

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7141072号

(P7141072)

(45)発行日 令和4年9月22日(2022.9.22)

(24)登録日 令和4年9月13日(2022.9.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全64頁)

(21)出願番号	特願2018-160800(P2018-160800)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	平成30年8月29日(2018.8.29)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2020-31859(P2020-31859A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
(43)公開日	令和2年3月5日(2020.3.5)		2 番地
審査請求日	令和3年6月28日(2021.6.28)	(74)代理人	100101410
			弁理士 中村 武司
		(72)発明者	安福 一郎
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	加藤 惣行
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		審査官	尾崎 俊彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口へ遊技球が入球すると乱数値を抽出し、該乱数値を記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段による前記乱数値の記憶数を示すための保留図柄を表示する保留図柄表示手段と、

前記乱数値に基づいて当否判定が実行されると、図柄の変動表示を実行した後、前記当否判定の結果を示す結果図柄を確定表示する図柄表示手段と、

前記結果図柄として、前記当否判定の結果が小当りであることを示す小当り図柄が確定表示されることに基づいて、大入賞口を開放制御する小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、

前記小当り遊技によって開放制御された大入賞口に入球した遊技球が、特定領域に誘導されることに基づいて、前記小当り遊技よりも有利な大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記大入賞口の内部に設けられると共に、振り分け部材によって投入された遊技球を所定の確率で前記特定領域に誘導する振分装置と、

前記大入賞口に入球した遊技球を前記振分装置に投入不可能な投入不可能状態、若しくは、該遊技球を前記振分装置に投入可能な投入可能状態に変化可能であると共に、前記投入可能状態において前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を調整する調整手段と、
を備え、

前記小当り図柄は複数の種類を備え、

10

20

前記調整手段は、前記小当り図柄の種類に応じて前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を調整する構成で、
前記当否判定よりも前に前記乱数値を先読み判定し、該先読み判定に基づいて先読み演出を行う先読み演出手段を備え、
前記先読み演出として、前記先読み判定にて前記小当りと判定が行われると、当該乱数値に応じた前記保留図柄を表示する際に、前記小当り遊技の発生と該小当り遊技における前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数とを示唆する態様の保留図柄の表示を実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、遊技機に関し、特に、本発明を「弾球遊技機」に対して好適に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技領域に始動口と、内部に特定領域（Vゾーン）が設けられた大入賞口（大入賞装置）と、を具備し、始動口への入球に起因して当否判定を行い、当否判定の結果が小当りであれば、当該大入賞口を開放制御する小当り遊技を実行する遊技機が用いられている。

かかる遊技機では、小当り遊技によって大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過するとことに基づいて、小当り遊技よりも遊技者にとって有利な大当り遊技を実行可能とされている（特許文献1を参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2008-067800号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種の遊技機では、遊技の連続性を高め、大当り遊技の実行に関する期待感を十分に持たせることが遊技興趣を高める上で望ましい。

30

つまり、この種の遊技機では、（1）当否判定の結果が小当りとなり、特別図柄表示装置で、特別図柄の変動表示を経て確定表示されるまでの遊技（以下、図柄変動遊技という）と、（2）特別図柄が確定表示され、小当りを発生した後において、開放制御された大入賞口に遊技球を入球させ、この遊技球を特定領域に通過させる遊技（以下、役物遊技という。）とを、この順に2段階で行うことが必要となる。

【0005】

このため、この種の遊技機では、大当りを獲得（発生）するまでの遊技が前半の「図柄変動遊技」と、後半の「役物遊技」とに分かれた遊技性となっており、遊技の連続性が乏しくなっている。

40

【0006】

本発明は上記問題に鑑みてなされたものであり、図柄変動遊技の段階から大当り発生の期待度が異なる小当り遊技の内容（役物遊技の内容）に興味を持たせることで、図柄変動から特定領域誘導までを一連の遊技とすることが可能な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】

請求項1に記載の遊技機は、
始動口へ遊技球が入球すると乱数値を抽出し、該乱数値を記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段による前記乱数値の記憶数を示すための保留図柄を表示する保留図柄表

50

示手段と、

前記乱数値に基づいて当否判定が実行されると、図柄の変動表示を実行した後、前記当否判定の結果を示す結果図柄を確定表示する図柄表示手段と、

前記結果図柄として、前記当否判定の結果が小当りであることを示す小当り図柄が確定表示されることに基づいて、大入賞口を開放制御する小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、

前記小当り遊技によって開放制御された大入賞口に入球した遊技球が、特定領域に誘導されることに基づいて、前記小当り遊技よりも有利な大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記大入賞口の内部に設けられると共に、振り分け部材によって投入された遊技球を所定の確率で前記特定領域に誘導する振分装置と、

前記大入賞口に入球した遊技球を前記振分装置に投入不可能な投入不可能状態、若しくは、該遊技球を前記振分装置に投入可能な投入可能状態に変化可能であると共に、前記投入可能状態において前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を調整する調整手段と、を備え、

前記小当り図柄は複数の種類を備え、

前記調整手段は、前記小当り図柄の種類に応じて前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を調整する構成で、

前記当否判定よりも前に前記乱数値を先読み判定し、該先読み判定に基づいて先読み演出を行う先読み演出手段を備え、

前記先読み演出として、前記先読み判定にて前記小当りと判定が行われると、当該乱数値に応じた前記保留図柄を表示する際に、前記小当り遊技の発生と該小当り遊技における前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数とを示唆する態様の保留図柄の表示を実行することを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

請求項 1 の発明によると、変動演出の実施時（図柄変動遊技の実行時）から、振分装置に投入可能となる遊技球の個数（遊技球数）を予測できるので、図柄変動遊技と、その後、実行されるかもしれない役物遊技（遊技球振分遊技）とが関連付けられ、一連の遊技とすることができる。

【 0 0 0 9 】

つまり、通常、「小当り遊技の実行中で遊技球が特定領域に誘導されることで、小当り遊技よりも有利な大当り遊技を実行可能な遊技機」においては、小当り図柄が確定表示され、小当りを発生した時点以降に遊技者が遊技を注視する傾向にある。これに対して、請求項 1 の発明によると、小当り図柄が確定表示される前の段階（図柄変動遊技の段階）から、後に実行される可能性がある「小当り遊技の内容（遊技球振分遊技の内容）」が示唆されるため、遊技者は、図柄変動遊技の段階から遊技の進行を、期待感を抱きつつ注視することになる。従って、図柄変動遊技と、後に実行される可能性がある小当り遊技（役物遊技）と、を連続性が高められた状態で実行可能であり、図柄変動遊技の段階から遊技者の気分が盛り上がる。特に、請求項 1 の発明の遊技機では、振分装置に投入可能とされる遊技球の球数の多少に応じて、小当り遊技を経由した大当り遊技の実行可能性が異なり、その可能性が図柄変動遊技の段階から示唆されるため、遊技興趣を高めることができる。

ここで、請求項 1 の発明は、（ 1 ）所謂「羽根物と称する遊技機（ 2 種遊技機）」であってもよいし、（ 2 ）所謂「 1 種 2 種混合機と称する遊技機」であってもよい。

【 0 0 1 0 】

1 種 2 種混合機では、大当り遊技として、（ 1 ）当否判定の結果が大当りとなることに基づいて実行される大当り遊技（以下、図柄大当り遊技という）と、（ 2 ）小当り遊技によって開放制御される大入賞口に入球した遊技球が、特定領域に誘導されることに基づいて実行される大当り遊技（以下、役物大当り遊技という）と、を実行可能である。そして、1 種 2 種混合機では、通常、小当り確率が高くされるため（例えば、大当り確率よりも高くされるため）、役物大当り遊技を高頻度且つスピーディに実行することができる。

特に、始動口として、常時入球可能な第1始動口と、開閉可能な第2始動口と、を備える場合には、第1始動口に基づく当否判定で小当りと判定される確率よりも、第2始動口に基づく当否判定で小当りと判定される確率が高くされるため、第2始動口への遊技球の入球を狙う遊技を行うこととすれば、振分装置に投入可能とされる遊技球の球数が増える可能性があることと相まって、役物大当り遊技の実行頻度をより高くすることができる。

【0011】

また、図柄大当り遊技と、役物大当り遊技は、同一の大入賞口で実行されてもよいし、異なる大入賞口で実行されてもよい。更に、小当り遊技と大当り遊技とが同一の大入賞口で実行されてもよいし、異なる大入賞口で実行されてもよい。

ここで、本発明の「演出装置」として、例えば、「視覚的な演出を行う演出図柄表示装置」と、「音による演出を行う発声装置（スピーカ）」、「電飾的な演出を行う電飾装置（ランプ）」、「可動物（役物等）の作動や出現で演出を行う可動装置」、「振動（バイブレーション）によって演出を行う振動装置」とのうちの少なくとも何れかを例示できる。例えば、投入球数示唆演出を演出図柄表示装置での演出表示を行ったり、発声装置の音声（1球投入りますよ、2球投入りますよ、3球投入りますよ等）によって行ったり、電飾装置の発光色（例えば、1球投入示唆は「白」、2球投入示唆は「青」、2球投入示唆は「赤」）で行ったりしてもよい。

【0012】

また、請求項1に記載の遊技機において

前記変動演出は、前記特別図柄の変動表示に対応して、複数の演出図柄の変動表示を開始した後、該複数の演出図柄を所定の停止順序で停止表示して終了すると共に、該停止表示された複数の演出図柄の組み合わせ態様によって前記当否判定の結果を報知するものであり、

前記投入球数示唆演出は、

前記変動演出を開始した複数の演出図柄のうちで、前記停止順序が最終の演出図柄が停止表示される前において、前記停止順序が到来した演出図柄を停止表示して構成される中間演出表示の表示態様によって、前記小当り遊技を実行した場合に前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆することとしてもよい。

【0013】

これによると、中間演出表示の態様（例えば、リーチ表示を構成する図柄が示す数字等）によって、小当りを発生した場合における「振分装置への投入可能球数」を示唆することができる。つまり、複数の演出図柄の幾つかが停止表示された瞬間は遊技者が注視するタイミングであり、そのタイミングで、投入可能球数の示唆がされることとしている。従って、前半の「図柄変動遊技」と後半の「役物遊技（遊技球振分遊技）」とがより強く関連付けられ、前後半を一連の遊技とすることができる。

【0014】

「中間演出表示」としては、例えば、リーチ表示を例示できる。このリーチ表示としては、演出表示装置に表示（変動表示及び確定表示）される演出図柄が複数個である場合において、変動表示の途中で行われる「中間演出表示」である。より具体的には、複数の演出図柄の停止順序が定められている場合において、最終に停止表示される以外の演出図柄を停止表示し、最終的に停止表示される演出図柄が何れであるかによって、停止表示された全ての演出図柄によって特定結果（小当り、大当り）を表示する可能性があることを示す演出的な表示である。

この場合、例えば、所謂「テンパイ」となった態様（例えば、リーチ表示を構成する演出図柄（構成図柄）が示す数字等）や、所謂「テンパイ」となった態様で出現するキャラクタの種類や数等によって、小当り遊技が実行された場合における「振分装置」への投入可能球数を示唆することができる。

なお、本明細書においては、演出表示装置でリーチ表示を契機として開始される演出をリーチ演出と称することとする。

更に、「中間演出表示」としては、リーチ表示以外の表示を例示することができる。例

10

20

30

40

50

例えば、変動演出が、複数の演出図柄の変動表示を実行して構成される場合に、最初に停止表示される演出図柄（演出図柄が示す数字、色、数字を示すキャラクタ等）によって、小当り遊技が実行された場合における「振分装置」への投入可能球数を示唆することもできる。

【 0 0 1 5 】

また、前記投入球数示唆演出は、

前記変動演出を終了するまでの間に実行されると共に、前記小当り遊技を実行した場合に前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆する予告演出態様で実行されることとしてもよい。

【 0 0 1 6 】

これによると、変動演出を実行中において、当該変動演出において実行される予告演出によって、振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆することとしている。つまり、実行を開始した変動演出中（つまり、当該変動演出中）に予告演出態様（例えば、キャラクタのセリフ、出現するキャラクタの種類、出現するキャラクタの数等）によって振分装置への投入可能球数が示唆できるので、前半の図柄変動遊技と、後半に実行される可能性がある役物遊技（遊技球振分遊技）とがより明確に関連付けられ、前後半を一連の遊技とすることができる。

【 0 0 1 7 】

特に、予告演出態様によって投入可能球数をより明確に示唆することができるため、遊技興趣を一層高めることができる。

さらに、予告演出態様の出現時を種々選択でき、例えば、前述の中間演出表示（リーチの表示）の実行前と、中間演出表示（リーチの表示）の実行中と、中間演出表示（リーチの表示）の実行後とのうちの少なくとも何れかを例示できる。

【 0 0 1 8 】

また、前記中間演出表示の表示態様によって、前記小当り遊技を実行した場合に前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆する場合、前記投入球数示唆演出では、前記中間演出表示を契機に開始される演出の態様によって、前記小当り遊技を実行した場合に前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆することとしてもよい。

【 0 0 1 9 】

これによると、中間演出表示を契機として開始される演出態様によって、小当り遊技を開始した場合において振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆することとしている。この場合、遊技者の注目が特に集まり易い演出（中間演出表示を契機に開始される演出）を通じて、前半の図柄変動遊技と、後半に実行される可能性がある役物遊技（遊技球振分遊技）とが強く関連付けられ、前後半を一連の遊技とすることができる。

【 0 0 2 0 】

また、「中間演出表示を契機に実行される演出」として、「リーチ表示を契機として実行されるリーチ演出」を例示できる。この場合、遊技者が特に注目する「リーチ演出」の態様によって振分装置への投入球数を予測可能とすることができる。例えば、リーチ演出を出現する背景の種類、背景として表示される数字等、キャラクタの種類、数等によって、振分装置への投入可能球数を予測可能とすることができる。

【 0 0 2 1 】

さらに、前記始動口への入球に起因して抽出された抽出情報を記憶する抽出情報記憶手段を備え、前記当否判定は該抽出情報に基づいて実行されると共に、

前記当否判定が行われる前に前記抽出情報記憶手段に記憶されている抽出情報の内容を先読判定する先読判定手段を備え、

前記投入球数示唆演出では、

前記先読判定の結果に基づいて、前記小当り遊技を実行した場合に前記振分装置に投入可能とされる遊技球の球数を示唆する先読演出を行うこととしてもよい。

【 0 0 2 2 】

これによると、先読判定結果に基づいた先読演出によって、先読の対象となる変動表示（

10

20

30

40

50

変動演出)を開始する前から、「対象となる変動表示(変動演出)が実行された場合における振分装置への投入可能球数」を先読みし、この先読みの結果を示唆することができる。従って、実際に先読みの対象となる変動表示を実行した際に、振分装置への投入可能球数が判明するため、先読みの対象となる変動表示を開始する前から、前半の図柄変動遊技と、後半の役物遊技(遊技球振分遊技)との関連性、関連度を予告することができる。よって、遊技者は、先読みの対象となる変動表示の開始を、期待感を持って待つことになり、遊技興趣を更に一層、高めることができる。

【発明の効果】

【0023】

以上のように、本発明の遊技機によると、図柄変動遊技の段階から大当り発生の期待度が異なる小当り遊技の内容に興味を持たせることで、図柄変動遊技の段階から特定領域への誘導の可否を決定する役物遊技を実行するまでを一連の遊技とし、遊技興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】遊技機の正面図。

【図2】遊技盤1の正面図。

【図3】第2大入賞口(センターケース)等を示す説明図。

【図4】(a)及び(b)は調整装置の概要を示す縦断面図。

【図5】(a)及び(b)は調整装置の概要を示す横断面図。

【図6】振分装置の概要を示す平面図。

【図7】(a)は振分装置を構成するベース体の平面図、(b)及び(c)は振分装置を構成する回転体等を示す平面図。

【図8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図9】実施例1のパチンコ機の作動内容を示す図表。

【図10】各実施例のパチンコ機において小当り図柄の種類と、振分装置への投入球数等の関係を示す図表。

【図11】(a)～(c)は振分装置の特徴を示す平面図。

【図12】主制御装置80が実行するメインルーチンを示すフローチャート。

【図13】主制御装置80が実行する始動入賞処理を示すフローチャート。

【図14】各実施例において主制御装置80が実行する当否判定処理を示すフローチャート1。

【図15】各実施例において主制御装置80が実行する当否判定処理を示すフローチャート2。

【図16】各実施例において主制御装置80が実行する当否判定処理を示すフローチャート3。

【図17】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート1。

【図18】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート2。

【図19】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート3。

【図20】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート4。

【図21】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート5。

【図22】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート6。

【図23】各実施例において主制御装置80が実行する特別遊技処理を示すフローチャート7。

10

20

30

40

50

【図 2 4】(a) は各実施例において主制御装置 8 0 が実行する駆動開始処理を示すフローチャート、(b) は各実施例において主制御装置 8 0 が実行する駆動停止処理を示すフローチャート。

【図 2 5】(a) は各実施例において遊技状態が通常遊技状態にあるときの演出表示装置の基本画面を示す説明図、(b) は各実施例において遊技状態が開放延長状態にあるときの演出表示装置の基本画面を示す説明図。

【図 2 6】(a) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留数指示コマンド受信処理を示すフローチャート、(b) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留数情報受信処理を示すフローチャート。

【図 2 7】(a) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する変動指示コマンド受信処理を示すフローチャート、(b) はサブ統合制御装置 8 3 が実行する変動演出停止処理を示すフローチャート。

10

【図 2 8】(a) は単純ハズレを示す説明図、(b) はリーチハズレを示す説明図、(c) は特別図柄と擬似図柄の対応を示す図表(大当り図柄)。

【図 2 9】特別図柄と擬似図柄の対応を示す図表(小当り図柄)。

【図 3 0】(a) から (f) は演出図柄決定テーブル(小当り用)を示す図表。

【図 3 1】変動演出の具体例を示す説明図 1。

【図 3 2】変動演出の具体例を示す説明図 2。

【図 3 3】変動演出の具体例を示す説明図 3。

【図 3 4】サブ統合制御装置 8 3 が実行する先読判定コマンド受信処理を示すフローチャート。

20

【図 3 5】(a) 及び (b) は先読演出の具体例を示す説明図。

【図 3 6】サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留数指示コマンド受信処理を示すフローチャート。

【図 3 7】変動演出の具体例を示す説明図 4。

【図 3 8】変動演出の具体例を示す説明図 5。

【図 3 9】(a) 及び (b) は変動演出の具体例を示す説明図 6。

【図 4 0】(a) 及び (b) は保留図柄の変化態様を例示する図表。

【図 4 1】主制御装置 8 0 が実行する一般入賞確認処理を示すフローチャート。

【図 4 2】サブ統合制御装置 8 3 が実行する遊技実行状態設定処理を示すフローチャート。

30

【図 4 3】サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留数情報受信処理を示すフローチャート。

【図 4 4】(a) は保留図柄変更処理を示すフローチャート、(b) は各実施例の変形例を説明するための図表。

【図 4 5】(a) は各実施例の他の変形例を説明するための図表、(b) は各実施例の更に他の変形例を説明するためのタイミングチャート、

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 5】

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、本発明にかかる実施の形態は、下記の実施形態に限定されるものではなく、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。

40

【0 0 2 6】

(1) 実施例 1

図 1 に示すように、本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 A にて各構成を保持する構造を有している。外枠 5 A の左側上下にはヒンジ 5 B が設けられており、ヒンジ 5 B により、板ガラス 6 A が嵌め込まれた前枠(ガラス枠) 5 C 及び内枠が、外枠 5 A に対し開閉可能に保持される。また、前枠 5 C の板ガラス 6 A 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。

前枠 5 C の下部には、上皿 5 D と下皿 6 B とが一体に形成されている。また、下皿 6 B の右側には発射ハンドル 6 E が設けられており、該発射ハンドル 6 E 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 D から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射

50

される。また、上皿 5 D の中央には、演出ボタン 3 A 及びジョグダイヤル 3 B が設けられている。

このパチンコ機 5 0 は、いわゆる C R 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 (C R ユニット) 8 A が付属されていると共に、上皿 5 D の右側には球貸ボタン 8 B , 精算ボタン 8 C , 精算表示装置 8 D が設けられている。

【 0 0 2 7 】

図 2 は、遊技盤 1 の正面図である。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。この遊技領域 3 を、便宜上、ほぼ中央部に配置されたセンターケース 5 を境に第 1 遊技領域 3 a (左打ち領域) と第 2 遊技領域 3 b (右打ち領域) とに分けることができる。

10

【 0 0 2 8 】

そして、前述の発射装置で発射された遊技球の発射威力が所定力未満であると、当該遊技球は第 1 遊技領域 (左打ち領域) 3 a を流下する可能性が高くされ、発射威力が所定力以上であると、当該遊技球は第 2 遊技領域 (右打ち領域) 3 b を流下する可能性が高くなっている。なお、遊技領域 3 には、多数の遊技釘が植設されているが図 2 においては図示を省略する。

【 0 0 2 9 】

センターケース 5 は演出図柄表示装置 6 を内蔵すると共に第 2 大入賞口 (第 2 大入賞装置) 1 5 を構成している。このセンターケース 5 の詳細に関しては後述する。

また、センターケース 5 の直下には、常時遊技球が入球可能な第 1 始動口 1 1 が配設されている。

20

更に、センターケース 5 の右側 (第 2 遊技領域 3 b) には普通図柄作動ゲート 1 7 が配設され、普通図柄作動ゲート 1 7 の下方には可変式の第 2 始動口 1 2 が配設されている。そして、普通図柄作動ゲート 1 7 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いて普通図柄の当否判定 (普通図柄抽選) が行なわれる。また、普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄の当否判定 (普通図柄抽選) での当選時に、所定時間、開放状態となる。

なお、第 2 始動口 1 2 は、第 1 始動口 1 1 の右斜め上方に配設され、開放状態となると入球可能となり、閉鎖状態となると入球不可能となる。但し、開放状態でないとき (閉鎖状態であるとき) にも入球可能であるが、開放状態であるときは閉鎖状態であるときよりも入球容易とされてもよい。

30

【 0 0 3 0 】

本実施例のパチンコ機 5 0 は、特別図柄として第 1 始動口 1 1 への入球に基づいて変動する第 1 特別図柄 (以下、第 1 特図ともいう) と、第 2 始動口 1 2 への入球に基づいて変動する第 2 特別図柄 (以下、第 2 特図ともいう) とを備える。そして、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 (抽出情報) として記憶され、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 (抽出情報) として記憶される。

【 0 0 3 1 】

なお、第 1 始動口 1 1 は、遊技盤 1 に植設された遊技釘及びセンターケース 5 の成型形状により、第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球が入球困難な構成となっている。このため、第 1 始動口 1 1 は、第 1 遊技領域 3 a を流下した遊技球が入球する確率が高くなっている。また、普通図柄作動ゲート 1 7、第 1 大入賞口 1 4、第 2 始動口 1 2、第 2 大入賞口 1 5 には、遊技盤 1 に植設された遊技釘及びセンターケース 5 の成型形状により、第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球のみが入球可能となっている。

40

【 0 0 3 2 】

センターケース 5 の右側 (第 2 遊技領域 3 b) であって、第 2 始動口 1 2 の下方には、第 1 大入賞口 (第 1 大入賞装置) 1 4 が配設されている。この第 1 大入賞口 (第 1 大入賞装置) 1 4 は、大当たり遊技を実行していないときには、閉鎖状態とされ、遊技球の入球を許容しない状態とされている。また、大当たり遊技時 (役物大当たり生起後の大当たり遊技も含

50

む)に大当り用の開放パターンで開放され、遊技球の入球を許容する状態とされる。

また、前述の第2大入賞口15は小当り遊技時に小当り用の開放パターンで開放される。

更に、遊技領域3における向かって左下方側(第1遊技領域3aの下方側)には、複数の一般入賞口31、32、33が配設されている。

【0033】

第1遊技領域3aの下部には、複数のLEDからなる普通図柄表示装置7、普通図柄保留数表示装置8と、7セグメント表示装置からなる第1特別図柄表示装置9と、7セグメント表示装置からなる第2特別図柄表示装置10と、複数のLEDからなる第1特別図柄保留数表示装置18、複数のLEDからなる第2特別図柄保留数表示装置19とが配置されている。この位置に配置した各種表示装置の表示内容を遊技者が確実に認識することは困難となり、遊技中の遊技者は遊技盤中央に配置された演出図柄表示装置6の表示内容に注目して遊技を行うことになる。

10

上記のように遊技盤1を構成することによって、第1始動口11に遊技球が入球(第1始動口スイッチ11a(図8参照)が遊技球を検出)すると、第1特別図柄表示装置9において第1特別図柄(第1特柄)が変動を開始し、所定時間後に停止する。

また、遊技球を第2遊技領域3bに遊技球を流下させ(所謂、右打ちを行い)、普通図柄作動ゲート17に遊技球が入球(普通図柄作動スイッチ17a(図8参照)が遊技球を検出)すると、普通図柄表示装置7で普通図柄(以下、普図とも記載)が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に応じて、後述する普通電役ソレノイド12b(図8参照)を駆動させる。

20

普通電役ソレノイド12bが駆動すると、ほぼ同期して普通電動役物16の扉部が開放して、第2始動口12への入球(第2始動口スイッチ12a(図8参照)の検出)が可能となるように構成されている。そして、第2始動口12に遊技球が入球すると、第2特別図柄表示装置10において第2特別図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

【0034】

第1特別図柄(第1特図)及び第2特別図柄(第2特図)の変動中は、演出図柄表示装置6において各々の特別図柄(以降、特図ともいう)の変動に連動した演出態様(変動演出)を表示する。また、第1特別図柄と第2特別図柄は、同時に変動することではなく、第1始動口と第2始動口への入球順に関係なく、第2特別図柄の変動(当否判定)を優先して実施する。具体的には、第1特別図柄の保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動が停止し、且つ、第2特別図柄保留記憶が無い状態となって、第1特別図柄保留記憶分の変動を開始する。

30

【0035】

第1特別図柄及び第2特別図柄の確定表示した態様に応じて、後述する第1大入賞口ソレノイド14b(図8参照)、又は第2大入賞口ソレノイド15b(図8参照)が駆動する。第1大入賞口ソレノイド14bが駆動(大当り遊技時)すると、ほぼ同期して第1大入賞口14の扉部材が開放し、第1大入賞口14への遊技球の入球(第1カウントスイッチ14a(図8参照)が遊技球を検出)が可能となり、第2大入賞口ソレノイド15bが駆動(小当り遊技時)すると、ほぼ同期して第2大入賞口15を開閉する開閉部材92(後述する取入口90aを開閉する開閉部材92)が開放状態となり、第2大入賞口15への遊技球の入球(第2カウントスイッチ15a(図8参照)が遊技球を検出)が可能となるように構成されている。

40

【0036】

第2始動口12、第1大入賞口14、第2大入賞口15は、第2遊技領域3b(センターケース5の右側)に配置されているため、遊技状態が開放延長遊技状態に移行した場合、大当り遊技に移行した場合、小当り遊技に移行した場合は、発射した遊技球の全てが第2遊技領域3bに到達するように発射ハンドル6Eの回動操作量を調整することになる。

【0037】

次に、図2～図7を用いて、センターケース5の構造等に関し、詳細に説明する。

図2に示すように、センターケース5は、パチンコ機50の前方に開口する窓5aを備

50

え、この窓 5 a を通じて、内蔵する演出図柄表示装置 6 の画面 6 a を遊技者から視認可能としている。また、センターケース 5 の内部（第 2 大入賞口（第 2 大入賞装置）15 の内部）には、振分装置 9 3 と調整装置 9 1 とが設けられている。

【0038】

センターケース 5 は、図 3 に示すように、右斜め上部に開閉可能な取入口 9 0 a を備えている。この取入口 9 0 a は、下端側の回動支点 9 2 b を基準に揺動可能な開閉部材 9 2 によって開閉可能とされており、第 2 遊技領域 3 b を流下する遊技球が取入口 9 0 a を通じて、センターケース 5（第 2 大入賞口 15）の内部に進入可能とされている。

つまり、第 2 大入賞口ソレノイド 15 b の駆動を停止すると、図 3 の破線に示すように、開閉部材 9 2 が回動支点 9 2 b を基準に左上がり姿勢（以下、閉鎖姿勢という）になり、取入口 9 0 a が閉鎖される。このため、第 2 遊技領域 3 b を取入口 9 0 a の周囲に流下する遊技球 Y 1 が、センターケース 5（第 2 大入賞口 15）の内部に進入できない状態となる。

【0039】

一方、第 2 大入賞口ソレノイド 15 b を駆動すると、図 3 の実線に示すように、開閉部材 9 2 が回動支点 9 2 b を基準に右上がり姿勢（以下、開放姿勢という）になり、取入口 9 0 a が開放される。このとき、第 2 遊技領域 3 b を取入口 9 0 a の周囲に流下する遊技球 Y 1 が、開閉部材 9 2 の右上がり傾斜となる左側面に案内され、センターケース 5（第 2 大入賞口 15）の内部に円滑に進入することができる。

