

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-100478

(P2021-100478A)

(43) 公開日 令和3年7月8日(2021.7.8)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 24 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2019-232763 (P2019-232763)                  (22) 出願日 令和1年12月24日 (2019.12.24)</p>	<p>(71) 出願人 395018239                  株式会社高尾                  愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地                  (72) 発明者 海野 達也                  愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内                  Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA72 CA77</p>
---	---

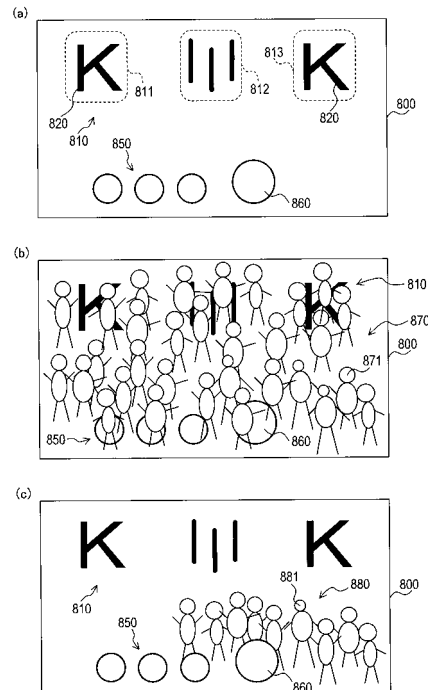
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定の演出図柄が表示されたリーチに対する遊技者の期待感を高める。

【解決手段】 図柄演出における演出図柄として、特定図柄 8 2 0 が設けられていると共に、特定図柄 8 2 0 が表示される特定リーチは、他のリーチに比べ、大当りへの期待度が高い。また、大当りへの期待度が高い演出である群予告 8 7 0 が設けられていると共に、群予告 8 7 0 の発生を示唆する演出である群待機 8 8 0 が設けられている。そして、特定リーチが生じる図柄演出では、他のリーチが生じる図柄演出に比べ、高い確率で群待機 8 8 0 が発生する。

【選択図】 図 1 7



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

抽選で当選すると遊技者に特典を付与する遊技機であって、

複数の変動エリアの各々にて演出図柄の変動表示を行った後、それぞれの前記変動エリアに前記演出図柄を表示させ、表示された前記演出図柄の組合せにより前記抽選の結果を報知する図柄演出を行う図柄演出手段と、

前記図柄演出が行われている際に、該図柄演出にて結果が報知される前記抽選で当選することを示唆する特定演出を行う特定演出手段と、

前記図柄演出が行われている際に、該図柄演出についての前記特定演出が行われることを示唆する示唆演出を行う示唆演出手段と、を備え、

前記図柄演出において、複数の前記変動エリアのうち、最後に前記変動表示が終了して前記演出図柄が表示される前記変動エリアを、最終変動エリアとし、

前記図柄演出において、前記最終変動エリア以外の残りの前記変動エリアではいずれかの前記演出図柄が表示されており、該最終変動エリアに予め定められた前記演出図柄が表示されると、前記抽選で当選することが示される状態を、リーチとし、

前記図柄演出にて前記リーチとなった際に、前記最終変動エリア以外の残りの前記変動エリアに表示されている前記演出図柄を、リーチ図柄とし、

前記示唆演出手段は、特定の前記リーチ図柄が表示される前記リーチが生じる前記図柄演出では、特定の前記リーチ図柄が表示されない前記リーチが生じる前記図柄演出よりも高い確率で、前記示唆演出を行うこと、

を特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 に記載された遊技機において、

特定の前記リーチ図柄が表示される前記リーチが生じる前記図柄演出では、特定の前記リーチ図柄が表示されない前記リーチが生じる前記図柄演出よりも高い確率で、前記抽選で当選することが報知されること、

を特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、弾球遊技機や回胴式遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

特許文献 1 に記載されているように、演出図柄の変動表示を行う図柄演出により大当たり抽選の結果を報知するパチンコ機が知られている。このようなパチンコ機では、図柄演出にてリーチとなる場合に各種演出が行われ、大当たり抽選で当選することへの期待感が高められる。また、演出図柄の一部として特定図柄を設け、図柄演出にて特定図柄が表示されるリーチが生じた場合には、他のリーチが生じた場合に比べ大当たり抽選での当選確率を高くすることで、遊技者の期待感を高めることが知られている。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 115555 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら、このような特定図柄を設けたとしても、遊技者が、特定図柄でのリーチが生じた際に当選確率が高くなることを把握していない可能性があり、このような場合には、遊技者の期待感を高めることができない。

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、特定の演出図柄が表示されたリーチ

10

20

30

40

50

に対する遊技者の期待感を高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、抽選で当選すると遊技者に特典を付与する遊技機であって、複数の変動エリアの各々にて演出図柄の変動表示を行った後、それぞれの変動エリアに演出図柄を表示させ、表示された演出図柄の組合せにより抽選の結果を報知する図柄演出を行う図柄演出手段と、図柄演出が行われている際に、該図柄演出にて結果が報知される抽選で当選することを示唆する特定演出を行う特定演出手段と、図柄演出が行われている際に、該図柄演出についての特定演出が行われることを示唆する示唆演出を行う示唆演出手段と、を備える。そして、図柄演出において、複数の変動エリアのうち、最後に変動表示が終了して演出図柄が表示される変動エリアを、最終変動エリアとし、図柄演出において、最終変動エリア以外の残りの変動エリアではいずれかの演出図柄が表示されており、該最終変動エリアに予め定められた演出図柄が表示されると、抽選で当選することが示される状態を、リーチとし、図柄演出にてリーチとなった際に、最終変動エリア以外の残りの変動エリアに表示されている演出図柄を、リーチ図柄とする。示唆演出手段は、特定のリーチ図柄が表示されるリーチが生じる図柄演出では、特定のリーチ図柄が表示されないリーチが生じる図柄演出よりも高い確率で、示唆演出を行う。

10

【0006】

上記構成によれば、図柄演出にて特定のリーチ図柄が表示されるリーチ（以後、特定リーチ）が生じた場合には、他のリーチ図柄が表示されるリーチ（以後、通常リーチ）が生じた場合よりも高い確率で、示唆演出が行われる。このため、遊技者に対し、特定リーチが生じた図柄演出は、通常リーチが生じた図柄演出に比べ、抽選で当選することが報知される確率が高いと思わせることが可能となる。したがって、特定の演出図柄が表示されたリーチに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0007】

なお、請求項2に記載されているように、特定のリーチ図柄が表示されるリーチが生じる図柄演出では、特定のリーチ図柄が表示されないリーチが生じる図柄演出よりも高い確率で、抽選で当選することが報知されても良い。

上記構成によれば、特定リーチが生じる図柄演出は、通常リーチが生じる図柄演出に比べ、高く確率で示唆演出が行われる。このため、遊技者は、特定リーチが生じた図柄演出は、通常リーチが生じた図柄演出に比べ、抽選で当選することが報知される確率が高いことを把握し易くなる。したがって、特定の演出図柄が表示されたリーチに対する遊技者の期待感を、より確実に高めることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】遊技盤に設けられた確変決定装置の正面図である。

【図4】パチンコ機の裏面図である。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

40

【図6】当り図柄について説明するための表である。

【図7】メインルーチンについてのフローチャートである。

【図8】始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図9】当否判定処理についてのフローチャートである。

