(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7356712号
(P7356712)

(45)発行日　令和5年10月5日(2023.10.5)

(24)登録日　令和5年9月27日(2023.9.27)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全25頁）

(21)出願番号　特願2020-20371(P2020-20371)
(22)出願日　令和2年2月10日(2020.2.10)
(65)公開番号　特開2021-122694(P2021-122694A)
(43)公開日　令和3年8月30日(2021.8.30)
審査請求日　令和5年1月23日(2023.1.23)

(73)特許権者　395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地
(74)代理人　110000578
名古屋国際弁理士法人
(72)発明者　海野 達也
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地 株式会社高尾内
(72)発明者　中谷 竜二
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地 株式会社高尾内
(72)発明者　水野 嘉中
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地 株式会社高尾内

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】
特定領域が設けられた大入賞口を有する弾球遊技機であって、
始動口への入球に起因して抽選を行う抽選手段と、
前記抽選で当選したことに起因して前記大入賞口を開放する小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、
前記小当り遊技において、前記特定領域へ遊技球が進入することにより大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、
遊技球の前記特定領域への進入に応じて第１入球音を出力する出力手段と、
を備え、
前記出力手段は、
前記小当り遊技において、遊技球の前記大入賞口への進入に応じて、前記第１入球音よりも小さい第２入球音を出力し、
前記大当り遊技では、遊技球の前記大入賞口への進入に応じて、前記第１入球音よりも小さい第３入球音を出力すること、
を特徴とする弾球遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】
【０００２】
第１大入賞口と、確変口が設けられた第２大入賞口とを備え、大当り遊技中、各ラウンドにて第１及び第２大入賞口のうちの一方を開放すると共に、第２大入賞口が開放される特定ラウンドにて確変口に遊技球が進入（以後、Ｖ入賞）すると、大当り遊技後に確変状態に移行するパチンコ機が知られている（例えば、特許文献１）。この他にも、確変口を備える１つの大入賞口を有すると共に、確変口への遊技球の進入が可能となる特定ラウンドを設け、大当り遊技における特定ラウンドにてＶ入賞が生じると、大当り遊技後に確変状態に移行するパチンコ機も知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－１５７０１７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
また、一般的に、大当り遊技中には、画像や音声を介して行われる演出により、Ｖ入賞が生じた旨が示される。しかしながら、近年では演出が複雑化、多様化しており、演出により様々な画像や音声が出力される。このため、遊技者は、大当り遊技中におけるＶ入賞を把握できず、大当り遊技後に確変状態に移行することに気付かない恐れがある。
本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、特典が付与されることを遊技者が把握し易くすることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記課題に鑑みてなされた請求項１に係る発明は、特定領域が設けられた大入賞口を有する弾球遊技機であって、
始動口への入球に起因して抽選を行う抽選手段と、
前記抽選で当選したことに起因して前記大入賞口を開放する小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、
前記小当り遊技において、前記特定領域へ遊技球が進入することにより大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、
遊技球の前記特定領域への進入に応じて第１入球音を出力する出力手段と、
を備え、
前記出力手段は、
前記小当り遊技において、遊技球の前記大入賞口への進入に応じて、前記第１入球音よりも小さい第２入球音を出力し、
前記大当り遊技では、遊技球の前記大入賞口への進入に応じて、前記第１入球音よりも小さい第３入球音を出力する。
【０００６】
上記構成によれば、特定期間において、遊技球が特定領域に進入した場合には、該進入に応じて第１入球音が出力され、遊技球が入賞口に進入した場合には、該進入に応じて音声が出力されないか、又は、該進入に応じて、第１入球音よりも小さい第２入球音が出力される。つまり、遊技球が特定領域に進入した場合には、遊技球が入賞口に進入したときに比べてより目立つ態様で第１入球音が出力される。このため、遊技者は、特定期間に遊技球が特定領域に進入したことに気付き易くなり、特典が付与されることを把握し易くなる。
【０００７】
なお、弾球遊技機は、始動口への入球に起因して抽選を行う抽選手段と、抽選で当選したことに起因して行われる大当り遊技におけるいずれかのラウンドで開放される少なくとも１つの大入賞口と、をさらに備えても良い。そして、入賞口は、いずれか１つの大入賞

口として構成されており、ラウンドの１つとして、特定期間として構成された特定ラウンドが設けられており、付与手段は、特定ラウンドにおいて、遊技球が特定領域に進入すると、前記特典を付与しても良い。また、出力手段は、特定ラウンドにおいて、遊技球の特定領域への進入に応じて第１入球音を出力すると共に、遊技球の入賞口への進入に応じて音声を出力しないか、又は、該進入に応じて第１入球音よりも小さい第２入球音を出力しても良い。

【０００８】

上記構成によれば、遊技者は、大当り遊技における特定ラウンド中、遊技球が特定領域に進入したことに気付き易くなり、大当り遊技後に特典が付与されることを把握し易くなる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】パチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】遊技盤に設けられた確変決定装置の正面図である。
【図４】パチンコ機の裏面図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】当り図柄について説明するための表である。
【図７】メインルーチンについてのフローチャートである。
【図８】始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。
【図９】当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１０】当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１１】当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１２】当否判定処理についてのフローチャートである。
【図１３】大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１４】大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１５】大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１６】大当り遊技処理についてのフローチャートである。
【図１７】大当り遊技中の演出画面の説明図である。
【図１８】入球音出力処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

［第１実施形態］

［構成の説明］

（１）全体の構成について

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

【００１１】

前枠５２の上部の左右両側にはスピーカ６６が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠５２には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ６５のほか、遊技の異常を報知するＬＥＤが設けられている。

前枠５２の下部には、上皿５５と下皿６３とが一体に形成されている。また、下皿６３の右側には発射ハンドル６４が設けられており、該発射ハンドル６４を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿５５から供給された遊技球が遊技盤１に向けて発射

される。
【００１２】
下皿６３は、上皿５５から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿６３に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿５５の中央には、遊技ボタン６７が設けられている。
本パチンコ機５０は、いわゆるＣＲ機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）５６が付属されていると共に、上皿５５の右側には球貸ボタン５７，精算ボタン５８，精算表示装置５９が設けられている。
【００１３】
なお、図１の４９は、前枠５２及び前記内枠を外枠５１にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠４９に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠５２が開放される。
また、図２に示すように、遊技盤１には、外レール２ａと内レール２ｂとによって囲まれた略円形の遊技領域３が形成されている。遊技領域３には、その中央部にセンターケース５が装着され、センターケース５に向かって右横には、普通図柄作動ゲート２２が設置されている。普通図柄作動ゲート２２を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定（普通図柄抽選）が行われる。
【００１４】
センターケース５の直下には、遊技球の入球に起因して第１特別図柄（第１特図或いは特図１とも記載）の変動表示を伴う大当り抽選（当否判定）が行われる第１始動口１１が設置されている。また、センターケース５の右横であって、普通図柄作動ゲート２２の直下には、遊技球の入球に起因して第２特別図柄（第２特図或いは特図２とも記載）の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第２始動口１２が設置されている。
【００１５】
第１始動口１１は、左打ち（センターケース５の左側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（左打ち領域）に配置されていると共に、第２始動口１２は、右打ち（センターケース５の右側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（右打ち領域）に配置されている。
このため、左打ちを行うことで第１始動口１１を狙い打つことができると共に、右打ちを行うことで第２始動口１２を狙い打つことができる。
【００１６】
なお、第１，第２始動口１１，１２の配置は、これに限定されることはなく、例えば、第１，第２始動口１１，１２を上下に並べてセンターケース５の下方に配置しても良いし、第１始動口１１を右打ち領域に、第２始動口１２を左打ち領域に配置しても良い。
第１始動口１１は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第２始動口１２は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、閉鎖時であっても、稀に入球可能な構成としても良い。
【００１７】
第１始動口１１に遊技球が入球すると、第１特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第１保留記憶として記憶されると共に、第２始動口１２に遊技球が入球すると、第２特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第２保留記憶として記憶される。
普通電動役物として構成された第２始動口１２は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。
【００１８】
また、センターケース５の下方においては、第１始動口１１の右側であって、第２始動口１２の下方には、特別電動役物からなる大入賞口２０が設けられている。大入賞口２０は、右打ちされた遊技球が主に入球する位置に配されている。無論、大入賞口２０の配置は、これに限定されることはなく、例えば、左打ち領域に大入賞口２０を配置しても良い。
【００１９】
また、大入賞口２０の下側には、大当り遊技（換言すれば、特別遊技）中に大入賞口２

０に入球した遊技球が誘導され、大当り遊技終了後に確変状態（大当り抽選で当る確率が高確率となる状態）となることを決定するための確変決定装置１３が配置されている。なお、確変決定装置１３の詳細については、後述する。

遊技盤１における向かって左側の領域には、複数（例えば、７個程度）のＬＥＤを備える第１特図表示装置９及び第２特図表示装置１０と、４個のＬＥＤからなる第１特図保留数表示装置２３及び第２特図保留数表示装置２４が設置されている。また、遊技盤１における向かって右下の領域には、２個のＬＥＤからなる普通図柄表示装置７と、４個のＬＥＤからなる普図保留数表示装置８が設置されている。

