

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7220884号
(P7220884)

(45)発行日 令和5年2月13日(2023.2.13)

(24)登録日 令和5年2月3日(2023.2.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全51頁)

(21)出願番号	特願2018-83259(P2018-83259)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	平成30年4月24日(2018.4.24)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2019-187737(P2019-187737		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
	A)		2 番地
(43)公開日	令和1年10月31日(2019.10.31)	(74)代理人	100135460
審査請求日	令和3年3月31日(2021.3.31)		弁理士 岩田 康利
		(74)代理人	100084043
			弁理士 松浦 喜多男
		(74)代理人	100142240
			弁理士 山本 優
		(72)発明者	海野 達也
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			2 番地 株式会社高尾内
		(72)発明者	中谷 竜二
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下可能な右遊技領域と左遊技領域とを備えた遊技領域と、
前記左遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第一始動口と、
前記右遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第二始動口と、
前記遊技領域に設けられ、該遊技領域に発射された遊技球を入球可能な開放状態と入球
不能な閉鎖状態とに変換される大入賞口と、

第一特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、
第二特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置と、
前記第一始動口と第二始動口とに遊技球が夫々入球したことに起因して、所定の乱数を
抽出する乱数抽出手段と、

該乱数抽出手段により抽出した乱数に基づいて、当りか否かを判定する当否判定手段と、
所定の第一変動条件の成立を契機として、前記第一特別図柄表示装置の第一特別図柄を
変動開始し、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様
で停止表示させる第一特別図柄制御手段と、

所定の第二変動条件の成立を契機として、前記第二特別図柄表示装置の第二特別図柄を
変動開始し、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様
で停止表示させる第二特別図柄制御手段と、

前記当否判定手段で大当たり判定した場合に、前記第一特別図柄の変動停止または第二特
別図柄の変動停止に基づいて、前記大入賞口を開放する開放ラウンドを複数回繰り返す大

当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、

前記当否判定手段で小当り判定した場合に、前記第二特別図柄の変動停止に基づいて、前記大入賞口を、前記大当り遊技による開放ラウンドの総開放時間よりも短い時間で開放させる小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、

前記大当り遊技の終了後に、通常遊技状態に比して前記当否判定手段における大当りの当選確率を高くする高確率遊技状態へ移行可能とする遊技状態移行手段と

を備え、前記第一特別図柄と第二特別図柄とを同時並行して変動可能である弾球遊技機において、

前記当否判定手段で大当り判定した場合に、複数回繰り返す開放ラウンドのうち、開放ラウンドの開放時間が長い開放ラウンドと前記小当り遊技と類似した短い時間大入賞口を開放する開放ラウンドを両方実行する特定大当り遊技を備え、前記特定大当り遊技の少なくとも最後の開放ラウンドは前記小当り遊技と類似した短い時間大入賞口を開放する開放ラウンドとし、

10

前記当否判定手段は、第二始動口への入球により抽出した乱数を判定する場合に、ハズレ判定する確率よりも高く定めた小当り確率によって小当りか否かを判定する判定処理内容を備え、

さらに、前記第二特別図柄制御手段は、前記通常遊技状態における前記第二特別図柄の平均変動時間を、前記第一特別図柄の平均変動時間よりも長くする長変動制御内容と、前記高確率遊技状態における前記第二特別図柄の平均変動時間を、前記第一特別図柄の平均変動時間よりも短くする短変動制御内容とを備えてなるものであって、

20

前記大当り遊技と前記小当り遊技とで夫々開放された大入賞口に遊技球が入球する毎に、該大入賞口への入球数をカウントすると共に、該入球数が所定単位数増加する毎に、入球ゲーム数をカウントするゲーム数カウント手段と、

前記ゲーム数カウント手段によりカウントされた入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を、遊技者に報知するゲームカウント報知手段とを備え、

さらに、前記第二特別図柄制御手段は、

前記特定大当り遊技の終了後には、第二特別図柄の平均変動時間を第一特別図柄の平均変動時間より短くする短変動制御内容を実行し、

前記特定大当り遊技ではない大当り遊技の終了後には、第二特別図柄の平均変動時間を第一特別図柄の平均変動時間より長くする長変動制御内容を実行するようにしたものであることを特徴とする弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口への遊技球の入球を契機として当否抽選し、大当りの場合に、大入賞口を開閉する大当り遊技を実行する弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機に代表される弾球遊技機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球したことを契機として、所定の乱数を抽出し、該乱数に基づいて、大当り、小当り、又はハズレを判定する当否抽選を行い、該当否抽選の結果が大当りであった場合に、大入賞口を開放する開放ラウンドを所定回数繰り返す大当り遊技が実行される一方、該当否抽選の結果が小当りであった場合に、該大入賞口を短時間開放する小当り遊技が実行される。ここで、小当り遊技は、大入賞口の開放時間が、前記大当り遊技の開放ラウンドにおける総開放時間に比して極めて短いことから、大当り遊技に比して大入賞口への入球数が少なく、賞球数も少ない。

40

【0003】

近年、特定の遊技状態になると、高確率で小当りを判定して、小当り遊技を連続して実行する機能を備えた弾球遊技機が知られている。こうした小当り遊技の連続実行は、小当

50

りラッシュと呼称されており、例えば、特許文献１には、該小当りラッシュを行う構成が提案されている。

この従来構成は、二個の始動口と、一方の始動口への遊技球の入球を契機として、高確率で小当りを判定する当否抽選を実行する抽選手段とを備え、大当り遊技の終了後に特定の遊技状態となると、該一方の始動口への入球により変動する特別図柄の変動時間を短くすることによって、前記抽選手段で小当り判定を頻繁に生じさせ、小当り遊技が連続的に発生するようにしている。このように小当り遊技を連続的に発生することにより、大入賞口に入球し易くなるため、賞球数を増やすことができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１５－１３０４２号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

上述した小当りラッシュを行う従来構成では、大当り遊技後に直ちに小当り遊技が開始された場合や、小当り遊技後に直ちに大当り遊技が開始された場合に、該大当り遊技と小当り遊技との境界が遊技者に分かり難く、また、小当り遊技を連続する小当りラッシュの場合には、各小当り遊技の境界が分かり難い。さらに、大当り遊技から小当りラッシュに至る一連の演出を実行することにより、前記境界を一層分かり難くできるから、遊技者に該大当りが連続するように見せかけることや、該遊技者に該大当り遊技がどこまでも続くように思い込ませることといった効果が発揮される。

【０００６】

ところで、大当り遊技は、上述したように、大入賞口を開放する開放ラウンドを所定回数繰返し行うものであり、各開放ラウンドが該大入賞口への規定数の入球により終了する。そのため、一般的に、大当り遊技中では、この規定数に基づいて大入賞口に入球した数や開放ラウンドのラウンド数等を、遊技者に報知している。具体的には、各開放ラウンドで、前記規定数までの入球数を報知すると共に、大当り遊技中に実行された開放ラウンドのラウンド数を報知する。

一方、小当り遊技は、前述のように大入賞口を短時間開放するものであり、該大入賞口への入球数が少ない。そのため、一般的には、小当り遊技中に大入賞口に入球した入球数を報知しない。ところが、小当りラッシュを行う構成では、前述したように大当り遊技と小当り遊技との境界を分かり難くしていることから、該境界で前記した大当り遊技中の入球数やラウンド数等の報知が開始または終了すると、これによって該境界が遊技者に分かってしまう。これでは、前述したように遊技者に大当り遊技が連続するように見せかけることや、該遊技者に該大当り遊技が続くように思い込ませることといった効果が、失われてしまう虞がある。こうしたことから、大当り遊技から連続して発生する小当り遊技でも、大当り遊技と同様に、開放ラウンドの規定数に基づく入球数やラウンド数等の報知を行うことがあり得るものの、該報知の内容と該小当り遊技における大入賞口の作動との整合性が取れず、遊技者に違和感を生じさせてしまうという問題があった。

【０００７】

本発明は、小当りラッシュを行う構成にあって、大当り遊技と小当り遊技との作動に合致する情報を報知する弾球遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

本発明は、遊技球が流下可能な右遊技領域と左遊技領域とを備えた遊技領域と、前記左遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第一始動口と、前記右遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第二始動口と、前記遊技領域に設けられ、該遊技領域に発射された遊技球を入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに変換される大入賞口と、第一特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、第二特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置

10

20

30

40

50

と、前記第一始動口と第二始動口とに遊技球が夫々入球したことに起因して、所定の乱数を抽出する乱数抽出手段と、該乱数抽出手段により抽出した乱数に基づいて、当りか否かを判定する当否判定手段と、所定の第一変動条件の成立を契機として、前記第一特別図柄表示装置の第一特別図柄を変動開始し、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様で停止表示させる第一特別図柄制御手段と、所定の第二変動条件の成立を契機として、前記第二特別図柄表示装置の第二特別図柄を変動開始し、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様で停止表示させる第二特別図柄制御手段と、前記当否判定手段で大当り判定した場合に、前記第一特別図柄の変動停止または第二特別図柄の変動停止に基づいて、前記大入賞口を開放する開放ラウンドを複数回繰り返す大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、前記当否判定手段で小当り判定した場合に、前記第二特別図柄の変動停止に基づいて、前記大入賞口を、前記大当り遊技による開放ラウンドの総開放時間よりも短い時間で開放させる小当り遊技を実行する小当り遊技制御手段と、前記大当り遊技の終了後に、通常遊技状態に比して前記当否判定手段における大当りの当選確率を高くする高確率遊技状態へ移行可能とする遊技状態移行手段とを備え、前記第一特別図柄と第二特別図柄とを同時並行して変動可能である弾球遊技機において、前記当否判定手段で大当り判定した場合に、複数回繰り返す開放ラウンドのうち、開放ラウンドの開放時間が長い開放ラウンドと前記小当り遊技と類似した短い時間大入賞口を開放する開放ラウンドを両方実行する特定大当り遊技を備え、前記特定大当り遊技の少なくとも最後の開放ラウンドは前記小当り遊技と類似した短い時間大入賞口を開放する開放ラウンドとし、前記当否判定手段は、第二始動口への入球により抽出した乱数を判定する場合に、ハズレ判定する確率よりも高く定めた小当り確率によって小当りか否かを判定する判定処理内容を備え、さらに、前記第二特別図柄制御手段は、前記通常遊技状態における前記第二特別図柄の平均変動時間を、前記第一特別図柄の平均変動時間よりも長くする長変動制御内容と、前記高確率遊技状態における前記第二特別図柄の平均変動時間を、前記第一特別図柄の平均変動時間よりも短くする短変動制御内容とを備えてなるものであって、前記大当り遊技と前記小当り遊技とで夫々開放された大入賞口に遊技球が入球する毎に、該大入賞口への入球数をカウントすると共に、該入球数が所定単位数増加する毎に、入球ゲーム数をカウントするゲーム数カウント手段と、前記ゲーム数カウント手段によりカウントされた入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を、遊技者に報知するゲームカウント報知手段とを備え、さらに、前記第二特別図柄制御手段は、前記特定大当り遊技の終了後には、第二特別図柄の平均変動時間を第一特別図柄の平均変動時間より短くする短変動制御内容を実行し、前記特定大当り遊技ではない大当り遊技の終了後には、第二特別図柄の平均変動時間を第一特別図柄の平均変動時間より長くする長変動制御内容を実行するようにしたものであることを特徴とする弾球遊技機である。

【 0 0 0 9 】

ここで、「第一始動口」は、左遊技領域に一個のみ設けられていても良いし、複数個設けられていても良い。複数個設けた場合には、いずれの第一始動口に入球しても、乱数を抽出して当否判定手段により判定が行われ、第一特別図柄制御手段により第一特別図柄の変動と停止とが制御される。

また、「第二始動口」は、右遊技領域に一個のみ設けられる構成が好適である。

また、「大入賞口」は、遊技領域に一個のみ設けられていても良いし、複数個設けられていても良い。複数個設けた構成では、予め定めた条件に応じて、いずれかの入賞口を選択的に開放させることが可能である。

また、「第一変動条件」は、第一始動口への遊技球の入球により抽出した乱数に基づいて当否判定手段が当否判定を行うことに定めることが好適である。例えば、第一始動口への入球により抽出した乱数を第一保留記憶として記憶し、当否判定手段が該第一保留記憶の消化により当否判定を行う構成にあって、該第一保留記憶を消化することを、第一変動条件と定めることができる。また、第一始動口への入球により抽出した乱数を保留記憶として記憶せずに、直ぐに該乱数に基づいて当否判定する構成にあっては、該乱数を当否判定することを、第一変動条件と定めることができる。

また、「第二変動条件」は、前記第一変動条件と同様に、第二始動口への遊技球の入球により抽出した乱数に基づいて当否判定手段が当否判定を行うことに定めることが好適である。例えば、第二始動口への入球により抽出した乱数を第二保留記憶として記憶する構成では、該第二保留記憶を消化することを、第二変動条件と定めることができる。また、第二始動口への入球により抽出した乱数を保留記憶として記憶せずに、直ぐに該乱数に基づいて当否判定する構成にあっては、該乱数を当否判定することを、第二変動条件と定めることができる。

また、「大当り遊技による開放ラウンドの総開放時間」は、各開放ラウンドの開放時間を合計した時間に相当する。

また、「小当り遊技」は、大入賞口を一回開放するものであっても良いし、複数回開放するものであっても良い。さらには、一回開放と複数回の開放とを選択的に行うものとすることもできる。

10

また、「第一特別図柄と第二特別図柄とを同時並行して変動可能」とは、第一特別図柄表示装置での第一特別図柄の変動表示および停止表示と、第二特別図柄表示装置での第二特別図柄の変動表示および停止表示とを、独立して実行可能であることを示す。すなわち、第一特別図柄と第二特別図柄との一方を変動中に他方を変動開始することができ、夫々に停止できる。

また、「平均変動時間」は、第一、第二特別図柄の変動時間の平均であって、通常、大当り確定する場合、小当り確定する場合、ハズレ確定する場合で夫々変動時間が異なることから、それぞれの場合の変動時間の平均を示す。すなわち、平均変動時間の長短は、大当り確定する場合の平均変動時間と、小当り確定する場合の平均変動時間と、ハズレ確定する場合の平均変動時間との夫々の比較に基づく。

20

そして、「長変動制御内容」は、少なくとも小当り及びハズレ確定する場合における第二特別図柄の平均変動時間を、第一特別図柄の平均変動時間よりも長くすることが好適である。同様に、「短変動制御内容」は、少なくとも小当り及びハズレ確定する場合における第二特別図柄の平均変動時間を、第一特別図柄の平均変動時間よりも短くすることが好適である。

また、「ゲームカウント報知手段」は、演出図柄表示装置で静止画（静止図柄）や動画により表示させるもの、スピーカで音により発生させるもの、ランプで光により発生させるもののいずれであっても良いし、これらの複数により実行するものであっても良い。さらには、これらと別に、専用の報知装置を備え、当該報知装置により報知するものとすることも可能である。

30

【 0 0 1 0 】

かかる構成にあっては、大当り遊技により開放する大入賞口への入球と、小当り遊技により開放する大入賞口への入球とのいずれでも、大入賞口へ遊技球が入球する毎に、該大入賞口への入球数をカウントするものであり、複数回の大当り遊技と小当り遊技とに亘って大入賞口に入球した数が、連続して計数される。すなわち、本発明のゲーム数カウント手段によりカウントする大入賞口への入球数は、大当り遊技と小当り遊技とを区別すること無く、大入賞口に入球した数を正確に示すものであることから、大当り遊技中の各開放ラウンドで夫々計数される大入賞口への入球数と、意味合いが異なる。

40

さらに、本構成にあっては、前記大入賞口への入球数が所定単位数増加する毎に入球ゲーム数をカウントすることから、該入球ゲーム数によって、大当り遊技と小当り遊技とで大入賞口に入球した数量を、該入球ゲーム数によって端的に表すことができる。そして、この入球ゲーム数は、当然ながら、大当り遊技での開放ラウンドのラウンド数と、意味合いが明確に異なる。

本構成では、ゲーム数カウント手段によりカウントした前記大入賞口への入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を報知することにより、大当り遊技と小当り遊技とで開放された大入賞口へ入球した遊技球の数量を、遊技者に明確かつ容易に伝えることができる。そして、報知される入球数と入球ゲーム数とは、前述したように大入賞口に入球した数を正確に示すだけであることから、例えば、大当り遊技後に、小当り遊技を高頻度で発生す

50

る高確率遊技状態に移行した場合であっても、該大当り遊技や小当り遊技における夫々の大入賞口の開放作動と矛盾しない。尚ここで、高確率遊技状態では、前記短変動制御内容により小当り確定する第二特別図柄の平均変動時間が短く、かつ第二特別図柄の小当り確率が高いことから、第二特別図柄により頻繁に小当り確定して小当り遊技が連続的に実行され得る。

本発明の構成によれば、前記大入賞口への入球数と入球ゲーム数との報知により遊技者が違和感を生ずることを可及的に抑制でき、かつ該遊技者が正確な情報に基づいて遊技を進行できる。そして、大当り遊技と小当りとが連続する場合にも、これらを一連の遊技であるように提供できるから、遊技の興趣を向上する効果に寄与できる。

【 0 0 1 1 】

10

尚、本構成にあつては、前述したように第一特別図柄と第二特別図柄とを同時並行して変動可能である。そのため、両者がほぼ同時に大当りを確定表示することや、大当りと小当りとをほぼ同時に確定表示することを防ぐ機能を備えた構成が好適である。例えば、一方の特別図柄により大当り（又は小当り）を確定表示すると、変動中の他方の特別図柄を、当否判定手段による判定結果に関係無く、ハズレで確定表示させる構成とすることができる。又は、一方の特別図柄により大当り（又は小当り）を確定表示すると、他方の特別図柄の変動を中断し、該一方の特別図柄の大当り（又は小当り）に基づく大当り遊技（又は小当り遊技）が終了した後に、該他方の特別図柄の変動を再開する構成としてもよい。

【 0 0 1 2 】

20

上述した本発明の弾球遊技機にあつて、ゲーム数カウント手段は、大当り遊技の開始を条件として期間開始されて、高確率遊技状態を除く他の遊技状態への移行を条件として期間終了されるゲームカウント期間に亘って、前記大当り遊技と小当り遊技とで夫々開放された大入賞口への入球数をカウントすると共に、該入球数により入球ゲーム数をカウントするものである構成が提案される。

【 0 0 1 3 】

ここで、「他の遊技状態」は、通常遊技状態と高確率遊技状態との二種類の遊技状態を備えた場合に、該通常遊技状態を示す。又は、通常遊技状態と高確率遊技状態との他に、これら遊技状態と相互に異なる遊技状態を備えた構成の場合には、この異なる遊技状態と通常遊技状態とが、「他の遊技状態」に相当する。

また、ゲームカウント期間を期間開始する「条件」としては、該ゲームカウント期間以外（換言すると、非ゲームカウント期間）で、大当り遊技を開始することが好適である。

30

【 0 0 1 4 】

かかる構成にあつては、大当り遊技と高確率遊技状態とが連続することによりゲームカウント期間が継続し、このゲームカウント期間に亘って、大入賞口への入球数をカウントするものであり、該大当り遊技で開放した大入賞口への入球と、該高確率遊技状態で頻繁に発生する小当り遊技で開放した大入賞口への入球とによって、大入賞口に入球した数が連続して計数される。すなわち、大当り遊技と、高確率遊技状態で生ずる小当り遊技の連続発生（所謂、小当りラッシュ）とが続いた場合に、これら大当り遊技と小当り遊技とで夫々開放された大入賞口への入球数が連続してカウントされる。さらに、こうした大当り遊技と連続発生した小当り遊技とで大入賞口に入球した数量を、入球ゲーム数により端的に表すことができる。

40

本構成は、このようにゲームカウント期間で発生した大入賞口への入球数と入球ゲーム数とをカウントして、遊技者に報知することから、遊技者が、該入球数と入球ゲーム数とを、ゲームカウント期間中の成績として正確に知得できる。これにより、ゲームカウント期間の開始から終了まで、遊技者を遊技に一層集中させることができ、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 1 5 】

上述した本発明の弾球遊技機にあつて、ゲーム数カウント手段が、ゲームカウント期間の期間終了に伴って、該ゲームカウント期間中にカウントした入球数と入球ゲーム数とをクリアするリセット処理内容を備えたものである構成が提案される。

50

【 0 0 1 6 】

かかる構成にあつては、ゲームカウント期間の終了毎に入球数と入球ゲーム数とをクリアすることから、該ゲームカウント期間毎に生ずる入球数と入球ゲーム数とを遊技者が知得できる。さらに、入球数と入球ゲーム数とのクリアによって、遊技者は、次のゲームカウント期間に向かって気持ちを新たにでき、次のゲームカウント期間ではさらに多くの入球数や入球ゲーム数を獲得しようとする挑戦心が刺激される。これにより、ゲームカウント期間における遊技の興趣を一層向上できる。

【 0 0 1 7 】

上述した本発明の弾球遊技機にあつて、遊技の進行に従って生成される情報を、機台外部に出力する外部出力手段を備えたものであつて、ゲーム数カウント手段によりカウントされた大入賞口への入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を、前記外部出力手段を介して機台外部へ送信するゲームカウント出力手段を備えたものである構成が提案される。

【 0 0 1 8 】

ここで、「遊技の進行に従って生成される情報」は、遊技者が遊技を進めていく過程で発生する情報であり、例えば、第一特別図柄や第二特別図柄の変動回数、当否判定手段による判定結果、大当りの発生回数、大当り発生までの変動回数、大当り継続回数、小当りの発生回数、小当り継続回数、各始動口や大入賞口への入賞数、賞球数などの情報が該当する。

また、「機台外部」とは、遊技店に設置されたホールコンピュータ、複数の機台が配設される遊技場に設置された情報表示装置や管理装置などである。尚、遊技場には、一般的に、各弾球遊技機の設置位置の上部に、情報表示装置が夫々設置されている。この情報表示装置では、各弾球遊技機から入力した情報を表示するものであり、該情報を、当該機台で遊技中の遊技者だけでなく、他の遊技者にも報知する。こうした情報表示装置で報知する情報としては、例えば、前記した大当りの発生回数、大当り発生までの変動回数、大当り継続回数などがある。

【 0 0 1 9 】

かかる構成にあつては、ゲームカウント期間でカウントする大入賞口への入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を機台外部に出力するものであるから、該入球数の情報と入球ゲーム数の情報との少なくとも一方を該出力先と共有することができる。これにより、例えば、上記した情報表示装置が、ゲームカウント期間で前記入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を表示する構成とした場合に、該情報表示装置での表示内容と、本構成のゲームカウント報知手段により報知される内容とを一致させることができ、両者の整合性を取ることができる。これにより、遊技者は、情報表示装置でも、ゲームカウント期間における前記入球数と入球ゲーム数との少なくとも一方を確認できると共に、他の遊技者は、該情報表示装置に表示された内容（入球数や入球ゲーム数など）により機台での遊技状況を正確に知得できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 0 】

【 図 1 】 本発明にかかるパチンコ機 1 の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ機 1 の遊技盤 2 の正面図である。

【 図 3 】 パチンコ機 1 の裏面図である。

【 図 4 】 パチンコ機 1 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 5 】 本実施例のパチンコ機 1 における遊技の仕様の一部を説明する図表である。

【 図 6 】 第一特別図柄および第二特別図柄の変動時間を説明する図表である。

【 図 7 】 (A) 第一特別図柄の大当り図柄態様と、大当り遊技の内容および該大当り遊技後の遊技状態との関係を示す図表と、(B) 第二特別図柄の大当り遊技態様と、大当り遊技の内容および該大当り遊技後の遊技状態との関係を示す図表である。

