

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5505390号
(P5505390)

(45) 発行日 平成26年5月28日 (2014. 5. 28)

(24) 登録日 平成26年3月28日 (2014. 3. 28)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2011-215689 (P2011-215689)	(73) 特許権者	000204262
(22) 出願日	平成23年9月29日 (2011. 9. 29)		タイヨーエレック株式会社
(65) 公開番号	特開2013-74939 (P2013-74939A)		愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地
(43) 公開日	平成25年4月25日 (2013. 4. 25)	(74) 代理人	100111970
審査請求日	平成24年7月10日 (2012. 7. 10)		弁理士 三林 大介
		(72) 発明者	林 志隆
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	瀬谷 聡
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	青木 優太郎
			愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
			イヨーエレック株式会社内

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】

遊技領域に発射された遊技球が入球し得る状態で設けられた第1始動口と、
 前記遊技領域に発射された遊技球が入球可能な開放状態と、遊技球が入球不可能な閉鎖状態とに切り換わる第2始動口と、
 前記遊技領域に開口可能に設けられた大入賞口と、
 前記第1始動口または前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して当り又は外れを決定する抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選の結果が当りになると、前記大入賞口を開口させて当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、
 前記抽選の当り確率を、低確率または前記低確率よりも高い高確率に設定する確率設定手段と、
 前記第2始動口の開放時間を、短時間または前記短時間よりも長い長時間に設定する開放時間設定手段と、
 を備える弾球遊技機において、
 前記抽選手段は、前記抽選の結果が当りの場合に、前記当り遊技として、遊技者にとって利益の高い高利益当り遊技、及び、前記高利益当り遊技よりも遊技者にとって利益の低い低利益当り遊技の何れを実行するかを決定するとともに、前記当り遊技終了後の前記当り確率を前記低確率及び前記高確率の何れにするかを決定するものであり、
 前記第1始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合には、

10

20

少なくとも、前記高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を前記高確率とする高利益高確率当りと、前記高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を前記低確率とする高利益低確率当りと、を決定可能であり、

前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合には、

少なくとも、前記高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を前記高確率とする高利益高確率当りと、前記低利益当り遊技を実行して当該低利益当り遊技終了後の当り確率を前記高確率とする低利益高確率当りと、を決定可能であり、

前記開放時間設定手段は、

前記第1始動口への入球に起因する前記抽選の結果が、前記高利益高確率当りとなって前記高利益当り遊技が実行される場合、及び、前記高利益低確率当りとなって前記高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記長時間に設定し、

10

前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が前記高利益高確率当りとなって前記高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記長時間に設定し、

前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が前記低利益高確率当りとなって前記低利益当り遊技が実行される場合には、当該低利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記短時間に設定するものであり、

前記第1始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合に前記高利益当り遊技の実行を決定する確率が、前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合に前記高利益当り遊技の実行を決定する確率よりも高く設定されている

20

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の弾球遊技機において、

前記抽選手段は、前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合には、前記高利益高確率当りと、前記高利益低確率当りと、前記低利益高確率当りと、を決定可能であり、

前記開放時間設定手段は、前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が前記高利益低確率当りとなって、前記高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記長時間に設定し、当該高利益当り遊技の終了後に所定回数の前記抽選が行われて当りとならなかった場合には、前記第2始動口の開放時間を前記短時間に設定する

30

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】

【0001】

本発明は、遊技盤に遊技球を発射することによって遊技を行うパチンコ機等の弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

40

遊技盤に向けて発射された遊技球が始動口に入球すると抽選を行い、その抽選に当選した（当りとなった）場合には、通常は閉じている大入賞口を開口させて当り遊技を実行する弾球遊技機が広く知られている。大入賞口に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として払い出されるので、当り遊技では、開口した大入賞口に遊技球を入球させることで、遊技者は多数の賞球を獲得することが可能である。また、当り遊技の種類として、大入賞口に遊技球を入球させ易い当り遊技（高利益当り遊技）と、高利益当り遊技に比べて大入賞口に遊技球を入球させ難い当り遊技（低利益当り遊技）とが設けられた弾球遊技機も知られている。当り遊技の種類が高利益当り遊技であるか低利益当り遊技であるかによって獲得可能な賞球数に差があることから、単に当りの発生を期待させるだけでなく、多数の賞球を獲得できる高利益当り遊技が行われることを期待させて、遊技興趣を高めるこ

50

とができる。

【0003】

また、こうした弾球遊技機では、当り遊技が終了すると、抽選に当選する確率（当り確率）が通常確率（低確率）に設定される場合（通常確率当り）と、通常確率よりも高い高確率に設定される場合（高確率当り）とを設けることが提案されている（例えば、特許文献1）。当り確率が高確率に設定されることによって、当りの発生が短期間で連続する（いわゆる連チャン）可能性が高まるので、高確率状態が継続されること（高確率当り）を期待させて、遊技興趣を一層盛り上げることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0004】

【特許文献1】特開2010-142332号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、高確率当りが複数回連続で発生しても（連チャンしたとしても）、それら複数回の当り遊技が、運悪く低利益当り遊技ばかりになってしまうことがある。このような場合には、せっかく何度も当りになった（抽選で当選した）にも拘らず、賞球をほとんど獲得できないことがあり得るので、かえって遊技興趣が大きく低下してしまうという問題があった。

20

【0006】

本発明は、従来技術における上述した課題を解決するためになされたものであり、複数回の高確率当りが連続で発生する場合において、それら複数回の当り遊技が低利益当り遊技ばかりになってしまうことを抑制可能な技術の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の弾球遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技領域に発射された遊技球が入球し得る状態で設けられた第1始動口と、

前記遊技領域に発射された遊技球が入球可能な開放状態と、遊技球が入球不可能な閉鎖状態とに切り換わる第2始動口と、

30

前記遊技領域に開口可能に設けられた大入賞口と、

前記第1始動口または前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して当り又は外れを決定する抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果が当りになると、前記大入賞口を開口させて当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

前記抽選の当り確率を、低確率または前記低確率よりも高い高確率に設定する確率設定手段と、

前記第2始動口の開放時間を、短時間または前記短時間よりも長い長時間に設定する開放時間設定手段と、

40

を備える弾球遊技機において、

前記抽選手段は、前記抽選の結果が当りの場合に、前記当り遊技として、遊技者にとって利益の高い高利益当り遊技、及び、前記高利益当り遊技よりも遊技者にとって利益の低い低利益当り遊技の何れを実行するかを決定するとともに、前記当り遊技終了後の前記当り確率を前記低確率及び前記高確率の何れにするかを決定するものであり、

前記第1始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合には、

少なくとも、前記高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を前記高確率とする高利益高確率当りと、前記高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を前記低確率とする高利益低確率当りと、を決定可能であり、

前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合には、

50

少なくとも、前記高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を前記高確率とする高利益高確率当りと、前記低利益当り遊技を実行して当該低利益当り遊技終了後の当り確率を前記高確率とする低利益高確率当りと、を決定可能であり、

前記開放時間設定手段は、

前記第1始動口への入球に起因する前記抽選の結果が、前記高利益高確率当りとなって前記高利益当り遊技が実行される場合、及び、前記高利益低確率当りとなって前記高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記長時間に設定し、

前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が前記高利益高確率当りとなって前記高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記長時間に設定し、

前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が前記低利益高確率当りとなって前記低利益当り遊技が実行される場合には、当該低利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記短時間に設定するものであり、

前記第1始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合に前記高利益当り遊技の実行を決定する確率が、前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合に前記高利益当り遊技の実行を決定する確率よりも高く設定されている

ことを特徴とする。

また、前記抽選手段は、前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が当りの場合には、前記高利益高確率当りと、前記高利益低確率当りと、前記低利益高確率当りと、

前記開放時間設定手段は、前記第2始動口への入球に起因する前記抽選の結果が前記高利益低確率当りとなって、前記高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の前記第2始動口の開放時間を前記長時間に設定し、当該高利益当り遊技の終了後に所定回数の前記抽選が行われて当りとならなかった場合には、前記第2始動口の開放時間を前記短時間に設定する

ことを特徴とする。

【0008】

このような本発明の弾球遊技機においては、第1始動口と第2始動口とが設けられており、何れかの始動口に遊技球が入球したことに起因して抽選が行われ、当り又は外れが決定される。この抽選の結果が当りとなると、大入賞口を開口させて当り遊技が実行されるとともに、当り遊技終了後の抽選の当り確率が低確率及び高確率（低確率と比較して抽選の当り確率が高い）の何れかに設定される。また、当り遊技には、高利益当り遊技と低利益当り遊技（高利益当り遊技と比較して当り遊技において遊技者が得られる利益が低い）とが設けられており、第1始動口への入球に起因する抽選（第1抽選）の結果が当りの場合は、少なくとも、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする高利益高確率当りと、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を低確率にする高利益低確率当りと、を決定可能とされ、第2始動口への入球に起因する抽選（第2抽選）の結果が当りの場合は、少なくとも、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする高利益高確率当りと、低利益当り遊技を実行して当該低利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする低利益高確率当りと、を決定可能とされる。尚、本発明は、「少なくとも」これらの当りを含むのであるから、第1抽選での当りに基づく当り遊技は、高利益当り遊技のみで構成されてもよいし、第2抽選と同様に、高利益当り遊技と低利益当り遊技とから構成されてもよい（例えば、低利益高確率当りや低利益低確率当りを含んでもよい）。また、当然に、第2抽選での当りに基づく大当り遊技終了後の当り確率は、高確率のみで構成されてもよいし、第1抽選と同様に、低確率と高確率とから構成されているものも本発明に含まれる（例えば、高利益低確率当りや低利益低確率当りを含んでもよい）。そして、第1抽選の結果が高利益高確率当り又は高利益低確率当りとなって、高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の第2始動口の開放時間が長時間とされる（具体的には、高利益高確

率長時間開放当り又は高利益低確率長時間開放当りとなる)。一方、第2抽選の結果が高利益高確率当りとなつて高利益当り遊技が実行される場合には、当該高利益当り遊技の終了後の第2始動口の開放時間が長時間とされ、第2抽選の結果が低利益高確率当りとなつて低利益当り遊技が実行される場合には、当該低利益当り遊技の終了後の第2始動口の開放時間が短時間とされる(具体的には、高利益高確率長時間開放当り又は低利益高確率短時間開放当りとなる)。

【0009】

ここで、本発明における「遊技者にとって利益の高いあるいは低い」とは、例えば、賞球として遊技者に払い出される(遊技者が獲得可能な)遊技球の数量が多いあるいは少ないことを挙げることができる。この場合、「低利益当り遊技」とは、「高利益当り遊技」と比較して遊技者が獲得可能な賞球数が少ない当り遊技であれば良く、賞球を獲得できないものを含むものとする。また、大入賞口に入球した遊技球の数に応じて賞球が払い出される場合には、大入賞口への遊技球の入球可能性を低くすることによって、「低利益当り遊技」において遊技者が獲得可能な賞球数を「高利益当り遊技」よりも少なくすることができる。尚、「大入賞口への遊技球の入球可能性を低くする」とは、例えば、(1)大入賞口の開口時間を短くすることや、(2)大入賞口の開閉を複数回繰り返す場合には、開口回数を少なくすることや、(3)大入賞口を開口させる際の開口範囲を小さくすることなどを挙げることができる。

【0010】

上述した構成を有する本発明の弾球遊技機によれば、第2始動口への入球に起因する抽選(第2抽選)にて当りとなったものの、低利益当り遊技を実行して当り確率を高確率にする決定がなされた場合(低利益高確率当りとなった場合)には、当該低利益当り遊技終了後の第2始動口の開放時間を短時間に設定する。こうして第2始動口への入球を困難とすることにより、当該低利益当り遊技終了後に行われる抽選の状態を、第1始動口への入球に起因する抽選(第1抽選)を主体とする抽選状態とすることができる。尚、第2始動口の開放時間が長時間の場合は、第1始動口よりも第2始動口への入球頻度が高くなるため、第2始動口への入球に起因する抽選(第2抽選)を主体とする抽選状態となる。そして、この第1抽選にて当りとなった際に高利益当り遊技の実行が決定されれば、低利益当り遊技が連続することを抑制することが可能となる。

【0011】

また、低利益当り遊技を実行して当り確率を高確率にする決定がなされる(低利益高確率当りとなる)ことで、低利益当り遊技の終了後は、抽選の当り確率が高確率でありながら、第2始動口の開放時間が短時間の状態(単位時間当りの抽選の実行回数が少ない状態)を発生させることとなる。これにより、いわゆる高確率当り(当り遊技終了後の当り確率が高確率とされる当り)が連続している間(いわゆる連チャン中)は当り遊技終了後の第2始動口の開放時間を長時間として第2抽選を主体とする抽選状態(単位時間当りの抽選の実行回数が多状態)を維持する場合に比べて、高確率当りの連続回数(連チャン回数)が同じでも高確率状態の継続期間を長時間確保することができ、遊技者の期待感を長時間維持することができる。そして、高確率当りが複数回連続して発生する(連チャンする場合)において、連チャン中の複数回の当り遊技の中で高利益当り遊技が実行される割合が多くなり、連チャン中の複数回の当り遊技の全て(多く)が低利益当り遊技となる可能性を低減できれば、より一層遊技者の興趣を向上させることが可能となる。

【0012】

また、第1抽選にて高利益高確率当り又は高利益低確率当りとなつて、高利益当り遊技が実行されると、当該高利益当り遊技の終了後は、第2始動口の開放時間を長時間として第2始動口への入球頻度を高めることで、第1抽選を主体とする抽選状態から第2抽選を主体とする抽選状態に切り換えることができる。そして、第2抽選にて当りとなった際に低利益高確率当りを含むことにより、連チャン中の複数回の当り遊技の中に低利益当り遊技を含ませることができるので、射幸性を適度に抑えることが可能となる。そして、射幸性を適度に抑えつつも、上述した通り、高確率当りが複数回連続して発生する場合におい

10

20

30

40

50

て、低利益当り遊技が短時間で連続して実行されて高確率状態が短時間で終了してしまうことを防止することで、遊技者の興味も維持することができる。

【0013】

上述した本発明の弾球遊技機では、第1抽選（第1始動口への入球に起因する抽選）の結果が当りの場合は、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする高利益高確率当りと、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を低確率にする高利益低確率当りと、低利益当り遊技を実行して当該低利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする低利益高確率当りと、を決定可能とされるときもに、高利益当り遊技の実行が決定される確率を、低利益当り遊技の実行が決定される確率よりも高く設定しておいてもよい。

10

【0014】

このようにすれば、第2抽選（第2始動口への入球に起因する抽選）にて当りとなって、低利益当り遊技を実行して当り確率を高確率にする決定がなされる（低利益高確率当りとなる）と、当該低利益当り遊技の終了後は、高確率であるとともに、第2始動口の開放時間が短時間とされて第1抽選を主体とする抽選状態となる。そして、この場合において、第1抽選にて当りになると、低利益当り遊技よりも高利益当り遊技が実行され易いので、低利益当り遊技が連続して行われる可能性を低くすることができる。

【0015】

また、こうした本発明の弾球遊技機では、第1抽選（第1始動口への入球に起因する抽選）の結果が当りとなった場合に高利益当り遊技の実行が決定される確率を、第2抽選（第2始動口への入球に起因する抽選）の結果が当りとなった場合に高利益当り遊技の実行が決定される確率よりも高く設定しておいてもよい。

20

【0016】

このような構成によれば、第2抽選にて低利益高確率当りとなった場合には、低利益当り遊技終了後の第2始動口の開放時間を短時間にして第2抽選を主体とする抽選状態から第1抽選を主体とする抽選状態に切り換えることによって、第2抽選を主体とする抽選状態を継続する場合と比較して、次に行われる当り遊技が高利益当り遊技となる可能性を高めることができる。その結果、連チャン中の複数回の当り遊技の中で、高利益当り遊技が実行される割合を多くする（高確率状態中の当り遊技が低利益当り遊技ばかりとなることを抑制する）ことができる。

30

【0017】

また、こうした本発明の弾球遊技機では、第2抽選（第2始動口への入球に起因する抽選）の結果が当りの場合は、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする高利益高確率当りと、低利益当り遊技を実行して当該低利益当り遊技終了後の当り確率を高確率にする低利益高確率当りと、高利益当り遊技を実行して当該高利益当り遊技終了後の当り確率を低確率にする高利益低確率当りとを決定可能とされるときもに、高利益当り遊技を実行して当り確率を低確率にする決定がなされた場合（高利益低確率当りとなった場合）には、高利益当り遊技終了後の第2始動口の開放時間を長時間にすることとして、高利益当り遊技終了後に所定回数の抽選が行われて当りとならなかったら、第2始動口の開放時間を短時間にするようにしてもよい。

