

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5363186号
(P5363186)

(45) 発行日 平成25年12月11日(2013.12.11)

(24) 登録日 平成25年9月13日(2013.9.13)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 3 (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2009-113720 (P2009-113720)
 (22) 出願日 平成21年5月8日(2009.5.8)
 (65) 公開番号 特開2010-259665 (P2010-259665A)
 (43) 公開日 平成22年11月18日(2010.11.18)
 審査請求日 平成24年2月8日(2012.2.8)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100114605
 弁理士 渥美 久彦
 (72) 発明者 陰地 幸也
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 株式会社ニューギン 内
 審査官 小河 俊弥

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】

遊技盤面上の略中央部に配設され、複数種類の図柄を変動表示する図柄表示装置と、
 前記遊技盤面上に配設され、遊技球が入賞可能な第1始動入賞装置と、
 前記遊技盤面上に配設され、遊技球を受け入れない閉状態、及び、遊技球を受け入れやすい開状態に切替可能な開閉片からなる普通電動役物を有する第2始動入賞装置と、
 遊技球が通過可能なゲートと、
 前記第1始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として、第1特別図柄を変動させる第1図柄変動ゲームを表示する第1特別図柄表示部と、
 前記第2始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として、第2特別図柄を変動させる第2図柄変動ゲームを表示する第2特別図柄表示部と、
 前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、普通図柄による普通図柄変動ゲームを表示する普通図柄表示部と、
 前記遊技盤面上に配設され、遊技球を受け入れない第1閉鎖状態、及び、遊技球を受け入れやすい第1開放状態に切替可能な第1大入賞装置と、
 前記遊技盤面上に配設され、前記図柄表示装置の右側を通過した遊技球を受け入れない第2閉鎖状態、及び、前記図柄表示装置の右側を通過した遊技球を受け入れやすい第2開放状態に切替可能な第2大入賞装置と、
 遊技機全体を制御する遊技制御手段と
 を備える遊技機であって、

10

20

前記第 2 始動入賞装置は、前記遊技盤面上において前記ゲートの下方向となる領域に配設され、

前記開閉片は、前記閉状態である場合に、前記ゲートを通じた遊技球が前記開閉片を通過して前記第 2 始動入賞装置の下方向に流下する一方、前記開状態である場合に、前記ゲートを通じた遊技球が前記第 2 始動入賞装置に入賞可能となるように構成され、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 図柄変動ゲームの結果が大当たりになるか否かを判定する第 1 当り判定手段と、

前記第 1 当り判定手段による判定結果が大当たりとなる場合に、前記第 1 大入賞装置が前記第 1 開放状態となる第 1 大当り遊技状態を付与する第 1 大当り遊技状態付与手段と、

前記普通図柄変動ゲームの結果が当りになるか否かを判定する当り判定手段と、

前記第 2 図柄変動ゲームの結果が大当たりになるか否かを判定するとともに、前記第 2 図柄変動ゲームの結果が前記第 2 大入賞装置を前記第 2 開放状態とする小当りになるか否かを判定する第 2 当り判定手段と、

前記第 2 当り判定手段による判定結果が大当たりとなる場合に、前記第 1 大入賞装置が前記第 1 開放状態となる第 2 大当り遊技状態を付与する第 2 大当り遊技状態付与手段と、

前記第 2 当り判定手段による判定結果が小当りとなる場合に、小当り遊技状態を付与する小当り遊技状態付与手段と

を備え、

前記第 2 当り判定手段による判定結果が小当りとなる場合に、前記第 2 大入賞装置を前記第 2 閉鎖状態から前記第 2 開放状態に切り替えることにより、役物内に遊技球が入球可能となり、

前記役物内に入球した遊技球が特別入賞領域を通過した場合に、大当たりとなって遊技者に有利な第 3 大当り遊技状態が付与され、

前記遊技制御手段は、前記第 1 大当り遊技状態、前記第 2 大当り遊技状態及び前記第 3 大当り遊技状態のいずれかが付与された場合に、付与された大当り遊技状態の終了後に、前記普通図柄変動ゲームでの前記普通図柄の変動時間を短縮するとともに、前記開閉片が前記開状態を維持する合計開放時間を延長する変動時間短縮状態を付与する変動時間短縮状態付与手段を備え、

前記変動時間短縮状態付与手段によって前記変動時間短縮状態が付与された場合に、前記当り判定手段による判定開始から前記開閉片が前記開状態に切り替わるまでの時間を、前記ゲートを通じた遊技球が落下して前記第 2 始動入賞装置に到達するまでの時間以下に設定し、

前記変動時間短縮状態付与手段によって前記変動時間短縮状態が付与されない場合に、前記当り判定手段による判定開始から前記開閉片が前記開状態に切り替わるまでの時間を、前記ゲートを通じた遊技球が落下して前記第 2 始動入賞装置に到達するまでの時間よりも長く設定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技盤面上において前記第 2 大入賞装置の下側領域に、

前記第 2 大入賞装置に入球した遊技球を案内する案内通路と、

前記案内通路によって案内された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球しても前記第 3 大当り遊技状態が付与されない普通入賞領域、及び、前記案内通路によって案内された遊技球が入球可能であり、遊技球の入球により前記第 3 大当り遊技状態が付与される契機となる前記特別入賞領域を外周部に備え、前記遊技盤面に対して回転することにより、前記案内通路に案内された遊技球を前記普通入賞領域側と前記特別入賞領域側とに振り分ける前記役物である円板状の回転体と

が配設されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記図柄表示装置が備える 1 つの表示画面は、

前記第 1 特別図柄に基づいて生成される複数種類の第 1 演出図柄を複数列で変動させて

10

20

30

40

50

図柄組み合わせを導出させる第 1 図柄組み合わせゲームを行う第 1 演出図柄表示部と、

前記第 2 特別図柄に基づいて生成される複数種類の第 2 演出図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 2 図柄組み合わせゲームを行う第 2 演出図柄表示部とを有し、

前記第 2 図柄変動ゲームの結果が小当たりとなつてから前記第 2 大入賞装置が前記第 2 開放状態となるまでの間に、前記第 2 大入賞装置を狙って遊技球を発射すべき旨を遊技者に報知する報知演出を行う

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものであり、特に、複数のゲーム性を有する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技の興趣を高めるために様々なゲーム性を有する遊技機が提案されており、例えば、現在の主流である第 1 種の遊技機（いわゆる「デジパチ」）や、第 2 種の遊技機（いわゆる「羽根モノ」）などが知られている。具体的に言うと、第 1 種の遊技機は、始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として図柄変動ゲームを行い、図柄変動ゲームの結果が大当たりとなった場合に、遊技者が多数の遊技球を獲得できるチャンスとなるゲーム性を有している。また、第 2 種の遊技機は、始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として大入賞装置内に遊技球が入球可能となり、大入賞装置内に入球した遊技球が特別入賞領域を通過した場合に、遊技者が多数の遊技球を獲得できるチャンスとなるゲーム性を有している。

20

【0003】

ところが、第 1 種の遊技機も第 2 種の遊技機も単調なゲーム性を有しているため、遊技者を飽きさせてしまうおそれがある。そこで、第 1 種の遊技機のゲーム性と第 2 種の遊技機のゲーム性とを兼ね備えることにより、遊技の多様化を図るようにした遊技機が提案されている（例えば特許文献 1～3 参照）。特許文献 1 に記載の従来技術では、遊技盤面上に第 1 種用及び第 2 種用の始動入賞装置や大入賞装置が配設されており、第 1 種のゲームと第 2 種のゲームとの両方が行われるようになっている。特許文献 2 に記載の従来技術では、発射された遊技球を一時的に保留しておく保留装置が遊技盤面上に配設されており、図柄変動ゲームでのリーチの形成を契機として、保留装置内の遊技球を大入賞装置内に入球させるようになっている。そして、大入賞装置内に入球した遊技球が特別入賞領域を通過した場合に、大当たりが発生するようになっている。また、特許文献 3 に記載の従来技術では、第 1 種用の始動入賞装置としての機能と第 2 種用の始動入賞装置としての機能とを有する共通の始動入賞装置が遊技盤面上に配設されており、図柄変動ゲームと大入賞装置の開放とを同時に行うようになっている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0004】

【特許文献 1】特開 2001-070516 号公報（[0129]～[0136]、図 1 など）

【特許文献 2】特開 2001-334041 号公報（[0022]～[0023]、図 1 など）

【特許文献 3】特開 2000-33141 号公報（[0015]，[0022]～[0023]、図 1 など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

しかしながら、特許文献 1, 2 に記載の従来技術は、第 1 種用の遊技機の遊技盤面に第 2 種用の役物（大入賞装置）を取り付けただけである。この場合、第 1 種のゲームと第 2 種のゲームとが独立した状態で行われるが、それぞれのゲームは単調なゲーム性を有しており、しかも両者を単純に組み合わせただけのものであるため、遊技の単調さが解消されず、遊技者を飽きさせてしまう。また、特許文献 3 に記載の従来技術は、共通の始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として、単調な第 1 種のゲームと第 2 種のゲームとを同時に行うだけのものであるため、この場合も遊技の単調さが解消されず、遊技者を飽きさせてしまう。しかも、上記のように第 1 種のゲームと第 2 種のゲームとを組み合わせると、遊技がかえって煩雑になりやすく、興趣の低下につながってしまう。

【0006】

本発明は上記の課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技の単調さを解消することにより、遊技者を飽きさせない遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記の課題を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、遊技盤面上の略中央部に配設され、複数種類の図柄を変動表示する図柄表示装置と、前記遊技盤面上に配設され、遊技球が入賞可能な第 1 始動入賞装置と、前記遊技盤面上に配設され、遊技球を受け入れない閉状態、及び、遊技球を受け入れやすい開状態に切替可能な開閉片からなる普通電動役物を有する第 2 始動入賞装置と、遊技球が通過可能なゲートと、前記第 1 始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として、第 1 特別図柄を変動させる第 1 図柄変動ゲームを表示する第 1 特別図柄表示部と、前記第 2 始動入賞装置への遊技球の入賞を契機として、第 2 特別図柄を変動させる第 2 図柄変動ゲームを表示する第 2 特別図柄表示部と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、普通図柄による普通図柄変動ゲームを表示する普通図柄表示部と、前記遊技盤面上に配設され、遊技球を受け入れない第 1 閉鎖状態、及び、遊技球を受け入れやすい第 1 開放状態に切替可能な第 1 大入賞装置と、前記遊技盤面上に配設され、前記図柄表示装置の右側を通過した遊技球を受け入れない第 2 閉鎖状態、及び、前記図柄表示装置の右側を通過した遊技球を受け入れやすい第 2 開放状態に切替可能な第 2 大入賞装置と、遊技機全体を制御する遊技制御手段とを備える遊技機であって、前記第 2 始動入賞装置は、前記遊技盤面上において前記ゲートの下方となる領域に配設され、前記開閉片は、前記閉状態である場合に、前記ゲートを通過した遊技球が前記開閉片を通過して前記第 2 始動入賞装置の下方に流下する一方、前記開状態である場合に、前記ゲートを通過した遊技球が前記第 2 始動入賞装置に入賞可能となるように構成され、前記遊技制御手段は、前記第 1 図柄変動ゲームの結果が大当りになるか否かを判定する第 1 当り判定手段と、前記第 1 当り判定手段による判定結果が大当りとなる場合に、前記第 1 大入賞装置が前記第 1 開放状態となる第 1 大当り遊技状態を付与する第 1 大当り遊技状態付与手段と、前記普通図柄変動ゲームの結果が当りになるか否かを判定する当り判定手段と、前記第 2 図柄変動ゲームの結果が大当りになるか否かを判定するとともに、前記第 2 図柄変動ゲームの結果が前記第 2 大入賞装置を前記第 2 開放状態とする小当りになるか否かを判定する第 2 当り判定手段と、前記第 2 当り判定手段による判定結果が大当りとなる場合に、前記第 1 大入賞装置が前記第 1 開放状態となる第 2 大当り遊技状態を付与する第 2 大当り遊技状態付与手段と、前記第 2 当り判定手段による判定結果が小当りとなる場合に、小当り遊技状態を付与する小当り遊技状態付与手段とを備え、前記第 2 当り判定手段による判定結果が小当りとなる場合に、前記第 2 大入賞装置を前記第 2 閉鎖状態から前記第 2 開放状態に切り替えることにより、役物内に遊技球が入球可能となり、前記役物内に入球した遊技球が特別入賞領域を通過した場合に、大当りとなって遊技者に有利な第 3 大当り遊技状態が付与され、前記遊技制御手段は、前記第 1 大当り遊技状態、前記第 2 大当り遊技状態及び前記第 3 大当り遊技状態のいずれかが付与された場合に、付与された大当り遊技状態の終了後に、前記普通図柄変動ゲームでの前記普通図柄の変動時間を短縮するとともに、前記開閉片が前記開状態を維持する合計開放時間を延長する変動時間短縮状態を付与する変動時間短縮状態付与手段を備え、前記変動時間短縮状態付与手段によって前記変動時間

10

20

30

40

50

短縮状態が付与された場合に、前記当り判定手段による判定開始から前記開閉片が前記開状態に切り替わるまでの時間を、前記ゲートを通じた遊技球が落下して前記第2始動入賞装置に到達するまでの時間以下に設定し、前記変動時間短縮状態付与手段によって前記変動時間短縮状態が付与されない場合に、前記当り判定手段による判定開始から前記開閉片が前記開状態に切り替わるまでの時間を、前記ゲートを通じた遊技球が落下して前記第2始動入賞装置に到達するまでの時間よりも長く設定することを特徴とする遊技機をその要旨とする。

【0008】

従って、請求項1に記載の発明によると、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりになるまでの間は開閉片が開状態を維持する合計開放時間が延長されていないため、第2始動入賞装置に遊技球を入賞させることが困難である。この場合、開閉片を有しない第1始動入賞装置に遊技球を入賞させて第1図柄変動ゲームを開始させることができるものの、第2始動入賞装置に遊技球を入賞させて第2図柄変動ゲームを開始させることは困難である。そして、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりになると、開閉片が開状態を維持する合計開放時間が延長されて第2始動入賞装置への遊技球の入賞が容易になるため、第1図柄変動ゲームに加えて第2図柄変動ゲームを開始させやすくなる。即ち、第1図柄変動ゲームと第2図柄変動ゲームとを単純に組み合わせただけであると、遊技が煩雑になりやすいが、請求項1に記載の発明では、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりとなっ

10

20

【0009】

てはじめて第2図柄変動ゲームを開始させやすくなる。換言すると、第1図柄変動ゲームと第2図柄変動ゲームとが有機的に組み合わせられているため、遊技の単調さが解消され、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【0010】

また、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりになって変動時間短縮状態が付与された場合、普通図柄変動ゲームの結果が当たりとなる確率が高くなるようにすれば、開閉片が開状態に切り替えられて第2図柄変動ゲームが開始可能となる頻度が高くなる。即ち、第1図柄変動ゲームの結果に応じて第2図柄変動ゲームが開始可能となる頻度が変化するため、遊技の単調さがより確実に解消され、遊技者はよりいっそう飽きにくくなる。

30

【0011】

ここで、本発明において好適な第1特別図柄表示部、第2特別図柄表示部及び普通図柄表示部としては、液晶式、ドットマトリクス式、エレクトロルミネッセンス素子式、7セグメント式などのような電気式の図柄表示部や、ドラム式、ベルト式などのような機械式の図柄表示部などが挙げられるが、特に電気式の図柄表示部を用いることが好ましく、さらには、電気式の図柄表示部の中でも特に液晶式のものを用いることが好ましい。このようにすれば、第1図柄変動ゲーム、第2図柄変動ゲーム及び普通図柄変動ゲームにおいて複雑な演出を実行させることが容易となる。

