したか否かを判定する(S518)。変動時間はS566、S570、S588、S591、S593のいずれかで決定した特別図柄の変動パターンに応じて設定されるから、変動時間が経過したか否かは、特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間と、変動パターンに対応する変動時間とを比較することにより行なうことができる。変動時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間が経過していると判定すると、変動停止コマンドをサブ統合制御装置90に送信すると共に(S520)、変動表示中の特別図柄を確定表示する(S522)。変動停止コマンドを受信したサブ統合制御装置90は、演出表示装置37で図柄変動演出を終了するように演出図柄制御装置91に制御コマンドを送信する。そして、確定図柄の

10

20

30

40

50

表示時間が経過したか否かを判定する（S524）。ここで、確定図柄の表示時間は、実施例では0.5秒に設定される。確定図柄の表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。確定図柄の表示がなされた後に、特別図柄遊技処理が実行されると、S504で確定図柄表示中と判定するため、再びS524で確定図柄の表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄の表示時間が経過していると判定すると、確定図柄の表示を終了し（S526）、確定図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する（S528）。

#### 【0074】

S528で確定図柄が大当たり図柄であると判定すると、大当たり遊技を開始するために、条件装置の作動を開始すると共に（S530）、役物連続作動装置の作動を開始し（S532）、大当たり遊技開始演出コマンドをサブ統合制御装置90のCPU90aに送信して（S534）、大当たりフラグに値1を設定する（S536）。大当たり遊技中には、時短機能（開放延長機能）を停止させるために、時短フラグが値1のときには時短フラグを値0とする（S538、S540）。そして、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置90に送信して（S542）、特別図柄遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、大当たりフラグの値や時短フラグの値が含まれる。特別図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次のS170の小当たり遊技処理に進む。

#### 【0075】

S528で確定図柄が大当たり図柄でないと判定すると、確定図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する（S544）。確定図柄が小当たり図柄であると判定すると、小当たり遊技を開始するために、小当たりフラグに値1を設定し（S546）、確定図柄が小当たり図柄でないと判定すると、外れ図柄であるから、S546をスキップする。

#### 【0076】

次に、時短フラグが値1であるか否かを判定する（S548）。時短フラグが値1でなく値0、すなわち遊技状態が通常状態であると判定すると、S542に進む。一方、時短フラグが値1、すなわち遊技状態が時短状態であると判定すると、時短カウンタを値1だけデクリメントすると共に（S550）、時短カウンタが値0であるか否かを判定する（S552）。ここで、時短カウンタは、時短状態が終了するまでの特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の残り変動回数を示すものである。時短カウンタが値0でないと判定すると、時短状態を維持しままS542に進み、時短カウンタが値0であると判定すると、時短状態を終了させるために、時短フラグに値0を設定する（S554）。そして、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置90に送信して（S542）、特別図柄遊技処理を終了する。

#### 【0077】

##### [ 小当たり遊技処理 ]

図19および図20は、小当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。S170の小当たり遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、まず、小当たりフラグが値1であるか否かを判定する（S600）。小当たりフラグが値1でなく値0であると判定すると、小当たり遊技処理を終了する。小当たり遊技処理を終了すると、次のS180の大当たり遊技処理に進む。一方、小当たりフラグが値1であると判定すると、小当たり開始インターバル中であるか否か（S602）、第2大入賞口26が開放中であるか否か（S604）、特定領域43が有効中であるか否か（S606）、小当たり終了演出が実行中であるか否か（S608）、をそれぞれ判定する。S602～S608のいずれの判定も否定的な判定であれば、小当たり開始インターバルを開始して（S610）、小当たり遊技処理を一旦終了する。なお、小当たり開始インターバルの開始に伴い小当たり遊技開始演出コマンドをサブ統合制御装置90に送信する。小当たり開始インターバルを開始すると、次に小当たり遊技処理が実行されるときに、S602で小当たり開始インターバル中であると判定されるため、次に、小当たり開始インターバル時間が経過したか否かを判定する（S612）。小当たり開始インターバル時間が経過していないと判定すると、小当たり遊技処理を一旦終了し、小当たり開始インターバル時間が経過したと判定すると、第2大入賞口ソレノイド26cの駆動により

10

20

30

40

50

第2大入賞口26を開放すると共に(S614)、特定領域43を有効化して(S616)、小当り遊技処理を終了する。第2大入賞口26を開放すると、次に小当り遊技処理が実行されるときに、S604で第2大入賞口26が開放中であると判定されるため、次に第2大入賞口スイッチ26aからの検知信号に基づいて第2大入賞口26への遊技球の入球数が規定数(実施例では10個)に達しているか否か(S618)、第2大入賞口26の開放を開始してから経過時間(開放時間)が最大開放時間(実施例では1.6秒)に達しているか(S620)、をそれぞれ判定する。なお、小当り遊技は、第2大入賞口26を1回だけ開放するものに限られず、通じて最大開放時間を限度に複数回開放するものでも構わない。第2大入賞口26への遊技球の入球数が規定数に達しておらず、第2大入賞口26の開放時間が最大開放時間にも達していないと判定すると、第2大入賞口26の開放を維持したまま小当り遊技処理を一旦終了する。一方、第2大入賞口26への遊技球の入球数が規定数に達したと判定したり、当該入球数が規定数に達していなくても第2大入賞口26の開放時間が最大開放時間に達したと判定すると、第2大入賞口26を閉鎖して(S622)、小当り遊技処理を終了する。

10

#### 【0078】

第2大入賞口26を閉鎖すると、次に小当り遊技処理が実行されるときに、S604で第2大入賞口26が開放中でないと判定され、続くS606で特定領域43が有効中であると判定されるため、特定領域通過スイッチ43aにより特定領域43を遊技球が通過したか否かを判定する(S628)。特定領域43を遊技球が通過しなかったと判定すると、特定領域43の有効期間が終了したか否かを判定する(S630)。有効期間が終了していないと判定すると、小当り遊技処理を一旦終了し、有効期間が終了したと判定すると、小当り終了演出を開始して(S632)、小当り遊技処理を終了する。小当り終了演出は、小当り終了演出コマンドをサブ統合制御装置90に送信することにより行なう。特定領域43の有効期間が終了して小当り終了演出が開始されると、次に小当り遊技処理が実行されるときに、S606で特定領域43が有効中でないと判定され、続くS608で小当り終了演出中であると判定されるため、小当り終了演出時間が経過したか否かを判定する(S624)。小当り終了演出時間が経過していないと判定すると、小当り遊技処理を一旦終了し、小当り終了演出時間が経過したと判定すると、小当りフラグに値0を設定して(S626)、小当り遊技処理を終了する。

20

#### 【0079】

S628において、特定領域43を遊技球が通過したと判定すると、小当りから役物当りとなった場合であり、大当り遊技を実行するために、役物連続作動装置の作動を開始する(S634)。次に、第2大入賞口26が開放中であれば、第2大入賞口26を閉鎖し(S636、S638)、特定領域43を無効化する(S640)。続いて、大当りフラグに値1を設定し(S642)、時短フラグが値1であれば、時短フラグに値0を設定する(S644、S646)。そして、小当りフラグに値0を設定すると共に(S648)、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置90に送信して(S650)、小当り遊技処理を終了する。小当り遊技処理を終了すると、S180の大当り遊技処理に進む。

30

#### 【0080】

##### [大当り遊技処理]

図21および図22は、大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。S180の大当り遊技処理では、主制御装置60のCPU60aは、まず、大当りフラグが値1であるか否かを判定する(S700)。大当りフラグが値1でなく値0であると判定すると、大当り遊技処理を終了する。一方、大当りフラグが値1であると判定すると、第1大入賞口25が開放中であるか否かを判定する(S702)。第1大入賞口25が開放中でないと判定すると、大当り遊技開始演出中であるか否か(S704)、大当り遊技終了演出中であるか否か(S706)、開放間インターバル中であるか否か(S708)、をそれぞれ判定する。S704～S708のいずれも否定的な判定がなされると、大当り遊技開始演出を開始して(S710)、大当り遊技処理を終了する。大当り遊技開始演出は、大当り遊技開始コマンドをサブ統合制御装置90に送信することにより行なう。大当り遊技

40

50

開始処理を終了すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、S 7 0 4 で大当り遊技開始演出中であると判定されるため、大当り遊技開始演出時間が経過したか否かを判定する（S 7 1 2）。なお、大当り遊技開始演出時間は、特別図柄が大当り図柄で確定表示されてから（大当り遊技が開始されてから）第 1 大入賞口 2 5 が開放するまでの開放待ち時間であり、本実施例では、普通図柄が当り図柄で確定表示されてから（普通図柄当り遊技が開始されてから）第 2 始動口 2 4 が開放するまでの開放待ち時間と同じ時間に定められている。大当り遊技開始演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、大当り遊技開始演出時間が経過したと判定すると、第 1 大入賞口ソレノイド 2 5 c の駆動により第 1 大入賞口 2 5 を開放して（S 7 1 4）、大当り遊技処理を終了する。