【００２０】

第１特図表示装置９では特図１が、第２特図表示装置１０では特図２が表示されるが、第１，第２特図表示装置９，１０は、これらの特図を表示する際の各ＬＥＤの点灯パターンを変則的なものとすることで、遊技者が特図の判別を不可能或いは困難とする。なお、第１，第２特図表示装置９，１０を構成するＬＥＤの並びを変則的なものとすることで、遊技者が表示された特図を判別することを不可能或いは困難としても良い。

【００２１】

図２に示す遊技盤１のセンターケース５には、中央に演出図柄表示装置６（全体の図示は省略）のＬＣＤパネルが配設され、ＬＣＤパネルの演出画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第１，第２特図に対応する大当り抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。

また、センターケース５には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。

【００２２】

また、センターケース５の下方であって、第１始動口１１の左方には、一般入賞口２５～２７が配置されている。

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

次に、確変決定装置１３の構成について説明する。

【００２３】

図３に記載されているように、確変決定装置１３は、大入賞口２０に入球した遊技球が排出される排出口１３ａと、確変状態への移行を決定するための特定領域１５と、特定領域１５を閉鎖或いは開放するシャッター１４を備える。

既に述べたように、大当り遊技中に大入賞口２０に入球した遊技球は、排出口１３ａから排出される。特定領域１５が閉鎖されているときに排出口１３ａから遊技球が排出されると、該遊技球はシャッター１４によりはずれ口１３ｂに誘導される（図３（ａ）参照）。一方、特定領域１５が開放されているときに排出口１３ａから遊技球が排出されると、該遊技球は特定領域１５に入球し、大当り遊技が終了すると共に、大当り遊技後に確変状態となることが決定される（図３（ｂ）参照）。

【００２４】

また、図４に示すように、パチンコ機５０の裏側は、遊技盤１を脱着可能に取付ける内枠７０が外枠５１に収納された構成となっている。内枠７０は、前枠５２と同様、一方の側縁（図４に向かって右側）の上下位置が外枠５１に設けられたヒンジ５３に結合され、開閉可能に設置されている。内枠７０には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク７１，タンクレール７２，払出ユニット７３が設けられ、払出ユニット７３の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤１の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク７１に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿５５に払い出される。また、第１実施形態では、払出装置は、球貸ボタン５７の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【００２５】

また、パチンコ機５０の裏側には、主制御装置８０，払出制御装置８１，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３，発射制御装置，電源基板８５が設けられている。主制

御装置８０，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３は、遊技盤１に設けられ、払出制御装置８１，発射制御装置，電源基板８５は、内枠７０に設けられている。なお、図４では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置８１の奥側（遊技枠側）に配されている。

【００２６】

また、球タンク７１の右側には、外部接続端子板７８が設けられており、外部接続端子板７８により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

（２）電気的構成について

次に、パチンコ機５０の電気的構成について説明する。このパチンコ機５０は、図５のブロック図に示すとおり、主制御装置８０を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置８０，払出制御装置８１，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３のいずれもＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ，入力ポート，出力ポート等を備えている。また、発射制御装置８４，電源基板にはＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭは設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置８４等にＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ等を設けてもよい。

【００２７】

主制御装置８０には、第１始動口１１に入球した遊技球を検出する第１始動口ＳＷ１１ａ、第２始動口１２に入球した遊技球を検出する第２始動口ＳＷ１２ａ、普通図柄作動ゲート２２に進入した遊技球を検出する普通図柄作動ＳＷ２２ａ、一般入賞口２５～２７に入球した遊技球を検出する一般入賞口ＳＷ２５ａ等からの検出信号が入力される。

また、このほかにも、大入賞口２０に入球した遊技球を計数するためのカウントＳＷ２０ａ、確変決定装置１３に設けられた特定領域１５に入球した遊技球を検出する確変ＳＷ１５ａからの検出信号が入力される。

【００２８】

主制御装置８０は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置８１及びサブ統合制御装置８３に出力する。

また、主制御装置８０は、図柄表示装置中継端子板９０を介して接続されている第１特図表示装置９，第２特図表示装置１０，第１特図保留数表示装置２３，第２特図保留数表示装置２４，普通図柄表示装置７，普図保留数表示装置８の表示を制御する。

【００２９】

さらに、主制御装置８０は、大入賞口ソレノイド２０ｂを制御することで大入賞口２０の開閉を制御すると共に、普電役物ソレノイド１２ｂを制御することで第２始動口１２の開閉を制御する。また、シャッターソレノイド１４ａを制御することで、シャッター１４を制御し、確変決定装置１３に設けられた特定領域１５の開閉状態を切り替える。シャッター１４が開放状態である場合には、遊技球の特定領域１５への進入が可能となり、シャッター１４が閉鎖状態である場合には、遊技球の特定領域１５への進入が不可能となる。

【００３０】

主制御装置８０からの出力信号は試験信号端子にも出力されるほか、図柄変動や大当り等の管理用の信号が外部接続端子板７８に出力されてホールコンピュータ８７に送られる。

主制御装置８０と払出制御装置８１とは双方向通信が可能である。

払出制御装置８１は、主制御装置８０から送られてくるコマンドに応じて払出モータ３０を稼働させて賞球を払い出させる。第１実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出ＳＷ３１の検出信号は払出制御装置８１に入力され、払出制御装置８１で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置８０と払出制御装置８１に払出ＳＷ３１の検出信号が入力され、主制御装置８０と払出制御装置８１の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【００３１】

なお、払出制御装置８１は、ガラス枠閉鎖ＳＷ４５，内枠閉鎖ＳＷ４６，球切れＳＷ３３，払出ＳＷ３１，満杯ＳＷ３２からの信号が入力され、満杯ＳＷ３２により下皿６３が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れＳＷ３３により球タンク７１に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ３０を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯ＳＷ３２，球切れＳＷ３３も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置８１は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ３０の駆動を再開させる。

【００３２】

また、払出制御装置８１は、ＣＲユニット端子板３４を介してＣＲユニット５６と交信することで払出モータ３０を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出ＳＷ３１に検出され、検出信号は払出制御装置８１に入力される。また、ＣＲユニット端子板３４は、精算表示装置５９とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置５９には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン５７、精算を要求するための精算ボタン５８が設けられている。

【００３３】

また、払出制御装置８１は、外部接続端子板７８を介して賞球に関する情報、枠（内枠７０，前枠５２）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ８７に送信するほか、発射制御装置８４に対して発射停止信号を送信する。

なお、第１実施形態のパチンコ機５０は遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した賞球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【００３４】

発射制御装置８４は、発射モータ４０を制御して、遊技領域３に遊技球を発射させる。

なお、発射制御装置８４には、払出制御装置８１以外に、発射ハンドル６４からの回動量信号、タッチＳＷ３８からのタッチ信号、発射停止ＳＷ３９から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル６４を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル６４を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止ＳＷ３９を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置８４に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル６４を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【００３５】

サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から送信されてくるデータ及びコマンドを受信する。なお、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０に対しデータを送信しない。そして、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置８２に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

【００３６】

音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音ＬＳＩを作動させることによってスピーカ６６からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種ＬＥＤ、ランプ２８を制御する。

また、サブ統合制御装置８３には、遊技ボタン６７が接続されており、遊技者が遊技ボタン６７を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置８３に入力される。

