

(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2007-14696

(P2007-14696A)

(43) 公開日 平成19年1月25日(2007.1.25)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A63F 7/02 (2006.01)	A63F 7/02 320	2C088
	A63F 7/02 313	
	A63F 7/02 315A	
	A63F 7/02 315Z	

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2005-202066 (P2005-202066)	(71) 出願人	395018239 株式会社高尾
(22) 出願日	平成17年7月11日 (2005.7.11)	(74) 代理人	100082500 弁理士 足立 勉
		(72) 発明者	内ヶ島 敏博 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	内ヶ島 隆寛 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	中山 博夫 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
		Fターム(参考)	2C088 AA33 AA42 BC22 EB55

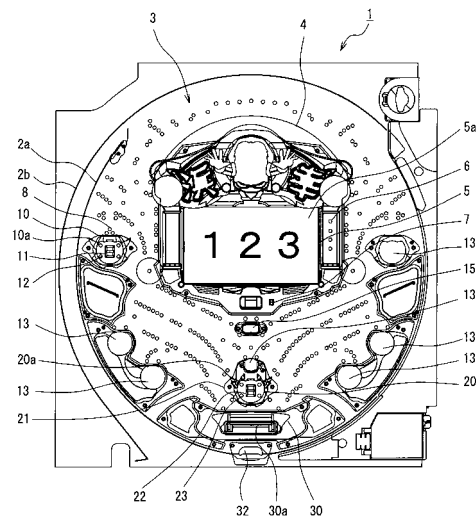
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】 普通電役型のパチンコ機において、複数種類の特別遊技を可能にする。

【解決手段】 遊技球がゲート15に進入して第1普通図柄7セグ7に当たりの第1普通図柄が確定表示されると第1可変入賞口10が開放する。第1可変入賞口10に入賞し当たりの第2普通図柄が確定表示されると第2可変入賞口20が開放する。第2可変入賞口20に入賞し当たりの第3普通図柄が確定表示されると第3可変入賞口30が開放する。第2普通図柄(第2乱数メモリ)の保留可能数、第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留可能数は、確定表示された第1普通図柄に応じて設定変更されるので、特別遊技において獲得可能な賞球数は、当たりの第1普通図柄に応じて様々になる。つまり、複数種類の特別遊技(大当たり)が実現される。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動領域に進入した遊技球を検出する第 1 検出手段と、
第 1 図柄の変動表示と確定表示をする第 1 図柄表示手段と、
閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 1 可変入賞口と、
前記第 1 検出手段が前記遊技球を検出すると第 1 乱数を取得する第 1 乱数取得手段と、
該第 1 乱数取得手段が取得した前記第 1 乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第 1 記憶手段と、
該第 1 記憶手段に記憶されている前記第 1 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 1 判定手段と、
該第 1 判定手段による判定が行われると前記第 1 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 1 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 1 図柄（以下、「当たり第 1 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 1 図柄制御手段と、
前記第 1 図柄表示手段に前記当たり第 1 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 1 可変入賞口を開放させる第 1 可変入賞口制御手段と、
前記第 1 可変入賞口に入球した遊技球を検出する第 2 検出手段と、
第 2 図柄の変動表示と確定表示をする第 2 図柄表示手段と、
閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 2 可変入賞口と、
前記第 2 検出手段が前記遊技球を検出すると第 2 乱数を取得する第 2 乱数取得手段と、
該第 2 乱数取得手段が取得した前記第 2 乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第 2 記憶手段と、
該第 2 記憶手段に記憶されている前記第 2 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 2 判定手段と、
該第 2 判定手段による判定が行われると前記第 2 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 2 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 2 図柄（以下、「当たり第 2 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 2 図柄制御手段と、
前記第 2 図柄表示手段に前記当たり第 2 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 2 可変入賞口を開放させる第 2 可変入賞口制御手段と
を備え、
前記当たり第 1 図柄は複数種類あり、前記確定表示された当たり第 1 図柄の種類に応じて前記第 2 記憶手段の記憶可能個数を設定変更することを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

請求項 1 記載のパチンコ機において、
前記第 2 可変入賞口に入球した遊技球を検出する第 3 検出手段と、
第 3 図柄の変動表示と確定表示をする第 3 図柄表示手段と、
閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 3 可変入賞口と、
前記第 3 検出手段が前記遊技球を検出すると第 3 乱数を取得する第 3 乱数取得手段と、
該第 3 乱数取得手段が取得した前記第 3 乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第 3 記憶手段と、
該第 3 記憶手段に記憶されている前記第 3 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 3 判定手段と、
該第 3 判定手段による判定が行われると前記第 3 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 3 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 3 図柄（以下、「当たり第 3 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 3 図柄制御手段と、
前記第 3 図柄表示手段に前記当たり第 3 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 3 可変入賞口を開放させる第 3 可変入賞口制御手段と
を備え、
前記確定表示された当たり第 1 図柄の種類に応じて前記第 3 記憶手段の記憶可能個数を設定変更する

ことを特徴とするパチンコ機。

【請求項 3】

請求項 1 記載のパチンコ機において、

前記第 2 可変入賞口に入球した遊技球を検出する第 3 検出手段と、

第 3 図柄の変動表示と確定表示をする第 3 図柄表示手段と、

閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 3 可変入賞口と、

前記第 3 検出手段が前記遊技球を検出すると第 3 乱数を取得する第 3 乱数取得手段と、

該第 3 乱数取得手段が取得した前記第 3 乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第 3 記憶手段と、

該第 3 記憶手段に記憶されている前記第 3 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 3 判定手段と、 10

該第 3 判定手段による判定が行われると前記第 3 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 3 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 3 図柄（以下、「当たり第 3 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 3 図柄制御手段と、

前記第 3 図柄表示手段に前記当たり第 3 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 3 可変入賞口を開放させる第 3 可変入賞口制御手段とを備え、

前記当たり第 2 図柄は複数種類あり、前記確定表示された当たり第 2 図柄の種類に応じて前記第 3 記憶手段の記憶可能個数を設定変更する

ことを特徴とするパチンコ機。 20

【請求項 4】

始動領域に進入した遊技球を検出する第 1 検出手段と、

第 1 図柄の変動表示と確定表示をする第 1 図柄表示手段と、

閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 1 可変入賞口と、

前記第 1 検出手段が前記遊技球を検出すると第 1 乱数を取得する第 1 乱数取得手段と、

該第 1 乱数取得手段が取得した前記第 1 乱数を設定された個数の範囲で記憶する第 1 記憶手段と、

該第 1 記憶手段に記憶されている前記第 1 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 1 判定手段と、

該第 1 判定手段による判定が行われると前記第 1 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 1 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 1 図柄（以下、「当たり第 1 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 1 図柄制御手段と、 30

前記第 1 図柄表示手段に前記当たり第 1 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 1 可変入賞口を開放させる第 1 可変入賞口制御手段と、

前記第 1 可変入賞口に入球した遊技球を検出する第 2 検出手段と、

第 2 図柄の変動表示と確定表示をする第 2 図柄表示手段と、

閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 2 可変入賞口と、

前記第 2 検出手段が前記遊技球を検出すると第 2 乱数を取得する第 2 乱数取得手段と、

該第 2 乱数取得手段が取得した前記第 2 乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第 2 記憶手段と、 40

該第 2 記憶手段に記憶されている前記第 2 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 2 判定手段と、

該第 2 判定手段による判定が行われると前記第 2 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 2 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 2 図柄（以下、「当たり第 2 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 2 図柄制御手段と、

前記第 1 図柄表示手段に前記当たり第 1 図柄が確定表示されたこと或いは前記第 2 図柄表示手段に前記当たり第 2 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 2 可変入賞口を開放させる第 2 可変入賞口制御手段とを備え、

前記当たり第 1 図柄は複数種類あり、

前記確定表示された当たり第 1 図柄の種類に対応して、前記第 1 可変入賞口制御手段が 50

前記第 1 可変入賞口を開放するか、前記第 2 可変入賞口制御手段が前記第 2 可変入賞口を開放するかが択一的に設定されていることを特徴とするパチンコ機。

【請求項 5】

請求項 4 記載のパチンコ機において、
前記第 2 可変入賞口に入球した遊技球を検出する第 3 検出手段と、
第 3 図柄の変動表示と確定表示をする第 3 図柄表示手段と、
閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第 3 可変入賞口と、
前記第 3 検出手段が前記遊技球を検出すると第 3 乱数を取得する第 3 乱数取得手段と、
該第 3 乱数取得手段が取得した前記第 3 乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第 3 記憶手段と、

該第 3 記憶手段に記憶されている前記第 3 乱数を、その記憶順に従って 1 つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第 3 判定手段と、

該第 3 判定手段による判定が行われると前記第 3 図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第 3 判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第 3 図柄（以下、「当たり第 3 図柄」）を前記変動表示後に確定表示させる第 3 図柄制御手段と、

前記第 1 図柄表示手段に前記当たり第 1 図柄が確定表示されたこと或いは前記第 3 図柄表示手段に前記当たり第 3 図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第 3 可変入賞口を開放させる第 3 可変入賞口制御手段とを備え、

前記当たり第 1 図柄は複数種類あり、

前記確定表示された当たり第 1 図柄の種類に対応して、前記第 1 可変入賞口制御手段が前記第 1 可変入賞口を開放するか、前記第 2 可変入賞口制御手段が前記第 2 可変入賞口を開放するか、前記第 3 可変入賞口制御手段が前記第 3 可変入賞口を開放するかが択一的に設定されている

ことを特徴とするパチンコ機。

【請求項 6】

請求項 1 ないし 5 のいずれか記載のパチンコ機において、

前記当たり第 1 図柄が確定表示されることによって開始される特別遊技状態においても前記第 1 図柄表示手段による前記第 1 図柄の変動表示を実行可能であり、

前記特別遊技状態中に再び前記第 1 判定手段による判定が当たりであった場合に開始される前記第 1 図柄の変動表示の変動時間は、少なくとも前記特別遊技状態の開始因となった前記当たり第 1 図柄の種類に応じて決定される

ことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機の技術分野に属する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機には、大きく分けて第 1 種パチンコ機、第 2 種パチンコ機、第 3 種パチンコ機、一般電動役物型パチンコ機（普通電動役物型パチンコ機）が存在する。

第 1 種パチンコ機、第 2 種パチンコ機、第 3 種パチンコ機は、特定の条件が成立すると 1 つの可変入賞口が、所定時間の間、所定間隔をあげながら開放作動し、その可変入賞口に遊技球が入賞することで大量の賞球を得ることが出来るようになっている。

【0003】

これ対して一般電動役物型パチンコ機は、特定の条件が成立すると 1 つ目の可変入賞口が開放され、その可変入賞口に遊技球が入賞すると次の可変入賞口がほぼ 100% の確率で開放され、その可変入賞口に遊技球が入賞すると、さらに次の可変入賞口がほぼ 100% の確率で開放される。つまり、1 つ 1 つの可変入賞口を開放させるのに抽選が入るものの複数の可変入賞口が連動するかたちで開放され、それらの複数の開放された可変入賞口

に遊技球が入賞することで大量の賞球を得ることが可能な構成になっている。

【特許文献1】特開2002-346100号公報

【特許文献2】特開2003-154112号公報

【特許文献3】特開2004-057486号公報

【特許文献4】特開2003-126455号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述したように、一般電動役物型パチンコ機では、複数の可変入賞口を連動するかたちで開放させる遊技操作が要求されるので、他の形式のパチンコ機よりも、パチンコ遊技の特徴である球の挙動によって遊技者を楽しませることが出来る。

10

【0005】

その一方で、短い期間に大量の賞球を得ることが可能な状態、いわゆる「大当たり」の種類が、1つの可変入賞口のみで大量の賞球を得る構成のパチンコ遊技機に比べて少なく、この点で面白みに欠けるといった問題があった。

【0006】

それは、1つの可変入賞口のみで大当たり遊技が実行される構成の場合、その1個の可変入賞口の開放回数、いわゆるラウンド数を一定ではなくすることで、大当たり状態において獲得できる総賞球数が異なる複数の大当たり状態を作り出すことができるが、複数の可変入賞口が連動するかたちで大当たり状態を作り出す一般電動役物型パチンコ機の場合、1つの可変入賞口の開放回数が少ないため、その開放回数を異ならすことで獲得できる総賞球数を複数種類設定することが難しい。

20

【0007】

なお、大当たり状態における総獲得数を異ならせる方法としては、例えば、大当たりした図柄などにより入賞口に遊技球が入った時の賞球数を異ならせる方法などが考えられるが、そのような方法では、遊技者に分かり辛くなってしまっただけでなく、同じ入賞口に同じだけ遊技球が入賞したのにどうして、どうして賞球数が違うのか、と遊技者が納得し難い面があり、また遊技機が故障しているのか正常なのかの判断がし難いので不信感を抱くおそれもある。

【0008】

つまり、従来の一般電動役物型パチンコ機（複数の入賞口が連動する構成の遊技機）では、遊技者は、「大きな価値がある大当たりになれ」と願って遊技するのではなく、ただ単に「大当たりになれ」と願って遊技していた。

30

【課題を解決するための手段】

【0009】

請求項1記載のパチンコ機は、閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第1可変入賞口及び第2可変入賞口を備えている。

第1可変入賞口の開放は、次のように行われる。

【0010】

まず、第1検出手段が、始動領域に進入した遊技球を検出すると、第1乱数取得手段が、例えば第1乱数カウンタから第1乱数を読み込むことによって、第1乱数を取得する。この第1乱数は、一旦第1記憶手段に記憶されるが、その記憶可能個数には制限があるので、ときには記憶されないこともある。