【図10】当否判定処理についてのフローチャートである。

【図11】当否判定処理についてのフローチャートである。

【図12】当否判定処理についてのフローチャートである。

【図13】大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図14】大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図15】大当り遊技処理についてのフローチャートである。

50

【図16】大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図17】図柄演出や群予告や群待機が行われる際の演出画面の説明図である。

【図18】特定リーチ処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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

[構成の説明]

(1)全体の構成について

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

【0010】

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

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

【0011】

下皿63は、上皿55から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿63に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿55の中央には、遊技ボタン67が設けられている。

本パチンコ機50は、いわゆるCR機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット(CRユニット)56が付属されていると共に、上皿55の右側には球貸ボタン57、精算ボタン58、精算表示装置59が設けられている。

【0012】

なお、図1の49は、前枠52及び前記内枠を外枠51にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠49に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠52が開放される。

また、図2に示すように、遊技盤1には、外レール2aと内レール2bとによって囲まれた略円形の遊技領域3が形成されている。遊技領域3には、その中央部にセンターケース5が装着され、センターケース5に向かって右横には、普通図柄作動ゲート22が設置されている。普通図柄作動ゲート22を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定(普通図柄抽選)が行われる。

【0013】

センターケース5の直下には、遊技球の入球に起因して第1特別図柄(第1特図或いは特図1とも記載)の変動表示を伴う大当り抽選(当否判定)が行われる第1始動口11が設置されている。また、センターケース5の右横であって、普通図柄作動ゲート22の直下には、遊技球の入球に起因して第2特別図柄(第2特図或いは特図2とも記載)の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第2始動口12が設置されている。

【0014】

第1始動口11は、左打ち(センターケース5の左側を狙い打つこと)により発射された遊技球が主に流下する領域(左打ち領域)に配置されていると共に、第2始動口12は、右打ち(センターケース5の右側を狙い打つこと)により発射された遊技球が主に流下

10

20

30

40

50

する領域（右打ち領域）に配置されている。

このため、左打ちを行うことで第1始動口11を狙い打つことができると共に、右打ちを行うことで第2始動口12を狙い打つことができる。

#### 【0015】

なお、第1、第2始動口11、12の配置は、これに限定されることはなく、例えば、第1、第2始動口11、12を上下に並べてセンターケース5の下方に配置しても良いし、第1始動口11を右打ち領域に、第2始動口12を左打ち領域に配置しても良い。

第1始動口11は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第2始動口12は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、閉鎖時であっても、稀に入球可能な構成としても良い。

10

#### 【0016】

第1始動口11に遊技球が入球すると、第1特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第1保留記憶として記憶されると共に、第2始動口12に遊技球が入球すると、第2特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第2保留記憶として記憶される。

普通電動役物として構成された第2始動口12は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。

#### 【0017】

また、センターケース5の下方においては、第1始動口11の右側であって、第2始動口12の下方には、特別電動役物からなる大入賞口20が設けられている。大入賞口20は、右打ちされた遊技球が主に入球する位置に配されている。無論、大入賞口20の配置は、これに限定されることはなく、例えば、左打ち領域に大入賞口20を配置しても良い。

20

#### 【0018】

また、大入賞口20の下側には、大当り遊技（換言すれば、特別遊技）中に大入賞口20に入球した遊技球が誘導され、大当り遊技終了後に確変状態（大当り抽選で当る確率が高確率となる状態）となることを決定するための確変決定装置13が配置されている。なお、確変決定装置13の詳細については、後述する。

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

30

#### 【0019】

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。

#### 【0020】

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

40

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。

#### 【0021】

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

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

50

次に、確変決定装置 13 の構成について説明する。

【0022】

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

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

10

【0023】

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

20

【0024】

また、パチンコ機 50 の裏側には、主制御装置 80、払出制御装置 81、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83、発射制御装置、電源基板 85 が設けられている。主制御装置 80、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 81、発射制御装置、電源基板 85 は、内枠 70 に設けられている。なお、図 4 では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 81 の奥側（遊技枠側）に配されている。

【0025】

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

30

(2) 電氣的構成について

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

40

【0026】

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

また、このほかにも、大入賞口 20 に入球した遊技球を計数するためのカウント SW 20 a、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 SW 15 a からの検出信号が入力される。

【0027】

50

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

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

#### 【0028】

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

#### 【0029】

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

主制御装置 80 と払出制御装置 81 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 81 は、主制御装置 80 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 30 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出 SW 31 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 SW 31 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。

#### 【0030】

なお、払出制御装置 81 は、ガラス枠閉鎖 SW 45, 内枠閉鎖 SW 46, 球切れ SW 33, 払出 SW 31, 満杯 SW 32 からの信号が入力され、満杯 SW 32 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 SW 33 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 SW 32, 球切れ SW 33 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。

#### 【0031】

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 SW 31 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。

#### 【0032】

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

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

#### 【0033】

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

なお、発射制御装置 84 には、払出制御装置 81 以外に、発射ハンドル 64 からの回動量信号、タッチ SW 38 からのタッチ信号、発射停止 SW 39 から発射停止信号が入力される。

10

20

30

40

50

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

#### 【0034】

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

10

#### 【0035】

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

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

20

#### 【0036】

サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とは双方向通信が可能である。

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

#### 【0037】

[動作の説明]

(1) 概要について

次に、本実施形態におけるパチンコ機50の動作について説明する。パチンコ機50は、所謂ST機として構成されていると共に、確変機能及び開放延長機能が搭載されている。すなわち、パチンコ機50では、大当たり抽選にて大当たり当選すると大当たり遊技が行われる。大当たり遊技では、予め定められた総ラウンド数（一例として、4R又は10R）にわたって大入賞口20が開放される。そして、大当たり遊技の終了後には、予め定められた回数（ST回数）の大当たり抽選が行われるまでの間、開放延長機能、又は、開放延長機能及び確変機能を作動させることで、遊技者に特典が付与される。以後、該特典が付与される期間を、STとも記載する。

30

#### 【0038】

なお、確変機能とは、大当たり抽選で当選する確率を上昇させる機能である。以後、確変機能が作動した遊技状態を、確変状態又は高確率状態と記載し、確変機能が作動していない遊技状態を、低確率状態とも記載する。一方、開放延長機能とは、普通図柄抽選の当選確率を上昇させる、普通図柄抽選で当選した際の第2始動口12の開放時間を長くする、普通図柄抽選がなされた際の普通図柄表示装置7での変動表示時間を短くする等の方法により、第2始動口12への入球を容易にする機能である。また、開放延長機能と共に作動し、特別図柄表示装置での変動表示時間を短くする時短機能も設けられている。以後、開放延長機能及び時短機能が作動した遊技状態を、電サポとも記載する。また、確変機能及び開放延長機能が作動していない遊技状態を、通常状態とも記載する。

40

#### 【0039】

ST中は電サポとなるため、第2始動口12への入球が容易となる。このため、ST中は右打ちを行い、第2始動口12への入球を狙う遊技が行われる。一方、電サポでない場

50

合には、第2始動口12への入球は困難となる。このため、ST中でない場合には、左打ちを行い、第1始動口11への入球を狙う遊技が行われる。

また、パチンコ機50では、大当たりが発生した際に第1、第2特図表示装置9、10に確定表示される特図（以後、当り図柄とも記載）として、複数の種類が設けられている。そして、図6(a)、(b)に示すように、当り図柄に応じて、大当たり遊技の総ラウンド数と、大当たり遊技後に付与される特典の内容が定められる。具体的には、特図1の各当り図柄は、特1当り図柄1、2に区分されると共に、特図2の各当り図柄は、特2当り図柄1～3に区分される。なお、これらの区分の各々は、複数の種類の当り図柄を含んでいる。

