

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B1)

(11) 特許番号

特許第5910721号
(P5910721)

(45) 発行日 平成28年4月27日 (2016. 4. 27)

(24) 登録日 平成28年4月8日 (2016. 4. 8)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0
	A 6 3 F 7/02 3 1 6 D

請求項の数 1 (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2014-263565 (P2014-263565)	(73) 特許権者	000204262
(22) 出願日	平成26年12月25日 (2014. 12. 25)		タイヨーエレック株式会社
審査請求日	平成27年3月3日 (2015. 3. 3)		愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号
		(74) 代理人	100105315 弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	海原 慎也 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号 タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	兵道 俊之 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号 タイヨーエレック株式会社内
		(72) 発明者	安藤 聡基 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 1 1 番 1 2 号 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】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報が特定態様で表示されることに基づいて特定遊技状態に制御可能であり、
前記特定遊技状態では複数回のラウンド遊技が実行可能であり、
前記ラウンド遊技では大入賞口が所定の開放態様で開放し、
前記開放態様として、少なくとも、第 1 開放態様と、該第 1 開放態様よりも大入賞口への遊技球の入球可能性が低い第 2 開放態様とが設けられた遊技機であって、
ラウンド遊技の実行回数を表示可能な表示部として、少なくとも 2 つのラウンド表示部を有し、

大入賞口が前記第 1 開放態様で開放する場合と、大入賞口が前記第 2 開放態様で開放する場合とで、ラウンド遊技の実行回数を異なるラウンド表示部に表示し、

大入賞口が前記第 1 開放態様で開放する場合にラウンド遊技の実行回数が表示されるラウンド表示部の表示領域は、大入賞口が前記第 2 開放態様で開放する場合にラウンド遊技の実行回数が表示されるラウンド表示部の表示領域よりも大きい

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域が形成された遊技盤に遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

10

20

【背景技術】

【0002】

遊技盤面上（遊技領域）を流下する遊技球を始動口等の所定の始動領域で検知することに基づいて、識別情報の変動表示を行う遊技機が知られている。このような遊技機は、該変動表示の結果、識別情報が特定態様で表示されると、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能である。この特定遊技状態では、大入賞口が開放するラウンド遊技が複数回（例えば15回等）実行される。

【0003】

近年では、ラウンド遊技における大入賞口の開放態様が多様化しており、1回の特定遊技状態にて実行される複数回のラウンド遊技における大入賞口の開放態様が、ラウンド遊技によって異なることがある。例えば、特許文献1には、15回のラウンド遊技のうち、3、6、9、12、15回目のラウンド遊技で大入賞口を0.2秒間（短時間）開放し、その他のラウンド遊技で大入賞口を30秒間（長時間）開放する特定遊技状態に制御可能な遊技機が提案されている。このような遊技機では、大入賞口を長時間開放するラウンド遊技が実行される場合は、遊技者にとって利益が大きいことから、ラウンド遊技の実行回数を表示し、大入賞口を短時間開放するラウンド遊技が実行される場合は、遊技者にとって利益が小さいことから、ラウンド遊技の実行回数を表示しないこととしている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

20

【特許文献1】特開2008-302105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、上述した従来の技術では、特定遊技状態にて実行されるラウンド遊技のうち、遊技者にとって利益の大きいラウンド遊技の実行回数だけを表示するものとしているため、遊技者にとって利益の小さいラウンド遊技を含む実際のラウンド遊技の実行回数（すなわち、特定遊技状態の進行状況）について適切に示していないという問題があった。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、特定遊技状態にて実行されるラウンド遊技の大入賞口開放態様が多様化された場合であっても、ラウンド遊技の実行回数（特定遊技状態の進行状況）を適切に示すことができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【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、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

識別情報が特定態様で表示されることに基づいて特定遊技状態に制御可能であり、

前記特定遊技状態では複数回のラウンド遊技が実行可能であり、

前記ラウンド遊技では大入賞口が所定の開放態様で開放し、

40

前記開放態様として、少なくとも、第1開放態様と、該第1開放態様よりも大入賞口への遊技球の入球可能性が低い第2開放態様とが設けられた遊技機であって、

ラウンド遊技の実行回数を表示可能な表示部として、少なくとも2つのラウンド表示部を有し、

大入賞口が前記第1開放態様で開放する場合と、大入賞口が前記第2開放態様で開放する場合とで、ラウンド遊技の実行回数を異なるラウンド表示部に表示し、

大入賞口が前記第1開放態様で開放する場合にラウンド遊技の実行回数が表示されるラウンド表示部の表示領域は、大入賞口が前記第2開放態様で開放する場合にラウンド遊技の実行回数が表示されるラウンド表示部の表示領域よりも大きい

ことを特徴とする。

50

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、特定遊技状態にて実行されるラウンド遊技の大入賞口開放態様が多様化された場合であっても、ラウンド遊技の実行回数（特定遊技状態の進行状況）を適切に示すことができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例の主情報表示部の構成を示す説明図である。

【図4】本実施例の演出表示装置の画面構成を示す説明図である。

【図5】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示したブロック図である。

【図6】本実施例の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7】本実施例の主制御基板のCPUによって実行される遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図8】本実施例の図柄停止時処理を示すフローチャートである。

【図9】本実施例の大入賞口の開放パターンを示す説明図である。

【図10】本実施例の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図11】本実施例のサブ制御基板のCPUによって実行される大当たり演出処理を示すフローチャートである。

【図12】本実施例の大当たり演出を例示する説明図である。

【図13】本実施例の4R大当たり、6R大当たりにおける実ラウンド遊技の実行回数、長開放ラウンド遊技の実行回数の表示態様を示す説明図である。

【図14】本実施例の16R大当たり1～3における実ラウンド遊技の実行回数、長開放ラウンド遊技の実行回数の表示態様を示す説明図である。

【図15】本実施例の16R大当たり4～6における実ラウンド遊技の実行回数、長開放ラウンド遊技の実行回数の表示態様を示す説明図である。

【図16】変形例の大当たり遊技における実ラウンド遊技の実行回数、長開放ラウンド遊技の実行回数が演出表示装置に表示されている様子を示す説明図である。

【図17】変形例の大当たり遊技における実ラウンド遊技の実行回数、長開放ラウンド遊技の実行回数の表示態様を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。

【0018】

A. パチンコ機の装置構成 :

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。

前面枠4は、プラスチック材料で成形されており、略中央部には窓部4aが形成されている。この窓部4a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10の盤面が視認可能となっている。また、前面枠4における窓部4aの上方には、遊

10

20

30

40

50

技効果を高めるための各種ランプ類 4 b ~ 4 f が設けられている。

【0019】

さらに、前面枠 4 の下部には上皿部 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。また、前面枠 4 の右部には施錠装置 9 が設けられており、前面枠 4 の左方にはブ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。

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 5 参照) に供給される。また、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。上皿部 5 の左部にはスピーカー 5 y が設けられている。また、上皿 5 の前面側には演出ボタン B T が設けられており、遊技者によって演出ボタン B T が操作されると、その操作に応じた遊技演出が行われる。

10

【0020】

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知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ーが回転して、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。

20

【0021】

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 との間を通して遊技領域 1 1 に放出され、遊技領域 1 1 の上方から下方に向かって流下する。

30

【0022】

遊技領域 1 1 の略中央には中央装置 2 6 が設けられており、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、識別図柄や背景画像などの種々の演出図柄を変動表示した後に停止表示することが可能となっている。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。

【0023】

遊技領域 1 1 の左端および右端には、普通図柄左作動ゲート 3 6 と普通図柄右作動ゲート 3 7 とが設けられており、これらのゲートの内部には、遊技球の通過を検知する作動ゲートスイッチ 3 6 s, 3 7 s がそれぞれ設けられている (図 5 参照)。また、左右の普通図柄作動ゲート 3 6, 3 7 と中央装置 2 6 との間には、ランプ風車 2 4, 2 5 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 2 3 が設けられている。

40

【0024】

また、中央装置 2 6 の下方には、始動口ユニット 1 7 が設けられている。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、遊技球が入球する開口部の大きさが不変 (一定) で遊技球が常時入球可能な入球口となっている。一方、下側に設けられた第 2 始動口 1 7 b は、左右に開閉可能な一対の翼片部 1 7 w や、翼片部 1 7 w を動作させる始動口ソレノイド 1 7 m (図 5 参照) などを備えており、翼片部 1 7 w の開閉によって遊技球の入球可能性が変化する入球口と

50

なっている。第1始動口17aあるいは第2始動口17b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10の裏面側に導かれる。第1始動口17aの内部の通路には第1始動口スイッチ17sが設けられており、第1始動口17aに入球した遊技球を検知可能である。また、第2始動口17bの内部の通路には第2始動口スイッチ17tが設けられており、第2始動口17bに入球した遊技球を検知可能である。

【0025】

始動口ユニット17の下方には、大入賞装置31が設けられている。この大入賞装置31は、略長方形形状に大きく開放する大入賞口31dや、大入賞口31dを開閉させる開閉部材31e、開閉部材31eを動作させる大入賞口ソレノイド31m（図5参照）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ことにより、大入賞口ソレノイド31mが作動して開閉部材31eが開動作され、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に入球する遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始される。また、大入賞口31dの内部には大入賞口スイッチ31s（図5参照）が設けられており、大入賞口31dに入球した遊技球を検知することが可能である。大入賞装置31の下方にはアウト口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。

【0026】

遊技盤10の表面（盤面）の左下部であって、外レール14の外側（遊技領域11の外側）には、主情報表示部7が設けられている。この主情報表示部7は、前面枠4の窓部4a（ガラス板等の透明板）を通じて外部（遊技者側）から視認可能となっている。本実施例の主情報表示部7には、図3に示すように、第1図柄表示装置28および第2図柄表示装置32が設けられている。これらのうち、第1図柄表示装置28では普通図柄や第1特別図柄（識別情報）を変動表示することが可能となっており、第2図柄表示装置32では第2特別図柄（識別情報）を変動表示することが可能となっている。尚、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。

【0027】

第1図柄表示装置28は、略矩形の領域内に16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16個のLEDのうち、5個のLEDが普通図柄表示部29を構成しており、残りの11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（普通図柄LED29a）と、普通図柄の保留数を表示するための4個のLED（普図保留表示LED29b）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特図を表示するための7個のLED（第1特別図柄LED30a）と、第1特図の保留数を表示するための4個のLED（第1特図保留表示LED30b）とから構成されている。尚、以下では、第1特図の保留を「第1特図保留」とも称し、第1特図の保留数を「第1特図保留数」とも称する。

【0028】

また、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、11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特図を表示するためのLED（第2特別図柄LED33a）であり、残りの4個のLEDは、第2特図の保留数を表示するためのLED（第2特図保留表示LED33b）である。尚、以下では、第2特図の保留を「第2特図保留」とも称し、第2特図の保留数を「第2特図保留数」とも称する。また、特に区別する必要がない場合は「第1特図保留」と「第2特図保留」とを、まとめて単に「特図保留」とも称する。

【0029】

さらに、主制御表示部7には、図3に示すように、ラウンド表示部40が設けられている。本実施例のパチンコ機1は、大当たり遊技として、大入賞口31dを開放状態とするラ

10

20

30

40

50

ラウンド遊技を4回行う4R大当りや、ラウンド遊技を6回行う6R大当り、ラウンド遊技を16回行う16R大当りを実行可能である。ラウンド表示部40では、実行中の大当り遊技が4R大当り、6R大当り、16R大当りの何れであるかを表示する。具体的には、4R大当りの実行中は4R大当り用LED40aを点灯し、6R大当りの実行中は6R大当り用LED40bを点灯し、16R大当りの実行中は16R大当り用LED40cを点灯する。

【0030】

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27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27は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27a、27b、27c（識別情報）と、その背景の背景画像27dが表示されている。3つの識別図柄27a、27b、27cは、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33における特別図柄（識別情報）の変動表示の開始タイミングと同期して変動表示を開始し、その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して3つの識別図柄27a、27b、27cの変動表示が終了する。

【0031】

また、演出表示装置27の表示画面上の下部には、第1特図保留数を示すための第1保留表示領域27eと、第2特図保留数を示すための第2保留表示領域27fとが設定されている。本実施例のパチンコ機1では、第1保留表示領域27eに第1特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい円形の図柄）」を表示することで第1特図保留数を示し、第2保留表示領域27fに第2特図保留数と同数の保留図柄を表示することで第2特図保留数を示す。従って、図4に示す例では、第1特図保留数および第2特図保留数が共に4個であることが示されている。尚、当然ながら、演出表示装置27の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、第1特図保留表示LED30bおよび第2特図保留表示LED33bによって示される保留数とは一致する。

