

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7016541号
(P7016541)

(45)発行日 令和4年2月7日(2022.2.7)

(24)登録日 令和4年1月28日(2022.1.28)

(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29頁)

(21)出願番号	特願2019-129235(P2019-129235)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	令和1年7月11日(2019.7.11)		愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
(65)公開番号	特開2021-13501(P2021-13501A)	(74)代理人	110000578 名古屋国際特許業務法人
(43)公開日	令和3年2月12日(2021.2.12)	(72)発明者	海野 達也 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
審査請求日	令和2年7月13日(2020.7.13)	(72)発明者	大野 治隆 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
		(72)発明者	小澤 祐士 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

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】

抽選に当選すると遊技者に特典を付与する遊技機であって、
前記抽選を行う抽選手段と、
変動エリアにて図柄の変動表示を行った後に、前記図柄を前記変動エリアに表示させること
とで、該抽選の結果を報知する図柄演出を行う図柄演出手段と、
前記図柄演出において、前記変動表示を再始動させることで複数回にわたる擬似的な変動
表示を生じさせる擬似連を行う擬似連手段と、
前記擬似連において、前記再始動が生じた回数と前記擬似的な変動表示が生じた回数との
うちの一方を、継続回数とし、前記図柄演出において前記擬似連が行われる際に、予め定
められた複数の回数のうちのいずれかを、該擬似連における前記継続回数の最大値として
選択し、該図柄演出が終了する前に、選択した前記最大値を報知する選択手段と、を備え、
前記擬似連手段は、前記擬似連にて生じた前記継続回数が前記最大値に達したか否かによ
り、該擬似連が行われる前記図柄演出で結果が報知される前記抽選で当選することへの期
待度を示し、前記継続回数がX回（Xは予め定められた整数）であり、且つ、該継続回数
が前記最大値に達した場合には、前記期待度が高いことを示し、前記継続回数が前記X回
であり、且つ、該継続回数が前記最大値に達していない場合には、前記期待度が高いこと
を示さないこと、
を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機や回胴式遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

擬似図柄の変動表示を行う図柄演出により、当否判定の結果を報知する弾球遊技機が知られている。また、1回の図柄演出において、擬似図柄の変動表示を一時的に停止させた後、変動表示を再始動させることで、擬似的な変動表示（以後、擬似変動）を複数回わたって行う演出である擬似連が知られている（例えば、特許文献1）。

一般的に、擬似連では、再始動が行われる前に、該再始動により生じる擬似変動が図柄演出において何回目に生じるものであるか（以後、擬似変動回数）が示される。すなわち、X回目（Xは1以上の整数）の再始動が行われる前であれば、X+1という擬似変動回数が示され、擬似変動回数が示された後、再始動が生じて擬似変動が新たに行われるケースと、再始動が生じないケースとに分岐する。

【0003】

そして、擬似連では、擬似変動回数の最大値（一例として、4回程度）が予め固定されており、擬似変動回数が最大値に達することで、当りへの期待度が高いこと（以後、期待度高）が示される。このため、遊技者は、擬似連が発生すると、擬似変動回数が最大値に到達することを期待しながら遊技を行う。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2019-10185号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述したように最大値が固定されていると、期待度高を示す際の擬似連の演出時間が長くなる恐れがある。これに対し、例えば、時短機能の作動している場合や、一定数以上の保留記憶が生じている場合等には、図柄演出の時間が短くなる。そして、このような遊技状況下では、擬似連の演出時間を十分に確保できず、擬似連により期待度高を示すのが困難になる恐れがある。

【0006】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、様々な遊技状況下で、擬似連により効果的に遊技者に当りへの期待感を持たせることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に記載の遊技機は、抽選に当選すると遊技者に特典を付与し、抽選を行う抽選手段と、変動エリアにて図柄の変動表示を行った後に、図柄を変動エリアに表示させることで、該抽選の結果を報知する図柄演出を行う図柄演出手段と、図柄演出において、変動表示を再始動させることで複数回にわたる擬似的な変動表示を生じさせる擬似連を行う擬似連手段と、擬似連において、再始動が生じた回数と擬似的な変動表示が生じた回数とのうちの一方を、継続回数とし、図柄演出において擬似連が行われる際に、予め定められた複数の回数のうちのいずれかを、該擬似連における継続回数の最大値として選択し、該図柄演出が終了する前に、選択した最大値を報知する選択手段と、を備える。そして、擬似連手段は、擬似連にて生じた継続回数が最大値に達したか否かにより、該擬似連が行われる図柄演出で結果が報知される抽選で当選することへの期待度を示し、継続回数がX回（Xは予め定められた整数）であり、且つ、該継続回数が最大値に達した場合には、期待度が高いことを示し、且つ、該継続回数が最大値に達していない場合には、期待度が高いことを示さない。

【0008】

上記構成によれば、擬似連の最大値が少なくても、擬似連の継続回数が最大値に達していれば、抽選での当選への期待度が高いこと（以後、期待度高）を示すことができる。このため、遊技状況に応じて最大値を適宜定めることで、擬似連に割り当て可能な演出時間が短い遊技状況であっても、擬似連により期待度高を示すことができる。したがって、様々な遊技状況下で、擬似連により効果的に遊技者に当りへの期待感を持たせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】振分役物の正面図である。

【図4】パチンコ機の裏面図である。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】パチンコ機のスペックを示す表である。

【図7】メインルーチンのフローチャートである。

【図8】始動入賞確認処理のフローチャートである。

【図9】当否判定処理のフローチャートである。

【図10】当否判定処理のフローチャートである。

【図11】当否判定処理のフローチャートである。

【図12】特別遊技処理のフローチャートである。

【図13】特別遊技処理のフローチャートである。

【図14】特別遊技処理のフローチャートである。

【図15】特別遊技処理のフローチャートである。

【図16】役物当り検出処理のフローチャートである。

【図17】擬似連の演出画面の具体例である。

【図18】擬似連の演出画面の具体例である。

【図19】擬似連開始処理のフローチャートである。

【図20】擬似連継続処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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。

【構成の説明】

（1）全体の構成について

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

【0011】

前枠52の上部の左右両側にはスピーカ66が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠52には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ65のほか、遊技の異常を報知するLEDが設けられている。前枠52の下部には、上皿55と下皿63とが一体に形成されている。また、下皿63の右側には発射ハンドル64が設けられており、該発射ハンドル64を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿55から供給された遊技球が遊技盤1に向けて発射される。

【0012】

下皿63は、上皿55から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿63に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿55の中央には、演出ボタン67及びジョグダイヤル68が設けられてい

10

20

30

40

50

る。

パチンコ機50は、いわゆるCR機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（CRユニット）56が付属されていると共に、上皿55の右側には球貸ボタン57，精算ボタン58，精算表示装置59が設けられている。

【0013】

また、図2に示すように、遊技盤1には、外レール2aと内レール2bとによって囲まれた略円形の遊技領域3が形成されている。遊技領域3には、その中央部にセンターケース5が装着される。センターケース5の直下には、第1始動口11が設置され、第1始動口11への遊技球の入球に起因して、第1特別図柄（第1特図とも記載）の変動表示を伴う大当り抽選（換言すれば、当否判定）が行われる。第1始動口11は、左打ち（センターケース5の左側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（左打ち領域）に配置されており、常時遊技球が入球可能な通常始動口として構成されている。第1始動口11に遊技球が入球すると、第1特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第1保留記憶として記憶される。

【0014】

センターケース5に向かって右横には、普通図柄作動ゲート22が設置されている。普通図柄作動ゲート22を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定（普通図柄抽選）が行われる。なお、普通図柄作動ゲート22は、右打ち（センターケース5の右側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（右打ち領域）に位置する。

【0015】

普通図柄作動ゲート22の真下には、第2始動口12が設置されている。第2始動口12は、右打ち領域に位置し、第2始動口12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。また、第2始動口12は、翼片により開閉される普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は規制部材40に阻害され、第2始動口12に入球できない構成となっている。なお、翼片が開放していない場合にも、稀に第2始動口12に入球可能な構成としても良い。第2始動口12である普通電動役物は、普通図柄抽選に当選した際に開放され、開放時には右打ちされた遊技球の入球が容易になる。

【0016】

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。第1及び第2大入賞口20，21は、右打ち領域に位置し、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、及び、第1並びに第2大入賞口20，21は、右打ち領域に位置する。第1大入賞口20は、大当り遊技（換言すれば、特別遊技）の際に開放され、第2大入賞口21は、小当り遊技の際に開放される。

【0017】

第1始動口11の左方には、一般入賞口25，26，27が配置されていると共に、第2始動口12の下方（換言すれば、第1及び第2大入賞口20，21の右方）には、一般入賞口28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。

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3参照）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、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对の可動片105が設けられており、通常時は、図3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

10

20

30

40

50

106となる。

【0018】

詳細は後述するが、大当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。一对の可動片105は、小当り遊技の際、所定回数にわたって開閉動作を行い、最終的に閉状態に変化する。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。

10

【0019】

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3(a)に示すように可動片105が閉状態であれば、ワープ出口103から振分役物100に流入した遊技球は閉状態の可動片105よりも下方には流下できずハズレ口104に転動し、そのまま遊技盤裏面に排出される。

しかし、図3(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の間を通り一对の支えピン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の側面と一对の支えピン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。

20

【0020】

図3(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、後述する特定領域スイッチ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。

遊技盤1における向かって右下の領域には、7セグメントの第1特図表示装置9及び第2特図表示装置10と、4個のLEDからなる第1特図保留数表示装置23及び第2特図保留数表示装置24が設置されている。また、該領域には、2個のLEDからなる普通図柄表示装置7と、4個のLEDからなる普通図柄保留数表示装置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

【0021】

センターケース5には、中央に演出図柄表示装置6のLCDパネルが配設され、LCDパネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第1, 第2特図に対応する大当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

【0022】

図4にパチンコ機50の裏側を示す。パチンコ機50の裏側には、遊技盤1を脱着可能に取付ける内枠70が外枠51に収納された構成となっている。内枠70は、前枠52と同様、一方の側縁（図4に向かって右側）の上下位置が外枠51に設けられたヒンジ53に結合され、開閉可能に設置されている。内枠70には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク71, タンクレール72, 払出ユニット73が設けられ、払出ユニット73の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤1の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク71に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払

50

出装置から払い出され、流下通路を通り上皿５５に払い出される。また、本実施形態では、払出装置は、球貸ボタン５７の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【００２３】

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

【００２４】

（２）電氣的構成について

次に、パチンコ機５０の電氣的構成について説明する。このパチンコ機５０は、図５のブロック図に示すとおり、主制御装置８０を中心にして構成されている。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

