

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7341461号
(P7341461)

(45)発行日 令和5年9月11日(2023.9.11)

(24)登録日 令和5年9月1日(2023.9.1)

(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
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全42頁)

(21)出願番号	特願2019-154749(P2019-154749)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	令和1年8月27日(2019.8.27)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(65)公開番号	特開2021-29717(P2021-29717A)	(74)代理人	100135460 弁理士 岩田 康利
(43)公開日	令和3年3月1日(2021.3.1)	(74)代理人	100084043 弁理士 松浦 喜多男
審査請求日	令和4年8月26日(2022.8.26)	(74)代理人	100142240 弁理士 山本 優
		(72)発明者	鈴木 裕一郎 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
		審査官	堀川 あゆ美

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出図柄が表示される表示画面を備えた演出図柄表示装置と、
前記演出図柄を表示制御する演出表示制御手段と、
演出図柄表示装置の表示画面の左方に形成され、遊技球を流下可能な左流下域と、該表示画面の右方に形成され、遊技球を流下可能な右流下域とを備えた遊技領域と、
前記左流下域と右流下域とのいずれか一方に配設され、遊技球を入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに変換される大入賞口と、
前記大入賞口と同じ流下域に配設され、開放状態と該遊技球が入球不能または入球困難な閉鎖状態とに変換される可変入球口と、
所定の大当たり条件の成立を契機として、前記大入賞口を開放する開放ラウンドを所定数繰り返す特別遊技作動を実行する特別遊技制御手段と
所定の開放条件の成立を契機として、前記可変入球口を開放する開放制御手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態に比して前記可変入球口に入球容易な有利遊技状態とに変換させる状態変換制御手段と
を備えてなる弾球遊技機において、

前記演出図柄表示装置は、前記表示画面の左右に二分した一方である流下域に配設された前記大入賞口側の表示画面の領域に、前記特別遊技作動に係る特定情報が表示される第一情報表示部と、前記表示画面を左右に二分した一方である流下域に配設された前記可変入球口側の表示画面の領域であり、第一情報表示部とは異なる部位に、前記有利遊技状態

に係る特定情報が表示される第二情報表示部とを備え、
前記表示画面に表示される前記第一情報表示部は前記第二情報表示部よりも前記大入賞口
に近い位置に表示し、前記表示画面に表示される前記第二情報表示部は前記第一情報表示
部よりも前記可変入球口に近い位置に表示され、

前記演出表示制御手段は、前記特別遊技作動の実行中に、前記表示画面の第一情報表示
部で前記特定情報を表示制御するとともに、前記有利遊技状態中に、前記表示画面の第二
情報表示部で前記特定情報を表示制御する情報表示制御処理を備えたものであることを特
徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技の進行に応じて、遊技者が右打ち又は左打ちすることにより大入賞口や
所定入球口に入球し易くなる弾球遊技機に関する。

【0002】

パチンコ機に代表される弾球遊技機は、遊技盤の前面に遊技領域が設けられ、液晶表示
装置（演出図柄表示装置）を備えたセンターケースが該遊技領域に設けられている。遊技
領域は、センターケースによって、遊技球が流下する左右の流下域に分かれており、例え
ば右流下域に大入賞口や普通電動役物が配設される。かかる構成では、大入賞口を開放す
る特別遊技作動中に、遊技者が右打ちすることによって、該大入賞口に入球し易い。さら
に、特別遊技作動の終了後に、通常遊技状態に比して普通電動役物の始動口に遊技球が入
球し易い有利な遊技状態（例えば、普通図柄の変動時間が短くなり且つ普通電動役物の開
放時間が長くなる時短遊技状態など）に移行する構成もあり、この有利な遊技状態では、
右打ちによって遊技者が有利になる。こうした構成は、例えば特許文献1に開示されてい
る。

20

【0003】

一方、前記パチンコ機には、遊技に係る情報を前記演出図柄表示装置で表示するものが
知られている。具体的には、特別遊技作動中に、当該特別遊技作動に係る情報（大入賞口
への入球数や賞球数、ラウンド数など）が表示されたり、前記した有利な遊技状態で、当
該遊技状態に係る情報（当該遊技状態の期間や終了条件を示す情報、入球数など）が表示
されたりする。こうした情報の表示によって、遊技者が遊技の進行状況を正確かつ容易に
知り得るという利点がある。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-16034号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、前述した従来構成のように、遊技領域の右流下域に大入賞口が配設された構
成にあっては、特別遊技作動中に、該大入賞口への入球を求めて遊技者が右打ちすること
から、右流下域を多くの遊技球が流下する。そして、右打ちする遊技者は、右流下域を流
下して大入賞口に至る遊技球を注視する傾向が強いことから、演出図柄表示装置6の表示
画面で表示される表示内容を見落としし易い。特に、近年の遊技機は、表示画面の
大きな演出図柄表示装置（液晶表示器）が配設されていることから、前記右打ち中に右流
下域を注視している際には、該表示画面の左側部で表示される内容を、遊技者が視認し難
く、該内容を把握できなくなっていた。こうした従来構成にあって、特別遊技作動中に、
当該特別遊技作動に係る情報が演出図柄表示装置の表示画面で表示される構成では、右流
下域を注視する遊技者が、該表示画面で表示された情報を正確に視認し難く、該情報を見
逃してしまう場合もあった。さらに、右流下域を注視する遊技者が、前記情報を正確に得
るために視線を動かすと、大入賞口へ入球する遊技球を見逃し易い。こうしたことから、

40

50

大入賞口へ至る遊技球の流下を視認しつつ、演出図柄表示装置の表示画面で表示される情報を容易に視認し得る構成が希求されていた。

【0006】

一方、前述した有利な遊技状態にあっても、遊技者が右流下域の普通電動役物を注視する傾向にあることから、特別遊技作動の場合と同様に、演出図柄表示装置の表示画面で表示される情報を視認し難く、該情報を見逃してしまう場合があった。そのため、有利な遊技状態で、右流下域を注視する遊技者が、演出図柄表示装置の表示画面で表示される情報を容易に視認し得る構成が希求されていた。

【0007】

本発明は、特別遊技作動中や有利な遊技状態で右流下域（又は左流下域）を注視する遊技者が、演出図柄表示装置の表示画面で表示される情報を容易に視認し得る弾球遊技機を提案するものである。

10

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の第一発明は、演出図柄が表示される表示画面を備えた演出図柄表示装置と、前記演出図柄を表示制御する演出表示制御手段と、演出図柄表示装置の表示画面の左方に形成され、遊技球を流下可能な左流下域と、該表示画面の右方に形成され、遊技球を流下可能な右流下域とを備えた遊技領域と、前記左流下域と右流下域とのいずれか一方に配設され、遊技球を入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに変換される大入賞口と、所定の大当たり条件の成立を契機として、前記大入賞口を開放する開放ラウンドを所定数繰り返す特別遊技作動を実行する特別遊技制御手段とを備えてなる弾球遊技機において、前記演出図柄表示装置は、表示画面の、前記大入賞口が配設された前記左流下域寄り又は右流下域寄りの部位に、前記特別遊技作動に係る特定情報が表示される情報表示部を備え、前記演出表示制御手段は、前記特別遊技作動の実行中に、前記表示画面の情報表示部で前記特定情報を表示制御する情報表示制御処理を備えたものであることを特徴とする弾球遊技機である。

20

【0009】

ここで、「大当たり条件」としては、例えば、当否判定により大当たり判定すること、特別図柄が所定の大当たり図柄態様で確定すること、所定の特定口に遊技球が入球すること等が好適に用いられ得る。

30

また、「情報表示部」は、演出図柄表示装置の表示画面を左右方向中心で左右に分けられる左部または右部に設けられる構成が好適であり、さらには、該表示画面の、大入賞口に最も近い部位（例えば、左下部や右下部など）に設けられる構成が好適である。

また、特別遊技作動に係る「特定情報」としては、例えば、各開放ラウンドにおける大入賞口への入球数、各開放ラウンドでの賞球数、開放ラウンドのラウンド数などが好適に用いられ得る。

【0010】

かかる構成にあっては、特別遊技作動中に、演出図柄表示装置の表示画面の情報表示部で特定情報が表示されることから、大入賞口が配設された左流下域または右流下域を注視する遊技者が、視線を動かすこと無く又は僅かに視線を動かすのみで、該情報表示部に表示された特定情報を視認できる。これにより、遊技者は、特別遊技作動中に、大入賞口への入球を視認しつつ、当該特別遊技作動に係る特定情報を正確かつ容易に知得できる。したがって、本発明によれば、特別遊技作動中に表示される特定情報を、大入賞口へ至る遊技球を注視する遊技者が容易に知得できることから、該特別遊技作動の興趣を効果的に高めることができる。

40

【0011】

また、本発明の第二発明は、演出図柄が表示される表示画面を備えた演出図柄表示装置と、前記演出図柄を表示制御する演出表示制御手段と、演出図柄表示装置の表示画面の左方に形成され、遊技球を流下可能な左流下域と、該表示画面の右方に形成され、遊技球を流下可能な右流下域とを備えた遊技領域と、前記左流下域と右流下域とのいずれか一方に

50

配設され、開放状態と該遊技球が入球不能または入球困難な閉鎖状態とに変換される可変入球口と、所定の開放条件の成立を契機として、前記可変入球口を開放する開放制御手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態に比して前記可変入球口に入球容易な有利遊技状態とに変換させる状態変換制御手段とを備えてなる弾球遊技機において、前記演出図柄表示装置は、表示画面の、前記可変入球口が配設された前記左流下域寄り又は右流下域寄りの部位に、前記有利遊技状態に係る特定情報が表示される情報表示部を備え、前記演出表示制御手段は、前記有利遊技状態中に、前記表示画面の情報表示部で前記特定情報を表示制御する情報表示制御処理を備えたものであることを特徴とする弾球遊技機である。

【0012】

ここで、「開放条件」としては、例えば、可変入球口を開放するための当否判定により当り判定すること、所定図柄が当り図柄態様で確定すること等が好適に用いられ得る。

10

また、可変入球口に入球容易な「有利遊技状態」とは、例えば、前記開放条件が通常遊技状態に比して成立し易い状態（該開放条件の成立確率が高い状態、該成立頻度が高い状態など）、可変入球口の開放時間が通常遊技状態に比して長くなる状態などが好適である。

また、「情報表示部」は、演出図柄表示装置の表示画面を左右方向中心で左右に分けられる左部または右部に設けられる構成が好適であり、さらには、該表示画面の、可変入球口に最も近い部位（例えば、左下部や右下部など）に設けられる構成が好適である。

また、有利遊技状態に係る「特定情報」としては、例えば、該有利遊技状態を継続する期間を示す情報、該期間終了までの残り期間を示す情報、可変入球口へ入球数を示す情報等が好適に用いられ得る。

20

【0013】

かかる構成にあつては、有利遊技状態で、演出図柄表示装置の表示画面の情報表示部で特定情報が表示されることから、可変入球口が配設された左流下域または右流下域を注視する遊技者が、視線を動かすこと無く又は僅かに視線を動かすのみで、該情報表示部に表示された特定情報を視認できる。これにより、遊技者は、有利遊技状態で、可変入球口への入球を視認しつつ、当該有利遊技状態に係る特定情報を正確かつ容易に知得できる。したがって、本発明によれば、有利遊技状態で表示される特定情報を、可変入球口へ至る遊技球を注視する遊技者が容易に知得できることから、該有利遊技状態における遊技の興趣を効果的に高めることができる。

【0014】

30

前述した第一発明または第二発明の弾球遊技機にあつて、前記演出図柄表示装置の表示画面の前方で作動可能に設けられた演出可動役物と、前記表示画面の情報表示部の前方で重ならない待機位置で停止される前記演出可動役物を、所定の作動パターンに従って前記表示画面の前方で作動させる役物作動制御手段とを備え、前記役物作動制御手段は、前記演出表示制御手段により前記表示画面の情報表示部で前記特定情報が表示されている場合に、前記演出可動役物を、前記待機位置で停止させる処理内容を備えた構成が提案される。本構成が、本発明の第三発明である。

【0015】

ここで、演出可動役物の「作動パターン」としては、情報表示部の前方を通過しない作動パターンと、該情報表示部の前方を通過する作動パターンとのいずれであっても良い。さらには、これら両方の作動パターンを備え、いずれか一方が選択されるようにしても良い。また、前記「特定情報」は、第一発明に従属する構成では「特別遊技作動に係る特定情報」を示し、第二発明に従属する構成では「有利遊技状態に係る特定情報」を示す。

40

【0016】

かかる構成にあつては、特定情報（特別遊技作動に係る特定情報、又は有利遊技状態に係る特定情報）の表示中に、演出図柄表示装置の表示画面の前方で演出可動役物が作動しないことから、遊技者の注意が演出可動役物の作動に向いてしまつて該特定情報を見落としてしまうことを抑制できる。さらに、演出可動役物は、その待機位置とした状態で、情報表示部を視る遊技者の視線を妨げない。そのため、遊技者は、情報表示部で表示される特定情報を容易に視認することができる。

50

尚、前記作動パターンが、情報表示部の前方を通過する作動パターンを含むものであった場合には、演出可動役物の作動によって、情報表示部を視る遊技者の視線が妨げられる。しかし、本構成によれば、情報表示部で特定情報を表示中には、演出可動役物が待機位置で停止することから、遊技者が該特定情報を正確かつ容易に視認できる。

【0017】

前述した第一発明または第二発明の弾球遊技機にあって、前記演出図柄表示装置の表示画面の前方で作動可能に設けられた演出可動役物と、遊技の進行に応じて、前記表示画面の情報表示部の前方を通過する第一作動パターンと、該情報表示部の前方を通過しない第二作動パターンとのいずれかを選択し、選択した作動パターンに従って前記演出可動役物を作動させる役物作動制御手段とを備え、前記役物作動制御手段は、前記演出表示制御手段により前記表示画面の情報表示部で前記特定情報が表示されている場合に、前記第二作動パターンに従って前記演出可動役物を作動させる処理内容を備えたものである構成が提案される。本構成が、本発明の第四発明である。

10

尚、前記「特定情報」は、第一発明に従属する構成では「特別遊技作動に係る特定情報」を示し、第二発明に従属する構成では「有利遊技状態に係る特定情報」を示す。

【0018】

かかる構成にあっては、特定情報（特別遊技作動に係る特定情報、又は有利遊技状態に係る特定情報）の表示中に、情報表示部の前方を通過しない第二作動パターンに従って演出可動役物を作動することから、該演出可動役物の作動によって該情報表示部を視る遊技者の視線が妨げられない。そのため、情報表示部で特定情報を表示中では、遊技者が該特定情報を正確かつ容易に視認できる。

20

【0019】

尚、前述した第三発明または第四発明にあって、「所定の利得供与条件の成立を契機として、所定利得を発生させる利得発生制御手段を備えたものであって、

前記役物作動制御手段は、前記演出表示制御手段により前記表示画面の情報表示部で前記特定情報が表示されている場合に、前記利得供与条件が成立すると、前記演出可動役物を、該情報表示部の前方を通過する作動パターンに従って作動制御させる処理内容を備えたものである」構成とすることもできる。

ここで、「所定利得」としては、例えば、大当りの発生、通常遊技状態に比して有利な遊技状態（大当りの当選確率が高くなる状態、特別図柄の変動時間が短くなる状態など）への移行、レア演出の発生などが好適に用い得る。また、「利得供与条件」は、抽選により前記所定利得の発生が確定することに限らず、該抽選による所定利得の発生を先読み（推測または予告）することであっても良い。

30

かかる構成にあっては、特定情報（特別遊技作動に係る特定情報、又は有利遊技状態に係る特定情報）の表示中に、演出可動役物の停止制御または情報表示部の前方を通過しない作動パターンによる作動制御する一方で、利得供与条件が成立すると、該情報表示部の前方を通過する作動パターンによる作動制御を行うようにしたから、該情報表示部の前方を通過する演出可動役物の作動が、所定利得発生の報知または予告となる。すなわち、遊技者は、特定情報の表示中に情報表示部の前方を演出可動役物が通過することによって、所定利得を獲得できることを知得できる。したがって、こうした演出可動役物の作動制御により、変化に富んだ面白い遊技を提供でき、遊技の興趣を飛躍的に向上できる。

40

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本発明にかかるパチンコ機1の正面図である。

【図2】パチンコ機1の遊技盤2の正面図である。

【図3】パチンコ機1の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】パチンコ機1における遊技の仕様の一部を説明する図表である。

【図5】(A)第一特別図柄の大当り図柄態様と大当り遊技の内容との関係を示す図表と、(B)第二特別図柄の大当り遊技態様と大当り遊技の内容との関係を示す図表である。

【図6】メインルーチンの概要を示すフローチャートである。

50

【図 7】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 8】当否判定処理を示すフローチャート 1 である。

【図 9】当否判定処理を示すフローチャート 2 である。

【図 10】当否判定処理を示すフローチャート 3 である。

【図 11】当否判定処理を示すフローチャート 4 である。

【図 12】当否判定処理を示すフローチャート 5 である。

【図 13】大当り遊技処理を示すフローチャート 1 である。

【図 14】大当り遊技処理を示すフローチャート 2 である。

【図 15】大当り遊技処理を示すフローチャート 3 である。

【図 16】大入賞口入球処理を示すフローチャートである。

10

【図 17】第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 が、(A) 夫々の待機位置にある状態と、(B) 演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の前方で作動する作動状態とを示す説明図である。

【図 18】情報表示処理を示すフローチャートである。

【図 19】先読み処理を示すフローチャートである。

【図 20】役物作動処理を示すフローチャートである。

【図 21】通常遊技状態における、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a で表示される演出態様と第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 の作動態様とを示す説明図である。

【図 22】大当り遊技中における、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a で表示される演出態様を示す説明図である。

20

【図 23】時短遊技状態における、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a で表示される演出態様と第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 を第二作動パターンにより作動させる作動態様とを示す説明図である。

【図 24】時短遊技状態で、第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 を第一作動パターンにより作動させる作動態様を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

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。また、以下の実施例および別例を適宜組み合わせることも可能である。

30

【0022】

図 1 に示すように、本実施例のパチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 によって構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 には、その左側上下に設けられたヒンジ 5 3 を介して、内枠（図示せず）が該外枠 5 1 に対して開閉可能に取り付けられ、さらに、該内枠の前面に、前枠（ガラス枠）5 2 が該内枠に対して開放可能に取り付けられている。そして、前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が脱着可能に設けられている。また、板ガラス 6 1 の奥側（後側）には、内枠に取り付けられた遊技盤 2（図 2）が配設されている。

【0023】

前枠 5 2 には、その上部左右に、スピーカ 6 6 が配設されており、該スピーカ 6 6 から発せられる遊技音や警報音によって、遊技の趣向性を高めたり、遊技者に注意喚起したりする。また、前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 が複数配設されており、該発光によって遊技の趣向性を向上させる。さらに、前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体的に設けられており、該下皿 6 3 の右方に発射ハンドル 6 4 が配設されている。この発射ハンドル 6 4 は、遊技者によって時計回りに回動操作されることで、図示しない発射装置を可動させて、上皿 5 5 から供給される遊技球を遊技盤 2 の遊技領域 3 に向かって発射する。

