

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6890282号
(P6890282)

(45) 発行日 令和3年6月18日 (2021.6.18)

(24) 登録日 令和3年5月27日 (2021.5.27)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 78 頁)

(21) 出願番号	特願2020-53772 (P2020-53772)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	令和2年3月25日 (2020.3.25)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2016-164904 (P2016-164904) の分割		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不 動産大崎ガーデンタワー
原出願日	平成28年8月25日 (2016.8.25)	(72) 発明者	▲高▼野 有司
(65) 公開番号	特開2020-99755 (P2020-99755A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会 社内
(43) 公開日	令和2年7月2日 (2020.7.2)		
審査請求日	令和2年4月7日 (2020.4.7)	審査官	眞壁 隆一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、
 前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、
 前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、
 前記当否判定の結果が小当たりとなることを示す図柄が停止表示された場合、その図柄停止後に所定の小当り遊技演出が実行される演出実行期間と、前記演出実行期間後に前記大入賞口が開放される入球可能期間とを含む小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
 前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
演出的な内容が表示される演出表示装置と、
を備え、
前記大入賞口は、相対的に強い強度で発射された遊技球が入球容易な位置に設けられ、
前記小当り遊技の前記入球可能期間は、第1入球可能期間と、前記第1入球可能期間後の第2入球可能期間を含み、前記第1入球可能期間と前記第2入球可能期間の間に前記大

10

20

入賞口が入球困難な状態へ作動される閉鎖期間が設けられ、

前記小当り遊技の前記演出実行期間における演出内容として、遊技球を相対的に強い強度で発射するよう促す内容を前記演出表示装置に表示し、前記小当り遊技の前記閉鎖期間における演出内容としても、遊技球を相対的に強い強度で発射するよう促す内容を前記演出表示装置に表示し、

前記小当りを契機とする特別遊技中に、当該特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益の有無を確定的に報知する報知演出を前記演出表示装置に表示し、当該利益の有無に応じて、前記特別遊技における所定の演出タイミングにて前記報知演出を前記演出表示装置に表示する弾球遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技球が発射される遊技領域を備えた弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当りと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、図柄等の画像にキャラクタを用いて変動表示にストーリーを持たせる演出や、特別遊技への移行期待度の高さを予告的に示唆する予告演出によっても遊技者の期待感を高めている（例えば特許文献1参照）。

20

【0003】

近年、遊技性向上をさらに追求するために種別に縛られない機種開発の必要性が認識され、例えば同じ種別の遊技機を複数混在させたり、異なる種別の遊技機を混在させるようなぱちんこ遊技機の開発も進められている。また、小当りとなった場合に右打ちをさせて可変入球装置内の特定領域（Vゾーン）に遊技球を通過させることで「小当り」から「大当り」へと昇格させ、新たな特別遊技（以下、「小当り発展大当り」または「小当りV」ともいう）を発生させる遊技機も提案されている（例えば特許文献2参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【特許文献2】特開2010-29308号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

小当り発展を搭載した遊技機において、小当り遊技中に遊技者へ今後付与される利益を示唆する場合、その示唆により遊技者が抱く期待感の大小はある程度定まる。本発明者は、小当り発展後の特別遊技の演出を、遊技者が抱く期待感の大きさを前提とした態様で実行することにより、小当り発展後の特別遊技において好適な演出を実現できると考えた。

【0006】

本願発明は発明者の上記着想に基づきなされたものであり、主な目的は、小当り発展後の特別遊技において好適な演出を実現することである。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、前記当否判定の結果が小当たりとなることを示す図柄が停止表示された場合、その図柄停止後に所定の小当たり遊技演出が実行される演出実行期間と、前記演出実行期間後に前記大入賞口が開放される入球可能期間とを含む小当たり遊技を実行する小当たり遊技制御手段と、前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、演出的な内容が表示される演出表示装置と、を備え、前記大入賞口は、相対的に強い強度で発射された遊技球が入球容易な位置に設けられ、前記小当たり遊技の前記入球可能期間は、第 1 入球可能期間と、前記第 1 入球可能期間後の第 2 入球可能期間を含み、前記第 1 入球可能期間と前記第 2 入球可能期間の間に前記大入賞口が入球困難な状態へ作動される閉鎖期間が設けられ、前記小当たり遊技の前記演出実行期間における演出内容として、遊技球を相対的に強い強度で発射するよう促す内容を前記演出表示装置に表示し、前記小当たり遊技の前記閉鎖期間における演出内容としても、遊技球を相対的に強い強度で発射するよう促す内容を前記演出表示装置に表し、前記小当たりを契機とする特別遊技中に、当該特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益の有無を確定的に報知する報知演出を前記演出表示装置に表示し、当該利益の有無に応じて、前記特別遊技における所定の演出タイミングにて前記報知演出を前記演出表示装置に表示する。

10

20

【 0 0 0 8 】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

本願発明の弾球遊技機によると、小当たり発展後の特別遊技において好適な演出を実現できる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図 2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図 3】ぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図 4】メイン基板の構成を示すブロック図である。

【図 5】当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図 6】事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図 7】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図 8】変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

40

【図 9】サブ基板の構成を示すブロック図である。

【図 10】携帯連携システムの概略を模式的に示す図である。

【図 11】メイン基板およびサブ基板のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。

【図 12】演出表示制御装置のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。

【図 13】ぱちんこ遊技機におけるメイン基板の制御開始処理を示すフローチャートである。

【図 14】図 13 における S 1 2 0 のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 15】割込処理の詳細を示すフローチャートである。

【図 16】ぱちんこ遊技機におけるサブ基板の制御開始処理を示すフローチャートである

50

。

【図 17】図 16 における S 5 1 8 のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 18】メイン基板からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。

【図 19】演出表示制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。

【図 20】サブ CPU が表示 CPU からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。

【図 21】各種デバイス制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。

【図 23】装飾図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。

【図 24】特別遊技の過程を示すフローチャートである。

【図 25】小当り遊技の過程を示すフローチャートである。

【図 26】第 1 実施例に係るぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図 27】第 2 大入賞口の構成を概略的に示す外観斜視図である。

【図 28】第 2 大入賞口の内部構成を概略的に示す図である。

【図 29】ぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図 30】実施例に係る当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図 31】実施例に係る図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図 32】実施例の擬似連演出パターンを示す図である。

【図 33】変形例の擬似連演出パターンを示す図である。

【図 34】小当り遊技のタイムチャートである。

【図 35】第 2 実施例における小当り遊技の過程を示すフローチャートである。

【図 36】遊技者へ付与される利益と演出との関係を示す図である。

【図 37】第 3 実施例における特別遊技の過程を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

（前提技術）

本実施例のぱちんこ遊技機においては、従来にいう第 1 種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する。その複数の遊技としての第 1 の遊技と第 2 の遊技とが、同時に実行されないよう第 2 の遊技が優先的に実行される。またこれらの遊技性を両立させるために、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプを備える。第 1 の遊技における大当りの出玉より、第 2 の遊技における大当りの出玉の方がおおむね多くなるように設計される。例えば、第 2 の遊技の方が確変を伴う大当りとなる確率が高く、また、第 2 の遊技の方が特別遊技を構成する単位遊技数が多い（大入賞口の開放時間が長い長開放単位遊技と開放時間が短い短開放単位遊技とが一つの特別遊技中に混在し、同一単位遊技数であっても第 2 の遊技の方が第 1 の遊技よりも長開放単位遊技の数が多い場合を含む）など、第 2 の遊技の方が第 1 の遊技より相対的に利益が高くなる設計がされている。その上で、最初は第 1 の遊技にて初当りを狙い、第 1 の遊技における大当りで時短が付与された後は第 2 の遊技を繰り返し狙って多くの出玉を得る、という遊技性を実現する。

【0012】

図 1 は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。ぱちんこ遊技機 100 は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機 100 の遊技機枠は、外枠 101、前枠 102、透明板 103、扉 104、上球皿 105、下球皿 106、発射ハンドル 107、スピーカ 108、演出ボタン 109、十字キー 110、装飾ランプ 111 を含む。外枠 101 は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機 100 を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 102 は、外枠 101 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠 101 へ開閉可能に取り付けられる。前枠 102 は、遊技球を発

10

20

30

40

50

射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【 0 0 1 3 】

透明板 1 0 3 は、ガラスなどにより形成され、扉 1 0 4 により支持される。扉 1 0 4 は、図示しないヒンジ機構により前枠 1 0 2 へ開閉可能に取り付けられる。上球皿 1 0 5 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 1 0 6 への遊技球の抜き取り等をする機構を有する。下球皿 1 0 6 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。扉 1 0 4 の上部には左右にスピーカ 1 0 8 が設けられており、演出を制御する手段によって遊技状態や演出などに応じた効果音や楽曲の音声を出力する。扉 1 0 4 の外観を構成する樹脂部材の大部分が半透明であり、その透過する内部に装飾ランプ 1 1 1 が設けられる。装飾ランプ 1 1 1 は、演出を制御する手段によって遊技状態や演出などに応じた様々な色で発光する L E D であり、点滅等することで演出の役割を果たす。

10

【 0 0 1 4 】

遊技盤 8 0 は、レール 8 2 により区画された遊技領域 8 1 上に、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 2 0、第 1 作動口 3 1、第 2 作動口 3 2、一般入賞口 3 3、アウト口 3 4、演出表示装置 6 0、センター飾り 6 4 を含む。センター飾り 6 4 は、遊技領域 8 1 の略中央部とその上部および右部にわたって演出表示装置 6 0 の画面枠を形成するように設けられる装飾的な樹脂部材であり、遊技球の流路、演出表示装置 6 0 の保護、装飾等の機能を有する。センター飾り 6 4 の下部には流入した遊技球が転動するステージ 6 5 が形成され、その転動の仕方によってステージ 6 5 からの落下方向は第 1 始動口 1 1 へ入球する方向と第 1 始動口 1 1 に入球しない側方の方向とに振り分けられる。センター飾り 6 4 の上部には、演出内容に沿って駆動されて演出的な動作をする可動役物 6 6 が設けられる。遊技領域 8 1 には、遊技球の流路を形成するための図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。なお、本明細書において「入球」「入賞」「落入」は相互に同義としてもよい。また、各入賞口や各入球口は、遊技球が通過するタイプの「通過口」（「ゲート」や「スルーチャッカー」等とも呼ぶ）で構成される場合があってもよく、「入球」「入賞」「落入」と「通過」もまた相互に同義としてもよい。

20

【 0 0 1 5 】

第 1 始動口 1 1 は第 1 の遊技に対応する始動入賞口として設けられ、第 2 始動口 1 2 は第 2 の遊技に対応する始動入賞口として設けられる。第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 は、遊技者の意思にしたがった遊技球の発射強弱によって一方への入球を狙うことが可能となるように構成される。第 1 始動口 1 1 は、遊技領域 8 1 における略中央下部に設けられ、第 2 始動口 1 2 は、第 1 始動口 1 1 の直下に設けられる。左打ち、すなわちセンター飾り 6 4 の左側通路へ流れるように狙って相対的に弱めに打球した場合は第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 に入球できないし入球容易である一方、右打ち、すなわちセンター飾り 6 4 の右側通路へ流れるように狙って相対的に強めに打球した場合は第 2 始動口 1 2 には入球できないし入球容易であるが第 1 始動口 1 1 には入球不能ないし入球困難となるように遊技釘の配置による流路が形成される。ただし、通常時には第 2 始動口 1 2 の開口部上方が第 1 始動口 1 1 に覆われて遊技球の流入が妨げられることから、第 2 始動口 1 2 の拡開機構が開放されない限り第 2 始動口 1 2 には入球不能ないし入球困難である。当否抽選は、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する抽選であり、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入球があるたびに実行される。

30

40

【 0 0 1 6 】

なお、第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 は、遊技球の発射強弱によっていずれかを目標にした打ち分けが可能な程度に互いに離れた位置に設けられてもよい。第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 は、それぞれ遊技領域 8 1 の左側と右側に離して設置され、一方を狙った遊技球が他方へ入球しがたい構成としてもよい。たとえば、第 1 始動口 1 1 は、左打ち、すなわちセンター飾り 6 4 の左側通路へ流れるように狙って比較的弱めに発射したときに入球できないし入球容易となるような位置に設けられる。第 2 始動口 1 2 は、右打ち、すなわちセンター飾り 6 4 の右側通路へ流れるように狙って比較的強めに発射したとき

50

に入球可能ないし入球容易となるような位置に設けられる。

【 0 0 1 7 】

第 1 始動口 1 1 は、第 1 始動入賞検出装置 1 6 を備える。第 1 始動入賞検出装置 1 6 は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 始動入賞情報を生成する。第 2 始動口 1 2 は、第 2 始動入賞検出装置 1 7 と、拡開機構である普通電動役物 9 0（いわゆる電動チューリップ）と、普通電動役物 9 0 を開閉させるための普通電役ソレノイド 9 1 を備える。第 2 始動入賞検出装置 1 7 は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 始動入賞情報を生成する。

【 0 0 1 8 】

普通電役ソレノイド 9 1 の駆動力により普通電動役物 9 0 が拡開されると、第 2 始動口 1 2 への入球容易性が高まる。普通電動役物 9 0 の 1 回の開放時間は、短開放時は 0 . 1 秒程度の短時間であるのに対し、長開放時は普通電動役物 9 0 の 1 回の開放時間が 6 秒程度と短開放時よりも長く設定されて遊技球が第 2 始動口 1 2 に入球しやすくなる。普通電動役物 9 0 の長開放は「開放延長」とも呼ばれる。なお、変形例として、普通電動役物 9 0 が拡開するときはその旨を事前に報知してもよく、普通図柄変動の保留を先読みして普通図柄の変動開始前に報知してもよいし、普通図柄の変動中に報知してもよい。

【 0 0 1 9 】

第 2 始動口 1 2 の普通電動役物 9 0 を長開放させるときの開放態様の変形例としては、短開放時より長い 2 秒開放を 3 回繰り返すことにより総開放時間を 6 秒程度にまで長くする態様としてもよい。また、開放時間と開放回数の組合せを複数通り用意し、いずれかを選択する構成としてもよい。例えば 2 秒開放を 3 回の場合、6 秒開放を 1 回の場合と比較して総開放時間は同じであるが、インターバル期間も含めると前者は後者より長い。そのため、特に第 2 始動口 1 2 を右打ちの方向に配置する変形例の構成では、開放に気がついた遊技者がその時点から打球方向を第 2 始動口 1 2 に合わせたとして前者の方が入球チャンスが長いともいえる。また、普通図柄の当り種類が複数存在するように構成し、その当り種類に応じて拡開機構の開放態様が異なるようにしてもよい。例えば、普通図柄が第 1 の当りとなった場合、通常状態では 0 . 1 秒開放を 1 回、入球容易状態では 1 秒開放を 3 回とし、第 2 の当りとなった場合、通常状態では 6 秒開放を 1 回、入球容易状態では 2 秒開放を 2 回としてもよい。

【 0 0 2 0 】

3 つの一般入賞口 3 3 は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置 3 8 をそれぞれ備える。一般入賞検出装置 3 8 は、一般入賞口 3 3 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【 0 0 2 1 】

大入賞口 2 0 は、遊技球の入球を検出するための大入賞検出装置 2 5 と、大入賞口 2 0 を開閉させるための大入賞口ソレノイド 9 2 を備える。大入賞検出装置 2 5 は、大入賞口 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入賞情報を生成する。大入賞口 2 0 は、第 1 特別図柄 5 1 または第 2 特別図柄 5 2 が所定の態様にて停止したときに「大当り」として開放状態となる横長形状の入賞口である。大入賞口 2 0 はアウト口 3 4 の右上方の位置に設けられる。なお、変形例として大入賞口を遊技領域 8 1 の中央下部や大入賞口 2 0 の上方または下方にさらにもう一つ設け、複数の大入賞口が設けられる構成としてもよい。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 8 0 における遊技領域 8 1 の外側左下位置に第 1 の遊技に対応する第 1 特別図柄表示装置 4 1 と第 2 の遊技に対応する第 2 特別図柄表示装置 4 2 とが左右に並設され、第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 の変動が表示される。遊技領域 8 1 の略中央にはセンター飾り 6 4 により形成される画面枠から画面が露出するように演出表示装置 6 0 が設けられ、第 1 特別図柄 5 1 または第 2 特別図柄 5 2 に連動する装飾図柄 6 1 を含む演出画像の変動を表示する。以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という

10

20

30

40

50

。

【 0 0 2 3 】

第 1 特別図柄 5 1 は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入球を契機として行われる第 1 当否抽選の判定結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当りが発生する。第 2 特別図柄 5 2 は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球を契機として行われる第 2 当否抽選の判定結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当りが発生する。第 1 特別図柄表示装置 4 1 および第 2 特別図柄表示装置 4 2 は、例えば「8 の字」を形成する 7 個のセグメントおよび「ドット」を表す 1 個のセグメントの 8 個のセグメントからなる 8 セグメント L E D の表示装置である。8 セグメント L E D では、8 個のセグメントを組み
10
合わせることににより 8 ビット分の数値を表現できる。セグメントの組合せで表される第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 は、必ずしも文字や数字の体をなしておらず、各セグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号であってよい。これらの記号が高速で次々に入れ替わって第 1 特別図柄表示装置 4 1 および第 2 特別図柄表示装置 4 2 へ表示されることににより、第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 の図柄変動表示が実現される。さらに、第 1 特別図柄表示装置 4 1 および第 2 特別図柄表示装置 4 2 を 8 セグメント L E D ではない L E D ドットアレーを用いて、その点灯パターンや点灯色の組合せで複数種類の第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 を表現してもよい。

【 0 0 2 4 】

演出表示装置 6 0 は、第 1 特別図柄 5 1 または第 2 特別図柄 5 2 の変動表示と連動する形で装飾図柄 6 1 を変動表示する液晶ディスプレイで構成される表示装置である。装飾図柄 6 1 は、第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 で示される抽選の判定結果表示を視覚的に演出するための図柄である。演出表示装置 6 0 は、装飾図柄 6 1 として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄を変動させる動画像を画面の中央領域に表示する。本実施例においては、「0」～「9」の数字で構成される図柄を 3 列に表示して変動させ、最終的に停止表示される 3 個の図柄組合せによって当りまたは外れを示す。装飾図柄 6 1 を構成する複数図柄のそれぞれは、色彩や模様の装飾が施された数字、文字、または記号で構成されるが、これら数字、文字、記号に対して全図柄に共通する絵柄または図柄ごとに異なる絵柄を加えて一体化させる形で構成されてもよい。この絵柄は、ぱちん
20
こ遊技機 1 0 0 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連するモチーフが描かれた絵柄であり、例えば人物や動物のキャラクタが描かれた絵柄であってもよい。装飾図柄 6 1 は、絵柄が一体的に含まれる図柄が変動表示される場合と、絵柄が分離して数字、文字、記号の部分のみが変動表示される場合とが、演出の展開に沿って切り替えられる構成であってもよい。装飾図柄 6 1 の変動表示の背景には、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連する演出的効果を有する動画像が図柄変動と連動して表示される。
30

【 0 0 2 5 】

なお、第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では遊技領域 8 1 の左下方の第 1 特別図柄表示装置 4 1 および第 2 特別図柄表示装置 4 2 にて目立たない大きさで表示させる。ただし、特別図柄自体に演出的な役割をもたせることで装飾図柄を用いずに表現する手法を採用する場合には、特別図柄を 8 セグメント L E D ではなく液晶ディスプレイに表示させる構成としてもよい。
40

【 0 0 2 6 】

演出表示装置 6 0 は、高精細なドットマトリクス型表示装置である液晶ディスプレイで構成されるが、その表示領域の横幅は遊技領域の横幅の半分程度であってもよいし、半分以上を超える大型サイズであってもよい。大型サイズの場合、演出表示装置の右側の遊技球通路は遊技球 1 個が通過できる程度の通路幅にて形成され、遊技者はいわゆる「右打ち」として最大強度で打ち出せばほぼ確実に右側通路へ遊技球を通過させることができ、いわゆる「左打ち」との打ち分けができる。演出表示装置 6 0 は、単一の表示装置で構成される場合だけでなく、複数の表示装置の組合せで構成されてもよい。複数の場合、メイン液晶
50

とサブ液晶の組合せといった大小異なる大きさのディスプレイを組み合わせてもよく、サブ液晶はメイン液晶に隣接する位置に配置されてもよいし、遊技盤以外の位置、例えば発射ハンドルの近傍に設置されてもよい。発射ハンドルの近傍に設置される場合、遊技者が操作入力可能なタッチパネルの形で構成されてもよい。演出表示装置60は、液晶ディスプレイに限らず、有機ELディスプレイなどの表示装置で構成されてもよいし、ドラム回転式などの機械的表示手段やLEDマトリクス式などの表示手段で構成されてもよい。

【0027】

第1作動口31は、遊技領域81の左側方位置に設けられ、第1通過検出装置36を含む。第1通過検出装置36は、第1作動口31への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。第2作動口32は、遊技領域81の右側方位置に設けられ、第2通過検出装置37を含む。第2通過検出装置37は、第2作動口32への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。第1作動口31または第2作動口32への遊技球の通過は普通電動役物90を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。第1作動口31または第2作動口32を遊技球が通過すると、開放抽選の判定結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置45に変動表示される。したがって、開放抽選は「普通図柄抽選」とも呼ぶ。普通図柄表示装置45は遊技領域81の外側右下方に設けられ、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらのうちいずれのランプが点灯しているかによって普通図柄の表示状態が表現される。例えば、第1のランプの点灯が外れを示し、第2のランプが当りを示すとき、それらが交互に点灯と消灯を繰り返すことによって普通図柄の変動表示が表現され、最終的にいずれかの点灯状態にて停止されることで普通図柄の停止図柄が表現される。変動開始から所定時間の経過後に、普通図柄の変動表示が停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、普通電動役物90が拡開される。

【0028】

普通電動役物90の開放時間は、0.1秒間の短開放と6秒間の長開放の2通りがある。通常状態における開放抽選では、1/50の確率で普通図柄が当りとなって長開放が実行され、1/100の確率で普通図柄が当りとなって短開放が実行される。このように通常状態では長開放となる確率の方が短開放の確率より高いが、変形例では逆に短開放となる確率の方が長開放の確率より高い仕様としてもよいし、両者の確率を同じにする仕様としてもよい。入球容易状態における開放抽選では、普通図柄の当り確率を99/100に高め、さらに開放時間を長開放のみとする。このように入球容易状態では普通図柄の当り確率の変動機能と開放時間の延長機能により、第2始動口12への入球容易性を高める。変形例における入球容易状態では、さらに普通図柄の変動時間の短縮機能を加えた3つの機能を用いて第2始動口12への入球容易性を高める構成としてもよい。その場合の普通図柄の変動時間は、例えば通常状態では10秒間であり、入球容易状態では2秒間である。

【0029】

遊技領域81の外側左下位置において、第1特別図柄表示装置41の上方には第1の遊技に対応する第1特図保留ランプ71が設けられ、第2特別図柄表示装置42の上方には第2の遊技に対応する第2特図保留ランプ72が設けられる。第1特図保留ランプ71は2個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって第1の遊技における当否抽選値の保留数を表示する。第1特図保留ランプ71における当否抽選値の保留数は、第1特別図柄51の変動中または特別遊技の実行中に第1始動口11へ入賞した抽選値の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。第2特図保留ランプ72も2個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって第2の遊技における当否抽選値の保留数を表示する。第2特図保留ランプ72における当否抽選値の保留数は、第2特別図柄52の変動中または特別遊技の実行中に第2始動口12へ入賞した抽選値の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。当否抽選値の保留数は、演出表示装置60の画面下部にも保留ランプ画像の点灯個数で表す形で表示される。

【0030】

当否抽選の保留数が３個になると、遊技効率を高めるために外れの場合の図柄変動時間が通常より短縮される（以下、「短縮変動」ともいう）。同様に、当否抽選の保留数が４個になると、さらに遊技効率を高めるために外れの場合の図柄変動時間が上記３個の場合よりもさらに短縮される（以下、「超短縮変動」ともいう）。

【００３１】

遊技領域８１の外側右下位置において、普通図柄表示装置４５の右側には普図保留ランプ７５が設けられる。普図保留ランプ７５もまた２個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄の変動中に第１作動口３１または第２作動口３２を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。

10

【００３２】

演出ボタン１０９は、遊技者が演出内容に応じて遊技機へ所定の指示を入力するために押下する操作入力手段であり、その押下態様に依りて演出内容等に変化が加えられる。演出ボタン１０９は、上球皿１０５近傍の外壁面に設けられる。十字キー１１０は、遊技者が遊技機へ方向指示を入力する操作入力手段であり、上球皿１０５の左方の外壁面に設けられる。

【００３３】

以上のような構成においてなされる遊技の方法および制御の流れを概説する。遊技者が発射ハンドル１０７を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿１０５に貯留された遊技球が１球ずつレール８２に案内されて遊技領域８１へ発射される。遊技者が発射ハンドル１０７の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域８１の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口３３、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口２０の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿１０５または下球皿１０６に払い出される。一般入賞口３３等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口３４に落入した遊技球はアウト球として処理される。

20

【００３４】

第１始動口１１または第２始動口１２に入球すると、第１特別図柄表示装置４１、第２特別図柄表示装置４２および演出表示装置６０において第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１が変動表示される。第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１の変動表示は、表示に先だって決定された変動表示時間の経過後に停止される。第１特別図柄５１および第２特別図柄５２は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。装飾図柄６１は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって第１特別図柄５１および第２特別図柄５２が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって装飾図柄６１が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１の変動が停止される。

30

40

【００３５】

装飾図柄６１の変動表示としては、まず変動開始とともにスロットマシンのリール回転のように３列とも図柄を変動させ、変動終了タイミングへ近づいたときに一列ずつ停止させることで最終的な停止態様としての図柄組合せを表示する。停止時の第１特別図柄５１、第２特別図柄５２、および装飾図柄６１が大当りを示す停止態様となった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、大入賞口２０の開閉動作が開始される。大当りを示す装飾図柄６１の停止態様は、例えば３つの図柄の種類が一致する組合せの態様である。

【００３６】

50

変動演出パターンには、通常外れ演出パターン、リーチ外れ演出パターン、リーチ大当り演出パターンが含まれる。通常外れ演出パターンは、通常の外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ外れ演出パターンは、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態であるリーチ状態を経て外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ大当り演出パターンは、リーチ状態を経て大当りの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれ、相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称する。通常外れ演出パターン、リーチ外れ演出パターン、リーチ大当り演出パターンは、それぞれ通常状態にて表示する通常のパターンと、時短状態において表示する時短用パターンとがある。ただし、通常状態であっても、第2始動口12への入球に対応する第2図柄変動であった場合は、大当りが確変を伴う確率や特別遊技の単位遊技数が多くなる確率が第1始動口11への入球に対応する第1変動より高いチャンス状態といえるため、相対的に有利な大当りが発生するチャンスであることを表示するチャンス演出用のパターンを用いてもよい。なお、実施例では時短状態において時短用のパターンを用いるが、確変状態では時短を伴うため、確変状態においても時短用パターンが用いられる。ただし、変形例では確変状態において時短用とは異なる確変用のパターンを用いる仕様としてもよい。あるいは、時短用と確変用で共通のパターンを用いる仕様としてもよいし、時短用のパターンは特に用いずに確変状態において確変用のパターンを用いる仕様としてもよい。

10

【0037】

20

特別遊技には通常特別遊技と短縮特別遊技の2種類があり、それぞれ獲得賞球による利益に大きな差が生じる。通常特別遊技は、開始デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって開始される。開始デモ時間の画面表示後に大入賞口20が開放され、その開放が約30秒間続いた後、または9球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。このような大入賞口20の開放から閉鎖までが、基本的には単位遊技と呼ばれるが、1回の単位遊技の間に複数回の短時間の開放を繰り返す場合があってもよい。大入賞口20の開閉ないし単位遊技が所定回数、例えば4回または16回繰り返された後、終了デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって通常特別遊技が終了される。通常特別遊技においては、1回の単位遊技あたり9球以上の入球が十分に期待でき、16回分の単位遊技によって十分な賞球（これを「出玉」ともいう）を獲得でき、大きな利益が得られる。16回の単位遊技が繰り返される特別遊技を適宜「16R大当り」とも称し、4回の単位遊技が繰り返される特別遊技を適宜「4R大当り」とも称する。

30

【0038】

一方、短縮特別遊技は、開始デモ時間および終了デモ時間もなく、1回の単位遊技で大入賞口20を0.2秒間だけ開放させる。この単位遊技を2回繰り返して短縮特別遊技が終了される。短縮特別遊技では、ごく短時間の入賞口20の開放を2回繰り返すだけであるため、大入賞口20にはほとんど入球し得ず、実質的に出玉がほぼゼロに等しい特別遊技である。2回の単位遊技が繰り返される特別遊技を適宜「2R大当り」とも称する。

【0039】

停止時の第1特別図柄51または第2特別図柄52および装飾図柄61が所定の小当り態様であった場合、1回の単位遊技で構成される小当り遊技に移行し、大入賞口20の開閉動作が実行される。小当り遊技を構成する1回の単位遊技においては、大入賞口20が約0.2秒間の開放を2回繰り返すので、外観上は2R大当りと同様の動作態様となる。

40

【0040】

特別遊技が発生した場合であってそのときの当り停止図柄が特定の態様であった場合、特別遊技の終了後に特定遊技の一つである確変がさらに開始される。確変中は、通常の状態より当りの確率が高い当否抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生し得る。なお、当否抽選の判定結果が特定大当り、すなわち確変を伴う大当りであったことは外観上明示せず、装飾図柄や演出内容として明示的に報知しない潜伏確変状態としてもよい。その場合、確変中であっても確変であるか非確変であるかが演出表示装置60には明

50

示されない。

【 0 0 4 1 】

特別遊技が終了した後の通常遊技において特定遊技状態の一つである入球容易状態が開始される。入球容易状態では、開放抽選の当り確率を通常より高めるとともに、普通電動役物 9 0 の拡開時間を長開放とする開放延長を実行する。一定時間あたりの普通図柄の当り回数が増加し得る上、第 2 始動口 1 2 への入球容易性も増すため、第 2 始動口 1 2 への入球数が増加する可能性も高い。したがって、第 2 始動口 1 2 への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさないか、あるいは少しずつ持ち玉を増やしながら遊技し続けることが可能となる。

【 0 0 4 2 】

入球容易状態においては、特定遊技状態の一つとして、第 1 特別図柄 5 1、第 2 特別図柄 5 2、装飾図柄 6 1 の変動時間が通常状態よりも短縮される、いわゆる時短がさらに実行される。第 1 特別図柄 5 1、第 2 特別図柄 5 2、装飾図柄 6 1 の変動時間は、所定の変動回数、例えば 1 0 0 回の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻されるが、その変動回数に達する前に大当たりが発生すれば時短もいったん終了する。時短において第 1 特別図柄 5 1、第 2 特別図柄 5 2、装飾図柄 6 1 の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当たりが発生するまでの時間を短縮することができ、大当たりの獲得容易性を相対的に高めることができる。変形例では、入球容易状態において特別図柄の時短を実施しない仕様としてもよい。

【 0 0 4 3 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 1 5 0 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 2 0 0 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の全体動作を制御し、とくに第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 3 0 0 は、液晶ユニット 1 5 1 を備え、演出表示装置 6 0 における表示内容を制御し、特にメイン基板 2 0 0 による判定結果に応じて演出的な表示内容を変動させる。裏セット機構 1 5 2 は、賞球タンク 1 5 3 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 1 5 4 等を含む。払出ユニット 1 5 4 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 1 5 3 から供給される遊技球を上球皿 1 0 5 へ払い出す。払出制御基板 1 5 5 は、払出ユニット 1 5 4 による払出動作を制御する。発射装置 1 5 6 は、上球皿 1 0 5 の貯留球を遊技領域 8 1 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 1 5 7 は、発射装置 1 5 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 1 5 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の各部へ電力を供給する。

【 0 0 4 4 】

図 3 は、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、遊技の基本動作や遊技の進行を制御する主制御装置としてのメイン基板 2 0 0 と、演出的な動作や処理を制御する副制御装置としてのサブ基板 3 0 0 とに機能を分担させた形態で構成される。メイン基板 2 0 0 は、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 2 0、一般入賞口 3 3、第 1 作動口 3 1、第 2 作動口 3 2、第 1 特別図柄表示装置 4 1、第 2 特別図柄表示装置 4 2、普通図柄表示装置 4 5 と電氣的に接続されており、各々との間で各種制御信号を送受信する。サブ基板 3 0 0 は、演出表示装置 6 0、演出ボタン 1 0 9、スピーカ 1 0 8、装飾ランプ 1 1 1 と電氣的に接続されており、各々との間で各種制御信号を送受信する。メイン基板 2 0 0 とサブ基板 3 0 0 の間におけるデータの送受信はメイン基板 2 0 0 からサブ基板 3 0 0 への一方向であるため、そのような一方向でのデータ送受信にて全体動作が実現されるよう各構成がメイン基板 2 0 0 とサブ基板 3 0 0 に配置される。メイン基板 2 0 0 からサブ基板 3 0 0 へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板 3 0 0 に含まれる構成からメイン基板 2 0 0 に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、メイン基板 2 0 0 で生成された情報は、メイン基板 2 0 0 がサブ基板 3 0 0 へ一方的に送信しない限りサブ基板 3 0 0 から参照することはできない。

【 0 0 4 5 】

なお、メイン基板 200 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板 200 ではなくサブ基板 300 に搭載されてもよいし、サブ基板 300 に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板 300 ではなくメイン基板 200 に搭載されてもよい。

【0046】

図 4 は、メイン基板 200 の構成を示すブロック図である。メイン基板 200 は、入球判定手段 201、第 1 抽選手段 211、第 2 抽選手段 212、普図抽選手段 213、保留制御手段 240、メイン表示制御手段 250、特別遊技制御手段 260、小当り遊技制御手段 265、特定遊技制御手段 270、開閉制御手段 275、特図調整手段 276 を備える。

【0047】

入球判定手段 201 は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段 201 は、第 1 始動入賞情報を受け取ると遊技球が第 1 始動口 11 に入賞したと判断し、第 2 始動入賞情報を受け取ると遊技球が第 2 始動口 12 に入賞したと判断する。入球判定手段 201 は、大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が大入賞口 20 に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口 33 に入賞したと判断する。入球判定手段 201 は、通過情報を受け取ると遊技球が第 1 作動口 31 または第 2 作動口 32 を通過したと判断する。