【 図 8 】 メインルーチンの概要を示すフローチャートである。

【 図 9 】 始動入賞処理を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 第一特図当否判定処理を示すフローチャート 1 である。

10

20

30

40

50

【図 1 1】第一特図当否判定処理を示すフローチャート 2 である。

【図 1 2】第一特図当否判定処理を示すフローチャート 3 である。

【図 1 3】第一特図当否判定処理を示すフローチャート 4 である。

【図 1 4】第二特図当否判定処理を示すフローチャート 1 である。

【図 1 5】第二特図当否判定処理を示すフローチャート 2 である。

【図 1 6】第二特図当否判定処理を示すフローチャート 3 である。

【図 1 7】第二特図当否判定処理を示すフローチャート 4 である。

【図 1 8】大当り遊技処理を示すフローチャート 1 である。

【図 1 9】大当り遊技処理を示すフローチャート 2 である。

【図 2 0】大当り遊技処理を示すフローチャート 3 である。

10

【図 2 1】小当り遊技処理を示すフローチャート 1 である。

【図 2 2】小当り遊技処理を示すフローチャート 2 である。

【図 2 3】大入賞口入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】入球データ出力処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】入球ゲーム数の情報を外部出力するタイミングを示す説明図である。

【図 2 6】大当り遊技から第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に続く場合における、ゲームカウント期間を示す説明図である。

【図 2 7】大当り遊技から第一高利得遊技状態に続く場合における、ゲームカウント期間を示す説明図である。

【図 2 8】演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 1 である。

20

【図 2 9】演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 2 である。

【図 3 0】演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 3 である。

【図 3 1】演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 4 である。

【図 3 2】演出図柄表示装置 6 に表示される演出態様を示す説明図 5 である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、本発明にかかる実施の形態は、下記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。また、以下の実施例および別例を適宜組み合わせることも可能である。

【0022】

30

図 1 に示すように、本実施例のパチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 によって構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 には、その左側上下に設けられたヒンジ 5 3 を介して、内枠（図示せず）が該外枠 5 1 に対して開閉可能に取り付けられ、さらに、該内枠の前面に、前枠（ガラス枠）5 2 が該内枠に対して開放可能に取り付けられている。そして、前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が脱着可能に設けられている。また、板ガラス 6 1 の奥側（後側）には、内枠に取り付けられた遊技盤 2（図 2）が配設されている。

【0023】

前枠 5 2 には、その上部左右に、スピーカ 6 6 が配設されており、該スピーカ 6 6 から発せられる遊技音や警報音によって、遊技の趣向性を高めたり、遊技者に注意喚起する。また、前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 が複数配設されており、該発光によって遊技の趣向性を向上させる。さらに、前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体的に設けられており、該下皿 6 3 の右方に発射ハンドル 6 4 が配設されている。この発射ハンドル 6 4 は、遊技者によって時計回りに回動操作されることで、図示しない発射装置を可動させて、上皿 5 5 から供給される遊技球を遊技盤 2 の遊技領域 3 に向かって発射する。

40

【0024】

上皿 5 5 には、賞球や貸球が払い出される。また、下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受ける構成で、該下皿 6 3 内の遊技球を排出する球抜きレバー（図示せず）を備える。この球抜きレバーが遊技者により操作されることで、下皿 6 3 に貯まった遊技球を別箱（ドル箱）に移すことができる。

50

【 0 0 2 5 】

本実施例のパチンコ機 1 は、所謂 C R 機であって、プリペイドカードの読み書きなどを行うプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が隣接されている。パチンコ機 1 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8、および残高表示装置 5 9 を有する C R 精算表示装置 9 5（図 4 参照）が設けられている。また、上皿 5 5 の中央部には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8、および決定スイッチ 6 9 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

図 2 は、パチンコ機 1 の遊技盤 2 の正面図である。遊技盤 2 には、ガイドレール 4 a、4 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられ、該遊技領域 3 には多数の遊技釘（図示せず）が植設されている。遊技領域 3 の中央部には、センターケース 5 が配設されており、該センターケース 5 の中央に演出図柄表示装置 6（全体の図示は省略）の L C D 画面が前方から視認可能に配設されている。このセンターケース 5 には、図示しないワープ入口、ワープ通路、ステージ等も設けられている。

【 0 0 2 7 】

センターケース 5 の直下には、二個の第一始動口 1 1、1 2 が上下に並んで配設されている。上側の第一始動口 1 1 は、常時遊技球を入球可能に構成されている一方、下側の第一始動口 1 2 は、開閉可能な翼片を備えた普通電動役物 1 3 により構成されており、この翼片の開放状態でのみ遊技球を入球可能とする構成である。後述するように、第一始動口 1 1、1 2 への遊技球の入球に起因して、第一特別図柄の変動表示を伴う当否抽選（第一特別図柄当否判定処理）が行われる。

また、センターケース 5 の右方には、常時遊技球を入球可能な第二始動口 1 4 が配設されている。後述するように、第二始動口 1 4 への遊技球の入球に起因して、第二特別図柄の変動表示を伴う当否抽選（第二特別図柄当否判定処理）が行われる。

【 0 0 2 8 】

上記した普通電動役物 1 3 の右方には、大入賞口 1 5 を備えた特別電動役物 1 6 が配設されている。特別電動役物 1 6 は、大入賞口 1 5 を閉鎖する起立位置と、該起立位置から前方へ傾動して該大入賞口 1 5 を開放する傾動位置とに位置変換作動する開閉片を備え、該開閉片を前記起立位置とすることで、大入賞口 1 5 へ遊技球を入球不能な閉鎖状態とし、前記傾動位置とすることで、該大入賞口 1 5 へ遊技球を入球可能な開放状態とする。この特別電動役物 1 6 は、前記開閉片を開閉作動させる大入賞口ソレノイド 1 5 b（図 4 参照）を備えており、該大入賞口ソレノイド 1 5 b の駆動制御によって大入賞口 1 5 を前記閉鎖状態と開放状態とに変換制御できる。

【 0 0 2 9 】

また、センターケース 5 の左方には、遊技球を常時通過可能な普通図柄作動ゲート 1 7 が配設されると共に、上記の普通電動役物 1 3 の左方には、四個の一般入賞口 4 1 が配設されている。これら一般入賞口 4 1 は、遊技球を常時入球可能な構成である。さらに、遊技領域 3 の最下流部には、アウト口（図示せず）が配設されており、該遊技領域 3 に発射された遊技球がいずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった場合に、該アウト口に入球する。

【 0 0 3 0 】

こうした遊技領域 3 は、中央のセンターケース 5 の右側を遊技球が流下する右遊技領域 3 a と、該センターケース 5 の左側を遊技球が流下する左遊技領域 3 b とにより構成されており、遊技球の右打ちによって、センターケース 5 の上側を通過した遊技球が前記右遊技領域 3 a を流下し、遊技球の左打ちによって、遊技球が前記左遊技領域 3 b を流下する。そして、右遊技領域 3 a には、前記した第二始動口 1 4 と大入賞口 1 5 とが設けられており、これら第二始動口 1 4 と大入賞口 1 5 とには、右遊技領域 3 a を流下した遊技球が入球可能である。一方、左遊技領域 3 b には、前記した普通図柄作動ゲート 1 7 と一般入賞口 4 1 とが配設されており、普通図柄作動ゲート 1 7 には、左遊技領域 3 b を流下した遊技球が通過可能であると共に、一般入賞口 4 1 には、左遊技領域 3 b を流下した遊技球が入球可能である。さらに、前記した第一始動口 1 1、1 2 は、センターケース 5 の直下

に配設されているものの、遊技釘によって、左遊技領域 3 b を流下した遊技球が入球し易くなっている。尚、第一始動口 1 1 , 1 2 には、遊技釘によって、右遊技領域 3 a を流下した遊技球が入球困難となっている。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の右下部には、複数個の L E D からなる普通図柄表示装置 7、普通図柄保留数表示装置 8、第一特別図柄保留数表示装置 1 8、および第二特別図柄保留数表示装置 1 9 と、7 セグメント表示装置からなる第一特別図柄表示装置 9 および第二特別図柄表示装置 1 0 とが配設されている。

【 0 0 3 2 】

図 3 は、パチンコ機 1 の裏面図である。パチンコ機 1 の裏側には、前記遊技盤 2 を脱着可能に取り付けた内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納されている。内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2、及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 2 に設けられた前記の各入賞口等に遊技球の入球があると、球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して供給される遊技球が、賞球として、払出装置 7 3 により上皿 5 5 へ払い出される。また、上記した C R ユニット 5 6 の貸出ボタン 5 7 および精算ボタン 5 8 が操作されると、払出装置 7 3 によって貸球が払い出される。

【 0 0 3 3 】

また、パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が配設されている。主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、およびサブ統合制御装置 8 3 は、遊技盤 2 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、および電源基板 8 5 は、内枠 7 0 に設けられている。尚、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、払出制御装置 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子板 7 8 が設けられており（図 4 参照）、該外部接続端子板 7 8 を介して、遊技状態や遊技結果を示す信号（情報）が外部（ホールコンピュータ 8 7 や情報表示装置 8 8 等）に送られる。尚、従来は、前記外部接続端子板 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号を外部へ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号を外部へ出力するための端子）との二種類を用いているが、本実施例では、一の外部接続端子板 7 8 を介して外部へ信号を送信している。

【 0 0 3 4 】

図 4 は、パチンコ機 1 の電気配線を示すブロック図である。このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも C P U、R O M、R A M、入力ポート、出力ポート等を備えている。そして、これら各制御装置の C P U により、2 m s 周期の割込信号により各 R O M に搭載されたプログラムを開始し、各種制御を実行する。

【 0 0 3 5 】

主制御装置 8 0 には、遊技盤中継端子板 7 4 を介して、第一始動口 1 1 , 1 2 に入球した遊技球を夫々検出する第一始動口スイッチ 1 1 a , 1 2 a、第二始動口 1 4 に入球した遊技球を検出する第二始動口スイッチ 1 4 a、普通図柄作動ゲート 1 7 を通過した遊技球を検出する普通ゲートスイッチ 1 7 a、大入賞口 1 5 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 5 a、一般入賞口 4 1 に入球した遊技球を夫々検出する各一般入賞口スイッチ 4 1 a、磁気を検知する磁石センサ、電波を検知する電波センサ等からの検出信号が入力される。

【 0 0 3 6 】

主制御装置 8 0 は、その R O M に搭載されたプログラムに従って動作して、上記の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、該コマンドを払出制御装置 8 1 およびサブ統合制御装置 8 3 へ出力する。また、主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 7 5 を介して、第一特別図柄表示装置 9、第二特別図柄表示装置 1 0、および普通図柄表示装置 7 の表示制御を行うと共に、第一特別図柄保留数表示装置 1 8、第二特

10

20

30

40

50

別図柄保留数表示装置 19、および普通図柄保留数表示装置 8 の点灯制御を行う。さらに、主制御装置 80 には、遊技盤中継端子板 74 を介して、大入賞口ソレノイド 15 b、普通電役ソレノイド 13 a も接続されている。主制御装置 80 は、大入賞口ソレノイド 15 b を駆動制御することで大入賞口 15 を開閉制御し、普通電役ソレノイド 13 a を駆動制御することで、第一始動口 12 を開閉制御する。また、主制御装置 80 は、図柄変動や大当たり等の管理用の信号を、外部接続端子板 78 を介してホールコンピュータ 87 や情報表示装置 88 に出力する。

【0037】

払出制御装置 81 は、主制御装置 80 と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置 80 から送信されるコマンドに応じて払出モータ 90 を駆動させて賞球を払い出す。本実施例では、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 91 の検出信号が、主制御装置 80 と払出制御装置 81 とに入力され、両方で賞球の計数を行う構成である。

10

【0038】

さらに、払出制御装置 81 には、満杯スイッチ 92 および球切れスイッチ 93 からの信号が入力される。満杯スイッチ 92 は、下皿 63 が満杯であることを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置 81 に出力する。球切れスイッチ 93 は、球タンク（図示せず）で遊技球の貯留量が少ないこと又は貯留量が無いことを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置 81 に出力する。払出制御装置 81 は、これら満杯スイッチ 92 および球切れスイッチ 93 から信号を入力すると、払出モータ 90 を駆動停止させて、賞球の払出作動を停止させる。尚、満杯スイッチ 92 および球切れスイッチ 93 は、前記検出した状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 81 は、該信号の入力停止によって、払出モータ 90 の駆動を再開する。

20

【0039】

払出制御装置 81 は、CRユニット端子板 79 を介してCRユニット 56 と交信可能であり、貸出コマンドに応じて払出モータ 90 を駆動させて貸球を払い出す。CRユニット端子板 79 は、精算表示装置 95 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 95 に設けられた球貸スイッチと精算スイッチとからの信号が入力される。球貸スイッチは、貸出ボタン 57 の操作を検出して信号を出力するものであり、精算スイッチは、精算ボタン 58 の操作を検出して信号を出力するものである。また、払出制御装置 81 は、発射制御装置 84 にも接続されており、所定契機で該発射制御装置 84 へ発射停止コマンドを送信する。

30

【0040】

発射制御装置 84 は、発射モータ 97 を制御して遊技球を遊技領域 3 に発射させるものである。この発射制御装置 84 には、上記した払出制御装置 81 の他に、発射ハンドル 64 からの回動量信号、タッチスイッチ 98 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 99 からの発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 64 を回動操作することで出力され、タッチ信号は、遊技者が発射ハンドル 64 を触ることで出力され、発射停止信号は、遊技者が発射停止スイッチ 99 を押すことで出力される。尚、発射制御装置 84 は、タッチ信号を入力していなければ、遊技球を発射しないように制御すると共に、発射停止信号が入力されているときにも、発射ハンドル 64 の操作に関わらず、遊技球を発射しないように制御している。

40

【0041】

サブ統合制御装置 83 は、主制御装置 80 から送信されたデータおよびコマンドを受信し、これらを演出表示制御用、音制御用およびランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンドなどを演出図柄制御装置 82 へ送信し、音制御用およびランプ制御用のデータを自身に含まれている各制御部位（音声制御装置およびランプ制御装置としての機能部品）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 LSI を作動させることによって、スピーカ 66 から音声出力制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動さ

50

せることによって、各種ＬＥＤやランプ６５を発光制御する。

【００４２】

さらに、サブ統合制御装置８３には、演出ボタン６７、ジョグダイヤル６８、および決定スイッチ６９等の操作を夫々検出するスイッチが接続されており、各スイッチが遊技者による操作を検出すると、その信号が入力される。尚、ジョグダイヤル６８は、演出図柄制御装置８２に接続される構成であっても良い。

【００４３】

演出図柄制御装置８２は、サブ統合制御装置８３から送信されたデータおよびコマンド（主制御装置８０から送信されたものと、サブ統合制御装置８３で主制御装置８０からの入力および演出ボタン等の入力に基づいて生成されたもの）に基づく制御を行い、擬似特別図柄などの演出画像を演出図柄表示装置６の画面に表示させる。尚、サブ統合制御装置８３と主制御装置８０との間は、演出中継端子板を介して主制御装置８０からサブ統合制御装置８３への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置８３と演出図柄制御装置８２との間は、サブ統合制御装置８３から演出図柄制御装置８２への一方向通信回路として構成されている。

【００４４】

電源基板８５（図３参照）は、外部のＡＣ電源から供給される電力により直流電圧を生成する直流電源として構成されており、該電源基板８５に設けられた電源スイッチの操作によってパチンコ機１を構成する各部位に電力を供給する。この電源基板８５は、コンデンサなどから構成されるバックアップ電源を備えており、ＡＣ電源から電力供給中に該バックアップ電源に電力を蓄える。これにより、停電時には、主制御装置８０等（例えば、主制御装置８０のＲＡＭ等）に電力供給し、ＡＣ電源からの電力供給が停止後も、一定期間にわたって主制御装置８０のＲＡＭ内のデータが保持される。尚、バックアップ電源は、主制御装置８０に設けても良いし、電源基板８５以外の他の装置に設けて良い。この場合には、電源基板８５は、ＡＣ電源から電力供給されている状態で、バックアップ電源を備えた装置へ供給信号を出力し、電力供給が停止した状態で、バックアップ電源を備えた装置へ停電信号を出力する。

【００４５】

次に、本実施例のパチンコ機１の動作について説明する。

遊技領域３に発射された遊技球は、第一始動口１１、１２、第二始動口１４、大入賞口１５、および一般入賞口４１に入球するか、いずれにも入球せずにアウト口に入球する。ここで、第一始動口１１、１２、第二始動口１４、大入賞口１５、および一般入賞口４１に入球すると、夫々に設定された数の賞球が払い出される。具体的には、図５に示すように、第一始動口１１と第二始動口１４とへの入球毎に３個の賞球が、第一始動口１２への入球毎に５個の賞球が、大入賞口１５への入球毎に１３個の賞球が、一般入賞口４１への入球毎に５個の賞球が払い出される。

【００４６】

遊技領域に発射された遊技球が普通図柄作動ゲート１７を通過すると、普通図柄表示装置７で普通図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普通図柄が所定の当り態様であると、普通電動役物１３の翼片が駆動して、第一始動口１２へ遊技球が入球可能となる。ここで、普通電動役物１３の翼片は、一回の普通図柄の当りによって、非開放延長モードで０．２秒間の開放を一回実行し、開放延長モードで１秒間の開放を三回繰り返し実行する（図５参照）。

【００４７】

第一始動口１１または前記普通電動役物１３の第一始動口１２に遊技球が入球すると、第一特別図柄表示装置９で第一特別図柄が変動を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数によって当否抽選が行われる。そして、変動開始から所定変動時間が経過すると、第一特別図柄を停止表示することで、この当否抽選の結果が報知される。

一方、第二始動口１４に遊技球が入球すると、第二特別図柄表示装置１０で第二特別図柄が変動を開始すると共に、該入球に起因して抽出された乱数によって当否抽選が行われ

10

20

30

40

50

る。そして、変動開始から所定変動時間が経過すると、第二特別図柄を停止表示することで、この当否抽選の結果が報知される。

本実施例では、第一特別図柄表示装置 9 による第一特別図柄の変動と、第二特別図柄表示装置 10 による第二特別図柄の変動とを同時並行して実行可能である。すなわち、第一特別図柄と第二特別図柄との一方を変動中であっても、他方を変動させることができる。

【0048】

また、本実施例の構成では、第一始動口 11, 12 への入球により抽出された乱数（数値データ）が、最大四個まで第一保留記憶として記憶され、第一特別図柄保留数表示装置 18 で該第一保留記憶の数が表示される。同様に、第二始動口 14 への入球により抽出された乱数（数値データ）が、最大四個まで第二保留記憶として記憶され、第二特別図柄保留数表示装置 19 で該第二保留記憶の数が表示される。そして、第一保留記憶を消化することによって、大当たりか否かの当否抽選を行い（後述の第一特別図柄当否判定処理）、第二保留記憶を消化することによって、大当たりか否かの当否抽選を行う（後述の第二特別図柄当否判定処理）。ここで、本実施例にあって、第一保留記憶の消化による当否抽選では、大当たりかハズレかを判定する一方、第二保留記憶の消化による当否抽選では、大当たり、小当たり、又はハズレを判定する。

【0049】

前記第一保留記憶または第二保留記憶の消化による当否抽選で大当たりと判定された場合には、第一特別図柄または第二特別図柄を変動後に該大当たりを示す図柄態様で停止させ、大当たりを確定する。そして、この大当たり確定に伴って、大入賞口 15 を開放する大当たり遊技を実行する。この大当たり遊技は、大入賞口 15 を開放する開放ラウンドを所定回数繰り返し実行する。一方、前記第二保留記憶の消化による当否抽選で小当たりと判定された場合には、第二特別図柄を変動後に該小当たりを示す図柄態様で停止させ、小当たりを確定する。そして、この小当たり確定に伴って、大入賞口 15 を開放する小当たり遊技を実行する。

【0050】

ここで、前記した大当たり遊技と小当たり遊技とについて説明する。

本実施例では、大入賞口 15 の開放態様が異なる三種類の第一～第三大当たり遊技を備えており、前記した第一保留記憶または第二保留記憶の消化による当否抽選で大当たりと判定された場合に、いずれか一の大当たり遊技を選択的に実行する。この大当たり遊技の選択は、後述するように、第一始動口 11, 12 と第二始動口 14 への入球により抽出される乱数（後述する第一、第二大当たり図柄決定用乱数）に基づいて行われる。

【0051】

前記第一大当たり遊技では、大入賞口 15 を最大 30 秒開放するロング型の開放ラウンドを 8 回実行し、第二大当たり遊技では、該ロング型の開放ラウンドを 4 回実行する。第三大当たり遊技では、前記ロング型の開放ラウンドを 5 回実行した後に、1.2 秒間のインターバルを挟んで大入賞口 15 の 2 秒開放を 2 回行うショート型の開放ラウンドを、2 回実行する。そして、第一～第三大当たり遊技では、各開放ラウンドがラウンド間インターバルを挟んで繰り返される。ここで、ロング型の開放ラウンドでは、大入賞口 15 の開放時間が 30 秒経過するか、該大入賞口 15 に 10 個（規定数）の遊技球が入賞すると、該大入賞口 15 を閉鎖して終了する。

こうした三種類の大当たり遊技では、ロング型のラウンド数の多い第一大当たり遊技が、最も多くの遊技球を大入賞口 15 に入球可能であり、最も多くの賞球を獲得できる。

【0052】

本実施例の小当たり遊技は、大入賞口 15 を 1.5 秒間開放する開放作動を一回行うものである。すなわち、小当たり遊技は、大入賞口 15 の開放時間（1.5 秒間）が、前記した大当たり遊技における開放ラウンドの開放時間の合計（総開放時間）に比して、極めて短い。こうした小当たり遊技は、単独で実行された場合に、大入賞口 15 へ入球することが難しいものの、後述するように第一高利得遊技状態で頻繁に発生する場合には、大入賞口 15 へ入球し易い。

【0053】

10

20

30

40

50

次に、本実施例のパチンコ機 1 の仕様について説明する。以下では、大当りの当選確率、小当りの当選確率、普通図柄の当選確率、各遊技状態、第一、第二特別図柄の変動時間について説明する。その他の仕様については、従来と同様であることから、説明を省略した。

【0054】

本実施例の構成は、前記した当否抽選で大当りに当選する確率を高くする機能を有するものであり、いわゆる確率変動機として構成されている。大当りの当選確率には、低当選確率と、該低当選確率よりも高い高当選確率とが定められており、該低当選確率は、大当り遊技の終了後に低確率モードとなった場合に前記当否抽選で用いられ、該高当選確率は、大当り遊技の終了後に高確率モードとなった場合に前記当否抽選で用いられる。本実施例にあって、低当選確率は、図 5 に示すように、 $1/300$ に設定されており、高当選確率は、 $1/30$ に設定されており、第一保留記憶の消化と第二保留記憶の消化とのいずれ場合も、同じ低当選確率と高当選確率とを用いる。

10

尚、大当り遊技後に低確率モードと高確率モードとのいずれとなるかは、後述するように、第一始動口 11、12 と第二始動口 14 への入球により抽出される乱数（後述する第一、第二大当り図柄決定用乱数）に基づいて決定される。

【0055】

また、小当りの当選確率は、図 5 に示すように、 $1/1.01$ に設定されている。小当りの抽選は、前述したように、第二保留記憶の消化により実行されることから、該第二保留記憶の消化による当否抽選では、ほとんどの場合で小当りと判定される。尚、第一保留記憶の消化では、小当りの抽選を実行しないことから、この小当りの当選確率が適用されない。

