(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2022-1237
(P2022-1237A)
(43)公開日　令和4年1月6日(2022.1.6)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 2　ＯＬ　（全 24 頁）

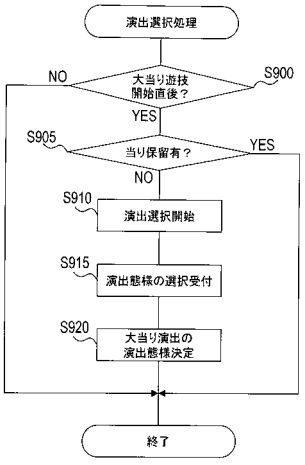
(21)出願番号　特願2020-107212 (P2020-107212)
(22)出願日　令和2年6月22日 (2020.6.22)

(71)出願人　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
名古屋国際特許業務法人
(72)発明者　安福　一郎
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　瀬▲崎▼　卓人
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

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA05　CA53　EA10　FA05　FA08　FA17

(54)【発明の名称】弾球遊技機

(57)【要約】
【課題】大当り遊技中に当り保留が存在する場合の遊技の興趣を高めることを目的とする。
【解決手段】パチンコ機は、大当り遊技の開始直後において、当り保留が存在しない場合には（Ｓ９０５：Ｎｏ）、演出選択を行う（Ｓ９１０）。演出選択では、大当り遊技の複数の演出態様が演出画面に表示されると共に、遊技者によるこれらの演出態様の選択が行われ（Ｓ９１５）、遊技者により選択された演出態様で大当り演出が行われる。一方、大当り遊技の開始直後において、当り保留が存在する場合には（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、演出選択を行うことなく大当り演出が行われる。
【選択図】図１７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動口への入球に起因して抽出されたデータの保留記憶を行うと共に、前記保留記憶に係る前記データに基づき当否判定を行う弾球遊技機であって、
前記当否判定が行われる前に、該当否判定に用いられる前記保留記憶に係る前記データが特定値か否かを判定する確認手段と、
前記当否判定での当選に起因して、大入賞口を開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、
遊技の進行に伴い演出を行うと共に、前記大当り遊技の進行に応じて前記演出として大当り演出を行う演出手段と、
前記当否判定での当選後、該当選に起因して行われる所定の前記大当り遊技についての前記大当り演出、及び、該大当り遊技後の前記演出のうちの少なくとも一方について、遊技者からの指示に従い、複数の演出態様のうちのいずれかを選択する演出選択を行う選択手段と、を備え、
前記確認手段により前記データが前記特定値に一致すると判定された前記保留記憶を、当り保留とし、
前記選択手段は、前記当否判定での当選後におけるいずれかのタイミングにおいて前記当り保留が存在しない場合には、該当選に起因して行われる前記大当り遊技についての前記演出選択を行い、そうでない場合には、該演出選択を行わず、
前記演出手段は、前記演出選択にて選択された前記演出態様で、前記大当り演出、及び、前記大当り演出後の前記演出のうちの少なくとも一方を実行すること、
を特徴とする弾球遊技機。
【請求項２】
始動口への入球に起因して抽出されたデータの保留記憶を行うと共に、前記保留記憶に係る前記データに基づき当否判定を行う弾球遊技機であって、
前記当否判定が行われる前に、該当否判定に用いられる前記保留記憶に係る前記データが特定値か否かを判定する確認手段と、
前記当否判定での当選に起因して、大入賞口を開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、
遊技の進行に伴い演出を行うと共に、前記大当り遊技の進行に応じて前記演出として大当り演出を行う演出手段と、
前記当否判定での当選後、該当選に起因して行われる所定の前記大当り遊技についての前記大当り演出、及び、該大当り遊技後の前記演出のうちの少なくとも一方について、遊技者からの指示に従い、複数の演出態様のうちのいずれかを選択する演出選択を行う選択手段と、を備え、
前記確認手段により前記データが前記特定値に一致すると判定された前記保留記憶を、当り保留とし、
前記当否判定での当選後におけるいずれかのタイミングにおいて前記当り保留が存在する場合には、該タイミングにおいて該当り保留が存在しない場合に比べ、前記演出選択において選択可能な前記演出態様の数が少なく、
前記演出手段は、前記演出選択にて選択された前記演出態様で、前記大当り演出、及び、前記大当り演出後の前記演出のうちの少なくとも一方を実行すること、
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】
大当り遊技中、当否判定により大当りとなる保留記憶である当り保留が存在することを

報知する演出を行うパチンコ機が知られている。一例として、特許文献１のパチンコ機では、大当り遊技中、当り保留が存在する場合には、演出で表示されている当該大当り遊技での獲得予定賞球数を増加させることで、当り保留の存在を報知する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１７－４６９０１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に開示されている演出以外にも、大当り遊技中に当り保留の有無を示唆又は報知する演出が知られている。しかしながら、これらの演出ではアイコン等を用いて当り保留の有無を示唆又は報知するにとどまっており、興趣を欠いていた。
本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、大当り遊技中に当り保留が存在する場合の遊技の興趣を高め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、始動口への入球に起因して抽出されたデータの保留記憶を行うと共に、保留記憶に係るデータに基づき当否判定を行う弾球遊技機であって、当否判定が行われる前に、該当否判定に用いられる保留記憶に係るデータが特定値か否かを判定する確認手段と、当否判定での当選に起因して、大入賞口を開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、遊技の進行に伴い演出を行うと共に、大当り遊技の進行に応じて演出として大当り演出を行う演出手段と、当否判定での当選後、該当選に起因して行われる所定の大当り遊技についての大当り演出、及び、該大当り遊技後の演出のうちの少なくとも一方について、遊技者からの指示に従い、複数の演出態様のうちのいずれかを選択する演出選択を行う選択手段と、を備え、確認手段によりデータが特定値に一致すると判定された保留記憶を、当り保留とし、選択手段は、当否判定での当選後におけるいずれかのタイミングにおいて当り保留が存在しない場合には、該当選に起因して行われる大当り遊技についての演出選択を行い、そうでない場合には、該演出選択を行わず、演出手段は、演出選択にて選択された演出態様で、大当り演出、及び、大当り演出後の演出のうちの少なくとも一方を実行する。
【０００６】
上記構成によれば、当否判定での当選後、当り保留が存在しない場合には演出選択が行われ、遊技者に対し、大当り演出、及び、該大当り遊技後の演出のうちの少なくとも一方の演出態様を選択させることができる。これにより、遊技者は、当否判定での当選後の演出を楽しむことができる。
一方、当否判定での当選後、当り保留が存在する場合には、演出選択は行われない。このため、遊技者を驚かせながら当り保留が存在することを遊技者に報知できる。また、当り保留が存在する場合の演出をシンプルにすることができるため、遊技者に煩わしさを与えるのを抑制できる。そして、その結果、遊技者に対し、当り保留に起因する次の大当り遊技へと迅速に遊技が進行するかのような印象を与えることができる。
【０００７】
したがって、大当り遊技中に当り保留が存在する場合の遊技の興趣を高めることができる。
また、請求項２に係る発明は、始動口への入球に起因して抽出されたデータの保留記憶を行うと共に、保留記憶に係るデータに基づき当否判定を行う弾球遊技機であって、当否判定が行われる前に、該当否判定に用いられる保留記憶に係るデータが特定値か否かを判定する確認手段と、当否判定での当選に起因して、大入賞口を開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、遊技の進行に伴い演出を行うと共に、大当り遊技の進行に応じて演出として大当り演出を行う演出手段と、当否判定での当選後、該当選に起因して行われる所