40

【0011】

第1判定手段は、第1記憶手段に記憶されている第1乱数の中で記憶順が最も古いものを当たり値と照合して当たりか否かを判定する。この判定が行われた第1乱数は、第1記憶手段に記憶しておく必要がないので、普通はこの判定に伴って消去される。これによって、記憶可能個数の空きが1個分増える。また、第1記憶手段にまだ第1乱数が記憶されていれば、それぞれの記憶順が1繰り上がり、記憶順が2番目に古かったものが次の判定対象になる。それに対する判定は、例えば下記の第1図柄の確定表示の後に行われるが、

50

これに限るわけではない。

【0012】

第1判定手段による判定が行われると、第1図柄制御手段が、第1図柄の変動表示と確定表示をする第1図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、第1判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第1図柄（当たり第1図柄）を変動表示後に確定表示させる。

【0013】

そして、第1可変入賞口制御手段が、第1図柄表示手段に当たり第1図柄が確定表示されたことを必須条件として第1可変入賞口を開放させる。

第2可変入賞口の開放も第1可変入賞口の開放と同様に行われるが、第2検出手段が第1可変入賞口に入球した遊技球を検出することがトリガとなる。つまり、第1可変入賞口が開放されると、第2可変入賞口を開放させることが可能になる。

10

【0014】

第2可変入賞口の開放に関しては、第2検出手段が第1可変入賞口に入球した遊技球を検出すると、第2乱数取得手段が、例えば第2乱数カウンタから第2乱数を読み込むことによって、第2乱数を取得する。この第2乱数は、一旦第2記憶手段に記憶されるが、その記憶可能個数には制限があるので、ときには記憶されないこともある。

【0015】

第2判定手段は、第2記憶手段に記憶されている第2乱数の中で記憶順が最も古いものを当たり値と照合して当たりか否かを判定する。この判定が行われた第2乱数は、第2記憶手段に記憶しておく必要がないので、普通はこの判定に伴って消去される。これによって、記憶可能個数の空きが1個分増える。また、第2記憶手段にまだ第2乱数が記憶されていれば、それぞれの記憶順が1繰り上がり、記憶順が2番目に古かったものが次の判定対象になる。それに対する判定は、例えば下記の第2図柄の確定表示の後に行われるが、これに限るわけではない。

20

【0016】

第2判定手段による判定が行われると、第2図柄制御手段が、第2図柄の変動表示と確定表示をする第2図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、第2判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第2図柄（当たり第2図柄）を変動表示後に確定表示させる。

【0017】

そして、第2可変入賞口制御手段が、第2図柄表示手段に当たり第2図柄が確定表示されたことを必須条件として第2可変入賞口を開放させる。

30

このように、第2可変入賞口を開放させるには、第2判定手段による判定が必要であるが、その第2判定手段による判定の機会を得るには第1可変入賞口に遊技球を入球させて、第2乱数を第2記憶手段に記憶させなければならない。そして、第2記憶手段に記憶させた第2乱数の個数が、1回の第1可変入賞口の開放によって第2可変入賞口を開放させ得る回数の上限を規定することになる。

【0018】

請求項1のパチンコ機においては、当たり第1図柄は複数種類あり、確定表示された当たり第1図柄の種類に応じて第2記憶手段の記憶可能個数を設定変更するので、1回の第1可変入賞口の開放によって第2可変入賞口が開放される回数の上限を、確定表示された当たり第1図柄の種類に応じて可変にできる。すなわち、可変入賞口が順に開放していくことで大量な賞球を得ることが可能な大当たり状態が発生するパチンコ機において、その大当たりの種類を複数設けることができ、遊技の趣向性を増すことができる。

40

【0019】

なお、始動領域は通過口（ゲート）として設けてもよいし、入球した遊技球が遊技機内に取り込まれる入賞口として設けてもよいし、入賞口の内部に領域設定してもよい。

また、閉鎖時には入賞不可能で、第2可変入賞口に遊技球が入球したなら開放状態になって入賞可能になる第3の可変入賞口を設けることもできる。

【0020】

請求項2記載のパチンコ機は、請求項1のパチンコ機において、第3検出手段が第2可

50

変入賞口に入球した遊技球を検出することがトリガとなって開放される第3可変入賞口を設けて、第2可変入賞口が開放されると、第3可変入賞口を開放させることを可能にしてある。

【0021】

その第3可変入賞口の開放に関しては、第3検出手段が第2可変入賞口に入球した遊技球を検出すると、第3乱数取得手段が、例えば第3乱数カウンタから第3乱数を読み込むことによって、第3乱数を取得する。この第3乱数は、一旦第3記憶手段に記憶されるが、その記憶可能個数には制限があるので、ときには記憶されないこともある。

【0022】

第3判定手段は、第3記憶手段に記憶されている第3乱数の中で記憶順が最も古いものを当たり値と照合して当たりか否かを判定する。この判定が行われた第3乱数は、第3記憶手段に記憶しておく必要がないので、普通はこの判定に伴って消去される。これによって、記憶可能個数の空きが1個分増える。また、第3記憶手段にまだ第3乱数が記憶されていれば、それぞれの記憶順が1繰り上がり、記憶順が2番目に古かったものが次の判定対象になる。それに対する判定は、例えば下記の第3図柄の確定表示の後に行われるが、これに限るわけではない。

10

【0023】

第3判定手段による判定が行われると、第3図柄制御手段が、第3図柄の変動表示と確定表示をする第3図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、第3判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第3図柄(当たり第3図柄)を変動表示後に確定表示させる。

20

【0024】

そして、第3可変入賞口制御手段が、第3図柄表示手段に当たり第3図柄が確定表示されたことを必須条件として第3可変入賞口を開放させる。

このように、第3可変入賞口を開放させるには、第3判定手段による判定が必要であるが、その第3判定手段による判定の機会を得るには、第2可変入賞口に遊技球を入球させて、第3乱数を第3記憶手段に記憶させなければならない。そして、第3記憶手段に記憶させた第3乱数の個数が、1回の第2可変入賞口の開放によって第3可変入賞口を開放させ得る回数の上限を規定することになる。

【0025】

請求項2のパチンコ機においては、当たり第1図柄は複数種類あり、確定表示された当たり第1図柄の種類に応じて第3記憶手段の記憶可能個数を設定変更するので、1回の第2可変入賞口の開放によって第3可変入賞口が開放される回数の上限を、確定表示された当たり第1図柄の種類に応じて可変にできる。すなわち、請求項1に記載のパチンコ機において、その大当りの種類を更に増加させることができ、遊技の趣向性を一層増大させる。

30

【0026】

請求項3記載のパチンコ機も、請求項2記載のパチンコ機と同様に、請求項1のパチンコ機において、第3検出手段が第2可変入賞口に入球した遊技球を検出することがトリガとなって開放される第3可変入賞口を設けて、第2可変入賞口が開放されると、第3可変入賞口を開放させることを可能にしてある。

40

【0027】

その第3可変入賞口の開放に関しては、第3検出手段が第2可変入賞口に入球した遊技球を検出すると、第3乱数取得手段が、例えば第3乱数カウンタから第3乱数を読み込むことによって、第3乱数を取得する。この第3乱数は、一旦第3記憶手段に記憶されるが、その記憶可能個数には制限があるので、ときには記憶されないこともある。

【0028】

第3判定手段は、第3記憶手段に記憶されている第3乱数の中で記憶順が最も古いものを当たり値と照合して当たりか否かを判定する。この判定が行われた第3乱数は、第3記憶手段に記憶しておく必要がないので、普通はこの判定に伴って消去される。これによって、記憶可能個数の空きが1個分増える。また、第3記憶手段にまだ第3乱数が記憶され

50

ていれば、それぞれの記憶順が1繰り上がり、記憶順が2番目に古かったものが次の判定対象になる。それに対する判定は、例えば下記の第3図柄の確定表示の後に行われるが、これに限るわけではない。

【0029】

第3判定手段による判定が行われると、第3図柄制御手段が、第3図柄の変動表示と確定表示をする第3図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、第3判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第3図柄(当たり第3図柄)を変動表示後に確定表示させる。

【0030】

そして、第3可変入賞口制御手段が、第3図柄表示手段に当たり第3図柄が確定表示されたことを必須条件として第3可変入賞口を開放させる。

10

このように、第3可変入賞口を開放させるには、第3判定手段による判定が必要であるが、その第3判定手段による判定の機会を得るには、第2可変入賞口に遊技球を入球させて、第3乱数を第3記憶手段に記憶させなければならない。そして、第3記憶手段に記憶させた第3乱数の個数が、1回の第2可変入賞口の開放によって第3可変入賞口を開放させ得る回数の上限を規定することになる。

【0031】

請求項3のパチンコ機においては、当たり第2図柄は複数種類あり、確定表示された当たり第2図柄の種類に応じて第3記憶手段の記憶可能個数を設定変更するので、1回の第2可変入賞口の開放によって第3可変入賞口が開放される回数の上限を、確定表示された当たり第2図柄の種類に応じて可変にできる。すなわち、請求項1に記載のパチンコ機において、その大当りの種類を更に増加させることができ、遊技の趣向性を一層増大させる。

20

【0032】

請求項4記載のパチンコ機は、

始動領域に進入した遊技球を検出する第1検出手段と、

第1図柄の変動表示と確定表示をする第1図柄表示手段と、

閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第1可変入賞口と、

前記第1検出手段が前記遊技球を検出すると第1乱数を取得する第1乱数取得手段と、

該第1乱数取得手段が取得した前記第1乱数を設定された個数の範囲で記憶する第1記憶手段と、

30

該第1記憶手段に記憶されている前記第1乱数を、その記憶順に従って1つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第1判定手段と、

該第1判定手段による判定が行われると前記第1図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第1判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第1図柄(当たり第1図柄)を前記変動表示後に確定表示させる第1図柄制御手段と、

前記第1図柄表示手段に前記当たり第1図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第1可変入賞口を開放させる第1可変入賞口制御手段と、

前記第1可変入賞口に入球した遊技球を検出する第2検出手段と、

第2図柄の変動表示と確定表示をする第2図柄表示手段と、

閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第2可変入賞口と、

40

前記第2検出手段が前記遊技球を検出すると第2乱数を取得する第2乱数取得手段と、該第2乱数取得手段が取得した前記第2乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第2記憶手段と、

該第2記憶手段に記憶されている前記第2乱数を、その記憶順に従って1つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第2判定手段と、

該第2判定手段による判定が行われると前記第2図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第2判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第2図柄(当たり第2図柄)を前記変動表示後に確定表示させる第2図柄制御手段と、

前記第1図柄表示手段に前記当たり第1図柄が確定表示されたこと或いは前記第2図柄表示手段に前記当たり第2図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第2可変入賞

50

口を開放させる第2可変入賞口制御手段とを備え、

前記当たり第1図柄は複数種類あり、

前記第2可変入賞口制御手段は、前記確定表示された当たり第1図柄の種類に応じて前記第1可変入賞口又は前記第2可変入賞口のどちらか一方を開放することを特徴とする。

【0033】

請求項4記載のパチンコ機は、当たり第1図柄の種類に対応して、第1可変入賞口制御手段が第1可変入賞口を開放するか、第2可変入賞口制御手段が第2可変入賞口を開放するか択一的に設定してあるので、連動が開始される個所が変更され、大当たりの種類を増加させることができ、遊技の趣向性を一層拡大させる。

10

【0034】

請求項5記載のパチンコ機は、

請求項4記載のパチンコ機において、

前記第2可変入賞口に入球した遊技球を検出する第3検出手段と、

第3図柄の変動表示と確定表示をする第3図柄表示手段と、

閉鎖時には入賞不可能で、開放時には入賞可能になる第3可変入賞口と、

前記第3検出手段が前記遊技球を検出すると第3乱数を取得する第3乱数取得手段と、

該第3乱数取得手段が取得した前記第3乱数を設定された記憶可能個数の範囲で記憶する第3記憶手段と、

該第3記憶手段に記憶されている前記第3乱数を、その記憶順に従って1つずつ当たり値と照合して当たりか否かを判定する第3判定手段と、

20

該第3判定手段による判定が行われると前記第3図柄表示手段を制御して変動表示を行わせ、前記第3判定手段の判定が当たりであれば当たりを示す第3図柄(当たり第3図柄)を前記変動表示後に確定表示させる第3図柄制御手段と、

前記第3図柄表示手段に前記当たり第3図柄が確定表示されたことを必須条件として前記第3可変入賞口を開放させる第3可変入賞口制御手段とを備え、

前記当たり第1図柄は複数種類あり、

前記確定表示された当たり第1図柄の種類に対応して、前記第1可変入賞口制御手段が前記第1可変入賞口を開放するか、前記第2可変入賞口制御手段が前記第2可変入賞口を開放するか、前記第3可変入賞口制御手段が前記第3可変入賞口を開放するかが択一的に設定されていることを特徴とする。

30

【0035】

請求項5記載のパチンコ機は、当たり第1図柄の種類に対応して、第1可変入賞口制御手段が第1可変入賞口を開放するか、第2可変入賞口制御手段が第2可変入賞口を開放するか、或いは第3可変入賞口制御手段が第3可変入賞口を開放するかが択一的に設定してあるので、連動が開始される個所が変更され、大当たりの種類を増加させることができ、遊技の趣向性を一層拡大させる。

【0036】

請求項6記載のパチンコ機は、

請求項1ないし5のいずれか記載のパチンコ機において、

40

前記当たり第1図柄が確定表示されることによって開始される特別遊技状態においても前記第1図柄表示手段による前記第1図柄の変動表示を実行可能であり、

前記特別遊技状態中に再び前記第1判定手段による判定が当たりであった場合に開始される前記第1図柄の変動表示の変動時間は、少なくとも前記特別遊技状態の開始因となった前記当たり第1図柄の種類に応じて決定されることを特徴とする。