40

【0024】

上皿 5 5 には、賞球や貸球が払い出される。また、下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受ける構成で、該下皿 6 3 内の遊技球を排出する球抜きレバー（図示せず）を備える。この球抜きレバーが遊技者により操作されることで、下皿 6 3 に貯まった遊技球を別箱

50

(ドル箱)に移すことができる。

【0025】

本実施例のパチンコ機1は、所謂CR機であって、プリペイドカードの読み書きなどを行うプリペイドカードユニット(CRユニット)56が隣接されている。パチンコ機1には、貸出ボタン57、精算ボタン58、および残高表示装置59を有する精算表示装置94(図3参照)が設けられている。また、上皿55の中央部には、遊技者が操作可能な演出ボタン67、ジョグダイヤル68、および決定スイッチ69が設けられている。

【0026】

図2は、パチンコ機1の遊技盤2の正面図である。遊技盤2には、ガイドレール2a, 2bによって囲まれた略円形の遊技領域3が設けられ、該遊技領域3には多数の遊技釘(図示せず)が植設されている。遊技領域3の中央部には、センターケース5が配設されており、該センターケース5の中央に演出図柄表示装置6(全体の図示は省略)のLCD画面が前方から視認可能に配設されている。このセンターケース5には、図示しないワープ入口、ワープ通路、ステージ等も設けられている。

10

【0027】

センターケース5の直下には、第一始動口11が配設され、該センターケース5の右方には、普通図柄作動ゲート17と第二始動口12とが上下に並んで配設されている。第一始動口11は、常時遊技球を入球可能に構成されている一方、第二始動口12は、開閉可能な翼片を備えた普通電動役物13により構成されており、この翼片の開放状態でのみ遊技球を入球可能とする構成である。また、普通図柄作動ゲート17は、遊技球を常時通過可能に構成されている。

20

【0028】

さらに、センターケース5の右下方(普通電動役物13の下方)には、大入賞口14が配設されている。大入賞口14は特別電動役物15により構成されており、該特別電動役物15は、大入賞口14を閉鎖する起立位置と該起立位置から前方へ傾動して開放する傾動位置とに位置変換作動する開閉片(図示せず)を備え、該開閉片を前記起立位置とすることで、大入賞口14へ遊技球を入球不能な閉鎖状態とし、前記傾動位置とすることで、大入賞口14へ遊技球を入球可能な開放状態とする。こうした特別電動役物15は、前記開閉片を開閉作動させる大入賞口ソレノイド14b(図3参照)を備えており、該大入賞口ソレノイド14bを駆動制御することによって大入賞口14を前記閉鎖状態と開放状態とに夫々変換制御できる。

30

【0029】

また、第一始動口11の左方には、四個の一般入賞口41が配設されている。これら一般入賞口41は、遊技球を常時入球可能な構成である。さらに、遊技領域3の最下流部には、アウト口16が配設されており、該遊技領域3に発射された遊技球がいずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった場合に、該アウト口16に入球する。

【0030】

こうした遊技領域3は、中央のセンターケース5の左側を遊技球が流下する左流下域3aと、該センターケース5の右側を遊技球が流下する右流下域3bとを備えており、遊技球の右打ちによって、センターケース5の上側を通過した遊技球が前記右流下域3bを流下し、遊技球の左打ちによって、遊技球が前記左流下域3aを流下する。そして、右流下域3bには、前記した普通図柄作動ゲート17、第二始動口12、および大入賞口14が設けられている。そのため、右流下域3bを狙い打つこと(所謂、右打ち)により、これら普通図柄作動ゲート17、第二始動口12(普通電動役物13)、および大入賞口14に入球可能である。一方、センターケース5の直下に配設された前記第一始動口11は、遊技盤2に植設された遊技釘によって、前記左流下域3aを流下した遊技球が入球可能となっている。そのため、左流下域3aを狙い打つこと(所謂、左打ち)により、第一始動口11および前記した四個の一般入賞口41に入球可能である。このように左流下域3aと右流下域3bとが構成されていることにより、遊技者は、右打ちと左打ちとを使い分けることで、各始動口11, 12や大入賞口14を狙った遊技を行うことができる。尚、本

40

50

実施例の第一始動口 1 1 は、遊技釘によって、右流下域 3 b を流下した遊技球が入球困難となっている。

【 0 0 3 1 】

また、遊技盤 2 の右下部には、複数個の L E D 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、第一特別図柄保留数表示装置 1 8、および第二特別図柄保留数表示装置 1 9 と、7 セグメント表示装置からなる第一特別図柄表示装置 9 および第二特別図柄表示装置 1 0 とが配設されている。

【 0 0 3 2 】

図 3 は、パチンコ機 1 の電気配線を示すブロック図である。このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも C P U、R O M、R A M、入力ポート、出力ポート等を備えている。そして、これら各制御装置の C P U により、2 m s 周期の割込信号により各 R O M に搭載されたプログラムを開始し、各種制御を実行する。

10

【 0 0 3 3 】

主制御装置 8 0 には、遊技盤中継端子板 7 4 を介して、第一始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第一始動口スイッチ 1 1 a、第二始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第二始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄作動ゲート 1 7 を通過した遊技球を検出する普通ゲートスイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、一般入賞口 4 1 に入球した遊技球を夫々検出する各一般入賞口スイッチ 4 1 a 等からの検出信号が入力される。

20

【 0 0 3 4 】

主制御装置 8 0 は、その R O M に搭載されたプログラムに従って動作して、上記の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、該コマンドを払出制御装置 8 1 およびサブ統合制御装置 8 3 へ出力する。また、主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 7 5 を介して、第一特別図柄表示装置 9、第二特別図柄表示装置 1 0、および普通図柄表示装置 7 の表示制御を行うと共に、第一特別図柄保留数表示装置 1 8、第二特別図柄保留数表示装置 1 9、および普通図柄保留数表示装置 8 の点灯制御を行う。さらに、主制御装置 8 0 には、遊技盤中継端子板 7 4 を介して、大入賞口ソレノイド 1 4 b および普通電役ソレノイド 1 3 a も接続されている。主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を駆動制御することで大入賞口 1 4 を開閉制御し、普通電役ソレノイド 1 3 a を駆動制御することで、第二始動口 1 2 を開閉制御する。また、主制御装置 8 0 は、図柄変動や大当り等の管理用の信号を、外部接続端子板 7 8 を介してホールコンピュータ 8 7 へ出力する。

30

【 0 0 3 5 】

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置 8 0 から送信されるコマンドに応じて払出モータ 9 0 を駆動させて賞球を払い出す。本実施例では、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 9 1 の検出信号が、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とに入力され、両方で賞球の計数を行う構成である。

40

【 0 0 3 6 】

さらに、払出制御装置 8 1 には、満杯スイッチ 9 2 および球切れスイッチ 9 3 からの信号が入力される。満杯スイッチ 9 2 は、下皿 6 3 が満杯であることを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置 8 1 へ出力する。球切れスイッチ 9 3 は、球タンク（図示せず）で遊技球の貯留量が少ないこと又は貯留量が無いことを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置 8 1 へ出力する。払出制御装置 8 1 は、これら満杯スイッチ 9 2 および球切れスイッチ 9 3 から信号を入力すると、払出モータ 9 0 を駆動停止させて、賞球の払出作動を停止させる。尚、満杯スイッチ 9 2 および球切れスイッチ 9 3 は、前記検出した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、該信号の入力停止によって、払出モータ 9 0 の駆動を再開する。

50

【 0 0 3 7 】

払出制御装置 8 1 は、C R ユニット端子板 7 9 を介して C R ユニット 5 6 と交信可能であり、貸出コマンドに応じて払出モータ 9 0 を駆動させて貸球を払い出す。C R ユニット端子板 7 9 は、精算表示装置 9 4 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 9 4 に設けられた球貸スイッチと精算スイッチとからの信号が入力される。球貸スイッチは、貸出ボタン 5 7 の操作を検出して信号を出力するものであり、精算スイッチは、精算ボタン 5 8 の操作を検出して信号を出力するものである。また、払出制御装置 8 1 は、発射制御装置 8 4 にも接続されており、所定契機で該発射制御装置 8 4 へ発射停止コマンドを送信する。

【 0 0 3 8 】

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 9 7 を制御して遊技球を遊技領域 3 に発射させるものである。この発射制御装置 8 4 には、上記した払出制御装置 8 1 の他に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 9 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 9 9 からの発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を回動操作することで出力され、タッチ信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止信号は、遊技者が発射停止スイッチ 9 9 を押すことで出力される。尚、発射制御装置 8 4 は、タッチ信号を入力していなければ、遊技球を発射しないように制御すると共に、発射停止信号が入力されているときにも、発射ハンドル 6 4 の操作に関わらず、遊技球を発射しないように制御している。

【 0 0 3 9 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されたデータおよびコマンドを受信し、これらを演出表示制御用、音制御用およびランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンドなどを演出図柄制御装置 8 2 へ送信し、音制御用およびランプ制御用のデータを自身に含まれている各制御部位（音声制御装置およびランプ制御装置としての機能部品）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによって、スピーカ 6 6 から音声出力制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって、各種 L E D やランプ 6 5 を発光制御する。

【 0 0 4 0 】

さらに、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8、および決定スイッチ 6 9 等の操作を夫々検出するスイッチが接続されており、各スイッチが遊技者による操作を検出すると、その信号が入力される。尚、ジョグダイヤル 6 8 は、演出図柄制御装置 8 2 に接続される構成であっても良い。また、サブ統合制御装置 8 3 には、後述するように、第一、第二演出可動役物 3 1、3 2 を夫々作動させる役物駆動装置 3 3、3 4 が接続されており、該第一、第二演出可動役物 3 1、3 2 は、サブ統合制御装置 8 3 により役物駆動装置 3 3、3 4 の駆動を介して作動制御される。

【 0 0 4 1 】

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から送信されたデータおよびコマンド（主制御装置 8 0 から送信されたものと、サブ統合制御装置 8 3 で主制御装置 8 0 からの入力および演出ボタン等の入力に基づいて生成されたもの）に基づく制御を行い、特別演出図柄などの演出画像を演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a に表示させる。尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0 との間は、演出中継端子板を介して主制御装置 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 との間は、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 4 2 】

図示しない電源基板は、外部の A C 電源から供給される電力により直流電圧を生成する直流電源として構成されており、該電源基板に設けられた電源スイッチの操作によってパチンコ機 1 を構成する各部位に電力を供給する。この電源基板は、コンデンサなどから構成されるバックアップ電源を備えており、A C 電源から電力供給中に該バックアップ電源

10

20

30

40

50

に電力を蓄える。これにより、停電時には、主制御装置 80 等（例えば、主制御装置 80 の RAM 等）に電力供給し、AC 電源からの電力供給が停止後も、一定期間にわたって主制御装置 80 の RAM 内のデータが保持される。尚、バックアップ電源は、主制御装置 80 に設けても良いし、電源基板以外の他の装置に設けて良い。この場合には、電源基板は、AC 電源から電力供給されている状態で、バックアップ電源を備えた装置へ供給信号を出力し、電力供給が停止した状態で、バックアップ電源を備えた装置へ停電信号を出力する。

【0043】

次に、本実施例のパチンコ機 1 の動作について説明する。

遊技領域 3 に発射された遊技球が前記左流下域 3 a を流下して第一始動口 11 に入球（図 3 の第一始動口スイッチ 11 a が遊技球を検出）すると、第一特別図柄表示装置 9 で第一特別図柄が変動を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数を当否判定する。そして、変動開始から所定変動時間が経過すると、第一特別図柄を停止表示することで、この当否判定の結果が報知される。

ここで、第一始動口 11 への入球に伴って抽出された乱数は、後述するように、第一保留記憶として記憶される。この第一保留記憶は最大四個まで記憶され、該第一保留記憶の記憶数（以下、第一保留記憶数という）は、第一特別図柄保留数表示装置 18 の点灯数により表される。こうして記憶された第一保留記憶を消化することにより、前記当否判定と第一特別図柄の変動とが実行される。尚、第一保留記憶数は、第一保留記憶の未消化数を示している。

【0044】

一方、遊技領域 3 に発射された遊技球が前記右流下域 3 b を流下して普通図柄作動ゲート 17 を通過（図 3 の普通ゲートスイッチ 17 a が遊技球を検知）すると、普通図柄表示装置 7 で普通図柄が変動表示を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数を当否判定する。そして、変動開始から所定時間後に停止した普通図柄が所定の当り態様であると、普通電動役物 13 の翼片が駆動して、第二始動口 12 へ遊技球が入球可能となる。ここで、普通電動役物 13 の翼片は、一回の普通図柄の当りによって、後述の非開放延長モードで 0.2 秒間の開放を一回実行し、後述の開放延長モードで 1 秒間の開放を三回実行する。

【0045】

この第二始動口 12 に遊技球が入球（図 3 の第二始動口スイッチ 12 a が遊技球を検出）すると、第二特別図柄表示装置 10 で第二特別図柄が変動を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数を当否判定する。そして、変動開始から所定変動時間が経過すると、第二特別図柄を停止表示することで、この当否判定の結果が報知される。

ここで、第二始動口 12 への入球に伴って抽出された乱数は、後述するように、第二保留記憶として記憶される。この第二保留記憶は最大四個まで記憶され、該第二保留記憶の記憶数（以下、第二保留記憶数という）は、第二特別図柄保留数表示装置 19 の点灯数により表される。こうして記憶された第二保留記憶を消化することにより、前記当否判定と第二特別図柄の変動とが実行される。尚、第二保留記憶数は、第二保留記憶の未消化数を示している。

【0046】

こうした第一特別図柄および第二特別図柄の変動中は、演出図柄表示装置 6 で各特別図柄の変動に連動した特別演出図柄 101 a ~ 101 c の変動表示を行う（図 21 参照）。この演出図柄表示装置 6 での特別演出図柄 101 a ~ 101 c の変動表示と該特別演出図柄 101 a ~ 101 c の停止態様の表示とによって、遊技者は各特別図柄の変動や当否判定の結果（大当り、小当り、又はハズレ）を知得できる。

ここで、本実施例にあって、第一特別図柄と第二特別図柄とは、第一始動口 11 と第二始動口 12 への入球順に関係無く、第二特別図柄の変動を優先して実行する。すなわち、未消化の第二保留記憶がある場合（第二保留記憶数が 1 個以上の場合）、未消化の第一保留記憶の有無に関係無く、該第二保留記憶が消化されて第二特別図柄の変動が開始される

10

20

30

40

50

。そして、未消化の第二保留記憶が無い状態でのみ、第一保留記憶が消化されて第一特別図柄の変動が開始される。

【 0 0 4 7 】

前記第一保留記憶の消化により実行された当否判定結果が大当たりであると、第一特別図柄表示装置 9 で第一特別図柄を所定の大当たり図柄態様で停止させて、大当たりを確定する。同様に、前記第二保留記憶の消化により実行された当否判定結果が大当たりであると、第二特別図柄表示装置 1 0 で第二特別図柄を所定の大当たり図柄態様で停止させて、大当たりを確定する。そして、演出図柄表示装置 6 では、第一特別図柄および第二特別図柄の大当たり図柄態様に対応する停止態様で特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c が停止表示される。このように大当たりが確定すると、大入賞口 1 4 を開放する大当たり遊技を実行する。大当たり遊技は、大入賞口 1 4 を開放する開放ラウンドを、インターバルを介して所定回数繰り返し実行する。

10

さらに、第二保留記憶の消化による当否判定結果が小当たりであると、第二特別図柄を所定の小当たり図柄態様で停止させると共に、演出図柄表示装置 6 で特別演出図柄を小当たり図柄態様により停止表示させる。これにより、小当たりを確定し、大入賞口 1 4 を一回開閉する小当たり遊技を実行する。尚、本実施例では、第二保留記憶の消化でのみ小当たりか否かの判定を行う。そのため、第一保留記憶の消化では、大当たりか否かを判定するのみである。

【 0 0 4 8 】

ここで、本実施例では、開放ラウンドのラウンド数が異なる二種類の大当たり遊技を備えており、前記した第一保留記憶または第二保留記憶の消化による当否抽選で大当たりと判定された場合に、いずれか一の大当たり遊技を選択的に実行する。この大当たり遊技の選択は、後述するように、第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 への入球により抽出される乱数（後述する第一、第二大当たり図柄決定用乱数）に基づいて行われる。

20

二種類の大当たり遊技は、図 4 , 5 に示すように、大入賞口 1 4 を開放する開放ラウンドが 1 0 回繰り返されるロングタイプと、該開放ラウンドを 4 回繰り返されるショートタイプとがあり、各開放ラウンドはインターバルを挟んで繰り返される。そして、いずれのタイプにあっても、各開放ラウンドでは、大入賞口 1 4 の開放時間が 3 0 秒経過するか、該大入賞口 1 4 に 1 0 個（規定数）の遊技球が入賞すると、該大入賞口 1 4 を閉鎖して終了する。こうした大当たり遊技では、ラウンド数の多いロングタイプが実行された場合に、ショートタイプに比して多くの遊技球を大入賞口 1 4 に入球可能である。

30

【 0 0 4 9 】

また、前記した小当たり遊技は、大入賞口 1 4 を 1 . 5 秒間開放する作動を一回行うものである。こうした小当たり遊技では、前記した大当たり遊技に比して、賞球の獲得が困難である。

【 0 0 5 0 】

次に、本実施例のパチンコ機 1 の仕様について説明する。以下では、賞球数、大当たり当選確率、小当たり当選確率、普通図柄の当選確率、および各遊技状態について説明する。その他の仕様については、従来と同様であることから、説明を省略した。

【 0 0 5 1 】

図 4 に示すように、各始動口 1 1 , 1 2、大入賞口 1 4、および一般入賞口 4 1 に入球すると、夫々に設定された数の賞球が払い出される。具体的には、第一始動口 1 1 への入球毎に 3 個の賞球が、第二始動口 1 2 への入球毎に 5 個の賞球が、大入賞口 1 4 への入球毎に 1 3 個の賞球が、一般入賞口 4 1 への入球毎に 5 個の賞球が、夫々払い出される。

40

【 0 0 5 2 】

また、本実施例の構成は、前記した当否判定で大当たり当選する確率を高くする機能を有するものであり、いわゆる確率変動機として構成されている。すなわち、本構成による遊技は、大入賞口 1 4 を閉鎖したままで進行する遊技と該大入賞口 1 4 を開放する上記の大当たり遊技とに大別され、大入賞口 1 4 を閉鎖したまま進行する遊技には、通常遊技状態、確変遊技状態、および時短遊技状態が設定されており、大当たり遊技の終了後に、該通常遊技状態、確変遊技状態、および時短遊技状態のいずれかに移行する。

