

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6689481号
(P6689481)

(45) 発行日 令和2年4月28日 (2020.4.28)

(24) 登録日 令和2年4月10日 (2020.4.10)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2016-189417 (P2016-189417)
 (22) 出願日 平成28年9月28日 (2016.9.28)
 (65) 公開番号 特開2018-50894 (P2018-50894A)
 (43) 公開日 平成30年4月5日 (2018.4.5)
 審査請求日 平成31年2月19日 (2019.2.19)

(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番地

(72) 発明者 浅沼 功二
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内

審査官 柴田 和雄

(56) 参考文献 特開2005-296166 (JP, A)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立に基づいて開閉可能な始動口と、

該始動口への遊技球の入球に基づいて大当たりとするか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定にて大当たりと判定されたことに基づいて大当たり遊技を行う大当たり遊技制御手段と、

前記当否判定の判定結果に基づいて演出を行う演出制御手段と、

前記大当たりと判定されたことに基づいて大当たり図柄を決定する大当たり図柄決定手段と、を備え、

前記大当たり遊技終了後に移行可能な、前記当否判定にて大当たりと判定する確率が変動する確率変動機能と前記始動口への入球を容易にする開放延長機能が共に作動する第1遊技状態と、前記開放延長機能のみが作動する第2遊技状態とを備えた遊技機において、

遊技状態として、前記第1遊技状態の場合は、前記当否判定の回数が第1判定回数に達するまで継続して作動し、前記第2遊技状態の場合は、第2判定回数に達するまで継続して作動するように構成し、

前記第1遊技状態に移行した際に選択可能な前記演出として、第1演出モードと第2演出モードを少なくとも備え、

前記第1演出モードは、前記遊技状態を報知した状態で行われるものであり、該モード中に大当たりした際に、前記大当たり遊技後に前記第1遊技状態に移行する場合は前記第1演

出モードに移行し、前記第2遊技状態に移行する場合は、前記遊技状態を報知した状態で前記第2判定回数を報知する演出モードに移行し、

前記第2演出モードは、前記遊技状態を報知せずに前記第2判定回数を報知する期限演出を行うものであり、該モード中に大当たりした際に、前記第1遊技状態に移行する場合も前記第2遊技状態に移行する場合も前記第2演出モードが維持される構成で、前記第1遊技状態である場合、前記当否判定の回数が前記第2判定回数を超えると第3演出モードに移行すること

を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は遊技機、特に大入賞口内部に特定領域を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機に代表される遊技機には、大当たり遊技中に開放する大入賞口の内部に、遊技球が通過することに基づいて大当たり遊技後に確変状態への移行するための契機を発生させる特定領域（確変口や、V確とも呼称する）を備えた遊技機（例えば、特許文献1）がある。

【0003】

また昨今、そのような特定領域を備えた遊技機の中には、特定領域へ遊技球が通過しても、該通過の発生したことを報知せず、遊技者が確変へ移行したか否かを判別し難くして、遊技を楽しませるようにした遊技機も知られている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-245173号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記した特許文献1に記載の遊技機では、特定領域へ遊技球が通過したか否かの結果を報知しないことにより、確変となるか否かが不明であることによる面白みを提供することが出来る。しかし、その反面、特定領域への遊技球の通過に係るイレギュラーな結果を知らされなかったことによって遊技者が不利益を被るおそれもあった。

30

【0006】

そこで、本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、特定領域への遊技球の通過に係る結果の報知の有無によって、遊技者に不利益を被らせることなく、確変に移行するか否かを遊技者に楽しませることが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、所定条件の成立に基づいて開閉可能な始動口と、該始動口への遊技球の入球に基づいて大当たりとするか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、当否判定にて大当たりと判定されたことに基づいて大当たり遊技を行う大当たり遊技制御手段と、当否判定の判定結果に基づいて演出を行う演出制御手段と、大当たりと判定されたことに基づいて大当たり図柄を決定する大当たり図柄決定手段と、を備え、大当たり遊技終了後に移行可能な、当否判定にて大当たりと判定する確率変動する確率変動機能と始動口への入球を容易にする開放延長機能が共に作動する第1遊技状態と、開放延長機能のみが作動する第2遊技状態とを備えた遊技機に関するものである。

40

【0008】

この遊技機は、遊技状態として、第1遊技状態の場合は、当否判定の回数が第1判定回数に達するまで継続して作動し、第2遊技状態の場合は、第2判定回数に達するまで継続

50

して作動するように構成し、第1遊技状態に移行した際に選択可能な演出として、第1演出モードと第2演出モードを少なくとも備え、第1演出モードは、遊技状態を報知した状態で行われるものであり、該モード中に大当たりした際に、大当たり遊技後に第1遊技状態に移行する場合は第1演出モードに移行し、第2遊技状態に移行する場合は、遊技状態を報知した状態で第2判定回数を報知する演出モードに移行し、第2演出モードは、遊技状態を報知せずに第2判定回数を報知する期限演出を行うものであり、該モード中に大当たりした際に、第1遊技状態に移行する場合も第2遊技状態に移行する場合も第2演出モードが維持される構成で、第1遊技状態である場合、当否判定の回数が第2判定回数を超えると第3演出モードに移行する。

【図面の簡単な説明】

10

【0011】

【図1】第1実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】第1実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】第1実施形態における遊技盤に設けられた確変決定装置の正面図である。

【図4】第1実施形態におけるパチンコ機の裏面図である。

【図5】第1実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】第1実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

【図7】第1実施形態における始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図8】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図9】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

20

【図10】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図11】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図12】第1実施形態における大当たり遊技処理についてのフローチャートである。

【図13】第1実施形態における大当たり遊技処理についてのフローチャートである。

【図14】第1実施形態における大当たり遊技処理についてのフローチャートである。

【図15】第1実施形態における大当たり遊技処理についてのフローチャートである。

【図16】第1実施形態における遊技状態及び演出モードの遷移図である。

【図17】第1実施形態における通常モード中の図柄演出等の演出画面と、通常時短モード中の図柄演出等の演出画面である。

【図18】第1実施形態における通常モード中の大当たり遊技中の演出画面である。

30

【図19】第1実施形態における第1演出モード中の図柄演出等の演出画面である。

【図20】第1実施形態における第1演出モード中の大当たり遊技中の演出画面である。

【図21】第1実施形態における第1演出モード中の図柄演出等の演出画面である。

【図22】第1実施形態における特別時短モード中の図柄演出等の演出画面と、第2演出モード中の図柄演出等の演出画面である。

【図23】第1実施形態における第2演出モード中の演出の流れを示す説明図である。

【図24】第1実施形態における第2演出モード中の図柄演出等の演出画面である。

【図25】第1実施形態における第2演出モード中の図柄演出等の演出画面である。

【図26】第1実施形態におけるシャッター制御処理1についてのフローチャート1である。

40

【図27】第1実施形態におけるシャッター制御処理1についてのフローチャート2である。

【図28】第1実施形態におけるシャッター制御処理1についてのフローチャート3である。

【図29】第1実施形態における通常図柄に起因した大当たりの特定ラウンドのシャッター制御態様を説明するタイムチャートである。

【図30】第1実施形態における確変図柄に起因した大当たりの特定ラウンドのシャッター制御態様を説明するタイムチャート1である。

【図31】第1実施形態における確変図柄に起因した大当たりの特定ラウンドのシャッター制御態様を説明するタイムチャート2である。

50

【図 3 2】第 1 実施形態における確変図柄に起因した大当りの特定ラウンドのシャッター制御態様を説明するタイムチャート 3 である。

【図 3 3】第 2 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 3 4】第 2 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 3 5】第 2 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 3 6】第 2 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 3 7】第 2 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 3 8】第 2 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 3 9】第 2 実施形態における第 2 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 4 0】第 2 実施形態における第 2 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 4 1】第 2 実施形態における第 2 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 4 2】第 3 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 4 3】第 3 実施形態における第 1 及び第 2 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 4 4】第 4 実施形態における第 1 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【図 4 5】第 4 実施形態における第 1 及び第 2 大当り遊技演出に係る演出画面表示例である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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

【0013】

[第 1 実施形態]

[構成の説明]

(1) 全体の構成について

図 1 に示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて各構成を保持する構造を有している。外枠 5 1 の左側上下にはヒンジ 5 3 が設けられており、ヒンジ 5 3 により、板ガラス 6 1 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）5 2 及び後述の内枠が、外枠 5 1 に対し開閉可能に保持される。また、前枠 5 2 の板ガラス 6 1 の奥には、内枠に保持された遊技盤 1（図 2）が設けられている。

【0014】

前枠 5 2 の上部の左右両側にはスピーカ 6 6 が設置されており、これらにより遊技音が出来、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 のほか、遊技の異常を報知する LED が設けられている。

【0015】

前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体に形成されている。また、下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が設けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿 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。

【0016】

下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受けよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿 6 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿 5 5 の中央には、遊技ボタン 6 7 が設けられている。

【0017】

本パチンコ機 5 0 は、いわゆる CR 機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（CR ユニット）5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7、精算ボタン 5 8、精算表示装置 5 9 が設けられている。

【0018】

なお、図 1 の 4 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり

10

20

30

40

50

、該シリンダ錠 4 9 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 5 2 が開放される。

【 0 0 1 9 】

また、図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b とによって囲まれた略円形の遊技領域 3 が形成されている。遊技領域 3 には、その中央部にセンターケース 5 が装着され、センターケース 5 に向かって右横には、普通図柄作動ゲート 2 2 が設置されている。普通図柄作動ゲート 2 2 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定（普通図柄抽選）が行われる。

【 0 0 2 0 】

センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して第 1 特別図柄（第 1 特図或いは特図 1 と記載）の変動表示を伴う大当り抽選（当否判定）が行われる第 1 始動口 1 1 が設置されている。また、センターケース 5 の右横であって、普通図柄作動ゲート 2 2 の直下には、遊技球の入球に起因して第 2 特別図柄（第 2 特図或いは特図 2 と記載）の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第 2 始動口 1 2 が設置されている。

【 0 0 2 1 】

第 1 始動口 1 1 は、左打ち（センターケース 5 の左側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（左打ち領域）に配置されていると共に、第 2 始動口 1 2 は、右打ち（センターケース 5 の右側を狙い打つこと）により発射された遊技球が主に流下する領域（右打ち領域）に配置されている。

【 0 0 2 2 】

このため、左打ちを行うことで第 1 始動口 1 1 を狙い打つことができると共に、右打ちを行うことで第 2 始動口 1 2 を狙い打つことができる。なお、第 1、第 2 始動口 1 1、1 2 の配置は、これに限定されることはなく、例えば、第 1、第 2 始動口 1 1、1 2 を上下に並べてセンターケース 5 の下方に配置しても良いし、第 1 始動口 1 1 を右打ち領域に、第 2 始動口 1 2 を左打ち領域に配置しても良い。

【 0 0 2 3 】

第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、閉鎖時であっても、稀に入球可能な構成としても良い。

【 0 0 2 4 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球すると、第 1 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 1 保留記憶として記憶されると共に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球すると、第 2 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 2 保留記憶として記憶される。

【 0 0 2 5 】

普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。

【 0 0 2 6 】

また、センターケース 5 の下方においては、第 1 始動口 1 1 の下側に、大当り抽選（後述する当否判定処理）で当たると行われる大当り遊技の際に開放される特別電動役物からなる第 1 大入賞口 2 0 が設けられており、第 1 始動口 1 1 の右側に、該特別電動役物からなる第 2 大入賞口 2 1 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

なお、第 1 大入賞口 2 0 は、右打ちがなされた場合であっても左打ちがなされた場合であっても比較的入球容易な位置に配されているが、第 2 大入賞口 2 1 は、右打ちされた遊技球が主に入球する位置に配されている。

【 0 0 2 8 】

無論、第 1、第 2 大入賞口 2 0、2 1 の配置は、これに限定されることはなく、例えば、右打ち領域に上下に並べて第 1、第 2 大入賞口 2 0、2 1 を配置しても良い。

【 0 0 2 9 】

また、第2大入賞口21の下側には、大当り遊技中に第2大入賞口21に入球した遊技球が誘導され、大当り遊技終了後に確変状態（当否判定で当る確率が高確率となる状態）となることを決定するための確変決定装置13が配置されている。なお、確変決定装置13の詳細については、後述する。

【0030】

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

10

【0031】

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

【0032】

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

20

【0033】

また、センターケース5には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。また、センターケース5の下方であって、第1始動口11の左方には、一般入賞口25～27が配置されている。

【0034】

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

【0035】

次に、確変決定装置13の構成について説明する。

30

【0036】

図3に記載されているように、確変決定装置13は、第2大入賞口21に入球した遊技球が排出される排出口13aと、確変状態への移行、を決定するための特定領域15と、特定領域15を閉鎖或いは開放するシャッター14を備える。なお、特定領域15は、所謂、確変口や、V確と呼称される構成である。

【0037】

既に述べたように、大当り遊技中に第2大入賞口21に入球した遊技球は、排出口13aから排出される。特定領域15が閉鎖されているときに排出口13aから遊技球が排出されると、該遊技球はシャッター14によりハズレ口13bに誘導される（図3（a）参照）。一方、特定領域15が開放されているときに排出口13aから遊技球が排出されると、該遊技球は特定領域15に入球し、大当り遊技後に確変状態となることが決定される（図3（b）参照）。

40

【0038】

より詳述すると、第2大入賞口21の下流且つ排出口13aの上流には、第2大入賞口21に入賞した遊技球を検知するための、第2カウントSW21aが設けられている。また、ハズレ口13bの内部には、該ハズレ口13bに入球した遊技球すなわち、第2大入賞口21に入球して、シャッター14の振分作用によって、特定領域15に誘導されなかった遊技球を検出するためのハズレ球検知SW13cが設けられている。また、特定領域15の内部には、確変SW15aが設けられている。よって、本実施形態では、大当り遊技状態の5ラウンド目において、第2大入賞口21が開放している時に、該第2大入賞口

50

2 1 に遊技球が入球すると、先ず該遊技球は第 2 カウント S W 2 1 a にて検知され、続いて、シャッター 1 4 によってハズレ口 1 3 b に振り分けられるとハズレ球検知 S W 1 3 c にて検出され、或いはシャッター 1 4 によって特定領域 1 5 に振り分けられると確変 S W 1 5 a にて検出される。各 S W は、上流から下流に向けて、上記したような配置関係となっていることで、第 2 カウント S W 2 1 a に対して、検知に対するハズレ球検知 S W 1 3 c 又は確変 S W 1 5 a の検知には、タイムラグが生じるようになっている。

【 0 0 3 9 】

上記構成を換言すれば、第 2 カウント S W 2 1 a の下流領域にシャッター 1 4 を備え、該シャッター 1 4 の下流領域すなわちシャッター 1 4 による振分によって誘導される下流領域に、確変 S W 1 5 a を内蔵する特定領域 1 5 と、該特定領域 1 5 に誘導されなかった遊技球が誘導されると共にハズレ球検知 S W 1 3 c を内蔵するハズレ口 1 3 b を備える。

【 0 0 4 0 】

また、図 4 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納された構成となっている。内枠 7 0 は、前枠 5 2 と同様、一方の側縁（図 4 に向かって右側）の上下位置が外枠 5 1 に設けられたヒンジ 5 3 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 7 1，タンクレール 7 2，払出ユニット 7 3 が設けられ、払出ユニット 7 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク 7 1 に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿 5 5 に払い出される。また、第 1 実施形態では、払出装置は、球貸ボタン 5 7 の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【 0 0 4 1 】

また、パチンコ機 5 0 の裏側には、主制御装置 8 0，払出制御装置 8 1，演出図柄制御装置 8 2，サブ統合制御装置 8 3，発射制御装置，電源基板 8 5 が設けられている。主制御装置 8 0，演出図柄制御装置 8 2，サブ統合制御装置 8 3 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 8 1，発射制御装置，電源基板 8 5 は、内枠 7 0 に設けられている。なお、図 4 では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 8 1 の奥側（遊技盤 1 側）に配されている。

【 0 0 4 2 】

また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子板 7 8 が設けられており、外部接続端子板 7 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

【 0 0 4 3 】

（ 2 ）電気的構成について

次に、パチンコ機 5 0 の電気的構成について説明する。このパチンコ機 5 0 は、図 5 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 8 0，払出制御装置 8 1，演出図柄制御装置 8 2，サブ統合制御装置 8 3 のいずれも C P U，R O M，R A M，入力ポート，出力ポート等を備えている。また、発射制御装置 8 4，電源基板には C P U，R O M，R A M は設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 等に C P U，R O M，R A M 等を設けてもよい。

【 0 0 4 4 】

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 S W 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口 S W 1 2 a、普通図柄作動ゲート 2 2 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 S W 2 2 a、一般入賞口 2 5 ~ 2 7 に入球した遊技球を検出する一般入賞口 S W 2 5 a 等からの検出信号が入力される。

【 0 0 4 5 】

また、このほかにも、第 1 大入賞口 2 0 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウント S W 2 0 a、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球を検知してこれを計数するための第 2

カウントSW21a、確変決定装置13に設けられた特定領域15に入球した遊技球を検出する確変SW15aからの検出信号が入力される。また、特定領域15に誘導されずにハズレ口13bに入球した遊技球を検出するためのハズレ球検知SW13cからの検出信号も入力される。

【0046】

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

【0047】

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

10

【0048】

さらに、主制御装置80は、第1大入賞口ソレノイド20bを制御することで第1大入賞口20の開閉を制御すると共に、第2大入賞口ソレノイド21bを制御することで第2大入賞口21の開閉を制御し、普電（普通電動）役物ソレノイド12bを制御することで第2始動口12の開閉を制御する。

【0049】

また、シャッターソレノイド14aを制御することで、シャッター14を制御し、確変決定装置13に設けられた特定領域15の開閉状態を切り替える。

20

【0050】

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

【0051】

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

30

【0052】

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

40

【0053】

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

【0054】

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

50

発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

【 0 0 5 5 】

なお、本実施例で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。

【 0 0 5 6 】

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 4 0 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 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 S W 3 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 3 9 から発射停止信号が入力される。

【 0 0 5 7 】

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 S W 3 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出来ないようになっている。

【 0 0 5 8 】

サブ統合制御装置 8 3 は、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する。なお、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 に対しデータを送信しない。そして、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 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。

【 0 0 5 9 】

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 6 6 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 8 を制御する。

【 0 0 6 0 】

また、サブ統合制御装置 8 3 には、遊技ボタン 6 7 が接続されており、遊技者が遊技ボタン 6 7 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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、演出図柄の変動表示（図柄演出）等の演出画面を表示させる。

【 0 0 6 3 】

〔動作の説明〕

（ 1 ）概要について

次に、第 1 実施形態におけるパチンコ機 5 0 の動作について説明する。

【 0 0 6 4 】

パチンコ機 5 0 には、普通図柄抽選の当選確率を上昇させる、普通図柄抽選で当選した際の第 2 始動口 1 2 の開放時間を長くする、普通図柄抽選がなされた際の普通図柄表示装置 7 での変動表示時間を短くする等の方法により、第 2 始動口 1 2 への入球を容易にする開放延長機能が設けられている。また、開放延長機能と共に作動し、特別図柄表示装置での変動表示時間を短くする時短機能も設けられている。以後、開放延長機能及び時短機能が作動した遊技状態を、時短状態とも記載する。

【 0 0 6 5 】

また、パチンコ機 50 では、第 1 , 第 2 特図による当否判定で大当たりとなると、大当たり遊技が開始され、大当たり遊技中の各ラウンドでは、第 1 大入賞口 20 と第 2 大入賞口 21 のうちの一方が開放される。そして、大当たり遊技中、開放された第 2 大入賞口 21 に遊技球が入球し、該遊技球が特定領域 15 に入球すると、大当たり遊技後に確変機能が作動し、遊技状態が確変状態となる。この時、時短機能も作動し、パチンコ機 50 の遊技状態は確変状態且つ時短状態（確変 + 時短状態）となる。なお、特定領域 15 への入球により、大当たり遊技後に確変状態のみに移行する構成としても良い。

