

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6095101号
(P6095101)

(45) 発行日 平成29年3月15日 (2017. 3. 15)

(24) 登録日 平成29年2月24日 (2017. 2. 24)

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

請求項の数 3 (全 36 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-242240 (P2012-242240) (22) 出願日 平成24年11月1日 (2012. 11. 1) (65) 公開番号 特開2014-90825 (P2014-90825A) (43) 公開日 平成26年5月19日 (2014. 5. 19) 審査請求日 平成27年8月25日 (2015. 8. 25)</p>	<p>(73) 特許権者 000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号 (74) 代理人 100107238 弁理士 米山 尚志 (72) 発明者 近藤 隆 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株 式会社平和内 審査官 小河 俊弥</p>
--	---

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】

有価価値を記憶する有価記憶媒体を取り出し可能に受け入れるCRユニットが併設され又は一体的に設けられ、前記CRユニットが受け入れた前記有価記憶媒体が記憶する有価価値の代償として貸し出された遊技球を遊技盤の遊技領域に発射して遊技を行う弾球遊技機であって、

前記遊技領域を流下する遊技球が進入可能に該遊技領域に設けられる始動口と、

前記始動口への遊技球の進入を契機に特図抽選を実行し、当該特図抽選の結果に基づいて複数種類の特別図柄の中から当否に係る確定特別図柄を決定する特別図柄抽選手段と、

前記特別図柄抽選手段による前記確定特別図柄の決定に応じて、特別図柄の変動開始から前記確定特別図柄の導出表示までの特図変動表示処理の実行時間を規定する特図変動時間を決定する特図変動時間決定手段と、

前記遊技盤に設けられる特図表示手段と、

前記特図変動時間決定手段により決定された特図変動時間に従った前記特図変動表示処理を実行して、前記特別図柄抽選手段により決定された前記確定特別図柄を前記特図表示手段に導出表示する変動表示制御手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入賞可能に該遊技領域に設けられる特定入賞口と、

前記特定入賞口を開閉可能に閉止する開閉手段と、

前記特定入賞口への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出す払出手段と、

前記変動表示制御手段により導出表示された前記確定特別図柄が予め設定された特図当

10

20

選図柄であるとき、当該特図当選図柄に対応する所定の開閉パターンに従って前記開閉手段を開閉制御する特定遊技を生起する特定遊技制御手段と、

前記遊技盤に設けられる演出表示手段と、

前記特別図柄抽選手段による特図抽選の結果を反映するように前記特図変動時間決定手段により決定された特図変動時間に従って変動及び停止する演出図柄を含む所定の演出画像を、前記変動表示制御手段の前記特図変動表示処理に連動して表示する演出表示制御手段と、

前記CRユニットからの前記有価記憶媒体の取り出しを促す報知タイミングか否かを判定する報知判定手段と、を備え、

前記報知判定手段は、前記特定遊技の終了後に所定変動時間以上となる特図変動時間を前記特図変動時間決定手段が最初に決定したとき、当該特図変動時間に対応する前記演出表示制御手段による前記演出画像の表示時間を前記報知タイミングと判定し、

前記演出表示制御手段は、前記報知判定手段により前記報知タイミングと判定された演出画像の表示において、前記演出図柄とは異なる画像であって前記CRユニットからの前記有価記憶媒体の取り出しを促す所定の注意喚起画像を当該演出画像に含めて表示することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

有価価値を記憶する有価記憶媒体を取り出し可能に受け入れるCRユニットが併設され又は一体的に設けられ、前記CRユニットが受け入れた前記有価記憶媒体が記憶する有価価値の代償として貸し出された遊技球を遊技盤の遊技領域に発射して遊技を行う弾球遊技機であって、

前記遊技領域を流下する遊技球が進入可能に該遊技領域に設けられる始動口と、

前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能に該遊技領域に設けられる通過ゲートと、

前記始動口への遊技球の進入を契機に特図抽選を実行し、当該特図抽選の結果に基づいて複数種類の特別図柄の中から当否に係る確定特別図柄を決定する特別図柄抽選手段と、

前記特別図柄抽選手段による前記確定特別図柄の決定に応じて、特別図柄の変動開始から前記確定特別図柄の導出表示までの特図変動表示処理の実行時間を規定する特図変動時間を決定する特図変動時間決定手段と、

前記遊技盤に設けられる特図表示手段と、

前記特図変動時間決定手段により決定された特図変動時間に従った前記特図変動表示処理を実行して、前記特別図柄抽選手段により決定された前記確定特別図柄を前記特図表示手段に導出表示する変動表示制御手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入賞可能に該遊技領域に設けられる特定入賞口と、

前記特定入賞口を開閉可能に閉止する開閉手段と、

前記特定入賞口への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出す払出手段と、

前記変動表示制御手段により導出表示された前記確定特別図柄が予め設定された特図当選図柄であるとき、当該特図当選図柄に対応する所定の開閉パターンに従って前記開閉手段を開閉制御する特定遊技を生起する特定遊技制御手段と、

遊技球が前記始動口に進入し難い又は進入できない閉位置に維持され、当該閉位置と遊技球が前記始動口に進入し易い開位置との間で開閉動作可能な第2開閉手段と、

前記通過ゲートへの遊技球の通過を契機に普図抽選を実行し、当該普図抽選の結果に基づいて前記第2開閉手段を開閉する当選であるか否かを決定する普通図柄抽選手段と、

前記普通図柄抽選手段の抽選結果が当選であるとき、前記第2開閉手段を開閉制御する第2開閉制御手段と、

前記遊技盤に設けられる演出表示手段と、

前記特別図柄抽選手段による特図抽選の結果を反映するように前記特図変動時間決定手段により決定された特図変動時間に従って変動及び停止する演出図柄を含む所定の演出画像を、前記変動表示制御手段の前記特図変動表示処理に連動して表示する演出表示制御手段と、

前記CRユニットからの前記有価記憶媒体の取り出しを促す報知タイミングか否かを判

10

20

30

40

50

定する報知判定手段と、を備え、

前記報知判定手段は、前記特定遊技の終了後の前記演出表示制御手段による前記演出画像の表示時間を前記報知タイミングと判定し、

前記演出表示制御手段は、前記報知判定手段により前記報知タイミングと判定された演出画像の表示において、前記演出図柄とは異なる画像であって前記CRユニットからの前記有価記憶媒体の取り出しを促す所定の注意喚起画像を当該演出画像に含めて表示し、

前記特図当選図柄は、前記特定遊技の終了後に前記普図抽選の当選確率が低確率となる普図低確状態へ移行させる非高確移行当選図柄と、前記特定遊技の終了後に前記普図抽選の当選確率が前記普図低確状態よりも高い高確率となる普図高確状態へ移行させる高確移行当選図柄とを含み、

前記報知判定手段は、前記特定遊技が前記普図高確状態を介して複数回連続して生じられ、当該複数回の特定遊技のうち何れか1つの特定遊技の終了後の前記演出画像の表示時間を前記報知タイミングと判定した場合、当該判定後に生じられる前記特定遊技の終了後の前記演出画像の表示時間を前記報知タイミングと判定しない

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】

請求項1又は請求項2に記載の弾球遊技機であって、

前記特図当選図柄は、第1種別特図当選図柄と第2種別特図当選図柄とを含み、

前記特定遊技制御手段は、前記変動表示制御手段により導出表示された前記確定特別図柄が前記第1種別特図当選図柄であるとき、払出手段による所定数以上の賞球の払い出しが可能で第1種別開閉パターンに従って前記開閉手段を開閉制御する第1種別特定遊技を生起し、前記変動表示制御手段により導出表示された前記確定特別図柄が前記第2種別特図当選図柄であるとき、払出手段による所定数以上の賞球の払い出しが不可能な第2種別開閉パターンに従って前記開閉手段を開閉制御する第2種別特定遊技を生起し、

前記報知判定手段は、前記第1種別特定遊技の終了後の前記演出画像の表示時間を前記報知タイミングと判定し、前記第2種別特定遊技の終了後の前記演出画像の表示時間を前記報知タイミングと判定しない

ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機などの弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、遊技者がCRユニットからプリペイドカードを排出し忘れるのを防止するため、カードの排出を促す報知画像を表示するパチンコ機が記載されている。パチンコ機は、主制御装置とサブ制御装置と払出制御装置とを備え、CRユニットのCPUは、CRユニットにプリペイドカードが挿入されると挿入信号1を払出制御装置に送信する。挿入信号1を受信した払出装置は、挿入信号2を主制御装置に送信し、挿入信号2を受信した主制御装置のCPUは、カードフラグを1にセットする。大当り遊技中の特別遊技処理において、主制御装置のCPUは、大入賞口の所定ラウンド数の役物連続作動を実行している間の5ラウンド目及び10ラウンド目にカードフラグが1であれば、排出要求報知信号をサブ制御装置に送信する。排出要求報知信号を受信したサブ制御装置は、カードの排出を遊技者に促すメッセージを大当り演出画像に重ねて表示する。すなわち、大当り遊技中の所定のラウンドの開始時にCRユニットにプリペイドカードが挿入されていると主制御装置が判定すると、サブ制御装置は、カードの排出を促す報知画像を大当り演出画像に重ねて表示する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-45402号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1のパチンコ機では、カードの排出を促す報知画像は、大当り遊技中の大当り演出画像に重ねて表示される。しかし、大当り遊技中は、通常遊技中のように遊技状態の移行に係る特別図柄の抽選結果が演出画像によって報知されないため、遊技者にとって演出画像に対する関心は通常の遊技時に比べて自ずと低下する。従って、カード（有価記憶媒体）の排出を促す報知画像を表示したにも関わらず、遊技者がその表示に気付かず、注意喚起による効果が期待できない可能性がある。

10

【0005】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、注意喚起効果が高い報知タイミングで有価記憶媒体の取り出しを遊技者に促すことを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本発明は、有価価値を記憶する有価記憶媒体を取り出し可能に受け入れるCRユニットが併設され又は一体的に設けられ、CRユニットが受け入れた有価記憶媒体が記憶する有価価値の代償として貸し出された遊技球を遊技盤の遊技領域に発射して遊技を行う弾球遊技機であって、始動口と、特別図柄抽選手段と、特図変動時間決定手段と、特図表示手段と、変動表示制御手段と、特定入賞口と、開閉手段と、払出手段と、特定遊技制御手段と、演出表示手段と、演出表示制御手段と、報知判定手段と、を備える。

20

【0007】

始動口は、遊技領域を流下する遊技球が進入可能に遊技領域に設けられる。特別図柄抽選手段は、始動口への遊技球の進入を契機に特図抽選を実行し、当該特図抽選の結果に基づいて複数種類の特別図柄の中から当否に係る確定特別図柄を決定する。特図変動時間決定手段は、特別図柄抽選手段による確定特別図柄の決定に応じて、特別図柄の変動開始から確定特別図柄の導出表示までの特図変動表示処理の実行時間を規定する特図変動時間を決定する。特図表示手段と演出表示手段とは、それぞれ遊技盤に設けられる。変動表示制御手段は、特図変動時間決定手段により決定された特図変動時間に従った特図変動表示処理を実行して、特別図柄抽選手段により決定された確定特別図柄を特図表示手段に導出表示する。特定入賞口は、遊技領域を流下する遊技球が入賞可能に遊技領域に設けられる。開閉手段は、特定入賞口を開閉可能に閉止する。払出手段は、特定入賞口への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出す。特定遊技制御手段は、変動表示制御手段により導出表示された確定特別図柄が予め設定された特図当選図柄であるとき、当該特図当選図柄に対応する所定の開閉パターンに従って開閉手段を開閉制御する特定遊技を生起する。演出表示制御手段は、特別図柄抽選手段による特図抽選の結果を反映するように特図変動時間決定手段により決定された特図変動時間に従って変動及び停止する演出図柄を含む所定の演出画像を、変動表示制御手段の特図変動表示処理に連動して表示する。

30

【0008】

報知判定手段は、CRユニットからの有価記憶媒体の取り出しを促す報知タイミングが否かを判定する。報知判定手段は、特定遊技の終了後の演出表示制御手段による演出画像の表示時間を報知タイミングと判定する。

40

【0009】

演出表示制御手段は、報知判定手段により報知タイミングと判定された演出画像の表示において、演出図柄とは異なる画像であってCRユニットからの有価記憶媒体の取り出しを促す所定の注意喚起画像を当該演出画像に含めて表示する。

【0010】

報知判定手段は、特定遊技の終了後の最初の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定してもよく、後述する第2の態様のように特定遊技の終了後であって所定の条件を満た

50

す最初の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定してもよい。

【0011】

演出画像に注意喚起画像を含める表示態様には、演出画像の表示時間のうち注意喚起画像をキャラクタのセリフやカットイン等としてスポット的（部分的）に表示する態様や、背景画像に注意喚起画像を含めて演出画像の表示時間の一部又は全部に注記喚起画像を表示する態様などが含まれる。キャラクタのセリフやカットイン等としてスポット的に注意喚起画像を表示する態様の場合、遊技者は注意喚起画像に注目し易いので有効である。

本発明の第1の態様の弾球遊技機では、報知判定手段は、特定遊技の終了後に所定変動時間以上となる特図変動時間を特図変動時間決定手段が最初に決定したとき、当該特図変動時間に対応する演出画像の表示時間を報知タイミングと判定する。

10

報知タイミングの判定基準となる所定変動時間は、遊技者に注意喚起画像を確実に視認させるために必要となる注意喚起画像の最短表示時間を考慮して設定されることが好適である。

【0012】

上記構成では、始動口への遊技球の進入を契機として実行される特図抽選に当選して特図当選図柄が導出表示されると、特定遊技（大当り遊技）が生起される。特定遊技では、導出表示された特図当選図柄に対応する所定の開閉パターンに従って開閉手段が開閉制御されるので、遊技者は、特定入賞口への入賞によって多数の賞球を獲得する可能性がある。特定遊技が終了した後、演出画像の表示時間が報知タイミングと判定されると、その演出画像に、CRユニットからの有価記憶媒体の取り出しを促す注意喚起画像が含まれて表示される。このように、特定遊技によって多数の賞球を獲得し、その後の遊技で有価記憶媒体を使用せずに獲得した賞球を消費する可能性がある遊技者に対し、特定遊技の終了後に注意喚起画像を表示するので、遊技者にとって的確なタイミングで、CRユニットから有価記憶媒体を取り忘れないように遊技者の注意を喚起することができる。

20

【0013】

また、特図抽選の結果を反映する演出画像に注意喚起画像を含めているので、例えば特定遊技中の演出画像に注意喚起画像を含める場合に比べて、遊技者の注意を強く惹き付けることができる。従って、注意喚起効果が高いタイミングで有価記憶媒体の取り出しを遊技者に促すことができる。

【0016】

30

さらに、遊技者に注意を喚起するためには表示時間が短時間である演出画像における注意喚起画像の表示を予め排除することができ、遊技者に注意喚起画像を確実に視認させることができる。

【0017】

なお、このように表示時間が所定時間以上である演出画像に限定して注意喚起画像を含めることは、演出画像の表示時間のうちキャラクタのセリフやカットイン等としてスポット的に注意喚起画像を表示する態様の場合に特に有効である。

