

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6782990号
(P6782990)

(45) 発行日 令和2年11月11日(2020.11.11)

(24) 登録日 令和2年10月23日(2020.10.23)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 2 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2018-159376 (P2018-159376)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成30年8月28日 (2018. 8. 28)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2020-31778 (P2020-31778A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2番地
(43) 公開日	令和2年3月5日 (2020. 3. 5)	(74) 代理人	110000604
審査請求日	令和1年10月4日 (2019. 10. 4)		特許業務法人 共立
		(72) 発明者	福原 弘修
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	中谷 竜二
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	水野 嘉中
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2番地 株式会社高尾内

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】

抽出した普通図柄用数値データに基づいて普通図柄の当否判定を行う普通図柄当否判定手段と、

前記普通図柄の当否判定の結果に応じて開放する開閉手段と、

常時入球可能な第1始動口と、

前記開閉手段の開放時にのみ入球可能となる第2始動口と、

前記第1始動口への入球に起因して抽出された特別図柄用数値データ、及び前記第2始動口への入球に起因して抽出された特別図柄用数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

記憶された前記特別図柄用数値データに基づいて、少なくとも大当り遊技に移行するかどうかの特別図柄の当否判定を行う特別図柄当否判定手段と、

前記第1始動口への遊技球の入球に起因して抽出された前記特別図柄用数値データに基づく前記特別図柄の当否判定の結果を示す第1特別図柄が表示される第1特別図柄表示手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球に起因して抽出された前記特別図柄用数値データに基づく前記特別図柄の当否判定の結果を示す第2特別図柄が表示される第2特別図柄表示手段と、

作動することにより前記大当り遊技を実施可能とする条件装置と、を備えた弾球遊技機において、

前記条件装置の作動に応じて開放されて遊技球の入球が可能となる入球装置と、
前記入球装置内に設けられて前記大当り遊技を開始させるための複数の役連ゲートと、
前記入球装置に入球した遊技球を何れかの前記役連ゲートに振り分ける振分手段と、を
備え、

前記複数の役連ゲートとして、第1役連ゲート及び第2役連ゲートが設けられ、

遊技球が前記第1役連ゲートを通過した場合には前記普通図柄用数値データが抽出され、
前記普通図柄の当否判定が実施される一方、遊技球が前記第2役連ゲートを通過した場
合には前記普通図柄用数値データが抽出されない構成をなし、

前記第2役連ゲートへの入球により開始された前記大当り遊技の終了後よりも前記第1
役連ゲートへの入球により開始された前記大当り遊技の終了後のほうが、前記第2始動口
への入球に起因する前記第2特別図柄の当否判定が行われる確率が高くなるように構成し
たことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項2】

請求項1に記載の弾球遊技機において、

前記特別図柄当否判定手段は、前記第2始動口への入球に起因する前記第2特別図柄の
当否判定では小当りの判定を可能となし、

前記条件装置は、前記特別図柄当否判定手段の当否判定の結果が大当りと判定されたこ
と、又は前記小当りの判定に応じて実施される小当り遊技において遊技球が特定領域へ入
球することに起因して作動するように構成された弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機、特に、遊技球が所定のゲートを通過することに起因して普通図柄
の当否判定が行われ、普通図柄が当選となると普通電動役物が開放作動する弾球遊技機に
関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機であるパチンコ機には、普通図柄の当否判定が行われ、普通図柄が当
選となると普通電動役物が開放作動し、普通電動役物内部に配置され入賞口への入球が可
能となる遊技構成を備えたものがある（例えば、特許文献1参照）。

30

【0003】

また、特許文献2には、特別図柄の当否判定が行われ、特別図柄が大当りを示す図柄で
確定表示された後に大当り遊技が実行される遊技性（図柄大当りともいわれている）と、
特別図柄の当否判定が小当りになり、小当り遊技において特定領域に遊技球が入球すると
大当り遊技に発展する遊技性（役物大当りともいわれている）を備えた混合機が開示され
ている。

【0004】

更に、特許文献3には複数の役連ゲートを備え、大当りが生起したとき、何れの役連ゲ
ートへ入球したかに応じて大当り遊技の遊技内容が異なる遊技構成が開示されている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2006-020960号公報

【特許文献2】特開2013-233375号公報

【特許文献3】特開2014-124511号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、混合機や役連ゲートを備えた遊技構成に代表されるように、近時、遊技

50

機の構成が一層複雑化する中で、普通図柄の当否判定から普通電動役物の作動に至る普通図柄を用いた遊技構成については、興趣の向上に資する十分な工夫が為されている、とは言えなかった。

そこで本発明は、前記事情に鑑み、普通図柄を用いた遊技構成に関する趣向を向上する弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項1に記載の発明の弾球遊技機は、

抽出した普通図柄用数値データに基づいて普通図柄の当否判定を行う普通図柄当否判定手段と、

10

前記普通図柄の当否判定の結果に応じて開放する開閉手段と、

常時入球可能な第1始動口と、

前記開閉手段の開放時にのみ入球可能となる第2始動口と、

前記第1始動口への入球に起因して抽出された特別図柄用数値データ、及び前記第2始動口への入球に起因して抽出された特別図柄用数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

記憶された前記特別図柄用数値データに基づいて、少なくとも大当り遊技に移行するかどうかの特別図柄の当否判定を行う特別図柄当否判定手段と、

前記第1始動口への遊技球の入球に起因して抽出された前記特別図柄用数値データに基づく前記特別図柄の当否判定の結果を示す第1特別図柄が表示される第1特別図柄表示手段と、

20

前記第2始動口への遊技球の入球に起因して抽出された前記特別図柄用数値データに基づく前記特別図柄の当否判定の結果を示す第2特別図柄が表示される第2特別図柄表示手段と、

作動することにより前記大当り遊技を実施可能とする条件装置と、を備えた弾球遊技機において、

前記条件装置の作動に応じて開放されて遊技球の入球が可能となる入球装置と、

前記入球装置内に設けられて前記大当り遊技を開始させるための複数の役連ゲートと、

前記入球装置に入球した遊技球を何れかの前記役連ゲートに振り分ける振分手段と、を備え、

30

前記複数の役連ゲートとして、第1役連ゲート及び第2役連ゲートが設けられ、

遊技球が前記第1役連ゲートを通過した場合には前記普通図柄用数値データが抽出され、前記普通図柄の当否判定が実施される一方、遊技球が前記第2役連ゲートを通過した場合には前記普通図柄用数値データが抽出されない構成をなし、

前記第2役連ゲートへの入球により開始された前記大当り遊技の終了後よりも前記第1役連ゲートへの入球により開始された前記大当り遊技の終了後のほうが、前記第2始動口への入球に起因する前記第2特別図柄の当否判定が行われる確率が高くなるように構成したことを特徴とする。

【0008】

本発明の弾球遊技機は、第1始動口に遊技球が入球した場合よりも、第2始動口に遊技球が入球した場合のほうが、遊技者にとって有利な結果が発生する可能性が高い、例えば賞球の獲得に有利な構成が好適である。

40

【0009】

入球装置に設けられた役連ゲートは、2つ以上設けてもよい。この場合、普通図柄用数値データを抽出する第1役連ゲートは1つとし、他は普通図柄用数値データを抽出しない第2役連ゲートとすることが望ましい。

【0010】

入球装置には、入球を検知する検出手段を備え、該検出手段が遊技球を検出すると閉鎖して、新たな遊技球が入球できない構成が好適である。

【0011】

50

第1役連ゲート及び第2役連ゲートには、それぞれ遊技球の通過を検知する検出手段を設ける。そして、第1役連ゲートの検出手段が遊技球の通過を検知すると、大当り遊技を開始すると共に、普通図柄用数値データを抽出することが好適である。一方、第2役連ゲートの検出手段が遊技球の通過を検知したときは、大当り遊技の開始のみを行う。

【0012】

遊技球が第1役連ゲートを通過した場合には普通図柄用数値データが抽出されるようにし、遊技球が第2役連ゲートを通過した場合には普通図柄用数値データが抽出されない構成としては、第1役連ゲートの下流側直下位置に普通図柄の始動口（普通図柄作動ゲート）を配置し、遊技球が第1役連ゲートを通過した場合には、必ず普通図柄作動ゲートを通過し、普通図柄用数値データが抽出される構成も考えられる。勿論、第2役連ゲートの直下には普通図柄作動ゲートを配置しない。

10

【0013】

本発明の弾球遊技機は、第2役連ゲートへの入球により開始された大当り遊技の終了後には、第2始動口への入球に起因する第2特別図柄の当否判定が全く行われぬ構成であってもよい。

【0014】

この発明によれば、大当りが生起し、大当り遊技を実施するための条件装置の作動に応じて入球装置が開放し、遊技球が第1役連ゲートを通過することにより普通図柄の当否判定実施するようにしたので、大当り遊技が開始される前に、遊技球の挙動に応じ、新規な遊技の流れでもって普通図柄に関する遊技が実施され、これにより普通図柄を用いた遊技構成に関する趣向の豊かな弾球遊技機を提供することができる。

20

一般に弾球遊技機は、始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき、特別図柄の当否判定に伴って、大当り遊技終了後の遊技が遊技者にとって有利となるか否かの度合いを設定することがなされている。これに対して、本発明は、一般とは異なる方法で、大当り遊技終了後の遊技者にとって有利となるか否かの度合いを設定するので、新たな遊技性を実現することができ、遊技の面白味を高めることができる効果を奏する。

【0015】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の弾球遊技機において、

前記特別図柄当否判定手段は、前記第2始動口への入球に起因する前記第2特別図柄の当否判定では小当りの判定を可能となし、

30

前記条件装置は、前記特別図柄当否判定手段の当否判定の結果が大当りと判定されたこと、又は前記小当りの判定に応じて実施される小当り遊技において遊技球が特定領域へ入球することに起因して作動するように構成されたことを特徴とする。

【0016】

この発明によれば、第2特別図柄の当否判定における役物大当りの遊技性を備えた構成としたため、大当り遊技終了後に第2特別図柄の当否判定の契機が増すことにより、図柄大当り及び役物大当りの可能性が高まるので、より普通図柄や普通電動役物の構成や機能に関する趣向の豊かな弾球遊技機が実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

40

【図1】本発明を適用した弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機に用いる遊技盤の正面図である。

【図3】前記遊技盤に設けられた入球装置の説明図である。

【図4】前記遊技盤に設けられた第2大入賞口の説明図である。

【図5】前記弾球遊技機の背面図である。

【図6】前記弾球遊技機の電気ブロック図である。

【図7】前記弾球遊技機の遊技仕様を示す図である。

【図8】前記弾球遊技機で用いられる大当り図柄を示す図である。

【図9】前記弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

50

【図10】前記主制御装置で実行される特図始動入球確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図11】前記主制御装置で実行される特図当否判定処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図12】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図13】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図14】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図15】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第5のフローチャートである。

【図16】前記主制御装置で実行される役連ゲート処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【図17】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図18】前記特別遊技処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図19】前記特別遊技処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図20】前記特別遊技処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図21】前記特別遊技処理の制御内容を示す第5のフローチャートである。

【図22】前記特別遊技処理の制御内容を示す第6のフローチャートである。

【図23】前記主制御装置で実行される普図当否判定処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図24】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

20

【図25】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図26】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図27】前記主制御装置で実行される普通図柄遊技処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図28】前記普通図柄遊技処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図29】前記普通図柄遊技処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図30】前記弾球遊技機で実行される演出表示の第1の表示態様を示す図である。

【図31】前記演出表示の第2の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

30

〔実施形態〕

本発明を適用した弾球遊技機たるパチンコ機1を説明する。図1に示すように、パチンコ機1は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠10にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠10には、左側の上下の位置に設けたヒンジ101を介して、板ガラス110が嵌め込まれた前枠(ガラス枠)11及び図略の内枠が開閉可能に設けてある。尚、これら前枠11及び前記内枠はシリンダ錠18により外枠10に閉鎖ロックされ、シリンダ錠18に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠11を開放可能である。

前枠11の板ガラス110の奥には前記内枠に保持された遊技盤2(図2)が設けてある。

40

【0019】

前枠11の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ112が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠11には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ113のほか、遊技の異常を報知するLED類が設けてある。

【0020】

前枠11の下半部には上皿12と下皿13とが一体に形成してある。下皿13の右側には発射ハンドル14が設けてあり、該発射ハンドル14を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿12から供給された遊技球が遊技盤2に向けて発射される。また上皿12には賞球が払い出される。

下皿13は上皿12から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿1

50

3に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱(ドル箱)に移すことができる。

【0021】

本パチンコ機1は所謂CR機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット(CRユニット)CRが隣接してある。パチンコ機1には上皿12の右側に球貸スイッチ171、精算スイッチ172及び精算表示装置173が設けてある。また上皿12の中央位置には遊技者が操作可能な演出ボタン15と、その外周を囲むようにジョグダイヤル16が設置されている。

【0022】

図2に示すように、遊技盤2には外レール201と内レール202とによって囲まれた略円形の遊技領域20が形成されている。また遊技領域は、そのほぼ中央上方寄りの位置にセンターケース200が装着されている。これにより遊技領域20は、遊技球を所定の強度で発射したときに遊技球が流下する左打ち領域Lと、前記所定の強度よりも強く発射したときに遊技球が流下する右打ち領域Rとに分けられる。尚、遊技領域20には多数の遊技釘や風車が植設されている。

10

センターケース200は中央に演出図柄表示装置46(全体の図示は省略)のLCDパネルが配設されている。尚、センターケース200には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【0023】

