

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-195465
(P2009-195465A)

(43) 公開日 平成21年9月3日(2009.9.3)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2008-40057 (P2008-40057)
 (22) 出願日 平成20年2月21日 (2008.2.21)

(71) 出願人 000204262
 タイヨーエレクトリック株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 (74) 代理人 100100022
 弁理士 伊藤 洋二
 (74) 代理人 100108198
 弁理士 三浦 高広
 (74) 代理人 100111578
 弁理士 水野 史博
 (72) 発明者 瀬谷 聡
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 タイヨーエレクトリック株式会社内
 (72) 発明者 藤盛 幸治
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 タイヨーエレクトリック株式会社内
 最終頁に続く

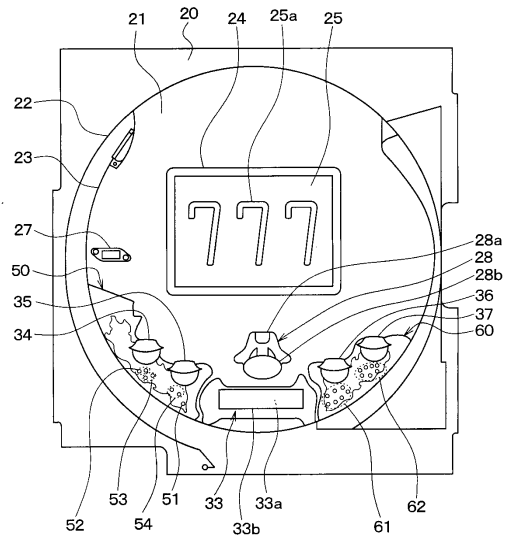
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】第2図柄を優先変動させるとともに、第1図柄の事前判定を行う遊技機において、遊技性を向上させる。

【解決手段】第1始動口への入球により第1当否判定情報を記憶し、第2始動口への入球により第2当否判定情報を記憶し、第1当否判定が大当りの場合に第1図柄を大当り図柄で停止表示させ、第2当否判定が大当りの場合に第2図柄を大当り図柄で停止表示させ、第1当否判定情報と第2当否判定情報が記憶されている場合に、第2図柄の変動表示を優先する遊技機において、第1当否判定に先立ち、第1当否判定情報が第1当否判定で大当りを発生させるかを判定する事前判定を行い、事前判定で大当りを発生させると判定された場合に、事前判定の対象となった第1図柄の変動表示より先に実行される第1図柄および第2図柄の変動時間を第1当否判定情報により導出される大当りの種類に応じて設定する。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤上に設けられた第 1 始動口への遊技球の入球に基づいて第 1 当否判定情報を取得して記憶する第 1 保留記憶手段と、

遊技盤上に設けられた第 2 始動口への遊技球の入球に基づいて第 2 当否判定情報を取得して記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 保留記憶手段により第 1 当否判定情報が記憶されている場合に、該第 1 当否判定情報を用いた第 1 当否判定の実行を伴って第 1 図柄表示部で第 1 図柄の変動表示を開始するとともに、前記第 1 当否判定の結果が大当りである場合に、前記第 1 図柄を所定の大当り図柄で停止表示させる第 1 図柄表示制御手段と、

前記第 2 保留記憶手段により第 2 当否判定情報が記憶されている場合に、該第 2 当否判定情報を用いた第 2 当否判定の実行を伴って第 2 図柄表示部で第 2 図柄の変動表示を開始するとともに、前記第 2 当否判定の結果が大当りである場合に、前記第 2 図柄を所定の大当り図柄で停止表示させる第 2 図柄表示制御手段と、

前記第 1 保留記憶手段により前記第 1 当否判定情報が記憶されており、かつ、前記第 2 保留記憶手段により前記第 2 当否判定情報が記憶されている場合に、前記第 1 図柄の変動表示に優先して前記第 2 図柄の変動表示を行わせる第 2 図柄優先変動を行う第 2 図柄優先変動手段と、

前記第 1 図柄または前記第 2 図柄が前記大当り図柄で停止表示した場合に、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第 2 始動口に対する遊技球入球頻度を向上させる入球頻度向上手段と、

前記第 1 当否判定の実行に先立ち、前記第 1 保留記憶手段に記憶されている前記第 1 当否判定情報が前記第 1 当否判定の結果として前記大当りを導出する大当り情報であるか否かを判定する第 1 図柄事前判定手段と、

前記入球頻度向上手段により前記第 2 始動口への遊技球入球頻度が向上されているときに、前記第 1 図柄事前判定手段により前記第 1 当否判定情報が前記大当り情報であると判定された場合に、該大当り情報を用いた第 1 当否判定の実行を伴う前記第 1 図柄の変動表示より先に実行される前記第 1 図柄および前記第 2 図柄の変動時間を、該大当り情報により導出される前記大当りの種類に応じて設定する変動時間設定手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技の終了後、前記第 1 当否判定および前記第 2 当否判定の結果が大当りとなる確率を向上させる確率変動手段を備え、

前記変動時間設定手段は、前記第 1 当否判定情報が前記確率変動手段の作動開始の起因となる大当りを導出する確率大当り情報であると判定された場合には、該確率大当り情報を用いた第 1 当否判定の実行を伴う前記第 1 図柄の変動表示より先に実行される前記第 1 図柄および前記第 2 図柄の変動時間を短縮し、前記第 1 図柄事前判定手段により前記第 1 当否判定情報が前記確率変動手段の作動開始の起因とならない大当りを導出する通常大当り情報であると判定された場合には、該通常大当り情報を用いた第 1 当否判定の実行を伴う前記第 1 図柄の変動表示より先に実行される前記第 1 図柄および前記第 2 図柄の変動時間を延長することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特別遊技実行手段により実行される前記特別遊技には、遊技盤上に設けられた可変入球口が遊技球が入球容易な開放状態となってから遊技球が入球困難な閉鎖状態となるまでのラウンドが複数回行われる第 1 特別遊技と、前記可変入球口の開放時間が前記第 1 特別遊技より短く、かつ、前記ラウンドの数が前記第 1 特別遊技より少ない第 2 特別遊技とが含まれており、

前記変動時間設定手段は、前記第 1 図柄事前判定手段により前記第 1 当否判定情報が前記第 1 特別遊技の開始の起因となる大当りを導出する第 1 大当り情報であると判定された場合には、該第 1 大当り情報を用いた第 1 当否判定の実行を伴う前記第 1 図柄の変動表示

10

20

30

40

50

より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を短縮し、前記第1図柄事前判定手段により前記第1当否判定情報が前記第2特別遊技の開始の起因となる大当りを導出する第2大当り情報であると判定された場合には、該第2大当り情報を用いた第1当否判定の実行を伴う前記第1図柄の変動表示より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を延長することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、いわゆるセブン機、羽根物、権利物といったパチンコ遊技機や組合せ式遊技機（アレンジボール遊技機）等の遊技機（弾球遊技機）に関する。

10

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機では、始動口への遊技球入球数を保留数として記憶しておき、保留数が1以上の場合に当否判定を行うと同時に特別図柄を変動表示開始させて保留数を減少（消化）させる。そして、当否判定結果が大当りの場合には特別図柄を大当り図柄で停止表示させ、大当り状態を発生させるように構成されている。このようなパチンコ遊技機において、2種類の特別図柄が設けられた遊技機が提案されている（特許文献1参照）。この遊技機では、第1特別図柄の保留数に関係なく、第2特別図柄を第1特別図柄より優先的に変動表示させるように構成されている。

【特許文献1】特開2007-268126号公報

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記特許文献1のように第2特別図柄の優先変動を採用している遊技機では、優先順位が低い第1特別図柄の保留に大当りが発生しても、第2特別図柄の保留が存在する限り、第1特別図柄の保留による大当りが発生しないという問題がある。また、例えば第1特別図柄の保留が確率変動機能を作動させる確変大当りであり、第2特別図柄の保留が通常大当りである場合には、通常大当りが優先的に発生し、遊技者にとって不利になる。これらのことは、遊技者の興趣を低下させる原因となる。

【0004】

30

そこで、本発明は上記点に鑑み、2つの図柄のうち一方を優先変動させる遊技機において、遊技興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技盤上に設けられた第1始動口への遊技球の入球に基づいて第1当否判定情報を取得して記憶する第1保留記憶手段と、遊技盤上に設けられた第2始動口への遊技球の入球に基づいて第2当否判定情報を取得して記憶する第2保留記憶手段と、前記第1保留記憶手段により第1当否判定情報が記憶されている場合に、該第1当否判定情報を用いた第1当否判定の実行を伴って第1図柄表示部で第1図柄の変動表示を開始するとともに、前記第1当否判定の結果が大当りである場合に、前記第1図柄を所定の大当り図柄で停止表示させる第1図柄表示制御手段と、前記第2保留記憶手段により第2当否判定情報が記憶されている場合に、該第2当否判定情報を用いた第2当否判定の実行を伴って第2図柄表示部で第2図柄の変動表示を開始するとともに、前記第2当否判定の結果が大当りである場合に、前記第2図柄を所定の大当り図柄で停止表示させる第2図柄表示制御手段と、前記第1保留記憶手段により前記第1当否判定情報が記憶されており、かつ、前記第2保留記憶手段により前記第2当否判定情報が記憶されている場合に、前記第1図柄の変動表示に優先して前記第2図柄の変動表示を行わせる第2図柄優先変動を行う第2図柄優先変動手段と、前記第1図柄または前記第2図柄が前記大当り図柄で停止表示した場合に、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記第2始動口に対する遊技球入球頻度を向上させる入球頻度向上手段と、前記第

40

50

1 当否判定の実行に先立ち、前記第1保留記憶手段に記憶されている前記第1当否判定情報が前記第1当否判定の結果として前記大当りを導出する大当り情報であるか否かを判定する第1図柄事前判定手段と、前記入球頻度向上手段により前記第2始動口への遊技球入球頻度が向上されているときに、前記第1図柄事前判定手段により前記第1当否判定情報が前記大当り情報であると判定された場合に、該大当り情報を用いた第1当否判定の実行を伴う前記第1図柄の変動表示より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を、該大当り情報により導出される前記大当りの種類に応じて設定する変動時間設定手段とを備えることを特徴としている。

【0006】

これにより、第1図柄事前判定で肯定判定（大当り情報であると判定）された大当りの種類に基づいて第1図柄事前判定の対象となった第1図柄の変動表示に起因する大当り発生時期を変化させることができる。この結果、新規な遊技性を提供することができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0007】

また、本発明の上記構成において、前記特別遊技の終了後、前記第1当否判定および前記第2当否判定の結果が大当りとなる確率を向上させる確率変動手段を備え、前記変動時間設定手段が、前記第1当否判定情報が前記確率変動手段の作動開始の起因となる大当りを導出する確変大当り情報であると判定された場合には、該確変大当り情報を用いた第1当否判定の実行を伴う前記第1図柄の変動表示より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を短縮し、前記第1図柄事前判定手段により前記第1当否判定情報が前記確率変動手段の作動開始の起因とならない大当りを導出する通常大当り情報であると判定された場合には、該通常大当り情報を用いた第1当否判定の実行を伴う前記第1図柄の変動表示より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を延長するように構成することができる。

20

【0008】

これにより、第1当否判定情報が前記確率変動手段の作動開始の起因となる大当りを導出するものである場合には、事前判定の対象となった第1図柄の変動表示に起因する大当りの発生を早めることができ、遊技者に有利な確変大当りを早期に発生させることができる。また、第1当否判定情報が前記確率変動手段の作動開始の起因とならない大当りを導出するものである場合には、事前判定の対象となった第1図柄の変動表示に起因する大当りの発生を遅延させることができ、遊技者に不利な通常大当りの発生を遅らせることができる。これにより、第2始動口に入球する機会を増加させて第2図柄の保留数を増加させる（ゼロにならないようにする）ことができ、第2図柄の保留に起因する確変大当りが発生する機会を増加させることができる。さらに、現在の遊技状態が確変遊技中であれば、第1図柄事前判定の対象となった第1図柄の保留に起因する通常大当りの発生を遅らせることで、遊技者に有利な確変遊技時間を延長できる。

30

【0009】

また、本発明の上記構成において、前記特別遊技実行手段により実行される前記特別遊技には、遊技盤上に設けられた可変入球口が遊技球が入球容易な開放状態となってから遊技球が入球困難な閉鎖状態となるまでのラウンドが複数回行われる第1特別遊技と、前記可変入球口の開放時間が前記第1特別遊技より短く、かつ、前記ラウンドの数が前記第1特別遊技より少ない第2特別遊技とが含まれており、前記変動時間設定手段が、前記第1図柄事前判定手段により前記第1当否判定情報が前記第1特別遊技の作動開始の起因となる大当りを導出する第1大当り情報であると判定された場合には、該第1大当り情報を用いた第1当否判定の実行を伴う前記第1図柄の変動表示より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を短縮し、前記第1図柄事前判定手段により前記第1当否判定情報が前記第2特別遊技の作動開始の起因となる大当りを導出する第2大当り情報であると判定された場合には、該第2大当り情報を用いた第1当否判定の実行を伴う前記第1図柄の変動表示より先に実行される前記第1図柄および前記第2図柄の変動時間を延長するように構成することができる。