【００２５】

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２５～２７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、第１大入賞口２０に入球した遊技球を計数するための第１カウントＳＷ２０ａ、第２大入賞口２１に入球した遊技球を計数するための第２カウントＳＷ２１ａ、特定領域１０６への遊技球の進入を検出する特定領域ＳＷ１０６ａ等からの検出信号が入力される。

【００２６】

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

【００２７】

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

40

【００２８】

また、主制御装置８０には、設定表示装置８０ａと、ＲＡＭクリアＳＷ８０ｂと、設定キーＳＷ８０ｃとが設けられている。設定表示装置８０ａ、ＲＡＭクリアＳＷ８０ｂ、及び、設定キーＳＷ８０ｃは、遊技者による視認や操作が不可能な位置に配置されており、内枠を開放することで、これらの視認及び操作が可能となる。

設定表示装置８０ａは、７セグメントＬＥＤ表示器等を有する。詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機は、設定１～６の６段階の設定値に応じて、第１又は第２始動口１１、１２への入球により行われる特図の当否判定で大当たり（以後、図柄当たりとも記載）と

50

なる確率を段階的に変更可能となっている。設定表示装置 80a は、現在の設定値を表示する。なお、設定表示装置 80a を設けない構成としても良い。

【0029】

また、RAM クリア SW 80b は、主制御装置 80 の RAM を初期化（クリア）するためのスイッチである。また、RAM クリア SW 80b は、設定値の変更（以後、設定変更とも記載）にも用いられる。

また、設定キー SW 80c は、設定キーを挿入可能な部位である。設定キー SW 80c は、ON 状態と OFF 状態とを有し、設定キーを設定キー SW 80c に挿入して回すことで、ON 状態と OFF 状態との切り替えが可能となる。設定キー SW 80c が ON 状態である場合に、大当りの設定変更が可能となる。

10

【0030】

また、主制御装置 80 は、現在の設定値を記憶するための図示しない不揮発性メモリ（例えば、EEPROM）を備える。

主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力されるほか、図柄変動や大当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。

【0031】

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。本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 SW 31 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 SW 31 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。

20

【0032】

なお、払出制御装置 81 は、ガラス枠閉鎖 SW 45、内枠閉鎖 SW 46、球切れ SW 33、払出 SW 31、満杯 SW 32 からの信号が入力され、満杯 SW 32 により下皿 63 が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れ SW 33 により球タンク 71 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 30 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 SW 32、球切れ SW 33 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 81 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 30 の駆動を再開させる。

30

【0033】

また、払出制御装置 81 は、CR ユニット端子板 34 を介して CR ユニット 56 と交信することで払出モータ 30 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 SW 31 に検出され、検出信号は払出制御装置 81 に入力される。また、CR ユニット端子板 34 は、精算表示装置 59 ととも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 59 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 57、精算を要求するための精算ボタン 58 が設けられている。また、払出制御装置 81 は、外部接続端子板 78 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 70、前枠 52）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 87 に送信するほか、発射制御装置 84 に対して発射停止信号を送信する。

40

【0034】

発射制御装置 84 は、発射モータ 40 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 84 には、払出制御装置 81 以外に、発射ハンドル 64 からの回動量信号、タッチ SW 38 からのタッチ信号、発射停止 SW 39 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 64 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 64 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 SW 39 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 84 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 64 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。

【0035】

50

サブ統合制御装置 83 は、主制御装置 80 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 82 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。一方、サブ統合制御装置 83 から主制御装置 80 への送信は、不可能となっている。

【0036】

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 66 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 65 を制御する。また、サブ統合制御装置 83 には、演出ボタン 67 およびジョグダイヤル 68 が接続されており、遊技者が演出ボタン 67 を押した際には、その信号がサブ統合制御装置 83 に入力される。遊技者がジョグダイヤル 68 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 83 に入力される。サブ統合制御装置 83 と演出図柄制御装置 82 とは双方向通信が可能である。

【0037】

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

なお、本実施形態のパチンコ機 50 は、機外に賞球を払出す構成となっているが、所定数の遊技球を機内に封入し、発射した遊技球を遊技機内で回収して循環的に使用することで遊技を行う封入式遊技機としても、何ら問題なく本発明の効果を発揮する。

【0038】

〔動作について〕

（１）設定変更機能について

上述したように、本実施形態のパチンコ機 50 は、設定 1 ～設定 6 の 6 段階で図柄当りの設定値を変更可能となっており、詳細は後述するが、設定値が高くなるに従い、図柄当りが発生する確率が高くなる。無論、これに限らず、5 段階以下、又は、7 段階以上の設定値の変更が可能となっても良い。設定値は、主制御装置 80 における不揮発性メモリに保存される。主制御装置 80 は、電源投入時に不揮発性メモリに保存されている設定値を R A M に保存し、該設定値を現在の設定値とする。

【0039】

パチンコ機 50 では、電源投入時における R A M クリア S W 80 b 及び設定キー S W 80 c の操作により、設定変更が行われる。具体的には、R A M クリア S W 80 b がオンされており、且つ、設定キー S W 80 c が O N 状態である場合に、パチンコ機の電源が投入されると、主制御装置 80 は設定変更モードに移行する。設定変更モードでは、まず、現在の設定値が設定表示装置 80 a に表示され、設定キー S W 80 c が操作される度に、設定表示装置 80 a に表示される設定値が順番に変更する。そして、設定キー S W 80 c が O F F 状態となるように操作されると、その時に設定表示装置 80 a に表示されていた設定値が、新たに、パチンコ機の現在の設定値となる。この時、主制御装置 80 は、新たな現在の設定値を不揮発性メモリに保存すると共に、現在の設定値を示す設定値コマンドと、設定変更がなされた旨を示す設定変更コマンドとを、サブ統合制御装置 83 に送信する。

【0040】

（２）概要について

本実施形態のパチンコ機 50 は、所謂 1 種 2 種混合機として構成されている。すなわち、図 6 に示すように、第 1 始動口 11 への入球に起因して行われる第 1 特図の大当たり抽選では、図柄当りに当選し、第 2 始動口 12 への入球に起因して行われる第 2 特図の大当たり抽選では、図柄当りと小当たりとに当選する。図柄当りの確率は、一例として、図 6 に示すようにして現在の設定値に応じて変化する。一方、小当たりの確率は、現在の設定値に関わらず、1 / 8 となっている。

【0041】

小当りが発生すると、所定回数及び所定期間（一例として、2回、1.5秒間）にわたって第2大入賞口21を開放する小当り遊技が行われる。小当り遊技の際、振分役物100の可動片105は、所定のパターンで開閉動作を行う。本実施形態では、一例として、可動片105は、0.2秒間開放、0.5秒間閉鎖という開閉動作を繰り返し行う。そして、小当り遊技の際、遊技球が特定領域106に進入すると（以後、V入賞とも記載）、大当りが発生する。以後、該大当りを、役物当りとも記載する。

【0042】

図柄当り又は役物当りが発生すると、複数のラウンドにわたって第1大入賞口20を開放する大当り遊技が行われる。具体的には、図柄当り及び役物当りとして、4R大当り、7R大当り、及び10R大当りが設けられている。4R大当り、7R大当り、10R大当りが生じた場合には、それぞれ、4R遊技、7R遊技、10R遊技と呼ばれる大当り遊技が行われ、これらの大当り遊技の総ラウンド数は、それぞれ、4、7、10となっている。また、これらの大当り遊技における各ラウンドの最大開放時間は、29秒となっている。但し、役物当りにより行われる大当り遊技においては、小当り遊技による第2大入賞口21の開放が、1ラウンド目としてカウントされる。このため、該大当り遊技では、総ラウンド数－1回にわたり、第1大入賞口20が開放される。換言すれば、該大当り遊技では、実質的な総ラウンド数は、総ラウンド数－1となる。

【0043】

なお、図柄当りの種類は、図柄当りが生じた際に確定表示された特別図柄（大当り図柄）の種類に応じて定められても良い。また、役物当りの種類は、当該役物当りが生じた小当り遊技の起因となった小当り時に確定表示された第2特図（小当り図柄）の種類に応じて定められても良い。また、第2特図の大当り抽選において、図柄当りが生じない構成としても良い。また、第1特図の大当り抽選にて小当りが生じるようにすると共に、第1及び第2特図の大当り抽選において、図柄当りが生じない構成としても良い。

【0044】

そして、大当り遊技が終了すると、遊技状態が開放延長状態（以後、電サポとも記載）に移行する。電サポでは、電サポではない遊技状態（以後、通常状態）に比べ、第2始動口12への入球が容易になる。一例として、電サポ中は、普通図柄抽選に当選した際、第2始動口12の1秒間の開放が2回にわたって行われるのに対し、通常状態では、普通図柄抽選に当選した際、第2始動口12の0.2秒間の開放が1回行われる。なお、電サポ中は、普通図柄抽選での当選確率は通常状態と同一であるが、通常状態に比べ、普通図柄抽選での当選確率が増加しても良い。そして、電サポに移行した後、予め定められた継続回数的大当り抽選が行われると、電サポが終了し、通常状態に移行する。

【0045】

なお、本実施形態では、一例として、大当り遊技終了後、必ず電サポに移行する。しかし、大当り図柄又は小当り図柄に応じて、大当り遊技終了後に電サポに移行するかどうかを決定しても良い。また、電サポの継続回数は、固定値であっても良いし、大当り図柄又は小当り図柄に応じて定められても良い。また、電サポ中には、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時短機能が作動する。しかし、電サポ中、時短機能が作動しない構成としても良い。

【0046】

このため、本実施形態のパチンコ機50では、通常状態中には、左打ちを行って遊技球を第1始動口11に入球させ、該入球に起因して行われる大当り抽選で図柄当りを発生させることを狙う遊技が行われる。一方、電サポ中には、右打ちを行って遊技球を第2始動口12に入球させ、該入球に起因して行われる大当り抽選で図柄当り又は小当りを発生させることを狙う遊技が行われる。そして、小当り遊技中にも、右打ちを継続して第2大入賞口21を狙い打ち、遊技球を特定領域106に進入させて役物当りを発生させる遊技が行われる。

【0047】

(3) 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7にパチンコ機50の主制御装置80が実行するメインルーチンを示す。このメインルーチンは、2ms周期のタイマ割り込み処理として起動されるが、2ms以外の割り込み周期で起動しても良い。

S10では、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S10:yes)、S20に移行し、否定判定が得られた場合には(S10:no)、S15にてCPUやI/O等の初期設定を行い、S70に移行する。S10で肯定判定が得られた場合には、初期値乱数の更新(S20)、大当たり決定用乱数の更新(S25)、大当たり図柄決定用乱数の更新(S30)、当り決定用乱数の更新(S35)、リーチ判定用乱数の更新(S40)、変動パターン決定用乱数の更新(S45)を行う。