20

【0056】

また、前記した普通図柄の当選確率は、非開放延長モードで $1/300$ 、開放延長モードで $1/1.0101$ に設定されている。ここで、開放延長モードでは、前述したように普通電動役物 13 の翼片の開放時間が、非開放延長モードに比して長くなることに加え、普通図柄の変動時間と第一特別図柄の変動時間とが該非開放延長モードに比して短くなる。こうした非開放延長モードと開放延長モードとは、後述するように、第一始動口 11、12 と第二始動口 14 への入球により抽出される乱数（後述する第一、第二大当り図柄決定用乱数）に基づいて決定される。そして、大当り遊技の終了後に、非開放延長モードと開放延長モードとのいずれかとなる。尚、開放延長モードは、予め定められた終了条件が成立すると、非開放延長モードに変換される。

30

【0057】

本実施例では、大当り遊技の終了後に、前述した低確率モード、高確率モード、非開放延長モード、および開放延長モードによる四パターンの遊技状態が生ずる。すなわち、「低確率モード/非開放延長モード」の通常遊技状態、「高確率モード/非開放延長モード」の第一高利得遊技状態、「高確率モード/開放延長モード」の第二高利得遊技状態、「低確率モード/開放延長モード」の第三高利得遊技状態である。ここで、第一～第三高利得遊技状態は、通常遊技状態に比して、遊技者に有利な遊技状態である。

【0058】

40

また、第一、第二特別図柄の変動時間は、当否抽選による判定結果と上述の各遊技状態とにより定められており、第一、第二保留記憶の乱数（第一大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数など）に従って決定される。すなわち、図 6 に示すように、当否抽選の判定結果と各遊技状態とに応じて、選択可能な変動時間の範囲が夫々定められており、第一保留記憶または第二保留記憶の乱数により、該範囲から変動時間を決定する。以下に、選択可能な変動時間を具体的に説明する。

前記した通常遊技状態（低確率モード/非開放延長モード）では、第一保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当り判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が 1.5 秒～180 秒に定められており、当該当否抽選でハズレ判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が 1.5 秒～180 秒に定められている。一方、第二保留記憶の消化により実行する

50

当否抽選で大当たり判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選で小当たり判定またはハズレ判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が10分に定められている。尚、前述したように、第一特別図柄の変動では小当たりとしないことから、小当たり用の変動時間が定められていない。

前記した第一高利得遊技状態（高確率モード／非開放延長モード）では、第一保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当たり判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選でハズレ判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められている。一方、第二保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当たり判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選で小当たり判定またはハズレ判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が0.3秒～1.5秒に定められている。こうした第一高利得遊技状態では、小当たり当選確率の極めて高い第二特別図柄の変動時間が極めて短いことから、小当たりの発生頻度が高く、小当たり遊技が複数回連続する所謂小当たりラッシュを生じ得る。

前記した第二高利得遊技状態（高確率モード／開放延長モード）では、第一保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当たり判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選でハズレ判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められている。一方、第二保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当たり判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選で小当たり判定またはハズレ判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が10分に定められている。

前記した第三高利得遊技状態（低確率モード／開放延長モード）では、第一保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当たり判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選でハズレ判定した場合に、第一特別図柄の変動時間が1.5秒～3.0秒に定められている。一方、第二保留記憶の消化により実行する当否抽選で大当たり判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が1.5秒～60秒に定められており、当該当否抽選で小当たり判定またはハズレ判定した場合に、第二特別図柄の変動時間が10分に定められている。

【0059】

ここで、通常遊技状態における、ハズレ又は小当たり確定する第二特別図柄の変動時間（10分）は、第一特別図柄の変動時間（1.5～180秒）よりも長い。換言すると、通常遊技状態では、ハズレ又は小当たり確定する第二特別図柄の平均変動時間が、第一特別図柄の平均変動時間よりも長い。尚、本実施例では、第二、第三高利得遊技状態でも、通常遊技状態と同様に、ハズレ又は小当たり確定する第二特別図柄の変動時間が長くなっている。

一方、第一高利得遊技状態における、ハズレ又は小当たり確定する第二特別図柄の変動時間（0.3～1.5秒）は、第一特別図柄の変動時間（1.5～60秒）よりも短く、且つ通常遊技状態における第一特別図柄の変動時間（1.5～180秒）よりも短い。換言すると、第一高利得遊技状態における、ハズレ又は小当たり確定する第二特別図柄の平均変動時間は、第一特別図柄の平均変動時間よりも短い。

【0060】

次に、第一、第二特別図柄の大当たり図柄態様について、図7を用いて説明する。

前述したように、第一特別図柄は、第一保留記憶の消化に基づいて第一特別図柄表示装置9で変動表示され、変動時間の経過後に、当否抽選の判定結果を示す図柄態様で停止表示される。第一特別図柄は、当否抽選により大当たり又はハズレ判定することから、大当たりを示す図柄態様（大当たり図柄態様）またはハズレを示す図柄態様（ハズレ図柄態様）で停止表示して、大当たりまたはハズレを確定する。

一方、第二特別図柄は、第二保留記憶の消化に基づいて第二特別図柄表示装置10で変動表示され、変動時間の経過後に、当否抽選の判定結果を示す図柄態様で停止表示される。第二特別図柄は、前述したように、当否抽選により大当たり、小当たり、又はハズレ判定することから、大当たり図柄態様、小当たり図柄態様、又はハズレ図柄態様で停止表示して、大当たり、小当たり、又はハズレを確定する。

【 0 0 6 1 】

第一特別図柄と第二特別図柄とには、夫々 1 0 種類の大当り図柄態様が予め定められており、当否抽選により大当り判定された場合に、第一、第二保留記憶の大当り図柄決定用乱数に従って、いずれか一の大当り図柄態様が決定される。

【 0 0 6 2 】

本実施例にあって、第一特別図柄には、図 7 (A) に示すように、第 1 ~ 第 1 0 大当り図柄態様が定められており、各大当り図柄態様に、大当り遊技の内容と該大当り遊技後の遊技状態とが夫々割り当てられている。

第 1 ~ 第 3 大当り図柄態様には、前記第三大当り遊技（ロング型の開放ラウンドを 5 回とショート型の開放ラウンドを 3 回）と、前記した第一高利得遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第 1 ~ 第 3 大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、前記第三大当り遊技が実行され、該第三大当り遊技後に高確率モードと非開放延長モードとに移行する。ここで、高確率モードは、第一特別図柄および第二特別図柄の 1 0 0 0 0 回変動、該第一特別図柄又は第二特別図柄の当否抽選による大当り判定のいずれかを条件として、終了する。尚、高確率モードは、前述したように大当りの当選確率が $1 / 3 0$ であることから、実質的に次に大当り判定するまで継続される。

10

第 4 ~ 第 6 大当り図柄態様には、前記第二大当り遊技（ロング型の開放ラウンドを 4 回）と、前記した第二高利得遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第 4 ~ 第 6 大当り図柄態様のいずれかで確定すると、前記第二大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に高確率モードと開放延長モードとに移行する。ここで、高確率モードと開放延長モードとは、第一特別図柄および第二特別図柄の 1 0 0 0 0 回変動、該第一特別図柄又は第二特別図柄の当否抽選による大当り判定のいずれかを条件として、終了する。そのため、高確率モードと開放延長モードとは、実質的に次に大当り判定するまで継続される。

20

第 7 ~ 第 1 0 大当り図柄態様は、前記第二大当り遊技（ロング型の開放ラウンドを 4 回）と、前記した第三高利得遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第一特別図柄が第 7 ~ 第 1 0 大当り図柄態様のいずれかで確定すると、前記第二大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に低確率モードと開放延長モードとに移行する。ここで、開放延長モードは、第一特別図柄および第二特別図柄の 1 0 0 回変動、該第一特別図柄又は第二特別図柄の当否抽選による大当り判定のいずれかを条件として、終了する。尚、低確率モードでは、前述したように大当りの当選確率が $1 / 3 0 0$ であることから、開放延長モード（第三高利得遊技状態）は、大当りすること無く終了することもあり得る。この場合には、非開放延長モードに移行する（通常遊技状態に移行する）。

30

【 0 0 6 3 】

第二特別図柄には、図 7 (B) に示すように、第 1 1 ~ 第 2 0 大当り図柄態様が定められており、上述の第一特別図柄と同様に、各大当り図画態様に、大当り遊技の内容と該大当り遊技後の遊技状態とが夫々割り当てられている。

第 1 1 ~ 第 1 3 大当り図柄態様には、前記第三大当り遊技（ロング型の開放ラウンドを 5 回とショート型の開放ラウンドを 3 回）と、前記した第一高利得遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第 1 1 ~ 第 1 3 大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、前記第三大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に高確率モードと非開放延長モードとに移行する。ここで、高確率モードは、第一特別図柄および第二特別図柄の 1 0 0 0 0 回変動、該第一特別図柄又は第二特別図柄の当否抽選による大当り判定のいずれかを条件として、終了する。そのため、高確率モードは、実質的に次の大当り判定するまで継続される。

40

第 1 4 ~ 第 1 6 大当り図柄態様には、前記第二大当り遊技（ロング型の開放ラウンドを 4 回）と、前記した第一高利得遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第 1 4 ~ 第 1 6 大当り図柄態様のいずれかで停止表示して確定すると、前記第二大当り遊技が実行され、該大当り遊技後に高確率モードと非開放延長モードとに移行する。この場合も、同じ高確率モードの終了条件が定められていることから、高確率モードは、実

50

質的に次の大当たり判定まで継続される。

第17～第20大当たり図柄態様には、前記第一大当たり遊技（ロング型の開放ラウンドを8回）と、前記した第三高利得遊技状態とが割り当てられている。すなわち、第二特別図柄が第17～第20大当たり図柄態様のいずれかで確定すると、前記第一大当たり遊技が実行され、該大当たり遊技後に低確率モードと開放延長モードとに移行する。ここで、開放延長モードは、第一特別図柄および第二特別図柄の100回変動、該第一特別図柄又は第二特別図柄の当否抽選による大当たり判定のいずれかを条件として、終了する。そのため、大当たりすること無く開放延長モード（第三高利得遊技状態）が終了する場合もあり、この場合には、非開放延長モードに移行する（通常遊技状態に移行する）。

【0064】

このように本実施例にあっては、第一大当たり遊技および第二大当たり遊技の終了後に、第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に移行し、第三大当たり遊技の終了後にのみ、第一高利得遊技状態に移行するようにしている。これは、後述するように、第三大当たり遊技の後半三回の開放ラウンドにより、該第三大当たり遊技と第一高利得遊技状態で頻繁に発生する小当たり遊技との境界を遊技者に分かり難くするためである。詳述すると、第三大当たり遊技の後半三回の開放ラウンドは、ショート型の開放パターンで実行され、2秒開放が繰り返されることから、その後に第一高利得遊技状態で1.5秒開放する小当たり遊技が連続的に発生した場合に、該第三大当たり遊技と小当たり遊技との境界を遊技者に分かり難くできる。これにより、第三大当たり遊技から第一高利得遊技状態へ移行する際に、該第一高利得遊技状態で、該第三大当たり遊技が継続しているように見せかけることや、該大当たり遊技がどこまでも続くように思い込ませることといった効果を生じさせ得る。

【0065】

次に、本発明の要部にかかる、大入賞口15への入球数と入球ゲーム数とをカウントする機能について、説明する。尚、この入球数と入球ゲーム数とのカウントは、後述する大入賞口入球処理（図23）により実行される。

【0066】

本実施例では、大入賞口15を繰り返し開放する第一～第三大当たり遊技中と、大入賞口15を開放する小当たり遊技を高頻度で発生する第一高利得遊技状態とで、大入賞口15への遊技球の入球数をカウントし且つ該入球数に基づいて入球ゲーム数をカウントする。具体的には、第一～第三大当たり遊技の開始に伴って期間開始して、第一高利得遊技状態を除く他の遊技状態に移行することに伴って期間終了するゲームカウント期間を定め（図26、27参照）、該ゲームカウント期間に亘って、前記入球数と入球ゲーム数とを連続してカウントする。ここで、本実施例にあっては、大入賞口15への入球数が10個（単位数）増加する毎に、入球ゲーム数をカウントする。また、これら入球数と入球ゲーム数とは、前記ゲームカウント期間の終了に伴ってクリアされ、次のゲームカウント期間の開始から新たにカウント開始される。

尚、本実施例にあっては、前記したように、第三大当たり遊技の実行後にのみ第一高利得遊技状態へ移行することから、前記ゲームカウント期間は、第三大当たり遊技と第一高利得遊技状態とが繰り返されることで継続する。そして、第一、第二大当たり遊技が実行された場合には、該第一、第二大当たり遊技の終了に伴ってゲームカウント期間が終了する。

【0067】

第一～第三大当たり遊技中では、前記した右遊技領域3aに配設された大入賞口15を狙って、遊技球が発射される。そして、大入賞口15に遊技球が入球する毎に、入球数をカウントし、さらに該入球数が10個増加する毎に、入球ゲーム数をカウントする。ここで、本実施例では、入球ゲーム数をカウントする単位数（10個）が開放ラウンドの規定数と同じであることから、大当たり遊技の開始に伴って前記ゲームカウント期間が開始された大当たり遊技中では、入球ゲーム数のカウントに伴って次の開放ラウンドに進む。

尚、第一～第三大当たり遊技中では、右打ちされるため、右遊技領域3aに配設された第二始動口14に入球し易く、第二保留記憶が貯まり易い。

【0068】

第一～第三大当り遊技を終了すると、前述したように、当該大当り遊技を決定した第一特別図柄または第二特別図柄の大当り図柄態様に応じて、第一～第三高利得遊技状態のいずれかに移行する。

第三大当り遊技が実行された場合には、該大当り遊技後に第一高利得遊技状態へ移行することから、前記ゲームカウント期間が継続する。第一高利得遊技状態は、前述したように、第二特別図柄の変動時間が極めて短いことから（0.3秒～1.5秒）、当選確率の高い小当りを狙う遊技が行われる。すなわち、第一高利得遊技状態では、第二保留記憶の消化により小当りが高頻度で発生することから、該第二保留記憶が次々に消化されて小当り遊技が連続して行われる。そのため、右遊技領域3aの大入賞口15を狙って右打ちすることにより、連続する小当り遊技で夫々開放される大入賞口15に入球し易くなる。さらに、遊技球の右打ちにより、右遊技領域3aに配設された第二始動口14へ入球し易く、第二保留記憶が生成され易い。これにより、小当りがさらに連続して発生し易く、小当り遊技の連続的な発生数が増加し得る。

10

こうした第一高利得遊技状態では、前記した大当り遊技中と同様に、小当り遊技で開放された大入賞口15に遊技球が入球する毎に、入球数をカウントし、該入球数が10個増加する毎に入球ゲーム数をカウントする。ここで、第一高利得遊技状態では、先の大当り遊技からゲームカウント期間が継続していることから、該大当り遊技でカウントされた入球数と入球ゲーム数とに夫々累積してカウントしていく。

【0069】

さらに、第一高利得遊技状態は、前述したように、高確率モードであることから、第一、第二保留記憶の消化による当否抽選で大当りとなり易く、さらに、実質的に大当りとなるまで継続する。そのため、第一高利得遊技状態で大当り判定することにより第一～第三大当り遊技が実行されると、当該大当り遊技中もゲームカウント期間が継続する。この第一～第三大当り遊技中は、前述と同様に、大入賞口15を狙って遊技球が右打ちされ、該大入賞口15への入球により入球数と入球ゲーム数とがカウントされる。ここで、第一高利得遊技状態から続く第一～第三大当り遊技中では、該第一高利得遊技状態でカウントされた入球数と入球ゲーム数とに夫々累積してカウントする。そのため、入球ゲーム数をカウントするタイミングが、次の開放ラウンドに進むタイミングと一致しない場合が多い。

20

第一高利得遊技状態での大当り判定により第三大当り遊技が実行された場合には、当該大当り遊技後にさらに第一高利得遊技状態に移行することから、ゲームカウント期間が継続されて、入球数と入球ゲーム数とが継続してカウントされる。このようにゲームカウント期間は、第三大当り遊技と第一高利得遊技状態とが繰り返されることで継続する。

30

【0070】

一方、大当り遊技後に、第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態となると、ゲームカウント期間を終了して、該終了までカウントした入球数と入球ゲーム数とをクリアする。

【0071】

次に、主制御装置80で実行される各種プログラムの処理について説明する。

図8に、メインルーチンのフローチャートを示す。メインルーチンは、S10～S70までの本処理と、該本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返されるS80の残余処理とから構成され、2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる。マイコンによるハード割り込みが実行されると、先ず正常割込であるか否かを判断する（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いか否かを判断するためのものである。

40

【0072】

S10で否定判定（すなわち、正常割り込みでないと判定）されると（S10：No）、初期設定（S15）を実行し、残余処理（S80）に移行する。この初期設定では、例えば、上記RAMの所定領域への所定値の書き込み、第一および第二特別図柄を初期図柄とする等のRAMの作業領域への各初期値の書き込み等が実行される。一方、S10で肯

50

定判定（すなわち、正常割り込みであると判定）されると（S10：Yes）、初期値乱数の更新処理（S20）、大当たり決定用乱数の更新処理（S25）、大当たり図柄決定用乱数の更新処理（S30）、当り決定用乱数の更新処理（S35）、リーチ判定用乱数の更新処理（S40）、変動パターン決定用乱数の更新処理（S45）、入賞確認処理（S50）、当否判定処理（S55）、特別遊技処理（S60）、不正監視処理（S65）、画像出力処理等の各出力処理（S70）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内で初期値乱数の更新処理（S80）をループ処理する。

【0073】

上記の初期値乱数更新処理（S20）の初期値乱数は、「0」～「3999」までの4000個の整数をとり、この処理の実行毎に+1されて、該整数の昇順に作成される。尚、初期値乱数が「3999」のときに、この処理が実行された場合には、「0」に戻す。

【0074】

また、大当たり決定用乱数更新処理（S25）の大当たり決定用乱数は、前記初期値乱数と同様に、「0」～「3999」までの4000個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、大当たり図柄決定用乱数更新処理（S30）の乱数は、「0」～「59」までの60個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、当り決定用乱数更新処理（S35）の乱数は、「0」～「996」までの997個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、リーチ判定用乱数更新処理（S40）の乱数は、「0」～「228」までの229個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。また、変動パターン決定用乱数更新処理（S45）の乱数は、「0」～「1020」までの1021個の整数をとり、この処理の実行毎に昇順に作成される。

【0075】

次に、主制御装置80で実行する始動入賞処理を、図9のフローチャートを用いて説明する。この始動入賞処理は、前記したメインルーチンの入賞確認処理（S50）でコールされるサブルーチンの一つである。

始動入賞処理では、S100で、第一始動口スイッチ11a、12aが遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（S100：No）、S120に進み、肯定判定の場合には（S100：Yes）、S105に進む。S105では、第一保留記憶の数が上限値（例えば、4個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S105：Yes）、S120へ進み、否定判定の場合には（S105：No）、S110に進む。S110では、第一抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第一抽出乱数保留記憶処理では、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第一保留記憶として記憶すると共に、第一保留記憶の数を示す第一保留数カウンタに1を加算して、該第一保留数カウンタの情報に従って第一特別図柄保留数表示装置18を点灯させるために必要な処理を行う。

【0076】

S120では、第二始動口スイッチ14aが遊技球を検知したか否かを判定する。否定判定の場合には（S120：No）、始動入賞処理を終了し、肯定判定の場合には（S120：Yes）、S125に進む。S125では、第二保留記憶の数が上限値（例えば、4個）に達しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S125：Yes）、始動入賞処理を終了し、否定判定の場合には（S125：No）、S130に進む。S130では、第二抽出乱数保留記憶処理を実行する。この第二抽出乱数保留記憶処理では、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、第二保留記憶として記憶すると共に、第二保留記憶の数を示す第二保留数カウンタに1を加算して、該第二保留数カウンタの情報に従って第二特別図柄保留数表示装置19を点灯させるために必要な処理を行う。

【0077】

次に、主制御装置80で実行する第一特別図柄当否判定処理を、図10～13のフローチャートを用いて説明する。この第一特別図柄当否判定処理は、前記したメインルーチンの当否判定処理（S55）でコールされるサブルーチンの一つである。

【 0 0 7 8 】

第一特別図柄当否判定処理では、図 1 0 に示すように、特別電動役物の作動中であるか否かを判定する (S 1 5 0)。そして、肯定判定の場合には (S 1 5 0 : Y e s)、第一特別図柄当否判定処理を終了し、否定判定の場合には (S 1 5 0 : N o)、S 1 5 5 に進む。S 1 5 5 では、第一特別図柄の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 1 5 5 : Y e s)、図 1 2 の S 2 5 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 5 5 : N o)、S 1 6 0 に進む。S 1 6 0 では、第一特別図柄の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 1 6 0 : Y e s)、図 1 3 の S 3 0 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 6 0 : N o)、S 1 6 5 に進む。

【 0 0 7 9 】

S 1 6 5 では、第一保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 6 5 : Y e s)、S 1 7 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 6 5 : N o)、第一特別図柄当否判定処理を終了する。S 1 7 0 では、第一保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い第一保留記憶を選択して、当該第一保留記憶に記憶された情報 (乱数等の数値データ) を第一大当り判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第一保留記憶を消化する。さらに、確変フラグ = 1 の場合には、高確率モード中に実行可能な当否抽選の残り回数 (確変回数) をデクリメントすると共に、開放延長フラグ = 1 の場合には、開放延長モード中に実行可能な当否抽選の残り回数 (開放延長回数) をデクリメントする。この S 1 7 0 の後に、S 1 7 5 に進む。

【 0 0 8 0 】

S 1 7 5 では、前記の高確率モードであることを示す確変フラグが 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 7 5 : Y e s)、S 1 8 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 7 5 : N o)、S 1 8 5 に進む。

S 1 8 0 では、高確率モードに対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) を有効として、有効とした確変テーブルに基づいて、第一大当り判定用のバッファに移動された大当り決定用乱数を、大当りか否か判定する。ここで、確変テーブルには、前述した高確率モードの当選確率 (1 / 3 0) となる 1 3 3 個の整数値が大当り当選値として定められている。そして、第一大当り判定用バッファの大当り決定用乱数を、これら大当り当選値と照合し、一致すると大当りと判定される。S 1 8 0 の後に、S 1 9 0 に進む。

【 0 0 8 1 】

一方、S 1 8 5 では、低確率モードに対応する当否判定テーブル (通常テーブル) を有効として、有効とした通常テーブルに基づいて、第一大当り判定用のバッファに移動された大当り決定用乱数を、大当りか否か判定する。ここで、通常テーブルには、前述した低確率モードの当選確率 (1 / 3 0 0) となる 1 3 個の整数値が大当り当選値として定められている。そして、第一大当り判定用バッファの大当り決定用乱数を、これら大当り当選値と照合し、一致すると大当りと判定される。S 1 8 5 の後に、S 1 9 0 に進む。

【 0 0 8 2 】

図 1 1 の 1 9 0 では、第二特別図柄が大当り図柄態様で確定する変動中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 9 0 : Y e s)、S 2 1 5 に進み、否定判定の場合には (S 1 9 0 : N o)、S 1 9 5 に進む。ここで、肯定判定の場合には、前記した S 1 8 0 又は S 1 8 5 の判定結果に関係無く、強制的にハズレとされる。これにより、第一特別図柄による大当り遊技が、第二特別図柄による大当り遊技および小当り遊技と重複しないようにしている。

【 0 0 8 3 】

S 1 9 5 では、S 1 8 0 又は S 1 8 5 の判定結果に基づいて、大当りか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 9 5 : Y e s)、S 2 0 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 9 5 : N o)、S 2 1 5 に進む。

【 0 0 8 4 】

S 2 0 0 では、消化した第一保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数 (第一大当り判定用のバッファ内の大当り図柄決定用乱数) に基づいて、前記した第 1 ~ 第 1 0 大当り図柄態

