

(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2012-217679

(P2012-217679A)

(43) 公開日 平成24年11月12日(2012.11.12)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A63F 7/02 317

テーマコード(参考)  
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2011-87322 (P2011-87322)  
(22) 出願日 平成23年4月11日 (2011.4.11)

(71) 出願人 000121693  
奥村遊機株式会社  
愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号  
(74) 代理人 110000567  
特許業務法人 サトー国際特許事務所  
(72) 発明者 西本 淳志  
名古屋市昭和区鶴舞二丁目2番18号 奥村遊機株式会社内  
Fターム(参考) 2C088 AA39 AA42 EB24

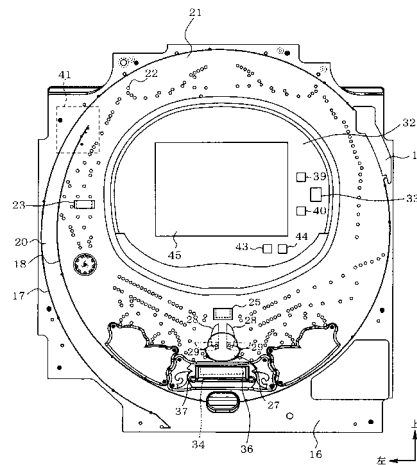
(54) 【発明の名称】パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が第1ラウンド表示器43の表示内容から小当たりと判定されたことに気付くことを防止する。

【解決手段】遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで小当たりと判定された場合には特別入賞口34の開閉回数および開放時間のそれぞれが設定される。開閉回数は遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで設定される大当たりラウンドの継続回数と同一に設定されるものであり、開放時間は遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで設定される大当たりラウンドの最短の継続時間と同一に設定されるものであり、小当たり遊技は遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞した場合の大当たり遊技と同一内容で行われる。この小当たり遊技での開閉回数の設定結果は第1ラウンド表示器43に表示されず、遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞した場合の大当たりラウンドの継続回数の設定結果も1つであることから第1ラウンド表示器43に表示されない。従って、遊技者が第1ラウンド表示器43の表示内容から小当たりと判定されたことに気付くことがなくなる。

【選択図】図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が入球可能な第 1 の始動口と、

遊技球が入球不能な閉鎖状態および入球可能な開放状態相互間または遊技球が入球可能な縮小状態および縮小状態に比べて容易に入球可能な拡大状態相互間で切換えられる第 2 の始動口と、

遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられる特別入球口と、

遊技球が前記第 1 の始動口に入球した場合に大当たりと大当たりでない小当たりと大当たりおよび小当たりのいずれでもない外れのいずれであるかを判定する第 1 の判定手段と、

遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に前記特別入球口を開閉する大当たりラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれを設定するものであって、大当たりラウンドの継続回数を 1 つの回数に設定し、大当たりラウンドの継続時間を複数の時間のうちの 1 つに設定する第 1 の設定手段と、

遊技球が前記第 2 の始動口に入球した場合に大当たりおよび外れを含む 2 以上の状態のいずれであるかを判定する第 2 の判定手段と、

遊技球が前記第 2 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に大当たりラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれを設定するものであって、大当たりラウンドの継続回数を複数の回数のうちの 1 つに設定する第 2 の設定手段と、

遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで小当たりと判定された場合に前記特別入球口を開閉する開閉回数および前記特別入球口を開閉する場合の開放時間のそれぞれを設定するものであって、開閉回数を遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に設定される前記 1 つの継続回数と同一の回数に設定し、開放時間を遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで設定される前記複数の継続時間のいずれか 1 つと同一の時間に設定する第 3 の設定手段と、

遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に前記特別入球口を前記第 1 の設定手段の設定結果で開閉する大当たり遊技を行うものであって、遊技球が前記第 2 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には前記特別入球口を前記第 2 の設定手段の設定結果で開閉する大当たり遊技を行う大当たり遊技手段と、

遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで小当たりと判定された場合に前記特別入球口を前記第 3 の設定手段の設定結果で開閉する小当たり遊技を行う小当たり遊技手段と、

遊技球が前記第 2 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に大当たりラウンドの継続回数の設定結果が表示されるものであって、遊技球が前記第 1 の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には大当たりラウンドの継続回数の設定結果が表示されないラウンド表示装置を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は遊技球が始動口に入球した場合に特別入球口を開放状態とする大当たりであるか否かが判定されるパチンコ遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

パチンコ遊技機には遊技球が始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に大当たりラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれを設定し、小当たりと判定された場合に特別入球口の開閉回数および開放時間のそれぞれを設定する構成のものがある。大当たりラウンドは特別入球口を開閉するものであり、大当たりラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれは複数のうちの 1 つに設定される。特別入球口の開閉回数は大当たりラウンドの複数の継続回数のうちの 1 つと同一に設定され、特別入球口の開放時間は大当たりラウンドの複数の継続時間のうちの 1 つと同一に設定されるものであり、小当たりと判定された場合には大当たりと判定された場合と同一のパターンで特別入球口が開閉される。従って、遊技者の目

10

20

30

40

50

線では大当りおよび小当りのいずれが判定されたかを特別入球口の開閉状態から識別することが不能になる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-233345号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来のパチンコ遊技機はラウンド表示器を有している。このラウンド表示器は大当りラウンドの継続回数の設定結果が表示されるものであり、大当りと判定された場合にはラウンド表示器に大当りラウンドの継続回数の設定結果が表示され、小当りと判定された場合には特別入賞口の開閉回数の設定結果が表示されない。このため、遊技者がラウンド表示器の表示内容から小当りと判定されたことに気付くことがあるので、大当りおよび小当りのそれぞれで特別入球口を同一パターンで開閉する効果が損なわれる。

10

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明のパチンコ遊技機は次の[1]第1の始動口～[11]ラウンド表示装置を備えたものである。

[1]第1の始動口は遊技球が入球可能なものであり、図2の第1特別図柄始動口25は第1の始動口に相当する。

20

[2]第2の始動口は遊技球が入球不能な閉鎖状態および入球可能な開放状態相互間で切換えられるものであり、図2の第2特別図柄始動口27は第2の始動口に相当する。この第2の始動口は遊技球が入球可能な縮小状態および縮小状態に比べて容易に入球可能な拡大状態相互間で切換えられるものであっても良い。

[3]特別入球口は遊技球が入球可能な開放状態および入球不能な閉鎖状態相互間で切換えられるものであり、図2の特別入賞口34は特別入球口に相当する。

[4]第1の判定手段は遊技球が第1の始動口に入球した場合に大当りと大当りでない小当りと大当りおよび小当りのいずれであるかを判定するものであり、図11のステップS70およびステップS79は第1の判定手段に相当する。

30

[5]第1の設定手段は遊技球が第1の始動口に入球したことで大当りと判定された場合に特別入球口を開閉する大当りラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれを設定するものであり、大当りラウンドの継続回数を1つの回数に設定し、大当りラウンドの継続時間を複数の時間のうちの1つに設定する。図15のステップS112とステップS114とステップS115は第1の設定手段に相当する。

[6]第2の判定手段は遊技球が第2の始動口に入球した場合に大当りおよび外れを含む2以上の状態のいずれであるかを判定するものであり、図11のステップS70は第2の判定手段に相当する。

[7]第2の設定手段は遊技球が第2の始動口に入球したことで大当りと判定された場合に大当りラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれを設定するものであり、大当りラウンドの継続回数を複数の回数のうちの1つに設定する。図15のステップS117とステップS118とステップS119は第2の設定手段に相当する。

40

[8]第3の設定手段は遊技球が第1の始動口に入球したことで小当りと判定された場合に特別入球口を開閉する開閉回数および特別入球口を開閉する場合の開放時間のそれぞれを設定するものであり、開閉回数を遊技球が第1の始動口に入球したことで大当りと判定された場合に設定される1つの継続回数と同一の回数に設定し、開放時間を遊技球が第1の始動口に入球したことで設定される複数の継続時間のいずれか1つと同一の時間に設定する。図17のステップS131およびステップS132は第3の設定手段に相当する。

[9]大当り遊技手段は遊技球が第1の始動口に入球したことで大当りと判定された場合に特別入球口を第1の設定手段の設定結果で開閉する大当り遊技を行うものであり、遊技

50

球が第2の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には特別入球口を第2の設定手段の設定結果で開閉する大当たり遊技を行う。図5のステップS10は大当たり遊技手段に相当する。

[10] 小当たり遊技手段は遊技球が第1の始動口に入球したことで小当たりと判定された場合に特別入球口を第3の設定手段の設定結果で開閉する小当たり遊技を行うものであり、図5のステップS11は小当たり遊技手段に相当する。

[11] ラウンド表示装置は遊技球が第2の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に大当たりラウンドの継続回数の設定結果が表示されるものであり、遊技球が第1の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には大当たりラウンドの継続回数の設定結果が表示されない。図2の第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44はラウンド表示装置に相当する。

10

【発明の効果】

【0006】

遊技球が第1の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には大当たりラウンドの継続回数および継続時間のそれぞれが設定され、大当たり遊技が継続回数および継続時間のそれぞれの設定結果で行われる。この大当たりラウンドの継続回数は1つの回数に設定されるものであり、ラウンド表示装置に表示しないことが規則的に容認されている。遊技球が第1の始動口に入球したことで小当たりと判定された場合には特別入球口の開閉回数および開放時間のそれぞれが設定され、小当たり遊技が開閉回数および開放時間のそれぞれの設定結果で行われる。この開閉回数は遊技球が第1の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合に設定される1つの継続回数と同一の回数に設定されるものであり、開放時間は遊技球が第1の始動口に入球したことで設定される複数の継続時間のいずれか1つと同一の時間に設定されるものであり、小当たり遊技は遊技者の目線で遊技球が第1の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合の1つの大当たり遊技と同一の内容で行われる。この小当たり遊技での特別入球口の開閉回数はラウンド表示装置に表示されず、大当たり遊技での大当たりラウンドの継続回数の設定結果もラウンド表示装置に表示されない。従って、遊技者がラウンド表示装置の表示内容から小当たりと判定されたことに気付くことがなくなる。

20

【0007】

遊技球が第2の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には大当たりラウンドの継続時間および継続回数のそれぞれが設定され、大当たり遊技が継続時間および継続回数のそれぞれの設定結果で行われる。この大当たりラウンドの継続回数は複数の回数のうちの1つに設定されるものであり、ラウンド表示装置に表示することが規則的に定められている。即ち、遊技球が第1の始動口に入球したことで小当たりと判定された場合には遊技者の目線で大当たり遊技と区別不能な小当たり遊技が行われ、遊技球が第2の始動口に入球したことで大当たりと判定された場合には大当たりラウンドの継続回数が相互に異なる複数種の大当たり遊技が行われる遊技性が得られる。

30

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】実施例1を示す図（パチンコ遊技機の外観を斜め前方から示す図）

【図2】遊技盤の外観を前方から示す図

40

【図3】電気的な構成を示す図

【図4】(a)は第1特別図柄表示器の停止図柄の一覧を示す図、(b)は第2特別図柄表示器の停止図柄の一覧を示す図

【図5】メイン制御回路のメイン処理を示すフローチャート

【図6】メイン制御回路の当り判定処理を示すフローチャート

【図7】メイン制御回路の当り判定テーブルを示す図

【図8】メイン制御回路の普通図柄遊技時間テーブルを示す図

【図9】メイン制御回路の普通図柄遊技処理を示すフローチャート

【図10】メイン制御回路の当り遊技処理を示すフローチャート

【図11】メイン制御回路の大当たり判定処理を示すフローチャート

50

- 【図 1 2】メイン制御回路の大当り判定テーブルを示す図
- 【図 1 3】メイン制御回路の特別図柄選択テーブルを示す図
- 【図 1 4】メイン制御回路の特別図柄遊技処理を示すフローチャート
- 【図 1 5】メイン制御回路の大当り遊技開始処理を示すフローチャート
- 【図 1 6】大当り遊技の一覧を示す図
- 【図 1 7】メイン制御回路の小当り遊技開始処理を示すフローチャート
- 【図 1 8】メイン制御回路の大当り遊技処理を示すフローチャート
- 【図 1 9】メイン制御回路の遊技モード設定処理を示すフローチャート
- 【図 2 0】メイン制御回路の小当り遊技処理を示すフローチャート
- 【図 2 1】演出制御回路のメイン処理を示すフローチャート
- 【図 2 2】演出制御回路の装飾図柄遊技処理を示すフローチャート
- 【図 2 3】装飾図柄遊技の映像を示す図
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- 【実施例 1】
- 【0010】