40

【0012】

また、第1大入賞装置は、遊技球を受け入れない第1閉鎖状態、及び、遊技球を受け入れやすい第1開放状態に切替可能である。さらに、第2大入賞装置は、前記図柄表示装置の右側を通じた遊技球を受け入れない第2閉鎖状態、及び、前記図柄表示装置の右側を通じた遊技球を受け入れやすい第2開放状態に切替可能である。なお、第1閉鎖状態または第2閉鎖状態の具体例としては、例えば、第1大入賞装置の大入賞口扉または第2大入賞装置の大入賞口扉が完全に閉じている状態などが挙げられる。一方、第1開放状態または第2開放状態の具体例としては、例えば、第1大入賞装置の大入賞口扉または第2大入賞装置の大入賞口扉が完全に開いた状態などが挙げられる。

50

遊技球を発射すべき旨を遊技者に報知する報知演出を行うことが好ましい。このようにすれば、どの遊技を行うべきかを遊技者に理解させることができるため、遊技の興趣がよりいっそう向上する。なお、上記の報知演出としては、例えば、ランプなどの発光手段の発光（点灯・点滅等）によって報知する演出、スピーカなどの音声出力手段からの音声（効果音等）にて報知する演出、図柄表示装置などの表示手段の表示（文字、記号、絵等）にて報知する演出、可動体の動作によって報知する演出などが挙げられる。

【 0 0 1 4 】

請求項 1 に記載の発明によれば、第 1 図柄変動ゲームの結果が大当たりになって変動時間短縮状態が付与された場合に、当り判定手段による判定開始から開閉片が開状態に切り替わるまでの時間が、ゲートを通過した遊技球が落下して第 2 始動入賞装置に到達するまでの時間以下に設定される。この場合、ゲートを通過した遊技球をそのまま第 2 始動入賞装置に入賞させやすくなるため、第 2 図柄変動ゲームが開始される頻度が高くなる。即ち、第 1 図柄変動ゲームの結果に応じて第 2 図柄変動ゲームが開始される頻度が変化するため、遊技の単調さがより確実に解消され、遊技者はよりいっそう飽きにくくなる。

【 0 0 1 5 】

なお、前記遊技盤面上において前記開閉片の直下となる領域には、前記第 1 大入賞装置が配設されることが好ましい。このようにすれば、第 1 大当たり遊技状態が付与されている場合に、ゲートを通過した遊技球が第 2 始動入賞装置に入賞せずに開閉片上を通過したとしても、遊技球は第 1 大入賞装置に入賞する可能性が高い。即ち、遊技者が、ゲートを通過した遊技球が第 2 始動入賞装置に入賞しないために落胆したとしても、その後で第 1 大入賞装置に入賞すれば喜びが大きいものとなるため、遊技の興趣がよりいっそう向上する。

【 0 0 1 6 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 において、前記遊技盤面上において前記第 2 大入賞装置の下側領域に、前記第 2 大入賞装置に入球した遊技球を案内する案内通路と、前記案内通路によって案内された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球しても前記第 3 大当たり遊技状態が付与されない普通入賞領域、及び、前記案内通路によって案内された遊技球が入球可能であり、遊技球の入球により前記第 3 大当たり遊技状態が付与される契機となる前記特別入賞領域を外周部に備え、前記遊技盤面に対して回転することにより、前記案内通路に案内された遊技球を前記普通入賞領域側と前記特別入賞領域側とに振り分ける前記役物である円板状の回転体とが配設されていることをその要旨とする。

【 0 0 1 7 】

例えば、第 1 大当たり遊技状態（及び変動時間短縮状態）が付与されておらず、開閉片が開状態に切り替わりにくい状態であるにもかかわらず、第 2 始動入賞装置に遊技球が入賞して第 2 図柄変動ゲームが開始されることが考えられる。この場合、第 2 図柄変動ゲームの結果が小当たりとなって第 2 大入賞装置が第 2 開放状態に切り替わると、第 2 大入賞装置に入賞した遊技球が特別入賞領域に入球しただけで、遊技者に有利な第 3 大当たり遊技状態が付与されてしまう。

【 0 0 1 8 】

そこで、請求項 2 に記載の発明では、遊技盤面に対して回転する回転体に特別入賞領域が設けられており、特別入賞領域への遊技球の入球が回転体によって邪魔されうようになっている。よって、第 1 大当たり遊技状態（及び変動時間短縮状態）が付与されていない場合に、特別入賞領域に遊技球を入球させることが困難になるため、設計者が意図する遊技性を発揮できずに遊技者が十分に楽しめなくなることを確実に防止できる。

【 0 0 1 9 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 または 2 において、前記図柄表示装置が備える 1 つの表示画面は、前記第 1 特別図柄に基づいて生成される複数種類の第 1 演出図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 1 図柄組み合わせゲームを行う第 1 演出図柄表示部と、前記第 2 特別図柄に基づいて生成される複数種類の第 2 演出図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 2 図柄組み合わせゲームを行う第 2 演出図柄表示

部とを有し、前記第 2 図柄変動ゲームの結果が小当たりとなってから前記第 2 大入賞装置が前記第 2 開放状態となるまでの間に、前記第 2 大入賞装置を狙って遊技球を発射すべき旨を遊技者に報知する報知演出を行うことをその要旨とする。

【 0 0 2 0 】

従って、請求項 3 に記載の発明によると、従来から用いられてきた図柄表示装置を用いて、第 1 演出図柄表示部及び第 2 演出図柄表示部を構成することができる。即ち、第 1 図柄組み合わせゲーム用の図柄表示装置と第 2 図柄組み合わせゲーム用の図柄表示装置とを別個に設けなくても済むため、低コスト化を図ることができる。また、第 2 大入賞装置を狙って遊技球を発射すべき旨を遊技者に報知する報知演出が行われるため、どのゲームを行うべきかを遊技者に理解させることができ、遊技の興趣がよりいっそう向上する。

10

【 0 0 2 1 】

なお、第 1 演出図柄表示部及び第 2 演出図柄表示部の大きさは、互いに異なっているとしてもよいし、互いに等しくてもよい。第 1 演出図柄表示部及び第 2 演出図柄表示部の大きさが互いに異なっていれば、大きいほうの演出図柄表示部の図柄組み合わせゲームで大当たりの図柄組み合わせが導出された際に、遊技者は、特別な大当たりであると感じることができ、そのときの喜びがいっそう大きくなる。一方、第 1 演出図柄表示部及び第 2 演出図柄表示部の大きさが互いに等しければ、どの演出図柄表示部の図柄組み合わせゲームで大当たりの図柄組み合わせが導出されたとしても、遊技者は、大当たりに対して不満を感じなくて済む。

【 発明の効果 】

20

【 0 0 2 2 】

以上詳述したように、請求項 1 ～ 3 に記載の発明によれば、遊技の単調さを解消することにより、遊技者を飽きさせない遊技機を提供することができる。特に、請求項 1 に記載の発明によれば、第 1 図柄変動ゲームの結果に応じて第 2 図柄変動ゲームが開始される頻度が増加するため、遊技の単調さがより確実に解消され、遊技者はよりいっそう飽きにくくなる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 3 】

【 図 1 】 本発明におけるパチンコ機を示す概略正面図。

【 図 2 】 図柄表示装置などを示す正面図。

30

【 図 3 】 主制御基板とその他の基板等との接続関係を説明するためのブロック図。

【 図 4 】 主制御基板の電氣的構成を説明するためのブロック図。

【 図 5 】 第 1 図柄変動ゲームの仕様を示す表。

【 図 6 】 第 1 図柄変動ゲームの仕様を示す表。

【 図 7 】 当り図柄テーブル 1。

【 図 8 】 普通図柄変動ゲームの仕様を示す表。

【 図 9 】 第 2 図柄変動ゲームの仕様を示す表。

【 図 1 0 】 第 2 図柄変動ゲームの仕様を示す表。

【 図 1 1 】 当り図柄テーブル 2。

【 図 1 2 】 大当たり及び V 入賞の仕様を示す表。

40

【 図 1 3 】 (a) 及び (b) は、遊技の手順を説明するための概略図。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 2 4 】

以下、本発明の遊技機をパチンコ機 1 0 に具体化した一実施形態を図面に基づき説明する。

【 0 0 2 5 】

(1) パチンコ機 1 0 全体の概略構成

図 1 には、パチンコ機 1 0 の機表側が略示されている。このパチンコ機 1 0 は機体の外郭をなす縦長形状の外枠 1 1 を備えている。外枠 1 1 の開口前面側には、機体を構成する縦長形状の中枠 1 2 が、開閉及び着脱自在に組み付けられている。また、中枠 1 2 の

50

前面側には、前枠 14 が横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠 14 は、中央部に窓口 14 a を有するとともに、窓口 14 a の下方に上球皿 15 が一体的に組み付けられた構造を有している。前枠 14 の裏面側には、機内部に配置された遊技盤 13 を透視保護するためのガラス枠（図示略）が組み付けられている。

【0026】

また、前枠 14 の前面には、上側枠用ランプ 16 a、左側枠用ランプ 16 b 及び右側枠用ランプ 16 c が設けられている。各枠用ランプ 16 a ~ 16 c は、図示しない発光体（発光ダイオードなど）を備え、同発光体にレンズ部材を覆い被せて構成されている。これらの枠用ランプ 16 a ~ 16 c では、パチンコ機 10 の各種遊技の演出態様（大当り、リーチなど）に応じて点灯（点滅）・消灯などの発光装飾が行われるようになっている。

10

【0027】

図 1 に示されるように、前枠 14 の左上部には左スピーカ 17 a が配設され、前枠 14 の右上部には右スピーカ 17 b が配設されている。左スピーカ 17 a 及び右スピーカ 17 b は、各種音声を出して音声演出を行うためのものである。左スピーカ 17 a 及び右スピーカ 17 b は前枠 14 の裏面側に装着され、前枠 14 の前面側において左スピーカ 17 a 及び右スピーカ 17 b と対応する箇所には複数の放音孔（図示略）が形成されている。

【0028】

さらに、中枠 12 の前面側において前枠 14 の下方には、下球皿 18 が開閉可能に組み付けられている。下球皿 18 の右方には、遊技球を発射する際に遊技者によって回動操作される操作ハンドル 19 が装着されている。また、下球皿 18 の左方には、各種音声を出して音声演出を行う下スピーカ 17 c が配設されている。なお、下スピーカ 17 c は中枠 12 に装着されている。

20

【0029】

図 1、図 2 に示されるように、遊技盤 13 の遊技盤面 13 a には、内レール 41 a 及び外レール（図示略）が略円形状に敷設されている。内レール 41 a と外レールとの間に生じる発射経路には、操作ハンドル 19 を操作した際に発射された遊技球が通過するようになっている。また、内レール 41 a 及び外レールの内側領域である遊技領域内には、遊技盤面 13 a のほぼ全域に突設される複数の遊技釘 81 などが配設されている。遊技釘 81 は、遊技領域内を流下する遊技球の方向を変更するようになっている。

【0030】

30

また、遊技盤面 13 a 上の略中央部には、図柄表示装置 61 を有するセンター役物 60 が装着されている。なお、本実施形態の図柄表示装置 61 は液晶式であるが、ドットマトリクス式、エレクトロルミネッセンス素子式、7 セグメント式の図柄表示部であってもよい。また図 2 に示されるように、図柄表示装置 61 が備える可視表示部 H（表示画面）は、第 1 演出図柄表示部 71 及び第 2 演出図柄表示部 72 を有している。第 1 演出図柄表示部 71 及び第 2 演出図柄表示部 72 では、変動画像（または画像表示）に基づく遊技演出（表示演出）が行われるようになっている。そして、第 1 演出図柄表示部 71 では、表示演出に関連して、複数種類の第 1 演出図柄 E1 を 3 列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 1 図柄組み合わせゲームが行われるようになっている。また、第 2 演出図柄表示部 72 では、表示演出に関連して、複数種類の第 2 演出図柄 E2 を 3 列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 2 図柄組み合わせゲームが行われるようになっている。なお、第 1 演出図柄 E1 は「1」～「8」の 8 通りの数字を示す図柄である。また、第 2 演出図柄 E2 は、「1」～「3」の 3 通りの数字や「チャンス」という 1 通りの文字を示す図柄である。

40

【0031】

図 1、図 2 に示されるように、遊技盤面 13 a 上における図柄表示装置 61 の左下側の領域には、第 1 始動入賞口 21 a が形成された第 1 始動入賞装置 21 が配設されている。第 1 始動入賞口 21 a には、図柄表示装置 61 の左側を通過した遊技球が入賞可能となっている。第 1 始動入賞装置 21 の奥方には、第 1 始動入賞口 21 a に入賞した遊技球を検知する第 1 始動口スイッチ S E1（図 3 参照）が設けられている。第 1 始動口スイッチ S

50

E 1 は、第 1 始動入賞装置 2 1 に入賞した遊技球を検知したことを契機として、オン状態となり、第 1 入賞信号を出力するようになっている。一方、第 1 始動口スイッチ S E 1 は、遊技球を検知していないときにオフ状態となり、第 1 入賞信号を出力しなくなる。なお、第 1 入賞信号が出力された場合には、後述する第 1 特別図柄表示部 5 1 による第 1 図柄変動ゲームが行われるとともに、該第 1 図柄変動ゲームに関連して第 1 演出図柄表示部 7 1 による第 1 図柄組み合わせゲームが行われ、所定数（本実施形態では 3 個）の賞球の払い出しが行われるようになっている（図 5 参照）。

【 0 0 3 2 】

図 1，図 2 に示されるように、遊技盤面 1 3 a 上における図柄表示装置 6 1 の下側領域には、第 1 大入賞装置 2 3 が配設されている。第 1 大入賞装置 2 3 には、大入賞口扉 2 3 a からなる特別電動役物が一体的に構成されている。第 1 大入賞装置 2 3 の大入賞口扉 2 3 a は、第 1 大入賞口ソレノイド S O L 1（図 3 参照）の励磁作用により、遊技球を受け入れない第 1 閉鎖状態、及び、遊技球を受け入れやすい第 1 開放状態に切替可能になっている。本実施形態において、「第 1 閉鎖状態」とは、大入賞口扉 2 3 a が完全に閉じている状態をいい、「第 1 開放状態」とは、大入賞口扉 2 3 a が完全に開いた状態をいう。また、第 1 大入賞装置 2 3 の奥方には、入賞した遊技球を検知する第 1 カウントスイッチ S E 3（図 3 参照）が設けられている。なお、第 1 カウントスイッチ S E 3 にて遊技球が検知された場合には、所定数（本実施形態では 1 0 個）の賞球の払い出しが行われるようになっている（図 5 参照）。

【 0 0 3 3 】

図 1，図 2 に示されるように、遊技盤面 1 3 a 上において図柄表示装置 6 1 と第 1 大入賞装置 2 3 との間の領域には、遊技球の通過を検知する機能を有するゲート 2 5 が設けられている。ゲート 2 5 の奥方には、通過した遊技球を検知するゲートスイッチ S E 5（図 3 参照）が設けられている。なお、ゲートスイッチ S E 5 にて遊技球が検知された場合に乱数（普通当り判定用乱数）を取得し、取得した乱数が所定の乱数値（普通当り判定値）であるか否かを判定した結果に基づいて、後述する普通電動役物ソレノイド S O L が駆動される。このような判定（普通当り判定）によって、後述する普通電動役物の始動口扉 2 2 a が開状態に切り替わるため、後述する第 2 始動入賞装置 2 2 に遊技球が入賞しやすくなる。

【 0 0 3 4 】

また、遊技盤面 1 3 a 上における図柄表示装置 6 1 の下側領域、具体的に言うと、遊技盤面 1 3 a 上において第 1 大入賞装置 2 3 とゲート 2 5 との間の領域には、第 2 始動入賞装置 2 2 が配設されている。第 2 始動入賞装置 2 2 の奥方には、入賞した遊技球を検知する第 2 始動口スイッチ S E 2（図 3 参照）が設けられている。第 2 始動口スイッチ S E 2 は、第 2 始動入賞装置 2 2 に入賞した遊技球を検知したことを契機として、オン状態となり、第 2 入賞信号を出力するようになっている。一方、第 2 始動口スイッチ S E 2 は、遊技球を検知していないときにオフ状態となり、第 2 入賞信号を出力しなくなる。なお、第 2 入賞信号が出力された場合には、後述する第 2 特別図柄表示部 5 2 による第 2 図柄変動ゲームが行われるとともに、該第 2 図柄変動ゲームに関連して前記第 2 演出図柄表示部 7 2 による第 2 図柄組み合わせゲームが行われ、所定数（本実施形態では 3 個）の賞球の払い出しが行われるようになっている（図 9 参照）。

