

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7508093号
(P7508093)

(45)発行日 令和6年7月1日(2024.7.1)

(24)登録日 令和6年6月21日(2024.6.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全46頁)

(21)出願番号	特願2020-126364(P2020-126364)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	令和2年7月27日(2020.7.27)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2022-23424(P2022-23424A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
(43)公開日	令和4年2月8日(2022.2.8)		2 番地
審査請求日	令和5年6月15日(2023.6.15)	(72)発明者	中谷 竜二
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	本田 昌弘
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		審査官	牧 隆志

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に基づいて当否判定を実施する当否判定手段と、
前記当否判定の結果に応じて、識別情報の変動表示を行う変動表示手段と、
前記当否判定の結果に基づいて、予め定められた複数回数のラウンド遊技で構成される特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技で付与される前記ラウンド遊技の数に対応する個数で表示されるラウンド図柄と、
前記特別遊技を演出するための演出手段と、を備え、
前記ラウンド遊技は、通常ラウンド遊技と特定ラウンド遊技で構成されており、
前記ラウンド図柄は、前記通常ラウンド遊技に対応した通常ラウンド図柄と、前記特定ラウンド遊技に対応した特定ラウンド図柄と、
前記演出手段は、前記通常ラウンド遊技の時は通常ラウンド遊技演出と、前記特定ラウンド遊技の時は特定ラウンド遊技演出と、を備え、
前記ラウンド図柄は、前記ラウンド遊技の数に満たない個数を表示する場合があり、その場合の前記特定ラウンド遊技演出は、表示されている前記ラウンド図柄の数を増加させるか否かの演出を行い、増加させる演出が行われた場合は、前記ラウンド図柄の追加表示を行う
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機、特に、大当り遊技におけるラウンド遊技の情報を示唆することが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機であるパチンコ機は、遊技球が始動口へ入球することに起因して特別図柄の当否判定が行われ、判定結果が大当りとなると大入賞口が開放作動し、賞球の獲得に有利な大当り遊技が開始されものが主流である。近時、この種のパチンコ機では、大当り遊技の演出において、大当り遊技のラウンド遊技の進行状況を表示することが可能なものがある（例えば、特許文献1参照。）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2014-014595号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、特許文献1に記載のパチンコ機では、大当り遊技のラウンド遊技の進行状況の報知について、表示オブジェクト（ラウンド図柄）の表示態様を、ラウンド遊技の実施の前後で異ならせることで実現している。しかし、これから実施されるラウンド遊技に対応する表示態様については、全て一様であった。従って、実施が予定される「特定ラウンド遊技」の有無や、その実施タイミングについて、表示されたラウンド遊技表示オブジェクト（ラウンド図柄）からは、遊技者をして、一見して明らかに認識させることはできなかった。 20

【0005】

そこで本発明は、前記事情に鑑み、実施する大当り遊技の情報を遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】 30

【0006】

本発明の遊技機は、始動条件の成立に基づいて当否判定を実施する当否判定手段と、前記当否判定の結果に応じて、識別情報の変動表示を行う変動表示手段と、前記当否判定の結果に基づいて、予め定められた複数回数のラウンド遊技で構成される特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記特別遊技で付与される前記ラウンド遊技の数に対応する個数で表示されるラウンド図柄と、を備え、

前記ラウンド遊技は、通常ラウンド遊技と特定ラウンド遊技で構成されており、
前記ラウンド図柄は、前記通常ラウンド遊技に対応した通常ラウンド図柄と、前記特定ラウンド遊技に対応した特定ラウンド図柄と、を備えることを要旨とする。 40

【0007】

本発明において始動条件は、遊技領域に配置された始動口への遊技球の入賞により、当否判定に用いる判定用乱数を取得することを条件とする。更に、大当り中でなく、識別情報の変動表示中又は確定表示中でないことを条件とする。尚、始動条件は、条件を付加しても、一部の条件を削ってもよい。

【0008】

本発明において特定ラウンド遊技は、特異な機能として、当該ラウンド遊技において予め決められた領域へ遊技球が入球することにより大当り遊技終了後に特典を付与するといった遊技構成における特異な機能を備えたラウンド遊技とすることが考えられる。例えば、特典は、当否判定手段による当選確率を高確率とする確変機能を含む遊技状態とするこ 50

とが望ましい。

【 0 0 0 9 】

また本発明において特定ラウンド遊技は、特異な機能として演出内容における特異な機能を備えたラウンド遊技とすることが考えられる。例えば、演出内容としてラウンド遊技昇格（ラウンド遊技数アップ）の可否を決する演出や、確変大当りか否かを決する演出が考えられる。

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、通常ラウンド図柄とは表示態様の異なる特定ラウンド図柄を表示することで、単に賞球を発生するだけではないラウンド遊技が存在すること、また、その実行されるタイミングが、一見して明らかに把握することができる。このように、実施する大当り遊技の情報を遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上する遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】本発明を適用した遊技機の正面図である。

【図 2】前記遊技機に用いる第 1 の遊技盤の正面図である。

【図 3】前記遊技機の背面図である。

【図 4】前記遊技機の電気ブロック図である。

【図 5】前記遊技機の遊技仕様に関する説明図である。

【図 6】主制御装置により実行される「起動処理」を示すフローチャートである。

【図 7】主制御装置により実行される「割込み処理」を示す第 1 のフローチャートである。

【図 8】主制御装置により実行される「割込み処理」を示す第 2 のフローチャートである。

【図 9】割込み処理の中で実行される「入力判定処理」を示すフローチャートである。

【図 10】入力判定処理の中で実行される「特図入球確認処理」を示すフローチャートである。

【図 11】割込み処理の中で実行される「当否判定処理」を示すフローチャートである。

【図 12】当否判定処理の中で実行される「第 1 特図当否判定処理」を示す第 1 のフローチャートである。

【図 13】当否判定処理の中で実行される「第 1 特図当否判定処理」を示す第 2 のフローチャートである。

【図 14】当否判定処理の中で実行される「第 2 特図当否判定処理」を示す第 1 のフローチャートである。

【図 15】当否判定処理の中で実行される「第 2 特図当否判定処理」を示す第 2 のフローチャートである。

【図 16】当否判定処理の中で実行される「第 2 特図当否判定処理」を示す第 3 のフローチャートである。

【図 17】当否判定処理の中で実行される「第 2 特図当否判定処理」を示す第 4 のフローチャートである。

【図 18】当否判定処理の中で実行される「第 2 特図当否判定処理」を示す第 5 のフローチャートである。

【図 19】特図当否判定処理の中で実行される「大当り遊技処理」を示す第 1 のフローチャートである。

【図 20】特図当否判定処理の中で実行される「大当り遊技処理」を示す第 2 のフローチャートである。

【図 21】特図当否判定処理の中で実行される「大当り遊技処理」を示す第 3 のフローチャートである。

【図 22】特図当否判定処理の中で実行される「大当り遊技処理」を示す第 4 のフローチャートである。

【図 23】特図当否判定処理の中で実行される「小当り遊技処理」を示す第 1 のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 4】特図当否判定処理の中で実行される「小当り遊技処理」を示す第 2 のフローチャートである。

【図 2 5】前記主制御装置により実行される「振分制御処理」を示すフローチャートである。

【図 2 6】前記遊技機で実施される演出表示の第 1 の表示態様を示す図である。

【図 2 7】前記遊技機で実施される演出表示の第 2 の表示態様を示す図である。

【図 2 8】前記遊技機に用いる第 2 の遊技盤の正面図である。

【図 2 9】前記遊技機で実施される演出表示の第 3 の表示態様を示す図である。

【図 3 0】前記遊技機で実施される演出表示の第 4 の表示態様を示す図である。

【図 3 1】前記遊技機で実施される演出表示の第 5 の表示態様を示す図である。

10

【図 3 2】前記遊技機で実施される演出表示の第 6 の表示態様を示す図である。

【図 3 3】前記遊技機で実施される演出表示の第 7 の表示態様を示す図である。

【図 3 4】前記遊技機で実施される演出表示の第 8 の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

〔第 1 実施例〕

以下、本発明の第 1 実施例の弾球遊技機（パチンコ機）について、図面を参照しながら説明する。まず、図 1 から図 3 を参照して、本実施例におけるパチンコ機 1 の外観構成を説明する。

【0013】

20

（ 1 . パチンコ機 1 の概略構成）

図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、遊技者が遊技可能な遊技機であり、遊技施設に設置される。

【0014】

（ 1 - 1 . パチンコ機 1 の前面構成）

パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 1 0 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 1 0 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 1 0 1 , 1 0 1 を介して、板ガラス 1 1 0 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）1 1 及び内枠 3 0（図 3 参照）が開閉可能に設けてある。尚、これら前枠 1 1 及び内枠 3 0 はシリンダ錠 1 8 により外枠 1 0 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 1 8 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して内枠 3 0 を

30

開放するようになり、反時計まわりの操作により前枠 1 1 を開放可能である。

前枠 1 1 の板ガラス 1 1 0 の奥には内枠 3 0 に保持された遊技盤 2（図 2 参照）が設けてある。

【0015】

前枠 1 1 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 1 1 2 , 1 1 2 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠 1 1 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 1 1 3 のほか、遊技の異常を報知する L E D 類が設けてある。

【0016】

前枠 1 1 の下半部には上皿 1 2 と下皿 1 3 とが一体に形成してある。下皿 1 3 の右側には発射ハンドル 1 4 が設けてあり、該発射ハンドル 1 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 1 2 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 1 2 には賞球が払い出される。

40

下皿 1 3 は上皿 1 2 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 1 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【0017】

本パチンコ機 1 は、所謂、C R 機であって、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（C R ユニット）C R が隣接してある。パチンコ機 1 には上皿 1 2 の右側に精算表示装置 1 7 0（図 4 参照）の球貸スイッチ 1 7 1、精算スイッチ 1 7 2 及び精算表示器が設けてある。また上皿 1 2 の中央位置には遊技者が操作可能な演出ボタン 1

50

5 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 16 が設置されている。

【0018】

(1-2. パチンコ機 1 の遊技盤の構成)

図 2 に示すように、遊技盤 2 は、前記内枠に対して着脱可能に取り付けられており、背面側が目視可能なように透明な合成樹脂性の板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 の中央付近には、それぞれが特図に対応する演出用の擬似演出図柄の変動表示を可能とする LCD パネルを有する演出図柄表示装置 46 と、これよりも小型の LCD パネルを有する表示装置とが、透明な遊技盤 2 を透して目視できるように、遊技盤 2 の背面側に上下 2 段に設けられている。遊技領域 20 には風車や多数の遊技釘が植設されている。

10

【0019】

遊技盤 2 の遊技領域 20 は、演出図柄表示装置 46 を避けるように左右に分けられ、遊技球を弱めの第 1 の発射強度で発射したときに遊技球が流下可能な左側の左遊技領域 20L と、前記第 1 の発射強度よりも強い第 2 の発射強度で発射したときに遊技球が流下可能な右側の右遊技領域 20R とに分けられ、左遊技領域 20L 及び右遊技領域 20R にはそれぞれ遊技球が流下可能な流下路が設けられている。

【0020】

遊技球を左遊技領域 20L へ流下させるには発射ハンドル 14 を操作して遊技球を弱めに発射する「左打ち」を行う。これにより、演出図柄表示装置 46 よりも中央直下位置に設けられた第 1 特図始動口 231 への入球を狙える。第 1 特図始動口 231 は、常時、遊技球の入球が可能で、入球により第 1 特別図柄（以下、単に第 1 特図という）の当否判定が実行される。

20

【0021】

左遊技領域 20L の下流部には内レール 202 の下端部沿いに、通常入球が可能な複数の一般入賞口 27 が配置されている。

【0022】

一方、遊技球を右遊技領域 20R へ流下させるには発射ハンドル 14 を操作して遊技球を強く発射する「右打ち」を行う。右遊技領域 20R には、常時、遊技球が通過可能に設けられた演出用ゲート 210 と普図作動ゲート 21、普通電動役物 22 にて開閉可能に設けられた第 2 特図始動口 232、及び大入賞口 24 が設置されている。

30

【0023】

演出用ゲート 210 は演出に用いられるゲートである。

【0024】

普図作動ゲート 21 は遊技球の通過により普通図柄（以下、単に普図という）の抽選が実行される起因となるゲートである。

【0025】

第 2 特図始動口 232 は普通電動役物（普電役物）22 の開放時にのみ入球可能である。普電役物は、遊技球が普図作動ゲート 21 を通過したことに起因して実行される普図の抽選で当たりとなると所定時間開放する。第 2 特図始動口 232 は入球により第 2 特別図柄（以下、単に第 2 特図という）の当否判定が実行される起因となる入球口である。

40

【0026】

大入賞口 24 は第 1 特図又は第 2 特図の当否判定により大当たり遊技に移行すると通常のラウンド遊技で開閉可能となる大入賞口である。大入賞口 24 は内部が若干縦長に設けられ、下端部には、入球により特図の当選確率が高確率とされる確変状態に移行可能な特典領域である確変口 26 と、大入賞口内の遊技球を遊技盤内へ取り込む（排出する）取込口 240 とが横並びに設置されている。また、確変口 26 の上部には確変口 26 を開閉可能に設けられ、遊技球を確変口 26 へ入球可能な状態と入球不可能な状態とに振り分ける振分手段であるシャッター 25 が設けられており、これにより確変口 26 への入球がコントロールされる。この場合、確変口 26 は大入賞口 24 の中央直下に配置されており、シャ

50

ッター 2 5 により確変口 2 6 への入球が可能な状態であれば遊技球は取込口 2 4 0 よりも高い確率で確変口 2 6 へ入球する。

【 0 0 2 7 】

尚、大入賞口 2 4 へ入球した遊技球は、入口に設けられた球検出センサ（カウント S W 5 0 7、図 4 参照）により検出され入賞球としてカウントされる。また、前記確変口 2 6 へ入球した遊技球及び前記取込口 2 4 0 へ取り込まれた遊技球と前記カウントを照合して大入賞口 2 4 内に残存している遊技球の有無を確認する構成である。

【 0 0 2 8 】

右遊技領域 2 0 R の下流部には、大入賞口 2 4 よりも下流位置に、通常、入球が可能な一般入賞口 2 7 が配置してある。

【 0 0 2 9 】

また遊技領域 2 0 の中央下端部で盤面最下部には左右の左遊技領域 2 0 L 又は右遊技領域 2 0 R からの遊技球を最終的に取り込むアウト口 2 0 3 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

（ 1 - 3 . パチンコ機 1 の裏面構成 ）

図 3 はパチンコ機 1 の裏面を示すもので、パチンコ機 1 の裏面側には、遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 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 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り上皿 1 2 に払い出される。また、賞球を払い出す払出ユニット 3 3 により球貸スイッチ 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成である。

【 0 0 3 1 】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 3 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、電源基板 4 5 の裏側に設けられている。

【 0 0 3 2 】

主制御装置 4 0 には、R W M クリアスイッチ及び設定キースwitch が設けられる。R W M クリアスイッチは、主として、主制御装置 4 0 に内蔵された R W M に記憶された遊技情報等をクリアする際に操作される。尚、R W M クリアスイッチは、払出制御装置 4 1 や電源基板 4 5 に配置してもよい。

【 0 0 3 3 】

主制御装置 4 0 には、4 つの 7 セグメント L E D 表示器からなる性能表示装置が設けられている。パチンコ機 1 は、性能表示装置をパチンコ機 1 の裏面側に設けることにより、遊技中の遊技者から見えない位置に性能表示装置を配置することができる。

【 0 0 3 4 】

また、払出制御装置 4 1 には、不正があったと主制御装置 4 0 が判断した場合に、L E D を点灯し、不正があった旨を遊技施設の従業員等に報知する不正報知ランプが設けられている。

【 0 0 3 5 】

パチンコ機 1 の裏面側には、球タンク 3 1 の右側に、外部接続端子板 3 8 が配置され、外部接続端子板 3 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータ 5 0 0（図 4 参照）へ送られる。尚、従来はホールコンピュータ 5 0 0 へ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータ 5 0 0 へ出力するための端子）と枠側（外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0 から出力される信号をホールコンピュータ 5 0 0 へ出力するための端子）の 2 種類を用いられているが、本実施例では、

10

20

30

40

50

一つの外部接続端子板 3 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータ 5 0 0 へ送信される。

【 0 0 3 6 】

(1 - 4 . パチンコ機 1 の作動)

図 2 に戻り、パチンコ機 1 の作動について説明する。パチンコ機 1 は、普図作動ゲート 2 1 への入球に起因して普図の当否抽選を行い、後述の普図表示装置 2 8 5 の当否の変動表示を開始する。前記抽選結果が当たりであれば、普図表示装置 2 8 5 に普図の当たりを確定表示して普電役物 2 2 の扉部を開放する。これにより第 2 特図始動口 2 3 2 への入球が可能となる。

【 0 0 3 7 】

普電役物 2 2 の開放時間及び開放回数は、例えば、通常状態で 0 . 2 秒 × 1 回、遊技者にとって有利な遊技状態（後述の普電役物サポート状態）では、2 . 0 秒 × 1 回に設定される。

【 0 0 3 8 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図始動口 2 3 1 に遊技球が入球すると、第 1 特図の当否判定に関する複数種の乱数値を抽出し、抽出した乱数値を第 1 特図の保留記憶として所定数記憶する。そして、パチンコ機 1 は、保留記憶された乱数値に基づいて当否判定を行い、大当たりであるか又はハズレであるか判定される。この当否判定の結果に基づき、パチンコ機 1 は、第 1 特図表示装置 2 8 1 において第 1 特図の変動表示を開始し、所定時間経過後に確定表示を行う。また、パチンコ機 1 は、演出図柄表示装置 4 6 において第 1 特図に対応する疑似演出図柄 7 0 0 （図 2 6 参照）の変動表示を開始し、所定時間経過後に確定表示を行う。

【 0 0 3 9 】

同様に、パチンコ機 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が入球すると、第 2 特図の当否判定に関する複数種の乱数値を抽出し、抽出した乱数値を第 2 特図の保留記憶として所定数記憶する。そして、パチンコ機 1 は、保留記憶された第 2 特図の乱数値に基づいて当否判定を行い、大当たり、小当たり、ハズレの何れであるか判定される。この当否判定に基づき、パチンコ機 1 は、第 2 特図表示装置 2 8 3 において第 2 特図の変動表示を開始し、所定時間経過後に第 2 特図の確定表示を行う。また、パチンコ機 1 は、演出図柄表示装置 4 6 において第 2 特図に対応する疑似演出図柄 7 0 0 の変動表示を開始し、所定時間経過後に確定表示を行う。

【 0 0 4 0 】

尚、第 1 特図及び第 2 特図の変動表示及び確定表示は、遊技盤 2 の隅に小さく表示される。そこで、パチンコ機 1 は、遊技領域 2 0 の中央に設けた演出図柄表示装置 4 6 において第 1 特図及び第 2 特図に対応する疑似演出図柄 7 0 0 による疑似演出表示を行い、疑似演出表示を通して遊技者に当否判定の結果を報知する。パチンコ機 1 は、疑似演出表示において、3 つの疑似演出図柄 7 0 0 の変動表示を行い、当否判定の結果が大当たりであれば、3 つの疑似演出図柄 7 0 0 を同一図柄で停止させる。また、パチンコ機 1 は、疑似演出表示において、2 つの疑似演出図柄 7 0 0 を同じ図柄で停止させた状態で残り 1 つの疑似演出図柄 7 0 0 の変動表示を行うリーチ演出を行うことにより、当否判定において大当たりになることの期待感を遊技者に与えることができる。

【 0 0 4 1 】

更にまた、パチンコ機 1 は、第 1 特図の当否判定と第 2 特図の当否判定とがそれぞれ、第 1 特図始動口 2 3 1、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球に応じて実行され、第 1 特図と第 2 特図との同時変動が可能な構成である。

【 0 0 4 2 】

そして、パチンコ機 1 は、第 1 特図と第 2 特図とが同時変動している場合、演出図柄表示装置 4 6 において実施される疑似演出表示では、現在の遊技状況に応じて主体となる第 1 特図又は第 2 特図の何れか一方の変動を対象とする疑似演出表示を実施するように構成されている。例えば、遊技状況に応じて、第 1 特図始動口 2 3 1 を狙ったほうが有利な左

