

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7044357号

(P7044357)

(45)発行日 令和4年3月30日(2022.3.30)

(24)登録日 令和4年3月22日(2022.3.22)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 3 (全60頁)

(21)出願番号 特願2018-30811(P2018-30811)
(22)出願日 平成30年2月23日(2018.2.23)
(65)公開番号 特開2019-141501(P2019-141501
A)
(43)公開日 令和1年8月29日(2019.8.29)
審査請求日 令和3年2月8日(2021.2.8)

(73)特許権者 395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
2 番地
(72)発明者 水野 博康
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 三田村 陽平

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】

所定の発射手段によって発射された遊技球が流下可能な遊技領域が設けられた遊技盤を備え、

該遊技領域が、前記発射手段で発射された遊技球の発射威力が所定力未満であると流下する可能性が高い第 1 遊技領域部と、前記所定力以上であると流下する可能性が高い第 2 遊技領域部とを具備する遊技機であって、

前記第 1 遊技領域部及び前記第 2 遊技領域部の一方に設けられた第 1 始動口と、

前記第 1 遊技領域部及び前記第 2 遊技領域部の他方に設けられた第 2 始動口と、

前記遊技領域に設けられた大入賞口と、

前記第 1 始動口若しくは前記第 2 始動口に遊技球が入球することに基づき、当否判定を行う当否判定手段と、

前記第 1 始動口に遊技球が入球することに起因し、特別図柄の一態様を構成する第 1 特別図柄の変動表示を実行した後、該第 1 始動口への入球に起因して実行される当否判定の結果を示す停止図柄を、確定表示させる第 1 特別図柄表示手段と、

前記第 2 始動口に遊技球が入球することに起因し、特別図柄の他態様を構成する第 2 特別図柄の変動表示を実行した後、該第 2 始動口への入球に起因して実行される当否判定の結果を示す停止図柄を、確定表示させる第 2 特別図柄表示手段と、

前記第 1 特別図柄表示手段及び前記第 2 特別図柄表示手段に示す特別図柄の変動表示の実行時間を決定する変動時間決定手段と、

前記特別図柄の停止図柄として大当り図柄が確定表示されると、所定の大当り開放態様で前記大入賞口を開放する大当り遊技を発生させる大当り遊技手段と、
前記特別図柄の停止図柄として前記当否判定の結果が小当りであることを示す小当り図柄が確定表示されると、所定の小当り開放態様で前記大入賞口を開放する小当り遊技を発生させる小当り遊技手段と、
前記大当り遊技の終了後の遊技状態を、前記当否判定によって大当りと判定される確率が通常の遊技状態よりも高い高確率遊技状態に設定する高確率遊技状態設定手段と、
前記変動時間決定手段によって決定される前記特別図柄の変動表示の実行時間に応じて演出表示を実行する演出表示手段と、
を備え、
前記第 2 始動口への入球に起因して実行される当否判定において、小当りと判定される確率は大当りと判定される確率よりも高くされ、
前記第 2 特別図柄の変動表示の平均的な実行時間は、前記通常の遊技状態に比べ前記高確率遊技状態の方が短くなるとともに、
前記遊技状態が前記高確率遊技状態に設定された場合において、前記当否判定で小当りと判定される回数又は前記特別図柄の変動表示の回数を計数する計数手段を備え、
前記計数手段が計数した計数値が所定値に達している場合において、前記大当り遊技の実行中に、前記演出表示手段にて特別演出を実行し、
該特別演出は前記第 1 特別図柄による大当り遊技の実行中には実行されない
ことを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

所定の一の大当り遊技を終了し、前記遊技状態が前記高確率遊技状態に設定された場合において前記計数手段で実行された前記当否判定で小当りと判定される回数又は前記特別図柄の変動表示の回数の計数を、
該一の大当り遊技に後続する他の大当り遊技後に前記遊技状態が前記高確率遊技状態に設定された場合において、継続可能としたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特別演出として、異なる演出パターンに基づいて実行される複数の特別演出を設け、前記当否判定において大当りと判定される確率である設定値を設定する確率設定手段を備えたとともに、
該確率設定手段によって設定される前記設定値により、実行される特別演出の演出パターンが異なるか、演出パターンの選択率が異なることを特徴とする請求項 1 又は 2 の何れか一項に記載の遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機など（以下、遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機（弾球遊技機）としては、始動口への遊技球の入球に起因して、数値データ（乱数）を取得し、数値データに基づいて、特別図柄の変動を伴う当否判定を行い、当否判定の結果が大当りであれば種々の開放態様で開放（長時間開放、短時間開放）する大当り遊技を実行するものがある。

40

かかる遊技機では、当否判定で大当りと判定され、大当り遊技を発生させると、当該大当り遊技後の遊技状態（確率状態）を、「当否判定で大当りと判定される確率」を高くした高確率遊技状態に設定する機能（確変機能）を備えるのが一般的である。

【0003】

このような遊技機（以下、タイプ 1 の遊技機という。）では高確率遊技状態（確率変動遊技状態）が連続することで、まとまった出玉を得ることが可能である。そして、確率変動遊技状態に連続的に移行し、発生する大当り（大当り遊技）の回数が所定回数を越えた場

50

合、確率変動遊技状態が終了することを契機に特別な演出を実行する遊技機が知られている（特許文献 1 を参照）。この特許文献 1 で例示する遊技機では、大当たりが所定回数連続したことで多大な出玉を獲得できたと同時に特別な演出をみることが出来るので、遊技者に達成感を与えることが可能となる。

【 0 0 0 4 】

また、従来の遊技機として、当否判定で大当たりと判定されると大当たり遊技を実行し、小当たりと判定されると該大当たり遊技よりも獲得賞球数が少ない小当たり遊技を実行するものがある。そして、この種の遊技機の中には、当否判定で大当たりと判定される確率が高い高確率遊技状態において、小当りを頻繁に発生させて賞球の獲得が有利な状態（所謂「小当たりラッシュ状態」）を設けたものがある（特許文献 2 を参照）。この特許文献 2 で例示する遊技機（以下、タイプ 2 の遊技機という。）によると、大当たり遊技以外でも賞球を増やすことができるため、遊技者に今までにない遊技性を楽しませることができる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 5 】

【文献】特開 2 0 1 5 - 1 8 1 6 5 4 号公報

特開 2 0 1 5 - 0 1 3 0 4 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

ここで、大当たり遊技で出玉を増やすことを主要な遊技とするタイプ 1 の遊技機であれば、純粹に連続的に移行した高確率遊技状態の回数（連続的に発生した大当たり回数）によって出玉が増える量が比例はする。

20

しかし、小当たり等を発生させることで、小当たりによっても出玉を増やせる遊技機（タイプ 2 の遊技機）においては連続して大当たりが発生したとしても、必ずしも多大な出玉を増やせるものとは限らない。蓋し、通常、遊技機においては、遊技者の射幸心を徒に煽らないために、高確率遊技状態などの「遊技者に有利な状態」の一連の流れにおいて、獲得できる出玉はある程度の上限が設けられており、小当たりによる出玉を含めると大当たりによる出玉をそこまで多くにはできないためである。

【 0 0 0 7 】

そこで、本発明に係る課題に鑑みなされたものであり、小当りを高頻度に発生させる遊技機において、遊技者に達成感を与える演出を実行することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

請求項 1 に記載の遊技機は、

所定の発射手段によって発射された遊技球が流下可能な遊技領域が設けられた遊技盤を備え、

該遊技領域が、前記発射手段で発射された遊技球の発射威力が所定力未満であると流下する可能性が高い第 1 遊技領域部と、前記所定力以上であると流下する可能性が高い第 2 遊技領域部とを具備する遊技機であって、

40

前記第 1 遊技領域部及び前記第 2 遊技領域部の一方に設けられた第 1 始動口と、

前記第 1 遊技領域部及び前記第 2 遊技領域部の他方に設けられた第 2 始動口と、

前記遊技領域に設けられた大入賞口と、

前記第 1 始動口若しくは前記第 2 始動口に遊技球が入球することに基づき、当否判定を行う当否判定手段と、

前記第 1 始動口に遊技球が入球することに起因し、特別図柄の一態様を構成する第 1 特別図柄の変動表示を実行した後、該第 1 始動口への入球に起因して実行される当否判定の結果を示す停止図柄を、確定表示させる第 1 特別図柄表示手段と、

前記第 2 始動口に遊技球が入球することに起因し、特別図柄の他態様を構成する第 2 特別図柄の変動表示を実行した後、該第 2 始動口への入球に起因して実行される当否判定の結

50

果を示す停止図柄を、確定表示させる第2特別図柄表示手段と、
前記第1特別図柄表示手段及び前記第2特別図柄表示手段に示す特別図柄の変動表示の実行時間を決定する変動時間決定手段と、
前記特別図柄の停止図柄として大当り図柄が確定表示されると、所定の大当り開放態様で前記大入賞口を開放する大当り遊技を発生させる大当り遊技手段と、
前記特別図柄の停止図柄として前記当否判定の結果が小当りであることを示す小当り図柄が確定表示されると、所定の小当り開放態様で前記大入賞口を開放する小当り遊技を発生させる小当り遊技手段と、
前記大当り遊技の終了後の遊技状態を、前記当否判定によって大当りと判定される確率が通常の遊技状態よりも高い高確率遊技状態に設定する高確率遊技状態設定手段と、
前記変動時間決定手段によって決定される前記特別図柄の変動表示の実行時間に応じて演出表示を実行する演出表示手段と、
を備え、
前記第2始動口への入球に起因して実行される当否判定において、小当りと判定される確率は大当りと判定される確率よりも高くされ、
前記第2特別図柄の変動表示の平均的な実行時間は、前記通常の遊技状態に比べ前記高確率遊技状態の方が短くなるとともに、
前記遊技状態が前記高確率遊技状態に設定された場合において、前記当否判定で小当りと判定される回数又は前記特別図柄の変動表示の回数を計数する計数手段を備え、
前記計数手段が計数した計数値が所定値に達している場合において、前記大当り遊技の実行中に、前記演出表示手段にて特別演出を実行し、
該特別演出は前記第1特別図柄による大当り遊技の実行中には実行されないことを特徴とする。

【0009】

ここで、以下の説明において、遊技機の遊技状態が「大当りと判定される確率が高い高確率遊技状態」において小当りを頻繁に発生させる状態を、「小当りラッシュ状態」という。請求項1の発明によると、小当りラッシュ状態となると、特別図柄の変動表示回数又は小当りの発生回数を計数し、計数値が所定値となった場合において、特別図柄の変動表示中又は大当り遊技の実行中に特別演出を実行する。よって、小当りラッシュ状態になると、計数値に基づいて適切な特別演出の実行を制御することができる。
つまり、従来の遊技機（小当りラッシュ状態を備えない遊技機）において大当りを連続的に発生させた場合に比較して、出玉が少ないにも関わらず特別演出が実行されてしまうといったことを防ぐことが可能となる。よって、小当りラッシュ状態を備える遊技機において、小当りの発生回数が十分であり、遊技者に達成感を与えた状態において、適切な特別演出を実行することができる。

【0010】

ここで、各請求項の発明では、特別演出を、計数値が所定値に達していることを条件に種々のタイミングで実行することができる。例えば、特別演出を、計数値が所定値に達していることを条件に、小当りラッシュ状態が終了するタイミング（特に、高確率遊技状態を終了するタイミング）で実行することができる。

【0019】

請求項2に記載の遊技機は、
請求項1に記載の遊技機において、
所定の一の大当り遊技を終了し、前記遊技状態が前記高確率遊技状態に設定された場合において前記計数手段で実行された前記当否判定で小当りと判定される回数又は前記特別図柄の変動表示の回数の計数を、
該一の大当り遊技に後続する他の大当り遊技後に前記遊技状態が前記高確率遊技状態に設定された場合において、継続可能としたことを特徴とする。

【0020】

請求項2に記載の発明では、計数手段による計数を、高確率遊技状態に設定することにな

10

20

30

40

50

る大当りの発生を跨いで継続することとしている。

つまり、大当り遊技後に高確率遊技状態に設定することになる大当りの発生を跨いで、計数手段による計数を行うため、高確率遊技状態が連続的に生じた回数（所謂、「連チャン回数」）だけでなく、大当りを獲得できず実行した変動表示の回数（所謂「嵌り回数」）も計数されることになる。

【 0 0 2 1 】

つまり、請求項 2 の遊技機では、高確率遊技状態が連続的に生じた回数だけではなく、どれだけ嵌ったかも重要となり、同じ大当り回数でも所定値に達する場合と達しない場合が発生し、所定値に達する状況（大当り回数）がそのときにより異なるので趣向性が高まる。

【 0 0 2 2 】

請求項 3 に記載の遊技機は、

請求項 1 又は 2 の何れか一項に記載の遊技機において、

前記特別演出として、異なる演出パターンに基づいて実行される複数の特別演出を設け、前記当否判定において大当りと判定される確率である設定値を設定する確率設定手段を備えたとともに、

該確率設定手段によって設定される前記設定値により、実行される特別演出の演出パターンが異なるか、演出パターンの選択率が異なることを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

請求項 3 に記載の遊技機によると、当否判定で大当りと判定される確率（つまり、大当り確率）に設定値を設け、設定された設定値に応じて当否判定を実行する。そして、特別演出は設定値により、演出パターンが異なる又は演出パターンの選択率が異なることとしている。よって、大当り確率の設定値により、特別演出の演出パターンに差違を生じさせることができるため、出現する特別演出の態様（演出パターン）によって設定値を判別することができる。

【 0 0 2 4 】

このため、特別演出の価値を高めることができ、遊技者は特別演出を出すことに躍起とすることが可能である。従って、当該遊技機を対象とする遊技を継続するほど、設定値の推測がより容易となるため、当該遊技機の稼働を良くすることができる。

なお、通常、確率設定手段の設定をパチンコホールの始業前等に、パチンコホールの従業員が行うため、遊技者は当該遊技機に設定された設定値を予測しつつ、遊技を行うことになる。一方、請求項 6 の発明では、当該遊技機で遊技を進行することに伴い、出現する特別演出の態様（演出パターン）によって設定値を判別することができる。

【発明の効果】

【 0 0 2 5 】

以上のように、本発明によると、小当りを高頻度に発生させる遊技機において、遊技者に達成感を与える演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 6 】

【図 1】本発明のパチンコ機 50 の正面図。

【図 2】パチンコ機 50 の遊技盤 1 の正面図。

【図 3】パチンコ機 50 の背面図。

【図 4】パチンコ機 50 の電気構成図。

【図 5】パチンコ機 50 の主制御装置 80 で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート。

【図 6】主制御装置 80 が実行する普通図柄当否判定処理のフローチャート 1。

【図 7】主制御装置 80 が実行する普通図柄当否判定処理のフローチャート 2。

【図 8】主制御装置 80 が実行する普通図柄当否判定処理のフローチャート 3。

【図 9】主制御装置 80 が実行する普通図柄当否判定処理のフローチャート 4。

【図 10】主制御装置 80 が実行する普通図柄遊技処理のフローチャート 1。

【図 11】主制御装置 80 が実行する普通図柄遊技処理のフローチャート 2。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2】主制御装置 8 0 が実行する特別図柄始動入賞確認処理のフローチャート。
- 【図 1 3】主制御装置 8 0 が実行する第 1 特別図柄当否判定処理のフローチャート 1。
- 【図 1 4】主制御装置 8 0 が実行する第 1 特別図柄当否判定処理のフローチャート 2。
- 【図 1 5】主制御装置 8 0 が実行する第 2 特別図柄当否判定処理のフローチャート 1。
- 【図 1 6】主制御装置 8 0 が実行する第 2 特別図柄当否判定処理のフローチャート 2。
- 【図 1 7】主制御装置 8 0 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 1。
- 【図 1 8】主制御装置 8 0 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 2。
- 【図 1 9】主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 1。
- 【図 2 0】主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 2。
- 【図 2 1】主制御装置 8 0 が実行する大当り遊技処理のフローチャート 3。 10
- 【図 2 2】主制御装置 8 0 が実行する小当り遊技処理のフローチャート 1。
- 【図 2 3】主制御装置 8 0 が実行する小当り遊技処理のフローチャート 2。
- 【図 2 4】パチンコ機 5 0 の基本的仕様を示すテーブル。
- 【図 2 5】図柄種別、遊技状態、保留種別及び変動時間の関係を示すテーブル。
- 【図 2 6】(a) 及び (b) は大当り図柄の種類、大当り遊技内容、遊技状態の関係を
示すテーブルであり、(c) は小当り図柄の種類、小当り遊技内容の関係を
示すテーブル。
- 【図 2 7】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始関連処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8】サブ統合制御装置 8 3 が実行する非ラッシュ中処理を示すフローチャート。
- 【図 2 9】サブ統合制御装置 8 3 が実行するラッシュ中処理を示すフローチャート 1。
- 【図 3 0】サブ統合制御装置 8 3 が実行するラッシュ中処理を示すフローチャート 2。 20
- 【図 3 1】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出停止理を示すフローチャート。
- 【図 3 2】通常演出を伴う演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 3 3】特別演出を伴う演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 3 4】変形例 1 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始関連処理の特徴を示す説
明図 (フローチャート) 。
- 【図 3 5】変形例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する大当り演出開始関連処理を示すフ
ローチャート。
- 【図 3 6】大当り遊技中において実行する通常演出を伴う演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 3 7】大当り遊技中において実行する特別演出を伴う演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 3 8】変形例 3 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始関連処理の特徴を示す説
明図 (フローチャート) 。
- 【図 3 9】(a) は実施例 2 のパチンコ機 5 0 の基本的仕様を示すテーブルであり、(b)
は実施例 3 のパチンコ機 5 0 の基本的仕様を示すテーブルである。
- 【図 4 0】実施例 2 及び実施例 3 において、サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始関
連処理を示すフローチャート 1。
- 【図 4 1】実施例 2 の演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 4 2】実施例 2 の演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 4 3】(a) 及び (b) は実施例 3 の特別図柄当否判定処理の特徴を示す説明図。
- 【図 4 4】実施例 3 の演出表示の具体例を示す説明図。
- 【図 4 5】実施例 3 の演出表示の具体例を示す説明図。 40
- 【図 4 6】(a) は変形例 4 を説明するための説明図であり、(b) 及び (c) は変形例
5 を説明するための説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 2 7】
- 以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施
例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることが
でき、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。
- 【 0 0 2 8】
- (1) 実施例 1
- 【 0 0 2 9】 50

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

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。図 2 に示すように、遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が打ち付けられている。本実施例の遊技領域 3 は、遊技球の所定の強度で発射したときに遊技球が流下する左遊技領域 L と、前記所定の強度よりも強く発射したときに遊技球が流下する右遊技領域 R とに分けられる。遊技者は遊技球の発射強度を調整することで、左遊技領域 L と右遊技領域 R に打ち分けて発射することが可能となっている。

30

【 0 0 3 3 】

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

センターケース 5 の右方には、遊技球が通過（入球）可能な普図（以下、普通図柄ともいう）の普通図柄作動ゲート 1 7 が設けられている。普通図柄作動ゲート 1 7 は遊技球が入球して通過することにより普通図柄の当否抽選が実行される起因となるものである。

40

【 0 0 3 4 】

センターケース 5 の下には、常時入球（入賞）可能な第 1 始動口 1 1（第 1 特別図柄に対応する始動口）が配置されている。第 1 始動口 1 1 は、植設された遊技釘及びセンターケース 5 の成型形状により、右遊技領域 R を流下した遊技球が入球困難な構成となっているが、左遊技領域 L を流下した遊技球が入球し易い位置に配置されている。第 1 始動口 1 1 は、入球により第 1 特別図柄の当否判定が実行される起因となる入球口である。第 1 始動口 1 1 への入球により第 1 特別図柄の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、第 1 特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出される。これら乱数に応じて第 1 特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当たり、又はハズレの判定がなされる。

【 0 0 3 5 】

50

また、第1始動口11の左方には、第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33が設けられている。また、第1始動口11の右下方には、右入賞口34が設けられている。なお、この第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、右入賞口34が、常時、入球率が変化しない普通入賞口（一般入賞口）である。

【0036】

遊技領域3の右下部には、複数個のLEDからなる第1特別図柄保留数表示装置18と、第2特別図柄保留数表示装置19、7セグメント表示装置からなる第1特別図柄表示装置9と、第2特別図柄表示装置10と、普通図柄表示装置7とが配置されている。ここで、第1特別図柄表示装置9は、第1特別図柄表示手段の具体例を構成し、第2特別図柄表示装置10は、第2特別図柄表示手段の具体例を構成する。

10

【0037】

センターケース5の右方には、第2始動口69が配置されている。第2始動口69（第2特別図柄に対応する始動口）は、植設された遊技釘及びセンターケース5の成型形状により、左遊技領域Lを流下した遊技球が入球困難な構成となっているが、右遊技領域Rを流下した遊技球が入球し易い位置に配置されている。第2始動口69への入球により第2特別図柄の大当り決定用乱数、大当り図柄決定乱数、第2特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出される。これら乱数に応じて第2特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当り、小当り、又はハズレのいずれかの判定がなされる。

【0038】

右遊技領域Rは、流下路101に沿って遊技球が流下するように構成されている。流下路101に沿って流下する遊技球は先ず、演出用検出スイッチ102へ入球しこれを通過することで右遊技領域Rへ入ったことが検知される。

20

【0039】

演出用検出スイッチ102の下流には、演出用検出スイッチ102を通過した遊技球が高い確率で通過（入球）可能な普図（以下、普通図柄ともいう）の普通図柄作動ゲート17が設けられている。普通図柄作動ゲート17は遊技球が入球して通過することにより普通図柄の当否抽選が実行される起因となるものである。なお、普通図柄作動ゲート17の左右側には遊技球をパチンコ機台内へ取り込むアウト球口103が設けられている。

【0040】

普通図柄作動ゲート17の下流側位置には、可動式の仕切り板からなる普通電動役物（以下、普電役物ともいう）12により開閉可能に設けられた第2始動口69が設けられている。普通電動役物（以下、普電役物ということがある。）12及び第2始動口69へは普通図柄作動ゲート17を入球、通過した遊技球のみ到達できる構成とされている。

30

第2始動口69は普通図柄の抽選に当選すると普通電動役物12が作動して所定の時間開放される。なお、普電役物12は通常、第2始動口69を塞ぐようにその上部に突出しており、作動時に後退して第2始動口69を開放する。また、普電役物12は非作動時において下流側に設けられた大入賞口14へ遊技球を案内するように流下路の一部をなす。

【0041】

第2始動口69への遊技球の入球により第2特別図柄の大当り決定用乱数、大当り図柄決定乱数、第2特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出される。これら乱数に応じて第2特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当り、小当り、ハズレのいずれかの判定がなされる。

40

【0042】

なお、本実施例では、非開放延長状態時における普通図柄の変動時間は長く、普通電動役物12の開放時間は短時間に設定されているので、非開放延長状態時に右打ちしても、開放延長状態に比べて第2始動口69への入球頻度が低くされているが、遊技盤1の構成上、普通電動役物12の開放時間が短時間開放（0.5秒）であっても、遊技領域Rに向けて発射された遊技球が第2始動口69に入賞が容易である。そして、第2始動口69に入球しても1個の遊技球しか払い出されず（図24を参照）、通常状態（低確率遊技状態で、しかも非開放延長状態）では、第2特別図柄の変動時間は長く「第2始動口69に基づ

50

く抽選結果（当否判定の結果）」を得るまでに長時間待機（３分間）する必要がある。このため、通常状態（低確率遊技状態で、しかも非開放延長状態）で、第２始動口６９に入球されても、遊技の効率性が悪く、十分な遊技成果（賞球）を得ることが困難であり、当該通常状態時は左打ちにて第１始動口１１で大当たりを目指すのがメインとなる。

【００４３】

普通電動役物１２及び第２始動口６９の下流位置に設けられた大入賞口１４は開閉扉の開放作動により遊技球が入球可能となっている。

本実施例では、上述したように非開放延長状態時には第２始動口６９（普電役物１２）の開放頻度が低いため、右打ちしても第２始動口６９に入球する可能性が低く、通過して大入賞口１４の方向へと流下していく。なお、大入賞口１４は、大当たりと判定されて第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たり図柄が確定表示され、実行される大当たり遊技、又は小当たりと判定されて第２特別図柄で確定表示された小当たり図柄に応じて実行される小当たり遊技において開閉される。

【００４４】

実施例１のパチンコ機５０は、第１特別図柄の当否判定と第２特別図柄の当否判定が同時に可能な構成となっている。また、第１特別図柄と第２特別図柄は、同時に変動可能な構成となっている。