10

パチンコホールの台島には、図 1 に示すように、外枠 1 が設置されている。この外枠 1 は前面および後面のそれぞれが開口する四角筒状をなすものであり、外枠 1 には外枠 1 の前方に位置して内枠 2 が装着されている。この内枠 2 には横長の長方形の上皿板 3 が装着されており、上皿板 3 には上皿 4 が固定されている。この上皿 4 は賞品として払出される遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。内枠 2 には上皿板 3 の下方に位置して横長の長方形の下皿板 5 が装着されており、下皿板 5 には下皿 6 が固定されている。この下皿 6 は上皿 4 内から溢れた遊技球を受けるものであり、上面が開口する容器状をなしている。

20

【0011】

下皿板 5 の右端部には、図 1 に示すように、ハンドル台 7 が固定されており、ハンドル台 7 には発射ハンドル 8 が装着されている。この発射ハンドル 8 は遊技者が前方から手指で操作するものであり、前後方向へ指向する軸を中心に回動可能にされている。内枠 2 には上皿 4 の後方に位置して発射ソレノイドが固定されており、発射ソレノイドの出力軸には打球槌 9 が連結されている。この発射ソレノイドは打球槌 9 の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル 8 が予め決められた発射停止位置から時計回り方向へ回動操作された状態では発射ソレノイドに駆動電源が与えられる。この発射ソレノイドは打球槌 9 を操作することで上皿 4 内の遊技球を上皿 4 内から弾き出すものであり、打球槌 9 は単位時間当りに一定個数（99 個 / 分）の遊技球を弾き出すように操作される。

30

【0012】

内枠 2 には、図 1 に示すように、上皿板 3 の上方に位置して前枠 10 が装着されている。この前枠 10 は内枠 2 の前方に配置されたものであり、前枠 10 には円形状をなす透明なガラス窓 11 が固定されている。この前枠 10 には左上隅部および右上隅部のそれぞれに位置してスピーカカバー 12 が固定され、両スピーカカバー 12 のそれぞれの後方に位置してスピーカ 13 が固定されており、両スピーカ 13 のそれぞれが再生する効果音は前方のスピーカカバー 12 を通して放出される。前枠 10 には両スピーカカバー 12 のそれぞれの下方に位置して有色透明な 2 個のランプカバー 14 が固定され、4 個のランプカバー 14 のそれぞれの後方に位置して複数の電飾 LED 15（図 3 参照）が固定されており、4 個のランプカバー 14 のそれぞれは後方の電飾 LED 15 が点灯することに基づいて照明される。

40

【0013】

内枠 2 には、図 2 に示すように、垂直な板状の遊技盤 16 が装着されている。この遊技盤 16 は前枠 10 の後方に配置されたものであり、前枠 10 のガラス窓 11 は遊技盤 16 を前方から視覚的に認識可能に覆っている。この遊技盤 16 には外レール 17 と内レール 18 と球止めゴム 19 が固定されている。これら外レール 17 ~ 球止めゴム 19 のそれぞれ

50

れは遊技盤 16 の前方に配置されたものであり、外レール 17 および内レール 18 のそれぞれは円弧状の金属板から構成され、球止めゴム 19 は外レール 17 および内レール 18 相互間の隙間を塞ぐゴムから構成されている。

【0014】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、発射通路 20 および遊技領域 21 が形成されている。発射通路 20 は外レール 17 および内レール 18 相互間に位置する円弧状の隙間を称するものであり、遊技領域 21 は外レール 17 と内レール 18 と球止めゴム 19 で囲まれた領域のうち発射通路 20 を除く残りの円形状の領域を称するものであり、打球槌 9 が弾いた遊技球は発射通路 20 を通して遊技領域 21 内に放出される。この遊技領域 21 内には複数の障害釘 22 が固定されており、発射通路 20 から遊技領域 21 内に放出された遊技球は障害釘 22 に当たりながら遊技領域 21 内を落下する。

10

【0015】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内に位置して普通図柄始動口 23 が固定されている。この普通図柄始動口 23 は遊技領域 21 内を転動する遊技球が通過することが可能なものであり、上面および下面のそれぞれが開口するコ字枠状をなしている。この普通図柄始動口 23 内には普通図柄始動口センサ 24 (図 3 参照) が固定されている。この普通図柄始動口センサ 24 は検出領域内に金属物が進入した場合に発振状態が変化する近接スイッチからなるものであり、遊技球が普通図柄始動口 23 内を通過した場合には普通図柄始動口センサ 24 の発振状態が変化することで普通図柄始動口センサ 24 から普通図柄始動信号が出力される。

20

【0016】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内に位置して第 1 特別図柄始動口 25 が固定されている。この第 1 特別図柄始動口 25 は遊技領域 21 内を転動する遊技球が入賞することが可能なものであり、上面が開口するポケット状をなしている。この第 1 特別図柄始動口 25 内には近接スイッチからなる第 1 特別図柄始動口センサ 26 (図 3 参照) が固定されており、遊技球が第 1 特別図柄始動口 25 内に入賞した場合には第 1 特別図柄始動口センサ 26 から第 1 特別図柄始動信号が出力される。

【0017】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内に位置して第 2 特別図柄始動口 27 が固定されている。この第 2 特別図柄始動口 27 は上面が開口するポケット状をなすものであり、第 1 特別図柄始動口 25 の下方に配置されている。この第 2 特別図柄始動口 27 には 2 枚の羽根板 28 が装着されている。これら両羽根板 28 のそれぞれは垂直な閉鎖状態 (実線参照) および水平な開放状態 (二点鎖線参照) 相互間で前後方向へ指向する軸 29 を中心に回転可能にされたものであり、両羽根板 28 のそれぞれの閉鎖状態では第 1 特別図柄始動口 25 が両羽根板 28 相互間の隙間を第 2 特別図柄始動口 27 内に遊技球が入賞することが不能に閉鎖し、両羽根板 28 のそれぞれの開放状態では遊技球が両羽根板 28 のそれぞれに乗って第 2 特別図柄始動口 27 内に入賞することが可能になる。

30

【0018】

第 2 特別図柄始動口 27 内には第 2 特別図柄始動口センサ 30 (図 3 参照) が固定されている。この第 2 特別図柄始動口センサ 30 は近接スイッチからなるものであり、遊技球が第 2 特別図柄始動口 27 内に入賞した場合には第 2 特別図柄始動口センサ 30 から第 2 特別図柄始動信号が出力される。この第 2 特別図柄始動口 27 の両羽根板 28 のそれぞれは共通の特別図柄始動口ソレノイド 31 (図 3 参照) の出力軸に連結されている。この特別図柄始動口ソレノイド 31 は電気的なオフ状態で両羽根板 28 のそれぞれを閉鎖状態に操作するものであり、両羽根板 28 のそれぞれは特別図柄始動口ソレノイド 31 の電気的なオン状態で開放状態になる。

40

【0019】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内に位置して表示台枠 32 が固定されており、表示台枠 32 には普通図柄表示器 33 が固定されている。この普通図柄表示器 33 は LED 表示器からなるものであり、遊技球が普通図柄始動口 23 内を通過した場合

50

には普通図柄表示器 33 に普通図柄遊技の映像が表示される。この普通図柄遊技の映像は普通図柄を当り図柄 ( ) および外れ ( x ) 相互間で交互に変化させるものであり、普通図柄の可変表示は当り図柄 ( ) および外れ図柄 ( x ) のいずれかで停止する。この普通図柄遊技の映像で当り図柄 ( ) が停止表示された場合には当り遊技が開始される。この当り遊技は第 2 特別図柄始動口 27 を閉鎖状態から開放状態とした後に閉鎖状態に戻すものであり、第 2 特別図柄始動口 27 は第 2 特別図柄始動口 27 の開放時間が限度時間に到達することで開放状態から閉鎖状態に戻される。

#### 【 0020 】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内に位置して特別入賞口 34 が固定されている。この特別入賞口 34 は前面が開口する横長な箱状をなすものであり、特別入賞口 34 内には特別入賞口センサ 35 ( 図 3 参照 ) が固定されている。この特別入賞口センサ 35 は近接スイッチからなるものであり、遊技球が特別入賞口 34 内に入賞した場合には特別入賞口センサ 35 から特別入賞信号が出力される。この特別入賞口 34 には扉 36 が左右方向へ指向する軸 37 を中心に回転可能に装着されている。この扉 36 は特別入賞口ソレノイド 38 ( 図 3 参照 ) の出力軸に連結されており、特別入賞口ソレノイド 38 の電気的なオフ状態で垂直な閉鎖状態になることで特別入賞口 34 の前面を遊技球が入賞不能に閉鎖する。この扉 36 は特別入賞口ソレノイド 38 の電気的なオン状態で前方へ水平に倒れた開放状態になるものであり、扉 36 の開放状態では遊技領域 21 内を転動する遊技球が扉 36 に乗って特別入賞口 34 内に入賞することが可能になる。

#### 【 0021 】

表示台枠 32 には、図 2 に示すように、第 1 特別図柄表示器 39 および第 2 特別図柄表示器 40 が固定されている。これら第 1 特別図柄表示器 39 および第 2 特別図柄表示器 40 のそれぞれは LED 表示器からなるものであり、遊技球が第 1 特別図柄始動口 25 内に入賞した場合には第 1 特別図柄表示器 39 に特別図柄遊技の映像が表示され、遊技球が第 2 特別図柄始動口 27 内に入賞した場合には第 2 特別図柄表示器 40 に特別図柄遊技の映像が表示される。これら両特別図柄遊技の映像のそれぞれは外れ図柄 ( - ) を断続的に表示するものであり、第 1 特別図柄表示器 39 の特別図柄遊技の映像は 12R 大当り図柄 1 と 12R 大当り図柄 2 と 12R 大当り図柄 3 と小当り図柄と外れ図柄のいずれか 1 つで停止し、第 2 特別図柄表示器 40 の特別図柄遊技の映像は 6R 大当り図柄 1 と 6R 大当り図柄 2 と 16R 大当り図柄と外れ図柄のいずれか 1 つで停止する。これら第 1 特別図柄表示器 39 および第 2 特別図柄表示器 40 のそれぞれに停止表示される図柄を特別図柄と称する。

#### 【 0022 】

12R 大当り図柄 1 と 12R 大当り図柄 2 と 12R 大当り図柄 3 と 6R 大当り図柄 1 と 6R 大当り図柄 2 と 16R 大当り図柄と小当り図柄のそれぞれには相互に異なる N 種類 ( N は 2 以上の整数 ) の態様が設定されており、12R 大当り図柄 1 ~ 小当り図柄のそれぞれは複数の態様のいずれか 1 つで停止表示される。これら ( 7 × N ) 種類の態様のそれぞれは視覚的に相互に異なるものに設定されており、遊技者が特別図柄遊技の映像の停止状態での特別図柄の態様から 12R 大当り図柄 1 ~ 小当り図柄のそれぞれを識別することは困難にされている。

#### 【 0023 】

第 1 特別図柄表示器 39 に特別図柄遊技の映像で 12R 大当り図柄 1 と 12R 大当り図柄 2 と 12R 大当り図柄 3 のいずれかが停止表示された場合には大当り遊技が開始され、第 2 特別図柄表示器 39 に特別図柄遊技の映像で 6R 大当り図柄 1 と 6R 大当り図柄 2 と 16R 大当り図柄のいずれかが停止表示された場合には大当り遊技が開始される。この大当り遊技は複数回の大当りラウンドからなるものである。この大当りラウンドは特別入賞口 34 を閉鎖状態から開放状態とした後に閉鎖状態に戻すものであり、特別入賞口 34 は遊技球の特別入賞口 34 に対する入賞個数が限度個数に到達または特別入賞口 34 の開放時間が限度時間に到達した場合に開放状態から閉鎖状態に戻される。

#### 【 0024 】

第1特別図柄表示器39に特別図柄遊技の映像で小当り図柄が停止表示された場合には小当り遊技が開始される。この小当り遊技は特別入賞口34を閉鎖状態および開放状態相互間で切替えるものであり、小当り遊技での特別入賞口34の開閉回数は特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄1が停止した場合の大当りラウンドの継続回数および12R大当り図柄2が停止した場合の大当りラウンドの継続回数のそれぞれと同一に設定され、特別入賞口34の開放時間は特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄1が停止した場合の大当りラウンドの継続時間および12R大当り図柄2が停止した場合の大当りラウンドの継続時間のそれぞれと同一に設定される。