【0032】

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5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についての制御を司る主制御基板200と、演出図柄やランプ、効果音を用いた遊技の演出の制御を司るサブ制御基板220と、サブ制御基板220の制御の下で画像の表示や音声の出力を行う画像音声制御基板230と、サブ制御基板220の制御の下で各種LED、ランプ4b~4fを駆動する装飾駆動基板226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240と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板260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CPUや、CPU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ROM、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAMなど、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。

【0033】

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知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったスイッチに応じて定められる各種動作を指令するコマンドを、サブ制御基板220や、払出制御基板240、発射制御基板260などに向かって送信する。また、主制御基板200には、第2始動口17bに設けられた一対の翼片部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、主情報表示部7（第1図柄表示装置28、第2図柄表示装置32、ラウンド表示部40）などが中継端子板（図示略）を介して接続され

10

20

30

40

50

ており、これら各種ソレノイド17m, 31m、主情報表示部7などに向かって駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御も行う。

【0034】

サブ制御基板220には、画像音声制御基板230や、装飾駆動基板226、演出ボタン基板228が接続されている。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演出を行う。すなわち、画像音声制御基板230に対して表示内容および音声内容を指定するコマンドを送信したり、装飾駆動基板226に各種LED、ランプ4b~4fの駆動信号を送信したりすることにより、遊技演出を行う。また、サブ制御基板220は、演出ボタン基板228を介して演出ボタンBTに対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する遊技演出を行う。

10

【0035】

画像音声制御基板230は、CPU231、ROM232、RAM233に加えて、VDP234、画像ROM235、音声ROM236を備えている。画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をVDP234に指示する。VDP234は、指示された画像の表示に利用するデータ（例えば、演出図柄やキャラクター画像を表示するためのスプライトデータや動画データなど）を画像ROM235から読み出して画像を生成して、演出表示装置27の表示画面に出力する。また、CPU231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM236から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介してスピーカー5yから出力する。

20

【0036】

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、この信号は、球貸表示基板242から中継端子板（図示略）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が賞球の払い出しを指示する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、払出モーター109mに駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。

30

【0037】

B. 遊技の概要 :

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。

【0038】

そして、遊技領域11に打ち出された遊技球が第1始動口17aに入球し、その入球した遊技球が第1始動口スイッチ17sにより検知されると、第1特図を後述する大当り図柄、外れ図柄の何れで停止表示させるか（後述の図柄変動遊技の結果が大当り、外れの何れであるか）を判定する大当り判定が行われ、第1図柄表示装置28の第1特別図柄表示部30で第1特図の変動表示が開始される。

40

【0039】

また、打ち出された遊技球が普通図柄右作動ゲート36または普通図柄左作動ゲート37を通過すると、第1図柄表示装置28の普通図柄表示部29において普通図柄の変動表示が開始される。図3を用いて前述したように、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が搭載されており、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（点灯、消灯を繰り返す）。そして、普通図柄が当り図柄で停止表示すると第2始動口17bを開放状態とする普図当り遊技が開始され

50

る。そして、開放状態となった第2始動口17bに遊技球が入球し、その入球した遊技球が第2始動口スイッチ17tにより検知されると、第2特図を大当たり図柄、外れ図柄の何れで停止表示させるか（後述の図柄変動遊技の結果が大当たり、外れの何れであるか）を判定する大当たり判定が行われ、第2図柄表示装置32の第2特別図柄表示部33で第2特図の変動表示が開始される。尚、第1始動口17aおよび第1始動口スイッチ17sは、第1特図の変動表示を開始させるための始動領域（第1始動領域）として遊技盤10に設けられるもので、第2始動口17bおよび第2始動口スイッチ17tは、第2特図の変動表示を開始させるための始動領域（第2始動領域）として遊技盤10に設けられるものである。

【0040】

10

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は、何れも同様な構成をしているので、第1特図も第2特図も同様の態様で変動表示を行う。すなわち、第1特別図柄表示部30および第2特別図柄表示部33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う。そして、その変動時間が経過すると、所定の組合せのLEDを点灯させることで、大当たり判定の結果に対応する図柄（大当たり図柄、外れ図柄の何れか）を停止表示する。続いて、停止表示された図柄を確定させるべく、特別図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。

【0041】

20

第1特図または第2特図が変動表示を経て所定の大当たり図柄（特定態様）で停止表示されると、大入賞口31dが開放状態となる大当たり遊技（特定遊技状態）が開始される。大当たり遊技中は、大入賞口31dに遊技球が入球することに基づいて所定数の遊技球（賞球）が払い出される。

【0042】

以下では、特別図柄（識別情報）が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当たり図柄（特定態様）、外れ図柄（非特定態様）の何れかで確定表示されるまでの遊技、すなわち1回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

【0043】

30

第1始動口17aへの遊技球の入球は、該入球を契機とする第1特図の変動表示が開始されるまで、第1特図の保留（第1特図保留）としてRAM203に記憶される。第1特図保留は最大4個まで記憶可能となっており、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、および、演出表示装置27の表示画面上の第1保留表示領域27eに表示される。

【0044】

これに対して、第2始動口17bへの遊技球の入球は、該入球を契機とする第2特図の変動表示が開始されるまで、第2特図の保留（第2特図保留）としてRAM203に記憶される。第2特図保留も最大4個まで記憶可能となっており、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、および演出表示装置27の表示画面上の第2保留表示領域27fに表示される。

40

【0045】

第1特図あるいは第2特図の図柄変動遊技に合わせて、演出表示装置27では演出図柄（識別図柄27a、27b、27cなど）を用いた各種の演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。図6は、演出表示装置27で行われる図柄変動演出の一態様を例示した説明図である。演出表示装置27を構成する液晶表示器の表示画面には、左識別図柄27aが表示される左図柄表示領域と、中識別図柄27bが表示される中図柄表示領域と、右識別図柄27cが表示される右図柄表示領域とが形成され、これらの表示領域を用いて3つの識別図柄27a、27b、27cが表示される。第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で特別図柄の変動表示が開始されると、演出表示装置27において

50

も3つの識別図柄27a, 27b, 27cが一斉に変動表示を開始する。本実施例のパチンコ機1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。

【0046】

図6(a)には、3つの識別図柄27a, 27b, 27c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27aが「1」～「9」のいずれかの図柄で停止表示され、次に、右識別図柄27cが停止表示され、最後に中識別図柄27bが停止表示される。これら演出表示装置27で停止表示される3つの識別図柄27a, 27b, 27cの組合せは、前述した第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で停止表示される特別図柄(第1特図あるいは第2特図)の停止表示態様と連動するように構成されている。例えば、第1特図または第2特図が「大当たり図柄」で停止表示される場合は、演出表示装置27の3つの識別図柄27a, 27b, 27cが同じ図柄となる図柄組合せ(ゾロ目)で停止表示される。また、第1特図または第2特図が「外れ図柄」で停止表示される場合は、3つの識別図柄27a, 27b, 27cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ(バラケ目)で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄27a, 27b, 27cは、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる(確定表示される)。

【0047】

このように、第1図柄表示装置28あるいは第2図柄表示装置32で表示される特別図柄と、演出表示装置27で表示される3つの識別図柄27a, 27b, 27cとは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の第1特別図柄あるいは第2特別図柄が停止表示する際には、3つの識別図柄27a, 27b, 27c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27は、第1図柄表示装置28や第2図柄表示装置32よりも目に付きやす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27の画面を見ながら図柄変動遊技を行わせることが通常である。従って、図6(b)に示すように、演出表示装置27の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄27aと、続いて停止表示される右識別図柄27c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27bも同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は識別図柄の変動表示(図柄変動演出)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(ゾロ目となり得る態様)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である。

【0048】

C. 遊技制御処理 :

図7は、主制御基板200に搭載されたCPU201(遊技制御手段)が、遊技の進行に係る制御として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。

【0049】

図7に示すように、遊技制御処理では、「賞球関連処理」「普通図柄遊技処理」「普通当たり遊技処理」「特図保留関連処理」「特別図柄遊技処理」「大当たり遊技処理」などの各処理が繰り返し実行されている。主制御基板200のCPU201は、所定周期毎(例えば4msec毎)に発生するタイマ割り込みに基づき遊技制御処理を行う。そして、遊技制御処理中に、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、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。

【0050】

主制御基板200の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20

10

20

30

40

50

0に接続された各種スイッチのうち、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1始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31s等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。そして、遊技球の入賞に関わるスイッチが遊技球を検知した場合には、払い出すべき賞球数を算出した後、払出制御基板240に向かって該賞球数の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。払出制御基板240は、主制御基板200から送信された払出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ー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。

【0051】

主制御基板200のCPU201は、賞球関連処理（S50）に続いて、普通図柄遊技処理（S100）を行う。普通図柄遊技処理（S100）では、主に次のような処理を行う。10
先ず、後述する普図当り遊技の実行中であるか否かを判断する。そして、普図当り遊技の実行中でなければ、普通図柄の変動表示中であるか否かを判断する。その結果、普通図柄の変動表示中でなければ、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判定を行う。ここで、普図保留とは、遊技球が普通図柄左作動ゲート36または普通図柄右作動ゲート37を通過することにより取得される普図当り判定乱数の値であって、本実施例では、その記憶数（保留数）の上限値を「4」としている。そして、普通図柄の当り判定の結果に基づき、普通図柄を当り図柄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。また、このとき、普通図柄の変動時間も決定する。そして、決定した変動時間に亘って普通20
図柄を変動表示させた後、決定した図柄で停止表示させる普通図柄遊技を行う。普通図柄遊技の結果、当り図柄が停止表示されると、普図当り遊技が行われる。

【0052】

普図当り遊技処理（S200）では、第2始動口17bを開放状態にした後に閉鎖状態にする普図当り遊技を進行させる処理が行われる。具体的には、始動口開放条件が成立したら、すなわち、普通図柄が当り図柄で停止表示された直後や、第2始動口17bを複数回開放状態にする普図当り遊技中において第2始動口17bが閉鎖状態となってから所定時間が経過した場合は、第2始動口ソレノイド17mを作動させて、第2始動口17bに設けられた翼片17wを外側に回動させることにより、第2始動口17bを開放状態とする。また、始動口閉鎖条件が成立したら、すなわち、第2始動口17bの開放時間が経過30
した場合や、第2始動口17bに規定数の遊技球が入球した場合は、第2始動口ソレノイド17mを作動させて、第2始動口17bに設けられた翼片17wを内側に回動させることにより、第2始動口17bを閉鎖状態とする。尚、普図当り遊技中でない場合は、当然ながら、第2始動口17bを開放状態あるいは閉鎖状態にする処理は行われない。

【0053】

ここで、本実施例のパチンコ機1の遊技状態は、大別すると、大当り判定で大当りと判定される確率（大当り確率）の設定状況と、第2始動口17bが開放状態になる際の（すなわち、普図当り遊技中における）開放時間の設定状況とに基づき決定される。このうち、第2始動口17bの開放時間の設定状況に基づく遊技状態としては「電サポ状態」と「非電サポ状態」とがある。「電サポ状態」は「非電サポ状態」に比べ、前述の普通図柄の当り判定の結果が「当り」となる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第2始動口17bの開放時間が長く設定される。従って、「電サポ状態」は「非電サポ状態」と比較して、第2始動口17b（可変始動口）が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第2始動口17b（可変始動口）への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。このような構成を実現するために、本実施例のパチンコ機1では、遊技状態が「電サポ状態」に設定されている場合は「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」がONに設定され、遊技状態が「非電サポ状態」に設定されている場合はこれらのフラグがOFFに設定される。そして、主制御基板200のCPU201は、「変動短縮フラグ」がONに設定されていることに基づき、普図当り確率を高確率（例えば「99/100」）に、普図変動時間を40
50

短時間（例えば「1秒」）にそれぞれ設定し、「開放延長フラグ」がONに設定されていることに基づき、第2始動口17bの開放時間を長時間（例えば「1.5秒×3回開放＝4.5秒」）に設定する。一方、主制御基板200のCPU201は、変動短縮フラグがOFFに設定されていることに基づき、普図当り確率を低確率（例えば「2/100」）に設定すると共に普図変動時間を長時間（例えば「20秒」）に設定し、開放延長フラグがOFFに設定されていることに基づき、第2始動口17bの開放時間を短時間（例えば「0.1秒×3回開放＝0.3秒」）に設定する。

【0054】

こうして普図当り遊技処理（S200）を行ったら、特図保留を記憶するための特図保留関連処理（S300）を行う。特図保留関連処理では、第1始動口17aに遊技球が入球すると、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」）に達していなければ、判定乱数を第1特図保留（取得情報）として取得するとともに記憶する。また、第2始動口17bに遊技球が入球すると、第2特別図柄の保留数（第2特図保留数）が上限値（本実施例では「4」）に達していなければ、判定乱数を第2特図保留（取得情報）として取得するとともに記憶する。ここで、判定乱数としては、大当たり判定を行うための大当たり判定乱数や、大当たり発生時に第1特図または第2特図として停止表示する大当たり図柄を決定するための大当たり図柄決定乱数、図柄が停止表示するまでの変動パターンを決定するための変動パターン決定乱数などを取得する。

