

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6507341号  
(P6507341)

(45) 発行日 令和1年5月8日 (2019. 5. 8)

(24) 登録日 平成31年4月12日 (2019. 4. 12)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 1 5 A

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

A 6 3 F 7 / 0 2 3 0 4 D

請求項の数 3 (全 58 頁)

(21) 出願番号	特願2014-230507 (P2014-230507)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成26年11月13日 (2014. 11. 13)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2015-126876 (P2015-126876A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成27年7月9日 (2015. 7. 9)		番地
審査請求日	平成29年11月2日 (2017. 11. 2)	(72) 発明者	山田 浩史
(31) 優先権主張番号	特願2013-247973 (P2013-247973)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(32) 優先日	平成25年11月29日 (2013. 11. 29)		番地 株式会社高尾内
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		
		審査官	小泉 早苗

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】

遊技領域に設けられた第 1 始動口及び第 2 始動口と、  
開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、  
前記第 1 始動口及び前記第 2 始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された当否  
判定用乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する  
当否判定手段と、  
前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 1 始動口に対  
応する第 1 特別図柄と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するた  
めの前記第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄とを備えた弾球遊技機であって、  
前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄が同時に変動可能な構成であり、  
前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄で前記大入賞口を開放  
させることを示す図柄で確定表示されると、変動中の他方の特別図柄を前記予め決定され  
た変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す図柄で確定表示させる変動  
制御手段と、  
確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開  
放させる遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、  
前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を実行する大当たり遊技演出実行手  
段を備えた弾球遊技機において、  
遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による該操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる第 1 変動短縮制御手段と、

遊技者による前記操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄のみを前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果とは異なる結果を示す図柄で確定表示させる第 2 変動短縮制御手段と、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を該第 2 変動短縮制御手段によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する確定特別図柄決定手段とを備え、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させない判定であった場合又は何れか片方が前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、前記操作手段の操作がされると前記第 1 変動短縮制御手段が作動し、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者による前記操作手段の操作がされると前記第 2 変動短縮制御手段が作動し、

遊技者による前記操作手段の操作に起因して、前記当否判定用乱数値と異なる乱数値を取得する乱数値取得手段を設け、

前記確定特別図柄決定手段は、該乱数値取得手段により取得された乱数値によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定することを特徴とする弾球遊技機。

#### 【請求項 2】

遊技領域に設けられた第 1 始動口及び第 2 始動口と、

開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、

前記第 1 始動口及び前記第 2 始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄とを備えた弾球遊技機であって、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄が同時に変動可能な構成であり、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄で前記大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示されると、変動中の他方の特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す図柄で確定表示させる変動制御手段と、

確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を実行する大当り遊技演出実行手段を備えた弾球遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による該操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる第 1 変動短縮制御手段と、

遊技者による前記操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄のみを前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果とは異なる結果を示す図柄で確定表示させる第 2 変動短縮制御手段と、

10

20

30

40

50

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を該第 2 変動短縮制御手段によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する確定特別図柄決定手段と  
を備え、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させない判定であった場合又は何れか片方が前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、前記操作手段の操作がされると前記第 1 変動短縮制御手段が作動し、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者による前記操作手段の操作がされると前記第 2 変動短縮制御手段が作動し、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄ともに前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者により前記操作手段が操作されると、前記操作手段が操作されたときから前記予め決定された変動時間に達するまでの前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の残り変動時間のうち、何れの特別図柄の残り変動時間の方が短いかを判定する残時間判定手段を設け、

前記確定特別図柄決定手段は、該残時間判定手段により短いと判定された特別図柄を確定表示させると決定することを特徴とする弾球遊技機。

### 【請求項 3】

遊技領域に設けられた第 1 始動口及び第 2 始動口と、

開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、

前記第 1 始動口及び前記第 2 始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄とを備えた弾球遊技機であって、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄が同時に変動可能な構成であり、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄で前記大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示されると、変動中の他方の特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す図柄で確定表示させる変動制御手段と、

確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を実行する大当り遊技演出実行手段を備えた弾球遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による該操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる第 1 変動短縮制御手段と、

遊技者による前記操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄のみを前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果とは異なる結果を示す図柄で確定表示させる第 2 変動短縮制御手段と、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を該第 2 変動短縮制御手段によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する確定特別図柄決定手段と  
を備え、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させない判定であった場合又は何れか片方が前

10

20

30

40

50

記大入賞口を開放させる判定であった場合に、前記操作手段の操作がされると前記第 1 変動短縮制御手段が作動し、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者による前記操作手段の操作がされると前記第 2 変動短縮制御手段が作動し、

変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄ともに前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者により前記操作手段が操作されると、前記操作手段が操作されるまでに経過した前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の変動時間のうち、何れの特別図柄の経過した変動時間の方が長いかを判定する経過時間判定手段を設け、

前記確定特別図柄決定手段は、該経過時間判定手段により長いと判定された特別図柄を確定表示させる一方の特別図柄に決定することを特徴とする弾球遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技場に設置されるパチンコ機（以下、弾球遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在、常時入球可能な第 1 始動口に遊技球が入球すると第 1 特別図柄が変動し、開閉羽根を備えた第 2 始動口に遊技球が入球すると第 2 特別図柄が変動され、第 1 特別図柄で大当たりした場合よりも第 2 特別図柄で大当たりしたほうが、賞球が多く得られる大当たりが発生する確率を高くし、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄を優先して変動させることで、通常遊技状態時には、多くの賞球を得るのは難しいが、一旦、前記羽根の開放時間が延長された高確率遊技状態に移行すると多くの賞球を得られやすいようにしたパチンコ機が主流となっている。

20

【0003】

しかし、他の遊技機には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が同時に変動可能なパチンコ機も存在する、なお、同時に変動可能な構成にすると、時間あたりの大当たりが発生する確率が高くなり、遊技者にとっては有利な構成となる。

【0004】

また、同時に変動可能な構成の問題点を解決するために考え出された特許文献 4 で開示された遊技機も存在する。

30

該遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄を備え、双方の特別図柄が同時に変動可能な構成において、当りで確定表示された一方の特別図柄の大当たりを実行し、変動中の他方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させる構成であるので、大当たり遊技中に新たな大当たりが発生すると共に、今まで実行していた大当たり遊技が途中で終了してしまい、初めの大当たり遊技で得ることが出来た総出玉を得ることが出来なくなってしまうという問題は発生しなくなる。

なお、特別図柄が 1 種類のための構成が主流のとき、遊技者が操作可能な変動短縮ボタンを備え、特別図柄が変動中に変動短縮ボタンが操作されると、予め決定されていた変動時間を経過する前に、特別図柄の変動を停止させるパチンコ機が開発されていた。このようなパチンコ機の構成でも、時間あたりの大当たりが発生する確率が高くなる。また、そのころに、変動短縮に関する発明も沢山行われていた（特許文献 1、特許文献 2、特許文献 3）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2005 - 058474 号

【特許文献 2】特開 2005 - 066094 号

【特許文献 3】特開 2005 - 245618 号

【特許文献 4】特開 2011 - 045518 号

50

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

上述したような第1特別図柄と第2特別図柄が同時に変動可能な構成において、上述した変動短縮ボタンを備える構成にすると、同時変動による時間あたり大当りの発生確率が高くなる効果と、該変動短縮ボタンの操作による時間あたりにおける大当りの発生確率が高くなる効果との双方の効果を備えたパチンコ機を提供することが可能となるが、その一方で新たな問題が発生してしまう。

## 【0007】

その問題とは、特許文献4で開示されたパチンコ機の構成の場合、第1特別図柄と第2特別図柄が全く同一に確定表示されることは、極めて稀な事であり、仮に変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄の双方の特別図柄が当りになる変動であった場合、先に当り図柄で確定表示された方の大当りを実行し、まだ、変動中の特別図柄をハズレで確定表示させれば、当りで確定表示された訳ではないため、遊技者が納得しないという問題は発生しない。しかし、同時変動の構成で変動短縮ボタンを備え、遊技者が変動短縮ボタンを操作することで変動している双方の特別図柄を同時に停止させる構成にすると、第1特別図柄と第2特別図柄が全く同一に確定表示されることとなり、変動中の双方の特別図柄で当りになる変動であった場合、同時に大当りを示す確定表示が行われることになってしまう。

## 【0008】

そのような場合、双方の当りに伴う大当り遊技を実行させる構成にすると遊技店側が極めて不利な構成になり、遊技者と遊技店との利益バランスが崩れてしまいパチンコ遊技として成立なくなってしまう可能性が発生してしまう。逆に、双方の当りに伴う大当り遊技を発生させない構成にしてしまうと、遊技者側が極めて不利となってしまうほか、双方の特別図柄が当りで確定表示されたのに大当りが発生しないという構成であると遊技者は納得することが出来ないという問題が発生する。

## 【0009】

そこで、本発明は、特別図柄が同時に変動可能な構成と変動短縮ボタンを備えることで、従来の弾球遊技機に比べて、極めて時間あたりの大当り遊技が実行される確率を高めつつ、遊技者と遊技店との利益バランスの維持する弾球遊技機を提供することを目的となされたものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0013】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項1の弾球遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動口及び第2始動口と、開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、前記第1始動口及び前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された当否判定用乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第1始動口に対応する第1特別図柄と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第2始動口に対応する第2特別図柄とを備えた弾球遊技機であって、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄が同時に変動可能な構成であり、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄で前記大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示されると、変動中の他方の特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す図柄で確定表示させる変動制御手段と、確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技を実行する大当り遊技実行手段と、前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を実行する大当り遊技演出実行手段を備えた弾球遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者による該操作手段の操作に起因して、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる第1変動短縮制御手段と、遊技者による前記操作手段の操作に起因して、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄のうち、

一方の特別図柄のみを前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果とは異なる結果を示す図柄で確定表示させる第2変動短縮制御手段と、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄を該第2変動短縮制御手段によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する確定特別図柄決定手段とを備え、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させない判定であった場合又は何れか片方が前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、前記操作手段の操作がされると前記第1変動短縮制御手段が作動し、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者による前記操作手段の操作がされると前記第2変動短縮制御手段が作動し、遊技者による前記操作手段の操作に起因して、前記当否判定用乱数値と異なる乱数値を取得する乱数値取得手段を設け、前記確定特別図柄決定手段は、該乱数値取得手段により取得された乱数値によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定することを特徴とする。

10

#### 【0014】

請求項1に記載の確定特別図柄決定手段は、乱数値取得手段により取得された乱数値によって、予め決定された変動時間に達する前に大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する構成となっているが、例えば、下記に記載するように、当該確定表示させる一方の特別図柄を決定する。

20

遊技者による操作手段の操作に起因して乱数値取得手段により、例えば、乱数値「0～5」のうち、1つの乱数値を取得し、確定特別図柄決定手段は、乱数値取得手段により取得した乱数値が「0～2」のいずれかであった場合には、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、該第1特別図柄を確定表示させると決定し、乱数値取得手段により取得した乱数値が「3～5」のいずれかであった場合には、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、該第2特別図柄を確定表示させると決定する。

#### 【0015】

請求項1に記載の乱数値取得手段により取得される乱数値は、確定特別図柄決定手段が、予め決定された変動時間に達する前に大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定するために用いられる専用の乱数値である。

30

#### 【0017】

本発明の請求項2の弾球遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動口及び第2始動口と、開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、前記第1始動口及び前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第1始動口に対応する第1特別図柄と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第2始動口に対応する第2特別図柄とを備えた弾球遊技機であって、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄が同時に変動可能な構成であり、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄で前記大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示されると、変動中の他方の特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す図柄で確定表示させる変動制御手段と、確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技を実行する大当り遊技実行手段と、前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を実行する大当り遊技演出実行手段を備えた弾球遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者による該操作手段の操作に起因して、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる第1変動短縮制御手段と、遊技者による前記操作手段の操作に起因して、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄のみを前記予め決定された変動

40

50

時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる、他方の特別図柄は前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果とは異なる結果を示す図柄で確定表示させる第2変動短縮制御手段と、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄を該第2変動短縮制御手段によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する確定特別図柄決定手段とを備え、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させない判定であった場合又は何れか片方が前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、前記操作手段の操作がされると前記第1変動短縮制御手段が作動し、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者による前記操作手段の操作がされると前記第2変動短縮制御手段が作動し、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄ともに前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者により前記操作手段が操作されると、前記操作手段が操作されたときから前記予め決定された変動時間に達するまでの前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の残り変動時間のうち、何れの特別図柄の残り変動時間の方が短いかを判定する残時間判定手段を設け、前記確定特別図柄決定手段は、該残時間判定手段により短いと判定された特別図柄を確定表示させると決定することを特徴とする。

10

【0019】

本発明の請求項3の弾球遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動口及び第2始動口と、開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、前記第1始動口及び前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第1始動口に対応する第1特別図柄と、前記当否判定の結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第2始動口に対応する第2特別図柄とを備えた弾球遊技機であって、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄が同時に変動可能な構成であり、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄で前記大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示されると、変動中の他方の特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す図柄で確定表示させる変動制御手段と、確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を実行する大当たり遊技演出実行手段を備えた弾球遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者による該操作手段の操作に起因して、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる第1変動短縮制御手段と、遊技者による前記操作手段の操作に起因して、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄のみを前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる、他方の特別図柄は前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果とは異なる結果を示す図柄で確定表示させる第2変動短縮制御手段と、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄を該第2変動短縮制御手段によって、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄を決定する確定特別図柄決定手段とを備え、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させない判定であった場合又は何れか片方が前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、前記操作手段の操作がされると前記第1変動短縮制御手段が作動し、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者による前記操作手段の操作がされると前記第2変動短縮制御手段が作動し、変動中の前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄ともに前記大入賞口を開放させる判定であった場合に、遊技者により前記操作手段が操作されると、前記操作手段が操作されるまでに経過した前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の変動時間のうち

20

30

40

50

、何れの特別図柄の経過した変動時間の方が長いかを判定する経過時間判定手段を設け、前記確定特別図柄決定手段は、該経過時間判定手段により長いと判定された特別図柄を確定表示させる一方の特別図柄に決定することを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

請求項 1、請求項 2 及び請求項 3 に記載の弾球遊技機に、大当り遊技演出実行手段によって実行される第 1 特別図柄、第 2 特別図柄で確定表示された図柄に基づく大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を複数種類の前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出の中より決定する大当り遊技演出決定手段を備え、該大当り遊技演出決定手段は、大当り遊技実行手段によって実行された大入賞口を開放させる遊技の内容が全く同一のものであった場合でも、大当り遊技演出実行手段によって前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、第 2 変動短縮制御手段により確定表示された大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出か、それ以外の場合に実行される大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出であるかによって、異なる大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を選択する構成が好適である。

10

これにより、大当り遊技演出実行手段によって、前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、前記第 2 変動短縮制御手段により確定表示された前記大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する前記大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出と、前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、変動制御手段によって変動中の他方の特別図柄を前記予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す特別図柄で確定表示された場合に実行される一方の特別図柄に対応する大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出及び第 1 変動短縮制御手段によって、確定表示された大入賞口を開放させることを示す図柄に対応する大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出が異なることで、遊技者は多様な大入賞口を開放させる遊技中に行われる遊技演出を楽しむことが可能となる。

20

【発明の効果】

【 0 0 2 4 】

請求項 1 から請求項 3 に記載の全ての弾球遊技機によれば、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時に変動可能な構成にすることで、時間あたりの大入賞口を開放させる遊技が実行される確率の向上と、遊技者による操作手段の操作に起因して、変動中の前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄を予め決定された変動時間に達する前に大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる変動短縮制御手段によって、時間あたりの大入賞口を開放させる遊技が実行される確率の向上により、従来の弾球遊技機に比べて、極めて時間あたりの大入賞口を開放させる遊技が実行される確率が高い弾球遊技機を提供することが可能となる。

30

また、前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄が同時に大入賞口を開放させることを示す図柄であった場合でも、大当り遊技実行手段により、一方の特別図柄に対応する大当り遊技のみが発生するため、遊技者と遊技店の利益バランスを維持することができる。

【 0 0 2 6 】

さらに、請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、遊技者は操作手段を操作し、変動中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の大入賞口を開放させるか否かの判定結果が、双方とも前記大入賞口を開放させる判定であった場合であっても、遊技者による操作手段の操作したタイミングによって、乱数値取得手段により取得した乱数値が異なる可能性があるため、確定特別図柄決定手段は取得された乱数値の違いによって決定する前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄のうち、前記予め決定された変動時間に達する前に前記大入賞口を開放させるか否かの判定結果を示す図柄で確定表示させる一方の特別図柄が異なることになる。

40

遊技者は単に第 1 変動短縮制御手段、第 2 変動短縮制御手段を作動させるために操作手段を操作するだけでなく、操作手段を操作したタイミングによって第 2 変動短縮制御手段により第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、予め決定された変動時間に達する前に大入

50



賞口を開放させることを示す図柄で確定表示される一方の特別図柄が異なることで、遊技者にとって操作手段を操作することで遊技に關与している感覚を味合わせることができ、遊技性を向上させることになる。さらに、第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大入賞口を開放させるとの判定があった場合の制御を複雑化させないようにできる。

#### 【0028】

変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大入賞口を開放させるとの判定で、遊技者は操作手段を操作しない場合には、残りの変動時間が短い方の特別図柄が予め決定された変動時間後に大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示され、変動中の他方の特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に、大入賞口を開放させないことを示す特別図柄で確定表示されることになる。しかし、変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大入賞口を開放させるとの判定であった場合に、単に遊技者による操作手段の操作によって、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示され、他方の特別図柄は予め決定された変動時間に達するに大入賞口を開放させないことを示す特別図柄で確定表示される構成では、操作手段が操作されたか否かによって実行される大当り遊技が異なる可能性がある。

請求項2に記載の弾球遊技機によれば、遊技者により操作手段が操作されたか否かにかかわらず、残時間判定手段により残り変動時間が短いと判定された特別図柄を確定表示することにより、操作手段を操作されたか否かによって、遊技者に損になることを防ぐことができる。また、第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大入賞口を開放させるとの判定があった場合の制御を複雑化させないようにできる。

#### 【0030】

例えば、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、経過した変動時間が長い一方の特別図柄の図柄変動に基づくリーチや、スーパーリーチなどといった演出表示を十分に満喫した後に、遊技者が操作手段を操作して、他方の特別図柄が大入賞口を開放させることを示す図柄で確定表示され、前記一方の特別図柄は予め決定された変動時間に達するに大入賞口を開放させないことを示す特別図柄で確定表示されてしまうのは、遊技者の気分を害することになる。

請求項3の弾球遊技機によれば、経過時間判定手段により経過した変動時間が長いと判定された特別図柄を確定表示するため、遊技者の気分を害することにならない。また、第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大入賞口を開放させるとの判定があった場合の制御を複雑化させないようにできる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0031】

【図1】パチンコ遊技機50の正面図

【図2】遊技盤1の正面図

【図3】交互振分式始動口装置13の正面図

【図4】パチンコ遊技機50の裏面図

【図5】パチンコ遊技機50の電氣的構成を示すブロック図

【図6】パチンコ機50の主制御装置80で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

【図7】主制御装置80が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

【図8】主制御装置80が実行する第1特別図柄当否判定処理のフローチャート1

【図9】主制御装置80が実行する第1特別図柄当否判定処理のフローチャート2

【図10】主制御装置80が実行する第2特別図柄当否判定処理のフローチャート1

【図11】主制御装置80が実行する第2特別図柄当否判定処理のフローチャート2

【図12】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート1

【図13】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート2

【図14】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート1

【図15】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート2

【図16】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート3

【図 17】主制御装置 80 が実行する変動時間制御処理のフローチャート

【図 18】パチンコ機 50 の基本的仕様を示すテーブル

【図 19】第 1 特別図柄と大当り遊技との関係性を示すテーブル

【図 20】第 2 特別図柄と大当り遊技との関係性を示すテーブル

【図 21】演出図柄表示装置 6 で表示する同時変動による疑似演出の表示例 1 - 1

【図 22】演出図柄表示装置 6 で表示する同時変動による疑似演出の表示例 1 - 2

【図 23】第 1 実施例及び第 3 実施例の演出図柄表示装置 6 で表示する疑似演出の表示例 1 - 1

【図 24】第 1 実施例及び第 3 実施例の演出図柄表示装置 6 で表示する疑似演出の表示例 1 - 2

10

【図 25】第 2 実施例の主制御装置 80 が実行する特別遊技処理のフローチャート

【図 26】第 2 実施例の第 1 特別図柄と大当り遊技との関係性を示すテーブル

【図 27】第 2 実施例の第 2 特別図柄と大当り遊技との関係性を示すテーブル

【図 28】第 2 実施例の演出図柄表示装置 6 で表示する疑似演出の表示例

【図 29】第 3 実施例の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート 1

【図 30】第 3 実施例の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理フローチャート 2

【図 31】第 4 実施例の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート

20

【図 32】第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示との一例を示すタイミングチャート 1

【図 33】第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示との一例を示すタイミングチャート 2

【図 34】第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示との一例を示すタイミングチャート 3

【図 35】実施例 5 の主制御装置 80 が実行する変動時間制御処理のフローチャート

【図 36】実施例 5 の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート

【図 37】実施例 6 の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート

【図 38】実施例 7 の主制御装置 80 が実行する変動時間制御処理のフローチャート

30

【図 39】実施例 7 の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート

【図 40】実施例 8 の主制御装置 80 が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート

【図 41】その他の構成からなるパチンコ機 50 の演出図柄表示装置 6 で表示する疑似演出の表示例

【発明を実施するための形態】

【0032】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

40

[実施例 1]

【0033】

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 51 の左側上下には、ヒンジ 53 が設けられており、該ヒンジ 53 の他方側には図 3 に記載する内枠 70 が取り付けられており、内枠 70 は外枠 51 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 52 には、板ガラス 61 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 61 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 70 に取り付けられている。

【0034】

前枠 52 の上側左右には、スピーカ 66 が設けられており、パチンコ機 50 から発生す

50

る遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠52に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプも複数設けられている。前枠52の下方には、上皿55と下皿63が一体に形成されている。下皿63の右側には発射ハンドル64が取り付けられており、発射ハンドル64を時計回りに回転操作することによって発射装置(図示省略)が可動して、上皿55から供給された遊技球が遊技盤1に向けて発射される。

#### 【0035】

上皿55の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン67が備えられており、この演出ボタン67は、周囲にジョグダイヤル68を備えたものとなっている。遊技者が所定期間中に、演出ボタン67やジョグダイヤル68を操作することで後述する演出図柄表示装置6に表示される内容が変化したり、スピーカ66より出力される遊技音が変化したりする。下皿63の左上部には、遊技者が操作に起因して第1特別図柄と第2特別図柄の予め決定された変動時間に達する前に大当り図柄又はハズレ図柄で確定表示させる変動短縮ボタン69が備えられている。また、このパチンコ機50はいわゆるCR機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット(CRユニット)56が付属しており、パチンコ機50の上皿55には、貸出ボタン57、精算ボタン58及び残高表示器59を有するCR精算表示装置が備わっている。