40

50

【0010】

これにより、第1図柄事前判定の判定結果が遊技者に有利な第1特別遊技を開始させるものである場合には、第2図柄の保留がゼロの状態を発生させることができ、事前判定の対象となった第1図柄の変動表示に起因する第1特別遊技の開始を早めることができる。また、第1図柄事前判定の判定結果が遊技者に不利な第2特別遊技を開始させるものである場合には、第2始動口に入球する機会を増加させて第2図柄の保留数を増加させる（ゼロにならないようにする）ことができ、事前判定の対象となった第1図柄の変動表示に起因する第2特別遊技の開始を遅延させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

（第1実施例）

以下、本発明の実施例について図面を用いて説明する。本発明の遊技機をパチンコ遊技機（以下、単に遊技機という）に適用した実施例を図1～図10に示す。

【0012】

図1は、本実施例の遊技機1の正面図である。図1に示すように、遊技機1の前面部は、本体枠2、中枠3、前面枠4、上皿部5、下皿部6、施錠装置9、遊技盤20等を備えている。なお、図1では遊技盤20の詳細な図示を省略している。また、中枠3は前面枠4等が前面側に配置されているため、図1においては明示されていない。

【0013】

本体枠2は木製の板状体を略長方形の枠状に組立てたものであり、遊技機1の外枠を構成している。中枠3はプラスチック製であり、本体枠2の内側にはめ込まれて設置されており、外枠2に対して開閉可能に左端で軸支されている。中枠3は、上側2/3程度を占める枠体部と下側1/3程度を占める下板部とから構成されている。枠体部の前面側には遊技盤20と前面枠4とが重なるように設けられており、下板部の前面側には上皿部5と下皿部6が設けられている。下板部には、遊技球を遊技盤20に発射する発射手段を構成する発射装置ユニット（図示略）、遊技球を発射装置ユニットに供給する球送り装置（図示略）が設けられている。

【0014】

前面枠4は、中枠3の前面側に配置され、中枠3の左端で開閉可能に支持されている。前面枠4はプラスチック製であり、奥側に配置される遊技盤20の盤面を視認可能にするために、円形状の開口部4aが形成されている。前面枠4の裏面には、開口部4aに対応したガラス板等の透明板を備える略長形状の透明板枠（図示略）が装着されている。前面枠4における遊技盤20の周囲には、LED等のランプ類（図示略）が設けられている。これらのランプ類は、遊技効果を高めるためにゲーム進行に応じて点灯・消灯あるいは点滅する。

【0015】

上皿部5は、前面枠4の下側に設けられ、中枠3の左端に開閉可能に支持されている。上皿部5は、皿外縁部5aと、遊技機1の内部から遊技球を排出するための排出口5bと、上皿部5の遊技球を下皿部6に排出する球抜きボタン5cとを備えている。皿外縁部5aの上面には、演出ボタン5d（操作手段）や球貸ボタン5e等が設けられている。演出ボタン5dは、皿外縁部5aの上面に突出して設けられており、遊技者が押圧操作することで下方に移動するとともに、押圧を解くことで図示しない弾性手段（例えばバネ部材）により上方に移動する出沒式の押しボタンとして構成されている。

【0016】

下皿部6は、上皿部5の下方に設けられている。下皿部6の略中央には、遊技機1の内部から下皿部6に遊技球を排出するための排出口6aが設けられている。下皿部6の左端には灰皿7が設けられている。下皿部6の右端には、遊技者が発射装置ユニット（図示略）を操作するための発射ハンドル8が設けられている。発射ハンドル8には、遊技者が触れていることを検出する接触検知手段としてのタッチスイッチ8aが設けられている。発射ハンドル8の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止

10

20

30

40

50

スイッチ 8 b が配置されている。

【 0 0 1 7 】

施錠装置 9 は、中枠 3 の右端中央に設けられており、前面枠 4 を閉じた場合にこれを施錠するためのものである。

【 0 0 1 8 】

また、遊技機 1 には、遊技状態に応じた効果音等を発生させるためのスピーカ 1 0 a ~ 1 0 d が設けられている。スピーカ 1 0 a ~ 1 0 d は、遊技機 1 の上部に設けられた上部スピーカ 1 0 a、1 0 b と遊技機 1 の下部に設けられた下部スピーカ 1 0 c、1 0 d とからなる。さらに、遊技機 1 の左側には、プリペイドカードユニット 1 3 (CR ユニット) が装着されている。

10

【 0 0 1 9 】

次に、本実施例の遊技盤 2 0 の表面構造について説明する。図 2 は遊技盤 2 0 の正面図である。遊技盤 2 0 は、略長方形の木製の板状体であって中枠 3 に着脱可能に取り付けられているとともに、裏機構盤 (図示略) によりその背面側が覆われている。

【 0 0 2 0 】

図 2 に示すように、遊技盤 2 0 には、遊技盤 2 0 の表面 (盤面) に設けられた外レール 2 2 と内レール 2 3 とにより、略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。遊技領域 2 1 内には、中央装置 2 4、普通図柄作動ゲート 2 7、大入賞装置 (特別電動役物) 3 3、始動口 2 8、左入賞口 3 4, 3 5、右入賞口 3 6, 3 7、第 1 装飾部材 5 0、第 2 装飾部材 6 0 等の遊技装置が配設されている。また、遊技領域 2 1 には各遊技装置との位置バランスを考慮して多数の障害釘が配設されている。

20

【 0 0 2 1 】

中央装置 (センター役物) 2 4 は遊技領域 2 1 の略中央部に配置され、演出表示装置 2 5 を備えている。本実施例では、演出表示装置 2 5 として大型の液晶表示装置を用いており、演出表示装置 2 5 の表示領域では各種演出表示が行われる。

【 0 0 2 2 】

大入賞装置 3 3 は遊技領域 2 1 における中央装置 2 4 の下方に配置されている。第 1 装飾装置 5 0 は遊技領域 2 1 における大入賞装置 3 3 の左側に配置され、第 2 装飾装置 6 0 は遊技領域 2 1 における大入賞装置 3 3 の右側に配置されており、装飾装置 5 0, 6 0 はいわゆるサイド飾りを構成している。また、第 1 装飾装置 5 0 には左入賞口 3 4, 3 5 が一体化されており、第 2 装飾装置 6 0 には右入賞口 3 6, 3 7 が一体化されている。

30

【 0 0 2 3 】

普通図柄作動ゲート 2 7 は、中央装置 2 4 の左側に設けられている。普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知する普通図柄作動ゲート検知スイッチ 2 7 s (図 3 参照) が設けられている。遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過することで、普通図柄が変動開始する。

【 0 0 2 4 】

始動口 2 8 は、中央装置 2 4 の中央位置の下方に設けられている。始動口 2 8 は、遊技盤 2 0 の盤面上を流下する遊技球を受け入れる遊技球受入口が形成された 2 つの入球口を上下方向に並べて配置したもので、上側に設けられた第 1 始動口 2 8 a と下側に設けられた第 2 始動口 2 8 b とから構成されている。

40

【 0 0 2 5 】

第 1 始動口 2 8 a は、遊技球受入口の大きさが変化せず遊技球の入球可能性が一定の固定始動口として構成された通常始動口となっており、遊技球の入球が常時可能となっている。一方、第 2 始動口 2 8 b はいわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部を備えており、この一对の翼片部の上端間隙が遊技球受入口となっている。この一对の翼片部は、各々左右方向に傾動することで開閉動作を行うものとされており、この開閉動作により、第 2 始動口 2 8 b は一对の翼片部の遊技球受入口の大きさが変化する可変始動口として構成されている。第 2 始動口 2 8 b は、一对の翼片部が開動作することで入球可能性が高い状態となり、一对の翼片部が閉動作することで入球可能性が低い状態 (入球不能な状態を含

50

む)となる。普通図柄が当り図柄の組合せで停止表示された場合には、一对の翼片部が開動作して第2始動口28bの遊技球受入口が拡大され、第2始動口28bは普通電動役物として機能する。

【0026】

始動口28の内部には、遊技球の入球を検知する始動口入球検知スイッチ28s(図3参照)と、一对の翼片部を作動させるための始動口ソレノイド28c(図3参照)とが備えられている。この一对の翼片部が左右に開動作した場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが通常時より拡大され、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が大きくなる開放状態となる。一方、一对の翼片部が立設された場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが遊技球の直径より僅かに大きい(遊技球1個が通過可能な)通常
10
の大きさとされ、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が小さくなる(または入球不能となる)通常状態(閉鎖状態)となる。遊技球が始動口28a、28bに入球することで、後述の特別図柄が変動開始する。本実施例の遊技機1は2種類の特別図柄を有しており、遊技球が第1始動口28aに入球することで、第1特別図柄が変動開始し、遊技球が第2始動口28bに入球することで、第2特別図柄が変動開始する。

【0027】

大入賞装置33は、始動口28の下方に配設されている。ここで、大入賞装置33は、
20
帯状に開口された大入賞口33aと、この大入賞口33aを開放・閉鎖する開閉板33bと、この開閉板33bを作動させるための大入賞口ソレノイド33c(図3参照)と、遊技球の入球を検知する入球検知スイッチ33s(図3参照)とから主に構成されている。
なお、大入賞口33aが本発明の可変入球口に相当している。

【0028】

大入賞装置33の左斜め上方と右斜め上方には、左入賞口34、35と右入賞口36、
37が設けられている。これら入賞口の内部には、それぞれ入賞口入球検知スイッチ(図
示せず)が設けられている。

【0029】

第1装飾部材50には、複数のLEDが設けられており、これらのLEDの組合せによ
り、普通図柄表示部51、普図保留表示部52、第1特別図柄保留表示部53、第2特別
図柄保留表示部54が構成されている。同様に第2装飾部材60には、複数のLEDが設
けられており、これらのLEDの組合せにより、第1特別図柄表示部61、第2特別図柄
表示部62が構成されている。
30

【0030】

普通図柄表示部51は、1個のLEDから構成されており、このLEDにより普通図柄
の表示が行われる。普通図柄表示部51では、普通図柄の変動表示及び停止表示が行わ
れる。普通図柄表示部51では、普通図柄作動ゲート27を遊技球が通過することにより普
通図柄が変動開始し、所定時間経過後に普通図柄が当り普通図柄の表示態様あるいは外れ
普通図柄の表示態様で停止表示される。そして、普通図柄が予め設定された当り普通図柄
の表示態様で停止表示すると、第2始動口28bが所定時間(例えば0.1秒)だけ開放
される。
40

【0031】

本実施例では、普通図柄当否判定用乱数が用意されており、この普通図柄当否判定用乱
数は、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した際に、第2始動口28bを作動させる
か否かの普通図柄当否判定に用いられる。普通図柄当否判定用乱数には、予め当り値が設
定されており、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過したタイミングで取得された普通
図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に当りと判定される。そして、当りと判定さ
れた場合には、普通図柄表示部51で停止表示される普通図柄は、当り普通図柄の表示態
様に決定される。一方、外れと判定された場合(取得された普通図柄当否判定用乱数が当
り値と一致しない場合)には、普通図柄表示部51で停止表示される普通図柄は外れ普通
図柄の表示態様に決定される。なお、普通図柄当否判定および普通図柄の停止図柄の決定
は、後述の主制御基板200のCPU200aによって行われる。
50

【 0 0 3 2 】

ここで、普通図柄の保留について説明する。普通図柄保留表示部 5 2 には普通図柄保留数が表示され、普通図柄作動ゲート 2 7 を通過した遊技球の数を最大保留数（本実施例では 4 個）まで保留可能となっている。そして、次の普通図柄当否判定が行われ普通図柄の変動表示が開始する毎に、未始動回数（保留数）が消化され、普通図柄保留数が 1 個ずつ減少する。普通図柄保留表示部 5 2 は 2 つの LED からなり、2 個の LED の消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4 個を上限として保留数を表示することができる。普通図柄の保留および保留消化は、後述の主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a によって行われる。普通図柄の保留に伴って、普通図柄当否判定用乱数が主制御基板 2 0 0 の RAM の所定領域に記憶される。

10

【 0 0 3 3 】

次に、特別図柄について説明する。第 1 特別図柄表示部 6 1 と第 2 特別図柄表示部 6 2 は、それぞれ 7 個の LED から構成されており、これらの LED により第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が表示される。これらの特別図柄表示部 6 1、6 2 を構成する各 LED は、点灯および消灯が可能となっており、これら各 LED の点灯および消灯の組合せにより特別図柄の複数の表示態様を表示できる。そして、7 個の LED で表示される特別図柄の組合せのうち、特定の組合せが当り特別図柄（大当り図柄）として設定されており、当り特別図柄以外が外れ特別図柄（外れ図柄）と設定されている。本実施例では、特別図柄の変動表示を各 LED が点灯と消灯を繰り返す点滅表示で行うものとしている。なお、本実施例では、大当り図柄が複数設定されており、具体的には、後述のように「確変大当り図柄」と「通常大当り図柄」とが設定されている。