【 0 0 3 5 】

図 1，図 2 に示されるように、第 2 始動入賞装置 2 2 には、始動口扉 2 2 a（開閉片）からなる普通電動役物が一体的に構成されている。始動口扉 2 2 a は、普通電動役物ソレノイド S O L（図 3 参照）の励磁作用により、遊技球を受け入れない閉状態、及び、遊技球を受け入れやすい開状態に切替可能となっている。ここで、「閉状態」とは、始動口扉 2 2 a が完全に閉じることにより、始動口扉 2 2 a の前面 2 2 c が遊技盤面 1 3 a と面一になっている状態をいい、「開状態」とは、始動口扉 2 2 a が完全に開くことにより、始動口扉 2 2 a が遊技盤面 1 3 a から前方に突出している状態をいう。なお、始動口扉 2 2 a が閉状態である場合、ゲート 2 5 を通過した遊技球は、始動口扉 2 2 a 上を通過して第

2 始動入賞装置 2 2 の下方（第 1 大入賞装置 2 3 側）に流下する。一方、始動口扉 2 2 a が開状態である場合、ゲート 2 5 を通過した遊技球は、そのまま第 2 始動入賞装置 2 2 に入賞するようになる。

【 0 0 3 6 】

図 1 , 図 2 に示されるように、前記図柄表示装置 6 1 の左下方には、可視表示部を備えた第 1 特別図柄表示部 5 1 が配設されている。第 1 特別図柄表示部 5 1 では、前記第 1 始動入賞装置 2 1 への遊技球の入賞を契機として、第 1 特別図柄 B 1 を変動させる第 1 図柄変動ゲームが表示され、該第 1 図柄変動ゲームの結果として、大当たり及びハズレの表示結果が表示されるようになっている。例えば図 6 に示されるように、第 1 図柄変動ゲームの結果が大当たりとなる場合、第 1 図柄変動ゲームの終了時に、第 1 特別図柄 B 1 として「 1 」 ~ 「 8 」の 8 通りの数字を示す図柄が表示される。また、第 1 図柄変動ゲームの結果がハズレとなる場合、第 1 図柄変動ゲームの終了時に、第 1 特別図柄 B 1 としてハズレを示す「 0 」の図柄が表示される。

10

【 0 0 3 7 】

さらに、第 1 特別図柄表示部 5 1 の左上方には、ラウンド報知装置 R が配設されている。ラウンド報知装置 R は、第 1 図柄変動ゲームの結果が大当たりとなる場合に付与される第 1 大当たり遊技状態において、付与されるラウンド数（即ち、後述するラウンド演出の実行回数）を報知するようになっている。ラウンド報知装置 R は、第 1 ランプ R 1 及び第 2 ランプ R 2 からなる複数（ 2 個）の発光手段によって構成されている。なお本実施形態では、ラウンド数が「 1 5 回」である場合に第 1 ランプ R 1 が点灯し、ラウンド数が「 2 回」である場合に第 2 ランプ R 2 が点灯するようになっている。

20

【 0 0 3 8 】

また図 1 , 図 2 に示されるように、前記図柄表示装置 6 1 の右下方には、可視表示部を備えた第 2 特別図柄表示部 5 2 が配設されている。第 2 特別図柄表示部 5 2 では、前記第 2 始動入賞装置 2 2 への遊技球の入賞を契機として、第 2 特別図柄 B 2 を変動させる第 2 図柄変動ゲームが表示され、該第 2 図柄変動ゲームの結果として、大当たり、小当たり及びハズレの表示結果が表示されるようになっている。例えば図 1 0 に示されるように、第 2 図柄変動ゲームの結果が大当たりとなる場合、第 2 図柄変動ゲームの終了時に、第 2 特別図柄 B 2 として「 1 . 」 , 「 2 . 」の 2 通りの数字を示す図柄が表示される。また、第 2 図柄変動ゲームの結果が小当たりとなる場合、第 2 図柄変動ゲームの終了時に、第 2 特別図柄 B 2 として「 3 . 」 , 「 4 . 」の 2 通りの数字を示す図柄が表示される。さらに、第 2 図柄変動ゲームの結果がハズレとなる場合、第 2 図柄変動ゲームの終了時に、第 2 特別図柄 B 2 としてハズレを示す「 0 . 」の図柄が表示される。なお本実施形態では、説明の便宜上、第 2 特別図柄 B 2 を「 （ドット）」という形で示している。

30

【 0 0 3 9 】

なお本実施形態では、前記第 1 特別図柄表示部 5 1 での前記第 1 図柄変動ゲームに合わせて、前記第 1 演出図柄表示部 7 1 による前記第 1 図柄組み合わせゲームが行われる。具体的には、第 1 図柄変動ゲームの開始とほぼ同時に第 1 図柄組み合わせゲームが開始され、第 1 図柄変動ゲームの終了（大当たりまたはハズレの表示結果が表示）とほぼ同時に第 1 図柄組み合わせゲームの結果が表示されるようになっている。同様に、本実施形態では、第 2 特別図柄表示部 5 2 での第 2 図柄変動ゲームに合わせて、前記第 2 演出図柄表示部 7 2 による前記第 2 図柄組み合わせゲームが行われる。具体的には、第 2 図柄変動ゲームの開始とほぼ同時に第 2 図柄組み合わせゲームが開始され、第 2 図柄変動ゲームの終了（大当たり、小当たり及びハズレのうちいずれかの表示結果が表示）とほぼ同時に第 2 図柄組み合わせゲームの結果が表示されるようになっている。本実施形態では、第 1 演出図柄表示部 7 1 で行われる第 1 図柄組み合わせゲームと第 1 特別図柄表示部 5 1 で行われる第 1 図柄変動ゲームとを「第 1 変動ゲーム」と称し、第 2 演出図柄表示部 7 2 で行われる第 2 図柄組み合わせゲームと第 2 特別図柄表示部 5 2 で行われる第 2 図柄変動ゲームとを「第 2 変動ゲーム」と称している。


40

【 0 0 4 0 】

50

また本実施形態では、第 1 図柄変動ゲームが開始された場合に、第 1 演出図柄表示部 7 1 に表示される前記第 1 演出図柄 E 1 が第 2 演出図柄表示部 7 2 に表示される前記第 2 演出図柄 E 2 よりも大きく表示される（図 2 参照）。一方、第 2 図柄変動ゲームが開始された場合、第 2 演出図柄 E 2 が第 1 演出図柄 E 1 よりも大きく表示される。なお本実施形態では、前記図柄表示装置 6 1 の可視表示部 H の略中央部に第 1 演出図柄 E 1 が表示され、図柄表示装置 6 1 の可視表示部 H の右下部に第 2 演出図柄 E 2 が表示される。

【 0 0 4 1 】

図 1 , 図 2 に示されるように、図柄表示装置 6 1 の左下方には、可視表示部を備えた普通図柄表示部 5 3 が前記第 1 特別図柄表示部 5 1 の右側に配設されている。この普通図柄表示部 5 3 では、前記ゲート 2 5（図 1 , 図 2 参照）への遊技球の通過を契機として、普通図柄 D 1 を変動させる普通図柄変動ゲームが実行され、該普通図柄変動ゲームの結果として、乱数抽選の結果を示す普通図柄 D 1 が停止表示されるようになっている。なお、本実施形態の普通図柄 D 1 は、当りの図柄「」、または、ハズレの図柄「x」の 2 種類である。そして、当りの図柄が導出された場合（普通図柄変動ゲームに当選した場合）、前記普通電動役物ソレノイド S O L が所定時間だけ駆動され、前記第 2 始動入賞装置 2 2 の始動口扉 2 2 a が開状態に切り替わるようになっている。

【 0 0 4 2 】

図 2 に示されるように、普通図柄表示部 5 3 の下方には、普通図柄保留表示装置 F が配設されている。普通図柄保留表示装置 F は、第 1 保留ランプ F 1、第 2 保留ランプ F 2、第 3 保留ランプ F 3 及び第 4 保留ランプ F 4 からなる複数（4 個）の発光手段によって構成されている。保留ランプ F 1 ~ F 4 は、ゲート 2 5 の通過を契機として記憶された遊技球（普通図柄保留球）が存在する場合に点灯し、普通図柄保留球が存在しない場合に消灯する。各保留ランプ F 1 ~ F 4 は、普通図柄保留球の数（普通図柄保留球数）を示すためのものである。例えば、普通図柄保留球が 2 個である場合、2 個の保留ランプ F 1 , F 2 が点灯する。

【 0 0 4 3 】

ここで、「普通図柄保留球数」とは、ゲート 2 5 を通過した遊技球の数を所定の最大値（本実施形態では 4）の範囲で記憶した値である。普通図柄保留球数は、ゲート 2 5 への遊技球の通過により「+ 1」され、前記普通図柄変動ゲームの開始により「- 1」される。

【 0 0 4 4 】

図 1 , 図 2 に示されるように、前記遊技盤面 1 3 a において前記第 1 始動入賞装置 2 1 の左上方には、左下入賞口装置 3 5 が配設されている。左下入賞口装置 3 5 の奥方には、入賞した遊技球を検知する入賞口スイッチ S E 6（図 3 参照）が設けられている。また、遊技盤面 1 3 a において前記第 1 大入賞装置 2 3 の右方には、右下外入賞口装置 3 6 a と右下内入賞口装置 3 6 b とが配設されている。右下外入賞口装置 3 6 a 及び右下内入賞口装置 3 6 b の奥方には、入賞した遊技球を検知する入賞口スイッチ S E 7（図 3 参照）が設けられている。即ち、右下外入賞口装置 3 6 a 及び右下内入賞口装置 3 6 b では、1 つの入賞口スイッチ S E 6 で遊技球の入賞を検知している。これらの入賞口装置 3 5 , 3 6 a , 3 6 b は、遊技球の入賞を契機として、所定数（本実施形態では 10 個）の賞球の払い出しが行われるようになっている。

【 0 0 4 5 】

図 1 , 図 2 に示されるように、遊技盤面 1 3 a 上における前記図柄表示装置 6 1 の右側領域には、第 2 大入賞口 2 4 a が形成された第 2 大入賞装置 2 4 が配置されている。第 2 大入賞装置 2 4 には、一对の羽根部材 2 4 b からなる特別電動役物が一体的に構成されている。一对の羽根部材 2 4 b は、第 2 大入賞口ソレノイド S O L 2（図 3 参照）の励磁作用により、図柄表示装置 6 1 の右側を通過した遊技球を受け入れない第 2 閉鎖状態、及び、図柄表示装置 6 1 の右側を通過した遊技球を受け入れやすい第 2 開放状態に切替可能となっている。本実施形態において、「第 2 閉鎖状態」とは、一对の羽根部材 2 4 b が閉じることにより、第 2 大入賞口 2 4 a と、遊技盤面 1 3 a 上において第 2 大入賞口 2 4 a の

10

20

30

40

50

直上に突設された３本の邪魔釘８２との間に生じる空間が塞がれている状態をいう。一方、「第２開放状態」とは、一对の羽根部材２４ｂが開くことにより、第２大入賞口２４ａと３本の邪魔釘８２との間に生じる空間を介して、遊技球を第２大入賞装置２４に入賞させることが可能となる状態をいう。なお、各邪魔釘８２は、前記遊技釘８１と同じ釘である。また、第２大入賞装置２４の奥方には、入賞した遊技球を検知する第２カウントスイッチＳＥ４（図３参照）が設けられている。そして、第２カウントスイッチＳＥ４にて遊技球が検知された場合には、所定数（本実施形態では１０個）の賞球の払い出しが行われるようになっている（図９参照）。

【００４６】

なお、図１，図２に示される第２大入賞装置２４は、第２カウントスイッチＳＥ４によって検知された遊技球を第２大入賞装置２４の左下方に案内するようになっている。具体的に言うと、遊技盤面１３ａ上における第２大入賞装置２４の下側領域には、第２大入賞装置２４に入球した遊技球を下方に案内する案内通路９１が配設されている。案内通路９１は、上端部が第２大入賞装置２４の内部空間に連通する略く字状の通路部９１ａと、通路部９１ａの下端部に連通する略円環状の回転体収容部９１ｂとからなっている。

【００４７】

そして、回転体収容部９１ｂ内には、略円板状をなす回転体９２（役物）が設けられている。回転体９２には、７つの普通入賞領域９３と１つの特別入賞領域９４とが回転体９２の外周部にて開口するように形成されている。各入賞領域９３，９４は、回転体９２の回転中心を基準として等角度（４５°）間隔で配置されている。また、各入賞領域９３，９４の開口部の幅は、通路部９１ａの幅と等しく設定されるとともに、遊技球の直径よりもやや大きく設定されている。従って、入賞領域９３，９４には、通路部９１ａを通過した遊技球が入球可能となっている。また、各普通入賞領域９３の深さは、遊技球の直径よりも小さく設定され、特別入賞領域９４の深さは、遊技球の直径よりもかなり大きく設定されている。なお、普通入賞領域９３は、入球した遊技球を回転体収容部９１ｂの外周部分にある普通入賞口９３ａを介して前記遊技盤１３の裏側に排出させるようになっている。一方、特別入賞領域９４は、入球した遊技球を回転体収容部９１ｂの中心部分にある特別入賞口９４ａを介して遊技盤１３の裏側に排出させるようになっている。また、特別入賞口９４ａの奥方には、特別入賞領域９４に入球した遊技球を検知する特別入賞口スイッチＳＥ８（図３参照）が設けられている。なお、回転体９２は、同回転体９２の裏側に突設された回転軸（図示略）をモータ９５（図３参照）で駆動することによって、遊技盤面１３ａに対して回転するようになっている。これにより、回転体９２は、通路部９１ａを通過した遊技球を普通入賞領域９３側と特別入賞領域９４側とに振り分けるようになっている。なお、通路部９１ａを通過した遊技球が特別入賞領域９４に入球する確率は、実質的に８分の１となっている（図１０の「役物当り」参照）。

【００４８】

そして、特別入賞領域９４に遊技球が入球し、特別入賞口スイッチＳＥ８によって遊技球が検知された場合には、後述する第３大当り遊技状態（いわゆる「Ｖ入賞」）が付与されるようになっている。一方、普通入賞領域９３に遊技球が入球した場合には、第３大当り遊技状態が付与されることはない。

【００４９】

（２）パチンコ機１０の電氣的構成

図３，図４に示されるように、このパチンコ機１０は、主制御基板３１、演出制御基板３２及び払出制御基板３３を備えている。主制御基板３１には、演出制御基板３２及び払出制御基板３３が電氣的に接続されている。主制御基板３１は、パチンコ機１０全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御コマンドを所定の制御信号として出力する。また、演出制御基板３２及び払出制御基板３３は、主制御基板３１が出力した各種の制御信号に基づいて、所定の制御を実行する。具体的に言うと、演出制御基板３２は、前記図柄表示装置６１、前記スピーカ１７ａ～１７ｃ及び前記枠用ランプ１６ａ～１６ｃを制御するようになっている。また、払出制御基板３３は、遊技球（賞球な

10

20

30

40

50

ど)の払い出しをする払出装置34を駆動制御するようになっている。

【0050】

(2-1)主制御基板31の電氣的構成

図3,図4に示されるように、主制御基板31は、パチンコ機10全体を制御する『遊技制御手段』としてのメインCPU31aを備えている。メインCPU31aには、前記第1始動口スイッチSE1、前記第2始動口スイッチSE2、前記第1カウントスイッチSE3、前記第2カウントスイッチSE4、前記ゲートスイッチSE5、前記入賞口スイッチSE6,SE7及び前記特別入賞口スイッチSE8が接続されている。また、メインCPU31aには、前記第1特別図柄表示部51、前記第2特別図柄表示部52、前記普通図柄表示部53、前記普通図柄保留表示装置F及び前記ラウンド報知装置Rが接続されている。さらに、メインCPU31aには、前記普通電動役物ソレノイドSOL、前記第1大入賞口ソレノイドSOL1、前記第2大入賞口ソレノイドSOL2及び前記モータ95が接続されている。