また、センターケース 5 の内部であって、取入口 9 0 a の近傍には、センターケース 5 への入球を検知する第 2 カウントスイッチ 15 a が設けられている。

【0040】

取入口 9 0 a を通じてセンターケース 5 に取り入れた遊技球は、先ず、取入室 9 0 b に進入する。また、図 3 の破線に示すように、取入室 9 0 b の内底面 9 0 c は、左右幅方向に沿った中央部 9 0 d に向かい下り傾斜面とされ、取入口 9 0 a を通じてセンターケース 5 に取り入れた遊技球は、当該中央部 9 0 d 方向に移動する。また、図 4（a）に示すように、当該中央部 9 0 d は、若干後方（遊技者から遠ざかる方向）に向かって下り傾斜を有しており、取入室 9 0 b の後壁 9 0 e であって、当該中央部 9 0 d の後方の位置には 1 球の遊技球が通過可能な通過口 9 0 j を開口させている。

【0041】

図 4（a）に示すように、通過口 9 0 j の後方には、後方に向かって配置された管状若しくは樋状の誘導路形成部材 9 0 f が配置されている。この誘導路形成部材 9 0 f は後方に向かう傾斜経路及び下方に向かう下り経路を組み合わせた遊技球経路（通過口 9 0 j を通過した遊技球を転動させる通路）を構成する部材である。そして、経路方向に沿った中間位置には可動片 9 1 a によって開閉可能な切換口 9 0 m が設けられている。

誘導路形成部材 9 0 f は切換口 9 0 m を境に、第 1 誘導路形成部 9 0 g と第 2 誘導路形成部 9 0 h とに分岐している。このうち、第 1 誘導路形成部 9 0 g は、そのままパチンコ機 5 0 の機外に通ずる第 1 誘導路 9 0 A を構成し、第 2 誘導路形成部 9 0 h は振分装置 9 3 に通ずる第 2 誘導路 9 0 B を構成する。

【0042】

ここで、切換口 9 0 m は誘導路形成部材 9 0 e の内側の底面（進入した遊技球が転動する底面）で開口してあり、切換口 9 0 m を可動片 9 1 a で閉鎖することで、第 1 誘導路 9 0 A 及び第 2 誘導路 9 0 B のうち、第 1 誘導路 9 0 A のみが通過口 9 0 j と連通するため、通過口 9 0 j 方向に通過した遊技球は、第 1 誘導路形成部 9 0 g に進入する。一方、切換口 9 0 m を開放することで、通過口 9 0 j 方向に通過した遊技球は、第 2 誘導路 9 0 B に進入可能な状態（以下、投入状態という）になる。

【0043】

調整装置 9 1 は、センターケース 5 に流入（第 2 大入賞口 15 に入球）した遊技球が振分装置 9 3 に投入される球数を調整するための装置である。この調整装置 9 1 は、図 5（a）及び（b）に示すように、前述の可動片 9 1 a と、調整用ソレノイド 9 1 b と、投入

10

20

30

40

50

球数検出スイッチ 9 1 k (調整用センサともいう。図 3 及び 8 を参照) とを備えている。

調整用ソレノイド 9 1 b は、略円筒状の外郭体 9 1 c と、外郭体 9 1 c の内部に設けた軸受 (図示を省略) によって移動可能に支持されたプランジャ 9 1 d と、外郭体 9 1 c の内部においてプランジャ 9 1 d の外周位置に配置されたソレノイドコイル (図示を省略) と、プランジャ 9 1 d の外郭体 9 1 c からの突出量が多くなるように付勢するコイルバネ (図示を省略) とを備える。また、可動片 9 1 a は、プランジャ 9 1 d の突端部と一体化されている。

そして、ソレノイドコイルへの通電を行わないときに、図 4 (a) 及び図 5 (a) に示すように、プランジャ 9 1 d はコイルバネの付勢力によって、その突出量が最大となり、その突端部に一体化された可動片 9 1 a が、切換口 9 0 m を閉鎖する。このため、通過口 9 0 j を通過した遊技球は、第 1 誘導路 9 0 A に向かって誘導される。

10

【0044】

一方、ソレノイドコイルへの通電を行うと、図 4 (b) 及び図 5 (b) に示すように、プランジャ 9 1 d は、ソレノイドコイルからプランジャ 9 1 d に対して、プランジャ 9 1 d の突出量を少なくするような牽引力が加わり、プランジャ 9 1 d はコイルバネの付勢力に対抗して、その突出量が最小となる。このため、プランジャ 9 1 d の突端部に一体化された可動片 9 1 a も、外郭体 9 1 c の方向に移動し、切換口 9 0 m を開放する。このため、通過口 9 0 j を通過した遊技球は、第 2 誘導路 9 0 B に向かって誘導される。

また、前述の投入球数検出スイッチ (調整用センサ) 9 1 k は、第 2 誘導路形成部 9 0 B において切換口 9 0 m の近傍に配置されている。この投入球数検出スイッチ 9 1 k は、切換口 9 0 m から遊技球が進入したことを検出するためのものであり、投入球数検出スイッチ 9 1 k が検出した遊技球の球数 (検出回数) によって、第 2 誘導路形成部 9 0 B に進入した遊技球数をカウントすることができる。

20

【0045】

振分装置 9 3 は投入された遊技球の行き先を、振り分けるための装置である。具体的には、第 2 誘導路形成部 9 0 B を通過した遊技球を受け取り、(1) 特定領域 9 2 V に誘導した後、パチンコ機 5 0 の機外に排出するか、(2) そのまま (特定領域 9 2 V に誘導せずに)、パチンコ機 5 0 の機外に排出するかを選択するための装置である。

図 6 に示すように、振分装置 9 3 は、ベース体 9 3 a と、ベース体 9 3 a の凹所 9 3 b (図 7 (a) を参照) 上で回転する回転体 9 4 と、回転体 9 4 に伝達機構を介して回転力を与える回転モータ 9 4 b (図 8 を参照) とを備える。なお、凹所 9 3 b の平面形状は略円形とされている。

30

回転体 9 4 は略円板形状に形成され、軸心 9 4 J を上下に向けて、凹所 9 3 b 上に回転可能な状態で配置されている。なお、本パチンコ機 5 0 において、回転体 9 4 は常時、右方向に回転することとされている。また、回転体 9 4 の上面部は軸心 9 4 J を中心に上方に向かって若干膨らんでいる。

【0046】

回転体 9 4 は軸心 9 4 J を中心として、当該回転体 9 4 の周方向に沿って 4 等分される位置には、4 個の振分穴 9 4 c、9 4 d、9 4 e、9 4 f が設けられている。何れの振分穴 9 4 c ~ 9 4 f も、回転体 9 4 の外周面と、上下面とで開口している。このうち、1 個の振分穴 (以下、特定振分穴という) 9 4 c が、他の振分穴 (以下、通常振分穴という) 9 4 d ~ 9 4 f よりも、回転体 9 4 の半径内側方向に向かうサイズが大きくされ、軸心 9 4 J により近接する位置まで到達している。

40

【0047】

図 7 (a) に示すように、凹所 9 3 b は、その上面で 2 つの連通穴 9 3 c、9 3 d を開口させている。これらの連通穴 9 3 c、9 3 d は、回転体 9 4 の軸心 9 4 J が通過する回転中心位置からの距離が異なる位置で開口している。そして、回転体 9 4 は軸心 9 4 J を中心に回転すると、その回転量が所定量なると、回転軸心 9 4 J に近い位置で開口する連通穴 (以下、特定連通穴という) 9 3 c と、特定振分穴 9 4 c とが上下に連通する。そして、回転体 9 4 の軸心 9 4 J 周りの回転量を 45 度 (右回転方向) 増加させる度に、通常

50

振分穴 9 4 d ~ 9 5 f が、軸心 9 4 J から遠い位置で開口する連通穴（以下、通常連通穴という）9 3 d と連通する。

そして、常時、右回転方向に回転する回転体 9 4 は回転する度に、1 回の「特定連通穴 9 3 c と特定振分穴 9 4 c との連通」と、3 回の「通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f と通常連通 9 3 c との連通」とを行うことになる。

【 0 0 4 8 】

図 6 に示すように、ベース体 9 3 a において凹所 9 3 b を周回する位置には、槌状の移動経路 9 3 K が設けられている。この移動経路 9 3 K は、凹所 9 3 b を左回転方向に半周回する左移動経路 9 3 L と、右回転方向に半周回する右移動経路 9 3 R とを備え、何れも、パチンコ機 5 0 の前方に向かって若干の下り傾斜を有している（つまり、前方に遊技球を転動させ、誘導する傾斜を有している）。また、左移動経路 9 3 L と右移動経路 9 3 R は、凹所 9 3 b の前方及び後方の合流部 9 3 S、9 3 T で合流している。

そして、凹所 9 3 b の後方に位置する合流部（以下、受取部）9 3 T で、第 2 誘導路 9 0 B の終端部より排出される遊技球を受け取る。そして、パチンコ機 5 0 においては、受取部 9 3 T で受け取った遊技球を左移動経路 9 3 L 若しくは右移動経路 9 3 R に進入させる。

【 0 0 4 9 】

また、前方に合流部（以下、受渡部という）9 3 S は、左移動経路 9 3 L 若しくは右移動経路 9 3 を通過した遊技球を、特定振分穴 9 4 c 若しくは何れかの通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f に受け渡す部分である。この受渡部 9 3 S の高さ位置が、左移動経路 9 3 L 及び右移動経路 9 3 R の高さ位置よりも低くされ、左移動経路 9 3 L 若しくは右移動経路 9 3 R を通過した遊技球が受渡部 9 3 S に円滑に進入するようにされている。また、受渡部 9 3 S は後方に向かう下り傾斜を有するため、受渡部 9 3 S に到達した遊技球は、回転体 9 4 の軸心 9 4 J 方向に向かう挙動を示す。

【 0 0 5 0 】

また、受渡部 9 3 S の高さ位置は、回転体 9 4 の外周部のうち、特定振分穴 9 4 c 及び通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f が形成されていない部分（以下、穴非形成部という）9 4 S の高さ位置よりも低く、特定振分穴 9 4 c 及び通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f の穴底部よりも高くされている。このため、図 7（b）に示すように、受渡部 9 3 S に遊技球が到達したとき、受渡部 9 3 S の後方に穴非形成部 9 4 S が位置すると、当該遊技球 Y 1 は穴非形成部 9 4 S に当接する。この状態から回転体 9 4 が右回転方向への回転量が多くなり、図 7（c）に示すように、特定振分穴 9 4 c 若しくは通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f が、受渡部 9 3 S の後方に到達すると、当該遊技球が、到達した振分穴 9 4 c ~ 9 4 f に進入する。

なお、受渡部 9 3 S に遊技球が到達したタイミングで、受渡部 9 3 S の後方に特定振分穴 9 4 c 若しくは通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f が到達している場合には、当該遊技球は、そのまま到達した振分穴 9 4 c ~ 9 4 f に進入する。

【 0 0 5 1 】

振分装置 9 3 は投入された遊技球が、受渡部 9 3 S で通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f に受け渡された場合には、回転体 9 4 の右回転方向への回転量が多くなると、パチンコ機 5 0 の機外に排出される。つまり、受け渡された通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f と、通常連通穴 9 3 d とが上下方向に連通したところで、遊技球が、当該受け渡された通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f から、通常連通穴 9 3 d に移行した後、パチンコ機 5 0 の機外に排出される。

また、振分装置 9 3 は投入された遊技球が、受渡部 9 3 S で特定振分穴 9 4 c に受け渡された場合には、回転体 9 4 の右回転方向への回転量が多くなると、パチンコ機 5 0 の機外に排出される。つまり、特定振分穴 9 4 c と、特定連通穴 9 3 b とが上下方向に連通したところで、遊技球が、当該受け渡された通常振分穴 9 4 d ~ 9 4 f から特定連通穴 9 3 c に移行し、特定領域 9 2 V を通過した後、パチンコ機 5 0 の機外に排出される。

【 0 0 5 2 】

本パチンコ機 5 0 では、回転体 9 4 が常時、同一の回転方向への回転に継続し、特定振分穴 9 4 c の形成数が、全振分穴 9 4 c ~ 9 4 f の数の「1 / 4」であり、しかも、左移

10

20

30

40

50

動経路 93L と右移動経路 93R との経路長と傾斜が等しくなっているため、第 2 誘導路 90B から受取部 93T に遊技球が排出される度に、当該遊技球は略「1/4」の確率で特定領域 92V に向かって誘導される。

【0053】

次に、図 8 のブロック図を用いて、本実施例のパチンコ機 50 の電氣的構成を説明する。この電氣的構成は、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だけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。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が、本実施例では発射制御装置 84 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 84 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

10

【0054】

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 始動口スイッチ 11a、第 2 始動口 12 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 12a、普通電動役物を作動させる普通図柄作動ゲート 17 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 17a、第 1 大入賞口 14 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウントスイッチ 14a、第 2 大入賞口 15 に入球した遊技球を計数するための第 2 カウントスイッチ 15a、普通入賞口 31 ~ 33 に入球した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ 31a ~ 33a、特定領域 92V に入球した遊技球を検出する特定領域スイッチ 92a 等の検出信号が入力され、裏配線中継端子板 75 を介して、前枠（ガラス枠）および内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ 35、内枠開放スイッチ 36 の検出信号が入力される。

20

【0055】

更に、主制御装置 80 には、投入球数検出スイッチ 91k の検出信号も入力されるため、振分装置 93 に投入された遊技球の数を検出（カウント）することができる。

【0056】

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、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 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 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別図柄保留数表示装置 18、第 2 特別図柄保留数表示装置 19、普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

30

【0057】

更に、主制御装置 80 は、第 1 大入賞口ソレノイド 14b を制御することで第 1 大入賞口 14 の開閉を制御し、第 2 大入賞口ソレノイド 15b を制御することで第 2 大入賞口 15 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 8 では普電役物ソレノイドと表記）12b を制御することで普通電動役物 16 の開閉を制御する。また、調整用ソレノイド 91b を制御することで、切換口 90i の開閉（可動片 91a による切換口 90m の開閉）を制御する。主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 78 に出力されてホールコンピュータ 87 に送られる。さらに、主制御装置 80 は、回転モータ 94b を制御し、回転体 94 を回転させる。

40

【0058】

主制御装置 80 と払出制御装置 81 とは双方向通信が行われ、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 20 を制御して賞球を払い出す。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 21 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 に払出スイッチ 21 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

50

用いることも考えられる。

【 0 0 5 9 】

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

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

【 0 0 6 0 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

サブ統合制御装置 8 3 は C P U、R O M、R A M 等の電気部品を備えており、搭載する R O M に記憶されたプログラムに従って C P U にて処理を実行し、入力される遊技スイッチの入力ならびに主制御装置 8 0 から入力されるコマンドに基づいて演出に関わる各種コマンド等を生成し、演出図柄制御装置 8 2 に出力する。

【 0 0 6 3 】

また、サブ統合制御装置 8 3 には、音量を調節する音量調節スイッチ 8 3 a が備えられ、音量調節スイッチ 8 3 a の状態（位置）を検出し、その検出結果とスピーカ 6 6 へ送信する内容を判断し、スピーカ 6 6 から出力する音量をソフト的に制御するように構成されている。

【 0 0 6 4 】

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 を制御して疑似図柄等の演出画像を表示する。尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0 とは間に演出中継端子板 6 5 を介した主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とはサブ統合制御装置 8 3 から演出図柄制御装置 8 2 への一方向通信回路として構成されている。

【 0 0 6 5 】

次に、図 9 に示した図表を用いて、本実施例のパチンコ機 5 0 の作動内容について説明する。本実施例におけるパチンコ機 5 0 は、遊技状態として、開放延長機能が作動しない

10

20

30

40

50

通常状態（通常遊技状態若しくは非開放延長状態ともいう）と、開放延長機能が作動する開放延長状態を備える。

開放延長機能未作動時（非開放延長状態）において、普通図柄の1回の当りに対して普通電動役物（第2始動口12）は、0.2秒の開放動作を1回行うよう設定されている。

一方、開放延長機能作動時（開放延長状態）において、普通図柄の1回の当りに対して、普通電動役物（第2始動口12）は1.0秒の開放動作を3回行うよう設定されている。

【0066】

なお、開放延長機能が作動する遊技状態（開放延長状態）での第1及び第2特別図柄の変動パターン（変動時間）は、開放延長機能が未作動時の遊技状態で使用する変動パターン選択テーブルよりも平均変動時間が短くなるように設定された変動パターン選択テーブルを用いて選択される構成となっている。これにより、開放延長機能作動時の単位時間あたりの特別図柄の変動回数が、開放延長機能未作動時よりも増加する構成（時短状態）となっており、この時短機能は、開放延長機能の作動開始と終了の契機と同じくして作動する。

10

【0067】

本実施例のパチンコ機50の大当たり確率は、第1特図（第1特別図柄）と第2特図（第2特別図柄）とで共通の1/300で、特別図柄の当否判定に係る確率変動機能は備えない。

そして、大当りに当選すると（特別図柄に関する当否判定の結果が大当たりとなると）、第1大入賞口14が30.0秒の開放動作を、所定のインターバルを挟み、計10回行うことを内容とする大当たり遊技を実行する。

20

なお、以下の説明において、特別図柄に関する当否判定の結果が大当たりとなることに基づいて実行される大当たり遊技を「図柄大当たり遊技」と称することがある。

【0068】

また、本実施例のパチンコ機50の小当たり確率は、第1特図（第1特別図柄）が1/80とされ、第2特図（第2特別図柄）が1/2とされている。このため、第2特図が変動（第2特別図柄の当否判定を実施）すると、第1特図が変動（第1特別図柄の当否判定を実施）する場合により、高い確率で小当りに当選する（特別図柄に関する当否判定の結果が小当たりとなる）。

そして、小当りに当選すると（特別図柄に関する当否判定の結果が小当たりとなると）、第2大入賞口15が5.0秒の開放動作を1回行うことを内容とする小当たり遊技を実行する。

30

【0069】

小当たり遊技を行っている際に（第2大入賞口15が5.0秒の開放動作を1回行う際に）、第2大入賞口15に入球した遊技球が有効期間内に特定領域92Vを通過すると大当たり遊技を実行する。

なお、以下の説明において、特別図柄に関する当否判定の結果が小当たりとなることに基づいて実行される小当たり遊技を実行中において、遊技球が特定領域92Vを通過することに基づいて実行される大当たり遊技を「役物大当たり遊技」と称することがある。また、「第2大入賞口15に入球した遊技球が有効期間内に特定領域92Vを通過すること」を「V入賞」と称することがある。

40

【0070】

また、「役物大当たり遊技」も、第1大入賞口14が30.0秒の開放動作を、所定のインターバルを挟み、複数回（計10回、7回、若しくは5回）行うことを内容とする大当たり遊技である。

なお、「図柄大当たり遊技」と「役物大当たり遊技」とで開放動作を行う大入賞口が異なってもよい。

【0071】

本実施例のパチンコ機50では、「図柄大当たり遊技」を実行した後の遊技状態と、「役物大当たり遊技」を実行した後の遊技状態は以下のように異なっている。

50

つまり、「図柄大当り遊技」を実行した後においては、開放延長機能が作動せず、遊技状態は通常状態（非開放延長状態）となる。このため、「図柄大当り遊技」は専ら、所定数の賞球を獲得する遊技となり、「1 / 3 0 0」の大当り確率で大当りの発生をめざしたり、「1 / 8 0」の小当り確率で小当りの発生をめざしたりする遊技となり易い。

一方、「役物大当り遊技」を実行した後においては、「5 0 %」の割合で開放延長機能が作動し、遊技状態は開放延長状態（時短状態）となり、「5 0 %」の割合で開放延長機能が作動せず、遊技状態は開放延長状態（時短状態）とならない。そして、開放延長状態（時短状態）は、大当り遊技終了後（役物大当り遊技終了）、特別図柄の変動表示が1 0 0 回行われるか、特別図柄に関する当否判定の結果が大当りになるまで継続する。

【0 0 7 2】

小当り遊技においては、5 . 0 秒の開放動作が1 回行われるが、この開放動作において上限数（本実施例では、1 0 球）の遊技球が第2 大入賞口1 5 に入球するか、開放限度時間が終了すると開放動作を終了する。なお、実際に、5 . 0 秒の開放動作で第2 大入賞口1 5 に入球可能な遊技球数は、上限数（規定入球数）よりも少ない数（例えば、8 球以下）とされる。

また、大当り遊技（図柄大当り遊技、役物大当り遊技）においては、第1 大入賞口1 4 が3 0 . 0 秒の開放動作を複数回行う。そして、大当り遊技における各開放動作（以下、大当りラウンドということがある）においては、上限数（本実施例では、1 0 球）の遊技球が第1 大入賞口1 4 に入球するか、開放限度時間が終了すると開放動作を終了する。この場合、3 0 . 0 秒の開放動作で第1 大入賞口1 4 に上限数（規定入球数；1 0 球）の遊技球、若しくは、上限数（規定入球数）に近い数（8 球若しくは7 球）の遊技球が入球する可能性が高く、しかも、大当り遊技において実行される開放動作の回数が複数回とされている。

このため、仮に、第1 大入賞口1 4 に1 球の遊技球が入球した場合の賞球数と、第2 大入賞口1 5 に1 球の遊技球が入球した場合の賞球数が等しくされても（両者とも1 5 球とされても）、大当り遊技は小当り遊技よりも遊技者によってより有利な当り遊技となる。

【0 0 7 3】

特別図柄に関する当否判定の結果が大当りとなると、大当り図柄（大当りの種類）を決定するための乱数抽選が実行され、特別図柄表示手段（第1 特別図柄表示装置9、第2 特別図柄表示装置1 0）で確定表示する大当り図柄（大当りの種類）が決定される。但し、本実施例のパチンコ機5 0 では、何れの大当り図柄が確定表示されても、実行される「図柄大当り遊技」の内容は同一である。具体的には、第1 始動口1 1 への入球に基づく当否判定（以下、特図1 当否判定）の結果が大当りとなる場合と、第2 始動口1 2 への入球に基づく当否判定（以下、特図2 当否判定）の結果が大当りとなる場合は、何れの場合も、大当り図柄を1 0 種の大当り図柄のうちの何れかに決定する。

なお、確定表示する大当り図柄（大当りの種類）によって、実行される「図柄大当り遊技」の内容が異なってもよい（例えば、大当りラウンドが、5 回、7 回、1 0 回と異なってもよい）。

【0 0 7 4】

また、特別図柄に関する当否判定の結果が小当りとなる場合も、小当り図柄（小当りの種類）を決定するための乱数抽選が実行され、特別図柄表示手段（第1 特別図柄表示装置9、第2 特別図柄表示装置1 0）に確定表示する小当り図柄（小当りの種類）が決定される。

この場合、本実施例のパチンコ機5 0 では、図1 0 に示すように、小当り図柄（小当りの種類）が、第1 小当り図柄（選択率；2 5 %）、第2 小当り図柄（選択率；1 5 %）、第3 小当り図柄（選択率；1 0 %）、第4 小当り図柄（選択率；2 5 %）、第5 小当り図柄（選択率；1 5 %）若しくは第6 小当り図柄（選択率；1 0 %）に決定される。

本実施例では、特図1 当否判定の結果が小当りとなる場合と、特図2 当否判定の結果が小当りとなる場合には、何れの場合も、同一の小当り図柄が同一の選択率（振分率）で選択される。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

本実施例のパチンコ機 5 0 では、何れの小当り図柄が確定表示されても、実行される「小当り遊技」において第 2 大入賞口 1 5 が 5 . 0 秒の開放動作を 1 回行う。但し、第 1 小当り図柄若しくは第 4 小当り図柄が確定表示されることに基づいて実行される小当り遊技（以下、小当り遊技 A という）では、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球のうち、1 球の遊技球が振分装置 9 3 に投入可能とされる（図 1 1（a）を参照）。また、第 2 小当り図柄若しくは第 5 小当り図柄が確定表示されることに基づいて実行される小当り遊技（以下、小当り遊技 B という）では、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球のうち、2 球の遊技球が振分装置 9 3 に投入可能とされる（図 1 1（b）を参照）。更に、第 3 小当り図柄若しくは第 6 小当り図柄が確定表示されることに基づいて実行される小当り遊技（以下、小当り遊技 C という）では、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球のうち、3 球の遊技球が振分装置 9 3 に投入可能とされる（図 1 1（c）を参照）。

10

このため、小当り遊技中に V 入賞することに基づいて「役物大当り遊技」を実行する確率は、振分装置 9 3 に投入される遊技球の多少に応じて変化する。つまり、「役物大当り遊技」を実行する確率は、小当り遊技 A を実行する場合が最も低く、小当り遊技 C を実行する場合が最も高くなっている。従って、本実施例のパチンコ機 5 0 では、確定表示される小当り図柄によって役物大当り遊技の実行確率が異なるため、変化に富み、意外性の高い遊技を行うこともできる。

【 0 0 7 6 】

また、「役物大当り遊技」の内容と、「役物大当り遊技」後の遊技状態が、確定表示される小当り図柄によって異なっている。

20

つまり、小当り遊技 A を行っている際に「V 入賞」することに基づいて実行される「役物大当り遊技」では、第 1 大入賞口 1 4 が 3 0 . 0 秒の開放動作を計 1 0 回行う。但し、第 1 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には開放延長機能が作動し、第 4 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には開放延長機能が作動しない。

また、小当り遊技 B を行っている際に、「V 入賞」することに基づいて実行される「役物大当り遊技」では、第 1 大入賞口 1 4 が 3 0 . 0 秒の開放動作を計 7 回行う。但し、第 2 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には開放延長機能が作動し、第 5 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には開放延長機能が作動しない。

30

【 0 0 7 7 】

更に、小当り遊技 C を行っている際に、「V 入賞」することに基づいて実行される「役物大当り遊技」では、第 1 大入賞口 1 4 が 3 0 . 0 秒の開放動作を計 5 回行う。但し、第 3 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には開放延長機能が作動し、第 6 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には開放延長機能が作動しない。

つまり、第 1 小当り図柄、第 2 小当り図柄若しくは第 3 小当り図柄を確定表示されることに起因する役物大当り遊技の終了後には、遊技状態が開放延長状態となり、小当り確率が高くなるため、役物大当り遊技をスピーディ且つ高頻度に行うことができる。

40

【 0 0 7 8 】

なお、本実施例と異なり、特図 1 当否判定の結果が小当り（以下、「第 1 特図小当り」という）となる場合と、特図 2 当否判定の結果が小当り（以下、「第 2 特図小当り」という）となる場合とで、小当り図柄の選択率（小当り図柄の振分率）が異なってもよい。例えば、第 1 特図小当りを生じた場合の方が、第 2 特図小当りを生じた場合よりも、「確定表示されると役物大当り遊技を実行した後に開放延長状態となる小当り図柄（以下、時短図柄という）」が選択される確率を高くしたり、逆に低くしたりしてもよい。

つまり、時短図柄が選択される確率が、第 1 特図小当りを生じた場合の方が第 2 特図小当りを生じた場合よりも高くすることで、第 1 特図小当りの発生に基づいて役物大当り遊技を実行した後に遊技状態が開放延長状態に突入する割合を高くして、第 2 特図小当りの

50

発生時に役物大当り遊技を実行した後に遊技状態として開放延長状態を継続する率（第2特図小当りに基づいて開放延長状態となる割合）を低くしてもよい。

また、時短図柄が選択される確率を、第2特図小当りを生じた場合の方が第1特図小当り生じた場合よりも高くすることで、第1特図小当りの発生に基づいて役物大当り遊技を実行した後に遊技状態が開放延長状態に突入する割合を低くして、第2特図小当りの発生時に役物大当り遊技を実行した後に遊技状態として開放延長状態を継続する率（第2特図小当りに基づいて開放延長状態となる割合）を高くしてもよい。つまり、第2特図小当りを生じた場合の方が第1特図小当り生じた場合よりも高くすると、一旦、開放延長状態になると（突入すると）、以後、開放延長状態を継続し易くなる。

【0079】

また、第1特図小当りを発生した場合の方が、第2特図小当りを発生した場合よりも、小当り遊技を実行すると、振分装置93に投入可能となる球数が増える小当り図柄が選択される確率が高くされたり、逆に低くされたりしてもよい。

【0080】

次に、図12を用いて、主制御装置80が実行するメインルーチンを説明する。メインルーチンは、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S10～S75までの1回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS80の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

マイコンによるハード割り込みが行われると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、ほとんどが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【0081】

S10が否定判定、即ち、正常割り込みでないとして判断されると（S10：no）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）が為され（S15）、残余処理（初期乱数更新処理（S80））に移行する。