【0037】

請求項6記載のパチンコ機は、大当たりが複数種類できても、特別遊技状態が終了する前に第1図柄が再び当たり図柄で確定表示され、現在行っている特別遊技状態が途中で終わってしまうこともないうえ、特別遊技状態が終了してから長い間、第1図柄の変動停止を

50

待たなくてもよく出来る。

【0038】

請求項1～6に記載のパチンコ機においては、第2判定手段による判定又は第3判定手段による判定で当たりになる確率は、例えば99/100というように、ほぼ100%にするのが好適である。勿論、これらの判定で当たりになる確率を100%にしてもよい。また、このようにほぼ100%又は100%の確率で当たりになる場合、遊技者は確定表示される第2図柄及び第3図柄をほとんど気にかけないので、これらは小さく表示するのが好適であるが、全く見えなくてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0039】

次に、本発明の実施例等により発明の実施の形態を説明する。なお、本発明は下記の実施例等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言うまでもない。

[実施例1]

図1に示すように、本実施例のパチンコ機の遊技盤1の外形はほぼ矩形で、その前面には内外のガイドレール2a、2bなどで囲まれた略円形の遊技領域3が形成されている。

【0040】

遊技領域3の中央部にはセンターケース4が装着されている。

そのセンターケース4には演出図柄表示装置5(全体の図示は省略)が組み付けられており、センターケース4の表示窓に演出図柄表示装置5の画面5aを臨ませている。また、画面5aの向かって右横には4個の第1普通図柄保留記憶用LED6が配置され、画面5aの下方には第1図柄表示手段である第1普通図柄7セグメント表示器(第1普通図柄7セグ)7が配置されている。

【0041】

なお、センターケース4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。

センターケース4の向かって左横には、いわゆる電動チューリップである第1可変入賞口10が配置されている。第1可変入賞口10は一对の開閉羽根10aを立てた閉鎖状態と開閉羽根を左右に倒した開放状態とに可変である。

【0042】

第1可変入賞口10の上方には3本の遊技釘8がいわゆる三角釘として植設されているので、閉鎖状態のときは第1可変入賞口10には入賞不可能であるが、開放状態になると容易に入賞できる。

【0043】

第1可変入賞口10には第2図柄表示手段である第2普通図柄7セグメント表示器(第2普通図柄7セグ)11と4個の第2普通図柄保留記憶用LED12とが付属している。

センターケース4を挟んで第1可変入賞口10とほぼ対称になる位置には、普通入賞口13が設置されている。

【0044】

センターケース4の下方には始動領域となるゲート15が配置されている。

ゲート15の下方には、普通入賞口13と第2可変入賞口20とを備える複合入賞装置21が配置されている。

【0045】

第2可変入賞口20は第1可変入賞口10と同様の構造であり、一对の開閉羽根20aを立てた閉鎖状態と開閉羽根を左右に倒した開放状態とに可変である。但し、第2可変入賞口20の上方には普通入賞口13が配されているので、閉鎖状態のときは第2可変入賞口20には入賞不可能である。一方、第2可変入賞口20が開放状態になったときには容易に入賞できる。

【0046】

第2可変入賞口20には第3図柄表示手段である第3普通図柄7セグメント表示器(第

10

20

30

40

50

3 普通図柄 7 セグ) 2 2 と 4 個の第 3 普通図柄保留記憶用 LED 2 3 とが付属している。

複合入賞装置 2 1 の下方には、アタッカー式の第 3 可変入賞口 3 0 が配置されている。この第 3 可変入賞口 3 0 は、開閉板 3 0 a を立てた閉鎖状態と開閉板 3 0 a を手前に倒した開放状態とに可変で、閉鎖状態のときは入賞不可能であるが開放状態になったときには容易に入賞できる。

【 0 0 4 7 】

複合入賞装置 2 1 の横の内ガイドレール 2 a に近い位置には、普通入賞口 1 3 が配置されている。

盤面最下部にはアウト穴 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

なお、遊技盤 1 には、多数の遊技釘 8、ランプ風車、板金風車などが設置されているが、これらは周知であるので図示するのみで説明を省略する。

また、本実施例のパチンコ機の機械的な構成(枠装置など)は公知技術に従っているので、図示と説明は省略する。

【 0 0 4 9 】

このパチンコ機の電氣的構成は、図 2 のブロック図に示すとおりである。なお、このブロック図には、信号の受け渡しを行うためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。

【 0 0 5 0 】

主制御装置 5 0 は、遊技制御プログラムを記憶した ROM 及び演算等の作業領域として働く RAM を内蔵した 8 ビットワンチップマイコンを中心とした論理演算回路として構成され、各種の抽選や選択等に使用するための乱数カウンタを備えており、他の制御装置、各種スイッチ類及び各種アクチュエータ類との入出力を行うための外部入出力回路も設けられている。

【 0 0 5 1 】

主制御装置 5 0 の入力側には、下皿の満杯状態を検出するための満タンスイッチ(満タン SW)、球タンクの空状態を検出するための球切れスイッチ(球切れ SW)、ゲート 1 5 の通過球を検出するための第 1 普通図柄作動スイッチ 5 1 (第 1 検出手段に該当)、第 1 可変入賞口 1 0 への入賞球を検出するための第 2 普通図柄作動スイッチ 5 2 (第 2 検出手段に該当)、第 2 可変入賞口 2 0 への入賞球を検出するための第 3 普通図柄作動スイッチ 5 3 (第 3 検出手段に該当)、第 3 可変入賞口 3 0 への入賞球を検出するための第 3 入賞口スイッチ 5 4、各普通入賞口 1 3 への入賞球を検出するための普通入賞口スイッチ 5 5、払出装置(図示は省略)から賞球として払出される遊技球を検出するための賞球センサー等が接続されており、主制御装置 5 0 にはこれらからの信号が入力される。

【 0 0 5 2 】

また、出力側には、第 1 普通図柄 7 セグ 7、第 2 普通図柄 7 セグ 1 1、第 3 普通図柄 7 セグ 2 2、第 1 可変入賞口 1 0 を開閉するための第 1 普通役物ソレノイド、第 2 可変入賞口 2 0 を開閉するための第 2 普通役物ソレノイド、第 3 可変入賞口 3 0 を開閉するための第 3 普通役物ソレノイド、試験信号端子、盤用外部接続端子装置等が接続されている。

【 0 0 5 3 】

主制御装置 5 0 は第 1 普通図柄 7 セグ 7、第 2 普通図柄 7 セグ 1 1 及び第 3 普通図柄 7 セグ 2 2 の表示や第 1 可変入賞口 1 0、第 2 可変入賞口 2 0 及び第 3 可変入賞口 3 0 の開閉を制御する。また、盤用外部接続端子を経由して、遊技状態を示す信号等をホールコンピュータに送る。

【 0 0 5 4 】

払出制御装置 6 0 は、主制御装置 5 0 からの指令コマンドに従って払出装置の賞球モータを駆動制御して、入賞があった場合に遊技者に賞球としての遊技球を払い出す。その際の入賞に対応した遊技球が払い出されているか否かの検知は賞球センサーの信号に基づいて主制御装置 5 0 及び払出制御装置 6 0 の双方で行われるが、これを主制御装置 5 0 又は払出制御装置 6 0 の一方だけで行ってもよい。

10

20

30

40

50

【0055】

また、プリペイドカードユニット（いわゆるCRユニット）が付属している場合には、プリペイドカードユニット及びCR精算表示装置と通信し、球貸ソレノイドを制御することで貸球としての遊技球の払出も制御する。貸球としての遊技球が正しく払い出されているか否かの検知は球貸センサーの信号に基づいて払出制御装置60が行う。

【0056】

本実施例では、払出制御装置60はマイクロコンピュータを用いた論理演算回路として構成してあるが、ディスクリートな回路として構成してもよい。

払出制御装置60には枠用外部接続端子が接続されていて、賞球及び貸球の払い出し情報が枠用外部接続端子からホールコンピュータに送られる。また枠用外部接続端子には扉開放スイッチも接続されていて、パチンコ機の前枠が開放されると、その信号がホールコンピュータに送られる。

10

【0057】

発射制御装置70は、発射ハンドルに遊技者の手などが接触しているとオンになるタッチスイッチのタッチ信号、遊技者が操作する発射ハンドルの回動量信号、遊技者が操作する発射停止スイッチの信号及び払出制御装置60経由で送られてくる主制御装置50からの指令に応じて発射装置の発射モータを駆動制御する。

【0058】

音声・ランプ統合制御装置80は、前述した主制御装置50と同様8ビットワンチップマイコンを中心とした論理演算回路として構成されている。

20

音声・ランプ統合制御装置80は、主制御装置50から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音声制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のデータは演出図柄制御装置90に送り、音声制御用及びランプ制御用のデータは、それぞれ音声・ランプ統合制御装置80の音声制御部とランプ制御部に分配する。

【0059】

その音声制御部は、音声制御用のデータに基づいて音LSIを作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御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、第1普通図柄保留記憶用LED6、第2普通図柄保留記憶用LED12、第3普通図柄保留記憶用LED23、各種LED、各種ランプを

30

【0060】

演出図柄制御装置90は、前述した主制御装置50と同様8ビットワンチップマイコンを中心とした論理演算回路として構成されている。演出図柄制御装置90は、音声・ランプ統合制御装置80との間で双方向の通信を行い、音声・ランプ統合制御装置80から送信されてくる表示制御用のデータに基づいて、演出図柄表示装置5の表示を制御する。なお、本実施例の演出図柄表示装置5は液晶表示装置である。

【0061】

音声・ランプ統合制御装置80が振り分ける演出表示制御用、音声制御用及びランプ制御用のデータに基づいて音声制御、ランプ制御、演出図柄表示装置5の表示制御が行われる構成、すなわち音声、ランプ、演出表示を音声・ランプ統合制御装置80によって統括的に制御する構成としているので、音、ランプ、演出表示の同調を図ることができる。

40

【0062】

次に、本実施例のパチンコ機の遊技形態を説明する。

図3に示すように、遊技球がゲート15に進入して第1普通図柄作動スイッチ51がこれを検出すると、主制御装置50は第1普通図柄7セグ7に第1普通図柄の変動表示を行わせてから、第1普通図柄の確定表示を行わせる。

【0063】

詳細には、主制御装置50は、第1普通図柄作動スイッチ51の検出信号が入力されると、第1乱数カウンタの第1乱数を読み込んで（第1乱数取得手段）、これを一旦第1乱

50

数保留記憶用のメモリ（第1乱数メモリ）に記憶する（第1記憶手段）。但し、第1乱数メモリは第1乱数を4個までしか記憶できない構成であるので、既に4個の記憶があれば記憶されない。

【0064】

また、主制御装置50は、第1乱数の記憶個数を音声・ランプ統合制御装置80に送信して第1普通図柄保留記憶用LED6を点灯させて、第1乱数の記憶個数を第1普通図柄保留記憶用LED6の点灯数で表示する。

【0065】

次に、主制御装置50は、第1乱数メモリに第1乱数が記憶されていれば、その中の最も古いものを第1乱数判定メモリに移転させ、また第1乱数メモリの記憶位置をシフトする。これによって、第1乱数メモリに空きができる（又は空きが増える）。

10

【0066】

そして、第1乱数判定メモリの第1乱数を、予め設定されている当たり値と照合して当たりか否かを判定する（第1判定手段）。なお、ここで当たりになる確率は1/150である。

【0067】

この判定が当たりなら当たりを表示するための第1図柄（当たり第1図柄）を0～9（図5（a）参照）のいずれかに決め、図5（a）に示すように対応している第1疑似図柄を選択する。

【0068】

そして、主制御装置50は、変動時間を決めて、第1普通図柄7セグ7に第1普通図柄の変動表示を開始させる。

20

また、主制御装置50は、第1疑似図柄と変動時間を指定するデータが含まれた変動開始コマンドを音声・ランプ統合制御装置80に送信する。

【0069】

音声・ランプ統合制御装置80は、主制御装置50から変動開始コマンドを受信すると、これに基づいて第1疑似図柄と変動時間を指定するデータが含まれた演出図柄表示制御用と音声制御用及びランプ制御用のデータを生成して、演出図柄表示制御用のデータは演出図柄制御装置90に送り、音声制御用及びランプ制御用のデータは、それぞれ音声・ランプ統合制御装置80の音声制御部とランプ制御部に分配する。

30

【0070】

演出図柄制御装置90は、音声・ランプ統合制御装置80から送信されてきた演出図柄表示制御用のデータに基づいて、演出図柄表示装置5の表示を制御して第1疑似図柄の変動表示を開始させる。

【0071】

主制御装置50は、第1普通図柄7セグ7での第1普通図柄の変動表示の開始から上記の変動時間を経過したなら、当たり第1図柄を確定表示させる。また、第1疑似図柄の確定表示を指令するデータを音声・ランプ統合制御装置80に送信する。この指令データは音声・ランプ統合制御装置80から演出図柄制御装置90に送られ、演出図柄制御装置90は、演出図柄表示装置5の表示を制御して上述のように指示されていた第1疑似図柄を確定表示させる。

40

【0072】

第1乱数の判定が外れのときは、主制御装置50は外れを表示するための第1図柄と外れの第1疑似図柄を決め（図5（a）参照）、変動時間を決定して、上記と同様に第1普通図柄7セグ7を制御して第1普通図柄の変動表示と確定表示を行わせ、また、音声・ランプ統合制御装置80を介して演出図柄制御装置90に指示して、演出図柄表示装置5での第1疑似図柄の変動表示と確定表示を行わせる。但し、ここでは外れの第1図柄と外れの第1疑似図柄が確定表示される。