40

【0018】

こうすれば、第2抽選にて高利益低確率当りになると、高利益当り遊技の終了から所定回数の抽選が行われるまでの期間では、当り確率は低確率であるものの、第2始動口の開放時間が長時間とされるので、第2始動口の開放時間が短時間の場合に比べて、単位時間当たりの抽選の実行回数が多くなる。そのため、この期間に高確率当りが発生して再び連チャンの可能性が高まること（いわゆる引き戻し）を期待させて、遊技興趣の維持を図ることができる。

【発明の効果】

【0019】

本発明によれば、高確率当りが複数回連続して発生する（連チャンする）場合において

50

、その複数回の当り遊技が短時間で発生し、且つ低利益当り遊技ばかりとなることを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本実施例の遊技機（パチンコ機）の正面図である。

【図2】遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】第1図柄表示装置および第2図柄表示装置の構成を示す説明図である。

【図4】演出表示装置の画面構成を示す説明図である。

【図5】始動口ユニットの構成を示す説明図である。

【図6】本実施例の遊技機における制御回路の構成を示したブロック図である。

10

【図7】普通図柄表示部の表示態様を示した説明図である。

【図8】第1特別図柄および第2特別図柄の停止表示態様を概念的に示した説明図である。

【図9】本実施例のパチンコ機に設定されている3種類の大当り遊技の内容を示した説明図である。

【図10】演出表示装置で行われる演出の一態様を例示した説明図である。

【図11】遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図12】特図保留関連処理を示すフローチャートである。

【図13】特別図柄遊技処理の前半部分を示したフローチャートである。

【図14】特別図柄遊技処理の後半部分を示したフローチャートである。

20

【図15】特図変動表示処理の前半部分を示したフローチャートである。

【図16】特図変動表示処理の後半部分を示したフローチャートである。

【図17】大当り抽選テーブルを例示した説明図である。

【図18】本実施例の大当り図柄決定テーブルを例示した説明図である。

【図19】大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図20】大当り終了時処理を示すフローチャートである。

【図21】本実施例の開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を示すフローチャートである。

【図22】高確率当りが複数回連続して発生する場合の遊技状態の変化を例示したタイムチャートである。

30

【図23】第1変形例における第2特図用の大当り図柄決定テーブルを例示した説明図である。

【図24】第2変形例の開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明の構成を、以下のようなパチンコ機に適用した実施例について説明する。

【0022】

A．パチンコ機の装置構成：

40

A-1．装置前面側の構成：

図1は、本実施例のパチンコ機1の正面図である。図1に示すように、パチンコ機1の前面部は、大きくは、前面枠4、上皿部5、下皿部6、遊技盤10などから構成されている。なお、図1では遊技盤10の詳細な図示を省略している。前面枠4は、図示しない中枠3に取り付けられており、中枠3は図示しない本体枠2に取り付けられている。中枠3はプラスチック材料で成形されており、本体枠2の内側に取り付けられている。本体枠2は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機1の外枠を形成している。前面枠4の一端は、中枠3に対して回動可能に軸支されており、中枠3の一端は本体枠2に対して回動可能に軸支されている。遊技盤10は、中枠3の前面側に着脱可能に取り付けられており、その前面側が前面枠4で覆われている。

50

【 0 0 2 3 】

前面枠 4 は、プラスチック材料で成形されており、略中央部には、円形状の窓部 4 a が形成されている。この窓部 4 a にはガラス板等の透明板が嵌め込まれており、奥側に配置される遊技盤 1 0 の盤面が視認可能となっている。また、前面枠 4 には、遊技効果を高めるための各種 LED やランプ 4 b ~ 4 f が設けられている。前面枠 4 の下方には、上皿部 5 が設けられており、上皿部 5 の下方には下皿部 6 が設けられている。さらに、前面枠 4 の右側には施錠装置 9 が設けられており、前面枠 4 の左側にはプリペイドカード式の球貸装置 1 3 (C R ユニット) が設けられている。

【 0 0 2 4 】

上皿部 5 には、皿状の凹部と、凹部を取り巻くように形成された皿外縁部 5 a とが設けられている。遊技球は、上皿部 5 に形成された凹部に投入されて、発射装置ユニット 1 2 (図 6 参照) に供給される。皿外縁部 5 a には、遊技球の球貸スイッチ 5 b、返却スイッチ 5 c、投入した遊技球を排出するための排出ボタンなど、各種のボタン類が設けられている。また、上皿部 5 の前面側には、操作スイッチ S W が設けられている。遊技者は、操作スイッチ S W を押すことによって、遊技演出に関連する項目を選択するなど、遊技演出の進行に介入することが可能となっている。さらに、上皿部 5 の左部にはスピーカー 5 y が設けられている。

【 0 0 2 5 】

下皿部 6 には、パチンコ機 1 の内部から遊技球を排出するための排出口 6 a が設けられており、排出された遊技球は下皿部 6 内に貯留される。下皿部 6 の右端には発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 には、遊技者がハンドルに触れていることを検出するタッチスイッチ 8 a が設けられている。発射ハンドル 8 の回転軸は、下皿部 6 の奥側に搭載された図示しない発射装置ユニット 1 2 に接続されており、遊技者が発射ハンドル 8 を回転させると、その動きが発射装置ユニット 1 2 に伝達され、ユニットに内蔵された図示しない発射モータが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。発射ハンドル 8 の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 8 b が配置されている。

【 0 0 2 6 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 1 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 1 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 1 0 の中央には、外レール 1 4 と内レール 1 5 とによって囲まれた略円形状の遊技領域 1 1 が形成されている。上述した発射装置ユニット 1 2 から発射された遊技球は、外レール 1 4 と内レール 1 5 との間を通過して遊技領域 1 1 に放出され、遊技領域 1 1 を上方から下方に向かって流下する。

【 0 0 2 7 】

遊技領域 1 1 の略中央には中央装置 2 6 が設けられ、また、遊技領域 1 1 の下部には変動入賞装置 1 8 が設けられており、中央装置 2 6 と変動入賞装置 1 8 との間には始動口ユニット 1 7 が設けられている。後述するように始動口ユニット 1 7 は、2 つの始動口が上下に組み合わせて構成されており、上側に設けられた第 1 始動口 1 7 a は、遊技球の入球を許容する遊技球受入口の大きさが不変 (一定) であって、遊技球が常時入球可能な固定式の入球口である。一方、下側に設けられた第 2 始動口 1 7 b は、左右に一对の翼片部が開閉可能に構成されたいわゆるチューリップ式の入球口である。尚、始動口ユニット 1 7 の詳細な構成については、別図を用いて後述する。

【 0 0 2 8 】

中央装置 2 6 のほぼ中央には、演出表示装置 2 7 が設けられている。演出表示装置 2 7 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上では、識別図柄や背景図柄などの種々の演出図柄を変動表示したり停止表示したりすることが可能となっている。尚、演出表示装置 2 7 の表示画面上で表示される各種の演出図柄については後述する。

【 0 0 2 9 】

10

20

30

40

50

演出表示装置 27 の左斜め下方には第 1 図柄表示装置 28 が設けられ、演出表示装置 27 の右斜め下方には第 2 図柄表示装置 32 が設けられている。このうち、演出表示装置 27 の左下方に設けられた第 1 図柄表示装置 28 では、普通図柄や第 1 特別図柄を変動表示することが可能となっており、演出表示装置 27 の右下方に設けられた第 2 図柄表示装置 32 では、第 2 特別図柄を変動表示することが可能となっている。尚、第 1 図柄表示装置 28 や、第 2 図柄表示装置 32 の詳細な構成については後述する。また、以下では、第 1 特別図柄を単に「第 1 特図」と略記し、第 2 特別図柄を単に「第 2 特図」と略記することがあるものとする。

【0030】

遊技領域 11 の左端には、普通図柄作動左ゲート 36 が設けられており、遊技領域 11 の右端には、普通図柄作動右ゲート 37 が設けられている。これらの普通図柄作動ゲート 36, 37 の内部には、遊技球の通過を検出するゲートスイッチ 36s, 37s がそれぞれ設けられている。また、左右の普通図柄作動ゲート 36, 37 と中央装置 26 との間には、ランプ風車 24, 25 が設けられている。更に、これら各遊技装置の間および周辺には、多数の障害釘 23 が設けられている。

【0031】

中央装置 26 の下方に設けられた変動入賞装置 18 には、ほぼ中央に大入賞装置 31 が設けられている。この大入賞装置 31 は、略長形状に大きく開口する大入賞口 31d や、大入賞口 31d を開閉するための開閉部材 31e、開閉部材 31e を動作させる大入賞口ソレノイド 31m (図 6 参照) などから構成されている。後述する所定の条件が成立すると、大入賞装置 31 が作動して大入賞口ソレノイド 31m によって開閉部材 31e が開動作されることから、大入賞口 31d が開放状態となる。この結果、遊技球が高い確率で大入賞口 31d に入球することとなって、遊技者にとって有利な遊技状態である大当たり遊技状態が開始される。また、大入賞口 31d の内部には、大入賞口スイッチ 31s が設けられており、大入賞口 31d に入球した遊技球を検出することが可能である。更に、変動入賞装置 18 よりも下方の位置にはアウト口 48 が設けられ、そのアウト口 48 の下方にはバック球防止部材 58 が設けられている。バック球防止部材 58 は、遊技領域 11 に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止する機能を有している。

【0032】

図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 に搭載された第 1 図柄表示装置 28 および第 2 図柄表示装置 32 の構成を示す説明図である。図 3 (a) は第 1 図柄表示装置 28 を表しており、図 3 (b) は第 2 図柄表示装置 32 を表している。初めに第 1 図柄表示装置 28 の構成について説明する。図 3 (a) 示されているように、本実施例の第 1 図柄表示装置 28 は、略矩形の領域内に 12 個の小さな発光ダイオード (LED) が組み込まれて構成されている。これら 12 個の LED のうち、上側の 3 個の LED は普通図柄表示部 29 を構成しており、残りの 9 個の LED は第 1 特別図柄表示部 30 を構成している。更に、普通図柄表示部 29 は、普通図柄を表示するための 1 個の LED (以下、普通図柄 LED 29a と呼ぶ) と、普通図柄の保留数を表示するための 2 個の LED (以下、普図保留表示 LED 29b と呼ぶ) とから構成されている。また、第 1 特別図柄表示部 30 は、第 1 特別図柄を表示するための 7 個の LED (以下、第 1 特別図柄 LED 30a と呼ぶ) と、第 1 特別図柄の保留数を表示するための 2 個の LED (以下、第 1 特図保留表示 LED 30b と呼ぶ) とから構成されている。尚、本実施例の第 1 図柄表示装置 28 が、これら 12 個の LED を用いて、普通図柄や、第 1 特別図柄、更にはこれら図柄の保留数を表示する様子については後述する。また、以下では、第 1 特別図柄 (第 1 特図) の保留を「第 1 特図保留」と呼び、第 1 特図の保留数を「第 1 特図保留数」と呼ぶことがあるものとする。

【0033】

一方、図 3 (b) に示した第 2 図柄表示装置 32 は、上述した第 1 図柄表示装置 28 に対して普通図柄表示部 29 を取り除いた構成となっている。すなわち、第 2 図柄表示装置 32 には、9 個の LED から構成される第 2 特別図柄表示部 33 が設けられており、そのほぼ中央に設けられた 7 個の LED は、第 2 特別図柄を表示するための LED (以下、第

10

20

30

40

50

2 特別図柄 L E D 3 3 a と呼ぶ) であり、残りの 2 個の L E D は、第 2 特別図柄の保留数を表示するための L E D (以下、第 2 特図保留表示 L E D 3 3 b と呼ぶ) となっている。尚、このような第 2 図柄表示装置 3 2 の表示内容についても後述する。また、以下では、第 2 特別図柄 (第 2 特図) の保留を「第 2 特図保留」と呼び、第 2 特図の保留数を「第 2 特図保留数」と呼ぶことがあるものとする。

【 0 0 3 4 】

図 4 は、本実施例のパチンコ機 1 に搭載された演出表示装置 2 7 の画面構成を示す説明図である。前述したように、演出表示装置 2 7 は、主に液晶表示器を用いて構成されており、その表示画面上には、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c と、その背景の背景図柄 2 7 d が表示されている。このうち、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c は、図 3 に示した第 1 特別図柄表示部 3 0 の第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 3 3 の第 2 特別図柄が変動表示されることに合わせて種々の態様で変動表示され、遊技を演出する。

【 0 0 3 5 】

図 5 は、本実施例のパチンコ機 1 に搭載された始動口ユニット 1 7 の構成を示す説明図である。前述したように始動口ユニット 1 7 には、第 1 始動口 1 7 a と、第 2 始動口 1 7 b とが設けられており、上側に設けられた第 1 始動口 1 7 a は、遊技球受入口の大きさが一定の固定式 (ポケット式) の入球口であり、下側に設けられた第 2 始動口 1 7 b は、一対の翼片 1 7 w を備えた開閉式 (チューリップ式) の入球口である。この一対の翼片 1 7 w は、ほぼ直立した状態 (図 5 (a) 参照) と、外側に向かって回転した状態 (図 5 (b) 参照) との 2 つの状態を取ることが可能である。図 5 (a) に示したように、翼片 1 7 w がほぼ直立して第 2 始動口 1 7 b が閉鎖状態にある場合には、遊技球は第 2 始動口 1 7 b に入球することができず、専ら第 1 始動口 1 7 a に入球するだけであるが、図 5 (b) に示したように、一対の翼片 1 7 w が外側に開いて第 2 始動口 1 7 b が開放状態となると、第 2 始動口 1 7 b にも遊技球が入球し得る状態となる。尚、本実施例の始動口ユニット 1 7 では、第 2 始動口 1 7 b が開放状態となると、第 1 始動口 1 7 a よりも第 2 始動口 1 7 b に遊技球が入球し易くなる。

【 0 0 3 6 】

第 1 始動口 1 7 a あるいは第 2 始動口 1 7 b に入球した遊技球は、それぞれの内部に設けられた通路を通して遊技盤 1 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 1 7 a の内部の通路の途中には第 1 始動口スイッチ 1 7 s が設けられ、第 2 始動口 1 7 b の内部の通路の途中には第 2 始動口スイッチ 1 7 t が設けられており、第 1 始動口 1 7 a あるいは第 2 始動口 1 7 b に入球した遊技球は、それぞれ第 1 始動口スイッチ 1 7 s あるいは第 2 始動口スイッチ 1 7 t によって検出されるようになっている。

【 0 0 3 7 】

A - 3 . 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 6 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されているが、その機能に着目すると、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否 (抽選) についての制御を司る主制御基板 2 0 0 と、演出図柄やランプや効果音を用いた遊技の演出の制御を司るサブ制御基板 2 2 0 と、サブ制御基板 2 2 0 の制御の下で演出表示装置 2 7 の具体的な制御を行う演出制御基板 2 3 0 と、貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御基板 2 4 0 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 2 6 0 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する C P U や、C P U で実行される各種プログラムやデータが記憶されている R O M 、プログラムの実行に際して C P U が一時的なデータを記憶する R A M など、種々の周辺 L S I がバスで相互に接続されて構成されている。また、図 6 中に示した矢印の向きは、データあるいは信号を出入力 (送受信) する方向を表している。尚、図 6 では、主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 や R O M 2 0 2 、 R A M 2 0 3 、サブ制御基板 2 2 0 に搭載された C P U 2 2 1 、 R O M 2 2 2 、 R A M 2 2 3 のみが図示されている。

【0038】

図示されているように主制御基板200は、第1始動口スイッチ17sや、第2始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31s、ゲートスイッチ36s、37sなどから遊技球の検出信号を受信して、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御基板220や、払出制御基板240、発射制御基板260などに向かって、各種の動作を指令するコマンドを送信する。また、主制御基板200には、始動口ユニット17の第2始動口17bに設けられた一对の翼片17wを開閉させるための始動口ソレノイド17mや、大入賞口31dを開閉させるための大入賞口ソレノイド31m、更には、第1図柄表示装置28や第2図柄表示装置32などが中継端子板を介して接続されており、これら各種ソレノイド17m、31m、第1図柄表示装置28、および第2図柄表示装置32に向かつて信号を送信することによって、これらの動作の制御も行う。

10

【0039】

サブ制御基板220は、主制御基板200からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。すなわち、前述した演出表示装置27の表示制御を行う演出制御基板230に対して表示内容を指定するコマンドを送信したり、スピーカー5yを駆動するアンプ基板224、装飾用の各種LEDやランプ4b~4fを駆動する装飾駆動基板226に駆動信号を送信したりすることにより、遊技の演出を行う。また、前述した操作スイッチSWの操作信号は、演出ボタン基板228を介してサブ制御基板220に入力される。