#### 【0040】

そして、当り図柄が特1当り図柄2、又は、特2当り図柄2、3である大当たりは、確変大当たりとして構成されている。確変大当たり起因して行われる確変大当たり遊技では、後述するV入賞が発生可能であり、V入賞が生じると、確変大当たり遊技後のSTでは、確変機能及び開放延長機能が作動する。一方、確変大当たり遊技にてV入賞が生じなかった場合には、大当たり遊技後のSTでは、確変機能は作動しないが開放延長機能は作動する。

#### 【0041】

一方、当り図柄が特1当り図柄1、又は、特2当り図柄1である大当たりは、通常大当たりとして構成されている。通常大当たり起因して行われる通常大当たり遊技では、実質的にV入賞は生じず、通常大当たり遊技後のSTでは、確変機能は作動しないが開放延長機能が作動する。

また、ST回数は、特1当り図柄1、2、及び、特2当り図柄1～3の各区分に属するいずれの図柄が当り図柄であるかに応じて、20回、50回、100回のうちのいずれかに設定される。

#### 【0042】

一方、確変大当たり遊技では、一例として、第4Rが特定ラウンドとして構成されており、確変大当たり遊技における第4Rは、大入賞口20に入球した遊技球が、確変決定装置13における特定領域15に進入するV入賞が可能となっている。一方、確変大当たり遊技における第4R以外のラウンドと、通常大当たり遊技における全ラウンドは、V入賞が実質的に不可能な通常ラウンドとして構成されている。

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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

### (2) メインルーチンについて

まず、パチンコ機50の主制御装置80におけるメインルーチンについて、図7に記載

10

20

30

40

50

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

【0046】

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

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

【0047】

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

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

【0048】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート22の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物(第2始動口12)を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。

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

また、S70では、主制御装置80は、次のタイマ割り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。

【0049】

(3) 始動口入賞確認処理について

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

【0050】

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

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

【0051】

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

【0052】

なお、S110では、主制御装置80は、第1保留記憶に係る大当り決定用乱数等(換

10

20

30

40

50

言すれば、数値データ)が特定値であるか否かを判定することで、高確率状態である場合と低確率状態である場合との各々について、該第1保留記憶に基づく大当たり抽選で大当たりが生じるか否かや、該大当たり抽選の結果を報知する図柄演出にて特定のリーチが生じるか否かを判定する先読みを行う。そして、先読み結果を示す先読みコマンドを、サブ統合制御装置83に送信する。

【0053】

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

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

【0054】

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

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

【0055】

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

【0056】

まず、図9に関して、S200では、主制御装置80は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当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(S200:Yes)、本処理を終了し、否定判定の場合には(S200:No)、S205に処理を移行する。

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

【0057】

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

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

【0058】

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

S225では、主制御装置80は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には(S225:Yes)、S230に処理を移

10

20

30

40

50

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 0 5 9 】

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り判定用乱数と、確変状態に対応する当否判定用テーブル（確変テーブル）に基づき、大当り抽選で大当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

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り判定用乱数と、確変状態で無い場合に対応する当否判定用テーブル（通常テーブル）に基づき、大当り抽選で大当りとなるか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 0 6 0 】

S 2 4 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り抽選で大当りが生じたか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 4 0 : Y e s）、S 2 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 4 0 : N o）、S 2 6 0 に処理を移行する。

S 2 4 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数に基づく決定の結果、第 1 特図、第 2 特図に対応する各当り図柄は、予め定められた振分率に従いランダムに選択される。そして、S 2 5 0 に処理を移行する。

【 0 0 6 1 】

S 2 5 0、S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定すると共に、当り図柄に基づき、大当りの種類や、大当り遊技の総ラウンド数や、特定ラウンドにおけるシャッター 1 4 の制御態様や、大当り遊技後の遊技状態や、S T 回数等を決定し、S 2 7 0 に処理を移行する。

一方、大当り抽選で外れた際に移行する S 2 6 0 では、主制御装置 8 0 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、S 2 6 5 に処理を移行する。

【 0 0 6 2 】

S 2 6 5 では、主制御装置 8 0 は、S T 中に実行可能な大当り抽選の残り回数（S T 残り回数）を示すカウンタの更新等を行い、S 2 7 0 に処理を移行する。

S 2 7 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り抽選後の第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数コマンドと、大当り抽選後の第 2 保留記憶の数を示す第 2 保留数コマンドとを送信する。また、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し、特別図柄の変動時間や大当り抽選の結果等を示す変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置 8 3 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。

【 0 0 6 3 】

続いて図 1 1 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 S 2 8 0 では、主制御装置 8 0 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（S 2 8 0 : Y e s）、S 2 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 8 0 : N o）、本処理を終了する。

S 2 8 5 では、主制御装置 8 0 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 8 3 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。

【 0 0 6 4 】

続いて図 1 2 に関して、特図の確定表示中に移行する S 2 9 0 では、主制御装置 8 0 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（S 2 9 0 : Y e s）、S 2 9 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 9 0 : N o）、本処理を終了する。

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 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。

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。

## 【 0 0 6 6 】

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

10

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、大当たり遊技の種類や特典内容等を通知するコマンドをサブ統合制御装置 8 3に送信し ( S 3 3 0 )、本処理を終了する。

## 【 0 0 6 7 】

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 )、S T残り回数を参照する ( S 3 4 0 )。そして、S T残り回数が 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 5 0に処理を移行する。

20

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

## 【 0 0 6 8 】

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、S T残り回数を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。

## ( 5 ) 大当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 3 ~ 1 6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。

30

## 【 0 0 6 9 】

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。

S 5 1 0では、主制御装置 8 0は、大入賞口 2 0の開放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 4の S 5 4 0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 0 7 0 】

S 5 1 5では、主制御装置 8 0は、大当た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 1 5 : Y e s )、図 1 5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 1 5 : N o )、S 5 2 0に処理を移行する。

40

S 5 2 0では、主制御装置 8 0は、大当た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 0 : Y e s )、図 1 6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 0 : N o )、S 5 2 5に処理を移行する。

## 【 0 0 7 1 】

S 5 2 5では、主制御装置 8 0は、大当たり抽選で大当たりとなった後、大当たり遊技が開始されるまでに行われる大当た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 2 5 : Y e s )、S 5 3 0に処理を移行すると共に、否定判定の場合には

50

( S 5 2 5 : N o )、本処理を終了する。

S 5 3 0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大入賞口 2 0を開放させる大入賞口開放処理を実行する(第 1 R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 3 5)、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置 8 0は、第 1 Rが開始されることを示すコマンドを、サブ統合制御装置 8 3に送信しても良い。

【 0 0 7 2 】

続いて図 1 4 に関して、大入賞口 2 0の開放中に移行する S 5 4 0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(換言すれば、V入賞)が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S 5 4 0 : Y e s)、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 4 0 : N o)、S 5 5 0に処理を移行する。

10

【 0 0 7 3 】

S 5 4 5では、主制御装置 8 0は、V入賞フラグをセットし、S 5 5 0に処理を移行する。なお、この時、主制御装置 8 0は、V入賞が生じたことを示すV入賞コマンドをサブ統合制御装置 8 3に送信しても良い。

