(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2021-78575
(P2021-78575A)
(43)公開日　令和3年5月27日(2021.5.27)

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

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 31 頁）

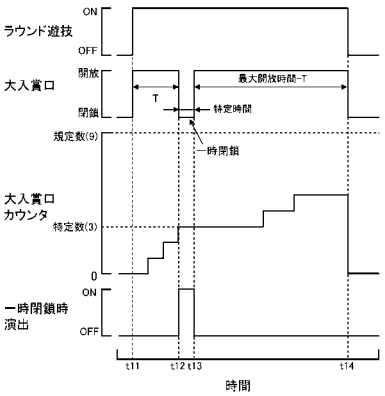
(21)出願番号　特願2019-206782(P2019-206782)
(22)出願日　令和1年11月15日(2019.11.15)

(71)出願人　395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地
(72)発明者　瀬崎　卓人
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目２２番地　株式会社高尾内

Ｆターム(参考)　2C088 DA07　DA23

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】大入賞口の開閉が単調となるのを抑制して遊技者の遊技興趣の向上を図る。
【解決手段】遊技機は、大当り遊技として、大入賞口を開放した後、入球検知手段により規定個数の遊技球が検知されるか、規定開放時間が経過すると、大入賞口を閉鎖するラウンド遊技を複数回実行する。ラウンド遊技は、入球検知手段により規定個数よりも少ない特定個数の遊技球が検知されることを条件として、大入賞口を規定開放時間よりも短い特定時間だけ一旦、閉鎖し、特定時間が経過した後に大入賞口の開放を再開するラウンド遊技を含む。
【選択図】図２１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
大入賞口と、
前記大入賞口への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、
大入賞口を開放した後、前記入球検知手段により規定個数の遊技球が検知されるか、規定開放時間が経過すると、前記大入賞口を閉鎖するラウンド遊技を複数回実行する大当り遊技実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記ラウンド遊技は、前記入球検知手段により前記規定個数よりも少ない特定個数の遊技球が検知されることを条件として、前記大入賞口を前記規定開放時間よりも短い特定時間だけ一旦、閉鎖し、該特定時間が経過した後に前記大入賞口の開放を再開するラウンド遊技を含む、
遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の弾球遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、この種の遊技機としては、大当り遊技として、大入賞口を開放した後、大入賞口に規定入球個数の遊技球が入球するか、規定開放時間が経過すると、大入賞口を閉鎖するラウンド遊技を複数回実行するものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。この遊技機では、ラウンド遊技として、規定開放時間が２９．５秒の長開放ラウンド遊技と、規定開放時間が０．１秒の短開放ラウンド遊技とを有し、大当り図柄に基づいてラウンド遊技の種類（長開放ラウンド遊技，短開放ラウンド遊技）とラウンド数（ラウンド遊技の実行回数）とが決定される。また、ラウンド遊技中にはラウンド演出が実行され、大当りの種類（大当り図柄、ラウンド数等）に応じて実行する演出内容が決定される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－０７６１６０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、上述した遊技機では、ラウンド遊技は、大当りの種類に応じて予め定められた規定入球個数および規定開放時間に従って大入賞口が開閉されるものに過ぎず、大入賞口の開閉パターンが単調であるため、面白味に欠け、遊技興趣の向上を図るには不十分である。
【０００５】
本発明の遊技機は、大入賞口の開閉が単調となるのを抑制して遊技者の遊技興趣の向上を図ることを主目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。
【０００７】
本発明の遊技機は、
大入賞口と、
前記大入賞口への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、
大入賞口を開放した後、前記入球検知手段により規定個数の遊技球が検知されるか、規定開放時間が経過すると、前記大入賞口を閉鎖するラウンド遊技を複数回実行する大当り

遊技実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記ラウンド遊技は、前記入球検知手段により前記規定個数よりも少ない特定個数の遊技球が検知されることを条件として、前記大入賞口を前記規定開放時間よりも短い特定時間だけ一旦、閉鎖し、該特定時間が経過した後に前記大入賞口の開放を再開するラウンド遊技を含む、
ことを要旨とする。
【０００８】
この本発明の遊技機では、大入賞口を開放した後、入球検知手段により規定個数の遊技球が検知されるか、規定開放時間が経過すると、大入賞口を閉鎖するラウンド遊技を複数回実行する大当り遊技実行手段を備える。ラウンド遊技は、入球検知手段により規定個数よりも少ない特定個数の遊技球が検知されることを条件として、大入賞口を規定開放時間よりも短い特定時間だけ一旦、閉鎖し、該特定時間が経過した後に大入賞口の開放を再開するラウンド遊技を含む。このように、本発明の遊技機では、ラウンド遊技として、特定個数の遊技球の入球を条件として特定時間だけ一旦、閉鎖する一時閉鎖期間が設けられたラウンド遊技を含むため、単に規定個数と規定開放時間に従って大入賞口の開放と閉鎖とを繰り返すものに比して、大入賞口の開閉が単調とならないようにして遊技者の遊技興趣の向上を図ることができる。
【発明の効果】
【０００９】
本発明の遊技機によれば、大入賞口の開閉が単調となるのを抑制して遊技者の遊技興趣の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】本発明の一実施例としてのパチンコ機１の正面図である。
【図２】パチンコ機１の裏面図である。
【図３】パチンコ機１が有する遊技盤２０の概略構成図である。
【図４】パチンコ機１の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】演出表示装置３７の演出表示の一例を示す説明図である。
【図６】パチンコ機１の仕様を説明する説明図である。
【図７】主制御装置６０のＣＰＵ６０ａにより実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８】電源投入処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０】普通図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１】普通図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】普通図柄当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７】大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８】開放パターンテーブルの一例を示す説明図である。
【図１９】大当り遊技演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０】一時閉鎖時演出の一例を示す説明図である。
【図２１】ラウンド遊技における大入賞口２５の開閉状態と大入賞口２５への遊技球の入球数（大入賞口カウンタ）と一時閉鎖時演出の実行状態の時間変化の様子を示す説明図である。
【図２２】ラウンド遊技における大入賞口２５の開閉状態と大入賞口カウンタと一時閉鎖時演出の実行状態の時間変化の様子を示す説明図である。

【図２３】変形例のラウンド遊技における大入賞口２５の開閉状態と大入賞口カウンタと一時閉鎖カウンタの時間変化の様子を示す説明図である。
【図２４】変形例のラウンド遊技における大入賞口２５の開閉状態と大入賞口カウンタの時間変化の様子を示す説明図である。
【図２５】変形例のラウンド遊技における大入賞口２５の開閉状態と大入賞口カウンタと一時閉鎖カウンタの時間変化の様子を示す説明図である。
【図２６】変形例の遊技盤２０Ｂの概略構成図である。
【図２７】振分装置４０の概略構成図である。
【図２８】特定ラウンド時開放パターンテーブルの一例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。
【実施例】
【００１２】
図１は、本発明のパチンコ機１の正面図であり、図２は、パチンコ機１の裏面図であり、図３は、パチンコ機１が有する遊技盤２０の概略構成図であり、図４は、パチンコ機１の電気的な構成を示すブロック図である。本実施例では、始動口に遊技球が入球したことを契機として特別図柄の変動表示を開始し、当該特別図柄が所定の大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技を開始する、いわゆるセブン機タイプ（第１種タイプ）の遊技機に本発明を適用した例について説明する。
【００１３】
［パチンコ機１の外観構成］
本実施例のパチンコ機１は、図１に示すように、前面枠（ガラス枠）３に嵌め込まれたガラス板（透明板）４を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤２０と、遊技球を貯留する上受け皿１１および下受け皿１２と、上受け皿１１に貯留されている遊技球を遊技盤２０へ発射するための発射ハンドル１３と、を備える。本実施例のパチンコ機１は、プリペイドカードに対応したＣＲ機であり、当該パチンコ機１の左側には、プリペイドカードの読み書きを行なうためのＣＲユニット５０が設けられている。
【００１４】
前面枠３は、内枠５に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として内枠５に対して開閉可能となっている。また、内枠５は、外枠２に嵌め込まれており、左側の上下に設けられたヒンジを支点として外枠２に対して開閉可能となっている。前面枠３と内枠５は、略長方形状のプラスティック製の枠体として構成されている。一方、外枠２は、略長方形状の木製の枠体として構成されており、遊技ホールの島設備の島枠に固定される。
【００１５】
前面枠３の上部左右には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に対して注意喚起するための警告音を鳴らしたりするスピーカ１４が設けられている。また、前面枠３には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ（ランプ）１５が複数設けられている。
【００１６】
上受け皿１１には賞球や貸球が払い出されるようになっている。上受け皿１１の上面右部には、ＣＲユニット５０に挿入されたプリペイドカードの残高等を表示する精算表示装置５２が配設され、当該精算表示装置５２には、遊技球の貸し出しを指示する球貸ボタン５３と、ＣＲユニット５０に挿入されているプリペイドカードの精算（返却）を指示する精算ボタン５４と、が設けられている。また、上受け皿１１の上面中央部には、遊技者の操作に応じて各種演出を行なうための演出ボタン１６が配設されている。下受け皿１２は上受け皿１１から溢れた球を受けることができるようになっている。
【００１７】
パチンコ機１の裏側の内枠５には、図２に示すように、球タンク７７とタンクレール７

８と払出装置７２とが設けられている。払出装置７２は、遊技盤２０に設けられる各入賞口に遊技球が入球すると、予め定められた数の遊技球を、賞球として、球タンク７７からタンクレール７８を介して上受け皿１１に払い出す。また、払出装置７２は、球貸ボタン５３が操作されると、貸球を上受け皿１１に払い出す。

【００１８】

発射ハンドル１３は、下受け皿１２の右方に設けられており、遊技者により時計回りに回動操作されると、図示しない発射装置が有する発射モータ８３（図４参照）が作動し、発射ハンドル１３の回動操作量に応じた発射威力で遊技球を１球ずつ遊技盤２０へ向けて打ち出す。

【００１９】

［遊技盤２０の構成］

遊技盤２０は、図３に示すように、外レール２１ａと内レール２１ｂとによって囲まれる遊技領域２１が形成されている。この遊技盤２０は、遊技領域２１の略中央部に設けられた演出表示装置３７と、演出表示装置３７の周囲に配置されたワープ入口やワープ樋，ステージ等を含むセンター役物３８と、センター役物３８の右方に配置された普通図柄作動ゲート２２と、センター役物３８の下方に配置された常時開放の第１始動口２３と、普通図柄作動ゲート２２の下方に配置された開閉式の第２始動口２４と、遊技領域２１の右下部に配置された大入賞口２５と、遊技領域２１の左下部に配置された常時開放の普通入賞口２７と、何れの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウト口２９と、を備える。また、遊技盤２０には、遊技領域２１を流下する遊技球をガイドしたり弾いたりする多数の釘２１ｃが植設されている。

【００２０】

第２始動口２４は、普通電動役物として構成される可変式の入球口であり、左右一対の開閉羽根（開閉部材）２４ｂと、開閉羽根２４ｂを作動させる第２始動口ソレノイド２４ｃ（図４参照）と、を備える。この第２始動口２４は、通常は、開閉羽根２４ｂが直立して遊技球の入球が困難な閉鎖状態とされており、普通図柄が当り図柄で停止表示されて当り遊技（普通図柄当り遊技）が実行されるときに、第２始動口ソレノイド２４ｃによって開閉羽根２４ｂが左右に開くことにより、遊技球の入球が容易な開放状態とされる。第２始動口２４には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための第２始動口スイッチ２４ａが取り付けられている。第２始動口２４は、第２始動口スイッチ２４ａが遊技球の入球を規定数カウントするか、規定数カウントする前に予め定められた最大開放時間が経過すると閉鎖される。

【００２１】

大入賞口２５は、特別電動役物として構成される可変式の入球口であり、開閉板（開閉部材）２５ｂと、開閉板２５ｂを作動させる大入賞口ソレノイド２５ｃ（図４参照）と、を備える。この大入賞口２５は、通常は、開閉板２５ｂによって塞がれて遊技球の入球が不能な閉鎖状態とされており、特別図柄が大当り図柄で停止表示されて大当り遊技が実行されるときに、大入賞口ソレノイド２５ｃによって開閉板２５ｂが手前に開くことにより、遊技球の入球が可能な開放状態とされる。大入賞口２５には、遊技球の入球を検知してその入球数をカウントするための大入賞口スイッチ２５ａが取り付けられている。大入賞口２５は、基本的には、大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を９個カウントするか、９個カウントする前に所定の開放時間（例えば、２８．０秒）が経過すると閉鎖される（ラウンド遊技）。大当り遊技は、上記ラウンド遊技を予め定められた所定回数（例えば４回または１０回）繰り返すことにより行なう。

【００２２】

第１始動口２３は、遊技者が遊技球を遊技領域２１の左側領域（第１遊技領域）に流下させるように発射ハンドル１３を回動操作（いわゆる左打ち）することにより遊技球を入球させることができる。一方、第２始動口２４および大入賞口２５は、左打ちによって遊技球を入球させることは不可能であり、遊技球を遊技領域２１の右側領域（第２遊技領域）に流下させるように発射ハンドル１３を回動操作（いわゆる右打ち）することにより遊

技球を入球させることができる。もっとも、第２始動口２４および大入賞口２５は、可変式の入賞口であるから、それぞれ、普通図柄が当選した場合，特別図柄が大当りで当選した場合に開放されてはじめて遊技球が入球可能となる。

【００２３】

遊技盤２０の右下部には、第１特別図柄表示装置（第１特図表示装置）３１と、第２特別図柄表示装置（第２特図表示装置）３２と、第１特別図柄保留数表示装置（第１特図保留数表示装置）３３と、第２特別図柄保留数表示装置（第２特図保留数表示装置）３４と、普通図柄表示装置（普図表示装置）３５と、普通図柄保留数表示装置（普図保留数表示装置）３６と、が配置されている。

【００２４】

第１特図表示装置３１および第２特図表示装置３２は、本実施例では、７セグメント表示装置として構成されており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数種類の表示態様を表現する。第１特図表示装置３１および第２特図表示装置３２は、始動口への遊技球の入球に基づいて表示態様を順次切り替えることにより特別図柄の変動表示を開始し、所定の変動時間が経過したときに予め定められた複数の停止表示態様の何れかで停止表示することにより特別図柄を停止表示する。そして、特別図柄が所定の停止表示態様（大当り図柄）で停止表示されると、大当り遊技が実行される。第１特図表示装置３１は、第１始動口２３への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第１始動口入球用の表示装置であり、第２特図表示装置３２は、第２始動口２４への遊技球の入球に基づいて特別図柄を変動表示する第２始動口入球用の表示装置である。なお、第１特図表示装置３１により表示される特別図柄を第１特別図柄（第１特図）とも呼び、第２特図表示装置３２により表示される特別図柄を第２特別図柄（第２特図）とも呼ぶ。

【００２５】

なお、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中に第１始動口２３に遊技球が入球した場合、第１特別図柄の変動表示を所定数（実施例では４回）まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第１特別図柄の変動表示を順次開始する。第１特別図柄の保留数は、第１特図保留数表示装置３３に表示される。また、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中に第２始動口２４に遊技球が入球した場合も、第２特別図柄の変動表示を所定数（例えば、４回）まで保留し、現在の変動表示が終了した後に、保留している第２特別図柄の変動表示を順次開始する。第２特別図柄の保留数は、第２特図保留数表示装置３４に表示される。