正常割り込みとの肯定判断がなされると（S10：yes）、初期値乱数更新処理（S20）、大当り決定用乱数更新処理（S25）、大当り図柄決定用乱数1更新処理（S30）、大当り図柄決定用乱数2更新処理（S35）、小当り図柄決定用乱数更新処理（S40）、当り決定用乱数更新処理（S45）、リーチ判定用乱数更新処理（S50）、変動パターン決定用乱数更新処理（S55）が行われる。

【0082】

続く入賞確認処理（S60）では、第1始動口11、第2始動口12への入賞、第1大入賞口14、第2大入賞口15への入賞、一般入賞口31～33への入賞及び普通図柄作動ゲート17、特定領域92Vの入球の確認、及びパチンコ機50に設けられ主制御装置80に接続された各スイッチ類の入力処理が行われる。各始動口及び作動口への入賞（入球）確認処理（始動入賞処理）については、図13を用いて後述する。

続いて、当否判定処理（S65）、画像出力処理等の各出力処理（S70）、不正監視処理（S75）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理（S80）をループ処理する。

【0083】

次に、図13を用いて、主制御装置80が実行する始動入賞処理を説明する。本処理は、図12に示した入賞確認処理（S60）のサブルーチンの一つとなる（保留記憶手段、先読判定手段、保留記憶数送信手段、入賞信号送信手段を含む）。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

以後、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 1 保留記憶、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 2 保留記憶、普通図柄始動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。なお、本実施例では第 1 保留記憶の上限数を 4 個、第 2 保留記憶の上限数を 4 個、普図保留記憶の上限数を 4 個とする。

【 0 0 8 5 】

本処理を開始すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 0 0)。肯定判定であれば (S 1 0 0 : y e s)、主制御装置 8 0 に既に格納されている第 1 保留記憶数が上限数 (本実施例では 4 個) 未満であるか否か判定する (S 1 0 5)。肯定判定であれば (S 1 0 5 : y e s)、当否乱数等の各種乱数値 (大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1 , 2、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を抽出し、第 1 保留記憶として主制御装置 8 0 の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留記憶カウンタに 1 を加算する (S 1 1 0)。

10

【 0 0 8 6 】

S 1 1 0 に続いては、記憶した第 1 保留記憶の先読判定を行う (S 1 1 5)。具体的には、大当り決定用乱数の値が大当りを生起させる値か否かを確認し、大当り値なら大当り図柄の種類を確認する。大当り判定がハズレなら、小当りを生起する値か否かを確認し、小当り値なら小当り図柄の種類を確認する。大当りでも小当りでもないハズレなら、ハズレ図柄の種類を確認する (先読判定手段)。

20

【 0 0 8 7 】

続いて、S 1 1 5 の先読判定結果に基づいて第 1 先読判定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 2 0)、S 1 1 0 で加算した第 1 保留記憶カウンタの値を示す第 1 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する (S 1 2 5)。本実施例では、第 1 先読判定コマンドと第 1 保留数指示コマンドとを個別のコマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 に送信しているが、この二つのコマンド内容を一つのコマンドに生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成も考えられる。

【 0 0 8 8 】

S 1 2 5 の処理、又は S 1 0 0、S 1 0 5 の否定判定 (S 1 0 0 : n o、S 1 0 5 : n o) に続いては、第 2 始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 3 0)。否定判定なら (S 1 3 0 : n o) S 1 6 0 に進み、肯定判定なら (S 1 3 0 : y e s)、主制御装置 8 0 に格納されている第 2 保留記憶の数が上限数 (本実施例では 4 個) 未満か否か判定する (S 1 3 5)。否定判定なら (S 1 3 5 : n o) リターンし、肯定判定であれば (S 1 3 5 : y e s)、当否乱数等の各種乱数値 (大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1 , 2、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を抽出し、第 2 保留記憶として主制御装置 8 0 の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第 2 保留記憶の数を示す第 2 保留記憶カウンタに 1 を加算し (S 1 4 0)、S 1 1 5 と同様に記憶した第 2 保留記憶の先読判定を行う (S 1 4 5)。

30

【 0 0 8 9 】

続いて、S 1 4 5 の判定結果に基づいて第 2 先読判定コマンドを生成しサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 1 5 0)、S 1 4 0 で加算した第 2 保留記憶カウンタの値を示す第 2 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信して (S 1 5 5)、リターンする。

40

【 0 0 9 0 】

サブ統合制御装置 8 3 は第 1 保留記憶数指示コマンド若しくは第 2 保留記憶数指示コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置 6 上で表示する各保留記憶数を変化させる指示信号を演出図柄制御装置 8 2 に送信する。また、本実施例では、演出図柄表示装置 6 上では普通図柄の保留記憶数表示は行わないが、普図保留記憶数指示コマンドの受信に応じて表示する構成としてもよい。

【 0 0 9 1 】

50

なお、図 13 に示すように、本実施例では、抽出乱数記憶処理 (S 110、140) を先読判定処理 (S 115、S 145) よりも前に行う。つまり、第 1 始動口スイッチ 11a 若しくは第 2 始動口スイッチ 12a が遊技球を検出し、保留記憶を行う場合において、保留記憶した乱数 (記憶済みの乱数) を先読判定する構成を採用するが、本実施例と異なり、先読判定処理 (S 115、S 145) を行ってから、保留記憶処理 (S 110、S 140) を行うこととしてもよい。その場合、例えば、図 13 に示す S 115 の処理の肯定判定の後、抽出した乱数を一時的に記憶して先読判定を行い、その後、一時記憶していた乱数を第 1 保留記憶として保留記憶する。同様に、図 13 に示す S 135 の処理の肯定判定の後、抽出した乱数を一時的に記憶して先読判定を行い、その後、一時記憶していた乱数を第 2 保留記憶として保留記憶することとしてもよい。

10

【0092】

次に、図 14 ~ 図 16 に示したフローチャートを用いて、主制御装置 80 が実行する当否判定処理 (特別図柄の当否判定処理) を説明する。本処理は、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶の当否判定及び該当当否判定の結果に応じた第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間選択、確定図柄選択、大当り遊技の内容設定、大当り遊技終了後の遊技状態設定を行う処理となり、当否判定の結果が小当りであるか否かを判定する小当り判定手段を含む。

【0093】

本処理を開始すると、条件装置が作動中、即ち大入賞口が作動中か否かを判定し (S 200)、肯定判定なら (S 200: yes)、リターンし、否定判定なら (S 200: no)、第 1 又は第 2 特図が変動中か否かを判定する (S 205)。そして、変動中でなければ (S 205: no)、第 1 又は第 2 特図の確定図柄表示中であるか否かを判定し (S 210)、確定表示中でなければ (S 210: no)、第 2 保留記憶が有るか否かを判定する (S 215)。

20

そして、S 215 の処理で否定判定されると (S 215: no)、第 1 保留記憶が有るか否かを判定し (S 220)、否定判定なら (S 220: no) リターンする。

S 215 又は S 220 の処理で肯定判定されると (S 215: yes, S 220: yes)、S 230 の処理に移行する。この「S 215 と S 220 の判定順序」は、本パチンコ機 50 において第 1 保留記憶と第 2 保留記憶が記憶されている場合、第 2 保留記憶を優先的に処理 (当否判定) することを示している。

【0094】

30

S 230 の処理では保留記憶のシフト処理を行う (S 230)。これにより最も古い (保留記憶されてから最も時間が経過している) 第 1 又は第 2 保留記憶を当否判定の対象とするとともに、該当する保留記憶を示す保留記憶カウンタから 1 を減算する。

【0095】

S 230 の処理に続いて、S 245 の大当り判定用乱数比較処理を実行する。この大当り判定用乱数比較処理では、特図当否判定の対象とした保留記憶の大当り判定用乱数と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、大当り判定用乱数の値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する (S 245)。

【0096】

S 245 の処理に続く S 250 の処理では、S 245 の結果が大当り (大当り判定値と同一) であるか否かを判定する。S 250 の処理で肯定判定なら (S 250: yes)、図柄モード設定処理を行う (S 255)。この S 255 の図柄モード設定処理では、判定対象となる第 1 又は第 2 保留記憶の大当り図柄決定用乱数 1 に基づいて、大当り遊技の内容と大当り遊技終了後の遊技状態を決定する図柄モードを設定する。つまり、図柄大当り遊技の内容 (大当りラウンド数) と図柄大当り遊技後の遊技状態を決定する図柄モードを設定する。

40

【0097】

S 255 の処理に続く S 260 の処理では、設定した図柄モードの種類と大当り図柄決定用乱数 2 に基づいて大当り図柄選択処理を行う (S 260)。これは、図柄モードの設定によって決定した大当り遊技の種類を大当り図柄によって報知するために、図柄モード

50

の種類毎に設定された図柄郡の中から確定表示する大当り図柄を決定する処理となる。

【 0 0 9 8 】

本実施例のパチンコ機 5 0 では、当否判定の結果が大当りとなると (S 2 5 0 : y e s)、乱数抽選によって大当り図柄が決定されるが、第 1 ~ 1 0 の何れの大当り図柄に決定されても、図柄大当り遊技における大当りラウンド数は一律に 1 0 ラウンド (開放動作の回数が 1 0 回)、図柄大当り遊技終了後の遊技状態は一律に通常状態とされている。但し、本発明においては、図柄大当り遊技の内容 (大当りラウンド数) として、大当りの種類 (大当り図柄) に対応する異なる内容 (大当りラウンド数) を設定してもよいし、図柄大当り遊技終了後の遊技状態として、大当りの種類 (大当り図柄) に対応する異なる内容 (通常状態、開放延長状態等) を設定してもよい。

10

【 0 0 9 9 】

なお、本実施例の「 S 2 5 5 の処理及び S 2 6 0 の処理」を統合してもよい。つまり、 S 2 5 0 の処理で肯定判定される場合には、大当り図柄決定用乱数を用いた乱数抽選で、確定表示させる大当り図柄を決定する。そして、決定された大当り図柄に応じて、実行する図柄大当り遊技の内容と、図柄大当り遊技後の遊技状態を決定 (設定) してもよい。

【 0 1 0 0 】

次に S 2 5 5 で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理を行う (S 2 6 5)。モードバッファは当否判定時に確定した大当り遊技終了後の遊技状態の内容を、該遊技状態を設定する大当り遊技終了時まで記憶する装置である (大当り遊技中は遊技状態を設定する時短フラグをクリアする必要があるため)。モードバッファとしては、具体的な遊技内容は記憶せず、具体的な遊技内容に対応した値を記憶する構成となっている。

20

【 0 1 0 1 】

次に、 S 2 6 5 の処理を経て移行する S 2 8 0 の処理では、 S 2 5 5 の処理で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技 (図柄大当り遊技) の内容となる第 1 大入賞口 1 4 の開放パターン設定処理を行う。この S 2 8 0 の処理では、第 1 大入賞口 1 4 を 3 0 秒間、開放させる開放動作を、所定のインターバルを挟み、計 1 0 回行う開放パターンが設定される。

S 2 5 0 の処理の肯定判定、 S 2 5 5 ~ S 2 6 5、 S 2 8 0 の処理を経ると、 S 2 9 0 の処理に移行し、当否判定の対象とした第 1 又は第 2 保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0、及び演出図柄表示装置 6 に表示する図柄の変動時間を特定する変動パターンを選択する変動パターン選択処理を行う (S 2 9 0)。

30

【 0 1 0 2 】

S 2 5 0 の処理の肯定判定、 S 2 5 5 ~ S 2 6 5、 S 2 8 0、 S 2 9 0 の処理を行うと、 S 2 9 2 の処理に移行し、当否判定後の保留記憶の情報 (例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など) をサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理を行った後 (S 2 9 2)、 S 2 9 6 の処理に移行する。この S 2 5 0 の処理の肯定判定を経た S 2 9 6 の処理では、選択した大当り図柄および変動パターンの情報を、変動指示コマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 へ送信する (S 2 9 6)。

【 0 1 0 3 】

40

この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、第 1 又は第 2 特別図柄の大当り図柄及び変動パターンの情報に基づいた演出図柄の演出変動表示を開始する。サブ統合制御装置 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【 0 1 0 4 】

S 2 5 0 の処理で否定判定される場合には (S 2 5 0 : n o)、 S 2 4 5 の比較処理の結果が小当りであるか否かを判定する (S 2 7 0)。つまり、特別図柄に関する当否判定の結果が、小当りであるか否かを判定する (S 2 7 0)。

ここで、本実施例では、第 1 特別図柄の小当り確率は 1 / 8 0 に設定され、第 2 特別図

50

柄は 1 / 2 と高確率に設定されている（当否判定の結果が、大当たりでない場合には略 5 0 % の割合で、当否判定の結果が小当たりとなる）。但し、当否判定の結果が小当たりとなる確率を更に高く（例えば、1 9 8 / 1 9 9、略小当たりに当選）としてもよい。

【 0 1 0 5 】

S 2 7 0 の処理で肯定判定されると（S 2 7 0 : y e s ）、S 2 7 5 の処理に移行する。この S 2 7 5 の処理では、S 1 1 0 若しくは S 1 4 0 の処理で取得（記憶）した小当たり図柄決定用乱数に基づいて小当たり図柄を選択する処理を行う（S 2 7 5 ）。この S 2 7 5 の処理を経ると、S 2 8 0 の処理に移行し、S 2 7 5 の処理で選択された小当たり図柄の種類に基づいて、小当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開放パターンを設定する処理を行う（S 2 8 0 ）。

10

ここで、本実施例では、小当たり遊技の開放パターンとして、S 2 7 5 の処理で選択された小当たり図柄が何れであっても、第 2 大入賞口 1 5 を 5 秒に亘って、1 回開放するパターンが設定される（図 9 及び図 1 0 を参照）。また、本実施例では、この S 2 8 0 の処理において、S 2 7 5 の処理で選択された小当たり図柄に応じて、振分装置 9 3 に投入可能な球数を設定する処理が行われる。

【 0 1 0 6 】

具体的には、S 2 7 5 の処理で選択された小当たり図柄に基づいて、調整用ソレノイド 9 1 b の駆動態様を設定する処理も行われる。つまり、本実施例では、小当たり図柄が確定表示されると、調整用ソレノイド 9 1 b の駆動を開始し、投入球数検出スイッチ（調整用センサ）9 1 k が予定数の遊技球を検出するか、第 2 大入賞口 1 5 が閉鎖されると調整用ソレノイド 9 1 b の駆動を停止する駆動パターンが設定される。

20

ここで、予定数は、確定表示される小当たり図柄が第 1 小当たり図柄若しくは第 4 小当たり図柄である場合に「1」、第 2 小当たり図柄若しくは第 5 小当たり図柄である場合に「2」、第 3 小当たり図柄若しくは第 6 小当たり図柄である場合に「3」、とされる（図 1 0 を参照）。

【 0 1 0 7 】

S 2 7 0 の処理の肯定判定、S 2 7 5 及び S 2 8 0 の処理を経ると、S 2 9 0 の処理に移行し、当否判定の対象とした第 1 又は第 2 保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0、及び演出図柄表示装置 6 に表示する図柄の変動時間を特定する変動パターンを選択する変動パターン選択処理を行う（S 2 9 0 ）。

30

そして、S 2 7 0 の処理の肯定判定、S 2 7 5、S 2 8 0、S 2 9 0 の処理を経ると、S 2 9 2 の処理に移行し、当否判定後の保留記憶の情報をサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理を行った後（S 2 9 2 ）、S 2 9 6 の処理に移行する。この S 2 7 0 の処理の肯定判定を経た S 2 9 6 の処理の処理では、選択した小当たり図柄および変動パターンの情報を、変動指示コマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 へ送信する（S 2 9 6 ）。

【 0 1 0 8 】

この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づき演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、小当たり図柄および変動パターンの情報に基づいた第 1 又は第 2 特図に対応した演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は、第 2 特別図柄表示装置 1 0 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

40

【 0 1 0 9 】

S 2 7 0 の処理で否定判定される場合（S 2 7 0 : n o ）、ハズレ図柄を選択し（S 2 8 5 ）、続いて S 2 9 0 の処理に移行し、ハズレ図柄に対応する変動パターン設定処理を行う（S 2 9 0 ）。この後、S 2 9 2 の処理に移行し、当否判定後の保留記憶の情報をサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理を行った後（S 2 9 2 ）、S 2 9 6 の処理に移行する。この S 2 7 0 の処理の否定判定を経た S 2 9 6 の処理の処理では、外れ図柄および変動パターンの情報を、変動指示コマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 へ送信する（S 2 9 6 ）。

【 0 1 1 0 】

50

この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づき演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に基づいた第 1 又は第 2 特図に対応した演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は、第 2 特別図柄表示装置 1 0 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【 0 1 1 1 】

なお、本実施例では、S 2 5 0 若しくは 2 7 0 の処理の肯定判定を行う場合には、演出図柄の変動演出（演出変動表示）において、一律にリ - チ表示及びその後のリーチ演出を実行する。

一方、当否判定の結果が、大当たりでなく、小当たりでもない場合には、（ 1 ）リ - チ表示及びその後のリーチ演出を実行しないケース（以下、単純ハズレのケースという）と、（ 2 ）リ - チ表示及びその後のリーチ演出を実行するケース（以下、リーチハズレのケースという）がある。このため、S 2 7 0 の否定判定を経て移行する S 2 9 0 においては、先ず、S 1 1 0 若しくは S 1 4 5 で取得したリーチ判定用乱数に基づく乱数抽選でリーチの実行判定を行い、「リ - チ表示及びリーチ演出」の可否を決定する。そして、リーチの実行判定で否定判定されると、非リーチ用（リ - チ表示及びリーチ演出を行わないとき）の変動パターンテーブルと、S 1 1 0 若しくは S 1 4 5 を取得した変動パターン決定用乱数を用いて、非リーチ用の変動パターンを決定する。これに対して、リーチの実行判定で肯定判定されると、リーチ用（リ - チ表示及びリーチ演出を行うとき）の変動パターンテーブルと、S 1 1 0 若しくは S 1 4 5 を取得した変動パターン決定用乱数を用いて、リーチ用の変動パターンを決定する。

このため、サブ統合制御装置 8 3 は、当否判定の結果が大当たりでなく、小当たりでもない場合には、変動指示コマンド（変動パターンを指定するコマンドを含む）を受信することに基づき（単純ハズレ用の変動パターンを受信したか、リーチハズレ用の変動パターンを受信したかによって）、単純ハズレのケースの演出パターンを設定するか、リーチハズレ用の演出パターンを設定するかを判定することができる。

【 0 1 1 2 】

次に、S 2 0 5 が肯定判定、即ち、特別図柄の変動中であれば（S 2 0 5 : y e s ）、図 1 5 のフローチャートに進み、特別図柄の変動時間（S 2 9 0 の処理で選択された変動パターンに基づく）が経過したか否か判定する（S 3 0 0 ）。

この S 3 0 0 の処理で否定判定されると（S 3 0 0 : n o ）リターンし、肯定判断されると（S 3 0 0 : y e s ）、確定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を制御して S 2 6 0 , S 2 7 5 又は S 2 8 5 で選択した図柄（当否判定の結果を示す結果図柄）を確定表示させる（S 3 0 5 ）。

そして、確定コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は演出図柄制御装置 8 2 に予め選択されていた擬似図柄を確定表示させる指示信号を送信し、演出図柄制御装置 8 2 は、その信号に応じて演出図柄表示装置 6 を制御して演出図柄を確定表示させる。これにより、第 1 又は第 2 特別図柄と擬似図柄の変動の開始と終了とが同じタイミングになる（同期する）。

【 0 1 1 3 】

S 3 0 5 に続いては、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 で確定表示させた第 1 又は第 2 特別図柄が大当たり図柄か否か判定し（S 3 1 0 ）、肯定判定なら（S 3 1 0 : y e s ）、確定図柄の表示設定処理（確定図柄で表示させておく時間の設定）を行う（S 3 1 5 ）。そして、時短フラグが 1 か否か判定し（S 3 2 0 ）、肯定判定なら（S 3 2 0 : y e s ）、時短フラグに 0 をセットする（S 3 2 5 ）。つまり、時短フラグを解除する。

そして、S 3 2 5 の処理を行うか、S 3 2 0 の処理で否定判定されると（S 3 2 0 : n o ）、条件装置作動開始処理（S 3 3 0 ）と、役物連続作動装置作動開始処理（S 3 3 5 ）と、大当たりフラグに 1 をセットする処理（S 3 4 0 ）を行うことで大当たり遊技を開始する。そして、大当たり開始演出指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信した後（S 3 4 5

10

20

30

40

50

）、S 3 9 0 の処理に移行する。

【 0 1 1 4 】

一方、S 3 1 0 が否定判定、即ち、確定図柄が大当りでなければ（S 3 1 0 : n o ）、確定図柄の表示設定処理（確定図柄で表示させておく時間の設定）を行い（S 3 5 0 ）、時短フラグが 1 か否か判定する（S 3 5 5 ）。そして、S 3 5 5 の処理で肯定判定されると（S 3 5 0 : y e s ）、時短カウンタからデクリメントし（S 3 6 0 ）、時短カウンタが 0 か否か判定する（S 3 6 5 ）。10

S 3 6 5 の処理で肯定判定されると（S 3 6 5 : y e s ）、時短フラグに 0 をセットする（S 3 7 0 ）。S 3 5 5 から S 3 7 0 によって、特別図柄が当否判定に応じたハズレ確定表示を行うごとに、時短（開放延長）状態を規制する時短カウンタが計数され、これらのカウンタが所定値に至ることで遊技状態が変化（時短（開放延長）状態が終了し通常状態（通常開放状態）に移行）する。

【 0 1 1 5 】

続いて、S 3 7 0 の処理を実行するか、S 3 5 5 , S 3 6 5 が否定判定されると（S 3 5 5 : n o , S 3 6 5 : n o ）、確定表示された特別図柄が小当り図柄か否かを判定する（S 3 7 5 ）。20

S 3 7 5 の処理で否定判定される場合には（S 3 7 5 : n o ）、そのままリターンし、肯定判定される場合には（S 3 7 5 : y e s ）、小当り遊技の作動を開始する小当り遊技設定処理（S 3 8 0 ）と、小当りフラグに 1 をセットする処理（S 3 8 5 ）を行い、リターンする。

S 3 4 5 若しくは S 3 8 5 の処理を行うか、S 3 7 5 の否定判定を得ると（S 3 7 5 : n o ）、上記処理の結果に基づく遊技状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し（S 3 9 0 ）リターンする。

【 0 1 1 6 】

図 1 4 に戻り、S 2 1 0 が肯定判定、即ち、確定図柄の表示中なら（S 2 1 0 : y e s ）、図 1 6 のフローチャートに進み、確定図柄表示時間が経過したか否か判定する（S 4 0 0 ）。そして、否定判定なら（S 4 0 0 : n o ）リターンし、肯定判定なら（S 4 0 0 : y e s ）、確定図柄表示終了処理（S 4 1 0 ）を行い、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を制御して特別図柄の確定表示を終了させ、サブ統合制御装置 8 3 に演出図柄（擬似図柄）の確定表示を終了させる指示を行う。30

【 0 1 1 7 】

次に、図 1 7 から図 2 4 を用いて、本実施例において主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を説明する。

特別遊技処理を開始すると、大当りフラグの値が 0 か否か判定する（S 5 0 0 ）。肯定判定されると（S 5 0 0 : y e s ）、小当りフラグの値が 0 か否か判定する（S 5 0 5 ）。40

そして、S 5 0 5 の処理で肯定判定されると（S 5 0 5 : y e s ）、特別遊技処理をリターンする。一方、S 5 0 5 の処理で否定判定されると（S 5 0 5 : n o ）、即ち小当り遊技中である場合には（S 5 0 5 : n o ）、図 1 8 の S 5 1 0 の処理に進む。

【 0 1 1 8 】

S 5 1 0 の処理では、小当り開始インターバル中であるか否か判定する（S 5 1 0 ）。そして、S 5 1 0 の処理で否定判定されると（S 5 1 0 : n o ）、第 2 大入賞口 1 5 が開放中か否か判定する（S 5 1 5 ）。40

そして、S 5 1 5 の処理で否定判定されると（S 5 1 5 : n o ）、S 5 2 5 の処理に移行し、特定領域 9 2 V が有効か（遊技球を検出すると役物連続作動装置が作動する期間か）否か判定する（S 5 2 5 ）。50

【 0 1 1 9 】

S 5 2 5 の処理で否定判定される場合には（S 5 2 5 : n o ）、小当り終了演出中か否か判定する（S 5 3 0 ）。そして、肯定判定されると（S 5 3 0 : y e s ）、小当り終了演出終了時間が経過したか否か判定する（S 5 3 5 ）。50

この S 5 3 5 の処理で肯定判定されると（S 5 3 5 : y e s ）、条件装置の作動終了処

理を行い、小当りフラグに0をセツする処理（S540）と、特定領域有効フラグ0をセツする処理（S545）と、を行いリターンする。また、S535の処理で否定判定される場合（S535：no）も、同様にリターンする。

【0120】

S530の処理で否定判定されると（S530：no）、小当り開始インターバル開始処理を行い（S580）、サブ統合制御装置83へ小当り開始コマンドを送信し、リターンする。なお、S525の処理で肯定判定される場合には（S525：yes）には、そのまま図20のS600の処理に移行する。

S510の処理で肯定判定される場合（S510：yes）、S560の処理に移行し、小当り開始インターバル時間が終了した否か判定する（S560）。そして、S560の処理で肯定判定されると（S560：yes）、第2大入賞口15を開放する処理（第2大入賞口開放処理）を行い（S565）、続いて特定領域92Vを有効化する処理（有効化処理）を行う（S570）。S570の処理を行うか、S560の処理で否定判定されると（S560：no）、リターンする。

10

【0121】

なお、本実施例のパチンコ機50では、第2大入賞口15を開放するタイミングで、特定領域92Vを有効化するが、特定領域92Vを有効化する時期はこれに限定されない。

また、後述するように、本実施例のパチンコ機50では、第2大入賞口15を開放するタイミングで、調整用ソレノイド91bの駆動を開始することとしているが、本発明では調整用ソレノイド91bの駆動開始時期は、これに限定されず、第2大入賞口15を開放し、所定時間後（例えば、0.5秒経過後）に調整用ソレノイド91bの駆動を開始してもよい。

20

【0122】

S515の処理で肯定判定される場合、即ち第2大入賞口15が開放中であると（S515：yes）、図19のS585に進み、第2大入賞口15への入賞数（入球数）が上限数（規定入球数の10個）未満か否か判定する（S585）。そして、肯定判定されると（S585：yes）、小当り遊技における第2大入賞口15の開放限度時間（本実施例では、5秒）が終了したか否か判定する（S590）。

S590の処理で肯定判定される場合（S590：yes）と、S585の処理で否定判定される場合（S585：no）、第2大入賞口15の閉鎖処理を行い（S595）、リターンする。

30

【0123】

S590の処理で否定判定される場合には（S590：no）、図20のS600に進み、特定領域スイッチ92aが遊技球を検出したか否か判定する（S600）。

S600の処理で否定判定されると（S600：no）、特定領域有効化期間が終了したか否か判定し（S660）、肯定判定される場合には（S660：yes）、小当り終了演出処理を行う（S665）。この小当り終了演出処理では、サブ統合制御装置83へ小当り終了コマンドを送信する。小当り終了コマンドを受信したサブ統合制御装置83側では演出図柄制御装置82の制御により演出図柄表示装置6に演出（例えば、役物大当りが生起せずに小当り遊技が終了したことを報知する内容）が表示される。

40

【0124】

なお、特定領域有効化期間の終了時期として、小当り遊技における第2大入賞口15の開放限度時間を終了した後、所定時間（例えば、2秒経過後）を例示することができる。

【0125】

S600の処理で肯定判定される場合（S600：yes）、即ち、遊技球が特定領域92Vに入球すると（S600：yes）、役物連続作動装置の作動開始処理を行う（S610）。そして、第2大入賞口15が開放中か否か判定し（S615）、肯定判定されると（S615：yes）、第2大入賞口15を閉鎖する処理（第2大入賞口閉鎖処理）を行う（S620）。

S620の処理を実行するか、S615の処理で否定判定されると（S615：no）

50

、図14のS275の処理で設定した小当り図柄を参照し、参照した小当り図柄の種類に基づいて、大当り遊技（役物大当り遊技）の内容と、大当り遊技終了後の遊技状態（通常状態、開放延長状態）を決定する図柄モードを設定する（S630）。そして、S630の処理で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理（図14のS265と同様の内容）を行い（S635）、S630の処理で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技（役物大当り遊技）の内容となる第1大入賞口14の開放パターンを設定する処理を行う（S640）。

【0126】

S640の処理に続いて、特定領域無効化処理を行った後（S645）、大当り開始演出指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信する（S650）。そして、大当りフラグに1をセットし（S655）、役物大当り遊技（特別遊技）に移行する。

10

S655の処理若しくはS665の処理を実行するか、S660の処理で否定判定（S660：no）されると、小当りフラグに0をセットし（S670）、リターンする。以上が小当り遊技に係る処理構成となる。