定の大当り遊技についての大当り演出、及び、該大当り遊技後の演出のうちの少なくとも一方について、遊技者からの指示に従い、複数の演出態様のうちのいずれかを選択する演出選択を行う選択手段と、を備え、確認手段によりデータが特定値に一致すると判定された保留記憶を、当り保留とし、当否判定での当選後におけるいずれかのタイミングにおいて当り保留が存在する場合には、該タイミングにおいて該当り保留が存在しない場合に比べ、演出選択において選択可能な演出態様の数が少なく、演出手段は、演出選択にて選択された演出態様で、大当り演出、及び、大当り演出後の演出のうちの少なくとも一方を実行する。

【０００８】

上記構成によれば、当否判定での当選後、遊技者に対し、大当り演出、及び、該大当り遊技後の演出のうちの少なくとも一方の演出態様を選択させることができる。これにより、遊技者は、当否判定での当選後の演出を楽しむことができる。

そして、当り保留が存在しない場合には、該当り保留が存在しない場合に比べ、演出選択にて選択可能な演出態様の数が少なくなる。このため、遊技者を驚かせながら当り保留が存在することを遊技者に報知できる。また、当り保留が存在する場合には、よりシンプルな態様で演出選択を行うことができるため、遊技者に煩わしさを与えるのを抑制できる。その結果、遊技者に対し、当り保留に起因する次の大当り遊技へと迅速に遊技が進行するかのような印象を与えることができる。

したがって、大当り遊技中に当り保留が存在する場合の遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】パチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】パチンコ機の裏面図である。
【図４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５】当り図柄について説明するための表である。
【図６】メインルーチンについてのフローチャートである。
【図７】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８】当否判定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】大当り遊技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】演出選択により表示される演出画面の説明図である。
【図１７】演出選択処理についてのフローチャートである。
【図１８】変形例１の演出選択処理についてのフローチャートである。
【図１９】変形例２の演出選択処理についてのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

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

［構成の説明］

（１）全体の構成について

図１に示すように、本実施形態のパチンコ機５０は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠５１にて各構成を保持する構造を有している。外枠５１の左側上下にはヒンジ５３が設け

られており、ヒンジ５３により、板ガラス６１が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）５２及び後述の内枠が、外枠５１に対し開閉可能に保持される。また、前枠５２の板ガラス６１の奥には、内枠に保持された遊技盤１（図２）が設けられている。

【００１１】

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

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

【００１２】

下皿６３は、上皿５５から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿６３に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿５５の中央には、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】

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。
また、図３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３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、本実施形態では、払出装置は、球貸ボタン５７の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【００２３】

また、パチンコ機５０の裏側には、主制御装置８０，払出制御装置８１，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３，発射制御装置，電源基板８５が設けられている。主制御装置８０，演出図柄制御装置８２，サブ統合制御装置８３は、遊技盤１に設けられ、払出制御装置８１，発射制御装置，電源基板８５は、内枠７０に設けられている。なお、図３では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置８１の奥側（遊技盤１側）に配されている。

【００２４】
　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４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。
【００２５】
　主制御装置８０には、第１始動口１１に入球した遊技球を検出する第１始動口ＳＷ１１ａ、第２始動口１２に入球した遊技球を検出する第２始動口ＳＷ１２ａ、普通図柄作動ゲート２２に進入した遊技球を検出する普通図柄作動ＳＷ２２ａ、一般入賞口２５～２７に入球した遊技球を検出する一般入賞口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からの検出信号が入力される。
【００２６】
　主制御装置８０は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置８１及びサブ統合制御装置８３に出力する。
　また、主制御装置８０は、図柄表示装置中継端子板９０を介して接続されている第１特図表示装置９，第２特図表示装置１０，第１特図保留数表示装置２３，第２特図保留数表示装置２４，普通図柄表示装置７，普図保留数表示装置８の表示を制御する。
【００２７】
　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。
　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。
【００２８】
　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。本実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出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。
【００２９】
　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。

【００３０】
　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。
【００３１】
　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、本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。
【００３２】
　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。
【００３３】
　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。
【００３４】
　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。
【００３５】
　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。
【００３６】
　［動作の説明］
　（１）概要について
　次に、本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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。つまり、複数の種類の大当りが設けられており、当り図柄により大当りの種類が定められる。そして、図５（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。

【００３９】

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おり、確変大当りに起因して行われる大当り遊技後のＳＴでは、確変機能及び開放延長機能が作動する。一方、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おり、通常大当りに起因して行われる大当り遊技の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。なお、特定の当り図柄により大当りとなった場合には、大当り遊技終了後にＳＴに移行しないようにしても良い。

【００４０】

また、当り図柄が特１当り図柄２及び特２当り図柄２、３に属する場合には、ＳＴ回数は１００回となる。一方、当り図柄が特１当り図柄１及び特２当り図柄１に属する場合には、ＳＴ回数は、当り図柄に応じて、２０回、５０回、１００回のうちのいずれかに設定される。

（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６に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、２ｍｓ周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート２２の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物（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。

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。

【００４４】

（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７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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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特定のリーチが生じるか否かを判定する先読みを行う。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。

なお、この他にも、例えば、抽出した乱数を第１保留記憶として記憶する前に、該乱数に基づき先読みを行っても良いし、抽出した乱数を第１保留記憶のために設けられたメモ

リ領域とは別のメモリ領域に記憶し、該別のメモリ領域に記憶された乱数に基づき先読みを行っても良い。

【００４８】

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。

【００４９】

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に送信しても良い。

【００５０】

（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８～１１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。

【００５１】

まず、図８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１０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。