【 0066 】

各ラウンドでは、第 1 大入賞口 20 は長時間にわたり開放される。一方、特定ラウンド（本実施形態では、例えば 5 ラウンド）では、第 2 大入賞口 21 は、当該大入賞口への入球が容易となる程度の長時間にわたり開放される長時間開放と、当該大入賞口への入球が困難又は実質的に不可能となる程度の短時間にわたり開放される短時間開放のいずれかの態様で開放される。第 2 大入賞口 21 の開放時には、確変決定装置 13 の特定領域 15 を開閉するシャッター 14 も動作し、所定期間にわたり特定領域 15 が開放される。

【 0067 】

このため、第 2 大入賞口 21 が長時間開放される大当たり遊技（確変大当たり遊技）では、特定領域 15 への遊技球の入球が容易となり、第 2 大入賞口 21 に遊技球を入球させると、大当たり遊技終了後に確変且つ時短状態に移行する。しかし、第 2 大入賞口 21 が短時間開放され、長時間開放されない大当たり遊技（通常大当たり遊技）では、特定領域 15 への遊技球の入球は困難又は実質的に不可能となり、大当たり遊技終了後に確変且つ時短状態に移行しなくなる。パチンコ機 50 では、当りの種類として、確変大当たり遊技が行われる確変当りと、通常大当たり遊技が行われる通常当りが設けられており、当り図柄により当りの種類が決定される。

【 0068 】

当り図柄は、確変大当たり図柄（確変図柄とも呼称する）と、通常大当たり図柄（通常図柄とも呼称する）を少なくとも備える。確変大当たり図柄が表示されたことに因り実行される大当たり遊技状態は、上記した確変大当たり遊技であり、通常大当たり図柄が表示されたことに因り実行される大当たり遊技状態は、上記した通常大当たり遊技である。

【 0069 】

大当たり図柄は、少なくとも確変図柄と通常図柄を備える。通常図柄は、大当たり遊技状態終了後に確率変動が作動することを予定（許容）しない図柄であり、確変図柄は、予定（許容）する図柄である。このように本実施形態では、大当たり図柄の種別により異なる開放パターンで、大当たり遊技及びラウンド制御が実行される。

【 0070 】

なお、本実施形態では、確率変動自体は特定領域に入球することにより発生するものであり、大当たりした時点（大当たり図柄が確定表示された時点）では、時短状態の付与だけが確定していることから、大当たり図柄の名称として、確変図柄を時短図柄と表現しても良い。通常図柄でも時短状態が付与される場合は、時短図柄と表現することになる。区別する場合には、第 1 時短図柄、第 2 時短図柄としても良い。

【 0071 】

また、通常図柄であっても、特定領域 15 に遊技球が入球した場合には、確変状態が付与される構成となっている。

【 0072 】

また、大当たり遊技にて特定領域 15 に遊技球が入球しなかった場合には、該大当たり遊技終了後に時短状態（通常時短状態）に移行する。なお、この時、該大当たり遊技終了後に通常状態（確変状態及び時短状態ではない遊技状態）に移行しても良いし、該大当たり遊技に係る当り図柄に応じて、該大当たり遊技終了後に通常時短状態と通常状態のいずれかに移行するか否かを定めても良い。

【 0073 】

また、パチンコ機 50 には、確変 + 時短状態の継続中に一定の回数的大当たりが発生した

場合、大当り遊技の後に確変状態に移行させないようにするリミッタ機能が設けられている。具体的には、確変大当り遊技（初回大当り遊技）後に確変＋時短状態に移行した後、特定領域 15 への入球が生じた確変大当り遊技が所定回数にわたり連続すると、リミッタ機能が作動し、次の大当り遊技（最終大当り遊技）の後には必ず時短状態（特別時短状態）に移行する。以後、初回大当り遊技から最終大当り遊技にかけての大当り遊技の回数を、確変リミッタ回数とする。

【0074】

通常時短状態、特別時短状態は、予め定められた継続回数的大当り抽選が行われるまでの期間にわたり継続する。

【0075】

ここで、第 1 実施形態では、パチンコ機 50 のスペックを以下のようにしても良い。

【0076】

確変状態でない場合の大当り抽選の当選確率は、 $1/300$ （低確率）。確変状態中の大当り抽選の当選する確率は、 $1/80$ （高確率）。大当り抽選での当選時に確変大当り遊技が行われる確率は、90%。確変＋時短状態の継続回数（確変＋時短回数）は、1000回。確変リミッタ回数は、5回。通常時短状態の継続回数（通常時短回数）は、100回。特別時短状態の継続回数（特別時短回数）は、100回。大当り遊技は、全 15 R、1～4 R 及び 6～15 R で第 1 大入賞口 20 を開放、5 R で第 2 大入賞口 21 を開放。無論、これに限らず、パチンコ機 50 を様々なスペックとすることができる。具体的には、例えば、確変＋時短回数を 10000 回とすることで、実質的に次の大当りが発生するまで確変＋時短状態を継続させる構成となっているが、これに限らず、確変＋時短状態に移行した後、当りが発生するまで該状態を必ず継続させる構成としても良い。また、例えば、通常時短回数と特別時短回数を異なる回数としても良い。また、大当り遊技として、全 15 R、1～14 R で第 1 大入賞口 20 を開放、15 R で第 2 大入賞口 21 を開放するように構成しても良い。

【0077】

以下では、パチンコ機 50 の動作について説明する。

（2）メインルーチンについて

まず、パチンコ機 50 の主制御装置 80 におけるメインルーチンについて、図 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2 ms 周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【 0 0 8 2 】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート 2 2 の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物（第 2 始動口 1 2）を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

また、S 7 0 では、主制御装置 8 0 は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

【 0 0 8 5 】

（ 3 ）始動口入賞確認処理について

次に、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う始動口入賞確認処理について、図 7 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【 0 0 8 6 】

S 1 0 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 S W 1 1 a の検出信号に基づき、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（ S 1 0 0 : Y e s ）、S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は（ S 1 0 0 : N o ）、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 7 】

S 1 0 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 1 1 に対応する特図についての保留記憶の数（第 1 保留記憶）が、最大値（一例として 4）に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（ S 1 0 5 : Y e s ）、S 1 1 5 に処理を移行し、否定判定の場合は（ S 1 0 5 : N o ）、S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 0 8 8 】

S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、当り図柄を決定する大当り図柄決定用乱数や、図柄演出においてリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第 1 保留記憶として記憶すると共に、何個の第 1 保留記憶が生じているかを示す第 1 保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 9 】

なお、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶に係る大当り決定用乱数等に基づき先読みを行い、先読み結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信しても良い。

【 0 0 9 0 】

S 1 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 始動口 S W 1 2 a の検出信号に基づき、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は（ S 1 1 5 : Y e s ）、S 1 2 0 に処理を移行し、否定判定の場合は（ S 1 1 5 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 0 9 1 】

S 1 2 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 始動口 1 2 に対応する特図についての保留記憶の数（第 2 保留記憶）が、最大値（一例として 4）に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は（ S 1 2 0 : Y e s ）、本処理を終了し、否定判定の場合は（ S 1 2 0 : N o ）、S 1 2 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 2 】

S 1 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第 2 保留記憶として記憶すると共に、何個の第 2 保留記憶が生じているかを示す第 2 保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

なお、主制御装置 8 0 は、第 2 保留記憶に係る大当たり決定用乱数等に基づき先読みを行い、先読み結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信しても良い。

【 0 0 9 4 】

(4) 当否判定処理について

次に、保留記憶に係る大当たり決定用乱数により大当たり抽選を行う当否判定処理について、図 8 ～ 1 1 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。また、本処理の終了後は、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理が実行される。

【 0 0 9 5 】

まず、図 8 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 0 : Y e s) 、本処理を終了し、否定判定の場合には (S 2 0 0 : N o) 、S 2 0 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 6 】

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 特図或いは第 2 特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 5 : Y e s) 、図 1 0 の S 2 8 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 0 5 : N o) 、S 2 1 0 に処理を移行する。

【 0 0 9 7 】

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 特図或いは第 2 特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 1 0 : Y e s) 、図 1 1 の S 2 9 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 1 0 : N o) 、図 9 の S 2 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 8 】

続いて図 9 に関して、S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶の有無を判定し、いずれかの保留記憶が存在する場合には (S 2 1 5 : Y e s) 、S 2 2 0 に処理を移行すると共に、そうでない場合には (S 2 1 5 : N o) 、本処理を終了する。

【 0 0 9 9 】

S 2 2 0 では、主制御装置 8 0 は、現時点で存在する第 1 , 第 2 保留記憶のうち、最先の保留記憶を選択すると共に、選択した保留記憶の種類に対応する保留記憶の数をデクリメントし、S 2 2 5 に処理を移行する。なお、第 1 , 第 2 保留記憶が存在する場合には、第 2 保留記憶のうち、最先に生じたものから順に選択する構成 (第 2 保留記憶を優先消化する構成) としても良い。

【 0 1 0 0 】

S 2 2 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 2 5 : Y e s) 、S 2 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 2 5 : N o) 、S 2 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 1 】

S 2 3 0 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当たり判定用乱数と、確変状態に対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) に基づき、大当たり抽選で当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 2 】

一方、S 2 3 5 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当たり判定用乱数と、確変状態で無い場合に対応する当否判定用テーブル (通常テーブル) に基づき、大当たり抽選で当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 3 】

このように主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入球に起因して、S 2 3 5 では低確率 (例えば、1 / 3 0 0) にて、また S 2 3 0 では前記低確率よりも高い確率の高確率 (例えば、1 / 8 0) にて、大当たりとする

10

20

30

40

50

か否かの当否判定を実行する。

【0104】

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

【0105】

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

10

【0106】

S250、S255では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定すると共に、当り図柄に基づき大当たり遊技における開放パターンや、大当たり遊技後の開放延長機能の作動の有無や、確変状態や時短状態の継続回数等決定し、S270に処理を移行する。

【0107】

大当たり図柄の種別を参照して、これが、確変図柄か通常図柄か、によって異なる開放パターン決定する。当該、図柄種別に係る情報を所定のバッファに格納しておいて、大当たり遊技状態中の制御にて参照して、ロング開放の実行に係る制御処理を行うか否かの判定等を実行するよう構成する。

20

【0108】

一方、大当たり抽選で外れた際に移行するS260では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し、S265に処理を移行する。

【0109】

S265では、主制御装置80は、確変状態中に実行可能な大当たり抽選の残り回数(確変回数)や、時短状態中に実行可能な大当たり抽選の残り回数(時短回数)を示すカウンタの更新等を行い、S270に処理を移行する。

【0110】

S270では、主制御装置80は、サブ統合制御装置83に対し、大当たり抽選後の第1保留記憶の数を示す第1保留数コマンドと、大当たり抽選後の第2保留記憶の数を示す第2保留数コマンドを送信する。また、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置83に対し特別図柄の変動時間等を示す変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置83に対し、停止表示させる演出図柄を指示する図柄指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

【0111】

続いて図10に関して、第1特図或いは第2特図の変動表示中に移行するS280では、主制御装置80は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S280:Yes)、S285に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S280:No)、本処理を終了する。

40

【0112】

S285では、主制御装置80は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置83に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0113】

続いて図11に関して、特図の確定表示中に移行するS290では、主制御装置80は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S290:Yes)、S295に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S290:No)、本処理を終了する。

【0114】

50

S 2 9 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示を終了し、S 3 0 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 5 】

S 3 0 0 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が大当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S 3 0 0 : Y e s)、S 3 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 3 0 0 : N o)、S 3 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 6 】

S 3 0 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態であることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグがセットされている場合には確変フラグをクリアし (S 3 1 0)、その後、S 3 1 5 に処理を移行する。

10

【 0 1 1 7 】

S 3 1 5 では、主制御装置 8 0 は、時短状態であることを示す時短フラグを参照すると共に、時短フラグがセットされている場合には時短フラグをクリアし (S 3 2 0)、その後、S 3 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 8 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置作動開始処理 (S 3 2 5)、役物連続作動装置作動開始処理 (S 3 2 7) を実行すると共に、大当たり抽選での当選を通知するコマンドや、特典内容等を通知するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 3 3 0)、本処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

20

一方、S 3 0 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 3 5 では、主制御装置 8 0 は、確変フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には (S 3 3 5 : Y e s)、確変回数を参照する (S 3 4 0)。そして、確変回数が 0 である場合には (S 3 4 0 : Y e s)、確変フラグをクリアし (S 3 4 5)、S 3 4 7 に処理を移行する。

【 0 1 2 0 】

S 3 4 7 では、主制御装置 8 0 は、リミッタカウンタをクリアし、S 3 5 0 に処理を移行する。

【 0 1 2 1 】

S 3 5 0 では、主制御装置 8 0 は、時短フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には (S 3 5 0 : Y e s)、時短回数を参照する (S 3 5 5)。そして、時短回数が 0 である場合には (S 3 5 5 : Y e s)、時短フラグをクリアし (S 3 6 0)、S 3 6 5 に処理を移行する。

30

【 0 1 2 2 】

S 3 6 5 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、現在の遊技状態、及び、現在の遊技状態の継続回数を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 2 3 】

(5) 大当たり遊技処理について

次に、大当たり遊技を行う大当たり遊技処理について、図 1 2 ~ 1 5 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、当否判定処理に続いて実行される。

40

【 0 1 2 4 】

S 5 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 0 0 : Y e s)、S 5 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 5 0 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 2 5 】

S 5 1 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の開放中であるか否か、すなわち 5 R の実行中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 1 0 : Y e s)、図 1 3 の S 5 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 1 0 : N o)、S 5 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 6 】

50

S 5 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 の開放中であるか否か、すなわち 5 R 以外のラウンドの実行中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 1 5 : Y e s)、図 1 3 の S 5 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 1 5 : N o)、S 5 2 0 に処理を移行する。

【 0 1 2 7 】

S 5 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 2 0 : Y e s)、図 1 4 の S 6 0 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 0 : N o)、S 5 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 8 】

S 5 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 2 5 : Y e s)、図 1 5 の S 6 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 5 : N o)、S 5 3 0 に処理を移行する。

【 0 1 2 9 】

S 5 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り抽選で当たった後、大当り遊技が開始されるまでに行われる大当り開始演出の演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 3 0 : Y e s)、S 5 3 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 3 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 0 】

S 5 3 5 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に対応する開放パターンに従い第 1 大入賞口 2 0 を開放させる第 1 大入賞口開放処理を実行する (1 R 目の大当り遊技を実行する) と共に、ラウンド数を示す開放カウンタに 1 を設定し (S 5 4 0)、本処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

続いて図 1 3 に関して、第 2 大入賞口 2 1 の開放中に移行する S 5 4 5 では、主制御装置 8 0 は、確変 S W 1 5 a からの信号により、特定領域 1 5 への入球が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 4 5 : Y e s)、S 5 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 4 5 : N o)、S 5 5 5 に処理を移行する。

【 0 1 3 2 】

S 5 5 0 では、主制御装置 8 0 は、特定フラグをセットし、S 5 5 5 に処理を移行する。

【 0 1 3 3 】

S 5 5 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 に入賞した遊技球の数が 9 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 5 5 : Y e s)、S 5 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 5 5 : N o)、S 5 6 0 に処理を移行する。

【 0 1 3 4 】

S 5 5 5 では、当該ラウンドにおいて、第 2 カウント S W 2 1 a が検知した遊技球の個数を検知して計数する。また、計数した結果が、予め定められた入賞上限である規定個数、すなわち本実施形態では 9 個に到達したか否かを判定する。

【 0 1 3 5 】

S 5 6 0 では、主制御装置 8 0 は、開放パターンに応じて定められる第 2 大入賞口 2 1 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 6 0 : Y e s)、S 5 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 6 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

S 5 6 0 において、主制御装置 8 0 は、今回の大当りが通常図柄で大当りしたのか、確変図柄で大当りしたのかに基づいて、5 R (特定ラウンド) 目の第 2 大入賞口 2 1 の開放時間を異ならせている。つまり、本実施形態の「大当り遊技処理」では、5 R において、通常図柄の場合には 0 . 0 6 s の短期間開放を実行し、確変図柄の場合には 2 8 s の長期間開放を実行する。これらの開放時間は、開放開始時に予定される時間であって、該開放

10

20

30

40

50

時間に到達する前に、第2カウントSW21aの検出数が大入賞口への上限となる規定入賞数に到達すれば、前記開放時間が満了する前に開放は終了するように構成されている。

【0137】

S565では、主制御装置80は、第2大入賞口21を閉鎖させる第2大入賞口閉鎖処理を実行し、S570に処理を移行する。

【0138】

S565では、主制御装置80は、上記S555により規定個数の入賞が発生したことに基づいて、S560の開放時間終了の判定を待たずに、第2大入賞口の閉鎖処理を実行する。

【0139】

S570では、主制御装置80は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

【0140】

一方、第1大入賞口20の開放中に移行するS575では、主制御装置80は、第1大入賞口20に入賞した遊技球の数が9個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S575:Yes)、S585に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S575:No)、S580に処理を移行する。

【0141】

S580では、主制御装置80は、第1大入賞口20の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S580:Yes)、S585に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S580:No)、本処理を移行する。

【0142】

S585では、主制御装置80は、第1大入賞口20を閉鎖させる第1大入賞口閉鎖処理を実行し、S590に処理を移行する。

【0143】

S590では、主制御装置80は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

【0144】

続いて図14に関して、各ラウンドのインターバル中に移行するS600では、主制御装置80は、開放カウンタと大当り遊技の開放パターンとに基づき、最終ラウンドに到達しているか否かを判定し、肯定判定の場合には(S600:Yes)、S605に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S600:No)、S615に処理を移行する。

【0145】

S605では、主制御装置80は、大当り遊技を終了させる際の演出(大当り終了演出、エンディング演出、ED演出、等とも呼称する)を行う大当り終了演出処理を実行すると共に、開放カウンタをクリアし(S610)、本処理を終了する。

【0146】

一方、S615では、主制御装置80は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S615:Yes)、S620に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S615:No)、本処理を終了する。

【0147】

S620では、主制御装置80は、開放カウンタと大当り遊技の開放パターンとに基づき、第1大入賞口20を開放するラウンドか否かを判定し、肯定判定の場合には(S620:Yes)、S625に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S620:No)、S635に処理を移行する。すなわち、S620では、5R以外のラウンドであるか否かを判定する。

【0148】

S625では、主制御装置80は、第1大入賞口20を開放させる第1大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし(S630)、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 9 】

一方、S 6 3 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 を開放させる第 2 大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし (S 6 4 0)、本処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

すなわち、S 6 3 5 では、5 R の開放パターンとして、今回の大当たりが通常図柄および確変図柄の何れに起因したものであるかにより、例えば、0 . 0 6 s の短期間開放とするのか、或いは、2 8 s の長期間開放とするのか、を決定し、これに基づいて上記開放処理を実行する。

【 0 1 5 1 】

なお、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の開放開始と同時にシャッター 1 4 の開閉制御すなわちシャッターソレノイド 1 4 a の駆動制御を開始することで、特定領域 1 5 の開閉制御を開始する。当該開閉制御は、本処理 (大当たり遊技処理) に続いて、割り込み毎に移行する「シャッター制御処理」によって実行される。該シャッター制御処理では、シャッターソレノイド 1 4 a の駆動制御によって、シャッター 1 4 の開閉制御を行い、これにより、シャッター 1 4 が閉鎖することで遊技球が通過不能な特定領域 1 5 を、シャッター 1 4 を開放して遊技球が通過可能な状態に変化させる。振分手段としてのシャッター 1 4 の所定の開放動作としては、後述するショート開放動作と、ロング開放動作が設けられている。