【0018】

本発明の第2の態様は、上記第1の態様又は後述する第3の態様の弾球遊技機であって、特図当選図柄は、第1種別特図当選図柄と第2種別特図当選図柄とを含む。特定遊技制御手段は、変動表示制御手段により導出表示された確定特別図柄が第1種別特図当選図柄であるとき、払出手段による所定数以上の賞球の払い出しが可能な第1種別開閉パターンに従って開閉手段を開閉制御する第1種別特定遊技を生起し、変動表示制御手段により導出表示された確定特別図柄が第2種別特図当選図柄であるとき、払出手段による所定数以上の賞球の払い出しが不可能な第2種別開閉パターンに従って開閉手段を開閉制御する第2種別特定遊技を生起する。

40

【0019】

報知判定手段は、第1種別特定遊技の終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定し、第2種別特定遊技の終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定しない。

50

【 0 0 2 0 】

上記構成では、所定数以上の賞球の払い出しが可能な第1種別開閉パターンに従って開閉手段が開閉制御される第1種別特定遊技の終了後は、CRユニットからの有価記憶媒体の取り出しを促す注意喚起画像が演出画像に含めて表示される。一方、所定数以上の賞球の払い出しが不可能な第2種別開閉パターンに従って開閉手段が開閉制御される第2種別特定遊技の終了後は、注意喚起画像の表示は行われない。

【 0 0 2 1 】

このように、所定数以上の賞球の払い出しが可能であり、その後の遊技において有価記憶媒体を使用せずに獲得した賞球を消費する可能性が高い第1種別特定遊技の終了後は注意喚起画像が表示され、所定数以上の賞球の払い出しが不可能であり、その後の遊技にお

10

【 0 0 2 2 】

本発明の第3の態様の弾球遊技機は、通過ゲートと、第2開閉手段と、普通図柄抽選手段と、第2開閉制御手段と、をさらに備える。通過ゲートは、遊技領域を流下する遊技球が通過可能に遊技領域に設けられる。第2開閉手段は、遊技球が始動口に進入し難い又は進入できない閉位置に維持され、閉位置と遊技球が前記始動口に進入し易い開位置との間で開閉動作可能である。普通図柄抽選手段は、通過ゲートへの遊技球の通過を契機に普図抽選を実行し、当該普図抽選の結果に基づいて第2開閉手段を開閉する当選であるか否かを決定する。第2開閉制御手段は、普通図柄抽選手段の抽選結果が当選であるとき、第2

20

【 0 0 2 3 】

報知判定手段は、特定遊技が普図高確状態を介して複数回連続して生起され、当該複数回の特定遊技のうち何れか1つの特定遊技の終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定した場合、当該判定後に生起される特定遊技の終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定しない。

【 0 0 2 4 】

上記構成では、特定遊技が普図高確状態を介して複数回連続して生起される場合において、注意喚起画像が1回表示されるとその後は表示されないため、注意喚起画像が何度も表示されて遊技者が煩わしく感じてしまうことを防止することができる。

30

【 発明の効果 】

【 0 0 2 5 】

本発明によれば、注意喚起効果が高い報知タイミングで有価記憶媒体の取り出しを遊技者に促すことができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 6 】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチンコ機の外觀斜視図である。

40

【図2】図1のパチンコ機の遊技盤を前方から見た正面図である。

【図3】図1のパチンコ機の背面図である。

【図4】図1のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】図4の第1特別図柄用当否抽選手段及び第2特別図柄用当否抽選手段の詳細を示すブロック図である。

【図6】図5の特図低確時判定テーブル及び特図高確時判定テーブルの詳細を示す図である。

【図7】図5の第1特図当り種類テーブル及び第2特図当り種類テーブルの詳細を示す図である。

【図8】図4の第1特別図柄用変動パターン抽選手段及び第2特別図柄変動パターン抽選

50

手段の詳細を示すブロック図である。

【図 9】図 4 の普通図柄用当否抽選手段の詳細を示すブロック図である。

【図 10】図 4 の遊技モード制御手段が参照する遊技モード設定用テーブルの詳細を示す図である。

【図 11】図 8 (a) の第 1 特図用第 1 変動パターンテーブル、第 1 特図用第 2 変動パターンテーブル、第 1 特図用第 3 変動パターンテーブル及び第 1 特図用第 4 変動パターンテーブルの詳細を示す図である。

【図 12】図 8 (b) の第 2 特図用第 1 変動パターンテーブル、第 2 特図用第 2 変動パターンテーブル及び第 2 特図用第 3 変動パターンテーブルの詳細を示す図である。

【図 13】遊技モードと変動パターンテーブルとの対応関係を示す図である。

10

【図 14】図 4 のサブ制御装置の詳細を示すブロック図である。

【図 15】遊技モードと背景画像の種類との対応関係を示す図である。

【図 16】図 1 4 の第 1 演出パターンテーブルの詳細を示す図である。

【図 17】図 1 4 の第 2 演出パターンテーブルの詳細を示す図である。

【図 18】注意喚起画像が表示された演出画像の例を示す図である。

【図 19】図 1 4 のサブ制御装置が実行する演出画像表示処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 7 】

以下、図 1 ~ 図 1 9 を参照し、発明の実施形態を通じて本発明を詳説するが、以下の実施形態は特許請求の範囲に係る発明を限定するものではなく、また実施形態の中で説明される特徴の組み合わせの全てが発明の解決手段に必須であるとは限らない。

20

【 0 0 2 8 】

なお、以下の説明においてパチンコ機の各部の左右方向は、そのパチンコ機に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、本発明は、遊技媒体としてメダルを使用し、遊技の成果の特典としてメダルが払い出される回胴式遊技機（スロットマシン）等の他の遊技機にも適用可能である。

【 0 0 2 9 】

図 1 , 図 2 に示すように、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、遊技場の島設備に設置される縦長形状の機枠 2 と、この機枠 2 に開き戸状に開閉自在に取り付けられた本体枠 3 と、当該本体枠 3 の内側に装着された遊技盤 3 0 と、本体枠 3 の前面に開き戸状に開閉自在に取り付けられ、遊技盤 3 0 を視認させるよう中央に大きくガラス窓 4 a が設けられたガラス扉 4 と、本体枠 3 の下側に開閉自在に設けられ、遊技球を収容する受皿 6 を有する前面ボード 5 と、本体枠 3 の下部に配設された図外（本体枠 3 の内部）の発射装置と、前面ボード 5 に取り付けられたハンドル 7 と、ガラス扉 4 の左右の上部にそれぞれ設けられたスピーカ 8 とを備える。前面ボード 5 には、遊技者からの押下操作を受け付ける演出ボタン 6 0 が設けられている。演出ボタン 6 0 は、遊技者からの押下操作に応じて、後述するサブ制御装置 2 0 0（図 4 に示す）へ操作信号を送信する。操作信号は、1 回の押下操作毎に 1 回送信され、複数回連続して押下操作されると、同数の操作信号が送信される。

30

【 0 0 3 0 】

パチンコ機 1 は、いわゆる C R 機（パチンコ機 1 に隣接して設置される C R ユニット（カードユニット装置）7 0 に接続される機種）である。遊技者は、現金等の対価を支払って遊技機設置営業店からプリペイドカード 7 1 を購入し、購入したプリペイドカード 7 1 を C R ユニット 7 0 のカード挿入口 7 2 へ挿入する。プリペイドカード 7 1 は、有価価値を記憶する有価記憶媒体（例えば磁気記録媒体や記憶 I C 内蔵媒体等）であり、C R ユニット 7 0 は、挿入されたプリペイドカード 7 1 が記憶する有価価値の代償として遊技球を貸し出す。遊技者は、遊技球を借り受ける形態下で遊技を行い、遊技者が借り受けた遊技球は、賞球とは別に受皿 6 に払い出される。なお、C R ユニット 7 0 は、プリペイドカード 7 1 を販売する機能を有してもよく、パチンコ機 1 に一体的に内蔵されてもよい。また、有価記憶媒体は、有価価値を記憶可能であれば、プリペイドカード 7 1 以外の形態（例

40

50

えばコインなど)であってもよい。

【0031】

前面ボード5の上面には、球貸操作部11が設けられる。球貸操作部11は、球貸スイッチ12と返却スイッチ13と度数表示装置14と球貸表示装置15とを有し、遊技者がCRユニット70のカード挿入口72に残高がゼロではなく且つ適正なプリペイドカード71を挿入すると、挿入されたプリペイドカード71の残存度数が度数表示装置14に表示されるとともに、球貸表示装置15の球貸可能ランプ(図示省略)が点灯する。係る状態で遊技者が球貸スイッチ12を操作すると、予め決められた度数単位(例えば500円分に相当する5度数)に対応する個数(例えば125個)分の遊技球が貸し出され、度数表示装置14に、貸出処理中であることが表示されるとともに、遊技球の貸出に応じてプリペイドカード71の残高度数が減少して表示される。また、遊技者が返却スイッチ13を操作すると、CRユニット70は、カード挿入口72からプリペイドカード71を排出する。

10

【0032】

図3に示すように、パチンコ機1の背面側には、支持部材等を介して、主制御装置100と、カバー部材に覆われた副制御装置を構成するサブ制御装置(演出制御装置)200と、払出制御装置(払出手段)300とが設けられている。主制御装置100、サブ制御装置200、払出制御装置300は何れもCPU(Central Processing Unit)と、コンピュータプログラム及び遊技処理に必要なデータを格納したROM(Read Only Memory)と、CPUがROMに格納されたコンピュータ

20

【0033】

また、図3における払出制御装置300の左隣には、各制御装置に電力を供給するための電源装置400が設けられている。

【0034】

続いて、本実施形態に係るパチンコ機1の各部の構成を詳しく説明していく。

【0035】

図2に示すように遊技盤30は、その盤面に遊技球が流下する遊技領域31を備える。

【0036】

遊技領域31は、ガラス窓4aから観察することができる。遊技領域31は、遊技球を滑走させるガイドレール32と遊技球規制レール33によって略円形状となるように区画形成されている。

30

【0037】

前面ボード5の受皿6に収容された遊技球は、図外の発射装置に1個ずつ供給されるようになっている。

【0038】

図4に示すように、払出制御装置300は、ハンドル7の回動操作量に対応して増減する発射ボリューム(可変抵抗器)7Aからの入力に基づいて所定の強度で遊技球が発射されるように発射モータ7Bを駆動制御するようになっている。発射装置により発射されて図2に示す矢印X方向に飛んで発射口34を通過し、遊技領域31の上部に到達した遊技球は、遊技領域31内を流下することになる。

40

【0039】

また、払出制御装置300には、ハンドル7の円周上に設けられた発射停止スイッチ7Cやハンドル7に配設され、ハンドル7の回転操作が有効となる条件とするハンドル7の表面接触検出を行うためのタッチセンサ7Dが接続されている。

【0040】

また、払出制御装置300は、主制御装置100から受信した賞球指示コマンド(払出コマンド送信信号)に基づいて賞球払出装置(払出手段)301による遊技球の払い出し動作を制御し、指示された個数の遊技球の払出動作を実行させる。

50

【 0 0 4 1 】

遊技場の球補給経路（図示省略）から補給された遊技球は、賞球タンク（図示省略）に蓄えられ、賞球樋（図示省略）を流下して賞球ケース（図示省略）に導入され、賞球ケースから受皿 6 に供給される。

【 0 0 4 2 】

払出制御装置 3 0 0 は、賞球ケースに配設された賞球払出装置 3 0 1 の払出モータ（図示省略）を回転駆動して遊技球を払い出させる。払出モータの 1 回の払出動作（所定量の回転駆動）によって 1 個の遊技球が払い出され、払い出された遊技球は、払出流路（図示省略）を通して前面ボード 5 の受皿 6 へ流下する。

【 0 0 4 3 】

払出モータの下流側には払出計数スイッチ 3 0 2 が設置され、払出モータの駆動によって実際に賞球が払い出されると、払出計数スイッチ 3 0 2 からの払出計数信号（払出検知信号）が払出制御装置 3 0 0 に送信される。払出計数信号は、1 個の遊技球の払い出しを検出する度に送信され、払出制御装置 3 0 0 は、受信した払出計数信号に基づき、実際の払出数や球切れ状態を検知して、遊技球の払い出しを管理する。

【 0 0 4 4 】

C R ユニット 7 0 に残高がゼロではない適正なプリペイドカード 7 1（図 1 に示す）が挿入されると、C R ユニット 7 0 は、貸出の処理中であること（球貸しが可能な状態であることを示す貸出装置 R E A D Y 信号を払出制御装置 3 0 0 へ送信するとともに、貸出可 L E D 信号及び度数表示 L E D 信号を球貸表示装置 1 5 及び度数表示装置 1 4 に送信する。球貸可 L E D 信号を受信した球貸表示装置 1 5 では球貸可能ランプが点灯し、度数表示 L E D 信号を受信した度数表示装置 1 4 では、プリペイドカード 7 1 の残高度数が表示される。係る状態で球貸スイッチ 1 2 が操作されると、その操作信号（貸出スイッチ信号）が C R ユニット 7 0 に送信され、貸出スイッチ信号を受信した C R ユニット 7 0 は、有価媒体の残高の減算処理を実行するとともに、台端末貸出要求完了確認信号を払出制御装置 3 0 0 へ送信する。台端末貸出要求完了確認信号は、基本単位分（2 5 個）の遊技球の貸出を要求する信号であり、例えば球貸スイッチ 1 2 の 1 回の操作が 5 度数分（1 2 5 個）の貸出要求に対応するように C R ユニット 7 0 側で設定されている場合には、球貸スイッチ 1 2 が 1 回操作されると、台端末貸出要求完了確認信号は 5 回繰り返して送信される。

【 0 0 4 5 】

払出制御装置 3 0 0 の R A M には、遊技球の払出残数を記憶する払出残数記憶領域が設けられている。払出残数記憶領域は、賞球として払い出す予定の遊技球数（賞球残数）を記憶する賞球メモリ領域と、貸出として払い出す予定の遊技球数（貸出残数）を記憶する貸出メモリ領域とに区分されている。払出制御装置 3 0 0 は、主制御装置 1 0 0 から賞球指示コマンドを受信すると、受信した賞球指示コマンドが示す賞球数分だけ賞球残数を加算し、C R ユニット 7 0 から台端末貸出要求完了確認信号を受信すると、基本単位分だけ貸出残数を加算する。遊技球の払出動作において、払出制御装置 3 0 0 は、払出計数スイッチ 3 0 2 からの払出計数信号を受信する度に、賞球残数又は貸出残数の一方を 1 ずつ減算し、賞球残数及び貸出残数の双方がゼロになるまで払出動作を継続する。なお、本実施形態の払出制御装置 3 0 0 は、貸出残数の払い出しを賞球残数よりも優先して実行する。すなわち、貸出残数がゼロではない場合には、貸出残数がゼロになるまで貸出残数を優先して減算し、貸出残数がゼロである場合に限り、賞球残数を減算し、賞球残数がゼロになったときに払い出しを終了する。なお、1 回の賞球払出を所定単位個数（例えば 2 5 個）を上限とした個数分まで連続して実行する処理（賞球連続払出処理）が設定されている場合には、連続賞球払出処理の途中に貸出残数がゼロから増加しても、実行中の連続賞球払出処理が完了するまではその処理（賞球払出）を中断せずに継続する。そして、1 回の連続賞球払出処理が完了した後は、賞球残数が未だゼロに達していなくても、貸出残数がゼロではない場合には、賞球残数よりも貸出残数の払い出しを優先して実行する。払出制御装置 3 0 0 は、払出動作が実行可能であるときにはこれを示す台 R E A D Y 信号を、基本