また、大入賞口 2 0の開放中、主制御装置 8 0は、大入賞口 2 0への入球を検出する度に、サブ統合制御装置 8 3に対し、大入賞口 2 0への入球を報知するコマンドを送信する。また、S 5 5 0では、主制御装置 8 0は、大入賞口 2 0に入賞した遊技球の数が 1 0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 0 : Y e s)、S 5 6 0に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S 5 5 0 : N o)、S 5 5 5に処理を移行する。

20

【 0 0 7 4 】

S 5 5 5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大入賞口 2 0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 5 5 : Y e s)、S 5 6 0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)、本処理を終了する。

S 5 6 0では、主制御装置 8 0は、大入賞口 2 0を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、S 5 6 5に処理を移行する。

【 0 0 7 5 】

S 5 6 5では、主制御装置 8 0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。

30

続いて図 1 5 に関して、各ラウンドのインターバル中に移行する S 6 0 0では、主制御装置 8 0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(S 6 0 0 : Y e s)、S 6 0 5に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S 6 0 0 : N o)、S 6 1 5に処理を移行する。

【 0 0 7 6 】

S 6 0 5では、主制御装置 8 0は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行すると共に、開放カウンタをクリアし(S 6 1 0)、本処理を終了する。

一方、S 6 1 5では、主制御装置 8 0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(S 6 1 5 : Y e s)、S 6 2 0に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S 6 1 5 : N o)、本処理を終了する。

40

【 0 0 7 7 】

S 6 2 0では、主制御装置 8 0は、大入賞口 2 0を開放させる大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし(S 6 2 5)、本処理を終了する。なお、この時、主制御装置 8 0は、新たに開始されるラウンドを示すコマンドを、サブ統合制御装置 8 3に送信しても良い。また、主制御装置 8 0は、大入賞口 2 0の開放開始と同時にシャッター 1 4の制御を開始する。

【 0 0 7 8 】

続いて図 1 6 に関して、大当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 :

50

Yes)、S650に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S645:No)、本処理を終了する。

続くS650、S655では、主制御装置80は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S660に処理を移行する。

【0079】

S660では、主制御装置80は、大当り遊技中に、確変決定装置13に設けられた特定領域15への入球が生じたことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S660:Yes)、S665に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S660:No)、S680に処理を移行する。

S665では、主制御装置80は、当り図柄に応じて先に決定されたST回数等を設定する。また、確変フラグと電サポフラグをセットすると共に(S670)、V入賞フラグをクリアし(S675)、S695に処理を移行する。

【0080】

一方、S680では、主制御装置80は、大当り遊技の終了後に電サポとなるか否かを判定し、肯定判定の場合には(S680:Yes)、S685に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S680:No)、S695に処理を移行する。

S685では、主制御装置80は、当り図柄に応じて先に決定されたST回数等を設定する。また、電サポフラグをセットし(S690)、S695に処理を移行する。

【0081】

S695、S700では、主制御装置80は、サブ統合制御装置83に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態、及び、ST回数を通知する状態指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

(6) 演出について

パチンコ機50では、サブ統合制御装置83は、主制御装置80からのコマンドに基づき演出図柄制御装置82等を制御し、演出図柄表示装置6の演出画面800やスピーカ66等を介して各種演出を行う(図17参照)。具体的には、サブ統合制御装置83は、主制御装置80からの変動開始コマンド等に基づき、演出画面800にて、大当り抽選の結果を報知する図柄演出810を行うと共に、保留数コマンド等に基づき、演出画面800に保留図柄850を表示する保留演出を行う。また、保留記憶が消化された場合には、該保留記憶に対応する保留図柄850に替えて変動中図柄860を表示する変動中演出が行われる。

【0082】

この他にも、サブ統合制御装置83は、例えば、演出画面800にて、図柄演出と共に、該図柄演出にて結果が報知される大当り抽選で大当りが発生することを示唆する予告演出を行っても良い。また、サブ統合制御装置83は、例えば、主制御装置80から受信した先読み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83は、大当り遊技中、主制御装置80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20への入賞数や、賞球数等)を報知する大当り演出等を行う。

【0083】

また、パチンコ機50には、複数の演出モードが設けられており、各演出は、現在の演出モードに応じた態様で行われる。一例として、本実施形態では、演出モードとして、通常モードと特典モードとが少なくとも設けられていても良い。そして、遊技状態が通常状態である場合には、演出モードが通常モードとなり、電サポである場合には、演出モードが特典モードとなっても良い。また、複数の通常モードを設け、通常状態中、所定の条件が充足されると、演出モードを他の通常モードに切り替えても良い。同様に、特典モードを複数設け、例えば、大当り遊技の種類や、確変機能が作動しているか否か等に応じて、いずれの特典モードに移行するかを決定しても良いし、電サポ中、所定の条件が充足されると、演出モードを他の特典モードに切り替えても良い。

【0084】

10

20

30

40

50

一方、本実施形態の図柄演出 810 は、複数の種類の演出図柄を用いて行われ、一例として、演出画面 800 における左、中、右変動エリア 811 ~ 813 で演出図柄の変動表示が行われる（図 17 (a) 参照）。そして、左変動エリア 811、右変動エリア 813、中変動エリア 812 の順番で、演出図柄の変動表示が終了し、各変動エリアにいずれかの演出図柄が停止表示される。無論、各変動エリアにて停止表示が行われる順番は、これに限らず、適宜定められる。

#### 【0085】

そして、左、中、右変動エリア 811 ~ 813 に演出図柄が停止表示された後、一定期間が経過すると、各変動エリアに演出図柄が確定表示された状態となり、確定表示された演出図柄の組合せにより、大当たり抽選の結果が報知される。一例として、本実施形態では、左、中、右変動エリア 811 ~ 813 に同種の演出図柄を確定表示することで、大当たり抽選で大当たりが生じたことが報知される。無論、これに限らず、左、中、右変動エリア 811 ~ 813 に、予め定められた異なる種類の演出図柄の組合せを確定表示することで、大当たりを報知しても良い。

10

#### 【0086】

ここで、図柄演出において、左、右変動エリア 811、813 に演出図柄が停止表示されており、最終変動エリアである中変動エリア 812 に所定の演出図柄が停止表示されると、大当たりを示す演出図柄の組合せが表示される状態を、リーチと記載する。リーチにより、図柄演出にて大当たりが報知されることが示唆される。また、本実施形態では、大当たりの期待度が固有に定められた複数の種類のリーチが設けられており、各種類のリーチが発生すると、該種類に応じた態様で各種演出が行われる。

20

#### 【0087】

より詳しくは、一例として、ノーマルリーチと S P リーチとが設けられており、S P リーチは、ノーマルリーチと比べ大当たりの期待度が高い。なお、演出における大当たりの期待度とは、当該演出により大当たりの発生が示唆される大当たり抽選において、大当たりが生じる確率を意味する。また、図柄演出は、最初にノーマルリーチが発生し、その後、ノーマルリーチが S P リーチに発展するという態様で行われても良い。

#### 【0088】

ここで、図柄演出において、リーチとなった際、左、右変動エリア 811、813（換言すれば、最終変動エリア以外の変動エリア）に停止表示されている演出図柄を、リーチ図柄と記載する。また、本実施形態では、一例として、演出図柄の 1 つとして特定図柄 820 が設けられている（図 17 (a) 参照）。本実施形態では、各種類のリーチが生じた図柄演出において、リーチ図柄が特定図柄 820 である場合（以後、特定リーチ）には、リーチ図柄が特定図柄以外の演出図柄（以後、通常図柄）である場合（以後、通常リーチ）に比べ、大当たりへの期待度が高い。