【0055】

こうして特図保留関連処理を行ったら（S300）、図柄変動遊技を実行するための処理（特別図柄遊技処理）を行う（S400）。特別図柄遊技処理では、大当たり遊技中でない場合に次のような処理を行う。先ず、特別図柄（第1特図または第2特図の何れか）が、変動表示中または確定表示中であるか否かを判断する。そして、特別図柄が変動表示中でも確定表示中でもない場合は、特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）を開始するための処理を行う。

【0056】

特別図柄の変動表示の開始に際しては、第2特図保留が記憶されている場合は第2特図保留を読み出し、第2特図保留が記憶されていない場合は第1特図保留を読み出す。すなわち、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し（第2特図保留を優先消化することとし）、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。そして、第1特図保留または第2特図保留を読み出したら、高確フラグがONに設定されているか否かを判断する。

【0057】

ここで、本実施例のパチンコ機1の遊技状態は、前述した「電サポ状態」あるいは「非電サポ状態」の何れかに設定されると共に、大当たり判定で大当たりと判定される確率（大当たり確率）の高い「高確率状態」あるいは該確率が高確率状態より低い「低確率状態」の何れかに設定される。高確フラグとは、遊技状態を高確率状態（確変機能が作動した状態）に設定するときにONに設定されるフラグである。

【0058】

高確フラグがONに設定されているか否かを判断した結果、高確フラグがONに設定されていない場合、すなわち、低確率状態が設定されていれば、読み出した特図保留に含まれる大当たり判定乱数に基づく判定結果が低確率（例えば300分の1）で「大当たり」となる大当たり判定を行う。これに対して、高確フラグがONに設定されている場合、すなわち、高確率状態が設定されていれば、読み出した特図保留に含まれる大当たり判定乱数に基づく判定結果が高確率（例えば30分の1）で「大当たり」となる大当たり判定を行う。こうして大当たり判定を行ったら、読み出した特図保留に含まれる変動パターン決定乱数に基づき、特別図柄が変動表示を開始してから停止するまでの変動パターン（変動時間）を決定する。さらに、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、特図保留に含まれる大当たり図柄決定乱数に基づき大当たり図柄の種類を決定する。本実施例のパチンコ機1では、大当たり図柄

1～80の80種類の大当り図柄が設けられており、これらの80種類の大当り図柄の中から、今回の図柄変動遊技で停止表示させる大当り図柄を決定する。尚、大当り判定の結果が大当りでない（外れである）場合は、1種類しかない外れ図柄をそのまま、今回の図柄変動遊技で停止表示させる図柄として決定する。

【0059】

こうして、特図保留に基づき大当たり判定を行うとともに、変動パターン、停止表示させる図柄（80種類の大当り図柄のうち1つの大当り図柄、または、外れ図柄）を決定したら、変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）を開始する。これに際して、今回変動表示を開始した特別図柄の変動パターンの種類を指定する変動パターン指定コマンドや、変動表示を経て停止表示される特別図柄の停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドを、「変動開始時コマンド」としてサブ制御基板220に向けて送信する。

10

【0060】

その後、変動時間が経過したら変動表示中の特別図柄を予め決定されていた図柄で停止表示させる。この停止表示の実行により図柄変動遊技が終了することとなる。この特別図柄の停止表示に際して、変動表示中の特別図柄を停止表示させたことを示す「図柄停止コマンド」をサブ制御基板220に向けて送信する。

【0061】

C-1. 図柄停止時処理 :

図8は、特別図柄遊技処理（S400）の一環として実行される図柄停止時処理を示すフローチャートである。図柄停止時処理は、変動表示中の特別図柄を停止表示させた後に実行される。図柄停止時処理を開始すると、主制御基板200のCPU201は先ず、今回停止表示された特別図柄が大当り図柄であるか否かを判断する（S402）。そして、大当り図柄が停止表示された場合は（S402:yes）、大当り遊技を開始すべく大当りフラグをONに設定する（S404）。大当りフラグは、大当り遊技の実行中であることを示すフラグであって、主制御基板200のRAM203の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。こうして大当りフラグをONに設定したら（S404）、今回開始する大当り遊技における大入賞口31dの開放パターンを設定する（S406）。大入賞口31dの開放パターンとしては、大当り遊技中において大入賞口31dを開放状態とするタイミングおよび閉鎖状態とするタイミングが予めROM202に記憶されている。

20

【0062】

ここで、本実施例のパチンコ機1では、1種類の4R大当り、1種類の6R大当り、6種類の16R大当り（16R大当り1～6）の合計8種類の大当り遊技を実行可能である。大入賞口31dの開放パターンとしては、これら8種類の大当り遊技に対応する開放パターンが記憶されており、S406の処理では、これら8種類の開放パターンの中から、今回停止表示された大当り図柄に対応する開放パターンが設定される。図9は、大入賞口31の8種類の開放パターンを示す説明図である。図示されるように本実施例のパチンコ機1では、大当り図柄1～10が停止表示された場合は、4R大当り用の開放パターンとして、1～3回目のそれぞれのラウンド遊技にて大入賞口31dを長時間（例えば30秒間など）に亘って開放状態とすること（以下「長開放」ともいう）が1回行われ、4回目のラウンド遊技にて大入賞口31dを短時間（例えば0.2秒間など）に亘って開放状態とすること（以下「短開放」ともいう）が3回行われる開放パターンが設定される。また、大当り図柄11～20が停止表示された場合は、6R大当り用の開放パターンとして、1～3回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放（第1開放態様での開放）が1回行われ、4～6回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放（第2開放態様での開放）が1回行われる開放パターンが設定される。

30

40

【0063】

また、大当り図柄21～30が停止表示された場合は、16R大当り1用の開放パターンとして、1～3回目、7～16回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放が1回行われ、4～6回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が1回行われる開放パターンが設定される。また、大当り図柄31～40が停止表示された場合は、16R大当り2用の開放パ

50

ターンとして、1～3回目、10～16回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放が1回行われ、4～9回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が1回行われる開放パターンが設定される。また、大当たり図柄41～50が停止表示された場合は、16R大当たり3用の開放パターンとして、1～3回目、13～16回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放が1回行われ、4～12回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が1回行われる開放パターンが設定される。

【0064】

また、大当たり図柄51～60が停止表示された場合は、16R大当たり4用の開放パターンとして、1～3回目、7～16回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放が1回行われ、4～6回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が3回行われる開放パターンが設定される。また、大当たり図柄61～70が停止表示された場合は、16R大当たり5用の開放パターンとして、1～3回目、9～16回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放が1回行われ、4、5回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が3回行われ、6～8回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が1回行われる開放パターンが設定される。また、大当たり図柄71～80が停止表示された場合は、16R大当たり6用の開放パターンとして、1～3回目、11～16回目のそれぞれのラウンド遊技にて長開放が1回行われ、4回目のラウンド遊技にて短開放が3回行われ、5～10回目のそれぞれのラウンド遊技にて短開放が1回行われる開放パターンが設定される。

【0065】

4R大当たり用の開放パターンと、16R大当たり4～6用の開放パターンとを比較すると明らかなように、4R大当たりと16R大当たり4～6とは4回目のラウンド遊技までは、開放パターンが同じであるので、4R大当たり、16R大当たり4～6のうち何れの大当たり遊技が実行されているかを遊技者にとって認識し難くすることができる。また、6R大当たり用の開放パターンと、16R大当たり1～3用の開放パターンとを比較すると明らかなように、6R大当たりと16R大当たり1～3とは4回目のラウンド遊技までは、開放パターンが同じであるので、6R大当たり、16R大当たり1～3のうち何れの大当たり遊技が実行されているかを遊技者にとって認識し難くすることができる。また、長開放が行われるラウンド遊技（以下「長開放ラウンド遊技」ともいう）の方が、短開放が行われるラウンド遊技（以下「短開放ラウンド遊技」ともいう）よりも多くの遊技球が大入賞口31dに入球するので、遊技者にとって利益が大きくなる。この点、16R大当たり1～6用の開放パターンを互いに比較すると明らかなように、16R大当たりが行われる場合は、長開放ラウンド遊技の回数が互いに異なることがあるので、より多くの長開放ラウンド遊技が行われることを遊技者に期待させることができる。例えば、7回の長開放ラウンド遊技が行われる16R大当たり3よりも、13回の長開放ラウンド遊技が行われる16R大当たり1が実行されることを、遊技者に期待させることができる。

【0066】

尚、4R大当たりまたは16R大当たり6にて実行される長開放ラウンド遊技は、大入賞口31dが1回開放する「単開放ラウンド遊技」と捉えることもでき、4R大当たりまたは16R大当たり6にて実行される短開放ラウンド遊技は、大入賞口31dが複数回（3回）開放することから複数開放ラウンド遊技と捉えることもできる。

【0067】

こうして大入賞口31dの開放パターンを設定したら（S406）、主制御基板200のCPU201は、ラウンド表示部40のLEDを点灯する処理を行う（S408）。具体的には、S406の処理で4R大当たり用の開放パターンを設定したことで4R大当たりを開始する場合は、4R大当たり用LED40aを点灯し、6R大当たり用の開放パターンを設定したことで6R大当たりを開始する場合は、6R大当たり用LED40bを点灯し、16R大当たり1～6の何れかの開放パターンを設定したことで16R大当たり1～6の何れかを開始する場合は、16R大当たり用LED40cを点灯する。尚、図2に示すように、ラウンド表示部40を有する主情報表示部7は、遊技者が注目し易い演出表示装置27から離れた位置に設けられているため（ひいては、遊技領域11の外側に設けられているため）、

10

20

30

40

50

遊技者はラウンド表示部40に注目し難い。このため、遊技者は、ラウンド表示部40の表示内容（何れのLEDが点灯しているか）に基づいては、実行中の大当り遊技の種類を判別しないことがある。また、16R大当り1～6の何れかを実行する場合は、何れの場合も16R大当り用LED40cを点灯するので、ラウンド表示部40に遊技者が注目したとしても、16R大当り1～6の何れが実行されているかを判別することはできない。

【0068】

こうしてラウンド表示部40のLEDを点灯する処理を行ったら（S408）、大当り遊技が開始されることを示す大当り開始コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する（S410）。この大当り開始コマンドには、8種類の大当り遊技のうち何れの大当り遊技が開始されるかを示す情報も含まれている。こうして大当り開始コマンドを送信したら（S410）、図8に示す図柄停止時処理を終了し、図7中の特別図柄遊技処理（図7のS400）に続く、大当り遊技処理（図7のS500）を行う。この処理では、図8のS406の処理で設定された大入賞口31dの開放パターンを参照しながら、大当り遊技を進行させるための処理が行われる。

【0069】

C-2. 大当り遊技処理 :

図10は、大当り遊技処理を示すフローチャートである。大当り遊技処理（S500）を開始すると、主制御基板200のCPU201は先ず、大当りフラグがONに設定されているか否か、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判断する（S502）。その結果、大当り遊技の実行中でない場合は（S502：no）、そのまま図10に示す大当り遊技処理を終了する。

【0070】

これに対して、大当り遊技の実行中である場合は（S502：yes）、先ず、大入賞口31dが開放状態であるか否かを判断する（S504）。すなわち、大当り遊技の実行中は、上述したように大入賞口31dを開放状態（入球可能状態）とするので、大入賞口31dが既に開放状態とされているか否かを判断する。大当り遊技が開始された直後は、大当りフラグがONに設定されているだけで大入賞口31dは未だ開放状態となっていないので、S504の判断処理では「no」と判断されて、大当り遊技の終了条件が成立したか否かが判断される（S514）。本実施例のパチンコ機1では、大当り遊技の終了条件として、最後のラウンド遊技の終了から大当り遊技を終了するまでの待機時間（例えば、5秒間）の経過が設定されている。従って、S514の判断処理では、設定されている開放パターンを参照して、実行中の大当り遊技の最後のラウンド遊技を検出し、該最後のラウンド遊技が終了してから大当り遊技を終了するまでの待機時間が経過したか否かを判断する。例えば、4R大当りの実行中であれば、4回目のラウンド遊技が終了してから大当り遊技を終了するまでの待機時間が経過したか否かを判断する。

【0071】

大当り遊技を開始した直後は、当然ながら大当り遊技の終了条件は成立していないので、S514の判断処理では「no」と判断される。そして、大当り遊技の終了条件が成立していない場合は（S514：no）、設定されている開放パターンを参照して、大入賞口31dを開放状態とするタイミング（大入賞口31dの開放タイミング）であるか否かを判断する（S516）。具体的には、大当り遊技を開始してから1回目のラウンド遊技にて大入賞口31dを開放状態とするまでの待機時間（例えば、5秒間）が経過したか否か、あるいは、大入賞口31dを前回閉鎖状態としてから次に大入賞口31dを開放状態とするまでの待機時間（例えば、2秒間）が経過したか否かを判断する。S516の判断処理の結果、大入賞口31dの開放タイミングであると判断された場合は（S516：yes）、大入賞口31dを開放状態とする（S518）。こうして大入賞口31dを開放状態としたら（S518）、設定されている開放パターンを参照して、今回大入賞口31dを開放状態としたことによって、ラウンド遊技が開始されたか否かを判断する（S520）。すなわち、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、大入賞口31dを開放状態とするタイミングで、ラウンド遊技が開始されない場合がある。例えば