10

20

30

40

50

様のなかから一の大当り図柄態様を決定する（図 7 参照）。

ここで、第 1 ～ 第 10 大当り図柄態様を選択して決定する確率が、予め定められている。本実施例にあっては、第 1 ～ 第 3 大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が 4 / 20 であり、第 4 ～ 第 6 大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が 8 / 20 であり、第 7 ～ 第 10 大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が 8 / 20 である。すなわち、大当り判定した場合に、大当り遊技後に前記した第一高利得遊技状態（高確率モード / 非開放延長モード）に移行する確率が 4 / 20 であり、第二高利得遊技状態（高確率モード / 開放延長モード）に移行する確率が 8 / 20 であり、第三高利得遊技状態（低確率モード / 開放延長モード）に移行する確率が 8 / 20 である。このように本実施例では、第一特別図柄により大当りとなると、第二大当り遊技または第三大当り遊技が実行され、これら大当り遊技後に、第一高利得遊技状態、第二高利得遊技状態、または第三高利得遊技状態に移行する。

10

【 0 0 8 5 】

続く S 2 0 5 の変動パターン決定処理では、消化した第一保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等（第一大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等）と、前述した確変フラグおよび後述する開放延長フラグとに基づいて、第一特別図柄の変動パターンを決定し、これに伴って第一特別図柄の変動時間が決定する。

詳述すると、確変フラグと開放延長フラグとの組合せに応じて、選定可能な第一特別図柄の変動パターンが予め定められており、前記した変動パターン決定用乱数等に従って変動パターンが決定される。すなわち、確変フラグ = 0 かつ開放延長フラグ = 0 の場合（通常遊技状態）には、第一特別図柄の変動時間（1 . 5 秒 ~ 1 8 0 秒）に対応する変動パターンを選定可能とし、消化した第一保留記憶の変動パターン決定用乱数等により変動パターンを決定する。こうして決定された第一特別図柄の変動パターンは、1 . 5 秒 ~ 1 8 0 秒の変動時間であり、該変動時間の経過後に大当り図柄態様で停止表示する。同様に、確変フラグ = 1 かつ開放延長フラグ = 0 の場合（第一高利得遊技状態）には、1 . 5 秒 ~ 6 0 秒の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ = 1 かつ開放延長フラグ = 1 の場合（第二高利得遊技状態）には、1 . 5 秒 ~ 6 0 秒の変動時間の変動パターンを決定し、確変フラグ = 0 かつ開放延長フラグ = 1 の場合（第三高利得遊技状態）には、1 . 5 秒 ~ 6 0 秒の変動時間の変動パターンを決定する。

20

【 0 0 8 6 】

続く S 2 1 0 では、前記 S 2 0 0 で決定した図柄態様に従って、第二又は第三大当り遊技の遊技内容と、該大当り遊技後の遊技状態とを設定する（図 7（A）参照）。ここで、第二又は第三大当り遊技の遊技内容の設定は、前述した各大当り遊技における開放ラウンドの開放パターン（ロング型やショート型）と、該開放ラウンドのラウンド数とを決定することにより行う。そして、大当り遊技後の遊技状態の設定は、前記した高確率モードに移行するか否かと、開放延長モードに移行するか否かとを決定することにより行う。この S 2 1 0 の後に、S 2 3 0 に進む。

30

【 0 0 8 7 】

一方、前記 S 1 9 0 の肯定判定または S 1 9 5 の否定判定から続く S 2 1 5 では、ハズレ図柄態様を決定する。そして、S 2 1 5 の後に、S 2 2 0 に進む。

40

【 0 0 8 8 】

S 2 2 0 の変動パターン決定処理では、前述した S 2 0 5 と同様に、第一保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等（第一大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等）と、前述した確変フラグおよび後述する開放延長フラグとに基づいて、第一特別図柄の変動パターンを決定し、これに伴って第一特別図柄の変動時間が決定する。すなわち、確変フラグと開放延長フラグとを確認して、確変フラグ = 0 かつ開放延長フラグ = 0 の場合（通常遊技状態）には、1 . 5 秒 ~ 1 8 0 秒の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ = 1 かつ開放延長フラグ = 0 の場合（第一高利得遊技状態）と、確変フラグ = 1 かつ開放延長フラグ = 1 の場合（第二高利得遊技状態）とでは、1 . 5 秒 ~ 6 0 秒の変動時間の変動パターンを夫々決定する。また、確変フラグ = 0 かつ開放延長フラグ =

50

1 の場合（第三高利得遊技状態）には、1.5 秒～3.0 秒の変動時間の変動パターンを夫々決定する。

続く S 2 2 5 では、ハズレにかかる処理を行い、S 2 3 0 に進む。

【0089】

S 2 3 0 では、前記 S 1 7 0 でデクリメントした第一保留記憶の数を示す保留数コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する。さらに、大当り又はハズレの情報、前記した変動パターンの情報、および第一特別図柄の変動時間等を示す変動開始コマンドを、サブ統合制御装置 8 3 に送信すると共に、第一特別図柄表示装置 9 を駆動制御して第一特別図柄を変動開始させ、第一特別図柄当否判定処理を終了する。

尚、サブ統合制御装置 8 3 は、上記の変動開始コマンドを受信すると、変動開始コマンドに基づいて、演出図柄制御装置 8 2 へコマンドを送信し、該演出図柄制御装置 8 2 は、受信した該コマンドに従って演出図柄表示装置 6 を駆動制御して、第一特別図柄（大当り図柄態様又はハズレ図柄態様）および変動パターンの情報に対応する演出図柄の表示を開始する。

【0090】

前記した S 1 5 5 の肯定判定から続く図 1 2 の S 2 5 0 では、第一特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 5 0 : Yes）、S 2 5 5 に進み、否定判定の場合には（S 2 5 0 : No）、S 2 7 0 に進む。S 2 5 5 では、第一特別図柄表示装置 9 を駆動制御し、第一特別図柄の変動表示を終了して、第一特別図柄の確定図柄（すなわち、上記した S 2 0 0 で決定した大当り図柄態様、又は S 2 1 5 で決定したハズレ図柄態様）を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に、第一特別図柄の変動停止を示す信号を送信する。この S 2 5 5 の後に、S 2 6 0 に進む。

尚、本実施例では、第一特別図柄の変動停止を示す信号をサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成としたが、これに限らず、該変動停止の信号を送信しない構成としても良い。これは、前記した変動開始コマンドで変動時間を送信していることから、変動停止の信号を送信しなくともサブ統合制御装置 8 3 で該変動停止を認識できることに因る。こうした構成であれば、サブ統合制御装置 8 3 に送信する信号数を抑制しつつ、同等の演出表示処理を実行することができる。

【0091】

S 2 6 0 では、上記 S 2 5 5 で停止表示させた第一特別図柄が大当り図柄態様であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 6 0 : Yes）、S 2 6 5 に進み、否定判定の場合には（S 2 6 0 : No）、第一特別図柄当否判定処理を終了する。S 2 6 5 では、停止フラグ = 1 とする。この停止フラグは、第一特別図柄による大当りの確定から大当り遊技の終了まで 1 で維持されるものであり、さらに、後述するように、第二特別図柄による大当り確定から大当り遊技の終了までと、第二特別図柄による小当り確定から小当り遊技の終了までとでも 1 で維持される。すなわち、停止フラグ = 1 により、大当り又は小当りを確定したことが示される。

【0092】

前記した S 2 5 0 の否定判定から続く S 2 7 0 では、停止フラグ = 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 7 0 : Yes）、S 2 7 5 に進み、否定判定の場合には（S 2 7 0 : No）、第一特別図柄当否判定処理を終了する。ここで、停止フラグ = 1 の場合は、第二特別図柄が大当り図柄態様又は小当り図柄態様を確定表示中であることから、第一特別図柄を、前記した S 2 1 5 で決定したハズレ図柄態様で強制停止させる（S 2 7 5）。尚、第一特別図柄は、前記した S 1 9 0 の肯定判定の場合（第二特別図柄の大当り変動中）に、ハズレ図柄態様を決定して変動開始していることから、該第二特別図柄を大当り確定すると（停止フラグ = 1）、強制的に変動終了して該ハズレ図柄態様で停止させる。そして、大当り遊技の終了まで、第一特別図柄の変動が開始されない（第一保留記憶を消化しない）。

【0093】

前記した S 1 6 0 の肯定判定から続く図 1 3 の S 3 0 0 では、第一特別図柄の確定表示

10

20

30

40

50

の継続時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 3 0 0 : Y e s)、S 3 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 3 0 0 : N o) には、第一特別図柄当否判定処理を終了する。S 3 0 5 では、第一特別図柄の確定表示を終了し、S 3 1 0 に進む。S 3 1 0 では、確定表示された第一特別図柄が大当たり図柄態様か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 3 1 0 : Y e s)、S 3 1 5 に進み、否定判定の場合には (S 3 1 0 : N o)、S 3 6 0 に進む。S 3 1 5 では、高確率モードを示す確変フラグを参照して、確変フラグ = 1 である場合には確変フラグをクリアし (S 3 2 0)、S 3 2 5 に進む。S 3 2 5 では、開放延長モードであることを示す開放延長フラグを参照して、開放延長フラグ = 1 である場合には開放延長フラグをクリアし (S 3 3 0)、S 3 4 0 に進む。その後、状態指定コマンド送信処理 (S 3 4 0)、条件装置作動開始処理 (S 3 4 5)、役物連続作動装置作動開始処理 (S 3 5 0)、大当たり開始演出処理 (S 3 5 5) を順次実行することで、大当たり遊技の態様を示すコマンドや、大当たり遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して大当たり遊技を開始し、当否判定処理を終了する。

10

【 0 0 9 4 】

前記 S 3 1 0 の否定判定から続く S 3 6 0 では、確変フラグを参照し、確変フラグ = 1 である場合には (S 3 6 0 : Y e s)、確変モード中に実行可能な当否抽選の残り回数 (確変回数) を参照する (S 3 6 5)。そして、確変回数 = 0 である場合には (S 3 6 5 : Y e s)、確変フラグをクリアし (S 3 7 0)、S 3 7 5 に移行する。

S 3 7 5 では、開放延長フラグを参照し、開放延長フラグ = 1 である場合には (S 3 7 5 : Y e s)、開放延長モード中に実行可能な当否抽選の残り回数 (開放延長回数) を参照する (S 3 8 0)。そして、開放延長回数 = 0 である場合には (S 3 8 0 : Y e s)、開放延長フラグをクリアし (S 3 8 5)、S 3 9 0 に移行する。S 3 9 0 では、状態指定コマンド送信処理を実行し、第一特別図柄当否判定処理を終了する。

20

【 0 0 9 5 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する第二特別図柄当否判定処理を、図 1 4 ~ 1 7 のフローチャートを用いて説明する。この第二特別図柄当否判定処理は、前記したメインルーチンの当否判定処理 (S 5 5) でコールされるサブルーチンの一つである。

【 0 0 9 6 】

第二特別図柄当否判定処理では、図 1 4 に示すように、特別電動役物の作動中であるか否かを判定し (S 4 0 0)、肯定判定の場合には (S 4 0 0 : Y e s)、第二特別図柄当否判定処理を終了し、否定判定の場合には (S 4 0 0 : N o)、S 4 0 5 に進む。S 4 0 5 では、第二特別図柄の変動表示中か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 0 5 : Y e s)、図 1 6 の S 5 1 0 に進み、否定判定の場合には (S 4 0 5 : N o)、S 4 1 0 に進む。S 4 1 0 では、第二特別図柄の確定表示中か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 1 0 : Y e s)、図 1 7 の S 6 0 0 に進み、否定判定の場合には (S 4 1 0 : N o)、S 4 1 5 に進む。

30

【 0 0 9 7 】

S 4 1 5 では、第二保留記憶があるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 1 5 : Y e s)、S 4 2 0 に進み、否定判定の場合には (S 4 1 5 : N o)、第二特別図柄当否判定処理を終了する。S 4 2 0 では、第二保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い第二保留記憶を選択して、当該第二保留記憶に記憶された情報 (乱数等の数値データ) を第二大当たり判定用の所定のバッファに移動させる。こうして第二保留記憶を消化する。さらに、確変フラグ = 1 の場合には、高確率モード中に実行可能な当否抽選の残り回数 (確変回数) をデクリメントすると共に、開放延長フラグ = 1 の場合には、開放延長モード中に実行可能な当否抽選の残り回数 (開放延長回数) をデクリメントする。この S 4 2 0 の後に、S 4 2 5 に進む。

40

【 0 0 9 8 】

S 4 2 5 では、前記確変フラグが 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 2 5 : Y e s)、S 4 3 0 に進み、否定判定の場合には (S 4 2 5 : N o)、S 4 3 5 に進む。

S 4 3 0 では、高確率モードに対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) を有効と

50

して、有効とした確変テーブルに基づいて、第二大当り判定用のバッファに移動された大当り決定用乱数を、大当り、小当り、又はハズレ判定する。この判定処理では、確変テーブルに示された大当り当選値により、大当り決定用乱数が大当りか否かを判定し、否定判定の場合には、予め定められた小当り当選値により、当該大当り決定用乱数が小当りか否かを判定する。ここで、小当り当選確率には、小当りの当選確率（ $1 / 1.01$ ）となる3960個の整数値が予め定められており、小当りか否かの判定は、大当り決定用乱数をこれら小当り当選確率と照合し、一致した場合に小当りと判定する。S 4 3 0の後に、S 4 4 0に進む。

【0099】

一方、S 4 3 5では、低確率モードに対応する当否判定テーブル（通常テーブル）を有効として、有効とした通常テーブルに基づいて、第二大当り判定用のバッファに移動された大当り決定用乱数を、大当り、小当り、又はハズレ判定する。この判定処理では、通常テーブルに示された大当り当選確率により、大当り決定用乱数が大当りか否かを判定し、否定判定の場合には、前記した小当り当選値により、当該大当り決定用乱数が小当りか否かを判定する。この小当りか否かの判定は、前記したS 4 3 0と同様に行う。S 4 3 5の後に、S 4 4 0に進む。

【0100】

図15のS 4 4 0では、第一特別図柄が大当り図柄態様で確定する変動中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 4 4 0 : Yes）、S 4 8 5に進み、否定判定の場合には（S 4 4 0 : No）、S 4 4 5に進む。ここで、肯定判定の場合には、前記したS 4 3 0又はS 4 3 5の判定結果に関係無く、強制的にハズレとされる。これにより、第二特別図柄による大当り遊技と小当り遊技とが、第一特別図柄による大当り遊技と重複しないようにしている。

【0101】

S 4 4 5では、S 4 3 0又はS 4 3 5の判定結果に基づいて、大当りか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 4 4 5 : Yes）、S 4 5 0に進み、否定判定の場合には（S 4 4 5 : No）、S 4 4 7に進む。

【0102】

S 4 5 0では、消化した第二保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数（大当り判定用のバッファ内の大当り図柄決定用乱数）に基づいて、前記した第11～第20大当り図柄態様のなかから一の大当り図柄態様を決定する（図7参照）。

ここで、第11～第20大当り図柄態様を選択して決定する確率が、予め定められている。本実施例にあっては、第11～第16大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が $12 / 20$ であり、第17～第20大当り図柄態様のいずれかを選択する確率が $8 / 20$ である。すなわち、大当り判定した場合に、大当り遊技後に前記した第一高利得遊技状態（高確率モード / 非開放延長モード）に移行する確率が $12 / 20$ であり、第三高利得遊技状態（低確率モード / 開放延長モード）に移行する確率が $8 / 20$ である。このように本実施例では、第二特別図柄で大当りとなると、第一～第三大当り遊技が実行され、これら大当り遊技後に、第一高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に移行する。尚、第二特別図柄で大当りとなっても、第二高利得遊技状態に移行しない。

【0103】

続くS 4 5 5の変動パターン決定処理では、消化した第二保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等（第二大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等）と、前述した確変フラグおよび開放延長フラグとに基づいて、第二特別図柄の変動パターンを決定し、これに伴って第二特別図柄の変動時間が決定する。

詳述すると、確変フラグと開放延長フラグとの組合せに応じて、選定可能な第二特別図柄の変動パターンが予め定められており、前記した変動パターン決定用乱数等に従って変動パターンが決定される。すなわち、確変フラグと開放延長フラグとを確認して、確変フラグ = 0かつ開放延長フラグ = 0の場合（通常遊技状態）には、第二特別図柄の変動時間（1.5秒～60秒）に対応する変動パターンを選定可能とし、消化した第二保留記憶の

10

20

30

40

50

変動パターン決定用乱数等により変動パターンを決定する。こうして決定された第二特別図柄の変動パターンは、1.5秒～60秒の変動時間であり、該変動時間の経過後に大当り図柄態様で停止表示する。同様に、確変フラグ＝1かつ開放延長フラグ＝0の場合（第一高利得遊技状態）には、1.5秒～60秒の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ＝1かつ開放延長フラグ＝1の場合（第二高利得遊技状態）には、1.5秒～60秒の変動時間の変動パターンを決定し、確変フラグ＝0かつ開放延長フラグ＝1の場合（第三高利得遊技状態）には、1.5秒～60秒の変動時間の変動パターンを決定する。

【0104】

続くS460では、前記S450で決定した図柄態様に従って、第一～第三大当り遊技の遊技内容と、大当り遊技後の遊技状態とを設定する（図7（B）参照）。ここで、第一～第三大当り遊技の遊技内容の設定は、前述した各大当り遊技における開放ラウンドの開放パターン（ロング型やショート型）と、該開放ラウンドのラウンド数とを決定することにより行う。そして、大当り遊技後の遊技状態の設定は、前記した高確率モードに移行するか否かと、開放延長モードに移行するか否かとを決定することにより行う。このS460の後に、S500に進む。

10

【0105】

前記S445の否定判定から続くS447では、S430又はS435の判定結果に基づいて、小当りか否かを判定し、肯定判定の場合には（S447：Yes）、S470に進み、否定判定の場合には（S447：No）、S485に進む。

20

【0106】

S470では、小当り図柄を決定し、S475に進む。

S475の変動パターン決定処理では、前述したS455と同様に、第二保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等（第二大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等）と、前述した確変フラグおよび後述する開放延長フラグとに基づいて、第二特別図柄の変動パターンを決定し、これに伴って第二特別図柄の変動時間が決定する。すなわち、確変フラグと開放延長フラグとを確認して、確変フラグ＝0かつ開放延長フラグ＝0の場合（通常遊技状態）には、10分の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ＝1かつ開放延長フラグ＝0の場合（第一高利得遊技状態）には、0.3秒～1.5秒の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ＝1かつ開放延長フラグ＝1の場合（第二高利得遊技状態）と、確変フラグ＝0かつ開放延長フラグ＝1の場合（第三高利得遊技状態）とでは、10分の変動時間の変動パターンを夫々決定する。

30

続くS480では、小当り遊技における大入賞口15の開放作動パターン等を設定し、S500に進む。

【0107】

前記S440の肯定判定またはS447の否定判定から続くS485では、ハズレ図柄態様を決定する。そして、S485の後に、S490に進む。

【0108】

S490の変動パターン決定処理では、前述したS455と同様に、第二保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等（第二大当り判定用のバッファ内の変動パターン決定用乱数等）と、前述した確変フラグおよび後述する開放延長フラグとに基づいて、第二特別図柄の変動パターンを決定し、これに伴って第二特別図柄の変動時間が決定する。すなわち、確変フラグと開放延長フラグとを確認して、確変フラグ＝0かつ開放延長フラグ＝0の場合（通常遊技状態）には、10分の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ＝1かつ開放延長フラグ＝0の場合（第一高利得遊技状態）には、0.3秒～1.5秒の変動時間の変動パターンを決定する。また、確変フラグ＝1かつ開放延長フラグ＝1の場合（第二高利得遊技状態）と、確変フラグ＝0かつ開放延長フラグ＝1の場合（第三高利得遊技状態）とでは、10分の変動時間の変動パターンを夫々決定する。

40

続くS495では、ハズレにかかる処理を行い、S500に進む。

【0109】

50

S 5 0 0では、前記S 4 2 0でデクリメントした第二保留記憶の数を示す保留数コマンドをサブ統合制御装置8 3に送信する。さらに、当否判定の情報（大当り、小当り、又はハズレの情報）、前記した変動パターンの情報、および第二特別図柄の変動時間等を示す変動開始コマンドを、サブ統合制御装置8 3に送信すると共に、第二特別図柄表示装置1 0を駆動制御して第二特別図柄を変動開始させ、第二特別図柄当否判定処理を終了する。

尚、サブ統合制御装置8 3は、上記の変動開始コマンドを受信すると、変動開始コマンドに基づいて、演出図柄制御装置8 2へコマンドを送信し、演出図柄表示装置6で所定の演出表示を行う。

【0 1 1 0】

前記したS 4 0 5の肯定判定から続く図1 6のS 5 1 0では、第二特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 5 1 0：Y e s）、S 5 1 5に進み、否定判定の場合には（S 5 1 0：N o）、S 5 3 0に進む。S 5 1 5では、第二特別図柄表示装置1 0を駆動制御し、第二特別図柄の変動表示を終了して、第二特別図柄の確定図柄（すなわち、上記したS 4 5 0で決定した大当り図柄態様、S 4 7 0で決定した小当り図柄態様、又はS 4 8 5で決定したハズレ図柄態様）を表示させると共に、サブ統合制御装置8 3に、第二特別図柄の変動停止を示す信号を送信する。このS 5 1 5の後に、S 5 2 0に進む。

尚、本実施例では、第二特別図柄の変動停止を示す信号をサブ統合制御装置8 3に送信する構成としたが、これに限らず、該変動停止の信号を送信しない構成としても良い。これは、前記した変動開始コマンドで変動時間を送信していることから、変動停止の信号を送信しなくともサブ統合制御装置8 3で該変動停止を認識できることに因る。こうした構成であれば、サブ統合制御装置8 3に送信する信号数を抑制しつつ、同等の演出表示処理を実行することができる。

【0 1 1 1】

S 5 2 0では、上記S 5 1 5で停止表示させた第二特別図柄が大当り図柄態様または小当り図柄態様であるか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 5 2 0：Y e s）、S 5 2 5に進み、否定判定の場合には（S 5 2 0：N o）、第二特別図柄当否判定処理を終了する。S 5 2 5では、停止フラグ = 1とする。このS 5 2 5の後に、第二特別図柄当否判定処理を終了する。

【0 1 1 2】

前記したS 5 1 0の否定判定から続くS 5 3 0では、停止フラグ = 1か否かを判定し、肯定判定の場合には（S 5 3 0：Y e s）、S 5 3 5に進み、否定判定の場合には（S 5 3 0：N o）、第二特別図柄当否判定処理を終了する。ここで、停止フラグ = 1の場合は、第一特別図柄の大当り図柄態様を確定表示中であることから、第二特別図柄を、前記したS 4 8 5で決定したハズレ図柄態様で強制停止させる（S 5 3 5）。尚、第二特別図柄は、前記したS 4 4 0の肯定判定の場合（第一特別図柄の大当り変動中）に、ハズレ図柄態様を決定して変動開始していることから、該第一特別図柄を大当り確定すると（停止フラグ = 1）、強制的に変動終了して該ハズレ図柄態様で停止させる。そして、大当り遊技の終了まで、第二特別図柄の変動が開始されない（第二保留記憶を消化しない）。