【００４５】

このため、通常状態（低確率遊技状態で、しかも非開放延長状態）において第２特別図柄の変動表示を開始させても、第１特別図柄の変動表示を実行可能であるため、第１特別図柄の変動表示に伴い、円滑な遊技を進行させることができる。

【００４６】

パチンコ機の裏面は図４に示すとおり、前述した遊技盤１を脱着可能に取り付ける内枠７０が前述した外枠５１に収納されている。この内枠７０には、上方から、球タンク７１、タンクレール７２及び払出装置７３が設けられている。この構成により、遊技盤１上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク７１からタンクレール７２を介して所定個数の遊技球を払出装置７３により前述した上皿５５に排出することができる。また、パチンコ機５０の裏側には（図４参照のこと）、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８４、電源基板８５が設けられている。なお、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３がサブ制御装置に該当する。

【００４７】

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に設けられており、払出制御装置８１、発射制御装置８４、電源基板８５が内枠７０に設けられている。なお、図３では、発射制御装置８４が描かれていないが、発射制御装置８４は払出制御装置８１の下に設けられている。また、球タンク７１の右側には、外部接続端子７８が設けられており、この外部接続端子７８より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子７８には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠５２、内枠７０、外枠５１）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の２種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子７８を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【００４８】

このパチンコ機の電氣的構成は、図４のブロック図に示すとおり、主制御装置８０を中心にして構成されている。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置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が、本実施例では発射制御装置８４にはＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置８４にＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を設けてもよい。

なお、パチンコ機５０には、サブ統合制御装置８３に設けられたＲＡＭの内容を保持する

10

20

30

40

50

バックアップ装置が備えられていない構成となっている。

【 0 0 4 9 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 6 9 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 6 9 a、普通図柄を作動させる普通図柄作動ゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ 3 1 a、右入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ 3 4 a 等の検出信号が入力される。

【 0 0 5 0 】

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

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

【 0 0 5 1 】

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

主制御装置 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

【 0 0 5 2 】

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 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 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出スイッチ 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 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。

【 0 0 5 3 】

なお、払出制御装置 8 1 はガラス枠開放スイッチ 3 5、内枠開放スイッチ 3 6、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 からの信号が入力され、満杯スイッチ 2 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 2 3 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 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 8 1 は、その信号が出力されなくなること起因して払出モータ 2 0 の駆動を再開させる。

【 0 0 5 4 】

また、払出制御装置 8 1 は C R ユニット端子板 2 4 を介してプリペイドカードユニットと交信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。なお、C R ユニット端子板 2 4 は精算表示基板 2 5 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【 0 0 5 5 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

なお、本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払

10

20

30

40

50

い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 5 6 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 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 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

10

【 0 0 5 7 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、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 L S I を作動させることによってスピーカ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 L E D、ランプ 2 6 を制御する。また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ユニット 6 7、6 8 を操作した際には、その操作信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。なお、ジョグダイヤル 6 8 を演出図柄制御装置 8 2 に接続する構成にしてもよい。

20

【 0 0 5 8 】

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

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

30

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

【 0 0 5 9 】

次に、パチンコ機 5 0 の作動を説明する。

パチンコ機 5 0 は、第 1 始動口 1 1 への入球に起因して第 1 特別図柄の当否判定が、第 2 始動口 6 9 への入球に起因して第 2 特別図柄の当否判定が実行され、第 1 特別図柄の当否判定と第 2 特別図柄の当否判定を同時に実行可能な構成となっている。当否判定に応じて、決定された変動時間に基づいて第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0 と演出図柄表示装置 6 の図柄変動を開始する。その後、第 1 又は第 2 特別図柄の変動時間を経過して、第 1 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 にて第 1 又は第 2 特別図柄の確定図柄が表示されると、演出図柄表示装置 6 に特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に対応する演出図柄 1 0 0 0 が確定表示して特別図柄の当否判定の結果を報知する。なお、本実施例では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中であっても、他方の特別図柄も変動可能な構成となっている。

40

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

【 0 0 6 0 】

一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果が小当たりとなると、これを起因に大入賞口 1 4 が開放される小当たり遊技が実行される。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当否判定で小当

50

りと判定されず、第1特別図柄の当否判定の結果が小当たりとなって小当たり遊技が実行されることはない。但し、本実施例と異なり、第1特別図柄の当否判定で小当たりと判定され、第1特別図柄の当否判定の結果が小当たりとなって小当たり遊技が実行されることとしてもよい。

【0061】

本実施例では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当否判定で大当たりと判定され、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が大当たり図柄で確定表示された場合に大当たり遊技が実行される。

【0062】

ここで、大当たり図柄は、特別図柄に関する当否判定の結果が大当たりであることを示す停止図柄であり、小当たり図柄は、特別図柄に関する当否判定の結果が小当たりであることを示す停止図柄である。また、ハズレ図柄は、特別図柄に関する当否判定の結果がハズレであることを示す停止図柄である。

そして、確定表示された大当たり図柄が確変大当たり図柄である場合、大当たり遊技の終了後のパチンコ機50の遊技状態を、特定遊技状態（高確率遊技状態で、しかも非開放延長の状態）に設定する。この特定遊技状態、つまり、高確遊技状態（高確率遊技状態）は、次回の大当たりを生ずるまで継続する。但し、確変大当たり図柄とは確定表示されると、大当たり遊技の終了後、当該パチンコ機50の遊技状態を高確遊技状態（高確率遊技状態）に設定することになる大当たり図柄である。なお、本実施例と異なり、確定表示された大当たり図柄が確変図柄である場合の大当たり遊技の終了後のパチンコ機50の遊技状態として、高確遊技状態（高確率遊技状態）で、しかも非開放延長の状態（非時短状態）の他に、高確遊技状態（高確率遊技状態）で、しかも開放延長の状態（時短状態）を設けてもよい。

【0063】

また、確定表示された大当たり図柄が通常大当たり図柄である場合、大当たり遊技の終了後のパチンコ機50の遊技状態は、通常確率遊技状態（低確率遊技状態）で、しかも開放延長の状態（開放延長状態、つまり、時短状態）に移行する。但し、開放延長の状態（時短状態）は、大当たりを生ずることなく、100回の変動表示を行うと終了し、パチンコ機50の遊技状態は、通常確率遊技状態（低確率遊技状態）で、しかも非開放延長の状態（非時短状態）となる。なお、通常大当たり図柄とは確定表示されると、大当たり遊技の終了後、当該パチンコ機50の遊技状態を通常確率遊技状態（低確率遊技状態）に移行させることになる大当たり図柄である。

【0064】

ここで、高確率遊技状態（確変遊技状態）とは、第1特別図柄の当否判定及び第2特別図柄の当否判定で大当たりと判定される確率を向上させる確率変動機能が作動する状態をいい、通常確率遊技状態（低確率遊技状態）とは、確率変動機能が作動していない状態をいう。また、開放延長状態（時短状態）とは、普通電動役物12の開放時間を延長する（開放延長機能）とともに、特別図柄及び普通図柄の平均変動時間を短くする時短機能が作動される状態をいい、非開放延長状態とは開放延長機能及び時短機能が作動していない状態をいう。

【0065】

図24を用いて、実施例1のパチンコ機50の基本的仕様について説明する。

低確率遊技状態（大当たり抽選で当る確率が通常の状態）における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり確率は320分の1で、高確率遊技状態における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり確率は1/64に設定されている。第2特別図柄の小当たり確率は1/101に設定されており、第2特別図柄の当否判定では、ほぼ小当たりと判定されることになる。なお、第1特別図柄の小当たり確率は設定されていない。

また、実施例1のパチンコ機50では、大当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に突入する確率は65%である。

【0066】

第1始動口11への入球による賞球数は3個となっている。また、第2始動口69への入

10

20

30

40

50

球による賞球数は１個となっている。また、その他入賞口（第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、又は右入賞口３４）への賞球数は１０個、大入賞口１４への賞球数は１０個となっている。大入賞口１４への規定入賞数は１０個となっている。

【００６７】

非開放延長状態での普通図柄当り確率は９５／１００となっている。また、開放延長状態での普通図柄当り確率は１００／１００となっている。

普通電動役物１２の開放時間は、非開放延長状態の場合は０．５秒を１回であり、開放延長状態の場合は５秒を１回である（図２４を参照）。そのため、パチンコ機５０の遊技状態が開放延長状態である場合、普通図柄の変動時間も短く、ほぼ普通電動役物１２が開放状態となるため、大入賞口１４まで遊技球が到達する可能性が極めて低くなっている。

10

【００６８】

ここで実施例１のパチンコ機５０の遊技構成について説明する。

本実施例のパチンコ機５０の遊技状態が通常状態（低確率遊技状態及び非開放延長状態）である場合には、第１始動口１１を狙って遊技球を発射させ、第１特別図柄の当否判定にて大当りを狙っていく。その後、第１特別図柄の当否判定で大当りと判定され、第１特別図柄で大当り図柄Ａが確定表示されると、大当り図柄Ａに基づく大当り遊技が実行され、大当り遊技の終了後に特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）に移行する。

【００６９】

本実施例のパチンコ機５０は、第２特別図柄の当否判定で小当りと判定される確率が高く設定され（図２４を参照）、パチンコ機５０の遊技状態が特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）である場合の第２特別図柄で決定される小当り図柄に対応する変動時間（１秒）を第１特別図柄の平均変動時間よりも短くし、普通電動役物１２の開放時間を短時間開放（０．５秒）としたことで（図２４を参照）、特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）において、第２特別図柄の当否判定で小当りと判定されると、すぐに小当り図柄が確定表示され、小当り遊技が発生し、大入賞口１４に遊技球を入球させていくことが可能となる。なお、本実施例の遊技盤１の構成上、普通電動役物１２の開放時間が短時間開放（０．５秒）であっても、遊技領域Ｒに向けて発射された遊技球が第２始動口６９に入賞が容易となっている。

20

【００７０】

これにより、本実施例のパチンコ機５０の遊技状態が特定状態へと移行した場合には、遊技領域Ｒに向けて遊技球を発射し、第２始動口６９を狙い打つことで、小当り遊技を頻繁に発生させて賞球を増やしていき、第２特別図柄の当否判定で大当りを狙う遊技を行っていくことになる。

30

【００７１】

また、特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）では、小当り図柄の変動時間は、普通電動役物１２が開放されてから次に開放されるまでにある程度の間隔があるため、小当りを発生された遊技球に後続する遊技球が、普通電動役物１２に到達するまでに、普通電動役物１２が閉鎖状態になる可能性も高く、当該後続する遊技球を大入賞口１４に到達させることが可能となる。

【００７２】

なお、第１特定状態で第２始動口６９を狙い打った場合の出玉率（遊技領域３に発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合）が所定値（１以上の値）となるように、第２特別図柄の当否判定で小当りと判定される確率や、第２特別図柄の変動時間や、第２始動口６９への入球率や賞球数等が調整されていてもよい。

40

【００７３】

また、上記特定状態の他に、「高確率遊技状態及び開放延長状態」である第２特定状態を設けてもよい。そして、大当り遊技終了後の遊技状態が第２特定状態に移行すると、小当りを発生された遊技球に後続する遊技球が、普通電動役物１２に到達したとき、普通電動役物１２が閉鎖状態になる可能性を低くし、当該後続する遊技球を大入賞口１４に到達し難くしてもよい。

50

【 0 0 7 4 】

メインルーチンを図 5 に従って説明する。メインルーチンは、約 2 m s 毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S 1 0 ~ S 6 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

【 0 0 7 5 】

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

10

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

20

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

なお、大当り決定用乱数が 1 巡 (3 9 6 7 回、更新されること) すると、そのときの前期初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にし、大当り決定用乱数は、その初期値から + 1 するインクリメント処理を行う。そして、再び大当り決定用乱数が 1 巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当り決定用乱数が「 2 4 9 」になると 1 巡であるから、「 2 4 9 」の次は前期初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 2 4 9 」 「 8 7 」 「 8 8 」 . . . 「 3 9 6 6 」 「 0 」 「 1 」 . . . 「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前期初期値乱数の値となる。大当り図柄決定用乱数更新処理 (S 3 0) は「 0 」 ~ 「 5 9 」の 6 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

40

【 0 0 8 0 】

大当り図柄決定用乱数更新処理 (S 3 0) を行った後に、小当り図柄決定用乱数更新処理を行う。

【 0 0 8 1 】

S 3 2 に続く当り決定用乱数更新処理 (S 3 5) は、「 0 」 ~ 「 9 9 6 」の 9 9 7 個の整

50

数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

【0082】

リーチ判定用乱数更新処理(S40)は、「0」～「228」の229個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、低確率状態時で変動時間短縮機能未作動時にリーチとなる値の数は21で、値は「0」～「20」であり、低確率状態時で変動時間短縮機能作動時にリーチとなる値の数は5で、値は「0」～「4」である。

10

変動パターン決定用乱数更新処理(S45)は、「0」～「1020」の1021個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0083】

S45に続く入賞確認処理(S50)では、第1始動口11、第2始動口69の入賞の確認及びパチンコ機50に設けられ主制御装置80に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

本実施例では、遊技球が第1始動口11、第2始動口69に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口69でそれぞれ4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が第1始動口11又は第2始動口69に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

20

【0084】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての特別図柄当否判定処理(S51)を行い、その後大当り遊技処理(S52)を行う。続けて普通図柄当否判定処理(S53)を行い、普通図柄遊技処理(S55)を行う。S55が終了すると、続いて不正監視処理(S60)が実行される。

【0085】

続く不正監視処理(S60)は、普通入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、右入賞口34)に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置80に設けている。

30

【0086】

続いて、各出力処理(S65)では、遊技の進行に応じて主制御装置80は演出図柄制御装置82、払出制御装置81、発射制御装置84、サブ統合制御装置83、大入賞口ソレノイド14b等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理(S50)により遊技盤1上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置81に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置83に出力する処理を、パチンコ機50に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置82にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

40

【0087】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理(S70)から構成されるが、前述したS20と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS10～S65までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図5に示された割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新さ

50

れる値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が1巡したときの、初期値乱数の値(0~3966の3967通り)が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか1/3967である。また、前述した当たり決定用乱数更新処理(S35)も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

【0088】

図6から図9を用いて普通図柄当否判定処理について説明する。

図6において、主制御装置80は、S100の処理において第2始動口69を開放させるための普通電動役物12が作動中か判定し、作動していなければ(S100:NO)、S105の処理において普通図柄が変動中か判定し、変動中でなければ(S105:NO)、S110の処理において普通図柄の確定図柄が表示されているか判定し、確定図柄が表示中でなければ(S110:NO)、普通図柄作動スイッチ17aにより遊技球が検出されたか否かを判定し(S115)、肯定判定の場合には(S115:YES)、普通図柄乱数抽出処理(S120)を行い、S125に移行する。

普通図柄乱数抽出処理(S120)では、普通図柄の当たり決定用乱数、図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各種乱数を抽出する。なお、S120で抽出した各種乱数が当否判定の対象となる。本実施例では普通図柄作動ゲート17を通過しても抽出される乱数は取得されるが、保留記憶されない構成となっている。しかし、これに限定されることはなく、普通図柄の保留記憶が記憶される構成にしてもよい。

【0089】

また、S100において、普通電動役物12が作動中であると判定された場合(S100:YES)、又はS115において、普通図柄作動スイッチ17aにより遊技球が検出されなかった場合には(S115:NO)、そのまま普通図柄当否判定処理を終了し、普通図柄遊技処理に移行する。

【0090】

S125において、時短フラグが「1」にセットされているか否かを判定し(S125)、肯定判定の場合には(S125:YES)、主制御装置80は、抽出した普通図柄の当たり決定用乱数と、予め設定された確変テーブル(100/100)に記録されている当たり値と照合し(S130)、図7のS140に移行する。また、否定判定の場合には(S125:NO)、抽出した普通図柄の当たり決定用乱数と、予め設定された通常テーブル(95/100)に記録されている当たり値と照合し(S135)、図7のS140に移行する。

【0091】

図7のS140において、主制御装置80は、普通図柄の当たりか否かを判定する。S140の処理において当たりであれば(S140:YES)、図柄決定用乱数に基づいて普通図柄の当たり図柄を決定し(S142)、変動パターン決定用乱数に基づいて普通図柄の当りの変動パターンを決定し(S144)、普通図柄の当たり遊技の内容(普通電動役物12の開放パターン(開放時間、当たり遊技の普通図柄開始インターバル時間、当たり遊技の普通図柄終了インターバル時間))の設定を行ない(S145)、S149に移行する。

なお、変動パターン決定処理(S144)において、主制御装置80は普通図柄の変動時間を、普通図柄作動ゲート17を通過した遊技球が普通電動役物12に到達する前に終了する時間に決定している。

【0092】

また、S140の処理においてハズレであれば(S140:NO)、ハズレの変動パターンを決定し(S147)、S149に移行する。

【0093】

本実施例の普通図柄当たり設定処理(S145)において、主制御装置80はパチンコ機50の遊技状態が開放延長状態又は非開放延長状態に応じて設定する普通図柄開放パターンが異なる構成となっている。

【0094】

パチンコ機50の遊技状態が非開放延長状態である場合に、普通図柄当たり遊技設定処理(

10

20

30

40

50

S 1 4 5) にて設定される普通図柄開放パターンは第 1 普通図柄開放パターンである。また、パチンコ機 5 0 の遊技状態が開放延長状態である場合に、普通図柄当り遊技設定処理 (S 1 4 5) にて設定される普通図柄開放パターンは第 2 普通図柄開放パターンである。なお、第 1 普通図柄開放パターンが設定された場合の普通図柄の当り遊技における普通電動役物の開放時間は 0 . 5 秒であり、第 2 普通図柄開放パターンが設定された場合の普通図柄の当り遊技における普通電動役物の開放時間は 5 秒である。

【 0 0 9 5 】

本実施例では、パチンコ機 5 0 の遊技状態が特定状態 (高確率遊技状態及び非開放延長状態) である場合に、普通図柄作動ゲート 1 7 に遊技球が入球して通過することを契機に普通図柄の抽選が行われる場合、第 1 普通図柄開放パターンが設定された普通図柄の当り遊技が行われる。普通電動役物 1 2 の開放時間は 0 . 5 秒と短時間開放に設定されているため、第 2 普通図柄開放パターンが設定された普通図柄の当り遊技が行われる場合よりも、普通電動役物 1 2 の閉鎖状態が長くなり、その後発射され、普通図柄作動ゲート 1 7 を入球し通過した遊技球は、普通電動役物 1 2 及び第 2 始動口 6 9 を素通り (通過) し、大入賞口 1 4 に達することが可能となるため、小当り遊技を頻繁に発生させて賞球を増やしていくことが可能となる。

【 0 0 9 6 】

上述したように第 1 普通図柄開放パターンと第 2 普通図柄開放パターンの違いは普通電動役物 1 2 の開放時間の長さとしたが、開放時間の長さ以外が異なる構成でもよい。例えば、普通図柄終了インターバル時間の長さが異なってもいいし、普通図柄開始インターバル時間の長さが異なってもよい。

【 0 0 9 7 】

上述した S 1 4 5 又は S 1 4 7 の処理の後、S 1 4 9 の処理において、普通図柄表示装置 7 の変動開始、及びサブ統合制御装置 8 3 や演出図柄制御装置 6 へ普通図柄変動開始コマンドを送信し、普通図柄当否判定処理を終了し、普通図柄遊技処理に移行する。

【 0 0 9 8 】

図 6 に戻る。図 6 の S 1 0 5 の処理において、普通図柄が変動中のときは (S 1 0 5 : Y E S)、図 8 の S 1 5 0 へと移行する。S 1 5 0 の処理において普通図柄の変動時間が経過した場合には (S 1 5 0 : Y E S)、S 1 5 5 の確定図柄表示処理により普通図柄表示装置 7 の確定図柄表示、サブ統合制御装置 8 3 及び演出図柄制御装置 6 へ普通図柄を確定表示させるコマンドを送信し、普通図柄当否判定処理を終了し、普通図柄遊技処理に移行する。また、普通図柄の変動時間が経過していない場合には (S 1 5 0 : N O)、普通図柄遊技処理に移行する。

【 0 0 9 9 】

図 6 に戻る。図 6 の S 1 1 0 の処理において、確定表示させた普通図柄が表示中となっている場合には (S 1 1 0 : Y E S)、図 9 の S 2 0 0 へと移行する。

S 2 0 0 の処理において確定図柄の表示時間が終了となったか否かを判定する。確定図柄の表示時間が終了となった場合には (S 2 0 0 : Y E S)、確定図柄の表示を終了させて (S 2 0 5)、S 2 1 0 に移行する。また、確定図柄の表示時間が終了となっていない場合 (S 2 0 0 : N O)、そのまま普通図柄遊技処理へと移行する。

S 2 1 0 において、確定図柄の組合せが当りである場合には (S 2 1 0 : Y E S)、普通電動役物作動開始処理 (S 2 1 5) を行い、普通図柄遊技開始処理 (S 2 2 0) を行い、普通図柄遊技処理へ移行する。また、確定図柄の組合せがハズレである場合には (S 2 1 0 : N O)、そのまま普通図柄遊技処理に移行する。なお、普通図柄遊技開始処理 (S 2 2 0) では、普通図柄遊技を開始するコマンド及び普通図柄遊技に係る情報 (普通図柄開始インターバル時間、開放パターン、普通図柄終了インターバル時間など) をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

【 0 1 0 0 】

普通図柄遊技処理について、図 1 0 ~ 図 1 1 を用いて説明する。まず、図 1 0 の S 2 5 0 において、普通電動役物 1 2 が開放中であるか否かを判定する。普通電動役物 1 2 が開放

10

20

30

40

50

していない場合には (S 2 5 0 : N O)、普通図柄で当り図柄が確定表示されたか否かを判定する (S 2 5 5)。普通図柄で当り図柄が確定表示された場合には (S 2 5 5 : Y E S)、普通図柄開始インターバル時間を経過したか否かを判定し (S 2 6 0)、肯定判定の場合には (S 2 6 0 : Y E S)、普通電動役物開放処理 (S 2 6 5) を行い、普通図柄遊技処理は終了 (リターン) となる。また、普通図柄開始インターバル時間を経過していない場合には (S 2 6 0 : N O)、そのまま、普通図柄遊技処理は終了 (リターン) となる。

普通電動役物開放処理 (S 2 6 5) において、パチンコ機 5 0 の遊技状態が開放延長状態であれば、普通電動役物 1 2 を 5 . 0 秒で 1 回の開放が行われ、非開放延長状態であれば、普通電動役物 1 2 を 0 . 5 秒で 1 回の開放が行われる。

10

【 0 1 0 1 】

図 1 0 の S 2 5 0 において、普通電動役物 1 2 が作動中であれば (S 2 5 0 : Y E S)、図 1 1 の S 3 0 0 に移行する。そして、第 2 始動口 6 9 に 1 0 個 (規定数) の入球があったか否かの判定する (S 3 0 0)。規定数 (1 0 個) に達した場合には (S 3 0 0 : Y E S)、S 3 1 0 に移行する。

また、第 2 始動口 6 9 に 1 0 個 (規定数) の入球がない場合には (S 3 0 0 : N O)、普通電動役物 1 2 の開放時間が終了となったか否かを判定する (S 3 0 5)。肯定判定の場合には (S 3 0 5 : Y E S)、普通電動役物閉鎖処理 (S 3 1 0) 行い、普通図柄終了インターバル処理 (S 3 1 5) に移行し、普通図柄遊技処理は終了 (リターン) となる。また、否定判定の場合には (S 3 0 5 : N O)、そのまま普通図柄遊技処理を終了 (リターン) する。

20

【 0 1 0 2 】

図 1 0 の S 2 5 5 において、普通図柄終了インターバル中であると判定された場合には (S 2 5 5 : Y E S)、図 1 1 の S 3 2 0 に移行する。そして、普通図柄終了インターバルを経過したか否かを判定し (S 3 2 0)、肯定判定の場合には (S 3 2 0 : Y E S)、普通図柄遊技終了処理 (S 3 3 0) を行い、普通図柄遊技処理を終了 (リターン) する。また、否定判定の場合には (S 3 2 0 : N O)、そのまま普通図柄遊技処理を終了 (リターン) する。普通図柄遊技終了処理 (S 3 3 0) にて、普通図柄当り遊技終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

【 0 1 0 3 】

図 1 2 を用いて、S 5 0 の各入賞確認処理のうちの特別図柄始動入賞確認処理について説明する。S 3 5 0 において、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 a の検出信号に基づいて、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判定なら (S 3 5 0 : Y E S)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 1 保留記憶が満杯 (本実施例では 4 個) か否かを判定する (S 3 5 5)。第 1 保留記憶が満杯でなければ (S 3 5 5 : N O)、上記の各乱数を第 1 保留記憶として記憶し、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数を 1 増加させ (S 3 5 7)、当否先読み判定処理 (S 3 6 5) を行い、第 1 先読みコマンド送信処理 (S 3 7 0) を行い、S 3 7 5 に移行する。