【0073】

第1乱数の判定が当たりで、当たり第1図柄が確定表示されると、主制御装置50は第

50

1可変入賞口10を開放させる(第1可変入賞口制御手段)。これで第1可変入賞口10が入賞可能(しかも入賞容易)になった。なお、第1可変入賞口10は、ここに6球が入賞すれば閉鎖され、入賞数が6球未満でも開放時間が5.8秒に達すると閉鎖される。

【0074】

第1可変入賞口10への入賞球を第2普通図柄作動スイッチ52が検出して、その検出信号が主制御装置50に入力されると、主制御装置50は、第2乱数カウンタの第2乱数を読み込んで(第2乱数取得手段)、これを一旦第2乱数保留記憶用のメモリ(第2乱数メモリ)に記憶する(第2記憶手段)。但し、第2乱数メモリによる第2乱数の記憶可能個数には制約があるので、たとえ第1可変入賞口10に6球入賞しても、第2乱数はその制約の範囲でしか第2乱数メモリに記憶されない。この第2乱数の記憶可能個数の具体的な設定については後述するが、ここでは4個として説明する。

10

【0075】

第2乱数メモリは第2乱数を4個までしか記憶できない構成であるので、既に4個の記憶があれば記憶されない。上述したように第1可変入賞口10には6球まで入賞可能であるが、たとえ6球入賞しても、第2乱数は、その中の4球分しか記憶されない。

【0076】

また、主制御装置50は、第2乱数の記憶個数を音声・ランプ統合制御装置80に送信して第2普通図柄保留記憶用LED12を点灯させて、第2乱数の記憶個数を第2普通図柄保留記憶用LED12の点灯数で表示する。

【0077】

ところで、本実施例のパチンコ機は、複数の可変入賞口(第1可変入賞口10、第2可変入賞口20、第3可変入賞口30)のうち、1つでも開放されている場合には、図柄(第1図柄、第2図柄、第3図柄)の変動表示を開始せず、また、変動表示中にいずれかの可変入賞口が開放された場合には、図柄の変動時間の計測を中断する構成になっている。上記の第1図柄の変動表示の説明ではこの制約を説明しなかったが、第1図柄の変動表示についても当然適用される。

20

【0078】

そのため、主制御装置50は、第1可変入賞口10の閉鎖を待ってから、第2乱数の当たり外れの判定を行う。

すなわち、第2乱数メモリに第2乱数が記憶されていれば、その中の最も古いものを第2乱数判定メモリに移転させ、また第2乱数メモリの記憶位置をシフトする。これによって、第2乱数メモリに空きができる(又は空きが増える)が、既に第1可変入賞口10が閉鎖されているので、ここで第2乱数が追加記憶されることはない。

30

【0079】

そして、第2乱数判定メモリの第2乱数を、予め設定されている当たり値と照合して当たりか否かを判定する(第2判定手段)。なお、ここで当たりになる確率は199/200であり、ほとんどの場合が当たりである。

【0080】

この判定が当たりなら当たりを表示するための第2図柄(当たり第2図柄)を選択する(図5(b)参照)。

40

次に、主制御装置50は第2普通図柄の変動時間を決める。第2普通図柄の変動時間は5秒と15秒の2種類であり、第1可変入賞口10の閉鎖後1回目は5秒、その後は15秒に決定する。そして、第2普通図柄7セグ11に第2普通図柄の変動表示を開始させ、その変動表示の開始から上記の変動時間を経過したなら、当たり第2図柄を確定表示させる。

【0081】

第2乱数の判定が外れのときは、主制御装置50は外れの第2図柄を選択し(図5(b)参照)、上記と同様に変動時間を決定して、上記と同様に第2普通図柄7セグ11を制御して第2普通図柄の変動表示と確定表示を行わせる。但し、ここでは外れの第2図柄が確定表示される。

50

【0082】

第2乱数の判定が当たりで、当たり第2図柄が確定表示されると、主制御装置50は第2可変入賞口20を開放させる(第2可変入賞口制御手段)。これで第2可変入賞口20が入賞可能(しかも入賞容易)になった。なお、第2可変入賞口20は、ここに6球が入賞するれば閉鎖され、入賞数が6球未満でも開放時間が5.8秒に達すると閉鎖される。

【0083】

第2可変入賞口20への入賞球を第3普通図柄作動スイッチ53が検出して、その検出信号が主制御装置50に入力されると、主制御装置50は、第3乱数カウンタの第3乱数を読み込んで(第3乱数取得手段)、これを一旦第3乱数保留記憶用のメモリ(第3乱数メモリ)に記憶する(第3記憶手段)。但し、第3乱数メモリによる第3乱数の記憶可能個数には制約があるので、たとえ第2可変入賞口20に6球入賞しても、第3乱数はその制約の範囲でしか第3乱数メモリに記憶されない。この第3乱数の記憶可能個数の具体的な設定については後述するが、ここでは4個として説明する。

10

【0084】

第3乱数メモリは第3乱数を4個までしか記憶できない構成であるので、既に4個の記憶があれば記憶されない。上述したように第2可変入賞口20には6球まで入賞可能であるが、たとえ6球入賞しても、第3乱数は、その中の4球分しか記憶されない。

【0085】

また、主制御装置50は、第3乱数の記憶個数を音声・ランプ統合制御装置80に送信して第3普通図柄保留記憶用LED23を点灯させて、第3乱数の記憶個数を第3普通図柄保留記憶用LED23の点灯数で表示する。

20

【0086】

上述したとおり、複数の可変入賞口(第1可変入賞口10、第2可変入賞口20、第3可変入賞口30)のうち、1つでも開放されている場合には、図柄(第1図柄、第2図柄、第3図柄)の変動表示を開始しない設定であるので、主制御装置50は、第2可変入賞口20の閉鎖を待ってから、第3乱数の当たり外れの判定を行う。

【0087】

すなわち、第3乱数メモリに第3乱数が記憶されていれば、その中の最も古いものを第3乱数判定メモリに移転させ、また第3乱数メモリの記憶位置をシフトする。これによって、第3乱数メモリに空きができる(又は空きが増える)が、既に第2可変入賞口20が閉鎖されているので、ここで第3乱数が追加記憶されることはない。

30

【0088】

そして、第3乱数判定メモリの第3乱数を、予め設定されている当たり値と照合して当たりか否かを判定する(第3判定手段)。なお、ここで当たりになる確率は199/200であり、ほとんどの場合が当たりである。

【0089】

この判定が当たりなら当たりを表示するための第3図柄(当たり第3図柄)を選択する(図5(c)参照)。

次に、主制御装置50は第3普通図柄の変動時間を2秒に決める。第2普通図柄の変動時間は5秒と15秒の2種類であったが、第3普通図柄の変動時間は2秒に固定されている。そして、第3普通図柄7セグ22に第3普通図柄の変動表示を開始させ、その変動表示の開始から上記の変動時間を経過したなら、当たり第3図柄を確定表示させる。

40

【0090】

第3乱数の判定が外れのときは、主制御装置50は外れの第3図柄を選択し(図5(c)参照)、上記と同様に変動時間を決定して、上記と同様に第3普通図柄7セグ22を制御して第3普通図柄の変動表示と確定表示を行わせる。但し、ここでは外れの第3図柄が確定表示される。

【0091】

第3乱数の判定が当たりで、当たり第3図柄が確定表示されると、主制御装置50は第3可変入賞口30を開放させる(第3可変入賞口制御手段)。これで第3可変入賞口30

50

が入賞可能（しかも入賞容易）になった。なお、第3可変入賞口30は、ここに6球が入賞するれば閉鎖され、入賞数が6球未満でも開放時間が5.8秒に達すると閉鎖される。

【0092】

第3可変入賞口30が閉鎖されると、第3乱数メモリに第3乱数が記憶されているかぎり（第3乱数メモリが空になるまで）、上述の第3乱数の判定、第3普通図柄の変動表示と確定表示（ほとんどは当たり第3図柄）、第3可変入賞口30の開放が繰り返される。

【0093】

ところで、上述したとおり第2可変入賞口20が閉鎖されると図柄（第1図柄、第2図柄、第3図柄）の変動表示を開始できるので、このときに第2乱数メモリに第2乱数が記憶されていれば、第2乱数の判定と第2普通図柄の変動表示が行われる。なお、この場合の第2普通図柄の変動時間は15秒である。

10

【0094】

従って、第2普通図柄の変動表示と第3普通図柄の変動表示とがほぼ同時（実際は2～4ミリ秒の差がある。）に開始されるのであるが、第3普通図柄の変動時間は2秒であるから、第2普通図柄の変動表示中に第3可変入賞口30が開放される。すると、図3にXで示すように、この第3可変入賞口30の開放中は第2普通図柄の変動時間の計測が中断される。但し、変動表示が中断（停止）されるわけではなく、変動速度を変化させることなく継続する。

【0095】

第2普通図柄の変動時間の計測が中断されてから、最大でも5.8秒後には第3可変入賞口30が閉鎖されるので、この変動時間の計測は再開される。

20

また、この第3可変入賞口30の閉鎖により第3普通図柄の変動表示が可能になるので、上述と同様に第2普通図柄の変動表示中に第3普通図柄が確定表示になり（ほとんどは当たり第3図柄）、第3可変入賞口30が開放され、第2普通図柄の変動時間の計測が中断される。これが、第3乱数メモリの第3乱数が無くなるまで繰り返されることになる。

【0096】

第2普通図柄の15秒という変動時間は、このような繰り返しを考慮して設定されているので、図4を参照して説明する。

第3乱数メモリに4個の第3乱数が記憶されたとして、第3普通図柄の変動時間である2秒×4回分＝8秒、第3普通図柄が当たり第3図柄で確定表示されてから第3可変入賞口30が開放するまでの時間（約0.5秒 図4のa）及び第3可変入賞口30が閉鎖してから第3普通図柄が変動開始するまでの時間（約0.5秒 図4のb）の和は、（2秒×4）＋（0.5秒×4）＋（0.5秒×3）＝11.5秒である。

30

【0097】

そのため、第2普通図柄の変動時間（第1可変入賞口10の閉鎖後1回目を除く）を、この11.5秒よりも長くすれば、第3可変入賞口30の4回の分の開放動作が終了する以前には第2普通図柄が確定表示にならない。

【0098】

一方、第2普通図柄の変動時間を11.5秒未満にしてしまうと第3可変入賞口30の4回の分の開放動作が終了するまでに第2普通図柄が確定表示になってしまい、第3可変入賞口30の4回の開放動作が終了する前に新たな4回の開放動作が始まることになり、遊技者から見れば、本来獲得可能であった賞球数を獲得できない（獲得の可能性が損なわれる）ことになる。

40

【0099】

しかし、第2普通図柄の変動時間を11.5秒より長い15秒に設定することで、第3乱数メモリに記憶された第3乱数の個数分だけの第3可変入賞口30の4回の分の開放動作が完全に終了してから第2普通図柄が確定表示されて第2可変入賞口20が開放される（次の第3可変入賞口30を開放させる遊技手順が始まる）ので、遊技者が上述のような不利益を被るおそれはない。

【0100】

50

ところで、このように考えると11.5秒に第3可変入賞口30の開放時間(5.8秒×4)を足さなければならないのだが、本実施例では上述したようにいずれかの可変入賞口が開放している時には図柄の変動時間の計測を中断するようにしているので、これは足さなくてもよい。但し、第2普通図柄の2回目以降の図柄が確定表示するまでの実際の所要時間は(5.8秒×4)を足した38.2秒になる。

【0101】

なお、本実施例では第2普通図柄の1回目の変動時間は何の制限もないので5秒としたが、制御の負担を軽くするために1回目の変動時間も15秒にしてもよい。

また、本実施例では、通常的一般電動役物型パチンコ機と同様に、第1可変入賞口10の開放によって開始される、第3可変入賞口30を開放させるための遊技手順を実行可能な特別遊技状態においても第1普通図柄7セグ7での第1普通図柄の変動表示を実行可能である。勿論、その変動表示の開始は、いずれの可変入賞口が開放していないときという制約はある。

10

【0102】

このため、図3に示すように、第1可変入賞口10の開放中に遊技球がゲート15を通過する等により、第1可変入賞口10が閉鎖されたときに第1乱数メモリに第1乱数が記憶されていれば、上述した第1乱数の判定が行われて、第1普通図柄(及び第1疑似図柄)の変動表示が開始される。

【0103】

しかし、図4を参照して説明した第2普通図柄の場合と同様に、いずれかの可変入賞口(この場合は第2可変入賞口20又は第3可変入賞口30)が開放中は変動時間の計測が中断され、また4個の第2乱数が第2乱数メモリに記憶された場合に、その4個分の第2可変入賞口20の開放及び該第2可変入賞口20の開放による第3可変入賞口30の開放が終了するまでの第2可変入賞口20及び第3可変入賞口30が閉鎖されている総時間を考慮して、その以前に第1普通図柄が確定表示されないように、第1普通図柄の最短の変動時間を設定してある。従って、特別遊技状態が終了する以前に第1可変入賞口10が開放されて、次の特別遊技状態が始まるおそれはない。

20

【0104】

また、これだけではなく、複数の可変入賞口のうち、1つでも可変入賞口が開放されている場合には、図柄の変動時間の計測を中断する構成になっているので、絶対に複数の可変入賞口が同時に開放することはない。このような構成にすることで、1つの可変入賞口が開放されることで(開放された羽根で)他の可変入賞口への遊技球の入賞を妨げることを防止して、遊技者に不利益を与えない構成になっている。

30

【0105】

第1可変入賞口10、第2可変入賞口20及び第3可変入賞口30の仕様は図6(a)に示すとおりである。既に説明したように、第1可変入賞口10、第2可変入賞口20及び第3可変入賞口30の規定数(1開放あたりの最大入賞数)は6球、1回の開放動作における開放時間の上限は5.8秒、開放作動させるための図柄はそれぞれ第1、第2、第3普通図柄である。また、入賞球1個に対する賞球数は、それぞれ15個である。