【0 1 1 3】

前記したS 4 1 0の肯定判定から続く図1 7のS 6 0 0では、第二特別図柄の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 6 0 0：Y e s）、S 6 0 5に進み、否定判定の場合には（S 6 0 0：N o）には、第二特別図柄当否判定処理を終了する。S 6 0 5では、第二特別図柄の確定表示を終了し、S 6 1 0に進む。S 6 1 0では、確定表示された第二特別図柄が大当り図柄態様か否かを判定し、肯定判定の場合には（S 6 1 0：Y e s）、S 6 1 5に進み、否定判定の場合には（S 6 1 0：N o）、S 6 6 0に進む。S 6 1 5～S 6 5 5の各処理は、前述した第一特別図柄当否判定処理のS 3 1 5～S 3 5 5の各処理と同じ処理内容であることから、説明を省略する。

【0 1 1 4】

前記S 6 1 0の否定判定から続くS 6 6 0～S 6 9 0の各処理は、前述した第一特別図

10

20

30

40

50

柄当否判定処理の S 3 3 0 ~ S 3 9 0 の各処理と同じ処理内容であることから、説明を省略する。

S 6 9 0 から続く S 6 9 5 では、確定表示された第二特別図柄が小当り図柄態様か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 9 5 : Y e s)、S 7 0 0 に移行し、特別電動役物作動開始処理 (S 7 0 0)、小当り開始演出処理 (S 7 0 5) を順次実行することで、小当り遊技の態様を示すコマンドや、小当り遊技の開始を指示するコマンド等をサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して小当り遊技を開始し、第二特別図柄当否判定処理を終了する。また、S 6 9 5 で否定判定の場合 (S 6 9 5 : N o) には、第二特別図柄当否判定処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する大当り遊技処理を、図 1 8 ~ 2 0 のフローチャートを用いて説明する。この大当り遊技処理は、上記した第一特別図柄当否判定処理または第二特別図柄当否判定処理により大当りとなった場合に、上記したメインルーチンの特別遊技処理 (S 6 0) から実行される処理である。

【 0 1 1 6 】

大当り遊技処理では、図 1 8 に示すように、役物連続作動装置の作動中 (すなわち、大当り遊技の実行中) であるか否かを判定する (S 8 0 0)。ここで、肯定判定の場合には (S 8 0 0 : Y e s)、S 8 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 8 0 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。

【 0 1 1 7 】

S 8 0 5 では、大入賞口 1 5 の開放ラウンド中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 0 5 : Y e s)、図 1 9 の S 8 4 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 0 5 : N o)、S 8 1 0 に進む。

【 0 1 1 8 】

S 8 1 0 では、大当り遊技における開放ラウンド間のインターバル中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 1 0 : Y e s)、図 1 9 の S 8 6 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 1 0 : N o)、S 8 1 5 に進む。S 8 1 5 では、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 1 5 : Y e s)、図 2 0 の S 8 8 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 1 5 : N o)、S 8 2 0 に進む。

【 0 1 1 9 】

S 8 2 0 では、大当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 2 0 : Y e s)、S 8 2 5 に進み、否定判定の場合には (S 8 2 0 : N o)、大当り遊技処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

S 8 2 5 では、大入賞口 1 5 を開放させる大入賞口開放処理を実行する。この大入賞口開放処理では、前記した第一特別図柄当否判定処理の S 2 1 0 又は第二特別図柄当否判定処理の S 4 6 0 で設定した第一 ~ 第三大当り遊技の遊技内容 (ロング型やショート型による開放パターン) に従って、大入賞口 1 5 を開放作動する。詳述すると、本実施例の第一 ~ 第三大当り遊技は、第一回目の開放ラウンドをロング型の開放パターンに従って実行することから、該開放パターンに従って、大入賞口 1 5 を最大 3 0 秒開放する作動を開始する。

ここで、各開放ラウンドにおける大入賞口 1 5 の開放時間は、開放タイマの減算処理により行う。具体的には、ロング型の開放パターンの場合に、最大の開放時間 (3 0 秒) に相当するカウンタ値をセットして、大当り遊技処理の実行毎に (タイマ割り込み処理毎に) 当該カウンタ値を減算する処理を実行する。そして、このカウンタ値 = 0 となった時点で開放時間が終了したとする。同様に、後述する S 8 7 5 では、ショート型の開放パターンの場合に、2 秒間の開放時間と、1 . 2 秒間の閉鎖時間 (インターバル) と、2 秒間の開放時間とを順次カウントする値を定め、該値 = 0 となった時点で、二回目の開放時間が終了したとする。尚、当然ながら、開放時間の計測手段は、こうした開放制限タイマの減算処理に限らず、他の手段を用いることも可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 1 】

S 8 3 0 では、ゲーム期間フラグ = 0 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 3 0 : Y e s)、S 8 3 5 に進み、否定判定の場合には (S 8 3 0 : N o)、大当たり遊技処理を終了する。S 8 3 5 では、ゲーム期間フラグ = 1 とする。この S 8 3 5 の後に大当たり遊技処理を終了する。

ここで、ゲーム期間フラグは、大入賞口 1 5 への入球数と、該入球数に基づく入球ゲーム数とをカウントする前記ゲームカウント期間を示すためのものであり、該ゲームカウント期間は、大当たり遊技中と前記した第一高利得遊技状態（高確率モード / 非開放延長モード）とで継続する。こうしたゲームカウント期間では、前述したように、大当たり遊技により開放された大入賞口 1 5 と、第一高利得遊技状態で小当たりにより開放された大入賞口 1 5 とで、前記入球数と入球ゲーム数とをカウントする。

10

【 0 1 2 2 】

前記 S 8 0 5 の肯定判定から続く図 1 9 の S 8 4 0 では、大入賞口 1 5 に入球した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 4 0 : Y e s)、S 8 5 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 4 0 : N o)、S 8 4 5 に進む。S 8 4 5 では、上記した開放タイマの減算処理により前記開放ラウンドの開放時間が経過したか否かを判定する。ここで、ロング型の開放ラウンドの場合には、前記した 3 0 秒の開放時間が経過したか否かを判定し、ショート型の開放ラウンドの場合には、前記した二回目の開放時間（2 秒）が経過したか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 4 5 : Y e s)、S 8 5 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 4 5 : N o)、大当たり遊技処理を終了する。

20

S 8 5 0 では、大入賞口閉鎖処理を実行し、大入賞口 1 5 を閉鎖させる（開放ラウンドを終了する）。続く S 8 5 5 では、大当たり遊技の各開放ラウンド間のインターバルを設定する大当たりインターバル処理を実行し、大当たり遊技処理を終了する。

【 0 1 2 3 】

前記 S 8 1 0 の肯定判定から続く図 1 9 の S 8 6 0 では、大当たり遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 8 6 0 : Y e s)、S 8 6 5 に進み、否定判定の場合には (S 8 6 0 : N o)、大当たり遊技処理を終了する。S 8 6 5 では、最終ラウンドの終了か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 6 5 : Y e s)、S 8 7 0 に進み、否定判定の場合には (S 8 6 5 : N o)、S 8 7 5 に進む。

S 8 7 0 では、大当たり遊技を終了させる際の演出を行う大当たり終了演出処理を実行し、大当たり遊技処理を終了する。

30

【 0 1 2 4 】

S 8 7 5 では、大入賞口開放処理を実行する。この大入賞口開放処理では、第一大当たり遊技および第二大当たり遊技の場合、前記した S 8 2 5 と同様に、ロング型の開放パターンに従って、大入賞口 1 5 を最大 3 0 秒開放する作動を開始する。また、第三大当たり遊技の場合には、第二回目～第五回目の開放ラウンドであると、前記と同様に、ロング型の開放パターンに従って、大入賞口 1 5 を最大 3 0 秒開放する作動を開始する一方、第六回目～第八回目の開放ラウンドであると、ショート型の開放パターンに従って、大入賞口 1 5 を開放作動する。ここで、ショート型の開放パターンでは、大入賞口 1 5 の 2 秒開放、該大入賞口 1 5 の 1 . 2 秒閉鎖、該大入賞口 1 5 の 2 秒開放を順次行う作動が実行される。そして、これら開放時間と閉鎖時間とは、前記 S 8 2 5 と同様に開放タイマの減算処理により行う。

40

【 0 1 2 5 】

前記 S 8 1 5 の肯定判定から続く図 2 0 の S 8 8 0 では、大当たり終了演出の時間が終了したか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 8 0 : Y e s)、S 8 8 5 に進み、該 S 8 8 5 と S 8 9 0 とを順次実行する一方、否定判定の場合には (S 8 8 0 : N o)、大当たり遊技処理を終了する。S 8 8 5 と S 8 9 0 とでは、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 8 9 5 に進む。S 8 9 5 では、大当たり遊技後に高確率モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 8 9 5 : Y e s)、高確率モード中に実行可能な当否抽選の回数（確変回数）を設定し (S 9 0 0)、確変フラグ = 1 とする (S 9 0 5)。

50

S 8 9 5 の否定判定または S 9 0 5 から続く S 9 1 0 では、大当り遊技後に開放延長モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 9 1 0 : Y e s)、開放延長モード中に実行可能な当否抽選の回数 (開放延長回数) を設定し (S 9 1 5)、開放延長フラグ = 1 とする (S 9 2 0)。

続く S 9 2 5 では、確変フラグ = 1 かつ開放延長フラグ = 0 であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 9 2 5 : Y e s)、S 9 4 0 に進み、否定判定の場合には (S 9 2 5 : N o)、S 9 3 0 に進む。S 9 3 0 では、ゲーム期間フラグ = 0 とし、S 9 3 5 に進む。S 9 3 5 では、後述する大入賞口入球処理でカウントした入球数、入球増加数、および入球ゲーム数をクリアする。こうした S 9 2 5 ~ S 9 3 5 では、大当り遊技後に第一高利得遊技状態に移行するか否かを判定し、第一高利得遊技状態に移行する場合には、ゲーム期間フラグ = 1 を維持して、ゲームカウント期間を継続する一方、第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に移行する場合には、ゲーム期間フラグ = 0 としてゲームカウント期間を終了する。そして、当該ゲームカウント期間でカウントした前記入球数、入球増加数、および入球ゲーム数をクリアする。

【 0 1 2 6 】

続く S 9 4 0 では、停止フラグ = 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 9 4 0 : Y e s)、停止フラグ = 0 とする (S 9 4 5)。S 9 4 0 の否定判定または S 9 4 5 から続く S 9 5 0 と S 9 5 5 とでは、サブ統合制御装置 8 3 に対して、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドを送信する処理と、状態指定コマンド送信処理とを実行し、大当り遊技処理を終了する。

【 0 1 2 7 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する小当り遊技処理を、図 2 1 , 2 2 のフローチャートを用いて説明する。この小当り遊技処理は、上記した第二特別図柄当否判定処理により小当りとなった場合に、上記したメインルーチンの特別遊技処理 (S 6 0) から実行される処理である。

【 0 1 2 8 】

小当り遊技処理では、図 2 1 に示すように、特別電動役物の作動中か否かを判定する (S 1 0 0 0)。ここで、肯定判定の場合には (S 1 0 0 0 : Y e s)、S 1 0 0 5 に進み、否定判定の場合には (S 1 0 0 0 : N o)、小当り遊技処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

S 1 0 0 5 では、大入賞口 1 5 が開放中であるか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 1 0 0 5 : Y e s)、図 2 2 の S 1 0 3 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 0 0 5 : N o)、S 1 0 1 0 に進む。S 1 0 1 0 では、小当り遊技の終了演出中であるか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 1 0 1 0 : Y e s)、図 2 2 の S 1 0 5 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 0 1 0 : N o)、S 1 0 1 5 に進む。S 1 0 1 5 では、小当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 1 0 1 5 : Y e s)、S 1 0 2 0 に進み、否定判定の場合には (S 1 0 1 5 : N o)、小当り遊技処理を終了する。S 1 0 2 0 では、大入賞口開放処理を実行する。この大入賞口開放処理では、前記した第二特別図柄当否判定処理の S 4 8 0 (図 1 5 参照) で設定した小当り遊技に係る大入賞口 1 5 の開放パターンに従って、該大入賞口 1 5 を開放作動する。この処理後に、小当り遊技処理を終了する。

【 0 1 3 0 】

上記 S 1 0 0 5 の肯定判定から続く図 2 2 の S 1 0 3 0 では、大入賞口 1 5 の開放時間 (1 . 5 秒間) が経過したか否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 1 0 3 0 : Y e s)、S 1 0 3 5 に進み、否定判定の場合には (S 1 0 3 0 : N o)、小当り遊技処理を終了する。S 1 0 3 5 では、大入賞口閉鎖処理を実行し、大入賞口 1 5 を閉鎖作動する。続く S 1 0 4 0 では、小当り遊技を終了させる際の演出を行う小当り終了演出処理を実行し、小当り遊技処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

上記 S 1 0 1 0 の肯定判定から続く S 1 0 5 0 では、小当り終了演出の時間が終了した

10

20

30

40

50

か否かを判定する。ここで、肯定判定の場合には (S 1 0 5 0 : Y e s)、S 1 0 5 5 に進み、否定判定の場合には (S 1 0 5 0 : N o)、小当り遊技処理を終了する。S 1 0 5 5 では、特別電動役物の作動を停止させ、S 1 0 6 0 では、小当り遊技に関する演出を終了させる小当り終了コマンドを、サブ統合制御装置 8 3 に送信する。続く S 1 0 6 5 では、停止フラグ = 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 1 0 6 5 : Y e s)、停止フラグ = 0 として (S 1 0 7 0)、小当り遊技処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する大入賞口入球処理を、図 2 3 のフローチャートを用いて説明する。この大入賞口入球処理は、前記したゲームカウント期間で大入賞口 1 5 への入球数と入球ゲーム数とをカウントする処理であり、前記したメインルーチンの入賞確認処理 (S 5 0) でコールされるサブルーチンの一つである。

10

大入賞口入球処理では、S 1 1 0 0 により前記したゲーム期間フラグ = 1 か否かを判定する。ここで、肯定判定の場合 (S 1 1 0 0 : Y e s)、S 1 1 0 5 に進み、否定判定の場合 (S 1 1 0 0 : N o)、大入賞口入球処理を終了する。S 1 1 0 5 では、大入賞口 1 5 の開放中か否かを判定し、肯定判定の場合 (S 1 1 0 5 : Y e s)、S 1 1 1 0 に進み、否定判定の場合 (S 1 1 0 5 : N o)、大入賞口入球処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

S 1 1 1 0 では、大入賞口 1 5 に入球したか否かを判定し、肯定判定の場合 (S 1 1 1 0 : Y e s)、S 1 1 1 5 に進み、否定判定の場合 (S 1 1 1 0 : N o)、大入賞口入球処理を終了する。S 1 1 1 5 では、大入賞口 1 5 への入球数をインクリメントし、S 1 1 2 0 に進む。S 1 1 2 0 では、入球増加数をインクリメントし、S 1 1 2 5 に進む。

20

【 0 1 3 4 】

S 1 1 2 5 では、大入賞口 1 5 への入球増加数が 1 0 個に達したか否かを判定し、肯定判定の場合 (S 1 1 2 5 : Y e s)、S 1 1 3 0 に進み、否定判定の場合 (S 1 1 2 5 : N o)、S 1 1 4 5 に進む。S 1 1 3 0 では、入球ゲーム数をインクリメントし、S 1 1 3 5 に進み、入球増加数をクリアする。続く S 1 1 4 0 では、外部出力フラグ = 1 とし、S 1 1 4 5 に進む。

【 0 1 3 5 】

S 1 1 4 5 では、入球データ送信処理を実行し、大入賞口 1 5 への入球数、入球増加数、および入球ゲーム数を示す情報を、サブ統合制御装置 8 3 に送信する。この S 1 1 4 5 の後に、大入賞口入球処理を終了する。

30

尚、サブ統合制御装置 8 3 では、前記入球数、入球増加数、および入球ゲーム数とを示す情報を受信すると、該情報に基づいて、演出図柄制御装置 8 2 へコマンドを送信する。演出図柄制御装置 8 2 は、前記コマンドを受信すると、該コマンドに従って演出図柄表示装置 6 を駆動制御して、大入賞口 1 5 への入球増加数 (又は入球数) を示す演出図柄と入球ゲーム数とを示す演出図柄との表示を行う (図 2 7 ~ 3 1 参照)。

【 0 1 3 6 】

次に、主制御装置 8 0 で実行する入球データ出力処理を、図 2 4 のフローチャートを用いて説明する。この入球データ出力処理は、前記したメインルーチンの出力処理 (S 7 0) でコールされるサブルーチンの一つである。

40

【 0 1 3 7 】

入球データ出力処理では、S 1 2 0 0 でゲーム期間フラグ = 1 か否かを判定する。ここで、肯定判定の場合 (S 1 2 0 0 : Y e s)、S 1 2 0 5 に進み、否定判定の場合 (S 1 2 0 0 : N o)、入球データ出力処理を終了する。

【 0 1 3 8 】

S 1 2 0 5 では、外部出力フラグ = 1 か否かを判定し、肯定判定の場合 (S 1 2 0 5 : Y e s)、S 1 2 1 0 に進み、否定判定の場合 (S 1 2 0 5 : N o)、入球データ出力処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

S 1 2 1 0 では、前記した大入賞口入球処理でカウントした大入賞口 1 5 への入球数と

50

入球ゲーム数とを示す情報を、前記した外部接続端子板 78 を介してホールコンピュータ 87 や情報表示装置 88 に出力する処理を行う。続く S 1215 では、外部出力フラグ = 0 とし、入球データ出力処理を終了する。

このように本実施例の入球データ出力処理では、前記した大入賞口入球処理により入球ゲーム数をカウントする毎に、入球数と該入球ゲーム数とを示す情報を出力する。

【0140】

尚、本実施例にあって、情報表示装置 88 は、遊技島に設置されたパチンコ機の上方位置に配設されており、夫々のパチンコ機から入力した情報を表示するものであり、該情報を入力する入力装置と、該情報を表示する表示器と、該表示器を駆動制御する制御装置とを備えている。この情報表示装置 88 では、前記した大入賞口 15 への入球数と入球ゲーム数とを示す情報を入力すると、該情報に従って入球ゲーム数を示す表示を行う。これにより、情報表示装置 88 で表示される入球ゲーム数は、前記情報の受信毎に更新され、後述する演出図柄表示装置 6 における表示内容と一致する。

10

【0141】

ここで、前述した大入賞口入球処理と入球データ出力処理とによる入球数、入球増加数、および入球ゲーム数の情報を、サブ統合制御装置 83 に送信するタイミングと外部出力するタイミングとについて、図 25 を用いて説明する。

【0142】

大入賞口入球処理の入球データ送信処理 (S 1145) では、大入賞口 15 に入球する毎に、前記入球数、入球増加数、および入球ゲーム数の各情報を、サブ統合制御装置 83 に送信する。このようにサブ統合制御装置 83 への送信は、大入賞口 15 に入球する毎に実行される。

20

これに対して、入球データ出力処理の情報出力処理 (S 1210) では、入球ゲーム数の増加毎 (入球増加数が 10 個に達する毎) に、入球数と入球ゲーム数との情報を出力する。尚、この情報出力処理では、前記情報を所定時間 (例えば、0.06 秒間) 継続して出力する。ここで、この情報の出力態様としては、出力した情報が連続しないように、所定間隔 (例えば、0.06 秒) をおいて出力することが好適である。

【0143】

すなわち、第一～第三大当り遊技中 (ゲーム期間フラグ = 1) では、大入賞口 15 に連続して遊技球が入球することから、入球データ送信処理 (S 1145) により前記情報が比較的短時間で複数回送信される。一方、こうした大当り遊技中であっても、情報出力処理 (S 1210) による外部への出力回数が抑制される。これにより、外部出力にかかる負荷を軽減することに寄与できる。

30

また、第一高利得遊技状態 (ゲーム期間フラグ = 1) では、小当り遊技が高頻度で発生することから、大入賞口 15 の開放回数も増加し、該大入賞口 15 へ入球し易いものの、連続して入球するとは限らないことから、大当り遊技中に比して入球する頻度が低減する。これにより、大当り遊技中に比して、入球データ送信処理による送信頻度も低減し、情報出力処理による出力頻度も低減する。

【0144】

次に、本実施例のゲームカウント期間について、図 26, 27 を用いて説明する。

40

本実施例では、ゲーム期間フラグ = 0 の状態 (ゲームカウント期間以外の状態、以下では非ゲームカウント期間という) で、大当り遊技が開始されることを条件として、ゲームカウント期間を開始する。このように大当り遊技中は、ゲームカウント期間となることから、大入賞口 15 への入球数、入球増加数、および入球ゲーム数が夫々カウントされる。

尚、本実施例にあっては、前述したように、入球ゲーム数をカウントする単位数が 10 個に定められており、大当り遊技の開放ラウンドの規定数 (10 個) と同じであることから、ゲームカウント期間が開始された大当り遊技中では、入球ゲーム数の増加に伴って次の開放ラウンドへ移行する。

【0145】

図 26 に示すように、第一大当り遊技または第二大当り遊技の終了後に、第二高利得遊

50

技状態（確変フラグ＝１かつ開放延長フラグ＝１）、又は第三高利得遊技状態（確変フラグ＝０かつ開放延長フラグ＝１）に移行する場合には、当該大当り遊技の終了に伴って前記ゲームカウント期間を終了する。そして、大当り遊技中にカウントされた前記入球数、入球増加数、および入球ゲーム数がクリアされる。この後に、大当り遊技が開始されると、新たなゲームカウント期間が開始され、新たに入球数、入球増加数、および入球ゲーム数が夫々カウントされる。このように第一大当り遊技および第二大当り遊技の終了後には、第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に移行することから、これら大当り遊技中のみがゲームカウント期間となる。

【０１４６】

一方、図２７に示すように、第三大当り遊技の終了後に、第一高利得遊技状態（確変フラグ＝１かつ開放延長フラグ＝０）に移行する場合には、前記ゲームカウント期間が継続する。この第一高利得遊技状態では、前記したように、第二特別図柄の変動時間が極めて短いことから（０．３秒～１．５秒）、極めて高確率で当選する小当りが連続して発生し易い。そのため、第一高利得遊技状態では、小当り遊技により開放された大入賞口１５に遊技球が入球する毎に、前記入球数と入球増加数とがカウントされ、該入球増加数が１０個（単位数）に達する毎に入球ゲーム数がカウントされる。ここで、ゲームカウント期間は、前記大当り遊技から継続していることから、入球数、入球増加数、および入球ゲーム数が該大当り遊技から引き続きカウントされる。そのため、入球数と入球ゲーム数とが、累積されていく。

【０１４７】

さらに、第一高利得遊技状態は、前述したように実質的に次の大当り遊技の開始まで継続する。そのため、第一高利得遊技状態から大当り遊技へとゲームカウント期間が継続し、該大当り遊技中では、前記入球数、入球増加数、および入球ゲーム数が、該第一高利得遊技状態から引き続きカウントされる。これにより、入球数と入球ゲーム数とが累積されていく。ここで、入球数は、先の大当り遊技中と第一高利得遊技状態の小当り遊技とで大入賞口１５に入球した数の累積数であることから、該第一高利得遊技状態後の大当り遊技中では、入球ゲーム数をカウントするタイミングが、次の開放ラウンドへ移行するタイミングと一致しない。このようにゲームカウント期間でカウントする入球数と入球ゲーム数とは、該ゲームカウント期間中に大入賞口１５へ入球した数を正確に示している。

尚、第三大当り遊技の終了後には、第一高利得遊技状態に移行することから、ゲームカウント期間がさらに継続され、入球数、入球増加数、および入球ゲーム数が引き続きカウントされる。一方、前述したように、第一、第二大当り遊技の終了後には、第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に移行することから、ゲームカウント期間が終了して、入球数、入球増加数、および入球ゲーム数がクリアされる（図２６参照）。