20

【 0 0 3 4 】

第 1 特別図柄表示部 6 1 では、第 1 始動口 2 8 a に遊技球が入球することにより第 1 特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に第 1 特別図柄が大当り図柄あるいは外れ図柄で停止表示される。第 2 特別図柄表示部 6 2 では、第 2 始動口 2 8 b に遊技球が入球することにより第 2 特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に第 2 特別図柄が大当り図柄あるいは外れ図柄で停止表示される。第 1 特別図柄表示部 6 2 の第 1 特別図柄と第 2 特別図柄表示部 6 2 の第 2 特別図柄は、同時に変動表示しないように構成されている。つまり、始動口 2 8 a、2 8 b のうち一方に遊技球が入球し、この入球に対応して特別図柄表示部 6 1、6 2 のうち一方で特別図柄が変動表示している際に、他方の始動口に遊技球が入球した場合には、他方の特別図柄表示部での特別図柄の変動は保留される。なお、第 1 特別図柄が本発明の第 1 図柄に相当し、第 1 特別図柄表示部 6 1 が本発明の第 1 図柄表示部に相当し、第 2 特別図柄が本発明の第 2 図柄に相当し、第 2 特別図柄表示部 6 2 が本発明の第 2 図柄表示部に相当している。

30

【 0 0 3 5 】

本実施例では、遊技球が第 1 始動口 2 8 a に入球した際に、特別遊技状態を発生させるか否かの第 1 特別図柄当否判定に用いられる第 1 特別図柄当否判定用乱数と、遊技球が第 2 始動口 2 8 b に入球した際に、特別遊技状態を発生させるか否かの第 2 特別図柄当否判定に用いられる第 2 特別図柄当否判定用乱数が用意されている。さらに、第 1 特別図柄の停止図柄を決定するための第 1 特別図柄決定用乱数と第 2 特別図柄の停止図柄を決定するための第 2 特別図柄決定用乱数が用意されている。

40

【 0 0 3 6 】

第 1 始動口 2 8 a の遊技球入球に伴って、第 1 特別図柄当否判定用乱数と第 1 特別図柄決定用乱数が取得され、この取得された第 1 特別図柄当否判定用乱数と第 1 特別図柄決定用乱数は、主制御基板 2 0 0 の RAM の所定領域（第 1 保留記憶領域）に記憶される。また、第 2 始動口 2 8 b の遊技球入球に伴って、第 2 特別図柄当否判定用乱数と第 2 特別図柄決定用乱数が取得され、主制御基板 2 0 0 の RAM の所定領域（第 2 保留記憶領域）に記憶される。なお、第 1 特別図柄当否判定用乱数および第 1 特別図柄決定用乱数が本発明の第 1 当否判定情報に相当し、第 2 特別図柄当否判定用乱数および第 2 特別図柄決定用乱数が本発明の第 2 当否判定情報に相当している。

50

【 0 0 3 7 】

ここで、特別図柄の保留について説明する。第1特別図柄保留表示部53と第2特別図柄保留表示部54はそれぞれ2つのLEDからなり、2個のLEDの消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、それぞれ4個を上限として保留数を表示することができる。

【 0 0 3 8 】

第1始動口28aに入球した遊技球数は、第1特別図柄保留数として最大保留数（本実施例では4個）に達するまで保留可能となっている。第1特別図柄保留数は、第1始動口28aへの遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御基板200のRAMの所定領域（第1保留記憶領域）に記憶される第1特別図柄当否判定用乱数の個数（記憶数）に相当する。本実施例では、第1始動口28aへの遊技球の入球に伴い、第1特別図柄当否判定用乱数とともに第1特別図柄決定用乱数も取得されるので、第1特別図柄保留数は、第1特別図柄決定用乱数の記憶個数にも相当する。そして、第1特別図柄保留数は、第1特別図柄当否判定が行われ第1特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1個ずつ減少する。

10

【 0 0 3 9 】

第2始動口28bに入球した遊技球数は、第2特別図柄保留数として最大保留数（本実施例では4個）に達するまで保留可能となっている。第2特別図柄保留数は、第2始動口28bへの遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御基板200のRAMの所定領域（第2保留記憶領域）に記憶される第2特別図柄当否判定用乱数の個数（記憶数）に相当する。本実施例では、第2始動口28bへの遊技球の入球に伴い、第2特別図柄当否判定用乱数とともに第2特別図柄決定用乱数も取得されるので、第2特別図柄保留数は、第2特別図柄決定用乱数の記憶個数にも相当する。そして、第2特別図柄保留数は、第2特別図柄当否判定が行われ第2特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1個ずつ減少する。

20

【 0 0 4 0 】

なお、第1、第2特別図柄の保留および保留消化は、後述の主制御基板200のCPU200aによって行われるもので、この主制御基板200のCPU200aおよび主制御基板200のRAMが、本発明の第1保留記憶手段および第2保留記憶手段に相当している。

【 0 0 4 1 】

特別図柄当否判定用乱数には、予め当否判定用の当り値が設定されており、遊技球が第1始動口28aまたは第2始動口28bに入球したタイミングで取得された特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に大当りと判定される。第1特別図柄当否判定は、第1特別図柄が変動開始する際に行われ、第2特別図柄当否判定は、第2特別図柄が変動開始する際に行われる。そして、第1特別図柄当否判定の結果が大当りの場合には、第1特別図柄表示部61で停止表示される第1特別図柄は大当り図柄（確変大当り図柄または通常大当り図柄）に決定され、第2特別図柄当否判定の結果が大当りの場合には、第2特別図柄表示部62で停止表示される第2特別図柄は大当り図柄（確変大当り図柄または通常大当り図柄）に決定される。なお、第1特別図柄の大当り図柄の種類は第1特別図柄決定用乱数に基づき決定され、第2特別図柄の大当り図柄の種類は第2特別図柄決定用乱数に基づき決定される。

30

40

【 0 0 4 2 】

一方、第1特別図柄当否判定が外れの場合には、第1特別図柄表示部61で停止表示される第1特別図柄が外れ図柄に決定され、第2特別図柄当否判定が外れの場合には第2特別図柄表示部62で停止表示される第2特別図柄が外れ図柄に決定される。

【 0 0 4 3 】

第1特別図柄および第2特別図柄は、所定の変動パターンにしたがって変動表示するように構成されている。この変動パターンは、特別図柄の変動時間や、その変動におけるリーチ演出の有無を規定するものである。第1特別図柄および第2特別図柄の変動パターンは、第1特別図柄当否判定および第2特別図柄当否判定が実行される際に、複数の変動パ

50

ターンが格納された変動パターンテーブルから抽選により選択される。

【 0 0 4 4 】

第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動パターンテーブルは、それぞれ複数用意されており、遊技状態に応じて選択されて用いられる。これらの複数の変動パターンテーブルには、変動時間が短い変動パターンが格納された短時間変動パターンテーブルと、変動時間が長い変動パターンが格納された長時間変動パターンテーブルとが含まれている。

【 0 0 4 5 】

本実施例の遊技機 1 では、第 1 始動口 2 8 a に遊技球が入球して保留が発生した場合、換言すると、第 1 始動口 2 8 a への遊技球の入球に伴い取得される第 1 特別図柄当否判定用乱数および第 1 特別図柄決定用乱数が、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域（第 1 保留記憶領域）に記憶された場合には、第 1 特別図柄当否判定に先立ち、保留された第 1 特別図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致しているか否かを判定する事前判定処理が行われる。そして、事前当否判定で第 1 特別図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致していると判定された場合には、第 1 特別図柄保留当りフラグを O N に設定する。「第 1 特別図柄保留当りフラグ」は、記憶されている（保留されている）第 1 特別図柄当否判定用乱数の中に当り値と一致するものが含まれていることを示すフラグである。第 1 特別図柄保留当りフラグには、第 1 特別図柄決定用乱数が後述の確変大当り図柄に対応する場合に設定される第 1 特別図柄保留確変当りフラグと、第 1 特別図柄決定用乱数が後述の通常大当り図柄に対応する場合に設定される第 1 特別図柄保留通常当りフラグが含まれている。

【 0 0 4 6 】

また、本実施例の遊技機 1 では、第 2 特別図柄の変動表示を第 1 特別図柄より優先的に実行する第 2 特別図柄優先変動処理が行われるように構成されている。つまり、第 1 特別図柄保留数と第 2 特別図柄保留数の双方が 1 以上である場合には、第 1 特別図柄より第 2 特別図柄が優先的に変動開始し、第 2 特別図柄の保留が優先的に消化される。そして、第 1 特別図柄保留数が 1 以上で、かつ、第 2 特別図柄保留数がゼロとなった場合に、第 1 特別図柄の変動表示が実行される。ただし、所定条件下で第 2 特別図柄優先変動処理を制限する。本実施例では、「所定条件」を事前判定処理で第 1 特別図柄保留当りフラグが O N に設定された場合としている。

【 0 0 4 7 】

また、特別図柄当否判定、特別図柄の変動態様の決定、特別図柄の停止図柄の決定、事前判定処理、第 2 特別図柄の優先変動およびその制限は、後述の主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a によって行われるように構成されている。主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a が本発明の第 1 図柄表示制御手段、第 2 図柄表示制御手段、第 1 図柄事前判定手段、第 2 図柄優先変動手段、変動時間設定手段に相当している。

【 0 0 4 8 】

第 1 特別図柄表示部 6 1 で停止表示された第 1 特別図柄が当り特別図柄であった場合（第 1 特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合）、あるいは第 2 特別図柄表示部 6 2 で停止表示された第 2 特別図柄が当り特別図柄であった場合（第 2 特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合）に、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は遊技者に相対的に有利な特別遊技（大当り遊技）を開始させる。特別遊技は、大入賞装置 3 3 を作動させることで、大入賞口 3 3 a への遊技球の入球に関して遊技者に利益（賞球）を付与するものであり、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は本発明の特別遊技実行手段に相当している。特別遊技は、後述の特別電動役物遊技処理（図 1 2 参照）が繰り返し実行されることによって実現される。

【 0 0 4 9 】

特別遊技中（大当り遊技中）は、大入賞装置 3 3 が作動し、大入賞口 3 3 a への遊技球の入球に応じて、所定数の賞球（例えば、1 個の入球に対して 1 5 個の賞球）が払い出される。具体的には、特別遊技の開始により、大入賞装置（特別電動役物）3 3 を連続して作動させ、大入賞口 3 3 a を連続して開放状態とする。大入賞装置 3 3 の作動開始により

、大入賞口 3 3 a が開放して遊技球受入状態となる。この遊技球受入状態は、所定の終了条件成立により終了し、開放していた大入賞口 3 3 a が閉鎖状態となる。所定の終了条件として、遊技球受入状態の開始後における大入賞口 3 3 a の開放時間が所定時間（本実施例では 3 0 秒）に達したとき、もしくは遊技球受入状態の開始後、大入賞口 3 3 a に入球した遊技球数が所定数（本実施例では 1 0 個）に達したときとすることができる。

【 0 0 5 0 】

この遊技球受入状態の開始から終了までを 1 ラウンドとした場合、特別遊技は、所定数のラウンドが行われることで終了する。大入賞装置 3 3 では、遊技球受入状態が終了してから所定時間（例えば 2 秒）が経過した後に、大入賞口 3 3 a が開放して再び遊技球受入状態となり、次のラウンドが開始する。このような開始から終了までを 1 ラウンドとする遊技球受入状態は、所定の最高継続ラウンド数（本実施例では 1 5 ラウンド）が終了するまで繰り返し継続される。

10

【 0 0 5 1 】

本実施例の遊技機では、特別遊技（大当り遊技）の終了後、変動時間短縮機能や開放時間延長機能、確率変動機能が作動する特定遊技（いわゆる時短遊技および確変遊技）が開始される。特別図柄当否判定（第 1 特別図柄当否判定および第 2 特別図柄当否判定）には、複数種類の大当りが設定されており、特別図柄当否判定の結果が通常大当り（特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄）の場合には、特別遊技終了後、時短遊技が開始され、特別図柄当否判定の結果が確変大当り（特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄）の場合には、特別遊技終了後、確変遊技が開始される。

20

【 0 0 5 2 】

特別図柄当否判定が通常大当り（特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄）の場合には、特別遊技（大当り遊技）の終了後、変動時間短縮機能および第 2 始動口 2 8 b の開放時間を延長させる開放時間延長機能が作動開始し、時短遊技が開始される。変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a の制御により作動または停止されるものであり、変動時間短縮機能には、普通図柄変動時間を短縮させる普通図柄変動時間短縮機能と、特別図柄変動時間を短縮させる特別図柄変動時間短縮機能とが含まれている。変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、特別遊技終了後、次の特別遊技が開始されるまでの間、または特別図柄の変動回数が所定回数（本例では 1 0 0 回）に到達するまで作動する。開放時間延長機能の作動により第 2 始動口 2 8 b への遊技球入球頻度が向上し、開放時間延長機能（主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a）が本発明の入球頻度向上手段に相当している。