10

【0048】

そして、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理(S50)と、始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行う当否判定処理(S55)と、サブ統合制御装置83等にデータ及びコマンドを送信し、また、ホールコンピュータ87等に各種情報を送信する各出力処理(S60)と、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理(S65)とを行う。

【0049】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート22の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通図柄抽選での当選に応じて普通電動役物(第2始動口12)を開放する普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。また、当否判定処理に続いて、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理が行われる。そして、S70では、次のタイマ割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す。

20

【0050】

(4) 始動入賞確認処理について

次に、主制御装置80が実行する始動口入賞確認処理について、図8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。

S100では、第1始動口SW11aの検出信号に基づき、第1始動口11への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は、S105に処理を移行し、第1特図についての保留記憶の数が最大値(一例として4)か否かを判定する。否定判定の場合は(S105:no)、S110に処理を移行する。

30

【0051】

S110では、大当たり抽選に用いられる大当たり決定用乱数や、大当たり抽選で当たった際に停止表示される大当たり図柄を決定するための大当たり図柄決定用乱数や、図柄演出でリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を、第1特図についての保留記憶として記憶し、現在の第1特図の保留記憶数を示す保留数コマンドをサブ統合制御装置83に送信すると共に、S115に処理を移行する。なお、S110では、抽出した乱数が特定値であるか否かを判定することで、新たに生じた保留記憶により図柄当りや小当たりが生じるか否かや、図柄演出にて期待度の高い演出(例えば、SPリーチ)が生じるか否かを判定する先読み判定を行っても良い。そして、先読み判定の結果を示す先読みコマンドをサブ統合制御装置83に送信しても良い。また、S100が否定判定された場合またはS105が肯定判定された場合もS115に移行する。

40

【0052】

S115では、第2始動口SW12aの検出信号に基づき、第2始動口12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(S115:yes)、S120に処理を移行し、第2特図についての保留記憶の数が、最大値(一例として4)か否かを判定する。否定判定の場合は(S120:no)、S125に処理を移行する。

50

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、現在の第2特図の保留記憶数を示す保留数コマンドをサブ統合制御装置83に送信すると共に、当処理を終了する。なお、S 1 2 5では、抽出した乱数が特定値であるか否かを判定することで、上述した先読み判定を行い、先読み判定の結果を示す先読みコマンドをサブ統合制御装置83に送信しても良い。また、S 1 2 0が肯定判定された場合も当処理を終了する。

【0053】

(5) 当否判定処理について

次に、主制御装置80が実行する当否判定処理について、図9～11に記載のフローチャートを用いて説明する。

当否判定処理を開始すると、特別電動役物が作動中か否か、すなわち、大当り遊技及び小当り遊技のうちのいずれかが実行中か否かを判定し(S 2 0 0)、肯定判定なら(S 2 0 0 : y e s)、特別遊技処理に移行し、大当り遊技中でなければ(S 2 0 0 : n o)、第1又は第2特図が変動中か否かを判定し(S 2 0 3)、変動中でなければ(S 2 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 2 0 5)、確定表示中でなければ(S 2 0 5 : n o)、第2保留記憶が有るか否かを判定し(S 2 0 8)、否定判定なら(S 2 0 8 : n o)、第1保留記憶が有るか否かを判定し(S 2 1 0)、否定判定なら(S 2 1 0 : n o)特別遊技処理に移行し、S 2 0 8、又はS 2 1 0が肯定判定なら(S 2 0 8 : y e s, S 2 1 0 : y e s)、S 2 1 3に進む。このS 2 0 8とS 2 1 0の判定順序により、第2保留記憶の大当り抽選が優先的に実施される。

【0054】

続くS 2 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。

S 2 1 3に続いては、大当り抽選の対象とした保留記憶の大当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 2 1 5)。これにより、該保留記憶が消化され、該保留記憶に基づく大当り抽選が行われる。

【0055】

続くS 2 1 8では、大当り判定用乱数の比較処理(S 2 1 5)の結果が大当り(判定値と同一)であるか否かを判定する。肯定判定なら(S 2 1 8 : y e s)、大当り(換言すれば、図柄当り)が生じたものとして、図柄モード設定処理を行う(S 2 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り図柄決定用乱数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 2 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。

【0056】

次にS 2 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 2 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(電サポ中であることを示すフラグ)をクリアする必要があるため)。モードバッファとしては、具体的な遊技内容(電サポへの移行の有無や継続期間)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。

【0057】

次に、S 2 2 0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第1大入賞口2

0の開放パターンの設定処理を行う（S235）。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10、及び演出図柄表示装置6に表示する図柄の変動時間となる変動パターンを、変動パターン選択テーブルから選択する（S238）。なお、図柄の変動時間が長い場合には、該大当り抽選に対応して行われる後述する図柄演出において、SPリーチ等といった期待度の高いリーチ演出が発生しても良い。また、第1又は第2特図に対応する保留記憶数が3個以上である場合等には、そうでない場合に比べて変動時間が短縮されても良い。

【0058】

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83へ送信する（S240）。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づいて、演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、大当り図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0059】

S218が否定判定なら（S218：no）、判定の対象が第2保留記憶であれば、S215の比較処理の結果が小当りであるか否か判定し（S228）、肯定判定なら（S228：yes）、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（S230）、続いて小当り遊技の開放パターン設定処理を行い（S235）、小当り遊技における第2大入賞口21の開放パターンと可動片105の動作を設定する。その後、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（S238）、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83へ送信する（S240）。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき、演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、小当り図柄および変動パターンの情報に基づいた第1又は第2特図に対応した演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9、又は、第2特別図柄表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0060】

S228が否定判定なら（S228：no）、確定図柄となるハズレ図柄を選択し（S233）、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（S238）、ハズレに関する図柄及び変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置83へ送信する（S240）。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき、演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に基づいた擬似図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0061】

そして、S240の実行後、特別遊技処理に移行する。

次に、S203が肯定判定、即ち、特別図柄の変動中であれば（S203：yes）、図10のS243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（S243：no）特別遊技処理に移行し、肯定判断なら（S243：yes）、確定コマンドをサブ統合制御装置83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10を制御してS223、S230、又はS233で選択した確定図柄を確定表示させる（S245）。確定コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、演出図柄制御装置82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82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）。

【0062】

S 2 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、図柄当りの場合に表示される大当り図柄か否か判定し (S 2 4 8)、肯定判定なら (S 2 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 2 5 0)、開放延長フラグが 1 か否か判定し (S 2 5 3)、肯定判定なら (S 2 5 3 : y e s)、開放延長フラグをクリアし (S 2 5 5)、S 2 5 5、又は S 2 5 3 の否定判定 (S 2 5 3 : n o) に続いては、条件装置作動開始処理 (S 2 5 8) と、役物連続作動装置作動開始処理 (S 2 6 0) を行い、大当りフラグをセットし (S 2 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 2 6 5)。

【0 0 6 3】

一方、S 2 4 8 が否定判定、即ち、確定図柄が大当りでなければ (S 2 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 2 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 2 7 0)。小当りの場合 (S 2 7 0 : y e s)、小当り遊技の内容を設定すると共に (S 2 7 3)、小当りフラグをセットする (S 2 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 に送信し (S 2 7 8)、S 2 8 0 に移行する。一方、小当りでない場合 (S 2 7 0 : n o)、S 2 8 0 に移行する。

【0 0 6 4】

続く S 2 8 0 では、開放延長フラグが 1 か否か (換言すれば、電サポ中か否か) を判定し、肯定判定の場合 (S 2 8 0 : y e s)、電サポ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し (S 2 8 2)、S 2 8 6 に移行する。一方、開放延長フラグが 0 の場合 (S 2 8 0 : n o)、S 2 8 6 に移行する。

S 2 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 2 8 6 : y e s)、S 2 8 8 に移行し、否定判定の場合には (S 2 8 6 : n o)、S 2 9 2 に移行する。S 2 8 8 では、開放延長フラグをクリアして電サポを終了し、続く S 2 9 0 では、電サポ終了演出を指示するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 2 9 2 に移行する。

【0 0 6 5】

S 2 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 9 に戻り、S 2 0 5 が肯定判定、即ち、確定図柄の表示中なら (S 2 0 5 : y e s)、図 1 1 の S 2 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 2 9 4 : n o) 特別遊技処理に移行し、肯定判定なら (S 2 9 4 : y e s)、確定図柄表示終了処理 (S 2 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。

【0 0 6 6】

(6) 特別遊技処理について

次に、主制御装置 8 0 が当否判定処理に続いて実行する特別遊技処理について、図 1 2 ~ 1 5 に記載のフローチャートを用いて説明する。

S 3 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 3 0 0 : y e s)、小当り遊技中か否か判定し (S 3 0 2)、否定判定なら (S 3 0 2 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 3 0 2 : y e s)、小当り開始演出中か否か判定し (S 3 0 4)、肯定判定なら (S 3 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 3 0 6)。S 3 0 6 が否定判定なら (S 3 0 6 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 3 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 3 0 8) を行い、特定領域有効フラグをセットし (S 3 1 0)、可動片ソレノイド 1 0 5 a の動作を開始させ (S 3 1 2) 本処理をリターンする。

【0 0 6 7】

S304が否定判定なら(S304:no)、小当り動作中(第2大入賞口21の開放中)か否か判定し(S314)、肯定判定なら(S314:yes)、第2カウントスイッチ21aの検出球数(第2大入賞口21への入球数)が所定数(一例として、10個)未満か否か判定し(S322)、否定判定なら(S322:no)、小当り遊技としての第2大入賞口21の開放時間が終了したか否か判定し(S324)、否定判定なら(S324:no)リターンする。S322が肯定判定、又はS324が肯定判定なら(S322:yes、S324:yes)、第2大入賞口21の閉鎖処理を行い(S326)、小当り終了演出処理を行い(S328)リターンする。なお、第2大入賞口21の閉鎖処理の際には、特定領域106の有効時間の終了後に、特定領域有効フラグをクリアすると共に、可動片ソレノイド105aの動作を停止させる。

10

【0068】

S314が否定判定、即ち、小当り遊技となる第2大入賞口21の開放が終了していたなら(S314:no)、小当り終了演出の時間が終了したか否か判定し(S316)、否定判定なら(S316:no)リターンし、肯定判定なら(S316:yes)、小当り遊技終了処理を行い(S318)、小当りフラグをクリアして(S320)リターンする。