30

【 0 1 0 4 】

S 3 5 7 において、主制御装置 8 0 は、当否判定用乱数や、図柄決定用乱数や、変動パターン決定用乱数等を抽出して第 1 保留記憶として保存する。また、S 3 5 7 において、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に第 1 保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドを送信する。

40

【 0 1 0 5 】

S 3 6 5 において、主制御装置 8 0 は、新たな第 1 保留記憶に対応する当否判定用乱数や、図柄決定用乱数などに基づき、大当りとなるか、又はハズレとなるかや、大当りとなる場合には後述する大当り図柄 A に基づく大当り遊技、大当り図柄 B に基づく大当り遊技が発生することになるかなどを判定する。

【 0 1 0 6 】

50

S 3 7 0において、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に当否先読み判定 (S 3 6 5) の結果を示す第 1 先読みコマンドを送信する。なお、上述した保留個数コマンドと第 1 先読みコマンドを合体して 1 つのコマンドとして送信する構成でもよい。その場合、送信するタイミングが同一であるため、保留図柄を用いた演出を行う場合には関連性も高いため好適である。

【 0 1 0 7 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞していない場合 (S 3 5 0 : N O)、又は既に 4 個の第 1 保留記憶があれば (S 3 5 5 : Y E S)、保留記憶せず、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数を増やすこともなく、S 3 7 5 にて第 2 始動口スイッチ 6 9 a の検出信号に基づいて、第 2 始動口 6 9 に遊技球が入賞したか否かを判定する。

10

【 0 1 0 8 】

第 2 始動口 6 9 に遊技球が入賞した場合 (S 3 7 5 : Y E S)、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 2 保留記憶が満杯 (本実施例では 4 個) か否かを判定する (S 3 8 0)。否定判定の場合には (S 3 8 0 : N O)、上記の各乱数を第 2 保留記憶として記憶し、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯数を 1 増加させ (S 3 8 5)、当否先読み判定処理 (S 3 9 0) を行い、第 2 先読みコマンド送信処理 (S 3 9 5) を行い、特別図柄入賞確認処理を終了 (リターン) する。

また、第 2 始動口 6 9 に遊技球が入賞していない場合 (S 3 7 5 : N O)、又は第 2 保留記憶が満杯である場合には (S 3 8 0 : Y E S)、特別図柄入賞確認処理を終了 (リターン) する。

20

【 0 1 0 9 】

S 3 8 5 において、主制御装置 8 0 は、当否判定用乱数や、図柄決定用乱数や、変動パターン決定用乱数等を抽出して第 2 保留記憶として保存する。また、S 3 8 5 において、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に第 2 保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドを送信する。

【 0 1 1 0 】

S 3 9 0 において、主制御装置 8 0 は、新たな第 2 保留記憶に対応する当否判定用乱数、図柄決定用乱数などに基づき、大当たりとなるか、小当たりとなるか又はハズレとなるかや、大当たりとなる場合には後述する大当たり図柄 C に基づく大当たり遊技、大当たり図柄 D に基づく大当たり遊技、大当たり図柄 E に基づく大当たり遊技、大当たり図柄 F に基づく大当たり遊技になるかや、小当たりとなる場合には後述する小当たり図柄 a 又は小当たり図柄 b に基づく小当たり遊技が発生することになるかなどを判定する。

30

【 0 1 1 1 】

S 3 9 5 において、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に当否先読み判定 (S 3 9 0) の結果を示す第 2 先読みコマンドを送信する。なお、上述した保留個数コマンドと第 2 先読みコマンドを合体して 1 つのコマンドとして送信する構成でもよい。その場合、送信するタイミングが同一であるため、保留図柄を用いた演出を行う場合には関連性も高いため好適である。

【 0 1 1 2 】

40

図 1 3 ~ 図 1 8 を用いて、特別図柄当否判定処理について説明する。

先ず、図 1 3 に示すように、第 1 特別図柄当否判定処理において、主制御装置 8 0 は、特別電動役物が作動中か否かを判定する (S 4 0 0)。S 4 0 0 において否定判定で (S 4 0 0 : N O)、第 1 特別図柄が変動中であるか否かを判定し (S 4 0 5)、否定判定で (S 4 0 5 : N O)、確定図柄を表示中であるか否かを判定し (S 4 1 0)、否定判定で (S 4 1 0 : N O)、第 1 保留記憶 (上記、図 1 2 の S 3 5 7 による保留記憶) があるか否かを判定し (S 4 1 5)、肯定判定の場合には (S 4 1 5 : Y E S)、第 1 保留記憶数をデクリメントし (S 4 2 0)、図 1 4 の S 4 5 0 に進む。

なお、特別電動役物が作動中である場合 (S 4 0 0 : Y E S) には、そのまま第 1 特別図柄当否判定処理を終了 (リターン) する。また、第 1 保留記憶が無い場合には (S 4 1 5

50

： N O)、そのまま第 1 特別図柄当否判定処理を終了 (リターン) し、第 2 特別図柄当否判定処理へ移行する。

【 0 1 1 3 】

図 1 4 の S 4 5 0 において、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶の中でも最も古いものを読み込んで (その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている (すなわち 1) か否かを判定する。ここで確変フラグが「 1 」とは、現在のパチンコ機 5 0 が高確率遊技状態であることを意味する。

S 4 5 0 において肯定判定の場合には (S 4 5 0 : Y E S)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合し (S 4 8 5)、S 4 9 5 に移行する。

【 0 1 1 4 】

一方、S 4 5 0 において、確変フラグが「 0 」である場合には (S 4 5 0 : N O)、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合し (S 4 9 0)、S 4 9 5 に移行する。

【 0 1 1 5 】

S 4 9 5 において、主制御装置 8 0 は、第 2 特別図柄が大当たり変動中であるか否かを判定し、大当たり変動中ではない場合には (S 4 9 5 : N O)、第 1 保留記憶をデクリメントして、読み込んだ大当たり決定用乱数と当り値と照合し、大当たりか否かを判定し (S 5 0 0)、大当たりであると判定された場合には (S 5 0 0 : Y E S)、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり図柄を決定し (S 5 0 5)、大当たり変動パターン決定処理 (S 5 1 0) で変動パターン決定用乱数によって大当たり変動パターンを決定する。変動パターン決定処理後、大当たり設定処理を行い (S 5 1 5)、S 5 3 5 へ移行する。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄 (図 2 6 (a) を参照) によって、大当たり後の遊技状態 (開放延長の有無等) や大当たり遊技にかかる情報 (大当たりのオープニング時間 (以下、大当たり開始インターバル時間ともいう)、大入賞口 1 4 の開放パターン、大当たり開放インターバル時間、大当たりのエンディング時間 (以下、大当たり終了インターバル時間ともいう)、ラウンド数、ラウンド遊技間のインターバル時間等) を取得する処理である。

【 0 1 1 6 】

S 5 0 5 において、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄の大当たり図柄決定用乱数の値が「 0 」～「 2 9 」である場合には、大当たり図柄として大当たり図柄 A、第 1 特別図柄の大当たり図柄決定用乱数の値が「 3 0 」～「 5 9 」である場合には、大当たり図柄として大当たり図柄 B が決定される (図 2 6 (a) を参照)。

【 0 1 1 7 】

図 2 6 (a) に示すように、大当たり図柄 A で当たった際には、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技 (1 ラウンド最大 2 8 . 0 秒の開放又は 1 0 カウント) を 4 回行う。また、大当たり図柄 B で当たった際には、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技 (1 ラウンド最大 2 8 . 0 秒の開放又は 1 0 カウント) を 8 回行う。大当たり図柄 A に基づく大当たり遊技の終了後のパチンコ機 5 0 の遊技状態は、特定状態 (高確率遊技状態及び開放延長状態) に移行する。また、大当たり図柄 B に基づく大当たり遊技の終了後のパチンコ機 5 0 の遊技状態は、通常確率遊技状態で、しかも開放延長状態である。ここで、大当たり図柄 A は確変大当たり図柄の具体例を構成し、大当たり図柄 B は通常大当たり図柄の具体例を構成する。

【 0 1 1 8 】

ここで、大当たり変動パターン決定処理 (S 5 1 0) について説明する。

まず、第 1 特定状態 (高確率遊技状態及び非開放延長状態) において、大当たりと判定された場合について説明する。主制御装置 8 0 は、特定状態 (高確率遊技状態及び非開放延長状態) において、第 1 特別図柄の当否判定で大当たりと判定された場合には、第 1 特別図柄の変動時間を 0 . 3 秒 ~ 6 0 秒に決定する (図 2 5 を参照)。

【 0 1 1 9 】

通常状態 (低確率遊技状態及び非開放延長状態) において、大当たりと判定された場合について説明する。主制御装置 8 0 は、通常状態 (低確率遊技状態及び非開放延長状態) において、大当たりと判定された場合には、第 1 特別図柄の変動時間を 0 . 3 秒 ~ 6 0 秒に決定す

10

20

30

40

50

る。また、「低確率遊技状態で開放延長状態」において、大当たりと判定された場合には、第1特別図柄の変動時間を0.3秒～60秒に決定する。

【0120】

図14に戻る。S495において第2特別図柄が大当たり変動中であると判定された場合(S495:YES)、又は第1保留記憶をデクリメントして、読み込んだ大当たり決定用乱数を当り値と照合し、大当たりではないと判定された場合には(S500:NO)、ハズレ図柄を決定し(S520)、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し(S525)、ハズレ設定処理を行ない(S530)、S535へと移行する。ハズレ設定処理では、時短回数がプラスであれば、-1する。

【0121】

ここでハズレ変動パターン決定処理(S525)について説明する。

まず、第1特定状態(高確率遊技状態及び非開放延長状態)において、ハズレと判定された場合について説明する。主制御装置80は特定状態(高確率遊技状態及び非開放延長状態)において、第1特別図柄の当否判定でハズレと判定された場合には、第1特別図柄の変動時間を0.3秒～60秒に決定する(図25を参照)。また、主制御装置80は「低確率遊技状態で開放延長状態」において、第1特別図柄の当否判定でハズレと判定された場合には、第1特別図柄の変動時間を0.3秒～60秒に決定する(図25を参照)。

【0122】

また、通常状態(低確率遊技状態及び非開放延長状態)において、ハズレと判定された場合について説明する。主制御装置80は、通常状態(低確率遊技状態及び非開放延長状態)において、ハズレと判定された場合には、第1特別図柄の変動時間を0.3秒～180秒に決定する(図25を参照)。

【0123】

S515、又はS530に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には大当たり、リーチ外れ(外れであるがリーチ表示有り)、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド(表示制御コマンド)をサブ統合制御装置83に出力し(S535)、第2特別図柄当否判定処理を行なう。

【0124】

図15に示すように、第2特別図柄当否判定処理において、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを判定する(S550)。S550において否定判定で(S550:NO)、第2特別図柄が変動中であるか否かを判定し(S555)、否定判定で(S555:NO)、確定図柄を表示中であるか否かを判定し(S560)、否定判定で(S560:NO)、第2保留記憶(上記、図12のS385による保留記憶)があるか否かを判定し(S565)、肯定判定の場合には(S565:YES)、第2保留記憶数をデクリメントし(S570)、図16のS600に進む。

また、特別電動役物が作動中である場合(S550:YES)、又は第2保留記憶が無い場合には(S565:NO)、そのまま第2特別図柄当否判定処理を終了(リターン)し、大当たり遊技処理へ移行する。

【0125】

図16のS600において、主制御装置80は、第2保留記憶の中でも最も古いものを読み込んで(その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている(すなわち1)か否かを判定する。ここで確変フラグが「1」とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判定の場合には(S600:YES)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合し(S635)、S645に移行する。

【0126】

一方、S600において、確変フラグが「0」である場合には(S600:NO)、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合し(S640)、S645に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 7 】

S 6 4 5において、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄が大当り変動中であるか否かを判定する。大当り変動中ではない場合には (S 6 4 5 : N O)、主制御装置 8 0 は、第 2 保留記憶をデクリメントして、読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、大当りか否かを判定する (S 6 5 0)。大当りである場合には (S 6 5 0 : Y E S)、大当り図柄決定用乱数によって大当り図柄を決定し (S 6 5 5)、大当り変動パターン決定処理にて変動パターン決定用乱数によって大当り変動パターンを決定し (S 6 6 0)、大当り設定処理を行い (S 6 6 5)、S 6 9 7 へ移行する。大当り設定処理とは決定した大当り図柄 (図 2 6 (b) を参照) によって、大当り後の遊技状態 (開放延長の有無等) や大当り遊技にかかる情報 (大当りのオープニング時間、大入賞口 1 4 の開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等) を取得する処理である。

10

【 0 1 2 8 】

S 6 5 5において、主制御装置 8 0 は、第 2 特別図柄の大当り図柄決定用乱数の値が「 0 」～「 1 4 」である場合には、大当り図柄として大当り図柄 C が選択される。また、第 2 特別図柄の大当り図柄決定用乱数の当りが「 1 5 」～「 2 9 」である場合には、大当り図柄として大当り図柄 D が選択される。第 2 特別図柄の大当り図柄決定用乱数の値が「 3 0 」～「 4 4 」である場合には、大当り図柄として大当り図柄 E が選択される。第 2 特別図柄の大当り図柄決定用乱数の値が「 4 5 」～「 5 9 」である場合には、大当り図柄として大当り図柄 F が選択される (図 2 6 (b) を参照)。

【 0 1 2 9 】

図 2 6 (b) に示すように、大当り図柄 C で当たった際には、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技 (1 ラウンド最大 2 8 秒の開放又は 1 0 カウント) を 1 0 回行う。また、大当り図柄 D で当たった際には、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技 (1 ラウンド最大 2 8 秒の開放又は 1 0 カウント) を 8 回行う。さらに、大当り図柄 E で当たった際には、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技 (1 ラウンド最大 2 8 秒の開放又は 1 0 カウント) を 6 回行う。

20

【 0 1 3 0 】

また、大当り図柄 F で当たった際には、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技 (大入賞口 1 4 を最大 2 8 秒の開放又は 1 0 カウント) を 1 0 回行う。また、大当り図柄 C、大当り図柄 D 及び大当り図柄 E は確変大当り図柄の具体例を構成し、大当り図柄 F は通常大当り図柄の具体例を構成する。

30

【 0 1 3 1 】

ここで、大当り変動パターン決定処理 (S 6 6 0) について説明する。

まず、高確率遊技状態及び非開放延長状態において、大当りと判定された場合について説明する。主制御装置 8 0 は、特定状態 (高確率遊技状態及び非開放延長状態) において、大当りと判定された場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 0 . 3 秒～ 6 0 秒に決定する (図 2 5 を参照)。また、主制御装置 8 0 は、「低確率遊技状態で開放延長状態」において、主制御装置 8 0 は大当りと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 0 . 3 秒～ 6 0 秒に決定する (図 2 5 を参照)。

通常状態 (低確率遊技状態及び非開放延長状態) において、大当りと判定された場合について説明する。通常状態 (低確率遊技状態及び非開放延長状態) において、主制御装置 8 0 は大当りと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 0 . 3 秒～ 6 0 秒に決定する (図 2 5 を参照)。

40

【 0 1 3 2 】

S 6 5 0において、読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、大当りではないと判定された場合には (S 6 5 0 : N O)、S 6 7 0において、主制御装置 8 0 は、読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合して小当りか否かを判定する。これは、抽出された大当り決定用乱数値と予め決定された小当り値が記憶されたテーブルを比較する。なお、第 2 特別図柄の小当り確率は 1 / 1 . 0 1 となっている (図 2 4 を参照)。また、肯定判定の場合には (S 6 7 0 : Y E S)、小当り図柄決定用乱数に基づいて小当り図柄 (小当り図柄 a 又は小当り図柄 b) を決定する (S 6 7 5)。S 6 7 5において、主制御装置 8 0

50

は、パチンコ機 50 の遊技状態及び小当り図柄決定用乱数に基づいて、小当り図柄として小当り図柄 a 又は小当り図柄 b を決定する（図 26（c）を参照）。小当り図柄 c が決定される確率は 50%、小当り図柄 b が決定される確率は 50% に設定されている。

その後、変動パターン決定用乱数によって小当り変動パターンを決定し（S680）、小当り設定処理（S685）を行い、S697 へと移行する。

本実施例の小当り設定処理（S685）は、小当り図柄 a 又は小当り図柄 b（図 26（b）を参照）によって、小当り遊技にかかる情報（小当りのオープニング時間（以下、小当り開始インターバル時間ともいう）、の開放パターン、小当りのエンディング時間（以下、小当り終了インターバル時間ともいう））を取得し、時短回数を減算する処理である。

【0133】

S675 において、主制御装置 80 は、パチンコ機 50 の遊技状態及び小当り図柄決定用乱数に基づいて、小当り図柄として小当り図柄 a が選択される（図 26（b）を参照）。図 27（a）に示すように、小当り図柄 a で当たった際には、大入賞口 14 を 0.6 秒で 1 回開放する小当り遊技が発生する。また、小当り図柄 b で当たった際には、大入賞口 14 を 0.9 秒で 1 回開放する小当り遊技が発生する。

【0134】

ここで、小当り変動パターン決定処理（S680）について説明する。

特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）において、小当りと判定された場合について説明する。特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）において、主制御装置 80 は小当りと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 1 秒に決定する（図 25 を参照）。

【0135】

通常状態（低確率遊技状態及び非開放延長状態）において、小当りと判定された場合について説明する。通常状態（低確率遊技状態及び非開放延長状態）において、主制御装置 80 は小当りと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 10 分に決定する（図 25 を参照）。また、「低確率遊技状態で開放延長状態」において、主制御装置 80 は小当りと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 0.5 秒に決定する（図 25 を参照）。

【0136】

S645 において、第 1 特別図柄が大当り変動中である場合（S645：YES）、又は読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、ハズレと判定された場合には（S670：NO）、ハズレ図柄を決定し（S690）、変動パターン決定用乱数によってハズレ変動パターンを決定し（S692）、ハズレ設定処理を行ない（S695）、S697 へと移行する。ハズレ設定処理では、時短回数がプラスであれば、-1 する。

【0137】

ここで、ハズレ変動パターン決定処理（S692）について説明する。

特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）においてハズレと判定された場合について説明する。特定状態（高確率遊技状態及び非開放延長状態）において、主制御装置 80 はハズレと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 0.3 秒～1.5 秒に決定する（図 25 を参照）。

【0138】

通常状態（低確率遊技状態及び非開放延長状態）において、ハズレと判定された場合について説明する。通常状態（低確率遊技状態及び非開放延長状態）において、主制御装置 80 はハズレと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 10 分に決定する（図 25 を参照）。また、「低確率遊技状態で開放延長状態」において、主制御装置 80 はハズレと判定した場合には、第 2 特別図柄の変動時間を 0.3～1.5 秒に決定する（図 25 を参照）。

【0139】

図 16 に戻る。S665、S685 又は S695 に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には大当り、小当り、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含ま

10

20

30

40

50

れる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置 8 3 に出力し（S 6 9 7）、大当り遊技処理に移行する。

【0140】

図 1 3 の S 4 0 5 において、第 1 特別図柄が変動中である判定された場合（S 4 0 5 : Y E S）、又は図 1 5 の S 5 5 5 において、第 2 特別図柄が変動中であると判定された場合には（S 5 5 5 : Y E S）、図 1 7 の S 7 0 0 へ移行し、図柄変動時間（S 5 1 0、S 5 2 5、S 6 6 0、S 6 8 0、又は S 6 9 2 の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。

図柄変動時間を経過した場合には（S 7 0 0 : Y E S）、確定図柄表示処理を行い（S 7 0 5）、S 7 1 0 に移行する。確定図柄表示処理（S 7 1 0）では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置 8 3 に出力するとともに、特別図柄表示装置にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。なお、本実施例では図柄確定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成だが、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行することができる。

10

【0141】

その後、S 7 1 0 において、主制御装置 8 0 は、確定図柄が大当り図柄又は小当り図柄であるか否かを判定する。大当り図柄又は小当り図柄である場合には（S 7 1 0 : Y E S）、停止フラグを「1」にセットし（S 7 1 5）、特別図柄当否判定処理を終了し、大当り遊技処理へ移行する。また、ハズレ図柄であると判定された場合には（S 7 1 0 : N O）、特別図柄当否判定処理を終了し、大当り遊技処理へ移行する。

20

【0142】

図柄変動時間を経過していない場合には（S 7 0 0 : N O）、停止フラグが「1」にセットされているか否かを判定する（S 7 2 0）。肯定判定の場合には（S 7 2 0 : Y E S）、特別図柄停止処理（S 7 2 5）を行い、特別図柄当否判定処理を終了し、大当り遊技処理に移行する。また、否定判定の場合には（S 7 2 0 : N O）、大当り遊技処理へ移行する。

【0143】

S 7 2 5 において、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうちの、変動中の一方の特別図柄の変動をハズレ図柄で停止させる。

30

【0144】

図 1 3 の S 4 1 0 において確定図柄を表示中と判定された場合（S 4 1 0 : Y E S）、又は図 1 5 の S 5 6 0 において確定図柄を表示中判定された場合には（S 5 6 0 : Y E S）、図 1 8 の S 7 5 0 に移行する。

S 7 5 0 において、主制御装置 8 0 は、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定し、確定図柄の表示時間が終了となった場合には（S 7 5 0 : Y E S）、確定図柄の表示を終了し（S 7 5 5）、S 7 6 0 に移行する。また、確定図柄の表示時間が終了となっていない場合には（S 7 5 0 : N O）、そのまま大当り遊技処理に移行する。

【0145】

S 7 6 0 において、主制御装置 8 0 は、確定表示された特別図柄が大当りになる組合せであるか否かを判定し、大当りになる組合せであると判定された場合には（S 7 6 0 : Y E S）、確変フラグが「1」にセットされているか否かを判定し（S 7 6 5）、肯定判定の場合には（S 7 6 5 : Y E S）、確変フラグを「0」にし（S 7 7 0）、S 7 7 5 へ移行する。また、否定判定の場合には（S 7 6 5 : N O）、S 7 7 5 へ移行する。

40

【0146】

S 7 7 5 において、主制御装置 8 0 は、時短フラグが「1」にセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 7 7 5 : Y E S）、時短フラグを「0」にし（S 7 8 0）、S 7 8 5 へ移行する。また、否定判定の場合には（S 7 7 5 : N O）、S 7 8 5 へ移行する。

【0147】

50

S 7 8 5 では条件装置作動開始処理により、大当りフラグを「1」にセットする。続く S 7 9 0 にて役物連続作動装置を作動させ、S 7 9 5 にて大当り遊技開始処理を行なう。大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。大当り遊技開始処理が終了すると、大当り遊技処理に移行する。

【0148】

S 7 6 0 で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は（S 7 6 0 : N O）、確変フラグが「1」か否かを判定し（S 8 0 0）、「1」であれば（S 8 0 0 : Y E S）、確変回数が 0 であるか否かを判定する（S 8 0 5）。肯定判定の場合には（S 8 0 5 : Y E S）、確変フラグを「0」にし（S 8 1 0）、S 8 1 5 へ移行する。また、確変フラグが「0」である場合（S 8 0 0 : N O）、又は確変回数が 0 ではない場合（S 8 0 5 : N O）には、S 8 1 5 へ移行する。

10

【0149】

S 8 1 5 において、主制御装置 8 0 は、時短フラグが「1」か否かを判定し、「1」であれば（S 8 1 5 : Y E S）、時短回数が 0 か否かを判定する（S 8 2 0）。時短回数が 0 であれば（S 8 2 0 : Y E S）、S 8 2 5 にて時短フラグを「0」にして、S 8 3 0 に進む。

また、時短フラグが「0」である場合（S 8 1 5 : N O）、又は時短回数が 0 ではないとき（S 8 2 0 : N O）は、そのまま S 8 3 0 に移行する。

20

【0150】

S 8 3 0 では、主制御装置 8 0 が現在の遊技状態が高確率遊技状態中であるか否かや、開放延長状態中であるか否かなどの状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間（6 0 0 m s）後にサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 8 3 5 へ移行する。

本実施例の場合、特別図柄当否判定処理における主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

【0151】

S 8 3 5 において、主制御装置 8 0 は確定表示された第 2 特別図柄が小当り図柄か否かを判定し、確定表示された第 2 特別図柄が小当り図柄である場合には（S 8 3 5 : Y E S）、特別電動役物の作動を開始し（S 8 4 0）、小当り遊技開始処理（S 8 4 5）を行い、大当り遊技処理に移行する。また、第 2 特別図柄が小当り図柄ではない場合には（S 8 3 5 : N O）、そのまま大当り遊技処理へ移行する。