【０１４８】

このように本実施例では、大入賞口１５への入球数、入球増加数、および入球ゲーム数とをカウントするゲームカウント期間を、該大入賞口１５に入球し易い大当り遊技中と小当り遊技を頻繁に発生する第一高利得遊技状態とに限定し、該ゲームカウント期間中に発生する前記入球数と入球ゲーム数とを累積する。そのため、後述するように、入球ゲーム数と入球増加数とを報知することで、ゲームカウント期間中に大入賞口１５へ入球した数を遊技者が正確に知得できる。尚、ゲームカウント期間でカウントされる入球数と入球ゲーム数とは、大当り遊技中の入球数やラウンド数と本質的に異なる。

【０１４９】

次に、前記したゲームカウント期間中に演出図柄表示装置６で表示する入球演出図柄１００とゲーム演出図柄１０１とについて、図２８～３２を用いて説明する。

例えば、通常遊技状態で第一保留記憶が消化されると、第一特別図柄表示装置９で第一特別図柄が変動開始し、これに伴って、図２８（Ａ）に示すように、演出図柄表示装置６の表示画面で第一特別図柄に対応する擬似特別図柄１１１が変動表示される。そして、第一特別図柄により大当りを確定する場合には、変動時間の経過後に、第一特別図柄表示装置９で第一特別図柄を大当り図柄態様で停止表示させると共に、図２８（Ｂ）に示すよう

10

20

30

40

50

に、演出図柄表示装置 6 で擬似特別図柄 1 1 1 を停止表示させる。ここで、第一特別図柄を前記した第一大当り図柄態様で確定停止させる場合には、該第一大当り図柄態様に割り当てられた演出図柄態様により、擬似特別図柄 1 1 1 を停止表示させる。この第一大当り図柄態様の確定停止によって、開放ラウンドを 8 回繰り返す大当り遊技の実行と、該大当り遊技後に第一高利得遊技状態へ移行することが決まる。

尚、演出図柄表示装置 6 の表示画面には、第一保留記憶の記憶数を示す演出図柄 1 1 2 が表示される。

【 0 1 5 0 】

大当り遊技が開始されると、図 2 8 (C) に示すように、演出図柄表示装置 6 の表示画面には、ゲームカウント期間であることを示す演出図柄 1 0 5 と、大入賞口 1 5 へ入球した前記入球増加数を示す入球演出図柄 1 0 0 と、入球ゲーム数を示すゲーム演出図柄 1 0 1 とが夫々表示される。さらに、ゲームカウント期間中に表示されるキャラクタ演出図柄 1 1 0、前述したように大入賞口 1 5 を狙う右打ちを遊技者に勧める演出図柄 1 1 5 と、ゲームカウント期間中に大入賞口 1 5 への入球で獲得した総賞球数を示す演出図柄 1 1 6 と、大入賞口 1 5 への入球で発生する賞球数 (1 2 個) を示す演出図柄 1 1 7 とが表示される。

そして、大当り遊技中の最初の開放ラウンドでは、大入賞口 1 5 に入球する毎に、入球数と入球増加数とが増加し、図 2 8 (D) に示すように、該入球増加数の増加毎に入球演出図柄 1 0 0 の表示が更新される。その後、入球増加数が 1 0 個となると、前述したように、入球ゲーム数がカウントされると共に、入球増加数がクリアされる。これに伴って、図 2 8 (E) に示すように、入球増加数が 1 0 個となったことを入球演出図柄 1 0 0 により表示した後に、図 2 8 (F) に示すように、ゲーム演出図柄 1 0 1 の表示と入球演出図柄の表示とが、入球ゲーム数と入球増加数とに合わせて更新される。さらに、本実施例では、入球ゲーム数がカウントされると、入球ゲーム数を強調して示す演出図柄 1 0 3 がカットイン表示される。尚、この演出図柄 1 0 3 は、一時的に表示された後に表示消去される。

また、ゲームカウント期間では、大入賞口 1 5 に入球して賞球が発生する毎に、総賞球数が増加することから、該増加毎に、前記した総賞球数を示す演出図柄 1 1 6 の表示が更新される。この演出図柄 1 1 6 によって、遊技者は、ゲームカウント期間中に、該ゲームカウント期間で獲得した賞球数を常時正確に知得できる。

【 0 1 5 1 】

その後、大当り遊技が進むに従って、大入賞口 1 5 への入球数が増加し、これに伴って入球ゲーム数も増加することから、図 2 9 (A) ~ (C) のように、入球演出図柄 1 0 0 とゲーム演出図柄 1 0 1 との表示が夫々更新される。尚ここで、前記ゲームカウント期間は、当該大当り遊技の開始に伴って開始されていることから、当該大当り遊技中では、ゲーム演出図柄 1 0 1 により示される入球ゲーム数が開放ラウンドのラウンド数と同じであり、入球演出図柄 1 0 0 により示される入球増加数が各開放ラウンドでの入球数と同じである。

また、本実施例では、大当り遊技中の所定タイミングとなると、図 2 9 (C) に示すように、遊技者に、前記した演出ボタン 6 7 の押圧操作を促す演出図柄 1 2 1 と、レベルメータを模した演出図柄 1 2 2 とを表示すると共に、該演出図柄 1 2 2 に合わせてキャラクタ演出図柄 1 1 0 を表示変化させる。この演出図柄 1 2 1 の表示により遊技者が演出ボタン 6 7 を連打すると、該連打に応じて演出図柄 1 2 2 やキャラクタ演出図柄 1 1 0 を表示変化させる。ここで、当該大当りを確定した第一特別図柄の大当り図柄態様により、当該大当り遊技後に第一高利得遊技状態へ移行することが確定している場合には、当該大当り遊技の最後の開放ラウンドが終了するタイミングに合わせて、図 2 9 (D) に示すように、前記演出図柄 1 2 2 のレベルメータを満杯表示すると共にキャラクタ演出図柄 1 1 0 を復活表示することにより、大入賞口 1 5 の開放が連続するように報知する。この表示により、大当り遊技の終了後に第一高利得遊技状態により発生する小当りラッシュを、該大当り遊技が継続しているように、遊技者に見せかける。

この大当り遊技の終了の際には、ゲーム演出図柄 1 0 1 により示される入球ゲーム数が当該大当り遊技で実行されたラウンド数と同じである。

【 0 1 5 2 】

大当り遊技後に移行した第一高利得遊技状態では、ゲームカウント期間が継続し、図 3 0 (A) に示すように、該大当り遊技中と同様、入球演出図柄 1 0 0、ゲーム演出図柄 1 0 1、ゲームカウント期間を示す演出図柄 1 0 5、キャラクタ演出図柄 1 1 0、右打ちを示す演出図柄 1 1 5、および総賞球数を示す演出図柄 1 1 6 等が継続して表示される。さらに第一高利得遊技状態では、第一特別図柄の変動中か否かを示す第一変動演出図柄 1 0 8 と、第二特別図柄の変動中か否かを示す第二変動演出図柄 1 0 9 とが夫々表示される。これら第一、第二変動演出図柄 1 0 8、1 0 9 は、変動中と変動停止中とで表示変化する。ここで、図中では、第一、第二特別図柄の変動中を、第一、第二変動演出図柄 1 0 8、1 0 9 の黒丸で示し、変動停止中を白丸で示している。

10

【 0 1 5 3 】

第一高利得遊技状態では、前述したように、小当り遊技が連続して発生することから、遊技球を右打ちすることによって大入賞口 1 5 に遊技球が入球し易い。そして、前記した大当り遊技中と同様に、大入賞口 1 5 への入球に伴って、入球数、入球増加数、および入球ゲーム数が夫々増加し、該増加に伴って入球演出図柄 1 0 0 の表示とゲーム演出図柄 1 0 1 の表示とを夫々更新する。

さらに、図 3 0 (B) に示すように、大入賞口 1 5 への入球数が増加して入球ゲーム数が 1 0 に達すると、該入球ゲーム数を強調して示す演出図柄 1 0 3 をカットイン表示すると共に、キャラクタ演出図柄 1 2 0 を表示する。このキャラクタ演出図柄 1 2 0 の表示は、入球ゲーム数が 1 0 増加する毎に表示する。

20

そして、第一高利得遊技状態中は、図 3 0 (C) に示すように、前記した入球演出図柄 1 0 0 の表示とゲーム演出図柄 1 0 1 の表示とが更新されていく。

【 0 1 5 4 】

さらに、第一高利得遊技状態では、第一保留記憶（又は第二保留記憶）の消化により大当り判定すると、第一特別図柄（又は第二特別図柄）の変動に伴って、図 3 0 (D) に示すように、演出ボタン 6 7 の押圧操作を促す演出図柄 1 2 1 と、レベルメータを模した演出図柄 1 2 2 とを表示する。これにより、遊技者が演出ボタン 6 7 を連打すると、該連打に伴って演出図柄 1 2 2 のレベルメータとキャラクタ演出図柄 1 1 0 とを表示変化させる。その後、第一特別図柄（又は第二特別図柄）の大当り図柄態様の停止に合わせて、図 3 0 (E) に示すように、前記演出図柄 1 2 2 のレベルメータを満杯表示すると共に、キャラクタ演出図柄 1 1 0 を復活表示する。これにより、大入賞口 1 5 の開放がさらに連続することを報知する。

30

【 0 1 5 5 】

そして、第一特別図柄（又は第二特別図柄）が大当り図柄態様で停止することにより大当り遊技が開始されると、図 3 1 (A) ~ (C) に示すように、当該大当り遊技により開放する大入賞口 1 5 への入球に伴って、入球数、入球増加数、および入球ゲーム数とが夫々カウントされ、該入球増加数の増加に応じて入球演出図柄 1 0 0 の表示が更新されると共に、該入球ゲーム数の増加に応じてゲーム演出図柄 1 0 1 の表示が更新される。尚、当該大当り遊技中は、前記した第一高利得遊技状態から継続する前記ゲームカウント期間であることから、入球ゲーム数がカウントされるタイミングが、次の開放ラウンドに移行するタイミングと合わない場合が多い。

40

さらに、大当り遊技中では、前述と同様に所定タイミングで、図 3 1 (D) に示すように、演出ボタン 6 7 の押圧操作を促す演出図柄 1 2 1 と、レベルメータを模した演出図柄 1 2 2 とを表示する。ここで、当該大当りを確定した第一特別図柄の大当り図柄態様により、当該大当り遊技後に第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態へ移行することが確定している場合には、当該大当り遊技の最後の開放ラウンドが終了するタイミングに合わせて、図 3 1 (E) に示すように、前記演出図柄 1 2 2 のレベルメータを停止表示すると共に、キャラクタ演出図柄 1 1 0 を敗北表示する。これにより、大入賞口 1 5 の開放が

50

停止することを報知する。そして、大当り遊技の終了に伴ってゲームカウント期間が終了することから、入球数、入球増加数、および入球ゲーム数がクリアされ、入球演出図柄 1 0 0 とゲーム演出図柄 1 0 1 とを表示終了する。

【 0 1 5 6 】

この後の第二高利得遊技状態および第三高利得遊技状態では、図 3 1 (F) に示すように、第一特別図柄の変動に伴って擬似特別図柄 1 1 1 が変動表示される。

【 0 1 5 7 】

一方、大当り遊技と第一高利得遊技状態とが繰り返されていくと、ゲームカウント期間が継続することから、入球数および入球ゲーム数が増大していく。例えば、第一高利得遊技状態で、入球ゲーム数が 9 9 9 に達していると、図 3 2 (A) に示すように、当該入球ゲーム数を示すゲーム演出図柄 1 0 1 が表示される。その後、入球増加数が 1 0 に達して入球ゲーム数が 1 0 0 0 となると、図 3 2 (B) に示すように、該入球ゲーム数の 1 0 0 0 を強調して示す演出図柄 (「達吉」の文字図柄) 1 2 6 をカットイン表示すると共に、該 1 0 0 0 の入球ゲーム数を達成したことを示すキャラクタ演出図柄 1 2 7 を表示する。これら演出図柄 1 2 6 , 1 2 7 の表示は、1 0 0 0 0 個という膨大な数の遊技球を大入賞口 1 5 に連続して入球したこと示すものであるから、該表示によって、遊技者の達成感と満足感とを刺激できると共に、該遊技者が周囲に対して優越感を抱くこともできる。

尚、本実施例にあって、入球ゲーム数が 1 0 0 0 に達した後は、図 3 2 (C) に示すように、ゲーム演出図柄 1 0 1 が「達吉 G」を表示する。

【 0 1 5 8 】

本実施例の特徴を、以下にまとめて説明する。

本実施例のパチンコ機 1 にあっては、大当り遊技の開始に伴って期間開始されるゲームカウント期間で、大入賞口 1 5 への入球数と該入球数に基づく入球ゲーム数とをカウントするようにしたものであり、該ゲームカウント期間は、大当り遊技後に第一高利得遊技状態へ移行する場合 (第三大当り遊技の終了後) に継続し、他の遊技状態に移行する場合 (第一 , 第二大当り遊技の終了後) に期間終了する。このゲームカウント期間は、大当り遊技と小当りラッシュを生ずる第一高利得遊技状態とが続くことにより継続することから、該ゲームカウント期間でカウントされた入球数は、該大当り遊技と該小当りラッシュの各小当り遊技とで夫々開放する大入賞口 1 5 へ入球した累積数を示し、入球ゲーム数は、該入球数の 1 0 個単位の累積数を示す。

さらに、ゲームカウント期間では、入球ゲーム数と入球増加数とを演出図柄表示装置 6 で表示することにより、当該ゲームカウント期間中に発生した大当り遊技と小当り遊技とで大入賞口 1 5 に入球した遊技球の数量を、遊技者が明確かつ容易に知得できる。そして、このように報知される入球ゲーム数と入球増加数とは、大当り遊技と小当りラッシュとが連続する状況でも、大入賞口 1 5 に入球した遊技球の数量を正確に示している。これにより、大当り遊技後に移行した第一高利得遊技状態で、あたかも該大当り遊技が続くような演出 (図 2 8 ~ 3 2 参照) を実行した場合にも、大入賞口 1 5 の作動と表示中の入球ゲーム数および入球増加数とが矛盾せず、該表示に対して遊技者が違和感を生ずることも無い。したがって、本実施例の構成によれば、大当り遊技と小当りラッシュとを一連の遊技として提供する効果が高まることから、遊技の興趣を向上できる。

【 0 1 5 9 】

さらに、演出図柄表示装置 6 で表示される前記入球ゲーム数と入球増加数とは、換言すれば、ゲームカウント期間中における大入賞口 1 5 への入球を示す成績である。そのため、ゲームカウント期間中に、こうした成績を遊技者が知得することにより、該成績を高めようとする遊技者の挑戦心を効果的に刺激でき、該遊技者を一層遊技に集中させることができる。特に、本実施例では、ゲームカウント期間の終了に伴って前記入球数と入球ゲーム数とをクリアすることから、該ゲームカウント期間毎に前記遊技者の挑戦心を刺激できるため、遊技の興趣を一層向上できる。

【 0 1 6 0 】

また、本実施例では、前述したように、第三大当り遊技と第一高利得遊技状態とが続く

場合に、該大当り遊技があたかも継続するような演出（図 28 ～ 30）を実行することにより、第三大当り遊技と小当りラッシュとの境界を分かり難くしている。さらに、第三大当り遊技の後半三回の開放ラウンドをショート型の開放パターンで行うことによっても、該第三大当り遊技と小当りラッシュとの境界を分かり難くしている。このように演出と第三大当り遊技の開放パターンとにより、小当りラッシュを行う第一高利得遊技状態となっても、大当り遊技中と同様に、遊技者は、大入賞口 15 へ入球させる遊技を楽しむことができる。特に、第三大当り遊技から第一高利得遊技状態に移行した場合に、遊技者は、該第三大当り遊技が継続しているように感じ得ると共に該第三大当り遊技がどこまでも続くようにも感じ得ることから、多くの賞球の獲得を期待する感情が刺激されて、一層の喜び感を得られる。そのため、仮に大当り遊技の終了を報知して小当りラッシュが開始される場合に比して、遊技者の満足感を強く刺激でき、該小当りラッシュによる遊技の興趣を飛躍的に向上できる。

10

また、本実施例では、小当り遊技を発生し得る第二始動口 14 が、大入賞口 15 と同様に、右遊技領域 3a に配設されていることから、大当り遊技中と第一高利得遊技状態とで右打ちすることによって、大入賞口 15 への入球と第二始動口 14 への入球とが増える。そのため、小当りラッシュの実行中に、前記した入球数と入球ゲーム数とを増加できると共に、次々と消化される第二保留記憶を生成し易く、小当りラッシュが長く続き易い（小当り遊技の連続数が増加し易い）。したがって、前記した遊技者の満足感を一層刺激できる。

【0161】

20

また、本実施例の構成では、前記入球数と入球ゲーム数とを示す情報を、ホールコンピュータ 87 や情報表示装置 88 に外部出力する。これにより、情報表示装置 88 が、入力した入球ゲーム数（および / または入球数）を表示する機能を有する構成であった場合に、該情報表示装置 88 で表示する入球ゲーム数の内容が、演出図柄表示装置 6 で表示される入球ゲーム数の内容と一致する。このように情報表示装置 88 でも入球ゲーム数が正確に報知されることから、他の遊技者が、該情報表示装置 88 で表示された内容により遊技状況を正確に知得できる。特に、入球ゲーム数は、大当り遊技と小当りラッシュとで大入賞口 15 に入球した遊技球の数量を端的に表すことから、遊技者は、該入球ゲーム数が大きくなるにつれて、周囲に対して優越感を抱くことができる。

【0162】

30

以下に、前述した実施例で用いた用語と、特許請求の範囲に記載した用語との対応関係を説明する。

実施例のパチンコ機 1 が、本発明にかかる弾球遊技機に相当する。

第一始動口 11 と第一始動口 12 とが、本発明にかかる第一始動口の一例に相当し、第二始動口 14 が、本発明にかかる第二始動口の一例に相当する。

第一特別図柄表示装置 9 が、本発明にかかる第一特別図柄表示装置の一例に相当し、第二特別図柄表示装置 10 が、本発明にかかる第二特別図柄表示装置の一例に相当する。

始動入賞処理（図 9）が、本発明にかかる乱数抽出手段の一例に相当し、大当り決定用乱数が、本発明にかかる乱数の一例に相当する。

第一特別図柄当否判定処理の S165 ～ S195 と、第二特別図柄当否判定処理の S415 ～ S447 とが、本発明にかかる当否判定手段の一例に相当する。

40

第一特別図柄当否判定処理の S200 ～ S265 が、本発明にかかる第一特別図柄制御手段の一例に相当する。そして、第一保留記憶を消化すること（第一特別図柄当否判定処理の S165 ～ S170）が、本発明にかかる第一変動条件の一例に相当する。

第二特別図柄当否判定処理の S450 ～ S525 が、本発明にかかる第二特別図柄制御手段の一例に相当する。そして、第二保留記憶を消化すること（第二特別図柄当否判定処理の S415 ～ S420）が、本発明にかかる第二変動条件の一例に相当する。

大当り遊技処理（図 18 ～ 図 20）が、本発明にかかる大当り遊技制御手段の一例に相当する。

小当り遊技処理（図 21 , 22）が、本発明にかかる小当り遊技制御手段の一例に相当す

50

る。

大当り遊技処理の S 8 9 5 ~ S 9 2 0 が、本発明にかかる遊技状態移行手段の一例に相当する。

第二特別図柄当否判定処理の S 4 3 0 および S 4 3 5 における、予め定められた小当り当選確率 (1 / 1 . 0 1) に従って小当りか否かを判定する処理が、本発明にかかる判定処理内容に相当し、この小当り当選確率 (1 / 1 . 0 1) が、本発明の小当り確率の一例に相当する。

第一高利得遊技状態が、本発明にかかる高確率遊技状態の一例に相当する。

通常遊技状態と第二高利得遊技状態と第三高利得遊技状態とで小当り判定 (又はハズレ判定) する第二特別図柄の変動時間 (1 0 分) に従って実行される、第二特別図柄当否判定処理における S 4 7 5 および S 4 9 0 から S 5 3 5 に至る処理が、本発明にかかる長変動制御内容の一例に相当する。

第一高利得遊技状態で小当り判定 (又はハズレ判定) する第二特別図柄の変動時間 (0 . 3 秒 ~ 1 . 5 秒) に従って実行される、第二特別図柄当否判定処理における S 4 7 5 および S 4 9 0 から S 5 3 5 に至る処理が、本発明にかかる短変動制御内容の一例に相当する。大入賞口入球処理 (図 2 3) が、本発明にかかるゲーム数カウント手段の一例に相当し、入球増加数の上限である 1 0 個が、本発明にかかる単位数の一例に相当する。

主制御装置 8 0 の大入賞口入球処理の S 1 1 4 5 と、サブ統合制御装置 8 3 と、演出図柄制御装置 8 2 と、演出図柄表示装置 6 とが、本発明にかかるゲームカウント報知手段の一例に相当する。

通常遊技状態と第二高利得遊技状態と第三高利得遊技状態とが、本発明にかかる高確率遊技状態を除く他の遊技状態の一例に相当する。

大当り遊技処理の S 9 3 5 (図 2 0) が、本発明にかかるリセット処理内容の一例に相当する。

外部接続端子板 7 8 が、本発明にかかる外部出力手段の一例に相当する。

入球データ出力処理 (図 2 4) が、本発明にかかるゲームカウント出力手段の一例に相当する。

【 0 1 6 3 】

以下に、前述した本実施例の別例を説明する。

実施例にあっては、入球数や入球ゲーム数をカウントするゲームカウント期間を、大当り遊技 (第一 ~ 第三大当り遊技) の開始から第一高利得遊技状態以外の遊技状態に移行するまでの期間としたものであるが、これに限らず、他の期間を定めることが可能である。例えば、大当り遊技後に第一高利得遊技状態以外の遊技状態に移行する時点を、ゲームカウント期間の終了時点かつ次のゲームカウント期間の開始時点とすることができる。この場合には、大当り遊技後に第一高利得遊技状態以外の遊技状態に移行することを条件として、ゲームカウント期間が開始され、次の大当り遊技後に第一高利得遊技状態以外の遊技状態に移行することを条件として、当該ゲームカウント期間が終了する。そして、このゲームカウント期間の終了に伴って、次のゲームカウント期間が開始される。この場合には、遊技中は全てゲームカウント期間となることから、ゲームカウント期間を定めずに、入球数や入球ゲーム数とをリセットするタイミングのみを定めた構成と言える。

【 0 1 6 4 】

さらに、ゲームカウント期間の終了条件は、通常遊技状態または第三高利得遊技状態に移行することとしても良い。すなわち、ゲームカウント期間は、確変モードに移行しないことを条件として、終了する。

【 0 1 6 5 】

また、実施例にあっては、演出図柄表示装置 6 で入球ゲーム数と入球増加数とを報知するようにしたものであるが、これに限らず、入球ゲーム数のみを報知する構成や、入球ゲーム数と入球数とを報知する構成とすることも可能である。

さらに、実施例では、入球ゲーム数を入球増加数が 1 0 個 (単位数) に達する毎にカウントするように構成であるが、この他の構成として、入球増加数をカウントせず、入球数

10

20

30

40

50

が10個単位増える毎に、入球ゲーム数をカウントするようにしても良い。この場合には、前記した入球ゲーム数のみを表示する構成や、入球ゲーム数と入球数とを表示する構成が好適であるが、入球数の一桁数字のみを表示するようにしても良い。

又は、入球ゲーム数および入球増加数のみをカウントする構成としても良い。この構成の場合には、入球増加数が、本発明の入球数に相当する。

【0166】

また、実施例では、入球ゲーム数をカウントする単位数を10個としたが、該単位数は適宜変更した設定可能である。例えば、5個や12個などとしても良いし、100個とすることも可能である。