【００２６】

普図表示装置３５は、本実施例では、複数の表示部を有するＬＥＤ表示装置として構成されている。普図表示装置３５は、普通図柄作動ゲート２２に設けられたゲートスイッチ２２ａが遊技球を検知したことに基づいて、複数の表示部のそれぞれについて点灯と消灯とを繰り返すことにより普通図柄を変動表示し、所定の変動時間が経過すると、複数の表示部のそれぞれについて点灯あるいは消灯することにより普通図柄を停止表示する。そして、複数の表示部のうち特定の表示部が点灯している場合が当り図柄となり、それ以外の場合が外れ図柄となる。普通図柄が当り図柄で停止表示されると、第２始動口２４が開放される。

【００２７】

なお、本実施例では、普通図柄の変動表示中に遊技球が普通図柄作動ゲート２２を通過したときには、普通図柄の変動表示を所定数（例えば、４個）まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留している普通図柄の変動表示を順次開始する。普通図柄の保留数は、普図保留数表示装置３６に表示される。

【００２８】

演出表示装置３７は、液晶ディスプレイ等により構成される画像表示装置であり、表示画面上で特別図柄に対応する演出図柄（疑似図柄）３７１Ｌ，３７１Ｃ，３７１Ｒの表示の他、リーチ演出や予告演出、示唆演出等の様々な演出表示を行なう。図５は、演出表示装置３７の演出表示の一例を示す説明図である。図示するように、演出表示装置３７の表

示画面の中央部には、数字や英字、文字、記号、キャラクタ等（図の例では、数字）からなる左，中，右の３つの演出図柄３７１Ｌ，３７１Ｃ，３７１Ｒが表示される。３つの演出図柄３７１Ｌ，３７１Ｃ，３７１Ｒは、始動口（第１始動口２３または第２始動口２４）に遊技球が入球すると、上から下へスクロールするように変動表示され、所定の変動時間が経過すると、左，右，中の順に停止表示される。右の演出図柄３７１Ｒが停止表示されたときに当該右の演出図柄３７１Ｒが左の演出図柄３７１Ｌと一致しなかったときには、外れ（通常外れ）となる。一方、右の演出図柄３７１Ｒが左の演出図柄３７１Ｌと一致したときには、リーチとなり、リーチ演出に移行する。そして、当該リーチ演出を経て中の演出図柄３７１Ｃが停止表示されたときに当該中の演出図柄３７１Ｃが左右の演出図柄３７１Ｌ，３７１Ｒと一致しなかったときには、外れとなり（リーチ外れ）、中の演出図柄３７１Ｃが左右の演出図柄３７１Ｌ，３７１Ｒと一致したときには、大当りとなる。なお、演出表示装置３７の表示画面には、演出内容に応じて表示態様（表情）が変化するキャラクタ図柄３７３が表示される。

【００２９】

また、演出表示装置３７の表示画面の隅部（下部）には、図５に示すように、第１および第２保留図柄３７２ａ，３７２ｂも表示される。第１保留図柄３７２ａは、第１特別図柄の保留記憶に対応する図柄である。第１保留図柄３７２ａは、特別図柄の変動表示中等に第１始動口２３に遊技球が入球する毎に右側から順に１つずつ追加表示され、第１特別図柄の変動表示が開始される毎に始動入球時とは逆側から１つずつ消去される。また、第２保留図柄３７２ｂは、第２特別図柄の保留記憶に対応する図柄である。第２保留図柄３７２ｂは、特別図柄の変動表示中等に第２始動口２４に遊技球が入球する毎に右側から順に１つずつ追加表示され、第２特別図柄の変動表示が開始される毎に始動入球時とは逆側から１つずつ消去される。

【００３０】

［制御回路の構成］

また、パチンコ機１は、図４に示すように、その制御回路として、主制御装置６０と、払出制御装置７０と、発射制御装置８０と、サブ統合制御装置９０と、演出表示制御装置９１と、電源基板９５（図２参照）と、を備える。主制御装置６０は、ＣＰＵ６０ａを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵ６０ａの他に、処理プログラムやテーブルを記憶するＲＯＭ６０ｂ，処理プログラムの実行に際してデータを一時的に記憶するＲＡＭ６０ｃ，入出力ポート，通信ポートなどを備える。なお、図示しないが、払出制御装置７０や発射制御装置８０も同様に、ＣＰＵを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵの他に、ＲＯＭ，ＲＡＭ，入出力ポート，通信ポートなどを備える。また、パチンコ機１には外部接続端子板６５が設けられており、外部接続端子板６５により遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータ１００（図４参照）へ送信される。

【００３１】

主制御装置６０は、遊技の基本的な進行の制御を行なうものである。図４に示すように、主制御装置６０には、前面枠３の開放を検知する前面枠開放スイッチ３ａや、内枠５の開放を検知する内枠開放スイッチ５ａ等からの検知信号が裏配線中継端子板６４を介して入力される。また、主制御装置６０には、普通図柄作動ゲート２２への遊技球の通過を検知するゲートスイッチ２２ａや、第１始動口２３への遊技球の入球を検知する第１始動口スイッチ２３ａ、第２始動口２４への遊技球の入球を検知する第２始動口スイッチ２４ａ、大入賞口２５への遊技球の入球を検知する大入賞口スイッチ２５ａ、普通入賞口２７への遊技球の入球を検知する普通入賞口スイッチ２７ａ等からの検知信号が遊技盤中継端子板６１を介して入力される。更に、主制御装置６０には、確率設定スイッチ９８やＲＡＭクリアスイッチ９９からの操作信号が直接に入力される。一方、主制御装置６０からは、第２始動口ソレノイド２４ｃや大入賞口ソレノイド２５ｃ等への駆動信号が遊技盤中継端子板６１を介して出力される。また、主制御装置６０からは、第１特図表示装置３１や第２特図表示装置３２、第１特図保留数表示装置３３、第２特図保留数表示装置３４、普図表示装置３５、普図保留数表示装置３６等への表示信号が図柄表示装置中継端子板６２を

介して出力される。更に、主制御装置６０からは、ホールコンピュータ１００への信号が裏配線中継端子板６４および外部接続端子板６５を介して出力される。

【００３２】

確率設定スイッチ９８とＲＡＭクリアスイッチ９９は、図２に示すように、パチンコ機１の裏側の主制御装置６０に設けられる。確率設定スイッチ９８は特別図柄の大当り確率を設定するためのスイッチであり、ＲＡＭクリアスイッチ９９はＲＡＭクリアを実行するためのスイッチである。また、本実施例のＲＡＭクリアスイッチ９９は、特別図柄の大当り確率の設定値の選択にも用いられる。すなわち、確率設定スイッチ９８およびＲＡＭクリアスイッチ９９は、特別図柄の大当り確率としてそれぞれ異なる大当り確率が割り当てられた６つの設定値（設定１～６）の何れかを選択してセットするために用いられる。遊技ホールの管理者は、所定の鍵を確率設定スイッチ９８に挿入して回転させると共にＲＡＭクリアスイッチ９９を押下した状態で電源を投入する。すると、パチンコ機１は、ＲＡＭクリアが行われて設定値の変更が可能な状態となる。パチンコ機１がこの状態になると、管理者は、ＲＡＭクリアスイッチ９９を押下することにより、設定１～６の中から所望の設定値を選択することができる。本実施例では、パチンコ機１は、ＲＡＭクリアスイッチ９９が押下される度に、第１特図表示装置３１に現在選択されている設定値に対応する「１」～「６」の数字を順番に表示する。このため、管理者は、第１特図表示装置３１に表示される数字が所望の設定値に対応する数字となるようにＲＡＭクリアスイッチ９９の押下を繰り返すことにより、所望の設定値を選択することができる。ＲＡＭクリアスイッチ９９の操作によって選択された設定値は、管理者が確率設定スイッチ９８に挿入した鍵を回転させて初期位置に戻すことにより確定され、特別図柄の大当り確率としてセットされる。管理者は、こうした操作を行なうことにより、パチンコ機１ごとに、設定１～６の何れかをセットすることができる。なお、本実施例では、確率設定スイッチ９８およびＲＡＭクリアスイッチ９９を用いて設定値の選択およびセットを行なう構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば、回転つまみ等、外部から操作できるものであれば、他の如何なる操作手段を用いて設定値の選択やセットを行なう構成であってもよく、設定値を選択するための専用のスイッチを設ける構成であってもよい。また、パチンコ機１は、現在選択されている設定値に関する情報を第１特図表示装置３１に表示するものとしたが、これに限定されるものではなく、他の表示装置に表示してもよいし、音声により報知してもよい。例えば、設定値を表示可能な表示装置をパチンコ機１の裏側の主制御装置６０に設けてもよく、その表示装置を設定値の表示専用の装置としてもよい。また、設定値は設定１～６の６つに限られず、複数の設定値のうちから選択可能なものであれば幾つであっても構わない。

【００３３】

払出制御装置７０は、賞球や貸球の払い出しに関する制御を司るものである。この払出制御装置７０には、上受け皿１１に払い出す遊技球を貯留するための図示しない球タンクの球切れを検知する球切れスイッチ７６からの検知信号が裏配線中継端子板６４を介して入力され、上受け皿１１に払い出される遊技球を検知する払出スイッチ７４からの検知信号が払出中継端子板７１および裏配線中継端子板６４を介して入力され、下受け皿１２の満杯を検知する満杯スイッチ７５からの検知信号が直接に入力される。一方、払出制御装置７０からは、払出モータ７３への駆動信号が裏配線中継端子板６４および払出中継端子板７１を介して出力される。払出制御装置７０は、主制御装置６０と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置６０から送信されるコマンドに従って払出モータ７３を駆動して賞球の払い出しを行なう。払出制御装置７０は、球切れスイッチ７６および満杯スイッチ７５の何れかから検知信号を入力すると、その検知の状況が解消して検知信号を入力しなくなるまで、払出モータ７３を駆動停止し、賞球の払出動作を中断する。

【００３４】

また、払出制御装置７０は、ＣＲユニット端子板５１を介してＣＲユニット５０と通信可能に構成されている。ＣＲユニット端子板５１は精算表示装置５２と双方向通信が可能に構成されており、払出制御装置７０には、精算表示装置５２に設けられた球貸スイッチ

５３ａや精算スイッチ５４ａからの検知信号がＣＲユニット端子板５１を介して入力される。なお、球貸スイッチ５３ａは、球貸ボタン５３の操作を検知して検知信号を出力するものであり、精算スイッチ５４ａは、精算ボタン５４の操作を検知して検知信号を出力するものである。払出制御装置７０は、球貸コマンドを入力すると、払出モータ７３を駆動して貸球の払い出しを行なう。また、払出制御装置７０は、発射制御装置８０とも双方向通信が可能に構成され、満杯スイッチ７５から検知信号を入力する等の所定の発射停止条件が成立したときに、発射制御装置８０に対して発射停止コマンドを送信する。

【００３５】

発射制御装置８０は、遊技領域２１への遊技球の発射に関する制御を司るものである。この発射制御装置８０には、発射ハンドル１３の回動操作に応じて出力される回動量信号や、発射停止ボタンの操作を検知する発射停止スイッチ８１からの発射停止信号、遊技者が発射ハンドル１３に触れていることを検知するタッチスイッチ８２からのタッチ信号等が入力される。一方、発射制御装置８０からは、発射モータ８３への駆動信号が出力される。発射制御装置８０は、回動量信号に基づく発射強度で遊技球が遊技領域２１へ発射されるよう発射モータ８３を制御する。なお、発射制御装置８０は、タッチ信号を入力していないときや発射停止コマンドを入力しているときには、発射ハンドル１３の操作に拘わらず発射モータ８３の駆動を停止し、遊技球を発射させない。

【００３６】

サブ統合制御装置９０は、遊技の演出に関する制御を司るものである。サブ統合制御装置９０は、ＣＰＵ９０ａを中心としたマイクロプロセッサとして構成され、ＣＰＵ９０ａの他に、ＲＯＭ９０ｂ，ＲＡＭ９０ｃ，入出力ポート，通信ポートなどを備える。このサブ統合制御装置９０は、演出中継端子板６３を介して主制御装置６０から一方向通信により各種コマンドを受信可能となっており、受信したコマンドに応じた演出制御を行なう。サブ統合制御装置９０には、演出ボタン１６の操作（押下）を検知する演出ボタンスイッチ１６ａからの検知信号が入力される。一方、サブ統合制御装置９０からは、スピーカ１４への音声信号や各種ＬＥＤやランプ１５への点灯信号が出力される。また、サブ統合制御装置９０からは、演出表示制御装置９１への演出表示制御用のコマンドが一方向通信により出力される。演出表示制御装置９１は、サブ統合制御装置９０からの演出表示制御用のコマンドを受信し、そのコマンドに応じた演出画像が演出表示装置３７に表示されるよう当該演出表示装置３７の表示制御を行なう。

【００３７】

電源基板９５は、外部のＡＣ電源からの交流電圧を直流電圧に変換する直流電源であり、図示しない電源スイッチの操作によってパチンコ機１の各部に電力を供給する。電源基板９５は、コンデンサ等により構成されるバックアップ電源を備え、ＡＣ電源から供給される電力をバックアップ電源に蓄電する。これにより、ＡＣ電源からの電力の供給が遮断される停電時に、バックアップ電源からの電力が主制御装置６０のＲＡＭ６０ｃ等に供給され、主制御装置６０のＲＡＭ６０ｃ内のデータ等が一定時間に亘って保持される。

【００３８】

［パチンコ機１の遊技の概要］

次に、こうして構成されたパチンコ機１における遊技の概要について説明する。図６は、パチンコ機１の仕様を説明する説明図である。本実施例のパチンコ機１では、特別図柄の大当り確率は、遊技状態と設定値とによって異なる。すなわち、遊技状態が通常遊技状態である場合、設定１の大当り確率は、１／２０９．３８であり、設定２の大当り確率は、１／２０４．８０であり、設定３の大当り確率は、１／１９９．８０であり、設定４の大当り確率は、１／１９３．８９であり、設定５の大当り確率は、１／１８７．２５であり、設定６の大当り確率は、１／１７９．５５である。一方、遊技状態が確変遊技状態である場合、設定１の大当り確率は、１／８８．２０であり、設定２の大当り確率は、１／８６．２３であり、設定３の大当り確率は、１／８４．１３であり、設定４の大当り確率は、１／８１．７２であり、設定５の大当り確率は、１／７８．８６であり、設定６の大当り確率は、１／７５．６８である。また、普通図柄の当り確率は、遊技状態によって異

なる。すなわち、遊技状態が通常遊技状態である場合、普通図柄の当り確率は、１／２５０である。一方、遊技状態が確変遊技状態である場合、普通図柄の当り確率は、１／１（１００％）である。大当りが発生すると、４ラウンドの大当り遊技（上記ラウンド遊技が４回繰り返される大当り遊技）または１０ラウンドの大当り遊技（上記ラウンド遊技が４回繰り返される大当り遊技）が実行される。そして、大当り遊技終了後の遊技状態は、５０％の確率で、確変遊技状態となる。確変遊技状態は、大当り遊技終了後、特別図柄が１００回変動するまで継続する。また、確変遊技状態が発生すると、時短遊技状態も発生する。時短遊技状態は、特別図柄が１００回変動するまで継続する。すなわち、本実施例では、時短遊技状態は、確変遊技状態の発生と共に発生し、確変遊技状態の終了と共に終了する。