【0048】

第 1 抽選手段 211 は、第 1 の遊技に係る第 1 の抽選を実行する機能として、第 1 抽選値取得手段 216、第 1 当否判定手段 221、第 1 図柄決定手段 226、第 1 変動パターン決定手段 231 を含み、第 1 始動口 11 への入球に対応する当否抽選として第 1 当否抽選を実行する。第 1 当否抽選の判定結果は、第 1 特別図柄表示装置 41 において第 1 特別図柄 51 の変動表示の形で示され、演出表示装置 60 の表示領域において装飾図柄 61 の変動表示の形で示される。第 2 抽選手段 212 は、第 2 抽選値取得手段 217、第 2 当否判定手段 222、第 2 図柄決定手段 227、第 2 変動パターン決定手段 232 を含み、第 2 始動口 12 への入球に対応する当否抽選として第 2 当否抽選を実行する。第 2 当否抽選の判定結果は、第 2 特別図柄表示装置 42 において第 2 特別図柄 52 の変動表示の形で示され、演出表示装置 60 の表示領域において装飾図柄 61 の変動表示の形で示される。第 1 抽選手段 211 および第 2 抽選手段 212 は、図柄変動を開始するにあたり、その図柄変動に対応する抽選の判定結果を図柄変動の制御コマンドとともに演出決定手段 303 へ送信する。

【0049】

第 1 抽選手段 211 および第 2 抽選手段 212 は、第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 への入球時にも事前判定処理として抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行し、その判定結果を演出決定手段 303 へ送信する。事前判定処理の結果は送信バッファに一時保存された後、その抽選に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらず演出決定手段 303 へ送信され、送信バッファから消去または後に上書きされる。そのため、サブ基板 300 の側にとっては図柄変動開始の順番が巡ってくる前にあらかじめ当否結果を推測的に認識できる、いわゆる「先読み」と呼ばれる処理が実現される。

【0050】

第 1 抽選値取得手段 216 は、第 1 始動口 11 への入球を契機に、第 1 当否抽選のために乱数の値を第 1 当否抽選値として取得する。第 2 抽選値取得手段 217 は、第 2 始動口 12 への入球を契機に、第 2 当否抽選のために乱数の値を第 2 当否抽選値として取得する。例えば、当否抽選のために第 1 当否抽選値および第 2 当否抽選値として取得する値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。第 1 当否抽選値、第 2 当否抽選値として取得する値は、保留制御手段 240 により一時的に保留される。ただし、所定の保留上限数を超えない範囲で当否抽選値が保留される。なお、ここでいう「乱数」は、乱数生成回路で生成する物理乱数や数学的な意味での真正乱数でなくてもよく、16 ビットカウンタを利用したハードウェア乱数や乱数生成アルゴリズムを利用したソフトウェア乱数

10

20

30

40

50

などの疑似乱数でもよい。またはハードウェア乱数とソフトウェア乱数の組合せ、例えばカウンタが1周するたびに初期値を変更するプラス乱数方式でもよい。

【0051】

第1当否判定手段221は、第1当否抽選値に基づき、特別遊技または小当り遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、第1当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。第2当否判定手段222は、第2当否抽選値に基づき、特別遊技または小当り遊技へ移行するか否かを判定する当否判定と、第2当否抽選値が当否判定におけるいずれの抽選値範囲に該当するかの事前当否判定を実行する。第1当否判定手段221および第2当否判定手段222は、当否判定で参照する当否判定テーブルと事前当否判定テーブルを保持する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する当否判定を、特に事前当否判定と区別するために、適宜「本判定としての当否判定」とも呼ぶ。なお、本明細書において「テーブル」や「選択基準」というときは、厳密に抽選値などの第1のパラメータと、選択肢を示す値などの第2のパラメータとの対応関係をテーブル構造で定めたデータを指すだけでなく、そのような対応関係として第1のパラメータから第2のパラメータを導出するプログラム構造で実現する場合も広く含むものとする。それらを含めて実質的に「テーブル」と同義の概念として適宜「選択基準」と称する。また、テーブル構造を用いる場合、実質的に1種類となる選択基準を構造的に細分化された複数のテーブルの組合せで構成してもよいが、「複数種の選択基準」というときはその細分化されたテーブルの数ではなくテーブルの実質的な種類の数を示す。

10

【0052】

第1当否判定手段221および第2当否判定手段222は、当否判定で参照する当否判定テーブルを複数保持する。複数の当否判定テーブルには、大当りおよび外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた大当りの範囲設定に応じて当否確率が定まる。第1当否判定手段221および第2当否判定手段222は、通常確率状態においては通常の当り確率による当否判定のための当否テーブルを参照し、確率変動状態においては通常確率より大当り確率が高くなる当否テーブルを参照する。第1当否判定手段221および第2当否判定手段222は、複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当りであるか否かを判定する。

20

【0053】

図5は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそれぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率や小当りの当否確率が定まる。第1当否判定手段221および第2当否判定手段222は、本判定として当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。第1当否判定手段221による第1当否抽選と第2当否判定手段222による第2当否抽選のいずれにおいても、通常時には当否抽選値が0～299の範囲に該当したときのみ大当りとなる。確変時には大当りの範囲が拡大され、当否抽選値が0～299の範囲に該当する場合だけでなく、300～2999の範囲に該当する場合にも大当りとなる。このように、大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化する。なお、本図では単一の当否判定テーブルによって通常時と確変時の双方の大当り範囲を示したが、当否判定テーブルは通常時用と確変時用とで別個に用意してもよいし、第1当否抽選

30

40

【0054】

本実施例においては、当否抽選値が大当り範囲に該当しない場合であっても、所定の範囲に該当した場合には小当りとなる。本図の例では、第1当否判定手段221が取得する当否抽選値が56500～65535の範囲に該当した場合に小当りとなり、第2当否判定手段222が取得する当否抽選値が64000～65535の範囲に該当した場合に小当りとなる。すなわち、第2当否抽選よりも第1当否抽選の方が小当りに該当する範囲が広く、小当りが発生しやすい。このように、大当りに該当しなかった場合、本来はすべて「外れ」であるが、本図の例では大当りに該当しなかった場合のうち小当りにも該当しなかった場合の当否抽選値範囲を特に「外れ」と表現している。なお、本図では大当りか否

50

かの判定テーブルと小当りか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。

【 0 0 5 5 】

図 6 は、事前当否判定で参照される事前当否判定テーブルを模式的に示す図である。第 1 当否判定手段 2 2 1 は図 6 (a) のテーブルを参照し、当否抽選値が「 0 ~ 2 9 9 」の場合はその旨を示す「 1 」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「 3 0 0 ~ 2 9 9 9 」の場合はその旨を示す「 2 」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「 3 0 0 0 ~ 5 6 4 9 9 」の場合はその旨を示す「 3 」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「 5 6 5 0 0 ~ 6 5 5 3 5 」の場合はその旨を示す「 4 」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。第 1 当否判定手段 2 2 1 は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を第 1 当否抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段 3 0 3 へ送信する。

10

【 0 0 5 6 】

第 2 当否判定手段 2 2 2 は図 6 (b) のテーブルを参照し、当否抽選値が「 0 ~ 2 9 9 」の場合はその旨を示す「 1 」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「 3 0 0 ~ 2 9 9 9 」の場合はその旨を示す「 2 」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。当否抽選値が「 3 0 0 0 ~ 6 3 9 9 9 」の場合はその旨を示す「 3 」の値を判定結果としての当否範囲に設定し、当否抽選値が「 6 4 0 0 0 ~ 6 5 5 3 5 」の場合はその旨を示す「 4 」の値を判定結果としての当否範囲に設定する。第 2 当否判定手段 2 2 2 は、以上のように当否範囲を設定するたびにその値を第 2 当否抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段 3 0 3 へ送信する。

20

【 0 0 5 7 】

図 4 に戻り、第 1 図柄決定手段 2 2 6 および第 2 図柄決定手段 2 2 7 は、別途取得する図柄抽選値と当否判定の結果に基づいて、図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定するとともに、図柄抽選値がいずれの図柄範囲に該当するか的事前図柄判定を実行する。第 1 図柄決定手段 2 2 6 および第 2 図柄決定手段 2 2 7 は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する複数の図柄判定テーブルと事前図柄判定テーブルを保持する。第 1 図柄決定手段 2 2 6 および第 2 図柄決定手段 2 2 7 は、当否判定結果に応じて異なる図柄判定テーブルを参照する。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する図柄判定を、特に事前図柄判定と区別するために、適宜「本判定としての図柄判定」とも呼ぶ。

30

【 0 0 5 8 】

図 7 は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図 7 (a) は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図 7 (b) は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図 7 (c) は当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。第 1 図柄決定手段 2 2 6 および第 2 図柄決定手段 2 2 7 は、本判定として図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。各図柄判定テーブルには、特別図柄の種類を示す「 0 」~「 1 0 」の番号と第 1 図柄抽選値または第 2 図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、「 0 」~「 4 」が大当りに対応し、「 5 」~「 9 」が小当りに対応し、「 1 0 」が外れに対応する。各種類には複数の特別図柄、すなわちセグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号が複数割り当てられている。

40

【 0 0 5 9 】

図 7 (a) に示す通り、特別図柄の種類「 0 」~「 4 」が大当りに対応付けられている。そのうち、種類「 0 」は特定大当りとして確変を伴う 4 R 大当りまたは 1 6 R 大当りを示し、第 1 図柄抽選値の場合は「 0 ~ 9 9 」に対応付けられ、第 2 図柄抽選値の場合は「 0 ~ 1 4 4 」に対応付けられる。種類「 1 」は特定大当りとして確変を伴う 2 R 大当りを示し、第 1 図柄抽選値の場合は「 1 0 0 ~ 1 4 9 」に対応付けられ、第 2 図柄抽選値の場合は「 1 4 5 ~ 1 4 9 」に対応付けられる。種類「 2 」~「 4 」は通常大当りとして確変を伴わない 4 R 大当りまたは 1 6 R 大当りを示し、第 1 図柄抽選値および第 2 図柄抽選値とともに「 1 5 0 ~ 1 8 9 」に種類「 2 」が対応付けられ、「 1 9 0 ~ 2 2 9 」に種類「

50

3」が対応付けられ、「230～255」に種類「4」が対応付けられる。このように図柄抽選値の範囲の大きさによって大当り種類ごとの選択確率が定まる。

【0060】

図7(b)に示す通り、種類「10」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。

【0061】

図7(c)に示す通り、特別図柄の種類「5」～「9」が小当りに対応付けられている。種類「5」は図柄抽選値の範囲「0～49」に対応付けられ、種類「6」は図柄抽選値の範囲「50～99」に対応付けられる。種類「7」は図柄抽選値の範囲「100～149」に対応付けられ、種類「8」は図柄抽選値の範囲「150～199」に対応付けられ、種類「9」は図柄抽選値の範囲「200～255」に対応付けられる。

10

【0062】

なお、事前図柄判定においても図7のテーブルが事前図柄判定テーブルとして参照される。第1図柄決定手段226および第2図柄決定手段227は、事前図柄判定の結果として特別図柄の種類を示す「0」～「10」の値を第1当否抽選または第2当否抽選であることを示す値や保留の個数とともに演出決定手段303へ送信する。

【0063】

図4に戻り、第1変動パターン決定手段231は、第1特別図柄表示装置41および演出表示装置60に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第1パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第2変動パターン決定手段232は、第2特別図柄表示装置42および演出表示装置60に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得する第2パターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第1変動パターン決定手段231および第2変動パターン決定手段232は、それぞれ図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。また、第1変動パターン決定手段231および第2変動パターン決定手段232は、パターン抽選値がいずれの変動パターン範囲に該当するか的事前パターン判定を実行する。第1変動パターン決定手段231および第2変動パターン決定手段232は、変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルと事前パターン判定テーブルをそれぞれ保持または共有する。変動パターンには、特別図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動時間が定められており、その種類によって長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。なお、図柄変動を開始するにあたって実行する変動パターン判定を、特に事前パターン判定と区別するために、適宜「本判定としての変動パターン判定」とも呼ぶ。

20

30

【0064】

図8は、変動パターンテーブルを模式的に示す図である。第1変動パターン決定手段231および第2変動パターン決定手段232は、通常状態においては本図(a)のテーブルを参照し、時短状態においては本図(b)のテーブルを参照する。

【0065】

図8(a)の通り、通常状態において当否判定結果が外れとなった場合、パターン抽選値が0～4であればパターン範囲番号「0」のスーパーリーチである「スーパー1」を選択し、パターン抽選値が5～9であればパターン範囲番号「1」のスーパーリーチである「スーパー2」を選択する。パターン抽選値が10～19であればパターン範囲番号「2」のノーマルリーチである「ノーマル1」を選択し、パターン抽選値が20～29であればパターン範囲番号「3」のノーマルリーチである「ノーマル2」を選択する。パターン抽選値が30～255であればパターン範囲番号「4」の「リーチなし外れ」を選択する。「リーチなし外れ」としては、保留数に応じて異なる変動パターンが選択され、保留数が0～2のときは10秒の変動パターン、保留数が3のときは7秒の変動パターン、保留数が4のときは4秒の変動パターンがそれぞれ選択される。

40

50

【 0 0 6 6 】

本図では、変動時間別に主に 5 種類に分類した例を説明するが、サブ基板 3 0 0 においてそれらの変動パターンごとに複数の変動演出パターンが用意されており、全体で数十種類の変動演出パターンがそれぞれの分類の抽選値範囲に対応付けられていることに等しい。

【 0 0 6 7 】

「ノーマル 1」「ノーマル 2」「リーチなし外れ」に割り当てられたパターン抽選値の範囲もまた保留数に応じて異なる。保留数が 0, 1 のときは本図 (a) に示す通りであるが、保留数が増えるほど「ノーマル 1」「ノーマル 2」の抽選値範囲が狭くなり、「リーチなし外れ」の抽選値範囲が広がる。保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンの抽選値範囲が広くされており、変動時間の長い変動パターンが選択される確率が高まる。そのため、保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなり、保留数が多いほど平均的な変動時間が短くなる。保留数ごとにパターン抽選値範囲と変動パターンの対応関係が異なる変動パターンテーブルを用いることにより、保留数が少なくなったときに変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなる制御を実現できる。

【 0 0 6 8 】

通常状態において当否判定結果が 4 R 大当たりまたは 1 6 R 大当たりとなった場合、パターン抽選値が 0 ~ 1 2 3 であればパターン範囲番号「5」のスーパーリーチである「スーパー 1」を選択し、パターン抽選値が 1 2 4 ~ 2 4 8 であればパターン範囲番号「6」のスーパーリーチである「スーパー 2」を選択する。パターン抽選値が 2 4 9 ~ 2 5 2 であればパターン範囲番号「7」のノーマルリーチである「ノーマル 1」を選択し、パターン抽選値が 2 5 3 ~ 2 5 5 であればパターン範囲番号「8」のノーマルリーチである「ノーマル 2」を選択する。

【 0 0 6 9 】

通常状態において当否判定結果が 2 R 大当たりまたは小当たりとなった場合、パターン抽選値が 0 ~ 1 2 2 であればパターン範囲番号「9」のスーパーリーチである「スーパー 3」を選択し、パターン抽選値が 1 2 3 ~ 2 5 5 であればパターン範囲番号「10」のノーマルリーチである「ノーマル 3」を選択する。

【 0 0 7 0 】

第 1 変動パターン決定手段 2 3 1 および第 2 変動パターン決定手段 2 3 2 は、いわゆる先読み結果として事前判定結果を演出決定手段 3 0 3 へ送信する場合は、パターン範囲番号の値 (0 ~ 1 0) を、第 1 当否抽選と第 2 当否抽選のいずれであるかを示す値や保留の個数とともに送信する。

【 0 0 7 1 】

時短状態において参照する図 8 (b) の変動パターンテーブルは、すべて時短用の変動パターンにパターン抽選値が割り当てられている。ただし、パターン抽選値の範囲と変動時間の対応関係は、外れで選択される「リーチなし外れ短縮」以外はすべて図 8 (a) と同様である。「リーチなし外れ短縮」は、図 8 (a) における「リーチなし外れ」と同じ抽選値範囲とパターン範囲番号に対応付けられる、相対的に短い変動時間の変動パターンである。「リーチなし外れ短縮」もまた、保留数に応じて異なる変動パターンが選択され、保留数が 0, 1 のときは 1 0 秒の変動パターン、保留数が 2 ~ 4 のときは 1 秒の変動パターンがそれぞれ選択される。

【 0 0 7 2 】

図 4 に戻り、普図抽選手段 2 1 3 は、第 1 作動口 3 1 または第 2 作動口 3 2 を遊技球が通過したときに抽選値を取得することにより抽選を実行する。普図抽選手段 2 1 3 による抽選の判定結果は、普通図柄表示装置 4 5 において普通図柄の形で変動表示される。普図抽選手段 2 1 3 は、普通図柄表示装置 4 5 に表示させる普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄判定テーブルを保持する。その図柄判定テーブルには抽選値と普通図柄の対応関係が定められており、普図抽選手段 2 1 3 は普通図柄の停止図柄を図柄判定テーブルを参照して決定する。決定された停止図柄が所定の図柄となった場合に普通図柄が

当りに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄の変動表示が停止された後に開閉制御手段275が第2始動口12の普通電動役物90を拡開する。拡開時間は、短開放時間が0.1秒で、長開放時間で6秒である。普通図柄の抽選値は、保留制御手段240により一時的に保留される。ただし、保留制御手段240により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ抽選値が保留される。

【0073】

保留制御手段240は、特図保留手段241、普図保留手段242を含む。特図保留手段241は、新たに第1当否抽選値または第2当否抽選値が取得されるときに、それ以前に取得されていた第1当否抽選値または第2当否抽選値に対応する図柄変動が表示されている場合、新たに取得された第1当否抽選値または第2当否抽選値に対応する図柄変動の開始を保留し、その当否抽選値に対応する図柄の変動表示開始まで記憶する。ここで、第1特別図柄について、それぞれ4個を上限に、第1当否抽選値、第1図柄抽選値、第1パターン抽選値を記憶し、更に、事前判定結果としての第1当否範囲、第1図柄範囲、第1パターン範囲の設定を記憶し、第2特別図柄について、それぞれ4個を上限に、第2当否抽選値、第2図柄抽選値、第2パターン抽選値を記憶し、更に、事前判定結果としての第2当否範囲、第2図柄範囲、第2パターン範囲の設定を記憶する。あるいは、当否抽選値とは別の領域に事前判定の結果を記憶してもよい。普図保留手段242は、普図抽選手段213により取得された普図抽選値を保留球として記憶する。これらの保留数がそれぞれ第1特図保留ランプ71、第2特図保留ランプ72、普図保留ランプ75の点灯数または点滅数により表される。特図保留手段241による保留の数は演出表示装置60にも表示される。

10

20

【0074】

特図保留手段241に保留された第2当否抽選の抽選値は第1当否抽選の抽選値より優先的に消化されて図柄変動が表示される。そのため、第1当否抽選として大当りの抽選値が保留されていても第2当否抽選として抽選値の保留がある限りは第1当否抽選の大当り抽選値に対応する図柄変動は表示されない。したがって、第1当否抽選として大当りの保留があっても、さらに第2当否抽選として大当りの保留が入るまで打ち続けることで、複数回の連続的な大当りを獲得できる可能性がある。

【0075】

メイン表示制御手段250は、第1特図制御手段251、第2特図制御手段252、普図制御手段254を含む。第1特図制御手段251は、第1抽選手段211による第1当否抽選の判定結果に対応して決定された変動パターンにしたがい第1特別図柄51の変動を第1特別図柄表示装置41に表示させる。第1特図制御手段251は、それ以前になされた第1当否抽選または第2当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。第2特図制御手段252は、第2抽選手段212による第2当否抽選の判定結果に対応して決定された変動パターンにしたがい第2特別図柄52の変動を第2特別図柄表示装置42に表示させる。第2特図制御手段252もまた、それ以前になされた第1当否抽選または第2当否抽選に対応する図柄の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。

30

【0076】

第1特図制御手段251は、特図保留手段241により第2当否抽選の当否抽選値が記憶されている場合は第1当否抽選に対応する図柄変動表示の開始を留保する。一方、第2特図制御手段252は、特図保留手段241により第1当否抽選の当否抽選値が記憶されているか否かにかかわらず第2当否抽選に対応する図柄変動表示を開始する。これにより、第1当否抽選と第2当否抽選の双方に抽選値が保留されていた場合、第2当否抽選で保留された抽選値が優先的に読み出されて図柄変動が表示される。そのような場合、第2当否抽選の保留数が0になるまでは第1当否抽選で保留された抽選値は読み出されずその図柄変動も開始しない。

40

【0077】

第1特図制御手段251および第2特図制御手段252は、第1特別図柄51および第

50

2 特別図柄 5 2 の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出制御手段 3 0 4 へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、本判定として判定ないし決定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値と第 1 当否抽選と第 2 当否抽選のいずれであるかを示す値とを変動開始コマンドとともに演出制御手段 3 0 4 へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出制御手段 3 0 4 へ送信する。これにより、メイン表示制御手段 2 5 0 および演出制御手段 3 0 4 による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段 2 5 4 は、普図抽選手段 2 1 3 による抽選の判定結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示装置 4 5 に表示させる。

【 0 0 7 8 】

10

特図調整手段 2 7 6 は、第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 のうち、一方を変動表示させる間是他方の変動表示の開始を待機させる。特図調整手段 2 7 6 は、第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 のうちいずれに遊技球が入球したかの順序に関係なく、第 2 始動口 1 2 への入球に基づく第 2 特別図柄 5 2 の変動表示を、第 1 始動口 1 1 への入球に基づく第 1 特別図柄 5 1 の変動表示より優先させる。例えば、第 1 当否抽選値および第 2 当否抽選値の双方が保留されているとき、つねに第 2 当否抽選値を優先的に消化させ、第 2 特別図柄 5 2 を連続的に変動表示させる。

【 0 0 7 9 】

なお、変形例における特図調整手段 2 7 6 は、第 1 特別図柄 5 1 の変動表示と第 2 特別図柄 5 2 の変動表示とを、第 1 始動口 1 1 および第 2 始動口 1 2 への入球順序にしたがって選択的に変動表示させてもよい。例えば、第 1 始動口 1 1、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 の順序で入球したときは、第 1 特別図柄 5 1、第 1 特別図柄 5 1、第 2 特別図柄 5 2 の順序で変動表示される。この場合、特図調整手段 2 7 6 は保留制御手段 2 4 0 を監視して当否抽選値の保留順序を記憶する。どちらの特別図柄を変動させるべきかが遊技球の入球順、すなわち保留制御手段 2 4 0 における当否抽選値の保留順序にしたがって決定されるので、遊技者は変動の順序を視覚的に把握しやすい。

20

【 0 0 8 0 】

別の変形例における特図調整手段 2 7 6 は、第 1 特別図柄 5 1 の変動表示と第 2 特別図柄 5 2 の変動表示とを、入球順序にかかわらず予め定められた消化順序にて表示させてもよい。例えば、第 1 特別図柄 5 1 の変動表示と第 2 特別図柄 5 2 の変動表示とを交互に表示することを優先してもよい。例えば、第 1 当否抽選値および第 2 当否抽選値の双方が保留されているとき、第 1 特別図柄 5 1 と第 2 特別図柄 5 2 とが交互に変動表示される。いずれの特別図柄を変動させるべきかが遊技球の入球順に関係なく単純に交互に入れ替わるので、遊技者は変動の順序を感覚的に把握しやすい。

30

【 0 0 8 1 】

特図調整手段 2 7 6 は、また、第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 のうち、一方が当り態様で停止されたときは他方の変動表示の開始を待機させる。この場合、特別遊技を実行する間は特別図柄の変動表示は開始されないので、遊技者は特別遊技に集中することができる。

【 0 0 8 2 】

40

特別遊技制御手段 2 6 0 は、第 1 抽選手段 2 1 1 による第 1 当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第 1 特別図柄 5 1 が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、大入賞口 2 0 を開放させることにより特別遊技を実行する。同様に、特別遊技制御手段 2 6 0 は、第 2 抽選手段 2 1 2 による第 2 当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第 2 特別図柄 5 2 が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、大入賞口 2 0 を開放させることにより特別遊技を実行する。

【 0 0 8 3 】

特別遊技は、大入賞口 2 0 の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1 回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、単位遊技を 1 6 回繰り

50

返す 16R 大当りと、単位遊技を 4 回繰り返す 4R 大当りと、16R 大当りおよび 4R 大当りより開放時間が短い単位遊技を 2 回だけ繰り返す 2R 大当りがある。16R 大当りは第 2 当否抽選での大当りであり、4R 大当りは第 1 当否抽選での大当りである。16R 大当りおよび 4R 大当りにおいては、1 回の単位遊技において大入賞口 20 を原則として約 30 秒間開放させる。2R 大当りにおいては、1 回の単位遊技において大入賞口 20 を約 0.2 秒間だけ開放させる。特別遊技制御手段 260 は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。なお、2R 大当りとなった場合においても、所定の条件を満たした場合には、16R 大当りおよび 4R 大当りと同様の開放態様で大入賞口 20 を開放させてもよい。

【0084】

10

小当り遊技制御手段 265 は、第 1 抽選手段 211 による第 1 の抽選が小当りを示す結果となった場合、第 1 特別図柄 51 が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、開閉制御手段 275 に大入賞口 20 を開放させることにより小当り遊技を実行する。同様に、小当り遊技制御手段 265 は、第 2 抽選手段 212 による第 2 の抽選が小当りを示す結果となった場合、第 2 特別図柄 52 が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、開閉制御手段 275 に大入賞口 20 を開放させることにより小当り遊技を実行する。

【0085】

小当り遊技においては、単位遊技が 1 回実行され、1 回の単位遊技において大入賞口 20 を 2 回開閉する。小当り遊技制御手段 265 は、1 回の開閉あたり大入賞口 20 を約 0.2 秒間だけ開放させ、小当り遊技全体としては約 0.4 秒間開放させた後、大入賞口 20 を閉鎖して小当り遊技を終了させる。

20

【0086】

特定遊技制御手段 270 は、確変状態、時短状態、および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技制御手段 270 は、特別図柄が確変への移行を伴う特定大当りの図柄であった場合に、特別遊技の終了後に遊技状態を確変状態、時短状態および入球容易状態へ移行させる。確変状態、時短状態および入球容易状態は、次の大当りが発生するまで継続される。時短状態においては、第 1 特別図柄 51 および第 2 特別図柄 52 の変動表示時間が概ね短くなるよう、第 1 変動パターン決定手段 231 および第 2 変動パターン決定手段 232 が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、保留制御手段 240 による当否抽選値の保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、保留制御手段 240 による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。入球容易状態においては、普通図柄の確変および第 2 始動口 12 の開放延長の双方、または第 2 始動口 12 の開放延長のみが実施される。すなわち、特定遊技制御手段 270 は、特定大当りとなった場合に第 2 始動口 12 を開放延長状態にさせるとともに、その当否抽選が第 2 当否抽選であった場合に限りさらに開放抽選の当り確率を通常確率状態より高い確変状態へ移行させる。確変状態の間は第 1 当否判定手段 221 および第 2 当否判定手段 222 による当否判定結果が大当りとなる確率が高い値のまま維持される。

30

【0087】

開閉制御手段 275 は、第 2 始動口 12 の普通電動役物 90 や大入賞口 20 の開閉を制御する。開閉制御手段 275 は、普通図柄が特定の態様で停止されると、普通電役ソレノイド 91 に開放指示を送り、第 2 始動口 12 の普通電動役物 90 を開放させる。開閉制御手段 275 は、通常状態においては開放抽選の結果に応じて短開放または長開放の開放時間にて第 2 始動口 12 を開放させ、入球容易状態においては長開放の開放時間にて第 2 始動口 12 を開放させる。第 2 始動口 12 の入球容易性を高め、遊技者が持ち玉を減らさずに遊技を継続できるようにするものである。開閉制御手段 275 は、特別遊技において、大入賞口ソレノイド 92 に開放指示を送り、大入賞口 20 を開放させる。

40

【0088】

図 9 は、サブ基板の構成を示すブロック図である。サブ基板 300 は、図柄態様決定手段 301、パターン記憶手段 302、演出決定手段 303、演出制御手段 304 を備える

50

。

【 0 0 8 9 】

パターン記憶手段 3 0 2 は、装飾図柄 6 1 の変動において演出表示装置 6 0 に表示させる演出的な画像内容とその表示過程が定められた複数の演出パターンを保持する。演出パターンには、装飾図柄 6 1 の変動表示における変動開始から停止までの変動過程と演出過程が定められた複数の変動演出パターンと、装飾図柄の変動表示とは別に表示されて大当りへの期待度の高さを変動表示の停止前に予告的に示唆する複数の予告演出パターンとが含まれる。

【 0 0 9 0 】

演出決定手段 3 0 3 は、第 1 抽選手段 2 1 1 から受け取る第 1 当否抽選の判定結果または第 2 抽選手段 2 1 2 から受け取る第 2 当否抽選の判定結果に応じて、演出制御手段 3 0 4 によって演出表示装置 6 0 へ表示し、スピーカ 1 0 8 に出力する演出内容を決定する。演出決定手段 3 0 3 は、第 1 変動パターン決定手段 2 3 1 または第 2 変動パターン決定手段 2 3 2 により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンの中からいずれかを選択してパターン記憶手段 3 0 2 から読み出す。演出決定手段 3 0 3 は、読み出した変動演出パターンの情報を演出制御手段 3 0 4 へ送る。演出決定手段 3 0 3 は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

【 0 0 9 1 】

各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 3 0 3 は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

【 0 0 9 2 】

図柄態様決定手段 3 0 1 は、装飾図柄 6 1 の停止図柄の組合せとその配置を、第 1 抽選手段 2 1 1 または第 2 抽選手段 2 1 2 による抽選の判定結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターン、装飾図柄の変動演出パターンに応じて決定する。図柄態様決定手段 3 0 1 は、決定した停止図柄の組合せを示す情報を演出制御手段 3 0 4 へ送信する。図柄態様決定手段 3 0 1 は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。

【 0 0 9 3 】

装飾図柄 6 1 の停止図柄は、3 つの図柄の組合せとして形成され、例えば第 1 当否判定手段 2 2 1 および第 2 当否判定手段 2 2 2 による当否判定結果が 4 R 大当りまたは 1 6 R 大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「 7 7 7 」や「 1 1 1 」のように 3 つの図柄が揃った組合せが選択される。当否判定結果が 2 R 大当りの場合や小当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「 3 5 7 」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも 3 つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「 3 1 2 」や「 9 4 6 」のように 3 つの図柄が揃っていない組合せであって、2 R 大当りや小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が 4 R 大当りや 1 6 R 大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「 1 9 1 」や「 7 2 7 」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。

【 0 0 9 4 】

装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち装飾図柄の変動開始から変動停止までの演出過程が定義される。変動演出パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当りとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当り図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段 3 0 3 は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい

装飾図柄の変動演出パターンを選択する。

【 0 0 9 5 】

時短状態において、第 1 変動パターン決定手段 2 3 1 または第 2 変動パターン決定手段 2 3 2 により選択された変動パターンが時短用のパターンであった場合、演出決定手段 3 0 3 は時短用の演出内容が定められた変動演出パターンを選択する。時短用の演出内容は、時短または確変により遊技者に有利な状態であることを印象づける背景映像や音声が出

【 0 0 9 6 】

予告演出パターンは、特定のキャラクタやモチーフの画像、アニメーション、映像などを一時的に画面表示させる演出パターンや、役物を動作させる演出パターン、特定の音声を出力する演出パターンである。予告演出パターンによる演出は、図柄変動と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する期待度が高いことを予告的に示唆する。例えば、キャラクタの画像を一つだけ画面に表示させるだけの通常予告演出や、多数のキャラクタの群れを画面の一端から他端へ通過させるように表示させる群予告演出がある。また、予告演出の表示過程を複数段階に分け、表示させる段階数を可変にして段階数が多いほど大当りへの期待度が高くなるように設定されるステップアップ予告演出がさらに含まれる。

【 0 0 9 7 】

予告演出パターンには、装飾図柄 6 1 の表示態様がリーチ状態となった後のタイミングで演出が実行されて図柄の最終的な停止態様を予告するパターンと、装飾図柄 6 1 が一つも停止していないタイミングで演出が実行されてリーチ状態となることを同時に予告するパターンとがある。

【 0 0 9 8 】

演出決定手段 3 0 3 は、当否抽選の判定結果または事前判定結果に応じて演出表示装置 6 0 に予告演出を表示させるか否かを所定の予告抽選により決定して事前演出設定をするとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段 3 0 3 は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するときに参照すべき予告種類テーブルとを保持する。予告決定テーブルは、当否抽選の判定結果または事前判定結果に応じて異なる欄が参照されるように設定されており、当否抽選が当りの場合は外れの場合よりも高い確率で予告演出を表示させるよう、当否抽選の判定結果と予告演出を表示するか否かの対応関係が定められる。これにより、予告演出が表示されること自体で大当りへの期待度の高さを示唆することができる。

【 0 0 9 9 】

演出制御手段 3 0 4 は、第 1 抽選手段 2 1 1 または第 2 抽選手段 2 1 2 による当否抽選の判定結果として、選択された変動演出パターンデータにしたがって演出表示装置 6 0 へ装飾図柄 6 1 を含む演出画像を変動表示させる。演出制御手段 3 0 4 は、装飾図柄 6 1 の変動開始コマンドを受け取ったことと、それ以前の第 1 当否抽選および第 2 当否抽選に対応する装飾図柄 6 1 の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。演出制御手段 3 0 4 は、予告演出を表示させる旨が演出決定手段 3 0 3 により決定された場合、選択された予告演出パターンにしたがった予告演出を図柄変動の演出に重畳させる形で演出表示装置 6 0 へ表示させる。

【 0 1 0 0 】

演出制御手段 3 0 4 は、第 2 当否抽選の当否抽選値が記憶されている場合は第 1 当否抽選に対応する図柄変動表示の開始を留保し、第 1 当否抽選の当否抽選値が記憶されているか否かにかかわらず第 2 当否抽選に対応する図柄変動表示を開始する。これにより、第 1 当否抽選と第 2 当否抽選の双方について抽選値が保留されていた場合は第 2 当否抽選で保留された抽選値が優先的に読み出されて装飾図柄の変動が表示される。そのような場合、第 2 当否抽選の保留数が 0 になるまでは第 1 当否抽選で保留された抽選値は読み出されずその装飾図柄の変動も開始しない。このように演出制御手段 3 0 4 は、装飾図柄 6 1 の変動表示を含む図柄変動演出を演出表示装置 6 0 に表示させる。