#### 【0036】

図2は、本実施例のパチンコ機の遊技盤1の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているため図示及び説明は省略する。図2に示すように遊技盤1には、公知のガイドレール2a、2bによって囲まれた略円形の遊技領域3が設けられている。この遊技領域3には多数の遊技釘が打ち付けられている(図2では省略)。

#### 【0037】

遊技領域3のほぼ中央部には、センターケース5が配されている。センターケース5は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置6(液晶表示装置であり擬似図柄を表示する。)の画面を臨ませる窓等を備えている。

センターケース5の下には、交互振分式始動口装置13が配置されている。交互振分式始動口装置13については、図3で後述する。また、交互振分式始動口装置13の右には、第2始動口12bが設けられている。該第2始動口12bは、開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第2始動口12bに入球できない構成となっている。なお、本図例では第2始動口12aに開閉可能な翼片を供えた普通電動役物は設けられていない。第2始動口12bに普通電動役物を搭載する構成ではなく、交互振分式始動口装置13の入球口に搭載する構成も考えられ、第2始動口12aに搭載する構成も考えられる。特に限定されるものではない。センターケース5の右方にはゲート17が配置されており、ここを遊技球が通過すると普通図柄が変動し、普通図柄が当り図柄で停止すると翼片が開放される。遊技領域の右下部には、複数個のLEDからなる普通図柄保留数表示装置8と、第1特別図柄保留数表示装置18と、第2特別図柄保留数表示装置19と、7セグメント表示装置からなる普通図柄表示装置7と、第1特別図柄表示装置9と、第2特別図柄表示装置10とが配置されている。

#### 【0038】

交互振分式始動口装置13の右方にはアタッカー式の大入賞口14が配置されている。交互振分式始動口装置13の左方には、第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33が、右方には第4右入賞口34が設けられている。なお、この第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4右入賞口34が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。これら普通入賞口を総じて一般入賞口31ともいう。

#### 【0039】

交互振分式始動口装置13いわゆるエイトチャッカについて、図3を用いて説明する。本実施例では、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時変動し易いように、エイトチャッカの構成を用いているが、これに限定されるものではない。

図3(a)に示すように、交互振分始動口装置13は入口104、振分装置101、第

10

20

30

40

50

1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 a 及び排出口 1 0 2 (排出口 1 0 2 a、1 0 2 b、1 0 2 c) から構成されており、図 3 (b) のように、遊技球が入口 1 0 4 から交互振分式始動口装置 1 3 内部に入球すると、第 2 始動口 1 2 側に傾いた状態の振分装置 1 0 1 が遊技球の重さによって、図 3 (c) に示すように、振分装置 1 0 1 の傾きが第 1 始動口 1 1 側へと変更される。これにより、遊技球は交互振分式始動口装置 1 3 の左下方に設けられている第 1 始動口 1 1 側へと移動する。その後、遊技球は第 1 始動口 1 1 に入球するか又は、排出口 1 0 2 b、排出口 1 0 2 c から排出される (図 3 (d))。その後、新たな遊技球が交互振分式始動口装置 1 3 の入口 1 0 4 に入球すると、第 1 始動口 1 1 側に傾いた状態の振分装置 1 0 1 が遊技球の重さによって、図 3 (f) に示すように、振分装置 1 0 1 の傾きが第 2 始動口 1 2 a 側へと変更される。これにより、遊技球は交互振分式始動口装置 1 3 の右下方に設けられている第 2 始動口 1 2 a 側へと移動する。その後、遊技球は第 2 始動口 1 2 a に入球するか又は、排出口 1 0 2 a、排出口 1 0 2 c から排出される (図 3 (g))。

10

以上の構成により、遊技球が第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 a へと交互に入球することもあり得る。なお、本図例の遊技盤 1 の交互振分式始動口装置 1 3 に代えて、排出口 1 0 2 (排出口 1 0 2 a、1 0 2 b、1 0 2 c) が設けられていない交互振分式入球装置を備える構成にしてもよい。また、排出口 1 0 2 の代わりに、アウト口、入賞口などを設ける構成してもよい。

#### 【0040】

パチンコ遊技機 5 0 の裏面は図 4 に示すとおり、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球を払出装装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には (図 5 も参照のこと)、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 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

20

#### 【0041】

主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 4 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 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 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用 (遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータ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ホールコンピュータへ出力するための端子) の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

30

40

#### 【0042】

このパチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 5 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、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 CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置 8 4 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

#### 【0043】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ

50

1 1 a、第2始動口1 2 aに入球した遊技球を検出する第2始動口スイッチ1 2 c、第2始動口1 2 bに入球した遊技球を検出する第2始動口スイッチ1 2 d、大入賞口1 4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 4 a、第1左入賞口3 1、第2左入賞口3 2、第3左入賞口3 3、第4右入賞口3 4に入球した遊技球を検出する入賞口スイッチ3 1 a等の検出信号が入力される。なお、入賞口スイッチ3 1 aの符号は第1左入賞口3 1に対応しているが、前記各一般入賞口、すなわち第1左入賞口3 1、第2左入賞口3 2、第3左入賞口3 3、第4右入賞口3 4に対してそれぞれ入賞口スイッチが設けられており、各一般入賞口に遊技球が入ったことを個別に検出可能に構成されている。なお、本実施例では、遊技盤中端子板7 4には、変動短縮ボタン6 9が接続されており、変動短縮ボタン6 9を操作した際には、その信号が主制御装置8 0に入力される。

10

**【0044】**

主制御装置8 0は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号など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て払出制御装置8 1及びサブ統合制御装置8 3に出力する。

また主制御装置8 0は、図柄表示装置中継端子板9 0を介して接続されている第1特別図柄表示装置9、第2特別図柄表示装置1 0及び普通図柄表示装置7の表示、第1特別図柄保留数表示装置1 8、第2特別図柄保留数表示装置1 9、及び普通図柄保留数表示装置8の点灯を制御する。

**【0045】**

更に、主制御装置8 0は、大入賞口ソレノイド1 4 bを制御することで大入賞口1 4の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図5では普電役物ソレノイドと表記）1 2 eを制御することで第2始動口1 2 bの開閉を制御する。主制御装置8 0からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子7 8に出力されてホールメインコンピュータ8 7に送られる。主制御装置8 0と払出制御装置8 1とは双方向通信が可能である。

20

**【0046】**

払出制御装置8 1は、主制御装置8 0から送られてくるコマンドに応じて払出モータ2 0を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、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2 1の検出信号は払出制御装置8 1に入力され、払出制御装置8 1で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置8 0と払出制御装置8 1に払出スイッチ2 1の検出信号が入力され、主制御装置8 0と払出制御装置8 1の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

30

**【0047】**

なお、払出制御装置8 1はガラス枠開放スイッチ3 5、内枠開放スイッチ3 6、満杯スイッチ2 2、球切れスイッチ2 3からの信号が入力され、満杯スイッチ2 2により下皿6 3が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ2 3により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ2 0を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ2 2、球切れスイッチ2 3も、その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8 1は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ2 0の駆動を再開させる。

40

**【0048】**

また、払出制御装置8 1はCRユニット端子板2 4を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ2 0を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ2 1に検出され、検出信号は払出制御装置8 1に入力される。なお、CRユニット端子板2 4は精算表示基板2 5とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板2 5には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

**【0049】**

また、払出制御装置8 1は、外部接続端子7 8を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置8

50

4 に対して発射停止信号を送信する。

なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 5 0 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドル 6 4 からの回転量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号が入力される。

回転量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を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 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【 0 0 5 1 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを演出中継端子板 6 5 を介して受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及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等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）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 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、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せることによって各種 L E D、ランプ 2 6 を制御する。また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7 およびジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者がこれら各ボタン 6 7、6 8 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 5 2 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置 6 に表示させる。

【 0 0 5 3 】

メインルーチンを図 6 に従って説明する。メインルーチンは、約 2 m s e c 毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、S 1 0 ~ S 6 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この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し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

【 0 0 5 4 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S 1 0）。この判断処理は、メモリとしての R A M 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のか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていが電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【 0 0 5 5 】

正常割り込みでないと判断されると（S 1 0 : n o）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作

10

20

30

40

50

業領域への各初期値の書き込み等)が為され(S 1 5)、残余処理(S 7 0)に移行する。

【0 0 5 6】

正常割り込みとの肯定判断がなされると(S 1 0 : y e s)、初期値乱数更新処理が実行される(S 2 0)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+ 1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+ 1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「2 9 9」のときには次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「2 9 9」までの3 0 0個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【0 0 5 7】

S 2 0に続く大当り決定用乱数更新処理(S 2 5)は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+ 1するインクリメント処理であり、最大値である「2 9 9」のときは次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「2 9 9」までの3 0 0個の整数を繰り返し昇順に作成する。な大当り決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が2 5 0であったとすると、大当り決定用乱数は「2 5 0」「2 5 1」「2 5 2」・・・「2 9 9」「0」「1」・・・と更新されていく。

【0 0 5 8】

な大当り決定用乱数が1巡(3 0 0回、更新されること)すると、そのときの前記初期値乱数の値大当り決定用乱数の初期値にし、大当り決定用乱数は、その初期値から+ 1するインクリメント処理を行う。そして、再び大当り決定用乱数が1巡すると、その時の初期値乱数の値大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当り決定用乱数が「2 4 9」になると1巡であるから、「2 4 9」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「8 7」だったとすると、「2 4 9」「8 7」「8 8」・・・「2 9 9」「0」「1」・・・「8 6」と変化していき、「8 6」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。大当り図柄決定用乱数更新処理(S 3 0)は「0」~「2 4 9」の2 5 0個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+ 1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0 0 5 9】

S 3 0に続く当り決定用乱数更新処理(S 3 5)は、「0」~「5」の6個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+ 1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、当選することとなる値の数は開放延長状態では「1」、「2」、「3」、「4」、「5」であり、通常状態(非開放延長状態)は「3」である。つまり開放延長状態では5 / 6の確率で当選し、通常状態では1 / 6の確率で当選する。この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、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は特別図柄(特図ともいう)の抽選に使用する。

【0 0 6 0】

リーチ判定用乱数更新処理(S 4 0)は、「0」~「2 2 8」の2 2 9個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+ 1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時に当選する値の数は2 1で、値は「0」~「2 0」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時に当選する値の数は5で、値は「0」~「4」であり、高確率状態時に当選する値の数は6で、値は「0」~「5」である。

【0 0 6 1】

変動パターン決定用乱数更新処理(S 4 5)は、「0」~「1 0 2 0」の1 0 2 1個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+ 1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。続く入賞確認処理(S 5 0)では、第1始動口1 1、第2始動口1 2(第2始動口1 2 a、第2始動口1 2 b)の入賞の確認及びパチンコ機5 0に設けられ主制御装置8 0に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。本実施例では、遊技球が第1始動口1 1、第2始動口1 2に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図

10

20

30

40

50

柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口12（第2始動口12a、第2始動口12b）とで夫々4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が対応する始動口（第1始動口11又は第2始動口12（第2始動口12a、第2始動口12b））に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

#### 【0062】

続いて、大当たりか否かを判定する条件成立判定手段としてのS55の当否判定処理（第1特別図柄当否判定処理及び第2特別図柄当否判定処理）を行う。この当否判定処理（S55）が終了すると、続いて不正監視処理（S60）が実行される。不正監視処理（S60）は、普通入賞口（第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4右入賞口34）に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置80に設けている。

10

#### 【0063】

続く各出力処理（S65）では、遊技の進行に応じて主制御装置80は演出図柄制御装置82、払出制御装置81、発射制御装置84、サブ統合制御装置83、大入賞口ソレノイド14b等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理（S50）により遊技盤1上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置81に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置83に出力する処理を、パチンコ機50に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置82にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

20

#### 【0064】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（S70）から構成されるが、前述したS20と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS10～S65までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図6に示された割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が1巡したときの、初期値乱数の値（0～299の300通り）が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか1/300である。また、前述した大当たり決定用乱数更新処理（S35）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

30

#### 【0065】

始動入賞確認処理（S50）の概要を図7に示す。当処理は入賞確認処理（S50）のサブルーチンで、主制御装置80は、まず第1始動口スイッチ11aの検出信号に基づいて、第1始動口11に遊技球が入球したか否かを判断する（S100）。肯定判断なら（S100：yes）、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該当の各カウンタから読み込んで、第1特別図柄の保留記憶（第1保留記憶または第1保留ともいう）が満杯（本実施例では4個）か否かを判断する（S105）。

40

#### 【0066】

第1保留記憶が満杯でなければ（S105：no）、上記の各乱数を第1保留として記憶し、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯態様を1増加させる（S110）。なお、第1特別図柄保留数表示装置18、第2特別図柄保留数表示装置19は、それぞれ4個のLEDの点灯または消灯させることにより保留記憶されている数を表すものである。また、S110では第1特別図柄の保留個数が更新されたことを示すコマンド（保留個数コマ

50



ンド)をサブ統合制御装置83に送信し、S115に移行する。第1始動口11に遊技球が入球していない場合(S100: no)、又は第1保留が満杯の場合(S105: yes)は、そのままS115に移行する。

S115では、第2始動口スイッチ12c、第2始動口12dの検出信号に基づいて、第2始動口12(第2始動口12a、第2始動口12b)に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断なら(S115: yes)、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該当の各カウンタから読み込んで、第2特別図柄の保留記憶(第2保留記憶または第2保留ともいう)が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S120)。

【0067】

10

第2保留記憶が満杯でなければ(S120: no)、上記の各乱数を第2保留として記憶し、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯態様を1増加させる(S125)。また、S125では第2特別図柄の保留個数が更新されたことを示すコマンド(保留個数コマンド)をサブ統合制御装置83に送信し、当処理を終了(リターン)する。第2始動口12(第2始動口12a、第2始動口12b)に遊技球が入球していない場合(S115: no)、又は第2特別図柄の保留記憶が満杯の場合(S120: yes)は、そのまま当処理を終了する。

【0068】

図8~9に示す第1特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否か大当たりフラグに基づいて判断する(S150)。S150の判定が否定判断で(S150: no)、第1特別図柄が変動中でなく(S155: no)、確定図柄の表示中でもなければ(S160: no)、図9のS200に移行し、第1保留記憶(上記、S110による保留記憶)があるか否かを判断する(S200)。この保留記憶があれば(S200: yes)、第1保留記憶数をデクリメントし(S205)、S210に進む。

20

【0069】

S210では保留記憶の中で最も古いものを読み込んで(その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている(すなわち1)か否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば(S210: yes)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する(S215)。ここで当り値の数は10で、7~16である。つまり当り確率は1/30となる(図18を参照)。S210が否定判断された場合(S210: no)は、S220にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。ここで当り値は7のみである。つまり当り確率は1/300となる。

30

【0070】

図9に戻る。S215またはS220の判定に基づき、大当たりか否かを判定し(S225)、肯定判定であれば(S225: yes)、大当たり図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する(S230)。大当たり図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する(S235)。S235の処理では演出図柄表示装置6に表示される第1特別図柄の大当たり用の変動時間等の変動パターンを決定する。その後、大当たり設定処理を行う(S240)。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄によって、大当たり後の遊技状態(確変や開放延長の有無等)や大当たり遊技にかかる情報(大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等)を設定する処理である。

40

【0071】

S225においてハズレと判定された場合は、大当たり図柄決定用乱数によってハズレ図柄を決定する(S245)。その後、S230と同様の処理の処理を行う。変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し(S250)、ハズレ設定処理(S255)を行ってS260に合流する。

【0072】

S240又はS255に続いて、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当たり

50

、確変大当り、大当りのラウンド数、大入賞口14の最大開放時間、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータ、変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83に出力し（S260）、第2特別図柄当否判定処理を行なう。なお、S260の処理により演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置80によって開始される。演出図柄表示装置6では、変動パターンに基づいた演出表示を実行し、遊技者に当りであるか外れであるかの様々な予告やリーチ演出を表示する。遊技者はこの予告やリーチ演出を見ることで、当りに対する期待度を把握することが可能となっている。

【0073】

10

図10～11に示す第2特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否か大当りフラグに基づいて判断する（S300）。S300の判定が否定判断で、第2特別図柄が変動中でなく（S305：no）、確定図柄の表示中でもなければ（S310：no）、図11のS350に移行し、第2保留記憶（上記、S110による保留記憶）があるか否かを判断する（S350）。この保留記憶があれば（S350：yes）、第2保留記憶数をデクリメントし（S355）、S360に進む。

【0074】

S360では第2保留記憶を読み込んで（その保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち1）か否かを判定する。肯定判断であれば（S360：yes）、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（S365）。ここで当り値の数は10で、7～16である。つまり当り確率は1/30となる。S360が否定判断された場合（S360：no）は、S370にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。ここで当り値は7のみである。つまり当り確率は1/300となる。

20

【0075】

図11に戻る。S365またはS370の判定に基づき、大当りか否かを判定し（S375）、肯定判定であれば（S375：yes）、大当り図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する（S380）。大当たり図柄が決定すると、大当たり図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し（S385）、大当り設定処理を行う（S390）。S385は、図9のS240とは異なり第2特別図柄の変動パターンを決定する。

30

【0076】

S375においてハズレと判定された場合は、大当り図柄決定用乱数によってハズレ図柄を決定する（S395）。その後、図9のS230と同様の処理の処理を行う。変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する（S400）し、ハズレ設定処理（S405）を行ってS410に合流する。

【0077】

S390又はS405に続いて、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、大当りのラウンド数、大入賞口14の最大開放時間、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83に出力し（S410）、第2特別図柄当否判定処理を行なう。なお、S410の処理により演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置80によって開始される。演出図柄表示装置6では、変動パターンに基づいた演出表示を実行し、遊技者に当りであるか外れであるかの様々な予告やリーチ演出を表示する。遊技者はこの予告やリーチ演出を見ることで、当りに対する期待度を把握することが可能となっている。

40

【0078】

図8のS155において第1特別図柄が変動中（S155：yes）又は図10のS305において第2特別図柄が変動中（S305：yes）と判定された場合には、図12

50

の S 4 5 0 に移行し、図柄変動時間 ( S 2 3 5、S 2 5 0、S 3 8 5、S 4 0 0 の変動パターンに基づく ) を経過したか否かを判定する。否定判断 ( S 4 5 0 : n o ) であれば、特別遊技処理を行う。肯定判断 ( S 4 5 0 : y e s ) であれば対応した特別図柄の確定図柄表示処理 ( S 4 5 5 ) を行なってから、特別遊技処理を行う。確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド ( 図柄確定コマンド ) をサブ統合制御装置 8 3 に出力するとともに、特別図柄表示装置 9 , 1 0 にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

【 0 0 7 9 】

図 8 の S 1 6 0 又は図 1 0 の S 3 1 0 において確定図柄を表示中と判定された場合には、図 1 3 の S 5 0 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合 ( S 5 0 0 : n o ) は、特別遊技処理に移行する。肯定判定 ( S 5 0 0 : y e s ) の場合は、確定図柄の表示を終了し ( S 5 0 1 )、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の確定図柄が大当たりになる組合せであるか否かを判定する ( S 5 0 2 )。

10

【 0 0 8 0 】

肯定判断された場合 ( S 5 0 2 : y e s ) は、S 5 0 3 の第 2 特図大当たり決定処理を行う。本実施例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の双方の特別図柄が大当たりと判定されている場合には、予め、第 2 特別図柄に対応する大当たり遊技を実行し、第 1 特別図柄に対応する大当りは実行しない構成になっている。

なお、本実施例では、変動短縮ボタン 6 9 を備え、変動短縮ボタン 6 9 を操作すると変動している第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が予め決定された変動時間に達する前に確定表示される構成になっているので、同時に双方の特別図柄が、大当たりを示す図柄で確定表示される確率が高い構成となっている。

20

また、変動短縮ボタン 6 9 を操作せずに、偶然、双方の特別図柄が、大当たりを示す図柄で確定表示された場合でも同じく S 5 0 3 を行う構成となっている。

変動中の両方の特別図柄が大当たり図柄になる判定された場合に、遊技者が演出ボタン 6 7 を操作し、演出図柄表示装置 6 に第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応する大当たり遊技の種類を示唆する演出がなされ、その演出を確認した遊技者が変動短縮ボタン 6 9 を操作した場合には、両方の予め決定された変動時間に達する前に、両方の特別図柄が確定表示される。S 5 0 3 は、その確定表示された夫々の特別図柄が大当たり図柄の場合には、第 2 特別図柄に対応する大当たり遊技を発生させ、第 1 特別図柄 1 の大当たり遊技を破棄する構成となっている。

30

【 0 0 8 1 】

S 5 0 3 の処理後、S 5 0 4 において確変フラグが 1 か否かを判定する ( S 5 0 4 )。確変フラグが 1 であれば ( S 5 0 4 : y e s )、S 5 0 5 にて確変フラグを 0 にし、S 5 0 6 に移行する。確変フラグが 1 でなければ ( S 5 0 4 : n o )、そのまま S 5 0 6 に移行する。S 5 0 6 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば ( S 5 0 6 : y e s )、S 5 0 7 にて時短フラグを 0 にし、S 5 0 8 に移行する。時短フラグが 1 でなければ ( S 5 0 6 : n o )、そのまま S 5 0 8 に移行する。

【 0 0 8 2 】

S 5 0 8 では条件装置作動開始処理により、大当たりフラグをセットする。続く S 5 0 9 にて役物連続作動装置を作動させ、特別な大当たり開始演出処理に移行する ( S 5 1 0 )。本実施例の特別大当たり開始演出処理 ( S 5 1 0 ) は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が同時に大当たりを示す図柄で確定表示され、第 2 特別図柄に対応する大当たり遊技を発生させた場合に、特別な大当たり演出を実行させるためのコマンド及び大当たり遊技に係る情報 ( 大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等 ) をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

40

【 0 0 8 3 】

第 1 特別図柄、第 2 特別図柄で確定表示された大当たり図柄に応じた大当たり演出には、S 5 1 2 の他方の特別図柄変動終了処理によって、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、他方の特別図柄で確定表示された大当たり図柄を破棄した場合に、大当たり開始演出処理 ( S 5 1 9 ) によって送信されたコマンドに応じた演出と、同時に双方の特別図柄で大当たり

50

図柄が確定表示され場合に特別大当り開始演出処理（S510）によって送信されたコマンドに対応した演出が含まれるため、様々な大当り演出を遊技者は楽しむことが可能となる。

また、遊技者はS512の他方の特別図柄変動終了処理によって、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、他方の特別図柄で確定表示された大当り図柄を破棄した場合に、大当り開始演出処理（S519）によって送信されたコマンドに応じた演出を楽しむことができ、同時に双方の特別図柄で確定表示され、S503の処理によって第2特別図柄で大当り図柄が確定表示された場合には、第2特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技は発生するが、第1特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技は発生しない。そこで、第1特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技の代わりとして同時に双方の特別図柄で大当たり図柄が確定表示され場合に特別大当り開始演出処理（S510）によって送信されたコマンドに対応した演出も楽しむことができるため、遊技者の興味を高めることが可能となる。

10

#### 【0084】

S502で、確定表示させた特別図柄が大当り図柄ではないと判定された場合は（S502：no）、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、どちらか一方の確定図柄が、大当り図柄であるか否かを判定する（S511）。肯定判定の場合には（S511：yes）、S512に移行する。S512の他方の特別図柄変動終了処理では、変動中の他方の特別図柄が大当り又は、ハズレに係わらず強制的に破棄して、ハズレ図柄で停止させる処理である。