#### 【 0 0 8 1 】

第 1 大入賞口 2 5 を開放すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、S 7 0 2 で第 1 大入賞口 2 5 が開放中であると判定されるため、第 1 大入賞口スイッチ 2 5 a からの検知信号に基づいて第 1 大入賞口 2 5 への遊技球の入球数が規定数（実施例では 1 0 個）に達したか否か（S 7 1 6）、第 1 大入賞口 2 5 を開放してからの経過時間（開放時間）が最大開放時間（実施例では 2 8 秒）に達したか否か（S 7 1 8）、をそれぞれ判定する。第 1 大入賞口 2 5 への遊技球の入球数が規定数に達しておらず、第 1 大入賞口 2 5 の開放時間が最大開放時間にも達していないと判定すると、第 1 大入賞口 2 5 の開放を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、第 1 大入賞口 2 5 への遊技球の入球数が規定数に達したと判定したり、当該入球数が規定数に達していなくても第 1 大入賞口 2 5 の開放時間が最大開放時間に達したと判定すると、第 1 大入賞口 2 5 を閉鎖し（S 7 2 0）、今回のラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かを判定する（S 7 2 2）。大当り遊技のラウンド数は、本実施例では、第 1 特別図柄変動表示関連処理の S 5 6 4 または第 2 特別図柄変動表示関連処理の S 5 8 6 で決定された大当り図柄または S 5 9 0 で設定された小当り図柄に応じて決定される。今回のラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かの判定は、ラウンド遊技の繰り返し回数が決定された回数に達しているか否かを判定することにより行なわれる。今回のラウンド遊技が最終ラウンドでないと判定すると、開放間インターバルを発生させて（S 7 2 4）、大当り遊技処理を終了する。開放間インターバルが発生すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、S 7 0 8 で開放間インターバル中であると判定されるため、開放間インターバル時間が経過したか否かを判定する（S 7 2 6）。開放間インターバル時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、開放間インターバル時間が経過したと判定すると、再度、第 1 大入賞口 2 5 を開放して（S 7 1 4）、大当り遊技処理を終了する。

#### 【 0 0 8 2 】

こうして開放間インターバルを挟んで第 1 大入賞口 2 5 の開閉するラウンド遊技を繰り返した後、S 7 2 2 で今回のラウンド遊技が最終ラウンドであると判定すると、大当り遊技終了演出を開始して（S 7 2 8）、大当り遊技処理を終了する。大当り遊技終了演出は、大当り遊技終了コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信することにより行なう。大当り遊技終了演出を開始すると、次に大当り遊技処理が開始されたときに、S 7 0 6 で大当り遊技終了演出中であると判定されるため、大当り遊技終了演出時間が経過したか否かを判定する（S 7 3 0）。大当り遊技終了演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、大当り遊技終了演出時間が経過したと判定すると、役物連続作動装置の作動を停止すると共に（S 7 3 2）、条件装置の作動を停止する（S 7 3 4）。そして、時短フラグに値 1 を設定すると共に（S 7 3 6）、時短カウンタ設定処理を行なう（S 7 3 8）。時短カウンタ設定処理では、第 1 特別図柄で大当り（図柄当り）が発生した場合には、時短カウンタに 1 回および 1 5 回のうち抽選によって選択された回数が設定され、第 2 特別図柄で大当り（図柄当りまたは役物当り）が発生した場合には、時短カウンタに 1 5 回が設定される。そして、大当り遊技終了コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信すると共に（S 7 4 0）、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置 9 0 に送信し（S 7 4 2）、大当りフラグに値 0 を設定して（S 7 4 4）、大当り遊技処理を終了する。

#### 【 0 0 8 3 】

次に、主制御装置 60 から各種コマンドを受信したサブ統合制御装置 90 の処理について説明する。サブ統合制御装置 90 が主制御装置 60 から受信するコマンドとしては、上述したように、第 1 特図保留数指定コマンドや第 2 特図保留数指定コマンド、普図保留数指定コマンド、普図変動開始コマンド、普図変動停止コマンド、普図当り遊技演出コマンド、第 1 特図変動開始コマンド、第 2 特図変動開始コマンド、変動停止コマンド、遊技状態指定コマンド、大当り遊技開始演出コマンド、大当り遊技終了演出コマンド、小当り遊技開始演出コマンド、小当り遊技終了演出コマンドなどがある。以下、第 1 特図変動開始コマンドおよび変動停止コマンドを用いて行なわれる図 23 の第 1 特別図柄変動演出処理と、第 2 特図変動開始コマンドおよび変動停止コマンドを用いて行なわれる図 24 の第 2 特別図柄変動演出処理と、普図変動開始コマンド、普図変動停止コマンドおよび普図当り遊技演出コマンドを用いて行なわれる図 25 および図 26 の普通図柄変動演出処理とについて説明する。

10

#### 【0084】

##### [ 第 1 特別図柄変動演出処理 ]

図 23 は、第 1 特別図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動演出処理では、サブ統合制御装置 90 の CPU 90a は、まず、図 16 の第 1 特別図柄変動表示関連処理の S576 で主制御装置 60 から送信される第 1 特図変動開始コマンドを受信したか否かを判定する (S800)。第 1 特図変動開始コマンドを受信していないと判定すると、S816 に進む。一方、第 1 特図変動開始コマンドを受信した判定すると、第 1 特別図柄変動演出 (第 1 特図変動演出) の演出パターン (第 1 特図変動演出パターン) を決定する (S802)。ここで、第 1 特図変動演出は、第 1 特別図柄の変動表示に伴って演出表示装置 37 にて行なわれる演出であり、3 つの演出図柄 371L, 371C, 371R の変動表示が行なわれると共に、必要に応じて予告演出 (図 27 (a) 参照) やリーチ演出 (図 27 (b) 参照) が実行される。第 1 特図変動演出パターンは、図示しない変動演出パターンテーブルを用いて第 1 特別図柄の変動パターン (変動時間) に基づいて決定される。第 1 特図変動演出パターンには、本実施例では、第 1 特別図柄の変動時間が 5 秒または 10 秒のときに選択される通常変動演出パターンと、第 1 特別図柄の変動時間が 20 秒のときに選択されるリーチ演出パターンと、第 1 特別図柄の変動時間が 50 秒のときに選択されるロングリーチ演出パターンと、第 1 特別図柄の変動時間が 100 秒のときに選択される S プリーチ演出パターンとがある。

20

30

#### 【0085】

こうして第 1 特図変動演出パターンを決定すると、普通図柄の変動表示に伴って演出表示装置 37 にて行なわれる普図変動演出が実行中であるか否かを判定する (S804)。普図変動演出が実行中でないと判定すると、演出表示装置 37 において第 1 特図変動演出を大画面で実行する (S806)。一方、普図変動演出が実行中であると判定すると、第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間に所定時間 を減じた時間未満であるか否かを判定する (S808)。この処理は、第 1 特図変動演出を実行した場合に、普図変動演出が終了する所定時間 よりも前に、当該第 1 特図変動演出が終了するか否かを事前に判定するものである。所定時間 は、普図変動演出の一部を実行するための時間、例えば、普図変動演出の終期に行なわれる煽り演出の実行時間を確保するためのものである。なお、所定時間 は、零であってもよい。第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間に所定時間 に減じた時間以上であると判定すると、演出表示装置 37 にて実行されている普図変動演出を妨げないように演出表示装置 37 の画面の隅において第 1 特図変動演出を小画面で実行する (S810)。一方、第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間に所定時間 に減じた時間未満であると判定すると、演出表示装置 37 において第 1 特図変動演出を大画面で実行すると共に (S812)、当該第 1 特図変動演出を妨げないように演出表示装置 37 に表示されている普図変動演出を大画面から小画面に変更する (S814)。なお、本実施例では、第 1 特図変動演出を開始するタイミングで第 1 特図変動演出を大画面で実行すると共に普図変動演出を大画面から小画面に変更するものとしたが、これに限定されるものではなく、第 1 特図変動演出を所定時間、小画面で実行し

40

50



た後、第1特図変動演出を小画面から大画面に変更すると共に普図変動演出を大画面から小画面に変更するものとしてもよい。また、第1特図変動演出では、上述した図27(a)に示す予告演出や図27(b)に示すリーチ演出は、大画面では実行されるが小画面では実行されないものとしてもよいし、大画面および小画面のいずれでも実行されるようにしてもよい。

#### 【0086】

次に、第1特図変動演出が実行中であるか否か(S816)、図14の特別図柄遊技処理のS520で主制御装置60により送信される変動停止コマンドを受信したか否か(S818)、をそれぞれ判定する。第1特図変動演出が実行中でないと判定したり、変動停止コマンドを受信していないと判定すると、第1特別図柄変動演出処理を終了する。一方、第1特図変動演出が実行中であり且つ変動停止コマンドを受信したと判定すると、第1特図変動演出を終了し(S820)、普図変動演出が小画面で実行中であるか否かを判定する(S822)。普図変動演出が小画面で実行中でないと判定すると、第1特別図柄変動演出処理を終了し、普図変動演出が小画面で実行中であると判定すると、普図変動演出を大画面に変更して(S824)、第1特別図柄変動演出処理を終了する。S822の条件が成立する場合としては、上述したように、第1特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間未満で第1特図変動演出が大画面で実行されると共に普図変動演出が小画面に変更された場合であり、第1特図変動演出が終了したときに普図変動演出の残り時間が所定時間以上、残存している。このため、所定時間で普図変動演出の一部(煽り演出)を大画面で実行することができる。これにより、第1特図変動演出が普図変動演出を妨げるのを抑制することができ、遊技者が注目すべき演出を明確にすることが可能となる。

#### 【0087】

##### [第2特別図柄変動演出処理]

図24は、第2特別図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。第2特別図柄変動演出処理では、サブ統合制御装置90のCPU90aは、まず、図17の第2特別図柄変動表示関連処理のS596で主制御装置60から送信される第2特図変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(S850)。第2特図変動開始コマンドを受信していないと判定すると、S856に進む。一方、第2特図変動開始コマンドを受信したと判定すると、第2特別図柄変動演出(第2特図変動演出)の演出パターン(第2特図変動演出パターン)を決定して(S852)、第2特図変動演出を実行する(S854)。ここで、第2特図変動演出は、第2特別図柄の変動表示に伴って演出表示装置37にて行なわれる演出であり、第1特図変動演出と同様に、3つの演出図柄371L, 371C, 371Rの変動表示や予告演出、リーチ演出などが含まれる。第2特図変動演出パターンの決定は、第1特図変動演出パターンと同様に、図示しない変動演出パターンを用いて第2特別図柄の変動パターン(変動時間)に基づいて決定される。