【0127】

図17のフローチャートに戻り、S500の処理で否定判定、即ち、大当りフラグの値が「1」であると（S500：no）、図21のフローチャートに進み、第1大入賞口14が開放中か否か判定する（S700）。そして、否定判定されると（S700：no）、開放間インターバル中か否か判定する（S705）。

S705の処理で否定判定されると（S705：no）、大当り終了演出中か否か判定し（S710）、否定判定されると（S710：no）、大当り開始演出中か否か判定する（S715）。

20

【0128】

S715の処理で肯定判定されると（S715：yes）、大当り開始演出時間が経過したか否か判定し（S720）、否定判定されると（S720：no）リターンし、肯定判定されると（S720：yes）、第1大入賞口14の開放処理を行い（S725）、リターンする。

S705の処理で肯定判定されると（S705：yes）、インターバル時間が終了したか否か判定する（S730）。そして、S730の処理で否定判定されると（S730：no）リターンし、肯定判定されると（S730：yes）、第1大入賞口14の開放処理を行い（S735）、リターンする。

30

【0129】

S715の処理で否定判定されると（S715：no）、大当り開始演出処理を行ない（S740）、リターンする。大当り開始演出処理（S740）ではサブ統合制御装置83へ大当り開始コマンドを送信する。

【0130】

S700の処理で肯定判定されると（S700：yes）、図22のフローチャートに進み、第1大入賞口14への入賞が規定数である10個を満たしたか否か判定する（S750）。そして、否定判定されると（S750：no）、第1大入賞口14の開放時間が終了したか否か判定する（S755）。

40

S755の処理で否定判定されると（S755：no）、リターンする。また、肯定判定されるか（S755：yes）、S750の処理で肯定判定されると（S750：yes）、第1大入賞口14の閉鎖処理を行う（S760）。

そして、S760の処理を実行すると、S765の処理に移行し、大当り遊技の最終ラウンドが終了したか否か判定する（S765）。

S765の処理で肯定判定されると（S765：yes）、大当り終了演出処理を行い（S770）、リターンする。一方、否定判定されると（S765：no）、開放間インターバル処理を行い（S775）、リターンする。

【0131】

大当り終了演出処理（S770）ではサブ統合制御装置83へ大当り終了演出指示コマ

50

ンドを送信し、開放間インターバル処理（S 7 7 5）では、同様にインターバルコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する。大当り終了演出指示コマンド又はインターバルコマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 側では演出図柄制御装置 8 2 の制御により演出図柄表示装置 6 に演出が表示される。

【 0 1 3 2 】

図 2 1 に戻り、S 7 1 0 の処理で肯定判定されると（S 7 1 0 : y e s）、即ち大当り終了演出中であれば（S 7 1 0 : y e s）、図 2 3 のフローチャートに進み、大当り終了演出の終了時間を経過したか否かを判定し（S 8 0 0）、否定判定されると（S 8 0 0 : n o）、リターンする。

一方、S 8 0 0 の処理で肯定判定されると（S 8 0 0 : y e s）、役物連続作動装置停止処理（S 8 0 5）と、条件装置作動停止処理（S 8 1 0）を行い、設定されているモードバッファを参照する（S 8 1 5）。そして、参照したモードバッファの内容に基づいて時短フラグと時短カウンタを設定し（S 8 2 0、S 8 2 5）、モードバッファをクリアし（S 8 3 0）、終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態を指示する状態指定コマンドとをサブ統合制御装置 8 3 に送信する（S 8 3 5、S 8 4 0）。更に、大当りフラグに 0 をセットして（S 8 4 5）、リターンする。

【 0 1 3 3 】

次に図 2 4（a）を用いて、調整用ソレノイド 9 1 b の駆動開始処理について説明し、図 2 4（b）を用いて、調整用ソレノイド 9 1 b の駆動停止処理について説明する。ここで、調整用ソレノイド 9 1 b の駆動開始処理と、調整用ソレノイド 9 1 b の駆動停止処理は、特別図柄遊技処理（図 1 7 等）のサブルーチンとして、主制御装置 8 0 の C P U が行う処理である。

図 2 4（a）の駆動開始処理を起動すると、調整用ソレノイド 9 1 b が駆動を停止しているか否かを判定する（S 9 0 0）。

そして、既に作動している場合には（S 9 0 0 : n o）、そのまま駆動開始処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

調整用ソレノイド 9 1 b が駆動を停止している場合には（S 9 0 0 : y e s）、駆動開始タイミングであるか否かを判定する（S 9 0 5）。ここで、本実施例では、第 2 大入賞口 1 5 が開放を開始すると駆動開始タイミングとなる。

そして、S 9 0 5 の処理で肯定判定されると（S 9 0 5 : y e s）、調整用ソレノイド 9 1 b が駆動を開始し（S 9 1 0）、リターンする。一方、S 9 0 5 の処理で否定判定されると（S 9 0 5 : n o）、そのままリターンする。

【 0 1 3 5 】

図 2 4（b）の駆動停止処理を起動すると、調整用ソレノイド 9 1 b が駆動中か否かを判定する（S 9 5 0）。

そして、既に駆動を停止している場合には（S 9 5 0 : n o）、そのまま駆動停止処理を終了する。

調整用ソレノイド 9 1 b が駆動中である場合には（S 9 5 0 : y e s）、駆動停止タイミングであるか否かを判定する（S 9 5 5）。ここで、本実施例において、小当り遊技を実行する契機となった小当り図柄が、（1）第 1 小当り図柄若しくは第 4 小当り図柄である場合には投入球数検出スイッチ 9 1 k が 1 球の検出を検出するか、第 2 大入賞口 1 5 を閉鎖した後、所定時間（例えば、2 秒）を経過すると停止タイミングが到来する。また、（2）第 2 小当り図柄若しくは第 5 小当り図柄である場合には投入球数検出スイッチ 9 1 k が 2 球の検出を検出するか、第 2 大入賞口 1 5 を閉鎖した後、所定時間（例えば、2 秒）を経過すると停止タイミングが到来する。更に、（3）第 3 小当り図柄若しくは第 6 小当り図柄である場合には投入球数検出スイッチ 9 1 k が 3 球の検出を検出するか、第 2 大入賞口 1 5 を閉鎖した後、所定時間（例えば、2 秒）を経過すると停止タイミングが到来する。

【 0 1 3 6 】

そして、S 9 5 5 の処理で肯定判定されると (S 9 5 5 : y e s)、調整用ソレノイド 9 1 b が駆動を停止し (S 9 6 0)、リターンする。一方、S 9 5 5 の処理で否定判定されると (S 9 5 5 : n o)、そのままリターンする。

【 0 1 3 7 】

次に、本実施例のパチンコ機 5 0 で実行される変動演出について説明する。

本実施例のパチンコ機 5 0 においてサブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信される各コマンドに基づいて、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 6 a で行う表示演出を行ったり、スピーカ 6 6 から発声される効果音を制御したり、電飾用の L E D ・ランプ 6 F の発光態様を制御したりする。

【 0 1 3 8 】

まず、図 2 5 (a) 及び (b) を用いて、本実施例のパチンコ機 5 0 で実行される変動演出の一例として、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a で実行される表示演出について説明する。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a では、演出図柄 (擬似図柄) 等を用いた表示演出が実行される。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a には、図 2 5 (a) 及び (b) に示すように、演出図柄 (擬似図柄) の変動表示領域 6 H と、第 1 保留記憶数表示領域 6 A と、第 2 保留記憶数表示領域 6 B が出現する。

そして、特別図柄の変動開始に呼応して、変動表示領域 6 H において左右中の演出図柄 (擬似図柄) が縦方向にスクロール変動 (変動) を開始し、前述の変動パターンで特定される変動時間 (特別図柄の変動時間) が経過すると、当否判定の結果を示す組み合わせで停止する。

【 0 1 3 9 】

ここで、本実施例では、演出図柄 (擬似図柄) のスクロール変動 (変動) を変動表示領域 6 H に 3 桁の構成図柄を表示して行うが、構成図柄の数は特に問わず、1 個であってもよいし、3 以外の複数であってもよい。以下、左側に表示される構成図柄を左演出図柄 6 L、右側に表示される構成図柄を右演出図柄 6 R、中央に表示される構成図柄を中演出図柄 6 C という。

なお、本実施例では、構成図柄として、アウトライン (外縁) の内側を白抜きした白抜きの装飾数字で構成される「白抜き数字」と、アウトライン (外縁) の内側が白抜きされていない装飾数字で構成される「一般数字」とを備える (図 2 8 及び図 2 9 を参照)。そして、変動演出の結果は、3 桁の「白抜き数字」若しくは 3 桁の「一般数字」で示される。

【 0 1 4 0 】

ところで、2 5 (a) は、本実施例のパチンコ機 5 0 の遊技状態が、通常状態 (通常遊技状態、つまり、非開放延長状態) であるときの画面 6 a を示している。また、図 2 5 (b) は、本パチンコ機 5 0 の遊技状態が、開放延長状態であるときの画面 6 a を示している。なお、通常状態 (非開放延長状態) での画面 6 a と、開放延長状態での画面 6 a は、異なる地色 (例えば、一方が「白色」で他方が「黄色」) とされ、遊技者にとって遊技状態の変更 (非開放延長状態と開放延長状態との間の変更) が判り易くなっている。

【 0 1 4 1 】

また、第 1 保留記憶数表示領域 6 A は、画面 6 a の左側縁側に出現し、第 1 保留記の記憶数を表示される保留図柄 (赤色) a 1 の個数で表示する。また、第 2 保留記憶数表示領域 6 B は、画面 6 a の右側縁側に出現し、第 2 保留記憶の記憶数を表示される保留図柄 (青色) b 1 の個数で表示する。

図 2 5 では、保留記憶数表示領域 6 A、6 B に保留図柄が表示されていることを「黒丸」で示し、表示されていないことを「白丸」で示している。

また、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a には、キャラクタやコメント 6 F 等が表示され、現在、スクロール変動中 (変動表示中) の表示結果 (当否判定の結果) を示唆したり (当該変動演出の結果を示唆したり)、先のスクロール変動の結果 (保留記憶数に関する先読結果) を示唆したり (先読演出を実行したり) する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 2 】

また、通常状態（通常遊技状態）では、第 2 始動口 1 2 の開放頻度が低いため、遊技者が第 1 遊技領域 3 a（左打ち領域）を狙って遊技球を発射する傾向が高く、2 5（a）に示すように、第 1 保留記憶は貯まるが、第 2 保留記憶は貯まり難くなっている。

また、開放延長状態（時短状態）では、第 2 始動口 1 2 の開放頻度が通常状態よりも高いため、遊技者が第 2 遊技領域 3 b（右打ち領域）を狙って遊技球を発射する傾向が高く、2 5（b）に示すように、第 2 保留記憶が貯まり易くなっている。しかも、第 2 始動口 1 2 への入賞に起因して当否判定の結果が小当たりとなる確率は、第 1 始動口 1 1 への入賞に起因して当否判定の結果が小当たりとなる確率よりも遙かに高くなっている。このため、パチンコ機 5 0 の遊技状態が開放延長状態（時短状態）に移行すると（所謂右打ちを行い、第 2 始動口 1 2 への入球を目指す状態に移行すると）、役物大当たり遊技を実行する毎に略「1 / 2」の確率で開放延長状態（時短状態）が継続する。

10

【 0 1 4 3 】

このように、第 2 始動口 1 2 への入賞に起因して当否判定の結果が小当たりとなる確率が当否判定の結果が大当たりとなる確率よりも遙かに高いため、遊技者は、遊技状態が開放延長状態に突入すると、第 2 遊技領域 3 b（右打ち領域）を狙って遊技球を発射し、スピーディ且つ高頻度に役物大当たり遊技を実行することを期待することになる。

しかも、本パチンコ機 5 0 では、小当たり遊技を実行する際に、小当たり遊技の種類（小当たり遊技 A ~ C）に応じて、役物大当たり遊技を実行確率が変動するため、変化に富んだ遊技を実行することができる。

20

【 0 1 4 4 】

次に、図 2 6（a）のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留数指示コマンド受信処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的（例えば、2 m s 周期）に実行される処理である。

本処理を開始すると、保留数指示コマンドを受信したか否か判定する（S 1 0 0 0）。この S 1 0 0 0 の処理で否定判定されると（S 1 0 0 0 : n o）、リターンし、肯定判定されると（S 1 0 0 0 : y e s）、サブ統合制御装置 8 3 が備える保留数カウンタに + 1 し（S 1 0 0 5）、演出図柄制御装置 8 2 に保留数表示指示信号を送信し（S 1 0 3 0）、リターンする。なお、この保留数カウンタの値は、後述する保留情報受信処理において、保留情報コマンドを受信する毎にデクリメントされる。これにより、絶えず主制御装置 8 0 が記憶する保留記憶の数と同一数が管理される。

30

【 0 1 4 5 】

ここで、サブ統合制御装置 8 3 が S 1 0 0 0 の処理で受信する指示保留数コマンドは、図 1 3 の S 1 2 5 の「第 1 特図保留数指示コマンド送信処理」若しくは図 1 3 の S 1 5 5 の「第 2 保留数指示コマンド送信処理」によって、主制御装置 8 0 から送信される。そして、サブ統合制御装置 8 3 が「保留数コマンド送信処理」で送信された保留数コマンドを受信した場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に出現する第 1 保留記憶表示領域 6 A で、保留図柄 a 1 がインクリメントされる。また、サブ統合制御装置 8 3 が「保留数指示コマンド指示送信処理」で送信された保留数コマンドを受信した場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に出現する第 2 保留記憶表示領域 6 B で、保留図柄 b 1 がインクリメントされる。

40

【 0 1 4 6 】

次に、図 2 6（b）を用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留数情報受信処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的（例えば、2 m s 周期）に実行される処理である。

本処理を開始すると、保留情報（保留情報コマンド）を受信したか否か判定する（S 1 1 0 0）。この S 1 1 0 0 の処理で否定判定されると（S 1 1 0 0 : n o）、リターンし、肯定判定されると（S 1 1 0 0 : y e s）、サブ統合制御装置 8 3 が備える保留数カウンタから - 1 する処理を行った後（S 1 1 1 0）、演出図柄制御装置 8 2 に保留数表示指示信号を送信し（S 1 1 5 0）、リターンする。

50

【 0 1 4 7 】

ここで、S 1 1 5 0 の処理で演出図柄制御装置 8 2 に送信される保留数表示指示信号は、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a から保留図柄 a 1 を 1 個減らす旨を指示する信号である。また、サブ統合制御装置 8 3 が S 1 1 0 0 の処理で受信する保留情報コマンドは、図 1 4 の S 2 9 2 の「保留情報送信処理」で主制御装置 8 0 から送信される。そして、主制御装置 8 0 から送信された「保留情報」が、第 1 保留数をデクリメントする際（特図 1 を変動開始する際）に送信されたものである場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に出現する第 1 保留記憶表示領域 6 A で、保留図柄 a 1 が 1 デクリメントされる。また、主制御装置 8 0 から送信された「保留情報」が、第 2 保留数をデクリメントする際（特図 2 を変動開始する際）に送信されたものである場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に出現する第 2 保留記憶表示領域 6 B で、保留図柄 b 1 が 1 デクリメントされる。

10

【 0 1 4 8 】

次に、図 2 7 (a) のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する変動指示コマンド受信処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的（例えば、2 m s 周期）に実行される処理である。この変動指示コマンド受信処理は、変動演出の態様を決定し、変動演出を開始させる処理である。

【 0 1 4 9 】

変動指示コマンド受信処理を開始すると、サブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（S 1 2 1 0）。ここで、変動開始コマンドは、特別図柄の変動を開始する際に主制御装置 8 0 から送信されるコマンドである（図 1 4 の S 2 9 6 の処理を参照）。そして、この変動開始コマンドには、特別図柄の当否判定（特図当否判定）の結果を示すデータが含まれる。具体的には大当たり、小当たり、外れのいずれかを示すデータと、変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる。また、特別図柄の当否判定の結果が大当たりの場合、変動開始コマンドには、大当たり図柄を指定する図柄指定コマンド（大当たり種類を示すデータ）も送信される。更に、特別図柄の当否判定の結果が小当たりの場合、変動開始コマンドには、小当たり図柄を指定する図柄指定コマンド（小当たり種類を示すデータ）も送信される。

20

【 0 1 5 0 】

そして、S 1 2 1 0 の処理で否定判定の場合（S 1 2 1 0 : n o）、変動指示コマンド受信処理をそのまま終了し、肯定判定の場合（S 1 2 1 0 : y e s）、振分用の乱数（以下、振分乱数 1 という）を抽出する処理を行った後（S 1 2 1 5）、S 1 2 2 0 の処理に移行する。

30

S 1 2 2 0 の処理では、S 1 2 1 5 の処理で抽出した振分乱数と、演出パターンテーブル（大当たり用、小当たり用若しくは外れ用）を用いて、変動演出の演出パターン（演出態様）を決定する（S 1 2 2 0）。

そして、S 1 2 2 5 の処理に移行し、「演出パターンに基づく変動演出」を開始（演出図柄の変動を開始）し（S 1 2 2 5）、変動指示コマンド受信処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

ここで、S 1 2 2 0 の処理で大当たり用若しくは小当たり用の演出パターンを設定する際に、リーチ表示の実行タイミングや、リーチ表示後に実行されるリーチ演出の内容等も特定される。

40

また、当該変動演出中に当該変動演出の結果を示唆（予告）する場合（変動中示唆を行う場合）には、S 1 2 2 0 の処理において、当該示唆（予告）を含む演出パターンが設定される。

例えば、当該変動演出が開始した後であって、当該変動演出を終了するよりも前に小当たりの発生を示唆する場合には、S 1 2 2 0 の処理において、当該示唆を含む演出パターンが設定される。より具体的には、変動演出を開始した後、所定時間を経過した後に「小当たりの発生を示唆する演出（例えば、画面 6 a で「小当たりかも？」というコメントを表示）」を行ったり、「発生する小当たりの種類を示唆する演出（例えば、画面 6 a で「3 個の遊技球を振分装置に投入可能な小当たりかも？」というコメントを表示）」を行ったりする場

50

合には、これらの演出を含む内容の演出パターンが設定される。

【0152】

次に、図27(b)のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する変動演出停止処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的(例えば、2ms周期)に実行される処理である。

変動演出停止処理が開始されると、サブ統合制御装置83が変動停止コマンドを受信したか否かを判定する(S1300)。そして、否定判定される場合には(S1300: no)、変動演出停止処理をそのまま終了し、肯定判定される場合には(S1300: yes)、演出図柄(擬似図柄)を確定表示し(S1315)、変動演出停止処理を終了する。ここで、変動停止コマンドは、特別図柄の変動を停止して確定図柄を表示する際に主制御装置40から送信されるコマンドである(図16のS410の処理を参照)。

10

【0153】

ここで、図28(a)~(c)、図29を用いて、S1315で確定表示される演出図柄(擬似図柄)の態様について説明する。

サブ統合制御装置83は、S1210で受信した変動指示コマンドによって、当否判定の結果が大当たりでなく、小当たりでもないと判定すると、変動表示領域6Hに確定表示される演出図柄(擬似図柄)として、S1220の処理において「ハズレ演出図柄」を選択する。

この「ハズレ演出図柄」とは、停止表示される構成図柄(左演出図柄6L、右演出図柄6R、中演出図柄6C)によって、「3桁のパラケ目」を示す停止図柄である。なお、「パラケ目」としては、停止表示される構成図柄(左演出図柄6L、右演出図柄6R、中演出図柄6C)の全てが異なる場合の他に、停止表示される構成図柄のうち2つのが同一で、残りが異なる場合を例示できる。

20

【0154】

より具体的には、S1315の処理で停止表示されるハズレ演出図柄の態様が、図28(a)に示すように、異なる3桁の数字を示す「白抜き数字」若しくは「一般数字」で構成される態様(以下、単純ハズレといい、例えば、「9・2・6」等)、図28(b)に示すように、2桁が同一数字を示し、1桁が異なる数字を示す「白抜き数字」若しくは「一般数字」で構成される態様(以下、リーチハズレといい、「9・2・9」、「1・6・1」等)に決定される。

30

なお、サブ統合制御装置83は、S1210で受信した変動指示コマンド(変動パターン)によって、リーチハズレに対応する演出を実行すると判定すると、左演出図柄6Lと、右演出図柄6Rを同一数字で停止させ、リーチ表示を行った後、中演出図柄6Cとして左右の演出図柄と異なる数字を示す演出図柄を停止させ、「ハズレ演出図柄」の確定表示を完了する。以下、この「ハズレ演出図柄」を「リーチハズレ演出図柄」といい、リーチ表示を経て確定表示される「ハズレ演出図柄」を示している。

【0155】

サブ統合制御装置83は、S1210で受信した変動指示コマンドによって、当否判定の結果が大当たりであると判定すると、S1220の処理において、変動表示領域6Hに確定表示される演出図柄(擬似図柄)として大当たり図柄(以下、大当たり演出図柄という)を選択する。

40

この「大当たり演出図柄」としては、図28(c)に示すように、「7」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「大当たり演出図柄1」と、「7」の数字を示す「一般数字」を3個並べて構成される「大当たり演出図柄2」とがある。

そして、サブ統合制御装置83は、S1210で受信した変動指示コマンドによって、図14のS260の大当たり図柄選択処理で決定された大当たり図柄(以下、特図大当たり図柄という)が何れであるかを判定することができる。そして、S1220の処理においては、図28(c)に示すように、決定された特図大当たり図柄が「大当たり図柄1~5」の何れかであると「大当たり演出図柄1」が設定され、決定された特図大当たり図柄が「大当たり図柄6~10」の何れかであると「大当たり演出図柄2」が設定される。なお、以下の説明にお

50

いて、演出図柄（擬似図柄）の大当り図柄を「大当り演出図柄」と称する。

【0156】

本実施例では、大当り演出図柄を決定する際に参照する演出図柄決定テーブル（大当り用）として、第1演出図柄決定テーブル（大当り用）と、第2演出図柄決定テーブル（大当り用）とを備える。そして、変動指示コマンドによって当否判定の結果が大当り1（特別図柄を大当り図柄1～5を確定表示させる大当り）と判定されると、第1演出図柄決定テーブル（大当り用）とS1215で抽出した振分乱数1とを用いた乱数抽選によって、演出図柄の大当り図柄が大当り演出図柄1に決定される。つまり、振分乱数1が何れであっても、一律に大当り演出図柄1に決定される。

また、変動指示コマンドによって当否判定の結果が大当り2（特別図柄を大当り図柄6～10を確定表示させる大当り）と判定されると、第2演出図柄決定テーブル（大当り用）とS1215で抽出した振分乱数1とを用いた乱数抽選によって、演出図柄の大当り図柄が大当り演出図柄2に決定される。つまり、振分乱数1が何れであっても、一律に大当り演出図柄2に決定される。

なお、本実施例では、特図大当り図柄が何れに決定されても、図柄大当り遊技の内容（ラウンド数は何れも10回）、図柄大当り遊技後の遊技状態が同一（何れも非開放延長状態）であるが、図柄大当り遊技の内容、図柄大当り遊技後の遊技状態の少なくとも、一方が相違する場合には、当該相違に応じて異なる大当り演出図柄が決定されてもよい。

【0157】

S1315の処理で何れの大当り演出図柄が停止表示される場合においても、演出図柄の変動を開始する際に、S1220の変動演出態様選択処理において、大当り用の演出パターンが決定される。このため、演出パターンに従う変動演出（演出図柄変動）では、S1225の処理で演出図柄の変動を開始した後、演出パターンで示すリーチタイミングとなるとリーチ表示を行う。そして、リーチ表示を契機にリーチ演出（発展演出等）を行い、特図大当り図柄の確定表示に同期して、大当り演出図柄を確定表示（停止表示）する。

【0158】

サブ統合制御装置83は、S1210で受信した変動指示コマンドによって、当否判定の結果が小当りであると判定すると、変動表示領域6Hに確定表示される演出図柄（擬似図柄）として、S1220の処理において「小当り演出図柄」を選択する。なお、図14のS275の小当り図柄選択処理で決定された小当り図柄（特別図柄の当否判定の結果が、小当りの場合に選択される「特別図柄の結果図柄」）を以下、「特図小当り図柄」といい、演出図柄の小当り図柄を「小当り演出図柄」という。

この「小当り演出図柄」としては、図29に示すように、（a）「0」～「6」、「8」若しくは「9」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り図柄」と、（b）「0」～「6」、「8」若しくは「9」の数字を示す「一般数字」を3個並べて構成される「小当り図柄」と、がある。

つまり、特別図柄の小当り図柄が、第1小当り図柄である場合のみに選択される専用の小当り演出図柄として、「1」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り演出図柄A1」と、「4」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り演出図柄A2」が設けられている。

演出図柄表示装置6の画面6aに「小当り演出図柄A1、A2」が確定表示されることで、遊技者は、小当り遊技Aが実行されることと、小当り遊技A中に振分装置93に投入可能な遊技球数が1個であること、役物大当り遊技Aを実行した後、遊技状態は開放延長状態となることを認識することができる。

【0159】

また、「小当り演出図柄A1、A2」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置93に1個の遊技球が投入される小当り遊技Aを遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。蓋し、リーチが成立すると、左演出図柄6L及び右演出図柄6Rとして、「1」若しくは「4」の数字を示す「白抜き数字」が停止表示され、以後、停止表示される中演出図柄6Cの態様によって、小当り遊技

10

20

30

40

50

Aを実行することとなるか、それとも「リーチ外れ」で終わってしまうのか、ということに関し、遊技者は注目しつつ図柄変動遊技を見守ることになる。そして、「小当り演出図柄A1、A2」が確定表示される場合には、図柄変動遊技で十分に盛り上がった気分以小当り遊技Aに突入することとなり、遊技者は、図柄変動遊技と小当り遊技Aの一体感を味わうことになる。

【0160】

また、特図小当り図柄が第2小当り図柄である場合のみに選択される専用の小当り演出図柄として、「2」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り演出図柄B1」と、「5」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り演出図柄B2」が設けられている。

演出図柄表示装置6の画面6aに「小当り演出図柄B1、B2」が確定表示されることで、遊技者は、小当り遊技Bが実行されることと、小当り遊技B中に振分装置93に投入可能な遊技球数が2個であること、役物大当りを実行した後、遊技状態は開放延長状態となることを認識することができる。

【0161】

また、「小当り演出図柄B1、B2」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置93に2個の遊技球が投入される小当り遊技Bを遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。蓋し、リーチが成立すると、左演出図柄6L及び右演出図柄6Rとして、「2」若しくは「5」の数字を示す「白抜き数字」が停止表示され、以後、停止表示される中演出図柄6Cの態様によって、小当り遊技B（小当り遊技Aよりも役物大当り遊技の実行可能性が高い小当り遊技B）を実行することとなるか、それとも「リーチ外れ」に終わってしまうのか、ということに関し、遊技者は注目しつつ図柄変動遊技を見守ることになる。

そして、「小当り演出図柄B1、B2」が確定表示される場合には、図柄変動遊技で十分に盛り上がった気分、しかも役物大当り遊技の実行可能性が高いこと（小当り遊技Aよりも役物大当り遊技の実行可能性が高いこと）を自覚しつつ小当り遊技Bに突入することとなるため、遊技興趣が高まるばかりか、遊技者は図柄変動遊技と小当り遊技Bの一体感を強く味わうことになる。

【0162】

更に、特図小当り図柄が、第3小当り図柄である場合のみに選択される専用の小当り演出図柄として、「3」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り演出図柄C1」と、「6」の数字を示す「白抜き数字」を3個並べて構成される「小当り演出図柄C2」が設けられている。

演出図柄表示装置6の画面6aに「小当り図柄C1、C2」が確定表示されることで、遊技者は、小当り遊技Cが実行されることと、小当り遊技C中に振分装置93に投入可能な遊技球数が3個であること、役物大当りを実行した後、遊技状態は開放延長状態となることを認識することができる。

【0163】

また、「小当り演出図柄C1、C2」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置93に3個の遊技球が投入される小当り遊技Cを遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。蓋し、リーチが成立すると、左演出図柄6L及び右演出図柄6Rとして、「3」若しくは「6」の数字を示す「白抜き数字」が停止表示され、以後、停止表示される中演出図柄6Cの態様によって、小当り遊技C（小当り遊技Bよりも役物大当り遊技の実行可能性が高い小当り遊技C）を実行することとなるか、それとも「リーチ外れ」に終わってしまうのか、ということに関し、遊技者は注目しつつ図柄変動遊技を見守ることになる。

そして、「小当り演出図柄C1、C2」が確定表示される場合には、図柄変動遊技で十分に盛り上がった気分、しかも役物大当り遊技の実行可能性が特に高いこと（小当り遊技Bよりも役物大当り遊技の実行可能性が高いこと）を自覚しつつ小当り遊技Cに突入することとなるため、遊技興趣が最高潮となるばかりか、遊技者は図柄変動遊技と小当り遊