【００３７】

サブ統合制御装置８３と演出図柄制御装置８２とは双方向通信が可能である。

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

【００３８】
［動作の説明］
（１）概要について
次に、第１実施形態におけるパチンコ機５０の動作について説明する。パチンコ機５０は、所謂ＳＴ機として構成されていると共に、確変機能及び開放延長機能が搭載されている。すなわち、パチンコ機５０では、大当り抽選にて大当りに当選すると大当り遊技が行われる。大当り遊技では、予め定められた総ラウンド数（一例として、４Ｒ又は１０Ｒ）にわたって大入賞口２０が開放される。そして、大当り遊技の終了後には、予め定められた回数（ＳＴ回数）の大当り抽選が行われるまでの間、開放延長機能、又は、開放延長機能及び確変機能を作動させることで、遊技者に特典が付与される。以後、該特典が付与される期間を、ＳＴとも記載する。
【００３９】
なお、確変機能とは、大当り抽選で当選する確率を上昇させる機能である。以後、確変機能が作動した遊技状態を、確変状態又は高確率状態と記載し、確変機能が作動していない遊技状態を、低確率状態とも記載する。一方、開放延長機能とは、普通図柄抽選の当選確率を上昇させる、普通図柄抽選で当選した際の第２始動口１２の開放時間を長くする、普通図柄抽選がなされた際の普通図柄表示装置７での変動表示時間を短くする等の方法により、第２始動口１２への入球を容易にする機能である。また、開放延長機能と共に作動し、特別図柄表示装置での変動表示時間を短くする時短機能も設けられている。以後、開放延長機能及び時短機能が作動した遊技状態を、電サポとも記載する。また、確変機能及び開放延長機能が作動していない遊技状態を、通常状態とも記載する。
【００４０】
ＳＴ中は電サポとなるため、第２始動口１２への入球が容易となる。このため、ＳＴ中は右打ちを行い、第２始動口１２への入球を狙う遊技が行われる。一方、電サポでない場合には、第２始動口１２への入球は困難となる。このため、ＳＴ中でない場合には、左打ちを行い、第１始動口１１への入球を狙う遊技が行われる。
また、パチンコ機５０では、大当りが発生した際に第１、第２特図表示装置９、１０に確定表示される特図（以後、当り図柄とも記載）として、複数の種類が設けられている。そして、図６（ａ）、（ｂ）に示すように、当り図柄に応じて、大当り遊技の総ラウンド数と、大当り遊技後に付与される特典の内容が定められる。具体的には、特図１の各当り図柄は、特１当り図柄１、２に区分されると共に、特図２の各当り図柄は、特２当り図柄１～３に区分される。なお、これらの区分の各々は、複数の種類の当り図柄を含んでいる。
【００４１】
そして、当り図柄が特１当り図柄２、又は、特２当り図柄２，３である大当りは、確変大当りとして構成されている。確変大当りに起因して行われる確変大当り遊技では、後述するＶ入賞が発生可能であり、Ｖ入賞が生じると、確変大当り遊技後のＳＴでは、確変機能及び開放延長機能が作動する。一方、確変大当り遊技にてＶ入賞が生じなかった場合には、大当り遊技後のＳＴでは、確変機能は作動しないが開放延長機能は作動する。
【００４２】
一方、当り図柄が特１当り図柄１、又は、特２当り図柄１である大当りは、通常大当りとして構成されている。通常大当りに起因して行われる通常大当り遊技では、実質的にＶ入賞は生じず、通常大当り遊技後のＳＴでは、確変機能は作動しないが開放延長機能が作動する。
また、ＳＴ回数は、特１当り図柄１，２，及び、特２当り図柄１～３の各区分に属するいずれの図柄が当り図柄であるかに応じて、２０回、５０回、１００回のうちのいずれかに設定される。
【００４３】
一方、確変大当り遊技では、一例として、第４Ｒが特定ラウンドとして構成されており、確変大当り遊技における第４Ｒは、大入賞口２０に入球した遊技球が、確変決定装置１３における特定領域１５に進入するＶ入賞が可能となっている。一方、確変大当り遊技に

おける第４Ｒ以外のラウンドと、通常大当り遊技における全ラウンドは、Ｖ入賞が実質的に不可能な通常ラウンドとして構成されている。

【００４４】

具体的には、特定ラウンド及び通常ラウンドでは、ラウンド開始時はシャッター１４が閉鎖状態となるが、大入賞口２０に１回目の入球が生じた後、短期間にわたりシャッター１４が開放状態となる。なお、この１回目の開放状態となった時には、シャッター１４の開放期間が短いため、大入賞口２０に入球した遊技球は実質的に特定領域１５に進入せず、Ｖ入賞は発生しない。

【００４５】

そして、通常ラウンドでは、１回目の開放状態となった後は、ラウンド終了までシャッター１４が閉鎖状態となる。一方、特定ラウンドでは、１回目の開放状態となった後、シャッター１４が閉鎖状態となり、その後、大入賞口２０に２回目の入球が生じると、ラウンドが終了するまでシャッター１４が開放状態となる。この２回目の開放状態となった時には、大入賞口２０に入球した遊技球は容易に特定領域１５に進入し、特定ラウンドでは、ほぼ確実にＶ入賞が発生する。そして、特定ラウンドにてＶ入賞が生じると、大当り遊技後のＳＴにて確変機能が作動するという特典が付与される。

【００４６】

なお、第１実施形態では、一例として、確変大当り遊技における第４Ｒが特定ラウンドとして構成されているが、確変大当り遊技における他のラウンドを特定ラウンドとしても良い。また、例えば、当り図柄の種類に応じて、特定ラウンドが決定されるようにしても良い。

（２）メインルーチンについて

まず、パチンコ機５０の主制御装置８０におけるメインルーチンについて、図７に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、２ｍｓ周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【００４７】

Ｓ１０では、主制御装置８０は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ１０：Ｙｅｓ）、Ｓ２０に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（Ｓ１０：Ｎｏ）、Ｓ１５に処理を移行する。

Ｓ１５では、主制御装置８０は、ＣＰＵやＩ／Ｏ等の初期設定を行い、Ｓ７０に処理を移行する。

【００４８】

一方、Ｓ１０で肯定判定が得られた場合には、主制御装置８０は、初期値乱数の更新（Ｓ２０），大当り決定用乱数の更新（Ｓ２５），大当り図柄決定用乱数の更新（Ｓ３０），当り決定用乱数の更新（Ｓ３５），リーチ判定用乱数の更新（Ｓ４０），変動パターン決定用乱数の更新（Ｓ４５）を行う。

そして、主制御装置８０は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と（Ｓ５０）、始動口への入賞に起因して大当り抽選を行う当否判定処理と（Ｓ５５）、サブ統合制御装置８３等にデータ及びコマンドを送信し、また、ホールコンピュータ８７等に各種情報を送信する各出力処理と（Ｓ６０）、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と（Ｓ６５）を行う。

【００４９】

なお、主制御装置８０は、入賞口への遊技球の入球を検出すると、当該入球が生じたことを示す入球コマンドを、サブ統合制御装置８３に送信する。また、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート２２の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物（第２始動口１２）を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。

【００５０】

また、当否判定処理に続いて、大当り遊技を行うための大当り遊技処理が行われる。

また、Ｓ７０では、主制御装置８０は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

（３）始動口入賞確認処理について

次に、第１，第２始動口１１，１２への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う始動口入賞確認処理について、図８に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【００５１】

Ｓ１００では、主制御装置８０は、第１始動口ＳＷ１１ａの検出信号に基づき、第１始動口１１への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１００：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１００：Ｎｏ）、Ｓ１１５に処理を移行する。

Ｓ１０５では、主制御装置８０は、第１始動口１１に対応する特図についての保留記憶の数（第１保留記憶）が、最大値（一例として４）に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１１５に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１０５：Ｎｏ）、Ｓ１１０に処理を移行する。

【００５２】

Ｓ１１０では、主制御装置８０は、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、当り図柄を決定する大当り図柄決定用乱数や、図柄演出においてリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第１保留記憶として記憶すると共に、何個の第１保留記憶が生じているかを示す第１保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置８３に送信し、Ｓ１１５に処理を移行する。

【００５３】

なお、Ｓ１１０では、主制御装置８０は、第１保留記憶に係る大当り決定用乱数等（換言すれば、数値データ）が特定値であるか否かを判定することで、高確率状態である場合と低確率状態である場合との各々について、該第１保留記憶に基づく大当り抽選で大当りが生じるか否かや、該大当り抽選の結果を報知する図柄演出にて後述する特定演出が行われるか否かを判定する先読みを行う。なお、特定演出が行われるか否かは、該第１保留記憶に係る乱数から把握される特別図柄の変動時間に基づき判定されても良い。そして、先読み結果を示す先読みコマンドを、サブ統合制御装置８３に送信する。

【００５４】

Ｓ１１５では、主制御装置８０は、第２始動口ＳＷ１２ａの検出信号に基づき、第２始動口１２への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、Ｓ１２０に処理を移行し、否定判定の場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

Ｓ１２０では、主制御装置８０は、第２始動口１２に対応する特図についての保留記憶の数（第２保留記憶）が、最大値（一例として４）に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（Ｓ１２０：Ｙｅｓ）、本処理を終了し、否定判定の場合は（Ｓ１２０：Ｎｏ）、Ｓ１２５に処理を移行する。

【００５５】

Ｓ１２５では、主制御装置８０は、大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第２保留記憶として記憶すると共に、何個の第２保留記憶が生じているかを示す第２保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置８３に送信し、本処理を終了する。

なお、主制御装置８０は、第２保留記憶に係る大当り決定用乱数等に対し上述した先読みを行い、先読みコマンドをサブ統合制御装置８３に送信する。

【００５６】

（４）当否判定処理について

次に、保留記憶に係る大当り決定用乱数により大当り抽選を行う当否判定処理について

、図９～１２のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。また、本処理の終了後は、大当り遊技を行うための大当り遊技処理が実行される。

【００５７】

まず、図９に関して、Ｓ２００では、主制御装置８０は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２００：Ｙｅｓ）、本処理を終了し、否定判定の場合には（Ｓ２００：Ｎｏ）、Ｓ２０５に処理を移行する。

Ｓ２０５では、主制御装置８０は、第１特図或いは第２特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２０５：Ｙｅｓ）、図１１のＳ２８０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、Ｓ２１０に処理を移行する。

【００５８】

Ｓ２１０では、主制御装置８０は、第１特図或いは第２特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、図１２のＳ２９０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ２１０：Ｎｏ）、図１０のＳ２１５に処理を移行する。