10

【0051】

図3,図4に示されるように、メインCPU31aには、メインROM31b及びメインRAM31cが電氣的に接続されている。メインCPU31aは、前記第1変動ゲーム及び前記第2変動ゲームに係る各種抽選に用いる当り判定用乱数、当り図柄用乱数、リーチ判定用乱数、第1変動パターン振分乱数、第2変動パターン振分乱数などの各種乱数の値や、前記普通図柄変動ゲームに係る抽選に用いる普通当り判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期ごとに更新している。そして、メインCPU31aは、更新後の値をメインRAM31cの乱数記憶領域に設定して更新前の値を書き換えている。メインRAM31cのタイマ記憶領域には、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種のタイマが記憶(設定)されるようになっている。

20

【0052】

なお、当り判定用乱数は、第1変動ゲームが大当りか否かを判定する際(第1大当り判定時)、第2変動ゲームが大当りか否かを判定する際(第2大当り判定時)、及び、第2変動ゲームが小当りか否かを判定する際(小当り判定時)に用いられる乱数である。当り図柄用乱数は、第1変動ゲームの結果が大当りとなる場合に前記第1特別図柄B1を決定する際、第2変動ゲームの結果が大当りの場合に前記第2特別図柄B2を決定する際、及び、第2変動ゲームの結果が小当りの場合に第2特別図柄B2を決定する際に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、第1変動ゲームの結果がハズレとなる場合にリーチ演出を実行させるか否かを決定する際(リーチ判定時)に用いられる乱数である。第1変動パターン振分乱数は、前記第1図柄組み合わせゲームにおける遊技演出の演出内容を特定するための変動パターンを決定する際に用いられる乱数であり、第2変動パターン振分乱数は、前記第2図柄組み合わせゲームにおける遊技演出の演出内容を特定するための変動パターンを決定する際に用いられる乱数である。普通当り判定用乱数は、普通図柄変動ゲームが当りか否かを決定する際(普通当り判定時)に用いられる乱数である。

30

【0053】

図3,図4に示される前記メインROM31bには、第1図柄組み合わせゲーム用の変動パターンが振り分けられた第1変動パターン振分テーブルが記憶されている。各変動パターンは、前記第1演出図柄表示部71に表示される各列の図柄(前記第1演出図柄E1)が変動を開始(第1図柄組み合わせゲームを開始)してから全列の図柄が停止(第1図柄組み合わせゲームが終了)するまでの間の遊技演出(表示演出、発光演出、音声演出)の時間及び内容を特定するためのものである。なお、各変動パターンには、第1変動パターン振分乱数の値(本実施形態では0~99の100通りの整数)が振り分けられている。また、第1変動パターン振分テーブルには、ハズレ演出用の変動パターン、ハズレリーチ演出用の変動パターン及び大当り演出用の変動パターンが振り分けられている。ハズレ演出用の変動パターンは、ハズレ図柄組み合わせ(大当りまたはリーチとなる図柄組み合わせが導出されない図柄組み合わせ)を導出するハズレ演出のベースとなるパターンを示している。ハズレリーチ演出用の変動パターンは、中図柄が、左図柄及び右図柄とは異なる

40

50

る図柄で停止するハズレリーチ演出のベースとなるパターンを示している。大当り演出用の変動パターンは、中図柄が、左図柄及び右図柄と同一の図柄で停止する大当り演出のベースとなるパターンを示している。大当り演出用の変動パターンは、15回のラウンド演出が実行される15R大当り遊技状態(図6,図10,図12の「15R大当り」参照)が付与される第1パターンと、2回のラウンド演出が実行される2R大当り遊技状態(図6,図12の「2R大当り」参照)が付与される第2パターンとからなっている。

【0054】

また図6に示されるように、第1図柄組み合わせゲームにおけるハズレ演出、ハズレリーチ演出及び大当り演出の演出時間(変動時間)は、変動パターンごとに異なっている。具体的には、ハズレ演出用の変動パターンに基づいて、ハズレ演出が12秒間(12000ms)実行されるようになっている。また、ハズレリーチ演出用の変動パターンに基づいて、ハズレリーチ演出が25秒間(25000ms)実行されるようになっている。さらに、大当り演出用の変動パターン(第1パターン)に基づいて大当り演出が25秒間(25000ms)実行され、大当り演出用の変動パターン(第2パターン)に基づいて大当り演出が30秒間(30000ms)実行されるようになっている。

【0055】

さらに、図3,図4に示される前記メインROM31bには、前記第2図柄組み合わせゲーム用の変動パターンが振り分けられた第2変動パターン振分テーブルが記憶されている。各変動パターンは、前記第2演出図柄表示部72に表示される各列の図柄(前記第2演出図柄E2)が変動を開始(第2図柄組み合わせゲームを開始)してから全列の図柄が停止(第2図柄組み合わせゲームが終了)するまでの間の遊技演出の時間及び内容を特定するためのものである。なお、各変動パターンには、前記第2変動パターン振分乱数の値(本実施形態では0~99の100通りの整数)が振り分けられている。また、第2変動パターン振分テーブルには、ハズレ演出用の変動パターン、大当り演出用の変動パターン及び小当り演出用の変動パターンが振り分けられている。ハズレ演出用の変動パターンは、ハズレ図柄組み合わせを導出するハズレ演出のベースとなるパターンを示している。大当り演出用の変動パターンは、中図柄が、左図柄及び右図柄と同一の図柄で停止する大当り演出のベースとなるパターンを示しており、前記15R大当り遊技状態が付与される前記第1パターンのみからなっている。小当り演出用の変動パターンは、リーチを行わない場合において、左図柄、右図柄及び中図柄が全て同一の図柄で停止する小当り演出のベースとなるパターンを示している。

【0056】

また図10に示されるように、第2図柄組み合わせゲームにおけるハズレ演出、小当り演出及び大当り演出の演出時間(変動時間)は、変動パターンごとに異なっている。具体的には、ハズレ演出用の変動パターンに基づいて、ハズレ演出が3秒間(3000ms)実行されるようになっている。また、大当り演出用の変動パターンに基づいて、大当り演出が10秒間(10000ms)実行されるようになっている。さらに、小当り演出用の変動パターンに基づいて、小当り演出が1秒間(1000ms)実行されるようになっている。

【0057】

図3,図4に示される前記メインROM31bには、前記第1特別図柄B1が振り分けられた当り図柄テーブル1(図7参照)が記憶されている。当り図柄テーブル1では、前記当り図柄用乱数の採りうる数値を0~69(全70通りの整数)とし、当り図柄用乱数の各値にそれぞれ第1特別図柄B1が対応付けられている。即ち、「1」を示す第1特別図柄B1には当り図柄用乱数の値(0~9)が対応付けられている。また、「2」を示す第1特別図柄B1には当り図柄用乱数の値(10~19)が対応付けられ、「3」を示す第1特別図柄B1には当り図柄用乱数の値(20~25)が対応付けられ、「4」を示す第1特別図柄B1には当り図柄用乱数の値(26~39)が対応付けられている。さらに、「5」を示す第1特別図柄B1には当り図柄用乱数の値(40~49)が対応付けられ、「6」を示す第1特別図柄B1には当り図柄用乱数の値(50~59)が対応付けられ

、「 7 」を示す第 1 特別図柄 B 1 には当り図柄用乱数の値 (6 0) が対応付けられている。そして、「 8 」を示す第 1 特別図柄 B 1 には当り図柄用乱数の値 (6 1 ~ 6 9) が対応付けられている。

【 0 0 5 8 】

図 3 , 図 4 に示される前記メイン ROM 3 1 b には、前記第 2 特別図柄 B 2 が振り分けられた当り図柄テーブル 2 (図 1 1 参照) が記憶されている。当り図柄テーブル 2 では、前記当り図柄用乱数の各値にそれぞれ第 2 特別図柄 B 2 が対応付けられている。即ち、「 1 . 」, 「 3 . 」を示す第 2 特別図柄 B 2 には当り図柄用乱数の値 (0 ~ 5 0) が対応付けられ、「 2 . 」, 「 4 . 」を示す第 2 特別図柄 B 2 には当り図柄用乱数の値 (5 1 ~ 6 9) が対応付けられている。

10

【 0 0 5 9 】

次に、前記メイン CPU 3 1 a が実行する図柄変動ゲームに係る各種処理 (第 1 大当り判定、第 2 大当り判定、小当り判定、リーチ判定、普通当り判定、大当り図柄、ハズレ図柄、変動パターンの決定など) を説明する。なお、メイン ROM 3 1 b には、上記の各種処理に用いられるプログラム (第 1 当り判定プログラム、第 1 大当り遊技状態付与プログラム、当り判定プログラム、変動時間短縮状態付与プログラム、第 2 当り判定プログラム、第 2 大当り遊技状態付与プログラム、小当り遊技状態付与プログラム) が記憶されている。

【 0 0 6 0 】

第 1 当り判定プログラムとは、図 3 , 図 4 に示されるメイン CPU 3 1 a を『第 1 当り判定手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メイン CPU 3 1 a は、始動入賞条件の成立 (前記第 1 始動入賞装置 2 1 による遊技球の検知) を契機として、所定の周期毎に更新される前記当り判定用乱数の値及び前記当り図柄用乱数の値を前記メイン RAM 3 1 c から取得し、それらの値をメイン RAM 3 1 c の乱数記憶領域に格納する。そして、メイン CPU 3 1 a は、前記第 1 図柄変動ゲーム (前記第 1 変動ゲーム) の結果が大当りになるか否かを判定するようになっている。詳述すると、メイン CPU 3 1 a は、第 1 図柄変動ゲームの開始直前に、メイン RAM 3 1 c の乱数記憶領域に格納されている当り判定用乱数の値とメイン ROM 3 1 b に記憶されている大当り判定値とを比較して第 1 図柄変動ゲームの当否を判定する第 1 大当り判定 (大当り抽選) を行う。なお本実施形態では、当り判定用乱数の採りうる数値を 0 ~ 5 9 9 (全 6 0 0 通りの整数) としている。そして、メイン CPU 3 1 a は、当り判定用乱数の採りうる数値の中から 6 個の大当り判定値 (「 3 」, 「 7 」, 「 1 3 1 」, 「 3 7 1 」, 「 4 1 1 」, 「 5 7 7 」) を用いて、大当りの抽選確率を 6 0 0 分の 6 (= 1 0 0 分の 1) として第 1 大当り判定を行う (図 5 参照) 。

20

30

【 0 0 6 1 】

第 1 大当り判定による判定結果が否定 (当り判定用乱数の値と大当り判定値とが不一致) となる場合、図 3 , 図 4 に示されるメイン CPU 3 1 a はハズレ遊技状態を決定する。ハズレ遊技状態では、前記第 1 大入賞装置 2 3 が遊技球を受け入れない前記第 1 閉鎖状態に維持されて遊技者に不利となるようになっている。そして、メイン CPU 3 1 a は、前記第 1 演出図柄表示部 7 1 での前記第 1 図柄組み合わせゲームで導出される停止図柄 (前記第 1 演出図柄 E 1) に関連する前記第 1 特別図柄 B 1 を決定する。具体的に言うと、メイン CPU 3 1 a は、ハズレ図柄である「 0 」の図柄を第 1 特別図柄 B 1 として決定する。さらに、メイン CPU 3 1 a は、決定した第 1 特別図柄 B 1 に対応したデータを、次の図柄変動ゲームに係る処理を行うまでの間、メイン RAM 3 1 c に記憶する。

40

【 0 0 6 2 】

そして、ハズレ遊技状態が決定された場合、メイン CPU 3 1 a は、メイン RAM 3 1 c から読み出した前記リーチ判定用乱数の値と前記メイン ROM 3 1 b に記憶されているリーチ判定値とを比較してハズレリーチを実行するか否かのリーチ判定を行う。なお本実施形態では、リーチ判定用乱数の採りうる数値を 0 ~ 2 4 0 (全 2 4 1 通りの整数) としている。そして、メイン CPU 3 1 a は、リーチ判定用乱数の採りうる数値の中から 1 0

50

個のリーチ判定値を用いて、リーチの抽選確率を241分の10(=24.1分の1)としてリーチ判定を行う(図6参照)。

【0063】

リーチ判定の判定結果が肯定(リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが一致)の場合、図3,図4に示されるメインCPU31aはハズレリーチを決定する。また、リーチ判定の判定結果が否定(リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが不一致)の場合、メインCPU31aはハズレ(リーチを伴わないハズレ)を決定する。

【0064】

一方、前記第1大当たり判定の判定結果が肯定(前記当り判定用乱数の値と前記大当たり判定値とが一致)の場合、メインCPU31aは大当たりを決定する。そして、メインCPU31aは、前記メインRAM31cの乱数記憶領域に記憶された前記当り図柄用乱数の値に基づいて、「1」~「8」のいずれか1つを示す図柄を第1特別図柄B1として決定する。そして、メインCPU31aは、決定した第1特別図柄B1に対応したデータを、次の図柄変動ゲームに係る処理を行うまでの間、メインRAM31cに記憶する。

【0065】

前記第2当り判定プログラムとは、図3,図4に示されるメインCPU31aを『第2当り判定手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メインCPU31aは、始動入賞条件の成立(前記第2始動入賞装置22による遊技球の検知)を契機として、所定の周期ごとに更新される当り判定用乱数の値及び当り図柄用乱数の値をメインRAM31cから取得し、それらの値をメインRAM31cの乱数記憶領域に格納(記憶)する。そして、メインCPU31aは、前記第2図柄変動ゲーム(前記第2変動ゲーム)の結果が大当たりになるか否かを判定するようになっている。詳述すると、メインCPU31aは、第2図柄変動ゲームの開始直前に、メインRAM31cの乱数記憶領域に格納されている当り判定用乱数の値とメインROM31bに記憶されている大当たり判定値とを比較して、第2図柄変動ゲームの当否を判定する第2大当たり判定(大当たり抽選)を行う。そして、メインCPU31aは、当り判定用乱数の採りうる数値の中から6個の大当たり判定値(「3」、「7」、「131」、「371」、「411」、「577」)を用いて、大当たりの抽選確率を600分の6(=100分の1)として第2大当たり判定を行う(図9参照)。即ち、メインCPU31aは、第1図柄変動ゲームであっても第2図柄変動ゲームであっても、同一の抽選確率で大当たり判定を行う。

【0066】

また、図3,図4に示されるメインCPU31aは、第2図柄変動ゲームの結果が、前記第2大入賞装置24が前記第2開放状態となる小当たりになるか否かを判定するようになっている。詳述すると、メインCPU31aは、メインRAM31cの乱数記憶領域に格納されている当り判定用乱数の値と、メインROM31bにおいて大当たり判定値とは別に記憶されている小当たり判定値とを比較する小当たり判定を行う。そして、メインCPU31aは、当り判定用乱数の採りうる数値の中から580個の小当たり判定値を用いて、小当たりの抽選確率を600分の580(=1.03分の1)として小当たり判定を行う(図9参照)。即ち、メインCPU31aは、殆どの場合において第2図柄変動ゲームの結果が小当たりになると判定する。

【0067】

前記第2大当たり判定及び小当たり判定による判定結果が否定(当り判定用乱数の値と前記大当たり判定値とが不一致であって、当り判定用乱数の値と小当たり判定値とが不一致)となる場合、メインCPU31aはハズレ遊技状態を決定する。ハズレ遊技状態では、第2大入賞装置24が遊技球を受け入れない前記第2閉鎖状態に維持されて遊技者に不利となるようになっている。そして、メインCPU31aは、前記第2演出図柄表示部72での前記第2図柄組み合わせゲームで導出される停止図柄(前記第1演出図柄E1)に関連する前記第2特別図柄B2を決定する。具体的に言うと、メインCPU31aは、ハズレ図柄である「0.」の図柄を第2特別図柄B2として決定する。さらに、メインCPU31aは、決定した第2特別図柄B2に対応したデータを、次の図柄変動ゲームに係る処理を