10

20

30

40

50

技 B の一体感を一層強く味わうことになる。

【 0 1 6 4 】

特図小当り図柄が、第 4 小当り図柄である場合のみに選択される専用の小当り演出図柄として、「 1 」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 a 1」と、「 4 」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 a 2」が設けられている。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に「小当り演出図柄 a 1、a 2」が確定表示されることで、遊技者は、小当り遊技 A が実行されることと、小当り遊技 A 中に振分装置 9 3 に投入可能な遊技球数が 1 個であること、役物大当りを実行した後、遊技状態は非開放延長状態となることを認識することができる。

10

【 0 1 6 5 】

また、「小当り演出図柄 a 1、a 2」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置 9 3 に 1 個の遊技球が投入される小当り遊技 A を遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。蓋し、リーチが成立すると、左演出図柄 6 L 及び右演出図柄 6 R として、「 1 」若しくは「 3 」の数字を示す「一般数字」が停止表示され、以後、停止表示される中演出図柄 6 C の態様によって、振分装置 9 3 に小当り遊技 A を実行することとなるか、それとも「リーチ外れ」に終わってしまうのか、ということに関し、遊技者は期待しつつ図柄変動遊技を見守ることになる。この場合、小当り遊技 A を実行でき、更に役物大当り遊技を実行できても、役物大当り実行後の遊技状態は非開放延長状態となることが判明するため、遊技者は、遊技の仕切り直し（非開放延長状態で再び、小当り若しくは大当りを狙い直すこと）や、遊技終了を意識することになる。

20

【 0 1 6 6 】

更に、特図小当り図柄が、第 5 小当り図柄である場合のみに選択される専用の小当り演出図柄として、「 2 」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 b 1」と、「 5 」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 b 2」が設けられている。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に「小当り演出図柄 b 1、b 2」が確定表示されることで、遊技者は、小当り遊技 B が実行されることと、小当り遊技 B 中に振分装置 9 3 に投入可能な遊技球数が 2 個であること、役物大当りを実行した後、遊技状態は非開放延長状態となることを認識することができる。

30

【 0 1 6 7 】

また、「小当り演出図柄 b 1、b 2」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置 9 3 に 2 個の遊技球が投入される小当り遊技 B を遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。蓋し、リーチが成立すると、左演出図柄 6 L 及び右演出図柄 6 R が、「 2 」若しくは「 4 」の数字を示す「一般数字」が停止表示され、以後、停止表示される中演出図柄 6 C の態様によって、小当り遊技 B（小当り遊技 A よりも役物大当り遊技の実行可能性が高い小当り遊技 B）を実行することとなるか、それとも「リーチ外れ」に終わってしまうのか、ということに関し、遊技者は注目しつつ図柄変動遊技を見守ることになる。この場合も、小当り遊技 B を実行でき、更に役物大当り遊技を実行できても、役物大当り実行後の遊技状態は非開放延長状態となることが判明するため、遊技者は、遊技の仕切り直しや、遊技終了を意識することになる。

40

【 0 1 6 8 】

更に、特図小当り図柄が、第 6 小当り図柄である場合のみに選択される専用の小当り演出図柄として、「 3 」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 c 1」と、「 6 」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 c 2」が設けられている。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に「小当り図柄 c 1、c 2」が確定表示されることで、遊技者は、小当り遊技 C が実行されることと、小当り遊技 C 中に振分装置 9 3 に投入可能な遊技球数が 3 個であること、役物大当りを実行した後、遊技状態は非開放延長状態とな

50

ることを認識することができる。

【 0 1 6 9 】

また、「小当り演出図柄 c 1、c 2」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置 9 3 に 3 個の遊技球が投入される小当り遊技 C を遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。蓋し、リーチが成立すると、左演出図柄 6 L 及び右演出図柄 6 R として、「3」若しくは「6」の数字を示す「一般数字」が停止表示され、以後、停止表示される中演出図柄 6 C の態様によって、小当り遊技 C（小当り遊技 B よりも役物大当り遊技の実行可能性が高い小当り遊技 C）を実行することとなるか、それとも「リーチ外れ」に終わってしまうのか、ということに関し、遊技者は注目しつつ図柄変動遊技を見守ることになる。この場合も、小当り遊技 C を実行でき、更に役物大当り遊技を実行できても、役物大当り実行後の遊技状態は非開放延長状態となることが判明するため、遊技者は、遊技の仕切り直しや、遊技終了を意識することになる。

10

【 0 1 7 0 】

また、本実施例では、小当りの種類（特別図柄の小当り種類）を判り難くした非報知タイプの小当り演出図柄も備えている。

特別図柄の小当り図柄が、第 1 ～ 第 3 の何れかであるとき表示される汎用の小当り演出図柄として、「8」、「9」若しくは「0」の数字を示す「白抜き数字」を 3 個並べて構成される「小当り演出図柄 D ～ F」が設けられている。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に「小当り演出図柄 D ～ F」の何れかが確定表示されることで、遊技者は、役物大当りを実行した後に遊技状態は開放延長状態となることを認識することができるが、実行される小当り遊技の種類（A ～ C）と、振分装置 9 3 に投入可能な遊技球数を認識することができない。

20

【 0 1 7 1 】

しかしながら、小当りに当選した場合は最高 3 個の遊技球が振分装置 9 3 に投入可能となるため、「小当り演出図柄 D ～ F」が確定表示される以前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置 9 3 に 3 個の遊技球が投入される小当り遊技 C を遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。しかも、リーチが成立し、左演出図柄 6 L 及び右演出図柄 6 R として、「8」、「9」若しくは「0」の数字を示す「白抜き数字」が停止表示されると、（a）小当り遊技 A ～ C の何れかを実行できる可能性があることや、（b）小当り遊技 A ～ C を経て役物大当り遊技を実行すると、遊技状態が「高確率で小当りを発生可能な開放延長状態」に移行できる可能性があることを認識することができる。

30

【 0 1 7 2 】

特別図柄の小当り図柄が、第 4 ～ 第 6 の何れかであるとき表示される汎用の小当り図柄 2 として、「8」、「9」若しくは「0」の数字を示す「一般数字」を 3 個並べて構成される「小当り図柄 d ～ f」が設けられている。

演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に「小当り図柄 d ～ f」の何れかが確定表示されることで、遊技者は、役物大当りを実行した後に遊技状態は非開放延長状態となることを認識することができるが、実行される小当り遊技の種類（A ～ C）と、振分装置 9 3 に投入可能な遊技球数を認識することができない。

40

【 0 1 7 3 】

しかしながら、この場合も、小当りに当選した場合は最高 3 個の遊技球が振分装置 9 3 に投入可能となるため、「小当り演出図柄 d ～ f」が確定表示される前のリーチが成立した時点（図柄の変動中）から、振分装置 9 3 に 3 個の遊技球が投入される小当り遊技 C を遊技者に期待させながら図柄変動遊技を進行させることができる。しかも、リーチが成立し、左演出図柄 6 L 及び右演出図柄 6 R として、「8」、「9」若しくは「0」の数字を示す「一般数字」が停止表示されると、小当り遊技 A ～ C の何れかを実行できる可能性があることを認識できる。

【 0 1 7 4 】

そして、サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 2 1 0 で受信した変動指示コマンドによって、

50

図 1 4 の S 2 7 5 の小当り図柄選択処理で決定された小当り図柄が、第 1 小当り図柄であると判定すると、図 3 0 (a) に示す第 1 演出図柄決定テーブル (小当り用) と、1 2 1 5 で抽出した振分乱数 1 とを用いた乱数抽選によって、S 1 3 1 5 の処理で停止表示されることになる小当り演出図柄が、小当り演出図柄 A 1 ~ A 2、D ~ F の何れかに決定される。

同様に、図 1 4 の S 2 7 5 の小当り図柄選択処理で決定された小当り図柄が第 2 小当り図柄であると判定すると、図 3 0 (b) に示す第 2 演出図柄決定テーブル (小当り用) を参照し、小当り図柄が第 3 小当り図柄であると判定すると、図 3 0 (c) に示す第 3 演出図柄決定テーブル (小当り用) を参照し、小当り演出図柄が、小当り演出図柄 B 1 ~ B 2、D ~ F の何れかに決定される。

10

【 0 1 7 5 】

また、サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 2 1 0 で受信した変動指示コマンドによって、図 1 4 の S 2 7 5 の小当り図柄選択処理で決定された小当り図柄が、第 4 小当り図柄であると判定すると、図 3 0 (d) に示す第 4 演出図柄決定テーブル (小当り用) と、S 1 2 1 5 で抽出した振分乱数 1 とを用いた乱数抽選によって、S 1 3 1 5 の処理で停止表示されることになる小当り演出図柄が、小当り演出図柄 a 1 ~ a 2、d ~ f の何れかに決定される。

同様に、図 1 4 の S 2 7 5 の小当り図柄選択処理で決定された小当り図柄が第 5 小当り図柄であると判定すると、図 3 0 (e) に示す第 5 演出図柄決定テーブル (小当り用) を参照し、小当り演出図柄が、小当り演出図柄 b 1 ~ b 2、d ~ f の何れかに決定される。

20

更に、図 1 4 の S 2 7 5 の小当り図柄選択処理で決定された小当り図柄が第 6 小当り図柄であると判定すると、第 6 演出図柄決定テーブル (小当り用) を参照し、小当り演出図柄が、小当り演出図柄 c 1 ~ c 2、d ~ f の何れかに決定される。

【 0 1 7 6 】

ここで、本実施例では、第 1 演出図柄決定テーブル (小当り用)、第 2 演出図柄決定テーブル (小当り用)、第 3 演出図柄決定テーブル (小当り用) の順に、非報知タイプの小当り演出図柄が選択される確率が低くなっている。同様に、第 4 演出図柄決定テーブル (小当り用)、第 5 演出図柄決定テーブル (小当り用)、第 6 演出図柄決定テーブル (小当り用) の順に、非報知タイプの小当り演出図柄が選択される確率が低くなっている。

つまり、振分装置 9 3 に投入可能な遊技球数がより多くなり、役物大当り遊技に移行する可能性がある場合には、遊技者によってより有利な小当り演出図柄が確定表示されることを確実に報知する趣旨である。

30

【 0 1 7 7 】

また、本実施例では、図柄変動遊技の時から多くの遊技球が振分装置 9 3 に入球する期待感を強く印象づけることで遊技者に役物振分ゲーム (第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球が特定領域 9 2 V に入球するか否かを振り分けるゲーム) 自体を強く印象づけることができる。

【 0 1 7 8 】

S 1 3 1 5 の処理で何れの小当り演出図柄が停止表示される場合においても、演出図柄の変動を開始する際に、S 1 2 2 0 の変動演出態様選択処理において、小当り用の演出パターンが決定されている。このため、演出パターンに従う変動演出 (演出図柄変動) では、S 1 2 2 5 の処理で演出図柄の変動を開始した後、演出パターンで示すリーチタイミングとなるとリーチ表示を行う。そして、リーチ表示を契機にリーチ演出 (発展演出等) を行い、特図小当り図柄の確定表示に同期して、小当り演出図柄を確定表示 (停止表示) する (図 2 7 (b) の S 1 3 1 5 の処理を参照) 。

40

【 0 1 7 9 】

次に、演出図柄表示装置 6 の表示例 (変動演出例) として、具体例 1 について説明する。

この具体例 1 では、図 3 1 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 の変動表示領域 6 H において、演出図柄 (擬似図柄) の変動表示を開始した後 (左演出図柄 6 L が停止表示される前) に、画面 6 a に「投入予定数」を示唆するコメント 6 K が表示される。ここで

50

、「投入予定数」は、仮に「今回の変動演出の結果を示す演出図柄として、小当り演出図柄が確定表示され、小当り遊技が実行されたとすると、振分装置 9 3 に投入可能な予定数」を指す。

【0180】

ここで、「投入予定数を示唆するコメント 6 K」としては、「3 個入るかも」、「2 個入るかも」、「1 個入るかも」という、「予定数」を具体的に示唆するコメントを例示できる。

この後、図 3 1 (c) に示すように、リーチ表示を行った後、特別図柄の変動時間終了に合わせ、図 3 1 (d) に示す小当り演出図柄、若しくは、図 3 1 (e) に示すハズレ演出図柄を確定表示し、「図柄変動遊技」を終了する。

10

なお、図示を省略するが、当否判定の結果が大当りの場合には、大当り演出図柄が確定表示される。

図 3 1 (d) に示すように、小当り演出図柄が確定表示されると、小当り遊技を実行する。そして、この小当り遊技において、開放制御された大入賞口に遊技球を入球させ、この遊技球を特定領域に有効期間内に通過させる遊技（役物遊技）が開始される。また、図 3 1 (e) に示すように、ハズレ演出図柄が確定表示されると、大当り遊技及び小当り遊技を実行しない。

【0181】

実施例 1 のパチンコ機 5 0 によると、変動演出の実施時（図柄変動遊技の実行時）から、振分装置 9 3 に投入可能となる遊技球の個数が示唆されるため、図柄変動遊技と、その後、実行されるかもしれない役物遊技（遊技球振分遊技）とが関連付けられ、一連の遊技とすることができる。

20

つまり、変動演出を開始すると、役物大当り遊技の実行可能性を意識しつつ（役物大当り遊技の実行を期待しつつ）、「図柄変動遊技」を楽しむ。この「図柄変動遊技」の際に適宜、「投入予定数」が示唆され、遊技者の気分が盛り上がる。そして、「図柄変動遊技」の結果を確認し、小当りの発生を認識すると、開放制御された第 2 大入賞口 1 5 に遊技球を入球させ、この遊技球を特定領域 9 2 A に有効期間内に通過させる遊技（役物遊技）が開始され、遊技興趣は盛り上がる。

【0182】

特に、本実施例では、第 2 大入賞口（役物）内の振分装置 9 3 に投入される遊技球数が、小当り遊技時において小当りの態様（小当り図柄の態様）に応じて変更され、小当り遊技時に毎回 1 個の遊技球ではないため、役物大当り遊技の実行可能性が変動する。このため、遊技者はより変化に富んだ遊技を行うことができる。

30

従って、遊技者は、実施例 1 のパチンコ機 5 0 によると、図柄変動遊技の段階から大当り発生の期待度が異なる小当り遊技の内容に興味を持たせることで、図柄変動から特定領域入球までを一連の遊技として楽しむことができる。

【0183】

次に、図 3 1 (b) を用いて、演出図柄表示装置 6 の表示例（変動演出例）の他の具体例（以下、具体例 2 という）について説明する。なお、この具体例 2 では、画面 6 a に「投入予定数」を示す数値を表示し、「投入予定数」を示唆することとしている。

40

ここで、具体例 2 においては、小当り演出図柄として専用の小当り演出図柄のみを備え、非報知タイプの小当り演出図柄を備えないこととする。そして、具体例 2 では、演出図柄（疑似図柄）の変動表示を開始した後に、リーチ表示前に「リーチ表示を構成することとなる構成図柄」を表示すること等を通じて「投入予定数」を示唆することとしている。

【0184】

つまり、画面 6 a に「1」若しくは「4」数字を示す「白抜き数字」、「一般数字」を表示することで、「投入予定数」は「1」であることを示唆することができる。また、画面 6 a に「2」若しくは「5」数字を示す「白抜き数字」、「一般数字」を表示することで、「投入予定数」は「2」であることを示唆することができる。更に、画面 6 a に「3」若しくは「6」数字を示す「白抜き数字」、「一般数字」を表示することで、「投入予

50

定数」は「３」であることを示唆することができる。

この具体例２によっても、図柄変動遊技の段階から大当たり発生の期待度が異なる小当たり遊技の内容に興味を持たせることで、図柄変動から特定領域入球までを一連の遊技とすることが可能なパチンコ機５０を得ることができる。

【０１８５】

次に、図３２を用いて、演出図柄表示装置６の表示例（変動演出例）の更に他の具体例（以下、具体例３という）について説明する。ここで、具体例３においても、小当たり演出図柄として専用の小当たり演出図柄のみを備え、非報知タイプの小当たり演出図柄を備えないこととする。

【０１８６】

具体例３では、リーチ表示時（リーチ成立時）、リーチ表示を構成する構成図柄（左演出図柄６Ｌと、右演出図柄６Ｒ）が示す数値（テンパイ態様を示す数値）に基づいて、「投入予定数」を報知することとしている。例えば、図３２（ａ）に示すように、リーチ表示を構成する構成図柄が「１」若しくは「４」（白抜き数字でも、一般数字でも同様）であることに基づいて、仮に、小当たり遊技が実行されると、振分装置９３に「１」球の遊技球が投入されるかもしれないことが報知される。

同様に、リーチ表示を構成する構成図柄が「２」若しくは「５」（白抜き数字でも、一般数字でも同様）であることに基づいて、仮に、小当たり遊技が実行されると、振分装置９３に「２」球の遊技球が投入されるかもしれないことが報知される。

更に、リーチ表示を構成する構成図柄が「３」若しくは「６」（白抜き数字でも、一般数字でも同様）であることに基づいて、仮に、小当たり遊技が実行されると、振分装置９３に「３」球の遊技球が投入されるかもしれないことが報知される。

【０１８７】

そして、具体例３では、リーチ表示の後、特別図柄の変動時間終了に合わせて、図３２（ｂ）に示す小当たり演出図柄、若しくは、図３２（ｃ）に示すハズレ演出図柄を確定表示し、「図柄変動遊技」を終了する。

この具体例３によっても、図柄変動遊技の段階から大当たり発生の期待度が異なる小当たり遊技の内容に興味を持たせることで、図柄変動から特定領域入球までを一連の遊技とすることが可能なパチンコ機５０を得ることができる。

なお、図３２（ｄ）に示すように、具体例３では、左演出図柄６Ｌと右演出図柄６Ｒとを一定時間（例えば、０．６秒間）に亘り仮停止し、リーチ表示が完成したと見せかけた後、左演出図柄６Ｌと右演出図柄６Ｒを再度、変動させた後、リーチ表示が完成されること（所謂「再抽選演出」）としてもよい。この場合、「投入予定数」を一旦、所定数と見せかけておいて、その後、再抽選演出によってリーチ表示が完成されると、「投入予定数」を増減することとすれば（所定数よりも増やしたり、減らしたりすることとすれば）、遊技興趣を更に高めることができる。

なお、リーチ表示が完成する前の他の表示（つまり、最初に停止される左演出図柄６Ｌの停止表示）を通じて「投入予定数」を示唆してもよい。

【０１８８】

次に、図３３を用いて、演出図柄表示装置６の表示例（変動演出例）の更に他の具体例（以下、具体例４という）について説明する。

なお、具体例４においては、具体例１と同様に、小当たり演出図柄として、専用の小当たり演出図柄と、非報知タイプの小当たり演出図柄とを備えることとするが、非報知タイプの小当たり演出図柄を備えないこととしてもよい。

この具体例４では、図３３（ａ）に示すように、リーチ表示が実行すると（リーチが成立すると）、リーチ演出を開始し、このリーチ演出中によって「投入予定数」を示唆する。

【０１８９】

具体例４では、リーチ演出として、リーチ表示後に開始される所謂「ルーレット演出６」を例示している。この「ルーレット演出６」は、画面６ａに出現する演出領域６Ｍに表示され、「１、２、３」の数字で示す構成図柄（以下、ルーレット図柄という）を縦方向（

10

20

30

40

50

矢印方向)に循環表示(スクロール表示)することを内容とする演出」であり、中演出図柄6Cで停止表示される前(擬似図柄の確定表示前)にルーレット図柄を停止表示させるものである。

【0190】

そして、図33(b)に示すように、停止表示したルーレット図柄の表示態様(ルーレット図柄が示す数値)により、振分装置93への「投入予定数」が示唆される。

特に、確定表示され得る小当り演出図柄に、非報知タイプの小当り演出図柄を含む場合には、リーチ表示を非報知タイプの小当り演出図柄で構成する変動演出中においては、リーチ表示の態様(テンパイの態様)を示す数値によって、第1~6の何れを生じたかを特定できないため、振分装置93への「投入予定数」が示唆できない。このため、具体例4は、演出図柄表示装置6の変動表示領域6Hに停止表示される演出図柄ではなく、この演出図柄とは別の識別図柄(ルーレット図柄)によって「投入予定数」を示唆することとしている。なお、具体例4では、中演出図柄6Cで停止表示され、小当り演出図柄が確定表示すると(小当り判定で当たれば)、「投入予定数」がルーレット図柄で示す数値になる旨のコメント6Kが表示される。

10

具体例4においては、図33(c)に示すように、中演出図柄6C停止表示され、小当りを発生すると小当り遊技を実行し、小当りを発生しないと小当り遊技を実行しない。

【0191】

この具体例4によっても、図柄変動遊技の段階から大当り発生の期待度が異なる小当り遊技の内容に興味を持たせることで、図柄変動から特定領域入球までを一連の遊技とすることが可能なパチンコ機50を得ることができる。特に、リーチ表示がされると、その後、展開するリーチ演出を通じて振分装置93への「投入予定数」が幾つかになるかを、固唾を飲んで見守ることで、遊技興趣が一気に盛り上がる。そして、中演出図柄6Cで停止表示される前(例えば、2秒前)に「投入予定数」がなされるため、その後、小当り遊技に移行する場合には、十分に盛り上がった状態で役物遊技に臨むことができる。

20

なお、「投入予定数」を示唆するリーチ演出は具体例4に示す「ルーレット演出」に限定されない。例えば、リーチ表示が成立すると画面6aに味方キャラクタと敵キャラクタとが登場し、バトルを行う。そして、中演出図柄6Cで停止表示される前に表示される「味方キャラクタが勝利する回数」や「勝利した敵キャラクタの数」によって「投入予定数」を示唆してもよい。

30

【0192】

(2) 実施例2

次に実施例2のパチンコ機50について説明する。

前述の実施例1では、当該変動中の変動演出において「投入予定数」を示唆したが、実施例2では、所謂「先読判定」によって当該変動に後続して実行される変動演出の結果が何れの小当りになるかを示唆(予告)する。そして、実施例2は図34に示す「先読判定コマンド受信処理」が追加されていることを除いて実施例1と同様である。

【0193】

つまり、実施例2のパチンコ機50では、サブ統合制御装置83が、図34に示す「先読判定コマンド受信処理」を実行する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的(例えば、2ms周期)に実行される処理である。

40

この先読判定コマンド受信処理を開始すると、サブ統合制御装置83が先読判定コマンドを受信したか否かを判定する(S1050)。

この先読判定コマンドは、図13のS120若しくはS150の処理において、主制御装置80からサブ統合制御装置83に送信されるコマンドである。そして、当該コマンドには、S110若しくはS140の処理で記憶した保留記憶(保留情報)が、小当りが発生させる値(小当り値)であるか否かに関する情報と、小当り値であれば小当り図柄の種類を示す情報が含まれている。

【0194】

S1050の処理で否定判定される場合には(S1050: no)、先読判定コマンド

50

受信処理をリターンする。一方、肯定判定される場合には (S 1 0 5 0 : y e s)、S 1 0 5 2 の処理に移行し、既に先読演出を実行中か否かを判定する (S 1 0 5 2)。そして、実行中である場合 (S 1 0 5 2 : y e s) には、先読判定コマンド受信処理をリターンする。これに対して、実行中でない場合 (S 1 0 5 2 : n o)、S 1 0 5 5 の処理に移行し、振分用の乱数 (以下、振分乱数 2 という) を抽出する処理を行った後 (S 1 0 5 5)、S 1 0 6 0 の処理に移行し、先読演出実行判定処理を行う。

【 0 1 9 5 】

ここで、S 1 0 6 0 の先読演出実行判定処理では、S 1 0 5 0 の処理で受信した先読判定コマンドの内容 (S 1 1 0 若しくは S 1 4 0 の処理で記憶した保留記憶が、小当たり値であることと、小当たり図柄の種類を示す情報を示すコマンド) と、S 1 0 5 5 の処理で抽出した振分乱数 2 と、当該処理時の保留記憶数等の情報に基づいて、先読演出 (例えば、保留先読演出) を実行するか否かを決定する。加えて、先読演出実行判定処理では先読演出を実行すると決定する場合、先読演出の演出内容も選択する。

10

【 0 1 9 6 】

先読演出実行判定処理で先読演出を実行しないと決定される場合には (S 1 0 6 5 : n o)、先読判定コマンド受信処理をリターンする。一方、先読演出を実行すると決定される場合には (S 1 0 6 5 : y e s)、演出図柄制御装置 8 2 に先読演出の実行を指示するコマンド (先読演出実行指示コマンド) を送信し (S 1 0 7 0)、先読判定コマンド受信処理をリターンする。

20

実施例 2 では、以下に示すように、先読演出として、保留図柄の表示態様 (表示内容) に基づき「投入予定数」を予告表示する演出 (保留図柄先読演出) を実行するが、先読演出の内容はこれに限定されない。例えば、予告コメント (例えば、もう直ぐ、3 球入るかもという、コメント) を表示画面 6 a に表示すること等によって先読演出を実行してもよい。

【 0 1 9 7 】

例えば、先読判定コマンド (S 1 0 5 0) 及び保留数指示コマンド (図 2 6 の S 1 0 0 0 の処理) の受信に応じて追加表示される保留図柄を、特別態様の保留図柄 (投入予定数を予告表示する保留図柄) とする。この特別態様の保留図柄は予告表示を伴わない通常態様の保留図柄 (以下、通常保留図柄という) とは異なる態様の保留図柄 (以下、特別保留図柄という) であり、特別保留図柄の種類 (図 3 5 (b) の特別保留図柄 A ~ C の何れであるか) によって「投入予定数」を予告表示する。

30

【 0 1 9 8 】

図 3 5 (a) の具体例 5 は、第 1 保留記憶の数が「2」であり、第 2 保留記憶の数が「0」である場合において、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球し、第 1 保留記憶の数が「3」に追加されるケースを示している。このケースは、第 1 保留記憶数表示領域 6 A に 2 個の「予告に伴わない通常態様の保留図柄 (通常保留図柄) N が表示され、第 2 保留記憶数表示領域 6 B に保留図柄が表示されていない状態で、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球し、「予告に伴う特別態様の保留図柄 (特別保留図柄) B」が追加表示されたケースを示している。

この追加される特別保留図柄 B は、サブ統合制御装置 8 3 が S 1 0 6 0 の処理で、S 1 0 5 0 の処理で受信した先読判定コマンドの内容を確認すると共に先読演出を実行するか否かの乱数抽選に当選することに基づいて表示される。その際、特別保留図柄 B の表示位置 (3 番目に処理される位置) は、第 1 保留数指示コマンド (図 1 3 の S 1 2 5) を受信したことから、保留数カウンタ (第 1 保留数をカウントするカウンタ) の値が「3」になったことに基づいて決定される。

40

【 0 1 9 9 】

なお、具体例 5 は、先読判定コマンドが、特別図柄の結果図柄として「第 2 小当たり図柄若しくは第 5 小当たり図柄が確定表示される小当たり (以下、第 2 小当たりという) の発生を示す情報」を含む場合の例であり、図 3 5 (b) に示すように、「第 1 小当たり図柄若しくは第 4 小当たり図柄が確定表示される小当たり (以下、第 1 小当たりという) の発生を示す情報」

50

を含む場合には、「１」の数字を示す特別保留図柄Ａが追加表示され、「第３小当り図柄若しくは第６小当り図柄が確定表示される小当り（以下、第３小当りという）の発生を示す情報」を含む場合には、「３」の数字を示す特別保留図柄Ｃが追加表示される。

また、Ｓ１０５０の処理で受信した先読判定コマンドが、第２先読判定コマンド（図１３のＳ１５０の処理を参照）であり、Ｓ１０６０の処理で、先読演出を実行すると決定される場合には、確定表示される小当りの発生を示す情報の内容を示唆する特別保留図柄（Ａ乃至Ｃ）が、第２保留記憶数表示領域６Ｂに表示される。

【０２００】

実施例２のパチンコ機５０においては、実施例１の効果に加えて以下の効果を得ることができる。

実施例２のパチンコ機５０によると、先読判定結果に基づいた先読演出によって、先読の対象となる変動演出を開始する前から、対象となる変動演出が実行された場合の「投入予定数」を「先読判定する」ことができる。従って、先読対象となる変動演出において、図柄変動遊技と、その後、実行される可能性がある役物遊技との関連性、関連度を予告することができる。このため、より一層、遊技興趣を高めることができる。

【０２０１】

なお、前述のように、図１３に示す始動入賞処理において、先読判定コマンドの内容と保留数指示コマンドの内容を含む一つのコマンドを、主制御装置８０からサブ統合制御装置８３に送信してもよい（以下、変形例１という。）。この変形例１においては、図２６（ａ）の保留数指示コマンド受信処理の代わりに図３６の保留数指示コマンド受信処理を実行し、図３４の「先読判定コマンド受信処理」を実行しないこととする。