20

#### 【0085】

S512の処理後、S513において確変フラグが1か否かを判定する。確変フラグが1であれば（S513：yes）、S514にて確変フラグを0にし、S515に移行する。確変フラグが1でなければ（S513：no）、そのままS515に移行する。S515では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば（S515：yes）、S516にて時短フラグを0にし、S517に移行する。時短フラグが1でなければ（S515：no）、そのままS517に移行する。

#### 【0086】

S517では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続くS518にて役物連続作動装置を作動させ、S519にて大当り開始演出処理を行ない、大当り開始演出処理を実行する。大当り開始演出処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置83に送信し、特別遊技処理を行う。

30

#### 【0087】

S511で、確定表示させた特別図柄が大当り図柄でないと判定された場合は、確変フラグが1か否かを判定し、1であれば（S520：yes）、確変回数が0か否かを判定する（S521）。確変回数が0であれば（S521：yes）、S522にて確変フラグを0にしてS524に進む。確変フラグが1でないとき（S520：no）又は確変回数が0ではないとき（S521：no）はそのままS524に移行する。

S524では、時短フラグが1か否かを判定し、1であれば（S524：yes）、時短回数が0か否かを判定する（S525）。時短回数が0であれば（S525：yes）、S526にて時短フラグを0にしてS527に進む。時短フラグが1でないとき（S524：no）又は時短回数が0ではないとき（S525：no）はそのままS527に移行する。

40

その後、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し（S527）、特別遊技処理を行う。

#### 【0088】

図14に示す特別遊技処理では、主制御装置80は、役物連続作動装置が作動中か否か大当りフラグに基づいて判断する（S550）。役物連続作動装置が作動中でない場合（S550：no）は、そのまま本処理を終了（リターン）する。役物連続作動装置が作動

50

中なら (S 5 5 0 : y e s )、大入賞口 1 4 が開放中か否かを判断する (S 5 5 5 )。大入賞口 1 4 の開放中ではない場合は (S 5 5 5 : n o )、ラウンド間のインターバル中により大入賞口 1 4 が閉鎖しているのか判断する (S 5 6 0 )。インターバル中でもない場合は (S 5 6 0 : n o )、大当り終了演出中であるか判断する (S 5 6 5 )。これも否定判断の場合は (S 5 6 5 : n o )、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する (S 5 7 0 )。大当り開始演出時間が経過した場合は (S 5 7 0 : y e s )、大入賞口開放処理 (S 5 7 5 ) を行なって本処理を終了する。

【 0 0 8 9 】

S 5 5 5 で大入賞口 1 4 が開放中であると判定された場合は、図 1 5 の S 6 0 0 に進み、大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では 1 0 個だが、9 個、8 個でもよく、特に限定するものではない。

大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞した場合 (S 6 0 0 : y e s ) には S 6 1 0 に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理 (S 6 1 5 ) を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞していない場合 (S 6 0 0 : n o ) には S 6 0 5 に進み、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、大入賞口 1 4 の最長開放時間は 3 0 秒、2 5 秒、2 0 秒、1 5 秒、5 秒に設定している (図 1 9、図 2 0 )。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合 (S 6 0 5 : y e s ) には、S 6 1 0 に合流し、終了していない場合 (S 6 0 5 : n o ) は特別遊技処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

図 1 4 の S 5 6 0 でインターバル中であると判定された場合は、図 1 5 の S 6 2 0 に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合 (S 6 2 0 : y e s ) は、直前に大入賞口 1 4 が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する (S 6 2 5 )。最終ラウンドであれば (S 6 2 5 : y e s )、大当り終了演出処理 (S 6 3 0 ) を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ (S 6 2 5 : n o )、再び大入賞口 1 4 を開放する処理 (S 6 3 5 ) を行い、特別遊技処理を終了する。なな当りインターバル時間が経過していないと判定された場合 (S 6 2 0 : n o ) には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口 1 4 を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置 8 3 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 8 3 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【 0 0 9 1 】

図 1 4 の S 5 6 5 で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図 1 6 の S 6 5 0 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には (S 6 5 0 : y e s )、役物連続作動装置の作動を停止し (S 6 5 5 )、条件装置の作動を停止する (S 6 6 0 )。そして、S 2 4 0 及び S 3 9 0 で取得した次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する (S 6 6 5 )。確変に移行する場合 (S 6 6 5 : y e s ) は、確変回数を設定し (S 6 7 0 )、確変フラグを 1 に設定し (S 6 7 5 )、S 6 8 0 に移行する。確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合 (S 6 6 5 : n o ) はそのまま S 6 8 0 に移行する。なお、確変回数は 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの確変の継続を保証する。

【 0 0 9 2 】

S 6 8 0 では、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合 (S 6 8 0 : y e s ) は、時短回数を設定し (S 6 8 5 )、時短フラグを 1 に設定し (S 6 9 0 )、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理 (S 6 9 5 ) を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信 (S 6 9 6 ) し、特別遊技処理を終了する。

S 6 8 5 で設定する時短回数は、通常大当りでは 1 0 0 回であるが、確変大当りにおいては 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの時短の継続を保証する。時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能をセットする。時短に移行しない

10

20

30

40

50

場合 ( S 6 8 0 : n o ) は S 6 9 5 に直行する。

【 0 0 9 3 】

図 1 7 は、特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の変動中に、遊技機 5 0 に設けられた変動短縮ボタン 6 9 を操作することで作動する特別図柄の変動時間制御処理について説明する。

主制御装置 8 0 の図 1 7 の変動時間制御処理では、遊技機 5 0 に搭載された変動短縮ボタン 6 9 が操作されたか否かを判定する ( S 7 0 0 )。操作がされた場合には ( S 7 0 0 : y e s )、特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間があるか否かを判定する ( S 7 0 5 )。肯定判定の場合には ( S 7 0 5 : y e s )、変動時間短縮処理を行う ( S 7 1 0 )。本実施例の S 7 1 0 は、特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) で予め決定された変動時間に達する前に、大当り図柄又はハズレ図柄で確定表示させる構成となっている。なお、S 7 1 0 は特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の予め決定された変動時間の残り変動時間を 0 にしている。

また、本実施例の変動短縮ボタン 6 9 は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄が同時に変動しているだけでなく、双方の特別図柄のうち、片方の特別図柄だけが変動していても操作することが出来る構成となっている。

しかし、この構成に限らず、双方の特別図柄が変動している時だけ、変動短縮ボタン 6 9 の操作することが出来る構成にしてもよい。なお、変動短縮ボタン 6 9 が操作されなかった場合には ( S 7 0 0 : n o ) 又は、残り図柄変動時間がない場合には ( S 7 0 5 : n o )、そのまま終了 ( リターン ) となる。

【 0 0 9 4 】

上述した構成により、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時に変動可能な構成にすることで、時間あたりの大当り遊技が実行される確率の向上、と遊技者による変動短縮ボタン 6 9 の操作に起因して S 7 1 0 の変動時間短縮処理の作動による時間あたりの大当り遊技が実行される確率の向上により、従来の弾球遊技機に比べて、極めて時間あたり大当り遊技が実行される確率が高い弾球遊技機を提供することが可能となる。

また、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄が同時に大当り図柄で確定表示された場合でも、本実施例では、S 5 0 3 の処理により第 2 特別図柄に対応する大当り遊技のみが発生するため、遊技者と遊技店の利益バランスを維持することができる。

【 0 0 9 5 】

図 1 8 は、本実施例のパチンコ機 5 0 の基本的仕様を示すテーブルを示す。

図 1 8 に示すように、本実施例のパチンコ機 5 0 は通常確率遊技状態では、大当り確率は 1 / 3 0 0、高確率遊技状態では、当り確率 1 / 3 0 と設定されている。第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 ( 第 2 始動口 1 2 a、第 2 始動口 1 2 b ) への賞球数は 3 個となっている。また、その他入賞口への賞球数は 1 0 個、大入賞口 1 4 への賞球数は 1 3 個となっている。普通図柄当り確率は、パチンコ機 5 0 が通常遊技状態では 1 / 6、開放延長状態では 5 / 6 となっている。普通電動役物開放時間は、パチンコ機 5 0 が通常遊技状態では、0.2 秒、時短状態では、1 秒を 3 回となっている。

【 0 0 9 6 】

ここで、図 1 9 ( a ) は、第 1 特別図柄の大当り図柄決定用乱数と表示図柄の関係を示す。大当り図柄決定用乱数の値が 1 ~ 2 6 の場合には、9 種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、第 1 特別図柄の大当り図柄決定用乱数の値が 1 ~ 2 の場合には、7 セグメント表示装置において「1」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除き、小数点を加えた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が 3 ~ 5 の場合には、7 セグメント表示装置において「2」として用いられる図柄から、下の横棒のセグメントを除いた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が 1 4 ~ 1 5 の場合には、7 セグメント表示装置において「6」として用いられる図柄から、下の口の部分の下の横棒を除いた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が 2 1 ~ 2 3 の場合には、7 セグメント表示装置において「8」として用いられる図柄から、上の口を除いた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が 2 4 ~ 2 6 の場合には

、「 9 」として用いられる図柄から、上の横棒と右上縦棒が除き、小数点を加えた図柄が設定される。

また、大当り図柄決定用乱数の値が 27 ~ 54 の場合には、前記図柄とは異なる 9 種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、大当り図柄決定用乱数の値が 52 ~ 54 の場合に設定される特別図柄は、7 セグメント表示装置において「 9 」として用いられる図柄から左上の縦棒のセグメントを除き、小数点を加えた図柄が設定される。

#### 【 0097 】

なお、図 19 ( a ) に示した大当り図柄の他にハズレ図柄 ( 図示しない ) が存在し、それは 7 個のセグメントを「 H 」型に点灯させる。

#### 【 0098 】

図 19 ( b ) は、第 1 特別図柄で表示される停止図柄の名称と、大当りの名称、大当り遊技の内容、大当り終了後の遊技状態を示すものである。例えば、大当りの名称の大当り遊技 A は、図柄 1 又は図柄 6 が表示された場合に、16 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 30 秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率状態となる。なお、この高確率状態は、再び大当たり図柄が表示されるか又は特別図柄が 10000 回変動するまで継続する。また、大当りの名称の大当り遊技 G は、図柄 2 又は図柄 8 が表示された場合に、5 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 15 秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態となる。大当りの名称の大当り遊技 H は、図柄 9 が表示された場合に、16 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 30 秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態ではなく、時短遊技状態となる。大当り名称中の大当り遊技 K は、図柄 18 が表示された場合には、16 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 30 秒開放され、大当り後は通常の遊技状態となる。

#### 【 0099 】

次に、図 20 ( a ) は、第 2 特別図柄の大当り図柄決定用乱数と表示図柄の関係を示す。大当り図柄決定用乱数の値が 1 ~ 27 の場合には、9 種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、大当り図柄決定用乱数の値が 1 ~ 5 の場合には、7 セグメント表示装置において「 1 」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除いた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が 3 ~ 5 の場合には、7 セグメント表示装置において「 2 」として用いられる図柄から、上下の横棒のセグメントを除いた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が 16 ~ 19 の場合には、7 セグメント表示装置において「 6 」として用いられる図柄から、下の口の部分の左の縦棒と下の横棒を除いた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が 21 ~ 24 の場合には、7 セグメント表示装置において「 8 」として用いられる図柄から、上の口を除き、小数点を加えた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が 25 ~ 27 の場合には、「 9 」として用いられる図柄から、上の横棒と右上縦棒が除かれた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が 28 ~ 54 の場合には、前述した図柄とは異なる 9 種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、大当り図柄決定用乱数の値が 53 ~ 54 の場合に設定される特別図柄は、7 セグメント表示装置において「 9 」として用いられる図柄から左上の縦棒のセグメントを除いた図柄が設定される。

#### 【 0100 】

なお、図 20 ( a ) に示した大当り図柄の他にハズレ図柄 ( 図示しない ) が存在し、それは 7 個のセグメントを「 H 」型に点灯させる。

#### 【 0101 】

図 20 ( b ) は、第 2 特別図柄で表示される停止図柄の名称と、大当りの名称、大当り遊技の内容、大当り終了後の遊技状態を示すものである。

例えば、大当りの名称の大当り遊技 A は、図柄 1 又は図柄 6 が表示された場合に、16 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 30 秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率状態となる。全ての大当り遊技のうち、一番遊技者にとって有利な大当

10

20

30

40

50

り遊技は大当り遊技 A であり、大当り遊技 A は、第 1 特別図柄の場合には図柄 1 と図柄 6 で確定表示された場合に発生する(図 19(a))。停止図柄の名称の図柄 1 は大当り図柄決定用乱数が 1 又は 2 の場合に表示され、停止図柄の名称の図柄 6 は大当り図柄決定用乱数が 14 又は 15 の場合に表示される(図 19(b))。一方、第 2 特別図柄の場合には、図柄 19 又は図柄 24 で確定表示された場合に発生する(図 20(b))。図柄 19 は大当り決定用乱数が 1 から 5 の場合に表示され、図柄 24 は大当り決定用乱数が 16 から 19 の場合に表示される(図 20(a))。つまり、第 1 特別図柄の場合には 4 / 54 で大当り遊技 A が発生し、第 2 特別図柄の場合には、9 / 54 で大当り遊技 A が発生する構成となっている。よって、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄のほうが、遊技者にとって有利な大当りが選択される確率が高くなっている。

10

なお、この高確率状態は、再び大当たり図柄が表示されるか又は特別図柄が 10000 回変動するまで継続する。また、大当りの名称の大当り遊技 G は、図柄 2 又は図柄 8 が表示された場合に、5 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 15 秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態となる。大当りの名称の大当り遊技 H は、図柄 9 が表示された場合に、16 ラウンド大当たりとなり、大入賞口 14 が全ての開放で最長 30 秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態ではなく、時短遊技状態となる。

#### 【0102】

図 21 は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応する演出図柄の演出態様の一例を示す。

20

図 21(a) に示すように演出図柄表示装置 6 は、第 1 特別図柄に対応する演出図柄が表示される第 1 表示領域 97 と第 2 特別図柄に対応する演出図柄が表示される第 2 表示領域 98 に分けられている。第 1 表示領域 97 には、変動中の第 1 左演出図柄 91、第 1 中演出図柄 92、第 1 右演出図柄 93 が表示されている。第 2 表示領域 98 には、変動中の第 2 左演出図柄 94、第 1 中演出図柄 95、第 1 右演出図柄 96 が表示されている。

図 21(b) に示すように、第 1 表示領域 97 では、第 1 左演出図柄 91 が「7」で停止し、第 1 右演出図柄 93 が「7」で停止し、第 1 中演出図柄 92 が変動中であることを示している。また、第 2 表示領域 98 では、第 2 左演出図柄 94 が「3」、第 2 中演出図柄 95 が「4」、第 2 右演出図柄 96 が「5」で停止しており、遊技者にハズレであることを報知している。なお、第 1 特別図柄は変動中であるため、第 1 特図表示装置 9 には図 19(a) に示すような表示図柄は表示されていないが、第 2 特別図柄はハズレ図柄で確定表示されているため、第 2 特図表示装置 10 には「H」型の表示図柄が表示されている。

30

その後、図 21(c) に示すように、第 1 表示領域 97 では第 1 左演出図柄 91 が「7」、第 1 中演出図柄 92 が「6」、第 1 右演出図柄 93 が「7」で停止しており、遊技者にハズレであることを報知し、第 2 表示領域 98 では、第 2 左演出図柄 94、第 2 中演出図柄 95、第 2 右演出図柄 96 が変動している。第 2 特別図柄が変動中であるため、第 2 特図表示装置 10 には図 19(a) に示すような表示図柄は表示されていないが、第 1 特別図柄はハズレ図柄で確定表示されているため、第 1 特図表示装置 9 には「H」型の表示図柄が表示されている。

#### 【0103】

40

図 22 は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当り図柄で確定になった場合、他方の特別図柄を予め決定された変動時間よりも前にハズレ図柄で停止する演出態様の一例を示す。

図 22(a) に示すように、演出図柄表示装置 6 は、第 1 特別図柄に対応する演出図柄が表示される第 1 表示領域 97 と第 2 特別図柄に対応する演出図柄が表示される第 2 表示領域 98 に分けられている。第 1 表示領域 97 には、変動中の第 1 左演出図柄 91、第 1 中演出図柄 92、第 1 右演出図柄 93 が表示されている。第 2 表示領域 98 には、変動中の第 2 左演出図柄 94、第 2 中演出図柄 95、第 2 右演出図柄 96 が表示されている。

#### 【0104】

図 22(b) に示すように、第 1 表示領域 97 の第 1 左演出図柄 91 が「7」、第 1 右

50



演出図柄 9 3 が「 7 」で停止し、第 1 中演出図柄 9 2 が変動中であるため、リーチ中であることを示す。第 2 表示領域 9 8 は、第 2 左演出図柄 9 4、第 2 中演出図柄 9 5、第 2 右演出図柄 9 6 が変動中であることを示す。

【 0 1 0 5 】

図 2 2 ( c ) に示すように、第 1 表示領域 9 7 の第 1 左演出図柄 9 1 が「 7」、第 1 中演出図柄 9 3 が「 7 」で停止し、第 1 右演出図柄 9 3 が「 7 」で停止している（大当たり確定）。遊技者に当たったことを報知している。本実施例では、第 1 特別図柄で大当たり図柄が確定表示されたことで、第 2 特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に、ハズレ図柄で停止するため、第 2 表示領域 9 8 の第 2 左演出図柄 9 4 が「 3」、第 2 中演出図柄 9 5 が「 4」、第 2 右演出図柄 9 6 が「 5 」で停止し、遊技者にハズレであることを報知する。

10

なお、図 2 2 ( c ) における第 1 特別図柄は大当たりを示す図柄で確定表示され、第 1 特図表示装置 9 には図 1 9 ( a ) に示す表示図柄（例えば、「 1 」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除き、小数点を加えた図柄）は表示される。第 2 特別図柄はハズレ図柄で確定表示され、第 2 特図表示装置 1 0 には「 H 」型の表示図柄が表示されている。

【 0 1 0 6 】

図 2 3 は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で同時に大当たりを示すと判定されている場合に、変動短縮ボタン 6 9 の操作を行わない場合の演出態様の一例を示す。

図 2 3 ( a ) に示すように演出図柄表示装置 6 は、第 1 特別図柄に対応する演出図柄の第 1 表示領域 9 7 と第 2 特別図柄に対応する演出図柄の第 2 表示領域 9 8 に分けられている。第 1 表示領域には、変動中の第 1 左演出図柄 9 1、第 1 中演出図柄 9 2、第 1 右演出図柄 9 3 が表示されている。第 2 表示領域には、変動中の第 2 左演出図柄 9 4、第 2 中演出図柄 9 5、第 2 右演出図柄 9 6 が表示されている。

20

【 0 1 0 7 】

図 2 3 ( b ) は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で大当たりを示すと判定されている場合に、遊技者が演出ボタン 6 8 を操作することで表示される大当たり遊技の内容を示唆する表示態様の一例を示す。

本実施例では、変動中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で双方の特別図柄で大当たりと判定されている場合に、遊技者が演出ボタン 6 8 を操作することで演出図柄表示装置 6 に大当たり遊技の内容を示唆する表示が表示される。なお、大当たり遊技の内容を示唆する表示が演出図柄表示装置 6 に表示される期間としては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が同時に変動してから、どちらか一方の特別図柄に対応する演出図柄がリーチ中になるまでの期間となる。

30

本図例の場合には、遊技者が演出ボタン 6 8 を操作することで、第 1 表示領域 9 7 と第 2 表示領域 9 8 には、演出キャラクタ 9 9 と符号 1 0 0 が示す表示が表示される。

第 1 表示領域 9 7 の演出図柄の右には、演出キャラクタ 9 9 である「熊の達吉」を示し、符号 1 0 0 が示す表示は、「大当たり遊技 A ?」となっている（図 1 9 ( b )）。そして、第 2 表示領域 9 8 の演出図柄の右には、演出キャラクタ 9 9 である「熊の達吉」を示し、符号 1 0 0 が示す表示は、「大当たり遊技 D ?」となっている（図 2 0 ( b )）。この演出キャラクタ 9 9 と符号 1 0 0 が示す表示は、各々の特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の大当たり内容を示唆表示する構成となっている。

40

なお、本図例では、各々の特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の大当たり内容を比較して、第 1 特別図柄の大当たり内容が遊技者にとって有利な大当たり内容の場合には、演出キャラクタ 9 9 の「熊の達吉」の笑った表情が第 1 表示領域 9 7 に表示され、第 2 特別図柄の大当たり内容は遊技者にとって第 1 特別図柄の大当たり内容よりも、遊技者にとって有利ではない場合には、第 2 表示領域 9 8 に演出キャラクタ 9 9 の「熊の達吉」の汗を流して不安そうな表情が表示される。

このような構成にすることで、符号 1 0 0 が示す第 1 特別図柄と第 2 特別図柄に応じた大当たり内容の示唆表示を見比べて、どちらが遊技者にとって有利であるかを判断して、自

50

身にとって有利な大当たり遊技が発生する特別図柄を決定するのではなく、直感的に演出キャラクターの「熊の達吉」の表示を見比べて、どちらが遊技者にとって有利な内容かを容易に認識し、変動短縮ボタン69の操作をするか否かを判断することができる。なお、大当たりの示唆表示は、これに限定されることなく、符号100が示す表示又は演出キャラクターの「熊の達吉」の表情だけで遊技者に報知する構成だけでなく、演出表示される背景画像、演出音、光等であってもよいし、それらの組合せであっても良い。また、演出キャラクターの表情の種類は本図例で示した2種類に限定されない。そうすることで、第1特別図柄と第2特別図柄の大当たり内容のラウンド数や確変が付与されるか否か、最長開放時間の遊技者にとっての有利差に応じて、演出キャラクターの表情にも差が生じるような構成にすることもできる。

10

本図例の場合、第1特別図柄が大当たり図柄で確定表示されて、発生する大当たり遊技の内容は、第2特別図柄が大当たり図柄で確定表示され、発生する大当たり遊技の内容よりも遊技者にとって、有利な大当たり遊技の内容となっている(図19(b)、図20(b))。

#### 【0108】

図23(c)及び図23(d)は、遊技者が図23(b)に示す大当たり遊技の内容を示唆する表示を見て、第1特別図柄の大当たり内容が遊技者にとって有利であると判断し、このまま双方の特別図柄を同時に確定表示すると、遊技者にとって有利ではない第2特別図柄の大当たりが発生してしまうため、変動短縮ボタン69の操作を実行しなかった場合の演出態様の一例を示す。

図23(c)は、遊技者が変動短縮ボタン69を操作しなかった場合に、第1特別図柄の大当たり図柄に基づく大当たり遊技が発生した場合の演出態様の一例である。

20

第1表示領域97の第1左演出図柄が「7」、第1中演出図柄が「7」、第1右演出図柄が「7」で停止しているため(大当たり確定)、遊技者に大当たり(図19(b)に示す大当たり遊技A)を報知する。第1特別図柄が大当たり図柄で確定表示されると、予め決定された変動時間に達する前にハズレ図柄で停止する。そのため、第2表示領域98の第2左演出図柄が「5」、第2中演出図柄が「6」、第2右演出図柄が「5」で停止する。