、4 R大当りの4回目のラウンド遊技においては3回の短開放が行われることから、該4回目のラウンド遊技において2回目、3回目の短開放を開始するタイミングでは、ラウンド遊技は開始されない。そこで、S520の判断処理では、大入賞口31dを開放状態としたことによって、ラウンド遊技が開始されたか否かを判断する。その結果、ラウンド遊技が開始された場合は(S520: yes)、ラウンド遊技が開始されたことを示すラウンド開始コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S522)。ラウンド開始コマンドには、今回開始されるラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるか(いわゆる何ラウンド目か)を示す情報も含まれている。こうしてラウンド開始コマンドを送信したら(S522)、図10に示す大当り遊技処理を終了して、図7に示す遊技制御処理に復帰する。

10

【0072】

一方、S504の判断処理で、大入賞口31dが既に開放状態であると判断された場合は(S504: yes)、設定されている開放パターンを参照して、大入賞口31dを閉鎖状態とするタイミング(大入賞口31dの閉鎖タイミング)であるか否かを判断する。具体的には、長開放が行われている場合は、大入賞口31dを開放状態としてから長時間(例えば30秒間)が経過したか否かを判断し、短開放が行われている場合は、大入賞口31dを開放状態としてから短時間(例えば0.2秒間)が経過したか否かを判断する。その結果、大入賞口31dの閉鎖タイミングである場合は(S506: yes)、大入賞口31dを閉鎖状態とする(S508)。尚、大入賞口31dを開放状態としてから長時間あるいは短時間が経過していなくても、大入賞口31dへの入球数が規定数(例えば10個)に達した場合は、S506の判断処理で、大入賞口31dの閉鎖タイミングであると判断して(S506: yes)、大入賞口31dを閉鎖状態とする(S508)。

20

【0073】

こうして大入賞口31dを閉鎖状態としたら(S508)、設定されている開放パターンを参照して、今回大入賞口31dを閉鎖状態としたことによって、ラウンド遊技が終了されたか否かを判断する(S510)。すなわち、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、大入賞口31dを閉鎖状態とするタイミングで、ラウンド遊技が終了されない場合がある。例えば、4 R大当りの4回目のラウンド遊技においては3回の短開放が行われることから、該4回目のラウンド遊技において1回目、2回目の短開放を終了するタイミングでは、ラウンド遊技は終了されない。そこで、S510の判断処理では、大入賞口31dを閉鎖状態としたことによって、ラウンド遊技が終了されたか否かを判断する。その結果、ラウンド遊技が終了された場合は(S510: yes)、ラウンド遊技が終了されたことを示すラウンド終了コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S512)。ラウンド終了コマンドには、今回終了されるラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるか(いわゆる何ラウンド目か)を示す情報も含まれている。こうしてラウンド終了コマンドを送信したら(S512)、大当り遊技の終了条件が成立したか否かを判断する(S514)。すなわち、今回終了したラウンド遊技が最後のラウンド遊技であって、該最後のラウンド遊技の終了から大当り遊技を終了するまでの待機時間が経過したか否かを判断する(S514)。今回終了したラウンド遊技が最後のラウンド遊技であっても、大当り遊技を終了するまでの待機時間が未だ経過していない場合は、大当り遊技の終了条件が成立していないと判断され(S514: no)、さらに、最後のラウンド遊技が終了した後であることから大入賞口の開放タイミングでもない判断され(S516: no)、図10に示す大当り遊技処理を終了する。そして、次回以降の大当り遊技処理(すなわち、最後のラウンド遊技が終了した後の大当り遊技処理)において、大当り遊技を終了するまでの待機時間が経過した(大当り遊技の終了条件が成立した)と判断されたら(S514: yes)、大当り終了時処理を行う(S524)。

30

40

【0074】

大当り終了時処理(S524)では、まず、大当り遊技を終了すべく大当りフラグをOFFに設定する。そして、大当り遊技の終了に伴って、ラウンド表示部40において点灯中のLED(4 R大当り用LED40a, 6 R大当り用LED40b, 16 R大当り用L

50

ED40aの何れか)を消灯する。続いて、大当り遊技終了後の遊技状態を設定するための処理を行う。具体的には、大当り遊技終了後の遊技状態を「電サポ状態」に設定すべく、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをONに設定すると共に、電サポカウンタの値に「80」を設定する。電サポカウンタとは、電サポ状態を終了するまでの図柄変動遊技回数(電サポ回数)が設定されるカウンタであって、RAM203の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。また、大当り遊技終了後の遊技状態を「高確率状態」に設定すべく、高確フラグをONに設定すると共に、高確カウンタの値に「80」を設定する。高確カウンタとは、高確率状態を終了するまでの図柄変動遊技回数(高確回数)が設定されるカウンタであって、RAM203の所定アドレスにその記憶領域が確保されている。このように、本実施例のパチンコ機1では、何れの大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が開始された場合も、該大当り遊技終了後の遊技状態は「高確率状態かつ電サポ状態」である「高確率・電サポ状態」に設定される。

10

【0075】

「高確率・電サポ状態」において、電サポカウンタの値および高確カウンタの値は、図柄変動遊技が1回行われるたびに「1」減算される。そして、電サポカウンタの値が「0」になったら、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをOFFに設定することで遊技状態を「非電サポ状態」に設定し、高確カウンタの値が「0」になったら、高確フラグをOFFに設定することで遊技状態を「低確率状態」に設定する。電サポカウンタの値および高確カウンタの値は、大当り遊技終了時に何れも「80」に設定されるので、大当り遊技終了後、大当りが発生することなく80回の図柄変動遊技が実行されると、遊技状態は「低確率状態かつ非電サポ状態」である「低確率・非電サポ状態」に設定される。つまり、本実施例のパチンコ機1において設定され得る遊技状態は「低確率・非電サポ状態(通常状態)」と「高確率・電サポ状態」の2種類となっている。

20

【0076】

こうして大当り終了時処理を行ったら(S524)、大当り遊技が終了されたことを示す大当り終了コマンドをサブ制御基板220に向けて送信する(S526)。この大当り終了コマンドには、8種類の大当り遊技のうち何れの大当り遊技が終了されたかを示す情報も含まれている。こうして大当り終了コマンドを送信したら(S526)、図10に示す大当り遊技処理を終了して、図7に示す遊技制御処理に復帰する。

【0077】

30

D. 遊技演出を実行するための処理 :

次に、遊技の進行に合わせて遊技演出(図柄変動演出や、後述する大当り演出など)を実行するための処理について説明する。遊技演出は、各種LED・ランプ4b~4f、スピーカー5y、演出表示装置27等の演出装置を利用して行われる。具体的には、サブ制御基板220のCPU221は、遊技の進行に対応させて、装飾駆動基板226を介して各種LED・ランプ4b~4fに駆動信号を送信する。これによって、各種LED・ランプ4b~4fを各種演出に対応する発光パターンで発光させる。また、サブ制御基板220のCPU221は、遊技の進行に対応させて、画像音声制御基板230に向けてコマンド(演出コマンド)を送信する。画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220からの演出コマンドを受信すると、その演出コマンドに対応する画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等(描画リスト)を決定して、その決定した描画リストをVDP234に送信する。VDP234は描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいて、画像ROM235から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で演出表示装置27に出力する。また、画像音声制御基板230のCPU231は、サブ制御基板220から演出コマンドを受信すると、その演出コマンドに対応する音声データ(楽曲データ等)を決定して、その決定した音声データを音声ROM236から読み出す。そして、読み出した音声データに基づく音声(楽曲等)を、アンプ基板224を介してスピーカー5yから出力する。このように、本実施例の画像音声制御基板230は、サブ制御基板220から各種演出に対応するコマンド(演出コマンド)を受信した後、サブ制御基板220とは独立して、

40

50

演出コマンドに対応する画像および音声の出力を実行することが可能である。

【0078】

以上のように、本実施例では、「サブ制御基板220のCPU221（演出制御手段）」が主体となって「画像音声制御基板230のCPU231，VDP234」や「装飾駆動基板226」と協働して遊技演出を行うものとなっている。以下では、遊技演出の実行主体である「サブ制御基板220のCPU221」を基準にして、遊技演出を実行するための処理について説明する。

【0079】

図11は、サブ制御基板220のCPU221によって実行される大当り演出処理を示すフローチャートである。大当り演出処理では、大当り遊技の進行に合わせた大当り演出を実行する処理が行われる。尚、大当り演出処理は、タイマ割り込み処理として、例えば、4msec毎に実行される。

10

【0080】

大当り演出処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、大当り開始コマンドを受信しているか否かを判断する（S600）。図8を用いて前述したように、大当り開始コマンドは、大当り遊技が開始される際に主制御基板200から送信されるコマンドであり、該コマンドには、今回開始される大当り遊技の種類（図9を用いて前述した8種類の大当り遊技の何れか）を示す情報が含まれている。S600の判断処理の結果、大当り開始コマンドを受信していると判断された場合（S600：yes）、すなわち、大当り遊技が開始された場合は、受信した大当り開始コマンドに基づいて今回開始された大当り遊技の種類を検出し、該大当り遊技の種類をRAM223に記憶する（S602）。そして、大当り演出を開始する（S604）。例えば、図12（a）に示すような大当り遊技が開始されたことを示す画像や、大当り遊技中であることを示す画像を演出表示装置27の表示画面に表示する。尚、本実施例のパチンコ機1では、8種類の大当り遊技のうち何れの大当り遊技が開始されたかを示す演出は行わない。これにより、遊技者に対して、実行中の大当り遊技の種類を判別し難くすることができる。

20

【0081】

続いて、ラウンド開始コマンドを受信しているか否かを判断する（S606）。図10を用いて前述したように、ラウンド開始コマンドは、ラウンド遊技が開始される際に主制御基板200から送信されるコマンドであり、該コマンドには、今回開始されるラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるか（いわゆる何ラウンド目か）を示す情報が含まれている。S606の判断処理の結果、ラウンド開始コマンドを受信していると判断された場合（S606：yes）、すなわち、ラウンド遊技が開始される場合は、該ラウンド遊技は、長開放が行われるラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）であるか、短開放が行われるラウンド遊技（短開放ラウンド遊技）であるかを判断する（S608）。

30

【0082】

ここで、本実施例のパチンコ機1では、サブ制御基板220のROM222にも、図9を用いて前述した大入賞口31dの開放パターンと同様の情報（以下「サブ側開放パターン」ともいう）が記憶されている。S608の判断処理では、先ず、実行中の大当り遊技の種類を読み出す。すなわち、S608の判断処理を行う時点では、実行中の大当り遊技の種類がS602の処理で既に記憶されているので、該大当り遊技の種類を読み出す。続いて、受信したラウンド開始コマンドに基づいて今回開始されるラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるかを検出する。そして、サブ側開放パターンを参照して、実行中の大当り遊技の種類において今回開始されるラウンド遊技は、長開放ラウンド遊技または短開放ラウンド遊技の何れであるかを判断する。例えば、実行中の大当り遊技が4R大当りであり今回開始されるラウンド遊技が4回目のラウンド遊技である場合は、今回開始されるラウンド遊技は短開放ラウンド遊技であると判断する。実行中の大当り遊技が16R大当り1であり今回開始されるラウンド遊技が3回目のラウンド遊技である場合は、今回開始されるラウンド遊技は長開放ラウンド遊技であると判断する。

40

【0083】

50

S 6 0 8 の判断処理の結果、今回開始されるラウンド遊技が長開放ラウンド遊技である場合は (S 6 0 8 : y e s)、大当り演出の一環として、実行中の大当り遊技における長開放ラウンド遊技の実行回数を演出表示装置 2 7 の表示画面に表示する (S 6 1 0)。すなわち、短開放ラウンド遊技および長開放ラウンド遊技のうち、遊技者にとって利益の大きい長開放ラウンド遊技の実行回数を表示する。図 1 2 (b) に示すように、長開放ラウンド遊技の実行回数は、演出表示装置 2 7 の表示画面の右上部に設けられた「長開放ラウンド表示領域 2 7 g (第 2 ラウンド表示部)」に表示される。例えば、今回開始される長開放ラウンド遊技が、実行中の大当り遊技における 1 回目の長開放ラウンド遊技である場合は長開放ラウンド表示領域 2 7 g に「1」を表示し、2 回目の長開放ラウンド遊技である場合は長開放ラウンド表示領域 2 7 g に「2」を表示し、その後も、長開放ラウンド遊技が行われるたびに「3」、「4」、「5」・・・を表示する。すなわち、大当り遊技における長開放ラウンド遊技の実行回数を加算表示する。一方、今回開始されるラウンド遊技が短開放ラウンド遊技である場合は (S 6 0 8 : n o)、長開放ラウンド遊技の実行回数の表示は行わない (S 6 1 0 の処理を省略する)。

