

(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2016-146966

(P2016-146966A)

(43) 公開日 平成28年8月18日(2016.8.18)

(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

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2015-25834 (P2015-25834)
 (22) 出願日 平成27年2月12日 (2015.2.12)

(71) 出願人 000204262
 タイヨーエレック株式会社
 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番
 12号
 (74) 代理人 110000017
 特許業務法人アイテック国際特許事務所
 (72) 発明者 杉山 浩幸
 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番
 12号 タイヨーエレック株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA36 AA39 AA42 BC22 EA10
 EB55

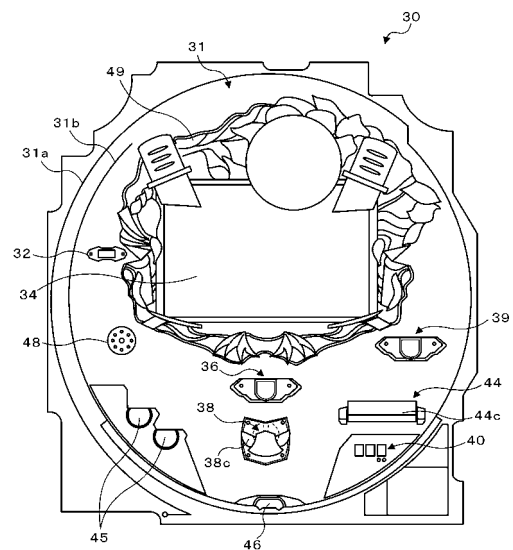
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技性の幅を広げて、遊技興趣をより向上させる。

【解決手段】遊技球の入球に基づき特別図柄を変動表示させる始動口として、第1特別図柄を変動表示させる第1始動口36と、第1特別図柄を変動表示させる可変始動口としての第2始動口38と、第2特別図柄を変動表示させる第3始動口39と、を設け、通常遊技状態にて第1特別図柄が大当り図柄(特図1大当り図柄A)で停止表示した場合、大当り遊技終了後に、第2始動口38への遊技球の入球頻度が高くなる電サボあり状態を発生させ、電サボあり状態中に第1特別図柄が小当り図柄(特図1小当り図柄)で停止表示した場合、電サボあり状態を終了させ、第2特別図柄の変動時間が短縮される特別モードを発生させる。第2特別図柄では、第1特別図柄に比して、小当り図柄で停止表示される確率(小当り確率)を高くしている。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段と、
前記識別情報が第 1 特定態様で表示されることに基づいて、可変入球装置を所定時間作
動させる第 1 特定遊技を行う第 1 特定遊技実行手段と、

前記識別情報が第 2 特定態様で表示されることに基づいて、可変入球装置を前記第 1 特
定遊技よりも短い時間作動させる第 2 特定遊技を行う第 2 特定遊技実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
を備え、

前記始動口として、遊技球の入球可能性が変化しない第 1 始動口と、遊技球の入球可能
性が変化可能な第 2 始動口と、遊技球の入球可能性が変化しない第 3 始動口と、を有し、

前記識別情報として、前記第 1 始動口に遊技球が入球した場合と前記第 2 始動口に遊技
球が入球した場合とに変動表示する第 1 識別情報と、前記第 3 始動口に遊技球が入球した
場合に変動表示する第 2 識別情報と、を有し、

前記遊技状態として、少なくとも、前記第 2 識別情報の平均変動時間が前記第 1 識別情
報の平均変動時間よりも長い第 1 遊技状態と、前記第 2 識別情報の平均変動時間が前記第
1 識別情報の平均変動時間よりも短い第 2 遊技状態と、前記第 2 識別情報の平均変動時間
が前記第 1 識別情報の平均変動時間よりも長く前記第 2 始動口への遊技球の入球頻度が前
記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態よりも高くなる第 3 遊技状態と、を有する遊技機
であって、

前記第 2 識別情報が前記第 2 特定態様で表示される確率は、前記第 1 識別情報が前記第
2 特定態様で表示される確率よりも高く、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 遊技状態にて前記第 1 識別情報が前記第 1 特定態様で表示された場合、該表示
に基づき行われる前記第 1 特定遊技が終了した後の遊技状態を前記第 3 遊技状態とし、

前記第 3 遊技状態にて前記第 1 識別情報が前記第 2 特定態様で表示された場合、遊技状
態を前記第 2 遊技状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機であって、

前記第 2 遊技状態と前記第 3 遊技状態とで前記識別情報が前記第 1 特定態様で表示され
る確率は、前記第 1 遊技状態で前記識別情報が前記第 1 特定態様で表示される確率よりも
高い

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、遊技状態が前記第 3 遊技状態となつてからの前記識別情報の
変動表示回数が所定回数となった場合、遊技状態を前記第 1 遊技状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やアレンジボールなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、始動口として、遊技球の入球可能性が変化しない第 1
始動口と、遊技球の入球可能性が変化する第 2 始動口と、を備え、始動口への遊技球の入
球に基づいて変動表示される図柄が当り図柄で停止されると、大当り遊技を実行し、大当
り遊技の終了後の遊技状態として第 2 始動口への遊技球の入球頻度を通常状態よりも高く
する時短状態（高頻度状態）を発生させるものが知られている（例えば、特許文献 1 参照

10

20

30

40

50

)。この遊技機では、時短状態を発生させると、図柄の変動表示回数が所定回数に達するか、図柄の変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れとなるか、新たな大当りに当選するかいずれか早い方が成立するまで、時短状態を継続させる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-229659号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、こうした遊技性は、最早ありふれたものとなっており、遊技興趣を向上させるには不十分である。

【0005】

本発明の遊技機は、遊技性の幅を広げて、遊技興趣をより向上させることを主目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、上述の主目的を達成するために以下の手段を採った。

【0007】

本発明の遊技機は、
始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段と、
前記識別情報が第1特定態様で表示されることに基づいて、可変入球装置を所定時間作動させる第1特定遊技を行う第1特定遊技実行手段と、
前記識別情報が第2特定態様で表示されることに基づいて、可変入球装置を前記第1特定遊技よりも短い時間作動させる第2特定遊技を行う第2特定遊技実行手段と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
を備え、

前記始動口として、遊技球の入球可能性が変化しない第1始動口と、遊技球の入球可能性が変化可能な第2始動口と、遊技球の入球可能性が変化しない第3始動口と、を有し、
前記識別情報として、前記第1始動口に遊技球が入球した場合と前記第2始動口に遊技球が入球した場合とに変動表示する第1識別情報と、前記第3始動口に遊技球が入球した場合に変動表示する第2識別情報と、を有し、

前記遊技状態として、少なくとも、前記第2識別情報の平均変動時間が前記第1識別情報の平均変動時間よりも長い第1遊技状態と、前記第2識別情報の平均変動時間が前記第1識別情報の平均変動時間よりも短い第2遊技状態と、前記第2識別情報の平均変動時間が前記第1識別情報の平均変動時間よりも長く前記第2始動口への遊技球の入球頻度が前記第1遊技状態および前記第2遊技状態よりも高くなる第3遊技状態と、を有する遊技機であって、

前記第2識別情報が前記第2特定態様で表示される確率は、前記第1識別情報が前記第2特定態様で表示される確率よりも高く、

前記遊技状態制御手段は、

前記第1遊技状態にて前記第1識別情報が前記第1特定態様で表示された場合、該表示に基づき行われる前記第1特定遊技が終了した後の遊技状態を前記第3遊技状態とし、

前記第3遊技状態にて前記第1識別情報が前記第2特定態様で表示された場合、遊技状態を前記第2遊技状態とする

ことを要旨とする。

【0008】

この本発明の遊技機では、始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示を行い、識別情報が第1特定態様で表示されることに基づいて可変入球装置を所定時間作動させる第1特定遊技を行い、識別情報が第2特定態様で表示されることに基づいて可変入球

10

20

30

40

50

装置を第1特定遊技よりも短い時間作動させる第2特定遊技を行う。また、始動口として、遊技球の入球可能性が変化しない第1始動口と、遊技球の入球可能性が変化可能な第2始動口と、遊技球の入球可能性が変化しない第3始動口と、を有し、識別情報として、第1始動口に遊技球が入球した場合と第2始動口に遊技球が入球した場合に変動表示する第1識別情報と、第3始動口に遊技球が入球した場合に変動表示する第2識別情報と、を有し、遊技状態として、少なくとも、第2識別情報の平均変動時間が第1識別情報の平均変動時間よりも長い第1遊技状態と、第2識別情報の平均変動時間が第1識別情報の平均変動時間よりも短い第2遊技状態と、第2識別情報の平均変動時間が第1識別情報の平均変動時間よりも長く第2始動口への遊技球の入球頻度が第1遊技状態および第2遊技状態よりも高くなる第3遊技状態と、を有する。そして、第2識別情報が第2特定態様で表示される確率を、第1識別情報が第2特定態様で表示される確率よりも高くし、第1遊技状態にて第1識別情報が第1特定態様で表示された場合、当該表示に基づき行われる第1特定遊技が終了した後の遊技状態を第3遊技状態とし、第3遊技状態にて第1識別情報が第2特定態様で表示された場合、遊技状態を第2遊技状態とする。

これにより、第1遊技状態にて第1識別情報が第1特定態様で表示されて第3遊技状態となると、第2始動口への遊技球の入球を狙い、第2始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示した第1識別情報が第2特定態様で表示されて第2遊技状態となると、第3始動口への遊技球の入球を狙うことで、第3始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示した第2識別情報が第2特定態様で表示し第2特定遊技が実行されることを期待するといった遊技性を実現することができる。この場合、第2遊技状態では、第2識別情報の平均変動時間が第1識別情報の平均変動時間よりも短いから、第2遊技状態にて第3始動口への遊技球の入球を狙うことで、第2識別情報をより多くの回数変動表示させることができ、高い頻度で第2特定遊技を実行させることが可能となる。この結果、遊技性の幅を広げて、遊技興趣をより向上させることができる。

【0009】

こうした本発明の遊技機において、

前記第2遊技状態と前記第3遊技状態とで前記識別情報が前記第1特定態様で表示される確率は、前記第1遊技状態で前記識別情報が前記第1特定態様で表示される確率よりも高い

ものとすることもできる。

【0010】

こうすれば、第2遊技状態と第3遊技状態を、第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態とすることができ、第2遊技状態における遊技興趣を一層向上させることができる。

【0011】

また、本発明の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、遊技状態が前記第3遊技状態となっただけからの前記識別情報の変動表示回数が所定回数となった場合、遊技状態を前記第1遊技状態とする

ものとすることもできる。

【0012】

こうすれば、遊技状態が第3遊技状態となっただけから識別情報の変動表示回数が所定回数となるまでの間に、第1識別情報を第2特定態様で表示させることができるかといった遊技性を実現させることができる。

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技機によれば、遊技性の幅を広げて、遊技興趣をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の一実施例であるパチンコ機10の外観を示す外観斜視図である。

- 【図 2】実施例のパチンコ機 10 の遊技盤 30 の構成の概略を示す構成図である。
- 【図 3】実施例のパチンコ機 10 の制御回路の構成を示すブロック図である。
- 【図 4】図柄表示装置 40 の構成を説明する説明図である。
- 【図 5】普通図柄表示装置 41 の表示態様の一例を示す説明図である。
- 【図 6】当り時における特別図柄表示装置 42 の表示態様の一例を示す説明図である。
- 【図 7】演出表示装置 34 の画面構成を説明する説明図である。
- 【図 8】サブ制御基板 90 の構成の概略を示すブロック図である。
- 【図 9】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 11】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 13】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される特別図柄遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される変動表示関連処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】当り判定テーブルの一例を示す説明図である。 20
- 【図 16】第 1 特別図柄用の大当り図柄決定テーブルおよび小当り図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 17】第 2 特別図柄用の大当り図柄決定テーブルおよび小当り図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 18】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される特図 1 変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される特図 2 変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】特図 1 大当り変動パターンテーブルおよび特図 1 小当り変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。 30
- 【図 21】特図 1 外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 22】非特別モード用特図 2 変動パターンテーブルおよび特別モード用特図 2 変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 23】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される大当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 24】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される大当り遊技終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】主制御基板 70 の CPU 70 a により実行される小当り遊技処理の一例を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】 40
- 【0015】
- 次に、本発明の実施の形態を実施例を用いて説明する。なお、以下では、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示され、これを契機に大当り遊技が開始されるタイプ（いわゆるセブン機タイプ）のパチンコ機（第 1 種のパチンコ機）に本発明を適用した例を説明する。
- 【実施例】
- 【0016】
- 図 1 はパチンコ機 10（遊技機）の外観を示す外観斜視図であり、図 2 はパチンコ機 10 の遊技盤 30 の構成の概略を示す構成図であり、図 3 はパチンコ機 10 の制御回路の構成の概略を示すブロック図である。 50

【 0 0 1 7 】

[パチンコ機 1 0 の全体構成]

実施例のパチンコ機 1 0 は、図 1 に示すように、前面枠 1 1 に嵌め込まれたガラス板 1 2 (透明板) を介して盤面が視認可能に配置された遊技盤 3 0 (図 2 参照) と、遊技球を貯留する上受け皿 1 4 および下受け皿 1 6 と、上受け皿 1 4 に貯留されている遊技球を遊技盤 3 0 へ発射するための発射ハンドル 1 8 と、を備える。

【 0 0 1 8 】

前面枠 1 1 は、本体枠 2 1 に嵌め込まれており、左辺を回動軸として本体枠 2 1 に対して回動できるようになっている。本体枠 2 1 は、外枠 2 2 に嵌め込まれており、左辺を回動軸として外枠 2 2 に対して回動できるようになっている。なお、前面枠 1 1 と本体枠 2 1 は、略長形状のプラスチック製の枠体として構成されている。また、外枠 2 2 は、略長形状の木製の枠体として構成されており、パチンコホールの島設備の島枠に固定される。