#### 【0088】

次に、第2特図変動演出が実行中であるか否か(S856)、図14の特別図柄遊技処理のS520で主制御装置60により送信される変動停止コマンドを受信したか否か(S858)、をそれぞれ判定する。第2特図変動演出が実行中でないと判定したり、変動停止コマンドを受信していないと判定すると、第2特別図柄変動演出処理を終了する。一方、第2特図変動演出が実行中であり且つ変動停止コマンドを受信したと判定すると、第2特図変動演出を終了して(S860)、第2特別図柄変動演出処理を終了する。

#### 【0089】

##### [普通図柄変動演出処理]

図25および図26は、普通図柄変動演出処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄変動演出処理では、サブ統合制御装置90のCPU90aは、まず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(S900)。この判定は、図15の特別図柄遊技処理のS542や図22の大当たり遊技処理のS742で主制御装置60から送信される遊技状態指定コマンドに含まれる時短フラグの値を調べることにより行なうことができる。遊技状

態が通常状態ではなく時短状態であると判定すると、普通図柄変動演出処理を終了する。一方、遊技状態が通常状態であると判定すると、図 10 の普通図柄変動表示関連処理の S 360 で主制御装置 60 から送信される普図変動開始コマンド受信したか否か (S 902)、普図変動開始コマンドに含まれる普図変動パターンが特定変動パターンであるか否か (S 904)、をそれぞれ判定する。特定変動パターンは、本実施例では、変動時間が 30 秒の変動パターン F 1、F 2 (図 11 参照) が該当する。この普通図柄の特定変動パターンは、図 11 および図 13 からわかるように、普通図柄の確定図柄が普通図柄当り遊技における第 2 始動口 24 の開放パターンとしてロング開放パターン (6.0 秒の開放時間) となる当り図柄 A か、ショート開放パターン (0.2 秒の開放時間) となる当り図柄 B かのいずれかである場合に選択される。なお、特定変動パターンには、普通図柄の確定図柄が外れ図柄となる変動パターンが含まれていてもよい。普通図柄変動演出 (普図変動演出) では、普通図柄が特定変動パターンで変動表示されたときに、演出表示装置 37 において普通図柄の変動表示に伴って実行され、普通図柄が当り図柄 A で停止表示されるか否かを煽る煽り演出が実行される。なお、煽り演出には、当り図柄 A が停止表示される可能性 (信頼度) が異なる複数種類の演出が含まれてもよい。S 902 において普図変動開始コマンドを受信していないと判定したり、普図変動開始コマンドを受信したと判定した場合であっても S 904 において普図変動パターンが特定変動パターンでないと判定すると、普図変動演出を実行することなく、普通図柄変動演出処理を終了する。

#### 【0090】

一方、普図変動開始コマンドを受信し且つ普図変動パターンが特定変動パターンであると判定すると、演出表示装置 37 にて行なわれる第 1 特図変動演出が実行中であるか否かを判定する (S 906)。第 1 特図変動演出が実行中でないと判定すると、演出表示装置 37 において普図変動演出を大画面で実行する (S 908)。一方、第 1 特図変動演出が実行中であると判定すると、第 1 特別図柄の変動パターンが特定変動パターンであるか否か (S 910)、普通図柄の変動時間が第 1 特別図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間未満であるか否か (S 912)、をそれぞれ判定する。ここで、第 1 特別図柄の特定変動パターンは、本実施例では、S P リーチパターンが該当する。この処理は、普図変動演出を実行した場合に、第 1 特図変動演出が終了する所定時間よりも前に、当該普図変動演出が終了するか否かを事前に判定するものである。所定時間は、第 1 特図変動演出の一部を実行するための時間、例えば、第 1 特図変動演出の終期に行なわれる大当り図柄で停止表示するか否かの煽り演出の実行時間を確保するためのものである。なお、所定時間は、零であってもよい。普通図柄の変動時間が第 1 特別図柄の残り変動時間に所定時間に減じた時間以上であると判定すると、演出表示装置 37 にて実行されている第 1 特図変動演出を妨げないように演出表示装置 37 の画面の隅において普図変動演出を小画面で実行する (S 914)。一方、普通図柄の変動時間が第 1 特別図柄の残り変動時間に所定時間に減じた時間未満であると判定すると、演出表示装置 37 において普図変動演出を大画面で実行すると共に (S 916)、当該普図変動演出を妨げないように演出表示装置 37 に表示されている第 1 特図変動演出を大画面から小画面に変更する (S 918)。なお、本実施例では、普図変動演出を開始するタイミングで普図変動演出を大画面で実行すると共に第 1 特図変動演出を大画面から小画面に変更するものとしたが、これに限定されるものではなく、普図変動演出を所定時間、小画面で実行した後、普図変動演出を小画面から大画面に変更すると共に第 1 特図変動演出を大画面から小画面に変更するものとしてもよい。また、普図変動演出では、第 1 特図変動演出と同様の予告演出やリーチ演出が実行される場合、予告演出やリーチ演出は、大画面では実行されるが小画面では実行されないものとしてもよいし、大画面および小画面のいずれでも実行されるようにしてもよい。

#### 【0091】

次に、普通変動演出が実行中であるか否か (S 920)、図 9 の普通図柄遊技処理の S 314 で主制御装置 60 により送信される普図変動停止コマンドを受信したか否か (S 922)、をそれぞれ判定する。普図変動演出が実行中でないと判定したり、普図変動停止

10

20

30

40

50

コマンドを受信していないと判定すると、S 9 3 0に進む。一方、普図変動演出が実行中であり且つ普図変動停止コマンドを受信したと判定すると、普図変動演出を終了し（S 9 2 4）、第1特図変動演出が小画面で実行中であるか否かを判定する（S 9 2 6）。第1特図変動演出が小画面で実行中でないと判定すると、S 9 3 0に進み、第1特図変動演出が小画面で実行中であると判定すると、第1特図変動演出を大画面に変更して（S 9 2 8）、S 9 3 0に進む。S 9 2 6の条件が成立する場合としては、上述したように、普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間未満で普図変動演出が大画面で実行されると共に第1特図変動演出が小画面に変更される場合であり、普図変動演出が終了したときに第1特図変動演出の残り時間が所定時間以上、残存している。このため、所定時間で第1特図変動演出の一部（煽り演出）を大画面で実行することができる。これにより、普図変動演出が第1特図変動演出を妨げるのを抑制することができ、遊技者が注目すべき演出を明確にすることが可能となる。

10

#### 【0092】

次に、図9の普通図柄遊技演出処理のS 3 2 8で主制御装置60により送信される普図当り遊技演出コマンドを受信したか否かを判定する（S 9 3 0）。普図当り遊技演出コマンドを受信していないと判定すると、普通図柄変動演出処理を終了し、普図当り遊技演出コマンドを受信したと判定すると、普通図柄当り遊技演出を実行して（S 9 3 2）、普通図柄変動演出処理を終了する。普通図柄当り遊技演出コマンドは通常状態において普通図柄が当り図柄Aで停止表示されたときに主制御装置60により送信され、普通図柄当り遊技処理において第2始動口24がロング開放パターンで開放される。普通図柄当り遊技演出は、第2始動口24への遊技球の入球を狙うように遊技者に対して右打ちを促す演出として構成される（図27（c）参照）。

20

#### 【0093】

図28は、特別図柄変動演出（第1特図変動演出）および普通図柄変動演出（普図変動演出）の一例を示す説明図である。図示するように、第1特図変動演出は、特別図柄に対応する3つの演出図柄371L、371C、371Rを変動表示することで行なわれ、同じ図柄で揃うと大当たりとなり、特定の組合せで小当たりとなる。一方、普図変動演出は、普通図柄に対応する3つの演出図柄375L、375C、375Rを変動表示することで行なわれ、同じ図柄で揃うと当たりとなる。第1特別図柄と普通図柄とが同時に変動表示される場合、第1特図変動演出および普図変動演出のそれぞれの演出態様として、第1特図変動演出が大画面で実行されると共に普図変動演出が実行されない態様A（図28（a）参照）と、特図変動演出が大画面で実行されると共に普図変動演出が小画面で実行される態様B（図28（b）参照）と、特図変動演出が小画面で実行されると共に普図変動演出が大画面で実行される態様C（図28（c）参照）とがある。第1特図変動演出で表示される演出図柄371L、371C、371Rと普図変動演出で表示される演出図柄375L、375C、375Rとは、それぞれ異なる形状や色を有する。また、第1特図変動演出で表示される演出図柄371L、371C、371Rと普図変動演出で表示される演出図柄375L、375C、375Rとは、小画面では、それぞれ異なる位置に表示される。これにより、遊技者は、実行中の演出が第1特別図柄と普通図柄のいずれの変動表示を対象としているのかを明確に認識することができる。なお、第1特図変動演出で表示される演出図柄371L、371C、371Rと普図変動演出で表示される演出図柄375L、375C、375Rとは、同じ図柄であってもよい。また、第1特図変動演出で表示される演出図柄371L、371C、371Rと普図変動演出で表示される演出図柄375L、375C、375Rとは、大画面では、それぞれ異なる位置に表示されてもよく、小画面では、それぞれ同じ位置に表示されてもよい。

30

40

#### 【0094】

態様Aは、普通図柄の変動パターンが特定変動パターン（普図変動演出で煽り演出が実行される変動パターン）でない場合に選択される。態様Bは、普図変動演出の実行中に第1特図変動演出を実行する際に第1特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間未満である場合（普図変動演出の実行中に第1特図変動演出を実行し