続いて図１０に関して、Ｓ２１５では、主制御装置８０は、第１保留記憶及び第２保留記憶の有無を判定し、いずれかの保留記憶が存在する場合には（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０に処理を移行すると共に、そうでない場合には（Ｓ２１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００５９】

Ｓ２２０では、主制御装置８０は、第２保留記憶が存在する場合には、第２保留記憶のうち最先に生じたものを選択し、第２保留記憶が存在せず、第１保留記憶のみが存在する場合には、第１保留記憶のうち最先に生じたものを選択する。なお、第１及び第２保留記憶のうち、最先に生じたものを選択する構成としても良い。

Ｓ２２５では、主制御装置８０は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ２２５：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２２５：Ｎｏ）、Ｓ２３５に処理を移行する。

【００６０】

Ｓ２３０では、主制御装置８０は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態に対応する当否判定用テーブル（確変テーブル）に基づき、大当り抽選で大当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、Ｓ２４０に処理を移行する。

一方、Ｓ２３５では、主制御装置８０は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態で無い場合に対応する当否判定用テーブル（通常テーブル）に基づき、大当り抽選で大当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、Ｓ２４０に処理を移行する。

【００６１】

Ｓ２４０では、主制御装置８０は、大当り抽選で大当りが生じたか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ２４０：Ｙｅｓ）、Ｓ２４５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２４０：Ｎｏ）、Ｓ２６０に処理を移行する。

Ｓ２４５では、主制御装置８０は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数に基づく決定の結果、第１特図，第２特図に対応する各当り図柄は、予め定められた振分率に従いランダムに選択される。そして、Ｓ２５０に処理を移行する。

【００６２】

Ｓ２５０，Ｓ２５５では、主制御装置８０は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定すると共に、当り図柄に基づき、大当りの種類や、大当り遊技の総ラウンド数や、特定ラウンドにおけるシャッター１４の制御態様や、大当り遊技後の遊技状態や、ＳＴ回数等を決定し、Ｓ２７０に処理を移行する。

一方、大当り抽選で外れた際に移行するＳ２６０では、主制御装置８０は、消化した保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間

等を決定し、Ｓ２６５に処理を移行する。
【００６３】
　Ｓ２６５では、主制御装置８０は、ＳＴ中に実行可能な大当り抽選の残り回数（ＳＴ残り回数）を示すカウンタの更新等を行い、Ｓ２７０に処理を移行する。
　Ｓ２７０では、主制御装置８０は、サブ統合制御装置８３に対し、大当り抽選後の第１保留記憶の数を示す第１保留数コマンドと、大当り抽選後の第２保留記憶の数を示す第２保留数コマンドとを送信する。また、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置８３に対し、特別図柄の変動時間や大当り抽選の結果等を示す変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置８３に対し、停止表示させる演出図柄を指示する図柄指定コマンドを送信し、本処理を終了する。
【００６４】
　続いて図１１に関して、第１特図或いは第２特図の変動表示中に移行するＳ２８０では、主制御装置８０は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ２８０：Ｙｅｓ）、Ｓ２８５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２８０：Ｎｏ）、本処理を終了する。
　Ｓ２８５では、主制御装置８０は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置８３に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。
【００６５】
　続いて図１２に関して、特図の確定表示中に移行するＳ２９０では、主制御装置８０は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ２９０：Ｙｅｓ）、Ｓ２９５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ２９０：Ｎｏ）、本処理を終了する。
　Ｓ２９５では、主制御装置８０は、特図の確定表示を終了し、Ｓ３００に処理を移行する。
【００６６】
　Ｓ３００では、主制御装置８０は、確定表示されていた特図が大当り時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ３００：Ｙｅｓ）、Ｓ３０５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ３００：Ｎｏ）、Ｓ３３５に処理を移行する。
　Ｓ３０５では、主制御装置８０は、確変状態であることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグがセットされている場合には確変フラグをクリアし（Ｓ３１０）、その後、Ｓ３１５に処理を移行する。
【００６７】
　Ｓ３１５では、主制御装置８０は、電サポであることを示す電サポフラグを参照すると共に、電サポフラグがセットされている場合には電サポフラグをクリアし（Ｓ３２０）、その後、Ｓ３２５に処理を移行する。
　そして、主制御装置８０は、条件装置作動開始処理（Ｓ３２５），役物連続作動装置作動開始処理（Ｓ３２７）を実行すると共に、大当り抽選での当選を通知するコマンドや、大当り遊技の種類や特典内容等を通知するコマンドをサブ統合制御装置８３に送信し（Ｓ３３０）、本処理を終了する。
【００６８】
　一方、Ｓ３００にて否定判定が得られた場合に移行するＳ３３５では、主制御装置８０は、確変フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には（Ｓ３３５：Ｙｅｓ）、ＳＴ残り回数を参照する（Ｓ３４０）。そして、ＳＴ残り回数が０である場合には（Ｓ３４０：Ｙｅｓ）、確変フラグをクリアし（Ｓ３４５）、Ｓ３５０に処理を移行する。
　Ｓ３５０では、主制御装置８０は、電サポフラグを参照し、電サポフラグがセットされている場合には（Ｓ３５０：Ｙｅｓ）、ＳＴ残り回数を参照する（Ｓ３５５）。そして、ＳＴ残り回数が０である場合には（Ｓ３５５：Ｙｅｓ）、電サポフラグをクリアし（Ｓ３６０）、Ｓ３６５に処理を移行する。

【００６９】
Ｓ３６５では、主制御装置８０は、サブ統合制御装置８３に対し、現在の遊技状態、及び、ＳＴ残り回数を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。
（５）大当り遊技処理について
次に、大当り遊技を行う大当り遊技処理について、図１３～１６のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、当否判定処理に続いて実行される。
【００７０】
Ｓ５００では、主制御装置８０は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ５００：Ｙｅｓ）、Ｓ５１０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ５００：Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ５１０では、主制御装置８０は、大入賞口２０の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５１０：Ｙｅｓ）、図１４のＳ５４０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５１０：Ｎｏ）、Ｓ５１５に処理を移行する。
【００７１】
Ｓ５１５では、主制御装置８０は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５１５：Ｙｅｓ）、図１５のＳ６００に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５１５：Ｎｏ）、Ｓ５２０に処理を移行する。
Ｓ５２０では、主制御装置８０は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５２０：Ｙｅｓ）、図１６のＳ６４５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５２０：Ｎｏ）、Ｓ５２５に処理を移行する。
【００７２】
Ｓ５２５では、主制御装置８０は、大当り抽選で大当りとなった後、大当り遊技が開始されるまでに行われる大当り開始演出の演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５２５：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５２５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ５３０では、主制御装置８０は、当り図柄に対応する開放パターンに従い大入賞口２０を開放させる大入賞口開放処理を実行する（第１Ｒの大当り遊技を実行する）と共に、ラウンド数を示す開放カウンタに１を設定し（Ｓ５３５）、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置８０は、第１Ｒが開始されることを示すコマンドを、サブ統合制御装置８３に送信しても良い。
【００７３】
続いて図１４に関して、大入賞口２０の開放中に移行するＳ５４０では、主制御装置８０は、確変ＳＷ１５ａからの信号により、特定領域１５への入球（換言すれば、Ｖ入賞）が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ５４０：Ｙｅｓ）、Ｓ５４５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５４０：Ｎｏ）、Ｓ５５０に処理を移行する。
【００７４】
Ｓ５４５では、主制御装置８０は、Ｖ入賞フラグをセットし、Ｓ５５０に処理を移行する。なお、この時、主制御装置８０は、Ｖ入賞が生じたことを示す入球コマンドをサブ統合制御装置８３に送信しても良い。
また、大入賞口２０の開放中、主制御装置８０は、大入賞口２０への入球を検出する度に、サブ統合制御装置８３に対し、大入賞口２０への入球を報知するコマンドを送信する。また、Ｓ５５０では、主制御装置８０は、大入賞口２０に入賞した遊技球の数が１０個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ５５０：Ｙｅｓ）、Ｓ５６０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５５０：Ｎｏ）、Ｓ５５５に処理を移行する。
【００７５】
Ｓ５５５では、主制御装置８０は、開放パターンに応じて定められる大入賞口２０の開