10

【 0 0 1 9 】

また、前面枠 1 1 の左上部と右上部には、遊技の進行に伴って種々の効果音を鳴らしたり遊技者に遊技状態を報知したりするためのスピーカ 2 8 a , 2 8 b が設けられており、右端部には、前面枠 1 1 を本体枠 2 1 に対して施錠するための施錠装置 2 9 が設けられている。また、前面枠 1 1 の左側には、図示しないプリペイドカード式の球貸装置 (C R ユニット) が設けられている。

【 0 0 2 0 】

上受け皿 1 4 は、その上面部に、 C R ユニットに挿入されたカードの価値残高 (有価残高) の範囲内で遊技球の貸し出しを指示するための球貸ボタン 2 4 a と、 C R ユニットに挿入されているカードの返却を指示するための返却ボタン 2 4 b とが配設されている。また、上受け皿 1 4 は、その上面中央部に、遊技者の操作に応じて各種演出を行うための演出ボタン 2 6 が配設されている。

20

【 0 0 2 1 】

発射ハンドル 1 8 は、前面枠 1 1 の右下部に設けられており、遊技者がハンドルに触れていることを検知するタッチセンサ 1 8 a (図 3 参照) や遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 1 8 b (図 3 参照) が設けられている。発射ハンドル 1 8 の回転軸には、上受け皿 1 4 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ打ち出すための図示しない発射装置が接続されており、発射ハンドル 1 8 が回転操作されると、発射装置が備える発射モータ 1 9 (図 3 参照) が回転し、これに伴って発射ハンドル 1 8 の操作量に応じた強さの打撃力で遊技球を打ち出す。

30

【 0 0 2 2 】

[遊技盤 3 0 の構成]

遊技盤 3 0 は、図 2 に示すように、外レール 3 1 a と内レール 3 1 b とによって囲まれる遊技領域 3 1 が形成されている。この遊技盤 3 0 は、遊技領域 3 1 の右下部に配置された図柄表示装置 4 0 と、遊技領域 3 1 の中央部に配置された演出表示装置 3 4 と、演出表示装置 3 4 の周囲を囲むように配置されたセンター役物 4 9 と、センター役物 4 9 の下側に配置され遊技球の入球を検知する第 1 始動口スイッチ 3 6 a (図 3 参照) を有する第 1 始動口 3 6 と、遊技領域 3 1 の左部に配置され遊技球の通過を検知するゲートスイッチ 3 2 a (図 3 参照) を有する普通図柄作動ゲート 3 2 と、第 1 始動口 3 6 の下側に配置され遊技球の入球を検知する第 2 始動口スイッチ 3 8 a (図 3 参照) を有する第 2 始動口 3 8 と、遊技領域 3 1 の右部に配置され遊技球の入球を検知する第 3 始動口スイッチ 3 9 a (図 3 参照) を有する第 3 始動口 3 9 と、遊技領域 3 1 の右下部に開閉可能に配置され遊技球の入球を検知する大入賞口スイッチ 4 4 a (図 3 参照) を有する大入賞口 4 4 と、遊技領域 3 1 の左下部に配置された一般入賞口スイッチ 4 5 a (図 3 参照) を有する一般入賞口 4 5 と、いずれの入賞口にも入らなかった遊技球を回収するためのアウト口 4 6 と、を備える。また、遊技盤 3 0 には、この他に、遊技領域 3 1 を流下する遊技球をガイドしたり弾いたりする風車 4 8 や図示しない多数の釘が設けられている。

40

50

【0023】

第2始動口38は、普通電動役物として設けられる可変式の入球口であり、翼片部38c（可動部材）と、翼片部38cを作動させる第2始動口ソレノイド38b（図3参照）と、を備える。この第2始動口38は、翼片部38cが直立しているときには遊技球の入球の可能性が比較的低い通常状態となり（図2の点線参照）、翼片部38cが左右に開いているときには遊技球の入球の可能性が通常状態よりも高い開放状態となる（図2の実線参照）。なお、本実施例では、翼片部38cが直立した通常状態においては、第2始動口38への遊技球の入球が不可能となるように構成されている。

【0024】

大入賞口44は、特別電動役物として設けられる可変式の入球口であり、開閉板44cと、開閉板44cを作動させる大入賞口ソレノイド44b（図3参照）と、を備える。この大入賞口44は、通常は開閉板44cによって塞がれて遊技球を受け入れない閉状態（閉鎖状態）とされており、大当り遊技または小当り遊技のときに、大入賞口ソレノイド44b（図3参照）によって開閉板44cが作動して手前側に開くことで、遊技球を受け入れやすい開状態（開放状態）となる。大入賞口44には、遊技球の入球を検知すると共にその入球数をカウントするための大入賞口スイッチ44a（図3参照）が取り付けられている。本実施例では、大当り遊技の処理として、大入賞口スイッチ44aが遊技球の入球を10個カウントするか10個カウントする前に所定時間（例えば、25秒）が経過するまでを1ラウンドとして大入賞口44を開放し、規定ラウンドまで大入賞口44の開放動作を繰り返す。また、小当り遊技の処理として、大入賞口44を所定時間（例えば、0.9秒）が経過するまで開放する開放動作を所定回数（例えば2回）行う。なお、大当り遊技における各ラウンドの間や、小当り遊技にて大入賞口44の開放動作を複数回行う場合の各開放動作の間では、所定時間だけ大入賞口44を閉状態とする。

【0025】

図柄表示装置40は、図4の構成図に例示するように、普通図柄の変動表示および停止表示が可能な普通図柄表示装置41と、特別図柄の変動表示および停止表示が可能な特別図柄表示装置42と、大当り遊技の規定ラウンド数（最大ラウンド数）を示す図柄を表示するラウンド表示部43と、を備える。なお、ラウンド表示部43は、小当り遊技ではラウンド数表示を行わない。普通図柄表示装置41は、発光ダイオード（LED）を用いて構成された左普通図柄表示部41aおよび右普通図柄表示部41bを備える。図5に、普通図柄表示装置41の表示態様の一例を示す。普通図柄表示装置41は、図示するように、左普通図柄表示部41aと右普通図柄表示部41bとが共に消灯した表示態様（図5の上から1段目参照）と、左普通図柄表示部41aが点灯し右普通図柄表示部41bが消灯した表示態様（図5の上から2段目参照）と、左普通図柄表示部41aが消灯し右普通図柄表示部41bが点灯した表示態様（図5の上から3段目参照）と、左普通図柄表示部41aと右普通図柄表示部41bとが共に点灯した表示態様（図5の上から4段目参照）の4通りの表示態様がある。普通図柄表示装置41は、遊技球が普通図柄作動ゲート32を通過するのを検知したときに、4通りの表示態様を順次切り替えることにより普通図柄を変動表示させ、変動表示の実行時間が経過すると、上記表示態様のうちのいずれかの表示態様で普通図柄を停止表示させる。このとき、停止表示された普通図柄の表示態様が特定の表示態様（例えば、図5の上から4段目に示す表示態様）であるときに、当りとして第2始動口38を一定時間（例えば、0.5秒）に亘って開放する。なお、普通図柄の変動表示中に、遊技球が普通図柄作動ゲート32を通過したときには、普通図柄の変動表示を最大4回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されている変動表示が順次消化される。

【0026】

特別図柄表示装置42は、図4に示すように、7セグメント表示器を用いて構成された第1特別図柄表示部42aと第2特別図柄表示部42bとを備えており、各セグメントの点灯と消灯との組み合わせにより複数通りの表示態様（最大128通り）を表現している。特別図柄表示装置42は、第1始動口36か第2始動口38か第3始動口39かのいずれ

10

20

30

40

50

れかの入球が検知されたときに、第1特別図柄表示部42aと第2特別図柄表示部42bのうち対応する特別図柄表示部の表示状態を順次切り替えることにより特別図柄を変動表示させ、変動表示の実行時間が経過すると、表現可能な表示態様のうちのいずれかの表示態様で特別図柄を停止表示させる。このとき、停止表示された特別図柄の表示態様が特定の表示態様(当り特別図柄)である場合に、当りとなる。本実施例では、第1特別図柄表示部42aが第1始動口36または第2始動口38への遊技球の入球に基づき特別図柄を変動表示させる第1始動口対応表示部となっており、第2特別図柄表示部42bが第3始動口39への遊技球の入球に基づき特別図柄を変動表示させる第2始動口対応表示部となっている。以下、第1特別図柄表示部42aで表示される特別図柄を第1特別図柄(特図1)とも呼び、第2特別図柄表示部42bで表示される特別図柄を第2特別図柄(特図2)とも呼ぶ。図6に、当り時における特別図柄表示装置42の表示態様の一例を示す。図示するように、第1特別図柄の当り図柄として、「特図1大当りA」となる特図1大当り図柄Aと、「特図1大当りB」となる特図1大当り図柄Bと、「特図1小当り」となる特図1小当り図柄とがある。また、第2特別図柄の当り図柄として、「特図2大当り」となる特図2大当り図柄と、「特図2小当り」となる特図2小当り図柄とがある。なお、当り時における特別図柄の表示態様は、上記態様に限られることはなく、如何なる態様で表示するものとしてもよいし、当り時における特別図柄の表示態様の種類も各1種類に限られず、複数種類用意するものとしてもよい。特別図柄の変動表示中に、遊技球が第1始動口36および第2始動口38のいずれかに入球したときには、それぞれの始動口毎に特別図柄の変動表示を最大4回まで保留し、現在の変動表示が終了したときに、保留されている特別図柄の変動表示が順次消化される。なお、後述するが、第1特別図柄の変動表示の保留数は第1保留図柄35aによって表示され、第2特別図柄の変動表示の保留数は第2保留図柄35bによって表示される。

10

20

30

40

50

【0027】

ここで、「特図1大当りA」(確変大当り)は、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数(例えば、8R)に亘って繰り返される大当り遊技(8R大当り遊技)が行われ、大当り遊技の終了後には、特別図柄の変動表示が所定回数(例えば、100回)行われるまで、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる確率(特図当り確率)を高確率に設定すると共に、第1特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され普通図柄の当否判定の結果が当りとなる確率(普図当り確率)を高確率に設定し且つ普通図柄が当りで停止表示されたときに第2始動口38の開放時間が延長される電サボあり状態を設定する当り態様(高確率電サボあり状態を設定する当り態様)である。なお、特別図柄の変動表示が所定回数(例えば、100回)行われると、特図高確率状態および電サボあり状態が終了し、低確率電サボなし状態となる。「特図1大当りB」(通常大当り)は、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数(例えば、8R)に亘って繰り返される大当り遊技(8R大当り遊技)が行われ、大当り遊技の終了後には、低確率電サボなし状態となる当り態様である。また、「特図1小当り」は、大入賞口44の開放動作が所定回数(0.9秒間の開放動作が2回)に亘って繰り返される小当り遊技が行われる当り態様である。この「特図1小当り」は、電サボあり状態(高確率電サボあり状態)中に発生すると、電サボあり状態を終了させる(高確率電サボなし状態とする)と共に、小当り遊技終了後の特別図柄の変動表示が所定回数(例えば、100回)行われるまで、第2特別図柄の変動時間が短縮される特別モードが発生する。「特図2大当り」は、大入賞口44の開放動作が所定ラウンド数(例えば、16R)に亘って繰り返される大当り遊技(16R大当り遊技)が行われ、大当り遊技の終了後には、特別図柄の変動表示が所定回数(例えば、100回)行われるまで、特図高確率状態と特別モードとを発生させる当り態様である。また、「特図2小当り」は、大入賞口44の開放動作が所定回数(0.9秒間の開放動作が2回)に亘って繰り返される小当り遊技が行われ、小当り遊技の開始前の遊技状態を引き継ぐ当り態様である。以下、特図当り確率が低確率にある遊技状態を特図低確率状態とも呼び、特図当り確率が高確率にある遊技状態を特図高確率状態とも呼ぶ。また、第2特別図柄の変動時間が短縮される遊技状態(特別モード)を特図2時短状態とも呼ぶ。さらに、普図当り確率が低確率

にある遊技状態を普図低確率状態とも呼び、普図当り確率が高確率にある遊技状態を普図高確率状態とも呼ぶ。また、第1特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮される遊技状態を時短状態（普図時短状態、特図1時短状態）とも呼び、第2始動口38の開放時間が延長される遊技状態を開放延長状態とも呼ぶ。なお、本実施例では、電サボあり状態は、普図高確率状態と時短状態と開放延長状態の3つの状態が全て発生した状態としたが、3つの状態のうちいずれか1つまたは2つが発生した状態としてもよい。なお、大当り遊技や特図高確率状態、特図2時短状態、電サボあり状態（普図高確率状態や普図時短状態、特図1時短状態、開放延長状態）は、遊技者にとって有利に遊技を進めることができることから、有利状態ともいえる。

【0028】

ここで、「大当り」に係る大当り遊技は、特別電動役物の1回の作動につき大入賞口44を通じて30秒間開放することができる当り遊技であるのに対し、「小当り」に係る小当り遊技は、大入賞口44を通じて1.8秒間開放することができる当り遊技である。また、「大当り」は条件装置が作動することで役物連続作動装置が作動し、特別電動役物が複数回連続して作動するものであるのに対し、「小当り」は単に特別電動役物が作動するだけで役物連続作動装置が作動しないものであるともいえる。この場合、「条件装置を作動させることとなる特別図柄」が「大当り図柄」に該当し、「特別電動役物を作動させることとなる特別図柄」が「小当り図柄」に該当する。