【００３９】

こうした仕様のパチンコ機１において、左打ち（第１遊技領域への遊技球の発射）により第１始動口２３に遊技球が入球すると、第１特別図柄の変動表示が開始される。そして、第１特別図柄が大当り図柄で停止表示されると、大当りとなり、大入賞口２５が開放される大当り遊技が実行される。大入賞口２５は、左打ちでは遊技球の入球が不可能であり、右打ち（第２遊技領域への遊技球の発射）することにより遊技球の入球が可能となる。したがって、大当り遊技が実行されると、遊技者は右打ちすることにより大当り遊技が消化されることになる。なお、特別図柄の当り図柄に、大入賞口２５の開放時間が大当り遊技よりも短い小当り遊技が実行される小当り図柄を含めてもよい。

【００４０】

大当り図柄には、通常大当り図柄と確変大当り図柄とがあり、特別図柄が通常大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技の終了後の遊技状態は通常遊技状態となり、特別図柄が確変大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技の終了後の遊技状態は確変遊技状態となる。確変遊技状態では、特別図柄の変動表示が所定回数（１００回）実行されるまで、特別図柄の当選確率（大当り確率）が通常遊技状態よりも高くなる。また、確変遊技状態が発生すると、時短遊技状態も発生し、普通図柄の変動時間が通常遊技状態よりも短縮される他、普通図柄の当選確率が通常遊技状態よりも高くなり、普通図柄が当選したときの第２始動口２４の開放時間が通常遊技状態よりも延長される。したがって、確変遊技状態（時短遊技状態）では、遊技者は、右打ちすることにより、持ち球の減りを抑制しつつ大当りを有利に発生させることができ、短時間で多くの出玉を獲得できるチャンスとなる。

【００４１】

［主制御処理］

次に、パチンコ機１の動作、特に主制御装置６０の動作について更に詳細に説明する。図７は、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａにより実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機１の電源スイッチが操作されたときに実行される。主制御処理は、パチンコ機１の電源投入に必要な電源投入処理を実行した後（Ｓ１０）、乱数更新処理（Ｓ２０）と、入賞確認処理（Ｓ３０）と、始動入賞処理（Ｓ４０）と、普通図柄遊技処理（Ｓ５０）と、普通図柄当り遊技処理（Ｓ６０）と、特別図柄遊技処理（Ｓ７０）と、大当り遊技処理（Ｓ８０）と、を繰り返し実行することにより行なわれる。なお、本実施例では、Ｓ２０～Ｓ８０の処理に要する時間は約２ｍｓｅｃであり、これらの処理は、約２ｍｓｅｃの間隔で繰り返し実行される。主制御装置６０は、主制御処理の実行により、各種コマンドを担当する制御装置に送信してコマンドに応じた処理を実行させることで、パチンコ機１の全体の遊技を進行させている。

【００４２】

［電源投入処理］

図８は、電源投入処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ１０の電源投入処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、セキュリティチェックが完了し、ＲＡＭ６０ｃへのアクセスが許可されると（Ｓ１００）、バックアップフラグがＯＦＦであるか否か（Ｓ１０２）、ＲＡＭクリア信号がＯＦＦであるか否か（Ｓ１０４）、をそれぞれ判定する。バックアップフラグがＯＦＦであると判定するか、バックアップフラグはＯＮである

がＲＡＭクリア信号がＯＮであると判定すると、初期状態から起動する。即ち、まず、スタックの設定処理を行なう（Ｓ１０６）。続いて、確率設定スイッチ９８でセットされた設定値を読み出し（Ｓ１０８）、ＲＡＭ６０ｃの作業領域をクリアして初期化する初期化処理を行なう（Ｓ１１０）。上述したように、確率設定スイッチ９８およびＲＡＭクリアスイッチ９９が操作されながら電源オンされていれば、ＲＡＭクリアした状態となり、設定１～６の中からＲＡＭクリアスイッチ９９により選択されて確率設定スイッチ９８によりセットされた一の設定値が有効化される。そして、払出制御装置７０とサブ統合制御装置９０とにそれぞれ対応する初期コマンドを送信して（Ｓ１１２）、電源投入処理を終了する。一方、Ｓ１０２，Ｓ１０４でバックアップフラグがＯＮで且つＲＡＭクリア信号がＯＦＦであると判定すると、電源遮断直前の状態から起動する。即ち、ＲＡＭ６０ｃに記憶保持された遊技情報を読み出し、当該遊技情報に従って遊技を再開する電源復帰処理を行なって（Ｓ１１４）、電源投入処理を終了する。ここで、電源遮断直前の遊技情報は、電源遮断直前に進行していた遊技の状態を示す情報であり、当該遊技情報には、入球数や保留数、特別遊技に関する情報が含まれる。電源投入処理を終了すると、主制御処理に戻って次の乱数更新処理（Ｓ２０）に進む。

【００４３】

［乱数更新処理］

Ｓ２０の乱数更新処理は、各種判定用乱数を更新する処理である。判定用乱数としては、例えば、始動口（第１始動口２３または第２始動口２４）への遊技球の入球に基づいて行なわれる大当り判定（当否判定）に用いる大当り判定用乱数（特別図柄当否判定用乱数）や、大当り判定の結果が大当りであった場合に特図表示装置（第１特図表示装置３１または第２特図表示装置３２）に停止表示させる大当り図柄の決定に用いる大当り図柄決定用乱数、大当り判定の結果が外れであった場合に特図表示装置（第１特図表示装置３１または第２特図表示装置３２）に停止表示させる外れ図柄の決定に用いる外れ図柄決定用乱数、普通図柄作動ゲート２２への遊技球の通過に基づいて行なわれる当否判定に用いる普通図柄当否判定用乱数などを挙げることができる。乱数更新処理を終了すると、主制御処理に戻って次の入賞確認処理（Ｓ３０）に進む。

【００４４】

［入賞確認処理］

Ｓ３０の入賞確認処理は、各種センサ（第１始動口スイッチ２３ａや第２始動口スイッチ２４ａ、ゲートスイッチ２２ａ、大入賞口スイッチ２５ａ、普通入賞口スイッチ２７ａなど）の状態を検知してＲＡＭ６０ｃの所定の状態記憶領域に保存する。また、賞球に関わるスイッチ（ゲートスイッチ２２ａを除く上記入賞口スイッチ）により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球数を演算して賞球情報としてＲＡＭ６０ｃの所定の賞球情報記憶領域に保存する。そして、賞球情報が値０でないときには賞球数指定コマンド（賞球情報）を払出制御装置７０に送信して入賞確認処理を終了する。払出制御装置７０は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ７３を駆動して遊技球を１球ずつ払い出すと共に払出スイッチ７４により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報（未払いの遊技球数）を値１ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値０となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入球が検知されて主制御装置６０から新たな賞球数指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値０となるまで処理が繰り返される。入賞確認処理を終了すると、主制御処理に戻って次の始動入賞処理（Ｓ４０）に進む。

【００４５】

［始動入賞処理］

図９は、始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ４０の始動入賞処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、第１始動口スイッチ２３ａからの検知信号を入力して第１始動口２３に遊技球が入球したか否かを判定する（Ｓ２００）。第１始動口２３に遊技球が入球したと判定すると、現在の第１特別図柄の保留数（第１特図保留数）がその上限数（本実施例では、値４）よりも少ないか否かを判定する（Ｓ２０２）。第１

特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第１特別図柄の保留数を値１だけインクリメントすると共に第１特図保留数表示装置３３の表示を更新し（Ｓ２０４）、第１特別図柄の判定用乱数を取得してＲＡＭ６０ｃの所定の判定用乱数記憶領域に格納する（Ｓ２０６）。ここで、Ｓ２０６で取得される判定用乱数としては、上述した大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数など第１特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第１特別図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ２０８）、Ｓ２１０の処理に進む。第１特別図柄保留数指示コマンドには、演出表示装置３７に第１保留図柄３７２ａを表示させるための第１特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、Ｓ２００で第１始動口２３に遊技球が入球していないと判定したり、Ｓ２０２で第１特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、Ｓ２０４～Ｓ２０８の処理をスキップして次のＳ２１０の処理に進む。

【００４６】

次に、第２始動口スイッチ２４ａからの検知信号を入力して第２始動口２４に遊技球が入球したか否かを判定する（Ｓ２１０）。第２始動口２４に遊技球が入球したと判定すると、現在の第２特別図柄の保留数（第２特図保留数）がその上限数（本実施例では、値４）よりも少ないか否かを判定する（Ｓ２１２）。第２特別図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、第２特別図柄の保留数を値１だけインクリメントすると共に第２特図保留数表示装置３４の表示を更新し（Ｓ２１４）、第２特別図柄の判定用乱数を取得してＲＡＭ６０ｃの所定の判定用乱数記憶領域に格納する（Ｓ２１６）。ここで、Ｓ２１６で取得される判定用乱数としては、上述した大当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数、外れ図柄決定用乱数など第２特別図柄の変動遊技の進行に関する情報を挙げることができる。そして、第２特別図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ２１８）、Ｓ２２０の処理に進む。第２特別図柄保留数指示コマンドには、演出表示装置３７に第２保留図柄３７２ｂを表示させるための第２特別図柄の保留数に関する情報が含まれる。なお、Ｓ２１０で第２始動口２４に遊技球が入球していないと判定したり、Ｓ２１２で第２特別図柄の保留数が上限数に達していると判定したりすると、Ｓ２１４～Ｓ２１８の処理をスキップして次のＳ２２０の処理に進む。

【００４７】

次に、ゲートスイッチ２２ａからの検知信号を入力して普通図柄作動ゲート２２を遊技球が通過したか否かを判定する（Ｓ２２０）。普通図柄作動ゲート２２を遊技球が通過したと判定すると、現在の普通図柄の保留数がその上限数（例えば、値４）よりも少ないか否かを判定する（Ｓ２２２）。普通図柄の保留数が上限数よりも少ないと判定したときには、普通図柄の保留数を値１だけインクリメントすると共に普図保留数表示装置３６の表示を更新する（Ｓ２２４）。次に、普通図柄の判定用乱数を取得してＲＡＭ６０ｃの所定の判定用乱数記憶領域に格納する（Ｓ２２６）。なお、普通図柄の判定用乱数としては、上述した普通図柄当否判定用乱数などの普通図柄の変動遊技の進行に関する情報を例示することができる。そして、普通図柄保留数指示コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ２２８）、始動入賞処理を終了する。Ｓ２２０で普通図柄作動ゲート２２に遊技球が通過していないと判定したり、Ｓ２２２で普通図柄の保留数が上限値に達していると判定したりすると、Ｓ２２４～Ｓ２２８の処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理を終了すると、主制御処理に戻って次の普通図柄遊技処理（Ｓ５０）に進む。

【００４８】

［普通図柄遊技処理］

図１０は、普通図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ５０の普通図柄遊技処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、普通図柄当りフラグ（普図当りフラグ）が値１、すなわち普通図柄当り遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ３００）。普図当りフラグが値１であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。普通図柄遊技処理が終了すると、次のＳ６０の普通図柄当り遊技処理に進む。一方、普図当りフラ

グが値１でないと判定すると、普通図柄が変動表示中であるか否か（Ｓ３０２）、普通図柄の確定図柄の表示時間中であるか否か（Ｓ３０４）、をそれぞれ判定する。普通図柄が変動表示中でなく、その確定図柄の表示時間中でもないと判定すると、普通図柄の保留数が値０よりも多いか否かを判定する（Ｓ３０６）。普通図柄の保留数が値０よりも多くない、すなわち値０であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の保留数が値０よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている普通図柄判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（Ｓ３０８）、普通図柄の変動表示を行なうための普通図柄変動表示関連処理を実行して（Ｓ３１０）、普通図柄遊技処理を終了する。以下、Ｓ３１０の普通図柄変動表示関連処理の詳細について図１１のフローチャートを用いて説明する。

【００４９】

普通図柄変動表示関連処理では、時短フラグが値０であるか否か、すなわち現在の遊技状態が時短遊技状態でないかを判定する（Ｓ３５０）。時短フラグは、現在の遊技状態が時短遊技状態であるかを示すフラグである。時短フラグが値０であると判定すると、現在の遊技状態が時短遊技状態でないと判断し、取得した普通図柄当否判定用乱数に基づいて低確率用普通図柄当り判定テーブルを用いて当否判定を行ない（Ｓ３５２）、時短フラグが値０でなく値１であると判定すると、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判断し、取得した普通図柄当否判定用乱数に基づいて高確率用普通図柄当り判定テーブルを用いて当否判定を行なう（Ｓ３５４）。普通図柄の当否判定は、普通図柄当否判定用乱数と普通図柄当り判定テーブルに含まれる当り値とを比較することにより行い、普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致したときには当りと判定し、一致しなかったときには外れと判定する。高確率用普通図柄当り判定テーブルは、低確率用普通図柄当り判定テーブルに比して、多くの当り値が定められており、本実施例では、当り確率が１００％となるように普通図柄当否判定用乱数と同じ数の当り値が定められている。したがって、本実施例では、時短遊技状態では、当否判定処理が実行されると必ず当りと判定される。当否判定の結果、当りと判定すると（Ｓ３５６の「ＹＥＳ」）、普通図柄の確定図柄に当り図柄を設定し（Ｓ３５８）、普通図柄の変動表示を開始してから当り図柄で確定表示するまでの普通図柄の変動時間（当り変動パターン）を決定する（Ｓ３６０）。また、当否判定の結果、外れと判定すると（Ｓ３５６の「ＮＯ」）、普通図柄の確定図柄に外れ図柄を設定し（Ｓ３６２）、普通図柄の変動表示を開始してから外れ図柄で確定表示するまでの普通図柄の変動時間（外れ変動パターン）を決定する（Ｓ３６４）。普通図柄の変動時間は、時短遊技状態の方が通常遊技状態よりも短い時間が設定される。こうして普通図柄の確定図柄と変動時間（変動パターン）とを決定すると、普通図柄の変動表示を開始し（Ｓ３６６）、普通図柄の保留数を値１だけデクリメントすると共に普図保留数表示装置３６の表示を更新し（Ｓ３６８）、普通図柄の変動開始コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ３７０）、普通図柄遊技処理を終了する。

【００５０】

図１０の普通図柄遊技処理に戻って、普通図柄の変動表示を開始すると、次に普通図柄遊技処理が実行されたときに、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、Ｓ３０２で普通図柄が変動表示中であると判定するため、次に、Ｓ３６０またはＳ３６４で決定した普通図柄の変動時間が経過（変動パターンが終了）したか否かを判定する（Ｓ３１２）。普通図柄の変動時間が経過していないと判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了し、普通図柄の変動時間が経過したと判定すると、変動表示中の普通図柄の確定図柄を表示する確定図柄表示処理を行なう（Ｓ３１４）。そして、確定図柄表示時間（例えば０．５秒）が経過したか否かを判定する（Ｓ３１６）。確定図柄表示時間が経過していないと判定すると、普通図柄遊技処理を一旦終了する。普通図柄の確定図柄が表示された後に、普通図柄遊技処理が実行されると、Ｓ３０４で確定図柄の表示時間中であると判定するため、再びＳ３１６で確定図柄表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄表示間が経過したと判定すると、確定図柄の表示を終了する（Ｓ３１８）。