センターケース200の直下位置には、常時入球可能な第1特別図柄(以下、単に第1特図という)用の第1特図始動口231(特許請求の範囲に記載の第1始動口に相当する)が配置されている。第1特図始動口231へは、左打ち領域Lからセンターケース200のワープ樋等を流下する遊技球が入球しやすい構成である。第1特図始動口231は、入球により第1特図の当否判定が実行される起因となる入球口である。第1特図始動口231への入球により第1特図の大当たり決定用乱数、第1特図の大当たり図柄決定用乱数、第1特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数(特許請求の範囲に記載の特別図柄用数値データに相当する)が抽出され、当否判定に用いられる。第1特図の保留記憶は4つまで記憶される。これら保留記憶に基づいて第1特図の当否判定が実行され、結果は大当たり、ハズレのいずれかの判定がなされる。

20

【0024】

左打ち領域Lには、第1特図始動口231の左側の位置に、複数の一般入賞口27が配置されている。

30

【0025】

右打ち領域Rには、開閉可能な構成であり、開放時にのみ遊技球の入球が可能な入球装置21が配置されている。尚、入球装置21の詳細は後程、図3を用いて説明する。

【0026】

また、右打ち領域Rには、入球装置21の下流側に、開閉可能に設けられたチューリップ式普通電動役物(以下、単に普電役物という)24が配置されている。普電役物24は、特許請求の範囲に記載の開閉手段に相当する。

普電役物24は、後述する普通図柄(以下、単に普図という)の当否判定で当選すると所定の時間、所定の開放態様で開放する構成である。

40

普電役物24には、開放時にのみ遊技球が入球可能な第2特別図柄(以下、単に第2特図という)用の第2特図始動口232(特許請求の範囲に記載の第2始動口に相当する)が配置されている。第2特図始動口232は、入球により第2特図の当否判定が実行される起因となる入球口である。第2特図始動口232への入球により第2特図の大当たり決定用乱数、第2特図の大当たり図柄決定用乱数、第2特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数(特許請求の範囲に記載の特別図柄用数値データに相当する)が抽出され、当否判定に用いられる。第2特図の保留記憶は1つのみ記憶可能である。これら保留記憶に基づいて第2特図の当否判定が実行され、結果は大当たり、小当たり、ハズレのいずれかの判定がなされる。

尚、第2特図始動口232は、右打ち領域Rを流下した遊技球が入球可能な構成である

50

。また、第2特図始動口232は、大当り遊技において後述の第1大入賞口を狙って発射していると(右打ちしていると)、そのまま、普図の当否判定が当選して、普電役物24が開放され、遊技球が入球することが可能な構成である。

【0027】

更に、右打ち領域Rには、入球装置21の下流側に、特別電動役物の第1特電扉にて開閉可能に設けられた第1大入賞口25が配置されている。第1大入賞口25は、第1特図又は第2特図の大当り遊技にて、所定の態様で開放され、開放時に遊技球の入球が可能な構成である。

【0028】

更にまた、右打ち領域Rには、第1大入賞口25の下流側に、特別電動役物の第2特電扉にて開閉可能に設けられた第2大入賞口26が配置されている。第2大入賞口26は、第2特図の小当り遊技にて、所定の態様で開放され、開放時に遊技球の入球が可能な構成である。尚、第2大入賞口26の詳細は後程、図4を用いて説明する。

10

【0029】

遊技盤2には、遊技領域20の中央下端部の盤面最下部には遊技球を取込むアウト球口203が配置されている。

また、遊技盤2には、その右下端部のレール201の外側に、第1特図表示装置28A(特許請求の範囲に記載の第1特別図柄表示手段に相当する)、第1特図保留数表示装置281、第2特図表示装置28B(特許請求の範囲に記載の第2特別図柄表示手段に相当する)、第2特図保留数表示装置282及び普通図柄表示装置29が配置されている。

20

【0030】

図3に示すように、入球装置21は、上部に、入球口210と、入球口210を開閉する左右一对の開閉部材211、211とを備えている。入球口210は、通常、開閉部材211、211と遮蔽部材212とで閉鎖されている。入球口210は、開閉部材211、211が左右両側へ開放することにより入球可能とされる。入球装置21の入球口210は、後述の図柄大当り又は役物大当りの生起時に作動する条件装置の作動に応じて開放される。

【0031】

入球装置21は、入球口210から入球した全ての遊技球を上部通路213の誘導により振分手段214へ案内する。振分手段214は、浅い円形揺り鉢状をなすクルーンで構成されている(以下、振分手段をクルーンという)。クルーン214は、上部通路213から誘導された遊技球を、円形の内周部に沿うように回転運動させるように構成されている。尚、入球装置21は、入球口210への入球を検出し、1個の遊技球が入球することにより、入球口210を閉鎖するようにし、入球装置21への複数個の入球を防ぐようにしている。

30

【0032】

クルーン214には、内周部に沿う左右両側位置にそれぞれ遊技球を落下させる第1分岐穴215、及び第2分岐穴216が配置されている。これらによりクルーン214は遊技球を2方向に振り分け可能である。第1分岐穴215への入球率、及び第2分岐穴216への入球率は、何れも50%であり、遊技者が意図して狙えない構成である。

40

【0033】

入球装置21は、下端部に、役連Aゲート221(特許請求の範囲に記載の第1役連ゲートに相当する)と、役連Bゲート222(特許請求の範囲に記載の第2役連ゲートに相当する)とが設置されている。役連Aゲート221は、第1分岐穴215と連通している。役連Aゲート221は、クルーン214により振り分けられて第1分岐穴215から落下する遊技球が通過するように構成されている。

一方、役連Bゲート222は、第2分岐穴216と連通している。役連Bゲート222は、クルーン214により振り分けられて、第2分岐穴216から落下する遊技球が通過するように構成されている。

入球装置21は、役連Aゲート221又は役連Bゲート222を通過した遊技球を遊技

50

盤 2 の右打ち領域へ送出するようになる。

【 0 0 3 4 】

図 4 に示すように、第 2 大入賞口 2 6 は、上端部が第 2 特電扉により開閉可能とされた大入球口 2 6 0 が設けられ、開放時に遊技球が入球可能である。第 2 大入賞口 2 6 は、大入球口 2 6 0 へ入球した全ての遊技球を、大入球口 2 6 0 の中央から取り込むようになり、トンネル状に形成された送出口 2 6 1 より装置内へ誘導する。

【 0 0 3 5 】

第 2 大入賞口 2 6 は、その内部の中央下部で、送出口 2 6 1 の直下位置に、特定領域 2 6 2 が設置されている。特定領域 2 6 2 は、遊技球が入球することにより小当り遊技から大当り遊技（役物大当り）へ発展可能とする領域である。

第 2 大入賞口 2 6 には、特定領域 2 6 2 上方の左右両側に遊技球を遊技盤 2 内へ取り込む取入口 2 6 3、2 6 3 が配置されている。

尚、第 2 大入賞口 2 6 は、入球した遊技球が極めて高い確率で特定領域 2 6 2 へ入球するように構成されている。特定領域 2 6 2 へ入球した遊技球は、遊技盤 2 内へ取り込まれる。

【 0 0 3 6 】

図 5 はパチンコ機 1 の裏面を示すもので、パチンコ機 1 の裏面側には、遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 5 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払い出される。また、前記賞球を払い出す払出ユニット 3 3 により前記球貸スイッチ 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成である。

【 0 0 3 7 】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 5 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、電源基板 4 5 の裏側に設けられている。

【 0 0 3 8 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が配置され、外部接続端子板 3 8 により、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へ送られる。尚、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板には、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）と枠側（外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0 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 種類を用いられているが、本実施形態では、1 つの外部接続端子板 3 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータへ送信される。

【 0 0 3 9 】

図 6 はパチンコ機 1 の電氣的構成を示すもので、遊技進行等の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、いずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置はいずれも CPU により、2 m s 周期又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 4 0 には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

発射制御装置 4 4 には CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 4 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 0 】

主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介して遊技店のホールコンピュータ 5 0 0 と電氣的に接続される。また主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、前枠及び内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ 5 0 1、内枠開放スイッチ 5 0 2 の検出信号が入力される（尚、図 6 においてスイッチは S W と記す）。また、主制御装置 4 0 には、第 1 特図始動口 2 3 1 への入球を検出する第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を検出する第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4 が入力される。

【 0 0 4 1 】

更に主制御装置 4 0 には、入球装置 2 1 への入球を検出する入球装置スイッチ 5 0 5、第 1 大入賞口 2 5 への入球を検出する第 1 カウントスイッチ 5 0 6、第 2 大入賞口 2 6 への入球を検出する第 2 カウントスイッチ 5 0 7、特定領域 2 6 2 への入球を検出する特定領域スイッチ 5 0 8 等の検出信号が入力される。

10

更にまた主制御装置 4 0 には、複数の一般入賞口 2 7 への入球を検出する一般入賞口スイッチ 5 0 9、役連 A ゲート 2 2 1 への入球を検出する役連 A ゲートスイッチ 5 1 0、役連 B ゲート 2 2 2 への入球を検出する役連 B ゲートスイッチ 5 1 1 等の検出信号が入力される。

【 0 0 4 2 】

また主制御装置 4 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する。そして主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1 や、演出中継端子板 5 3 2 を介してサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 へ向けてのコマンドを出力する。また主制御装置 4 0 は、図柄表示装置中継端子板 5 3 3 を介して第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、及び普通図柄表示装置 2 9 等の表示制御を行なう。

20

【 0 0 4 3 】

更に主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、第 1 大入賞口ソレノイド 5 1 2、第 2 大入賞口ソレノイド 5 1 3、入球装置開閉ソレノイド 5 1 4、普電役物ソレノイド 5 1 5 が接続されている（尚、図 6 においてソレノイドは S O L と記す）。そして主制御装置 4 0 は、第 1 大入賞口ソレノイド 5 1 2 を制御して第 1 特電扉を作動させて第 1 大入賞口 2 5 を開放せしめる。また主制御装置 4 0 は、第 2 大入賞口ソレノイド 5 1 3 を制御して第 2 特電扉を作動させて第 2 大入賞口 2 6 を開放せしめる。更に主制御装置 4 0 は、入球装置開閉ソレノイド 5 1 4 を制御して開閉部材 2 1 1、2 1 1 を作動させて入球装置 2 1 を開放せしめる。更にまた主制御装置 4 0 は、普電役物ソレノイド 5 1 5 を制御して普電役物 2 4 を作動させて第 2 特図始動口 2 3 2 を開放せしめる。

30

主制御装置 4 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 3 8 を経てホールコンピュータ 5 0 0 に送られる。

【 0 0 4 4 】

主制御装置 4 0 と払出制御装置 4 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 4 1 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や払出中継端子板 5 3 4 を介して球タンクが空状態になったことを検出する球切れスイッチ 5 2 0 の検出信号が入力される。また払出制御装置 4 1 には、遊技球が払い出されたことを検出する払出スイッチ 5 2 2、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯スイッチ 5 2 3 等の検出信号が入力される。また主制御装置 4 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 5 2 1 を駆動させて遊技球の払い出しを行う。また、払出制御装置 4 1 は、C R ユニット端子板 5 3 5 を介して C R ユニット C R と電氣的に接続され、C R ユニット C R からの貸出要求信号に応じて払出モータ 5 2 1 を駆動させて貸球の払い出しを行う。この場合、球貸スイッチ 1 7 1 が操作されることにより精算表示装置 1 7 3 を介して貸出要求の操作信号が C R ユニット C R に入力され、C R ユニット C R から払出制御装置 4 1 へ貸出要求信号が発信される。一方、精算スイッチ 1 7 2 が操作されることにより精算表示装置 1 7 3 を介して精算要

40

50

求の操作信号がCRユニットCRに入力され、これに応じてCRユニットCRはプリペイドカードの残高の管理及び残高の表示に関する制御を行う。

【0045】

発射制御装置44は、発射を停止する発射停止スイッチ524、発射ハンドル14に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチスイッチ525等の検出信号が入力される。発射制御装置は、払出制御装置41を経て主制御装置40から送られるコマンド（タッチスイッチ525の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル14の回動信号及び発射停止スイッチ524の信号に応じて発射モータ526を制御して遊技球の発射及び停止を行う。

【0046】

サブ統合制御装置42は、音量調節スイッチを備えている。サブ統合制御装置42は、演出ボタン15やジョグダイヤル16の操作信号が入力される。

そしてサブ統合制御装置42は、スピーカ112を駆動して音声を出力することや、各種LEDや各種ランプ113の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置43へキャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

演出図柄制御装置43は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置46を構成している。演出図柄制御装置43は、サブ統合制御装置42から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置46のLCDパネルの表示を制御する。

【0047】

次に、パチンコ機1の動作について説明する。パチンコ機1は、第1特図始動口231への遊技球の入球に起因して第1特図の当否判定が実行され、大当たりであるか又はハズレであるか判定される。そして、第1特図の当否判定に伴い第1特図表示装置28Aにおいて図柄の変動が開始され、所定時間後に変動が停止して図柄が確定表示される。

【0048】

また、パチンコ機1は第2特図始動口232への遊技球の入球に起因して、第2特図の当否判定が実行され、大当たり、小当たり、ハズレの何れであるか判定される。そして、第2特図の当否判定に伴い第2特図表示装置28Bにおいて図柄の変動が開始され、所定時間後に変動が停止して図柄が確定表示される。

【0049】

またパチンコ機1では、第1特図、第2特図の変動及び確定表示は、遊技盤2の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域20の中央に設けられた演出図柄表示装置46にて第1特図又は第2特図に対応する疑似演出図柄を用いた疑似演出表示を行い、疑似演出表示にて当否判定の結果を遊技者に報知することが行われている。例えば、疑似演出表示では、3つの疑似演出図柄を変動させ、3つの図柄が同一図柄で停止すると大当たりとなるように構成されている。疑似演出表示としては2つの図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出が実施され、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高めることが行われている。