【0084】

ラウンド遊技開始コマンドを受信している場合は (S 6 0 6 : y e s)、さらに、長開放ラウンド遊技または短開放ラウンド遊技の何れが開始される場合であっても、大当り演出の一環として、短開放ラウンド遊技を含む実際のラウンド遊技 (実ラウンド遊技) の実行回数を演出表示装置 2 7 の表示画面に表示する (S 6 1 2)。すなわち、長開放ラウンド遊技が開始される場合は、図 1 2 (b) に示すように、長開放ラウンド遊技の実行回数は長開放ラウンド表示領域 2 7 g に表示され、実ラウンド遊技の実行回数は、演出表示装置 2 7 の表示画面の左下部に設けられた「実ラウンド表示領域 2 7 h (第 1 ラウンド表示部)」に表示される。また、短開放ラウンド遊技が開始される場合は、図 1 2 (c) に示すように、長開放ラウンド遊技の実行回数は表示されないものの、実ラウンド遊技の実行回数は「実ラウンド表示領域 2 7 h」に表示される。このように実ラウンド表示領域 2 7 h には、長開放ラウンド遊技が実行されるか短開放ラウンド遊技が実行されるかに拘わらず、実ラウンド遊技が実行されるたびに実ラウンド遊技の実行回数が表示される。例えば、今回開始されるラウンド遊技が、実行中の大当り遊技における 1 回目の実ラウンド遊技である場合は実ラウンド表示領域 2 7 h に「1」を表示し、2 回目の実ラウンド遊技である場合は実ラウンド表示領域 2 7 h に「2」を表示し、その後も、実ラウンド遊技が行われるたびに「3」、「4」、「5」・・・を表示する。すなわち、大当り遊技における実ラウンド遊技の実行回数を加算表示する。

【0085】

図 1 2 (b) において、長開放ラウンド表示領域 2 7 g と実ラウンド表示領域 2 7 h とを互いに比較すると明らかなように、本実施例のパチンコ機 1 では、長開放ラウンド表示領域 2 7 g の方が実ラウンド表示領域 2 7 h よりも大きい。また、長開放ラウンド表示領域 2 7 g では長開放ラウンド遊技の実行回数が四角形に囲まれた態様で表示されるのに対して、実ラウンド表示領域 2 7 h では実ラウンド遊技の実行回数が円形に囲まれた態様で表示されている。すなわち、長開放ラウンド表示領域 2 7 g と実ラウンド表示領域 2 7 h とは互いに表示態様が異なっている。

【0086】

続いて、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、ラウンド終了コマンドを受信しているか否かを判断する (S 6 1 4)。図 1 0 を用いて前述したように、ラウンド終了コマンドはラウンド遊技が終了される際に主制御基板 2 0 0 から送信されるコマンドであり、該コマンドには、今回終了されるラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるか (いわゆる何ラウンド目か) を示す情報が含まれている。S 6 1 4 の判断処理の結果、ラウンド終了コマンドを受信していると判断された場合 (S 6 1 4 : y e s)、すなわち、ラウンド遊技が終了される場合は、該ラウンド遊技中に表示されていたラウンド遊技の実行回数を非表示にする (消去する、S 6 1 6)。具体的には、長開放ラウンド遊技が終了される場合は、該長開放ラウンド遊技中に表示されていた長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウ

ンド遊技の実行回数を非表示にする。これに対して、短開放ラウンド遊技が終了される場合は、該短開放ラウンド遊技中に表示されていた実ラウンド遊技の実行回数を非表示にする。

【0087】

ラウンド遊技が終了される場合は、続いて、ラウンド間演出を実行する。ラウンド間演出とは、ラウンド遊技とラウンド遊技との間に実行される演出であり、大当たり演出の一環として行われる。ここで、本実施例のパチンコ機1では図9に示すように、所定回数目のラウンド遊技として長開放ラウンド遊技が行われる場合と短開放ラウンド遊技が行われる場合とがある。例えば、16R大当たり1が行われる場合は7回目のラウンド遊技として長開放ラウンド遊技が行われ、16R大当たり2が行われる場合は7回目のラウンド遊技として短開放ラウンド遊技が行われる。そこで、所定回数目（例えば7回目）のラウンド遊技が開始される前に、所定回数目のラウンド遊技が長開放ラウンド遊技である場合と短開放ラウンド遊技である場合とがあることを遊技者に示唆するラウンド間演出を行ってもよい。例えば、図12（d）に示すように、「長開放？短開放？」の文字を演出表示装置27の表示画面に表示するラウンド間演出を行ってもよい。こうすると、長開放ラウンド遊技が行われることを期待している遊技者の遊技興趣を高めることができる。

10

【0088】

また、本実施例のパチンコ機1では図9に示すように、4R大当たりは4回目のラウンド遊技が行われると終了し、6R大当たりは6回目のラウンド遊技が行われると終了する。これに対して、16R大当たり1～6は16回目のラウンド遊技が行われるまで継続する。そこで、4回目または6回目のラウンド遊技終了後に、次のラウンド遊技が行われずに大当たり遊技が終了する場合と次のラウンド遊技が行われて大当たり遊技が継続する場合とがあることを遊技者に示唆するラウンド間演出を行ってもよい。例えば、「終了？継続？」の文字を演出表示装置27の表示画面に表示するラウンド間演出を行ってもよい。こうすると、大当たり遊技が継続することを期待している遊技者の遊技興趣を高めることができる。尚、4回目または6回目のラウンド遊技中に、次のラウンド遊技が行われずに大当たり遊技が終了する場合と次のラウンド遊技が行われて大当たり遊技が継続する場合とがあることを遊技者に示唆する演出を行ってもよい。もちろん、この場合も、大当たり遊技が継続することを期待している遊技者の遊技興趣を高めることができる。

20

【0089】

続いて、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり終了コマンドを受信しているか否かを判断する（S620）。図10を用いて前述したように、大当たり終了コマンドは大当たり遊技が終了される際に主制御基板200から送信されるコマンドである。S620の判断処理の結果、大当たり終了コマンドを受信していると判断された場合（S620：yes）、すなわち、大当たり遊技が終了される場合は、大当たり演出を終了する（S622）。

30

【0090】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、ラウンド遊技の実行回数を表示可能な表示領域として、長開放ラウンド表示領域27gと実ラウンド表示領域27hとを備えている。そして、これらの表示領域のうち長開放ラウンド表示領域27gには、遊技者にとって利益の大きい長開放ラウンド遊技の実行中に該長開放ラウンド遊技の実行回数が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、遊技者にとって利益の小さい短開放ラウンド遊技を含む実際のラウンド遊技（実ラウンド遊技）の実行中に該実ラウンド遊技の実行回数が表示される。

40

【0091】

例えば、図13（a）に示すように、4R大当たりが実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3）が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～4回目の全てのラウンド遊技（実ラウンド遊技）の実行中に実ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の円形で囲まれた数字1～4）が表

50

示される。また、図13(b)に示すように、6R大当たりが実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目のラウンド遊技の実行中に、該長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～6回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～6)が表示される。

【0092】

また、図14(a)に示すように、16R大当たり1が実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目、7～16回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3, 4～13)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～16回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～16)が表示される。また、図14(b)に示すように、16R大当たり2が実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目、10～16回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3, 4～9)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～16回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～16)が表示される。また、図14(c)に示すように、16R大当たり3が実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目、13～16回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3, 4～7)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～16回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～16)が表示される。

【0093】

また、図15(a)に示すように、16R大当たり4が実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目、7～16回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3, 4～13)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～16回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～16)が表示される。尚、3回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技(4～6回目のラウンド遊技)の実行中は、3回の短開放が行われる期間に亘って実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字4～6)が表示される。また、図15(b)に示すように、16R大当たり5が実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目、9～16回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3, 4～11)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～16回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～16)が表示される。尚、3回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技(4、5回目のラウンド遊技)の実行中は、3回の短開放が行われる期間に亘って実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字4、5)が表示される。また、図15(c)に示すように、16R大当たり6が実行される場合は、長開放ラウンド表示領域27gには、長開放ラウンド遊技が行われる1～3回目、11～16回目のラウンド遊技の実行中に、長開放ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の四角形で囲まれた数字1～3,

10

20

30

40

50

4～9)が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず1～16回目の全てのラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字1～16)が表示される。尚、3回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技(4回目のラウンド遊技)の実行中は、3回の短開放が行われる期間に亘って実ラウンド遊技の実行回数(図中、太線の円形で囲まれた数字4)が表示される。

【0094】

E. 本実施例のパチンコ機1による効果 :

以上のように本実施例のパチンコ機1では、大当たり遊技中におけるラウンド遊技の実行回数を表示可能な表示領域として、長開放ラウンド表示領域27gと実ラウンド表示領域27hとを備えている。そして、これらの表示領域のうち長開放ラウンド表示領域27gには、遊技者にとって利益の大きい長開放ラウンド遊技の実行中に該長開放ラウンド遊技の実行回数が表示される。これに対して、実ラウンド表示領域27hには、長開放ラウンド遊技であるか短開放ラウンド遊技であるかに拘わらず全てのラウンド遊技、すなわち、遊技者にとって利益の小さい短開放ラウンド遊技を含む実際のラウンド遊技(実ラウンド遊技)の実行中に、該実ラウンド遊技の実行回数が表示される。つまり、長開放ラウンド遊技の実行回数と、実ラウンド遊技の実行回数とが、互いに異なる表示領域に表示される。この結果、大当たり遊技中において、遊技者にとって利益の大きい長開放ラウンド遊技の実行回数と、遊技者にとって利益の小さい短開放ラウンド遊技を含む実ラウンド遊技の実行回数(すなわち大当たり遊技の進行状況)とを、区別して遊技者に認識させることができる。

【0095】

また、図12(b)に示すように、長開放ラウンド遊技が実行される場合は、実ラウンド表示領域27hより大きな長開放ラウンド表示領域27gに、長開放ラウンド遊技の実行回数を表示する。この結果、長開放ラウンド遊技の実行回数を実ラウンド遊技の実行回数よりも遊技者に認識し易いように表示しつつ、実ラウンド遊技の実行回数(特定遊技状態の進行状況)も遊技者に認識させることができる。

【0096】

また、上述したように実ラウンド遊技の実行回数(大当たり遊技の進行状況)を遊技者に認識させることができるので、該大当たり遊技において実行可能な残りの実ラウンド遊技(単に「残りの実ラウンド遊技」ともいう)の回数を遊技者に推測させることができる。例えば、16R大当たり(16R大当たり1～6)において、7回目のラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数の表示が「7回(図14および図15中、太線の円形で囲まれた数字7)」となるので、当然ながら、遊技者は実ラウンド遊技の実行回数が7回であること(7回目のラウンド遊技が行われていること)を認識する。本実施例のパチンコ機1において実行可能な大当たり遊技は、4R大当たり、6R大当たり、16R大当たりであることから、遊技者は、実ラウンド遊技の実行回数が7回になった時点で実行中の大当たり遊技は16R大当たりであること(16回のラウンド遊技が行われること)を認識する。これに伴って、実行中の大当たり遊技において実行可能な残りのラウンド遊技の実行回数が16回から7回を減算した9回であること遊技者に推測させることができる。

【0097】

尚、上述と同様の理由によって、8～15回目のラウンド遊技が行われた場合も、残りのラウンド遊技の実行回数を遊技者に推測させることができる。また、1～6回目のラウンド遊技が行われた時点では、実行中の大当たり遊技の種類(4R大当たり、6R大当たり、16R大当たり)を遊技者は未だ認識できない。このような場合であっても、実行中の大当たり遊技の種類(4R大当たり、6R大当たり、16R大当たり)を遊技者が推測すれば、残りのラウンド遊技の実行回数を遊技者に推測させることができる。例えば、3回目のラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数の表示が「3回(図13～図15中、太線の円形で囲まれた数字3)」となるので、当然ながら、遊技者は実ラウンド遊技の実行回数が3回であること(3回目のラウンド遊技が行われていること)を認識する。しかし、この

時点では、実行中の大当たり遊技の種類（４Ｒ大当たり、６Ｒ大当たり、１６Ｒ大当たり）を遊技者は未だ認識できない。このような場合であっても、１６Ｒ大当たりの実行中であると遊技者が推測すれば、実行中の大当たり遊技において実行可能な残りのラウンド遊技の実行回数が１６回から３回を減算した１３回であることを遊技者に推測させることができる。