なお、図23(c)における第1特別図柄は大当たりを示す図柄で確定表示され、第1特図表示装置9には図19(a)に示す表示図柄(例えば、「1」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除き、小数点を加えた図柄)は表示される。第2特別図柄はハズレ図柄で確定表示され、第2特図表示装置10には「H」型の表示図柄が表示されている。

30

#### 【0109】

図23(d)は、遊技者が変動短縮ボタン69を操作しなかった場合に、第2特別図柄の大当たり図柄に基づく大当たり遊技が発生した場合の演出態様の一例である。

第2表示領域98の第2左演出図柄が「4」、第2中演出図柄が「4」、第2右演出図柄が「4」で停止している大当たり確定)。本実施例の場合、第2特別図柄で大当たり図柄が確定表示されると、第1特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に、ハズレ図柄で停止される。これにより、第1表示領域97の第1左演出図柄が「7」、第2中演出図柄が「6」、第2右演出図柄が「7」で停止し、遊技者にハズレであることを報知する。第1特別図柄が大当たり図柄で確定表示されると、本実施例の場合には予め決定された変動時間に達する前にハズレ図柄で停止する構成となっている。

40

なお、図23(d)における第1特別図柄はハズレ図柄で確定表示され、第1特図表示装置9には「H」型の表示図柄が表示されている。第2特別図柄は大当たりを示す図柄で確定表示され、第2特図表示装置10には図20(a)に示す表示図柄(例えば、「3」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除いた図柄)は表示される。

#### 【0110】

図24は、同時に第1特別図柄及び第2特別図柄の変動が大当たりの場合に、変動短縮ボタン69の操作を行った時の演出態様の一例を示す。

図24(a)に示すように演出図柄表示装置6は、第1特別図柄に対応する演出図柄が表示される第1表示領域97と第2特別図柄に対応する演出図柄が表示される第2表示領

50

域 9 8 に分けられている。第 1 表示領域 9 7 には、変動中の第 1 左演出図柄 9 1、第 1 中演出図柄 9 2、第 1 右演出図柄 9 3 が表示されている。第 2 表示領域 9 8 には、変動中の第 2 左演出図柄 9 4、第 1 中演出図柄 9 5、第 1 右演出図柄 9 6 が表示されている。

【 0 1 1 1 】

図 2 4 ( b ) は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動が大当りの場合に、遊技者が演出ボタン 6 8 を操作することで表示される大当り遊技の内容を示唆する表示態様の一例を示す。

本図例の場合には、遊技者が演出ボタン 6 8 を操作することで、第 1 表示領域 9 7 と第 2 表示領域 9 8 には、演出キャラクター 9 9 と符号 1 0 0 が示す表示が表示される。

第 1 表示領域 9 7 の演出図柄の右には、演出キャラクター 9 9 である「熊の達吉」を示し、符号 1 0 0 が示す表示は、「大当り遊技 D ? 」となっている ( 図 1 9 ( b ) ) 。そして、第 2 表示領域 9 8 の演出図柄の右には、演出キャラクター 9 9 である「熊の達吉」を示し、符号 1 0 0 が示す表示は、「大当り遊技 A ? 」となっている ( 図 2 0 ( b ) ) 。この演出キャラクター 9 9 と符号 1 0 0 が示す表示は、各々の特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の大当り内容の示唆を示す構成となっている。

本図例の場合、第 2 特別図柄の大当り図柄で発生する大当り遊技の内容は、第 1 特別図柄の大当り図柄で発生する大当り遊技の内容よりも遊技者にとって、有利な大当り遊技の内容となっている ( 図 1 9 ( b ) 、図 2 0 ( b ) ) 。

【 0 1 1 2 】

図 2 4 ( c ) は、S 5 1 9 の大当り開始演出処理から送られたコマンドをサブ統合制御装置 8 3 が受信した場合の演出図柄表示装置 6 で表示される演出態様の一例を示す。

演出図柄表示装置 6 の中央には演出キャラクター 9 9 である「熊の達吉」を示し、符号 1 0 3 が示す表示は現在のラウンド数を示し、符号 1 0 5 が示す表示は大当り遊技中であることを示す。

【 0 1 1 3 】

図 2 4 ( d ) は、S 5 1 0 の特別大当り開始演出処理から送られたコマンドをサブ統合制御装置 8 3 が受信した場合の演出図柄表示装置 6 で表示される演出態様の一例を示す。

演出図柄表示装置 6 の中央には演出キャラクター 9 9 である「熊の達吉」を示し、符号 1 0 3 が示す表示は現在のラウンド数を示し、符号 1 0 5 が示す表示は大当り遊技中であることを示す。なお、本実施例では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で、同時に大当り図柄が確定表示され、S 5 0 3 によって第 2 特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技に決定される場合に、図 2 4 ( d ) に示すような演出図柄表示装置 6 で表示される大当り遊技中の遊技演出を行う構成となっている。

【 0 1 1 4 】

主制御装置 8 0 の S 5 1 0 と S 5 1 9 でサブ統合制御装置 8 3 に送るコマンドが異なる構成とすることで、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で大当り図柄が確定表示され第 2 特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技が発生する場合に、該大当り遊技中の遊技演出を通常の遊技中の遊技演出と異なるものとするすることで、様々な大当り遊技中に行われる遊技演出を遊技者は楽しむことが可能となる。

また、遊技者は S 5 1 9 でサブ統合制御装置 8 3 に送られるコマンドに対応する遊技演出を楽しむだけでなく、同時に第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で大当たり図柄が確定表示された場合には、第 1 特別図柄に対応する大当たり遊技が発生しないため、第 1 特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技が実行されなかった場合の代わりとして、S 5 1 0 でサブ統合制御装置 8 3 に送られるコマンドに対応する特別な大当り遊技中の遊技演出を楽しむことができるため、遊技者の興味を高めることができる。

【 0 1 1 5 】

図 2 4 ( e ) は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で、同時に大当り図柄で確定表示された場合、演出図柄表示装置 6 で表示される大当り遊技確定の演出表示の一例である。

図 2 4 ( d ) に示すように、第 2 表示領域 9 8 は、図 2 4 ( a ) 、図 2 4 ( b ) に示す第 2 表示領域 9 8 よりも拡大されている。第 2 表示領域 9 8 の右上には、第 2 左演出図柄

9 4 が「7」、第2中演出図柄9 5 が「7」、第2右演出図柄9 6 が「7」で停止していることから(大当たり確定)、遊技者に大当たりであることを報知する。また、第1表示領域9 7 は、図2 4 (a)、図2 4 (b)に示す第1表示領域9 7 よりも縮小されている。図2 4 (e)に示すように、演出キャラクタ9 9 の「熊の達吉」が第2表示領域9 8 の中央に登場し、符号1 0 3 が示す表示には、「おめでとう! 確変、大当たり!!」というメッセージが示されている。図2 4 (e)に示した演出表示を行う構成も考えられる。

#### 【0 1 1 6】

以上の弾球遊技機によれば、第1特別図柄及び第2特別図柄で同時に大当たり図柄が確定表示された場合、本実施例のS 5 0 3により、常に第2特別図柄で確定表示された大当たり図柄に対応する大当たり遊技を決定する構成とすることで、第1特別図柄及び第2特別図柄が大当たり図柄で確定表示される場合の制御を複雑化させないようにできる。

10

その一方、上記の構成にすると、遊技者による変動短縮ボタン6 9 の操作に起因して、S 7 1 0 の変動短縮処理を作動させ、同時に第1特別図柄及び第2特別図柄で予め決定された変動時間に達する前に確定表示された図柄が、双方とも大当たり図柄の場合に、遊技者にとって有利ではない大当たり遊技が発生してしまう可能性が出てしまう。

例えば、図3 2 (a)に示すように第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に変動しており、双方とも大当たりと判定されている場合に、変動短縮ボタン6 9 の操作を行わないと、第1特別図柄で大当たり図柄(1 6 ラウンド確変大当たりの変動)が確定表示され、S 5 1 2 の処理により第2特別図柄で大当たり図柄(5 ラウンド確変大当たりの変動)が確定表示されることなく、ハズレ図柄が確定表示される。それに伴い、遊技者にとって有利な大当たり遊技である第1特別図柄で確定表示された図柄に応じた1 6 ラウンドの確変大当たり遊技が実行されるが、第2特別図柄で確定表示された図柄に応じた5 ラウンド確変大当たり遊技は実行されない。

20

しかし、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に変動しており、双方とも大当たり図柄で確定表示されそうな場合に、遊技者による変動短縮ボタン6 9 の操作が行われると、常に第2特別図柄に対応する大当たり遊技を実行させる構成とすることで、例えば図3 2 (b)に示すように、変動短縮ボタン6 9 の操作し、予め決定された変動時間に達する前に第1特別図柄で大当たり図柄(1 6 ラウンド確変大当たりの変動)、第2特別図柄で大当たり図柄(5 ラウンド確変大当たりの変動)が確定表示された場合には、第2特別図柄に対応する大当たり遊技が実行され、第2特別図柄に対応する5 ラウンド確変大当たり遊技よりも遊技者に有利な第1特別図柄に対応する1 6 ラウンド確変大当たり遊技が実行されないことになる。このように、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に変動しており、双方とも大当たりを示す判定がされている場合に、変動短縮ボタン6 9 を操作することで、遊技者にとって有利な大当たり遊技を破棄してしまう可能性がある。

30

#### 【0 1 1 7】

そこで、図2 3 (b)及び図2 4 (b)に示すように演出図柄表示装置6 に大当たり内容の種類が示唆される構成にすることで、確定表示される前に遊技者はその示唆から双方の特別図柄に対応する大当たり遊技のうち、どちらが自身にとって有利であるか判断して、変動短縮ボタン6 9 を操作するか否かを選択が可能となり、遊技者にとって有利ではない大当たり遊技が発生してしまうことを回避することが可能となる。

40

具体的には、図3 3 (a)に示すように、遊技者が変動中の第1特別図柄よりも、第2特別図柄のほうが大当たり遊技の示唆が有利だと判断すれば、変動短縮ボタン6 9 を操作して、第2特別図柄に対応する大当たり遊技(1 6 ラウンド確変大当たり遊技)が実行され、第1特別図柄に対応する大当たり遊技(5 ラウンド確変大当たり遊技)が実行されない。

なお、第1特別図柄のほうが大当たり遊技の示唆が有利だと判断すれば、変動短縮ボタン6 9 を操作して、図3 3 (b)に示すように第2特別図柄に対応する大当たり遊技(5 ラウンド確変大当たり遊技)よりも遊技者にとって有利な第1特別図柄に対応する大当たり遊技(1 6 ラウンド確変大当たり遊技)か、図3 3 (c)に示すように第1特別図柄に対応する大当たり遊技(1 6 ラウンド確変大当たり遊技)よりも遊技者にとって有利ではない第2特別図柄に対応する大当たり遊技(5 ラウンド確変大当たり)のどちらかが実行されるため、遊技者

50

にとって有利ではない大当り遊技が実行されてしまうことが起こりえるが、遊技者は有利ではない大当り遊技の発生を回避するために行動を行った結果のことなので、何も行わず、ただ、結果を見ている構成に比べて納得し易い。

#### 【0118】

ここで第1実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「第1始動口」が第1始動口11に相当し、「第2始動口」が第2始動口12a及び第2始動口bに相当し、「大入賞口」が大入賞口14に相当し、「当否判定手段」が図6のS55に相当し、「第1特別図柄」が第1特別図柄に相当し、「第2特別図柄」に第2特別図柄に相当し、「変動制御手段」が図13のS512に相当し、「大当り遊技演出実行手段」が図13のS510及びS519に相当し、「大当り遊技実行手段」が特別遊技処理に相当し、「操作手段」が変動短縮ボタン69に相当し、「変動短縮制御処理」が図17のS710に相当し、「大当り遊技決定手段」が図13のS503に相当し、「大当り遊技内容示唆手段による大入賞口を開放させる遊技の種類を示唆」が図23(b)、図24(b)に演出キャラクタ99と符号100が示す表示に相当する。

10

#### [第2実施例]

#### 【0119】

本発明の第2実施例について図25～図28を用いて説明する。なお、本実施例は実施例1と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

図25は、第2実施例の特別図柄当否判定処理のフローチャートを示す。

図8のS160又は図10のS310において確定図柄を表示中と判定された場合には、図25のS750に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合(S750: no)は、特別遊技処理に移行する。肯定判定(S750: yes)の場合は、確定図柄の表示を終了し(S751)、S752に移行する。S752では、第1特別図柄及び第2特別図柄の確定図柄が、共に大当り図柄であるか否かを判定する。

20

#### 【0120】

肯定判断された場合(S752: yes)は、S753の大当り内容判定処理を行う。本実施例のS753は、双方の特別図柄で発生する大当り遊技の内容を判定し、遊技者にとって有利な内容の大当りとなる特別図柄を決定し、他方の特別図柄の大当りを破棄する構成となっている。具体的には、図26、図27に示す大当り名称の順位に従って、決定する。

30

#### 【0121】

S753の処理後、S754において確変フラグが1か否かを判定する(S754)。確変フラグが1であれば(S754: yes)、S755にて確変フラグを0にし、S756に移行する。確変フラグが1でなければ(S754: no)、そのままS756に移行する。S756では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば(S756: yes)、S757にて時短フラグを0にし、S758に移行する。時短フラグが1でなければ(S756: no)、そのままS758に移行する。

#### 【0122】

S758では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続くS759にて役物連続作動装置を作動させ、S760にて特別大当り開始演出処理を実行する。S760は第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に大当りを示す図柄で確定表示され、S753にて双方の特別図柄の大当り内容を判定し、一方の特別図柄で確定表示された大当りを示す図柄に対応する大当り遊技を発生させる場合に行う処理となっている。なお、S760は、S769とは異なる特別な大当り演出を実行させるためのコマンド及び大当り遊技に係る情報(大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等)をサブ統合制御装置83に送信する。

40

#### 【0123】

S752で、確定表示させた特別図柄が大当り図柄ではない判定された場合は(S752: no)、第1特別図柄及び第2特別図柄のどちらか一方の確定図柄が、大当りになる

50

組合せであるか否かを判定する (S 7 6 1)。肯定判定の場合には (S 7 6 1 : y e s)、S 7 6 2 に移行する。S 7 6 2 の他方の特別図柄変動終了処理では、他方の特別図柄が大当たり又は、ハズレに係わらず強制的に破棄して、予め決定された変動時間が経過していても、ハズレ図柄で停止させる処理である。

【 0 1 2 4 】

S 7 6 2 の処理後、S 7 6 3 において確変フラグが 1 か否かを判定する。確変フラグが 1 であれば (S 7 6 3 : y e s)、S 5 1 4 にて確変フラグを 0 にし、S 5 1 5 に移行する。確変フラグが 1 でなければ (S 7 6 3 : n o)、そのまま S 7 6 5 に移行する。S 7 6 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば (S 7 6 5 : y e s)、S 7 6 6 にて時短フラグを 0 にし、S 7 6 7 に移行する。時短フラグが 1 でなければ (S 7 6 5 : n o)、そのまま S 7 6 7 に移行する。

10

【 0 1 2 5 】

S 7 6 7 では条件装置作動開始処理により、大当たりフラグをセットする。続く S 7 6 8 にて役物連続作動装置を作動させ、S 7 6 9 の大当たり開始演出処理では、大当たり遊技を開始するコマンド及び大当たり遊技に係る情報 (大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等) をサブ統合制御装置 8 3 に送信し、その後特別遊技処理に移行する。

【 0 1 2 6 】

S 7 6 1 で、確定表示させた一方の特別図柄が大当たり図柄でないと判定された場合は、確変フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば (S 7 7 0 : y e s)、確変回数が 0 か否かを判定する (S 7 7 1)。確変回数が 0 であれば (S 7 7 1 : y e s)、S 7 7 2 にて確変フラグを 0 にして S 7 7 3 に進む。確変フラグが 1 でないとき (S 7 7 0 : n o) 又は確変回数が 0 ではないとき (S 7 7 1 : n o) はそのまま S 7 7 3 に移行する。

20

S 7 7 3 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば (S 7 7 3 : y e s)、時短回数が 0 か否かを判定する (S 7 7 4)。時短回数が 0 であれば (S 7 7 5 : y e s)、S 7 7 5 にて時短フラグを 0 にして S 7 7 6 に進む。時短フラグが 1 でないとき (S 7 7 3 : n o) 又は時短回数が 0 ではないとき (S 7 7 4 : n o) はそのまま S 7 7 6 に移行する。

その後、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 7 7 6)、特別遊技処理を行う。

30

【 0 1 2 7 】

ここで、図 2 6 ( a ) は、第 2 実施例の第 1 特別図柄の大当たり図柄決定用乱数と表示図柄の関係を示す。大当たり図柄決定用乱数の値が 1 ~ 2 6 の場合には、9 種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、第 1 特別図柄の大当たり図柄決定用乱数の値が 1 ~ 2 の場合には、7 セグメント表示装置において「1」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除き、小数点を加えた図柄が設定される。また、大当たり図柄決定用乱数の値が 3 ~ 5 の場合には、7 セグメント表示装置において「2」として用いられる図柄から、下の横棒のセグメントを除いた図柄が設定される。大当たり図柄決定用乱数の値が 1 4 ~ 1 5 の場合には、7 セグメント表示装置において「6」として用いられる図柄から、下の口の部分の下の横棒を除いた図柄が設定される。また、大当たり図柄決定用乱数の値が 2 1 ~ 2 3 の場合には、7 セグメント表示装置において「8」として用いられる図柄から、上の口を除いた図柄が設定される。また、大当たり図柄決定用乱数の値が 2 4 ~ 2 6 の場合には、「9」として用いられる図柄から、上の横棒と右上縦棒を除き、小数点を加えた図柄が設定される。

40

また、大当たり図柄決定用乱数の値が 2 7 ~ 5 4 の場合には、図柄とは異なる 9 種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、大当たり図柄決定用乱数の値が 5 2 ~ 5 4 の場合に設定される特別図柄は、7 セグメント表示装置において「9」として用いられる図柄から左上の縦棒のセグメントを除き、小数点を加えた図柄が設定される。

【 0 1 2 8 】

なお、図 2 6 ( a ) に示した大当たり図柄の他にハズレ図柄 (図示しない) が存在し、そ

50

れは7個のセグメントを「H」型に点灯させる。

【0129】

図26(b)は、第1特別図柄で表示される停止図柄の名称と、大当りの名称、大当り遊技の内容、大当り終了後の遊技状態、大当り内容の順位を示すものである。なお、本実施例の図25で示したS753では、通常の大当り遊技よりも大当り遊技終了後に時短遊技状態へ移行する大当り遊技又は大当り遊技終了後に高確率遊技状態へ移行する大当り遊技は、遊技者にとって有利であると判断され、最も遊技者にとって有利であると判定される遊技状態は、大当り遊技終了後に高確率遊技状態へ移行する大当り遊技である。また、各々の大当り遊技の中では、入球可能なラウンド数が多いほど遊技者に有利であると判定される。さらに、同一のラウンド数である大当り遊技でも大入賞口14の最長開放時間が長い大当り遊技が有利であると判断される。

10

例えば、遊技者にとって、本図例の中で最も有利な大当り内容となる大当りの名称は、大当り遊技Aであり、図柄1又は図柄6が表示された場合に、16ラウンド大当たりとなり、大入賞口14が全ての開放で最長30秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率状態となる。なお、この高確率状態は、再び大当たり図柄が表示されるか又は特別図柄が10000回変動するまで継続する。また、遊技者にとって本図例の中で7番目に有利な大当り内容となる大当りの名称は大当り遊技Gであり、図柄2又は図柄8が表示された場合に、5ラウンド大当たりとなり、大入賞口14が全ての開放で最長15秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態となる。遊技者にとって本図例の中で8番目に有利な大当り内容となる大当りの名称は大当り遊技Hであり、図柄9が表示された場合に、16ラウンド大当たりとなり、大入賞口14が全ての開放で最長30秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態ではなく、時短遊技状態となる。

20

遊技者にとって本図例の中で11番目に有利な大当り内容となる大当りの名称は大当り遊技Kであり、図柄18が表示された場合には、16ラウンド大当たりとなり、大入賞口14が全ての開放で最長30秒開放されるが、大当り後は通常の遊技状態となる。

【0130】

次に、図27(a)は、第2特別図柄の大当り図柄決定用乱数と表示図柄の関係を示す。大当り図柄決定用乱数の値が1~27の場合には、9種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、大当り図柄決定用乱数の値が1~5の場合には、7セグメント表示装置において「1」として用いられる図柄から右下の縦棒のセグメントを除いた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が3~5の場合には、7セグメント表示装置において「2」として用いられる図柄から、上下の横棒のセグメントを除いた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が16~19の場合には、7セグメント表示装置において「6」として用いられる図柄から、下の口の部分の左の縦棒と下の横棒を除いた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が21~24の場合には、7セグメント表示装置において「8」として用いられる図柄から、上の口を除き、小数点を加えた図柄が設定される。また、大当り図柄決定用乱数の値が25~27の場合には、「9」として用いられる図柄から、上の横棒と右上縦棒が除かれた図柄が設定される。大当り図柄決定用乱数の値が28~54の場合には、前述した図柄とは異なる9種類の図柄のそれぞれを一部変更した図柄が設定される。例えば、大当り図柄決定用乱数の値が53~54の場合に設定される特別図柄は、7セグメント表示装置において「9」として用いられる図柄から左上の縦棒のセグメントを除いた図柄が設定される。

30

40

【0131】

なお、図27(a)に示した大当り図柄の他にハズレ図柄(図示しない)が存在し、それは7個のセグメントを「H」型に点灯させる。

【0132】

図27(b)は、第2特別図柄で表示される停止図柄の名称と、大当りの名称、大当り遊技の内容、大当り終了後の遊技状態、大当り内容の順位を示すものである。例えば、本図例の中で一番有利な大当りの名称は大当り遊技Aであり、図柄1又は図柄6が表示された場合に、16ラウンド大当たりとなり、大入賞口14が全ての開放で最長30秒開放さ

50

れ、大当り後の遊技状態は高確率状態となる。また、遊技者にとって7番目に有利な大当りの名称は大当り遊技Gであり、図柄2又は図柄8が表示された場合に、5ラウンド大当りとなり、大入賞口14が全ての開放で最長15秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態となる。遊技者にとって8番目に有利な大当りの名称は大当り遊技Hであり、図柄9が表示された場合に、16ラウンド大当りとなり、大入賞口14が全ての開放で最長30秒開放され、大当り後の遊技状態は高確率遊技状態ではなく、時短遊技状態となる。遊技者にとって本図例の中で11番目に有利な大当り内容となる大当りの名称は大当り遊技Kであり、図柄18が表示された場合には、16ラウンド大当たりとなり、大入賞口14が全ての開放で最長30秒開放されるが、大当り後は通常の遊技状態となる。