30

#### 【0089】

なお、リーチの種類に関わらず、特定リーチである場合には、通常リーチである場合に比べ、大当たりへの期待度が高くなっていても良い。また、予め定められた異なる種類の演出図柄の組合せを確定表示することで大当たりを報知する場合には、該組合せを構成する演出図柄であって、最終変動エリア以外の変動エリアに表示される異なる種類の演出図柄がリーチ図柄となる。このようなリーチ図柄が表示されるリーチを、特定リーチとしても良い。

40

#### 【0090】

##### (7) 群予告及び群待機

本実施形態では、上述した予告演出の 1 つとして、群予告 870 が設けられている（図 17 (b) 参照）。群予告 870 では、演出画面 800 に多数の画像要素 871 が群れを成した状態で表示され、各画像要素 871 が演出画面 800 上を移動する。なお、各画像要素 871 の移動方向は、一定であっても良いし、個別に定められても良い。本実施形態では、一例として、群予告 870 の画像要素 871 は人型の画像となっているが、画像要素の態様はこれに限定されない。

50

## 【0091】

また、群予告870は図柄演出810と共に行われるが、群予告870が行われている間は、演出画面800はこれらの画像要素871に覆われた状態となる。この時、図柄演出810、保留図柄850を表示する保留演出、及び、変動中図柄860を表示する変動中演出は、画像要素871の背後で行われ、画像要素871の隙間から演出図柄や保留図柄850や変動中図柄860が表示される。しかしながら、これに限らず、群予告870の画像要素871は、図柄演出や保留演出や変動中演出の背後で行われても良い。

## 【0092】

群予告870は、他の予告演出に比べ期待度が相対的に高くなっており、群予告870は、一定値以上（一例として、50%以上）の期待度を有している。

10

さらに、本実施形態では、群予告870が発生することを示唆する予告演出である群待機880が設けられている（図17(c)参照）。群待機880では、演出画面800に、群予告870における複数の画像要素881が待機状態で表示される。なお、待機状態とは、複数の画像要素881の動きが群予告における動きよりも鈍い状態である。具体的には、待機状態である場合には、各画像要素881の動きが停止していても良いし、各画像要素881は、所定位置又はその付近にて動いていても良い。なお、本実施形態では、群待機880では、一例として、図柄演出810の変動エリアの下方に、待機状態の複数の画像要素881が表示される。また、この時、複数の画像要素881は、一例として、図柄演出810、保留演出、及び変動中演出の背後に表示される。

## 【0093】

20

そして、図柄演出810にて群待機880が出現すると、その後、群待機880に替えて群予告870が行われる。無論、群予告870が行われることなく群待機880が終了しても良い。つまり、ガセの群待機880を設けても良い。こうすることにより、群予告870の発生頻度を抑制でき、群予告870の価値を高めることができる。また、図柄演出810において、群待機880を出現させること無く、群予告870が出現しても良い。こうすることにより、遊技者を驚かせながら、効果的に当選への期待感を煽ることができる。

## 【0094】

なお、群待機880及び群予告870は、特定リーチ又は通常リーチが生じる図柄演出にて発生すると共に、リーチが発生しない図柄演出においても発生しても良い。しかし、リーチが生じる図柄演出では、リーチが発生しない図柄演出よりも高い確率で、群待機880や群予告870が発生しても良い。こうすることにより、遊技者の当選への期待感を効果的に煽ることができる。

30

## 【0095】

## (8) 特定リーチについて

本実施形態では、リーチの種類に関わらず、上述した特定リーチである場合には、通常リーチである場合に比べ、高い確率で群待機880が発生する。しかし、特定の種類のリーチにおいて、特定リーチである場合には、通常リーチである場合に比べ、高い確率で群待機880が発生しても良い。また、例えば、特定リーチが生じた場合には、必ず群待機880が発生しても良いし、一定値（例えば、50%）以上の確率で群待機880が発生するようにしても良い。こうすることにより、特定リーチが生じた場合における遊技者の当選への期待感を、より確実に高めることができる。

40

## 【0096】

具体的には、例えば、特定リーチが生じる図柄演出において、特定リーチ発生前、特定リーチ発生時、又は特定リーチ発生後のいずれかにて、群待機880が出現しても良い。また、図柄演出にて群待機880が出現した後、特定リーチ発生前、特定リーチ発生時、又は特定リーチ発生後のいずれかにて、該図柄演出にて群待機880が群予告870に発展しても良いし、群予告870を行うことなく群待機880が終了しても良い。こうすることにより、様々なパターンで群待機880を出現させたり、群待機880を群予告870に発展させたりすることができ、演出を多様化することができる。

50

## 【 0 0 9 7 】

また、特定リーチが生じる図柄演出において、群待機 8 8 0 が出現すること無く、群予告 8 7 0 が行われても良い。この場合においても、特定リーチ発生前、特定リーチ発生時、又は特定リーチ発生後のいずれかにて群予告 8 7 0 が出現しても良い。こうすることにより、遊技者を驚かせながら当選への期待感を高めることができる。また、特定リーチが生じる図柄演出においては、群予告 8 7 0 と群待機 8 8 0 とのうちの少なくとも一方が必ず出現するようにしても良いし、一定値（例えば、50%）以上の確率で群予告 8 7 0 と群待機 8 8 0 とのうちの少なくとも一方が発生するようにしても良い。こうすることにより、特定リーチが生じた場合における遊技者の当選への期待感を、より確実に高めることができる。

10

## 【 0 0 9 8 】

また、特定リーチが生じた図柄演出において、群予告が行われた後、大当たり抽選でハズレとなったことが報知された場合には、演出モードが変更されても良い。こうすることにより、群予告が生じたにも関わらず大当たり抽選で当選しなかったことに対する遊技者の失望感を紛らわすことができる。

## ( 9 ) 特定リーチ処理について

次に、特定リーチを発生させるか否かを決定すると共に、特定リーチが発生する図柄演出と共に、群待機や群予告を出現させる特定リーチ処理について、図 1 8 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 により定期的に行われる。

20

## 【 0 0 9 9 】

S 9 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 0 0 : Y e s )、S 9 0 5 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 9 0 0 : N o )、S 9 1 5 に移行する。

S 9 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、変動開始コマンドに基づき、新たに開始される図柄演出の態様を決定し、図柄演出を開始する。この時、特定リーチを行うか否かが決定される。そして、続く S 9 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、変動開始コマンドの内容や抽選に基づき、該図柄演出にて群待機及び群予告を実行するか否かや、群待機及び群予告の開始タイミングを決定する。

30

## 【 0 1 0 0 】

S 9 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、特定リーチが発生する図柄演出が行われているか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 1 5 : Y e s )、S 9 2 0 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 9 1 5 : N o )、本処理を終了する。

S 9 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、群待機の開始タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 2 0 : Y e s )、群待機を開始させた後に ( S 9 2 5 )、S 9 3 0 に移行し、否定判定が得られた場合には ( S 9 2 0 : N o )、S 9 3 0 に移行する。