50

ここで、通常遊技状態は「低確率モード／非開放延長モード」とする遊技状態であり、時短遊技状態は「低確率モード／開放延長モード」とする遊技状態であり、確変遊技状態は「高確率モード／開放延長モード」とする遊技状態である。尚、大当たり遊技後に低確率モードと高確率モードとのいずれとなるかと、非開放延長モードと開放延長モードとのいずれとなるかは、後述するように、第一始動口11と第二始動口12への入球により抽出される乱数（後述する第一，第二大当たり図柄決定用乱数）に基づいて決定される。

【0053】

前記低確率モードでは、予め設定された低当選確率を有効として、大当たりか否かの当否判定を行い、前記高確率モードでは、該低当選確率よりも高い高当選確率を有効として、該当否判定を行う。すなわち、大当たりか否かを判定する大当たり当選確率には、前記低当選確率と高当選確率とが定められており、該低当選確率は、前記通常遊技状態または時短遊技状態における前記当否判定で用いられ、該高当選確率は、前記確変遊技状態における前記当否判定で用いられる。本実施例では、低確率モードにおける低当選確率が1/300であり、高確率モードにおける高当選確率が1/30である。

10

【0054】

前記開放延長モードでは、普通図柄の当選確率を非開放延長モードに比して高確率とすると共に、該非開放延長モードに比して第二始動口12の開放時間を延長する。具体的には、図4に示すように、非開放延長モードで普通図柄の当選確率が1/10であり、開放延長モードでは該当選確率が9/10である。そして、第二始動口12の開放作動は、非開放延長モードで約0.2秒間の開放を一回行い、開放延長モードで約1秒間の開放を三回行う。さらに、開放延長モードでは、第一特別図柄と第二特別図柄との変動時間を、非開放延長モードの変動時間よりも短縮すると共に、普通図柄の変動時間を、非開放延長モードよりも短縮する。

20

【0055】

前記した確変遊技状態と時短遊技状態とは、夫々の遊技状態で、第一特別図柄の変動回数と第二特別図柄の変動回数との合計数（以下、特図変動回数という）が所定の上限数値に達すること、または第一特別図柄と第二特別図柄とのいずれかが後述の大当たり図柄態様で確定表示されること（大当たり遊技が開始されること）を終了条件として、終了する。ここで、確変遊技状態または時短遊技状態で前記特図変動回数が前記上限数値に達した場合には、前記通常遊技状態へ移行する。尚、本実施例にあって、終了条件に設定された上限数値は、100回に設定されている（図5参照）。

30

【0056】

また、本実施例では、前記した第二保留記憶の消化による当否判定で小当りに当選する小当り当選確率が、前記した各遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態）に関係無く、一律（例えば、1/60）に設定されている。尚、本実施例では、小当り当選確率を一律としたが、これに限らず、上記の大当たり当選確率と同様に、低確率モードと高確率モードとで異なる小当り当選確率が設定された構成としても良い。

【0057】

次に、第一，第二特別図柄の大当たり図柄態様について、図5を用いて説明する。

前述したように、第一特別図柄は、第一保留記憶の消化に基づいて第一特別図柄表示装置9で変動表示され、変動時間の経過後に、当否判定の結果を示す図柄態様で停止表示される。この第一特別図柄は、当否判定により大当たり又はハズレ判定することから、大当たりを示す図柄態様（大当たり図柄態様）、またはハズレを示す図柄態様（ハズレ図柄態様）で停止表示して、大当たり又はハズレを確定する。同様に、第二特別図柄は、第二保留記憶の消化に基づいて第二特別図柄表示装置10で変動表示され、変動時間の経過後に、当否判定の結果を示す図柄態様で停止表示される。この第二特別図柄は、当否判定により大当たり、小当り、又はハズレ判定することから、大当たりを示す図柄態様（大当たり図柄態様）、小当りを示す図柄態様（小当り図柄態様）、またはハズレを示す図柄態様（ハズレ図柄態様）で停止表示して、大当たり、小当り、またはハズレを確定する。

40

【0058】

50

第一特別図柄と第二特別図柄とは、夫々10種類の大当り図柄態様が予め定められており、当否判定により大当り判定された場合に、第一、第二保留記憶の大当り図柄決定用乱数に従って、いずれかの大当り図柄態様が決定される。

【0059】

本実施例にあって、第一特別図柄には、図5(A)に示すように、第1～第10大当り図柄態様が定められており、各大当り図柄態様に、大当り遊技の内容と該大当り遊技後の遊技状態とが夫々割り当てられている。

第1～第4大当り図柄態様には、10回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した通常遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第1～第4大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを10回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に通常遊技状態（低確率モード／非開放延長モード）に移行する。

10

第5～第8大当り図柄態様には、4回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した時短遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第5～第8大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを4回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に時短遊技状態（低確率モード／開放延長モード）に移行する。

第9、第10大当り図柄態様には、4回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した確変遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第9、第10大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを4回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に確変遊技状態（高確率モード／開放延長モード）に移行する。

20

【0060】

そして、前記時短遊技状態と確変遊技状態との終了条件として、第一特別図柄の変動回数と第二特別図柄の変動回数との合計数（特図変動回数）が100回（前記の上限数値）に達することと、第一特別図柄と第二特別図柄とのいずれかが大当り図柄態様で確定表示されること（大当り遊技が開始されること）とが設定されている。これにより、時短遊技状態と確変遊技状態とは、前記二の終了条件のうちで一方が成立することによって終了する。ここで、時短遊技状態と確変遊技状態とで前記特図変動回数が100回に達すると、該時短遊技状態と確変遊技状態とを終了して前記通常遊技状態に移行する。

尚、本実施例にあっては、第5～第10大当り図柄態様による大当り遊技後に時短遊技状態または確変遊技状態へ移行する際に、特図変動回数の上限数値（100回）をセットする。

30

【0061】

こうした第1～第10大当り図柄態様の選択は、予め定められた選択確率に従って行われる。すなわち、第一保留記憶の消化による当否抽選で大当り判定すると、各選択確率に従って第1～第10大当り図柄態様が選択され、第一特別図柄を変動した後に、いずれかの大当り図柄態様で停止して確定表示される。具体的には、第1～第4大当り図柄態様の選択確率が2/20、第5～第8大当り図柄態様の選択確率が10/20、第9、10大当り図柄態様の選択確率が8/20に定められている。

【0062】

第二特別図柄には、図5(B)に示すように、第11～第20大当り図柄態様が定められており、前述の第一特別図柄と同様に、各大当り図柄態様に、大当り遊技の内容と該大当り遊技後の遊技状態とが夫々割り当てられている。

40

第11、第12大当り図柄態様には、10回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した通常遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第11、12大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを10回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に通常遊技状態（低確率モード／非開放延長モード）に移行する。

第13、第14大当り図柄態様には、10回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した時短遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第13、第14大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを10回繰り返す大当

50

り遊技が実行され、該大当り遊技後に時短遊技状態（低確率モード／開放延長モード）に移行する。

第15～第20大当り図柄態様には、10回のラウンド数を定めた大当り遊技と、前記した確変遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第15～第20大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、開放ラウンドを10回繰り返す大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に確変遊技状態（高確率モード／非開放延長モード）に移行する。

【0063】

そして、前記時短遊技状態と確変遊技状態との終了条件として、第一特別図柄の変動回数と第二特別図柄の変動回数との合計数（特図変動回数）が100回（前記の上限数値）に達することと、第一特別図柄と第二特別図柄とのいずれかが大当り図柄態様で確定表示されること（大当り遊技が開始されること）とが設定されており、いずれか一方の成立によって、時短遊技状態と確変遊技状態とが終了する。ここで、時短遊技状態と確変遊技状態とで前記特図変動回数が100回に達すると、該時短遊技状態と確変遊技状態とを終了して前記通常遊技状態に移行する。

10

尚、本実施例にあっては、第13～第20大当り図柄態様による大当り遊技後に時短遊技状態または確変遊技状態に移行する際に、特図変動回数の上限数値（100回）をセットする。

【0064】

こうした第11～第20大当り図柄態様大当り図柄態様の選択は、予め定められた選択確率に従って行われる。すなわち、第二保留記憶の消化による当否抽選で大当り判定すると、各選択確率に従って第11～第20大当り図柄態様が選択され、第二特別図柄を変動した後に、いずれかの図柄態様で停止して確定表示される。具体的には、第11、第12大当り図柄態様の選択確率が2/20、第13、第14大当り図柄態様の選択確率が10/20、第15～第20大当り図柄態様の選択確率が8/20に夫々定められている。

20

【0065】

本実施例にあっては、通常遊技状態で、第一始動口11への入球が遊技者にとって有利であり、主に左打ちによる遊技が進行され易い。一方、時短遊技状態と確変遊技状態とでは、第二始動口12への入球が遊技者にとって有利であることから、主に右打ちによる遊技が進行され易い。

30

詳述すると、通常遊技状態は、「低確率モード／非開放延長モード」であることから、普通図柄の当選確率（1/10）が低く且つ該普通図柄の変動時間が長い。そのため、第二始動口12への入球が困難であり、常時入球可能な第一始動口11を狙った遊技を進めることが遊技者に有利と言える。一方、時短遊技状態と確変遊技状態とは、「開放延長モード」であることから、普通図柄の当選確率（9/10）が極めて高く且つ該普通図柄の変動時間が短いと共に、優先消化される第二特別図柄の変動時間が短い。さらに、ラウンド数の多い（10回）大当りに当選する可能性が高い。そのため、普通図柄作動ゲート17と第二始動口12とを狙った遊技を進めることが遊技者に有利であり、主に右打ちによる遊技が進行され易い。

40

【0066】

次に、主制御装置80で実行される各種プログラムの処理について説明する。

図6に、メインルーチンのフローチャートを示す。メインルーチンは、S10～S80までの本処理と、該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されるS85の残余処理とから構成され、2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる。マイコンによるハード割り込みが実行されると、先ず正常割込であるか否かを判断する（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か否かを判断するためのものである。

【0067】

50

S 1 0 で否定判定（すなわち、正常割り込みでないとして判定）されると（S 1 0 : N o）、初期設定（S 1 5）を実行し、残余処理（S 8 5）に移行する。この初期設定では、例えば、上記 R A M の所定領域への所定値の書き込み、第一および第二特別図柄を初期図柄とする等の R A M の作業領域への各初期値の書き込み等が実行される。一方、S 1 0 で肯定判定（すなわち、正常割り込みであると判定）されると（S 1 0 : Y e s）、初期値乱数の更新処理（S 2 0）、大当り決定用乱数の更新処理（S 2 5）、第一大当り図柄決定用乱数の更新処理（S 3 0）、第二大当り図柄決定用乱数の更新処理（S 3 5）、小当り図柄決定用乱数の更新処理（S 4 0）、当り決定用乱数の更新処理（S 4 5）、リーチ判定用乱数の更新処理（S 5 0）、変動パターン決定用乱数の更新処理（S 5 5）、入賞確認処理（S 6 0）、当否判定処理（S 6 5）、特別遊技処理（S 7 0）、不正監視処理（S 7 5）、画像出力処理等の各出力処理（S 8 0）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で初期値乱数の更新処理（S 8 5）をループ処理する。

10

【 0 0 6 8 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する始動入賞処理を、図 7 のフローチャートを用いて説明する。この始動入賞処理は、前記したメインルーチンの入賞確認処理（S 6 0）でコールされるサブルーチンの一つである。

始動入賞処理では、S 1 0 0 で、第一始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（S 1 0 0 : N o）、S 1 2 0 に進み、肯定判定の場合には（S 1 0 0 : Y e s）、S 1 0 5 に進む。S 1 0 5 では、第一保留記憶数が上限値（例えば、4 個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S 1 0 5 : Y e s）、S 1 2 0 へ進み、否定判定の場合には（S 1 0 5 : N o）、S 1 1 0 に進む。

20

【 0 0 6 9 】

S 1 1 0 では、第一抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第一抽出乱数保留記憶処理では、第一大当り決定用乱数、第一大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第一保留記憶として記憶すると共に、第一保留記憶数を示す第一保留数カウンタに 1 を加算して、該第一保留数カウンタの情報に従って第一特別図柄保留数表示装置 1 8 を点灯させるために必要な処理を行う。

【 0 0 7 0 】

S 1 2 0 では、第二始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（S 1 2 0 : N o）、始動入賞処理を終了し、肯定判定の場合には（S 1 2 0 : Y e s）、S 1 2 5 に進む。S 1 2 5 では、第二保留記憶数が上限値（例えば、4 個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S 1 2 5 : Y e s）、始動入賞処理を終了し、否定判定の場合には（S 1 2 5 : N o）、S 1 3 0 に進む。

30

【 0 0 7 1 】

S 1 3 0 では、第二抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第二抽出乱数保留記憶処理では、第二大当り決定用乱数、第二大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第二保留記憶として記憶すると共に、第二保留記憶数を示す第二保留数カウンタに 1 を加算して、該第二保留数カウンタの情報に従って第二特別図柄保留数表示装置 1 9 を点灯させるために必要な処理を行う。

【 0 0 7 2 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する当否判定処理を、図 8 ~ 1 2 のフローチャートを用いて説明する。この当否判定処理は、前記したメインルーチンの当否判定処理（S 6 5）でコールされるサブルーチンの一つである。

40

【 0 0 7 3 】

当否判定処理では、図 8 に示すように、特別電動役物の作動中（すなわち、大当り遊技または小当り遊技の実行中）であるか否かを判定する（S 1 5 0）。そして、肯定判定の場合には（S 1 5 0 : Y e s）、当否判定処理を終了し、否定判定の場合には（S 1 5 0 : N o）、S 1 5 5 に進む。S 1 5 5 では、第一特別図柄または第二特別図柄の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 5 5 : Y e s）、図 1 0 の S 2 6 0 に進み、否定判定の場合には（S 1 5 5 : N o）、S 1 6 0 に進む。S 1 6 0 では、

50

第一特別図柄または第二特別図柄の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 1 6 0 : Y e s)、図 1 1 の S 3 0 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 6 0 : N o)、S 1 6 5 に進む。

【 0 0 7 4 】

S 1 6 5 では、未消化の第二保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 6 5 : Y e s)、S 1 7 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 6 5 : N o)、S 1 7 5 に進む。S 1 7 0 では、第二保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い未消化の第二保留記憶を選択して、当該第二保留記憶に記憶された情報 (乱数等の数値データ) を第二大当り判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第二保留記憶を消化する。

【 0 0 7 5 】

S 1 7 5 では、未消化の第一保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 7 5 : Y e s)、S 1 8 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 7 5 : N o)、当否判定処理を終了する。S 1 8 0 では、第一保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い未消化の第一保留記憶を選択して、当該第一保留記憶に記憶された情報 (乱数等の数値データ) を第一大当り判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第一保留記憶を消化する。

尚、本実施例の当否判定処理では、第一保留記憶よりも第二保留記憶を優先して、当否判定の対象とする。そのため、第一保留記憶は、未消化の第二保留記憶が無い場合にのみ、当否判定の対象となる。

【 0 0 7 6 】

S 1 8 5 では、高確率フラグが 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 8 5 : Y e s)、S 1 9 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 8 5 : N o)、S 1 9 5 に進む。ここで、高確率フラグ = 1 は、前記した高確率モードであることを示し、該高確率フラグ = 0 は、前記した低確率モードであることを示す。すなわち、高確率フラグ = 1 であれば、前記した確変遊技状態 (「高確率モード / 開放延長モード」) であり、高確率フラグ = 0 であれば、前記した通常遊技状態 (「低確率モード / 非開放延長モード」) または時短遊技状態 (「低確率モード / 開放延長モード」) である。

【 0 0 7 7 】

S 1 9 0 では、高確率モード (高当選確率) に対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) を選択し、選択した確変テーブルに基づいて、大当り判定用のバッファに移動された大当り決定用乱数を、大当りか否か判定する。ここで、第二保留記憶を消化した場合には、選択した確変テーブルに基づいて、大当り決定用乱数が、小当りか否かも判定する。さらに、S 1 9 0 では、確変遊技状態 (高確率フラグ = 1) で実行可能な当否判定の残り回数 (特図変動回数の上限数値に達するまでの残数) をデクリメントする。この残り回数 (以下、特図変動回数の残数という) は、第一保留記憶の消化と第二保留記憶の消化とのいずれでもデクリメントされる。

この S 1 9 0 の処理後に、図 9 の S 2 0 0 に進む。

【 0 0 7 8 】

一方、S 1 9 5 では、低確率モード (低当選確率) に対応する当否判定用テーブル (通常テーブル) を選択し、選択した通常テーブルに基づいて、大当り判定用のバッファに移動された大当り決定用乱数を、大当りか否か判定する。ここで、第二保留記憶を消化した場合には、選択した通常テーブルに基づいて、大当り決定用乱数が、小当りか否かも判定する。この S 1 9 5 の処理後に、図 9 の S 2 0 0 に移行する。

【 0 0 7 9 】

S 2 0 0 では、S 1 9 0 又は S 1 9 5 の判定結果に基づいて、大当りか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 0 0 : Y e s)、S 2 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 2 0 0 : N o)、S 2 2 0 に進む。

【 0 0 8 0 】

S 2 0 5 では、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数 (大当り判定用のバッファ内の大当り図柄決定用乱数) に基づいて、特別図柄の大当り図柄態様を決定する。詳述

10

20

30

40

50

すると、第一保留記憶を消化した場合には、第一大当り図柄決定用乱数に基づいて、前記した第1～第10大当り図柄態様のなかから一の大当り図柄態様を決定する(図5(A)参照)。一方、第二保留記憶を消化した場合には、第二大当り図柄決定用乱数に基づいて、前記した第11～第20大当り図柄態様のなかから一の大当り図柄態様を決定する(図5(B)参照)。これら第1～第10大当り図柄態様の決定と第11～第20大当り図柄態様の決定とは、前述したように、予め定められた選択確率に従って行われる。

ここで、第一保留記憶を消化した場合にあっては、第1～第4大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が10%であり、第5～第8大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が50%であり、第9,第10大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が40%である。すなわち、第一保留記憶の消化により大当り判定した場合に、大当り遊技後に前記した通常遊技状態(低確率モード/非開放延長モード)に移行する確率が10%であり、時短遊技状態(低確率モード/開放延長モード)に移行する確率が50%であり、確変遊技状態(高確率モード/開放延長モード)に移行する確率が40%である。

10

一方、第二保留記憶を消化した場合にあっては、第11,第12大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が10%であり、第13,第14大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が50%であり、第15～第20大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が40%である。すなわち、第二保留記憶の消化により大当り判定した場合にあっては、通常遊技状態、時短遊技状態、および確変遊技状態に夫々移行する確率が、第一保留記憶の消化により大当り判定した場合と同じである。