【0133】

10

図28は、変動短縮ボタン69の操作を行い、第1特別図柄及び第2特別図柄で同時に大当り図柄が確定表示された場合の演出態様の一例を示す。

図28(a)に示すように演出図柄表示装置6は、第1特別図柄に対応する演出図柄の第1表示領域97と第2特別図柄に対応する演出図柄の第2表示領域98に分けられている。第1表示領域97には、変動中の第1左演出図柄91、第1中演出図柄92、第1右演出図柄93が表示されている。第2表示領域98には、変動中の第2左演出図柄94、第1中演出図柄95、第1右演出図柄96が表示されている。その後、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)で確定表示された図柄によって、第1演出図柄、第2演出図柄が揃うか否かによって、遊技者にハズレ確定か大当り確定を報知する。

【0134】

20

図28(b)は、S769の大当り開始演出処理から送られたコマンドをサブ統合制御装置83が受信した場合に演出図柄表示装置6で表示される演出態様の一例を示す。

演出図柄表示装置6の中央には演出キャラクター99である「熊の達吉」を示し、符号103が示す表示は現在のラウンド数を示し、符号105が示す表示は大当り遊技中であることを示す。

【0135】

図28(c)は、S760の特別大当り開始演出処理から送られたコマンドをサブ統合制御装置83が受信した場合の演出図柄表示装置6で表示される演出態様の一例を示す。

演出図柄表示装置6の中央には演出キャラクター99である「熊の達吉」を示し、符号103が示す表示は現在のラウンド数を示し、符号105が示す表示は大当り遊技中であることを示す。なお、本実施例では、第1特別図柄及び第2特別図柄で、双方とも同時に大当りと判定されている場合に、S753によって遊技者にとって第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、遊技者にとって有利であると判定された一方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技に決定された場合に、図28(c)に示すような演出図柄表示装置6で表示される大当り遊技中の遊技演出を行う構成となっている。

30

【0136】

主制御装置80のS760とS769でサブ統合制御装置83に送るコマンドが異なる構成とすることで、第1特別図柄及び第2特別図柄で、双方とも同時に大当りと判定されている場合には、S753によって遊技者にとって第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、遊技者にとって有利であると判定された一方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技が発生する場合、該大当り遊技中の遊技演出を通常の遊技中の遊技演出と異なるものとするすることで、様々な大当り遊技中に行われる遊技演出を遊技者は楽しむことが可能となる。

40

また、遊技者はS769でサブ統合制御装置83に送られるコマンドに対応する演出を楽しむだけでなく、他方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技が実行されなかった場合の代わりとして、S760でサブ統合制御装置83に送られるコマンドに対応する特別な大当り遊技中の遊技演出を楽しむことができるため、遊技者の興趣を高めることができる。

【0137】

本実施例では、第1特別図柄及び第2特別図柄の両方の特別図柄で、同時に大当りを示

50



すものであった場合に、変動短縮ボタン 69 の操作を行うと、図 25 で前述したように両方の特別図柄の大当り図柄に基づく大当り遊技の内容を図 25 の S753 により遊技者にとって有利な大当り内容となるのはどちらの特別図柄であるか判定され、遊技者にとって有利な大当り遊技の内容となる大当りを発生させ、他方の特別図柄は大当りであっても破棄する構成となっている。なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の両方の特別図柄で、同時に大当りを示すものであった場合に、変動短縮ボタン 69 の操作を行い、双方の特別図柄で大当り図柄が確定表示された時の演出態様としては、S753 により遊技者に有利であると判定された一方の特別図柄で図 26 (a) 又は図 27 (a) に示した大当りを示す図柄が第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 に表示され、演出図柄表示装置 6 には各々の特別図柄に対応する演出図柄が揃い、遊技者に大当り確定を報知する。S753 により有利であると判定されなかった他方の特別図柄は、他方の特別図柄に対応する演出図柄で、遊技者にハズレ確定を報知するが、他方の特別図柄も図 26 (a) 又は図 27 (a) に示した大当りを示す図柄が第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 に表示される構成となっている。

10

#### 【0138】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄が同時に大当り図柄で確定表示されると、一方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に応じた大当り遊技のみが実行される構成にすると、他方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に応じた大当り遊技の方が、一方の特別図柄で確定表示された図柄に応じた大当り遊技に比べて、遊技者にとって有利である場合には、遊技者は損したという思いになる。以上の弾球遊技機によれば、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の両方の特別図柄で、同時に大当りを示すものであった場合に、変動短縮ボタン 69 の操作を行い、双方の特別図柄で大当り図柄が確定表示された時には、S753 の大当り内容判定処理により、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の大当り遊技のうち、遊技者にとって有利な大当り遊技が判定されて大当り遊技が実行されるため、遊技者に損したという思いをさせないようにすることができる

20

#### 【0139】

ここで第 2 実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「変動制御手段」が図 25 の S762 に相当し、「大当り遊技決定手段」及び「大当り遊技内容判定手段」が図 25 の S753 に相当し、「大当り遊技演出実行手段」が図 25 の S760 及び S769 に相当する。

30

#### [実施例 3]

#### 【0140】

本発明の第 3 実施例について図 29 ~ 図 30 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

#### 【0141】

図 29 は、第 3 実施例の特別図柄当否判定処理のフローチャートを示す。

図 8 の S155 又は図 10 の S305 において第 1 特別図柄が変動中又は、第 2 特別図柄が変動中と判定された場合には、図 29 の S800 に移行し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間が 0 であるか否かを判定する (S800)。否定判定の場合には (S800 : no)、一方の特別図柄で予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間が 0 であるか否かを判定する (S801)。一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達した場合には (S801 : yes)、一方の特別図柄が大当り図柄で確定予定であるか否かを判定する (S802)。なお、一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達していない場合には (S801 : no)、そのまま特別遊技処理へと移行する。否定判定の場合には (S802 : no)、ハズレ確定図柄表示処理を行う (S805)。本実施例のハズレ確定図柄表示処理 A (S805) では、一方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は、そのまま変動する構成となっている。

40

#### 【0142】

一方の特別図柄が大当り図柄で確定予定の場合には (S802 : yes)、一方の特別図

50

柄で大当り図柄確定表示処理 A を行う (S 8 0 6)。なお、本実施例の S 8 0 6 は、一方の特別図柄で大当り図柄を確定表示した場合には、他方の特別図柄は予め定められた変動時間に達していなくてもハズレ図柄で停止させる。

#### 【 0 1 4 3 】

両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り図柄変動時間が 0 となっている場合には (S 8 0 0 : y e s)、両方の特別図柄で大当り図柄が確定予定であるか判定する (S 8 0 3)。両方の特別図柄で大当り図柄が確定予定である場合には (S 8 0 3 : y e s)、第 2 特別図柄大当り図柄確定表示処理を行う (S 8 0 7)。本実施例の S 8 0 7 は、両方の特別図柄が大当り示す判定がされている場合には、常に第 2 特別図柄で大当り図柄を確定表示させ、第 1 特別図柄が大当り示す判定がされていても強制的にハズレ図柄で確定表示させる。その後、そのまま特別遊技処理へと移行する。

10

#### 【 0 1 4 4 】

両方の特別図柄で大当り図柄が確定予定ではない場合には (S 8 0 3 : n o)、一方の特別図柄で大当り図柄が確定予定であるか判定する (S 8 0 4)。一方の特別図柄で大当り図柄が確定予定の場合には (S 8 0 4 : y e s)、一方の特別図柄確定図柄表示処理 B を行い (S 8 0 8)、特別遊技処理へと移行する。本実施例の S 8 0 8 では、一方の特別図柄を大当り図柄で確定表示させ、図柄表示を行い、他方の特別図柄は図柄変動時間を経過しており、ハズレ図柄で確定表示されているため、ハズレ図柄で図柄表示させる。

#### 【 0 1 4 5 】

一方の特別図柄で大当り図柄が確定されなかった場合には (S 8 0 4 : n o)、両方の特別図柄でハズレ図柄確定表示処理 B を行う (S 8 0 9)。本実施例の S 8 0 9 では、両方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、ハズレ図柄で図柄表示させる。

20

#### 【 0 1 4 6 】

図 3 0 は、第 3 実施例の特別図柄当否判定処理のフローチャートを示す。

図 8 の S 1 6 0 又は図 1 0 の S 3 1 0 において特別図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) の確定図柄表示中と判定された場合には (S 1 6 0 : y e s, S 3 1 0 : y e s)、図 3 0 の S 8 5 0 に移行し、確定図柄表示時間が終了したか否かを判定する (S 8 5 0)。確定図柄表示時間が終了していない場合には (S 8 5 0 : n o)、そのまま特別遊技処理へと移行する。なお、特別図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) の確定図柄の表示時間が終了した場合には (S 8 5 0 : y e s)、確定図柄の表示を終了し (S 8 5 5)、確定表示された特別図柄が大当りになる図柄か否かを判定する (S 8 6 0)。

30

#### 【 0 1 4 7 】

確定表示された特別図柄が大当りになる図柄の場合には (S 8 6 0 : y e s)、S 8 6 5 において確変フラグが 1 か否かを判定する。確変フラグが 1 であれば (S 8 6 5 : y e s)、S 8 7 0 にて確変フラグを 0 にし、S 8 7 5 に移行する。確変フラグが 1 でなければ (S 8 6 5 : n o)、そのまま S 8 7 5 に移行する。S 8 7 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば (S 8 7 5 : y e s)、S 8 8 0 にて時短フラグを 0 にし、S 8 8 5 に移行する。時短フラグが 1 でなければ (S 8 7 5 : n o)、そのまま S 8 8 5 に移行する。

#### 【 0 1 4 8 】

40

S 8 8 5 では条件装置作動開始処理にて、条件装置作動装置を作動させ、続く S 8 9 0 にて役物連続作動装置を作動させ、大当りフラグをセットし、S 8 9 5 に移行する。S 8 9 5 の大当り開始演出処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報 (大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等) をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。なお、S 8 9 5 は第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で大当りを示す図柄であると判定され、S 8 0 7 により第 2 特別図柄で大当り図柄、第 1 特別図柄でハズレ図柄を確定表示させた場合に、第 2 特別図柄で確定表示させた大当り図柄に対応する大当り遊技であるかを判定し、肯定判定の場合には S 8 0 6 と S 8 0 8 にて確定表示された大当り図柄に対応する大当り遊技に係る情報とは異なる特別な大当り遊技に係る情報をサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成となっている。

50

## 【0149】

このような構成にすることで、S895がサブ統合制御装置83に送るコマンドが異なる構成とすることで、第1特別図柄及び第2特別図柄で、双方とも同時に大当たりと判定されている場合に、S807によって常に第2特別図柄で確定表示された大当たり図柄に対応する大当たり遊技が発生する場合、該大当たり遊技中の遊技演出を通常の遊技中の遊技演出と異なる特別な大当たり遊技中の遊技演出となることで、様々な大当たり遊技中に行われる遊技演出を遊技者は楽しむことが可能となる。

また、第1特別図柄で大当たりを示す図柄が確定予定と判定されたが、ハズレ図柄で確定表示されてしまったことで、第1特別図柄による大当たり遊技が発生しない。その代りとして、特別な大当たり遊技中の遊技演出を実行されることで遊技者の興味を高めることができる。

10

## 【0150】

S860で、確定表示させた特別図柄が大当たりになる表示でないと判定された場合は、確変フラグが1か否かを判定し(S900)、1であれば(S900:yes)、確変回数が0か否かを判定する(S905)。確変回数が0であれば(S905:yes)、S910にて確変フラグを0にしてS915に進む。確変フラグが1でないとき(S900:no)又は確変回数が0ではないとき(S905:no)はそのままS915に移行する。

S915では、時短フラグが1か否かを判定し、1であれば(S915:yes)、時短回数が0か否かを判定する(S920)。時短回数が0であれば(S920:yes)、S925にて時短フラグを0にしてS930に進む。時短フラグが1でないとき(S915:no)又は時短回数が0ではないとき(S920:no)はそのままS930に移行する。

20

## 【0151】

S930では、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、特別遊技処理を行う。

## 【0152】

本実施例の演出図柄表示装置6で表示される演出態様は、第1実施例の図21から図24に表示される演出態様の一例と同様である。しかし、図23(c)及び図23(d)の演出図柄表示装置6の演出態様の一例は同じであるが、第1実施例の構成は、同時に第1特別図柄及び第2特別図柄で大当たり図柄が確定表示された場合には、第2特図表示装置10で図20(a)に示した大当たりを示す図柄が表示され、第2特別図柄に対応する大当たり遊技が発生し、第1特図表示装置9で図19(a)に示した大当たりを示す図柄が表示され、第1特別図柄に対応する大当たり遊技を破棄するが、第3実施例の構成は、同時に第1特別図柄及び第2特別図柄で大当たり図柄が確定表示された場合には、第2特図表示装置10で図20(a)に示した大当たりを示す図柄が表示され、第2特別図柄に対応する大当たり遊技が発生し、第1特図表示装置9でハズレ図柄(「H」型)が表示され、第1特別図柄に対応する大当たり遊技を破棄する。

30

## 【0153】

変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大入賞口を開放させるとの判定であった場合に、該第1特別図柄及び該第2特別図柄の何れかの特別図柄のうち、S807により、常に一方の特別図柄(第2特別図柄)で大当たり図柄を確定表示させ、他方の特別図柄(第1特別図柄)をハズレ図柄で確定表示させる構成とすることで、第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大当たり遊技を示す判定があった場合の制御を複雑化させないようにできる。

40

その一方、前述した構成にすることで、変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大当たりを示す図柄で確定予定であると判定であった場合に、遊技者による変動短縮ボタン69の操作に起因して、S710の変動時間短縮処理を作動させ、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、第2特別図柄で大当たり図柄を確定表示させる場合には、遊技者にとって有利ではない大入賞口を開放させる遊技が発生してしまう可能性が出てしまう。

50

例えば、図32(a)に示すように第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に変動しており、変動中の双方の特別図柄とも大当りを示す図柄で確定予定との判定があった場合に、第1特別図柄で大入賞口を開放させることを示す図柄(16ラウンド確変大当りの変動)が確定表示され、第2特別図柄で大入賞口を開放させることを示す図柄(5ラウンド確変大当りの変動)が確定表示されるはずであっても、S806により先に第1特別図柄が大当り図柄で確定表示されると、第2特別図柄は予め決定された変動時間に達する前にハズレ図柄で確定表示されるため、第1特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する16ラウンド確変大当り遊技が実行されるが、第2特別図柄に対応する大当り遊技は破棄される。

しかし、変動中の双方の特別図柄とも大当りを示す図柄で確定予定との判定があった場合に、遊技者による変動短縮ボタン69の操作が行われると、双方の特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に確定表示され、確定表示された双方の特別図柄が大当り図柄の場合には、例えば図32(c)に示すように、S807によって第2特別図柄が大当り図柄(5ラウンド確変大当りの変動)で確定表示されるが、第1特別図柄は予め決定された変動時間に達する前にハズレ図柄で確定表示される。

これにより、第2特別図柄で確定表示された大当り図柄に対応する5ラウンド確変大当り遊技が実行され、第2特別図柄に対応する5ラウンド確変大当り遊技よりも遊技者に有利な第1特別図柄に対応する16ラウンド確変大当り遊技は破棄される。このように、遊技者にとって有利な大当り遊技が実行されない可能性がある。

【0154】

そこで、実施例1の図23(b)及び図24(b)に前述したように、変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄で双方の特別図柄で大当りを示す図柄で確定予定と判断されている場合に、遊技者が演出ボタン68を操作することで演出図柄表示装置6に双方の特別図柄に対応する大当り遊技の内容の示唆が表示される構成とすることで、双方の特別図柄が確定表示される前に双方の特別図柄に対応する大当り遊技の種類を示唆されると、遊技者はその示唆から双方の特別図柄に対応する大当り遊技のうち、どちらが自身にとって有利であるか判断し、変動短縮ボタン69を操作して、予め決定された変動時間に達する前に確定表示させるか否かを検討することができる。これにより、遊技者にとって有利ではない大当り遊技が発生してしまうことを回避することが可能となる。

具体的には、図34(a)に示すように、遊技者が変動中の第1特別図柄よりも、第2特別図柄のほうが大当り遊技の内容の示唆(16ラウンド確変大当り遊技示唆報知)から、自身にとって有利だと判断すれば、変動短縮ボタン69を操作する。これにより、双方の特別図柄が予め決定された変動時間に達する前に確定表示される。S807によって、第2特別図柄は大当り図柄で確定表示され、第1特別図柄はハズレ図柄で確定表示され、第2特別図柄に対応する大当り遊技(16ラウンド確変大当り遊技)が実行され、第1特別図柄に対応する大当り遊技(5ラウンド確変大当り遊技)は破棄される。

なお、第1特別図柄の大当り遊技の内容の示唆(16ラウンド確変大当り遊技示唆報知)が有利だと判断すれば、変動短縮ボタン69を操作しない。これにより、図34(b)に示すように、先に第1特別図柄で大当り図柄(16ラウンド確変大当りの変動)が確定表示されて、第2特別図柄はハズレ図柄で確定表示されるのか、又は、図34(c)に示すように第2特別図柄で大当り図柄(5ラウンド確変大当りの変動)が確定表示されて、第1特別図柄はハズレ図柄で確定表示されるかによって、第1特別図柄に対応する大当り遊技(16ラウンド確変大当り遊技)か、第2特別図柄に対応する大当り遊技(5ラウンド確変大当り遊技)が発生するのかわからない。このような構成にすると、遊技者にとって有利ではない大当り遊技が発生してしまうことが起こりえるが、遊技者は有利ではない大当り遊技の発生を回避するために行動を行った結果のことなので、何も行わず、ただ、結果を見ている構成に比べて納得し易い。

【0155】

ここで第3実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「第1変動短縮制御処理」及び「第2変動短縮制御手段」が図17のS710

と図29のS805、S806、S807、S808、S809に相当し、「確定特別図柄決定手段」が図29のS805、S806、S807、S808、S809に相当する。

[実施例4]

【0156】

本発明の第4実施例について図31を用いて説明する。なお、本実施例は実施例1、乃至実施例3と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

【0157】

図31は、第4実施例の特別図柄当否判定処理のフローチャートを示す。

図8のS155又は図10のS305において第1特別図柄が変動中又は、第2特別図柄が変動中と判定された場合には、図31のS950に移行し、第1特別図柄及び第2特別図柄の両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り図柄変動時間が0であるか否かを判定する(S950)。両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り図柄変動時間が0でない場合には(S950: no)、一方の特別図柄の予め決定された変動時間に達するまでの残り図柄変動時間が0であるか否かを判定する(S951)。一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達した場合には(S951: yes)、一方の特別図柄が大当たり図柄で確定予定である否かを判定する(S952)。なお、一方の特別図柄で予め決定された変動時間に達していない場合には(S951: no)、そのまま特別遊技処理へと移行する。否定判定の場合には(S952: no)、ハズレ確定図柄表示処理Aを行う(S955)。本実施例のハズレ確定図柄表示処理A(S955)では、一方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は、そのまま変動する構成となっている。

【0158】

肯定判定の場合には(S952: yes)、一方の特別図柄で大当たり図柄確定表示処理Aを行う(S956)。なお、本実施例のS956は、一方の特別図柄で大当たり図柄を確定表示される場合には、他方の特別図柄は予め定められた変動時間に達していなくてもハズレ図柄で停止させる。

【0159】

肯定判定の場合には(S950: yes)、両方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定であるか否かを判定する(S953)。両方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定の場合には(S953: yes)、大当たり内容判定処理を行う(S957)。本実施例のS957では、両方の特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)で確定された大当たり内容から、遊技者にとってどちらが有利であるか否かを判定し、有利となる大当たり内容を決定する。

なお、本実施例のS953は、双方の特別図柄で発生する大当たり遊技の内容を判定し、遊技者にとって有利な内容の大当たりとなる特別図柄を決定し、他方の特別図柄の大当たりを破棄する構成となっている。具体的には、図26、図27に示す大当たり名称の順位に従って、決定する。

その後、大当たり図柄確定表示処理(S958)に移行し、S957で第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、遊技者にとって有利であると判定された側の特別図柄の大当たり図柄を確定表示させ、他方の大当たり図柄を破棄して、他方の特別図柄を予め定められた変動時間に達する前に、ハズレ図柄で停止させる。

【0160】

両方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定ではない場合には(S953: no)、一方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定であるか否かを判定する(S954)。一方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定である場合には(S954: yes)、一方の特別図柄確定図柄表示処理Bを行い(S959)、特別遊技処理へと移行する。本実施例のS959では、一方の特別図柄大当たり図柄で図柄表示を行い、他方の特別図柄はハズレ図柄で図柄表示される。

【0161】

一方の特別図柄で大当たり図柄が確定されなかった場合には(S954: no)、両方の特別図柄でハズレ図柄確定表示処理を行う(S960)。

## 【 0 1 6 2 】

本実施例の演出図柄表示装置 6 で表示される演出態様は、第 1 実施例の図 2 1 から図 2 2 と第 2 実施例の図 2 8 に表示される演出態様の一例と同様である。

第 2 実施例の構成は、同時に第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で大当りと判定されている場合には、図 2 6 ( b ) と図 2 7 ( b ) に示した大当り内容の順位によって、遊技者にとって有利な大当り内容を判定し、双方の特別図柄のうち、一方の特別図柄に対応する大当り遊技が発生する。

遊技者に有利と判定された一方の特別図柄の特図表示装置 ( 第 1 特図表示装置 9、第 2 特図表示装置 1 0 ) に図 2 6 ( a ) 又は図 2 7 ( a ) に示した大当りを示す図柄が表示され、遊技者に有利と判定された特別図柄に対応する大当り遊技が発生し、遊技者に有利と判定されなかった他方の特別図柄の特図表示装置 ( 第 1 特図表示装置 9、第 2 特図表示装置 1 0 ) に図 2 6 ( a ) 又は図 2 7 ( a ) に示した大当りを示す図柄が表示され、他方の特別図柄に対応する大当り遊技を破棄するが、第 4 実施例の構成は、遊技者に有利と判定された一方の特別図柄の特図表示装置 ( 第 1 特図表示装置 9、第 2 特図表示装置 1 0 ) に図 2 6 ( a ) 又は図 2 7 ( a ) に示した大当りを示す図柄が表示され、遊技者に有利と判定された特別図柄に対応する大当り遊技が発生し、遊技者に有利と判定された特別図柄に対応する大当り遊技が発生し、遊技者に有利と判定されなかった他方の特別図柄の特図表示装置 ( 第 1 特図表示装置 9、第 2 特図表示装置 1 0 ) にハズレ図柄 ( 「 H 」 型 ) が表示され、他方の特別図柄に対応する大当り遊技を破棄する。