【0025】

遊技盤16の後方には、図2に示すように、賞球払出し装置41が固定されている。この賞球払出し装置41はパルスモータからなる払出モータ42(図3参照)を有するものであり、上皿4内には払出モータ42の回転軸が単位量Pだけ回転する毎に1個の遊技球が賞品として払出される。この払出モータ42の回転量は遊技球が第1特別図柄始動口25内に入賞した場合と第2特別図柄始動口27内に入賞した場合と特別入賞口34内に入賞した場合のそれぞれで相互に同一の一定量(15×P)に設定されるものであり、遊技球が第1特別図柄始動口25内に入賞した場合と第2特別図柄始動口27内に入賞した場合と特別入賞口34内に入賞した場合のそれぞれには上皿4内に15個の単位個数の遊技球が賞品として払出される。

【0026】

遊技モードには、図4に示すように、確率変動モードが設定されており、確率変動モードのオン状態では遊技球が第1特別図柄始動口25内に入賞した場合および第2特別図柄始動口27内に入賞した場合のそれぞれに大当りであると一定の高確率で判定され、確率変動モードのオフ状態では遊技球が第1特別図柄始動口25内に入賞した場合および第2特別図柄始動口27内に入賞した場合のそれぞれに大当りであると高確率に比べて低い一定の通常確率で判定される。

【0027】

遊技モードには、図4に示すように、電チューサポートモードが設定されており、電チューサポートモードのオン状態では遊技球が普通図柄始動口23内を通過した場合に当りであると一定の高確率で判定され、普通図柄遊技の所要時間が一定の短時間に設定される。この電チューサポートモードのオフ状態では遊技球が普通図柄始動口23内を通過した場合に当りであると高確率に比べて低い一定の通常確率で判定され、普通図柄遊技の所要時間が電チューサポートモードのオン状態に比べて長い一定の長時間に設定される。

【0028】

表示台枠32には、図2に示すように、第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44が固定されている。これら第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44のそれぞれはLED表示器からなるものであり、第2特別図柄表示器40に特別図柄遊技の映像で6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかが停止表示された場合には第2ラウンド表示器44に大当りラウンド回数が数字で表示される。この大当りラウンド回数は大当り遊技での大当りラウンドの継続回数であり、第1特別図柄表示器39に特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄1と12R大当り図柄2と12R大当り図柄3のいずれかが停止表示された場合には第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44のいずれにも大当りラウンド回数が表示されない。

【0029】

表示台枠32には、図2に示すように、装飾図柄表示器45が固定されている。この装飾図柄表示器45は第1特別図柄表示器39と第2特別図柄表示器40と第1ラウンド表示器43と第2ラウンド表示器44のそれぞれに比べて大きな表示領域を有するカラー液晶表示器からなるものであり、遊技球が第1特別図柄始動口25内に入賞した場合および第2特別図柄始動口27内に入賞した場合のそれぞれには装飾図柄表示器45に装飾図柄遊技の映像が表示される。この装飾図柄遊技の映像は左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを変動状態および変動停止状態で順に表示するものであり、装

10

20

30

40

50



飾図柄遊技の映像の表示中には両スピーカ 13 のそれぞれから装飾図柄遊技の映像に応じた内容の音出力され、複数の電飾 LED 15 のそれぞれが装飾図柄遊技の映像に応じた内容で発光し、装飾図柄遊技の映像が音および光の双方によって演出される。

**【0030】**

左列の図柄要素～右列の図柄要素のそれぞれの変動表示は(1)～(8)の8つの数字を一定の循環的な順序(1)(2)(3)(4)(5)(6)(7)(8)(1)・・・で循環的に変化させるものであり、左列の図柄要素～右列の図柄要素のそれぞれの変動表示は(1)～(8)のいずれか1つで停止し、左列の図柄要素～右列の図柄要素は変動状態から変動停止状態になることで大当りの組合せと外れリーチの組合せと完全外れの組合せのいずれかになる。この大当りの組合せは左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素が相互に同一な組合せであり、外れリーチの組合せは左列の図柄要素および右列の図柄要素が相互に同一で中列の図柄要素が左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれに対して異なる組合せであり、完全外れの組合せは左列の図柄要素および右列の図柄要素が相互に異なる組合せである。これら左列の図柄要素～右列の図柄要素の3つを構成要素とする組合せ図柄を装飾図柄と称する。

10

**【0031】**

図3のメイン制御回路50は普通図柄遊技と当り遊技と特別図柄遊技と大当り遊技と小当り遊技のそれぞれの遊技内容を制御するものであり、CPU51とROM52とRAM53を有している。このメイン制御回路50のROM52には制御プログラムおよび制御データのそれぞれが予め記録されており、CPU51はRAM53をワークエリアとしてROM52の制御プログラムおよびROM52の制御データのそれぞれに基づいて処理動作を実行する。

20

**【0032】**

図3のセンサ回路54は普通図柄始動口センサ24からの普通図柄始動信号と第1特別図柄始動口センサ26からの第1特別図柄始動信号と第2特別図柄始動口センサ30からの第2特別図柄始動信号と特別入賞口センサ35からの特別入賞信号のそれぞれをメイン制御回路50に送信するものであり、メイン制御回路50はセンサ回路54を介して普通図柄始動信号を検出した場合に制御コマンドを設定し、第1特別図柄始動信号を検出した場合および第2特別図柄始動信号を検出した場合のそれぞれに制御コマンドおよび賞球コマンドを設定し、特別入賞信号を検出した場合に賞球コマンドを設定する。

30

**【0033】**

図3のソレノイド回路55は特別図柄始動口ソレノイド31を電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路50はソレノイド回路55を電氣的に制御することで第2特別図柄始動口27を開閉操作する。LED回路56は普通図柄表示器33の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路50はLED回路56を電氣的に制御することで普通図柄表示器33に普通図柄遊技の映像を表示する。ソレノイド回路57は特別入賞口ソレノイド38を電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路50はソレノイド回路57を電氣的に制御することで特別入賞口34を開閉操作する。

**【0034】**

図3のLED回路58は第1特別図柄表示器39の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路50はLED回路58を電氣的に制御することで第1特別図柄表示器39に特別図柄遊技の映像を表示する。LED回路59は第2特別図柄表示器40の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路50はLED回路59を電氣的に制御することで第2特別図柄表示器40に特別図柄遊技の映像を表示する。

40

**【0035】**

図3のLED回路60は第1ラウンド表示器43の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路50はLED回路60を電氣的に制御することで第1ラウンド表示器43の表示内容を制御することができる。LED回路61は第2ラウンド表示器44の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフするものであり、メイン

50

制御回路 50 は LED 回路 61 を電氣的に制御することで第 2 ラウンド表示器 44 に大当りラウンド回数を表示する。

【 0036 】

図 3 の払出制御回路 70 は CPU と ROM と RAM を有するものである。この払出制御回路 70 の ROM には制御プログラムおよび制御データのそれぞれが予め記録されており、CPU は RAM をワークエリアとして ROM の制御プログラムおよび ROM の制御データのそれぞれに基づいて処理動作を実行する。この払出制御回路 70 はメイン制御回路 50 から賞球コマンドが送信されるものであり、賞球コマンドを受信した場合に駆動信号を出力する。モータ回路 71 は駆動信号が入力されるものであり、駆動信号が入力された場合に払出モータ 42 を駆動することで上皿 4 内に単位個数 ( 15 ) の遊技球を払出す。

10

【 0037 】

図 3 の演出制御回路 80 はメイン制御回路 50 から制御コマンドの設定結果が送信されるものであり、CPU 81 と ROM 82 と RAM 83 を有している。この演出制御回路 80 の ROM 82 には制御プログラムおよび制御データのそれぞれが予め記録されており、CPU 81 は制御コマンドの設定結果を受信した場合には RAM 83 をワークエリアとして ROM 82 の制御プログラムおよび ROM 82 の制御データのそれぞれに基づいて演出コマンドを設定する。

【 0038 】

図 3 の表示制御回路 90 は演出制御回路 80 から演出コマンドの設定結果が送信されるものである。この表示制御回路 90 は演出コマンドの設定結果を受信した場合に装飾図柄表示器 45 に演出コマンドの受信結果に応じた装飾図柄遊技の映像を表示するものであり、VDP と VROM と VRAM を有している。この VROM には複数の画像データおよび複数のビデオデータが予め記録されており、VDP は VROM から検出した画像データおよびビデオデータのそれぞれを VRAM に展開し、装飾図柄表示器 45 に R・G・B の各信号を出力することで映像をカラーで表示する。

20

【 0039 】

図 3 の音制御回路 100 は演出制御回路 80 から演出コマンドの設定結果が送信されるものである。この音制御回路 100 は演出コマンドの設定結果を受信することで演出コマンドの受信結果に応じた音信号を設定するものであり、両スピーカ 13 のそれぞれを音信号の設定結果に応じて駆動することで両スピーカ 13 のそれぞれから演出コマンドの受信結果に応じた効果音を出力する。電飾制御回路 110 は演出制御回路 80 から演出コマンドの設定結果が送信されるものである。この電飾制御回路 110 は演出コマンドの設定結果を受信することで演出コマンドの受信結果に応じた電飾信号を設定するものであり、複数の電飾 LED 15 のそれぞれを電飾信号の設定結果に応じて駆動することで演出コマンドに応じて点滅させる。

30

1. メイン制御回路 50 の処理内容

1-1. メイン処理

図 5 のメイン処理はメイン制御回路 50 の CPU 51 が実行するものであり、CPU 51 は電源が投入された場合にはステップ S1 の電源投入処理で RAM 53 を初期設定し、ステップ S2 で RAM 53 のタイマ割込みフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここでタイマ割込みフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S3 へ移行し、タイマ割込みフラグをオフ状態に設定する。このタイマ割込みフラグは CPU 51 がタイマ割込み処理でオン状態に設定するものである。このタイマ割込み処理は一定時間 ( 4 m s e c ) が経過する毎に起動するものであり、タイマ割込みフラグは一定時間が経過する毎にオン状態に設定される。

40

【 0040 】

CPU 51 はステップ S3 でタイマ割込みフラグをオフ状態に設定すると、ステップ S4 のカウンタ更新処理へ移行する。このカウンタ更新処理は RAM 53 のカウンタ MC1 の値とカウンタ MC2 の値とカウンタ MC3 の値とカウンタ MC4 の値のそれぞれを一定値 ( 1 ) だけ更新するものである。これらカウンタ MC1 ~ MC4 のそれぞれの値はステ

50

ップS 1で下限値(0)に初期設定されるものであり、カウンタMC 1～MC 4のそれぞれの値の更新内容は次の通りである。

- 1) カウンタMC 1の値は大当りであるか否かを判定するためのものであり、下限値(0)から上限値(348)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。
- 2) カウンタMC 2の値は特別図柄を選択するためのものであり、下限値(0)から上限値(99)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。
- 3) カウンタMC 3の値は小当りであるか否かを判定するためのものであり、下限値(0)から上限値(50)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。
- 4) カウンタMC 4の値は当りであるか否かを判定するためのものであり、下限値(0)から上限値(32)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。

10

#### 【0041】

CPU 51はステップS 4のカウンタ更新処理を終えると、RAM 53の普通図プロセスフラグの値の設定結果に応じてステップS 5の当り判定処理とステップS 6の普通図柄遊技処理とステップS 7の当り遊技処理のいずれか1つを実行し、ステップS 5の大当り判定処理～ステップS 7の当り遊技処理のいずれか1つを終えた場合にはRAM 53の特図プロセスフラグの値の設定結果に応じてステップS 8の大当り判定処理とステップS 9の特別図柄遊技処理とステップS 10の大当り遊技処理とステップS 11の小当り遊技処理のいずれか1つを実行し、ステップS 8の大当り判定処理～ステップS 11の小当り遊技処理のいずれか1つを終えた場合にはステップS 2に復帰する。

#### 1-2. 当り判定処理

20

図6はステップS 5の当り判定処理である。この当り判定処理は普通図プロセスフラグの値が(0)に設定されている場合に実行されるものであり、普通図プロセスフラグの値はステップS 1で(0)に初期設定される。

#### 【0042】

CPU 51はステップS 21でセンサ回路54から普通図柄始動信号が出力されているか否かを判断する。ここでセンサ回路54から普通図柄始動信号が出力されていると判断した場合にはステップS 22でカウンタMC 4の値の更新結果を検出し、ステップS 23でRAM 53の電サポフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。この電サポフラグはステップS 1でオフ状態に初期設定されるものであり、CPU 51はステップS 23で電サポフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS 24でROM 52から当り判定テーブル1を検出し、ステップS 23で電サポフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS 25でROM 52から当り判定テーブル2を検出する。