【００５１】

そして、普通図柄の確定図柄が当り図柄であるか否かを判定する（Ｓ３２０）。普通図柄の確定図柄が当り図柄でなく外れ図柄であると判定すると、普通図柄遊技処理を終了する。一方、普通図柄の確定図柄が当り図柄であると判定すると、普通図柄当りフラグ（普図当りフラグ）に値１を設定して（Ｓ３２２）、普通図柄遊技処理を終了する。普通図柄遊技処理を終了すると、次のＳ６０の普通図柄当り遊技処理に進む。

【００５２】

［普通図柄当り遊技処理］

図１２は、普通図柄当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ６０の普通図柄当り遊技処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、普図当りフラグが値１であるか否かを判定する（Ｓ４００）。普図当りフラグが値１でなく値０であると判定すると、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、普図当りフラグが値１であると判定すると、第２始動口２４が開放中であるか否かを判定する（Ｓ４０２）。第２始動口２４が開放中でないと判定すると、開放待ち時間が経過したか否かを判定する（Ｓ４０４）。開放待ち時間が経過していないと判定すると、普通図柄当り遊技処理を終了する。一方、開放待ち時間が経過したと判定すると、第２始動口２４の開放パターンを設定すると共に（Ｓ４０６）、設定した開放パターンで第２始動口２４が開放するよう第２始動口ソレノイド２４ｃを制御して（Ｓ４０８）、普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。第２始動口２４の開放パターンは、遊技状態によって異なる。本実施例では、遊技状態が通常遊技状態である場合には、最大０．２秒間、１回開放される開放パターンが設定され、遊技状態が時短遊技状態である場合には、最大６．０秒間、１回開放される開放パターンが設定される。

【００５３】

第２始動口２４を開放すると、次に普通図柄当り遊技処理を実行したときに、Ｓ４０２で第２始動口２４が開放中であると判定するため、第２始動口スイッチ２４ａからの検知信号に基づいて第２始動口２４に遊技球が規定数（例えば４個）入球したか否か（Ｓ４１０）、第２始動口２４の開放を開始してからの経過時間がＳ４０６で設定した最大開放時間に達したか否か（Ｓ４１２）、をそれぞれ判定する。第２始動口２４に遊技球が規定数入球しておらず、第２始動口２４の開放を開始してからの経過時間が設定した最大開放時間に達してもいないと判定すると、第２始動口２４の開放を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、第２始動口２４に遊技球が規定数入球したと判定したり、第２始動口２４の開放を開始してからの経過時間が設定した最大開放時間に達したと判定すると、第２始動口２４を閉鎖する（Ｓ４１４）。そして、普通図柄当り遊技を終了させるために、普図当りフラグに値０を設定して（Ｓ４１６）、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、次に、Ｓ７０の特別図柄遊技処理に進む。

【００５４】

［特別図柄遊技処理］

図１３および図１４は、特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ７０の特別図柄遊技処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、大当りフラグが値１であるか否か、即ち大当り遊技中であるか否かを判定する（Ｓ５００）。大当りフラグが値１であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。なお、特別遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の大当り遊技処理（Ｓ８０）に進む。一方、大当りフラグが値１でないと判定すると、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれかが、変動表示中であるか否か（Ｓ５０２）、確定図柄表示中であるか否か（Ｓ５０４）、をそれぞれ判定する。第１特別図柄および第２特別図柄のいずれかが変動表示中ではなく確定図柄表示中でもないと判定すると、第２特別図柄の保留数が値０よりも多いか否かを判定する（Ｓ５０６）。第２特別図柄の保留数が値０よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第２特別図柄の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（Ｓ５０８）、第２特別図柄の変動表示を行なうための第２特別図柄変動表示関連処理を実行して（Ｓ５１０）、特別図柄遊技処理を終了する。

【００５５】

一方、第２特別図柄の保留数が値０であると判定すると、第１特別図柄の保留数が値０

よりも多いか否かを判定する（Ｓ５１２）。第１特別図柄の保留数が値０よりも多いと判定すると、判定用乱数記憶領域に記憶されている第１特別図柄の複数の判定用乱数のうち最も古いものを読み出し（Ｓ５１４）、第１特別図柄の変動表示を行なうための第１特別図柄変動表示関連処理を実行して（Ｓ５１６）、特別図柄遊技処理を終了する。Ｓ５１２で第１特別図柄の保留数が値０であると判定すると、特別図柄遊技処理を終了する。Ｓ５０６～Ｓ５１６では、第１特別図柄の保留数と第２特別図柄の保留数がいずれも値０よりも多いときには第２特別図柄の変動表示（保留の消化）が優先して実行される（特図２優先変動）。勿論、これに限定されるものではなく、第１特別図柄の変動表示（保留の消化）を優先して行なうものとしてもよいし（特図１優先変動）、特別図柄の変動表示を始動口（第１始動口２３，第２始動口２４）への遊技球の入球順に行なうものとしてもよいし（入球順変動）、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して行なうものとしてもよい（同時変動）。以下、Ｓ５１０の第１特別図柄変動表示関連処理およびＳ５１６の第２特別図柄変動表示関連処理の詳細について説明する。図１５は、特別図柄変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。なお、以下、重複を避けるため、第１特別図柄変動表示関連処理と第２特別図柄変動表示関連処理とを共通のフローチャートを用いて説明する。

【００５６】

特別図柄変動表示関連処理では、まず、確変フラグが値０であるか否か、即ち通常遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ５７０）。確変フラグが値０（通常遊技状態）であると判定すると、Ｓ５０８またはＳ５１４で取得した大当り判定用乱数と設定値に応じた低確率用の当り値とを読み出し（Ｓ５７２）、確変フラグが値０でなく値１（確変遊技状態）であると判定すると、Ｓ５０８またはＳ５１４で取得した大当り判定用乱数と設定値に応じた高確率用の当り値とを読み出して（Ｓ５７４）、大当り判定用乱数と当り値とを比較することで大当りか否かを判定する大当り判定を行なう（Ｓ５７６）。大当り判定は、大当り判定用乱数が読み出した当り値のいずれかと一致したときには大当りと判定し、大当り判定用乱数が読み出した当り値のいずれにも一致しなかったときには外れと判定する。ここで、当り値は、設定１～６のうち現在セットされている設定値と現在の遊技状態（通常遊技状態か確変遊技状態）とに応じたものが読み出される。各設定１～６には、異なる数の当り値が割り当てられており、設定値１で当り値の数が最も少なく、設定６で当り値の数が最も多くなっている。割り当てられた当り値の数が多いほど特別図柄の大当り確率が高くなるから、設定１は大当り確率が最も低く遊技者に最も不利な設定値となり、設定６は大当り確率が最も高く遊技者に最も有利な設定値となる。

【００５７】

そして、大当り判定処理の結果が大当りであるか否かを判定し（Ｓ５７８）、大当りである場合には、Ｓ５０８またはＳ５１４で取得した大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する（Ｓ５８０）。この処理は、大当り図柄決定用乱数を用いて大当り遊技の内容（ラウンド数）や大当り遊技終了後の遊技状態（通常遊技状態，確変遊技状態）が異なる複数の大当り図柄（例えば、４Ｒ通常大当り図柄（図柄Ａ）や１０Ｒ通常大当り図柄（図柄Ｂ）、１０Ｒ確変大当り図柄（図柄Ｃ）など）の中から一の図柄を選択することにより行なう。なお、決定した大当り図柄は、大当り遊技終了時まで保存される。これは、大当り遊技中は、遊技状態を設定する確変フラグや時短フラグの値をクリアする必要があることによる措置である。そして、特別図柄の変動表示を開始してから決定した大当り図柄で停止表示するまでの特別図柄の変動時間（大当り変動パターン）を決定する（Ｓ５８２）。

【００５８】

一方、Ｓ５７８で、大当り判定処理の結果が外れであると判定すると、Ｓ５０８またはＳ５１４で取得した外れ図柄決定用乱数に基づいて外れ図柄を決定する（Ｓ５８４）。そして、特別図柄の変動表示を開始してから決定した外れ図柄で停止表示するまでの特別図柄の変動時間（外れ変動パターン）を決定する（Ｓ５８６）。なお、Ｓ５８２，Ｓ５８６の特別図柄の変動パターンは、例えば、通常遊技状態のときには、平均変動時間が１０秒

の第１変動テーブルを用いて決定され、確変遊技状態（時短遊技状態）のときには、平均変動時間が３秒の第２変動テーブルを用いて決定される。

【００５９】

変動パターンを決定すると、特別図柄の変動表示を開始し（Ｓ５８８）、特別図柄の保留数を値１だけデクリメントすると共に特図保留数表示装置の表示を更新する（Ｓ５９０）。なお、特別図柄の保留数の更新に伴って今回消化する保留に係る判定用乱数をクリアし、残存する保留に係る判定用乱数をシフトするシフト処理を行なう。そして、特別図柄変動開始コマンド（特図変動開始コマンド）をサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ５９２）、特別図柄変動表示関連処理を終了する。これらの処理は、第１特別図柄の変動表示を開始する際には、第１特別図柄の保留数を値１だけデクリメントすると共に第１特図保留数表示装置３３の表示を更新した後、第１特別図柄変動開始コマンド（第１特図変動開始コマンド）をサブ統合制御装置９０に送信する処理となり、第２特別図柄の変動表示を開始する際には、第２特別図柄の保留数を値１だけデクリメントすると共に第２特図保留数表示装置３４の表示を更新した後、第２特別図柄変動開始コマンド（第２特図変動開始コマンド）をサブ統合制御装置９０に送信する処理となる。特図変動指示コマンドを受信したサブ統合制御装置９０は、演出表示装置３７で図柄変動演出が開始されるように演出表示制御装置９１に制御コマンドを送信する。なお、特図変動開始コマンドには、当否判定の結果や特別図柄の変動パターン（変動時間）、確定図柄（大当り図柄または外れ図柄）などが含まれる。

【００６０】

図１３および図１４の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、Ｓ５０２で第１特別図柄および第２特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、変動時間が経過したか否かを判定する（Ｓ５１８）。変動時間はＳ５７２またはＳ５７６で決定した特別図柄の変動パターンに応じて設定されるから、変動時間が経過したか否かは、特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間と、変動パターンに対応する変動時間とを比較することにより行なうことができる。変動時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間が経過していると判定すると、図柄停止コマンドをサブ統合制御装置９０に送信すると共に（Ｓ５２０）、変動表示中の特別図柄の確定図柄を表示する（Ｓ５２２）。図柄停止コマンドを受信したサブ統合制御装置９０は、演出表示装置３７で図柄変動演出を終了するように演出表示制御装置９１に制御コマンドを送信する。そして、確定図柄表示時間が経過したか否かを判定する（Ｓ５２４）。ここで、確定図柄表示時間は、本実施例では０．５秒に設定される。確定図柄表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。特別図柄の停止表示がなされた後に、特別図柄遊技処理が実行されると、Ｓ５０４で確定図柄表示中と判定するため、再びＳ５２４で確定図柄表示時間が経過したか否かを判定し、確定図柄表示時間が経過していると判定すると、確定図柄の表示を終了し（Ｓ５２６）、確定図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（Ｓ５２８）。

【００６１】

Ｓ５２８で大当り図柄と判定すると、大当りを発生させるために、条件装置の作動を開始すると共に（Ｓ５３０）、役物連続作動装置の作動を開始し（Ｓ５３２）、大当りフラグに値１を設定する（Ｓ５３４）。大当り遊技中には確変機能や時短機能を停止させるために、確変フラグが値１のときには確変フラグを値０とし（Ｓ５３６，Ｓ５３８）、時短フラグが値１のときには時短フラグを値０とし（Ｓ５４０，Ｓ５４２）、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ５４４）、特別図柄遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、大当りフラグの値や確変フラグの値、時短フラグの値が含まれる。特別図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次のＳ８０の大当り遊技処理に進む。

【００６２】

一方、Ｓ５２８で大当り図柄でなく外れ図柄であると判定すると、確変フラグが値１（

確変遊技状態）であるか否かを判定し（Ｓ５４６）、確変フラグが値１でなく値０であると判定すると、Ｓ５５４の処理に進む。確変フラグが値１であると判定すると、確変カウンタを値１だけデクリメントして（Ｓ５４８）、確変カウンタが値０であるか否かを判定する（Ｓ５５０）。ここで、確変カウンタは、確変遊技状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、確変カウンタには、大当り遊技の終了に際して予め定められた値が設定される。本実施例では、確変大当り図柄での大当り（確変大当り）を契機に、当該大当りの終了後に値１００が設定される。したがって、確変大当りを引くと、特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで確変遊技状態が維持される。確変カウンタが値０でないと判定すると、確変遊技状態を維持したままＳ５５４の処理に進み、確変カウンタが値０であると判定すると、確変遊技状態を終了させるために、確変フラグを値０とする（Ｓ５５２）。

【００６３】

次に、時短フラグが値１（時短遊技状態）であるか否かを判定し（Ｓ５５４）、時短フラグが値１でなく値０であると判定すると、Ｓ５４４の処理に進む。時短フラグが値１であると判定すると、時短カウンタを値１だけデクリメントして（Ｓ５５６）、時短カウンタが値０であるか否かを判定する（Ｓ５５８）。ここで、時短カウンタは、時短遊技状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示すものであり、時短カウンタには、大当り遊技の終了に際して予め定められた値が設定される。本実施例では、確変大当り図柄での大当り（確変大当り）を契機に、当該大当りの終了後に値１００が設定される。したがって、確変大当りを引くと、特別図柄の変動表示が１００回実行されるまで時短遊技状態が維持される。本実施例では、確変カウンタと時短カウンタとに同じ値が設定されるため、確変遊技状態と時短遊技状態とは、同時期に終了する。勿論、確変カウンタと時短カウンタとは、それぞれ異なる値が設定されてもよい。時短カウンタが値０でないと判定すると、時短遊技状態を維持したままＳ５４４の処理に進み、時短カウンタが値０であると判定すると、時短遊技状態を終了させるために、時短フラグを値０とする（Ｓ５６０）。そして、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ５４４）、特別図柄遊技処理を終了する。

【００６４】

［大当り遊技処理］

図１６および図１７は、大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。Ｓ８０の大当り遊技処理では、主制御装置６０のＣＰＵ６０ａは、まず、大当りフラグが値１（大当り遊技中）であるか否かを判定する（Ｓ６００）。大当りフラグが値１でなく値０であると判定すると、大当り遊技処理を終了する。一方、大当りフラグが値１であると判定すると、大入賞口２５が開放中であるか否か（Ｓ６０２）、大当り遊技開始演出中であるか否か（Ｓ６０４）、大当り遊技終了演出中であるか否か（Ｓ６０６）、開放間インターバル中であるか否か（Ｓ６０８）、一時閉鎖中であるか否か（Ｓ６１０）、をそれぞれ判定する。Ｓ６０２～Ｓ６１０のいずれも否定的な判定がなされると、大当り遊技開始演出コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ６１２）、大当り遊技処理を終了する。大当り遊技開始演出コマンドを受信したサブ統合制御装置９０は、大当り遊技開始演出を開始する。大当り遊技開始演出が開始されると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、Ｓ６０４で大当り遊技開始演出中であると判定されるため、大当り遊技開始演出時間が経過したか否を判定する（Ｓ６１４）。大当り遊技開始演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、大当り遊技開始演出時間が経過したと判定すると、大当り図柄と図１８に例示する開放パターンテーブルとに基づいて大入賞口２５の開放パターンを設定する開放パターン設定処理を行ない（Ｓ６１６）、設定した開放パターンに従って大入賞口ソレノイド２５ｃの駆動により大入賞口２５を開放することによりラウンド遊技を開始して（Ｓ６１８）、大当り遊技処理を終了する。なお、図示しないが、ＣＰＵ６０ａは、ラウンド遊技の開始に際して、ラウンド遊技演出コマンドをサブ統合制御装置９０に送信する。