【００５２】

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１１のＳ２９０に処理を移行し、否定判定の場合には（Ｓ２１０：Ｎｏ）、図９のＳ２１５に処理を移行する。

続いて図９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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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、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。

【００５７】

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。

【００５８】

続いて図１０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。

【００５９】

続いて図１１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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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１２～１５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。

【００６４】

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１３のＳ５５０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。

【００６５】

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１４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１５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。

【００６６】

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。

【００６７】

続いて図１３に関して、大入賞口２１の開放中に移行する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。

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。

【００６８】

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。

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１４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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

続いて図１５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。

【００７１】

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。

Ｓ６６０では、主制御装置８０は、大当り遊技後の遊技状態が確変状態且つ電サポであ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。

【００７２】

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し（Ｓ６７０）、Ｓ６９５に処理を移行する。

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。

【００７３】

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。
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。

【００７４】

（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と共に、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。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する予告演出を行っても良い。また、サブ統合制御装置８３は、例えば、主制御装置８０から受信した先読みコマンドに基づき、保留記憶が消化された際に大当りが発生することを示唆する先読み演出を行っても良い。

【００７５】

また、サブ統合制御装置８３は、上述した演出の１つとして、主制御装置８０からのコマンドに基づき、演出画面を介して、大当り遊技の進行状況を報知する大当り演出を行う。大当り演出は、例えば、大当り遊技の総ラウンド数や、大当り遊技後の遊技状態等に応じた態様で行われ、例えば、現在のラウンドや、大当り遊技にて遊技者が獲得した総賞球数や、大当り遊技における差玉数等が表示される。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。そして、大当り演出には、複数の種類の演出態様が設けられている。なお、大当り演出の演出態様とは、例えば、大当り演出にて演出画面に表示される画像（具体的には、背景画像やキャラクタ）や、大当り演出中に出力される音声や楽曲や、各種ＬＥＤ、ランプ２８の発光パターン等であっても良い。

【００７６】

また、パチンコ機５０は、複数の種類の演出モードを備えており、上述した図柄演出等の各種演出は、演出モードに応じた演出態様で行われる。より詳しくは、演出モードに応じて、例えば、演出画面に表示される画像や、出力される音声や楽曲や、各種ＬＥＤ、ランプ２８の発光パターン等が定められる。そして、演出モードは、例えば、現在の遊技状態に応じて定められる。本実施形態では、一例として、通常状態中に移行する演出モードである通常モードと、ＳＴ中に移行する演出モードである特典モードとが設けられている。また、通常モード及び特典モードとして、それぞれ、複数の種類が設けられていても良い。そして、通常モード中や特典モード中に所定の条件が充足された場合には、異なる種類の通常モードや特典モードに移行しても良い。

【００７７】

（７）演出選択について

サブ統合制御装置８３は、大当り抽選で大当りが発生すると、当り保留が存在しない場合には、演出図柄表示装置６の演出画面を介して演出選択を行う。なお、当り保留とは、大当り抽選にていずれかの種類の大当りとなる保留記憶であっても良いし、大当り抽選にて特定の大当りとなる保留記憶であっても良い。特定の大当りとは、例えば、確変大当りであっても良いし、大当り遊技の総ラウンド数が１０Ｒである大当りであっても良い。

【００７８】

また、大当り発生時に、予め定められた開始条件が充足され、且つ、当り保留が存在しない場合に、演出選択が行われても良い。具体的には、開始条件とは、例えば、演出選択の要因となる大当りが特定の種類であるという条件であっても良い。特定の種類の大当りとは、例えば、確変大当りであっても良いし、大当り遊技の総ラウンド数が１０Ｒである

大当りであっても良い。また、開始条件とは、例えば、演出選択の要因となる大当りの発生時のパチンコ機５０が、特定の遊技状態（例えば、確変状態）であるとの条件であっても良い。また、開始条件とは、例えば、演出選択の要因となる大当り発生時の遊技状態が確変状態であり、且つ、該大当りが確変大当りであるとの条件であっても良い。こうすることにより、遊技者に有利な遊技が行われる場合の更なる特典として演出選択を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。また、例えば、演出選択を行うか否かを決定するための抽選に当選することを開始条件とし、該抽選の当選時に演出選択を行うことで、大当り遊技後に確変状態に移行するか否かや、大当り遊技の総ラウンド数が１０Ｒであるか否かを示唆しても良い。こうすることにより、遊技の興趣を高めることができる。

【００７９】

そして、演出選択では、大当りに起因して行われる大当り遊技についての大当り演出、及び、該大当り遊技後に行われる演出のうちの少なくとも一方の演出態様が、遊技者からの指示に従い定められる。なお、大当り遊技後に行われる演出の演出態様とは、例えば、演出モードであっても良い。すなわち、遊技者からの指示に応じて、複数の演出態様のうちのいずれかが選択され、選択された演出態様にて、大当り演出、及び、該大当り遊技後に行われる演出のうちの少なくとも一方が行われる。

【００８０】

本実施形態では、一例として、当り保留が存在しない場合には、大当り遊技の開始直後のタイミングで演出選択が行われ、演出選択では、大当り演出の演出態様が選択される。なお、当り保留の有無は、大当り発生後から演出選択の開始時までのいずれかのタイミングで判定される。

すなわち、演出選択の際には、遊技者が選択可能な大当り演出の複数の演出態様８０１（一例として、演出Ａ～Ｃ）を示す演出画面８００が表示される（図１６（ａ）参照）。そして、サブ統合制御装置８３は、遊技ボタン６７を介して受け付けた遊技者の操作に応じて、演出画面８００に表示されたいずれかの演出態様８０１を選択し、選択された演出態様にて大当り演出が行われる。

【００８１】

また、大当り遊技の開始直後のタイミングに限らず、例えば、大当りの発生直後や、大当り遊技の開始直前や、大当り遊技の途中（例えば、大当り遊技の所定のラウンドや、ラウンド間のインターバル中等）に、当り保留が存在しなければ演出選択が行われるようにしても良い。なお、大当り遊技の途中に演出選択が行われる場合には、演出選択後の大当り演出は、演出選択にて選択された演出態様に切り替えられる。

【００８２】

また、演出選択は、連チャン数が所定の回数に達した後に行われるようにしても良い。なお、連チャン数とは、通常状態中に発生した大当りを１回目としてカウントし、該大当りによりＳＴに移行した後、ＳＴが終了するまでに発生した大当りの数を意味する。また、演出選択が行われる際の連チャン数に応じて、演出選択にて選択可能な演出態様の数を決定しても良い。