【 0 1 5 2 】

このように本実施形態では、第 2 大入賞口 2 1 の開放時間とシャッター 1 4 の開放時間の両方で特定領域 1 5 への入球確率を調整するものであるが、何れか一方を制御するだけでも良い。

【 0 1 5 3 】

両方で調整する場合は、特定領域 1 5 への入賞確率を精度良く設計することが出来、イレギュラーな遊技結果を生じ難くすることが出来る。

【 0 1 5 4 】

一方、第 2 大入賞口 2 1 の開放時間のみで行う場合なら、短期間開放であっても入球すれば特定領域 1 5 への通過に期待が持てる遊技性としてすることが出来、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 に入球するか否かに係る興趣を遊技者に与えることが出来る。

【 0 1 5 5 】

また、シャッター 1 4 の動作態様のみで調整を行う場合なら、シャッター 1 4 がショート開放動作の時でも第 2 大入賞口 2 1 は長期間開放が可能となり、たとえ特定領域 1 5 への入球が困難な大当たりであっても、大入賞口への入賞による賞球は同等に与えることが可能となる。また、大入賞口の開放態様から特定領域 1 5 への通過可能性の高さを推し量る事が困難になる、という効果も奏する。該制御処理については、後で詳述する。

【 0 1 5 6 】

なお、シャッター 1 4 の所定の開放動作であるショート開放動作及びロング開放動作は何れも、少なくとも特定領域 1 5 を遊技球の通過可能状態に変化させる動作である。但し、通過の可能性について、ショート開放動作は、ロング開放動作に比較して、極めて低く設定されている。ショート開放動作は、特定領域 1 5 に遊技球が通過困難 (通過不能ではない) な通過可能状態とする。ロング開放動作は、特定領域 1 5 に遊技球が通過容易な通過可能状態とする。

【 0 1 5 7 】

続いて図 1 5 に関して、大当たり遊技の終了演出中に移行する S 6 4 5 では、主制御装置 8 0 は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 4 5 : Y e s)、S 6 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 4 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

続く S 6 5 0 , S 6 5 5 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置と条件装置とを停

10

20

30

40

50

止させ、S 6 6 0 に処理を移行する。

【 0 1 5 9 】

S 6 6 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技中に、確変決定装置 1 3 に設けられた特定領域 1 5 への入球が生じたことを示す特定フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 6 6 0 : Y e s)、S 6 6 2 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 6 0 : N o)、S 6 8 0 に処理を移行する。

【 0 1 6 0 】

S 6 6 2 では、主制御装置 8 0 は、リミッタカウンタの値が確変リミッタ回数以上か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 6 2 : Y e s)、S 6 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 6 2 : N o)、S 6 6 5 に処理を移行する。

10

【 0 1 6 1 】

S 6 6 5 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に応じて先に決定された確変状態や時短状態の継続回数等を設定する。また、確変フラグと時短フラグをセットすると共に (S 6 7 0)、特定フラグをクリアし (S 6 7 5)、さらに、リミッタカウンタをインクリメントした後に (S 6 7 7)、S 6 9 5 に処理を移行する。

【 0 1 6 2 】

一方、S 6 8 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の終了後に時短状態となるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 8 0 : Y e s)、S 6 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 8 0 : N o)、S 6 9 5 に処理を移行する。

【 0 1 6 3 】

20

S 6 8 5 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に応じて先に決定された時短状態の継続回数を設定する。また、時短フラグをセットすると共に (S 6 9 0)、リミッタカウンタをクリアし (S 6 9 2)、S 6 9 5 に処理を移行する。

【 0 1 6 4 】

S 6 9 5、S 6 9 8 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態、及び、該遊技状態の継続回数を通知する状態指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

(6) 演出について

パチンコ機 5 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からのコマンドに基づき演出図柄制御装置 8 2 等を制御し、演出図柄表示装置 6 の画面やスピーカ 6 6 等を介して各種演出を行う。具体的には、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からの変動開始コマンド等に基づき、演出図柄制御装置 8 2 を介して擬似図柄を変動表示させる図柄演出を行うと共に、保留数コマンド等に基づき、演出図柄制御装置 8 2 を介して保留図柄を表示する保留演出を行う。この他にも、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から受信した先読み結果を示すコマンドに基づく先読み演出等を行っても良い。また、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からのコマンドに基づき、大当り遊技の進行状況 (例えば、総ラウンド数や、現在のラウンドや、大入賞口への入賞数や、賞球数等) を報知する大当り演出や、後述する期限演出等を行う。また、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 からのコマンドに基づき、演出図柄制御装置 8 2 を介して擬似図柄を変動表示させる図柄演出を行ったあと、所定の大当り図柄すなわち、通常図柄または確変図柄に対応した疑似大当り図柄を確定表示する。

30

40

【 0 1 6 6 】

これらの演出は、演出モードに従った態様で行われ、演出モードとして、通常モード、通常時短モード、特別時短モード、第 1 演出モード、第 2 演出モードが少なくとも設けられている。

【 0 1 6 7 】

なお、第 1 演出モードは、遊技状態が確変 + 時短状態となった際に移行するモードであり、現在の遊技状態が確変 + 時短状態であることを報知又は示唆する演出が行われる。

【 0 1 6 8 】

50

一方、第2演出モードは、リミッタ機能の作動を契機に移行するモードである。第2演出モード中の遊技状態は確変+時短状態と通常時短状態のいずれかであり、該遊技状態が継続する限り第2演出モードも継続する。また、第2演出モード中は、所謂ST機による特典が付与された状態に見せかける期限演出が行われる(詳細は後述する)。

【0169】

(7)演出モードの遷移について

サブ統合制御装置83は、主制御装置80から受信した状態指定コマンドが示す現在の遊技状態等に基づき、演出モードを遷移させる(図16参照)。

【0170】

具体的には、サブ統合制御装置83は、受信した状態指定コマンドが、現在の遊技状態が通常状態であることを示している場合には、演出モードを通常モードとする。

10

【0171】

そして、通常モード中に開始された大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドが確変+時短状態を示している場合(確変大当たり遊技後に遊技状態が確変+時短状態になった場合)には、第1演出モードに移行する。また、該状態指定コマンドが時短状態を示している場合(通常大当たりで当選した場合や、確変大当たり遊技にて遊技球が特定領域15に入球しなかった場合)には、通常時短モードに移行する。

【0172】

また、第1演出モード中に開始された大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドが確変+時短状態を示している場合には、第1演出モードを維持する。また、該状態指定コマンドが時短状態を示している場合には、原則として通常時短モードに移行する。但し、リミッタ機能の作動中に開始された大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドが時短状態である旨を示している場合には、特別時短モードに移行する。

20

【0173】

なお、サブ統合制御装置83は、第1演出モード(確変+時短状態)の継続中に発生した大当たりの回数をカウントすることで、リミッタ機能の作動中か否かを判定しても良い。また、この他にも、サブ統合制御装置83は、図柄変動開始時に主制御装置80から送られてきた図柄情報により、予め大当たり遊技終了後の遊技状態を割り出し、状態指定コマンドが送られてくる前に演出モードを決定し、演出を開始することも考えられる。これにより、例えば大当たりとなる図柄変動時から演出モードが変化することを示唆するような演出が可能となる。また、この他にも、主制御装置80からのコマンドに基づき、リミッタ機能の作動中か否かを判定しても良い。

30

【0174】

また、通常時短モード中に開始された大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドが確変+時短状態を示している場合には、第1演出モードに移行する。また、通常時短モード中、特別図柄の確定表示の後に受信した状態指定コマンドが通常状態を示している場合(通常時短状態が終了した場合)には、通常モードに移行する。

【0175】

また、特別時短モード中において、大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドが確変+時短状態又は時短状態を示している場合には、第2演出モードに移行する。なお、該状態指定コマンドが確変+時短状態を示している場合には第2演出モードに移行し、時短状態を示している場合には通常時短モードに移行しても良い。また、特別時短モード中、特別図柄の確定表示の後に受信した状態指定コマンドが通常状態を示している場合(特別時短状態が終了した場合)には、通常モードに移行する。

40

【0176】

また、第2演出モード中に開始された大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドが確変+時短状態又は時短状態を示している場合には、第2演出モードを維持する。また、第2演出モード中、特別図柄の確定表示の後に受信した状態指定コマンドが通常状態を示している場合(通常時短状態が終了した場合)には、通常モードに移行する。

【0177】

50

(8) 通常モード及び通常時短モード中の演出について

通常モード中、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出や保留演出等を行う。演出画面 1 0 0 0 は、これらの演出の際に演出図柄制御装置 8 2 に表示される画面の一例である (図 1 7 (a))。

【 0 1 7 8 】

一方、通常時短モード中も、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出や保留演出等を行うが、この時に表示される演出画面 1 0 0 1 では、さらに、通常時短モード (通常時短状態) 中に実行可能な大当たり抽選の回数 (残り回数) が表示される (図 1 7 (b))。サブ統合制御装置 8 3 は、通常時短モード移行時に、大当たり遊技終了時に受信した状態指定コマンドに基づき通常時短回数を特定すると共に、通常時短回数と図柄演出の回数等に基づき残り回数をカウントし、演出画面に表示する。なお、状態指定コマンドに基づき通常時短回数を特定する際は、変動開始時に送られてきていた図柄情報を基に時短回数を特定することが考えられる。

【 0 1 7 9 】

そして、これらのモード中に開始された大当たり遊技の大当たり演出として、演出画面 1 0 1 0 ~ 1 0 1 4 が表示され、主人公 (熊の達吉) と 1 番手の敵が対戦する演出 (対戦演出) がなされる (図 1 8 参照)。大当たり遊技終了後に確変 + 時短状態に移行するか否かにより、換言すれば、当該大当たり遊技の実行の契機となった大当たり図柄の種別が、確変大当たり図柄であったか又は、通常大当たり図柄であったかにより、演出の内容は異なるものとなる。演出画面 1 0 1 0 ~ 1 0 1 2 は、通常大当たり図柄の確定表示に基づく通常大当たり遊技の場合に表示され、5 R (第 2 大入賞口 2 1 が開放されるラウンド) において遊技球が特定領域 1 5 に入球せず、該結果を反映して 1 5 R の演出にて主人公が敵に敗北し (演出画面 1 0 1 2)、これにより大当たり遊技終了後に通常時短状態に移行する旨が示される。

【 0 1 8 0 】

一方、演出画面 1 0 1 0 , 1 0 1 3 , 1 0 1 4 は、確変大当たり図柄の確定表示に基づく確変大当たり遊技の場合に表示され、5 R (第 2 大入賞口 2 1 が開放されるラウンド) において遊技球が特定領域 1 5 に入球すると、該結果を反映して 1 5 R の演出にて主人公が 1 番手の敵に勝利し (演出画面 1 0 1 4)、これにより大当たり遊技後に確変 + 時短状態に移行する旨が示される。1 5 R にて遊技球が特定領域 1 5 に入球しなかった場合には、通常大当たり遊技の場合と同様、演出にて主人公が 1 番手の敵に敗北し、これにより大当たり遊技後に通常時短状態に移行する旨が示される。

【 0 1 8 1 】

なお、演出画面 1 0 1 1 , 1 0 1 3 は、5 R における演出画面を示しているが、確変大当たり遊技の 5 R で演出画面 1 0 1 1 を表示し、通常大当たり遊技の 5 R で演出画面 1 0 1 3 を表示するようにしても良い。

【 0 1 8 2 】

(9) 第 1 演出モード中の演出について

第 1 演出モードでは、現在の遊技状態が確変 + 時短状態である旨が示唆され、残り回数等といった確変 + 時短状態 (第 1 演出モード) の終了時期を示唆したり報知したりする演出は行われず、確変 + 時短状態 (第 1 演出モード) が次回大当たりまで継続することが示唆される。また、第 1 演出モードにおいては、リミッタ機能が作動するまでに実行可能な確変大当たり遊技の回数 (残り大当たり回数) や、リミッタ機能の作動の有無に応じた態様で演出が行われる。なお、残り大当たり回数に替えて、リミッタ機能が作動したことにより確変 + 時短状態が終了するまでに実行可能な大当たり遊技の回数を表示しても良い。

【 0 1 8 3 】

リミッタ機能の作動前では、主人公と敵が対戦する対戦演出と共に、図柄演出や保留演出や大当たり演出等がシームレスに行われ、大当たり遊技が終了する度に対戦演出における敵が入れ替わる。なお、大当たり遊技開始前の対戦演出では、主人公と敵の対戦開始前の状態が表示され、大当たり遊技中の対戦演出では、主人公と敵の対戦が表示される。

【 0 1 8 4 】

10

20

30

40

50

演出画面 1 0 2 0 は、初回大当り遊技の終了後、次（2 回目）の大当り遊技が開始されるまでの期間に行われる対戦演出と図柄演出の演出画面である（図 1 9）。該対戦演出では、主人公と 2 番手の敵の対戦開始前の状態が表示される。演出画面 1 0 2 0 では、“2 番手登場”，“1 勝中！”といった表示がなされ、これにより、1 回の確変大当り遊技が発生したこと（換言すれば、残り大当り回数が 3 回であること）が示唆される。

【0 1 8 5】

その後、大当り遊技が開始されると、対戦演出にて主人公と 2 番手の敵の対戦が開始されると共に、大当り演出が行われる。初回大当り遊技の時と同様、大当り遊技終了後に確変 + 時短状態に移行するか否かにより、演出の内容は異なるものとなる。通常大当り遊技の際には演出画面 1 0 2 1 ~ 1 0 2 3 が表示され、1 5 R の演出にて主人公が敵に敗北し（演出画面 1 0 2 3）、これにより大当り遊技終了後に通常時短状態に移行する旨（第 1 演出モードが終了する旨）が示される（図 2 0 参照）。

10

【0 1 8 6】

一方、確変大当り遊技の際には演出画面 1 0 2 1 , 1 0 2 4 , 1 0 2 5 が表示され、5 R にて遊技球が特定領域 1 5 に入球すると、1 5 R の演出にて主人公が 2 番手の敵に勝利し（演出画面 1 0 2 5）、これにより確変 + 時短状態（第 1 演出モード）が継続する旨が示される。5 R にて遊技球が特定領域 1 5 に入球しなかった場合には、通常大当り遊技の場合と同様、演出にて主人公が 2 番手の敵に敗北する。

【0 1 8 7】

なお、演出画面 1 0 2 2 , 1 0 2 4 は、5 R における演出画面を示しているが、確変大当り遊技の 5 R で演出画面 1 0 2 2 を表示し、通常大当り遊技の 5 R で演出画面 1 0 2 4 を表示するようにしても良い。

20

【0 1 8 8】

また、演出画面 1 0 3 0 は、2 回目の大当り遊技の終了後、3 回目の大当り遊技が開始されるまでの期間に行われる対戦演出及び図柄演出を示している（図 2 1（a））。該対戦演出では、主人公と 3 番手の敵とが対戦する。

【0 1 8 9】

演出画面 1 0 3 0 では、“三番手登場”，“2 連勝中！”といった表示がなされ、これにより、2 回の確変大当り遊技が発生したこと（換言すれば、残り大当り回数が 2 回であること）が示唆される。

30

【0 1 9 0】

これに対し、リミッタ機能の作動後では、演出画面 1 0 4 0 が表示され、主人公が何かを探し歩く演出がなされる。また、該演出と共に、図柄演出や保留演出や大当り演出等がシームレスに行われる。演出画面 1 0 4 0 においても“4 連勝中！”といった表示がなされ、これにより、4 回の確変大当り遊技が発生したこと（換言すれば、残り大当り回数が 0 回であること）が示唆される。

【0 1 9 1】

（1 0）特別時短モード中の演出について

特別時短モード（図中、S T 突入挑戦モードと記載）においては、演出画面 1 0 5 0 が表示され、主人公が特訓を行う演出（特訓演出）と共に、図柄演出や保留演出等が行われる（図 2 2（a））。この時、特別時短モード（特別時短状態）の残り回数が表示される。

40

【0 1 9 2】

なお、特別時短モードにおいても、特訓演出と共に大当り演出を行い、図柄演出等と大当り演出をシームレスに行っても良い。また、大当り遊技開始前の特訓演出（図柄演出）にて、例えば、主人公キャラクタが岩を破壊する等の表示を行うことで、大当りに当選したことや、第 2 演出モードへの移行を示唆しても良い。また、大当り遊技中の特訓演出（大当り演出）にて同様の表示を行うことで、第 2 演出モードへの移行を示唆しても良い。

【0 1 9 3】

（1 1）第 2 演出モード中の演出について

50

第2演出モード（図中、STモードと記載）においては、演出画面1060が表示され、対戦演出と共に図柄演出や保留演出や大当たり演出等が行われる（図22（b））。これらの演出は、遊技状態に関わらず、同じ態様で行われる（つまり、第2演出モード中の演出から確変+時短状態であるか通常時短状態であるかを判別不能となっている）。また、第2演出モード中の対戦演出においても、大当たり遊技の開始前は、主人公と敵の対戦開始前の状態が表示され、大当たり遊技中は、主人公と敵との対戦が表示される。

【0194】

上述したように、第2演出モード中は、遊技状態が確変+時短状態である場合と通常時短状態である場合が想定される。確変+時短状態であれば、実質的に次回の大当たりまで第2演出モードが継続し、通常時短状態であれば、所定の継続回数（通常時短回数）の大当たり抽選が行われると第2演出モードが終了する。

10

【0195】

ここで、第2演出モードでは、サブ統合制御装置83は、当該第2演出モードの継続回数として通常時短回数（100回）を設定すると共に、継続回数から前回の対戦終了後のスタート回数（大当たり抽選の回数）を減算した回数を残り回数としてカウントする。換言すれば、残り回数が0になる時期を、仮の終了時期とする。そして、対戦演出等と共に残り回数を表示し、あたかも、ST機による特典が付与された状態に見せる（第2演出モード（現在の遊技状態）が一定の継続期間（残り回数が0になるまでの期間）しか継続しないように見せる）期限演出を行う（図23参照）。

【0196】

20

そして、遊技状態が確変+時短状態である場合、残り回数が0回になると、期限演出が終了し、現在の遊技状態が確変+時短状態である旨を示唆する限界突破演出が行われる（無論、この時、第2演出モードが維持される）。

【0197】

具体的には、限界突破演出では、演出画面1061を表示し、第2演出モードがさらに継続する旨を表示しても良いし、演出画面1062を表示し、さらに別の演出モード（超STモード）に遷移したように見せても良い（図24）。また、この時、第2演出モードの残り回数が無限大である旨を表示しても良い。

【0198】

なお、サブ統合制御装置83は、通常時短回数よりも少ない回数を第2演出モードの継続回数として残り回数をカウントし、期限演出を行っても良い。そして、残り回数が0回となった時点で所定の上乗せ回数を残り回数に加算する（上乗せする）上乗せ演出を行い、以後、残り回数が上乗せされた状態で期限演出を継続しても良い。また、残り回数が0回となった時点で、前回の対戦終了後に実行された大当たり抽選の回数が通常時短回数に達した場合、遊技状態が確変+時短状態であれば、期限演出を終了して限界突破演出を開始し、通常時短状態であれば、第2演出モードを終了しても良い。

30

【0199】

無論、遊技状態が通常時短状態であるか確変+時短状態であるかに関わらず、上乗せ演出を行っても良い。また、残り回数が0回となった場合に限らず、所定のタイミングで上乗せ演出を行い、残り回数を上乗せしても良い。

40

【0200】

また、通常時短状態である場合には、上乗せ回数は、上乗せ演出が行われる時点において、第2演出モード終了までの残り回数よりも少ない回数とし、最終的に、期限演出の残り回数が0回となった時に、第2演出モードが終了するように調整するのが好適である。

【0201】

また、期限演出における残り回数が0回となった時点で、第2演出モードが継続している場合には、第2演出モードへの移行後のスタート回数が通常時短回数に達していなくても、上乗せ演出を行うことなく、期限演出を終了しても良い。