変形例１においては、図３６に示すように、Ｓ１００５の処理の後、「Ｓ１０００の処理で受信した保留数指示コマンドに「先読判定の結果を特定する情報」が含まれているか否かを判定する（Ｓ１００７）。そして、否定判定される場合（Ｓ１００７：ｎｏ）には、そのままＳ１０３２の処理に移行し、通常態様の保留数表示コマンドを演出図柄制御装置８２に送信し（Ｓ１０３２）、リターンする。この結果、演出図柄表示装置６の画面６ａの第１保留記憶表示領域６Ａ若しくは第２保留記憶表示領域６Ｂで、通常保留図柄（保留予告を伴わない保留）Ｎが追加表示される。

【０２０２】

一方、Ｓ１００７の処理において「先読判定の結果を特定する情報」が含まれていると判定される場合（Ｓ１００７：ｙｅｓ）、Ｓ１０１１に移行し、既に、保留予告演出を行っているか否かを判定し（Ｓ１０１１）、肯定判定される場合（Ｓ１０１１：ｙｅｓ）には、そのままＳ１０３２処理に移行し、否定判定される場合（Ｓ１０１１：ｎｏ）には、振分乱数を抽出する処理を行う（Ｓ１０１２）。ここで、保留予告演出を行っている場合とは、第１保留記憶数表示領域６Ａ若しくは第２保留記憶数表示領域６Ｂで特別保留図柄（Ａ乃至Ｂ）を既に表示中であることを示す。

【０２０３】

Ｓ１０１２の処理を行うと、Ｓ１０１４の処理に移行し、当該振分乱数を用いて、保留予告演出（保留図柄による予告）を実行するか否かの予告抽選を行う（Ｓ１０１４）。そして、予告抽選に落選すると（Ｓ１０１６：ｎｏ）、そのままＳ１０３２の処理を経てリターンする。これに対して、予告抽選に当選すると（Ｓ１０１６：ｙｅｓ）、特別態様の保留数表示コマンドを演出図柄制御装置８２に送信し、リターンする。この結果、演出図柄表示装置６の画面６ａの第１保留記憶表示領域６Ａ若しくは第２保留記憶表示領域６Ｂで、特別保留図柄（保留予告を伴う保留図柄Ａ乃至Ｃ）が追加表示される。

この変形例１によっても、実施例２と同様の効果を得ることができる。なお、後述する実施例３においても変形例１を適用することができる。

【０２０４】

（３）実施例３

次に、実施例３のパチンコ機５０について説明する。実施例３は、実施例２の変形例であり、図３７～図４２が追加されている点と、保留情報処理受信処理を図４４に従い実行

10

20

30

40

50

する点が実施例 2 と異なる。

この実施例 3 のパチンコ機 5 0 は、所謂「止め打ち」を抑制し、パチンコ機 5 0 の稼働効率の低下を抑制するものである。

以下、実施例 3 に関し、実施例 2 との相違点を中心に説明する。

【0205】

まず、図 3 7 及び 3 8 を用いて、演出図柄表示装置 6 の表示例（以下、具体例 6 という）について説明する。

実施例 3 のパチンコ機 5 0 では、図 3 7 (a) に示すように、先読判定コマンド及び保留数指示コマンドの受信に応じて第 1 保留記憶数表示領域 6 A 若しくは第 2 保留記憶数表示領域 6 B に追加表示される保留図柄として、不確定保留図柄 f 1 が用いられる。

10

この不確定保留図柄 f 1 は表示態様が変化可能な保留図柄であり、例えば、「投入予定数」を示唆しない「星型」の図柄で構成される。また、不確定保留図柄が追加表示される際に演出図柄表示装置 6 の画面 6 a には、「遊技者に遊技球の継続発射を促すコメント（例えば、打ち続けければ、いいことあるかもという、セリフ）」6 L が表示される。

【0206】

ここで、先読判定コマンドの受信時に直ちに「投入予定数」が表示されると、遊技球の継続発射に消極的になる遊技者も存在し、パチンコ機 5 0 の稼働率が低下する可能性がある。つまり、図 3 7 (a) に示すように、最先に処理されない保留記憶に対応する保留図柄によって、小当りの発生と投入予定数が示唆されてしまうと、当該示唆された保留記憶よりも記憶順が先の保留記憶が処理されるまで、遊技球の発射が意図的に中断される可能性がある。特に、当該示唆が、第 1 保留記憶数表示領域 6 A に表示される保留図柄でされる場合には、遊技球の発射が意図的に中断される可能性が高い。この場合、パチンコ機 5 0 の稼働率が低下する可能性がある。

20

【0207】

なお、当該示唆が、第 2 保留記憶数表示領域 6 B に表示される保留図柄によってされる場合には、遊技球の発射が意図的に中断される可能性が低くなる。蓋し、第 2 始動口 1 2 に向かって遊技球を発射する場合は、一般に遊技状態が開放延長状態のときであり、第 2 始動口 1 2 が高頻度で開放状態となる。従って、遊技者は第 2 始動口 1 2 への入球により高頻度に賞球を得ることができるため、当該示唆が第 2 保留記憶数表示領域 6 B でなされても、遊技球の発射が意図的に中断される可能性が低くなり、パチンコ機 5 0 の稼働率が低下しないと考えられる。

30

このため、実施例 3 に示すように、「投入予定数を直ちに示唆せず、一旦、予告対象となる保留図柄として不確定保留図柄 f 1 を表示し、遊技が継続されている場合には不確定保留図柄 f 1 を変化させ、投入予定数を示唆する構成」を、第 1 保留記憶数表示領域 6 A に表示される保留図柄に適用することが特に有効である。ここで、不確定保留図柄 f 1 とは、保留図柄として表示を開始した時点では「投入予定数」が示唆しないが、その後（変動開始後）の遊技球の発射に伴って表示態様の変化し、「投入予定数」を示唆する可能性がある保留図柄を指す。

【0208】

サブ統合制御装置 8 3 が、図 3 7 (a) の状態（以下、第 1 状態という）から所定期間

に遊技球の発射を継続していると判定すると、保留図柄の表示態様が「不確定保留図柄 f 1」を示す表示態様から、図 3 7 (b 1) の状態（以下、第 2 状態という）に変化する。例えば、「不確定保留図柄 f 1」が、「投入予定数」が「1 個」であることを示唆する「算用数字の 1」で構成される保留図柄（以下、保留予告図柄 g 1 という）に変化する。しかも、画面 6 a のキャラクタ 6 C のセリフも、「遊技者に更なる遊技球の継続発射を促すコメント（例えば、打ち続けければ、投入予定数が増えるかもという、セリフ 6 L）」に変化する。

40

ここで、所定期間を種々の期間を例示できるが、実施例 3 では、次回の変動演出（変動表示）を開始するまでの期間を例示する。そして、図 3 7 (b 1) の状態（第 2 状態）は、当該次回の変動演出（変動表示）の開始に伴い、「不確定保留図柄 c 1」が保留記憶数

50

表示領域 6 A (6 A) において、下位の表示位置 (消化される順位が先の表示位置) にシフトすると共に「保留予告図柄 g 1」に変化する場合を示している。

【 0 2 0 9 】

一方、サブ統合制御装置 8 3 が、図 3 7 (a) の状態 (第 1 状態) から所定期間に遊技球の発射を継続していないと判定すると (遊技を中断したと判定すると)、保留図柄の表示態様が「不確定保留図柄 f 1」を示す表示態様から、図 3 7 (b 2) に示す通常の保留図柄 e 1 の表示態様に変化する (戻る)。つまり、遊技中断を牽制するため、「不確定保留図柄 f 1」が通常態様の保留図柄 e 1 に変化させる。しかも、画面 6 a のキャラクタ 6 C のセリフも、「残念というコメント (例えば、保留図柄が通常の保留図柄 e 1 に変化して残念であるという、セリフ) 6 L」に変化する。

10

【 0 2 1 0 】

サブ統合制御装置 8 3 が、図 3 7 (b 1) の状態 (第 2 状態) から所定期間 (次回の変動を開始するまで)、遊技球の発射を継続していると判定すると、保留図柄が、図 3 8 (c 1) に示すように、第 2 状態の保留予告図柄 g 1 から他の保留予告図柄 g 2 に変化する。つまり、「投入予定数」が「1 個」であることを示唆する「数字の 1」で構成される態様 (保留予告図柄 g 1) から、「投入予定数」が「2 個」であることを示唆する「数字の 2」で構成される態様 (保留予告図柄 g 2) に変化する。しかも、画面 6 a のキャラクタ 6 C のセリフも、「遊技者に更に一層の遊技球の継続発射を促すコメント (例えば、打ち続ければ、投入予定数がもっと増えるかもという、セリフ) 6 L」に変化する。ここで、具体例 6 では、保留図柄が 2 段階に変化する態様 (保留予告図柄 g 1、保留予告図柄 g 2 の 2 段階) を例示するが、保留図柄が 1 段階に変化するだけであっても、3 段階以上に変化するものであってもよい。

20

【 0 2 1 1 】

一方、サブ統合制御装置 8 3 が、図 3 7 (b 1) の状態 (第 2 状態) から所定期間に (次回の変動を開始するまでに)、遊技球の発射を継続していないと判定すると (遊技球の発射を中断したと判定すると)、図 3 8 (c 2) に示すように、保留図柄が「数字の 1」で構成される態様 (保留予告図柄 g 1) から、不確定保留図柄 f 1 に戻される。しかも、画面 6 a のキャラクタ 6 C のセリフも、「残念というコメント (例えば、保留図柄が不確定保留図柄 f 1 に戻り残念であるという、セリフ) 6 L」に変化する。

【 0 2 1 2 】

図 3 8 (c 1) 及び図 3 8 (c 2) の状態では、第 1 保留記憶として 1 個の保留記憶を記憶していることを示している。当該保留記憶を処理し、変動演出を開始し、変動時間を経過すると、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a (変動表示領域 6 H) に当否判定の結果が表示される。このとき、図 3 8 (d) に示すように、小当たり演出図柄が確定表示されると小当たりを発生し、小当たり遊技を開始する。その際、画面 6 に「投入予定数」を示唆するコメント 6 L が表示される。

30

また、図 3 8 (e) に示すように、「ハズレ演出図柄」が確定表示されると、小当たりを発生しない。この場合、画面 6 に「残念 (ハズレて残念)」というコメント 6 L が表示される。なお、図 3 8 (c 1) に示すように、保留図柄を用いて「投入予定数」を示唆 (予告) された場合においても、当該保留図柄に対応する保留記憶が処理されて実行される変動表示の結果が小当たりである場合 (真実の予告である場合) と、外れである場合 (所謂、ガセ予告であり、小当たり自体が発生しない場合) がある。

40

なお、図 3 8 においては図示しないが、当否判定の結果が大当たりである場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a (変動表示領域 6 H) に当否判定の結果として、大当たり演出図柄が確定表示され、その後、図柄大当たり遊技を実行する。

【 0 2 1 3 】

なお、サブ統合制御装置 8 3 が、図 3 7 (b 1) の状態 (第 2 状態) から所定期間に (次回の変動を開始するまでに)、遊技球を中断したと判定すると、保留図柄が、図 3 9 の (c 3) に示すように、第 2 状態の保留予告図柄 g 1 から通常態様の保留図柄 e 1 に変化してもよい。しかも、画面 6 a のキャラクタ 6 C のセリフも、「残念というコメント (例

50

例えば、保留予告図柄 g 1 が通常態様の保留図柄 e 1 に戻り残念であるという、セリフ「6 L」が表示されてもよい。

【0214】

図38(c2)に示すように、遊技球の発射中断に基づいて「保留予告図柄 g 1」が「不確定保留図柄 f 1」に戻された場合においても、遊技球の発射を再開した場合には、図39の(c4)に示すように、「不確定保留図柄 f 1」を再度、変化させてもよい。例えば、「不確定保留図柄 f 1」を投入予定数が「1」であることを示す保留予告図柄 g 1、投入予定数が「2」であることを示す保留予告図柄 g 2 に再度変化させてもよい。

かかる場合、遊技が再開によって「不確定保留図柄 f 1」が保留予告図柄に戻った旨のセリフ「6 L」が表示されてもよい。

10

なお、遊技が再開によって「保留予告図柄」に再度変化した場合においても、再度、遊技が中断すると「不確定保留図柄 f 1」や「通常態様の保留図柄 e 1」に再度、変化してもよい。

【0215】

次に、図40(a)を用いて、投入予定数と、対象保留の発生位置と、保留図柄の変化態様との関係を投入予定数(小当り図柄)毎に記載した図表(予告演出パターンテーブル)について説明する。なお、この予告演出パターンテーブルは、前述の図34の先読演出実行処理(S1060)において参照される。

ここで、図40(a)においては「対象保留図柄(つまり、不確定保留図柄 f 1)」とは保留変化を行う保留図柄を指し、「対象保留の表示開始位置」とは、保留変化の対象となる保留図柄が最初に表示される位置(不確定保留図柄 f 1として最初に表示される位置)を示している。

20

【0216】

ここで、図40(b)に示すように、第1保留記憶数表示領域6A若しくは第2保留記憶数表示領域6Bにおいて、保留記憶数を上限数(4)とする保留記憶が取得された際に保留図柄を表示する位置を「第4位置S4」とする。そして、保留記憶数がデクリメントされる毎に順次シフトして表示される位置を、シフトされる順に「第3位置S3」、「第2位置S2」、「第1位置S1」とする。例えば、所定の保留記憶が取得されることに基

30

づいて、「第4位置S4」に表示された保留図柄は、先行して取得された他の保留記憶が処理される度に、「第3位置S3」、「第2位置S2」、「第1位置S1」の順にシフトして表示され、当該所定の保留記憶が処理されると(当否判定が実行されると)、保留記憶数表示領域6A(6B)から消去される。

【0217】

図40(a)の図表(予告演出パターンテーブル)は、遊技球の発射が中断されないと仮定した場合に「対象保留図柄」の表示の変化態様を「投入予定数」との関連で示している。

投入予定数「3」の欄の演出パターンは、保留記憶(第1保留記憶若しくは第2保留記憶))として、「投入予定数を3個とする小当り(つまり、第3小当り)を生起する値と確認される情報」を記憶した場合に実行される演出パターン(保留図柄の変化態様)を示している。

40

【0218】

このうち、不確定保留図柄 f 1 が表示開始位置が「第4位置S4」である場合の演出パターンとして、演出パターン31(図中「PT31」と表示)と演出パターン32(図中「PT32」と表示)を備える。

演出パターン31は、保留記憶の取得に伴い「第4位置S4」に表示された不確定保留図柄 f 1(対象保留図柄)が、先行する保留記憶の処理に伴い、表示位置を「第3位置S3」、「第2位置S2」、「第1位置S1」に順次変化させ、「投入予定数1を示唆する保留予告図柄」、「投入予定数2を示唆する保留予告図柄」、「投入予定数3を示唆する保留予告図柄」に変化する演出パターンを示している。

また、演出パターン32は、保留記憶の取得に伴い「第4位置S4」に表示された不確

50

定保留図柄 f 1 (対象保留図柄) が、先行する保留記憶の処理に伴い、表示位置を「第 3 位置 S 3」にシフトすることに伴い、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」に変化した後、「第 2 位置 S 2」にシフトしても、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」を維持し、「第 1 位置 S 1」にシフトされると「投入予定数 3 を示唆する保留予告図柄」に変化するパターンである。

そして、投入予定数「3」、表示開始位置が「第 4 位置 S 4」である場合には、乱数抽選 (振分乱数 2) を用いた抽選によって、演出パターンが 3 1、演出パターンが 3 2 のうちの一方に決定される。

【0219】

同様に、「投入予定数」が「3」、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第 3 位置 S 3」である演出パターンとしては、演出パターン 3 3 (図中「PT 3 3」と表示) を備える。この演出パターン 3 3 は、「第 3 位置 S 3」に表示された不確定保留図柄 f 1 が「第 2 位置 S 1」にシフトすると、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」に変化し、「第 1 位置 S 1」にシフトすると「投入予定数 3 を示唆する保留予告図柄」に変化するパターンである。

投入予定数「3」で、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第 2 位置 S 1」である演出パターンとしては、演出パターン 3 4 (図中「PT 3 4」と表示) を備える。この演出パターン 3 4 は、「第 2 位置 S 2」に表示された不確定保留図柄 f 1 (対象保留図柄) が、先行して記憶された保留記憶の処理に伴い、「第 1 位置 S 1」にシフトされると、「投入予定数 3 を示唆する保留予告図柄」に変化するパターンである。

【0220】

投入予定数「2」の欄の演出パターンは、保留記憶として「投入予定数を 2 個とする小当り (つまり、第 2 小当り) を生起する値と確認される情報」を記憶した場合に実行される演出パターンを示している。

このうち、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第 4 位置 S 4」である演出パターンとしては、演出パターン 2 1 (図中「PT 2 1」と表示) と演出パターン 2 2 (図中「PT 2 2」と表示) を備える。

演出パターン 2 1 は、「第 4 位置 S 4」に表示された不確定保留図柄 f 1 が、「第 3 位置 S 3」にシフトすると、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」に変化し、次いで「第 2 位置 S 2」にシフトすると「投入予定数 2 を示唆する保留予告図柄」を変化するが、「第 1 位置 S 1」にシフトしても「投入予定数 2 を示唆する保留予告図柄」を維持するパターンである。

また、演出パターン 2 2 は、「第 4 位置 S 4」に表示された不確定保留図柄 f 1 が「第 3 位置 S 3」にシフトすると、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」に変化するが、「第 2 位置 S 2」にシフトしても「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」を維持し、「第 1 位置 S 1」にシフトすると「投入予定数 2 を示唆する保留予告図柄」に変化するパターンである。

そして、投入予定数「2」、表示開始位置が「第 4 位置 S 4」である場合には、乱数抽選 (振分乱数 2) を用いた抽選によって、演出パターンが 2 1、演出パターンが 2 2 のうちの一方に決定される。

【0221】

また、投入予定数「2」の欄の演出パターンうち、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第 3 位置 S 3」である演出パターンとしては、演出パターン 2 3 (図中「PT 2 3」と表示) を備える。この演出パターン 2 3 は、「第 3 位置 S 3」に表示された不確定保留図柄 f 1 が「第 2 位置 S 1」にシフトすると、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」に変化し、「第 1 位置 S 1」にシフトすると「投入予定数 2 を示唆する保留予告図柄」に変化するパターンである。

更に、投入予定数「2」であり、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第 2 位置 S 2」である演出パターンとしては、演出パターン 2 4 (図中「PT 2 4」と表示) を備える。この演出パターン 2 4 は、「第 2 位置 S 2」に表示された不確定保留図柄 f 1 (対象

10

20

30

40

50

保留図柄)が、先行して記憶された保留記憶の処理に伴い、「第1位置S1」にシフトすると、「投入予定数2を示唆する保留予告図柄」に変化するパターンである。

【0222】

投入予定数は「3」で、「表示開始位置」が「第3位置S3」若しくは「第2位置S2」である場合の演出パターンとして単一の演出パターンのみを備え、「振分乱数2」に拘わらず、一律に同一の演出パターンが選択されるが、複数の演出パターンを複数備え、乱数抽選(振分乱数2)を用いた抽選によって何れかの演出パターンが選択されてもよい。同様に、投入予定数「2」であり、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第3位置S3」若しくは「第2位置S2」である場合の演出パターンとして単一の演出パターンのみを備え、「振分乱数2」に拘わらず、一律に同一の演出パターンが選択されるが、複数の演出パターンを複数備え、乱数抽選(振分乱数2)を用いた抽選によって何れかの演出パターンが選択されてもよい。

10

【0223】

投入予定数「1」の欄の演出パターンは、保留記憶として「投入予定数を1個とする小当り(つまり、第1小当り)を生起する値と確認される情報」を記憶した場合に実行される演出パターンを示している。

また、投入予定数「1」である場合の演出パターンとして、演出パターン11(図中「PT11」と表示)と、演出パターン12(図中「PT12」と表示)と、演出パターン13(図中「PT13」と表示)を備える。これらの演出パターンでは、「対象保留図柄」の「表示開始位置」が「第4位置S4」、「第3位置S3」、「第2位置S2」の何れであっても、「投入予定数1を示唆する保留図柄」に変化した後、表示位置がシフトしても「投入予定数1を示唆する保留図柄」を維持する演出パターンのみを備える。

20

【0224】

以上のように、「保留図柄」を用いた予告演出パターンは、不確定保留図柄f1が表示開始位置(対象となる保留数)と、「投入予定数(第1小当り~第3小当りのうちの何れの小当りの発生させる保留記憶が記憶されたか)」等に基づいて決定される。そして、遊技が継続されている場合には、当該決定された予告演出パターンに基づき、予告演出が実行される。

また、予告演出パターンとして、(1)「対象保留図柄」の「表示位置」がシフトする毎に投入予定数をステップアップするパターン(順次段階的パターン)の他に、(2)所定の表示位置から他の位置シフトすると、投入予定数を一気にアップするパターン(投入予定数「1」を示唆する保留図柄から、いきなり、投入予定数「3」を示唆する保留図柄に変化する「段階飛ばしパターン」と)、(3)所定の表示位置から他の位置シフトしても保留図柄が変化しないが、更に他の位置シフトすると保留図柄が変化するパターン(途中停止パターン)と、を備える。

30

つまり、種々の予告演出の態様を特定する演出パターンが、演出対象となる保留記憶の取得時の保留数、乱数抽選等に基づいて決定され、意表を付いた保留図柄が変化を行ったり、予想に反して保留図柄が変化したり、しなかったりするため、遊技者に対して、複数の変動表示を跨いで投入予定数を効果的に示唆することができる。そして、遊技が中断したと判定されると、後述するように、実行中の予告演出の内容が変更されるため、予告演出を継続させたい遊技者は遊技の再開を試みると考えられるため、遊技中断を効果的に抑制できる。

40

【0225】

次に、図41を用いて、実施例3において、図11に示した入賞確認処理(S60)のサブルーチンとして追加されている「一般入賞確認処理」について説明する。

この一般入賞確認処理は、一般入賞口31、32、33への入賞が一定期間途切れると、主制御装置80が「遊技が中断された」と判定し、中断コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、一般入賞口31、32、33への入賞を確認すると開始コマンドをサブ統合制御装置83に送信することを内容とする処理である。

なお、本実施例では、前述のように、第1保留記憶数表示領域6Aに保留予告が表示さ

50

れたときに遊技者が止め打ちをする可能性が高いため、左打ち領域（第1遊技領域3a）に設けた一般入賞口31、32、33への入賞の有無で遊技が中断を検出している。但し、左打ち領域（第1遊技領域3a）に設けた遊技球の検出手段（例えば、普通図柄作動ゲート）によって（一定期間、通過が途切れること）で、遊技中断を検出してもよい。

【0226】

一般入賞確認処理を起動すると、主制御装置80のCPUは、一般入賞口31、32、33に遊技球が入球（入賞）したか否かを判定する（S160）。そして、肯定判定されると（S160：yes）、S162の処理に移行し、中断フラグがセットされているか否かを判定する（S162）。ここで、中断フラグは、一定期間（例えば、15秒間）、一般入賞口31、32、33への入賞を確認できないと、遊技が中断された判定し、セッ

10

【0227】

S162の処理で否定判定されると（S162：no）、そのまま「一般入賞確認処理」をリターンし、肯定判定されると（S162：yes）、S164の処理に移行する。

主制御装置80のCPUは、このS164において遊技開始コマンドをサブ統合制御装置83に送信する。この後、S166の処理において中断フラグを解除し（値を「0」とし）、「一般入賞確認処理」をリターンする。なお、S166の処理の実行時に後述する中断時間計測カウンタ（C）を初期化する。

【0228】

20

前述のS160で否定判定されると（S160：no）、中断フラグがセットされている（値が「1」である）か否かを判定し（S168）、肯定判定される場合（S168：yes）には、「一般入賞確認処理」をリターンする。

S168の処理で否定判定される場合（S168：no）、中断時間計測カウンタ（C）を「+1」する（S170）。

ここで、中断時間計測カウンタ（C）は、遊技を中断している時間を計測するための手段であり、この計測によって「一般入賞確認処理」の実行周期（起動周期）×「カウンタ値」＝「許容限界中断時間（Cmax）」になると、「遊技を中断している」と判定される。また、許容限界中断時間（Cmax）とは遊技中断を許容する限界時間であり、「一般入賞確認処理の実行周期（起動周期或いは割込周期）」が「2msec」であれば、

30

中断時間計測カウンタ（C）のカウント値「7500」になると「許容限界中断時間」に到達したと判定される。

【0229】

中断時間計測カウンタ（C）を「+1」する処理（S170）を行うと、S172の処理に移行する。そして、中断時間計測カウンタ（C）がカウンタ値が、「許容限界中断時間」に到達を示す値（Cmax）になったか否かを判定し（S172）、否定判定されると（S172：no）と、一旦、「一般入賞確認処理」をリターンする。そして、「一般入賞確認処理」を繰り返し実行するうちに、S172の処理で肯定判定されると（S172：yes）と、中断コマンドをサブ統合制御装置83に送信する処理（S174）と、中断フラグをセットする（値を「1」にする）処理（S176）を実行し、「一般入賞確認処理」をリターンする。

40

【0230】

次に、図42を用いて、一般入賞確認処理に対応してサブ統合制御装置83で実行される「遊技実行状態設定処理」について説明する。なお、本処理は、実施例3のパチンコ機50において、サブ統合制御装置83において定期的（例えば、2ms周期）に実行される処理である。

遊技実行状態設定処理が起動すると、サブ統合制御装置83は、主制御装置80から送信された中断コマンドを受信したか否かを判定する（S980）。S980の処理で肯定判定される場合には（S980：yes）、遊技中断フラグをセットし（値を「1」にし）、遊技実行状態設定処理をリターンする。この遊技中断フラグは、サブ統合制御装置8

50

3において遊技が中断していることを確認するためのフラグである。

【0231】

S980の処理で否定判定される場合には(S980: no)には、遊技中断フラグがセットされているか否かを判定し(S984)、S984の処理で否定判定されると(S984: no)、遊技実行状態設定処理をリターンする。また、S984の処理で肯定判定されると(S984: yes)、S986の処理に移行し、主制御装置80から送信された遊技開始コマンドを受信したか否かを判定する(S986)。否定判定されると(S986: no)、遊技実行状態設定処理をリターンし、肯定判定されると(S986: yes)、遊技中断フラグを解除した後(S988)、遊技実行状態設定処理をリターンする。

10

【0232】

次に、図43を用いて、サブ統合制御装置83が実行する保留数情報受信処理を説明する。なお、本処理も、サブ統合制御装置83において定期的(例えば、2ms周期)に実行される処理である。

なお、実施例3においても、保留数指示コマンド受信処理を前述の図26(a)のフローチャートに従い実行する。但し、実施例3においても、保留数指示コマンド受信処理を前述の図36に従い実行すると共に、図34の先読判定コマンドを適用しないこととしてもよい。

【0233】

実施例3の保留数情報受信処理を開始すると、保留情報(保留情報コマンド)を受信したか否かを判定する(S1100)。このS1100の処理で否定判定されると(S1100: no)、リターンし、肯定判定されると(S1100: yes)、サブ統合制御装置83が備える保留数カウンタから-1する処理を行った後(S1110)、保留予告演出図柄を表示中か否かを判定する(S1112)。ここで、保留予告演出図柄とは、不確定保留図柄f1、保留予告図柄g1、g2等のように、保留予告演出の演出パターンに従い変化可能な保留図柄である。

20

保留予告演出図柄を表示中でない場合には(S1112: no)、S1118の処理に移行し、演出図柄制御装置82に保留数表示指示信号を送信し(S1118)、リターンする。

【0234】

保留予告演出図柄を表示中である場合には(S1112: yes)、遊技中断フラグがセットされている(値が「1」であるか)否かを判定する(S1114)。そして、遊技中断フラグが解除されている(値が「0」であるか)場合には(S1114: no)、S1118の処理に移行し、演出図柄制御装置82に保留数表示指示信号を送信し(S1118)、リターンする。

30

一方、遊技中断フラグがセットされている(値が「1」である)場合には(S1114: yes)、S1116の処理に移行し、演出図柄制御装置82に保留数表示指示信号を送信する処理と、保留予告演出図柄の表示態様を演出パターンに従う内容から変更させる信号(以下、予告変更信号という。)を送信する処理とを行い(S1116)、リターンする。

40

【0235】

ここで、S1118の処理で演出図柄制御装置82に送信される保留数表示指示信号は、演出図柄表示装置6の画面6aから保留図柄を、1個減らす旨(シフトさせる旨)を指示する信号である。

そして、演出図柄表示装置6の画面6aで、シフトする保留図柄が通常態様の保留図柄e1である場合は、通常態様の保留図柄e1のままシフトさせる。

また、シフトする保留図柄が保留予告演出図柄である場合には、予告演出パターンに従うように保留図柄をシフトして表示させる。例えば、前述の図40(a)に示す演出パターンに示す保留予告演出を実行可能なように、保留図柄をシフトさせる。具体的には、演出パターン31が選択される場合であって、不確定保留図柄f1が第4位置S4に表示され