## 【 0 1 6 3 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄が同時に大当り図柄で確定表示されると、一方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に応じた大当り遊技のみが実行される構成にすると、他方の特別図柄で確定表示された大当り図柄に応じた大当り遊技の方が、一方の特別図柄で確定表示された図柄に応じた大当り遊技に比べて、遊技者にとって有利である場合には、遊技者は損したという思いになる。以上の弾球遊技機によれば、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の両方の特別図柄で、同時に大当りを示す判定がされた場合に、変動短縮ボタン 6 9 の操作を行い、予め決定された変動時間に達する前に確定表示された双方の特別図柄が大当り図柄で確定予定の場合には、S 9 5 7 の大当り遊技内容判定処理により、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の大当り遊技のうち、遊技者にとって有利な大当り遊技が判定され、その判定結果に基づいて S 9 5 8 で有利と判定された一方の特別図柄は大当り図柄で確定表示され、有利と判定されなかった他方の特別図柄はハズレ図柄で確定表示されるため、遊技者にとって有利と判定された一方の特別図柄に対応する大当り遊技が実行されるため、遊技者に損したという思いをさせないようにすることができる

## 【 0 1 6 4 】

ここで第 4 実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「確定特別図柄決定手段」が図 3 1 の S 9 5 5、S 9 5 6、S 9 5 8、S 9 5 9、S 9 6 0 に相当し、「大当り遊技判定手段」が図 3 1 の S 9 5 7 に相当する。

[ 実施例 5 ]

## 【 0 1 6 5 】

本発明の実施例 5 について図 3 5 及び図 3 6 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

## 【 0 1 6 6 】

図 3 5 は、実施例 5 における特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の変動中に、パチンコ機 5 0 に設けられた変動短縮ボタン 6 9 を操作することで作動する特別図柄の変動時間制御処理について説明する。

先ず、図 3 5 に示す主制御装置 8 0 の変動時間制御処理では、パチンコ機 5 0 に搭載された変動短縮ボタン 6 9 が操作されたか否かを判定する ( S 1 0 0 0 )。変動短縮ボタン 6 9 が操作された場合には ( S 1 0 0 0 : y e s )、特別図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の予め決定された変動時間に達するまでの残りの図柄変動時間があるか否かを判定する ( S 1 0 0 5 )。肯定判定の場合には ( S 1 0 0 5 : y e s )、乱数抽出処理を行う

(S 1 0 1 0)。図 3 5 の乱数抽出処理(S 1 0 1 0)では、例えば、「0 ~ 5」の特図決定用乱数のうちから、一つの特図決定用乱数を取得する。なお、本実施例では変動短縮ボタン 6 9 を操作したときに、特図決定用乱数を取得する構成としているが、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄がともに大当り図柄で確定表示される場合に限って、特図決定用乱数を取得する構成としてもよい。なお、本実施例の特図決定用乱数とは、後述する図 3 6 の S 1 0 5 3 で用いるための専用の乱数である。

その後、変動時間短縮処理を行い(S 1 0 1 5)、終了となる。本実施例の S 1 0 1 5 は、特別図柄(第 1 特別図柄、第 2 特別図柄)で予め決定された変動時間に達する前に、大当り図柄又はハズレ図柄で確定表示させる構成となっている。なお、S 1 0 1 5 は特別図柄(第 1 特別図柄、第 2 特別図柄)の予め決定された変動時間の残り変動時間を 0 にしている。なお、変動短縮ボタン 6 9 が操作されなかった場合には(S 1 0 0 0 : n o)又は、残り図柄変動時間が 0 である場合には(S 1 0 0 5 : n o)、そのまま終了(リターン)となる。

#### 【0 1 6 7】

本実施例のパチンコ機 5 0 では、図 8 の S 1 6 0 又は図 1 0 の S 3 1 0 において確定図柄を表示中と判定された場合には、図 3 6 の S 1 0 5 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する(S 1 0 5 0)。否定判定の場合(S 1 0 5 0 : n o)は、特別遊技処理に移行する。肯定判定(S 1 0 5 0 : y e s)の場合は、確定図柄の表示を終了し(S 1 0 5 1)、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の確定図柄がともに大当りになる組合せであるか否かを判定する(S 1 0 5 2)。

#### 【0 1 6 8】

肯定判断された場合(S 1 0 5 2 : y e s)は、大当り遊技決定処理 1 (S 1 0 5 3)を行う。本実施例では、図 3 5 の S 1 0 1 0 で抽出した特図決定用乱数が「0 ~ 5」のうち、「0 ~ 2」を取得した場合には、第 1 特別図柄に対応した大当り遊技を実行し、第 2 特別図柄に対応した大当り遊技は破棄する。また、S 1 0 1 0 で抽出した特図決定用乱数が「0 ~ 5」のうち、「3 ~ 5」を取得した場合には、第 2 特別図柄に対応した大当り遊技を実行し、第 1 特別図柄に対応した大当り遊技は破棄する。

#### 【0 1 6 9】

S 1 0 5 3 の処理後、S 1 0 5 4 において確変フラグが 1 か否かを判定する(S 1 0 5 4)。確変フラグが 1 であれば(S 1 0 5 4 : y e s)、S 1 0 5 5 にて確変フラグを 0 にし、S 1 0 5 6 に移行する。確変フラグが 1 でなければ(S 1 0 5 4 : n o)、そのまま S 1 0 5 6 に移行する。S 1 0 5 6 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば(S 1 0 5 6 : y e s)、S 1 0 5 7 にて時短フラグを 0 にし、S 1 0 5 8 に移行する。時短フラグが 1 でなければ(S 1 0 5 6 : n o)、そのまま S 1 0 5 8 に移行する。

#### 【0 1 7 0】

S 1 0 5 8 では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続く S 1 0 5 9 にて役物連続作動装置を作動させ、特別な大当り開始演出処理に移行する(S 1 0 6 0)。本実施例の特別大当り開始演出処理(S 1 0 6 0)は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が同時に大当りを示す図柄で確定表示され、S 1 0 5 3 によって大当り遊技の実行を決定された特別図柄に対応する大当り遊技を発生させた場合には、特別な大当り演出を実行させるためのコマンド及び大当り遊技に係る情報(大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等)をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

#### 【0 1 7 1】

S 1 0 5 2 で、確定表示させた特別図柄が大当り図柄ではないと判定された場合は(S 1 0 5 2 : n o)、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、どちらか一方の確定図柄が、大当り図柄であるか否かを判定する(S 1 0 6 1)。肯定判定の場合には(S 1 0 6 1 : y e s)、S 1 0 6 2 に移行する。S 1 0 6 2 の他方の特別図柄変動終了処理では、変動中の他方の特別図柄が大当り、又はハズレに係わらず強制的に破棄して、ハズレ図柄で停止させる処理である。

## 【0172】

S1062の処理後、S1063において確変フラグが1か否かを判定する。確変フラグが1であれば(S1063: yes)、S1064にて確変フラグを0にし、S1065に移行する。確変フラグが1でなければ(S1063: no)、そのままS1065に移行する。S1065では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば(S1065: yes)、S1066にて時短フラグを0にし、S1067に移行する。時短フラグが1でなければ(S1065: no)、そのままS1067に移行する。

## 【0173】

S1067では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続くS1068にて役物連続作動装置を作動させ、S1069にて大当り開始演出処理を行ない、大当り開始演出処理を実行する。大当り開始演出処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報(大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等)をサブ統合制御装置83に送信し、特別遊技処理を行う。

## 【0174】

S1061で、確定表示させた特別図柄が大当り図柄でないと判定された場合は(S1061: no)、確変フラグが1か否かを判定し、1であれば(S1070: yes)、確変回数が0か否かを判定する(S1071)。確変回数が0であれば(S1071: yes)、S1072にて確変フラグを0にしてS1073に進む。確変フラグが1でないとき(S1070: no)又は確変回数が0ではないとき(S1071: no)はそのままS1073に移行する。

S1073では、時短フラグが1か否かを判定し、1であれば(S1073: yes)、時短回数が0か否かを判定する(S1074)。時短回数が0であれば(S1074: yes)、S1075にて時短フラグを0にしてS1076に進む。時短フラグが1でないとき(S1073: no)又は時短回数が0ではないとき(S1074: no)はそのままS1076に移行する。

その後、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S1076)、特別遊技処理を行う。

## 【0175】

遊技者は変動短縮ボタン69を操作し、変動中の第1特別図柄と第2特別図柄を予め決定された変動時間に達する前に確定表示させ、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に大入賞口を開放させることを示す図柄であった場合であっても、遊技者による変動短縮ボタン69の操作したタイミングによって、図35の乱数抽出処理(S1010)により取得した乱数が異なる可能性があり、図36の大当り遊技決定処理1(S1053)により第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、何れかの特別図柄に対応する大当り遊技が実行させることを決定されるか異なることになる。遊技者は単に変動短縮ボタン69を操作して、特別図柄を予め決定された変動時間に達する前に確定表示させるだけでなく、変動短縮ボタン69を操作したタイミングによって実行される大当り遊技が異なる可能性があるため、遊技者にとって変動短縮ボタン69を操作することで遊技に関与している感覚を味合わせることができ、遊技性を向上させることになる。また、第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大当り図柄で確定予定である場合の制御を複雑化させないようにできる。

## 【0176】

ここで実施例5の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「乱数値取得手段」が図35のS1010に相当する。

## [実施例6]

## 【0177】

本発明の実施例6について図37を用いて説明する。なお、本実施例は実施例1、実施例3及び実施例5と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。本実施例の変動時間制御処理は、実施例5の変動時間制御処理と同じである。なお、本実施例の特図決定用乱数とは、図37のS1107で用いるための専用の乱数である。

## 【0178】



図37は、実施例6の特別図柄当否判定処理のフローチャートを示す。

図8のS155又は図10のS305において第1特別図柄が変動中又は、第2特別図柄が変動中と判定された場合には、図37のS1100に移行し、第1特別図柄及び第2特別図柄の両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間が0であるか否かを判定する(S1100)。否定判定の場合には(S1100: no)、一方の特別図柄で予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間が0であるか否かを判定する(S1101)。一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達した場合には(S1101: yes)、一方の特別図柄が大当たり図柄で確定予定であるか否かを判定する(S1102)。なお、一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達していない場合には(S1101: no)、そのまま特別遊技処理へと移行する。否定判定の場合には(S1102: no)、ハズレ確定図柄表示処理Aを行う(S1105)。本実施例のハズレ確定図柄表示処理A(S1105)では、一方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は、そのまま変動する構成となっている。

#### 【0179】

一方の特別図柄が大当たり図柄で確定予定の場合には(S1102: yes)、一方の特別図柄で大当たり図柄確定表示処理Aを行う(S1106)。なお、本実施例のS1106は、一方の特別図柄で大当たり図柄を確定表示した場合には、他方の特別図柄は予め定められた変動時間に達していなくてもハズレ図柄で停止させる。

#### 【0180】

両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り図柄変動時間が0となっている場合には(S1100: yes)、両方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定であるか判定する(S1103)。両方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定である場合には(S1103: yes)、特図確定表示決定処理1を行う(S1107)。本実施例のS1107は、図35のS1010で抽出した特図決定用乱数が「0~5」のうち、「0~2」を取得した場合には、第1特別図柄で大当たり図柄を確定表示させ、第2特別図柄が大当たり示す判定がされていても強制的にハズレ図柄で確定表示させる。また、S1010で抽出した特図決定用乱数が「0~5」のうち、「3~5」を取得した場合には、第2特別図柄で大当たり図柄を確定表示させ、第1特別図柄が大当たり示す判定がされていても強制的にハズレ図柄で確定表示させる。その後、そのまま特別遊技処理へと移行する。

#### 【0181】

両方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定ではない場合には(S1103: no)、一方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定であるか判定する(S1104)。一方の特別図柄で大当たり図柄が確定予定の場合には(S1104: yes)、一方の特別図柄確定図柄表示処理Bを行い(S1109)、特別遊技処理へと移行する。本実施例のS1109では、一方の特別図柄を大当たり図柄で確定表示させ、図柄表示を行い、他方の特別図柄は図柄変動時間を経過しており、ハズレ図柄で確定表示されているため、ハズレ図柄で図柄表示させる。

#### 【0182】

一方の特別図柄で大当たり図柄が確定されなかった場合には(S1104: no)、両方の特別図柄でハズレ図柄確定表示処理Bを行う(S1110)。本実施例のS1110では、両方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、ハズレ図柄で図柄表示させる。

#### 【0183】

遊技者は変動短縮ボタン69を操作し、変動中の第1特別図柄と第2特別図柄を予め決定された変動時間に達する前に確定表示させ、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に大入賞口を開放させることを示す図柄であった場合であっても、遊技者による変動短縮ボタン69の操作したタイミングによって、図35の乱数抽出処理(S1010)により取得した乱数が異なる可能性があり、図37の特図確定表示決定処理1(S1107)により第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、何れかの特別図柄を大当たり図柄で確定表示させると決定されるかが異なることになる。遊技者は単に変動短縮ボタン69を操作して、特別図柄を予め決定された変動時間に達する前に確定表示させるだけでなく、変動短縮ボタン69を操作したタイミングによって第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、確定表示される一

方の特別図柄が異なる可能性があるため、遊技者にとって変動短縮ボタン 6 9 を操作することで遊技に關与している感覚を味合わせることができ、遊技性をさらに向上させることになる。また、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当たり図柄で確定予定である場合の制御を複雑化させないようにできる。

#### 【0184】

ここで実施例 6 の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「乱数値取得手段」が図 3 5 の S 1 0 1 0 に相当する。

#### [実施例 7]

#### 【0185】

本発明の実施例 7 について図 3 8 及び図 3 9 を用いて説明する。なお、本実施例は実施例 1 との共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

#### 【0186】

図 3 8 は、実施例 7 における特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の変動中に、パチンコ機 5 0 に設けられた変動短縮ボタン 6 9 を操作することで作動する特別図柄の変動時間制御処理について説明する。

まず、図 3 8 に示す主制御装置 8 0 の変動時間制御処理では、パチンコ機 5 0 に搭載された変動短縮ボタン 6 9 が操作されたか否かを判定する（S 1 1 5 0）。変動短縮ボタン 6 9 が操作された場合には（S 1 1 5 0 : y e s）、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間があるか否かを判定する（S 1 1 5 5）。肯定判定の場合には（S 1 1 5 5 : y e s）、変動時間判定処理を行う（S 1 1 6 0）。S 1 1 6 0 の変動時間判定処理では、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄が変動中であるかどうかを判定し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄がともに変動中である場合には、変動短縮ボタン 6 9 が操作されたときから予め決定された変動時間に達するまでの第 1 特別図柄の残り変動時間と第 2 特別図柄の残り変動時間を確認し、双方の特別図柄のうち、いずれの特別図柄の残り変動時間が短いかを判定する。

なお、変動短縮ボタン 6 9 の操作されたときから予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間ではなく、特別図柄が変動を開始して、変動短縮ボタン 6 9 が操作されるまでに経過した変動時間としてもよい。その場合、変動時間判定処理は、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄が変動中であるかどうかを判定し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄がともに変動中である場合に、特別図柄が変動を開始して、変動短縮ボタン 6 9 が操作されるまでに経過した変動時間を確認し、双方の特別図柄のうち、いずれの特別図柄の経過した変動時間が長いかを判定する構成となる。

その後、変動時間短縮処理を行い（S 1 1 6 5）、終了となる。本実施例の S 1 1 6 5 は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）で予め決定された変動時間に達する前に、大当たり図柄又はハズレ図柄で確定表示させる構成となっている。なお、S 1 1 6 5 は特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の予め決定された変動時間の残り変動時間を 0 にしている。なお、変動短縮ボタン 6 9 が操作されなかった場合には（S 1 1 5 0 : n o）又は、残り図柄変動時間がない場合には（S 1 1 5 5 : n o）、そのまま終了（リターン）となる。

#### 【0187】

本実施例のパチンコ機 5 0 では、図 8 の S 1 6 0 又は図 1 0 の S 3 1 0 において確定図柄を表示中と判定された場合には、図 3 9 の S 1 2 0 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する（S 1 2 0 0）。否定判定の場合（S 1 2 0 0 : n o）は、そのまま特別遊技処理に移行する。肯定判定（S 1 2 0 0 : y e s）の場合は、確定図柄の表示を終了し（S 1 2 0 1）、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の確定図柄がともに大当たりになる組合せであるか否かを判定する（S 1 2 0 2）。

#### 【0188】

肯定判定された場合（S 1 2 0 2 : y e s）は、大当たり遊技決定処理 2（S 1 2 0 3）を行う。本実施例では、図 3 8 の S 1 1 6 0 で判定した結果に基づいて第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、残り変動時間が短い方の特別図柄に対応した大当たり遊技を実行するこ

10

20

30

40

50

とを決定し、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、残り変動時間が長い方の特別図柄に対応した大当たり遊技は破棄する。

また、図38のS1160において、特別図柄が変動を開始して、変動短縮ボタン69が操作されるまでに経過した変動時間が長い方の特別図柄を判定する構成の場合には、図38のS1160で判定した結果に基づいて第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、経過した変動時間が長い方の特別図柄に対応した大当たり遊技を実行することを決定し、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、経過した変動時間が短い方の特別図柄に対応した大当たり遊技は破棄する。

#### 【0189】

S1203の処理後、S1204において確変フラグが1か否かを判定する(S1204)。確変フラグが1であれば(S1204:yes)、S1205にて確変フラグを0にし、S1206に移行する。確変フラグが1でなければ(S1204:no)、そのままS1206に移行する。S1206では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば(S1206:yes)、S1207にて時短フラグを0にし、S1208に移行する。時短フラグが1でなければ(S1206:no)、そのままS1208に移行する。

#### 【0190】

S1208では条件装置作動開始処理により、大当たりフラグをセットする。続くS1209にて役物連続作動装置を作動させ、特別な大当たり開始演出処理に移行する(S1210)。本実施例の特別大当たり開始演出処理(S1210)は、第1特別図柄と第2特別図柄が同時に大当たりを示す図柄で確定表示され、S1203によって大当たり遊技の実行を決定された特別図柄に対応する大当たり遊技を発生させた場合に、特別な大当たり演出を実行させるためのコマンド及び大当たり遊技に係る情報(大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等)をサブ統合制御装置83に送信する。

#### 【0191】

S1202において、確定表示させた特別図柄が大当たり図柄ではないと判定された場合は(S1202:no)、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、どちらか一方の確定図柄が、大当たり図柄であるか否かを判定する(S1211)。肯定判定の場合には(S1211:yes)、S1212に移行する。S1212の他方の特別図柄変動終了処理では、変動中の他方の特別図柄が大当たり又は、ハズレに係わらず強制的に破棄して、ハズレ図柄で停止させる処理である。

#### 【0192】

S1212の処理後、S1213において確変フラグが1か否かを判定する。確変フラグが1であれば(S1213:yes)、S1214にて確変フラグを0にし、S1215に移行する。確変フラグが1でなければ(S1213:no)、そのままS1215に移行する。S1215では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば(S1215:yes)、S1066にて時短フラグを0にし、S1067に移行する。時短フラグが1でなければ(S1215:no)、そのままS1217に移行する。

#### 【0193】

S1217では条件装置作動開始処理により、大当たりフラグをセットする。続くS1218にて役物連続作動装置を作動させ、S1219にて大当たり開始演出処理を行ない、大当たり開始演出処理を実行する。大当たり開始演出処理では、大当たり遊技を開始するコマンド及び大当たり遊技に係る情報(大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等)をサブ統合制御装置83に送信し、特別遊技処理を行う。

#### 【0194】

S1211で、確定表示させた特別図柄が大当たり図柄でないと判定された場合は、確変フラグが1か否かを判定し、1であれば(S1220:yes)、確変回数が0か否かを判定する(S1071)。確変回数が0であれば(S1221:yes)、S1222にて確変フラグを0にしてS1223に進む。確変フラグが1でないとき(S1120:no)又は確変回数が0ではないとき(S1221:no)はそのままS1073に移行す

10

20

30

40

50

る。

S 1 2 2 3 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば ( S 1 2 2 3 : y e s )、時短回数が 0 か否かを判定する ( S 1 2 2 4 )。時短回数が 0 であれば ( S 1 2 2 4 : y e s )、S 1 2 2 5 にて時短フラグを 0 にして S 1 2 2 6 に進む。時短フラグが 1 でないとき ( S 1 2 2 3 : n o ) 又は時短回数が 0 ではないとき ( S 1 2 2 4 : n o ) はそのまま S 1 2 2 6 に移行する。

その後、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し ( S 1 2 2 6 )、特別遊技処理を行う。

【 0 1 9 5 】

変動中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当たりを示す判定がされた場合に、遊技者は変動短縮ボタン 6 9 を操作しないと、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、残りの変動時間が短い方の特別図柄は大当たり図柄で確定表示され、残りの変動時間が長い方の特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に、ハズレ図柄で確定表示されることになる。例えば、変動中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当たりを示す判定がされた場合に、遊技者は変動短縮ボタン 6 9 を操作すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当たり図柄で確定表示され、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄に対応する大当たり遊技が実行される構成だけでは、残りの変動時間が短い方の特別図柄ではなく残りの変動時間が長い方の特別図柄に対応する大当たり遊技が実行されることもあり得る。

そこで、以上の弾球遊技機によれば、遊技者が変動短縮ボタン 6 9 を操作したか否かにかかわらず、残りの変動時間が短いと判定された特別図柄に対応する大当たり遊技を実行することにより、遊技者が変動短縮ボタン 6 9 を操作したか否かによって損となることを防ぐことができる。また、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当たり図柄で確定予定である場合の制御を複雑化させないようにできる。

【 0 1 9 6 】

ここで実施例 7 の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「経過時間判定手段」及び「残時間判定手段」が、図 3 8 の S 1 1 6 0 に相当する。

[実施例 8]

【 0 1 9 7 】

本発明の実施例 8 について図 4 0 を用いて説明する。本実施例は実施例 1、実施例 3 及び実施例 7 との共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

【 0 1 9 8 】

実施例 8 におけるパチンコ機 5 0 は、図 3 8 に示した変動時間制御処理を備えた構成となっている。

【 0 1 9 9 】

図 4 0 は、実施例 8 の特別図柄当否判定処理のフローチャートを示す。

図 8 の S 1 5 5 又は図 1 0 の S 3 0 5 において第 1 特別図柄が変動中又は、第 2 特別図柄が変動中と判定された場合には、図 4 0 の S 1 2 5 0 に移行し、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間が 0 であるか否かを判定する ( S 1 2 5 0 )。否定判定の場合には ( S 1 2 5 0 : n o )、一方の特別図柄で予め決定された変動時間に達するまでの残り変動時間が 0 であるか否かを判定する ( S 1 2 5 1 )。一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達した場合には ( S 1 2 5 1 : y e s )、一方の特別図柄が大当たり図柄で確定予定であるか否かを判定する ( S 1 2 5 2 )。なお、一方の特別図柄が予め決定された変動時間に達していない場合には ( S 1 2 5 1 : n o )、そのまま特別遊技処理へと移行する。否定判定の場合には ( S 1 2 5 2 : n o )、ハズレ確定図柄表示処理 A を行う ( S 1 2 5 5 )。本実施例のハズレ確定図柄表示処理 A ( S 1 2 5 5 ) では、一方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、他方の特別図柄は、そのまま変動する構成となっている。

【 0 2 0 0 】

一方の特別図柄が大当たり図柄で確定予定の場合には ( S 1 2 5 2 : y e s )、一方の特別

図柄で大当り図柄確定表示処理 A を行う (S 1 2 5 6)。なお、本実施例の S 1 2 5 6 は、一方の特別図柄で大当り図柄を確定表示した場合には、他方の特別図柄は予め定められた変動時間に達していなくてもハズレ図柄で停止させる。