【0167】

また、実施例では、第一始動口を二個配設した構成であるが、これに限らず、一個の第一始動口を配設した構成であっても良い。また、第二始動口を二個配設する構成とすることもできる。同様に、二個の大入賞口を配設した構成としても良く、夫々が異なる機能を有する大入賞口とすることもできる。例えば、一方の大入賞口で大当り遊技を行い、他方の大入賞口で小当り遊技を行うようにしても良い。又は、一方の大入賞口で、大当り遊技の一部の開放ラウンドを行い、他の大入賞口で、他の開放ラウンドを行うようにしても良い。この場合には、一方の大入賞口の内部に、確変口を設け、該確変口に入球することによって、高確率モードへの移行を決定するものとすることもできる。

【0168】

また、実施例では、入球ゲーム数や入球数などの情報を、該入球ゲーム数をカウントする毎に、ホールコンピュータ87や情報表示装置88等へ外部出力するようにしているが、該情報を外部出力するタイミングは、これに限らず、適宜変更して設定可能である。例えば、外部出力するタイミングを、入球数をカウントする毎としたり、入球数が所定数（例えば5個）増加する毎とすることも可能である。さらには、入球ゲーム数が所定数（例えば、2個や5個）増加する毎としても良い。又は、ゲームカウント期間で、所定時間（例えば、5秒や10秒）毎に、外部出力するようにしても良い。

【0169】

また、ホールコンピュータ87や情報表示装置88等へ外部出力する情報としては、入球ゲーム数や入球数の他に、例えば、小当り遊技で開放した大入賞口15への入球数があっても良い。こうした小当り遊技の大入賞口15への入球数の情報は、該大入賞口15への入球毎に外部出力する構成が好適である。ここで、この情報の出力手段としては、該情報を所定時間（例えば、0.1秒）継続して出力し、出力する情報の連続を防ぐために、所定間隔（例えば、0.1秒）の間隔をおいて出力することが好適である。

【0170】

また、実施例では、小当り確率を1/1.01としたが、これに限定されず、例えば、4/5、1/3、1/5、1/6などとすることも可能である。また、大当りの当選確率についても、実施例に限定されず、適宜変更して設定可能である。

さらに、実施例にあって、管理者（遊技店の従業員など）の操作により、予め定められた複数の大当り当選確率のいずれかを有効としてセット可能とする構成とすることも可能である。同様に、予め複数の小当り確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の小当り確率をセット可能とする構成とすることも可能である。

【0171】

また、実施例では、第二特別図柄が小当り図柄態様で確定表示された場合に第一特別図柄をハズレ図柄態様で確定停止するようにしたものであるが、これに限らず、例えば、第二特別図柄が小当り図柄態様で確定表示されると、第一特別図柄の変動時間の計測を中断し、小当り遊技の終了に伴って、該第一特別図柄の変動時間の計測を再開する構成としてもよい。

【0172】

また、実施例にあっては、小当り遊技が大入賞口を1.5秒間（開放時間）開放するものとしたが、この開放時間は適宜変更することも可能である。又は、小当り遊技が大入賞

10

20

30

40

50

口を複数回（例えば、二回）開放するものとすることもできる。また、小当り遊技が、大入賞口への所定個数（例えば、５個）を入球することで、該大入賞口を閉鎖するものであっても良い。さらには、小当り遊技が、大当り遊技と同様に、前記した所定の開放時間と所定個数の入球とのいずれか一方を満足することで、大入賞口を閉鎖するようにしても良い。

【 0 1 7 3 】

また、実施例にあっては、ロング型とショート型との開放パターンによる三種類の大当り遊技を選択的に実行する構成としたが、これに限らず、さらに多くの種類の大当り遊技を実行可能としても良いし、一種類や二種類の大当り遊技を実行する構成としても良い。さらに、大当り遊技は、前記した第一～第三大当たり遊技の遊技内容（開放パターンやラウンド数）に限らず、他の遊技内容を設定することができる。例えば、ショート型のみを所定回数繰り返す遊技内容や、ロング型とショート型との夫々の回数が相互に異なる遊技内容などの大当り遊技を実行可能とすることができる。また、ショート型の開放パターンにあっては、開放時間や開放回数などを適宜変更したものを用いることも可能である。

ここで、前述の実施例にあって、ショート型の開放パターンは、１．２秒のインターバルを挟んで２秒の開放を２回実行するものであり、大入賞口の開放時間（２秒）は、小当り遊技における大入賞口の開放時間（１．５秒）と近く、さらに前記インターバルの時間（１．２秒）は、第二特別図柄の小当り判定における変動時間（０．３秒～１．５秒）と同様に短い時間である。こうしたことから、ショート型の開放パターンのみからなる大当り遊技を実行した場合に、遊技者は、大入賞口の開放を見るだけでは大当り遊技中か小当り遊技中なのかを判別することが一層困難となる。そのため、ショート型の開放パターンを多く備え、該ショート型の大当り遊技を選択的に実行可能な構成とすれば、大当り遊技と小当り遊技との境目をより分かり難いものとする。加えて、実施例のように、大当り遊技と小当り遊技とで一連の演出を行うことにより、前記境目を極めて分かり難いものとする。したがって、前述の実施例に、前記したショート型の開放パターンのみからなる大当り遊技を実行する構成が適用された場合には、大当りが連続するように見せかけること及び大当りが続くように思い込ませることといった効果が最も有効に発揮され、入球数等の報知と大入賞口の作動とを整合させるといった本発明の効果の有用性が極めて高くなる。

【 0 1 7 4 】

また、第一高利得遊技状態で小当りラッシュを発生させる構成としては、前述した実施例の構成に限定されず、他の構成でも実現可能である。具体例（以下、別構成という）を以下に説明する。

別構成にあっては、遊技領域のセンターケースの直下に、常時入球可能な一の第一始動口を備え、該第一始動口には、左遊技領域を流下した遊技球が入球容易である。一方、右遊技領域には、遊技球が流下する流下路が設けられており、該流下路の上流位置に、普通図柄作動ゲートが配設されている。さらに、流下路の、普通図柄作動ゲートの下方には、第二始動口を備えた普通電動役物が配設されている。この普通電動役物は、第二始動口へ入球可能な開放状態と入球困難な閉鎖状態とに変換される翼片を備えており、前記普通図柄作動ゲートを通過した遊技球は、該翼片の開放状態で第二始動口に高確率で入球する一方、前記翼片の閉鎖状態では、遊技球が第二始動口へほとんど入球できず、入球できない遊技球が流下路をさらに流下する。また、流下路の、普通電動役物の下方には、小当り遊技により開放作動する第二大入賞口が配設されており、該第二大入賞口の開放状態では、前記第二始動口へ入球できなかった遊技球が入球可能である。尚、第二大入賞口の閉鎖状態では、遊技球は流下路の下端から排出されて、アウト口に入球する。

また、前記右遊技領域は、前記流下路以外の領域も遊技球が流下可能であり、該流下路以外の領域を流下した遊技球が入球可能な位置に、大当り遊技で開放作動する第一大入賞口が配設されている。こうした別構成にあっては、右遊技領域を狙って右打ちすることにより、遊技球は、前記流下路を流下して第二始動口や第二大入賞口へ入球可能となるか、該流下路以外の領域を流下して第一大入賞口に入球可能となる。

この別構成では、前記した普通電動役物の翼片を、比較的長時間開放する第一開放パタ

10

20

30

40

50

ーンと、該第一開放パターンよりも短い時間開放する第二開放パターンとのいずれかにより駆動制御する。そして、開放延長モードでは、前記第一開放パターンを有効として、第二始動口の開放作動を実行し、非開放延長モードでは、前記第二開放パターンを有効として、第二始動口の開放作動を実行する。尚ここで、いずれの開放パターンも遊技球を入球可能とするように、各開放時間が設定されている。

また、別構成にあっては、大当り遊技後に、通常遊技状態（低確率モード／非開放延長モード）、第一高利得遊技状態（高確率モード／非開放延長モード）、第二高利得遊技状態（高確率モード／開放延長モード）、または第三高利得遊技状態（低確率モード／開放延長モード）に移行する。そして、実施例と同様に、第二保留記憶の消化による当否判定では、小当りの当選確率が高く定められている。さらに、前記した第一～第三高利得遊技状態では、第二特別図柄が小当り判定する場合とハズレ判定する場合とにおける該第二特別図柄の変動時間が短く定められている。さらにまた、この別例の構成では、普通図柄の確率変動機能を備えず、該普通図柄の当選確率には比較的高い確率が設定されている。

10

こうした別構成にあって、通常遊技状態では、普通図柄作動ゲートを遊技球が通過することにより変動した普通図柄が当たりとなると、前記した第二開放パターンにより普通電動役物が作動し、第二始動口に遊技球が入球可能となる。さらに、通常遊技状態では、第二特別図柄の変動時間が長いことから、第二始動口への入球を狙う右打ちは、第一始動口への入球を狙う左打ちよりも時間的な効率が悪い。そのため、通常遊技状態では、左打ちが遊技者にとって有利である。

また、大当り遊技後に第二高利得遊技状態または第三高利得遊技状態に移行した場合には、右打ちにより普通図柄が当たりとなると、前記した第一開放パターンにより普通電動役物が作動することから、前記流下路を流下した遊技球が第二始動口に入球し易い。さらに、第二高利得遊技状態および第三高利得遊技状態は、開放延長モードであることから、普通図柄の変動時間、普通電動役物の開放作動を開始する際の開始インターバル時間、および該普通電動役物の開放作動を終了する際の終了インターバル時間などが短縮されている。そのため、第二始動口が比較的短い間隔で連続して開放する。こうしたことから、第二高利得遊技状態および第三高利得遊技状態では、第二特別図柄により小当り遊技が実行されても、第二始動口の高頻度で開放することから、流下路を流下した遊技球が該第二始動口に入球する可能性が高く、該小当り遊技で開放される第二大入賞口に遊技球がほとんど入球できない。したがって、第二高利得遊技状態および第三高利得遊技状態では、右打ちにより小当り遊技を高頻度で発生させても、該小当り遊技により開放する第二大入賞口に入球できず、賞球を増加させることは困難である。

20

30

一方、大当り遊技後に第一高利得遊技状態に移行した場合には、右打ちにより普通図柄が当たりとなると、前記した第二開放パターンにより普通電動役物を作動することから、前記流下路を流下した遊技球が第二始動口に入球できずに第二大入賞口へ流下し易くなる。ここで、普通電動役物の翼片の閉鎖状態は、前述したように、第二始動口へ入球可能であるから、右打ちによって流下路を多くの遊技球が流下すれば、第二始動口へある程度入球する。こうしたことから、第一高利得遊技状態では、第二特別図柄により小当り遊技が実行された場合にも、流下路を流下した遊技球が第二始動口に入球せずに第二大入賞口まで流下し易く、該小当り遊技で開放された第二大入賞口に入球し易くなる。したがって、第一高利得遊技状態では、小当り遊技が高頻度で発生することによって、該小当り遊技で開放された第二大入賞口に入球し易く、賞球を増加させることができる。

40

このように別構成にあって、前述した実施例と同様に、第一高利得遊技状態で小当りラッシュを発生させ得ることから、該実施例と同様の作用効果を奏し得る。さらに、別例の構成では、右打ちによって、実施例よりも第二始動口に入球し易いことから、右打ちする第一高利得遊技状態では、大当り遊技後に該第一高利得遊技状態へ移行する大当り図柄態様を決定する可能性が高い（図7参照）。そのため、第一高利得遊技状態が大当り遊技を介して連続し易くなり、ゲームカウント期間が長くなる傾向にあるから、入球数や入球ゲーム数が増大し易いという利点もある。また、この別構成にあっては、第二特別図柄による大当り遊技の終了後に第二高利得遊技状態と第三高利得遊技状態とのいずれかに移行

50

する構成であるが、これに限らず、他の遊技状態（例えば、通常遊技状態など）に移行可能とする構成であっても良い。この構成にあっては、ゲームカウント期間の終了条件が、大当たり遊技終了後に、高確率モードに移行しないことである構成が好適である。すなわち、大当たり遊技終了後に高確率モードに移行しないことによって、入球数と入球ゲーム数とをクリアする。

【 0 1 7 5 】

また、実施例では、第一高利得遊技状態が大当たり遊技の終了後に移行するものとしたが、これに限らず、第二高利得遊技状態から第一高利得遊技状態へ移行可能な構成とする 것도可能である。かかる構成では、大当たり遊技の終了後に第二高利得遊技状態へ移行した場合に、該第二高利得遊技状態で所定条件（例えば、特別図柄の変動回数が所定数に達すること）が成立することにより第一高利得遊技状態へ移行する。この構成の場合には、第二高利得遊技状態から第一高利得遊技状態への移行を条件として、ゲームカウント期間を開始し、該第一高利得遊技状態以外の遊技状態への移行を条件として、該ゲームカウント期間を終了するようにしても良い。尚、この構成の場合には、第一高利得遊技状態、第二高利得遊技状態、および大当たり遊技が続く限り、ゲームカウント期間を継続することが好適である。

10

【 0 1 7 6 】

また、本実施例では、高確率モード（第一、第二高利得遊技状態）となると、実質的に次に大当たり判定するまで継続するものとしたが、その他の構成として、高確率モードの終了条件が、第一、第二特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、50回や100回など）に達することと、大当たり判定することとのいずれかが満足することに定めた構成であっても良い。この構成では、高確率モードが、大当たり判定すること無く終了する場合もあり得る。そして、高確率モードが終了すると、低確率モード（通常遊技状態）に移行する。こうした構成であっても、前述した本実施例と同様に、ゲームカウント期間を定めることにより、該実施例と同様の作用効果を奏し得る。

20

【 0 1 7 7 】

また、本実施例では、大当たり遊技の終了後に、第一～第三高利得遊技状態のいずれかに移行するようにした構成であるが、これに限らず、通常遊技状態と第一～第三高利得遊技状態とのいずれかに移行する構成としても良い。かかる構成であっても、前述の実施例と同様にゲームカウント期間を定めて入球数や入球ゲーム数等をカウントできることから、該実施例と同様の作用効果を奏し得る。

30

【 0 1 7 8 】

また、本実施例では、第二始動口への入球により第二保留記憶を生成して記憶し、該第二保留記憶の消化により第二特別図柄を変動開始するようにしたが、これに限らず、該第二保留記憶を記憶することなく、第二特別図柄当否判定処理を実行して第二特別図柄を変動開始する構成とすることもできる。すなわち、第二始動口への入球を契機として、大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数などを抽出すると、直ぐに、これら抽出した乱数を用いて第二特別図柄判定処理を実行して、第二特別図柄の変動を開始する。この構成では、第二保留記憶を記憶しないことから、第二特別図柄の変動中に第二始動口に入球すると、該入球による乱数の抽出を実行しない（又は、抽出した乱数を破棄する）。

40

同様に、第一始動口への入球により第一保留記憶を生成することなく、第一特別図柄当否判定処理を実行する構成とすることも可能である。

【 0 1 7 9 】

また、実施例のパチンコ機1は、上皿55と下皿63とを備えた構成であるが、これに限らず、いわゆる封入式のパチンコ機であっても良い。封入式のパチンコ機は、内部に封入した所定個数の遊技球を循環させることによって遊技を行うものである。こうした封入式のパチンコ機に、上述の実施例を適用可能であり、同様の作用効果を奏し得る。また、実施例のパチンコ機は、いわゆる管理遊技機であっても良い。管理遊技機は、主制御装置への外部からのアクセスを不能とするものであり、主制御装置から枠制御装置（実施例の払出制御装置に相当）へ一方向にのみ通信可能とし、枠制御装置を介してのみホールコン

50

コンピュータと通信可能な構成である。こうした管理遊技機に、上述した実施例の構成を適用可能であり、同様の作用効果を奏し得る。

【符号の説明】

【 0 1 8 0 】

- 1 パチンコ機（弾球遊技機）
- 3 遊技領域
- 3 a 右遊技領域
- 3 b 左遊技領域
- 6 演出図柄表示装置
- 9 第一特別図柄表示装置 10
- 10 第二特別図柄表示装置
- 12 , 13 第一始動口
- 14 第二始動口
- 15 大入賞口

20

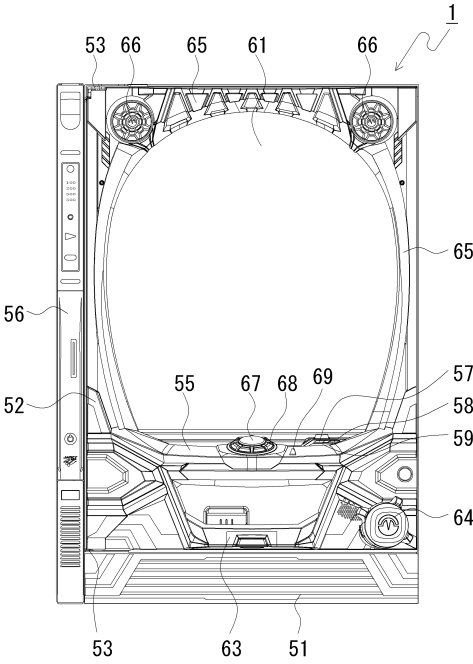
30

40

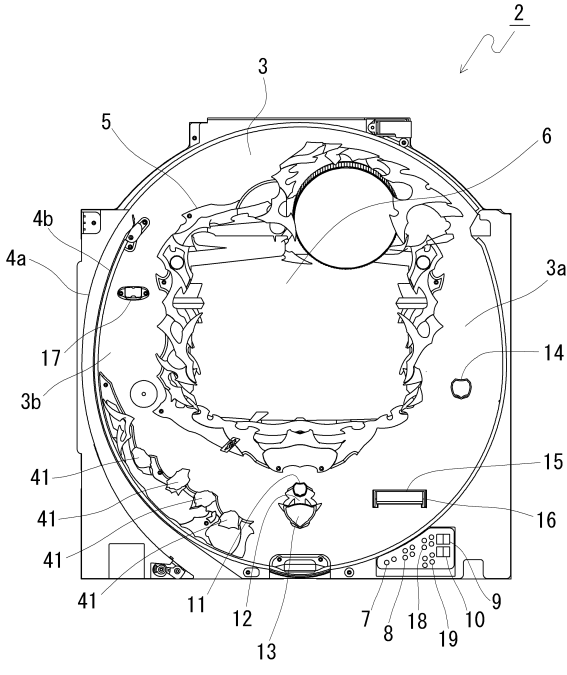
50

【図面】

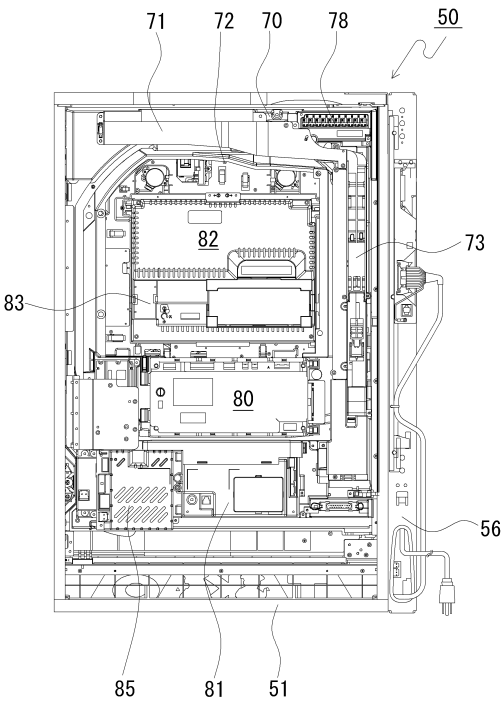
【図 1】



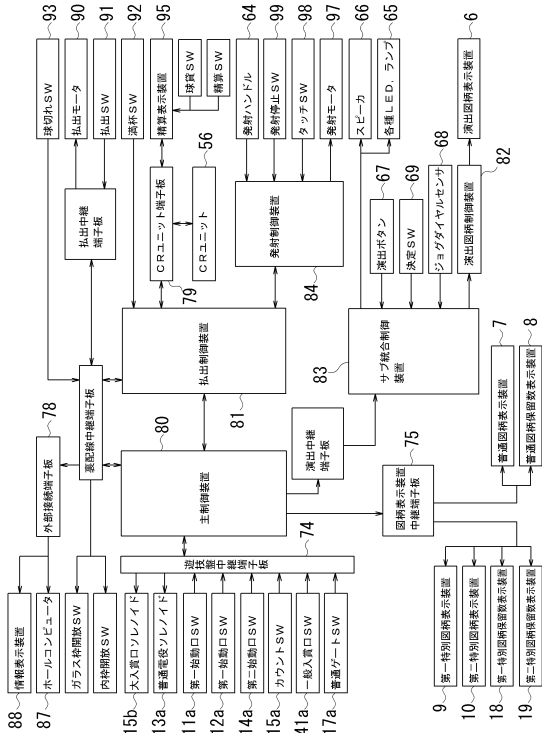
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

大当たり当選確率		低確率モード：1／300 高確率モード：1／30
小当たりの当選確率		1／1.01
普通図柄当選確率		非開放延長モード：1／300 開放延長モード：1／1.0101
第一大当り遊技	開放ラウンド	ロング型(規定数：10個、開放時間：30秒)
	ラウンド数	8回
第二大当り遊技	開放ラウンド	ロング型(規定数：10個、開放時間：30秒)
	ラウンド数	4回
第三大当り遊技	開放ラウンド	ロング型(規定数：10個、開放時間：30秒)
		ショート型(2秒開放×2回)
	ラウンド数	ロング型×5回 → ショート型×3回
小当り遊技	開放数	1回
	開放時間	1.5秒
普通電動役物の作動		非開放延長モード：0.2秒×1回 開放延長モード：1秒×3回
賞球数	第一始動口11	3個
	第一始動口12	5個
	第二始動口14	3個
	大入賞口15	13個
	一般入賞口41	5個

【図 6】

遊技状態	保留種別	当否判定結果	変動時間
通常遊技状態	第一特別図柄	大当たり	1.5秒～180秒
		小当たり	—
		ハズレ	1.5秒～180秒
	第二特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	10分
		ハズレ	10分
第一高利得遊技状態	第一特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	—
		ハズレ	1.5秒～60秒
	第二特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	0.3秒～1.5秒
		ハズレ	0.3秒～1.5秒
第二高利得遊技状態	第一特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	—
		ハズレ	1.5秒～60秒
	第二特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	10分
		ハズレ	10分
第三高利得遊技状態	第一特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	—
		ハズレ	1.5秒～3.0秒
	第二特別図柄	大当たり	1.5秒～60秒
		小当たり	10分
		ハズレ	10分

【図 7】

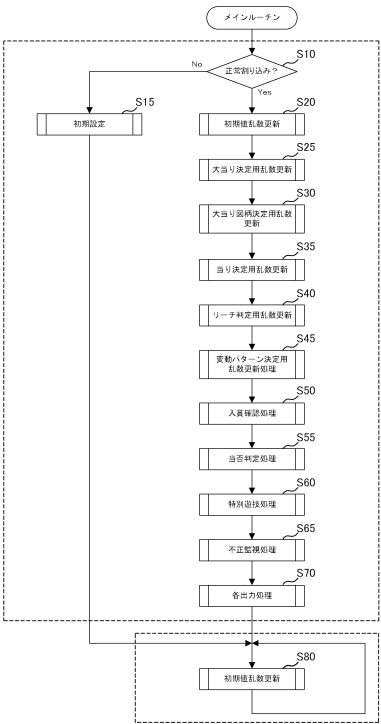
(A)