10

20

30

40

50

打ち遊技が推奨される遊技状態では、演出図柄表示装置 4 6 にて第 1 特図に対応する疑似演出表示を実施する。一方、第 2 特図始動口 2 3 2 を狙ったほうが有利な右打ち遊技が推奨される遊技状態では、演出図柄表示装置 4 6 にて第 2 特図に対応する疑似演出表示を実施する。

【 0 0 4 3 】

尚、第 1 特図と第 2 特図とが同時変動時、パチンコ機 1 は、演出図柄表示装置 4 6 において、主体となる特図の疑似演出表示のみを表示することが望ましい。またこれに限らず、主体となる特図の疑似演出表示を実施している状態で、他の特図の変動が開始及び終了となった場合に、表示画面の隅に小さく、他方の特図の変動開始に対応する演出表示及び他方の特図の変動終了に対応する演出表示を表示するようにしてもよい。

10

【 0 0 4 4 】

前記当否判定の結果が大当たりであれば、前記第 1 特図表示装置 2 8 1 又は第 2 特図表示装置 2 8 3、及び演出図柄表示装置 4 6 に大当たり図柄（疑似演出大当たり図柄）を確定表示して大入賞口 2 4 の開放を伴う大当たり遊技（特別遊技）を実施する。

【 0 0 4 5 】

大当たり遊技は、所定の開放態様での大入賞口 2 4 の開閉動作を 1 ラウンドとするラウンド遊技を複数ラウンド、例えば 1 2 ラウンド実施する構成である。また各ラウンド遊技は、大入賞口 2 4 の開放時間が予め設定された所定の時間に達することを条件とし、又は大入賞口 2 4 への入球数が予め設定された所定の個数に達することを条件とし終了する構成とされている。

20

【 0 0 4 6 】

大当たり遊技において、通常、シャッター 2 5 は確変口 2 6 への入球を不可能な状態としている。そして大当たりの発生に伴い決定された大当たり図柄に応じて、大当たり遊技中のラウンド遊技が特定され、該特定されたラウンド遊技に、シャッター 2 5 が確変口 2 6 への入球を可能とする状態に振分作動する。この間に、確変口 2 6 への入球があれば、大当たり遊技終了後には、第 1 特図又は第 2 特図の当否判定の当選確率が高確率に変更される確変状態に移行する。

【 0 0 4 7 】

更に、パチンコ機 1 は、前記大当たり図柄に応じて、特図の変動時間や普図の変動時間が短縮される時短機能と第 2 特図始動口 2 3 2 を開放する普電役物の開放時間を延長する開放延長機能が作動する普電サポート状態となり次回の大当たりの獲得に有利な遊技状態に移行する。

30

【 0 0 4 8 】

確変状態及び普電サポート状態は、次に大当たりが発生するまで、又は当否判定に伴う特図の変動回数（＝当否判定の実行回数）が所定の回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続され、これを期限に、通常の遊技状態に戻す構成である。

【 0 0 4 9 】

更にまたパチンコ機 1 は、大当たり遊技において演出図柄表示装置 4 6 にて、大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄を表示する演出を実施する。この場合、ラウンド図柄は、一つのラウンド遊技を示す図柄であり、ラウンド遊技の回数に対応する個数が表示される。

40

【 0 0 5 0 】

パチンコ機 1 は、ラウンド図柄として、大入賞口 2 4 が開放することにより大入賞口 2 4 への入球による賞球の獲得が望める通常ラウンド遊技において、通常ラウンド遊技であることを示す通常ラウンド図柄を表示する。また、ラウンド図柄として、大入賞口 2 4 への入球による賞球の獲得が望めるうえ、確変口 2 6 への入球により確変状態への移行が狙える特定ラウンド遊技において、特定ラウンド遊技であることを示す特定ラウンド図柄を通常ラウンド図柄とは異なる形態にて表示することが可能な構成である。

【 0 0 5 1 】

パチンコ機 1 は、第 2 特図当否判定の結果が、第 2 特図の確定表示した態様に依りて小

50

当りであれば、小当り遊技が実施される。この小当り遊技において、パチンコ機 1 は、大入賞口 2 4 の開閉を行う。小当り遊技では、例えば、大入賞口 2 4 を 6 . 0 秒開放する開放動作が 1 回実行される。

【 0 0 5 2 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図及び第 2 特図の同時変動時に、例えば、第 2 特図判定結果が小当りであり、第 2 特図が小当りを示す確定表示がなされると、第 1 特図の変動が中断される。そして、第 1 特図の変動は、第 2 特図の小当り遊技中では中断され、小当り遊技の終了後に再開される。

【 0 0 5 3 】

また、パチンコ機 1 は、第 1 特図及び第 2 特図の同時変動時に、例えば、第 1 特図又は第 2 特図の何れか一方の判定結果が大当りであり、第 1 特図又は第 2 特図が大当りを示す確定表示がなされると、他方の第 2 特図又は第 1 特図の変動が停止される。この場合、一方の特図が大当りとなる変動中に、他方の当否判定が実施されても、強制的にハズレ判定にされるため、他方の特図の変動はハズレ図柄で停止され、確定される。

【 0 0 5 4 】

また、本パチンコ機 1 では、大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、保留記憶の先読み判定を行い、保留記憶内に大当りとなる可能性の有無や、該可能性の大きさを示唆する先読み演出を行うようにしてもよい。

【 0 0 5 5 】

(2 . パチンコ機 1 の電氣的構成)

次に、図 4 を参照して、パチンコ機 1 の電氣的構成を説明する。パチンコ機 1 は、遊技の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、何れも C P U、R O M、R A M、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れも C P U により、2 m s 周期又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して R O M に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 4 0 には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

【 0 0 5 6 】

本実施例において、発射制御装置 4 4 には C P U、R O M、R A M 等が設けられていない。しかしこれに限るわけではなく、発射制御装置 4 4 に C P U、R O M、R A M 等を設けてもよい。

【 0 0 5 7 】

(2 - 1 . 主制御装置 4 0)

図 4 に示すように、パチンコ機 1 の電氣的構成は、主として遊技の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に構成される。主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介してホールコンピュータ 5 0 0 又は試射試験装置 (図示せず) に電氣的に接続される。そして、主制御装置 4 0 からの出力信号は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介してホールコンピュータ 5 0 0 又は試射試験装置に送られる。

【 0 0 5 8 】

主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 を介して、前枠 1 1 (図 1 参照) が開放しているか否かを検出するガラス枠開放スイッチ 5 0 1、及び、内枠 3 0 (図 3 参照) が開放しているか否かを検出する内枠開放スイッチ 5 0 2 が接続される。尚、図においてスイッチは、単に S W と記載する。これらガラス枠開放スイッチ 5 0 1 及び内枠開放スイッチ 5 0 2 は、各々の検出信号を主制御装置 4 0 に出力する。

【 0 0 5 9 】

また、主制御装置 4 0 には、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、第 1 特図始動口 2 3 1 への入球を検出する第 1 特図始動口 S W 5 0 3、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を検出する第 2 特図始動口 S W 5 0 4、普図作動ゲート 2 1 への入球を検出する普通図柄作動 S W 5 0 5、一般入賞口 2 7 への入球を検出する一般入賞口 S W 5 0 6、大入賞口 2 4 への入

10

20

30

40

50

球を検出するカウントSW507、確変口26への入球を検出する特典領域SW508、取入口240への入球を検出する排出SW509、及び演出用ゲート210への入球を検出する演出用ゲートSW510等が接続される。

【0060】

そして、これら第1特図始動口SW503、第2特図始動口SW504、普通図柄作動SW505、一般入賞口SW506、カウントSW507、特典領域SW508、排出SW509、及び演出用ゲートSW510は、各々の検出信号を主制御装置40に出力する。

【0061】

更に主制御装置40は、遊技盤中継端子板531を介して、大入賞口SOL(ソレノイド)511、普電役物SOL512及びシャッターSOL513が接続されている。主制御装置40は、大入賞口SOL511を制御して大入賞口24を開閉作動せしめ、普電役物SOL512を制御して普電役物22の開閉作動せしめ、更にシャッターSOL513を制御して確変口26を開閉作動せしめる。

10

【0062】

また主制御装置40は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置41や、演出中継端子板532を介してサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ向けてのコマンドを出力する。

【0063】

更に主制御装置40は、図柄表示装置中継端子板533を介して第1特図表示装置281、第1特図保留数表示装置282、第2特図表示装置283、第2特図保留数表示装置284、普図表示装置285、及び普図保留数表示装置286等の表示制御を行う。

20

【0064】

尚、第1特図表示装置281、第1特図保留数表示装置282、第2特図表示装置283、第2特図保留数表示装置284、普図表示装置285、及び普図保留数表示装置286は、7セグメントLED表示器やLEDランプで構成されている。これらは、図1及び図2に図示しないが、パチンコ機1の正面において遊技者が遊技中に視認することができる位置に配置されている。

【0065】

主制御装置40に搭載されるMPU(Micro Processing Unit)は、CPUと、ROMと、RAMと、カウンタ回路と、タイマ回路と、乱数回路とを主に備える。CPU、ROM、RAM、カウンタ回路、タイマ回路及び乱数回路の各々は、内部バスを介して接続され、内部バスは、外部バスインターフェイスを介して、パチンコ機1に設けられた各種スイッチや各種装置等に通信可能に接続されている。

30

【0066】

(2-2. 払出制御装置41)

次に払出制御装置41について説明する。払出制御装置41は、主制御装置40に対して双方向通信可能に接続される。払出制御装置41には、払出中継端子板534及び裏配線中継端子板530を介してガラス枠開放スイッチ501及び内枠開放スイッチ502に接続される。そして、払出制御装置41は、外部接続端子板38を介して賞球に関する情報、前枠11及び内枠30の開閉状態に関する情報等をホールコンピュータ500又は試験試験装置(図示せず)に送信する。また、払出制御装置41は、必要に応じて、遊技球の発射を停止させるための発射停止信号を発射制御装置44に送信する。

40

【0067】

また、払出制御装置41は、裏配線中継端子板530を介して、球タンク31(図3参照)が空状態になったことを検出する球切れスイッチ520が接続される。球切れスイッチ520は、球タンク31が空状態になったことを検出すると、検出信号を払出制御装置41に出力する。

【0068】

更に、払出制御装置41には、払出中継端子板534を介して、遊技球の払出を行う払

50

出モータ５２１と、遊技球が払い出されたことを検出する払出スイッチ５２２とが接続される。払出制御装置４１は、主制御装置４０から送られるコマンドに応じて払出モータ５２１を駆動し、遊技球の払出を行う。払出スイッチ５２２は、遊技球が払い出されたことを検出すると、検出信号を払出制御装置４１に出力する。更に、払出制御装置４１には、下皿１３が満杯状態になったことを検出する満杯スイッチ５２３が接続される。満杯スイッチ５２３は、下皿１３が満杯状態になったことを検出すると、検出信号を払出制御装置４１に出力する。

【００６９】

払出制御装置４１は、球切れスイッチ５２０から検出信号が入力された場合、及び、満杯スイッチ５２３から検出信号が入力された場合、払出モータ５２１を停止する。これにより、払出ユニット３３による賞球の払出動作が停止される。球切れスイッチ５２０は、球切れ状態が解消されるまで検出信号を出力し続け、満杯スイッチ５２３は、下皿１３の満杯状態が解除されるまで検出信号を出力し続ける。そして、払出制御装置４１は、球切れスイッチ５２０及び満杯スイッチ５２３からの検出信号の入力が停止すると、払出モータ５２１の駆動を再開する。

【００７０】

尚、機台内に封入した遊技球を循環させて遊技を行う封入式遊技機等に本発明を採用する場合、主制御装置４０から払出制御装置４１（封入式遊技機の場合では、遊技球の払出が行われないため、枠制御装置と称するのが好適）への一方向通信としてもよい。この場合、遊技機は、不正されにくい構成とすることができる。

【００７１】

更に、払出制御装置４１には、ＣＲユニット端子板５３５を介して、ＣＲユニットＣＲ及び精算表示装置１７０に双方向通信可能に接続される。精算表示装置１７０には、遊技者により操作される球貸スイッチ１７１及び精算スイッチ１７２が接続される。球貸スイッチ１７１は、遊技者が遊技球の貸出を要求する際に操作されるスイッチであり、精算スイッチ１７２は、遊技者が精算を要求する際に操作されるスイッチである。

【００７２】

球貸スイッチ１７１は、遊技者による操作を検知すると、貸出要求の操作信号を出力する。球貸スイッチ１７１が出力した貸出要求信号は、精算表示装置１７０を介してＣＲユニットＣＲに入力され、ＣＲユニットＣＲから払出制御装置４１へ貸出要求信号が発信される。そして、払出制御装置４１は、ＣＲユニットＣＲから貸出要求信号を受けると、払出モータ５２１を駆動し、遊技球の払出を行うと共に、ＣＲユニットＣＲに挿入されたプリペイドカードの残高表示を制御する。

【００７３】

精算スイッチ１７２は、遊技者による操作を検知すると、精算要求の操作信号を出力する。精算スイッチ１７２が出力した精算要求信号は、精算表示装置１７０を介してＣＲユニットＣＲに入力され、ＣＲユニットＣＲは、精算要求信号に応じて、ＣＲユニットＣＲに挿入されたプリペイドカードの残高管理及び残高表示に関する制御を行う。

【００７４】

また、払出制御装置４１には、一般入賞口２７への入球頻度が異常であると判断され場合に、点灯するＬＥＤである不正報知ランプが設けられる。払出制御装置４１は、主制御装置４０から不正コマンドを受信すると、不正報知ランプを点灯させることにより、遊技施設の従業員等に対し、不正が行われたおそれがあることを報知できる。

【００７５】

（２－３．サブ統合制御装置４２及び演出図柄制御装置４３）

サブ統合制御装置４２は、演出中継端子板５３２を介して主制御装置４０に接続されると共に、主制御装置４０からサブ統合制御装置４２への通信を可能とする。そして、サブ統合制御装置４２は、主制御装置４０から受信したコマンドに基づいて演出制御を行う。サブ統合制御装置４２には、演出ボタン１５及びジョグダイヤル１６が接続される。演出ボタン１５及びジョグダイヤル１６はそれぞれ、操作による各々の検出信号をサブ統合制

10

20

30

40

50

御装置 4 2 に入力する。

【 0 0 7 6 】

そして、サブ統合制御装置 4 2 は、スピーカ 1 1 2 の駆動により音声の出力を制御すると共に、枠側装飾ランプ 1 1 3 を含む各種 L E D やランプの点灯及び消灯等を制御する。更に、サブ統合制御装置 4 2 には、スピーカ 1 1 2 から出力する音量を調節する音量調節スイッチが設けられる。サブ統合制御装置 4 2 は、音量調節スイッチから入力された操作信号に基づいて、スピーカ 1 1 2 から出力する音量を制御する。

【 0 0 7 7 】

演出図柄制御装置 4 3 は、サブ統合制御装置 4 2 に対して双方向通信可能に接続される。サブ統合制御装置 4 2 は、演出図柄制御装置 4 3 に対し、キャラクタ等を表示する疑似演出や特図の疑似図柄の表示態様に関するコマンドを送信する。一方、演出図柄制御装置 4 3 は、サブ統合制御装置 4 2 から送られるコマンドに応じた疑似演出図柄 7 0 0 を演出図柄表示装置 4 6 の L C D パネルに表示する。

10

【 0 0 7 8 】

また、サブ統合制御装置 4 2 は、一般入賞口 2 7 への入球頻度が異常であると判断され場合に、スピーカ 1 1 2、枠側装飾ランプ 1 1 3 及び演出図柄表示装置 4 6 によるエラー報知を行う。

【 0 0 7 9 】

(2 - 4 . 発射制御装置 4 4)

発射制御装置 4 4 は、払出制御装置 4 1 に接続され、払出制御装置 4 1 から発射制御装置 4 4 への通信を可能とする。発射制御装置 4 4 は、払出制御装置 4 1 を介して主制御装置 4 0 から送られるコマンドや、発射ハンドル 1 4 の回動信号に基づいて発射モータ 5 2 6 を制御し、遊技球の発射及び発射停止を行う。

20

【 0 0 8 0 】

また、発射制御装置 4 4 には、発射ハンドル 1 4 に設けられた発射停止スイッチ 5 2 4、及び、発射ハンドル 1 4 に遊技者が接触していることを検出するタッチスイッチ 5 2 5 が接続される。タッチスイッチ 5 2 5 は、遊技者による発射ハンドル 1 4 の接触を検出した場合に、検出信号を発射制御装置 4 4 に入力する。そして、発射制御装置 4 4 は、タッチスイッチ 5 2 5 から検出信号が入力されている場合に、遊技球を発射する。一方、発射停止スイッチ 5 2 4 は、遊技者による操作があった場合に、検出信号を発射制御装置 4 4 に入力する。そして、発射制御装置 4 4 は、発射停止スイッチ 5 2 4 から検出信号が入力されると、タッチスイッチ 5 2 5 から検出信号が入力されている場合であっても、遊技球の発射を停止する。

30

【 0 0 8 1 】

(2 - 5 . 電源基板 4 5)

図略であるが、電源基板 4 5 は、電源回路と、受電回路と、停電検出回路と、バックアップ用電源回路とを備える。電源回路は、外部に設けられた A C 電源 (主電源 A C 2 4 V) から供給される交流電圧を変換し、直流電圧を生成する。受電回路には、電源スイッチが設けられ、電源回路は、受電回路を介して A C 電源に接続される。電源スイッチを O N にすると、電源回路は、A C 電源と導通し、電源回路に主電源 A C 2 4 V が供給される。そして、電源回路は、必要な直流電圧各種制御装置やアクチュエータ等に供給する。

40

【 0 0 8 2 】

停電検出回路は、電源回路から供給される電圧を監視する。そして、停電検出回路は、供給された電圧が所定電圧未満となった場合に、電源スイッチの O F F への切替え、或いは、停電に伴う電源の遮断が発生したと判断し、主制御装置 4 0 及び払出制御装置 4 1 に出力する停電検出信号をハイレベル (O N) にする。その一方、停電検出回路は、電源回路から供給される電圧が所定電圧以上に上昇した場合に、停電検出信号をローレベル (O F F) にする。

【 0 0 8 3 】

尚、本実施例において、停電検出回路は、停電検出信号を主制御装置 4 0 及び払出制御

50

装置 4 1 に送信する場合を例に挙げて説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば停電検出回路は、停電検出信号を主制御装置 4 0 及び払出制御装置 4 1 の何れか一方のみに送信し、主制御装置 4 0 から払出制御装置 4 1 に、或いは、払出制御装置 4 1 から主制御装置 4 0 に対し、停電用のコマンドを送信する構成としてもよい。

【 0 0 8 4 】

バックアップ用電源回路は、コンデンサ等により構成される。バックアップ用電源回路は、電源回路が A C 電源から電力を供給しながら生成した D C 5 V の電力を充電し、停電となった場合に、バックアップ電源 (D C 5 V) を主制御装置 4 0 の R W M 及び払出制御装置 4 1 の R W M 等に供給する。

【 0 0 8 5 】

本実施例において、バックアップ電源は、主制御装置 4 0 の R W M 及び払出制御装置 4 1 の R W M に供給される。よって、パチンコ機 1 は、電源が遮断された後においても一定時間に亘り、電源断発生時に主制御装置 4 0 及び払出制御装置 4 1 に記憶されていた内容、例えば、パチンコ機 1 の遊技状態や賞球として払い出す遊技球の数等の情報を保持できる。

【 0 0 8 6 】

その一方、バックアップ電源は、サブ統合制御装置 4 2 の R W M には供給されない。よって、パチンコ機 1 への電力供給が停止されると、サブ統合制御装置 4 2 の R W M に記憶されていた内容は、消去される。

【 0 0 8 7 】

(3 . パチンコ機 1 の仕様)

次に、パチンコ機 1 の基本的仕様を説明する。図 5 に示すように、パチンコ機 1 は、通常遊技状態における大当たり確率は、第 1 特図及び第 2 特図共に $1 / 260$ に設定される。確変遊技状態における大当たり確率は、第 1 特図及び第 2 特図ともに $1 / 70$ に設定されている。

【 0 0 8 8 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図の当否判定において小当たり判定はされない。一方、第 2 特図の小当たりの当選確率は、通常遊技状態、確変遊技状態にかかわらず $1 / 40$ に設定されている。これに限らず、小当たりの当選確率は、通常遊技状態、確変遊技状態、設定値毎に相違させてもよい。

【 0 0 8 9 】

パチンコ機 1 では、普図の当選確率は、通常遊技状態では $1 / 6$ とされている。そして、通常遊技状態において、普図の変動時間は約 3 0 秒に設定される。普電サポート状態において、普図の当選確率は $5 / 6$ とされ、普図の変動時間は約 1 秒に設定される。