30

小当り遊技開始処理（S 8 4 5）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 8 3 に送信する。

【0152】

図 1 9 から図 2 1 を用いて、大当り遊技処理について説明する。

まず、大当り遊技処理において、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S 8 5 0）。役物連続作動装置が作動中で（S 8 5 0 : Y E S）、大入賞口 1 4 が開放中であるか否かを判定し（S 8 5 5）、大入賞口 1 4 が閉鎖中であると判定された場合には（S 8 5 5 : N O）、ラウンド遊技間のインターバル中により大入賞口 1 4 が閉鎖しているのか判断する（S 8 6 0）。ラウンド遊技間のインターバル中でもない場合は（S 8 6 0 : N O）、大当り終了演出中であるか判定する（S 8 6 5）。これも否定判定の場合は（S 8 6 5 : N O）、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する（S 8 7 0）。大当り開始演出時間が経過した場合は（S 8 7 0 : Y E S）、大入賞口開放処理（S 8 7 5）を行なって、大当り遊技処理を終了（リターン）する。

40

なお、S 8 5 0 において、役物連続作動装置が作動していない場合には（S 8 5 0 : N O

50

）、図 2 2 に示す小当り遊技処理に移行する。また、S 8 7 0 において、大当り開始演出時間を経過していない場合には（S 8 7 0 : N O ）、大当り遊技処理を終了する。

【 0 1 5 3 】

大入賞口 1 4 が開放中であると判定された場合は（S 8 5 5 : Y E S ）、図 2 0 の S 9 0 0 に進み、大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では大入賞口 1 4 への規定入賞数は 1 0 個だが、8 個、9 個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞していない場合（S 9 0 0 : N O ）には、S 9 0 5 に進み、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定する。開放時間が終了した場合（S 9 0 5 : Y E S ）には、S 9 1 0 に移行する。また、大入賞口 1 4 の開放時間が終了していない場合には（S 9 0 5 : N O ）、そのまま大当り遊技処理を終了（リターン）する。

10

【 0 1 5 4 】

S 9 0 0 において、大入賞口 1 4 に遊技球が 1 0 個入賞した場合には（S 9 0 0 : Y E S ）、大入賞口閉鎖処理（S 9 1 0 ）を行い、大当りインターバル処理（S 9 1 5 ）を行い、大当り遊技処理を終了（リターン）する。

【 0 1 5 5 】

図 1 9 に戻る。図 1 9 の S 8 6 0 でインターバル中であると判定された場合は（S 8 6 0 : Y E S ）、図 2 0 の S 9 2 0 に進み、ラウンド遊技間のインターバル時間が経過したか否かを判定する。ラウンド遊技間のインターバル時間が経過している場合（S 9 2 0 : Y E S ）は、直前に大入賞口 1 4 が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する（S 9 2 5 ）。また、ラウンド遊技間のインターバル時間が経過していない場合には（S 9 2 0 : N O ）、そのまま大当り遊技処理を終了（リターン）する。S 9 2 5 において、最終ラウンドであれば（S 9 2 5 : Y E S ）、大当り終了演出処理（S 9 3 0 ）を行い、大当り遊技処理を終了（リターン）する。

20

【 0 1 5 6 】

S 9 2 5 において、最終ラウンドでなければ（S 9 2 5 : N O ）、大入賞口 1 4 を開放する処理（S 9 3 5 ）を行い、大当り遊技処理を終了（リターン）する。なお、大入賞口 1 4 を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置 8 3 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 8 3 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【 0 1 5 7 】

30

図 1 9 に戻る。図 1 9 の S 8 6 5 で大当りの終了演出中であると判定された場合は（S 8 6 5 : Y E S ）、図 2 1 の S 9 5 0 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には（S 9 5 0 : Y E S ）、役物連続作動装置の作動を停止し（S 9 5 5 ）、条件装置の作動を停止し（S 9 6 0 ）、S 9 6 5 に移行する。

また、大当り終了演出時間が経過していない場合には（S 9 5 0 : N O ）、大当り遊技処理を終了（リターン）する。

【 0 1 5 8 】

そして、S 9 6 5 において、主制御装置 8 0 は、次回の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する。肯定判定の場合には（S 9 6 5 : Y E S ）、確変回数を設定し（S 9 7 0 ）、確変フラグを 1 に設定し（S 9 7 5 ）、S 9 8 0 に移行する。確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。なお、確変回数は 1 0 0 0 0 回に設定される。

40

【 0 1 5 9 】

S 9 6 5 において、次回の遊技状態で確変に移行しないと判定された場合（S 9 6 5 : N O ）、S 9 8 0 において、次回の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合（S 9 8 0 : Y E S ）は、時短回数を設定し（S 9 8 5 ）、時短フラグを 1 に設定し（S 9 9 0 ）、S 9 9 2 へ移行する。なお、時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能をセットする。なお、時短回数は 1 0 0 回に設定される。

50

【 0 1 6 0 】

S 9 8 0 において、次回の遊技状態で時短に移行しないと判定された場合 (S 9 8 0 : N O)、S 9 9 2 において、主制御装置 8 0 は、停止フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 9 9 2 : Y E S)、停止フラグを「 0 」にし (S 9 9 4)、S 9 9 5 へ移行する。また、否定判定の場合には (S 9 9 2 : N O)、S 9 9 5 へ移行する。

【 0 1 6 1 】

S 9 9 5 において、主制御装置 8 0 は、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理を行ない、S 9 9 7 において、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

10

【 0 1 6 2 】

図 2 2 及び図 2 3 を用いて、小当り遊技処理について説明する。

まず、S 1 0 0 0 において、主制御装置 8 0 は、特別電動役物が作動中であるか判定し、作動中であれば (S 1 0 0 0 : Y E S)、大入賞口 1 4 が開放中であるか否かを判定し (S 1 0 0 5)、否定判定の場合には (S 1 0 0 5 : N O)、小当り遊技間のインターバル中であるか判定し (S 1 0 1 0)、小当り遊技間のインターバル中でない場合には (S 1 0 1 0 : N O)、小当り遊技の終了演出であるか否かを判定し (S 1 0 1 5)、小当り遊技の終了演出中ではない場合には (S 1 0 1 5 : N O)、小当り遊技の開始演出に要する時間が経過したか否かを判定し (S 1 0 2 0)、肯定判定の場合には (S 1 0 2 0 : Y E S)、大入賞口 1 4 を開放させ (S 1 0 2 5)、小当り遊技処理を終了 (リターン) する。なお、S 1 0 0 0 において、特別電動役物が作動していない場合 (S 1 0 0 0 : N O)、又は S 1 0 2 0 において、小当り開始演出に要する時間が経過していないと判定された場合 (S 1 0 2 0 : N O) には、そのまま小当り遊技処理を終了 (リターン) する。

20

【 0 1 6 3 】

図 2 2 の S 1 0 0 5 で大入賞口 1 4 が開放中であると判定された場合は (S 1 0 0 5 : Y E S)、図 2 3 の S 1 0 5 0 に進み、大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞したか否かを判定する。否定判定の場合には (S 1 0 5 0 : N O)、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定し (S 1 0 5 5)、肯定判定の場合には (S 1 0 5 5 : Y E S)、S 1 0 6 0 に移行する。

【 0 1 6 4 】

大入賞口 1 4 に遊技球が 1 0 個入賞したと判定した場合には (S 1 0 5 0 : Y E S)、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の閉鎖処理を行い (S 1 0 6 0)、小当りインターバル処理を行い (S 1 0 6 5)、小当り遊技処理を終了 (リターン) する。本実施例では、小当り図柄 a に基づく小当り遊技の場合における開放の最長時間は 0 . 6 秒に設定され、小当り図柄 b に基づく小当り遊技の場合における開放の最長時間は 0 . 9 秒に設定されている。無論、この秒数に限定するものでなく、小当り図柄 b に基づく小当り遊技では 1 . 8 秒で、小当り図柄 a に基づく小当り遊技では 1 . 8 秒よりも短い設定にしてもよい。

30

【 0 1 6 5 】

S 1 0 5 5 において、大入賞口 1 4 の開放時間が終了していない場合には (S 1 0 5 5 : N O)、小当り遊技処理を終了 (リターン) する。

40

【 0 1 6 6 】

図 2 2 の S 1 0 1 0 で小当りインターバル中であると判定された場合は (S 1 0 1 0 : Y E S)、図 2 3 の S 1 0 7 0 に進み、小当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。小当りインターバル時間が経過している場合 (S 1 0 7 0 : Y E S)、S 1 0 7 5 へ移行する。また、否定判定の場合には (S 1 0 7 0 : N O)、小当り遊技処理を終了 (リターン) する。

【 0 1 6 7 】

S 1 0 7 5 において、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 が規定数 (ここでは 1 回) 開放済みか又は 1 0 個入賞済みか否かを判定する。肯定判定の場合 (S 1 0 7 5 : Y E S) は、小当り終了演出処理 (S 1 0 8 0) を行なって小当り遊技処理を終了する。否定判定の場

50

合 (S 1 0 7 5 : N O) は、大入賞口 1 4 の開放処理 (S 1 0 8 5) により大入賞口 1 4 を開放し、小当り遊技処理を終了 (リターン) する。つまり小当りでは、大入賞口 1 4 の開放時間 (0 . 6 秒又は 0 . 3 秒) を経過するか、又は 1 回の開放で 1 0 個以上の遊技球が入賞することで小当りは終了することになる。なお、実際には 1 回の開放で 1 0 個以上の入賞が発生することは殆どない。

【 0 1 6 8 】

図 2 2 に戻る。図 2 2 の S 1 0 1 5 で小当り終了演出中であると判定された場合は (S 1 0 1 5 : Y E S) 、図 2 3 の S 1 0 9 0 に進み、小当り終了演出時間が経過したか否かを判定し (S 1 0 9 0) 、肯定判定の場合には (S 1 0 9 0 : Y E S) 、特別電動役物の作動を停止させ (S 1 0 9 5) 、小当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信して (S 1 1 0 0) 、S 1 1 0 5 に移行する。また、小当り終了演出時間を経過していない場合には (S 1 0 9 0 : N O) 、そのまま小当り遊技処理を終了 (リターン) する。

10

【 0 1 6 9 】

S 1 1 0 5 において、主制御装置 8 0 は、停止フラグが「 1 」にセットされているか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 1 1 0 5 : Y E S) 、停止フラグを「 0 」にし (S 1 1 1 0) 、小当り遊技処理を終了する。また、小当り終了演出時間を経過していない場合には (S 1 1 9 0 : N O) 、又は停止フラグが「 0 」である場合には (S 1 1 0 5 : N O) 、小当り遊技処理を終了 (リターン) する。

【 0 1 7 0 】

なお、本実施例では、何れの大当り図柄 (A ~ F) に基づく大当り遊技も、同様なラウンド遊技 (1 ラウンド最大 2 8 秒の開放又は 1 0 カウント) を複数回行う。但し、全ての大当り遊技若しくは何れかの大当り遊技が、小当りと同じ開放時間の開放を複数回実行することで、大当り遊技が開始されたか、小当り遊技が開始されたかを判別困難としてもよい。

20

【 0 1 7 1 】

次に、図 2 7 ~ 図 3 0 を用いて、演出開始関連処理について説明する。この演出開始関連処理は、演出図柄 (疑似図柄) の変動を開始する際に実行される処理であり、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的に実行される。

サブ統合制御装置 8 3 は演出開始関連処理を起動すると、変動開始コマンド (図 1 4 の S 5 3 5 の処理、図 1 6 の S 6 9 7 の処理を参照) を受信したか否かを判定する (S 1 8 0 0) 。そして、否定判定されると (S 1 8 0 0 ; N O) 、そのまま演出開始関連処理を終了し、肯定判定されると (S 1 8 0 0 ; Y E S) 、S 1 8 1 0 以降の処理に移行する。なお、変動開始コマンドの受信時には、振分用乱数が抽出される。

30

【 0 1 7 2 】

サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 8 1 0 の処理において、ラッシュ中フラグがセット (ラッシュ中フラグ = 1) されているか否かを判定し (S 1 8 1 0) 、肯定判定される場合 (ラッシュ中フラグの値が「 1 」である場合) には (S 1 8 1 0 ; Y E S) 、1 8 1 5 以降の処理に移行し、ラッシュ中フラグが解除されている (値が「 0 」とされている) 場合には、そのまま S 1 8 1 5 の処理に移行する。

ここで、非ラッシュ中処理については後述する。また、ラッシュ中フラグとは、当該パチンコ機 5 0 が小当りラッシュ状態であることを示すフラグであり、この小当りラッシュ状態になると、特別図柄の当否判定で大当りと判定される確率が高確率とされる。このラッシュ中フラグは、通常確率状態 (低確率状態) で確変大当りを生ずると (確変大当りの初当りを生ずると) 、セットされる。そして、このラッシュ中フラグは通常大当りを発生すると解除される。また、ラッシュ中フラグの値が「 1 」であると、サブ統合制御装置 8 3 は変動開始コマンド (変動コマンド) を受信する毎に計数カウンタを 1 インクリメント (所定値になり、特別演出フラグがセットされるまで) する。

40

【 0 1 7 3 】

サブ統合制御装置 8 3 は S 1 8 1 5 の処理に移行すると、特別演出フラグが解除されているか否か (値が「 0 」であるか否か) を判定する。

ここで、特別演出フラグは特別演出を実行可能な状態にあることを示すフラグであり、値

50

が「１」にされると、以下に示すように、所定条件が成立すると（通常大当りの発生に基づいて変動表示が実行されると）、特別演出を実行する。また、特別演出とは、通常演出とは異なり、希少性が高い演出である。

S 1 8 1 5 の処理で特別演出フラグがセットされている（値が「１」とされている）と判定する場合には（S 1 8 1 5 ; N O）、そのまま S 1 8 4 0 の処理に移行する。この S 1 8 4 0 の処理は、前述のラッシュ中フラグがセット（ラッシュ中フラグ＝１）されている場合に実行される処理であり、その詳細を後述する。

【 0 1 7 4 】

一方、S 1 8 1 5 の処理で特別演出フラグが解除されている（値が「０」とされている）と判定すると（S 1 8 1 5 ; Y E S）、S 1 8 2 0 の処理に移行し、計数カウンタを１インクリメントする（S 1 8 2 0）。そして、S 1 8 2 0 の処理の後、計数カウンタによる計数値が上限値（６４０）になったかを判定する（S 1 8 2 5）。ここで、上限値（６４０）は「所定値」の具体例を構成する。そして、S 1 8 2 5 の処理で否定判定されると（S 1 8 2 5 ; N O）、そのまま S 1 8 4 0 の処理に移行する。これに対して、S 1 8 2 5 の処理で肯定判定されると（S 1 8 2 5 ; Y E S）、特別演出フラグをセットする（値を「１」にする）処理（S 1 8 3 0）と、計数カウンタを初期化（計数カウンタに初期値の「０」を設定）する処理（S 1 8 3 5）とを行い、S 1 8 4 0 の処理に移行する。

【 0 1 7 5 】

サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 8 4 5 の非ラッシュ中処理若しくは S 1 8 4 0 のラッシュ中処理を実行すると、演出開始処理を実行し（S 2 4 8 0）、演出開始関連処理を終了する。

【 0 1 7 6 】

次に、非ラッシュ中処理と、ラッシュ中処理について説明する

非ラッシュ中処理は、「小当りラッシュ状態でないときに実行される特別図柄の変動表示」に対応する演出の態様等を設定する処理である。一方、ラッシュ中処理は、「小当りラッシュ状態であるときに実行される特別図柄の変動表示」に対応する演出の態様等を設定する処理である。

そして、非ラッシュ中処理は「特別図柄の当否判定で大当りと判定する確率（以下、大当り判定確率ということがある）が低確率であるとき、サブ統合制御装置 8 3 によって実行され、非ラッシュ中処理は大当り判定確率が高確率である場合にサブ統合制御装置 8 3 によって実行される。

以下、非ラッシュ中処理について簡単に説明した後、ラッシュ中処理について詳細に説明する。

【 0 1 7 7 】

図 2 8 は、非ラッシュ中処理について説明するフローチャートである。

非ラッシュ中が起動すると、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データ（特図の当否判定結果に関するデータ）によって、今回の抽選結果（特図の当否判定結果）が確変大当りであるか否かを判定する（S 1 8 5 0）。つまり、小当りラッシュ状態に突入する契機となる大当りを生じたか否かを判定する。

ここで、図 1 4 の S 5 3 5 の処理若しくは S 6 9 7 の処理において主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に送信される変動開始コマンド（表示制御コマンド）には、抽選結果を示すデータ（通常大当りを発生させるか否か、確変大当りを発生させるか否か、小当りを発生させるか否か、外れを発生したか否か、外れの場合はリーチを発生するリーチ外れであるか否か、変動時間を指定する変動パターンのデータ、変動を開始する特別図柄の種類（第 1 特別図柄か、第 2 特別図柄）等）が含まれている。

そして、確変大当りを生じなかった場合には（S 1 8 5 0 ; N O）、演出の態様等を通常態様、つまり「小当りラッシュ状態でない場合の態様」に設定する通常態様設定処理を実行し（S 1 8 7 6）、非ラッシュ中処理を終了する。つまり、S 1 8 7 6 の通常態様設定処理は、小当りラッシュ状態に突入する契機となる大当りを生じなかった場合に演出図柄表示装置 6 等において実行される演出態様を設定する処理であるが、その説明を割愛する。

【 0 1 7 8 】

一方、確変大当りを生じ場合には (S 1 8 5 0 ; Y E S)、S 1 8 5 5 以降の処理に移行する。

ところで、前述のように、本パチンコ機 5 0 では、第 1 特別図柄 (特図 1) と、第 2 特別図柄 (特図 2) の同時変動を実行可能である。そして、図 2 7 の S 1 8 0 0 S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドが第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の一方の変動を開始させる際に送信されたものである場合において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の他方の変動表示が既に開始され、当該変動表示に対応する演出表示が開始されていることがある。そして以下の説明において、当該他方の変動表示に対応する演出表示を他方の演出表示と称することとする。

10

【 0 1 7 9 】

サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 8 5 5 の処理において「他方の演出表示」を実行中であるか否かを判定し、肯定判定する場合には「他方の演出表示」を「補助表示」に変更する処理を実行した後 (S 1 8 6 0)、S 1 8 6 5 の処理に移行する。一方、S 1 8 5 5 の処理で否定判定する場合には、そのまま S 1 8 6 5 の処理に移行する。

ここで、「補助表示」とは、演出図柄表示装置 6 において遊技結果を補助的な態様で表示したり (図 3 2 (a) を参照)、演出図柄表示装置 6 とは別体の演出図柄表示装置において遊技結果を表示したりするものであり、今回 S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに基づく演出表示を開始する場合において、当該開始する演出表示の邪魔にならない様に実行する表示である。この「補助表示」を演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a で行う場合には、表示画面 6 a の隅部においてサイズを小さくした表示態様 (「小図柄」、「丸、バツ、三角の記号が繰り返し変動される可変表示」、「1 桁、2 桁の数字表示」、「順次変更されるアルファベット表示」) を用いて行うことができる。

20

なお、非ラッシュ状態 (小当りラッシュ状態でない場合) には、主に左打ちを行い (第 1 領域部を狙って弱い強度で遊技球を発射し)、第 1 始動口 1 1 への入球を試みる。このため、第 1 特別図柄の変動表示が主に行われるため、第 1 特別図柄の変動表示に伴い演出表示を実行し、第 2 特別図柄の変動表示に伴い補助表示を行ってもよい。特に、第 1 特別図柄が大当り変動を行う場合には、第 1 特別図柄の変動表示に伴い、演出表示を実行し、第 2 特別図柄の変動表示に伴い補助表示を行ってもよい。

【 0 1 8 0 】

30

S 1 8 6 5 の処理では、演出表示の演出パターンとして「小当りラッシュ状態に突入する旨の報知する演出パターン (以下、開始演出パターンという) 」を設定する。つまり、所謂「確変大当りの初当り」を生じたことを報知するための、演出表示 (例えば、「小当りラッシュ突入」なる文字表示等) を行う。

この「開始演出パターン」は、大当り用の演出パターンテーブルを参照し、変動開始コマンドが特定する変動パターンと、変動開始コマンドの受信時に取得した振分用乱数とに基づいて特定される。

そして、「開始演出パターン」が設定されると、演出図柄の停止図柄を設定する処理 (S 1 8 7 0) と、ラッシュ中フラグの値を「1」とする処理 (S 1 8 7 5) とを経て、演出表示を開始する (図 2 7 の S 2 4 8 0) 。

40

【 0 1 8 1 】

次に、図 2 9 及び図 3 0 を用いてラッシュ中処理について詳細に説明する。

図 2 9 に示すように、ラッシュ中処理が起動すると、サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに基づいて、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データ (特図の当否判定結果に関するデータ) によって、今回の抽選結果 (特図の当否判定結果) が大当りであるか否かを判定する (S 2 0 0 0)。そして、S 2 0 0 0 の処理で肯定判定される場合には S 2 0 0 5 の処理に移行し、否定判定される場合には図 3 0 の S 2 3 0 0 の処理に移行する。

【 0 1 8 2 】

S 2 0 0 5 の処理では、「他方の演出表示」を実行中であるか否かを判定し、肯定判定す

50

る場合には「他方の演出表示」を「補助表示」に変更する処理を実行した後（S 2 0 1 0）、S 2 0 1 5 の処理に移行する。一方、S 2 0 0 5 の処理で否定判定する場合には、そのまま S 2 0 1 5 の処理に移行する。

S 2 0 1 5 の処理では、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データに基づいて、今回発生した大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。

S 2 0 1 5 の処理で肯定判定される場合には（S 2 0 1 5 ; Y E S）、S 2 2 4 0 の処理に移行する。ここで、S 2 0 1 5 の処理で肯定判定される場合とは、所謂確変大当たりの連チャンを生じた場合、つまり、大当たりとして通常大当たりを挟むことなく、確変大当たりを発生することである。この S 2 2 4 0 の処理では、演出表示のパターンとして、連チャンが継続することを示す演出のパターン（以下、継続演出パターンという）を設定する。例えば、

10

「確変遊技が継続する旨の表示」が演出表示において実行される。なお、この継続演出パターンは、継続演出パターンテーブルを参照し、変動開始コマンドが特定する変動パターンと、変動開始コマンドの受信時に取得した振分用乱数とに基づいて特定される。

そして、S 2 2 4 0 の処理を実行すると、演出図柄の停止図柄を設定する処理（S 2 2 5 0）を経て演出表示（図柄変動）を開始する（S 2 4 8 0）。

【 0 1 8 3 】

S 2 0 1 5 の処理で否定判定される場合、つまり、今回の抽選結果（特図の当否判定結果）に基づいて、通常変大当たりを発生したと判定する場合には（S 2 0 1 5 ; N O）、S 2 2 2 0 の処理に移行する。

S 2 2 2 0 の処理では、特別演出フラグの値が「1」であるか否かを判定し、特別演出フラグの値が「1」である場合には（S 2 2 2 0 ; Y E S）は、演出表示のパターンとして特別演出パターンを設定する（S 2 2 2 5）。ところで、特別演出パターンを設定する際に参照する特別演出用の演出パターンテーブルには、変動パターンに対応づけて複数の特別演出パターンが格納され、S 2 2 2 5 の処理では、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドが特定する変動パターンと、変動開始コマンドの受信時に取得した振分用乱数とに基づいて演出パターンを設定する。この点（変動開始コマンドが特定する変動パターンと、変動開始コマンドの受信時に取得した振分用乱数とに基づいて演出パターンを設定する点）に関しては、他の演出設定処理（S 2 2 3 5、S 2 2 4 0、S 2 3 6 0、S 2 3 6 5 の処理）においても同様である。

20

【 0 1 8 4 】

この S 2 2 2 5 の処理を実行すると、特別演出フラグの値を「0」とする処理と、ラッシュ中フラグの値を「0」とする処理と、計数カウンタをリセットする処理（カウント値を「0」とする処理）とを行った後（S 2 2 3 0）、演出図柄の停止図柄を設定する処理（S 2 3 5 0）を経て演出図柄の変動を開始する（S 2 4 8 0）。ここで、「特別演出」とは、後述する「通常演出」よりも出現率が低い演出である。そして、本実施例では、高確変遊技状態（確率変動遊技状態）で所定回数（本実施例では 6 4 0 回）の変動表示を行うことを条件に出現する。

30

一方、S 2 2 2 0 の処理で否定判定される場合には、演出表示のパターンとして終了演出パターンを設定（S 2 2 3 5）した後、演出図柄の停止図柄を設定する処理（S 2 2 5 0）を経て演出表示（演出図柄の変動）を開始する（S 2 4 8 0）。