## 【 0 1 0 1 】

S 9 3 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、群予告の開始タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 3 0 : Y e s )、S 9 3 5 に移行し、否定判定が得られた場合には ( S 9 3 0 : N o )、本処理を終了する。

40

S 9 3 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、群予告を開始し、本処理を終了する。この時、群待機が行われている場合には、群待機を終了させると共に、群待機を群予告へと発展させる動画を表示した後に、群予告が開始される。

## 【 0 1 0 2 】

## [ 他の実施形態 ]

( 1 ) 上記実施形態のパチンコ機 5 0 は、所謂 S T 機として構成されているが、これに限らず、本発明は、図柄演出が行われる様々な種類のパチンコ機に適用できる。具体的に

50

は、例えば、上記実施形態のパチンコ機 50 は、例えば、所謂リミッタ機能付のパチンコ機として構成されていても良いし、所謂 1 種 2 種混合機として構成されていても良い。また、例えば、所謂 2 種と呼ばれるパチンコ機において、特別遊技のラウンド数を振り分ける抽選の結果を報知する図柄演出を行う場合等に、上記実施形態と同様にして、特定リーチを設けると共に、特定リーチが生じる図柄演出において群待機や群予告が行われても良い。また、例えば、回胴式遊技機の演出画面で抽選結果を報知する際に図柄演出が行われる場合においても、上記実施形態と同様にして、特定リーチを設けると共に、特定リーチが生じる図柄演出において群待機や群予告が行われても良い。このような場合であっても、同様の効果が得られる。

#### 【0103】

(2) 上記実施形態のパチンコ機 50 では、一例として、期待度の高い特定演出として群予告が行われると共に、群予告の発生を示唆する示唆演出として群待機が行われる。しかしながら、特定演出や示唆演出の態様は、上記実施形態に例示したものに限らず、適宜定められ得る。具体的には、特定演出や示唆演出として、例えば、所定の動画を表示したり、所定のキャラクタを表示させたりしても良い。このような場合であっても、同様の効果が得られる。

#### 【0104】

[ 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。

パチンコ機 50 が遊技機の一例に相当し、サブ統合制御装置 83、演出図柄制御装置 82、及び演出図柄表示装置 6 が、図柄演出手段、特定演出手段、及び示唆演出手段の一例に相当する。また、大当り遊技が特典の一例に相当する。また、特定リーチ処理における S905 が図柄演出手段の一例に、S925 が示唆演出手段の一例に、S935 が特定演出手段の一例に相当する。

#### 【符号の説明】

#### 【0105】

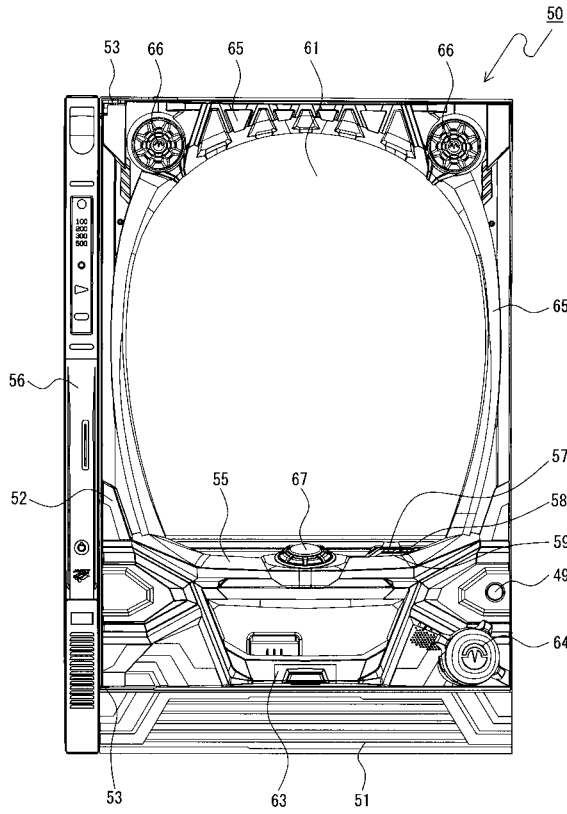
1 ... 遊技盤、3 ... 遊技領域、5 ... センターケース、6 ... 演出図柄表示装置、7 ... 普通図柄表示装置、8 ... 普図保留数表示装置、9 ... 第 1 特図表示装置、10 ... 第 2 特図表示装置、11 ... 第 1 始動口、12 ... 第 2 始動口、13 ... 確変決定装置、14 ... シャッター、15 ... 特定領域、20 ... 大入賞口、22 ... 普通図柄作動ゲート、50 ... パチンコ機、80 ... 主制御装置、81 ... 払出制御装置、82 ... 演出図柄制御装置、83 ... サブ統合制御装置。