50

てもその第1特図変動演出の終了時に普図変動演出の実行時間が所定時間以上残存する場合)と、第1特図変動演出の実行中に普図変動演出を実行する際に普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間以上である場合(第1特図変動演出の実行中に普図変動演出を実行するとその普図変動演出の終了時に第1特図変動演出の実行時間が所定時間以上残存しない場合)とに選択される。態様Cは、普図変動演出の実行中に第1特図変動演出を実行する際に第1特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間以上である場合(普図変動演出の実行中に第1特図変動演出を実行するとその第1特図変動演出の終了時に普図変動演出の実行時間が所定時間以上残存しない場合)と、第1特図変動演出の実行中に普図変動演出を実行する際に普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間に所定時間を減じた時間未満である場合(第1特図変動演出の実行中に普図変動演出を実行してもその普図変動演出の終了時に第1特図変動演出の実行時間が所定時間以上残存する場合)とに選択される。このように、第1特別図柄と普通図柄とが同時に変動表示される場合、第1特別図柄の残り変動時間と普通図柄の残り変動時間とに基づいて第1特図変動演出と普図変動演出とのうち優先して実行(大画面で実行)する演出を決定することで、一方の演出が他方の演出を妨げるのを抑制することができ、遊技者が注目すべき演出を明確にすることができるのである。

10

#### 【0095】

なお、第1特別図柄のみが変動表示され、普通図柄が変動表示されない場合には、態様Aが選択され、普通図柄のみが変動表示され、第1特別図柄が変動表示されない場合には、普図変動演出が大画面で実行されると共に第1特図変動演出が実行されない態様D(図28(d)参照)が選択される。態様Dは、普通図柄の変動パターンが特定変動パターン(普図変動演出において煽り演出が実行されるパターン)であり、且つ、第1特別図柄の変動パターンが特定変動パターンでない非特定変動パターン(第1特図変動演出において煽り演出が実行されないパターンや、通常変動や通常リーチ等の外れのパターン)である場合等にも選択されてもよい。この場合、第1特図変動演出は実行されないが、第1判定図柄376a(図5参照)によって第1特別図柄の当否判定結果が表示される。

20

#### 【0096】

また、態様Cは、大当たり遊技中に普通図柄の変動表示(普通図柄の変動パターンが特定変動パターン)が行なわれる場合に選択されてもよい。

#### 【0097】

30

図29は、特別図柄変動演出(第1特図変動演出)の実行中に普通図柄変動演出(普図変動演出)を実行する際の特別図柄変動演出の表示態様と普通図柄変動演出の表示態様の時間変化の様子を示す説明図である。図示するように、通常状態において、第1特別図柄の変動表示に伴って演出表示装置37にて第1特図変動演出が大画面で実行されている状態で普通図柄の変動表示が開始されるとき(時刻t1)、普通図柄の変動パターンが特定変動パターン(普図変動演出で煽り演出が実行されるパターン)であり且つ第1特別図柄の変動パターンが特定変動パターン(第1特図変動演出で煽り演出が実行されるパターン)である場合、普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間(煽り演出の実行時間)を減じた時間未満であれば、演出表示装置37において普図変動演出を大画面で実行すると共に第1特図変動演出を大画面から小画面に変更する。この場合、普図変動演出の終了時に第1特別図柄の残り変動時間が所定時間以上、残存するため、普図変動演出が終了すると(時刻t2)、第1特図変動演出を小画面から大画面に変更し、残りの変動時間で第1特図変動演出(煽り演出)を実行する。

40

#### 【0098】

以上説明した実施例のパチンコ機1では、普通図柄と第1特別図柄とが同時に変動表示される場合、普通図柄の残り変動時間および第1特別図柄の残り変動時間に基づいて普図変動演出と第1特図変動演出とのうち優先して実行する演出を決定する。これにより、例えば、普通図柄の残り変動時間が第1特別図柄の残り変動時間よりも所定時間以上少ない場合に普図変動演出を優先して実行すれば、普図変動演出を行なった後、第1特別図柄の変動表示が終了する前の残り時間(所定時間)で第1特図変動演出を行なうことが可

50

能となる。逆に、第 1 特別図柄の残り変動時間が普通図柄の残り変動時間よりも所定時間以上少ない場合に第 1 特図変動演出を優先して実行すれば、第 1 特図変動演出を行なった後、普通図柄の変動表示が終了する前の残り時間（所定時間）で普図変動演出を行なうことが可能となる。すなわち、一方の演出表示の演出の実行が他方の演出表示の演出の実行を妨げるのを抑制することができ、遊技者が注目すべき演出を明確にすることが可能となる。

#### 【 0 0 9 9 】

また、実施例のパチンコ機 1 では、普通図柄と第 1 特別図柄とが同時に変動表示される場合、普通図柄の当り信頼度（変動パターンが特定変動パターンであるか否か）および第 1 特別図柄の当り信頼度（変動パターンが特定変動パターンであるか否か）に基づいて普図変動演出と第 1 特図変動演出とのうち優先して実行する演出を決定する。これにより、例えば、普通図柄が当り図柄（第 2 始動口 2 4 をロング開放させる当り図柄 A）で停止表示される可能性（当り信頼度）が高い場合に普図変動演出を優先して実行すれば、普図変動演出を遊技者に注目させることができる。逆に、特別図柄が当り図柄（大当り図柄または小当り図柄）で停止表示される可能性（当り信頼度）が高い場合に第 1 特図変動演出を優先して実行すれば、第 1 特図変動演出を遊技者に注目させることができる。

#### 【 0 1 0 0 】

実施例では、図 2 3 の第 1 特別図柄変動演出処理に示すように、普通図柄の変動パターンが特定変動パターンであって普通図柄の変動表示に伴って演出表示装置 3 7 において普図変動演出が大画面で実行されている最中に第 1 特別図柄の変動表示に伴って第 1 特図変動演出が実行される場合、第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間未満であれば（S 8 0 8 の「YES」）、第 1 特図変動演出を優先して、第 1 特図変動演出を大画面で実行すると共に普図変動演出を小画面に変更し、第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間以上であれば（S 8 0 8 の「NO」）、普図変動演出を優先して、普図変動演出を大画面で実行させたまま第 1 特図変動演出を小画面で実行するものとした。しかし、図 3 0 の変形例の第 1 特別図柄変動演出処理に示すように、第 1 特別図柄の変動パターンが特定変動パターン（例えば、第 1 特図変動演出において煽り演出が実行されるパターン）であれば（S 8 0 8 B の「YES」）、第 1 特図変動演出を優先して、第 1 特図変動演出を大画面で実行すると共に普図変動演出を小画面に変更し、第 1 特別図柄の変動パターンが特定変動パターンでなければ（S 8 0 8 B の「NO」）、普図変動演出を優先して、普図変動演出を大画面で実行させたまま第 1 特図変動演出を小画面で実行するものとしてもよい。また、第 1 特別図柄の特定変動パターンとして、第 1 特定変動パターン（例えば、特別図柄が大当り図柄で停止表示される変動パターン）と該第 1 特定変動パターンとは異なる第 2 特定変動パターン（例えば、特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合と外れ図柄で停止表示される場合とがある変動パターン）とを有する場合、図 3 0 の変形例の第 1 特別図柄変動演出処理に示すように、第 1 特別図柄の変動パターンが特定変動パターンでないか（S 8 0 7 の「NO」）、第 1 特別図柄の変動パターンが第 1 特定変動パターンでなく第 2 特定変動パターンであり（S 8 0 7 の「YES」且つ S 8 0 7 B の「YES」）且つ第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間以上（S 8 0 8 の「NO」）であれば、普図変動演出を優先して、普図変動演出を大画面で実行させたまま第 1 特図変動演出を小画面で実行し、第 1 特別図柄の変動パターンが第 1 特定変動パターンであるか（S 8 0 7 B の「NO」）、第 1 特別図柄の変動パターンが第 2 特定変動パターンであり（S 8 0 7 B の「YES」）且つ第 1 特別図柄の変動時間が普通図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間未満（S 8 0 8 の「YES」）であれば、第 1 特図変動演出を優先して、第 1 特図変動演出を大画面で実行すると共に普図変動演出を小画面に変更するものとしてもよい。すなわち、第 1 特別図柄の変動パターンが第 1 特定変動パターンであれば、第 1 特別図柄の変動時間や普通図柄の残り変動時間に拘わらず、第 1 特図変動演出を優先して、第 1 特図変動演出を大画面で実行すると共に普図変動演出を小画面に変更するものとしてもよい。あるいは、普通図柄の特定変動パターンとして、第 1 特定変動パター

10

20

30

40

50

ン（例えば、普通図柄が第2始動口24をロング開放させる当り図柄Aで停止表示される変動パターン）と該第1特定変動パターンとは異なる第2特定変動パターン（例えば、普通図柄が上記当り図柄Aで停止表示される場合と当該当り図柄Aで停止表示されない場合とがある変動パターン）とを有する場合、普通図柄の変動パターンが第1特定変動パターンであれば、第1特別図柄の変動時間や普通図柄の残り変動時間に拘わらず、普図変動演出を優先して、普図変動演出を大画面で実行させたまま第1特図変動演出を小画面で実行するものとしてもよい。