30

【 0 0 5 3 】

特別図柄当否判定が確変大当り（特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄）の場合には、特別遊技（大当り遊技）の終了後、確率変動機能が作動開始し、確変遊技が開始される。確変遊技は、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a の制御により実現されるものであり、この確変遊技では、上記変動時間短縮機能および開放時間延長機能に加え、特別図柄当否判定の確率、すなわち特別図柄が大当り図柄で停止表示する確率を変更（向上）させる確率変動機能が作動する。確率変動機能は、特別遊技終了後、次の特別遊技が開始されるまで作動する。なお、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 0 a が本発明の確率変動手段に相当している。

40

【 0 0 5 4 】

次に、演出表示装置 2 5 で表示される演出図柄について説明する。演出表示装置 2 5 の表示領域には、演出図柄を表示する演出図柄表示部 2 5 a が設けられている。演出図柄表示部 2 5 a の演出図柄は第 1 特別図柄表示部 6 1 の第 1 特別図柄または第 2 特別図柄表示部 6 2 の第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に連動して表示される。

【 0 0 5 5 】

演出図柄表示部 2 5 a は、右図柄が表示される右図柄表示領域、中図柄が表示される中図柄表示領域、左図柄が表示される左図柄表示領域からなる 3 つの図柄表示領域から構成されている。各図柄表示領域は、これらの表示領域の配置方向と略直交する向き、この場

50

合、上下方向（縦方向）に図柄変動方向が設定されている。各図柄表示領域は、「1」～「9」からなる図柄をそれぞれ表示可能となっている。

【0056】

演出図柄は、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示開始により変動表示を開始し、第1特別図柄または第2特別図柄が何れかの図柄で停止表示されると、演出図柄は第1特別図柄または第2特別図柄の停止図柄に応じた図柄で停止表示される。演出図柄では、3桁同一の偶数図柄の組合せが特別図柄の通常大当り図柄に対応し、3桁同一の奇数図柄の組合せが本図柄の確変大当り図柄に対応し、それら以外の図柄の組合せが特別図柄の外れ図柄に対応している。演出図柄の変動態様および停止図柄の決定は、主制御基板200のCPU200aから送信されるコマンドに基づいてサブ制御基板260のCPU260aによって行われるように構成されている。

10

【0057】

上述のように、本実施例の遊技機1では、第1特別図柄当否判定に先立ち、第1特別図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致しているか否かを判定する事前判定処理が行われる。そして、事前判定処理の結果、第1特別図柄当否判定用乱数が当否判定用の当り値と一致している場合には、演出表示装置25の表示領域を用いて大当り発生の可能性を遊技者に予告する予告演出が行われる。予告演出の演出内容としては、例えば「演出図柄の変動表示に関連させてキャラクタ動画を表示する」などとすることができる。予告演出は、サブ制御基板260のCPU260aにより行われる。

【0058】

20

予告演出は、事前判定処理で当りと判定された第1特別図柄当否判定乱数に基づく大当りが発生するまで継続して行われる。このため、例えば第1特別図柄保留数が4であり、1～3番目に保留された第1特別図柄当否判定乱数が外れであり、4番目に保留された（最後に保留された）第1特別図柄当否判定乱数が当りである場合には、1～3番目の保留を消化して4番目に保留された当り乱数に基づく第1特別図柄の変動表示が停止するまで、連続的に予告演出が行われる。この連続予告演出では、キャラクタによる一連のストーリーが進行するなどそれぞれ関連性のある内容の予告演出を行う。

【0059】

次に、本実施例の遊技機1の電子制御装置について、図3に基づいて説明する。図3は、電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

30

【0060】

図3に示すように、電子制御装置は、主制御基板200と、その主制御基板200に接続された副制御基板230、260、280とを含んで構成されている。副制御基板は、払出制御基板（賞球制御基板）230、サブ制御基板260及び演出表示制御基板280から構成される。

【0061】

各制御基板200、230、260、280には、図示しない主電源から電源が供給されている。また、電源立上げ時には、システムリセット信号が各制御基板200、230、260、280に送信される。なお、本実施例の遊技機1は、電源断時に主制御基板200及び払出制御基板230に作動電圧を供給する図示しないバックアップ電源部（図示略）を備えており、電源断時にも主制御基板200及び払出制御基板230のRAMデータが保持される。

40

【0062】

主制御基板200は、遊技の進行を司る主制御手段を構成するものであり、各副制御基板230、260に処理内容を指示する指令信号（コマンドデータ）を送信し、各副制御基板230、260、280は指令信号に基づいて各種制御を行うように構成されている。

【0063】

主制御基板200のCPU200aは、CPUコア、内蔵RAM（以下、単にRAMともいう）、内蔵ROM（以下、単にROMともいう）等を備えており、ROMに格納され

50

た制御プログラムにより、RAMをワークエリアとして遊技機1全体の作動制御（遊技の基本進行制御）を司る。また、主制御基板200は、CPU200aが主体となって、ROMに格納された当否判定プログラムにより特別図柄の当否判定を行う当否判定手段（第1当否判定手段、第2当否判定手段）を構成している。また、主制御基板200のCPU200aは、特別図柄当否判定を実行する際に、ROMに格納された特別図柄の変動パターンテーブルから特定の変動パターンを決定する。なお、本実施例の主制御基板200のCPU200aの制御周期は4msに設定されている。

【0064】

主制御基板200には、盤面入力中継基板201と盤面出力中継基板202とが接続されている。盤面入力中継基板201には、普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s、始動口入球検知スイッチ28s、大入賞口入球検知スイッチ33sが接続されており、これらの信号が主制御基板200に inputs するように構成されている。盤面出力中継基板202には、図柄表示装置（普通図柄表示部54、第1特別図柄表示部61、第2特別図柄表示部62）、始動口ソレノイド28c、大入賞口ソレノイド105が接続されており、主制御基板200からの制御信号が出力される。

10

【0065】

払出制御基板230は、主制御基板200のCPU200aと同様の構成を有するCPUを備えている。払出制御基板230には、発射制御基板250、CRユニット13等が接続されている。主制御基板200から払出制御基板230には、賞球払出を指示する賞球指示信号、遊技開始許可を指示する遊技開始許可信号、各種発射制御コマンド等のコマンドが送信される。各種発射制御コマンドには、球送り許可・禁止、発射許可・禁止、遊技開始許可等が含まれている。

20

【0066】

サブ制御基板260には、CPU260aや図示しないROM、RAM、入出力ポート等を有する演算回路構成要素とサウンドジェネレータが設けられており、入出力ポートにおいて主制御基板200に接続されている。サブ制御基板260は、各種ランプ類による装飾表示、スピーカ10a～10dから出力される効果音、演出表示装置25による図柄表示等を用いた演出制御を司るように構成されている。

【0067】

主制御基板200からサブ制御基板260には、各種ランプ制御コマンド及び各種音声制御コマンドが送信される。主制御基板200から演出表示制御基板280には、サブ制御基板260を介して、特別図柄（疑似図柄）の表示制御を指示する各種図柄制御コマンドが送信される。サブ制御基板260から演出表示制御基板280には、演出表示制御を指示する各種演出表示制御コマンドが同時に送信される。

30

【0068】

サブ制御基板260には、演出表示制御基板280が接続されている。演出表示制御基板280には、CPU、RAM、ROM、入出力ポート、VDP（ビデオディスプレイロセッサ）等を有する演算回路構成要素（図示略）が設けられ、入出力ポートにおいてサブ制御基板260に接続されている。演出表示制御基板280には演出表示装置25が接続されている。演出表示制御基板280は、CPUがROMに格納された制御プログラムに従ってRAMをワークエリアとして演出表示装置25の表示制御を行うように構成されている。演出表示制御基板280のROMには、演出表示装置25で表示される演出用図柄の画像データが格納されている。

40

【0069】

サブ制御基板260には、装飾駆動基板261を介して各種LED・ランプ262が接続されている。各種LED・ランプ262は、遊技効果を高めるためのものであり、これらのランプ類はゲームの進行に対応して点灯・消灯又は点滅し、遊技効果を高めている。また、サブ制御基板260にはアンプ基板263が接続されている。アンプ基板263にはスピーカ10a～10dが接続されている。スピーカ10a～10dからは、遊技の進行に対応して各種サウンド、音声等が出力される。さらに、サブ制御基板260には、演

50

出ボタン基板 264 を介して演出ボタン 5d が接続されている。サブ制御基板 260 の CPU は、主制御基板 200 や演出ボタン 5d からの各種指令（演出パターン指定コマンドの受信）に基づいて、各種 LED・ランプの点灯・点滅パターンの選択・実行処理や、スピーカ 10a ~ 10d から出力される効果音データの選択・出力処理や、演出表示装置 25 での演出表示のパターンの選択・実行処理等を行う。

【0070】

次に、本実施例の遊技機 1 の作動を図 4 ~ 図 9 のフローチャートに基づいて説明する。図 4 は、主制御基板 200 の CPU が ROM に格納されたプログラムに基づいて CPU 200a が実行するメインジョブの一例を示している。図 4 に示すメインジョブは、電源投入処理 S100 を実行した後、遊技開始処理 S200、普通図柄遊技処理 S300、普通電動役物遊技処理 S400、特別図柄遊技処理 S500、特別電動役物遊技処理 S600 の各ステップが、タイマリセットされる毎に繰り返し実行される。電源断発生処理 S700 は、停電等によって電源断が発生した場合に、使用レジスタやスタックポイントの保存、払出モータの停止等が行われ、システムリセットが発生した場合に電源投入処理 S100 に移るようになっている。

10

【0071】

電源投入処理 S100 は、電源投入時と電源断発生後の復電時に行われるものであり、電源投入時には RAM 初期化処理等が行われ、電源断復帰時には電源断時の遊技状態に復帰させるための復帰設定等が行われ、遊技開始処理 S200 では、各種スイッチ状態の検出、各種乱数の更新、賞球制御等が行われる。

20

【0072】

普通図柄遊技処理 S300 では、まず、普通図柄の当否判定を行って、普通図柄表示部 51（図 2 参照）にて普通図柄を当り図柄で停止表示させるか、外れ図柄で停止表示させるかを決定する。次に、普通図柄の変動表示時間を設定した後、普通図柄の変動表示を開始する。そして、変動表示時間が経過すると、決定しておいた図柄で普通図柄を停止表示させ、普通図柄の当り図柄が停止表示された場合には、普通電動役物の作動を開始させる（第 2 始動口 28b を開放状態とする）。普通図柄遊技処理では、以上のようにして、普通図柄の変動表示および停止表示を行い、普通図柄が当り図柄で停止表示された場合には、第 2 始動口 28b を作動させる処理を行う。第 2 始動口 28b が作動すると、一对の翼片部が左右に開動作して、第 2 始動口 28b が開放状態となる。

30

【0073】

普通電動役物遊技処理 S400 では、第 2 始動口 28b を開放状態に維持する開放時間が経過したか否かを判定し、開放時間が経過していない場合には、第 2 始動口 28b に規定入賞数の入賞があったか否かを判定する。開放状態にある第 2 始動口 28b に規定入賞数の入賞があったと判定されるか、開放状態にある第 2 始動口 28b の開放時間が経過していると判定された場合には、一对の翼片部 28c が閉動作して、第 2 始動口 28b は閉鎖状態（通常状態）となる。

【0074】

次に、特別図柄遊技処理 S500 を図 5 ~ 図 8 のフローチャートに基づいて説明する。まず、始動口入賞処理を行う（S501）。ここで、始動口入賞処理について図 6 のフローチャートに基づいて説明する。

40

【0075】

まず、第 1 始動口 28a に入賞したか否かを判定し（S5010）、第 1 始動口 28a に入賞していないと判定された場合には（S5010：NO）。S5014 の処理に移行する。一方、第 1 始動口 28a に入賞したと判定された場合には（S5010：YES）、第 1 特別図柄保留数が 4 未満であるか否かを判定する（S5011）。この結果、第 1 特別図柄保留数が 4 未満であると判定された場合には（S5011：YES）、第 1 特別図柄当否判定用乱数と第 1 特別図柄決定用乱数からなる第 1 特別図柄用乱数（第 1 図柄当否判定情報）を取得して記憶する（S5012）。これにより、第 1 特別図柄保留数が 1 増加する。

50

【0076】

次に、第1特別図柄事前判定処理を行う(S5013)。ここで、第1特別図柄事前判定処理について図7のフローチャートに基づいて説明する。

【0077】

まず、S5012で記憶した第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致しているか否かを判定する(S5013a)。この結果、第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致していない(大当り情報でない)と判定された場合には(S5013a:NO)、そのままリターンする。一方、第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致している(大当り情報である)と判定された場合には(S5013a:YES)、その第1特別図柄当否判定用乱数とともにS5012(図6参照)で記憶した第1特別図柄決定用乱数が確変大当り図柄に対応しているか否かを判定する(S5013b)。

10

【0078】

この結果、第1特別図柄決定用乱数が確変大当り図柄に対応していると判定された場合、すなわち大当りの種類が確変大当りである(確変大当り情報である)と判定された場合には(S5013b:YES)、第1特別図柄保留確変当りフラグをONに設定する(S5013c)。一方、第1特別図柄決定用乱数が確変大当り図柄に対応していないと判定された場合、すなわち大当りの種類が通常大当りである(通常大当り情報である)と判定された場合には(S5013b:NO)、第1特別図柄保留通常当りフラグをONに設定する(S5013d)。