【 0 0 9 0 】

パチンコ機 1 において、記憶可能な保留記憶の上限数は、第 1 特図、第 2 特図ともに、各々 4 個である。

【 0 0 9 1 】

パチンコ機 1 において、大当たり遊技終了後に確変状態に移行する確変突入率は、第 1 特図が 4 0 % に設定されている。一方、大当たり遊技終了後に確変状態に移行する第 2 特図の確変突入率は 6 0 % に設定される。また確変状態の継続は、次に大当たりが発生するまで、又は第 1 特図及び第 2 特図の変動回数 (= 当否判定の実行回数) が 1 0 0 回に達するまで継続される。

【 0 0 9 2 】

パチンコ機 1 において、大当たり遊技終了後に普電サポート状態に移行する電サポ突入率は、第 1 特図及び第 2 特図共に 1 0 0 % に設定されている。また、普電サポート状態の継続は、次に大当たりが発生するまで、又は第 1 特図及び第 2 特図の変動回数 (= 当否判定の実行回数) が 1 0 0 回に達するまで継続される。

【 0 0 9 3 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の大当たりが生起すると、大入賞口 2 4 にて大当

10

20

30

40

50

り遊技が実施される。大当り遊技では、大入賞口 2 4 を開放するラウンド遊技を例えば 1 2 ラウンド行う。各ラウンド遊技において、大入賞口 2 4 は、開放時間が 2 9 秒に達するまで、又は大入賞口 2 4 への入球数が規定数の 9 個に達するまで開放される。

【 0 0 9 4 】

パチンコ機 1 は、第 2 特図の小当りが生起すると、大入賞口 2 4 にて小当り遊技が実施される。小当り遊技では、大入賞口 2 4 が 6 . 0 秒間にわたって 1 回開放される。小当り遊技の規定数は 4 個である。

【 0 0 9 5 】

パチンコ機 1 において、普電役物 2 2 の作動態様は、通常遊技状態（非電サポ）、電サポ状態とで各々異なる構成である。非普電サポート状態で普図が当選すると、普電役物 2 2 が 0 . 2 秒間にわたって 1 回開放される。また電サポ状態では、普電役物 2 2 が 2 . 0 秒間にわたって 1 回開放される。

【 0 0 9 6 】

次に、賞球について説明する。第 1 特図始動口 2 3 1 及び第 2 特図始動口 2 3 2 の賞球は、それぞれ 1 個の入球につき 3 個に設定されている。大入賞口 2 4 の賞球は、1 個の入球につき 1 3 個に設定されている。その他の一般入賞口 2 7 などの賞球数は 1 個の入球につき 1 0 個に設定されている。

【 0 0 9 7 】

（ 4 . 起動処理 ）

次に、図 6 に示すフローチャートを参照しながら、主制御装置 4 0 により実行される「起動処理」について説明する。起動処理は、パチンコ機 1 の電源投入時に実行される処理である。

【 0 0 9 8 】

図 6 に示すように、主制御装置 4 0 は、起動処理の最初の処理として、スタックアドレスにスタックポインタを設定する（処理 S 1 ）。続いて、主制御装置 4 0 は、割込みベクタテーブルの割込みベクタアドレスを、対応するレジスタに設定する（処理 S 2 ）と共に、内蔵レジスタを設定する（処理 S 3 ）尚、割込みベクタアドレスは、アドレス空間（メモリ空間）の中で、後述する割込み処理のプログラムに係る開始番地の指定に使用される。

【 0 0 9 9 】

次に、主制御装置 4 0 は、入力ポートのレジスタを読み込み（処理 S 4 ）、停電停止信号が O F F であるか否かを判定する（処理 S 5 ）。そして、停電検出信号が O N のままであり、否定判定あれば（処理 S 5 : N o ）、主制御装置 4 0 は、電源基板 4 5 から供給される電圧が所定電圧に到達していないと判断する。この場合、主制御装置 4 0 は、処理 S 4 に戻り、停電停止信号が O F F になるまで処理 S 4 及び処理 S 5 を繰り返し実行する。

【 0 1 0 0 】

一方、停電検出信号が O F F に切り替わり、肯定判定であれば（処理 S 5 : Y e s ）、主制御装置 4 0 は、電源基板 4 5 から供給される電圧が所定電圧以上となり、安定的に電圧が供給される状態になったと判断し、R W M 6 3 0 への書込みを許可する（処理 S 6 ）。

【 0 1 0 1 】

処理 S 6 の後、主制御装置 4 0 は、初期設定処理（処理 S 7 ）を実行する。この初期設定処理（処理 S 7 ）は、主に、移行モードの設定を行う。その後、主制御装置 4 0 は、割込みを禁止する（処理 S 8 ）と共に、レジスタ退避を実行する（処理 S 9 ）。更に、主制御装置 4 0 は、ベース値等の遊技性能を演算する遊技性能演算処理を実行する（処理 S 1 0 ）。つまり、主制御装置 4 0 は、遊技性能に関する演算を R W M 6 3 0 の領域外で行う。

【 0 1 0 2 】

処理 S 1 0 の後、主制御装置 4 0 は、レジスタ復帰を実行する（処理 S 1 1 ）と共に割込みを許可し（処理 S 1 2 ）、処理 S 8 へ戻る。このように、主制御装置 4 0 は、起動処理において、処理 S 8 から処理 S 1 2 までを繰り返し実行する。その一方で、主制御装置 4 0 は、処理 S 1 2 が実行されてから処理 S 8 が再度実行されるまでの間に、後述する割込み処理（図 7 参照）を周期的に（例えば 4 m S 周期で処理）実行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 3 】

(5 . 割込み処理)

次に、図 7 に示すフローチャートを参照しながら、主制御装置 4 0 により実行される「割込み処理」について説明する。図 7 に示すように、主制御装置 4 0 は、割込み処理で実行する最初の処理として、タイマ及びウォッチドッグタイマを設定する（処理 S 2 1 ）。処理 S 2 1 において、主制御装置 4 0 は、主制御装置 4 0 に設けられた各種タイマの設定や、ウォッチドッグタイマのクリア及びリスタートを行う。

【 0 1 0 4 】

処理 S 2 1 の後、主制御装置 4 0 は、モード値格納領域に格納されたモード値が「 3 」であるか否かを判定する（処理 S 2 2 ）。その結果、モード値が「 3 」であれば（処理 S 2 2 : Y e s ）、パチンコ機 1 は、移行モードとして、遊技停止モードが設定されていると判断できる。つまり、パチンコ機 1 は、遊技開始不能な状態であって、電源スイッチの O F F への切替えを待機している状態であると判断できる。よってこの場合、主制御装置 4 0 は、割込み許可（処理 S 3 6 ）を行い、起動処理（図 6 参照）へリターンする。

10

【 0 1 0 5 】

一方、モード値格納領域に格納されたモード値が「 3 」でなければ（処理 S 2 2 : N o ）、主制御装置 4 0 は、主制御装置 4 0 に設けられた各種タイマを更新するタイマ更新処理を実行する（処理 S 2 3 ）。続いて、主制御装置 4 0 は、各種始動口及び各種入賞口への遊技球の入球に関する処理である入力判定処理（処理 S 2 4 ）を実行する。尚、入力判定処理（処理 S 2 4 ）の詳細は、図 9 に示すフローチャートを参照しながら後述する。処理 S 2 4 の後、主制御装置 4 0 は、当否判定及び大当り遊技に関する処理である当否判定処理（処理 S 2 5 ）を実行する。尚、当否判定処理（処理 S 2 5 ）の詳細は、図 1 1 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

20

【 0 1 0 6 】

処理 S 2 5 の後、主制御装置 4 0 は、遊技状態が移行した場合に、その旨の信号をホールコンピュータ 5 0 0 に送信する遊技状態設定処理（処理 S 2 6 ）を実行する。処理 S 2 6 において、主制御装置 4 0 は、例えば、上記した当否判定処理（処理 S 2 5 ）において大当り遊技（特別遊技）や当り遊技（普図遊技）が終了した後、所定時間経過後にホールコンピュータ 5 0 0 に信号を送信する。

【 0 1 0 7 】

尚、パチンコ機 1 が図示しない試射試験装置に接続されている場合に、主制御装置 4 0 は、処理 S 2 6 において、遊技状態が移行したことを示す試験信号を試射試験装置（図示せず）に送信する。

30

【 0 1 0 8 】

処理 S 2 6 の後、主制御装置 4 0 は、エラーが発生したか否かを監視するエラー監視処理（処理 S 2 7 ）を行う。尚、エラー監視処理（処理 S 2 7 ）において主制御装置 4 0 が監視するエラーとしては、前枠 1 1 や内枠 3 0 が開放されていることを示す開放エラーや、図示しない電波センサにより異常な電波が検出されたことを示す電波エラーや、図示しない振動センサにより異常な振動が検出されたことを示す振動エラー等が例示される。

【 0 1 0 9 】

処理 S 2 7 の後、主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1 に賞球コマンドを送信する賞球コマンド送信処理（処理 S 2 8 ）を実行する。そして、払出制御装置 4 1 は、受信した賞球コマンドに基づき、入球があった各種始動口又は各種入賞口毎に設定された賞球の払い出しを実行する。

40

【 0 1 1 0 】

処理 S 2 8 の後、主制御装置 4 0 は、実行中に遊技内容に応じた画像データや音声データ等を作成し、サブ統合制御装置 4 2 に出力する演出用データ出力処理（処理 S 2 9 ）を実行する。更に、主制御装置 4 0 は、上記したエラー監視処理（処理 S 2 7 ）においてエラーの発生を検出した場合に、検出したエラーの内容に応じて、演出図柄表示装置 4 6 におけるエラー表示や、枠側装飾ランプ 1 1 3 の点灯や点滅、スピーカ 1 1 2 からの音声出

50

力等のエラー報知を適宜行う。

【 0 1 1 1 】

処理 S 2 9 の後、主制御装置 4 0 は、外部接続端子板 3 8 を介してホールコンピュータ 5 0 0 に外部出力処理（処理 S 3 0）を実行する。処理 S 3 0 において、主制御装置 4 0 は、上記した当否判定処理（処理 S 2 5）での処理内容に基づき、大入賞口ソレノイド 5 1 1 及び普電役物ソレノイド 5 1 2 に関するデータをホールコンピュータ 5 0 0 に送信する。また、処理 S 3 0 において、主制御装置 4 0 は、上記したエラー監視処理（処理 S 2 7）でエラーの発生を検出した場合に、セキュリティ信号をホールコンピュータ 5 0 0 に送信する。尚、パチンコ機 1 に試射試験装置が接続されている場合、主制御装置 4 0 は、処理 S 3 0 において、第 1 大入賞口ソレノイド 5 1 0、第 2 大入賞口ソレノイド 5 1 1 及び普電役物ソレノイド 5 1 2 に関するデータやセキュリティ信号を試射試験装置に送信する。

10

【 0 1 1 2 】

図 8 に示すように、処理 S 3 0 の後、主制御装置 4 0 は、レジスタ退避（処理 S 3 1）を行い、性能表示用データ作成処理（処理 S 3 2）を実行する。処理 S 3 2 において、主制御装置 4 0 は、起動処理（図 6 参照）において R W M 6 3 0 の領域外で実行した性能表示用演算処理（処理 S 1 0）の算出結果や、試射試験の試験結果を性能表示装置に表示するためのデータを作成する。処理 S 3 1 の後、主制御装置 4 0 は、レジスタ復帰（処理 S 3 3）を実行する。

【 0 1 1 3 】

20

処理 S 3 3 の後、主制御装置 4 0 は、セグメントデータ作成処理（処理 S 3 4）を実行する。処理 S 3 4 において、主制御装置 4 0 は、処理 S 3 1 で作成したデータを性能表示装置に表示する準備として、性能表示装置に設けられた各種 L E D のコモン（L E D セグメントに係る 8 b i t 単位の表示領域）毎の発光制御を行うためのセグメントデータを作成する。

【 0 1 1 4 】

処理 S 3 4 の後、主制御装置 4 0 は、各種表示装置に対する表示処理（処理 S 3 5）として、性能表示装置における遊技性能や試射試験データの表示を行う。また、処理 S 3 5 において、主制御装置 4 0 は、実行中の遊技状況に応じて、第 1 特図表示装置 2 8 1、第 2 特図表示装置 2 8 3、普図表示装置 2 8 5 における各種図柄の変動表示や確定表示等を行う。処理 S 3 5 の後、主制御装置 4 0 は、割込みを許可し（処理 S 3 6）、起動処理（図 6 参照）へリターンする。

30

【 0 1 1 5 】

尚、主制御装置 4 0 は、性能表示用演算処理（処理 S 1 0）を起動処理（図 6）で実行するのに対し、性能表示用演算処理（処理 S 1 0）での演算結果の表示に関する処理を割込み処理で行う。この点に関し、主制御装置 4 0 は、処理量が多い性能表示用演算処理（処理 S 1 0）を起動処理で行うことにより、性能表示用演算処理（処理 S 1 0）が終了する前に割込み禁止（処理 S 8、図 6 参照）が実行されることを防止できる。一方、主制御装置 4 0 は、性能表示装置に対する表示処理を、第 1 特図表示装置 2 8 1 等に対する表示処理と同じタイミングで実行することで、表示制御の効率化を図ることができる。

40

【 0 1 1 6 】

（ 6 . 入力判定処理 ）

次に、図 9 に示すフローチャートを参照しながら、割込み処理（図 7 参照）の中で実行される「入力判定処理」（処理 S 2 4）について説明する。図 9 に示すように、主制御装置 4 0 は、入力判定処理（処理 S 2 4）の最初の処理として、特図入球確認処理（処理 S 1 0 1）を実行する。特図入球確認処理（処理 S 1 0 1）は、第 1 特図始動口 2 3 1 又は第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が入球した場合に実行される処理である。尚、特図入球確認処理（処理 S 1 0 1）の詳細は、図 1 0 に示すフローチャートを参照しながら後述する。

【 0 1 1 7 】

処理 S 1 0 1 の後、主制御装置 4 0 は、普図入球確認処理（処理 S 1 0 2）を実行する

50

。普図入球確認処理（処理 S 1 0 2）は、普図作動ゲート 2 1 に遊技球が入球した場合に実行される処理である。

【 0 1 1 8 】

処理 S 1 0 2 の後、主制御装置 4 0 は、入賞数カウント処理（処理 S 1 0 3）を実行する。入賞数カウント処理（処理 S 1 0 3）は、大入賞口 2 4 又は一般入賞口 2 7 に遊技球が入球した場合に実行される処理である。具体的に、処理 S 1 0 3 において、主制御装置 4 0 は、カウントスイッチ 5 0 7 又は一般入賞口スイッチ 5 0 6 が遊技球を検出した場合に、大入賞口 2 4 又は一般入賞口 2 7 へ入球した遊技球の数をカウントするカウンタの値に 1 を加算する。

【 0 1 1 9 】

処理 S 1 0 3 の後、主制御装置 4 0 は、アウト数カウント処理（処理 S 1 0 4）を実行する。アウト数カウント処理（処理 S 1 0 4）は、遊技性能の演算に利用するアウト数の集計を行う処理である。具体的に、処理 S 1 0 4 において、主制御装置 4 0 は、第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3、第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4、普通図柄作動スイッチ 5 0 5、一般入賞口スイッチ 5 0 6、カウントスイッチ 5 0 7、及び排出スイッチ 5 0 9 が遊技球を検出した場合に、アウト数をカウントするカウンタの値に 1 を加算する。

【 0 1 2 0 】

処理 S 1 0 4 の後、主制御装置 4 0 は、一般入賞口 2 7 への入球頻度が異常であるか否かを判定する（処理 S 1 0 5）。具体的に、主制御装置 4 0 は、処理 S 1 0 5 において、所定時間内（例えば 6 0 秒間）に一般入賞口 2 7 に入球した遊技球数が規定入賞数（例えば 1 0 個）を超えた場合に、不正が行われたと判定する。その結果、主制御装置 4 0 は、入球頻度が正常であり、否定判定であれば（処理 S 1 0 5 : N o）、そのまま本処理を終了し、割込み処理（図 7 参照）へリターンする。

【 0 1 2 1 】

一方、入球頻度が異常であり、肯定判定であれば（処理 S 1 0 5 : Y e s）、主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1 及びサブ統合制御装置 4 2 に対して不正報知コマンドを送信し（処理 S 1 0 6）、本処理を終了する。処理 S 1 0 6 において、主制御装置 4 0 から不正報知コマンドを受信した払出制御装置 4 1 は、払出制御装置 4 1 に設けられた不正報知ランプを点灯する。

【 0 1 2 2 】

また、主制御装置 4 0 から不正報知コマンドを受信したサブ統合制御装置 4 2 は、枠側装飾ランプ 1 1 3 の点灯や点滅、スピーカ 1 1 2 からの音声出力等によるエラー報知を行う。さらに、サブ統合制御装置 4 2 から不正報知コマンドを受信した演出図柄制御装置 4 3 は、演出図柄表示装置 4 6 において、不正が行われた旨の警告表示を行う。尚、スピーカ 1 1 2 からの音声出力によるエラー報知は、エラー報知を開始してから 3 0 秒後に終了し、演出図柄表示装置 4 6 における警告表示及び枠側装飾ランプ 1 1 3 によるエラー報知は、エラー報知を開始してから 5 分後に終了する。

【 0 1 2 3 】

（ 7 . 特図入球確認処理 ）

次に、図 1 0 に示すフローチャートを参照しながら、入力判定処理（処理 S 2 4、図 9 参照）の中で実行される特図入球確認処理（処理 S 1 0 1）について説明する。特図入球確認処理（処理 S 1 0 1）は、第 1 特図始動口 2 3 1 への入球に応じて複数種の第 1 特図の乱数を抽出し保留記憶すると共に、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球に応じて複数種の第 2 特図の乱数を抽出し保留記憶する。そして第 1 特図始動口 2 3 1、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理である。

【 0 1 2 4 】

図 1 0 に示すように、「特図入球確認処理」は、先ず、処理 S 1 1 0 において第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3 により第 1 特図始動口 2 3 1 への入球を検出したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 1 1 0 : N o）、処理 S 1 1 5 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 1 1 0 : Y e s）、処理 S 1 1 1 において第 1 特図用保留記

10

20

30

40

50

憶領域に記憶されている第 1 特図の保留記憶の数が満杯か否か（上限数に達しているか否か）判定する。肯定判定であれば（処理 S 1 1 1 : Y e s ）、処理 S 1 1 5 へ移行する。

【 0 1 2 5 】

前記処理 S 1 1 1 で否定判定であれば（処理 S 1 1 1 : N o ）、処理 S 1 1 2 において、第 1 特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を第 1 特図用保留記憶領域の仮の記憶領域に記憶する。更に仮の記憶領域に記憶された各種の乱数を第 1 特図用保留記憶として第 1 特図用保留記憶領域の主体の記憶領域に記憶する。尚、第 1 特図の保留記憶数が「 0 」であっても、第 1 特図始動口 2 3 1 に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

10

【 0 1 2 6 】

続いて処理 S 1 1 3 の第 1 特図の先読み判定処理を実行する。本先読み判定処理は、大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、第 1 特図用保留記憶領域の仮の記憶領域に記憶された大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当りと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当りの場合は確変状態や普電サポート状態が付与される大当りであるか否かなどが確認される。また本処理では第 1 特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。その後、処理 S 1 1 4 において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第 1 特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

20

【 0 1 2 7 】

尚、先読みコマンドは、大当りやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。無論、判定内容に拘わらず、サブ統合制御装置 4 2 に毎回先読みコマンドを送信する構成でもよい。先読みコマンドに応じて、サブ統合制御装置 4 2 では、演出図柄表示装置 4 6 の保留記憶図柄等に、大当りやリーチの可能性があることを示唆する先読み演出を行う。

【 0 1 2 8 】

続く処理 S 1 1 5 において、第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4 により第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を検出したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 1 1 5 : N o ）、入力判定処理（図 9 参照）へリターンし、本処理を終了する。

30

肯定判定であれば（処理 S 1 1 5 : Y e s ）、処理 S 1 1 6 において第 2 特図用保留記憶領域に記憶されている第 2 特図の保留記憶の数が満杯か否か（上限数に達しているか否か）判定する。肯定判定であれば（処理 S 1 1 6 : Y e s ）、リターンする。