【0202】

また、第2演出モード中に大当たり遊技が開始されると、演出画面1063、1064が

50

表示され、対戦演出と共に大当り演出が行われる（図25）。この時、第2演出モードに移行した後に発生した大当りの回数（或いは、第1演出モードに移行する契機となった確変大当り以後の大当りの総数）を、連チャン回数として表示しても良い。

【0203】

該対戦演出及び大当り演出では、実行中の大当り遊技の種類や、5Rで遊技球が特定領域15に入球したか否かに関わらず、必ず主人公は敵に勝利する。つまり、該対戦演出及び大当り演出は、大当り遊技後に確変+時短状態に移行するか否かに関わらず、同一の態様で行われる（換言すれば、大当り遊技中の演出から大当り遊技に移行する遊技状態を判別不能となっている）。

【0204】

（12）シャッター制御処理1について

以下に、本実施形態の、「シャッター制御処理1」について、図26～図28を参照して説明する。

「シャッター制御処理1」は、上述したように、主制御装置80が、割込み毎に大当り遊技処理に続いて実行する処理である。

「シャッター制御処理1」は、通常図柄（通常大当り図柄）または確変図柄（確変大当り図柄）が確定表示されたことによる大当り遊技状態中の、且つ、5R（特定ラウンド）目の遊技中又は該5Rの終了インターバル中において、主制御装置80が実行する制御処理である。本実施形態では、大当り遊技状態の5Rにて、第2大入賞口21を開放すると共に、第2大入賞口21内に設けられた特定領域15への遊技球の通過の結果に基づいて、大当り遊技後に確率変動を作動するか否かの決定を行う。

上述したように、主制御装置80は大当り遊技処理を実行することで、通常図柄で大当りした場合には、5R目にて第2大入賞口21を0.06sの短期間開放を実行し、確変図柄で大当りした場合には、5R目にて第2大入賞口21を28sの長期間開放を実行する。

【0205】

先ず、図26の、S700では、主制御装置80は、現時点が特定ラウンド（本実施形態では、5ラウンド）中又は特定ラウンドの後に実行される特定ラウンドの終了インターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（S700：Yes）、S705に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S700：No）、本処理を終了する。

【0206】

S705では、主制御装置80は、終了インターバル中か否かを判定し、肯定判定の場合には（S705：Yes）、S710に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S705：No）、S715に処理を移行する。

【0207】

S710では、主制御装置80は、インターバル時間カウンタのカウント値を1加算し、S725に処理を移行する。

【0208】

インターバル時間カウンタは、終了インターバルの開始時すなわち特定ラウンドの大入賞口の開放が終了した時点から計時を開始して、終了インターバルの実行時間に相当するカウント値に到達するまでカウントアップして計時するカウンタである。つまり、終了インターバルの終了時期を計時するための手段である。換言すれば、該カウンタは、特定ラウンド（5R）の終了により閉鎖した大入賞口が、次の6Rにて開放するまでの閉鎖待機時間を計時する手段である。

【0209】

S715では、主制御装置80は、現時点が終了インターバルの開始タイミングか否か、すなわち、第2大入賞口21が閉鎖されたか否かを判定し、肯定判定の場合には（S715：Yes）、S720に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S715：No）、S725に処理を移行する。

【0210】

S 7 2 0 では、主制御装置 8 0 は、インターバル時間カウンタのカウンタアップを開始し、S 7 2 5 に処理を移行する。

【 0 2 1 1 】

S 7 2 5 では、主制御装置 8 0 は、現時点が特定ラウンドの一例である 5 R の開始時であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 7 2 5 : Y e s)、S 7 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 7 2 5 : N o)、S 7 5 0 に処理を移行する。

【 0 2 1 2 】

主制御装置 8 0 は上述した大当り遊技処理において、5 R の開始時には、当該大当りが確変図柄又は通常図柄の何れで大当りしたとしても、先ず、第 2 大入賞口 2 1 の開放を実行する。具体的には、確変図柄に起因した 5 R であれば、長期間開放 (例えば、2 8 s) を、又、通常図柄に起因した 5 R であれば、短期間開放 (例えば、0 . 0 6 s) を実行するよう構成されている。S 7 2 5 では、現時点が、短期間開放又は長期間開放の何れかの開始時であるか否か、を判定している。

【 0 2 1 3 】

S 7 3 0 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放動作開始処理を実行し、S 7 3 5 に処理を移行する。

【 0 2 1 4 】

すなわち、主制御装置 8 0 は、シャッター 1 4 のショート開放動作を、第 2 大入賞口 2 1 の短期間開放又は長期間開放の開始を契機として、実行する。

【 0 2 1 5 】

なお、本実施形態では第 2 大入賞口 2 1 の短期間開放又は長期間開放の開始を契機として即時、シャッター 1 4 のショート開放動作を実行する構成となっているが、第 2 大入賞口 2 1 の短期間開放又は長期間開放の開始を契機として所定のショート開放動作待機時間を計時するタイマを備えて、該タイマによって前記待機時間が経過したことに基づいて、ショート開放動作を実行する構成としても良い。前記待機時間は、例えば 1 s としても良いし、極めて短時間すなわち 0 . 0 4 s としても良い。前記待機時間は適宜設定可能である。

【 0 2 1 6 】

S 7 2 5 で肯定判定により S 7 3 0 が実行されることにより、通常図柄又は確変図柄の何れで大当りとなっても、5 R の最初で実行されるショート開放動作を、第 2 大入賞口 2 1 の開放に基づいて即時実行する。これにより、通常図柄に起因して短期間開放が実行された場合であっても、該短期間開放の実行によってショート開放動作が実行されるので、たとえ確率変動が許容されない通常図柄で大当りした場合であっても、特定領域 1 5 を遊技球が通過する可能性を、担保することができる。

【 0 2 1 7 】

S 7 3 5 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放時間カウンタのカウンタアップを開始し、S 7 4 0 に処理を移行する。

【 0 2 1 8 】

すなわち、本実施形態では、シャッター 1 4 のショート開放動作を 0 . 0 4 s に亘って実行するものであるが、ショート開放時間カウンタは、該実行時間を計時する手段である。

【 0 2 1 9 】

S 7 4 0 では、主制御装置 8 0 は、振分動作可能期間フラグに 1 を設定し、S 7 4 5 に処理を移行する。

【 0 2 2 0 】

すなわち、振分動作可能期間フラグは、1 が設定されていることによって、特定領域 1 5 に遊技球を誘導するシャッター 1 4 の動作が可能な期間であること、換言すれば、通常は無効化されている確変 S W 1 5 a が有効化されている期間であること、を示すフラグである。

【 0 2 2 1 】

10

20

30

40

50

また、本実施形態では、第2大入賞口21の短期間開放又は長期間開放の開始を契機として、振分動作可能期間フラグに1が設定される。換言すれば、振分動作可能期間は、特定ラウンドにおける第2大入賞口21の短期間開放又は長期間開放の開始を契機として、開始されるよう構成されている。

【0222】

S745では、主制御装置80は、ショート開放フラグに1を設定し、本処理を終了する。

【0223】

すなわち、ショート開放フラグは、1が設定されていることによって、シャッター14のショート開放動作中であること、を示すフラグである。

10

【0224】

図27の、S750では、つまりS725にて否定判定の場合に、主制御装置80は、ロング開放フラグに1が設定されているか否かを判定し、肯定判定の場合には(S750: Yes)、S755に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S750: No)、S790に処理を移行する。

【0225】

ロング開放フラグは、1が設定されていることによって、シャッター14のロング開放動作中であること、を示すフラグである。該フラグは、後述する処理にて1が設定されるよう構成されている。

【0226】

20

S755では、主制御装置80は、ロング開放時間カウンタのカウント値に1を加算し、S760に処理を移行する。

【0227】

後述するが、本実施形態では、後述する処理にて、シャッター14のロング開放動作を32.5sに亘って実行する予定で設定するものであるが、ロング開放時間カウンタは、該実行時間を計時する手段である。なお、本実施形態では、該ロング開放時間カウンタのカウント値が32.5sに相当する値となることに基づいてロング開放動作が終了することは、非常に稀な場合となっている。

【0228】

S760では、主制御装置80は、ロング開放時間(例えば、32.5s)が満了となったか否か、すなわちロング開放時間カウンタのカウント値が32.5sに相当する値となったか否かを判定し、肯定判定の場合には(S760: Yes)、S765に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S760: No)、S785に処理を移行する。

30

【0229】

S785では、主制御装置80は、終了インターバル時間(例えば、1.5s)が満了となったか否か、すなわちインターバル時間カウンタのカウント値が1.5sに相当する値となったか否かを判定し、肯定判定の場合には(S785: Yes)、S765に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S785: No)、本処理を終了する。

【0230】

S765では、つまりS760またはS785にて肯定判定の場合に、主制御装置80は、振分動作可能期間フラグを0にクリアし、S770に処理を移行する。

40

【0231】

本実施形態では、上述したように、比較的長く設定された32.5sのロング開放時間が満了することに因り、ロング開放動作が終了することは稀である。通常は、終了インターバル時間(例えば、1.5s)が満了することで、振分動作可能期間が終了し、これに基づいて、ロング開放動作が終了するよう構成されている。

【0232】

S770では、つまりS760またはS785にて肯定判定の場合に、主制御装置80は、ロング開放動作の終了処理を実行し、S775に処理を移行する。

【0233】

50

本実施形態では、ロング開放動作を、ロング開放時間の満了、又は振分動作可能期間の終了の何れか先に発生したことに基づいて、終了するよう構成されている。

【0234】

このように構成することで、第2大入賞口21の閉鎖により開始される終了インターバル時間が満了することで振分動作可能期間が終了し、これに基づいて、ロング開放動作を終了させる。よって、シャッター14の閉鎖時に該シャッター14に球噛みする後続の遊技球が発生する可能性を低下させ、ロング開放動作終了時におけるシャッター14の球噛みを防止することが出来る。

【0235】

S775では、主制御装置80は、ロング開放フラグを0にクリアし、S780に処理を移行する。

10

【0236】

S780では、主制御装置80は、ロング開放時間カウンタを0にクリアし、本処理を終了する。

【0237】

S790では、つまりS750にて否定判定の場合に、主制御装置80は、第2カウントSW21aが8個目の遊技球を検出したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S790:Yes)、S795に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S790:No)、S825に処理を移行する。

【0238】

20

S790では、本実施形態のラウンド中における大入賞口の上限入賞個数つまり規定個数としての9個よりも僅かに少ない、所定個数としての8個の入賞球を、第2カウントSW21aが検出したか否かを判定する。規定個数である9個が検知されてしまうと、第2大入賞口21が閉鎖されてしまうため、それ以前であって、且つ可能な限り規定個数に差が僅かな個数を設定することで、後述するロング開放の開始時期を可能な限り遅くし、延いてはロング開放時間を短くすることが出来る。これによって、シャッター14のロング開放時間中に、遊技球が特定領域15を無事に通過したのか否かを、遊技者に判り難くして、興趣を向上させることが出来る。

【0239】

このように、特定領域15への入球状況を判別困難な構成とすることにより、大当り遊技中の演出で確変が付与されるのか否かの演出を効果的に実施することが可能となる。

30

【0240】

S795では、主制御装置80は、ショート開放フラグに1が設定されているか否かを判定し、肯定判定の場合には(S795:Yes)、S805に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S795:No)、S800に処理を移行する。

【0241】

S795によって、5Rの開始時に実行されるショート開放動作中に、非常に稀ではあるが8個の入賞が発生した場合にも対応可能となっている。

【0242】

S805では、主制御装置80は、ショート開放フラグに0を設定し、S810に処理を移行する。

40

【0243】

S810では、主制御装置80は、ショート開放時間カウンタのカウンタを0に設定し、S815に処理を移行する。

【0244】

S800では、つまり8個目のカウントが発生し且つショート開放中ではなかった場合、主制御装置80は、ロング開放動作開始処理を実行し、S815に処理を移行する。

【0245】

S800のロング開放動作開始処理は、S790の肯定判定を受けて実行される。このため、シャッター14のロング開放時間中に、遊技球が特定領域15を無事に通過したの

50

か否かを、遊技者に判り難くして、興趣を向上させることが出来る。

【 0 2 4 6 】

S 8 1 5 では、主制御装置 8 0 は、ロング開放時間カウンタのカウンタアップを開始し、S 8 2 0 に処理を移行する。

【 0 2 4 7 】

S 8 2 0 では、主制御装置 8 0 は、ロング開放フラグに 1 を設定し、S 8 2 5 に処理を移行する。

【 0 2 4 8 】

図 2 8 の、S 8 2 5 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放フラグに 1 が設定されているか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 2 5 : Y e s)、S 8 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 8 2 5 : N o)、S 8 5 5 に処理を移行する。

10

【 0 2 4 9 】

S 8 3 0 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放時間カウンタのカウンタ値に 1 を加算し、S 8 3 5 に処理を移行する。

【 0 2 5 0 】

S 8 3 5 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放時間 (例えば、0 . 0 4 s) が満了となったか否か、すなわちショート開放時間カウンタのカウンタ値が 0 . 0 4 s に相当する値となったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 3 5 : Y e s)、S 8 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 8 3 5 : N o)、S 8 5 5 に処理を移行する。

20

【 0 2 5 1 】

S 8 4 0 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放動作の終了処理を実行し、S 8 4 5 に処理を移行する。

【 0 2 5 2 】

本実施形態では、ショート開放動作を、ショート開放時間の満了に基づいて、終了するよう構成されている。

【 0 2 5 3 】

S 8 4 5 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放フラグを 0 にクリアし、S 8 5 0 に処理を移行する。

【 0 2 5 4 】

30

S 8 5 0 では、主制御装置 8 0 は、ショート開放時間カウンタを 0 にクリアし、S 8 5 5 に処理を移行する。

【 0 2 5 5 】

S 8 5 5 では、主制御装置 8 0 は、終了インターバル時間 (例えば、1 . 5 s) が満了となったか否か、すなわちインターバル時間カウンタのカウンタ値が 1 . 5 s に相当する値となったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 5 5 : Y e s)、S 8 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 8 5 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 2 5 6 】

S 8 6 0 では、主制御装置 8 0 は、振分動作可能期間フラグを 0 にクリアし、本処理を終了する。

40

【 0 2 5 7 】

本実施形態では、特定ラウンドの開始時でもなく、ショート開放動作中でもなく、ロング開放動作中でもない時に、インターバル時間が終了した場合には、振分動作可能期間フラグを 0 にクリアするよう構成されている。

【 0 2 5 8 】

(1 3) シャッター制御の態様について

次に、本実施形態の、大当り遊技中の 5 R 及び該 5 R の終了インターバルにおけるシャッター制御の態様について、図 2 9 ~ 図 3 2 を参照して説明する。

【 0 2 5 9 】

図 2 9 は、通常図柄が確定表示されたことに起因した大当り遊技が実行され、その特定

50

ラウンドとしての5 Rのシャッター制御の態様を説明するタイムチャートである。

【0260】

通常図柄に因り大当たりした場合の5 R目は、第2大入賞口ソレノイド21bが0.06sの期間に亘って作動することで、第2大入賞口21の短期間開放が実行される。第2大入賞口21の短期間開放が終了して閉鎖されると、これを契機として5 Rに係る終了インターバルが1.5sに亘って実行された後、次の6 Rが実行開始される。

【0261】

5 Rが開始されて、つまり第2大入賞口21が開放されたことに基づいて、上述したシャッター制御処理1のS725が肯定判定となり、S740が実行されることによって、振分動作可能期間フラグに1が設定される。また、第2大入賞口21の短期間開放が終了して閉鎖されると、S715が肯定判定となり、終了インターバルが開始された後、1.5sのインターバル時間が経過すると、S855で肯定判定となりS860によって振分動作可能期間フラグに0が設定されることで、振分動作可能期間が終了する。

【0262】

また、5 Rが開始されて、つまり第2大入賞口21が開放されたことに基づいて、上述したシャッター制御処理1のS725が肯定判定となり、S730、S735、S745が実行されることによって、シャッターソレノイド14aが開放作動する。さらに、ショート開放時間である0.04sが満了となると、S840～S850が実行されることによって、シャッターソレノイド14aが閉鎖作動する。

【0263】

図30は、確変図柄が確定表示されたことに起因した大当たり遊技が実行され、その特定ラウンドとしての5 Rのシャッター制御の態様を説明するタイムチャートである。

【0264】

確変図柄に因り大当たりした場合の5 R目は、第2大入賞口ソレノイド21bが28sの期間に亘って作動することを予定して開始ことで、第2大入賞口21の長期間開放が実行される。

【0265】

第2大入賞口21が長期間開放している間に入賞した遊技球は、先ず第2カウントSW21aにて検出され、該第2カウントSW21aの下流に設けられたシャッターソレノイド14aが閉鎖しているときはハズレ口13bに誘導されてハズレ球検知SW13cにて検出される。一方、シャッターソレノイド14aが開放しているとき、つまりショート開放動作又はロング開放動作中にシャッター14によって特定領域15に振り分けられれば、確変SW15aにて検出される。第2カウントSW21aにて検出された遊技球は、一定のタイムラグを置いて、下流に配置されたハズレ球検知SW13cまたは、確変SW15aにて検出される。

【0266】

第2大入賞口21の長期間開放は、予定された長期間開放時間である28sが終了するか、或いは、第2カウントSW21aが規定個数である9個の入賞を検知するか、の何れか先に発生したことに基づいて終了する。図には、後者の場合を示した。

【0267】

第2大入賞口21の長期間開放が終了すると、S715が肯定判定となりS720が実行され、その後、割り込み毎にS710が実行される。5 Rに係る終了インターバルが1.5sに亘って実行された後、次の6 Rが実行開始される。

【0268】

また、5 Rが開始されて、つまり第2大入賞口21が開放されたことに基づいて、上述したシャッター制御処理1のS725が肯定判定となり、S730、S735、S745が実行されることによって、シャッターソレノイド14aが開放作動する。さらに、ショート開放時間である0.04sが満了となると、S840～S850が実行されることによって、シャッターソレノイド14aが閉鎖作動する。

【0269】

当該ショート開放動作だけを遊技者が視認しても、通常図柄による確変を予定しない大当りの5Rとは判別不能である。

【0270】

続いて、第2カウントSW21aにて8個目の遊技球が検出されると、S790で肯定判定、S795が否定判定、によりS800～S820が実行されることで、ロング開放動作が開始される。このとき、ロング開放時間カウンタは32.5sの予定された開放時間の計時を開始する。

【0271】

本実施形態では、ロング開放動作は、終了インターバルの終了を契機として、更にいえば、終了インターバルの終了を契機として実行される振分動作可能期間の終了（振分動作可能期間フラグの0クリア）を契機として、終了するように構成されている。この際、仮にロング開放時間カウンタのカウント値が32.5sに相当するカウント値まで到達していなくても、つまり残り時間が存在したとしても、強制的に終了するように構成される。具体的な制御としては、S785が肯定判定となること、によりS765～S780が実行されることで、ロング開放動作が終了される。

【0272】

なお、本実施形態では、確変図柄で大当たりした場合の5Rにおいて、シャッターソレノイド14aは、ショート開放動作を実行した後に、ロング開放動作を実行する。

【0273】

5Rが開始されて、つまり第2大入賞口21が開放されたことに基づいて、上述したシャッター制御処理1のS725が肯定判定となり、S740が実行されることによって、振分動作可能期間フラグに1が設定される。また、終了インターバルが終了すると、S785が肯定判定となること、によりS765が実行されることにより、振分動作可能期間フラグに0が設定されることで、振分動作可能期間が終了する。

【0274】

このように、本実施形態では、特定ラウンドの開始に伴い、第2大入賞口21が開放（短期間開放および長期間開放）されたことに基づいて、即時、シャッターソレノイド14aは、ショート開放動作を実行する。これにより、大当りの起因となった図柄の種別に関係無く、何れの場合においても、特に通常図柄においても、入賞球が確変SW15aに検出される可能性を担保することが出来る。