10

20

30

40

50

単位分の貸出が終了したときにはこれを示す台端末貸出完了信号を、CRユニット70へそれぞれ送信する。

【0046】

図2に示すように、遊技領域31内には、演出表示装置(演出表示手段)50と、ステージ51と、第1特別図柄表示装置(特図表示手段)40Aと、第2特別図柄表示装置(特図表示手段)40B、普通図柄表示装置41と、複数の第1始動入賞口(始動口)61と、第2始動入賞口(始動口)62と、電動チューリップ(第2開閉手段)63と、大入賞口(特定入賞口)64と、アタッカ装置(開閉手段)65と、スルーチャッカ(通過ゲート)66と、複数の一般入賞口67と、アウト口68と、遊技領域31内の遊技球の流下方向に変化を与える(図2中では簡略化してある)図外の複数の遊技釘及び風車とが設けられている。

10

【0047】

第1始動入賞口61は、遊技領域31の略中央部におけるステージ51の下方に位置する。

【0048】

例えば、遊技者の操作により遊技球が遊技領域31の左側部を流下する場合、第1始動入賞口61に入賞し易い盤面構成とされる。

【0049】

なお、本発明における盤面構成は、第1始動入賞口61と第2始動入賞口62を鉛直方向上下に配置する等、上記盤面構成以外であっても構わない。

20

【0050】

第1始動入賞口61、第2始動入賞口62、大入賞口64、スルーチャッカ66、一般入賞口67のそれぞれには、遊技球の通過を検知する第1始動入賞口検知センサ91、第2始動入賞口検知センサ92、大入賞口検知センサ93、スルーチャッカ検知センサ94、一般入賞口検知センサ95が内蔵されている。

【0051】

これらの検知センサ91~95は、遊技球の通過に伴い遊技球検知信号(電気信号)を出力する磁気センサであり、その遊技球検知信号は主制御装置100に入力される。

【0052】

本実施形態における「入賞口」は、遊技球が入ると遊技領域31の裏側に回収される遊技球収容口とし、「スルーチャッカ」は、遊技領域31に設けた遊技球の通過部を通過した後に、再び遊技領域31を流下させる遊技球通過口としている。

30

【0053】

また、本実施形態における「1遊技」は、特別図柄表示装置が作動することとなる始動入賞口に遊技球が入賞し、当該特別図柄表示装置上の特別図柄が変動を開始したときから、当該変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する特別図柄の停止表示時までとしている。

【0054】

第1特別図柄表示装置40Aは、第1始動入賞口61への遊技球の入賞を契機に、主制御装置100により行われる第1特別図柄に係る電子抽選(第1特別図柄抽選(特図抽選))の結果を表示するためのものであって、より具体的には、電子抽選の結果に基づいて特別図柄(数字や絵柄)が変動した後に、抽選結果を表示する態様で所定の特別図柄(確定特別図柄)を導出表示(停止表示)させるという態様で表示されるように後述の変動表示制御手段130の特図変動表示処理により制御されるものである。

40

【0055】

第2特別図柄表示装置40Bは、第2始動入賞口62への遊技球の入賞を契機に、前述の電子抽選(第1特別図柄抽選)と同様に、主制御装置100により行われる第2特別図柄に係る電子抽選(第2特別図柄抽選(特図抽選))の結果を表示するためのものであって、より具体的には、電子抽選の結果に基づいて特別図柄(数字や絵柄)が変動した後に、抽選結果を表示する態様で所定の特別図柄(確定特別図柄)を導出表示(停止表示)さ

50

せるという態様で表示されるように後述の変動表示制御手段 130 の特図変動表示処理により制御されるものである。

【0056】

なお、本実施形態においては、第1始動入賞口61への入賞を契機として変動する特別図柄を第1特別図柄とし、第2始動入賞口62への入賞を契機として変動する特別図柄を第2特別図柄としており、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動及び導出表示（停止表示）は、特別図柄の種類に応じた予め定めた優先順位の抽選処理の順番に基づいて変動表示制御手段130により行われる。

【0057】

なお、遊技性の設定条件に応じ、特別図柄の種類に関係なく予め定めた時系列の入賞順番、又は互いに個別、かつ並行（所謂、特別図柄の同時回し）にして抽選処理をさせてもよい。

10

【0058】

また、第1特別図柄表示装置40A及び第2特別図柄表示装置40Bは、7セグメント表示器からなり、特別図柄の変動表示時間と対応する同じ時間内に所定の演出表示を行う演出表示装置50を見ている遊技者の視界に同時に入らないように遊技盤30の右下部分に離間して配置されている。

【0059】

第1特別図柄表示装置40A又は第2特別図柄表示装置40Bを構成する7セグメントの何れかが点滅している状態は、第1特別図柄又は第2特別図柄がそれぞれ変動している状態であり、その点滅が停止して点灯が維持された状態は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動が停止した状態である。

20

【0060】

また、第1特別図柄表示装置40A又は第2特別図柄表示装置40Bを構成する7セグメントの何れかが点滅している時間は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動時間である。

【0061】

なお、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動時間（特別図柄の変動開始から確定特別図柄の導出表示までの特図変動表示処理の実行時間を規定する特図変動時間）の決定処理については後述する。

30

【0062】

本実施形態では、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選を予め定めた優先順位の入賞順番に行い、それぞれ対応する第1特別図柄及び第2特別図柄を変動させた後、各抽選結果を表示する態様で各特別図柄を第1特別図柄表示装置40A及び第2特別図柄表示装置40Bに導出表示する構成である。

【0063】

また、第1始動入賞口61に基づく第1特別図柄抽選、及び、第2始動入賞口62に基づく第2特別図柄抽選は、それぞれ遊技球の入賞順（時系列の古い入賞順）に実行され、各抽選の結果（特別図柄）が個別に導出表示されるようになっている。

【0064】

演出表示装置50は、遊技盤30の略中央部に設けられている。

40

【0065】

演出表示装置50は、本実施形態においては液晶表示装置からなり、第1始動入賞口61及び第2始動入賞口62への遊技球の入賞を契機に個別に実行される第1特別図柄及び第2特別図柄に係る抽選の結果に基づいて、所定の演出態様を表示するようにサブ制御装置200により制御されるものである。

【0066】

演出表示装置50には、所定の演出態様の一部として第1特別図柄表示装置40Aに表示される第1特別図柄の変動と連動して変動表示される第1演出図柄（ダミー図柄）S1と、第2特別図柄表示装置40Bに表示される第2特別図柄の変動と連動して変動表示さ

50

れる第1演出図柄(ダミー図柄)S1とが、共通化されて液晶画像の表示領域内で演出画像として表示制御される。

【0067】

ここで、原則、第1演出図柄(ダミー図柄)S1の停止表示の態様は、第1特別図柄及び第2特別図柄の停止表示(抽選結果)の態様と同期する。すなわち、演出表示装置50には、特図抽選の結果を反映するように特図変動時間に従って変動及び停止する演出図柄S1を含む所定の演出画像が、特図変動表示処理に連動して表示される。

【0068】

また、演出表示装置50内には、第1特別図柄抽選に対応する保留球乱数(後述)が主制御装置100のRAMに記憶された旨の表示を行う表示領域R1が設けられ、当該表示領域とは別に、第2特別図柄抽選に対応する保留球乱数が主制御装置100のRAMに記憶された旨の表示を行う表示領域R2が設けられている。

10

【0069】

スルーチャッカ66は、遊技球が通過可能なゲート構造をなしたものであり、本実施形態においては、遊技盤30の右側部における第2始動入賞口62よりも上方に配置されている。

【0070】

このスルーチャッカ66を遊技球が通過したことを契機に、主制御装置100の普通図柄用当否抽選手段150により普通図柄に係る電子抽選(普図抽選)が行われるようになっていく。普通図柄表示装置41は、普通図柄に係る電子抽選の結果(普図当り、ハズレ)が表示されるよう主制御装置100に設けられた普通図柄用当否抽選手段150により制御されるものである。

20

【0071】

この普通図柄表示装置41は第1特別図柄表示装置40Aの上方に配置されていて、本実施形態においては2つのLEDランプからなる。

【0072】

普通図柄に係る電子抽選の結果が当り(普図当り)のときに2つのLEDランプのうちの一方のみが点灯し、ハズレのときに他方のみが点灯するようになっている。2つのLEDランプが交互に点滅している状態は、普通図柄が変動している状態であり、その点滅が停止して点灯が維持された状態は、普通図柄の変動が停止した状態である。

30

【0073】

また、2つのLEDランプが交互に点滅している時間は、普通図柄の変動時間である。

【0074】

電動チューリップ63は、第2始動入賞口62の入口に設けられ、遊技盤30の前面に直交する軸を中心に回転する1対の羽根部材と、これら1対の羽根部材を駆動する電動チューリップ駆動装置(ソレノイド)63Aとを備え、そのソレノイド63Aへの通電により1対の羽根部材が互いに離れる方向に回転し、第2始動入賞口62の入口を拡大するものである。

【0075】

電動チューリップ63は1対の羽根部材を閉じた状態において、第2始動入賞口62の上方に積設された遊技釘との間隔が遊技球が通過不可能なものであるため、1対の羽根部材が閉じた状態では第2始動入賞口62への遊技球の入賞は不可能である。なお、1対の羽根部材を閉じた状態において、第2始動入賞口62への遊技球の入賞を困難となるように構成してもよい。

40

【0076】

電動チューリップ63は、普通図柄に係る電子抽選の結果が普図当りとなった場合に、1対の羽根部材が開くよう主制御装置100により制御される。

【0077】

ステージ51は、演出表示装置50の下方に配置されていて、遊技球を転動させながら一時的に滞在させる構造物である。

50

【 0 0 7 8 】

このステージ 5 1 の中央には溝 5 1 A が形成されており、この溝 5 1 A の真下の位置には第 1 始動入賞口 6 1 が配置されている。このため、溝 5 1 A から落下した遊技球は、高い確率で第 1 始動入賞口 6 1 に導かれる。

【 0 0 7 9 】

なお、図外の演出表示装置 5 0 の側方面には、溝 5 1 A に 1 つずつ遊技球を誘導するための球通路に係る入口（所謂、ワープ口）が設けられている。

【 0 0 8 0 】

大入賞口 6 4 は横長な長方形の開口であり、第 1 始動入賞口 6 1 の下方に設けられている。

10

【 0 0 8 1 】

アタッカ装置 6 5 は、長方形の開口の下辺部に水平な軸を中心として前後方向にフラップ状に回動自在に設けられ大入賞口 6 4 の形状とほぼ同じ長方形の蓋部材と、この蓋部材を駆動するソレノイドとを備え、そのソレノイドへの通電により蓋部材が前方向に回動して大入賞口 6 4 を開放するものである。

【 0 0 8 2 】

アタッカ装置 6 5 が開いた状態は大入賞口 6 4 への遊技球の入賞が可能な状態であり、アタッカ装置 6 5 が閉じた状態は大入賞口 6 4 への遊技球の入賞が不可能な状態である。

【 0 0 8 3 】

アタッカ装置 6 5 は、第 1 始動入賞口 6 1 への遊技球の入賞を契機に行われる第 1 特別図柄に係る第 1 特別図柄抽選の結果が当り（第 1 特図当り）となった場合、又は、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞を契機に行われる第 2 特別図柄に係る第 2 特別図柄抽選の結果が当り（第 2 特図当り）となった場合に、主制御装置 1 0 0 がアタッカ駆動装置 6 5 A を制御することにより所定のラウンド数だけ開放され、これによって遊技者にとって有利な当り遊技（特定遊技）が提供される。

20

【 0 0 8 4 】

本実施形態において、所定のラウンド数は 2 ラウンド（2 ラウンド大当り）、5 ラウンド（5 ラウンド大当り）又は 1 5 ラウンド（1 5 ラウンド大当り）であり、1 ラウンド当りの最大入賞数は 9 個（所定入賞数）で、かつ、アタッカ装置 6 5 の最長開放時間は 3 0 秒（所定開放時間）である。

30

【 0 0 8 5 】

つまり、アタッカ装置 6 5 の開放時点から 3 0 秒経過する前に大入賞口 6 4 への遊技球の入賞数が規定入賞数（本実施形態では 9 個）に達した場合と、大入賞口 6 4 への遊技球の入賞数が 9 個に達する前にアタッカ装置 6 5 の開放時点から 3 0 秒が経過した場合に、1 ラウンドが終了するようになっている。

【 0 0 8 6 】

なお、当り遊技が 2 ラウンド、5 ラウンド又は 1 5 ラウンドの何れのラウンドとなるかは、複数存在する特図当りの種類によって異なる。

【 0 0 8 7 】

また、1 ラウンド当りの開放時間、長方形の蓋部材の開閉回数、又はこれらの組み合わせを特図当りの種類によって異ならせた当り遊技とすることも可能である。

40

【 0 0 8 8 】

なお、電動チューリップ 6 3、又はアタッカ装置 6 5 の形態は上記形態に拘らず、2 枚の羽根部材、1 枚の羽根部材、扉状の開閉板材、又は遊技盤面と略面一の入賞口下辺部から突出する位置と埋没する位置とにスライド移動するベ口状板材、若しくはこれらを組み合わせた形態であってもよい。

【 0 0 8 9 】

本実施形態における「1 ラウンド」は、アタッカ装置 6 5 を作動させる 1 回分のコマンド（主制御装置 1 0 0 からの指令）で得られる大入賞口 6 4 の開放処理としている。

【 0 0 9 0 】

50

そのため、1回分のコマンド(1ラウンド)に基づいて蓋部材を駆動させる回数は1回に限らず、所定の複数回とすることもできる。

【0091】

従って、例えば5ラウンドの当り遊技となる場合は、アタッカ装置65を作動させる1回分のコマンドが個別に5回分連続生成されることに基づいて、当該5ラウンドの当り遊技が終了することとなる。

【0092】

賞球払出装置301による賞球の払出個数は、第1始動入賞口61、第2始動入賞口62、大入賞口64、一般入賞口67のそれぞれに予め対応付けられている。

【0093】

主制御装置100は遊技球の入賞が検知された入賞口に基づき、その入賞口に予め対応付けられている賞球の払出個数を、払出制御装置300に指令するようになっている。上述したように、払出制御装置300は主制御装置100からの指令に従って賞球払出装置301の払出モータを駆動して賞球払出装置301に賞球を払い出させるようになっている。賞球払出装置301から払い出された賞球は、払出計数スイッチ302により計数され、払出制御装置300は払出計数スイッチ302からの入力に基づいて払出動作を停止させる。

【0094】

本実施形態において、第1始動入賞口61および第2始動入賞口62に予め対応付けられた賞球個数は3個であり、大入賞口64に予め対応付けられた賞球個数は13個であり、一般入賞口67に予め対応付けられた賞球個数は5個である。

【0095】

例えば、各大当りにおける設計上(理論上)の最大入賞球数は、2ラウンド大当りでは18個(9個入賞×2ラウンド)、5ラウンド大当りでは45個(9個入賞×5ラウンド)、15ラウンド大当りでは135個(9個入賞×15ラウンド)であり、最大賞球数は、2ラウンド大当りでは234個(18個入賞×13個賞球)、5ラウンド大当りでは585個(45個入賞×13個賞球)、15ラウンド大当りでは1755個(135個入賞×13個賞球)である。