【００８３】

具体的には、例えば、連チャン数が２回に達した時の大当りに起因して演出選択を行っても良い。そして、例えば、連チャン数が２～４回である場合の演出選択では選択可能な演出態様８０１の数（以後、選択可能数）を３個とし（図１６（ａ）参照）、連チャン数が５～８回である場合の演出選択では選択可能数８０２を４個とし（図１６（ｂ）参照）、連チャン数が９回以上である場合の演出選択では選択可能数８０３を５個としても良い（図１６（ｃ）参照）。これにより、連チャン数が増えるに従い、選択可能な演出態様が新たに追加されるため、多くの連チャンを獲得した遊技者に特典を与えることができる。さらに、連チャン数が４回又は９回に達した後には、連チャン数が該回数に達しない場合には出現しない特別な演出態様が演出選択に追加されても良い。こうすることにより、連チャン数が所定回数に達した際に新たな演出態様を出現させることができ、遊技者を喜ばせることができる。

【００８４】
また、例えば、演出選択の要因となった大当りの種類や、演出選択が行われる際の連チャン数に応じて、演出選択での選択可能数が変化したり、選択可能な演出態様の種類が変化したりしても良い。こうすることにより、演出態様を多様化することができ、遊技の興趣を高めることができる。
また、演出選択では、大当り演出の演出態様と、大当り遊技後の演出モードとが選択されても良い。具体的には、例えば、大当り演出の各演出態様と、大当り遊技後に移行可能な各演出モードとが対応付けられていても良い。そして、演出選択では大当り演出の演出態様を選択可能とし、大当り遊技後には、演出選択にて選択された大当り演出の態様に対応する演出モードに移行するようにしても良い。無論、演出選択にて、大当り演出の演出態様と、大当り遊技後の演出モードとを個別に選択可能としても良い。
【００８５】
この他にも、例えば、演出選択では、大当り演出の演出態様に替えて、大当り遊技後の演出モードが選択されても良い。すなわち、演出選択の際には、遊技者が選択可能な大当り遊技後の複数の演出モード８１１（一例として、演出モードＡ～Ｃ）を示す演出画面８１０が表示されても良い（図１６（ｄ）参照）。そして、サブ統合制御装置８３は、遊技ボタン６７を介して受け付けた遊技者の操作に応じて、演出画面８００に表示されたいずれかの演出モード８１１を選択しても良い。この場合、上述した演出選択の実行タイミングに加え、例えば、大当り遊技の終了直前や終了直後に演出選択が行われるようにしても良い。
【００８６】
（８）演出選択の変形例１
本実施形態では、大当りが発生すると、当り保留が存在しない場合に演出選択が行われる。しかし、変形例１では、これに替えて、大当りが発生すると、当り保留の有無に関わらず演出選択が行われると共に、当り保留が存在しない場合の演出選択での選択可能数は、当り保留が存在する場合の演出選択での選択可能数よりも多い。具体的には、例えば、当り保留が存在しない場合の演出選択では、図１６（ａ）の演出画面８００が表示され、当り保留が存在する場合の演出選択では、選択可能な演出態様８２１が少ない図１６（ｅ）の演出画面８２０が表示されても良い。
【００８７】
（９）演出選択の変形例２
本実施形態では、大当りが発生すると、当り保留が存在しない場合に演出選択が行われる。しかし、変形例２では、これに替えて、大当りが発生すると、当り保留が存在する場合に演出選択が行われる。
（１０）演出選択の変形例３
本実施形態では、大当りが発生すると、当り保留が存在しない場合に演出選択が行われる。しかし、変形例３では、これに替えて、大当りが発生すると、当り保留の有無に関わらず演出選択が行われると共に、当り保留が存在する場合の演出選択での選択可能数は、当り保留が存在しない場合の演出選択での選択可能数よりも多い。具体的には、例えば、当り保留が存在しない場合の演出選択では、図１６（ｅ）の演出画面８２０が表示され、当り保留が存在する場合の演出選択では、選択可能な演出態様８０１が多い図１６（ａ）の演出画面８００が表示されても良い。
【００８８】
（１１）演出選択処理について
次に、当り保留が存在しない場合に、大当り後に演出選択を行う演出選択処理について、図１７のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置８３により定期的に実行される。
Ｓ９００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、大当り遊技の開始直後における演出選択の開始タイミングが到来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（Ｓ９００：Ｙｅｓ）、サブ統合制御装置８３はＳ９

０５に移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ９００：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、上述したように、大当り遊技の開始直後に限らず、大当り発生後の様々なタイミングにて演出選択が実行され得る。

【００８９】

Ｓ９０５では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から受信した先読みコマンド等に基づき、当り保留が存在するか否かを判定する。そして、否定判定が得られた場合には（Ｓ９０５：Ｎｏ）、サブ統合制御装置８３はＳ９１０に移行し、肯定判定が得られた場合には（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

Ｓ９１０では、サブ統合制御装置８３は、演出図柄表示装置６の演出画面を介して演出選択を開始し、遊技ボタン６７を介して、演出画面に表示された演出態様の選択を受け付ける（Ｓ９１５）。そして、Ｓ９２０では、サブ統合制御装置８３は、選択された演出態様での大当り演出を開始し、本処理を終了する。

【００９０】

（１２）変形例１での演出選択処理について

次に、変形例１における演出選択処理について、図１８のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置８３により定期的に実行される。

Ｓ１０００では、サブ統合制御装置８３は、上述した演出選択処理のＳ９００と同様、大当り遊技の開始直後における演出選択の開始タイミングが到来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（Ｓ１０００：Ｙｅｓ）、サブ統合制御装置８３はＳ１００５に移行し、否定判定が得られた場合には（Ｓ１０００：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【００９１】

Ｓ１００５では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から受信した先読みコマンド等に基づき、当り保留が存在するか否かを判定し、判定結果に応じて選択可能数を設定する。具体的には、当り図柄が存在しない場合には、当り図柄が存在する場合に比べ、より多くの選択可能数を設定する。

続くＳ１０１０では、サブ統合制御装置８３は、演出図柄表示装置６の演出画面を介して、Ｓ１００５で設定された選択可能数での演出選択を開始する。そして、サブ統合制御装置８３は、遊技ボタン６７を介して、演出画面に表示された演出態様の選択を受け付け（Ｓ１０１５）、選択された演出態様での大当り演出を開始し（Ｓ１０２０）、本処理を終了する。

【００９２】

（１３）変形例２での演出選択処理について

次に、変形例２においても、演出選択処理はサブ統合制御装置８３により定期的に実行される。また、図１９に示すように、変形例２では、本実施形態と同様の演出選択処理が行われるが、以下の点において、変形例２の演出選択処理は本実施形態の演出選択処理と相違する。