【 0 1 0 1 】

演出制御手段 3 0 4 は、装飾ランプ 1 1 1 の点灯および消灯や、可動役物 6 6 の動作をさらに制御する。演出制御手段 3 0 4 は、演出表示制御手段 3 0 5 および音声制御手段 3 0 6 を有する。演出表示制御手段 3 0 5 は、演出表示装置 6 0 への表示を制御し、音声制御手段 3 0 6 は、スピーカ 1 0 8 からの音声出力を制御する。

【 0 1 0 2 】

第 1 特別図柄 5 1 および第 2 特別図柄 5 2 の変動中、演出表示装置 6 0 には図柄変動中であることを示す画像を表示する必要がある。通常、ある程度の大きさ持つ通常サイズの装飾図柄 6 1 を変動表示させるが、通常サイズの装飾図柄 6 1 の変動表示の視認性を阻害する態様で、装飾図柄 6 1 の変動以外を主要な演出内容とする特殊な演出を表示させてもよい。この場合、通常サイズの装飾図柄より小さいサイズの装飾図柄である代替図柄を変動表示させることにより図柄変動中であることを遊技者に提示する。以下、単に装飾図柄と呼ぶ場合は通常サイズの装飾図柄を意味するが、代替図柄と区別する場合、通常サイズの装飾図柄を「通常装飾図柄」とも呼ぶ。

10

【 0 1 0 3 】

代替図柄は、通常装飾図柄の視認性が阻害される間、例えば通常装飾図柄が非表示となる間に表示される。代替図柄は、当否判定結果を演出的に示唆するための装飾図柄の一形態であり、通常装飾図柄よりも簡略化（言い換えれば簡易化、簡素化）された表示形態を有し、通常装飾図柄よりも簡略化された変動過程にて表示される。代替図柄は、通常装飾図柄の図柄種類を示す部分に対応した外観上の表示形態を有し、例えば、図柄種類を示す数字、文字、記号を表す表示形態を有する。また代替図柄は、通常装飾図柄が変動表示される領域よりも狭い領域で変動表示され、典型的には図柄以外の要素によるメイン演出を阻害しにくい位置、例えば演出表示装置 6 0 の画面の隅で変動表示される。代替図柄は、通常装飾図柄よりも相対的に小さく表示されるが、少なくとも図柄種類が外観上識別可能となる表示形態を有する。なお代替図柄は、通常装飾図柄をそのまま縮小したものでもよく、サイズ以外は通常装飾図柄と同一であってもよい。

20

【 0 1 0 4 】

複数の通常装飾図柄の代わりに表示される複数の代替図柄は、変動終了時の停止態様の組合せによって当否抽選の結果が遊技者に有利な状態となる期待度の高さを示唆する。例えば、複数の代替図柄は、3 つの代替図柄のうち 2 つの図柄種類が揃ったリーチ状態となることによって当該変動における大当りの期待度が高いことを示唆する。また、リーチ状態となる左右図柄が「3」や「7」などの期待度が相対的に高いことを示唆する特定種類の図柄となることや、「1」や「2」などの期待度が相対的に低いことを示唆する種類の図柄となることによって、そのリーチ状態の期待度の高低を示唆してもよい。なお代替図柄は、外観上、確定的な停止状態になることはなく、微小な揺れが維持される仮停止状態になる。代替図柄を仮停止後に、代替図柄に代えて通常装飾図柄を表示させ、その通常装飾図柄を確定停止の状態で表示させてもよい。また、通常装飾図柄と代替図柄を排他的に表示するのではなく、表示期間の重複があってもよい。さらにまた、通常装飾図柄の視認性が阻害される所定の演出時に、通常装飾図柄の変動表示を継続するとともに代替図柄の変動を表示させてもよい。

30

40

【 0 1 0 5 】

時計手段 3 0 7 は、遊技に使用する時間情報を出力する計時回路である。時計手段 3 0 7 は、電源投入時からの時間をカウンタで計測して時間情報として出力するタイマ回路である。ただし、電池を内蔵してばちんこ遊技機 1 0 0 の電源オフ時や停電時も電池によって日時を計測し続けられるリアルタイムクロック回路でもよい。リアルタイムクロック回路の場合、個体差や時刻ズレによって遊技台ごとの時刻に微差が生じる可能性があるのに対し、タイマ回路の場合、同時に電源投入する限り複数の遊技台の間で時刻の差が生じる可能性は小さい。

【 0 1 0 6 】

演出決定手段 3 0 3 は、時計手段 3 0 7 により出力される時間情報が所定の時間を示し

50

たことを契機とする所定タイミングに開始する時計同調演出を実行する。時計同調演出は、図柄変動の変動期間や遊技状態とは実質的に非同期の期間である同調演出期間にて演出表示装置60に表示させる演出である。同調演出期間は数分間に及び、その長さは1回分の図柄変動時間よりも長く、複数回の図柄変動期間を包含し得る。時計同調演出の演出パターンはパターン記憶手段302に格納されており、その演出パターンには所定の楽曲と映像の再生が定められている。時計同調演出の演出パターンは複数種類用意され、月、日付、曜日、時刻などの日時によって異なる種類の演出パターンが選択され得る。

【0107】

時計同調演出は通常遊技中か特別遊技中かを問わず実行される。ここで「通常遊技中」には、いわゆる待機デモ画面の表示中も含まれる。すなわち「通常遊技中」には、(1)図柄が変動表示されている「変動表示中通常遊技」、(2)図柄の変動表示中ではなく待機デモ画面の表示中でもない「変動停止中通常遊技」、(3)図柄の変動表示中ではなく待機デモ画面の表示中である「待機デモ画面表示中通常遊技」、が含まれる。(1)~(3)のいずれの期間中も時計同調演出は実行され得るが、(2)および(3)のときは時計同調演出における音量低減や輝度低減などの制御をする出力態様が(1)のときとは異なり得る。また、待機デモ画面表示中は、遊技者による演出ボタン109や十字キー110の操作によって後述の携帯連携システムに関する情報を入力でき、その操作入力があったときは時計同調演出の映像および音声の出力が抑制され、携帯連携システムによる演出カスタマイズなどの画面表示が優先される。

【0108】

時計同調演出は、例えば所定の楽曲の演奏や映像を所定の時間(「同調演出開始時刻」と呼ぶ)に再生する演出である。時計同調演出を再生する契機となる時間は、ぱちんこ遊技機100の電源投入時から所定時間間隔を挟んで到達する時間であってもよいし、標準時を基準とした毎正時または正時半の時刻であってもよい。あるいは、日付または曜日によって異なり得る時刻が設定されてもよく、「1時間ごと」のように一定間隔ではなく、最初は1時間後、次は3時間後、というように間隔が異なったり、その間隔が日付や曜日によって異なったりしてもよい。遊技店ごとに遊技店員によって時間を指定できる可変設定であってもよい。ただし、同じ遊技店に設置される複数台の同一機種間において少なくとも同じ時刻で同じ時計同調演出が実行されるようあらかじめ設定される。例えば、電源投入時から所定時間間隔を挟んで到達する時間を契機とする仕様の場合、遊技店においては複数台を同時に電源投入する。これにより、所定時間となったことを契機にそれら複数の遊技台において一斉に同じ時計同調演出が実行される。その結果、あたかも複数台で同期しているように同時に演出が表示され、同時に同じ楽曲や映像が流れることでその場でライブ演奏や映画の上映がなされているかの如く臨場感のある相乗的な演出効果が得られる。

【0109】

時計同調演出の機能は同じ機種別の遊技台にも同様に内蔵されており、同じ遊技島における複数の遊技台は毎日遊技店員によって同時に電源投入される。そして、同時に電源投入される複数の遊技台はすべてほぼ同時に同調演出開始時刻を迎えることとなり、一斉に同時進行で時計同調演出を実行し得ることになる。これを複数台同期演出と呼ぶ。その場合、映像の表示が複数台で同調するだけでなく、効果音や背景音楽の出力もまた複数台で同調することとなり、同調する台数が多いほど一斉に演出を実行することによる相乗効果も高まる。

【0110】

演出設定手段308は、遊技者の遊技履歴を記憶する。遊技履歴とは、遊技結果の履歴および演出結果の履歴を含む。遊技結果の履歴は、打球数、賞球数、大当たり回数、確変回数、時短回数といった遊技の結果として遊技者が得られる出玉につながる遊技の結果である。演出結果の履歴は、遊技上の利益とは異なり、演出の内容や種類を変更できる権利や特定種類の演出を出現しやすくできる権利が付与されるといった利益を獲得するために記録される演出上の得点等の情報である。例えば、所定の演出の出現回数やミニゲームの結

果などを得点化して遊技者に付与するために、その得点や遊技履歴を示す符号化情報、例えば二次元コードを画面に表示する。その二次元コードを遊技者が自分の携帯端末のカメラで読み取って復号すると、復号により得られた得点や遊技履歴の情報が遊技者の携帯端末に蓄積される。二次元コードを介した遊技機と遊技者の携帯端末との連携システムについては後述する。なお、ここでいう得点は、後述の演出カスタマイズの幅を広げるために必要となるもので、得点が所定の累積値に達すること（例えば1000ポイントに到達することや、100ポイント到達ごと、など）を契機として、カスタマイズ可能な項目が増加する仕様である。

【0111】

演出設定手段308は、遊技者の選択指示および遊技履歴に基づき、演出カスタマイズとして複数種類の演出内容の選択肢からいずれを選択するかの設定を記憶する。例えば、特別遊技中に表示させる演出パターンとして、表示されるモチーフやキャラクタや楽曲が異なる複数種類の演出パターンがパターン記憶手段302に用意され、そのうちいずれの演出を表示させるかを遊技者に選択させることとする。または、図柄変動させる装飾図柄に含まれる絵柄のデザインとして複数種類のモチーフまたはキャラクタの絵柄がパターン記憶手段302に用意され、そのうちいずれの絵柄を表示させるかを遊技者に選択させることとする。それらの場合に、待機デモ画面の表示中に遊技者による演出ボタン109や十字キー110の操作を受け付け、その操作を介して演出パターンの選択がなされると、演出設定手段308はその選択内容を記憶する。演出決定手段303は、演出設定手段308により記憶された設定に応じて、特別遊技中の演出パターンの種類を選択する。

【0112】

図10は、携帯連携システムの概略を模式的に示す図である。携帯連携システムの前提として、遊技者はあらかじめ携帯端末354で専用サイトが設けられた遊技履歴サーバ358にアカウントおよびパスワードを設定することでユーザ登録しておく。遊技開始時において遊技者により演出ボタン109が押下されたとき、演出表示制御手段305が演出表示装置60の画面に遊技履歴サーバ358の専用サイトのアドレスを符号化した二次元コード350を表示させ、それを遊技者に携帯端末のカメラで読み取らせて遊技履歴サーバ358の専用サイトにアクセスさせる。その専用サイトから遊技者の識別情報や演出得点履歴を符号化した文字情報（これを「パスワード情報」とも呼ぶ）が携帯端末に送信され、携帯端末の画面に表示される。そのパスワード情報の入力画面を演出表示制御手段305が演出表示装置60に表示させ、十字キー110等のボタン操作を介して遊技者に入力させる。入力されたパスワード情報を演出設定手段308が復号して遊技者の識別情報や演出得点履歴として登録することにより、その遊技者の前回までの遊技内容や演出得点状態を引き継ぐことができる。このパスワード情報の入力が、その遊技者の遊技履歴の記録開始指示および各種演出要素を選択する演出カスタマイズの開始指示となる。以降、ばちんこ遊技機100においては遊技や演出の進行に伴い、演出設定手段308がその遊技者に対して演出上の利益として付与する得点を随時加算して演出得点履歴として累積させるとともに、遊技者は随時、演出カスタマイズを実施して、各種演出要素として好みの要素を選択して設定することができる。演出上の得点付与は、図柄変動ごとに加算することを基本とし、特別遊技への移行期待度が高い演出種類ほど高い得点を付与し、特別遊技へ移行したときも高い得点を付与する。

【0113】

演出カスタマイズとして、遊技者は累積的に獲得した得点の一部を利用し、その利用するポイント数に応じて、演出表示装置60に表示される演出内容を構成する色、背景、形状、キャラクタ、楽曲などの演出要素を好みの種類に変更することができる。演出設定手段308は、遊技者によるボタン操作を介した演出要素の変更指示を受け取り、その指示に応じて各種演出要素を変更する。カスタマイズできる演出要素は、その要素ごとに複数種類の項目が用意され、項目ごとに必要なポイント数として異なる値が設定されている。したがって、累積された得点が所定値に達することを契機にカスタマイズ可能な項目が増え、あるいはカスタマイズ可能項目を増加させるチャンスが付与されることとなる。遊技

者が遊技ないし演出カスタマイズの終了指示としてボタン操作をすると、演出設定手段308は、演出上の特典や演出得点履歴などの情報を符号化した二次元コード350を生成し、これを演出表示制御手段305が演出表示装置60に表示する。その二次元コード350を遊技者が自身の携帯端末のカメラで読み取り、その読み取った二次元コード352を復号することにより情報を取得して携帯端末354に蓄積できる。またその情報は携帯端末354から専用サイトのある遊技履歴サーバ358へネットワーク356を経由して送信され、自身のアカウント情報と紐付けられて管理される。このように、演出上の特典や演出得点履歴などの情報が二次元コード350の表示およびその読み取りという伝送手段を介して携帯端末354へ伝達され、遊技履歴サーバ358にて管理されることで、次の遊技で遊技や演出の内容を引き継ぐことができる。また、長く遊技を続けることで図柄変動回数や演出回数が増える分、得点を得ることができる。

10

【0114】

図11は、メイン基板200およびサブ基板300のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。メイン基板200は、メインCPU290、メインRAM291、メインROM292などの電子部品を含む。メインROM292には、遊技動作全般を制御するためのメイン制御プログラムおよびデータがあらかじめ格納される。メインROM292からメイン制御プログラムまたはデータがメインRAM291へ読み込まれ、メイン制御プログラムがメインCPU290によって実行される。各電子部品間は図示しないシステムバスやデータバスなどのバスで結ばれる。各入球口からの入球信号や払出制御基板155からの払出信号などは図示しない各種インタフェースを介してメインCPU290により取得される。メインCPU290は、図示しない各種駆動回路により各入賞口ソレノイドや第1特別図柄表示装置41、第2特別図柄表示装置42などの外部装置を駆動制御する。また、メインCPU290からサブ基板300へは、演出制御に必要な命令が当否抽選の結果や図柄の決定結果、変動パターンの決定結果などの情報とともに送信される。メイン基板200からサブ基板300へは、一方向通信で信号が送信される。

20

【0115】

メイン基板200からサブ基板300へ送信する命令データは、いわゆるMODEデータと呼ばれる1バイトの命令種別データと、いわゆるEVENTデータと呼ばれる1バイトの命令内容データとの組合せによる2バイト構成である。メイン基板200は、命令種別データおよび命令内容データを対応付けてサブ基板300へ送信することで一命令を送ることができる。命令種別データは、命令の種別を示すビット列であり、あらかじめ命令の種別ごとに開発段階で一意的な種別コードを割り当ててある。命令内容データは、命令の内容を示すビット列である。命令種別データおよび命令内容データの最上位ビットは命令種別データと命令内容データのいずれであることを示す識別ビットであり、最上位ビットが1のときは命令種別データであることを示し、最上位ビットが0のときは命令内容データであることを示す。

30

【0116】

メイン基板200からサブ基板300への通信は、1回のデータ送信につき1バイトのデータを送信する仕様のため、2バイトの命令データを送信するために1バイトずつ2回の送信が必要となる。1回目の通信で上位バイトであるMODEデータを送信し、2回目の通信で下位バイトであるEVENTデータを送信する。ノイズ等の影響による通信失敗の可能性を考慮し、メイン基板200は同じデータを連続で送信し、サブ基板300により同じデータが2連続で読み込まれた時点でそのデータの送受信の完了を確定する。2連続で読み込まれるまではメイン基板200は同じデータを繰り返し送信し、最大5回まで送信する。

40

【0117】

サブ基板300は、サブCPU310、サブRAM311、サブROM312、演出表示制御装置313、音声制御装置314などの電子部品を含む。サブROM312は、演出過程が定義された演出パターンデータや演出表示過程が定義された表示パターンデータなどを含むサブ制御プログラムを保持するデータ格納手段の一つである。サブROM31

50

2 から演出パターンデータ、表示パターンデータ、音声パターンデータを含むサブ制御プログラムがサブRAM311へ読み込まれ、そのサブ制御プログラムによる演出制御がサブCPU310によって実行される。各電子部品間には図示しないシステムバスやデータバスなどのバスで結ばれる。演出ボタン109などの外部装置からの信号は図示しない各種インタフェースを介してサブCPU310により取得される。サブCPU310は、演出パターンデータにしたがって、演出表示制御装置313、音声制御装置314、図示しない各種駆動回路や制御回路により演出表示装置60、スピーカ108、装飾ランプ111、可動役物66などの外部装置を駆動して表示出力、音声出力、ランプ点灯、役物動作による演出を制御する。サブCPU310は、表示パターンデータを演出表示制御装置313へ送信し、音声パターンデータを音声制御装置314へ送信する。なお、本実施例ではサブ基板300が演出表示制御装置313および音声制御装置314を内包する例を説明するが、サブ基板300と演出表示制御装置313および音声制御装置314とは基板として一体化していることを要さず、分離して互いに接続された別個の基板として形成されてもよい。

10

【0118】

図12は、演出表示制御装置313のハードウェア構成を概略的に示すブロック図である。演出表示制御装置313は、表示CPU320、表示RAM322、データROM324、表示制御回路326を含む。データROM324は、演出表示に用いられる演出画像データやモーションデータなどの素材データをデータ圧縮した状態で保持するデータ格納手段の一つである。演出画像データは、当否抽選の判定結果などを示す演出オブジェクトとして変動表示や演出表示に用いられる画像であり、例えば装飾図柄変動に用いる装飾図柄のスプライト画像、予告演出に用いるスプライト画像、各種演出に用いる動画といった素材画像である。モーションデータは、各種演出に用いる画像に所定タイミングで演出的な動作を加える場合のその動作が定義されたデータである。

20

【0119】

サブCPU310から送られた表示パターンデータに基づいて、その表示パターンデータに指定された演出画像データやモーションデータがデータROM324から表示RAM322へ読み出され、その演出画像データやモーションデータを用いた演出表示が表示CPU320によって実行される。その結果、表示CPU320から表示制御回路326へ演出表示に関するコマンド、演出画像データ、モーションデータが送信され、表示制御回路326により表示制御がなされる。

30

【0120】

表示制御回路326は、デコーダ332、描画メモリ334、描画回路336、フレームバッファ338、表示回路340を含み、それぞれがバス330を介して接続される。本図のバス330は、便宜上、システムバス、データバス、アドレスバスなどのバスを包括的に示したものである。

【0121】

表示CPU320から送られた演出画像データやモーションデータは描画メモリ334に格納され、それらのデータのうち圧縮されたデータはデコーダ332によって復号される。描画メモリ334は、演出画像データやモーションデータをデコーダ332により復号する場合のワークエリアとして用いられ、描画回路336による描画処理や画像処理を実行する場合のワークエリアとして用いられ、VRAM(VideoRAM)である。

40

【0122】

描画回路336は、描画メモリ334に格納されたデータを用い、表示CPU320から送られたコマンドを順に実行して表示用画像を生成し、その生成された表示用画像を動画画像のフレームとしてフレームバッファ338に格納する。フレームバッファ338は、演出表示装置60へ出力すべき動画画像のフレームを一時的に格納するバッファメモリとしてのVRAMである。

【0123】

50

表示回路 340 は、フレームバッファ 338 に格納された表示用画像を格納された順に映像信号の形で演出表示装置 60 へ出力する。フレームバッファ 338 は、例えば 2 フレーム分のメモリ領域を有し、表示回路 340 が 1 フレーム分のメモリ領域から表示用画像を出力する間に、描画回路 336 が次の表示用画像を生成して、もう 1 フレーム分のメモリ領域に格納する。

【0124】

なお、データ ROM 324 には、表示制御回路 326 によりなされる表示制御過程が定義された「詳細表示パターンデータ」が保持されている。このとき、サブ CPU 310 から送られる表示パターンデータは、演出表示過程の概要が定義される「概略表示パターンデータ」ということができる。例えば、概略表示パターンデータには、装飾図柄の変動開始および変動停止タイミングや、複数の動画像の再生順序や、再生開始および停止のタイミングなど、一連の演出表示過程の大まかな流れが定義される。一方、詳細表示パターンデータには、装飾図柄の変動表示を実現するためのスプライト画像の表示順序や、モーションデータに基づく動画像を表示するためのフレーム単位での表示処理順序など、細かな表示制御過程が定義される。

【0125】

演出表示制御装置 313 は、サブ CPU 310 から送られた「概略表示パターンデータ」に基づく表示制御をする場合、その処理に必要な「詳細表示パターンデータ」をデータ ROM 324 から読み出し、双方の表示パターンデータを用いて表示処理を実行する。したがって、演出表示制御装置 313 は、「概略表示パターンデータ」および「詳細表示パターンデータ」を含む表示パターンデータに基づいて表示制御処理を実行するということができる。そこで、本明細書においては、明示的に言及しない限り、サブ ROM 312 に格納される「概略表示パターンデータ」とデータ ROM 324 に格納される「詳細表示パターンデータ」を区別せず、単に「表示パターンデータ」という。例えば、演出制御表示手段が、データ格納手段に保持される表示パターンデータに基づき特定の処理をするという場合、この表示パターンデータには、「概略表示パターンデータ」と「詳細表示パターンデータ」を含むものとする。なお、変形例においては、表示パターンデータが、「概略表示パターンデータ」と「詳細表示パターンデータ」とに分かれておらず、双方を兼ねる表示パターンデータがサブ ROM 312 またはデータ ROM 324 に保持されていてもよい。

【0126】

本実施例では、演出表示制御装置 313 のハードウェア構成として、表示 CPU 320、表示 RAM 322、データ ROM 324 および表示制御回路 326 が含まれる構成を示している。変形例においては、表示 CPU 320、表示 RAM 322、データ ROM 324 および表示制御回路 326 が、それぞれ別の電子部品として構成されるのではなく、一体化されていてもよい。また、表示制御回路 326 によって実行されるとした処理が、表示 CPU 320、表示 RAM 322 またはデータ ROM 324 により実行されてもよい。例えば、演出表示制御装置 313 に含まれる表示 CPU 320 が、表示制御回路 326 に含まれるデコーダ 332、描画回路 336、表示回路 340 により実行されるとした処理を実行してもよい。また、演出表示制御装置 313 に含まれる表示 RAM 322 が描画メモリ 334 やフレームバッファ 338 の機能を兼ねてもよい。その他、演出表示制御装置 313 に表示制御回路 326 が含まれないハードウェア構成であってもよく、この場合、表示制御回路 326 により実行されるとした処理が、表示 CPU 320、表示 RAM 322 またはデータ ROM 324 により実行されてもよい。

【0127】

また、本実施例では、サブ基板 300 のハードウェア構成として、サブ CPU 310、サブ RAM 311 およびサブ ROM 312 の他に、演出表示制御装置 313 が含まれる構成を示している。変形例においては、サブ CPU 310、サブ RAM 311、ROM 312 および演出表示制御装置 313 が、それぞれ別の電子部品として構成されるのではなく、一体化されていてもよい。また、演出表示制御装置 313 によって実行されるとした処

理が、サブCPU310、サブRAM311またはサブROM312により実行されてもよい。例えば、サブCPU310が表示CPU320の処理を実行してもよいし、サブRAM311が表示RAM322の機能を兼ねてもよいし、サブROM312がデータROM324の機能を兼ねてもよい。その他、サブ基板300に演出表示制御装置313が含まれないハードウェア構成であってもよく、この場合、演出表示制御装置313により実行されるとした処理が、サブCPU310、サブRAM311またはサブROM312により実行されてもよい。

【0128】

図13は、ぱちんこ遊技機におけるメイン基板200の制御開始処理を示すフローチャートである。電源スイッチ150が投入されると、メインCPU290は、スタックポインタを設定し(S100)、メインRAM291へのアクセスを許可し(S102)、メインCPU290の内蔵レジスタの設定などのハードウェアに関する初期設定を実行する(S104)。

【0129】

つづいて、RAMクリアスイッチの操作状態、電源断情報フラグの値、及びメインRAM291に格納されているデータの状態に応じて、電源断復帰処理又はメインRAM291の初期化処理を実行する。具体的には、RAMクリアスイッチがONされず、かつ、電源断情報フラグの値と、メインRAM291に格納されているデータとの双方が正常であった場合は、電源断復帰時の処理を実行する。それ以外の場合、すなわち、RAMクリアスイッチがONされた場合、又は、RAMクリアスイッチがONされなかった場合でも、電源断情報フラグと、メインRAM291に格納されているデータとのいずれかが正常でなかった場合は、メインRAM291の初期化処理を実行する。

【0130】

メインCPU290は、RAMクリアスイッチの操作状態を確認し、RAMクリアスイッチがONされた場合(S106のY)、メインRAM291を初期化する(S116)。RAMクリアスイッチがONされなかった場合(S106のN)、メインCPU290は、電源断情報フラグの値を確認する(S108)。電源断情報フラグの値が電源断正常データと一致しなければ(S108のN)、メインRAM291を初期化する(S116)。電源断情報フラグの値が電源断正常データと一致すれば(S108のY)、メインRAM291に格納されているデータを検査する(S110)。後述するように、前回の電源断時に処理が正常に終了していれば、メインRAM291に格納されていたデータのチェックサムがメインRAM291に格納されているので、メインCPU290は、チェックサムを用いてメインRAM291のデータを検査する。メインRAM291に格納されているデータが正常でなければ(S112のN)、メインRAM291のデータを初期化する(S116)。メインRAMに格納されているデータが正常であれば(S112のY)、電源断前の状態に復帰するための処理を実行する(S114)。

【0131】

電源断復帰処理(S114)において、電源投入が正常に行われたことを示す電源投入正常データを電源断情報フラグに格納し、各種エラーの初期設定及び払出制御基板155との通信初期設定を実行する。つづいて、電源断前の未送信分のコマンド要求をクリアし、遊技状態を示す各種情報のコマンド送信を要求する。つづいて、第1特別図柄及び第2特別図柄の作動保留球数に対応した演出コマンドを要求する。つづいて、第2始動口12及び大入賞口20の開放/閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させる。つづいて、特別図柄の確率変動機能の作動状態を報知するための処理を実行する。

【0132】

RAM初期化処理(S116)において、電源投入正常データを電源断情報フラグに格納し、メインRAM291の全領域を0でクリアし、メインRAM291の初期設定及び演出表示器の初期化を実行する。

【0133】

電源断復帰処理(S114)又はRAM初期化処理(S116)が終了すると、後述す

10

20

30

40

50

る割込処理を起動するためにカウント値をセットし、割込タイマの動作を開始させる（S 1 1 8）。これにより、以降、所定の時間（例えば4ミリ秒）ごとにタイマ割込が発生し、後述する割込処理が実行される。つづいて、メインCPU 290は、遊技機を管理するためのメイン処理を実行する（S 1 2 0）。

【0134】

図14は、図13におけるS 1 2 0のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。メインCPU 290は、タイマ割込をいったん禁止し（S 2 0 0）、ウォッチドッグタイマの動作を開始させ（S 2 0 2）、電源断を監視する（S 2 0 4）。図示しない電源電圧監視回路において電源ユニット158から供給される電源電圧の低下が検出されると、電源電圧監視回路からメインCPU 290に無条件割込要求信号が入力されることにより実行される電源断記憶処理において、電源断確認データが電源断確認フラグに格納される。したがって、メインCPU 290は、電源断確認フラグの値を監視し（S 2 0 4）、電源断確認フラグの値が電源断確認データに一致する場合は（S 2 0 6のY）、電源断のための処理を実行するために、S 2 1 2に進む。電源断確認フラグの値が電源断確認データに一致しない場合は（S 2 0 6のN）、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数を更新するため、初期値乱数更新処理を実行し（S 2 0 8）、タイマ割込を許可して（S 2 1 0）、S 2 0 0に戻る。以降、S 2 0 0～S 2 1 0が繰り返される。タイマ割込が禁止されている間（S 2 0 2～S 2 0 8）にタイマ割込が発生した場合、S 2 1 0においてタイマ割込が許可された後に、後述する割込処理を実行する。

【0135】

S 2 0 6において電源断が検知されると（S 2 0 6のY）、メインCPU 290は、ウォッチドッグタイマをリスタートさせ（S 2 1 2）、電源断情報フラグの内容を確認する（S 2 1 4）。電源断情報フラグの内容が電源投入正常データと一致しない場合は（S 2 1 4のN）、電源投入時のデータが正常に保存されていないと判断し、電源断異常データを電源断情報フラグに格納して（S 2 1 6）、S 2 2 2に進む。電源断情報フラグの内容が電源投入正常データと一致する場合は（S 2 1 4のY）、電源投入時のデータが正常に保存されていると判断し、電源断正常データを電源断情報フラグに格納する（S 2 1 8）。つづいて、次の電源投入時に、バックアップされたメインRAM 291のデータを検査するために、メインRAM 291に格納されているデータのチェックサムを算出してメインRAM 291に格納する（S 2 2 0）。つづいて、メインRAM 291へのアクセスを禁止して（S 2 2 2）、電源が落ちるまでループする。

【0136】

図15は、割込処理の詳細を示すフローチャートである。メイン処理（S 1 2 0）においてタイマ割込が発生すると、メインCPU 290は割込処理を実行する。まず、割込動作条件を設定し（S 3 0 0）、ウォッチドッグタイマをリスタートさせる（S 3 0 2）。つづいて、遊技機を管理するため、入力処理（S 3 0 4）、各種乱数更新処理（S 3 0 6）、初期値更新型乱数更新処理（S 3 0 8）、初期値乱数更新処理（S 3 1 0）、タイマ減算処理（S 3 1 2）、第2始動口有効期間設定処理（S 3 1 4）、入賞監視処理（S 3 1 6）、賞球制御処理（S 3 1 8）、普通図柄作動ゲート監視処理（S 3 2 0）、普通図柄制御処理（S 3 2 2）、普通図柄変動開始監視処理（S 3 2 4）、始動口監視制御処理（S 3 2 6）、特別図柄制御処理（S 3 2 8）、特別電動役物制御処理（S 3 3 0）、大入賞口有効期間設定処理（S 3 3 2）、特別図柄変動開始監視制御処理（S 3 3 4）、異常検知処理（S 3 3 6）、入球通過時間異常検出処理（S 3 3 8）、遊技状態表示処理（S 3 4 0）、ハンドル状態信号検査処理（S 3 4 2）、LED出力処理（S 3 4 4）、発射制御信号出力処理（S 3 4 6）、試験信号出力処理（S 3 4 8）、ソレノイド出力処理（S 3 5 0）、演出制御コマンド送信処理（S 3 5 2）、外部情報出力処理（S 3 5 4）を順に実行し、次のタイマ割込を許可して（S 3 5 6）、リターンする。

【0137】

入力処理（S 3 0 4）において、遊技盤面に取り付けられているスイッチ、断線短絡電

10

20

30

40

50

源異常検知信号、扉・枠の開放信号、磁気検知信号、電波検知信号、及びタッチ状態信号の入力を監視し、入力状態を示すデータを作成してメインRAM291に格納する。

【0138】

各種乱数更新処理(S306)において、普通図柄変動パターン乱数及び変動パターン乱数を更新する。普通図柄変動パターン乱数をメインRAM291から読み出し、値が所定の最大値未満である場合は値をインクリメントして格納し、値が所定の最大値以上である場合は0を格納する。また、変動パターン乱数をメインRAM291から読み出し、値から所定値を減算した結果が0以上である場合は減算結果を格納し、0未満である場合は所定の最大値を格納する。これにより、普通図柄変動パターン乱数及び変動パターン乱数は、タイマ割込が発生する時間ごとに更新される。

10

【0139】

初期値更新型乱数更新処理(S308)において、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数を更新する。それぞれの乱数の値、最大値、及び初期値をメインRAM291から読み出し、乱数の値をインクリメントする。インクリメントした結果が、最大値を超えた場合は、乱数の値を0とする。また、インクリメントした結果が、初期値に一致した場合は、初期値乱数をメインRAM291から読み出し、初期値を更新する。これにより、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数は、タイマ割込が発生する時間ごとに更新され、乱数の値が初期値に戻ると、すなわち乱数の範囲を一巡すると、新たに初期値を設定し直して乱数が生成される。

【0140】

20

初期値乱数更新処理(S310)において、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数を更新する。メインRAM291の初期値乱数更新テーブルから初期値乱数を読み出し、初期値乱数の値をインクリメントする。インクリメントした結果が、上限値を超えていた場合は、初期値乱数の値を0とする。メイン処理(S120)における初期値乱数更新処理(S208)においても、同様の処理が実行される。

【0141】

タイマ減算処理(S312)において、2バイトタイマを更新する。タイマの値をメインRAM291から読み出し、タイマの値が0以外である場合、値をデクリメントして格納する。タイマの値が0である場合、タイマの更新は実行しない。

30

【0142】

第2始動口有効期間設定処理(S314)において、第2始動口12の有効期間を設定する。第2始動口12には、遊技球の入球により賞球の払い出し及び第2特別図柄に係る抽選が実行される有効期間と、遊技球が入球しても賞球の払い出し及び第2特別図柄に係る抽選が実行されない無効期間が設定される。後述するように、始動口監視制御処理(S326)において、第2始動口12の有効期間には、第2始動口入賞の監視処理を実行しないので、第2始動口12に遊技球が入球しても賞球の払い出し及び第2特別図柄に係る抽選は実行されない。第1始動口11、大入賞口20、作動口30、一般入賞口33などに、有効期間及び無効期間が設定される場合についても同様である。普通図柄の状態が「普通電動役物作動中」である場合、第2始動口有効期間フラグに第2始動口12が有効期間であることを示すデータを格納する。普通図柄の状態が「普通電動役物作動中」でない場合、第2始動口有効延長タイマの値が0でなければ、第2始動口有効期間フラグに第2始動口12が有効期間であることを示すデータを格納し、第2始動口有効延長タイマの値が0であれば、第2始動口有効期間フラグに第2始動口が無効期間であることを示すデータを格納する。