【0096】

生起される大当り(特定遊技)は、第1種別大当り(第1種別特定遊技)と第2種別大当り(第2種別特定遊技)とに分かれる。第1種別大当りとは、1回の大当りにおいて賞球払出装置301による所定数以上の賞球の払い出しが可能な大当りであり、アタッカ装置65は第1種開閉パターンに従って作動する。第2種別大当りとは、1回の大当りにおいて賞球払出装置301による所定数以上の賞球の払い出しが不可能な大当りであり、アタッカ装置65は第2種開閉パターンに従って作動する。すなわち、アタッカ装置65は、第1種別大当りが生起されると第1種開閉パターンに従って開閉し、第2種別大当りが生起されると第2種開閉パターンに従って開閉し、開放されたアタッカ装置65への遊技球の入賞によってそれぞれ賞球が払い出される。アタッカ装置65が第1種開閉パターンに従って開閉した場合には、所定球以上の賞球の払い出しが可能となる。一方、第2種開閉パターンに従って開閉した場合には、アタッカ装置65への入賞可能数が第1種開閉パターンよりも少なく、所定球以上の賞球の払い出しが不可能となる。なお、アタッカ装置65が閉止した状態では、遊技球が入賞できず、賞球の払出は行われない。本実施形態では、判定基準となる所定数として、全ての大当りのうち最大賞球数が最も多い大当りにおける最大賞球数の1/4の賞球数を用いる。すなわち、1755/4個(439個)が所定数となり、5ラウンド大当りと15ラウンド大当りとが第1種別開閉パターン及び第1種別大当りに分類され、2ラウンド大当りが第2種別開閉パターン及び第2種別大当りに分類される。

【0097】

第1種別開閉パターンは比較的多数の賞球の払い出しが可能であるため、第1種別特定遊技の終了後の遊技者は、有価記憶媒体を使用せずに獲得した賞球を消費して遊技を行う

10

20

30

40

50

可能性が高い。これに対し、第2種別開閉パターンは賞球の払い出しが少ないため、第2種別特定遊技の終了後の遊技者は、有価記憶媒体を使用して遊技を行う可能性が高い。

【0098】

なお、アタッカ装置65の1回の開放時間が短時間（規定入賞数（9個）の入賞が球発射時間の間隔との関係で不可能な時間）であり、結果として所定数以上の賞球の払い出しが不可能な開閉パターンが設定されている場合、この開閉パターンは、上記分類基準に従って第2種別開閉パターン（第2種別大当り）に分類される。

【0099】

なお、第1始動入賞口61、第2始動入賞口62、大入賞口64、一般入賞口67の何れにも入賞しなかった遊技球は、遊技領域31の最下部に位置するアウト口68から回収される。

10

【0100】

以下、図4を参照し、主制御装置100のハードウェア上の構成について説明する。

【0101】

同図に示すように、主制御装置100は、第1特別図柄用当否抽選手段（特別図柄抽選手段）110、第2特別図柄用当否抽選手段（特別図柄抽選手段）120、変動表示制御手段130、普通図柄用当否抽選手段（普通図柄抽選手段）150、当り遊技制御手段（特定遊技制御手段）160、電動チューリップ制御手段（第2開閉制御手段）170、遊技モード制御手段180とを備える。

【0102】

20

これらの各手段は、遊技に係る制御を行うためにROMに格納されたコンピュータプログラムおよびデータにより設定された手段である。

【0103】

第1特別図柄用当否抽選手段110は、第1始動入賞口61への遊技球の入賞を契機に、特図当り（第1特図当り）又はハズレを電子抽選（第1特別図柄抽選）により決定するものである。

【0104】

具体的には図5(a)に示すように、第1特別図柄用当否抽選手段110は、周期的に入力されるハードウェア内部システムクロックの1クロックに基づいてループカウンタの値を所定の範囲（本実施形態では0～65535の整数の範囲）で1ずつ高速（例えば、1ループの処理完了時間が5ミリ秒）で更新させることによりハードウェア乱数である第1特図当否用乱数を発生させる第1特図当否用乱数発生手段111と、第1始動入賞口61への遊技球の入賞を契機に、言い換えると、第1始動入賞口検知センサ91からの遊技球検知信号が主制御装置100に入力されたことに基づき、第1特図当否用乱数発生手段111で発生した第1特図当否用乱数を取得（ラッチ）する第1特図当否用乱数取得手段112と、この第1特図当否用乱数取得手段112により取得された第1特図当否用乱数が特図当りであるかハズレであるかを、図6(a)に示す特図低確時判定テーブル113A又は図6(b)に示す特図高確時判定テーブル113Bを参照して判定する第1特図当否判定手段113と、第1特別図柄の変動中に第1始動入賞口61への遊技球の入賞に基づき第1特図当否用乱数取得手段112が第1特図当否用乱数を取得した場合に、その第1特図当否用乱数を第1特別図柄に係る保留球乱数として所定の上限個数（本実施形態では4個）まで、主制御装置100のRAMを利用して記憶する第1特図当否用乱数保留手段114とを備える。

30

40

【0105】

第1特図当否用乱数保留手段114により記憶された保留球乱数は、その保留球乱数を記憶することになった入賞の順番、即ち入賞順で、1つつ処理の許可条件が満たされる度に第1特図当否判定手段113により特図当りであるかハズレであるかを判定し、当該判定に係る記憶された保留球乱数をクリアするようになっている。

【0106】

なお、本実施形態におけるループカウンタ（後述のループカウンタを含む）のスタート

50

値は、周知の技術等を用いて所定のタイミングでランダムに毎回変更可能となっている。

【0107】

図6に示す特図低確時判定テーブル113A及び特図高確時判定テーブル113Bは、第1特図当否用乱数と特図当りおよびハズレとの対応関係を規定するものである。

【0108】

具体的には、図6(a)に示す特図低確時判定テーブル113Aにおいては、第1特図当否用乱数0~186に特図当りが予め対応付けられていて、特図当否用乱数187~65535にハズレが予め対応付けられている。つまり、特図低確時判定テーブル113Aが参照された場合に特図当りとなる確率は約350分の1である。

【0109】

これに対し、図6(b)に示す特図高確時判定テーブル113Bにおいては、第1特図当否用乱数0~1860に特図当りが予め対応付けられていて、第1特図当否用乱数1861~65535にハズレが予め対応付けられている。

【0110】

つまり、特図高確時判定テーブル113Bが参照された場合に特図当りとなる確率は約35分の1である。

【0111】

これらの当選確率を比較して分かるように、特図高確時判定テーブル113Bによる特図当りの当選確率の方が、特図低確時判定テーブル113Aによる特図当りに当選する確率よりも約10倍高い。

【0112】

なお、第1特別図柄用当否抽選手段110において特図低確時判定テーブル113Aが参照されて特図当り又はハズレが決定される遊技状態は、本発明における特図通常遊技状態であり、特図高確時判定テーブル113Bが用いられて特図当り又はハズレが決定される遊技状態は、本発明における特図高確率遊技状態である。

【0113】

以下、便宜上、「特図通常遊技状態」を「特図低確」といい、「特図高確率遊技状態」を「特図高確」という。

【0114】

また、第1特別図柄用当否抽選手段110は、前述の各手段の他、第1特図当り種類決定用乱数発生手段115、第1特図当り種類決定用乱数取得手段116、第1特図当り種類判定手段117、及び、第1特図当り種類決定用乱数保留手段118を備える。

【0115】

これらの各手段は、前述の特図当否判定手段113による判定(抽選)の結果が特図当りである場合に、第1特別図柄表示装置40Aに導出表示される特別図柄を複数存在する特別図柄のうちから電子抽選により決定する手段である。

【0116】

具体的には、第1特図当り種類決定用乱数発生手段115は、周期的(例えば4ミリ秒毎)に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲(本実施形態では0~99の整数の範囲)で1ずつ更新させることによりソフトウェア乱数である第1特図当り種類用乱数を発生させる。

【0117】

また、第1特図当り種類決定用乱数取得手段116は、第1始動入賞口61の遊技球の入賞を契機(第1始動入賞口検知センサ91からの遊技球検知信号が主制御装置100に入力されたことに基づき)、第1特図当り種類決定用乱数発生手段115で発生した第1特図当り種類決定用乱数を取得(ラッチ)する。

【0118】

また、第1特図当り種類判定手段117は、第1特別図柄用当否抽選手段110にて特図当り(第1特図当り)となる場合、第1特図当り種類決定用乱数取得手段116により取得された第1特図当り種類決定用乱数に基づき、第1特図当り種類テーブル117Aを

10

20

30

40

50

参照して第1特別図柄の種類を決定する。

【0119】

また、第1特別図柄用当否抽選手段110にてハズレとなる場合、予め定めた1つのハズレに対応する第1特別図柄を決定する。

【0120】

第1特図当り種類決定用乱数保留手段118は、第1特別図柄の変動中、又は当り遊技中に第1始動入賞口61への遊技球の入賞に基づき、第1特図当り種類決定用乱数取得手段116が第1特図当り種類決定用乱数を取得した場合に、その第1特図当り種類決定用乱数を所定の上限個数(本実施形態では4個)まで主制御装置100のRAMを利用して記憶する。

10

【0121】

第1特図当り種類決定用乱数保留手段118により記憶された第1特図当り種類決定用乱数は、変動中の第1特別図柄の停止表示、又は当り遊技の終了に基づいて、入賞順で1つつ処理の許可条件が満たされる度に第1特図当り種類判定手段117による第1特別図柄の種類決定に用いられるようになっている。

【0122】

図7(a)に示すように第1特図当り種類テーブル117Aは、第1特別図柄用当否抽選手段110にて特図当り(第1特図当り)となる場合、第1特図当り種類決定用乱数と特別図柄の種類との対応関係を規定するものである。本実施形態で用いられる特別図柄の種類は、2R特別図柄A、5R特別図柄A、5R特別図柄B、15R特別図柄Aの4種類であり、第1特図当り種類決定用乱数0~6に2R特別図柄Aが予め対応付けられていて、第1特図当り種類決定用乱数7~39に5R特別図柄Aが予め対応付けられていて、第1特図当り種類決定用乱数40~89に5R特別図柄Bが予め対応付けられていて、第1特図当り種類決定用乱数90~99に15R特別図柄Aが予め対応付けられている。

20

【0123】

この第1特図当り種類テーブル117Aが参照され、第1特別図柄の種類が2R特別図柄Aに決定された場合、第1特別図柄表示装置40A上において導出される第1特別図柄は、例えば「4」のゾロ目として表示される。

【0124】

第1特別図柄の種類が5R特別図柄Aに決定された場合、第1特別図柄表示装置40A上において導出される第1特別図柄は、例えば「2」のゾロ目として表示される。

30

【0125】

また、第1特別図柄の種類が5R特別図柄Bに決定された場合、第1特別図柄表示装置40A上において導出される第1特別図柄は、例えば「5」のゾロ目として表示される。

【0126】

また、第1特別図柄の種類が15R特別図柄Aに決定された場合、第1特別図柄表示装置40A上において導出される第1特別図柄は、例えば「7」のゾロ目として表示される。

【0127】

2R特別図柄A、5R特別図柄A、5R特別図柄B、15R特別図柄Aのそれぞれの選択確率は、7%、33%、50%、10%である。

40

【0128】

なお、選択確率は参考のために記載したものであって、第1特図当り種類テーブル117Aには含まれない。

【0129】

以上のとおり、第1特別図柄用当否抽選手段110は、第1始動入賞口61に遊技球が入賞したことを契機に当否に係る第1特別図柄抽選を行うとともに、複数種類の第1特別図柄の中から当否に係る特別図柄(確定特別図柄)を決定する機能を備える。

【0130】

次に、前記第1特別図柄用当否抽選手段110とは個別に設けられた第2特別図柄用当

50

否抽選手段 120 について説明する。

【0131】

第2特別図柄用当否抽選手段120は、第2始動入賞口62への遊技球の入賞を契機に、特図当り(第2特図当り)又はハズレを電子抽選(第2特別図柄抽選)により決定するものである。具体的には図5(b)に示すように、第2特別図柄用当否抽選手段120は、周期的に入力されるハードウェア内部システムクロックの1クロックに基づいてループカウンタの値を所定の範囲(本実施形態では0~65535の整数の範囲)で1ずつ高速(例えば、1ループの処理完了時間が5ミリ秒)で更新させることによりハードウェア乱数である第2特図当否用乱数を発生させる第2特図当否用乱数発生手段121と、第2始動入賞口62への遊技球の入賞を契機に、言い換えると、第2始動入賞口検知センサ92からの遊技球検知信号が主制御装置100に入力されたことに基づき、第2特図当否用乱数発生手段121で発生した第2特図当否用乱数を取得(ラッチ)する第2特図当否用乱数取得手段122と、この第2特図当否用乱数取得手段122により取得された第2特図当否用乱数が特図当りであるかハズレであるかを、図6(a)に示す特図低確時判定テーブル113A又は図6(b)に示す特図高確時判定テーブル113Bを参照して判定する第2特図当否判定手段123と、第2特別図柄の変動中に第2始動入賞口62への遊技球の入賞に基づき第2特図当否用乱数取得手段122が第2特図当否用乱数を取得した場合に、その第2特図当否用乱数を第2特別図柄に係る保留球乱数として所定の上限個数(本実施形態では4個)まで、主制御装置100のRAMを利用して記憶する第2特図当否用乱数保留手段124とを備える。

10

20

【0132】

第2特図当否用乱数保留手段124により記憶された保留球乱数は、その保留球乱数を記憶することになった入賞の順番、即ち入賞順で、1ずつ処理の許可条件が満たされる度に第2特図当否判定手段123により特図当りであるかハズレであるかを判定し、当該判定に係る記憶された保留球乱数をクリアするようになっている。

【0133】

特図低確時判定テーブル113A及び特図高確時判定テーブル113Bは、前述の第1特別図柄抽選において参照されるテーブルと同様のテーブルである。

【0134】

つまり、第1始動入賞口61への入賞を契機として実行される第1特別図柄抽選の結果が特図当り(第1特図当り)となる確率と、第2始動入賞口62への入賞を契機として実行される第2特別図柄抽選の結果が特図当り(第2特図当り)となる確率は同一である。

30

【0135】

なお、前記同様に、第2特別図柄用当否抽選手段120において特図低確時判定テーブル113Aが参照されて特図当り又はハズレが決定される遊技状態は、本発明における特図低確の遊技状態であり、特図高確時判定テーブル113Bが用いられて特図当り又はハズレが決定される遊技状態は、本発明における特図高確の遊技状態である。

【0136】

また、第2特別図柄用当否抽選手段120は、前述の各手段の他、第2特図当り種類決定用乱数発生手段125、第2特図当り種類決定用乱数取得手段126、第2特図当り種類判定手段127、及び、第2特図当り種類決定用乱数保留手段128を備える。

40

【0137】

これらの各手段は、前述の第1特別図柄抽選と同様に、特図当否判定手段123による判定(抽選)の結果が特図当りである場合に、第2特別図柄表示装置40Bに導出表示される特別図柄を複数存在する特別図柄のうちから電子抽選により決定する手段である。