【0040】

20

払出制御基板240は、いわゆる貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、遊技者が前述した上皿部5に設けられた球貸スイッチ5bや返却スイッチ5cを操作すると、その操作信号は、球貸表示基板242から払出制御基板240を介して、球貸装置13に伝達される。球貸装置13は、払出制御基板240とデータを通信しながら、貸球の払い出しを行う。また、主制御基板200が賞球の払出コマンドを送信すると、このコマンドを払出制御基板240が受信して、払出モータ109mに駆動信号を送信することによって賞球の払い出しが行われる。

【0041】

B. 遊技の概要 :

次に、上述した構成を有する本実施例のパチンコ機1で行われる遊技の概要について簡単に説明しておく。

30

【0042】

本実施例のパチンコ機1では、次のようにして遊技が行われる。まず、遊技者が上皿部5の凹部に遊技球を投入して発射ハンドル8を回転させると、上皿部5に投入された遊技球が、1球ずつ発射装置ユニット12に供給されて、図2を用いて前述した遊技領域11に発射される。遊技球を打ち出す強さは、発射ハンドル8の回転角度によって調整することが可能となっており、遊技者は発射ハンドル8の回転角度を変化させることによって、遊技球の狙いを付けることができる。

【0043】

発射した遊技球が、遊技領域11の左右に設けられた普通図柄作動左ゲート36または普通図柄作動右ゲート37の何れかを通過すると、演出表示装置27の左下方に設けられた第1図柄表示装置28において普通図柄の変動表示が開始される。図4を用いて前述したように、第1図柄表示装置28には普通図柄表示部29が設けられており、普通図柄表示部29には、普通図柄LED29aおよび普図保留表示LED29bが搭載されている。このうち、普通図柄LED29aを用いて普通図柄の変動表示を行う。

40

【0044】

図7(a)は、普通図柄が変動表示する様子を概念的に示した説明図である。本実施例のパチンコ機1では、普通図柄LED29aの点滅を繰り返すことによって、普通図柄の変動表示を行う。図7では、普通図柄LED29aが点灯している状態を放射状の実線で表し、消灯している状態を破線で表している。そして、予め定められた時間だけ点滅を繰

50

り返した後、普通図柄LED29aが点灯状態で停止した場合には、普通図柄の当りとなって、第2始動口17b（始動口ユニット17の下側の始動口）が所定の開放時間だけ開放状態となる。逆に、消灯状態で停止した場合には普通図柄の外れとなって、第2始動口17bが開放することはない。また、普通図柄の変動表示中に遊技球が普通図柄作動左ゲート36または普通図柄作動右ゲート37を通過した場合は、この遊技球の通過が普通図柄の保留（普図保留）として蓄えられて、現在の普通図柄の変動表示が終了した後に、変動表示が行われる。普図保留は最大4個まで蓄えることが可能となっており、蓄えられている普通図柄の保留数（普図保留数）は、普図保留表示LED29bによって表示される。

【0045】

図7（b）は、第1図柄表示装置28に設けられた普図保留表示LED29bによって普図保留数が表示される様子を示した説明図である。普図保留が無い場合（すなわち、普図保留が0個の場合）は、2個の普図保留表示LED29bは何れも消灯している。普図保留が1個の場合は、向かって左側の普図保留表示LED29bは消灯したままで、右側の普図保留表示LED29bが点灯する。普図保留が2個になると、今度は、右側の普図保留表示LED29bに加えて左側の普図保留表示LED29bが点灯する。次いで、普図保留が3個になると、右側の普図保留表示LED29bが点滅し、左側の普図保留表示LED29bが点灯する。更に普図保留が増加して上限値である4個になると、左右の普図保留表示LED29bが点滅した状態となる。このように普通図柄表示部29では、2個の普図保留表示LED29bを点灯、消灯、あるいは点滅させることによって、0個から4個までの普図保留数を表示することが可能である。

【0046】

また、図3（a）を用いて前述したように、第1図柄表示装置28には、第1特別図柄表示部30が設けられており、第1特別図柄（第1特図）を変動表示可能となっている。更に、図3（b）に示したように、第2図柄表示装置32に設けられた第2特別図柄表示部33では、第2特別図柄（第2特図）を変動表示可能となっている。このうち、第1特別図柄は第1始動口17aに対応し、第2特別図柄は第2始動口17bに対応しており、第1特別図柄あるいは第2特別図柄は、それぞれ対応する始動口に遊技球が入球すると変動表示を開始する。前述したように、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33は、何れも同様な構成をしており、従って、第1特別図柄も第2特別図柄も同様な態

【0047】

また、第1始動口17aあるいは第2始動口17bに遊技球が入球したにも拘わらず、直ちには対応する特別図柄の変動表示を開始できない場合（例えば、何れかの特別図柄が変動表示中であった場合、あるいは大当たり遊技中であった場合など）には、第1始動口17aへの入球は第1特別図柄の保留（第1特図保留）として最大4個まで蓄えられ、第2始動口17bへの入球は第2特別図柄の保留（第2特図保留）として最大4個まで蓄えられる。そして、第1特図保留の個数（第1特図保留数）については第1特図保留表示LED30bによって表示され、第2特図保留の個数（第2特図保留数）については第2特図保留表示LED33bによって表示される。尚、第1特図保留表示LED30bあるいは第2特図保留表示LED33bを用いて特別図柄の保留数を表示する態様は、図7（b）に示した普図保留表示LED29bの場合と全く同様であるため、ここでは説明は省略する。

【0048】

図8は、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の停止表示態様を概念的に示した説明図である。尚、第1特別図柄も第2特別図柄も変動表示および停止表示の態様は同様であるため、ここでは両者を区別することなく、単に、特別図柄と称するものとする。図3を用いて前述したように、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33の何れも7個のLEDによって構成されており、これらを点灯させることによって特別図柄を表示する。図8に示されているように、本実施例のパチンコ機1では、特別図柄の停止表示態様（

停止図柄)として、3通りの大当たり図柄(A、B、C)と、2通りの外れ図柄の合計で5通りの図柄が設けられている。第1図柄表示装置28および第2図柄表示装置32では、それぞれ7個のLED(第1特別図柄LED30aおよび第2特別図柄LED33a)を所定の変動時間にわたって点滅させることによって特別図柄の変動表示を行い、所定の変動時間が経過すると、いずれかの停止図柄を停止表示する。そして、大当たり図柄(A~C)の何れかが停止表示されると、大入賞口31dが開放状態となる大当たり遊技が開始される(大当たりが発生する)。

【0049】

大当たり遊技は、大入賞口31dを開放して、開放時間が経過するか、あるいは規定入球数の遊技球が入球したら閉鎖するラウンド遊技が、複数回繰り返されるように構成されている。遊技者は、開放状態の大入賞口31dに遊技球を入球させることによって、入球数に応じた数の賞球を獲得できる。このように大入賞口31dに遊技球を入球可能な大当たり遊技は、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、本実施例のパチンコ機1では、遊技者に与えられる利益が異なる3種類の大当たり遊技(A、B、C)が設定されており、何れの大当たり遊技(A~C)が開始されるかは、停止表示された大当たり図柄(A~C)に対応している。そのため、大当たり遊技の開始によって遊技者が受ける利益は、停止図柄が3種類の大当たり図柄(A~C)の何れであるかに応じて異なる。

【0050】

図9は、本実施例のパチンコ機1に設定されている3種類の大当たり遊技の内容を示した説明図である。3種類の大当たり遊技は、大入賞口31dの開放時間、規定入球数、大入賞口31dが開放状態となる回数(ラウンド回数)、および大当たり遊技の終了後の大当たり図柄が停止表示される確率(大当たり確率)の何れかが異なっている。先ず、大当たり図柄Aに対応する「大当たり遊技A」では、大入賞口31dの開放時間が長時間(ここでは30秒)に設定され、規定入球数も多数(ここでは10個)に設定されるので、大入賞口31dに遊技球を多く入球させ易く、しかも15回までラウンド遊技が繰り返されることから、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。また、本実施例のパチンコ機1では、大当たり確率(大当たり図柄が停止表示される確率)として、通常確率(低確率)と、通常確率よりも高い高確率とが設けられており、大当たり遊技Aの終了後は、大当たり確率が高確率に設定されることから、短期間に大当たり遊技が連続して発生する(いわゆる連チャン)可能性が高まる。

【0051】

また、大当たり図柄Bに対応する「大当たり遊技B」では、大当たり遊技Aと同様に、大入賞口31dの開放時間が長時間(30秒)で、規定入球数が多数(10個)のラウンド遊技が15回まで繰り返されるようになっており、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。但し、大当たり遊技Bの終了後は、大当たり確率が通常確率に設定されるので、連チャンの可能性が低くなる(連チャンが終了することになる)。

【0052】

続いて、大当たり図柄Cに対応する「大当たり遊技C」では、大入賞口31dの開放時間が短時間(ここでは0.1秒)に設定され、規定入球数が少数(ここでは2個)に設定されることから、そもそも大入賞口31dに遊技球を入球させることが困難であり、タイミングよく入球したとしても複数(多数)の遊技球が入球する可能性は非常に低い。そして、このようなラウンド遊技が2回繰り返されるだけ大当たり遊技Cは終了となるので、遊技者は多くの賞球を獲得することが困難である(実質的に賞球を獲得することができない)。しかし、大当たり遊技Cの終了後は、大当たり確率が高確率に設定されるので、連チャンの可能性が高く、次回の大当たり遊技が容易に(短時間で)発生する傾向にある。

【0053】

尚、以下では、大当たり遊技Aを「高利益高確率当り」と呼び、大当たり遊技Bを「高利益通常確率当り」と呼び、大当たり遊技Cを「低利益高確率当り」と呼ぶことがあるものとする。また、本実施例の大当たり遊技A、Bは、本発明の「高利益当り遊技」に相当し、本実施例の大当たり遊技Cは、本発明の「低利益当り遊技」に相当している。また、本実施例で

は、「低利益当り遊技」における大入賞口 3 1 d の開放時間を 0 . 1 秒と極短時間に設定し、遊技者がほとんど賞球を獲得できない態様としている。しかしながら、例えば、大入賞口 3 1 d の開放時間を 5 秒、規定入球数を 5 個、開放回数（ラウンド回数）を 5 回とする等、「高利益当り遊技」に比べると獲得賞球は少ないが、ある程度の賞球を獲得できる態様の当り遊技としてもよい。さらに、全ての「低利益当り遊技（C）」をこのように設定してもよいし、複数の低利益当り遊技を設定して、このうち一部を賞球の獲得できない（獲得困難な）低利益当り遊技（大当り遊技 C）とし、残りを賞球の獲得できる低利益当り遊技（大当り遊技 D）としてもよい。

【 0 0 5 4 】

以上のように第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が変動表示および停止表示するのに合わせて、演出表示装置 2 7 では演出図柄（識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c や背景図柄 2 7 d など）を用いた各種の演出が行われる。図 1 0 は、演出表示装置 2 7 で行われる演出の一態様を例示した説明図である。図 4 を用いて前述したように、演出表示装置 2 7 を構成する液晶表示画面には、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が表示されている。前述した第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 の何れかで特別図柄の変動表示が開始されると、演出表示装置 2 7 においても、これら 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が一斉に変動表示を開始する。本実施例では、識別図柄として「1」～「9」までの 9 つの数字を意匠化した図柄が用意されている。なお、識別図柄は、数字以外にも、文字、図形、記号等を意匠化した図柄であってもよく、遊技者が種類を識別できる形態であればよい。

【 0 0 5 5 】

図 1 0 (a) には、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始された後、所定時間が経過すると、初めに左識別図柄 2 7 a が「1」～「9」のいずれかの図柄で停止表示され、次いで、右識別図柄 2 7 c が停止表示され、最後に中識別図柄 2 7 b が停止表示される。これら演出表示装置 2 7 で停止表示される 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の組合せは、前述した第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 で停止表示される特別図柄（第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄）の停止表示態様（停止図柄）と連動するように構成されている。たとえば、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が「大当り図柄」で停止する場合は、演出表示装置 2 7 の 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c が同じ図柄で停止表示される。また、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が「外れ図柄」で停止する場合は、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c は同じ図柄で揃わない組合せで停止表示される。

【 0 0 5 6 】

このように、第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 で表示される特別図柄と、演出表示装置 2 7 で表示される 3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c とは、表示内容が互に対応しており、変動中の第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が停止表示すると、3 つの識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c も停止表示するようになっている。しかも、図 2 に示すように、演出表示装置 2 7 は、第 1 図柄表示装置 2 8 や第 2 図柄表示装置 3 2 よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置 2 7 の画面を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図 1 0 (b) に示すように、演出表示装置 2 7 の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄 2 7 a と、続いて停止表示される右識別図柄 2 7 c とが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄 2 7 b も同じ図柄で停止して、いわゆる大当り遊技が開始されるのではないかと、遊技者は図柄の変動を注視することになる。このように、2 つの識別図柄を同じ図柄（大当り図柄となり得る態様）で停止させて最後の識別図柄を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能となっている。

【 0 0 5 7 】

C . パチンコ機の制御内容 :

以下では、上述した遊技を実現するために、本実施例のパチンコ機 1 が行っている制御

内容について詳しく説明する。

【0058】

C - 1 . 遊技制御処理 :

図11は、主制御基板200に搭載されたCPU201が、遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。図示されているように遊技制御処理では、賞球関連処理、普通図柄遊技処理、第2始動口閉鎖処理、特図保留関連処理、特別図柄遊技処理、大当り遊技処理などの各処理が繰り返し実行されている。一周の処理に要する時間は、ほぼ4msecとなっており、従って、これら各種の処理は約4msec毎に繰り返し実行されることになる。そして、これら各処理中で、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて、主制御基板200から各種コマンドを送信する。こうすることにより、パチンコ機1全体の遊技が進行するとともに、サブ制御基板220では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになる。以下、フローチャートに従って、主制御基板200に搭載されたCPU201が行う遊技制御処理について説明する。

10

【0059】

主制御基板200に搭載されたCPU201は、遊技制御処理を開始すると、遊技球を賞球として払い出すための処理(賞球関連処理)を行う(S50)。この処理では、主制御基板200に接続された各種スイッチの中で、遊技球の入賞に関わるスイッチ(第1始動口スイッチ17sや、第2始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31sなど)について、遊技球が入球したか否かを検出する。そして、遊技球の入球が検出された場合には、払い出すべき賞球数を算出した後、払出制御基板240に向かって賞球数指定コマンドを送信する。払出制御基板240は、主制御基板200から送信された賞球数指定コマンドを受信するとコマンドの内容を解釈し、その結果に従って、払出装置(図示せず)に搭載された払出モータ109mに駆動信号を送信することにより、実際に賞球を払い出す処理を行う。

20

【0060】

主制御基板200のCPU201は、賞球に関連する処理を行うと(S50)、今度は、普通図柄遊技処理を行うか否か、すなわち普通図柄を変動表示させて、停止表示させる処理を行うか否かを判断する(S100)。この判断は、第2始動口17bが開放状態であるか否かを検出することによって行う。第2始動口17bが開放状態でなければ普通図柄遊技処理を行うものと判断し(S100:yes)、第2始動口17bが開放状態であれば普通図柄遊技処理は行わないものと判断する(S100:no)。そして、普通図柄遊技処理を行うと判断した場合は(S100:yes)、以下に説明する普通図柄遊技処理を行う(S150)。これに対して、普通図柄遊技処理を行わないと判断した場合は(S100:no)、普通図柄遊技処理(S150)は省略する。

30

【0061】

普通図柄遊技処理(S150)では、主に次のような処理を行う。まず、普通図柄の保留(普図保留)が存在するか否か(「0」であるか否か)を判定し、普図保留が存在する場合には普通図柄の当り抽選を行う。前述したように普図保留は、遊技球が普通図柄作動ゲート36,37を通過することによって記憶されるものであり、本実施例では、その保留数の上限値を「4」としている。そして、普通図柄の当り抽選の結果に基づき、普通図柄を当り図柄(図7(a)参照)で停止表示させるか、外れ図柄で停止表示させるかを決定する。続いて、普通図柄の変動表示時間を設定した後、普通図柄の変動表示を開始する。そして普通図柄の変動表示時間が経過すると、決定しておいた図柄で普通図柄を停止表示させ、このときに、普通図柄の当り図柄が停止表示された場合には、第2始動口ソレノイド17mを作動させて、第2始動口17bに設けられた一对の翼片17wを外側に開くことにより、第2始動口17bを開放状態とする(図5(b)参照)。