【0050】

パチンコ機1は、第1特図又は第2特図当否判定の結果が、第1特図又は第2特図の確定表示した態様に依りて大当たりであれば、主制御装置40で実行されるプログラム上において、大当たり遊技を実施可能とする条件のうちの一つを成立させる条件装置が作動する。この条件装置の作動に応じて入球装置21が開放される。

【0051】

そして入球装置21へ入球した遊技球が、クルーン214で振り分けられて、役連Aゲート221又は役連Bゲート222を通過することにより、所定の開放態様にて第1大入賞口25が開放し、大当たり遊技が実施される。大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で第1大入賞口25を開放するラウンド遊技を10ラウンド行う10R大当たり遊技や、8ラウンド行う8R大当たり遊技や、4ラウンド行う4R大当たり遊技など複数種類の大当たり遊技から1つの遊技が選択される。尚、大当たり遊技の種類は、大当たり遊技の起因となる当否判定に伴い決定された第1特図又は第2特図の大当たり図柄に応じて選択される。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

パチンコ機 1 は、第 2 特図当否判定の結果が、第 2 特図の確定表示した態様に応じて小当たりであれば、所定の開放態様にて第 2 大入賞口 2 6 の開放し、小当たり遊技が実施される。小当たり遊技では、例えば、第 2 大入賞口 2 6 を 1 . 6 秒開放する開放動作が 1 回実行される。

【 0 0 5 3 】

そして、パチンコ機 1 は、第 2 大入賞口 2 6 の特定領域 2 6 2 へ遊技球が入球することにより役物大当たりが生起して条件装置が作動し、条件装置の作動に応じて入球装置 2 1 が開放される。そして入球装置 2 1 へ入球した遊技球が、役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を通過することにより、大当たり遊技が実施される。この場合、大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で第 1 大入賞口 2 5 を開放するラウンド遊技を 1 0 ラウンド行う 1 0 R 大当たり遊技が実施される。

10

【 0 0 5 4 】

更に、パチンコ機 1 は、入球装置 2 1 へ入球した遊技球が、役連 A ゲート 2 2 1 を通過することにより、普図の当否判定用の乱数等（特許請求の範囲に記載の普通図柄用数値データに相当する）が抽出される。このように、役連 A ゲート 2 2 1 を遊技球が通過することに起因して普図の当否判定が実行され、普図当りであるか又はハズレであるか判定される。そして、普図の当否判定に伴い普通図柄表示装置 2 9 において図柄の変動が開始され、所定時間後に変動が停止して図柄が確定表示される。

20

【 0 0 5 5 】

パチンコ機 1 は、普図の当否判定の結果が、普図の確定表示した態様に応じて普図当りであれば、普電役物 2 4 を作動せしめて所定の開放態様にて第 2 特図始動口 2 3 2 の開放し、第 2 特図始動口 2 3 2 への遊技球の入球が可能となる普図当り遊技が実施される。

尚、パチンコ機 1 では、普図の当否判定は、1 0 0 % に近い確率で当選するように構成されている。よって、パチンコ機 1 は、役連 A ゲート 2 2 1 を遊技球が通過すると普図が当選して普電役物 4 が開放される構成である。

【 0 0 5 6 】

図 7、図 8 を用いてパチンコ機 1 の各種設定内容、作動内容及び図柄等について説明する。

図 7 に示すように、パチンコ機 1 の大当たり確率は第 1 特図及び第 2 特図ともに、2 0 0 分の 1 とされている。パチンコ機 1 は、第 1 特図の当否判定では小当たり判定がなされない。第 2 特図における小当たり確率は、2 分の 1 とされている。

30

【 0 0 5 7 】

パチンコ機 1 の普図の当選確率は、約 1 分の 1 とされている。

パチンコ機 1 において、第 1 特図の平均変動時間が 3 0 秒に設定されている。第 2 特図の平均変動時間が 1 0 秒に設定されている。普図の平均変動時間が 5 秒に設定されている。

【 0 0 5 8 】

パチンコ機 1 において、第 1 特図の保留記憶数は、最大 4 個の保留記憶を記憶可能に設定されている。第 2 特図の保留記憶数は、最大 1 個の保留記憶を記憶可能に設定されている。普図の保留記憶は行わないように設定されている。

40

【 0 0 5 9 】

パチンコ機 1 は、普図の当りが生起すると、普電役物 2 4 が所定の開放態様で開放される。この場合、普電役物 2 4 は 5 秒間に亘って 1 回開放される。

【 0 0 6 0 】

パチンコ機 1 は、第 2 特図の小当たりが生起すると、第 2 大入賞口 2 6 にて小当たり遊技が実施される。小当たり遊技では、第 2 大入賞口 2 6 が 1 . 6 秒間に亘って 1 回開放される。尚、小当たり遊技で第 2 大入賞口 2 6 へ入球した遊技球が特定領域 2 6 2 へ入球すると役物大当たりが生起する。

【 0 0 6 1 】

50

パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の図柄大当りが生起すると、第 1 大入賞口 2 5 にて大当り遊技が実施される。図柄大当りの大当り遊技では、第 1 大入賞口 2 5 を 3 0 秒（規定数 1 0 個）に亘って開放するラウンド遊技を、1 0 ラウンド行う 1 0 R 大当り遊技、8 ラウンド行う 8 R 大当り遊技、又は 4 ラウンド行う 4 R 大当り遊技の何れかが選択される。

第 2 特図の役物大当りが生起すると、第 1 大入賞口 2 5 にて大当り遊技が実施される。役物大当りの大当り遊技では、第 1 大入賞口 2 5 を 3 0 秒（規定数 1 0 個）に亘って開放するラウンド遊技を、1 0 ラウンド行う。

【 0 0 6 2 】

次に、賞球について説明する。第 1 特図始動口 2 3 1 の賞球は、1 個の入球につき「3 個」に設定されている。第 2 特図始動口 2 3 2 の賞球は、1 個の入球につき「1 個」に設定されている。第 1 大入賞口 2 5 の賞球は、1 個の入球につき「1 5 個」に設定されている。尚、大当り遊技における第 1 大入賞口 2 5 の規定入賞数は「1 0 個」に設定されている。

第 2 大入賞口 2 6 の賞球は、1 個の入球につき「1 5 個」に設定されている。尚、小当り遊技における第 2 大入賞口 2 6 の規定入賞数は「1 0 個」に設定されている。

一般入賞口 2 7 の賞球数は 1 個の入球につき「1 0 個」に設定されている。

【 0 0 6 3 】

次に、図 8 を用いて、パチンコ機 1 の第 1 特図及び第 2 特図の当否判定で用いられる大当り図柄について説明する。

パチンコ機 1 は、図 8 に示すように、第 1 特図の大当り図柄として、「特図 1 __ 1 0 R 図柄」、「特図 1 __ 8 R 図柄」及び「特図 1 __ 4 R 図柄」の 3 種類の図柄を備え、第 1 特図の大当り時に何れか 1 つの図柄が設定される。「特図 1 __ 1 0 R 図柄」、「特図 1 __ 8 R 図柄」及び「特図 1 __ 4 R 図柄」は、大当り図柄決定用乱数に応じて、それぞれ 2 0 %、3 5 % 及び 4 5 % の割合で決定される。

【 0 0 6 4 】

大当り図柄が「特図 1 __ 1 0 R 図柄」に決定されると、第 1 大入賞口 2 5 を所定の態様で開放するラウンド遊技を 1 0 ラウンド行う大当り遊技となる。

大当り図柄が「特図 1 __ 8 R 図柄」に決定されると、ラウンド遊技を 8 ラウンド行う大当り遊技となる。

大当り図柄が「特図 1 __ 4 R 図柄」に決定されると、ラウンド遊技を 4 ラウンド行う大当り遊技となる。

【 0 0 6 5 】

パチンコ機 1 は、第 2 特図の大当り図柄として、「特図 2 __ 1 0 R 図柄」、「特図 2 __ 8 R 図柄」及び「特図 2 __ 4 R 図柄」の 3 種類の図柄を備え、第 1 特図の大当り時に何れか 1 つの図柄が設定される。「特図 2 __ 1 0 R 図柄」、「特図 2 __ 8 R 図柄」及び「特図 2 __ 4 R 図柄」は、大当り図柄決定用乱数に応じて、それぞれ 2 0 %、3 5 % 及び 4 5 % の割合で決定される。

【 0 0 6 6 】

大当り図柄が「特図 2 __ 1 0 R 図柄」に決定されると、第 1 大入賞口 2 5 を所定の態様で開放するラウンド遊技を 1 0 ラウンド行う大当り遊技となる。

大当り図柄が「特図 2 __ 8 R 図柄」に決定されると、ラウンド遊技を 8 ラウンド行う大当り遊技となる。

大当り図柄が「特図 2 __ 4 R 図柄」に決定されると、ラウンド遊技を 4 ラウンド行う大当り遊技となる。

【 0 0 6 7 】

以下、作動の詳細を主制御装置 4 0 で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 9 は主制御装置 4 0 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（処理 S 1 0 0 ~ 処理 S 1 1 1、処理 S 1 1 5）と残余処理（処理 S 1 1 2）とで構成され、2 m s 又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して開始され、

10

20

30

40

50

最初に正常割り込みか否かを判定する（処理 S 1 0 0）。この処理は、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定することにより行われ、C P U 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定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 C P U の暴走等が考えられるが、C P U の暴走は近時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、大抵が電源投入時である。電源投入時には R W M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

ここで正常割り込みでないとの否定判定であれば（処理 S 1 0 0 : n o ）、処理 S 1 1 5 において初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値の書き込み、普図及び特図を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）を実行する。前記正常割り込みか否かを判定するための数値は、この初期設定の一環として R A M に書き込まれる。

10

【 0 0 6 8 】

前記処理 S 1 0 0 において正常割り込みとの肯定判定であれば（処理 S 1 0 0 : y e s ）、初期値乱数更新処理が実行される（処理 S 1 0 1）。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 」を加算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 」を加算するが、この処理を実行する前の乱数が最大値のときには次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「最大値」までの数百個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【 0 0 6 9 】

20

続く大当り決定用乱数更新処理では（処理 S 1 0 2 ）、前記初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に「 1 」を加算するインクリメント処理であり、最大値のときは次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「最大値」までの数百個の整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当り決定用乱数の最初の値は、前記初期値乱数更新処理（処理 S 1 0 1）で設定（作成）された値となる。この値が 1 5 0 であったとすると、大当り決定用乱数は「 1 5 0 」「 1 5 1 」「 1 5 2 」、・・・「最大値」「 0 」「 1 」、・・・と更新されていく。

【 0 0 7 0 】

尚、大当り決定用乱数が一巡すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする。大当り決定用乱数は、その初期値から「 1 」を加算していく。そして、再び大当り決定用乱数が一巡すると、その時の初期値乱数の値を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。前記の例では大当り決定用乱数が「 1 4 9 」になると一巡であるから、「 1 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、「 1 4 9 」「 8 7 」「 8 8 」、・・・「最大値」「 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。

30

【 0 0 7 1 】

続く大当り図柄決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 3）は、例えば「 0 」～「 9 」の 1 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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

40

続く小当り図柄決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 4）は、例えば「 0 」～「 9 」の 1 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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

普図の抽選に用いられる当り決定用乱数更新処理は（処理 S 1 0 5 ）、「 0 」～「 9 9 」の 1 0 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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

この当り決定用乱数は普図の抽選に使用し、初期値乱数、大当り決定用乱数、リーチ判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数は、第 1 特図及び第 2 特図の抽選に使用する。

【 0 0 7 2 】

50

リーチ判定用乱数更新処理は（処理 S 1 0 6 ）、「 0 」～「 2 2 9 」の 2 3 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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

変動パターン決定用乱数更新処理は（処理 S 1 0 7 ）、「 0 」～「 1 1 9 」の 1 2 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 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

【 0 0 7 3 】

続く入賞確認処理では（処理 S 1 0 8 ）、第 1 特図始動口 2 3 1 及び第 2 特図始動口 2 3 2 の入球（入賞）確認、入球装置 2 1 の入球確認、役連 A ゲート及び役連 B ゲートの遊技球通過確認、第 1 大入賞口 2 5 及び第 2 大入賞口の入球（入賞）確認、特定領域 2 6 2 10
の入球確認、一般入賞口 2 7 の入球（入賞）確認、及び主制御装置 4 0 に接続された各スイッチ類の入力処理等が実行される。

【 0 0 7 4 】

次の当否判定処理では（処理 S 1 0 9 ）、普図及び特図のそれぞれに対応した当否判定や、当否判定に付随する図柄変動や特別遊技処理などの処理を行なう。

続く各出力処理では（処理 S 1 1 0 ）、遊技の進行に応じて主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、第 1 大入賞口ソレノイド 5 1 2、第 2 大入賞口ソレノイド 5 1 3、入球装置開閉ソレノイド 5 1 4、普電役物ソレノイド 5 1 5 等に対して各々出力処理を実行する。例えば、前記入賞確認処理（処理 S 1 0 8 ）により遊技盤上の各入賞口に遊技球の入球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 4 1 に賞球信号を送信する処理を、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 4 2 に出力する処理を、パチンコ機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 4 3 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。 20

【 0 0 7 5 】

続く不正監視処理は（処理 S 1 1 1 ）、一般入賞口 2 7 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定して、多かった場合には不正と判定され、その旨を報知する処理である。

