

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7341459号
(P7341459)

(45)発行日 令和5年9月11日(2023.9.11)

(24)登録日 令和5年9月1日(2023.9.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全56頁)

(21)出願番号	特願2019-139159(P2019-139159)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	令和1年7月29日(2019.7.29)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2021-19947(P2021-19947A)		愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2
(43)公開日	令和3年2月18日(2021.2.18)		2 番地
審査請求日	令和4年7月28日(2022.7.28)	(74)代理人	100101410
			弁理士 中村 武司
		(72)発明者	梅村 修二
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		審査官	佐藤 嘉純

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】

始動口への遊技球の入球に起因して当否判定を行う当否判定手段と、
該当否判定の結果を報知する報知図柄を、図柄変動を経て表示装置に表示することを内容とした変動表示演出の制御を行う表示制御手段と、
前記当否判定の結果が大当たりとなることに基づいて、大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
前記大当たり遊技終了後の遊技状態を、所定回数の当否判定を行うまでを限度として、前記当否判定の結果が大当たりとなる確率が通常の高確率よりも高い確率とされる高確率状態に制御する高確率制御手段と、
前記変動表示演出を実行する際の演出モードを複数の演出モードのうちの何れかに制御する演出モード制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出モード制御手段は、
前記大当たり遊技終了後からの前記高確率状態では、前記演出モードを第 1 演出モードに制御し、前記高確率状態が終了すると、前記演出モードを第 2 演出モードに所定期間制御するが、前記演出モードが第 2 演出モードに制御されているときに前記当否判定の結果が大当たりとなった場合にのみ、該大当たりに基づく大当たり遊技終了の前記高確率状態において、前記演出モードを第 3 演出モードに制御し、
前記演出モード制御手段は、大当たり遊技終了後において、前記演出モードが第 2 演出モ

ードに制御されているときに前記当否判定の結果が大当たりとなった場合以外では前記第3演出モードに制御することが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、遊技機に関し、特に、本発明を「弾球遊技機（パチンコ機）」に対して好適に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

通常、弾球遊技機（パチンコ機）では、始動口と大入賞口（大入賞装置）を備え、始動口への遊技球の入賞（入球）に基づいて当否判定を実行する。そして、当否判定の結果が大当たりとなることに基づいて、大入賞口を所定の開放パターンで開放状態に変化させる大当たり遊技を実行する。

10

かかる遊技機は、一般に、演出手段（演出表示装置等）を備え、当否判定の結果を報知する際に、演出手段において変動表示演出（演出図柄の変動表示等）を実行し、遊技興趣を高めようとしている。

【0003】

また、この種の遊技機の中には、大当たり遊技を終了した後に、「当否判定を有利な状態で実行可能とするための特典」を一定期間（以下、特典遊技期間という）に亘って付与するものが存在する。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態を、（a）当否判定で大当たりと判定される確率（以下、大当たり判定確率という）が通常確率よりも高くされた状態（以下、高確率状態という）に制御することを内容とした特典、（b）始動口への入球が通常よりも容易な状態（以下、入球容易状態という）に制御されることを内容とした特典、（c）高確率状態かつ入球容易状態に制御することを内容とした特典を付与するものがある。

20

【0004】

更に、このような遊技機の中には、大当たり遊技後、特典遊技期間の途中で特典の内容（以下、特典内容という）が変化するものが存在する（特許文献1を参照、以下、従来例という）。

具体的に説明すると、大当たり遊技を終了すると、遊技機の遊技状態が、先ず、高確率状態且つ入球容易状態に制御される。

30

そして、大当たり遊技を終了した後、大当たりを発生することなく、所定回数の当否判定が実行されると、高確率状態を終了し、大当たり判定確率は通常確率とされる。このため、特典遊技期間を終了するまでの間、遊技機の遊技状態は、通常確率状態且つ入球容易状態に制御される。

更に、大当たり遊技を終了した後、大当たりを発生することなく、特典遊技期間を終了すると、遊技機の遊技状態は、特典が付与されていない状態（つまり、通常遊技状態）に制御される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

40

【文献】特開2018-153554号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

この従来例に代表される従来の「遊技機」では、特典遊技期間において、特典内容の変化に基づき、大当たりを獲得するための難易度（当否判定の結果が大当たりとなる可能性）が変化するのであるが、その難易度の変化に対応した演出が実行されていないのが実情である。

具体的には、高確率状態とされ、他の遊技状態（時短遊技状態）と比較して大当たりの獲得が容易な遊技状態（高確率状態且つ入球容易状態）で大当たりを獲得した場合でも、当該

50

遊技状態と比較して大当りの獲得が困難な遊技状態（通常確率状態で入球容易状態）で大当りを獲得した場合でも、演出手段において実現される演出内容に大きな変化はない。

【0007】

従って、この種の遊技機では、演出内容に工夫を凝らしてメリハリを与え、大当りを獲得したことへの達成感を与え、遊技興趣を高めることが望ましい。

【0008】

本発明は上記観点に鑑みてなされたものであり、大当りを獲得するための難易度を反映したメリハリを持った演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明の遊技機は、
始動口への遊技球の入球に起因して当否判定を行う当否判定手段と、
該当否判定の結果を報知する報知図柄を、図柄変動を経て表示装置に表示することを内容とした変動表示演出の制御を行う表示制御手段と、
前記当否判定の結果が大当たりとなることに基づいて、大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記大当たり遊技終了後の遊技状態を、所定回数の当否判定を行うまでを限度として、前記当否判定の結果が大当たりとなる確率が通常確率よりも高い確率とされる高確率状態に制御する高確率制御手段と、

前記変動表示演出を実行する際の演出モードを複数の演出モードのうちの何れかに制御する演出モード制御手段と、

を備えた遊技機であって、

前記演出モード制御手段は、

前記大当たり遊技終了後からの前記高確率状態では、前記演出モードを第1演出モードに制御し、前記高確率状態が終了すると、前記演出モードを第2演出モードに制御するが、前記演出モードが第2演出モードに制御されているときに前記当否判定の結果が大当たりとなった場合にのみ、該大当たりに基づく大当たり遊技終了後の前記高確率状態において、前記演出モードを第3演出モードに制御し、

前記演出モード制御手段は、大当たり遊技終了後において、前記演出モードが第2演出モードに制御されているときに前記当否判定の結果が大当たりとなった場合以外では前記第3演出モードに制御することがないことを特徴（以下、第1特徴という）として備える。

【0010】

本発明によると、遊技状態が高確率状態であるときに大当りを発生させると、大当たり遊技終了後からの高確率状態で演出モードが第1演出モードに制御される。これに対して、高確率状態が終了した後、大当りを発生させると、大当たり遊技終了後からの高確率状態で演出モードが、第1演出モードとは異なる第3演出モードに制御される。

【0011】

つまり、高確率状態が終了して遊技者にとって高確率状態よりも不利な状態（大当りを獲得するための難易度が高い状態）になったにも拘らず、大当りを獲得した場合には、大当りを獲得するための難易度が低い状態で大当りを獲得した場合とは異なる演出モードに制御される。このため、本発明によると、大当りを獲得するための難易度が高い状態で大当りを獲得できたことに対して、異なる演出を出現させる（異なる演出モードに制御される）という、「演出上」の特典を与えることができる

従って、本発明によると、遊技にメリハリを与え、遊技者の大当たり獲得に対する達成感が特に高くなる状況を設けることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0012】

本発明において、高確率状態が終了する条件（遊技状態を高確率状態から通常確率状態（低確率状態）に戻す条件）は、高確率状態で実行される当否判定の実行回数が所定回数になるか、当否判定の結果が大当たりになると成立することとしてもよい。また、高確率状態が終了する条件としては、高確率状態を終了させるか否かの抽選（高確率状態を通常確

10

20

30

40

50

率状態に転落させるか否かの抽選)に当選した場合にも成立することとしてもよい。

なお、本発明においては、当否判定の結果を報知する図柄が、所定種類の図柄(例えば、確変図柄)であると、大当り遊技の終了後の遊技状態が高確率状態に制御され、所定の種類とは異なる他の種類の図柄(例えば、通常図柄)であると、大当り遊技の終了後の遊技状態が高確率状態に制御されないこと(通常確率状態に制御されること)としてもよい。

また、当否判定の結果が大当りであることを報知する図柄が何れであっても、大当り遊技の終了後の遊技状態が一律に高確率状態に制御されてもよいし、当否判定の結果が大当りであることを報知する図柄が1種類のみに決定され、当該1種類の報知図柄(当否判定の結果を報知する図柄)の確定表示に基づく大当り遊技終了後の遊技状態が一律に高確率状態に制御されてもよい。

10

【0013】

本発明において「複数の演出モード」として、例えば、「変動表示演出の表現内容(遊技状態等)に応じてグループ分けされた複数の演出モード」を例示することができる。

例えば、「高確率状態であること示す文字情報、高確率状態であること示唆するキャラクタ等を表示するグループ」、「高確率状態でないこと示す文字情報、高確率状態でないこと示唆するキャラクタ等を表示するグループ」等のように、それぞれ、遊技状態に対応したグループと対応する演出モードを例示できる。

【0014】

なお、本発明の遊技機は、特典遊技期間の途中で特典内容が変化するものであるか否かを特に問わない。つまり、高確率状態を終了すると、特典遊技期間を終了し、遊技機の遊技状態が一切の特典が付与されない状態(通常遊技状態、つまり、通常確率状態で非開放延長状態)としてもよい。この場合、「高確率状態かつ入賞容易状態」が終了して移行する「通常確率状態かつ入賞容易状態」において、特定回数の当否判定を実行するまで間に大当りを獲得し、該獲得した大当りに係る大当りを実行した後の高確率状態で、演出モードが第3演出モードに制御されることとしてもよい。

20

【0015】

本発明の遊技機は、

第1特徴を備える遊技機において、

前記始動口として、遊技球が入球不能若しくは入球困難な閉鎖状態から、該閉鎖状態よりも遊技球が入球容易な開放状態に変化可能な可変式始動口を備え、

30

前記大当り遊技終了後の遊技状態を、前記所定回数よりも多い特定回数の当否判定を行うまでを限度として、前記可変式始動口への入球頻度が通常の頻度に比べて高くされた開放延長状態に移行させる開放延長状態移行手段を備え、

該開放延長状態移行手段が前記開放延長状態を終了すると、前記演出モード制御手段は、前記演出モードを前記第2演出モードに制御することを終了することを特徴(以下、第2特徴という)として備えてもよい。

【0016】

この場合(第2特徴を備える場合)は、大当り遊技後、特典遊技期間の途中で特典の内容(以下、特典内容という)が変化する場合の一例を示す。

この場合(第2特徴を備える場合)、大当り遊技を終了し、高確率状態を開始すると、同時に開放延長状態を開始する。つまり、高確率状態且つ入球容易状態を開始する。

40

そして、高確率状態を終了すると、一定期間、開放延長状態を継続する。つまり、通常確率状態且つ入球容易状態を開始する。かかる場合、確率状態が終了しても通常遊技状態(一切の特典が付与されない状態)よりは、遊技の進行上、有利な開放延長状態での遊技を継続することができる。

【0017】

そして、高確率状態を終了すると、演出モードが第2演出モードに制御され、開放延長状態が終了すると、第2演出モードに制御することが終了する。このため、遊技によりメリハリを与えることができ、遊技興趣を更に高めることができる。

【0018】

50

ここで、第2特徴を備える遊技機は、高確率状態において大当りを獲得する可能性が高いもの（例えば、「大当り確率」が、「 $1/N$ 」で、所定回数が「 N 」回以上であるもの）であってもよいし、高確率状態において大当りを獲得する可能性が低いもの（例えば、「大当り確率」が、「 $1/N$ 」で、所定回数が「 N 」回未満であるもの）であってもよい。後者の場合には、高確率状態の終了後においても、開放延長状態に移行させることで、開放延長状態で大当りを発生させ（所謂「時短引き戻し」を生じさせ）、第3演出モードに移行するチャンスが拡大することとなる。

【0019】

本発明の遊技機は、

第1特徴若しくは第2特徴を備える遊技機において、

所定契機が成立すると、前記当否判定に応じた前記変動表示演出中か否かに拘わらず特別演出を前記表示装置に表示する特別演出表示手段を備え、

前記表示制御手段は、前記第3演出モードにおいて前記特別演出を表示することを特徴（以下、第3特徴という）として備えてもよい。

【0020】

この場合（第3特徴を備える場合）は、第3演出モードにおいて希少演出が出現する。つまり、遊技者は、大当りを獲得する難易度が高い状態で大当りを獲得することに基づいて制御される第3演出モードにおいて希少演出に遭遇する機会を獲得できる。従って、遊技により一層、メリハリを与えることができ、遊技興趣を更に一層高めることができる。

【0021】

ここで、第3特徴を備える遊技機では、（1）遊技場（パチンコホール）の営業時間のうちの所定の時刻（例えば、遊技場の開店時間から間もない時間、又は閉店時間、間近の時間等）となることで「所定の契機」が到来したり、（2）遊技場（パチンコホール）の営業時間のうちの特定の時間帯となることで「所定の契機」が到来したり、（3）所定の時間間隔（例えば、1週間若しくは1月に1回の時間間隔）で「所定の契機」が到来したりすることとしてもよい。

【0022】

本発明の遊技機は、

第1特徴～第3特徴のうち、何れかの特徴を備える遊技機において、

前記演出モード制御手段は、

前記演出モードを前記第3演出モードに制御中に所定条件が成立すると、前記演出モードを前記第3演出モードに制御することを終了することを特徴（以下、第4特徴という）として備えてもよい。

【0023】

この場合（第4特徴を備える場合）は、第3演出モードに制御することが何時までも継続することを防止することができる。このため、第3演出モードを徒に継続し、遊技の減り張りが低下すること（第3演出モードを徒に継続することで、却って遊技の減り張りが低下すること）を防止できる。

特に、演出モードが第3演出モードに制御された後、遊技者が遊技を中断しても（遊技球が発射されない状態が暫く継続し、始動口に遊技球が入球しない状態が一定期間継続しても）、何時までも、第3演出モードに制御された状態が継続することを防止できる点で、第4特徴を備えることは意義を有している。この場合（第4特徴を備える場合）、遊技が停止しているにも係わらず、特別演出がいつまでも継続されることを防ぐことができ、特別演出の希少性が低下することを防止することができる。

【0024】

この場合（第4特徴を備える場合）において「所定条件」を種々設定することができるが、例えば、（1）予め設定された実行時間（実行期間）が終了すると所定条件が成立する態様、（2）高確率状態が終了すると所定条件が成立する態様、（2）予め設定された実行時間（実行期間）が終了するか、高確率状態が終了すると所定条件が成立する態様等を例示できる。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【 0 0 2 5 】

以上のように、本発明の遊技機によると、大当りを獲得するための難易度を反映したメリハリを持った演出を実行可能な遊技機を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 6 】

【図 1】パチンコ機 5 0 の正面図。

【図 2】遊技盤 1 の正面図。

【図 3】パチンコ機 5 0 の背面図。

【図 4】パチンコ機 5 0 の電氣的構成を示すブロック図。

10

【図 5】パチンコ機 5 0 の作動内容を示す図表。

【図 6】パチンコ機 5 0 の主制御装置 8 0 で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

【図 7】主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理のフローチャート。

【図 8】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 1。

【図 9】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 2。

【図 10】(a) は遊技状態と変動パターンテーブルの関係を示す図表、(b) は主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 3。

【図 11】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 4。

【図 12】主制御装置 8 0 が実行する特典フラグ解除処理のフローチャート 5。

20

【図 13】主制御装置 8 0 が送信する状態指定コマンドの種類するための図表。

【図 14】主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 1。

【図 15】主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 2。

【図 16】主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 3。

【図 17】実施例 1 に係る演出モードの移行パターンを示す説明図。

【図 18】演出モードの内容を示す説明図。

【図 19】演出モードの内容を示す説明図。

【図 20】(a) ~ (c) は定期演出 (特別演出モード) の内容を示す説明図。

【図 21】定期演出 (特別演出モード) の内容を示す説明図。

【図 22】定期演出の開始タイミング、終了タイミング等を示すタイムチャート。

30

【図 23】(a) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する定期演出開始設定処理を示すフローチャート、(b) は定期演出の開始時刻を示す図表。

【図 24】サブ統合制御装置 8 3 が実行する定期演出終了設定処理を示すフローチャート。

【図 25】(a) 及び (b) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する特定大当り発生フラグ設定処理を示すフローチャート。

【図 26】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出モード設定処理を示すフローチャート 1。

【図 27】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出モード設定処理を示すフローチャート 2。

【図 28】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始処理を示すフローチャート。

【図 29】(a) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する演出停止処理を示すフローチャート、(b) は変形例 1 に係る変動パターンテーブルを示す図表。

40

【図 30】変形例 2 の演出開始処理を示すフローチャート。

【図 31】実施例 2 の演出モードの移行パターンを示す説明図。

【図 32】実施例 2 の演出モード設定処理を示すフローチャート 2。

【図 33】(a) ~ (b) は実施例 2 において連続カウンタの値と、特定演出フラグの関係等を示す図表、(c) は実施例 2 において連続カウンタの値と、特定演出フラグの関係等を示す図表。

【図 34】実施例 3 に係る演出モードの移行パターンを示す説明図。

【図 35】実施例 4 のパチンコ機 5 0 の作動内容を示す図表

【図 36】実施例 4 に係る演出モードの移行パターンを示す説明図。

【図 37】実施例 4 に係る演出モードの移行パターンを示す説明図。

50

【図 3 8】変形例に係る演出モードの移行パターンを示す説明図。

【図 3 9】(a) 及び (b) は変形例を説明するための説明図。

【発明を実施するための形態】

【0027】

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、本発明にかかる実施の形態は、下記の実施形態に限定されるものではなく、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。

【0028】

(1) 実施例 1

図 1 に示すように、遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

【0029】

また、前枠 5 2 は、左側上下のヒンジ（図示を省略）を支点に内枠 7 0 に対して開閉可能に構成されている。そして、外枠 5 1 に対して内枠 7 0 を閉鎖し、前枠 5 2 が内枠 7 0 に対して閉鎖した状態となると、遊技を実行可能な状態となる。また、前枠 5 2 を左側上下のヒンジ（図示を省略）を支点に内枠 7 0 に対して開放すると、遊技盤 1 の前面 1 a が開放され、パチンコホールの店員等が、当該前面 1 a に対して発生した不具合を解消する作業（遊技盤 1 における球詰まりの解消作業等）を施すことができる。なお、以下の説明において、前枠 5 2 をガラス枠と称することもある。

【0030】

前枠 5 2 の上側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 も複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに回動操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【0031】

上皿 5 5 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7 が備えられている。演出ボタン 6 7 は、遊技者が有効期間中に操作することで、後述する演出図柄表示装置 6 に表示される演出内容を変化させ、スピーカ 6 6 により出力される遊技音を変化させるものとなっている。また、演出ボタン 6 7 は、その周囲にジョグダイヤル 6 8 を備えたものとなっており、ジョグダイヤル 6 8 を回転させることにより、演出用の画像に変化を与えることが可能に構成されている。また、このパチンコ機 5 0 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 及び残高表示器 5 9 を有する C R 精算表示装置が備わっている。

【0032】

図 2 は、本実施例のパチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機 5 0 の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6（液晶表示装置であり演出図柄を表示する。）の画面 6 a を臨ませる窓等を備えている。

【0033】

10

20

30

40

50

センターケース 5 の左方には、遊技球が通過（入球）可能な普図（以下、普通図柄ともいう）の普通図柄作動ゲート 17 が設けられている。普通図柄作動ゲート 17 は遊技球が入球して通過することにより普通図柄の当否抽選が実行される起因となるものである。

また、センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して、特別図柄（特図とも記載）の変動表示を伴う大当たり抽選が行われる第 1 始動口 11 及び第 2 始動口 12 が、上下に並んで配設されている。このパチンコ機 50 は、第 1 始動口 11 への入球により変動する第 1 特別図柄（以下、第 1 特図ともいう）と、第 2 始動口 12 への入球により変動する第 2 特別図柄（以下、第 2 特図ともいう）との 2 種類の特別図柄を備える。また、第 1 始動口 11 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 12 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。

10

【0034】

第 1 始動口 11 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、第 1 特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、第 1 保留記憶として記憶される。また、これら乱数に応じて第 1 特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当たり、又は外れの判定がなされる。

第 2 始動口 12 への入球により第 2 特別図柄の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、第 2 特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、第 2 保留記憶として記憶される。また、これら乱数に応じて第 2 特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当たり、又は外れのいずれかの判定がなされる。

20

【0035】

また、普通電動役物として構成された第 2 始動口 12 は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。そして、第 2 始動口 12 の下方には、大当たり抽選で当たると行われる大当たり遊技の際に開放される特別電動役物からなる大入賞口 14 が配設されている。また、遊技領域 3 における向かって左下の領域（遊技領域 3 において遊技球の発射強度が所定以下である場合に遊技球が到達する左打ち領域の下方側）には、複数の一般入賞口 13 が配設されている。

【0036】

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 18 及び第 2 特図保留数表示装置 19 と、2 個の LED からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の LED からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

30

【0037】

また、遊技盤 1 のセンターケース 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（演出図柄表示装置 6 の前面 6a）では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第 1、第 2 特図に対応する大当たり抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。

【0038】

ここで、第 1 特図表示装置 9 と、第 2 特図表示装置 10 は、特別図柄の変動表示と、停止表示（確定表示）を行う手段の具体例を構成する。

40

また、演出図柄表示装置 6 は、本発明の「表示装置」の具体例を構成し、当否判定の結果を報知する報知図柄（大当たり図柄や外れ図柄）を、図柄変動（演出図柄の変動表示）を経て停止表示（確定表示）する。

そして、特別図柄の変動表と演出図柄の変動表示は同時に開始され、停止表示（確定表示）は同時に実行される。

【0039】

なお、遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が植設されており、盤面最下部にはアウト口 2d が設けられている。

【0040】

パチンコ機 50 の裏面は図 3 に示すとおり、前述した遊技盤 1 脱着可能に取り付ける内

50

枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

【 0 0 4 1 】

主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 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に送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【 0 0 4 2 】

本パチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 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が、本実施例では発射制御装置 8 4 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

本パチンコ機 5 0 は、バックアップ電源を備え、少なくとも、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1 に設けられた RAM の内容を保持する構成である。尚、パチンコ機 5 0 では、サブ統合制御装置 8 3 に設けられた RAM の内容は保持されない。

【 0 0 4 3 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させる普通図柄作動ゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、一般入賞口 1 3 に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ 1 3 a 等の検出信号が入力される。

【 0 0 4 4 】

主制御装置 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

また、主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている第 1 特別図柄表示装置 9 及び第 2 特別図柄表示装置 1 0 の表示、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9、普通図柄表示装置 7、普通図柄保留表示装置 8 の点灯を制御する。

【 0 0 4 5 】

更に、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド 1 2 b を制御することで普通電動役物（第 2 始動口 1 2）の開閉を制御する。

主制御装置 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールメインコン

10

20

30

40

50

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。

【0046】

また、主制御装置 80 には、ガラス枠開放スイッチ 35、内枠開放スイッチ 36 から検出信号が入力される。具体的な図示を省略するが、内枠 70 の前面からは、ガラス枠開放スイッチ 35 が前後（パチンコ機 50 の前後）に出没可能な出没型のスイッチが突出している。そして、内枠 70 に対して前枠 52 が開放されると、ガラス枠開放スイッチ 35 の前端部が開放されるため、ガラス枠開放スイッチ 35 の突出量が多くなり、ガラス枠開放スイッチ 35 は OFF 状態となる。一方、内枠 70 に対して前枠 52 が閉鎖されると、ガラス枠開放スイッチ 35 の前端部が前枠 52 の裏面で後方に押圧され、ガラス枠開放スイッチ 35 の突出量が少なくなり、ガラス枠開放スイッチ 35 は ON 状態となる。なお、本パチンコ機 50 においては、実際に前枠 52 が開放されても、指（パチンコホールの店員の指）等で、ガラス枠開放スイッチ 35 の前端部を押圧（パチンコ機 50 の後方に向かって押圧）することで、ガラス枠開放スイッチ 35 は ON 状態となる。