【0029】

演出表示装置34は、液晶ディスプレイなどの表示装置として構成されており、表示画面上で演出図柄の変動表示やリーチ演出、モード演出などの様々な演出表示が行われる。本実施例の演出表示装置34は、図7に例示する画面構成に示すように、横方向に並んで配置され数字やキャラクタ等により構成される左、中、右の3つの演出図柄（疑似特別図柄）34L、34M、34Rと、図示しない背景図柄とを有している。演出図柄34L、34M、34Rは、演出表示装置34の表示領域の中央部付近に表示される。この演出表示装置34は、遊技球が第1始動口36に入球した場合と、遊技球が第2始動口38に入球した場合と、遊技球が第3始動口39に入球した場合とに、3つの演出図柄34L、34M、34Rを変動表示させる。演出図柄34L、34M、34Rは、変動表示が開始されると、それぞれ上から下に向かって高速でスクロールするように変動表示され、変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、左の演出図柄34L、右の演出図柄34R、中の演出図柄34Mの順に停止表示される。このとき、左の演出図柄34Lと右の演出図柄34Rとが一致しなかったときにはリーチなしの単純な外れとなり（例えば、「358」等のばらけ目）、左の演出図柄34Lと右の演出図柄34Rとが一致したときにはリーチとなる。そして、所定のリーチ演出を経て中の演出図柄34Mが停止したときに、中の演出図柄34Mと左右の演出図柄34L、34Rとが一致しなかった場合には、リーチありの外れとなり（例えば、「393」）、中の演出図柄34Mと左右の演出図柄34L、34Rのすべてが一致した場合には、大当りとなる（例えば、「777」）。また、左右の演出図柄34L、34Rが一致しなかった場合でも、特定の出目（例えば「123」等）で停止されると、小当りとなる。この演出表示装置34で表示される演出図柄の当否の結果は、基本的には、上述した特別図柄表示装置42により表示される特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の当否の結果と対応する。

【0030】

また、演出表示装置34は、図7に示すように、特別図柄の変動表示に合わせて点滅表示（変動表示）し、特別図柄の停止表示に合わせて所定の図柄で点灯表示（停止表示）する判定図柄も有している。判定図柄は、第1特別図柄に対応付けられた第1判定図柄34aと、第2特別図柄に対応付けられた第2判定図柄34bとを有し、それぞれ演出表示装置34の表示画面の左隅（表示領域の中央部から離れた位置）に演出図柄34L、34M、34Rよりも小さく表示される。第1判定図柄34aおよび第2判定図柄34bは、具体的には、対応する特別図柄が大当り図柄で停止表示されることに基づいて第1態様（例えば「」の図柄）で停止表示し、小当り図柄で停止表示されることに基づいて第2態様



10

20

30

40

50

(例えば「」の図柄)で停止表示し、外れ図柄で停止表示されることに基づいて第3態様(例えば「」の図柄)で停止表示する。

【0031】

さらに、演出表示装置34は、図7に示すように、現在の遊技状態によって、遊技領域31のうち何れの領域へ遊技球を発射すべきかを示す発射領域報知表示部34cを有する。発射領域報知表示部34cは、現在の遊技状態が後述する左打ち(遊技領域31の第1領域への発射)を必要とする遊技状態(本実施例では通常遊技状態中または電サボあり状態中)である場合と、右打ち(遊技領域31の第2領域への発射)を必要とする遊技状態(本実施例では大当り遊技中、小当り遊技中または特別モード中)である場合とで、異なる表示態様で表示を行う。具体的には、現在の遊技状態が左打ち(遊技領域31の第1領域への発射)を必要とする遊技状態である場合には、第1態様(「左矢印」の画像)で表示し、右打ち(遊技領域31の第2領域への発射)を必要とする遊技状態である場合には、第2態様(「右矢印」の画像)で表示する。発射領域報知表示部34cは、本実施例では、常時いずれかの表示態様で表示を行っており、遊技者は発射領域報知表示部34cをみることによって、非遊技中、遊技中問わずどのような遊技状態であっても発射方向(遊技状態)を確認することができる。なお、発射領域報知表示部34cは、特別図柄が変動表示していないときや、有利状態(大当り遊技、小当り遊技、普図高確率状態、特図1時短状態、普図時短状態、特図2時短状態(特別モード)、開放延長状態)が発生していないとき、遊技者が遊技球を発射していないとき等の非遊技中には表示を行わないものとしてもよい。また、本実施例では、発射領域報知表示部34cを、サブ制御基板90(副制御部)によって制御される演出表示装置34に設けるものとしたが、主制御基板70(主制御部)によって制御される図柄表示装置40に設けるものとしてもよい。

10

20

【0032】

また、演出表示装置34は、図7に示すように、第1保留図柄表示部35aと第2保留図柄表示部35bとを有する。第1保留図柄表示部35aは、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中に第1始動口36に遊技球が入球するごとに左側から順に一つずつ表示(記憶表示)が追加され、第1特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入球時とは逆の順に消去される。第2保留図柄表示部35bも、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中に第2始動口38に遊技球が入球するごとに左側から順に一つずつ表示(記憶表示)が追加され、第2特別図柄の変動表示が開始されるごとに始動入球時とは逆の順に消去される。

30

【0033】

こうして構成された実施例のパチンコ機10では、第1始動口36がセンター役物49の下側に配置されており、大当り遊技中、小当り遊技中および特別モード中のいずれでもないときに、遊技者は遊技領域31の左側領域(第1領域)に遊技球を流下させるように発射ハンドル18の回転操作(所謂左打ち)を行うことにより、第1始動口36に遊技球を入球させることができる。

【0034】

また、大入賞口44が遊技領域31の右下部に配置されており、大当り遊技または小当り遊技が開始されると、遊技領域31の右側領域(第2領域)に遊技球を流下させるように発射ハンドル18の回転操作(所謂右打ち)を行うことにより、開状態となった大入賞口44に遊技球を入球させることができる。なお、前述したように、大当り遊技では、大入賞口44の開放時間が長時間(例えば、25秒)であり、遊技者は右打ちを行うことで、1ラウンド(1回の開放動作)で大入賞口44に規定数(例えば、10個)の遊技球を入球させることができる。また、小当り遊技では、大入賞口44の開放時間が短時間(例えば、0.9秒)であり、遊技者は右打ちを行うことで、1回の開放動作で大入賞口44に1~2個程度の遊技球を入球させることができる。

40

【0035】

さらに、普通図柄作動ゲート32が遊技領域31の左部に配置されると共に第2始動口38が第1始動口36の下側に配置されており、遊技者は左打ちを行うことにより、遊技

50

領域 3 1 の右側領域（第 2 領域）に遊技球を流下させて、普通図柄作動ゲート 3 2 に遊技球を通過させることができ、普通図柄が当りとなって第 2 始動口 3 8 が開放すると、遊技者は左打ちを継続することにより、第 2 始動口 3 8 に遊技球を入球させることができる。上述したように、「特図 1 大当り A」の当選を契機に大当り遊技が実行されると、大当り遊技終了後に、電サボあり状態が発生する。電サボあり状態が発生すると、普図当り確率が高確率となり普通図柄の変動時間が短縮されると共に普通図柄が当りで停止表示されたときに第 2 始動口 3 8 の開放時間が延長されるから、遊技者は左打ちを行うことにより、電サボなし状態に比して、高頻度で第 2 始動口 3 8 に遊技球を入球させることができる（高頻度状態）。

【 0 0 3 6 】

また、第 3 始動口 3 9 が遊技領域 3 1 の右部に配置されており、遊技者は右打ちを行うことにより、遊技領域 3 1 の右側領域（第 2 領域）に遊技球を流下させて、第 3 始動口 3 9 に遊技球を入球させることができる。上述したように、電サボあり状態中に第 2 始動口 3 8 に遊技球を入球させると、第 1 特別図柄が変動表示し、変動表示した第 1 特別図柄が特図 1 小当り図柄で停止表示されると、電サボあり状態が終了すると共に、第 2 特別図柄の変動時間が短縮される特別モードが発生する。したがって、遊技者は、特別モード中に、右打ちを行って第 3 始動口 3 9 に遊技球を入球させることで、第 2 特別図柄を変動表示させて、「特図 2 大当り」や「特図 2 小当り」の発生を狙うことができる。

【 0 0 3 7 】

[制御回路の構成]

次に、実施例のパチンコ機 1 0 の制御回路の構成について主として図 3 を参照しながら説明する。パチンコ機 1 0 の制御回路は、図 3 に示すように、遊技の基本的な進行の制御を司る主制御基板 7 0 と、賞球や球貸の払い出しに関する制御を司る払出制御基板 8 0 と、遊技の進行に伴って行われる各種演出の全体的な制御を司るサブ制御基板 9 0 と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板 1 0 0 などの制御基板により構成されている。これらの制御基板は、各種論理演算や算出演算を実行する CPU や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM、プログラムの実行に際してデータを一時的に記憶する RAM、各種制御に必要な時間を計るタイマ（システムタイマ）、周辺機器との間でデータをやり取りするための周辺機器インターフェース（PIO）、CPU が演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPU の暴走を監視するウォッチドッグタイマ、定期的に割り込み信号を発生させる CTC（カウンター・タイマー・サーキット）などの種々の周辺 LSI がバスにより相互に接続されている。なお、図 3 では、各制御基板に搭載された各種デバイスのうち主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a、ROM 7 0 b、RAM 7 0 c のみを図示し、その他については図示を省略した。また、制御回路の一部をなすサブ制御基板 9 0 の構成の概略を示すブロック図を図 8 に示す。

【 0 0 3 8 】

主制御基板 7 0 は、遊技の基本的な進行の制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、第 1 始動口スイッチ 3 6 a からの入球信号や第 2 始動口スイッチ 3 8 a、第 3 始動口スイッチ 3 9 a からの入球信号が直接に入力されると共にゲートスイッチ 3 2 a からの通過信号や大入賞口スイッチ 4 4 a からの入球信号、一般入賞口スイッチ 4 5 a からの入球信号などが中継端子板 7 2 を介して入力されている。主制御基板 7 0 からは、図柄表示装置 4 0 の表示制御を司る図柄表示基板 4 0 a への制御信号や第 2 始動口ソレノイド 3 8 b への駆動信号、大入賞口ソレノイド 4 4 b への駆動信号などが中継端子板 7 2 を介して出力されている。また、主制御基板 7 0 は、払出制御基板 8 0 やサブ制御基板 9 0、発射制御基板 1 0 0（払出制御基板 8 0 を介して通信）と通信しており、各種指令信号（コマンドや駆動信号など）やデータのやり取りを行っている。

【 0 0 3 9 】

払出制御基板 8 0 は、賞球や球貸の払い出しに関する制御を行うために必要な信号として、図 3 に示すように、前面枠 1 1 の開放を検知する枠開放スイッチ 8 1 からの検知信号が直接に入力され、球貸ボタン 2 4 a や返却ボタン 2 4 b からの操作信号が球貸表示基板

10

20

30

40

50

82, 中継端子板83を介して入力され、賞球の払い出しを検知する払出前スイッチ84および払出後スイッチ85からの検知信号が中継端子板87を介して入力されている。払出制御基板80からは、賞球の払い出しを行う払出モータ86への駆動信号などが中継端子板87を介して出力されている。また、払出制御基板80は、主制御基板70や発射制御基板100と通信しており、各種指令信号やデータのやり取りを行っている。なお、本実施例では、大入賞口スイッチ44aが遊技球を1個検知する毎、すなわち大入賞口44に遊技球が1個入球する毎に、15個の賞球を払い出すものとなっている。大当り遊技において1ラウンド中に大入賞口44に入球可能な遊技球の最大数(規定数)は10個であるから、1ラウンドにおける最大の払い出し可能な賞球数は150個となる。このため、実行されるラウンド数が8ラウンドの8R大当り遊技(「特図1大当りA」や「特図1大当りB」に係る大当り遊技)では、最大の払い出し可能な賞球数(上限賞球数)が1200個となり、実行されるラウンド数が16ラウンドの16R大当り遊技(「特図2大当り」に係る大当り遊技)では、最大の払い出し可能な賞球数が2400個となる。また、小当り遊技では、1回の開放動作で大入賞口44に入球可能な遊技球の数が1~2個程度であり、2回の開放動作で払い出し可能な賞球数は30個~60個程度となる。

【0040】

サブ制御基板90は、図8に示すように、CPU90aやROM90b, RAM90cなどを備えており、主制御基板70から各種指令信号を受信してその指令に応じた遊技の演出を行う。サブ制御基板90は、演出表示装置34の制御を行う演出表示制御基板91や各種スピーカ28a, 28bを駆動するアンプ基板92、各種LEDランプ93aを駆動したり可動役物を作動させるための装飾モータ93bを駆動したりする装飾駆動基板93, 演出ボタン26に設けられ演出ボタン26の操作を検知する操作検知スイッチ27からの操作信号を入力する演出ボタン基板94などが接続されている。

【0041】

発射制御基板100は、タッチセンサ18aからの検知信号や発射停止スイッチ18bからの操作信号, 下受け皿16に遊技球が満タン状態となるのを検知する下受け皿満タンスイッチ102からの検知信号などを入力しており、発射モータ19へ駆動用のパルス信号などを出力している。発射制御基板100は、発射ハンドル18が回転操作されてタッチセンサ18aがオンで発射停止スイッチ18bがオフで下受け皿満タンスイッチ102がオフのときに発射モータ19を駆動して遊技球を発射し、タッチセンサ18aがオフか発射停止スイッチ18bがオンか下受け皿満タンスイッチ102がオンかのいずれかが成立したときに発射モータ19の駆動を停止して遊技球の発射を停止する。また、発射制御基板100は、払出制御基板80を介して主制御基板70と通信しており、タッチセンサ18aからの検知信号などの発射ハンドル18の操作状態に関するデータを払出制御基板80を介して主制御基板70に送信する。

【0042】

[主制御処理]

次に、こうして構成された実施例のパチンコ機10の動作について説明する。図9は、主制御基板70のCPU70aにより実行される主制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理は、パチンコ機10の電源が投入されたときに実行される。主制御処理は、電源投入に必要な電源投入処理を実行した後(S100)、遊技開始処理(S110)と、普通図柄遊技処理(S120)と、普通図柄当り遊技処理(S130)と、特別図柄遊技処理(S140)と、大当り遊技処理(S150)と、小当り遊技処理(S160)と、を繰り返し実行することにより行われる。なお、本実施例では、S110~S160の処理に要する時間は約4mscとなっているため、これらの処理は約4mscの間隔で繰り返し実行されることになる。主制御基板70は、これらの処理の実行に伴って、各種コマンドを担当する制御基板に送信してコマンドに応じた処理を実行させることにより、パチンコ機10の全体の遊技を進行させている。

【0043】

[遊技開始処理]