40

ここで、終了演出パターンとは小当たりラッシュ状態が終了することを報知するための演出表示（例えば、小当たりラッシュを終わります、という文字表示）を行うための演出パターンである。この終了演出パターンを設定する際には、終了演出用の演出パターンテーブルが参照され、この演出パターンテーブルには、変動パターンに対応づけて複数の終了演出パターンが格納されている。そして、S 2 2 3 5 の処理では、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドが特定する変動パターンと、変動開始コマンドの受信時に取得した振分用乱数とに基づいて演出パターンを設定する。

【 0 1 8 5 】

ここで、S 2 2 2 5 の処理で設定される特別演出パターンに基づく演出表示は、S 2 2 3 5 の処理で設定される終了演出パターンに基づく演出表示に比べて出現頻度が低くなって

50

いる。何れも、小当りラッシュ状態が終了することを報知する演出であるが、特別演出パターンに基づく演出（演出表示）では、終了演出パターンに基づく終了演出やその他の演出（演出表示）よりも希少性が高くなっている。蓋し、遊技者が高確変遊技状態（確率変動遊技状態）で所定回数を実行するという課題を解決すると、プレミアム演出として出現するため、この特別演出に対面した遊技者は達成感を味わうことになる。

なお、このように、通常大当りを発生させた場合、S 2 2 3 0 の処理において計数カウンタをリセットするため、通常大当りを発生させた後の時短状態で確変大当りを発生させた場合（所謂「確変大当りの引き戻し」を生じた場合）は、計数カウンタによるカウントを最初からやり直すことになる。但し、後述する変形例 3 に示すように、「確変大当りの引き戻し」を生じた場合は、通常大当り発生時の計数カウンタによるカウント値を引き継ぐこととしてもよい。

【 0 1 8 6 】

一方、S 2 0 0 0 の処理で否定判定される場合には、図 3 0 の S 2 3 0 0 の処理に移行する。

S 2 3 0 0 の処理において、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに基づいて、第 1 特別図柄の変動表示が開始されたか否か（今回開始する演出が第 1 特別図柄の変動表示に伴うものであるか否か）を判定する。そして、S 2 3 0 0 の処理で肯定判定される場合には、補助表示を設定する処理を実行した後（S 2 3 7 0）、補助表示による演出を開始する（S 2 4 8 0）。つまり、ラッシュ状態においては、主に右打ちを行い（第 2 領域部を狙って強い強度で遊技球を発射し）、第 2 始動口 1 2 への入球を試みるため、第 1 始動口 1 1 への入球はイレギュラーな入球となり、当否判定の結果が外れである場合に演出表示を実行せず、補助表示に留めることとしている。この補助表示を、前述したように、例えば、演出図柄表示装置 6 において補助的な態様で表示したり、演出図柄表示装置 6 とは別体の演出図柄表示装置において遊技結果を表示したりすることができる。

【 0 1 8 7 】

なお、本実施例では、図 2 9 を用いて前述のように、小当りラッシュ状態で、第 1 特別図柄に関する当否判定で大当りを生じた場合（前者の場合）においても、第 2 特別図柄に関する当否判定で大当りを生じた場合（後者の場合）と同様の演出表示を行う態様を例示したが、前者の場合は後者の場合と異なる制御を行ってもよい。

【 0 1 8 8 】

例えば、前者の場合、演出図柄表示装置 6 と別の専用の演出図柄表示装置に表示を切り換えて演出表示を実行してもよい。また、第 1 特別図柄に関する当否判定で大当りの結果表示する場合には、小当りラッシュ状態となってから行っていた補助表示を専用の演出（大当り演出）に切り替えて、当該第 1 特別図柄に関する当否判定の結果が大当りであることを報知してもよい。

更に、第 1 特別図柄に関する当否判定の結果が通常大当りの場合に、特別演出フラグの値が「1」であるか否かを判定し、「1」である場合は特別演出を実行し、「0」である場合は特別演出やその他の演出表示を実行しないこと（補助表示に留めること）としてもよい。更に、第 1 特別図柄に関する当否判定で大当りを発生することは本来、イレギュラーであるため、特別演出を実行しないとしてもよい。

【 0 1 8 9 】

S 2 3 0 0 の処理で否定判定される場合、つまり、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに基づいて、第 2 特別図柄の変動表示が開始されたと判定される場合には、S 2 3 1 0 の処理に移行する。

S 2 3 1 0 の処理では、第 1 特別図柄の変動表示において大当り変動（判定結果が大当りとなる変動）を実行中か否かを判定する。つまり、サブ統合制御装置 8 3 が先に受信した変動開始コマンドに基づいて第 1 特別図柄に関する当否判定の結果が大当りと判定し、演出表示を開始したが、対応する図柄停止コマンドを受信していない場合には、S 2 3 1 0 の処理で肯定判定を行う。

そして、S 2 3 1 0 の処理で肯定判定される場合には、S 2 3 7 0 の処理に移行し、補助

10

20

30

40

50

表示を設定する処理を実行した後（Ｓ２３７０）、補助表示による演出を開始する（Ｓ２４８０）

【０１９０】

Ｓ２３１０の処理で否定判定される場合には、第１特別図柄に関する当否判定の結果に対応する演出表示（外れを報知するための演出表示）を実行中か否かを判定する（２３２０）。そして、Ｓ２３２０の処理で否定判定される場合には、そのままＳ２３３０の処理に移行し、否定判定される場合には当該実行中の演出表示を補助表示に切り換える処理を行った後、Ｓ２３３０の処理に移行する。つまり、小当りラッシュ状態になる前に開始されていた「第１特別図柄に関する当否判定の結果に対応する演出表示」が実行中であっても、小当りラッシュ状態で開始される「第２特別図柄に関する当否判定の結果に対応する演出表示」を優先的に実行する趣旨である。

10

【０１９１】

Ｓ２３３０の処理では、Ｓ１８００の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データ（特図の当否判定結果に関するデータ）によって、今回の抽選結果（特図の当否判定結果）が小当りの発生を示すものであるか否かを判定する（Ｓ２３３０）。そして、Ｓ２３３０の処理で肯定判定されると（Ｓ２３３０；ＹＥＳ）、演出表示の演出パターンとしてラッシュ用の演出パターン（小当り時）を設定する（Ｓ２３６０）。このラッシュ用の演出パターン（小当り時）の演出パターンは、ラッシュ用の演出パターン（小当り時）の演出パターンテーブルを参照し、変動開始コマンドが特定する変動パターンと、変動開始コマンドの受信時に取得した振分用乱数とに基づいて特定される。

20

そして、Ｓ２３６０の処理によってラッシュ用の演出パターン（小当り時）の演出パターンを設定すると、演出図柄の停止図柄を設定する処理（Ｓ２３６８）を経て、演出（演出図柄の変動）を開始する（Ｓ２４８０）。

【０１９２】

また、Ｓ２３３０の処理で否定判定される場合（Ｓ２３３０；ＮＯ）、つまり、当否判定結果がハズレの場合（Ｓ２３３０；ＮＯ）、演出表示の演出パターンとしてラッシュ用の演出パターン（ハズレ時）を設定する（Ｓ２３６５）。このラッシュ用の演出パターン（ハズレ時）は、ラッシュ用の演出パターン（ハズレ時）の演出パターンを設定すると、演出図柄の停止図柄を設定する処理（Ｓ２３６８）を経て、演出（演出図柄の変動）を開始する（Ｓ２４８０）。

30

なお、ラッシュ用の演出パターン（小当り時）の演出パターンや、ラッシュ用の演出パターン（ハズレ時）の演出パターンは、当該演出パターン設定時の計数カウンタのカウント値に基づいて、異なる演出パターンが選択されてもよい。

【０１９３】

次に、図３１を用いて演出停止処理について説明する。この演出停止処理は、演出を停止際に実行される処理であり、サブ統合制御装置８３にて定期的に実行される。

サブ統合制御装置８３は、演出停止処理を起動すると、主制御装置８０から図柄確定コマンド（図１７のＳ７０５を参照）を受信したか否かを判定する（Ｓ２５００）。そして、Ｓ２５００の処理で否定判定されると、演出停止処理を終了する。一方、Ｓ２３００の処理で肯定判定されると、（Ｓ２５００；ＹＥＳ）、演出図柄や補助表示を確定表示し、演出停止処理を終了する。

40

【０１９４】

図３２及び図３３を用いて小当りラッシュ状態での演出表示の具体例を説明する。

図３２の（ａ）及び（ｂ）は、ラッシュ状態において、第２特別図柄に関する当否判定の結果が小当りになる場合に実行される演出表示の具体例に表示している。この具体例では、演出図柄表示装置６の画面６ａに、遊技者の味方キャラクタＡと相手キャラクタＢが出現し、向かい合ったり、牽制し合う様子を表示している。この場合、図３２（ａ）においての画面６ａの左上の領域Ｃ１に表示されているのが特別図柄の演出図柄で、左図柄として「２」を停止表示し、右図柄として「６」を停止表示し、中図柄が変動中となっている。また、画面６ａには、味方キャラクタＡと相手キャラクタＢが表示され、「敵を倒した

50

ら確変継続」の文字情報 F 1 が表示される。

【 0 1 9 5 】

そして、図 3 2 (b) は、小当りを報知するための変動表示時間 (演出表示時間) が経過すると、中図柄に「 4 」を停止表示して小当りの発生を報知している。つまり、本実施例では、演出図柄の停止図柄として、「左から右に昇順に並べたバラケ目数字 (小当り図柄) を確定表示することで小当りの発生を報知することとしている。

本実施例では、ラッシュ状態において小当りやハズレの発生を報知する演出表示においては、味方キャラクタ A と相手キャラクタ B のバトルが本格化せず、両キャラクタ A、B は小競り合いを行うか、向かい合い牽制し合う程度の演出 (以下、前哨戦演出という) が行われる。

なお、小当り状態で行う演出表示においては、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に演出表示実行時点の計数カウンタのカウント値を表示したり、カウント値を音声で報知したりすることとしてもよい。

【 0 1 9 6 】

また、ラッシュ状態においては計数カウンタのカウント値に応じて、戦う相手が変わっていてもよい。例えば、計数カウンタのカウント値が多くなる程、相手キャラクタ B のレベルが高くなっていてもよい。この場合、カウント値が所定値 6 4 0) に到達すると、相手キャラクタ B として最強の敵が出現してもよい。

【 0 1 9 7 】

そして、計数カウンタのカウント値が所定値未満であるとき、当否判定の結果が通常大当りになることとなる演出表示を開始すると「終了演出」を実行し、当否判定結果が確変大当りであることに基づいて演出表示を開始すると「継続演出」を実行する。

何れの場合においても、演出表示 (以下、特別演出フラグ解除時の演出表示を「通常演出表示」ということがある) を開始すると、図 3 2 (c) に示すように味方キャラクタ A と相手キャラクタ B のバトルが本格化し (キャラクタがアクションを起こし)、演出表示中若しくは演出表示の終了時の「バトルの結果 (勝敗、優劣) 」を用いて「ラッシュ状態の継続若しくは終了」が報知される。

【 0 1 9 8 】

図 3 2 (d) に示すように、演出図柄が通常大当り図柄で確定表示されると、「残念かる味方キャラクタ A」と、「残念という文字情報 F 2 とラッシュ状態の終了を示す文字情報 F 3」が表示される。この図 3 2 (c) から図 3 2 (d) に至る演出表示は、図 2 9 の S 2 2 3 5 の処理で設定可能な「終了演出」の具体例を構成する。

一方、図 3 2 (e) に示すように、演出図柄が確変大当り図柄で確定表示されると、喜ぶ味方キャラクタ A と、「確変継続という文字情報 F 4 とラッシュ状態の継続を示す文字情報 F 5」が表示される。この図 3 2 (c) から図 3 2 (e) に至る演出表示は、図 2 9 の S 2 2 4 0 の処理で設定可能な「継続演出」の具体例を構成する。

【 0 1 9 9 】

このように、本実施例では、計数カウンタのカウント値が所定値未満であるとき (特別演出フラグがセットされていないとき)、大当り発生前には味方キャラクタ A が相手キャラクタ B に勝利する演出を実行する。そして、大当りを生ずると、味方キャラクタ A が相手キャラクタ B を攻撃して、優勢であると大当りが確変大当りであり、負けると通常大当りとなっている。

【 0 2 0 0 】

次に、特別演出の具体例を説明する。計数カウンタのカウント値が所定値以上であるとき (特別演出フラグがセットされているとき)、当否判定結果が通常大当りであることに基づいて演出表示を実行すると、当該演出表示に特別演出が実行される。

この特別演出が出現するケースにおいても、当否判定の結果が通常大当りであることを報知する演出表示 (以下、当該演出表示という) に先行して実行される演出表示においても、図 3 2 の (a) 及び (b) に示す具体例と同様、バトルの前哨戦演出を実行する。そして、当該演出表示が開始すると、図 3 3 の (a) に示すように、味方キャラクタ A と相手

10

20

30

40

50

キャラクタ B のバトルが本格化する。但し、当該演出表示は特別演出として実行されるため、図 33 の (b) に示すようにバトルの途中から「プレミアムキャラクタ (達吉) F 6」と「達成という文字情報 F 7」が表示される。

当該演出表示において、続いて図 33 (c) に示すように演出図柄が「787」などの通常大当りに対応する演出図柄が確定表示され、画面 6a にプレミアムキャラクタ (達吉) F 6 がほぼえむ画像と「おつかれ様でした」という文字情報 F 8 が表示される。

【0201】

以上のように、当該演出表示では、バトルの途中で「通常演出表示において出現しないプレミアムキャラクタを出現させる特別な演出 (特別演出) を実行するため、遊技者は特別な演出に遭遇することで満足感を抱くこととなる。

10

【0202】

実施例 1 のパチンコ機 50 によると、パチンコ機 50 の遊技状態が「小当りラッシュ状態」となると特別図柄の変動表示回数を計数し、計数値が所定値となった場合において特別図柄の変動表示中に特別演出を実行する。つまり、小当りラッシュの状態になると、計数値に基づいて適切な特別演出の実行を制御することができる。

小当りラッシュ状態を備えない遊技機において大当りを連続的に発生させた場合に比較して、出玉が少ないにも関わらず特別演出が実行されてしまうといったことを防ぐことが可能となる。そして、小当りラッシュ状態を備える遊技機において、小当りの発生回数が十分であり、遊技者に達成感を与えた状態において、適切な特別演出を実行することができる。

20

【0203】

次に、図 34 を用いて、実施例 1 の第 1 の変形例 (以下、変形例 1 という。) について説明する。この変形例 1 では、小当りの発生回数を計数する計数カウンタを備え、当該計数カウンタが所定値 (640) になることを条件に特別演出を実行するものである。

この変形例 1 では、図 27 において「S1815 ~ S1835 の処理」を省略する点と、図 30 の一部に図 34 に示す変更を加える点が実施例 1 と異なる。

つまり、変形例 1 では、図 27 において S1810 の処理で肯定判定されると、そのまま S1850 の処理に移行する。

【0204】

また、変形例 1 のラッシュ中処理においては、S2330 で肯定判定される場合に「上限値になることを限度に小当り発生回数をカウントする処理」を行った後、S2360 の処理を行う点が実施例 1 のラッシュ中処理と異なっている。

30

つまり、S2330 の処理で肯定判定される場合 (S2330 ; YES)、特別演出フラグの値が「0」であるか否かを判定し (S2332)、肯定判定されると S2335 の処理に移行し、否定判定されるとそのまま S2360 の処理に移行する。

【0205】

サブ統合制御装置 83 は S2335 の処理に移行すると、計数カウンタを 1 インクリメントする (S2335)。そして、S2335 の処理の後、計数カウンタによる計数値が上限値 (640) になったかを判定する (S2340)。

そして、S2340 の処理で否定判定されると (S2340 ; NO)、そのまま S2360 の処理に移行する。一方、S2340 の処理で肯定判定されると (S2340 ; YES)、特別演出フラグをセット (値を「1」) した後 (S2345)、計数カウンタを初期化する処理 (計数カウンタに初期値の「0」を設定する処理) を行い (S2350)、S2360 の処理に移行する。

40

なお、S2360 以降の処理に関しては、実施例 1 と同様に実行されるため、その説明を省略する。また、S2300 の処理で否定判定される場合の処理に関しても、実施例 1 と同様に実行されるため、その説明を省略する。

【0206】

以上の変形例 1 によっても、パチンコ機 50 の遊技状態が所謂「小当りラッシュ状態」となると、小当りの発生回数を計数し、計数値が所定値となった場合において、特別図柄

50

の変動表示中に特別演出を実行する。よって、小当りラッシュ状態になると、計数値に基づいて適切な特別演出の実行を制御することができる。

【 0 2 0 7 】

次に図 3 5 を用いて、実施例 1 の第 2 の変形例（以下、変形例 2 という。）について説明する。この変形例 2 では、特別図柄の変動表示の回数を計数する計数カウンタを備え、当該計数カウンタが所定値になることを条件に大当り遊技中に特別演出を実行するものである。

この変形例 2 では、図 2 9 において「 S 2 2 2 0 ~ S 2 2 3 0 の処理」を省略する点と、図 3 5 が付加されている点が実施例 1 と異なる。

つまり、変形例 2 では、図 2 9 において S 2 2 3 5 の処理で否定判定されると、そのまま S 2 0 7 0 の処理に移行する。そして、S 2 2 3 5 の処理を経て、S 2 2 5 0 の処理を実行する。つまり、特別図柄の変動表示中には、特別演出を実行しないこととしている。

【 0 2 0 8 】

次に、図 3 5 ~ 図 3 7 を用いて、変形例 2 のパチンコ機 5 0 において実行される大当り遊技演出開始関連処理について説明する。

図 3 5 に示すように、サブ統合制御装置 8 3 は、大当り遊技演出開始関連処理が起動すると、大当り開始コマンド（図 1 8 の S 7 9 5 の処理）を受信したか否かを判定する（S 2 6 0 0）。そして、否定判定されると（S 2 6 0 0 ; N O）、そのまま大当り遊技演出開始関連処理を終了し、肯定判定されると（S 2 6 0 0 ; Y E S）、S 2 6 0 5 以降の処理に移行する。

【 0 2 0 9 】

サブ統合制御装置 8 3 は、S 2 6 0 5 の処理において開始する大当り遊技が通常大当りの発生に基づく大当り遊技であるか否かを判定する。そして、肯定判定されると S 2 6 1 0 の処理に移行し、特別演出フラグがセット（値を「 1 」）されているか否かを判定する（S 2 6 1 0）。

そして、特別演出フラグの値が「 1 」である場合には（S 2 6 1 0 ; Y E S）は、大当り遊技の演出パターンとして特別演出パターンを設定する（S 2 6 1 5）。そして、S 2 6 1 5 の処理を実行すると、特別演出フラグの値を「 0 」とする処理と、ラッシュ中フラグの値を「 0 」とする処理と、計数カウンタを初期化する処理（計数カウンタに初期値の「 0 」を設定する処理）を行い（S 2 6 5 0）、更に、大当り遊技演出を開始する処理を行い（S 2 6 6 0）、大当り遊技演出開始関連処理を完了する。

【 0 2 1 0 】

一方、S 2 6 1 0 の処理で否定判定される場合には、大当り演出の演出パターンとして第 1 通常演出パターンを設定する（S 2 6 3 0）。この第 1 通常演出パターンに従う演出パターンとして、「実行中の大当り遊技が、通常大当りの発生に基づく大当り遊技であることを示唆する演出」を特定する演出パターンを例示できる。そして、S 2 6 3 0 の処理を実行すると、大当り遊技演出を開始し（S 2 6 6 0）、大当り遊技演出開始関連処理を完了する。

【 0 2 1 1 】

S 2 6 0 5 の処理で否定判定される場合（S 2 6 0 5 ; N O）、つまり、S 2 2 6 0 5 の処理において開始する大当り遊技が確変大当りの発生に基づく大当り遊技であると判定されると、大当り遊技の演出パターンとして第 2 通常演出パターンを設定する（S 2 6 4 0）。この第 2 通常演出パターンに従う演出パターンとして、「実行中の大当り遊技が、確変大当りの発生に基づく大当り遊技であることを示唆する演出」を特定する演出パターンを例示できる。そして、S 2 6 4 0 の処理を実行すると、大当り遊技演出を開始し（S 2 6 6 0）、大当り遊技演出開始関連処理を完了する。

【 0 2 1 2 】

次に大当り遊技中に実行される第 1 通常演出と、第 2 通常演出について説明する。この大当り遊技は、共通演出図柄（図示を省略）が確定表示された後、開始される。ここで、共通演出図柄とは、通常大当りが発生した場合と、確変大当りが発生した場合に共通して確

10

20

30

40

50

定表示される演出図柄であり、例えば、図 3 6 (a) に示すように、アルファベット文字を 3 個並べて構成される (例えば、「W、W、W」)。このため、演出表示装置 6 の画面 6 a に、共通演出図柄が表示されただけでは、通常大当り及び確変大当りの何れが発生したかが判断困難となっている。

【 0 2 1 3 】

変形例 2 の第 1 通常演出及び第 2 通常演出では、大当り遊技中のラウンド演出 (ラウンド中に表示する演出) においてバトル演出を行う。

この第 1 通常演出及び第 2 通常演出では、図 3 6 (b) ~ (d) に示すように、各ラウンドにおいて画面 6 a に相手キャラクタ K と味方キャラクタ L が表示され、バトルが繰り上げられる。そして、このバトルを用いた演出によって、「実行中の大当り遊技が通常大当りの発生に基づく大当り遊技であるか、確変大当りの発生に基づく大当り遊技であることを示唆する」ことが行われる。

10

【 0 2 1 4 】

但し、図 3 6 (b) 及び (c) に示すように、最終ラウンドを除く各ラウンドにおいては、味方キャラクタ K と相手キャラクタ L のバトルが本格化せず、両キャラクタ K、L は小競り合いを行うか、向かい合い牽制し合う程度の演出 (前哨戦演出) に留まり、遊技者はバトルの結果を想像しつつ画面 6 a を見守ることになる。

第 1 通常演出及び第 2 通常演出の何れにおいても、最終ラウンドが開始されると、図 3 6 (c) に示すように味方キャラクタ L と相手キャラクタ K のバトルが本格化し (キャラクタがアクションを起こし)、最終ラウンド中に「味方キャラクタ A の優劣を通じて、実行中の大当り遊技が通常大当りの発生に基づく大当り遊技であるか、確変大当りの発生に基づく大当り遊技であることを示唆する」ことになる。つまり、図 3 6 (e) に示すように、通常大当りに基づく大当り遊技においては、「残念かる味方キャラクタ L」と、「確変終了という文字情報 G 3」が表示される。

20

一方、図 3 6 (f) に示すように、通常大当りに基づく大当り遊技においては、喜ぶ味方キャラクタ L と、「確変継続を示す文字情報 G 4」が表示される。

なお、変形例 2 では、最終ラウンドにおいて味方キャラクタ A と相手キャラクタ B のバトルが本格化する態様を例示したが、中間のラウンドにおいて味方キャラクタ A と相手キャラクタ B のバトルが本格化してもよい。

【 0 2 1 5 】

30

このように、変形例 2 においても、計数カウンタのカウント値が所定値未満であるとき (特別演出フラグがセットされていないとき)、大当り遊技中には味方キャラクタ L が相手キャラクタ K に勝利する演出を実行する。つまり、大当り遊技の実行中に味方キャラクタ L が相手キャラクタ K を攻撃して、味方キャラクタ L が優勢であることにより、確変大当りに基づいて大当り遊技が実行され、当該大当り遊技の後にラッシュ状態が継続することが示唆される。また、味方キャラクタ L が劣勢であることにより、通常大当りに基づいて大当り遊技が実行され、当該大当り遊技の後にラッシュ状態を終了することが示唆される。

【 0 2 1 6 】

次に、特別演出の具体例を説明する。特別演出は、計数カウンタのカウント値が所定値以上であるとき (特別演出フラグがセットされているとき)、通常大当りに基づく大当り遊技中において実行される。

40

この特別演出が出現するケースにおいても、最終ラウンドを除く各ラウンドにおいては、味方キャラクタ K と相手キャラクタ L のバトルが本格化せず、両キャラクタ K、L は小競り合いを行うか、向かい合い牽制し合う程度の演出 (前哨戦演出) を行う。

そして、最終ラウンドが開始されると、図 3 7 (a) に示すように味方キャラクタ L と相手キャラクタ K のバトルが本格化するが、図 3 7 (b) に示すように最終ラウンドを終了するまでに、「プレミアムキャラクタ (達吉) M 1」と「達成という文字情報 M 2」が出現する (特別演出を開始する)。更に、最終ラウンドの終了間際にプレミアムキャラクタ (達吉) M 1 がほほえむ画像と「おつかれ様でした」という文字情報 M 3 が表示される。そして、当該大当り遊技の遊技状態が「通常確率遊技状態」となる。なお、変形例 2 では