#### 【0101】

実施例では、図25の普通図柄変動演出処理に示すように、第1特別図柄の変動表示に伴って演出表示装置37において第1特図変動演出が大画面で実行されている最中に普通図柄の変動表示に伴って普図変動演出（普通図柄の変動パターンが特定変動パターン）が実行される場合、第1特別図柄の変動パターンが特定変動パターン（第1特図変動演出において煽り演出が実行されるパターン）であり且つ普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間未満であるか（S910の「YES」且つS912の「YES」）、第1特別図柄の変動パターンが特定変動パターンでなければ（S910の「NO」）、普図変動演出を優先して、普図変動演出を大画面で実行すると共に第1特図変動演出を小画面に変更し、第1特別図柄の変動パターンが特定変動パターンであり且つ普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間以上であれば（S910の「YES」且つS912の「NO」）、第1特図変動演出を優先して、第1特図変動演出を大画面で実行させたまま普図変動演出を小画面で実行するものとした。しかし、図31の変形例の普通図柄変動演出処理に示すように、普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間未満であれば（S912の「YES」）、第1特別図柄の変動パターンに拘わらず、普図変動演出を優先して、普図変動演出を大画面で実行すると共に第1特図変動演出を小画面に変更し、普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間以上であれば（S912の「NO」）、第1特別図柄の変動パターンに拘わらず、第1特図変動演出を優先して、第1特図変動演出を大画面で実行させたまま普図変動演出を小画面で実行するものとしてもよい。また、第1特別図柄の特定変動パターンとして、上記第1特定変動パターンと上記第2特定変動パターンとを有し、第1特別図柄の変動パターンが特定変動パターンである場合、図32の変形例の普通図柄変動演出処理に示すように、第1特別図柄の変動パターンが第1特定変動パターンでなく第2特定変動パターンであり（S910Bの「YES」）且つ普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間未満（S912の「YES」）であれば、普図変動演出を優先して、演出表示装置37において普図変動演出を大画面で実行すると共に第1特図変動演出を小画面に変更し、第1特別図柄の変動パターンが第1特定変動パターンであるか（S910Bの「NO」）、第1特別図柄の変動パターンが第2特定変動パターンであっても普通図柄の変動時間が第1特別図柄の残り変動時間から所定時間を減じた時間以上（S912の「NO」）であれば、第1特図変動演出を優先して、第1特図変動演出を大画面で実行させたまま普図変動演出を小画面で実行するものとしてもよい。すなわち、第1特別図柄の変動パターンが第1特定変動パターンであれば、第1特別図柄の変動時間や普通図柄の残り変動時間に拘わらず、第1特図変動演出を優先して、第1特図変動演出を大画面で実行させたまま普図変動演出を小画面で実行するものとしてもよい。あるいは、普通図柄の特定変動パターンとして、上記第1特定変動パターンと上記第2特定変動パターンとを有する場合、普通図柄の変動パターンが第1特定変動パターンであれば、普通図柄の変動時間や第1特別図柄の残り変動時間に拘わらず、普図変動演出を優先して、演出表示装置37において普図変動演出を大画面で実行すると共に第1特図変動演出を小画面に変更するものとしてもよい。

#### 【0102】

実施例では、本発明の遊技機を1種2種混合タイプのパチンコ機に適用するものとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、第1始動口に遊技球が入球したことを契機として特別図柄の変動表示を開始し、当該特別図柄が所定の大当り図柄で停止表示される

10

20

30

40

50

と、大当り遊技を開始する、いわゆるセブン機タイプ（第１種タイプ）に本発明を適用するものとしてもよい。

【０１０３】

実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を賞球や貸球として上受け皿１１に払い出す構成としたが、いわゆる封入式のパチンコ機であってもよい。封入式のパチンコ機は、内部に封入した遊技球を循環させることにより遊技を行なうものである。また、実施例や変形例のパチンコ機は、いわゆる管理遊技機に適用されてもよい。管理遊技機は、主制御装置への外部からのアクセスを制限するものであり、枠制御装置（実施例の払出制御装置に相当）から主制御装置へは特定情報（遊技の性能に影響を与える情報や、遊技の結果に影響を及ぼす虞のある情報）以外を送信可能とし、枠制御装置はＣＲユニットと接続され、枠制御装置を介してのみ外部と通信可能に構成されたものである。

10

【０１０４】

実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、普通図柄作動ゲート２２１，２２２が「作動ゲート」に相当し、第１始動口２３が「第１始動口」に相当し、第２始動口２４が「第２始動口」に相当し、普通図柄変動表示関連処理のＳ３４２，Ｓ３４４の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「普通図柄当否判定手段」に相当し、普通図柄変動表示関連処理のＳ３４８，Ｓ３５２の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「普通図柄停止図柄設定手段」に相当し、普通図柄変動表示関連処理のＳ３５０，Ｓ３５４の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「普通図柄変動時間設定手段」に相当し、普通図柄変動表示関連処理のＳ３５６および普通図柄遊技処理のＳ３１２～Ｓ３１６の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａと普通図柄表示装置３５とが「普通図柄表示手段」に相当し、普通図柄当り遊技処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「普通図柄当り遊技実行手段」に相当し、第１特別図柄変動表示関連処理のＳ５６０および第２特別図柄変動表示関連処理のＳ５８０の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「特別図柄当否判定手段」に相当し、第１特別図柄変動表示関連処理のＳ５６４，Ｓ５６８および第２特別図柄変動表示関連処理のＳ５８６，Ｓ５９０，Ｓ５９２の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「特別図柄停止図柄設定手段」に相当し、第１特別図柄変動表示関連処理のＳ５６６，Ｓ５７０および第２特別図柄変動表示関連処理のＳ５８８，Ｓ５９１，Ｓ５９３の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「特別図柄変動時間設定手段」に相当し、第１特別図柄変動表示関連処理のＳ５７２および第２特別図柄変動表示関連処理のＳ５９４の処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａと第１特別図柄表示装置３１と第２特別図柄表示装置３２とが「特別図柄表示手段」に相当し、小当り遊技処理や大当り遊技を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「当り遊技実行手段」に相当し、第１特別図柄変動演出処理，第２特別図柄変動演出処理および普通図柄変動演出処理を実行するサブ統合制御装置９０のＣＰＵ９０ａと演出図柄制御装置９１と演出表示装置３５とが「演出表示手段」に相当する。また、第２大入賞口２６が「大入賞口」に相当し、特定領域４３（Ｖ領域）が「特定領域」に相当する。なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行なわれるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないものである。

20

30

40

【０１０５】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

【符号の説明】

【０１０６】

50

1 パチンコ機、2 外枠、3 前面枠、3 a 前面枠開放スイッチ、4 ガラス板、5 内枠、5 a 内枠開放スイッチ、11 上受け皿、12 下受け皿、13 発射ハンドル、14 スピーカ、15 枠側装飾ランプ、16 演出ボタン、16 a 演出ボタンスイッチ、20 遊技盤、21 遊技領域、21 a 外レール、21 b 内レール、21 c 釘、22 普通図柄作動ゲート、22 a ゲートスイッチ、23 第1始動口、23 a 第1始動口スイッチ、24 第2始動口、24 a 第2始動口スイッチ、24 b 開閉羽根、24 c 第2始動口ソレノイド、25 第1大入賞口、25 a 第1大入賞口スイッチ、25 b 開閉羽根、25 c 第1大入賞口ソレノイド、26 第2大入賞口、26 a 第2大入賞口スイッチ、26 b 開閉羽根、26 c 第2大入賞口ソレノイド、28 普通入賞口、28 a 普通入賞口スイッチ、29 アウト口、31 第1特別図柄表示装置（第1特図表示装置）、32 第2特別図柄表示装置（第2特図表示装置）、33

10

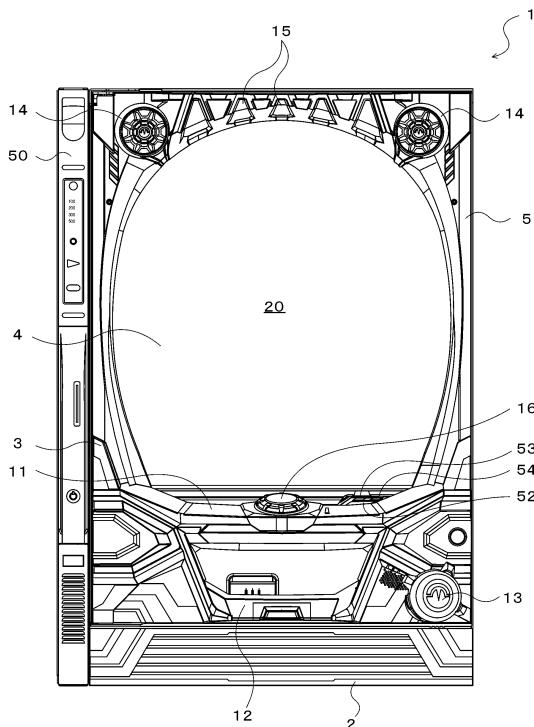
第1特別図柄保留数表示装置（第1特図保留数表示装置）、34 第2特別図柄保留数表示装置（第2特図保留数表示装置）、35 普通図柄表示装置（普図表示装置）、36 普通図柄保留数表示装置（普図保留数表示装置）、37 演出表示装置、37 1 L、37 1 C、37 1 R 演出図柄（疑似図柄）、37 2 保留図柄、37 3 キャラクタ図柄、37 4 発射方向表示部、37 5 L、37 5 C、37 5 R 演出図柄、37 6 a 第1判定図柄、37 6 b 判定図柄、38 センター役物、40 振分装置、41 ワープ出口、42 振分羽根、42 c 振分ソレノイド、43 特定領域、43 a 特定領域通過スイッチ、44 非特定領域、50 CRユニット、51 CRユニット端子板、52 精算表示装置、53 球貸ボタン、53 a 球貸スイッチ、54 精算ボタン、54 a 精算スイッチ、60 主制御装置、60 a CPU、60 b ROM、60 c RAM、61 遊技盤中継端子板、62 図柄表示装置中継端子板、63 演出中継端子板、64