10

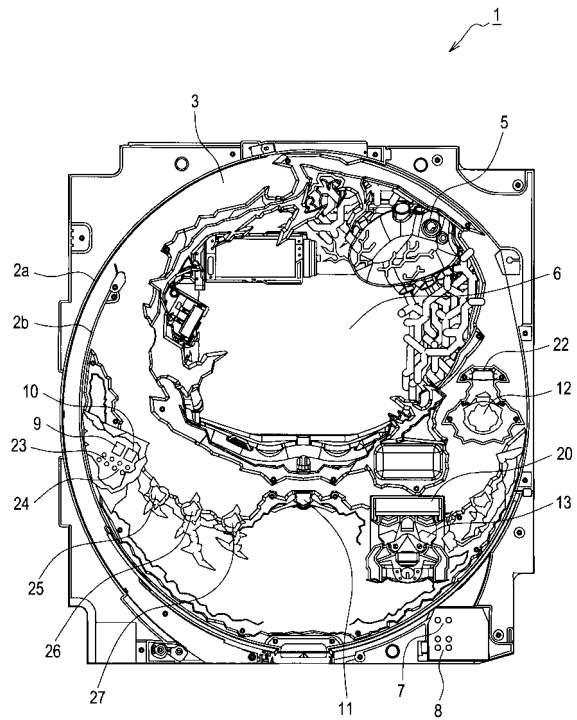
20

30

【 図 1 】

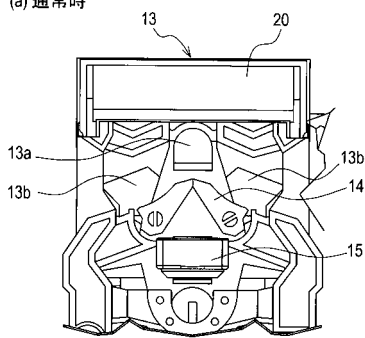


【 図 2 】

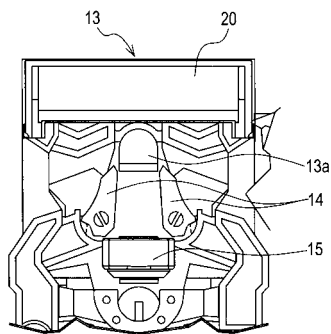


【 図 3 】

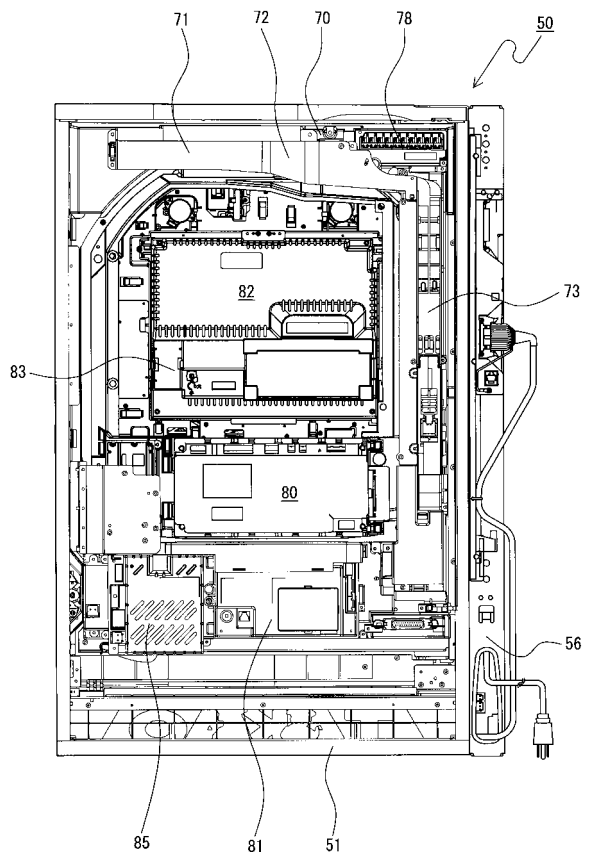
(a) 通常時



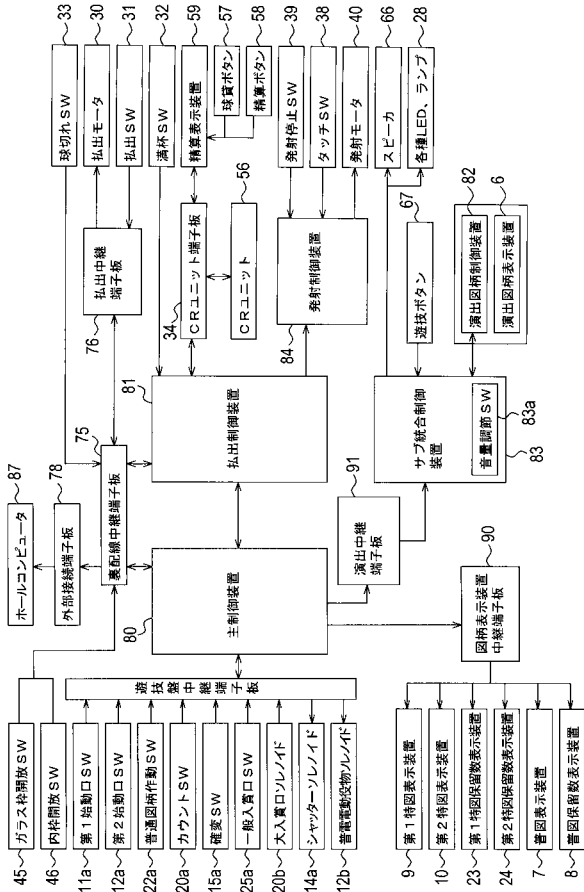
(b) 開放時



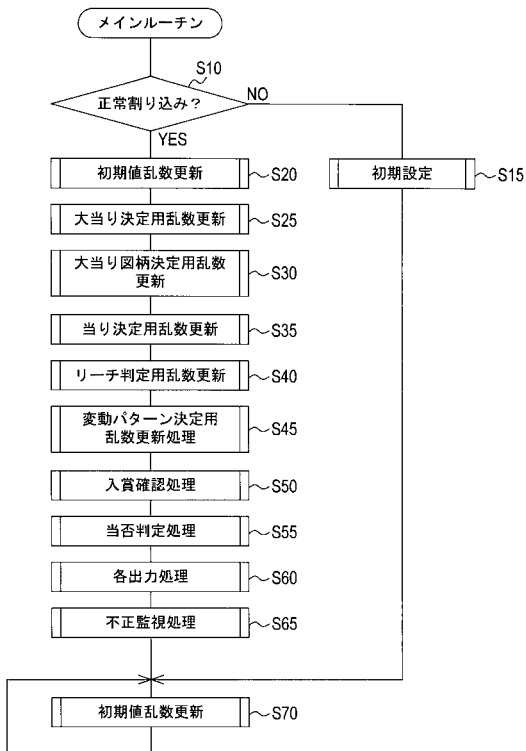
【 図 4 】



【図5】



【図7】



【図6】

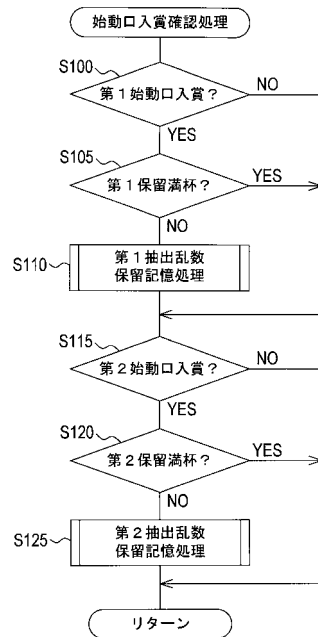
(a)

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

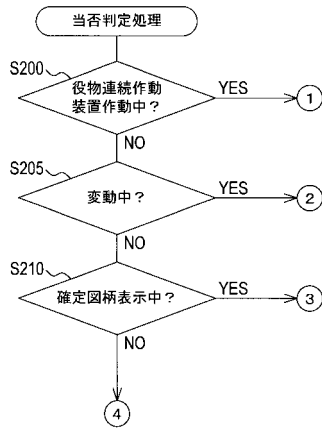
(b)