【 0 0 7 6 】

本処理に続く前記残余処理は、処理 S 1 1 2 の初期値乱数更新処理から構成されるが、前記処理 S 1 0 1 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。処理 S 1 0 0 ~ 処理 S 1 1 1 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、特図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、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。また、前記当り決定用乱数更新処理（処理 S 1 0 5 ）も残余処理内において実行するよう構成してもよい。 30

【 0 0 7 7 】

次に、本発明に関わりの深い入球確認処理（処理 S 1 0 8 ）、当否判定処理（処理 S 1 0 9 ）及び各出力処理（処理 S 1 1 0 ）の一部のサブルーチンについて説明する。

図 1 0 に示す「特図始動入球確認処理」は、第 1 特図始動口 2 3 1 や第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が入球したときに抽出される当否乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置 4 0 に記憶する。そして第 1 特図始動口 2 3 1、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理となる。 40

【 0 0 7 8 】

本「特図始動入球確認処理」は、先ず、処理 S 2 0 0 において第 1 特図始動口 2 3 1 への入球を第 1 特図始動口 S W 5 0 3 により検出されたか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 2 0 0 : n o ）、処理 S 2 0 5 へ移行する。肯定判定であれば（処理 S 2 0 0 50

: y e s)、処理 S 2 0 1 おいて主制御装置 4 0 に格納されている第 1 特図の保留記憶の数が満杯か否かを判定する)。肯定判定であれば(処理 S 2 0 1 : y e s)、処理 S 2 0 5 へ移行する。尚、第 1 特図の保留記憶の上限数は 4 個である。

【 0 0 7 9 】

前記処理 S 2 0 1 において否定判定であれば(処理 S 2 0 1 : n o)、処理 S 2 0 2 において第 1 特図の大当り決定用乱数、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等を抽出し、抽出された各種の乱数を特図の保留記憶として記憶し、保留記憶数を示す保留記憶カウンタに 1 を加算する(特許請求の範囲に記載の保留記憶手段に相当する)。

【 0 0 8 0 】

続いて、処理 S 2 0 3 において第 1 特図の先読み判定処理を実行する。本処理において新たに記憶された保留記憶に係る第 1 特図の当り決定用乱数の数値が、後述の当否判定の前に、特定値(大当りやリーチとなる値など)か否かを判定する。

次に、処理 S 2 0 4 において加算した保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 に送信する。

【 0 0 8 1 】

次に、処理 S 2 0 5 において第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を前記第 2 特図始動口 S W 5 0 4 により検出したか否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 2 0 5 : n o)、主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。

肯定判定であれば(処理 S 2 0 5 : y e s)、処理 S 2 0 6 において主制御装置 4 0 に格納されている第 2 特図の保留記憶の数が満杯か否かを判定する(処理 S 2 0 6)。肯定判定であれば(処理 S 2 0 6 : y e s)、リターンする。

【 0 0 8 2 】

前記処理 S 2 0 6 において否定判定であれば(処理 S 2 0 6 : n o)、処理 S 2 0 7 において第 2 特図の大当り決定用乱数、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等を抽出し、抽出された各種の乱数を特図の保留記憶として記憶し、保留記憶数を示す保留記憶カウンタに 1 を加算する(特許請求の範囲に記載の保留記憶手段に相当する)。尚、第 2 特図の保留記憶の上限数は 1 個である。

【 0 0 8 3 】

続いて、処理 S 2 0 8 において第 2 特図の先読み判定処理を実行する。本処理において新たに記憶された保留記憶に係る第 2 特図の当り決定用乱数の数値が、後述の当否判定の前に、特定値(大当りやリーチとなる値など)か否かを判定する。

次に、処理 S 2 0 9 において加算した保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 に送信する。その後、リターンする。

【 0 0 8 4 】

次に、図 1 1 乃至図 1 5 を用いて主制御装置 4 0 で実施される「特図当否判定処理」を説明する。この処理において特図の当否判定が実行される。尚、以降の説明において、第 1 特図又は第 2 特図を区別する必要がある場合を除き、両者を同等に扱い、単に「特図」という。

図 1 1 に示すように、「特図当否判定処理」は、先ず、処理 S 3 0 0 において待機 A フラグが「0」であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 3 0 0 : n o)、処理 S 3 3 6 (図 1 4)へ移動する。

【 0 0 8 5 】

一方、肯定判定であれば(処理 S 3 0 0 : y e s)、処理 S 3 0 1 において、条件装置の未作動を確認して大当り遊技中か否かを判定する。否定判定であれば(処理 S 3 0 1 : n o)、後述の特別遊技処理へ移行する(図 1 2 参照)。

肯定判定であれば(処理 S 3 0 1 : y e s)、処理 S 3 0 2 において、特図の変動が停止中であるか否かを判定する。肯定判定であれば(処理 S 3 0 2 : y e s)、処理 S 3 0 3 において特図の確定図柄が未表示であるか否かを判定する。

【 0 0 8 6 】

10

20

30

40

50

前記処理 S 3 0 3 で肯定判定であれば (処理 S 3 0 3 : y e s)、図 1 2 に示すように、処理 S 3 1 0 において第 2 特図の保留記憶があるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 1 0 : y e s)、処理 S 3 1 1 において第 2 特図の保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 2 特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶の乱数が当否判定の対象となる。

一方、前記処理 S 3 1 0 において否定判定であれば (処理 S 3 1 0 : n o)、処理 S 3 1 2 において第 1 特図の保留記憶があるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 1 2 : y e s)、処理 S 3 1 3 において第 1 特図の保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 1 特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶の乱数が当否判定の対象となる。

このように、第 1 特図よりも第 2 特図を優先的に当否判定する。

10

第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶がいずれも記憶されていなければ (処理 S 3 1 2 : n o)、特別遊技処理へ移行する。

【 0 0 8 7 】

前記処理 S 3 1 1 又は前記処理 S 3 1 3 に続き、処理 S 3 1 4 において当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる乱数の大当り決定用乱数とを対比して当否判定を行う。そして処理 S 3 1 5 において当否判定が大当り (図柄大当り) であるか否か判定する。尚、処理 S 3 1 5 は特許請求の範囲に記載の「特別図柄当否判定手段」に相当する。

【 0 0 8 8 】

前記処理 S 3 1 5 において肯定判定であれば (処理 S 3 1 5 : y e s)、処理 S 3 1 6 において前記当否判定の対象となる乱数の大当り図柄決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定する。続く、処理 S 3 1 7 において前記当否判定の対象となる乱数の変動パターン決定用乱数の値に基づき大当り図柄の変動パターン (変動時間) を決定する。次に、処理 S 3 1 8 において大当り内容設定処理を行う。この処理では、決定された大当り図柄に基づき、例えば、前記「10R大当り遊技」とするか、前記「8R大当り遊技」とするか、前記「4R大当り遊技」とするかといった大当り遊技の内容、演出図柄表示装置 4 6 で実行される大当り遊技の大当り開始演出の時間の設定、大当り終了演出の時間等の設定がなされる。

20

【 0 0 8 9 】

次に、処理 S 3 1 9 において、前記当否判定結果を示すデータ (大当り、小当り、ハズレの種類、リーチの有り無し、変動時間など) を含んだ特図変動開始コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に出力すると共に、第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B において第 1 特図又は第 2 特図を変動表示させる処理を行う。その後、特別遊技処理へ移行する。

30

【 0 0 9 0 】

前記処理 S 3 1 5 で否定判定であれば (処理 S 3 1 5 : n o)、図 1 3 に示すように、処理 S 3 2 0 において前記大当り判定用乱数の値が前記当否判定用テーブルの小当りの当り値と一致していたか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 2 0 : y e s)、処理 S 3 2 1 において図柄決定用乱数の値に基づいて小当り図柄を決定する。

【 0 0 9 1 】

続く処理 S 3 2 2 の変動パターン決定処理では、前記変動パターン決定用乱数の値によって第 2 特図表示装置 2 8 B に表示される第 2 特図の小当り用の変動パターンを決定する。

40

次に、処理 S 3 2 3 の小当り内容設定処理において、小当り遊技の内容の設定を行なう。その後、前記処理 S 3 1 9 へ移行し、この処理を行う。その後、特別遊技処理へ移行する。

【 0 0 9 2 】

前記処理 S 3 1 5 (図 1 2) 及び前記処理 S 3 2 0 で大当りでも小当りでもなければ (処理 S 3 1 5、処理 S 3 2 0 : n o)、当否判定はハズレとなって、処理 S 3 2 5 においてハズレ図柄を決定した後に、処理 S 3 2 6 においてハズレの変動パターンを決定する。その後、前記処理 S 3 1 9 へ移行し、この処理を行う。その後、特別遊技処理へ移行する

50

【 0 0 9 3 】

前記処理 S 3 0 2 (図 1 1) で否定判定であれば (処理 S 3 0 2 : n o)、図 1 4 に示すように、処理 S 3 3 0 において特図の変動時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 3 3 0 : n o)、特別遊技処理へ移行する。

一方、肯定判定であれば (処理 S 3 3 0 : y e s)、処理 S 3 3 1 においてサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 に図柄停止コマンドを送信する。

続く処理 S 3 3 2 において図柄が大当り図柄であるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 3 2 : y e s)、処理 S 3 3 3 において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B に大当り図柄を確定表示させる処理を行う。

10

【 0 0 9 4 】

続いて処理 S 3 3 4 において条件装置の作動を開始させる。更に、処理 S 3 3 5 において待機 A フラグに「 1 」をセットする。条件装置は大当り遊技で役物連続作動装置を作動させるための条件として必要な装置である。待機 A フラグとは、役物連続作動装置の作動を待機する状態にあることを示すフラグである。

【 0 0 9 5 】

前記処理 S 3 0 0 (図 1 1) において否定判定 (処理 S 3 0 0 : n o)、又は前記処理 S 3 3 5 の後、処理 S 3 3 6 において、役連フラグが「 1 」であるか否か判定する。役連フラグは、入球装置 2 1 の役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過したことを示すフラグである。本処理では、つまり、待機 A フラグがセットされた状態で役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過したか否かを判定する。否定判定であれば (処理 S 3 3 6 : n o)、「大当り遊技処理」へ移行する。

20

【 0 0 9 6 】

前記処理 S 3 3 6 において肯定判定であれば (処理 S 3 3 6 : y e s)、処理 S 3 3 7 において待機 A フラグを「 0 」にリセットする。続く処理 S 3 3 8 において役物連続作動装置を作動させる。尚、役物連続作動装置は特別電動役物を連続して作動させる装置である。

【 0 0 9 7 】

尚、待機 A フラグがセットされた状態で役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過すると、以後、役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過しても有効なもの (大当りを開始させるもの) とはされない。

30

【 0 0 9 8 】

前記処理 S 3 3 8 において役物連続作動装置を作動させた後、処理 S 3 3 9 において大当りフラグに「 1 」をセットする。その後、特別遊技処理へ移行する。

【 0 0 9 9 】

前記処理 S 3 3 2 において否定判定であれば (処理 S 3 3 2 : n o)、処理 S 3 4 0 において、図柄が小当り図柄であるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 3 4 0 : y e s)、処理 S 3 4 1 において第 2 特図表示装置 2 8 B に小当り図柄を確定表示させる処理を行う。そして処理 S 3 4 2 において小当りフラグに「 1 」をセットする。その後、特別遊技処理へ移行する。

40

【 0 1 0 0 】

前記処理 S 3 4 0 で否定判定であれば (処理 S 3 4 0 : n o)、処理 S 3 4 3 においてハズレ図柄であるので、第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B にハズレ図柄を確定表示させる処理を行う。その後、特別遊技処理へ移行する。

【 0 1 0 1 】

前記処理 S 3 0 3 (図 1 1) において否定判定であれば (処理 S 3 0 3 : n o)、図 1 5 に示すように、処理 S 3 5 0 において確定図柄の表示時間が経過したか否かを確認する。肯定判定であれば (処理 S 3 5 0 : y e s)、処理 S 3 5 1 の確定図柄表示終了処理において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の確定図柄表示を終了させると共に、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ確定図柄表示の終了に関する

50

コマンドを送信し、その後、特別遊技処理へ移行する。

【0102】

次に、主制御装置40で処理される「役連ゲート処理」を説明する。「役連ゲート処理」は、第1特図の図柄大当り、第2特図の図柄大当り、又は役物大当りが生じた際に、入球装置21を開放すると共に、役連Aゲート221又は役連Bゲート222への入球を確認し、入球を確認すると大当り遊技を開始させる処理である。

【0103】

図16に示すように、「役連ゲート処理」は、先ず、処理S400において入球装置21への入球があったことを示す入球確認フラグが「0」であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理S400: no)、処理S408へ移行する。

肯定判定であれば(処理S400: yes)、処理S401において入球装置21が開放状態であることを示す入球装置開放フラグが「0」であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理S401: no)、処理S405へ移行する。

【0104】

前記処理S401にて肯定判定であれば(処理S401: yes)、処理S402において、第1特図又は第2特図の図柄大当りが生起して条件装置が作動した後にセットされる待機Aフラグ、又は役物大当りが生起して条件装置が作動した後にセットされる待機Bフラグが「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば(処理S402: no)、主制御装置40のメインルーチンへリターンする。

【0105】

前記処理S402にて肯定判定であれば(処理S402: yes)、処理S403において入球装置21を開放する処理を行う。これによれば、入球装置開閉ソレノイド514を開駆動せしめて入球装置21の開閉部材211, 211を開放作動させる。