20

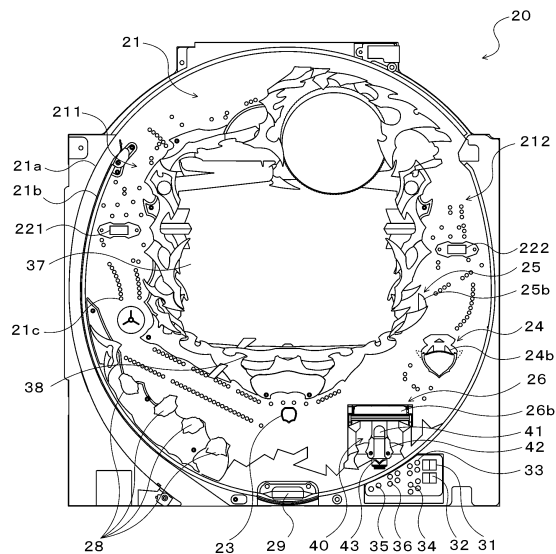
裏配線中継端子板、65 外部接続端子板、70 払出制御装置、71 払出中継端子板、73 払出モータ、74 払出スイッチ、75 満杯スイッチ、76 球切れスイッチ、80 発射制御装置、81 発射停止スイッチ、82 タッチスイッチ、83 発射モータ、90 サブ統合制御装置、90 a CPU、90 b ROM、90 c RAM、91 演出図柄表示制御装置、100 ホールコンピュータ。

【図面】

【図1】



【図2】



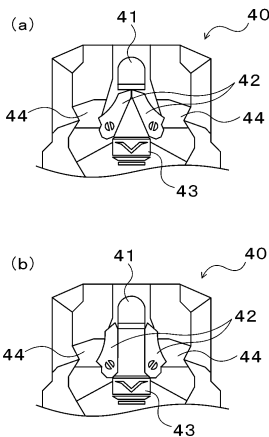
30

40

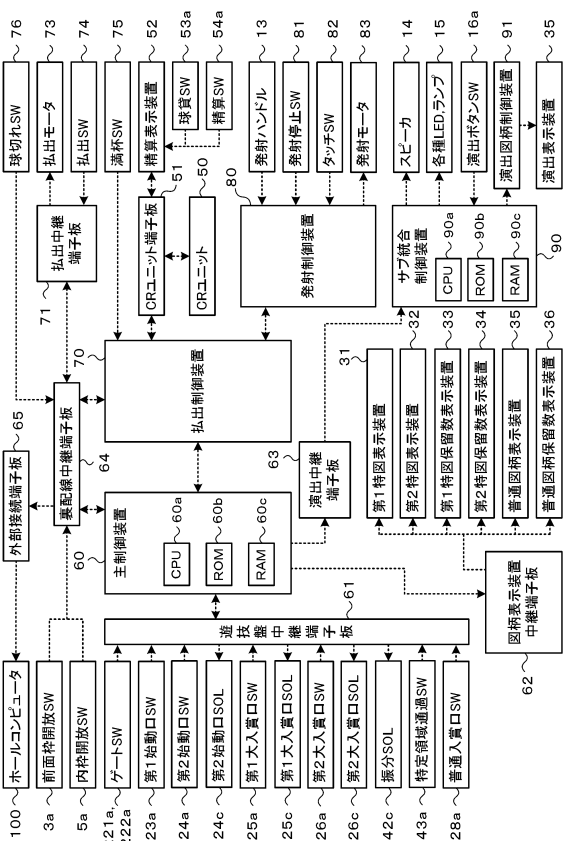
50



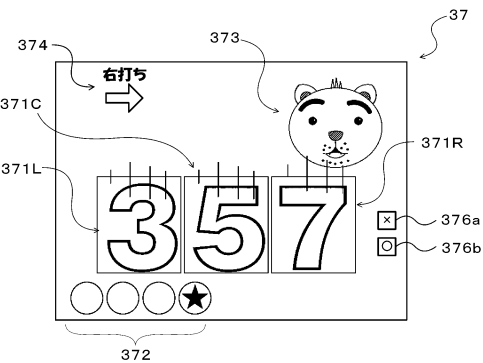
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

大当たり確率	第1特図	1/300
	第2特図	
小当たり確率	第1特図	なし
	第2特図	
小当たり遊技 (第2大入賞口作動)	時短時	V入賞率 1/4
	通常時	
時短回数	第1特図	1回or15回
	第2特図	
普通図柄当り確率	通常時	1/100
	時短時	
普通図柄当り遊技 (第2始動口作動)	通常時	0.2秒or6.0秒1回開放
	時短時	
規定入賞数	第1大入賞口	10個
	第2大入賞口	
	第2始動口	

10

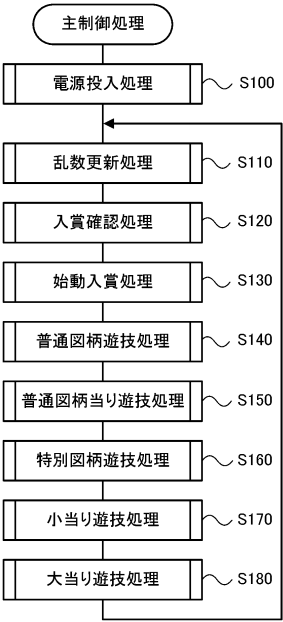
20

30

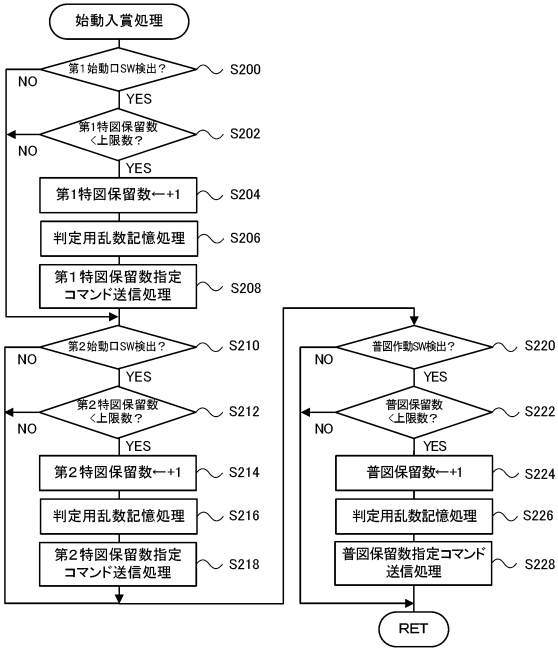
40

50

【図 7】



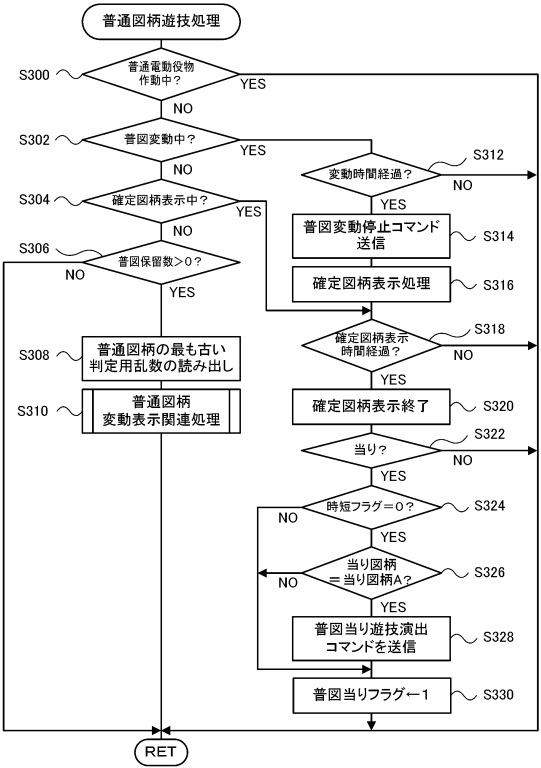
【図 8】



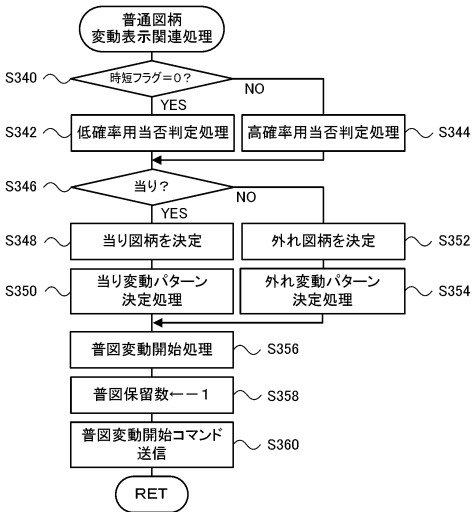
10

20

【図 9】



【図 10】



30

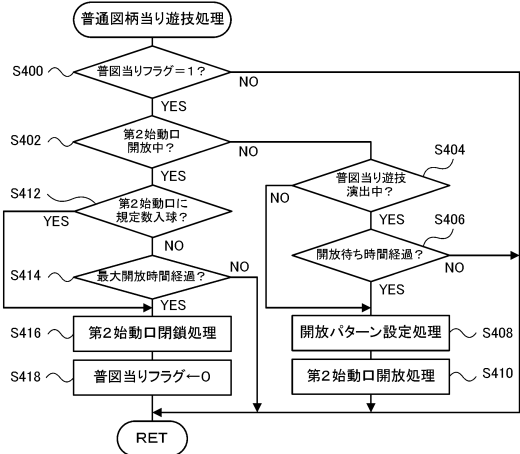
40

50

【図 1 1】

普通図柄変動パターンテーブル				
遊技状態	当否	停止図柄	変動パターン	変動時間
通常状態	当り	当り図柄A	F1	30秒
		当り図柄B	F2	30秒
		当り図柄C	F3	1秒
時短状態	当り	外れ図柄	F4	1秒
		当り図柄A	F5	1秒
		当り図柄B	F6	1秒
	外れ	当り図柄C	F7	1秒
		外れ図柄	F8	1秒