【 0 1 2 9 】

前記処理 S 1 1 6 で否定判定であれば（処理 S 1 1 6 : N o ）、処理 S 1 1 7 において、第 2 特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を第 2 特図用保留記憶領域の仮の記憶領域に記憶する。更に仮の記憶領域に記憶された各種の乱数を第 2 特図用保留記憶として第 2 特図用保留記憶領域の主体の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として記憶する。尚、第 2 特図の保留記憶数が「 0 」であっても、第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

40

【 0 1 3 0 】

続いて処理 S 1 1 8 において第 2 特図の先読み判定処理を実行する。本先読み判定処理は、大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、第 2 特図用保留記憶領域の仮の記憶領域に記憶された大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当りと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当りの場合は確変状態や普電サポート状態が付与される大当りであるか否かなどが確認される。また本処理では第 2 特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。その後、処理 S 1

50

19において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第2特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置42に送信する。

【0131】

尚、先読みコマンドは、大当りやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置42へ送信することが望ましい。無論、判定内容に拘わらず、サブ統合制御装置42に毎回先読みコマンドを送信する構成でもよい。先読みコマンドに応じて、サブ統合制御装置42では、演出図柄表示装置46の保留記憶図柄等に、大当りやリーチの可能性があることを示唆する先読み演出を行う。

【0132】

特図入球確認処理（処理S101）では、保留記憶の数が満杯なければ、抽出された乱数を予め設定された仮の記憶領域に記憶し、その後、仮の記憶領域に記憶された乱数を主体の保留記憶領域に記憶する構成である。これに限らず、保留記憶の数が満杯でなければ、抽出された乱数を、仮の記憶領域と主体の保留記憶領域とにそれぞれ記憶するようにしてもよい。更に、第1特図始動口231又は第2特図始動口232への入球に起因して乱数が抽出されると、抽出された乱数を仮の記憶領域に記憶する。そして保留記憶の数が満杯であるか否か確認し、満杯でなければ、仮の記憶領域に記憶された乱数を主体の保留記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶の数が満杯であれば、仮の記憶領域に記憶した乱数を消去する。

10

【0133】

尚、特図入球確認処理（処理S101）では、先読み判定処理は、仮の記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するが、これに限らず、主体の保留記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するようにしてもよい。

20

【0134】

（8．当否判定処理）

次に、図11に示すフローチャートを参照しながら、割込み処理の中で実行される当否判定処理（処理S25）について説明する。図11に示すように、主制御装置40は、当否判定処理（処理S25）で実行する最初の処理として、普図の当否判定及び当り遊技（普図遊技）に関する処理である普図当否判定処理（処理S200）を実行する。

【0135】

続いて、主制御装置40は、第1特図又は第2特図の当否判定、及び、大当り遊技（特別遊技）に関する処理である特図当否判定処理（処理S300）を実行する。

30

【0136】

（8-1．特図当否判定処理）

次に、図12乃至図24に示すフローチャートを参照しながら、当否判定処理（処理S25、図11参照）の中で実行される「特図当否判定処理」（処理S300）について説明する。特図当否判定処理（処理S300）は、図12乃至図13に示す「第1特図当否判定処理」、図14乃至図18に示す「第2特図当否判定処理」、図19乃至図22に示す「大当り遊技処理」、及び図23乃至図24に示す「小当り遊技処理」が順次に行われる。

【0137】

「特図当否判定処理」（処理S300）は、「第1特図当否判定処理」及び「第2特図当否判定処理」において第1特図の当否判定と第2特図の当否判定は個別に行われる。

40

【0138】

（8-2．第1特図当否判定処理）

図12に示すように「第1特図当否判定処理」は、まず、処理S301において特別電動役物の未作動を確認して大当り遊技中又は小当り遊技中でないか否かを判定する。否定判定であれば（処理S301：No）、本処理を終了し、「第2特図当否判定処理」（図14参照）へ移行する。尚、図例は直接的に「第2特図当否判定処理」へ移行する構成であるが、一旦、「特図当否判定処理」（図11参照）へリターンし、「第2特図当否判定処理」へ移行する構成でもよい。

50

【 0 1 3 9 】

肯定判定であれば（処理 S 3 0 1 : Y e s ）、処理 S 3 0 2 において第 1 特図が変動停止中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 0 2 : Y e s ）、処理 S 3 0 3 において第 1 特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する。

【 0 1 4 0 】

前記処理 S 3 0 3 において肯定判定であれば（処理 S 3 0 3 : Y e s ）、処理 S 3 0 4 において第 1 特図の保留記憶があるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 0 4 : N o ）、リターンする。肯定判定であれば（処理 S 3 0 4 : Y e s ）、処理 S 3 0 5 において第 1 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 1 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

10

【 0 1 4 1 】

続いて、図 1 3 に示す処理 S 3 1 0 において現在の遊技状態が特図の確変（高確率）状態であるか否かを判定する。具体的には、確変フラグが「1」であるか否かを判定する。確変フラグは、遊技状態が確変状態にあることを示すフラグであり、セットされると（フラグの値が「1」になると）、確変状態とされる。一方、解除されると（フラグの値が「0」になると）、通常（低確率）状態とされる。

【 0 1 4 2 】

前記処理 S 3 1 0 にて肯定判定であれば（S 3 1 0 : Y e s ）、処理 S 3 1 1 において確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる第 1 特図の保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。前記処理 S 3 1 0 にて否定判定であれば（S 3 1 0 : N o ）、処理 S 3 1 2 において低確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる第 1 特図の保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

20

【 0 1 4 3 】

続いて、処理 S 3 1 3 において第 2 特図が大当りの変動中であるか否かの判定を行う。肯定判定であれば（処理 S 3 1 3 : Y e s ）、第 1 特図の当否判定を強制的にハズレとなし、処理 S 3 2 0 へ移行する。否定判定であれば（処理 S 3 1 3 : N o ）、処理 S 3 1 4 において、前記処理 S 3 1 1 又は前記処理 S 3 1 2 の当否判定が大当たりか否かの判定を行う。否定判定であれば（処理 S 3 1 4 : N o ）、第 1 特図の当否判定をハズレとなし、処理 S 3 2 0 へ移行する。

【 0 1 4 4 】

前記処理 S 3 1 4 において肯定判定であれば（処理 S 3 1 4 : Y e s ）、処理 S 3 1 5 において、前記当否判定の対象となる第 1 特図の保留記憶の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

30

【 0 1 4 5 】

次に、処理 S 3 1 6 において、前記当否判定の対象となる第 1 特図の保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、変動テーブルから第 1 特図の大当たり図柄の変動時間等といった変動パターンが決定される。この場合、パチンコ機 1 では、前回の当り図柄や当否判定時の遊技状態等に応じて変動テーブルが決定される。そして、決定された変動テーブルの中から変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンが決定される。

【 0 1 4 6 】

変動パターンの決定後、処理 S 3 1 7 において大当たり設定処理を行う。この処理では、決定された大当たり図柄に基づき、例えば、10R 大当たり遊技を実施するといった大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後の確変状態への移行や普電サポート状態への移行、これらの継続回数、演出図柄表示装置 4 6 で実施される大当たり遊技の大当たり開始演出の時間の設定、大当たり終了演出の時間等の設定がなされる。

40

【 0 1 4 7 】

次に、処理 S 3 1 8 において、当否判定後の第 1 特図の保留記憶の情報（例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理を行う。

【 0 1 4 8 】

50

更に処理 S 3 1 9 において第 1 特図表示装置 2 8 1 の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信する。その後、「第 2 特図当否判定処理」(図 1 4 参照)へ移行する。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには第 1 特図の変動パターン、第 1 特図の当否判定の判定結果などが含まれる。尚、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【 0 1 4 9 】

前記処理 S 3 1 3 で肯定判定 (処理 S 3 1 3 : Y e s)、又は前記処理 S 3 1 4 否定判定であれば (処理 S 3 1 4 : N o)、第 1 特図はハズレ判定であるので、処理 S 3 2 0 においてハズレ図柄の決定、処理 S 3 2 1 において、前記当否判定の対象となる第 1 特図の保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、ハズレ図柄の変動パターンの決定が行われる。更に処理 S 3 2 2 においてハズレ設定処理が行われる。その後、大当たり判定時と同様に、前記処理 S 3 1 8 及び前記処理 S 3 1 9 が行われる。その後、「第 2 特図当否判定処理」(図 1 4 参照)へ移行する。

10

【 0 1 5 0 】

(8 - 3 . 第 2 特図当否判定処理)

次に、図 1 4 に示すように、「第 2 特図当否判定処理」は、先ず、処理 S 3 3 1 において特別電動役物の未作動を確認して大当たり遊技中又は小当たり遊技中でないか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 3 3 1 : N o) 本処理を終了し、「大当たり遊技処理」(図 1 9 参照)へ移行する。尚、図例は直接的に「大当たり遊技処理」へ移行する構成であるが、一旦、「特図当否判定処理」(図 1 1 参照)へリターンし、「大当たり遊技処理」へ移行する構成でもよい。

20

【 0 1 5 1 】

肯定判定であれば (処理 S 3 3 1 : Y e s)、処理 S 3 3 2 において第 2 特図が変動停止中であるか否かを判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 3 2 : Y e s)、処理 S 3 3 3 において第 2 特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する。

【 0 1 5 2 】

前記処理 S 3 3 3 において肯定判定であれば (処理 S 3 3 3 : Y e s)、処理 S 3 3 4 において第 2 特図の保留記憶があるか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 3 3 4 : N o)、「大当たり遊技処理」(図 1 9 参照)へ移行する。肯定判定であれば (処理 S 3 3 4 : Y e s)、処理 S 3 3 5 において第 2 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 2 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

30

【 0 1 5 3 】

続いて、図 1 5 に示す処理 S 3 4 0 において現在の遊技状態が特図の確変状態であるか否かを判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 4 0 : Y e s)、処理 S 3 4 1 において確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる第 2 特図の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。否定判定であれば (処理 S 3 4 0 : N o)、処理 S 3 4 2 において低確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる第 2 特図の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

40

【 0 1 5 4 】

続いて、処理 S 3 4 3 において第 1 特図が大当たりの変動中であるか否かの判定を行う。肯定判定であれば (処理 S 3 4 3 : Y e s)、第 2 特図の当否判定を強制的にハズレとなし、処理 S 3 5 5 へ移行する。否定判定であれば (処理 S 3 4 3 : N o)、処理 S 3 4 4 において、前記処理 S 3 4 1 又は前記処理 S 3 4 2 の当否判定が大当たりであるか否かの判定を行う。

【 0 1 5 5 】

前記処理 S 3 4 4 にて肯定判定であれば (処理 S 3 4 4 : Y e s)、処理 S 3 4 5 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

50

【 0 1 5 6 】

続いて処理 S 3 4 6 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の変動パターン決定用乱数に基づいて、変動テーブルから第 2 特図の大当り図柄の変動時間等といった変動パターンが決定される。この場合も前記処理 S 3 1 6 と同様、前回の当り図柄や当否判定時の遊技状態等に応じて変動テーブルが決定される。そして、決定された変動テーブルの中から変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンが決定される。

【 0 1 5 7 】

変動パターンの決定後、処理 S 3 4 7 において大当り設定処理を行う。この処理では、決定された大当り図柄に基づき、例えば、10R 大当り遊技を実施するといった大当り遊技の内容の設定が行われる。また、大当り遊技終了後の確変状態への移行や普電サポート状態への移行、これらの継続回数、演出図柄表示装置 4 6 で実施される大当り遊技の大当り開始演出の時間の設定、大当り終了演出の時間等の設定がなされる。

【 0 1 5 8 】

次に、処理 S 3 4 8 において第 2 特図の当否判定後の保留記憶の情報（例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理を行う。

【 0 1 5 9 】

続く処理 S 3 4 9 において第 2 特図表示装置 2 8 3 の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信する。その後、「大当り遊技処理」(図 1 9 参照)へ移行する。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには第 2 特図の変動パターン、第 2 特図の当否判定の判定結果などが含まれる。更に、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【 0 1 6 0 】

前記処理 S 3 4 4 で否定判定であれば（処理 S 3 4 4 : N o ）、処理 S 3 5 0 において前記処理 S 3 4 1 又は前記処理 S 3 4 2 の当否判定が小当りか否かの判定を行う。肯定判定であれば（処理 S 3 5 0 : Y e s ）、処理 S 3 5 1 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の小当り図柄決定用乱数に基づいて小当り図柄を決定する。

【 0 1 6 1 】

続いて、処理 S 3 5 2 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の変動パターン決定用乱数に基づいて、第 2 特図の小当り図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。

【 0 1 6 2 】

続いて処理 S 3 5 3 において小当り設定処理を行う。この処理では、前記決定された小当り図柄に基づき、小当り遊技の内容、演出図柄表示装置 4 6 で実施される小当り遊技の小当り開始演出の時間の設定、小当り終了演出の時間等の設定がなされる。その後、前記処理 S 3 4 8 及び前記処理 S 3 4 9 を実行し、「大当り遊技処理」(図 1 9 参照)へ移行する。

【 0 1 6 3 】

前記処理 S 3 4 3 において肯定判定（処理 S 3 4 3 : Y e s ）又は前記処理 S 3 5 0 において否定判定（処理 S 3 5 0 : N o ）であれば、第 2 特図はハズレ判定であるので、処理 S 3 5 5 において第 2 特図のハズレ図柄を決定し、処理 S 3 5 6 において、前記当否判定の対象となる第 2 特図の変動パターン決定用乱数に基づいて、ハズレ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。次に処理 S 3 5 7 においてハズレ設定処理を行う。その後、前記処理 S 3 4 8 及び前記処理 S 3 4 9 を実行し、その後、「大当り遊技処理」(図 1 9 参照)へ移行する。

【 0 1 6 4 】

前記処理 S 3 0 2 （図 1 2 ）又は前記処理 S 3 3 2 （図 1 4 ）で否定判定であれば（処理 S 3 0 2 又は処理 S 3 3 2 : N o ）、図 1 6 に示すように、処理 S 3 6 0 において第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動時間が経過したか否かを判定する（処理 S 3 6 0 ）。肯定判定であれば（処理 S 3 6 0 : Y e s ）、処理 S 3 6 1 において、第 1 特図表示装置 2 8 1

10

20

30

40

50

の変動表示を終了して第 1 特図を確定表示させる制御、又は第 2 特図表示装置 2 8 3 の変動表示を終了して第 2 特図を確定表示させる制御を行う。更にサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ特図に対応する疑似演出図柄の確定表示をさせるようにコマンドを送信する。尚、前記変動開始コマンドにて変動時間を指定していることから、図柄確定コマンドを送信しない構成でもよい。この構成ならばコマンド数を抑えながら同等に演出表示を実施することができる。

【 0 1 6 5 】

続いて、処理 S 3 6 2 においては、前記処理 S 3 6 1 で確定表示された特図が小当り図柄であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 6 2 : Y e s ）、処理 S 3 6 3 において中断フラグを「 1 」にセットする。その後、「大当り遊技処理」へ移行する。

10

【 0 1 6 6 】

前記処理 S 3 6 2 にて否定判定であれば（処理 S 3 6 2 : N o ）、処理 S 3 6 4 において前記特図が大当り図柄であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 6 4 : N o ）、「大当り遊技処理」へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 6 4 : Y e s ）、処理 S 3 6 5 において停止フラグを「 1 」にセットする。その後、「大当り遊技処理」へ移行する。

【 0 1 6 7 】

前記処理 S 3 6 0 にて否定判定であれば（処理 S 3 6 0 : N o ）、処理 S 3 6 6 において中断フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 6 6 : Y e s ）、処理 S 3 6 7 において特図変動中断処理を行う。その後、大当り遊技処理に移行する。

20

【 0 1 6 8 】

前記特図変動中断処理は、第 1 特図又は第 2 特図のうちの一方向の特図（第 2 特図）が小当り図柄で確定表示されたため、変動中の他方向の特図（第 1 特図）の変動を中断する処理である。更に、この処理は、当該他方向の特図の変動時間の計測を停止させる処理であり、一方向の特図の確定表示に基づく小当り遊技を終了すると、当該他方向の特図の変動を再開する。

【 0 1 6 9 】

前記処理 S 3 6 6 にて否定判定であれば（処理 S 3 6 6 : N o ）、処理 S 3 6 8 において停止フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 6 8 : N o ）、「大当り遊技処理」へ移行する。肯定判定であれば（処理 S 3 6 8 : Y e s ）、処理 S 3 6 9 において特図変動停止処理を行う、その後、「大当り遊技処理」に移行する。

30

【 0 1 7 0 】

前記特図変動停止処理は、第 1 特図又は第 2 特図のうちの一方向の特図が大当り図柄で確定表示されたため、変動中の他方向の特図の変動をハズレ図柄で停止させる処理である。

【 0 1 7 1 】

前記処理 S 3 0 3 又は前記処理 S 3 3 3 にて否定判定であれば（処理 S 3 0 3 又は処理 S 3 3 3 : N o ）、図 1 7 に示すように、処理 S 3 7 0 において第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄表示時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 7 0 : N o ）、「大当り遊技処理」へ移行する。

40

【 0 1 7 2 】

一方、肯定判定であれば（処理 S 3 7 0 : Y e s ）、処理 S 3 7 1 において第 1 特図表示装置 2 8 1 による第 1 特図の確定図柄表示又は第 2 特図表示装置 2 8 3 による第 2 特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 1 7 3 】

続いて、処理 S 3 7 2 において第 1 特図又は第 2 特図の図柄が大当りになる組み合わせであるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 7 2 : Y e s ）、処理 S 3 7 3 において確変状態を示す確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば（

50

処理 S 3 7 3 : N o)、処理 S 3 7 5 へ移行する。肯定判定であれば (処理 S 3 7 3 : Y e s)、処理 S 3 7 4 において確変フラグを「 0 」にリセットする。

【 0 1 7 4 】

処理 S 3 7 5 では普電サポート状態を示す電サポフラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 3 7 5 : N o)、処理 S 3 7 7 へ移行する。肯定判定であれば (処理 S 3 7 5 : Y e s)、処理 S 3 7 6 において電サポフラグを「 0 」にリセットする。

【 0 1 7 5 】

電サポフラグは、遊技状態が普電サポート状態にあることを示すフラグであり、セットされると (フラグの値が「 1 」になると)、普電サポート状態とされる。一方、解除されると (フラグの値が「 0 」になると)、非普電サポート状態とされる。

10

【 0 1 7 6 】

これらの処理により大当り遊技中での確変状態及び普電サポート状態に関する遊技状態を通常遊技状態にリセットする。

【 0 1 7 7 】

次に、処理 S 3 7 7 において条件装置の作動を開始させる。尚、条件装置は第 1 特図又は第 2 特図の当否判定が大当りとなり大当り図柄が確定表示されることにより作動して大当り遊技の開始条件を成立させるものであり、且つ大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置である。

【 0 1 7 8 】

20

続く処理 S 3 7 8 において役物連続作動装置を作動させる。更に役物連続作動装置の作動に応じて特別電動役物を作動させる。これにより、大当り遊技を開始可能な状態となり、続く処理 S 3 7 9 において大当り遊技開始処理を行なう。

【 0 1 7 9 】

前記大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報 (大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等) をサブ統合制御装置 4 2 に送信する。その後、「大当り遊技処理」に移行する。

【 0 1 8 0 】

前記処理 S 3 7 2 にて否定判定であれば (処理 S 3 7 2 : N o)、図 1 8 に示すように、処理 S 3 8 0 において第 2 特図の図柄が小当りになる組み合わせであるか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 3 8 0 : N o)、後述の処理 S 3 8 3 へ移行する。肯定判定であれば (処理 S 3 8 0 : Y e s)、処理 S 3 8 1 において特別電動役物の作動開始処理を行う。続く処理 S 3 8 2 において小当り遊技開始処理を行う。この処理では、小当り遊技を開始するコマンド及び小当り遊技に係る情報 (小当りのオープニング時間、開放パターン、小当りのエンディング時間等) をサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

30

【 0 1 8 1 】

前記処理 S 3 8 2 から続いて移行する、又は処理 S 3 8 0 にて否定判定 (処理 S 3 8 0 : N o) で移行する処理 S 3 8 3 において、確変フラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 3 8 3 : N o)、処理 S 3 8 6 へ移行する。肯定判定であれば (処理 S 3 8 3 : Y e s)、処理 S 3 8 4 において確変状態の終了条件が成立したか否かを判定する処理を行う。