すなわち、変形例２のＳ９０５では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から受信した先読みコマンド等に基づき、当り保留が存在するか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、サブ統合制御装置８３は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。

【００９３】

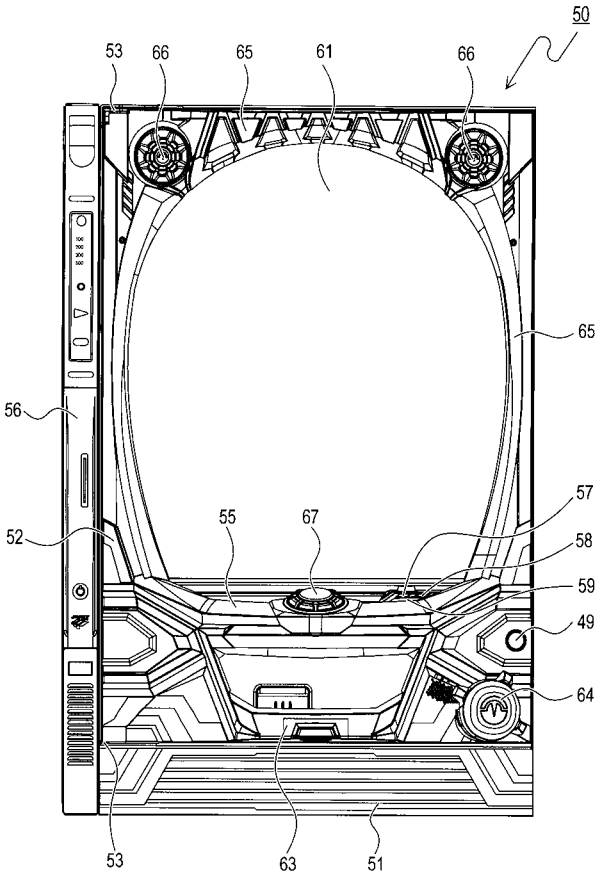
（１４）変形例３での演出選択処理について

次に、変形例３においても、演出選択処理はサブ統合制御装置８３により定期的に実行される。また、変形例３では、変形例１と同様の演出選択処理が行われるが、以下の点において、変形例３の演出選択処理は変形例１の演出選択処理と相違する。

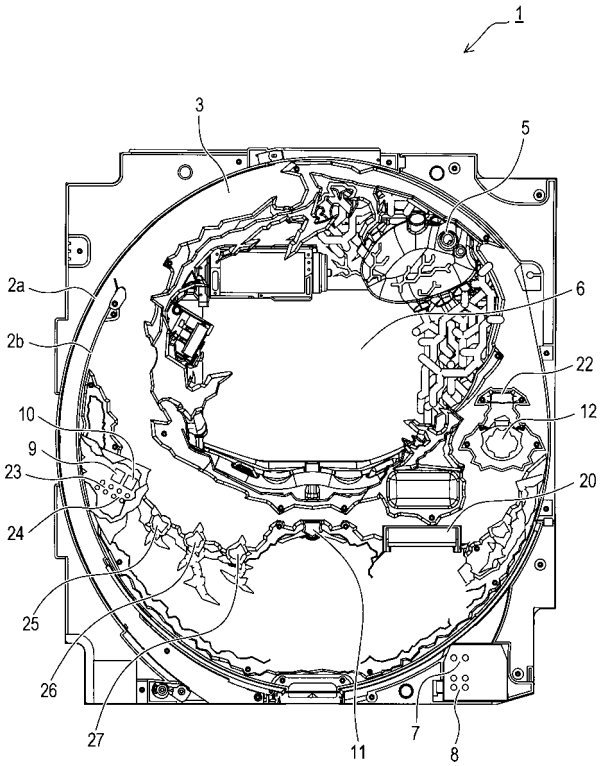
すなわち、変形例３のＳ１００５では、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から受信した先読みコマンド等に基づき、当り保留が存在するか否かを判定し、判定結果に応じて選択可能数を設定する。具体的には、当り図柄が存在する場合には、当り図柄が存在しない場合に比べ、より多くの選択可能数を設定する。

【００９４】
［他の実施形態］
上記実施形態のパチンコ機５０において、大入賞口２０に特定領域を設けると共に、確変大当りにより行われる大当り遊技における所定のラウンドを、遊技球が特定領域に進入可能な特定ラウンドとして構成しても良い。そして、特定ラウンドにて遊技球が特定領域に進入するＶ入賞が発生すると、大当り遊技後に確変状態に移行する構成としても良い。
【００９５】
また、上記実施形態のパチンコ機５０を、確変状態や電サポが次回大当りまで継続する構成としても良いし、所謂リミッタ機能付きの構成としても良い。また、上記実施形態のパチンコ機５０を、所謂一種二種混合機として構成しても良い。
このような場合であっても、同様の効果が得られる。
［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。
【００９６】
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、演出図柄制御装置８２、及び演出図柄表示装置６が、演出手段の一例に相当する。
また、始動入賞確認処理におけるＳ１１０，Ｓ１２５が、確認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Ｓ５３０，Ｓ５６０，Ｓ６２０が、大当り遊技手段の一例に相当する。
【００９７】
また、本実施形態の演出選択処理のＳ９１０～Ｓ９２０、及び変形例１の演出選択処理のＳ１０１０～Ｓ１０２０が、選択手段の一例に相当する。
【符号の説明】
【００９８】
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、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。