50

、特別演出を最終ラウンドにおいて実行する態様を例示したが、特別演出を中間のラウンド若しくは最初のラウンドから実行してもよい。

【0217】

変形例2によっても実施例1と同様な効果を得ることができる。つまり、変形例2のパチンコ機50によると、当該パチンコ機50の遊技状態が「小当りラッシュ状態」となると、特別図柄の変動回数（若しくは、小当りの発生回数）を計数し、計数値が所定値となった場合において、通常大当りに基づく大当り遊技において特別演出を実行する。よって、小当りラッシュの状態になると、計数値に基づいて適切な特別演出の実行を制御することができる。

【0218】

次に図38等を用いて、実施例1の第3の変形例（以下、変形例3という。）について説明する。

前述の実施例1では、ラッシュ中フラグの値が「1」であるとき、通常大当りを発生すると、ラッシュ中フラグの値を「0」とし、計数カウンタをリセットし、次に確変大当りを発生せると、計数カウンタによる計数を改めて開始する態様を例示した。

これに対して、(a)及び(b)に示す変形例3では、時短中に通常大当りを発生させたとき、計数カウンタをリセットするのではなく、計数カウンタのカウント値を引き継いでよい。

【0219】

つまり、変形例3では、図29に示すラッシュ中処理が図38に示すように変更して適用される。つまり、変形例2では、S2015の処理で否定判定されると、S2016の処理を行い、S2016の処理で否定判定されると、S2220の処理に移行し、S2016の処理で肯定判定されると、S2018の処理を経てS2220の処理に移行する点が実施例1と異なる。つまり、通常大当りを発生したと判定すると（S2015；NO）、計数カウンタの値が「0」あるか否かを判定する（S2016）。そして、S2016の処理で否定判定されると、そのままS2220の処理に移行し、S2016の処理で肯定判定される場合、保存フラグをセットする（値を「1」にする）処理と、計数カウンタのカウント値を保存（記憶）する処理を行った後（S2018）、S2220の処理に移行する。つまり、S2018の処理は、通常大当りの発生時において計数カウンタの値を保存する処理である。

【0220】

そして、時短中に確変大当りを発生させたとき（時短引き戻しを果たしたとき）、計数カウンタのカウント値を保存した値から開始し、時短の最終変動（100回目の変動までに確変大当りを発生させられなかったとき（時短引き戻しを果せなかったとき）、保存フラグを解除する（値を「0」にする）処理と計数カウンタの保存値を消去する処理を行うこととしてもよい。

ここで、時短引き戻しの場合、例えば、図28のS1875の処理の後、保存フラグがセットされているか否かを判定し、否定判定されるとそのまま非ラッシュ中処理を終了し、肯定判定される場合には保存中の計数カウンタのカウント値を計数カウンタに設定した後、図28の非ラッシュ中処理を終了することとすればよい。

【0221】

一方、時短引き戻しを果せなかったこと（時短の最終変動（100回目の変動））までに大当りを発生させられず、時短が終了したこと（を）、サブ統合制御装置3は、例えば、以下のように把握し、保存フラグを解除する処理と計数カウンタの保存値を消去する処理を行ってもよい。

つまり、図31の図柄停止コマンドによってパチンコ機50の遊技状態が時短状態であるか否かを判定してにおいて、主制御装置80から送信された状態指定コマンド（図18のS830の処理を参照）で受信することによって時短状態が終了と判断すると、保存フラグを解除する処理と計数カウンタの保存値を消去する処理を行ってもよい。

また、S1800の処理で受信した変動開始コマンドに基づいて、時短の最終変動（10

10

20

30

40

50

0 回目の変動) が開始されたと判断した場合に保存フラグを解除する処理と計数カウンタの保存値を消去する処理を行ってもよい。

【0222】

この変形例3によると、小当りラッシュ状態であるとき、通常大当りを発生させても、時短中に確変大当りを発生することで、特別演出に遭遇する機会を生じさせることができる。よって、通常大当りを発生した際に計数カウンタの値が所定値以下であっても、時短引き戻しによってリベンジ(特別演出に遭遇)の機会を遊技者に与えることができる。このため、特別演出に遭遇のチャンスを拡大することができる。なお、変形例3では、時短中に計数カウンタによる計数を中断しているが、時短中において計数カウンタによる計数を継続してもよい。

10

【0223】

(2) 実施例2

実施例2では、図39(a)に示すように、所謂「STタイプ(回数切りタイプ)」のパチンコ機50について説明する。そして、実施例2においては、図24の代わりに図39(a)を用い、図29の代わりに図40を用いる。

以下、実施例2のパチンコ機50について、実施例1のパチンコ機50との相違点を中心に説明する。

【0224】

実施例2のパチンコ機50において、特別図柄の当否判定の結果が大当りであると、当否判定の結果として確定表示させる大当り図柄は一律に確変大当り図柄とされる。そして、大当り図柄(確変大当り図柄)が確定表示されると、大当り遊技を実行する。また、大当り遊技を終了した後、「特別図柄の変動表示回数(当否判定の実行回数)」が100回になるまで、大当り確率が高確率(遊技状態が高確率遊技状態(確変遊技状態))となる。そして、特別図柄の変動表示回数(当否判定の実行回数)が100回を超えると、高確率遊技状態を終了する。

20

【0225】

図39(a)を用いて、実施例2のパチンコ機50の基本的仕様について説明する。

低確率遊技状態における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当り確率は320分の1で、高確率遊技状態における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当り確率は1/64に設定されている。第2特別図柄の小当り確率は1/1.01に設定されており、第1特別図柄の小当り確率は設定されていない。

30

また、実施例1のパチンコ機50では、大当り遊技の終了後に高確率遊技状態に突入する確率は100%である。

【0226】

また、実施例2のパチンコ機50では、時短状態(開放延長状態)は設定されておらず、普通図柄当り確率は常時、95/100となっている。また、普通電動役物12の開放時間は、常時、0.5秒を1回である。

なお、図40(a)で図示を省略するが、第1始動口11への入球による賞球数は3個、第2始動口69への入球による賞球数は1個、その他入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、又は右入賞口34)への賞球数は10個、大入賞口14への賞球数は10個、大入賞口14への規定入賞数は10個となっている。

40

【0227】

実施例2の演出開始関連処理は、図27、図28、図40及び図30に基づいて実行される。つまり、実施例2の演出開始関連処理は、図29の代わりに図40を適用されることを除き実施例1の演出開始関連処理と同様な処理として実行される。

実施例2のラッシュ中処理が起動すると、サブ統合制御装置83は、S1800の処理で受信した変動開始コマンドに基づいて、S1800の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データによって、今回の抽選結果が大当りであるか否かを判定する(S2000)。但し、S2000の大当りは、全て確変大当りである点が実施例1と異なる。

50

そして、S 2 0 0 0 の処理で肯定判定される場合には S 2 0 0 5 の処理に移行し、否定判定される場合には S 2 2 8 0 の処理に移行する。

【 0 2 2 8 】

S 2 0 0 5 の処理では、「他方の演出表示」を実行中であるか否かを判定し、肯定判定する場合には「他方の演出表示」を「補助表示」に変更する処理を実行した後（S 2 0 1 0）、S 2 2 4 1 の処理に移行する。一方、S 2 0 0 5 の処理で否定判定される場合には、そのまま S 2 2 4 1 の処理に移行する。

S 2 2 4 1 の処理では、演出表示のパターンとして、継続演出パターンを設定する。そして、S 2 2 4 1 の処理を実行すると、演出図柄の停止図柄を設定する処理（S 2 2 9 4）を経て演出図柄の変動を開始する（S 2 4 8 0）。

10

【 0 2 2 9 】

S 2 0 0 0 の処理で否定判定される場合、サブ統合制御装置 8 3 は、S 2 2 8 0 の処理に移行し、確変終了情報を受信したか否かを判定する（S 2 2 8 0）。つまり、実施例 2 のパチンコ機 5 0 では、大当たり遊技を終了した後において、大当たりを生ずることなく実行される「特別図柄の変動表示回数」が上限数（1 0 0）になると（つまり、「回数切り状態」となると）、当該パチンコ機 5 0 の遊技状態が、高確率遊技状態から通常確率遊技状態（低確率遊技状態）に移行する。

つまり、高確率遊技状態に設定された後、1 0 0 回目の非大当たり変動（当否判定の結果が大当たりでないことを確定表示することになる変動表示）を開始するときに行われる S 5 3 5（図 1 4）若しくは S 6 9 7（図 1 6）の変動開始コマンド送信処理において高確率遊技状態が終了する旨の情報（確変終了情報）がサブ統合制御装置 8 3 に送信される。

20

【 0 2 3 0 】

本実施例では、大当たり遊技を終了すると、確変回数（確変回数カウンタ）に上限数の「1 0 0」が設定される（図 2 1 の S 9 7 0 の処理で設定）。ここで、確変回数（確変回数カウンタ）とは、高確率遊技状態で行う当否判定（特別図柄の変動表示）の残り回数を示し、当該確変回数（確変回数カウンタ）の値が「0」になると、次回の当否判定（特別図柄の変動表示）を通常確率遊技状態で行う。

そして、特別図柄の変動表示を実行する度、当否判定の結果として大当たり以外の結果が生ずると、S 5 3 0 の外れ設定処理（図 1 4 を参照）、S 6 8 5 の小当たり設定処理（図 1 6 を参照）、若しくは、S 6 9 5 の外れ設定処理（図 1 6 を参照）で確変回数（確変回数カウンタ）の値が「1」デクリメントされる。

30

そして、1 0 0 回目の非大当たり変動を開始する際には、外れ設定処理（図 1 4、図 1 6 を参照）若しくは小当たり設定処理（図 1 6 を参照）によって確変回数（確変回数カウンタ）の値が「0」、つまり、「回数切り状態」となるため、高確率遊技状態が終了する旨の情報（確変終了情報）がサブ統合制御装置 8 3 に送信される。

【 0 2 3 1 】

S 2 2 8 0 の処理では、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データ（当否判定結果に関するデータ）に、高確率遊技状態が終了する旨の情報（確変終了情報）が含まれていたか否かが判定される。

そして、S 2 2 8 0 の処理で否定判定される場合には（S 2 2 8 0 ; N O）、図 3 0 の S 2 3 0 0 の処理に移行し、肯定判定される場合には、S 2 2 8 2 の処理に移行する。

40

【 0 2 3 2 】

確変終了情報を受信した判定される場合（S 2 2 8 0 ; Y E S）、つまり、今回の変動で所謂「回数切り状態」となる場合には、S 2 2 8 1 の処理に移行し、他方の特別図柄が大当たり変動（判定結果が大当たりとなる変動）を実行中か判定する。つまり、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドが第 2 特別図柄を変動を開始する際に主制御装置 8 0 から出力されたものである場合には、第 1 特別図柄が大当たり変動を実行中であるか否かを判定し、S 1 8 0 0 の処理で受信した変動開始コマンドが第 1 特別図柄を変動を開始する際に主制御装置 8 0 から出力されたものである場合には、第 2 特別図柄が大当たり変動を実行中であるか否かを判定する。そして、S 2 2 8 1 の処理で肯定判定される場合には、補助表

50

示を設定する処理を実行した後（Ｓ２２８９）、補助表示による演出を開始する（Ｓ２４８０）。

【０２３３】

Ｓ２２８１の処理で否定判定される場合には、Ｓ２２８２の処理に移行し、否定判定される場合にはそのままＳ２２８４の処理に移行する。

Ｓ２２８２の処理では、「他方の演出表示」を実行中であるか否かを判定し、肯定判定する場合には「他方の演出表示」を「補助表示」に変更する処理を実行した後（Ｓ２２８３）、Ｓ２２８４の処理に移行する。

Ｓ２２８４の処理では、特別演出フラグの値が「１」であるか否かを判定し、特別演出フラグの値が「１」である場合には（Ｓ２２８４；ＹＥＳ）は、演出表示のパターンとして特別演出パターンを設定する（Ｓ２２８５）。

10

【０２３４】

このＳ２２８５の処理を実行すると、特別演出フラグの値を「０」とする処理と、ラッシュ中フラグの値を「０」とする処理と、計数カウンタをリセットする処理（カウント値を「０」とする処理）とを行った後（Ｓ２２８６）、演出図柄の停止図柄を設定する処理（Ｓ２２９４）を経て演出図柄の変動を開始する（Ｓ２４８０）。

一方、Ｓ２２８４の処理で否定判定される場合には、演出表示のパターンとして終了演出パターンを設定（Ｓ２２８７）した後、演出図柄の停止図柄を設定する処理（Ｓ２２９４）を経て演出図柄の変動を開始する（Ｓ２４８０）。

また、実施例２のラッシュ中処理においても、Ｓ２２８０の処理で否定判定されると、図２３のＳ２３００以降の処理が実行される。

20

【０２３５】

ここで、実施例２では、「回数切り状態」となる特別図柄の変動表示を開始する際に、変動時間を長目に設定する変動パターンを選択することとしている。つまり、図１４のＳ５２５のハズレ変動パターン決定処理、図１６のＳ６８０の小当り変動パターン決定処理若しくは図１６のＳ６９２のハズレ変動パターン決定処理において、特別な変動パターンテーブルを参照し、「回数切り状態」となる非大当り変動を開始する際（１００回目の変動表示を開始する際）、９９回目までの変動表示よりも、長い変動時間を特定する変動パターン（以下、確変最終変動パターンという。）が選択されることとしている。

【０２３６】

30

そして、サブ制御基板８３０がＳ１８００の処理で受信した変動開始コマンドに「確変最終変動パターン」を特定する情報が含まれているか否かを判定することで、図４０のＳ２２８０の処理を行ってもよい。

【０２３７】

また、サブ制御基板８０が、独自に大当り遊技後の変動回数をカウントするカウンタを備えていて、最終変動をこのカウンタによって把握して図４０のＳ２２８０の処理を行ってもよい。また、この点に関しては、前述の変形例３においても同様である。

【０２３８】

以下、図４１及び図４２を用いて実施例２の具体例に説明する。

図４１の（ａ）から（ｅ）は、遊技状態が確変遊技状態に移行して９８回目、９９回目の表示を終了した状態を示している。

40

そして、図４１の（ｆ）は、１００回目の表示を開始し、しかも当該変動が非大当り変動である状態を示している。この場合には、当該非大当り変動を開始する際の計数カウンタの値が６４０未満であると、図４２の（ｇ）～（ｉ）に示すように、終了演出が実行される。一方、当該非大当り変動を開始する際の計数カウンタの値が６４０以上であると、図４２の（ｋ）～（ｍ）に示すように、特別演出が実行される。

【０２３９】

つまり、終了演出においては、図４２（ｈ）に示すように、演出図柄の変動中において演出図柄表示装置６の画面６ａに終了メッセージＰ５が表示される。つまり、（１）今回の変動で確変遊技状態を終了する旨の表示と、（２）計数フラグを設定している間の小当り

50

回数、(3) 計数フラグを設定している間の出玉数に関する情報の表示がなされる。そして、図42(i)に示すように、演出図柄が確定表示される際に、「おつかれ様でした」というメッセージP6が表示される。

【0240】

一方、図42の(k)~(m)に示すように、特別演出においては、画面6aにプレミアム画像(達吉のキャラクタ)P8が終始表示される。これにより、遊技者は達成感を味わうことになる。そして、図42(l)に示すように、演出図柄の変動途中で終了メッセージP5が表示され、更に、図42(m)に示すように、演出図柄が確定表示される際に、終了メッセージP5と、「おつかれ様でした」というメッセージP6とが表示される。

また、図42の(j)に示すように終了演出を実行した後の演出図柄変動を開始する際の画面6aや、図42の(n)に示すように特別演出を実行した後の演出図柄変動を開始する際の画面6aは、「回数切り状態」前の画面6aから変更される(例えば、背景色が赤~青に変更される)。

【0241】

なお、「回数切り状態」となる特別図柄の変動表示が実行されたこと(確変遊技状態が終了すること)を判り難くするため、小当り遊技と同様な開放パターンの大当りを備える大当り遊技を備えてもよい。この場合、大当りが発生しても小当り時と演出表示的にはほぼ同じであるため、遊技者に判別できない又はしづらい構成としてもよい。

【0242】

また、実施例2では、特別演出を、「回数切り状態」となる特別図柄の変動表示とともに実行する態様を例示したが、「回数切り状態」となる特別図柄の変動表示の次の変動表示(所謂「確変抜後の変動表示」とともに実行してもよい。この場合、実施例2と同様な効果を得ることができる。

【0243】

(3) 実施例3

実施例3では、大当り確率を高確率から低確率に転落させる転落抽選を備えるパチンコ機50への適用例を説明する。

先ず、図39(b)を用いて、実施例3のパチンコ機50の基本的仕様について説明する。実施例3の遊技においても、低確率遊技状態における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当り確率は320分の1で、高確率遊技状態における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当り確率は1/64に設定されている。第2特別図柄の小当り確率は1/1.01に設定されており、第1特別図柄の小当り確率は設定されていない。

大当り遊技の終了後に高確率遊技状態に突入する確率は100%である。時短回数は転落抽選に当選するまでである。そして、大当り確率が転落する確率は「1/200」とされている。

【0244】

また、実施例3のパチンコ機50においても、時短状態(開放延長状態)は設定されておらず、普通図柄当り確率は常時、95/100となっている。また、普通電動役物12の開放時間は、常時、0.5秒を1回である。

なお、図39(b)で図示を省略するが、第1始動口11への入球による賞球数は3個、第2始動口69への入球による賞球数は1個、その他入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、又は右入賞口34)への賞球数は10個、大入賞口14への賞球数は10個、大入賞口14への規定入賞数は10個となっている。

【0245】

また、前述の実施例2や実施例3においては、時短状態(開放延長状態)を備えてもよい。この場合、例えば、非開放延長状態(非時短状態)での普通図柄当り確率を95/100とし、開放延長状態(時短状態)での普通図柄当り確率は100/100とすることができ、第2始動口12への入球頻度を開放延長状態(時短状態)において非開放延長状態(非時短状態)よりも高くしてもよい。この場合、時短状態(開放延長状態)が、大当り遊技終了後、特別図柄の変動表示の実行回数が、一定の上限回数(例えば、100回)で

解除されてもよい。この場合、特別図柄の変動表示の実行回数が上限回数になるまで転落した場合、その時点で時短状態（開放延長状態）を終了させてもよいし、上限回数で終了させてもよい。

【0246】

実施例3においては、「図14のS450からS485若しくはS490に至るの処理」と、「図16のS600からS635若しくはS640に至る処理」が図45に示す処理が読み替えられている。

つまり、実施例3では、図43(a)に示すように、S450の処理で肯定判定される場合（S450；YES）、転落抽選処理を行い（S455）、転落抽選に当選すると（S460；YES）、確変フラグを解除（「0」をセット）し（S465）、S470の処理で転落フラグをセットし（値を「1」とし）、S490の処理に移行する。一方、転落抽選に落選すると（S460；NO）、確変フラグを維持し、S485の処理の処理に移行する。

10

【0247】

同様に、図43(b)に示すように、S600の処理で肯定判定される場合（S600；YES）、転落抽選処理を行い（S605）、転落抽選に当選すると（S610；YES）、確変フラグを解除（「0」をセット）し（S615）、S620の処理で転落フラグをセットし（値を「1」とし）、S640の処理に移行する。一方、転落抽選に落選すると（S610；NO）、確変フラグを維持し、S635の処理に移行する。

【0248】

以下、S490の若しくはS645以降の処理においては、以下の点が実施例1と異なる他は実施例1と同様である。

20

【0249】

つまり、高確率遊技状態で開始された当否判定処理において当否判定結果が大当たりとなる場合と、転落当選時（高確率遊技状態の終了時）には、変動パターンを決定する際に特別変動パターンテーブルが参照され、特別変動パターンが選択される。この特別変動パターンが特定する変動時間は、通常の変動時間（当否判定結果が大当たりとならない場合と、転落抽選に落選した場合の変動時間）よりも長くなる。なお、S470若しくはS620の処理で転落フラグをセットした場合には、変動パターンを決定する処理を行った後、転落フラグを解除する。

30

【0250】

次に、実施例3の演出開始関連処理も、実施例2と同様に、図27、図28、図40及び図30に従って実行される。但し、実施例3では、転落抽選に当選すると、S1800の処理において、高確率遊技状態が終了する旨の情報（確変終了情報）を受信する。つまり、実施例3のパチンコ機50では、転落抽選に当選すると、当該パチンコ機50の遊技状態が、高確率遊技状態から通常確率遊技状態に移行する。このため、転落抽選に当選した際の変動表示を開始するときに実行されるS535（図14）若しくはS697（図16）の変動開始コマンド送信処理において、今回の変動表示で高確率遊技状態が終了する旨の情報（確変終了情報）がサブ統合制御装置83に送信される。

【0251】

上記のように、転落当選時に長い変動時間を特定する特別変動パターンがサブ制御基板830に送信され、サブ制御基板830がS1800の処理で受信した変動開始コマンドに「特別変動パターン」を特定する情報が含まれているか否かを判定することで、図40のS2280の処理を行ってもよい。

40

【0252】

実施例3においても、図40のS2280の処理では、S1800の処理で受信した変動開始コマンドに含まれている抽選結果データ（当否判定結果に関するデータ）に、高確率遊技状態が終了する旨の情報（確変終了情報）が含まれていたか否かが判定される（S2280）。そして、S2280の処理で否定判定される場合には（S2280；NO）、図30のS2300以降の処理に移行する。一方、肯定判定される場合には、図40のS

50

2 2 8 2 以降の処理に移行する。

【 0 2 5 3 】

以下、図 4 4 及び図 4 5 を用いて実施例 3 の具体例を説明する。

図 4 4 の「(a) ~ (c)」及び「(a)、(e)、(f)」は、カウント値が所定値以上である場合に実行される演出表示を例示している。

そして、高確率遊技状態で演出表示を開始すると、所定タイミングでリーチ表示がされ、図 4 4 の(a)及び(b)に示すようにリーチ演出を開始する。つまり、画面 6 a に相手キャラクター P と味方キャラクター Q が表示され、バトルが実行され、相手キャラクター P と味方キャラクター Q の攻防が繰り返される。ここで、リーチ演出は請求項 4 の発明の「所定の演出」の具体例を構成する。

10

【 0 2 5 4 】

そして、転落抽選に当選し、高確率遊技状態を終了する場合には、図 4 4 の(c)に示すように、味方キャラクター Q が敗北し、残念がる表示が実行される。但し、転落抽選に当選する場合には特別演出が実行され、画面 6 a にプレミアム画像（達吉のキャラクター）R が表示される。これにより、遊技者は達成感を味わうことになる。そして、図 4 4 の(d)に示すように、次回の演出図柄変動が開始されるとき、画面 6 a の表示態様が変更される（例えば、背景色が赤 ~ 青に変更される）。なお、実施例 3 においては、転落抽選に当選した場合にはリーチ演出を実行しないこととしてもよく、大当たり変動においてもリーチ演出を実行しないこととしてもよい。例えば、転落抽選に当選した場合と大当たり変動においてリーチ演出ではなく、カウントダウン演出（変動表示の残り時間を表示する演出）を実行することとしてもよい。

20

一方、転落抽選に落選し、高確率遊技状態を継続する場合には、図 4 4 の(f)に示すように、味方キャラクター Q が勝利し、喜ぶ様子が表示される。この場合、特別演出は実行されない。そして、図 4 4 の(g)に示すように、次回の演出図柄変動が開始されるとき、画面 6 a の表示態様が維持される（例えば、背景色が赤に維持される）。

【 0 2 5 5 】

また、図 4 5 は、計数カウンタが所定値であるか否かを問わず、高確率遊技状態であるとき、当否判定で大当たりと判定される場合に実行される演出表示を示している。

そして、高確率遊技状態で演出表示を開始すると、所定タイミングでリーチ表示がされ、図 4 5 の(a)及び(b)に示すようにリーチ演出を開始する。例えば、画面 6 a に相手キャラクター P と味方キャラクター Q が表示され、バトルが実行され、相手キャラクター P と味方キャラクター Q の攻防が繰り返される。このとき、特別演出は実行されない。そして、変動時間が経過すると、図 4 5 (c)に示すように、画面 6 a に大当たりの発生を示す演出図柄が確定表示される。

30

【 0 2 5 6 】

以上のように、実施例 3 においては転落抽選に当選し、しかも計数カウンタが所定値に達している場合と、大当たり当選時に特別変動パターンが選択され、十分な時間をかけてリーチ演出が実行される。そして、特別演出が実行されると転落抽選に当選し、特別演出が実行されないと、大当たりを発生するという、択一的な演出を実行できる。このため、遊技者は、リーチ演出が開始されると、特別演出が実行されるか否かを見守ることになる。従って、遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 5 7 】