10

【0047】

また、外枠 51 に対して内枠 70 が閉鎖状態になると内枠スイッチ 36（図 4 を参照）が ON 状態となり、外枠 51 に対して内枠 70 が開放状態になると内枠スイッチ 36 が OFF 状態となる。更に、ガラス枠開放スイッチ 35 を内枠 70 の裏面側に設けることができる。

【0048】

20

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 20 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 21 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 に払出スイッチ 21 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。

なお、払出制御装置 81 は、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 からの信号が入力され、満杯スイッチ 22 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及び球切れスイッチ 23 により球タンク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ると払出モータ 20 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 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よって起因して払出モータ 20 の駆動を再開させる。

30

【0049】

また、払出制御装置 81 は CR ユニット端子板 24 を介してプリペイドカードユニット（CR ユニット）56 と交信することで払出モータ 20 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 21 に検出され、検出信号は払出制御装置 81 に入力される。なお、CR ユニット端子板 24 は精算表示基板 25 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 25 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

40

【0050】

また、払出制御装置 81 は、外部接続端子 78 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）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。

なお、本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【0051】

発射制御装置 84 は発射モータ 30 を制御して、遊技球を遊技領域 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 からの回転量信号、タッチスイッチ 28 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 29 から発射停止信号

50

が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【 0 0 5 2 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

10

【 0 0 5 3 】

そして、音声制御装置としての機能部（図 4 において音声制御部 8 3 a と表記）は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカ 6 6 からの音声出力を制御、つまり、音量の制御や、音声の種類（例えば、報知音の種類等を制御）する。また、ランプ制御装置としての機能部（図 4 においてランプ制御部 8 3 b と表記）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 2 6 を制御する。

20

【 0 0 5 4 】

また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ユニット 6 7、6 8 を操作した際には、その操作信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。なお、ジョグダイヤル 6 8 を演出図柄制御装置 8 2 に接続する構成にしてもよい。

【 0 0 5 5 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

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

30

なお、本実施例では、サブ統合制御装置 8 3 及び演出図柄制御装置 8 2 は別々の装置に分かれているが、1 つの装置にまとめる構成にしてもよい。

【 0 0 5 6 】

更に、サブ統合制御装置 8 3 には、「年」、「月」、「日」、「曜日」及び「時刻」という情報（以下、時刻情報という）を出力する R T C（リアルタイムクロック）回路 8 3 c が搭載されている。

R T C 回路 8 3 c は、「年」、「月」、「日」、「曜日」及び「時刻」をカウントして、計時して出力する装置である。

この R T C 回路 8 3 c は、所定のバックアップ電源（図示を省略）に接続されており、パチンコ機 5 0（サブ統合装置）へ電力供給が遮断されていても、当該バックアップ電源からの電力供給によって、計時作動が正確かつ安定して実行されるようになっている。つまり、パチンコ機 5 0（サブ統合装置）へ電力供給が遮断されているかを問わず、略正しい日時を計時するようにされている。

40

【 0 0 5 7 】

なお、R T C 回路 8 3 c は、水晶発振器を備えた、クロック信号を発生させるクロックジェネレータ（図示せず）に接続されており、該クロックジェネレータから供給されるクロック信号によって動作する。

この R T C 回路 8 3 c は、時刻情報（年、月、日、曜日、時、分、秒）をカウントして計時を行う機能、予め設定された一定周期で所定のイベントを割り込み発生させる機能、

50

予め設定された時刻（曜日，時，分，秒など）で前記イベントを割り込み発生させる機能などを備える。そして、本実施例では、R T C回路 9 7 が、前記各機能により、現在時刻の情報（年，月，日，曜日，時，分，秒の情報）を示す日付情報コマンドを、一定周期で発生させている。この日付情報コマンドにより、サブ統合制御装置 8 3 は、現在の時刻（年，月，日，曜日，時，分，秒）を正確に把握できる。

なお、本実施例では、R T C回路 8 3 c をサブ統合制御装置 8 3 に搭載したが、主制御装置 8 0 または演出図柄制御装置 8 2 に搭載していてもよい。また、時刻をカウントする装置は、R T C回路に限らず、他の装置（例えば、時刻情報を計時可能なタイマ）を用いることも可能である。

【 0 0 5 8 】

次に、図 5 を用いて、本実施例のパチンコ機 5 0 の作動と、基本的仕様について説明する。

パチンコ機 5 0 は、第 1 始動口 1 1 への入球に起因して第 1 特別図柄の当否判定（以下、第 1 当否判定という）が実行される。また、第 2 始動口 1 2 への入球に起因して第 2 特別図柄の当否判定（以下、第 2 当否判定という）が実行される。

【 0 0 5 9 】

第 1 当否判定が実行されると、第 1 特別図柄の停止図柄（大当たり図柄若しくは外れ図柄）と、変動パターン（第 1 特別図柄が変動表示する時間を特定する変動パターン）が乱数抽選で決定され、決定された変動時間に基づいて第 1 特別図柄表示装置 9 及び演出図柄表示装置 6 の図柄変動を開始する。その後、第 1 特別図柄の変動時間を経過して、第 1 特別図柄表示装置 9 で第 1 特別図柄の停止図柄（確定図柄）が表示され、演出図柄表示装置 6 に第 1 特別図柄に対応する演出図柄が停止表示（確定表示）され、第 1 当否判定の結果を報知される。

【 0 0 6 0 】

また、第 2 当否判定が実行されると、第 2 特別図柄の停止図柄（大当たり図柄若しくは外れ図柄）と、変動パターン（第 2 特別図柄が変動表示する時間を特定する変動パターン）が乱数抽選で決定され、決定された変動時間に基づいて第 2 特別図柄表示装置 1 0 及び演出図柄表示装置 6 の図柄変動を開始する。その後、第 2 特別図柄の変動時間を経過して、第 2 特別図柄表示装置 1 0 で第 2 特別図柄の停止図柄（確定図柄）が表示され、演出図柄表示装置 6 に第 2 特別図柄に対応する演出図柄が停止表示（確定表示）され、第 2 当否判定の結果を報知される。

【 0 0 6 1 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなり、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が大当たり図柄で確定表示されると、条件装置が作動することによって役物連続作動装置が作動して大入賞口 1 4 が賞球の獲得に有利な所定の態様で開放される大当たり遊技が実行される。

【 0 0 6 2 】

但し、本実施例のパチンコ機 5 0 では、第 1 当否判定の結果が大当たりとなる場合も、第 2 当否判定の結果が大当たりとなる場合も、停止図柄（確定表示される大当たり図柄）が、一律に確変大当たり図柄とされる。このため、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の結果が大当たりとなり、変動時間を経過すると、一律に確変大当たり図柄が停止表示（確定表示）される。

【 0 0 6 3 】

そして、確変大当たり図柄が停止表示（確定表示）されると、大当たり遊技を実行した後、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、高確率状態且つ開放延長状態（以下、高確率・開放延長状態という）に制御される。

この高確率・開放延長状態は、大当たり遊技後の当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の実行回数が 9 回になるか、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の結果が大当たりになるまで継続する。

【 0 0 6 4 】

10

20

30

40

50

そして、高確率状態は、当否判定（第1当否判定若しくは第2当否判定）の結果が大当たりになることなく、当否判定（第1当否判定若しくは第2当否判定）を9回実行すると終了し、通常確率状態となるが開放延長状態を継続する。

つまり、本実施例のパチンコ機50の遊技状態が、通常確率状態（低確率状態）且つ開放延長状態（以下、通常確率・開放延長状態という）となる。

【0065】

この通常確率・開放延長状態は、大当たり遊技後の当否判定（第1当否判定若しくは第2当否判定）の実行回数が100回になるか、当否判定（第1当否判定若しくは第2当否判定）の結果が大当たりになるまで継続する。

このように、本実施例のパチンコ機50では、大当たり遊技終了後に遊技上、有利となる特典が、一定期間（特典遊技期間）に亘って付与される。そして、特典遊技期間の途中で特典内容が変化する。具体的には、当否判定の際、大当たりの発生（獲得）を容易とするための特典が、特典遊技期間に亘って付与される。

そして、特典遊技期間の途中で特典内容が変化する。

【0066】

より具体的に説明すると、大当たり遊技終了後の遊技状態は、先ず、特典内容が高い「高確率・開放延長状態」に制御される。そして、「高確率・開放延長状態」で当否判定の結果が大当たりとならない場合、遊技状態は特典内容が低い「通常確率・開放延長状態」に制御される。

更に、当否判定の結果が大当たりとなることなく、大当たり遊技後の当否判定（第1当否判定若しくは第2当否判定）の実行回数が100回になると（特典遊技期間が終了すると）、パチンコ機50の遊技状態は、非開放延長状態に制御される。つまり、パチンコ機50の遊技状態は、通常確率状態（低確率状態）且つ非開放延長状態に制御される。

この通常確率状態（低確率状態）且つ非開放延長状態は、一切の特典が付与されていない状態（通常遊技状態）であり、一般に遊技場（パチンコホール）の始業時において、パチンコ機50の遊技状態は通常遊技状態となる。

【0067】

ここで、高確率状態とは、第1当否判定及び第2当否判定で大当たりと判定される確率（大当たり判定確率）を向上させる確率変動機能が作動する状態をいい、通常確率状態とは、確率変動機能が作動していない状態をいう。そして、通常確率状態において、第1当否判定及び第2当否判定で大当たりとなる確率（大当たり確率）は、「1/100」とされ、高確率状態において、第1当否判定及び第2当否判定で大当たりとなる確率（大当たり確率）は、「1/10」とされている。このように、高確率状態の大当たり確率は、通常確率状態の大当たり確率の約10倍とされ、高確率状態と比較して大当たりを発生し難い状態となっている。

【0068】

また、開放延長状態（時短状態）とは、普通電動役物（第2始動口12）の開放時間を延長する（開放延長機能）とともに、特別図柄及び普通図柄の平均変動時間を短くする時短機能が作動される状態をいい、非開放延長状態（非時短状態）とは開放延長機能及び時短機能が作動していない状態をいう。

【0069】

また、「高確率・開放延長状態」で当否判定を実行可能な上限回数「9回」は「所定回数」の具体例を構成する。また、開放延長状態で当否判定を実行可能な上限回数「100回」は「特定回数（特典遊技期間）」の具体例を構成する。

高確率・開放延長状態は、当否判定を高い大当たり判定確率で、しかも、当該当否判定を高頻度に行うことを内容とする特典が付与される遊技状態である。また、通常確率・開放延長状態は、当否判定を通常の大当たり判定確率で、かつ、当該当否判定を高頻度に行うことを内容とする特典が付与される遊技状態である。

【0070】

また、本実施例では、高確率状態での大当たり確率が原則として、当否判定（第1当否判定若しくは第2当否判定）を「10回」行くと、「1回」の当否判定毎に大当たりを生ずる

10

20

30

40

50

確率が「1 / 10」であるのに対して、高確率状態で実行可能な当否判定の上限回数が「9回」である。このため、「高確率・開放延長状態」で大当りを発生することなく、「通常確率・開放延長状態」に移行するケースを所定頻度で生ずることとなっている。

【0071】

なお、本実施例と異なり、確定表示される大当り図柄として、確変大当り図柄の他に通常大当り図柄も備えるパチンコ50では、通常大当り図柄が停止表示されることに基づく大当り遊技を終了した後、遊技状態が通常確率状態（低確率状態）且つ開放延長状態に制御される（実施例4を参照）。

【0072】

第1始動口11及び第2始動口12への入球による賞球数は3個、その他入賞口13への入球による賞球数は10個となっている。また、大入賞口14への入球による賞球数は10個となっている。更に、大入賞口14への規定入賞数は10個、普通電動役物（第2始動口12）への規定入賞数は9個（図5では図示を省略）となっている。

10

【0073】

普通図柄の当選確率は、非開放延長状態（非時短状態）で「1 / 6」に設定され、開放延長状態（時短状態）で「5 / 6」に設定されている。

普通電動役物（第2始動口12）の開放時間は、非開放延長状態（非時短状態）において「0.2秒を1回」であり、開放延長状態（時短状態）において「1秒を3回」である。

普通図柄の変動時間は、非開放延長状態で平均5秒、開放延長状態で平均1秒とされている。

20

なお、以下の説明において、開放延長状態（時短状態）を電サポ状態（電チューサポート状態）と称し、非開放延長状態（非時短状態）を非電サポ状態（非電チューサポート状態）と称することがある。

【0074】

また、第1当否判定の結果として確変大当り図柄が確定表示された場合に実行される大当り遊技は、50%の比率で所謂「6R大当り遊技」若しくは所謂「8R大当り遊技」とされる。「6R大当り遊技」では大入賞口14を開放するラウンド遊技（1ラウンド最大30秒の開放又は10カウント）を所定のインターバルを間に挟んで6回行い、「8R大当り遊技」では同様なラウンド遊技を同様なインターバルを間に挟んで8回行う。

【0075】

30

第2当否判定の結果として確変大当り図柄が確定表示された場合に実行される大当り遊技は、50%の比率で所謂「8R大当り遊技」若しくは所謂「10R大当り遊技」とされる。ここで、「10R大当り遊技」では前述のラウンド遊技（1ラウンド最大30秒の開放又は10カウント）を所定のインターバルを間に挟んで10回行う。

【0076】

なお、「6R大当り遊技」の実行契機となる大当りを「6R大当り」、「6R大当り」を発生する際に停止表示される大当り図柄を「6R大当り図柄（6R確変大当り図柄）」と称する。また、「8R大当り遊技」の実行契機となる大当りを「8R大当り」、「8R大当り」を発生する際に停止表示される大当り図柄を「8R大当り図柄（8R確変大当り図柄）」と称する。更に、「10R大当り遊技」の実行契機となる大当りを「10R大当り」、「10R大当り」を発生する際に停止表示される大当り図柄を「10R大当り図柄（10R確変大当り図柄）」と称する。

40

このように、本パチンコ機50では、第2当否判定の結果が大当りとなる場合の方が、第1当否判定の結果が大当りとなる場合よりも、より遊技者にとって有利な遊技結果が得られるようになっている。

【0077】

本パチンコ機50では、以下のように遊技が進行する。

まず、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について、図6に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施例では、S10～S65までの1回だけ実

50

行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

【 0 0 7 8 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される (S 1 0)。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていは電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

10

【 0 0 7 9 】

正常割り込みでないと判断されると (S 1 0 : n o)、初期設定 (例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等) が為され (S 1 5)、残余処理 (S 7 0) に移行する。

【 0 0 8 0 】

正常割り込みとの肯定判断がなされると (S 1 0 : y e s)、初期値乱数更新処理が実行される (S 2 0)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に + 1 するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「 3 9 6 6 」のときには次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「 3 9 6 6 」までの 3 9 6 7 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

20

【 0 0 8 1 】

S 2 0 に続く大当り決定用乱数更新処理 (S 2 5) は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、最大値である「 3 9 6 6 」のときは次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「 3 9 6 6 」までの 3 9 6 7 個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当り決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が 2 5 0 であったとすると、大当り決定用乱数は「 2 5 0 」 「 2 5 1 」 「 2 5 2 」・・・「 3 9 6 6 」 「 0 」 「 1 」・・・と更新されていく。

30

【 0 0 8 2 】

なお、大当り決定用乱数が 1 巡 (3 9 6 7 回、更新されること) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にし、大当り決定用乱数は、その初期値から + 1 するインクリメント処理を行う。そして、再び大当り決定用乱数が 1 巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当り決定用乱数が「 2 4 9 」になると 1 巡であるから、「 2 4 9 」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 2 4 9 」 「 8 7 」 「 8 8 」・・・「 3 9 6 6 」 「 0 」 「 1 」・・・「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

大当り図柄決定用乱数更新処理 (S 3 0) は「 0 」～「 9 9 」の 1 0 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

40

【 0 0 8 3 】

S 3 0 に続く当り決定用乱数更新処理 (S 3 5) は、「 0 」～「 9 9 6 」の 9 9 7 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

なお、当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

【 0 0 8 4 】

50

S 3 5 に続くリーチ判定用乱数更新処理 (S 4 0) は、「 0 」 ~ 「 2 2 8 」 の 2 2 9 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時にリーチとなる値の数は 2 1 で、値は「 0 」 ~ 「 2 0 」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時にリーチとなる値の数は 5 で、値は「 0 」 ~ 「 4 」であり、高確率状態時にリーチとなる値の数は 6 で、値は「 0 」 ~ 「 5 」である。

【 0 0 8 5 】

S 4 0 に続く変動パターン決定用乱数更新処理 (S 4 5) は、「 0 」 ~ 「 1 0 2 0 」 の 1 0 2 1 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

【 0 0 8 6 】

続く入賞確認処理 (S 5 0) では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 への入賞、大入賞口 1 4、一般入賞口 1 3 への入賞及び普通図柄作動ゲート 1 7 への入球の確認、及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御装置 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

各始動口及び作動口への入賞 (入球) 確認処理 (始動入賞処理) 等については、後述する。

【 0 0 8 7 】

なお、本実施例では、遊技球が第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 でそれぞれ 4 個までとしており、保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 に入賞しても賞球 (3 個) が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【 0 0 8 8 】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理 (S 5 5) を行う。この当否判定処理 (S 5 5) が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理 (S 6 0) が実行される。

各出力処理 (S 6 0) では、遊技の進行に応じて主制御装置 8 0 は演出図柄制御装置 8 2、払出制御装置 8 1 発射制御装置 8 4、サブ統合制御装置 8 3、大入賞口ソレノイド 1 4 b、等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理 (S 5 0) により遊技盤 1 上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置 8 1 に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 8 3 に出力する処理を、パチンコ機 5 0 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 8 2 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【 0 0 8 9 】

続く不正監視処理 (S 6 5) は、普通入賞口 1 3 に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置 8 0 に設けている。

【 0 0 9 0 】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理 (S 7 0) から構成されるが、前述した S 2 0 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述した S 1 0 ~ S 6 5 までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図 6 に示された割り込み処理が 1 回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が 1 巡したときの、初期値乱数の値 (0 ~ 3 9 6 6 の 3 9 6 7 通り) が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか 1 / 3 9

10

20

30

40

50

67である。また、前述した当り決定用乱数更新処理(S35)も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

【0091】

次に、図7を用いて、特別図柄に関する入賞確認処理(以下、特図入賞確認処理という)について説明する。この特図入賞確認処理は、図6のメインルーチンの入賞確認処理(S50)のサブルーチンの1つである。

特図始動入賞確認処理が起動すると、主制御装置80は、第1始動口スイッチ11aの検出信号に基づいて、第1始動口11に遊技球が入球したか否かを判断する(S200)。肯定判断なら(S200:yes)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第1保留記憶が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S202)。また、第1始動口11に遊技球が入球したと判断された場合には(S200:yes)、主制御装置80から払出制御装置81に対して賞球(3個)の払い出しを指示する信号を出力する構成となっている。

10

【0092】

第1保留記憶が満杯でなければ(S202:no)、上記の各乱数を第1保留記憶として記憶し、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯数を1増加させる。既に4個の第1保留記憶があれば(S202:yes)保留記憶せず、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯数を増やすこともなくS210へ移行する。

【0093】

第1始動口11に遊技球が入球していないと判定された場合(S200:no)もS210に進み、第2始動口スイッチ12aの検出信号に基づいて、第2始動口12に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断(S210:yes)なら、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第2保留記憶が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S212)。また、第2始動口12に遊技球が入球したと判断された場合には(S210:yes)、主制御装置80から払出制御装置81に対して賞球(3個)の払い出しを指示する信号を出力する構成となっている。

20

【0094】

第2保留記憶が満杯でなければ(S212:no)、上記の各乱数を第2保留記憶として記憶し、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数を1増加させる(S214)。既に4個の第2保留記憶があれば(S212:yes)、第2保留を記憶せず、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯数も増やさずに本処理を終了(リターン)する。また、第2始動口12に遊技球が入球していない場合(S210:no)も、本処理を終了する。

30

【0095】

また、S200において行われる判定処理、S210において行われる判定処理よりも前に主制御装置80から払出制御装置81に対して賞球(3個)の払い出しを指示する信号を出力するため、第1保留記憶、第2保留記憶が満杯であっても賞球が払い出されることになる。

更に、サブ統合制御装置83は第1保留情報コマンド(第1保留記憶数指示コマンド)、若しくは、第2保留情報コマンド(第2保留記憶数指示コマンド)を受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置6上で表示する各保留記憶数を変化させる指示信号を演出図柄制御装置82に送信する。

40

【0096】

次に、図8～13を用いて、特別図柄に関する当否判定処理(特図当否判定処理)について説明する。この特図当否判定処理は、図6に示すメインルーチンの当否判定処理(S55)のサブルーチンの1つである。

特別図柄当否判定処理を起動すると、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する(S320)。特別電動役物が作動中である場合には(S320:yes)、大当り遊技処理へ移行する。また、S320の判定が否定判定であり(S320:no)、特別図柄が変動中でなく(S322:no)、確定図柄の表示中でも

50

なければ (S 3 2 4 : n o)、図 9 の S 3 3 0 に移行し、第 2 保留記憶 (上記、図 7 の S 2 0 4 による保留記憶) があるか否かを判定する (S 3 3 0)。

【 0 0 9 7 】

この保留記憶があれば (S 3 3 0 : y e s)、第 2 保留記憶数をデクリメントし (S 3 3 2)、S 3 3 8 に進む。

一方、第 2 保留記憶がなければ (S 3 3 0 : n o)、第 1 保留記憶 (上記、図 7 の S 2 1 4 による保留記憶) があるか否かを判断する (S 3 3 4)。そして、第 1 保留記憶があれば (S 3 3 4 : y e s)、第 1 保留記憶数をデクリメントし (S 3 3 6)、S 3 3 8 に進む。

【 0 0 9 8 】

また、第 1 保留記憶がなければ (S 3 3 4 : n o)、待機コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信した後 (S 3 3 7)、大当り遊技処理へ移行する。この待機コマンドは、特別図柄が変動しておらずパチンコ機 5 0 が「待機状態 (所謂「客待ちの状態」) であることを示すコマンドである。本パチンコ機 5 0 では、このように、第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶が何れも「ゼロ」でない場合には、第 2 保留記憶を優先的に処理する。

【 0 0 9 9 】

S 3 3 8 では確変フラグがセットされている (すなわち 1) か否かを判定する。ここで確変フラグが 1 とは、現在のパチンコ機 5 0 が高確率遊技状態であることを意味する。

S 3 3 8 の処理で肯定判断であれば (S 3 3 8 : y e s)、S 2 0 4 若しくは S 2 1 4 で読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する (S 3 4 0)。

【 0 1 0 0 】

一方、S 3 3 8 の処理で否定判断であれば (S 3 3 8 : n o)、S 2 0 4 若しくは S 2 1 4 で読み込んだ大当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する (S 3 4 4)。

S 3 4 0 または S 3 4 4 の判定に基づき、大当りか否かを判定し (S 3 5 0)、大当りであると判定される場合には (S 3 5 0 : y e s)、大当り図柄決定用乱数を用いた乱数抽選によって大当り図柄を決定する (S 3 5 2)。