【0138】

具体的には、第2特図当り種類決定用乱数発生手段125は、周期的(例えば4ミリ秒毎)に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲(本実施形態では0~99の整数の範囲)で1ずつ更新させることによりソフトウェア乱数である第2特図当り種類用乱数を発生させる。

50

【0139】

また、第2特図当り種類決定用乱数取得手段126は、第2始動入賞口62への遊技球の入賞を契機（第2始動入賞口検知センサ92からの遊技球検知信号が主制御装置100にされたことに基づき）、第2特図当り種類決定用乱数発生手段125で発生した第2特図当り種類決定用乱数を取得（ラッチ）する。

【0140】

また、第2特図当り種類判定手段127は、第2特別図柄用当否抽選手段120にて特図当り（第2特図当り）となる場合、第2特図当り種類決定用乱数取得手段126により取得された第2特図当り種類決定用乱数に基づき、第2特図当り種類テーブル127Aを参照して第2特別図柄の種類を決定する。

10

【0141】

また、第2特別図柄用当否抽選手段120にてハズレとなる場合、予め定めた1つのハズレに対応する第2特別図柄を決定する。

【0142】

第2特図当り種類決定用乱数保留手段128は、第2特別図柄の変動中、又は当り遊技中に第2始動入賞口62への遊技球の入賞に基づき、第2特図当り種類決定用乱数取得手段126が第2特図当り種類決定用乱数を取得した場合に、その第2特図当り種類決定用乱数を所定の上限個数（本実施形態では4個）まで主制御装置100のRAMを利用して記憶する。

【0143】

第2特図当り種類決定用乱数保留手段128により記憶された第2特図当り種類決定用乱数は、変動中の第2特別図柄の停止表示、又は当り遊技の終了に基づいて、入賞順で1つつつ処理の許可条件が満たされる度に第2特図当り種類判定手段127による第2特別図柄の種類の決定に用いられるようになっている。

20

【0144】

図7（b）に示すように第2特図当り種類テーブル127Aは、第2特別図柄用当否抽選手段120にて特図当り（第2特図当り）となる場合、第2特図当り種類決定用乱数と特別図柄の種類との対応関係を規定するものである。

【0145】

本実施形態で用いられる特別図柄の種類は、5R特別図柄A、15R特別図柄Aの2種類であり、第2特図当り種類決定用乱数0～19に5R特別図柄Aが予め対応付けられていて、第2特図当り種類決定用乱数20～99に15R特別図柄Aが予め対応付けられている。

30

【0146】

5R特別図柄A、15R特別図柄Aのそれぞれの選択確率は、20%、80%である。

【0147】

この第2特図当り種類テーブル127Aが参照され、第2特別図柄の種類が5R特別図柄Aに決定された場合、第2特別図柄表示装置40B上において導出される第2特別図柄は、例えば「2」のゾロ目として表示される。

【0148】

また、第2特別図柄の種類が15R特別図柄Aに決定された場合、第2特別図柄表示装置40B上において導出される第2特別図柄は、例えば「7」のゾロ目として表示される。

40

【0149】

また、第1特図当り種類テーブル117A及び第2特図当り種類テーブル127Aを比較した場合、第2特図当り種類テーブル127Aには、2R特別図柄A及び5R特別図柄Bが存在せず、さらに15R特別図柄Aが選択される割合が全体の80%となっているため、第1特別図柄抽選によって第1特別図柄の種類が15R特別図柄Aに決定される確率よりも第2特別図柄抽選によって第2特別図柄の種類が15R特別図柄Aに決定される確率の方が飛躍的に高く設定されている。

50

【 0 1 5 0 】

よって、遊技者から見れば第1特別図柄抽選手段110による第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選手段120による第2特別図柄抽選をより多く享受した方が、特図当りである場合に特図当りの種類が15R特別図柄Aに決定される確率が高いため、より有利に遊技を進めることが可能となる。

【 0 1 5 1 】

以上のとおり、第2特別図柄用当否抽選手段120は、第2始動入賞口62に遊技球が入賞したことを契機に当否に係る第2特別図柄抽選を行うとともに、複数種類の第2特別図柄の中から当否に係る特別図柄(確定特別図柄)を決定する機能を備える。

【 0 1 5 2 】

また、第1特図当り種類テーブル117A及び第2特図当り種類テーブル127Aに規定された2R特別図柄A、5特別図柄A、5R特別図柄B、15R特別図柄Aのそれぞれには、当り遊技のラウンド数の種類が予め対応付けられている。

【 0 1 5 3 】

2R特別図柄、5R特別図柄A、5R特別図柄B、15R特別図柄Aという特図当りを示す特別図柄の名称に冠された「2R」、「5R」および「15R」は、「2ラウンド」、「5ラウンド」および「15ラウンド」の略であり、その特別図柄に予め対応付けられた当り遊技のラウンド数の種類である。

【 0 1 5 4 】

つまり、第1特別図柄表示装置40A又は第2特別図柄表示装置40Bに停止して表示される特別図柄の種類が電子抽選により決定されることによって、当り遊技のラウンド数の種類が決定されるようになっている。

【 0 1 5 5 】

図4に戻り、当り遊技制御手段160について説明する。

【 0 1 5 6 】

当り遊技制御手段160は、特図当り時における特図当りの種類が2R特別図柄Aである場合にアタッカ装置65を2ラウンドだけ開閉させて遊技者に当り遊技を提供するものであり、特図当り時における特図当りの種類が5R特別図柄A又は5R特別図柄Bである場合にアタッカ装置65を5ラウンドだけ開閉させて遊技者に当り遊技を提供するものであり、特図当り時における特図当りの種類が15R特別図柄Aである場合にアタッカ装置65を15ラウンドだけ開閉させて遊技者に当り遊技を提供するものである。

【 0 1 5 7 】

図4に示す普通図柄用当否抽選手段150は、スルーチャッカ66を遊技球が通過したことを契機に、普図当り又はハズレを電子抽選(普図抽選)により決定するものである。

【 0 1 5 8 】

この普通図柄用当否抽選手段150は、前述の第1特別図柄用当否抽選手段110、或いは、第2特別図柄用当否抽選手段120と略同様に構成されたものであり、具体的には図9に示すように、普通図柄用当否抽選手段150は、周期的に入力されるハードウェア内部システムクロックの1クロックに基づいてループカウンタの値を所定の範囲(本実施形態では0~65535の整数の範囲)で1ずつ高速(例えば、1ループの処理完了時間が5ミリ秒)で更新させることによりハードウェア乱数である普図当否用乱数を発生させる普図当否用乱数発生手段151と、スルーチャッカ66を遊技球が通過したことを契機に、言い換えると、スルーチャッカ検知センサ94からの遊技球検知信号が主制御装置100に入力されたことに基づき、普図当否用乱数発生手段151で発生した普図当否用乱数を取得(ラッチ)する普図当否用乱数取得手段152と、この普図当否用乱数取得手段152により取得された普図当否用乱数が普図当りであるかハズレであるかを、普図低確時判定テーブル153A又は普図高確時判定テーブル153Bを参照して判定する普図当否判定手段153と、普通図柄の変動中、又は普図当りに基づく電動チューリップ63の作動中に普図当否用乱数取得手段152が普図当否用乱数を取得した場合に、その普図当否用乱数を所定の上限個数(本実施形態では4個)まで、普通図柄に係る保留球乱数として

10

20

30

40

50

主制御装置 100 の RAM を利用して記憶する普図当否用乱数保留手段 154 とを備える。

【0159】

つまり、普通図柄用当否抽選手段 150 は、スルーチャッカ 66 を遊技球が通過したことを契機に当否に係る普図抽選を行う手段である。

【0160】

普図低確時判定テーブル 153A 及び普図高確時判定テーブル 153B は、普図当否用乱数と普図当りおよびハズレとの対応関係を規定するものであり、具体的な内容の図示は省略するが、普図高確時判定テーブル 153B による普図当りの当選確率は例えば 1/1.1 に設定されていて、普図低確時判定テーブル 153A による普図当りの当選確率は 1/120 に設定されている。つまり、普図高確時判定テーブル 153B の方が、普図低確時判定テーブル 153A に比べて格段に普図当りに当選する確率が高くなるように設定されているとともに、殆どの場合に普図当りに当選するようになっている。

10

【0161】

なお、以下便宜上、普通図柄用当否抽選手段 150 において普図低確時判定テーブル 153A が用いられて普図当り又はハズレが決定される遊技状態を「普図低確」といい、普図高確時判定テーブル 153B が用いられて普図当り又はハズレが決定される遊技状態を「普図高確」という。

【0162】

図 4 に示す電動チューリップ制御手段 170 は、普通図柄用当否抽選手段 150 による電子抽選（普図抽選）で普図当りに当選した場合に、電動チューリップ 63 のソレノイド 63A への通電を行い、電動チューリップ 63 の 1 対の羽根部材を開閉させるものである。

20

【0163】

この電動チューリップ制御手段 170 は、普図高確中において 1 回の普図当りに対し電動チューリップ 63 を例えば開放時間 2.9 秒で 2 回開放させ、普図低確中において 1 回の普図当りに対し電動チューリップ 63 を開放時間 0.2 秒で 1 回開放させるようになっている。

【0164】

普図高確中においては、前述のように、普通図柄用当否抽選手段 150 による電子抽選で殆ど普図当りに当選し、その当選に基づき電動チューリップ 63 が 2.9 秒 2 回開放されるため、遊技者が遊技盤 30 の右側部に遊技球を打ち出せば、第 2 始動入賞口 62 に遊技球を容易に入賞させることができ、この結果、普図高確中は、第 2 始動入賞口 62 の入賞に基づいて払い出される賞球によって、遊技球を遊技領域 31 に発射しても殆ど発射するための遊技球を減らすことなく遊技を行うことができる。

30

【0165】

つまり、普図高確は、スルーチャッカ 66 へ遊技球を通過させることができれば電動チューリップ 63 の開放が行われ易く、遊技者にとっては第 2 始動入賞口 62 への遊技球の入賞が容易化（サポート）される状態（所謂、電サポ状態）である。

【0166】

遊技モード制御手段 180 は、図 10 に示すように、遊技モード設定用テーブル 180A を参照して各遊技モードにおける特図高確及び普図高確に係る遊技回数を設定するようになっている。

40

【0167】

遊技状態設定用テーブル 180A は、特別図柄の種類と、遊技モードの種類及び特図高確及び普図高確に係る遊技回数との対応関係を規定するものである。特別図柄抽選の当選確率に関し、特図当選図柄が「2R 特別図柄 A」及び「5R 特別図柄 A」の場合は「特図低確」に設定され、「5R 特別図柄 B」及び「15R 特別図柄 A」の場合は「特図高確」に設定される。また、普通図柄抽選の当選確率に関し、特図当選図柄が「2R 特別図柄 A」の場合は「普図低確」に設定され、「5R 特別図柄 A」、「5R 特別図柄 B」及び「15

50

R特別図柄A」の場合は「普図高確」に設定される。すなわち、本実施形態では、「2R特別図柄A」が大当りの終了後に普図低確状態へ移行させる非高確移行当選図柄に相当し、「5R特別図柄A」、「5R特別図柄B」及び「15R特別図柄A」が大当りの終了後に普図高確状態へ移行させる高確移行当選図柄に相当する。

【0168】

遊技モード制御手段180は、この遊技モード設定用テーブル180Aを参照することにより、第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選による抽選の結果として導出される特図当りの種類に応じた遊技モード（通常モード、チャンスモード、大チャンスモード、又は特大チャンスモード）への移行を、当り遊技終了後に実行する。そして、当り遊技終了後からは移行後の遊技モードによる遊技が開始されることとなる。

10

【0169】

次に、図4に示す変動表示制御手段130について説明する。

【0170】

変動表示制御手段130は、第1特別図柄及び第2特別図柄の特図変動パターン（変動時間の概念を含む）を複数種類の変動パターンのうちから電子抽選により決定するものである。同図に示すように、変動表示制御手段130は、第1特別図柄の変動パターンを決定する第1特別図柄用変動パターン抽選手段（特図変動時間決定手段）131と、第2特別図柄の変動パターンを決定する第2特別図柄用変動パターン抽選手段（特図変動時間決定手段）141とを備えており、第1特別図柄用変動パターン抽選手段131及び第2特別図柄用変動パターン抽選手段141は、予め定めた優先順位の入賞順番に基づいて、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動時間を決定する。

20

【0171】

具体的には、図8(a)に示すように、第1特別図柄用変動パターン抽選手段131は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（本実施形態では0～99の整数の範囲）で1ずつ更新させることによりソフトウェア乱数である第1特図変動パターン用乱数を発生させる第1特図変動パターン用乱数発生手段132と、第1始動入賞口61又は第2始動入賞口61Bへの遊技球の入賞を契機に（第1始動入賞口検知センサ91からの遊技球検知信号が主制御装置100に入力されたことに基づき）、第1特図変動パターン用乱数発生手段132で発生した第1特図変動パターン用乱数を取得（ラッチ）する第1特図変動パターン用乱数取得手段133と、この第1特図変動パターン用乱数取得手段133により取得された第1特図変動パターン用乱数に基づき、第1特図用第1変動パターンテーブル134A、第1特図用第2変動パターンテーブル134B、第1特図用第3変動パターンテーブル134C、又は、第1特図用第4変動パターンテーブル134Dの何れか1つを参照して第1特別図柄の特図変動パターンを選択する第1特図変動パターン選択手段134と、第1特別図柄の変動中に第1始動入賞口61又は第1始動入賞口61Bへの遊技球の入賞に基づき第1特図変動パターン用乱数取得手段133が第1特図変動パターン用乱数を取得した場合に、その第1特図変動パターン用乱数を所定の上限個数（本実施形態では4個）まで、主制御装置100のRAMを利用して記憶する第1特図変動パターン用乱数保留手段135とを備える。

30

40

【0172】

第1特図変動パターン用乱数保留手段135により記憶された第1特図変動パターン用乱数は、変動中の第1特別図柄の停止表示、又は当り遊技の終了に基づいて、入賞順で1つずつ処理の許可条件が満たされる度に、第1特図変動パターン選択手段134による特図変動パターンの選択に用いられるようになっている。

【0173】

なお、第1特図用第1変動パターンテーブル134A、第1特図用第2変動パターンテーブル134B、第1特図用第3変動パターンテーブル134C、第1特図用第4変動パターンテーブル134Dの詳細については、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141において参照される第2特図用第1変動パターンテーブル144A、第2特図用第2変動

50

パターンテーブル 1 4 4 B、第 2 特図用第 3 変動パターンテーブル 1 4 4 C に関する説明と合わせて後に詳述する。

【 0 1 7 4 】

図 8 (b) に示すように、第 2 特別図柄用変動パターン抽選手段 1 4 1 は、周期的 (例えば 4 ミリ秒毎) に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲 (本実施形態では 0 ~ 9 9 の整数の範囲) で 1 ずつ更新させることによりソフトウェア乱数である第 2 特図変動パターン用乱数を発生させる第 2 特図変動パターン用乱数発生手段 1 4 2 と、第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞を契機に (第 2 始動入賞口検知センサ 9 2 からの遊技球検知信号が主制御装置 1 0 0 に入力されたことに基づき)、第 2 特図変動パターン用乱数発生手段 1 4 2 で発生した第 2 特図変動パターン用乱数を取得 (ラッチ) する第 2 特図変動パターン用乱数取得手段 1 4 3 と、この第 2 特図変動パターン用乱数取得手段 1 4 3 により取得された第 2 特図変動パターン用乱数に基づき、第 2 特図用第 1 変動パターンテーブル 1 4 4 A、第 2 特図用第 2 変動パターンテーブル 1 4 4 B、第 2 特図用第 3 変動パターンテーブル 1 4 4 C の何れか 1 つを参照して第 2 特別図柄の特図変動パターンを選択する第 2 特図変動パターン選択手段 1 4 4 と、第 2 特別図柄の変動中に第 2 始動入賞口 6 2 への遊技球の入賞に基づき第 2 特図変動パターン用乱数取得手段 1 4 3 が第 2 特図変動パターン用乱数を取得した場合に、その第 2 特図変動パターン用乱数を所定の上限個数 (本実施形態では 4 個) まで、主制御装置 1 0 0 の R A M を利用して記憶する第 2 特図変動パターン用乱数保留手段 1 4 5 とを備える。