40

【0062】

以上のようにして普通図柄遊技処理を終了したら、第2始動口17bが開放状態であるか否かを判断する(S190)。そして、開放状態である場合は(S190:yes)、

50

第2始動口17bを開放状態から閉鎖状態に復帰させるための処理(第2始動口閉鎖処理)を行う(S200)。一方、第2始動口17bが開放状態でない場合は(S190: no)、第2始動口閉鎖処理を行う必要はないので省略する。

【0063】

第2始動口閉鎖処理(S200)では、次の何れかの条件が満足された場合、すなわち、第2始動口17bの開放時間が経過したか、若しくは、第2始動口17bに規定数の遊技球が入球したかの何れかの条件が成立したか否かを判断し、何れかの条件(始動口開放終了条件)が成立した場合に、開放状態の第2始動口17bを閉鎖状態に可変制御する処理を行う。尚、第2始動口17bの開放時間は、通常では短時間(例えば、0.5秒間)に設定されているが、後述する開放延長フラグがONに設定されている場合には、長時間(例えば、5秒間)に延長される。一方、第2始動口17bの開放時間が経過しておらず、第2始動口17bへの入球数も規定数に達していない場合(始動口開放終了条件が成立していない場合)は、第2始動口17bを開放状態としたまま、第2始動口閉鎖処理(S200)を終了する。こうして第2始動口閉鎖処理を終了して遊技制御処理に復帰すると、以下に説明する特図保留関連処理(S250)を開始する。

10

【0064】

C-2. 特図保留関連処理 :

図12は、特図保留関連処理を示すフローチャートである。特図保留関連処理(S250)では、先ず初めに、第1始動口17aに遊技球が入球したか否かを判断する(S252)。遊技球が第1始動口17aに入球した場合は(S252: yes)、第1特別図柄の保留数(第1特図保留数)が上限値(本実施例では「4」)に達しているか否かを判断する(S254)。そして、第1特図保留数が上限値に達していなければ(S254: no)、抽選乱数を取得する(S256)。ここで、抽選乱数としては、後述する大当り抽選を行うために用いられる大当り抽選乱数や、第1特別図柄表示部30(あるいは第2特別図柄表示部33)で停止表示する図柄を決定するために用いられる図柄決定乱数などの乱数を取得する。続いて、これらの抽選乱数を、第1特図保留として、主制御基板200に搭載されたRAM203に記憶する(S258)。

20

【0065】

こうして第1特図保留を記憶したら(S258)、第1特図保留数に「1」を加算する(S260)。これに対して、第1始動口17aに遊技球が入球していない場合や(S252: no)、第1特図保留数が上限値(ここでは「4」)に達していた場合は(S254: yes)、抽選乱数を取得したり、抽選乱数を第1特図保留として記憶したりする一連の処理(S256~S260)は省略する。

30

【0066】

以上のようにして、第1特図保留に関する処理を終了したら、続いて第2特図保留(に関する処理を開始する。第2特図保留に関する処理は、第1始動口17aに対して行った上述の第1特図保留に関する処理を、第2始動口17bに対して行う処理である。以下、簡単に説明すると、先ず初めに、第2始動口17bに遊技球が入球したか否かを判断し(S264)、第2始動口17bに遊技球が入球していれば(S264: yes)、第2特図保留数が上限値(本実施例では「4」)に達しているか否かを判断する(S266)。その結果、第2特図保留数が上限値に達していなければ(S266: no)、抽選乱数(大当り抽選乱数、図柄決定乱数など)を取得して(S268)、これらの乱数を第2特図保留として、主制御基板200に搭載されたRAM203に記憶する(S270)。そして、第2特図保留数に「1」を加算する(S272)。一方、第2始動口17bに遊技球が入球していない場合や(S264: no)、第2特図保留数が上限値(ここでは「4」)に達していた場合は(S266: yes)、抽選乱数を取得したり、抽選乱数を第2特図保留として記憶したりする一連の処理(S268~S272)は省略する。

40

【0067】

以上のようにして、第1特図保留および第2特図保留に関する処理を終了したら、図12に示した特図保留関連処理を終了して、図11の遊技制御処理に復帰する。そして、特

50

図保留関連処理から復帰すると、遊技制御処理では、以下に説明する特別図柄遊技処理（S300）を開始する。

【0068】

C-3. 特別図柄遊技処理：

図13および図14は、特別図柄遊技処理を示したフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、特別図柄遊技処理を開始すると先ず初めに、大当り遊技中であるか否かを判断する（S302）。そして、大当り遊技中であつた場合は（S302：yes）、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図11の遊技制御処理に復帰する。これに対して、大当り遊技中ではなかつた場合は（S302：no）、第1特図または第2特図の何れかが変動中か否かを判断する（S304）。図3を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1には第1図柄表示装置28および第2図柄表示装置32が設けられており、第1図柄表示装置28では第1特図の変動表示が可能であり、第2図柄表示装置32では第2特図の変動表示が可能となっている。

10

【0069】

第1特図あるいは第2特図の何れも変動中でない場合は（S304：no）、第1特図あるいは第2特図を停止図柄で表示させる時間（特別図柄の停止表示時間）中であるか否かを判断する（S306）。すなわち、第1特図あるいは第2特図の何れも、図柄変動が停止表示されてから暫くの期間は、停止表示された図柄を遊技者が確認するための確認時間として停止表示時間が設けられているので、この停止表示時間中か否かを判断する。そして、第1特図あるいは第2特図の何れも変動表示しておらず、且つ、特別図柄の停止表示時間も経過している場合は（S306：no）、特別図柄の変動表示を開始するための処理（特図変動表示処理）を開始する（S310）。

20

【0070】

図15は、特図変動表示処理の前半部分を示したフローチャートである。また、図16は、特図変動表示処理の後半部分を示したフローチャートである。図示されるように、特図変動表示処理では、先ず初めに、第2特図保留数が「0」であるか否かを判断する（S3100）。そして、第2特図保留数が「0」でない場合は（S3100：no）、少なくとも1つは第2特図保留が記憶されていると判断できるので、記憶されている第2特図保留の中から、最も古くに記憶された第2特図保留（すなわち、第2特図保留として記憶された大当り抽選乱数や図柄決定乱数など）を読み出す（S3102）。

30

【0071】

一方、第2特図保留数が「0」であつた場合は（S3100：yes）、次に、第1特図保留数が「0」であるか否かを判断する（S3104）。そして、第1特図保留数が「0」でない場合は（S3104：no）、少なくとも1つは第1特図保留が記憶されていると判断できるので、記憶されている第1特図保留の中から、最も古くに記憶された第1特図保留（すなわち、第1特図保留として記憶された各種の抽選乱数）を読み出す（S3106）。これに対して、第1特図保留数が「0」であつた場合は（S3104：yes）、既に第2特図保留数も「0」と判断されていることから、第1特図保留および第2特図保留の何れも記憶されていないと判断できるので、第1特図あるいは第2特図の変動表示を開始する必要はない。そこで、図15および図16の特図変動表示処理を終了して、図13および図14に示した特別図柄遊技処理に復帰する。

40

【0072】

尚、上述したように特図変動表示処理では、先ず初めに第2特図保留が記憶されているか否かを判断し（S3100）、第2特図保留が記憶されていない場合にだけ（S3100：yes）、第1特図保留が記憶されているか否かを判断している。従って、第1特図保留と第2特図保留とが両方とも記憶されている場合には、常に第2特図保留が第1特図保留に優先して読み出されることとなり（第2特図保留を優先消化することとなり）、第1特図保留が読み出されるのは、第2特図保留が記憶されていない場合に限られる。

【0073】

以上のようにして、第1特図保留または第2特図保留の何れかを読み出したら（S31

50

02またはS3106)、今度は、高確率フラグがONに設定されているか否かを判断する(S3108)。前述したように、本実施例のパチンコ機1では、特別図柄(第1特図または第2特図)が大当り図柄(A~C)で停止表示される確率(大当り確率)を、通常確率(低確率)、または通常確率よりも高い高確率に設定することが可能である。高確率フラグとは、大当り確率を高確率とする際にONに設定されるフラグであり、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスが、高確率フラグとして割り当てられている。主制御基板200のCPU201は、高確率フラグの設定状況から現在の大当り確率が高確率であるか否かを判断する。そして、高確率フラグがONに設定されていなければ(S3108: no)、通常確率用の大当り抽選テーブルを選択し(S3120)、高確率フラグがONに設定されていれば(S3108: yes)、高確率用の大当り抽選テーブルを選択する(S3122)。ここで、大当り抽選テーブルとは、大当り抽選乱数に対応付けて、「大当り」または「外れ」の抽選結果が設定されているテーブルであり、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

【0074】

図17は、本実施例のパチンコ機1に記憶されている大当り抽選テーブルを例示した説明図である。図17(a)には通常確率用の大当り抽選テーブルが示されており、図17(b)には高確率用の大当り抽選テーブルが示されている。図示されているように、それぞれの大当り抽選テーブルには、「0」~「630」の大当り抽選乱数に対して、「大当り」または「外れ」の何れかの抽選結果が対応付けられている。また、図17(a)と図17(b)とを比較すれば明らかなように、図17(b)に示した高確率用の大当り抽選テーブルは、図17(a)に示した通常確率用の大当り抽選テーブルよりも多くの乱数に、「大当り」の抽選結果が設定されている。具体的には、高確率用の大当り抽選テーブルは、約8.8分の1の確率で「大当り」の抽選結果が得られるように設定されているのに対して、通常確率用の大当り抽選テーブルは、約52.6分の1の確率で「大当り」の抽選結果が得られるように設定されている。従って、図17(b)の高確率用の大当り抽選テーブルを用いて大当り抽選を行った場合には、図17(a)の通常確率用の大当り抽選テーブルを用いて大当り抽選を行った場合よりも、高い確率で「大当り」の抽選結果が得られることになる。尚、大当りの抽選結果が得られることを「大当りが発生する」とも表記する。

【0075】

続いて、図15の特図変動表示処理では、S3120またはS3122の処理で選択した大当り抽選テーブルを参照し、第1特図保留または第2特図保留として読み出した大当り抽選乱数が「大当り」に対応付けられた乱数か否か(大当り抽選結果が大当りか否か)を判断する(S3124)。そして、大当り抽選の結果が大当りであると判断された場合(大当りが発生した場合)には(S3124: yes)、前述した3種類の大当り図柄(A~C)の中から停止表示させる大当り図柄を決定する処理を行う(S3126)。この処理は、第1特図保留または第2特図保留として読み出した図柄決定乱数(S3102またはS3106)を用い、大当り図柄決定テーブルと呼ばれるテーブルを参照して行う。本実施例のパチンコ機1では、第1特図であるか第2特図であるかによって参照する大当り図柄決定テーブルが異なっている。

【0076】

図18は、大当り図柄決定テーブルを例示した説明図である。図18(a)には第1特図用の大当り図柄決定テーブルが示されており、図18(b)には第2特図用の大当り図柄決定テーブルが示されている。これらの大当り図柄決定テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。図示されているように、大当り図柄決定テーブルには、「0」~「99」の図柄決定乱数に対して、3種類の大当り図柄(A~C)の何れかが対応付けられている。S3126の処理では、第1特図であるか第2特図であるかに応じて適切な大当り図柄決定テーブルを参照し、第1特図保留または第2特図保留として読み出した図柄決定乱数に対応付けられている図柄を、停止表示させる大当り図柄に決定する。尚、前述したように、3種類の大当り図柄(A~C)は、3種類の大当り遊技(A

10

20

30

40

50

～Ｃ）とそれぞれ対応している（図９参照）ことから、停止表示させる大当り図柄が決定されると同時に、実行される大当り遊技の内容（大入賞口３１ｄの開放時間、規定入球数、ラウンド回数、大当り遊技終了後の大当り確率）も決定されることになる。

【００７７】

図１８（ａ）に示した第１特図用の大当り図柄決定テーブルでは、「０～９９」の図柄決定乱数のうち、「０～５９」（６０％）には大当り図柄Ａが設定され、「６０～７９」（２０％）には大当り図柄Ｂが設定され、「８０～９９」（２０％）には大当り図柄Ｃが設定されている。このため、第１特図保留に基づく大当り抽選で「大当り」となった場合には、停止表示させる大当り図柄として、大当り図柄Ａ又は大当り図柄Ｂの何れかが決定され易く（全体の８０％）、遊技者が多量の賞球を獲得可能な大当り遊技（「高利益高確率当り」や「高利益通常確率当り」）が実行される可能性が高い（高利益当り遊技となる可能性が低利益当り遊技となる可能性よりも高い）。

【００７８】

一方、図１８（ｂ）に示した第２特図用の大当り図柄決定テーブルでは、「０～９９」の図柄決定乱数のうち、「０～１９」（２０％）には大当り図柄Ａが設定され、「２０～３９」（２０％）には大当り図柄Ｂが設定され、「４０～９９」（６０％）には大当り図柄Ｃが設定されている。図１８（ａ）の第１特図用の大当り図柄決定テーブルと比較すると、図１８（ｂ）の第２特図用の大当り図柄決定テーブルは、「０～９９」の図柄決定乱数のうちで大当り図柄Ａ及び大当り図柄Ｂが占める割合が低く（全体の４０％）、大当り図柄Ｃが占める割合が高くなっている。従って、第２特図保留に基づく大当り抽選で「大当り」となった場合には、大当り図柄として、大当り図柄Ｃが決定され易く、遊技者が賞球を獲得し難い大当り遊技（「低利益高確率当り」）が実行される可能性が高い（低利益当り遊技となる可能性が高利益当り遊技となる可能性よりも高い）。

【００７９】

こうして第１特図であるか第２特図であるかに応じて適切な大当り図柄決定テーブルを参照し、３種類の大当り図柄（Ａ～Ｃ）の中から何れかを決定すると、その決定した大当り図柄を、停止表示させる図柄（停止図柄）として記憶する（Ｓ３１２８）。

【００８０】

以上では、大当り抽選結果が大当りであった（大当りが発生した）場合（Ｓ３１２４：ｙｅｓ）について説明した。これに対して、大当り抽選の結果が外れであった場合には（Ｓ３１２４：ｎｏ）、図示しない外れ図柄決定テーブルを参照し、２種類の外れ図柄（図８参照）の中から何れかを決定する処理を行う（Ｓ３１３０）。外れ図柄決定テーブルは、図１８に示した大当り図柄決定テーブルと同様に、図柄決定乱数（「０～９９」）に対して２種類の外れ図柄の何れかが対応付けられたテーブルであり、主制御基板２００のＲＯＭ２０２に予め記憶されている。尚、外れ図柄決定テーブルについては、第１特図と第２特図とで共通となっている。Ｓ３１３０の処理では、このような外れ図柄決定テーブルを参照し、第１特図保留または第２特図保留として読み出した図柄決定乱数に対応付けられた図柄を、停止表示させる外れ図柄に決定する。また、こうして決定した外れ図柄を、停止図柄として記憶する（Ｓ３１２８）。

【００８１】

尚、大当り又は外れを決定する大当り抽選は、主制御基板２００のＣＰＵ２０１によって実行されていることから、本実施例の主制御基板２００に搭載されたＣＰＵ２０１は、本発明の「抽選手段」に相当している。

【００８２】

以上のようにして大当り抽選の結果に応じて停止表示させる図柄（停止図柄）を記憶したら、特別図柄（第１特図、第２特図）を変動表示させる態様（変動パターン）を決定する処理（変動パターン決定処理）を開始する（Ｓ３１４０）。尚、特別図柄を変動表示させる態様といっても、図８に示した複数種類の表示態様を次々と切り換えながら表示するだけなので、特別図柄の変動パターンは、実質的には、特別図柄を変動表示させる時間（変動時間）に対応している。もっとも、前述したように本実施例のパチンコ機１では、第

1 図柄表示装置 28 あるいは第 2 図柄表示装置 32 で行われる第 1 特図または第 2 特図の変動表示と、演出表示装置 27 で行われる識別図柄 27a, 27b, 27c の変動表示とは互いに連動していることから、特別図柄の変動パターンを決定すると、識別図柄 27a, 27b, 27c が変動表示される時間が決定される。そして、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、その変動表示の時間の範囲内で、演出表示装置 27 の画面上で識別図柄 27a, 27b, 27c を変動表示させる図柄変動演出の内容を決定するようになっている。