行うまでの間、メインRAM 31cに記憶する。

【0068】

一方、前記第2大当り判定の判定結果が肯定（当り判定用乱数の値と大当り判定値とが一致）の場合、図3、図4に示されるメインCPU 31aは大当りを決定する。そして、メインCPU 31aは、メインRAM 31cの乱数記憶領域に記憶された前記当り図柄用乱数の値に基づいて、「1.」または「2.」を示す第2特別図柄B2を決定する。さらに、メインCPU 31aは、決定した第2特別図柄B2に対応したデータを、次の図柄変動ゲームに係る処理を行うまでの間、メインRAM 31cに記憶する。

【0069】

また、前記小当り判定の判定結果が肯定（当り判定用乱数の値と前記小当り判定値とが一致）の場合、CPU 31aは小当りを決定する。そして、メインCPU 31aは、メインRAM 31cの乱数記憶領域に記憶された当り図柄用乱数の値に基づいて、「3.」または「4.」を示す第2特別図柄B2を決定する。さらに、メインCPU 31aは、決定した第2特別図柄B2に対応したデータを、次の図柄変動ゲームに係る処理を行うまでの間、メインRAM 31cに記憶する。

【0070】

そして、図3、図4に示されるメインCPU 31aは、前記第1図柄変動ゲームが開始された場合に、前記第1大当り判定及び前記リーチ判定の判定結果に基づいて、前記第1変動パターン振分テーブルから変動パターンを決定する。具体的に言うと、第1大当り判定において大当りが決定された場合、メインCPU 31aは、メインRAM 31cから前記第1変動パターン振分乱数の値を読み出し、該値に基づき、第1変動パターン振分テーブルに記憶されている前記大当り演出用の変動パターンを決定する。また、リーチ判定においてハズレリーチが決定された場合、メインCPU 31aは、メインRAM 31cから読み出した第1変動パターン振分乱数の値に基づき、第1変動パターン振分テーブルから前記ハズレリーチ演出用の変動パターンを決定する。さらに、リーチ判定においてハズレが決定された場合、メインCPU 31aは、メインRAM 31cから読み出した第1変動パターン振分乱数の値に基づき、第1変動パターン振分テーブルから前記ハズレ演出用の変動パターンを決定する。

【0071】

また、図3、図4に示されるメインCPU 31aは、前記第2図柄変動ゲームが開始された場合に、前記第2大当り判定及び前記小当り判定の判定結果に基づいて、前記第2変動パターン振分テーブルから変動パターンを決定する。具体的に言うと、第2大当り判定において大当りが決定された場合、メインCPU 31aは、メインRAM 31cから前記第2変動パターン振分乱数の値を読み出し、該値に基づき、第2変動パターン振分テーブルから大当り演出用の変動パターンを決定する。また、小当り判定において小当りが決定された場合、メインCPU 31aは、メインRAM 31cから読み出した第2変動パターン振分乱数の値に基づき、第2変動パターン振分テーブルから前記小当り演出用の変動パターンを決定する。さらに、第2大当り判定及び小当り判定においてハズレが決定された場合、メインCPU 31aは、メインRAM 31cから読み出した第2変動パターン振分乱数の値に基づき、第2変動パターン振分テーブルからハズレ演出用の変動パターンを決定する。

【0072】

そして、図3、図4に示されるメインCPU 31aは、前記第1特別図柄B1及び変動パターンを決定すると、変動パターンごとに対応付けられた前記変動時間を変動タイマとしてメインRAM 31cのタイマ記憶領域に設定（記憶）し、前記第1特別図柄表示部51に第1特別図柄B1の変動を開始させる。同様に、メインCPU 31aは、前記第2特別図柄B2及び変動パターンを決定すると、変動パターンごとに対応付けられた変動時間を変動タイマとしてメインRAM 31cのタイマ記憶領域に設定（記憶）し、前記第2特別図柄表示部52に第2特別図柄B2の変動を開始させる。

【0073】

10

20

30

40

50

また、メインCPU 31aは、前記演出制御基板32の演出制御CPU（図示略）に対して制御を指示する際、制御コマンドなどを制御信号（8ビット信号）とし、その信号を出力ポート41及び出力バッファ42を介して所定のタイミングで出力する。具体的に言うと、メインCPU 31aは、最初に、変動パターンを指定するとともに図柄の変動開始を指示する変動パターン指定コマンドを生成し、制御コマンドとして設定（メインRAM 31cに記憶）する。そして、ここでセットされた制御コマンドは、次回以降のコマンド出力処理で出力される。次に、メインCPU 31aは、第1特別図柄B1または第2特別図柄B2を指定する特別図柄指定コマンドを、制御コマンドとして設定（メインRAM 31cに記憶）する。そして、ここでセットされた制御コマンドは、次回以降のコマンド出力処理で出力される。また、メインCPU 31aは、変動開始時に設定した変動タイマを割込み（4ms）ごとに減算する。そして、変動パターンに対応付けられた変動時間が経過すると（変動タイマが0msになると）、メインCPU 31aは、変動開始時に第1特別図柄B1を決定した場合であれば、その第1特別図柄B1を第1特別図柄表示部51に表示させ、変動開始時に第2特別図柄B2を決定した場合であれば、その第2特別図柄B2を第2特別図柄表示部52に表示させる。また、メインCPU 31aは、変動時間の経過に合わせて、各列の図柄の停止を指示する図柄停止コマンド（第1図柄停止コマンド、第2図柄停止コマンド）を、制御コマンドとして設定（出力）する。

10

【0074】

また、図3，図4に示されるメインCPU 31aは、制御信号の出力タイミングにあわせて、演出制御CPUに対し制御信号を構成する制御コマンドの読み込みを指示するための読込信号（INT信号、または、ストロブ信号）を出力ポート41及び出力バッファ42を介して出力するようになっている。

20

【0075】

前記第1大当り遊技状態付与プログラムとは、メインCPU 31aを『第1大当り遊技状態付与手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メインCPU 31aは、前記第1大当り判定の判定結果が大当りとなる場合に、前記第1図柄変動ゲームの終了後に、前記第1大入賞装置23が前記第1開放状態となる第1大当り遊技状態を付与するようになっている。なお、第1大当り遊技状態では、1回のオープニング演出と、複数回（本実施形態では15回または2回）のラウンド演出と、1回のエンディング演出とが実行される。即ち本実施形態では、ラウンド数または1ラウンド当りの第1大入賞装置23の開放時間が互いに異なる2種類の第1大当り遊技状態が存在している。オープニング演出は、第1大入賞装置23が前記第1閉鎖状態である場合であって、第1大当り遊技状態が開始されるときに実行されるようになっている。各ラウンド演出は、第1大入賞装置23が第1閉鎖状態から第1開放状態に切り替えられる場合に開始されるようになっている。そして、ラウンド演出は、第1大入賞装置23が第1開放状態に切り替えられてから第1閉鎖状態に切り替えられるまでの間に実行されるようになっている。また、エンディング演出は、第1大入賞装置23が第1開放状態から第1閉鎖状態に切り替えられる場合であって、第1大当り遊技状態が終了されるとき（本実施形態では、15回目または2回目のラウンド演出の終了時）に実行されるようになっている。

30

【0076】

なお、第1大当り遊技状態は、前記第1特別図柄B1の種類に応じて決定されるようになっている（図6，図12参照）。具体的に言うと、メインCPU 31aは、第1特別図柄B1が「3」または「7」を示す図柄である場合に、15回のラウンド演出が実行される15R大当り遊技状態（「15R大当り」）を第1大当り遊技状態として付与するようになっている。また、メインCPU 31aは、第1特別図柄B1が「1」，「2」，「4」，「5」，「6」，「8」のいずれか1つを示す図柄である場合に、2回のラウンド演出が実行される2R大当り遊技状態（「2R大当り」）を第1大当り遊技状態として付与するようになっている。

40

【0077】

前記第2大当り遊技状態付与プログラムとは、図3，図4に示されるメインCPU 31

50

aを『第2大当り遊技状態付与手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メインCPU31aは、前記第2大当り判定による判定結果が大当りとなる場合に、前記第1大入賞装置23が前記第1開放状態となる第2大当り遊技状態を付与するようになっている。なお、第2大当り遊技状態では、1回のオープニング演出と、15回のラウンド演出と、1回のエンディング演出とが実行される。オープニング演出は、第1大入賞装置23が前記第1閉鎖状態であって、第2大当り遊技状態が開始されるときに実行されるようになっている。各ラウンド演出は、第1大入賞装置23が第1閉鎖状態から第1開放状態に切り替えられる場合に開始されるようになっている。そして、ラウンド演出は、第1大入賞装置23が第1開放状態に切り替えられてから第1閉鎖状態に切り替えられるまでの間に実行されるようになっている。また、エンディング演出は、第1大入賞装置23が第1開放状態から第1閉鎖状態に切り替えられる場合であって、第2大当り遊技状態が終了されるとき（本実施形態では、15回目のラウンド演出の終了時）に実行されるようになっている。

10

【0078】

なお、第2大当り遊技状態は、前記第2特別図柄B2の種類に応じて決定されるようになっている（図10，図12参照）。具体的に言うと、メインCPU31aは、第2特別図柄B2が「1．」または「2．」を示す図柄である場合に、前記15R大当り遊技状態を第2大当り遊技状態として付与するようになっている。

【0079】

なお図12に示されるように、15R大当り遊技状態では、1回のラウンド演出の規定入賞個数が「9個」に設定されている。また、15R大当り遊技状態では、1回当りのラウンド演出のラウンド時間（規定開放時間）が「25000ms」に設定されている。なお、各ラウンド演出は、規定入賞個数分（9個分）の遊技球が入球すると終了するようになっている。このため、15R大当り遊技状態においては、1回当りのラウンド演出のラウンド時間である「25000ms」が最大時間となる。

20

【0080】

また図12に示されるように、前記2R大当り遊技状態では、1回のラウンド演出の規定入賞個数が「9個」に設定されている。また、2R大当り遊技状態では、ラウンド時間（規定開放時間）が「1000ms」に設定されている。なお、各ラウンド演出は、規定入賞個数分（9個分）の遊技球が入球すると終了するようになっている。このため、2R大当り遊技状態においては、1回当りのラウンド演出のラウンド時間である「1000ms」が最大時間となる。即ち、2R大当り遊技状態である場合の前記第1大入賞装置23の大入賞口扉23aの開放時間（1000ms）は、15R大当り遊技状態である場合の大入賞口扉23aの開放時間（25000ms）よりも短いため、2R大当り遊技状態は、遊技球の入賞が相対的に困難な状態となっている。

30

【0081】

そして、図3，図4に示されるメインCPU31aは、前記第1図柄停止コマンドまたは前記第2図柄停止コマンドが出力された後に、前記オープニング演出の開始を指示するオープニング指定コマンドを生成し、制御コマンドとして出力する。次に、メインCPU31aは、メインRAM31cに記憶されている前記第1特別図柄B1が「3」，「7」を示す図柄である場合、または、メインRAM31cに記憶されている前記第2特別図柄B2が「1．」，「2．」を示す図柄である場合に、第1～第15のラウンド演出の開始を指示する第1～第15のラウンド指定コマンドを制御コマンドとして順番に出力する。また、メインCPU31aは、メインRAM31cに記憶されている第1特別図柄B1が「1」，「2」，「4」，「5」，「6」，「8」を示す図柄である場合に、第1，第2のラウンド演出の開始を指示する第1，第2のラウンド指定コマンドを制御コマンドとして出力する。その後、メインCPU31aは、エンディング演出の開始を指示するエンディング指定コマンドを、制御コマンドとして出力する。

40

【0082】

前記小当り遊技状態付与プログラムとは、図3，図4に示されるメインCPU31aを

50

『小当り遊技状態付与手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メインCPU 31aは、前記小当り判定による判定結果が小当りとなる場合に、前記第2大入賞装置24を構成する前記一对の羽根部材24bが前記第2開放状態となる小当り遊技状態を付与するようになっている。なお、小当り遊技状態は、第2特別図柄B2の種類に応じて決定されるようになっている(図10, 図12参照)。具体的に言うと、メインCPU 31aは、メインRAM 31cに記憶されている第2特別図柄B2が「3」を示す図柄である場合に、オープニング時間(5000ms)の経過後、一对の羽根部材24bが第2開放状態となる開放演出が1回実行される第1小当り遊技状態を付与するようになっている。また、メインCPU 31aは、メインRAM 31cに記憶されている第2特別図柄B2が「4」を示す図柄である場合に、オープニング時間(5000ms)の経過後、一对の羽根部材24bが第2開放状態となる開放演出が2回実行される第2小当り遊技状態を付与するようになっている。

10

【0083】

なお、本実施形態の開放演出は、一对の羽根部材24bが前記第2閉鎖状態から第2開放状態に切り替えられる場合に開始されるようになっている。そして、開放演出は、一对の羽根部材24bが第2開放状態に切り替えられてから第2閉鎖状態に切り替えられるまでの間に実行されるようになっている。なお、第1小当り遊技状態では、一对の羽根部材24bが1回開放するとともに、1回の開放において500ms(規定開放時間)が経過するまでのあいだ第2開放状態を維持するようになっている。一方、第2小当り遊技状態では、一对の羽根部材24bがインターバル(例えば1000ms)を挟んで2回開放するとともに、1回の開放において500ms(規定開放時間)が経過するまでのあいだ第2開放状態を維持するようになっている。

20

【0084】

前記変動時間短縮状態付与プログラムとは、図3, 図4に示されるメインCPU 31aを『変動時間短縮状態付与手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メインCPU 31aは、前記第1大当り遊技状態(前記15R大当り遊技状態または前記2R大当り遊技状態)または前記第2大当り遊技状態(15R大当り遊技状態)の終了後に、変動時間短縮状態を付与するようになっている。本実施形態のメインCPU 31aは、第1大当り遊技状態または第2大当り遊技状態が終了すると、100%の確率で変動時間短縮状態を付与するようになっている(図5, 図9参照)。なお、変動時間短縮状態は、前記普通図柄変動ゲームでの前記普通図柄D1の変動時間を短縮するとともに、前記第2始動入賞装置22を構成する前記始動口扉22aが前記開状態を維持する開放時間を延長することにより、第2始動入賞装置22への遊技球の入球確率を向上させる状態である。本実施形態では、変動時間短縮状態が付与されていない通常遊技状態時に、普通図柄変動ゲームでの普通図柄D1の変動時間が2000msに設定され、変動時間短縮状態時に、普通図柄変動ゲームでの普通図柄D1の変動時間が12msに設定されている。

30

【0085】

なお、図3, 図4に示されるメインCPU 31aは、前記メインRAM 31cに記憶されている前記第1特別図柄B1が「1」または「8」を示す図柄である場合に、10回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する(図7の「時短回数」参照)。また、メインCPU 31aは、メインRAM 31cに記憶されている第1特別図柄B1が「2」, 「5」, 「6」のいずれか1つを示す図柄である場合に、20回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する(図7の「時短回数」参照)。さらに、メインCPU 31aは、メインRAM 31cに記憶されている第1特別図柄B1が「3」を示す図柄である場合に、50回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する(図7の「時短回数」参照)。また、メインCPU 31aは、メインRAM 31cに記憶されている第1特別図柄B1が「4」を示す図柄である場合に、30回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する(図7の「時短回数」参照)。また、メインCPU 31aは、メインRAM 31cに記憶されている第1特別図柄B1が「7」を示す図柄である場合に、100回の図柄変動ゲーム

40

50

が実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する（図7の「時短回数」参照）。なお本実施形態では、第1特別図柄B1が選択されにくい図柄（即ち、対応付けられている当り図柄用乱数の数が少ない図柄）であるほど、変動時間短縮状態が付与される図柄変動ゲームの実行回数が多くなる傾向にある。