10

20

30

40

50

S 1 1 0 の遊技開始処理では、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、各種センサ（ゲートスイッチ 3 2 a や第 1 始動口スイッチ 3 6 a ，第 2 始動口スイッチ 3 8 a ，第 3 始動口スイッチ 3 9 a ，大入賞口スイッチ 4 4 a ，一般入賞口スイッチ 4 5 a など）の状態を検出して R A M 7 0 c の所定の状態記憶領域に保存したり、各種判定用情報（後述する当り判定用乱数や大当り図柄決定用乱数，小当り図柄決定用乱数，変動パターン決定用乱数、普通図柄当否判定用乱数など）を更新したりする。続いて、遊技球の入球に関わるスイッチ（第 1 始動口スイッチ 3 6 a や第 2 始動口スイッチ 3 8 a ，第 3 始動口スイッチ 3 9 a ，大入賞口スイッチ 4 4 a ，一般入賞口スイッチ 4 5 a など）により遊技球が検知されたか否かを判定し、検知されたと判定すると、払い出すべき賞球数を演算して賞球情報として R A M 7 0 c の所定の賞球情報記憶領域に保存し、賞球情報が値 0 でないときは賞球数指定コマンド（賞球情報）を払出制御基板 8 0 に送信して遊技開始処理を終了する。払出制御基板 8 0 は、賞球数指定コマンドを受信すると、払出モータ 8 6 を駆動制御して遊技球を 1 球ずつ払い出すと共に払出前スイッチ 8 4 および払出後スイッチ 8 5 により払い出した遊技球が検知される度に賞球情報（未払いの遊技球数）を値 1 ずつデクリメントする賞球払出処理を実行する。この賞球払出処理は、賞球情報が値 0 となるまで繰り返し実行されるが、遊技球の入球が検知されて主制御基板 7 0 から新たな賞球数指定コマンドを受信すると、その賞球情報も値 0 となるまで処理が繰り返される。遊技開始処理が終了すると、主制御処理に戻って次の S 1 2 0 の普通図柄遊技処理に進む。

10

【 0 0 4 4 】

[普通図柄遊技処理]

20

S 1 2 0 の普通図柄遊技処理では、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、普通図柄の保留が値 0 でない即ち値 1 以上あるか否かを判定し、保留が値 1 以上あるときには保留数を値 1 だけデクリメントして普通図柄の当否判定を行うと共に当否判定の結果に基づいて停止表示させる普通図柄（図 5 参照）を決定する。普通図柄の当否判定は、普通図柄作動ゲート 3 2 を遊技球が通過することに基づき取得される普通図柄当否判定用乱数と、普通図柄当り判定テーブルを用いて行われるもので、電サボなし状態にあるときには当り確率の低い（例えば、約 0 . 8 % ）低確率用の普通図柄当り判定テーブルが用いられ、電サボあり状態にあるときには当り確率の高い（例えば、約 9 9 . 2 % ）高確率用の普通図柄当り判定テーブルが用いられる。また、当否判定の結果が当りのときには、当り図柄を停止表示させる図柄に決定し、当否判定の結果が外れのときには、外れ図柄のうちのいずれかを停止表示させる図柄に決定する。そして、普通図柄の変動時間を設定して普通図柄の変動表示を開始し、変動時間が経過するのを待つ。変動時間の設定は、電サボなし状態にあるときには長時間（例えば、3 0 秒）に設定され、電サボあり状態にあるときには短時間（例えば、1 秒）に短縮される。変動時間が経過すると、決定した図柄で普通図柄を停止表示し、停止表示した図柄が当り図柄のときには、第 2 始動口 3 8 の開放時間を設定し、第 2 始動口 3 8 の開放を開始して普通図柄遊技処理を一旦終了し、停止表示した図柄が外れ図柄のときには、何もせずに普通図柄遊技処理を終了する。第 2 始動口 3 8 の開放時間は、電サボなし状態にあるときには短時間（例えば、0 . 2 秒）に設定され、電サボあり状態にあるときには長時間（例えば、5 秒）に延長される。また、第 2 始動口 3 8 の開放は、上述したように、第 2 始動口ソレノイド 3 8 b を駆動制御することによって、翼片部 3 8 c を開くことにより行う。普通図柄遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次の S 1 3 0 の普通図柄当り遊技処理に進む。

30

40

【 0 0 4 5 】

[普通図柄当り遊技処理]

S 1 3 0 の普通図柄当り遊技処理では、主制御基板 7 0 の C P U 7 0 a は、第 2 始動口 3 8 が開放を開始してからの経過時間（開放経過時間）が普通図柄遊技処理で設定された設定時間に達しているか否か、規定数（例えば、4 個）の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入球しているか否かを判定する。開放経過時間が設定時間に達しておらず規定数の遊技球が第 2 始動口 3 8 に入球してもいないと判定すると、第 2 始動口 3 8 の開放を維持したまま普通図柄当り遊技処理を一旦終了する。一方、開放経過時間が設定時間に達していると判定

50

したり、開放経過時間が設定時間に達する前であっても既に規定数の遊技球が第2始動口38に入球していると判定すると、第2始動口ソレノイド38bの駆動を停止して、普通図柄当り遊技処理を終了する。普通図柄当り遊技処理を終了すると、主制御処理に戻って次のS140の特別図柄遊技処理に進む。

【0046】

[特別図柄遊技処理]

S140の特別図柄遊技処理は、図10～図13に示すフローチャートに従って実行される。特別図柄遊技処理が実行されると、主制御基板70のCPU70aは、まず、第1始動口スイッチ36aと第2始動口スイッチ38aからの検知信号を入力して第1始動口36または第2始動口38に遊技球が入球したか否かを判定する(S200)。第1始動口36または第2始動口38に遊技球が入球したと判定すると、現在の第1特別図柄の保留数とその上限値(本実施例では、値4)よりも少ないか否かを判定する(S202)。第1特別図柄の保留数が上限値よりも少ないと判定したときには、第1特別図柄の保留数を値1だけインクリメントすると共に(S204)、判定用情報を取得してRAM70cの所定の判定用情報記憶領域に格納し(S206)、第1特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板90に送信する(S208)。ここで、S206で取得される判定用情報としては、第1始動口36または第2始動口38への遊技球の入球に基づいて行われる当り判定の際に用いられる当り判定用乱数や、当り判定の結果が大当りのときに第1特別図柄表示部42aに停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数、当り判定の結果が小当りのときに第1特別図柄表示部42aに停止表示させる小当り図柄を決定するための小当り図柄決定用乱数、第1特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数などの図柄変動遊技の進行に関する情報が例示できる。当り判定は、特別図柄の当り判定に相当するものである。また、第1特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第1保留図柄表示部35aで表示するための第1特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。なお、S200で第1始動口36と第2始動口38のいずれにも遊技球が入球していないと判定したり、S202で第1特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S204～S208の処理をスキップして次のS210の処理に進む。

【0047】

続いて、第3始動口スイッチ39aからの検知信号を入力して第2特別図柄を変動表示させるための第3始動口39に遊技球が入球したか否かを判定する(S210)。第2始動口38に遊技球が入球したと判定すると、現在の第2特別図柄の保留数とその上限値(本実施例では、値4)よりも少ないか否かを判定する(S212)。第2特別図柄の保留数が上限値よりも少ないと判定したときには、第2特別図柄の保留数を値1だけインクリメントすると共に(S214)、判定用情報を取得してRAM70cの所定の判定用情報記憶領域に格納し(S216)、第2特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御基板90に送信する(S218)。ここで、S216で取得される判定用情報としては、第3始動口39への遊技球の入球に基づいて行われる当り判定の際に用いられる当り判定用乱数や、当り判定の結果が大当りのときに第2特別図柄表示手段42bに停止表示させる大当り図柄を決定するための大当り図柄決定用乱数、当り判定の結果が小当りのときに第2特別図柄表示手段42bに停止表示させる小当り図柄を決定するための小当り図柄決定用乱数、第2特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数などの図柄変動遊技の進行に関する情報が例示できる。また、第2特別図柄保留発生時コマンドには、保留数を演出表示装置34の表示画面内の第2保留図柄表示部35bで表示するための第2特別図柄の保留数指定コマンドが含まれる。なお、S210で第3始動口39に遊技球が入球していないと判定したり、S212で第2特別図柄の保留数が上限値に達していると判定すると、S214～S218の処理をスキップして次のS220の処理に進む。

【0048】

次に、大当り遊技および小当り遊技のいずれかが実行中であるか否か(S220)、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかが変動表示中であるか否か(S222)、第1

10

20

30

40

50

特別図柄および第2特別図柄のいずれかが停止表示時間中であるか否か(S224)をそれぞれ判定する。大当り遊技および小当り遊技のいずれかが実行中であると判定すると、これで特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次のS150の大当り遊技処理に進む。一方、大当り遊技および小当り遊技のいずれもが実行中でなく、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが変動表示中でなく、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが停止表示時間中でないと判定すると、第2特別図柄の保留数が値0であるか否かを判定する(S226)。第2特別図柄の保留数が値0でないと判定すると、判定用情報記憶領域(RAM70c)に記憶されている第2特別図柄の判定用情報(当り判定用乱数)のうち最も古い判定用情報を読み出し(S228)、第2特別図柄の変動表示関連処理(特図2変動表示関連処理)を実行して(S230)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。

10

【0049】

一方、第2特別図柄の保留数が値0と判定すると、第1特別図柄の保留数が値0であるか否かを判定する(S232)。第1特別図柄の保留数が値0でないと判定すると、判定用情報記憶領域(RAM70c)に記憶されている第1特別図柄の判定用情報(当り判定用乱数)のうち最も古い判定用情報を読み出し(S234)、第1特別図柄の変動表示関連処理(特図1変動表示関連処理)を実行して(S236)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。第1特別図柄の保留数も値0のときには、これで特別図柄遊技処理を終了する。S226~S236では、第1特別図柄の保留数と第2特別図柄の保留数がいずれも値0でないとときには第2特別図柄の変動表示(保留の消化)が優先して実行される(特図2優先変動)。以下、特図1変動表示関連処理と特図2変動表示関連処理とを説明する。本実施例では、特図1変動表示関連処理および特図2変動表示関連処理とを、共通のフローチャート(図14の変動表示関連処理)を用いて説明する。

20

【0050】

図14の変動表示関連処理では、まず、確変フラグがオンか否か、即ち現在の遊技状態が特図高確率状態および特図低確率状態のいずれであるかを判定する(S300)。確変フラグがオフのとき、即ち現在の遊技状態が特図低確率状態のときにはS228またはS234で読み出した当り判定用乱数と低確率用当り判定テーブルとを用いて当り判定を行い(S302)、確変フラグがオンのとき、即ち現在の遊技状態が特図高確率状態のときにはS228またはS234で読み出した当り判定用乱数と高確率用当り判定テーブルとを用いて当り判定を行って(S304)、その判定結果が大当りであるか否か(S306)、小当りであるか否か(S308)、をそれぞれ判定する。当り判定テーブルの一例を図15に示す。なお、図15(a)は低確率用特図1当り判定テーブルであり、図15(b)は高確率用特図1当り判定テーブルであり、図15(c)は低確率用特図2当り判定テーブルであり、図15(d)は高確率用特図2当り判定テーブルである。ここで、各当り判定テーブルのうち低確率用(低確率用特図1当り判定テーブルおよび低確率用特図2当り判定テーブル)では、当り判定用乱数が値0~798のうち値60,61のときに大当りとなり(1/399.5の大当り確率)、高確率(高確率用特図1当り判定テーブルおよび高確率用特図2当り判定テーブル)では、当り判定用乱数が値0~798のうち値60~67のときに大当りとなる(1/99.9の大当り確率)。また、各当り判定テーブルのうち第1特別図柄用(低確率用特図1当り判定テーブルおよび高確率用特図1当り判定テーブル)では、当り判定用乱数が値0~798のうち値791~798のときに小当りとなり(1/99.9の小当り確率)、第2特別図柄用(低確率用特図2当り判定テーブルおよび高確率用特図2当り判定テーブル)では、当り判定用乱数が値0~798のうち値532~798のときに小当りとなる(1/3の小当り確率)。このように、特図高確率状態の当り判定は、特図低確率状態よりも、大当り確率が高くなっている。また、第2特別図柄の当り判定は、第1特別図柄よりも、小当り確率が高くなっている。

30

40

【0051】

S306で当り判定の結果が大当りであると判定すると、判定用情報記憶領域(RAM70c)から大当り図柄決定用乱数を読み出し(S310)、読み出した大当り図柄決定用乱数に基づいて停止表示させる大当り図柄を選択して決定する(S312)。また、S

50

308で当り判定の結果が小当りであると判定すると、判定用情報記憶領域(RAM70c)から小当り図柄決定用乱数を読み出し(S314)、読み出した小当り図柄決定用乱数に基づいて停止表示させる小当り図柄を選択して決定する(S316)。ここで、第1特別図柄の大当り図柄の決定には、図16(a)に例示する第1特別図柄用の大当り図柄決定テーブルが用いられ、第1特別図柄の小当り図柄の決定には、図16(b)に例示する第1特別図柄用の小当り図柄決定テーブルが用いられる。また、第2特別図柄の大当り図柄の決定には、図17(a)に例示する第2特別図柄用の大当り図柄決定テーブルが用いられ、第2特別図柄の小当り図柄の決定には、図17(b)に例示する第2特別図柄用の小当り図柄決定テーブルが用いられる。

【0052】

第1特別図柄用の大当り図柄決定テーブルでは、図16(a)に示すように、大当り図柄決定用乱数が値0~255のうち値0~127のときに高確率電サボあり状態の設定契機となる特図1大当り図柄Aが選択されて「特図1大当りA」となり(50%の出現確率)、大当り図柄決定用乱数が値128~255のときに高確率電サボあり状態の設定契機とならない特図1大当り図柄Bが選択されて「特図1大当りB」となる(50%の出現確率)。また、第1特別図柄用の小当り図柄決定テーブルでは、図16(b)に示すように、小当り図柄決定用乱数が値0~255の全てで特図1小当り図柄が選択されて「特図1小当り」となる。上述したように、電サボあり状態(高確率電サボあり状態)中に「特図1小当り」を引くと、電サボあり状態が終了し(高確率電サボなし状態となり)、第2特別図柄の変動時間が短縮される特別モードが発生する。