【0079】

20

図6に戻り、第2始動口28bに入賞したか否かを判定し(S5014)、第2始動口28bに入賞していないと判定された場合には(S5014:NO)。そのままリターンする。一方、第2始動口28bに入賞したと判定された場合には(S5014:YES)、第2特別図柄表示数が4未満であるか否かを判定する(S5015)。この結果、第2特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には(S5015:YES)、第2特別図柄当否判定用乱数と第2特別図柄決定用乱数からなる第2特別図柄決定用乱数からなる第2特別図柄用乱数(第2図柄当否判定情報)を取得して記憶する(S5016)。これにより、第2特別図柄保留数が1増加する。

【0080】

図5(a)に戻り、始動口入賞処理(S501)から復帰すると、特別遊技中(大当り遊技中)であるか否かを判定する(S502)。この結果、特別遊技中であると判定された場合には(S502:YES)、そのままリターンし、特別遊技中でないと判定された場合には(S502:NO)、第1特別図柄または第2特別図柄が変動中であるか否かを判定する(S503)。この結果、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれかが変動中であると判定された場合には(S503:YES)、後述のS510の処理に移行し、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれもが変動中でないと判定された場合には(S503:NO)、第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示時間中であるか否かを判定する(S504)。第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示時間中であると判定された場合には(S504:YES)、後述のS513の処理に移行し、第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には(S504:NO)、第2特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する(S506)。この結果、第2特別図柄保留数がゼロであると判定された場合(S506:YES)には、第1特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する(S507)。

30

40

【0081】

そして、第1特別図柄保留数がゼロであると判定された場合には(S507:YES)、そのままリターンする。一方、第1特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には(S507:NO)、第1特別図柄変動表示処理を行う(S508)。ここで、第1特別図柄変動表示処理を図8のフローチャートに基づいて説明する。まず、主制御基板200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に記憶されている第1特別図柄当否判定用乱数を読み出し(S5080)、第1特別図柄当否判定を行う(S5081)。確率変動機能

50

が作動中（確変遊技中）の場合には、確率変動時の当否判定、すなわち判定結果が大当たりとなる確率を高くした状態（高確率状態）で当否判定を行い、確率変動機能が作動中でない（通常遊技中）と判定された場合には、非確率変動時の当否判定、すなわち判定結果が大当たりとなる確率を低くした状態（低確率状態）で当否判定を行う。

【0082】

次に、現在、開放時間延長機能が作動しているか否か、換言すると現在の遊技状態が確変遊技または時短遊技であるか否かを判定する（S5082）。この結果、開放時間延長機能が作動中であると判定された場合には（S5082：YES）、開放時間延長機能作動時の第1特別図柄変動パターン設定処理（S5083A）を行う。

【0083】

第1特別図柄の変動パターンの設定処理を行う（S5082）。この第1特別図柄変動パターンは、第1特別図柄の変動時間や、その変動におけるリーチ演出の有無を規定するもので、第1特別図柄当否判定結果に応じた変動パターン、すなわち当り変動パターンと外れ変動パターンとが存在する。以下、開放時間延長機能作動時の第1特別図柄変動パターン設定処理について図9のフローチャートに基づいて説明する。

【0084】

まず、上述のS5013cで第1特別図柄保留確変当りフラグがONに設定されているか否かを判定する（S5083a）。この結果、第1特別図柄保留確変当りフラグがONに設定されていると判定された場合には（S5083a：YES）、第1特別図柄短時間変動パターンテーブルをセットする（S5083b）。一方、第1特別図柄保留確変当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には（S5083a：NO）、上述のS5013dで第1特別図柄保留通常当りフラグがONに設定されているか否かを判定する（S5083c）。

【0085】

この結果、第1特別図柄保留通常当りフラグがONに設定されていると判定された場合には（S5083c：YES）、第1特別図柄長時間変動パターンテーブルをセットする（S5083d）。一方、第1特別図柄保留通常当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には（S5083c：NO）、遊技状態（確変遊技または時短遊技）に応じた第1特別図柄変動パターンテーブルをセットする（S5083e）。

【0086】

ここで、第1特別図柄短時間変動パターンテーブルでは、第1特別図柄の変動時間として短い変動時間（5秒以内、好ましくは1秒～3秒）が規定される。第1特別図柄短時間変動パターンテーブルで規定される短い変動時間は、少なくとも第1特別図柄当否判定の結果が外れの場合にだけ適用されるものであればよく、大当たり用の第1特別図柄の変動時間は、別途、第1特別図柄短時間変動パターンテーブルに規定することができる。なお、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合にも、第1特別図柄短時間変動パターンテーブルで規定される短い変動時間を適用してもよい。

【0087】

また、第1特別図柄長時間変動パターンテーブルでは、第1特別図柄の変動時間として、第1特別図柄短時間変動パターンテーブルで規定される変動時間よりも長い変動時間（6秒以上、好ましくは10秒～30秒）の変動時間が規定される。第1特別図柄長時間変動パターンテーブルで規定される長い変動時間は、少なくとも第1特別図柄当否判定の結果が外れの場合にだけ適用されるものであればよく、大当たり用の第1特別図柄の変動時間は、別途、第1特別図柄長時間変動パターンテーブルに規定することができる。なお、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合にも、第1特別図柄長時間変動パターンテーブルで規定される長い変動時間を適用してもよい。

【0088】

次に、第1特別図柄変動パターン決定乱数を取得し（S5083f）、この第1特別図柄変動パターン決定乱数を用いて、S5083b、S5083c、S5083dの何れかの処理でセットした変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択して設定する（

10

20

30

40

50

S 5 0 8 3 g)。ここでは、第 1 特別図柄当否判定の結果が大当りである場合には、大当り用の停止図柄と変動パターンを決定する。なお、大当り用の停止図柄の決定は、S 5 0 8 0 の処理で第 1 特別図柄当否判定用乱数とともに読み出される、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域 (第 1 保留記憶領域) に記憶された第 1 特別図柄決定用乱数を基に行う。そして、決定された大当り用の停止図柄が確変大当り図柄である場合には、確変大当り用の変動パターンを設定し、決定された大当り用の停止図柄が通常大当り図柄である場合には、通常大当り用の変動パターンを設定する。一方、第 1 特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、リーチ演出の有無に応じて外れ図柄とその変動パターンを設定する。この S 5 0 8 3 g の処理を終えることで、開放時間延長機能作動時の第 1 特別図柄変動パターン設定処理は完了する。

10

【 0 0 8 9 】

一方、上述した S 5 0 8 2 の処理 (図 8) で、開放時間延長機能が作動中でない (通常遊技である) と判定された場合には (S 5 0 8 2 : N O)、開放時間延長機能未作動時の第 1 特別図柄変動パターン設定処理 (S 5 0 8 3 B) を行う。この処理は、特別図柄を備える公知のパチンコ遊技機が行う特別図柄の変動パターン設定処理と同一である。すなわち、上述した開放時間延長機能作動時の第 1 特別図柄変動パターン設定処理 (図 9) における S 5 0 8 3 a、S 5 0 8 3 b、S 5 0 8 3 c、S 5 0 8 3 d の処理を行うことなく (第 1 特別図柄保留確変当りフラグや第 1 特別図柄保留通常当りフラグを参照することなく)、現在の遊技状態 (通常遊技) に応じた第 1 特別図柄変動パターンテーブルを用いて、第 1 特別図柄当否判定の結果と第 1 特別図柄決定用乱数とに基づき、第 1 特別図柄の停止図柄および変動パターンの設定を行う。

20

【 0 0 9 0 】

次に、図 8 に戻り、S 5 0 8 3 A または S 5 0 8 3 B の第 1 特別図柄変動パターン設定処理で設定された停止図柄および変動パターンに従って、第 1 特別図柄表示部 6 1 で第 1 特別図柄の変動表示を開始し (S 5 0 8 4)、第 1 特別図柄保留数を 1 減算する (S 5 0 8 5)。第 1 特別図柄の変動表示開始とともに、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a に演出パターン指定コマンドおよび第 1 特別図柄情報指定コマンドを出力し、演出表示装置 2 5 における演出図柄の変動表示を開始させる。演出パターン指定コマンドは、S 5 0 8 3 A または S 5 0 8 3 B で設定された変動パターンを指定するコマンドである。また、第 1 特別図柄情報指定コマンドは、第 1 特別図柄の停止図柄を指定するコマンドであり、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a は、この第 1 特別図柄情報指定コマンドに基づき、演出表示装置 2 5 における演出図柄の停止図柄を決定する。

30

【 0 0 9 1 】

次に、図 5 (a) に戻り、S 5 0 6 の判定処理で第 2 特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には (S 5 0 6 : N O)、第 2 特別図柄変動表示処理を行う (S 5 0 9)。なお、S 5 0 6 の判定処理で第 2 特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には (S 5 0 6 : N O)、第 1 特別図柄保留数がゼロでなくても (1 以上であっても) 第 2 特別図柄の変動表示処理が実行される。これにより、第 2 特別図柄が第 1 特別図柄よりも優先して変動表示が行われることとなり、S 5 0 6 の判定処理によって第 2 特別図柄の優先変動機能が実現される。

40

【 0 0 9 2 】

ここで、第 2 特別図柄変動表示処理を図 1 0 のフローチャートに基づいて説明する。なお、第 2 特別図柄変動表示処理の流れは、図 8 に示す第 1 特別図柄変動表示処理と基本的に同じで、当否判定や停止図柄の決定に用いる乱数が異なるだけである。まず、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域 (第 2 保留記憶領域) に記憶されている第 2 特別図柄当否判定用乱数を読み出し (S 5 0 9 0)、第 2 特別図柄当否判定を行う (S 5 0 9 1)。確率変動機能が作動中 (確変遊技中) の場合には、確率変動時の当否判定 (高確率状態の当否判定) を行い、確率変動機能が作動中でない (通常遊技中) と判定された場合には、非確率変動時の当否判定 (低確率状態の当否判定) を行う。

【 0 0 9 3 】

50

次に、現在、開放時間延長機能が作動しているか否か、換言すると現在の遊技状態が確変遊技または時短遊技であるか否かを判定する（S5092）。この結果、開放時間延長機能が作動中であると判定された場合には（S5092：YES）、開放時間延長機能作動時の第2特別図柄変動パターン設定処理（S5093A）を行う。この処理は、図9に示す開放時間延長機能作動時の第1特別図柄変動パターン設定処理（S5083A）と同様に、第2特別図柄当否判定の結果に応じて、第2特別図柄決定用乱数を用いて第2特別図柄の停止図柄を確変大当り図柄、通常大当り図柄、外れ図柄の何れかに決定し、変動パターンの設定を行う。

【0094】

ここで、開放時間延長機能作動時の第2特別図柄変動パターン設定処理について図11のフローチャートに基づいて説明する。まず、上述のS5013cで第1特別図柄保留確変当りフラグがONに設定されているか否かを判定する（S5093a）。この結果、第1特別図柄保留確変当りフラグがONに設定されていると判定された場合には（S5093a：YES）、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルをセットする（S5093b）。一方、第1特別図柄保留確変当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には（S5093a：NO）、上述のS5013dで第1特別図柄保留通常当りフラグがONに設定されているか否かを判定する（S5093c）。

【0095】

この結果、第1特別図柄保留通常当りフラグがONに設定されていると判定された場合には（S5093c：YES）、第2特別図柄長時間変動パターンテーブルをセットする（S5093d）。一方、第1特別図柄保留通常当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には（S5093c：NO）、遊技状態（確変遊技または時短遊技）に応じた第2特別図柄変動パターンテーブルをセットする（S5093e）。

【0096】

ここで、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルおよび第2特別図柄長時間変動パターンテーブルは、上述した第1特別図柄短時間変動パターンテーブルおよび第1特別図柄長時間変動パターンテーブルと同様の形態で第2特別図柄の変動時間を規定するものである。

【0097】

具体的には、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルでは、第2特別図柄の変動時間として短い変動時間（5秒以内、好ましくは1秒～3秒）が規定される。第2特別図柄短時間変動パターンテーブルで規定される短い変動時間は、少なくとも第2特別図柄当否判定の結果が外れの場合にだけ適用されるものであればよく、大当り用の第2特別図柄の変動時間は、別途、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルに規定することができる。なお、第2特別図柄当否判定の結果が大当りの場合にも、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルで規定される短い変動時間を適用してもよい。

【0098】

また、第2特別図柄長時間変動パターンテーブルでは、第2特別図柄の変動時間として、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルで規定される変動時間よりも長い変動時間（6秒以上、好ましくは10秒～30秒）の変動時間が規定される。第2特別図柄長時間変動パターンテーブルで規定される長い変動時間は、少なくとも第2特別図柄当否判定の結果が外れの場合にだけ適用されるものであればよく、大当り用の第2特別図柄の変動時間は、別途、第2特別図柄長時間変動パターンテーブルに規定することができる。なお、第2特別図柄当否判定の結果が大当りの場合にも、第2特別図柄長時間変動パターンテーブルで規定される長い変動時間を適用してもよい。