大当り図柄態様	大当り遊技	遊技状態
第1大当り図柄態様	第三大当り遊技	第一高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第2大当り図柄態様	第三大当り遊技	第一高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第3大当り図柄態様	第三大当り遊技	第一高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第4大当り図柄態様	第二大当り遊技	第二高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +開放延長モード(10000回)
第5大当り図柄態様	第二大当り遊技	第二高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +開放延長モード(10000回)
第6大当り図柄態様	第二大当り遊技	第二高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +開放延長モード(10000回)
第7大当り図柄態様	第二大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)
第8大当り図柄態様	第二大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)
第9大当り図柄態様	第二大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)
第10大当り図柄態様	第二大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)

(B)

大当り図柄態様	大当り遊技	遊技状態
第11大当り図柄態様	第三大当り遊技	第一高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第12大当り図柄態様	第三大当り遊技	第一高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第13大当り図柄態様	第三大当り遊技	第一高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第14大当り図柄態様	第二大当り遊技	第二高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第15大当り図柄態様	第二大当り遊技	第二高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第16大当り図柄態様	第二大当り遊技	第二高利得遊技状態 +高確率モード(10000回) +非開放延長モード
第17大当り図柄態様	第一大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)
第18大当り図柄態様	第一大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)
第19大当り図柄態様	第一大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)
第20大当り図柄態様	第一大当り遊技	第三高利得遊技状態 低確率モード +開放延長モード(100回)

【図 8】



10

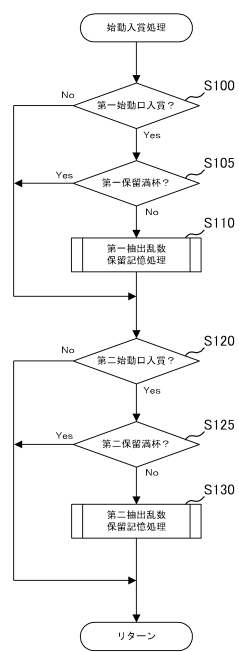
20

30

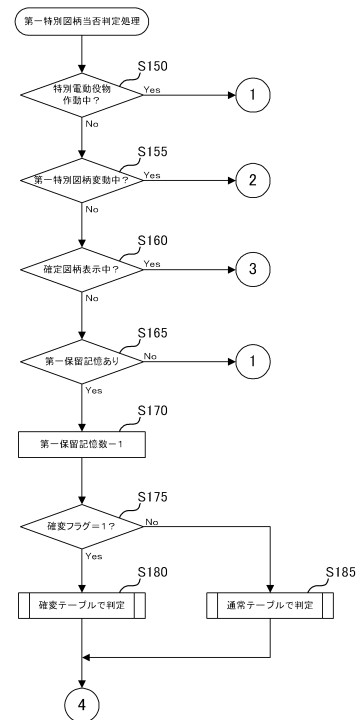
40

50

【図 9】



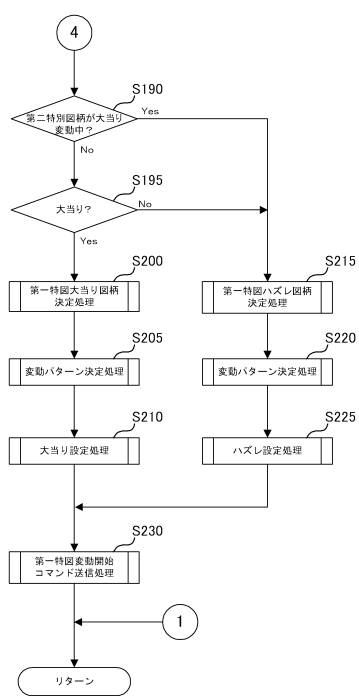
【図 10】



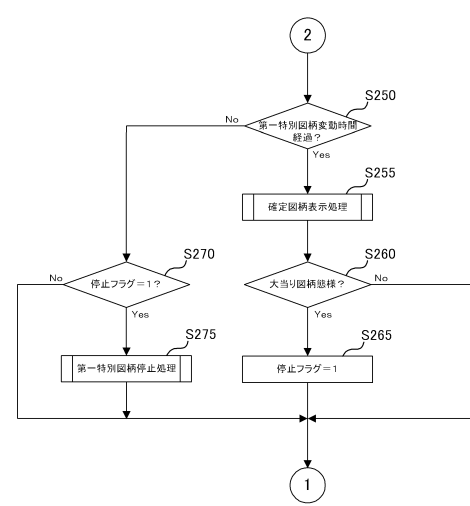
10

20

【図 11】



【図 12】

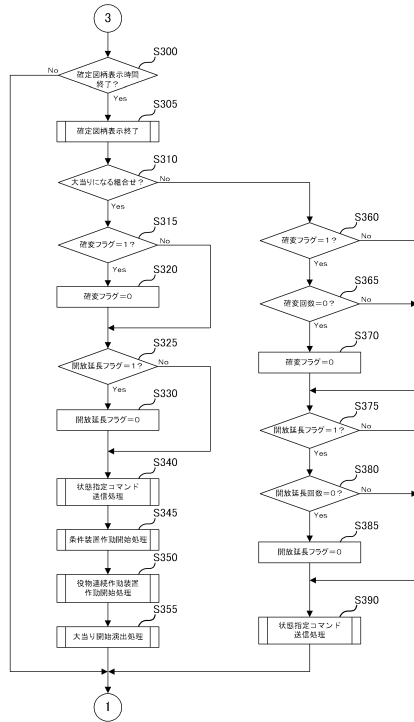


30

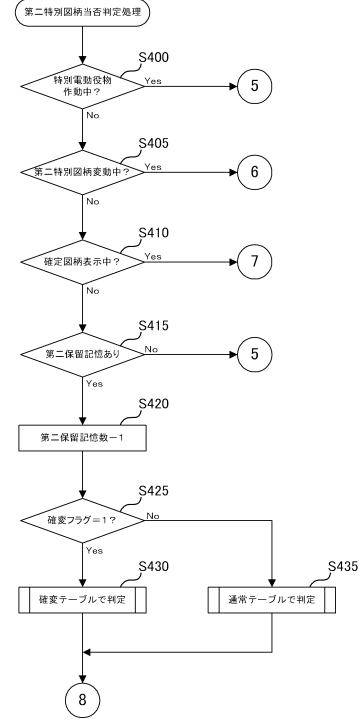
40

50

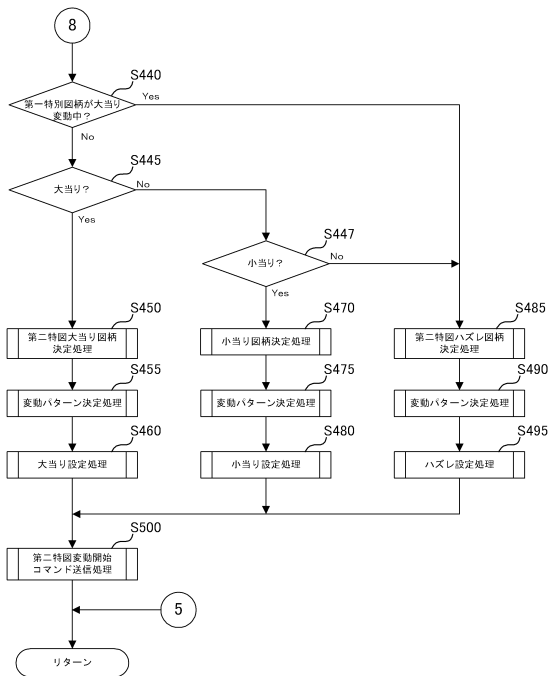
【図 13】



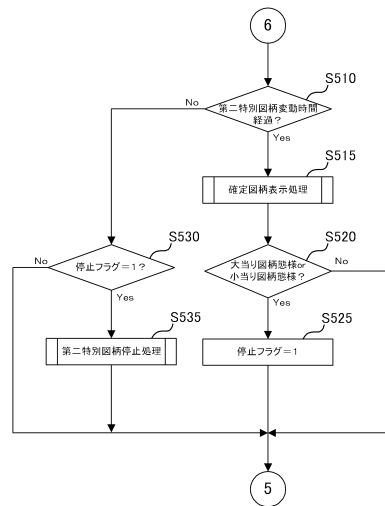
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

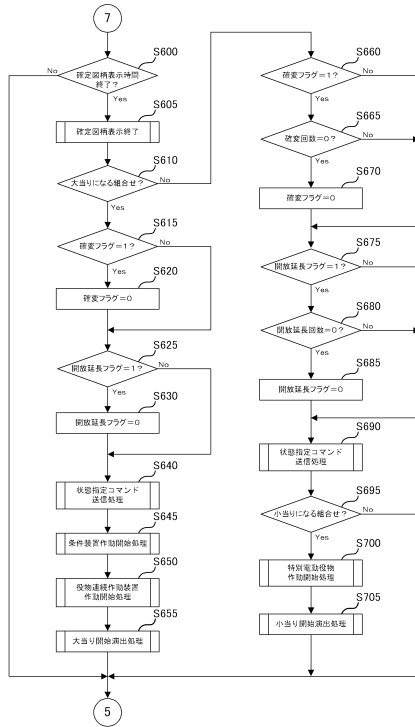
20

30

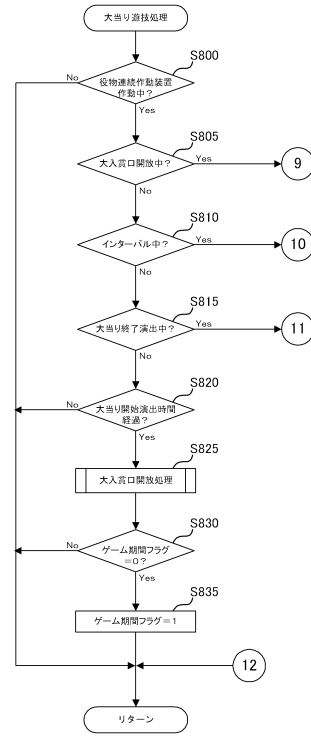
40

50

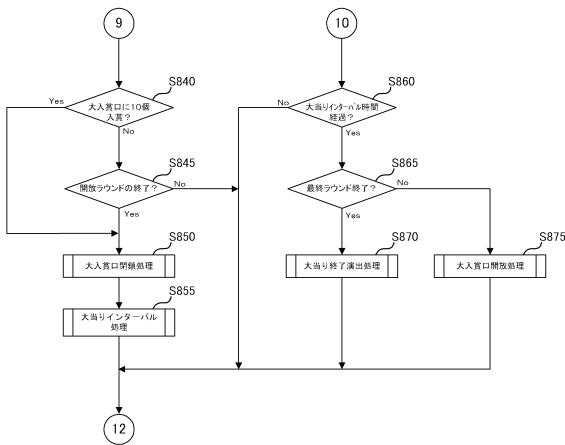
【図 17】



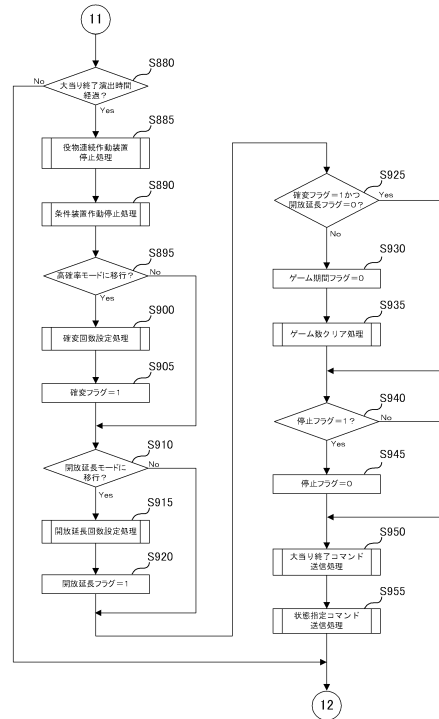
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

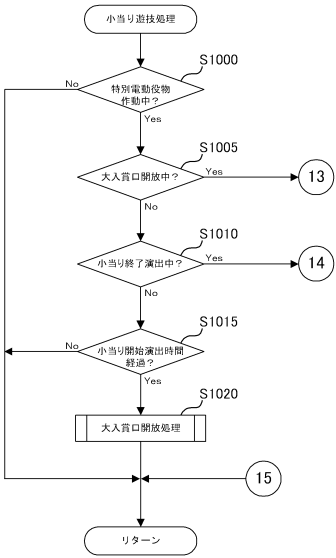
20

30

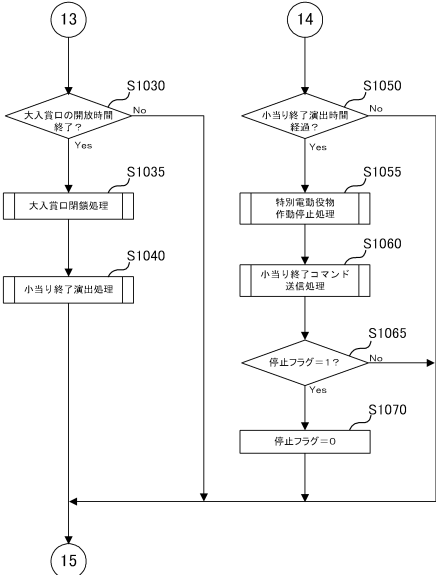
40

50

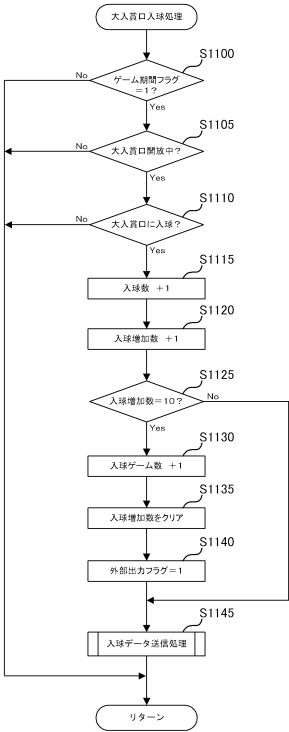
【図 2 1】



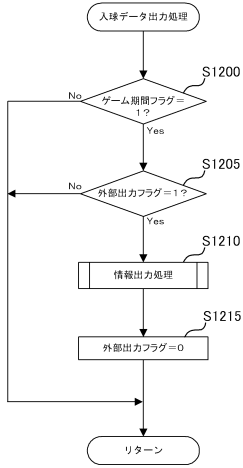
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

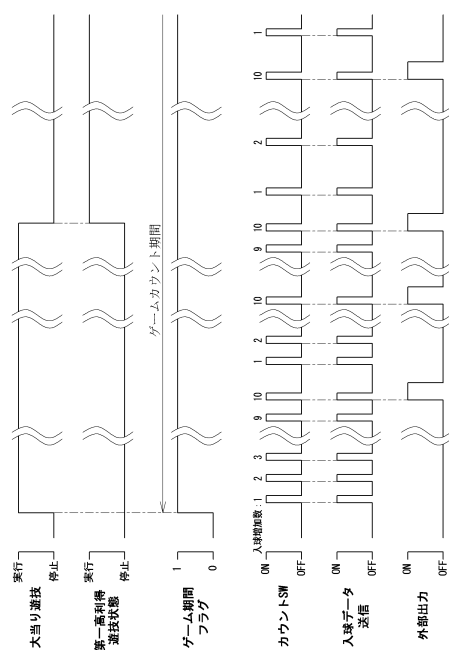
20

30

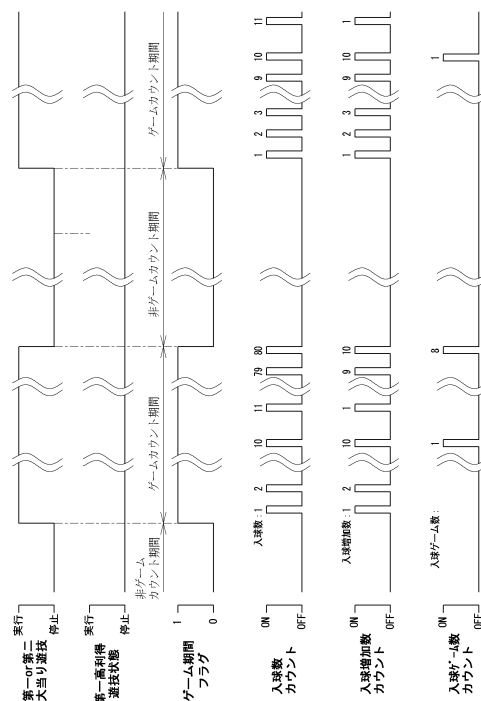
40

50

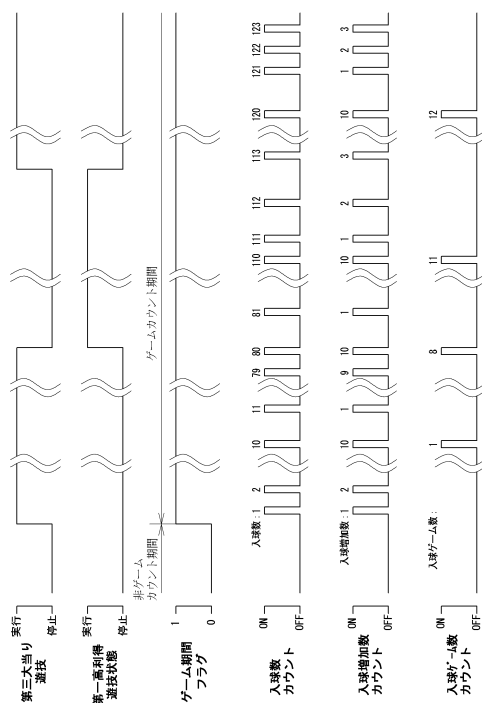
【 図 2 5 】



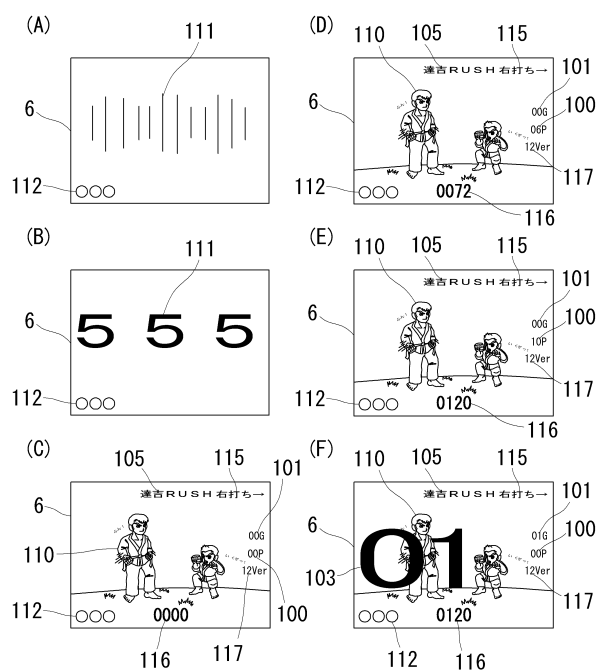
【圖 26】



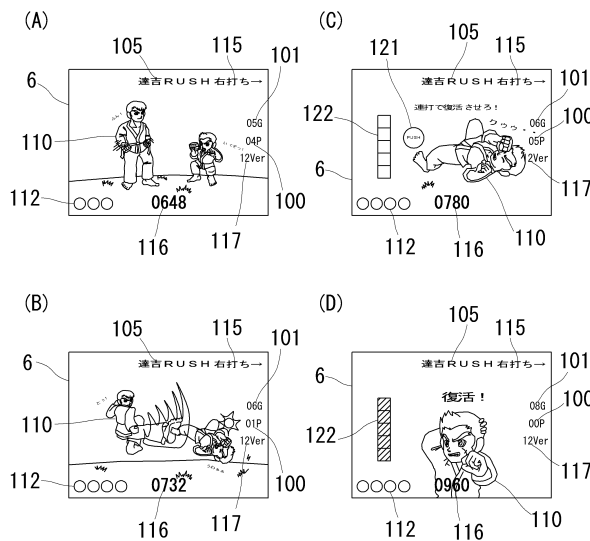
【 図 2 7 】



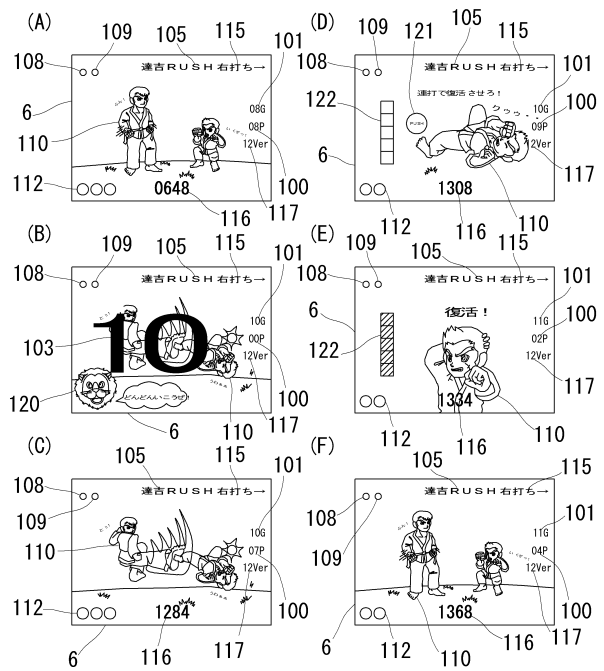
【圖 28】



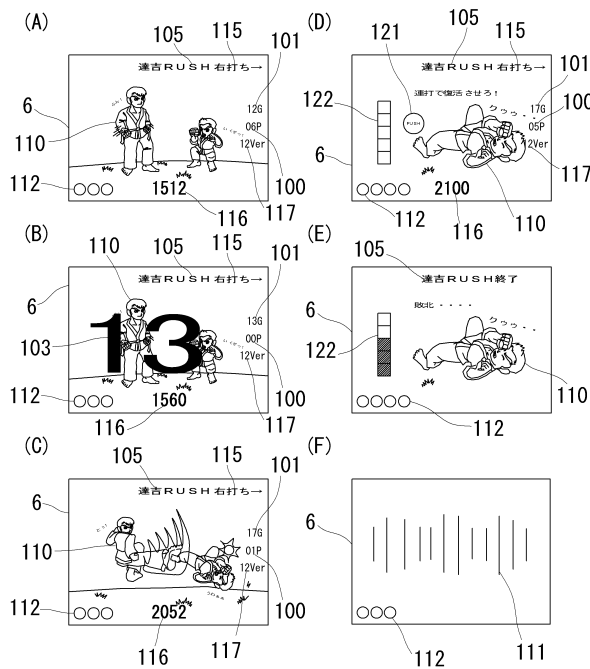
【図 29】



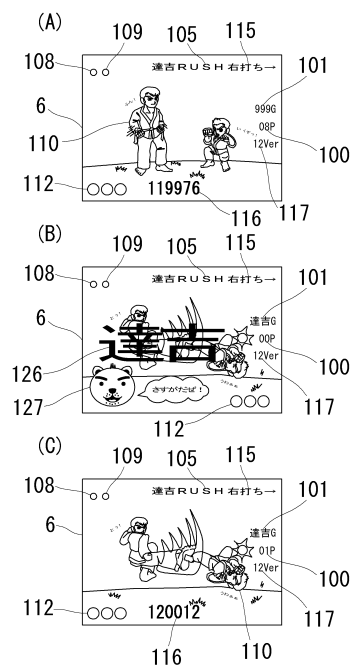
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

2 番地 株式会社高尾内

(72)発明者 本田 昌弘

愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内

(72)発明者 山本 龍弘

愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内

(72)発明者 西井 誓資

愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内

審査官 辻野 安人

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 8 3 1 7 4 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 0 7 9 9 1 2 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 0 3 5 5 5 2 (J P , A)

特許第 6 6 8 3 3 4 8 (J P , B 2)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2