【 0 1 7 5 】

第 2 特図変動パターン用乱数保留手段 1 4 5 により記憶された第 2 特図変動パターン用乱数は、変動中の第 2 特別図柄の停止表示、又は当り遊技の終了に基づいて、入賞順で 1 つずつ処理の許可条件が満たされる度に第 2 特図変動パターン選択手段 1 4 4 による特図変動パターンの選択に用いられるようになっている。

【 0 1 7 6 】

図 1 1 に示すように、第 1 特別図柄用変動パターン抽選手段 1 3 1 により参照される変動パターンテーブルとして、第 1 特図用第 1 変動パターンテーブル 1 3 4 A、第 1 特図用第 2 変動パターンテーブル 1 3 4 B、第 1 特図用第 3 変動パターンテーブル 1 3 4 C 及び第 1 特図用第 3 変動パターンテーブル 1 3 4 D が設定される。

【 0 1 7 7 】

図 1 2 に示すように、第 2 特別図柄用変動パターン抽選手段 1 4 1 により参照される参照される変動パターンテーブルとして、第 2 特図用第 1 変動パターンテーブル 1 4 4 A、第 2 特図用第 2 変動パターンテーブル 1 4 4 B、第 2 特図用第 3 変動パターンテーブル 1 4 4 C が設定される。

【 0 1 7 8 】

以下、各図を参照して各テーブルの内容及びテーブル同士の関係について説明する。

【 0 1 7 9 】

なお、以下の説明においては各テーブルを単に変動パターンテーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 D 及び変動パターンテーブル 1 4 4 A ~ 1 4 4 C という場合がある。

【 0 1 8 0 】

変動パターンテーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 D は、第 1 特図変動パターン用乱数と特図変動パターン N o との対応関係を規定するものである。変動パターンテーブル 1 4 4 A ~ 1 4 4 C は、第 2 特図変動パターン用乱数と特図変動パターン N o との対応関係を規定するものである。特図変動パターン N o は、特図変動パターン (変動時間) の種類と予め対応付けられたものである。

【 0 1 8 1 】

図 1 3 に示すように、各変動パターンテーブル 1 3 4 A ~ 1 3 4 D 及び 1 4 4 A ~ 1 4 4 C は、それぞれ、前述の 4 種類の遊技モードのそれぞれに予め対応付けられている。

【 0 1 8 2 】

具体的には、遊技モードが通常状態である場合、第 1 特別図柄用変動パターン抽選手段

10

20

30

40

50

131には、第1特図用第1変動パターンテーブル134Aが予め対応付けられ、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141には、第2特図用第1変動パターンテーブル144Aが予め対応付けられる。

【0183】

また、遊技モードがチャンスモードである場合、第1特別図柄用変動パターン抽選手段131には、第1特図用第2変動パターンテーブル134Bが予め対応付けられ、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141には、第2特図用第2変動パターンテーブル144Bが予め対応付けられる。

【0184】

また、遊技モードが大チャンスモードである場合は、第1特別図柄用変動パターン抽選手段131には、第1特図用第3変動パターンテーブル134Cが予め対応付けられ、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141には、第2特図用第3変動パターンテーブル144Cが予め対応付けられる。

【0185】

また、遊技モードが特大チャンスモードである場合は、第1特別図柄用変動パターン抽選手段131には、第1特図用第4変動パターンテーブル134Dが予め対応付けられ、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141には、第2特図用第3変動パターンテーブル144Cが予め対応付けられる。そして、第1特別図柄用変動パターン抽選手段131を構成する第1特図変動パターン選択手段134と、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141を構成する第2特図変動パターン選択手段144のそれぞれは、そのときの遊技モードに対応付けられた変動パターンテーブル134A～134D、変動パターンテーブル144A～144Cのいずれか1つを参照して第1特別図柄、第2特別図柄それぞれの特図変動パターン(特図変動パターンNo)を決定するようになっている。

【0186】

図11及び図12に示すように、特図抽選がハズレである場合に決定される変動時間は、5秒、12秒、30秒、45秒、90秒、120秒、495秒、600秒、又は900秒の何れかであり、当りである場合に決定される変動時間は、60秒又は90秒の何れかである。

【0187】

主制御装置100は、所定の送信タイミングで、所定のコマンドをサブ制御装置200に対して送信する。具体的には、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示を開始する際に、変動開始時の遊技状態(前述の遊技モード制御手段180により設定された現在の遊技モード)を確認的に指定する遊技状態確認指定コマンドと、決定した確定特別図柄を指定する図柄指定コマンドと、決定した特図変動パターンNo(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドとを送信する。大当りの生起する場合、大当りの開始時にオープニングコマンドを送信する。また、大当りの終了時に、エンディングコマンドと、大当り後の遊技状態(移行する遊技モード)を指定する遊技状態指定コマンドと、特図高確の場合に特図高確を継続する遊技回数(特図変動の上限回転数(本実施形態では図10に示すように99回転))を指定する特図高確回転数指定コマンドと、普図高確の場合に普図高確を継続する遊技回数(特図変動の上限回転数(本実施形態では図10に示すように99回転))を指定する普図高確回転数指定コマンドそれぞれサブ制御装置200に対して送信する。

【0188】

次に、サブ制御装置200について説明する。

【0189】

図14に示すように、サブ制御装置200は、演出制御手段(演出表示制御手段)230と、背景決定手段210と、演出パターン選択手段(演出表示制御手段)220と、フラグ制御手段(報知判定手段)240と、報知タイミング判定手段(報知判定手段)250とを備える。サブ制御装置200のRAMには、普図高確フラグFG1、報知済フラグFG2及びプリカ忘れ報知フラグFG3のON/OFFがそれぞれ記憶される領域が予め

10

20

30

40

50

設定されている。

【0190】

サブ制御装置200は、主制御装置100から受信する遊技状態確認指定コマンドによってそのときの遊技状態を認識し、図柄指定コマンドによって第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選の結果（特図当りであるかハズレであるか）と特別図柄（確定特別図柄）の種類とを認識し、変動パターン指定コマンドによって特別図柄の変動開始のタイミングと特図変動パターンNo（変動時間）とを認識する。また、サブ制御装置200は、主制御装置100から受信するオープニングコマンドによって大当りの開始を認識し、エンディングコマンドによって大当りの終了を認識し、遊技状態指定コマンドによって大当り後に移行する遊技状態を認識し、特図高確回転数指定コマンドによって特図高確を継続する特図変動の上限回転数を認識し、普図高確回転数指定コマンドによって普図高確を継続する特図変動の上限回転数を認識する。

10

【0191】

背景決定手段210は、主制御装置100からの送信情報である第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選に係る特図当り又はハズレと、特別図柄の種類と、特図変動パターンNoと、現在の遊技モードとに基づき、演出制御手段230が演出表示装置50に表示させる背景を決定する。

【0192】

背景決定手段210は、遊技モードの種類と背景画像の種類との対応関係を予め規定した背景用テーブル210Aを備え、背景用テーブル210Aを参照して、演出表示装置50に表示させる背景画像54（図18に示す）を決定するようになっている。

20

【0193】

図15に示すように、背景用テーブル210Aにおいて、通常モードには通常背景画像と、チャンスモードにはチャンスモード背景画像、大チャンスモードには大チャンス背景画像が予め対応付けられていて、特大チャンスモードには特大チャンス背景画像が予め対応付けられている。これらの背景画像は区別が容易なものであり、従って遊技者は背景画像を見て現在の遊技モードを判断することができる。

【0194】

また、サブ制御装置200（演出制御手段230）は、主制御装置100からの送信情報である第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選の結果が特図当りである場合の特別図柄の種類（2R特別図柄A、5R特別図柄A、5R特別図柄B、15R特別図柄A）と、第1特図変動パターン（第1特図変動パターンNo1～No4、及び、第1特図変動パターンNo11～No17のうちの1つ）又は、第2特図変動パターン（第2特図変動パターンNo1～No4、及び、第2特図変動パターンNo11～No18のうちの1つ）とに基づき、第1演出図柄と第1特別図柄、第2演出図柄と第2特別図柄がそれぞれ略同期して変動を開始して、変動時間の経過とともに停止するよう演出表示装置50を制御するものである。

30

【0195】

サブ制御装置200は、主制御装置100から送信されてくる演出図柄の表示に係る情報に基づき、停止して表示される第1演出図柄、第2演出図柄の態様、即ち両演出図柄の停止図柄を決定するようになっている。

40

【0196】

具体的には、サブ制御装置200は、何れの遊技モード中であっても特図当り時における第1特別図柄の種類が2R特別図柄Aに決定された場合には、「222」、「444」の何れかを電子抽選により第1演出図柄の停止図柄に決定するようになっている。

【0197】

また、第1特別図柄又は第2特別図柄の種類が5R特別図柄Aに決定された場合には、「666」、「888」の何れかを電子抽選により第1演出図柄又は第2演出図柄の停止図柄に決定するようになっている。

【0198】

50

また、第1特別図柄の種類が5R特別図柄Bに決定された場合には、「111」、「333」、「555」の何れか1つを電子抽選により第1演出図柄の停止図柄に決定するようになっている。

【0199】

また、第1特別図柄又は第2特別図柄の種類が15R特別図柄Aに決定された場合には、「777」を第1演出図柄又は第2演出図柄の停止図柄に決定するようになっている。

【0200】

なお、サブ制御装置200は、第1特別図柄用当否抽選手段110、第2特別図柄用当否抽選手段120による電子抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）の結果がハズレの場合であって、演出パターンがリーチの場合には3つの数字のうちの中央の数字のみが他の2つと異なるリーチ目「121」や「454」などが演出図柄の停止図柄となるように、又は、演出パターンがリーチでない場合には3つの数字が全て異なるハズレ目となるように、予め用意された複数種類のハズレ用停止図柄のうちから電子抽選により決定するようになっている。

【0201】

また、演出パターン選択手段220は、前述の変動表示制御手段130により決定された第1特図変動パターン（第1特図変動パターンNo）又は第2特図変動パターン（第2特図変動パターンNo）と、第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選の結果（第1特図当り、第2特図当り又はハズレ）とに基づいて演出パターン（第1演出図柄又は第2演出図柄の変動パターン）を決定する。

【0202】

演出パターン選択手段220は、第1特図変動パターンNoと演出パターンの種類との対応関係を規定する第1演出パターンテーブル221、及び、第2特図変動パターンNoと演出パターンの種類との対応関係を規定する第2演出パターンテーブル222を備え、この演出パターンテーブル221；222を参照して第1演出図柄、第2演出図柄それぞれの演出パターンを選択するものである。

【0203】

第1演出図柄の演出パターンが規定された第1演出パターンテーブル221は、図16に示すように、ハズレ用演出パターンテーブル221Aと、特図当り用演出パターンテーブル221Bとにより構成される。

【0204】

図16(a)に示すハズレ用演出パターンテーブル221Aには、第1特図変動パターンNo11にハズレ変動A（変動時間12秒）が予め対応付けられていて、第1特図変動パターンNo12にハズレ変動B（変動時間12秒）が予め対応付けられていて、第1特図変動パターンNo13にミドルリーチA（変動時間60秒）が対応付けられていて、第1特図変動パターンNo14にロングリーチA（変動時間90秒）が対応付けられていて、第1特図変動パターンNo15にハズレ変動C（変動時間30秒）が対応付けられていて、第1特図変動パターンNo16にショートリーチA（変動時間30秒）が対応付けられていて、第1特図変動パターンNo17にハズレ変動D（変動時間495秒）が対応付けられている。

【0205】

図16(b)に示す特図当り（第1特図当り）用演出パターンテーブル221Bには、第1特図変動パターンNo1にミドルリーチA（変動時間60秒）が予め対応付けられていて、第1特図変動パターンNo2にミドルリーチB（変動時間60秒）が予め対応付けられていて、第1特図変動パターンNo3にミドルリーチC（変動時間60秒）が予め対応付けられていて、第1特図変動パターンNo4にロングリーチA（変動時間90秒）が予め対応付けられている。

【0206】

第2演出図柄の演出パターンが規定された第2演出パターンテーブル222は、図17に示すように、ハズレ用演出パターンテーブル222Aと、特図当り用演出パターンテー

10

20

30

40

50

ブル 2 2 2 B とにより構成される。

【 0 2 0 7 】

図 1 7 (a) に示すハズレ用演出パターンテーブル 2 2 2 A には、第 2 特図変動パターン No 1 1 にハズレ変動 A (変動時間 1 2 0 秒) が予め対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 2 にハズレ変動 B (変動時間 1 2 0 秒) が予め対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 3 にハズレ変動 C (変動時間 6 0 0 秒) が対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 4 にハズレ変動 D (変動時間 9 0 0 秒) が対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 5 にショートリーチ A (変動時間 4 5 秒) が対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 6 にハズレ変動 E (変動時間 4 5 秒) が対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 7 にハズレ変動 F (変動時間 4 5 秒) が対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 1 8 にハズレ変動 G (変動時間 5 秒) が対応付けられている。

10

【 0 2 0 8 】

図 1 7 (b) に示す特図当り (第 2 特図当り) 用演出パターンテーブル 2 2 2 B には、第 2 特図変動パターン No 1 にミドルリーチ A (変動時間 6 0 秒) が予め対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 2 にミドルリーチ B (変動時間 6 0 秒) が予め対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 3 にミドルリーチ C (変動時間 6 0 秒) が予め対応付けられていて、第 2 特図変動パターン No 4 にロングリーチ A (変動時間 9 0 秒) が予め対応付けられている。

【 0 2 0 9 】

20

演出パターン選択手段 2 2 0 は、演出制御装置 2 3 0 が第 1 演出図柄を演出表示装置 5 0 において変動表示させるに際し、主制御装置 1 0 0 から送信される第 1 特図変動パターンと第 1 特別図柄抽選の結果 (第 1 特図当り又はハズレ) に基づいて上記第 1 演出パターンテーブル 2 2 1 を構成する何れかのテーブル (特図当り用又は外れ用) を参照し、第 1 特図変動パターン (第 1 特図変動パターン No) と対応する演出パターンを決定する。

【 0 2 1 0 】

また、演出パターン選択手段 2 2 0 は、演出制御装置 2 3 0 が第 2 演出図柄を演出表示装置 5 0 において変動表示させるに際し、主制御装置 1 0 0 から送信される第 2 特図変動パターンと第 2 特別図柄抽選の結果 (第 2 特図当り又はハズレ) に基づいて上記第 2 演出パターンテーブル 2 2 2 を構成する何れかのテーブル (特図当り用又は外れ用) を参照し、第 2 特図変動パターン (第 2 特図変動パターン No) と対応する演出パターンを決定する。