40

【0143】

入賞監視処理(S316)において、遊技球のスイッチ通過を検査し、遊技球がスイッチを通過したとき、そのスイッチに無効期間がない、又は、現在有効期間である場合で、かつ、賞球払い出しがある場合、入賞カウンタを更新する。また、外部端子へ出力するセキュリティの出力要求の作成及びコマンドの送信を要求する。

50

【 0 1 4 4 】

賞球制御処理 (S 3 1 8) において、払出制御基板 1 5 5 からのデータ受信の監視、払出制御基板 1 5 5 へのコマンド送信要求、払出制御基板 1 5 5 へのコマンド送信、及び払出制御基板 1 5 5 からの受信データの検査を、順に実行する。

【 0 1 4 5 】

普通図柄作動ゲート監視処理 (S 3 2 0) において、遊技球の作動口 3 0 の通過を監視し、遊技球が作動口 3 0 を通過したと判断したとき、普通図柄変動の保留数が上限値である 4 未満である場合は、普通図柄の保留数を更新し、普通図柄に係る乱数をメイン R A M 2 9 1 に格納する。

【 0 1 4 6 】

普通図柄制御処理 (S 3 2 2) において、普通図柄の状態を監視し、普通図柄制御中と判断した場合、普通図柄表示装置 4 5 又は普通電動役物 9 0 に係る処理を実行する。普通図柄の状態が「普通図柄変動中」である場合、普通図柄変動中処理を実行し、「普通図柄停止図柄表示中」である場合、普通図柄停止図柄表示中処理を実行し、「普通電動役物作動中」である場合、普通電動役物作動中処理を実行し、「普通電動役物作動終了デモ中」である場合、普通電動役物作動終了デモ中処理を実行する。普通図柄変動中処理において、普通図柄の変動を行った後、変動時間を監視し、普通図柄の変動時間終了と判断した場合、普通図柄の変動停止設定を行って、普通図柄の状態を「普通図柄停止図柄表示中」に設定する。普通図柄停止図柄表示中処理において、普通図柄の停止図柄表示時間を監視し、普通図柄の停止図柄表示時間終了と判断した場合、当り判定の結果に対応した普通図柄の作動終了設定を実行する。当りの場合は、普通図柄の状態を「普通電動役物作動中」に設定し、普通電動役物作動開始時の普通電動役物開放延長機能の作動状態を保存し、普通電動役物作動開始時の普通電動役物開放延長機能の作動状態に対応した普通電役ソレノイド 9 1 の作動設定を実行する。はずれの場合は、普通図柄の状態を「普通図柄変動待機中」に設定する。普通電動役物作動中処理において、遊技球の普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入賞を監視し、普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入賞数が最大入賞数に達したと判断した場合は、普通電動役物 9 0 の作動終了設定及び第 2 始動口有効延長時間の設定を実行する。普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入賞数が最大入賞数に達していないと判断した場合は、普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入口の開放 / 閉鎖時間の監視、普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入口の開放 / 閉鎖の設定を行い、一連の普通電動役物 9 0 の入口の開放が終了したと判断した場合は、普通電動役物 9 0 の作動終了設定及び第 2 始動口有効延長時間の設定を実行する。なお、普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入口の開放 / 閉鎖時間の終了でないと判断した場合は、普通電動役物 9 0 に係る入賞口の入口の開放 / 閉鎖の設定は実行しない。普通電動役物作動終了デモ中処理において、普通電動役物 9 0 の作動終了デモ時間の監視を行い、普通電動役物 9 0 の作動終了デモ時間終了と判断した場合、普通図柄の状態を「普通図柄変動待機中」に設定する。

【 0 1 4 7 】

普通図柄変動開始監視処理 (S 3 2 4) において、普通図柄の状態を監視し、「普通図柄変動待機中」であり、かつ、普通図柄作動保留球数の値が 0 以外である場合、普通図柄の変動を開始させると判断する。普通図柄の変動を開始させると判断した場合、普通図柄作動保留球数をデクリメントし、当り判定、停止図柄の決定、普通図柄の変動パターン番号の設定、及び普通図柄の変動時間の設定を実行する。その後、普通図柄の状態を「普通図柄変動中」に設定し、普通図柄の状態設定、当り判定、及び変動パターン決定に使用したメイン R A M 2 9 1 の領域をクリアする。

【 0 1 4 8 】

始動口監視制御処理 (S 3 2 6) において、遊技球の第 1 始動口 1 1 入賞及び第 2 始動口 1 2 入賞を監視する。第 1 特別図柄の作動保留球数が 4 未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合は、内蔵乱数を取得し、取得した内蔵乱数に特別図柄当りソフト乱数の値を加算した値を、大当り判定で使用する特別図柄当り乱数としてパUFFA に格納する。また、特別図柄に係る乱数として、図柄乱数及び変動パターン乱数を取得して記憶する。第

10

20

30

40

50

2 特別図柄の保留を第 1 特別図柄の保留に優先して消化する場合は、当該入賞に係る保留の更新のみを実行するが、特別図柄の保留の消化順序が入賞順である場合は、当該入賞に係る保留の更新のほか、合計保留数の更新及び入賞順序の記憶を実行する。つづいて、始動口入賞時に記憶する乱数に対応した予告演出コマンドを要求するため、遊技機の状態を確認し、コマンド送信期間と判断した場合、当り予告演出要求、当り図柄予告演出要求、パターン予告演出要求を順に実行する。ここで、(1) 当り待ち中で、かつ、普通図柄の確率変動機能が未作動中に、第 1 特別図柄に係る乱数を記憶する場合、(2) 当り待ち中で、かつ、普通図柄の確率変動機能が未作動中に、第 2 特別図柄に係る乱数を記憶する場合、(3) 大当り中又は小当り中に第 2 特別図柄に係る乱数を記憶する場合のいずれかに該当する場合に、コマンド送信期間であると判断する。つづいて、特別図柄の作動保留球数に対応した演出コマンドを要求する。これにより、特別図柄の作動保留球数が更新されたことが、サブ基板 300 に通知される。以上のように、先読みにおいては、当り、当り図柄、変動パターン、保留球数の 4 つがセットとしてサブ基板 300 に送信される。つづいて、第 2 始動口有効期間フラグの値を検査し、第 2 始動口有効期間フラグの値が第 2 始動口 12 が有効期間であることを示すデータである場合、第 1 始動口入賞の場合と同様に、第 2 始動口入賞の監視処理を実行する。第 2 始動口有効期間フラグの値が第 2 始動口 12 が無効期間であることを示すデータである場合、第 2 始動口入賞の監視処理は実行しない。なお、保留球数が 0 であったときに遊技球の入賞を確認した場合には、ここでいったん保留球数を 0 から 1 にした上で、後述する変動開始に係る制御処理が実行される。

【0149】

特別図柄制御処理 (S328) において、当り待ち状態の検査を行い、特別電動役物が作動中、すなわち、大当り中又は小当り中である場合、特別図柄制御処理を終了する。特別電動役物が未作動である場合、特別図柄の状態を検査し、「特別図柄変動待機中」であれば、特別図柄制御汎用処理を終了し、「変動開始」であれば、特別図柄変動開始処理を実行し、「特別図柄変動中」であれば、特別図柄変動中処理を実行し、「特別図柄停止図柄表示中」であれば、特別図柄停止図柄表示中処理を実行する。特別図柄変動開始処理において、変動パターン乱数に基づいて特別図柄変動パターンの選択番号を取得し、特別図柄変動パターン番号に対応した変動時間を決定し、サブ基板 300 に演出表示を開始させるため、変動付加図柄情報、変動パターン、及びキャラクタの情報のコマンドを要求し、特別図柄の状態を「特別図柄変動中」に設定し、特別図柄変動パターンの決定に使用した変動パターン判定領域を 0 でクリアする。特別図柄変動中処理において、特別図柄の変動を行った後、変動時間を監視し、特別図柄の変動時間終了と判断した場合、特別図柄の変動停止設定を行って、特別図柄の状態を「特別図柄停止図柄表示中」に設定する。特別図柄停止図柄表示中処理において、特別図柄の停止図柄表示時間を監視し、特別図柄の停止図柄表示時間終了と判断した場合、当り判定の結果に対応した特別図柄の作動終了設定を実行する。当りの場合は、特別図柄の作動を終了させるため、特別図柄の状態を「特別図柄変動待機中」に設定し、特別電動役物が連続して作動する回数の設定を行い、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、及び普通電動役物の開放延長機能を未作動にし、遊技機の状態を大入賞口開放準備中に設定し、当り開始デモ表示時間の設定、当り開始デモ演出のコマンド要求、及び発射位置指定演出のコマンド要求を実行する。当り判定の結果が小当りである場合、特別図柄の変動時間短縮機能及び普通図柄の確率変動機能の作動終了判定を行い、変動パターン選択状態を更新し、遊技状態のコマンド要求を行い、特別図柄の作動を終了させるため、特別図柄の状態を「特別図柄変動待機中」に設定し、遊技機の状態を小当り開始デモ中に設定し、当り開始デモ表示時間の設定、当り開始デモ演出のコマンド要求、及び発射位置指定演出のコマンド要求を実行する。当り判定の結果がはずれである場合、特別図柄の変動時間短縮機能及び普通図柄の確率変動機能の作動終了判定を行い、変動パターン選択状態を更新し、遊技状態のコマンド要求を行い、特別図柄の作動を終了させるため、特別図柄の状態を「特別図柄変動待機中」に設定し、発射位置指定演出のコマンド要求を実行する。

【 0 1 5 0 】

特別電動役物制御処理（ S 3 3 0 ）において、特別電動役物に係る処理を実行するため、条件装置及び特別電動役物の作動状態を検査し、条件装置が作動中又は特別電動役物が作動中と判断した場合、特別電動役物に係る処理を実行する。特別電動役物の作動状態に応じて、大入賞口開放準備中処理、特別電動役物作動中処理、大入賞口閉鎖中処理、大当り終了デモ中処理、小当り開始デモ中処理、小当り特電作動中処理、小当り大入賞口閉鎖中処理、小当り終了デモ中処理を実行する。

【 0 1 5 1 】

大入賞口有効期間設定処理（ S 3 3 2 ）において、大入賞口 2 0 の有効期間判定の結果を保存するため、大入賞口有効時間の値が 0 である場合は、大入賞口有効期間フラグに大入賞口無効期間データを格納し、0 以外である場合は、大入賞口有効期間フラグに大入賞口有効期間データを格納する。

10

【 0 1 5 2 】

特別図柄変動開始監視制御処理（ S 3 3 4 ）において、特別図柄の作動状態を監視し、特別図柄が変動開始できる状態であるか否かを判定する。特別図柄の保留球の消化順序が、第 2 特別図柄の優先消化である場合、（ 1 ）大当り中又は小当り中でないこと、（ 2 ）第 1 特別図柄が変動待機中であること、（ 3 ）第 2 特別図柄が変動待機中であること、（ 4 ）当該特別図柄の作動保留球数が 0 以外であること、の全てが満たされているときに、特別図柄が変動開始できる状態であると判定する。特別図柄の保留球の消化順序が、入賞順である場合、上記（ 1 ）～（ 3 ）に加えて、（ 5 ）特別図柄の保留球数の合計が 0 以外であること、（ 6 ）当該判定が消化順序すなわち入賞順と一致すること、の全てが満たされているときに、特別図柄が変動開始できる状態であると判定する。

20

【 0 1 5 3 】

特別図柄が変動開始できる状態であると判定された場合、当該特別図柄の作動保留球数を減算し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留球数に対応した演出コマンドを要求する。これにより、特別図柄の保留球数が更新されたことがサブ基板 3 0 0 に通知される。

【 0 1 5 4 】

つづいて、特別図柄の当り判定を実行する。当り判定において、特別図柄当り乱数により、大当り、小当り、はずれのいずれであるかが判定され、判定結果が、特別図柄判定フラグに格納される。つづいて、図柄を決定する。図柄の決定において、当り判定が大当りであった場合、特別図柄当り図柄乱数に基づいて大当り図柄が決定され、小当りであった場合、小当り図柄が決定され、はずれであった場合、はずれ図柄が決定される。

30

【 0 1 5 5 】

当り判定の結果が大当りであった場合、図柄の決定処理において決定された当り図柄の種別を示す群判定番号の値に基づいて、特別図柄の確率変動機能の作動内容を判定し、特別図柄の変動時間短縮機能の作動内容や、普通図柄の入賞容易状態を設定など、大当り終了後の遊技状態を設定する。つづいて、特別電動役物が連続して作動する回数や、大入賞口の開放時間の内容など、大当り中の設定を実行する。つづいて、当り判定の結果と、普通図柄の確率変動機能の作動状態に基づいて、大当り終了後に参照すべき変動パターンテーブルを選択することにより、変動パターン選択状態の内容を設定する。つづいて、遊技状態及び当り図柄の種別を示す群判定番号の値に基づいて選択されたテーブルを参照して、開始デモ時間及び終了デモ時間を設定する。つづいて、当り判定及び図柄決定に使用したメイン R A M 2 9 1 の領域をクリアし、特別図柄の状態を「変動開始」に設定する。

40

【 0 1 5 6 】

当り判定の結果が小当りであった場合、小当り終了後に参照すべき変動パターンテーブルを選択することにより、変動パターン選択状態の内容を設定し、開始デモ時間及び終了デモ時間を設定し、当り判定及び図柄決定に使用したメイン R A M 2 9 1 の領域をクリアして、特別図柄の状態を「変動開始」に設定する。当り判定の結果がはずれであった場合、当り判定及び図柄決定に使用したメイン R A M 2 9 1 の領域をクリアして、特別図柄の状態を「変動開始」に設定する。

50

【 0 1 5 7 】

異常検知処理（ S 3 3 6 ）において、磁気検知信号、断線短絡電源異常検知信号、電波検知信号、扉・枠の開放信号を検査し、エラー状態に変化があった場合は、エラー状態を記憶して、サブ基板 3 0 0 に遊技機のエラー状態演出の表示を要求する。エラー状態に変化がなかった場合は、エラー状態の記憶及びエラー状態演出の表示要求は実行しない。

【 0 1 5 8 】

入球通過時間異常検出処理（ S 3 3 8 ）において、入球通過時間異常を検出するため、各スイッチレベルの連続オン時間の監視を行い、その結果、前回から変化があったと判断した場合、入球通過時間異常の設定、コマンドの送信要求、外部端子へ出力するセキュリティの出力要求の作成を順に実行する。連続オン時間が異常ではないと判断した場合は、セキュリティの出力要求の作成は実行しない。

10

【 0 1 5 9 】

遊技状態表示処理（ S 3 4 0 ）において、特別電動役物が連続して作動する回数、エラー状態、普通図柄の作動保留球数、及び特別図柄の作動保留球数の表示を要求するため、それぞれの表示データを作成する。

【 0 1 6 0 】

ハンドル状態信号検出処理（ S 3 4 2 ）において、ハンドルのタッチ状態を監視するため、ハンドル状態の検査を行い、検査の結果、ハンドル状態に変化ありと判断した場合、ハンドル状態監視タイマの減算、ハンドル状態の更新、ハンドル状態監視タイマの設定、及びハンドル状態演出のコマンド送信要求を実行する。検査の結果、ハンドル状態に変化なしと判断した場合、ハンドル状態監視タイマの設定を実行する。ハンドル状態監視タイマの値をデクリメントした結果が 0 以外の場合、タイマ減算中と判断して、以降の処理は実行しない。

20

【 0 1 6 1 】

L E D 出力処理（ S 3 4 4 ）において、特別図柄の表示、普通図柄の表示、特別図柄の作動保留球数の表示、普通図柄の作動保留球数の表示、遊技状態の表示、特別電動役物が連続して作動する回数の表示、役物連続作動装置未作動時の特別電動役物の作動状態の表示、打ち分けの表示及びエラーの表示を実行するために、表示の初期化、表示データの取得及び出力を順に実行する。

【 0 1 6 2 】

発射制御信号出力処理（ S 3 4 6 ）において、遊技球の発射の禁止 / 許可の信号を出力するため、払出制御基板 1 5 5 との通信状態及び断線短絡電源異常に対応した発射の禁止 / 許可の設定、及び発射の禁止 / 許可データの取得を行った後、発射の禁止 / 許可の信号の出力を実行する。

30

【 0 1 6 3 】

試験信号出力処理（ S 3 4 8 ）において、試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する。

【 0 1 6 4 】

ソレノイド出力処理（ S 3 5 0 ）において、普通電役ソレノイド 9 1 及び大入賞口ソレノイド 9 2 の出力データを出力するために、普通電役ソレノイド 9 1 の出力データの取得、大入賞口ソレノイド 9 2 の出力データの取得及び出力データの出力を実行する。それぞれのソレノイドの作動フラグ及び作動タイマを取得し、取得したソレノイド作動フラグ及びソレノイド作動タイマに対応した出力データを取得する。つづいて、ソレノイド作動タイマを更新し、出力データをソレノイド出力ポートへ出力する。

40

【 0 1 6 5 】

演出制御コマンド送信処理（ S 3 5 2 ）において、サブ基板 3 0 0 へ送信するコマンドの送信要求の有無を検査し、送信要求があると判断した場合、要求するコマンドデータを取得し、使用したコマンドバッファを 0 でクリアし、取得したコマンドデータに対応した M O D E データの取得、M O D E データの出力、M O D E データの保持、取得したコマンドデータに対応した E V E N T データの取得、E V E N T データの出力を順に実行する。

50

【0166】

外部情報出力処理（S354）において、外部端子に出力する信号を作成し、作成した信号を外部情報出力ポートに出力する。

【0167】

上述したメイン基板200の動作過程において使用される乱数について、より詳細に説明する。メイン基板200において使用される乱数には、主に、普通図柄に係る乱数として、普通図柄当り乱数、及び普通図柄変動パターン乱数があり、特別図柄に係る乱数として、特別図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当り図柄乱数、変動パターン乱数がある。また、初期更新値型乱数である、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数の初期値を与えるための乱数として、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数がある。

10

【0168】

普通図柄当り乱数は、割込処理の初期値更新型乱数更新処理（S308）において更新され、メインRAM291の所定位置に格納される。普通図柄当り乱数は、割込処理の普通図柄作動ゲート監視処理（S320）において、遊技球が作動口30を通過したと判断されたとき、普通図柄変動の保留数が上限値である4未満である場合に、メインRAM291の所定位置から取得され、メインRAM291の別の領域に格納される。普通図柄乱数は、普通図柄変動開始監視処理（S324）において、普通図柄の変動を開始させると判断されたときに、当り判定及び停止図柄の決定のために使用される。

20

【0169】

普通図柄変動パターン乱数は、例えば0～232の値をとり、割込処理の各種乱数更新処理（S306）において更新され、メインRAM291の所定位置に格納される。普通図柄変動パターン乱数は、割込処理の普通図柄作動ゲート監視処理（S320）において、遊技球が作動口30を通過したと判断されたとき、普通図柄変動の保留数が上限値である4未満である場合に、メインRAM291の所定位置から取得され、メインRAM291の別の領域に格納される。普通図柄変動パターン乱数は、普通図柄変動開始監視処理（S324）において、普通図柄の変動を開始させると判断されたときに、普通図柄の変動パターンの決定のために使用される。

【0170】

特別図柄当り乱数は、割込処理の始動口監視制御処理（S326）において、第1特別図柄又は第2特別図柄の作動保留球数が4未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、内蔵乱数と特別図柄当りソフト乱数の値を取得し、両者を加算することにより生成され、メインRAM291の所定位置に格納される。特別図柄当り乱数は、割込処理の特別図柄変動開始監視制御処理（S334）において、大当り判定及び小当り判定を実行するために使用される。

30

【0171】

特別図柄当りソフト乱数は、割込処理の初期値更新型乱数更新処理（S308）において更新され、メインRAM291の所定位置に格納される。特別図柄当りソフト乱数は、始動口監視制御処理（S326）において、第1特別図柄又は第2特別図柄の作動保留球数が4未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、メインRAM291の所定位置から取得され、上述したように、特別図柄当り乱数を生成するために使用される。

40

【0172】

特別図柄当り図柄乱数は、例えば0～999の値をとり、割込処理の初期値更新型乱数更新処理（S308）において更新され、メインRAM291の所定位置に格納される。特別図柄当り図柄乱数は、始動口監視制御処理（S326）において、第1特別図柄又は第2特別図柄の作動保留球数が4未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、メインRAM291の所定位置から取得され、メインRAM291の別の領域に格納される。特別図柄当り図柄乱数は、割込処理の特別図柄変動開始監視制御処理（S334）において、当り判定が大当りであった場合に、大当り図柄を決定するために用いられる。

【0173】

50

変動パターン乱数は、例えば0～49999の値をとり、割込処理の各種乱数更新処理（S306）において更新され、メインRAM291の所定位置に格納される。変動パターン乱数は、始動口監視制御処理（S326）において、第1特別図柄又は第2特別図柄の作動保留球数が4未満であるときに遊技球の入賞を確認した場合に、メインRAM291の所定位置から取得され、メインRAM291の別の領域に格納される。変動パターン乱数は、割込処理の特別図柄制御処理（S328）において、特別図柄変動パターンを決定するために用いられる。

【0174】

普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数は、それぞれ、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数と同じ範囲の値をとり、メイン処理（S120）の初期値乱数更新処理（S208）及び割込処理の初期値乱数更新処理（S310）において更新され、メインRAM291の所定位置に格納される。普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当り図柄初期値乱数、及び特別図柄当りソフト初期値乱数は、初期値更新型乱数更新処理（S308）において、普通図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、及び特別図柄当りソフト乱数を更新するときに、それぞれの乱数の初期値として用いられる。

【0175】

割込処理は、タイマ割込により一定時間ごとに実行されるので、割込処理に含まれる各種乱数更新処理（S306）及び初期値更新型乱数更新処理（S308）も、一定時間ごとに実行される。すなわち、普通図柄当り乱数、普通図柄変動パターン乱数、特別図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当り図柄乱数、変動パターン乱数は、一定時間ごとに更新される。これに対して、メイン処理（S120）は、割込処理が終了してから次のタイマ割込が発生するまでの間、すなわち、タイマにより計測される一定時間から割込処理に要した時間を減じた時間だけ繰り返される。割込処理に要する時間は、遊技状態などに応じて異なるので、メイン処理（S120）における初期値乱数更新処理（S208）は、各種乱数更新処理（S306）や初期値更新型乱数更新処理（S308）と異なり、一定時間ごとに実行されるわけではない。これにより、初期値更新型乱数更新処理（S308）において初期値を設定する際に取得される初期値乱数を毎回ランダムにすることができる。

【0176】

図16は、ぱちんこ遊技機におけるサブ基板300の制御開始処理を示すフローチャートである。サブ基板300の制御を開始すると、サブCPU310はスタックポインタを設定し（S500）、各種の初期設定が完了するまですべての割込を禁止し（S502）、サブCPU310のレジスタ設定やポート初期化といったハードウェアに関する初期設定を実行する（S504）。サブROM312から制御プログラムを読み出してサブRAM311に配置するとともに、制御プログラムにおける各種の変数のうち、初期値のある変数については初期値を設定し、初期値のない変数についてはゼロクリアのデータを設定することにより、サブRAM311を初期化する（S506）。なお、サブ基板300における割込処理は、最優先で実行される割込処理として、電源立ち上げ時の処理と、ウォッチドッグ機能が有効な場合における各種異常発生時のリセット処理とがある。次に実行優先度の高い優先レベル7の割込処理として、メイン基板200から受信するコマンド処理があり、その次に優先度の高い優先レベル3の割込処理として、ウォッチドッグタイマによるCPU暴走検知時のリセット処理がある。次に優先される優先レベル2の割込処理として、表示CPU320との間で送受信されるコマンドに係る処理があり、最も優先度の低い優先レベル1の割込処理として、リアルタイムクロックとの通信処理やランプ、ソレノイド、モータ等の各種デバイス制御処理等がある。以上の各種処理に関する割込が仮に同時に発生した場合には、割込の種類ごとにあらかじめ設定された優先度の高いものから優先して実行される。なお、本図に示す処理は、最優先レベルの割込である電源立ち上げ時の処理および各種異常発生時のリセット処理と、優先レベル3の割込であるCPU暴走検知時のリセット処理とを含む。

【0177】

メイン基板200から受信するコマンド以外の割込（優先レベル7）を禁止し（S510）、あらかじめ記憶された全機種用のすべてのエラー情報から当該機種で使用する各種エラー情報を設定する（S512）。装飾ランプ111などのすべてのランプを消灯し（S514）、ウォッチドッグタイマの動作を開始し（S516）、メイン処理を実行する（S518）。通常はS518のメイン処理から本フローへ戻ることはないが、戻ったときはスリープ（小消費電力モード）へ移行する（S520）。

【0178】

図17は、図16におけるS518のメイン処理を詳細に示すフローチャートである。図16のS506においてサブRAM311に配置された制御プログラムが正確に配置されているかを本図のメイン処理内でチェックするためにそのチェックを開始する先頭アドレスを取得し（S530）、以降の処理においてすべての割込を許可し（S532）、モータやソレノイド等のデバイスの初期化動作を実行する（S534）。

【0179】

ウォッチドッグタイマを使用する設定であればウォッチドッグタイマをクリアし（S536）、装飾図柄の外れの組合せがランダム組合せになるように装飾図柄のカウンタを更新し（S540）、サブCPU310の入力ポートを監視する（S542）。なお、S540はカウンタを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する方式における処理であるため、外れ図柄となる全ての図柄組合せを組み込んだ抽選シートを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する方式の場合にはS540の処理は実行しない。その抽選シートを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する処理は、S552で後述する通りメイン基板200から特別図柄の停止図柄を示すコマンドを受信したときに実行する。エラー状態を監視して各種エラーを検知したときはそのエラーを報知し（S544）、演出ボタン109の入力状態に応じた処理を実行し（S546）、予告抽選を実行する（S548）。なお、S548における予告抽選は、特に図柄変動開始直後に出現させる予告演出のコマンドをできる限り早期に演出表示制御装置313へ送信するため、抽選処理を1回のループで処理するのではなく複数回のループに分け、図柄変動開始直後に出現させる予告演出を先のループで抽選する。リアルタイムクロック、ランプ、モータ、ソレノイド等のデバイスに対する動作要求があればその動作を実行し（S550）、コマンドバッファに保存されたコマンドを解析し（S552）、コマンド解析直後の場合はS536の処理へ戻り（S554のY）、コマンド解析直後でないときは（S554のN）、空き時間で行えばよい低優先度の処理として抽選用ソフト乱数を更新し（S556）、S536の処理に戻る。なお、S552において、解析するコマンドが特別図柄の変動パターンを示す場合は装飾図柄の変動演出パターンをこのS552の処理にて決定し、解析するコマンドが特別図柄の停止図柄を示す場合は抽選シートを用いて装飾図柄の外れ図柄を決定する方式であれば装飾図柄の停止図柄をこのS552の処理にて決定する。

【0180】

図18は、メイン基板200からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。メイン基板200から受信するメインコマンドは、リセット割込やエラー割込に次いで優先度の高い優先レベル7の割込命令である。メイン基板200から受信したデータを入力ポートへ読みに行き、2回連続で同じデータが読み込まれたときにそのデータを新たなコマンドとして確定し（S600のY）、その確定したコマンドが第1コマンド（MODEデータ）であれば（S602のY）、その第1コマンドを一時記憶領域に保存する（S604）。ハード乱数を後続の処理のために取得し（S606）、元のルーチンに戻る。このようにメイン基板200からメインコマンドの割込があるたびにハード乱数を取得しておくことにより、乱数の取得タイミングに周期性を生じさせず、値のランダム性を高める。S600において読み込まれたデータが2回連続で一致しなければ（最高5回まで読み込み可能）、S602をスキップして元のルーチンに戻る（S600のN）。

【0181】

S 6 0 2において、確定したコマンドが第 1 コマンドではなく第 2 コマンドの場合は (S 6 0 2 の N)、第 1 コマンドがすでに適切に受信済みであることが確認できれば (S 6 0 8 の Y)、コマンドバッファ (コマンドデータ用のリングバッファ) における読み取り位置であるコマンドライトポインタを取得し (S 6 1 0)、第 1 コマンドと第 2 コマンドとをコマンドバッファに保存する (S 6 1 2)。コマンドバッファに保存されたコマンドデータは、図 1 7 の S 5 5 2 において解析される。コマンドライトポインタを更新し (S 6 1 4)、一時記憶領域に保存させていた第 1 コマンドをクリアして (S 6 1 6)、元のルーチンに戻る。S 6 0 8 において第 1 コマンドが受信済みでないときは S 6 1 0 以降をスキップして (S 6 0 8 の N)、元のルーチンに戻る。

【 0 1 8 2 】

図 1 9 は、演出表示制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込は、サブ C P U 3 1 0 から表示 C P U 3 2 0 へ演出表示に関するコマンドを送信するための優先レベル 2 の割込であり、5 0 0 μ s 周期で発生する。この割込では、バッファをチェックし (S 6 2 0)、バッファに送信用のコマンドデータがあれば (S 6 2 2 の Y)、そのコマンドデータを読み込み (S 6 2 4)、表示 C P U 3 2 0 へ送信する (S 6 2 6)。なお、表示 C P U 3 2 0 へのコマンドデータの送信は、表示 C P U 3 2 0 側で正常受信された旨を示すコマンドをサブ C P U 3 1 0 が表示 C P U 3 2 0 から受信するまで所定時間間隔で最大 3 回まで送信を試みる。送信後、バッファの読み出しアドレスの設定を更新し (S 6 2 8)、元のルーチンに戻る。バッファに送信用のデータがなければ (S 6 2 2 の N)、S 6 2 4 以降をスキップして元のルーチンに戻る。

【 0 1 8 3 】

図 2 0 は、サブ C P U 3 1 0 が表示 C P U 3 2 0 からコマンドを受信した場合の割込処理を示すフローチャートである。この割込もまた優先レベル 2 の割込である。サブ C P U 3 1 0 が表示 C P U 3 2 0 から受信するコマンドは、主にサブ C P U 3 1 0 から表示 C P U 3 2 0 へ送信したコマンドが正常受信された旨を示すコマンドである。表示 C P U 3 2 0 からコマンドを受信した場合、受信したコマンドデータを読み出し (S 6 3 0)、コマンドを解析し (S 6 3 2)、コマンドバッファに保存して (S 6 3 4)、元のルーチンに戻る。

【 0 1 8 4 】

図 2 1 は、各種デバイス制御のためのタイマ割込が発生した場合の割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込は、装飾ランプ 1 1 1 などのランプ制御、可動役物 6 6 を駆動するソレノイドやモータの制御、各種タイマの管理制御のための割込であり、1 m s 周期で発生する。優先度が最も低い優先レベル 1 の割込であるため、優先レベル 2 以上の割込を許可し (S 6 4 0)、演出ボタン 1 0 9 からの入力を示す信号、エラー検知を示す信号、電断を示す信号、モータやソレノイド等の制御対象デバイスへの駆動信号等を入出力するポートの入出力を処理する (S 6 4 2)。このとき、電断を示す信号が入力された場合は直ちにバックアップ処理へ移行する。モータやソレノイド等のデバイスの制御パターンに基づくカウント処理や S 6 4 2 でポートにデータを書き込むためのバッファのオンオフ制御など、デバイス制御に係るデータを更新し (S 6 4 4)、演出のタイミングを計るためのタイマを更新し (S 6 4 6)、演出ボタン 1 0 9 の入力有効時間を管理するためのタイマを更新し (S 6 4 8)、装飾ランプ 1 1 1 の点灯切換制御や表示 C P U 3 2 0 の暴走監視制御等のためのタスク制御用カウンタを更新して 1 6 m s 周期を作成する (S 6 5 0)。

【 0 1 8 5 】

なお、装飾ランプ 1 1 1 の点灯切換制御の最小単位は 1 6 m s である。画像表示制御の 1 フレームが 1 6 m s または 3 2 m s であり、その整数倍を装飾ランプ 1 1 1 の点灯切換制御の最小単位としておくことで、ランプ制御と画像表示制御を同期させやすくできる。また、例えば 3 0 秒間のエラー報知といった、比較的長時間の期間をカウントする場合に、仮に 1 割込 (1 m s) 周期のカウントを用いてしまうとカウント値が必要以上に長くな

10

20

30

40

50

ってしまうが、16ms周期のカウント値とすることによってカウント値を短くすることもできる。

【0186】

タスク制御には処理0～15までの16種類のタスクがあり、そのうち1つのタスクが装飾ランプ111の点灯切替制御であり、2つのタスクが表示CPU320の暴走監視制御である。装飾ランプ111の点灯切替制御は、タスク制御用カウンタのカウント値に応じて16割込に1回実行することで16ms周期での切替を実現する。表示CPU320の暴走監視制御は、例えば処理0と処理8に割り当て、タスク制御用カウンタのカウント値が0と8のとき、すなわち8割込に1回、表示CPU320からのトグル信号を監視(S652)することで、8ms周期での監視を実現する。

10

【0187】

なお、表示CPU320からは1フレームごとにオンオフ反転するトグル信号が出力されており、このトグル信号が1600ms連続して同じ値のまま変化しない場合に表示CPU320が暴走していると判断し、サブCPU310から表示CPU320へリセット信号を送信し、リセット信号を受信した表示CPU320はリセットを実行する。表示CPU320からは1フレーム(16msまたは32ms)周期でトグル信号を受信するため、その周期より短い8ms周期で監視する。最後に、上述のような例えば30秒間のエラー報知といった比較的長時間のエラー報知期間を管理するタイマを減算し(S654)、そのタイムアウト時にエラー報知が終了する。

【0188】

20

図22は、特別図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。第2当否抽選値の保留がなされている場合(S700のY)、第2当否判定手段222が第2当否抽選値を読み出して第2特別図柄52の当否を判定し(S702)、第2当否判定手段222が第2特別図柄52の停止図柄を決定し(S704)、第2変動パターン決定手段232が第2特別図柄52の変動パターンを決定し(S706)、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板300へ送信して第2特別図柄52の図柄変動を開始する(S716)。