【００９８】

このように、本実施例のパチンコ機１では、残りの実ラウンド遊技の回数を遊技者に推測させることができるので、該残りの実ラウンド遊技のうち何れのラウンド遊技にて、遊技者にとって利益の大きい長開放ラウンド遊技が実行されるか（残りの実ラウンド遊技のうち何回の実ラウンド遊技で長開放ラウンド遊技が実行されるか）に遊技者を注目させるという斬新な遊技性を実現することができる。この結果、大当たり遊技中における遊技興趣を高めることが可能となる。尚、短開放ラウンド遊技の実行回数が多いほど、残りのラウンド遊技の回数は早期に減少していくので、上述の遊技性は、残りの実ラウンド遊技がどのくらいの早さで消化されていくかに注目させる（あるいは、残りの実ラウンド遊技が早く消化されないことを期待させる）遊技性と捉えることもできる。

【００９９】

また、本実施例のパチンコ機１では、１回の短開放が行われることで短開放ラウンド遊技が１回行われる場合と、３回の短開放が行われることで短開放ラウンド遊技が１回行われる場合とがある。すなわち、「１回の短開放が行われることで残りの実ラウンド遊技の回数が減算（消化）されて実ラウンド遊技の実行回数の表示が更新される場合」と、「１回の短開放が行われても残りの実ラウンド遊技の回数が減算（消化）されずに実ラウンド遊技の実行回数の表示も更新されない場合」とがある。例えば、図１４（ａ）に示すように、１６Ｒ大当たり１では、３回目のラウンド遊技の後に１回の短開放が行われると、４回目のラウンド遊技が終了するので、残りの実ラウンド遊技の回数が減算（消化）される。また、このときは、４回目のラウンド遊技の終了に伴って、実ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の円形で囲まれた数字４）は非表示となる。これに対して、図１５（ａ）に示すように、１６Ｒ大当たり４では、３回目のラウンド遊技の後に１回の短開放が行われても、４回目のラウンド遊技は未だ終了しないので、残りの実ラウンド遊技の回数も減算（消化）されない。また、このときは、４回目のラウンド遊技は終了しないので、実ラウンド遊技の実行回数（図１５（ａ）中、太線の円形で囲まれた数字４）は表示されたままとなる。もちろん、残りの実ラウンド遊技では、遊技者にとって利益の大きい長開放ラウンド遊技が実行される可能性があるので、残りの実ラウンド遊技の回数が減算（消化）されない方が遊技者にとっては好ましい。従って、１回の短開放が行われることに伴って実ラウンド遊技の実行回数の表示が更新されるか（非表示となるか）否かに遊技者を注目させるという斬新な遊技性を実現することができ、大当たり遊技中における遊技興趣を更に高めることが可能となる。

【０１００】

また、このように遊技者は、１回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技が行われるよりも、３回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技が行われることに、遊技者は期待している。そこで、所定回数（例えば４回目）のラウンド遊技が開始される前に、所定回数目のラウンド遊技（短開放ラウンド遊技）にて短開放が１回行われる場合と３回行われる場合とがあることを遊技者に示唆するラウンド間演出を行ってもよい。例えば、「１回？３回？」の文字を演出表示装置２７の表示画面に表示するラウンド間演出を行ってもよい。こうすると、１回の短開放ラウンド遊技において３回の短開放が行われることに期待している遊技者の遊技興趣を高めることができる。

【０１０１】

また、本実施例のパチンコ機１では、短開放ラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数は表示するものの、長開放ラウンド遊技は表示しない。従って、短開放ラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数（大当たり遊技の進行状況）に遊技者を注目させることができる。この結果、上述した遊技性を高めることができる。

【０１０２】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、長開放ラウンド遊技が行われる場合は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数を表示する。従って、長開放ラウンド遊技が行われる場合に、長開放ラウンド遊技の実行回数と実ラウンド遊技の実行回数とを遊技者に比較させることができる。例えば、既に実行された実ラウンド遊技の実行回数のうち何回の実ラウンド遊技において長開放ラウンド遊技が行われたかを遊技者に確認させることができる。

【0103】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、実ラウンド遊技の実行回数を表示するので、パチンコ機 1 を市場に流通させる前の各種検査（デバッグや審査機関による試験など）において、検査者に実ラウンド遊技の実行回数を容易に把握させることができる。

10

【0104】

F. 変形例：

次に、本発明の変形例について説明する。上述した実施例では、長開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数の両方を表示し、短開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技のうち、実ラウンド遊技の実行回数のみを表示することとした。これに代えて、長開放ラウンド遊技の実行中は、図 16 (a) に示すように、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、長開放ラウンド遊技の実行回数のみを表示し、短開放ラウンド遊技の実行中は、図 16 (b) に示すように、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、実ラウンド遊技の実行回数のみを表示してもよい。

20

【0105】

例えば、図 17 (a) に示すように、4 R 大当りでは、長開放ラウンド遊技が行われる 1～3 回目のラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の四角形で囲まれた数字 1～3）を長開放ラウンド表示領域 27 g に表示し、実ラウンド遊技の実行回数は表示しない。これに対して、短開放ラウンド遊技が行われる 4 回目のラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の円形で囲まれた数字 4）を実ラウンド表示領域 27 h に表示し、長開放ラウンド遊技の実行回数は表示しない。また、図 17 (b) に示すように、6 R 大当りが実行される場合において、長開放ラウンド遊技が行われる 1～3 回目のラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の四角形で囲まれた数字 1～3）を長開放ラウンド表示領域 27 g に表示し、実ラウンド遊技の実行回数は表示しない。これに対して、短開放ラウンド遊技が行われる 4～6 回目のラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の円形で囲まれた数字 4～6）を実ラウンド表示領域 27 h に表示し、長開放ラウンド遊技の実行回数は表示しない。また、図 17 (c) に示すように、16 R 大当り 4 が実行される場合において、長開放ラウンド遊技が行われる 1～3 回目、7～16 回目のラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の四角形で囲まれた数字 1～3、4～13）を長開放ラウンド表示領域 27 g に表示し、実ラウンド遊技の実行回数は表示しない。これに対して、短開放ラウンド遊技が行われる 4～6 回目のラウンド遊技の実行中は、実ラウンド遊技の実行回数（図中、太線の円形で囲まれた数字 4～6）を実ラウンド表示領域 27 h に表示し、長開放ラウンド遊技の実行回数は表示しない。

30

40

【0106】

以上のように変形例では、長開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、長開放ラウンド遊技の実行回数のみを表示する。これに対して、短開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、実ラウンド遊技の実行回数のみを表示する。従って、長開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち長開放ラウンド遊技の実行回数に遊技者を注目させることができ、短開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち実ラウンド遊技の実行回数に遊技者を注目させることができる。尚、変形例

50

においても、上述した実施例と同様の効果を奏する。

【0107】

以上、本発明の実施例および変形例について説明したが、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。

【0108】

上述した実施例および変形例では、長開放ラウンド表示領域27gを四角形で表示し、実ラウンド表示領域27hを円形で表示することで、長開放ラウンド遊技の実行回数と実ラウンド遊技の実行回数とを互いに異なる態様で表示する構成とした。これに限らず、長開放ラウンド遊技の実行回数を示す文字と、実ラウンド遊技の実行回数を示す文字とで、フォントや色彩（例えばRGB値やYUV値など）、透過率（例えばアルファ値など）などを互いに異ならせることで、長開放ラウンド遊技の実行回数と実ラウンド遊技の実行回数とを互いに異なる態様で表示する構成としてもよい。また、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、一方を数字で表示し、他方を記号やアルファベットで表示することで、長開放ラウンド遊技の実行回数と実ラウンド遊技の実行回数とを互いに異なる態様で表示する構成としてもよい。

【0109】

また、上述した実施例および変形例においては、長開放ラウンド表示領域27gおよび実ラウンド表示領域27hの少なくとも一方を、演出表示装置27の表示画面上を移動させながら表示する構成としてもよい。例えば、実ラウンド表示領域27hは表示画面上の固定した位置に設け、長開放ラウンド表示領域27gは大当り遊技の進行に伴って表示画面上を移動させながら表示する構成としてもよい。こうすると、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、長開放ラウンド遊技の実行回数に遊技者を注目させることができる。逆に、長開放ラウンド表示領域27gは表示画面上の固定した位置に設け、実ラウンド表示領域27hは大当り遊技の進行に伴って表示画面上を移動させながら表示する構成としてもよい。こうすると、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、実ラウンド遊技の実行回数に遊技者を注目させることができる。

【0110】

また、上述した実施例および変形例においては、長開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド表示領域27gを移動させながら表示し、短開放ラウンド遊技の実行中は実ラウンド表示領域27hを移動させながら表示する構成としてもよい。こうすると、長開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、長開放ラウンド遊技の実行回数に遊技者を注目させることができ、短開放ラウンド遊技の実行中は、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数のうち、短開放ラウンド遊技の実行回数に遊技者を注目させることができる。

【0111】

また、上述した実施例および変形例では、短開放ラウンド遊技として、1回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技と、3回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技とを実行可能な構成としたが、これに限らない。例えば、短開放ラウンド遊技としては、1回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技は実行せず、複数回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技のみを実行する構成としてもよい。逆に、複数回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技は実行せず、1回の短開放が行われる短開放ラウンド遊技のみを実行する構成としてもよい。

【0112】

また、上述した実施例および変形例では、長開放ラウンド遊技として、1回の長開放が行われる長開放ラウンド遊技を実行可能な構成としたが、これに限らない。例えば、長開放ラウンド遊技としては、1回の長開放が行われる長開放ラウンド遊技、および、複数回の長開放が行われる長開放ラウンド遊技を実行可能な構成としてもよい。また、1回の長

開放が行われる長開放ラウンド遊技は実行せず、複数回の長開放が行われる長開放ラウンド遊技のみを実行する構成としてもよい。

【0113】

また、上述した実施例および変形例では、短開放は大入賞口31dが0.2秒間開放状態となるだけであり、短開放が行われている間、すなわち、短開放ラウンド遊技においては、遊技球が大入賞口31dに入球させることは困難である。換言すると、上述した実施例では、短開放ラウンド遊技は、いわゆる「出球なしラウンド」である。これに限らず、大入賞口31dを遊技球が入球可能な時間だけ開放状態とすることで短開放を行う構成としてもよい。例えば、大入賞口31dを1秒間以上30秒間未満の範囲で開放状態とすることで短開放を行う構成としてもよい。このような構成とした場合は、短開放ラウンド遊技は、いわゆる「出球ありラウンド」となる。また、短開放ラウンド遊技として、いわゆる「出球なしラウンド」といわゆる「出球ありラウンド」の両方を実行可能な構成としてもよい。

10

【0114】

また、上述した実施例および変形例では、大当たり遊技中に開放状態とする大入賞口は、大入賞口31dのみである構成としたが、複数の大入賞口を設け、種々の条件に応じて、開放状態とする大入賞口を変更する構成としてもよい。例えば、長開放ラウンド遊技においては第1の大入賞口を開放状態とし、短開放ラウンド遊技においては第2の大入賞口を開放状態とする構成としてもよい。また、所定回数目までのラウンド遊技においては第1の大入賞口を開放状態とし、所定回数目より後のラウンド遊技においては第2の大入賞口を開放状態とする構成としてもよい。また、1回のラウンド遊技中に大入賞口を複数回開放状態とする機会がある場合は、その複数回の機会のうち一部では第1の大入賞口を開放状態とし、その他では第2の大入賞口を開放状態とする構成としてもよい。

20

【0115】

また、上述した実施例および変形例では、大入賞口として開閉式の大入賞口31dを採用したが、遊技球が入球可能な状態と入球不能な状態とに変化可能な大入賞口であればよく、いわゆるチューリップ式の大入賞口や、いわゆるスライド式の大入賞口などの種々の大入賞口を採用することができる。

【0116】

また、上述した実施例および変形例においては、次のような構成としてもよい。すなわち、大入賞口として、「内部に定領域を有さない第1の大入賞口」と「内部に特定領域を有する第2の大入賞口」とを設け、大当たり遊技中の複数回のラウンド遊技のうち一部のラウンド遊技（以下「通常ラウンド」ともいう）においては第1の大入賞口を開放状態とし、その他のラウンド遊技（以下「アタックラウンド」ともいう）においては第2の大入賞口を開放状態とする。そして、アタックラウンドにおいて第2の大入賞口に入球した遊技球が特定領域（いわゆる「V」）を通過した場合は、大当たり遊技終了後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態（例えば、電サポ状態や高確率状態など）とし、遊技球が該特定領域を通過しなかった場合は、大当たり遊技終了後の遊技状態を遊技者に不利な遊技状態（例えば、非電サポ状態や低確率状態など）とする構成としてもよい。このような大当たり遊技が実行される構成においても、通常ラウンドやアタックラウンドとして、長開放ラウンド遊技（または大入賞口31dを1回だけ開放状態とされるラウンド遊技）が実行される場合は、長開放ラウンド遊技（または大入賞口31dが1回だけ開放状態とされるラウンド遊技）の実行回数を表示する。これに対して、通常ラウンドやアタックラウンドとして、短開放ラウンド遊技（または大入賞口31dを複数回開放状態とされるラウンド遊技）が実行される場合は、実ラウンド遊技の実行回数を表示する。