【0086】

また、図3，図4に示されるメインCPU31aは、メインRAM31cに記憶されている前記第2特別図柄B2が「1．」を示す図柄である場合に、50回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する（図11の「時短回数」参照）。また、メインCPU31aは、メインRAM31cに記憶されている第2特別図柄B2が「2．」を示す図柄である場合に、100回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する（図11の「時短回数」参照）。さらに、メインCPU31aは、メインRAM31cに記憶されている第2特別図柄B2が「3．」または「4．」を示す図柄である場合、小当り変動で大当りとなったときに付与される前記第3大当り遊技状態（いわゆる「V入賞」）の終了後に、20回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間、変動時間短縮状態を付与する（図11の「時短回数」参照）。

【0087】

前記当り判定プログラムとは、図3，図4に示されるメインCPU31aを『当り判定手段』として機能させるためのプログラムである。即ち、メインCPU31aは、前記ゲート25への遊技球の通過を契機として（即ち、前記メインRAM31cから読み出した前記普通当り判定用乱数の値と前記メインROM31bに記憶されている前記普通当り判定値とを比較して）、前記普通図柄変動ゲームの結果が当りになるか否かを判定する普通当り判定を行う。なお、本実施形態では、普通当り判定用乱数の採りうる数値を0～254（全255通りの整数）としている。そして、通常遊技状態時（変動時間短縮状態が付与されていないとき）において、メインCPU31aは、普通当り判定用乱数の採りうる数値の中からあらかじめ定めた30個の普通当り判定値を用いて、当りの抽選確率を255分の30として普通当り判定を行う（図8の「通常遊技状態」参照）。なお、変動時間短縮状態時において、メインCPU31aは、普通当り判定用乱数の採りうる数値の中から254個の普通当り判定値を用いて、当りの抽選確率を255分の254として普通当り判定を行う（図8の「変動時間短縮状態」参照）。即ち、メインCPU31aは、変動時間短縮状態が付与されると、殆どの場合において普通図柄変動ゲームの結果が当りになると判定する。

【0088】

なお、変動時間短縮状態において普通図柄変動ゲームに当選すると、前記始動口扉22aは、前記通常遊技状態時とは異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。即ち、通常遊技状態時に普通図柄変動ゲームに当選した場合には、2.0秒間（2000ms）のオープニング時間の経過後、始動口扉22aを1回開放するとともに、0.6秒（600ms）の開放時間が経過するまでのあいだ前記開状態を維持するようになっている。一方、変動時間短縮状態時に普通図柄変動ゲームに当選した場合には、0.004秒（4ms）のオープニング時間の経過後、始動口扉22aが3回開放するとともに、1回の開放において1.3秒（1300ms）の開放時間が経過するまでのあいだ開状態を維持するようになっている。即ち、変動時間短縮状態時には、始動口扉22aが前記開状態から開状態に切り替えられる回数が増加するとともに、始動口扉22aが開状態を維持する時間が延長されるために、合計開放時間が長くなり、遊技者にとって有利に動作するようになっている。

【0089】

従って、変動時間短縮状態が付与されない通常遊技状態である場合、前記普通当り判定の開始から始動口扉22aが開状態に切り替わるまでの時間は、普通図柄変動ゲームの変動時間（2000ms）及びオープニング時間（2000ms）の合計時間と等しく、本実施形態では4000msとなっている。なお、普通当り判定は遊技球が前記ゲート25を通過したことを契機として開始されるため、通常遊技状態である場合、普通当り判定の

開始から始動口扉 2 2 a が開状態に切り替わるまでの時間は、ゲート 2 5 を通過した遊技球が第 2 始動入賞装置 2 2 に入球できない程度の長さとなる。一方、変動時間短縮状態が付与された場合、普通当り判定の開始から始動口扉 2 2 a が開状態に切り替わるまでの時間は、普通図柄変動ゲームの変動時間 (1 2 m s) 及びオープニング時間 (4 m s) の合計時間と等しく、本実施形態では 1 6 m s となっている。この場合、普通当り判定の開始から始動口扉 2 2 a が開状態に切り替わるまでの時間は、ゲート 2 5 を通過した遊技球が第 2 始動入賞装置 2 2 に直接入球できる程度の長さとなる。

【 0 0 9 0 】

なお、前記第 2 大入賞装置 2 4 に入球した遊技球が前記特別入賞領域 9 4 (図 2 参照) に入球した場合 (前記特別入賞口スイッチ S E 8 によって遊技球が検知された場合) 、図 3 , 図 4 に示されるメイン C P U 3 1 a は、大当りとなって遊技者に有利な前記第 3 大当り遊技状態 (いわゆる「 V 入賞」) を付与するようになっている。なお図 1 2 に示されるように、第 3 大当り遊技状態では、1 回の前記オープニング演出と、1 5 回の前記ラウンド演出と、1 回の前記エンディング演出とが実行される。また、第 3 大当り遊技状態では、1 回のラウンド演出の規定入賞個数が「 9 個」に設定されている。さらに、第 3 大当り遊技状態では、1 回当りのラウンド演出のラウンド時間 (規定開放時間) が「 2 5 0 0 0 m s 」に設定されている。なお、各ラウンド演出は、規定入賞個数分 (9 個分) の遊技球が入球すると終了するようになっている。このため、第 3 大当り遊技状態においては、1 回当りのラウンド演出のラウンド時間である「 2 5 0 0 0 m s 」が最大時間となる。

【 0 0 9 1 】

そして、図 3 , 図 4 に示されるメイン C P U 3 1 a は、特別入賞口スイッチ S E 8 からの検知信号の入力を契機として、オープニング演出の開始を指示するオープニング指定コマンドを生成し、制御コマンドとして出力する。次に、メイン C P U 3 1 a は、第 1 ~ 第 1 5 のラウンド演出の開始を指示する前記第 1 ~ 第 1 5 のラウンド指定コマンドを制御コマンドとして順番に出力する。その後、メイン C P U 3 1 a は、エンディング演出の開始を指示するエンディング指定コマンドを、制御コマンドとして出力する。

【 0 0 9 2 】

また、メイン C P U 3 1 a は、前記第 1 始動口スイッチ S E 1 からの前記第 1 入賞信号 (検知信号) 、前記第 2 始動口スイッチ S E 2 からの前記第 2 入賞信号 (検知信号) 、前記第 1 カウントスイッチ S E 3 からの検知信号、前記第 2 カウントスイッチ S E 4 、及び前記入賞口スイッチ S E 6 , S E 7 からの検知信号が入力された際に、賞球の払出し制御を実行する。具体的に言うと、メイン C P U 3 1 a は、検知信号を入力すると、当該検知信号から遊技者に払い出すべき賞球数を特定し、その個数の賞球の払出しを指示する賞球払出信号を前記払出制御基板 3 3 に出力する。そして、払出制御基板 3 3 は、賞球払出信号を入力すると、前記払出装置 3 4 を駆動させて必要な個数の賞球を払い出させるようになっている。

【 0 0 9 3 】

(2 - 2) 演出制御基板 3 2 の電氣的構成

図 3 に示されるように、演出制御基板 3 2 は、演出制御 C P U (図示略) を備えており、演出制御 C P U には演出制御 R O M (図示略) 及び演出制御 R A M (図示略) が接続されている。演出制御 C P U は、前記遊技演出の決定のために用いる各種乱数の値を所定の周期ごとに更新している。そして、演出制御 C P U は、更新後の値を演出制御 R A M の設定領域に設定して更新前の値を書き換えている。例えば、演出制御 R A M の乱数記憶領域には、左図柄乱数、中図柄乱数、右図柄乱数などが記憶されている。演出制御 R A M のタイマ記憶領域には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種のタイマが記憶 (設定) されるようになっている。

【 0 0 9 4 】

また、演出制御 R O M には、前記第 1 図柄組み合わせゲームまたは前記第 2 図柄組み合わせゲームが行われる際に用いられる複数種類の演出データが記憶されている。演出データとは、演出制御 C P U が、前記第 1 演出図柄表示部 7 1 及び前記第 2 演出図柄表示部 7

2 に表示演出の実行を指示するための情報である。また、演出データとは、演出制御 CPU が、前記枠用ランプ 16 a ~ 16 c の発光出力態様や前記スピーカ 17 a ~ 17 c の音声出力態様（効果音の種類、言語音声の種類、音声出力時間など）を制御するための情報である。

【0095】

さらに、演出制御 ROM には、第 1 図柄組み合わせゲーム後の前記第 1 大当り遊技状態、または、第 2 図柄組み合わせゲーム後の前記第 2 大当り遊技状態において用いられる 1 種類のオープニング演出用演出データ、15 種類のラウンド演出用演出データ、及び、1 種類のエンディング演出用演出データが記憶されている。オープニング演出用演出データは、前記オープニング演出に対応付けて記憶されている。各ラウンド演出用演出データは、前記第 1 ~ 第 15 のラウンド演出ごとに対応付けて記憶されている。エンディング演出用演出データは、前記エンディング演出に対応付けて記憶されている。オープニング演出用演出データ、ラウンド演出用演出データ及びエンディング演出用演出データとは、演出制御 CPU が、演出図柄表示部 71, 72、枠用ランプ 16 a ~ 16 c 及びスピーカ 17 a ~ 17 c にオープニング演出、第 1 ~ 第 15 のラウンド演出及びエンディング演出の実行を指示するための情報である。

10

【0096】

また、演出制御 ROM には、報知演出が行われる際に用いられる報知演出用演出データが記憶されている。報知演出用演出データとは、演出制御 CPU が、前記図柄表示装置 61 に報知演出の実行を指示するための情報である。また、報知演出とは、前記第 2 図柄変動ゲームの結果が小当りとなってから前記第 2 大入賞装置 24 が前記第 2 開放状態となるまでの間、即ち、前記演出制御 RAM に記憶されている前記第 2 特別図柄 B2 が「3 .」または「4 .」である場合に、第 2 大入賞装置 24 を狙って遊技球を発射すべき旨を遊技者に報知する演出である。なお、本実施形態の報知演出では、図柄表示装置 61 に「右打ち開始」という文字と右向きの矢印「→」とを表示させる演出が行われるようになっている。

20

【0097】

ところで、図 3、図 4 に示される前記メイン CPU 31 a から前記変動パターン指定コマンドが入力されると、演出制御 CPU は、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンを演出制御 RAM に記憶するようになっている。また、前記特別図柄指定コマンドが入力されると、演出制御 CPU は、特別図柄指定コマンドが指定する前記第 1 特別図柄 B1 または前記第 2 特別図柄 B2 を演出制御 RAM に記憶するようになっている。

30

【0098】

さらに、演出制御 CPU は、演出制御 RAM に記憶されている第 1 特別図柄 B1 に基づいて、前記第 1 図柄組み合わせゲームの終了時に前記第 1 演出図柄表示部 71 に停止表示される前記第 1 演出図柄 E1 を生成するようになっている。例えば、演出制御 RAM に記憶されている第 1 特別図柄 B1 が「1」~「8」のいずれかである場合、演出制御 RAM に記憶されている変動パターンは前記大当り演出用の変動パターンとなる。この場合、演出制御 CPU は、第 1 演出図柄表示部 71 に最終的に停止させる第 1 演出図柄 E1（演出図柄左、中、右）を、全列が同一種類の図柄となるように生成する。具体的に言うと、演出制御 CPU は、第 1 特別図柄 B1 に基づいて、演出図柄左、演出図柄中及び演出図柄右（各演出図柄は同一種類）を生成する。例えば、第 1 特別図柄 B1 が「1」であれば第 1 演出図柄 E1 を「1」とし、第 1 特別図柄 B1 が「2」であれば第 1 演出図柄 E1 を「2」とする。この生成された第 1 演出図柄 E1（演出図柄左、中、右）が、第 1 演出図柄表示部 71 に最終的な図柄組み合わせとして導出される。そして、演出制御 CPU は、生成した演出図柄左、演出図柄中、演出図柄右に対応したデータを演出制御 RAM に記憶する。

40

【0099】

また、演出制御 CPU は、演出制御 RAM に記憶されている前記第 2 特別図柄 B2 に基づいて、前記第 2 図柄組み合わせゲームの終了時に前記第 2 演出図柄表示部 72 に停止表

50

示される前記第2演出図柄E2を生成するようになっている。例えば、演出制御RAMに記憶されている第2特別図柄B2が「1.」または「2.」である場合、演出制御RAMに記憶されている変動パターンは大当り演出用の変動パターンとなる。この場合、演出制御CPUは、第2演出図柄表示部72に最終的に停止させる第2演出図柄E2（演出図柄左、中、右）を、全列が同一種類の図柄となるように生成する。具体的に言うと、演出制御CPUは、第2特別図柄B2に基づいて、演出図柄左、演出図柄中及び演出図柄右（各演出図柄は同一種類）を生成する。例えば、第2特別図柄B2が「1.」であれば第2演出図柄E2を「1」とし、第2特別図柄B2が「2.」であれば第2演出図柄E2を「2」とする。この生成された第2演出図柄E2（演出図柄左、中、右）が、第2演出図柄表示部72に最終的な図柄組み合わせとして導出される。そして、演出制御CPUは、生成した演出図柄左、演出図柄中、演出図柄右に対応したデータを演出制御RAMに記憶する。

10

【0100】

演出制御RAMに記憶されている第2特別図柄B2が「3.」または「4.」である場合、演出制御RAMに記憶されている変動パターンは小当り演出用の変動パターンとなる。この場合、演出制御CPUは、演出図柄左、中、右を、左列と右列が同一種類の図柄で、中列が左右2列とは異なる種類の図柄となるように決定する。具体的に言うと、演出制御CPUは、前記左図柄乱数の値に基づいて、「1」～「3」のいずれかの数字を示す第2演出図柄E2を演出図柄左及び演出図柄右（両演出図柄は同一種類）として決定する。そして、演出制御CPUは、「チャンス」という文字を示す小当り専用の第2演出図柄E2を演出図柄中として決定する。そして、演出制御CPUは、決定した演出図柄左、演出図柄中、演出図柄右に対応したデータを演出制御RAMに記憶する。

20

【0101】

演出制御RAMに記憶されている第1特別図柄B1または第2特別図柄B2が「0」であって、演出制御RAMに記憶されている変動パターンがハズレリーチ演出用の変動パターンである場合、演出制御CPUはハズレリーチを決定する。この場合、演出制御CPUは、演出図柄左、中、右を、左列と右列が同一種類の図柄で、中列が左右2列とは異なる種類の図柄となるように決定する。具体的には、左図柄乱数の値に基づいて演出図柄左及び演出図柄右（両演出図柄は同一種類）を生成する。そして、前記中図柄乱数の値に基づいて演出図柄中を生成する。中図柄乱数の値と左図柄乱数の値（または右図柄乱数の値）とが一致していた場合、演出制御CPUは、演出図柄中と演出図柄左（または演出図柄右）とが一致しないように演出図柄中を生成する。そして、演出制御CPUは、生成した演出図柄左、演出図柄中、演出図柄右に対応したデータを演出制御RAMに記憶する。本実施形態では、左図柄乱数、右図柄乱数及び中図柄乱数の各乱数の採りうる数値を0～8の9通りの整数とし、図柄の種類ごとに1つの数値が対応付けられている。

30

【0102】

演出制御RAMに記憶されている第1特別図柄B1または第2特別図柄B2が「0」または「0.」であって、演出制御RAMに記憶されている変動パターンがハズレ演出用の変動パターンである場合、演出制御CPUはハズレを決定する。この場合、演出制御CPUは、演出図柄左、中、右を、全列が同一種類の図柄とならないように生成する。具体的には、左図柄乱数の値に基づいて演出図柄左を生成し、中図柄乱数の値に基づいて演出図柄中を生成し、右図柄乱数の値に基づいて演出図柄右を生成する。左図柄乱数の値と右図柄乱数の値とが一致していた場合、演出制御CPUは、演出図柄左と演出図柄右とが一致しないように演出図柄右を生成する。そして、演出制御CPUは、生成した演出図柄左、演出図柄中、演出図柄右に対応したデータを演出制御RAMに記憶する。