【0189】

第2当否抽選値の保留がなされていない場合であって(S700のN)、第1当否抽選値の保留がなされている場合(S708のY)、第1当否判定手段221が第1当否抽選値を読み出してあらためて第1特別図柄51の当否を判定し(S710)、第1当否判定手段221が第1特別図柄51の停止図柄を決定し(S712)、第1変動パターン決定手段231が第1特別図柄51の変動パターンを決定し(S714)、決定した結果とともに変動開始コマンドをサブ基板300へ送信して第1特別図柄51の図柄変動を開始する(S716)。第1当否抽選値の保留がなされていない場合はS710からS722までの処理をスキップする(S708のN)。

30

【0190】

特別図柄の図柄変動表示を処理し(S718)、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達するまでS718を繰り返し(S720のN)、所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは(S720のY)、変動停止コマンドをサブ基板300へ送信して表示中の図柄変動をあらかじめ決定された停止図柄にて停止し(S722)、特別図柄の変動表示を終了する。

40

【0191】

図23は、装飾図柄変動表示の過程を示すフローチャートである。サブ基板300の演出決定手段303がメイン基板200から変動開始および演出表示内容を示すコマンドを受信し(S750)、受信した特別図柄の停止図柄、変動パターン、当否判定結果に応じて装飾図柄の停止態様を決定し(S752)、変動パターンに対応する変動演出パターンを決定する(S754)。ここで、事前判定により前兆設定がオンになっている場合(S756のY)、すでに決定されている変動演出パターンが、予告演出との重畳表示を回避すべき特定の演出内容が含まれたパターンでない場合であって(S758のN)、前兆設定がオンされた契機である図柄変動でなければ(S760のN)、所定の予告演出を表示

50

すべき設定を実行し（Ｓ７６４）、前兆設定がオンされた契機である図柄変動である場合は（Ｓ７６０のＹ）、前兆設定をオフする（Ｓ７６２）。前兆設定がオンでない場合や（Ｓ７５６のＮ）、変動演出パターンに特定の演出内容が含まれる場合は（Ｓ７５８のＹ）、Ｓ７６０からＳ７６４の処理をスキップする。

【０１９２】

その後、装飾図柄の変動演出表示を開始し（Ｓ７６６）、装飾図柄の変動演出表示処理と（Ｓ７６８）、予告演出の表示処理を実行し（Ｓ７７０）、メイン基板２００から変動停止コマンドを受信するまでＳ７６８とＳ７７０を繰り返し（Ｓ７７２のＮ）、変動停止コマンドを受信したときに（Ｓ７７２のＹ）、Ｓ７５２で決定された停止態様にて装飾図柄を停止表示させることで図柄変動表示を停止し（Ｓ７７４）、装飾図柄の変動演出を終了する（Ｓ７７６）。

10

【０１９３】

図２４は、特別遊技の過程を示すフローチャートである。まず、演出表示制御手段３０５が特別遊技の演出処理を開始し（Ｓ８００）、開閉制御手段２７５が大入賞口２０を開放する（Ｓ８０２）。所定の開放時間が経過せず（Ｓ８０４のＮ）、大入賞口２０への入球数も９球以上に達していなければＳ８０４に戻り（Ｓ８０６のＮ）、所定の開放時間が経過したか（Ｓ８０４のＹ）、開放時間が経過していないものの（Ｓ８０４のＮ）、大入賞口２０への入球数が９球以上に達した場合（Ｓ８０６のＹ）、開閉制御手段２７５が大入賞口２０を閉鎖させる（Ｓ８１０）。

【０１９４】

20

単位遊技が最終ラウンドに達していなければ（Ｓ８１０のＮ）、ラウンド数に１を加算してＳ８０２に戻り（Ｓ８１２）、単位遊技が最終ラウンドに達していた場合は（Ｓ８１０のＹ）、演出表示制御手段３０５は特別遊技の演出処理を終了させ（Ｓ８１４）、特別遊技制御手段２６０は特別遊技を終了させ（Ｓ８１６）、特定遊技、すなわち確変、時短、入球容易状態の実行を開始する（Ｓ８１８）。

【０１９５】

図２５は、小当り遊技の過程を示すフローチャートである。まず、大入賞口２０を開放させ（Ｓ８２０）、所定の開放時間を経過するまで開放を継続させ（Ｓ８２２のＮ）、開放時間を経過した場合（Ｓ８２２のＹ）、大入賞口２０を閉鎖し（Ｓ８２４）、設定回数分の開閉が終了していなければ（Ｓ８２６のＮ）、開閉回数に１を加算してＳ８２０に戻り（Ｓ８２８）、設定回数分の開閉が終了していれば（Ｓ８２６のＹ）、小当り遊技を終了する。

30

【０１９６】

前提技術においては、第１の遊技における大当りの出玉より、第２の遊技における大当りの出玉の方が概ね多い、すなわち、第１の遊技よりも第２の遊技の方が１回の大当りにおける賞球獲得期待値が多くなるように設計されていたが、別の例では、第１の遊技の方が第２の遊技よりも賞球獲得期待値が多くなるように設計されてもよいし、第１の遊技と第２の遊技の賞球獲得期待値が概ね等しくなるように設計されてもよい。後者の場合、第１の遊技において実行される特別遊技と第２の遊技において実行される特別遊技に含まれる単位遊技の数の平均が等しくなるように設計されてもよい。例えば、第１の遊技においては、１００％の確率で単位遊技が１０回実行される特別遊技が実行され、第２の遊技においては、５０％の確率で単位遊技が４回実行される特別遊技が、５０％の確率で単位遊技が１６回実行される特別遊技が実行されてもよい。また、いずれの場合においても、大入賞口に特定領域が設けられ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球または特定領域を通過した場合に、特別遊技終了後の通常遊技において確変状態などの特定遊技が実施されるように構成されてもよい。この場合、第１の遊技において大当たりとなった場合に実行される特別遊技よりも、第２の遊技において大当たりとなった場合に実行される特別遊技の方が、特定領域への入球容易性が高く、特別遊技の終了後に確変状態の通常遊技が実行される確率が高くなるように構成されてもよい。例えば、特定領域への入球が相対的に困難となる特別遊技が実行される第１当りと、特定領域への入球が相対的に容易となる特別

40

50

遊技が実行される第2当りとが設けられ、第1の遊技よりも第2の遊技の方が第2当りとなる確率が高いように構成されてもよい。または、第1の遊技において第2当りとなる確率は100%未満であるが、第2の遊技において第2当りとなる確率は100%であるように構成されてもよい。

【0197】

(第1実施例～第3実施例の共通説明)

以下、実施例の特徴的な構成について説明する。本実施例のぱちんこ遊技機は、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプを備える。遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に入球すると第1の当否抽選または第2の当否抽選が実行され、その抽選の判定結果が大当りとなると大入賞口(後述の第1大入賞口21)が開放を繰り返す特別遊技が開始される。一方、第1の当否抽選または第2の当否抽選の判定結果が「小当り」と呼ばれる所定の結果になった場合は、大入賞口(後述の第2大入賞口22)の短時間の開放がなされる小当り遊技が実行される。この小当り遊技は、大当りの場合に複数回繰り返される単位遊技を1回分しか有しないため「大当り」とは区別される。第2大入賞口22へ入球した遊技球が第2大入賞口22内の「Vゾーン」と呼ばれる特定領域に入球(「V入球」ともいう)すると、「小当り」から「大当り」へと昇格し、第1大入賞口21が開放される特別遊技が実行される。そのため、小当り遊技は従来にいう第2種ぱちんこ遊技と実質的に同様の動作となる。

【0198】

特別遊技が終了すると、所定の確率でいわゆる変動時間短縮遊技(以下、「時短」という)と呼ばれる特定遊技に移行する。時短は、特別遊技の終了後、特別図柄の変動回数が所定回数(以下、「継続回数」とよぶ)に達するまで継続する。本実施例の時短は、特別図柄の変動時間短縮機能だけでなく、普通電動役物の開放時間の延長および普通図柄の変動時間の短縮の2つの機能を用いて第2始動入賞口への入球容易性を高める入球容易状態を含む。また後述するように、第2始動入賞口への入球を契機とする当否抽選では小当りに判定される確率が高く設定される。この結果、時短中には、第2始動入賞口への入球を契機とした小当りが発生しやすく、小当りから発展する大当り(「小当り発展大当り」または「小当りV」ともいう)の発生可能性も高まる。

【0199】

このような構成となる結果、通常状態の通常遊技では第2始動入賞口への入球容易性が低いため、まずは第1始動入賞口に入球させて特別遊技を発生させ、一旦時短に移行させる。そして時短において小当り発展大当りを獲得し、その特別遊技終了後にも時短が継続することで小当り発展大当りの連続を狙う遊技性となる。

【0200】

第1実施例～第3実施例のぱちんこ遊技機は、上述の小当り発展大当りを獲得することで出玉を増加させる遊技性を有しており、さらに遊技の興趣を高めるための特徴的な演出を実行する。以下の説明における、遊技者に付与される「利益」は、遊技者が獲得する出玉の量に影響するものであり、典型的には遊技者にとって出玉上の恩恵がある大当りや時短を含む。また、「利益」は、遊技者が出玉を獲得できる機会とも言え、ぱちんこ遊技機が遊技者へ提供する恩恵とも言える。

【0201】

(第1実施例)

第1実施例では、小当り発展大当りを搭載したぱちんこ遊技機において、遊技者へ付与される恩恵を好適に示唆する擬似連続変動演出(以下「擬似連演出」とも呼ぶ)を提案する。擬似連演出は、1回の図柄変動において当該図柄変動が一時停止したように見せる仮停止を1回以上表示することにより擬似的に複数回の図柄変動が実行されたように見せる演出である。言い換えれば、擬似連演出は、1個の保留消化に伴う第1特別図柄51(または第2特別図柄52)の1回の変動中に、装飾図柄61の擬似的な連続変動を見せる演出であり、外観上複数回の図柄変動が連続して実行されるように見せる演出である。

【0202】

これまでの擬似連演出は、擬似的な連続変動が何回実行されるかにより遊技者へ付与される利益（例えば大当り）の有無を示唆するものであった。そのため、擬似連演出は単調な内容になりがちであり、また、擬似連演出に対する遊技者の関心は擬似的な連続変動の実行回数に留まり、遊技者の関心が比較的早期に低下することがあった。例えば、ある擬似連演出における擬似的な連続変動の回数が大当りの等の閾値となる所定回数に達すると、その擬似連演出の残りに対する遊技者の関心が一気に低下することもあった。

【0203】

そこで第1実施例のぱちんこ遊技機は、擬似連演出において、小当りに関連して遊技者へ付与される複数種類の利益のうち少なくとも1つの利益の有無を擬似的な連続変動の回数により示唆する。それとともに、上記の複数種類の利益のうち少なくとも1つの利益の有無を、擬似連演出における図柄の仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆する。これにより、小当りVを搭載したぱちんこ遊技機における擬似連演出において、擬似的な連続変動の回数以外の要素、具体的には仮停止時の表示態様に対する遊技者の関心を喚起できる。この結果、擬似連演出の単調化を抑制でき、擬似連演出に対する遊技者の関心の低下を抑制できる。以下、第1実施例について、上述の前提技術との相違点を中心に説明する。

【0204】

図26は、第1実施例に係るぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。ぱちんこ遊技機500は、大入賞口として第1大入賞口21と第2大入賞口22を備える点で上述の前提技術と異なる。第1大入賞口21は、上述の大入賞口20と同様に機能する大入賞口であり、第1特別図柄51または第2特別図柄52が所定の態様にて停止したときに「大当り」として開放状態となる横長形状の入賞口である。第1大入賞口21はアウト口34の右上方の位置に設けられる。第1大入賞口21は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞検出装置26と、第1大入賞口21を開閉させるための第1大入賞口ソレノイド93を備える。第1大入賞検出装置26は、第1大入賞口21への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入賞情報を生成する。

【0205】

一方、第2大入賞口22は、小当り遊技に対応する大入賞口として設けられ、小当りの発生により開放される。第2大入賞口22は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞検出装置27と、第2大入賞口22の蓋部を開閉させるための第2大入賞口ソレノイド94を備える。第2大入賞検出装置27は、第2大入賞口22への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入賞情報を生成する。第2大入賞口22は、第1特別図柄51または第2特別図柄52が所定の小当り態様にて停止したときに「小当り」として開放状態となる。第2大入賞口22は、センター飾り64の右側通路に設けられ、演出表示装置560の右下の表示領域の右側位置に取り付けられる。第2大入賞口22は、小当り遊技中にこれが開放された際に発射強度をほぼ最大にするいわゆる右打ちがなされると、遊技球が極めて高い確率で入球されるようになる。第2大入賞検出装置27は、第2大入賞口22の内部に設けられている。

【0206】

第2大入賞口22は、箱形であって右端部が左端部より高くなるように台形または平行四辺形となる正面形状を有している。そのため、箱形の第2大入賞口22の上面に遊技球が載ると右から左の方向へ重力で転動する。上面にスライド式の蓋が設けられ、その蓋がスライドして開口部が露出すると、右から左へ流れる遊技球がほぼ確実にすべて開口部に落入し、第2大入賞口22への入球となる。逆にスライド式の蓋で開口部が閉鎖されている間はその蓋の上を遊技球が転動して通過し、第2大入賞口22の左方に位置するセンター飾り64との間の通路を通過して第2作動口32、第2始動口12または第1大入賞口21へと遊技球が誘導される。第2大入賞口22と遊技領域の外周との間には遊技球が通過できないように部材が設けられているため、右打ちした遊技球のほぼ全てが第2大入賞口22に誘導される。第2大入賞口22が閉鎖されているときは、第2大入賞口22の上を転動した遊技球がすぐ左方の通路から下方へ落下するように設計されている。

【0207】

第2大入賞口22の内部には特定領域が設けられる。第2大入賞口22の内部には、特定領域と非特定領域のいずれかに遊技球を振り分けるための振分機構（不図示）が設けられる。第2大入賞口22へ遊技球が入球してこれを第2大入賞検出装置27が検出すると、大入賞口への入賞として賞球付与がなされる。特定領域への入球を検出すると、特別遊技へ移行する旨の決定がなされる。特定領域への入球が検出されない場合、小当り遊技の終了後に通常遊技に戻る。

【0208】

本実施例において、第2大入賞口22および振分機構は「可変入球装置」として機能する。ここで、可変入球装置とは、入球可能な状態へ変化するように作動可能な装置であり、その内部空間に特定領域が設けられる装置である。本実施例では、第2大入賞口22が入球可能な状態へと作動し、振分機構が特定領域へ誘導するように作動する場合にのみ特定領域への入球が可能となるように構成される。なお、変形例においては、振分機構が設けられず、第2大入賞口22が可変入球装置として機能するように構成されてもよいし、第2大入賞口22および振分機構とは異なる別の可動部材により可変入球装置が構成されてもよい。

10

【0209】

本実施例に係る特別遊技には、停止時の図柄が大当りとなることを契機に実行される第1特別遊技と、停止時の図柄が小当りとなった後に小当りが大当りに発展することを契機として実行される第2特別遊技とがある。第1特別遊技は、上述の前提技術に示した特別遊技と同様である。

20

【0210】

第2特別遊技は、小当り遊技中の特定領域の通過（V入球）を契機として実行される。第1特別図柄51または第2特別図柄52が所定の小当り態様で停止された場合、1回の単位遊技で構成される小当り遊技に移行し、第2大入賞口22の開閉動作が実行される。小当り遊技を構成する1回の単位遊技においては、第2大入賞口22が所定の基準時間（例えば1.8秒）未満の時間だけ開放される。具体的には、小当り遊技を構成する1回の単位遊技において、合計の開放時間が所定の基準時間未満となるように、第2大入賞口22が複数回開閉される。実施例では、小当り遊技において第2大入賞口22が、約0.65秒間（0.05秒×13回）開放される。

30

【0211】

小当り遊技中に第2大入賞口22の内部に設けられる特定領域に入球すると、小当りから大当りへの発展が確定し、第2特別遊技が実行される。第2特別遊技では、上述の第1特別遊技と同様に第1大入賞口21が開放され、その開放が所定の基準時間以上となる約30秒間続いた後、または9球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。第1大入賞口21の開閉ないし単位遊技が所定回数、例えば8回繰り返された後、第2特別遊技が終了される。したがって、第2特別遊技が実行される場合、第2大入賞口22の開放がなされた後、第1大入賞口21の開放が複数回なされる。

【0212】

遊技領域81の外側右下位置には、遊技機500の遊技状態を示すための状態表示ランプ502が設けられる。状態表示ランプ502は、例えば、二つのランプによって構成され、第1のランプは時短状態であるか否かを示し、第2のランプは右打ちをすべき遊技状態であるか否かを示す。第1のランプは、時短状態の通常遊技である場合に点灯し、通常状態の通常遊技である場合に消灯する。第2のランプは、右打ちをすべき遊技状態である場合、つまり、時短状態、小当り遊技状態または特別遊技状態にある場合に点灯し、通常状態である場合に消灯する。したがって、状態表示ランプ502の第2のランプは、いわゆる「右打ち表示灯」として機能し、一定の表示態様にて右打ちをすべき遊技状態であるか否かを表示する。

40

【0213】

図27は、第2大入賞口22の構成を概略的に示す外観斜視図であり、第2大入賞口2

50

2のスライド板510の上を転動する遊技球の勢い(転動速度)を低下させるための構成の一例を示す。前述したように、第2大入賞口22の上面に設けられるスライド板510は、水平方向を基準として左下がりとなるようわずかに傾斜するように設けられる。その結果、スライド板510の上を転動する遊技球はそのままでは加速傾向となり、スライド板510を閉鎖状態から開放状態に変位させたとしても、箱状部材512の内部に遊技球をうまく誘導できないおそれが生じる。そこで、本実施例では、スライド板510の上を転動する遊技球をジグザグ状に進行させることでスライド板510の上を転動する遊技球の勢いを低下させるようにしている。これにより、第2大入賞口22が極めて短い時間(例えば0.05秒~0.2秒程度)の短時間開放を繰り返す場合であっても、スライド板510の上に遊技球が滞留する時間を長くし、いずれかの短時間開放中に遊技球が入球する可能性が高められるようにする。

10

【0214】

図27(a)は、スライド板510が閉鎖状態である場合の第2大入賞口22を示す。図示されるように、遊技球がスライド板510の上を転動する範囲内において、遊技盤側に複数の突起部516aが設けられるとともに、遊技盤と対向する透明板側にも複数の突起部516bが設けられる。また、遊技盤側の複数の突起部516aと透明板側の複数の突起部516bは、スライド板510の上の流路に沿って互い違いに配列されている。なお、透明板側の複数の突起部516bは、箱状部材512から上方向に延在する透明の透明板514に取り付けられている。遊技盤80の手前側を覆う透明板103に複数の突起部516bを直接固着させないことで、遊技機のメンテナンス等の目的で透明板103を開放した場合に、突起部516bが外部に対して剥き出しの状態となって損傷しやすくなることを防ぐことができる。また、透明板514を透明部材で構成することで、第2大入賞口22に入球する遊技球の視認性が損なわれないようにできる。なお、変形例においては、ジグザグ状の流路を形成するための突起部または凹部をスライド板510に形成してもよい。

20

【0215】

スライド板510の上に複数の突起部516a, 516bを互い違いに設けることで、遊技球をジグザグに進行させて遊技球の勢いが減速傾向となるようにできる。例えば、第2大入賞口22に向けて遊技球が右打ちにより連続発射(約0.6秒間隔で1球発射)され、スライド板510の上を転動して第2大入賞口22の左側に落下するまでに2~3秒の時間を要するように減速される場合、スライド板510の上に常時3~5球程度の遊技球が存在することになる。その結果、スライド板510を短時間開放させる場合であっても、図27(b)に示すように、第2大入賞口22の内部に複数個の遊技球をまとめて誘導することができる。箱状部材512の内部に落入した遊技球は、1球ずつ通過口518を通過して入賞検出がなされる。

30

【0216】

スライド板510の上に滞留する遊技球の個数及び滞留時間は、第2大入賞口22の長さや傾斜角、突起部516a, 516bの数や間隔などを変えることにより調整可能である。本実施例では、図27(a)に示すように、右打ちの連続発射を継続させた場合に3個の遊技球がスライド板510の上に滞留するように設計され、スライド板510を開放状態に変位させたときに概ね3個の遊技球が箱状部材512の内部にまとめて入球するよう調整される。したがって、本実施例の第2大入賞口22によれば、小当り遊技中の適切なタイミング(右打ち報知後)に適切な発射操作(右打ち)をすれば、遊技球が第2大入賞口22にほぼ確実に入球するようにできる。なお、図27に示す第2大入賞口22の構成は一例にすぎず、図示する例とは異なる構造の第2大入賞口22が設けられてもよい。

40

【0217】

図28は、第2大入賞口22の内部構成を概略的に示す図であり、特に第2大入賞口22の下部領域520の構成を示す。スライド板510は、第2大入賞口ソレノイド94の制御に応じて第2大入賞口22の入口を開閉する。第2大入賞口ソレノイド94は、スライド板510を開放状態に制御し、第2大入賞口22の入口を開くようにスライド板51

50

0を動作させることで、第2大入賞口22の内部に遊技球が流入可能な状態とする。第2大入賞口ソレノイド94は、スライド板510を閉鎖状態に制御し、第2大入賞口22の入口を塞ぐようにスライド板510を動作させることで、第2大入賞口22の内部に遊技球が流入不能な状態とする。第2大入賞口22に入球した遊技球は、一旦左方向へ流れて、1球ずつ通過可能な通過口518から第2大入賞口22の下部領域520へ流入する。第2大入賞口検出装置27は、第2大入賞口22への遊技球の入球を検出し、具体的には通過口518を通過して下部領域520へ落入した遊技球を検出する。

【0218】

第2大入賞口22の下部領域520には、排出経路528が設けられる。排出経路528は、第2大入賞口22へ入球した遊技球を第2大入賞口22の外部へ排出するための経路であり、典型的には、ぱちんこ遊技機500の外部へ排出するための経路である。また下部領域520には、通過口518から排出経路528に至る流路の途中に特定領域開閉装置522が設けられる。第2特別遊技への移行条件となる特定領域は、特定領域開閉装置522の下領域に該当し、特定領域開閉装置522が開放される場合に通過可能となり、特定領域開閉装置522が閉鎖される場合には通過不能となる。

10

【0219】

特定領域開閉装置522は、特定領域への通過を可能とする開状態と、特定領域への通過を不能とする閉状態とを切り替えるように動作する。特定領域開閉装置522は、特定領域開閉ソレノイド524の制御に応じて動作するスライド部材または弁部材を有する。特定領域開閉装置522は、特定領域への流路を開くように動作することで、特定領域への遊技球の通過が可能となる開状態となり、特定領域への流路を塞ぐように動作することで、特定領域への遊技球の通過を不能とする閉状態になる。特定領域通過検出装置526は、特定領域開閉装置522の下位置に設けられ、特定領域における遊技球の通過を検出する。特定領域通過検出装置526は、特定領域を遊技球が通過した場合にその通過を示す特定領域通過情報を生成する。

20

【0220】

特定領域開閉装置522は、開状態と閉状態を一定周期で繰り返すように動作し、例えば、10秒程度の開期間と50秒程度の閉期間とを繰り返すように動作する。特定領域開閉装置522の開期間が第2大入賞口22の開放タイミングと対応する場合、つまり、スライド板510が開放されて第2大入賞口22の内部に入球した遊技球が特定領域開閉装置522の位置まで転動したタイミングで特定領域開閉装置522が開放される場合、特定領域の通過が実質的に可能な状態となる。一方、特定領域開閉装置522の開期間が第2大入賞口22の開放タイミングと対応しない場合、つまり、スライド板510が開放されて第2大入賞口22の内部に入球した遊技球が特定領域開閉装置522の位置まで転動したタイミングで特定領域開閉装置522が閉鎖される場合、特定領域の通過が実質的に不能な状態となる。本実施例では、小当たり時にほぼV入球が発生するように、特定領域開閉装置522の開期間（かつ開期間が十分に残っている間）に、第2大入賞口22（スライド板510）が開放されるようにスライド板510の動作タイミングが制御される。

30

【0221】

第2大入賞口22の外観は、特定領域の開放状況や特定領域への入球状況が遊技者から視認可能または視認容易となるよう構成される。例えば、特定領域の近傍に「V」等の目印を示す構造物が設置され、特定領域が設けられていることが外観上分かるように構成される。より具体的には、第2大入賞口22の前面であって、少なくとも特定領域の近傍（例えば、下部領域520）の前面は、透過性の高い部材または透明な部材で形成される。なお変形例においては、透過性の低い部材または透過性を有しない部材で下部領域520の前面を形成することにより、特定領域の開放状況や特定領域への入球状況が遊技者から視認不能または視認困難となるよう構成してもよい。

40

【0222】

既述したように、実施例の第2大入賞口22は、小当たり遊技中の右打ちにより、ほぼ100%特定領域へ入球（V入球）する構成となっている。この理由は、攻略対策として時

50

短状態時に小当り図柄が停止した場合に時短が終了する仕様であるため、V入球せずに時短が終了するという事態を防止するためである。

【0223】

図29は、ぱちんこ遊技機500の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機500は、上述の図3の機能ブロックと比較すると、大入賞口20の代わりに第1大入賞口21および第2大入賞口22を備え、メイン基板200によって制御される状態表示ランプ502を備える点で上述の機能ブロックと相違する。

【0224】

ぱちんこ遊技機500のメイン基板200は、第1大入賞口21および第2大入賞口22と電氣的に接続されている。第1大入賞口21は、第1大入賞検出装置26、第1大入賞口ソレノイド93を有する。第2大入賞口22は、第2大入賞検出装置27、第2大入賞口ソレノイド94、特定領域通過検出装置526、特定領域開閉ソレノイド524を有する。

【0225】

ぱちんこ遊技機500のメイン基板200は、図4に示したブロック図と同様の機能構成を有する。入球判定手段201は、第1大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第1大入賞口21に入賞したと判断し、第2大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第2大入賞口22に入賞したと判断する。入球判定手段201は、特定領域通過情報を受け取ると遊技球が特定領域を通過したと判断する。

【0226】

メイン表示制御手段250は、状態表示ランプ502の表示を制御する。メイン表示制御手段250は、遊技状態が時短状態である場合に状態表示ランプ502の第1のランプを点灯させ、遊技状態が通常状態である場合に状態表示ランプ502の第1のランプを消灯させる。また、メイン表示制御手段250は、右打ちをすべき遊技状態である場合、つまり、時短状態、小当り遊技状態または特別遊技状態にある場合に状態表示ランプ502の第2のランプを点灯させ、左打ちをすべき遊技状態である通常状態である場合に状態表示ランプ502の第2のランプを消灯させる。

【0227】

図30は、実施例に係る当否判定テーブルを模式的に示す。本実施例では、第1当否判定手段221が取得する当否抽選値が65405～65535の範囲に該当した場合に小当りとなり、第2当否判定手段222が取得する当否抽選値が45876～65535の範囲に該当した場合に小当りとなる。すなわち、第1始動口11への入球による小当り確率は約0.2%である一方、第2始動口12への入球による小当り確率は約30%であり、第1始動口11への入球よりも第2始動口12への入球の方が小当りが発生しやすい。これにより、第2の遊技において小当り発展大当りとなる確率を高めている。また、第1の遊技と第2の遊技の大当り確率はいずれも約0.3%であり、第2の遊技での当りはほぼ小当りとなる。なお本実施例では、大当りの範囲が通常時より拡大される確率変動状態が設けられず、確変時用の当否判定テーブルは用意されない。

【0228】

図31は、実施例に係る図柄判定テーブルを模式的に示す。第1図柄決定手段226および第2図柄決定手段227は、図31に示す図柄判定テーブルを参照して図柄判定を実行する。図31(a)は、図7(a)に対応し、当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルである。図31(b)は、図7(b)に対応し、当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルである。図31(c)は、図7(c)に対応し、当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。

【0229】

図31(a)に示す特別図柄の種類「0」には特定大当りとして時短を伴う16R大当りが対応付けられ、特別図柄の種類「1」には通常大当りとして時短を伴わない8R大当りが対応付けられる。本実施例のぱちんこ遊技機500では、当否判定結果が大当りの場合の、時短を伴う16R大当りの選択確率が50%、時短を伴わない8R大当りの選択確

10

20

30

40

50

率が50%に設定される。

【0230】

図31(c)に示す特別図柄の種類「5」には、小当り発展(言い換えればV入球)に伴い、時短付きの8R大当りへ移行する小当りが対応付けられ、特別図柄の種類「6」には、小当り発展に伴い、時短なしの8R大当りへ移行する小当りが対応付けられる。小当り発展時に8R特別遊技へ移行される確率は40%であり、そのうち時短が付与される確率は50%である。特別図柄の種類「7」には、小当り発展に伴い、時短付きの6R大当りへ移行する小当りが対応付けられ、特別図柄の種類「8」には、小当り発展に伴い、時短なしの6R大当りへ移行する小当りが対応付けられる。小当り発展時に6R特別遊技へ移行される確率は60%であり、そのうち時短が付与される確率は50%である。

10

【0231】

特図保留手段241は、第1当否抽選について4個を上限に当否抽選値を記憶する一方で、第2当否抽選値については1個を上限に当否抽選値を記憶する。変形例として、第2当否抽選値についても2個以上の所定個数を上限に当否抽選値を記憶してもよい。

【0232】

本実施例において、第2の遊技における保留個数を第1の遊技における保留個数より少なくするのは、遊技者の射幸心を過剰に煽ったり、不正行為が発生したりすることを防止するためである。第2の遊技において2個以上の当否抽選値を保留する構成とした場合、一旦特別遊技へ移行されると、その特別遊技中ないし時短中に保留された当否抽選値による抽選結果が特別遊技後に小当りとなり、さらに大当りに発展する可能性が高まる。特に本実施例のように第2の遊技における小当りの発生確率が比較的高く、その後の特定領域への入球による大当りの発生確率も比較的高い遊技機においては、特別遊技中ないし時短中に当否抽選値を2個以上保留することで小当り発展大当りの連チャンを過度に発生させてしまう可能性がある。また、時短を伴わない大当りが発生すれば、それまでの連チャン状態は終了すべきだが、第2当否抽選値がある程度保留されていればその保留内で小当りが発生し、実質的に連チャンが継続する可能性もある。そこで本実施例では、このような過度の利益状態の偏りを防止するために、第2の遊技については保留個数を少なく抑えている。

20

【0233】

特別遊技制御手段260は、第1抽選手段211による第1当否抽選が特別遊技への移行を示す結果(すなわち大当り)となった場合、第1特別図柄51が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口21を開放させることにより第1特別遊技を実行する。同様に、特別遊技制御手段260は、第2抽選手段212による第2当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第2特別図柄52が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口21を開放させることにより第1特別遊技を実行する。また、特別遊技制御手段260は、小当り遊技の実行中に第2大入賞口22内の特定領域への入球が検出された場合は、特定領域への入球を条件とする第2特別遊技を実行する。第2特別遊技は、第1特別遊技と同様に第1大入賞口21を開放させることにより実行する。

30

【0234】

小当り遊技制御手段265は、第1抽選手段211による第1の抽選が小当りを示す結果となった場合、第1特別図柄51が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、開閉制御手段275に第2大入賞口22を開放させることにより小当り遊技を実行する。同様に、小当り遊技制御手段265は、第2抽選手段212による第2の抽選が小当りを示す結果となった場合、第2特別図柄52が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、開閉制御手段275に第2大入賞口22を開放させることにより小当り遊技を実行する。小当り遊技においては、単位遊技が1回実行され、1回の単位遊技において第2大入賞口22を複数回開閉する。小当り遊技制御手段265は、第2大入賞口22の複数回の開放時間の合計が所定の基準時間(約1.8秒)未満となるように第2大入賞口22を開放させた後、第2大入賞口2

40

50

2を閉鎖して小当り遊技を終了させる。

【0235】

特定遊技制御手段270は、時短状態および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技制御手段270は、特別図柄が時短を伴う特定大当りの図柄であった場合に、特別遊技の終了後に遊技状態を時短状態および入球容易状態へ移行させる。小当り発展大当りの場合は、小当り図柄（言い換えれば小当り時における特別図柄の停止態様）が特定大当りの図柄であった場合に、特別遊技の終了後に時短状態および入球容易状態へ移行させる。時短状態および入球容易状態は、移行時点からの第1特別図柄51と第2特別図柄52の変動回数が所定回数（実施例では100回）に達すること、または、小当りが発生すること（特別図柄が小当り態様で停止すること）のいずれかが満たされるまで継続される。

10

【0236】

時短状態においては、第1特別図柄51および第2特別図柄52の変動表示時間が概ね短くなるよう、第1変動パターン決定手段231および第2変動パターン決定手段232が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、保留制御手段240による当否抽選値の保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、保留制御手段240による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。入球容易状態においては、普通図柄の確変および第2始動口12の開放延長の双方、または第2始動口12の開放延長のみが実施される。すなわち、特定遊技制御手段270は、特定大当りとなった場合に第2始動口12を開放延長状態にさせるとともに、その当否抽選が第2当否抽選であった場合に限りさらに開放抽選の当り確率を通常確率状態より高い確変状態へ移行させる。このようにして、入球容易状態においては、普通図柄の時短、普通図柄の確変、第2始動口12の拡開機構（「入球変動機構」として機能する）による開放延長が実施される。

20

【0237】

入球容易状態となると、遊技者は第2始動口12を狙って小当りを発生させることにより第2大入賞口22を開放させ、第2特別遊技に昇格させる遊技を行うことになる。上述したように、第2大入賞口22に入球すれば、ほぼ確実に特定領域への入球を期待できるため、時短に突入すると高確率で小当り発展による第2特別遊技を獲得できる。その一方、入球容易状態とはならない場合（すなわち通常状態では）、第2始動口12を狙っても入球し難いため、第1始動口11を狙って第1特別図柄51で大当り図柄を引き当てる遊技を遊技者は行うことになる。このように通常状態から入球容易状態へ移行させることは相対的に難しいが、いったん入球容易状態へと移行すれば、小当り発展大当りにより入球容易状態が継続する可能性が高くなる。したがって、いったん入球容易状態へと移行すれば、入球容易状態を継続させることが通常時よりも容易となり、特定領域への入球機会も多く得ることができる、いわゆる「連チャン」の可能性が高まる。

30

【0238】

開閉制御手段275は、第2始動口12の普通電動役物90や第1大入賞口21、第2大入賞口22、特定領域開閉装置522の開閉を制御する。開閉制御手段275は、小当り遊技において、第2大入賞口ソレノイド94に開放指示を送り第2大入賞口22を開放させ、特定領域通過検出装置526に開放指示を送り特定領域開閉装置522を開放させる。