【 0 1 0 1 】

ここで、主制御装置 8 0 が、第 1 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、大当りか否かを判定することが「第 1 当否判定」に相当する。また、第 2 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、大当りか否かを判定することが「第 2 当否判定」に相当する。

【 0 1 0 2 】

そして、「第 1 当否判定」の結果が大当りである場合には、第 1 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り図柄決定用乱数を用いた乱数抽選によって大当り図柄を決定する。この場合、図 5 に示すように、大当り図柄が「6 R 大当り図柄 (第 1 特別図柄に関する第 1 の確変図柄) 及び 8 R 大当り図柄 (第 1 特別図柄に関する第 2 の確変図柄) 」のうちの何れかに、各々 5 0 % の割合で決定される。

【 0 1 0 3 】

また、「第 2 当否判定」の結果が大当りである場合には、第 2 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り図柄決定用乱数を用いた乱数抽選によって大当り図柄が、「8 R 大当り図柄 (第 2 特別図柄に関する第 1 の確変図柄) 及び 1 0 R 大当り図柄 (第 2 特別図柄に関する第 2 の確変図柄) 」のうちの何れかに、各々 5 0 % の割合で決定される (図 5 を参照)。

【 0 1 0 4 】

そして、S 3 5 2 の処理で大当り図柄を決定すると、変動パターン決定処理 (S 3 5 4) に移行する。

この変動パターン決定処理 (S 3 5 4) では、変動パターン決定用乱数によって大当り変動パターンを決定する。ここで、変動パターンによって、大当り図柄を停止表示される

10

20

30

40

50

までの変動時間（特別図柄の変動時間）が特定されるが、当否判定の結果が大当りの場合に実行される変動（以下、大当り変動という）に対応する演出表示（演出図柄の変動表示）では、一律にリーチ（リーチ表示とそれに続くリーチ演出）を行う。このため、パチンコ機50の遊技状態（開放延長状態、非開放延長状態）が何れであっても、長目（当否判定の結果が外れとなる場合に比べて長目）の変動時間が決定される可能性が高くなっている。

【0105】

そして、変動パターン決定処理後、大当り設定処理を行った後（S356）、S364の処理に移行する。

ここで、大当り設定処理とは決定した大当り図柄(図5を参照)によって、大当り遊技実行後の遊技状態（高確率状態となるか、時短状態となるか等）や大当り遊技にかかる情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）を取得する処理である。

【0106】

S350において外れと判定された場合は(S350: no)、外れ図柄を決定する（S358）。そして、外れ図柄を決定すると、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S360）。こうして、変動パターンが設定されると、外れ設定処理を行った後（S362）、S364の処理に移行する。なお、外れ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ-1する。

【0107】

このS360では、リーチ判定用乱数がリーチを発生させる値と判定される場合には、その時点の遊技状態を考慮した変動パターンテーブルと、変動パターン決定用乱数とを用いて変動パターンを決定する。ここで、当否判定の結果が外れである場合、演出図柄の変動表示においてリーチ（リーチ表示とそれに続くリーチ演出）を行う場合を「リーチ外れ」と称し、リーチを行わない場合を「単純外れ」と称することとする。

図10(a)に示すように、当否判定の結果が外れであり、リーチを行わない場合（単純外れの場合）であって、遊技状態が非開放延長状態である場合、「単純外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定し、遊技状態が開放延長状態である場合、「単純外れ且つ開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定する。

【0108】

当否判定の結果が外れであり、リーチを行う場合（リーチ外れの場合）であって、遊技状態が非開放延長状態である場合、「リーチ外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定し、遊技状態が開放延長状態である場合、「リーチ外れ且つ開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定する。この場合も、当否判定の結果が大当りである場合と同様に、開放延長用の変動パターンテーブルを参照して決定される変動時間は、非開放延長用の変動パターンテーブルを参照して決定される変動時間よりも短か目とされる。

一般に単純外れ時（リーチ表示とそれに続くリーチ演出を伴わない場合）において「単純外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」参照して決定する変動パターンは、リーチ外れ時（リーチ表示とそれに続くリーチ演出を伴う場合）において「リーチ外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」参照して決定する変動パターンに比べて短い変動時間を特定する。

【0109】

S356又はS362に続いては、上述の抽選結果を示すデータをサブ統合制御装置83に出力し（S364）、大当り遊技処理へ移行する。ここで、このS364でサブ統合制御装置83に送信されるデータは、「当否判定の結果を示すデータ（大当りか、外れを示すデータ）」と、「当否判定の結果が大当りの場合、大当りの種類を示すデータ（発生する大当りが、通常大当りであることを示すデータ、若しくは、確変大当りであることを示すデータ）」と、「当否判定の結果が外れの場合、当該外れがリーチ外れか、単純外れ

10

20

30

40

50

かを示すデータ」と、「変動時間を指定する変動パターンのデータ（変動パターンコマンド）」と、が含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）」である。

また、S 3 6 4 の処理により演出図柄表示装置 6 では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置 8 0 によって開始される。

【 0 1 1 0 】

図 8 の S 3 2 2 において特別図柄が変動中（S 3 2 2 : y e s ）と判定された場合には、図 1 0 （ b ）の S 3 6 6 に移行し、図柄変動時間（S 3 5 4、又は S 3 6 0 の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。そして、否定判定の場合には（S 3 6 6 : n o ）、そのまま大当り遊技処理に移行する。一方、肯定判定の場合には（S 3 6 6 : y e s ）、確定図柄表示処理（S 3 6 8 ）を行なってから大当り遊技処理を行う。なお、確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置 8 3 に出力するとともに、特別図柄表示装置 9 , 1 0 にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

10

【 0 1 1 1 】

図 8 の S 3 2 4 において確定図柄を表示中と判定された場合には（S 3 2 4 : y e s ）、図 1 1 の S 3 7 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合（S 3 7 0 : n o ）は大当り遊技処理を行う。

これに対し、S 3 7 0 において肯定判定（S 3 7 0 : y e s ）の場合は、確定図柄の表示を終了し（S 3 7 2 ）、確定表示された特別図柄が大当りになる図柄か否かを判定する（S 3 7 4 ）。

20

【 0 1 1 2 】

S 3 7 4 で大当りになる図柄（大当り図柄）であると判定された場合（S 3 7 4 : y e s ）は、大当り発生時の特典フラグ解除処理を実行する（S 3 7 6 ）。

ここで、特典フラグとは、当否判定を有利な状態で実行することを示すフラグであって、確変フラグと、時短フラグが該当する。そして、S 3 7 6 の特典フラグ解除処理においては、特典フラグの設定の有無を判定し、その判定結果に基づいて、特典フラグが解除する処理が実行される。なお、特典フラグ解除処理の更に具体的な内容に関しては後述する。

【 0 1 1 3 】

特典フラグ解除処理（S 3 7 6 ）を実行すると、S 3 8 4 に移行し、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理を行う。この場合、図 1 3 （ a ）に示すように、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、通常確率・非開放延長状態であることを示す情報（コマンド）が、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に送信される。

30

そして、S 3 8 4 を実行すると、続く S 3 8 6 にて条件装置作動開始処理を実行する。この条件装置作動開始処理により、大当りフラグがセットされる。

【 0 1 1 4 】

この後、S 3 8 6 に続く S 3 8 8 にて役物連続作動装置を作動させる。

S 3 8 8 を行くと、続く S 3 9 0 において大当り遊技開始処理を行なう。大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド（以下、大当り遊技開始コマンドという）及び大当り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。大当り遊技開始処理が終了すると、大当り遊技処理を行なう。

40

【 0 1 1 5 】

ここで、図 1 2 を用いて特典フラグ解除処理について説明する。

この特典フラグ解除処理が開始されると、確変フラグが 1 か否かを判定する（S 3 7 6 a ）。つまり、高確率状態で発生した大当りであるか否かを判定する。そして、S 3 7 6 a で肯定判定されると（S 3 7 6 a : y e s ）、S 3 7 6 b に移行し、時短フラグが 1 か否かを判定する。

【 0 1 1 6 】

そして、S 3 7 6 b で肯定判定される場合には（S 3 7 6 b : y e s ）、S 3 7 6 c に移行し、確変フラグ及び時短フラグの値を「 0 」とし、特典フラグ解除処理をリターンす

50

る。一方、S 3 7 6 bで否定判定される場合には、S 3 7 6 dに移行し、確変フラグの値を「0」とし、特典フラグ解除処理をリターンする。

【0117】

但し、本パチンコ機50では、確変フラグの値を「1」としつつ実行可能な当否判定の上限回数が「9回」、時短フラグの値を「1」としつつ実行可能な当否判定の上限回数が「100回」とされている。このため、確変フラグの値が「1」であれば(S 3 7 6 a : y e s)、必ず、時短フラグが「1」であるため、S 3 7 6 bで否定判定されることは無い。つまり、S 3 7 6 aで肯定判定されるケースは、大当たり発生時の遊技状態が高確率・開放延長状態である。

【0118】

一方、確変フラグの値が「0」であれば(S 3 7 6 a : n o)、S 3 7 6 eに移行し、時短フラグの値が「1」であるか否かを判定する。このS 3 7 6 eで否定判定される場合(S 3 7 6 e : n o)、そのまま特典フラグ解除処理をリターンする。

【0119】

これに対して、S 3 7 6 eで肯定判定される場合(S 3 7 6 e : y e s)には、S 3 7 6 fに移行し、時短フラグの値を「0」とする。つまり、大当たり発生時の遊技状態が通常確率・開放延長状態である場合には、S 3 7 6 fに移行し、時短フラグの値を「0」とする。

S 3 7 6 fを行うと、S 3 7 6 iに移行し、特定大当たり発生コマンドをサブ統合制御装置83に送信する(S 3 7 6 i)。そして、S 3 7 6 iを実行すると、特典フラグ解除処理をリターンする。

【0120】

ここで、特定大当たり発生コマンドとは、通常確率・開放延長状態で大当たりを発生したことを示すフラグである。つまり、通常確率・開放延長状態で大当たりを発生した場合には、主制御装置80からサブ統合制御装置83に「特定大当たり発生コマンド」が送信される。そして、サブ統合制御装置83は「特定大当たり発生コマンド」を受信することで、通常確率・開放延長状態で大当たりを発生した旨の情報を取得し、大当たり遊技を終了する際に演出モードを所望の演出モード(特別演出モード)に設定することができる(後述する)。

【0121】

図11に戻り更に説明する。

S 3 7 4で、確定表示させた特別図柄が大当たりになる表示でないと判定された場合は(S 3 7 4 : n o)、確変フラグが1か否かを判定し、1であれば(S 3 9 2 : y e s)、確変回数が0か否かを判定する(S 3 9 4)。そして、確変回数が0であれば(S 3 9 4 : y e s)、S 3 9 6にて確変フラグを0にしてS 3 9 8に進む。一方、確変フラグが1でないとき(S 3 9 2 : n o)又は確変回数が0ではないとき(S 3 9 4 : n o)はそのままS 3 9 8に移行する。

このS 3 9 8では、時短フラグが1か否かを判定し、1であれば(S 3 9 8 : y e s)、時短回数が0か否かを判定する(S 4 0 0)。そして、時短回数が0であれば(S 4 0 0 : y e s)、S 4 0 4にて時短フラグを0にし、S 4 0 8に進む。

また、時短フラグが1でないとき(S 3 9 8 : n o)又は時短回数が0ではないとき(S 4 0 0 : n o)はそのままS 4 0 8に移行する。

【0122】

S 4 0 8では、主制御装置80が現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間(600ms)後にサブ統合制御装置83に送信し、大当たり遊技処理へ移行する。

【0123】

次に、図13(b)を用いて、S 4 0 8について説明する。

大当たり遊技を終了後、当否判定の結果が連続して「9回」に亘って外れになると、S 3 9 4の肯定判定(S 3 9 4 : y e s)、を経てS 3 9 8に移行する。この場合、当否判定の結果が連続して外れになることが「100回」未満であるため(未だ「9回」であるた

10

20

30

40

50

め)、S 4 0 0で否定判定され(S 4 0 0 : n o)、S 4 0 8に移行する。

つまり、確変フラグの値が「0」になったが(S 3 9 4 : y e s)、時短フラグの値が「1」である(S 3 9 8 : y e s)。この場合、通常確率・開放延長状態であること(高確率・開放延長状態を終了し、通常確率・開放延長状態(時短状態)に移行したことを示すコマンド)が、主制御装置80からサブ統合制御装置83に送信される。

【0124】

この後、大当たり遊技を終了後、当否判定の結果が連続して「100回」に亘って外れになると、S 4 0 0で肯定判定され(S 4 0 0 : y e s)、S 4 0 4を経てS 4 0 8に移行する。

つまり、確変フラグの値が「0」(S 3 9 2 : n o)で、しかも、時短フラグの値が「0」(S 3 9 8 : n o)となる。この場合、通常確率・非開放延長状態であること(通常確率・開放延長状態を終了し、通常確率・非開放延長状態(非時短状態)に移行したことを示すコマンド)が、主制御装置80からサブ統合制御装置83に送信される(S 4 0 8)。

10

このように、主制御装置80からサブ統合制御装置83に、その時点の遊技状態を示すコマンドが送信されるため、サブ統合制御装置83はその時点の遊技状態に適応した演出を実行することができる。

【0125】

なお、本実施例の場合、特別図柄当否判定処理における主制御装置80からサブ統合制御装置83に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

20

【0126】

次に図14から図16を用いて、大当たり遊技処理について説明する。

まず、図14に示すように、大当たり遊技処理において、主制御装置80は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する(S 5 0 0)。役物連続作動装置が作動中で(S 5 0 0 : y e s)、大入賞口14が開放中であるか否かを判定し(S 5 0 2)、大入賞口14が閉鎖中であると判定された場合には(S 5 0 2 : n o)、ラウンド遊技間のインターバル中により大入賞口14が閉鎖しているか否かを判断する(S 5 0 6)。

30

【0127】

ラウンド遊技間のインターバル中でもない場合は(S 5 0 6 : n o)、大当たり終了演出中であるか判定する(S 5 0 8)。これも否定判定の場合は(S 5 0 8 : n o)、今から大当たり遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する(S 5 1 0)。大当たり開始演出時間が経過した場合は(S 5 1 0 : y e s)、大入賞口開放処理(S 5 1 2)を行なって、大当たり遊技処理を終了(リターン)する。

なお、S 5 0 0において、役物連続作動装置が作動していない場合には(S 5 0 0 : n o)、大当たり遊技処理を終了する。また、S 5 1 0において、大当たり開始演出時間を経過していない場合も(S 5 1 0 : n o)、大当たり遊技処理を終了する。

【0128】

40

大入賞口14が開放中であると判定された場合は(S 5 0 2 : y e s)、図15のS 5 1 4に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では大入賞口14への規定入賞数は10個だが、8個、9個でもよく、特に限定するものではない。

大入賞口14に10個入賞していない場合(S 5 1 4 : n o)には、S 5 1 6に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。開放時間が終了した場合(S 5 1 6 : y e s)には、S 5 1 8に移行する。また、大入賞口14の開放時間が終了していない場合には(S 5 1 6 : n o)、そのまま大当たり遊技処理を終了(リターン)する。

【0129】

S 5 1 4において、大入賞口14に遊技球が10個入賞した場合には(S 5 1 4 : y e s)、大入賞口閉鎖処理(S 5 1 8)を行い、大当たりインターバル処理(S 5 2 0)を行

50

い、大当たり遊技処理を終了（リターン）する。

【 0 1 3 0 】

図 1 4 に戻る。図 1 4 の S 5 0 6 でインターバル中であると判定された場合は（ S 5 0 6 : y e s ）、図 1 5 の S 5 2 2 に進み、ラウンド遊技間のインターバル時間が経過したか否かを判定する。ラウンド遊技間のインターバル時間が経過している場合（ S 5 2 2 : y e s ）は、直前に大入賞口 1 4 が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する（ S 5 2 4 ）。また、ラウンド遊技間のインターバル時間が経過していない場合には（ S 5 2 2 : n o ）、そのまま大当たり遊技処理を終了（リターン）する。S 5 2 4 において、最終ラウンドであれば（ S 5 2 4 : y e s ）、大当たり終了演出処理（ S 5 2 6 ）を行い、大当たり遊技処理を終了（リターン）する。

10

【 0 1 3 1 】

S 5 2 4 において、最終ラウンドでなければ（ S 5 2 4 : n o ）、大入賞口 1 4 を開放する処理（ S 5 2 8 ）を行い、大当たり遊技処理を終了（リターン）する。なお、大入賞口 1 4 を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置 8 3 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 8 3 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【 0 1 3 2 】

図 1 4 に戻る。図 1 4 の S 5 0 8 で大当たりの終了演出中であると判定された場合は（ S 5 0 8 : y e s ）、図 1 6 の S 5 3 0 に進み、大当たり終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当たり終了演出時間が経過した場合には（ S 5 3 0 : y e s ）、役物連続作動装置の作動を停止し（ S 5 3 2 ）、条件装置の作動を停止し（ S 5 3 4 ）、S 5 3 6 に移行する。

20

また、大当たり終了演出時間が経過していない場合には（ S 5 3 0 : n o ）、大当たり遊技処理を終了（リターン）する。

そして、S 5 3 6 において、主制御装置 8 0 は、次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する。肯定判定の場合には（ S 5 3 6 : y e s ）、確変回数を設定し（ S 5 3 8 ）、確変フラグを 1 に設定する（ S 5 4 0 ）。確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。

【 0 1 3 3 】

本パチンコ機 5 0 は、「全大当たり図柄が確変大当たり図柄（以下、全図柄確変図柄機という）」であり、大当たりを発生すると、全てが確変大当たりである。よって、S 5 3 8 において確変回数は一律に「 9 回」に設定される。つまり、大当たり遊技終了後において、高確率状態で当否判定を行う上限期間（所定回数）として、「 9 回」が設定される。なお、上限期間（所定回数）は、「 9 回」に限定されず、「 9 回」未満の回数（例えば、「 5 回」）に設定したり、「 9 回」以上の回数（例えば、「 1 5 回」）に設定したりすることもできる。但し、この場合、高確率状態で当否判定の結果が大当たりとなる可能性が高くなる。

30

【 0 1 3 4 】

S 5 3 6 で否定判定されるか（ S 5 3 6 : n o ）、S 5 4 0 を実行すると、S 5 4 4 に移行し、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。

本実施例では、S 5 4 4 で一律に肯定判定され、続いて、時短回数を設定する処理（ S 5 4 6 ）と、時短フラグを 1 に設定する処理（ S 5 4 8 ）とを行った後、S 5 5 4 に移行する。また、時短フラグを 1 にする場合には、特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能をセットする。

40

【 0 1 3 5 】

本パチンコ機 5 0 においては、S 5 4 6 で時短回数は 1 0 0 回に設定される。

つまり、大当たり遊技終了後において、開放延長状態で当否判定を行う上限期間（特定回数）として、「 1 0 0 回」が設定される。なお、上限期間（特定回数）は、「 1 0 0 回」に限定されず、「 1 0 0 回」未満の回数（例えば、「 2 0 回」）に設定したり、「 1 0 0 回」以上の回数（例えば、「 1 5 0 回」）に設定したりすることもできる。

【 0 1 3 6 】

50

S 5 5 4において、主制御装置 8 0 は、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理を行ない、続く S 5 5 6 において、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する。そして、大当り遊技処理をリターンする。

【 0 1 3 7 】

本パチンコ機 5 0 では、S 5 5 6 において、大当り後の遊技状態が高確率・開放延長状態になることを示すコマンドがサブ統合制御装置 8 3 に送信される。これにより、パチンコ機 5 0 の遊技状態は、大当り遊技中の通常確率・非開放延長状態から、高確率・開放延長状態に変更される。

このように、本パチンコ機 5 0 では、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に、大当り遊技後に開始される遊技状態を示すコマンドが送信されるため、サブ統合制御装置 8 3 はその遊技状態（後述する S T 状態）に適応した演出を実行することができる。

10

【 0 1 3 8 】

次に、図 1 7 を用いて、本実施例のパチンコ機 5 0 で実行される演出の概要について簡単に説明する。

本パチンコ機 5 0 においてサブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信される各コマンド（図 1 1 に示す S 3 9 0、図 1 2 に示す S 3 7 6 i、図 1 1 に示す S 4 0 8、図 1 6 に示す S 5 5 6 に示す各コマンド）に基づいて、演出図柄制御装置 8 2 等を制御し、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a で行う表示演出（変動表示演出）を行ったり、スピーカ 6 6 から発生される効果音を制御したり、電飾用の L E D ・ランプ 2 6 の発光態様を制御する。

20

【 0 1 3 9 】

本パチンコ機 5 0 において、主制御装置 8 0 から S 3 9 0 で送信された大当り遊技開始コマンドを受信すると、サブ統合制御装置 8 3 は演出モードを大当り中モードに設定する。つまり、大当り遊技が実行されている間は演出モードを大当り中モードに設定する。

大当り遊技を終了し、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に高確率・開放延長状態に移行したことを示す状態指定コマンド（図 1 6 の S 5 5 6 を参照）が送信されると、サブ統合制御装置 8 3 は演出モードを大当り中モードから S T モードに移行させる。

ここで、本パチンコ機 5 0 の遊技状態が高確率・開放延長状態に制御される期間（当否判定の回数が「 9 回」になるまでの期間）を「 S T 期間」と称する。

【 0 1 4 0 】

30

この後、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に通常確率・開放延長状態に移行したことを示す状態指定コマンド（図 1 1 の S 4 0 8 を参照）が送信されると、サブ統合制御装置 8 3 は演出モードを S T モードから時短モードに移行させる。

ここで、本パチンコ機 5 0 の遊技状態が通常確率・開放延長状態に制御される期間（当否判定の回数が「 1 0 0 回」になるまでの期間）を「時短・開放延長期間」と称する。

【 0 1 4 1 】

この後、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に通常確率・非開放延長状態に移行したことを示す状態指定コマンド（図 1 1 の S 4 0 8 を参照）が送信されると、サブ統合制御装置 8 3 は演出モードを時短モードから通常モードに移行させる。

ここで、本パチンコ機 5 0 の遊技状態が通常確率・非開放延長状態に制御される期間（当否判定の回数が「 1 0 0 回」になった以降の期間）を「通常遊技期間」と称する。

40

【 0 1 4 2 】

このように、本パチンコ機 5 0 では、大当り遊技を実行した後、当否判定の結果が大当りとなることなく、遊技が進行すると、演出モードは「 S T モード」、「時短モード」、「通常モード」の順に推移する。

【 0 1 4 3 】

これに対し、図 1 7 (a) に示すように、「時短・開放延長期間」以外の期間（ S T 期間若しくは通常遊技期間）に当否判定の結果が大当りとなると（一律に確変大当りとなると）、大当り遊技後の演出モードは、「 S T モード」から開始される。

一方、図 1 7 (b) に示すように、「時短・開放延長期間（時短期間）」に当否判定の

50

結果が大当たりとなると（確変大当たりとなると）、大当たり遊技後の演出モードは、「特別演出モード（図中、第１特別演出モードと表記）」から開始される。そして、特別演出モード（ＳＴ期間において、演出モードが特別演出モードに制御された期間）に当否判定の結果が大当たりとなると、ＳＴモードに移行する。

【０１４４】

この後、当否判定の結果が大当たりとなることなく遊技が進行し、ＳＴ期間を終了すると、演出モードは「時短モード」、「通常モード」の順に推移する。

なお、図１７中の下向き矢印（白抜き矢印）Ａは、ＳＴモード（ＳＴ期間）に大当たりが発生し、大当たり遊技中の演出モード（大当たり中モード）に移行することを示している。また、横向き矢印（太文字矢印）Ｂは、大当たり遊技終了後に大当たりを発生しないとすると、当否判定の実行回数に基づいて演出モードが、「ＳＴモード」、「時短モード」、「通常モード」の順に推移することを示している。