40

【0103】

その後、図3、図4に示されるメインCPU31aから前記第1図柄停止コマンドが入力されると、演出制御CPUは、変動開始時に入力されて演出制御RAMに記憶された演出図柄左、右、中に基づいて、前記第1演出図柄表示部71に前記第1演出図柄E1の停止を指示するようになっている。これにより、指定された第1演出図柄E1が停止して、

50

第1演出図柄表示部71に表示される。さらに、メインCPU31aから第1図柄停止コマンドが入力されると、演出制御CPUは、前記枠用ランプ16a~16cの発光停止を指示するとともに、前記スピーカ17a~17cの音声出力停止を指示するようになっている。

【0104】

また、メインCPU31aから前記第2図柄停止コマンドが入力されると、演出制御CPUは、変動開始時に入力されて演出制御RAMに記憶された演出図柄左、右、中に基づいて、前記第2演出図柄表示部72に前記第2演出図柄E2の停止を指示するようになっている。これにより、指定された第2演出図柄E2が停止して、第2演出図柄表示部72に表示される。さらに、メインCPU31aから第2図柄停止コマンドが入力されると、演出制御CPUは、枠用ランプ16a~16cの発光停止を指示するとともに、スピーカ17a~17cの音声出力停止を指示するようになっている。

【0105】

また、図3、図4に示されるメインCPU31aから変動パターン指定コマンドが入力されると、演出制御CPUは、前記演出制御ROMに記憶された複数種類の前記演出データのうちのいずれか1つを設定(生成)して、設定した演出データを演出制御RAMの記憶領域に記憶させるようになっている。これにより、演出制御CPUは、変動パターン指定コマンドに対応する演出データに基づいて、表示制御、発光制御及び音声制御を行うようになる。より詳しくは、演出制御CPUは、演出制御RAMに記憶されている演出データを図柄信号に変換し、前記第1演出図柄表示部71または第2演出図柄表示部72に出力する。その結果、第1演出図柄表示部71または第2演出図柄表示部72は、図柄信号に基づき所定の表示(前記第1図柄組み合わせゲームまたは前記第2図柄組み合わせゲーム)を行うことができるようになる。また、演出制御CPUは、演出制御RAMに記憶されている演出データを発光制御信号に変換し、枠用ランプ16a~16cに出力する。その結果、枠用ランプ16a~16cは、発光制御信号に基づき所定の発光動作(点灯、点滅など)を行うことができるようになる。さらに、演出制御CPUは、演出制御RAMに記憶されている演出データを音声信号に変換し、スピーカ17a~17cに出力する。その結果、スピーカ17a~17cは、音声信号に基づき所定の出力動作(音声の出力)を行うことができるようになる。

【0106】

さらに、図3、図4に示されるメインCPU31aから前記オープニング指定コマンドが入力されると、演出制御CPUは、演出制御ROMに記憶された前記オープニング演出用演出データを設定(生成)して、設定したオープニング演出用演出データを演出制御RAMの記憶領域に記憶させるようになっている。これにより、演出制御CPUは、オープニング指定コマンドやオープニング演出用演出データに基づいて表示制御、発光制御及び音声制御を行うようになる。

【0107】

次に、メインCPU31aから前記第1~第15のラウンド指定コマンドまたは前記第1、第2のラウンド指定コマンドが入力されると、演出制御CPUは、演出制御ROMに記憶された15種類のラウンド演出用演出データのうちのいずれか1つを設定(生成)して、設定したラウンド演出用演出データを演出制御RAMの記憶領域に記憶させるようになっている。これにより、演出制御CPUは、ラウンド指定コマンドやラウンド演出用演出データに基づいて表示制御、発光制御及び音声制御を行うようになる。

【0108】

さらに、図3、図4に示されるメインCPU31aから前記エンディング指定コマンドが入力されると、演出制御CPUは、演出制御ROMに記憶されたエンディング演出用演出データを設定(生成)して、設定したエンディング演出用演出データを演出制御RAMの記憶領域に記憶させるようになっている。これにより、演出制御CPUは、エンディング指定コマンドやエンディング演出用演出データに基づいて表示制御、発光制御及び音声制御を行うようになる。

【 0 1 0 9 】

なお本実施形態では、前記第 2 図柄変動ゲームの結果が小当たりとなる場合に、前記第 2 大当たり遊技状態の終了後に前記第 2 大入賞装置 2 4 を前記第 2 閉鎖状態から前記第 2 開放状態に切り替えるようになっている。しかしながら、遊技者は、どこを狙って遊技球を発射すべきかを理解することができない。そこで、演出制御 CPU は、第 2 図柄変動ゲームの結果が小当たりとなった場合、即ち、演出制御 RAM に記憶されている前記第 2 特別図柄 B 2 が「 3 . 」または「 4 . 」である場合に、前記報知演出を実行させる制御を行うようになっている。具体的に言うと、演出制御 CPU は、演出制御 ROM に記憶された前記報知演出用演出データを設定（生成）して、設定した報知演出用演出データを演出制御 RAM の記憶領域に記憶させるようになっている。これにより、演出制御 CPU は、報知演出用演出データに基づいて表示制御、発光制御及び音声制御を行うようになる。

10

【 0 1 1 0 】

次に、遊技の手順を説明する。

【 0 1 1 1 】

（ A - 1 ）まず、変動時間短縮状態が付与されていない通常遊技状態時において、遊技者は、第 1 始動入賞装置 2 1 を狙って遊技球を発射（いわゆる左打ち）する（図 1 3 （ a ）の 1 参照）。なお、遊技者が、仮に第 2 始動入賞装置 2 2 を狙って遊技球を発射したとしても、この時点では始動口扉 2 2 a が閉状態を維持しているため、遊技球が第 2 始動入賞装置 2 2 に入賞することはない。また、通常遊技状態中に遊技球がゲート 2 5 を通過した場合、普通図柄変動ゲームに当選して始動口扉 2 2 a が開状態に切り替えられる可能性があるが、通常遊技状態時では、当りの抽選確率を 2 5 5 分の 3 0 として普通当たり判定を行っているため、普通図柄変動ゲームに当選する確率が低い。仮に、普通図柄変動ゲームに当選したとしても、2 . 0 秒（ 2 0 0 0 m s ）のオープニング時間の経過後に始動口扉 2 2 a が開状態に切り替えられるため、ゲート 2 5 を通過した遊技球は、始動口扉 2 2 a が開状態に切り替えられる前に、始動口扉 2 2 a 上を通過して第 2 始動入賞装置 2 2 の下方に流下してしまう。しかも本実施形態では、遊技者が前記操作ハンドル 1 9 を操作した際に、最大で 0 . 6 秒（ 6 0 0 m s ）に 1 個（換言すると、1 分間に 1 0 0 個以下）の遊技球が発射されるが、始動口扉 2 2 a の開放時間（開状態を維持する時間）は 0 . 6 秒（ 6 0 0 m s ）である。このため、通常遊技状態中に遊技球が第 2 始動入賞装置 2 2 に入賞することは稀である。よって、遊技者は、第 1 始動入賞装置 2 1 を狙って遊技球を発射するようになる。

20

30

【 0 1 1 2 】

（ A - 2 ）そして、遊技球が第 1 始動入賞装置 2 1 に入賞すると、第 1 特別図柄表示部 5 1 において第 1 特別図柄 B 1 を変動させる第 1 図柄変動ゲームが開始される。このとき、第 1 図柄変動ゲームに関連して、第 1 演出図柄表示部 7 1 において第 1 演出図柄 E 1 を変動させる第 1 図柄組み合わせゲームが行われ、第 1 演出図柄 E 1 が第 1 特別図柄 B 1 よりも大きく表示されるため、遊技者は、第 1 演出図柄表示部 7 1 を見ることによって第 1 図柄変動ゲームの結果を認識することができる。

【 0 1 1 3 】

（ A - 3 ）そして、第 1 図柄変動ゲームの結果が大当たりになると、第 1 大入賞装置 2 3 が第 1 開放状態となる第 1 大当たり遊技状態が付与される。なお、本実施形態の第 1 大当たり遊技状態では、1 回当たりのラウンド演出のラウンド時間（規定開放時間）が「 2 5 0 0 0 m s 」または「 3 0 0 0 0 m s 」に設定され、大入賞口扉 2 3 a の第 1 開放状態への切り替えが 1 5 回または 2 回繰り返して行われる。このとき、第 1 大入賞装置 2 3 に遊技球を入賞させれば（図 1 3 （ a ）の 2 参照）、遊技者は一気に多量の賞球を獲得することができる。

40

【 0 1 1 4 】

（ A - 4 ）その後、第 1 大当たり遊技状態が終了すると、変動時間短縮状態が付与される。変動時間短縮状態が付与されると、普通図柄変動ゲームの抽選確率が 2 5 5 分の 3 0 から 2 5 5 分の 2 5 4 に向上するため、普通図柄変動ゲームに当選する確率が極めて高くな

50

る（ほぼ100%になる）。また、オープニング時間が2.0秒（2000ms）から0.004秒（4ms）に短縮されるため、ゲート25を通過した遊技球が第2始動入賞装置22に直接入球できるようになる。しかも、始動口扉22aの開放時間が600msから1300msに延長されるため、遊技球が第2始動入賞装置22に入賞する確率はよりいっそう高くなる。即ち、第2始動入賞装置22への遊技球の入賞を契機として実行される第2図柄変動ゲームは、殆どの場合、変動時間短縮状態中に実行されるようになっている。

【0115】

（A-5）そして、遊技球がゲート25を通過して第2始動入賞装置22に入賞すると（図13（b）の3参照）、第2特別図柄表示部52において第2特別図柄B2を変動させる第2図柄変動ゲームが開始される。このとき、第2図柄変動ゲームに関連して、第2演出図柄表示部72において第2演出図柄E2を変動させる第2図柄組み合わせゲームが行われ、第2演出図柄E2が第2特別図柄B2よりも大きく表示されるため、遊技者は、第2演出図柄表示部72を見ることによって第2図柄変動ゲームの結果を認識することができる。

10

【0116】

（A-6）そして、第2図柄変動ゲームの結果が大当たりになると、第1大入賞装置23が第1開放状態となる第2大当り遊技状態が付与される。なお、本実施形態の第2大当り遊技状態では、1回当りのラウンド演出のラウンド時間（規定開放時間）が「25000ms」に設定され、大入賞口扉23aの第1開放状態への切り替えが15回繰り返して行われる。このとき、第1大入賞装置23に遊技球を入賞させれば（図13（b）の4参照）、遊技者は一気に多量の賞球を獲得することができる。

20

【0117】

また、第2図柄変動ゲームの結果が小当たりとなると、第2大入賞装置24が第2開放状態となる。この場合、オープニング時間（本実施形態では5000ms）が経過するまでの間、図柄表示装置61に「右打ち開始」という文字と右向きの矢印「」とを表示させる報知演出が行われる。このとき、遊技者は、第2大入賞装置24を狙って遊技球を発射（いわゆる右打ち）すべきことを認識することができる。

【0118】

（A-7）そして、遊技球が第2大入賞装置24に入賞すると（図13（b）の5参照）、遊技球は、通路部91aを通過して、回転体収容部91b内にある回転体92によって普通入賞領域93側と特別入賞領域94側とに振り分けられる。そして、特別入賞領域94に遊技球が入球し、特別入賞口スイッチSE8によって遊技球が検知されると、第3大当り遊技状態（いわゆる「V入賞」）が付与される。なお、本実施形態の第3大当り遊技状態では、1回当りのラウンド演出のラウンド時間（規定開放時間）が「25000ms」に設定され、大入賞口扉23aの第1開放状態への切り替えが15回繰り返して行われるため、遊技者は再び多量の賞球を獲得することができる。そして、第3大当り遊技状態の終了後には、再度変動時間短縮状態が付与される。

30

【0119】

従って、本実施形態によれば以下のような効果を得ることができる。

40

【0120】

（1）本実施形態のパチンコ機10では、普通図柄変動ゲームの結果が当たりになるまでの間は開閉片（始動口扉22a）が閉状態を維持するため、第2始動入賞装置22に遊技球を入賞させることができない。この場合、開閉片を有しない第1始動入賞装置21に遊技球を入賞させて第1図柄変動ゲームを開始させることができるものの、第2始動入賞装置22に遊技球を入賞させて第2図柄変動ゲームを開始させることはできない。そして、普通図柄変動ゲームの結果が当たりになると、始動口扉22aが開状態に切り替えられて第2始動入賞装置22への遊技球の入賞が可能となるため、第1図柄変動ゲームに加えて第2図柄変動ゲームが開始可能となる。即ち、第1図柄変動ゲームと第2図柄変動ゲームとを単純に組み合わせただけであると、遊技が煩雑になりやすいが、本実施形態では、普通

50

図柄変動ゲームの結果が当たりとなっはじめて第2図柄変動ゲームが開始可能となる。換言すると、第1図柄変動ゲームと第2図柄変動ゲームとが有機的に組み合わせられているため、遊技の単調さが解消され、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【0121】

(2) 本実施形態では、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりになって変動時間短縮状態が付与された場合、普通図柄変動ゲームの結果が当たりとなる確率が高くなる(255分の30 255分の254)ため、始動口扉22aが開状態に切り替えられて第2図柄変動ゲームが開始可能となる頻度が高くなる。また本実施形態では、変動時間短縮状態が付与された場合に、普通当たり判定の開始から始動口扉22aが開状態に切り替わるまでの時間が、ゲート25を通過した遊技球が落下して第2始動入賞装置22に到達するまでの時間以下に設定される。具体的に言うと、普通当たり判定の開始から始動口扉22aが開状態に切り替わるまでの時間は、普通図柄変動ゲームの変動時間(12ms)及びオープニング時間(4ms)との合計時間(16ms)となる。この場合、ゲート25を通過した遊技球をそのまま第2始動入賞装置22に入賞させやすくなるため、第2図柄変動ゲームが開始される頻度が高くなる。即ち、変動時間短縮状態が付与されるか否かによって第2図柄変動ゲームが開始される頻度が変化するため、遊技の単調さがより確実に解消され、遊技者はよりいっそう飽きにくくなる。また、変動時間短縮状態が付与されていない通常遊技状態時には、遊技球が第2始動入賞装置22に入賞する可能性が極めて低くなるため、設計者が意図する遊技性を発揮できずに遊技者が十分に楽しめなくなることを確実に防止できる。

10

20

【0122】

(3) 本実施形態では、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりとなる場合に、15R大当たり遊技状態及び2R大当たり遊技状態の両方が付与される可能性があるが、第2図柄変動ゲームの結果が大当たりとなる場合には、15R大当たり遊技状態のみが付与され、2R大当たり遊技状態が付与されることはない。これにより、図柄変動ゲームの結果が大当たりになる確率を変更しなくても(即ち、図柄変動ゲームにおいて大当たりが導出される確率が高確率に変動する確率変動状態が付与されていなくても)、大当たり遊技状態の種類に応じて賞球数が変化するため、遊技の単調さがより確実に解消され、遊技者はよりいっそう飽きにくくなる。

【0123】

30

(4) 本実施形態では、特別入賞領域94に遊技球が入賞するか否かにかかわらず、第1図柄変動ゲームの結果が大当たりとなるだけで第1大当たり遊技状態が確実に付与され、第2図柄変動ゲームの結果が大当たりとなるだけで第2大当たり遊技状態が確実に付与される。これにより、遊技者に対して安定して賞球を払い出すことができ、遊技の技術にかかわらず、遊技を楽しませることができる。

【0124】

(5) 本実施形態では、第1図柄変動ゲームや第2図柄変動ゲームが大当たりとなった場合に、100%の確率で変動時間短縮状態が付与されるようになっている。即ち、図柄変動ゲームが大当たりとなった場合には、第1大入賞装置23が開放するという特典が付与されるだけでなく、大当たり遊技状態後の図柄変動ゲームにおいても変動時間短縮状態という特典が付与されることとなる。これにより、遊技の流れが複雑化されるため、遊技者を飽きさせることがなく、遊技の興趣が向上する。