40

【0239】

第2変動パターン決定手段232は、第2当否判定手段222による当否判定結果が所定の結果であった場合に、予め定められた確率にて、複数種類の変動パターンの中から擬似連演出に対応する変動パターンを選択する。当否判定結果が所定の結果とは、当否判定結果が外れ（典型的には大当りと小当り以外）の場合と、小当りの場合の両方を含む。なお、第2変動パターン決定手段232と同様に、第1変動パターン決定手段231も、擬似連演出に対応する変動パターンを選択しうる構成であってもよい。

【0240】

50

ぱちんこ遊技機 500 のサブ基板 300 は、図 9 に示したブロック図と同様の機能構成を有する。パターン記憶手段 302 は、小当り遊技中に実行される小当り遊技演出の実行過程を定める複数の小当り遊技演出パターンを保持する。パターン記憶手段 302 は、小当り遊技演出パターンとして、複数種類の擬似連演出の実行過程が含まれる複数種類の擬似連演出パターンを保持する。

【0241】

本実施例の擬似連演出パターンは、擬似的な連続変動の過程（表示態様）と、仮停止時における所定の演出要素の表示過程（表示態様）を定める。前者の擬似的な連続変動の過程は、擬似的な連続変動の回数（以下「擬似連回数」とも呼ぶ。）を含む。後者の所定の演出要素は、実施例では装飾図柄 61 とするが、演出表示装置 60 の背景（背景を示す画像）、キャラクタ、絵柄等、装飾図柄 61 以外の様々なオブジェクトであってもよい。

10

【0242】

本実施例の擬似連演出パターンは、小当りに関連して遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち少なくとも 1 つの利益の有無を擬似連回数によって示唆するとともに、上記複数種類の利益のうち少なくとも 1 つの利益の有無を仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆するように定められる。言い換えれば、本実施例の擬似連演出パターンは、擬似的な連続変動の回数に関する第 1 条件が満たされるか否かによって遊技者へ付与される恩恵の有無を示唆する内容と、第 1 条件が満たされるか否かに関わらず仮停止時における所定の演出要素の表示態様に関する第 2 条件が満たされるか否かによって遊技者へ付与される恩恵の有無を示唆する内容の両方を含む。本実施例における利益の有無の示唆は、遊技者に提供される利益の期待度（例えば小当り発生や時短付与の確率等）を示すことを含む。例えば、各種利益提供の期待度が比較的高いこと、または、各種利益提供の期待度が比較的低いことを示す内容であってもよい。変形例として、擬似連演出パターンは、遊技者へ付与される利益を確定的に報知する内容であってもよい。

20

【0243】

小当りに関連して遊技者へ付与されうる複数種類の利益は、（1）当該変動における小当りの有無、（2）小当り発展大当り後の時短移行の有無、（3）特図保留手段 241 に別の小当りを示す抽選値が保留されていること（「小当り保留」とも呼ぶ。）の有無を含む。（3）の小当り保留があることは、当該変動より後の変動において新たな小当りが発生することが確定していることと言え、別の小当りが保留済であることとも言え、小当り発展機において保留内連チャンが発生することとも言える。なお、複数種類の利益はさらに、（4）小当り発展に伴う特別遊技の単位遊技数（ラウンド数）を含んでもよい。

30

【0244】

また、本実施例の擬似連演出パターンは、擬似連回数と、仮停止時における所定の演出要素の表示態様（例えばエフェクトの有無）とが、互いに異なる種類の利益の有無を示唆するように定められる。言い換えれば、本実施例の擬似連演出パターンは、小当りに関連して遊技者へ提供されうる複数種類の利益のうち第 1 の利益の有無を擬似連回数によって示唆するとともに、それら複数種類の利益のうち第 1 の利益とは異なる第 2 の利益の有無を仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆する。変形例として、擬似的な擬似連回数と、仮停止時における所定の演出要素の表示態様の両方が、同種類の利益の有無を示唆するように定められてもよい。

40

【0245】

また、本実施例の擬似連演出パターンでは、擬似連演出中の仮停止時における複数の装飾図柄 61 の態様（実施例では並び）が、チャンス目を示すように定められる。複数の装飾図柄 61 をチャンス目を示す態様で停止させることで、この停止が仮停止であり、さらに変動が継続することを遊技者に示唆し、遊技者の期待を高める。実施例におけるチャンス目は「123」「345」等の順目とするが、変形例として「321」「543」等の逆目であってもよく、遊技者に何らかの意味を感じとらせやすい仮停止態様（並び）であればよい。

【0246】

50

演出決定手段 303 は、メイン基板 200 から通知された当否判定結果が所定の結果（例えば小当りまたは外れ）を示し、かつ、メイン基板 200 から通知された変動パターンが擬似連続変動を示す（擬似連演出に対応付けられた変動パターンである）場合に、パターン記憶手段 302 に保持された複数の擬似連演出パターンのいずれかを選択する。実施例における複数の擬似連演出パターンは、小当りに関連して遊技者へ提供されうる複数種類の利益の組み合わせに対応付けられている。演出決定手段 303 は、メイン基板 200 から通知されたデータ（例えば本判定としての当否判定結果や事前当否判定結果等）が示す遊技者へ付与される利益の有無や種類、大きさにもとづいて、複数の擬似連演出パターンの中からいずれかを選択する。

【0247】

実施例の擬似連演出は、小当りの発生（当該図柄変動の結果が小当りとなること）を、擬似連回数が 5 回以上となることで示唆する。逆に、小当りが発生しないこと（当該図柄変動の結果が外れであること）を、擬似連回数が 4 回以下となることで示唆する。また、小当り発展大当りの場合に時短が付与されること、すなわち、小当り V 入球 特別遊技と移行した場合に特別遊技終了後の通常遊技が時短へ移行されることを、エフェクト連続回数が 3 回以上となることで示唆する。逆に、小当り発展大当りの場合に時短が付与されないことを、エフェクト連続回数が 2 回以下となることで示唆する。変形例として、擬似連回数が所定回数（例えば 4 回）以下であっても、所定確率で小当りが発生するパターンを設けてもよい。また変形例として、エフェクト連続回数が所定回数（例えば 2 回）以下であっても、所定確率で小当り発展大当り後に時短を付与するように構成してもよい。

【0248】

エフェクトは、擬似連演出における装飾図柄 61 の仮停止時に、装飾図柄 61 に対して施される特殊な表示効果（例えば通常とは異なるサイズでの表示、動き、発光等）を意味する。実施例では、装飾図柄 61 に対するエフェクトの表示が複数回の仮停止に亘り連続して実行されるか否かにより時短付与の有無を示唆する。具体的には、複数回の仮停止に亘って、各仮停止時に表示されたエフェクトの回数（「エフェクト連続回数」という）が 3 回以上になることで、小当り発展大当りの場合に時短が付与されることを示唆する。既述したように、エフェクトが施される対象は装飾図柄 61 に制限されず、演出表示装置 60 に表示されたキャラクタや他の絵柄、背景等であってもよい。

【0249】

図 32 は、実施例の擬似連演出パターンを示す。第 1 擬似連演出は、擬似連回数が 6 回、エフェクト連続回数が 3 回に定められており、当該変動において小当りが発生することと、小当り発展大当り後に時短が付与されることを示唆する擬似連演出である。演出決定手段 303 は、メイン基板 200 から通知された当否判定結果により当該図柄変動にて小当りが発生することを検出し、かつ、メイン基板 200 から通知された図柄判定結果により小当り発展大当り後に時短が付与されることを検出した場合に、第 1 擬似連演出に対応する変動演出パターンを選択する。なお、装飾図柄 61 に対するエフェクトの表示を予告演出パターンが定める場合は、エフェクト連続回数に応じた予告演出パターンをさらに選択してもよい。

【0250】

また、第 2 擬似連演出は、擬似連回数 5 回により当該変動における小当りの発生を示唆しつつ、エフェクト連続回数 2 回により時短非付与を示唆する擬似連演出である。演出決定手段 303 は、当該図柄変動にて小当りが発生し、小当り発展大当りにて時短が付与されないことを検出した場合、第 2 擬似連演出に対応する変動演出パターンを選択する。また、第 3 擬似連演出は、擬似連回数 4 回により当該変動で小当りが発生しない（当然に小当り発展大当りも発生しない）ことを示唆する擬似連演出である。演出決定手段 303 は、当該図柄変動にて小当りが発生しないことを検出した場合、第 3 擬似連演出に対応する変動演出パターンを選択する。

【0251】

小当りに関連して遊技者へ付与されうる利益の種類と擬似連演出のパターンとの対応関

10

20

30

40

50

係は、実施例の態様以外にも様々な態様が考えられる。変形例の擬似連演出は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短状態（入球容易状態）へ移行されるか否かを擬似連回数によって示唆するとともに、特別遊技終了後の通常遊技において再度小当りが発生するか否かを仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆してもよい。

【0252】

この変形例の擬似連演出は、擬似連回数に段階を設け、小当りの発生を擬似連回数が5回以上となることで示唆し、小当り発展大当りの場合に時短が付与されることを擬似連回数が9回以上となることでさらに示唆してもよい。また、小当りが発生するが、小当り発展大当り後に時短へ移行されないことを、擬似連回数が5回以上かつ8回以下となることで示唆してもよい。また、小当り保留の有無をエフェクト連続回数により示唆し、具体的

10

【0253】

図33は、変形例の擬似連演出パターンを示す。変形例の第1擬似連演出は、擬似連回数が10回、エフェクト連続回数が5回に定められており、当該変動における小当りの発生と、小当り発展大当り後の時短付与と、小当り保留ありを示唆する擬似連演出である。演出決定手段303は、当該変動における小当りの発生を検出し、かつ、小当り発展大当りにて時短が付与されることを検出し、かつ、小当り保留ありを検出した場合に、第1擬似連演出用の演出パターンを選択してもよい。演出決定手段303は、メイン基板200から通知された事前当否判定の結果を示す情報を参照し、その情報が示す抽選値範囲が小

20

【0254】

また、演出決定手段303は、当該変動における小当りの発生、小当り発展大当り後の時短付与、小当り保留なしを検出した場合に、第2擬似連演出用の演出パターンを選択してもよい。また、当該変動における小当りの発生、小当り発展大当り後の時短なし、小当り保留ありを検出した場合、第3擬似連演出用の演出パターンを選択してもよい。また、当該変動における小当りの発生、小当り発展大当り後の時短なし、小当り保留なしを検出した場合、第4擬似連演出用の演出パターンと第5擬似連演出用の演出パターンのいずれかを、抽選等により所定確率で選択してもよい。また、当該変動において小当りが発生しないことを検出した場合、第6擬似連演出用の演出パターンと第7擬似連演出用の演出パ

30

【0255】

別の変形例として、擬似連演出パターンは、チャンス目（順目、逆目等）以外の態様の仮停止を含む擬似連回数により第1の利益を示唆し、チャンス目による仮停止のみの擬似連回数により第1の利益とは異なる第2の利益を示唆するように定められてもよい。第1の利益と第2の利益は、当該変動における小当りと小当り発展後の時短の組み合わせであってもよく、当該変動における小当りと小当り保留の組み合わせであってもよく、小当り発展後の時短と小当り保留の組み合わせであってもよい。

【0256】

以上の構成による第1実施例のぱちんこ遊技機500の動作を説明する。ここでは、前提技術において図23に関連して説明したサブ基板300の動作を説明する。図柄態様決定手段301は、メイン基板200による当否判定結果および図柄判定結果にしたがって装飾図柄61の停止態様を決定する（S752）。例えば、小当りの場合は、小当りを示す停止態様を決定する。演出決定手段303は、本判定および事前判定としての当否判定結果、図柄判定結果、変動パターン判定結果にしたがって演出パターンを決定し、擬似連演出に対応する変動パターンが決定されていれば、擬似連演出を実行する演出パターンを選択する（S754、S764）。

40

【0257】

複数種類の擬似連演出パターンは、小当りに関連して遊技者へ提供される複数種類の利益（当該変動における小当りの有無、時短の付与有無、小当り保留の有無等）の組み合わ

50

せに対応づけられている。演出決定手段303は、本判定および事前判定としての当否判定結果、図柄判定結果、変動パターン判定結果にしたがって、小当りに関連して遊技者へ提供される利益の種類を識別する。例えば、当該変動における小当りの有無、小当り発展に伴う特別遊技終了後の時短付与の有無、小当り保留の有無を識別する。演出決定手段303は、複数種類の擬似連演出パターンの中から、遊技者へ提供される利益に対応づけられた擬似連演出の演出パターンを選択する。演出表示制御手段305は、特別図柄の変動中に、演出決定手段303により選択された演出パターンにしたがって擬似連演出を演出表示装置60に表示させる。以降、図柄変動が小当り図柄で停止すると、第2大入賞口22の開放を伴う小当り遊技、V入球後の特別遊技、通常遊技（小当り図柄に応じて時短付与）の順に遊技が進行する。

10

【0258】

第1実施例のぱちんこ遊技機500によると、小当りに関連して遊技者に提供されうる複数種類の利益それぞれの提供有無を多様な表現で遊技者に提示することにより、擬似連演出に対する遊技者の関心・興味を維持させやすくなる。これまで擬似連回数が大当り等の閾値となる所定回数を超えた場合、その後の擬似的な連続演出に対する遊技者の関心・興味が薄れたが、本実施例では、擬似連回数以外の態様によっても遊技者が獲得しうる利益を示唆するため、擬似連回数が所定回数を超えたとしても、擬似連演出に対する遊技者の関心・興味を維持させやすくなる。

【0259】

例えば、擬似連回数が第1の閾値以上になることで第1の利益（例えば時短）が付与されることを示唆し、エフェクト連続回数が第2の閾値以上になることで第2の利益（例えば小当り保留）が付与されることを示唆する場合、エフェクト連続回数が第2の閾値以上になるタイミングが、擬似連回数が第1の閾値以上になるタイミングより後になるように擬似連演出パターンが定められてもよい。この場合、擬似連回数が第1の閾値以上になった後も、エフェクト連続回数が第2の閾値以上になるかに対する遊技者の関心・興味を維持させやすくなる。また、擬似連回数が第1の閾値未満になっても、エフェクト連続回数が第2の閾値以上になれば第2の利益が提供される可能性があるため、遊技者の期待感が大きく損なわれてしまうことを回避できる。

20

【0260】

以上、本発明を第1実施例をもとに説明した。この実施例は例示であり、各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

30

【0261】

（第2実施例）

第2実施例では、小当り遊技中において特殊演出を表示する構成を提案する。一般的に小当りは、大入賞口の開放時間が短く目立たず、遊技者の関心も低くなりがちな当りである。しかし、小当り発展を搭載する遊技機では、小当り発生時に特定領域へ入球させて大当りへ発展させる必要があり、特定領域への入球を狙うべきタイミングを逃してしまうと、遊技者は大当りという非常に大きな利益を失ってしまう。

【0262】

40

第2実施例のぱちんこ遊技機は、小当りとなることを示す図柄（小当り図柄）が停止表示された場合に、小当り図柄停止後に所定の小当り遊技演出が実行される小当り演出期間と、小当り演出期間後に第2大入賞口22が入球可能な状態へ開放される開放期間（入球可能期間）を含む小当り遊技を実行する。第2実施例では、第2大入賞口22の開放期間（言い換えれば第2大入賞口22内の特定領域への入球可能期間）を第1開放期間と第2開放期間に分割し、第1開放期間と第2開放期間の間に、第2大入賞口22への入球が困難な閉鎖期間を設けた。そして、小当り図柄の停止から第1開放期間前までの小当り演出期間に、遊技者が右打ちを行うように促す内容の演出（以下「右打ち誘導演出」とも呼ぶ。）を表示させ、さらに閉鎖期間にも右打ち誘導演出を表示させる。これにより、小当り遊技中における特定領域への入球の確実性を高め、遊技者の利益喪失を回避する確実性

50

を高める。

【0263】

また、小当り図柄の停止に伴い表示されるこれまでの演出は、大入賞口内の特定領域への入球可能性を示唆する単調な内容であり、遊技の興趣向上への寄与も低かった。そこで第2実施例のぱちんこ遊技機は、小当り演出期間と閉鎖期間のそれぞれで、小当り後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち異なる種類の利益の有無を示唆する内容の演出（以下「利益示唆演出」とも呼ぶ。）を表示させる。これにより、遊技者は小当り遊技中にあえて右打ち（すなわちV入賞）を遅らせることにより複数種類の恩恵の有無を確認できるようになり、遊技者の趣向に応じた多様な遊技性を実現できる。また、小当り遊技中の演出に対する遊技者の関心を高めることができる。

10

【0264】

以下、第2実施例について、上述の前提技術との相違点を中心に説明する。なお、第2実施例のぱちんこ遊技機500の前面側の構造および機能ブロックは第1実施例と同様である（図26～図29）。また、第2実施例のぱちんこ遊技機500のメイン基板200の機能構成、サブ基板300の機能構成も第1実施例と同様であり、それぞれ図4、図9に対応する。第1実施例と共通する構成の説明は適宜省略する。

【0265】

図34は、小当り遊技のタイムチャートである。小当り遊技は、小当り図柄の停止に伴い開始され、前から順に小当り演出期間、第1開放期間、閉鎖期間、第2開放期間が設けられている。小当り演出期間の長さや閉鎖期間の長さは予め定められ、例えば前者は5秒、後者は3秒であってもよい。第1開放期間では、第2大入賞口22の0.05秒の開放が6回繰り返され、第2開放期間では、第2大入賞口22の0.05秒の開放が7回繰り返される。小当り遊技制御手段265および開閉制御手段275は、特定領域の開放期間中（特定領域開閉装置522の開放期間中）に、第2大入賞口22を開放させる。例えば、特定領域開閉装置522を開放させる制御と同期して、第2大入賞口22を開放させる制御を実行してもよい。なお、第1開放期間における第2大入賞口22の開放回数と開放時間、第2開放期間における第2大入賞口22の開放回数と開放時間は上記に限られず、様々な組み合わせが考えられる。

20

【0266】

演出決定手段303は、小当り遊技における小当り演出期間の演出内容として右打ち誘導演出の演出パターンを選択し、小当り遊技における閉鎖期間の演出内容としても右打ち誘導演出の演出パターンを選択する。右打ち誘導演出の演出パターンは、右打ちを遊技者に促す内容（例えば「右打ちしろ」というメッセージ）を含む動画や静止画の表示を定めたデータでもよい。演出表示制御手段305は、演出決定手段303により選択された右打ち誘導演出の演出パターンにしたがって、右打ちを促す内容の画像を、小当り演出期間と閉鎖期間の両方で演出表示装置60に表示させる。例えば、右打ちを促す内容の画像を、他の予告演出等の画像よりも優先させて、演出表示装置60の全面に大きく表示させてもよい。

30

【0267】

演出決定手段303は、小当り遊技における小当り演出期間の演出内容として、小当り後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち第1の利益の有無を示唆する内容の演出（以下「第1利益示唆演出」と呼ぶ。）の実行をさらに決定する。また、演出決定手段303は、小当り遊技における閉鎖期間の演出内容として、上記複数種類の利益のうち第1の利益とは異なる第2の利益の有無を示唆する内容の演出（以下「第2利益示唆演出」と呼ぶ。）の実行をさらに決定する。小当り後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益は、小当り発展後の特別遊技における単位遊技数（ラウンド数）、小当り発展後の特別遊技終了後に付与されうる時短、当該変動の小当りとは別に保留された小当り（すなわち小当り保留）を含んでもよい。

40

【0268】

実施例の第1利益示唆演出は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短へ移行されるか

50

否かを示唆する内容の演出である。第1利益示唆演出は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短へ移行されるか否かを、各種演出要素の外観により示唆する演出であってもよい。また、実施例の第2利益示唆演出は、小当り保留の有無を示唆する内容の演出である。第2利益示唆演出は、小当り保留の有無を、各種演出要素の外観により示唆する演出であってもよい。各種演出要素の外観は、種々のキャラクタ、アイテム、背景について、それらの種類、形状、模様、色彩、動きのいずれかまたは組み合わせであってもよい。

【0269】

演出決定手段303は、メイン基板200から通知された図柄判定結果が時短付きの大当りへ移行する小当りを示す場合（例えば図31(c)の特別図柄の種類「5」「7」）、時短が付与されることを示唆する内容の演出パターンを、第1利益示唆演出の演出パターンとして選択する。第1利益示唆演出の演出パターンとして、時短が付与される可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンを選択してもよい。また、演出決定手段303は、図柄判定結果が時短なしの大当りへ移行する小当りを示す場合（例えば図31(c)の特別図柄の種類「6」「8」）、時短が付与されないことを示唆する内容の演出パターンを、第1利益示唆演出の演出パターンとして選択する。第1利益示唆演出の演出パターンとして、時短が付与されない可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンを選択してもよい。

10

【0270】

なお、演出決定手段303は、図柄判定結果が時短付きの大当りへ移行する小当りを示す場合、時短が付与されることを示唆する内容の演出パターンを、相対的に高確率（例えば80%）で、第1利益示唆演出の演出パターンとして選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、時短が付与される可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。また、図柄判定結果が時短付きの大当りへ移行する小当りを示す場合でも、時短が付与されないことを示唆する内容の演出パターンを、相対的に低確率（例えば20%）で、第1利益示唆演出の演出パターンとして選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、時短が付与されない可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。

20

【0271】

同様に、図柄判定結果が時短なしの大当りへ移行する小当りを示す場合、演出決定手段303は、時短が付与されないことを示唆する内容の演出パターンを第1利益示唆演出の演出パターンとして相対的に高確率で選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、時短が付与されない可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。また、図柄判定結果が時短なしの大当りへ移行する小当りを示す場合でも、時短が付与されることを示唆する内容の演出パターンを第1利益示唆演出の演出パターンとして相対的に低確率で選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、時短が付与される可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。

30

【0272】

演出決定手段303は、メイン基板200から通知された事前当否判定結果が小当りを示し、すなわち小当り保留があることを検出した場合に、小当り保留があることを示唆する内容の演出パターンを、第2利益示唆演出の演出パターンとして選択する。第2利益示唆演出の演出パターンとして、小当り保留がある可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンを選択してもよい。また、演出決定手段303は、事前当否判定結果が小当りを示すものでなく、すなわち小当り保留を未検出である場合に、小当り保留がないことを示唆する内容の演出パターンを、第2利益示唆演出の演出パターンとして選択する。第2利益示唆演出の演出パターンとして、小当り保留がない可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンを選択してもよい。

40

【0273】

なお、演出決定手段303は、小当り保留があることを検出した場合に、小当り保留があることを示唆する内容の演出パターンを、相対的に高確率（例えば80%）で、第2利益示唆演出の演出パターンとして選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、小当

50

り保留がある可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。また、小当り保留があることを検出した場合でも、小当り保留がないことを示唆する内容の演出パターンを、相対的に低確率（例えば20%）で、第2利益示唆演出の演出パターンとして選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、小当り保留がない可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。

【0274】

同様に、小当り保留を未検出である場合に、演出決定手段303は、小当り保留がないことを示唆する内容の演出パターンを第2利益示唆演出の演出パターンとして相対的に高確率で選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、小当り保留がない可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。また、小当り保留を未検出であっても、小当り保留があることを示唆する内容の演出パターンを第2利益示唆演出の演出パターンとして相対的に低確率で選択してもよい。ここで選択する演出パターンは、小当り保留がある可能性が高いことを示唆する内容の演出パターンであってもよい。

10

【0275】

以上の構成による第2実施例のぱちんこ遊技機500の動作を説明する。

図35は、前提技術の図25に対応し、第2実施例における小当り遊技の過程を示すフローチャートである。図柄変動が小当たりを示す態様で停止すると、小当り遊技制御手段265は、小当り遊技へ移行させる。演出決定手段303は、小当り発展大当りに伴う特別遊技終了後に時短が付与されるか否かに応じて第1利益示唆演出の態様を決定し、右打ち誘導演出と第1利益示唆演出を表示することを決定する。この決定処理は、小当り当選時、例えば小当たりを示す当否判定結果がサブ基板300に通知された際に実行されてもよく、また、小当たりとなっている保留の変動開始時、言い換えれば小当たりを示す当否判定結果に基づく変動開始時に実行されてもよく、さらにまた、小当り遊技開始時、言い換えれば小当り図柄停止時に実行されてもよい。演出表示制御手段305は、小当り遊技における小当り演出期間に、右打ち誘導演出と第1利益示唆演出を演出表示装置60に表示させる（S900）。

20

【0276】

小当り演出期間は所定時間継続して終了し、第1開放期間へ移行する。小当り遊技制御手段265は、開閉制御手段275を介して、第2大入賞口22を開放させる（S902）。1回の単位開放時間（実施例では0.05秒）が経過するまで（S904のN）、第2大入賞口22の開放状態が維持される。1回の単位開放時間が経過すると（S904のY）、小当り遊技制御手段265は、開閉制御手段275を介して、第2大入賞口22を閉鎖させる（S906）。第2大入賞口22の開放回数が予め定められた設定回数（第1開放期間では6回）に達していなければ（S908のN）、第2大入賞口22の開放回数をインクリメントして（S910）、S902に戻る。第2大入賞口22の開放回数が設定回数に達すると（S908のY）、第1開放期間を終了する。

30

【0277】

第1開放期間終了後、閉鎖期間に移行する。演出決定手段303は、小当り保留の有無に応じて第2利益示唆演出の態様を決定し、右打ち誘導演出と第2利益示唆演出を表示することを決定する。この決定処理は、小当り当選時、例えば小当たりを示す当否判定結果がサブ基板300に通知された際に実行されてもよく、また、小当たりとなっている保留の変動開始時、言い換えれば小当たりを示す当否判定結果に基づく変動開始時に実行されてもよく、さらにまた、小当り遊技開始時、言い換えれば小当り図柄停止時に実行されてもよい。演出表示制御手段305は、小当り遊技における閉鎖期間に、右打ち誘導演出と第2利益示唆演出を演出表示装置60に表示させる（S912）。

40

【0278】

閉鎖期間は3秒間継続して終了し、第2開放期間へ移行する。小当り遊技制御手段265は、開閉制御手段275を介して、第2大入賞口22を開放させる（S914）。なお、閉鎖期間の3秒は一例であり、より長い時間もしくはより短い時間が定められてもよい。1回の単位開放時間（実施例では0.05秒）が経過するまで（S916のN）、第2

50

大入賞口２２の開放状態が維持される。１回の単位開放時間が経過すると（Ｓ９１６のＹ）、小当り遊技制御手段２６５は、開閉制御手段２７５を介して、第２大入賞口２２を閉鎖させる（Ｓ９１８）。第２大入賞口２２の開放回数が予め定められた設定回数（第２開放期間では７回）に達していなければ（Ｓ９２０のＮ）、第２大入賞口２２の開放回数をインクリメントして（Ｓ９２２）、Ｓ９１４に戻る。第２大入賞口２２の開放回数が設定回数に達すると（Ｓ９２０のＹ）、第２開放期間を終了する。第２開放期間の終了後、所定時間が経過すると、小当り遊技制御手段２６５は、小当り遊技を終了させる（Ｓ９２４）。小当り遊技中にＶ入球があれば、特別遊技、通常遊技（時短または通常状態）の順に遊技が進行する。

【０２７９】

10

第２実施例のぱちんこ遊技機５００によると、小当り遊技中に遊技球を発射しない遊技者、もしくは右打ちをしない遊技者に対して右打ちを促すことで、遊技者がＶ入球を逃してしまうことを防止しやすくなり、遊技者の利益が大きく損なわれてしまうことを防止しやすくなる。既述したように、ぱちんこ遊技機５００では状態表示ランプ５０２（第２のランプ）の点灯により右打ちをすべき遊技状態であることを示すが、右打ち誘導演出を演出表示装置６０に大きく表示させることで、右打ちすべき状態であることを遊技者が認識する確実性を高めることができる。

【０２８０】

また、第２実施例のぱちんこ遊技機５００によると、当該変動の小当りにて特定領域へ入球するかの示唆以外にも、小当りＶによる大当り時や大当り後に遊技者へ提供される恩恵を示唆することができる。さらにまた、小当り遊技中にあえて遊技球の発射（Ｖ入球）を遅らせることにより、複数種類の異なる利益の有無が示唆されるという遊技性を実現でき、小当り遊技の興趣を一層高めることができる。さらにまた、小当り演出期間に時短付与なしを示唆しても、閉鎖期間に小当り保留ありを示唆することがあり、遊技者の期待感を維持させやすくなる。

20

【０２８１】

以上、本発明を第２実施例をもとに説明した。この実施例は例示であり、各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

【０２８２】

30

第２実施例の変形例を説明する。上記第２実施例では言及していないが、演出決定手段３０３と演出表示制御手段３０５は、小当り遊技の第１開放期間および第２開放期間に、第２大入賞口２２への入球に関連した内容の特殊演出（ここでは「開放中演出」と呼ぶ。）を演出表示装置６０に表示させてもよい。開放中演出は、例えば、第２大入賞口２２への入球有無に応じて複数種類のストーリー（アニメーション）のいずれかが展開する演出であってもよい。すなわち、演出決定手段３０３および演出表示制御手段３０５は、小当り遊技の開始後、まず小当り演出期間に右打ち誘導演出と第１利益示唆演出を表示させ、次の第１開放期間に開放中演出を表示させ、次の閉鎖期間に右打ち誘導演出と第２利益示唆演出を表示させ、次の第２開放期間に開放中演出を表示させてもよい。

【０２８３】

40

この態様によると、第２大入賞口２２が閉鎖された小当り演出期間と閉鎖期間では右打ちを遊技者に促しつつ、小当り後の利益を遊技者に示唆し、第２大入賞口２２が開放された第１開放期間と第２開放期間ではＶ入球に関連した開放中演出を表示させる。このように、第２大入賞口２２の開閉状態に応じて複数種類の演出を演出表示装置６０に切替表示することで、小当り遊技中の演出の興趣を高めることができる。なお、開放中演出を表示している間、その開放中演出より目立たない態様で、すなわち演出表示装置６０の画面上に小さく右打ち誘導演出をさらに表示させてもよい。この場合、第１開放期間から閉鎖期間に遷移すると、右打ち誘導演出の表示態様をそれまでの目立たない態様から目立つ態様へ切り替えてもよく、例えば右打ち誘導演出を示す画像を、相対的に小さいサイズから相対的に大きいサイズへ切り替えてもよい。

50

【 0 2 8 4 】

第2実施例の別の変形例を説明する。上記実施例では、第1開放期間に右打ち誘導演出と第1利益示唆演出の両方を表示させ、第2開放期間に右打ち誘導演出と第2利益示唆演出の両方を表示させた。変形例として、第1開放期間と第2開放期間のいずれにおいても右打ち誘導演出は表示させず、前者では第1利益示唆演出を表示させ、後者では第2利益示唆演出を表示させてもよい。すなわち、右打ちの誘導は状態表示ランプ502に任せ、第1開放期間では第1利益示唆演出を優先的に表示させ、第2開放期間では第2利益示唆演出を優先的に表示させてもよい。

【 0 2 8 5 】

第2実施例のさらに別の変形例を説明する。小当たり時の演出として、前半（すなわち第2大入賞口22の開放前であり、小当たり演出期間と言える）と、閉鎖期間とで同一の演出（例えば同一のキャラクタ、テーマ、モチーフの演出）を表示させるパターンを設け、演出決定手段303は、所定確率で当該パターンを選択してもよい。この場合、演出決定手段303は、小当たり演出期間であるか、閉鎖期間であるかに応じて示唆内容（例えば示唆する利益の種類）を異ならせてもよく、すなわち示唆内容が異なるパターンを選択してもよい。例えば、小当たり演出期間にA演出を表示させることにより、小当たり発展大当り後の時短付与可能性が高いことを示唆してもよい。その一方、閉鎖期間にA演出を表示させることにより、小当たり発展大当り後に再度第2特別図柄52の小当たりが発生する可能性が高いことを示唆してもよい。

【 0 2 8 6 】

第2実施例のさらに別の変形例を説明する。第2実施例では、小当たり演出期間と閉鎖期間のそれぞれで、小当たり後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち異なる種類の利益の有無を示唆する内容の利益示唆演出を表示させた。変形例として、小当たり演出期間と閉鎖期間のそれぞれで、同一種類の利益の有無を示唆する内容の利益示唆演出を表示させるパターンを設け、演出決定手段303は、所定確率で当該パターンを選択してもよい。例えば、第2大入賞口22解放前の小当たり演出期間（小当りの前半）においてC画像（低期待度のキャラクタ等）を表示させることにより、時短付与可能性が低いことを示唆して遊技者を落胆させつつ、閉鎖期間においてA画像（高期待度のキャラクタ等）を表示させることにより、実際には時短付与可能性が高いことを示唆してもよい。

【 0 2 8 7 】

（第3実施例）

第3実施例では、小当たり発展に伴う特別遊技中に、当該特別遊技後に遊技者へ付与される恩恵を示唆する構成を提案する。小当たり発展を搭載した遊技機において、小当たり遊技中に遊技者へ今後付与される利益を示唆する場合、その示唆により遊技者が抱く期待感の大小はある程度定まる。第3実施例では、小当たり発展後の特別遊技の演出を、遊技者が抱く期待感の大きさを前提とした態様で実行することにより、小当たり発展後の特別遊技において好適な演出を実現する。

【 0 2 8 8 】

以下、第3実施例について、上述の前提技術との相違点を中心に説明する。なお、第3実施例のぱちんこ遊技機500の前面側の構造および機能ブロックは、第1実施例および第2実施例と同様である（図26～図29）。また、第3実施例のぱちんこ遊技機500のメイン基板200の機能構成、サブ基板300の機能構成も、第1実施例および第2実施例と同様であり、それぞれ図4、図9に対応する。第1実施例または第2実施例と共通する構成の説明は適宜省略する。

【 0 2 8 9 】

演出決定手段303は、小当りを契機とする特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益の有無を示唆する演出（以下「利益示唆演出」とも呼ぶ。）を実行させる決定をする。演出表示制御手段305は、演出決定手段303により決定された利益示唆演出を小当たり遊技中に演出表示装置60に表示させる。第3実施例の演出決定手段303の構成には第2実施例で説明した構成を適用できる。例えば、演出決定手段303は、小当たり遊技中の

利益示唆演出として、時短付与の有無を示唆する第1利益示唆演出と、小当り保留（言い換えれば保留内連チャン）の有無を示唆する第2利益示唆演出の少なくとも一方を実行させてもよい。