30

#### 【0043】

図7の(a)は当り判定テーブル1である。この当り判定テーブル1はROM 52に予め記録されたものであり、カウンタMC 4の値の更新範囲内の全ての値に当りの判定結果を割付けることで設定されている。図7の(b)は当り判定テーブル2である。この当り判定テーブル2はROM 52に予め記録されたものであり、カウンタMC 4の値の更新範囲内の全ての値に外れの判定結果を割付けることで設定されている。

#### 【0044】

40

CPU 51は当り判定テーブル1または当り判定テーブル2を検出すると、ステップS 26で当り判定テーブルの検出結果からカウンタMC 4の値の検出結果に応じた1つの判定結果を選択し、ステップS 27で判定結果が当りであるか否かを判断する。ここで判定結果が当りであると判断した場合にはステップS 28でRAM 53の当りフラグをオン状態に設定し、ステップS 29でRAM 53に普通図柄の設定結果として当り図柄( )を記録する。この当りフラグはステップS 1でオフ状態に初期設定されるものであり、CPU 51は判定結果が外れであると判断した場合にはステップS 30で当りフラグをオフ状態に設定し、ステップS 31でRAM 53に普通図柄の設定結果として外れ図柄(x)を記録する。

#### 【0045】

50

C P U 5 1 は R A M 5 3 に普通図柄の設定結果を記録すると、ステップ S 3 2 で R O M 5 2 から普通図柄遊技時間テーブルを検出する。図 8 は普通図柄遊技時間テーブルである。この普通図柄遊技時間テーブルは R O M 5 2 に予め記録されたものであり、電サポフラグのオン状態に普通図柄遊技時間 ( 1 × 1 0 0 0 m s e c ) を割付け、電サポフラグのオフ状態に普通図柄遊技時間 ( 4 × 1 0 0 0 m s e c ) を割付けることで設定されている。

【 0 0 4 6 】

C P U 5 1 はステップ S 3 2 で R O M 5 2 から普通図柄遊技時間テーブルを検出すると、ステップ S 3 3 で普通図柄遊技時間テーブルから電サポフラグの設定状態に応じた 1 つの普通図柄遊技時間を選択する。そして、ステップ S 3 4 で R A M 5 3 のタイマ M T 1 の値に普通図柄遊技時間の選択結果を設定し、ステップ S 3 5 で普通図プロセスフラグの値に ( 1 ) を設定する。

10

#### 1 - 3 . 普通図柄遊技処理

図 9 はステップ S 6 の普通図柄遊技処理である。この普通図柄遊技処理は普通図プロセスフラグの値が ( 1 ) に設定されている場合に実行されるものであり、C P U 5 1 はステップ S 4 1 の変動表示処理で普通図柄表示器 3 3 に普通図柄を ( ) ( × ) の交互に変動状態に表示する。そして、ステップ S 4 2 でタイマ M T 1 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 4 3 でタイマ M T 1 の値の減算結果を限度値 ( 0 ) と比較する。

【 0 0 4 7 】

C P U 5 1 はステップ S 4 3 でタイマ M T 1 の値の減算結果が限度値に到達したと判断すると、ステップ S 4 4 の変動停止処理へ移行する。この変動停止処理は普通図柄の変動表示を普通図柄の設定結果で停止するものであり、当りと判定された場合には普通図柄の変動表示が当り図柄で停止し、外れと判定された場合には普通図柄の変動表示が外れ図柄で停止する。

20

【 0 0 4 8 】

C P U 5 1 はステップ S 4 4 で普通図柄の変動表示を停止すると、ステップ S 4 5 で当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 4 6 で普通図プロセスフラグの値に ( 0 ) を設定し、当りフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 4 7 で当りフラグをオフ状態に設定する。

【 0 0 4 9 】

C P U 5 1 はステップ S 4 7 で当りフラグをオフ状態に設定すると、ステップ S 4 8 でタイマ M T 1 の値に一定の当り遊技時間 ( 4 × 1 0 0 0 m s e c ) を設定する。そして、ステップ S 4 9 で特別図柄始動口ソレノイド 3 1 をオン状態にすることで第 2 特別図柄始動口 2 7 を開放状態とし、ステップ S 5 0 で普通図プロセスフラグの値に ( 2 ) を設定する。

30

#### 1 - 4 . 当り遊技処理

図 1 0 はステップ S 7 の当り遊技処理である。この当り遊技処理は普通図プロセスフラグの値が ( 2 ) に設定されている場合に実行されるものであり、C P U 5 1 はステップ S 5 1 でタイマ M T 1 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 5 2 でタイマ M T 1 の値の減算結果を限度値 ( 0 ) と比較する。ここでタイマ M T 1 の値の減算結果が限度値に到達したと判断した場合にはステップ S 5 3 で特別図柄始動口ソレノイド 3 1 をオフ状態にすることで第 2 特別図柄始動口 2 7 を閉鎖状態とし、ステップ S 5 4 で普通図プロセスフラグの値に ( 0 ) を設定する。

40

#### 1 - 5 . 大当り判定処理

図 1 1 はステップ S 8 の大当り判定処理である。この大当り判定処理は特図プロセスフラグの値が ( 0 ) に設定されている場合に実行されるものであり、特図プロセスフラグの値はステップ S 1 で ( 0 ) に初期設定される。

【 0 0 5 0 】

C P U 5 1 はステップ S 6 1 でセンサ回路 5 4 から第 2 特別図柄始動信号が出力されているか否かを判断する。ここでセンサ回路 5 4 から第 2 特別図柄始動信号が出力されてい

50

ないと判断した場合にはステップ S 6 3 へ移行し、センサ回路 5 4 から第 2 特別図柄始動信号が出力されていると判断した場合にはステップ S 6 2 で R A M 5 3 の第 2 特図遊技フラグをオン状態に設定する。この第 2 特図遊技フラグはステップ S 1 でオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 5 1 はステップ S 6 2 で第 2 特図遊技フラグをオン状態に設定した場合にはステップ S 6 5 へ移行する。

【 0 0 5 1 】

C P U 5 1 はステップ S 6 3 へ移行すると、センサ回路 5 4 から第 1 特別図柄始動信号が出力されているか否かを判断する。ここでセンサ回路 5 4 から第 1 特別図柄始動信号が出力されていないと判断した場合には大当り判定処理を終え、センサ回路 5 4 から第 1 特別図柄始動信号が出力されていると判断した場合にはステップ S 6 4 へ移行する。ここで

10

【 0 0 5 2 】

C P U 5 1 はステップ S 6 5 へ移行すると、R A M 5 3 からカウンタ M C 1 の値と M C 2 の値と M C 3 の値のそれぞれの更新結果を検出する。そして、ステップ S 6 6 で R A M 5 3 の確変フラグがオン状態に設定されているか否かを判断し、確変フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 6 7 で R O M 5 2 から大当り判定テーブル 1 を検出する。この確変フラグはステップ S 1 でオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 5 1 はステップ S 6 6 で確変フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 6 8 で R O M 5 2 から大当り判定テーブル 2 を検出する。

20

【 0 0 5 3 】

図 1 2 の ( a ) は大当り判定テーブル 1 である。この大当り判定テーブル 1 は R O M 5 2 に予め記録されたものであり、カウンタ M C 1 の値の更新範囲内の 3 5 の値のそれぞれに大当りの判定結果を割付け、カウンタ M C 1 の値の更新範囲内の残りの 3 1 4 の値のそれぞれに外れの判定結果を割付けることで設定されている。図 1 2 の ( b ) は大当り判定テーブル 2 である。この大当り判定テーブル 2 は R O M 5 2 に予め記録されたものであり、カウンタ M C 1 の値の更新範囲内の 1 の値に大当りの判定結果を割付け、カウンタ M C 1 の値の更新範囲内の残りの 3 4 8 の値のそれぞれに外れの判定結果を割付けることで設定されている。

【 0 0 5 4 】

C P U 5 1 は大当り判定テーブル 1 または大当り判定テーブル 2 を検出すると、ステップ S 6 9 で大当り判定テーブルの検出結果からカウンタ M C 1 の値の検出結果に応じた 1 つの判定結果を選択し、ステップ S 7 0 で判定結果が大当りであるか否かを判断する。ここで判定結果が外れであると判断した場合にはステップ S 7 7 へ移行し、判定結果が大当りであると判断した場合にはステップ S 7 1 へ移行する。ここで R A M 5 3 の大当りフラグをオン状態に設定し、ステップ S 7 2 で R A M 5 3 の小当りフラグをオフ状態に設定する。これら大当りフラグおよび小当りフラグのそれぞれはステップ S 1 でオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 5 1 はステップ S 7 2 で小当りフラグをオフ状態に設定した場合にはステップ S 7 3 で第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 4 で R O M 5 2 から特別図柄選択テーブル 1 を検出し、第 2 特図遊技フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 5 で R O M 5 2 から特別図柄選択テーブル 2 を検出する。

30

40

【 0 0 5 5 】

図 1 3 の ( a ) は特別図柄選択テーブル 1 である。この特別図柄選択テーブル 1 は R O M 5 2 に予め記録されたものであり、カウンタ M C 2 の値の更新範囲内の 3 0 の値のそれぞれに 1 2 R 大当り図柄 1 を割付け、カウンタ M C 2 の値の更新範囲内の別の 1 0 の値のそれぞれに 1 2 R 大当り図柄 2 を割付け、カウンタ M C 2 の値の更新範囲内の残りの 6 0 の値のそれぞれに 1 2 R 大当り図柄 3 を割付けることで設定されている。図 1 3 の ( b ) は特別図柄選択テーブル 2 である。この特別図柄選択テーブル 2 は R O M 5 2 に予め記録されたものであり、カウンタ M C 2 の値の更新範囲内の 3 0 の値のそれぞれに 6 R 大当り

50

図柄 1 を割付け、カウンタ M C 2 の値の更新範囲内の別の 1 0 の値のそれぞれに 6 R 大当り図柄 2 を割付け、カウンタ M C 2 の値の更新範囲内の残りの 6 0 の値のそれぞれに 1 6 R 大当り図柄を割付けることで設定されている。

【 0 0 5 6 】

C P U 5 1 は特別図柄選択テーブル 1 または特別図柄選択テーブル 2 を検出すると、ステップ S 7 6 で特別図柄選択テーブルの検出結果からカウンタ M C 2 の値の検出結果に応じた 1 つの特別図柄を選択し、ステップ S 8 4 へ移行する。即ち、遊技球が第 1 特別図柄始動口 2 5 に入賞したことで大当りであると判定された場合には 1 2 R 大当り図柄 1 と 1 2 R 大当り図柄 2 と 1 2 R 大当り図柄 3 のうちから 1 つが選択され、遊技球が第 2 特別図柄始動口 2 7 に入賞したことで大当りであると判定された場合には 6 R 大当り図柄 1 と 6 R 大当り図柄 2 と 1 6 R 大当り図柄のうちから 1 つが選択される。

10

【 0 0 5 7 】

C P U 5 1 はステップ S 7 7 へ移行すると、大当りフラグをオフ状態に設定する。そして、ステップ S 7 8 で第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断し、第 2 特図遊技フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 8 2 へ移行する。ここで小当りフラグをオフ状態に設定し、ステップ S 8 3 で特別図柄を外れ図柄に設定し、ステップ S 8 4 へ移行する。即ち、遊技球が第 2 特別図柄始動口 2 7 に入賞した場合には小当りであるか否かが判定されない。

【 0 0 5 8 】

C P U 5 1 はステップ S 7 8 で第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップ S 7 9 でカウンタ M C 3 の値の検出結果が R O M 5 2 に予め記録された小当り値 ( 7 ) であるか否かを判断する。ここでカウンタ M C 3 の値の検出結果が小当り値でないと判断した場合にはステップ S 8 2 で小当りフラグをオフ状態に設定し、ステップ S 8 3 で特別図柄を外れ図柄に設定し、ステップ S 8 4 へ移行する。この C P U 5 1 はステップ S 7 9 でカウンタ M C 3 の値の検出結果が小当り値であると判断した場合にはステップ S 8 0 で小当りフラグをオン状態に設定し、ステップ S 8 1 で特別図柄を小当り図柄に設定し、ステップ S 8 4 へ移行する。

