

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-131151

(P2010-131151A)

(43) 公開日 平成22年6月17日(2010.6.17)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2008-309308 (P2008-309308) (22) 出願日 平成20年12月4日 (2008. 12. 4)	(71) 出願人 395018239 株式会社高尾 愛知県名古屋市市中川区太平通 1 丁目 3 番地 (74) 代理人 100067596 弁理士 伊藤 求馬 (72) 発明者 内ヶ島 正規 愛知県名古屋市市中川区太平通 1 丁目 3 番地 株式会社高尾内 (72) 発明者 有田 武 愛知県名古屋市市中川区太平通 1 丁目 3 番地 株式会社高尾内 (72) 発明者 伊豫田 高広 愛知県名古屋市市中川区太平通 1 丁目 3 番地 株式会社高尾内 F ターム (参考) 2C088 AA11 AA33 AA34 AA35 AA36 AA37 AA42 EB64
---	--

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】大当り遊技中の遊技が単調でなくスリル感があり、かつ大当りの感激の度合いに変化を与えて遊技の興趣が豊かな弾球遊技機を提供する。

【解決手段】大当り発生時に、特別図柄を確定後、開閉可能に設けられた大入賞口の開放作動を複数ラウンド継続せしめて遊技者にとって賞球の獲得に有利な弾球遊技機において、大入賞口の開放作動を、開放時間の差により、賞球獲得可能な開放状態と、賞球獲得可能性僅少な開放状態とに設定し、これらの開放状態を制御する大入賞口制御手段を設け、大当りの遊技で、大入賞口制御手段の制御により、上記確定された特別図柄に基づいて、上記賞球獲得可能な開放状態と賞球獲得可能性僅少な開放状態とを組み合わせる賞球の獲得に有利な大当りパターンとそうでない大当りパターンのいずれかを実行するようになし、かついずれの大当りパターンにおいても、上記賞球獲得可能性僅少な開放状態からパターンを開始する。

【選択図】 図 1 4

大当りパターン1			
大入賞口ラウンド数	1回目～14回目		15回
作動時間	0.2秒		28.0秒 ※
大当りパターン2			
大入賞口ラウンド数	1回目	2回目～8回目	9回目～15回目
作動時間	7回の開放に分割作動		0.2秒
	0.2秒		
大当りパターン3			
大入賞口ラウンド数	1回目		2回目～15回目
作動時間	14回の開放に分割作動		28.0秒 ※
	0.2秒		

※ 又はカウントSWが9回の遊技球を繰出すまで

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が予め設定された始動領域に進入すると、大当りか否かの当否判定を行い、該判定結果が大当りであれば、特別図柄を確定後、開閉可能に設けられた大入賞口の開放作動を複数ラウンド継続せしめて遊技者にとって賞球の獲得に有利な弾球遊技機において、

上記大入賞口の開放作動を、開放時間の差により、賞球獲得可能な開放状態と、賞球獲得可能性僅少な開放状態とに設定し、

これらの開放状態を制御する大入賞口制御手段を具備し、

該大入賞口制御手段により、大当りの発生毎の上記大入賞口の開放作動が継続される総ラウンド数を一定とし、上記確定された特別図柄の種類によって総ラウンド数中の上記賞球の獲得可能な開放状態となるラウンド数を可変制御することを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

請求項1に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口の開放作動として、開放時間が長く賞球獲得可能な開放作動を1ラウンドとする第1の開放状態と、開放時間が短く賞球獲得可能性僅少な一度の開放作動を1ラウンドとする第2の開放状態と、開放時間が短く賞球獲得可能性僅少な開放作動を複数回繰り返して1ラウンドとする第3の開放状態とを設定し、

上記大入賞口制御手段は、上記確定された特別図柄の種類によって、上記第1の開放状態と上記第2の開放状態とを組み合わせた第1の大当りパターン、第1、第2、第3の全ての開放状態を組み合わせた第2の大当りパターン、または第1の開放状態と上記第3の開放状態とを組み合わせた第3の大当りパターンのいずれかを実行せしめるようになした弾球遊技機。

20

【請求項 3】

請求項1または2に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、大当りのとき、大入賞口の開放作動の開始ラウンドを、開放時間の短い上記第2の開放状態または第3の開放状態から始め、

少なくとも最終ラウンドでは、開放時間の長い上記第1の開放状態を実行するように制御する弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項2ないし3に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、上記第1の大当りパターンとして、大入賞口の開放作動の開始ラウンドから最終ラウンドの1回前のラウンドまで上記第2の開放状態を継続した後に、最終ラウンドに上記第1の開放状態を実行するように制御する弾球遊技機。

30

【請求項 5】

請求項2ないし3に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、上記第2の大当りパターンとして、大入賞口の開放作動の開始ラウンドから第2および第3の開放状態を複数ラウンド継続し、かつこれら第2の開放状態での開放作動の回数と第3の開放状態で開閉作動の回数との合計回数を上記総ラウンド数よりも一つ少ない回数とし、第2および第3の開放状態実行後、その次から最終ラウンドまで上記第1の開放状態を複数ラウンド断続するように制御する弾球遊技機。

40

【請求項 6】

請求項2ないし3に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、上記第3の大当りパターンとして、大入賞口の開放作動の開始ラウンドで、開放時間が短く賞球獲得可能性僅少な開放作動を上記総ラウンド数よりも一つ少ない回数繰り返して1ラウンドとする第3の開放状態を実行せしめ、上記開始ラウンド終了後、その次から最終ラウンドまで上記第1の開放状態を断続するように制御する弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

50

本発明は、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、弾球遊技機たるパチンコ機として、遊技盤上に発射された遊技球が予め設定された特定の入球口に入球すると、通常の遊技とは異なる特別な遊技に移行するか否か(大当たりか否か)の判定処理を行い、判定処理結果が大当たりであれば、遊技盤上の表示装置に大当たりの表示態様を表示し、大入賞口を開放して遊技者にとって賞球の獲得に極めて有利な特別遊技を実行するようにしたものがある。なおパチンコ機は大当たりとなると、特別図柄が確定され、かつこれに基づき演出図柄が選定されて、演出図柄の表示態様(例えば3つの図柄を揃えるといった態様)により大当たりであることを報知する。

10

また大入賞口の開放作動は、予め設定された所定のラウンド数(例えば15ラウンド)繰り返され、1ラウンドの開放作動は所定時間の経過または入球数が規定数に達すると閉じる。

【0003】

ところでこの種のパチンコ機では、大当たりに至る過程でのスリル感はあるが、大当たり時には、大入賞口の1ラウンド当りの開放時間および総ラウンド数が一定であるため、大当たり遊技中(特別遊技中)は単調でスリル感が減少し、大当たりの感激の度合いが少なくなるといった問題があった。

そこで従来のパチンコ機には、下記特許文献1に、大当たりが発生し、上記演出図柄の表示態様が予め設定された所定の表示態様の時に、大入賞口の開放作動のラウンド数を制御する制御装置を設け、該制御装置により大当たり毎にラウンド数の異なる大入賞口の開放作動がなされ、大当たりでの感激の度合いに変化を与えることが提案されている。

20

【特許文献1】特許第2514417号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1のパチンコ機のように大当たりの演出図柄の表示態様によって大入賞口の開放のラウンド数が制御される構成では、大当たりしたにも関わらず少ないラウンド数となる演出図柄の表示態様が表示された場合、大当たりの開始時点で賞球の大量獲得の望みが絶たれ大当たり遊技に対する遊技者の気力が低下し、大当たり遊技を楽しめなくなるといった問題が生じる。