10

【０１４５】

次に、図１８～図２０を用いて、本実施例のパチンコ機５０で実行される演出モード等について説明する。

図１８（ａ）は、演出モードが通常モードである場合（通常モードフラグの値が「１」である場合）において、演出図柄表示装置６の画面６ａに表示される表示態様を示すものである。

演出図柄表示装置６の画面６ａには、演出図柄の変動表示と停止表示を行う変動表示演出の制御を行う際の演出モードでは、演出図柄の変動表示と停止表示が行われる変動表示領域６Ｈが出現する。

20

【０１４６】

つまり、演出モードが通常モード、時短モード、ＳＴモード若しくは特別演出モード（後述する）である場合において画面６ａに変動表示領域６Ｈが出現する。一方、演出モードが大当たり中モードである場合において、画面６ａに変動表示領域６Ｈが出現しない。蓋し、大当たり遊技中は、特別図柄及びそれに対応する演出図柄の変動や停止表示が実行されないからである。

【０１４７】

また、演出モードを問わず、演出図柄表示装置６の画面６ａには、その時点の演出モードを示唆するキャラクタや、動画、実写画像等を表示して関連演出を表示する関連演出領域６Ｆが出現する。

30

【０１４８】

演出モードが通常モード、時短モード、ＳＴモード若しくは特別演出モードである場合、特別図柄の変動開始に呼応して、図１８（ａ）等）に示すように、変動表示領域６Ｈにおいて左右中の演出図柄が縦方向に変動（スクロール変動）を開始する。そして、変動表示領域６Ｈにおいては、前述の変動パターンで特定される変動時間（特別図柄の変動時間）が経過すると、当否判定の結果を示す組み合わせで停止する。なお、本実施例においては、演出図柄の変動を３桁の構成図柄で実行するが、構成図柄の数は特に問わず、１個であってもよいし、３以外の複数であってもよい。また、本実施例では、演出図柄のスクロール方向を縦方向としたが、本実施例とは異なり、横方向であってもよい。更に、変動表示領域６Ｈにおいて、左側に表示される構成図柄を左演出図柄６Ｌ、右側に表示される構成図柄を右演出図柄６Ｒ、中央に表示される構成図柄を中演出図柄６Ｃという。

40

【０１４９】

また、演出図柄表示装置６の画面６ａには、第１保留記憶数表示領域６Ａと、第２保留記憶数表示領域６Ｂが出現する。第１保留記憶数表示領域６Ａは、画面６ａの左下縁側に出現し、第１保留記憶の記憶数を表示される保留図柄（赤色）ａ１の個数で表示する。また、第２保留記憶数表示領域６Ｂは、画面６ａの右下縁側に出現し、第２保留記憶の記憶数を表示される保留図柄（青色）ｂ１の個数で表示する。なお、図１８（ａ）では、保留記憶数表示領域６Ａ、６Ｂに保留図柄が表示されていることを「ハッチング表示」で示し、表示されていないことを「白抜きの破線表示」で示している。

50

【 0 1 5 0 】

なお、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a の背景色は通常モードにおいて「白色」、S T モードにおいて「赤色」、時短モードにおいて「青色」、特別演出モードにおいて「黄色」、大当たりモード中で「緑色」とされ、背景色の変化によっても、演出モードの変化を認識可能となっている。

【 0 1 5 1 】

図 1 8 (b) は、演出モードが大当たり中モードである場合（大当たり中フラグの値が「1」である場合）の演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に表示される表示態様を示すものである。

この演出モードが大当たり中モードである場合には、「大当たり開始演出」を実行した後、大当たりラウンドの進行に合わせて、「ラウンド演出」と「インターバル演出」を行う。

10

そして、最終のラウンド遊技を終了すると、大当たり終了演出を経て、演出図柄（特別図柄）を変動可能なモードに移行する。

【 0 1 5 2 】

この場合、図 1 9 に示すように、大当たり遊技後の演出モードが「S T モード」若しくは「特別演出モード」に移行する。

「S T モード」では、図 1 9 (a) に示すように、現在の演出モードが S T モードであることを示す表示（S T フラグの値が「1」であることを示す表示）が、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a で実行される。

「特別演出モード」では、図 1 9 (g) に示すように、現在の演出モードが特別演出モードであることを示す表示（特別演出モードフラグの値が「1」であることを示す表示）が、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a で実行される。この「特別演出モード」では、後述するように、定期演出（希少演出）と同様な演出が実行される（図 2 0 (a) を参照）。

20

【 0 1 5 3 】

図 1 9 (a) に示すように、「S T モード（S T 期間）」においては、遊技状態が高確率状態・開放延長状態に制御され、他の遊技状態に制御される場合に比べて大当たり確率が高く、大当たり獲得できる可能性が高い状態とされる。このため、画面 6 a では、大当たりを獲得する上で特に有利な状態（特典が高い状態）で遊技が進行していることを示唆する表示が行われる。例えば、画面 6 a の背景色を「赤色」とし、キャラクタ K 1（達吉のキャラクタ）の表情を「にこやかな表情」としつつ、周囲に星を散りばめた状態で表示される。

このように、キャラクタ K 1 の表情と、キャラクタ K 1 等の表示態様（派手な表示態様）と、画面 6 a の背景色によって、大当たりを獲得することが比較的、容易な状態であることが示唆される。

30

【 0 1 5 4 】

また、「S T モード（S T 期間）」においては、当否判定が 1 回実行される毎に、「S T モード（S T 期間）」の特典を維持しつつ実行可能な当否判定の回数（残り回数）が表示される。

ここで、図 1 9 (a) は、S T モード（S T 期間）が開始してから 5 回の当否判定が実行され、何れの当否判定においても結果が外れとなった場合（5 回目の当否判定に基づく演出表示が外れ図柄で確定表示された場合）を示している。

なお、変動表示領域 6 H に停止表示（確定表示）される図柄（大当たり図柄若しくは外れ図柄）が、本発明に示す「当否判定の結果を報知する報知図柄」の具体例を構成する。

40

【 0 1 5 5 】

そして、S T モード（S T 期間）においては、外れ図柄が停止表示される度に、「S T モード（S T 期間）」の特典を維持しつつ実行可能な当否判定の「残り回数」が表示される。例えば、S T モード（S T 期間）において既に 5 回の当否判定が実行された場合には、図 1 9 (a) に示すように、残り回数を示す「あと 4 回」という文字情報が表示される。

この残り回数の表示は、残り回数が 1 回になるまで、当否判定を 1 回行う度に回数を示す数値を減算表示しつつ実行される。

なお、S T モード（S T 期間）を終了するまでに大当たりを発生させると、大当たり遊技後に改めて S T モード（S T 期間）を開始する。

50

【 0 1 5 6 】

図 1 9 (b) ~ (d) は、 S T モード (S T 期間) が終了し、演出モードが時短モードに移行した後の状態を例示している。

この時短モードでは、 S T モードに比べて大当たり確率が低く、大当たり獲得できる可能性が低いことを示唆する表示内容となる。つまり、付与される特典が S T モードよりも低くなった状態で遊技が進行していることを示唆する表示内容とされる。

例えば、画面 6 a の背景色が S T モードと変更され、特典が付与された状態であることを示唆するキャラクタ K 1 (達吉のキャラクタ) の表情が、「にこやか表情」から「真剣な表情」に変化し、キャラクタ K 1 (達吉のキャラクタ) の周囲から星が消える。

【 0 1 5 7 】

図 1 9 (b) は、時短モード (通常確率・開放延長状態) を開始してから 9 回の当否判定が実行され (S T モードの開始から数えて、開放延長状態で実行した当否判定の回数が合計 1 8 回となり)、何れの当否判定においても結果が外れとなった場合を示している。つまり、「時短モード」の特典を維持しつつ実行可能な当否判定の「残り回数 (以下、「時短残り回数」という) 」を「 8 2 回」と表示したケースを示している。

【 0 1 5 8 】

また、図 1 9 (c) は、時短モードを開始してから 6 1 回の当否判定が実行され (S T モードの開始から数えて、開放延長状態で実行した当否判定の回数が合計 7 0 回となり)、何れの当否判定においても結果が外れとなり、「時短残り回数」を「 3 0 回」と表示したケースを示している。

【 0 1 5 9 】

更に、図 1 9 (d) は、時短モードを開始してから 8 1 回の当否判定が実行され (S T モードの開始から数えて、開放延長状態で実行した当否判定の回数が合計 9 0 回となり)、何れの当否判定においても結果が外れとなり、「時短残り回数」を「 1 0 回」と表示したケースを示している。

この時短モードでは、開放延長状態 (電サボ状態) による特典を維持しつつ実行可能な当否判定の残り回数 (時短残り回数) に応じて、キャラクタ K 1 (達吉のキャラクタ) の表情が変化する。この場合、時短残り回数が少なくなるほど、キャラクタ K 1 (達吉のキャラクタ) の表情が辛そうな表示に変化する。

つまり、特典期間の終了が迫ってくると、特典が付与されているにも拘わらず、なかなか当否判定の結果が大当たりとならない状態であることが、キャラクタ K 1 の表情変化によって示される。

【 0 1 6 0 】

また、図 1 9 (e) に示すように、時短モードを終了するまでに大当たりを発生しないと、演出モードは通常モードに移行する。

この通常モードは、主制御装置 8 0 が遊技状態が通常確率・非開放延長状態に設定しているとき、サブ統合制御装置 8 3 によって制御される演出モードである。

この通常モードでは、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、「特典付与された状態であること (高確率状態や開放延長状態であること) 」を示唆するキャラクタ K 1 (達吉のキャラクタ) が表示されない。また、画面 6 a の背景色が通常モードを示す色 (白色) に制御される (図 1 8 (a) を参照) 。

【 0 1 6 1 】

図 1 9 (f) に示すように、時短モード中に大当たり (確変大当たり) を発生すると、大当たり遊技後の演出モードが、特別演出モードに制御される。

「特別演出モード」では、図 1 9 (g) に示すように、現在の演出モードが特別演出モードであることを示す表示 (特別演出モードフラグの値が「 1 」であることを示す表示) が、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a で実行される。この「特別演出モード」になると、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に演出モードが「 S T モード」とは異なる「特別な演出モード」であることを示す表示が開始される。つまり、希少演出 (定期演出) の際に出現するキャラクタ M 1 (後述する図 2 0 に示す第 1 定期演出と同様なキャラクタ M 1) の表示

10

20

30

40

50

等が開始されると共に、画面 6 a の背景色が「黄色」となる。

【 0 1 6 2 】

次に、図 2 0 (a) を用いて、特別演出モードにおいて実行される特有の演出 (特別演出) の具体例を説明する。

特別演出を実行する際に画面 6 a において、変動表示領域 6 H が縮小され、関連演出領域 6 F が拡大する。

この特別演出は、関連演出領域 6 F において、特別なキャラクタ M 1 の歌唱シーンを表示して行われる。つまり、斜め右方向 (遊技者を基準) を向き、マイクを持って歌うネコのキャラクタ M 1 が表示される。

この特別キャラクタ A は、第 1 所定時刻 (例えば、1 日に 1 回) に所定時間 (例えば、3 0 秒間) に出現する第 1 定期演出 (R T C 演出) において出現するキャラクタ M 1 と同様なキャラクタである。

10

【 0 1 6 3 】

なお、本パチンコ機 5 0 では、定期演出 (R T C 演出) として、第 1 定期演出 (R T C 演出) の他に、第 1 定期演出 (R T C 演出) とは異なるタイミング、異なる内容で実行される他の定期演出 (R T C 演出) を実行可能である。

具体的には、第 2 所定時刻 (例えば、1 周回に 1 回) に所定時間 (例えば、3 0 秒間) に出現する第 2 定期演出 (R T C 演出) と、図 2 0 (c) に示すように、第 3 の所定の時刻 (例えば、1 カ月に 1 回) に所定時間 (例えば、3 0 秒間) に出現する第 3 定期演出 (R T C 演出) とを実行可能である。

20

【 0 1 6 4 】

第 2 定期演出は、図 2 0 (b) に示すように、特別キャラクタ M 1 とは異なる他の特別キャラクタ M 2 を表示して実行される。具体的には、正面方向 (遊技者を基準) を向き、マイクを持って歌うネコのキャラクタ M 2 の表示 (キャラクタ M 2 の歌唱シーン) が実行される。

また、第 3 定期演出では、図 2 0 (c) に示すように、特別キャラクタ M 1 及び特別キャラクタ M 2 と異なる特別キャラクタ M 3 を表示して実行される。具体的には、正面方向 (遊技者を基準) を向き、マイクを持って歌うキャラクタ M 3 (正面を向き歌唱する熊の達吉のキャラクタ) が表示される。

このように、第 1 定期演出、第 2 定期演出、第 3 定期演出の順に出現頻度が低く、第 1 定期演出 ~ 第 3 定期演出の順に希少性が高くなっている。

30

【 0 1 6 5 】

何れの定期演出も対応する時刻になると出現する。つまり、演出表示 (変動表示演出) を実行中である場合に対応する時刻になると出現する。

具体的には、第 1 所定時刻 (例えば、1 日に 1 回) に所定時間 (例えば、3 0 秒間) に亘って、画面 6 a で第 1 定期演出が実行される。また、第 2 所定時刻 (例えば、1 週間に 1 回) に所定時間 (例えば、3 0 秒間) に亘って、画面 6 a で第 2 定期演出が実行され、第 3 所定時刻 (例えば、1 カ月に 1 回) に所定時間 (例えば、3 0 秒間) に亘って、画面 6 a で第 3 定期演出が実行される。

【 0 1 6 6 】

40

これらの定期演出は、演出表示中 (変動表示演出) であるか否かを問わず、対応する時刻に到達する毎に出現する。つまり、演出表示が実行されないときにおいても出現する。例えば、図 2 1 に示すように、暫く始動口 1 1、1 2 に遊技球が入球していないため、パチンコ機 5 0 が待機状態であったり、デモ表示を行ったりしている場合であっても、対応する時刻に到達する毎に定期演出が出現する。

図 9 に示すように、S 3 3 4 で否定判定されると (S 3 3 4 : n o)、待機コマンドが主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に送信される (S 3 3 7)。この待機コマンドをサブ統合制御装置 8 3 が受信すると、所定のタイミングで待機表示とデモ表示を交互に繰り返される。

【 0 1 6 7 】

50

待機状態は、演出図柄表示装置 6 に保留図柄 a 1、b 1 が表示されていない状態（第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶が何れもゼロの状態）が、一定時間継続（例えば、15 秒継続）すると開始される。

つまり、図 2 1 に示すように、サブ統合制御装置 8 3 が待機コマンドを受信して 15 秒が経過すると、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a において、待機表示 6 t が開始される。そして、待機表示 6 t が所定期間継続（例えば、30 秒継続）すると、待機表示 6 t がデモ表示 6 d に変更される。このデモ表示 6 d において、パチンコ機 5 0 の製造メーカーの宣伝、パチンコホールの宣伝、当該パチンコ機 5 0 の遊技方法等の遊技情報等が表示される。但し、待機表示 6 t 若しくはデモ表示 6 d を実行しているときに、第 1 保留記憶若しくは第 2 保留記憶が発生すると、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a において待機状態を示す表示（待機表示 6 t、デモ表示 6 d）を終了し、変動表示領域 6 H で演出図柄（特別図柄）の変動が開始される。

10

【0168】

このように、本パチンコ機 5 0 の待機状態では、待機表示 6 t とデモ表示 6 d が 30 秒間隔で交互に繰り返される可能性があるが、この場合においても、対応する時刻に到達する毎に各定期演出が出現する。

なお、図示を省略するが、大当たり遊技演出（大当たり開始演出、ラウンド演出、インターバル演出若しくは大当たり終了演出）を実行中である場合においても、対応する時刻に到達する毎に各定期演出が出現する。

【0169】

20

なお、演出表示中に対応する時刻に到達する毎に所定時間（30 秒間）に亘って定期演出が出現する。この場合、図 2 2（a）に示すように、実行演出表示が終了するまでに定期演出を完了できる場合には、当該演出表示中（変動表示演出中）に定期演出を完了する。また、図 2 2（b）に示すように、当該演出表示（変動表示演出）が終了するまでに定期演出を完了できない場合には、当該演出表示（変動表示演出）に後続する演出表示（変動表示演出）において定期演出を完了するか、当該演出表示（変動表示演出）の確定表示中に定期演出を完了する。

【0170】

次に、図 2 3（a）のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する定期演出開始設定処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的（例えば、2 ms 周期）に実行される処理である。

30

ここで、図 4 に示す RTC 回路 8 3 c は、現在の時刻に関する情報（現在の「年度」、現在の「月」、現在の「日」、現在の「曜日」及び「現在の時刻」といった時刻情報）を特定する日付情報コマンドを、一定周期（例えば、1 秒周期）で発生させている。そして、サブ統合制御装置 8 3 は、日付情報コマンドによって正確な時刻（現在の時刻）を把握することができる。

【0171】

サブ統合制御装置 8 3 は、定期演出開始設定処理を開始すると、RTC 回路 8 3 c から日付情報コマンドを受信したか否かを判定する（S1000）。

S1000 で否定判定する場合には（S1000：no）、定期演出開始設定処理をリターンする。一方、S1000 で肯定判定する場合には（S1000：yes）、S1005 に移行し、RTC 回路 8 3 c から取得した時刻情報（S1000 で肯定判定させた時刻情報が特定する現在の時刻）が、予め定められた定期演出の開始時刻（所定時刻）と一致するか否かを判定する（S1005）。

40

【0172】

そして、S1005 で否定判定される場合には（S1005：no）、定期演出開始設定処理をリターンする。つまり、現在の時刻が定期演出を開始すべき所定時刻になっていない場合には、一旦、定期演出開始設定処理を終了し、定期演出開始設定処理を終了する。

これに対して、S1005 で肯定判定される場合には（S1005：yes）、定期演出実行フラグの値を「1」とし（S1010）、定期演出開始設定が開始させると定期演

50

出開始設定処理を終了する。

そして、後述するように、定期演出開始設定は、予め設定された実行時間（30秒）を経過すると終了する。

【0173】

ここで、図23(b)を用いて所定時刻（予め定められた定期演出の開始時刻）について説明する。

第1定期演出を開始する時刻（第1の所定時刻）として、一日1回、到来する時刻（例えば、毎日15時）を例示できる。

また、第2定期演出を開始する時刻（第2の所定時刻）として、一週間に1回、到来する時刻（例えば、毎週、月曜日の午前11時）を例示できる。

更に、第3定期演出を開始する時刻（第3の所定時刻）として、一ヶ月に1回、到来する時刻（例えば、毎月、第1水曜日の17時）を例示できる。

何れの定期演出も実行が短く、出現の希少性が担保されるとともに、遊技者にとっては、定期演出に遭遇できたことに対する感激が大きくなっている。

【0174】

次に、図24のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する定期演出終了設定処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的（例えば、2ms周期）に実行される処理である。

この定期演出終了設定処理は、開始した定期演出を終了させるための処理である。

【0175】

サブ統合制御装置83は、定期演出終了設定処理を開始すると、定期演出実行フラグの値が「1」であるか否かを判定する（S1100）。

S1100で否定判定する場合には（S1100：no）、定期演出終了設定処理をリターンする。一方、S1100で肯定判定する場合には（S1100：yes）、S1105に移行する。

このS1105では、残り時間タイマの減算処理によって、残り時間の時間消化を行う。

【0176】

ここで、残り時間タイマは、定期演出の残り時間を示すタイマであり、タイマの値が「0」となった時点で定期演出の残り時間が「0」となり、定期演出を終了する。

つまり、残り時間タイマには、定期演出の実行時間（例えば、30秒）に相当するカウンタ値（例えば、15000）が予め設定されており、残り時間減算処理によって、定期演出終了設定処理の実行毎に（タイマ割り込み処理毎に）当該カウンタ値が減算され、当該カウンタ値＝0となった時点で残り時間が経過（定期演出の実行時間が終了）したとするものである。

すなわち、「定期演出終了設定処理」の実行周期（起動周期）が到来する毎に「カウント値」を「-1」する処理を行い、カウント値が定期演出の終了時間に示す値（ゼロ）になると、定期演出の終了時間となる。

【0177】

S1105に続くS1110では、残り時間が「0」になったか否かを判定する。そして、このS1110で否定判定の場合には（S1110：no）、定期演出終了設定処理をリターンする。この場合、定期演出の実行時間（30秒）が未だ終了していないため、定期演出は継続する。

一方、S1110で肯定判定の場合には（S1110：yes）、定期演出実行フラグの値を「0」として定期演出を終了する（S1115）。

【0178】

次に、図25(a)のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する特定大当りフラグ設定処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的（例えば、2ms周期）に実行される処理である。

この特定大当りフラグは、特定大当り（通常確率・開放延長状態で生じた大当り）を生じたことを示すフラグであり、演出モードを特別演出モードに設定した状態で、値が「0

10

20

30

40

50

」とされる（図 27 を用いて後述する）。

【0179】

特定大当りフラグ設定処理が開始されると、主制御装置 80 から特定大当り発生コマンドを受信した否かを判定する（S1150）。

S1150 で否定判定の場合には（S1150：no）、特定大当りフラグ設定処理をリターンする。一方、S1150 で肯定判定の場合には（S1150：yes）、特定大当りフラグの値を「1」とした後（S1155）、特定大当りフラグ設定処理をリターンする。

【0180】

次に、図 26 及び図 27 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 83 が実行する演出モード設定処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 83 において定期的（例えば、2ms 周期）に実行される処理である。

【0181】

サブ統合制御装置 83 は、演出モード設定処理を開始すると、特別演出モードフラグの値が「1」であるか否かを判定する（S1200）。つまり、演出モードが特別演出モードに設定されているか否かを判定する（S1200）。

S1200 で否定判定する場合には（S1200：no）、S1214 に移行する。

一方、S1200 で肯定判定する場合には（S1200：yes）、S1202 に移行する。この S1202 では、残り時間タイマの減算処理によって、残り時間の時間消化を行う。

【0182】

ここで、残り時間タイマは、「予め設定されている特別演出モード」の残り時間を示すタイマであり、タイマの値が「0」となった時点で特別演出モードの残り時間が「0」となり、特別演出モードを終了する。この残り時間減算処理（S1202）は、前述の定期演出終了設定処理の時間減算処理（図 24 の S1105）と同様の処理である。ここで、本実施例では、この残り時間として「90 秒」を予定している。

本実施例で残り時間を設けたのは、特別演出モードに移行すると、遊技者が遊技球を発射しない状態（始動口 11、12 に遊技球が入賞しない状態）が継続しても、特別演出モードがそのまま継続することになる。このため、本実施例では、遊技者が遊技球を発射しない状態が暫く継続すると特別演出モードを終了することとしている。

【0183】

なお、本実施例においては、S1206 で肯定判定される場合（残り時間がゼロ）になる場合の他に、大当り遊技終了後に実行された当否判定の回数が所定回数（つまり、9 回）になった時点（ST 期間が終了することとなる期間が終了した時点）にも、特別演出モードが終了する（後述する S1226、S1228 を参照）。

【0184】

特別演出モードが設定されると（値が 1 にされると）、特別演出モードの残り時間を特定する「残り時間タイマ」には、特別演出モードの継続時間の上限に相当するカウンタ値が予め設定される。例えば、「残り時間タイマ」には、90 秒を特定する数値「45000」が設定される。