【0069】

S300が否定判定、即ち、大当り遊技中であれば(S300:no)、図13のS330に進み、第1大入賞口20及び第2大入賞口21が閉鎖中か否か判定し、肯定判定なら(S330:yes)、大当り開始演出中か否か判定し(S332)、肯定判定なら(S332:yes)、大当り開始演出時間が終了したか否か判定し(S334)、否定判定なら(S334:no)リターンし、肯定判定なら(S334:yes)、第1大入賞口20の開放処理を行って(S336)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、第1大入賞口20が開放される。

20

【0070】

S332が否定判定、即ち、大当り開始演出中ではないなら(S332:no)、開放間インターバル中か否か判定し(S338)、肯定判定なら(S338:yes)、インターバルの終了時間か否か判定し(S340)、否定判定なら(S340:no)リターンし、肯定判定なら(S340:yes)、第1大入賞口20の開放処理を行う(S346)。これにより、大当り遊技の2ラウンド目以降では、常に第1大入賞口20が開放される。

30

【0071】

S338が否定判定、即ち、第1大入賞口20及び第2大入賞口21は閉鎖中だが、大当り開始演出中でも開放間インターバル中でもないなら(S338:no)、大当り終了演出中か否か判定し(S348)、否定判定なら(S348:no)、サブ統合制御装置83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(S350)リターンする。一方、肯定判定なら(S348:yes)、図15のS380に移行する。

【0072】

S330が否定判定、即ち、第1大入賞口20が開放中なら(S330:no)、図14のS354に移行し、第1カウントスイッチ20aが遊技球を検出したか否か判定し(S354)、肯定判定なら(S354:yes)、第1カウントスイッチ20aの検出数が10個未満か否か判定する(S356)。

40

S356が肯定判定、又はS354が否定判定なら(S356:yes、S354:no)、第1大入賞口20の開放時間が終了したか否か判定し(S358)、否定判定なら(S358:no)リターンし、S358が肯定判定、又はS356が否定判定なら(S358:yes、S356:no)、第1大入賞口20の閉鎖処理を行う(S360)。そして、最終ラウンドか否かを判定し(S362)、最終ラウンドである場合には(S362:yes)、サブ統合制御装置83に大当り終了演出を指示するコマンドを送信する大当り終了演出処理を行い(S364)、リターンする。一方、最終ラウンドでない場合には(S362:no)、ラウンド間インターバル処理を行いサブ統合制御装置83にラウ

50

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 3 6 6）、リターンする。

【0 0 7 3】

S 3 4 8 が肯定判定である場合に移行する図 1 5 の S 3 8 0 は、大当り終了演出の時間が終了したか否かが判定し、否定判定なら（S 3 8 0 : n o）リターンし、肯定判定なら（S 3 8 0 : y e s）、役物連続作動装置の停止処理（S 3 8 2）、条件装置の作動停止処理（S 3 8 4）を行い、S 2 2 5 で設定したモードバッファを参照し（S 3 8 6）、開放延長フラグをセットし（S 3 8 8）、開放延長カウンタを設定し（S 3 9 0）、モードバッファをクリアし（S 3 9 2）、終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し（S 3 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 3 9 6）、大当りフラグをクリアして（S 3 9 8）リターンする。

10

【0 0 7 4】

（7）役物当り検出処理について

次に、主制御装置 8 0 が実行する役物当り検出処理について、図 1 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。役物当り検出処理は、周期的に実行される。なお、役物当り検出処理は、メインルーチンからコールされても良い。

S 4 0 0 では、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 4 0 0 : y e s）、S 4 0 5 に移行し、否定判定の場合には（S 4 0 0 : n o）、リターンする。S 4 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が判定し、否定判定なら（S 4 0 5 : n o）リターンし、肯定判定なら（S 4 0 5 : y e s）、小当り図柄を参照し（S 4 1 0）、参照した小当り図柄の種類に応じて S 2 2 5 と同様のモードバッファ設定処理（S 4 1 5）を行い、大入賞口の開放パターンを設定を行う役物当り遊技設定処理（S 4 2 0）を行う。

20

【0 0 7 5】

続いて、第 2 大入賞口 2 1 の閉鎖処理を行い（S 4 2 5）、可動片ソレノイド 1 0 5 b の駆動を停止し（S 4 3 0）、特定領域有効フラグをクリアし（S 4 3 5）、小当りフラグをクリアし（S 4 4 0）、開放延長フラグが 1 か否かが判定し（S 4 4 5）、肯定判定なら（S 4 4 5 : y e s）開放延長フラグをクリアする（S 4 5 0）。

S 4 5 0、又は S 4 4 5 の否定判定（S 4 4 5 : n o）に続いては、条件装置作動開始処理（S 4 5 5）、役物連続作動装置作動開始処理（S 4 6 0）を行い、大当りフラグをセットし（S 4 6 5）、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 8 3 に送信し（S 4 7 0、S 4 7 5）リターンする。なお、大当り開始演出指示コマンドは、役物当りにより大当り遊技が開始されること（換言すれば、V 入賞が生じたこと）を示すと共に、大当り遊技の総ラウンド数や第 2 大入賞口 2 1 の開放パターン等を示しても良い。

30

【0 0 7 6】

（8）演出について

パチンコ機 5 0 のサブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からのコマンドに従い、演出図柄表示装置 6 の演出画面や、スピーカ 6 6 や、LED、ランプ 2 6 を介して演出を行う。演出により、例えば、遊技の進行状況が示されたり、大当り抽選の結果が示唆されたり、現在の設定値が示唆されたりする。

40

【0 0 7 7】

具体的には、例えば、サブ統合制御装置 8 3 は、大当り抽選が行われた際に演出画面にて図柄演出を行っても良い。図柄演出では、演出画面に設けられた複数の変動エリア（一例として、横に並ぶ 3 つの変動エリア）にて擬似図柄の変動表示が行われ、各変動エリアに擬似図柄が確定表示される。そして、確定表示された擬似図柄の組合せにより、大当り抽選の結果が報知される。また、図柄演出におけるリーチの態様により、該図柄演出にて図柄当り又は小当り（以後、まとめて当りとも記載）が報知されることの確率（換言すれば、期待度）が示される。また、サブ統合制御装置 8 3 は、演出画面にて、図柄演出と共に、該図柄演出にて結果が報知される大当り抽選で当りになることを示唆する予告演出を行っても良い。予告演出では、大当り抽選で当りになることの期待度が示される。また、

50

本実施形態では、予告演出の1つとして、後述する擬似連が行われる。

【0078】

また、サブ統合制御装置83は、例えば、保留記憶が発生すると、該保留記憶に対応する保留図柄を演出画面に表示しても良いし、保留記憶が消化される前の段階にて、保留記憶に基づく大当り抽選で当りになることを示唆する保留予告演出を行っても良い。具体的には、保留予告演出では、保留図柄を変化させることで当りを示唆しても良いし、保留図柄とは別の画像を表示させることで当りを示唆しても良い。

【0079】

また、サブ統合制御装置83は、例えば、登場するキャラクタやモチーフ等が異なる複数の演出モードを有していても良い。そして、演出モードを適宜切り替え、演出モードに応じた内容の演出を行っても良い。また、遊技状態の変化に応じて、演出モードが切り替えられても良い。

この他にも、サブ統合制御装置83は、例えば、小当り遊技が行われていることを示す小当り演出を行っても良いし、小当り遊技にてV入賞が生じた場合には、役物当りが生じたことを示すV入賞演出を行っても良い。また、サブ統合制御装置83は、大当り遊技が行われている間は、現在のラウンド数や、第1大入賞口20への入球数等を表示する大当り演出を行っても良い。

【0080】

(9) 擬似連について

サブ統合制御装置83は、図柄演出が行われている際に、予告演出の1つとして擬似連を行う。擬似連では、1回の図柄演出にて擬似図柄の変動表示が擬似的に複数回にわたって行われる。具体的には、擬似連では、各変動エリアでの擬似図柄の変動表示が一時的に停止し（以後、仮停止とも記載）、その後、各変動エリアでの擬似図柄の変動表示が再始動する。このようにして再始動が行われることで、再始動の前と後とにおいて2回の擬似的な変動表示（以後、擬似変動とも記載）が生じる。なお、1回の図柄演出において、X回目（Xは1以上の整数）の仮停止及び再始動が行われることにより、X+1回目の擬似変動が行われることになる。以後、擬似連で再始動が生じた回数を、継続回数と記載する。なお、これに限らず、擬似連で擬似変動が生じた回数を、継続回数としても良い。

【0081】

また、擬似連が行われる際、予め定められた複数の回数のうちのいずれかが、該擬似連において許容される継続回数の最大値として選択される。選択された最大値は、擬似連が行われる図柄演出の開始から終了までの期間におけるいずれかのタイミングで報知される。つまり、最大値を報知することにより、擬似連における最終的な継続回数（換言すれば、擬似連が終了した際の継続回数）が示唆される。無論、継続回数が最大値に達するかどうかは、擬似連が一定の段階まで進行するまでは明らかにはならない。

【0082】

そして、擬似連の継続回数が、該擬似連について報知された最大値（換言すれば、示唆された最終的な継続回数）に達した場合（以後、擬似連成功とも記載）には、大当り抽選で当りとなることの期待度が高いこと（以後、期待度高）が示される。つまり、この場合には、大当り抽選での当りが示唆される。一方、最終的な継続回数が最大値に達していない場合には、大当り抽選で当りとなることの期待度が低いことが示される。

【0083】

なお、例えば、擬似連の継続回数は最大値を超えても良い。そして、この場合には、最終的な継続回数が最大値である場合よりも更に高い期待度を示し、遊技者に更なる期待を持たせるようにしても良いし、反対に、該場合よりも低い期待度を示し、遊技者が擬似連の継続回数が最大値を超えないことを期待するようにしても良い。これにより、従来にはない遊技性を提供し、遊技者を楽しませることができる。

【0084】

また、本実施形態では、一例として、電サポ中に擬似連が行われる。一般的に、電サポ中は、時短機能により特図の変動時間が短縮される。電サポ中に、継続回数の最大値が変動

10

20

30

40

50

する本実施形態の擬似連を行うことで、擬似連に短い演出時間しか確保できない場合であっても、最大値を少なくすることで、擬似連により期待度高を示すことができる。無論、電サポ中以外に擬似連が行われても良い。本実施形態の擬似連によれば、電サポ中以外であっても、短時間で期待度高を示すことができる。また、反対に、擬似連に長い演出時間を確保できる場合には、最大値を多くして長期間にわたって遊技者を煽り、遊技者を楽しませることができる。