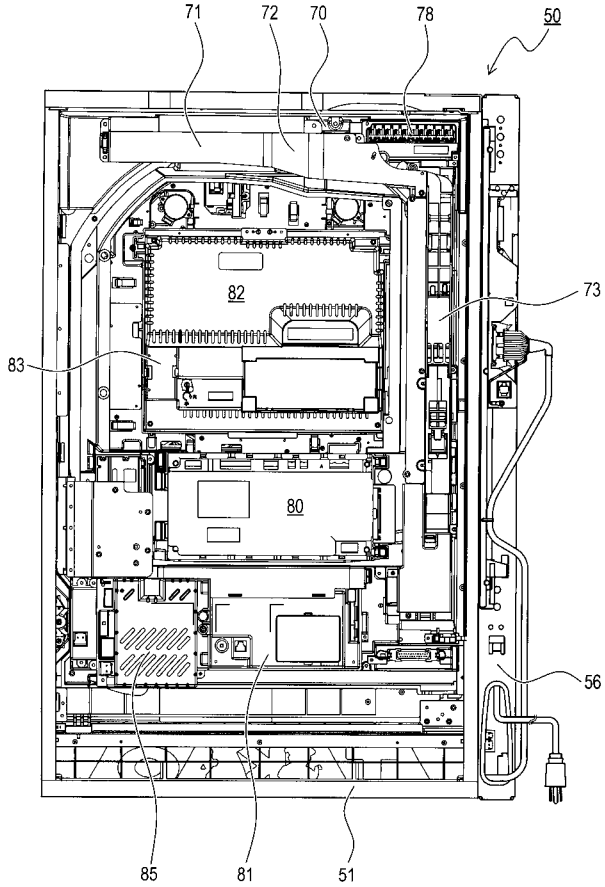
【図１】


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

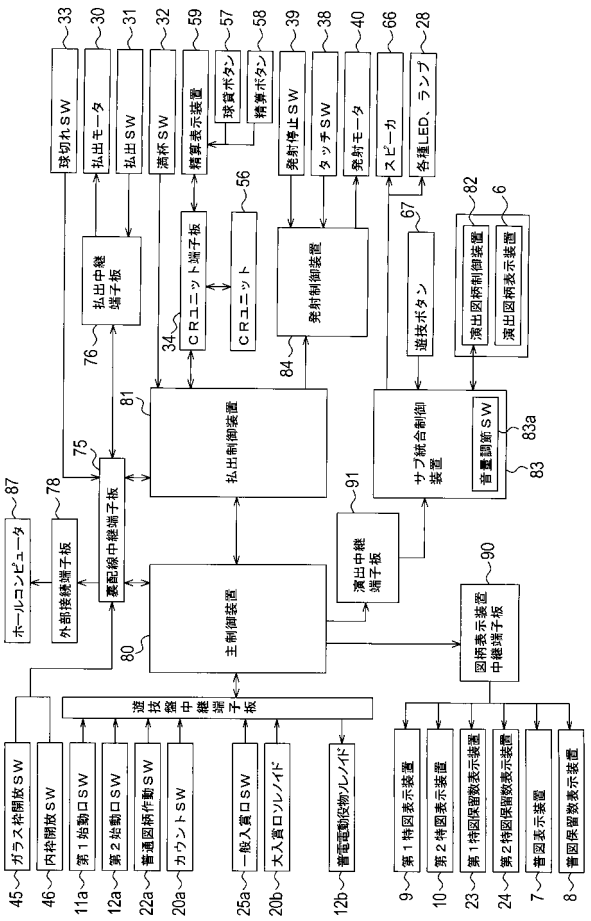
【図２】


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

【図３】


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

【図４】


球切れSW
払出モータ
払出SW
満杯SW
精算表示装置
球貸ボタン
精算ボタン
発射停止SW
タッチSW
発射モータ
スピーカ
各種LED、ランプ
払出中継端子板
CRユニット端子板
CRユニット
発射制御装置
遊技ボタン
演出図柄制御装置
演出図柄表示装置
払出制御装置
サブ統合制御装置
音量調節SW
裏配線中継端子板
演出中継端子板
ホールコンピュータ
外部接続端子板
主制御装置
図柄表示装置中継端子板
遊技盤中継端子板
ガラス枠開放SW
内枠開放SW
第１始動口SW
第２始動口SW
普通図柄作動SW
カウントSW
一般入賞口SW
大入賞口ソレノイド
普電電動役物ソレノイド
第１特図表示装置
第２特図表示装置
第１特図保留数表示装置
第２特図保留数表示装置
普図表示装置
普図保留数表示装置

【図５】

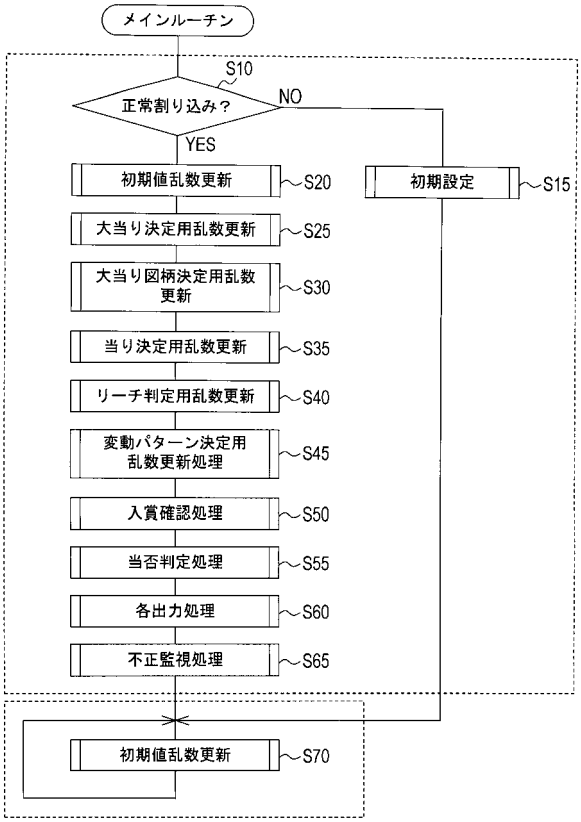
(a)

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	100回

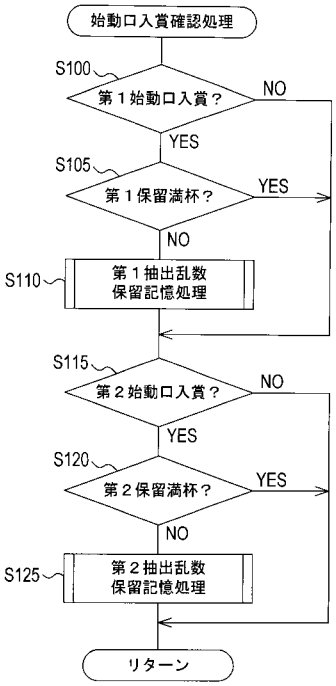
(b)

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	100回
特2当り図柄3	4R	高確率、電サポ有	100回