この S1202 の残り時間減算処理によって、演出モード設定処理の実行毎に（タイマ割り込み処理毎に）当該カウンタ値が減算され、当該カウンタ値 = 0 となった時点で残り時間が経過（特別演出モードの実行時間が終了）したとするものである。

【0185】

つまり、S1202 に続く S1204 では、残り時間が「0」になったか否かを判定する。この判定は、タイマ割り込み処理毎に実行される残り時間減算処理（S1202）によって、残り時間タイマのカウンタ値が「0」になったか否かによって判断される。この S1204 で否定判定の場合には（S1204：no）、S1220 に移行する。この場合、特別演出モードの継続限度時間（残り時間の 90 秒、つまり、遊技がたとえ停止されても特別演出モードの継続する限度時間 90 秒）が未だ終了していないため、特別演出モ

10

20

30

40

50

ードが継続する。

【0186】

一方、S1204で肯定判定の場合には(S1204:yes)、特別演出モードフラグの値を「0」として特別演出モードを終了し、STモードフラグの値を「1」とする(S1206)。

この場合、S1240で「特別演出モードの残り時間」が「0」と判定され、特別演出モードが終了するが、「演出モードが特別演出モードに設定された後の当否判定の回数(大当り遊技後の変動停止コマンドの受信回数)」が所定回数(9回)未満である。例えば、一定期間(90秒)、遊技が休止され、始動口11、12への入球が確認されない場合には、遊技状態は未だ、高確率・開放延長状態であり、演出モードは「STモード」とされる。

10

そして、S1206を実行すると演出モード設定処理をリターンする。

【0187】

S1204で否定判定すると移行するS1220では、大当り開始コマンドを受信したか否かを判定する(S1220)。そして、肯定判定される場合には(S1220:yes)、S1222に移行し、大当り中フラグの値を「1」とし、特別演出モードフラグの値を「0」とし、演出モード設定処理をリターンする(S1222)。

また、S1220で否定判定される場合には(S1220:no)、S1226に移行し、通常確率・開放延長状態指定コマンドを受信したか否かを判定する。

S1226で肯定判定される場合には(S1226:yes)、S1228に移行し、時短モードフラグの値を「1」とし、特別演出モードの値を「0」とする。つまり、特別演出モードを終了し、時短モードを開始する(S1228)。そして、演出モード設定処理をリターンする。

20

一方、S1226で否定判定される場合には(S1226:no)、演出モード設定処理をリターンする。

【0188】

S1200で否定判定すると移行するS1214では、STモードフラグの値が「1」であるか否かを判定する(S1214)。つまり、演出モードがSTモードに設定されているか否かを判定する。

S1214で肯定判定される場合には(S1214:yes)、S1220に移行し、S1214で否定判定される場合には(S1214:no)、図27のS1230に移行する。

30

【0189】

S1214で肯定判定されて移行するS1220では、大当り開始コマンドを受信したか否かを判定する(S1220)。そして、肯定判定される場合には(S1220:yes)、S1222に移行し、大当り中フラグの値を「1」とし、STモードフラグの値を「0」とし、演出モード設定処理をリターンする。

また、S1214で肯定判定されて移行するS1220で否定判定される場合には(S1220:no)、S1226に移行し、通常確率・開放延長状態指定コマンドを受信したか否かを判定する。

40

【0190】

S1226で肯定判定される場合には(S1226:yes)、S1228に移行し、時短モードフラグの値を「1」とし、STモードフラグの値を「0」とする。つまり、ST演出モードを終了し、時短モードを開始する(S1228)。そして、演出モード設定処理をリターンする。

一方、S1226で否定判定される場合には(S1226:no)、演出モード設定処理をリターンする。

【0191】

S1214で否定判定されて移行するS1230(図27)では、時短モードフラグの値が「1」であるか否かを判定する(S1230)。

50

S 1 2 3 0 で肯定判定される場合には (S 1 2 3 0 : y e s)、S 1 2 3 2 に移行し、大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 2 3 2)。そして、肯定判定される場合には (S 1 2 3 2 : y e s)、S 1 2 3 4 に移行し、大当たり中フラグの値を「 1 」とし、時短モードフラグの値を「 0 」とし、演出モード設定処理をリターンする。

また、S 1 2 3 2 で否定判定される場合には (S 1 2 3 2 : n o)、S 1 2 4 4 に移行し、通常確率・非開放延状態指定コマンドを受信したか否かを判定する。

【 0 1 9 2 】

S 1 2 4 4 で肯定判定される場合には (S 1 2 4 4 : y e s)、S 1 2 4 6 に移行し、通常モードフラグの値を「 1 」とし、時短モードフラグの値を「 0 」とする。つまり、時短モードを終了し、通常モードを開始する (S 1 2 4 6)。そして、演出モード設定処理をリターンする。

10

一方、S 1 2 4 4 で否定判定される場合には (S 1 2 4 4 : n o)、そのまま演出モード設定処理をリターンする。

【 0 1 9 3 】

S 1 2 3 0 で否定判定される場合には (S 1 2 3 0 : n o)、S 1 2 5 0 に移行し、大当たり中フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する。そして、S 1 2 5 0 で否定判定される場合には (S 1 2 5 0 : n o)、演出モード設定処理をリターンする。

一方、S 1 2 5 0 で肯定判定される場合には (S 1 2 5 0 : y e s)、S 1 2 5 2 に移行し、高確率・開放延状態指定コマンドを受信したか否かを判定する。

つまり、大当たり遊技を終了し、高確率・開放延状態指定コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 2 5 2)。そして、S 1 2 5 2 で否定判定される場合には (S 1 2 5 2 : n o)、そのまま演出モード設定処理をリターンする。

20

【 0 1 9 4 】

一方、S 1 2 5 2 で肯定判定される場合には (S 1 2 5 2 : y e s)、S 1 2 5 4 に移行し、特定大当たり発生フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する。つまり、高確率・開放延状態への移行の根拠となった大当たりが、通常確率・開放延状態で生じた大当たりであるか否かを判定する (S 1 2 5 4)。

S 1 2 5 4 で肯定判定される場合には (S 1 2 5 4 : y e s)、特別演出モードフラグの値を「 1 」とする処理と、特別演出カウンタを初期化 (値を「 0 」) する処理と、大当たり中モードフラグの値を「 0 」とする処理を行った後、S 1 2 5 8 に移行する。そして、特定大当たり発生フラグの値を「 0 」とし、演出モード設定処理をリターンする。これにより、サブ統合制御装置 8 3 によって演出モードが特別演出モードに制御される。

30

【 0 1 9 5 】

ここで、特別演出カウンタとは演出モードが特別演出モードに設定された後に実行された当否判定の回数を計数するためのカウンタであり、演出モードが特別演出モードに設定される毎に初期化される。この特別演出カウンタに関しては、図 2 9 (a) を用いて後述する。

【 0 1 9 6 】

これに対して、S 1 2 5 4 で否定判定される場合には (S 1 2 5 4 : n o)、S 1 2 6 0 に移行し、S T モードフラグの値を「 1 」とし、大当たり中モードフラグの値を「 0 」とし、演出モード設定処理をリターンする。これにより、サブ統合制御装置 8 3 によって演出モードが S T モードに制御される。

40

このように、本実施例では、時短モードにおいて大当たり (確変大当たり) を生じ、大当たり遊技後、遊技状態が高確率・開放延状態に移行する場合において、特定大当たり発生フラグの値が「 1 」であるか否かによって移行する演出モードが S T モードに制御されるか、特別演出モードに制御されるかが決定されることになっている。

【 0 1 9 7 】

次に、図 2 8 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的 (例えば、2 m s 周期) に実行される処理である。

50

サブ統合制御装置 8 3 は演出開始処理を起動すると、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 3 0 0)。そして、否定判定されると (S 1 3 0 0 : n o)、そのまま演出開始処理を終了し、肯定判定されると (S 1 3 0 0 : y e s)、 S 1 3 0 5 の処理に移行し、演出パターン (演出態様) を振り分ける際に使用する振分乱数を取得する。

【 0 1 9 8 】

ここで、変動開始コマンドとは、特別図柄の変動を開始する際に主制御装置 8 0 から送信されるコマンドである (図 9 の S 3 6 4 を参照)。そして、この変動開始コマンドには、特別図柄の当否判定の結果 (大当たり、外れ) を示すデータと、変動時間を指定する変動パターンを示すデータが含まれる。また、特別図柄の当否判定の結果が大当たりの場合、変動開始コマンドには、大当たり図柄を指定する図柄指定コマンド (発生した大当たりの種類を示すデータ) が含まれる。また、特別図柄の当否判定の結果が外れの場合、当該外れがリーチ外れであるか、通常外れであるかを示すデータも含まれる (例えば、変動パターンを示すデータによってリーチ外れか、通常外れかが特定される)。

10

【 0 1 9 9 】

なお、本実施例では、大当たりとして確変大当たりのみを発生するパチンコ機 5 0 であるため、大当たり図柄を指定する図柄指定コマンドが一律に確変大当たり図柄 (確変大当たり) を指定するデータとされる。但し、本実施例と異なり、大当たりとして通常大当たりも発生するパチンコ機 5 0 であれば、大当たり図柄を指定する図柄指定コマンドとして、確変大当たり図柄 (確変大当たり) を指定するデータ若しくは通常大当たり図柄 (通常大当たり) を指定するデータが送信される (実施例 4 を参照)。

20

【 0 2 0 0 】

サブ統合制御装置 8 3 は S 1 3 0 5 を実行すると、 S 1 3 1 0 に移行し、特定演出モードフラグの値が「 1 」であるか否かを判定する (S 1 3 1 0)。

S 1 3 1 0 で肯定判定される場合には (S 1 3 1 0 : y e s)、「特別図柄の変動表示に対応して開始される演出表示 (変動表示演出) のパターン (演出パターン) 」として、「特別演出を伴う演出パターン」が設定される (S 1 3 2 0)。つまり、演出表示 (変動表示演出) に「第 1 定期演出と同様な特別演出」が出現する演出パターンが設定し (S 1 3 2 0)、 S 1 3 3 5 に移行する。

【 0 2 0 1 】

S 1 3 1 0 で否定判定される場合には (S 1 3 1 0 : n o)、演出表示 (変動表示演出) のパターン (演出パターン) として、「特別演出を伴わない演出パターン」を設定し S 1 3 3 5)、 S 1 3 3 5 に移行する。

30

S 1 3 3 5 では、演出図柄の停止図柄を設定する処理を行う (S 1 3 3 5)。つまり、当否判定の結果を報知する図柄 (停止図柄) を設定する処理を行う (S 1 3 3 5)。

この後、演出図柄の変動表示を開始し (S 1 3 4 0)、演出開始処理をリターンする。

【 0 2 0 2 】

次に、図 2 9 (a) のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出停止処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的 (例えば、 2 m s 周期) に実行される処理である。

演出停止処理が開始されると、サブ統合制御装置 8 3 が変動停止コマンドを受信したか否かを判定する (S 1 4 0 0)。ここで、変動停止コマンドは、特別図柄の変動を停止して確定図柄を表示する際に主制御装置 4 0 から送信されるコマンドである (図 1 0 (b) の S 3 6 8 の処理を参照)。

40

【 0 2 0 3 】

そして、否定判定される場合には (S 1 4 0 0 : n o)、演出停止処理をそのまま終了し、肯定判定される場合には (S 1 4 0 0 : y e s)、 S 1 4 0 5 に移行し、特別演出モードフラグの値が「 1 」であるか否かを判定する。

この S 1 4 0 5 で肯定判定される場合には、 S 1 4 1 0 で特別演出カウンタの値を「 + 1 」した後、特別演出カウンタの値が「 9 」になったか否かを判定する (S 1 4 1 5)。つまり、 S 1 4 1 5 では特別演出モードに設定された後の当否判定の回数が、高確率・開

50

放延長状態を維持しつつ実行可能な「当否判定の上限回数」に到達したか否かを判定する。

【0204】

S1415で否定判定される場合には(S1415: no)、そのままS1435に移行する。

これに対し、S1415で肯定判定される場合には(S1415: yes)、S1430で特別演出モードフラグの値を「0」とした後、S1435に移行する。

そして、S1435の処理では、演出図柄確定表示指示信号を演出図柄制御装置82に送信する処理を行い、演出停止処理を終了する。

【0205】

このように、本実施例では、演出モードが特定演出モードに設定されると、遊技状態が高確率・開放延長状態である間は、演出表示(変動表示演出)を実行する度に、特別演出が出現する。つまり、特定演出モードを、「希少演出と同様な演出」が高頻度に出現するモードとしている。

10

【0206】

ここで、当否判定の結果が大当たりである場合に、S1435の処理に伴い演出図柄表示装置6の画面6aに「大当たり図柄(演出図柄)」が確定表示される。

この場合、中演出図柄6Cを、左演出図柄6L及び右演出図柄6Rと同一数字図柄(演出図柄)で停止表示させ、大当たりの発生が報知される。

一方、当否判定の結果が外れである場合に、S1435の処理に伴い演出図柄表示装置6の画面6aに「外れ図柄(演出図柄)」が確定表示される。

20

この場合、中演出図柄6Cを、左演出図柄6L及び右演出図柄6Rと異なる数字図柄(演出図柄)で停止表示させ、外れの発生が報知される。

【0207】

以上のように、本実施例のパチンコ機50によると、遊技状態が高確率状態であるときに大当たりを発生させると、大当たり遊技終了後からの高確率・開放延長状態で演出モードがSTモード(第1演出モード)に制御される。これに対して、高確率状態が終了し、通常確率・開放延長状態になった後、大当たりを発生させると(特定大当たりを発生させると)、大当たり遊技終了後からの高確率・開放延長状態で演出モードが、特別演出モード(第3演出モード)に制御される。

つまり、高確率・開放延長状態が終了し、それよりも不利な状態(大当たりを獲得するための難易度が高い通常確率・開放延長状態)になったにも拘らず、大当たりを発生させた場合には、大当たりを発生させるための難易度が低い高確率・開放延長状態で大当たりを発生させた場合とは異なる演出モードに制御される。

30

このため、本実施例によると、大当たりを発生させる難易度が高い状態で大当たりを発生させたことに対して、特別演出が実行されるという、「演出上の特典」を与えることができる。

【0208】

つまり、大当たり獲得の難易度が高くなったにも拘わらず、大当たりを獲得できる場合、遊技者には「希少演出(定期演出)と同様な演出(特別演出)に遭遇できるという演出上の特典」が与えられる。

40

従って、本実施例によると、遊技にメリハリを与え、遊技者に大当たり獲得に対する達成感が特に高くなる状況を設けることができ、遊技興趣を高めることができる。また、本実施例によると、演出モードが特別演出モードに設定されているときに開始される演出表示(変動表示演出)において、希少演出(定期演出)と同様な演出(特別演出)が実行される。この場合、特別演出が必要以上長く出現しないこと(例えば、定期演出と同様、30秒しか出現しないこと)とすると、特別演出の希少性が確保でき、特別演出が出現することで、遊技者に強いインパクトを与えることができる。

【0209】

また、本実施例と異なり、演出モードが特別演出モードに設定されても、特別演出の出現率を低くし、「希少演出と同様な演出」の希少性を確保してよい。例えば、演出モード

50

が特定演出モードに制御された後、第1回目の演出表示(変動表示演出)を実行すると、特定演出モードフラグを解除することとしてよい。この場合、遊技状態が高確率・開放延長状態で特定演出モードフラグが解除されると、STモードが開始されることとしてもよい(以下、変形例1という)。

【0210】

なお、変形例1の場合には、特別演出(特別演出モード)の継続時間を、希少演出(定期演出)と同様な時間だけ確保してもよい。

例えば、変形例1において演出モードが特別演出モードとされて最初の演出表示(演出図柄の変動表示)において特別演出を出現させることとすると、当該最初の演出表示(演出図柄の変動表示)の変動時間が短いと、特別演出の実行時間が短くなる。例えば、当該最初の演出表示(演出図柄の変動表示)の変動時間が「5秒」とされると、特別演出が出現可能な時間が「5秒」以下とされる。

10

【0211】

これに対して、実施例1及び変形例1において、図29(b)に示すように、当該最初の演出表示(演出図柄の変動表示)の変動時間を一定時間以上確保し、特別演出の出現時間を確実に確保することとしてもよい。つまり、図29(b)に示す態様では、高確率・開放延長状態で最初に実行される特別図柄の変動表示(演出表示)を開始する際に、図29(b)に示す「特別な変動パターンテーブル」を参照し、当該特別図柄の変動表示(演出表示)の変動時間を決定する。そして、「特別な変動パターンテーブル」には、単一の変動パターンが格納され、当該格納された変動パターンによって、特別図柄の変動時間が「30秒」に固定されるものとする。このため、「特別な変動パターンテーブル」を参照すると、遊技球が始動口11、12に入球した際に取得された変動パターン決定用乱数に拘わらず、変動時間を「30秒」に特定する変動パターンに決定される。

20

なお、図29(b)に示す態様において、高確率・開放延長状態で2回目以降に実行される特別図柄の変動表示(演出表示)を開始する際には、その時点の遊技状態(高確率・開放延長状態状態)を反映した通常の変動パターンテーブルを参照することとしてもよい。

【0212】

このように、図29(b)に示す態様のよう、特別演出の継続時間を定期演出の継続時間と等しくたり、図示しない態様のよう、特別演出の継続時間を定期演出の継続時間に近づけたりしてもよい。この場合、高確率・開放延長状態で最初に実行される特別図柄の変動表示(演出表示)において特別演出を実行することとしたため、特別演出モードが最初に実行される特別図柄の変動表示(演出表示)で一旦、終了する場合にも、遊技者に特別演出に遭遇できたという実感を確実に与え、遊技者に確実に満足感を与えることができる。特に、特別演出モードで最初に実行される特別図柄の変動表示(演出表示)で大当りを発生し、当該発生した大当りに基づいて大当り遊技を実行した後、「STモード」を開始するケースでも、特別演出を確実に一定時間(定期演出と同様に30秒間)実行できる点で大きな意義を有する。

30

【0213】

なお、本発明においては変形例1とは異なり、高確率・開放延長状態で実行される2回目の特別図柄の変動表示(演出表示)で特別演出を実行してもよい。

40

また、本実施例及び変形例1では、高確率・開放延長状態で実行される特別図柄の変動表示(演出表示)の全時間において特別演出を実行してもよいし、一部の時間において特別演出を実行してもよい。例えば、高確率・開放延長状態で実行される特別図柄の変動表示(演出表示)において、当否判定の結果に拘わらず、必ず実行時間が長い変動時間(例えば、スーパーリーチ)を行う。そして、リーチが発展することを契機に特別演出を実行することとしてもよい。

【0214】

より具体的には、左演出図柄6L及び右演出図柄6Rが同一の識別情報(数字、アルファベット文字等の同一の識別情報)で停止表示され、中演出図柄6Cを変動中として、リーチ表示が実行される。これを契機に背景表示(背景画像等)が切り替わり、演出表示(

50

変動演出表示)の内容がリーチ表示が実行されるまでの態様とは一気に切り替わり、異なる内容(発展した内容)となる場合には、特別演出モードに応じた演出表示を画面6a全体を使ったスーパーリーチ演出(リーチ発展後演出)に切り換えてもよいし、リーチが発展することを契機に特別演出を実行することとしてもよい。

【0215】

更に、図30の変形例2に示すように、特別演出モードフラグの値が「1」とされると、画面6aの背景色を「黄色」とし、特別演出を実行可能な状態(特別演出の待機状態)とする。そして、特別演出モードフラグの値が「1」である間は、演出開始処理を開始する際に特別演出を実行するか可否(出現されるか否か)を決定することとしてもよい。

サブ統合制御装置83は、変形例2は演出開始処理を開始すると、S1300~S1310の各処理に関しては、実施例1の演出開始処理と同様である。

10

【0216】

サブ統合制御装置83は、S1310で肯定判定されると(S1310:yes)、S1316に移行し、「特別演出を実行するか否かを決定する処理」を行う。例えば、S1305で取得した振分乱数を用いて、特別演出を実行するか否かの抽選(以下、実行抽選という)を行う。但し、開始される演出表示(変動表示演出)の変動時間の長短に応じて、S1316の処理を行ってもよい。つまり、開始される演出表示(変動表示演出)の変動時間が一定時間以上である場合に「特別演出」を実行すると決定してもよい。

【0217】

そして、S1316を行うと、S1318に移行する。

20

このS1318では「S1316の処理(実行決定処理)」の結果を判定する。この実行決定処理で特別演出を実行すると決定されると(S1318:yes)、特別演出を伴う演出パターンを設定した後(S1320)、S1335、S1340の処理を実行し、演出開始処理をリターンする。

【0218】

これに対し、S1318の実行決定処理で特別演出を実行しないと決定されると(S1318:no)、S1330に移行し、特別演出を伴わない演出パターンを設定した後(S1330)、S1335、S1340の処理を実行し、演出開始処理をリターンする。

このように、特別演出モードフラグの値が「1」とされ(S1310:yes)、S1318で否定判定される場合には(S1318:no)、画面6aの背景色を「黄色(特別演出モードの背景色)」とし、特別演出を実行可能な状態(特別演出の準備状態)とするが、特別演出は出現しない状態とされる。

30

【0219】

変形例2によると、特別演出モードにおいて最初に開始される演出表示(変動表示演出)に限らず、特別演出モードにおいて所定回数(例えば、十分な変動時間を確保可能な演出表示)において特別演出を実行することができる。

例えば、十分な変動時間とされる演出表示が開始されるまで特別演出を出現させることを待機し、十分な変動時間が得られる演出表示の所望のタイミングで特別演出を出現させてもよい。例えば、演出表示においてスーパーリーチが選択された場合に、リーチ表示後の所望のタイミング(例えば、リーチ表示が発展するタイミング)で、稀少演出と同様な特別演出を出現させ、遊技をより一層盛り上げてよい。

40

【0220】

(2)実施例2

次に図31~図33を用いて、実施例2のパチンコ機50について説明する。

実施例2では、図31に示すように、通常確率・開放延長状態で大当りを発生させ、演出モードが第1特別演出モードに制御され、遊技状態が通常確率・開放延長状態に移行し、その後、移行した通常確率・開放延長状態で大当たりしたとき、演出モードが第1特別演出モードとは異なる第2特別演出モードに制御されるものである。

つまり、実施例2は、時短モードで確変大当りを最初に発生させた場合と、再度の時短モードで確変大当りを最初に発生させた場合には、異なる特別演出モードに移行すること

50

とする態様を示している。

【0221】

実施例2では、図33(a)に示すように、遊技状態が通常確率・開放延長状態であるとき、当否判定の結果が大当たりとなると(確変大当たりとなると)、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となる。その際、演出モードは「第1特別演出モード」から開始される。

そして、演出モードが第1特別演出モードであるとき、当否判定の結果が大当たりとならないと、再度、通常確率・開放延長状態となり、演出モードが再度、「時短モード」に移行する。

【0222】

この演出モードが、再度の「時短モード」であるとき、当否判定の結果が大当たりとなると(確変大当たりとなると)、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となる。その際、演出モードは「第1特別演出モード」と異なる「第2特別演出モード」となる。

更に、演出モードが第2特別演出モードであるとき、当否判定の結果が大当たりとならないと、再々度、通常確率・開放延長状態となり、演出モードが再度、「時短モード」に移行する。

【0223】

そして、再々度、通常確率・開放延長状態(時短モード)であるとき、当否判定の結果が大当たりとなると(確変大当たりとなると)、大当たり遊技後に再々度の遊技状態が高確率・開放延長状態となる。その際、演出モードは「第1特別演出モード」及び「第2特別演出モード」と異なる「第3特別演出モード」となる。