【0085】

(10) 擬似連の具体例について

次に、擬似連の具体例を説明する。図17(a)の演出画面500が示す図柄演出では、変動エリア501～503にて擬似図柄の変動表示が行われている。そして、擬似連における1回目の仮停止が行われる前に、複数の回数（一例として、7～10回）の中から擬似連の最大値（以後、Mとも記載）が選択される。なお、一例として、始動口に遊技球が入球し、保留記憶が発生した時に、該保留記憶に基づく大当り抽選の結果を報知する図柄演出にて行われる擬似連の最大値が定められても良い。そして、1回目の仮停止が行われる前に、M個の表示エリアが演出画面500に表示され、表示エリアの数により擬似連の最大値が示される。

【0086】

本具体例では、一例としてM=8となっており、図17(b)では第1～第8表示エリア510～517が表示される。第1～第8表示エリア510～517は、それぞれ、1～8回目の再始動（換言すれば、2～9回目の擬似変動）に対応している。また、各表示エリア510～517には、予め定められた複数の種類のアイテムのうちのいずれかが表示される。各種類のアイテムには、再始動が行われることの期待度（換言すれば、再始動が行われる確率）が設定されており、表示エリアに表示されたアイテムの期待度が、該表示エリアに対応する回の再始動が行われる期待度を示す。

【0087】

そして、第1～第8表示エリア510～517の表示後、左、右変動エリア501、503にて順番に擬似図柄が仮停止される（図17(c)）。その後、中変動エリア502に、再始動が行われることを示す擬似図柄である擬似連図柄が仮停止されると（図17(d)）、各変動エリア501～503にて1回目の再始動が行われ、2回目の擬似変動が開始される。この時、第1表示エリア510に表示されていたアイテムが消去される（図17(e)）。

【0088】

一方、中変動エリア502に擬似連図柄が仮停止されず、擬似連図柄ではない擬似図柄（以後、通常擬似図柄）が仮停止されると、再始動が行われず、擬似連は終了する。この時、変動エリア501～503に表示されている擬似図柄を確定表示させることで、図柄演出が終了しても良い。

また、図17(d)では、一例として、中変動エリア502に仮停止された擬似連図柄は、1回目の再始動に対応するアイテムと同様の形状を有している。つまり、1回目の仮停止の前に、第1表示エリア510に表示されたアイテムに対応する擬似連図柄を中変動エリア502に出現させることで、1回目の再始動の期待度が高いことが示される。無論、アイテムに対応する擬似連図柄が出現した場合であっても、該擬似連図柄が仮停止せず、再始動が行われないケースがあっても良い。また、アイテムに対応しない擬似連図柄が出現した場合に、再始動が行われるケースがあっても良い。

【0089】

その後、2回目の擬似変動中においても、1回目の仮停止と同様、第2表示エリア511に表示されたアイテムに対応する擬似連図柄が中変動エリア502に出現し、2回目の再始動が行われることが示唆される。そして、該擬似連図柄が中変動エリア502に仮停止され（図17(f)）、2回目の再始動が行われると共に、第2表示エリア511のアイテムが消去される（図18(a)）。また、3～7回目の仮停止及び再始動も、1、2回目と同様に行われる。

【0090】

そして、8回目の擬似変動における仮停止の後、8回目の再始動が行われると、期待度高が示される。図18(b)、(c)の例では、8回目の擬似変動中も、左、右変動エリア501、503にて順番に仮停止がなされる。そして、1～7回目と同様に、中変動エリア502に第8表示エリア517に表示されているアイテムに対応する擬似連図柄が出現し、該擬似連図柄が仮停止されると、8回目の再始動が行われ、期待度高が示される(図18(d))。一方、8回目の擬似変動の後、中変動エリア502に通常擬似図柄が仮停止された場合には、8回目の再始動は行われず(図18(e))、期待度高が示されない。

【0091】

なお、8回目の擬似変動中において、左、右変動エリア501、503にて8回目の仮停止がなされた後等に、8回目の再始動が行われることを示唆する煽り演出が行われても良い。図18(b)、(c)では、一例として、画像520を表示することで、8回目の再始動が示唆される。

また、仮停止及び再始動の態様は上述したものに限定されず、例えば、各回の仮停止において、通常擬似図柄を中変動エリア502に仮停止させた後に、再始動が行われるようにしても良い。また、各変動エリア501～503における仮停止は、上述したものとは異なる順番で行われても良いし、同時に行われても良い。また、各変動エリア501～503にて明示的に仮停止を行うことなく、再始動が行われるようにしても良い。具体的には、例えば、各変動エリア501～503での変動表示における擬似図柄の移動速度を減速させた後、再始動が行われるようにしても良い。

【0092】

また、例えば、擬似連において、M-1回の再始動(換言すれば、M回の擬似変動)が必ず行われるようにし、M回目の再始動が行われるか否かにより、期待度高であるか否か示されても良い。この場合、図18(f)に示すように、1回目の仮停止が行われる前に、各表示エリアに同一のアイテムが表示されるようにしても良いし、各表示エリアの少なくとも一部には、異なるアイテムが表示されるようにしても良い。また、この時、アイテムに対応する再始動が行われる直前等に該アイテムを変化させたり、数値等を表示したりすることで、M回目の再始動が行われることの期待度を示しても良い。こうすることにより、M回の再始動が行われるか否かにより期待度を示すことができ、上述したような、各アイテムに対応する各回の擬似連の再始動が行われるか否かにより遊技者を煽るのとは異なる方法で、遊技者を楽しませることができる。

【0093】

また、本実施形態のように、先に各回の擬似変動に対応するアイテムを表示することで、遊技者に対し、最初の再始動の前に擬似変動が行われることの期待感を持たせることや、数回先の擬似変動が行われることの期待感を持たせることができる。具体的には、例えば、最初の4回分の擬似変動に対応する各アイテムの期待度が低くても、その後の4回分の擬似変動に対応する各アイテムの期待度が高ければ、遊技者は、最初の4回分の擬似変動が何とか行われて欲しいと期待すると考えられる。また、これとは反対に、最初の4回分の擬似変動に対応する各アイテムの期待度が高く、その後の4回分の擬似変動に対応する各アイテムの期待度が低ければ、遊技者は、最初の4回分の擬似変動は安心して見ていられるが、その後の4回分の擬似変動については、緊張感を持ちながら見ることになる。このようにして、様々なパターンで遊技者を煽ることが可能となる。

【0094】

(11) 擬似連の最大値の決定方法

上述した具体例では、7～10回の中から抽選により擬似連の最大値が決定されるが、最大値は様々な方法で設定されても良い。具体的には、例えば、遊技状況に応じて最大値が設定されても良いし、遊技状況に応じて最大値として選択され得る回数の範囲(以後、選択範囲)が定められ、選択範囲の中から抽選により最大値が選択されるようにしても良い。

【0095】

例えば、演出モードに応じて、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。具体例を挙げると、A～C演出モードが設けられている場合、A演出モードの場合には最大値が5回（又は、選択範囲が4～6回）、B演出モードの場合には最大値が6回（又は、選択範囲が5～7回）、C演出モードの場合には最大値が7回に設定されても良い（又は、選択範囲が6～8回）。これにより、遊技者に対し、擬似連の最大値が多い演出モードでは、擬似連成功となり難く感じさせ、反対に、最大値が少ない演出モードでは、擬似連成功となり易く感じさせることができる。このため、演出モード毎に特徴を持たせることができ、演出モードの移行の面白味を高めることができる。

【0096】

また、遊技状態に応じて、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。具体的には、例えば、遊技状態が特典状態である場合には、遊技状態が通常状態（特典状態ではない状態）である場合に比べ、より少ない最大値又は選択範囲が設定されても良いし、反対に、より多い最大値又は選択範囲が設定されても良い。なお、特典状態とは、例えば、開放延長状態や時短機能が作動した状態（時短状態）であっても良い。また、大当り遊技終了後に大当り抽選で当選する確率が高くなる確変機能が作動する場合には、確変機能の作動中（確変状態）を特典状態としても良い。また、例えば、特典状態を時短状態とする場合には、特図の変動時間が短くなるが、擬似連の最大値を減らすことで、短時間でも遊技者の期待感を高めることができる。また、この場合において、例えば、擬似連の最大値を多くすることで、敢えて違和感のある演出を行い、遊技者を楽しませることもできる。

【0097】

さらに、確変機能が設けられている場合、遊技状態を明示すること無く確変機能を作動させる潜伏確変機能が設けられていても良い。具体的には、確変機能が作動している場合としていない場合とに移行する演出モードである潜伏確変モードが設けられており、潜伏確変モード中は、遊技者が、演出から確変機能が作動しているか否かを判別できないようにしても良い。そして、潜伏確変モード中は、確変機能が作動しているか否かに応じた確率で、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。つまり、潜伏確変モード中に、擬似連の最大値又は選択範囲により、確変機能が作動しているか否かを示唆しても良い。具体的には、例えば、潜伏確変モード中、確変機能が作動している場合には、90%の確率で最大値が5回となり、10%の確率で最大値が3回になると共に、確変機能が作動していない場合には、10%の確率で最大値が5回となり、90%の確率で最大値が3回になっても良い。これにより、遊技者は、確変機能が作動していることを期待しながら、擬似連でどの最大値が選択されるかを確認するようになる。このため、当りの期待度を把握すること以外の目的で、擬似連を楽しむことができる。

【0098】

また、例えば、連チャン回数に応じて、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。連チャン回数とは、特典状態を挟んで連続的に発生した図柄当り又は役物当りの回数を意味する。具体的には、例えば、連チャン回数が増加するに従い、擬似連の最大値又は選択範囲が多くなっても良いし、反対に、少なくなっても良い。

また、現在の設定値に応じて、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。換言すれば、擬似連の最大値又は選択範囲により、現在の設定値が示唆されても良い。具体的には、例えば、現在の設定値が高くなる（遊技者に有利になる）に従い、より多い最大値又は選択範囲が設定されても良いし、反対に、より少ない最大値又は選択範囲が設定されても良い。具体的には、例えば、現在の設定値が4～6である場合には、70%の確率で最大値が5回となり、30%の確率で最大値が3回になると共に、現在の設定値が1～3である場合には、30%の確率で最大値が5回となり、70%の確率で最大値が3回になっても良い。これにより、遊技者は、設定値が高いことを期待しながら、擬似連でどの最大値が選択されるかを確認するようになる。このため、当りの期待度を把握すること以外の目的で、擬似連を楽しむことができる。

【0099】

また、例えば、図柄演出の変動時間（換言すれば、特図の変動時間）に応じて、擬似連の

10

20

30

40

50

最大値又は選択範囲が定められても良い。また、例えば、保留記憶数が所定数以上であることにより、演出図柄の変動時間が短縮されているか否かに応じて、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。具体的には、例えば、変動時間が短くなるに従い、より少ない最大値が選択されても良いし、反対に、より多くの最大値が選択されても良い。また、例えば、保留記憶数が多くなるに従いより少ない最大値が選択されるようにした場合には、遊技者は、最大値が少ないと擬似連成功となり易く感じるため、なるべく多くの保留記憶が生じるよう遊技球を多く発射するようになり、その結果、稼働率が向上する。