放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ５５５：Ｙｅｓ）、Ｓ５６０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ５５５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
Ｓ５６０では、主制御装置８０は、大入賞口２０を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、Ｓ５６５に処理を移行する。
【００７６】
Ｓ５６５では、主制御装置８０は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。
続いて図１５に関して、各ラウンドのインターバル中に移行するＳ６００では、主制御装置８０は、開放カウンタと大当り遊技の開放パターンとに基づき、最終ラウンドに到達しているか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６００：Ｙｅｓ）、Ｓ６０５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６００：Ｎｏ）、Ｓ６１５に処理を移行する。
【００７７】
Ｓ６０５では、主制御装置８０は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行すると共に、開放カウンタをクリアし（Ｓ６１０）、本処理を終了する。
一方、Ｓ６１５では、主制御装置８０は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、Ｓ６２０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【００７８】
Ｓ６２０では、主制御装置８０は、大入賞口２０を開放させる大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし（Ｓ６２５）、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置８０は、新たに開始されるラウンドを示すコマンドを、サブ統合制御装置８３に送信しても良い。また、主制御装置８０は、大入賞口２０の開放開始と同時にシャッター１４の制御を開始する。
【００７９】
続いて図１６に関して、大当り遊技の終了演出中に移行するＳ６４５では、主制御装置８０は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６４５：Ｙｅｓ）、Ｓ６５０に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６４５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
続くＳ６５０，Ｓ６５５では、主制御装置８０は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、Ｓ６６０に処理を移行する。
【００８０】
Ｓ６６０では、主制御装置８０は、大当り遊技中に、確変決定装置１３に設けられた特定領域１５への入球が生じたことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（Ｓ６６０：Ｙｅｓ）、Ｓ６６５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６６０：Ｎｏ）、Ｓ６８０に処理を移行する。
Ｓ６６５では、主制御装置８０は、当り図柄に応じて先に決定されたＳＴ回数等を設定する。また、確変フラグと電サポフラグをセットすると共に（Ｓ６７０）、Ｖ入賞フラグをクリアし（Ｓ６７５）、Ｓ６９５に処理を移行する。
【００８１】
一方、Ｓ６８０では、主制御装置８０は、大当り遊技の終了後に電サポとなるか否かを判定し、肯定判定の場合には（Ｓ６８０：Ｙｅｓ）、Ｓ６８５に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（Ｓ６８０：Ｎｏ）、Ｓ６９５に処理を移行する。
Ｓ６８５では、主制御装置８０は、当り図柄に応じて先に決定されたＳＴ回数等を設定する。また、電サポフラグをセットし（Ｓ６９０）、Ｓ６９５に処理を移行する。
【００８２】
Ｓ６９５，Ｓ７００では、主制御装置８０は、サブ統合制御装置８３に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態、及び、ＳＴ回数を通知する状態指定コマンドを送信し、本処理を終了する。
（６）演出について
パチンコ機５０では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からのコマンドに基づ

き演出図柄制御装置８２等を制御し、演出図柄表示装置６の演出画面やスピーカ６６等を介して各種演出を行う。具体的には、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からの変動開始コマンド等に基づき、演出画面にて、大当り抽選の結果を報知する図柄演出を行う。図柄演出では、演出画面にて演出図柄の変動表示を行った後に、演出画面に演出図柄を確定表示することにより行われ、確定表示された演出図柄の組合せにより、大当り抽選で大当りとなったか否かが報知される。また、サブ統合制御装置８３は、保留数コマンド等に基づき、演出画面に保留図柄を表示する保留演出を行う。また、保留記憶が消化された場合には、該保留記憶に対応する保留図柄に替えて変動中図柄を表示する変動中演出が行われる。

【００８３】

この他にも、サブ統合制御装置８３は、例えば、演出画面にて、図柄演出と共に、該図柄演出にて結果が報知される大当り抽選で大当りが発生することを示唆又は報知する複数の種類の予告演出を実行可能となっている。各予告演出には、該大当り抽選で大当りとなることの期待度が固有に定められており、予告演出の種類や態様により期待度が示される。また、この他にも、保留記憶に基づく大当り抽選が行われる前に、該大当り抽選で大当りになることを示唆又は報知する先読み演出が行われても良い。先読み演出では、当該先読み演出の対象となる保留記憶に対応して、該保留記憶に基づく大当り抽選での大当りの期待度に応じた態様の保留図柄が表示されても良い。この他にも、先読み演出では、保留図柄を用いること無く、例えば、カットイン演出を行ったり、所定のキャラクタを表示させたりすることにより、期待度が示されても良い。また、先読み演出は、先読み演出の対象となる保留記憶の発生後から、該保留記憶が消化されるまでの間におけるいずれかのタイミングに開始される。

【００８４】

また、パチンコ機５０には、複数の演出モードが設けられており、各演出は、現在の演出モードに応じた態様で行われる。また、演出モードは、現在の遊技状態に応じて定められても良い。さらに、パチンコ機５０には、遊技状態を明示すること無く確変機能を作動させる潜伏確変機能が設けられていても良い。具体的には、確変機能が作動している場合としていない場合とに移行する演出モードである潜伏確変モードが設けられており、潜伏確変モード中は、遊技者が、演出から確変機能が作動しているか否かを判別できないようにしても良い。

【００８５】

（７）入球音について

サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からの入球コマンドに従い、遊技球が遊技盤１に設けられた所定の領域に進入したことを示す入球音を出力する。また、入球音は、遊技球が所定の領域に進入したことを示す音声であり、演出により出力される音声とは別の音声として構成されている。また、入球音は、遊技球が所定の領域に進入したことに応じて出力され、該進入後、直ちに（換言すれば、所定時間内に）出力されても良い。

【００８６】

（８）大当り演出について

サブ統合制御装置８３は、大当り遊技中には、主制御装置８０からのコマンドに基づき、演出画面８００を介して、大当り遊技の進行状況を報知する大当り演出を行う（図１７（ａ）、（ｂ）参照）。大当り演出では、演出画面に、熊の達吉と呼ばれるキャラクタが表示される。また、大当り演出は、大当り遊技の総ラウンド数に応じた態様で行われ、例えば、現在のラウンド８０１や、大当り遊技にて遊技者が獲得した総賞球数８０２や、大当り遊技における差玉数８０３等が表示される。なお、差玉数とは、大当り遊技での総賞球数から、大当り遊技にて発射された遊技球数を引いた数を意味する。また、大当り遊技では、Ｖ入賞が生じた後には、Ｖ入賞アイコン８０４が表示され（図１７（ｂ）参照）、Ｖ入賞アイコン８０４の有無により、大当り遊技後に確変機能が作動するか否かが示される。この他にも、例えば、大当り遊技の各ラウンドで、大入賞口２０に遊技球が入球する度にアタッカーアイコンを表示することで、大入賞口２０への入球数を示しても良い。

【００８７】
そして、上述したように、第１実施形態では、確変大当り遊技における第４Ｒが、Ｖ入賞が生じ得る特定ラウンド（換言すれば、特定期間）として構成されている。サブ統合制御装置８３は、特定ラウンドにおいては、大入賞口２０への入球に応じて入球音を出力しないが、Ｖ入賞が生じた場合には、Ｖ入賞に応じて第１入球音を出力する。また、サブ統合制御装置８３は、特定ラウンドにおいてオーバー入賞が生じた場合にも、オーバー入賞に応じて入球音を出力しないようにしても良い。なお、オーバー入賞とは、ラウンドにおける大入賞口２０への入球数が上限数に達した後に、大入賞口２０に遊技球が入球することを意味する。
【００８８】
無論、これに限らず、サブ統合制御装置８３は、特定ラウンドにおいて、大入賞口２０への入球が生じる度に、該入球に応じて、第１入球音よりも小さい第２入球音を出力しても良い。こうすることにより、特定ラウンド中、遊技者に対し、大入賞口２０への入球とＶ入賞との双方を音声により把握させることができる。
一方、通常ラウンドにおいては、サブ統合制御装置８３は、大入賞口２０への入球が生じる度に、該入球に応じて第３入球音を出力しても良い。なお、第３入球音は、第１入球音よりも小さくても良い。こうすることにより、遊技者は、特定ラウンドと通常ラウンドとを容易に区別でき、遊技の進行状況を把握し易くなる。また、通常ラウンドでは大入賞口２０へ入球させて賞球を獲得することが重要であるため、大入賞口２０への入球を報知するために第３入球音を出力し、特定ラウンドでは、大入賞口２０への入球も大事だがＶ入賞するか否かが遊技上で最も重要であることから、大入賞口２０への入球を積極的には報知しないようにすることにより、遊技者が、重要なＶ入賞の情報（第１入球音）を逃しにくくすることができる。
【００８９】
また、通常大当り遊技における通常ラウンドとして構成された第４Ｒにおいては、サブ統合制御装置８３は、特定ラウンドと同様、大入賞口２０への入球に応じて入球音を出力しないようにするか、又は、大入賞口２０への入球が生じる度に、該入球に応じて、第２入球音を出力しても良い。こうすることにより、該第４Ｒが特定ラウンドと通常ラウンドとのうちのどちらであるかを区別するのが困難になり、これにより、大当り遊技後に確変機能が作動するか否かを判別するのが困難な態様で、大当り演出を行うことが可能となる。
【００９０】
また、サブ統合制御装置８３は、大当り遊技後に潜確モードに移行する場合においては、特定ラウンドにおいて、Ｖ入賞に応じて入球音を出力しないようにしても良い。さらに、この場合においては、確変大当り遊技における第４Ｒ（特定ラウンド）と、通常大当り遊技における第４Ｒ（通常ラウンド）とにおいて、大入賞口２０への入球に応じて、同様の態様で入球音を出力するようにしても良いし、該入球に応じて入球音を出力しないようにしても良い。こうすることにより、遊技者は、大当り遊技に確変機能が作動するかどうかを把握し難くなる。
【００９１】
なお、サブ統合制御装置８３は、特定ラウンドにおいて、Ｖ入賞が生じた後は、大入賞口２０への入球に応じて入球音を出力しても良い。こうすることにより、特定ラウンドにおいて、遊技者に対し、Ｖ入賞が生じたことを確実に把握させつつ、大入賞口２０への入球を把握させることができる。
（９）入球音出力処理について
次に、大当り遊技中、Ｖ入賞や大入賞口２０への入球に応じて入球音を出力する入球音出力処理について、図１８のフローチャートを用いて説明する。本処理は、大当り遊技中に、サブ統合制御装置８３により定期的に実行される。
【００９２】
Ｓ９００では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から受信したコマンドに基づき、現在のラウンドが特定ラウンドか、又は、通常ラウンドであるかを判定する。そして