【0106】

また、第1、第2、第3普通図柄に関わる仕様は図6(b)に示すとおりである。既に説明したように、第1、第2、第3普通図柄の乱数抽選で当たりになる確率は、それぞれ1/150、199/200、199/200、変動時間は第1普通図柄は複数種類、第2普通図柄は5秒と15秒の2種類、第3普通図柄は2秒である。

40

【0107】

そして、第1、第2、第3乱数メモリの各保留可能数を4個として説明したが、実際は第2乱数メモリと第3乱数メモリの各保留可能数は可変であり、第1普通図柄に応じて決められる。詳しくは図7(a)に示すとおりである。なお、図7(a)で第2普通図柄とあるのは第2乱数メモリのことであり、第3普通図柄とあるのは第3乱数メモリのことである。例えば第1普通図柄が0(疑似図柄が000)で確定表示されると、第2普通図柄

50

(第2乱数メモリ)の保留可能数は2に設定され、第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留可能数は4に設定される。

【0108】

図7(a)に示すように、確定表示された第1普通図柄に応じて第2普通図柄(第2乱数メモリ)及び第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留可能数を設定変更するので、特別遊技において獲得可能な賞球数は、図8に示すように、確定表示された(当たりの)第1普通図柄に応じて様々になる。つまり、複数種類の特別遊技(大当たり)が実現される。

[実施例2]

実施例1は第1可変入賞口10、第2可変入賞口20及び第3可変入賞口30を備えるパチンコ機であるが、更に第4可変入賞口を備えた例を実施例2として説明する。

10

【0109】

本実施例のパチンコ機の遊技盤1は図9に示すとおりに構成されている。

本実施例の第1可変入賞口10はセンターケース4の右側(実施例1の第1可変入賞口10の位置とほぼ対称になる位置)に配されている点で実施例1とは異なるものの、第1可変入賞口10自体は実施例1と同じ物である。また、第2可変入賞口20及び第3可変入賞口30も実施例1と同じ物である。その他にも多くの部分が実施例1と共通であるから、これらについては実施例1と同符号を使用して説明を省略する。また、このパチンコ機の電氣的構成は、以下に説明するゲート25(第4普通図柄作動スイッチ)及び第4可変入賞口40に関わる部分を除けば実施例1(図2のブロック図)と同様であるから、これについても実施例1と同符号を使用して図示と説明を省略する。

20

【0110】

図9に示すように、第1可変入賞口10の上方には、第4可変入賞口40を開放作動させるための始動領域(ゲート15を第1の始動領域として、第2の始動領域)となるゲート25が設置されている。ゲート25はゲート15と同じ構造で、第1普通図柄作動スイッチ51と同様の第4普通図柄作動スイッチ(図示略、第4検出手段)が備わっており、遊技球がゲート25に進入すると第4普通図柄作動スイッチがこれを検出し、その検出信号が主制御装置50に入力される。

【0111】

主制御装置50は、第4普通図柄作動スイッチの検出信号が入力されると、第4乱数カウンタの第4乱数を読み込んで(第4乱数取得手段)、これを一旦第4乱数保留記憶用のメモリ(第4乱数メモリ)に記憶する(第4記憶手段)。但し、第4乱数メモリは第4乱数を4個までしか記憶できない構成であるので、既に4個の記憶があれば記憶されない。

30

【0112】

また、主制御装置50は、第4乱数の記憶個数を音声・ランプ統合制御装置80に送信して第4普通図柄保留記憶用LED26を点灯させて、第4乱数の記憶個数を第4普通図柄保留記憶用LED26の点灯数で表示する。

【0113】

次に、主制御装置50は、第4乱数メモリに第4乱数が記憶されていれば、その中の最も古いものを第4乱数判定メモリに移転させ、また第4乱数メモリの記憶位置をシフトする。これによって、第4乱数メモリに空きができる(又は空きが増える)。

40

【0114】

そして、第4乱数判定メモリの第4乱数を、予め設定されている当たり値と照合して当たりか否かを判定する(第4判定手段)。なお、ここで当たりになる確率は図6(b)に示すように1/155である。

【0115】

但し、実施例1と同様に、複数の可変入賞口(第1可変入賞口10、第2可変入賞口20、第3可変入賞口30、第4可変入賞口40)のうち、1つでも開放されている場合には、図柄(第1図柄、第2図柄、第3図柄、第4図柄、第5図柄)の変動表示を開始しない設定であるから、その場合は開放されている可変入賞口の閉鎖を待ってから、この判定を行う。

50

【0116】

また、変動表示中にいずれかの可変入賞口が開放された場合には、図柄の変動時間の計測を中断する構成であるのも実施例1と同様である。

この判定が当たりなら当たりを表示するための第4図柄(当たり第4図柄)を0~9(図5(d)参照)のいずれかに決め、図5(d)に示すように対応している第4疑似図柄を選択する。

【0117】

そして、主制御装置50は、変動時間を決めて、第4普通図柄7セグ27に第4普通図柄の変動表示を開始させる。変動時間は図6(b)に示すように複数種類あり、ここではその中の1つが選択される。

【0118】

また、主制御装置50は、第4疑似図柄と変動時間を指定するデータが含まれた第4疑似図柄変動開始コマンドを音声・ランプ統合制御装置80に送信する。

第4疑似図柄はセンターケース4の上部中央部に設けられた第2の演出図柄表示装置28にて変動表示と確定表示が行われる。演出図柄表示装置28における第4疑似図柄の表示制御は、直接には演出図柄制御装置90とによって行われるが、詳細は、第1疑似図柄の柄変動開始コマンドを音声・ランプ統合制御装置80が受信したときの、音声・ランプ統合制御装置80及び演出図柄制御装置90の制御動作と同様である。つまり、演出図柄表示装置28は、演出図柄表示装置5での第1疑似図柄の表示と同様に制御される。

【0119】

主制御装置50は、第4普通図柄7セグ27での第4普通図柄の変動表示の開始から上記の変動時間を経過したなら、当たり第4図柄を確定表示させる。また、第4疑似図柄の確定表示を指令するデータを音声・ランプ統合制御装置80に送信する。この指令データは音声・ランプ統合制御装置80から演出図柄制御装置90に送られ、演出図柄制御装置90は、演出図柄表示装置28の表示を制御して上述のように指示されていた第4疑似図柄を確定表示させる。

【0120】

第4乱数の判定が外れのときは、主制御装置50は外れを表示するための第4図柄と外れの第4疑似図柄を決め(図5(d)参照)、変動時間を決定して、上記と同様に第4普通図柄7セグ27を制御して第4普通図柄の変動表示と確定表示を行わせ、また、音声・ランプ統合制御装置80を介して演出図柄制御装置90に指示して、演出図柄表示装置28での第4疑似図柄の変動表示と確定表示を行わせる。但し、ここでは外れの第4図柄と外れの第4疑似図柄が確定表示される。

【0121】

第4乱数の判定が当たりで、当たり第4図柄が確定表示されると、主制御装置50は第4可変入賞口40を開放させる(第4可変入賞口制御手段)。

第4可変入賞口40は、第1可変入賞口10の斜め下方に設置されている。この第4可変入賞口40の構造は第1可変入賞口10と同様で、第5図柄表示手段である第5普通図柄7セグメント表示器(第5普通図柄7セグ)41と4個の第5普通図柄保留記憶用LED42とが付属している。また、第1可変入賞口10と同様に3本の遊技釘8(三角釘)によって閉鎖状態のときは入賞不可能とされているが、開放状態になると容易に入賞できる。

【0122】

従って、上述のように開放させられることで第4可変入賞口40が入賞可能(しかも入賞容易)になる。なお、第4可変入賞口40は、図6(a)に示すように、ここに6球が入賞すれば閉鎖され、入賞数が6球未満でも開放時間が5.8秒に達すると閉鎖される。入賞球1球あたりの賞球個数は15である。

【0123】

第4可変入賞口40は第1可変入賞口10と同じ構造で、第2普通図柄作動スイッチ52と同様の第5普通図柄作動スイッチ(図示略、第5検出手段)が備わっており、第4可

10

20

30

40

50

変入賞口40に入賞した遊技球は第5普通図柄作動スイッチによって検出される。

【0124】

第4可変入賞口40への入賞球を第5普通図柄作動スイッチが検出して、その検出信号が主制御装置50に入力されると、主制御装置50は、第5乱数カウンタの第5乱数を読み込んで(第5乱数取得手段)、これを一旦第5乱数保留記憶用のメモリ(第5乱数メモリ)に記憶する(第5記憶手段)。但し、第5乱数メモリによる第5乱数の記憶可能個数には制約があるので、たとえ第4可変入賞口40に6球入賞しても、第5乱数はその制約の範囲でしか第5乱数メモリに記憶されない。この第5乱数の記憶可能個数の具体的な設定については後述するが、ここでは4個として説明する。

【0125】

第5乱数メモリは第5乱数を4個までしか記憶できない構成であるので、既に4個の記憶が有れば記憶されない。上述したように第4可変入賞口40には6球まで入賞可能であるが、たとえ6球入賞しても、第5乱数は、その中の4球分しか記憶されない。

【0126】

また、主制御装置50は、第5乱数の記憶個数を音声・ランプ統合制御装置80に送信して第5普通図柄保留記憶用LED42を点灯させて、第5乱数の記憶個数を第5普通図柄保留記憶用LED42の点灯数で表示する。

【0127】

第5乱数メモリに第5乱数が記憶されていると、主制御装置50が第5乱数の当たり外れの判定を行うが、第1可変入賞口10、第2可変入賞口20、第3可変入賞口30、第4可変入賞口40のいずれか1つでも開放されている場合には、図柄(第1図柄、第2図柄、第3図柄、第4図柄、第5図柄)の変動表示を開始しない設定であるから、主制御装置50は、第4可変入賞口40の閉鎖を待ってから、第5乱数の当たり外れの判定を行う。

【0128】

すなわち、第5乱数メモリに第5乱数が記憶されていれば、その中の最も古いものを第5乱数判定メモリに移転させ、また第5乱数メモリの記憶位置をシフトする。これによって、第5乱数メモリに空きができる(又は空きが増える)が、既に第4可変入賞口40が閉鎖されているので、ここで第5乱数が追加記憶されることはない。

【0129】

そして、第5乱数判定メモリの第5乱数を、予め設定されている当たり値と照合して当たりか否かを判定する(第5判定手段)。なお、ここで当たりになる確率は、図6(b)に示すように199/200であり、ほとんどの場合が当たりである。

【0130】

この判定が当たりなら当たりを表示するための第5図柄(当たり第5図柄)を選択する(図5(e)参照)。

次に、主制御装置50は第5普通図柄の変動時間を決める。第5普通図柄の変動時間は5秒と15秒の2種類であり、第1普通図柄の場合と同様に、第4可変入賞口40の閉鎖後1回目は5秒、その後は15秒に決定する。そして、第5普通図柄7セグ41に第5普通図柄の変動表示を開始させ、その変動表示の開始から上記の変動時間を経過したなら、当たり第5図柄を確定表示させる。

【0131】

第5乱数の判定が外れのときは、主制御装置50は外れの第5図柄を選択し(図5(e)参照)、上記と同様に変動時間を決定して、上記と同様に第5普通図柄7セグ41を制御して第5普通図柄の変動表示と確定表示を行わせる。但し、ここでは外れの第5図柄が確定表示される。

【0132】

第5乱数の判定が当たりで、当たり第5図柄が確定表示されると、主制御装置50は第2可変入賞口20を開放させる(第2可変入賞口制御手段)。これで第2可変入賞口20が入賞可能(しかも入賞容易)になり、以後は実施例1で説明したと同様に第3可変入賞

10

20

30

40

50

口30の開放に至り、実施例1で説明したと同様に、第2可変入賞口20と第3可変入賞口30とが、それぞれ第2普通図柄(第2乱数メモリ)の保留記憶、第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留記憶の範囲で開放を繰り返すことで特別遊技が実行される。

【0133】

また、実施例1で説明したとおり、遊技球がゲート15に進入、第1普通図柄変動表示、当たり第1図柄の確定表示、第1可変入賞口10開放、第2普通図柄変動表示、当たり第2図柄の確定表示、第2可変入賞口20の開放という手順でも特別遊技が実行される。

【0134】

つまり、特別遊技を実行する手順がゲート15から始まるもの(手順1)とゲート25から始まるもの(手順2)との2通り存在する。

10

そして、本実施例の場合、実施例1と同様に(図7(a)に示すとおり)、第2普通図柄(第2乱数メモリ)の保留可能数及び第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留可能数が第1普通図柄に応じて変更されるが、これのみではなく、第5普通図柄(第5乱数メモリ)の保留可能数及び第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留可能数が第4普通図柄に応じて変更される(図7(b)参照)。

【0135】

したがって、特別遊技において獲得可能な賞球数は、手順1の場合は図8に示すように第1普通図柄に応じて様々になり、手順2の場合は図10に示すように第4普通図柄に応じて様々になるので、実施例1を上回って複数種類の特別遊技(大当たり)が実現される。

20

【0136】

しかも、図9に示すとおり、第1可変入賞口10が遊技領域3の右半部にあり、その上方に、第4可変入賞口40を開放作動させるためのゲート25が設置されているので、第1図柄が当たって第1可変入賞口10が開放して、遊技者が、その開放され第1可変入賞口10に向かって遊技球を発射すると、それらの遊技球のいずれかがゲート25に進入して検出されることになる。このため、大当たり遊技中であっても、上記の手順2による次の大当たりが狙える構成になっている。