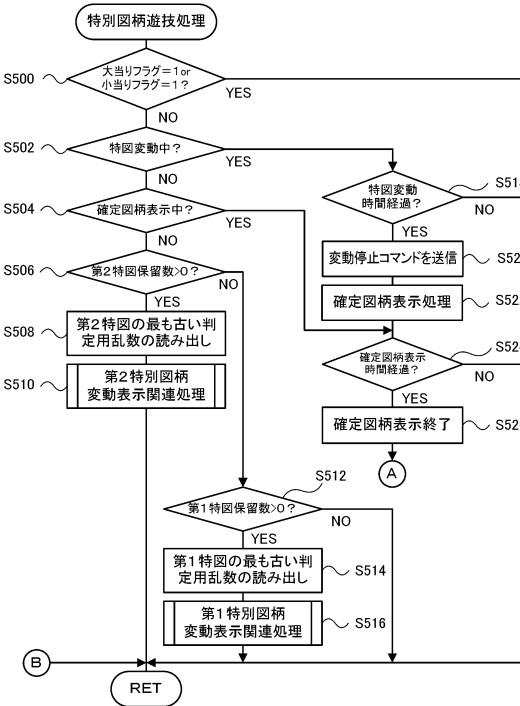
【図 1 2】



【図 1 3】

第2始動口開放パターンテーブル			
遊技状態	当り図柄	開放回数	最大開放時間
通常状態	当り図柄A	1回	6.0秒
	当り図柄B		0.2秒
	当り図柄C		
時短状態	当り図柄A	1回	3.0秒
	当り図柄B		
	当り図柄C		

【図 1 4】



10

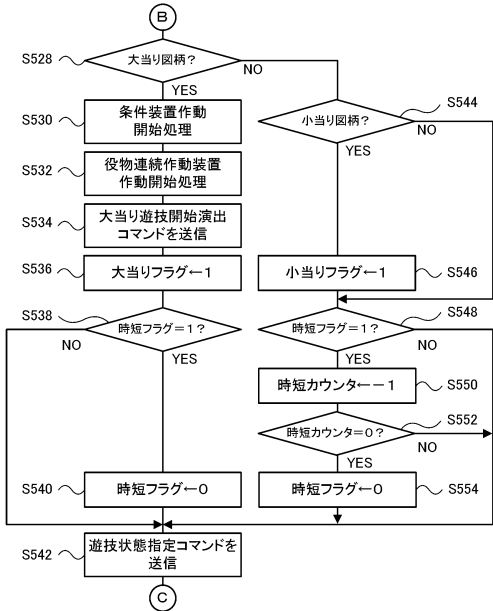
20

30

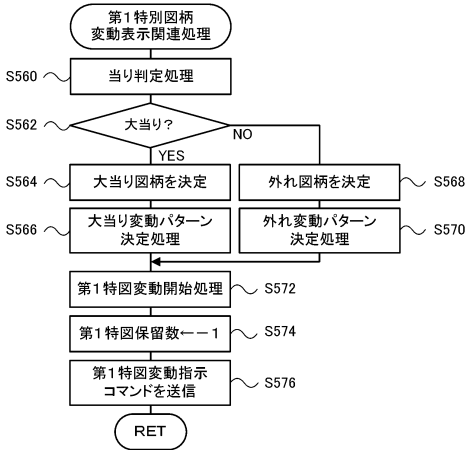
40

50

【図 1 5】

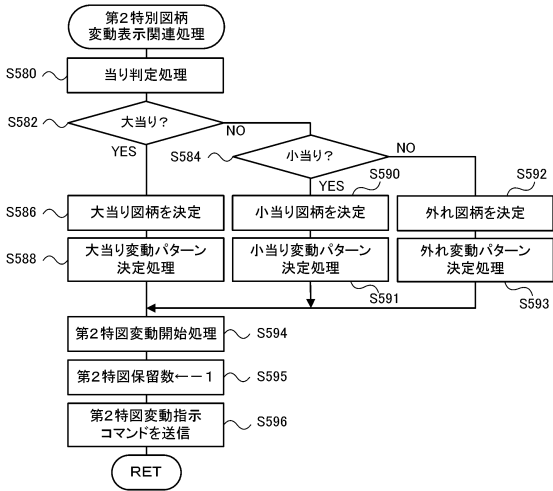


【図 1 6】



10

【図 1 7】



【図 1 8】

特図変動パターンテーブル						
遊技状態	停止図柄	保留数	変動パターン(変動時間)	演出内容	選択率	
通常状態	外れ図柄	0~2	T1(10秒)	通常変動	80/100	
		3~4	T2(5秒)	通常変動		
		大当り図柄	—	T3(20秒)	通常変動→リーチ	15/100
				T4(50秒)	通常変動→リーチ→ロングリーチ	4/100
				T5(100秒)	通常変動→リーチ→SPリーチ	1/100
	T6(50秒)			通常変動→リーチ→ロングリーチ	20/100	
	T7(100秒)			通常変動→リーチ→SPリーチ	80/100	
	小当り図柄	—	T8(50秒)	通常変動→リーチ→ロングリーチ	40/100	
			T9(100秒)	通常変動→リーチ→SPリーチ	60/100	
			T10(5秒)	通常変動	90/100	
外れ図柄			3~4	T11(3秒)	通常変動	9/100
			T12(10秒)	通常変動→リーチ		
	時短状態	大当り図柄	—	T13(70秒)	通常変動→リーチ→SPリーチ	1/100
				T14(10秒)	通常変動→リーチ	20/100
				T15(70秒)	通常変動→リーチ→SPリーチ	80/100
小当り図柄				T16(10秒)	通常変動→リーチ	40/100
				T17(70秒)	通常変動→リーチ→SPリーチ	60/100