【0053】

第2特別図柄用の大当り図柄決定テーブルでは、図17(a)に示すように、大当り図柄決定用乱数が値0~255の全てで特図2大当り図柄が選択されて16R大当り遊技が実行されると共に大当り遊技終了後に特図高確率状態と特別モードとを発生させる「特図2大当り」となる。また、第2特別図柄用の小当り図柄決定テーブルでは、図17(b)に示すように、小当り図柄決定用乱数が値0~255の全てで特図2小当り図柄が選択されて小当りの前後で遊技状態が変化しない「特図2小当り」となる。前述したように、第2特別図柄の当り判定では、第1特別図柄の当り判定に比して、小当りの当選確率が高くなっている(1/3の小当り確率)。また、特別モードが発生すると、第2特別図柄の変動時間が短縮される。このため、特別モード中に第3始動口39に遊技球を入球させて第2特別図柄を変動表示させることで、1回あたり30個~60個程度の賞球数が期待できる小当り(特図2小当り)を集中して発生させることができる。したがって、特別モードを、小当り集中モードともいう。

【0054】

S306, S308で当り判定の結果が大当りでなく小当りでもないと判定すると、外れであるから、外れ図柄を決定する(S318)。なお、外れ図柄は、詳細な説明は省略するが、例えば、大当り図柄決定用乱数または小当り図柄決定用乱数と図示しない外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することができる。勿論、大当り図柄決定用乱数や小当り図柄決定用乱数とは別に外れ図柄決定用乱数を取得するものとすれば、この外れ図柄決定用乱数と外れ図柄決定用テーブルとを用いて設定することもできる。

【0055】

こうして停止図柄を決定すると、変動パターンテーブルを設定する(S320)。ここで、第1特別図柄の変動パターンテーブルの設定は、図18の特図1変動パターンテーブル設定処理によって行われ、第2特別図柄の変動パターンテーブルの設定は、図19の特図2変動パターンテーブル設定処理によって行われる。

【0056】

図18の特図1変動パターンテーブル設定処理では、S302, S304の当り判定の結果が大当りであるか否か(S340)、小当りであるか否か(S342)、をそれぞれ判定する。当り判定の結果が大当りであると判定すると、設定する変動パターンテーブルとして特図1大当り変動パターンテーブルを選択し(S344)、当り判定の結果が小当

10

20

30

40

50

りであると判定すると、設定する変動パターンテーブルとして特図1小当り変動パターンテーブルを選択する(S346)。また、当り判定の結果が大当りでも小当りでもなく外れであると判定すると、変動短縮フラグがオフ(電サボなし状態)であるか否かを判定し(S348)、変動短縮フラグがオフであれば設定する変動パターンテーブルとして電サボなし状態用特図1外れ変動パターンテーブルを選択し(S350)、変動短縮フラグがオフでなくオン(電サボあり状態)であれば設定する変動パターンテーブルとして電サボあり状態用特図1外れ変動パターンテーブルを選択する(S352)。

【0057】

図20は、特図1大当り変動パターンテーブルおよび特図1小当り変動パターンテーブルの一例を示す説明図であり、図21は、特図1外れ変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。なお、図20(a)に特図1大当り変動パターンテーブルを示し、図20(b)に特図1小当り変動パターンテーブルを示す。第1特別図柄用の各変動パターンテーブルには、変動パターン決定用乱数の値に対応付けて複数の変動パターンP01~P05が規定されており、第1特別図柄を変動表示させる際には、第1特別図柄用の変動パターンテーブルを用いて一の変動パターンが選択される。各変動パターンP01~P05のうち、変動パターンP02, P03にはリーチ演出を伴わずに演出図柄を変動表示させる通常変動A, Bが対応付けられ、変動パターンP04にはリーチ演出を伴って演出図柄を変動表示させるノーマルリーチが対応付けられ、変動パターンP05にはノーマルリーチよりも大当りの期待が高まるような演出を伴って演出図柄を変動表示させるスーパーリーチが対応付けられている。また、変動パターンP01は、リーチ演出を伴わずに通常変動A, Bよりも短い変動時間で演出図柄を変動表示させる短変動が対応付けられている。特図1大当り変動パターンテーブルでは、図20(a)に示すように、外れ時よりも遊技者の大当りの期待感を高めることができるように、リーチ演出を伴わない短変動, 通常変動A, Bには変動パターン決定用乱数が対応付けられておらず、リーチ演出を伴う変動のうち、変動パターンP05(スーパーリーチ)に多くの変動パターン決定用乱数が対応付けられている。特図1外れ変動パターンテーブルは、図21に示すように、遊技状態が電サボなし状態のときに用いられるテーブル(電サボなし状態用特図1外れ変動パターンテーブル)と、遊技状態が電サボあり状態のときに用いられるテーブル(電サボあり状態用特図1外れ変動パターンテーブル)とが区別されている。電サボなし状態用特図1外れ変動パターンテーブルでは、保留数が多い場合(値3or4)の方が保留数が少ない場合(値1or2)に比べて平均変動時間が短くなるように、通常変動の変動パターンP01, P02の変動時間の設定や、各変動パターンへの変動パターン決定用乱数の対応付けがなされている。また、電サボあり状態用特図1外れ変動パターンテーブルでは、電サボなし状態用特図1外れ変動パターンテーブルよりも平均変動時間が短くなるように、変動パターンP01(短変動)に多くの変動パターン決定用乱数が対応付けられている。また、特図1小当り変動パターンテーブルは、図20(b)に示すように、変動パターンP03(通常変動B)に対して変動パターン決定用乱数が対応付けられている。なお、各変動パターンテーブルは、便宜上、少数のパターンを記憶したテーブルを示しているが、実際には、より多数のパターン(例えば、20種類以上のパターン)を記憶したテーブルが用いられる。

【0058】

図19の特図2変動パターンテーブル設定処理では、特別モードフラグがオフ(非特別モード中)であるか否かを判定し(S360)、特別モードフラグがオフであると判定すると、設定する変動パターンテーブルとして非特別モード用特図2変動パターンテーブルを選択し(S362)、特別モードフラグがオン(特別モード中)であると判定すると、設定する変動パターンテーブルとして特別モード用特図2変動パターンテーブルを選択する(S364)。

【0059】

図22は、非特別モード用特図2変動パターンテーブルおよび特別モード用特図2変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。なお、図22(a)に非特別モード用特図

10

20

30

40

50

2 変動パターンテーブルを示し、図 2 2 (b) に特別モード用特図 2 変動パターンテーブルを示す。非特別モード用特図 2 変動パターンテーブルは、図 2 2 (a) に示すように、第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄の平均変動時間よりも長時間 (6 0 0 秒) の変動パターン P 1 0 が規定されており、特別モード用特図 2 変動パターンテーブルは、図 2 2 (b) に示すように、第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄の平均変動時間よりも短時間 (例えば 5 秒) の変動パターン P 1 1 が規定されている。したがって、特別モードでないときに、遊技者が右打ちを行って第 3 始動口 3 9 に遊技球を入球させても、第 2 特別図柄の変動表示がなかなか終了しないため、第 2 特別図柄の小当り確率が高くても (1 / 3 の小当り確率)、出玉の獲得を期待することはできない。即ち、特別モードでなければ、右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が遊技者にとって有利とされている。一方、特別モードであるときに、遊技者が右打ちを行って第 3 始動口 3 9 に遊技球を入球させれば、第 2 特別図柄を高い頻度で変動表示させることができるため、第 2 特別図柄の高い小当り確率によって、小当りを集中して発生させて多くの出玉の獲得を期待することができる (小当り集中モード)。なお、例えば、当り判定の結果 (「特図 2 大当り」 , 「特図 2 小当り」 , 外れ) に応じて異なる変動パターンテーブルを用いてもよい。また、各変動パターンテーブルは、それぞれ 1 のパターンを記憶したテーブルを示しているが、複数のパターンを記憶したテーブルを用いてもよい。この場合、非特別モード用特図 2 変動パターンテーブルは、その平均変動時間が第 1 特別図柄の平均変動時間よりも長くなり、特別モード用特図 2 変動パターンテーブルは、その平均変動時間が第 1 特別図柄の平均変動時間よりも短くなるように、各変動パターンの変動時間や、各変動パターンへの変動パターン決定用乱数の対応付けを行えばよい。

【 0 0 6 0 】

図 1 4 の変動表示関連処理に戻って、こうして変動パターンテーブルを設定すると、変動パターン決定用乱数を読み出し (S 3 2 2)、読み出した変動パターン決定用乱数と設定した変動パターンテーブルとを用いて変動パターンを設定する (S 3 2 4)。そして、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると共に (S 3 2 6)、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントし (S 3 2 8)、図柄変動開始時コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 3 3 0)、変動表示関連処理を終了する。S 3 2 6 , S 3 2 8 の処理は、現在の変動表示関連処理の対象が第 1 特別図柄の場合には、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると共に、第 1 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントする処理となる。一方、現在の変動表示関連処理の対象が第 2 特別図柄の場合には、第 2 特別図柄の変動表示を開始すると共に、第 2 特別図柄の保留数を値 1 だけデクリメントする処理となる。また、S 3 3 0 で送信する図柄変動開始時コマンドには、当り判定の結果が大当りのときには大当り変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間 (変動パターン指定コマンド) と大当り停止図柄 (特別図柄停止情報指定コマンド) とが含まれ、当り判定の結果が小当りのときには小当り変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間 (変動パターン指定コマンド) と小当り停止図柄 (特別図柄停止情報指定コマンド) とが含まれ、当り判定の結果が外れのときには外れ変動パターンおよびそのパターンにおける変動時間 (変動パターン指定コマンド) と外れ停止図柄 (特別図柄停止情報指定コマンド) とが含まれている。図柄変動開始時コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、コマンドを解析し、その解析結果に基づいて演出表示装置 3 4 の画面上で行う演出内容を決定し、その決定に応じた制御信号 (演出コマンド) を演出表示制御基板 9 1 に出力して演出表示装置 3 4 の制御を行う。なお、特別図柄の変動表示が開始されると、その変動表示に係る判定用情報 (保留情報) が判定用情報記憶領域からクリアされる。

【 0 0 6 1 】

図 1 0 ~ 図 1 3 の特別図柄遊技処理に戻って、特別図柄 (第 1 特別図柄または第 2 特別図柄) の変動表示が開始された後に特別図柄遊技処理が実行されると、S 2 2 2 で第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかが変動表示中と判定するため、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、変動時間が経過したか否かを判定する (S 2 3 8)。変動時間は特別図柄の変動パターンに応じて決定されるから、変動時間が経過したか否かは、特別図柄の変動

表示が開始されてからの経過時間と、変動パターンに対応する変動時間とを比較することにより行うことができる。変動時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動時間が経過していると判定すると、変動表示中の特別図柄を停止表示し（S240）、図柄停止コマンドをサブ制御基板90に送信する（S242）。この図柄停止コマンドを受信したサブ制御基板90（演出表示制御基板91）は、演出表示装置34での図柄変動演出を終了させる。そして、停止表示時間を設定し（S244）、停止表示時間が経過したか否かを判定する（S246）。ここで、停止表示時間は、特別図柄の変動表示を停止してから次に変動表示を開始するまでのインターバルであり、本実施例では0.5秒に設定される。停止表示時間が経過していないと判定すると、特別図柄遊技処理を一旦終了する。特別図柄の停止表示がなされた後に、特別図柄遊技処理が実行されると、S224で停止表示時間中と判定するため、再びS246で停止表示時間が経過したか否かを判定し、停止表示時間が経過していると判定すると、停止表示している特別図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（S248）。

10

20

30

40

50

【0062】

S248で大当り図柄と判定すると、大当り遊技フラグをオンとすると共に（S250）、大当り遊技開始コマンドをサブ制御基板90に送信する（S252）。これにより、大当り遊技が開始される。また、大当り遊技開始コマンドを受信したサブ制御基板90は、大当り遊技開始演出を行う。また、大当り遊技中には確変機能や変動時間短縮機能や開放延長機能、特別モード（第2特別図柄の変動時間短縮機能）を停止させるために、確変フラグがオンのときには確変フラグをオフとし（S254、S256）、変動短縮フラグがオンのときには変動短縮フラグをオフとすると共に開放延長フラグをオフとし（S258～S262）、特別モードフラグがオンのときには特別モードフラグをオフとして（S264、S266）、特別図柄遊技処理を終了し、主制御処理に戻って次のS150の大当り遊技処理に進む。

【0063】

一方、S248で大当り図柄でないと判定すると、停止表示している特別図柄が小当り図柄であるか否かを判定する（S268）。小当り図柄であると判定すると、小当り遊技フラグをオンとし（S270）、小当り遊技開始コマンドをサブ制御基板90に送信する（S272）。これにより、小当り遊技が開始される。また、小当り遊技開始コマンドを受信したサブ制御基板90は、小当り遊技開始演出を行う。そして、変動短縮フラグがオンであるか否かを判定し（S274）、変動短縮フラグがオンであると判定、即ち電サポあり状態中に第1特別図柄が小当り図柄で停止表示した（「特図1小当り」）と判定すると、電サポあり状態を終了させるために、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをオフとし（S276、S278）、特別モードを発生させるために、特別モードカウンタを100回に設定すると共に（S280）、特別モードフラグをオンとする（S281）。ここで、特別モードカウンタは、特別モードを維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものである。そして、大当り回数Sを値0に初期化し（S282）、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板90に送信して（S283）、特別図柄遊技処理を終了する。これにより、パチンコ機10の遊技状態は、電サポあり状態から特別モードに変更されることとなる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板90は、例えば、演出表示制御基板91に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置34の背景画面などの表示を電サポあり状態用から特別モード用に変更する等の処理を行う。