【0275】

また、確変図柄に起因した大当たりにおいて、第2大入賞口21の規定個数9個より僅かに少ない8個の入賞を検知したことに基づいて、入賞球を確変SW15aに誘導容易なロング開放動作を実行開始する。これにより、第2大入賞口21が規定個数入賞によって閉鎖してしまう直前までロング開放動作の実行を開始せず、つまり開始時期を遅らせることで、ロング開放動作の実行時間を短くし、遊技者をして入賞球が確変SW15aに誘導されたか否かを判別困難にすることとし、興趣の向上を図ることが出来る。

【0276】

また、確変図柄に起因した大当たりにおいて、規定個数9個の入賞によって第2大入賞口21が閉鎖し、その後に後続の入賞球が発生しない状態となってから計時開始される終了インターバルを備えて、該終了インターバルの実行時間が満了するまで、ロング開放動作の終了すなわちシャッター14の閉鎖を実行しないよう構成される。これにより、シャッター14の閉鎖動作中において、後続球を閉鎖途中のシャッター14が球噛みすることを未然に防止することができる。

【0277】

また、ロング開放時間が残っていても、終了インターバルの終了によって、強制的に即時、ロング開放動作を終了するので、遊技者の利得に係る重要な特定領域15を、無意味に長く開放することを防止し、不正な特定領域15への通過を目論む不正行為者を未然に排除することが出来る。

【0278】

10

20

30

40

50

図31は、上述した図30と前提となる条件は同じであるが、ショート開放動作中に8個目の遊技球を第2カウントSW21aが検出した場合のシャッター制御の態様を説明するタイムチャートである。

【0279】

シャッターソレノイド14aが0.04sのショート開放動作を行い、開放時間の満了前に、仮に第2カウントSW21aが8個目の検出を行うと、上述したシャッター制御処理1のS790およびS795が肯定判定となり、S805、S810、S815、およびS820が実行されて、シャッターソレノイド14aは閉鎖動作を実行せずにそのまま開放状態を維持しつつロング開放動作を実行開始する。

【0280】

なお、この場合でも、終了インターバルの終了および振分動作可能期間フラグの0クリアに基づいて、ロング開放動作は終了する。

【0281】

図32は、上述した図30と前提となる条件は同じであるが、終了インターバル中に8個目の遊技球を第2カウントSW21aが検出した場合のシャッター制御の態様を説明するタイムチャートである。

【0282】

第2大入賞口21が終了して、終了インターバルが開始されてから、仮に第2カウントSW21aが8個目の検出を行うと、上述したシャッター制御処理1のS790が肯定判定、続くS795が否定判定となり、S800、S815、およびS820が実行されて、シャッターソレノイド14aはロング開放動作を実行開始する。これは、シャッター制御処理1が、特定ラウンド中だけではなく、特定ラウンドの終了インターバル中にも実行するS700の構成によるものである。

【0283】

なお、この場合でも、終了インターバルの終了および振分動作可能期間フラグの0クリアに基づいて、ロング開放動作は終了する。

【0284】

[第2実施形態]

先ず、以下に説明する第2実施形態から第4実施形態では、第1実施形態と比較して、何れも大当り遊技状態中にサブ統合制御装置83によって実行される大当り遊技演出の態様に特徴を有するものである。よって、他の構成および作用については、説明を割愛し、以下に説明する相違点以外は、第1実施形態の説明を援用するものとする。

【0285】

先ず、第2～第4実施形態のパチンコ機50は、第1実施形態と略同様の構成を有しているが、一部の構成において相違する。すなわち第1実施形態との相違点として、例えば、第1実施形態では、第2大入賞口21が開放するラウンドである特定ラウンドとして、5ラウンドを例示したが、第2～第4実施形態では特定ラウンドを7ラウンドとした例を示す。このように、特定ラウンドのラウンド数は、5ラウンドまたは7ラウンドに限定する必要はない。

【0286】

大当り図柄の種別によって、特定ラウンドのラウンド数が異なる構成でも良いし、一度の大当り遊技で複数回の特定ラウンドが付与される構成でも良い。大入賞口とシャッターの動作と共に特定ラウンドがどのラウンド数なのかの判別が困難になり、より興趣を増すことができる。

【0287】

また、例えば大入賞口の開放時間は一律にするが、偶数のラウンド遊技時は全て特定ラウンドに指定し、シャッターの動作態様で特定領域15に通過可能なラウンド数を異ならせるように設定すれば、大当りとして多量の賞球を獲得できる遊技性を維持しつつ、実質的に特定領域へ通過可能な特定ラウンドが異なるパターン数を豊富にすることが可能となり、どのラウンド数が特定ラウンドであるかを判別困難とすることが出来る。

10

20

30

40

50

【0288】

また、第1実施形態では、所謂リミッタ機能を備えた構成を例示したが、第2～第4実施形態ではリミッタ機能を備えず、ST機能を備えた構成例を示す。具体的には、特定ラウンド（7ラウンド）において遊技球が特定領域15を通過すると、大当り遊技後に確変状態が150回の変動表示回数に到達するか大当りとなるまで維持され、同じく時短状態（所謂電チューサポート状態、開放延長状態）が100回の変動表示回数に到達するか大当りとなるまで維持される、回数切り確変機能を備える。なお、特定ラウンド（7ラウンド）において遊技球が特定領域15を通過しなかった場合には、大当り遊技後に低確率状態のまま高確率状態に移行せず、時短状態（所謂電チューサポート状態、開放延長状態）が100回の変動表示回数に到達するか大当りとなるまで維持される。よって、変動表示回数が100回を超えても大当りとならなかった場合、電チューサポート機能が停止した状態で、当否抽選確率のみ高確率の状態が最大150回まで維持される。

10

【0289】

また、第1実施形態では、図16に示した演出モード移行を行う構成を例示したが、第2～第4実施形態では当該機能を備えない例を示す。

【0290】

さらに、第2～第4実施形態のサブ統合制御装置83は、確変図柄が確定表示されたことにより確変大当り遊技が実行される場合には、該確変大当り遊技中において第1大当り遊技演出を、また、通常図柄が確定表示されたことにより通常大当り遊技が実行される場合には、該通常大当り遊技中において第2大当り遊技演出を、演出図柄表示装置6の表示画面上に表示する。第2～第4実施形態では、第1実施形態と比して、第1大当り遊技演出および第2大当り遊技演出の演出内容に関して個々に異なる特徴を有する。なお、第1大当り遊技演出が実行される確変大当り遊技は、該大当り中の特定ラウンド遊技（例えば、R7）時に遊技球が特定領域15を通過して該大当り遊技後に確変状態への移行を許容する（期待される）大当り遊技であり、また、第2大当り遊技演出が実行される通常大当り遊技は、該大当り中の特定ラウンド遊技時に遊技球が特定領域15を通過して該大当り遊技後に確変状態への移行を許容しない（期待されない）大当り遊技である。

20

第2～第4実施形態のパチンコ機50は、上述したような点において第1実施形態と相違するが、他の構成作用については、第1実施形態と同様であるため、第1実施形態の説明を援用する。

30

【0291】

では先ず、第2実施形態におけるパチンコ機50の作用、特に演出表示例について図33～図41を参照して説明する。

（1）第1大当り遊技演出について

図33（a）に示すように、サブ統合制御装置83は、確変大当り遊技が実行開始されると、演出図柄表示装置6の表示画面上にて、第1大当り遊技演出の表示を開始する。つまり、R1（1ラウンド）では、図33（a）のように、主人公キャラクタの「熊の達吉」と、敵キャラクタとの空手対決が開始され、この勝負に「熊の達吉」が勝利すると、本実施形態ではR13（13ラウンド）にて実行される演出である「達吉チャンス」へ移行する旨が報知される。「達吉チャンス」は、特定領域15への遊技球の通過が容易な当該確変大当り遊技において、R7（7ラウンド）中に遊技球が特定領域15を通過したか否かを煽り、通過した旨及び大当り後に確変遊技状態にて実行される「達吉RUSH」へ移行する旨を報知する演出である。

40

【0292】

確変大当り遊技がR2（2ラウンド）へ移行すると、図33（b）に示すように、「熊の達吉」と敵キャラクタの攻防が継続して表示される。

【0293】

本実施形態では、続くR3（3ラウンド）から、異なる演出パターンに分岐して展開される。具体的には、そもそも、確変大当り遊技は、特定ラウンド遊技中に遊技球の特定領域15への通過が容易となるように制御される。そして、該確変大当り遊技にて実行され

50

る第1大当り遊技演出として、本実施形態では、2種類の演出パターンを備えている。すなわち、一方の演出パターンは、図33(c)～図34(b)に示す「勝ちパターン」であり、他方の演出パターンは、図34(c)～図35(b)に示す「復活パターン」である。何れの演出パターンも、プロセスは異なるものの、主人公キャラクタの「熊の達吉」が敵キャラクタに最終的には勝利する演出内容となっている。

【0294】

先ず「勝ちパターン」について図33(c)～図34(b)を参照して説明する。「勝ちパターン」が選択されている場合、確変大当り遊技がR3(3ラウンド)へ移行すると、図33(c)に示すように、「熊の達吉」が敵キャラクタを攻撃して圧倒する演出内容で表示される。続いて、R4(4ラウンド)へ移行すると、図34(a)に示すように、「熊の達吉」が敵キャラクタを倒して勝利する演出内容で表示される。さらに、R5(5ラウンド)へ移行すると、図34(b)に示すように、上述した「達吉チャンス」を獲得した旨の報知が行われる。

10

【0295】

次いで、「復活パターン」について図34(c)～図35(b)を参照して説明する。「復活パターン」が選択されている場合、確変大当り遊技がR3(3ラウンド)へ移行すると、図34(c)に示すように、「熊の達吉」が敵キャラクタの攻撃に圧倒される演出内容で表示される。続いて、R4(4ラウンド)へ移行すると、図35(a)に示すように、ダメージを受けて倒れる「熊の達吉」と共に、「熊の達吉」のパワー残量を示すレベルゲージと、「熊の達吉」のパワーを増加させるために遊技ボタン67を連打することを遊技者に促す演出表示が行われる。さらに、R5(5ラウンド)へ移行すると、図35(b)に示すように、遊技者による遊技ボタン67の連打によって、「熊の達吉」のパワーがMAXまで回復して「熊の達吉」が復活した結果、上述した「達吉チャンス」を獲得した旨の報知が行われる。

20

【0296】

なお、このような「勝ちパターン」と「復活パターン」の選択は、サブ統合制御装置83が所定の演出用乱数に基づく抽選判定によって選択決定するように構成されているが、詳細な説明は割愛する。

【0297】

「勝ちパターン」と「復活パターン」との何れが選択された場合であっても、R5(5ラウンド)からR6(6ラウンド)へ移行すると、図35(c)に示すように「空手家達吉」の物語の第1話が始まる。本実施形態のパチンコ機50では、空手家「熊の達吉」のドラマ作品をモチーフとして開発された遊技機を例示しており、R6(6ラウンド)からR12(12ラウンド)までは、すなわちR13(13ラウンド)にて実行される「達吉チャンス」までは、該ドラマ作品のダイジェスト映像を、図35(c)に示した第1話から順次、遊技者に提供するように構成されている。

30

【0298】

無論、「達吉チャンス」を獲得出来たか否かで、この間の演出内容を変えても良い。変える構成ならば、仮にR5の結果を見逃したとしても演出内容で判別することが出来る。

【0299】

また、異ならせる場合は、「達吉チャンス」を獲得した場合だけ価値の高い演出内容とすることで、より遊技者の喜びを大きくさせることも考えられる。

40

【0300】

なお、このダイジェスト映像の表示中に、本実施形態の特定ラウンド遊技であるR7(7ラウンド)が実行されることになる。このため例えば、R7(7ラウンド)に実行されるダイジェスト映像は、遊技者の注意を惹き付けるようなプレミアム映像を提供するような構成とすることで、特定領域15への遊技球の通過を判然としないようにしても良い。このように本実施形態の第1大当り遊技演出では、特定領域15への遊技球の通過が容易すなわち予定されているR7(7ラウンド)において、仮に特定領域15へ遊技球が通過しても、該通過の結果を報知しない構成となっている。また、遊技球の通過を

50

分かり難くする構成を前提としたとき、このような通過報知を行わないことによって、「きっと通過したに違いない」という期待感や、「本当に通過したのだろうか」という不安感が混在した感情を遊技者に抱かせることで、確変となるか否かを楽しませることが出来、遊技の興趣を向上させることができる。

【0301】

また、このような構成であるため、「達吉チャンス」を獲得出来なかったとしても、確変が付与される可能性が残るため、遊技者は早々に「達吉チャンス」の獲得の有無を報知されても、期待感を持ち続けることが出来る。

【0302】

確変大当り遊技が、続いてR13(13ラウンド)へ移行すると、第1大当り遊技演出は図36(a)に示すように、「達吉チャンス」が実行される。本実施形態では、上述した「勝ちパターン」と「復活パターン」の何れが選択実行された場合であっても、該「達吉チャンス」に移行するようになっている。

10

【0303】

本実施形態の第1大当り遊技演出では、続いて移行するR14(14ラウンド)以降の演出内容において、特定領域15への遊技球が通過したか否かの結果に対応して、異なる演出が行われるように構成されている。R7(7ラウンド)にて特定領域15へ遊技球が通過した場合には、図36(b)及び図36(c)に示す態様(「成功パターン」)にて表示演出される。また、R7(7ラウンド)にて特定領域15へ遊技球が通過しなかった場合には、図37(a)及び図37(b)に示す態様(「失敗パターン」)にて表示演出される。

20

【0304】

本来予定されていたとおり特定領域15に遊技球が通過したのであれば、移行したR14(14ラウンド)において、図36(b)に示すように、「V」表示を行うことで通過が成功した旨の報知が実行される。続くR15(15ラウンド)では、図36(c)に示すように、「達吉RUSH突入!」と表示することにより、該大当り遊技後に確変且つ電サボ状態での演出モード(「達吉RUSH」)に移行する旨の演出報知が実行される。このように、R7(7ラウンド)における特定領域15への遊技球が通過した結果に基づいて、すなわち通過成功であれば、本実施形態の第1大当り遊技演出では、通過成功報知および確変状態への移行報知が行われる。

30

【0305】

これに対して、本来予定されていたはずの特定領域15への遊技球の通過が発生しなかったのであれば、移行したR14(14ラウンド)において、図37(a)に示すように、「残念・・・」というコメント表示を行うことで通過が失敗した可能性を有する旨の報知が実行される。続くR15(15ラウンド)では、図37(b)に示すように、「チャンスRUSH突入!」と表示することにより、該大当り遊技後に低確率且つ電サボ状態なのか確変且つ電サボ状態なのか判然としない状態での演出モード(「チャンスRUSH」)に移行する旨の演出報知が実行される。このように、R7(7ラウンド)における特定領域15への遊技球が通過した結果に基づいて、すなわち通過失敗であれば、本実施形態の第1大当り遊技演出では、通過不明報知および確変状態への移行不明報知が行われる。

40

【0306】

なお、通過が成功した場合であっても、「失敗パターン」が選択されるように構成しても良い。例えば、通過が成功した場合に、所定の演出用乱数を用いて、「成功パターン」または「失敗パターン」の何れを選択するかを抽選判定を行うことで選択決定するように構成しても良い。これにより、たとえ「失敗パターン」が実行されても、遊技者は確変に移行するかもしれないという期待感を抱き続けることができる。

【0307】

また、通過失敗であれば、第1大当り遊技演出で、通過失敗報知および確変状態への移行不能報知が行われるようにしても良い。これにより、通過しなかった場合には、遊技者

50

に徒に期待感を抱かせることがなく、期待外れとなったときの落胆を遊技者に与えることが無いため、興趣の低下を防止することができる。

【0308】

以上のように、本実施形態の第1大当り遊技演出では、R7(7ラウンド)において特定領域15へ遊技球が通過したか否かの結果に基づいて、R14(14ラウンド)およびR15(15ラウンド)で実行する演出を、異なる演出内容で設定された「成功パターン」および「失敗パターン」の何れかを選択するよう構成されている。

【0309】

なお、R14(14ラウンド)およびR15(15ラウンド)の演出種別を、特定領域15への遊技球の通過結果が判明するまで未定とする構成に限らず、例えば予め「成功パターン」および「失敗パターン」の何れかが設定されており、通過結果が判明したときに、該結果に対応した演出種別に変更するように構成しても良い。これにより、演出種別を変更しなくても良い場合が発生することで、制御上の負担が軽減される。

【0310】

また、本実施形態では、R14(14ラウンド)およびR15(15ラウンド)の演出種別を、特定領域15への遊技球の通過結果に応じて異なる演出とする構成としたが、これに限らず、例えば通過結果が判明するR7(7ラウンド)以降のラウンドに係る演出内容を通過結果に応じて変更するように構成しても良い。これにより、比較的長い大当り遊技の期間を利用して、通過結果に対応した演出を遊技者に提供することで、仮に通過に失敗した場合であっても、或る程度長い期間に亘って遊技者に徒に期待感を抱かせないような報知演出を行うことができ、唐突に落胆させることを回避することができる。

【0311】

次に、本実施形態の「達吉RUSH」が実行された場合には、図37(c)に示すような態様にて表示が行われる。具体的には、空手家「熊の達吉」と敵役キャラクタとのボクシング対決が表示される。本実施形態では、確率変動状態が150回の変動表示に亘って維持され、また、時短状態(電チューサポート状態、開放延長状態)が100回の変動表示に亘って維持される。図37(c)では、150回の確変状態の中で、残りが120回となった状態を示している。併せて、特別図柄に対応した装飾図柄が、「537」で確定表示されている態様が示されている。

【0312】

無論、第1実施形態で示したような、確変状態が次回の大当りまで継続する遊技構成においても、実施可能である。

【0313】

また、本実施形態の「チャンスRUSH」が実行された場合には、図38(a)に示すような態様にて表示が行われる。具体的には、「達吉RUSH」のボクシング対決は表示されず、「チャンスRUSH」の残り変動表示回数および装飾図柄が表示される。上述したように、本実施形態の「チャンスRUSH」は、内部的に高確率/サポ有りの状態、又は、低確率/サポ有りの状態、の何れかの場合に、何れの状態かが判別不能に実行される演出である。

【0314】

低確率/サポ有りの状態の場合には、上述したように当該状態が100回に亘って維持される。大当りとならずに100回の変動表示が終了すると、「チャンスRUSH」が終了して、通常遊技状態の演出に移行する。

【0315】

高確率/サポ有りの状態の場合には、上述したように当該状態が150回に亘って維持される。但し、低確率/サポ有りの状態との判別を不能にするために100回に到達するまではこの状態を維持する。そして、100回まで大当りとならなければ、つまり100回を超えると、あたかも新たな演出モードに移行したかのような印象を与えるため、図38(b)に示すような態様にて、本実施形態では「熊の慶吉」が表示された「慶吉ゾーン」への移行が行われる。「慶吉ゾーン」は、内部的に高確率状態であることを報知する演

出ゾーンであり、50回の変動表示に亘って実行される。特に高確率状態である旨の報知表示は図示していないが、「熊の慶吉」のコメント表示などによって、明確に確変であることを遊技者に報知しても良い。因みに、図38(b)は、「慶吉ゾーン」に突入したばかりの変動表示態様である。

以上が本実施形態の第1大当り遊技演出である。

【0316】

(2) 第2大当り遊技演出について

続いて、図39～図41を参照して、本実施形態の第2大当り遊技演出について説明する。

図39(a)に示すように、サブ統合制御装置83は、通常大当り遊技が実行開始されると、演出図柄表示装置6の表示画面上にて、第2大当り遊技演出の表示を開始する。但し、図39(a)および図39(b)に示すように、R1(1ラウンド)及びR2(2ラウンド)については、第1大当り遊技演出と同様である。