50

ていた場合には、「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」に変化させて「投入予定数 1 を示唆する保留予告図柄」を表示する。

【0236】

また、S 1 1 1 6 の処理で演出図柄制御装置 8 2 に送信される保留数表示指示信号は、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a から保留図柄を 1 個減らす旨を指示する信号であり、予告変更信号とは表示中の保留予告演出図柄を、演出パターンに従う態様とは異なる態様を変更させる信号（例えば、保留予告図柄 g 1 から不確定保留図柄 f 1 に変化させたり、通常態様の保留図柄 e 1 させたりする信号）である。

【0237】

なお、サブ統合制御装置 8 3 が S 1 1 0 0 の処理で受信する保留情報コマンドは、図 1 4 の S 2 9 2 の「保留情報送信処理」で主制御装置 8 0 から送信される。そして、主制御装置 8 0 から送信された「保留情報」が、第 1 保留数をデクリメントする際（特図 1 を変動開始する際）に送信されたものである場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に出現する第 1 保留記憶表示領域 6 A で、保留図柄が 1 デクリメントされる。また、主制御装置 8 0 から送信された「保留数情報」が、第 2 保留数をデクリメントする際（特図 2 を変動開始する際）に送信されたものである場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に出現する第 2 保留記憶表示領域 6 B で、保留図柄が 1 デクリメントされる。

【0238】

実施例 3 によると、実施例 2 の効果に加え、以下の効果を得ることができる。すなわち、先読判定コマンドの受信時に「投入予定数」が表示されると、遊技者が遊技球の継続発射に消極的になり、パチンコ機 5 0 の稼働率が低下するおそれがある。一方、実施例 3 では、「先読判定コマンドの受信時に投入予定数を表示しないこととするが、遊技球の発射に伴い、投入予定数が明らかになる構成を採用することで、遊技者が遊技球の継続発射に消極的になることを抑制でき、パチンコ機 5 0 の稼働率を維持することができる。特に、非開放延長状態においても、遊技球の発射が意図的に中断される可能性が低くでき、パチンコ機 5 0 の稼働率を維持することができる点で大きな意義を有する。

【0239】

なお、実施例 3 では、保留予告演出の変更するタイミングは、保留数カウンタから - 1 する処理を実行するタイミングとしているが、遊技中断と判定されると直ちに變更させてもよい（以下、実施例 3 の変形例という。）。例えば、実施例 3 の変形例においても、実施例 1 の保留数情報受信処理（図 2 6（b））に基づき実行し、図 4 4（a）に示す保留図柄変更処理を実行してもよい。

つまり、サブ統合制御装置 8 3 は、保留図柄変更処理が開始されると、保留予告演出図柄を表示中か否かを判定する（S 1 2 8 0）。そして、S 1 2 8 0 で否定判定されると（S 1 2 8 0 : n o）、リターンし、肯定判定されると（S 1 2 8 0 : y e s）、遊技中断フラグがセットされた（値が「1」とされた）か否かを判定する（S 1 2 8 2）。

【0240】

そして、S 1 2 8 2 処理で否定判定されると（S 1 2 8 2 : n o）、一旦、保留予告演出変更処理を終了する。そして、保留予告演出変更処理を繰り返し実行するうちに、S 1 2 8 2 処理で肯定判定されると（S 1 2 8 2 : y e s）、保留予告演出の態様を変更するための信号を演出図柄制御装置 8 2 に送信し（S 1 2 8 4）、保留予告演出変更処理を終了する。

つまり、S 1 2 8 4 で保留予告演出の態様を変更するための信号が演出図柄制御装置 8 2 に送信されると、表示中の保留演出図柄の表示態様が、演出パターンに従う態様と異なる態様に変更（例えば、保留予告図柄 g 1 から不確定保留図柄 f 1 に変更、通常態様の保留図柄 e 1 に変更等）される。

この実施例 3 の変形例によると、保留予告図柄の表示態様を素早く、変更するため、遊技が中断した場合にも、遊技者が直ちに遊技を再開することが期待できる。

なお、実施例 3 では、予告演出として保留図柄を用いた予告演出を例示したが、予告演出の態様はこれに限定されない。例えば、「複数の保留記憶を跨いで実行する演出（連続

10

20

30

40

50

する複数回の図柄変動遊技に伴い実行される表示演出)」としてバトル演出を行い、当該バトル演出において「味方キャラクタが勝利する回数」や「勝利した敵キャラクタの数」によって「投入予定数」を示唆してもよい。そして、遊技が中断されると、バトル演出が他の演出に変更され、遊技が再開されるとバトル演出が再開されるようにしてもよい。

【0241】

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

【0242】

即ち、各実施例では振分装置を周期的に駆動し、投入された遊技球の行き先を振り分ける部材（例えば、回転体92）で例示したが、投入された遊技球自体の動作によって遊技球の行き先を振り分ける部材（所謂クルーン、特に、複数の穴が設けられたクルーン）によって振分装置を構成してもよい。

10

また、各実施例では、小当り図柄の種類に応じて振分装置92への投入個数（球数）を調整したが、各実施例と異なり、（1）第2大入賞口15から調整装置91を排除し、第2大入賞口15に入球した遊技球を全て振分装置92に投入する。そして、確定表示する小当り図柄の種類に応じて第2大入賞口15の規定入賞数が異なるようにしてもよい。

【0243】

つまり、第2大入賞口15に入球した遊技球の行き先を調整するためのアクチュエータ（ソレノイド、モータ等）を用いることなく、小当り図柄の種類に応じた第2大入賞口15への規定入賞数を設定し、第2大入賞口15に入球した遊技球を全て振分装置92に投入することとしてもよい。

20

例えば、図44（b）に示す変形例のように、第1小当り図柄、第2小当り図柄、第3小当り図柄、第4小当り図柄、第5小当り図柄、第6小当り図柄の順に規定入賞数が増え、振分率が低くなる具体例を例示している。

【0244】

また、各実施例では、図柄大当り遊技としては、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の種類、大当り図柄の種類に関係なく、同一態様の開放動作、つまり、第1大入賞口14に所定のインターバルを挟み、10回（10ラウンド）の開放動作を行う。そして、図柄大当り遊技の後の遊技状態は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の種類、大当り図柄の種類に拘わらず通常状態（非開放延長状態）になる。従って、図柄大当り遊技は所定数の遊技球を獲得するのみの遊技（毎回単発）であるが、本実施例と異なり、特別図柄の種類、大当り図柄の種類に基づいて、図柄大当り遊技の内容や図柄大当り遊技後の遊技状態が異なってもよい。

30

【0245】

また、各実施例では、振分装置92への投入される遊技球の球数が異なる場合があるため、特定領域92Vに誘導される球数に応じて、役物大当り遊技の内容が変更されてもよい。例えば、図45（a）示す変形例のように、特定領域92Vに誘導される球数が「1球」である場合、第1大入賞口14に所定のインターバルを挟み、3回（3ラウンド）の開放動作を行う役物大当り遊技を行う。また、特定領域92Vに誘導される球数が「2球」である場合、第1大入賞口14に所定のインターバルを挟み、6回（6ラウンド）の開放動作を行う役物大当り遊技を行い、特定領域92Vに誘導される球数が「3球」である場合、第1大入賞口14に所定のインターバルを挟み、10回（10ラウンド）の開放動作を行う役物大当り遊技を行うこととしてもよい。

40

【0246】

また、本発明の遊技機は、所謂「封入式の遊技機」であっても、「非封入式の遊技機」であってもよい。そして、各実施例では、遊技が中断されていること（発射が継続されていないこと）を所定の入賞口への入賞の有無で判断したが、封入式の遊技機では、発射状況（例えば、発射位置への球送りがなされたか否かを検出することで）で判断してもよい。つまり、発射位置への球送りが一定時間なされていなかったり、アウト球が一定時間生じていない場合、遊技が中断されていると判定してもよい。

50

【 0 2 4 7 】

更に、各実施例では、小当り図柄の種類に基づいて、振分装置 9 2 に投入する遊技球を、ほぼ確実に所定の数に特定する態様（「 1 」球、「 2 球」若しくは「 3 球」に略確実に特定する態様）を例示したが、小当り図柄の種類に基づいて、所定数の遊技球が振分装置 9 2 に投入可能な態様（所定数の遊技球を投入できない場合もある）としてもよい。

【 0 2 4 8 】

例えば、図 4 5（ b ）に示すように、小当り図柄の種類に応じて切換口 9 0 m の開放パターンを選択し、振分装置 9 2 への投入される遊技球を調整してもよい。例えば、第 1 小当り図柄若しくは第 4 小当り図柄が選択されると、切換口 9 0 の開放時間が短く、振分装置 9 2 に投入可能な遊技球数が「 1 球」である可能性が高い第 1 開放パターンが選択される。また、第 2 小当り図柄若しくは第 5 小当り図柄が選択されると、切換口 9 0 の開放時間が第 1 開放パターンよりも長い第 2 開放パターンが選択され、振分装置 9 2 に投入可能な遊技球数が「 2 球」である可能性が高くなる。更に、第 3 小当り図柄若しくは第 6 小当り図柄が選択されると、切換口 9 0 の開放時間が第 2 開放パターンよりも長い第 3 開放パターンが選択され、振分装置 9 2 に投入可能な遊技球数が「 3 球」である可能性が高くなってもよい。

10

【 0 2 4 9 】

また、本パチンコ機 5 0 では、左移動経路 9 3 L と右移動経路 9 3 R との経路長と傾斜が等しくなっているが、経路長と傾斜若との中の少なくとも一方を相違させ、第 2 誘導路形成部 9 0 B から投入される遊技球が、左移動経路 9 3 L 若しくは右移動経路 9 3 R の何れに進入するかによって、当該遊技球が特定領域 9 2 a に向かって誘導される確率が異なることとしてもよい。

20

また、各実施例では、第 1 特図の当否判定及び第 2 特図の当否判定で小当りを発生することとしたが、何れか一方（特に、第 2 特図の当否判定）のみで小当りを発生することとしてもよい。

【 0 2 5 0 】

更に、変動時間を特定するための乱数や、図柄（大当り図柄、小当り図柄）の種類を決定するための乱数の抽出は、当否判定処理開始時に行ってもよい。

【 符号の説明 】

【 0 2 5 1 】

30

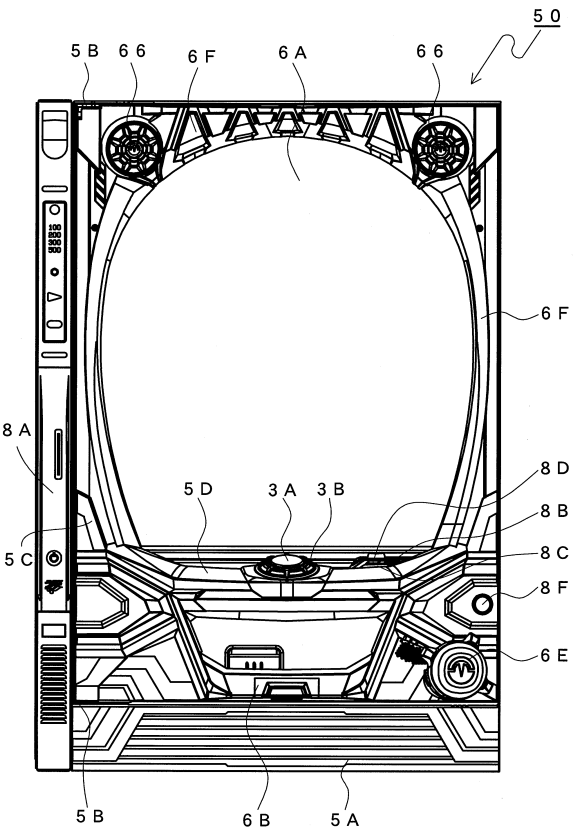
1 ; 遊技盤、 3 ; 遊技領域、 3 a ; 第 1 遊技領域、 3 b ; 第 2 遊技領域、 6 ; 演出図柄表示装置、 1 1 ; 第 1 始動口、 1 2 ; 第 2 始動口、 1 4 ; 第 1 大入賞口、 1 5 ; 第 2 大入賞口、 1 7 ; 普通図柄作動ゲート、 8 0 ; 主制御装置、 8 2 ; 演出図柄制御装置、 8 3 ; サブ統合制御装置、 9 1 ; 調整装置、 9 3 ; 振分装置。

40

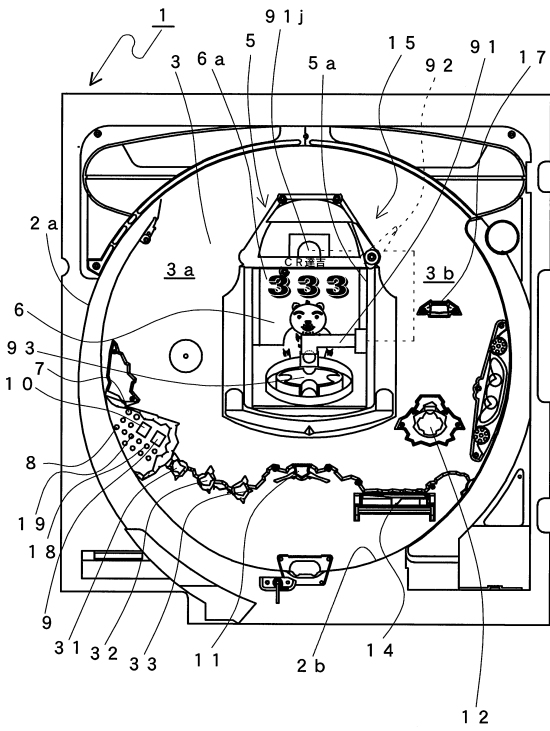
50

【図面】

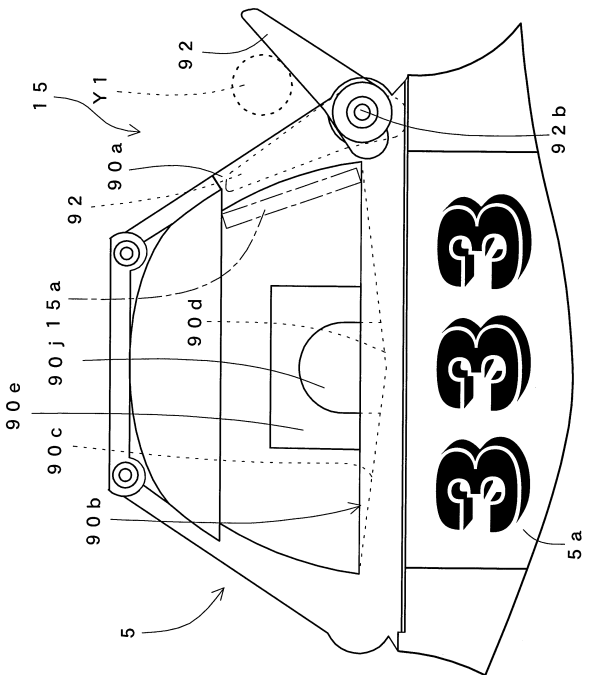
【図 1】



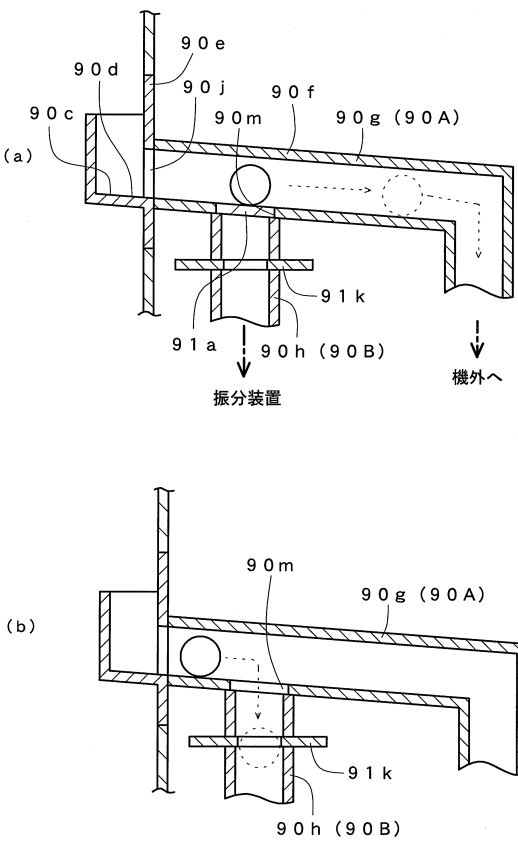
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

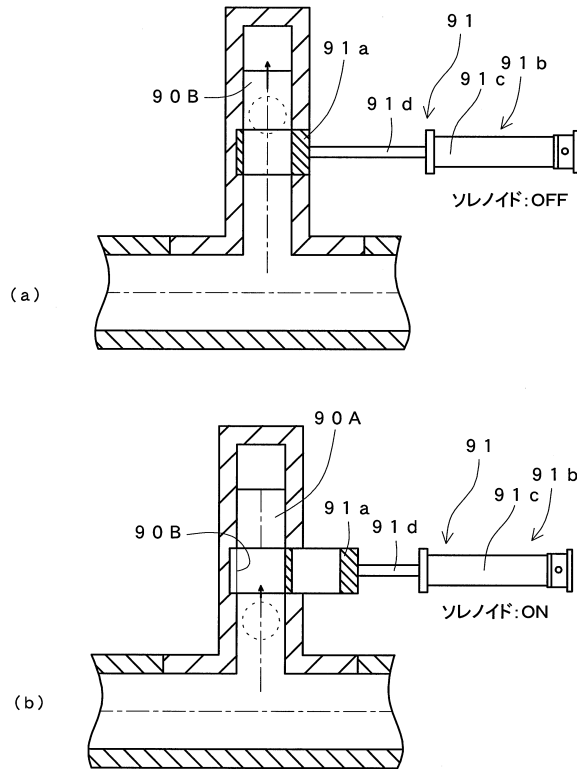
20

30

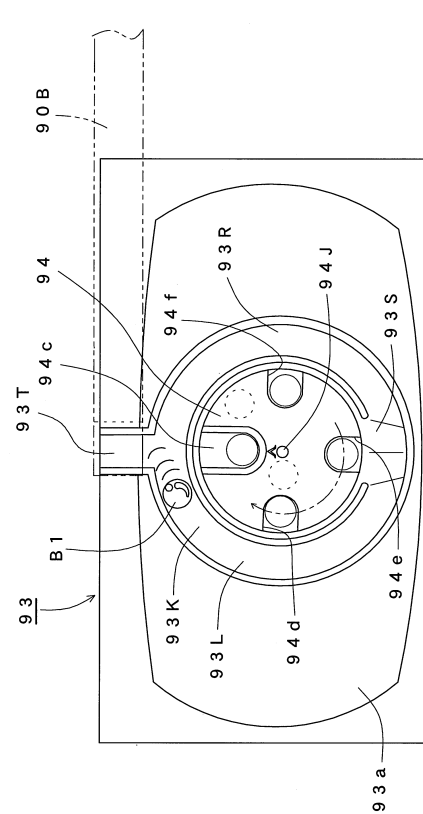
40

50

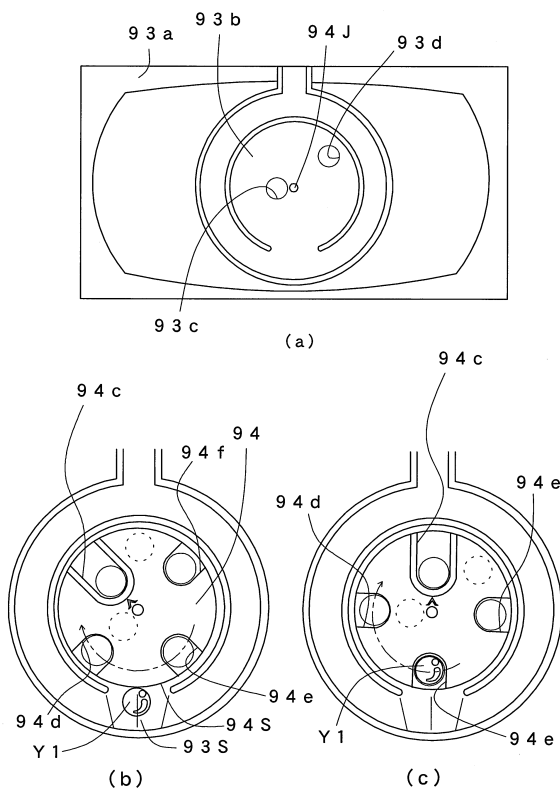
【図 5】



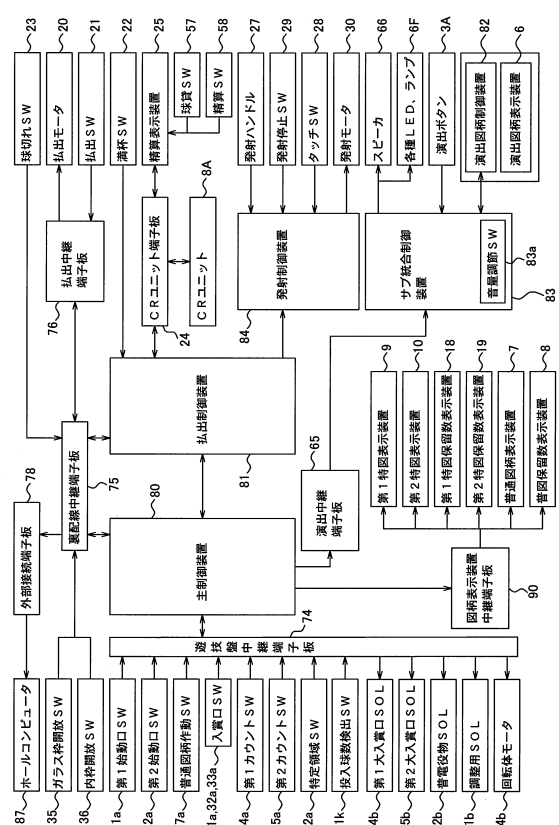
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

設定項目	設定内容	
大当たり確率	第1特図	1/300
	第2特図	
小当たり確率	第1特図	1/80
	第2特図	1/2
小当たり遊技	・第2大入賞口15 5.0秒×1回(規定入賞数10個) ・振分装置93Iに誘導された遊技球が特定領域(92V)に入球すると役物大当たりが生起する ・小当たり図柄の種類に応じて、振分装置93Iに誘導される遊技球数が増加する	
大当たり遊技	第1特図、第2特図 図柄大当たり	第1大入賞口14 10R(30.0秒,10カウント)
	第1特図、第2特図 小当たりから 役物大当たり	次図参照
時短状態 (開放延長状態)	第1、2特図大当たり 終了後(0%)	――
	役物大当たり 終了後(50%)	小当たり図柄の種類に応じて 特図が100回変動するまで 時短状態に移行
普通電動役物 開放時間、回数	通常状態時	0.2秒×1回
	開放延長状態時	1.0秒×3回

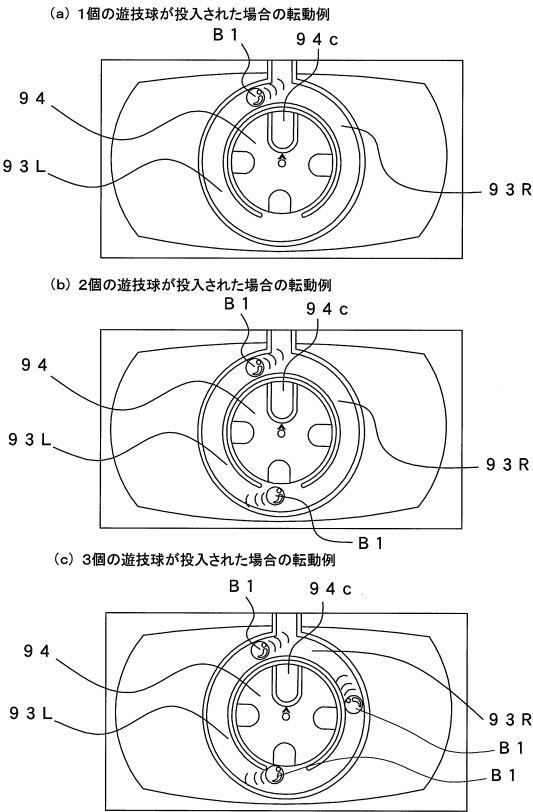
【図 10】

役物大当たり遊技の内容と 時短移行の有無	10R時短有り	7R時短有り	5R時短有り	10R時短無し	7R時短無し	5R時短無し
振分装置への 投入球数	1	2	3	1	2	3
小当たり当選時 選択率(%)	25	15	10	25	15	10
小当たり図柄の 種類 (第1、2特図共通)	第1小当たり図柄	第2小当たり図柄	第3小当たり図柄	第4小当たり図柄	第5小当たり図柄	第6小当たり図柄

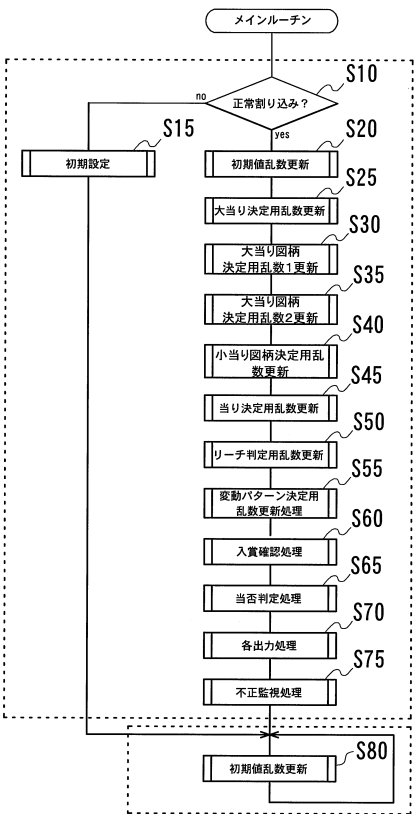
10

20

【図 11】



【図 12】

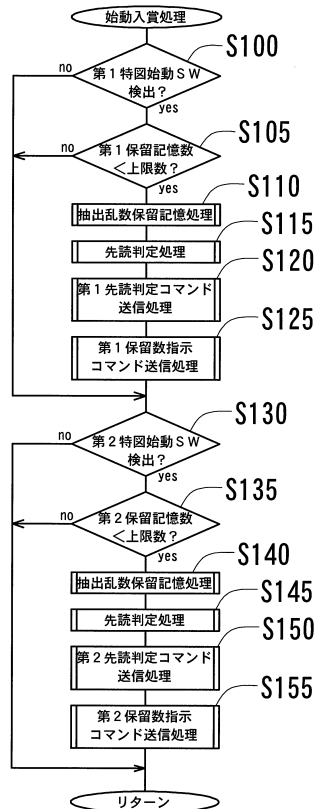


30

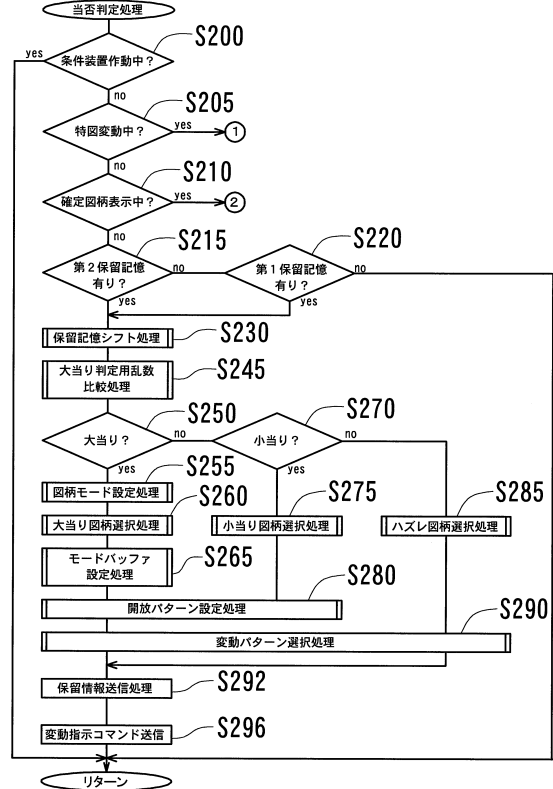
40

50

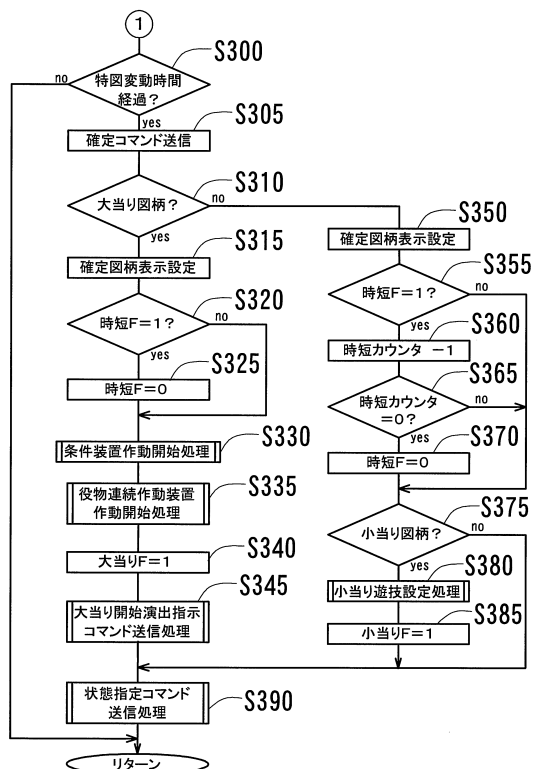
【図 13】



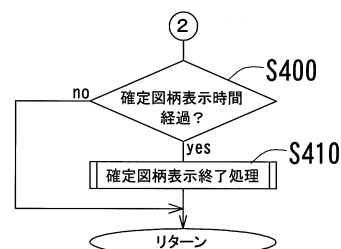
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