【0083】

変動パターン決定処理では、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている複数の変動パターン（変動時間）の中から、大当り抽選の結果が大当りであるか否か、前述したリーチ演出を行うか否か、後述する変動短縮フラグが ON に設定されているか否かなどに基づいて、何れかの変動パターンを決定する。例えば、大当り抽選の結果が大当りの場合には、演出表示装置 27 にてリーチ演出を行うのが一般的であり、リーチ演出の時間を確保するために、変動時間の長い変動パターンを決定する。また、詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機 1 では、開放延長フラグが ON（第 2 始動口 17b の開放時間が長時間）に設定される場合に変動短縮フラグが ON にされて、特別図柄の変動時間が短縮される。そのため、変動短縮フラグが ON であれば、変動短縮フラグが OFF のときに比べて変動時間が短い変動パターンを決定する。

【0084】

変動パターン決定処理を終了すると、先に行われた大当り抽選が、第 2 特図保留に基づいて行われたものであるか否かを判断する（S3142）。そして、第 2 特図保留に基づく大当り抽選であった場合は（S3142: yes）、第 2 図柄表示装置 32 で第 2 特図の変動表示を開始した後（S3144）、第 2 特図保留数から「1」を減算する（S3146）。一方、大当り抽選が第 2 特図保留に基づいて行われたものではなかった場合、すなわち第 1 特図保留に基づく大当り抽選であった場合は（S3142: no）、第 1 図柄表示装置 28 で第 1 特図の変動表示を開始した後（S3148）、第 1 特図保留数から「1」を減算する（S3150）。

【0085】

こうして第 2 特図保留数または第 1 特図保留数から「1」を減算したら（S3146 または S3150）、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動パターンの種類や、特別図柄の停止図柄などを指定する変動開始時コマンド（変動パターン指定コマンドおよび停止図柄指定コマンド）を、サブ制御基板 220 に向かって送信する（S3152）。尚、サブ制御基板 220 に搭載された CPU 221 は、変動開始時コマンドを受信すると、停止図柄指定コマンドに基づき演出表示装置 27 で停止表示する識別図柄を選択するとともに、変動パターン指定コマンドに基づき演出表示装置 27 での識別図柄の変動パターン（演出パターン）を選択する。そして、選択した演出パターンにしたがって演出表示装置 27 の表示画面上で識別図柄 27a, 27b, 27c を変動表示させることによって、図柄変動演出表示を実行する。

【0086】

主制御基板 200 の CPU 201 は、変動開始時コマンドを送信すると、図 15 および図 16 に示した特図変動表示処理を終了して、図 13 および図 14 の特別図柄遊技処理に復帰する。また、特別図柄遊技処理では、特図変動表示処理から復帰すると、そのまま処理を終了して、図 11 に示す遊技制御処理に復帰する。ここで、前述したように、特図変動表示処理では、たとえ第 1 特図保留と第 2 特図保留とが交互に発生して記憶された場合でも、第 2 特図保留が全て消化されるまでは、第 1 特図保留が消化される（第 1 始動口 17a への入球に基づく特別図柄の変動表示が行われる）ことはない（S3100 ~ S3106）。すなわち、本実施例では、第 2 特別図柄を第 1 特別図柄に優先させる優先変動機能を備えている。従って、開放延長フラグが ON（第 2 始動口 17b の開放時間が長時間）に設定されて、第 2 始動口 17b への入球が容易になると、第 2 特図保留が頻繁に発生して、第 2 特図保留を主体とした遊技が行われることになる。一方、開放延長フラグが O

10

20

30

40

50

FF（第2始動口17bの開放時間が短時間）に設定されている場合には、開閉式の第2始動口17bよりも、常時入球可能な固定式の第1始動口17aに入球する可能性が高いので、第1特図保留を主体とした遊技が行われる。

【0087】

以上では、図13および図14に示した特別図柄遊技処理が開始された時点で、大当り遊技中ではなく（S302：no）、且つ、第1特図および第2特図の何れも変動表示していない（S304：no）と判断された場合の処理について説明した。これに対して、大当り遊技中ではないが（S302：no）、第1特図または第2特図の何れかが変動中であると判断された場合は（S304：yes）、既に、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動パターンと停止図柄とが決定されて、第1特図または第2特図の変動が開始されている場合に該当する。そこで、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する（S312）。前述したように、第1特図または第2特図の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、第1特図または第2特図の変動を開始すると同時に所定のタイマ（変動時間計測タイマ）に変動時間を設定することにより、所定の変動時間が経過したかを判断することができる。その結果、未だ変動時間が経過していない場合は（S312：no）、そのまま図13および図14の特別図柄遊技処理を終了して、図11に示す遊技制御処理に復帰する。

【0088】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（S312：yes）、変動表示中の第1特図または第2特図を停止表示させることを示すコマンド（図柄停止コマンド）をサブ制御基板220に向かって送信し（S314）、変動表示中の第1特図または第2特図を、予め決定しておいた停止図柄（図15のS3126～S3130）で停止表示させる（S316）。そして、停止表示させた特別図柄を停止状態のまま保持する時間（停止表示時間）を設定した後（S318）、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する（S320）。その結果、停止表示時間が経過していない場合は（S320：no）、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図11に示す遊技制御処理に復帰する。

【0089】

こうして第1特図および第2特図が停止表示された状態で、図11の遊技制御処理に復帰した後、再び図13および図14の特別図柄遊技処理が開始されると、第1特図および第2特図が変動中ではないと判断され（S304：no）、続いて、特別図柄の停止表示時間中か否かの判断では、停止表示時間中と判断されるので（S306：yes）、再び停止表示時間が経過したか否かを判断する（S320）。このような判断を繰り返しているうちに、やがて停止表示時間が経過したと判断されると（S320：yes）、今度は、特別図柄（第1特図または第2特図）が大当り図柄で停止表示されたか否か（図15のS3128で記憶された停止図柄が大当り図柄か否か）を判断する（図14のS322）。そして、特別図柄（第1特図または第2特図）が大当り図柄で停止表示された場合は（S322：yes）、「停止表示された大当り図柄の種類（3種類の大当り図柄（A～C）の何れか）」、「大当り図柄が停止表示された特別図柄の種類（第1特図または第2特図の何れか）」を、主制御基板200に搭載されたRAM203の所定アドレスに記憶する（S324）。詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機1では、「停止表示された大当り図柄の種類」、及び「大当り図柄が停止表示された特別図柄の種類」に応じて、大当り遊技を終了する際に高確率フラグ、開放延長フラグ、変動短縮フラグなどの各種フラグを設定（ONまたはOFF）するようになっている。

【0090】

続いて、大当り遊技中の大入賞口31dの開放パターンを設定する（S326）。前述したように、本実施例のパチンコ機1では、3種類の大当り遊技（A～C）が、3種類の大当り図柄（A～C）とそれぞれ対応付けて設けられており（図9参照）、3種類の大当り遊技（A～C）は、大入賞口31dの開放時間や、規定入球数や、開放回数（ラウンド回数）が異なっている。そこで、S326の処理では、大入賞口31dの開放パターンとして開放時間や規定入球数やラウンド回数を、停止表示された大当り図柄の種類（A～C

10

20

30

40

50

）に応じて設定する。

【 0 0 9 1 】

こうして大入賞口 3 1 d の開放パターンを設定したら、大当り遊技を開始するべく、大当りフラグを ON に設定する (S 3 2 8)。大当りフラグとは、大当り遊技が実行されている (大当り遊技中である) ことを表すフラグであり、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 3 の所定のアドレスが大当りフラグとして割り当てられている。主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、大当りフラグの設定状態によって、大当り遊技の実行中か否かを把握する。詳細には後述するが、大当りフラグが ON に設定された状態で、図 1 1 の遊技制御処理に復帰すると、大当り遊技処理が実行されて、大当り遊技が開始される。

【 0 0 9 2 】

また、大当り遊技を開始する (大当りフラグ ON に設定する) のに伴って、その他の各種フラグ (開放延長フラグ、変動短縮フラグ、高確率フラグ) が ON に設定されていれば、ON のフラグを OFF に設定する (S 3 3 0)。これらのフラグは、大当り遊技を終了する (大当りフラグを OFF にする) 際に改めて設定される。こうして大当り遊技を開始するためのフラグ設定処理を終了すると (S 3 2 8 、 S 3 3 0)、大当り遊技を開始する旨を表すコマンド (大当り遊技開始コマンド) をサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信した後 (S 3 3 2)、図 1 3 および図 1 4 に示した特別図柄遊技処理を終了して、図 1 1 の遊技制御処理に復帰する。尚、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当り遊技開始コマンドを受信すると、大当り遊技に対応した表示演出を演出表示装置 2 7 の表示画面上で実行する。

【 0 0 9 3 】

以上は、第 1 図柄表示装置 2 8 あるいは第 2 図柄表示装置 3 2 で停止表示された特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) が大当り図柄であった場合 (S 3 2 2 : y e s) の処理について説明したが、特別図柄が外れ図柄で停止表示された場合は (S 3 2 2 : n o)、以下のような処理を行う。まず、高確率フラグが ON に設定されているか否かを判断する (S 3 3 4)。前述したように、高確率フラグとは、大当り確率が高確率に設定されていることを示すフラグであり、本実施例では、大当り遊技 A (高利益高確率当り) および大当り遊技 C (低利益高確率当り) の終了後は、大当り確率が高確率に設定される。そして、高確率フラグが ON に設定されていない場合、すなわち、大当り確率が通常確率に設定されている場合は (S 3 3 4 : n o)、続いて、開放延長フラグ及び変動短縮フラグが ON に設定されているか否かを判断する (S 3 3 6)。詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り遊技 B (高利益通常確率当り) の終了後は大当り確率が通常確率に設定される (連チャンが終了することになる) が、開放延長フラグが ON に設定されて第 2 始動口 1 7 b の開放時間が長時間 (5 秒) になる (開放延長機能が作動する) とともに、変動短縮フラグが ON に設定されて特別図柄 (第 1 特図、第 2 特図) の変動時間が短縮される (変動短縮機能が作動する) ようになっており、これら開放延長機能および変動短縮機能は、その後に設定回数の特別図柄の変動表示が行われるまで作動が継続される構成となっている。S 3 3 6 では、開放延長フラグ及び変動短縮フラグの設定状況に基づいて、開放延長機能および変動短縮機能の作動の有無を判断する。尚、開放延長フラグ及び変動短縮フラグは、主制御基板 2 0 0 に搭載された R A M 2 0 3 のそれぞれ異なる所定アドレスに設定されている。

【 0 0 9 4 】

S 3 3 6 で開放延長フラグ及び変動短縮フラグが ON に設定されている場合、すなわち、開放延長機能および変動短縮機能が作動している場合は (S 3 3 6 : y e s)、開放延長および変動短縮カウンタから「 1 」を減算した後 (S 3 3 8)、開放延長および変動短縮カウンタが「 0 」になったか否かを判断する (S 3 4 0)。開放延長および変動短縮カウンタは、開放延長機能および変動短縮機能の作動を停止 (終了) するまでの特別図柄の残り変動表示回数が設定されているカウンタであり、特別図柄の変動表示が終了する (特別図柄が停止表示する) 毎に「 1 」を減算する。そして、開放延長および変動短縮カウンタが「 0 」になっていなければ (S 3 4 0 : n o)、開放延長機能および変動短縮機能の

10

20

30

40

50

作動は継続されるので、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図 1 1 に示す遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 9 5 】

これに対して、開放延長および変動短縮カウンタが「 0 」になったら (S 3 4 0 : y e s)、開放延長機能および変動短縮機能の作動を停止するべく、開放延長フラグ及び変動短縮フラグを共に O F F に設定する (S 3 4 2)。そして、サブ制御基板 2 2 0 に向かって遊技状態指定コマンドを送信したら (S 3 4 4)、特別図柄遊技処理を終了して、図 1 1 の遊技制御処理に復帰する。ここで、遊技状態指定コマンドとは、高確率フラグや、変動短縮フラグ、開放延長フラグなどの設定に応じて定まる遊技状態を、サブ制御基板 2 2 0 に指定するコマンドである。

10

【 0 0 9 6 】

一方、S 3 3 4 の判断において、高確率フラグが O N に設定されている場合、すなわち、大当たり確率が高確率に設定されている場合や (S 3 3 4 : y e s)、S 3 3 6 の判断において、開放延長フラグ及び変動短縮フラグが O N に設定されていない場合、すなわち、開放延長機能および変動短縮機能が作動していない場合は (S 3 3 6 : n o)、S 3 3 8 以降の処理を行うことなく、特別図柄遊技処理を終了して、図 1 1 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 0 9 7 】

図 1 1 に示すように、遊技制御処理では、特別図柄遊技処理から復帰すると、大当たりフラグが O N に設定されているか否かを判断する (S 3 5 0)。前述したように大当たりフラグは、大当たり遊技中であることを表すフラグである。そこで、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、大当たりフラグが O N に設定されている場合は (S 3 5 0 : y e s)、以下に説明する大当たり遊技処理を開始する (S 4 0 0)。一方、大当たりフラグが O N に設定されていない場合は (S 3 5 0 : n o)、大当たり遊技処理は省略して、遊技制御処理の先頭に戻る。

20

【 0 0 9 8 】

C - 4 . 大当たり遊技処理 :

図 1 9 は、大当たり遊技処理を示すフローチャートである。尚、主制御基板 2 0 0 の 2 0 1 が、この大当たり遊技処理を実行することによって、大当たり遊技 (当り遊技) が行われる。従って、本実施例の主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 は、本発明の「当り遊技実行手段」に相当している。以下、図 1 9 を参照しながら大当たり遊技処理について説明する。

30

【 0 0 9 9 】

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、大当たり遊技処理 (S 4 0 0) を開始するとまず始めに、大入賞口 3 1 d が開放中か否かを判断する (S 4 0 2)。大入賞口 3 1 d は、通常 (大当たり遊技でないとき) は閉鎖されており、従って大当たり遊技の開始直後は、大入賞口 3 1 d は閉鎖状態となっている。そこで、大入賞口 3 1 d は開放中ではないと判断して (S 4 0 2 : n o)、ラウンド遊技の回数 (ラウンド数) が所定回数に達したか否かを判断する (S 4 0 4)。前述したように大当たり遊技中には、大入賞口 3 1 d が開放して、所定回数のラウンド遊技が繰り返されることになっている。このことに対応して、大入賞口 3 1 d が閉鎖されている場合は (S 4 0 2 : n o)、大入賞口 3 1 d の開放回数 (ラウンド数) が所定回数 (図 1 4 の S 3 2 6 で設定された開放回数) に達したか否かを判断する (S 4 0 4)。

40

【 0 1 0 0 】

当然のことながら、大当たり遊技が開始された直後は、ラウンド数は所定回数に達していないから (S 4 0 4 : n o)、大入賞口 3 1 d の閉鎖時間が経過したか否かを判断する (S 4 0 6)。大入賞口 3 1 d の閉鎖時間とは、ラウンドとラウンドとの間で大入賞口 3 1 d が閉鎖状態となっている時間である。本実施例では、大入賞口 3 1 d の閉鎖時間は、1 秒間に設定されている。大当たり遊技が開始された直後は、大入賞口 3 1 d は閉鎖状態となっているから、当然、大入賞口 3 1 d の閉鎖時間が経過していると判断され (S 4 0 6 :

50

y e s)、大入賞口 3 1 d を開放させて新たなラウンド遊技を開始する (S 4 0 8)。そして、ラウンド遊技の開始を示すコマンド (ラウンド開始コマンド) をサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信した後 (S 4 1 0)、図 1 9 に示した大当たり遊技処理を一旦終了して、図 1 1 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 1 0 1 】

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は遊技制御処理に復帰すると、図 1 1 に示したように、賞球関連処理 (S 5 0) 以降の一連の各種処理を行った後、再び大当たり遊技処理 (S 4 0 0) を開始する。前述したように、図 1 1 に示した遊技制御処理を、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 が一回、実行するために要する時間は、約 4 m s e c となっている。従って、図 1 9 に示した大当たり遊技処理も、約 4 m s e c 毎に実行されることになる。そして、特別遊技が開始されて、図 1 9 の大当たり遊技処理が初めて実行された場合には、前述したように S 4 0 8 において大入賞口 3 1 d を開放させて、そのまま処理を終了するが、約 4 m s e c 後に 2 周目の処理を行う場合には、S 4 0 2 にて、大入賞口 3 1 d が開放中 (S 4 0 2 : y e s) と判断されることになる。