続く処理S404において入球装置開放フラグに「1」をセットする。

【0106】

次に、処理S405において、入球装置スイッチ505の検出信号に基づき入球装置21へ遊技球が入球したか否かを判定する。否定判定であれば(処理S405: no)、リターンする。

肯定判定であれば(処理S405: yes)、処理S406において入球確認フラグに「1」をセットする。

続く処理S407において入球装置21を閉鎖する処理を行う。これによれば、入球装置開閉ソレノイド514を閉駆動せしめて入球装置21の開閉部材211, 211を閉鎖作動させる。このように入球装置21は、1個の遊技球が入球することにより閉じるように構成されている。

【0107】

次に、処理S408において役連Aゲートへの入球があるか否かを判定する。肯定判定であれば(処理S408: yes)、処理S409において普図の乱数(特許請求の範囲に記載の普通図柄用数値データに相当する)を抽出する。普図の乱数は、当り決定用乱数、当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等が抽出される。抽出された普図の乱数に基づいて普図の当否判定が実行される。

【0108】

次に、処理S411において役連フラグに「1」をセットする。続く処理S412において入球装置開放フラグ及び入球確認フラグをそれぞれ「0」にリセットする。その後、リターンする。

【0109】

前記処理S408において否定判定であれば(処理S408: no)、処理S410において役連Bゲートへの入球があるか否かを判定する。否定判定であれば(処理S410: no)、リターンする。

肯定判定であれば(処理S410: yes)、前記処理S411及び前記処理S412を実行する。その後、リターンする。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

次に図 1 7 乃至図 2 2 に基づいて、主制御装置 4 0 で処理され、大当り遊技及び小当り遊技を実施する「特別遊技処理」を説明する。図 1 7 に示すように、「特別遊技処理」は先ず、処理 S 5 0 0 において、大当りフラグ（図 1 4、処理 S 3 3 9 参照）が「0」であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 0 0 : y e s）、大当りでないので、処理 S 5 0 1 において小当りフラグ（図 1 4、処理 S 3 4 2 参照）が「0」であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 0 1 : y e s）、大当りでも小当りでもないので主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。

【 0 1 1 1 】

前記処理 S 5 0 1 で否定判定であれば（処理 S 5 0 1 : n o）、小当りが生じたので、処理 S 5 0 2 において、待機 B フラグが「0」であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 0 2 : n o）、処理 S 5 3 3（図 1 9）へ移動する。

10

肯定判定であれば（処理 S 5 0 2 : y e s）、処理 S 5 0 3 において、小当り開始演出中であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 0 3 : y e s）、処理 S 5 0 4 において小当り開始演出時間が経過（演出終了時間）したか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 0 4 : y e s）、続く処理 S 5 0 5 の第 2 大入賞口開放処理において、第 2 大入賞口 2 6 を小当り遊技の所定の開放態様で開放せしめる。続いて処理 S 5 0 6 において第 2 大入賞口 2 6 の特定領域 2 6 2 への入球の検出を有効とする。

【 0 1 1 2 】

前記処理 S 5 0 3 において否定判定であれば（処理 S 5 0 3 : n o）、処理 S 5 0 7 において第 2 大入賞口 2 6 が開放中であるか否かを確認する。否定判定であれば（処理 S 5 0 7 : n o）、処理 S 5 0 8 において特定領域 2 6 2 が有効であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 0 8 : n o）、処理 S 5 0 9 において小当り終了演出中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 0 9 : y e s）、処理 S 5 1 0 において小当り終了演出時間が経過（演出終了時間）したか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 1 0 : y e s）、処理 S 5 1 1 において続いて前記小当りフラグを「0」にリセットして小当り遊技を終了する。その後、リターンする。

20

【 0 1 1 3 】

前記処理 S 5 0 9 において否定判定であれば（処理 S 5 0 9 : n o）、処理 S 5 1 2 において小当り開始演出処理を行ない、これにより小当り開始コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

30

【 0 1 1 4 】

前記処理 S 5 0 7 において肯定判定であれば（処理 S 5 0 7 : y e s）、図 1 8 に示すように、処理 S 5 2 0 において第 2 大入賞口 2 6 への入球数が規定数である 1 0 個に達したか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 2 0 : y e s）、処理 S 5 2 2 において第 2 大入賞口 2 6 を閉鎖する。

一方、前記処理 S 5 2 0 において否定判定であれば（処理 S 5 2 0 : n o）、処理 S 5 2 1 において第 2 大入賞口 2 6 の開放時間が終了したか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 2 1 : y e s）、前記処理 S 5 2 2 において第 2 大入賞口 2 6 を閉鎖する。

【 0 1 1 5 】

40

前記処理 S 5 2 1 において否定判定であれば（処理 S 5 2 1 : n o）、又は前記処理 S 5 0 8（図 1 7）において肯定判定であれば（処理 S 5 0 7 : y e s）、図 1 9 に示すように、処理 S 5 3 0 において特定領域 2 6 2 への入球（入賞）があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 3 0 : y e s）、処理 S 5 3 1 において、大当り遊技で役物連続作動装置を作動させるための条件装置の作動を開始させる。

更に、処理 S 5 3 2 において待機 B フラグに「1」をセットする。待機 B フラグは、役物連続作動装置の作動を待機する状態にあることを示すフラグである。

【 0 1 1 6 】

前記処理 S 5 0 2（図 1 7）において肯定判定（処理 S 5 0 2 : y e s）、又は前記処理 S 5 3 2 の後、処理 S 5 3 3 において、役連フラグが「1」であるか否か判定する。役

50

連フラグは、入球装置 2 1 の役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過したことを示すフラグである。本処理では、待機 B フラグがセットされた状態で役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 3 3 : n o）、リターンする。

【 0 1 1 7 】

前記処理 S 5 3 3 において肯定判定であれば（処理 S 5 3 3 : y e s）、処理 S 5 3 4 において待機 B フラグを「 0 」にリセットする。続く処理 S 5 3 5 において役物連続作動装置を作動させる。

尚、待機 B フラグがセットされた状態で役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過すると、以後、役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を遊技球が通過しても有効なもの（大当りを開始させるもの）とはされない。

10

【 0 1 1 8 】

前記処理 S 5 3 5 において役物連続作動装置を作動させた後、処理 S 5 3 6 において第 2 大入賞口 2 6 が開放中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 3 6 : n o）、処理 S 5 3 8 へ移動する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 5 3 6 : y e s）、処理 S 5 3 7 において第 2 大入賞口 2 6 を閉鎖し、更に処理 S 5 3 8 において特定領域 2 6 2 を無効化する。

【 0 1 1 9 】

その後、処理 S 5 3 9 の役物大当り設定処理において以下の処理を行う。先ず、第 1 大入賞口 2 5 の開放パターン、役物大当り開始演出時間、役物大当り終了演出時間等の設定を行う。そして、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ役物大当り開始コマンドを送信する。

20

【 0 1 2 0 】

続いて処理 S 5 4 0 において小当りフラグを「 0 」にリセットすると共に、処理 S 5 4 1 において大当りフラグに「 1 」をセットする。これにより小当りから役物大当りへ移行する。その後、リターンする。

【 0 1 2 1 】

前記処理 S 5 3 0 において否定判定であれば（処理 S 5 3 0 : n o）、処理 S 5 4 2 において特定領域 2 6 2 の有効期間が終了したか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 4 2 : y e s）、処理 S 5 4 3 において小当り終了演出の設定を行ない、これによりサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ小当り終了コマンドを送信する。その後、リターンする。

30

【 0 1 2 2 】

前記処理 S 5 0 0（図 1 7）において否定判定であれば（処理 S 5 0 0 : n o）、図 2 0 に示すように、処理 S 5 5 0 において第 1 大入賞口 2 5 が開放中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 5 0 : n o）、処理 S 5 5 1 において大当りのインターバル中であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 5 1 : y e s）、処理 S 5 5 7 においてインターバル終了時間であるか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 5 7 : y e s）、処理 S 5 5 8 において大当り遊技の次のラウンドにおける第 1 大入賞口 2 5 の開放を行う。その後、リターンする。

40

【 0 1 2 3 】

前記処理 S 5 5 1 において否定判定であれば（処理 S 5 5 1 : n o）、処理 S 5 5 2 において大当り終了演出中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 5 5 2 : n o）、処理 S 5 5 3 において大当り開始演出中であるか否かを判定する。

前記処理 S 5 5 3 において肯定判定であれば（処理 S 5 5 3 : y e s）、処理 S 5 5 4 において大当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 5 4 : y e s）、処理 S 5 5 5 において大当り遊技の最初のラウンド遊技における第 1 大入賞口 2 5 を開放する。その後、リターンする。

【 0 1 2 4 】

前記処理 S 5 5 3 において否定判定であれば（処理 S 5 5 3 : n o）、処理 S 5 5 6 に

50

において大当り開始演出処理を行ない、これにより大当り開始コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

【 0 1 2 5 】

前記処理 S 5 5 0 において肯定判定であれば（処理 S 5 5 0 : y e s ）、図 2 1 に示すように、処理 S 5 6 0 において第 1 大入賞口 2 5 への入球数が規定数である 1 0 個に達したか否かが判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 6 0 : y e s ）、処理 S 5 6 2 において第 1 大入賞口 2 5 を閉鎖する。

【 0 1 2 6 】

一方、前記処理 S 5 6 0 において否定判定であれば（処理 S 5 6 0 : n o ）、処理 S 5 6 1 において第 1 大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かが判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 6 1 : y e s ）、前記処理 S 5 6 2 において第 1 大入賞口 2 5 を閉鎖する（処理 S 5 6 2 ）。

【 0 1 2 7 】

続いて処理 S 5 6 3 において大当り遊技の最終ラウンドが終了したか否かが判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 6 3 : y e s ）、処理 S 5 6 4 において大当り終了演出処理を行ない、これにより大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

一方、前記処理 S 5 6 3 において否定判定であれば（処理 S 5 6 3 : n o ）、処理 S 5 6 5 において開放間インターバル（大当りインターバル）処理を行ない、これにより大当りインターバルコマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

【 0 1 2 8 】

前記処理 S 5 5 2 （図 2 0 ）において肯定判定であれば（処理 S 5 5 2 : y e s ）、図 2 2 に示すように、処理 S 5 7 0 において大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 7 0 : y e s ）、処理 S 5 7 1 において前記条件装置を停止し、処理 S 5 7 2 において前記役物連続作動装置を停止する。

そして処理 S 5 7 6 において、大当りフラグを「 0 」にリセットして大当り遊技を終了する。その後、リターンする。

【 0 1 2 9 】

図 2 3 乃至図 2 6 を用いて、主制御装置 4 0 で実行される「普図当否判定処理」を説明する。

図 2 3 に示すように「普図当否判定処理」は、先ず、処理 S 6 0 0 において普電役物 2 4 が非作動中であるか否かが判定する。否定判定であれば（処理 S 6 0 0 : n o ）、「普図遊技処理」に移行する（図 2 4 参照）。

肯定判定であれば（処理 S 6 0 0 : y e s ）、処理 S 6 0 1 において普図が非変動中であるか否かが判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 0 1 : y e s ）、処理 S 6 0 2 において普図の確定図柄が非表示中であるか否かが判定する。

【 0 1 3 0 】

前記処理 S 6 0 2 において肯定判定であれば（処理 S 6 0 2 : y e s ）、処理 S 6 0 3 において普図の乱数が抽出済みであるか否かが判定する。否定判定であれば（処理 S 6 0 3 : n o ）、リターンする。

【 0 1 3 1 】

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 0 3 : y e s ）、図 2 4 に示すように、処理 S 6 1 0 において普図の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の当り決定用乱数とを対比して当りか否かが当否判定を行う。

続いて処理 S 6 1 1 において前記処理 S 6 1 0 の当否判定が普図当りか否かの判定を行う。この処理において肯定判定であれば（処理 S 6 1 1 : y e s ）、処理 S 6 1 2 において前記当否判定の対象となる保留記憶の普図当り図柄決定用乱数に基づいて普図当り図柄を決定する。

【 0 1 3 2 】

10

20

30

40

50

次に、処理 S 6 1 3 において前記当否判定の対象となる保留記憶の普図の変動パターン決定用乱数に基づいて、普図の当り図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。

続いて、処理 S 6 1 4 において普図の当り遊技の内容を設定する処理を行なう。この処理は、普図当り遊技の開始インターバル時間、普図当り遊技の終了インターバル時間を設定する処理である。

次に、処理 S 6 1 5 において普通図柄表示装置 2 9 の図柄変動開始制御を行う。その後、「普図遊技処理」へ移行する。

【 0 1 3 3 】

前記処理 S 6 1 1 において否定判定であれば（処理 S 6 1 1 : n o）、処理 S 6 1 6 において普図のはずれ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。その後、前記処理 S 6 1 5 を行い、「普図遊技処理」へ移行する。

10

【 0 1 3 4 】

前記処理 S 6 0 1（図 2 3）において否定判定であれば（処理 S 6 0 1 : n o）、図 2 5 に示すように、処理 S 6 2 0 において普図の図柄変動時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 2 0 : n o）、「普図遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 2 0 : y e s）、処理 S 6 2 1 において普通図柄表示装置 2 9 の普図の変動表示を終了させると共に図柄を確定表示させる制御を行う。その後、「普図遊技処理」へ移行する。

【 0 1 3 5 】

前記処理 S 6 0 2（図 2 3）において否定判定であれば（処理 S 6 0 2 : n o）、図 2 6 に示すように、処理 S 6 3 0 において確定図柄表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 3 0 : n o）、「普図遊技処理」へ移行する。