【0099】

次に、第2特別図柄変動パターン決定乱数を取得し（S5093f）、この第2特別図柄変動パターン決定乱数を用いて、変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択して設定する（S5093g）。ここでは、第2特別図柄当否判定の結果が大当りである場合には、大当り用の停止図柄と変動パターンを決定する。なお、大当り用の停止図柄の

10

20

30

40

50

決定は、S 5 0 9 0 の処理で第 2 特別図柄当否判定用乱数とともに読み出される、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域（第 2 保留記憶領域）に記憶された第 2 特別図柄決定用乱数を基に行う。そして、決定された大当り用の停止図柄が確変大当り図柄である場合には、確変大当り用の変動パターンを設定し、決定された大当り用の停止図柄が通常大当り図柄である場合には、通常大当り用の変動パターンを設定する。一方、第 2 特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、リーチ演出の有無に応じて外れ図柄とその変動パターンを設定する。この S 5 0 9 3 g の処理を終えることで、開放時間延長機能作動時の第 2 特別図柄変動パターン設定処理は完了する。

【 0 1 0 0 】

一方、上述した S 5 0 9 2 の処理（図 1 0 ）で、開放時間延長機能が作動中でない（通常遊技である）と判定された場合には（S 5 0 9 2 : N O ）、開放時間延長機能未作動時の第 1 特別図柄変動パターン設定処理（S 5 0 9 3 B ）を行う。この処理は、特別図柄を備える公知のパチンコ遊技機が行う特別図柄の変動パターン設定処理と同一である。すなわち、上述した開放時間延長機能作動時の第 2 特別図柄変動パターン設定処理（図 1 1 ）における S 5 0 9 3 a 、 S 5 0 9 3 b 、 S 5 0 9 3 c 、 S 5 0 9 3 d の処理を行うことなく（第 2 特別図柄保留確変当りフラグや第 2 特別図柄保留通常当りフラグを参照することなく）、現在の遊技状態（通常遊技）に応じた第 2 特別図柄変動パターンテーブルを用いて、第 2 特別図柄当否判定の結果と第 2 特別図柄決定用乱数とに基づき、第 2 特別図柄の停止図柄および変動パターンの設定を行う。

【 0 1 0 1 】

次に、図 1 0 に戻り、S 5 0 9 3 A または S 5 0 9 3 B の処理で設定された停止図柄および変動パターンに従って、第 2 特別図柄表示部 6 2 で第 2 特別図柄の変動表示を開始し（S 5 0 9 4 ）、第 2 特別図柄保留数を 1 減算する（S 5 0 9 5 ）。第 2 特別図柄の変動表示開始とともに、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a に演出パターン指定コマンドおよび第 2 特別図柄情報指定コマンドを出力し、演出表示装置 2 5 における演出図柄の変動表示を開始させる。演出パターン指定コマンドは、S 5 0 9 3 A または S 5 0 9 3 B で設定された変動パターンを指定するコマンドである。また、第 2 特別図柄情報指定コマンドは、第 2 特別図柄の停止図柄を指定するコマンドであり、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a は、この第 2 特別図柄情報指定コマンドに基づき、演出表示装置 2 5 における演出図柄の停止図柄を決定する。

【 0 1 0 2 】

次に、図 5 （ a ）に戻り、上記 S 5 0 3 で第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が変動中であると判定された場合には（S 5 0 3 : Y E S ）、変動中の特別図柄の変動表示時間が経過しているか否かを判定する（図 5 （ b ）の S 5 1 0 ）。この結果、特別図柄の変動表示時間が経過していないと判定された場合には（S 5 1 0 : N O ）、そのままリターンし、特別図柄の変動表示時間が経過していると判定された場合には（S 5 1 0 : Y E S ）、特別図柄の変動を停止し（S 5 1 1 ）、特別図柄の停止表示時間を設定する（S 5 1 2 ）。

【 0 1 0 3 】

次に、特別図柄の停止図柄表示時間が経過したか否かを判定する（S 5 1 3 ）。この結果、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していないと判定された場合には（S 5 1 3 : N O ）、そのままリターンし、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していると判定された場合には（S 5 1 3 : Y E S ）、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（S 5 1 4 ）。この結果、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であると判定された場合には（S 5 1 4 : Y E S ）、特別遊技（大当り遊技）を開始させる（S 5 1 5 ）。

【 0 1 0 4 】

次に、確率変動機能が作動中であるか否かを判定し（S 5 1 6 ）、確率変動機能が作動中であると判定された場合は（S 5 1 6 : Y E S ）、確率変動機能を作動停止させる（S 5 1 7 ）。そして、開放時間延長機能が作動中であるか否かを判定し（S 5 1 8 ）、開放時間延長機能が作動中であると判定された場合には（S 5 1 8 : Y E S ）、開放時間延長機能を作動停止させる（S 5 1 9 ）。

10

20

30

40

50

【0105】

上記S514で特別図柄の停止図柄が大当り図柄でないと判定された場合には(S514:NO)、確率変動機能が作動中であるか否かを判定する(S520)。

【0106】

S520で確率変動機能が作動中でないと判定された場合には(S520:NO)、変動時間短縮機能が作動中であるか否かを判定する(S524)。この結果、変動時間短縮機能作動中でないと判定された場合は(S524:NO)、そのままリターンし、変動時間短縮機能作動中であると判定された場合は(S524:YES)、特別図柄の変動回数を計数し(S525)、変動回数が予め設定された変動回数(本例では100回)に到達したか否かを判定する(S526)。この結果、変動回数が予め設定された変動回数(100回)に到達していないと判定された場合には(S526:NO)、そのままリターンし、変動回数が予め設定された変動回数(100回)に到達したと判定された場合には(S526:YES)、変動時間短縮機能を作動停止させ(S527)、開放時間延長機能を作動停止させる(S528)。

10

【0107】

一方、S520で確率変動機能が作動中であると判定された場合には(S520:YES)、特別図柄の変動回数を計数し(S521)、変動回数が予め設定された変動回数(本例では10000回)に到達したか否かを判定する(S522)。この結果、変動回数が予め設定された変動回数(10000回)に到達していないと判定された場合には(S522:NO)、そのままリターンし、変動回数が予め設定された変動回数(10000回)に到達したと判定された場合には(S522:YES)、確率変動機能を作動停止させ(S523)、上述のS524の処理に進む。

20

【0108】

なお、S521の処理やS525の処理で計数される特別図柄の変動回数は、第1特別図柄および第2特別図柄の両方の変動回数を合算したもので、第1特別図柄および第2特別図柄の合計変動回数に相当する。また、S526の処理の判定条件として設定される変動回数は変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動停止(終了)条件に相当するものであり、S522の処理で判定条件として設定される変動回数は確率変動機能の作動停止(終了)条件に相当するものである。

【0109】

次に、特別電動役物遊技処理S600について図12のフローチャートに基づいて説明する。まず、特別遊技中(大当り遊技中)であるか否かを判定し(S601)、特別遊技中でないと判定された場合には(S601:NO)、そのままリターンし、特別遊技中であると判定された場合には(S601:YES)、大入賞口33aが開放中であるか否かを判定する(S602)。この結果、大入賞口33aが開放中であると判定された場合には(S602:YES)、大入賞口33aの開放時間が経過したか否かを判定し(S603)、大入賞口33aの開放時間が経過していないと判定された場合には(S603:NO)、大入賞口33aに最大入賞数が入賞したか否かを判定する(S604)。

30

【0110】

この結果、大入賞口33aに最大入賞数が入賞していないと判定された場合には(S604:NO)、そのままリターンし、大入賞口33aに最大入賞数が入賞していると判定された場合(S604:YES)または大入賞口33aの開放時間が経過していると判定された場合には(S603:YES)、大入賞口33aを閉鎖する(S605)。

40

【0111】

上記S602で、大入賞口33aが開放中でないと判定された場合には(S602:NO)、特別遊技のラウンド数が所定回数に達したか否かを判定する(S606)。この結果、特別遊技のラウンド数が所定回数に達していないと判定された場合には(S606:NO)、大入賞口33aの閉鎖時間(インターバル時間)が経過しているか否かを判定し(S607)、大入賞口33aの閉鎖時間が経過していないと判定された場合には(S607:NO)、そのままリターンし、大入賞口33aの閉鎖時間が経過していると判定さ

50

れた場合には (S 6 0 7 : Y E S)、大入賞口 3 3 a を開放させる (S 6 0 8)。

【 0 1 1 2 】

上記 S 6 0 6 で、特別遊技のラウンド数が所定回数に達していると判定された場合には (S 6 0 6 : Y E S)、特別遊技を終了する (S 6 0 9)。そして、特別遊技の開始契機となった特別図柄当否判定の結果 (停止表示された大当り図柄の種類) が確変大当りか否かを判定する (S 6 1 0)。この結果、特別図柄当否判定の結果が確変大当りであると判定された場合には (S 6 1 0 : Y E S)、確率変動機能を作動開始させ (S 6 1 1)、変動時間短縮機能を作動開始させ (S 6 1 2)、開放時間延長機能を作動開始させる (S 6 1 3)。

【 0 1 1 3 】

一方、S 6 1 0 の判定処理で特別図柄当否判定が確変大当りでない (通常大当りである) と判定された場合には (S 6 1 0 : N O)、変動時間短縮機能を作動開始させ (S 6 1 2)、開放時間延長機能を作動開始させる (S 6 1 3)。

【 0 1 1 4 】

ここで、図 5 ~ 図 1 0 のフローチャートに示した処理と本発明との対応について説明しておく、S 5 0 1 2 および S 5 0 8 5 の処理が本発明の第 1 保留記憶手段の一態様で、S 5 0 1 6 および S 5 0 9 5 の処理が本発明の第 2 保留記憶手段の一態様で、S 5 0 8 が本発明の第 1 図柄表示制御手段の一態様で、S 5 0 9 が本発明の第 2 図柄表示制御手段の一態様で、S 5 0 6 が本発明の第 2 図柄優先変動手段に一態様で、S 5 0 1 3 が本発明の第 1 図柄事前判定手段の一態様である。

【 0 1 1 5 】

以上説明した本実施例の構成によれば、第 1 特別図柄事前判定により肯定判定 (大当り判定) が得られた場合には、第 1 特別図柄事前判定の対象となった第 1 特別図柄の変動表示より前に実行される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示時間を、第 1 特別図柄事前判定で肯定判定された大当りの種類に基づいて変動させることで、第 1 特別図柄事前判定の対象となった第 1 特別図柄の変動表示に起因する大当り発生時期を変化させることができ、新規な遊技性を提供することができる。

【 0 1 1 6 】

具体的には、第 1 特別図柄事前判定の判定結果が確変大当りである場合には、先に実行される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示時間を短縮することで、第 2 特別図柄の保留がゼロの状態を発生させることができ、第 1 特別図柄事前判定の対象となった第 1 特別図柄の変動表示に起因する確変大当りの発生を早めることができる。これにより、遊技者に有利な確変大当りを早期に発生させることができる。

【 0 1 1 7 】

また、第 1 特別図柄事前判定の判定結果が通常大当りである場合には、それより先に実行される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示時間を延長することで、第 1 特別図柄事前判定の対象となった第 1 特別図柄の変動表示に起因する通常大当りの発生を遅らせることができる。これにより、第 2 始動口 2 8 b に入球する機会を増加させて第 2 特別図柄の保留数を増加させることができ、第 2 特別図柄の保留に起因する確変大当りが発生する機会を増加させることができる。さらに、現在の遊技状態が確変遊技中であれば、第 1 特別図柄事前判定の対象となった第 1 特別図柄の変動表示に起因する通常大当りの発生を遅らせることで、遊技者に有利な確変遊技時間を延長できる。

【 0 1 1 8 】

(第 2 実施例)

次に、本発明の第 2 実施例について説明する。以下、上記第 1 実施例と異なる部分についてのみ説明する。

【 0 1 1 9 】

本実施例の遊技機 1 では、特別図柄の大当り図柄の種類により 2 種類の特別遊技状態が用意されている。大当り図柄が通常大当り図柄または確変大当り図柄だった場合、すなわち特別図柄当否判定の結果が通常大当りまたは確変大当りだった場合には、第 1 特別遊技

10

20

30

40

50

が開始する。そして、大当り図柄が特定大当り図柄だった場合、すなわち特別図柄当否判定の結果が特定大当りだった場合には、第2特別遊技が開始する。第2特別遊技は、第1特別遊技より大入賞口33aの開放回数（最高継続ラウンド数）が少なく、かつ、大入賞口33aの開放時間が短く設定されている。つまり、第1特別遊技は、大入賞口33aに多量の遊技球が入球することで多量の賞球払い出しを伴う（賞球払い出しが行われる可能性の高い）特別遊技状態であり、第2特別遊技は、大入賞口33aに遊技球が入球する可能性が極めて低く賞球払い出しを実質的に伴わない（賞球払い出しが行われる可能性の低い）特別遊技状態である。