【0100】

また、擬似連成功となる擬似連にて、該擬似連が行われる図柄演出にて当りが報知されるか否かに応じた確率で、最大値又は選択範囲が定められても良い。つまり、擬似連成功となった際、その継続回数や最大値により、さらに、当りが生じるか否かが示唆されても良い。具体的には、例えば、擬似連成功となる擬似連において、図柄演出で当たりとなる場合には、80%の確率で最大値が6回となり、20%の確率で最大値が4回になると共に、図柄演出でハズレとなる場合には、10%の確率で最大値が6回となり、90%の確率で最大値が4回になっても良い。また、例えば、擬似連成功となる擬似連の最大値が特定値（一例として、5回）である場合には、95%の確率で図柄演出にて当りが報知されるようにしても良い。なお、この場合には、選択された最大値が特定値であり、当りの可能性が高いことが報知されても良い。これにより、擬似連開始時に報知された最大値が、擬似連成功時に当たりとなる確率が高いものである場合には、遊技者は、擬似連成功となることを強く願うようになり、遊技者を楽しませることができる。

【0101】

さらに、擬似連成功となる擬似連において、該擬似連が行われる図柄演出にて当りが報知される場合には、該当りの種類に応じた確率で、該擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。つまり、擬似連成功となった際、その継続回数や最大値により、当りの種類を示唆しても良い。なお、当りの種類とは、例えば、図柄当たりであるか小当たりであるかであっても良い。また、当りの種類とは、例えば、当りに起因して行われる大当たり遊技のラウンド数の違いや、該大当たり遊技後に移行する遊技状態の違いに応じて、当りを複数の種類に分類したものであっても良い。なお、このようなラウンド数や遊技状態の違いは、主制御装置80から受信したコマンドが示す大当たり図柄や小当たり図柄に基づき判別され得る。具体的には、例えば、図柄当たりである場合には、90%の確率で最大値が5回となり、10%の確率で最大値が3回になると共に、小当たりの場合には、10%の確率で最大値が5回となり、90%の確率で最大値が3回になっても良い。

【0102】

また、擬似連が行われた際に存在する保留記憶に基づく大当たり抽選での当りの有無や、該保留記憶に基づく大当たり抽選の結果を報知する図柄演出にて期待度の高いリーチが発生するか否かに応じた確率で、擬似連の最大値又は選択範囲が定められても良い。つまり、擬似連の最大値又は選択範囲により、保留記憶により当りが生じるか否かが示唆する先読み演出が行われても良い。なお、保留記憶による当りの有無や期待度の高いリーチが発生するか否かは、主制御装置80から受信した先読みコマンドにより把握される。

【0103】

(12) その他

上述した具体例では、演出画面に表示されたアイテムの表示エリアの数により擬似連の最大値が示される。しかし、最大値を示す方法はこれに限らず、例えば、演出画面に数字を表示することで、最大値が示されても良い。また、例えば、選択可能な各最大値に対応するキャラクタや背景画像等といった演出パターン等を設け、選択された最大値に対応する演出パターンで演出を行うことで、最大値が示されても良い。また、例えば、演出画面とは別に設けられた液晶画面やLED等により最大値が示されても良いし、ランプ等の発光体から発光される光の色や音声等により最大値が示されても良い。

【0104】

また、上述した具体例では、擬似連の1回目の仮停止が行われる前に、擬似連の最大値（

M回)が報知される。しかしながら、これに限らず、例えば、擬似連における最後の仮停止又は再始動が行われる前のタイミングで、最大値が報知されても良い。また、例えば、最後の擬似変動中に最大値が報知されても良い。この場合、最大値を明示的に表示せず、最後の再始動が行われた以後に継続回数が最大値に達したか否かを示すことで、最大値が報知されても良い。

【0105】

また、最大値を明示的に示さず、最大値を示唆するようにしても良い。すなわち、例えば、予め定められた信頼度で擬似連の最大値を報知しても良い。つまり、所定の確率で誤った擬似連の最大値が報知されるようにしても良い。また、例えば、「擬似連の最大値は4回又は5回である」といった具合に、複数の最大値を示しても良い。そして、最後の再始動が行われた以後に、擬似連において生じた継続回数が最大値に達したか否かを報知し、これにより期待度高か否かを示しても良い。

10

【0106】

また、例えば、遊技者による演出ボタン67やジョグダイヤル68の操作により、選択範囲の中から擬似連の最大値が選択されても良い。また、例えば、図柄演出中、遊技者による演出ボタン67やジョグダイヤル68の操作により演出パターンが選択される場合には、遊技者により選択された演出パターンに応じて、擬似連の最大値が決定されても良い。

【0107】

(13) 擬似連開始処理について

次に、擬似連を開始させ、1回目の再始動を行う擬似連開始処理について、図19のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置83にて定期的に行われる。S600では、サブ統合制御装置83は、主制御装置80から、図柄演出の開始を指示する変動指示コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S600:yes)、S605に移行し、否定判定が得られた場合には(S600:no)、本処理を終了する。

20

【0108】

S605では、サブ統合制御装置83は、受信した変動指示コマンドが示す変動時間に基づき、図柄演出の内容や図柄演出と共に行われる予告演出を決定する。具体的には、例えば、図柄演出がSPリーチに発展するか否か等が定められると共に、擬似連が行われるか否かが決定される。また、擬似連が行われる場合には、上述した方法により、擬似連の態様(例えば、最大値(M回)や最終的な継続回数等)が定められる。

30

【0109】

S610では、開始された図柄演出にて擬似連が行われるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S610:yes)、S615に移行し、否定判定が得られた場合には(S610:no)、本処理を終了する。

S615では、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6の演出画面に、S610にて選択された最大値に応じた数の上述した表示エリアを表示すると共に、各表示エリアにアイテムを表示する。つまり、表示エリアの数により、擬似連の最大値が示される。その後、サブ統合制御装置83は、演出画面にて1回目の仮停止を行い(S620)、S625に移行する。

40

【0110】

S625では、サブ統合制御装置83は、擬似連図柄が仮停止されたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S625:yes)、S630に移行し、否定判定が得られた場合には(S625:no)、S640に移行する。

S630では、サブ統合制御装置83は、演出画面にて1回目の再始動(換言すれば、2回目の擬似変動)を行うと共に、擬似連の継続回数を1回とし(S635)、本処理を終了する。

【0111】

一方、S640では、サブ統合制御装置83は、擬似連の再始動を行わず、擬似連を終了させる。なお、この時、仮停止されている擬似図柄を確定表示させつつ、図柄演出を終了

50

させても良い。そして、本処理は終了する。

〔14〕擬似連継続処理について

次に、2～M回目の再始動を行う擬似連継続処理について、図20のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置83にて定期的に行われる。

〔0112〕

S700では、サブ統合制御装置83は、擬似連の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S700：yes）、S705に移行し、否定判定が得られた場合には（S700：no）、本処理を終了する。

S705では、サブ統合制御装置83は、擬似連における継続回数がM回未満であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S705：yes）、S710に移行し、否定判定が得られた場合には（S705：no）、本処理を終了する。

10

〔0113〕

S710では、サブ統合制御装置83は、X回目の仮停止のタイミングが到来したか否かを判定する。なお、Xは、2以上M以下の整数である。そして、肯定判定が得られた場合には（S710：yes）、S715に移行し、否定判定が得られた場合には（S710：no）、本処理を終了する。

S715では、サブ統合制御装置83は、演出画面にてX回目の仮停止を行い、S720に移行する。

〔0114〕

S720では、サブ統合制御装置83は、擬似連図柄が仮停止されたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S720：yes）、S725に移行し、否定判定が得られた場合には（S720：no）、S735に移行する。

20

S725では、サブ統合制御装置83は、演出画面にてX回目の再始動を行うと共に、擬似連の継続回数をX回とし（S730）、本処理を終了する。

〔0115〕

一方、S735では、サブ統合制御装置83は、擬似連の再始動を行わず、擬似連を終了させる。なお、この時、仮停止されている擬似図柄を確定表示させつつ、図柄演出を終了させても良い。そして、本処理は終了する。

〔他の実施形態〕

（1）上記実施形態のパチンコ機50は、1種2種混合機として構成されているが、これに限らず、本発明は、図柄演出が行われる様々な種類のパチンコ機に適用できる。具体的には、例えば、上記実施形態のパチンコ機50は、例えば、確変機能や時短機能や開放延長機能が設けられた所謂1種と呼ばれるパチンコ機として構成されていても良い。また、例えば、所謂2種と呼ばれるパチンコ機において、特別遊技のラウンド数を振り分ける抽選の結果を報知する図柄演出を行う場合等に、上記実施形態と同様の擬似連を行うようにしても良い。また、例えば、普通図柄抽選の結果を報知する図柄演出において、上記実施形態と同様の擬似連が行われても良い。また、例えば、回動式遊技機の演出画面で抽選結果を報知する際に図柄演出が行われる場合には、上記実施形態と同様の擬似連を行うようにしても良い。

30

〔0116〕

（2）上記実施形態では、演出画面にて行われる図柄演出にて擬似連が行われる。しかしながら、これに限らず、例えば、複数の擬似図柄が描かれた回転体であるドラムを複数用いて図柄演出を行うパチンコ機において、上記実施形態と同様にして擬似連が行われても良い。また、回動式遊技機におけるドラムにおいて、上記実施形態と同様にして擬似連が行われても良い。

40

〔0117〕

（3）上記実施形態では、一例として、擬似連図柄が仮停止された際に、再始動が行われる。しかしながら、これに限らず、例えば、特定の組合せの擬似図柄（例えば、順目やズレ目を構成する擬似図柄）が仮停止された際に再始動が行われるようにしても良い。

〔特許請求の範囲との対応〕

50

パチンコ機 50 が遊技機の一例に、サブ統合制御装置 83 及び演出図柄表示装置 6 が図柄演出手段の一例に相当する。また、当否判定処理の S 215 が抽選手段の一例に相当する。また、擬似連開始処理の S 605、S 615 が選択手段の一例に、S 620～S 640 が擬似連手段の一例に相当する。また、擬似連継続処理の S 700～S 735 が擬似連手段の一例に相当する。また、大当り遊技、小当り遊技、又は、特典状態への移行が、特典の一例に相当する。また、擬似図柄が図柄の一例に相当する。

【符号の説明】

【0118】

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、20…第1大入賞口、21…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。