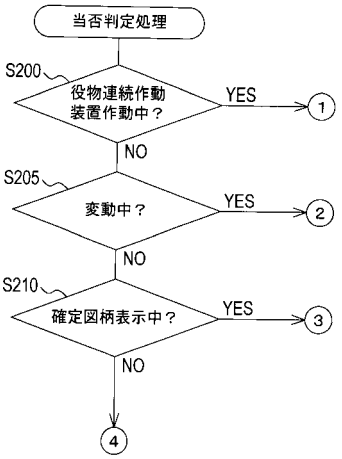
【図６】



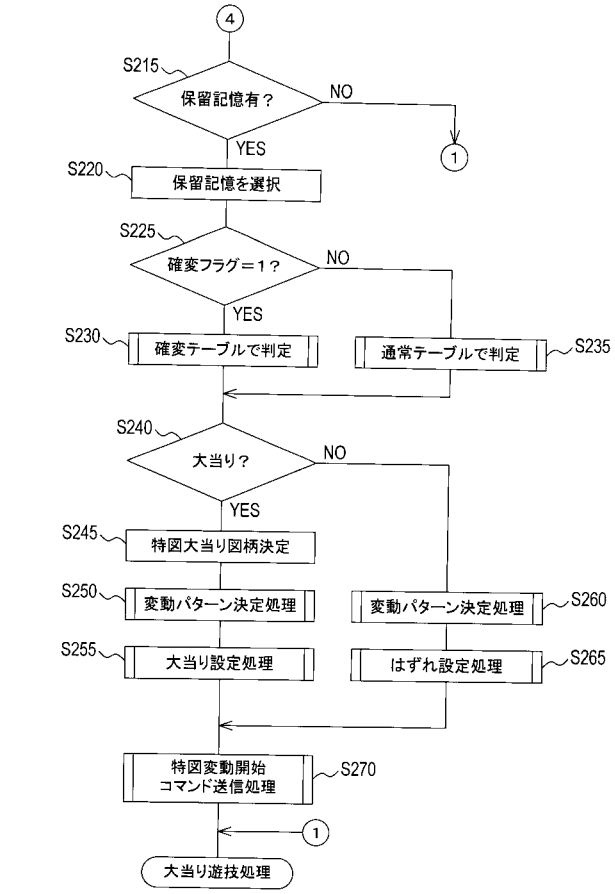
【図７】



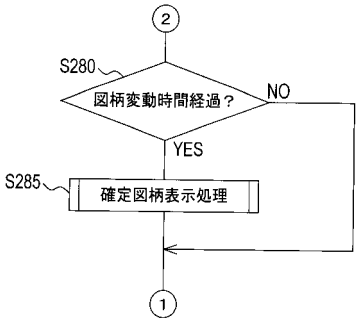
【図８】



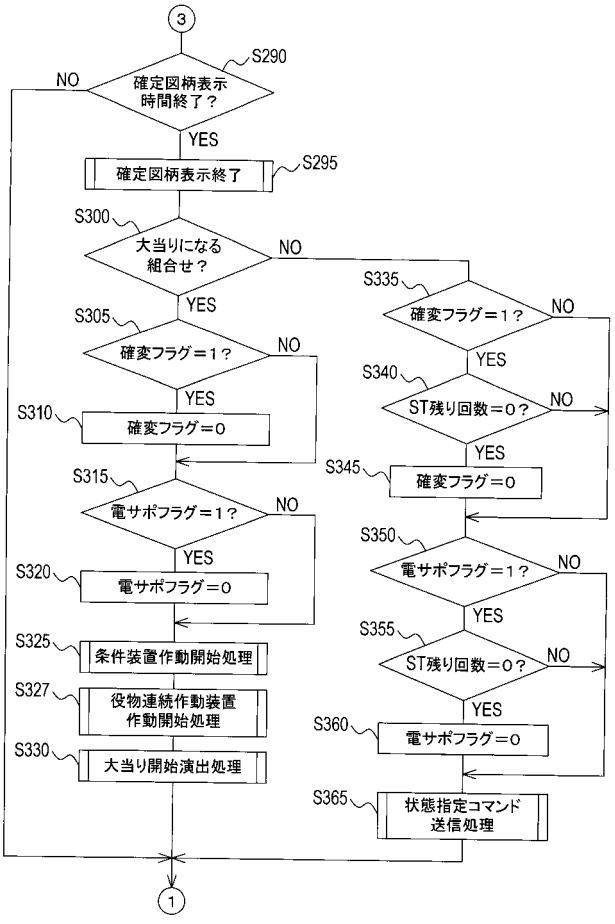
【図９】



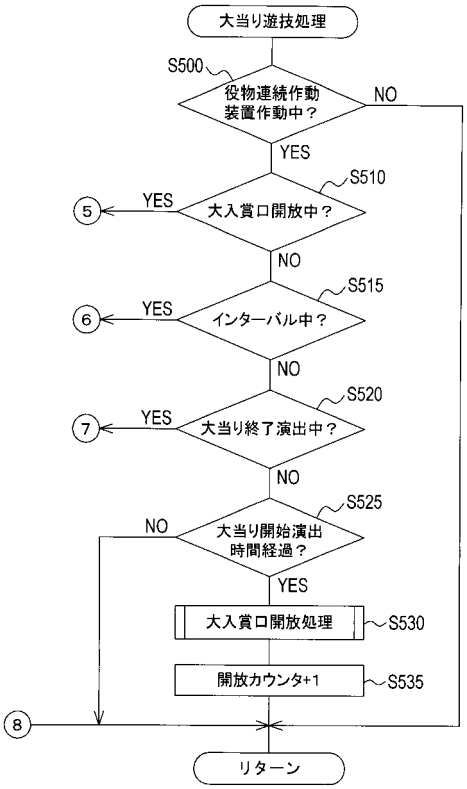
【図１０】



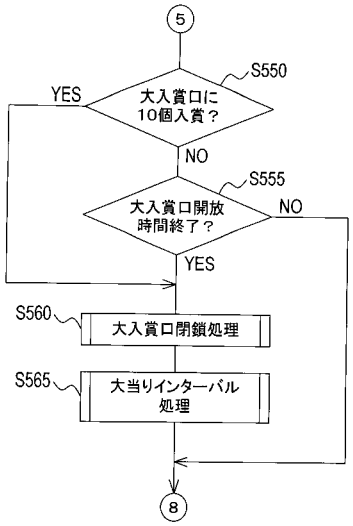
【図１１】



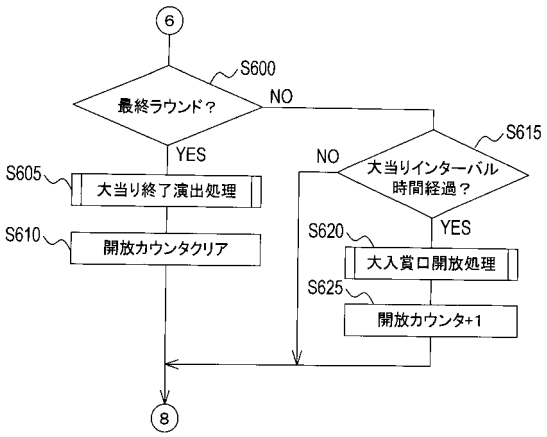
【図１２】



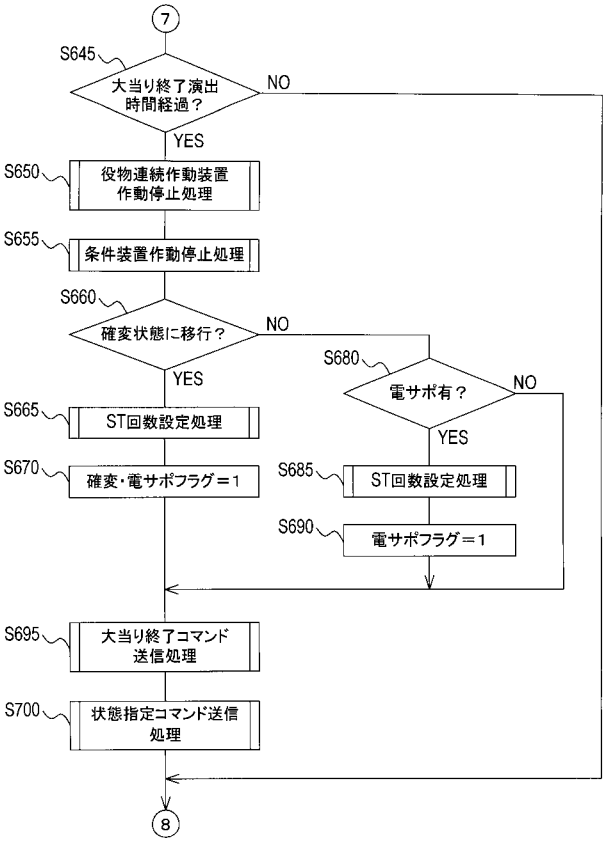
【図１３】



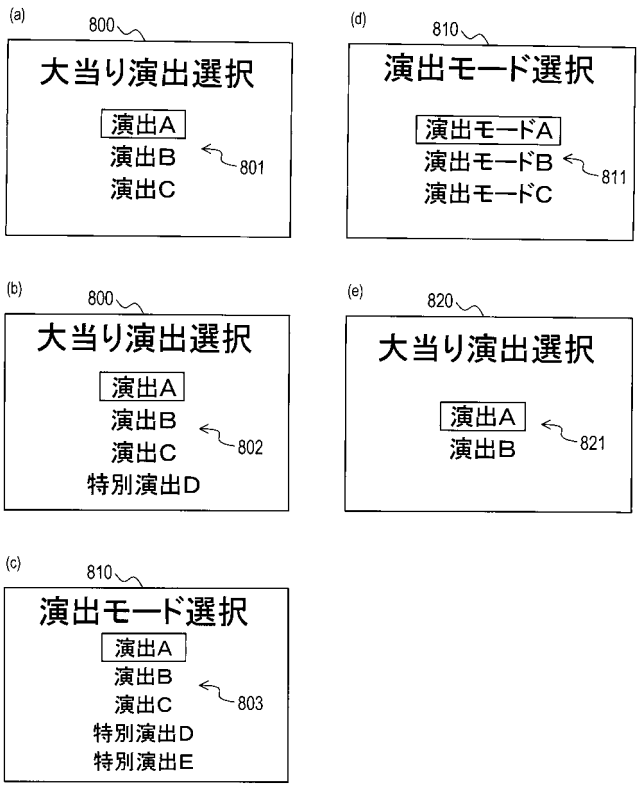
【図１４】