【0317】

通常大当り遊技がR3(3ラウンド)へ移行すると、図39(c)に示すように、「熊の達吉」が敵キャラクターの攻撃に圧倒される演出内容で表示される。続いて、R4(4ラウンド)へ移行すると、図40(a)に示すように、ダメージを受けて倒れる「熊の達吉」と共に、「熊の達吉」のパワー残量を示すレベルゲージと、「熊の達吉」のパワーを増加させるために遊技ボタン67を連打することを遊技者に促す演出表示が行われる。このR3(3ラウンド)およびR4(4ラウンド)の演出は、上述した第1大当り遊技演出における「復活パターン」(図34(c)、図35(a)参照)と同様である。

【0318】

さらに、R5(5ラウンド)へ移行すると、第1大当り遊技演出における「復活パターン」とは異なって、図40(b)に示すように、遊技者による遊技ボタン67の連打によって、「熊の達吉」のパワーがMAXまで回復することなく、「熊の達吉」が復活せず、上述した「達吉チャンス」の獲得に失敗した旨の報知が行われる。

【0319】

このように、そもそもR7(7ラウンド)において特定領域15への遊技球の通過が困難な(許容されていない、或いは予定されていない)、通常大当り遊技にて実行される第2大当り遊技演出では、「熊の達吉」が勝利して「達吉チャンス」へ移行する可能性の有る演出は備えていない。

【0320】

通常大当り遊技におけるR6(6ラウンド)～R12(12ラウンド)の演出は、図40(c)に示すように、確変大当り遊技における第1大当り遊技演出(図35(c)参照)と同様である。

【0321】

なお、第2大当り遊技演出でも、ダイジェスト映像の表示中に、本実施形態の特定ラウンド遊技であるR7(7ラウンド)が実行されることになる。このため例えば、R7(7ラウンド)に実行されるダイジェスト映像は、遊技者の注意を惹き付けるようなプレミアム映像を提供するような構成とすることで、イレギュラーで特定領域15への遊技球の通過が発生してしまったとしても、これを判然としないようにするようによい。このように本実施形態の第2大当り遊技演出では、特定領域15への遊技球の通過が困難すなわち予定されていないR7(7ラウンド)において、仮に特定領域15へ遊技球が予期せず通過してしまっても、該通過の結果を報知しない構成となっている。また、遊技球の通過を分かり難くする構成を前提としたとき、このような通過報知を行わないことによって、「達吉チャンス」へすら移行しなかった演出結果から、「きっと通過しなかったに違いない」という認識を遊技者に抱かせ、徒に期待感を煽ることがない。よって、この状態で唐突に大当りとなったことが判明した場合には、期待していなかった分だけ、より一層大きな喜びを驚きとともに遊技者に提供することができる。

【0322】

このように本実施形態では、第1大当り遊技演出および第2大当り遊技演出の何れにおいても、R7(7ラウンド)で遊技球が特定領域15に通過したとしてもこれを報知しない構成となっている。

【0323】

本実施形態の通常大当り遊技では、R12(12ラウンド)から移行して、R13(13ラウンド)からR15(15ラウンド)における演出態様は、R7(7ラウンド)における特定領域15への通過の有無によって、図41(a)(V非通過)または図41(b)(V通過)に示す内容となる。すなわち、通過の有無に関係無く、何れの場合であっても同様すなわち、空手家「熊の達吉」のドラマ作品のダイジェスト映像を、大当り遊技状態の終了まで遊技者に提供するように構成される。仮に、イレギュラーで通過したとしても、既に「達吉チャンス」の獲得を失敗する演出が行われているので、確変となることを煽る「達吉チャンス」は行わずに、図41(c)に示すような大当りED(エンディング)演出を実行して、第2大当り遊技演出を終了するように構成される。

10

【0324】

したがって、第2大当り遊技演出で、イレギュラーで予期せぬV通過が発生した場合であっても、遊技者に当該朗報を報知することなく大当り遊技状態を終了させ、唐突に「達吉RUSH」が開始されるよう構成される。これにより、遊技者は期待していなかった「達吉RUSH」をいきなり獲得できたことで、大きな驚き及び喜びを得ることができる。

【0325】

また、第2大当り遊技演出では、イレギュラーで予期せぬV通過が発生した場合であっても、或いは、予定通りV通過が発生しなかった場合であっても、実行する演出内容を変更することなく、何れであっても同様の演出を行う構成となっている。これにより、確変への期待が持てない演出内容と齟齬の無い非V通過の場合には、そのまま「チャンスRUSH」となるので遊技者に大きな落胆を与えることはない。また、確変への期待が持てない演出内容との齟齬の大きなV通過の場合には、唐突に「達吉RUSH」となるが、結果的に遊技者に大きな利得となる方向で朗報の非報知であるので、遊技者に嬉しいサプライズを与えることとなり、興趣が向上する。

20

【0326】

なお、第2大当り遊技演出が選択された場合は、V通過が有ろうと無かろうと「チャンスRUSH」に移行し、100回転を経過してからV通過が有った場合は「慶吉ゾーン」に移行する、第1大当り遊技演出と同じパターンを行う構成でも良い。

30

【0327】

以上、第2実施形態を説明してきたが、ここで本実施形態の特徴点を再度、要約して説明すると、先ず第2実施形態の、第1及び第2大当り遊技演出では、特定ラウンド遊技(R7(7ラウンド))にて予定通り又はイレギュラーに遊技球が特定領域15を通過したとしても、これを報知しない構成を備える。

また、第1大当り遊技演出は、特定ラウンド遊技中に特定領域15への遊技球の通過の結果に応じて特定ラウンド遊技以降のラウンド遊技の演出内容を変更する構成を備える。

さらに、これに対して、第2大当り遊技演出は、演出内容を変更しない構成を備える。

【0328】

40

[第3実施形態]

第3実施形態は、上述した第2実施形態と比して、大当り遊技の終了時に実行されるエンディング演出として第1および第2エンディング演出を備えている点において相違し、その他は略同様の構成を備える。よって、他の構成および作用については、説明を割愛し、以下に説明する相違点以外は、第2実施形態の説明を援用するものとする。

【0329】

なお、本実施形態の第1及び第2大当り遊技演出では、第2実施形態と同じく、R7(7ラウンド)において、特定領域15へ遊技球が通過したか否かの結果を報知しない構成となっている。

では先ず、第3実施形態におけるパチンコ機50の作用、特に演出表示例について図4

50

2～図43を参照して説明する。

【0330】

(1)第1大当り遊技演出について

第3実施形態における第1大当り遊技演出は、R1(1ラウンド)～R12(12ラウンド)について、上述した第2実施形態(図33～図35参照)と同様となっている。

図42(a)は、R7(7ラウンド)中に特定領域15を遊技球が通過した場合の、R13(13ラウンド)～R15(15ラウンド)における第1大当り遊技演出の演出態様例である。また、図42(b)は、R7(7ラウンド)中に特定領域15を遊技球が通過しなかった場合の、R13(13ラウンド)～R15(15ラウンド)における第1大当り遊技演出の演出態様例である。このように、特定領域15への遊技球の通過の有無に関係無く、本実施形態の第1大当り遊技演出は、R13(13ラウンド)～R15(15ラウンド)において、空手家「熊の達吉」のドラマ作品のダイジェスト映像を、大当り遊技状態の終了まで遊技者に提供する。すなわち、更に言えば、本実施形態の第1大当り遊技演出は、R1(1ラウンド)～R15(15ラウンド)において、特定領域15への遊技球の通過の有無に関係無く、共通の演出を行うよう構成されている。

10

【0331】

ここで第3実施形態の特徴点を説明する。本実施形態では、第1実施形態にて説明した大当り遊技処理(図14参照)の「大当り終了演出処理」(S605)にて実行する「大当り終了演出(エンディング演出、ED演出とも呼称する)」として、複数種類のエンディング演出を備える。つまり、第1エンディング演出と、第2エンディング演出を備える。

20

【0332】

後で詳述するが、第1エンディング演出は、第1大当り遊技演出を実行する際、R7(7ラウンド)中に遊技球が特定領域15を通過したときに、選択されるエンディング演出である。これに対して、第2エンディング演出は、同じく第1大当り遊技演出を実行する際、R7(7ラウンド)中に遊技球が特定領域15を通過しなかったときに、選択されるエンディング演出である。因みに、第1大当り遊技演出は、上述したように特定領域15への遊技球の通過が期待出来る確変大当り遊技中に実行される大当り遊技演出である。

【0333】

図42(c)は、本実施形態における第1エンディング演出の演出態様例1である。

30

つまり、R7(7ラウンド)中に遊技球が特定領域15を通過した結果に基づいて、第1大当り遊技演出が最終段階となると、大当り遊技が終了する「END」表示に伴って、特定領域15に遊技球が通過した旨を「V」表示によって示す。

【0334】

また、図43(a)は、本実施形態における第1エンディング演出の演出態様例2である。

つまり、R7(7ラウンド)中に遊技球が特定領域15を通過した結果に基づいて、第1大当り遊技演出が最終段階となると、大当り遊技が終了する「END」表示に伴って、特定領域15に遊技球が通過したことに基づいて「達吉RUSH」へ移行(突入)する旨を「達吉RUSH突入!」表示によって示す。

40

【0335】

また、図43(b)は、本実施形態における第2エンディング演出の演出態様例である。

つまり、R7(7ラウンド)中に遊技球が特定領域15を通過しなかった結果に基づいて、第1大当り遊技演出が最終段階となると、大当り遊技が終了する「END」表示に伴って、特定領域15に遊技球が通過しなかったことに基づいて、「達吉RUSH」へ移行せずに、「チャンスRUSH」へ移行(突入)する旨を「チャンスRUSH突入!」表示によって示す。

【0336】

このように、本実施形態では、第1大当り遊技演出を実行する際、V通過の結果に応じ

50

て、異なるエンディング演出を選択実行する。つまりV通過に成功したのであれば、第1エンディング演出を、また、失敗であれば第2エンディング演出を選択実行する。第1エンディング演出は、V通過に成功した旨又はV通過成功に基づいて確変状態に移行する旨の演出である。また、第2エンディング演出は、V通過に失敗した旨又はV通過失敗に基づいて確変状態に移行せず、時短状態に移行する旨の演出である。

【0337】

これにより、そもそも特定領域15への遊技球の通過が期待できる確変大当り遊技時において、予定されたV通過が発生しなかった、つまり遊技者にとって本来は得べかりし利得を獲得し損なった状態に内部的にあることを、遊技者に知らしめることができる。よって、V通過に失敗しているにも関わらず、第1大当り遊技演出により徒に「達吉RUSH」への移行を期待させたまま、唐突に「達吉RUSH」ではなく「チャンスRUSH」へ移行して大きな落胆を遊技者に与えることを防止することが出来る。

10

【0338】

(2) 第2大当り遊技演出について

第3実施形態における第2大当り遊技演出は、R1(1ラウンド)~R15(15ラウンド)について、上述した第2実施形態(図39~図41(b)参照)と同様となっている。

図43(c)は、本実施形態で第2大当り遊技演出が実行され該第2大当り遊技演出の最終段階にて実行されるエンディング演出を示す。本実施形態では、この場合、R7(7ラウンド)中に特定領域15を遊技球が通過したか、或いは通過しなかったかに関係無く、第2エンディング演出が選択実行される。第2エンディング演出は、上述したように、大当り遊技が終了する「END」表示に伴って、特定領域15に遊技球が通過しなかったことに基づいて、「達吉RUSH」へ移行せずに、「チャンスRUSH」へ移行(突入)する旨を「チャンスRUSH突入!」表示によって示す。

20

これは、第1大当り遊技演出にてV通過に失敗した結果に基づき選択実行される演出と共通する。なお、本実施形態では共通する演出としたが、第1大当り遊技演出にてV通過に失敗した場合と、第2大当り遊技演出の場合(V通過の結果に無関係)とで、異なる内容のエンディング演出としても良い。

【0339】

このように本実施形態では、第2大当り遊技演出において、V通過に成功した場合であっても、「チャンスRUSH突入!」表示が為されることとなる。つまり、そもそもV通過が予定されていない通常大当り遊技において、V通過の結果に応じて、第2大当り遊技演出及び、該第2大当り遊技演出の最終段階で実行されるエンディング演出を変化させない構成となっている。すなわち、V通過の結果に関わらず、常に一定の確変を期待させない内容の演出が実行される。したがって、通常大当り遊技において、非常に稀ではあるがイレギュラーでV通過が発生した場合であっても、遊技者は第2エンディング演出を含めて第2大当り遊技演出からは、確変への移行を期待することはない。そして、V通過に成功していた場合、このような大当り遊技が終了すると、唐突に「達吉RUSH」が開始されることとなる。つまり、報知演出の内容と実際の遊技内容とが相違することとなる。しかし、この場合、遊技者にとって諦めていた有利な状態への移行が、サプライズでいきなり獲得可能となるので、遊技者にとっては驚きと喜びを与えるものの不利益を被らせることはないので、興趣を向上させ低下させることはない。

30

40

【0340】

以上、第3実施形態を説明してきたが、ここで本実施形態の特徴点を再度、要約して説明すると、先ず第3実施形態の、大当り遊技演出は、エンディング演出を備える。そして該エンディング演出は、第1エンディング演出と第2エンディング演出を少なくとも備える。

また、第1及び第2大当り遊技演出では、予定通り又はイレギュラーに遊技球が特定領域15を通過したとしても、この旨を報知しない構成を備える。

また、第1大当り遊技演出の実行時において、特定ラウンド遊技中に特定領域15へ遊

50

技球が通過したときは、第１エンディング演出を、また、特定ラウンド遊技中に特定領域１５へ遊技球が通過しなかったときは、第２エンディング演出を、選択する構成を備える。

さらに、第２大当り遊技演出実行時においては、特定領域１５へ遊技球が通過結果に関係無く、常に第２エンディング演出を、選択する構成を備える。

【０３４１】

[第４実施形態]

第４実施形態は、上述した第２実施形態と比して、Ｒ７（７ラウンド）における特定領域１５へ遊技球が通過した結果の報知を第１大当り遊技演出に限って行う点において相違し、その他は略同様の構成を備える。よって、他の構成および作用については、説明を割愛し、以下に説明する相違点以外は、第２実施形態の説明を援用するものとする。

では先ず、第４実施形態におけるパチンコ機５０の作用、特に演出表示例について図４４～図４５を参照して説明する。

【０３４２】

（１）第１大当り遊技演出について

第４実施形態における第１大当り遊技演出は、Ｒ１（１ラウンド）～Ｒ５（５ラウンド）について、上述した第２実施形態（図３３～図３５（ｂ）参照）と同様となっている。本実施形態でもＲ６（６ラウンド）が開始されると、第２実施形態と同じく図３５（ｃ）に示すように、「空手家達吉」の物語の第１話が始まる。

【０３４３】

但し、続くＲ７（７ラウンド）において、特定領域１５に遊技球が通過した場合には、図４４（ａ）に示すように、Ｖ通過に成功した旨の報知を即時、図示した「Ｖ」表示によって実行する構成となっている。Ｒ７（７ラウンド）中のＶ通過の発生時に、即時これを報知する構成は、他上述した他の実施形態とは異なる構成である。

【０３４４】

なお、本実施形態の第１大当り遊技演出では、このようなＶ通過報知をＲ７（７ラウンド）にて行った後は、該結果を反映して、Ｒ１３（１３ラウンド）～Ｒ１５（１５ラウンド）において第２実施形態（図３６（ａ）～図３６（ｃ）参照）と同様の演出を行う。さらに、エンディング演出では、図４４（ｂ）に示すように、該大当り遊技後に確変状態（ＳＴ）に移行する旨を、「達吉ＲＵＳＨ突入！」と表示することで演出報知する。

【０３４５】

一方、本実施形態の第１大当り遊技演出中に、Ｒ７（７ラウンド）において、特定領域１５に遊技球が通過しなかった場合には、既にＲ６（６ラウンド）から行われている「空手家達吉」の物語の第２話を、図４４（ｃ）に示すように継続して実行し、Ｒ７（７ラウンド）中のＶ通過失敗の結果の即時報知は行わない構成となっている。

【０３４６】

そして、第１大当り遊技演出の最終段階となると、Ｖ通過失敗の結果に基づいて、図４５（ａ）に示す態様にてエンディング演出を実行する。つまり、「達吉ＲＵＳＨ」へ移行せずに、「チャンスＲＵＳＨ」へ移行（突入）する旨を「チャンスＲＵＳＨ突入！」表示によって示す。

【０３４７】

このように本実施形態の第１大当り遊技演出では、第２および第３実施形態と異なり、Ｒ７（７ラウンド）中に特定領域１５を遊技球が通過したときは、Ｖ通過成功を即時報知する構成を備える。

これにより、大当り後に確変となる可能性（期待度）について、第２大当り遊技演出と比較して高い演出である第１大当り遊技演出が行われている場合には、Ｒ７（７ラウンド）中にＶ通過が発生すると即時これを報知するので、たとえ期待度の高い演出が提供されていてもＶ通過の報知が為されないと確変状態への移行は発生しないため、遊技者の期待感を徒に高めて落胆させるといった害を被らせることがない。

【０３４８】

(2) 第2大当り遊技演出について

上述した第1大当り遊技演出に対して、図示しないが、本実施形態の第2大当り遊技演出では、たとえR7(7ラウンド)中に特定領域15を遊技球が通過したとしても、V通過成功を報知しない構成となっている。

これにより、R7(7ラウンド)中におけるV通過が成功したのか失敗したのか判然としない状態を実現し、大当り後に確変となるか否かが不明な面白みを遊技者に与えることが出来る。

【0349】

これにより、遊技者はV通過を告知してくれる第1大当り遊技演出になることを望み、R1~R5で主人公キャラクタ「熊の達吉」が勝利するか否かに注目することになる。

10

【0350】

また、第2大当り遊技演出になったとしても、V通過の報知が行われただけなので、確変状態への期待を失う事無く、遊技を楽しむことが出来る。

【0351】

(3) 他の演出態様について

本実施形態の第1大当り遊技演出では、上述した第2実施形態(図33~図35参照)と同様に、主人公キャラクタの「熊の達吉」と、敵キャラクタとの空手対決が演出表示され、そもそもV通過が期待される第1大当り遊技演出であることから、「熊の達吉」が勝利して「達吉チャンス」を獲得した後、R7(7ラウンド)でV通過すれば即時、これを報知する構成となっている。

20

【0352】

しかし、このような空手対決演出に限定する必要はなく、他の演出により構成しても良い。例えば、図45(b)に示すように、R1(1ラウンド)~R5(5ラウンド)における第1大当り遊技演出として、大当り遊技の開始時から、空手家「熊の達吉」のドラマ作品のダイジェスト映像を表示するよう構成しても良い。そして、これに引き続いて、R6(6ラウンド)~R12(12ラウンド)においても、該ダイジェスト映像を連続して提供するようにしても良い。無論、この構成であっても、R7(7ラウンド)でV通過すれば即時、これを報知する構成を備えるものである。

【0353】

第1大当り遊技演出をこのように構成した場合、第2大当り遊技演出も同様に、空手対決演出に代わって、空手家「熊の達吉」のドラマ作品のダイジェスト映像を表示するよう構成することが好ましい。

30

【0354】

このように構成することで、第1大当り遊技演出と第2大当り遊技演出とは、演出内容として共通する内容となることで、両者の間に確変状態への移行の期待度に関して差異が認められなくなり、遊技者はR7(7ラウンド)におけるV通過成功の報知が為されるか否かのみを期待し、これに注目して遊技を行うようになる。

【0355】

また本実施形態では、第1大当り遊技演出時のR7(7ラウンド)におけるV通過に関して、成功した場合のみ、即時該V通過成功に関する報知を行う構成とした。しかし、これに限らず、V通過に失敗した場合にも、該V通過失敗に関する報知を行う構成としても良い。これにより、第1大当り遊技演出を実行するときは、R7(7ラウンド)において、V通過に係る結果が明確となり、遊技者は該結果を知ること、V通過に失敗しているのに期待して大きく落胆してしまうことで、興趣を著しく削がれてしまうことを防止することが出来る。