【００６５】

ここで、開放パターンテーブルでは、図１８に示すように、ラウンド遊技の実行回数（ラウンド数）と、各ラウンド遊技における大入賞口２５の最大開放時間とが設定される。実施例では、大当り図柄が図柄Ａ（４Ｒ通常大当り図柄）である場合には、ラウンド数に４回が設定され、大入賞口２５の最大開放時間に２８秒が設定される。一方、大当り図柄が図柄Ｂ（１０Ｒ通常大当り図柄）である場合と図柄Ｃ（１０Ｒ確変大当り図柄）である場合には、ラウンド数に１０回が設定され、大入賞口２５の最大開放時間に２８秒が設定される。また、ラウンド遊技において、大入賞口２５への遊技球の入球数が特定数に達すると、ラウンド遊技を継続させたまま大入賞口２５を一時的に（特定時間が経過するまでの間）閉鎖する一時閉鎖処理も行なわれるが、その詳細については後述する。

【００６６】

大入賞口２５を開放すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、Ｓ６０２で大入賞口２５が開放中であると判定されるため、大入賞口スイッチ２５ａからの検知信号に基づいて大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数（実施例では９個）に達したか否か（Ｓ６２０）、大入賞口２５を開放してからの経過時間（開放時間）が最大開放時間（実施例では、２８秒）に達したか否か（Ｓ６２２）、をそれぞれ判定する。大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数に達しておらず、大入賞口２５の開放時間が最大開放時間にも達していないと判定すると、更に、大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数よりも少ない特定数に達したか否かを判定する（Ｓ６２４）。大入賞口２５への遊技球の入球数が特定数に達していないと判定すると、大入賞口２５の開放を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口２５の入球数が特定数に達したと判定すると、大入賞口２５を一時的に閉鎖する一時閉鎖処理を行なうと共に（Ｓ６２６）、大入賞口２５の開放時間の計測を中断する（Ｓ６２８）。そして、大入賞口２５の一時閉鎖中に演出表示装置３７において所定の演出を行なうための一時閉鎖時演出コマンドをサブ統合制御装置９０に送信する（Ｓ６３０）。一時閉鎖時演出コマンドを受信したサブ統合制御装置９０により行なわれる演出については後述する。

【００６７】

ここで、特定数は、一時閉鎖処理の実行タイミングを規定するものであり、実施例では、大当り図柄と上述した図１８の開放パターンテーブルとに基づいて定められる。図１８に示すように、一時閉鎖処理は、大当り図柄が図柄Ｂ（１０Ｒ通常大当り図柄）である場合には、ラウンド遊技が開始されてからの計測で大入賞口２５に合計３個の遊技球が入球したタイミングで１回実行され、大当り図柄Ｃ（１０Ｒ確変大当り図柄）である場合には、ラウンド遊技が開始されてからの計測で大入賞口２５に合計３個の遊技球が入球したタイミングと合計５個の遊技球が入球したタイミングでそれぞれ実行（２回実行）される。一方、大当り図柄が図柄Ａ（４Ｒ通常大当り図柄）である場合には、特定数が設定されていないため、一時閉鎖処理は実行されない。このように、実施例では、大当り遊技として、遊技球の入球数が特定数に達したときに一時閉鎖処理が行なわれるラウンド遊技を有する大当り遊技と、遊技球の入球数が特定数に達しても一時閉鎖処理が行なわれないラウンド遊技を有する大当り遊技とが設けられる。この場合、一の大当り遊技中の全てのラウンド遊技において遊技球の入球数が特定数に達したときに一時閉鎖処理が行なわれる大当り遊技を設けてもよいし、一の大当り遊技中の一部のラウンド遊技（特定のラウンド遊技）において遊技球の入球数が特定数に達したときに一時閉鎖処理が行なわれ残りのラウンド遊技において遊技球の入球数が特定数に達しても一時閉鎖処理が行なわれない大当り遊技を設けてもよいし、一の大当り遊技中の全てのラウンド遊技において遊技球の入球数が特定数に達しても一時閉鎖処理が行なわれない大当り遊技を設けてもよい。

【００６８】

また、大当り遊技として、ラウンド遊技の特定数がそれぞれ異なる複数の大当り遊技を設けてもよいし、一の大当り遊技中に特定数が異なる複数のラウンド遊技を設けてもよい。これらの場合、特定数は、大当り図柄の種類や大当り発生時の遊技状態、抽選などによって決定されてもよい。さらに、大当り遊技として、通常の打ち方により遊技球の入球数が特定数に達することが容易な最大開放時間（例えば、２８秒）が設定されたラウンド遊

技を有する大当り遊技と、通常の打ち方によっても遊技球の入球数が特定数に達することが困難な最大開放時間（例えば、０．２秒）が設定されたラウンド遊技を有する大当り遊技とを設けてもよい。後者の場合、実質的には一時閉鎖処理が行なわれない大当り遊技となる。

【００６９】

一時閉鎖処理が実行されると、次に、大当り遊技処理が実行されたときにＳ６１０で一時閉鎖中であると判定されるため、Ｓ６２６の一時閉鎖処理を開始してからの経過時間が特定時間に達したか否かを判定する（Ｓ６３２）。特定時間は、一時閉鎖処理の実行時間を規定するものであり、実施例では、大当り図柄と上述した図１８の開放パターンテーブルとに基づいて設定される。すなわち、図１８に示すように、大当り図柄が図柄Ｂ（１０Ｒ通常大当り図柄）である場合には、１秒に設定され、大当り図柄Ｃ（１０Ｒ確変大当り図柄）である場合には、１秒（３個入球時）と３秒（５個入球時）とに設定される。なお、大当り遊技として、ラウンド遊技の特定時間がそれぞれ異なる複数の大当り遊技を設けてもよいし、一の大当り遊技中に特定時間が異なる複数のラウンド遊技を設けてもよい。これらの場合、特定時間は、大当り図柄の種類や大当り発生時の遊技状態、抽選などによって決定されてもよい。一時閉鎖処理を開始してからの経過時間が特定時間に達していないと判定すると、大入賞口２５の一時閉鎖状態を維持したまま大当り遊技処理を一旦終了する。一方、一時閉鎖処理を開始してからの経過時間が特定時間に達したと判定すると、大入賞口２５の開放を再開する開放再開処理を実行すると共に（Ｓ６３４）、大入賞口２５の開放時間の計測を再開して（Ｓ６３６）、大当り遊技処理を終了する。

【００７０】

ステップＳ６２０，Ｓ６２２において、大入賞口２５の開放中に大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数に達したと判定したり、当該入球数が規定数に達していなくても大入賞口２５の開放時間が最大開放時間に達したと判定したりすると、大入賞口２５を閉鎖して今回のラウンド遊技を終了させ（Ｓ６３８）、今回のラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かを判定する（Ｓ６４０）。大当り遊技のラウンド数は、大当り図柄（図柄Ａ（４Ｒ通常大当り図柄）や図柄Ｂ（１０Ｒ通常大当り図柄）、図柄Ｃ（１０Ｒ確変大当り図柄））によって設定されるため、今回のラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かの判定は、ラウンド遊技の繰り返し回数が大当り図柄に応じて定まる回数に達しているか否かを判定することにより行なわれる。今回のラウンド遊技が最終ラウンドでないと判定すると、開放間インターバルを発生させて（Ｓ６４２）、大当り遊技処理を終了する。なお、ＣＰＵ６０ａは、図示しないが、開放間インターバルを発生させるに際して、開放間インターバル発生コマンドをサブ統合制御装置９０に送信する。開放間インターバルが発生すると、次に大当り遊技処理が実行されたときに、Ｓ６０８で開放間インターバル中であると判定されるため、開放間インターバル時間が経過したか否かを判定する（Ｓ６４４）。開放間インターバル時間が経過していないと判定すると、大入賞口２５を閉鎖したまま大当り遊技処理を一旦終了し、開放間インターバル時間が経過したと判定すると、大入賞口２５を開放して次のラウンド遊技を開始し（Ｓ６１８）、大当り遊技処理を終了する。

【００７１】

こうして開放間インターバルを挟んで大入賞口２５を開閉するラウンド遊技を繰り返した後、Ｓ６４０で今回のラウンド遊技が最終ラウンドであると判定すると、大当り遊技終了演出コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ６４６）、大当り遊技処理を終了する。大当り遊技終了演出コマンドを受信したサブ統合制御装置９０は大当り遊技終了演出を開始する。大当り遊技終了演出が開始されると、次に大当り遊技処理が開始されたときに、Ｓ６０６で大当り遊技終了演出中であると判定されるため、大当り遊技終了演出時間が経過したか否かを判定する（Ｓ６４８）。大当り遊技終了演出時間が経過していないと判定すると、大当り遊技処理を一旦終了し、大当り遊技終了演出時間が経過したと判定すると、役物連続作動装置の作動を停止すると共に（Ｓ６５０）、条件装置の作動を停止する（Ｓ６５２）。続いて、確変フラグ設定処理（Ｓ６５４）と確変カウンタ設定処理（Ｓ６５６）とを行なうと共に時短フラグ設定処理（Ｓ６５８）と時短カウンタ設定処理（

Ｓ６６０）とを行なう。確変フラグ設定処理は、大当り図柄が通常大当り図柄のときには確変フラグに値０を設定し、大当り図柄が確変大当り図柄のときには確変フラグに値１を設定することにより行なう。確変カウンタ設定処理は、本実施例では、値１００を設定することにより行なう。また、時短フラグ設定処理は、大当り図柄が通常大当り図柄のときには時短フラグに値０を設定し、大当り図柄が確変大当り図柄のときには時短フラグに値１を設定することにより行なう。時短カウンタ設定処理は、本実施例では、値１００を設定することにより行なう。そして、大当りフラグに値０を設定し（Ｓ６６２）、遊技状態指定コマンドをサブ統合制御装置９０に送信して（Ｓ６６４）、大当り遊技処理を終了する。なお、遊技状態指定コマンドには、確変フラグの値や時短フラグの値、大当りフラグの値が含まれる。

【００７２】

次に、主制御装置６０から各種コマンドを受信したサブ統合制御装置９０の処理、特に、大当り遊技中に行なわれる大当り遊技演出処理について説明する。サブ統合制御装置９０が主制御装置６０から受信するコマンドとしては、上述したように、特図変動開始コマンド、図柄停止コマンド、遊技状態指定コマンド、大当り遊技開始演出コマンド、ラウンド遊技演出コマンド、開放間インターバル発生コマンド、一時閉鎖時演出コマンド、大当り遊技終了演出コマンドなどがある。図１９は、サブ統合制御装置９０により実行される大当り遊技演出処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、所定時間毎（例えば、数ｍｓｅｃ毎）に繰り返し実行される。

【００７３】

［大当り遊技演出処理］

図柄変動演出処理では、サブ統合制御装置９０のＣＰＵ９０ａは、まず、図１６の大当り遊技処理のＳ６１２で主制御装置６０により送信される大当り遊技開始演出コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ７００）。大当り遊技開始演出コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技開始演出（オープニング演出）を実行し（Ｓ７０２）、大当り遊技開始演出コマンドを受信していないと判定すると、Ｓ７０２をスキップする。大当り遊技開始演出（オープニング演出）は、所定時間（大当り遊技開始演出時間）が経過するまでの間、演出表示装置３７に所定のオープニング演出画像やオープニング演出動画が表示されるよう表示制御コマンドを演出表示制御装置９１に送信することにより行なわれる。

【００７４】

次に、大当り遊技処理のＳ６１８の後に主制御装置６０により送信されるラウンド遊技演出コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ７０４）。ラウンド遊技演出コマンドを受信したと判定すると、ラウンド遊技演出を実行し（Ｓ７０６）、ラウンド遊技演出コマンドを受信していないと判定すると、Ｓ７０６をスキップする。ラウンド遊技演出は、開放間インターバル発生コマンドを受信するまでの間、演出表示装置３７に所定のラウンド遊技演出画像やラウンド遊技演出動画が表示されるよう表示制御コマンドを演出表示制御装置９１に送信することにより行なわれる。

【００７５】

そして、ラウンド遊技演出が実行中であるか否かを判定する（Ｓ７０８）。ラウンド遊技演出が実行中であると判定すると、大当り遊技処理のＳ６３０で主制御装置６０により送信される一時閉鎖時演出コマンドを受信した否かを判定する（Ｓ７１０）。一時閉鎖時演出コマンドを受信したと判定すると、演出パターンを決定し（Ｓ７１２）、決定した演出パターンに従って一時閉鎖時演出を実行する（Ｓ７１４）。一時閉鎖時演出は、上述した特定時間が経過するまでの間、演出表示装置３７に所定の一時閉鎖時演出画像や一時閉鎖時演出動画が表示されるよう制御コマンドを演出表示制御装置９１に送信することにより行なわれる。ここで、一時閉鎖時演出は、実施例では、遊技中のパチンコ機１に設定されている設定値（大当り確率）を示唆する設定示唆演出であり、演出パターンは、設定値に基づいて決定される。図２０は、一時閉鎖時演出の一例を示す説明図である。一時閉鎖時演出は、例えば、設定値が所定値（例えば設定４）以上である場合に設定値が所定値以上である旨を報知する演出（図２０（ａ）参照）や、設定値が所定値（例えば設定３）以

下である場合に設定値が所定値以下である旨を報知する演出を挙げることができる。また、一時閉鎖時演出は、設定値を示唆するか否かを抽選により決定し、抽選結果が当りであった場合には設定値を示唆し、抽選結果が外れであった場合には設定値を示唆しないようにしてもよい（図２０（ｂ）参照）。Ｓ７０８でラウンド遊技演出が実行中でないと判定したり、Ｓ７１０で一時閉鎖時演出コマンドを受信していないと判定すると、Ｓ７１２，Ｓ７１４をスキップする。

【００７６】

次に、大当り遊技処理のＳ６４６で主制御装置６０により送信される大当り遊技終了コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ７１６）。大当り遊技終了演出コマンドを受信したと判定すると、大当り遊技終了演出（エンディング演出）を実行して（Ｓ７１８）、大当り遊技演出処理を終了し、大当り遊技終了演出コマンドを受信していないと判定すると、Ｓ７１６をスキップして大当り遊技演出処理を終了する。大当り遊技終了演出（エンディング演出）は、所定時間（大当り遊技終了演出時間）が経過するまでの間、演出表示装置３７に所定のエンディング演出画像やエンディング演出動画が表示されるよう表示制御コマンドをサブ統合制御装置９０に送信することにより行なわれる。