30

【 0 2 1 1 】

演出パターン選択手段 2 2 0 により決定される演出パターンの画像は、演出図柄 S 1 の他、キャラクタ 5 3 などの他の画像を適宜含み、背景画像 5 4 に演出パターンの画像を重ねた画像が演出画像として演出表示装置 5 0 に表示される。

【 0 2 1 2 】

サブ制御装置 2 0 0 によって変動が開始された第 1 演出図柄、第 2 演出図柄は、上記各演出パターンにより変動を開始するとともに、変動時間の経過とともに前述の第 1 特別図柄、第 2 特別図柄の停止時期と略同期して第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選の結果を示す態様により停止表示される。

40

【 0 2 1 3 】

そして、停止表示された第 1 特別図柄及び第 1 演出図柄、又は第 2 特別図柄及び第 2 演出図柄の停止態様がそれぞれ第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選の結果が第 1 特図当り又は第 2 特図当りを示す態様である場合には、前述した当り遊技が開始されるとともに、特図当りの種類によって当り遊技後の遊技モードが移行する。

【 0 2 1 4 】

フラグ制御手段 2 4 0 は、普図高確フラグ F G 1、報知済フラグ F G 2 及びプリカ忘れ報知フラグ F G 3 の ON / OFF をそれぞれ制御する。

【 0 2 1 5 】

50

普図高確フラグFG1に関し、フラグ制御手段240は、主制御装置100から受信する遊技状態確認指定コマンド及び遊技状態指定コマンドが普図高確状態を指定するコマンドであるとき、普図高確フラグFG1をONに設定する。また、主制御装置100から受信する遊技状態確認指定コマンド及び遊技状態指定コマンドが普図低確状態を指定するコマンドであるとき、或いは大当り終了時に普図高確回転数指定コマンドによって指定される特図変動の上限回転数を当該大当り終了からの特別図柄の変動回数を超えたとき、普図高確フラグFG1をOFFに設定する。

【0216】

報知済フラグFG2に関し、フラグ制御手段240は、普図高確フラグFG1がONであって、演出制御手段230が後述する注意喚起画像52(図18に示す)の表示を実行したとき、報知済フラグFG2をONに設定する。また、普図高確フラグFG1をOFFに設定する際に、報知済フラグFG2をOFFに設定する。

10

【0217】

プリカ忘れ報知フラグFG3に関し、フラグ制御手段240は、主制御装置100から受信した図柄指定コマンドが第1種別大当りを指定するコマンドであって、報知済みフラグFG2がOFFであるとき、主制御装置100からオープニングコマンド又はエンディングコマンドを受信したタイミングでプリカ忘れ報知フラグFG3をONに設定する。また、演出制御手段230が注意喚起画像52の表示を実行したとき、プリカ忘れ報知フラグFG3をOFFに設定する。

【0218】

20

すなわち、普図高確状態を介して大当りが複数回連続する場合にその期間内に1度も注意喚起画像52が表示されていないことを条件に、第1種別大当りから注意喚起画像52が表示されるまでの期間においてプリカ忘れ報知フラグFG3がON状態となる。

【0219】

サブ制御装置200が主制御装置100から変動パターン指定コマンドを受信すると、報知タイミング判定手段250は、CRユニット70からのプリペイドカード71の取り出しを促す報知タイミングか否かを判定する。

【0220】

報知タイミング判定手段250は、プリカ忘れ報知フラグFG3がONであって、変動パターン指示コマンドが指定する変動時間が所定時間以上(本実施形態では10秒以上)であるとき、当該変動パターン指示コマンドに対応する演出画像の表示時間を報知タイミングと判定する。

30

【0221】

従って、報知タイミング判定手段250は、第1種別大当り(普図高確状態を介して大当りが複数回連続する場合には最初の第1種別大当り)の後であって、所定変動時間以上となる特図変動時間を主制御装置100(第1特別図柄用変動パターン抽選手段131、第2特別図柄用変動パターン抽選手段141)が最初に決定したとき、対応する演出画像の表示時間を報知タイミングと判定する。また、報知タイミング判定手段250は、第2種別特定大当りの終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定しない。さらに、報知タイミング判定手段250は、大当りが普図高確状態を介して複数回連続して生じられ、当該複数回の大当りのうち何れか1つの大当りの終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定した場合、当該判定後に生じられる大当りの終了後の演出画像の表示時間を報知タイミングと判定しない。

40

【0222】

報知タイミングの判定基準となる所定変動時間は、遊技者に注意喚起画像52を確実に視認させるために必要となる注意喚起画像52の最短表示時間を考慮して設定される。

【0223】

演出制御手段230は、報知タイミング判定手段250により報知タイミングと判定された演出画像の表示において、図18に示すように、演出図柄S1とは異なる画像であってCRユニット70からのプリペイドカード71の取り出しを促す所定の注意喚起画像5

50

2を当該演出画像に含めて表示する。注意喚起画像52には、例えば「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください。」等の文章や、CRユニット70からプリペイドカード71を取り出す状態を表記した図などが表示される。

【0224】

本実施形態では、演出画像の表示時間内の予め設定された一部の時間（例えば2秒間）に、注意喚起画像52をカットイン画像として演出画像の所定位置にスポット的に表示する。所定変動時間以上である各演出パターンには、注意喚起画像52のカットインを許容するフレーム（カットイン対象フレーム）が予め設定され、演出制御手段230は、カットイン対象フレームに注意喚起画像52を重ねて表示する。また、カットイン対象フレームでは、演出図柄S1を注意喚起画像52とは重ならない隅部に小さく表示する。

10

【0225】

注意喚起画像52を演出画像に含めて表示する態様は、上記カットインに限定されず、例えば表示されるキャラクタ53のセリフとして表示などであってもよい。カットインやキャラクタ53のセリフ等としてスポット的に注意喚起画像52を表示する態様の場合、遊技者は注意喚起画像52に注目し易いので有効である。また、本実施形態のように表示時間が所定時間以上である演出画像に限定して注意喚起画像52を含めることは、カットインやキャラクタ53のセリフ等としてスポット的に注意喚起画像52を表示する態様の場合に特に有効である。

【0226】

遊技者に与える期待感が異なるように色やレイアウトなどの表示態様を相違させた複数の注意喚起画像を予め用意し、遊技者に期待感を与える熱い演出パターンを実行するときには熱い表示態様の注意喚起画像がカットインされるように各演出パターンに対して何れの注意喚起画像をカットインさせるかを予め対応付けてもよい。このように期待感の異なる注意喚起画像を表示することによって、演出効果を高めることができる。

20

【0227】

なお、背景画像54に注意喚起画像52を含めて演出画像の表示時間の一部又は全部に注記喚起画像52を表示してもよい。また、所定変動時間以上である各演出パターンが設定される演出パターンテーブルとして、通常の演出時に使用するテーブルに加えて、各演出パターンに注意喚起画像が含まれる専用のテーブルを別途用意し、選択するテーブルの切り替えによって注意喚起画像を表示してもよい。

30

【0228】

次に、サブ制御装置200が実行する演出画像の表示処理について、図19のフローチャートを参照して説明する。本処理は、主制御装置100からの図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの受信によって開始される。

【0229】

本処理が開始すると、出球有り且つ初当りの大当たりか否か（受信した図柄指定コマンドが第1種別大当たりを指定するコマンドであり、且つ報知済みフラグFG2がOFFであるか否か）を判定する（ステップS1）。

【0230】

出球有り且つ初当りの大当たりの場合（ステップS1：YES）、プリカ忘れ報知フラグFG3をONに設定し（ステップS2）、ステップS3へ移行する。一方、ハズレ（図柄指定コマンドがハズレを指定するコマンドである）、出球無しの大当たり（図柄指定コマンドが第2種別大当たりを指定するコマンドである）、又は出球有りの大当たりであるが初当たりではない（図柄指定コマンドが第1種別大当たりを指定するコマンドであるが、報知済みフラグFG2がONである）場合（ステップS1：NO）、プリカ忘れ報知フラグFG3を維持したままステップS3へ移行する。

40

【0231】

次に、演出図柄S1の変動を開始するタイミングか否かを判定し（ステップS3）、変動開始のタイミングであれば（ステップS3：YES）、長時間変動であるか否か（受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動時間が所定変動時間以上であるか否か）を

50

判定する（ステップS4）。なお、変動開始のタイミングでなければ（ステップS3：NO）、本処理を終了する。

【0232】

長時間変動であれば（ステップS4：YES）、プリカ忘れ報知フラグFG3がONであるか否かを判定する（ステップS5）。プリカ忘れ報知フラグFG3がONであれば（ステップS5：YES）、プリカ忘れ報知演出（注意喚起画像52のカットイン）を実行し（ステップS6）、プリカ忘れ報知フラグFG3をOFFに設定して（ステップS7）、本処理を終了する。

【0233】

長時間変動ではない場合（ステップS4：NO）、及びプリカ忘れ報知フラグFG3がOFFの場合（ステップS5：NO）は、通常演出を実行し（ステップS8）、本処理を終了する。

10

【0234】

以上説明したように本実施形態によれば、大当りによって多数の賞球を獲得し、その後の遊技でプリペイドカード71を使用せずに獲得した賞球を消費する可能性がある遊技者に対し、大当りの終了後に注意喚起画像52を表示するので、遊技者にとって的確なタイミングで、CRユニット70からプリペイドカード71を取り忘れないように遊技者の注意を喚起することができる。

【0235】

また、所定数以上の賞球の払い出しが可能な第1種別開閉パターンに従ってアタッカ装置65が開閉制御される第1種別特定遊技の終了後は注意喚起画像52が演出画像に含めて表示され、所定数以上の賞球の払い出しが不可能な第2種別開閉パターンに従ってアタッカ装置65が開閉制御される第2種別特定遊技の終了後は、注意喚起画像52の表示は行われない。

20

【0236】

このように、所定数以上の賞球の払い出しが可能であり、その後の遊技においてプリペイドカード71を使用せずに獲得した賞球を消費する可能性が高い第1種別特定遊技の終了後は注意喚起画像52が表示され、所定数以上の賞球の払い出しが不可能であり、その後の遊技においてもプリペイドカード71を使用する可能性が高い第2種別特定遊技の終了後は注意喚起画像52が表示されないため、プリペイドカード71の取り出しをさらに的確に遊技者に促すことができる。

30

【0237】

また、特図抽選の結果を反映する演出画像に注意喚起画像52を含めているので、例えば大当り中の演出画像に注意喚起画像を含める場合に比べて、遊技者の注意を強く惹き付けることができる。従って、注意喚起効果が高いタイミングでプリペイドカード71の取り出しを遊技者に促すことができる。

【0238】

また、注意喚起画像52を含める演出画像を表示時間が所定時間以上である演出画像に限定しているので、遊技者に注意を喚起するためには表示時間が短時間である演出画像における注意喚起画像52の表示を予め排除することができ、遊技者に注意喚起画像52を確実に視認させることができる。

40

【0239】

また、大当りが普図高確状態を介して複数回連続して生起される場合において、注意喚起画像52が1回表示されるとその後は表示されないため、注意喚起画像52が何度も表示されて遊技者が煩わしく感じてしまうことを防止することができる。

【0240】

さらに、主制御装置100における処理を変更せず、サブ制御装置200における演出表示処理を利用して注意喚起画像52の表示を行うので、種類の異なる様々なパチンコ機への適用が容易であり、汎用性が高い。

【0241】

50

以上、本発明者によってなされた発明を適用した実施形態及びその変形例について説明したが、これらの実施形態及び変形例による本発明の開示の一部をなす論述及び図面により本発明は限定されることはない。

【0242】

例えば、賞球の多少に関わらず全ての種別の大当りの後に注意喚起画像52を表示してもよく、注意喚起画像52の表示を複数回の特図変動表示に亘って連続して行ってもよい。

【0243】

また、主制御装置100は、第1種別大当りを生じた後の最初の特図変動時間が所定時間以上となるように変動パターンを決定してもよい。この場合、サブ制御装置200は特図変動時間が所定変動時間以上であるか否かの判定(図19のステップS4の処理)を行う必要がない。

【0244】

すなわち、これらの実施形態又は変形例に基づいて当業者等によりなされる他の実施形態、実施例及び運用技術等は全て本発明の範疇に含まれることは勿論であることを付け加えておく。

【符号の説明】

【0245】

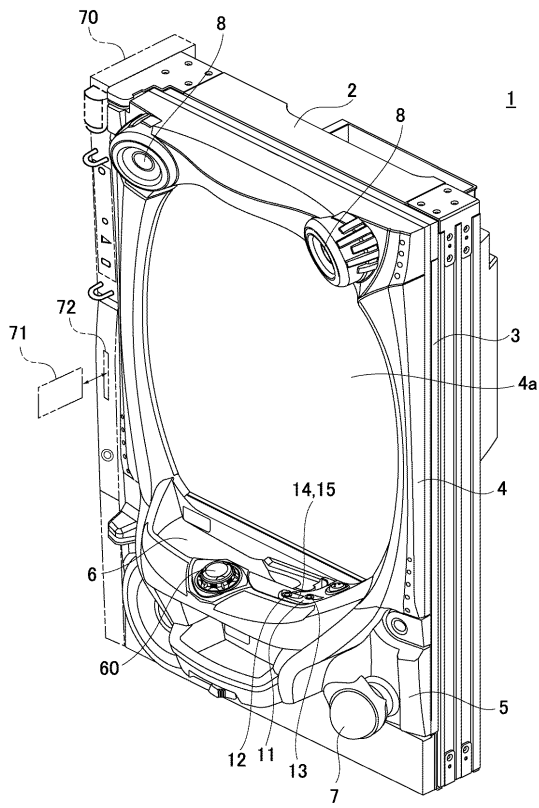
1 パチンコ機(弾球遊技機), 30 遊技盤, 31 遊技領域, 40A 第1特別図柄表示装置(特図表示手段), 40B 第2特別図柄表示装置(特図表示手段), 41 普通図柄表示装置, 50 演出表示装置(演出表示手段), 61 第1始動入賞口(始動口), 62 第2始動入賞口(始動口), 63 電動チューリップ(第2開閉手段), 64 大入賞口(特定入賞口), 65 アタッカ装置(開閉手段), 66 スルーチャッカ(通過ゲート), 70 CRユニット, 71 プリペイドカード(有価記憶媒体), 100 主制御装置, 110 第1特別図柄用当否抽選手段(特別図柄抽選手段), 120 第2特別図柄用当否抽選手段(特別図柄抽選手段), 130 変動表示制御手段, 131 第1特別図柄用変動パターン抽選手段(特図変動時間決定手段), 141 第2特別図柄用変動パターン抽選手段(特図変動時間決定手段), 150 普通図柄用当否抽選手段(普通図柄抽選手段), 170 電動チューリップ制御手段(第2開閉制御手段), 200 サブ制御装置, 220 演出パターン選択手段(演出表示制御手段), 230 演出制御手段(演出表示制御手段), 240 フラグ制御手段(報知判定手段), 250 報知タイミング判定手段(報知判定手段), 300 払出制御装置(払出手段), 301 賞球払出装置(払出手段)