40

【0356】

以上、第4実施形態を説明してきたが、ここで本実施形態の特徴点を再度、要約して説明すると、第1大当り遊技演出の実行時において、予定した通り特定ラウンド遊技中に特定領域15へ遊技球が通過したときは、該通過に係る報知を即時行うが、第2大当り遊技演出の実行時において、予定に反して特定ラウンド遊技中に特定領域15へ遊技球が通過

50

したときは、該通過に係る報知を行わない、構成を備える。

【0357】

なお、以上のように本発明の実施形態を説明したが、これらの実施形態に限定するものではなく、本発明の技術思想から逸脱しない限り、他の実施の形態を採用しても良い。例えば、上述した実施形態では、第1大入賞口20と第2大入賞口21を備えており、第2入賞口21が内部に確変口すなわち特定領域15を備え、第1大入賞口20は、特定ラウンド(5ラウンド或いは7ラウンド)以外のラウンドにて長時間開放することで賞球発生に寄与し、対して、第2大入賞口21は、特定ラウンドにて、特定領域15への遊技球の通過を発生させるために寄与するようにして、2種類の大入賞口個々に異なる役割を担わせる構成としたが、特定領域を内蔵してなる1つの大入賞口のみを備えた構成としても良い。

10

この場合、確変大当り遊技と通常大当り遊技で、特定領域への遊技球の通過の難易度を、大入賞口の開放時間の長短の調整や、特定領域15に対するシャッター14の開閉時間の調整等により適宜設定することが好適である。

これにより、1つの大入賞口に複数の機能を担わせることで、限られた遊技領域を複数の大入賞口で占めることなく、有効利用することができる。

【0358】

[特許請求の範囲との対応]

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

20

【0359】

始動口としての第1始動口11または第2始動口12への入賞が、所定条件の成立の一例に相当する。

主制御装置80が実行する当否判定処理が、当否判定手段の一例に相当する。

第1大入賞口20および第2大入賞口21が、大入賞口の一例に相当する。

1ラウンドから15ラウンドまでのラウンドが、複数のラウンド遊技の一例に相当する。

。

主制御装置80が実行する大当り遊技処理が、大当り遊技制御手段の一例に相当する。

第2大入賞口21に内蔵された特定領域15が、特定領域の一例に相当する。

7ラウンド(R7)が、特定ラウンド遊技の一例に相当する。

30

パチンコ機50が、遊技機の一例に相当する。

確変大当り遊技が、第1大当り遊技の一例に、又、通常大当り遊技が、第2大当り遊技の一例に相当する。

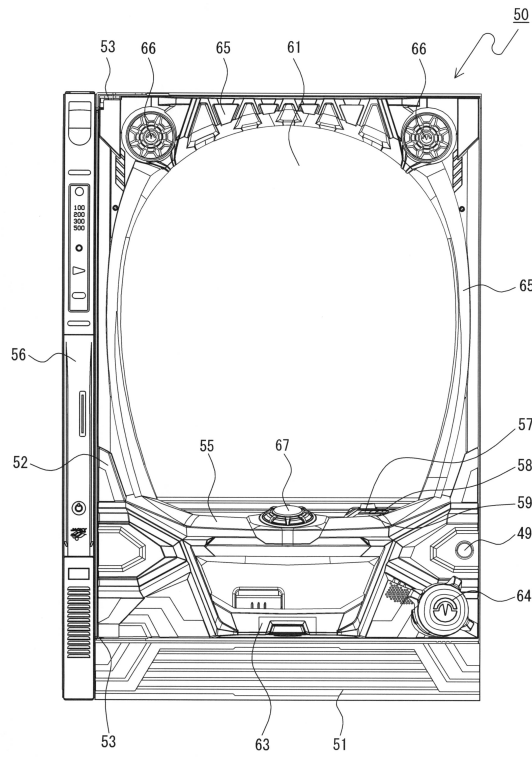
【符号の説明】

【0360】

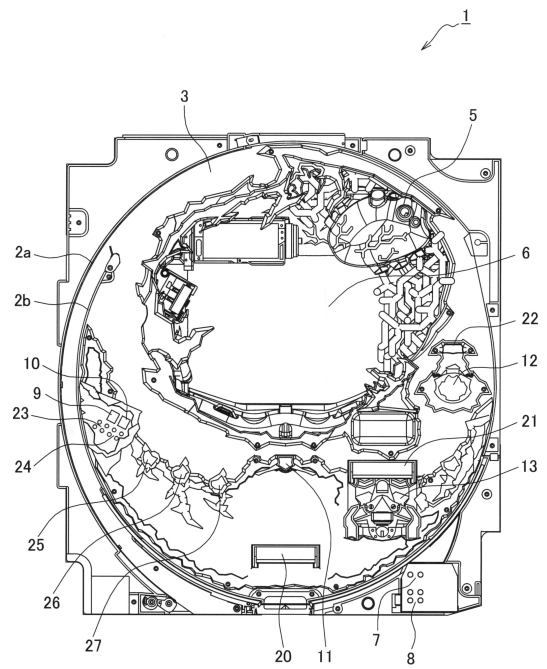
1...遊技盤、3...遊技領域、5...センターケース、6...演出図柄表示装置、7...普通図柄表示装置、8...普図保留数表示装置、9...第1特図表示装置、10...第2特図表示装置、11...第1始動口、12...第2始動口、13...確変決定装置、14...シャッター、15...特定領域、20...第1大入賞口、21...第2大入賞口、22...普通図柄作動ゲート、50...パチンコ機、80...主制御装置、81...払出制御装置、82...演出図柄制御装置、83...サブ統合制御装置。