【0137】

なお、実施例1(図1参照)の構成でも大当たり遊技中に次の大当たりが狙える構成だが、実施例2の構成であると遊技球を最大の威力で発射する(いわゆる右打ちをする)だけでよいので、こちらの方が容易に大当たりを狙える。

30

【0138】

また、通常遊技中も、このゲート25を狙って遊技されたら遊技店が不利益を被ることになるので、第1図柄よりも第4図柄のほうが当たる確率を低く設定している。その他にも、賞球が出ないゲート25で構成されているうえゲート25の下方には、ゲート15の下方に設けられているような普通入賞口13が設けられていない等、遊技店が不利益を被らないための構成がある。

【0139】

この実施例2において、図11に示すように、第1普通図柄の当たり図柄により第5普通図柄(第5乱数メモリ)の保留可能数を変更することも可能である。第5普通図柄の保留は1回目の大当たり(特別遊技)中に再び第4普通図柄が当たったときに保留可能になるため、1回目の大当たり遊技中には何の影響も及ぼさない。

40

[変形例1]

実施例1、2においては図12(a)に示すように、第2普通図柄の当たり図柄は1種類であるが、これを図12(b)に示すように複数種類にして、図12(d)に示すように、第2普通図柄の当たり図柄に応じて第3普通図柄(第3乱数メモリ)の保留可能数を変更する構成にもできる。また、この場合には、第1普通図柄の当たりの種類に応じて第2普通図柄の保留可能数(第2乱数メモリ)を変更し、第2普通図柄の当たり図柄に応じて第3普通図柄の保留可能数を変更するのが好適である。こうすれば、獲得できる賞球数の違いで区別される大当たり遊技(特別遊技)の種類を多数にできる。

50

[変形例 2]

実施例 1、2 において、第 1 普通図柄や第 4 普通図柄の当たり図柄に応じて保留可能数を変更するのではなく、大当たりの継続回数に応じて保留可能数を変更する構成にもできる。

【 0 1 4 0 】

図 1 3 に示すのはその一例であり、A タイプ（実施例 1、実施例 2 の手順 1 に適用）や B タイプ（実施例 2 に適用）のように、大当たりの継続回数に応じて獲得できる賞球数が減っていくのでギャンブル性を抑えたパチンコ機を作ることができる。

[変形例 3]

実施例 1、2 において、第 1 普通図柄や第 4 普通図柄の当たり図柄に応じて保留可能数を変更するのではなく、第 1 ～ 第 3 普通図柄と、これらが当たりになったときに開放する第 1 ～ 第 3 可変入賞口の対応関係を変化させることでも大当たりの種類を増やすことができる。

【 0 1 4 1 】

図 1 4 に示すのは、その一例である。

図 1 4 の上段には実施例 1 又は実施例 2 の手順 1 での第 3 可変入賞口 3 0 を開放させる手順（第 1 ～ 第 3 普通図柄と第 1 ～ 第 3 可変入賞口の対応関係）を示してある。

【 0 1 4 2 】

この対応関係を同図の下段に示すように、第 1 普通図柄の当たり図柄に応じて変更すれば、図示するとおり、獲得できる賞球数の違いで区別される大当たり遊技（特別遊技）の種類を複数種類にできる。

【 0 1 4 3 】

なお、図 1 4 は各普通図柄の保留可能数を一定（ここでは 4 個）にした例であるが、この例に保留可能数を変更する例を組み合わせてもよい。

[変形例 4]

実施例 1、2 において、第 1 普通図柄や第 4 普通図柄の当たり図柄に応じて保留可能数を変更するのではなく（各保留可能数は一定として）、保留記憶され難い状態とされ易い状態を第 1 普通図柄の当り図柄に応じて作り出すことによっても、大当たりの種類を増やすことができる。

【 0 1 4 4 】

図 1 5 に示すのは、その一例である。

保留記憶され難い状態とは、つまり可変入賞口に入賞し難いということであるから、図 1 5 (a) のように 1 回の開放作動における開放時間を変更すれば、保留記憶され易い状態とされ難い状態を確実に作り出せる。すなわち、獲得できる賞球数の違いで区別される大当たり遊技（特別遊技）の種類を複数種類にできる。

【 0 1 4 5 】

また、図 1 5 (b) のように、1 回の開放作動におけるトータルの開放時間は変更せずに、開放回数を複数にする（つまり、1 回の開放時間はそれぞれ短くなる）と、開放回数を複数にした方が保留記憶され難くなるので、図 1 5 (a) 程には差を明確にはできないが保留記憶され易い状態とされ難い状態を作り出せる。すなわち、獲得できる賞球数の違いで区別される大当たり遊技（特別遊技）の種類を複数種類にできる。

【 0 1 4 6 】

なお、図 1 5 (b) の構成の方が遊技者の運や技量によって獲得できる賞球数が変化するので面白みが増す。

[変形例 5]

実施例 1、2 では、第 2 普通図柄の変動時間は、第 1 可変入賞口 1 0 の閉鎖後 1 回目が 5 秒でそれ以降が 1 5 秒であると説明したが、これは、第 3 普通図柄の保留可能数が 4 であるからであり、第 3 普通図柄の保留可能数が 4 でなければ、これに限るわけではない。例えば第 3 普通図柄の保留可能数が 2 個であれば第 2 普通図柄の 2 回目の変動時間は 9 秒でよい（図 1 6 (c) の計算式参照）。

【0147】

もちろん、ここに例示した9秒よりも長い15秒でも何ら問題はないが、余分な時間が発生することになり、遊技者にしてみれば、余分な時間が発生するということは時間当たりの当たり確率が低くなるので良くは思われない。

【0148】

例えば図16(a)(図7(a)と同じである。)に示すように、第1普通図柄の当たり図柄に応じて第3普通図柄の保留可能数を変更する場合、図16(b)に例示するように、第3普通図柄の保留可能数に応じて第2普通図柄の変動時間を変更すれば、上記の余分な時間の発生を防止できる。

【0149】

なお、実施例1で説明した図7(a)の構成では、第1普通図柄の当たり図柄に応じて第3普通図柄の保留可能数が決定される構成であるので、第1普通図柄の当たり図柄が決定され、大当たり遊技が開始される直前あるいは大当たり遊技開始直後に第2普通図柄の変動時間が決定される。

【0150】

また、第1普通図柄の当たり図柄が「4」のように第3普通図柄の保留可能数が0の場合には第2普通図柄の変動時間は、どのような時間でも問題ない。

図16に示すように第3普通図柄の保留可能数に応じて第2普通図柄の変動時間を変更した場合、第1普通図柄の当たり図柄、つまり第2普通図柄及び第3普通図柄の保留可能数と第2普通図柄の変動時間とに応じた大当たり遊技の所要時間は図17(a)に示すとおりになる。なお、図17(a)に記載の計算式中の t_1 は、普通図柄が当り図柄で確定表示してから可変入賞口が作動(羽根が開放)するまでの時間、可変入賞口が停止(羽根が閉鎖)してから普通図柄が変動開始するまでの時間や第2普通図柄の2回目以降の変動時間から第3普通図柄の総変動時間を引いた時間などである。

【0151】

また、図17(a)の大当たり遊技に要する時間(最大時間)と大当たり遊技中に開放される全て可変入賞口の総開放時間(最大時間)との差を表すと図17(b)の通りになる。

[実施例3]

従来的一般電動役物型パチンコ機は、大当たり遊技中にも大当たり遊技が実行される起因となる第1普通図柄が変動するようになっている。つまり、大当たり遊技中に再び大当たりが発生可能な構成になっている。しかし、大当たり遊技の途中で再び大当たりが発生した場合、現在の大当たり遊技が途中であったとしても大当たり遊技を終了させ、今回の当りに対応した大当たり遊技が開始されるため、大当たり遊技中に再び大当たりが発生した場合、遊技者は2回分の大当たりで獲得できる賞球を得ることが出来ない問題があった。

【0152】

この問題を解決できる構成を実施例3として、図18を参照して説明する。なお、パチンコ機の構成は実施例1又は実施例2と同じであるから、それらと同符号を使用して図示と説明を省略する。

【0153】

本実施例では、図18(a)に示すように、第1普通図柄の大当たりになる変動パターンはA~Fの5種類あり、通常遊技中は、この5種類の変動パターンから第1普通図柄の当たりになる変動パターンを1つ選択し、大当たり遊技中はEかFから第1普通図柄の当たりになる変動パターンを1つ選択するようになっている。

【0154】

大当たり遊技中に再び大当たりが発生した場合に(正確に言えば大当たり遊技中に大当たりになる第1乱数を取得した場合に)、大当たり2回分の賞球を獲得するためには、大当たり遊技中の第1普通図柄の当たりになる変動パターン(変動時間)が1回の大当たり遊技に要する時間よりも長ければよい。そうすれば、1回目の大当たり遊技終了後に、その変動が終了して確定表示されるから、1回目の大当たり遊技終了後に2回目の大当たり遊技が開始される。

【0155】

10

20

30

40

50

本実施例での大当り遊技中の第1普通図柄の大当りになる変動時間(変動パターンE、変動パターンF)は、大当りに要する最大時間(38.2秒(160秒) 図17(b)参照)よりも長くなっている。なお、図17に記載の大当りに要する最大時間は160秒であるが、実施例1、2で説明したように、本実施例でも複数ある可変入賞口のうち、1つでも開放しているものがあれば、変動時間の計測中断を行うため、大当り遊技中に図柄が変動可能な時間、つまり図17(b)にの大当りに要する時間から総可変入賞口の開放時間を引いた時間以上の変動時間(160 - 121.8 = 38.2)があればよいことになる。

【0156】

本実施例では実施例1、2と同様に保留可能数を変更されるため、その保留可能数の変更により大当りに要する時間も変わる。当然、変動可能な時間も変更される。従って、大当り遊技中における第1普通図柄の当りになる変動時間を複数ある変動可能な時間のうち、一番長い時間(38.2秒)より長い変動時間にしておけば、どの大当り遊技中であっても遊技者は大当り2回分の賞球を獲得することができる。

【0157】

なお、実施例2の手順2(Bタイプ)の場合、変動パターンE及び変動パターンFは第4普通図柄の変動パターンになる。つまり、「大当り遊技の起因となる2種類の図柄を設けた構成において、大当り遊技の起因となった図柄の種類に応じて大当り遊技の起因となる他方の図柄の変動パターンを決定する構成」である。

【0158】

前述したように図18(a)は、大当り遊技中における第1普通図柄の複数種類ある変動可能な時間のうち、一番長い時間よりも、大当り遊技中における大当りになる変動の時間が長い2種類の中より抽選する構成にしたが、本実施例の場合、保留可能数を変更されることにより変動可能な時間が変更される構成のため、図18(a)の構成にした場合、例えば第1普通図柄の「4」で大当りし、その大当り遊技中に大当りになる乱数を抽出した場合、その「4」での大当り遊技の終了後も第1普通図柄の当りになる変動が長い間続いてしまう時が発生してしまう。

【0159】

「4」での大当り遊技における図柄の変動可能時間は図17に記載のように約21秒、その21秒のうち10秒後に第1普通図柄の変動パターンEの変動が始まった場合、大当り遊技終了から28秒後に変動パターンEの変動が終了し大当り遊技が開始されることになる。つまり、遊技者は28秒間、ただ、その変動見るだけになってしまう(21 - 10 = 11、39 - 11 = 28)。

【0160】

しかし、図18(b)のように、始めに大当りした第1普通図柄の当り図柄を参照して、大当り遊技中における大当り変動を選択する構成(最適な変動パターンを選択する構成)にすれば、遊技者が大当り終了後、長い間、図柄変動を見なければならぬ(待たなければならぬ)ということはなくなる。例えば、「4」での大当り遊技における図柄の変動可能時間は図17に記載しているように約21秒、その21秒のうち10秒後に第1普通図柄の変動パターン(当りになる)での図柄変動が始まった場合、図18(b)に記載のように「4」での大当り遊技中に選択される大当り変動パターンは変動パターンGの22秒であるから、大当り遊技終了から11秒後に変動パターンGが終了し、次の大当りが発生することになる。つまり、遊技者は大当り遊技終了後に11秒だけ待つだけですむ(21 - 10 = 11、22 - 11 = 11)。

【0161】

なお、図18(b)の表の左側が大当りした図柄で、右側が左の図柄での大当り遊技中に大当りになる乱数の値を抽出したときに選択される変動パターン(変動時間)である。

なお、大当り遊技中に取得した第1乱数が当たり値のときは、どの第1普通図柄で大当りする値であっても同様の変動パターンが選択される。つまり、第1乱数の当たり値によって変動パターンを変更することはない。

10

20

30

40

50

【0162】

また、実施例2の手順2(Bタイプ)であれば、図18(b)の変動パターンは第4普通図柄の変動パターンになる。つまり、「大当たり遊技の起因となる2種類の図柄を設けた構成において、大当たり遊技の起因となった図柄の種類に応じて大当たり遊技の起因となる他方の図柄の変動パターンを決定する構成」である。

[その他]

上述の図18の構成は第1普通図柄の当たり図柄で第2、第3普通図柄の保留可能数を変更される例で説明したが、第1普通図柄の当たり図柄で連動の始まりが変更される例(図14の構成)でも適用できる。

【0163】

また、第1普通図柄の当たり図柄に応じて保留可能数を変更される例及び第1普通図柄の当たり図柄に応じて連動の始まりが変更される例でも、大当たり遊技の開始インターバルにて、遊技内容の変更点を詳しく説明する構成にするとよい。