【0290】

演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短付与と小当り保留の両方がある場合、所定の高確率にて第1の演出要素（実施例ではキャラクタAの画像）の表示を含む利益示唆演出を選択する。また、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短付与と小当り保留のいずれかがある場合、所定の高確率にて第2の演出要素（実施例ではキャラクタBの画像）の表示を含む利益示唆演出を選択する。また、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短付与がなく、小当り保留もない場合、所定の高確率にて第3の演出要素（実施例ではキャラクタCの画像）の表示を含む利益示唆演出を選択する。

10

【0291】

変形例として、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に時短付与はあるが、小当り保留はない場合、所定の高確率にて第2の演出要素の表示を含む利益示唆演出を選択してもよい。また、小当り発展に伴う特別遊技終了後の時短付与がない場合に、小当り保留の有無にかかわらず、所定の高確率にて第3の演出要素の表示を含む利益示唆演出を選択してもよい。

【0292】

また、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益の有無を確定的に報知する内容の演出（以下「利益報知演出」とも呼ぶ。）を実行させる決定をする。利益報知演出により報知される利益は、利益示唆演出にて示唆される利益と同じでもよく、例えば、小当り発展に伴う特別遊技終了後の時短と小当り保留の少なくとも一方を含んでもよい。

20

【0293】

また、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益の有無に応じて、特別遊技において予め定められた複数の演出実行タイミングのうちいずれかで利益報知演出を実行させる決定をする。言い換えれば、演出決定手段303は、小当り遊技中に表示された利益示唆演出の態様（実施例ではキャラクタの種類）に応じて、特別遊技中における利益報知演出の表示タイミングを異ならせる。複数の演出実行タイミングは、（1）特別遊技の1ラウンド開始前（例えば開始デモ中）、（2）特別遊技の前半ラウンド（例えば8R特別遊技における1～2ラウンド）、（3）特別遊技の中盤ラウンド（例えば8R特別遊技における4～5ラウンド）、（4）特別遊技の後半ラウンド（例えば8R特別遊技における7～8ラウンド）、（5）特別遊技の最終ラウンド後（例えば終了デモ中）を含んでもよい。

30

【0294】

演出表示制御手段305は、演出決定手段303により決定された内容の利益報知演出を、小当り発展に伴う特別遊技で定められた複数の演出実行タイミングのうち演出決定手段303により決定された演出実行タイミングで演出表示装置60に表示させる。

【0295】

具体的には、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、利益が相対的に大きい場合よりも早い演出実行タイミングで利益報知演出を実行させる決定をする。言い換えれば、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、特別遊技中の相対的に早い演出実行タイミングで利益報知演出を実行させ、遊技者へ付与される利益が相対的に大きい場合、特別遊技中の相対的に遅い演出実行タイミングで利益報知演出を実行させる決定をする。

40

【0296】

なお、遊技者へ付与される利益の大きさと利益報知演出の実行タイミングとの対応関係について、上記以外の対応関係が定められてもよい。例えば、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、高確

50

率で、利益が相対的に大きい場合よりも早い演出実行タイミングで利益報知演出を実行させるように決定する一方、低確率で、利益が相対的に大きい場合と同じ、またはより遅い演出実行タイミングで利益報知演出を実行させるように決定してもよい。

【0297】

実施例の演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に大きい場合、例えば時短付与と小当り保留の両方がある場合、利益報知演出の演出実行タイミングを特別遊技の後半ラウンドとする。ここで、時短付与と小当り保留の両方がある場合は、既述の通り第1の演出要素(キャラクタA)を含む利益示唆演出を表示させた場合であり、遊技者の恩恵獲得期待度が高い状況と言える。演出決定手段303は、第1の演出要素(キャラクタA)を含む利益示唆演出を表示させた場合に、特別遊技の後半ラウンドを利益報知演出の演出実行タイミングとして決定してもよい。

10

【0298】

また、演出決定手段303は、上記利益が中程度の場合、例えば時短付与と小当り保留の一方だけがある場合、利益報知演出の演出実行タイミングを特別遊技の中盤ラウンドとする。ここで、時短付与と小当り保留の一方だけがある場合は、既述の通り第2の演出要素(キャラクタB)を含む利益示唆演出を表示させた場合であり、遊技者の恩恵獲得期待度が中程度の状況と言える。演出決定手段303は、第2の演出要素(キャラクタB)を含む利益示唆演出を表示させた場合に、特別遊技の中盤ラウンドを利益報知演出の演出実行タイミングとして決定してもよい。

【0299】

20

また、演出決定手段303は、上記利益が相対的に小さい場合、例えば時短付与と小当り保留の両方がない場合、利益報知演出の演出実行タイミングを特別遊技の前半ラウンドとする。時短付与と小当り保留の両方がない場合は、既述の通り第3の演出要素(キャラクタC)を含む利益示唆演出を表示させた場合であり、遊技者の恩恵獲得期待度が低い状況と言える。演出決定手段303は、第3の演出要素(キャラクタC)を含む利益示唆演出を表示させた場合に、特別遊技の前半ラウンドを利益報知演出の演出実行タイミングとして決定してもよい。

【0300】

また、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技中の演出内容(ここでは第1大入賞口21を開放する少なくとも1つのラウンドの演出内容)として、当該特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益の有無に応じて、互いに外観が異なる複数種類のラウンド演出のうちいずれかを決定する。演出表示制御手段305は、小当り発展に伴う特別遊技中における所定ラウンドにおいて、演出決定手段303により決定された種類のラウンド演出を演出表示装置60に表示させる。

30

【0301】

実施例の演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に大きい場合、具体的には時短付与と小当り保留の両方がある場合に、特別遊技中のラウンド演出としてバトル演出を決定する。また上述したように、演出決定手段303は、第1の演出要素(キャラクタA)を含む利益示唆演出を表示させた場合であり、遊技者の恩恵獲得期待度が高い状況において、ラウンド演出としてバトル演出を決定してもよい。バトル演出は、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルを示す演出であってよく、遊技者に演出ボタン109の連打操作を求める演出であってよい。

40

【0302】

また演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益が中程度の場合、具体的には時短付与と小当り保留の一方だけがある場合、特別遊技中のラウンド演出としてチャレンジ演出を決定する。また上述したように、演出決定手段303は、第2の演出要素(キャラクタB)を含む利益示唆演出を表示させた場合であり、遊技者の恩恵獲得期待度が中程度の状況において、ラウンド演出としてチャレンジ演出を決定してもよい。チャレンジ演出は、例えば、所定の目標の達成(例えば複数の箱の中から宝箱を選ぶこと)を遊技者に求める演出であってよく、遊技者に演出ボタン109の操

50

作（例えば箱の選択操作）を求める演出であってもよい。

【0303】

また演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、具体的には時短付与と小当り保留の両方がない場合、特別遊技中のラウンド演出として楽曲選択演出を決定する。また上述したように、演出決定手段303は、第3の演出要素（キャラクタC）を含む利益示唆演出を表示させた場合であり、遊技者の恩恵獲得期待度が低い状況において、ラウンド演出として楽曲選択演出を決定してもよい。楽曲選択演出は、例えば、複数の楽曲の中から所望の楽曲を遊技者に選択させる演出であり、遊技者に演出ボタン109の操作（例えば楽曲の選択操作）を求める演出であってもよい。音声制御手段306は、楽曲選択演出にて遊技者が選択した選択された楽曲をスピーカ108から出力させてもよい。

10

【0304】

図36は、遊技者へ付与される利益と演出との関係を示す。同図で示すように、演出決定手段303は、小当り発展に伴う特別遊技終了後に遊技者へ付与される利益の有無または種類に応じて、利益示唆演出の内容と、特別遊技のラウンド演出の内容と、利益報知演出の実行タイミングを決定する。なお、利益示唆演出は、利益報知演出と異なり、遊技者が獲得する可能性が高い利益を提示するものであり、図36の対応関係が高確率（80％等）で維持されるに留まる。すなわち、時短付与と小当り保留の両方がある場合も、低確率にて、キャラクタBまたはキャラクタCの表示を含む利益示唆演出が選択されてよい。同様に、時短付与と小当り保留の両方ともない場合も、低確率にて、キャラクタAまたはキャラクタBの表示を含む利益示唆演出が選択されてよい。なお、図36に示す利益と演出との関係は一例であり、異なる関係が定められてもよいことはもちろんである。

20

【0305】

以上の構成による第3実施例のぱちんこ遊技機500の動作を説明する。

図37は、前提技術の図24に対応し、第3実施例における特別遊技の過程を示すフローチャートである。図37には不図示だが、演出決定手段303は、メイン基板200による判定結果にしたがって、小当り遊技における利益示唆演出の態様、特別遊技における利益報知演出の態様、特別遊技におけるラウンド演出の態様を決定する。具体的には、メイン基板200から通知された小当りに関する本判定としての当否判定結果および図柄判定結果、また、小当りに関する事前当否判定結果等にしたがって、遊技者に付与される利益の有無・種類を識別してもよい。そして、パターンテーブル（および予告種類テーブル）を参照し、上記識別した利益の有無・種類に対応付けられた利益示唆演出の演出パターン、利益報知演出の演出パターン、ラウンド演出の演出パターンを選択してもよい。なお、演出決定手段303によるこれらの決定処理は、当否判定結果等の受信時、V入球時、特別遊技の開始時のいずれで実行されてもよい。また、第2実施例の図35で説明したように、演出決定手段303および演出表示制御手段305は、小当り遊技中に利益示唆演出を表示させる。

30

【0306】

特別遊技が開始されると、まず演出表示制御手段305が特別遊技の演出処理を開始し（S930）、開閉制御手段275が大入賞口20を開放することにより特別遊技の単位遊技（各ラウンド）を実行する（S932）。小当り発展に伴う特別遊技の場合（S933のY）、演出表示制御手段305は、小当り遊技中の利益示唆演出で表示した利益に応じた特殊ラウンド演出（実施例ではバトル演出、チャレンジ演出、楽曲選択演出のいずれか）を単位遊技において表示させる（S934）。特殊ラウンド演出は、特別遊技中の予め定められたラウンドにおいて表示されてもよく、利益報知演出を表示するラウンドと同じか、それより前のラウンドで表示されてもよい。利益示唆演出の内容に応じて演出決定手段303により決定された利益報知タイミングに至ると（S936のY）、演出表示制御手段305は、利益報知演出を表示させる（S938）。

40

【0307】

利益報知タイミングでなければ（S936のN）、S938をスキップする。小当り発

50

展に伴う特別遊技でなく、言い換えれば、当否判定結果が大当たりになったことを契機とする特別遊技であれば（S 9 3 3 の N）、S 9 3 4 ~ S 9 3 8 をスキップする。以降の S 9 4 0 ~ S 9 5 2 は、図 2 4 の S 8 0 4 ~ S 8 1 6 と同じであるため説明を省略する。特定遊技制御手段 2 7 0 は、特別図柄の停止態様、小当り発展大当りの場合は小当り図柄の態様に応じて、時短および入球容易状態へ移行させる（S 9 5 4）。

【 0 3 0 8 】

第 3 実施例のぱちんこ遊技機 5 0 0 によると、小当り遊技中の利益の示唆により、利益に対する遊技者の期待度の高低がある程度決まるところ、遊技者の期待度の高低に適したタイミングで報知演出を提示しやすくなる。例えば、利益に対する遊技者の期待度が低い場合は、遊技者の期待感を無理に煽らずに報知演出を早く行うことで遊技者の不興を買うことを回避しやすくなる。また、利益に対する遊技者の期待度が高い場合は、逆に報知演出を遅らせることにより、遊技者の期待と不安を長期間煽ることができる。

10

【 0 3 0 9 】

また、第 3 実施例のぱちんこ遊技機 5 0 0 によると、遊技者に付与される利益の有無または種類に応じて、外観が異なる複数種類のラウンド演出の中からいずれかを実行する。これにより、提供予定の利益に応じたラウンド演出を遊技者へ提示して、特別遊技の興趣を一層高めることができる。また、利益示唆演出の内容、ラウンド演出の内容の組み合わせにより、利益の有無や種類を遊技者に認識させやすくし、利益に対する遊技者の期待感を醸成した上で、後の利益報知演出に繋げやすくなる。

20

【 0 3 1 0 】

以上、本発明を第 3 実施例をもとに説明した。この実施例は例示であり、各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

【 0 3 1 1 】

第 3 実施例の変形例を説明する。利益示唆演出の内容に対応した大当り演出（ラウンド演出）に移行しなかった場合、または、利益示唆演出の内容に対応した所定ラウンド以外で利益報知演出が表示された場合、法則崩れとし、時短付与を確定してもよい。例えば、図 3 6 に示した対応関係が崩れた場合に時短付与を確定してもよい。具体的には、演出決定手段 3 0 3 は、時短付与と小当り保留の両方があることを検出した場合に、所定の確率（5 % 程度の低確率）にて、キャラクタ C の表示を含む利益示唆演出を決定してもよい。この場合、法則崩れを演出するために、演出決定手段 3 0 3 は、特別遊技中の利益報知演出として、時短付与と小当り保留の両方があることを確定的に報知する演出を選択し、その実行タイミングとして特別遊技の最終ラウンドを決定してもよい。また、法則崩れを演出するために、演出決定手段 3 0 3 は、特別遊技のラウンド演出として、バトル演出を決定してもよい。

30

【 0 3 1 2 】

この態様によると、小当り発展大当りに関して複数タイミングで実行される複数の演出間の規則性を崩すことで、遊技者の意外感を喚起できる。また法則が崩れると時短が確定し、第 2 始動口 1 2 への入球が容易になって小当りを獲得できる可能性が高まるため、遊技者の期待感を一層高めることができる。

40

【 0 3 1 3 】

第 3 実施例の別の変形例を説明する。小当り遊技中に遊技者が V 入球させたタイミングに応じて、小当り発展に伴う特別遊技中に遊技者に対して利益獲得の有無を報知するタイミングを異ならせてもよい。言い換えれば、演出決定手段 3 0 3 は、小当り遊技において第 2 大入賞口 2 2 内部の特定領域を遊技球が通過したタイミングに応じて、小当り発展に伴う特別遊技において予め定められた複数の演出タイミングのいずれかで利益報知演出を実行させてもよい。

【 0 3 1 4 】

この変形例は、小当り遊技において第 2 大入賞口 2 2 が最初に開放された後に利益示唆演出が表示され、利益示唆演出の表示後にも第 2 大入賞口 2 2 が開放されることを前提と

50

する。ここでは第2実施例に記載の構成を適用し、小当り遊技は、小当り演出期間、第1開放期間、閉鎖期間、第2開放期間を含むものとする。演出決定手段303は、小当り演出期間に、時短付与の有無を示唆する第1利益示唆演出を実行させ、閉鎖期間に、小当り保留の有無を示唆する第2利益示唆演出を実行させる。

【0315】

演出決定手段303は、小当り遊技の第1開放期間にV入球が発生した場合に、時短付与の有無と小当り保留の有無の両方を、小当り発展に伴う特別遊技中の同一タイミング（例えば同一ラウンド）で一括して報知するように決定する。演出表示制御手段305は、時短付与の有無と小当り保留の有無の両方を一括して報知する内容の利益報知演出を、演出決定手段303により決定されたタイミング（例えば特別遊技の同一ラウンド）で表示させる。

10

【0316】

小当り遊技の第1開放期間のV入球は、小当り遊技の第2利益示唆演出前のV入球と見え、また、小当り遊技における第2大入賞口22の6回目の開放までのV入球とも言える。また、時短付与の有無と小当り保留の有無の両方を一括して報知するタイミングは、特別遊技の最終ラウンドでもよく、初回ラウンドでもよい。例えば、第3実施例の構成を適用して、遊技者へ付与される利益が相対的に大きければ最終ラウンド、利益が中程度であれば中盤ラウンド、利益が相対的に小さければ初回ラウンドを報知タイミングとして決定してもよい。

【0317】

20

小当り遊技の第1開放期間にV入球が発生した場合、遊技者は小当り遊技の開始から遊技球を打ちっぱなしにしたものと考えられ、演出に対する関心が比較的薄い遊技者と想定される。そこで本変形例では、小当り遊技の第1開放期間にV入球が発生した場合に、時短付与の有無と小当り保留の有無の両方をシンプルに単一のラウンドで一括して報知することで、演出に関心が薄い遊技者の嗜好に沿った形で利益を報知する。

【0318】

その一方、演出決定手段303は、小当り遊技の第2開放期間にV入球が発生した場合に、時短付与の有無を示唆する第1利益報知演出と、小当り保留の有無を示唆する第2利益報知演出とを、小当り発展に伴う特別遊技中の異なるタイミングで別個に報知することを決定する。演出表示制御手段305は、第1利益報知演出を、演出決定手段303により決定された第1のタイミング（例えば初回ラウンド）で表示させ、第2利益報知演出を、演出決定手段303により決定された第2のタイミング（例えば最終ラウンド）で表示させる。

30

【0319】

小当り遊技の第2開放期間のV入球は、小当り遊技の第2利益示唆演出後のV入球と見え、また、小当り遊技における第2大入賞口22の7回目の開放以降のV入球とも言える。小当り遊技の第2開放期間にV入球が発生した場合、遊技者は小当り遊技中に第2利益示唆演出を確認したと考えられ、すなわち、本機の遊技性（演出態様）を理解し、時短付与の可能性と小当り保留の可能性の両方を確認した遊技者と想定される。そこで本変形例では、時短付与有無の報知タイミングと、小当り保留有無の報知タイミングをずらすことにより、遊技者の期待感や不安感を長く煽ることができる。

40

【0320】

第3実施例のさらに別の変形例を説明する。第3実施例では、小当りを契機とする特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、利益が相対的に大きい場合よりも早い演出タイミングで利益報知演出を実行させたが、変形例として対応関係を逆に定めてもよい。すなわち、小当りを契機とする特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に大きい場合、利益が相対的に小さい場合よりも早い演出タイミングで利益報知演出を実行させてもよい。言い換えれば、小当りを契機とする特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、利益が相対的に大きい場合よりも遅い演出タイミングで利益報知演出を実行させてもよい。

50

【 0 3 2 1 】

具体的には、演出決定手段 3 0 3 は、小当りを契機とする特別遊技の終了後に時短に移行され、かつ、小当り保留がある場合、例えば小当り遊技の利益示唆演出で A キャラクタが表示された場合に、当該特別遊技の前半（例えば初回ラウンド）において利益報知演出を実行させてもよい。また、演出決定手段 3 0 3 は、小当りを契機とする特別遊技の終了後に時短に移行されず、かつ、小当り保留もない場合、例えば小当り遊技の利益示唆演出で C キャラクタが表示された場合に、当該特別遊技の後半（例えば最終ラウンド）において利益報知演出を実行させてもよい。本変形例によると、遊技者が獲得する利益が相対的に大きい場合、そのことを早く遊技者へ報知でき、遊技者の期待感をいち早く高めることができる。また、遊技者が獲得する利益が相対的に小さい場合、遊技者の期待感が損なわれるタイミングを特別遊技の後半まで先送りし、期待感を損なった状態で特別遊技が消化されることを回避できる。

10

【 0 3 2 2 】

第 1 ～ 第 3 実施例に共通の変形例を説明する。上記実施例のぱちんこ遊技機 1 0 0 は、第 1 大入賞口 2 1 と第 2 大入賞口 2 2 を備えたが、変形例として、前提技術と同様に 1 つの大入賞口のみを備える構成でもよい。変形例の大入賞口は、上記実施例の第 2 大入賞口 2 2 と同様の構成でよい。すなわち変形例の大入賞口は、可変入球装置の機能を備え、その内部に特定領域が設けられてよい。

【 0 3 2 3 】

第 1 ～ 第 3 実施例に共通の別の変形例を説明する。演出決定手段 3 0 3 は、大当りまたは小当りを示す特別図柄の種類に応じて、特別遊技の開始デモにおける右打ち表示態様（表示画像）を決定してもよい。具体的には、パターン記憶手段 3 0 2 は、特別遊技における演出の態様を定めた演出パターンとして、開始デモ時において右打ちを促す演出態様（例えばキャラクタや背景等の画像）が互いに異なる複数種類の特別遊技演出パターンを保持してもよい。演出決定手段 3 0 3 は、大当りまたは小当りを示す第 1 特別図柄 5 1 または第 2 特別図柄 5 2 の種類（停止態様）に応じて、上記複数種類の特別遊技演出パターンの中からいずれかを選択してもよい。例えば、演出決定手段 3 0 3 は、小当り図柄が時短付与なしを示す場合、小当り発展に伴う特別遊技において、第 1 のキャラクタが右打ちを促す開始デモを含む第 1 の特別遊技演出パターンを選択し、表示させてもよい。その一方、小当り図柄が時短付与ありを示す場合、小当り発展に伴う特別遊技において、第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタが右打ちを促す開始デモを含む第 2 の特別遊技演出パターンを選択し、表示させてもよい。

20

30

【 0 3 2 4 】

本明細書または特許請求の範囲にいう「乱数」は、乱数生成回路で生成する物理乱数や数学的な意味での真正乱数でなくてもよく、16 ビットカウンタを利用したハードウェア乱数や乱数生成アルゴリズムを利用したソフトウェア乱数などの疑似乱数でもよい。またはハードウェア乱数とソフトウェア乱数の組合せ、例えばカウンタが 1 周するたびに初期値を変更するプラス乱数方式でもよい。

【 0 3 2 5 】

本明細書または特許請求の範囲において「テーブル」や「基準（選択基準）」というときは、厳密に抽選値などの第 1 のパラメータと、選択肢を示す値などの第 2 のパラメータとの対応関係をテーブル構造で定めたデータを指すだけでなく、そのような対応関係として第 1 のパラメータから第 2 のパラメータを導出するプログラム構造で実現する場合も広く含むものとする。それらを含めて実質的に「テーブル」と同義の概念として適宜「基準（選択基準）」と称する。また、テーブル構造を用いる場合、実質的に 1 種類となる選択基準を構造的に細分化された複数のテーブルの組合せで構成してもよいが、「複数種の選択基準」というときはその細分化されたテーブルの数ではなくテーブルの実質的な種類の数を示す。

40

【 0 3 2 6 】

上記の実施例では、入球に基づく利益として遊技球（賞球）を払い出す形態のパチンコ

50

機を例示したが、賞球払出に代わり、電子的な利益管理システムを利用して遊技球の発射・賞球付与管理を行ういわゆる封入式タイプのぱちんこ機にも応用できる。このような封入式タイプのぱちんこ機は、典型的には、所定個数の遊技球が遊技機内で循環しその循環する遊技球にて遊技を行い、賞球を払い出す代わりに遊技球の発射可能回数を増やすことで遊技者に利益を与える。例えば、遊技領域を転動した遊技球を受容し、遊技機外へ排出させずに再び遊技領域へ送出的ることによって遊技機内で循環させる球循環手段と、遊技球の発射球数、受容球数、および払出賞球数に基づいて持ち玉を管理する球数管理手段と、管理された持ち玉の数を表示する持玉表示手段を備えてもよい。

【0327】

上述した実施例および変形例の任意の組み合わせもまた本発明の実施の形態として有用である。組み合わせによって生じる新たな実施の形態は、組み合わせられる実施例および変形例それぞれの効果をあわせもつ。例えば、第1実施例、第2実施例、第3実施例の任意の組み合わせも本発明の実施の形態として有用である。すなわち、小当り発展を搭載した遊技機が、(1)図柄変動演出として擬似連演出を実行する構成(第1実施例)、(2)小当り遊技中の演出として右打ち誘導演出(および利益示唆演出)を実行する構成(第2実施例)、(3)小当り発展に伴う特別遊技中の演出として利益報知演出を実行する構成(第3実施例)のうち少なくとも2つを備えることにより、小当りに関する好適な演出を実現できることは当業者には理解されるところである。

【0328】

請求項に記載の各構成要件が果たすべき機能は、実施例および変形例において示された各構成要素の単体もしくはそれらの連携によって実現されることも当業者には理解されるところである。

【0329】

第1実施例とその変形例は以下のように表現できる。

[態様1-1]

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、

前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、

前記当否判定の結果が小当りとなることを示す図柄が停止表示された場合、前記大入賞口が開放される入球可能期間を含む小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、

前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記始動口への入球容易性が通常状態より高い状態である入球容易状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、

演出的な内容が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出的な内容を決定する演出決定手段と、

を備え、

前記始動口は、遊技球の入球が相対的に困難な状態から容易な状態へ変化するように開放可能な拡開機構を有し、

前記特定遊技制御手段は、前記図柄の停止態様に応じて、前記特別遊技の終了後に前記拡開機構が開放される入球容易状態へ移行させ、

前記演出決定手段は、前記当否判定の結果に応じて、1回の図柄変動において当該図柄変動が一時停止したように見せる仮停止を1回以上表示することにより擬似的に複数回の図柄変動が実行されたように見せる擬似連続変動を前記演出的な内容として決定し、

前記擬似連続変動は、小当りに関連して遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち少

10

20

30

40

50

なくとも1つの利益の有無を擬似的な連続変動の回数によって示唆するとともに、前記複数種類の利益のうち少なくとも1つの利益の有無を前記仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆するように定められた弾球遊技機。

【0330】

[態様1-2]

前記擬似連続変動は、前記複数種類の利益のうち第1の利益の有無を前記擬似的な連続変動の回数によって示唆し、前記複数種類の利益のうち前記第1の利益とは異なる第2の利益の有無を前記仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆するように定められた態様1-1に記載の弾球遊技機。

【0331】

[態様1-3]

所定個数を上限に前記抽選値をその当否判定に対応する図柄の変動表示開始まで保留する保留制御手段をさらに備え、

前記当否判定手段は、前記始動口への入球があったときその入球に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらずその入球に対応する抽選値に関する情報を前記演出決定手段へ通知し、

前記擬似連続変動は、前記小当りの発生を契機とする特別遊技の終了後に前記入球容易状態へ移行されるか否かを前記擬似的な連続変動の回数によって示唆し、前記特別遊技の終了後に再度小当りが発生するか否かを前記仮停止時における所定の演出要素の表示態様によって示唆するように定められた態様1-3に記載の弾球遊技機。

【0332】

第2実施例とその変形例は以下のように表現できる。

[態様2-1]

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、

前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、

前記当否判定の結果が小当たりとなることを示す図柄が停止表示された場合、その図柄停止後に所定の小当り遊技演出が実行される演出実行期間と、前記演出実行期間後に前記大入賞口が開放される入球可能期間とを含む小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、

前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

演出的な内容が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出的な内容を決定する演出決定手段と、

を備え、

前記大入賞口は、相対的に強い強度で発射された遊技球が入球容易な位置に設けられ、

前記小当り遊技の前記入球可能期間は、第1入球可能期間と、前記第1入球可能期間後の第2入球可能期間を含み、前記第1入球可能期間と前記第2入球可能期間の間に前記大入賞口が入球困難な状態へ作動される閉鎖期間が設けられ、

前記演出決定手段は、前記小当り遊技の前記演出実行期間における演出的な内容として、遊技球を相対的に強い強度で発射するように促す内容を決定し、前記小当り遊技の前記閉鎖期間における演出的な内容としても、遊技球を相対的に強い強度で発射するように促す内容を決定する弾球遊技機。

【0333】

[態様2-2]

前記始動口への入球容易性が通常状態より高い状態である入球容易状態への移行を制御

10

20

30

40

50

する特定遊技制御手段をさらに備え、

前記始動口は、遊技球の入球が相対的に困難な状態から容易な状態へ変化するように開放可能な拡開機構を有し、

前記特定遊技制御手段は、前記図柄の停止態様に応じて、前記特別遊技の終了後に前記拡開機構が開放される入球容易状態へ移行させ、

前記演出決定手段は、前記小当り遊技の前記演出実行期間における演出的な内容として、前記小当り後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち第1の利益の有無をさらに示唆する内容を決定し、前記小当り遊技の前記閉鎖期間における演出的な内容として、前記複数種類の利益のうち前記第1の利益とは異なる第2の利益の有無をさらに示唆する内容を決定する態様2-1に記載の弾球遊技機。

10

【0334】

[態様2-3]

所定個数を上限に前記抽選値をその当否判定に対応する図柄の変動表示開始まで保留する保留制御手段をさらに備え、

前記当否判定手段は、前記始動口への入球があったときその入球に対応する図柄変動表示が直ちに開始されるか否かにかかわらずその入球に対応する抽選値に関する情報を前記演出決定手段へ通知し、

前記演出決定手段は、前記小当り遊技の前記演出実行期間における演出的な内容として、前記小当りの発生を契機とする特別遊技終了後に前記入球容易状態へ移行されるか否かを示唆する内容を決定し、前記小当り遊技の前記閉鎖期間における演出的な内容として、前記通知された抽選値に関する情報に基づいて、前記小当りの発生を契機とした特別遊技終了後に再度小当りが発生するか否かを示唆する内容を決定する態様2-2に記載の弾球遊技機。

20

【0335】

[態様2-4]

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、

前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、

30

前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、

前記当否判定の結果が小当りとなることを示す図柄が停止表示された場合、その図柄停止後に所定の小当り遊技演出が実行される演出実行期間と、前記演出実行期間後に前記大入賞口が開放される入球可能期間とを含む小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、

前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

演出的な内容が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出的な内容を決定する演出決定手段と、

40

前記始動口への入球容易性が通常状態より高い状態である入球容易状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、

を備え、

前記始動口は、遊技球の入球が相対的に困難な状態から容易な状態へ変化するように開放可能な拡開機構を有し、

前記特定遊技制御手段は、前記図柄の停止態様に応じて、前記特別遊技の終了後に前記拡開機構が開放される入球容易状態へ移行させ、

前記小当り遊技の前記入球可能期間は、第1入球可能期間と、前記第1入球可能期間後の第2入球可能期間を含み、前記第1入球可能期間と前記第2入球可能期間の間に前記大入賞口が入球困難な状態へ作動される閉鎖期間が設けられ、

50

前記演出決定手段は、前記小当り遊技の前記演出実行期間における演出的な内容として、前記小当り後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち第1の利益の有無を示唆する内容を決定し、前記小当り遊技の前記閉鎖期間における演出的な内容として、前記複数種類の利益のうち前記第1の利益とは異なる第2の利益の有無を示唆する内容を決定する弾球遊技機。

【0336】

第3実施例とその変形例は以下のように表現できる。

[態様3-1]

遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、
前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

10

前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、

前記当否判定の結果が小当りとなることを示す図柄が停止表示された場合、前記大入賞口が開放される入球可能期間を含む小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、

前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

20

前記始動口への入球容易性が通常状態より高い状態である入球容易状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、

演出的な内容が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出的な内容を決定する演出決定手段と、

を備え、

前記始動口は、遊技球の入球が相対的に困難な状態から容易な状態へ変化するように開放可能な拡開機構を有し、

前記特定遊技制御手段は、前記図柄の停止態様に応じて、前記特別遊技の終了後に前記拡開機構が開放される入球容易状態へ移行させ、

前記演出決定手段は、

30

前記小当り遊技中に、当該小当りを契機とする特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益の有無を示唆する演出を実行させ、

前記小当りを契機とする特別遊技中に、当該特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益の有無を確定的に報知する報知演出を実行させ、当該利益の有無に応じて、前記特別遊技において予め定められた複数の演出タイミングのうちいずれかで前記報知演出を実行させる弾球遊技機。

【0337】

[態様3-2]

前記演出決定手段は、前記小当りを契機とする特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益が相対的に小さい場合、利益が相対的に大きい場合よりも早い演出タイミングで前記報知演出を実行させる態様3-1に記載の弾球遊技機。

40

【0338】

[態様3-3]

前記演出決定手段は、前記小当りを契機とする特別遊技における演出的な内容として、当該特別遊技の終了後に遊技者へ付与される利益の有無に応じて、互いに外観が異なる複数種類の演出のうちいずれかを決定する態様3-1または態様3-2に記載の弾球遊技機。

【0339】

[態様3-4]

遊技領域が形成された遊技盤と、

50

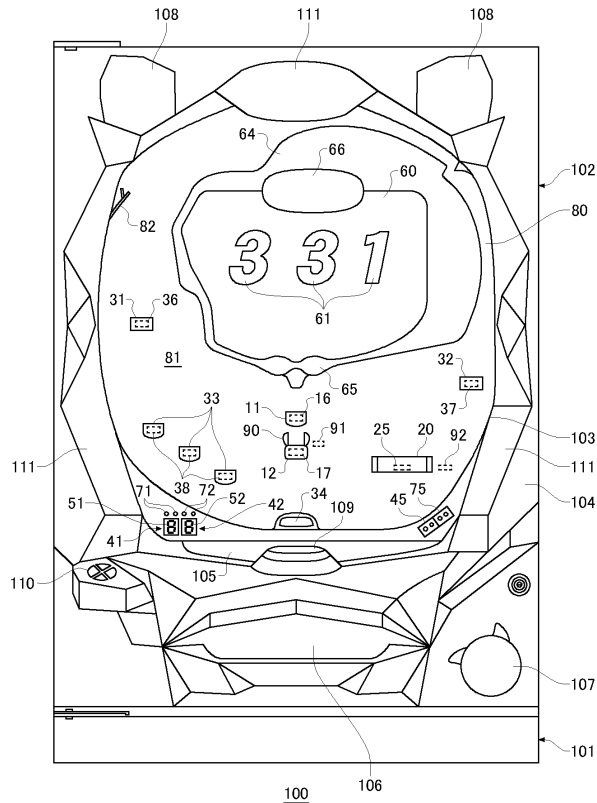
前記遊技領域の所定位置に設けられる始動口と、
 前記始動口への入球を契機として取得した抽選値に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、
 前記当否判定の結果を示すための図柄が変動表示される図柄表示装置と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放され、遊技球の入球が遊技者への利益付与の契機となる大入賞口と、
 前記当否判定の結果が小当たりとなることを示す図柄が停止表示された場合、その図柄停止後に所定の小当り遊技演出が実行される演出実行期間と、前記演出実行期間後に前記大入賞口が開放される入球可能期間とを含む小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、
 前記入球可能期間において前記大入賞口内に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
 演出的な内容が表示される演出表示装置と、
 前記演出表示装置に表示させる演出的な内容を決定する演出決定手段と、
 前記始動口への入球容易性が通常状態より高い状態である入球容易状態への移行を制御する特定遊技制御手段と、
 を備え、
 前記始動口は、遊技球の入球が相対的に困難な状態から容易な状態へ変化するように開放可能な拡開機構を有し、
 前記特定遊技制御手段は、前記図柄の停止態様に応じて、前記特別遊技の終了後に前記拡開機構が開放される入球容易状態へ移行させ、
 前記小当り遊技の前記入球可能期間は、第1入球可能期間と、前記第1入球可能期間後の第2入球可能期間と、前記第1入球可能期間と前記第2入球可能期間の間に前記大入賞口が入球困難な状態へ作動される閉鎖期間とを含み、
 前記演出決定手段は、前記小当り遊技の前記演出実行期間における演出的な内容として、前記小当り後に遊技者へ付与されうる複数種類の利益のうち第1の利益の有無を示唆する内容を決定し、前記小当り遊技の前記閉鎖期間における演出的な内容として、前記複数種類の利益のうち前記第1の利益とは異なる第2の利益の有無を示唆する内容を決定し、
 前記演出決定手段は、前記小当り遊技において前記大入賞口内部の特定領域を遊技球が通過したタイミングに応じて、前記特別遊技で予め定められた複数の演出タイミングのいずれかで前記報知演出を実行させる弾球遊技機。