40

【 0 1 8 2 】

本処理では、確変状態に移行後の第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が 1 0 0 回に達したか否かを判定する。処理 S 3 8 4 において否定判定であれば (処理 S 3 8 4 : N o)、処理 S 3 8 6 へ移行する。

【 0 1 8 3 】

前記処理 S 3 8 4 において肯定判定であれば (処理 S 3 8 4 : Y e s)、処理 S 3 8 5 において確変フラグを「 0 」にリセットする。これにより、遊技状態は非確変状態 (低確率) へ移行される。

【 0 1 8 4 】

50

次に、処理 S 3 8 6 において、電サポフラグが「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 3 8 6 : N o ）、処理 S 3 8 9 へ移行する。肯定判定であれば（処理 S 3 8 6 : Y e s ）、処理 S 3 8 7 において普電サポート状態の終了条件が成立したか否かを判定する処理を行う。

【0185】

本処理では、普電サポート状態に移行後の第1特図及び第2特図の変動回数が100回に達したか否かを判定する。処理 S 3 8 7 において否定判定であれば（処理 S 3 8 7 : N o ）、処理 S 3 8 9 へ移行する。

【0186】

前記処理 S 3 8 7 において肯定判定であれば（処理 S 3 8 7 : Y e s ）、処理 S 3 8 8 において電サポフラグを「0」にリセットする。これにより、遊技状態は非普電サポート状態へ移行される。

10

【0187】

続いて処理 S 3 8 7 において、現在の遊技状態が確変状態であるか否か、普電サポート状態であるか否かなどの状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。その後、「大当り遊技処理」へ移行する。

【0188】

（8 - 4 . 大当り遊技処理）

次に、図 1 9 乃至図 2 2 を参照しながら「大当り遊技処理」について説明する。

図 1 9 に示すように「大当り遊技処理」では、まず、処理 S 4 0 0 において前記役物連続作動装置が作動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 0 : N o ）、処理を終了して「小当り遊技処理」へ移行する。一方、肯定判定であれば（処理 S 4 0 0 : Y e s ）、処理 S 4 0 1 において大入賞口 2 4 が開放中であるか否かを判定する。

20

【0189】

前記処理 S 4 0 1 において否定判定であれば（処理 S 4 0 1 : N o ）、処理 S 4 0 2 において大当り遊技のインターバル中か否かを判定し、否定判定であれば（処理 S 4 0 2 : N o ）、処理 S 4 0 3 において大当り終了演出中か否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 3 : N o ）、処理 S 4 0 4 で大当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 4 : N o ）、特図当否判定処理へリターンする。

肯定判定であれば（処理 S 4 0 4 : Y e s ）、処理 S 4 0 5 の第1大入賞口開放処理において第1ラウンド遊技における大入賞口 2 4 を開放する制御を行う。また処理 S 4 0 5 ではサブ統合制御装置 4 2 へ大当り遊技を開始する旨のコマンドを送信する。その後、リターンする。

30

【0190】

前記処理 S 4 0 1 にて肯定判定であれば（処理 S 4 0 1 : Y e s ）、図 2 0 に示すように、処理 S 4 1 0 において前記シャッター 2 5 により確変口 2 6 への入球が可能状態とされる特定ラウンド遊技であるか否かを確認する。特定ラウンド遊技であれば（処理 S 4 1 0 : y e s ）、処理 S 4 1 1 において特典領域 S W 5 0 8 の検出信号により確変口 2 6 への入球があるか否かを確認する。

【0191】

40

確変口 2 6 への入球が確認できれば（処理 S 4 1 1 : y e s ）、続く処理 S 4 1 2 において特典フラグ（特典 F ）が「0」であるか否かを確認し、「0」であれば（処理 S 4 1 2 : y e s ）、処理 S 4 1 3 において特典フラグに「1」をセットする。

【0192】

前記処理 S 4 1 3 の終了後、又は前記処理 S 4 1 0 、処理 S 4 1 1 、処理 S 4 1 2 のいずれかが否定判定であれば（処理 S 4 1 0 又は処理 S 4 1 1 又は処理 S 4 1 2 : n o ）、処理 S 4 1 4 へ移行する。

【0193】

移行後、大入賞口 2 4 に9個の入賞があったか否かの確認（処理 S 4 1 4 ）、又は大入賞口 2 4 の開放時間が終了したか否かを確認して（処理 S 4 1 5 ）、いずれか確認できれ

50

ば処理 S 4 1 6 において大入賞口 2 4 を閉鎖し、続く処理 S 4 1 7 において大当りインターバル処理を実行する。その後、リターンする。

【 0 1 9 4 】

前記図 1 9 の処理 S 4 0 2 で大当りのインターバル中であれば (処理 S 4 0 2 : y e s)、図 2 1 に示すように、処理 S 4 2 0 において前記特定ラウンド遊技であるか否かを確認し、特定ラウンド遊技であれば (処理 S 4 2 0 : y e s)、処理 S 4 2 1 において特典領域 S W 5 0 8 の検出信号により確変口 2 6 への入球があるか否かを確認する。

【 0 1 9 5 】

確変口 2 6 への入球が確認できれば (処理 S 4 2 1 : y e s)、続く処理 S 4 2 2 において特典フラグが「 0 」であるか否かを確認し、「 0 」であれば (処理 S 4 2 2 : y e s)、処理 S 4 2 3 において特典フラグに「 1 」をセットする。

10

【 0 1 9 6 】

前記処理 S 4 2 3 の終了後、又は前記処理 S 4 2 0、処理 S 4 2 1、処理 S 4 2 2 のいずれかが否定判定であれば (処理 S 4 2 0 又は処理 S 4 2 1 又は処理 S 4 2 2 : n o)、処理 S 4 2 4 へ移行する。

【 0 1 9 7 】

移行後、処理 S 4 2 4 において大当りインターバル時間が経過したか否かを確認し、経過していれば (処理 S 4 2 4 : y e s)、処理 S 4 2 5 において最終ラウンドであるか否かを確認し、最終ラウンドであれば、 (処理 S 4 2 5 : y e s)、処理 S 4 2 6 において大当り終了演出を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に特図当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

20

【 0 1 9 8 】

一方、最終ラウンドでなければ、 (処理 S 4 2 5 : n o)、処理 S 4 2 7 の大入賞口 2 4 の開放処理により次のラウンド遊技の大入賞口 2 4 の開放を実行してリターンする。

【 0 1 9 9 】

前記処理 S 4 0 3 (図 1 9) にて肯定判定であれば (処理 S 4 0 3 : Y e s)、図 2 2 に示すように、処理 S 4 3 0 において大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 4 3 0 : N o)、リターンする (図 1 9 参照)。肯定判定であれば (処理 S 4 3 0 : Y e s)、処理 S 4 3 1 においての役物連続作動装置の作動を停止する処理を実行し、続いて処理 S 4 3 2 において条件装置、特別電動役物の作動を停止する処理を実行する。

30

【 0 2 0 0 】

続く、処理 S 4 3 3 乃至処理 S 4 3 8 において大当り遊技後の遊技状態を設定する。即ち処理 S 4 3 3 で前記特典フラグが「 1 」であるか否かを確認し、特典フラグが「 1 」であり大当り遊技終了に確変状態に移行される場合 (処理 S 4 3 3 : Y e s) は、処理 S 4 3 4 の確変回数設定処理において確変移行の設定を行うとともに前記確変カウンタに所定の回数値、例えば「 1 0 0 」をセットし、確変フラグに「 1 」をセットする処理 (処理 S 4 3 5) を行う。これによれば大当り遊技終了後に、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が「 1 0 0 」回に達するまで確変状態が付与される。

【 0 2 0 1 】

40

次に処理 S 4 3 6 において普電サポート状態に移行されるか否かを確認し、普電サポート状態に移行される場合 (処理 S 4 3 6 : y e s)、処理 S 4 3 7 の電サポ回数設定処理において普電サポート状態への移行の設定を行うとともに前記電サポカウンタに所定の回数値、例えば「 1 0 0 」をセットし、電サポフラグに「 1 」をセットする処理 (処理 S 4 3 8) を行う。これによれば大当り遊技終了後に、第 1 特図及び第 2 特図の変動回数が「 1 0 0 」回に達するまで普電サポート状態が付与される。

【 0 2 0 2 】

次に、処理 S 4 3 9 において前記停止フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 4 3 9 : N o)、処理 S 4 4 1 へ移行する。肯定判定であれば (処理 S 4 3 9 : Y e s)、処理 S 4 4 0 において停止フラグを「 0 」にリセットする。

50

【 0 2 0 3 】

続く処理 S 4 4 1 において大当り終了コマンド送信の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 等到大当り終了コマンドを送信する。更に処理 S 4 4 2 において確変状態や普電サポート状態といった状態指定コマンドをサブ統合制御装置 4 2 等へ送信する。その後、リターンする（図 1 9 参照）。

【 0 2 0 4 】

前記処理 S 4 0 0（図 1 9）にて役物連続作動装置が作動中でなければ（処理 S 4 0 0：No）、「小当り遊技処理」に移行する。

【 0 2 0 5 】

（ 8 - 5 . 小当り遊技処理 ）

10

次に、図 2 3 及び図 2 4 を参照しながら「小当り遊技処理」について説明する。

図 2 3 に示すように、「小当り遊技処理」では、先ず、処理 S 4 5 0 において特別電動役物が作動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 4 5 0：No）、処理を終了して特図当否判定処理へリターンする。肯定判定であれば（処理 S 4 5 0：Yes）、処理 S 4 5 1 において小当り開始演出中であるか否かを判定する。

【 0 2 0 6 】

前記処理 S 4 5 1 にて肯定判定であれば（処理 S 4 5 1：Yes）、処理 S 4 5 2 において小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 4 5 2：No）、リターンする。肯定判定であれば（処理 S 4 5 2：Yes）、処理 S 4 5 3 において所定の開放態様にて大入賞口 2 4 を開放する。その後、リターンする。

20

【 0 2 0 7 】

前記処理 S 4 5 1 にて否定判定であれば（処理 S 4 5 1：No）、処理 S 4 5 4 において大入賞口 2 4 が開放中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 4 5 4：Yes）、大入賞口 2 4 に 4 個の入賞があったか否か（規定入賞数）の判定（処理 S 4 5 5）、又は大入賞口 2 4 の開放時間が終了したか否かの判定（処理 S 4 5 6）を行い、いずれか肯定であれば（処理 S 4 5 5 又は処理 S 4 5 6：Yes）、処理 S 4 5 7 において大入賞口 2 4 を閉鎖する。その後リターンする。尚、いずれも否定判定であれば（処理 S 4 5 5 又は処理 S 4 5 6：No）、リターンする。

【 0 2 0 8 】

前記処理 S 4 5 4 にて否定判定であれば（処理 S 4 5 4：No）、図 2 4 に示すように、処理 S 4 6 0 において特別電動役物の作動を停止せしめる。

30

【 0 2 0 9 】

次に処理 S 4 6 1 において、中断フラグが「1」であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 4 6 1：Yes）、処理 S 4 6 2 において中断フラグを「0」にリセットする。これにより、変動を中断していた第 1 特図は変動を再開する。

【 0 2 1 0 】

一方、前記処理 S 4 6 1 にて否定判定の場合であれば（処理 S 4 6 1：No）、処理 S 4 6 3 において小当り終了コマンドがサブ統合制御装置 4 2 に送信される。この後、処理 S 4 6 4 において状態指定コマンドがサブ統合制御装置 4 2 に送信され、リターンする。これにより小当り遊技を終了する。

40

【 0 2 1 1 】

（ 8 - 6 . 振分制御処理 ）

次に図 2 5 に示すように、大当り遊技の前記特定ラウンド遊技におけるシャッター 2 5 の制御に関する「振分制御処理」について説明する。本処理は主制御装置 4 0 で実行され、先ず処理 S 5 0 0 において確変口 2 6 への入球が可能となるようにシャッター 2 5 が振分作動している状態であるか否かを確認する。通常、シャッター 2 5 は確変口 2 6 への入球が不可能な状態をなし、確変口 2 6 を閉鎖している。

【 0 2 1 2 】

シャッター 2 5 が入球可能な状態に振分作動していなければ（処理 S 5 0 0：no）、処理 S 5 0 1 において前記特定ラウンド遊技における大入賞口 2 4 の開放が開始されたか

50

否かを確認する。

大入賞口 2 4 の開放開始が確認できれば (処理 S 5 0 1 : y e s)、処理 S 5 0 2 において確変口 2 6 への入球が可能な状態となるようにシャッター 2 5 を振分作動せしめて確変口 2 6 を開放する。

【 0 2 1 3 】

前記処理 S 5 0 0 においてシャッター 2 5 が振分作動しており確変口 2 6 への入球が可能な状態であれば (処理 S 5 0 0 : y e s)、処理 S 5 0 3 において確変口 2 6 への予め設定された所定の数 (例えば 1 個) の入球があるか否かを確認する。前記所定の数の入球が確認できれば (処理 S 5 0 3 : y e s)、処理 S 5 0 6 において確変口 2 6 への入球が不可能な状態となるようにシャッター 2 5 の振分作動を停止せしめて確変口 2 6 を閉鎖する。

10

【 0 2 1 4 】

前記処理 S 5 0 3 において前記所定の数の入球がなければ (処理 S 5 0 3 : n o)、処理 S 5 0 4 において大入賞口 2 4 への前記規定数 (9 個) の入球があるか否かを確認する。前記規定数の入球が確認できれば (処理 S 5 0 4 : y e s)、処理 S 5 0 6 において確変口 2 6 への入球が不可能な状態となるようにシャッター 2 5 の振分作動を停止せしめて確変口 2 6 を閉鎖する。

【 0 2 1 5 】

前記処理 S 5 0 4 において前記規定数の入球がなければ (S 5 0 4 : n o)、処理 S 5 0 5 においてして特定ラウンド遊技の遊技時間が経過したか否かを確認する。遊技時間の経過が確認できれば (処理 S 5 0 5 : y e s)、処理 S 5 0 6 において確変口 2 6 への入球が不可能な状態となるようにシャッター 2 5 の振分作動を停止せしめて確変口 2 6 を閉鎖する。その後、リターンする。

20

【 0 2 1 6 】

このように、シャッター 2 5 は、特定ラウンド遊技の大入賞口 2 4 の開放開始を条件に確変口 2 6 への入球が可能となるように振分作動する。

【 0 2 1 7 】

一方、シャッター 2 5 は、特定ラウンド遊技の大入賞口 2 4 への規定数の入球、又は特定ラウンド遊技の遊技時間の経過 (ラウンド遊技終了)、又は確変口 2 6 への所定の数の入球のいずれかを条件に振分作動を停止せしめる。

30

【 0 2 1 8 】

(9 . 演出表示態様)

次に、図 2 6 及び図 2 7 を参照しながら、パチンコ機 1 の演出図柄表示装置 4 6 において実施される演出表示例について説明する。

【 0 2 1 9 】

(9 - 1 . 変動演出表示態様)

パチンコ機 1 は、第 1 特図表示装置 2 8 1 又は第 2 特図表示装置 2 8 3 にて当否判定に伴い第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動が開始されると、演出図柄表示装置 4 6 において、第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄の変動を開始する。図 2 6 (a) に示すように、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、下半部に大きく、第 1 特図又は第 2 特図の変動に対応する 3 個の数字図柄等からなる疑似演出図柄 7 0 0 を変動表示する。また表示画面の上部右側には、パチンコ機 1 のメインキャラクタである「熊の達吉」のキャラクタ画像 7 1 0 を表示する。そして、表示画面の下部左側部には、第 1 特図の保留記憶の存在を示す第 1 保留記憶表示画像 7 3 1 を表示する。同様に、下部右側部には、第 2 特図の保留記憶の存在を示す第 2 保留記憶表示画像 7 3 2 の表示を行う。

40

【 0 2 2 0 】

パチンコ機 1 は、疑似演出図柄 7 0 0 の変動時に大当りの期待度が高いとリーチ演出に発展する。この場合、図 2 6 (b) に示すように、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、上部左側にリーチ示唆表示部 7 2 2 の表示を行い、表示画面の下半部に大きく、リーチ疑似演出図柄 7 0 1 を表示する。リーチ疑似演出図柄 7 0 1 は、両側の 2 つの図柄が同一

50

図柄で停止し、中央の図柄のみ変動中とする。

【 0 2 2 1 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の当否判定の結果が大当たり（図柄大当たり）であれば、図 2 6（c）に示すように、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面の上部左側に大当たり示唆表示部 7 2 3 を表示する。そして、表示画面の下半部に大きく、第 1 特図又は第 2 特図の大当たり図柄に対応する 3 つの同一図柄からなる大当たり疑似演出図柄 7 0 2 を確定表示する。また、キャラクタ画像 7 1 0 として、満面の笑みの「熊の達吉」を表示する。

【 0 2 2 2 】

パチンコ機 1 は、当否判定の結果が小当たりであれば、図 2 6（d）に示すように、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面の下半部に大きく、第 2 特図の小当たり図柄に対応する 3 つの同一小当たり図柄からなる小当たり疑似演出図柄 7 0 3 を確定表示する。

10

【 0 2 2 3 】

（ 9 - 2 . 大当たり遊技演出表示態様 ）

パチンコ機 1 は、大当たり遊技が開始されると演出図柄表示装置 4 6 において大当たり遊技演出が実施される。例えば、図 2 7（a）に示すように、大当たり遊技の第 1 ラウンド遊技が開始されると、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その上部に現在のラウンド数を示すラウンド表示 7 4 1 と、キャラクタ画像 7 1 0 として、満面の笑みの「熊の達吉」が表示される。また演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、右打ち遊技により大入賞口 2 4 を狙って遊技を促す第 1 テキスト画像 7 4 2 が表示される。

【 0 2 2 4 】

20

更に、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その下部に当該大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄 7 5 0 が表示される。図例においてラウンド図柄 7 5 0 は、1 2 個の「白丸」及び「黒丸」が表示され、大当たり遊技中にラウンド遊技が 1 2 ラウンドにわたり実施されることを示唆する。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、賞球の獲得を目指す通常のラウンド遊技と、賞球の獲得且つ確変状態への移行を狙う特定ラウンド遊技とで表示態様が区別してある。

【 0 2 2 5 】

本実施例において、ラウンド図柄 7 5 0 は、通常ラウンド遊技であることを、「白丸」からなる通常ラウンド図柄 7 5 1 を表示することにより示す。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、特定ラウンド遊技であることを、「黒丸」からなる特定ラウンド図柄 7 5 2 を表示することにより示す。尚、ラウンド図柄 7 5 0 は、指標 7 5 3 により現在のラウンド数の示唆が実施される。

30

【 0 2 2 6 】

図 2 7（b）に示すように、大当たり遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 5 ラウンド遊技に達すると、大当たり遊技演出では、例えば、確変口 2 6 を狙うことを示唆する第 2 テキスト画像 7 4 3 が表示される。そしてラウンド図柄 7 5 0 においては、すでに消化されたラウンド遊技に対応する図柄がぼかした表示に切り替えられる。図例では第 4 ラウンド遊技までの通常ラウンド図柄 7 5 1 がぼかした表示に切り替えられている。尚、消化されたラウンド遊技に対応する図柄は消灯又は暗転表示とし、目立ち難くすることが望ましい。また指標 7 5 3 は第 5 ラウンド遊技の特定ラウンド図柄 7 5 2 を指す。

40

【 0 2 2 7 】

更に大当たり遊技が進行し、第 5 ラウンド遊技にて確変口 2 6 への入球がある場合、図 2 7（c）に示すように、第 6 ラウンド遊技において、大当たり遊技演出では、例えば、確変への移行の決定を示唆する第 3 テキスト画像 7 4 4 が表示される。そしてラウンド図柄 7 5 0 においては、すでに消化された第 5 ラウンド遊技までの通常ラウンド図柄 7 5 1 及び特定ラウンド図柄 7 5 2 がぼかした表示に切り替えられる。また指標 7 5 3 は第 6 ラウンド遊技の通常ラウンド図柄 7 5 1 を指す。

【 0 2 2 8 】

このように、遊技者は、ラウンド図柄 7 5 0 により、大当たり遊技中に実施されるラウンド数、通常ラウンド遊技、特定ラウンド遊技、現在のラウンド遊技、及び消化されたラウ

50

ンド遊技が一目で認識することができる。

【 0 2 2 9 】

(1 0 . 第 1 実施例の作用効果)