【0064】

S268で停止表示している特別図柄が小当り図柄でなく外れ図柄であると判定したり、S268で停止表示している特別図柄が小当り図柄と判定されてもS274で変動短縮フラグがオンでない（電サポなし状態中の小当り）と判定すると、次に、特別モードフラグがオンであるか否かを判定する（S284）。特別モードフラグがオンでないと判定すると、S289の処理に進む。一方、特別モードフラグがオンであると判定すると、特別モードカウンタを値1だけデクリメントし（S285）、特別モードカウンタが値0であるか否かを判定する（S286）。特別モードカウンタが値0でないと判定すると、特別

モードを維持したまま S 2 8 9 の処理に進み、特別モードカウンタが値 0 であると判定すると、特別モードを終了させるために、特別モードフラグをオフとして (S 2 8 7)、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信する (S 2 8 8)。これにより、パチンコ機 1 0 の遊技状態は、特別モードから通常遊技状態に変更されることとなる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面などの表示を特別モード用から通常遊技状態用に変更する等の処理を行う。

【 0 0 6 5 】

次に、確変フラグがオンか否かを判定し (S 2 8 9)、確変フラグがオンでないと判定すると、S 2 9 4 の処理に進む。確変フラグがオンであると判定すると、確変カウンタを値 1 だけデクリメントして (S 2 9 0)、確変カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 9 1)。ここで、確変カウンタは、特図高確率状態を維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、大当り遊技の終了に際してその値がセットされる。確変カウンタが値 0 でないと判定すると、特図高確率状態を維持したまま次の S 2 9 4 の処理に進み、確変カウンタが値 0 であると判定すると、確変フラグをオフとすると共に (S 2 9 2)、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 2 9 3)、次の S 2 9 4 の処理に進む。これにより、パチンコ機 1 0 の遊技状態は、特図高確率状態から特図低確率状態に変更されることになる。なお、遊技状態指定コマンドには、パチンコ機 1 0 の現在の遊技状態を示す確変フラグの設定状況などが含まれる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面などの表示を特図高確率状態用から特図低確率状態用に変更する等の処理を行う。

【 0 0 6 6 】

そして、変動短縮フラグがオンであるか否かを判定し (S 2 9 4)、変動短縮フラグがオンでないときにはそのまま特別図柄遊技処理を一旦終了する。変動短縮フラグがオンのときには変動短縮カウンタを値 1 だけデクリメントし (S 2 9 5)、変動短縮カウンタが値 0 であるか否かを判定する (S 2 9 6)。ここで、変動短縮カウンタは、電サボあり状態 (時短状態や開放延長状態、普図高確率状態) を維持する特別図柄の変動回数の上限值を示すものであり、電サボあり状態の設定契機となる大当り (「特図 1 大当り A」) が発生した場合に大当り遊技の終了に際して大当り態様に応じた値がセットされる。変動短縮カウンタが値 0 でないときには、電サボあり状態を維持したまま特別図柄遊技処理を一旦終了し、変動短縮カウンタが値 0 のときには、電サボあり状態を終了させるために、変動短縮フラグをオフとすると共に (S 2 9 7)、開放延長フラグをオフとし (S 2 9 8)、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 9 0 に送信して (S 2 9 9)、特別図柄遊技処理を一旦終了する。これにより、パチンコ機 1 0 の遊技状態は、電サボあり状態から電サボなし状態に変更されることになる。遊技状態指定コマンドを受信したサブ制御基板 9 0 は、例えば、演出表示制御基板 9 1 に遊技状態を示す演出コマンドを送信して演出表示装置 3 4 の背景画面などの表示を電サボあり状態用から通常遊技状態 (電サボなし状態) 用に変更する等の処理を行う。なお、本実施例では、特図高確率状態と電サボあり状態は、いずれも、大当り遊技終了後、特別図柄の変動表示が同じ所定回数 (1 0 0 回) 実行されると、終了し、それぞれ特図低確率状態と電サボなし状態となる。

【 0 0 6 7 】

[大当り遊技処理]

S 1 5 0 の大当り遊技処理は、図 2 3 に示すフローチャートに従って実行される。図 2 3 の大当り遊技処理が実行されると、主制御基板 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、大当り遊技フラグがオンであるか否か、即ち大当り遊技中であるか否かを判定する (S 4 0 0)。大当り遊技フラグがオフであると判定すると、そのまま大当り遊技処理を終了する。一方、大当り遊技フラグがオンであると判定すると、大当り遊技を開始するタイミング (大当り遊技開始タイミング) であるか否かを判定し (S 4 0 2)、大当り遊技開始タイミングであると判定すると、残りラウンド数を大当り図柄に応じたラウンド数に設定すると共に

(S404)、大入賞口44の開放時間を長時間(本実施例では25秒)に設定する(S406)。なお、残りラウンド数は、本実施例では、大当たりが「特図1大当たりA」または「特図1大当たりB」である場合には8ラウンド(8R)が設定され、大当たりが「特図2大当たり」である場合には16ラウンド(16R)が設定される。なお、S402で大当たり遊技開始タイミングではないと判定すると、残りラウンド数や開放時間は設定済みであるから、S404、S406の処理をスキップして次のS408の処理に進む。

【0068】

そして、大入賞口44が開放中であるか否かを判定し(S408)、大入賞口44が開放中でない(閉鎖中である)と判定すると、規定の閉鎖時間が経過したか否かを判定する(S410)。規定の閉鎖時間が経過したと判定すると、大入賞口44が開放されるよう大入賞口ソレノイド44bを駆動制御して(S412)、大当たり遊技処理を一旦終了する。一方、S410で規定の閉鎖時間が経過していないと、そのまま大当たり遊技処理を一旦終了する。

10

【0069】

S408で大入賞口44が開放中であると判定すると、S406で設定した開放時間が経過したか(S414)、大入賞口44に入球した遊技球の数が規定数(本実施例では、10個)に達したか否か(S416)、をそれぞれ判定する。大入賞口44の開放時間が経過しておらず、大入賞口44に入球した遊技球の数が規定数に達していないと判定すると、大入賞口44の開放を維持したまま大当たり遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口44の開放時間が経過していると判定したり、大入賞口44に入球した遊技球の数が規定数に達したと判定すると、大入賞口44が閉鎖されるよう大入賞口ソレノイド44bを駆動制御すると共に(S418)、残りラウンド数を値1だけデクリメントして(S420)、残りラウンド数が値0であるか否かを判定する(S422)。残りラウンド数が値0でない、即ち値0よりも大きいと判定すると、そのまま大当たり遊技処理を一旦終了する。一方、残りラウンド数が値0であると判定すると、図24に例示する大当たり遊技終了時処理を実行して(S424)、大当たり遊技処理を終了する。

20

【0070】

図24の大当たり遊技終了時処理では、主制御基板70のCPU70aは、まず、大当たり遊技フラグをオンからオフとし(S450)、今回の大当たりが特図1大当たり(「特図1大当たりA」または「特図1大当たりB」)であるか否かを判定する(S452)。今回の大当たりが特図1大当たりであると判定すると、特図1大当たりが高確率電サボあり状態の設定契機となる「特図1大当たりA」であるか否かを判定し(S454)、「特図1大当たりA」であると判定すると、特図高確率状態を発生させるために、確変カウンタを100回に設定すると共に確変フラグをオンとし(S456、S458)、電サボあり状態(時短状態や開放延長状態、普図高確率状態)を発生させるために、変動短縮カウンタを100回に設定し(S460)、変動短縮フラグをオンとすると共に(S462)、開放延長フラグをオンとする(S464)。一方、特図1大当たりが「特図1大当たりA」でない、即ち高確率電サボあり状態の設定契機とならない「特図1大当たりB」であると判定すると、高確率電サボあり状態を発生させない(低確率電サボなし状態のままとする)。

30

【0071】

S452で今回の大当たりが特図1大当たりでない、即ち「特図2大当たり」であると判定すると、大当たり回数Sを値1だけインクリメントし(S466)、大当たり回数Sがリミット回数St未満であるか否かを判定する(S468)。大当たり回数Sがリミット回数St未満である(特別モード中の第2特別図柄の大当たり回数Sがリミット回数Stに達していない)と判定すると、特図高確率状態を発生させるために、確変カウンタを100回に設定すると共に確変フラグをオンとし(S470、S472)、特別モードを発生させるために、特別モードカウンタを100回に設定すると共に特別モードフラグをオンとする(S474、S476)。一方、S468で大当たり回数Sがリミット回数St以上であると判定すると、特図高確率状態や特別モードを発生させない。即ち、特別モード中に第2特別図柄の大当たり回数Sがリミット回数Stに達すると、特図高確率状態と特別モードとを終了

40

50

し、通常遊技状態に移行する。即ち、特別モードは、特別図柄の変動回数が所定回数（100回）に達するか（図13の特別図柄遊技処理のS284～S286）、大当たり回数Sがリミット回数S_tに達するかのいずれか早い方が成立したときに、終了することとなる。

【0072】

こうして大当たり遊技後の遊技状態を設定すると、大当たり遊技終了コマンドをサブ制御基板90に送信して（S478）、大当たり遊技終了時処理を終了する。ここで、大当たり遊技終了コマンドには、確変フラグや変動短縮フラグ、開放延長フラグ、特別モードフラグの設定状況が含まれる。サブ制御基板90は、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技終了演出を行い、演出表示装置34の背景画面をそのときの遊技状態に応じた背景に設定する処理等を行う。

10

【0073】

[小当たり遊技処理]

S160の小当たり遊技処理は、図25に示すフローチャートに従って実行される。図25の小当たり遊技処理が実行されると、主制御基板70のCPU70aは、まず、小当たり遊技フラグがオンか否か、即ち小当たり遊技中か否かを判定する（S500）。小当たり遊技フラグがオフと判定すると、そのまま小当たり遊技処理を終了する。一方、小当たり遊技フラグがオンと判定すると、小当たり遊技を開始するタイミングか否かを判定し（S502）、大当たり遊技の開始タイミングである場合には、残り開放回数に2回を設定すると共に（S504）、大入賞口44の開放時間を短時間（本実施例では0.9秒）に設定する（S506）。なお、小当たり遊技の開始タイミングでない場合には、残り開放回数や開放時間は設定済みであるから、S504、S506の処理をスキップして次のS508の処理に進む。

20

【0074】

そして、大入賞口44が開放中であるか否かを判定し（S508）、大入賞口44が開放中でない（閉鎖中である）と判定すると、大入賞口44の閉鎖時間が経過したか否かを判定する（S510）。大入賞口44の閉鎖時間が経過したと判定すると、大入賞口44が開放されるよう大入賞口ソレノイド44bを駆動制御して（S512）、小当たり遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口44の閉鎖時間が経過していないと判定すると、そのまま小当たり遊技処理を一旦終了する。

30

【0075】

S508で大入賞口44が開放中であると判定すると、S506で設定した大入賞口44の開放時間（0.9秒）が経過したか否かを判定する（S514）。大入賞口44の開放時間が経過していないと判定すると、大入賞口44の開放を維持したまま小当たり遊技処理を一旦終了する。一方、大入賞口44の開放時間が経過していると判定すると、大入賞口44が閉鎖されるよう大入賞口ソレノイド44bを駆動制御する共に（S516）、残り開放回数を値1だけデクリメントして（S518）、残り開放回数が値0であるか否かを判定する（S520）。残り開放回数が値0でないと判定、即ち値0よりも大きいと判定すると、小当たり遊技処理を一旦終了し、残り開放回数が値0であると判定すると、小当たり遊技フラグをオフとすると共に（S522）、小当たり遊技終了コマンドをサブ制御基板90に送信して（S524）、小当たり遊技処理を終了する。

40

【0076】

ここで、本実施例では、通常遊技状態（低確率電サボなし状態）での遊技は、遊技者が第1始動口36に遊技球を入球させて第1特別図柄を変動表示させることで行われ、第1特別図柄が特図1大当たり図柄Aで停止表示されると、大当たり遊技終了後に、電サボあり状態（高確率電サボあり状態）が発生する。電サボあり状態が発生すると、第2始動口38への遊技球の入球頻度が電サボなし状態に比して高くなり、第2始動口38に遊技球が入球すると、第1特別図柄が変動表示する。電サボあり状態中に第1特別図柄が小当たり図柄（特図1小当たり図柄）で停止表示されると、電サボあり状態が終了し、特別モードが発生する。特別モードは、第2特別図柄の変動時間が短縮（600秒から5秒に短縮）され、

50

遊技者が第3始動口39に遊技球を入球させることで、高頻度で第2特別図柄を変動表示させることができる。また、第2特別図柄は第1特別図柄に比して小当り確率が高く設定(1/3の小当り確率)されているため、第2特別図柄を変動表示させることで、小当りの発生が集中し、多くの出玉を獲得することが可能となる。なお、特別モード中に第2特別図柄が特図2大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技が実行され、大当り遊技終了後に、特別モードが再発生する。特別モード中に第2特別図柄が特図2大当り図柄で停止表示されることなく第2特別図柄の変動表示が所定回数(100回)に達するか、特別モード中の第2特別図柄の大当り回数Sがリミット回数S_tに達すると、特別モードは終了し、通常遊技状態に戻る。

【0077】

以上説明した本実施例のパチンコ機10では、遊技球の入球に基づき特別図柄を変動表示させる始動口として、第1特別図柄を変動表示させる第1始動口36と、第1特別図柄を変動表示させる可変始動口としての第2始動口38と、第2特別図柄を変動表示させる第3始動口39と、を設け、通常遊技状態にて第1特別図柄が大当り図柄(特図1大当り図柄A)で停止表示した場合、大当り遊技終了後に、第2始動口38への遊技球の入球頻度を通常よりも高くする電サポあり状態を発生させ、電サポあり状態中に第1特別図柄が小当り図柄(特図1小当り図柄)で停止表示した場合、電サポあり状態を終了させると共に第2特別図柄の変動時間が短縮される特別モードを発生させて、小当り遊技を実行する。第2特別図柄は第1特別図柄に比して小当り図柄で停止表示される確率(小当り確率)を高くしているから、特別モード中に第3始動口39に遊技球を入球させることで、小当りを集中して発生させることができる。これにより、遊技性の幅を広げて、遊技興趣をより向上させることができる。