20

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 3 0 : y e s）、処理 S 6 3 1 において普通図柄表示装置 2 9 の普図の確定図柄表示を終了させる制御を行う。

【 0 1 3 6 】

次に処理 S 6 3 2 において、確定図柄が普図当り図柄であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 6 3 2 : n o）、「普図遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 6 3 2 : y e s）、処理 S 6 3 3 において普電役物 2 4 の作動開始処理を行い、続いて処理 S 6 3 4 において普通図柄遊技開始処理を行う。この処理では、普図当り遊技を開始するコマンド及び普図当り遊技に関する情報（開始インターバル時間、終了インターバル時間など）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する。その後、「普通図柄遊技処理」へ移行する。

30

【 0 1 3 7 】

このように、普図当否判定処理では、図柄大当り又は役物大当りが生起して大当り遊技が開始される前に、役連 A ケートを遊技球が通過したことにより普図の乱数が抽出され、このタイミングで、抽出された普図の乱数に基づいて普図の当否判定が実施される。そして、普図の当否判定の結果が当りであれば、第 2 特図始動口 2 3 2 への入球が見込めるため、大当り遊技終了後に高い確率で小当り遊技が生起することになり、遊技者にとって有利な度合いが増す。

従って、大当り遊技終了後に特図の当選確率を高確率としたり、普電役物の開放時を延長したりすることなく、普図の乱数抽出から普図の当否判定を実施するタイミングを設定することにより簡素な制御で、大当り遊技終了後の遊技者にとって有利となるか否かの度合いを設定することができる。

40

尚、大当り遊技中において、普図の変動及び普電役物 2 4 の開放が行われるので第 2 特図の保留記憶を記憶することができる。一方、第 2 特図の変動は、大当り遊技中には行われないので大当り遊技終了後に変動が開始され小当り遊技が見込める。

【 0 1 3 8 】

図 2 7 に示すように「普図遊技処理」は、先ず処理 S 7 0 0 において普電役物 2 4 が作動中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S 7 0 0 : n o）、処理 S 7 0 1 において普図当りの終了インターバル中であるか否かを判定する。否定判定であれば（処理 S

50

701: no)、処理S702において普図当りの開始インターバル中であるか否か判定する。否定判定であれば(処理S702: no)、本処理を終了して主制御装置40のメインルーチンへリターンする。

【0139】

前記処理S702にて肯定判定であれば(処理S702: yes)、処理S703において、所定の開放パターンに従って普電役物24を開放する処理を行う。具体的には、普電役物24を5秒間に亘って1回開放するパターンで開放する。

【0140】

前記処理S700(図27)にて肯定判定であれば(処理S700: yes)、図28に示すように、普電役物24(第2特図始動口232)に規定数(10個)の入賞があったか否かの判定(処理S710)、又は普電役物24の開放時間が終了したか否かの判定(処理S711)を行う。何れも否定判定であれば(処理S710及び処理S711: no)、リターンする。

10

いずれか肯定判定であれば(処理S710又は処理S711: yes)、処理S712において普電役物24を閉鎖する。続いて処理S713において普図当り遊技の終了インターバル処理を行う。これにより普図当選遊技を終了して、リターンする。

【0141】

前記処理S701(図27)にて肯定判定であれば(処理S701: yes)、図29に示すように、処理S715において普図当り遊技の終了インターバルが経過したか否か判定する。否定判定であれば(処理S715: no)、リターンする。

20

肯定判定であれば(処理S715: yes)、処理S716において普図当り遊技終了処理を行う。この処理にて普図当り遊技終了コマンドをサブ統合制御装置42に送信し、普通図柄遊技処理を終了し、リターンする。

【0142】

次に、図30を用いて図柄大当りが生じた場合に演出図柄表示装置46で実施される演出表示の一例を示す。図30(a)に示すように、第1特図又は第2特図の図柄大当りが生起すると、演出図柄表示装置46の表示画面には、第1特図又は第2特図に対応する3桁の数字等からなる疑似演出図柄700が同一図柄で確定表示される。また表示画面には、パチンコ機1のAキャラクタ701と、大当りを報知する大当り文字表示702が表示される。

30

【0143】

次に、大当り遊技の開始待機状態の演出が開始されると、図30(b)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、疑似演出図柄700とAキャラクタ701と共に、入球装置21が開放されるので、遊技球を役連A又は役連Bゲート221, 222に入球させて大当り遊技を開始するように促す指示表示703及びゲート表示704が表示される。

【0144】

遊技球が入球装置21へ入球して、役連Aゲート221を通過すると、図30(c)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、疑似演出図柄700とAキャラクタ701と共に、役連Aゲート221を遊技球が通過し、これにより大当り遊技が開始され、更に、普図の当否判定が実施されることを報知するAゲート通過表示705が実施される。

40

【0145】

一方、遊技球が入球装置21へ入球して、役連Bゲート222を通過すると、図30(d)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、疑似演出図柄700とAキャラクタ701と共に、役連Bゲート222を遊技球が通過し、これにより大当り遊技が開始されることを報知するBゲート通過表示706が実施される。

【0146】

次に、図31を用いて小当りから役物大当りが生じた場合に演出図柄表示装置46で実施される演出表示の一例を示す。図31(a)に示すように、第2特図の図柄の小当り

50

が生起すると、演出図柄表示装置46の表示画面には、第2特図に対応する疑似演出図柄700が3桁同一の小当り図柄で確定表示される。

【0147】

次に、小当り遊技が開始され、第2大入賞口26の特定領域262へ遊技球が入球すると、図31(b)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、特定領域262へ入球に起因して役物大当りが生起したことを報知する大当り文字表示710と、パチンコ機1のBキャラクタ711とが表示される。

【0148】

次に、大当り遊技の開始待機状態の演出が開始されると、図31(c)に示すように、演出図柄表示装置46の表示画面には、Bキャラクタ711と共に、入球装置21が開放されるので、遊技球を役連A又は役連Bゲート221, 222に入球させて大当り遊技を開始するように促す指示表示712及びゲート表示713が表示される。

【0149】

その後、遊技球が入球装置21へ入球して、役連Aゲート221を通過すると、図30(c)と同様の演出が実施され、大当り遊技が開始される。一方、役連Bゲート222を通過すると、図30(d)と同様の演出が実施され、大当り遊技が開始される。

【0150】

本実施形態のパチンコ機1は、抽出した普通図柄用数値データに基づいて普通図柄の当否判定を行う普通図柄当否判定手段〔図24：処理S611〕と、普通図柄の当否判定の結果に応じて開放する開閉手段〔24〕と、常時入球可能な第1始動口〔231〕と、開閉手段〔24〕の開放時にのみ入球可能となる第2始動口〔232〕と、第1始動口〔231〕への入球に起因して抽出された特別図柄用数値データ、及び第2始動口〔232〕への入球に起因して抽出された特別図柄用数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段〔図10：処理S202、処理S207〕と、記憶された特別図柄用数値データに基づいて、少なくとも大当り遊技に移行するか否かの特別図柄の当否判定を行う特別図柄当否判定手段〔図12：処理S315、図13：処理S320〕と、第1始動口〔231〕への遊技球の入球に起因して抽出された特別図柄用数値データに基づく特別図柄の当否判定の結果を示す第1特別図柄が表示される第1特別図柄表示手段〔28A〕と、第2始動口〔232〕への遊技球の入球に起因して抽出された特別図柄用数値データに基づく特別図柄の当否判定の結果を示す第2特別図柄が表示される第2特別図柄表示手段〔28B〕と、作動することにより大当り遊技を実施可能とする条件装置〔図14：処理S334、図19：処理S531〕と、を備えた弾球遊技機において、条件装置〔図14：処理S334、図19：処理S531〕の作動に応じて開放されて遊技球の入球が可能となる入球装置〔21〕と、入球装置〔21〕内に設けられて大当り遊技を開始させるための複数の役連ゲート〔221, 222〕と、入球装置〔21〕に入球した遊技球を何れかの役連ゲート〔221, 222〕に振り分ける振分手段〔214〕と、を備え、複数の役連ゲートとして、第1役連ゲート〔221〕及び第2役連ゲート〔222〕が設けられ、遊技球が第1役連ゲート〔221〕を通過した場合には普通図柄用数値データが抽出され、普通図柄の当否判定が実施される一方、遊技球が第2役連ゲート〔222〕を通過した場合には普通図柄用数値データが抽出されない構成をなし、第2役連ゲート〔222〕への入球により開始された大当り遊技の終了後よりも第1役連ゲート〔221〕への入球により開始された大当り遊技の終了後のほうが、第2始動口〔232〕への入球に起因する第2特別図柄の当否判定が行われる確率が高くなるように構成されている。

【0151】

また、本実施形態のパチンコ機1は、特別図柄当否判定手段〔図13：処理S320〕は、第2始動口〔232〕への入球に起因する第2特別図柄の当否判定では小当りの判定を可能となし、条件装置〔図19：処理S531〕は、特別図柄当否判定手段〔図12：処理S315、図13：処理S320〕の当否判定の結果が大当りと判定されたこと、又は小当りの判定に応じて実施される小当り遊技において遊技球が特定領域〔262〕へ入球することに起因して作動するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 2 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の図柄大当りが生起したとき、及び第 2 特図の小当りから役物大当りが生起したとき、入球装置 2 1 が開放され、遊技球が入球装置 2 1 に設けられた役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を通過することにより大当り遊技開始する。そして、遊技球が役連 A ゲート 2 2 1 を通過した際には、普図の当否判定用の乱数が抽出され、これに基づいて普図の当否判定が実施される。この場合、約 1 0 0 % の確率で当選し、普電役物 2 4 が開放される。普電役物 2 4 の開放により第 2 特図の保留記憶が記憶される。そして大当り遊技終了後に、第 2 特図の当否判定が確実に実施される。これにより高い確率で小当りが生起し、更には役物大当りへ発展する遊技性の実現され、大当り遊技終了後の遊技者にとって有利となる度合いが増す。

10

【 0 1 5 3 】

このようにパチンコ機 1 は、大当り遊技が開始される前に、遊技球の挙動に応じ、新規な遊技の流れでもって、乱数抽出から当否判定、更に普図当り遊技といった普図に関する遊技が実施され、これにより普図を用いた遊技構成に関する趣向の豊かにすることができる。

更にパチンコ機は、次の効果も奏する。一般に弾球遊技機は、始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき、特別図柄の当否判定に伴って、大当り遊技終了後の遊技が遊技者にとって有利となるか否かの度合いを設定することがなされている。これに対して、本発明は、一般とは異なる方法で、大当り遊技終了後の遊技者にとって有利となるか否かの度合いを設定するので、新たな遊技性を実現することができ、遊技の面白味を高めることができる。

20

【 0 1 5 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、図柄大当りの大当り遊技では、大当り遊技のラウンド数が大当り図柄に応じて決定されるが、これに限らず、遊技球が役連 A ゲート 2 2 1 又は役連 B ゲート 2 2 2 を通過することに応じてラウンド数抽選を行い抽選結果に応じて 1 0 R、8 R、4 R の何れかの大当り遊技を実施するようにしてもよい。この場合、ラウンド数の選択率は、役連 A ゲート 2 2 1 通過時と役連 B ゲート 2 2 2 通過時とで共通とすることが望ましい。これに限らず、役連 A ゲート 2 2 1 通過時のほうが役連 B ゲート 2 2 2 通過時より遊技者にとって有利となるようにラウンド数が選択される構成でもよい。

また、大当り図柄とラウンド抽選とを併用してもよい。例えば、大当り図柄に応じてラウンド抽選時のラウンドの選択確率を変化させることが考えられる。

30

尚、役物大当りの大当り遊技においてもラウンド抽選を行うようにしてもよい。

【 0 1 5 5 】

また本実施形態のパチンコ機 1 は、第 2 特図の保留記憶を 1 個としたがこれに限るものではない。

例えば、第 2 特図保留記憶を 4 個にすると、1 度の普電役物 2 4 の開放により第 2 特図始動口 2 3 2 へ複数の遊技球が入球することで、第 2 特図の保留記憶が複数記憶される。この場合、残っている第 2 特図の保留記憶によって、役連 B ゲート 2 2 への入球により開始された大当り遊技の終了後に、第 2 特図の変動が開始することが起こり得る。

40

【 0 1 5 6 】

また、本発明は前記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、前記の実施形態では、大当り遊技を第 1 大入賞口 2 5 で行い、小当り遊技を第 2 大入賞口 2 6 で行う構成であるが、これに限らず、特定領域を備えた大入賞口を一つ設けて、これにより大当り遊技と小当り遊技とを共通の大入賞口で実施してもよい。

また本発明は、図柄大当りのみの遊技性を備えた、所謂、第 1 種遊技機に適用してもよい。勿論、普図の乱数は、遊技球が第 1 役連ゲートを通じたとき意外は抽出されない構成である。

更に本発明は、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、IC カードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封