【0120】

本実施例では、第1特別遊技の最高継続ラウンド数が15ラウンドで大入賞口33aの開放時間が例えば30秒に設定され、第2特別遊技の最高継続ラウンド数が2ラウンドで大入賞口33aの開放時間が例えば0.2秒に設定されている。第2特別遊技が発生した場合には、第2特別遊技状態は短時間で終了するので、ほとんど賞球が得られない。なお、本実施例では、第1特別遊技を15R大当りともいい、第2特別遊技を2R大当りともいうものとする。本第2実施例では、第1特別図柄保留当りフラグには、第1特別図柄決定用乱数が確変大当り図柄または通常大当り図柄に対応する場合に設定される第1特別図柄保留15R当りフラグと、第1特別図柄決定用乱数が特定大当り図柄に対応する場合に設定される第1特別図柄保留2R当りフラグが含まれている。

10

【0121】

図13は、本第2実施例の第1特別図柄事前判定処理の流れを示すフローチャートであり、上記第1実施例の図7に対応している。図13に示すように、本第2実施例では、第1特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致していると判定された場合には（S5013a：YES）、その第1特別図柄当否判定用乱数とともにS5012（図6参照）で記憶した第1特別図柄決定用乱数が特定大当り図柄に対応しているか否かを判定する（S5013e）。

20

【0122】

この結果、第1特別図柄決定用乱数が特定大当り図柄に対応していると判定された場合、すなわち大当りの種類が2R大当りであると判定された場合には（S5013e：YES）、第1特別図柄保留2R当りフラグをONに設定する（S5013f）。一方、第1特別図柄決定用乱数が特定大当り図柄に対応していないと判定された場合、すなわち大当りの種類が15R大当りであると判定された場合には（S5013e：NO）、第1特別図柄保留15R当りフラグをONに設定する（S5013g）。

30

【0123】

図14は、本第2実施例の開放時間延長機能作動時における第1特別図柄変動パターン設定処理の流れを示すフローチャートであり、上記第1実施例の図9に対応している。図14に示すように、本第2実施例では、第1特別図柄保留15R当りフラグがONに設定されているか否かを判定する（S5083h）。この結果、第1特別図柄保留15R当りフラグがONに設定されていると判定された場合には（S5083h：YES）、第1特別図柄短時間変動パターンテーブルをセットする（S5083b）。一方、第1特別図柄保留15R当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には（S5083h：NO）、第1特別図柄保留2R当りフラグがONに設定されているか否かを判定する（S5083i）。

40

【0124】

この結果、第1特別図柄保留2R当りフラグがONに設定されていると判定された場合には（S5083i：YES）、第1特別図柄長時間変動パターンテーブルをセットする（S5083d）。一方、第1特別図柄保留2R当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には（S5083i：NO）、遊技状態（確変遊技または時短遊技）に応じた第1特別図柄変動パターンテーブルをセットする（S5083e）。

【0125】

図15は、本第2実施例の開放時間延長機能作動時における第2特別図柄変動パターン

50

設定処理の流れを示すフローチャートであり、上記第1実施例の図11に対応している。図15に示すように、本第2実施例では、第1特別図柄保留15R当りフラグがONに設定されているか否かを判定する(S5093h)。この結果、第1特別図柄保留15R当りフラグがONに設定されていると判定された場合には(S5093h: YES)、第2特別図柄短時間変動パターンテーブルをセットする(S5093b)。一方、第1特別図柄保留15R当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には(S5093h: NO)、第1特別図柄保留2R当りフラグがONに設定されているか否かを判定する(S5093i)。

【0126】

この結果、第1特別図柄保留2R当りフラグがONに設定されていると判定された場合には(S5093i: YES)、第2特別図柄長時間変動パターンテーブルをセットする(S5093d)。一方、第1特別図柄保留2R当りフラグがONに設定されていないと判定された場合には(S5093i: NO)、遊技状態(確変遊技または時短遊技)に応じた第2特別図柄変動パターンテーブルをセットする(S5093e)。

10

【0127】

以上説明した本第2実施例の構成によっても、第1特別図柄事前判定により肯定判定(大当たり判定)が得られた場合には、大当たりの種類により第1特別図柄事前判定の対象となった第1特別図柄の変動表示に起因する大当たり発生時期を変化させることができ、新規な遊技性を提供することができる。

【0128】

具体的には、第1特別図柄事前判定の判定結果が遊技者に有利な15R大当たり(賞球払い出しが行われる可能性の高い大当たり)である場合には、先に実行される第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示時間を短縮することで、第2特別図柄の保留がゼロの状態を発生させることができ、遊技者に有利な15R大当たりの発生を早めることができる。また、第1特別図柄事前判定の判定結果が遊技者に不利な2R大当たりである場合には、それより先に実行される第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示時間を延長することで、遊技者に不利な2R大当たり(賞球払い出しが行われる可能性の低い大当たり)の発生を遅らせることができる。

20

【0129】

(他の実施形態)

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

30

【0130】

例えば、上記各実施例では、開放時間延長機能が作動しているとき(確変遊技中または時短遊技中)に、第1特別図柄の事前判定結果(第1特別図柄保留確変当りフラグ、第1特別図柄保留通常当りフラグ、第1特別図柄保留15R当りフラグ、第1特別図柄保留2R当りフラグ)を基にして、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間を短時間または長時間に設定することとしていた。しかしながら、開放時間延長機能が作動しているときだけでなく、開放時間延長機能が作動していないとき(通常遊技中)にも、第1特別図柄の事前判定結果を基に、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間を短時間または長時間に設定するようにしてもよい。このような構成によっても、上記各実施例と同様に、第1特別図柄事前判定により肯定判定(大当たり判定)が得られた場合には、大当たりの種類により第1特別図柄事前判定の対象となった第1特別図柄の変動表示に起因する大当たり発生時期を変化させることができ、新規な遊技性を提供することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0131】

【図1】本発明を適用した実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

50

- 【図3】電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。
- 【図4】メインジョブの流れを示すフローチャートである。
- 【図5(a)】特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図5(b)】特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図6】始動口入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図7】第1実施例の第1特別図柄事前判定処理を示すフローチャートである。
- 【図8】第1特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。
- 【図9】第1特別図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図10】第2特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。
- 【図11】第2特別図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図12】特別電動役物遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図13】第2実施例の第1特別図柄事前判定処理を示すフローチャートである。
- 【図14】第2実施例の第1特別図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図15】第2実施例の第2特別図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

10

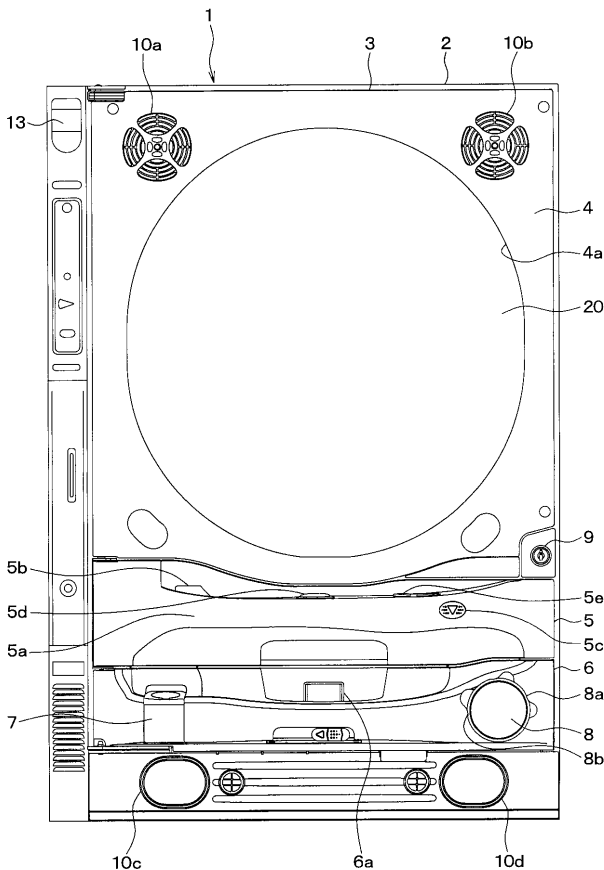
【符号の説明】

【0132】

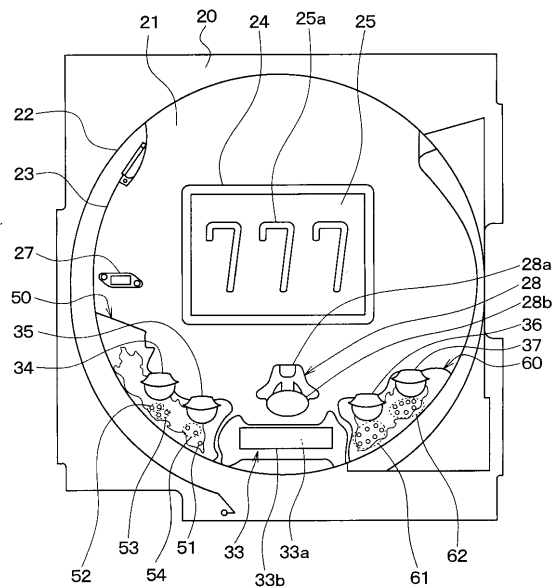
1...遊技機、28a...第1始動口、28b...第2始動口、61...第1特別図柄表示部(第1図柄表示部)、62...第2特別図柄表示部(第2図柄表示部)、200...主制御基板(第1保留記憶手段、第2保留記憶手段、第1図柄表示制御手段、第2図柄表示制御手段、第2図柄優先変動手段、第1図柄事前判定手段、特別遊技実行手段、入球頻度向上手段、変動時間設定手段、確率変動手段)、260...サブ制御基板。