【0164】

上記実施例では、第1普通図柄、第4普通図柄の保留可能数は変更されない構成になっているが、これは、通常遊技中でも保留記憶が溜まるからである。

通常中でも大当たり中でも保留記憶が溜まる構成だと、保留可能数を変更される時に問題が生じるからである。例えば、現在の保留可能数が4で、実際に保留記憶されている数も4個であった場合において、保留可能数が2個に変更された場合、4-2の2個の実際に記憶されていた保留記憶値をどのようにするか問題になる。その2個を削除しては遊技者に不利益を与えるし、実際の保留値が2個になるまで保留可能数を4個のままにし、2個になった瞬間に保留可能数を2個に設定すれば、保留可能数を変更されるまでに時間を要することになり、遊技状態の切替えがスムーズに出来なくなってしまう。

【0165】

これは、第1種遊技にて保留可能数を変更する発明にも同じことが言える。しかし、本実施例では、どのような状態でも保留記憶可能な図柄の保留記憶については固定で特定期間中のみ保留記憶が可能になる図柄の保留可能数を変更するので上記のような問題は発生しない。

【0166】

なお、この実施例のように、第1普通図柄、第4普通図柄の保留可能数は変更されず、第1普通図柄、第4普通図柄の当たり図柄に応じて第2普通図柄、第3普通図柄の保留可能数を変更される構成は、「保留可能数が変化しない図柄の当たり図柄に応じて、その他の図柄の保留可能数が変化する構成」であり、また「特定期間(大当たり遊技中)にしか保留記憶が行われない図柄の保留可能数が変化する構成」である。

【0167】

また実施例として第1普通図柄の当たり図柄に応じて保留可能数が変化する例と第1普通図柄の当たり図柄に応じて連動の始まりが変更する例を別々に記載したが、この2つの例を組み合わせてもよい。つまり、第1普通図柄の当たり図柄に応じて保留可能数と連動の始まりを変更する例でもよい。そうすること、もっと多く大当たり遊技の種類を作り出すことが可能になり、趣向性に富んだ遊技機になる。

【0168】

また、実施例では、大当たり遊技中に大当たり用の音楽を流す構成になっているが、大当たり遊技中に再び第1判定手段又は第4判定手段が当たりと判定すると第1図柄又は第4図柄が変動開始すると同時に現在流れている大当たり音楽が変更される構成になっている。しかし、第1図柄又は第4図柄が変動開始されると同時に変更されることに限定するわけではなく、大当たり遊技中であって第1図柄又は第4図柄が変動中であれば大当たり音楽が変わる時期はいつでもよい。

【0169】

また、大当たり音楽が変更されるとは、全く異なった音楽が流れる構成でも、音楽が流れるスピードや、音域を変更(音の高低)、違う楽器での演奏などでもよい。

10

20

30

40

50

また、判定手段が当たりと判断したときには必ず変更するような構成でもよいが、当たりと判断したときの50%の確率で変更する構成にしてもよい。或いは、外れの時でもリーチになるとときには変更するような構成にしてもよい。

【0170】

このような構成にすることで、今までに無い新たな大当たり予告が可能になり、大当たり遊技中の面白みが増すことになる。

【図面の簡単な説明】

【0171】

【図1】実施例1の遊技盤の正面図。

【図2】実施例1のパチンコ機の電気ブロック図。

【図3】実施例1のパチンコ機における特別遊技の進行手順を説明するタイミングチャート。

【図4】図4の一部拡大図。

【図5】実施例1、2の普通図柄と疑似図柄の説明図。

【図6】実施例1、2の変入賞口と図柄変動の仕様説明図。

【図7】実施例1、2の第1普通図柄と保留可能数の対応説明図。

【図8】実施例1の保留可能数と特別遊技で獲得可能な賞球数の対応説明図。

【図9】実施例2の遊技盤の正面図。

【図10】実施例2の保留可能数と特別遊技で獲得可能な賞球数の対応説明図。

【図11】実施例2において第5普通図柄の保留可能数を変更する例の説明図。

【図12】変形例1の説明図。

【図13】変形例2の説明図。

【図14】変形例3の説明図。

【図15】変形例4の説明図。

【図16】変形例5の説明図(その1)。

【図17】変形例5の説明図(その2)。

【図18】実施例3の説明図。

【符号の説明】

【0172】

- 1・・・遊技盤、
- 3・・・遊技領域、
- 4・・・センターケース、
- 5・・・演出図柄表示装置、
- 7・・・第1普通図柄7セグ、
- 8・・・遊技釘、
- 10・・・第1可変入賞口、
- 11・・・第2普通図柄7セグ、
- 13・・・普通入賞口、
- 15・・・ゲート、
- 20・・・第2可変入賞口、
- 22・・・第3普通図柄7セグ、
- 25・・・ゲート、
- 27・・・第4普通図柄7セグ、
- 28・・・演出図柄表示装置、
- 30・・・第3可変入賞口、
- 40・・・第4可変入賞口、
- 41・・・第5普通図柄7セグ、
- 50・・・主制御装置、
- 51・・・第1普通図柄作動スイッチ、
- 52・・・第2普通図柄作動スイッチ、

10

20

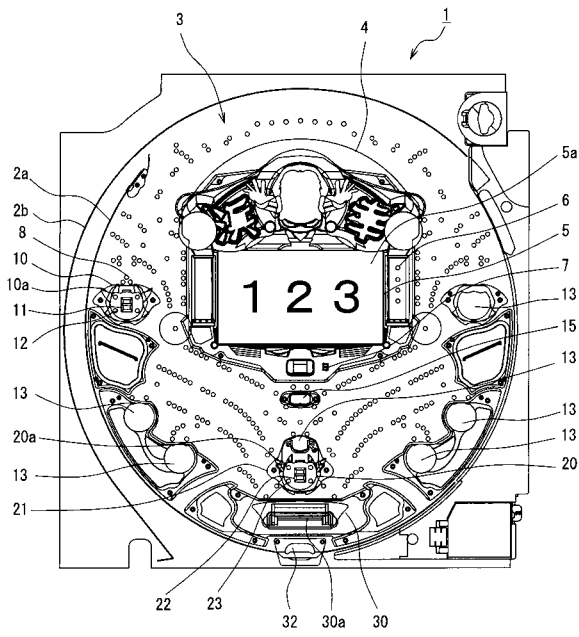
30

40

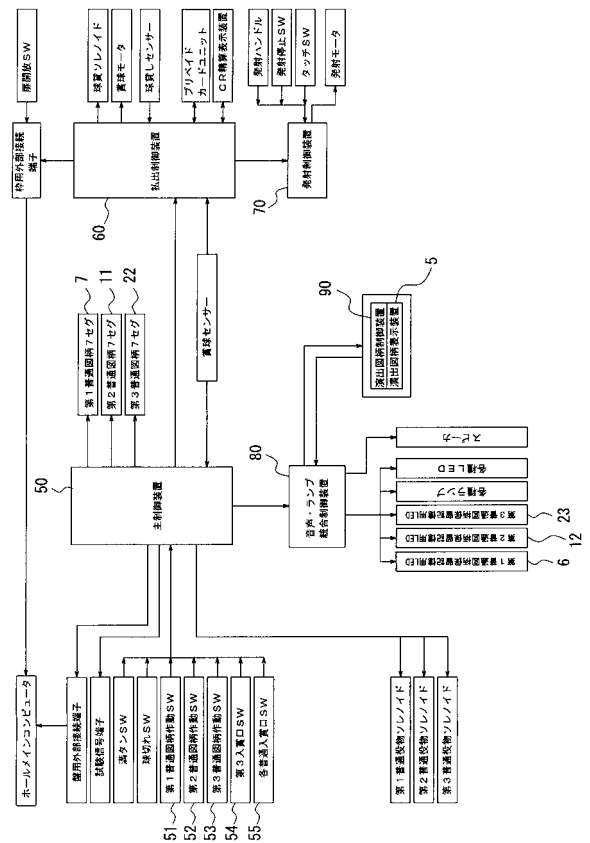
50

- 53・・・第3普通図柄作動スイッチ、
- 54・・・第3入賞口スイッチ、
- 55・・・普通入賞口スイッチ、
- 60・・・演出図柄制御装置、
- 60・・・払出制御装置、
- 70・・・発射制御装置、
- 80・・・音声・ランプ統合制御装置、
- 90・・・演出図柄制御装置。

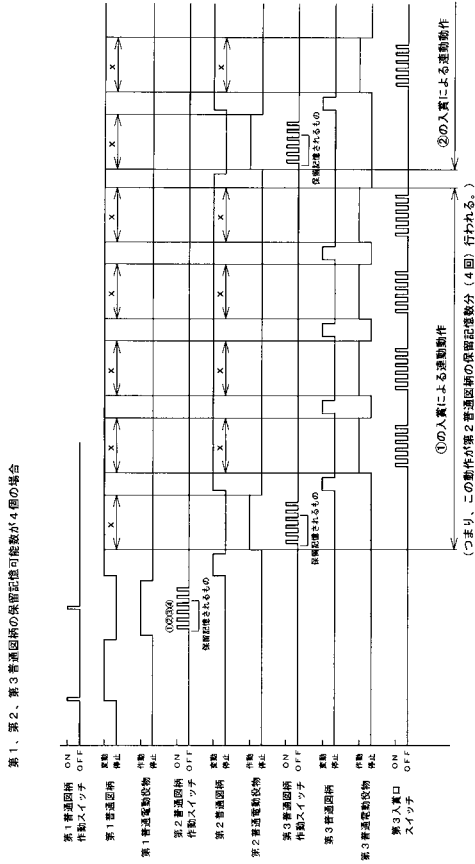
【図1】



【図2】

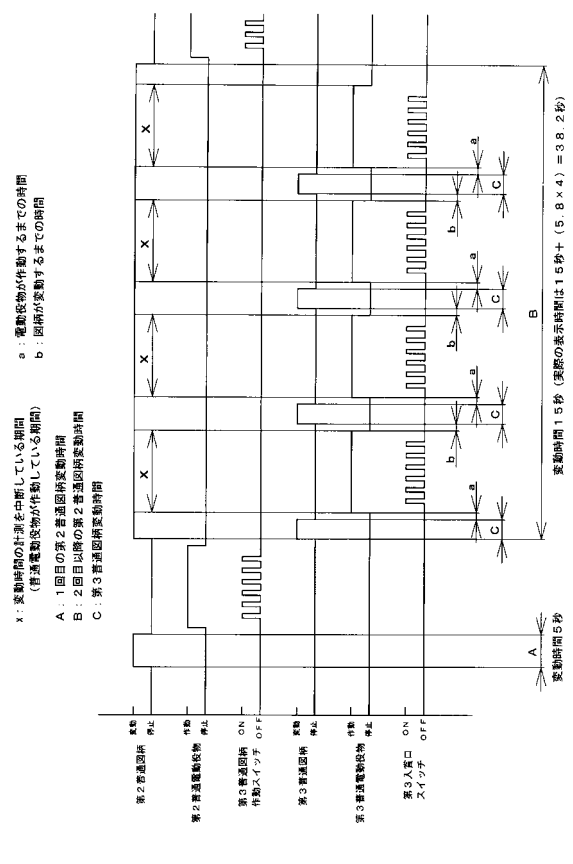


【 図 3 】



第1普通電動役物が作動すると第1可変入賞口の羽根が開放する。
第2普通電動役物が作動すると第2可変入賞口の羽根が開放する。
第3普通電動役物が作動すると第3可変入賞口の羽根が開放する。

【 図 4 】



【 図 5 】

(a) 第1普通図柄		(d) 第4普通図柄			
	普通図柄	擬似図柄			
当り1		0 0 0	当り1		0
当り2		1 1 1	当り2		1
当り3		2 2 2	当り3		2
当り4		3 3 3	当り4		3
当り5		4 4 4	当り5		4
当り6		5 5 5	当り6		5
当り7		6 6 6	当り7		6
当り8		7 7 7	当り8		7
当り9		8 8 8	当り9		8
ハズレ (全て)		上記の組合せ以外	ハズレ (全て)		上記の組合せ以外

(b) 第2普通図柄

	普通図柄
当り1	
ハズレ	

(e) 第5普通図柄

	普通図柄
当り1	
ハズレ	

(c) 第3普通図柄

	普通図柄
当り1	
ハズレ	

【 図 6 】

	第1可変入賞口	第2可変入賞口	第3可変入賞口	第4可変入賞口
賞球数	15個	15個	15個	15個
規定数	6個	6個	6個	6個
開放時間	最大5.8秒を1回	最大5.8秒を1回	最大5.8秒を1回	最大5.8秒を1回
開放するための図柄	第1普通図柄	第2普通図柄 第5普通図柄	第3普通図柄	第4普通図柄

	第1普通図柄	第2普通図柄	第3普通図柄	第4普通図柄	第5普通図柄
当り確率	1/150	199/200	199/200	1/155	199/200
保留可能数	4 (固定)	2 or 4	0 or 2 or 4	4 (固定)	2 or 4
変動時間	複数種類	5秒 15秒	2秒	複数種類	5秒 15秒

右打ち防止

【図 7】

第1普通図柄		第2普通図柄	第3普通図柄
普通図柄	擬似図柄	保留可能数	保留可能数
	0 0 0	2	4
	1 1 1	4	4
	2 2 2	4	2
	3 3 3	4	4
	4 4 4	4	0
	5 5 5	4	4
	6 6 6	2	4
	7 7 7	4	4
	8 8 8	4	2