【００７７】

図２１および図２２は、ラウンド遊技における大入賞口２５の開閉状態と大入賞口２５への遊技球の入球数と一時閉鎖時演出の実行状態の時間変化の様子を示す説明図である。なお、図２１は、図柄Ｂ（１０Ｒ通常大当り図柄）で大当りが発生した際のラウンド遊技の実行の様子を示し、図２２は、図柄Ｃ（１０Ｒ確変大当り図柄）で大当りが発生した際のラウンド遊技の実行の様子を示す。図柄Ｂで大当りが発生すると、図２１に示すように、大入賞口２５が開放されてラウンド遊技が開始され（時刻ｔ１１）、開放中の大入賞口２５への遊技球の入球数が特定数に達すると（時刻ｔ１２）、ラウンド遊技が継続したまま大入賞口２５が一時閉鎖される。大入賞口２５の一時閉鎖は特定時間が経過すると（時刻ｔ１３）、解除され、大入賞口２５の開放が再開される。そして、大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数に達するか、大入賞口２５の開放時間が通じて最大開放時間（一時閉鎖前の大入賞口２５の開放時間が時間Ｔであった場合には、一時閉鎖後の大入賞口２５の開放時間が最大開放時間－Ｔ）に達すると（時刻ｔ１４）、閉鎖されてラウンド遊技が終了する。一時閉鎖中は、一時閉鎖時演出として、設定示唆演出が行なわれる。このため、遊技者は、ラウンド遊技中に設定値の推定に役に立つ情報を得ることができる。なお、この演出（設定示唆演出）は、大入賞口２５が一時閉鎖されるタイミングで実行されるものとしたが、一時閉鎖が解除されて大入賞口２５の開放が再開されるタイミングで実行されてもよい。一方、図柄Ｃで大当りが発生すると、図２２に示すように、１回のラウンド遊技において、大入賞口２５への遊技球の入球数が複数の特定数のそれぞれに達する度に、大入賞口２５が一時閉鎖される（時刻ｔ２２～ｔ２３、ｔ２４～ｔ２５）。この場合、大入賞口２５の一時閉鎖が解除されると、大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数に達するか、大入賞口２５の開放時間が通じて最大開放時間（各一時閉鎖前の大入賞口２５の開放時間がそれぞれ時間Ｔ１，Ｔ２であった場合には、一時閉鎖後の大入賞口２５の開放時間が最大開放時間－（Ｔ１＋Ｔ２））に達すると（時刻ｔ２６）、閉鎖されてラウンド遊技が終了する。

【００７８】

以上説明した実施例のパチンコ機１では、大入賞口２５を開放した後、大入賞口スイッチ２５ａにより規定数よりも少ない特定数の遊技球が検知されることを条件として、大入賞口２５を特定時間だけ一旦、閉鎖し、特定時間が経過した後に大入賞口２５の開放を再開するラウンド遊技を含む。このように、ラウンド遊技は、特定数の遊技球の入球を条件として特定時間だけ一旦、閉鎖する一時閉鎖期間が設けられたラウンド遊技を含むため、単に規定個数と規定開放時間に従って大入賞口の開放と閉鎖とを繰り返すものに比して、大入賞口２５の開閉が単調とならないようにして遊技者の遊技興趣の向上を図ることができる。また、一時閉鎖中に行なう一時閉鎖時演出として、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行するため、大当りが発生したことで喜ぶ遊技者に設定値の推定に役に立つ情

報を付与して、遊技者の喜びを増大させることが可能となり、遊技興趣を更に向上させることができる。また、大当り遊技が終了した際や確変遊技状態（時短遊技状態）が終了した際に、良い設定値であると推測した場合は、獲得した多量の出玉を用いて遊技を継続することができるし、悪い設定値と推測された場合は大当り遊技や確変遊技状態（時短遊技状態）の終了を機に遊技を止める機会を与えることができる。

【００７９】

実施例では、ラウンド遊技において、大入賞口２５の開放時間が最大開放時間に達する前に大入賞口２５への遊技球の入球数が規定数よりも少ない特定数に達すると、大入賞口２５を一時閉鎖するものとしたが、大入賞口２５の開放時間が最大開放時間に達する前に大入賞口２５への遊技球の入球数が特定数に達しても、最大開放時間までの残り時間が所定時間（例えば３秒）未満であれば、大入賞口２５を一時閉鎖しないようにしてもよい。

【００８０】

実施例では、１回のラウンド遊技において、図２２に示すように、大入賞口２５の一時閉鎖を複数回実行する場合、ラウンド遊技が開始されてからの合計で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球をそれぞれの特定数までカウントしたときに、大入賞口２５の一時閉鎖を行なうものとした。しかし、図２３に示すように、１回目の一時閉鎖は、大入賞口２５が開放されてからの計測で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を特定数までカウントしたとき（時刻ｔ３１～ｔ３２）に行なわれ、２回目以降の一時閉鎖は、１つ前に実行された一時閉鎖が終了し、大入賞口２５の開放が再開されてからの計測で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を特定数までカウントしたとき（時刻ｔ３３～ｔ３４）に行なわれるようにしてもよい。

【００８１】

実施例では、大入賞口２５の一時閉鎖処理を、１回のラウンド遊技において大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を規定数カウントしたか最大開放時間が経過するまでの間、大入賞口２５を開放するものに適用した。しかし、一時閉鎖処理を、１回のラウンド遊技において大入賞口２５の開放時間が通じて最大開放時間を超えない範囲内で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を規定数カウントするまで予め定められた時間（タイミング）で大入賞口２５を複数回開閉するものに適用するものとしてもよい。この場合、大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球をラウンド遊技が開始されてからの合計で特定数カウントしたときに、大入賞口２５の一時閉鎖を行なうものとしてもよい。例えば、図２４に示すように、大入賞口２５が２回開放される場合、１回目が開放されてからその開放が終了するまでに大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を特定数カウントしなくても（時刻ｔ４１～ｔ４２）、２回目の開放中に大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を１回目の開放からの合計で特定数カウントすると（時刻ｔ４３～ｔ４４）、大入賞口２５が一時閉鎖されるようにしてもよい。また、各開放回において大入賞口２５が開放してからの計測で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を特定数カウントしたときに、大入賞口２５の一時閉鎖を行なうものとしてもよい。例えば、図２５に示すように、大入賞口２５が２回開放される場合、１回目が開放されてからの計測で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を特定数カウントしなければ（時刻ｔ５１～ｔ５２）、大入賞口２５は一時閉鎖されず、２回目が開放されてからの計測で大入賞口スイッチ２５ａが遊技球の入球を特定数カウントすると（時刻ｔ５３～ｔ５４）、大入賞口２５が一時閉鎖されるようにしてもよい。

【００８２】

実施例では、一時閉鎖時演出として、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を行なうものとしたが、これに限定されるものではなく、大当り遊技終了後の遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を行なうものとしてもよい。遊技状態示唆演出は、例えば、特別図柄が大当り図柄で確定表示された際に演出図柄３７１Ｌ，３７１Ｃ，３７１Ｒを通常大当りか確変大当りかを判別できない態様で停止表示させておき、大当り遊技中のラウンド遊技において、一時閉鎖時演出として、特別図柄が通常大当り図柄で当選していた場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態となることを示唆する演出を実行し、特別図柄の大当り図柄が確変大当り図柄で当選していた場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が確

変遊技状態となることを示唆する演出を実行することにより行なうことができる。

【００８３】

実施例では、本発明を、特別図柄が大当り図柄で確定表示されると大入賞口２５を開放する大当り遊技を実行し、大当り図柄が確変大当り図柄であれば当該大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行するパチンコ機１に適用するものとした。しかし、内部に特定領域（確変口）を有する第２大入賞口を備え、大当り遊技において開放した第２大入賞口に遊技球が入球し、当該入球した遊技球が特定領域を通過すると、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行するパチンコ機に適用してもよい。このパチンコ機では、大当り図柄が確変大当り図柄である場合には確変口に遊技球が入球容易な態様で大当り遊技が実行され、大当り図柄が通常大当り図柄である場合には確変口に遊技球が入球困難な態様で大当り遊技が実行される。図２６は、変形例のパチンコ機が備える遊技盤２０Ｂの概略構成図であり、図２７は、振分装置４０の概略構成図である。遊技盤２０Ｂは、図２６に示すように、大入賞口として、大入賞口２５と、大入賞口２５への遊技球の入球を検知する大入賞口スイッチ２５ａと、第２大入賞口２６と、第２大入賞口２６への遊技球の入球を検知する第２大入賞口スイッチ（図示せず）とを備え、第２大入賞口２６の内部には、振分装置４０が設けられている。振分装置４０は、第２大入賞口２６に入球した遊技球を特定領域（Ｖ領域）４３か非特定領域（外れ領域）４４かのいずれかに振り分けるものであり、図２７に示すように、第２大入賞口２６に入球した遊技球が流出するワープ出口４１と、ワープ出口４１の真下に設けられた特定領域４３と、特定領域４３の両サイドに設けられた非特定領域４４と、特定領域４３の入口付近に配置され図示しないソレノイドにより作動する特定領域シャッタ４２とを備える。振分装置４０は、特定領域シャッタ４２が閉鎖しているときには、特定領域４３を塞ぐことでワープ出口４１から流出した遊技球を非特定領域４４へと誘導し、特定領域シャッタ４２が開放しているときには、ワープ出口４１から流出した遊技球を特定領域４３へと誘導する。この変形例のパチンコ機においては、大当り遊技が実行されると、特定ラウンド以外のラウンド遊技（非特定ラウンド遊技）は大入賞口２５が開放され、特定ラウンドのラウンド遊技（特定ラウンド遊技）は第２大入賞口２６が開放される。そして、特定ラウンド遊技において、第２大入賞口２６に遊技球が入球し、当該入球した遊技球が特定領域４３を通過すると、大当り遊技終了後の遊技状態が確変遊技状態とされる。特定ラウンド遊技では、第２大入賞口２６への遊技球の入球数を条件に、第２大入賞口２６が一時閉鎖したり、特定領域シャッタ４２が一時開放したりするようになっており、第２大入賞口２６が一時閉鎖する入球数と特定領域シャッタ４２が一時開放する入球数とは、大当り図柄が通常大当り図柄である場合には、同じ数に設定され、大当り図柄が確変大当り図柄である場合には、異なる数に設定される。図２８は、特定ラウンド時開放パターンテーブルの一例を示す説明図である。図示するように、大当り図柄が通常大当り図柄（図柄Ｂ）である場合には、特定ラウンド（例えば２Ｒ目）において、第２大入賞口２６は、第２大入賞口２６に遊技球が３個入球した後、１秒間、閉鎖され、特定領域シャッタ４２は、第２大入賞口２６に遊技球が３個入球した後、１秒間、開放される。すなわち、特定領域シャッタ４２は、第２大入賞口２６が一時閉鎖している間に開放されるため、その間に遊技球が第２大入賞口２６に入球することがなく、遊技球を特定領域４３に通過させるのは困難である。なお、第２大入賞口２６の一時閉鎖は、第２大入賞口スイッチが遊技球の入球を特定数カウントしたときに直ちに行なわれ、特定領域シャッタ４２の一時開放は、第２大入賞口スイッチが遊技球の入球を特定数カウントしてから所定時間（例えば、１秒）経過した後に行なわれるようにしてもよい。こうすれば、第２大入賞口２６が一時閉鎖する直前に入球した遊技球を特定領域４３に通過させないようにすることができる。一方、大当り図柄が確変大当り図柄（図柄Ｃ）である場合には、第２大入賞口２６は、第２大入賞口２６に遊技球が５個入球した後、１秒間、閉鎖され、特定領域シャッタ４２は、第２大入賞口２６に遊技球が１個入球した後、５秒間、開放される。すなわち、特定領域シャッタ４２は、第２大入賞口２６が開放している間に開放されるため、第２大入賞口２６に遊技球を入球させ、特定領域４３を通過させるが容易となる。なお、この変形例のパチンコ機では、大入賞口２５が開放される非特定ラウンドにおいて

は、大入賞口２５の一時閉鎖は行なわれない。すなわち、変形例のパチンコ機は、２つの大入賞口のうち一方の大入賞口（第２大入賞口２６）のみ一時閉鎖が行なわれるように構成される。

【００８４】

上述した変形例では、特定領域シャッタ４２は、遊技球の入球数を条件に一時開放されるものとしたが、第２大入賞口２６が開放してからの経過時間によって一時開放されてもよい。

【００８５】

また、上述した変形例では、第２大入賞口２６が開放されるラウンド遊技が実行される特定ラウンドにおいて、大当り図柄によって（図柄Ｂと図柄Ｃとで）、第２大入賞口２６が一時閉鎖する遊技球の入球数（特定数）と一時閉鎖の実行時間（特定時間）と特定領域シャッタ４２が一時開放する遊技球の入球数と一時開放の実行時間とが同じであるが、第２大入賞口２６の予め定められる開放パターン（例えば、特定ラウンドにおいて第２大入賞口２６が複数回開放と閉鎖とを繰り返す場合の予め定められた閉鎖タイミングやそのときの閉鎖時間など）のみが異なる構成を採用することもできる。なお、第２大入賞口２６が一時閉鎖する遊技球の入球数（特定数）と特定領域シャッタ４２が一時開放する遊技球の入球数については、大当り図柄によって（図柄Ｂと図柄Ｃとで）、異ならせてもよい。

【００８６】

さらに、上述した変形例では、大入賞口を２つ備えるものとしたが、大入賞口を１つのみ備え、特定ラウンド遊技において、当該大入賞口に設けられた確変口を有効とするものであってもよい。

【００８７】

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賞球や貸球として上受け皿１１に払い出す構成としたが、いわゆる封入式のパチンコ機であってもよい。封入式のパチンコ機は、内部に封入した遊技球を循環させることにより遊技を行なうものである。また、実施例や変形例のパチンコ機は、いわゆる管理遊技機に適用されてもよい。管理遊技機は、主制御装置への外部からのアクセスを制限するものであり、枠制御装置（実施例の払出制御装置に相当）から主制御装置へは特定情報（遊技の性能に影響を与える情報や、遊技の結果に影響を及ぼす虞のある情報）以外を送信可能とし、枠制御装置はＣＲユニットと接続され、枠制御装置を介してのみ外部と通信可能に構成されたものである。

【００８８】

実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、大入賞口２５が「大入賞口」に相当し、大入賞口スイッチ２５ａが「入球検知手段」に相当し、図１６および図１７の大当り遊技処理を実行する主制御装置６０のＣＰＵ６０ａが「大当り遊技実行手段」に相当する。なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行なわれるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないものである。