30

そこで本発明は上記事情に鑑み、大当たりの開始時点で賞球の大量獲得の期待感を損なうことなく、大当たり遊技中は遊技が単調にならずスリル感があり、かつ大当たりの感激の度合いに変化を与えて遊技の興趣が豊かな弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

請求項1の発明は、遊技球が予め設定された始動領域に進入すると、大当たりか否かの当否判定を行い、該判定結果が大当たりであれば、特別図柄を確定後、開閉可能に設けられた大入賞口の開放作動を複数ラウンド継続せしめて遊技者にとって賞球の獲得に有利な弾球遊技機において、

40

上記大入賞口の開放作動を、開放時間の差により、賞球獲得可能な開放状態と、賞球獲得可能性僅少な開放状態とに設定し、

これらの開放状態を制御する大入賞口制御手段を具備し、

該大入賞口制御手段により、大当たりの発生毎の上記大入賞口の開放作動が継続される総ラウンド数を一定とし、上記確定された特別図柄の種類によって総ラウンド数中の上記賞球の獲得可能な開放状態となるラウンド数を可変制御するようになる。

【0006】

大当たり中(特別遊技)に作動する大入賞口の開放作動を、賞球獲得可能な開放状態と、賞球獲得可能性僅少な開放状態とに設定し、大当たり中に大入賞口の開放作動が継続される総

50

ラウンド数は一定であるが、賞球獲得可能な開放状態となるラウンド数を可変制御するので、大当たり中の遊技が単調でなくなり、多くの賞球が獲得できるかどうかといったスリル感が増し、遊技の興趣を豊かにできる。

【0007】

請求項2の発明は、請求項1に記載の弾球遊技において、

上記大入賞口の開放作動として、開放時間が長く賞球獲得可能な開放作動を1ラウンドとする第1の開放状態と、開放時間が短く賞球獲得可能性僅少な一度の開放作動を1ラウンドとする第2の開放状態と、開放時間が短く賞球獲得可能性僅少な開放作動を複数回繰り返して1ラウンドとする第3の開放状態とを設定し、

上記大入賞口制御手段は、上記確定された特別図柄の種類によって、上記第1の開放状態と上記第2の開放状態とを組み合わせた第1の大当たりパターン、第1、第2、第3の全ての開放状態を組み合わせた第2の大当たりパターン、または第1の開放状態と上記第3の開放状態とを組み合わせた第3の大当たりパターンのいずれかを実行せしめるようになる。

10

【0008】

大入賞口の開放状態を、開放時間の長短や1ラウンドで開放作動させる回数により条件の異なる第1ないし第3の開放状態を設定し、更にこれら複数の条件の異なる開放状態を組み合わせ第1ないし第3の大当たりパターンを設定し、いずれかの大当たりパターンを選択するようにしたので、多彩な大当たりの遊技が実現できる。

【0009】

請求項3の発明は、請求項1または2に記載の弾球遊技において、

20

上記大入賞口制御手段は、大当たりのとき、大入賞口の開放作動の開始ラウンドを、開放時間の短い上記第2の開放状態または第3の開放状態から始め、

少なくとも最終ラウンドでは、開放時間の長い上記第1の開放状態を実行するように制御する。

【0010】

大当たり遊技の開始段階では、遊技者はどの大当たりパターンであるか判断しにくく、大当たり遊技が進行するに従って賞球の獲得に有利なパターンであるかそうでないパターンであるか判るようになるので、賞球の獲得に対する遊技者の期待感を損なうことなく、賞球の獲得に有利なパターンであるときの感激の度合いを高めることができる。

【0011】

30

請求項4の発明は、請求項2ないし3に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、上記第1の大当たりパターンとして、大入賞口の開放作動の開始ラウンドから最終ラウンドの一回前のラウンドまで上記第2の開放状態を継続した後に、最終ラウンドに上記第1の開放状態を実行するように制御する。

【0012】

請求項5の発明は、請求項2ないし3に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、上記第2の大当たりパターンとして、大入賞口の開放作動の開始ラウンドから第2および第3の開放状態を複数ラウンド継続し、かつこれら第2の開放状態での開放作動の回数と第3の開放状態で開閉作動の回数との合計回数を上記総ラウンド数よりも一つ少ない回数とし、第2および第3の開放状態実行後、その次から最終ラウンドまで上記第1の開放状態を複数ラウンド断続するように制御する。

40

【0013】

請求項6の発明は、請求項2ないし3に記載の弾球遊技機において、

上記大入賞口制御手段は、上記第3の大当たりパターンとして、大入賞口の開放作動の開始ラウンドで、開放時間が短く賞球獲得可能性僅少な開放作動を上記総ラウンド数よりも一つ少ない回数繰り返して1ラウンドとする第3の開放状態を実行せしめ、上記開始ラウンド終了後、その次から最終ラウンドまで上記第1の開放状態を断続するように制御する。

【0014】

第1ないし第3の大当たりパターンは、いずれも大当たりの遊技の開始段階の作動が同じで

50

、開始から賞球獲得可能性僅少な開放状態が終了し、1回目の賞球獲得可能な開放状態が終了するまではどのパターンか判断しにくく、この時点まで遊技者の期待感を損なうことなくスリル感を高めるのに好適である。各大当りパターンは賞球の獲得可能な開放状態からなるラウンドの回数が異なり、パターン毎に賞球の出球数を変化させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

弾球遊技機たるパチンコ機に本発明を適用した実施形態を説明する。

本パチンコ機は従来構造と同様、始動領域に遊技球が入賞すると、大当りの当否判定を行ない、特別図柄を確定し、これに基づき演出図柄を変動表示せしめ、その表示態様により上記判定結果を報知し、大当りであれば、遊技者にとって賞球の獲得に有利な特別遊技(大当りの遊技)に移行する構成である。

10

図1はパチンコ機50の斜視図であり、図1に示すように、パチンコ機50は、長方形の外枠51と前面枠52とからなる筐体にて構成の各部を保持する構造である。なお、パチンコ機50には、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット(CRユニット)が付属することがある。

【0016】

前面枠52は、左端上下のヒンジ54により外枠51に対し開閉可能に取り付けられており、通常は図示するように閉じた状態とされる。

前面枠52には、窓状の意匠枠60が前面枠52に対して開放可能に取り付けられている。この意匠枠60には板ガラス61が二重にはめ込まれ、板ガラス61の奥には前面枠52に保持された遊技盤10が収納されている。

20

【0017】

意匠枠60の下方には上皿55が配され、前面枠52に対して開放可能に取り付けられている。

上皿55の下方にては下皿63が前面枠52に固定され、下皿63の右側には発射ハンドル64が取り付けられている。発射ハンドル64を時計回りに回転操作すれば発射装置(図示略)が稼働して、上皿55から供給された遊技球を遊技盤10に向けて発射する。

【0018】

図2に示すように、遊技盤10には外レール11と内レール12とによって囲まれた略円形の遊技領域13が形成されている。

30

遊技領域13の中央部にはセンターケース14が装着されており、そのセンターケース14にて取り囲まれるようにして演出図柄表示装置15(全体の図示は省略)のLCDパネルが配設されている。該LCDパネルの外周には特別図柄表示装置16、特別図柄保留数表示装置17や普通図柄表示装置16A、普通図柄保留数表示装置17Aが設けられている。