20

【 0 0 5 9 】

C P U 5 1 はステップ S 8 4 へ移行すると、R A M 5 3 のカウンタ M T 2 の値に R O M 5 2 に予め記録された特別図柄遊技時間 ( 1 2 × 1 0 0 0 m s e c ) を設定する。そして、ステップ S 8 5 へ移行し、演出制御回路 8 0 に特別図柄コマンドを送信する。この特別図柄コマンドは特別図柄の設定結果が何であるかを演出制御回路 8 0 に通知するものであり、C P U 5 1 はステップ S 8 5 で演出制御回路 8 0 に特別図柄コマンドを送信した場合にはステップ S 8 6 で演出制御回路 8 0 に変動開始コマンドを送信し、ステップ S 8 7 で特図プロセスフラグの値に ( 1 ) を設定する。

30

1 - 6 . 特別図柄遊技処理

図 1 4 はステップ S 9 の特別図柄遊技処理である。この特別図柄遊技処理は特図プロセスフラグの値が ( 1 ) に設定されている場合に実行されるものであり、C P U 5 1 はステップ S 9 1 で第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 9 2 の変動表示処理 1 で第 1 特別図柄表示器 3 9 に外れ図柄を断続的に表示し、第 2 特図遊技フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 9 3 の変動表示処理 2 で第 2 特別図柄表示器 4 0 に外れ図柄を断続的に表示する。

40

【 0 0 6 0 】

C P U 5 1 はステップ S 9 2 の変動表示処理 1 またはステップ S 9 3 の変動表示処理 2 を終わると、ステップ S 9 4 でタイマ M T 2 の値から一定値 ( 4 m s e c ) を減算し、ステップ S 9 5 でタイマ M T 2 の値の減算結果が限度値 ( 0 ) に到達しているか否かを判断する。ここでタイマ M T 2 の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップ S 9 6 へ移行し、第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。

50

## 【 0 0 6 1 】

C P U 5 1 はステップ S 9 6 で第 2 特図遊技フラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップ S 9 7 の変動停止処理 1 を経てステップ S 9 9 で演出制御回路 8 0 に変動停止コマンドを送信する。この変動停止処理 1 は第 1 特別図柄表示器 3 9 に特別図柄の設定結果を表示するものであり、特別図柄として 1 2 R 大当り図柄 1 が選択された場合には第 1 特別図柄表示器 3 9 に 1 2 R 大当り図柄 1 が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、1 2 R 大当り図柄 2 が選択された場合には第 1 特別図柄表示器 3 9 に 1 2 R 大当り図柄 2 が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、1 2 R 大当り図柄 3 が選択された場合には第 1 特別図柄表示器 3 9 に 1 2 R 大当り図柄 3 が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、小当り図柄が設定された場合には第 1 特別図柄表示器 3 9 に小当り図柄が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、外れ図柄が設定された場合には第 1 特別図柄表示器 3 9 に外れ図柄が表示される。

10

## 【 0 0 6 2 】

C P U 5 1 はステップ S 9 6 で第 2 特図遊技フラグがオン状態に設定されていると判断すると、ステップ S 9 8 の変動停止処理 2 を経てステップ S 9 9 で演出制御回路 8 0 に変動停止コマンドを送信する。この変動停止処理 2 は第 2 特別図柄表示器 4 0 に特別図柄の設定結果を表示するものであり、特別図柄として 6 R 大当り図柄 1 が選択された場合には第 2 特別図柄表示器 4 0 に 6 R 大当り図柄 1 が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、6 R 大当り図柄 2 が選択された場合には第 2 特別図柄表示器 4 0 に 6 R 大当り図柄 2 が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、1 6 R 大当り図柄が選択された場合には第 2 特別図柄表示器 4 0 に 1 6 R 大当り図柄が複数の態様のいずれか 1 つで表示され、外れ図柄が設定された場合には第 2 特別図柄表示器 4 0 に外れ図柄が表示される。

20

## 【 0 0 6 3 】

C P U 5 1 はステップ S 9 9 で演出制御回路 8 0 に変動停止コマンドを送信すると、ステップ S 1 0 0 で大当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで大当りフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 0 1 で大当りフラグをオフ状態に設定し、ステップ S 1 0 2 の大当り遊技開始処理を経てステップ S 1 0 3 で特図プロセスフラグの値に ( 2 ) を設定する。

## 【 0 0 6 4 】

C P U 5 1 はステップ S 1 0 0 で大当りフラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップ S 1 0 4 で小当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで小当りフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 0 8 で特図プロセスフラグの値に ( 0 ) を設定し、小当りフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 1 0 5 へ移行する。ここで小当りフラグをオフ状態に設定し、ステップ S 1 0 6 の小当り遊技開始処理を経てステップ S 1 0 7 で特図プロセスフラグの値に ( 3 ) を設定する。

30

## 【 0 0 6 5 】

図 1 5 はステップ S 1 0 2 の大当り遊技開始処理であり、C P U 5 1 はステップ S 1 1 1 で特別図柄の設定結果が 1 2 R 大当り図柄 1 と 1 2 R 大当り図柄 2 と 1 2 R 大当り図柄 3 のいずれかであるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が 1 2 R 大当り図柄 1 ~ 1 2 R 大当り図柄 3 のいずれでもない判断した場合にはステップ S 1 1 6 へ移行し、特別図柄の設定結果が 1 2 R 大当り図柄 1 ~ 1 2 R 大当り図柄 3 のいずれかであると判断した場合にはステップ S 1 1 2 で R A M 5 3 のカウンタ M N 1 の値に R O M 5 2 に予め記録された値 ( 1 2 ) を設定する。このカウンタ M N 1 は大当りラウンドの残り継続回数を計測するものであり、特別図柄として 1 2 R 大当り図柄 1 ~ 1 2 R 大当り図柄 3 のいずれかが選択された場合には大当りラウンドの継続回数が 1 2 回に設定される。

40

## 【 0 0 6 6 】

C P U 5 1 はステップ S 1 1 2 でカウンタ M N 1 の値を設定すると、ステップ S 1 1 3 で特別図柄の設定結果が 1 2 R 大当り図柄 3 であるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が 1 2 R 大当り図柄 3 であると判断した場合にはステップ S 1 1 4 で R A M 5 3

50

のタイマMT2の値にROM52に予め記録された値(30×1000)を設定し、特別図柄の設定結果が12R大当り図柄1および12R大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS115でタイマMT2の値にROM52に予め記録された値(0.4×1000)を設定し、いずれの場合にもステップS120へ移行する。このタイマMT2は大当りラウンドの残り継続時間を計測するものであり、特別図柄として12R大当り図柄3が選択された場合には大当りラウンドの継続時間が30×1000msに設定され、特別図柄として12R大当り図柄1および12R大当り図柄2のそれぞれが選択された場合には大当りラウンドの継続時間が0.4×1000msに設定される。

【0067】

CPU51はステップS116へ移行すると、特別図柄の設定結果が6R大当り図柄1および6R大当り図柄2のいずれかであるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が6R大当り図柄1および6R大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS117でカウンタMN1の値にROM52に予め記録された値(6)を設定し、特別図柄の設定結果が16R大当り図柄であると判断した場合にはステップS118でカウンタMN1の値にROM52に予め記録された値(16)を設定する。即ち、特別図柄として6R大当り図柄1～6R大当り図柄2のいずれかが選択された場合には大当りラウンドの継続回数が6回に設定され、特別図柄として16R大当り図柄が選択された場合には大当りラウンドの継続回数が16回に設定される。

10

【0068】

CPU51はステップS117またはステップS118でカウンタMN1の値を設定すると、ステップS119でタイマMT2の値にROM52に予め記録された値(30×1000ms)を設定し、ステップS120へ移行する。即ち、特別図柄として6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のそれぞれが選択された場合には大当りラウンドの継続時間が30×1000msに設定される。

20

【0069】

CPU51はステップS120へ移行すると、RAM53のカウンタMN2の値にROM52に予め記録された値(10)を設定する。このカウンタMN2は大当りラウンドでの特別入賞口34に対する遊技球の入賞個数を計測するものであり、12R大当り図柄1～12R大当り図柄3と6R大当り図柄1～6R大当り図柄2と16R大当り図柄のそれぞれが選択された場合には大当りラウンドでの入賞個数が10個に設定される。

30

【0070】

図16は大当り遊技内容の一覧である。特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄1が停止表示された場合および12R大当り図柄2が停止表示された場合のそれぞれには大当りラウンドの継続時間が(0.4×1000ms)に設定され、大当りラウンドで特別入賞口34内に限度個数(10個)の遊技球が入賞する前に継続時間(0.4×1000ms)が経過することで大当りラウンドが終了する。特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄3が停止表示された場合と6R大当り図柄1が停止表示された場合と6R大当り図柄2が停止表示された場合と16R大当り図柄が停止表示された場合のそれぞれには大当りラウンドの継続時間が(30×1000ms)に設定され、大当りラウンドで継続時間(30×1000ms)が経過する前に特別入賞口25内に限度個数(10個)の遊技球が入賞することで大当りラウンドが終了する。

40

【0071】

CPU51はステップS120でカウンタMN2の値を設定すると、ステップS121で第2特図遊技フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで第2特図遊技フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS126へ移行し、第2特図遊技フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS122で特別図柄の設定結果が16R大当り図柄であるか否かを判断する。

【0072】

CPU51はステップS122で特別図柄の設定結果が16R大当り図柄であると判断した場合にはステップS123で第2ラウンド表示器44に大当りラウンドの継続回数の

50



設定結果（16回）を数値で表示し、特別図柄の設定結果が6R大当り図柄1および6R大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS124で第2ラウンド表示器44に大当りラウンドの継続回数の設定結果（6回）を数値で表示する。

【0073】

CPU51はステップS123またはステップS124で大当りラウンドの継続回数の設定結果を表示すると、ステップS125で第2特図遊技フラグをオフ状態に設定し、ステップS126へ移行する。即ち、第2ラウンド表示器44は遊技球が第2特別図柄始動口27に入賞したことで大当りであると判定された場合に大当りラウンドの継続回数の設定結果が表示されるものであり、遊技球が第1特別図柄始動口25内に入賞したことで大当りであると判定された場合には第1ラウンド表示器43および第2のラウンド表示器44のいずれにも大当りラウンドの継続回数の設定結果が表示されない。

10

【0074】

CPU51はステップS126へ移行すると、特別入賞口34を開放状態にすることで1回目の大当りラウンドを開始する。そして、ステップS127で電サポフラグをオフ状態に設定し、ステップS128で確変フラグをオフ状態に設定し、ステップS129で特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3と6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかであるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3と6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかであると判断した場合にはステップS130で演出制御回路80に大当り遊技開始コマンド1を送信し、特別図柄の設定結果が12R大当り図柄1および12R大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS135で演出制御回路80に大当り遊技開始コマンド2を送信する。

20

【0075】

図17はステップS106の小当り遊技開始処理であり、CPU51はステップS131でカウンタMN1の値に12R大当り図柄1が設定された場合および12R大当り図柄2が設定された場合のそれぞれと同一の(12)を設定し、ステップS132でタイマMT2の値に12R大当り図柄1が設定された場合および12R大当り図柄2が設定された場合のそれぞれと同一の(0.4×1000ms)を設定する。そして、ステップS133で特別入賞口34を開放状態とすることで小当り遊技を開始し、ステップS134で演出制御回路80に小当り遊技開始コマンドを送信する。

30

#### 1-7. 大当り遊技処理

図18はステップS10の大当り遊技処理である。この大当り遊技処理は特図プロセスフラグの値が(2)に設定されている場合に実行されるものであり、CPU51はステップS141でタイマMT2の値から一定値(4ms)を減算することで今回の大当りラウンドの残り継続時間を更新し、ステップS142でタイマMT2の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでタイマMT2の値の減算結果を限度値に到達していると判断した場合にはステップS146へ移行し、特別入賞口34を閉鎖状態にすることで今回の大当りラウンドを停止する。

【0076】

CPU51はステップS142でタイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していないと判断すると、ステップS143でセンサ回路54からの特別入賞信号が有るか否かを判断する。ここで特別入賞信号がないと判断した場合には今回の大当り遊技処理を終え、特別入賞信号が有ると判断した場合にはステップS144へ移行する。ここでカウンタMN2の値から一定値(1)を減算することで今回の大当りラウンドでの遊技球の特別入賞口34に対する残り入賞個数を更新し、ステップS145でカウンタMN2の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでカウンタMN2の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS146へ移行し、特別入賞口34を閉鎖状態にすることで今回の大当りラウンドを停止する。

40

【0077】

CPU51はステップS146で今回の大当りラウンドを停止すると、ステップS14

50

7でカウンタMN1の値から一定値(1)を減算することで大当りラウンドの残り継続回数を更新し、ステップS148でカウンタMN1の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでカウンタMN1の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合にはステップS149へ移行し、タイマMT2の値を再設定する。このタイマMT2の値は特別図柄の設定結果が12R大当り図柄1および12R大当り図柄2のいずれかである場合に(0.4×1000ms)に再設定されるものであり、特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3と6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかである場合には(30×1000ms)に再設定される。