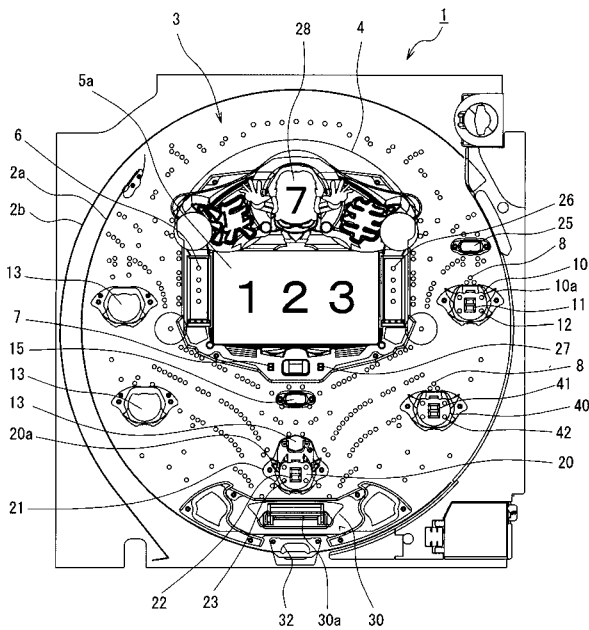
(b)

第4普通図柄		第5普通図柄	第3普通図柄
普通図柄	擬似図柄	保留可能数	保留可能数
	0	2	4
	1	4	4
	2	4	2
	3	4	4
	4	4	0
	5	4	4
	6	2	4
	7	4	4
	8	4	2

【図 8】

<p>第1普通図柄、第2普通図柄、第3普通図柄の保留可能数が4個の場合 1回の大当たり遊技：第1可変入賞口1回開放、第2可変入賞口4回開放、第3可変入賞口16回開放 第1可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口4回開放→(6個×15個)×4=360個 第3可変入賞口16回開放→(6個×15個)×16=1440個 90個+360個+1440個=1890個</p> <p>第1普通図柄の当り図柄 </p>
<p>第1普通図柄、第2普通図柄の保留可能数4個、第3普通図柄の保留可能数が2個の場合 1回の大当たり遊技：第1可変入賞口1回開放、第2可変入賞口4回開放、第3可変入賞口8回開放 第1可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口4回開放→(6個×15個)×4=360個 第3可変入賞口8回開放→(6個×15個)×8=720個 90個+360個+720個=1170個</p> <p>第1普通図柄の当り図柄 </p>
<p>第1普通図柄、第3普通図柄の保留可能数4個、第2普通図柄の保留可能数が2個の場合 1回の大当たり遊技：第1可変入賞口1回開放、第2可変入賞口2回開放、第3可変入賞口8回開放 第1可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口2回開放→(6個×15個)×2=180個 第3可変入賞口8回開放→(6個×15個)×8=720個 90個+180個+720個=990個</p> <p>第1普通図柄の当り図柄 </p>
<p>第1普通図柄、第2普通図柄の保留可能数4個、第3普通図柄の保留可能数が0個の場合 1回の大当たり遊技：第1可変入賞口1回開放、第2可変入賞口4回開放、第3可変入賞口0回開放 第1可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口4回開放→(6個×15個)×4=360個 第3可変入賞口0回開放→0個 90個+360個+0個=450個</p> <p>第1普通図柄の当り図柄 </p>

【図 9】



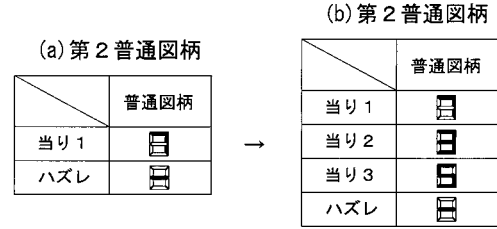
【図 10】

<p>第4普通図柄、第5普通図柄、第3普通図柄の保留可能数が4個の場合 1回の大当たり遊技：第1可変入賞口1回開放、第2可変入賞口4回開放、第3可変入賞口16回開放 第1可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口4回開放→(6個×15個)×4=360個 第3可変入賞口16回開放→(6個×15個)×16=1440個 90個+360個+1440個=1890個</p> <p>第4普通図柄の当り図柄 </p>
<p>第4普通図柄、第5普通図柄の保留可能数4個、第3普通図柄の保留可能数が2個の場合 1回の大当たり遊技：第4可変入賞口1回開放、第2可変入賞口4回開放、第3可変入賞口8回開放 第4可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口4回開放→(6個×15個)×4=360個 第3可変入賞口8回開放→(6個×15個)×8=720個 90個+360個+720個=1170個</p> <p>第4普通図柄の当り図柄 </p>
<p>第4普通図柄、第3普通図柄の保留可能数4個、第5普通図柄の保留可能数が2個の場合 1回の大当たり遊技：第4可変入賞口1回開放、第2可変入賞口2回開放、第3可変入賞口8回開放 第4可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口2回開放→(6個×15個)×2=180個 第3可変入賞口8回開放→(6個×15個)×8=720個 90個+180個+720個=990個</p> <p>第4普通図柄の当り図柄 </p>
<p>第4普通図柄、第5普通図柄の保留可能数4個、第3普通図柄の保留可能数が0個の場合 1回の大当たり遊技：第1可変入賞口1回開放、第2可変入賞口4回開放、第3可変入賞口0回開放 第4可変入賞口1回開放→6個×15個=90個 第2可変入賞口4回開放→(6個×15個)×4=360個 第3可変入賞口0回開放→0個 90個+360個+0個=450個</p> <p>第4普通図柄の当り図柄 </p>
<p>つまり、本タイプの構成で、 第1普通図柄が当たったことで開始される大当たり遊技中に 第4普通図柄が当たった場合（大当たりの変動が始まった場合） において、 第1普通図柄の当り図柄が で第4普通図柄の当り図柄が であった場合 1890個+1890個=3780個 第1普通図柄の当り図柄が で第4普通図柄の当り図柄が であった場合 450個+450個=900個</p> <p>この例の場合、出玉数異なる9種類の当り遊技（2回分）が出せる。（本来なら10種類だが、異なるもの（2340個）がある。 （3780個、3060個、2880個、2340個、2160個、1980個、1620個、1440個、900個） （当然、各保留可能数をもとに細かく設定すれば、もっと大当たり遊技の種類を増やすことができる。）</p>

【 図 1 1 】

第1普通図柄		第2普通図柄	第3普通図柄	第5普通図柄
普通図柄	擬似図柄	保留可能数	保留可能数	保留可能数
	0 0 0	2	4	2
	1 1 1	4	4	4
	2 2 2	4	2	4
	3 3 3	4	4	4
	4 4 4	4	0	4
	5 5 5	4	4	4
	6 6 6	2	4	2
	7 7 7	4	4	4
	8 8 8	4	2	4

【 図 1 2 】



(c)

第1普通図柄		第2普通図柄
普通図柄	擬似図柄	保留可能数
	0 0 0	2
	1 1 1	4
	2 2 2	2
	3 3 3	4
	4 4 4	2
	5 5 5	4
	6 6 6	2
	7 7 7	4
	8 8 8	2

(d)

第2普通図柄	第3普通図柄
普通図柄	保留可能数
	4
	2
	0

【 図 1 3 】

Aタイプ

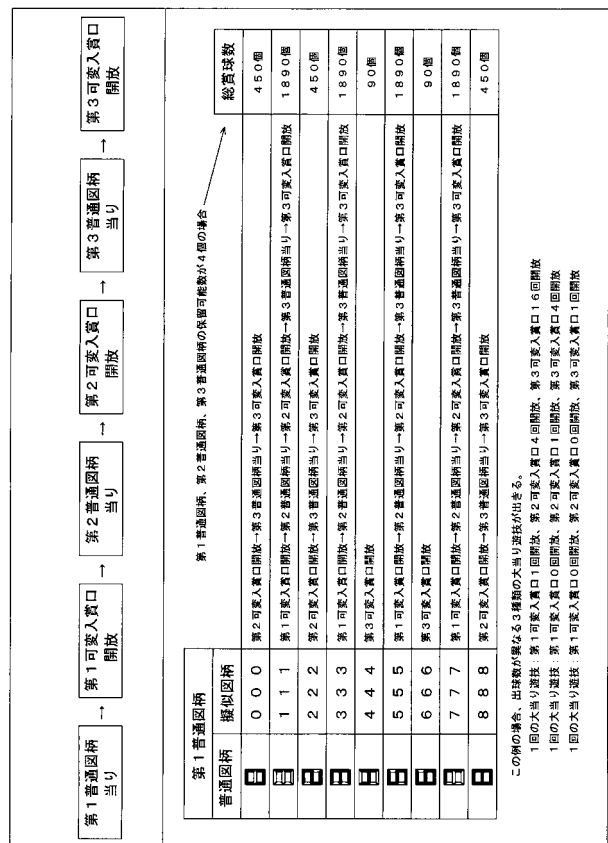
	第1普通図柄 保留可能数	第2普通図柄 保留可能数	第3普通図柄 保留可能数
1回目	4	4	4
2回目	4	4	2
3回目	4	2	4
4回目	4	4	0

Bタイプ

※1回目は、Aタイプの1回目と同じ。

	第4普通図柄 保留可能数	第5普通図柄 保留可能数	第3普通図柄 保留可能数
2回目	4	4	2
3回目	4	2	4
4回目	4	4	0

【 図 1 4 】



【図 15】

(a)

第1普通図柄		第2可変入賞口	第3可変入賞口
普通図柄	擬似図柄	開放パターン	開放パターン
	0 0 0	3秒を1回	5.8秒を1回
	1 1 1	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	2 2 2	5.8秒を1回	3秒を1回
	3 3 3	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	4 4 4	3秒を1回	3秒を1回
	5 5 5	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	6 6 6	3秒を1回	5.8秒を1回
	7 7 7	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	8 8 8	5.8秒を1回	3秒を1回

(b)

第1普通図柄		第2可変入賞口	第3可変入賞口
普通図柄	擬似図柄	開放パターン	開放パターン
	0 0 0	2.9秒を2回	5.8秒を1回
	1 1 1	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	2 2 2	5.8秒を1回	2.9秒を2回
	3 3 3	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	4 4 4	2.9秒を2回	2.9秒を2回
	5 5 5	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	6 6 6	2.9秒を2回	5.8秒を1回
	7 7 7	5.8秒を1回	5.8秒を1回
	8 8 8	5.8秒を1回	2.9秒を1回

【図 16】

(b)

第2普通図柄の変動時間	
回目	時間
1回目	5秒
2回目	15秒
3回目	15秒
4回目	15秒
5回目	9秒
6回目	15秒
7回目	5秒
8回目	15秒
9回目	15秒
10回目	9秒

(a)

第1普通図柄	第2普通図柄	第3普通図柄
普通図柄	擬似図柄	保留可能数
	0 0 0	4
	1 1 1	4
	2 2 2	2
	3 3 3	4
	4 4 4	0
	5 5 5	4
	6 6 6	2
	7 7 7	4
	8 8 8	2

(c)

$$(2秒 \times 4) + (0.5秒 \times 4) + (0.5秒 \times 3) = 11.5$$

$$11.5 + \frac{3.5}{2} = 15$$

$$(2秒 \times 2) + (0.5秒 \times 2) + (0.5秒 \times 1) = 5.5$$

$$5.5 + \frac{3.5}{2} = 9$$

第2普通図柄の2回目以降の変動時間が9秒であった場合の第2普通図柄の実際の表示時間は
9秒 + (5.8 × 2) = 20.6秒

【図 17】

(a)

第1普通図柄		大当たり時間	総可変入賞口の開放回数	総可変入賞口の開放時間
普通図柄	擬似図柄			
	0 0 0	約86秒	11回	約63.8秒
	1 1 1	約160秒	21回	約121.8秒
	2 2 2	約100秒	13回	約75.4秒
	3 3 3	約160秒	21回	約121.8秒
	4 4 4	約50秒	5回	約29秒
	5 5 5	約160秒	21回	約121.8秒
	6 6 6	約86秒	11回	約63.8秒
	7 7 7	約160秒	21回	約121.8秒
	8 8 8	約100秒	13回	約75.4秒

第1可変入賞口の最大開放時間 + 第2普通図柄の1回目の変動時間 +
第2可変入賞口の最大開放時間 × 第2普通図柄の保留可能数 +
第2普通図柄の保留可能数 × [(第3普通図柄の変動時間 + 第3可変入賞口の最大開放時間) × 第3普通図柄の保留可能数]
+ α = 1回の大きりに要する時間 (実際の時間)
(なお、第3普通図柄の保留可能数が0の場合には、第2普通図柄の1回目の変動時間以外の変動時間の合計を足す。)
(第1普通図柄の変動時間は含まれていない)

(b)

大当たり時間	総可変入賞口の開放時間	差
約86秒	約63.8秒	約22.2秒
約160秒	約121.8秒	約38.2秒
約100秒	約75.4秒	約24.6秒
約160秒	約121.8秒	約38.2秒
約50秒	約29秒	約21秒
約160秒	約121.8秒	約38.2秒
約86秒	約63.8秒	約22.2秒
約160秒	約121.8秒	約38.2秒
約100秒	約75.4秒	約24.6秒

【図 18】

(a) 第1普通図柄
大当たり変動パターン
(変動時間)

通常遊技状態	大当たり状態
変動パターンA 15秒	変動パターンE 39秒
変動パターンB 20秒	変動パターンF 42秒
変動パターンC 25秒	
変動パターンD 28秒	
変動パターンE 39秒	
変動パターンF 42秒	

Bタイプであれば、第4普通図柄の変動パターンになる。

(b) 大当たり遊技中における
第1普通図柄の
大当たり変動パターン

第1普通図柄 (大当たりした図柄)	大当たり中における 大当たり変動パターン
	変動パターンH 23秒
	変動パターンJ 39秒
	変動パターンI 25秒
	変動パターンJ 39秒
	変動パターンG 22秒
	変動パターンJ 39秒
	変動パターンH 23秒
	変動パターンJ 39秒
	変動パターンI 25秒

通常遊技中においては、大当たり変動パターンは決定されずに従来通り抽選にて選択
Bタイプであれば、第4普通図柄の変動パターンになる。