本実施例のパチンコ機 1 は、次の構成を有する。即ち、始動条件の成立に基づいて大当りか否かの当否判定を実施する当否判定手段 (処理 S 3 1 1、処理 S 3 1 2、処理 S 3 4 1、処理 S 3 4 2) と、当否判定の結果に応じて、識別情報の変動表示を行う変動表示手段 (第 1 特図表示装置 2 8 1、第 2 特図表示装置 2 8 3) と、を備える。また変動表示にて大当り図柄が表示されると、予め定められた複数回数のラウンド遊技で構成される大当り遊技状態を実行する大当り遊技制御手段 (処理 S 4 0 5) と、一つのラウンド遊技を示すラウンド図柄 7 5 0 を、多くとも複数回数に対応する個数を表示するラウンド図柄表示手段 (サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 により制御される演出図柄表示装置 4 6) と、を備える。更に、ラウンド遊技は、単に賞球を発生させる通常ラウンド遊技と、該通常ラウンド遊技とは異なり大当り遊技状態における予め定められた特異な機能が付加されてなる特定ラウンド遊技と、を備える。そして、ラウンド図柄表示手段は、通常ラウンド遊技に対応した通常ラウンド図柄 7 5 1 と、特定ラウンド遊技に対応すると共に通常ラウンド図柄とは表示態様の異なる特定ラウンド図柄 7 5 2 と、を備える。

10

【 0 2 3 0 】

また、パチンコ機 1 は、特定ラウンド遊技における特異な機能として、確変状態を付与するか否かといった遊技構成における特異な機能を備える。

【 0 2 3 1 】

20

本実施例のパチンコ機 1 によれば、通常ラウンド図柄とは表示態様の異なる特定ラウンド図柄を表示することで、単に賞球を発生するだけではなく確変遊技へのチャンスであるラウンド遊技が存在すること、また、そのラウンド遊技が実施されるタイミングが、一見して明らかに把握することができる。このように、実施する大当り遊技の情報を遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 2 3 2 】

尚、本実施例では、ラウンド図柄 7 5 0 を演出図柄表示装置 4 6 に表示する構成であるがこれに限るものではない。例えば、演出図柄表示装置 4 6 以外の表示装置を利用することは勿論、LED ランプを用いる構成も考えられる。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、ラウンド遊技が実施済みか未実施かによって、表示態様を異ならせる構成を前提とし、実施済みと未実施で色彩を異ならせたり、実施済みを薄く曖昧な表示として未実施を明確な表示としたりするようにしてもよい。

30

【 0 2 3 3 】

[第 2 実施例]

次に本発明の第 2 実施例のパチンコ機について説明する。

本発明のラウンド図柄表示手段は、第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口の 2 種類の大入賞口を備え、大当り遊技中のラウンド遊技に応じて開放する大入賞口を切り替えるようになすパチンコ機に好適に適用することができる。以下、第 1 実施例との相違点を中心に説明する。

【 0 2 3 4 】

40

(1 1 . 第 2 実施例の遊技盤)

図 2 8 を参照して本実施例のパチンコ機に用いる遊技盤 2 A について説明する。図 2 8 に示すように、遊技盤 2 A には、その遊技領域 2 0 の中央上部に、演出図柄表示装置 4 6 を備えたセンターケース 2 0 0 が配置され、センターケース 2 0 0 により遊技領域 2 0 が左遊技領域 2 0 L と右遊技領域 2 0 R とに分けられている。

【 0 2 3 5 】

遊技盤 2 A には、センターケース 2 0 0 の鉛直下方位置に第 1 特図始動口 2 3 1、一般入賞口 2 7、及び第 1 大入賞口 2 4 1 が配置されている。これら第 1 特図始動口 2 3 1、一般入賞口 2 7、及び第 1 大入賞口 2 4 1 は左打ち遊技により狙うことができる。

【 0 2 3 6 】

50

遊技盤 2 A には、右遊技領域 2 0 R に、上流側より普図作動ゲート 2 1、普電役物 2 2 とその内部に設定された第 2 特図始動口 2 3 2、及び第 2 大入賞口 2 4 2 が配置されている。これら普図作動ゲート 2 1、普電役物 2 2 (第 2 特図始動口 2 3 2)、及び第 2 大入賞口 2 4 2 は右打ち遊技により狙う構成である。

【0237】

(12. 第 2 実施例のパチンコ機の作動)

本実施例のパチンコ機の作動について説明する。パチンコ機は、通常遊技状態では左打ち遊技により第 1 特図始動口 2 3 1 を狙って大当りの獲得を目指す。大当たり生起すると、大当たり遊技において、ラウンド遊技に応じて開放する大入賞口を切り替える構成である。例えば、第 1 ラウンド遊技乃至第 7 ラウンド遊技は第 1 大入賞口 2 4 1 を開放する遊技を実施し、第 8 ラウンド遊技乃至第 12 ラウンド遊技は第 2 大入賞口 2 4 2 を開放する遊技を実施する。

10

【0238】

このようにパチンコ機は、大当たり遊技において、第 1 ラウンド遊技乃至第 7 ラウンド遊技では左打ち遊技により第 1 大入賞口 2 4 1 を狙わせる遊技を実施し、第 8 ラウンド遊技乃至第 12 ラウンド遊技では右打ち遊技により第 2 大入賞口 2 4 2 を狙わせる遊技を実施する。

【0239】

本パチンコ機は、大当たり図柄に応じて、大当たり遊技終了後に確変遊技状態、普電サポート状態が付与される。よって大当たり遊技終了後、遊技者は右打ち遊技を継続することとなる。また確変遊技状態、普電サポート状態において、第 2 特図の小当たりが生起することにより、第 2 大入賞口 2 4 2 を開放する小当たり遊技が実施される。

20

【0240】

本パチンコ機は、大当たり遊技において演出図柄表示装置 4 6 にて、大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄を表示する演出を実施する。この場合、ラウンド図柄は、第 1 大入賞口 2 4 1 を開放するラウンド遊技を通常ラウンド図柄で示し、第 2 大入賞口 2 4 2 を開放するラウンド遊技を特定ラウンド図柄で示し、両者を一目で区別できるようになる。

【0241】

(13. 第 2 実施例の大当たり遊技演出表示態様)

パチンコ機は、大当たり遊技が開始されると演出図柄表示装置 4 6 において大当たり遊技演出が実施される。例えば、図 29 (a) に示すように、大当たり遊技の第 1 ラウンド遊技が開始されると、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その上部に現在のラウンド数を示すラウンド表示 7 4 1 と、キャラクタ画像 7 1 0 として、満面の笑みの「熊の達吉」が表示される。また演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、左打ち遊技により第 1 大入賞口 2 4 1 を狙って遊技を促す第 4 テキスト画像 7 6 1 が表示される。

30

【0242】

演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その下部に当該大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄 7 5 0 が表示される。図例においてラウンド図柄 7 5 0 は、12 個の「白丸」及び「黒丸」が表示され、大当たり遊技中にラウンド遊技が 12 ラウンドにわたり実施されることを示唆する。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、第 1 大入賞口 2 4 1 を開放する通常のラウンド遊技と、第 2 大入賞口 2 4 2 を開放する特定のラウンド遊技とで表示態様が区別してある。

40

【0243】

本実施例において、ラウンド図柄 7 5 0 は、通常ラウンド遊技であることを、「白丸」からなる通常ラウンド図柄 7 5 1 を表示することにより示す。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、特定ラウンド遊技であることを、「黒丸」からなる特定ラウンド図柄 7 5 2 を表示することにより示す。尚、ラウンド図柄 7 5 0 は、指標 7 5 3 により現在のラウンド数の示唆が実施される。

【0244】

図 29 (b) に示すように、大当たり遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 8 ラウン

50

ド遊技に達すると、大当たり遊技演出では、例えば、右打ち遊技により第2大入賞口242を狙う遊技に切り替えることを促す第5テキスト画像762が表示される。そしてラウンド図柄750においては、すでに消化されたラウンドに対応する図柄が消灯又は暗転表示に切り替えられる。図例では第7ラウンド遊技までの通常ラウンド図柄751がぼかした表示に切り替えられている。また指標753は第8ラウンド遊技の特定ラウンド図柄752を指す。

【0245】

(14. 第2実施例の作用効果)

本実施例のパチンコ機によれば、通常ラウンド図柄とは表示態様の異なる特定ラウンド図柄を表示することで、開放する大入賞口が変わるラウンド遊技が存在すること、また、そのラウンド遊技が実施されるタイミングが、一見して明らかに把握することができる。このように、実施する大当たり遊技の情報を遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0246】

〔第3実施例〕

次に本発明の第3実施例のパチンコ機について説明する。

本発明のラウンド図柄表示手段は、大当たり図柄に応じて実施するラウンド遊技の回数が異なる複数種類の大当たり遊技を備え、大当たり遊技演出において、ラウンド数が増えるように見せかけるラウンド昇格演出を実施するパチンコ機に好適に適用することができる。

【0247】

20

(15. 第3実施例のパチンコ機の概要)

本実施例のパチンコ機は、代表的な旧第1種タイプの基本構成を有するものであり、前記の第2実施例の遊技盤2A(図28参照)と同様の構成を有する。パチンコ機は、通常遊技状態では左打ち遊技により第1特図始動口231を狙って大当たりの獲得を目指す。大当たり生起すると、大当たり遊技において、第1大入賞口241を開放する構成である。

【0248】

本パチンコ機は、大当たり図柄に応じて大当たり遊技において実施されるラウンド遊技の回数が異なる構成である。例えば、パチンコ機は、大当たり図柄に応じて、6ラウンドの大当たり遊技、9ラウンドの大当たり遊技、12ラウンドの大当たり遊技のいずれかを実施可能である。

30

【0249】

そしてパチンコ機は、大当たり遊技演出においてラウンド数が増加するラウンド昇格演出を実施する構成である。例えば、大当たり図柄に応じて12ラウンドの大当たり遊技を実施する場合、第3ラウンド遊技、第6ラウンド遊技、及び第9ラウンド遊技を昇格演出のタイミングとする。そしてラウンド昇格演出は、大当たり遊技開始時には3ラウンドのラウンド遊技を実施可能であることを示し、その後、第3ラウンド遊技、第6ラウンド遊技、及び第9ラウンド遊技毎に3ラウンドずつラウンド数を増やす演出を行う。

【0250】

尚、パチンコ機は、大当たり遊技終了後に確変状態、普電サポート状態が付与される。大当たり遊技終了後、遊技者は入球が容易な第2特図始動口232を狙って右打ち遊技を実施することとなる。また確変状態、普電サポート状態において、第2特図の小当たりが生起することにより、第2大入賞口242を開放する小当たり遊技が実施される。

40

【0251】

本パチンコ機は、大当たり遊技において演出図柄表示装置46にて、大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄を表示する演出を実施する。この場合、ラウンド図柄は、ラウンド昇格演出のタイミングとなるラウンド遊技を特定ラウンド図柄で示し、通常のラウンド遊技と一目で区別できるようになる。

【0252】

(15. 第3実施例の大当たり遊技演出表示態様)

パチンコ機は、大当たり遊技が開始されると演出図柄表示装置46において大当たり遊技演

50

出が実施される。例えば、図 3 0 (a) に示すように、大当り遊技の第 1 ラウンド遊技が開始されると、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その上部に現在のラウンド数を示すラウンド表示 7 4 1 と、キャラクタ画像 7 1 2 として、戦闘機が表示される。また演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、大入賞口を狙って遊技を促す第 1 テキスト画像 7 4 2 が表示される。

【 0 2 5 3 】

演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その下部に当該大当り遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄 7 5 0 が表示される。図例においてラウンド図柄 7 5 0 は、3 個の「白丸」及び「黒丸」が表示され、大当り遊技中にラウンド遊技が 3 ラウンドにわたり実施されることを示唆する。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、通常のラウンド遊技と、昇格演出のタイミングをなす特定のラウンド遊技とで表示態様が区別してある。

10

【 0 2 5 4 】

図 3 0 (b) に示すように、大当り遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 3 ラウンド遊技に達すると、大当り遊技演出では、例えば、戦闘機同士の空中戦が展開される戦闘映像 7 7 1 が表示される。そしてラウンド図柄 7 5 0 においては、指標 7 5 3 が第 3 ラウンド遊技の特定ラウンド図柄 7 5 2 を指す。

【 0 2 5 5 】

図 3 0 (c) に示すように、第 3 ラウンド遊技において、敵戦闘機を撃墜した撃墜映像 7 7 2 が展開されると、ラウンド遊技が昇格となり、ラウンド図柄 7 5 0 において 3 ラウンド分の 3 個の「白丸」及び「黒丸」が追加表示され、ラウンド遊技が 3 ラウンドにわたり増加したことを示唆する。この場合、第 6 ラウンド遊技が次の昇格演出のタイミングであるため特定ラウンド図柄 7 5 2 で表示される。

20

【 0 2 5 6 】

図 3 1 (a) に示すように、大当り遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 6 ラウンド遊技に達すると、大当り遊技演出では、第 3 ラウンド遊技の演出と同様に、戦闘機同士の空中戦が展開された後に、敵戦闘機を撃墜した撃墜映像 7 7 2 が展開されると、ラウンド遊技が昇格となり、ラウンド図柄 7 5 0 において 3 ラウンド分の 3 個の「白丸」及び「黒丸」が追加表示され、ラウンド遊技が 3 ラウンドにわたり増加したことを示唆する。この場合、第 9 ラウンド遊技が次の昇格演出のタイミングであるため特定ラウンド図柄 7 5 2 で表示される。

30

【 0 2 5 7 】

図 3 1 (b) に示すように、大当り遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 9 ラウンド遊技に達すると、大当り遊技演出では、第 6 ラウンド遊技の演出と同様に、戦闘機同士の空中戦が展開された後に、敵戦闘機を撃墜した撃墜映像 7 7 2 が展開されると、ラウンド遊技が昇格となり、ラウンド図柄 7 5 0 において 3 ラウンド分の 3 個の「白丸」が追加表示され、ラウンド遊技が 1 2 ラウンド遊技まで増加したことを示唆する。

【 0 2 5 8 】

(1 6 . 第 3 実施例の作用効果)

本実施例のパチンコ機は、特定ラウンド遊技における特異な機能として昇格演出といった演出内容における特異な機能を備える構成である。このように、本パチンコ機によれば、通常ラウンド図柄とは表示態様の異なる特定ラウンド図柄を表示することで、昇格演出のタイミングとなるラウンド遊技が存在すること、また、そのラウンド遊技が実施されるタイミングが、一見して明らかに把握することができる。このように、実施する大当り遊技の情報を遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【 0 2 5 9 】

(1 7 . 第 3 実施例の他の構成)

次に、図 3 2 及び図 3 3 を参照して、ラウンド遊技の昇格演出における他のラウンド図柄の表示形態を説明する。本表示形態において、ラウンド図柄は、大当り遊技において実施可能な最大ラウンド遊技に対応する表示を示すようになし、且つ実施が確定されているラウンド遊技に対応する図柄を明確に表示する一方、実施が未確定のラウンド遊技に対応

50

する図柄をばかして表示する構成をなす。

【 0 2 6 0 】

本実施例のパチンコ機は、大当たり遊技が開始されると演出図柄表示装置 4 6 において大当たり遊技演出が実施される。例えば、図 3 2 (a) に示すように、大当たり遊技の第 1 ラウンド遊技が開始されると、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その上部に現在のラウンド数を示すラウンド表示 7 4 1 と、キャラクタ画像 7 1 3 として、ボクサーが表示される。また演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、大入賞口を狙って遊技を促す第 1 テキスト画像 7 4 2 が表示される。

【 0 2 6 1 】

演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その下部に当該大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄 7 5 0 が表示される。図例においてラウンド図柄 7 5 0 は、1 2 の「白丸」及び「黒丸」が表示され、大当たり遊技中に最大 1 2 ラウンドまでの遊技が可能であることを示唆する。そのうち、第 1 乃至第 3 ラウンド遊技に対応する図柄を明確に表示するようになし、第 3 ラウンド遊技まで実施が確定していることを示す。一方、第 4 乃至第 1 2 ラウンド遊技に対応する図柄をばかして表示するようになし、これらのラウンド遊技は実施が未確定であることを示す。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、通常のラウンド遊技と、昇格演出のタイミングをなす第 3、第 6、第 9 といった特定のラウンド遊技とで表示態様が区別してある。

10

【 0 2 6 2 】

図 3 2 (b) に示すように、大当たり遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 3 ラウンド遊技に達すると、大当たり遊技演出では、例えば、ボクシングが展開される対決映像 7 8 1 が表示される。そしてラウンド図柄 7 5 0 においては、指標 7 5 3 が第 3 ラウンド遊技の特定ラウンド図柄 7 5 2 を指す。

20

【 0 2 6 3 】

図 3 2 (c) に示すように、第 3 ラウンド遊技において、相手ボクサーをノックアウトした K O 映像 7 8 2 が展開されると、ラウンド遊技が昇格となり、ラウンド図柄 7 5 0 において 3 ラウンド分の 3 個の「白丸」及び「黒丸」が明確に表示され、ラウンド遊技が 3 ラウンドにわたり増加したことを示唆する。この場合、第 6 ラウンド遊技が次の昇格演出のタイミングであるため特定ラウンド図柄 7 5 2 で表示される。

【 0 2 6 4 】

30

図 3 3 (a) に示すように、大当たり遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 6 ラウンド遊技に達すると、大当たり遊技演出では、第 3 ラウンド遊技の演出と同様に、ボクシングが展開された後に、相手ボクサーをノックアウトした K O 映像 7 8 2 が展開されると、ラウンド遊技が昇格となり、ラウンド図柄 7 5 0 において 3 ラウンド分の 3 個の「白丸」及び「黒丸」が明確に表示され、ラウンド遊技が 3 ラウンドにわたり増加したことを示唆する。この場合、第 9 ラウンド遊技が次の昇格演出のタイミングであるため特定ラウンド図柄 7 5 2 で表示される。

【 0 2 6 5 】

図 3 3 (b) に示すように、大当たり遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 9 ラウンド遊技に達すると、大当たり遊技演出では、第 6 ラウンド遊技の演出と同様に、ボクシングが展開された後に、相手ボクサーをノックアウトした K O 映像 7 8 2 が展開されると、ラウンド遊技が昇格となり、ラウンド図柄 7 5 0 において 3 ラウンド分の 3 個の「白丸」が明確に表示され、ラウンド遊技が 1 2 ラウンド遊技まで増加したことを示唆する構成としてもよい。

40

【 0 2 6 6 】

〔 第 4 実施例 〕

次に本発明の第 4 実施例のパチンコ機について説明する。

本発明のラウンド図柄表示手段は、大当たりとして、大当たり遊技終了後に確変状態に移行する「確変大当たり」と、大当たり遊技終了後に確変状態に移行しない「通常大当たり」とを備え、大当たり遊技演出において、「確変大当たり」であるか否かを決定する確変報知の演出を

50

実施するパチンコ機に好適に適用することができる。

【 0 2 6 7 】

(1 8 . 第 4 実施例のパチンコ機の概要)

本実施例のパチンコ機は、代表的な旧第 1 種タイプの基本構成を有するものであり、前記の第 2 実施例の遊技盤 2 A (図 2 8 参照)と同様の構成を有する。パチンコ機は、通常遊技状態では左打ち遊技により第 1 特図始動口 2 3 1 を狙って大当りの獲得を目指す。大当たり生起すると、大当たり遊技において、第 1 大入賞口 2 4 1 を開放する構成である。

【 0 2 6 8 】

本パチンコ機は、大当たりが生起したときに、大当たり図柄に応じて「確変大当たり」又は「通常大当たり」のいずれかが選択される構成である。また、パチンコ機は、「確変大当たり」又は「通常大当たり」のいずれにおいても 1 2 ラウンドの大当たり遊技を実施可能である。

10

【 0 2 6 9 】

そしてパチンコ機は、大当たり遊技演出において「確変大当たり」であるか否かを決定する確変報知演出を実施する構成である。例えば、複数のラウンド遊技にわたって連続するバトル演出を行い特定のラウンド遊技でバトル演出の決着をつけ、「確変大当たり」又は「通常大当たり」いずれかを示唆する演出を実施する。

【 0 2 7 0 】

尚、パチンコ機は、大当たり遊技終了後に確変状態、普電サポート状態が付与される。大当たり遊技終了後、遊技者は入球が容易な第 2 特図始動口 2 3 2 を狙って右打ち遊技を実施することとなる。また確変状態、普電サポート状態において、第 2 特図の小当たりが生起することにより、第 2 大入賞口 2 4 2 を開放する小当たり遊技が実施される。