【0201】

両方の特別図柄で、予め決定された変動時間に達するまでの残り図柄変動時間が 0 となっている場合には (S 1 2 5 0 : y e s)、両方の特別図柄で大当り図柄が確定予定であるか判定する (S 1 2 5 3)。両方の特別図柄で大当り図柄が確定予定である場合には (S 1 2 5 3 : y e s)、特図確定表示決定処理 2 を行い (S 1 2 5 7)、そのまま終了となる。

【0202】

本実施例の S 1 2 5 7 は、図 3 8 の S 1 1 6 0 で判定した結果に基づいて第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、残り変動時間が短い方の特別図柄を大当り図柄で確定表示させ、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、残り変動時間が長い方の特別図柄が大当り示す判定がされていても強制的にハズレ図柄で確定表示させる。

また、図 3 8 の S 1 1 6 0 において、特別図柄が変動を開始して、変動短縮ボタン 6 9 が操作されるまでに経過した変動時間が長い方の特別図柄を判定する構成の場合には、図 4 0 の S 1 2 5 7 は、図 3 8 の S 1 1 6 0 で判定した結果に基づいて第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、経過した変動時間が長い方の特別図柄大当り図柄で確定表示させ、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、経過した変動時間が短い方の特別図柄が大当り示す判定がされていても強制的にハズレ図柄で確定表示させる。

【0203】

両方の特別図柄で大当り図柄が確定予定ではない場合には (S 1 2 5 3 : n o)、一方の特別図柄で大当り図柄が確定予定であるか判定する (S 1 2 5 4)。一方の特別図柄で大当り図柄が確定予定の場合には (S 1 2 5 4 : y e s)、一方の特別図柄確定図柄表示処理 B を行い (S 1 2 5 9)、特別遊技処理へと移行する。本実施例の S 1 2 5 9 では、一方の特別図柄を大当り図柄で確定表示させ、図柄表示を行い、他方の特別図柄は図柄変動時間を経過しており、ハズレ図柄で確定表示されているため、ハズレ図柄で図柄表示させる。

【0204】

一方の特別図柄で大当り図柄が確定されなかった場合には (S 1 2 5 4 : n o)、両方の特別図柄でハズレ図柄確定表示処理 B を行う (S 1 2 6 0)。本実施例の S 1 2 6 0 では、両方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させ、ハズレ図柄で図柄表示させる。

【0205】

変動中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当りを示す判定がされた場合に、遊技者は変動短縮ボタン 6 9 を操作しないと、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、残りの変動時間が短い方の特別図柄は大当り図柄で確定表示され、残りの変動時間が長い方の特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に、ハズレ図柄で確定表示されることになる。例えば、変動中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当りを示す判定がされた場合に、遊技者は変動短縮ボタン 6 9 を操作すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄を大当り図柄で確定表示させ、他方の特別図柄を予め決定された変動時間に達する前にハズレ図柄で確定表示させる構成だけでは、残りの変動時間が短い方の特別図柄ではなく残りの変動時間が長い方の特別図柄が確定表示されることもあり得る。

そこで、以上の弾球遊技機によれば、遊技者は変動短縮ボタン 6 9 を操作したか否かにかかわらず、残りの変動時間が短いと判定された特別図柄を大当り図柄で確定表示させ、残りの変動時間が長いと判定された特別図柄を予め決定された変動時間に達する前にハズレ図柄で確定表示させる構成とすることで、遊技者が変動短縮ボタン 6 9 を操作したか否かにより損となることを防ぐことができる。また、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄ともに大当り図柄で確定予定である場合の制御を複雑化させないようにできる。

【0206】

ここで実施例 8 の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「経過時間判定手段」及び「残時間判定手段」が、図 3 8 の S 1 1 6 0 に相当

10

20

30

40

50

する。

#### 【0207】

上述した実施例の構成以外にも、その他の構成も考えることができる。

例えば、第1特別図柄及び第2特別図柄が変動している場合において、一方の特別図柄は予め決定された変動時間(例えば、30秒)経過後に大当たり図柄で確定予定、他方の特別図柄は予め決定された変動時間(例えば、20秒)経過後にハズレ図柄で確定予定であり、他方の特別図柄の残り変動時間(例えば、2秒)が短い場合には、遊技者により変動短縮ボタン69を操作された直後に、変動時間短縮処理が作動して、一方の特別図柄を予め決定された変動時間前に大当たり図柄で、他方の特別図柄を予め決定された変動時間前にハズレ図柄で確定表示せずに、他方の特別図柄の残り変動時間が0となるまで、変動時間短縮処理の作動を待機させて、当該残り変動時間が0となると、当該変動時間短縮処理を行い、一方の特別図柄を大当たり図柄で確定表示させる構成とすることも考えられる。具体的には、図41を用いて説明する。

10

#### 【0208】

図41(a)に示すように、第1表示領域97の第1演出図柄91, 92, 93が変動し、第2表示領域98の第2演出図柄94, 95, 96が変動している。なお、遊技者は図41(a)が演出図柄表示装置6に表示されているときに、変動短縮ボタン69を操作している。

また、遊技者が変動短縮ボタン69を操作したときには、第1演出図柄91, 92, 93に対応する第1特別図柄の残り変動時間は短く、第1特別図柄はハズレ図柄で確定表示されるものとする。

20

次に図41(b)に示すように、第1左演出図柄91及び第1右演出図柄93が「7」で停止しており、第1中演出図柄92が変動し、リーチとなっていることを遊技者に報知している。第2演出図柄94, 95, 96は変動中である。

図41(c)に示すように、第1特別図柄の残り変動時間が0となると、第1左演出図柄91及び第1右演出図柄93が「7」で停止し、第1中演出図柄92が「6」で停止する。図41(b)から図41(c)では、変動時間短縮処理の作動は待機されているため、第2演出図柄94, 95, 96は変動中となっている。

そして、第1特別図柄はハズレ図柄で確定表示されると、変動時間短縮処理が作動して、第2特別図柄は予め決定された変動時間に達する前に大当たり図柄で確定表示され、図41(d)に示すように、第2左演出図柄94、第2中演出図柄95及び第2右演出図柄96は「7」で停止し、大当たりとなったことを遊技者に報知している。

30

#### 【0209】

その他の構成としては、例えば、特定の変動パターンを備える構成とし、変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大当たり図柄で確定予定である場合、遊技者により変動短縮ボタン69が操作されて、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、何れかの特別図柄を大当たり図柄で確定表示させるかを当該特定の変動パターンにより決定する構成とすることも考えられる。また、変動中の第1特別図柄及び第2特別図柄ともに大当たり図柄で確定予定である場合、遊技者により変動短縮ボタン69が操作されて、双方とも大当たり図柄で確定表示され、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、何れかの特別図柄に対応する大当たり遊技が実行されるか否かを当該特定の変動パターンにより決定する構成とすることも考えられる。

40

#### 【0210】

その他の構成としては、リーチ、スーパーリーチ又はプレミアムリーチが発生する変動である場合に、変動短縮ボタン69を操作すると、リーチ発生、スーパーリーチ発生直前又はプレミアムリーチ発生直前までの変動時間が短縮される構成とすることも考えられる。その場合、リーチ及びスーパーリーチが発生しない変動は、予め決定された変動時間に達する前に確定表示させる構成とすることが考えられる。

#### 【符号の説明】

#### 【0211】

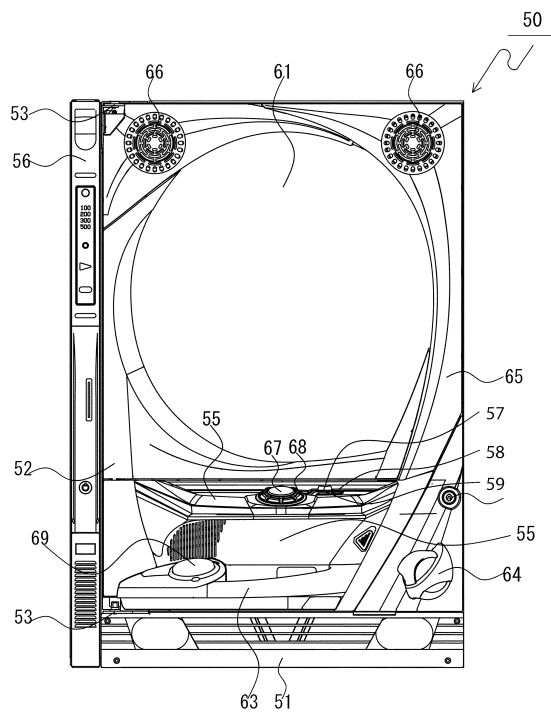
50

- 6 : 演出図柄表示装置
- 9 : 第 1 特別図柄表示装置
- 10 : 第 2 特別図柄表示装置
- 11 : 第 1 始動口
- 12 a : 第 2 始動口
- 12 b : 第 2 始動口
- 13 : 交互振分式始動口装置
- 14 : 大入賞口
- 50 : パチンコ機
- 67 : 演出ボタン
- 68 : ジョグダイヤル
- 69 : 変動短縮ボタン
- 80 : 主制御装置
- 83 : サブ統合制御装置
- 91 ~ 93 : 第 1 演出図柄
- 94 ~ 96 : 第 2 演出図柄
- 97 : 第 1 表示領域
- 98 : 第 2 表示領域
- 99 : 演出キャラクタ
- 101 : 振分装置
- 102 a : 排出口
- 102 b : 排出口
- 102 c : 排出口

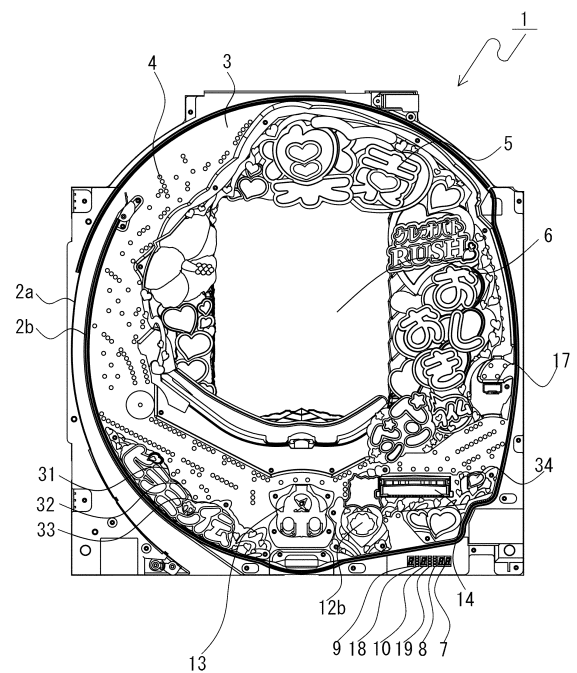
10

20

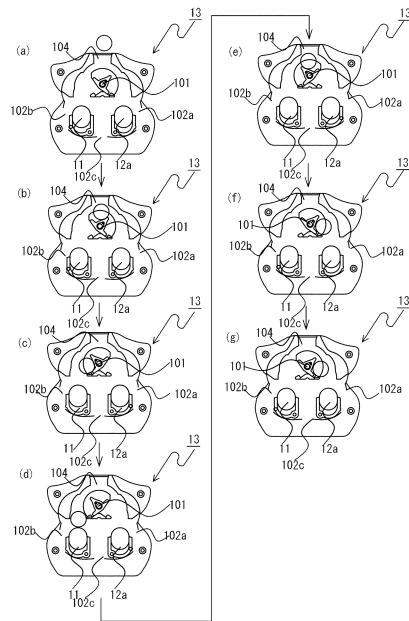
【図 1】



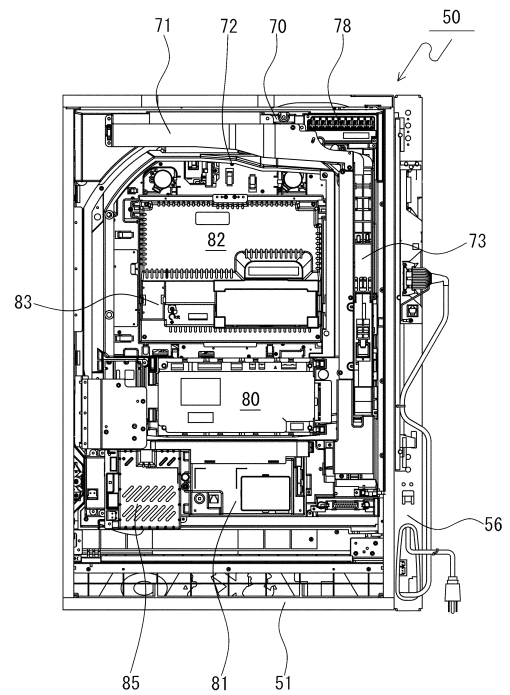
【図 2】



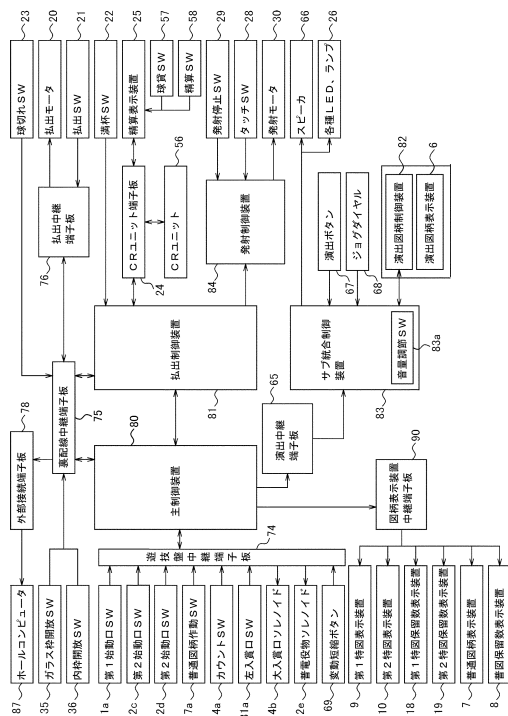
【 図 3 】



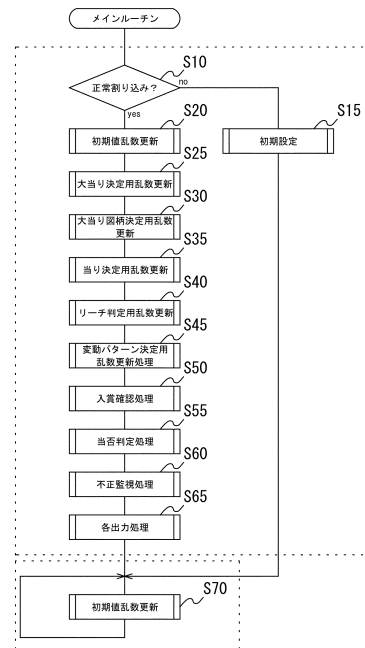
【 図 4 】



【 図 5 】

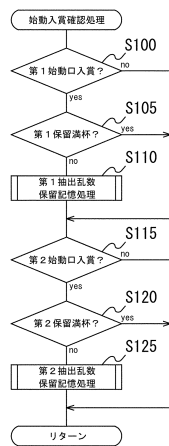


【 図 6 】

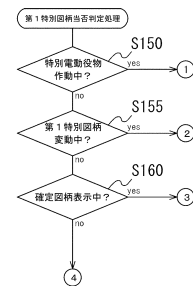




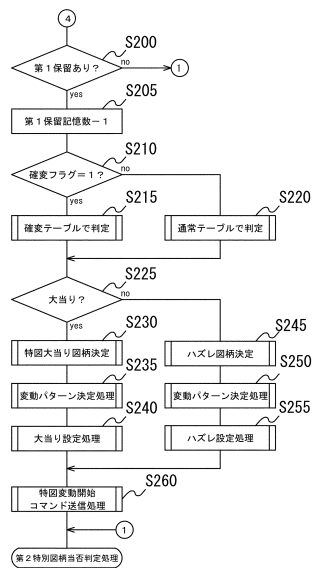
【図 7】



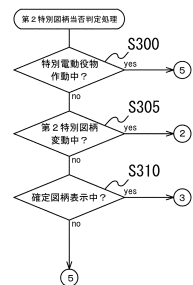
【図 8】



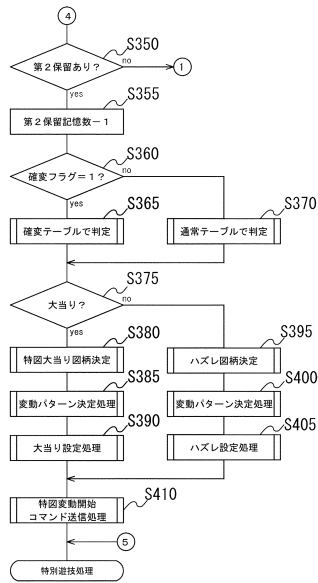
【図 9】



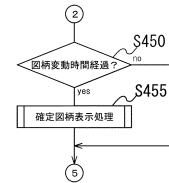
【図 10】



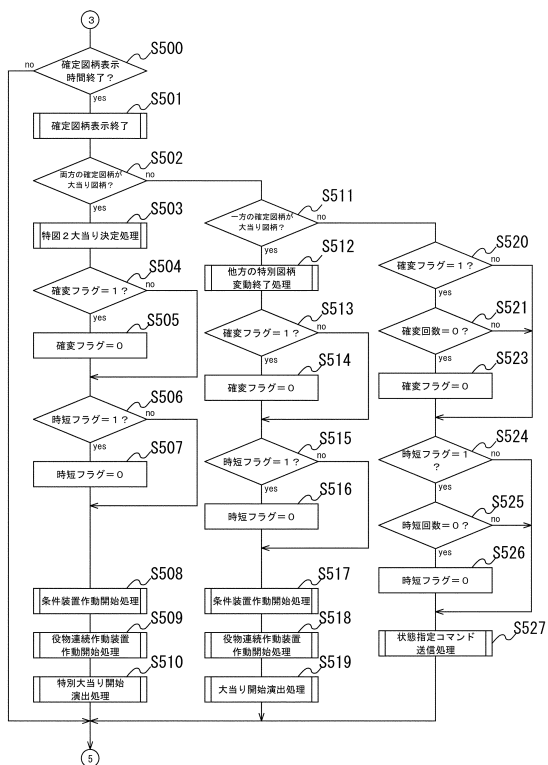
【図 1 1】



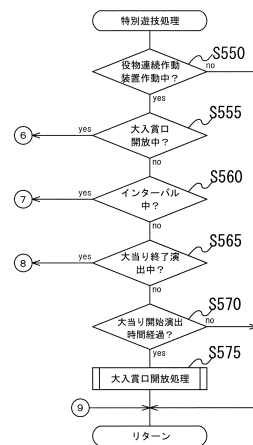
【図 1 2】



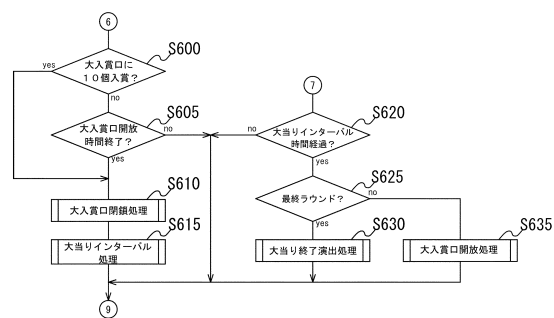
【図 1 3】



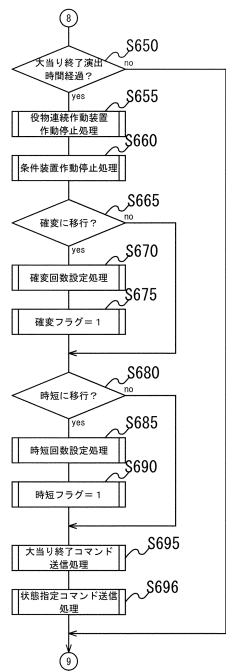
【図 1 4】



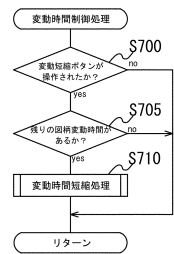
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

大当り確率	低確：1/300 高確：1/30
時短回数	100回転
賞球	始動口1：3個 始動口2a：3個 始動口2b：3個 その他入賞口：10個 大人賞口1：13個
規定入賞数	10個
普通図柄当り確率	通常 1/6 時短 5/6
普通電動役物開放時間	通常 0.2秒 時短 1秒×3回

【図 19】

(a)

大当り図柄 決定用乱数	1~2	3~5	6~7	8~10	11~13	14~15	16~20	21~23	24~26
停止図柄の名称	図柄1	図柄2	図柄3	図柄4	図柄5	図柄6	図柄7	図柄8	図柄9
表示図柄									

大当り図柄 決定用乱数	27~28	29~31	32~33	34~37	38~40	41~43	44~47	48~51	52~54
停止図柄の名称	図柄10	図柄11	図柄12	図柄13	図柄14	図柄15	図柄16	図柄17	図柄18
表示図柄									

(b)

大当りの名称	停止図柄の名称	最終ラウンド	最大開放時間	大当り後の遊技状態
大当り遊技A	図柄 1, 6	16ラウンド	全開放30秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技B	図柄 3	16ラウンド	全開放25秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技C	図柄 10	16ラウンド	全開放 5秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技D	図柄 12	10ラウンド	全開放20秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技E	図柄 14, 15	10ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技F	図柄 4, 5	10ラウンド	全開放 5秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技G	図柄 2, 8	5ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技H	図柄 9	16ラウンド	全開放30秒	時短遊技状態 (100回)
大当り遊技I	図柄 11	10ラウンド	全開放25秒	時短遊技状態 (100回)
大当り遊技J	図柄 17	5ラウンド	全開放 5秒	時短遊技状態 (100回)
大当り遊技K	図柄 18	16ラウンド	全開放30秒	—
大当り遊技L	図柄 16	10ラウンド	全開放25秒	—
大当り遊技M	図柄 7, 13	10ラウンド	全開放 5秒	—

【図 20】

(a)

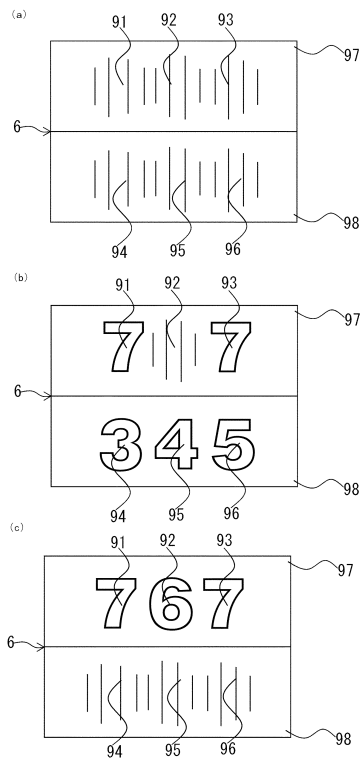
大当り図柄 決定用乱数	1~5	3~5	6~9	10~12	13~15	16~19	20~21	21~24	25~27
停止図柄の名称	図柄19	図柄20	図柄21	図柄22	図柄23	図柄24	図柄25	図柄26	図柄27
表示図柄									