50

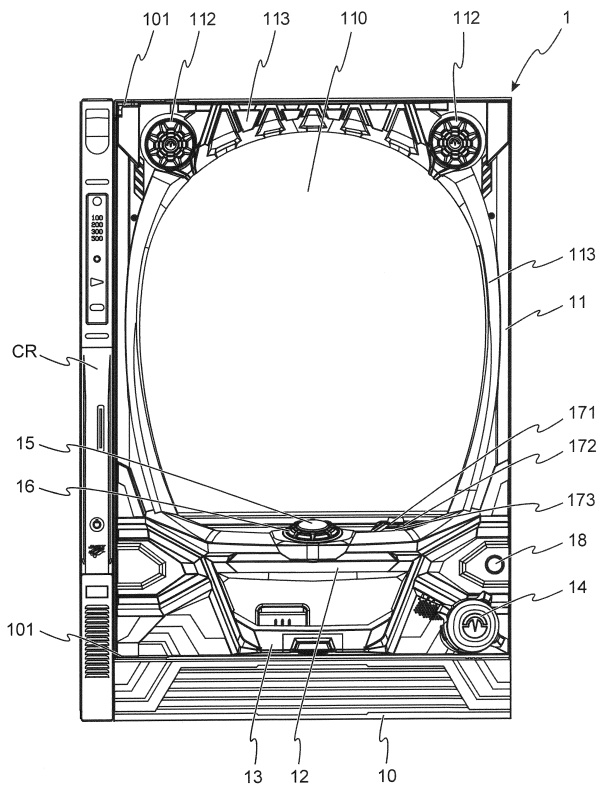
入式遊技機に適用してもよい。

【符号の説明】

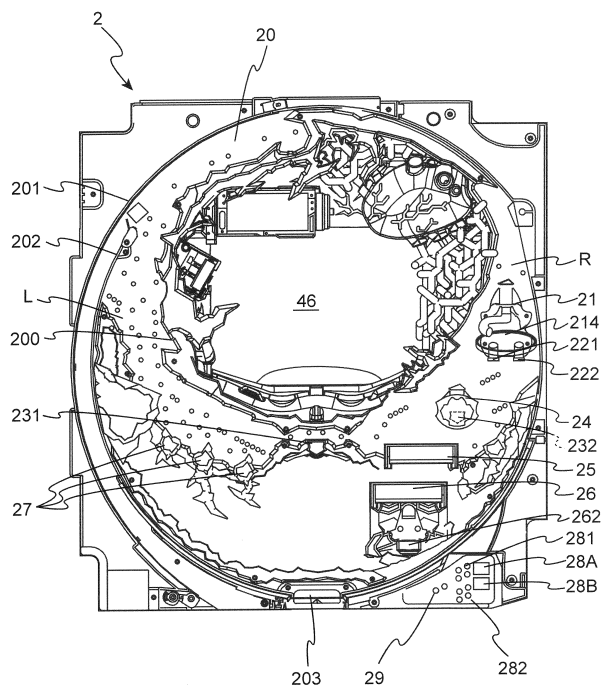
【0157】

1：パチンコ機、2：遊技盤、21：入球装置、214：クルーン（振分手段）、221：役連Aゲート（第1役連ゲート）、222：役連Bゲート（第2役連ゲート）、231：第1特図始動口（第1始動口）、232：第2特図始動口（第2始動口）、24：普電役物（開閉手段）、262：特定領域、28A：第1特図表示装置（第1特別図柄表示手段）、28B：第2特図表示装置（第2特別図柄表示手段）、40：主制御装置（保留記憶手段、特別図柄当否判定手段、普通図柄当否判定手段）、42：サブ統合制御装置

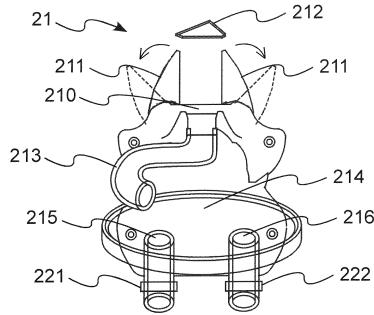
【図1】



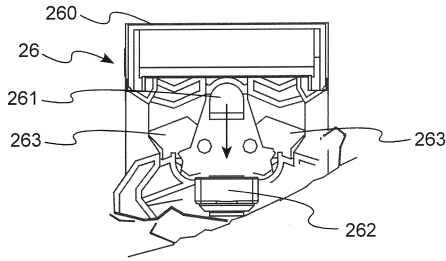
【図2】



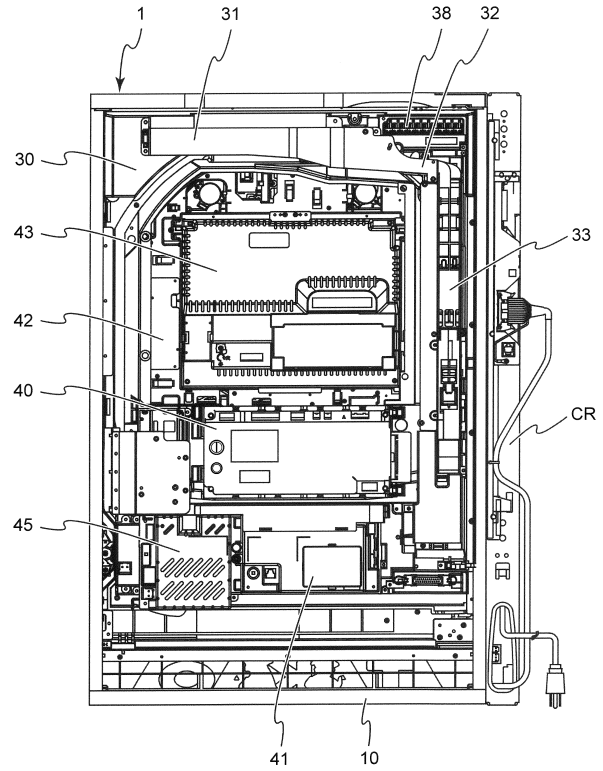
【図3】



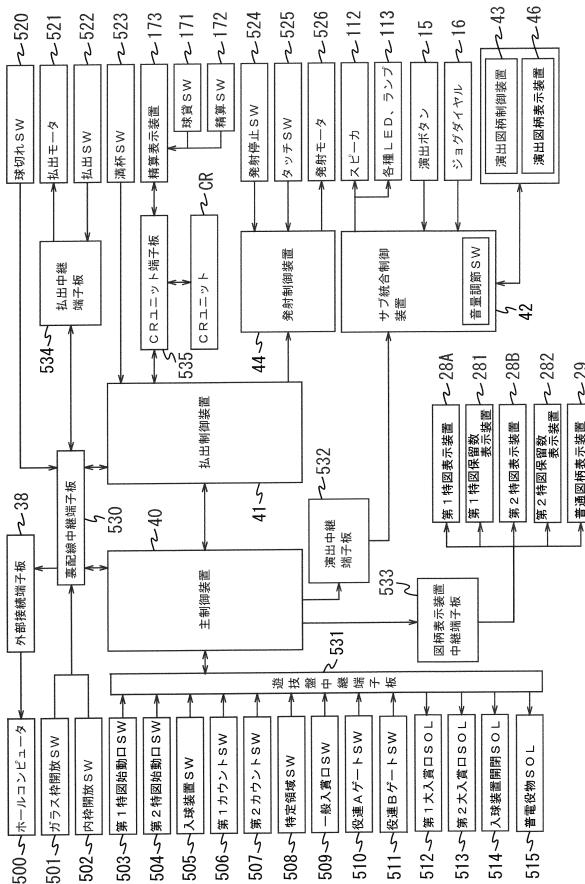
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

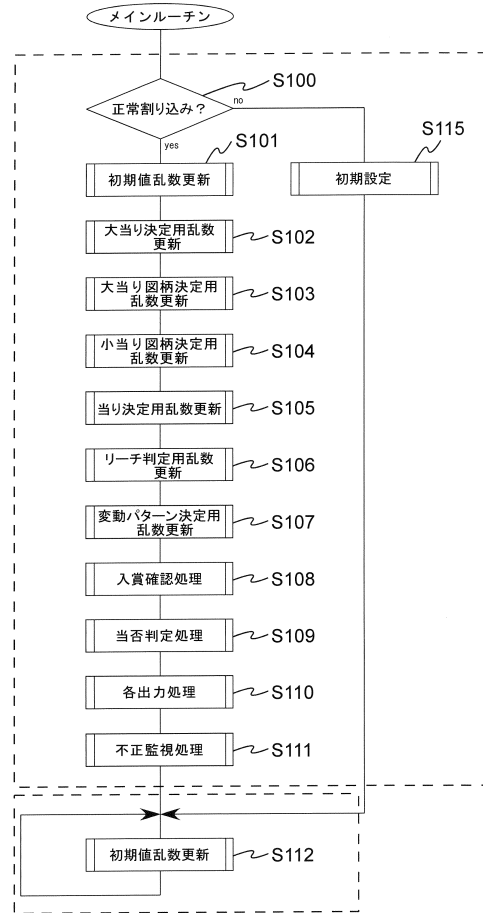
設定項目	設定内容	
大当り確率	第1特図	1/200
	第2特図	
小当り確率	第1特図	1/2
	第2特図	
普通当り確率	約 1/1	
平均変動時間	第1特図	30 秒
	第2特図	10 秒
	普通図柄	5 秒
保留記憶数	第1特図	4 個
	第2特図	1 個
	普通図柄	なし
普通電動役物	5 秒 × 1 回	
小当り遊技	第2大入賞口 1.6 秒 × 1 回 特定領域に入球すれば役物大当り	
大当り遊技	第1、第2特図 図柄大当り	第1大入賞口 10R、8R、4R (30秒 × 10カウント)
	第2特図小当りから 役物大当り	第1大入賞口 10R (30秒 × 10カウント)
賞球	第1特図始動口: 3個 第2特図始動口: 1個 第1大入賞口: 15個 (規定数10個) 第2大入賞口: 15個 (規定数10個) 一般入賞口: 10個	

【図 8】

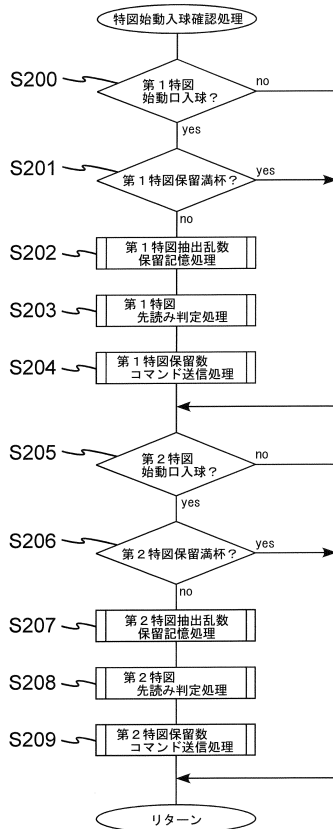
大当り図柄に関する設定

大当り図柄の種類	大当り当選時 選択率 (%)	大当り遊技 第 1 大入賞口
特図 1_10R図柄	20	10R大当り遊技
特図 1_8R図柄	35	8R大当り遊技
特図 1_4R図柄	45	4R大当り遊技
特図 2_10R図柄	20	10R大当り遊技
特図 2_8R図柄	35	8R大当り遊技
特図 2_4R図柄	45	4R大当り遊技