【００８９】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

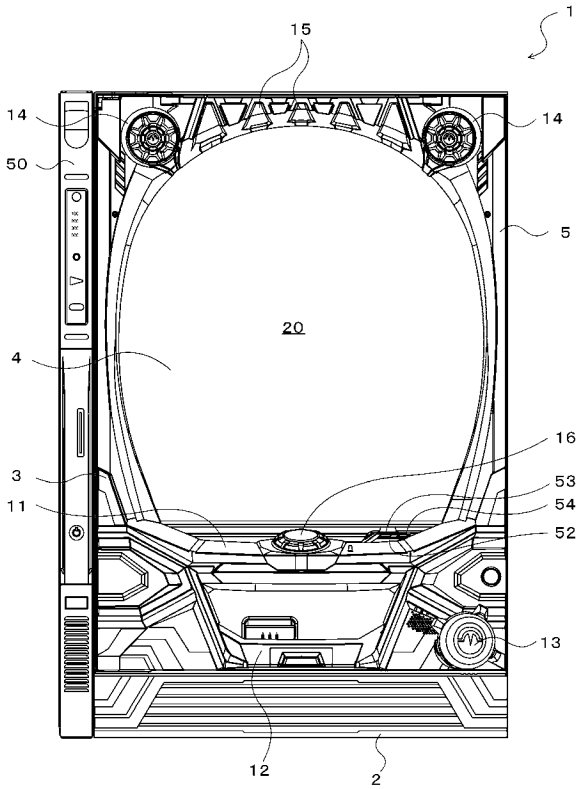
【符号の説明】

【００９０】

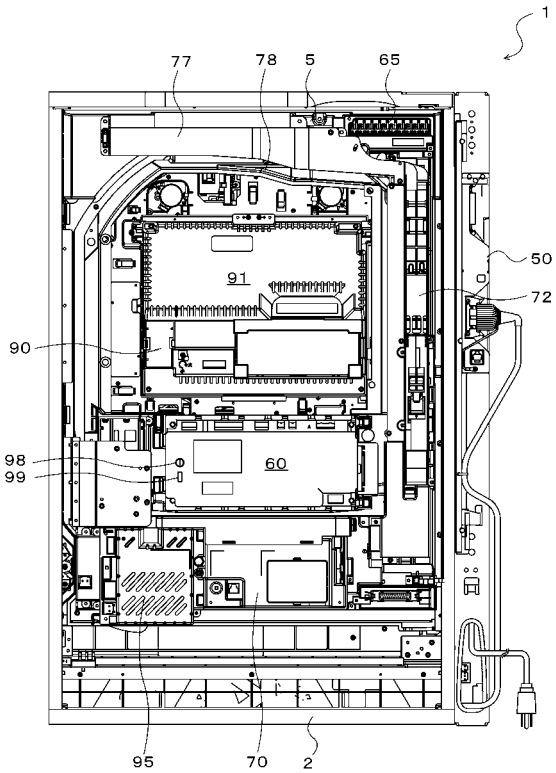
１　パチンコ機、２　外枠、３　前面枠、３ａ　前面枠開放スイッチ、４　ガラス板、５　内枠、５ａ　内枠開放スイッチ、１１　上受け皿、１２　下受け皿、１３　発射ハンドル、１４　スピーカ、１５　枠側装飾ランプ、１６　演出ボタン、１６ａ　演出ボタン

スイッチ、２０　遊技盤、２１　遊技領域、２１ａ　外レール、２１ｂ　内レール、２１ｃ　釘、２２　普通図柄作動ゲート、２２ａ　ゲートスイッチ、２３　第１始動口、２３ａ　第１始動口スイッチ、２４　第２始動口、２４ａ　第２始動口スイッチ、２４ｂ　開閉羽根、２４ｃ　第２始動口ソレノイド、２５　大入賞口、２５ａ　大入賞口スイッチ、２５ｂ　開閉板、２５ｃ　大入賞口ソレノイド、２６　第２大入賞口、２６ｂ　開閉板、２７　普通入賞口、２７ａ　普通入賞口スイッチ、２９　アウト口、３１　第１特別図柄表示装置（第１特図表示装置）、３２　第２特別図柄表示装置（第２特図表示装置）、３３　第１特別図柄保留数表示装置（第１特図保留数表示装置）、３４　第２特別図柄保留数表示装置（第２特図保留数表示装置）、３５　普通図柄表示装置（普図表示装置）、３６　普通図柄保留数表示装置（普図保留数表示装置）、３７　演出表示装置、３７１Ｌ，３７１Ｃ，３７１Ｒ　演出図柄（疑似図柄）、３７２ａ　第１保留図柄、３７２ｂ　第２保留図柄、３７３　キャラクタ図柄、３８　センター役物、４０　振分装置、４１　ワープ出口、４２　特定領域シャッタ、４３　特定領域、４４　非特定領域、５０　ＣＲユニット、５１　ＣＲユニット端子板、５２　精算表示装置、５３　球貸ボタン、５３ａ　球貸スイッチ、５４　精算ボタン、５４ａ　精算スイッチ、６０　主制御装置、６０ａ　ＣＰＵ、６０ｂ　ＲＯＭ、６０ｃ　ＲＡＭ、６１　遊技盤中継端子板、６２　図柄表示装置中継端子板、６３　演出中継端子板、６４　裏配線中継端子板、６５　外部接続端子板、７０　払出制御装置、７１　払出中継端子板、７２　払出装置、７３　払出モータ、７４　払出スイッチ、７５　満杯スイッチ、７６　球切れスイッチ、７７　球タンク、７８　タンクレール、８０　発射制御装置、８１　発射停止スイッチ、８２　タッチスイッチ、８３　発射モータ、９０　サブ統合制御装置、９０ａ　ＣＰＵ、９０ｂ　ＲＯＭ、９０ｃ　ＲＡＭ、９１　演出表示制御装置、９５　電源基板、９８　確率設定スイッチ、９９　ＲＡＭクリアスイッチ、１００　ホールコンピュータ。

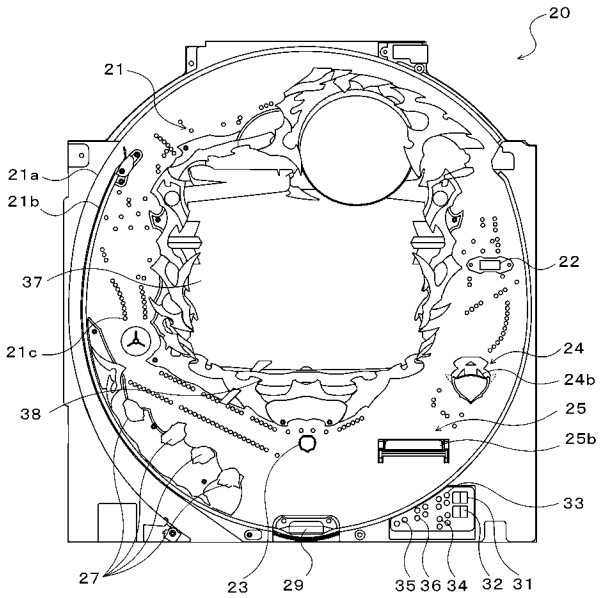
【図１】



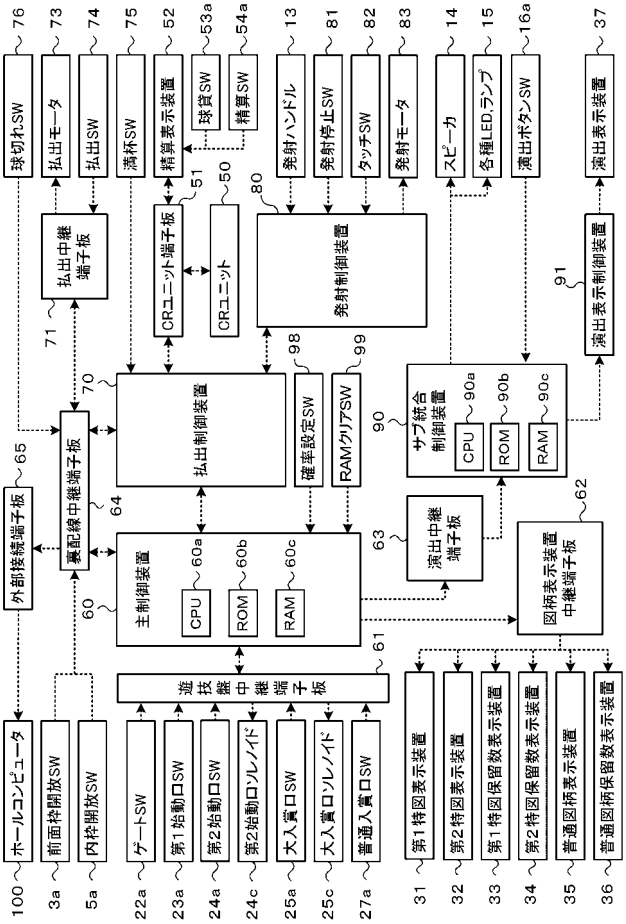
【図２】



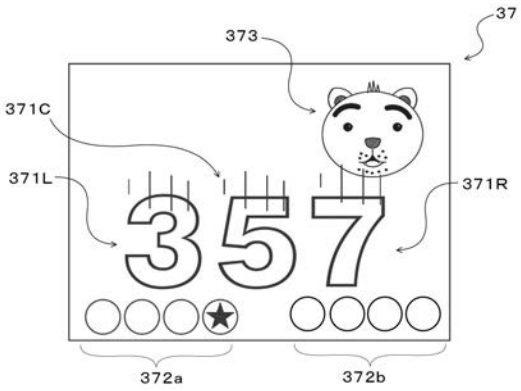
【図３】



【図４】



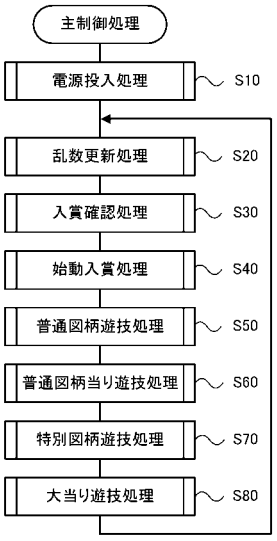
【図５】



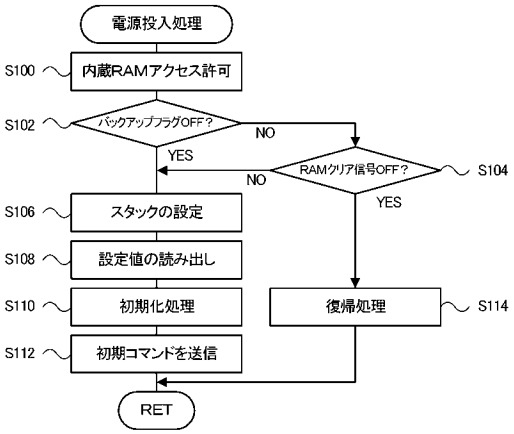
【図６】

		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特図当選確率	通常	1/209.38	1/204.80	1/199.80	1/193.89	1/187.25	1/179.55
	確変	1/88.20	1/86.23	1/84.13	1/81.72	1/78.86	1/75.68
普図当選確率	通常	1/250					
	時短	1/1					
確変付与率	特図1	50%					
	特図2	50%					
確変回数		100回					
時短回数		100回					
大当り遊技		4Ror10R					

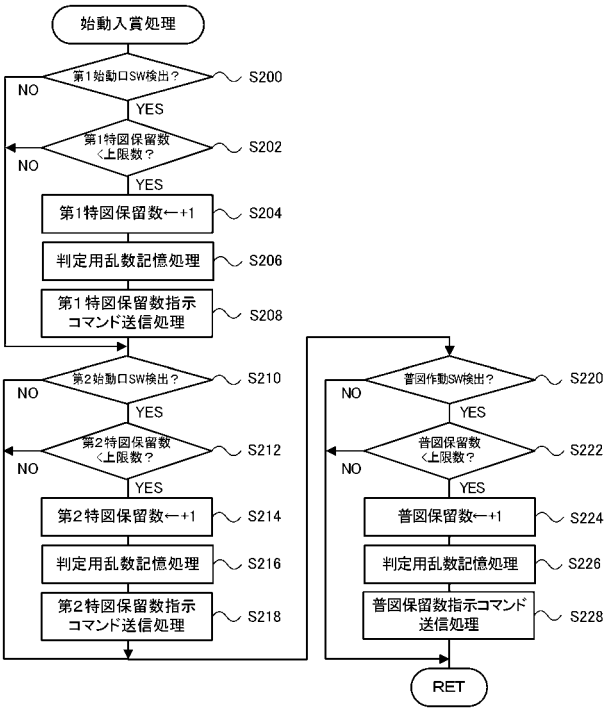
【図７】



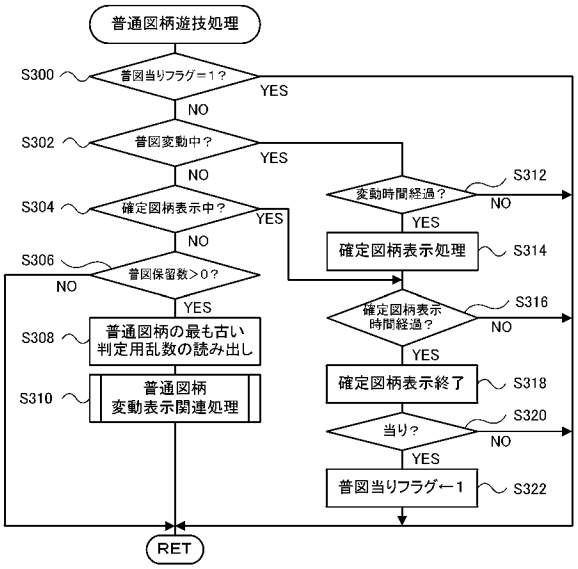
【図８】


電源投入処理
S100
内蔵RAMアクセス許可
S102
バックアップフラグOFF？
NO
YES
RAMクリア信号OFF？
NO
S104
YES
S106
スタックの設定
S108
設定値の読み出し
S110
初期化処理
復帰処理
S114
S112
初期コマンドを送信
RET

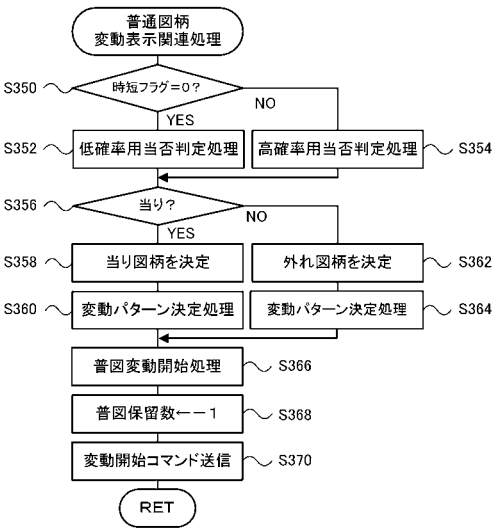
【図９】


始動入賞処理
第１始動口SW検出？
S200
NO
YES
第1特図保留数<上限数？
S202
NO
YES
第1特図保留数←+1
S204
判定用乱数記憶処理
S206
第１特図保留数指示コマンド送信処理
S208
第２始動口SW検出？
S210
NO
YES
第２特図保留数<上限数？
S212
NO
YES
第２特図保留数←+1
S214
判定用乱数記憶処理
S216
第２特図保留数指示コマンド送信処理
S218
普図作動SW検出？
S220
NO
YES
普図保留数<上限数？
S222
NO
YES
普図保留数←+1
S224
判定用乱数記憶処理
S226
普図保留数指示コマンド送信処理
S228
RET

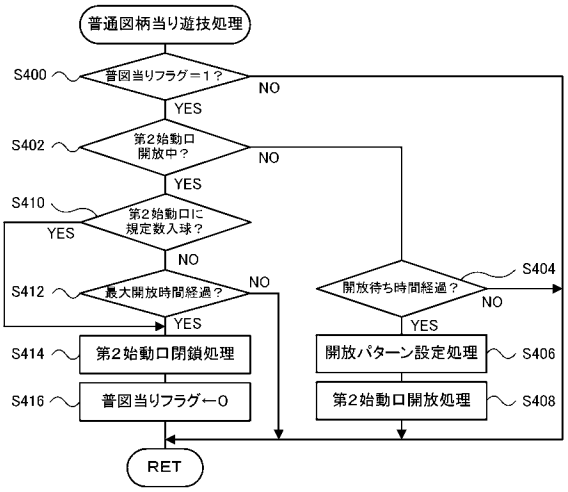
【図１０】


普通図柄遊技処理
S300
普図当りフラグ＝１？
YES
NO
S302
普図変動中？
YES
NO
S304
確定図柄表示中？
YES
NO
S306
普図保留数＞０？
NO
YES
S308
普通図柄の最も古い判定用乱数の読み出し
S310
普通図柄変動表示関連処理
変動時間経過？
S312
NO
YES
確定図柄表示処理
S314
確定図柄表示時間経過？
S316
NO
YES
確定図柄表示終了
S318
当り？
S320
NO
YES
普図当りフラグ←１
S322
RET