実施例 3 のパチンコ機 5 0 によると、実施例 1 と同様に、小当りラッシュの状態となると、計数値に基づいて適切な特別演出の実行を制御することができる。しかも、実施例 3 では、転落抽選時に実行される変動表示に伴い、演出表示手段で実行される演出表示においてリーチ演出を実行し、このリーチ演出を特別演出として実行する。このように、特別演出が、「高確率遊技状態を終了させる変動」に伴い実行されるため、高確率遊技状態が終了してしまう場合であっても、小当りを頻繁に発生させて所定量の賞球を得たという達成感を遊技者に与えることができる。このため、遊技者をガッカリさせることが無くなる。

【 0 2 5 8 】

50

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

【0259】

特別演出の実行条件として計数回数のカウント値が所定値に達することを条件としたが、この条件の他に大当たりが特定回数発生することを特別演出の実行条件に付加してもよい。こうすることで、単にハマリが発生しただけではなく、大当たりもある程度発生させる必要があり、難易度を高めることで、より貴重な演出とすることが可能となる。

【0260】

また、各実施例では、所定値を640としたが、さらに複数の段階を備えて、段階によって特別演出の種類を異ならせるようにしてもよい。

10

【0261】

例えば、図46(a)の第4の変形例(以下、変形例4という。)に示すように、計数カウンタの値が段階1の回数(200)に到達しているとき、高確率遊技状態を終了させる事態(「実施例1では通常大当たりを発生すると」、「実施例2では回数切り状態になると」、「実施例3では転落抽選に当選すると」)を生ずると特別演出Aを実行し、計数カウンタの値が段階2の回数(400)に到達しているとき、高確率遊技状態を終了させる事態を生ずると、特別演出Aとは異なる特別演出Bを実行する。また、計数カウンタの値が段階3の回数(600)に到達しているとき、高確率遊技状態を終了させる事態を生ずると、特別演出A及び特別演出Bとは異なる特別演出Cを実行することとしてもよい。この場合は、段階が上がるに従い、出現する特別演出の態様が異なるため、遊技者に、出現する特別演出の態様に応じて程度が異なる満足感、達成感を与えることができる。

20

【0262】

また、小当りラッシュ中の演出モードを複数備え、演出モードは遊技により選択可能であり、演出モード毎で特別演出が異なるようにしてもよい。

【0263】

更に、図46(b)に示す第5の変形例(以下、変形例5という。)に示すように、パチンコ機50が設定スイッチを備えてもよい。この設定スイッチは、確率設定手段の具体例を構成し、主制御装置80に接続されている。このパチンコ機50では、設定スイッチを操作することで、特別図柄に関する当否判定で大当たりと判定される確率(大当たり確率)を、n段階(nは2以上の整数)で設定可能となっている。すなわち、主制御装置80のROM等には、設定値1~設定値nに対応するn種類の当否判定テーブルが記憶されている。より詳しくは、n種類の通常テーブルと、n種類の確変テーブルとが設けられている。

30

【0264】

そして、設定スイッチにより指定された設定値に対応する当否判定テーブルを用いて特別図柄に関する当否判定が行われ、これにより、設定値に応じた大当たり確率で大当たりを発生する。

ここで、nの値を種々選択可能であるが、本実施例ではn=3としている。また、本実施例ではnの値が大きい設定値ほど、大当たり確率を高くしているが、nの値が大きい設定値ほど、大当たり確率が低くなってもよい。以後、設定スイッチにより指定される大当たり確率の段階を、確率設定(設定値1~設定値3)」と記載する。

40

【0265】

具体的には、図4において図示しないRAMクリアスイッチが操作された状態でパチンコ機50の電源が供給されると、主制御装置80のRAMが初期化される(以後、RAMクリア)と共に、設定スイッチにより指定された確率設定が読み出される。以後、RAMクリアスイッチ及び設定スイッチの操作により確率設定を変更することを、設定変更と記載する。

このように、変形例5のパチンコ機50では確率設定機能を有し、設定値を設定値1~設定値3の何れかに設定することで、大当たり確率を調整可能とし、出玉率を調節可能としている。具体的には、図48(b)に示すように、特別図柄の当否判定において大当たりと判定される確率(大当たり確率)を、低確率時(大当たり確率が低確率の遊技状態)において、

50

「設定１が１／３２０」、「設定２が１／３００」、「設定３が１／２８０」としている。即ち、設定値が上昇するほど低確率で大当りを発生し難いようにしている。

【０２６６】

また、確変時（大当り確率が高確率の遊技状態）においては、何れの設定値でも、１／３０とされている。このように、本実施例では、確変時の大当り確率を、設定値によらず一定としているが、確変時においても、低確率時と同様に、大当り確率を設定値に応じて変更してもよい。なお、変形例５では、通常、設定スイッチをパチンコホールの始業前等に、パチンコホールの従業者が操作するため、遊技者は当該パチンコ５０に設定された設定値を予測しつつ、遊技を行うことになる。

変形例５では、特別演出を複数種類（変形例５では３種類）備え、設定値に応じて各特別演出の選択率が異なっている。例えば、変形例５のパチンコ機５０では、図４８（ｃ）に示すように、３種以上の態様のリーチ演出に伴う特別演出が設けられ、各特別演出の選択率は設定値によって異なっている。このため、遊技者は、特別演出実行時に、どの特別演出が出現易いかを推測するで、その時点の設定を推測することができる。

10

【０２６７】

こうすることで、特別演出がどれが選ばれていたかで設定値判別ができるようになる。

【０２６８】

変形例５のパチンコ機５０によると、大当り確率に設定値を設け、設定された設定値に応じて当否判定を実行する。そして、特別演出は設定値により、演出パターンが異なる又は演出パターンの選択率が異なることとしている。よって、大当り確率の設定値により、特別演出の演出パターンに差を生じさせることができるため、出現する特別演出の態様（演出パターン）によって設定値を判別することができる。よって、特別演出の価値を高めることができ、遊技者は特別演出を出すことに躍起とすることが可能である。従って、当該遊技機を対象とする遊技を継続するほど、設定値の推測がより容易となるため、当該遊技機の稼働を良くすることができる。

20

【０２６９】

また、各実施例及び各変形例では、パチンコ機５０の遊技状態が、小当りラッシュ状態を高確率遊技状態（確変状態）で、非時短状態で発生させている。そして、第２始動口１２を右領域に設け（第２領域部の具体例を構成）、小当りラッシュ状態では遊技球を右領域に発射させる右打ちを主体に遊技を行うが、小当りラッシュは時短中ではないので、第２始動口１２を常時入賞可能な入賞口タイプにするか、普通電動役物を非時短時から入賞容易な開放が実行される状態に設けることが好ましい。

30

【０２７０】

つまり、各実施例及び各変形例では、第２始動口１２として入賞可能性が変化する可変式の始動口を例示したが、可変式でなく固定式の始動口（常時入賞可能な入賞口）としてもよい。この場合、時短を設ける場合は、第１始動口１１に普通電動役物を設ける態様（可変式）としてもよい。

【０２７１】

各実施例及び変形例では、特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、確定表示されることになった大当り図柄の種類（確変大当り図柄か、通常大当り図柄か）によって大当り遊技後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるか否か（確変遊技状態になるか否か）を決定した（以下、前述のケース１）。

40

但し、大入賞口内に確変口を備え、大当り中に入球させることにより大当り後に確変に移行可能（高確率遊技状態に設定可能）なものとしてもよい（以下、前述のケース２）。この場合確変大当り図柄で実行される大当りは確変口への入球が容易となる大当りパターンを実行し、通常大当り図柄で実行される大当りは確変口への入球が困難となる大当りパターンを実行する。

この大当りパターンとしては「所定のラウンドのみ確変口への入球を容易とし、所定のラウンドにおいて、大当り図柄が確変大当り図柄であれば大入賞口を入賞容易な開放パターンを実行し、通常大当り図柄であれば入賞困難な開放パターンを実行する構成」や、「大

50

当り図柄が確変大当り図柄であると、確変口への入球を規制する規制部材の解除動作により確変口に入球可能なパターンを実行し、大当り図柄が通常大当り図柄であると、規制部材の規制動作により確変口への入球困難なパターンを実行する構成」を例示できる。

【 0 2 7 2 】

そして、何れの場合も、確変口への入球が困難な通常大当り図柄を確定表示することとなる特別図柄の変動中又は確変口への入球が困難な通常大当り図柄を確定表示して実行される大当り遊技中に特別演出を実行することとしてもよい。

【 0 2 7 3 】

また、各実施例及び各変形例では、大当り遊技を行う大入賞口と、小当り遊技を行う大入賞口を共通化しているが、大当り遊技を行う大入賞口と、小当り遊技を行う大入賞口を別

10

また、前述の各実施例及び各変形例において、計数手段が計数した計数値が所定値に達している場合において、特別図柄の変動表示の実行中若しくは大当り遊技の実行中に、特別演出を実行する態様を例示した。但し、小当りラッシュ状態において、通常大当りを発生し、計数手段が計数した計数値が所定値に達している場合において、特別図柄の変動表示中の演出表示と、大当り遊技演出とで連続的に特別演出を実行してもよい。

【 0 2 7 4 】

また、各請求項の発明では、小当りラッシュ状態での特別図柄の変動表示回数若しくは小当りの発生回数に基づいて特別演出を実行したが、小当りラッシュ状態での獲得出玉に基づいて特別演出を実行する応用例を例示できる。

20

また、前記実施形態では、所謂デジパチタイプのパチンコ機 5 0 を例示したが、これに限らず、本発明を、所謂ハネモノタイプ、混合機（ 1 種 2 種混合機 ）、 V チャレ機等として構成されたパチンコ機にも適用することができる。

【 0 2 7 5 】

また、本実施形態のパチンコ機 5 0 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。発射制御装置 8 4 は、発射モータ 2 9 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。そして、本実施形態では、「発射装置 8 4 を遊技領域 3 の外側下方に配置し、下方から上方に向かって発射し、誘導路を通じて遊技領域 3 の上方に到達させ、遊技領域 3 を流下させる下方発射型のパチンコ機 1 」を例示するが、「発射装置 8 4 を遊技領域 3 の外側上方に配置し、遊技球を遊技領域 3 の上方から遊技領域 3 に向かって発射する上方発射型のパチンコ機 1 」に対しても、本発明を好適に適用できる。

30

【産業上の利用可能性】

【 0 2 7 6 】

本発明は遊技機を製造、販売、使用する分野において使用できる。

【符号の説明】

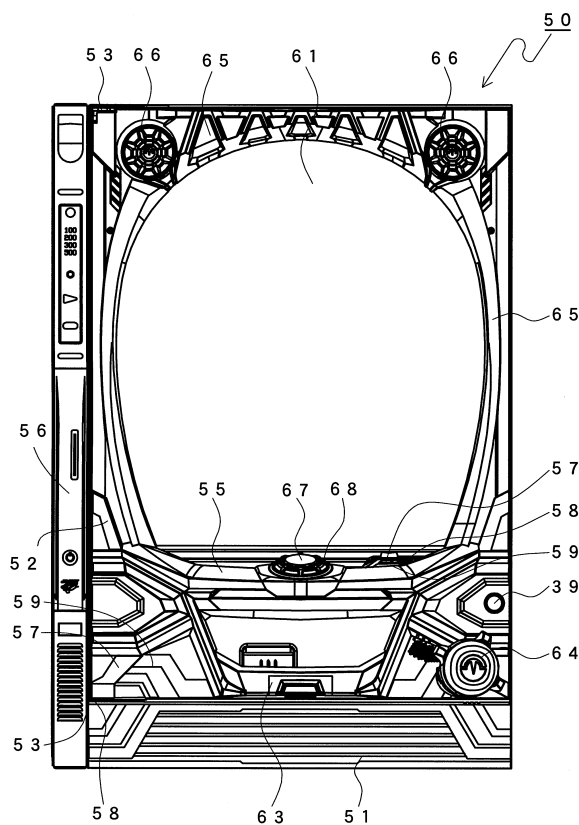
【 0 2 7 7 】

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 ; 第 1 特図表示装置、 8 ; 第 2 特図表示装置、 1 1 ; 第 1 始動口、 1 1 a ; 第 1 始動口 S W、 1 2 ; 第 2 始動口、 1 2 a ; 第 2 始動口 S W、 8 0 ; 主制御装置、 8 3 ; サブ統合制御装置。

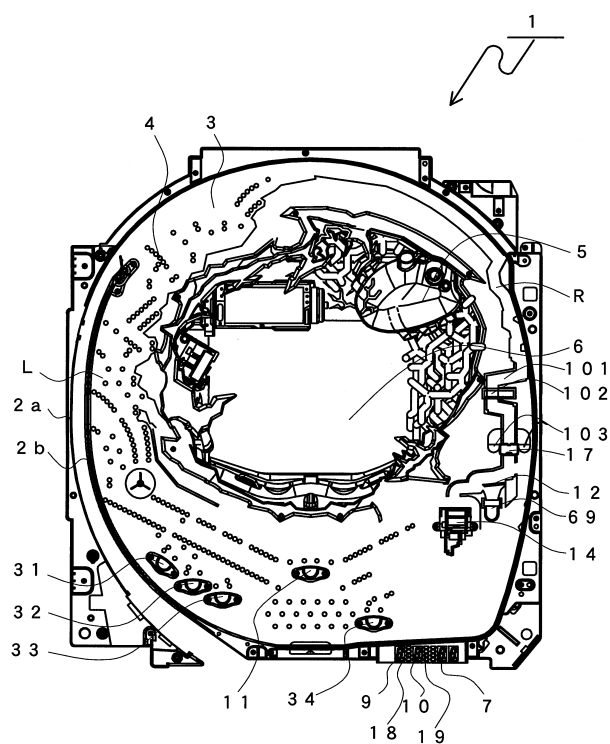
40

【図面】

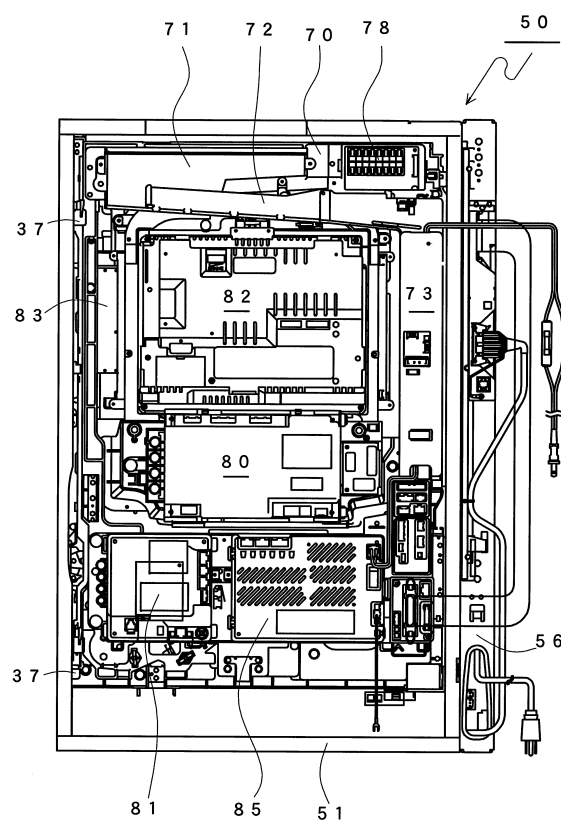
【圖 1】



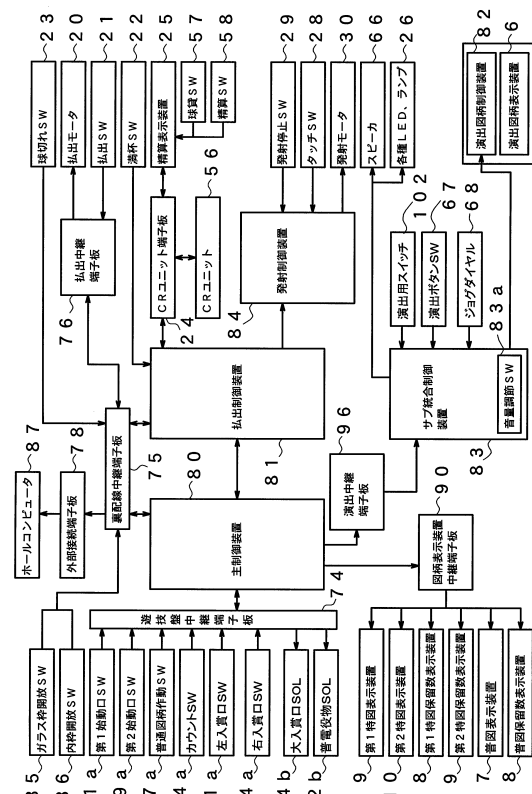
【圖 2】



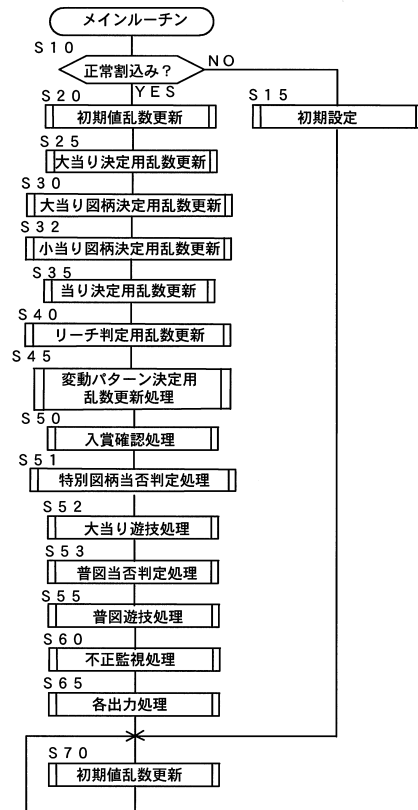
【 図 3 】



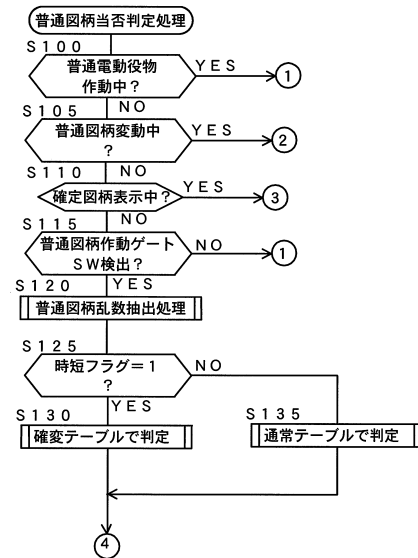
【圖 4】



【図 5】



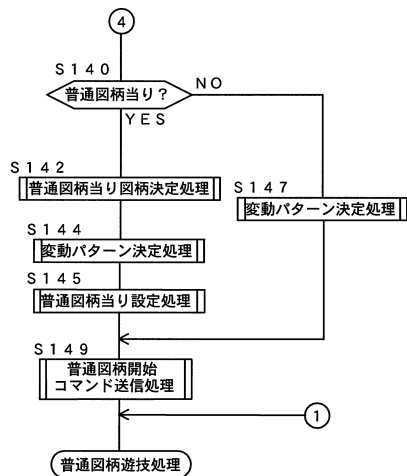
【図 6】



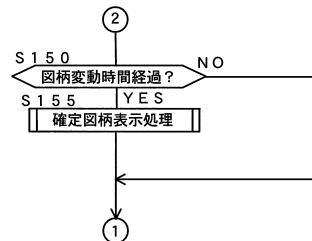
10

20

【図 7】



【図 8】



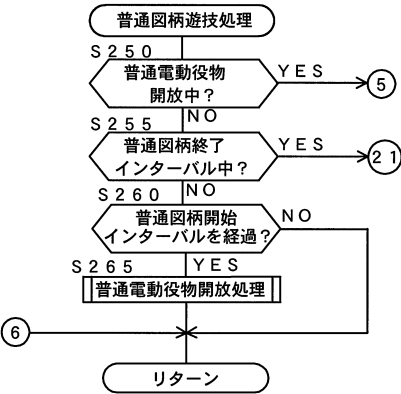
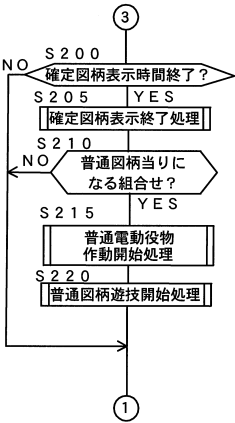
30

40

50

【図 9】

【図 10】

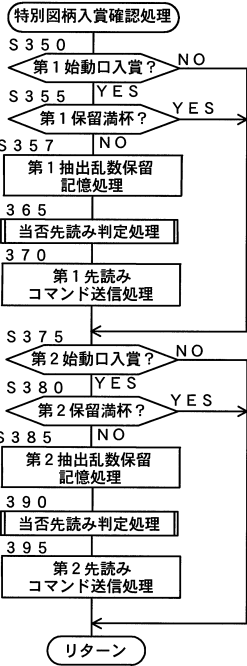
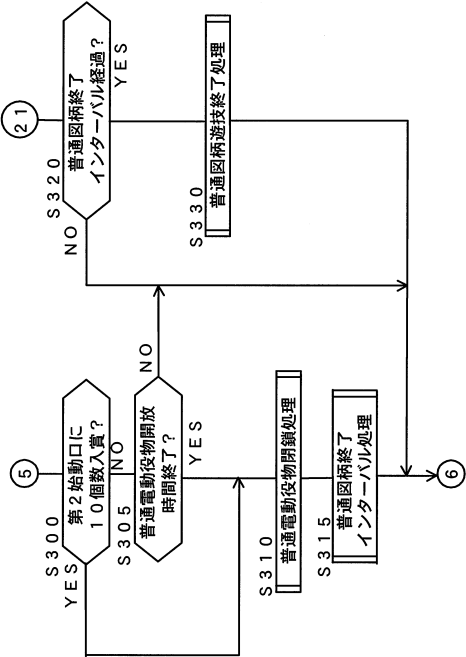