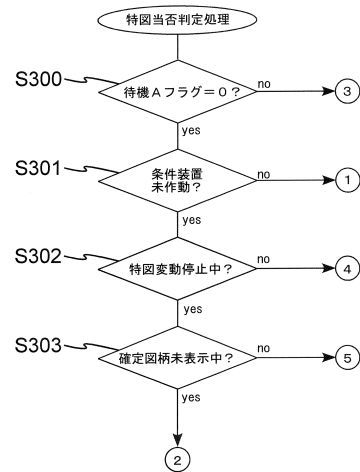
【図 9】



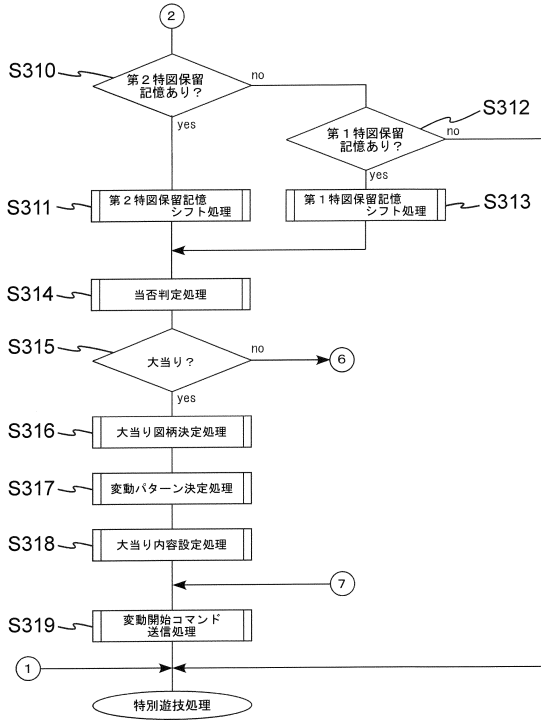
【図 10】



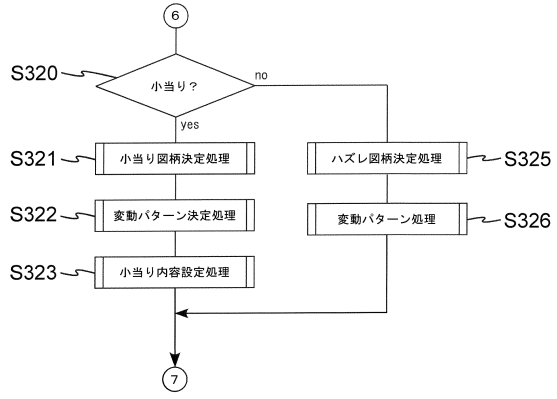
【図 11】



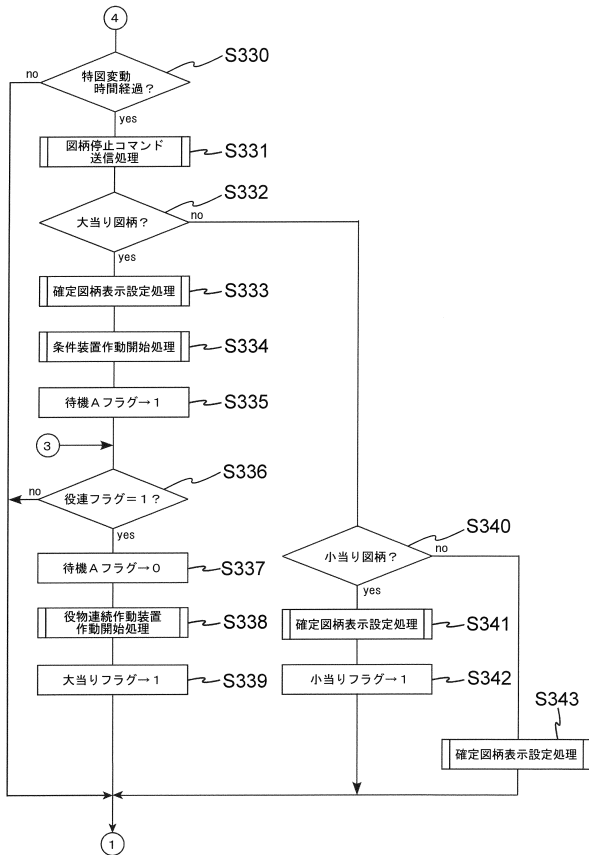
【図12】



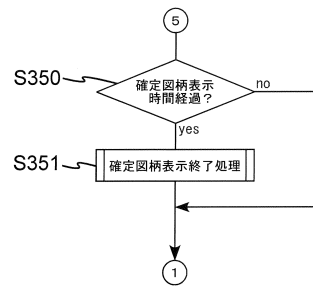
【図13】



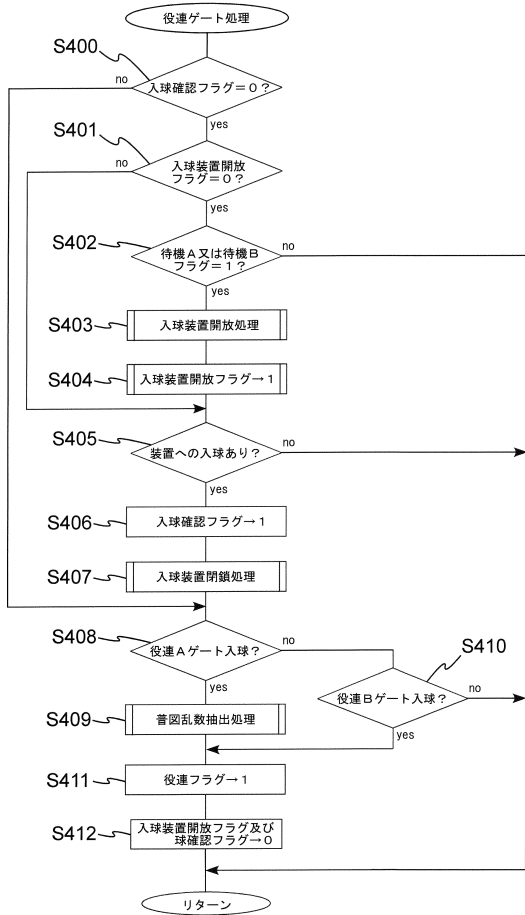
【図14】



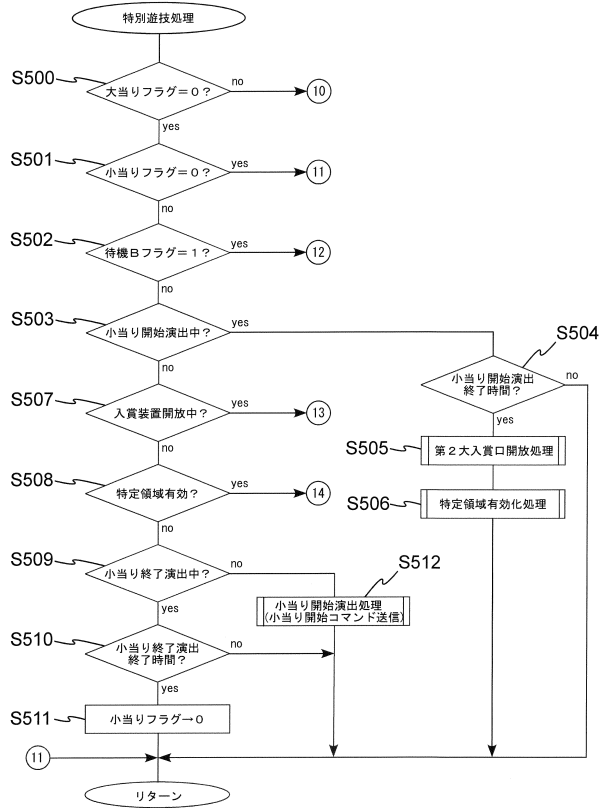
【図15】



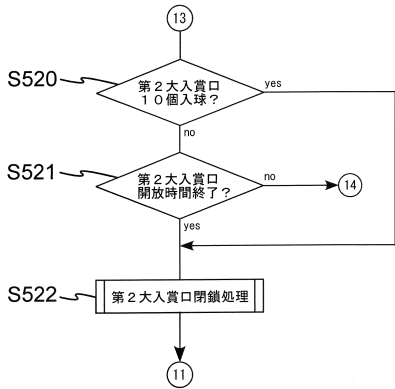
【図16】



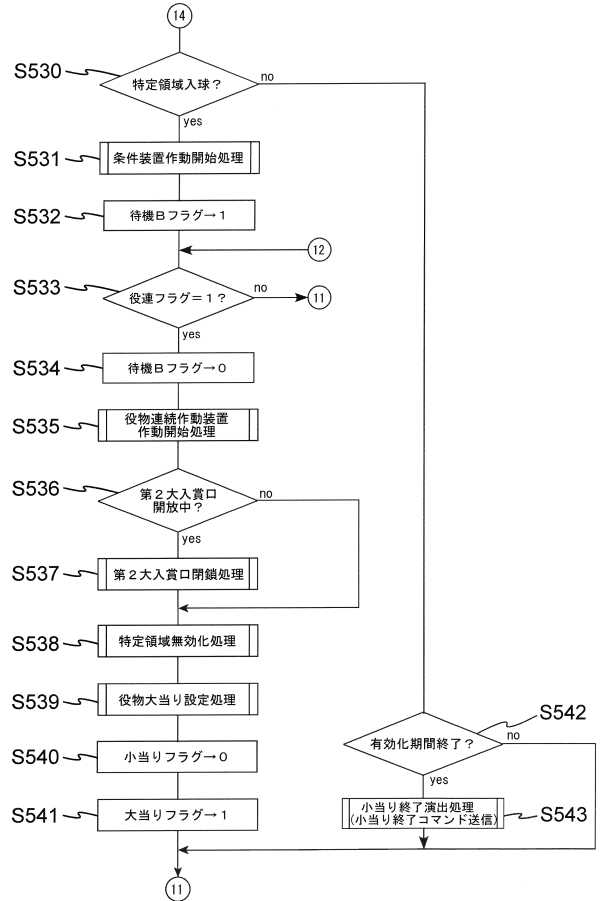
【図17】



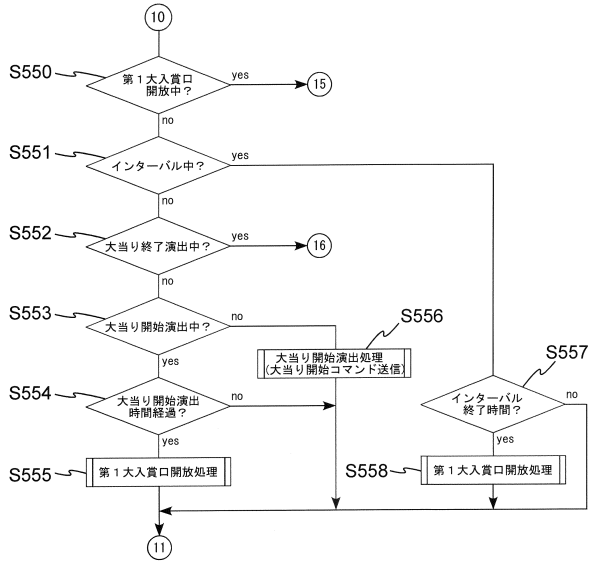
【図18】



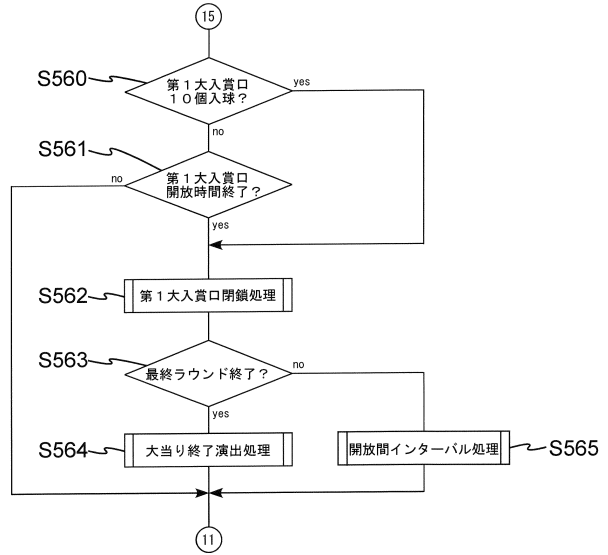
【図19】



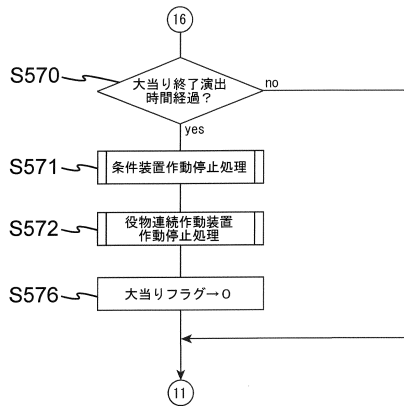
【図 20】



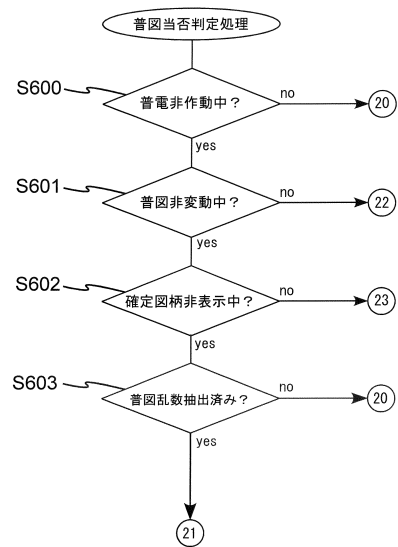
【図 21】



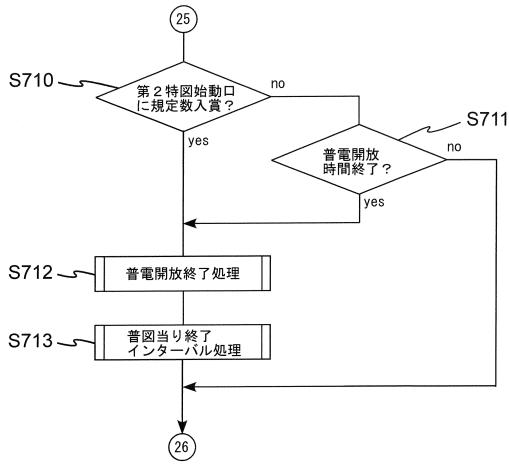
【図 22】



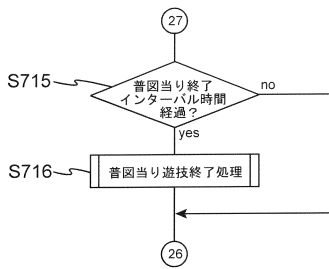
【図 23】



【図 28】

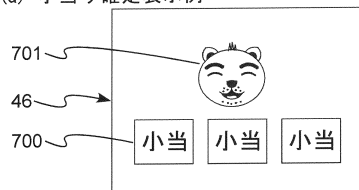


【図 29】



【図 31】

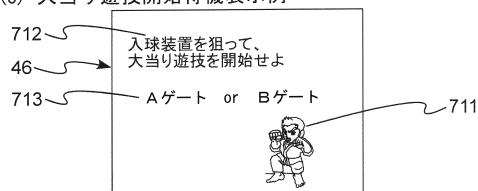
(a) 小当り確定表示例



(b) 役物大当り確定表示例



(c) 大当り遊技開始待機表示例

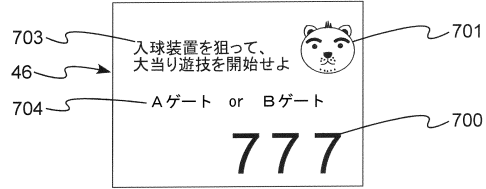


【図 30】

(a) 大当り確定表示例



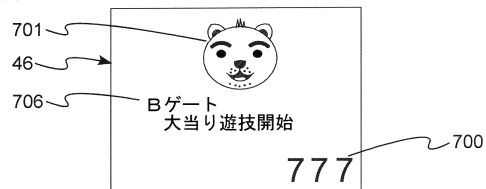
(b) 大当り遊技開始待機表示例



(c) 大当り遊技開始 (Aゲート)



(d) 大当り遊技開始 (Bゲート)



フロントページの続き

- (72)発明者 本田 昌弘
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
- (72)発明者 森下 悟
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内

審査官 深田 高義

- (56)参考文献 特開2017-185135(JP,A)
特開2017-202088(JP,A)
特開2011-206255(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02