、現在のラウンドが特定ラウンドである場合には（Ｓ９００：Ｙｅｓ）、Ｓ９０５に移行し、現在のラウンドが通常ラウンドである場合には（Ｓ９００：Ｎｏ）、Ｓ９１５に移行する。

【００９３】

Ｓ９０５では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からの入球コマンドに基づき、Ｖ入賞が発生したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、Ｓ９１０に移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ９０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

Ｓ９１０では、サブ統合制御装置８３は、第１入球音を出力し、本処理を終了する。

【００９４】

一方、現在のラウンドが通常ラウンドである場合に移行するＳ９１５では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０からの入球コマンドに基づき、大入賞口２０への入球が発生したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ９１５：Ｙｅｓ）、Ｓ９２０に移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ９１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００９５】

Ｓ９２０では、サブ統合制御装置８３は、第３入球音を出力し、本処理を終了する。

［第２実施形態］

第２実施形態のパチンコ機５０は、第１実施形態と同様のＳＴ機として構成されているが、第１大入賞口と、内部に特定領域が設けられた第２大入賞口の２つの大入賞口を備える点で相違する。第２実施形態では、一例として、第２大入賞口は、第１実施形態における大入賞口２０と同様に構成されている。以下では、この相違点を中心に、第２実施形態のパチンコ機５０について説明する。

【００９６】

第２実施形態のパチンコ機５０においても、確変大当り遊技と通常大当り遊技とが設けられており、確変大当り遊技において、第２大入賞口の特定領域１５に遊技球が進入すると、確変大当り遊技の終了後に確変機能が作動する。そして、これらの大当り遊技では、所定のラウンド（一例として、第４Ｒ）にて第２大入賞口が開放されると共に、その他のラウンドでは、第１大入賞口が開放される。確変大当り遊技の第４Ｒでは、第２大入賞口が、特定領域への遊技球の進入が容易な状態で開放される。一方、通常大当り遊技の第４Ｒでは、第２大入賞口は、特定領域１５への遊技球の進入が実質的に不可能な状態で開放される。

【００９７】

具体的には、例えば、確変大当り遊技の第４Ｒでは、第２大入賞口の開放期間と、特定領域１５を開閉するシャッター１４の開放期間とを重複させることで、特定領域への遊技球の進入が容易な状態としても良い（図３参照）。一方、例えば、通常大当り遊技の第４Ｒでは、第２大入賞口の開放期間と、シャッター１４の開放期間とをずらすことで、特定領域１５への遊技球の進入が実質的に不可能な状態としても良い。

【００９８】

つまり、第２実施形態においても、確変大当り遊技における第４Ｒが特定ラウンドとして構成されていると共に、確変大当り遊技における第４Ｒ以外のラウンドと、通常大当り遊技における各ラウンドとが、通常ラウンドとして構成されている。そして、第２実施形態においても、特定ラウンドと通常ラウンドとにおいて、第１実施形態と同様にして入球音が制御される。これにより、第１大入賞口への入球時には、入球音が発生するが、第２大入賞口への入球時には、入球音は発生せず、Ｖ入賞が生じた場合に入球音が発生する。

【００９９】

［他の実施形態］

（１）第１及び第２実施形態では、パチンコ機５０は所謂ＳＴ機として構成されているが、これに限らず、本発明は、特定領域が設けられた入賞口を備える様々な種類のパチンコ機に適用できる。具体的には、例えば、第１及び第２実施形態のパチンコ機５０は、例えば、所謂リミッタ機能付のパチンコ機や、所謂１種２種混合機として構成されていても

良い。このような場合においても、大当り遊技における特定ラウンドと通常ラウンドとにおいて、第１及び第２実施形態と同様にして入球音を制御しても良い。

【０１００】

また、所謂１種２種混合機として構成されているパチンコ機に本発明を適用する場合には、例えば、小当り遊技により大入賞口が開放される期間を特定期間としても良い。そして、該特定期間に、第１及び第２実施形態における特定ラウンドと同様にして、大入賞口内の特定領域に遊技球が進入してＶ入賞（換言すれば、大当り）が生じた場合には、第１入球音を出力すると共に、大入賞口への入球が生じた場合には、該入球に応じて入球音を出力しないか、又は、該入球に応じて、第１入球音よりも小さい第２入球音を出力しても良い。このようにすれば、遊技者は、小当り遊技時に大入賞口へ入球した情報とＶ入賞した情報とを認識することができる。

【０１０１】

また、１種２種混合機の場合、小当り遊技中の大入賞口への入球は大当りが発生するか否かが重要であり、大当り遊技の時は大入賞口への入球そのものが重要となることから、小当り遊技時の大入賞口への入球に対して第１入球音を出力し、大当り遊技時の大入賞口への入球に対して入球音を主力しないか、上記第２入球音を出力する構成としても良い。このようにすれば、小当り遊技時、大当り遊技時の大入賞口への入球を、それぞれ遊技者に認識させることができるとともに、小当り遊技時と大当り遊技時とでは、大入賞口へ入球させることの意味合いが異なることを、直感的に遊技者に把握させることができる。

【０１０２】

（２）また、第１実施形態のパチンコ機５０において、大当り遊技のラウンドを、大入賞口２０内の特定領域１５に遊技球が進入し、Ｖ入賞が生じた場合に限り、次のラウンドに進むことができる条件付ラウンドとして構成とすることが考えられる。このような場合には、条件付ラウンドが到来する期間を特定期間とし、該特定期間に、第１及び第２実施形態における特定ラウンドと同様、Ｖ入賞が生じた場合には第１入球音を出力すると共に、大入賞口２０への入球が生じた場合には、該入球に応じて入球音を出力しないか、又は、該入球に応じて、第１入球音よりも小さい第２入球音を出力しても良い。

【０１０３】

（３）また、始動口への入球により入賞口（換言すれば、特別電動役物）が開放され、開放された入賞口内の特定領域に遊技球が進入すると、所定数のラウンドにわたって入賞口を開放する大当り遊技が行われる所謂２種（換言すれば、ハネモノ）のパチンコ機に、本発明を適用することも考えられる。

このような場合には、始動口への入球により入賞装置が開放される期間を特定期間としても良い。また、このようなパチンコ機では、大当り遊技の各ラウンドでは、入賞口内の特定領域に遊技球が進入すると、次のラウンドに進むことができるが、この各ラウンドを特定期間としても良い。そして、特定期間に、第１及び第２実施形態における特定ラウンドと同様、入賞口内の特定領域に遊技球が進入した場合には、第１入球音を出力すると共に、入賞口への入球が生じた場合には、該入球に応じて入球音を出力しないか、又は、該入球に応じて、第１入球音よりも小さい第２入球音を出力しても良い。

【０１０４】

（４）この他にも、普通図柄抽選に当選した際に行われる普図遊技において、特定領域が設けられた入賞口を開放させる場合においても、入賞口が開放される期間を特定期間とし、第１及び第２実施形態と同様にして、特定期間における入球音を制御しても良い。

［特許請求の範囲との対応］

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

【０１０５】

パチンコ機５０が弾球遊技機の一例に相当し、サブ統合制御装置８３が出力手段の一例に相当する。また、当否判定処理におけるＳ２３０，Ｓ２３５が抽選手段の一例に相当する。また、大当り遊技処理におけるＳ６２０が開放手段の一例に相当し、Ｓ６７０が付与