このように、演出モードが第3特別演出モードであるとき、当否判定の結果が大当たりとならないと、3回目の通常確率・開放延長状態となり、演出モードが3回目の「時短モード」に移行する。この3回目の「時短モード」で、当否判定の結果が大当たりとなると(確変大当たりとなると)、大当たり遊技後に遊技状態が高確率・開放延長状態となるが、3回目以降の「時短モード」で、当否判定の結果が大当たり(確変大当たり)となっても、大当たり遊技後に遊技状態が高確率・開放延長状態なっても、演出モードは「第1特別演出モード」とされる。

【0224】

なお、最初の「時短モード」、再度の「時短モード」、再々度の時短モード等で、当否判定の結果が大当たりとならず、一旦、遊技状態が通常遊技状態に戻ると、特別演出モードの移行履歴は、一旦、リセットされる。つまり、遊技状態が通常遊技状態に戻った後、当否判定の結果が大当たりとなり、高確率・開放延長状態となっても、次いで、通常確率・開放延長状態となった場合には、当該通常確率・開放延長状態は「最初の通常確率・開放延長状態」とされる。このように、演出モードが最初の時短モードとなるため、この時短モードで当否判定の結果が大当たりとなっても、演出モードは「第1特別演出モード」から開始される。

【0225】

但し、図33(b)に示す変形例3に示すように、実施例2と異なり、3回目以降の「時短モード」で、当否判定の結果が大当たり(確変大当たり)となると、大当たり遊技後に遊技状態が高確率・開放延長状態で演出モードは「第4特別演出モード」、「第5特別演出モード」...と推移していてもよい。

【0226】

次に、実施例2のパチンコ機50における演出制御の特徴を図32を用いて簡単に説明する。

ここで、図25(b)は、実施例2の特定大当たりフラグ設定処理を示すフロ-チャートである。

実施例2の特定大当たりフラグ設定処理が開始されると、S1150で肯定判定の場合には(S1150: yes)、特定大当たりフラグの値を「1」とした後(S1155)、発生回数カウンタの値を「+1」する(S1160)。この後、特定大当たりフラグ設定処理

10

20

30

40

50

をリターンする。

この発生回数カウンタは、遊技状態が通常遊技状態に移行することなく、発生した特定大当たり（通常確率・開放延長状態で発生した大当たり）の累積回数を計数する計数手段である。

【0227】

図26及び図32を用いて、実施例2の演出モード設定処理について説明する。実施例2のパチンコ機50では、図33(a)に示すように、特別演出モードフラグとして、(1)発生回数カウンタのカウント値が「1」であるか、「4」以上であるときに設定（値が「1」）とされる第1特別演出モードフラグと、(2)発生回数カウンタのカウント値が「2」であるときに設定（値が「1」）とされる第2特別演出モードフラグと、(3)発生回数カウンタのカウント値が「3」であるときに設定（値が「1」）とされる第3特別演出モードフラグを備える。

10

【0228】

このため、図26のS1200では第1～第3の何れかの特別演出モードフラグの値が「1」であるか否かを判定する。そして、「S1200の肯定判定と、S1204の肯定判定を経て移行するS1206」、「S1200の肯定判定と、S1204の否定判定と、1220の肯定判定を経て移行するS1222」、若しくは、「S1200の肯定判定と、S1204の否定判定と、1220の否定判定と、1226の肯定判定を経て移行するS1228」では、S1200で判定対象となった特別演出モードフラグの値を「0」とする。

20

図26において、その他の点に関しては実施例1と同様である。

【0229】

また、図32に示すように、S1214の否定判定と、S1230の肯定判定と、S1232の否定判定と、S1244の肯定判定と、S1246の処理を経て移行する処理として、パチンコ機50の遊技状態が通常確率・開放延長状態（時短モード）から通常確率・非開放延長状態（通常モード）に変化する際に連続回数カウンタを初期化する処理（S1247、S1248）が設けられ、S1254を経て移行するS1257には、特別演出モードフラグを設定する際の処理として、その時点の発生回数カウンタに対応する特別演出モードフラグ（第1特別演出モードフラグ、第2特別演出モードフラグ及び第3特別演出モードフラグの何れか）を設定する処理が設けられている。

30

【0230】

つまり、図32に示すように、S1230の肯定判定と、S1232の否定判定と、S1244の肯定判定を経て1246の処理を実行すると、S1247に移行し、発生回数カウンタの値が「正数」であるか否かを判定する（S1247）。そして、S1247で否定判定されると（S1247：no）、そのまま演出モード設定処理をリターンし、肯定判定されると（S1247：yes）、発生回数カウンタの値を初期化する処理（ゼロとする処理）を行った後（S1248：yes）、実施例2の演出モード設定処理をリターンする。

【0231】

また、S1230の否定判定、S1250の肯定判定、S1252の肯定判定、S1254の肯定判定を経ると、S1257に移行する。

40

このS1257では、その時点の発生回数カウンタのカウント値に対応する特別演出モードフラグを設定する処理（値を「1」とする処理）と、特別演出カウンタを初期化する処理と、大当たり中フラグを解除する処理（値を「0」とする処理）を行う。

具体的には、その時点（S1257を行う時点）で、発生回数カウンタのカウント値が「1」であると「第1特別演出モードフラグ」を設定し、同カウント値が「2」であると「第2特別演出モードフラグ」を設定する。また、同カウント値が「3」であると「第3特別演出モードフラグ」を設定し、同カウント値が「4」以上であると「第1特別演出モードフラグ」を設定する。

【0232】

50

そして、S 1 2 5 4 の肯定判定を経て、S 1 2 5 7、S 1 2 5 8 を行うか、S 1 2 5 4 の否定判定を経て、S 1 2 6 0 を行うと、実施例 2 の演出モード設定処理をリターンする。ここで、図 3 3 (a) に示すように、第 1 特別演出モードフラグは特別演出として第 1 特別演出 (第 1 定期演出と同様な演出) を行うことを特定するフラグであり、第 2 特別演出モードフラグは特別演出として第 2 特別演出 (第 2 定期演出と同様な演出) を行うことを特定するフラグである。更に、第 3 特別演出モードフラグは特別演出として第 3 特別演出 (第 3 定期演出と同様な演出) を行うことを特定するフラグである。

【 0 2 3 3 】

更に、実施例 2 の演出開始処理について説明する。

ここで、実施例 2 の演出開始処理を、図 2 8 に基づいて実行してもよいし、図 3 0 に基づいて実行してもよい。

10

但し、図 2 8 及び図 3 0 の何れに従う演出開始処理においても、第 1 特別演出モードフラグと、第 2 特別演出モードフラグと、第 3 特別演出モードフラグのうちの何れかが設定されていると、S 1 3 1 0 で肯定判定される。そして、S 1 3 1 0 の肯定判定を経て移行する S 1 3 2 0 では、設定されている特別演出モードフラグ (第 1 特別演出モードフラグ、第 2 特別演出モードフラグ及び第 3 特別演出モードフラグの何れか) に対応する特別演出を行う演出パターンが設定される。そして、図 2 9 (a) のでは S 1 4 3 0 において、設定されている特別演出モードフラグが解除される。

【 0 2 3 4 】

以上の実施例 2 によると、実施例 1 の効果に加え、以下の効果を得ることができる。つまり、繰り返して開始される通常確率・開放延長状態 (時短モード) において、当否判定の結果を大当たりとすることは、一回の通常確率・開放延長状態 (時短モード) において、当否判定の結果を大当たりとすることよりも困難性が高い。この点を考慮して、実施例 2 では、通常確率・開放延長状態で、当否判定の結果が大当たりとなることを連続させると、より希少性が高い演出が出現することとしている。

20

【 0 2 3 5 】

更に具体的に説明すると、発生回数カウンタのカウント値が「 1 」であると、変動表示演出において「 1 日に一回出現する第 1 定期演出」と同様な「第 1 特別演出」が出現する。また、発生回数カウンタのカウント値が「 2 」であると、変動表示演出において「 1 週間に一回出現する第 2 定期演出 (第 1 定期演出よりも出現頻度が低い定期演出) 」と同様な「第 2 特別演出」が出現する。更に、発生回数カウンタのカウント値が「 3 」であると、変動表示演出において「 1 カ月に一回出現する第 3 定期演出 (第 2 定期演出よりも出現頻度が低い定期演出) 」と同様な「第 3 特別演出」が出現する (図 2 0 を参照) 。

30

このため、通常確率・開放延長状態で、大当たりを複数回発生させることに基づいて、より希少性が高い演出が出現するため、遊技者の達成感、満足感をより高めることができる。

【 0 2 3 6 】

なお、実施例 2 では、発生回数カウンタのカウント値が 1 ~ 3 の順に多くなると、大当たり遊技後に移行する高確率・開放延長状態において、第 1 特別演出、第 2 特別演出、第 3 特別演出の順に実行し、発生回数カウンタが 4 以上となると、第 1 特別演出を実行する態様を説明した。但し、大当たりとなる回数の増加に伴い第 1 特別演出、第 2 特別演出、第 3 特別演出の順に実行し、更に大当たりとなる回数の増加に伴い第 3 特別演出、第 2 特別演出、第 1 特別演出の順に実行してもよい。

40

【 0 2 3 7 】

(3) 実施例 3

次に、図 3 4 を用い、実施例 3 のパチンコ機 5 0 について説明する。

実施例 3 においても、図 3 4 に示すように、遊技状態が通常確率・開放延長状態 (演出モードが時短モード) であるとき、当否判定の結果が大当たりとなると (確変大当たりとなると)、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となり、演出モードは「第 1 特別演出モード」から開始される。そして、演出モードが第 1 特別演出モードであるとき、当否判定の結果が大当たりとならないと、再度、通常確率・開放延長状態となり、演出モード

50

が再度、「時短モード」に移行する。

【0238】

但し、演出モードが再度の「時短モード」であるとき、当否判定の結果が大当たりとなると（確変大当たりとなると）、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となるが、演出モードは「STモード」となる。

つまり、大当たり遊技を間に挟んで連続して時短モード中に大当たりを生じても、初回の大当たりに基づく高確率・開放延長状態において、特別演出モードに制御されるが、2回目以降の大当たりに基づく高確率・開放延長状態において、演出モードが特別演出モードには制御されない。

【0239】

この実施例3では、図33(c)に示すように、図32のS1257の処理において発生回数カウンタのカウント値が「1」である場合には特別演出モードフラグを設定する。これに対し、発生回数カウンタのカウント値が「2」以上になると、STモードフラグを設定する。

このため、大当たり遊技を間に挟んで連続して時短モード中に大当たりを生じても、特別演出モードに制御されることが1回だけとしている。

【0240】

実施例3によると、実施例1の効果に加え、以下の効果を得ることができる。つまり、連続して時短モード中に大当たりを生じた場合、特別演出モードに制御されるのが、一度きりとしているため、特別演出の希少価値を高めることができる。

【0241】

(4) 実施例4

次に図35～37を用いて、実施例4のパチンコ機50について説明する。

実施例4では、図35に示すように、発生する大当たりとして、確変大当たりと、通常大当たりを予定している。

このうち、確変大当たり図柄が停止表示されることに基づく大当たり遊技を終了した後に移行する遊技状態や、設定される演出モードに関しては実施例1と同様である。

【0242】

一方、通常大当たり図柄が停止表示されること（通常大当たりを発生すること）に基づく大当たり遊技を終了した後、遊技状態が通常確率状態（低確率状態）且つ開放延長状態に制御される。

そして、通常確率状態（低確率状態）且つ開放延長状態で大当たりを生ずることなく、当否判定が「100回」実行されると、遊技状態が通常確率状態（低確率状態）且つ非開放延長状態に制御される。

実施例4のパチンコ機50の作動と、基本的仕様について、その他の実行に関しては、実施例1と同様である。

【0243】

実施例4の演出モードの移行態様の特徴に関し、図35及び図36を用いて説明する。

実施例4においては、図36(a)に示すように、遊技状態が高確率・開放延長状態であり、演出モードが「STモード」であるとき、当否判定の結果が非確変大当たりとなると、大当たり遊技後の遊技状態が通常確率・開放延長状態となる。これにより、演出モードは「時短モード」となる。

【0244】

このように、当否判定の結果が非確変大当たりとなると、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となることはないため、演出モードが「STモード」若しくは「特別演出モード」に移行することはない。

そして、演出モードが時短モードであるとき、当否判定の結果が大当たりとならない場合、遊技状態が通常確率・非開放延長状態となり、演出モードは「通常モード」となる。

【0245】

図36(b)に示すように、遊技状態が通常確率・開放延長状態であり、演出モードが

10

20

30

40

50

「時短モード」であるとき、当否判定の結果が非確変大当たりとなると、大当たり遊技後の遊技状態が通常確率・開放延長状態となる。これにより、演出モードは「時短モード」となる。

このように、当否判定の結果が非確変大当たりとなると、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となることはないため、演出モードが「ＳＴモード」若しくは「特別演出モード」に移行することはない。

そして、演出モードが時短モードであるとき、当否判定の結果が大当たりとならない場合、遊技状態が通常確率・非開放延長状態となり、演出モードは「通常モード」となる。

【０２４６】

図３７（ａ）に示すように、遊技状態が通常確率・開放延長状態であり、演出モードが「時短モード」であるとき、当否判定の結果が確変大当たりとなると、大当たり遊技後の遊技状態が高確率・開放延長状態となる。これにより、演出モードは「特別演出モード」となる。

10

なお、この「時短モード」は、所定の演出モードで非確変大当たりを生じ、大当たり遊技技に移行した「時短モード」であっても、「ＳＴモード」で当否判定の結果が大当たりとならないことで移行した「時短モード」であってもよい。

【０２４７】

そして、演出モードが「特別演出モード」であるとき、当否判定の結果が大当たりとならない場合、遊技状態が通常確率・開放延長状態となり、演出モードは「時短モード」となる。

20

更に、演出モードが「時短モード」であるとき、当否判定の結果が大当たりとならない場合、遊技状態が通常確率・非開放延長状態となり、演出モードは「通常モード」となる。

【０２４８】

図３７（ａ）に示すように、大当たり遊技を実行後、「ＳＴモード」を経て移行した「時短モード」においても、図３７（ｂ）に示すように、大当たり遊技を実行後、「ＳＴモード」を経ることなく移行した「時短モード」においても、「時短モード」で当否判定の結果が非確変大当たりとなると、大当たり遊技後の遊技状態が、通常確率・開放延長状態となる。つまり、演出モードは「時短モード」となる。

そして、このように非確変大当たりの発生を契機に移行した「時短モード」において、当否判定の結果が大当たりとならない場合、遊技状態が通常確率・非開放延長状態となり、演出モードは「通常モード」となる。

30

【０２４９】

なお、図３６及び図３７に示すように、演出モードが「ＳＴモード」であるとき、当否判定の結果が確変大当たりとなる場合、大当たり遊技実行後、遊技状態が「ＳＴモード」となり、「特別演出モード」とはならない。

【０２５０】

以上の実施例４によると、実施例１の効果に加え、以下の効果を得ることができる。つまり、確変大当たりばかりでなく、通常大当たりも発生し得るパチンコ機５０においても、ＳＴモードで確変大当たりを生じた場合には、大当たり遊技後の高確率・開放延長状態で演出モードが「ＳＴモード」となる。また、時短モードで確変大当たりを生じた場合には、大当たり遊技後の高確率・開放延長状態で演出モードが「特別演出モード」となる。このため、大当たり遊技後の付与される特典の高低に基づいて、大当たり遊技後の高確率・開放延長状態で演出モードが「ＳＴモード」になる場合と、「特別演出モード」となる場合があり、高確率・開放延長状態に移行するための難易度を反映した演出が実行される。よって、遊技に減り張りを付け、遊技興趣を向上させることができる。

40

【０２５１】

また、時短モードには、ＳＴモードを介して間接的に移行した時短モードと、通常大当たりに基づく大当たり遊技を終了し、直接的に移行した時短モードとが存在する。このため、当否判定で確変大当たりでなく、通常大当たりを発生し、一旦、落胆することとなり易いケースでも、大当たり遊技の終了後の移行する時短モード（通常確率・開放延長状態）で確変大

50

当りを生じさせることで、特別演出モードに遭遇する期待感、チャンスを有することになる。このため、通常大当りを発生させた遊技者も、大当り遊技後に直接的に移行した時短モードを経て、希少性が高い演出に遭遇するチャンスが与えられるため、遊技内容を多様化することができる。

【0252】

次に、実施例4の変形例について説明する。

実施例4においては、(a)STモードを介して移行した間接的に移行する時短モードで確変大当りを発生することに基づいて移行する特別演出モードと、(b)通常大当りに基づく大当り遊技の終了後に直接的に移行する時短モードで確変大当りを発生することに基づいて移行する特別演出モードが、同様な特別演出モードであったが、(a)前者を特別演出モードAとし、(b)後者を特別演出モードBとし、両特別演出モードA、Bの内容に差異を設けた変形例を例示することもできる。

10

この場合、(a)前者の特別演出モードAが出現する場合と、(b)後者の特別演出モードBが出現する場合とで、時短モードに移行した経緯を応じた演出を実現でき、演出内容の多様化を図ることができる。

【0253】

また、時短モードで大当りに当選した場合、非確変大当りであれば大当り遊技終了後に第1特別演出モードに制御され、確変大当りであれば第2特別演出モードに制御する構成も考えられる。これにより、より価値が高い大当りを獲得したことに対してより希少価値の高い演出(希少性が第1定期演出よりも高い第2定期演出と同様な希少性が高い演出)を表示することで遊技内容を多様化することができる。

20

また、ST状態(高確率・開放延長状態)よりも遊技者に不利な状態(「通常確率・開放延長状態」若しくは「通常確率・非開放延長状態」)で大当りを獲得した場合は、大当りの種類が非確変大当りであっても大当り遊技終了後の演出モードとして時短モードの代わりに特別演出モードを実施してもよい。

【0254】

以上のように本発明の実施例を説明したが、本発明の範囲は前述の実施例や変形例に示す範囲に限定されず、本発明の範囲内で種々の変形例を例示することができる。

【0255】

即ち、前述の各実施例、変形例では、大当り遊技後に付与される特典内容が、特典遊技期間の途中で変化する態様を例示したが、本発明の変形例として大当り遊技後に付与される特典内容が変化しないものを例示することもできる。例えば、大当り遊技後が高確率・開放延長状態となると、高確率・開放延長状態が終了すると直接、通常確率・非開放延長状態となる遊技機であってもよい。

30

【0256】

また、時短モードで確変大当りを発生させるか否かではなく、図37の変形例4に示すように、通常確率・非開放延長状態で所定条件の下、確変大当りを発生するか否かによって、高確率・開放延長状態でSTモードに移行するか、特別演出モードに移行するかを決定してもよい。

例えば、通常確率・非開放延長状態に移行後、間もない「第1期間」に確変大当りを発生させた場合と、「第1期間」よりも後の「第2期間」に確変大当りを発生させた場合とで、大当り遊技後に移行する高確率・開放延長状態で移行する演出モードが異なってもよい。

40

【0257】

つまり、通常確率・非開放延長状態でより少ない当否判定の実行回数で確変大当りを発生させる可能性は、それよりも多い当否判定の実行回数で確変大当りを発生させる可能性よりも低くなる。

従って、確変大当りを発生させる難易度が高い第1期間に確変大当りを発生させた場合には、大当り遊技後の高確率・開放延長状態の演出モードを特別演出モードとする。一方、確変大当りを発生させる難易度が、当否判定回数が多くなり、第1期間よりも確変大当

50

りを発生させる難易度が低くなる第2期間に確変大当りを発生させた場合には、大当り遊技後の高確率・開放延長状態の演出モードが「STモード」に移行することとしてもよい。

【0258】

例えば、図39(b)に示すように、遊技状態が通常確率・非開放延長状態である場合(S362a:yes)、当否判定の結果が外れとなる回数を計数し(S362b)、計数値が少ない場合(例えば、50以下の場合)と、計数値が多い場合(例えば、51以上の場合)とで、確変大当りを生じた場合に大当り遊技実行後の高確率・開放延長状態で設定される演出モードが異なってもよい。

例えば、計数値が多い場合(例えば、51以上の場合)には高確率・開放延長状態になった場合の演出モードがSTモードとなり、数値が少ない場合(例えば、50以下の場合)には高確率・開放延長状態になった場合の演出モードを特別演出モードとすることとしてもよい。

10

【0259】

なお、パチンコホールの営業を開始する際には、パチンコ機50が起動されるが、図39(a)の欄外に示すように、この起動時においては、移行後カウンタに初期値として「11」を設定し、特典付与状態から転落した直後の通常遊技状態と、パチンコ機50の起動時から一度も特典付与状態に移行していない通常遊技状態とを区別可能としてもよい。

【0260】

また、特別演出モードを終了させる条件は、各実施例や各変形例に示す条件に限定されない。例えば、確定表示される演出図柄が、所定の演出図柄であることを終了条件として特別演出モードを終了させてもよい。例えば、確定表示される演出図柄が、所定態様であること(例えば、数字図柄が算用数字ではなく、漢数字で構成されること)を終了条件として特別演出モードを終了させてもよい。

20

【0261】

時短モード中に大当りを獲得した場合、獲得時点の残りの電サボ回数(開放延長状態で当否判定を実行可能な残り回数)に応じての特別演出モード(第3演出モード)の内容が異なる構成でもよい。例えば、残り5回転になるよりも前に(つまり、残り電サボ回数が多い場合)に確変大当りに当選したら、大当り遊技後の高確率・開放延長状態で演出モードを希少性を備える所定の演出モードに制御する。一方、残り5回転以降で(つまり、残り電サボ回数が少なくなった場合)に確変大当りに当選したら、大当り遊技後の通常確率・開放延長状態で演出モードを所定の演出モードよりも希少性が高い演出モード(第4演出モード)に制御する。これにより、遊技者は電サボ状態(通常確率・開放延長状態)の最後まで期待しながら遊技を実行できる。

30

【0262】

また、前記実施形態では、所謂デジパチタイプのパチンコ機50を例示したが、これに限らず、本発明を、Vチャレ機等として構成されたパチンコ機にも適用することができる。

また、本発明の遊技機は、所謂「封入式の遊技機」であっても、「非封入式の遊技機」であってもよい。

更に、本発明を回胴式遊技機に対して適用することもできる。この場合、回胴式遊技機(スロットマシン)においても、本発明を適用することで遊技興趣を効果的に向上させることができる。

40

【0263】

更に、本発明を「確変機能を備えない遊技機」に対しても応用して適用することができる。

つまり、応用発明1に係る遊技機として、大当り遊技を実行すると、遊技状態が通常確率・開放延長状態若しくは通常確率・非開放延長状態に移行する。そして、通常確率・開放延長状態で大当りを生じ、演出モード制御手段は、大当り遊技後の通常確率・開放延長状態になると、演出モードを一般の演出モードに制御し、通常確率・非開放延長状態で大当りを生じ、演出モード制御手段は、大当り遊技後の通常確率・開放延長状態になると、演出モードを特別演出モードに制御してもよい。

【0264】

50

〔特許請求の範囲との対応〕

次に、上記実施形態（実施例）の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

「パチンコ機 50」が、「遊技機」の一例に相当する。

各実施例に示す第 1 始動口 11 と、第 2 始動口 12 が「始動口」の一例に相当し、「始動口」に遊技球が入賞（入球）することに基づいて、「当否判定」を実行する。そして、第 2 始動口 12 が、「可変式始動口」の一例に相当する。