【0081】

20

続くS210の変動パターン決定処理では、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数およびリーチ判定乱数等(大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数およびリーチ判定乱数等)と開放延長フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間を決定し、該変動時間に応じて特別図柄の変動パターンを決定する。ここで、開放延長フラグ=1は、前記した開放延長モードであることを示し、該開放延長フラグ=0は、前記した非開放延長モードであることを示す。すなわち、開放延長フラグ=1であれば、前記した確変遊技状態(「高確率モード/開放延長モード」)または時短遊技状態(「低確率モード/開放延長モード」)であり、開放延長フラグ=0であれば、前記した通常遊技状態(「低確率モード/非開放延長モード」)である。

前記変動パターン決定処理では、開放延長フラグに応じて、選定可能な特別図柄の変動時間が予め定められており、前記した変動パターン決定用乱数やリーチ判定乱数等に従って特別図柄の変動時間が決定される。すなわち、開放延長フラグ=0の場合(通常遊技状態)には、非開放延長モードであることから、非開放延長モードに対応する特別図柄の変動時間を選択可能とし、消化した保留記憶の変動パターン決定用乱数やリーチ判定乱数等により特別図柄の変動時間を決定する。一方、開放延長フラグ=1の場合(確変遊技状態または時短遊技状態)には、特別図柄の変動時間を短縮する開放延長モードであることから、開放延長モードに対応する特別図柄の変動時間を選択可能とし、変動パターン決定用乱数やリーチ判定乱数等により変動時間を決定する。尚、リーチ判定乱数は、予め定められた各種リーチ演出(通常リーチ演出、ロングリーチ演出、スーパーリーチ演出など)を実行するか否かを決定するために用いられる。そして、いずれかのリーチ演出の実行を決定した場合に、決定したリーチ演出に応じて、特別図柄の変動時間が決定される。

30

40

【0082】

続くS215では、前記S205で決定した大当り遊技内容に従って、大当り遊技のラウンド数と、大当り遊技後の遊技状態とを設定する(図5参照)。ここで、大当り遊技後に通常遊技状態に移行する場合には、前記低確率モード且つ非開放延長モードにすることを決定する。また、時短遊技状態に移行する場合には、前記低確率モード且つ開放延長モードにすることを決定すると共に、前記特図変動回数の上限度値を決定する。また、確変遊技状態に移行する場合には、前記した高確率モード且つ開放延長モードにすることを決定すると共に、前記特図変動回数の上限度値を決定する。さらに、S215では、大当り遊技に係る演出時間や演出パターン(大当り開始演出と大当り終了演出との演出時間や演

50

出パターン)、およびインターバル時間等も設定する。

このS 2 1 5の後に、S 2 5 0に進む。

【 0 0 8 3 】

S 2 2 0では、前記S 1 9 0又はS 1 9 5の判定結果に基づいて、小当りが否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には(S 2 2 0 : Y e s)、S 2 2 5に進み、否定判定の場合には(S 2 2 0 : N o)、S 2 4 0に進む。尚、本実施例にあっては、前述したように、第二保留記憶を消化した場合にのみ、小当りが否かを判定することから、第一保留記憶を消化した場合には、S 2 2 0で否定判定する(S 2 4 0に進む)。

【 0 0 8 4 】

S 2 2 5では、第二保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき小当り図柄を決定し、S 2 3 0に進む。

S 2 3 0の変動パターン決定処理では、前記S 2 1 0と同様に、第二保留記憶に係る変動パターン決定用乱数およびリーチ判定乱数等(大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数およびリーチ判定乱数等)と前記開放延長フラグとに基づいて、第二特別図柄の変動時間を決定し、該変動時間に応じて第二特別図柄の変動パターンを決定する。

続くS 2 3 5では、小当り遊技における大入賞口1 4の開放作動パターンや小当り遊技に係る演出時間等を設定し、S 2 5 0に進む。

【 0 0 8 5 】

さらに、前記S 2 2 0の否定判定から続くS 2 4 0では、前記S 2 1 0と同様に、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数およびリーチ判定乱数等(大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数およびリーチ判定乱数等)と前記開放延長フラグとに基づいて、特別図柄の変動時間や変動パターンを決定する。さらにS 2 4 0では、これに先だて、ハズレ図柄を決定する処理を行う。続くS 2 4 5では、ハズレにかかる処理を行い、S 2 5 0に進む。

尚、本実施例では、S 2 4 0でハズレ図柄を決定する処理を行うようにしたが、これに限らず、S 2 4 0の前に、ハズレ図柄を決定する処理を備えた構成であっても良い。

【 0 0 8 6 】

S 2 5 0では、前記S 1 7 0およびS 1 8 0でデクリメントした後における第一保留記憶数と第二保留記憶数とを示す保留数コマンドと、前記S 1 9 0およびS 1 9 5で判定された当否判定結果の情報(大当り、小当り、又はハズレ)の情報を含むコマンドと、前記S 2 0 5で決定した大当り遊技内容や特別図柄の変動時間や特別図柄の停止態様等を含む変動開始コマンドとをサブ統合制御装置8 3に送信する。この変動開始コマンドには、消化された保留記憶が第一保留記憶か第二保留記憶かを示す情報と、各種リーチ演出を実行するか否かの情報と、特図変動回数(残数)を示す情報とを含む。さらに、消化された保留記憶に応じて、第一特別図柄表示装置9または第二特別図柄表示装置1 0を駆動制御して第一特別図柄または第二特別図柄を変動開始させ、当否判定処理を終了する。

尚、サブ統合制御装置8 3は、こうしたコマンドを受信すると、該コマンドに示された情報(第一保留記憶数および第二保留記憶数、特別図柄の変動時間、各種リーチ演出の有無、当否判定結果、特別図柄の停止態様、大当り遊技内容など)を所定のバッファに記憶する。そして、サブ統合制御装置8 3は、前記変動開始コマンドに伴って演出図柄制御装置8 2へコマンドを送信し、該演出図柄制御装置8 2は、受信した該コマンドに従って演出図柄表示装置6を駆動制御して、特別図柄の停止図柄態様および変動パターンの情報に対応する特別演出図柄の変動停止演出とリーチ演出などを決定し、決定した演出を演出図柄表示装置6で表示制御する。

【 0 0 8 7 】

前記したS 1 5 5の肯定判定から続く図1 0のS 2 6 0では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S 2 6 0 : Y e s)、S 2 6 5に進み、否定判定の場合には(S 2 6 0 : N o)、当否判定処理を終了する。S 2 6 5では、特別図柄の変動表示を終了し、特別図柄の確定図柄(すなわち、上記したS 2 0 5で決定した大当り図柄、S 2 2 5で決定した小当り図柄、又はS 2 4 0で決定したハズレ図柄)を表示

10

20

30

40

50

させると共に、サブ統合制御装置 83 に、演出図柄の確定表示を実行させる図柄確定コマンドを送信し、当否判定処理を終了する。

【0088】

前記した S 160 の肯定判定から続く図 11 の S 300 では、特別図柄の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 300 : Yes)、S 305 に進み、否定判定の場合には (S 300 : No)、当否判定処理を終了する。S 305 では、特別図柄の確定表示を終了し、S 310 に進む。S 310 では、確定表示された特別図柄が大当たり図柄態様か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 310 : Yes)、S 315 に進み、否定判定の場合には (S 310 : No)、図 12 の S 360 に進む。S 315 では高確率フラグを参照して、該高確率フラグ = 1 であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 315 : Yes)、S 320 に進み、否定判定の場合には (S 315 : No)、S 325 に進む。S 320 では、高確率フラグをクリアし、S 325 に進む。S 325 では、開放延長フラグを参照して、該開放延長フラグ = 1 であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 325 : Yes)、S 330 に進み、否定判定の場合には (S 325 : No)、S 335 に進む。S 330 では、開放延長フラグをクリアし、S 335 に進む。S 335 では、前記特図変動回数の残数をクリアして、S 340 に進む。

10

その後、状態指定コマンド送信処理 (S 340)、条件装置作動開始処理 (S 345)、役物連続作動装置作動開始処理 (S 350)、大当たり開始演出処理 (S 355) を順次実行することで、大当たり遊技の態様を示すコマンドや、大当たり遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 83 に送信する等して大当たり遊技を開始し、当否判定処理を終了する。

20

ここで、本実施例の状態指定コマンド送信処理 (S 340) にあっては、高確率フラグと開放延長フラグとの両方がクリアされた場合に、確変遊技状態の終了を示す情報を、サブ統合制御装置 83 に送信する一方、開放延長フラグのみがクリアされた場合には、時短遊技状態の終了を示す情報を、サブ統合制御装置 83 に送信する。

【0089】

一方、前記 S 310 の否定判定から続く図 12 の S 360 では、高確率フラグを参照し、高確率フラグ = 1 である場合には (S 360 : Yes)、確変遊技状態で実行可能な当否判定の残り回数 (特図変動回数の残数) を参照する (S 365)。そして、特図変動回数の残数 = 0 である場合には (S 365 : Yes)、高確率フラグをクリアし (S 370)、S 375 に進む。一方、S 365 の否定判定の場合には (S 365 : No)、S 375 に進む。

30

S 375 では、開放延長フラグを参照し、開放延長フラグ = 1 である場合には (S 375 : Yes)、確変遊技状態または時短遊技状態で実行可能な当否判定の残り回数 (特図変動回数の残数) を参照する (S 380)。そして、特図変動回数の残数 = 0 である場合には (S 380 : Yes)、開放延長フラグをクリアし (S 385)、S 390 に進む。一方、S 380 の否定判定の場合には (S 380 : No)、S 390 に進む。

【0090】

S 390 では、状態指定コマンド送信処理を実行する。本実施例の状態指定コマンド送信処理 (S 390) では、高確率フラグと開放延長フラグとの両方がクリアされた場合に、確変遊技状態の終了を示す情報を、サブ統合制御装置 83 に送信する一方、開放延長フラグのみがクリアされた場合には、時短遊技状態の終了を示す情報を、サブ統合制御装置 83 に送信する。

40

続く S 395 では、確定表示された第二特別図柄が小当たりになる図柄か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 395 : Yes)、S 400 に移行し、特別電動役物作動開始処理 (S 400)、小当たり開始演出処理 (S 405) を順次実行することで、小当たり遊技の態様を示すコマンドや、小当たり遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 83 に送信する等して小当たり遊技を開始し、当否判定処理を終了する。また、S 395 で否定判定の場合には (S 395 : No)、当否判定処理を終了する。

50

【 0 0 9 1 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する大当り遊技処理を、図 1 3 ~ 1 5 のフローチャートを用いて説明する。この大当り遊技処理は、上記した当否判定処理により大当りとなった場合に、上記したメインルーチンの特別遊技処理 (S 7 0) から実行される処理である。

【 0 0 9 2 】

大当り遊技処理では、図 1 3 に示すように、役物連続作動装置の作動中 (すなわち、大当り遊技の実行中) であるか否かを判定する (S 5 0 0) 。ここで、肯定判定の場合には (S 5 0 0 : Y e s) 、 S 5 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 5 0 0 : N o) 、大当り遊技処理を終了する。

【 0 0 9 3 】

S 5 0 5 では、大入賞口 1 4 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 0 5 : Y e s) 、図 1 4 の S 5 5 0 に進み、否定判定の場合には (S 5 0 5 : N o) 、 S 5 1 0 に進む。

【 0 0 9 4 】

S 5 1 0 では、大当り遊技における開放ラウンド間のインターバル中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 5 1 0 : Y e s) 、図 1 4 の S 5 7 0 に進み、否定判定の場合には (S 5 1 0 : N o) 、 S 5 1 5 に進む。 S 5 1 5 では、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 5 1 5 : Y e s) 、図 1 5 の S 6 0 0 に進み、否定判定の場合には (S 5 1 5 : N o) 、 S 5 2 0 に進む。

【 0 0 9 5 】

S 5 2 0 では、大当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 5 2 0 : Y e s) 、 S 5 2 5 に進み、否定判定の場合には (S 5 2 0 : N o) 、大当り遊技処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

S 5 2 5 では、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行する。この大入賞口開放処理では、大入賞口 1 4 の開放開始と同期して、開放ラウンドにおける大入賞口 1 4 の最大開放時間として予め設定された開放時間 (例えば、 3 0 秒) の時間消化を開始する。この大入賞口開放処理の後に、大当り遊技処理を終了する。ここで、開放時間の時間消化は、開放タイマの減算処理により行う。具体的には、開放タイマは、前記開放時間 (3 0 秒) に相当するカウンタ値が予め設定されており、大当り遊技処理の実行毎に (タイマ割り込み処理毎に) 当該カウンタ値を減算する処理を実行し、当該カウンタ値 = 0 となった時点で開放時間が経過したとするものである。尚、当然ながら、開放時間の計測手段は、こうした開放タイマの減算処理に限らず、他の手段を用いることも可能である。

さらに、本実施例にあって、 S 5 2 5 の大入賞口開放処理では、大入賞口 1 4 の開放開始すると、開放ラウンドの開始を示す情報と第一回目の開放ラウンドであることを示す情報とを、サブ統合制御装置 8 3 へ送信する。

【 0 0 9 7 】

前記 S 5 0 5 の肯定判定から続く図 1 4 の S 5 5 0 では、大入賞口 1 4 に入球した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 5 5 0 : Y e s) 、 S 5 6 0 に進み、否定判定の場合には (S 5 5 0 : N o) 、 S 5 5 5 に進む。 S 5 5 5 では、上記した開放タイマの時間消化により開放時間 (3 0 秒) が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 5 5 5 : Y e s) 、 S 5 6 0 に進み、否定判定の場合には (S 5 5 5 : N o) 、大当り遊技処理を終了する。 S 5 6 0 では、大入賞口閉鎖処理を実行し、大入賞口 1 4 を閉鎖させる (開放ラウンドを終了する) 。続く S 5 6 5 では、大当り遊技の各開放ラウンド間のインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、大当り遊技処理を終了する。

【 0 0 9 8 】

前記 S 5 1 0 の肯定判定から続く図 1 4 の S 5 7 0 では、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 5 7 0 : Y e s) 、 S 5 7 5 に進み、否定判定の場合には (S 5 7 0 : N o) 、大当り遊技処理を終了する。 S

10

20

30

40

50

575では、最終ラウンドの終了か否かを判定し、肯定判定の場合には(S575:Yes)、S580に進み、否定判定の場合には(S575:No)、S585に進む。

S580では、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行する。さらに、本実施例では、最終の開放ラウンドが終了したことを示す情報を、サブ統合制御装置83へ送信する。このS580の後に、大当り遊技処理を終了する。

S585では、大入賞口開放処理を実行する。この処理では、前記したS525と同様の処理を行い、大入賞口14を開放させると共に、開放時間(30秒)の時間消化を開始する。さらに、前記S525と同様に、開放ラウンドの開始を示す情報と、開始された開放ラウンド数を示す情報とを、サブ統合制御装置83に送信する。

【0099】

また、S515の肯定判定から続く図15のS600では、大当り終了演出の時間が終了したか否かを判定する。肯定判定の場合には(S600:Yes)、S605に進み、該S605とS610とを順次実行する一方、否定判定の場合には(S600:No)、大当り遊技処理を終了する。S605とS610とでは、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S615に進む。S615では、大当り遊技後に前記確変遊技状態に移行するか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S615:Yes)、S620に進み、否定判定の場合には(S615:No)、S640に進む。S620では、確変遊技状態中に実行可能な当否判定の回数(特図変動回数の上限数値)を設定する。続くS625とS630とで、高確率フラグ=1かつ開放延長フラグ=1として、S660に進む。

S640では、大当り遊技後に前記時短遊技状態に移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には(S640:Yes)、S645に進み、否定判定の場合には(S640:No)、S660に進む。S645では、時短遊技状態中に実行可能な当否判定の回数(特図変動回数の上限数値)を設定する。続くS650では、開放延長フラグ=1として、S660に進む。

尚、確変遊技状態または時短遊技状態で実行可能な当否判定回数は、前記当否判定処理のS215で決定した特図変動回数の上限数値を参照して、当該上限数値を特図変動回数の残数に設定する。

【0100】

S660とS665とでは、サブ統合制御装置83に対して、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドを送信する処理と、状態指定コマンド送信処理とを実行し、大当り遊技処理を終了する。ここで、本実施例にあつては、S665で、前記S625、S630、およびS650により設定された高確率フラグと開放延長フラグに応じて、通常遊技状態、時短遊技状態、または確変遊技状態が開始されることを示す情報を、サブ統合制御装置83へ送信する。すなわち、高確率フラグ=1且つ開放延長フラグ=1とした場合には、確変遊技状態の開始を示す情報を送信し、高確率フラグ=0且つ開放延長フラグ=1とした場合には、時短遊技状態の開始を示す情報を送信し、高確率フラグ=0且つ開放延長フラグ=0の場合には、通常遊技状態の開始を示す情報を送信する。さらに、時短遊技状態と確変遊技状態との開始を示す情報を送信する場合には、S620又はS645で設定された特図変動回数の上限数値(残数)の情報も送信する。

【0101】

次に、主制御装置80で実行する大入賞口入球処理を、図16のフローチャートを用いて説明する。この大入賞口入球処理は、上記した大当り遊技処理により開放された大入賞口14への入球数をカウントする処理であり、前記したメインルーチンの入賞確認処理(S60)でコールされるサブルーチンの一つである。

【0102】

大入賞口入球処理では、S700により大当り遊技中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合(S700:Yes)、S705に進み、否定判定の場合(S700:No)、大入賞口入球処理を終了する。尚、本実施例にあつては、前述した当否判定処理による大当り開始演出の実行開始から、大当り遊技処理による大当り終了演出の実行終了までを、大当り遊技中として定めている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 3 】

S 7 0 5 では、大入賞口 1 4 の開放中か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 7 0 5 : Y e s)、S 7 1 0 に進み、否定判定の場合には (S 7 0 5 : N o)、S 7 3 0 に進む。

【 0 1 0 4 】

S 7 1 0 では、大入賞口 1 4 に入球したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 7 1 0 : Y e s)、S 7 1 5 に進み、否定判定の場合には (S 7 1 0 : N o)、大入賞口入球処理を終了する。S 7 1 5 では、入球カウント処理を実行する。この入球カウント処理では、大入賞口 1 4 に入球する毎に、大当り遊技中における総入球数をカウントすると共に、開放ラウンド毎の入球数をカウントする。

【 0 1 0 5 】

続く S 7 2 0 では、入数データ送信処理を実行する。この入球データ送信処理では、前記入球カウント処理でカウントした総入球数と開放ラウンド毎の入球数とを示す情報を、サブ統合制御装置 8 3 へ送信する。さらに、この入球データ送信処理は、大入賞口 1 4 に入球する毎に、該入球を示す信号を前記払出制御装置 8 1 に送信する。