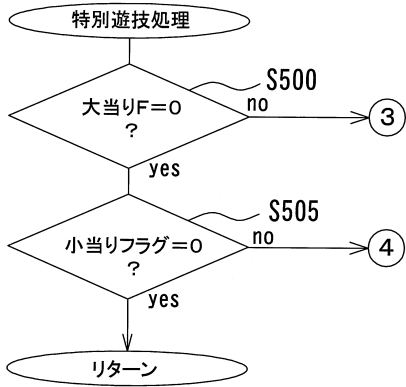
20

30

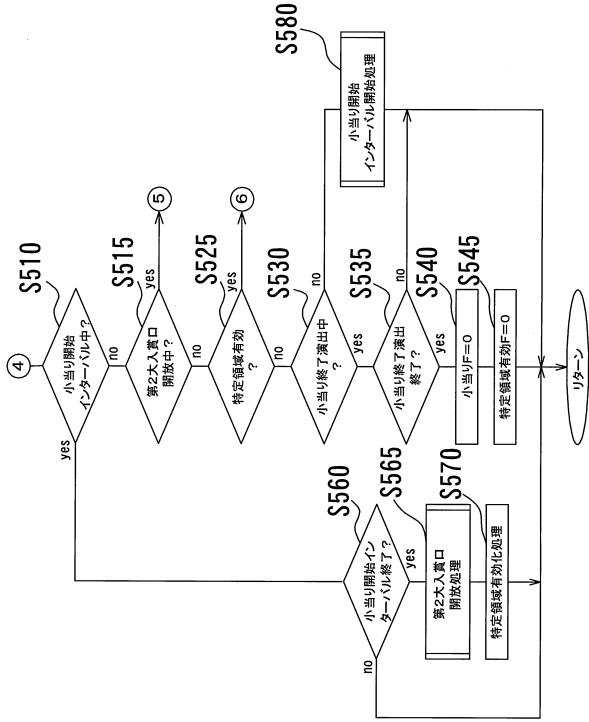
40

50

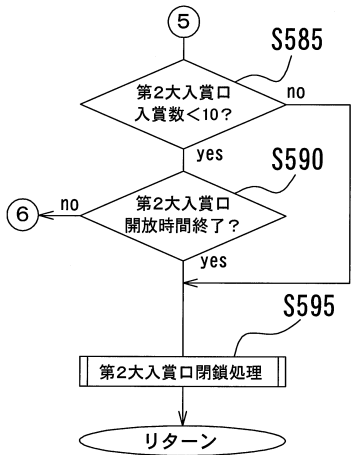
【図 17】



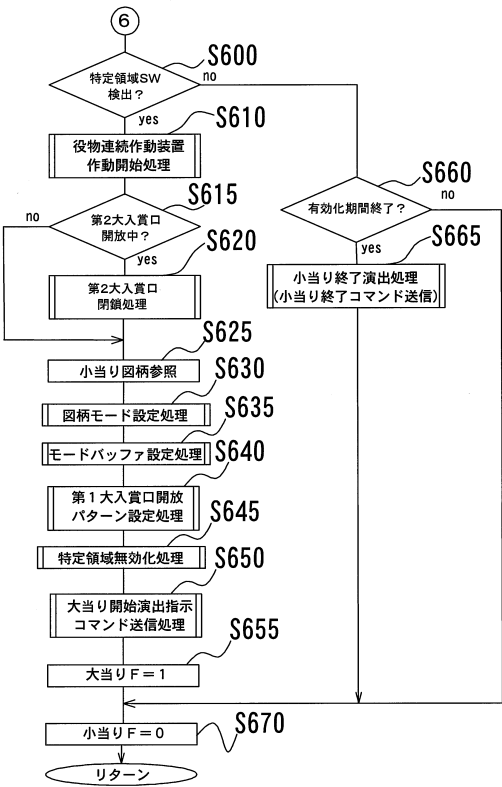
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

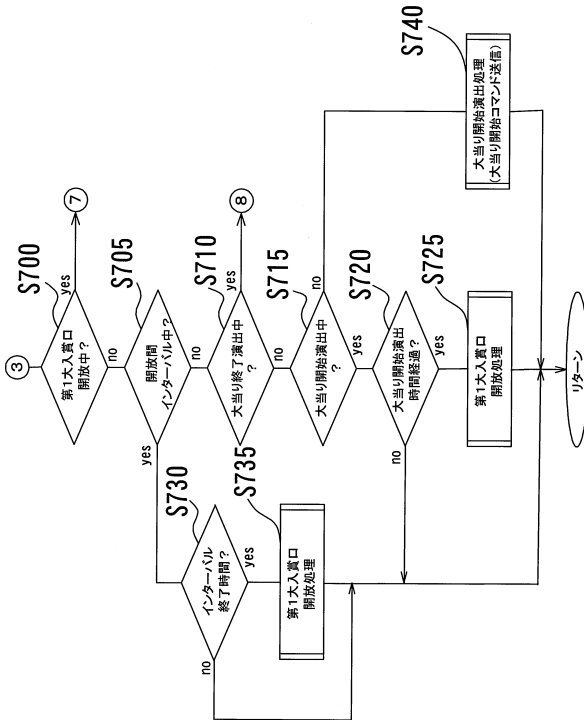
20

30

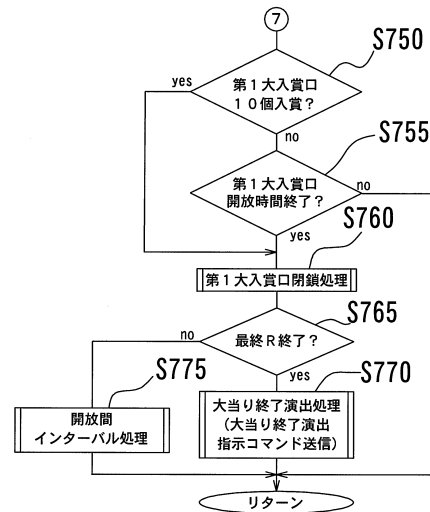
40

50

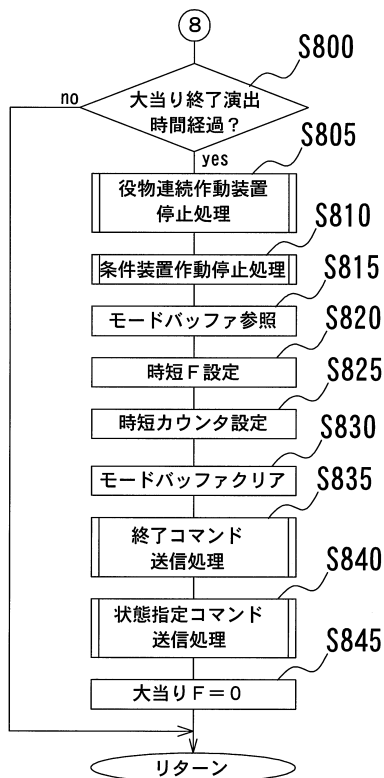
【図 2 1】



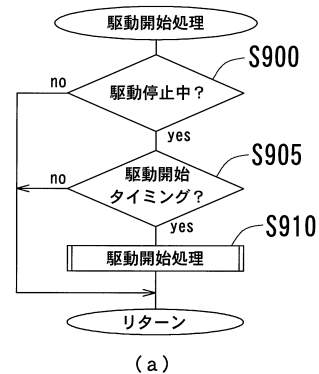
【図 2 2】



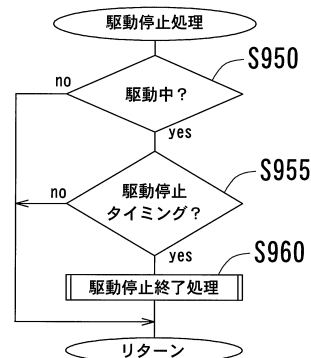
【図 2 3】



【図 2 4】



(a)



(b)

10

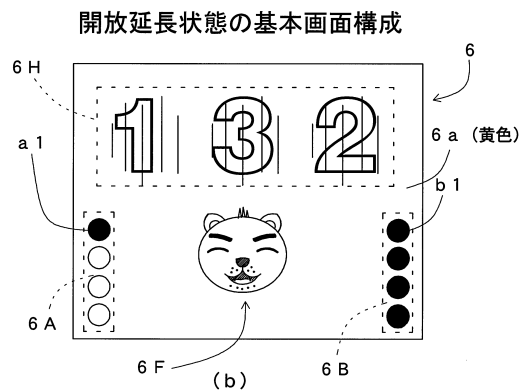
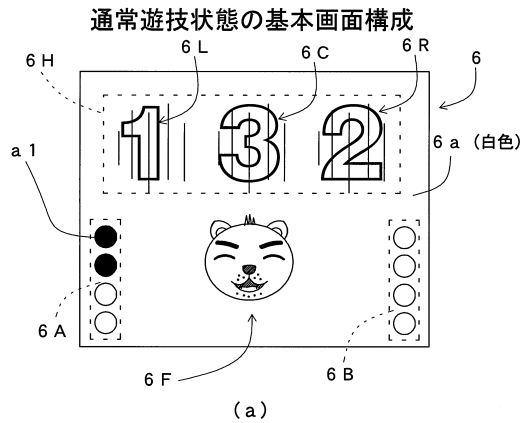
20

30

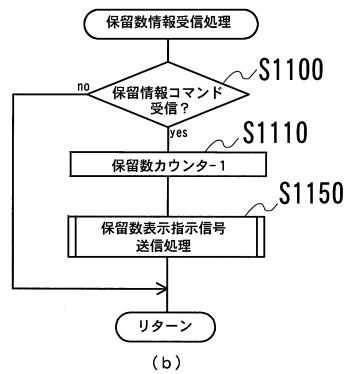
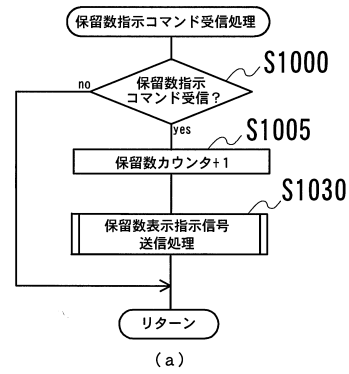
40

50

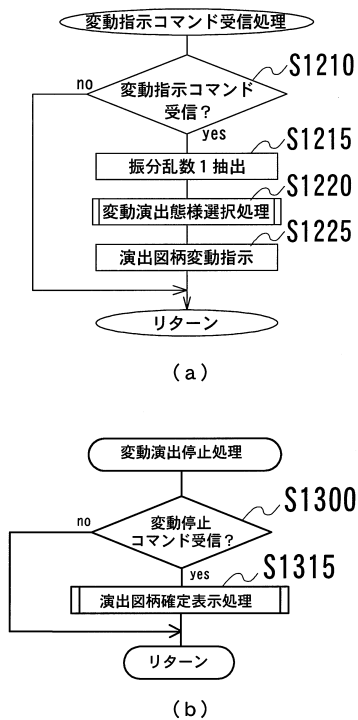
【図 25】



【図 26】

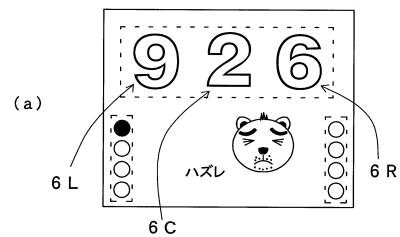


【図 27】

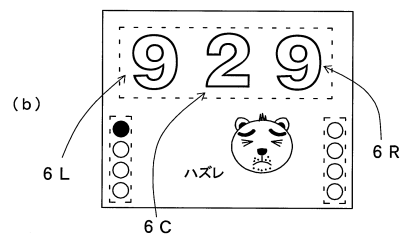


【図 28】

擬似図柄(単純はずれ)の表示例



擬似図柄(リーチはずれ)の表示例



特別図柄と擬似図柄の対応を示す図表(大当り図柄)

(c)

特図大当り図柄	大当り演出図柄
大当り図柄1~5	777
大当り図柄6~10	777

10

20

30

40

50

【図 29】

特別図柄と擬似図柄の対応を示す図表(小当り図柄)

特図小当り図柄	小当り演出図柄	特図小当り図柄	小当り演出図柄
第1小当り図柄	111	第4小当り図柄	111
第2小当り図柄	222	第5小当り図柄	222
第3小当り図柄	333	第6小当り図柄	333
第1小当り図柄	444	第4小当り図柄	444
第2小当り図柄	555	第5小当り図柄	555
第3小当り図柄	666	第6小当り図柄	666
第1〜3何れかの小当り図柄	888	第4〜6何れかの小当り図柄	888
第1〜3何れかの小当り図柄	999	第4〜6何れかの小当り図柄	999
第1〜3何れかの小当り図柄	000	第4〜6何れかの小当り図柄	000

【図 30】

演出図柄決定テーブル(小当り用)

第1 演出図柄決定テーブル

演出図柄の種類	振分率
小当り図柄A 1	3 5 %
小当り図柄A 2	3 5 %
小当り図柄D	1 0 %
小当り図柄E	1 0 %
小当り図柄F	1 0 %

(a)

第4 演出図柄決定テーブル

演出図柄の種類	振分率
小当り図柄a 1	3 5 %
小当り図柄a 2	3 5 %
小当り図柄d	1 0 %
小当り図柄e	1 0 %
小当り図柄f	1 0 %

(d)

第2 演出図柄決定テーブル

演出図柄の種類	振分率
小当り図柄B 1	4 0 %
小当り図柄B 2	4 0 %
小当り図柄D	7 %
小当り図柄E	7 %
小当り図柄F	6 %

(b)

第5 演出図柄決定テーブル

演出図柄の種類	振分率
小当り図柄b 1	4 0 %
小当り図柄b 2	4 0 %
小当り図柄d	7 %
小当り図柄e	7 %
小当り図柄f	6 %

(e)

第3 演出図柄決定テーブル

演出図柄の種類	振分率
小当り図柄C 1	4 5 %
小当り図柄C 2	4 5 %
小当り図柄D	4 %
小当り図柄E	3 %
小当り図柄F	3 %

(c)

第6 演出図柄決定テーブル

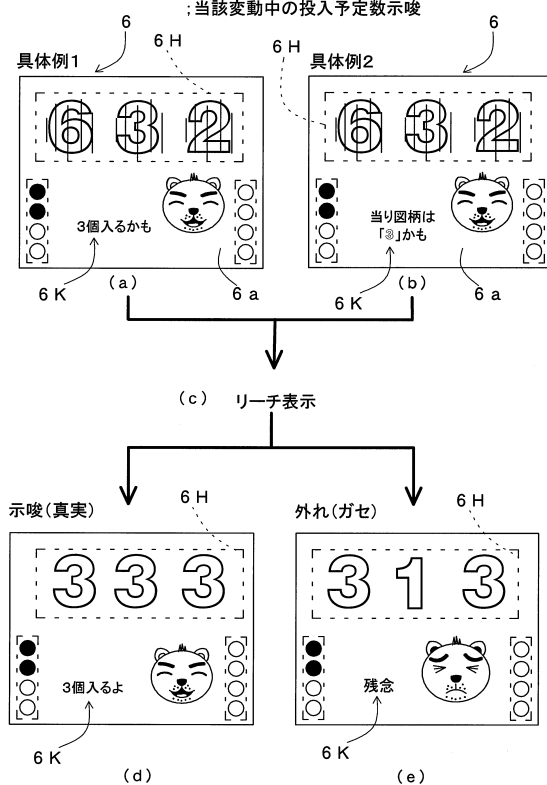
演出図柄の種類	振分率
小当り図柄c 1	4 5 %
小当り図柄c 2	4 5 %
小当り図柄d	4 %
小当り図柄e	3 %
小当り図柄f	3 %

(f)

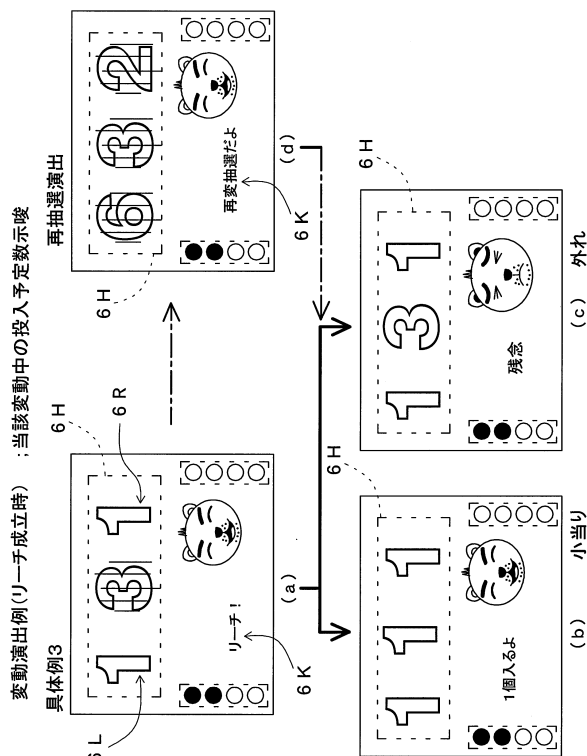
【図 31】

変動演出例(リーチ成立前)

：当該変動中の投入予定数示唆



【図 32】



10

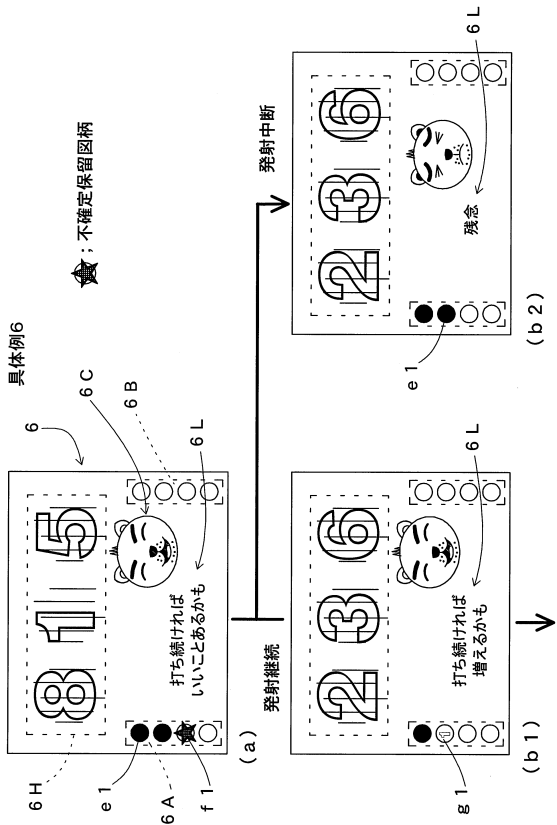
20

30

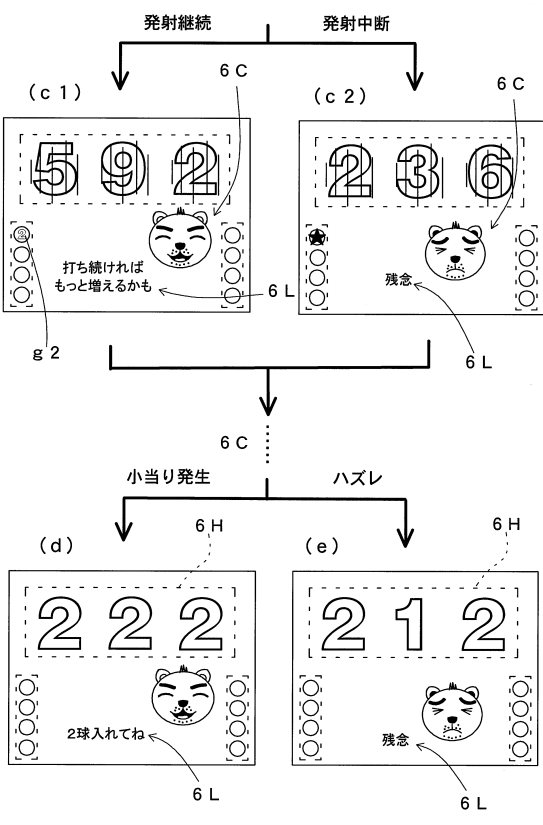
40

50

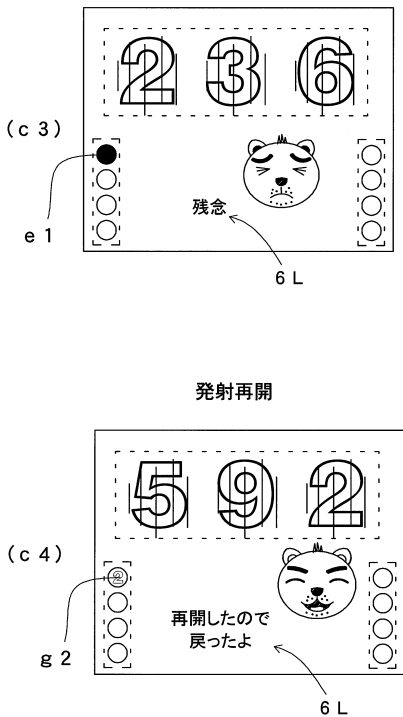
【図 37】



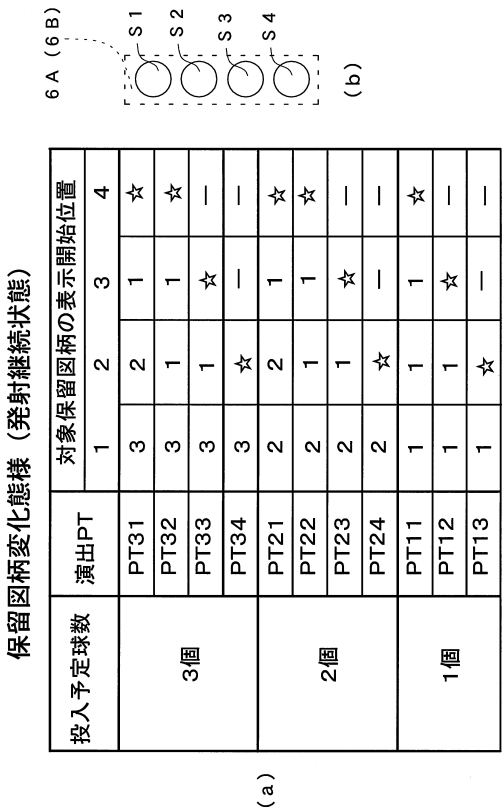
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

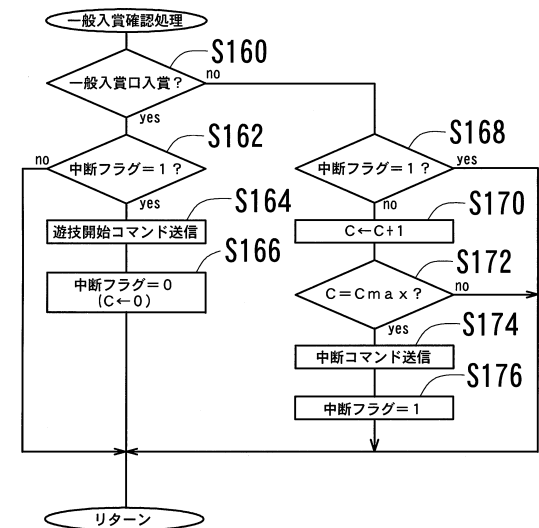
20

30

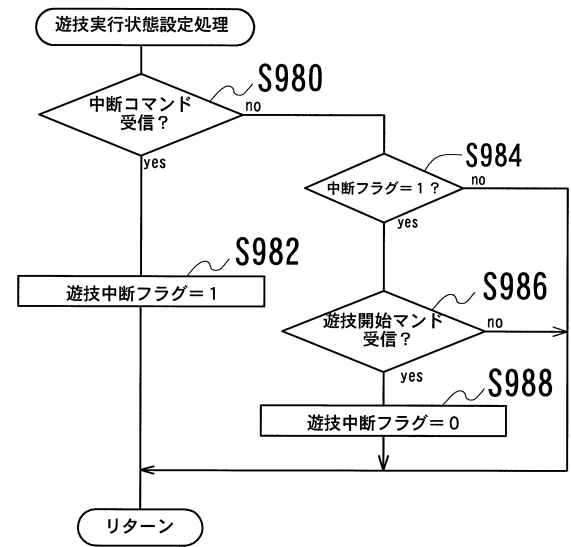
40

50

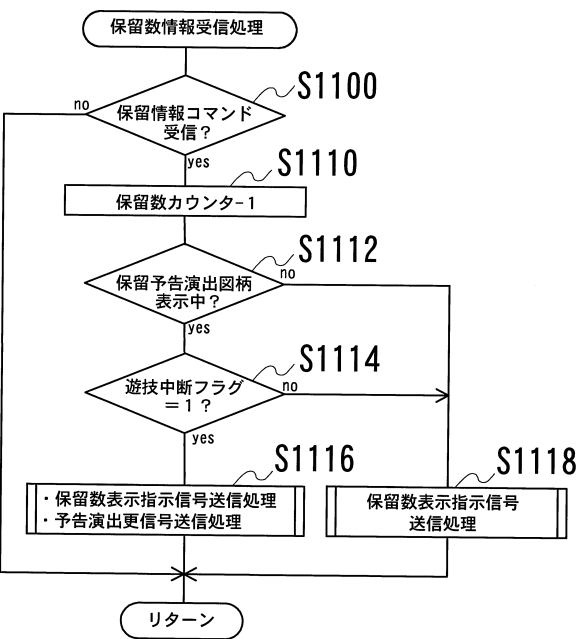
【図 4 1】



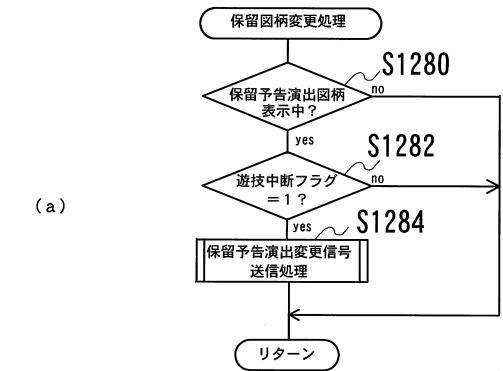
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



(a)

(b)

小当り図柄の種類 の種類	規定入球数	振分率 (%)
第1小当り図柄	1球	35
第2小当り図柄	2球	25
第3小当り図柄	3球	20
第4小当り図柄	4球	10
第5小当り図柄	5球	7
第6小当り図柄	6球	3

10

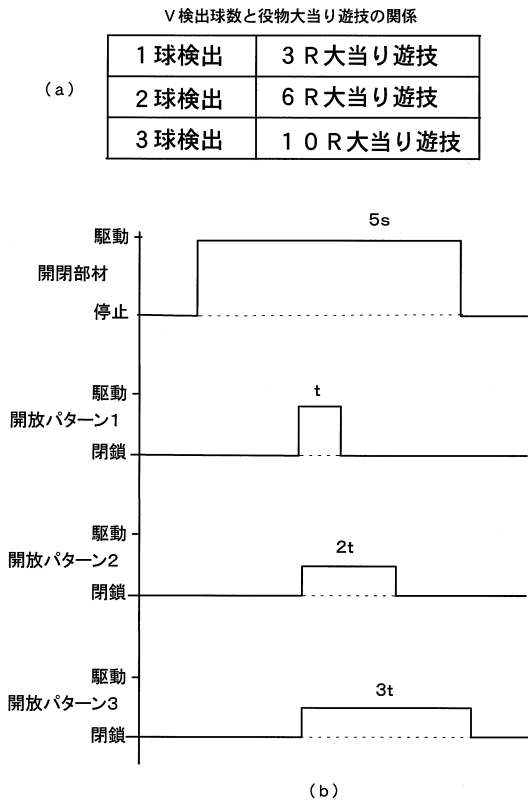
20

30

40

50

【 図 4 5 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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