40

【図 1】

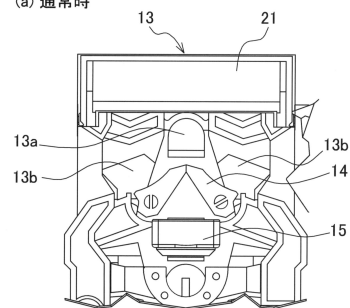


【図 2】

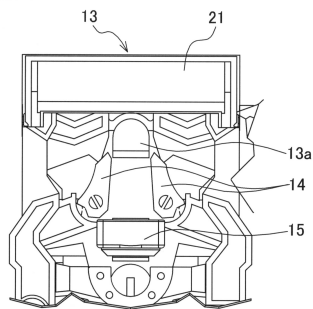


【図 3】

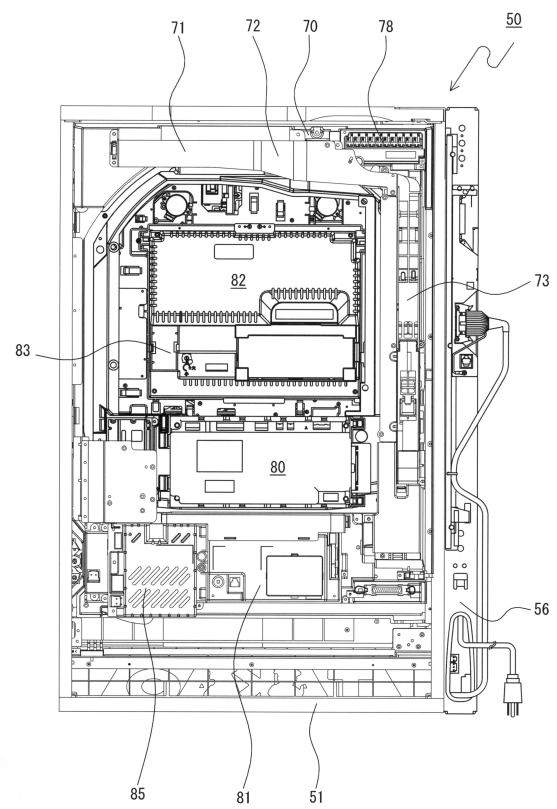
(a) 通常時



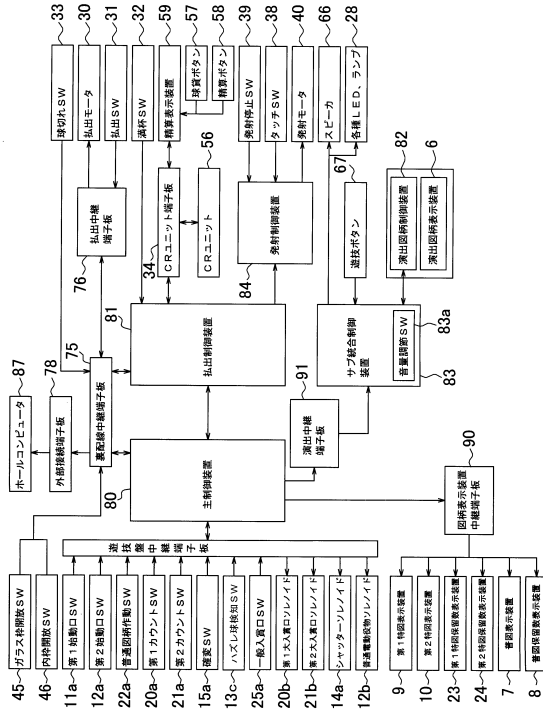
(b) 開放時



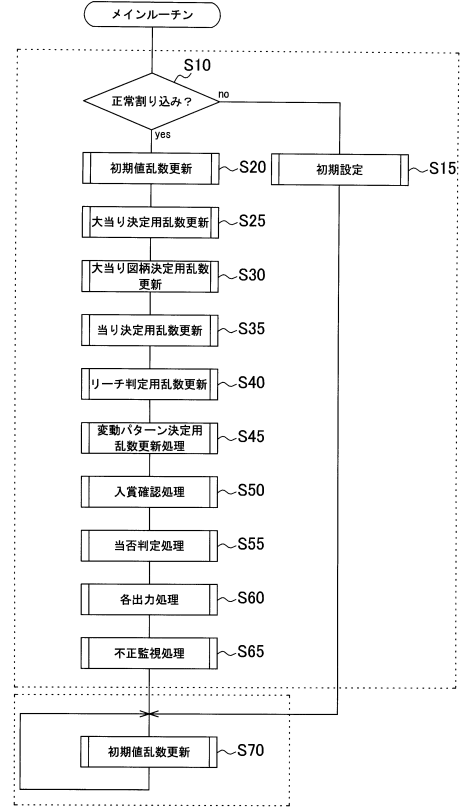
【図 4】



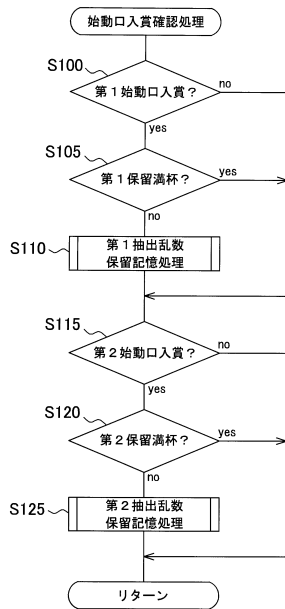
【図 5】



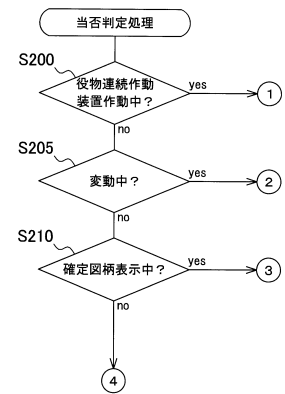
【図 6】



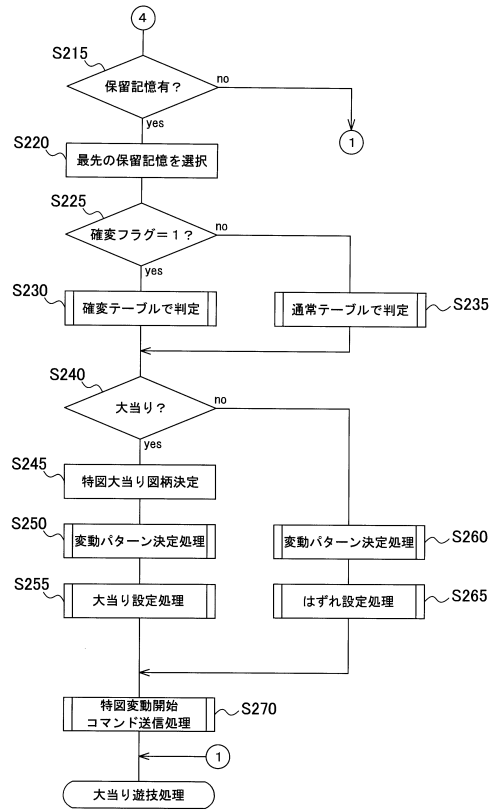
【図 7】



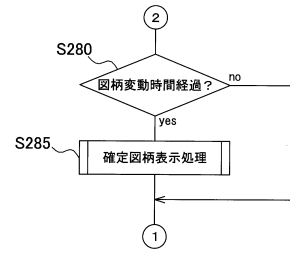
【図 8】



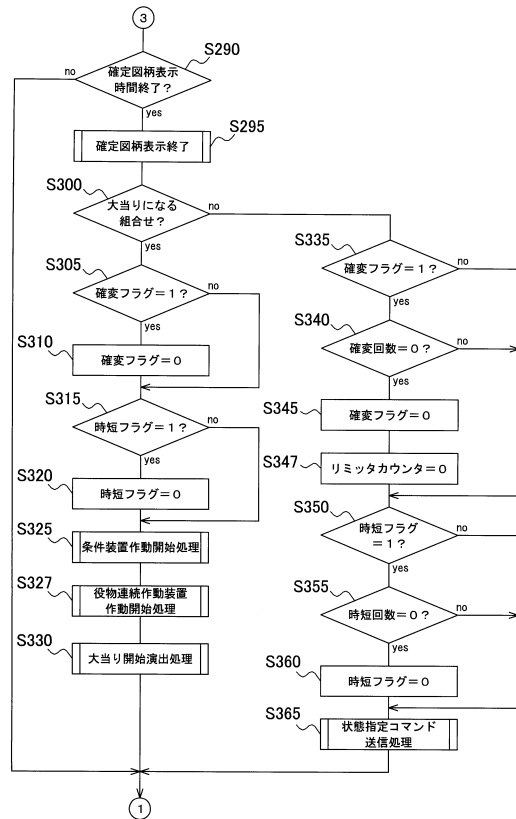
【図 9】



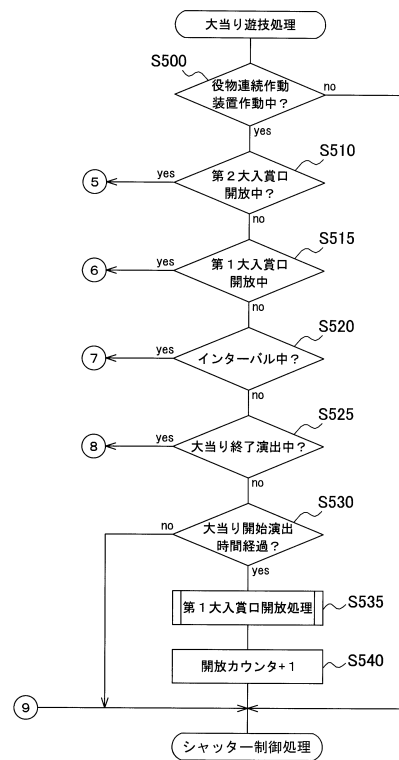
【図 10】



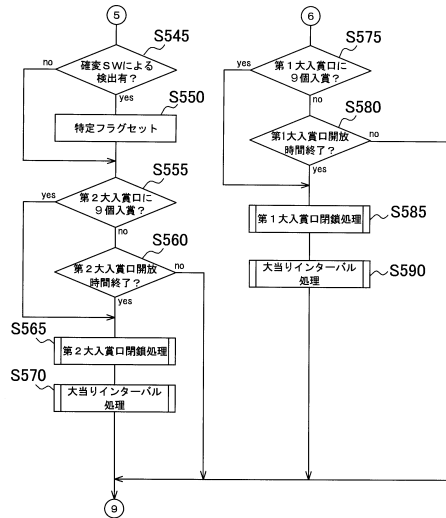
【図 11】



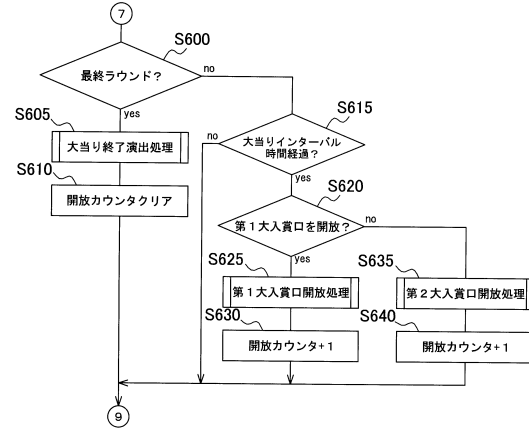
【図 12】



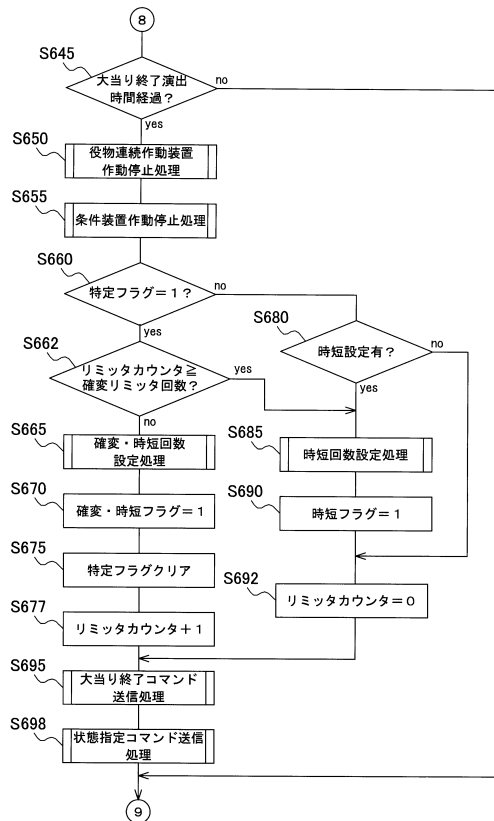
【図 13】



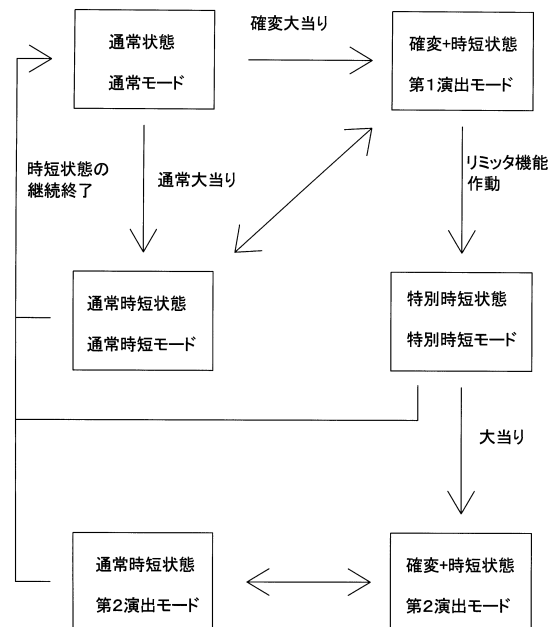
【図 14】



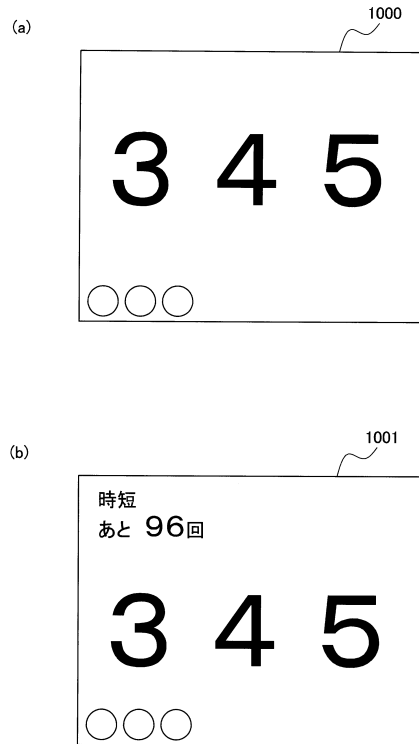
【図 15】



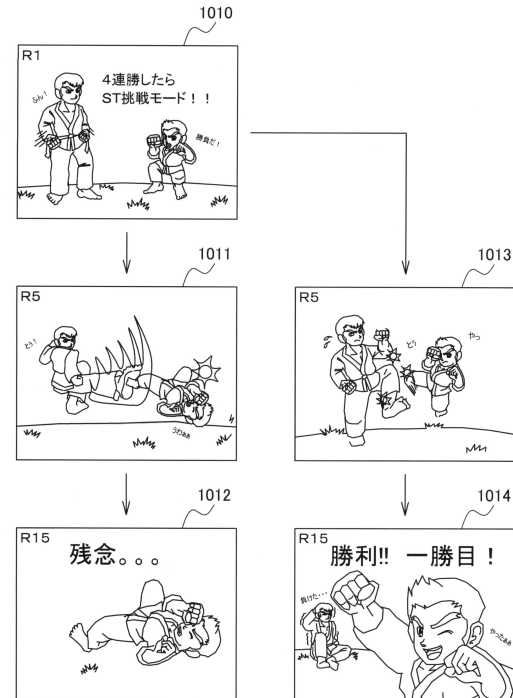
【図 16】



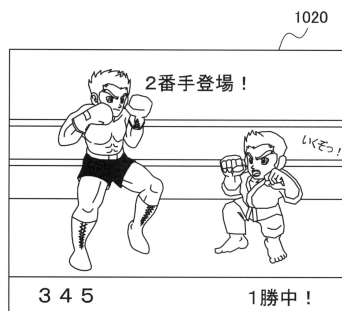
【図 17】



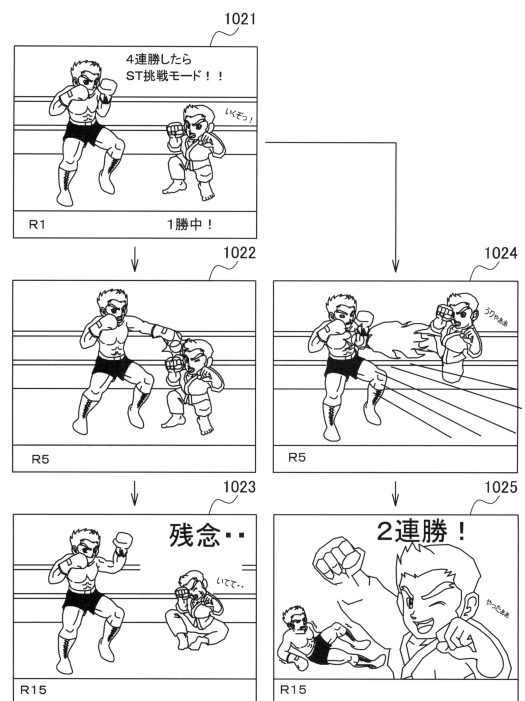
【図 18】



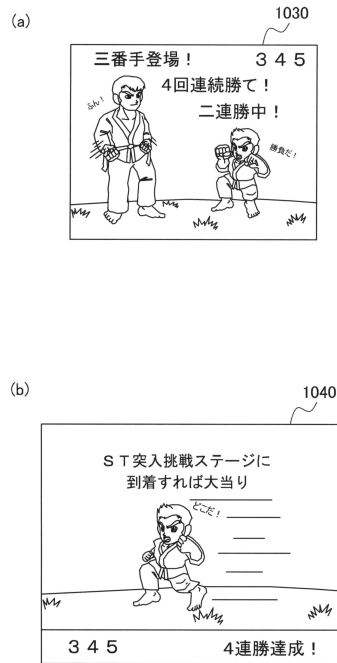
【図 19】



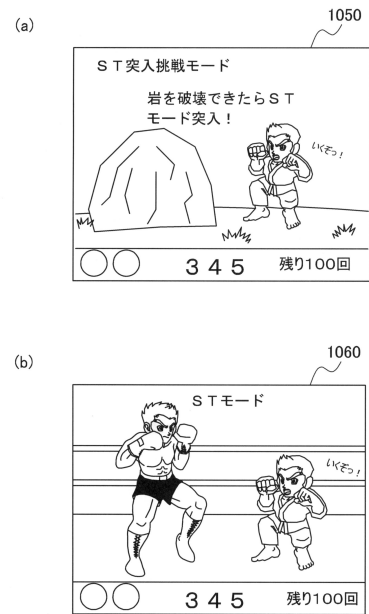
【図 20】



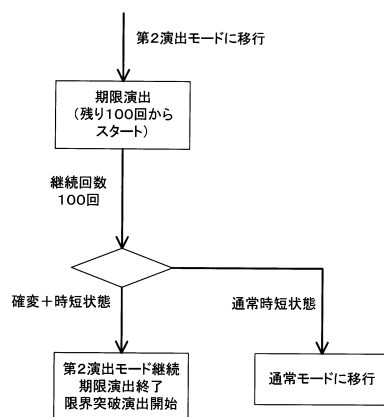
【図 2 1】



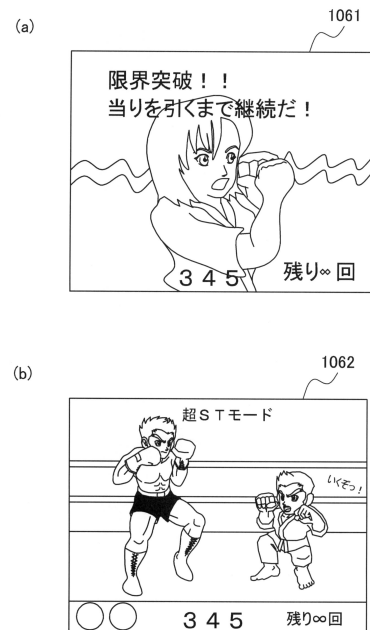
【図 2 2】



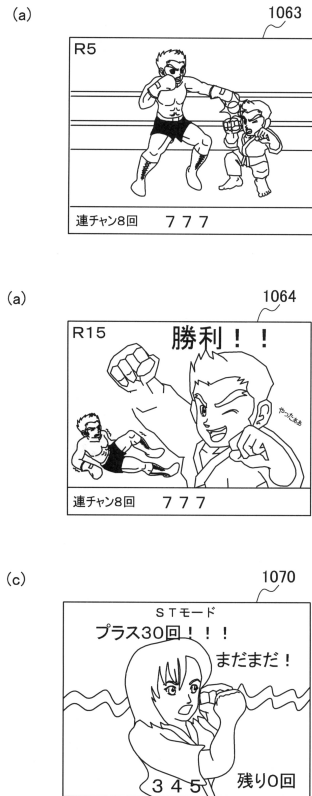
【図 2 3】



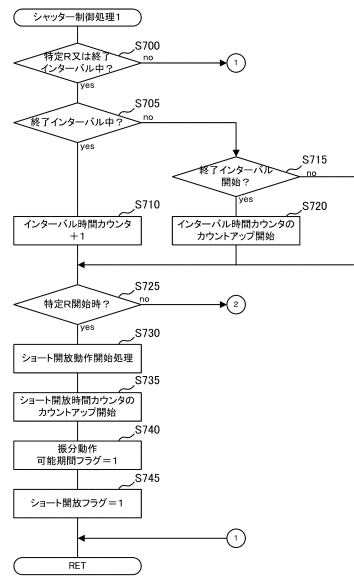
【図 2 4】



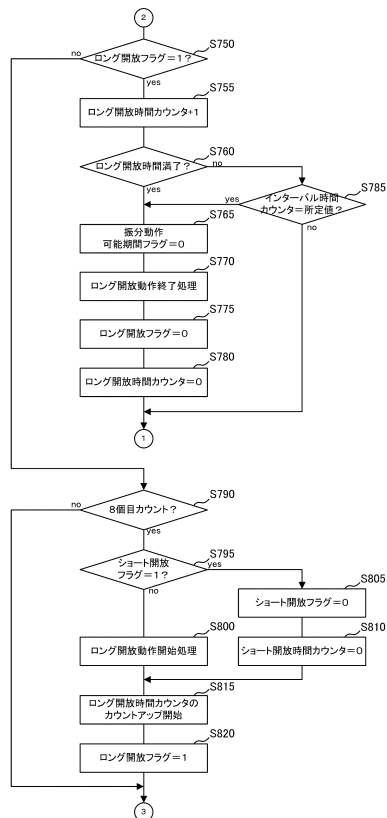
【 図 2 5 】



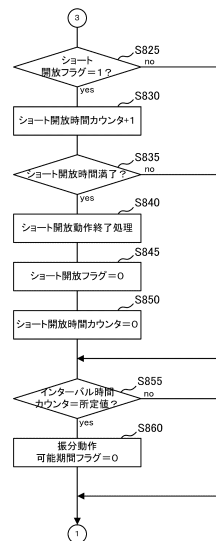
【 図 2 6 】



【圖 27】

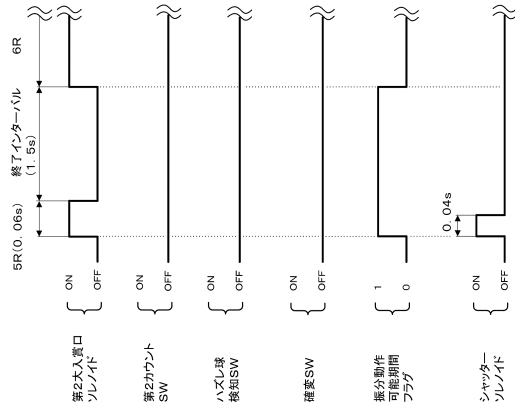


【 図 2 8 】



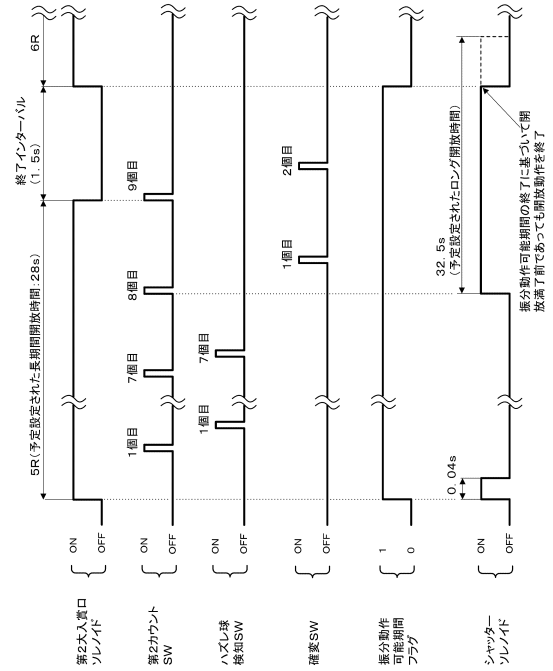
【図 29】

通常図柄: 確変とならない(確率変動が予定(許容)されていない)図柄に起因した大当りの特定ラウンド(5R)



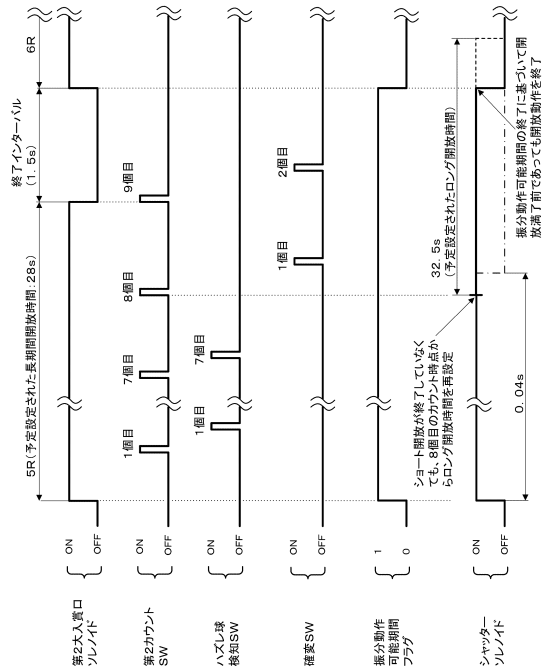
【図 30】

確変図柄: 確変となる(確率変動が予定(許容)されている)図柄に起因した大当りの特定ラウンド(5R)



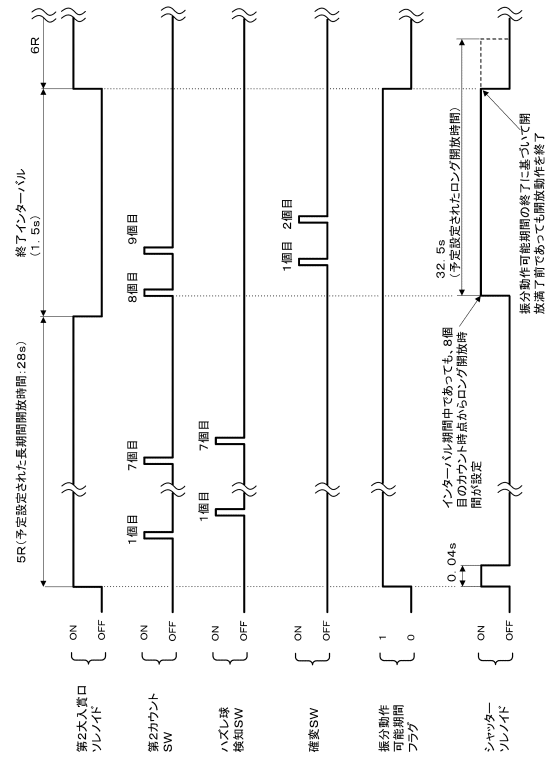
【図 31】

確変図柄に起因した大当りの特定ラウンド(5R)のシャット開放中に、8個目のカウントを抽出した場合



【図 32】

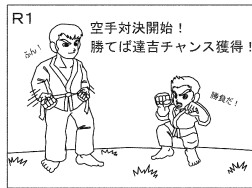
確変図柄に起因した大当りの特定ラウンド(5R)のインターバル期間中に、8個目のカウントを抽出した場合



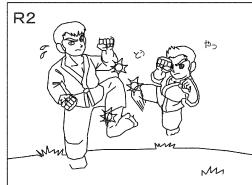
【図 3 3】

○第1大当り遊技演出例

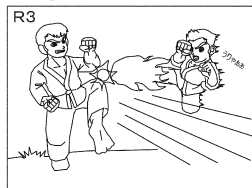
(a) R1



(b) R2



(c) R3-①勝ちパターン



【図 3 4】

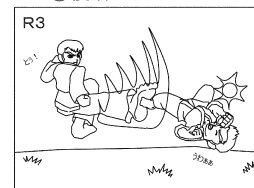
(a) R4-①



(b) R5-①



(c) R3-②復活パターン

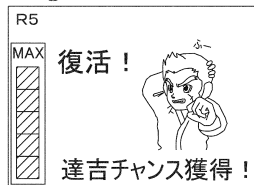


【図 3 5】

(a) R4-②



(b) R5-②



(c) R6~R12



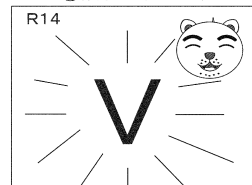
例えば、ドラマ作品をモチーフにした遊技機の場合、大当り遊技演出として、R6~R12の間でドラマのダイジェスト映像を提供することが考えられる。

【図 3 6】

(a) R13



(b) R14-①成功パターン(7RでV確入賞時)



(c) R15-①



「達吉RUSH」は、確変が確定している電サボ状態での演出モード

【図 37】

- (a) R14-②失敗パターン(7RでV確へ入賞していない時)

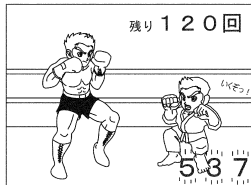


- (b) R15-②



「チャンスRUSH」は、
確変か通常か分らない
電サポ状態での
演出モード

- (c) 達吉RUSH表示例(確変/サポあり状態)



【図 38】

- (a) チャンスRUSH表示例(確変or通常/サポあり状態)



- (b) チャンスRUSHで100回転を超えた場合のモード例
-
- 慶吉ゾーン(確変/サポあり状態)

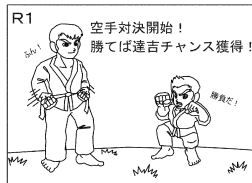


確変の場合、150回継続するので、
チャンスRUSHで100回を超える
場合は新たな演出モードに
移行したように見せて、確変が
確定した演出をすることが考え
られる。
通常だった場合は、そのまま
チャンスRUSHが終了する。

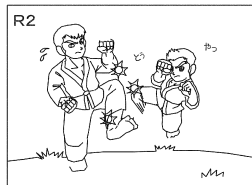
【図 39】

○第2大当たり遊技演出例

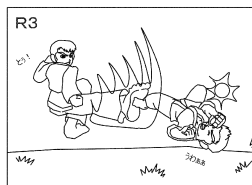
- (a) R1



- (b) R2



- (c) R3



【図 40】

- (a) R4



- (b) R5



- (c) R6~R12



この間の演出は、第1大当たり
遊技演出と同様でも構わない。

【図 4 1】

- (a) R13～R15-①V確に入賞していない状態



- (b) R13～R15-②V確に入賞している状態



- (c) 大当りED演出例

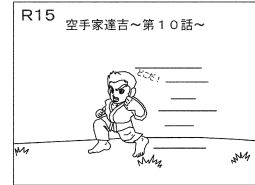


一般的なED演出が行なわれる。無論、達吉RUSHに行くのかチャンスRUSHに行くのかで合わせてED演出を変えることも考えられる。
(本実施形態では、あくまでラウンド中の演出を変更する例であり、ED演出はどちらも構わない。)

【図 4 2】

○第1大当り遊技演出例:図33から図35まで同じ

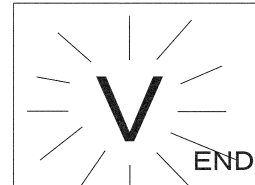
- (a) R13～R15-①V確に入賞している状態



- (b) R13～R15-②V確に入賞していない状態



- (c) 大当りED演出①V確に入賞している場合1



【図 4 3】

- (a) 大当りED演出①V確に入賞している場合2



- (b) 大当りED演出②V確に入賞していない場合



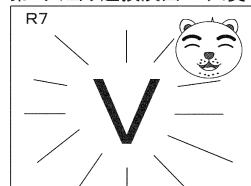
- (c) 第2大当り遊技演出例:大当りED演出(V確入賞の有無に関わらず共通)
-
- (大当り中の演出は、図39～図41(b)まで共通)



第1大当り遊技演出のV確に入賞しなかった場合と、第2大当り遊技演出のED演出は同じチャンスRUSHに移行するため同じED演出とすることが考えられる。
無論、異なる構成でもよい。

【図 4 4】

- (a) 第1大当り遊技演出:V入賞時



- (b) 第1大当り遊技演出:ED演出(V報知あり)



V確入賞時にV入賞を報知しているため、ED演出や、7R以降の大当り遊技中の演出で、大当り遊技後は達吉RUSHに突入することを演出することが考えられます。

- (c) 第1大当り遊技演出:V入賞していない



V確へ入賞していない時は、6Rから引き続きドラマのダイジェスト映像を表示している。

【図 45】

- (a) 第1大当り遊技演出:ED演出(V報知なし)



- (b) 第4実施形態のR1～R5について