尚、払出制御装置 8 1 では、大入賞口 1 4 への入球を示す信号を受信する毎に、予め定められた個数 (1 3 個) の賞球を払い出す処理を実行する。

【 0 1 0 6 】

一方、前記 S 7 0 5 の否定判定から続く S 7 3 0 では、最後の開放ラウンドが終了したか否かを判定し、肯定判定の場合 (S 7 3 0 : Y e s)、S 7 3 5 に進み、否定判定の場合 (S 7 3 0 : N o)、大入賞口入球処理を終了する。S 7 3 5 では、入球データクリア

【 0 1 0 7 】

次に、本発明の要部について説明する。

本実施例は、大当り遊技中に、当該大当り遊技に係る情報を、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a に設定された第一情報表示部 2 1 で表示する (図 2 2 参照) と共に、時短遊技状態および確変遊技状態で、各遊技状態に係る情報を、前記表示画面 6 a に設定された第二情報表示部 2 2 で表示する (図 2 3 , 2 4 参照) ようにしたものである。ここで、大当り遊技に係る情報としては、本実施例にあって、大入賞口 1 4 の開放ラウンド数と、当該大当り遊技中に該大入賞口 1 4 へ入球した総入球数と、各開放ラウンドにおける該大入賞口 1 4 への入球数とが設定されている。一方、時短遊技状態および確変遊技状態に係る情報としては、本実施例にあって、前記した特図変動回数の残数が設定されている。

【 0 1 0 8 】

前記大当り遊技に係る情報を表示する第一情報表示部 2 1 は、図 1 7 に示すように、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の右下部に設けられ、時短遊技状態と確変遊技状態とにかかると表示する第二情報表示部 2 2 は、前記第一情報表示部 2 1 の直上方に設けられている。このように演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a には、該表示画面 6 a を左右に二分した右半分の領域 (以下、右側表示域と言う) に、前記第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 とが上下に並んで設けられている。これにより、大当り遊技中、確変遊技状態、および時短遊技状態で、遊技領域 3 の左流下域 3 a を注視する遊技者が、第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 で表示される情報を視認し易い。特に、本実施例では、第一情報表示部 2 1 が大入賞口 1 4 と最も近い部位 (前記表示画面 6 a の右下部) に設けられていることから、大当り遊技中に、大入賞口 1 4 への入球を注視する遊技者が、ほとんど視線を動かすこと無く、第一情報表示部 2 1 を視認できる。同様に、第二情報表示部が普通電動役物 1 3 と最も近い部位 (前記表示画面 6 a の右中部) に設けられていることから、時短遊技状態と確変遊技状態とで、第二始動口 1 2 への入球を注視する遊技者が、ほとんど視線を動かすこと無く、第二情報表示部 2 2 を視認できる。

【 0 1 0 9 】

一方、本実施例では、前記演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の前方で作動する第一演出可動役物 3 1 および第二演出可動役物 3 2 と、各演出可動役物 3 1 , 3 2 を夫々作動さ

10

20

30

40

50

せる役物駆動装置 3 3 , 3 4 (図 3 参照) とを備える。

【 0 1 1 0 】

図 1 7 に示すように、第一演出可動役物 3 1 は、剣を象った形状からなり、センターケース 5 の右側部の裏側に隠れる待機位置 (図 1 7 (A)) と、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の右側表示域の前方に進出する進出位置 (図 1 7 (B)) とに、役物駆動装置 3 3 によって位置変換作動されるものである。ここで、第一演出可動役物 3 1 は、前記待機位置と進出位置との間での位置変換によって、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の前記右側表示域の前方で作動することから、該右側表示域の第一情報表示部 2 1 および第二情報表示部 2 2 の直前方を通過する。そのため、図 1 7 (B) に示すように、第一演出可動役物 3 1 が位置変換作動すると、第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 とが遮られて、遊技者が視認し難くなる。尚、第一演出可動役物 3 1 の待機位置は、センターケース 5 の右側部の裏側に隠れた位置であることから、前記表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 とに重ならない。

10

【 0 1 1 1 】

また、第二演出可動役物 3 2 は、盾を象った形状からなり、センターケース 5 の左側部の裏側に隠れる待機位置 (図 1 7 (A)) と、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の前面左側に進出する進出位置 (図 1 7 (B)) とに、役物駆動装置 3 4 によって位置変換作動されるものである。ここで、第二演出可動役物 3 2 は、前記待機位置と進出位置との間での位置変換によって、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a を左右に二分した左半分の領域 (以下、左側表示域という) の前方で作動する。そのため、第二演出可動役物 3 2 が位置変換作動しても、前記第一情報表示部 2 1 および第二情報表示部 2 2 が遮られないことから、遊技者が容易に視認できる。尚、第二演出可動役物 3 2 の待機位置は、センターケース 5 の左側部の裏側に隠れた位置であることから、前記表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 とに重ならない。

20

【 0 1 1 2 】

前記第一演出可動役物 3 1 を位置変換作動させる役物駆動装置 3 3 は、図示しないステッピングモータと歯車とから構成されており、該ステッピングモータの回転を歯車を介して第一演出可動役物 3 1 に伝えることによって、該第一演出可動役物 3 1 を前記待機位置と進出位置とに位置変換させる。また、前記第二演出可動役物 3 2 を位置変換作動させる役物駆動装置 3 4 は、図示しないステッピングモータと歯車とから構成されており、該ステッピングモータの回転を歯車を介して第二演出可動役物 3 2 に伝えることによって、該第二演出可動役物 3 2 を前記待機位置と進出位置とに位置変換させる。

30

尚、これら役物駆動装置 3 3 , 3 4 は、従前から知られた構成のものを適用できることから、その詳細については省略する。

【 0 1 1 3 】

こうした第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 とは、サブ統合制御装置 8 3 によって作動制御される。すなわち、役物駆動装置 3 3 , 3 4 の各ステッピングモータは、サブ統合制御装置 8 3 に接続されており (図 3 参照) 、該サブ統合制御装置 8 3 が各ステッピングモータを駆動制御することによって、第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 とを夫々位置変換作動させる。

40

【 0 1 1 4 】

本実施例では、前記した第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動を、前記特別図柄のリーチ演出として実行する。具体的には、前記当否判定処理によりリーチ演出の実行が決定されると、特別図柄の変動中に、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a でリーチ演出画像が表示されると共に、該表示に伴って第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動が実行される (図 2 1 , 2 3 , 2 4 参照) 。こうしたリーチ演出画像の表示と第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動とによって、大当りを期待する遊技者の感情を効果的に高めることができ、興趣を向上できる。

【 0 1 1 5 】

こうした第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 との位置変換作動は、予め定め

50

られた作動パターンに従って実行される。本実施例にあつては、第一作動パターンと第二作動パターンとの二種類が設定されており、サブ統合制御装置 83 により、いずれか一方が選択されて、選択された作動パターンに従って位置変換作動される。ここで、第一作動パターンは、第一演出可動役物 31 と第二演出可動役物 32 とを夫々の待機位置と進出位置とに位置変換させる作動を、所定回数繰り返すパターンである。この第一作動パターンに従う作動では、第一演出可動役物 31 を位置変換作動させることから、前述したように、該第一演出可動役物 31 によって演出図柄表示装置 6 の表示画面 6a の第一情報表示部 21 と第二情報表示部 22 とが視認し難くなる（図 24（B）、（E）参照）。一方、第二作動パターンは、第二演出可動役物 32 を待機位置と進出位置とに位置変換させる作動を、所定回数繰り返すパターンである。そして、第二作動パターンでは、第一演出可動役物 31 を待機位置で保持して、位置変換作動させない。この第二作動パターンに従う作動では、第二演出可動役物 32 のみを位置変換作動させることから、前述したように第一情報表示部 21 と第二情報表示部 22 とが遮られず、視認し易い（図 23（C）参照）。

10

【0116】

サブ統合制御装置は、通常遊技状態で、前記第一作動パターンを選択し、確変遊技状態と時短遊技状態とで、前記第二作動パターンを選択する。これにより、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6a の第二情報表示部 22 で、確変遊技状態と時短遊技状態に係る情報を表示している場合に、第一演出可動役物 31 が待機位置で保持されることから、該第二情報表示部 22 で表示される情報を視認し易い（図 23 参照）。尚、通常遊技状態では、第二情報表示部 22 で前記情報を表示しないことから、第一作動パターンにより第一演出可動役物 31 が位置変換作動しても、遊技者に該第二情報表示部 22 を視認し難くなることによる不利益が生じない。

20

【0117】

さらに、本実施例にあつては、確変遊技状態と時短遊技状態とで、通常選択されない第一作動パターンにより第一演出可動役物 31 が位置変換作動させることによって、未消化の保留記憶の消化による大当たり発生を予告する。具体的には、確変遊技状態と時短遊技状態とでは、前記当否判定処理による消化前に、未消化の第一始動記憶と第二始動記憶との大当たり決定用乱数を先読みして大当たりするか否かを判定し、該先読みにより大当たり判定した場合に、リーチ演出で第一作動パターンによる第一、第二演出可動役物 31、32 の位置変換作動を行う。このように確変遊技状態と時短遊技状態では、通常、リーチ演出で第一演出可動役物 31 が作動せずに第二情報表示部 22 を視認し易いことに対して、消化前の保留記憶を先読みして大当たり判定した場合には、リーチ演出で第一演出可動役物 31 が位置変換作動して第二情報表示部 22 を視認し難くすることによって、大当たり予告を行う。すなわち、確変遊技状態と時短遊技状態とでは、第一演出可動役物 31（および第二演出可動役物 32）の位置変換作動が、未消化の保留記憶で大当たりすることを予告する演出となっている。

30

【0118】

次に、前述した演出図柄表示装置 6 の表示画面 6a の第一情報表示部 21 と第二情報表示部 22 とで情報を表示する情報表示処理（図 18）、消化前の保留記憶を先読みする先読み処理（図 19）、および演出可動役物 31、32 を作動制御する役物作動制御処理（図 20）について、以下に説明する。ここで、情報表示処理と役物作動制御処理とは、サブ統合制御装置 83 で実行される処理であり、先読み処理は、主制御装置 80 で実行される処理である。

40

【0119】

図 18 に前記情報表示処理のフローチャートを示す。この情報表示処理は、サブ統合制御装置 83 で定期的（例えば、2ms 周期のタイマ割り込み処理）に実行される処理であり、前記した当否判定処理および大当たり遊技処理により主制御装置 80 から送信されるコマンドや情報に従って実行される。

【0120】

情報表示処理では、S800 で、大当たり遊技中であるか否かを判定する。そして、肯定

50

判定の場合には (S 8 0 0 : Y e s)、S 8 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 8 0 0 : N o)、S 8 3 0 に進む。ここで、大当り遊技中か否かは、前記当否判定処理により主制御装置 8 0 から送信される大当り遊技の開始コマンドと、前記大当り遊技処理により主制御装置 8 0 から送信される大当り終了コマンドとに基づいて判定する。

【 0 1 2 1 】

S 8 0 5 では、前記大入賞口 1 4 への入球を示す情報を主制御装置 8 0 から受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 8 0 5 : Y e s)、S 8 1 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 0 5 : N o)、S 8 1 5 に進む。ここで、大入賞口 1 4 への入球を示す情報は、前記した大入賞口入球処理によりカウントされる総入球数を示す情報と開放ラウンド毎の入球数を示す情報とである。

10

【 0 1 2 2 】

S 8 1 0 では、入球情報更新表示処理を実行する。この入球情報更新表示処理では、主制御装置 8 0 から受信した最新の総入球数と開放ラウンド毎の入球数との各データに従って、所定のパツファに記憶した総入球数と開放ラウンド毎の入球数とを更新して記憶すると共に、この最新の総入球数を示す総数図柄 1 2 7 (図 2 2 参照) と開放ラウンド毎の入球数を示す入球数図柄 1 2 6 (図 2 2 参照) とを表示するためのコマンドを、演出図柄制御装置 8 2 に送信する。このコマンド送信により、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を介して、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 で、前記総数図柄 1 2 7 と入球数図柄 1 2 6 とを表示制御する (図 2 2 参照)。このように入球情報更新表示処理では、主制御装置 8 0 から総入球数と入球数との情報を受信する毎に、最新のデータに書き換えて、該最新のデータに従って前記総数図柄と入球数図柄とを表示する。

20

【 0 1 2 3 】

S 8 1 5 では、開放ラウンドの情報を主制御装置 8 0 から受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 8 1 5 : Y e s)、S 8 2 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 0 5 : N o)、情報表示処理を終了する。ここで、開放ラウンドの情報は、前記した大当り遊技処理により主制御装置 8 0 から送信される情報であり、開放ラウンドの開始を示す情報と、開始された開放ラウンド数を示す情報と、最終の開放ラウンド終了を示す情報とが含まれる。

【 0 1 2 4 】

S 8 2 0 では、ラウンド情報更新表示処理を実行する。このラウンド情報更新表示処理では、前記開放ラウンドの開始を示す情報と開放ラウンド数を示す情報とを受信すると、これら情報に従って、開始された開放ラウンド数を示すラウンド数図柄を表示するためのコマンドを、演出図柄制御装置 8 2 に送信する。このコマンド送信により、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を介して、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 で、前記ラウンド数図柄 1 2 5 (図 2 2 参照) を表示制御する。このラウンド情報更新表示処理では、前記開放ラウンドの開始を示す情報と開放ラウンド数を示す情報とを受信する毎に、最新の情報に従ってラウンド数図柄 1 2 5 を表示する。さらに、ラウンド情報更新表示処理では、最終の開放ラウンド終了を示す情報を受信すると、ラウンド数図柄 1 2 5、総数図柄 1 2 7、および入球数図柄 1 2 6 を非表示とするコマンドを、演出図柄制御装置 8 2 に送信し、演出図柄表示装置 6 の第一情報表示部 2 1 での表示を消す。

30

40

【 0 1 2 5 】

また、前記した S 8 0 0 から続く S 8 3 0 では、通常遊技状態か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 8 3 0 : Y e s)、情報表示処理を終了し、否定判定の場合には (S 8 3 0 : N o)、S 8 3 5 に進む。ここで、通常遊技状態か否かは、前記大当り遊技処理により主制御装置 8 0 から送信される遊技状態の情報と、前記当否判定処理により主制御装置 8 0 から送信される大当り遊技開始の情報とに基づいて判定する。

【 0 1 2 6 】

S 8 3 5 では、特図変動回数の残数情報を受信したか否かを判定する。ここで、特図変

50

動回数の残数情報は、前記した当否判定処理と大当り遊技処理とにより主制御装置 8 0 から送信される。

【 0 1 2 7 】

S 8 4 0 では、残数情報更新表示処理を実行する。この残数情報更新表示処理では、主制御装置 8 0 から受信した特図変動回数の残数情報に従って、該残数を示す残数図柄 1 2 9 (図 2 3 , 2 4 参照) を表示するためのコマンドを演出図柄制御装置 8 2 に送信する。このコマンド送信により、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を介して、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の第二情報表示部 2 2 で、前記残数図柄 1 2 9 を表示制御する。この残数情報更新表示処理では、前記特図変動回数の残数情報を受信する毎に、最新の残数情報に従って残数図柄 1 2 9 を表示する。尚、サブ統合制御装置 8 3 は、時短遊技状態と確変遊技状態とで、大当り遊技の開始を示すコマンドを受信すると、前記残数図柄 1 2 9 を非表示とする。

10

【 0 1 2 8 】

次に、前記した先読み処理を、図 1 9 のフローチャートを用いて説明する。この先読み処理は、確変遊技状態と時短遊技状態とで実行される処理であり、主制御装置 8 0 で実行される前記メインルーチンの入賞確認処理 (S 6 0) でコールされるサブルーチンの一つである。

【 0 1 2 9 】

先読み処理では、S 9 0 0 により確変遊技状態または時短遊技状態が開始されたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 9 0 0 : Y e s) 、 S 9 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 9 0 0 : N o) 、 S 9 1 5 に進む。ここで、確変遊技状態と時短遊技状態が開始されたか否かは、前記大当り遊技処理により設定された高確率フラグと開放延長フラグとに応じて判定される。

20

【 0 1 3 0 】

S 9 0 5 では、先読み有効フラグ = 1 とし、S 9 1 0 に進む。ここで、先読み有効フラグ = 1 の場合に、確変遊技状態または時短遊技状態であることを示している。

S 9 1 0 では、未消化の第一保留記憶と第二保留記憶が有るか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 9 1 0 : Y e s) 、 S 9 4 0 に進み、否定判定の場合には (S 9 1 0 : N o) 、先読み処理を終了する。ここで、肯定判定の場合には、確変遊技状態または時短遊技状態の開始前に発生した未消化の保留記憶があることを示している。

30

【 0 1 3 1 】

前記 S 9 0 0 の否定判定から続く S 9 1 5 では、先読み有効フラグ = 1 か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 9 1 5 : Y e s) 、 S 9 2 0 に進み、否定判定の場合には (S 9 1 5 : N o) 、先読み処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

S 9 2 0 では、大当り遊技 (大当り開始演出) が開始されたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 9 2 0 : Y e s) 、 S 9 2 5 に進み、否定判定の場合には (S 9 2 0 : N o) 、 S 9 3 0 に進む。S 9 2 5 では、先読み有効フラグ = 0 とする。その後、先読み処理を終了する。

S 9 3 0 では、新たな未消化の第一保留記憶と第二保留記憶が発生したか否かを判定する (換言すると、後述の S 9 4 0 で先読み判定していない未消化の保留記憶があるか否かを判定する) 。そして、肯定判定の場合には (S 9 3 0 : Y e s) 、 S 9 4 0 に進み、否定判定の場合には (S 9 3 0 : N o) 、先読み処理を終了する。

40

【 0 1 3 3 】

前記 S 9 1 0 の肯定判定または S 9 3 0 の肯定判定から続く S 9 4 0 では、先読み判定処理を実行する。この先読み判定処理では、未消化の第一保留記憶と第二保留記憶とに夫々含まれる前記大当り決定用乱数を参照して、該大当り決定用乱数が大当りか否か判定する。ここで、S 9 1 0 の肯定判定により実行される場合 (確変遊技状態または通常遊技状態の開始時点) では、未消化の第一保留記憶と第二保留記憶との全てについて、夫々に前記大当りか否かの判定を実行する一方、S 9 3 0 の肯定判定により実行される場合は、

50

新たに発生した未消化の第一保留記憶と第二保留記憶についてのみ、前記大当りか否かの判定を実行する。また、確変遊技状態（高確率フラグ = 1）では、前記した確変テーブルにより判定し、通常遊技状態（高確率フラグ = 0）では、前記した通常テーブルにより判定する。

【0134】

S 9 4 5では、前記S 9 4 0で大当り判定したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 9 4 0 : Y e s）、S 9 5 0に進み、否定判定の場合には（S 9 4 0 : N o）、先読み処理を終了する。

S 9 5 0では、先読み情報送信処理を実行する。この先読み情報送信処理では、未消化の保留記憶に大当りするものがあることを示す大当り予告情報を、サブ統合制御装置83