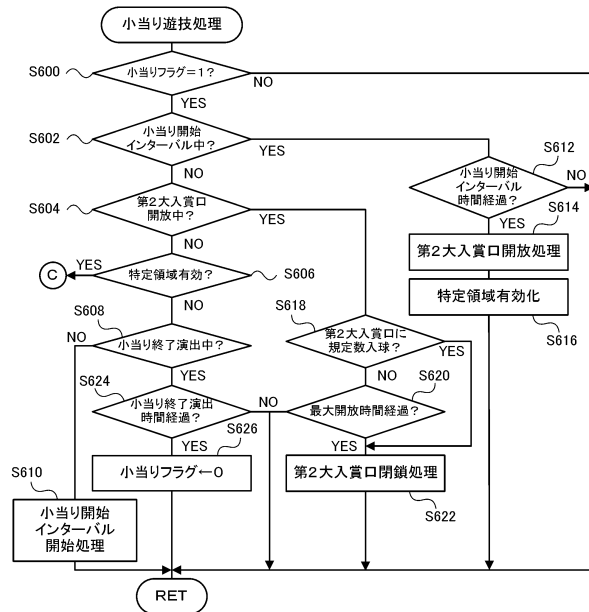
20

30

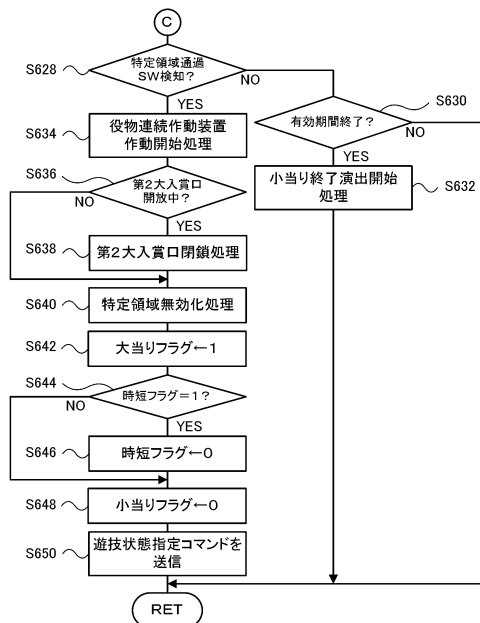
40

50

【図 19】



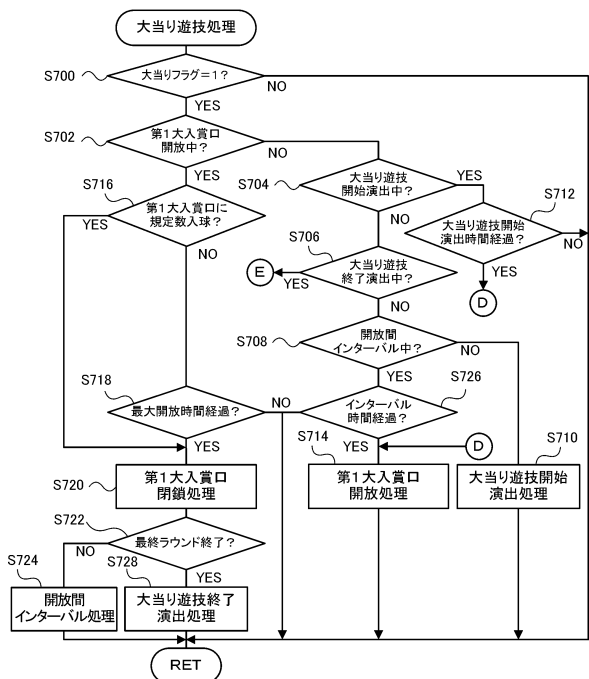
【図 20】



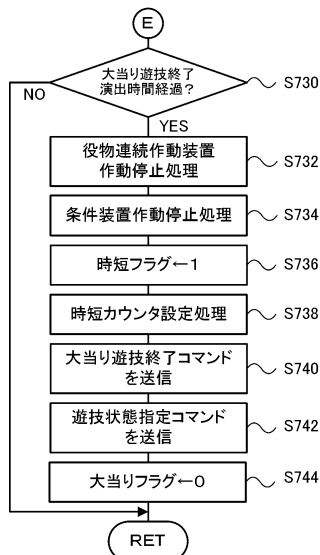
10

20

【図 21】



【図 22】

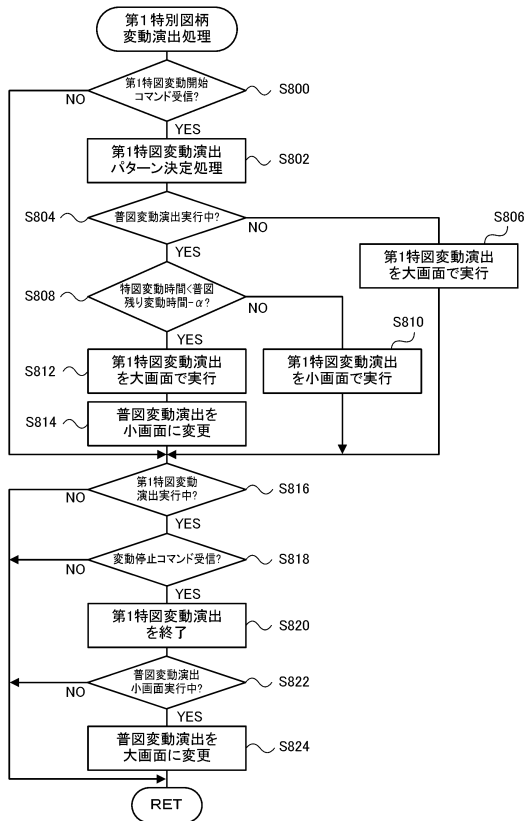


30

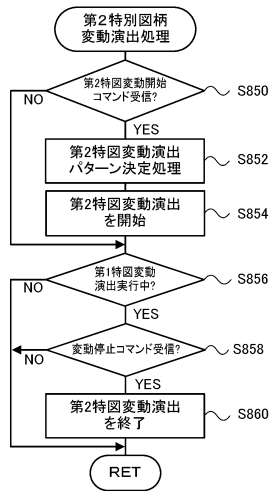
40

50

【図 2 3】



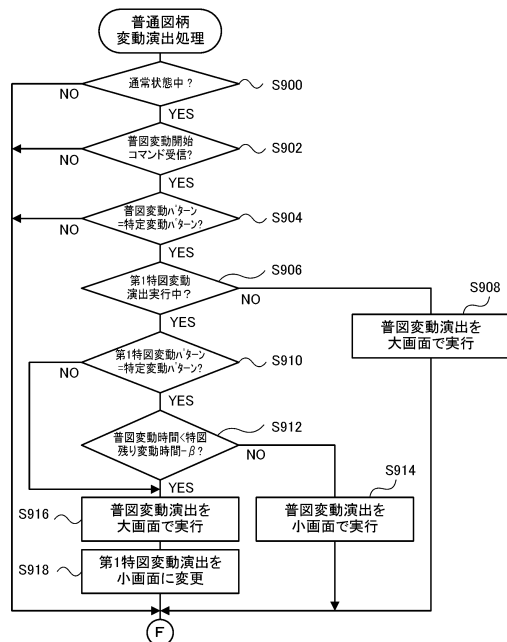
【図 2 4】



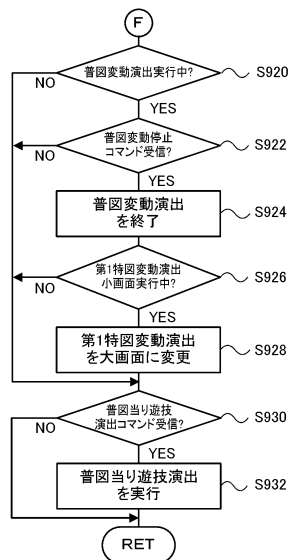
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

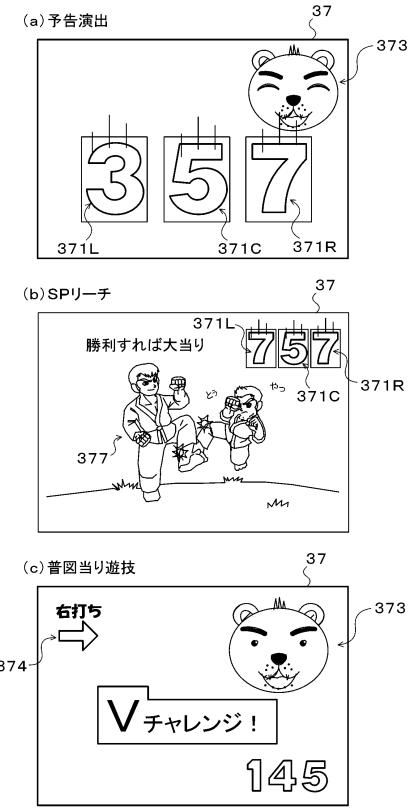


30

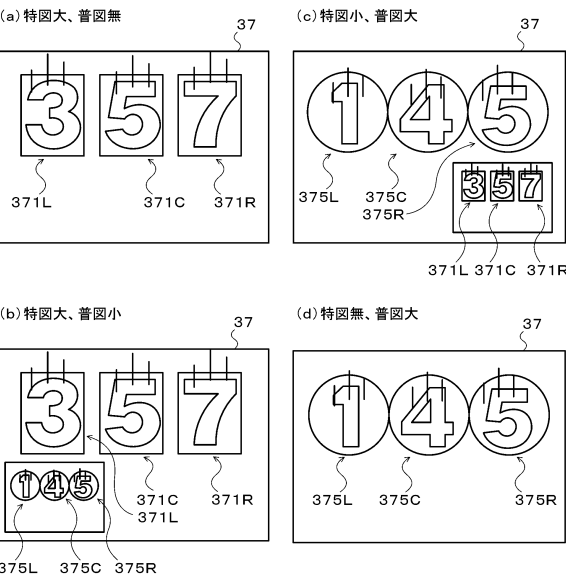
40

50

【図 2 7】



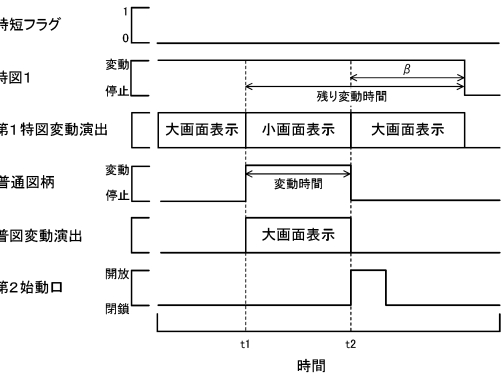
【図 2 8】



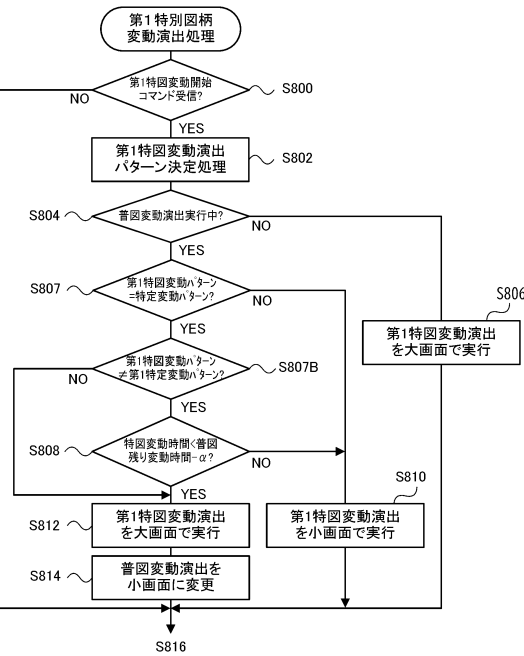
10

20

【図 2 9】



【図 3 0】

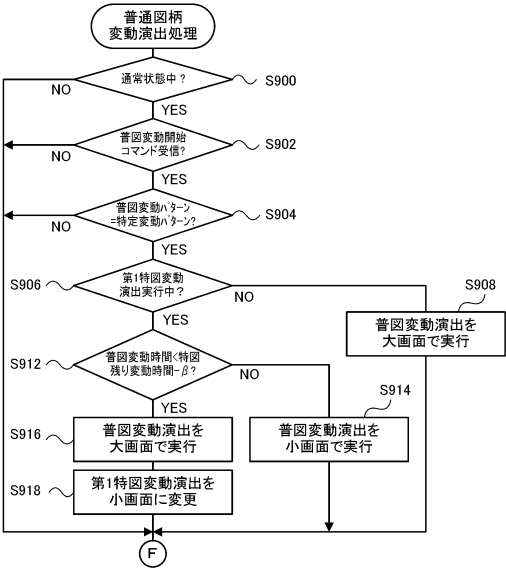


30

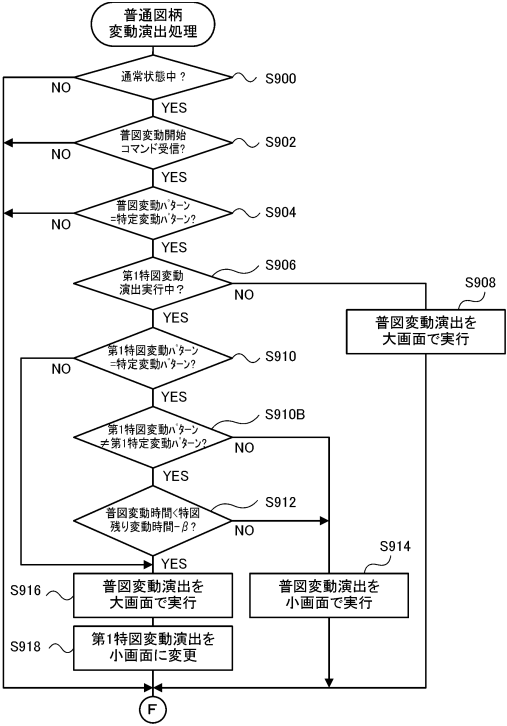
40

50

【図 3 1】



【図 3 2】



10

20

30

40

50



---

フロントページの続き

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