【0078】

CPU51はステップS149でタイマMT2の値を再設定すると、ステップS150でカウンタMN2の値を再設定する。このカウンタMN2の値は特別図柄の設定結果に拘らず(10)に再設定されるものであり、CPU51はステップS150でカウンタMN2の値を再設定した場合にはステップS151で特別入賞口34を開放状態にすることで次の大当りラウンドを開始する。

【0079】

CPU51はステップS148でカウンタMN1の値の減算結果が限度値(0)であると判断すると、ステップS152の遊技モード設定処理へ移行する。このステップS152の遊技モード設定処理を終えた場合にはステップS153へ移行し、特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3と6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかであるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3と6R大当り図柄1と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかであると判断した場合にはステップS154で演出制御回路80に大当り遊技停止コマンド1を送信し、特別図柄の設定結果が12R大当り図柄1および12R大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS156で演出制御回路80に大当り遊技停止コマンド2を送信し、いずれの場合にもステップS155で特図プロセスフラグの値に(0)を設定する。

【0080】

図19はステップS152の遊技モード設定処理であり、CPU51はステップS161で特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3と6R大当り図柄2と16R大当り図柄のいずれかであるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3～16R大当り図柄のいずれかであると判断した場合にはステップS162で電サポフラグをオン状態に設定し、ステップS163で確変フラグをオン状態に設定する。即ち、第1特別図柄表示器39に特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄3が停止表示された場合には大当りラウンドが終了するときに電チューサポートモードおよび確率変動モードの双方がオン状態に設定され、第2特別図柄表示器40に特別図柄遊技の映像で6R大当り図柄2が停止表示された場合および16R大当り図柄が停止表示された場合のそれぞれには大当りラウンドが終了するときに電チューサポートモードおよび確率変動モード双方がオン状態に設定される。

【0081】

CPU51はステップS161で特別図柄の設定結果が12R大当り図柄3～16R大当り図柄のいずれでもない判断すると、ステップS164で特別図柄の設定結果が12R大当り図柄2であるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が12R大当り図柄2であると判断した場合にはステップS165へ移行し、確変フラグをオン状態に設定する。即ち、第1特別図柄表示器39に特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄2が停止表示された場合には大当りラウンドが終了するときに確率変動モードがオン状態に設定される。

【0082】

CPU51はステップS164で特別図柄の設定結果が12R大当り図柄2でない判断すると、ステップS166で特別図柄の設定結果が6R大当り図柄1であるか否かを判断する。ここで特別図柄の設定結果が6R大当り図柄1であると判断した場合にはステップS167へ移行し、電サポフラグをオン状態に設定する。即ち、第2特別図柄表示器4

10

20

30

40

50

0に特別図柄遊技の映像で6R大当り図柄1が停止表示された場合には大当りラウンドが終了するときに電チューサポートモードがオン状態に設定される。

#### 1-8. 小当り遊技処理

図20はステップS11の小当り遊技処理である。この小当り遊技処理は特図プロセスフラグの値が(3)に設定されている場合に実行されるものであり、CPU51はステップS171でタイマMT2の値から一定値(4ms)を減算し、ステップS172でタイマMT2の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでタイマMT2の値の減算結果を限度値に到達していると判断した場合にはステップS173で特別入賞口34を閉鎖状態とし、ステップS174でカウンタMN1の値から一定値(1)を減算する。

##### 【0083】

CPU51はステップS174でカウンタMN1の値を減算すると、ステップS175でカウンタMN1の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでカウンタMN1の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合にはステップS176でタイマMT2の値に(0.4×1000ms)を再設定し、ステップS177で特別入賞口34を再び開放状態とする。

##### 【0084】

CPU51はステップS175でカウンタMN1の値の減算結果が限度値(0)であると判断すると、ステップS178で特図プロセスフラグの値に(0)を設定し、ステップS179で演出制御回路80に小当り遊技停止コマンドを送信する。即ち、第1特別図柄表示器39に小当り図柄が停止表示された場合には12R大当り図柄1が停止表示された場合および12R大当り図柄2が停止表示された場合のそれぞれと同一のパターンで特別入賞口34を開閉する小当り遊技が行われ、第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44のいずれにも特別入賞口34の開閉回数MN1の設定結果が表示されない。

#### 2. 演出制御回路80の処理内容

##### 2-1. メイン処理

図21のメイン処理は演出制御回路80のCPU81が実行するものであり、CPU81は電源が投入された場合にはステップS201の電源投入処理でRAM83を初期設定し、ステップS202でRAM83のタイマ割込みフラグがオン状態に設定されているかを判断する。このタイマ割込みフラグはCPU81がタイマ割込み処理でオン状態に設定するものである。このタイマ割込み処理は一定時間(10ms)が経過する毎に起動するものであり、タイマ割込みフラグは一定時間(10ms)が経過する毎にオン状態に設定される。

##### 【0085】

CPU81はステップS202でタイマ割込みフラグがオフ状態に設定されていると判断すると、ステップS203のカウンタ更新処理でRAM83のカウンタSC1の値とカウンタSC2の値とカウンタSC3の値のそれぞれを一定値(1)だけ更新し、ステップS202に復帰する。これらカウンタSC1~SC3のそれぞれの値はステップS201で下限値(0)に初期設定されるものであり、カウンタSC1の値は下限値(0)から上限値(249)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、カウンタSC2の値は下限値(0)から上限値(162)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、カウンタSC3の値は下限値(0)から上限値(72)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。

##### 【0086】

CPU81はステップS202でタイマ割込みフラグがオン状態に設定されていると判断すると、ステップS204でタイマ割込みフラグをオフ状態に設定する。そして、ステップS205の装飾図柄遊技処理およびステップS206の大当り遊技演出処理のそれぞれへ順に移行し、ステップS206の大当り遊技演出処理を終えた場合にはステップS202に復帰する。

##### 2-2. 外部割込処理

演出制御回路80のCPU81はメイン制御回路50から特別図柄コマンドと変動開始

10

20

30

40

50

コマンドと変動停止コマンドと大当り遊技開始コマンド 1 と大当り遊技停止コマンド 1 と大当り遊技開始コマンド 2 と大当り遊技停止コマンド 2 と小当り遊技開始コマンドと小当り遊技停止コマンドのそれぞれが送信されることで外部割込み処理を起動する。この CPU 7 1 は外部割込み処理を起動した場合には割込み禁止状態となり、特別図柄コマンド～小当り遊技停止コマンドのそれぞれを外部割込み処理で RAM 7 3 に記録した後に割込み禁止状態を解除する。

### 2 - 3 . 装飾図柄遊技処理

図 2 2 はステップ S 2 0 5 の装飾図柄遊技処理であり、演出制御回路 8 0 の CPU 8 1 はステップ S 2 1 1 で RAM 8 3 に変動開始コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで RAM 8 3 に変動開始コマンドが記録されていないと判断した場合にはステップ S 2 1 6 へ移行し、RAM 8 3 に変動開始コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 1 2 で RAM 7 3 から変動開始コマンドを消去し、ステップ S 2 1 3 の装飾図柄設定処理へ移行する。この装飾図柄設定処理は RAM 8 3 から特別図柄コマンドを検出し、特別図柄コマンドの検出結果に応じて装飾図柄の組合せを設定するものであり、特別図柄コマンドの検出結果が 1 2 R 大当り図柄 3 と 6 R 大当り図柄 1 と 6 R 大当り図柄 2 と 1 6 R 大当り図柄のいずれかである場合には装飾図柄が大当りの組合せに設定され、特別図柄コマンドの検出結果が 1 2 R 大当り図柄 1 と 1 2 R 大当り図柄 2 と小当り図柄のいずれかである場合には装飾図柄が外れリーチの組合せに設定され、特別図柄コマンドの検出結果が外れ図柄である場合には装飾図柄が完全外れの組合せに設定される。これら大当り～完全外れのそれぞれの組合せの設定手順は次の 1 ) ～ 3 ) の通りである。

1 ) CPU 8 1 は ( 1 ) ～ ( 8 ) の 8 つの図柄要素のうちからカウンタ SC 1 の値の更新結果に応じた 1 つを選択し、左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを図柄要素の選択結果に設定することで装飾図柄を大当りの組合せに設定する。

2 ) CPU 8 1 は ( 1 ) ～ ( 8 ) の 8 つの図柄要素のうちからカウンタ SC 1 の値の更新結果に応じた 1 つを選択し、左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれを図柄要素の選択結果に設定する。そして、( 1 ) ～ ( 8 ) の 8 つの図柄要素のうち左列の図柄要素および右列の図柄要素のそれぞれの設定結果を除いた 7 つのうちからカウンタ SC 2 の値の更新結果に応じた 1 つを選択し、中列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定することで装飾図柄を外れリーチの組合せに設定する。

3 ) CPU 8 1 は ( 1 ) ～ ( 8 ) の 8 つの図柄要素のうちからカウンタ SC 1 の値の更新結果に応じた 1 つを選択し、左列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定する。そして、( 1 ) ～ ( 8 ) の 8 つの図柄要素のうち左列の図柄要素の設定結果を除いた 7 つのうちからカウンタ SC 2 の値の更新結果に応じた 1 つを選択し、右列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定する。次に ( 1 ) ～ ( 8 ) の 8 つの図柄要素のうちからカウンタ SC 3 の値の更新結果に応じた 1 つを選択し、中列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定することで装飾図柄を完全外れの組合せに設定する。

#### 【 0 0 8 7 】

CPU 8 1 はステップ S 2 1 3 で装飾図柄の組合せを設定すると、ステップ S 2 1 4 で表示制御回路 9 0 に左列と中列と右列のそれぞれの図柄要素の設定結果を送信する。そして、ステップ S 2 1 5 で表示制御回路 9 0 に装飾図柄遊技開始コマンドを送信し、ステップ S 2 1 6 へ移行する。この表示制御回路 9 0 は左列と中列と右列のそれぞれの図柄要素の設定結果を受信した場合には V R A M に記録し、装飾図柄遊技開始コマンドを受信した場合には装飾図柄表示器 4 5 に左列と中列と右列のそれぞれの図柄要素を変動状態で表示開始する ( 図 2 3 の a 参照 ) 。この表示制御回路 9 0 は左列～右列のそれぞれの図柄要素を変動状態で表示開始した場合には左列の図柄要素の変動表示を V R A M の左列の図柄要素の受信結果で停止表示し ( 図 2 3 の b 参照 ) 、左列の図柄要素の変動表示を停止表示した場合には右列の図柄要素の変動表示を V R A M の右列の図柄要素の受信結果で停止表示する ( 図 2 3 の c 参照 ) 。

#### 【 0 0 8 8 】

CPU 8 1 はステップ S 2 1 6 へ移行すると、RAM 8 3 に変動停止コマンドが記録さ

れているか否かを判断する。ここでRAM 83に変動停止コマンドが記録されていると判断した場合にはステップS 2 1 7でRAM 83から変動停止コマンドを消去し、ステップS 2 1 8で表示制御回路90に装飾図柄遊技停止コマンドを送信する。この表示制御回路90は装飾図柄遊技停止コマンドを受信した場合には中列の図柄要素の変動表示をVRAMの中列の図柄要素の受信結果で停止表示する(図23のd参照)。

#### 2-4. 大当り遊技演出処理

図21のステップS 2 0 6の大当り遊技演出処理はRAM 83に大当り遊技開始コマンド1と大当り遊技開始コマンド2と小当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンド1と大当り遊技停止コマンド2と小当り遊技停止コマンドのそれぞれが記録されているか否かを判断するものであり、演出制御回路80のCPU 81はRAM 83に大当り遊技開始コマンド1が記録されていると判断した場合にはRAM 83から大当り遊技開始コマンド1を消去し、表示制御回路90に大当り遊技演出開始コマンド1を送信する。このCPU 81はRAM 83に大当り遊技停止コマンド1が記録されていると判断した場合にはRAM 83から大当り遊技停止コマンド1を消去し、表示制御回路90に大当り遊技演出停止コマンド1を送信する。

10

#### 【0089】

CPU 81はRAM 83に大当り遊技開始コマンド2が記録されていると判断した場合および小当り遊技開始コマンドが記録されていると判断した場合のそれぞれにはRAM 83から大当り遊技開始コマンド2または小当り遊技開始コマンドを消去し、表示制御回路90に大当り遊技演出開始コマンド2を送信する。このCPU 81はRAM 83に大当り遊技停止コマンド2が記録されていると判断した場合および小当り遊技停止コマンドが記録されていると判断した場合のそれぞれにはRAM 83から大当り遊技停止コマンド2または小当り遊技停止コマンドを消去し、表示制御回路90に大当り遊技演出停止コマンド2を送信する。