10

【0135】

図20に前記役物作動制御処理のフローチャートを示す。この役物作動制御処理は、サブ統合制御装置83で定期的（例えば、2ms周期のタイマ割り込み処理）に実行される処理であり、前記した当否判定処理および先読み処理により主制御装置80から送信されるコマンドや情報に従って実行される。

【0136】

役物作動制御処理では、S 1 0 0 0で、演出図柄表示装置6でリーチ演出が開始されたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 0 0 0 : Y e s）、S 1 0 0 5に進み、否定判定の場合には（S 1 0 0 0 : N o）、S 1 0 50に進む。ここで、リーチ演出は、前記当否判定処理により主制御装置80から送信された情報に従って、演出図柄表示装置6で特別演出図柄101a~101cの変動演出と共に実行される演出であり、該情報を受信したサブ統合制御装置83によって前記演出図柄制御装置82を介して制御される。サブ統合制御装置83は、リーチ演出の開始タイミングとなると、前記S 1 0 0 0で肯定判定する。

20

【0137】

S 1 0 0 5では、前記した大当り予告情報を主制御装置80から受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 0 0 5 : Y e s）、S 1 0 1 0に進み、否定判定の場合には（S 1 0 0 5 : N o）、S 1 0 1 5に進む。ここで、大当り予告情報は、前記した先読み処理により主制御装置80から送信されるものである。

30

【0138】

S 1 0 1 0では、予告フラグ = 1とし、S 1 0 2 5に進む。一方、S 1 0 1 5では、予告フラグ = 1か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 0 1 5 : Y e s）、S 1 0 2 5に進み、否定判定の場合には（S 1 0 1 5 : N o）、S 1 0 2 0に進む。

S 1 0 2 0では、通常遊技状態か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 0 2 0 : Y e s）、S 1 0 2 5に進み、否定判定の場合には（S 1 0 2 0 : N o）、S 1 0 3 0に進む。

【0139】

S 1 0 2 5では、前記した第一作動パターンを有効とする一方、S 1 0 3 0では、前記した第二作動パターンを有効とする。

40

続くS 1 0 3 5では、役物作動処理を実行する。この役物作動処理では、前記S 1 0 2 5で第一作動パターンを有効とした場合に、役物駆動装置33, 34を駆動制御して、第一演出可動役物31と第二演出可動役物32とを夫々の待機位置と進出位置とに繰り返し位置変換作動させる。一方、S 1 0 3 0で第二作動パターンを有効とした場合には、役物駆動装置34を駆動制御して、第二演出可動役物32を待機位置と進出位置とに繰り返し位置変換作動させる。この場合には、役物駆動装置33を駆動せず、第一演出可動役物31を待機位置で保持する。こうした役物作動処理により、通常遊技状態では、リーチ演出の実行に伴って、第一, 第二演出可動役物31, 32が演出図柄表示装置6の表示画面6aの前方で作動する演出が実行される（図21参照）。一方、確変遊技状態と時短遊技状態とは、前記先読み処理により大当り判定された未消化の保留記憶が無い場合に、リー

50

チ演出の実行に伴って、第二演出可動役物 3 2 のみを前記表示画面 6 a の前方で作動させる（図 2 3 参照）。ここで、第二演出可動役物 3 2 の作動は、前記表示画面 6 a の左側表示域の前方で作動することから、右側表示域の第二情報表示部 2 2 で表示される前期残数図柄 1 2 9 を妨げない。また、確変遊技状態と時短遊技状態とで、前記先読み処理により大当たり判定された未消化の保留記憶がある場合に、リーチ演出の実行に伴って、第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 が演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の前方で作動する演出が実行される（図 2 4 参照）。ここで、第一演出可動役物 3 1 の作動は、前記表示画面 6 a の右側表示域の前方で作動することから、該右側表示域の第二情報表示部 2 2 で表示される前期残数図柄 1 2 9 が視認し難くなる。このように確変遊技状態と時短遊技状態とでは、第二情報表示部 2 2 の前方で第一演出可動役物 3 1 を作動させることによって、大当たり
10
予告を行う。尚、S 1 0 3 5 の役物作動処理により繰り返される第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動は、リーチ演出の終了に伴って、夫々の待機位置で停止して作動終了するように制御される。

【 0 1 4 0 】

前記 S 1 0 0 0 の否定判定から続く S 1 0 5 0 では、大当たり遊技が開始された否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 1 0 5 0 : Y e s）、S 1 0 5 5 に進み、否定判定の場合には（S 1 0 5 0 : N o）、役物作動制御処理を終了する。ここで、大当たり遊技の開始を示す情報は、前記当否判定処理により主制御装置 8 0 から送信される。S 1 0 5 5 では、予告フラグ = 0 として、役物作動制御処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

次に、前記した演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 とで表示される表示態様と、第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の作動態様とを、図 2 1 ~ 図 2 4 を用いて説明する。

【 0 1 4 2 】

例えば、通常遊技状態では、遊技者の左打ちにより第一始動口 1 1 に入球すると、第一保留記憶が生成され、該第一保留記憶を消化することにより、第一特別図柄が変動開始する。そして、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a では、第一特別図柄の変動に伴って、図 2 1 (A) に示すように特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c が変動表示される。ここで、通常遊技状態では、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a に、確変遊技状態を示す図柄や時短遊技状態を示すメッセージ図柄 1 0 2 (図 2 3 参照) が非表示であることによって、通常
30
遊技状態であることを遊技者に示している。

【 0 1 4 3 】

そして、前記第一保留記憶の消化によって当否判定処理でリーチ演出の実行が決定された場合には、図 2 1 (B) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 a , 1 0 1 c を所定のリーチ図柄態様で停止表示して、リーチを示すメッセージ図柄 1 0 5 を表示する。こうしてリーチ演出が実行されると、図 2 1 (C) に示すように、第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 とを夫々の待機位置と進出位置とに位置変換する作動を繰り返す（前記第一作動パターンによる作動）。こうした第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の作動によって、大当たりの発生を期待する遊技者の感情を効果的に刺激できる。

【 0 1 4 4 】

その後、図 2 1 (D) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 b を変動停止して、全ての特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c を所定の大当たり図柄態様で確定表示すると、大当たりが確定する。これに伴って、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a では、大当たり確定を示すメッセージ図柄 1 0 6 が表示される。

【 0 1 4 5 】

大当たり遊技が開始されると、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a では、図 2 2 (A) に示すように、大当たり遊技中であることを示すメッセージ図柄 1 2 1 とキャラクタ図柄 1 2 2 とが表示されると共に、遊技者に右打ちを促すメッセージ図柄 1 2 3 が表示される。さらに、前記表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 では、実行中の開放ラウンド数を示すラウンド数図柄 1 2 5 と、当該開放ラウンドにおける入球数を示す入球数図柄 1 2 6 と、当該
50

大当り遊技中における総入球数を示す総数図柄 1 2 7 とが表示される。例えば、大当り遊技の最初の開放ラウンドで 3 個の遊技球が大入賞口 1 4 に入球した状態では、ラウンド数図柄 1 2 5 が「第 1 R」を表示し、入球数図柄 1 2 6 が「3」を表示し、総数図柄 1 2 7 が「3」を表示する。その後、大当り遊技が進行するに従って、図 2 2 (B) ~ (D) に示すように、ラウンド数図柄 1 2 5、入球数図柄 1 2 6、および総数図柄 1 2 7 が夫々更新されて表示される。例えば、二回目の開放ラウンドで大入賞口 1 4 に三個入球した状態では、図 2 3 (C) に示すように、ラウンド数図柄 1 2 5 が「第 2 R」を表示し、入球数図柄 1 2 6 が「3」を表示し、総数図柄 1 2 7 が「1 3」を表示する。

【 0 1 4 6 】

このように大当り遊技中では、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の第一情報表示部 2 1 で、前記ラウンド数図柄 1 2 5 等が表示される。ここで、第一情報表示部 2 1 は、前述したように演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の右下部に設定されていることから、大当り遊技中に大入賞口 1 4 を注視する遊技者が、第一情報表示部 2 1 で表示される情報を、ほとんど視線を動かさずに容易に視認可能である。さらに、本実施例では、前述したように第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 の作動をリーチ演出としていることから、大当り遊技中に該第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 が各待機位置で保持される。そのため、大当り遊技中では、前記ラウンド数図柄 1 2 5 等を表示する第一情報表示部 2 1 が、第一演出可動役物 3 1 によって妨げられること無く、前述のように容易に視認できる。換言すれば、本実施例では、第一、第二演出可動役物 3 1, 3 2 の作動を大当り遊技の演出としないことによって、第一情報表示部 2 1 で表示される情報を遊技者が容易に視認可能とするように制御するものと言える。

【 0 1 4 7 】

こうした大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行すると、図 2 3 (A) に示すように、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a では、時短遊技状態を示すメッセージ図柄 1 0 2 が表示されると共に、遊技者に右打ちを促すメッセージ図柄 1 2 3 が表示される。さらに、時短遊技状態では、前記表示画面 6 a の第二情報表示部 2 2 に、当該時短遊技状態で実行可能な特図変動回数の残数を示す残数図柄 1 2 9 が表示される。この残数図柄 1 2 9 は、時短遊技状態で特別図柄の変動毎に更新されて表示される。ここで、前述したように、時短遊技状態で実行可能な特図変動回数の上限数値が 1 0 0 回に定められていることから、例えば、特図変動回数の残数が 8 1 回である場合には、図 2 3 (A) に示すように、前記残数図柄 1 2 9 では、特図変動回数の残数を示す「8 1 G」が表示される。この後、時短遊技状態で特別図柄の変動毎に、残数図柄 1 2 9 では、ゲーム数が 1 毎減少して更新表示される。

【 0 1 4 8 】

時短遊技状態では、特別図柄の変動に伴って、図 2 3 (A) に示すように特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 b が変動表示される。そして、当否判定処理によりリーチ演出の実行が決定された場合には、図 2 3 (B) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 a, 1 0 1 c をリーチ図柄態様で停止表示すると共に、リーチを示すメッセージ図柄 1 0 5 を表示する。時短遊技状態では、リーチ演出が実行されると、図 2 3 (C) に示すように、第二演出可動役物 3 2 を待機位置と進出位置とに位置変換する作動を繰り返す（前記第二作動パターンによる作動）。こうした第二演出可動役物 3 2 の位置変換作動は、前述したように、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の左側表示域でのみ動くことから、第二情報表示部 2 2 に表示された残数図柄 1 2 9 の前方を通過しない。そのため、リーチ演出中も、遊技者が第二情報表示部 2 2 の残数図柄 1 2 9 を容易に視認できる。この後、特別演出図柄 1 0 1 b が停止して、図 2 3 (D) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c がハズレ図柄態様で停止すると、ハズレを示すメッセージ図柄 1 0 7 が表示されて、ハズレが確定する。

【 0 1 4 9 】

また、時短遊技状態では、前述したように、先読み処理によって、未消化の保留記憶を当否判定し、未消化の保留記憶の中に大当りとなるものがあると、この大当り予告情報をサブ統合制御装置 8 3 に送る。このように未消化の保留記憶に大当りとなるものがある場

10

20

30

40

50

合には、図 2 4 (A) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 a , 1 0 1 c をリーチ図柄態様で停止表示してリーチ演出を開始すると、図 2 4 (B) に示すように、第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 とを夫々の待機位置と進出位置とに位置変換する作動を繰り返す(前記第一作動パターンによる作動)。ここで、第一演出可動役物 3 1 の位置変換作動は、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の右側表示域で動くことから、前記第二情報表示部 2 2 の前方を通過し、該第二情報表示部 2 2 で表示された残数図柄 1 2 9 が視認し難くなる。このように時短遊技状態で未消化の保留記憶の中に大当たりとなるものが有る場合には、第一演出可動役物 3 1 の位置変換作動で大当たり予告する。尚、時短遊技状態で、未消化の保留記憶の中に大当たりとなるものが無い場合(未消化の保留記憶が全てハズレである場合)には、前述したように第二演出可動役物 3 2 のみ位置変換作動する(図 2 3 参照)。

10

【 0 1 5 0 】

こうしたリーチ演出後に、図 2 4 (C) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c がハズレ図柄態様で停止表示すると、ハズレが確定する。この後、同様に特別図柄の変動に伴って特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c の変動表示と停止表示が実行される。そして、当否判定処理により大当たり判定された場合には、図 2 4 (D)、(E) に示すように、変動表示した特別演出図柄 1 0 1 a , 1 0 1 c がリーチ図柄態様で停止して、第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動によるリーチ演出と大当たり予告とが行われる。この後に、図 2 4 (F) に示すように、特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c が大当たり図柄態様で停止表示して、大当たりを確定する。

20

大当たり確定すると、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a では、前述と同様に、第一情報表示部 2 1 でラウンド数図柄 1 2 5 と入球数図柄 1 2 6 と総数図柄 1 2 7 とが表示される(図 2 2 参照)。尚、大当たり確定によって、時短遊技状態が終了する。

【 0 1 5 1 】

また、確変遊技状態では、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a で、該確変遊技状態を示すメッセージ図柄(図示せず)が表示されると共に、前述の時短遊技状態と同様に、該表示画面 6 a の第二情報表示部 2 2 で残数図柄 1 2 9 が表示される。さらに、時短遊技状態と同様に、未消化の保留記憶の中に大当たりが無い場合には、第一演出可動役物 3 1 のみを位置変換作動するリーチ演出を実行する一方、未消化の保留記憶の中に大当たりが有る場合には、第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動するリーチ演出を実行して、大当たり予告を行う。

30

【 0 1 5 2 】

次に本実施例の特徴を説明する。

本実施例のパチンコ機 1 は、前述したように、遊技者が右打ちする大当たり遊技中に、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の右下部に設定された第一情報表示部 2 1 で、開放ラウンド数を示すラウンド数図柄 1 2 5 と、各開放ラウンドにおける入球数を示す入球数図柄 1 2 6 と、当該大当たり遊技における総入球数を示す総数図柄 1 2 7 とを表示するようにしたものである。さらに、遊技者が右打ちする時短遊技状態および確変遊技状態では、前記表示画面 6 a の右中部に設定された第二情報表示部 2 2 で、これら各遊技状態で実行可能な特図変動回数の残数を示す残数図柄 1 2 9 を表示するようにした。

40

かかる構成にあっては、大当たり遊技中に、遊技者の右打ちによって遊技球が遊技領域 3 の右流下域 3 b を流下して大入賞口 1 4 に流入することから、該大入賞口 1 4 への入球を注視する遊技者が、ほとんど視線を動かさずに、前記第一情報表示部 2 1 で表示される情報を視認可能である。これにより、遊技者は、大当たり遊技中に大入賞口 1 4 への入球を目視して確認しつつ、当該大当たり遊技に係る情報(開放ラウンド数、入球数、総入球数)を容易かつ確実に知得できる。

詳述すると、仮に、前記表示画面 6 a の左表示域で前記情報を表示した場合には、大入賞口 1 4 への入球を注視している場合に、該情報を視認するために視線を動かす必要がある。そして、大入賞口 1 4 から視線を外してしまうと、該大入賞口 1 4 への入球を見逃したり、逆に、大入賞口 1 4 の入球を注視するあまり、前記情報を見逃してしまうことがあ

50

った。特に、近年、演出画像表示装置の表示画面が大型化する傾向にあり、大入賞口への入球と前記情報の表示との両方を視認することが難しくなっていた。こうした問題に対して、本実施例の構成は、前述したように、前記表示画面 6 a の右下部に設けた第一情報表示部 2 1 で前記情報を表示することから、大入賞口 1 4 への入球と該情報の表示との両方を容易に視認できる。尚ここで、本実施例では、第一情報表示部 2 1 が、前記表示画面 6 a で最も大入賞口 1 4 に近い右下部に設けられていることから、大入賞口 1 4 への入球を注視しつつ、該第一情報表示部 2 1 で表示される情報を一層容易に視認可能である。

【 0 1 5 3 】

同様に、本実施例の構成は、時短遊技状態と確変遊技状態とで、遊技者の右打ちによって右流下域 3 b を流下する遊技球が普通電動役物 1 3 に至ることから、第二始動口 1 2 への入球を注視する遊技者が、ほとんど視線を動かさずに、前記第二情報表示部 2 2 で表示される情報を視認可能である。これにより、遊技者は、時短遊技状態と確変遊技状態とで第二始動口 1 2 への入球を目視して確認しつつ、これら遊技状態にかかる情報（特図変動回数数の残数）を容易かつ且つ確実に知得できる。ここで、第二情報表示部 2 2 は、前記表示画面 6 a で普通電動役物 1 3 に最も近い右中部に設けられていることから、第二始動口 1 2 への入球を注視しつつ、該第二情報表示部 2 2 で表示される情報を一層容易に視認可能である。

10

【 0 1 5 4 】

また、本実施例の構成は、リーチ演出として第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動を行うものであり、時短遊技状態と確変遊技状態とでは、前期第二情報表示部 2 2 の前方を通過しない第二演出可能役物 3 2 の位置変換作動がリーチ演出として実行される。そして、時短遊技状態と確変遊技状態とで、未消化の保留記憶を先読みして大当たりとなるものが有る場合には、前記第二演出可動役物 3 2 の位置変換作動に加えて、第二情報表示部 2 2 の前方を通過する第一演出可動役物 3 1 の位置変換作動を行うことによって、前記リーチ演出と大当たり予告とを行う。

20

かかる構成にあっては、第二情報表示部 2 2 で残数図柄 1 2 9 を表示する時短遊技状態と確変遊技状態とで、第一演出可動役物 3 1 を待機位置で保持することから、該第二情報表示部 2 2 が妨げられずに、該残数図柄 1 2 9 を容易に視認できる。一方、時短遊技状態と確変遊技状態とで、第一演出可動役物 3 1 が位置変換作動されると、前記第二情報表示部 2 2 の残数図柄 1 2 9 を遊技者が視認し難くなるものの、該第一演出可動役物 3 1 の位置変換作動が大当たり予告であることから、より有利な情報（大当たり予告）を遊技者が得られる。このように第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 によるリーチ演出と大当たり予告とを組み合わせることによって、変化に富んだ面白い遊技を提供でき、興趣を飛躍的に向上できる。

30

【 0 1 5 5 】

尚、本実施例は、第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 をリーチ演出として実行するものであり、大当たり遊技中は該第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を夫々の待機位置で保持している。換言すれば、第一情報表示部 2 1 で前記ラウンド数図柄 1 2 5 等を表示する大当たり遊技中では、敢えて第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を待機位置で停止させている構成である。このように大当たり遊技中に第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を停止することによって、第一情報表示部 2 1 で表示するラウンド数図柄 1 2 5 等を、遊技者が視認し易いという作用効果も奏している。

40

【 0 1 5 6 】

以下に、前述した実施例で用いた用語と、特許請求の範囲に記載した用語との対応関係を説明する。パチンコ機 1 が、本発明にかかる弾球遊技機の一例に相当する。特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c、メッセージ図柄 1 0 2 , 1 0 5 ~ 1 0 7 , 1 2 1 , 1 2 3、およびキャラクタ図柄 1 2 2 が、本発明にかかる演出図柄の一例に相当する。サブ統合制御装置 8 3 および演出図柄制御装置 8 2 が、本発明にかかる演出表示制御手段の一例に相当する。当否判定処理により大当たり判定することが、本発明にかかる大当たり条件の一例に相当する。