またセンターケース14には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【0019】

センターケース14の左右両側には普通図柄の始動領域であるゲート(通過口)21が配されている。それらの下方には風車20が設置されている。

40

【0020】

センターケース14の直下にはチューリップ式の普通電動役物22が設置されている。この普通電動役物22は特別図柄の始動領域となり、遊技球がゲート21を通過したことに起因する普通図柄抽選で当たりとなると(普通図柄表示装置16Aに当たりの普通図柄が表示されると)設定時間だけ開放される。本実施形態ではこの設定時間は、通常確率中は約0.3秒であるが高確率中は約2.6秒とされる。ただし、1開放中に3個の入賞があると、前記時間に達しなくとも開放が終了する。

【0021】

普通電動役物22の左右両側位置には普通入賞口24が配されている。また、普通電動役物22の下方には、開閉板25aにて開閉される大入賞口25が配され、盤面最下部に

50

はアウト口 2 8 が設けられている。

なお、遊技盤 1 0 の遊技領域 1 3 には、多数の遊技釘が植設されている。

【 0 0 2 2 】

図 3 は本パチンコ機 5 0 の電氣的構成を示すもので、主制御装置 3 0、払出制御装置 3 2、発射制御装置 3 4、サブ統合装置 3 5 および演出図柄制御装置 3 6 を備えている。詳細の図示は省略するが、これらの制御装置はいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、主制御装置 3 0 には当否抽選用の乱数カウンタ、その他の抽選や選択に使用する乱数カウンタ等も備わっている。

【 0 0 2 3 】

主制御装置 3 0 は、裏配線中継端子板および外部接続端子板を介して遊技場のホールコンピュータと電氣的に接続され、入賞や大当り等の情報を出力する。主制御装置 3 0 には、裏配線中継端子板や遊技盤中継端子板を介して、前面枠 5 2 および意匠枠 6 0 が閉じていることを検出する前面枠閉鎖 SW (スイッチ)、意匠枠閉鎖 SW、普通電動役物 2 2 への入賞球を検出する特別図柄始動 SW、遊技球がゲート 2 1 を通過したことを検出する普通図柄作動 SW、大入賞口 2 5 への入賞球を検出するカウント SW、普通入賞口 2 4 への入賞球を検出する一般入賞 SW 等の検出信号が入力される。

【 0 0 2 4 】

また主制御装置 3 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置 3 2 や、演出中継端子板を介してサブ統合装置 3 5 にコマンドを出力したり、図柄表示装置中継端子板を介して特別図柄表示装置 1 6、特図保留数表示装置 1 7、普通図柄表示装置 1 6 A、普図保留数表示装置 1 7 A の表示制御を行なう。

主制御装置 3 0 は大入賞口制御手段をなし、大入賞口 2 5 の開閉板 2 5 a を駆動する大入賞口ソレノイドを制御して大入賞口を開放作動せしめる。また普通電動役物 2 2 を開閉する普通役物ソレノイドの作動を制御する。

【 0 0 2 5 】

払出制御装置 3 2 は、球タンクが空状態になったことを検出する球切れ SW、遊技球が払い出されたことを検出する払出 SW、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯 SW 等の検出信号が入力される。主制御装置 3 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータを稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニットと電氣的に接続され、精算表示装置を介して球貸および精算 SW による貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、CRユニットとデータを送受し、貸出要求信号に応じて払出モータを稼働させて貸球を払い出させ、CRユニットに挿入されているプリペイドカードの残高表示を制御する。

【 0 0 2 6 】

発射制御装置 3 4 は、発射停止 SW、発射ハンドルに遊技者が接触 (操作) していることを検出するタッチ SW、リミット SW 等の検出信号が入力される。払出制御装置 3 2 を介して主制御装置 3 0 から送られてくるコマンド (タッチ SW の信号や遊技状況を反映している)、発射ハンドルの回動信号および発射停止 SW の信号に基づいて発射モータを制御して遊技球を発射および停止させ、タッチランプの点灯を制御する。

【 0 0 2 7 】

サブ統合装置 3 5 は、音量調節 SW や遊技 SW などの検出信号が入力される。主制御装置 3 0 から送られてくるコマンドに応じて、スピーカを駆動して音声を出力することや、各種 LED や各種ランプの点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 3 6 へ演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【 0 0 2 8 】

演出図柄制御装置 3 6 は、LCD パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 1 5 を構成している。上述の LCD パネルは LCD パネルユニットの一部である。演出図柄制御装置 3 6 は、サブ統合装置 3 5 から送られてくるコマンドに応じて LCD パネルの表示を制御する。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 9 】

次にパチンコ機 5 0 の動作を説明する。

先ず図 4 を参照して主制御装置 3 0 (厳密には、その C P U) が実行するメイン処理の概要を説明する。メイン処理は本処理 (S 1 0 ~ S 8 0) と残処理 (S 9 0 , S 1 0 0) とで構成され、 2 m s 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する (S 1 0)。この判断は R A M の特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断 (S 1 0 : N O) なら初期設定 (S 1 1) を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環として R A M に書き込まれる。

【 0 0 3 0 】

正常割り込みなら (S 1 0 : Y E S)、初期乱数更新処理 (S 2 0)、当否判定に使用される当否判定用乱数の更新処理 (S 3 0)、当否判定の結果表示 (当たりの表示) に使用される大当り図柄を決めるための特別図柄乱数の更新処理 (S 4 0)、普通図柄乱数更新処理 (S 5 0)、各入力処理 (S 6 0)、当否判定処理 (S 7 0)、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には、当否判定の結果表示 (外れの表示) に使用される外れ図柄を決めるための外れ図柄乱数の更新処理 (S 9 0) 及び初期乱数更新処理 (S 1 0 0) をループ処理する。

【 0 0 3 1 】

以下、本発明に関わりが深い特別図柄変動処理、大当りパターン設定処理および大入賞口開放処理について説明する。なお、特別図柄変動処理および大当りパターン設定処理は当否判定処理 (S 7 0) の一部 (サブルーチン) であり、大入賞口開放処理は各出力処理 (S 8 0) のサブルーチンである。

【 0 0 3 2 】

当否判定処理は、特別図柄の始動領域たる普通電動役物 2 2 に遊技球が入球すると特別図柄の当否判定乱数が当否乱数カウンタから抽出され、該当否判定乱数に基づいて当否判定を行なう。抽出された当否判定乱数は R A M の所定の記憶エリアに特別図柄保留記憶として最大 4 個まで抽出順に記憶される。また当否判定乱数の抽出時には、他に確変乱数、大当り図柄決定乱数、リーチ図柄決定乱数、外れ図柄決定乱数、移行決定乱数などの各種乱数を該当の乱数カウンタから読み込み記憶する。

【 0 0 3 3 】

図 5 に示すように、当否判定処理のサブルーチンたる特別図柄変動処理では、先ず特別図柄表示装置 1 6 において特別図柄の変動が停止中か否かを確認する (S 2 0 1)。変動中であればリターンし、変動停止中のときには (S 2 0 1 : Y E S)、特別図柄の保留記憶が有るかないかを確認する (S 2 0 2)。保留記憶があれば (S 2 0 2 : Y E S)、特別図柄 (特図) 保留記憶シフト処理 (S 2 0 3) を実行する。