【 0 1 0 2 】

続いて、大入賞口 3 1 d の開放時間が所定の開放時間 (図 1 4 の S 3 2 6 で設定された開放時間) に達したか否かを判断する (S 4 1 2)。前述したように、大当たり遊技では、大入賞口 3 1 d が開放状態となるが、所定の開放時間が経過するか、または大入賞口 3 1 d に規定入球数の遊技球が入球すると閉鎖される。このことに対応して、S 4 1 2 では、大入賞口 3 1 d が開放してから所定の開放時間が経過したか否かを判断する。そして、開放時間が経過していれば (S 4 1 2 : y e s)、大入賞口 3 1 d を閉鎖した後 (S 4 1 6)、図 1 9 に示した大当たり遊技処理を抜けて、図 1 1 の遊技制御処理に復帰する。一方、所定の開放時間が経過していない場合は (S 4 1 2 : n o)、大入賞口 3 1 d に入球した遊技球が規定入球数に達しているか否かを判断する (S 4 1 4)。そして、遊技球が規定入球数に達した場合は (S 4 1 4 : y e s)、大入賞口 3 1 d を閉鎖する (S 4 1 6)。これに対して、規定入球数に達していない場合は (S 4 1 4 : n o)、大入賞口 3 1 d が開放してから未だ所定の開放時間が経過しておらず、しかも大入賞口 3 1 d に入球した遊技球も規定入球数に達していないことになるので、大入賞口 3 1 d を開放させたまま、図 1 9 に示した大当たり遊技処理を抜けて、図 1 1 の遊技制御処理に復帰する。

【 0 1 0 3 】

図 1 1 の遊技制御処理を何回も繰り返し実行しているうちに、大入賞口 3 1 d が開放してから所定の開放時間が経過するか (S 4 1 2 : y e s)、もしくは大入賞口 3 1 d に規定入球数の遊技球が入球して (S 4 1 4 : y e s)、大入賞口 3 1 d が閉鎖される (S 4 1 6)。こうして、1 回のラウンド遊技が終了する。そして、次に大当たり遊技処理が実行された時には、S 4 0 2 において大入賞口 3 1 d が閉鎖中と判断されるので (S 4 0 2 : n o)、所定回数のラウンド遊技が終了したか否かが判断され (S 4 0 4)、全てのラウンド遊技が終了していなければ (S 4 0 4 : n o)、大入賞口の閉鎖時間が所定時間に達したことを確認した後 (S 4 0 6 : y e s)、再び大入賞口 3 1 d を開放状態として新たなラウンド遊技を開始するとともに (S 4 0 8)、ラウンド開始コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信する (S 4 1 0)。一方、S 4 0 4 において、所定回数のラウンド遊技が終了したと判断された場合は (S 4 0 4 : y e s)、大当たり遊技を終了させるべく、大当たりフラグを O F F に変更して (S 4 1 8)、大当たり遊技の終了を示すコマンド (大当たり遊技終了コマンド) をサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信した後 (S 4 2 0)、大当たり終了時処理を開始する (S 4 5 0)。

【 0 1 0 4 】

前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり遊技を開始する (大当たりフラグを O N にする) のに伴って各種フラグ (高確率フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグ) を一旦 O F F に設定する。そして、大当たり遊技を終了する際には、各種フラグを改めて設定することによって、各種フラグの設定状況に応じて定まる種々の遊技状態を設定することが可能となっている。こうした遊技状態の設定は、図 1 4 の S 3 2 4 で記憶した「停

10

20

30

40

50

止表示された大当り図柄の種類」、及び「大当り図柄が停止表示された特別図柄の種類」に基づいて、以下の大当り終了時処理の中で行われる。

【0105】

図20は、大当り終了時処理を示すフローチャートである。大当り終了時処理を開始すると、先ず初めに、今回の大当り遊技の開始契機として停止表示された大当り図柄が大当り図柄Aまたは大当り図柄Cであるか否かを判断する(S4500)。前述したように、本実施例のパチンコ機1では、大当り図柄Aに対応する大当り遊技A(高利益高確率当り)の終了後、および大当り図柄Cに対応する大当り遊技C(低利益高確率当り)の終了後は、大当り確率が高確率に設定される。そこで、停止表示された大当り図柄が大当り図柄Aまたは大当り図柄Cである場合は(S4500:yes)、大当り確率が高確率であることを表す高確率フラグをONに設定する(S4502)。尚、こうしてONに設定された高確率フラグは、次回の大当りの発生までONの状態が維持される(図14のS330参照)。また、主制御基板200のCPU201が高確率フラグをONに設定することによって、大当り確率が高確率に設定されることから、本実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明の「確率設定手段」に相当している。

10

【0106】

主制御基板200のCPU201は、S4502で高確率フラグをONに設定したら、続いて、開放延長フラグ及び変動短縮フラグを設定する処理(開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理)を開始する(S4510)。尚、主制御基板200のCPU201が開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を実行することで、第2始動口17b(開閉式始動口)の開放時間が設定されることから、本実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、本発明の「開放時間設定手段」に相当している。

20

【0107】

図21は、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を示すフローチャートである。図示されているように、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理では、先ず、今回の大当り遊技の開始契機となった大当り図柄が第1特図で停止表示されたか否かを判断する(S4512)。その結果、大当り図柄が停止表示されたのが第1特図であった場合は(S4512:yes)、大当り図柄Aおよび大当り図柄Cの何れが停止表示されたかに拘らず、開放延長フラグ及び変動短縮フラグをONに設定して(S4514)、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を終了する。そして、図20の大当り終了時処理に復帰する。前述したように、開放延長フラグがONに設定されると、第2始動口17bの開放時間が長時間(5秒)に設定されて、第2始動口17bへの遊技球の入球が容易となるので、第1特図を主体とする遊技から第2特図を主体とする遊技へと切り換わる。尚、S4514でONに設定された開放延長フラグ及び変動短縮フラグは、高確率フラグ(図20のS4502)と同様に、次回の大当りの発生までONの状態が維持される(図14のS330参照)。

30

【0108】

一方、大当り図柄が停止表示されたのが第2特図であった場合は(S4512:no)、続いて、停止表示された大当り図柄が大当り図柄Aおよび大当り図柄Cの何れであるかを判断する(S4516)。図9を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、大当り図柄Aが停止表示されると、遊技者が多量の賞球を獲得可能な大当り遊技A(高利益当り遊技)が実行されるのに対して、大当り図柄Cが停止表示されると、遊技者が賞球を獲得することが困難な大当り遊技C(低利益当り遊技)が実行される。そして、停止表示された大当り図柄が大当り図柄Aである(すなわち、大当り遊技が「高利益当り遊技」である)場合は(S4516:no)、開放延長フラグ及び変動短縮フラグをONに設定した後(S4514)、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を終了して、図20の大当り終了時処理に復帰する。

40

【0109】

これに対して、第2特図で停止表示された大当り図柄が大当り図柄Cである(すなわち、大当り遊技が「低利益当り遊技」である)場合は(S4516:yes)、開放延長フ

50

ラグ及び変動短縮フラグをONに設定することなく(OFFに設定したまま)、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を終了して、図20の大当たり終了時処理に復帰する。前述したように、開放延長フラグがOFFの場合は、第2始動口17bの開放時間が短時間(0.5秒)に設定され、開閉式の第2始動口17bよりも固定式の第1始動口17aに遊技球が入球する可能性が高いので、第1特図を主体とする遊技が行われることになる。

【0110】

図20の大当たり終了時処理では、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理から復帰して、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板220に向けて送信すると(S4520)、大当たり終了時処理を終了する。そして、図19の大当たり遊技処理に復帰する。

【0111】

以上では、S4500の判断において、停止表示された大当たり図柄が大当たり図柄Aまたは大当たり図柄Cの何れかである(S4500:yes)場合に行われる処理について説明した。これに対して、停止表示された大当たり図柄が大当たり図柄Bである場合は(S4500:no)、高確率フラグをONに設定することなく(OFFに設定したまま)、開放延長および変動短縮カウンタに「100」を設定する(S4530)。前述したように、開放延長および変動短縮カウンタの数値は、開放延長機能および変動短縮機能の作動を停止(終了)するまでの特別図柄の残り変動表示回数を表しており、特別図柄の変動表示が終了する毎に「1」が減算される(図14のS338)。本実施例では、大当たり図柄Bに対応する大当たり遊技B(高利益通常確率当り)が終了して大当たり確率が通常確率に設定される(連チャンが終了する)と、大当たり図柄Bが停止表示された特別図柄の種類(第1特図または第2特図に何れか)によらず、開放延長機能および変動短縮機能を作動させて設定回数(100回)の特別図柄の変動表示が行われるまで継続するように構成されている。そこで、開放延長および変動短縮カウンタに「100」を設定したら、開放延長フラグ及び変動短縮フラグをONに設定する(S4532)。続いて、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板220に向かって送信すると(S4520)、大当たり終了時処理を終了して、図19の大当たり遊技処理に復帰する。また、図19の大当たり遊技処理では、大当たり終了時処理から復帰すると、そのまま処理を終了する。そして、図11に示した遊技制御処理に復帰すると、処理の先頭に戻って、前述した賞球関連処理(S50)以降の一連の処理を繰り返す。

【0112】

尚、前述したように本実施例では、高確率フラグがONに設定されて(図20のS4502)、次回の大当たり発生まで大当たり確率が高確率とされる場合において、開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONに設定されると(図21のS4514)、同じく次回の大当たりの発生まで開放延長機能および変動短縮機能の作動を継続する構成となっている。しかし、S4514で開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONに設定される場合も、開放延長および変動短縮カウンタを用いる構成としてもよい。すなわち、S4502で高確率フラグをONに設定する際に、高確率フラグをOFFにするまでの特別図柄の残り変動表示回数を表す高確率カウンタに「10000」を設定すると共に、S4514で開放延長フラグ及び変動短縮フラグをONに設定する際に、開放延長および変動短縮カウンタに「10000」を設定して、特別図柄の変動表示が終了する毎に各カウンタから「1」を減算することとしてもよい。大当たり確率が高確率であれば、約8.8分の1の確率で大当たりとなるので(図17(b)参照)、各カウンタに「10000」を設定しておけば、実質的に次回の大当たりの発生まで、大当たり確率が高確率とされると共に、開放延長機能および変動短縮機能の作動が継続される。

【0113】

主制御基板200に搭載されたCPU201は、以上のような遊技制御処理を繰り返す行うことによって、パチンコ機1での遊技を進行させる。ここで、前述したように、本実施例のパチンコ機1では、固定式の第1始動口17aへの遊技球の入球に基づいて第1特図での遊技(大当たり抽選)を実行し、開閉式の第2始動口17bへの遊技球の入球に基づ

10

20

30

40

50

いて第2特図での遊技を実行する。また、大当たり抽選で大当たりとなった際に各大当たり図柄（A～C）が停止表示される確率は、第1特図と第2特図とで異なるとともに（図18参照）、大当たり遊技は、停止表示された大当たり図柄に対応する大当たり遊技（A～C）が実行される。さらに、大当たり遊技が終了する際には、「大当たり図柄が停止表示された特別図柄の種類」や「停止表示された大当たり図柄の種類」に応じて開放延長フラグを設定するようになっている。これにより、本実施例のパチンコ機1では、大当たり遊技終了後の大当たり確率が高確率に設定される大当たり（いわゆる高確率当り）が複数回連続して発生する場合において、その複数回の大当たり遊技が、賞球を獲得し難い大当たり遊技（低利益当り遊技）ばかりになってしまうことを抑制することが可能となっている。以下では、この点について詳しく説明する。

10

【0114】

図22は、高確率当りが複数回連続して発生する場合の遊技状態の変化（大当たり図柄の種類に基づく開放延長機能の作動状況等）を例示したタイムチャートである。前述したように、本実施例のパチンコ機1では、固定式の第1始動口17aと開閉式の第2始動口17bとが設けられており、第1始動口17aへの遊技球の入球に基づいて第1特図の遊技（大当たり抽選）が行われ、第2始動口17bへの遊技球の入球に基づいて第2特図の遊技が行われる。

【0115】

先ず、一般に、いわゆる初当り（最初の大当たり）が発生する際は、大当たり確率が通常確率で、且つ開放延長機能が作動していない状態である。前述したように、開放延長機能が作動していない（開放延長フラグがOFFになっている）遊技状態では、たとえ開閉式の第2始動口17bの開放条件が成立しても、開放時間が短時間（0.5秒）である。このため、常時入球可能な固定式の第1始動口17aの方が、第2始動口17bよりも遊技球が入球する可能性は高くなっている。従って、もっぱら第1特図での遊技（第1特図を主体とする遊技）が行われる。尚、前述したように、大当たり遊技Bが終了した後、設定回数（100回）の特別図柄の変動表示が行われるまでの期間は、大当たり確率が通常確率で、且つ開放延長機能が作動している状態となり、この状態で大当たりとなる場合（いわゆる引き戻しの場合）もある。

20

【0116】

そして、大当たり確率が通常確率の状態第1特図を主体とする遊技（大当たり抽選）を繰り返すうちに、大当たり（初当り）が発生したら、3種類の大当たり図柄（A～C）の何れかが停止表示される。このとき、停止表示させる大当たり図柄の決定は、図18（a）の第1特図用の大当たり図柄決定テーブルを参照して行われ、前述したように、第1特図で大当たりが発生した場合は、大当たり図柄として、大当たり図柄Aが決定される可能性が高く設定されている。図22に示した例では、初当りで大当たり図柄Aが停止表示されているので、大当たり図柄Aに対応する大当たり遊技A（高利益高確率当り）が実行され、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。

30

【0117】

こうして第1特図での初当りに基づく大当たり遊技Aが終了したら、大当たり確率が高確率に設定される（高確率フラグがONに設定される）とともに、開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONに設定される。変動短縮フラグがONになることで特別図柄（第1特図、第2特図）の変動時間が短縮されるとともに、開放延長フラグがONになることで第2始動口17bの開放時間が長時間（5秒）に設定されて、第2始動口17bへの遊技球の入球が容易となる。また、本実施例のパチンコ機1では、第1特図の遊技（大当たり抽選）よりも第2特図の遊技が優先して開始されることから、第2特図を主体とする遊技が行われる。尚、開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONに設定されている遊技状態では、開放延長フラグ及び変動短縮フラグがOFFの遊技状態に比べて、単位時間当りの第2始動口17bへの入球数が増加すると共に、第2特図の変動時間も短縮されるので、単位時間当りに行われる大当たり抽選の回数が増加することとなる。これにより、大当たり確率が高確率に設定されていることと相まって、次回の大当たりが短時間で発生することとなる。

40

50

【0118】

前述した通り、大当たり確率が高確率の状態第2特図を主体とする遊技（大当たり抽選）を繰り返していると、容易に（短時間で）大当たりが発生し、これにより3種類の大当たり図柄（A～C）の何れかが停止表示される。第2特図として停止表示させる大当たり図柄の決定は、図18（b）の第2特図用の大当たり図柄決定テーブルを参照して行われ、前述したように、第2特図で大当たりが発生した場合は、大当たり図柄として、大当たり図柄Cが決定される可能性が高く設定されている。そして、大当たり図柄Cが停止表示されると、大当たり図柄Cに対応する大当たり遊技C（低利益高確率当り）が実行される。ただし、この大当たり遊技Cでは、遊技者はほとんど賞球を獲得することができない。

【0119】

第2特図で大当たりとなって、2連チャン目の大当たり遊技として大当たり遊技Cが終了すると、大当たり確率は引き続き高確率に設定されるものの、開放延長フラグ及び変動短縮フラグはONに設定されることなく、OFFのままとされる。そのため、特別図柄の変動時間は変動短縮フラグがONの場合に比べて長時間になるとともに、第2始動口17bの開放時間は短時間（0.5秒）となって、第2始動口17bへの遊技球の入球は困難となる。ただし、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動開始時に第2特図の保留が残っていれば、第2特図保留に基づく大当たり抽選が優先して行われる。そして、第2特図保留（最大4個）を全て消化すると、第1特図を主体とする遊技に切り換わる。尚、長時間（5秒）に亘って開放される第2始動口17bに比べて固定式の第1始動口17aへの遊技球の入球は困難なので、第1特図を主体とする遊技（開放延長フラグ及び変動短縮フラグがOFFの状態）では、単位時間当りに行われる大当たり抽選の回数が、第2特図を主体とする遊技（開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONの状態）に比べて減少する。従って、第1特図を主体とする遊技に切り換わると、第2特図を主体とする遊技と比較して、次回の大当たりの発生までに長時間を要するが、大当たり確率は高確率となっているので、大当たり確率が通常確率で、且つ開放延長フラグ及び変動短縮フラグがOFFの状態（いわゆる通常状態）と比べると、短時間で大当たりが発生する。

【0120】

こうして第1特図を主体とする遊技に切り換わると、大当たりとなった際に、大当たり図柄として再び大当たり図柄A（高利益当り遊技に対応する大当たり図柄）が決定される可能性が高くなる。そして、大当たり図柄Aが停止表示されることにより、3連チャン目の大当たり遊技として大当たり遊技A（高利益高確率当り）が実行されるので、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。