30

40

【0117】

また、上述した実施例および変形例においては、次のような構成としてもよい。すなわち、大入賞口として、「内部に特定領域を有さない第1の大入賞口」と「内部に特定領域を有する第2の大入賞口」とを設け、第1の大入賞口が開放状態とされるラウンド遊技（以下「継続確定ラウンド」ともいう）を開始する場合は次のラウンド遊技も実行する（大

50

当り遊技を継続させる)。これに対して、第2の大入賞口が開放状態とされるラウンド遊技(以下「継続チャレンジラウンド」ともいう)を開始する場合は、第2の大入賞口に入球した遊技球が特定領域(いわゆる「V」)を通過すれば次のラウンド遊技も実行し(大当り遊技を継続させ)、遊技球が特定領域を通過しなければ次のラウンド遊技は実行しない(大当り遊技を終了させる)構成としてもよい。このような大当り遊技が実行される構成においても、継続確定ラウンドや継続チャレンジラウンドとして、長開放ラウンド遊技(または大入賞口31dを1回だけ開放状態とされるラウンド遊技)が実行される場合は、長開放ラウンド遊技(または大入賞口31dが1回だけ開放状態とされるラウンド遊技)の実行回数を表示する。これに対して、継続確定ラウンドや継続チャレンジラウンドとして、短開放ラウンド遊技(または大入賞口31dを複数回開放状態とされるラウンド遊技)が実行される場合は、実ラウンド遊技の実行回数を表示する。

10

【0118】

ここで、本実施例および変形例では、実ラウンド遊技の実行回数を表示するので、遊技者は実ラウンド遊技の実行回数を認識することができる。このため、長開放ラウンド遊技の実行回数は表示しなくても(あるいは正確に表示しなくても)、遊技者は違和感や不信感を覚える可能性が低いと考えられる。このことに鑑みると、長開放ラウンド表示領域27gを利用して、種々の演出を実行することができる。例えば、次のラウンド遊技が長開放ラウンド遊技または短開放ラウンド遊技の何れであるかを示唆する演出や、実行中の大当り遊技が何回目のラウンド遊技まで継続するかを示唆する演出などを実行する構成としてもよい。また、1回のラウンド遊技中において、2回の短開放が行われた後に1回の長開放が行われる場合に、該長開放が行われることに伴って(すなわち、ラウンド遊技の途中で)長開放ラウンド遊技の実行回数が更新される(加算される)演出を実行する構成としてもよい。

20

【0119】

また、上述した実施例および変形例では、実ラウンド表示領域27hにて実ラウンド遊技の実行回数を加算表示する構成としたが、減算表示する構成としてもよい。例えば、16R大当り開始時に実ラウンド表示領域27hにて「16」を表示し、実ラウンド遊技が実行されるたびに「15」→「14」→「13」・・・と1ずつ減算しながら表示することとしてもよい。

【0120】

30

また、上述した実施例および変形例では、演出表示装置27の表示画面上に長開放ラウンド表示領域27gおよび実ラウンド表示領域27hを設けることとしたが、複数の表示器を備え、長開放ラウンド表示領域27gと実ラウンド表示領域27hとを別々の表示器に設けることとしてもよい。例えば、演出表示装置27とは別の表示器(例えばドットマトリックス方式の表示器や小型の液晶表示器など)を備え、演出表示装置27の表示画面上に長開放ラウンド表示領域27gを設け、別の表示器に実ラウンド表示領域27hを設けることとしてもよい。

【0121】

また、上述した実施例および変形例では、長開放ラウンド遊技と短開放ラウンド遊技の両方が行われる大当り遊技を実行することとしたが、長開放ラウンド遊技および短開放ラウンド遊技のうち長開放ラウンド遊技のみを実行する大当り遊技や、短開放ラウンド遊技のみを実行する大当り遊技を実行可能であることとしてもよい。そして、これらの大当り遊技中であっても、上述した実施例および変形例と同様に、長開放ラウンド遊技の実行回数および実ラウンド遊技の実行回数を表示することとしてもよい。

40

【0122】

また、上述した実施例および変形例においては、大当り遊技の他に、大入賞口31の開放時間が大当り遊技より短い(例えば0.2秒×2回)小当り遊技を実行可能としてもよい。例えば、特別図柄の種類として、大当り図柄および外れ図柄に加えて、小当り図柄を設け、図柄変動遊技の結果、小当り図柄が停止表示されると、小当り遊技を行うように構成してもよい。この場合は、大当り遊技だけでなく小当り遊技も本発明における「特定遊

50

技状態」に対応する。

【0123】

また、上述した実施例では、大当り遊技終了に伴って遊技状態を「高確率・電サポ状態」に設定した後、大当り遊技が行われることなく80回の図柄変動遊技が実行されると、遊技状態を「低確率・非電サポ状態」に設定する構成とした。これに限らず、大当り遊技終了に伴って遊技状態を「高確率・電サポ状態」に設定すると、次に大当り遊技が行われるまで遊技状態を「高確率・電サポ状態」に設定したままとする構成としてもよい。また、大当り遊技終了に伴って遊技状態を「高確率・電サポ状態」に設定した後、所定の回数の図柄変動遊技が実行されると、遊技状態を「高確率状態および非電サポ状態」または「低確率状態および電サポ状態」に設定する構成としてもよい。

10

【0124】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第1始動口17a、第2始動口17b、大入賞口31d等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のRAMに記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

20

【産業上の利用可能性】

【0125】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【符号の説明】

【0126】

30

1…パチンコ機（遊技機）、17a…第1始動口、17b…第2始動口、27…演出表示装置、27g…長開放ラウンド表示領域（第2ラウンド表示部）、27h…実ラウンド表示領域（第1ラウンド表示部）、28…第1図柄表示装置、32…第2図柄表示装置、31d…大入賞口、200…主制御基板、201…CPU、220…サブ制御基板、221…CPU。

【要約】

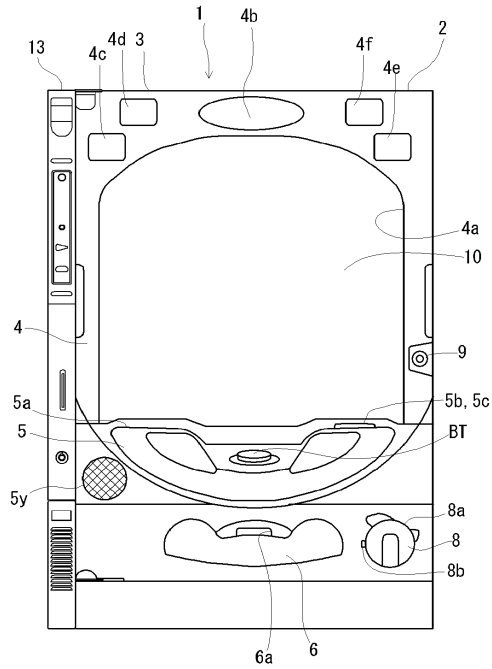
【課題】特定遊技状態にて実行されるラウンド遊技の大入賞口開放態様が多様化された場合であっても、ラウンド遊技の実行回数（特定遊技状態の進行状況）を適切に示す。

【解決手段】特定遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数を表示可能なラウンド表示部として、少なくとも2つのラウンド表示部を備えている。そして、これらの2つのラウンド表示部のうち一方のラウンド表示部には、遊技球の入球可能性の高い第1開放態様で大入賞口が開放する場合にラウンド遊技の実行回数が表示される。これに対して、他方のラウンド表示部には、遊技球の入球可能性の低い第2開放態様で大入賞口が開放する場合にラウンド遊技の実行回数が表示される。