10

20

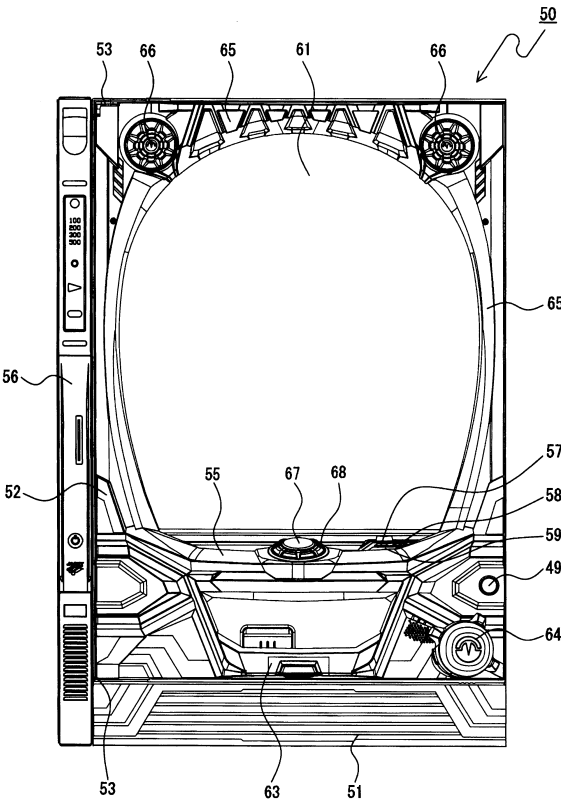
30

40

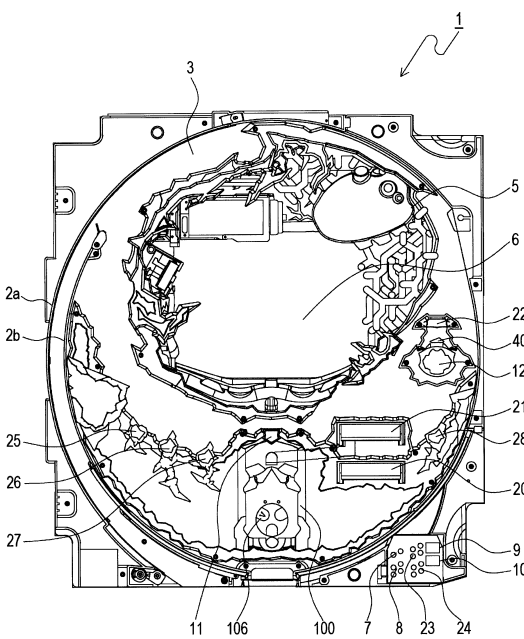
50

【図面】

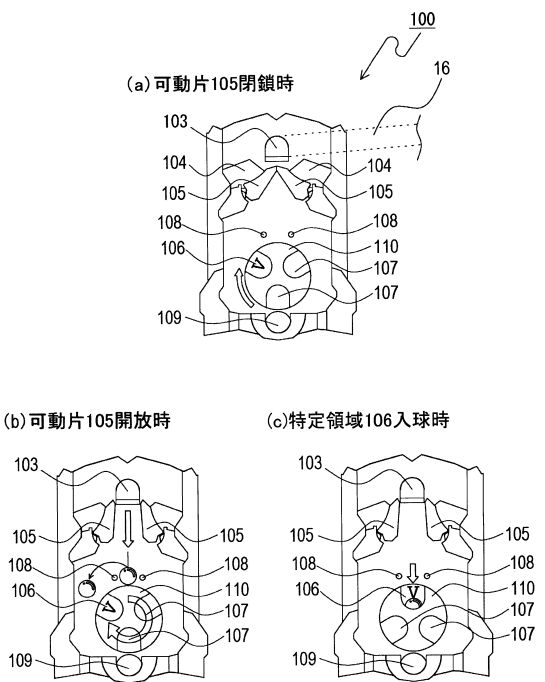
【図 1】



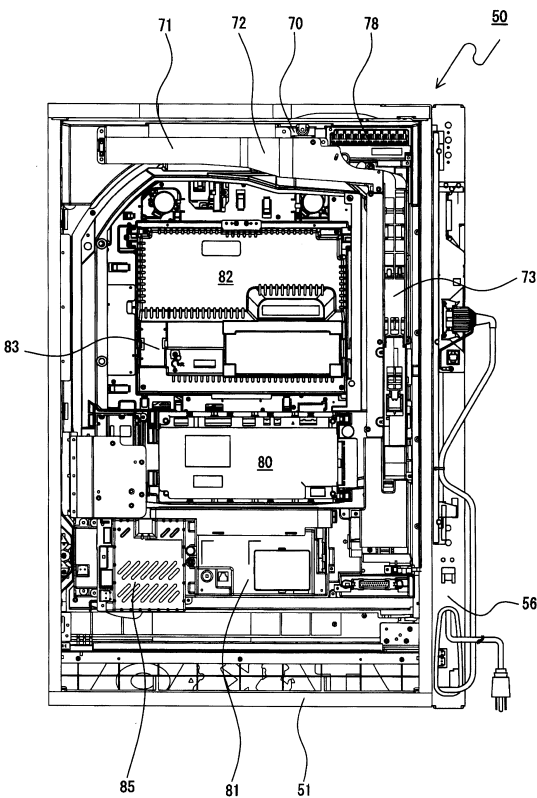
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

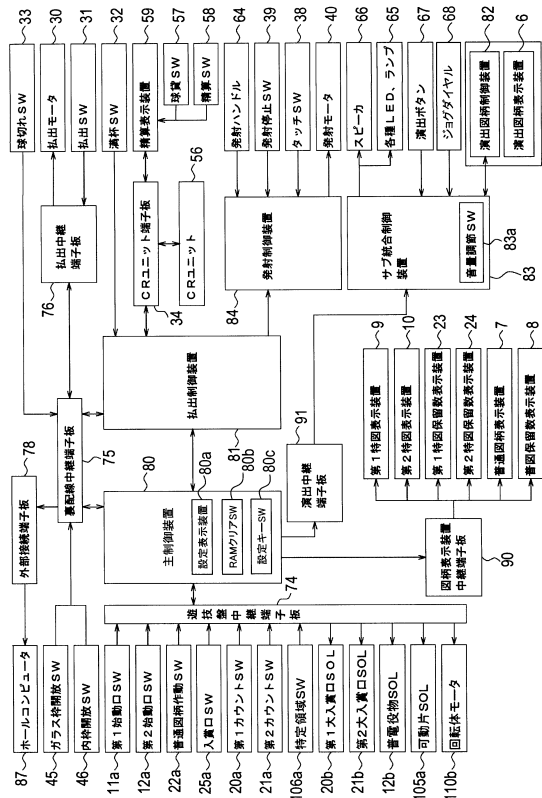
20

30

40

50

【図 5】



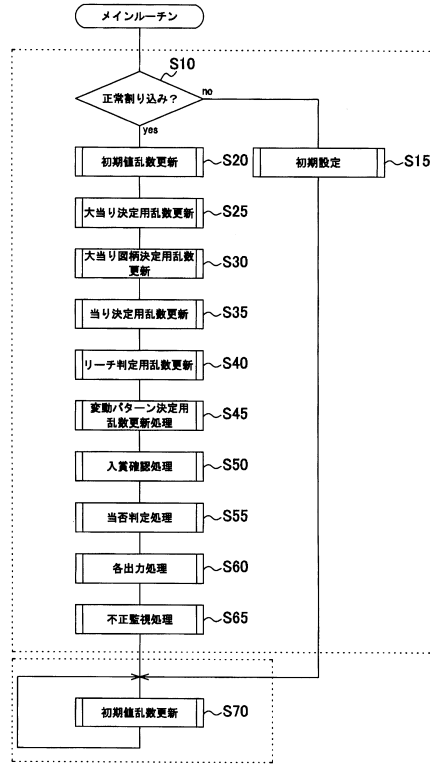
【図 6】

	第1特図	第2特図
大当り抽選	図柄当りに当選	図柄当り、小当りに当選
小当り確率		1/8
小当り遊技	—	第2大入賞口を開放 開放時間1.5秒×2回
役物当り		小当り遊技中のV入賞 により、4R大当り、7R大 当り、10R大当りが発生
図柄当り	4R大当り、7R大当り、10R大当り	
図柄当り確率	設定1: 1/300 設定2: 1/295 設定3: 1/290 設定4: 1/285 設定5: 1/280 設定6: 1/275	
大当り遊技	・第1大入賞口を開放 ・4R遊技: 各ラウンドの最大開放時間29秒 7R遊技: 各ラウンドの最大開放時間29秒 10R遊技: 各ラウンドの最大開放時間29秒 ※但し、役物当りによる大当り遊技の第1RIは、異なる最大開放時間となる	
電サポ	大当り遊技終了後、必ず移行	
普通図遊技	通常時: 0.2秒×1回 電サポ時: 1.0秒×2回	