50

大当り遊技が、本発明にかかる特別遊技作動の一例に相当し、大当り遊技処理が、本発明にかかる特別遊技制御手段の一例に相当する。開放ラウンド数（ラウンド数図柄 1 2 5）、各開放ラウンドにおける入球数（入球数図柄 1 2 6）、および大当り遊技における総入球数（総数図柄 1 2 7）が、本発明にかかる特別遊技作動に係る特定情報の一例に相当する。第一情報表示部 2 1 が、本発明にかかる情報表示部の一例に相当する。サブ統合制御装置 8 3 で実行する情報表示処理が、本発明にかかる情報表示制御処理の一例に相当する。普通電動役物 1 3 の第二始動口 1 2 が、本発明にかかる可変入球口の一例に相当する。普通図柄で当りとなることが、本発明にかかる開放条件の一例に相当し、普通電動ソレノイド 1 3 a を駆動制御する主制御装置 8 0 が、本発明にかかる開放制御手段の一例に相当する。開放延長モードとなる時短遊技状態と確変遊技状態とが、本発明にかかる有利遊技状態の一例に相当する。特図変動回数の残数（残数図柄 1 2 9）が、本発明にかかる有利遊技状態に係る特定情報の一例に相当する。第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 とが、本発明にかかる演出可動役物の一例に相当する。サブ統合制御装置 8 3 により実行される役物作動制御処理が、本発明にかかる役物作動制御手段の一例に相当する。

10

【 0 1 5 7 】

以下に、前述した実施例の別例を説明する。

実施例にあつては、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a に第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 とを備えた構成であるが、これに限らず、該表示画面 6 a の右表示域に一の情報表示部を設け、この情報表示部で、ラウンド数図柄 1 2 5、入球数図柄 1 2 6、総数図柄 1 2 7、および残数図柄 1 2 9 を表示するようにしても良い。

20

【 0 1 5 8 】

また、実施例は、普通電動役物 1 3 と大入賞口 1 4 とを遊技領域 3 の右流下域 3 b に配設した構成であるが、これに限らず、普通電動役物 1 3 と大入賞口 1 4 との両方を左流下域 3 a に設けた構成や、一方を右流下域 3 b に設け且つ他方を左流下域 3 a に設けた構成とすることもできる。前者の場合には、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の左側寄り部位に、第一情報表示部と第二情報表示部とが設定される。具体的には、前記表示画面 6 a の左下部に第一情報表示部を設定し、該表示画面 6 a の左中部に第二情報表示部を設定する構成が好適である。また、例えば、右流下域 3 b に大入賞口 1 4 が設けられ且つ左流下域 3 a に普通電動役物 1 3 が設けられた構成では、前記表示画面 6 a の右側寄り部位に第一情報表示部が設定され、左側寄り部位に第二情報表示部が設定される。さらに、右流下域 3 b に普通電動役物 1 3 を設け且つ左流下域 3 a に大入賞口 1 4 を設けた構成とすることもでき、この構成では、前記表示画面 6 a の左側寄り部位に第一情報表示部が設定され、右側寄り部位に第二情報表示部が設定される。

30

【 0 1 5 9 】

また、実施例は、第一情報表示部で表示する大当り遊技に係る情報として開放ラウンド数、各開放ラウンドの入球数、および総入球数を設定したが、これに限らず様々な情報を設定することが可能である。例えば、開放ラウンド数と各開放ラウンドの入球数とを、第一情報表示部で表示するようにしても良いし、賞球数や各開放ラウンドの残り時間（最大 3 0 秒間の残り時間）を前記情報として表示するようにしても良い。

同様に、実施例では、第二情報表示部で表示する時短遊技状態および確変遊技状態に係る情報として、特図変動回数の残数を設定したが、これに限らず様々な情報を設定することが可能である。例えば、時短遊技状態と確変遊技状態とにおける各始動口への入球数、各遊技状態での賞球数、第一特別図柄と第二特別図柄との各変動回数などを、第二情報表示部で表示するようにしても良い。

40

【 0 1 6 0 】

また、実施例にあつて、小当り遊技中に、小当り遊技に係る情報を演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a（第一情報表示部）で表示するようにしても良い。ここで、小当り遊技に係る情報としては、小当り遊技中に大入賞口 1 4 への入球数や賞球数などが好適に設定される。尚、この場合には、小当り遊技が、本発明にかかる特別遊技作動に相当し、小当り遊技に係る情報が、本発明にかかる特別遊技作動に係る特定情報に相当する。

50

【 0 1 6 1 】

また、実施例は、第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 とを位置変換作動するための作動パターンを二種類備えたものであるが、これに限らず、三種類以上の作動パターンを備えた構成とすることもできる。三種類以上の作動パターンには、第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 との前方を通過しない作動パターンと、第一情報表示部 2 1 と第二情報表示部 2 2 との前方を通過する作動パターンとを少なくとも備え、時短遊技状態と確変遊技状態で、先読み処理により大当たり判定しない場合に、当該作動パターンを選択する。

【 0 1 6 2 】

また、実施例は、二個の演出可動役物 3 1 , 3 2 を備えた構成であるが、これに限らず、例えば、一個の演出可動役物を備えたものや、三個の演出可動役物を備えたものとする等、実施例と異なる個数の演出可動役物を備えた構成としても良い。

10

ここで、一個の演出可動役物を備えた構成では、例えば、該演出可動役物が第一情報表示部と第二情報表示部との前方を通過する第一作動パターンと、該第一情報表示部と第二情報表示部との前方を通過しない第二作動パターンとを備え、時短遊技状態と確変遊技状態で前記先読み処理により大当たり判定しない場合には、第二作動パターンにより演出可動役物を作動制御する一方、該先読み処理で大当たり判定した場合には、第一作動パターンにより演出可動役物を作動制御して、大当たり予告するようにできる。

または、一個の演出可動役物を備えた構成にあって、該演出可動役物が第一情報表示部と第二情報表示部との前方を通過する作動パターンのみを備え、時短遊技状態と確変遊技状態で前記先読み処理により大当たり判定しない場合には、演出可動役物を待機位置で停止する一方、該先読み処理で大当たり判定した場合には、作動パターンにより演出可動役物を作動制御して、大当たり予告するようにできる。尚、この構成では、通常遊技状態でリーチ演出として演出可動役物を作動させるようにしても良いし、該通常遊技状態で作動させずに、演出可動役物の作動を大当たり予告のみとしても良い。

20

【 0 1 6 3 】

また、実施例は、時短遊技状態と確変遊技状態で先読み処理により未消化の保留記憶を大当たり判定した場合にのみ、第一作動パターンにより演出可動役物を位置変換作動させる構成としたが、これに限らず、未消化の保留記憶をハズレ判定した場合にも、第一作動パターンにより位置変換作動させることがある構成とすることもできる。すなわち、第一作動パターンによる演出可動役物の位置変換作動は、大当たりの発生を 1 0 0 % 予告するものに限らず、6 0 % や 8 0 % 等の確率で大当たり予告をするものとしてできる。

30

さらに、実施例では、時短遊技状態と確変遊技状態で先読み処理により未消化の保留記憶を判定する構成としたが、これに限らず、通常遊技状態でも先読み処理により未消化の保留記憶を判定する構成とすることができる。このように全ての遊技状態で先読み処理を実行しても良い。ここで、通常遊技状態では、第一、第二情報表示部で情報を表示しないことから、第一、第二作動パターンと異なる特殊な作動パターンにより演出可動役物を作動させることにより大当たり予告を実行したり、該演出可動役物以外の演出（例えば、大当たり予告用の演出表示など）によって大当たり予告を実行したりすることが好適である。又は、通常遊技状態でも、時短遊技状態と確変遊技状態と同様に、先読み処理により大当たり判定した場合にのみ、第一作動パターンにより演出可動役物を位置変換作動させるようにしても良い。この場合には、第一作動パターンによる演出可動役物の位置変換作動が、大当たり予告となる。

40

【 0 1 6 4 】

また、実施例は、第一演出可動役物 3 1 と第二演出可動役物 3 2 との位置変換作動をリーチ演出として実行するようにしたものであるが、これに限らず、大当たり遊技中の演出として第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動を実行するようにしても良い。例えば、大当たり遊技中の各開放ラウンドでは、前記第二作動パターンにより第二演出可動役物 3 2 を位置変換作動させ、インターバル中では、前記第一作動パターンにより第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を夫々位置変換作動させる。この構成によれば、大当たり遊技の

50

各開放ラウンドでは、第一情報表示部 2 1 での表示が第一演出可動役物 3 1 の位置変換作動によって妨げられないため、該第一情報表示部 2 1 を容易に視認できる。一方で、インターバル中では、第一情報表示部 2 1 の表示が第一演出可動役物 3 1 によって妨げられるものの、該第一情報表示部 2 1 で表示される情報が更新されないことから、視認し難くなくても問題無いと言える。

または、大当り遊技の開始演出と終了演出との少なくとも一方で、第一作動パターンにより第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を夫々位置変換作動させるようにしても良い。

【 0 1 6 5 】

さらに、前述した大当り遊技中の演出として第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動させる構成にあって、特定の開放ラウンド中に第一作動パターンで第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動させることにより、当該大当り遊技後に時短遊技状態や確変遊技状態へ移行する予告を行うようにしても良い。例えば、当否判定処理により時短遊技状態への移行が決定した場合に、通常遊技状態への移行を示す所定の大当り図柄態様により特別演出図柄 1 0 1 a ~ 1 0 1 c を停止表示し、大当り遊技中の特定の開放ラウンドで、第一作動パターンで第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動させることにより、時短遊技状態への移行を予告する。又は、特定の開放ラウンドで、第一作動パターンで第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動させることにより、確変遊技状態への移行を予告するようにすることもできる。尚、確変遊技状態への移行予告は、通常遊技状態への移行を示す大当り図柄態様により停止表示する場合と、時短遊技状態への移行を示す大当り図柄態様により停止表示する場合とのいずれかを選択して実施することが好適である。

又は、大当り遊技直前の遊技状態よりも有利な遊技状態へ移行する予告を、前記第一作動パターンで第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動することによって行う構成としても良い。この場合には、大当り確定時または大当り遊技中に、該大当り遊技後の遊技状態が時短遊技状態または確変遊技状態のいずれかに移行することを報知し、その後、前記第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を前記第一作動パターンで位置変換作動することによって、最も有利な確変遊技状態へ移行する予告を行うものとすることができる。ここで、時短遊技状態か確変遊技状態のいずれに移行するかは、前記第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 の位置変換作動に加えて、前記表示画面 6 a での表示により報知することも可能である。例えば、第一演出可動役物 3 1 が進出位置へ位置変換して、第一情報表示部（又は第二情報表示部）の前方を通過した後に、該表示部で、時短遊技状態または確変遊技状態への移行を予告する予告図柄を表示するようにできる。

尚、こうした第一作動パターンによる予告が、前記した大当り予告同様に、100% 予告に限らず、100% 未満（例えば、60% や 80% など）の予告とするようにしても良い。

【 0 1 6 6 】

また、このように大当り遊技中の演出として第一、第二演出可動役物 3 1 , 3 2 を位置変換作動させる別例の構成にあって、前述した三種類以上の作動パターンを備えた構成とすることもできる。

【 0 1 6 7 】

また、実施例は、センターケースの右下方に一個の大入賞口 1 4 を備えた構成であるが、これに限らず、複数個の大入賞口を備えた構成とすることもできる。例えば、センターケースの右下方に、二個の大入賞口を上下または左右に並設した構成とすることができる。この場合には、いずれの大入賞口を開放する大当り遊技（又は小当り遊技）であっても、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の第一情報表示部で、該大当り遊技に係る特定情報（開放ラウンド数や入球数などの情報）を表示する。

【 0 1 6 8 】

また、実施例では、大当り遊技中、時短遊技状態、および確変遊技状態で、夫々に係る特定情報を、演出図柄表示装置 6 の表示画面 6 a の情報表示部 2 1 , 2 2 で表示するようにしたが、これに加えて、通常遊技状態でも、該通常遊技状態に係る情報を前記表示画面

10

20

30

40

50

6 a の左表示域で表示するようにしても良い。ここで、前述の実施例では、通常遊技状態で遊技者が左打ちすることから、該通常遊技状態に係る情報を前記左表示域で表示することによって、遊技者が遊技領域の左流下域を視認しつつ、該情報を視認し易い。又は、通常遊技状態では、前記表示画面 6 a の下部（前記第一始動口 1 1 の直上に位置する部位）で、該通常遊技状態に係る情報を表示する構成としても良い。尚、こうした通常遊技状態に係る情報としては、例えば、該通常遊技状態における特別図柄の変動回数、第一始動口 1 1 への入球数、賞球数等が設定できる。

【符号の説明】

【 0 1 6 9 】

1	パチンコ機（遊技機）	10
3	遊技領域	
3 a	左流下域	
3 b	右流下域	
6	演出図柄表示装置	
6 a	表示画面	
1 2	第二始動口（可変入球口）	
1 4	大入賞口	
2 1	第一情報表示部（情報表示部）	
2 2	第二情報表示部（情報表示部）	
3 1	第一演出可動役物（演出可動役物）	20
3 2	第二演出可動役物（演出可動役物）	

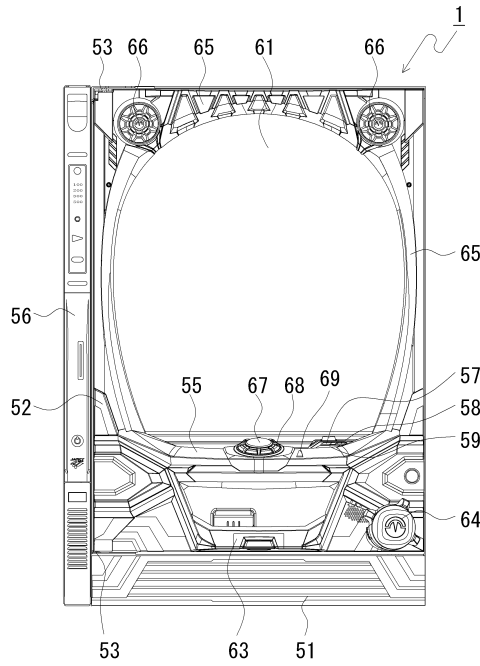
30

40

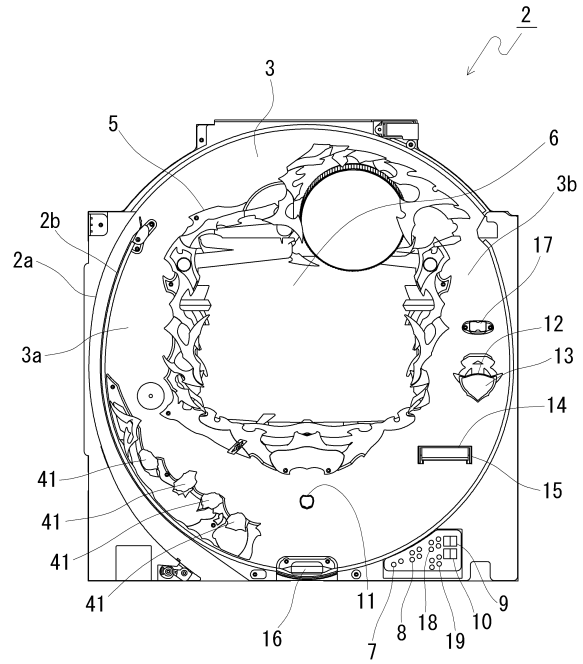
50

【図面】

【図 1】



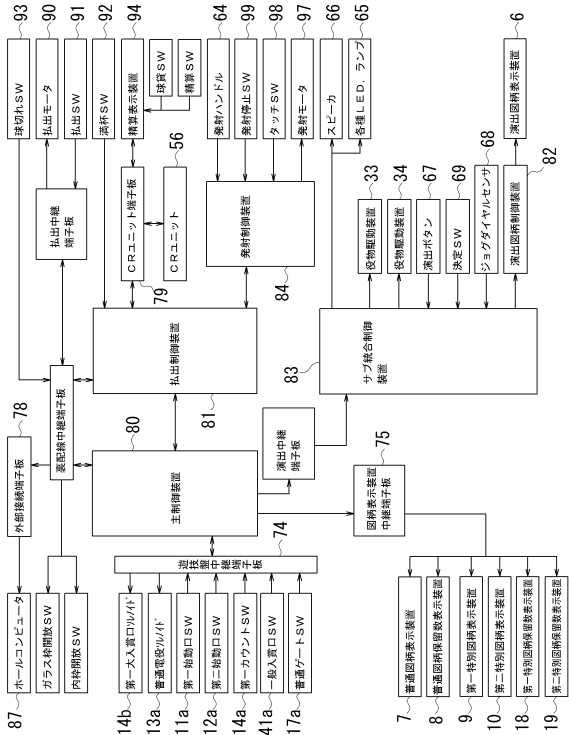
【図 2】



10

20

【図 3】



【図 4】

大当り当選確率	低確率モード: 1/300 高確率モード: 1/30	
小当り当選確率	1/60	
普通図柄当選確率	非開放延長モード: 1/10 開放延長モード: 9/10	
大当り遊技	開放ラウンド数	4回、10回
	規定数	10個
小当り遊技	開放時間	30秒
	開放数	1回
普通電動役物の作動	開放時間	1.5秒
	非開放延長モード: 0.2秒 × 1回 開放延長モード: 1秒 × 3回	
賞球数	第一始動口11	3個
	第二始動口12	5個
	大入賞口14	13個
	一般入賞口41	5個

30

40

50

【図5】

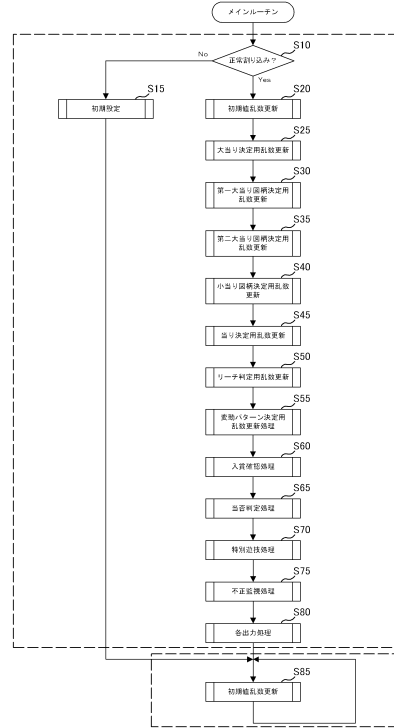
(A)