図 9 S 330 ～ S 350 に至る処理が、「当否判定」の一例に相当する。

図 11 の S 374 の肯定判定を経て、図 14 ～ 図 16 に至る処理が、「大当り遊技実行手段」の一例に相当する。

10

【0265】

図 16 の S 536 の肯定判定と、S 538 の処理を経て確変フラグの値を「1」とする処理（S 540）が、「高確率制御手段」の一例に相当する。

図 26 及び図 27（実施例 2 では図 32 の処理）が、演出モード制御処理の一例に相当する。

図 28 若しくは図 30 に示す演出開始処理が、「表示制御手段」の一例に相当する。

図 23 に示す定期演出開始設定処理と、図 24 に示す定期演出終了設定処理が、「特別演出表示手段」一例に相当する、

【符号の説明】

【0266】

20

1；遊技盤、3；遊技領域、6；演出図柄表示装置、11；第 1 始動口、12；第 2 始動口、14；大入賞口、17；普通図柄作動ゲート、80；主制御装置、82；演出図柄制御装置、83；サブ統合制御装置。

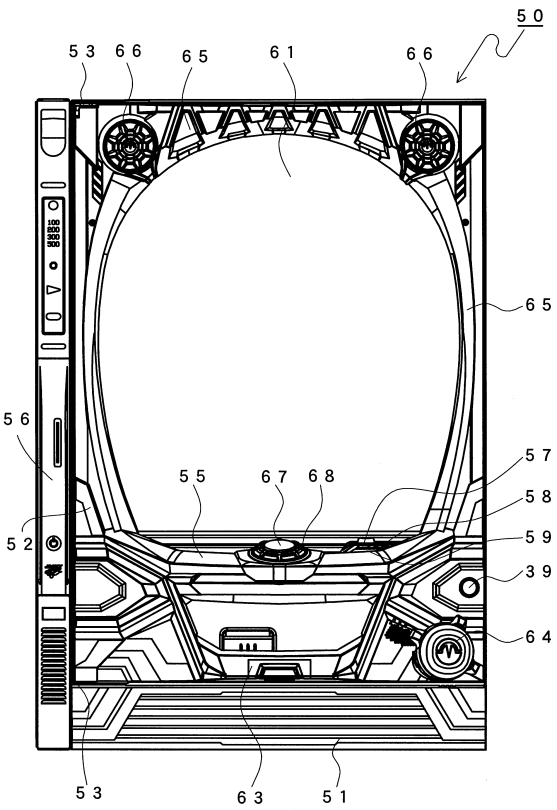
30

40

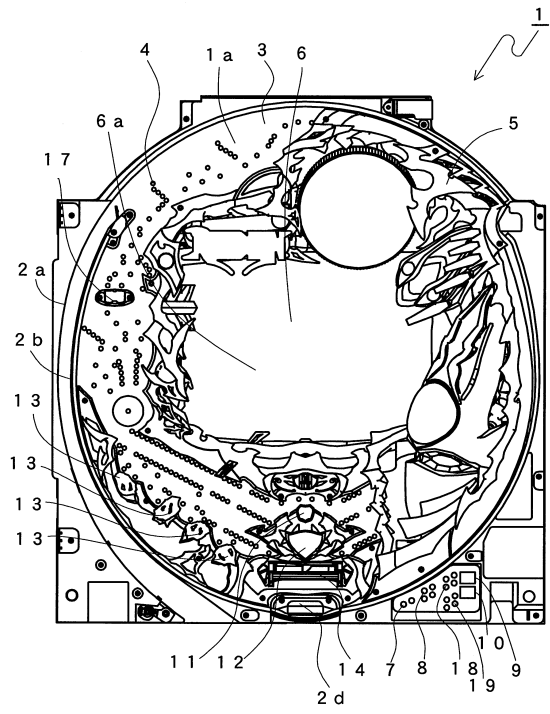
50

【図面】

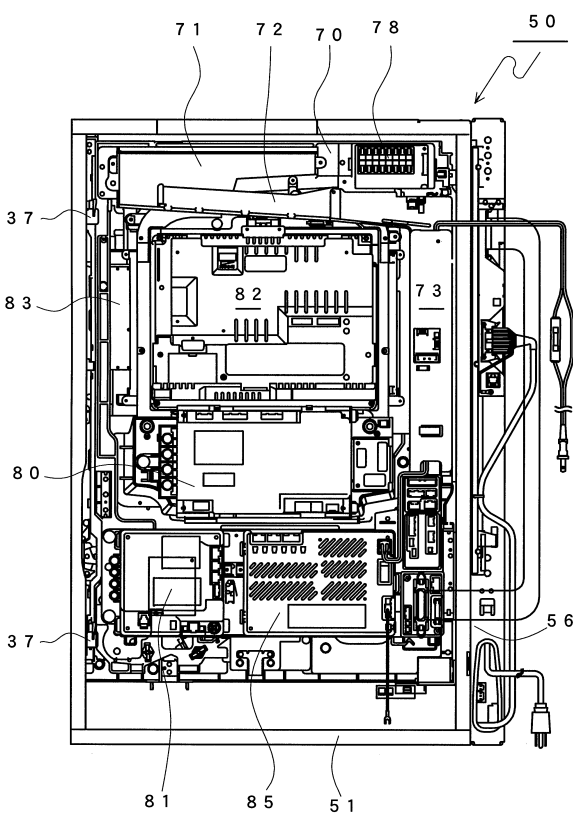
【図 1】



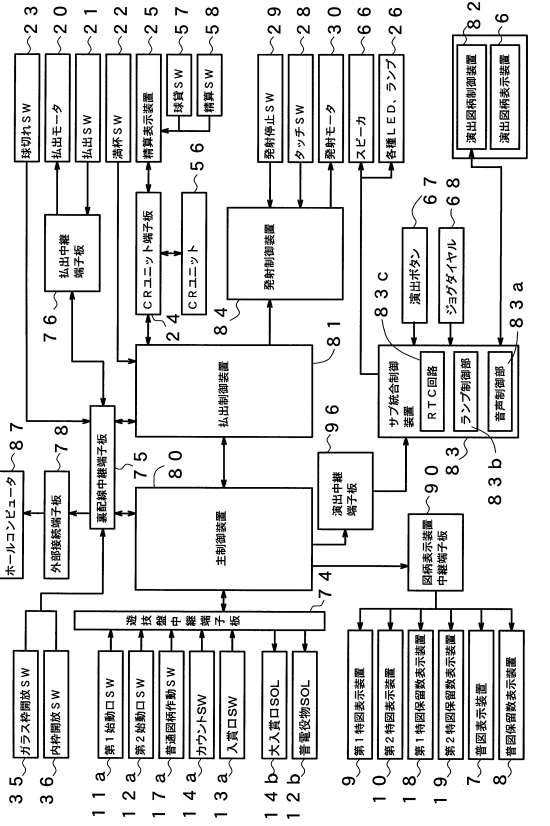
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

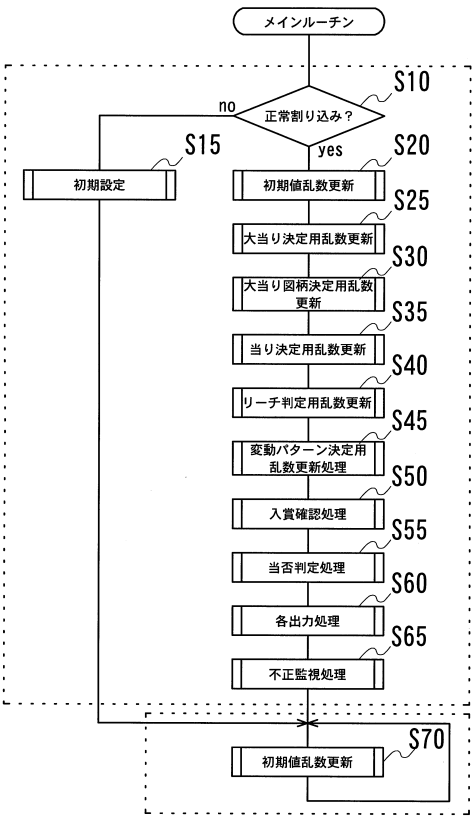
40

50

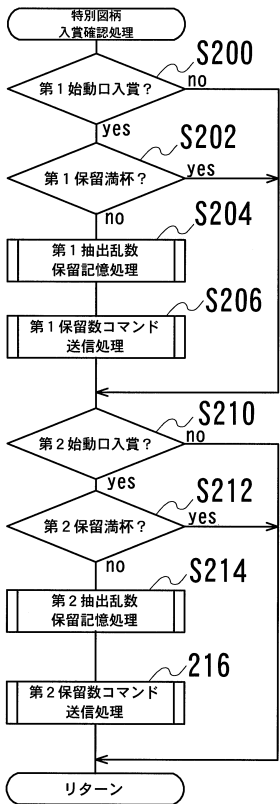
【図 5】

大当り確率	低確率:1/100 高確率:1/10	
確変割合	第1特図 100%	6R確変大当り 50% 8R確変大当り 50%
	第2特図 100%	8R確変大当り 50% 10R確変大当り 50%
確変期間	大当り遊技終了後 9回の当否判定を実施するまで	
時短、開放延長期間 (電サボ期間)	大当り遊技終了後 特図100回変動まで	
普通図柄当り確率	非開放延長時	1 / 6
	開放延長時	5 / 6
普通電動役物開放時間	非開放延長時	0. 2 秒
	開放延長時	1 秒× 3 回
賞球数	第1始動口:3個 第2始動口:3個 大入賞口:10個 その他入賞口:10個	

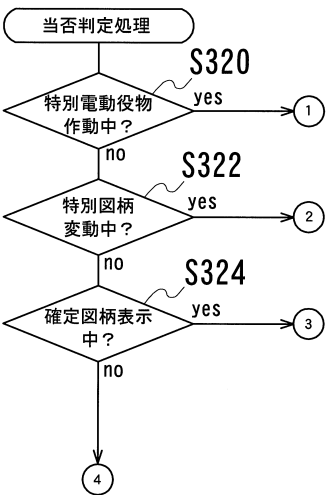
【図 6】



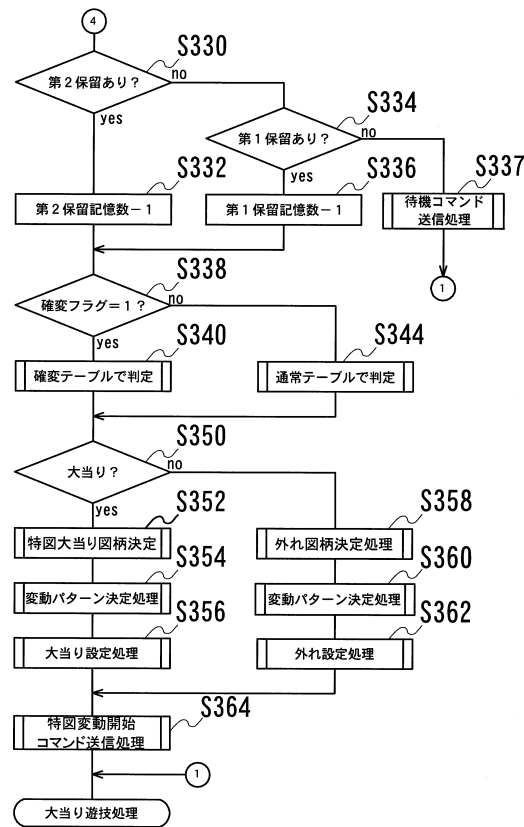
【図 7】



【図 8】



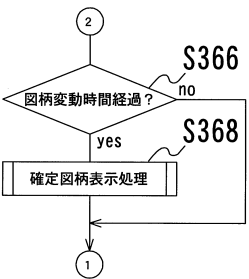
【図 9】



【図 10】

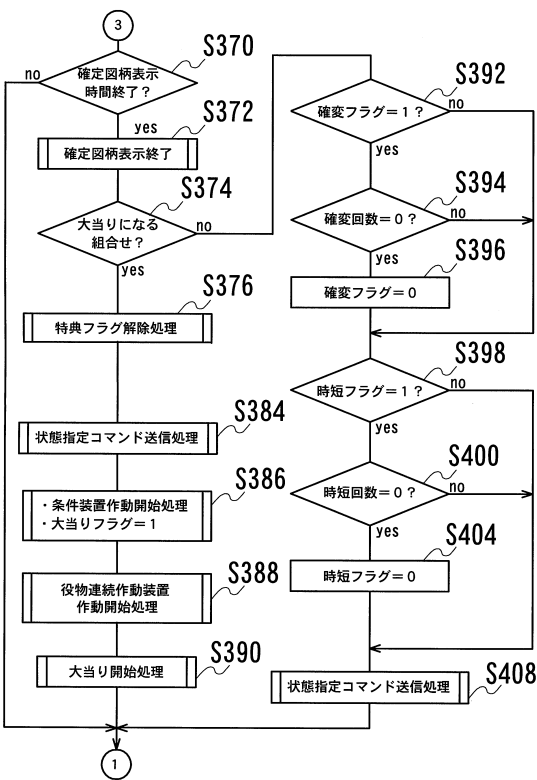
当否判定結果		変動パターンテーブル
外れ	リーチ有り	開放延長用
	リーチ無し	非開放延長用
大当り	リーチ有り	開放延長用
	リーチ無し	非開放延長用

(a)

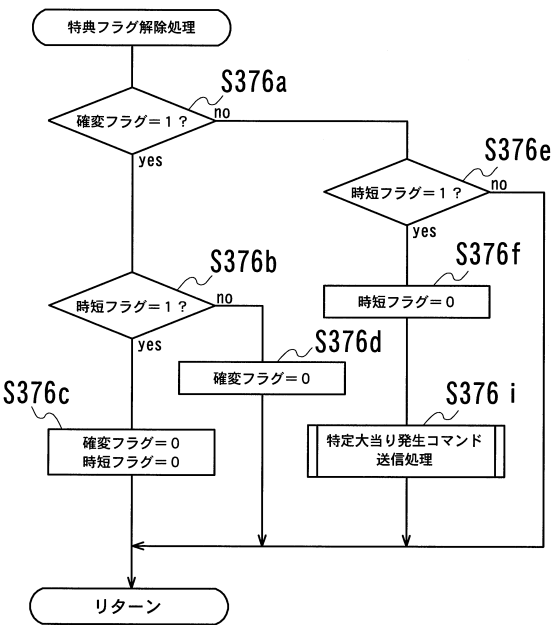


(b)

【図 11】



【図 12】



10

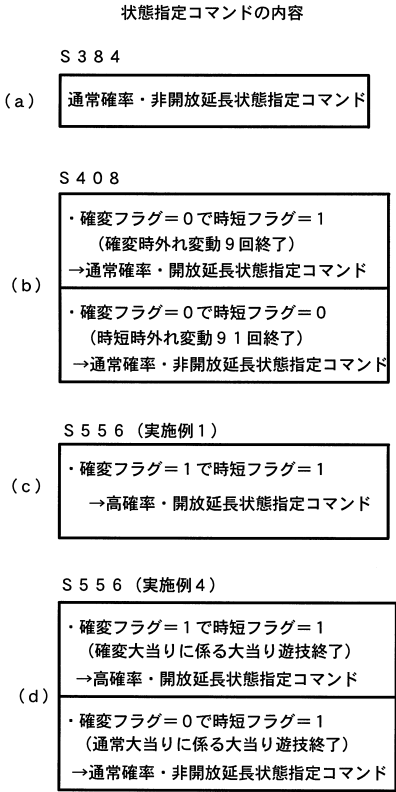
20

30

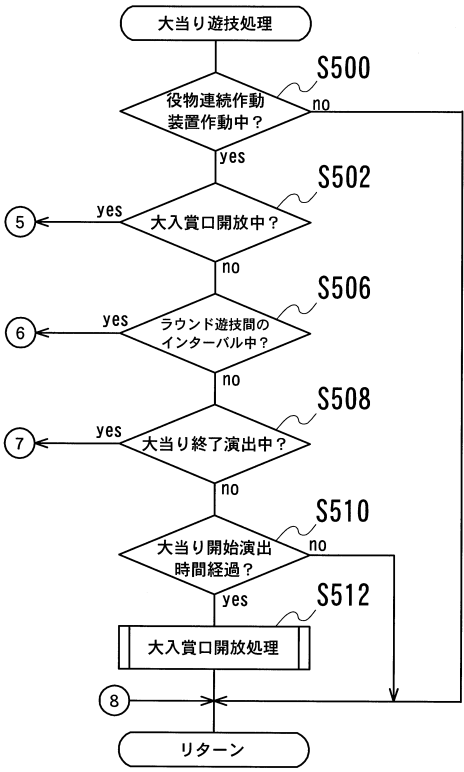
40

50

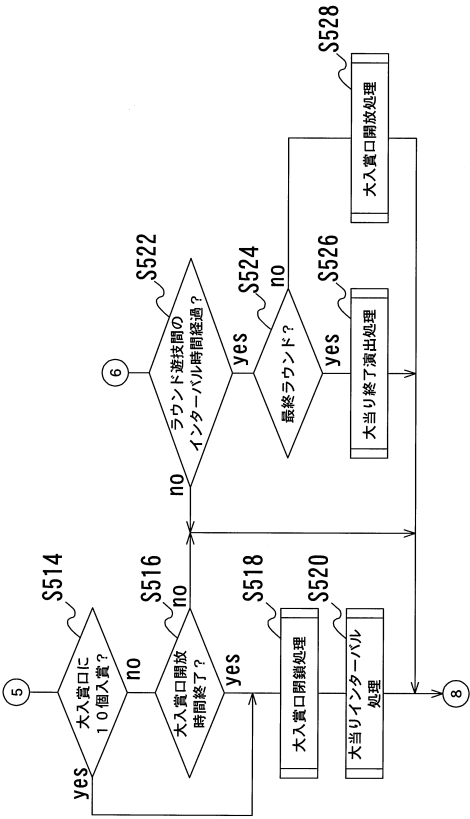
【図 1 3】



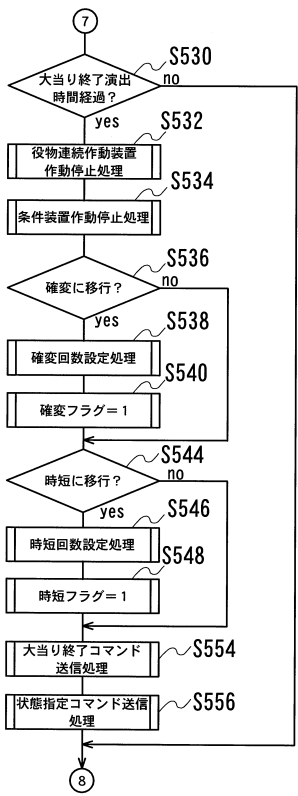
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

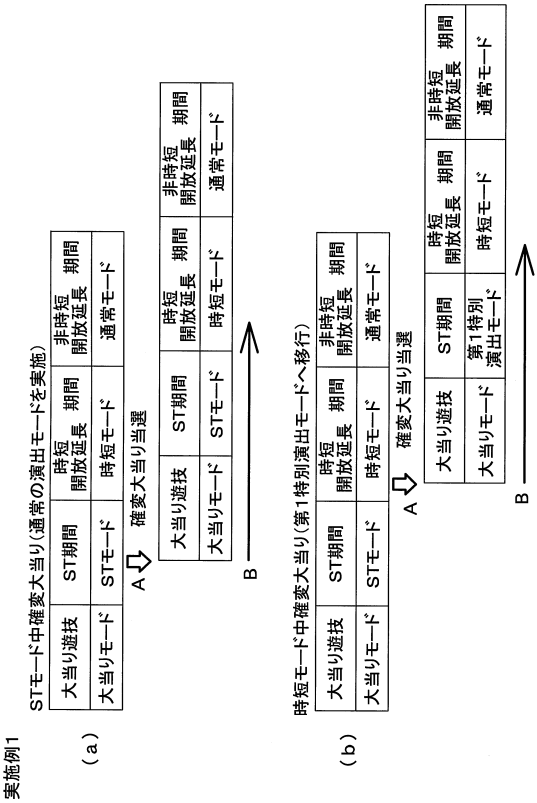
20

30

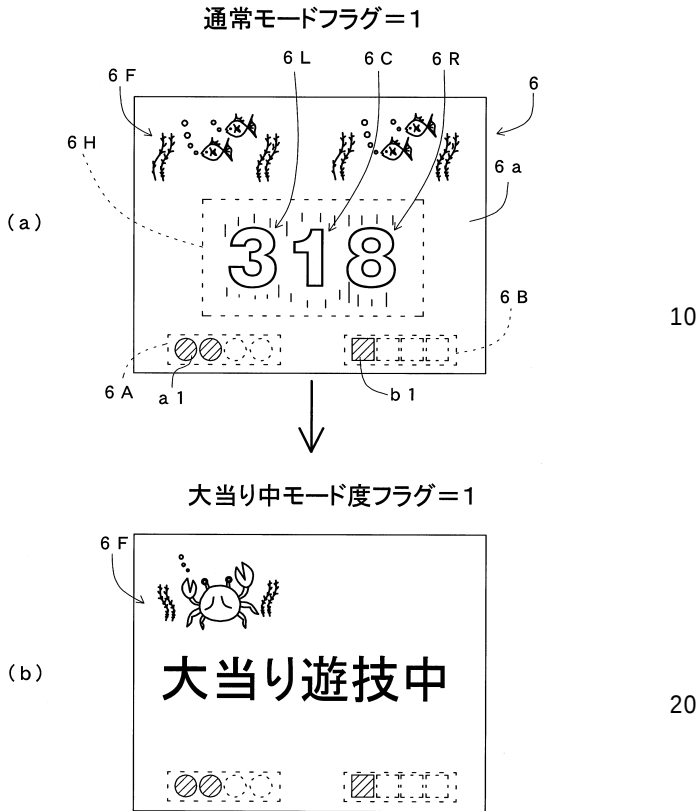
40

50

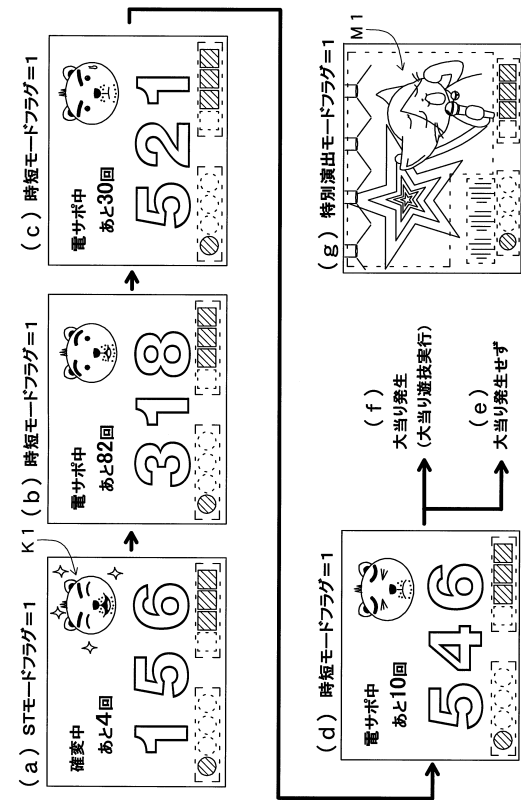
【図 17】



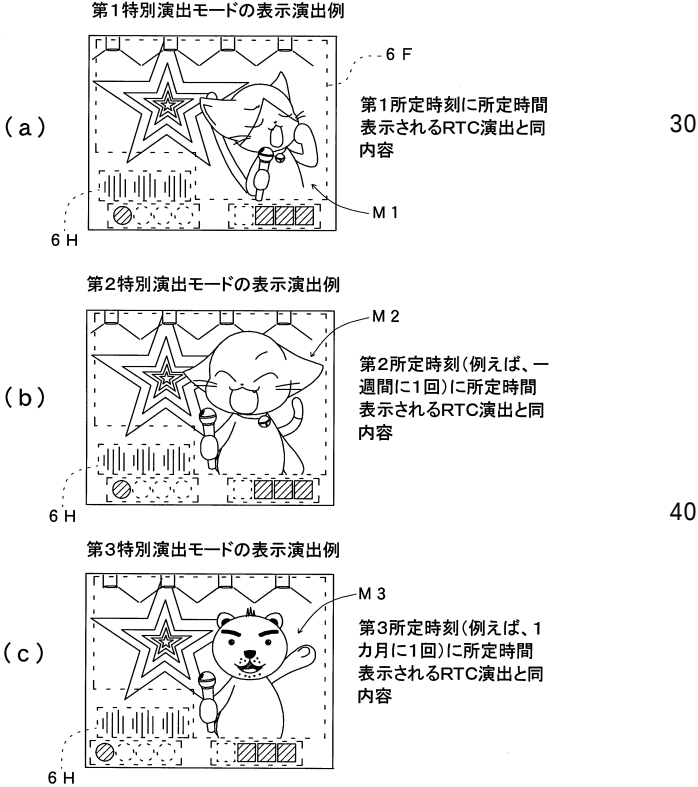
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