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

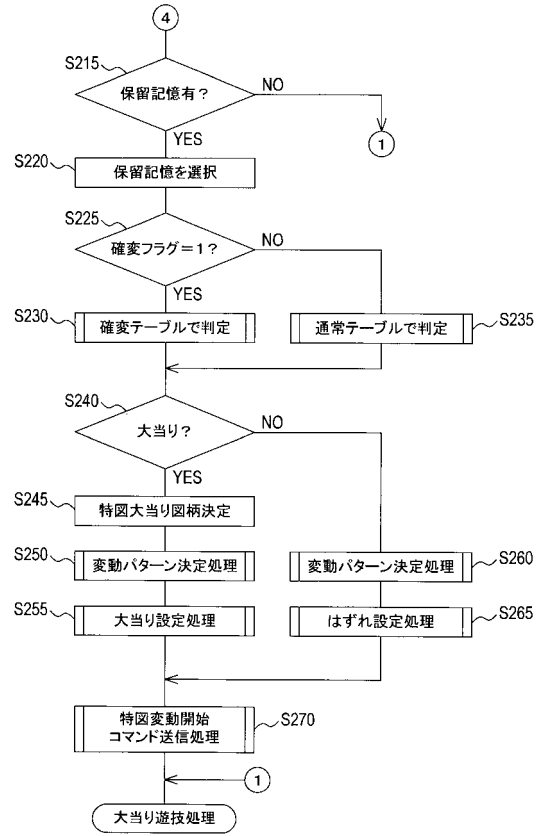
【図8】



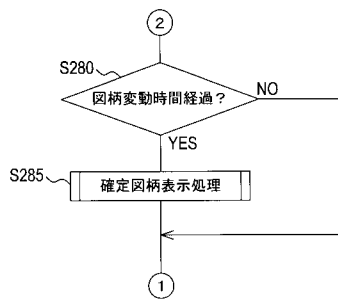
【 図 9 】



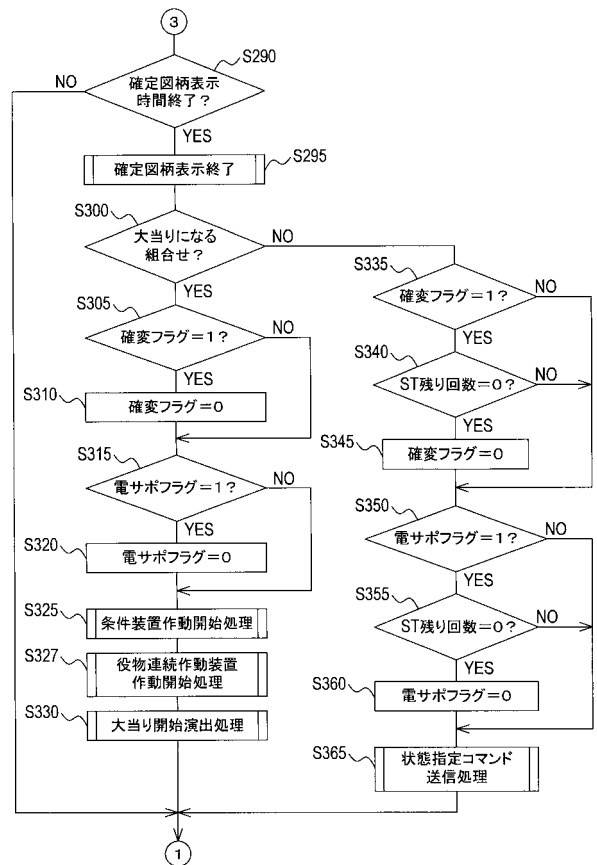
【 図 1 0 】



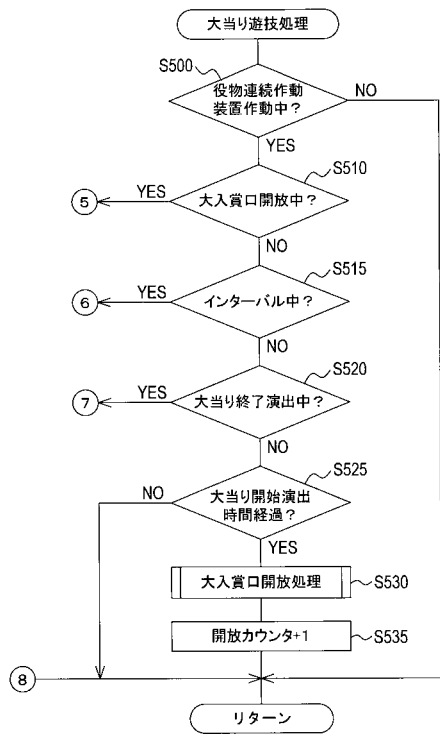
【 図 1 1 】



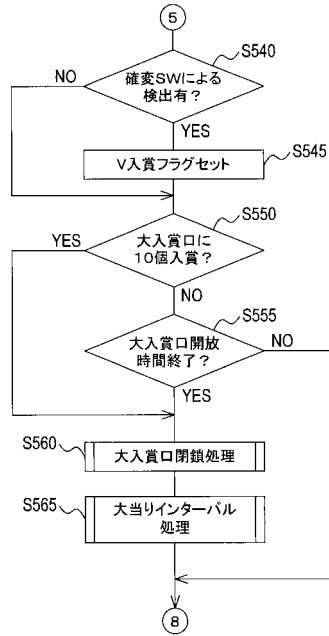
【 図 1 2 】



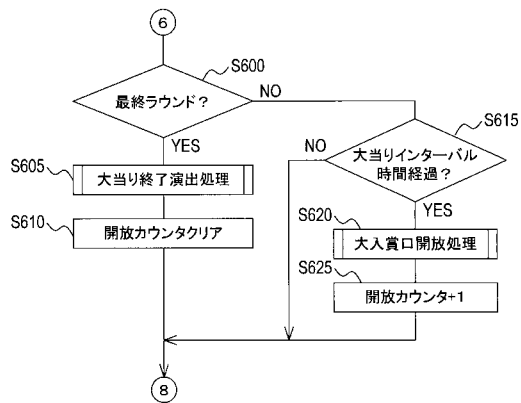
【 図 1 3 】



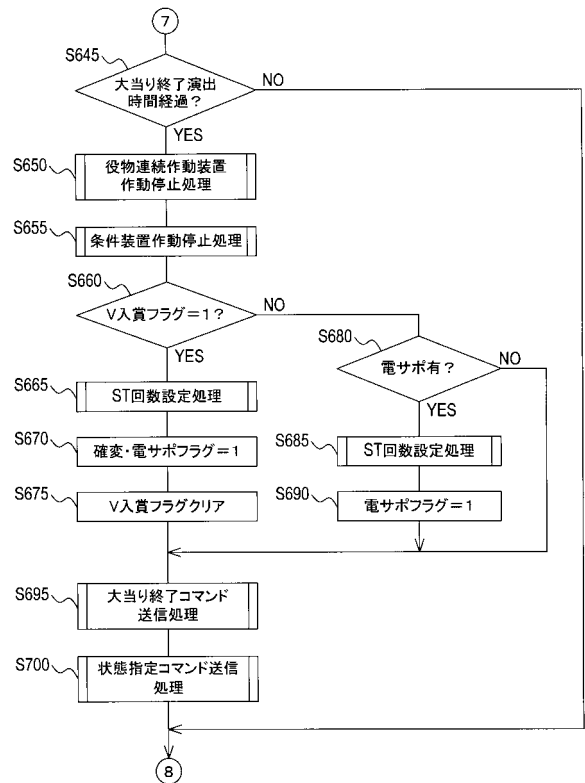
【 図 1 4 】



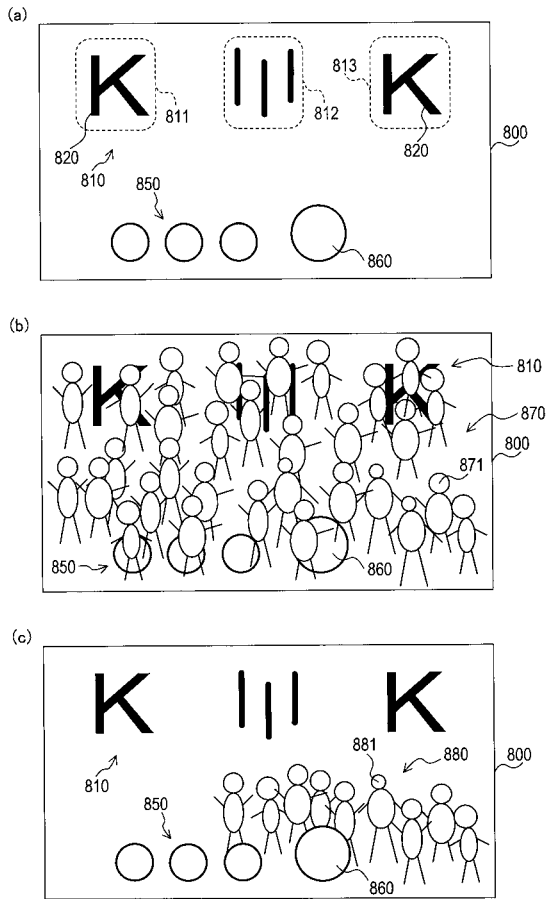
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【図 17】



【図 18】