大当り図柄懸株	選択確率	大当り遊技の内容	大当り遊技後に移行する遊技状態	遊技状態の終了条件
第1大当り図柄懸株	2/20	10回の開放ラウンド	通常遊技状態	-
第2大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	通常遊技状態	-
第3大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	通常遊技状態	-
第4大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	通常遊技状態	-
第5大当り図柄懸株	10/20	4回の開放ラウンド	特殊遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第6大当り図柄懸株		4回の開放ラウンド	特殊遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第7大当り図柄懸株		4回の開放ラウンド	特殊遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第8大当り図柄懸株		4回の開放ラウンド	特殊遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第9大当り図柄懸株	8/20	4回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第10大当り図柄懸株		4回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回

(B)

大当り図柄懸株	選択確率	大当り遊技の内容	大当り遊技後に移行する遊技状態	遊技状態の終了条件
第11大当り図柄懸株	2/20	10回の開放ラウンド	通常遊技状態	-
第12大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	通常遊技状態	-
第13大当り図柄懸株	10/20	10回の開放ラウンド	特殊遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第14大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	特殊遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第15大当り図柄懸株	8/20	10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第16大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第17大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第18大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第19大当り図柄懸株	10/20	10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回
第20大当り図柄懸株		10回の開放ラウンド	確変遊技状態	大当り確定 or 特別変動回数:100回

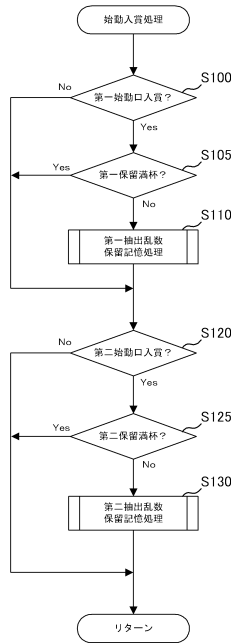
【図6】



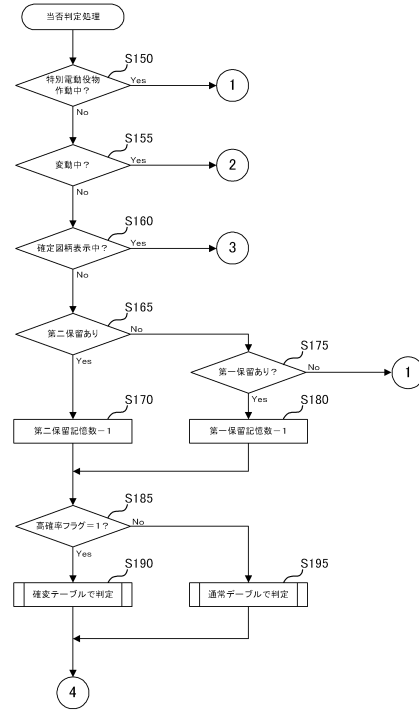
10

20

【図7】



【図8】

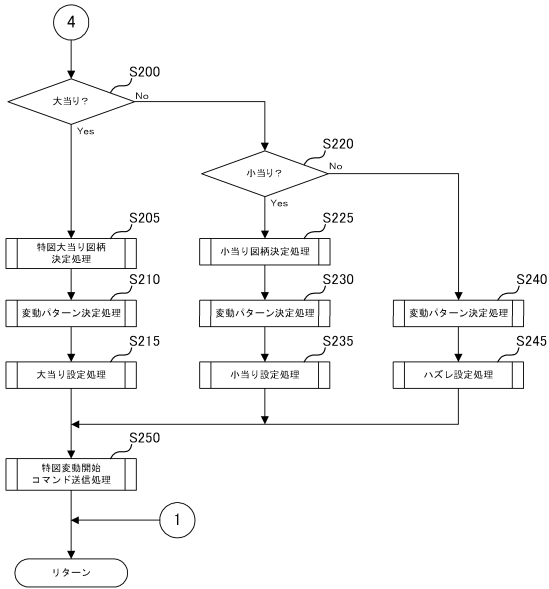


30

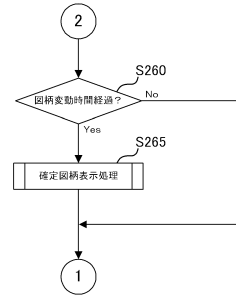
40

50

【 図 9 】



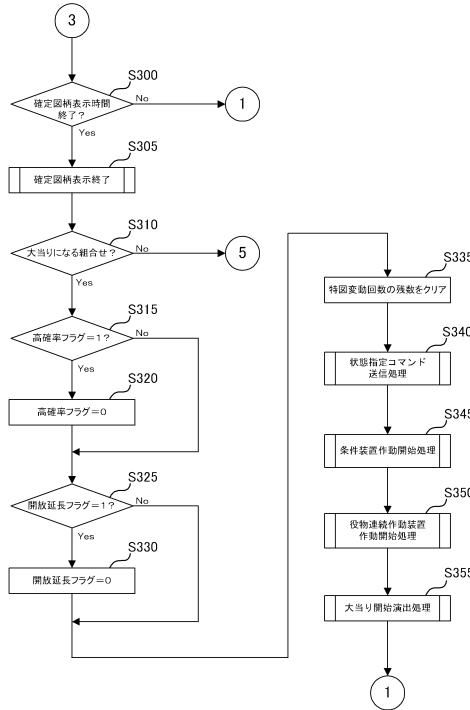
【 図 10 】



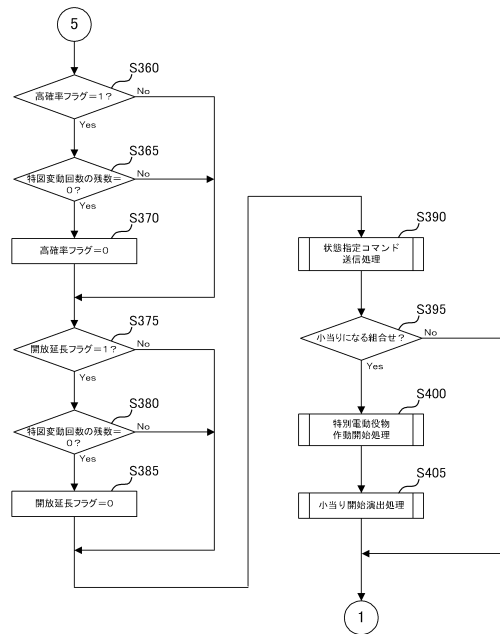
10

20

【 図 11 】



【 図 12 】

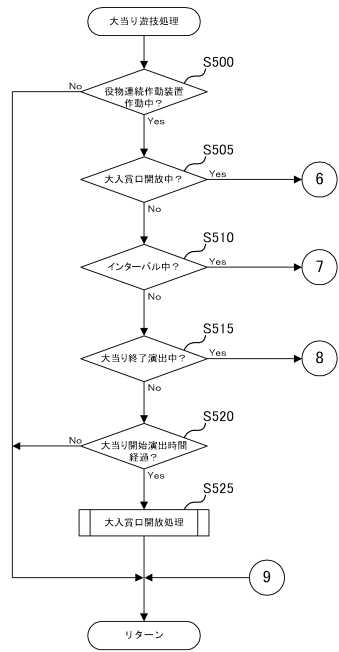


30

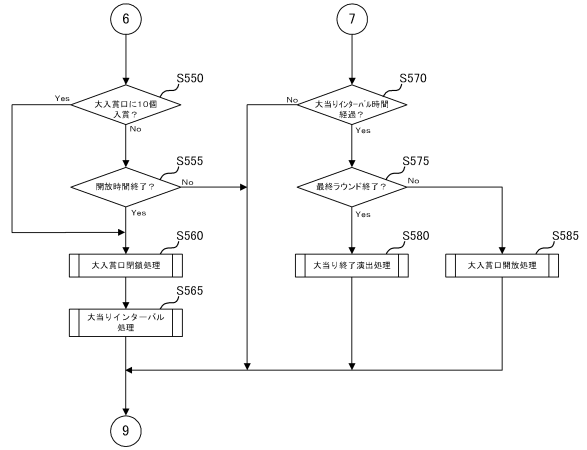
40

50

【図 13】



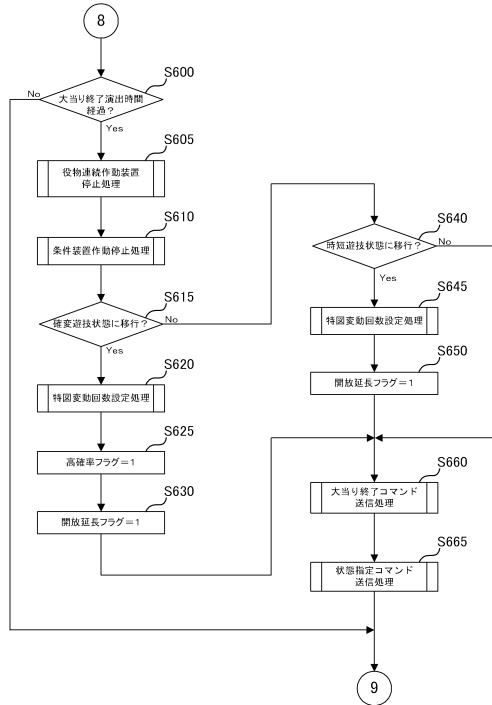
【図 14】



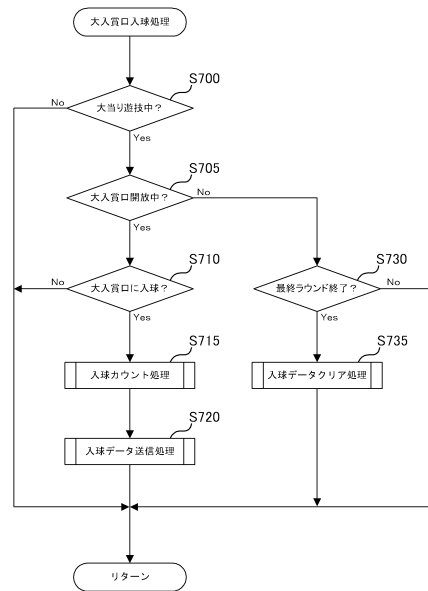
10

20

【図 15】



【図 16】

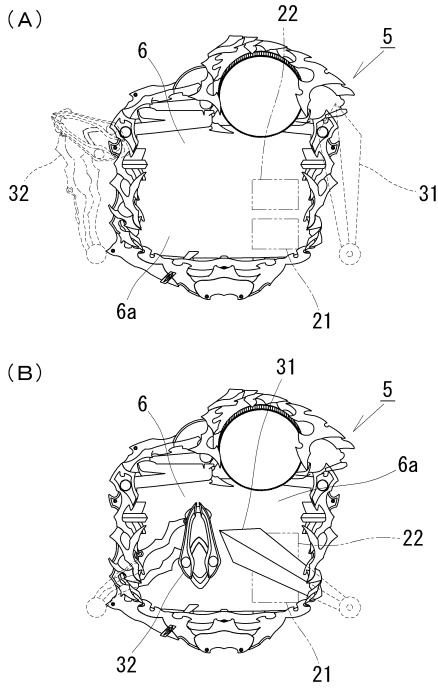


30

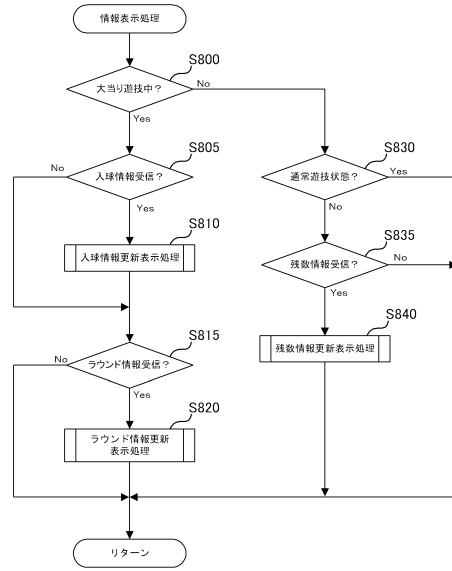
40

50

【図17】



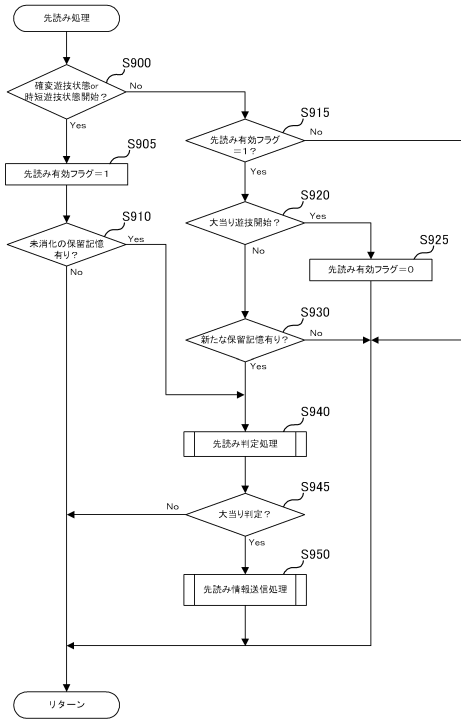
【図18】



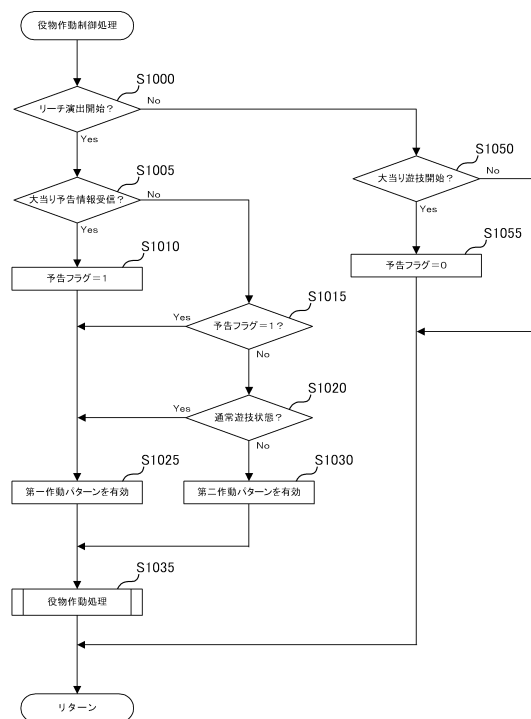
10

20

【図19】



【図20】

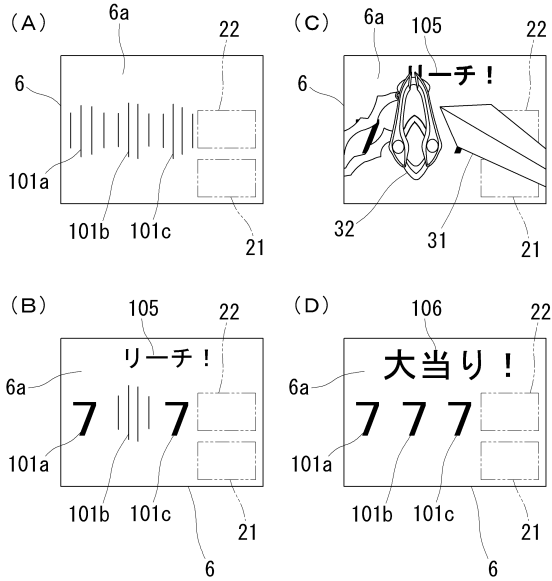


30

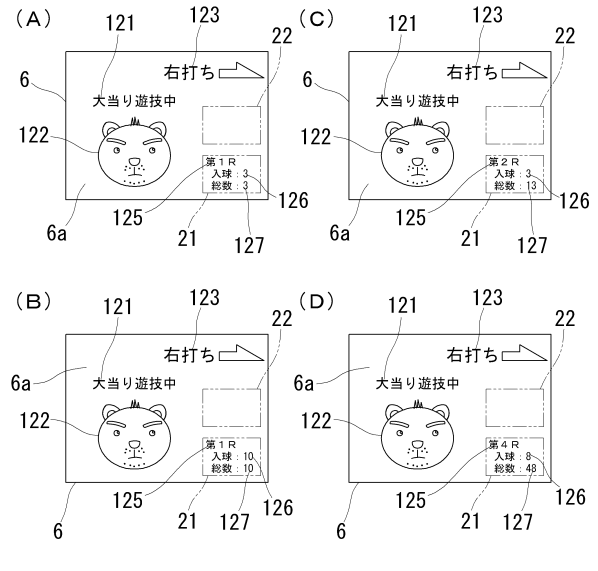
40

50

【図 2 1】



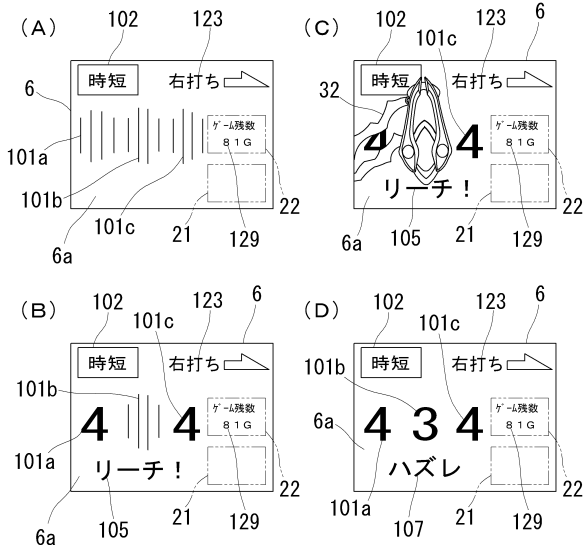
【図 2 2】



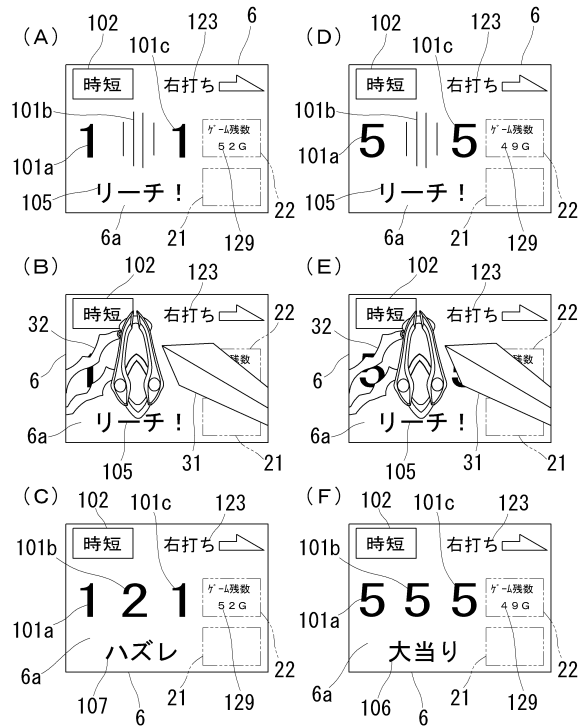
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019 - 013709 (JP, A)
特開 2019 - 076144 (JP, A)
特開 2018 - 175095 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02