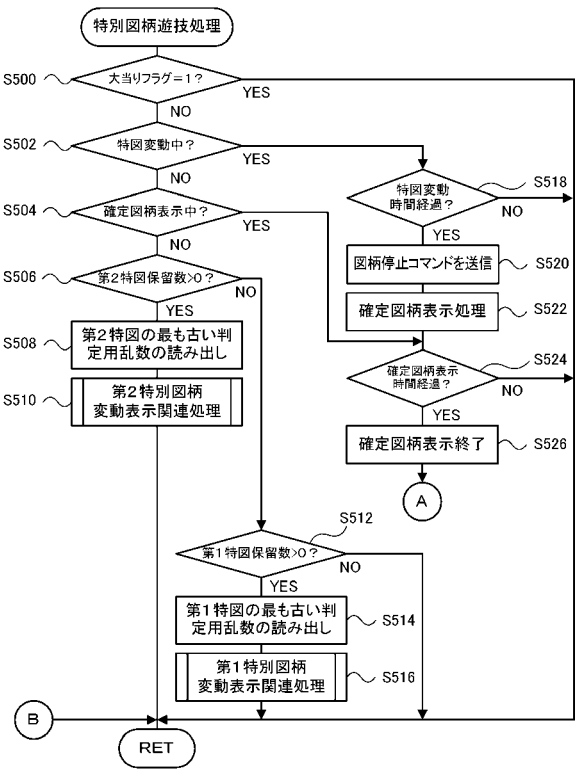
【図１１】


普通図柄変動表示関連処理
S350
時短フラグ＝０？
NO
YES
S352
低確率用当否判定処理
高確率用当否判定処理
S354
S356
当り？
NO
YES
S358
当り図柄を決定
外れ図柄を決定
S362
S360
変動パターン決定処理
変動パターン決定処理
S364
普図変動開始処理
S366
普図保留数←－１
S368
変動開始コマンド送信
S370
RET

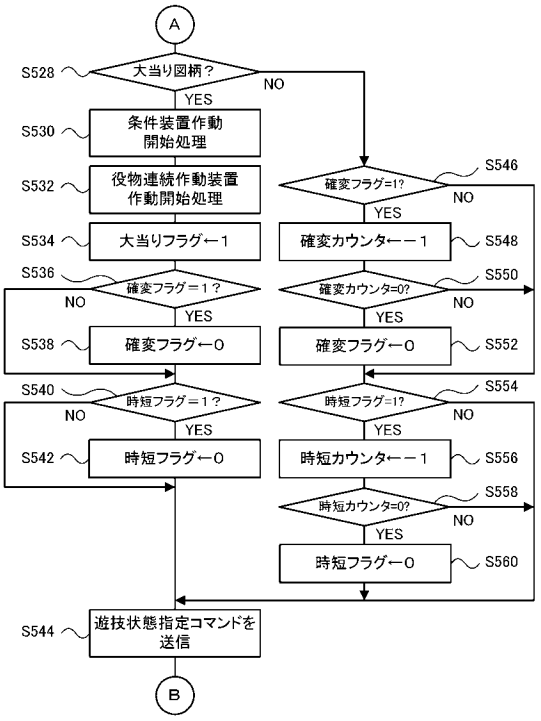
【図１２】



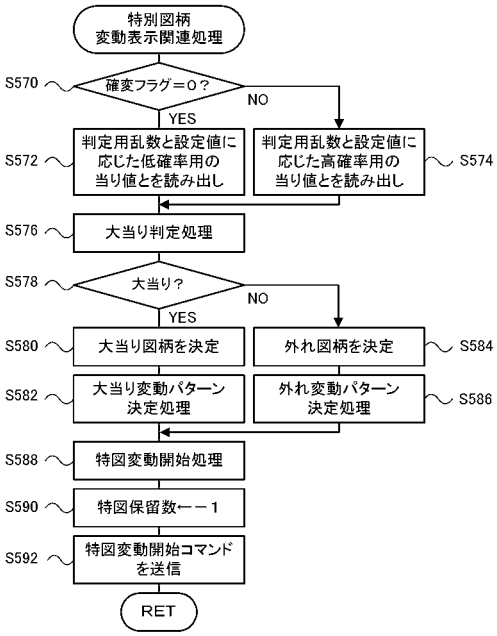
【図１３】



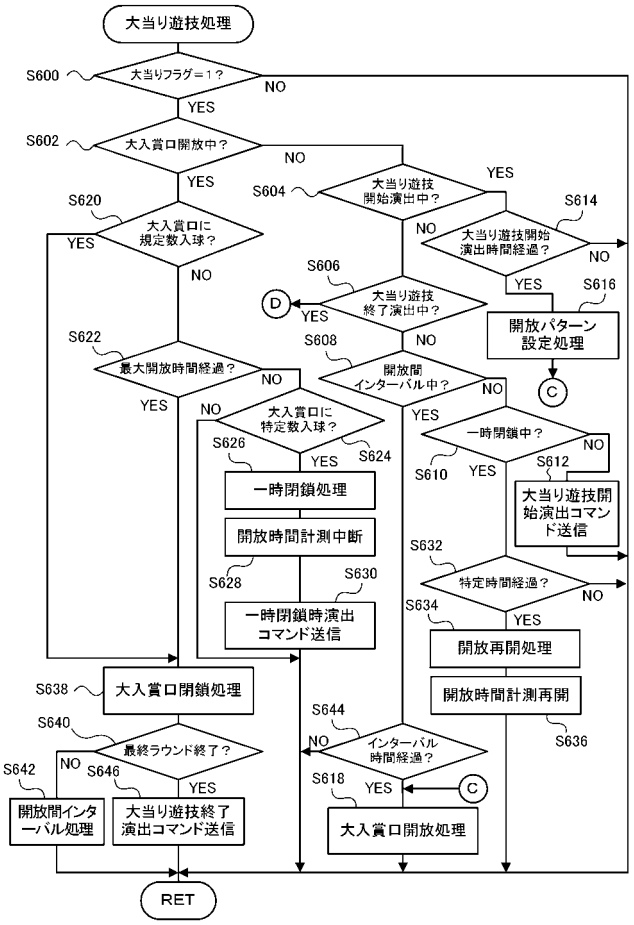
【図１４】



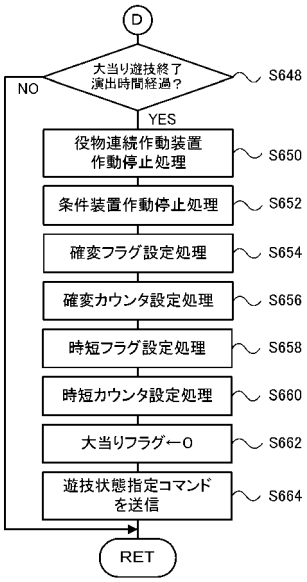
【図１５】



【図１６】



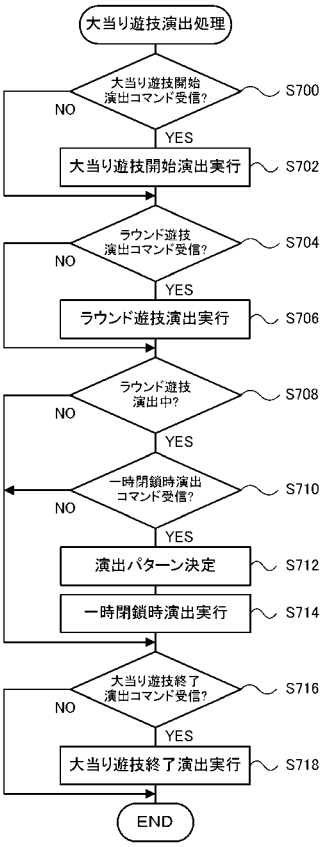
【図１７】



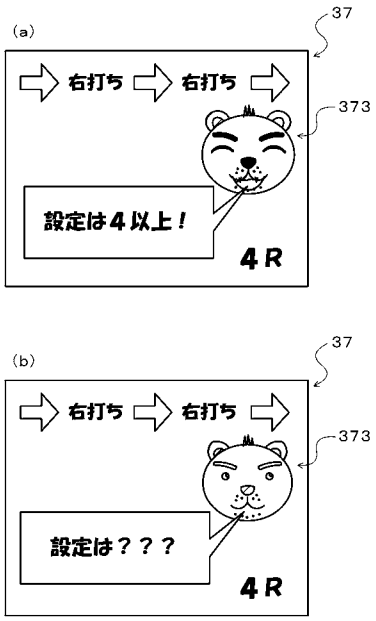
【図１８】

大当り図柄	ラウンド数	最大開放時間(秒)	ラウンド遊技中一時閉鎖	
			特定数（規定数=9）	一時閉鎖時間（秒）
図柄A（4R通常大当り）	4	28	－	－
図柄B（10R通常大当り）	10	28	3	1
図柄C（10R確変大当り）	10	28	3	1
			5	3

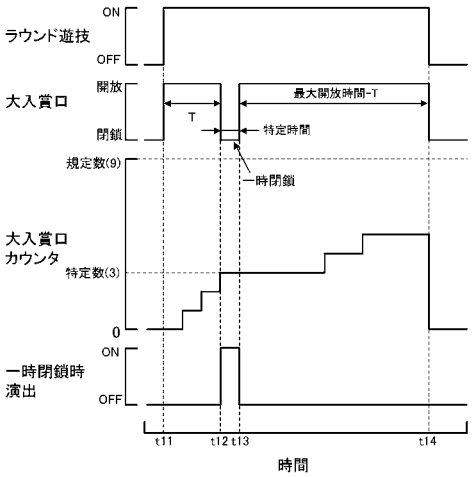
【図１９】



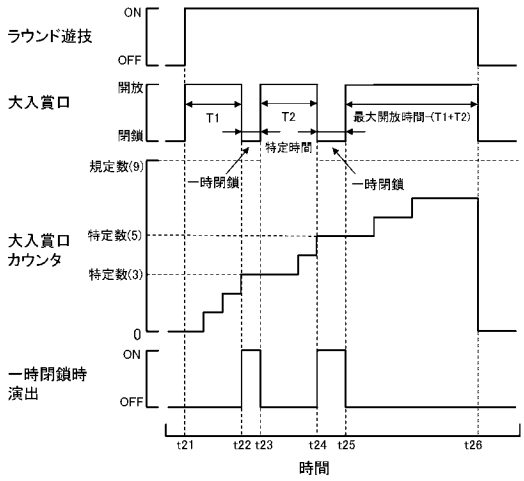
【図２０】



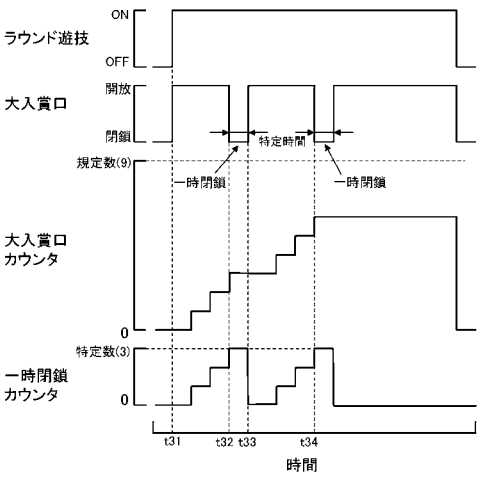
【図２１】



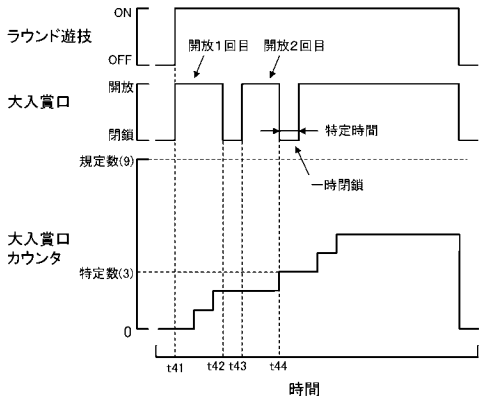
【図２２】



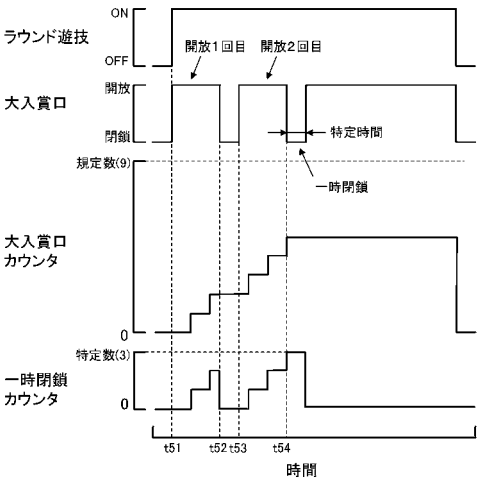
【図２３】



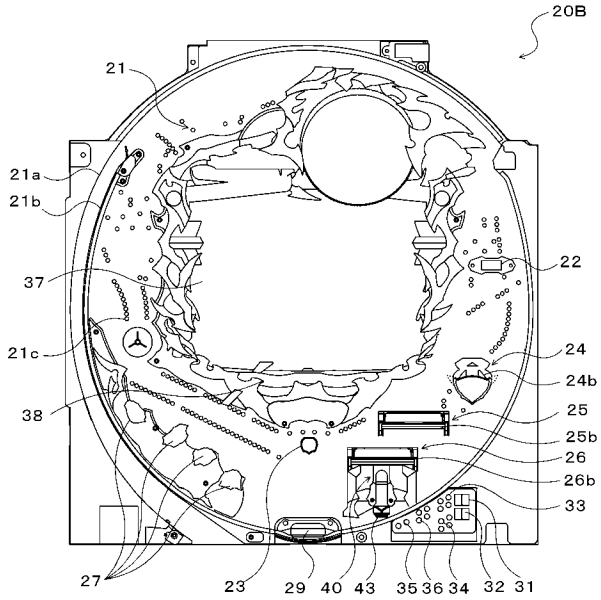
【図２４】



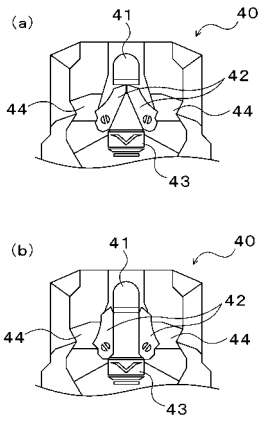
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

大当り図柄	ラウンド数	特定ラウンド(2R)	
		大入賞口一時閉鎖パターン	特定領域シャッタ開放パターン
図柄B (10R通常大当り)	10	第2大入賞口に3個入球後、1秒間閉鎖	第2大入賞口に3個入球後、1秒間開放
図柄C (10R確変大当り)	10	第2大入賞口に5個入球後、1秒間閉鎖	第2大入賞口に1個入球後、5秒間開放