【符号の説明】

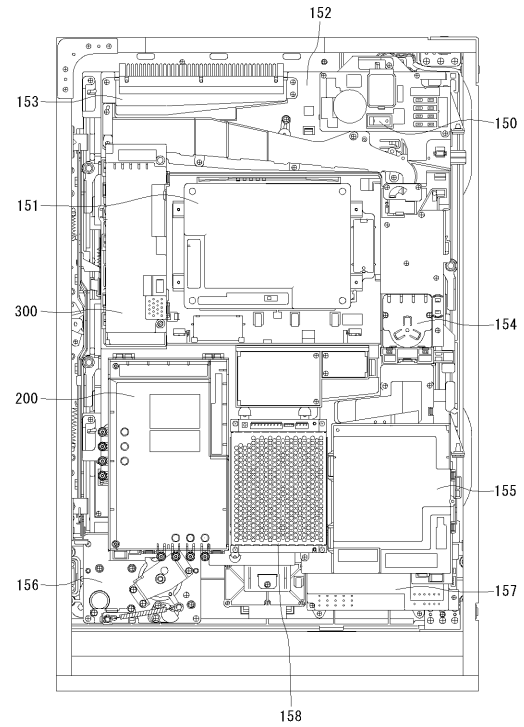
【0340】

60	演出表示装置、	100	ぱちんこ遊技機、	221	第1当否判定手段、	2
22	第2当否判定手段、	240	保留制御手段、	260	特別遊技制御手段、	2
70	特定遊技制御手段、	303	演出決定手段、	305	演出表示制御手段。	

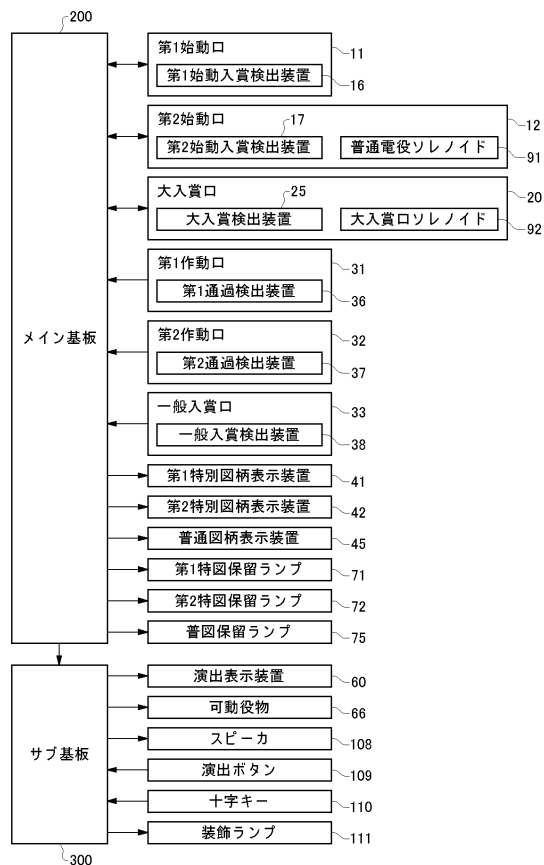
【 図 1 】



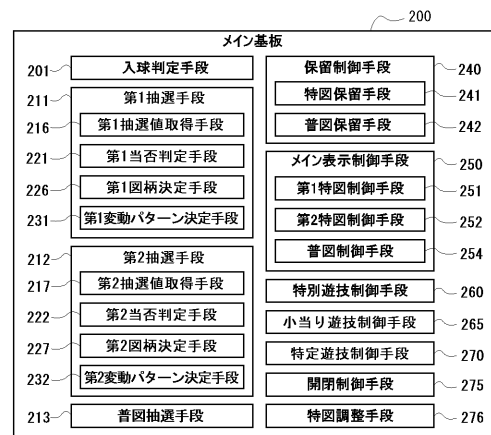
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【図 5】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～ 299	通常時確変時大当り	通常時確変時大当り
300 ～ 2999	確変時大当り	確変時大当り
3000 ～ 56499	外れ	外れ
56500 ～ 63999	小当り	外れ
64000 ～ 65535	小当り	小当り

【図 6】

(a)

当否抽選値	第1の抽選用当否範囲
0 ～ 299	1
300 ～ 2999	2
3000 ～ 56499	3
56500 ～ 65535	4

(b)

当否抽選値	第2の抽選用当否範囲
0 ～ 299	1
300 ～ 2999	2
3000 ～ 63999	3
64000 ～ 65535	4

【図 7】

(a)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～99	0	0
100～144	1	0
145～149	1	1
150～189	2	2
190～229	3	3
230～255	4	4

(b)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～255	10	10

(c)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0～49	5	5
50～99	6	6
100～149	7	7
150～199	8	8
200～255	9	9

【図 8】

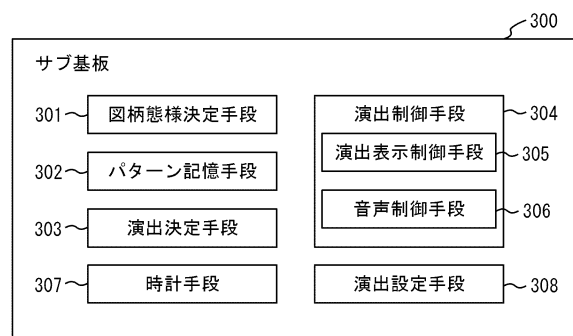
(a)

当否結果	パターン抽選値	パターン範囲	変動パターン
外れ	0～4	0	スーパー1
	5～9	1	スーパー2
	10～19	2	ノーマル1
	20～29	3	ノーマル2
	30～255	4	リーチなし外れ
4R大当り 16R大当り	0～123	5	スーパー1
	124～248	6	スーパー2
	249～252	7	ノーマル1
	253～255	8	ノーマル2
2R大当り 小当り	0～122	9	スーパー3
	123～255	10	ノーマル3

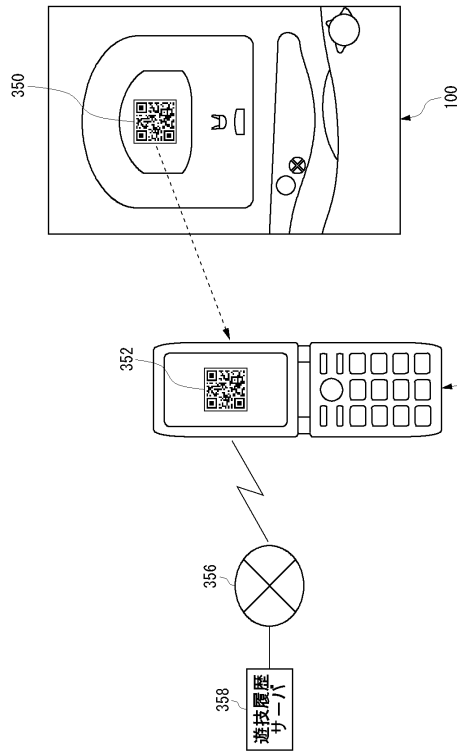
(b)

当否結果	パターン抽選値	パターン範囲	変動パターン
外れ	0～4	0	時短用スーパー1
	5～9	1	時短用スーパー2
	10～19	2	時短用ノーマル1
	20～29	3	時短用ノーマル2
	30～255	4	リーチなし外れ短縮
4R大当り 16R大当り	0～123	5	時短用スーパー1
	124～248	6	時短用スーパー2
	249～252	7	時短用ノーマル1
	253～255	8	時短用ノーマル2
2R大当り 小当り	0～122	9	時短用スーパー3
	123～255	10	時短用ノーマル3

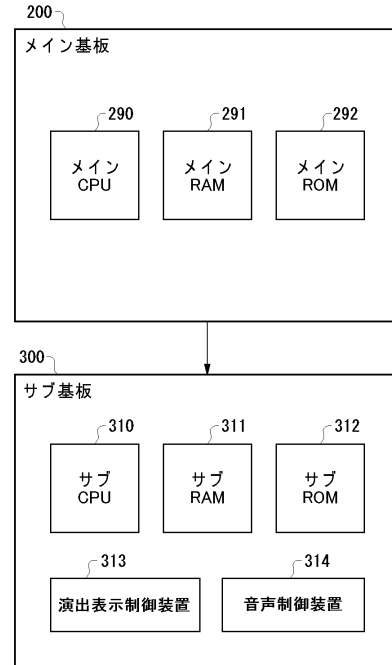
【図 9】



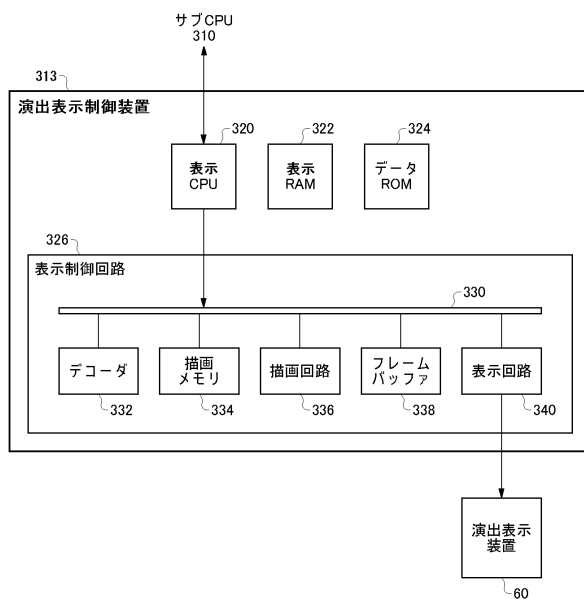
【図 10】



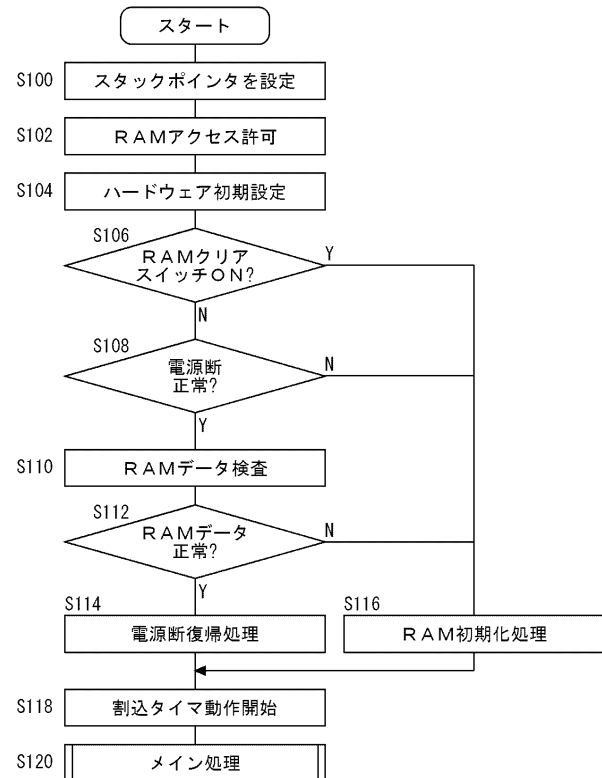
【図 11】



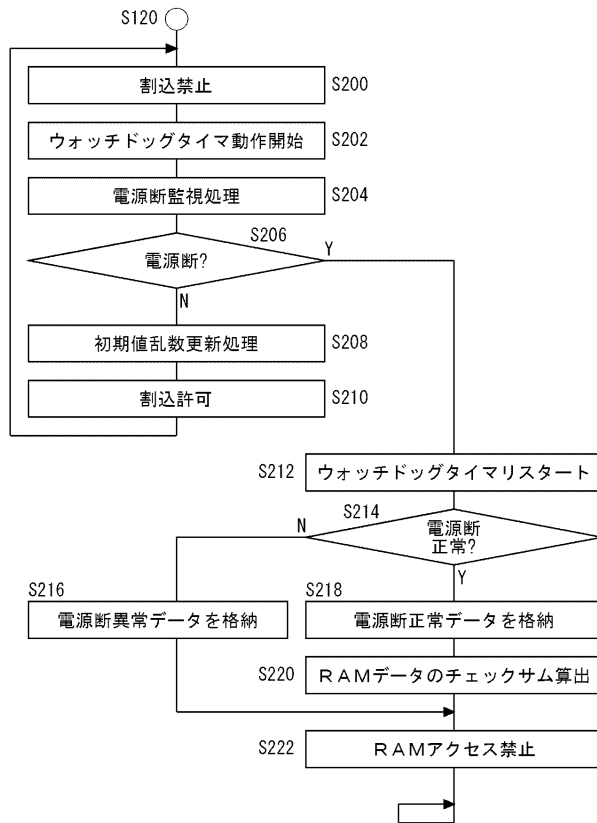
【図 12】



【図 13】



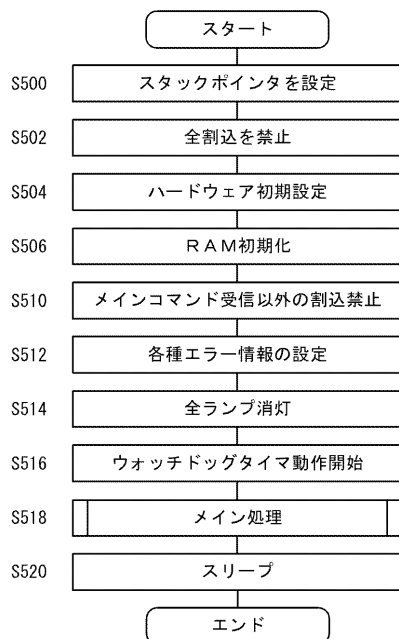
【図 14】



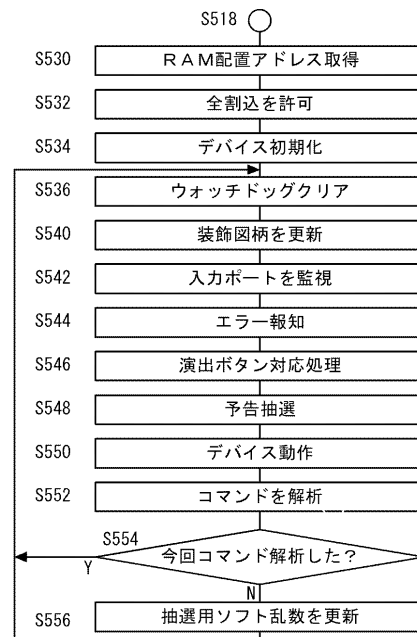
【図 15】



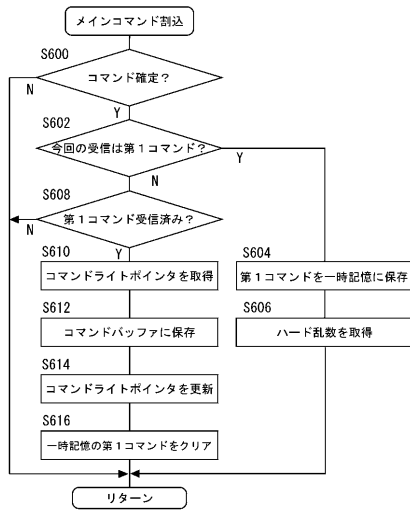
【図 16】



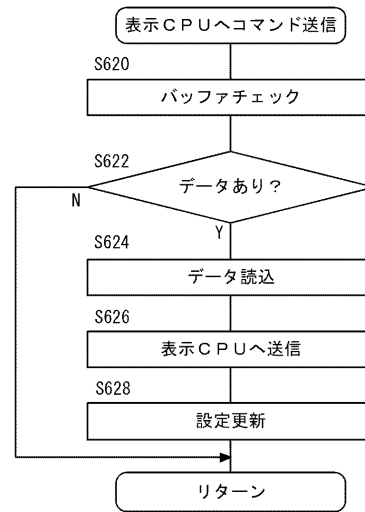
【図 17】



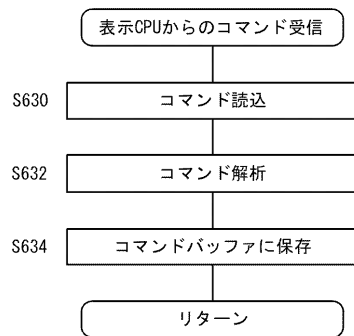
【図 18】



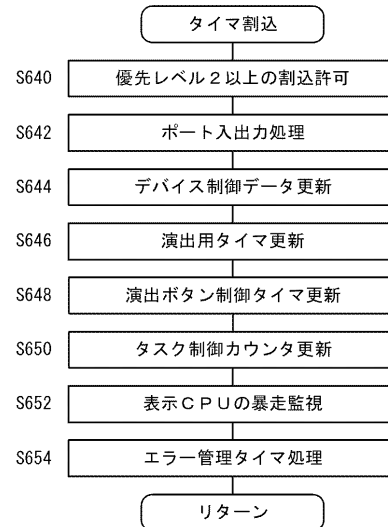
【図 19】



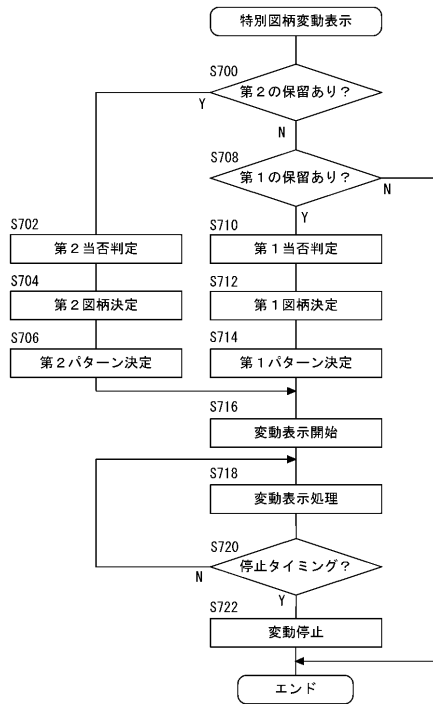
【図 20】



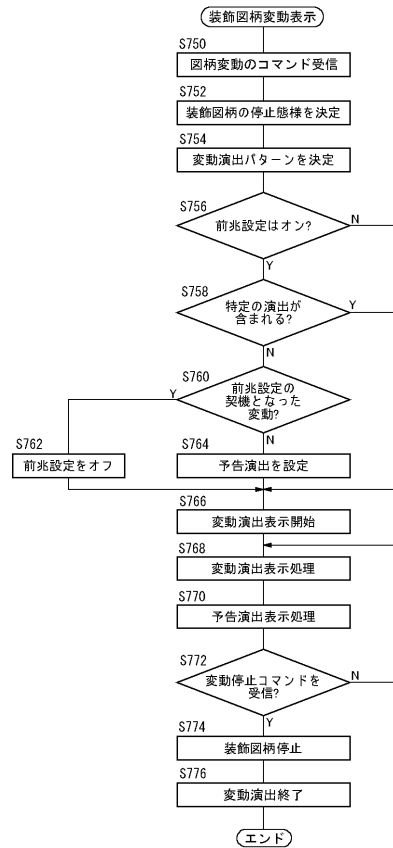
【図 21】



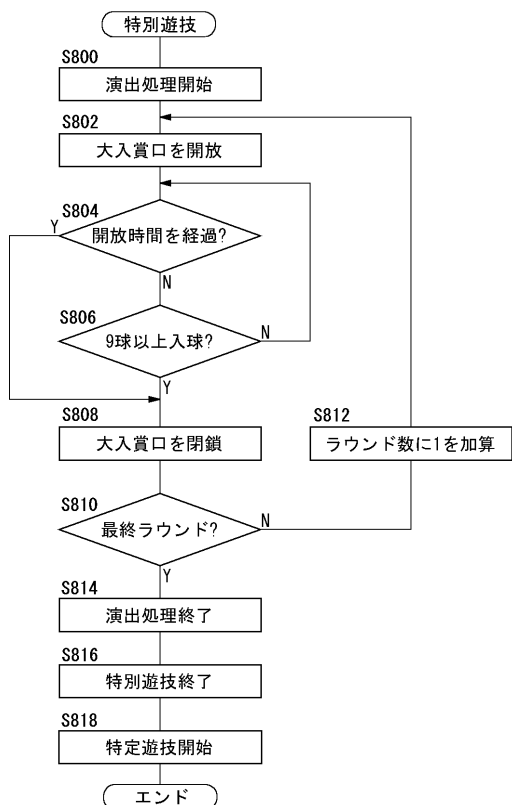
【図 22】



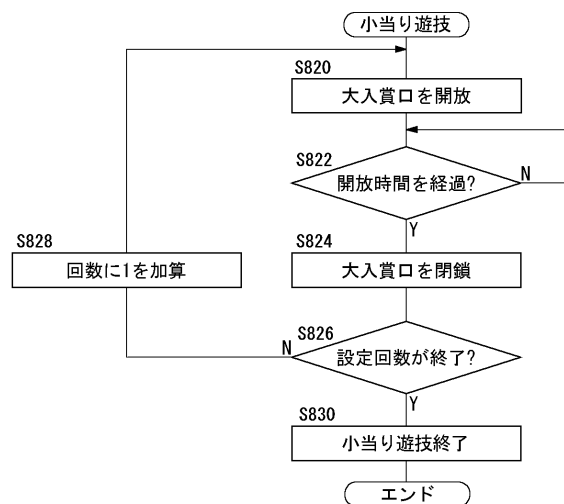
【図 23】



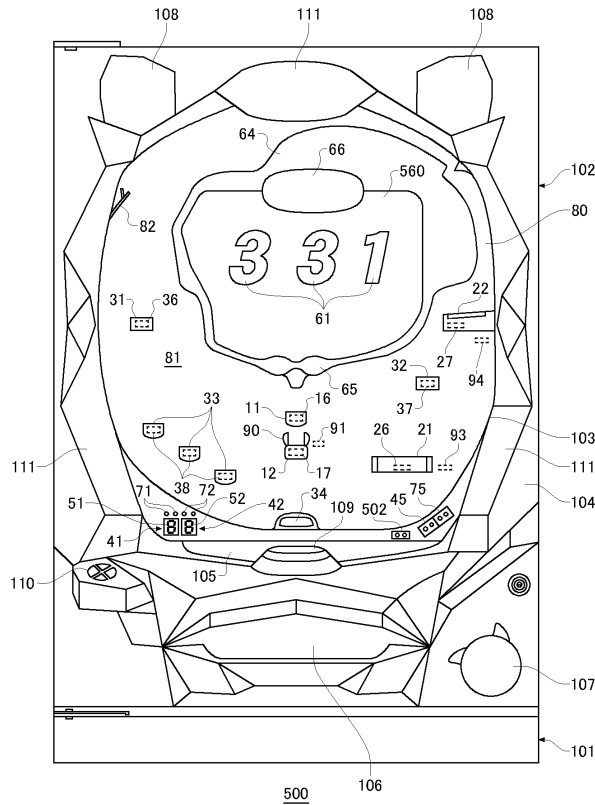
【図 24】



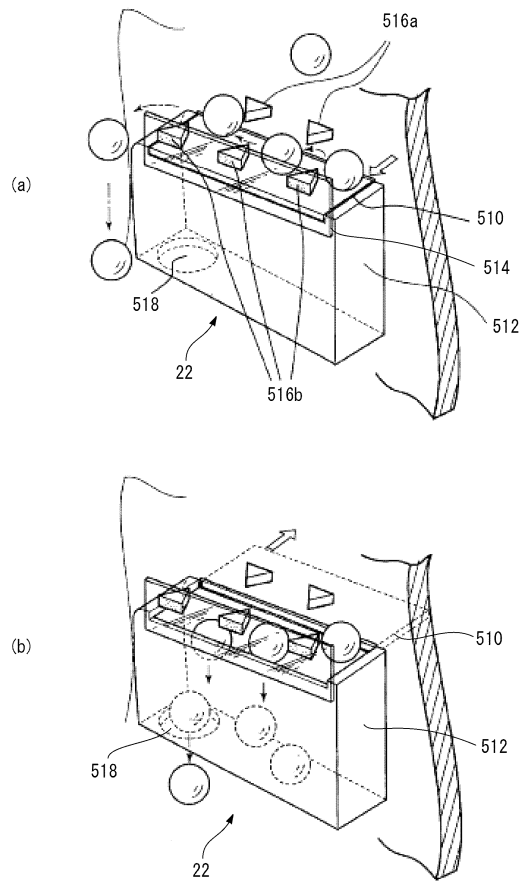
【図 25】



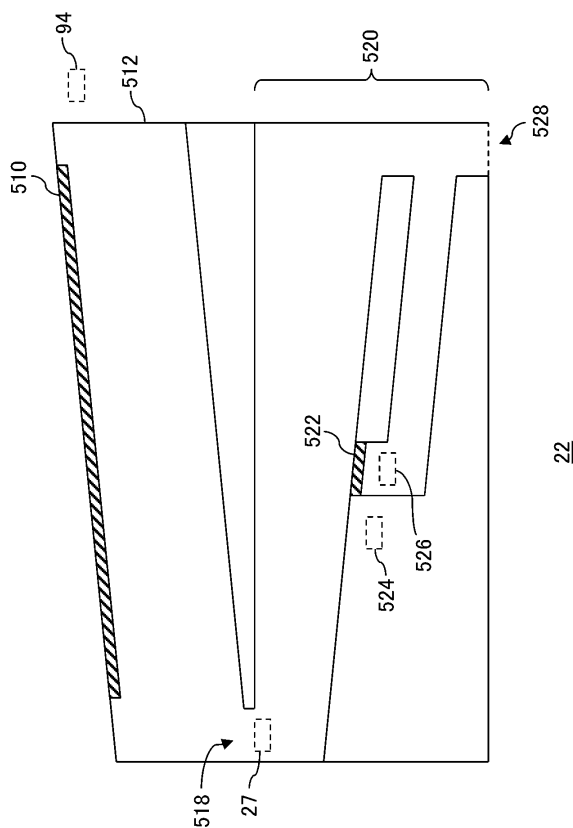
【図26】



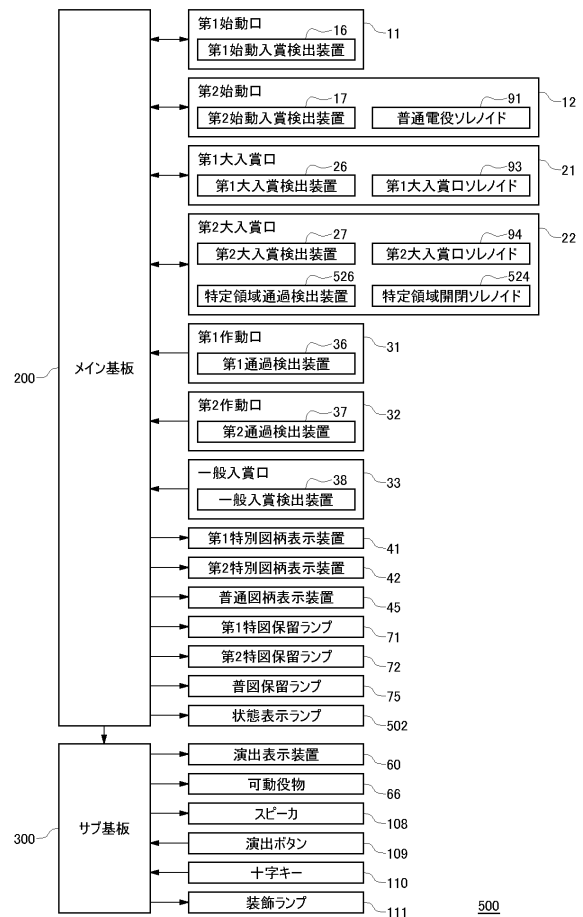
【図27】



【図28】



【図29】



【図 3 0】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～ 204	大当り	大当り
205 ～ 45875	外れ	外れ
45876 ～ 65404	外れ	小当り
65405 ～ 65535	小当り	小当り

【図 3 1】

(a)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～ 127	0	0
128 ～ 255	1	1

(b)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～ 255	10	10

(c)

図柄抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ～ 50	5	5
51 ～ 101	6	6
102 ～ 178	7	7
179 ～ 255	8	8

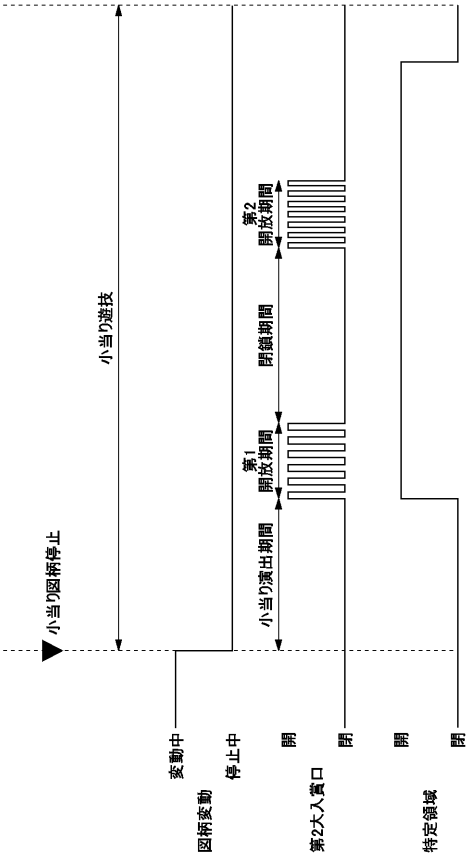
【図 3 2】

	小当り有無	時短付与有無	擬似連回数	エフェクト 連続回数
第1擬似連演出	○	○	6	3
第2擬似連演出	○	×	5	2
第3擬似連演出	×	×	4	1

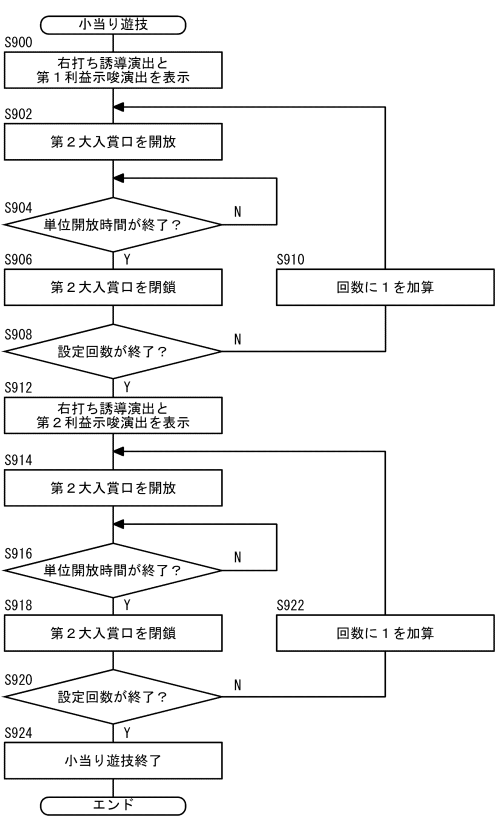
【図 3 3】

	小当り有無	時短付与有無	小当り保留有無	擬似連回数	エフェクト 連続回数
第1擬似連演出	○	○	○	10	5
第2擬似連演出	○	○	×	9	4
第3擬似連演出	○	×	○	8	5
第4擬似連演出	○	×	×	8	4
第5擬似連演出	○	×	×	5	0
第6擬似連演出	×	×	×	4	3
第7擬似連演出	×	×	×	4	0

【図 3 4】



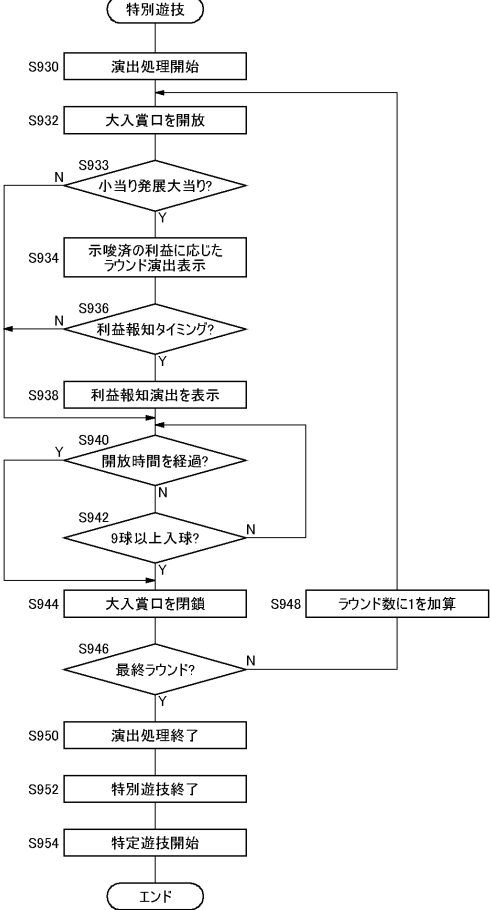
【図 3 5】



【図 3 6】

時短付与有無	小当り保留有無	利益示唆演出の内容	ラウンド演出の内容	利益報知演出のタイミング
○	○	Aキャラクタ	バトル演出	特別遊技の最終ラウンド
×	○	Bキャラクタ	チャレンジ演出	特別遊技の中盤ラウンド
○	×	Bキャラクタ	チャレンジ演出	特別遊技の中盤ラウンド
×	×	Cキャラクタ	楽曲選択演出	特別遊技の最終ラウンド

【図 3 7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-131844(JP,A)
特開2013-70778(JP,A)
特開2011-92360(JP,A)
特許第6683930(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02