手段の一例に相当する。また、入球音出力処理における Ｓ９１０が、出力手段の一例に相当する。

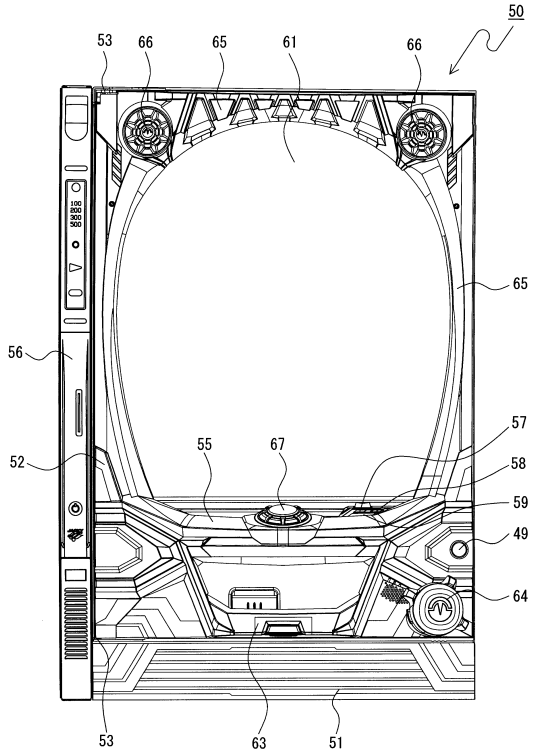
【符号の説明】

【０１０６】

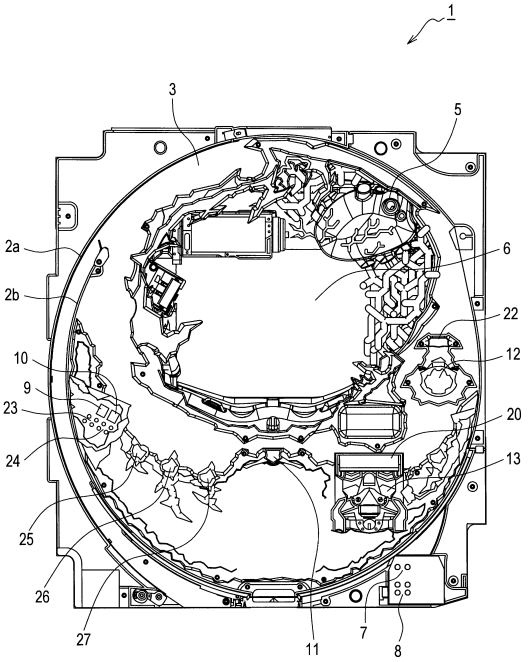
１…遊技盤、３…遊技領域、５…センターケース、６…演出図柄表示装置、７…普通図柄表示装置、８…普図保留数表示装置、９…第１特図表示装置、１０…第２特図表示装置、１１…第１始動口、１２…第２始動口、１３…確変決定装置、１４…シャッター、１５…特定領域、２０…大入賞口、２２…普通図柄作動ゲート、５０…パチンコ機、８０…主制御装置、８１…払出制御装置、８２…演出図柄制御装置、８３…サブ統合制御装置。

【図面】

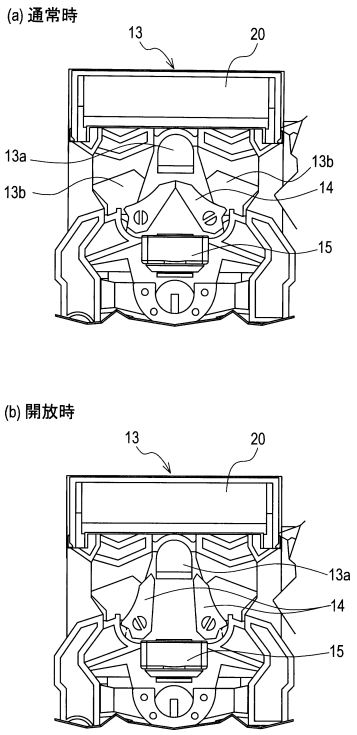
【図１】


50
53
66
65
61
66
65
56
57
52
55
67
58
59
49
64
53
63
51

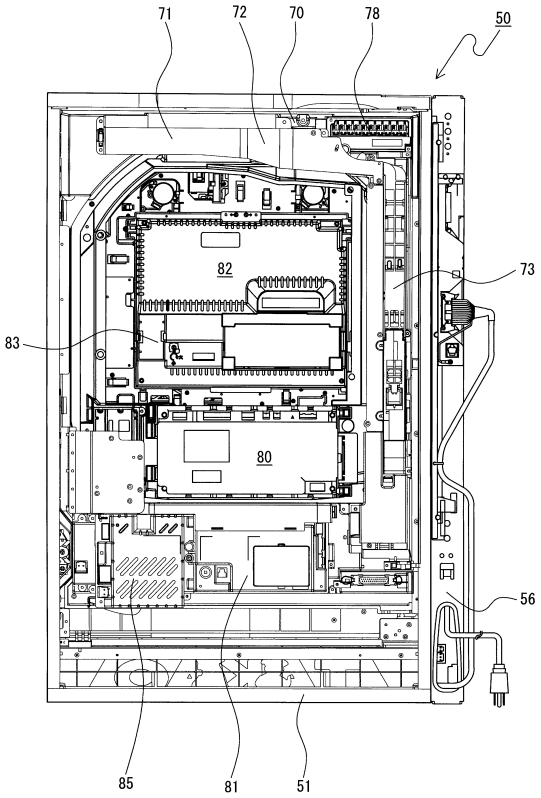
【図２】


1
3
5
2a
6
2b
22
12
10
9
23
20
24
13
25
26
27
11
7
8

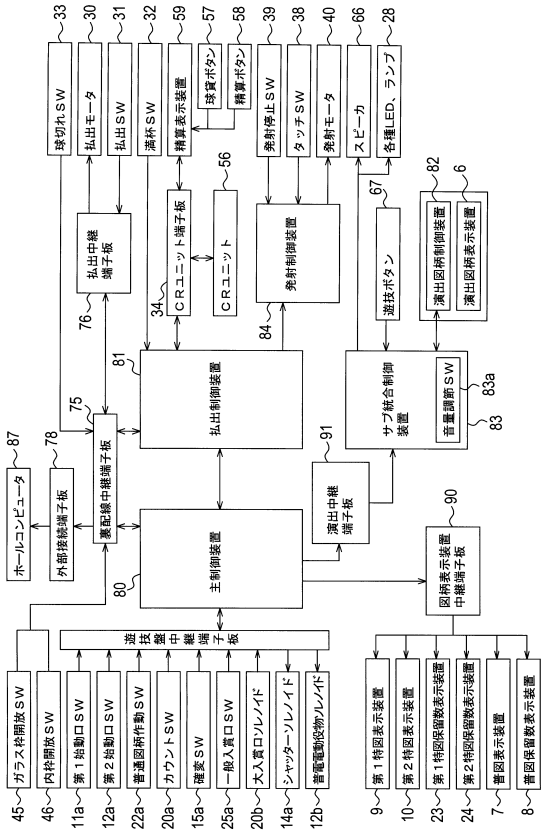
【図３】


(a) 通常時
13
20
13a
13b
13b
14
15
(b) 開放時
13
20
13a
14
15

【図４】


71
72
70
78
50
82
73
83
80
56
85
81
51

【図５】



【図６】

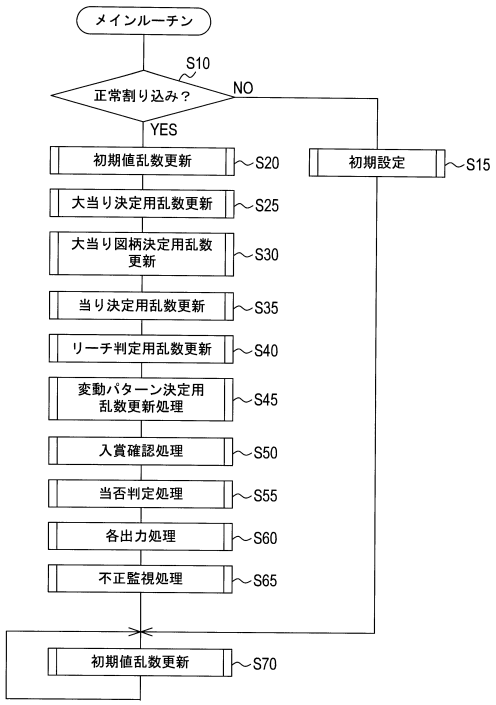
(a)

特図1　当り図柄	総ラウンド数	特典内容	ST回数
特1当り図柄1	4R	低確率、電サポ有	20回、50回、100回
特1当り図柄2	4R	高確率、電サポ有	20回、50回、100回

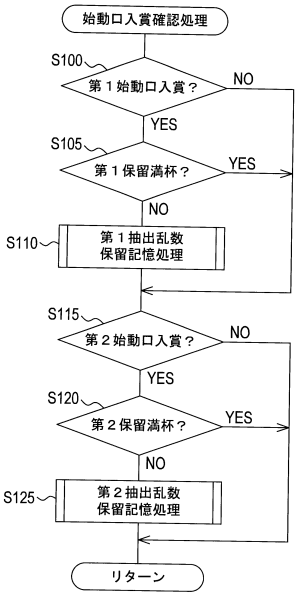
(b)

特図2　当り図柄	総ラウンド数	特典内容	ST回数
特2当り図柄1	10R	低確率、電サポ有	20回、50回、100回
特2当り図柄2	10R	高確率、電サポ有	20回、50回、100回
特2当り図柄3	4R	高確率、電サポ有	20回、50回、100回