大当り図柄 決定用乱数	28~32	33~35	36~38	39~41	41~43	45~47	48~51	52	53~54
停止図柄の名称	図柄28	図柄29	図柄30	図柄31	図柄32	図柄33	図柄34	図柄35	図柄36
表示図柄									

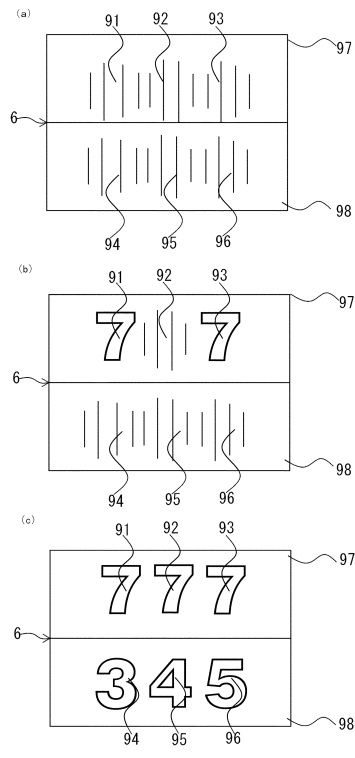
(b)

大当りの名称	停止図柄の名称	最終ラウンド	最大開放時間	大当り後の遊技状態
大当り遊技A	図柄 19, 24	16ラウンド	全開放30秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技B	図柄 21	16ラウンド	全開放25秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技C	図柄 28	16ラウンド	全開放 5秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技D	図柄 30	10ラウンド	全開放20秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技E	図柄 32, 33	10ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技F	図柄 22, 23	10ラウンド	全開放 5秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技G	図柄 20, 26	5ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (10000回)
大当り遊技H	図柄 27	16ラウンド	全開放30秒	時短遊技状態 (100回)
大当り遊技I	図柄 29	10ラウンド	全開放25秒	時短遊技状態 (100回)
大当り遊技J	図柄 35	5ラウンド	全開放 5秒	時短遊技状態 (100回)
大当り遊技K	図柄 36	16ラウンド	全開放30秒	—
大当り遊技L	図柄 34	10ラウンド	全開放25秒	—
大当り遊技M	図柄 25, 31	10ラウンド	全開放 5秒	—

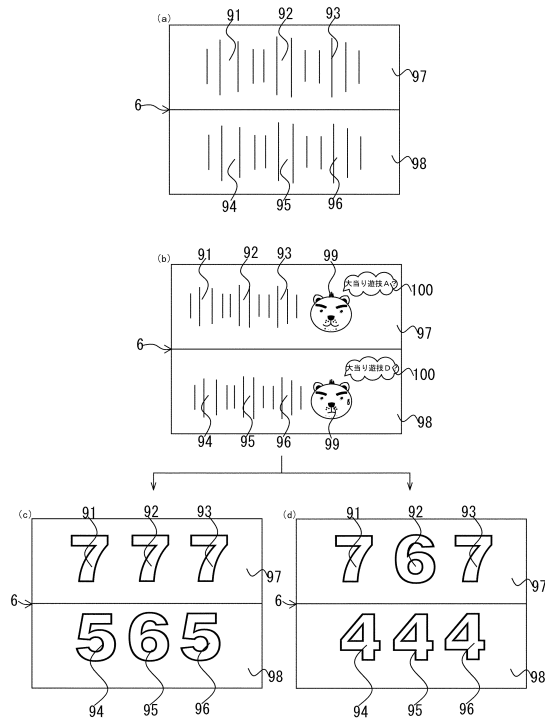
【図 21】



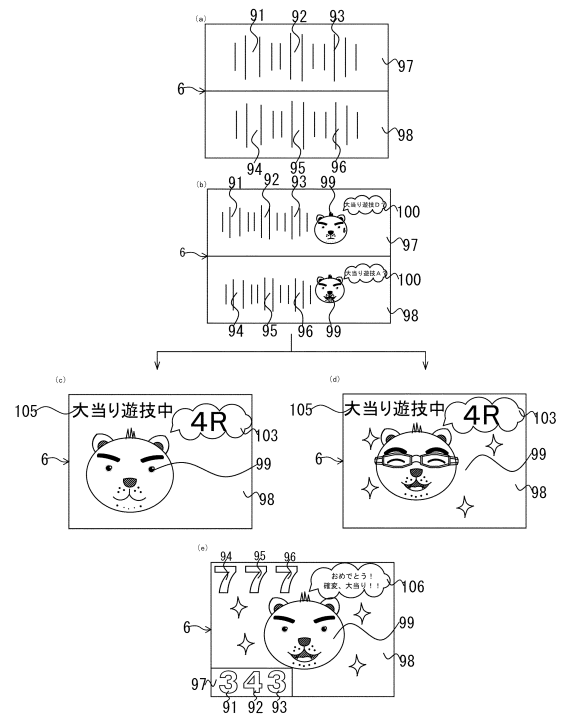
【図 22】



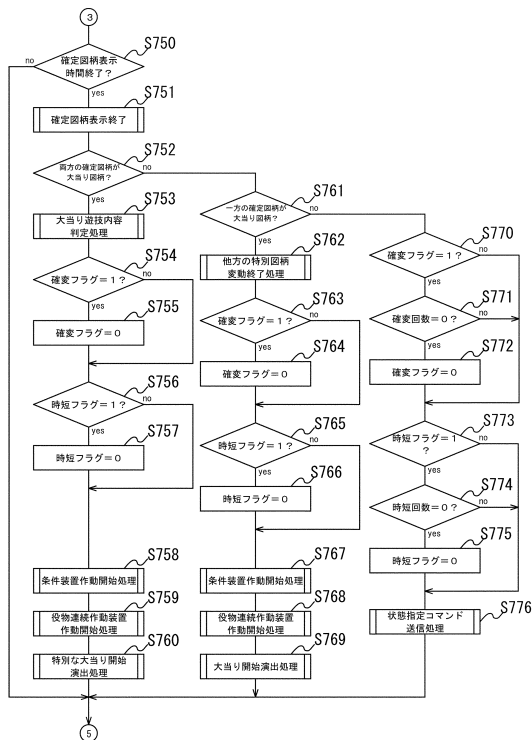
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】

(a)

大当たり図柄 決定用乱数	1-2	3-5	6-7	8-10	11-13	14-15	16-20	21-23	24-26
停止図柄の名称	図柄1	図柄2	図柄3	図柄4	図柄5	図柄6	図柄7	図柄8	図柄9
表示図柄	!	2	3	1	5	4	7	0	4

大当たり図柄 決定用乱数	27-28	29-31	32-33	34-37	38-40	41-43	44-47	48-51	52-54
停止図柄の名称	図柄10	図柄11	図柄12	図柄13	図柄14	図柄15	図柄16	図柄17	図柄18
表示図柄	!	2	3	1	5	4	7	0	4










(b)










大当たりの名称	停止図柄の名称	最終ラウンド	最大開放時間	大当たり後の遊技状態	順位
大当たり遊技 A	図柄 1, 6	16ラウンド	全開放30秒	高確率遊技状態 (10000回)	1
大当たり遊技 B	図柄 3	16ラウンド	全開放25秒	高確率遊技状態 (10000回)	2
大当たり遊技 C	図柄 10	16ラウンド	全開放20秒	高確率遊技状態 (10000回)	3
大当たり遊技 D	図柄 12	10ラウンド	全開放20秒	高確率遊技状態 (10000回)	4
大当たり遊技 E	図柄 14, 15	10ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (10000回)	5
大当たり遊技 F	図柄 4, 5	10ラウンド	全開放 5秒	高確率遊技状態 (10000回)	6
大当たり遊技 G	図柄 2, 8	5ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (10000回)	7
大当たり遊技 H	図柄 9	16ラウンド	全開放30秒	高確率遊技状態 (10000回)	8
大当たり遊技 I	図柄 11	10ラウンド	全開放25秒	時短遊技状態 (100回)	9
大当たり遊技 J	図柄 17	5ラウンド	全開放 5秒	時短遊技状態 (100回)	10
大当たり遊技 K	図柄 18	16ラウンド	全開放30秒	—	11
大当たり遊技 L	図柄 16	10ラウンド	全開放25秒	—	12
大当たり遊技 M	図柄 7, 13	10ラウンド	全開放 5秒	—	13

【 図 2 7 】

【圖 28】

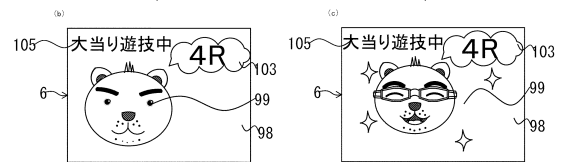
(a)

大倉市図柄 決定用札数	1~5	3~5	6~9	10~12	13~15	16~19	20~21	21~24	25~27
押上図柄の名称	図柄19	図柄20	図柄21	図柄22	図柄23	図柄24	図柄25	図柄26	図柄27
表示図柄									

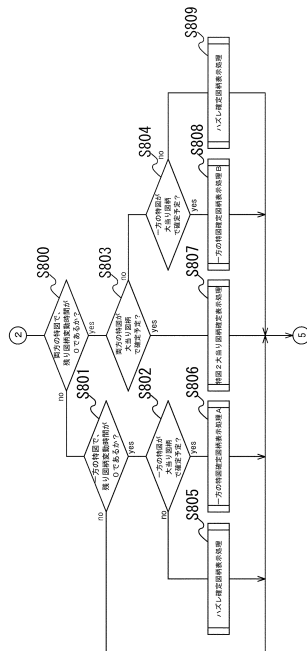
大写字母 决定用几数	28~32	33~35	36~38	39~41	41~43	45~47	48~51	52	53~54
停止字母D-6格	图样28	图样29	图样30	图样31	图样32	图样33	图样34	图样35	图样36
表示图例									

(b)

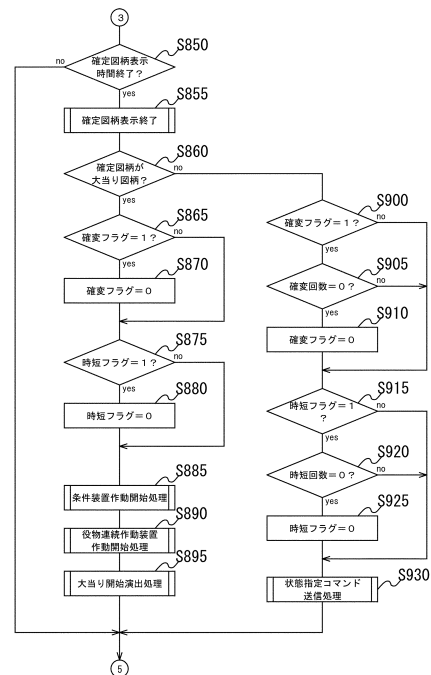
大当りの名称	停止図柄の名称	最終ラウンド	最大開放時間	大当り後の遊技状態	順位
大当り遊技A	図柄 19, 24	16ラウンド	全開放30秒	高確率遊技状態 (1000000)	1
大当り遊技B	図柄 21	16ラウンド	全開放25秒	高確率遊技状態 (1000000)	2
大当り遊技C	図柄 28	16ラウンド	全開放20秒	高確率遊技状態 (1000000)	3
大当り遊技D	図柄 30	10ラウンド	全開放20秒	高確率遊技状態 (1000000)	4
大当り遊技E	図柄 32, 33	10ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (1000000)	5
大当り遊技F	図柄 22, 23	10ラウンド	全開放10秒	高確率遊技状態 (1000000)	6
大当り遊技G	図柄 20, 26	5ラウンド	全開放15秒	高確率遊技状態 (1000000)	7
大当り遊技H	図柄 27	16ラウンド	全開放30秒	時短遊技状態	8
大当り遊技I	図柄 29	10ラウンド	全開放25秒	時短遊技状態	9
大当り遊技J	図柄 35	5ラウンド	全開放40秒	時短遊技状態 (1000000)	10
大当り遊技K	図柄 36	16ラウンド	全開放30秒	—	11
大当り遊技L	図柄 34	10ラウンド	全開放25秒	—	12
大当り遊技M	図柄 25, 31	10ラウンド	全開放20秒	—	13



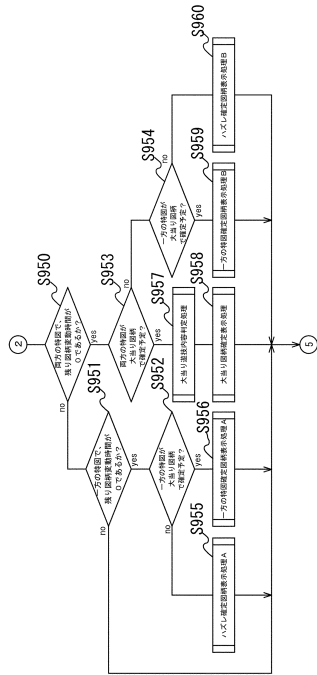
【 図 2 9 】



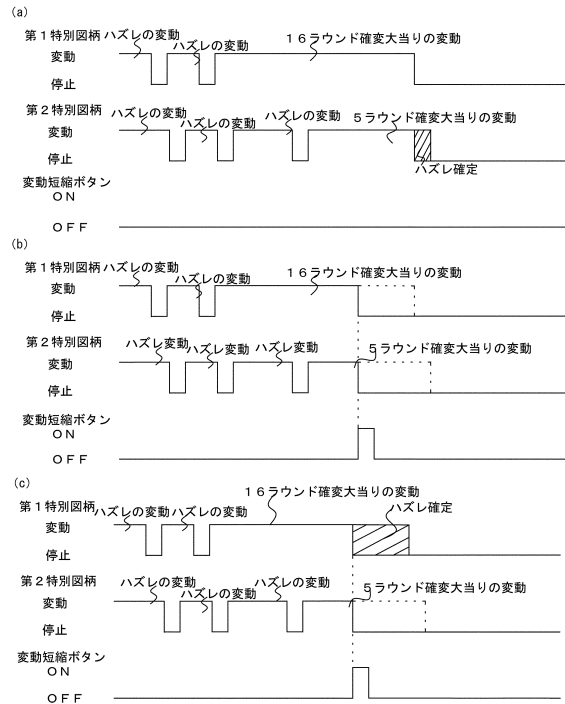
【 図 3 0 】



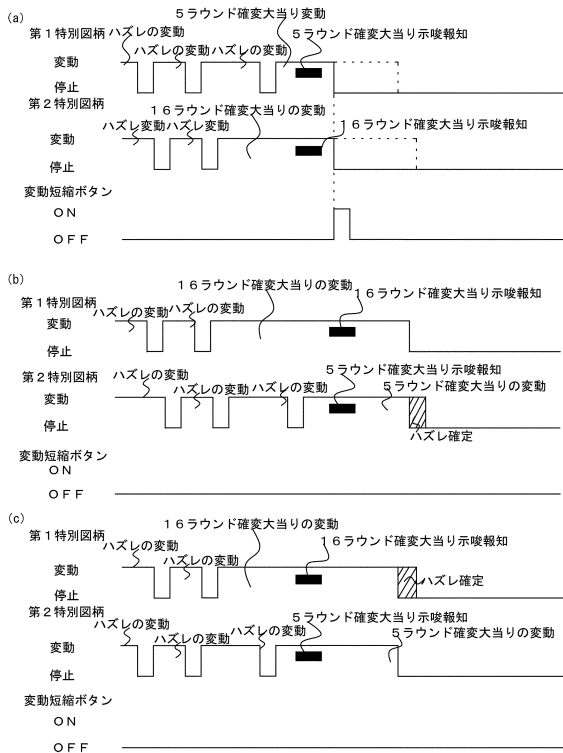
【図 3 1】



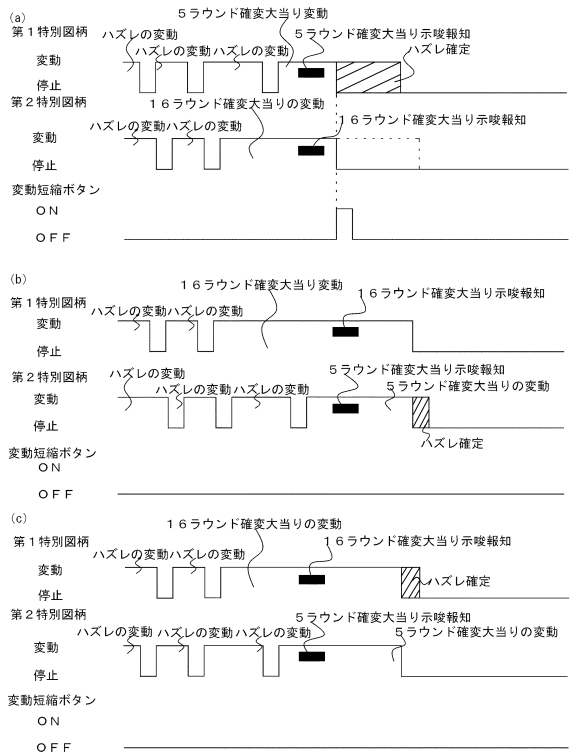
【図 3 2】



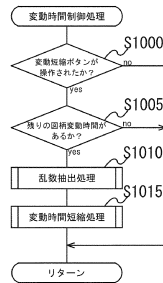
【図 3 3】



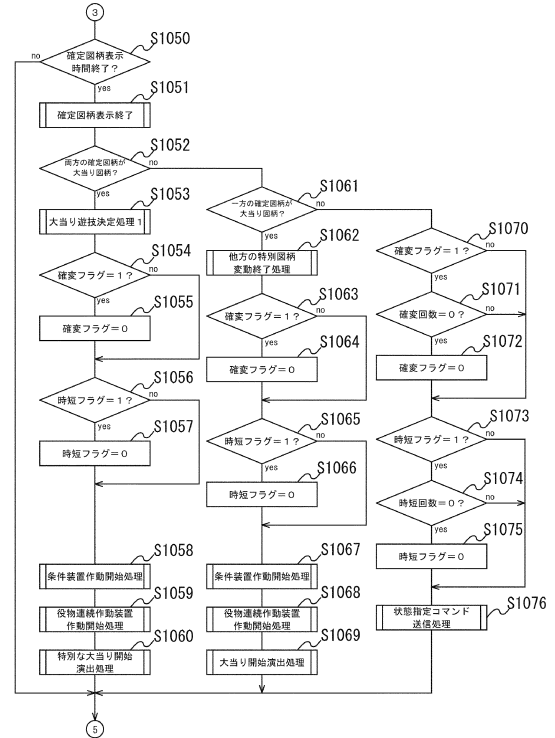
【図 3 4】



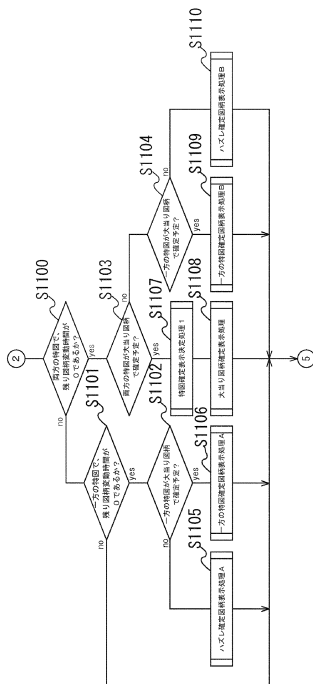
【 図 3 5 】



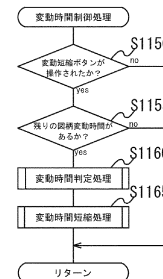
【 図 3 6 】



【 図 3 7 】

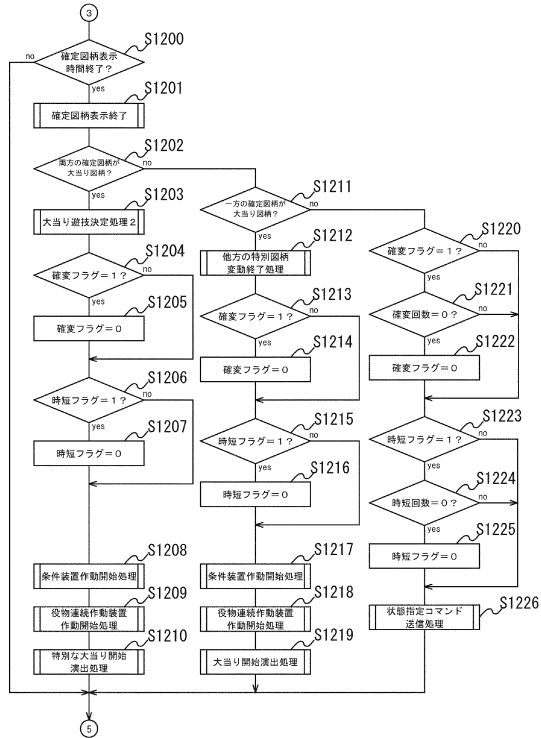


【 図 3 8 】

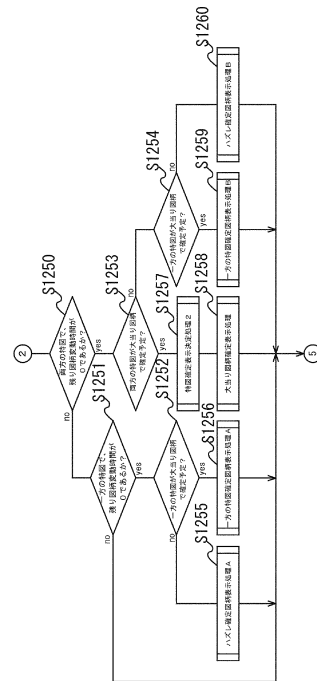




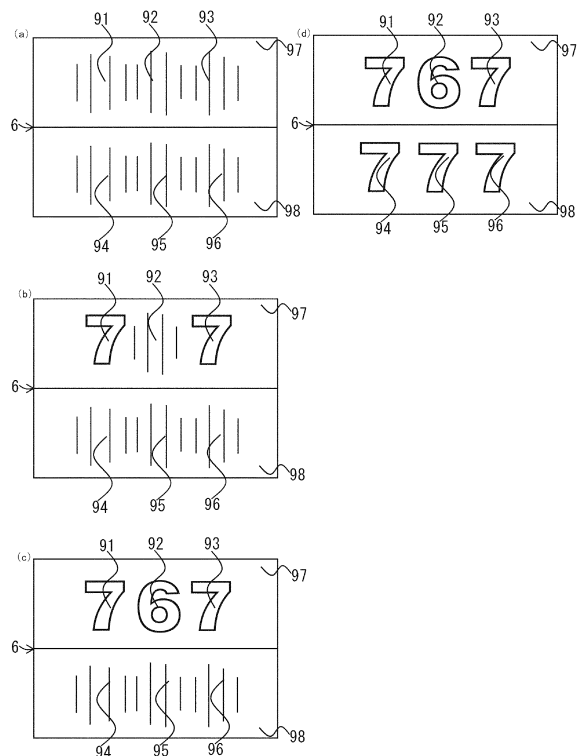
【 図 3 9 】



【 図 4 0 】



【 図 4 1 】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2011-067307(JP,A)  
特開2005-230101(JP,A)  
特開2013-240494(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02