20

#### 【0090】

表示制御回路90は大当り遊技演出開始コマンド1を受信すると、VRAMから大当り遊技演出用のビデオデータ1を検出する。この表示制御回路90は大当り遊技演出用のビデオデータ1を検出した場合には大当り遊技演出用のビデオデータ1を再生することで装飾図柄表示器45に大当り遊技演出1の映像を表示開始する。この表示制御回路90は大当り遊技演出停止コマンド1を受信した場合には大当り遊技演出用のビデオデータ1の再生処理を停止し、大当り遊技演出1の映像を表示停止する。

30

#### 【0091】

表示制御回路90は大当り遊技演出開始コマンド2を受信すると、VRAMから大当り遊技演出用のビデオデータ2を検出する。この表示制御回路90は大当り遊技演出用のビデオデータ2を検出した場合には大当り遊技演出用のビデオデータ2を再生することで装飾図柄表示器45に大当り遊技演出2の映像を表示開始する。この大当り遊技演出2の映像は大当り遊技演出1の映像とは演出内容が異なるものであり、表示制御回路90は大当り遊技演出停止コマンド2を受信した場合および小当り遊技演出停止コマンド2を受信した場合のそれぞれにはビデオデータ2の再生処理を停止し、大当り遊技演出2の映像を表示停止する。即ち、小当りと判定された場合には大当り遊技用の大当り遊技演出2の映像が小当り遊技中に表示される。

40

#### 【0092】

上記実施例1によれば次の効果を奏する。

遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで大当りと判定された場合には大当りラウンドの継続回数MN1および継続時間MT2のそれぞれが設定され、大当り遊技が継続回数MN1および継続時間MT2のそれぞれの設定結果で行われる。この大当りラウンドの継続回数MN1は1つの回数(12)に設定されるものであり、第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44のいずれにも表示しないことが規則的に容認されている。

#### 【0093】

50

遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで小当りと判定された場合には特別入賞口34の開閉回数MN1および開放時間MT2のそれぞれが設定され、小当り遊技が開閉回数MN1および開放時間MT2のそれぞれの設定結果で行われる。この開閉回数MN1は遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで大当りと判定された場合に設定される1つの継続回数と同一の回数(12)に設定されるものであり、開放時間MT2は遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで設定される最短の継続時間(0.4×1000ms)と同一の時間に設定されるものであり、小当り遊技は遊技者の目線で遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで12R大当り図柄1および12R大当り図柄2のそれぞれが選択された場合の大当り遊技と同一の内容で行われる。この小当り遊技での特別入賞口34の開閉回数は第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44のいずれにも表示されず、大当り遊技での大当りラウンドの継続回数MN1の設定結果も第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44のそれぞれに表示されない。従って、遊技者が第1ラウンド表示器43および第2ラウンド表示器44の表示内容から小当りと判定されたことに気付くことがなくなる。

10

#### 【0094】

遊技球が第2特別図柄始動口27に入賞したことで大当りと判定された場合には大当りラウンドの継続時間MT2および継続回数MN1のそれぞれが設定され、大当り遊技が継続時間MT2および継続回数MN1のそれぞれの設定結果で行われる。この大当りラウンドの継続回数MN1は6回および16回のうちの1つに設定されるものであり、第2ラウンド表示器44に表示される。即ち、遊技球が第1特別図柄始動口25に入賞したことで小当りと判定された場合には遊技者の目線で大当り遊技と区別不能な小当り遊技が行われ、遊技球が第2特別図柄始動口27に入賞したことで大当りと判定された場合には大当りラウンドの継続回数が相互に異なる複数種の大当り遊技が行われる遊技性が得られる。

20

#### 【0095】

上記実施例1においては、第2特別図柄始動口27の両羽根板28のそれぞれの閉鎖状態で遊技球が両羽根板28相互間の隙間を通して第2特別図柄始動口27内に入賞可能となるように第2特別図柄始動口27を第1特別図柄始動口25から離して配置しても良い。即ち、第2特別図柄始動口27を遊技球が入賞可能な縮小状態および縮小状態に比べて容易に入賞可能な拡大状態相互間で切替える構成としても良い。

30

#### 【0096】

上記実施例1においては、カウンタMC1の値の検出結果を小当り値と比較することで小当りであるか否かを判定する構成としても良い。

上記実施例1においては、遊技球が第2特別図柄始動口27に入賞した場合に大当りと小当りと外れのいずれであるかを判定する構成としても良い。

#### 【0097】

上記実施例1においては、特別図柄の設定結果が12R大当り図柄2である場合に確変フラグをオン状態に設定することなく電サポフラグをオン状態に設定する構成としても良い。

#### 【0098】

上記実施例1においては、第1特別図柄表示器39に特別図柄遊技の映像で12R大当り図柄1が停止表示された場合と12R大当り図柄2が停止表示された場合と12R大当り図柄3が停止表示された場合のそれぞれに第1ラウンド表示器43に大当りラウンドの継続回数とは無関係な相互に同一の絵柄を表示しても良く、要するに大当りラウンドの継続回数の設定結果を表示しなければ良い。

40

#### 【0099】

上記実施例1においては、第1ラウンド表示器43を廃止しても良い。即ち、ラウンド表示装置を第2ラウンド表示器44のみから構成しても良い。

上記実施例1においては、遊技球が第2特別図柄始動口27に入賞した場合に大当りと小当りと外れのいずれであるかを判定する構成としても良い。

#### 【0100】

50

上記実施例 1 においては、遊技球が第 1 特別図柄始動口 2 5 および第 2 特別図柄始動口のそれぞれに入賞した場合には特別入賞口 3 4 に入賞した場合に比べて少数個の遊技球が賞球払出し装置 4 1 から上皿 4 内に払出される構成としても良い。

【0101】

上記実施例 1 においては、メイン制御回路 5 0 が図 1 1 のステップ S 8 4 で複数の特別図柄遊技時間のうちから 1 つを選択し、タイマ M T 2 の値に特別図柄遊技時間の選択結果を設定する構成としても良い。即ち、特別図柄遊技の映像および装飾図柄遊技の映像のそれぞれを可変的な所要時間で表示する構成としても良い。

【0102】

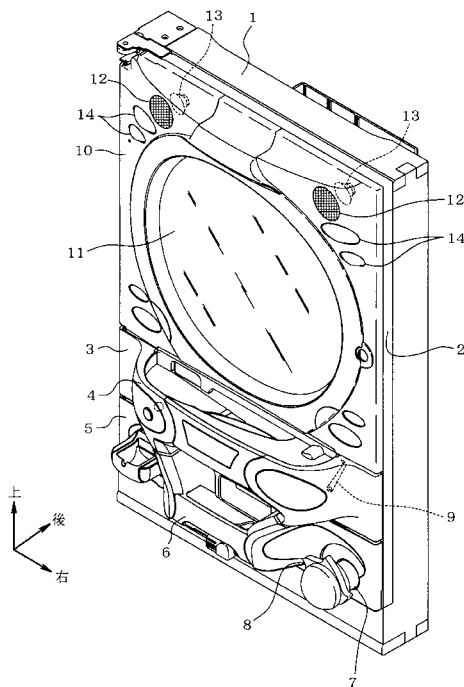
上記実施例 1 においては、小当りであると判定された場合に特別入賞口 3 4 の開閉回数を ( 1 2 ) に設定し、特別入賞口 3 4 の開放時間を 1 2 R 大当り図柄 3 が設定された場合と同一の ( 3 0 x 1 0 0 0 m s e c ) に設定しても良い。

【符号の説明】

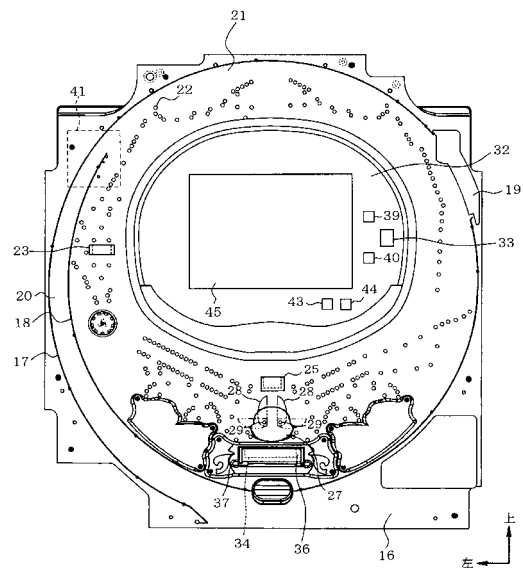
【0103】

2 5 は第 1 特別図柄始動口 ( 第 1 の始動口 )、2 7 は第 2 特別図柄始動口 ( 第 2 の始動口 )、3 4 は特別入賞口 ( 特別入球口 )、4 3 は第 1 ラウンド表示器、4 4 は第 2 ラウンド表示器、5 0 はメイン制御回路 ( 第 1 の判定手段、第 1 の設定手段、第 2 の判定手段、第 2 の設定手段、第 3 の設定手段、大当り遊技手段、小当り遊技手段 ) である。

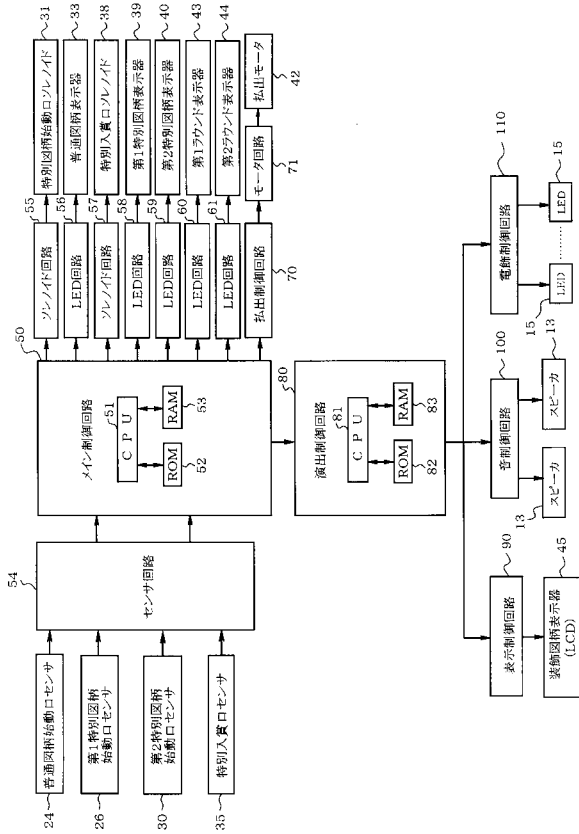
【図 1】



【図 2】



【図3】



【図4】

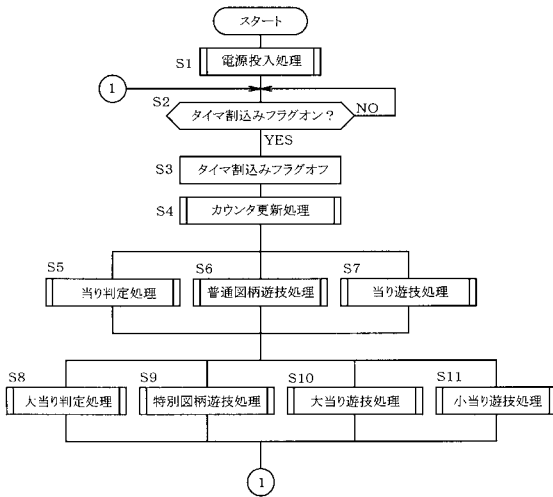
特別図柄の種類	確率変動モード	電チューサポートモード
12R大当り図柄1	オフ	オフ
12R大当り図柄2	オン	オフ
12R大当り図柄3	オン	オン
小当り図柄	-	-
外れ図柄	-	-