20

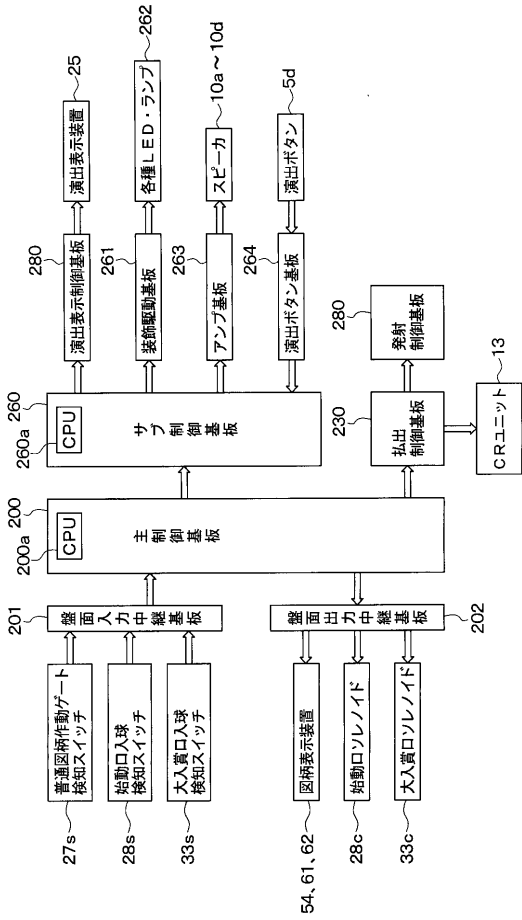
【図1】



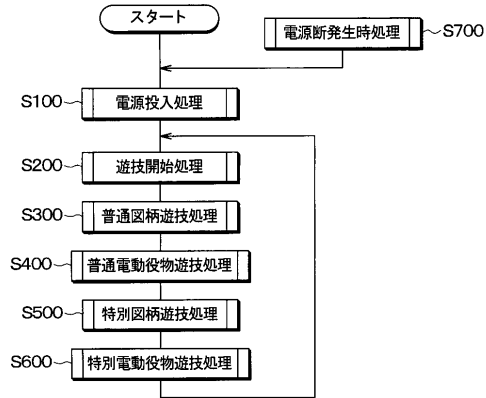
【図2】



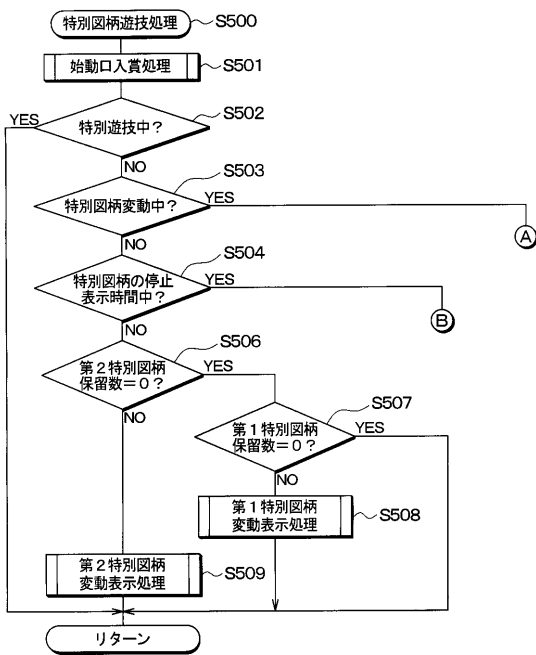
【 図 3 】



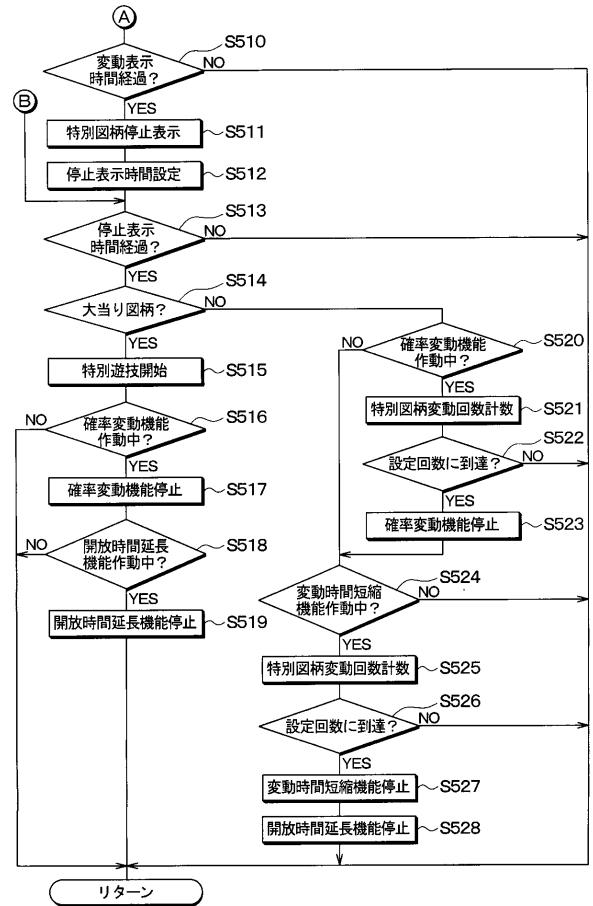
【 図 4 】



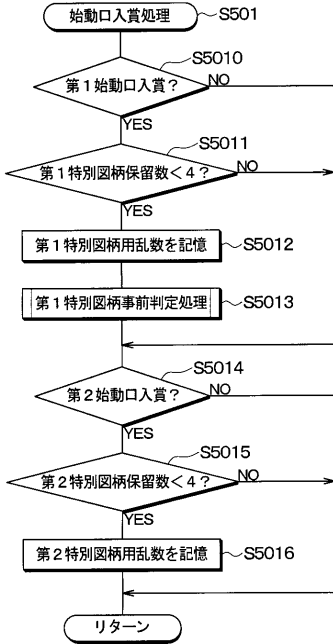
【 図 5 (a) 】



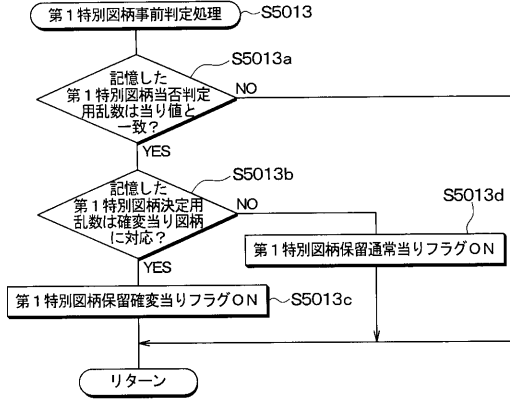
【 図 5 (b) 】



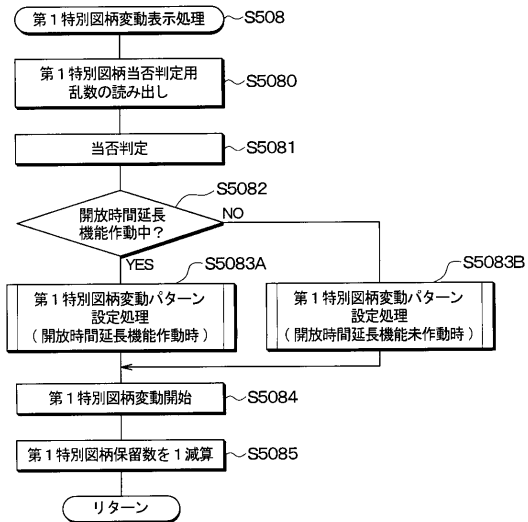
【 図 6 】



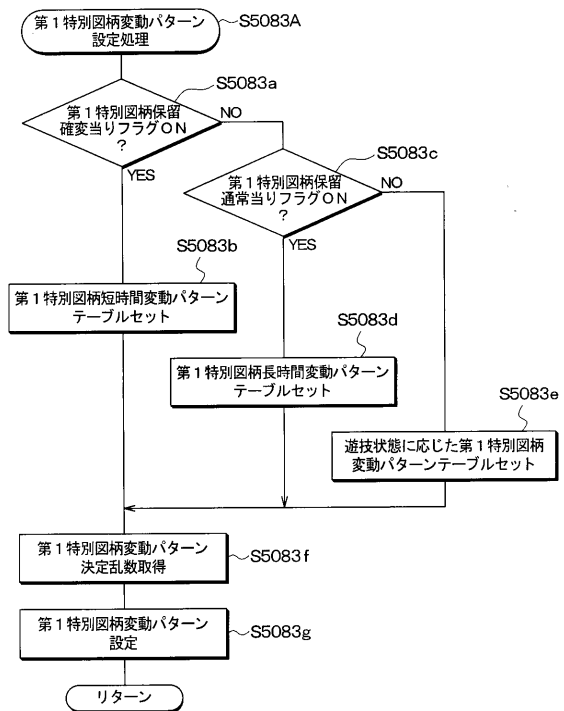
【 図 7 】



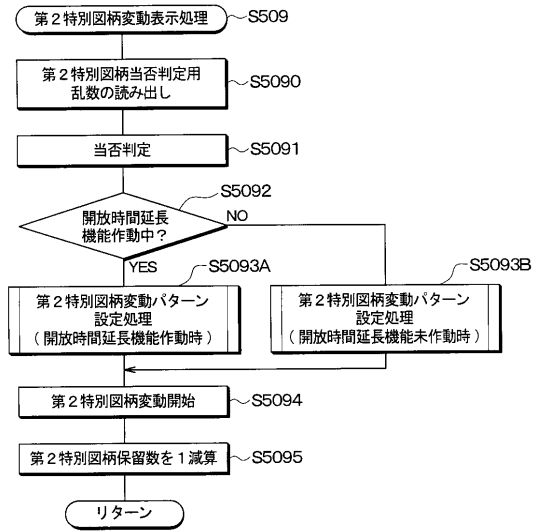
【 図 8 】



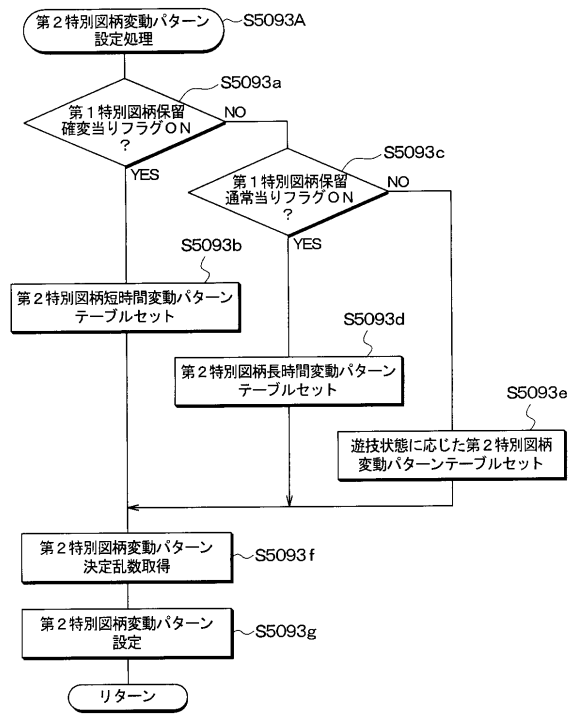
【 図 9 】



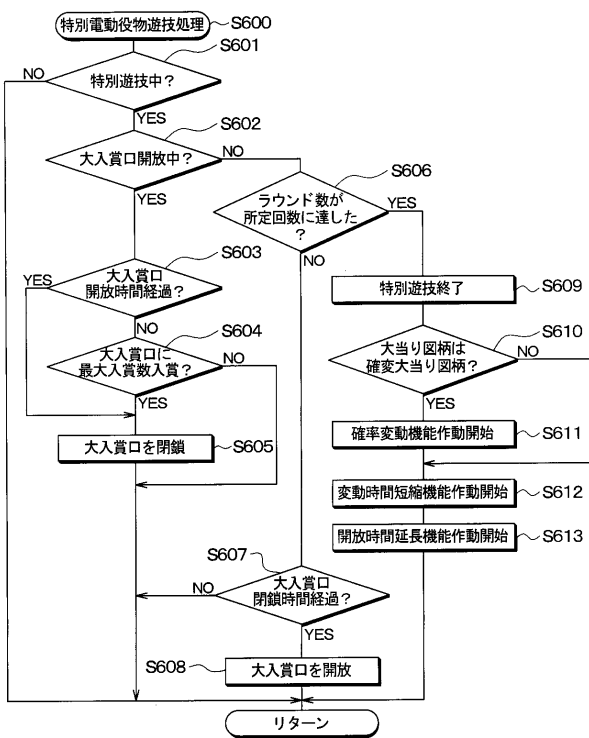
【図 1 0】



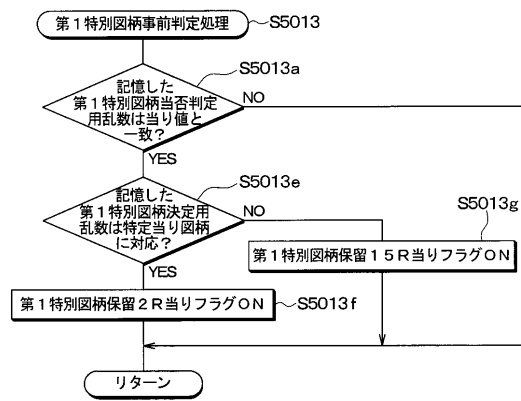
【図 1 1】



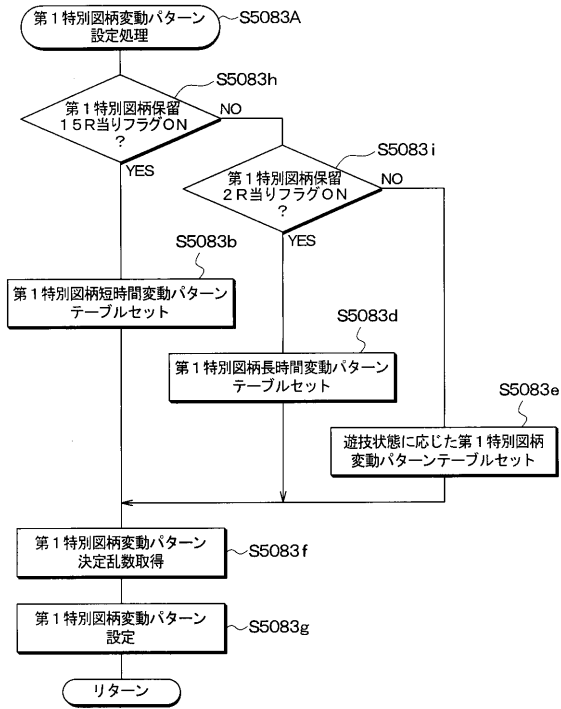
【図 1 2】



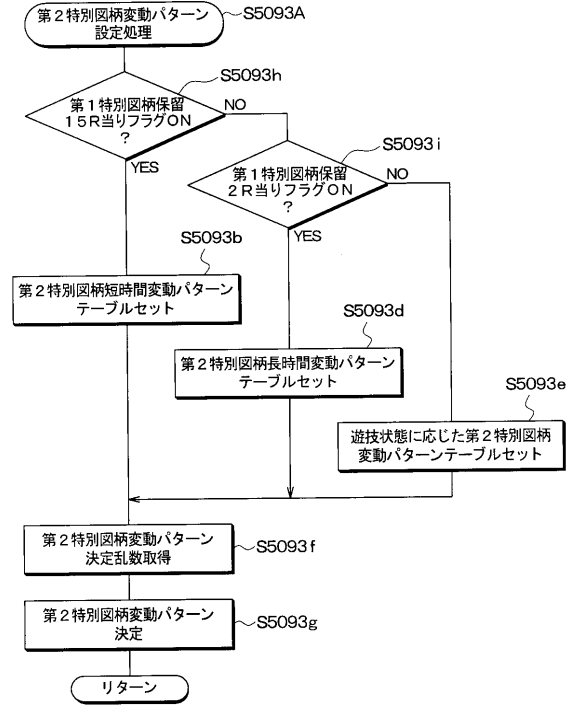
【図 1 3】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



フロントページの続き

(72)発明者 熊谷 真貴

愛知県名古屋市西区見寄町1 2 5 番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA42 BA02 BA10 BC22 EB55