特図保留記憶シフト処理 (S 2 0 3) では、当否判定の対象となるものが最も古い保留記憶 (記憶順位 1 位) で、当否判定される際には保留記憶 1 から例えばレジスタに移動させられる。これに伴って保留記憶エリアの記憶が、保留記憶 4 保留記憶 3、保留記憶 3

保留記憶 2、保留記憶 2 保留記憶 1 というようにシフト処理される。このシフト処理により保留記憶エリアに空きができるので (既に空きがあるときには増えることになる)、新たな保留記憶が可能になる。

【 0 0 3 4 】

シフト処理の後、上記レジスタに移された当否判定乱数と当否判定用の判定テーブルの判定値 (当たり値に該当) と照合して、当否判定乱数が判定値のいずれかと一致しているか否かの判定を行う (S 2 0 4)。一致していれば (S 2 0 4 : Y E S)、遊技を大当り確率の有利な確変遊技に移行するか否かを判定するべく、上記当否乱数とともに保留記憶された確変乱数と確変判定用の確変判定テーブルの判定値 (確変値に該当) と照合して一致しているか否かの判定を行う (S 2 0 5)。

【 0 0 3 5 】

一致していれば (S 2 0 5 : Y E S)、特別図柄表示装置 1 6 に表示される確変大当り

10

20

30

40

50

の特別図柄を選択し確定する（S 2 0 6）。例えば、図 6 に示すように、上記当否乱数とともに保留記憶された大当り図柄決定用乱数が「3 0」であれば、これに対応して大当り図柄「E L」を選択確定し、大当り図柄決定用乱数が「5 9」であれば大当り図柄「L H」を選択確定する。

【0 0 3 6】

S 2 0 7 の処理では、大当り図柄確定後、確定図柄に応じて大当りフラグに 1 から 3 のいずれかの数値（F 値）をセットする。例えば、図 7 に示すように、確定された大当り図柄（特別図柄）が「E L」であれば F 値「3」をセットし、大当り図柄が「L F」であれば F 値「2」を、大当り図柄が「P L」であれば F 値「1」をセットする。ここで大当りフラグ値に基づいて、図 8 に示すように、大入賞口 2 5 を開放作動せしめる大当り遊技のパターンが「大当りパターン 1（第 1 の大当りパターン）」、「大当りパターン 2（第 2 の大当りパターン）」、「大当りパターン 3（第 3 の大当りパターン）」の 3 種類から選択確定される。例えば、F 値「3」であれば「大当りパターン 3」が選択され、F 値「2」であれば「大当りパターン 2」、F 値「1」であれば「大当りパターン 1」が選択される。

【0 0 3 7】

S 2 0 5 で不一致であれば（S 2 0 5：NO）、S 2 0 6 と同様に S 2 0 9 において、非確変大当りの特別図柄を選択し確定する。例えば、大当り図柄決定用乱数が「0」であれば、大当り図柄「E F」を、大当り図柄決定用乱数が「2 9」であれば大当り図柄「P H」を選択確定する（図 6 参照）。

【0 0 3 8】

そして、S 2 0 7 と同様に S 2 1 0 において、非確変大当りの確定図柄に応じて大当りフラグ値をセットする。例えば、確定された大当り図柄が「E F」であれば「3」を、大当り図柄が「L E」であれば「2」を、大当り図柄が「P F」であれば「1」をセットする（図 7 参照）。更に大当りフラグ値に基づいて大当り遊技のパターンが「大当りパターン 1」、「大当りパターン 2」、「大当りパターン 3」の 3 種類から選択確定される（図 8 参照）。

【0 0 3 9】

S 2 0 7 または S 2 1 0 に続く当り用変動パターン選択処理（S 2 0 8）では、特別図柄、大当りフラグ値に関らず、演出図柄表示装置 1 5 に表示される大当たり用の演出図柄および演出図柄の変動パターンを選択する。演出図柄は、図 7 に示したように、「0 0 0」～「9 9 9」のいずれかの演出図柄から選択し確定する。

【0 0 4 0】

一方、上記 S 2 0 4 で不一致であれば（S 2 0 4：NO）、S 2 1 1 において、外れの特別図柄を確定し、外れ演出図柄および外れ演出図柄の変動パターンの選択処理を実行する（S 2 1 2）。

【0 0 4 1】

当り用変動パターン選択（S 2 0 8）後、または外れ変動パターンの選択（S 2 1 2）後に、S 2 0 6、S 2 0 9 または S 2 1 1 で確定された大当り図柄を特別図柄表示装置 1 6 に変動表示せしめる（S 2 1 3）。そして S 2 1 4 において、S 2 0 8 で選択された演出図柄の当り用変動パターンの情報、または S 2 1 2 で選択された演出図柄の外れ変動パターンの情報をサブ統合装置 3 5 へコマンド送信をする処理を実行してリターンする。

【0 0 4 2】

S 2 0 4 の肯定判定（大当り判定）に伴い特別遊技に移行する際、図 9、図 1 0 に示す大当りパターン設定処理を実行する。この処理では、大当りであることを確認し（S 3 0 1：YES）、大当りフラグ値が「1」か否か判定し（S 3 0 2）、「1」であれば（S 3 0 2：YES）、「大当りパターン 1」用のカウンタをセットする（S 3 0 3）。図 1 0 に示すように、カウンタはラウンド回数（総ラウンド数）カウンタと分割回数カウンタの 2 種類あり、「大当りパターン 1」ではラウンド回数カウンタに「1 5」をセットし、分割回数カウンタに「0」をセットする。

【0 0 4 3】

10

20

30

40

50

フラグ値が「1」でなければ(S302:NO)、フラグ値が「2」か否か判定し(S304)、「2」であれば(S304:YES)、S305において「大当たりパターン2」用のカウンタとして、ラウンド回数カウンタに「15」を、分割回数カウンタに「7」をセットする。フラグ値が「2」でなければ(S304:NO)、S306において、ラウンド回数カウンタを「15」とし、分割回数カウンタを「14」とする「大当たりパターン3」用のカウンタをセットする。

【0044】

特別遊技に移行し大入賞口開放処理が開始されると、図11、図12に示すように、「大当たりパターン1」の大入賞口開放処理は、大当たりフラグ値が「1」か確認し(S401)、大入賞口が閉鎖中であるか確認し(S402)、大入賞口閉鎖時間が経過したか確認し(S403)し、確認できなければ(NO)リターンし、全て確認できれば(YES)、ラウンド回数カウンタの値が「1」であるか確認する(S404)。

【0045】

ラウンド回数が「1」でなければ(S404:NO)、大入賞口の解放作動時間を0.2秒にセットし(S420)、ラウンド回数カウンタの値が「15」であるか確認する(S421)。「15」であれば(S421:YES)、S422において、サブ統合装置35へ演出図柄表示装置15に特別遊技の1ラウンド目の演出表示を表示させるコマンドを送信し、ラウンド回数カウンタの値をデクリメントし(S423)、大入賞口を0.2秒間開放してこれを1ラウンドする賞球獲得可能性僅少な第2の開放状態を実行する(S424)。