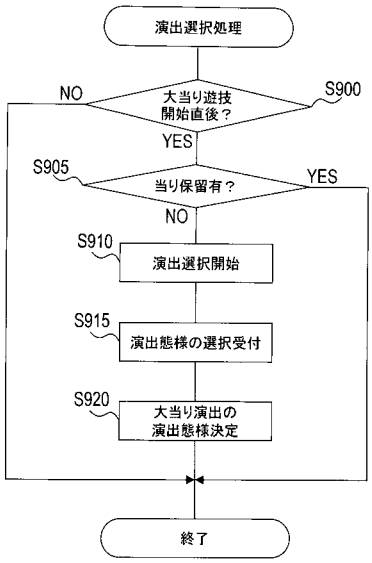
【図１５】



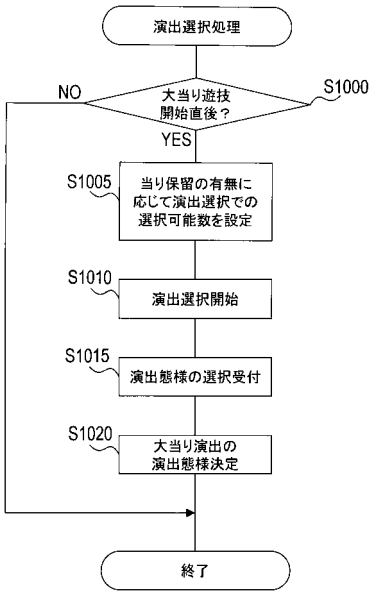
【図１６】



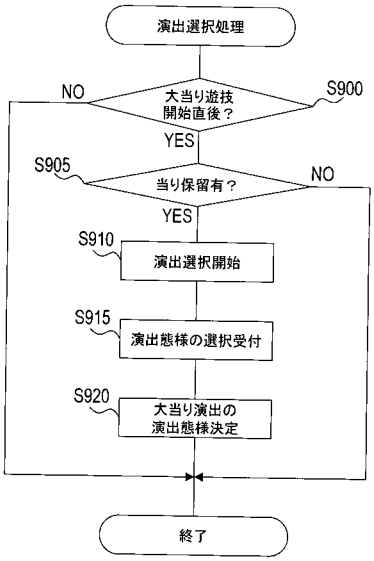
【図１７】


演出選択処理
大当り遊技
開始直後？
S900
NO
YES
当り保留有？
S905
YES
NO
S910
演出選択開始
S915
演出態様の選択受付
S920
大当り演出の
演出態様決定
終了

【図１８】


演出選択処理
大当り遊技
開始直後？
S1000
NO
YES
S1005
当り保留の有無に
応じて演出選択での
選択可能数を設定
S1010
演出選択開始
S1015
演出態様の選択受付
S1020
大当り演出の
演出態様決定
終了

【図１９】


演出選択処理
大当り遊技
開始直後？
S900
NO
YES
当り保留有？
S905
NO
YES
S910
演出選択開始
S915
演出態様の選択受付
S920
大当り演出の
演出態様決定
終了