40

【0125】

(6) 本実施形態では、第1図柄変動ゲームを開始させる契機となる第1始動入賞装置21が、図柄表示装置61の左下側の領域に配設され、第2図柄変動ゲームを開始させる契機となる第2始動入賞装置22が、図柄表示装置61の下側領域に配設されている。一方、第2図柄変動ゲームの結果が小当たりになった場合に遊技球の入球が可能となる第2大入賞装置24が、図柄表示装置61の右側領域に配設されている。これにより、遊技者は、第2図柄変動ゲームの結果が小当たりにならない限り、図柄表示装置61の左側領域や下側領域、即ち、第2大入賞装置24が存在しない領域を狙って遊技球を発射するようにな

50

る。そして、第2図柄変動ゲームの結果が小当りになると、遊技者は、図柄表示装置61の右側領域、即ち、第2大入賞装置24が存在する領域を狙って遊技球を発射するようになる。即ち、遊技者は、遊技状態が変化すると、異なる領域を狙って遊技球を発射するようになるため、遊技の単調さがより確実に解消され、遊技者はよりいっそう飽きにくくなる。

【0126】

(7)本実施形態では、当り判定用乱数及び当り図柄用乱数が、第1図柄変動ゲームと第2図柄変動ゲームとで共通して用いられる乱数となっている。しかも、当り判定用乱数は、第2大当り判定時と小当り判定時とで共通して用いられる乱数となっている。以上のことから、乱数の種類を減らすことができるため、メインRAM31cに記憶されるデータ量を低減させることができる。

10

【0127】

(8)本実施形態では、演出図柄E1、E2の作成を、メインCPU31aではなく演出制御CPUによって行っているため、メインCPU31aにかかる負担を軽減することができる。

【0128】

なお、上記実施形態を以下のように変更してもよい。

【0129】

・上記実施形態では、第2大入賞装置24に入球した遊技球が特別入賞領域94に入球した場合に、第1大入賞装置23が開放する第3大当り遊技状態が付与されるようになっていたが、第3大当り遊技状態を付与するのに加えて、第2大入賞装置24を構成する一対の羽根部材24bを再度第2開放状態に切り替えるようにしてもよい。

20

【0130】

・上記実施形態の第2始動入賞装置22には、始動口扉22a(開閉片)からなる普通電動役物が一体的に構成されていたが、第2始動入賞装置22の構造を変更してもよい。例えば、第2始動入賞装置22には、一対の羽根部材(開閉片)からなる普通電動役物が一体的に構成されていてもよい。

【0131】

・上記実施形態の第1大入賞装置23には、大入賞口扉23aからなる特別電動役物が一体的に構成されていたが、第1大入賞装置23の構造を変更してもよい。例えば、第1大入賞装置23には、一対の羽根部材からなる特別電動役物が一体的に構成されていてもよい。

30

【0132】

・上記実施形態の第2大入賞装置24には、一対の羽根部材24bからなる特別電動役物が一体的に構成されていたが、第2大入賞装置24の構造を変更してもよい。例えば、第2大入賞装置24には、大入賞口扉からなる特別電動役物が一体的に構成されていてもよい。

【0133】

・上記実施形態の回転体92は、遊技球が特別入賞領域94に入球する確率を8分の1としていたが、普通入賞領域93や特別入賞領域94の数を変更するなどして、遊技球が特別入賞領域94に入球する確率を任意に変更してもよい。また、回転体92を省略し、通路部91aを通過した遊技球を、普通入賞口93aまたは特別入賞口94aに直接入球させるようにしてもよい。

40

【0134】

・上記実施形態において、第1始動入賞装置21に入球して検知された遊技球の数を第1始動保留球数としてメインRAM31cに記憶し、メインRAM31cに記憶されている第1始動保留球数に基づいて第1図柄変動ゲームを実行させるようにしてもよい。なお、「第1始動保留球数」とは、第1特別図柄B1(第1演出図柄E1)の変動中に第1始動入賞装置21に入賞した遊技球の数を所定の最大値(例えば4)の範囲で記憶した値である。第1始動保留球数は、第1始動入賞装置21への遊技球の入賞により「+1」され

50

、第 1 特別図柄変動ゲームの開始により「 - 1 」される。

【 0 1 3 5 】

同様に、第 2 始動入賞装置 2 2 に入球して検知された遊技球を第 2 始動保留球数としてメイン R A M 3 1 c に記憶し、メイン R A M 3 1 c に記憶されている第 2 始動保留球数に基づいて第 2 図柄変動ゲームを実行させるようにしてもよい。なお、「第 2 始動保留球数」とは、第 2 特別図柄 B 2 (第 2 演出図柄 E 2) の変動中に第 2 始動入賞装置 2 2 に入賞した遊技球の数を所定の最大値 (例えば 4) の範囲で記憶した値である。第 2 始動保留球数は、第 2 始動入賞装置 2 2 への遊技球の入賞により「 + 1 」され、第 2 特別図柄変動ゲームの開始により「 - 1 」される。

【 0 1 3 6 】

・上記実施形態では、図柄表示装置 6 1 が備える 1 つの可視表示部 H が、第 1 図柄組み合わせゲーム用の第 1 演出図柄表示部 7 1 と第 2 図柄組み合わせゲーム用の第 2 演出図柄表示部 7 2 とを有していた。しかし、第 1 図柄組み合わせゲーム用の図柄表示装置 (第 1 演出図柄表示装置) と第 2 図柄組み合わせゲーム用の図柄表示装置 (第 2 演出図柄表示装置) とを別個に設けてもよい。

【 0 1 3 7 】

次に、前述した実施形態によって把握される技術的思想を以下に列挙する。

【 0 1 3 8 】

(1) 請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項において、前記図柄表示装置は、前記第 1 特別図柄に基づいて生成される複数種類の第 1 演出図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 1 図柄組み合わせゲームを行う第 1 演出図柄表示装置と、前記第 1 演出図柄表示装置とは別個に設けられ、前記第 2 特別図柄に基づいて生成される複数種類の第 2 演出図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを導出させる第 2 図柄組み合わせゲームを導出させる第 2 図柄組み合わせゲームを行う第 2 演出図柄表示装置とからなることを特徴とする遊技機。

【 0 1 3 9 】

(2) 請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項において、前記変動時間短縮状態付与手段は、前記第 2 当り判定手段による判定結果が大当りとなる場合に、前記第 2 大当り遊技状態の終了後に、前記変動時間短縮状態を付与することを特徴とする遊技機。

【 符号の説明 】

【 0 1 4 0 】

1 0 ... 遊技機としてのパチンコ機

1 3 a ... 遊技盤面

2 1 ... 第 1 始動入賞装置

2 2 ... 第 2 始動入賞装置

2 2 a ... 開閉片としての始動口扉

2 3 ... 第 1 大入賞装置

2 4 ... 第 2 大入賞装置

2 5 ... ゲート

3 1 a ... 遊技制御手段、第 1 当り判定手段、第 2 当り判定手段、第 1 大当り遊技状態付与手段、当り判定手段、変動時間短縮状態付与手段、第 2 大当り遊技状態付与手段及び小当り遊技状態付与手段としてのメイン C P U

5 1 ... 第 1 特別図柄表示部

5 2 ... 第 2 特別図柄表示部

5 3 ... 普通図柄表示部

6 1 ... 図柄表示装置

7 1 ... 第 1 演出図柄表示部

7 2 ... 第 2 演出図柄表示部

9 1 ... 案内通路

9 2 ... 役物としての回転体

10

20

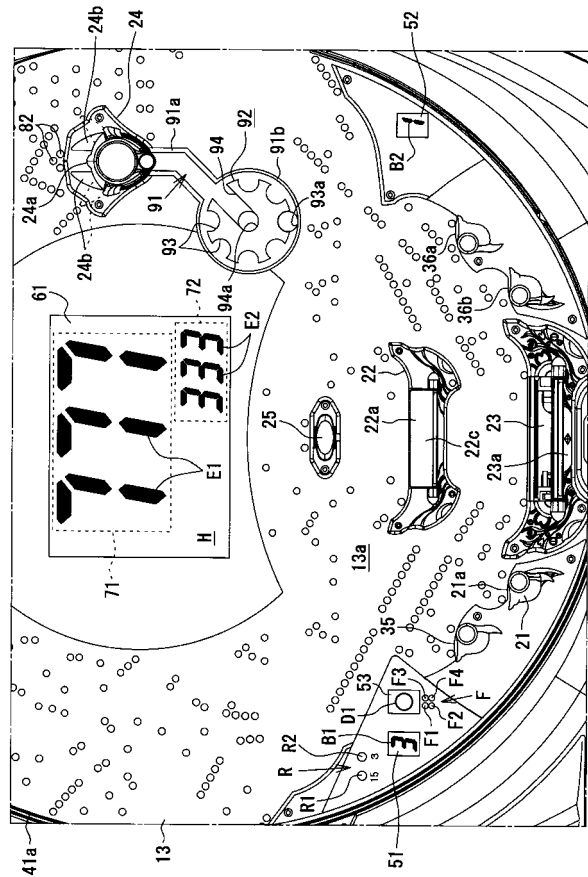
30

40

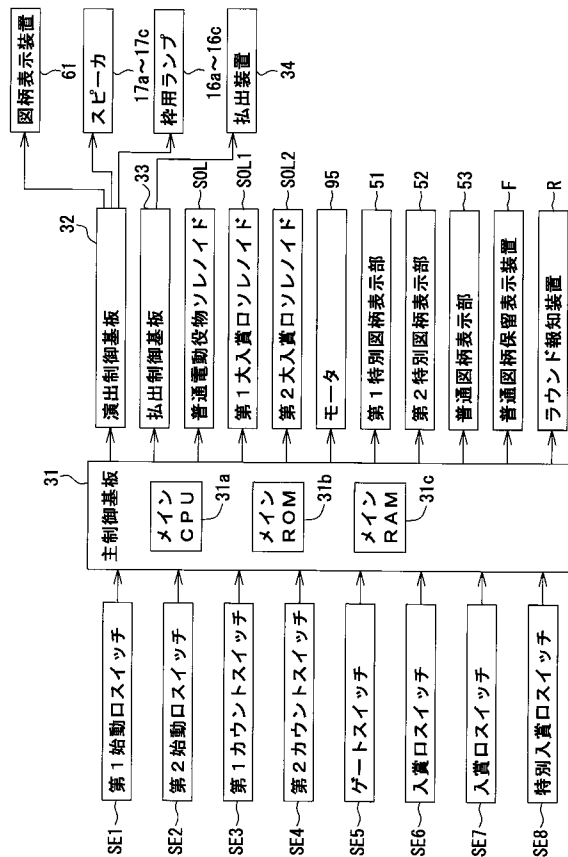
50

9 3 ... 普通入賞領域
9 4 ... 特別入賞領域
B 1 ... 第 1 特別図柄
B 2 ... 第 2 特別図柄
D 1 ... 普通図柄
E 1 ... 第 1 演出図柄
E 2 ... 第 2 演出図柄

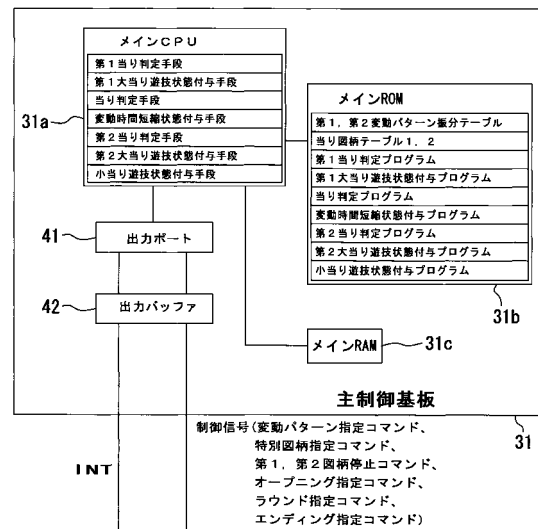
【圖 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

第 1 図柄変動ゲームの仕様

	抽選確率	大当たり判定値
大当たり	6/600	3, 7, 131, 371, 411, 577
賞球		3or10
変動時間短縮状態	全ての大当たり後振分け	

【図 9】

第 2 図柄変動ゲームの仕様

	抽選確率	大当たり判定値
大当たり	6/600	3, 7, 131, 371, 411, 577
小当たり	580/600	
賞球		3or10
変動時間短縮状態	全ての大当たり後振分け	

【図 6】

第 1 図柄変動ゲームの仕様

	抽選確率	第 1 特別図柄 B 1	変動時間 (ms)
ハズレ	594/600	0	12000
15R 大当たり	6/600	3, 7	25000
2R 大当たり		1, 2, 4, 5, 6, 8	30000
ハズレリーチ	10/241	0	25000

【図 10】

第 2 図柄変動ゲームの仕様

	抽選確率	第 2 特別図柄 B 2	変動時間 (ms)
ハズレ	14/600	0	3000
15R 大当たり	6/600	1, 2	10000
小当たり	580/600	3, 4	1000
役物当たり	1/8 (実質)	-	-

【図 7】

当り図柄テーブル 1

第 1 特別図柄 B 1	当り図柄用乱数	時短回数
1	0~9	10
2	10~19	20
3	20~25	50
4	26~39	30
5	40~49	20
6	50~59	20
7	60	100
8	61~69	10

【図 11】

当り図柄テーブル 2

第 2 特別図柄 B 2	当り図柄用乱数	時短回数
1	0~50	50
2	51~69	100
3	0~50	20 (大当たり後)
4	51~59	20 (大当たり後)

【図 8】

普通図柄変動ゲームの仕様

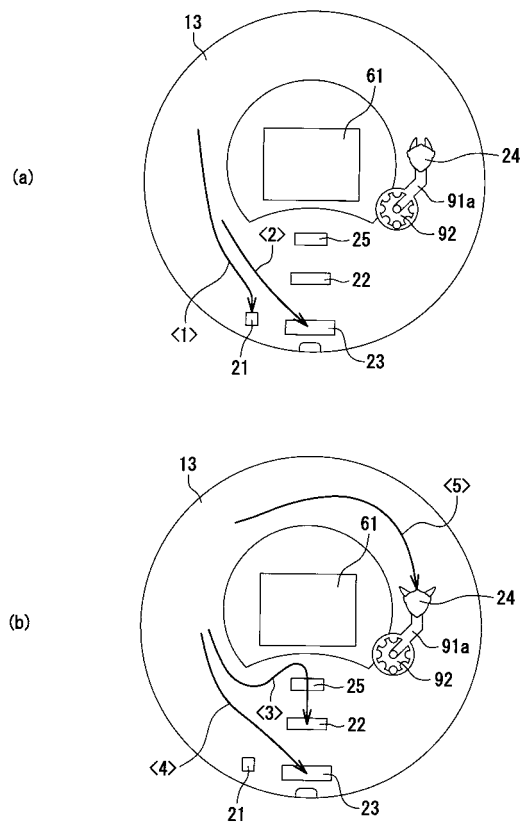
遊技状態	変動時間 (ms)	普電開放時間	普通図柄確率
通常遊技状態	2000	600	30/255
変動時間短縮状態	12	1300	254/255

【図 12】

大当たり及び V 入賞の仕様

	15R 大当たり	2R 大当たり	V 入賞
作動装置	第 1 大入賞装置 23	第 1 大入賞装置 23	第 1 大入賞装置 23
第 1 特別図柄 B 1	3, 7	1, 2, 4, 5, 6, 8	-
第 2 特別図柄 B 2	1, 2	-	3, 4
ラウンド数	15	2	15
終了条件	25000ms 開放 9 個入賞	1000ms 開放 9 個入賞	25000ms 開放 9 個入賞

【図 13】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2008-228820(JP,A)
特開2006-034739(JP,A)
特開2007-021046(JP,A)
特開2005-304739(JP,A)
特開2007-260203(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02