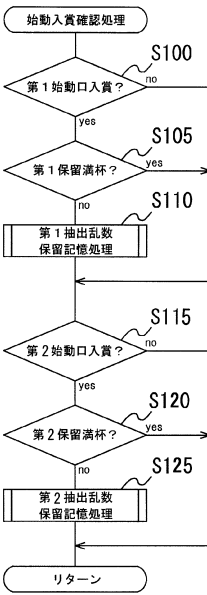
10

20

【図 7】



【図 8】

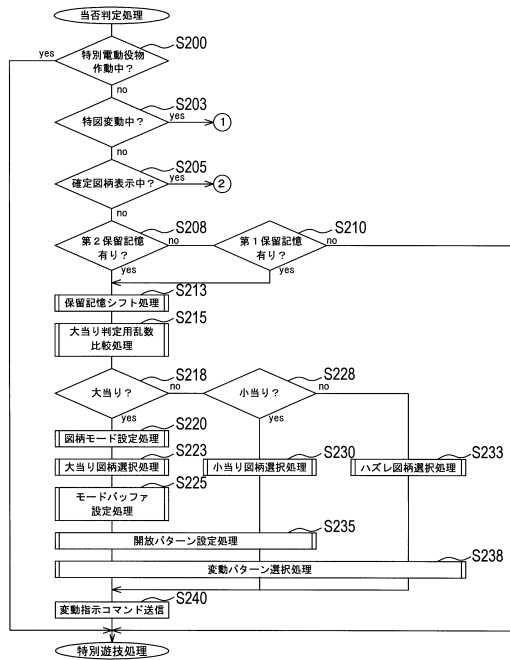


30

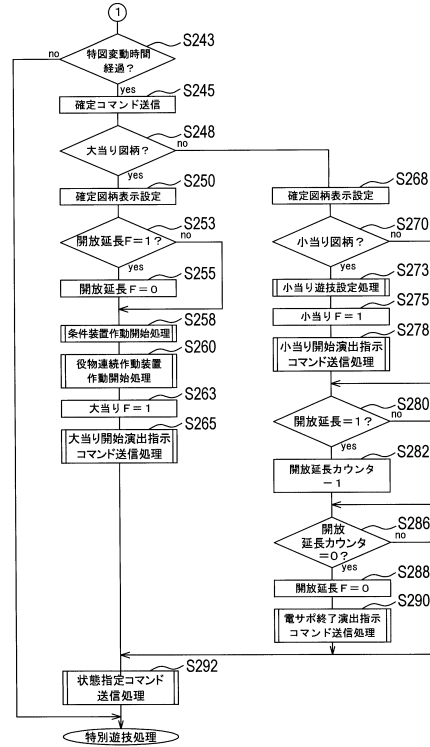
40

50

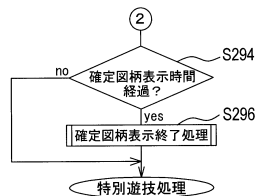
【圖 9】



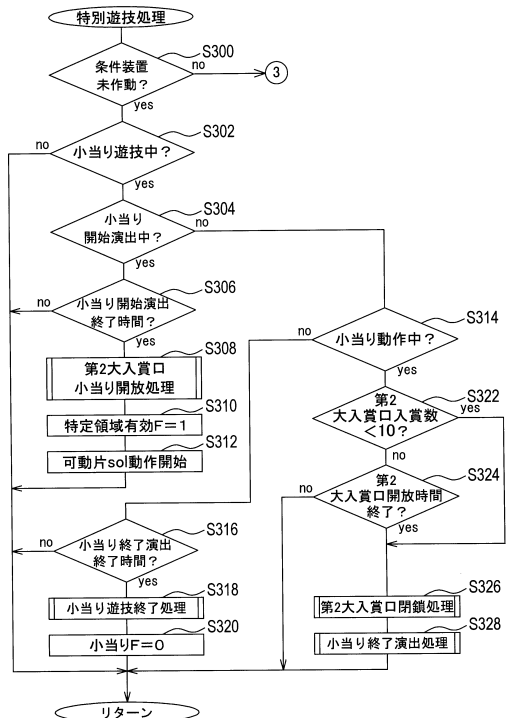
【図 10】



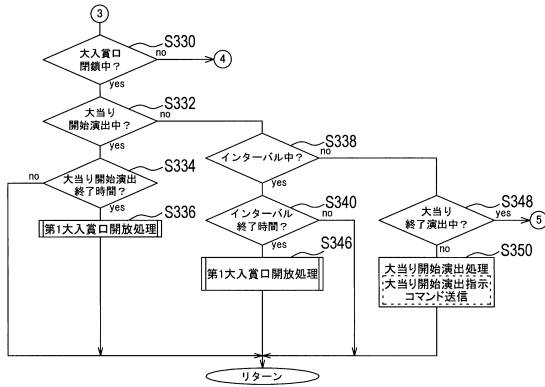
【図 1 1】



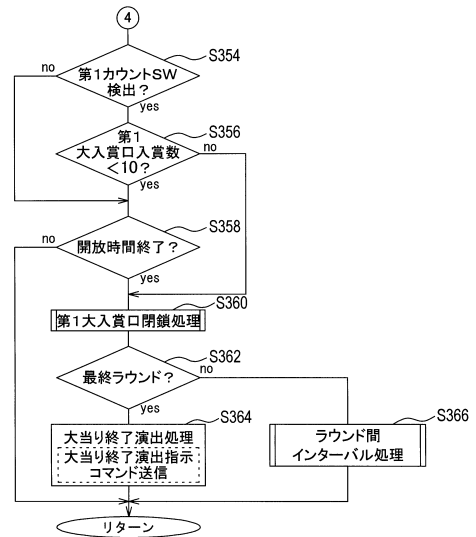
【圖 12】



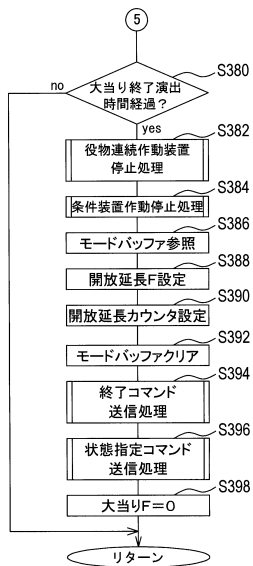
【図 13】



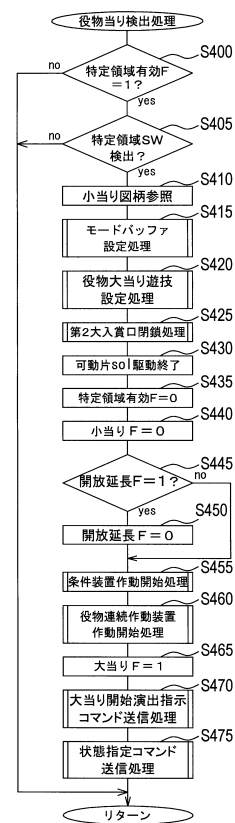
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

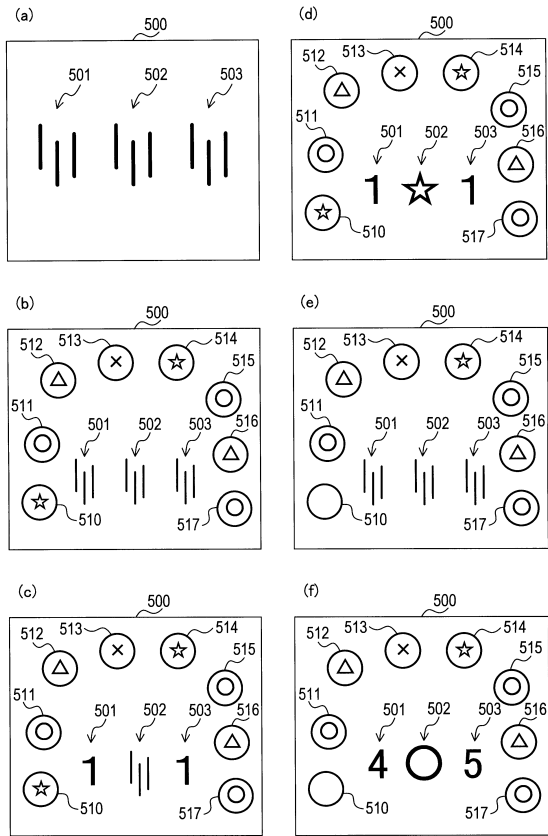
20

30

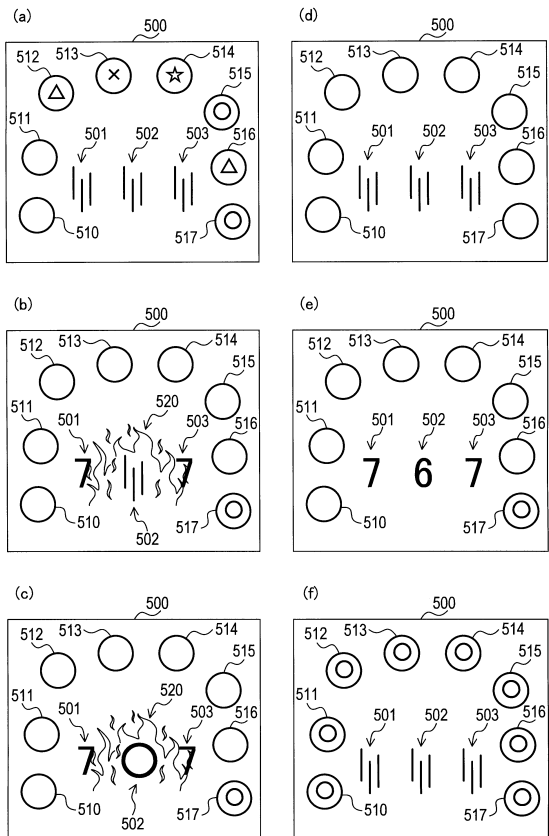
40

50

【図 17】



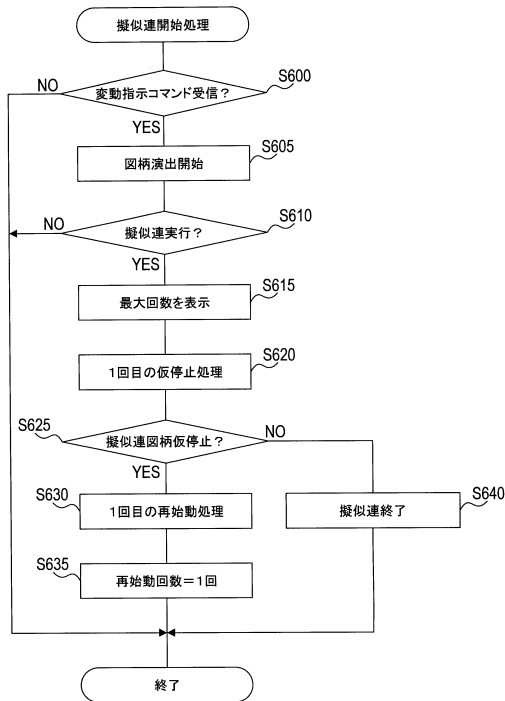
【図 18】



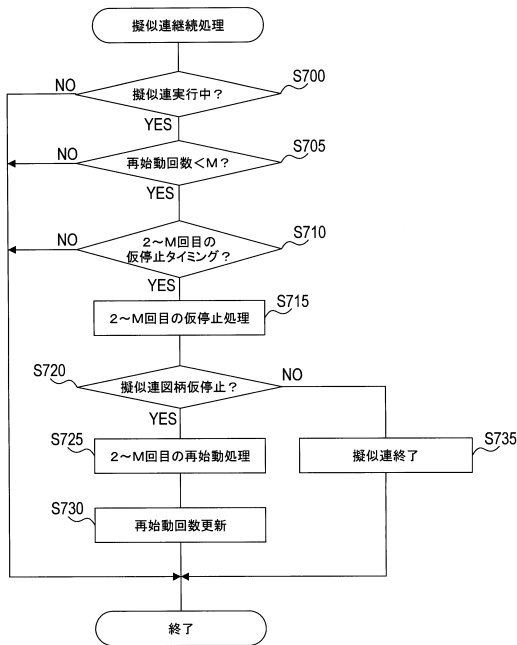
10

20

【図 19】



【図 20】



30

40

50

フロントページの続き

審査官 堀 圭史

(56)参考文献 特開 2017-213162 (JP, A)

特開 2017-104226 (JP, A)

特開 2013-240378 (JP, A)

特開 2018-191726 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02