S421でラウンド回数カウンタの値が「15」でなければ(S421:NO)、S422の処理を飛ばしてS423、S424の処理を実行する。

【0046】

S404においてラウンド回数カウンタの値が「1」であれば(S404:YES)、大入賞口の開放作動時間を28秒にセットし(S410)、演出図柄表示装置15に次のラウンドの演出図柄を表示させるコマンドを送信し(S411)、ラウンド回数カウンタをデクリメントし(S412)、大入賞口を28秒間開放、または開放時間が28秒に満たなくても大入賞口への入球数が規定数(例えば、入球数9個)に達するまで開放してこれを1ラウンドする賞球獲得可能な第1の開放状態を実行する(S413)。

【0047】

続いて、図12に示すS430では特別遊技が進行してラウンド回数カウンタの値が「2」未満であるか確認し、カウンタ値が「2」未満であれば(S430:YES)、更にラウンド回数カウンタの値が「0」か確認し(S431)、「0」でなければ(S431:NO)、演出図柄表示装置15に次のラウンドとのインターバルの演出図柄を表示させるコマンドを送信する(S432)。

上記カウンタの値が「0」であれば(S431:YES)、演出図柄表示装置15に終了インターバル(エンディング)の演出図柄を表示させるコマンドを送信し、(S433)、大当たりフラグ値を「0」にセットする(S434)。

【0048】

このような大当たりパターン1では、図13のタイミングチャートおよび図14に示すように、特別遊技の開始ラウンド(1R)から、賞球獲得可能性僅少な第2の開放状態(図のA)を14ラウンド(14R)継続し、最終の15ラウンド(15R)で賞球獲得可能な第1の開放状態(図のB)を1回実行して特別遊技を終了する。大当たりパターン1は、開放時間の長い第1の開放状態が1度しかないので、賞球の獲得に不利である。

【0049】

図15、図16に示すように、「大当たりパターン2」の大入賞口開放処理では、大当たりフラグ値が「2」か確認し(S501)、大入賞口が閉鎖中であるか確認し(S502)、大入賞口閉鎖時間が経過したか確認し(S503)し、確認できなければ(NO)リターンし、全て確認できれば(YES)、ラウンド回数カウンタの値が「8」未満か確認する(S504)。

【 0 0 5 0 】

上記カウンタの値が「 8 」未満でなければ (S 5 0 4 : N O)、ラウンド回数カウンタの値が「 1 5 」未満を確認する (S 5 0 5)。「 1 5 」未満でなければ、即ち「 1 5 」であれば (S 5 0 5 : N O)、大入賞口の解放作動時間を 0 . 2 秒にセットし (S 5 3 0)、分割回数カウンタの値が「 7 」であるか確認する (S 5 3 1)。「 7 」であれば (S 5 3 1 : Y E S)、S 5 3 2 において、サブ統合装置 3 5 へ演出図柄表示装置 1 5 に特別遊技の 1 ラウンド目の演出表示を表示させるコマンドを送信し、分割回数カウンタの値をデクリメントし (S 5 3 3)、分割回数カウンタの値が「 0 」でなければ (S 5 3 4 : N O)、賞球獲得可能性僅少な第 3 の開放状態として大入賞口を 0 . 2 秒間開放する (S 5 3 6)。

10

【 0 0 5 1 】

ここで第 3 の開放状態は、これに関する S 5 3 0 ~ S 5 3 6 の処理を分割回数カウンタの値が「 0 」になるまで 7 回繰り返し実行し、7 回の開閉作動を 1 ラウンドしている。1 ラウンド目の演出表示を表示させるコマンドの送信 (S 5 3 2) は S 5 3 1 で分割回数カウンタの値が「 7 」でなければ処理を実行しない。S 5 3 4 の処理で分割回数カウンタの値が「 0 」であれば (S 5 3 4 : Y E S、) ラウンド回数カウンタをデクリメントする (S 5 3 5)。

【 0 0 5 2 】

S 5 0 5 においてラウンド回数カウンタの値が「 1 5 」未満であれば (S 5 0 5 : Y E S)、大入賞口の解放作動時間を 0 . 2 秒にセットし (S 5 2 0)、ラウンド回数カウンタの値をデクリメントし (S 5 2 1)、大入賞口を 0 . 2 秒間開放してこれを 1 ラウンドする第 2 の開放状態を実行する (S 5 2 2)。ここで第 2 の開放状態はラウンド回数カウンタの値が「 1 4 」から「 8 」になるまで 7 ラウンド実行する。

20

【 0 0 5 3 】

S 5 0 4 においてラウンド回数カウンタの値が「 8 」未満であれば (S 5 0 4 : Y E S)、大入賞口の解放作動時間を 2 8 秒にセットし (S 5 1 0)、演出図柄表示装置に次のラウンドの演出図柄を表示させるコマンドを送信し (S 5 1 1)、ラウンド回数カウンタをデクリメントし (S 5 1 2)、大入賞口を 2 8 秒間開放また入球数が規定数に達するまで開放する賞球獲得可能な第 1 の開放状態を実行する (S 5 1 3)。

【 0 0 5 4 】

30

続いて、図 1 6 に示す S 5 4 0 では特別遊技が進行してラウンド回数カウンタの値が「 8 」未満であるか確認し、カウンタ値が「 8 」未満であれば (S 5 4 0 : Y E S)、更にラウンド回数カウンタの値が「 0 」か確認し (S 5 4 1)、「 0 」でなければ (S 5 4 1 : N O)、演出図柄表示装置 1 5 に次のラウンド間とのインターバルの演出図柄を表示させるコマンドを送信する (S 5 4 2)。

カウンタ値が「 0 」であれば (S 5 4 1 : Y E S)、演出図柄表示装置 1 5 に終了インターバル(エンディング)の演出図柄を表示させるコマンドを送信し、(S 5 4 3)、大当りフラグ値を「 0 」にセットする (S 5 4 4)。

【 0 0 5 5 】

40

このような大当りパターン 2 では、図 1 4 および図 1 7 に示すタイミングチャートのように、特別遊技の開始ラウンド (1 R) から、賞球獲得可能性僅少な開放時間の短い開放を 7 回繰り返して 1 ラウンドする第 3 の開放状態(図の A)を 1 ラウンド (1 R) 実行し、その後第 3 の開放状態と同様な開閉作動をなす第 2 の開放状態(図の A)を 2 ラウンド (2 R) から 8 ラウンド (8 R) まで 7 回継続し、更に 9 ラウンド (9 R) から最終の 1 5 ラウンド (1 5 R) まで賞球獲得可能な第 1 の開放状態(図の B)を 7 回継続して特別遊技を終了する。なお大当りパターン 2 は、大当りパターン 1 に比べ、第 1 の開放状態での開放作動が作動回数が多いので、より多くの賞球の獲得が望める。

【 0 0 5 6 】

図 1 8、図 1 9 に示すように、「大当りパターン 3」の大入賞口開放処理では、大当りフラグ値が「 3 」か確認し (S 6 0 1)、大入賞口が閉鎖中であるか確認し (S 6 0 2)

50

、大入賞口閉鎖時間が経過したか確認し (S 6 0 3)、確認できなければ (N O) リターンし、全て確認できれば (Y E S)、ラウンド回数カウンタの値が「1 5」未満か確認する (S 6 0 4)。