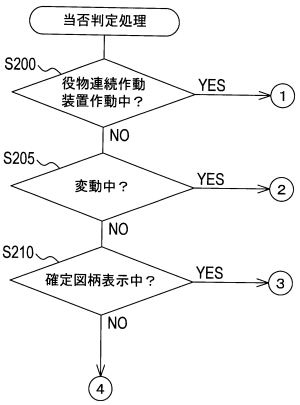
【図７】



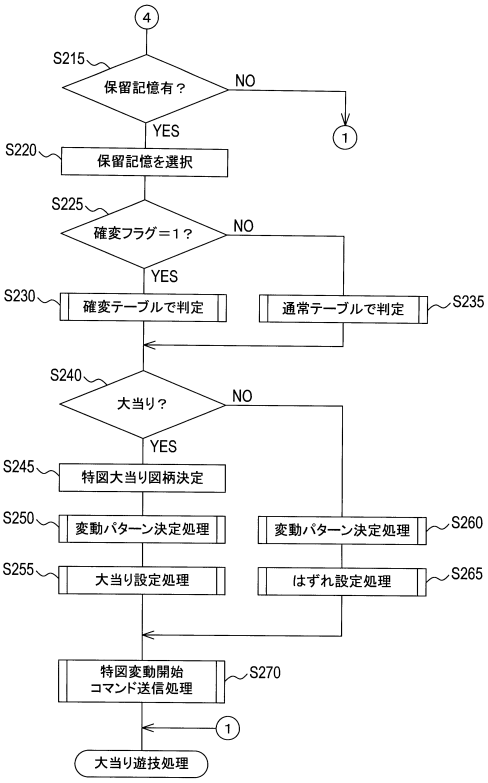
【図８】



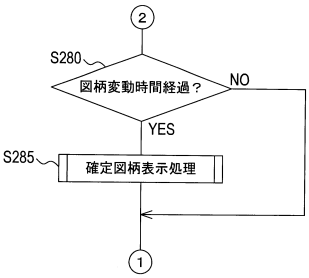
【図９】



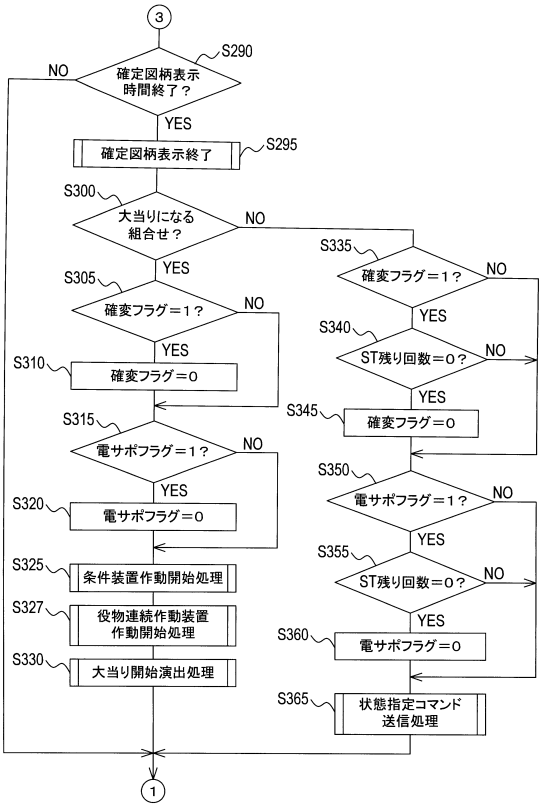
【図１０】



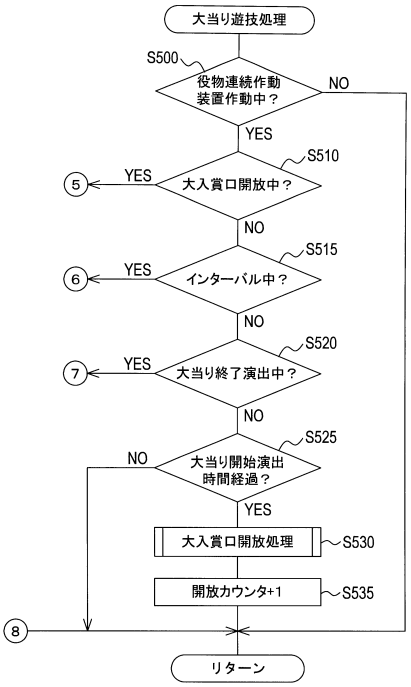
【図１１】



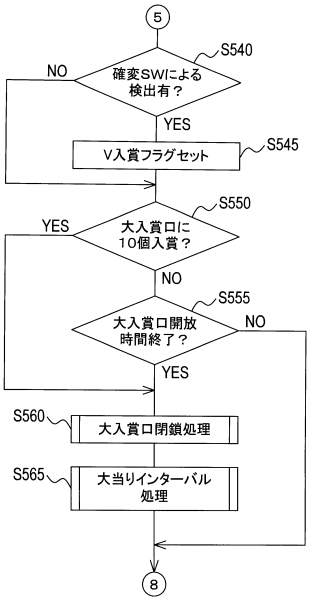
【図１２】



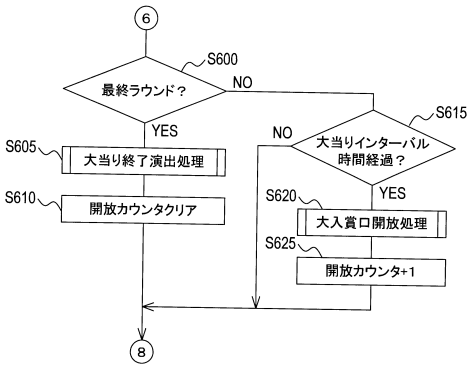
【図１３】



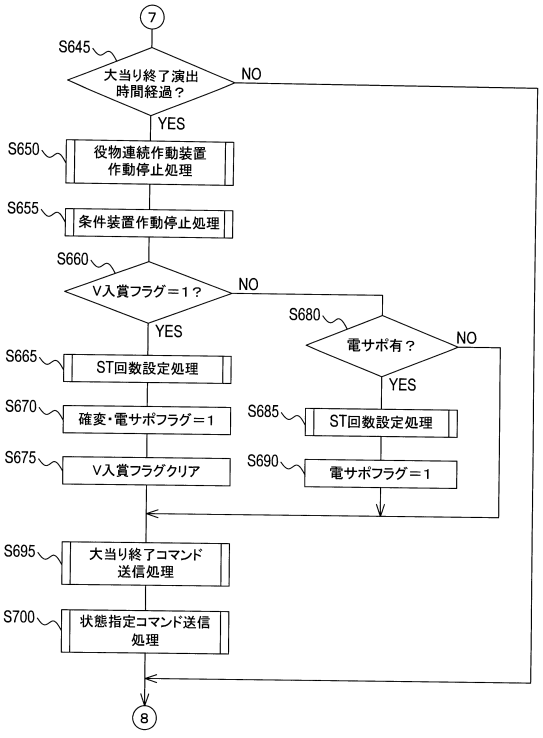
【図１４】



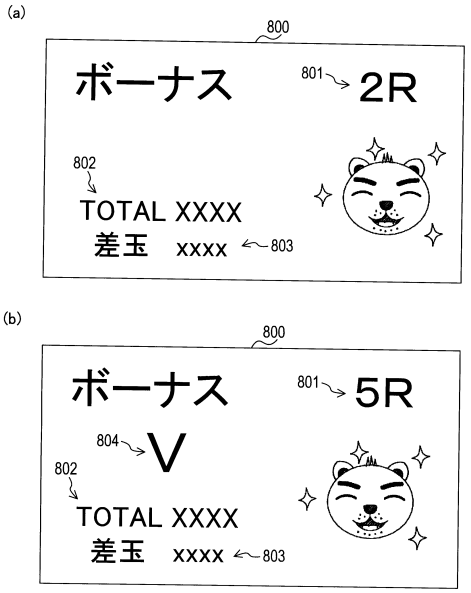
【図１５】



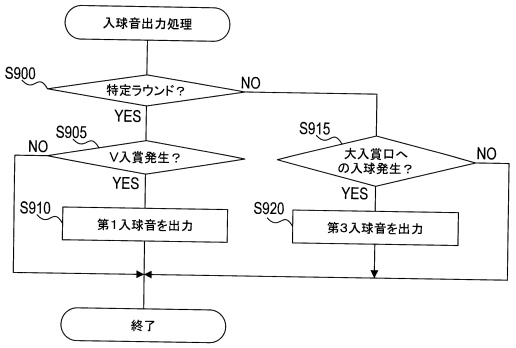
【図１６】



【図１７】


(a)
800
ボーナス
801
2R
802
TOTAL XXXX
差玉 xxxx
803
(b)
800
ボーナス
801
5R
804
V
802
TOTAL XXXX
差玉 xxxx
803

【図１８】


入球音出力処理
S900
特定ラウンド？
NO
YES
S905
NO
V入賞発生？
YES
S910
第1入球音を出力
S915
大入賞口への入球発生？
NO
YES
S920
第3入球音を出力
終了

フロントページの続き

審査官　東 芳隆
(56)参考文献　特開２００９－１４８４５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１６６７１９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１９５７２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１５９１０４（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４，７／０２