【0078】

実施例のパチンコ機10では、第2特別図柄の小当り確率を第1特別図柄の小当り確率よりも高くしたが、これに限定されるものではなく、第1特別図柄の小当り確率を第2特別図柄の小当り確率よりも高くし、第1特別図柄で小当りを引いた場合、第2特別図柄で小当りを引いた場合に比して、小当り遊技での大入賞口44の開放時間を短時間(例えば、0.1秒)とするものとしてもよい(出玉なし小当り)。

【0079】

実施例のパチンコ機10では、特別図柄の変動回数が所定回数(100回)に達するか、大当り回数Sが所定回数S_tに達したかのいずれか早い方が成立したときに、特別モードを終了させるものとしたが、これに限定されるものではなく、特別図柄の変動回数が所定回数(100回)に達したことを特別モードの終了条件としないものとしてもよいし、大当り回数Sが所定回数S_tに達したことを特別モードの終了条件としないものとしてもよい。前者の場合、図13の特別図柄遊技処理のS284~S288の処理を省略し、後者の場合、図24の大当り遊技終了時処理のS466, S468の処理を省略するものとするればよい。

【0080】

実施例のパチンコ機10では、遊技状態として、特図低確率状態よりも大当り確率が高い特図高確率状態を設けるものとしたが、特図高確率状態を設けないものとしてもよい。

【0081】

実施例のパチンコ機10では、特別モード中の特図当り確率を高確率としたが、低確率としてもよい。

【0082】

実施例のパチンコ機10では、電サポあり状態中に第1特別図柄が特図1小当り図柄で停止表示された場合、電サポあり状態を終了させるものとしたが、これに限定されるものではなく、電サポあり状態中に停止表示されたときに電サポあり状態を終了させる特図1小当り図柄Aと、電サポあり状態中に停止表示されたときでも電サポあり状態を終了させない特図1小当り図柄Bとを設けるものとしてもよい。

【0083】

10

20

30

40

50

実施例のパチンコ機 10 では、電サボあり状態中に第 1 特別図柄が特図 1 小当り図柄で停止されたときに、電サボあり状態を終了させるものとしたが、電サボあり状態を終了する時期は、これに限定されるものではなく、当該特図 1 小当り図柄で停止表示された後に実行される小当り遊技を終了するときに電サボあり状態を終了するものとしてもよいし、当該特図 1 小当り図柄で停止表示された後に実行される小当り遊技を開始するときに電サボあり状態を終了するものとしてもよい。前者の場合、図 12 の特別図柄遊技処理の S 274 ~ S 282 に相当する処理を、図 25 の小当り遊技処理の S 502 で小当り遊技開始タイミングと判定した後に実行すればよく、後者の場合、特別図柄遊技処理の S 274 ~ S 282 に相当する処理を、小当り遊技処理の S 520 で残り開放回数が値 0 と判定した後に実行するものとするればよい。

10

【0084】

実施例では、第 2 特別図柄の変動表示を第 1 特別図柄の変動表示よりも優先して実行するものとしたが（特図 2 優先変動）、これに限定されるものではなく、第 1 特別図柄の変動表示を第 2 特別図柄の変動表示よりも優先して実行するものとしてもよいし（特図 1 優先変動）、特別図柄の変動表示を始動口（第 1 始動口 36，第 2 始動口 38，第 3 始動口 39）への遊技球の入球順に行うものとしてもよいし（入球順変動）、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して行うものとしてもよい（同時変動）。

【0085】

また、実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第 1 始動口、第 2 始動口、大入賞口等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機（パチンコ機）に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部の RAM（遊技価値管理制御部）に記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプの遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。もちろん、遊技価値管理制御部が管理する遊技価値として、遊技の結果得られた遊技価値と、現金等を投入することで得られた遊技価値とを別に管理（別途に表示）してもよいし、一緒に管理（加減算して表示）してもよい（別表示と加減算表示の両方をしてよい）。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

20

30

【0086】

実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係について説明する。実施例では、パチンコ機 10 が「遊技機」に相当し、図 10 の特別図柄遊技処理の S 200 ~ S 236 の処理（図 14 の変動表示関連処理）を実行する主制御基板 70 の CPU 70a と図柄表示基板 40a と特別図柄表示装置 42 とが「識別情報表示手段」に相当し、第 1 始動口 36 が「第 1 始動口」に相当し、第 2 始動口 38 が「第 2 始動口」に相当し、第 3 始動口 39 が「第 3 始動口」に相当し、第 1 始動口 36 または第 2 始動口 38 への遊技球の入球に基づいて変動表示する第 1 特別図柄が「第 1 識別情報」に相当し、第 3 始動口 39 への遊技球の入球に基づいて変動表示する第 2 特別図柄が「第 2 識別情報」に相当し、大入賞口 44 が「可変入球装置」に相当し、大当り図柄が「第 1 特定態様」に相当し、大当り遊技が「第 1 特定遊技」に相当し、図 23 の大当り遊技処理を実行する主制御基板 70 の CPU 70a が「第 1 特定遊技実行手段」に相当し、小当り図柄が「第 2 特定態様」に相当し、小当り遊技が「第 2 特定遊技」に相当し、図 25 の小当り遊技処理を実行する主制御基板 70 の CPU 70a が「第 2 特定遊技実行手段」に相当し、図 24 の大当り遊技終了時処理の S 452 ~ S 476 の処理と図 12 の特

40

50

別図柄遊技処理のS274～S282の処理を実行する主制御基板70のCPU70aが「遊技状態制御手段」に相当し、通常遊技状態（低確率電サボなし状態）が「第1遊技状態」に相当し、特別モードが「第2遊技状態」に相当し、電サボあり状態（高確率電サボあり状態）が「第3遊技状態」に相当する。また、図13の特別図柄遊技処理のS294～S299の処理を実行する主制御基板70のCPU70aも「遊技状態制御手段」に相当する。なお、実施例の主要な要素と課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な要素との対応関係は、実施例が課題を解決するための手段の欄に記載した発明を実施するための形態を具体的に説明するための一例であることから、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の要素を限定するものではない。即ち、課題を解決するための手段の欄に記載した発明についての解釈はその欄の記載に基づいて行われるべきものであり、実施例は課題を解決するための手段の欄に記載した発明の具体的な一例に過ぎないものである。

10

【0087】

以上、本発明の実施の形態について実施例を用いて説明したが、本発明はこうした実施例に何等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内において、種々なる形態で実施し得ることは勿論である。

【符号の説明】

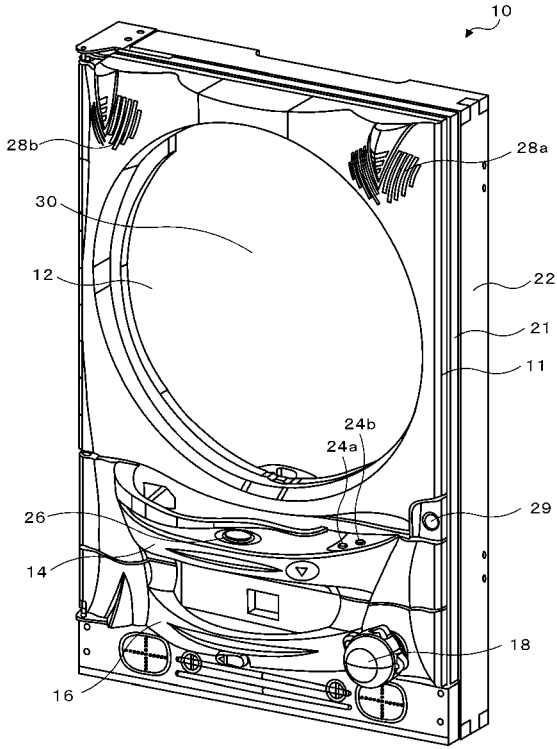
【0088】

10 パチンコ機、11 前面枠、12 ガラス板、14 上受け皿、16 下受け皿、18 発射ハンドル、18a タッチセンサ、18b 発射停止スイッチ、19 発射モータ、21 本体枠、22 外枠、24a 球貸ボタン、24b 返却ボタン、26 演出ボタン、27 操作検知スイッチ、28a、28b スピーカ、29 施錠装置、30 遊技盤、31a 外レール、31b 内レール、32 普通図柄作動ゲート、32a ゲートスイッチ、34 演出表示装置、34L、34M、34R 演出図柄、34a 第1判定図柄、34b 第2判定図柄、34c 発射領域報知表示部、35a 第1保留図柄、35b 第2保留図柄、36 第1始動口、36a 第1始動口スイッチ、38 第2始動口、38a 第2始動口スイッチ、38b 第2始動口ソレノイド、38c 翼片部、39 第3始動口、39a 第3始動口スイッチ、40 図柄表示装置、40a 図柄表示基板、41 普通図柄表示装置、41a 左普通図柄表示部、41b 右普通図柄表示部、42 特別図柄表示装置、42a 第1特別図柄表示部、42b 第2特別図柄表示部、43 ラウンド表示部、44 大入賞口、44a 大入賞口スイッチ、44b 大入賞口ソレノイド、44c 開閉板、45 一般入賞口、45a 一般入賞口スイッチ、46 アウト口、48 風車、49 センター役物、70 主制御基板、70a CPU、70b ROM、70c RAM、72 中継端子板、80 払出制御基板、81 枠開放スイッチ、82 球貸表示基板、83 中継端子板、84 払出前スイッチ、85 払出後スイッチ、86 払出モータ、87 中継端子板、90 サブ制御基板、90a CPU、90b ROM、90c RAM、91 演出表示制御基板、92 アンプ基板、93 装飾駆動基板、93a LEDランプ、93b 装飾モータ、94 演出ボタン基板、100 発射制御基板、102 下受け皿満タンスイッチ。