【0 0 5 7】

上記カウンタの値が「1 5」未満でなければ (S 6 0 4 : N O)、大入賞口の解放作動時間を 0 . 2 秒にセットし (S 6 2 0)、分割回数カウンタの値が「1 4」か確認する (S 6 2 1)。「1 4」であれば (S 6 2 1 : Y E S)、S 6 2 2 において、サブ統合装置 3 5 へ演出図柄表示装置 1 5 に特別遊技の 1 ラウンド目の演出表示を表示させるコマンドを送信し、分割回数カウンタの値をデクリメントし (S 6 2 3)、分割回数カウンタの値が「0」でなければ (S 6 2 4 : N O)、賞球獲得可能性僅少な第 3 の開放状態として大入賞口を 0 . 2 秒間開放する (S 6 2 6)。

10

【0 0 5 8】

ここで第 3 の開放状態は、これ関する S 6 2 0 ~ S 6 2 6 の処理を分割回数カウンタの値が「0」になるまで 1 4 回繰り返し実行し、1 4 回の開閉作動を 1 ラウンドしている。1 ラウンド目の演出表示を表示させるコマンドの送信 (S 6 2 2) は S 6 2 1 で分割回数カウンタの値が「1 4」でなければ処理を実行しない。S 6 2 4 の処理で分割回数カウンタの値が「0」であれば (S 6 2 4 : Y E S)、ラウンド回数カウンタの値をデクリメントする (S 6 2 5)。

【0 0 5 9】

S 6 0 4 においてラウンド回数カウンタの値が「1 5」未満であれば (S 6 0 4 : Y E S)、大入賞口の解放作動時間を 2 8 秒にセットし (S 6 1 0)、演出図柄表示装置に次のラウンドの演出図柄を表示させるコマンドを送信し (S 6 1 1)、ラウンド回数カウンタの値をデクリメントし (S 6 1 2)、大入賞口を 2 8 秒間開放また入球数が規定数に達するまで開放する賞球獲得可能な第 1 の開放状態を実行する (S 6 1 3)。

20

【0 0 6 0】

続いて、図 1 9 に示す S 6 3 0 ではラウンド回数カウンタの値が「1 5」未満であるか確認し、「1 5」未満であれば (S 6 3 0 : Y E S)、更にラウンド回数カウンタの値が「0」か確認し (S 6 3 1)、「0」でなければ (S 6 3 1 : N O)、演出図柄表示装置 1 5 に次のラウンド間とのインターバルの演出図柄を表示させるコマンドを送信する (S 6 3 2)。

30

カウンタ値が「0」であれば (S 6 3 1 : Y E S)、演出図柄表示装置に終了インターバル(エンディング)の演出図柄を表示させるコマンドを送信し、(S 6 3 3)、大当たりフラグ値を「0」にセットする (S 6 3 4)。

【0 0 6 1】

このようの大当たりパターン 3 では、図 1 4 および図 2 0 に示すタイミングチャートのように、特別遊技の開始ラウンド (1 R) から、賞球獲得可能性僅少な開放時間の短い開放を 1 4 回繰り返して 1 ラウンドとする第 3 の開放状態 (図の A) を 1 ラウンド (1 R) 実行し、その後 2 ラウンド (2 R) から最終の 1 5 ラウンド (1 5 R) まで賞球獲得可能な第 1 の開放状態 (図の B) を 1 4 回継続して特別遊技を終了する。大当たりパターン 3 は、開放時間の長い第 1 の開放状態が他のパターンに比べて最も多く継続されるので、賞球の獲得に最も有利である。

40

【0 0 6 2】

図 2 1 は演出図柄表示装置 1 5 に表示される特別遊技の演出図柄の一例を示す。図 2 1 (A) は、特別遊技の初回 (1 ラウンド) のインターバルの演出図柄表示で、各大当たりパターン 1, 2, 3 の S 4 2 2, S 5 3 2, S 6 2 2 の処理で発信されたコマンドに基づいて表示される。なお、この演出図柄は上記初回のインターバルの設定時間が 0 . 5 秒と短いため、第 2 または第 3 の開放状態で大入賞口が開放作動する 1 ~ 4 回目の作動まで表示される。

【0 0 6 3】

上記初回のインターバルの演出図柄表示後、第 2 または第 3 の開放状態の開放作動の 1

50

2回目まで、図21(B)に示すように、例えば演出図柄の主役と悪役との戦いの演出図柄を表示し、ここで勝敗結果によりこの特別遊技が賞球の獲得に有益な遊技かそうでないものか示唆する構成としてもよい。

【0064】

続いて、図21(C)に示すように、上記第2または第3の開放状態の開放作動の12回目から上記戦いの結果を表示するとともに、図柄の右下に第1の開放状態の作動が開始するまでの残りの上記開放作動の回数をカウントダウン表示する。

また図略ではあるが、上記第2または第3の開放状態の後の第1の開放状態のラウンドにおいてもストーリー性のある演出表示を表示する。この場合、上記大当たりパターン1, 2, 3のいずれのパターンにおいても、第1の開放状態が開始された最初のラウンド(図13の15R、図17の9R、図20の2R)では同じ演出表示を行ない、この段階で遊技者にいずれの大当たりパターンである知られないようにすることが望ましい。

【0065】

図21(D)は、特別遊技の終了インターバル(エンディング)の演出図柄表示で、各大当たりパターン1, 2, 3のS433, S543, S633の処理で発信されたコマンドに基づいて表示される。

【0066】

本実施形態によれば、大当たりの特別遊技において、大入賞口の開放時間や1ラウンドの開放回数の異なる第1ないし第3の開放状態を設定し、これら開放状態の組み合わせにより賞球の獲得度合いの異なる大当たりパターン1, 2, 3を設定し、大当たりの発生時に確定された特別図柄に基づいていずれかの大当たりパターンを選択し実行するようにしたので、賞球としての出球数を変化させることができ、特別遊技が従来の遊技機のように単調でなく、しかも遊技者にとってはいずれの大当たりパターンなるかによって賞球の獲得度合いが異なるのでスリル感が増す。

【0067】

特に遊技者は特別図柄表示装置16に表示される特別図柄よりも画面表示が大きな演出図柄表示装置15の演出図柄を見て遊技の進行を認知することとなる。演出図柄は、上記大当たりパターンのように特別図柄に基づいて選択されるのではなく、特別図柄とは関連性なくランダムに選択されるので、大当たり発生時には演出図柄を見てもどの大当たりパターンが判断できない。また特別遊技の始めの段階では第2または第3の開放状態による開放作動を14回実行するので、図13、図17、図20に示す遊技者の認識のように、遊技者は第2または第3の開放状態による開放作動が何ラウンド実行されたか(1ラウンドか、14ラウンドか)判断できず、次の第1の開放状態のラウンドが何ラウンド目である判断し難い(2ラウンドか、15ラウンドか)。

【0068】

例えば、大当たりパターン1では第2の開放状態が14ラウンドで、第1の開放状態が15ラウンド目となり(図13)、大当たりパターン2では第2および第3の開放状態が8ラウンドで、第1の開放状態が9ラウンド目となり(図17)、大当たりパターン3では第3の開放状態が1ラウンドで、第1の開放状態が2ラウンド目となり(図20)、遊技者は実際の進行中のラウンドが分からないので、第1の開放状態のラウンドが継続されるか否かといったスリル感が増すこととなる。

ここで、特別遊技が終了すれば賞球獲得の期待が絶たれ、一方、特別遊技が継続されれば多数の賞球の獲得の期待感が高まり、大当たりの感激の度合いに変化を与えることができる。

【0069】

また第1の開放状態により最終ラウンドを実行するようにしたので、開放時間の短い開放作動で総ラウンド数の数合わせを行なっているといった遊技者に不信感を抱かせることがない。