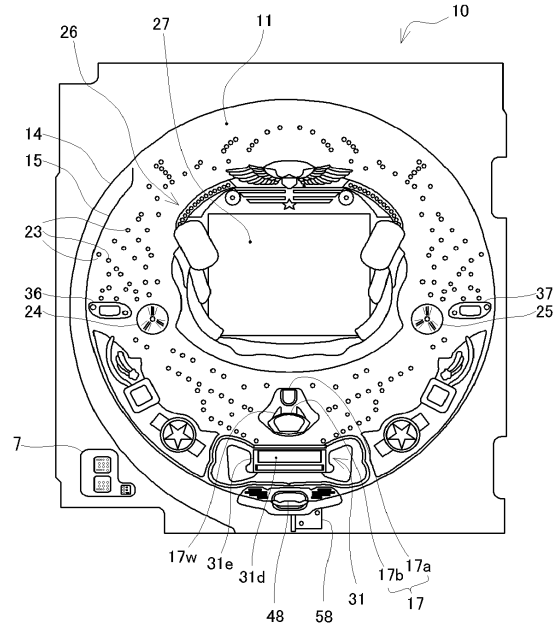
40

【選択図】図17

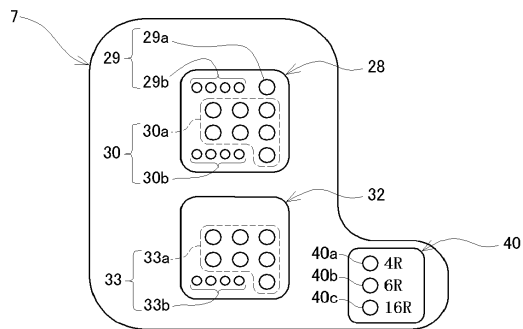
【図 1】



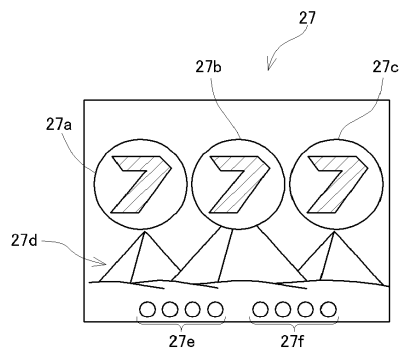
【図 2】



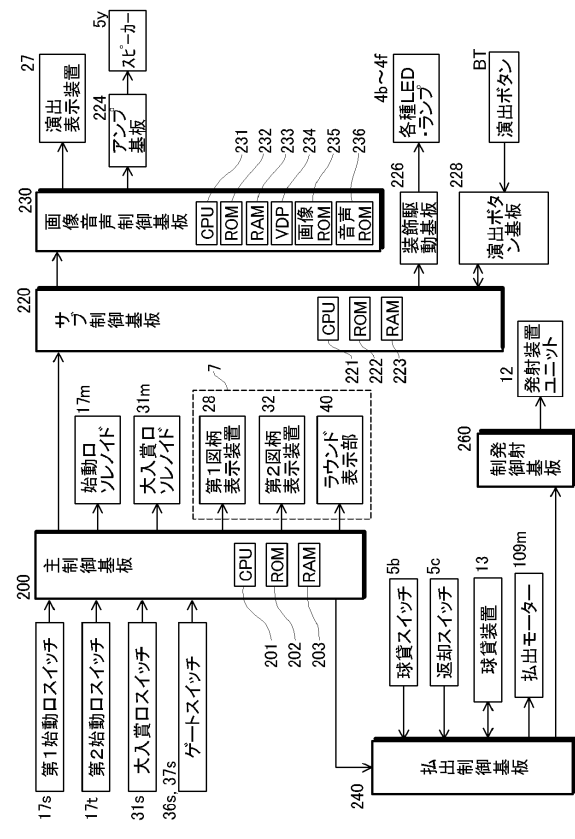
【図 3】



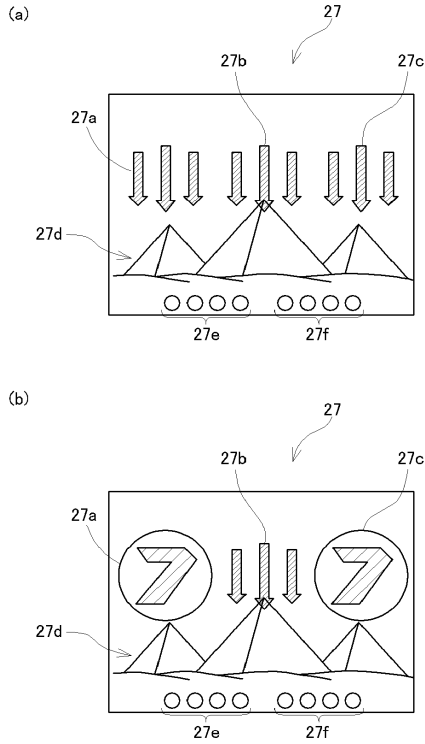
【図 4】



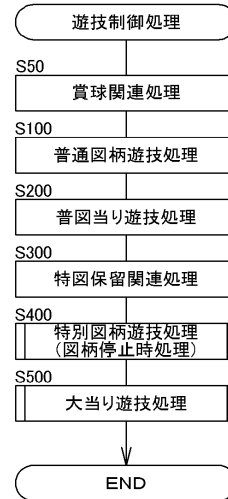
【図 5】



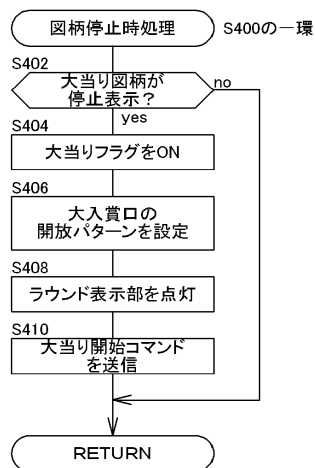
【図 6】



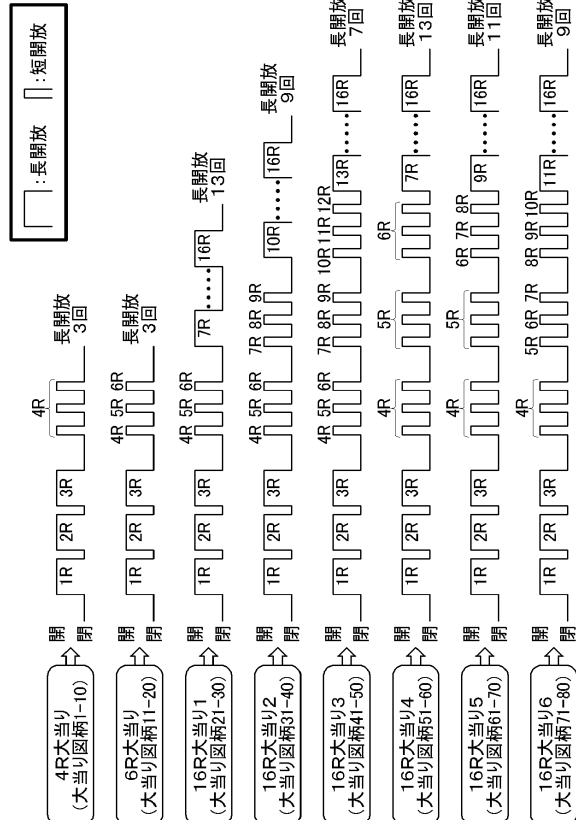
【図 7】



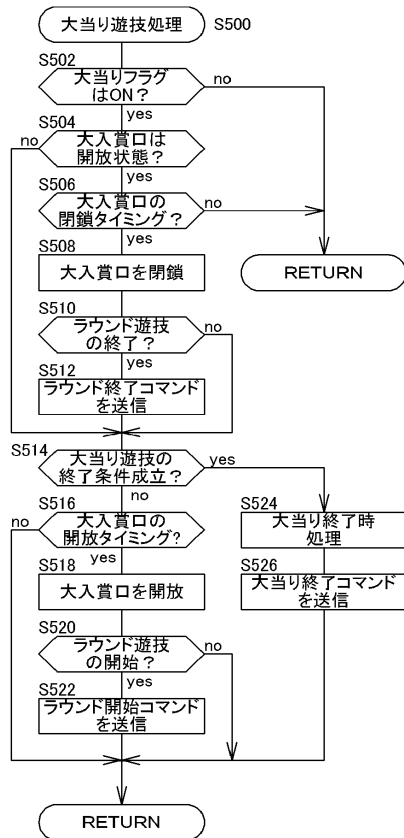
【図 8】



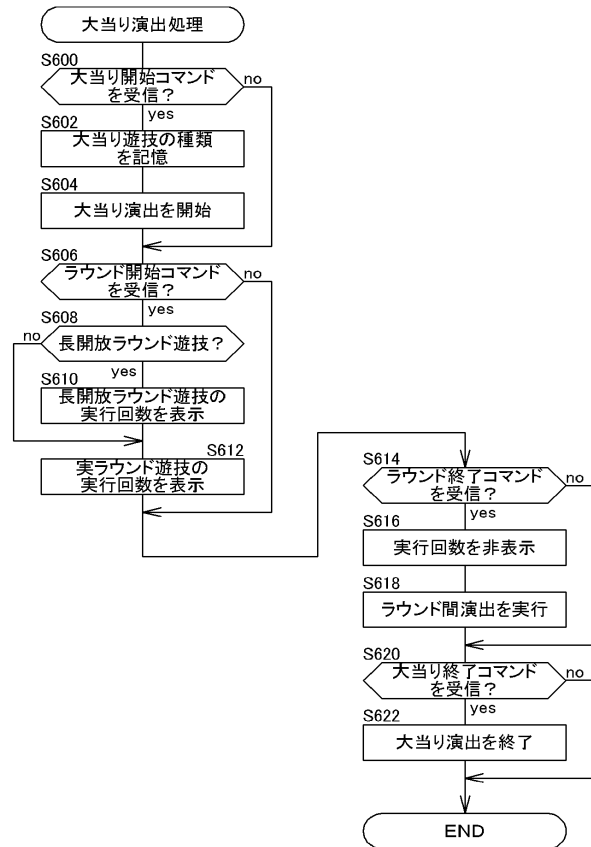
【図 9】



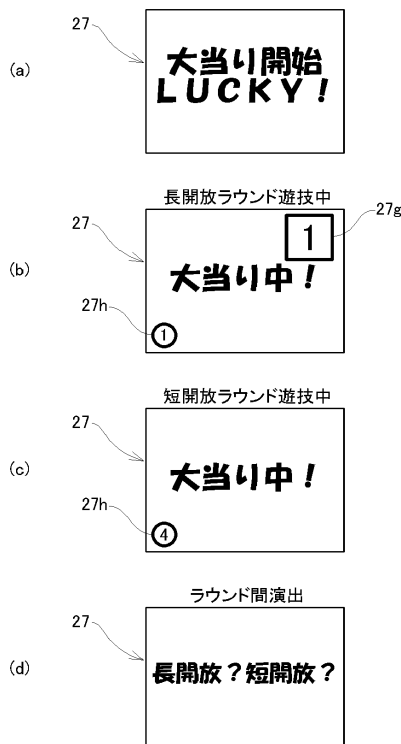
【図 10】



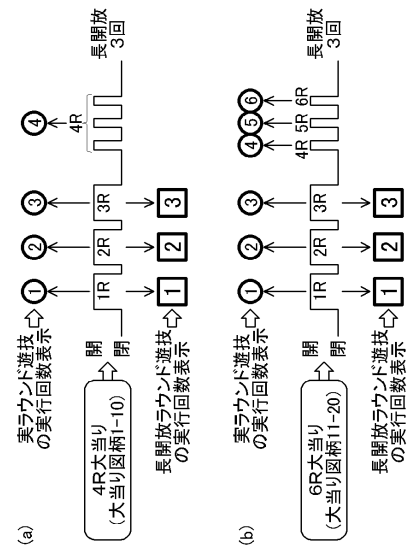
【図 11】



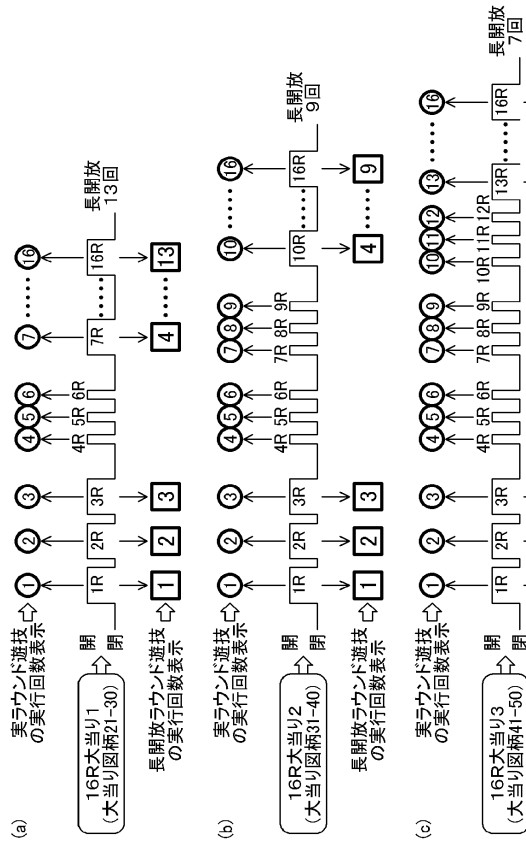
【図 12】



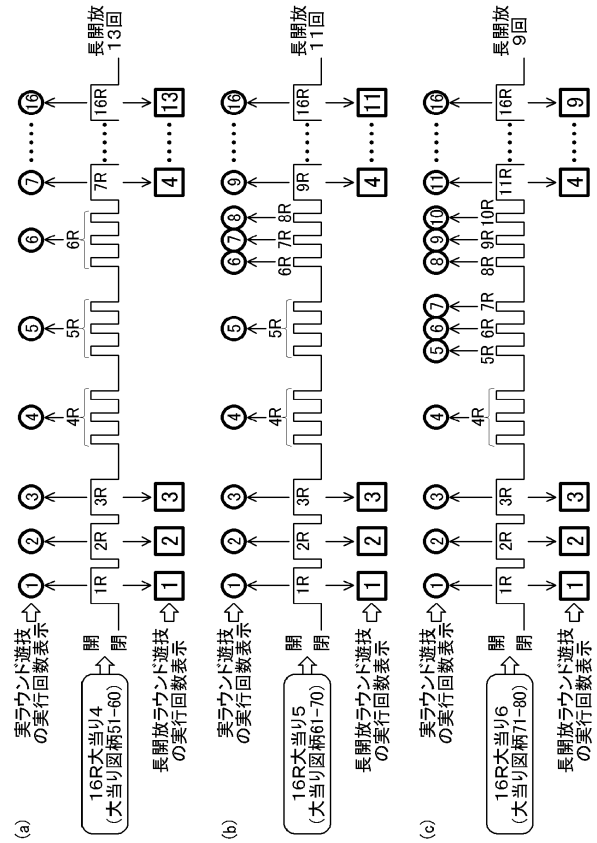
【図 13】



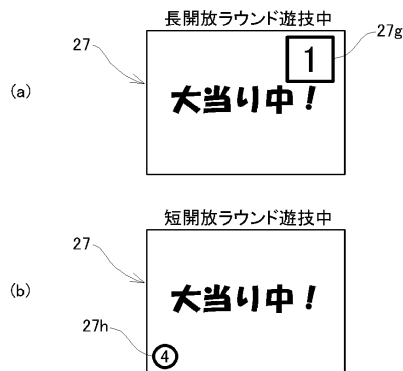
【図 14】



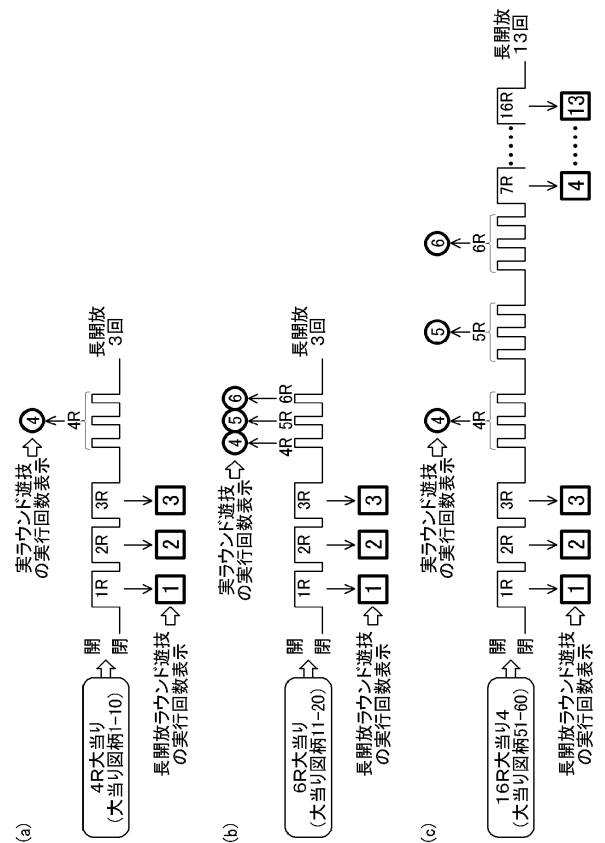
【図 15】



【図 16】



【図 17】



フロントページの続き

(72)発明者 竹内 尊浩

愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番12号 タイヨーエレクトリック株式会社内

審査官 尾崎 俊彦

(56)参考文献 特開2013-048985 (JP, A)

特開2010-051693 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02