【0121】

また、第1特図での大当たりに基づく大当たり遊技Aが終了すると、大当たり確率の高確率設定が継続されるとともに、開放延長フラグ及び変動短縮フラグが再びONに設定されて、特別図柄の変動時間が短縮され、且つ、第2始動口17bの開放時間が長時間（5秒）となる。これにより、第2始動口17bへの入球頻度が高まり、第2特図を主体とする遊技に切り換わる。そして、前述したように第2特図で大当たりとなった場合は、大当たり図柄として、大当たり図柄Cが決定される可能性が高く設定されている。但し、大当たり図柄A又は大当たり図柄Bが大当たり図柄として決定される可能性もあり（図18（b）参照）、図22に示した例では、第2特図で大当たりとなって、大当たり図柄Aが停止表示されている。この場合は、大当たり図柄Aに対応する大当たり遊技A（高利益高確率当り）が4連チャン目の大当たり遊技として実行される。大当たり遊技Aの実行によって、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。

【0122】

第2特図での大当たりに基づいて大当たり遊技Aが行われると、その終了の際には、大当たり確率が高確率に設定され、且つ、開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONに設定される。これにより、第2始動口17bの開放時間は長時間（5秒）となって、引き続き、第2特図を主体とする遊技が行われる。従って、大当たり抽選の実行頻度が高く、大当たり確率が高確率であることと相まって、次回の大当たりが短時間で発生することとなる。このように

、第2特図において大当り図柄A（高利益当り遊技に対応する大当り図柄）が停止表示されると、対応する大当り遊技Aの終了後には、再度、開放延長機能および変動短縮機能が作動するため、短時間に多数の大当り抽選を実行可能となり、結果として、高利益当り遊技が連続して発生すれば、短時間で多量の賞球を獲得することが可能となる。

【0123】

そして、大当り遊技Aの終了後に第2特図を主体とする遊技を繰り返すうちに、第2特図で大当りとなって、大当り図柄Bが停止表示された場合は、大当り図柄Bに対応する大当り遊技B（高利益通常確率当り）が5連チャン目の大当り遊技として実行される。この大当り遊技Bの実行により、遊技者は多量の賞球を獲得することが可能である。

【0124】

大当り遊技Bが実行されると、その終了の際には、大当り確率が通常確率に設定される（高確率フラグがONに設定されない）ので、連チャンの可能性が低くなる（連チャンが5回で終了することになる）。また、前述したように、大当り遊技Bの終了後については、大当り図柄Bが停止表示された特別図柄の種類（第1特図での大当りであるか、第2特図での大当りであるか）に拘らず、開放延長フラグ及び変動短縮フラグがONに設定され、第2特図を主体とする遊技が行われる。但し、設定回数（100回）の特別図柄の変動表示が行われると、開放延長フラグ及び変動短縮フラグはOFFとなって、第2特図の保留がなくなり次第、第1特図を主体とする遊技に切り換わる。このように大当り遊技Bの終了後に設定される設定回数（100回）の開放延長機能および変動短縮機能の作動期間では、大当り確率は通常確率であるものの、開放延長機能および変動短縮機能が作動していない状態（通常状態）に比べて大当り抽選の実行頻度が高いため、この期間に高確率当りが発生して（大当り図柄Aまたは大当り図柄Cが停止表示されて）再び連チャンの可能性が高まること（いわゆる引き戻し）を期待させて、遊技興趣を維持することができる。

【0125】

以上に説明したように、本実施例のパチンコ機1では、第2特図で大当り図柄Cが停止表示されて大当り遊技C（低利益高確率当り）が行われると、大当り遊技の終了後は、大当り確率を高確率に設定するものの、開放延長機能を作動させず（開放延長フラグをONに設定せず）開閉式の第2始動口17bへの遊技球の入球を困難にすることによって、第1特図を主体とする遊技（大当り抽選）に切り換えるようになっている。これにより、いわゆる高確率当り（大当り遊技終了後の大当り確率が高確率に設定される大当り）が複数回連続して発生する場合において、高確率当りが連続している間（連チャン中）は開放延長機能の作動を維持する（第2特図を主体とする遊技を継続する）従来のパチンコ機とは異なり、連チャン中の大当り遊技の全て又は大半が低利益当り遊技で、且つ短時間で連チャンが終了（短時間で複数回の高確率当りが発生）してしまうことを抑制することができる。その一方で、第2特図で大当り図柄Aが停止表示されて大当り遊技A（高利益高確率当り）が行われると、大当り遊技終了後は、大当り確率を高確率に設定するとともに、開放延長機能を作動させて大当り抽選の実行頻度を高めることで、多量の賞球を短時間で獲得可能であるという射幸性も維持することが可能である。

【0126】

また、第1特図での大当りに基づく大当り遊技を全て高利益当り遊技（大当り遊技A又は大当り遊技B）としない限り、第2特図を主体とする遊技から第1特図を主体とする遊技に切り換えたとしても、低利益当り遊技（大当り遊技C）が連続する可能性がある（可能性がゼロにならない）が、第1特図での大当りに基づく大当り遊技が高利益当り遊技となる確率（大当り図柄として大当り図柄A又は大当り図柄Bが決定される確率）を、第2特図での大当りに基づく大当り遊技が高利益当り遊技となる確率よりも高くすることで、低利益当り遊技が連続する可能性を低くすることができる。

【0127】

さらに、本実施例のパチンコ機1では、第1特図で大当りが発生すると、大当り図柄として、大当り図柄Cが決定される確率よりも、大当り図柄A又は大当り図柄Bが決定される確率が高く設定されており、大当り図柄A又は大当り図柄Bの停止表示によって、高利

10

20

30

40

50

益当り遊技（大当り遊技 A、大当り遊技 B）が実行される。このため、第 2 特図での大当りに基づく低利益当り遊技（大当り遊技 C）が行われた後、第 2 特図を主体とする遊技から第 1 特図を主体とする遊技に切り換わると、単位時間当りの大当り抽選の実行回数が減少する（次回の大当りの発生までに要する時間が長くなる）とともに、持ち球が減少する傾向にあるというデメリットはあるものの、次回の大当り遊技は、高利益当り遊技となる可能性が高くなり、低利益当り遊技が連続することを抑制できる。結果として、高確率当り（大当り遊技 A、大当り遊技 C）が複数回連続して発生する場合において、その複数回の大当り遊技が、低利益当り遊技（大当り遊技 C）ばかりになってしまうことを極力防止し、遊技者が賞球を獲得する可能性を高めることができるので、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0128】

D．変形例：

以下では、本実施例のパチンコ機 1 の変形例について説明する。尚、変形例の説明にあたっては、前述した実施例と同様の構成部分については、先に説明した実施例と同様の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【0129】

D - 1．第 1 変形例：

上述した実施例では、第 2 特図用の大当り図柄決定テーブル（図 18（b）参照）において、第 2 特図で停止表示させる大当り図柄として、大当り図柄 A 又は大当り図柄 B（高利益当り遊技に対応する大当り図柄）が決定される確率よりも、大当り図柄 C（低利益当り遊技に対応する大当り図柄）が決定される確率が高く設定されていた。しかしながら、この様な態様に限られるわけではなく、第 2 特図で停止表示させる大当り図柄として、大当り図柄 A 又は大当り図柄 B が決定される確率を、大当り図柄 C が決定される確率よりも高く設定してもよい。

20

【0130】

具体的な例として、図 23 は、第 1 変形例における第 2 特図用の大当り図柄決定テーブルを例示した説明図である。図示されているように、「0～99」の図柄決定乱数のうちで大当り図柄 A（40%）及び大当り図柄 B（20%）が占める割合（全体の 60%）が、大当り図柄 C（40%）の割合よりも高く設定されている。従って、第 2 特図で大当りが発生した場合でも、大当り図柄 C よりも大当り図柄 A 又は大当り図柄 B が停止表示され易く、遊技者が多量の賞球を獲得可能な大当り遊技（大当り遊技 A、大当り遊技 B）が実行される可能性が高くなっている。すなわち、高利益当り遊技となる可能性が低利益当り遊技となる可能性よりも高い。ただし、図 18（a）の第 1 特図用の大当り図柄決定テーブルと比較すると、「0～99」の図柄決定乱数の中で大当り図柄 A 及び大当り図柄 B が占める割合は、第 2 特図用の大当り図柄決定テーブル（60%）に比べて第 1 特図用の大当り図柄決定テーブル（80%）が高くなっている。このため、第 1 特図で大当りが発生した場合には、第 2 特図で大当りが発生した場合よりも、高利益当り遊技が実行される可能性が高い。

30

【0131】

このように第 2 特図用の大当り図柄決定テーブルにおいて、大当り図柄 A 又は大当り図柄 B が、大当り図柄 C よりも停止図柄として決定される可能性が高く設定される場合であっても、大当り図柄 A 及び大当り図柄 B が占める割合を、第 2 特図用の大当り図柄決定テーブルに比べて第 1 特図用の大当り図柄決定テーブルにおいて高くしておくことが望ましい。こうすれば、第 2 特図での大当りに基づく低利益当り遊技（大当り遊技 C）が終了する際に、開放延長フラグを OFF のままにして（開放延長機能を作動させずに）第 2 特図を主体とする遊技から第 1 特図を主体とする遊技に切り換えることによって、次回の大当り遊技が高利益当り遊技（大当り遊技 A、大当り遊技 B）となる可能性を、第 2 特図を主体とする遊技をそのまま継続する（開放延長機能を作動させる）場合に比べて高めることができる。その結果、高確率当りが複数回連続する場合において、その複数回の大当り遊技の中で、高利益当り遊技が実行される割合を多くすることができる。

40

50

【 0 1 3 2 】

D - 2 . 第 2 変形例 :

前述した実施例では、第 1 特図での大当りに基づく大当り遊技が終了する際には、3 種類の大当り図柄 (A ~ C) の何れが停止表示されたかに拘らず、開放延長フラグ及び変動短縮フラグを ON に設定するようになっていた。しかし、停止表示された大当り図柄が大当り図柄 C であった場合には、開放延長フラグ及び変動短縮フラグを ON に設定しないこととしてもよい。

【 0 1 3 3 】

図 2 4 は、第 2 変形例の開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を示したフローチャートである。図示されているように、第 2 変形例の開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理では、大当り図柄が停止表示されたのが第 1 特図であった場合は (S 4 5 1 2 : y e s) 、続いて、停止表示された大当り図柄が、大当り図柄 A (高利益当り遊技に対応する大当り図柄) か、それとも大当り図柄 C (低利益当り遊技に対応する大当り図柄) かを判断する (S 4 5 1 3) 。そして、停止表示された大当り図柄が、大当り図柄 C ではなく、大当り図柄 A であった場合は (S 4 5 1 3 : n o) 、開放延長フラグ及び変動短縮フラグを ON に設定した後 (S 4 5 1 4) 、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を終了して、図 2 0 の大当り終了時処理に復帰する。

【 0 1 3 4 】

一方、停止表示された大当り図柄が大当り図柄 C であった場合は (S 4 5 1 3 : y e s) 、開放延長フラグ及び変動短縮フラグを ON に設定することなく、開放延長フラグ及び変動短縮フラグ設定処理を終了して、図 2 0 の大当り終了時処理に復帰する。これにより、第 1 特図で大当りとなって大当り図柄 C が停止表示された (低利益当り遊技が行われた) 場合には、大当り遊技の終了後に、第 2 特図を主体とする遊技に切り換わることなく、第 1 特図を主体とする遊技が継続されることになる。

【 0 1 3 5 】

第 1 特図で大当りが発生した場合でも、大当り図柄 C (低利益当り遊技に対応する大当り図柄) が停止表示されることがあり、この場合は、大当り遊技 C (低利益当り遊技) が実行される。そして、大当り遊技 C の終了の際に、開放延長フラグが ON に設定されて (開放延長機能が作動して) 第 2 特図を主体とする遊技に切り換わると、大当り発生時に再び大当り図柄 C が停止表示される可能性が、第 1 特図を主体とする遊技が継続される場合に比べて高くなり、大当り遊技 C が連続して実行される恐れがある。そこで、第 1 特図で大当り図柄 C が停止表示された場合には、大当り遊技 C の終了後に開放延長フラグを ON に設定せず、第 1 特図を主体とする遊技を継続させるようにすれば、第 2 特図を主体とする遊技に切り換わる場合に比べて、次回の大当り発生時に大当り図柄 A 又は大当り図柄 B (高利益当り遊技に対応する大当り図柄) が停止表示される可能性を高くすることができる。これにより、低利益当り遊技 (大当り遊技 C) が連続することを抑制でき、結果として、高確率当りが複数回連続で発生する (連チャンする) 場合に、連チャン中の大当り遊技が低利益当り遊技ばかりとなる可能性を更に低減することができる。

【 0 1 3 6 】

以上、本発明について実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【 0 1 3 7 】

例えば、前述した実施例では、第 1 特図で大当りが発生すると、3 種類の大当り図柄 (A ~ C) の何れかが停止表示されるようになっていた (第 1 特図用の大当り図柄決定テーブルにおいて 3 種類の大当り図柄 (A ~ C) の全てに対して図柄決定乱数が設定されていた) 。しかし、第 1 特図で大当りが発生した場合には、大当り図柄 A または大当り図柄 B (高利益当り遊技に対応する大当り図柄) しか停止表示されない (第 1 特図用の大当り図柄決定テーブルにおいて大当り図柄 A 、 B に対してのみ図柄決定乱数を設定する) ように

10

20

30

40

50

してもよい。こうすれば、第2特図での大当りに基づく低利益当り遊技（大当り遊技C）の終了後、第1特図を主体とする遊技に切り換わると、次回の大当りの発生時には、大当り図柄Aまたは大当り図柄Bが必ず停止表示されるので、低利益当り遊技が連続することを回避できる。

【0138】

また、前述した実施例では、低利益当り遊技（大当り遊技C）における大入賞口31dの開放時間が「0.1秒」に設定されていたが、高利益当り遊技（大当り遊技A、大当り遊技B：大入賞口31dの開放時間が「30秒」）と比較して大入賞口31dに遊技球が入球し難く（獲得可能な賞球数が少なく）なっていれば、低利益当り遊技における大入賞口31dの開放態様はこれに限られるわけではない。例えば、低利益当り遊技における大入賞口31dの開放時間を「10秒」としたり、あるいは大入賞口31dの開放時間は高利益当り遊技と同様に「30秒」であるが、その間に開閉を繰り返すようにしたりしてもよい。また、単に開放回数（ラウンド回数）を少なくしてもよい。もちろん、大入賞口31dを開放しない（遊技球が入球し得ない態様で大入賞口31dを開放する）こととしてもよい。

10

【0139】

また、前述した実施例では、第1特図と第2特図とで、停止表示可能な大当り図柄の種類を同一としたが、これらは全く異なるものであっても、一部だけ重複するものであってもよい。また、「高利益高確率当り」、「高利益通常確率当り」、及び「低利益高確率当り」は、1種類ずつに限られるわけではなく、各々に対して複数種類を設定しておいてもよい。例えば、第1特図で大当りとなった場合は、停止表示させる大当り図柄を、大当り図柄a（10R：高利益高確率当り）、大当り図柄b（5R：高利益高確率当り）、大当り図柄c（15R：高利益通常確率当り）、大当り図柄d（2R：低利益高確率当り）の中から何れかに決定し、第2特図で大当りとなった場合は、停止表示させる大当り図柄を、大当り図柄a（10R：高利益高確率当り）、大当り図柄e（15R：高利益高確率当り）、大当り図柄f（10R：高利益通常確率当り）、大当り図柄d（2R：低利益高確率当り）、大当り図柄g（4R：低利益高確率当り）の中から何れかに決定することとしてもよい。