20

【 0 2 7 1 】

本パチンコ機は、大当たり遊技において演出図柄表示装置 4 6 で、大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄を表示する演出を実施する。この場合、ラウンド図柄は、「確変大当たり」か否かが決着するラウンド遊技を特定ラウンド図柄で示し、通常のラウンド遊技と一目で区別できるようになる。更に、ラウンド図柄の表示では、「確変大当たり」か否かが決着した後のラウンド遊技を第 2 の特定ラウンド図柄で示し、前者と区別する。

【 0 2 7 2 】

(1 9 . 第 4 実施例の大当たり遊技演出表示態様)

30

パチンコ機は、大当たり遊技が開始されると演出図柄表示装置 4 6 において大当たり遊技演出が実施される。例えば、図 3 4 (a) に示すように、大当たり遊技の第 1 ラウンド遊技が開始されると、演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その上部に現在のラウンド数を示すラウンド表示 7 4 1 が表示され、表示画面の中央に空手家同士が格闘を開始する第 1 格闘映像 7 9 1 が大きく展開される。

【 0 2 7 3 】

また演出図柄表示装置 4 6 の表示画面には、その下部に当該大当たり遊技で実施されるラウンド遊技を示すラウンド図柄 7 5 0 が表示される。図例においてラウンド図柄 7 5 0 は、通常ラウンド図柄 7 5 1、第 1 特定ラウンド図柄 7 5 2 及び第 2 特定ラウンド図柄 7 5 4 からなる 1 2 個の図柄が表示され、大当たり遊技中にラウンド遊技が 1 2 ラウンドにわたり実施されることを示唆する。また、ラウンド図柄 7 5 0 は、「確変大当たり」か否かが決着するラウンド遊技を第 1 特定ラウンド図柄 7 5 2 とし、更にその後のラウンド遊技を第 2 特定ラウンド図柄 7 5 4 として表示態様が区別してある。

40

【 0 2 7 4 】

図 3 4 (b) に示すように、大当たり遊技が進行して例えば第 5 ラウンド遊技に達すると、大当たり遊技演出では、空手家同士が格闘中の第 2 格闘映像 7 9 2 が大きく展開される。そして表示画面の下部のラウンド図柄 7 5 0 においては、指標 7 5 3 が第 5 ラウンド遊技の通常ラウンド図柄 7 5 1 を指す。

【 0 2 7 5 】

図 3 4 (c) に示すように、大当たり遊技が進行して特定ラウンド遊技である第 9 ラウン

50

ド遊技に達すると、大当り遊技演出では、例えば、味方の空手家が勝利して「確変大当り」が確定したことを示す最終格闘映像 793 が表示される。そしてラウンド図柄 750 においては、指標 753 が第 9 ラウンド遊技の特定ラウンド図柄 752 を指す。

【0276】

このように、大当り遊技演出では、特定ラウンド遊技である第 9 ラウンド遊技において「確変大当り」か否かの決着が報知される。また大当り遊技演出では、第 10 乃至第 12 ラウンド遊技では格闘モードとは異なるモードの演出が実施される。

【0277】

(20. 第 4 実施例の作用効果)

本実施例のパチンコ機は、特定ラウンド遊技における特異な機能として「確変大当り」か否かが決着する演出といった演出内容における特異な機能を備える構成である。このように、本パチンコ機によれば、通常ラウンド図柄とは表示態様の異なる特定ラウンド図柄を表示することで、決着演出のタイミングとなるラウンド遊技が存在すること、また、そのラウンド遊技が実施されるタイミングが、一見して明らかに把握することができる。このように、実施する大当り遊技の情報を遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0278】

本発明は上記の第 1 乃至第 4 の実施例にも限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、IC カードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封入式遊技機に適用してもよい。

【符号の説明】

【0279】

1 : パチンコ機、2, 2A : 遊技盤、20 遊技領域、20L : 左遊技領域、20R : 右遊技領域、22 : 普通電動役物、231 : 第 1 特図始動口 (始動口)、232 : 第 2 特図始動口 (始動口)、24 : 大入賞口、281 : 第 1 特図表示装置 (変動表示手段)、283 : 第 2 特図表示装置 (変動表示手段)、40 : 主制御装置 (当否判定手段、大当り遊技実施手段)、42 : サブ統合制御装置、46 : 演出図柄表示装置 (ラウンド図柄表示手段)

10

20

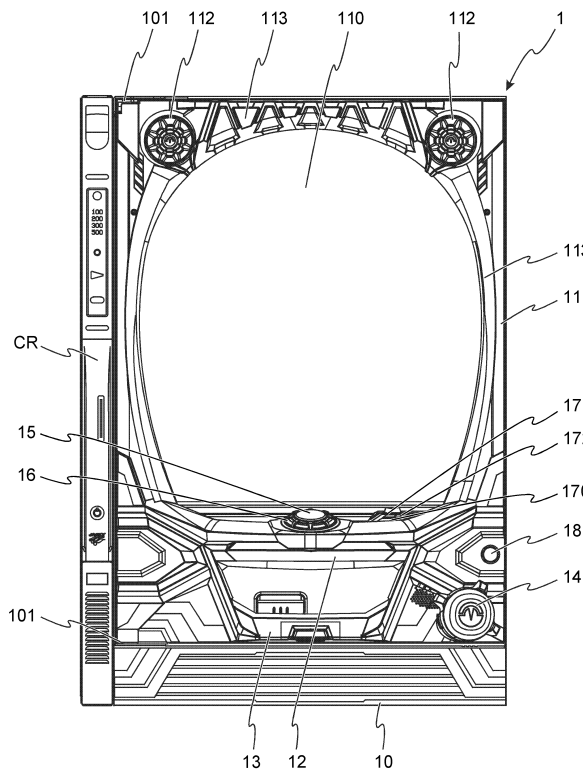
30

40

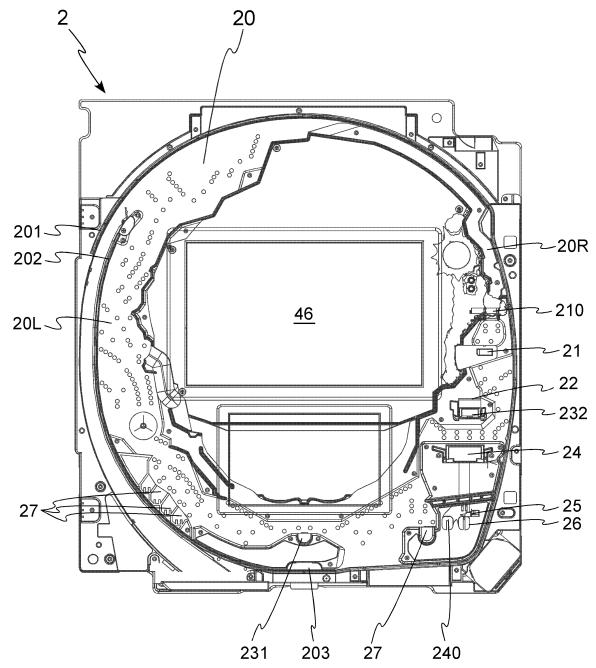
50

【図面】

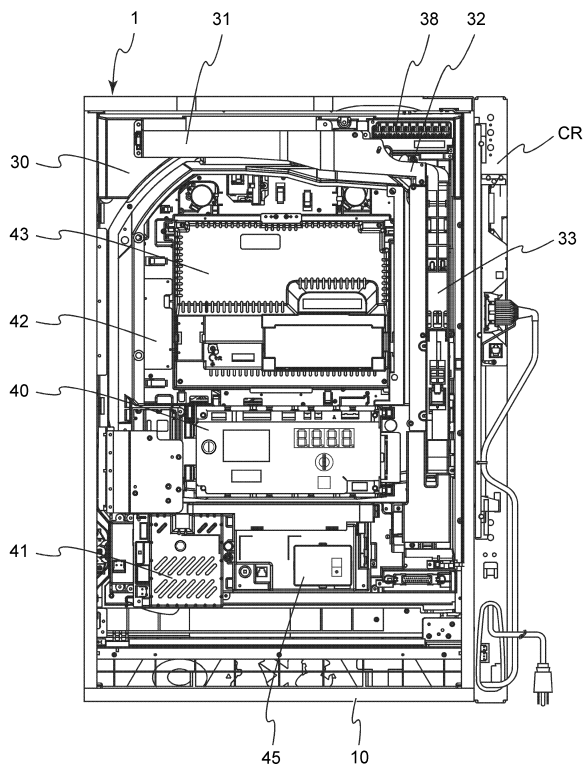
【 図 1 】



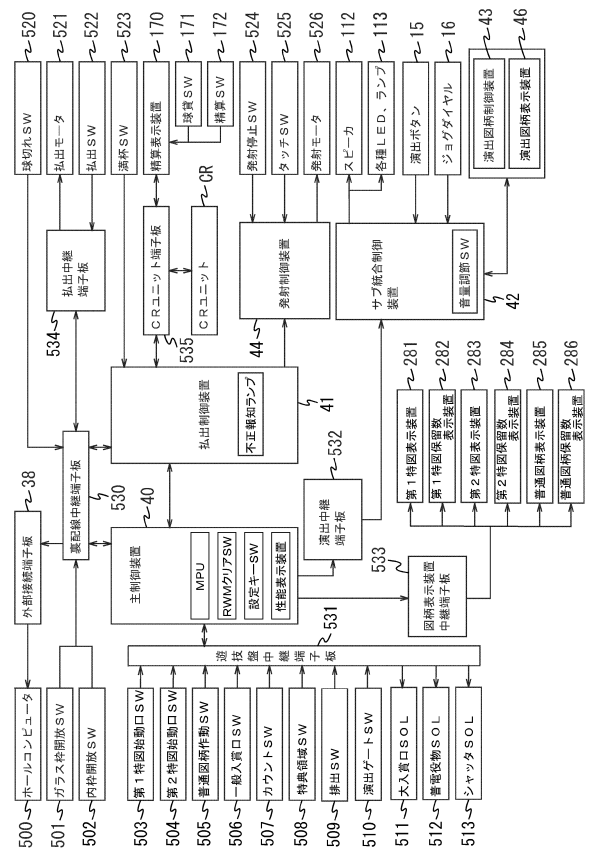
【 図 2 】



【 図 3 】



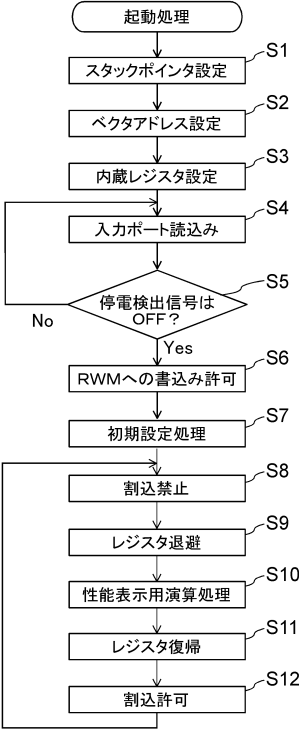
【 図 4 】



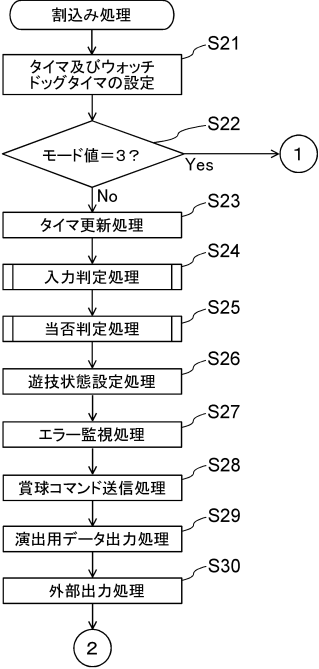
【 図 5 】

大当たり確率	通常	1/260
	確変	1/70
小当たり確率	第2特図	1/40
普図当選確率	通常	1/6（変動時間約30秒）
	電サポ	5/6（変動時間約1秒）
保留記憶上限数	第1特図：4個 第2特図：4個	
確変突入率	第1特図	40%
	第2特図	60%
確変継続	100回	
電サポ突入率	第1特図	100%
	第2特図	100%
電サポ継続	100回	
大入賞口	大当たり	29.0秒開放 又は 規定数9個 × 12R
	小当たり	6.0秒1開放 又は 規定数4個
普電役物	通常	0.2秒 × 1回
	電サポ	2.0秒 × 1回
賞球	第1始動口、第2始動口：3個 第1大入賞口、第2大入賞口：13個 その他の入賞口：10個	

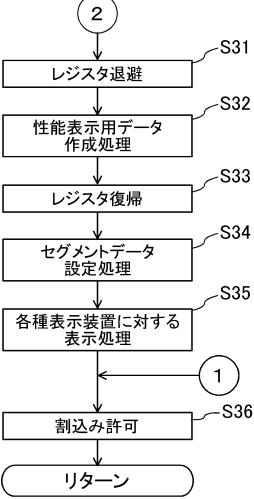
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



10

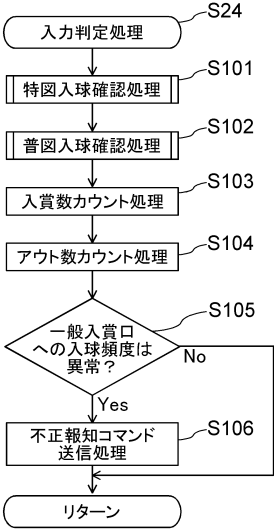
20

30

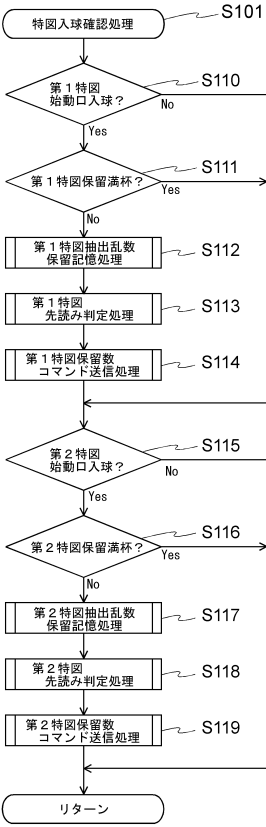
40

50

【図 9】



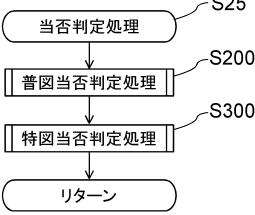
【図 10】



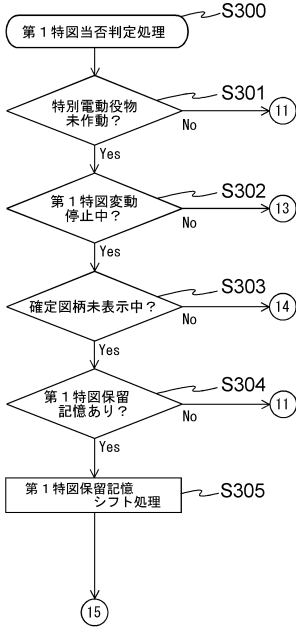
10

20

【図 11】



【図 12】

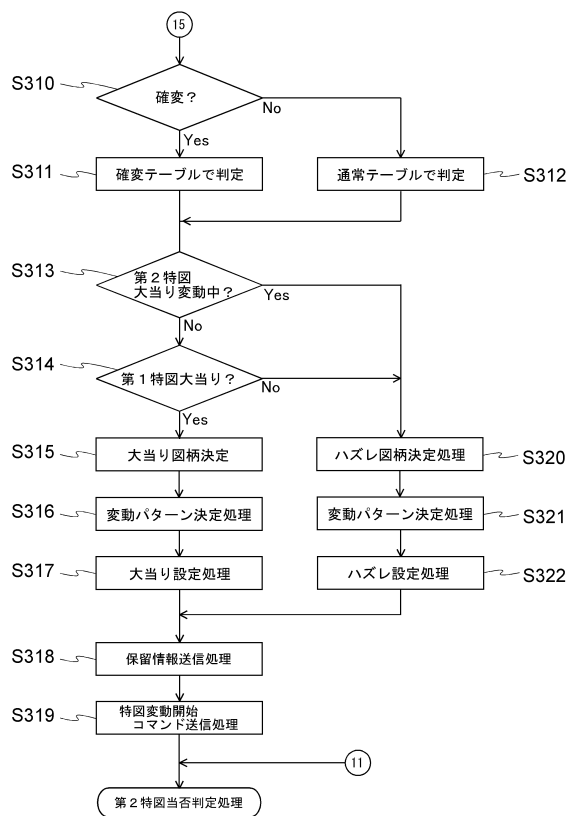


30

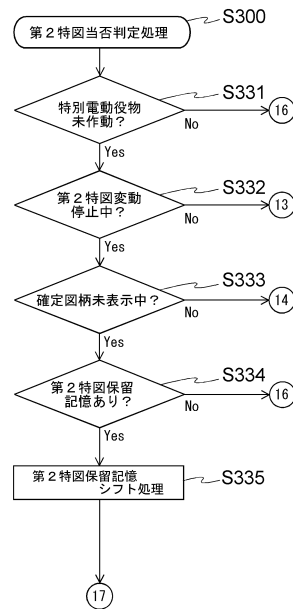
40

50

【図 1 3】



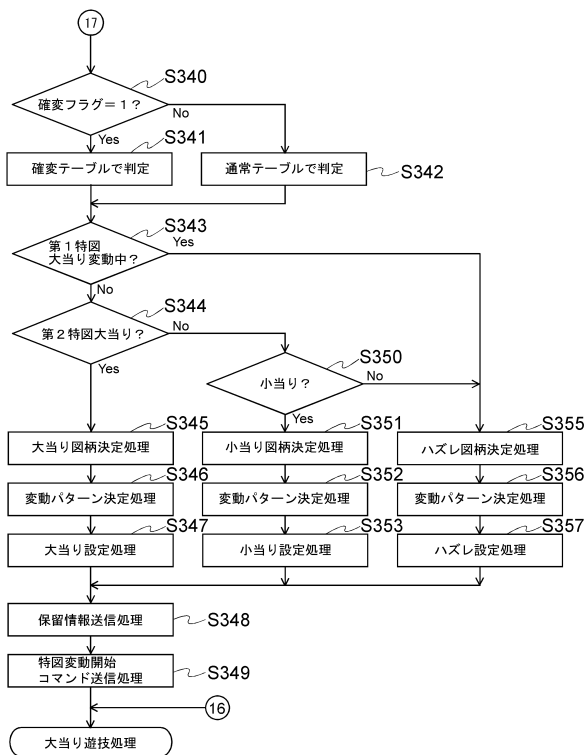
【図 1 4】



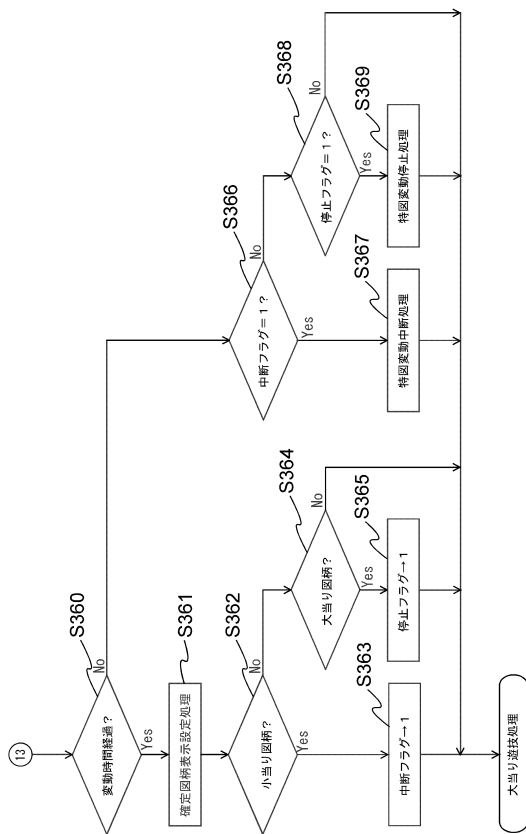
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