10

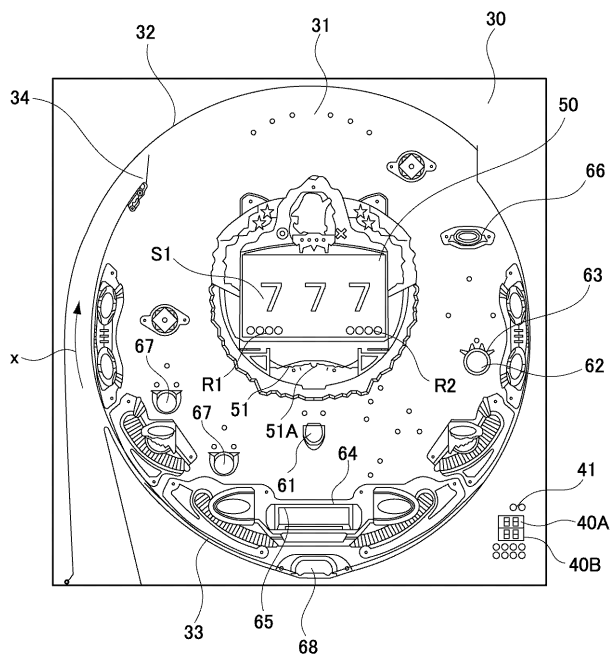
20

30

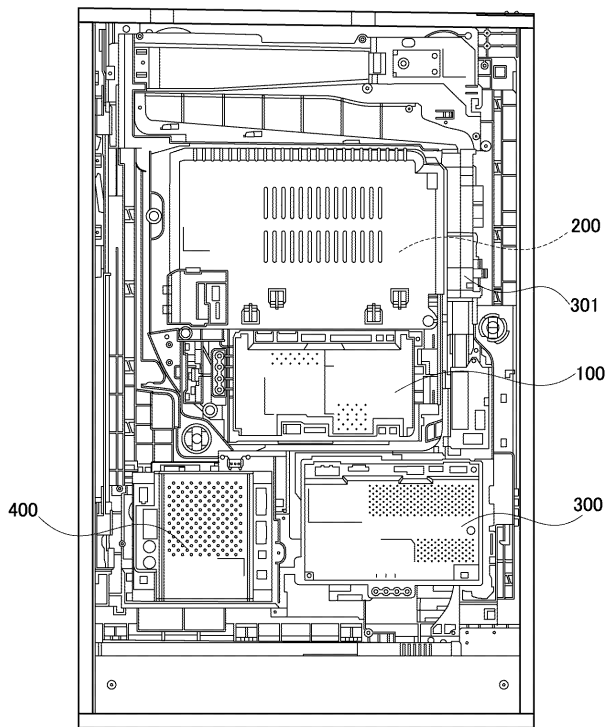
【図1】



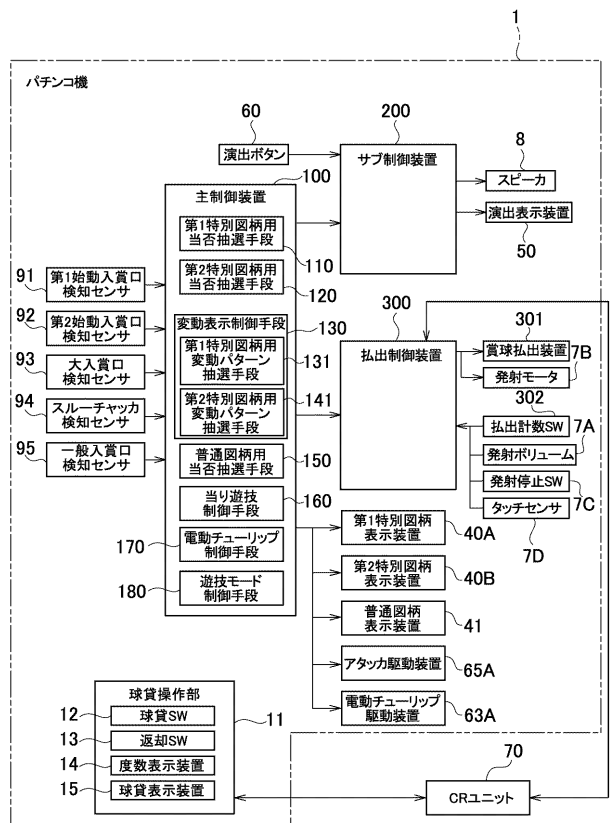
【図2】



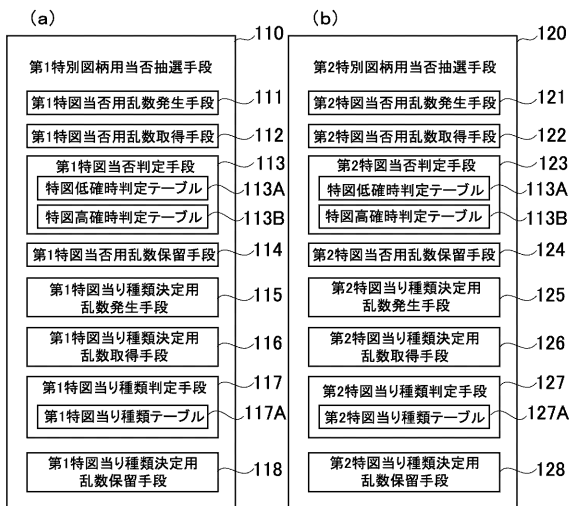
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

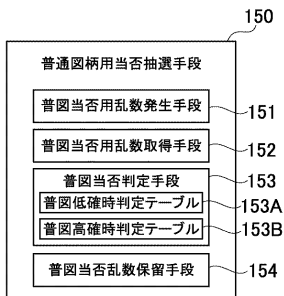
(a) 特図低確時判定テーブル 113A

第1、第2特図当否乱数	特図当り/ハズレ
0~186	特図当り
187~65535	ハズレ

(b) 特図高確時判定テーブル 113B

第1、第2特図当否乱数	特図当り/ハズレ
0~1860	特図当り
1861~65535	ハズレ

【図9】



【図10】

180A

特別図柄の種類	当り遊技後の遊技モード	遊技状態	
2R特別図柄A	通常モード	特図低確	普通低確
5R特別図柄A	チャンスモード	特図低確	普通高確 (99回)
5R特別図柄B	大チャンスモード	特図高確 (99回)	普通高確 (99回)
15R特別図柄A	特大チャンスモード	特図高確 (99回)	普通高確 (99回)

【図7】

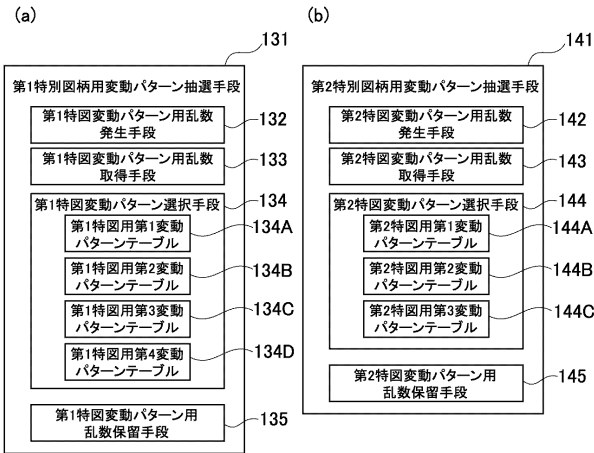
(a) 第1特図当り種類テーブル 117A

第1特図当り種類決定用乱数	特別図柄の種類	選択確率
0~6	2R特別図柄A	7%
7~39	5R特別図柄A	33%
40~89	5R特別図柄B	50%
90~99	15R特別図柄A	10%

(b) 第2特図当り種類テーブル 127A

第2特図当り種類決定用乱数	特別図柄の種類	選択確率
0~19	5R特別図柄A	20%
20~99	15R特別図柄A	80%

【図8】



【図11】

(a) 第1特図用第1変動パターンテーブル134A

ハズレ用変動パターンテーブル134A-1			特図当り用変動パターンテーブル134A-2		
第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間	第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間
0~40	No.11	12秒	0~40	No.1	60秒
41~70	No.12		41~70	No.2	60秒
71~90	No.13	60秒	71~90	No.3	60秒
91~99	No.14	90秒	91~99	No.4	90秒

(b) 第1特図用第2変動パターンテーブル134B

ハズレ用変動パターンテーブル134B-1			特図当り用変動パターンテーブル134B-2		
第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間	第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間
0~50	No.11	12秒	0~40	No.1	60秒
51~99	No.12		41~70	No.2	60秒
			71~90	No.3	60秒
			91~99	No.4	90秒

(c) 第1特図用第3変動パターンテーブル134C

ハズレ用変動パターンテーブル134C-1			特図当り用変動パターンテーブル134C-2		
第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間	第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間
0~50	No.15	30秒	0~40	No.1	60秒
51~99	No.16		41~70	No.2	60秒
			71~90	No.3	60秒
			91~99	No.4	90秒

(d) 第1特図用第4変動パターンテーブル134D

ハズレ用変動パターンテーブル134D-1			特図当り用変動パターンテーブル134D-2		
第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間	第1特別図柄変動パターン用乱数	第1特図変動パターンNo.	変動時間
0~99	No.17	495秒	0~40	No.1	60秒
			41~70	No.2	60秒
			71~90	No.3	60秒
			91~99	No.4	90秒

【図12】

(a) 第2特図用第1変動パターンテーブル144A

ハズレ用変動パターンテーブル144A-1			特図当り用変動パターンテーブル144A-2		
第2特別図柄変動パターン用乱数	第2特図変動パターンNo.	変動時間	第2特別図柄変動パターン用乱数	第2特図変動パターンNo.	変動時間
0~40	No.11	120秒	0~40	No.1	60秒
41~70	No.12		41~70	No.2	60秒
71~90	No.13	600秒	71~90	No.3	60秒
91~99	No.14	900秒	91~99	No.4	90秒

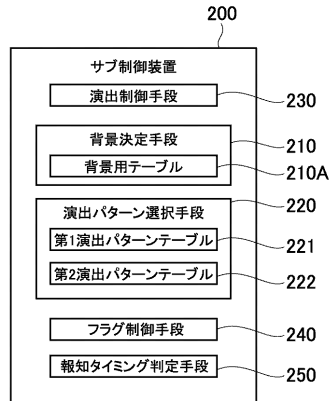
【図13】

遊技モード	第1特別図柄用変動パターン抽選手段	第2特別図柄用変動パターン抽選手段
通常モード	変動パターンテーブル134A	変動パターンテーブル144A
チャンスモード	変動パターンテーブル134B	変動パターンテーブル144B
大チャンスモード	変動パターンテーブル134C	変動パターンテーブル144C
特大チャンスモード	変動パターンテーブル134D	変動パターンテーブル144C

(b) 第2特図用第2変動パターンテーブル144B

ハズレ用変動パターンテーブル144B-1			特図当り用変動パターンテーブル144B-2		
第2特別図柄変動パターン用乱数	第2特図変動パターンNo.	変動時間	第2特別図柄変動パターン用乱数	第2特図変動パターンNo.	変動時間
0~43	No.15	45秒	0~40	No.1	60秒
44~70	No.16		41~70	No.2	60秒
71~99	No.17		71~90	No.3	60秒
			91~99	No.4	90秒

【図14】



(c) 第2特図用第3変動パターンテーブル144C

ハズレ用変動パターンテーブル144C-1			特図当り用変動パターンテーブル144C-2		
第2特別図柄変動パターン用乱数	第2特図変動パターンNo.	変動時間	第2特別図柄変動パターン用乱数	第2特図変動パターンNo.	変動時間
0~99	No.18	5秒	0~40	No.1	60秒
			41~70	No.2	60秒
			71~90	No.3	60秒
			91~99	No.4	90秒

【図15】

210A

遊技モード	背景画像の種類
通常モード	通常背景画像
チャンスモード	チャンス背景画像
大チャンスモード	大チャンス背景画像
特大チャンスモード	特大チャンス背景画像

【図17】

(a) 222A

第2特図変動パターンNo.	変動内容	変動時間
11	ハズレ変動A	120秒
12	ハズレ変動B	120秒
13	ハズレ変動C	600秒
14	ハズレ変動D	900秒
15	ショートリーチA	45秒
16	ハズレ変動E	45秒
17	ハズレ変動F	45秒
18	ハズレ変動G	5秒

【図16】

(a) 221A

第1特図変動パターンNo.	変動内容	変動時間
11	ハズレ変動A	12秒
12	ハズレ変動B	12秒
13	ミドルリーチA	60秒
14	ロングリーチA	90秒
15	ハズレ変動C	30秒
16	ショートリーチA	30秒
17	ハズレ変動D	495秒

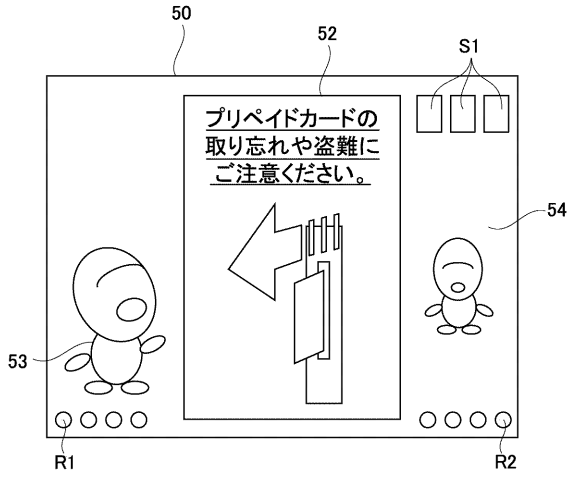
(b) 221B

第1特図変動パターンNo.	変動内容	変動時間
1	ミドルリーチA	60秒
2	ミドルリーチB	60秒
3	ミドルリーチC	60秒
4	ロングリーチA	90秒

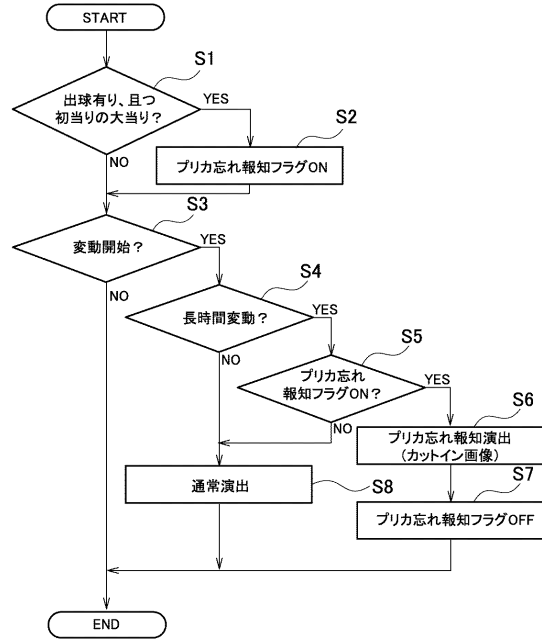
(b) 222B

第2特図変動パターンNo.	変動内容	変動時間
1	ミドルリーチA	60秒
2	ミドルリーチB	60秒
3	ミドルリーチC	60秒
4	ロングリーチA	90秒

【図18】



【図19】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-039741(JP,A)
特開2014-018426(JP,A)
特開2014-008145(JP,A)
特開2004-049630(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02