(a) 第1特別図柄表示器の停止図柄の一覧

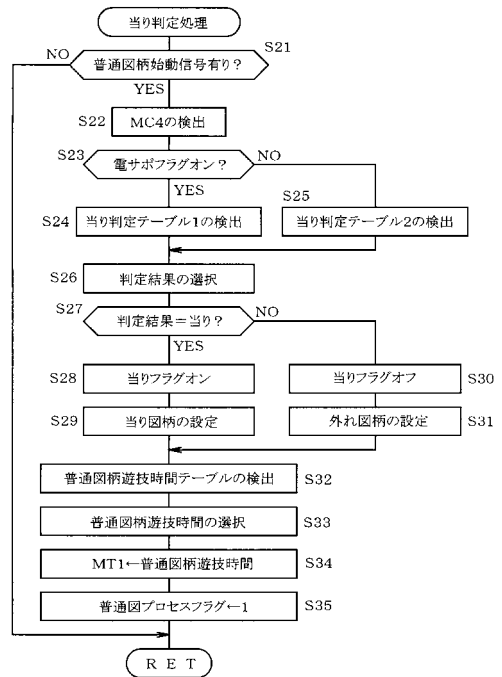
特別図柄の種類	確率変動モード	電チューサポートモード
6R大当り図柄1	オフ	オン
6R大当り図柄2	オン	オン
16R大当り図柄	オン	オン
外れ図柄	-	-

(b) 第2特別図柄表示器の停止図柄の一覧

【図5】



【図6】





【 図 7 】

MC4	判定結果	MC4	判定結果
0~32	当り	0~32	外れ

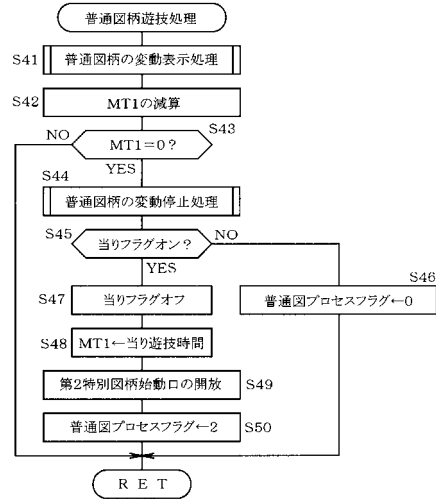
(a) 当り判定テーブル1                      (b) 当り判定テーブル2

【 図 8 】

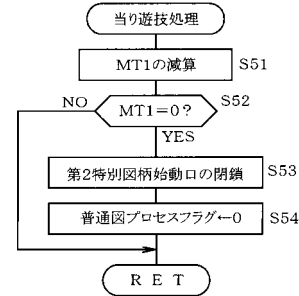
電サポフラグ	普通図柄遊技時間(msec)
オン	1×1000
オフ	4×1000

普通図柄遊技時間テーブル

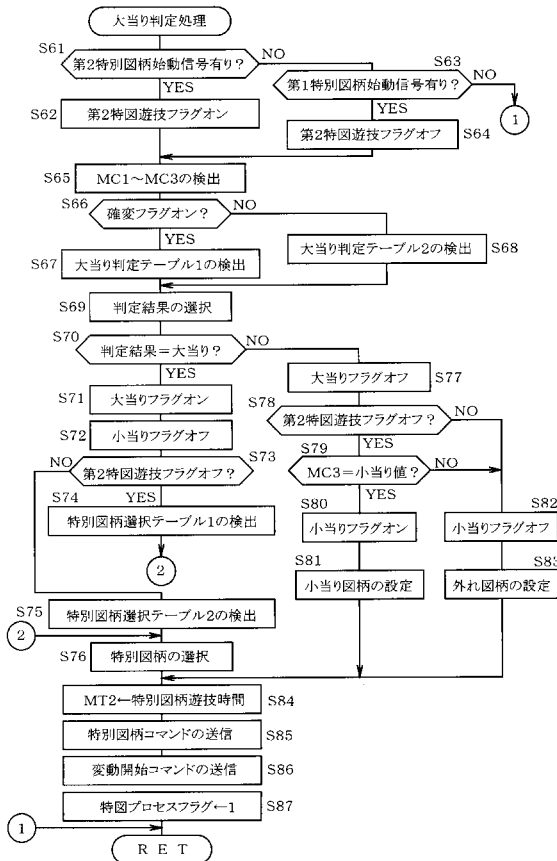
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】



【 図 12 】

MC1	判定結果	MC1	判定結果
0~34	大当り	0	大当り
35~348	外れ	1~348	外れ

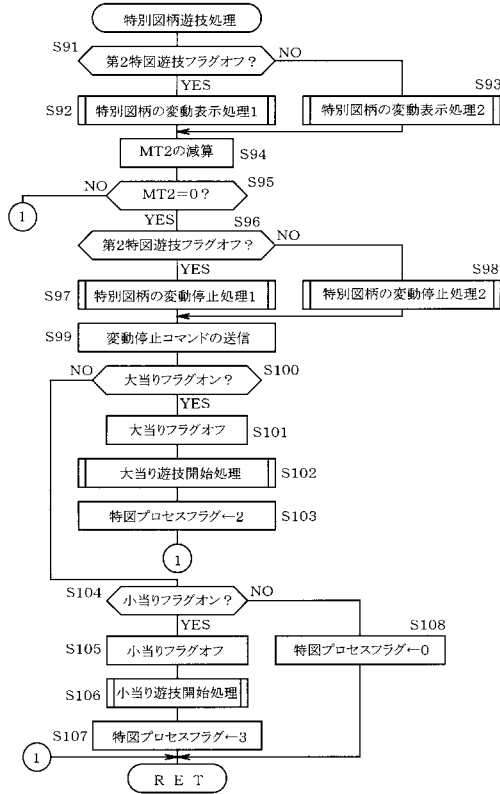
(a) 大当り判定テーブル1                      (b) 大当り判定テーブル2

【 図 13 】

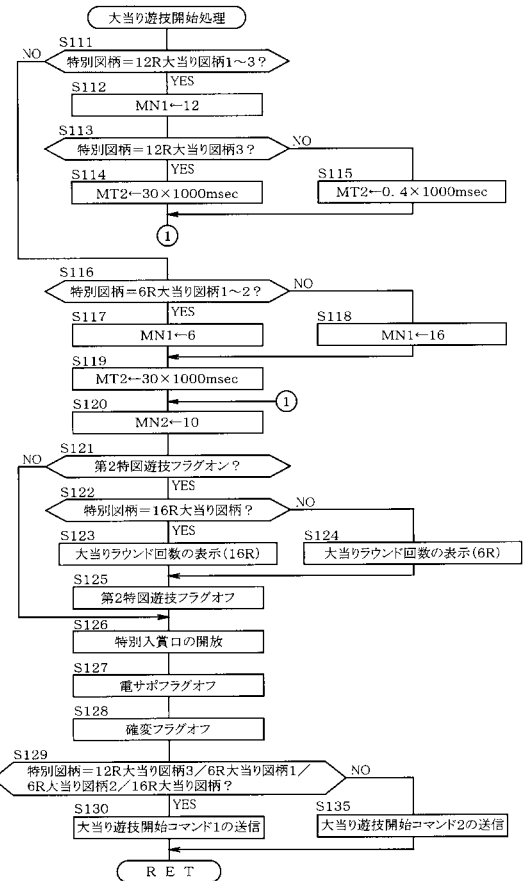
MC2	特別図柄	MC2	特別図柄
0~29	12R大当り図柄1	0~29	6R大当り図柄1
30~39	12R大当り図柄2	30~39	6R大当り図柄2
40~99	12R大当り図柄3	40~99	16R大当り図柄

(a) 特別図柄選択テーブル1                      (b) 特別図柄選択テーブル2

【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

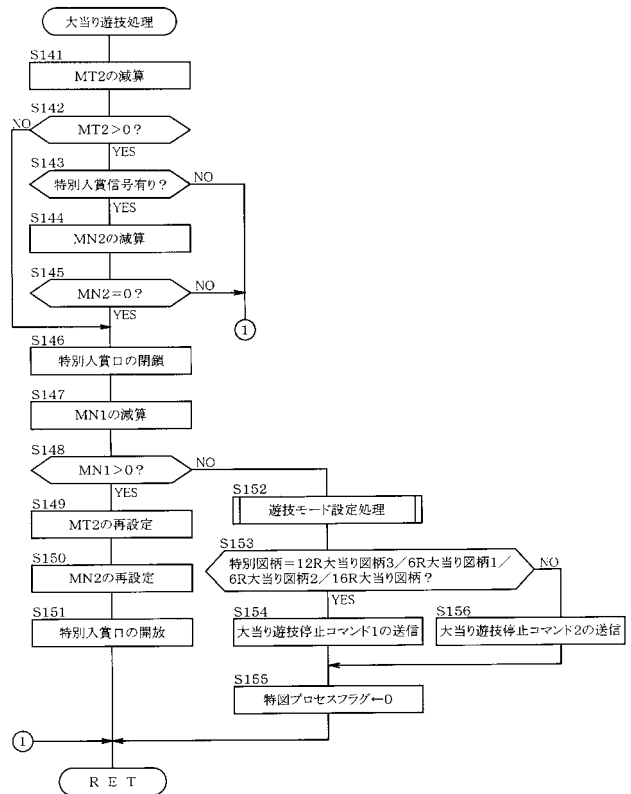


【 図 1 6 】

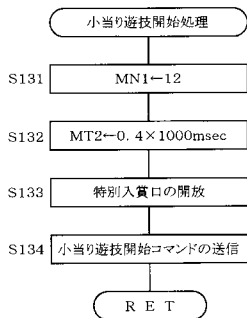
大当り図柄	大当りラウンド回数 (MN1)	開放限度時間 (MT2)	入賞限度個数 (MN2)
6R大当り図柄1	6回	30×1000msec	10個
6R大当り図柄2	6回	30×1000msec	10個
12R大当り図柄1	12回	0.4×1000msec	10個
12R大当り図柄2	12回	0.4×1000msec	10個
12R大当り図柄3	12回	30×1000msec	10個
16R大当り図柄	16回	30×1000msec	10個

大当り遊技の一覧

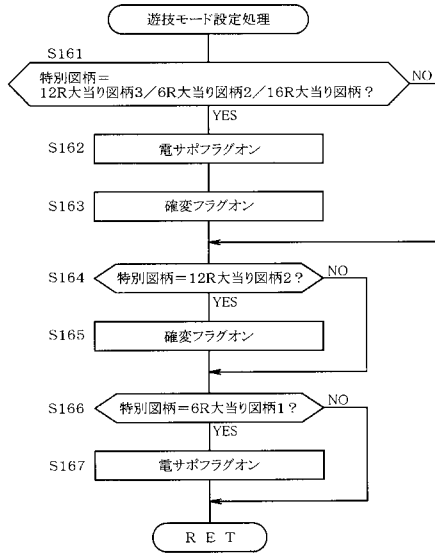
【 図 1 8 】



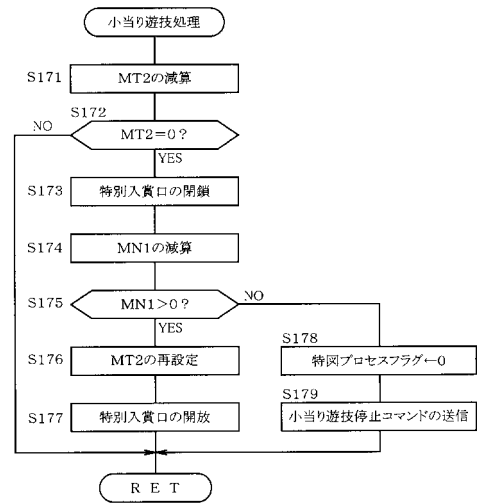
【 図 1 7 】



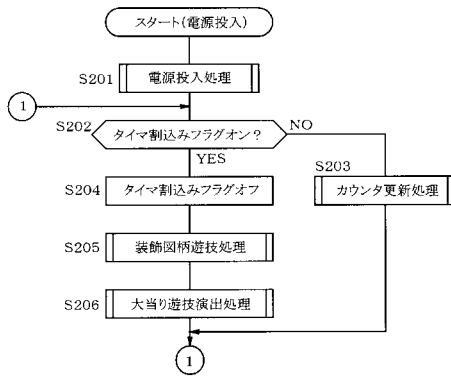
【 図 1 9 】



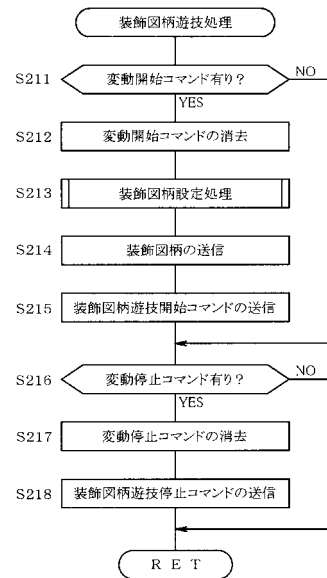
【 図 2 0 】



【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