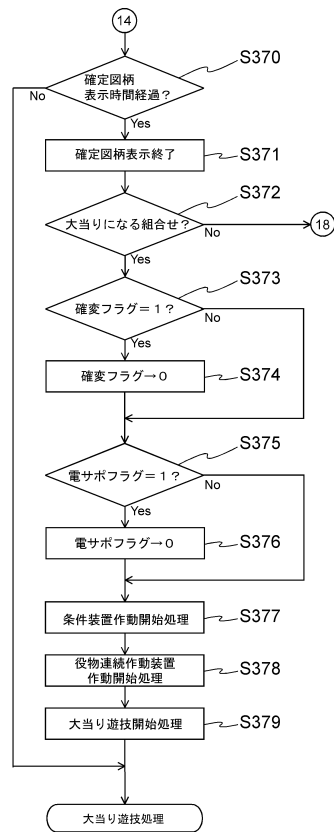


30

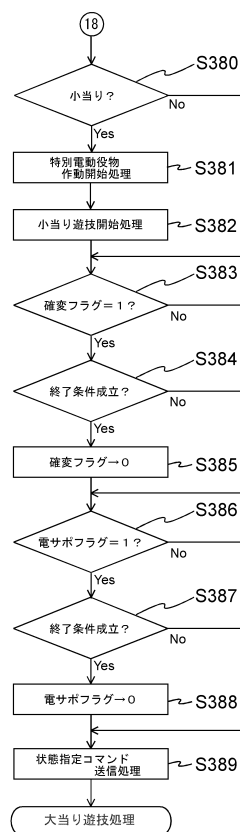
40

50

【図 17】



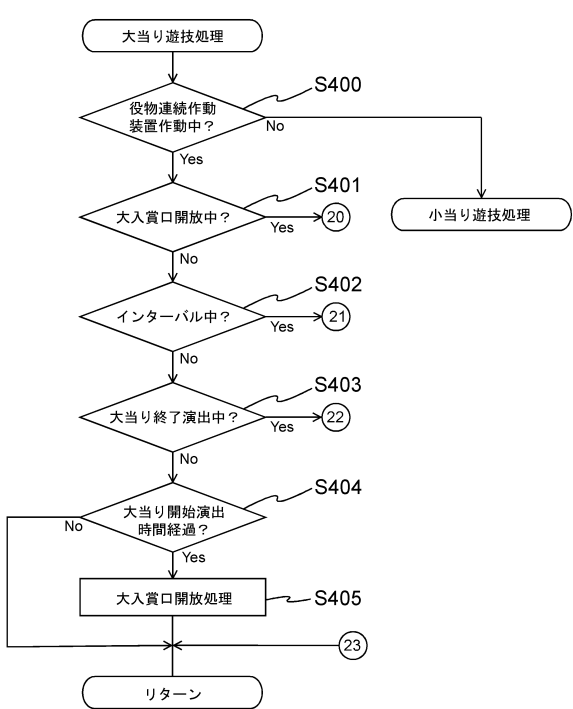
【図 18】



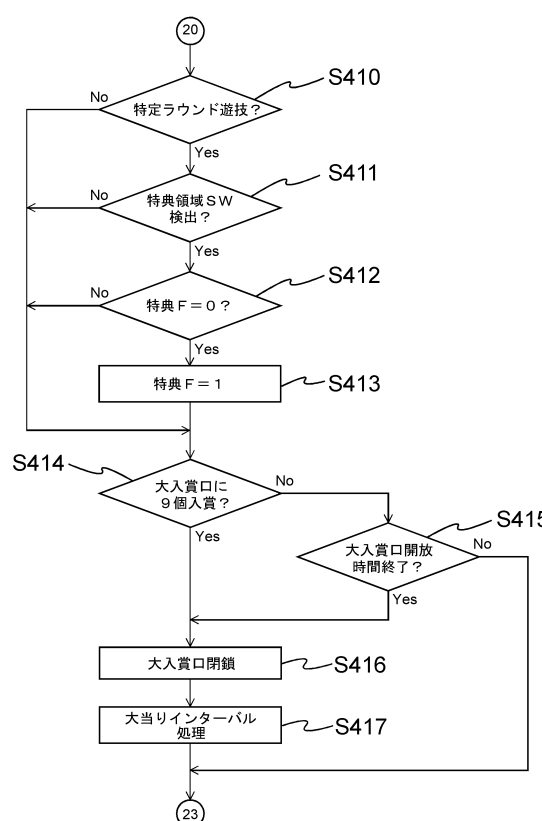
10

20

【図 19】



【図 20】

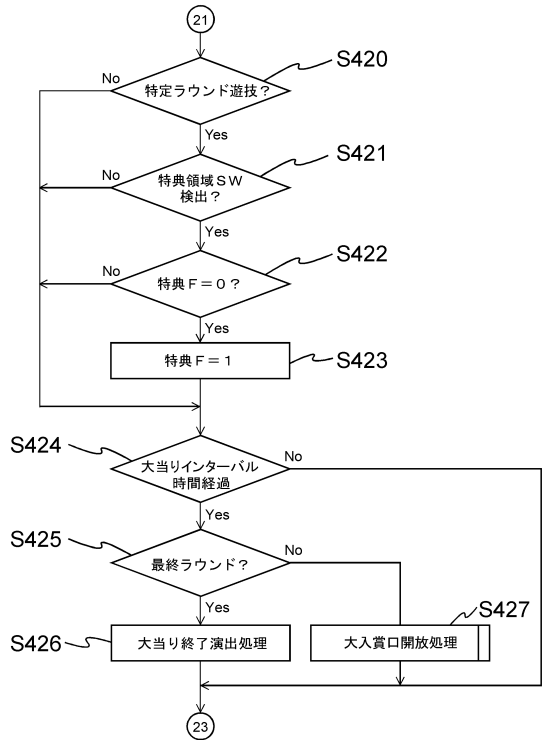


30

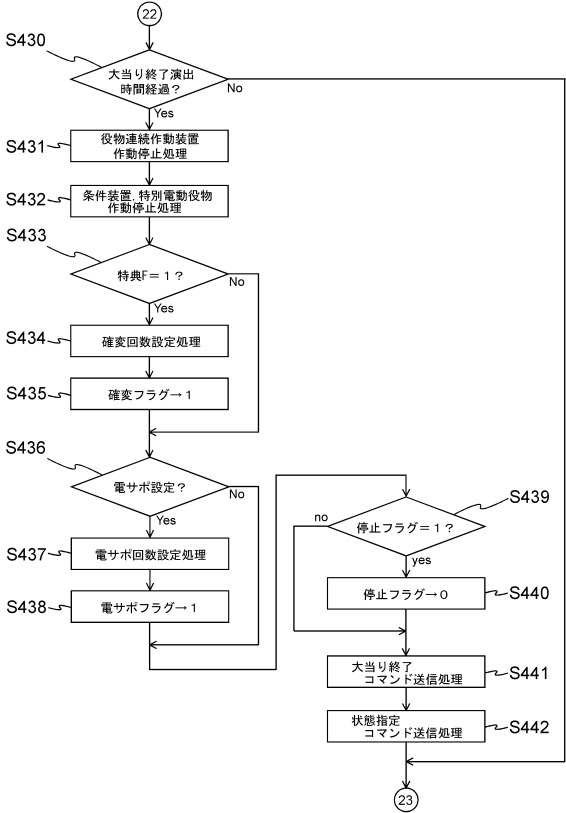
40

50

【図 2 1】



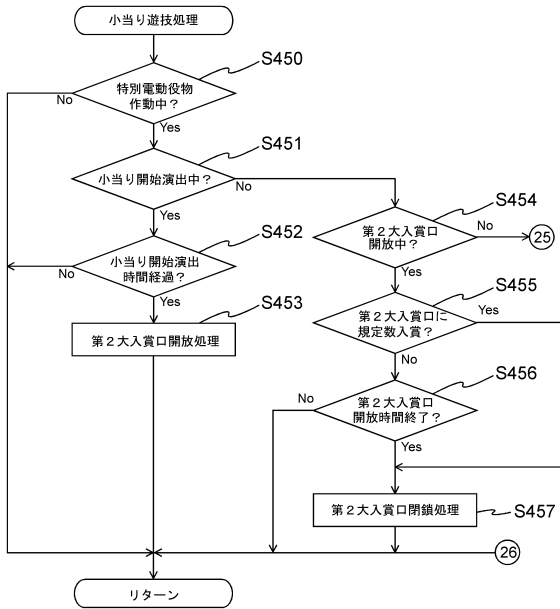
【図 2 2】



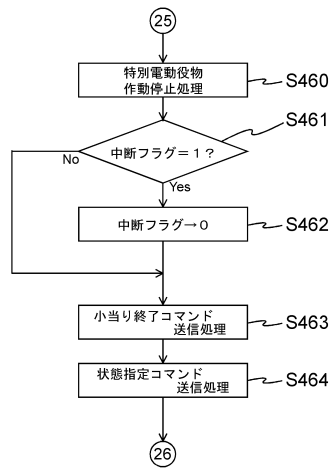
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

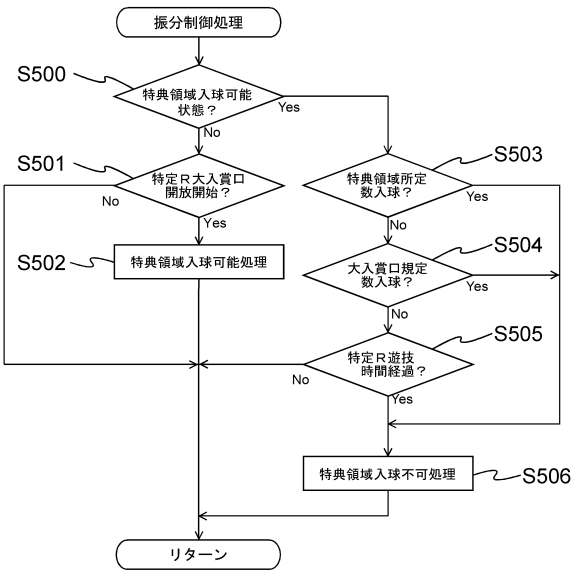


30

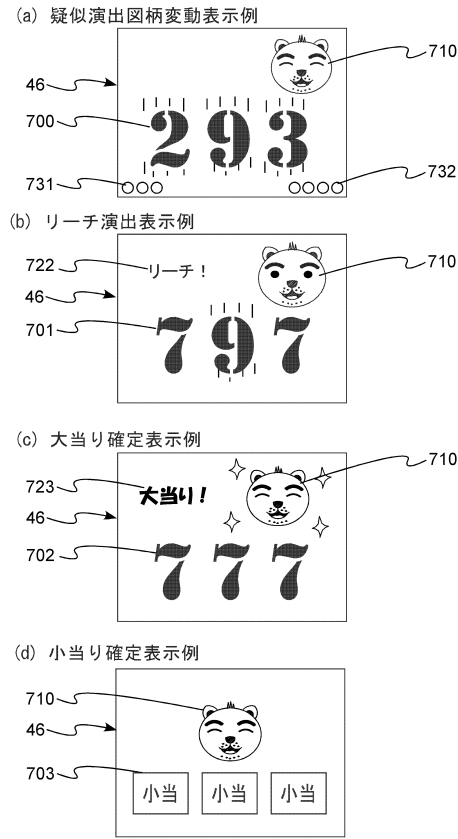
40

50

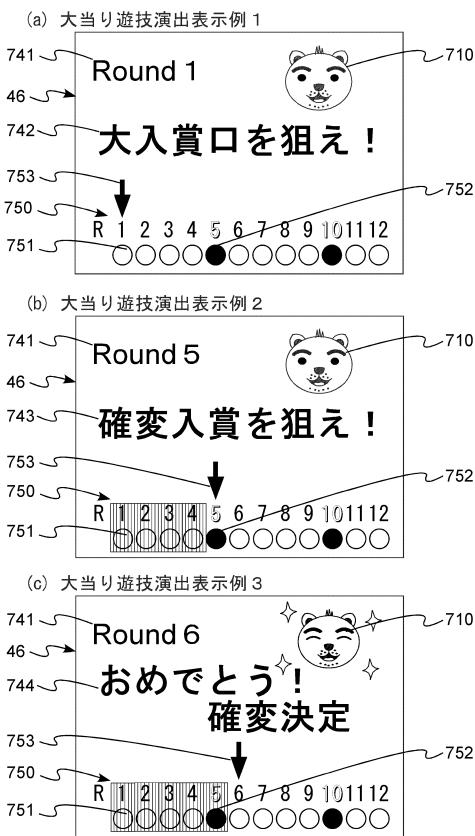
【図 2 5】



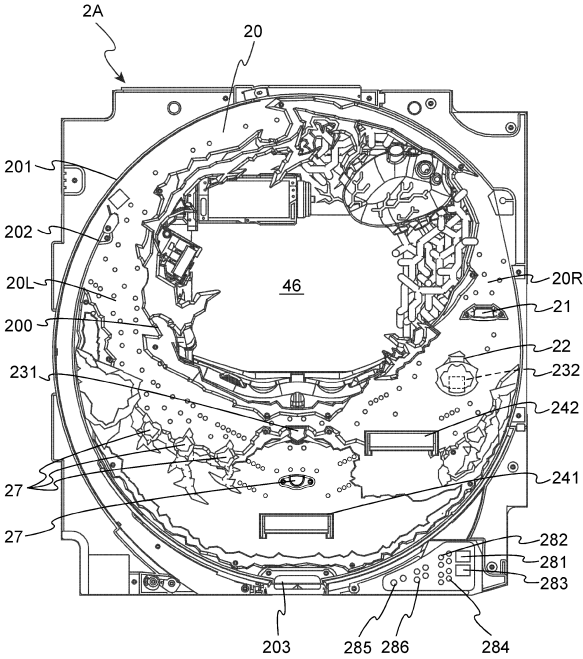
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



10

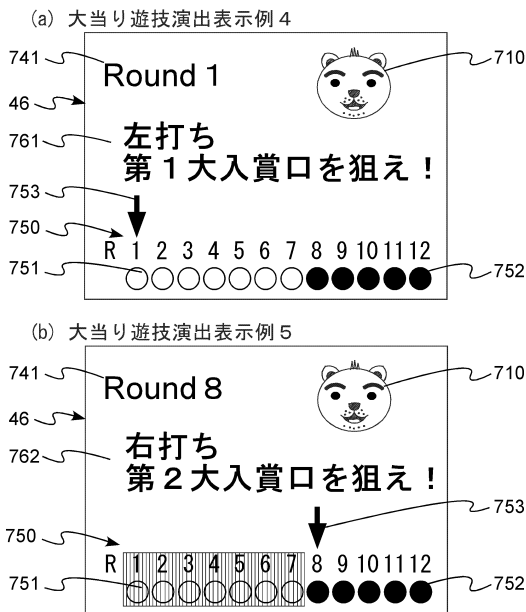
20

30

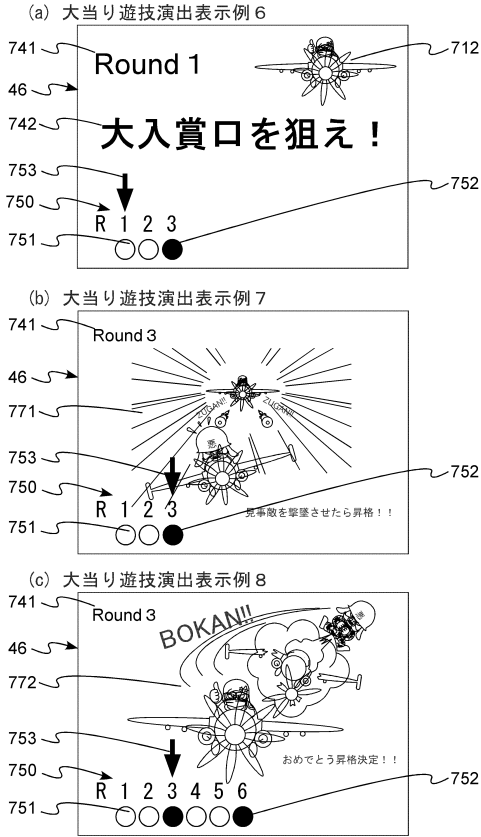
40

50

【図 2 9】



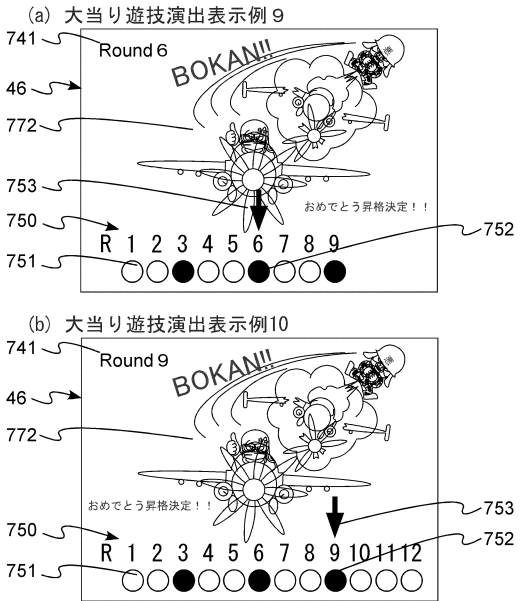
【図 3 0】



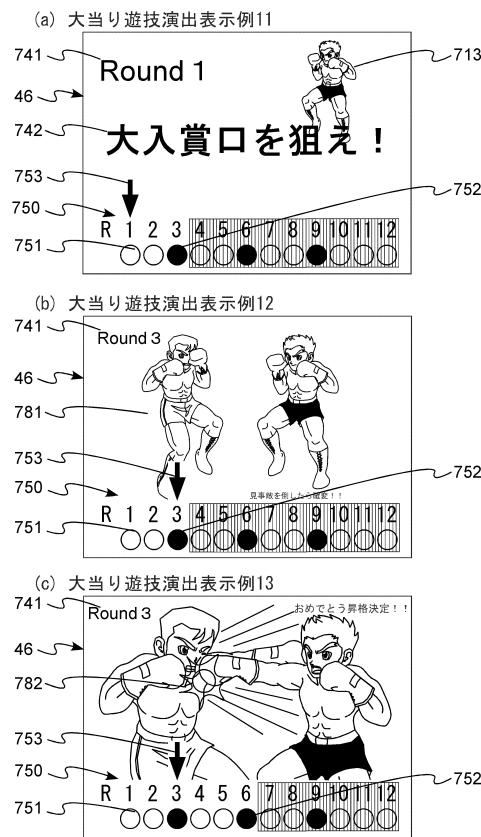
10

20

【図 3 1】



【図 3 2】

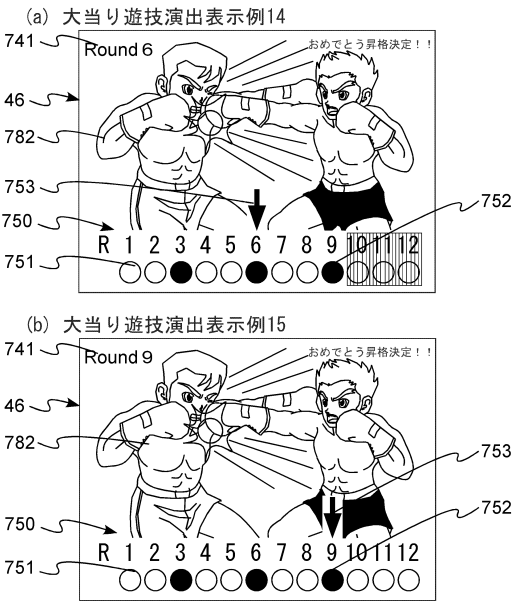


30

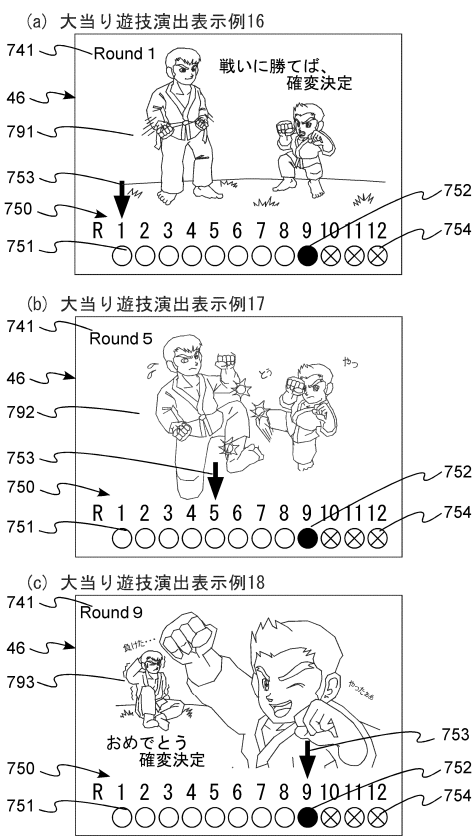
40

50

【図 3 3】



【図 3 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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