なお、開放時間の短い第2または第3の開放状態でも遊技球の流下と開放のタイミングによって入球の可能性があるのでこのタイミングを狙うといった面白みがある。

【 0 0 7 0 】

このように本発明によれば、特別遊技の総ラウンド数が一定であるが、大入賞口の開放作動に、開放時間が長く賞球獲得可能な開放状態と、開放時間が短く賞球獲得の可能性が僅少な開放状態とを設定し、これらの開放状態による大入賞口の開放回数を変化させるようにしたので、遊技者に賞球獲得に対するスリルがあり、遊技の興趣を豊かにできる。

【 0 0 7 1 】

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、大当り遊技のラウンド数は15回に限らず、どの大当りパターンでも一定となるように増減してもよいし、大当り遊技の最初の段階で作動する第2または第3の開放状態による開放作動の回数、およびその後の第1の開放状態のラウンド数を増減してもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 7 2 】

【図1】本発明を適用した弾球遊技機の全体斜視図である。

【図2】上記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】上記弾球遊技機の電気構成図である。

【図4】上記弾球遊技機の主制御装置における制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図5】上記弾球遊技機の主制御装置における制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図6】上記第2のフローチャートにおいて、確定図柄の選択時の大当り図柄決定用乱数と特別図柄の対応を示す説明図である。

【図7】上記第2のフローチャートにおいて、大当りフラグセット時の特別図柄とフラグ値の関係、更に演出図柄の対応を示す説明図である。

【図8】上記第2のフローチャートにおいて、大当りパターン選択時の特別図柄、大当りフラグ値および大当りパターンの対応を示す説明図である。

【図9】上記弾球遊技機の主制御装置における制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図10】上記第3のフローチャートにおいて、大当りパターンのカウンタセット時の大当りパターン、カウンタ値および大当りフラグ値の対応を示す説明図である。

【図11】上記弾球遊技機の主制御装置における制御内容を示す第4のフローチャートの一部である。

【図12】上記第4のフローチャートの続きの一部である。

【図13】大当りパターン1のタイミングチャートである。

【図14】大当りパターンの構成を示す説明図である。

【図15】上記弾球遊技機の主制御装置における制御内容を示す第5のフローチャートの一部である。

【図16】上記第5のフローチャートの続きの一部である。

【図17】大当りパターン2のタイミングチャートである。

【図18】上記弾球遊技機の主制御装置における制御内容を示す第6のフローチャートの一部である。

【図19】上記第6のフローチャートの続きの一部である。

【図20】大当りパターン3のタイミングチャートである。

【図21】図21(A)、(B)、(C)、(D)は、本発明に用いる演出図柄表示装置に表示される演出図柄の表示例を示すものである。

【符号の説明】

【 0 0 7 3 】

10 遊技盤

15 演出表示装置

16 特別図柄表示装置

10

20

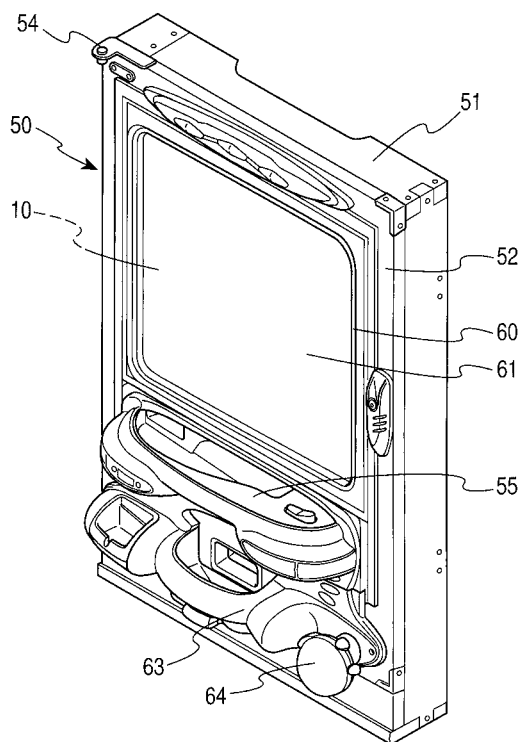
30

40

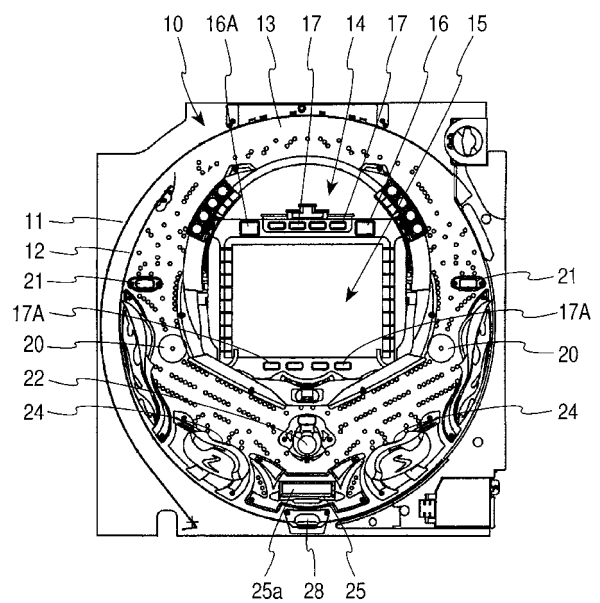
50

- 2 2 普通電動役物（始動領域）
- 2 5 大入賞口
- 3 0 大入賞口制御手段（主制御装置）
- 5 0 パチンコ機（弾球遊技機）

【 図 1 】



【 図 2 】



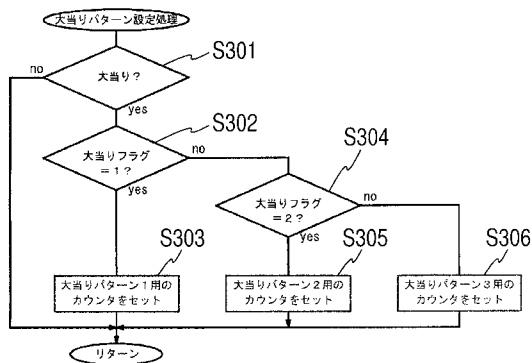
【図 8】

特別図柄	大当りフラグ値	大当りパターン	特別図柄	大当りフラグ値	大当りパターン
EL	3	大当りパターン3	EF	3	大当りパターン3
EP	3		EH	3	
FE	3		FL	3	
FH	3		FP	3	
HF	3		HE	3	
HP	3	大当りパターン2	HL	3	大当りパターン2
LF	2		LE	2	
PE	2	大当りパターン1	LP	2	大当りパターン2
PL	1		PF	1	
LH	1		PH	1	