10

20

【図 11】

【図 12】

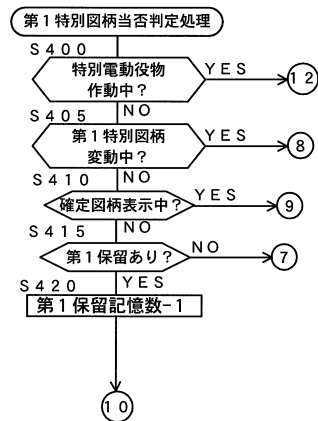


30

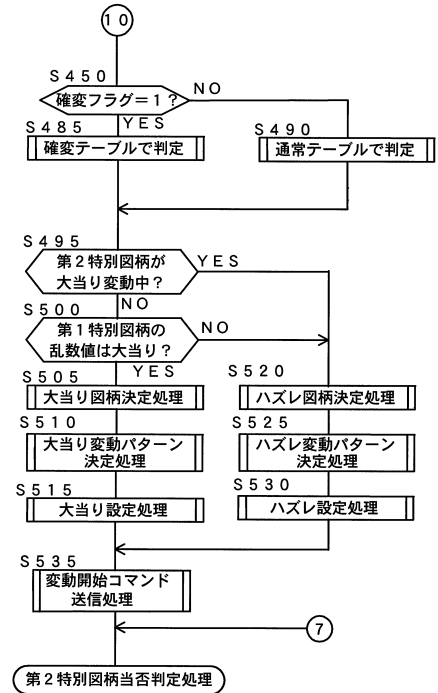
40

50

【図 13】



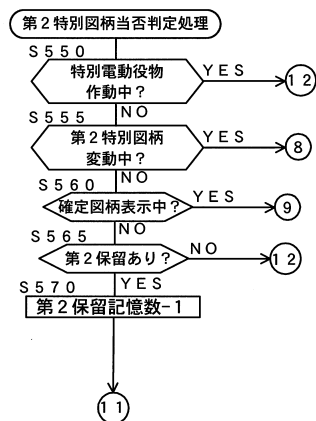
【図 14】



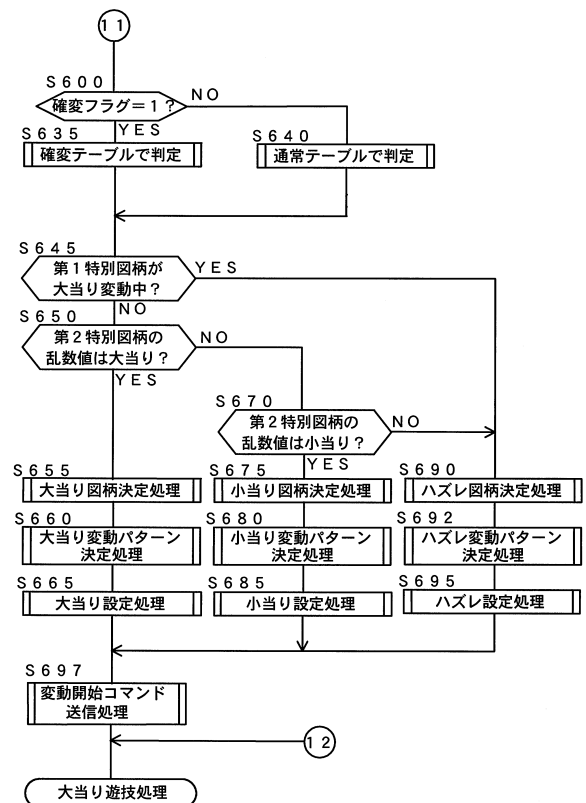
10

20

【図 15】



【図 16】

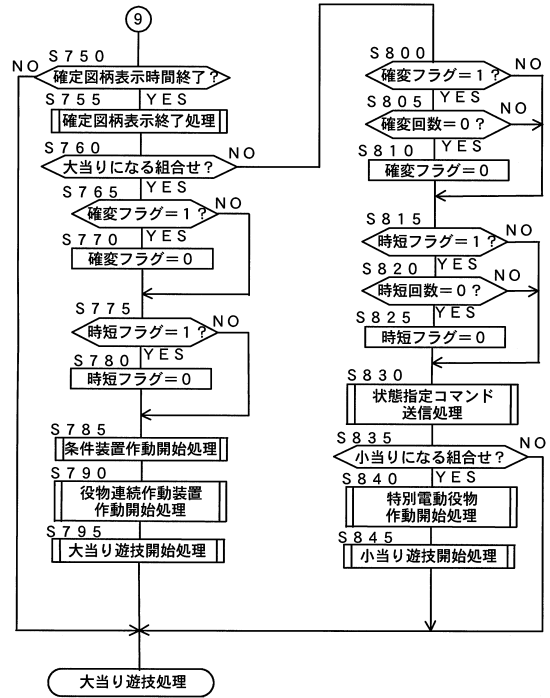


30

40

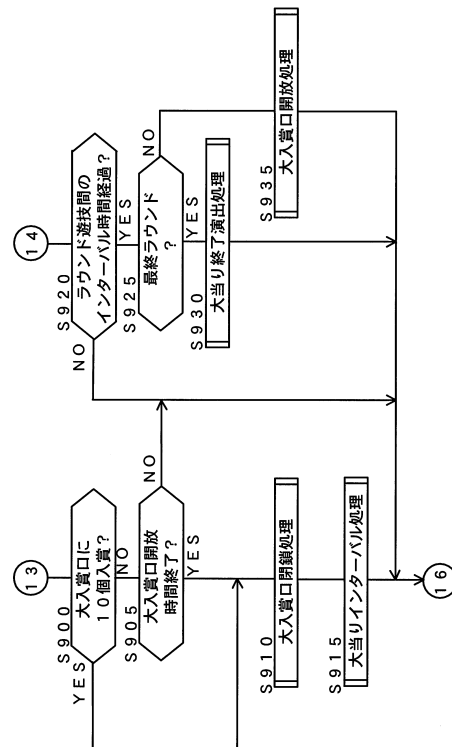
50

【 図 1 8 】



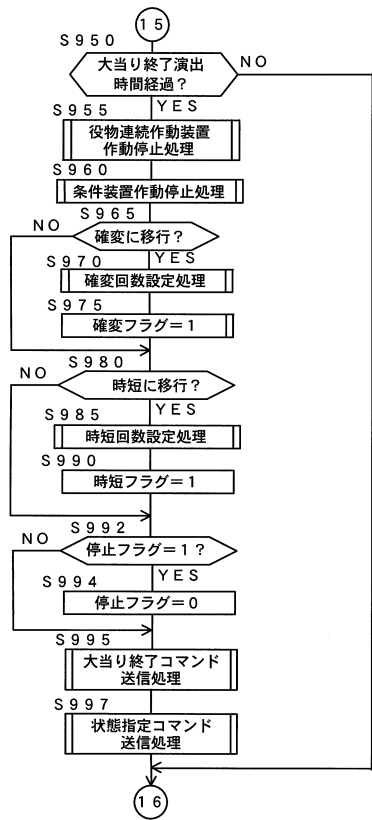
20

【 図 2 0 】

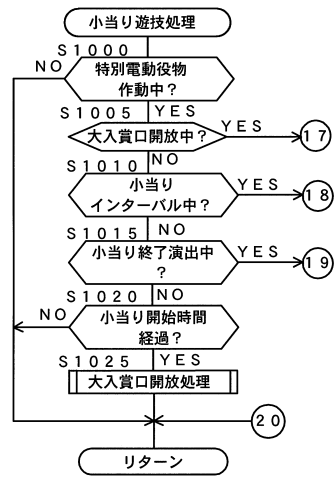


40

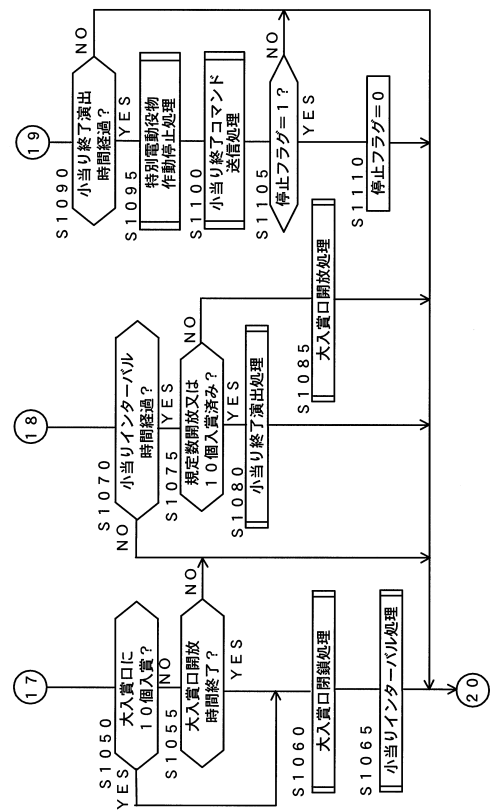
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

| | | |
|----------------|---------|--|
| 大当り確率 | | 低確：1 / 3 2 0 高確：1 / 6 4 |
| 小当り確率 | | 第2特別図柄 1 / 1 . 0 1 |
| 確変突入率 | | 6 5 % |
| 時短回数 | | 1 0 0 回 |
| 賞球 | | 第1 始動口：3 個 第2 始動口：1 個 その他入賞口：1 0 個 大入賞口：1 0 個 |
| 規定入賞数 | | 大入賞口 1 0 個 |
| 普通図柄 当り確率 | 非開放延長状態 | 9 5 / 1 0 0 |
| | 開放延長状態 | 1 0 0 / 1 0 0 |
| 普通電動役物 開放時間 | 非開放延長状態 | 0 . 5 秒 × 1 回 |
| | 開放延長状態 | 5 秒 × 1 回 |

10

20

30

40

50

【図 2 5】

| 図柄種別 | 遊技状態 | 保留種別 | 変動時間 |
|-------|----------------|--------|-----------|
| ハズレ図柄 | 特定状態 (確変状態) | 第1特別図柄 | 0.3秒～60秒 |
| | | 第2特別図柄 | 0.3秒～1.5秒 |
| | 低確開放延長状態 | 第1特別図柄 | 0.3秒～60秒 |
| | | 第2特別図柄 | 0.3秒～1.5秒 |
| 小当り図柄 | 通常状態 | 第1特別図柄 | 0.3秒～180秒 |
| | | 第2特別図柄 | 10分 |
| | 特定状態 (確変状態) | 第1特別図柄 | - |
| | | 第2特別図柄 | 1秒 |
| 大当り図柄 | 低確開放延長状態 | 第1特別図柄 | - |
| | | 第2特別図柄 | 0.5秒 |
| | 通常状態 | 第1特別図柄 | - |
| | | 第2特別図柄 | 10分 |

【図 2 6】

特図1大当り図柄決定用テーブル

| 停止図柄 | 大当りの種類 | 開放パターン | 発生率 | 確変状態 | 時短回数 |
|------|--------|--------|-----|-------|------|
| A | 確変大当り | 28s×4R | 65% | 10000 | —— |
| B | 通常大当り | 28s×8R | 35% | —— | 100 |

(a)

特図2大当り図柄決定用テーブル

| 停止図柄 | 大当りの種類 | 開放パターン | 発生率 | 確変状態 | 時短回数 |
|------|--------|---------|-----|-------|------|
| C | 確変大当り | 28s×10R | 15% | 10000 | —— |
| D | 確変大当り | 28s×8R | 15% | 10000 | —— |
| E | 確変大当り | 28s×6R | 35% | 10000 | —— |
| F | 通常大当り | 28s×10R | 35% | —— | 100 |

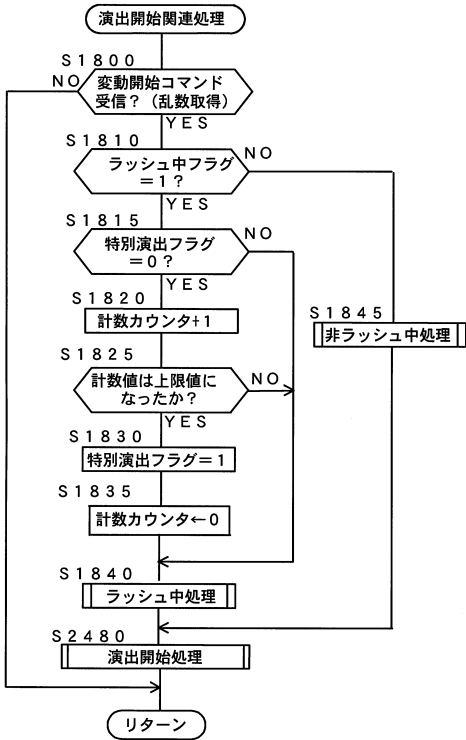
(b)

特図2小当り図柄決定用テーブル

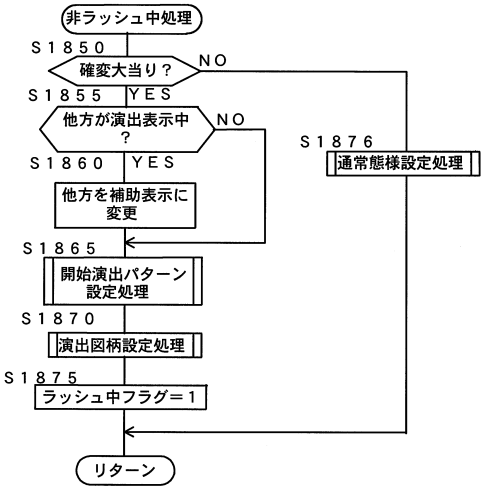
| 停止図柄 | 開放パターン |
|------|---------|
| a | 0.6s×1R |
| b | 0.9s×1R |

(c)

【図 2 7】



【図 2 8】



10

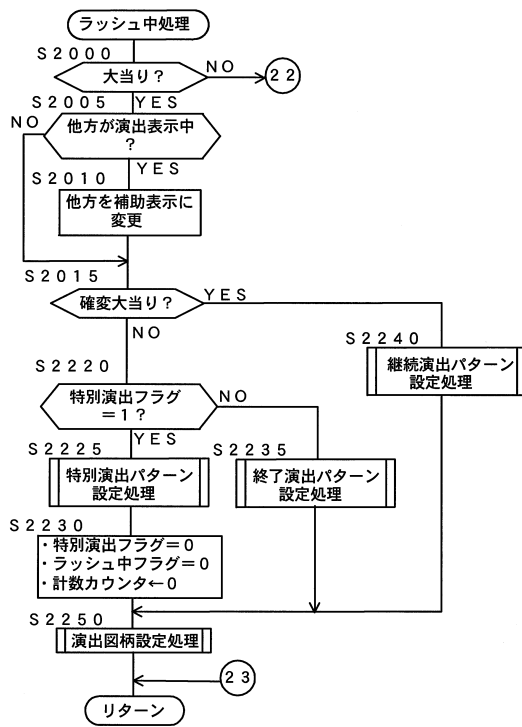
20

30

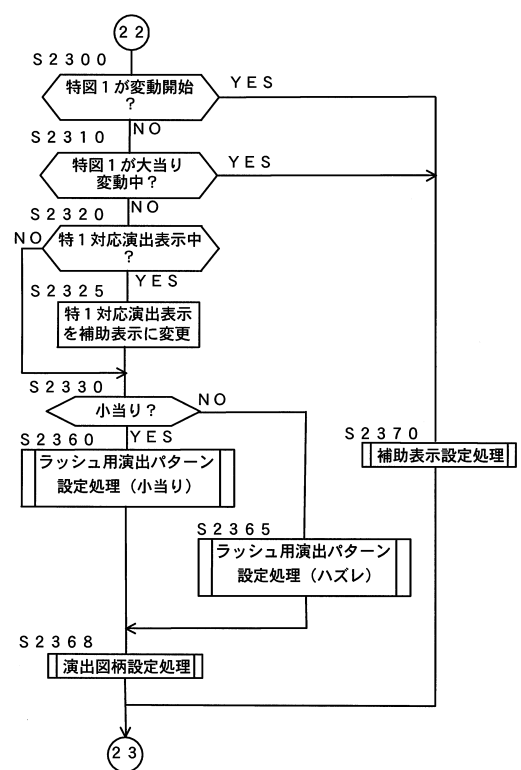
40

50

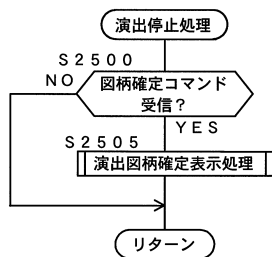
【図 29】



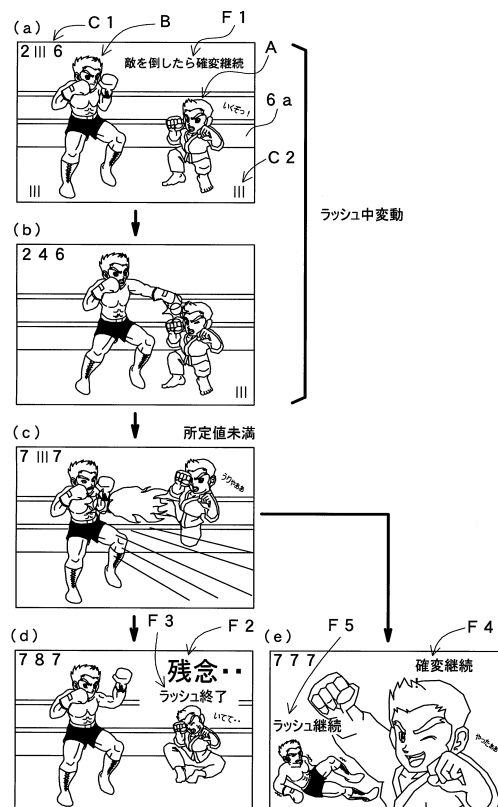
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

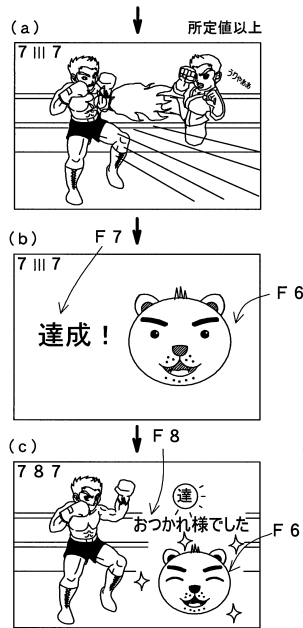
20

30

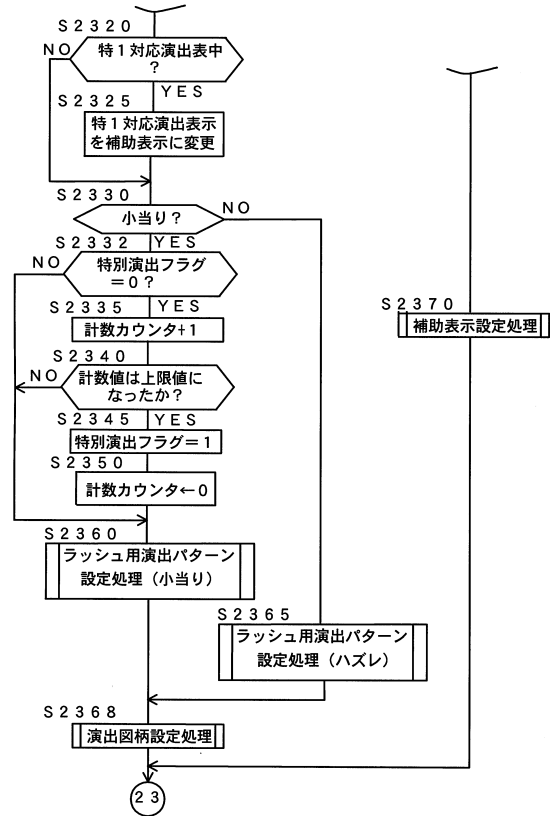
40

50

【図 3 3】



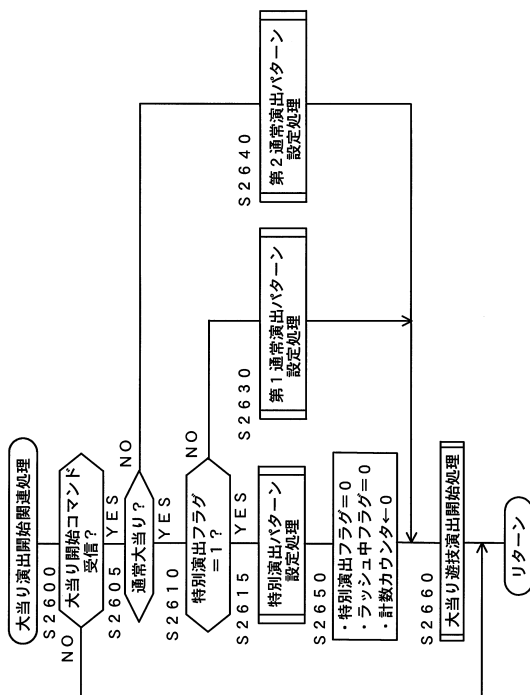
【図 3 4】



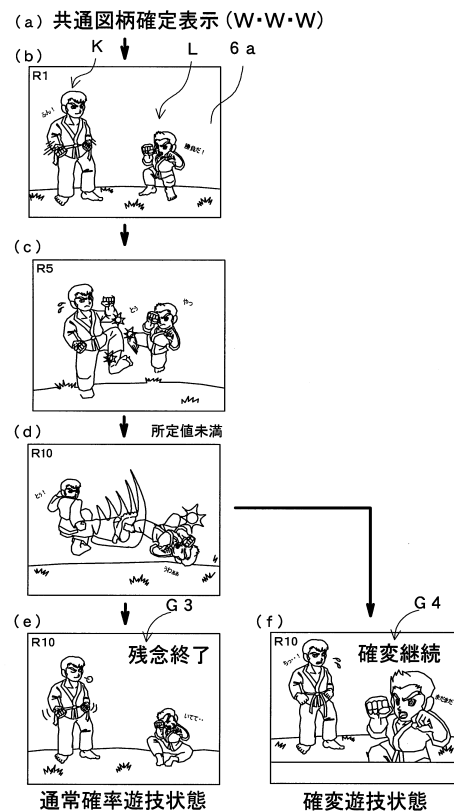
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

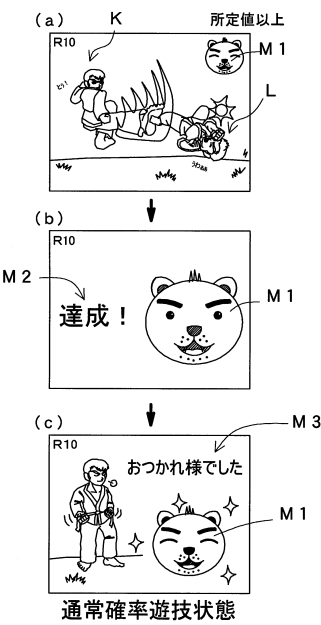


30

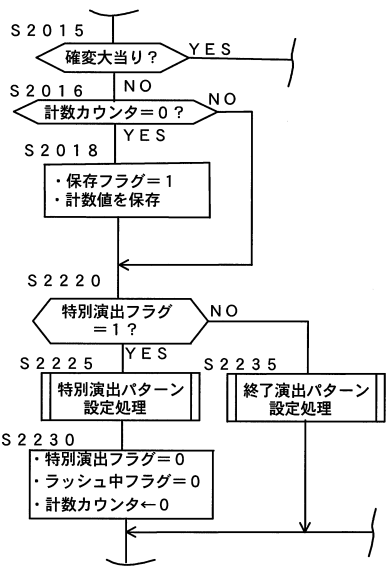
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



10

20

【図 3 9】

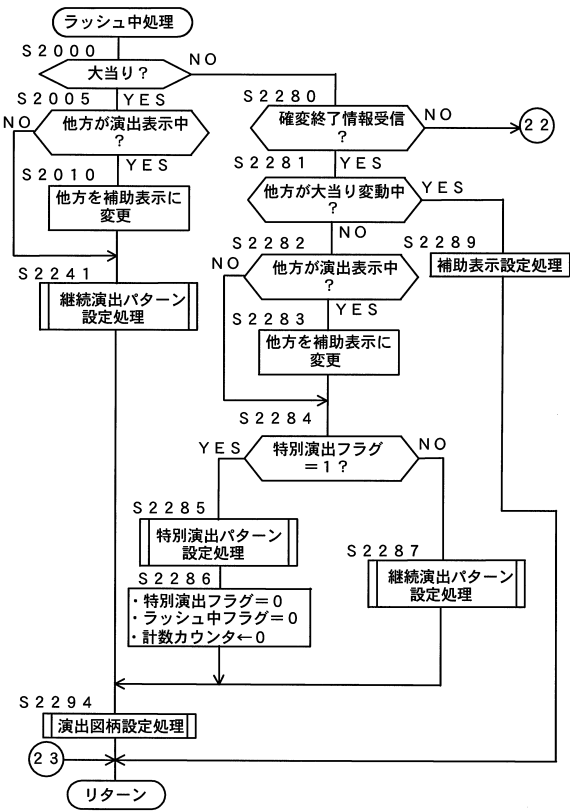
| | |
|------------|------------------|
| 大当たり確率 | 低確：1/320 高確：1/64 |
| 小当たり確率 | 第2特別図柄 1/1.01 |
| 確変突入率 | 100% |
| 確変回数 | 100回 |
| 普通図柄当たり確率 | 95/100 |
| 普通電動役物開放時間 | 0.5秒×1回 |

(a)

| | |
|------------|------------------|
| 大当たり確率 | 低確：1/320 高確：1/64 |
| 小当たり確率 | 第2特別図柄 1/1.01 |
| 確変突入率 | 100% |
| 確変回数 | 転落まで |
| 転落確率 | 1/200 |
| 普通図柄当たり確率 | 95/100 |
| 普通電動役物開放時間 | 0.5秒×1回 |

(b)

【図 4 0】

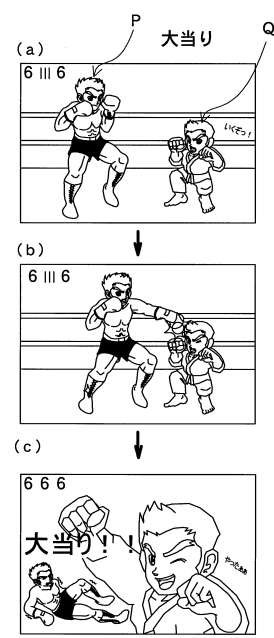


30

40

50

【図 4 5】



【図 4 6】

| | 段階種別 | | |
|-------|--------|--------|--------|
| | 段階 1 | 段階 2 | 段階 3 |
| カウント値 | 2 0 0 | 4 0 0 | 6 0 0 |
| 特別演出 | 特別演出 A | 特別演出 B | 特別演出 C |

(a)

| | | 設定値種別 | | |
|-------|-----|-----------|-----------|-----------|
| | | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 |
| 大当り確率 | 高確率 | 1 / 3 0 | 1 / 3 0 | 1 / 3 0 |
| | 低確率 | 1 / 3 2 0 | 1 / 3 0 0 | 1 / 2 8 0 |

(b)

| リーチ演出 | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 |
|---------|------|------|------|
| 特訓リーチ | 50% | 40% | 30% |
| 試合リーチ | 30% | 35% | 40% |
| ボス発見リーチ | 20% | 25% | 30% |

(c)

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