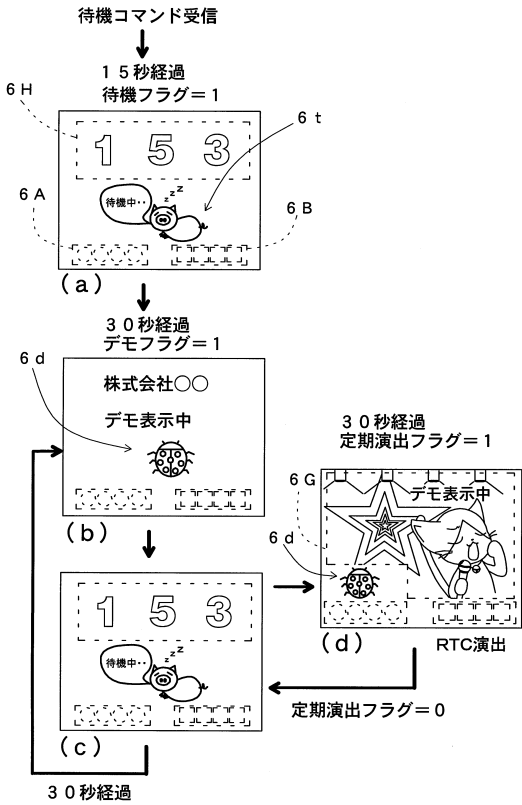
20

30

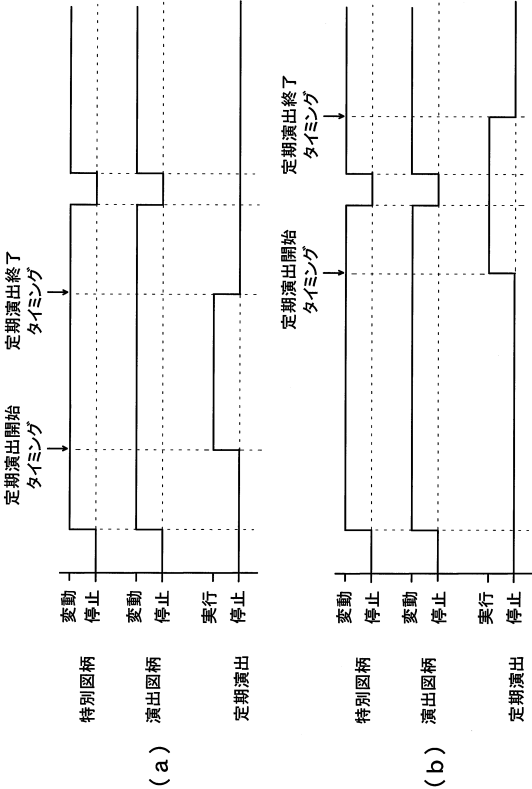
40

50

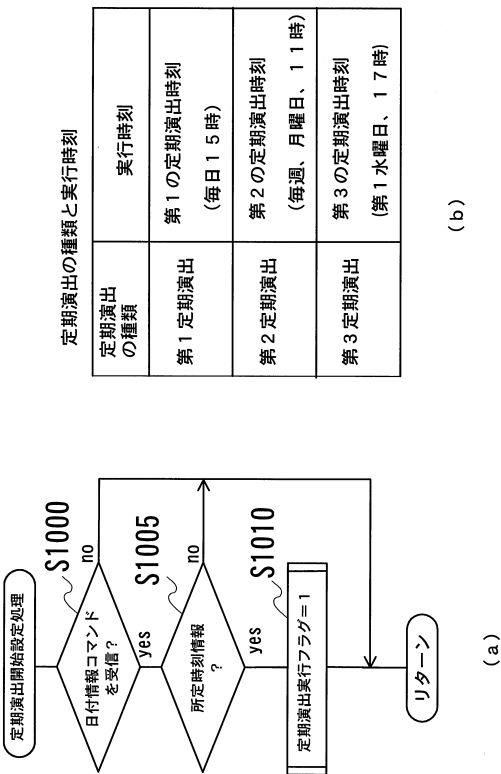
【図 2 1】



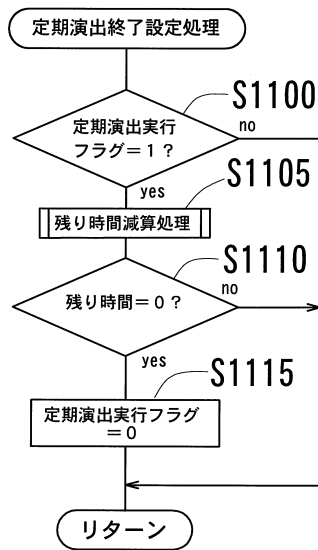
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

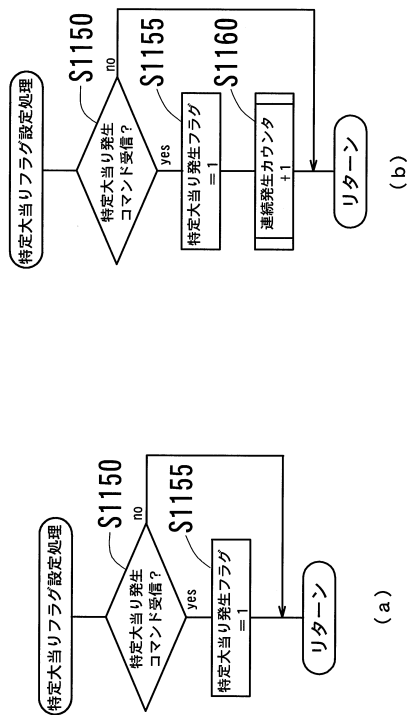
20

30

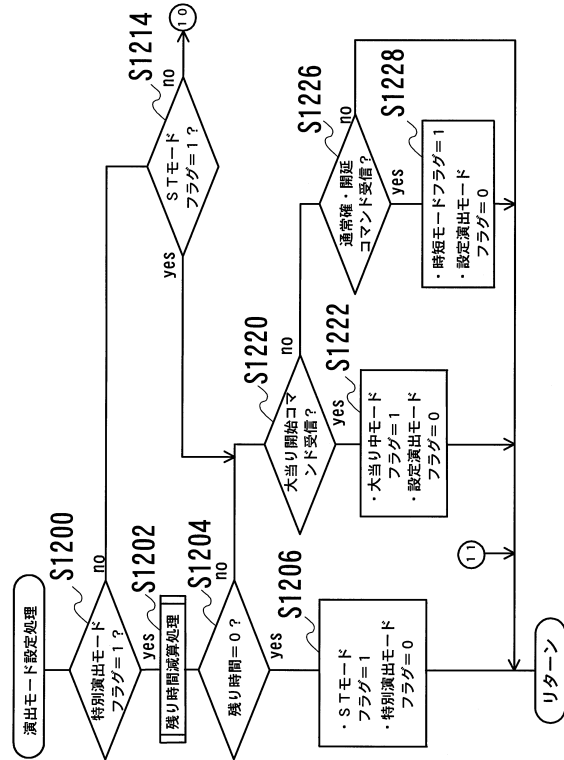
40

50

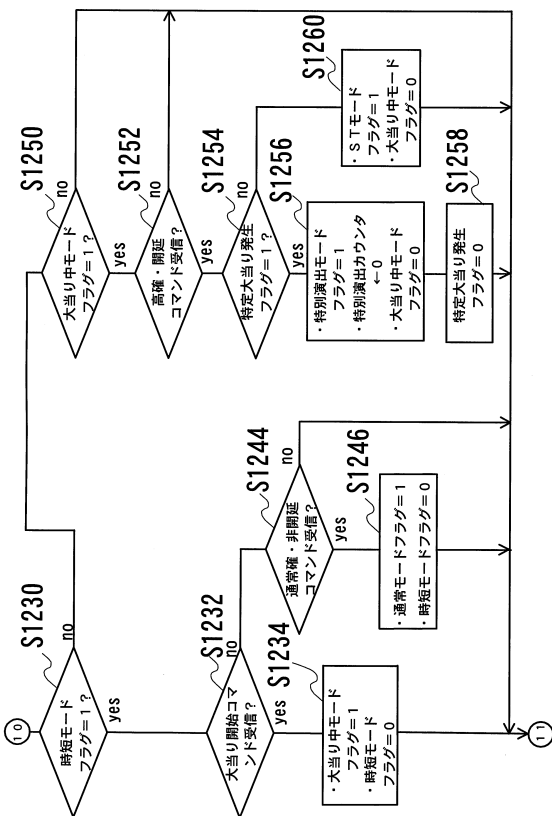
【図 25】



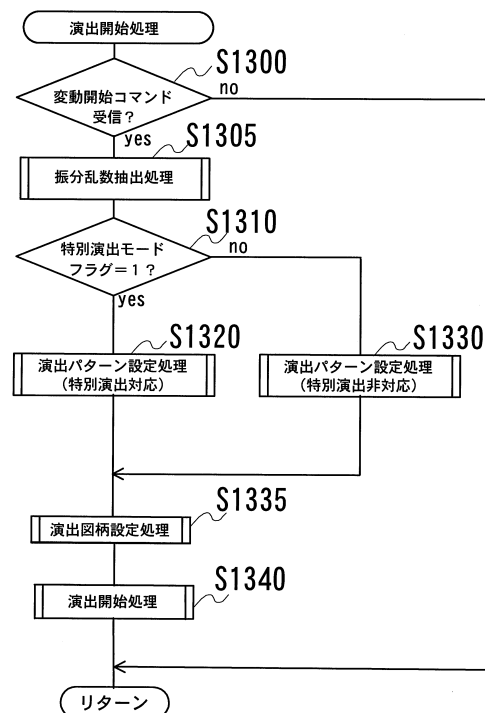
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

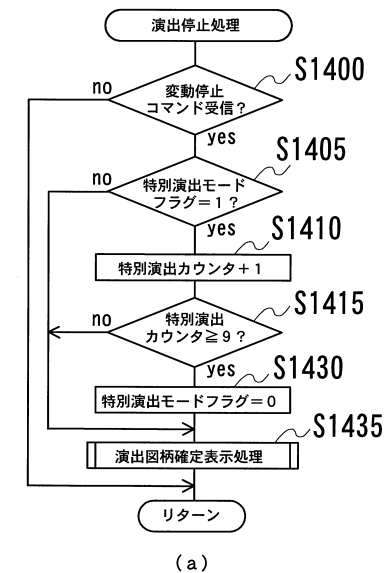
20

30

40

50

【図 29】

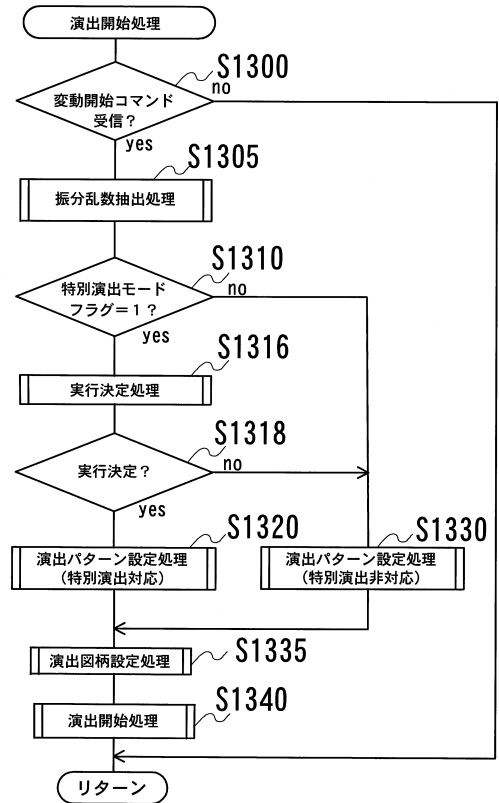


高確率・開放延長用変動PT (初回変動)

	変動P乱数	変動時間
大当り・外れ用 変動パターン	0~1020	30S

(b)

【図 30】



【図 31】

実施例2

連続して時短モード中に大当り(第1、第2特別演出モードへ移行)

大当り遊技	時短期間	ST期間	時短期間	非時短期間
大当りモード	開放延長	開放延長	開放延長	開放延長
大当りモード	時短モード	時短モード	時短モード	通常モード

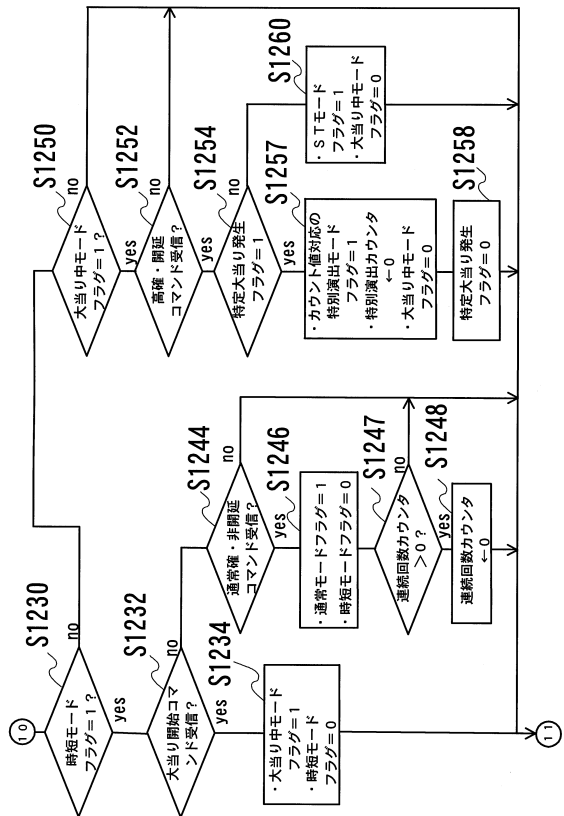
確定大当り当選

大当り遊技	ST期間	時短期間	非時短期間
大当りモード	第1特別演出モード	時短モード	通常モード

確定大当り当選

大当り遊技	ST期間	時短期間	非時短期間
大当りモード	第2特別演出モード	時短モード	通常モード

【図 32】



【図 3 3】

連続カウンタ・カウント値と特別演出の種類の関係

カウンタ値	特別演出モード F	特別演出
1	第 1 特別演出モード F	第 1 特別演出
2	第 2 特別演出モード F	第 2 特別演出
3	第 3 特別演出モード F	第 3 特別演出
4 以上	第 1 特別演出モード F	第 1 特別演出

(a)

連続カウンタ・カウント値と特別演出の種類の関係

カウンタ値	特別演出モード F	特別演出
1	第 1 特別演出モード F	第 1 特別演出
2	第 2 特別演出モード F	第 2 特別演出
3	第 3 特別演出モード F	第 3 特別演出
4	第 4 特別演出モード F	第 4 特別演出
5	第 5 特別演出モード F	第 5 特別演出
...	...	...

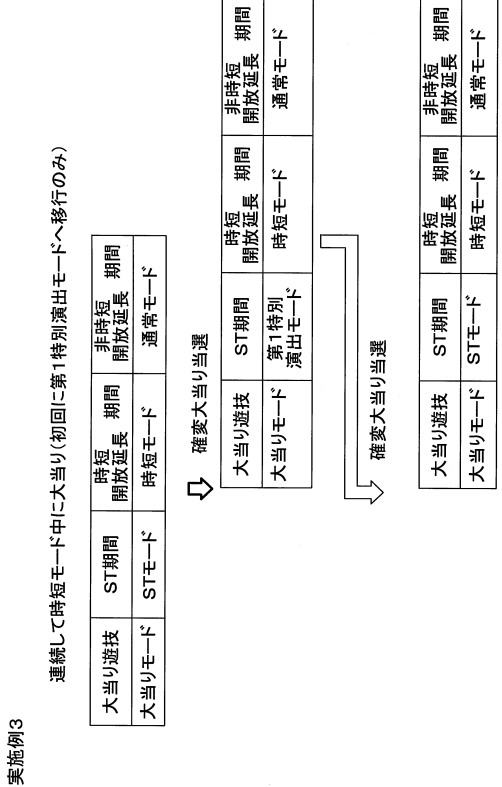
(b)

連続カウンタ・カウント値と特別演出の種類の関係

カウンタ値	特別演出モード F	特別演出
1	特別演出モード F	特別演出
2 以上	——	S T 演出

(c)

【図 3 4】



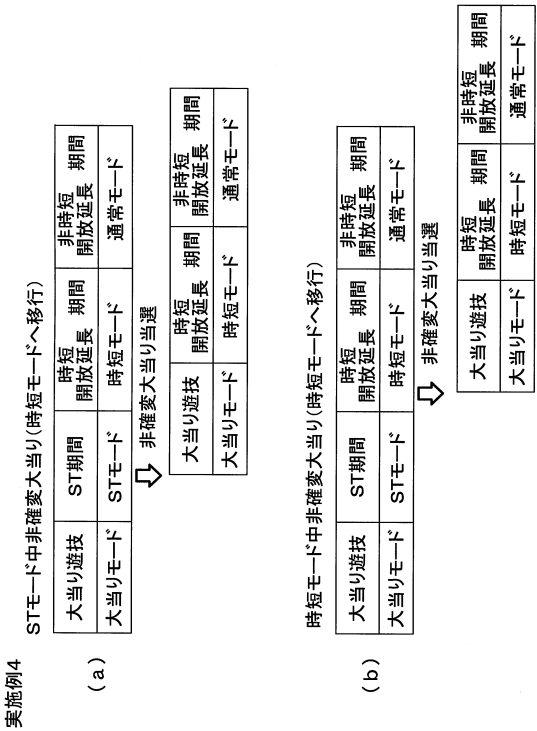
10

20

【図 3 5】

大当たり確率	低確率:1/100 高確率:1/10	
確変割合	第1特図 100%	6R確変大当たり 50% 8R通常大当たり 50%
	第2特図 100%	8R確変大当たり 50% 10R通常大当たり 50%
確変期間	大当たり遊技終了後 9回の当否判定を実施するまで	
時短、開放延長期間 (電サボ期間)	大当たり遊技終了後 特図100回変動まで	
普通図柄入り確率	非開放延長時	1 / 6
	開放延長時	5 / 6
普通電動役物開放時間	非開放延長時	0. 2 秒
	開放延長時	1 秒×3 回
賞球数	第1始動口:3個 第2始動口:3個 大入賞口:10個 その他入賞口:10個	

【図 3 6】

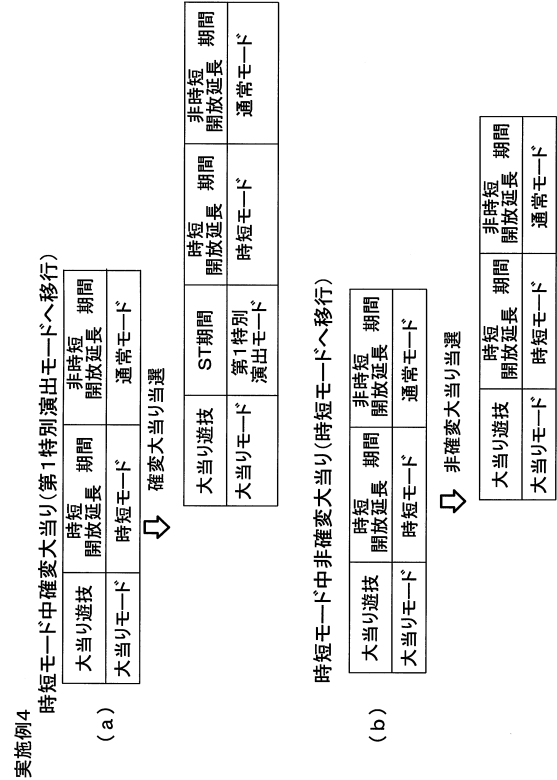


30

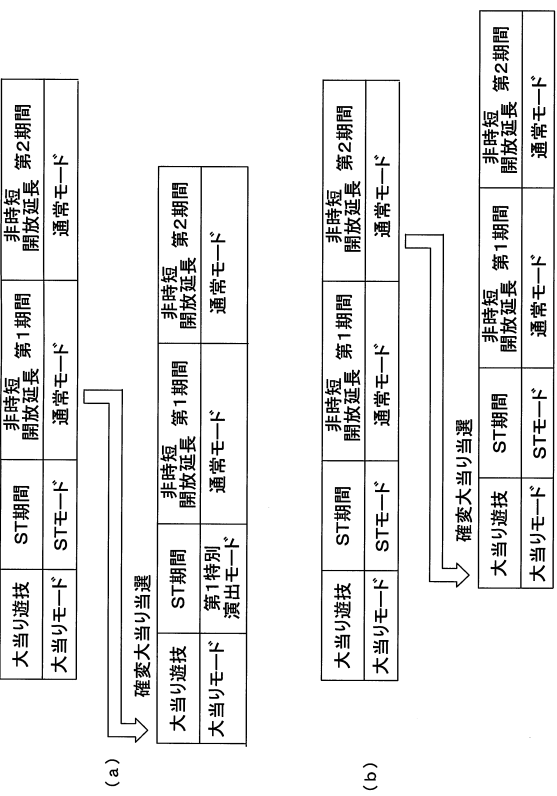
40

50

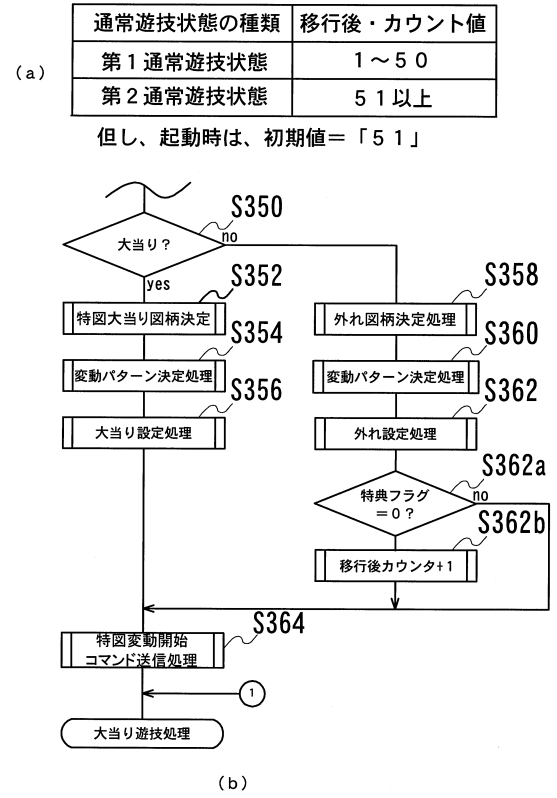
【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】



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 3 - 0 5 6 1 0 5 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2