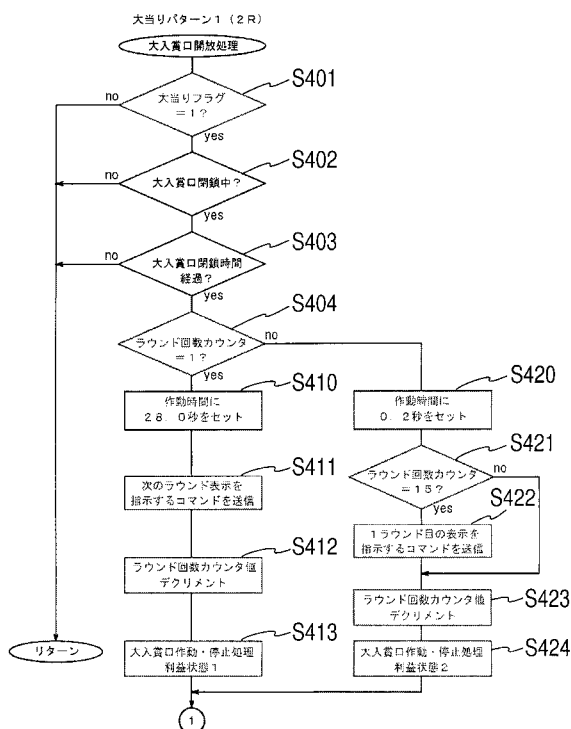
【図 10】

	ラウンド回数カウンタ	分割回数カウンタ	大当りフラグ値
大当りパターン1	15回	—	1
大当りパターン2	15回	7回	2
大当りパターン3	15回	14回	3

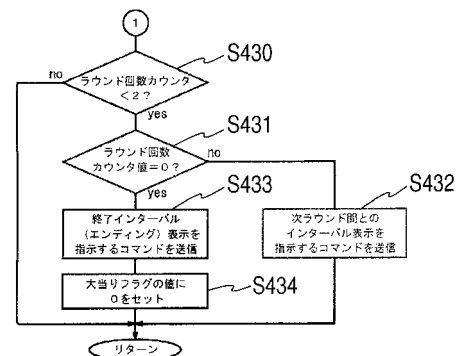
【図 9】



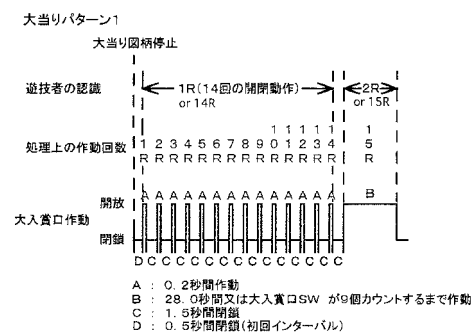
【図 11】



【図 12】



【図 13】

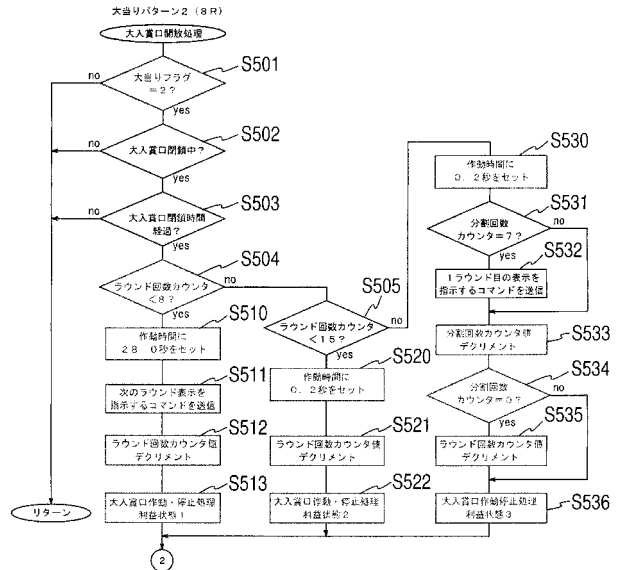


【図 14】

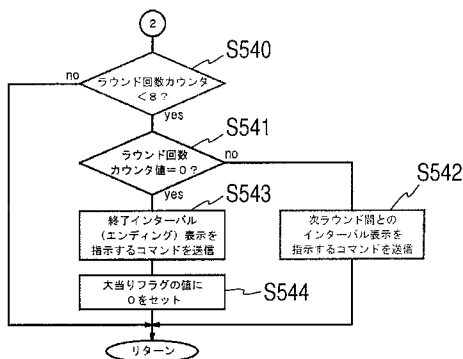
大当りパターン1		
大入賞口ラウンド数	1回目～14回目	15回目
作動時間	0.2秒	28.0秒 ※
大当りパターン2		
大入賞口ラウンド数	1回目	2回目～8回目 9回目～15回目
作動時間	7回の開放に分割作動 0.2秒	0.2秒 28.0秒 ※
大当りパターン3		
大入賞口ラウンド数	1回目	2回目～15回目
作動時間	14回の開放に分割作動 0.2秒	28.0秒 ※

※ 又はカウントSWが9値の遊技球を検出するまで

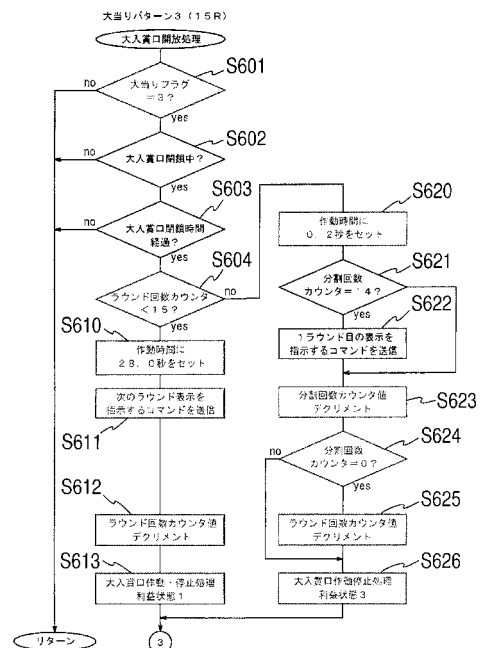
【図 15】



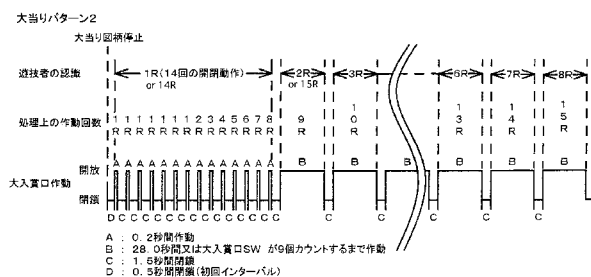
【図 16】



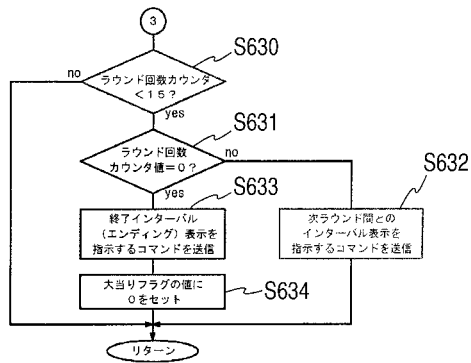
【図 18】



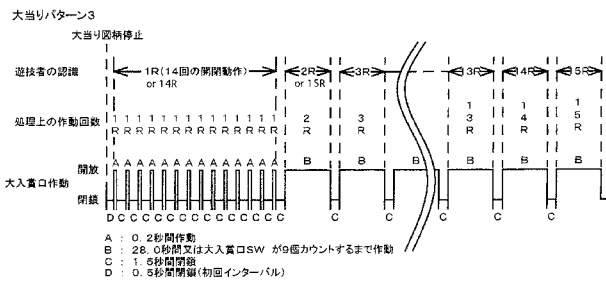
【図 17】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



【 図 2 1 】