20

【産業上の利用可能性】

【0140】

本発明は、遊技ホールで用いられる弾球遊技機に利用することができる。

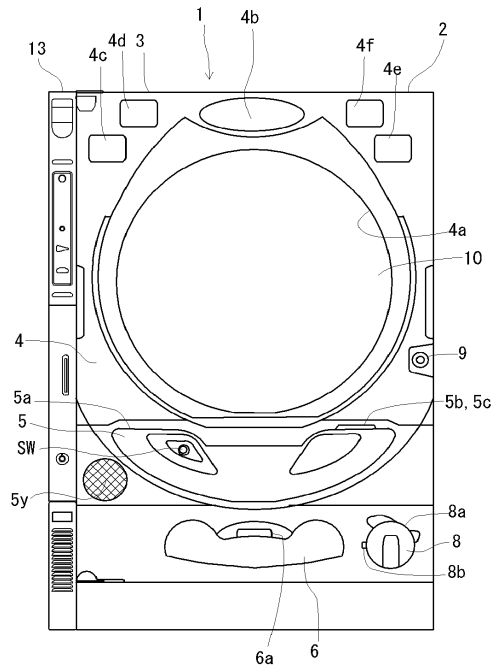
30

【符号の説明】

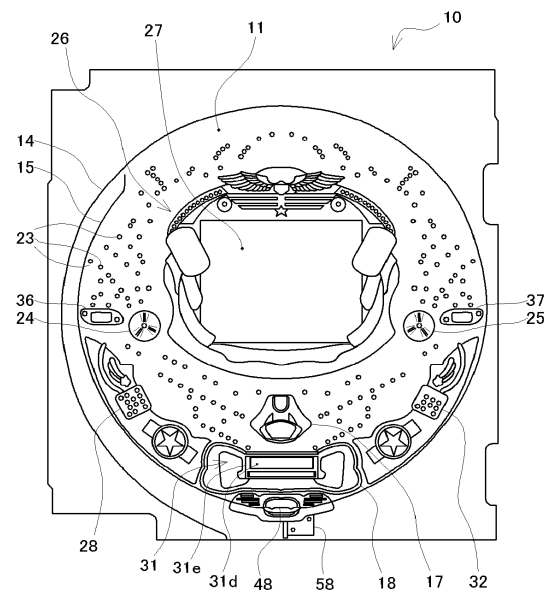
【0141】

- 1 ... パチンコ機（弾球遊技機）、
- 17 a ... 第1始動口、
- 17 b ... 第2始動口、
- 28 ... 第1図柄表示装置、
- 32 ... 第2図柄表示装置、
- 31 d ... 大入賞口、
- 200 ... 主制御基板、
- 201 ... CPU（抽選手段、当り遊技実行手段、確率設定手段、開放時間設定手段）

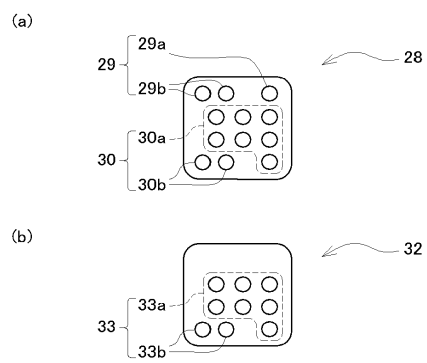
【図 1】



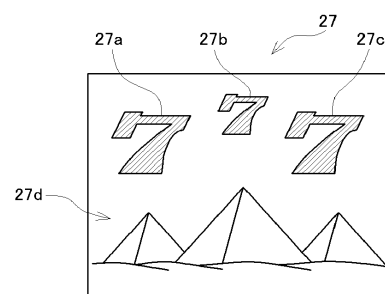
【図 2】



【図 3】



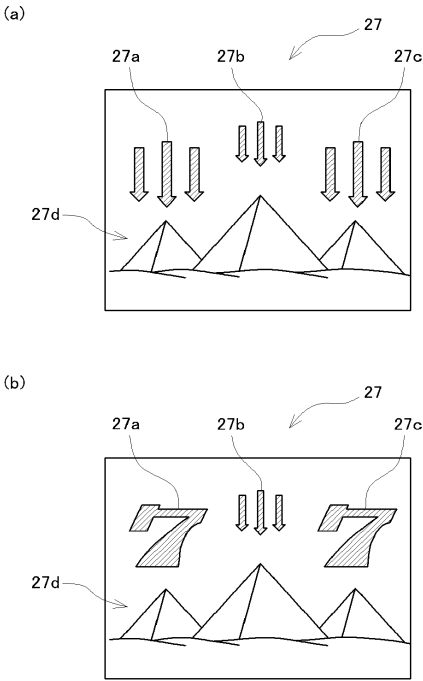
【図 4】



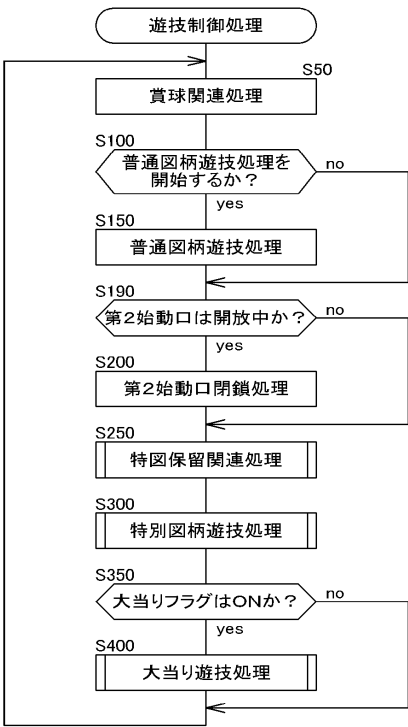
【図 9】

大当り 図柄	大当り遊技	開放時間	規定 入球数	開放回数 (ラウンド回数)	大当り遊技後 の大当り確率	別 称
A	大当り遊技A	30s	10個	15	高確率	高利益高確率当り
B	大当り遊技B	30s	10個	15	通常確率	高利益通常確率当り
C	大当り遊技C	0.1s	2個	2	高確率	低利益高確率当り

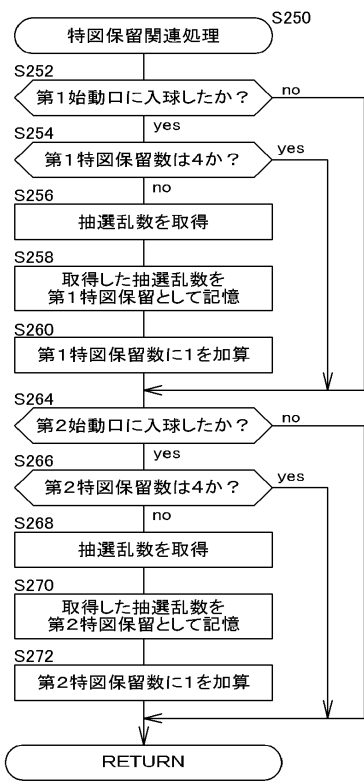
【図 10】



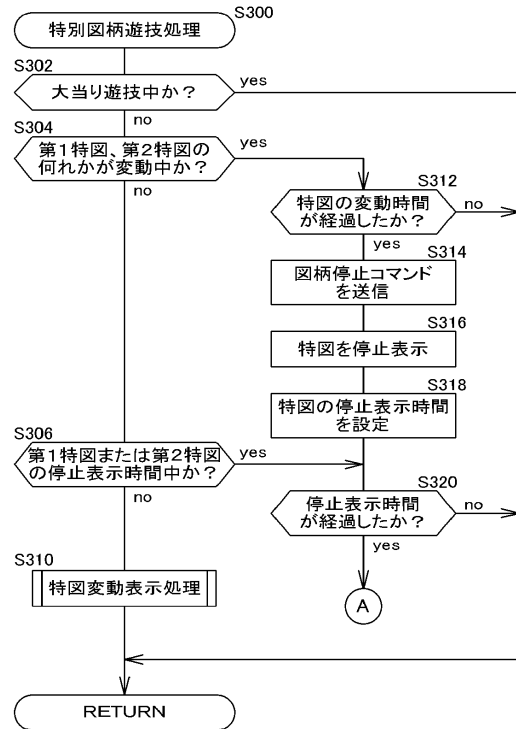
【図 11】



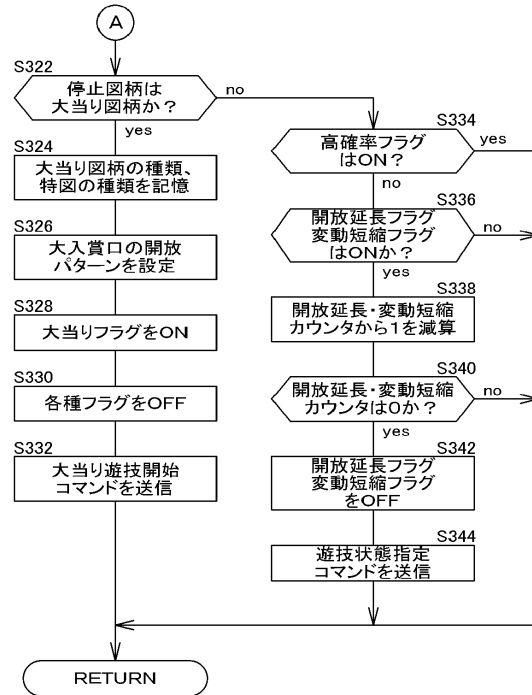
【図 12】



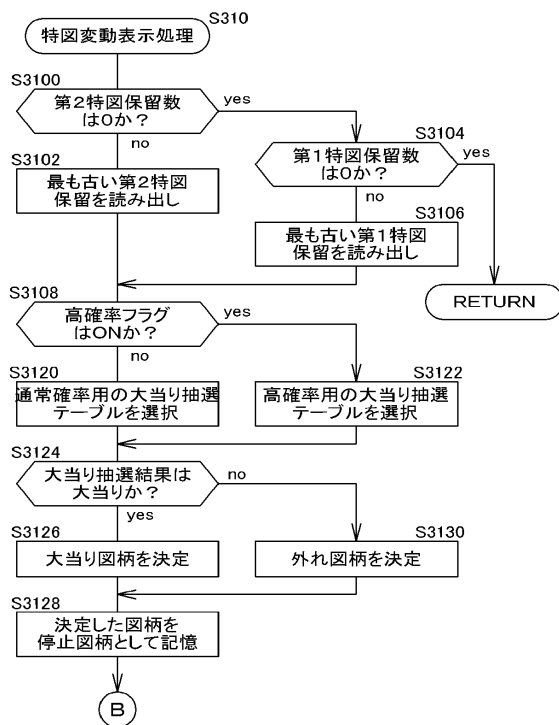
【図 13】



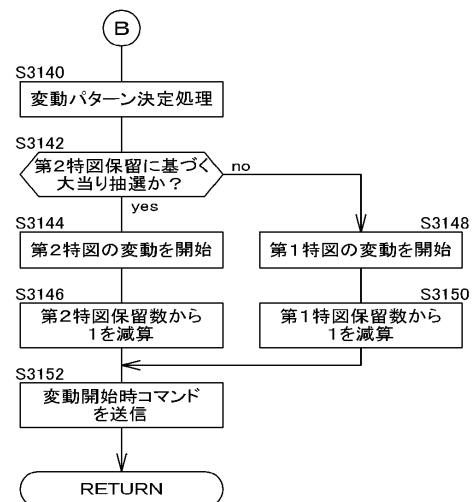
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

(a) 通常確率用の大当たり抽選テーブル

大当たり抽選 乱数	大当たり抽選 結果
0 ～ 12	外れ
13 ～ 24	大当たり
25 ～630	外れ

(b) 高確率用の大当たり抽選テーブル

大当たり抽選 乱数	大当たり抽選 結果
0 ～ 12	外れ
13 ～ 84	大当たり
85 ～630	外れ

【図 18】

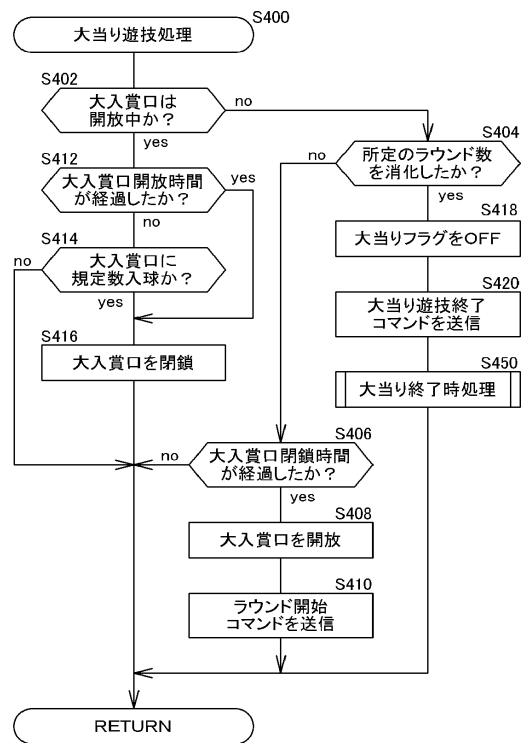
(a) 第1特図用の大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄 決定乱数	大当たり図柄 (停止図柄)
0 ～ 59 (60%)	大当たり図柄A
60 ～ 79 (20%)	大当たり図柄B
80 ～ 99 (20%)	大当たり図柄C

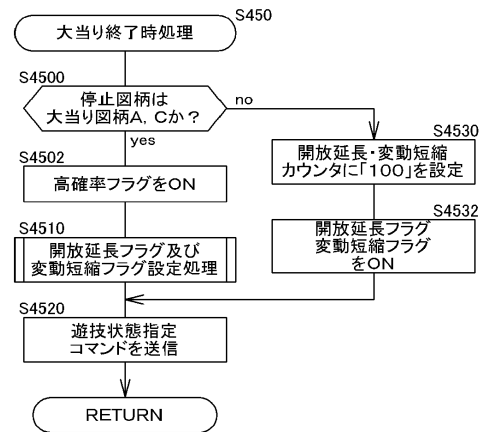
(b) 第2特図用の大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄 決定乱数	大当たり図柄 (停止図柄)
0 ～ 19 (20%)	大当たり図柄A
20 ～ 39 (20%)	大当たり図柄B
40 ～ 99 (60%)	大当たり図柄C

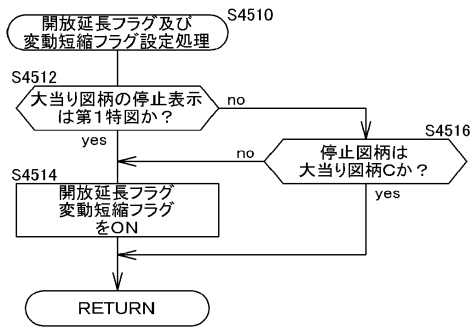
【図 19】



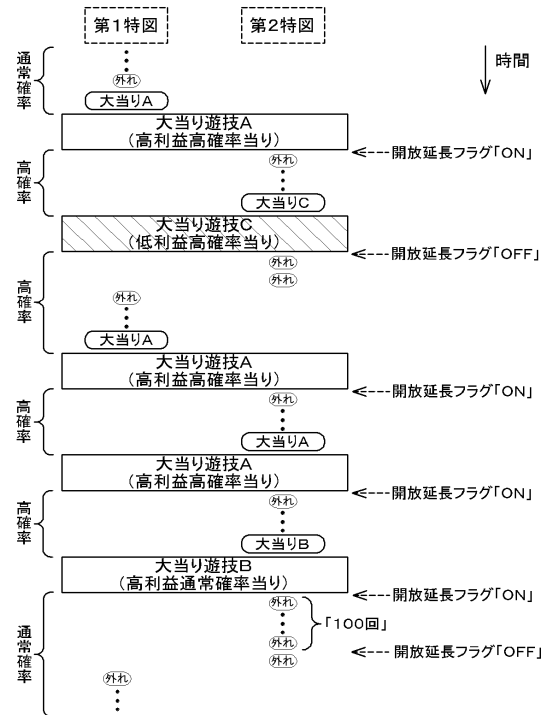
【図 20】



【図 2 1】



【図 2 2】

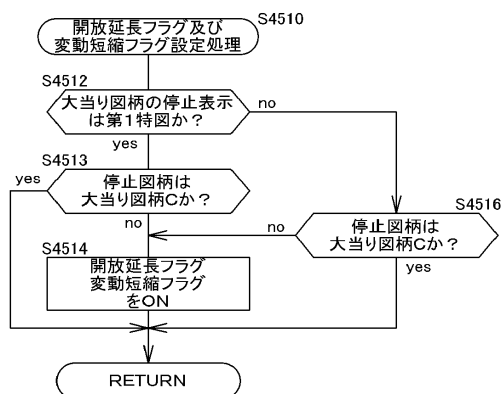


【図 2 3】

第2特図用の大当り図柄決定テーブル

大当り図柄 決定乱数	大当り図柄 (停止図柄)
0 ~ 39 (40%)	大当り図柄A
40 ~ 59 (20%)	大当り図柄B
60 ~ 99 (40%)	大当り図柄C

【図 2 4】



フロントページの続き

(72)発明者 藤盛 幸治

愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

審査官 高藤 華代

(56)参考文献 特開 2 0 0 8 - 2 0 6 7 8 1 (J P , A)

特開 2 0 1 1 - 1 7 7 2 1 2 (J P , A)

特開 2 0 1 0 - 1 6 2 3 6 4 (J P , A)

特開 2 0 0 8 - 2 6 4 2 8 4 (J P , A)

特開 2 0 0 9 - 0 8 2 6 0 1 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2