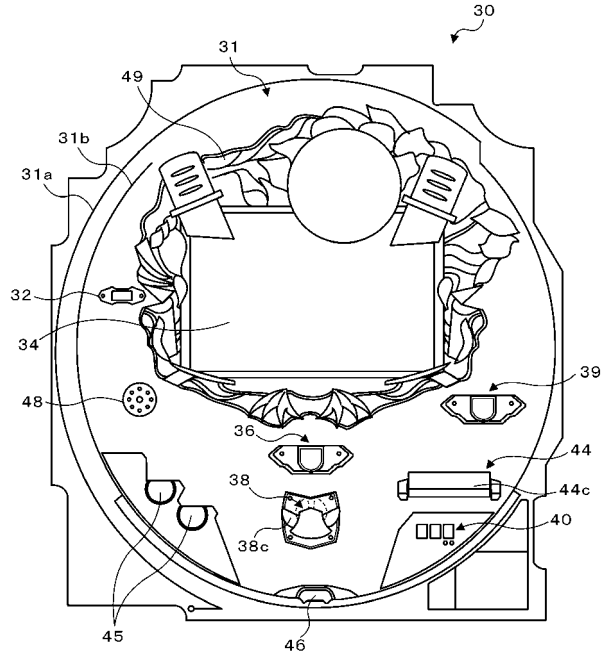
20

30

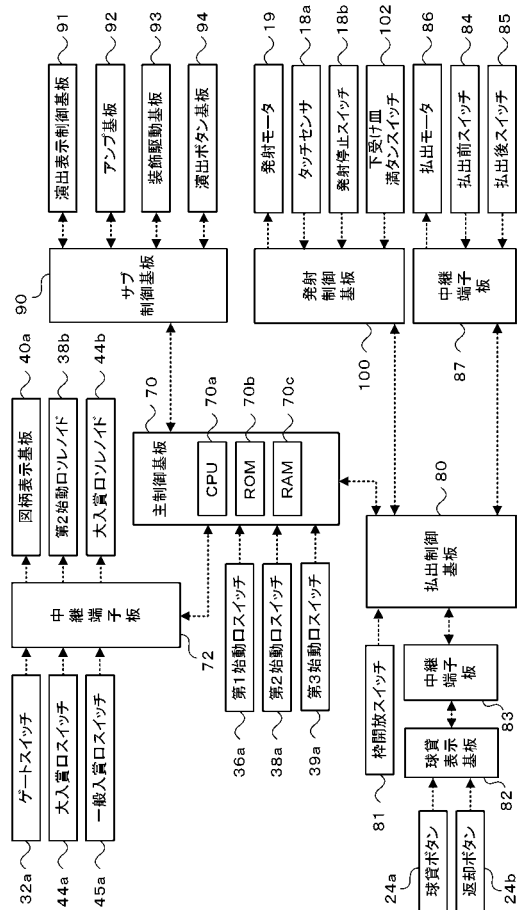
【図1】



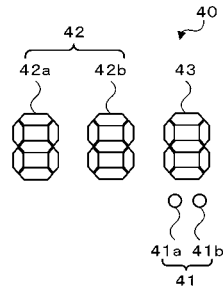
【図2】



【図3】



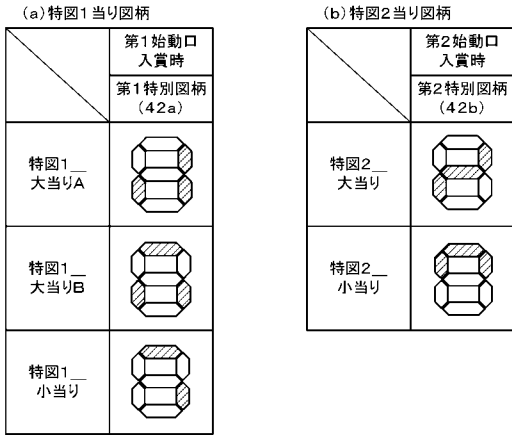
【図4】



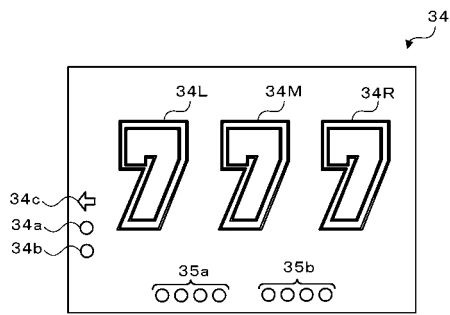
【図5】

	左図柄 (41a)	右図柄 (41b)
外れ	○	○
当り	●	○
	○	●

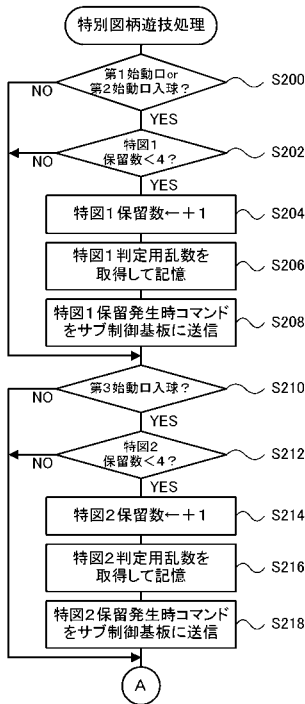
【 図 6 】



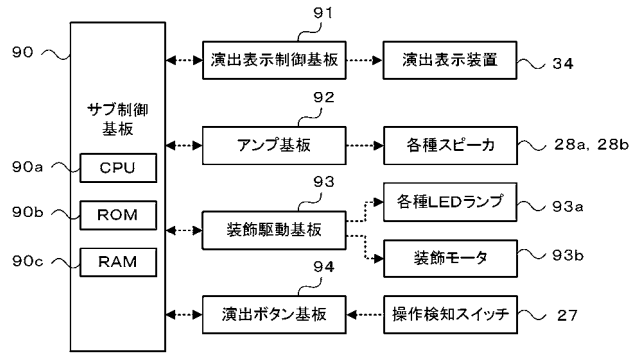
【 図 7 】



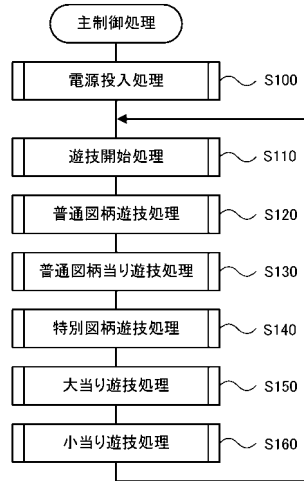
【 図 10 】



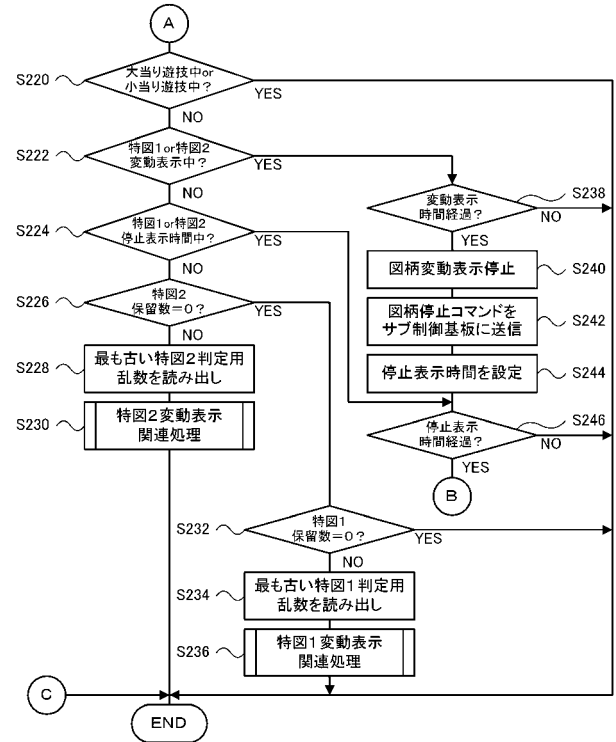
【 図 8 】



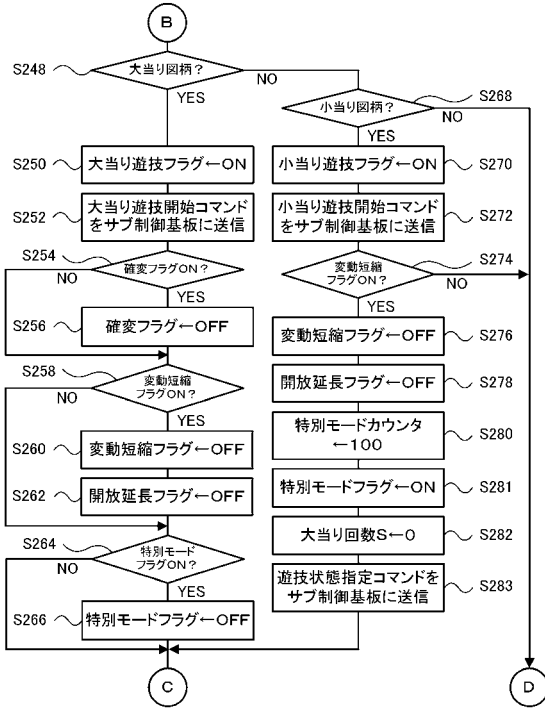
【 図 9 】



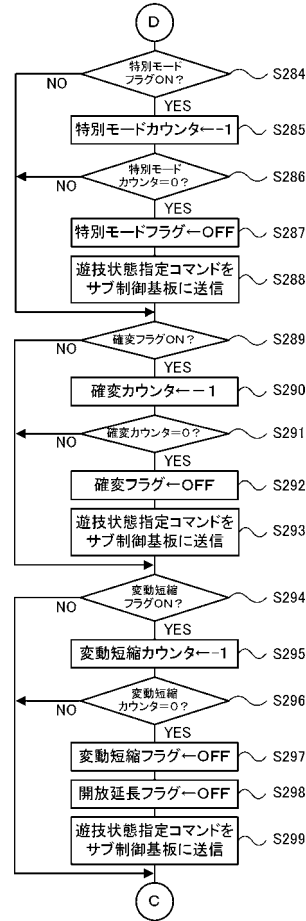
【 図 11 】



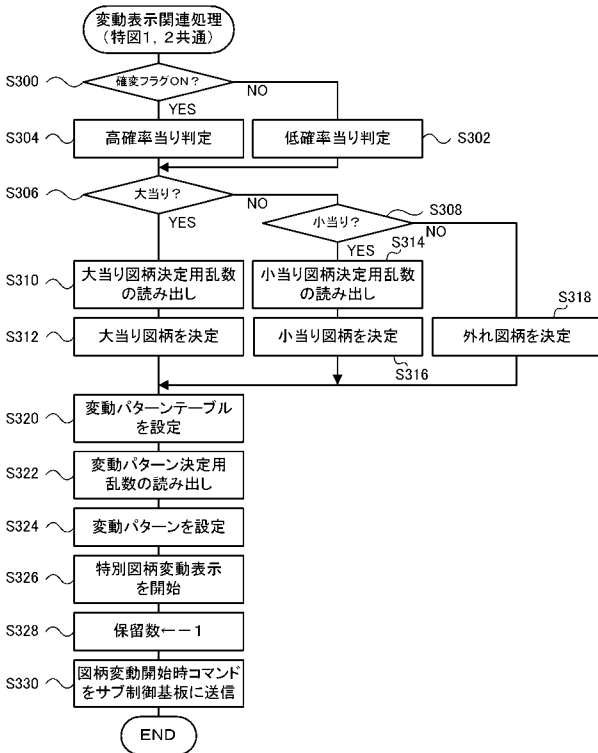
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

(a) 低確率用特図1当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0~59	外れ
60, 61	大当り
64~790	外れ
791~798	小当り

(c) 低確率用特図2当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0~59	外れ
60, 61	大当り
64~531	外れ
532~798	小当り

(b) 高確率用特図1当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0~59	外れ
60~67	大当り
68~790	外れ
791~798	小当り

(d) 高確率用特図2当り判定テーブル

大当り判定用乱数	判定結果
0~59	外れ
60~67	大当り
68~531	外れ
532~798	小当り

【 図 1 6 】

(a) 第1特別図柄用の大当り図柄決定テーブル

大当り図柄決定用乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	電サボあり状態	特図高確率状態
0~127		特図1__大当りA (確変大当り)	25秒	8	100回	100回
128~255		特図1__大当りB (通常大当り)	25秒	8	0回	0回

(b) 第1特別図柄用の小当り図柄決定テーブル

小当り図柄決定用乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	開放回数	電サボあり状態	特別モード状態
0~255		特図1__小当り	0.9秒	2	終了	100回

【 図 1 7 】

(a) 第2特別図柄用の大当り図柄決定テーブル

大当り図柄決定用乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	ラウンド数	特別モード状態	特図高確率状態
0~255		特図2__大当り (確変大当り)	25秒	16	100回	100回

(b) 第2特別図柄用の小当り図柄決定テーブル

小当り図柄決定用乱数	停止図柄	大当りの種類	開放時間	開放回数
0~255		特図2__小当り	0.9秒	2

【 図 2 0 】

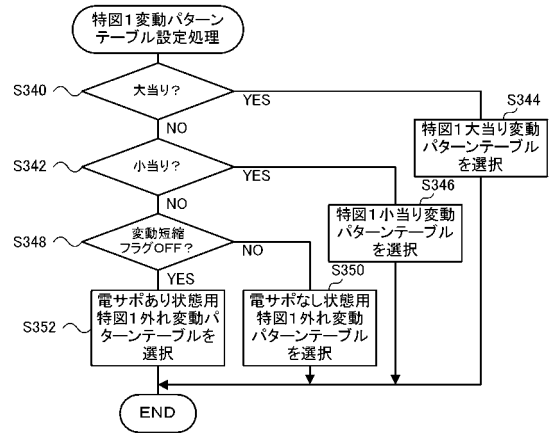
(a)

特図1大当り変動パターンテーブル			
変動パターン決定用乱数	変動パターン	変動時間	備考
-	P01	2秒	短変動
-	P02	5秒	通常変動A
-	P03	10秒	通常変動B
0~49	P04	20秒	ノーマルリーチ
50~255	P05	60秒	スーパーリーチ

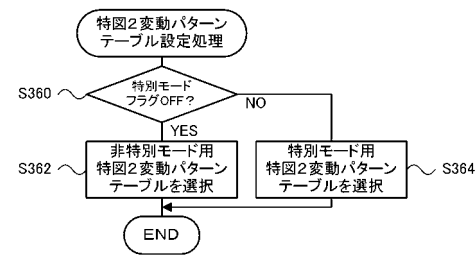
(b)

特図1小当り変動パターンテーブル			
変動パターン決定用乱数	変動パターン	変動時間	備考
-	P01	2秒	短変動
-	P02	5秒	通常変動A
0~255	P03	10秒	通常変動B
-	P04	20秒	ノーマルリーチ
-	P05	60秒	スーパーリーチ

【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【 図 2 1 】

特図1外れ変動パターンテーブル					
遊技状態	保留数	変動パターン決定用乱数	変動パターン	変動時間	備考
電サボなし状態	1or2	-	P01	2秒	短変動
		-	P02	5秒	通常変動A
		0~168	P03	10秒	通常変動B
		169~225	P04	20秒	ノーマルリーチ
		226~255	P05	60秒	スーパーリーチ
	3or4	-	P01	2秒	短変動
		0~168	P02	5秒	通常変動A
		-	P03	10秒	通常変動B
		169~225	P04	20秒	ノーマルリーチ
		226~255	P05	60秒	スーパーリーチ
電サボあり状態	-	0~168	P01	2秒	短変動
		-	P02	5秒	通常変動A
		-	P03	10秒	通常変動B
		169~225	P04	20秒	ノーマルリーチ
		226~255	P05	60秒	スーパーリーチ

【 図 2 2 】

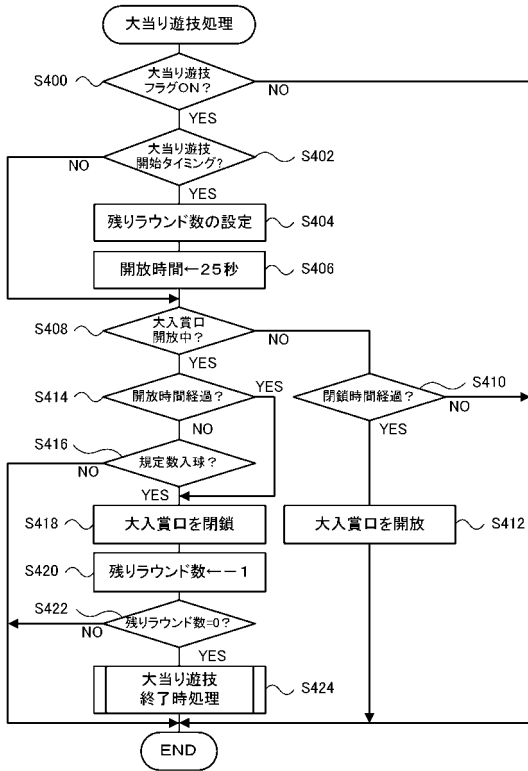
(a)

非特別モード用特図2変動パターンテーブル			
変動パターン決定用乱数	変動パターン	変動時間	備考
0~255	P10	600秒	長変動

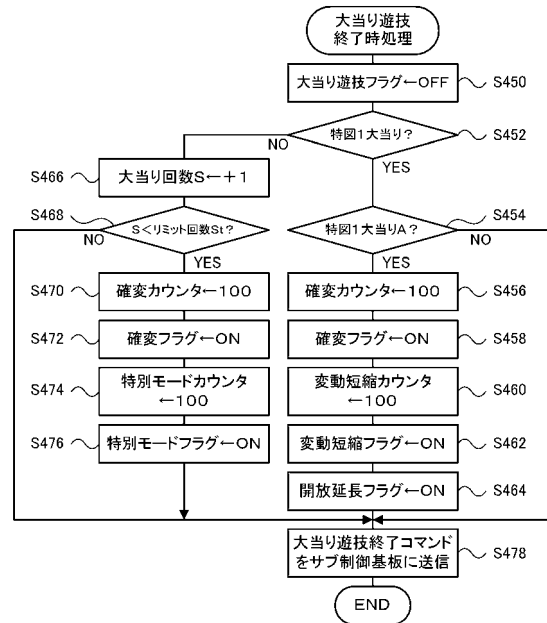
(b)

特別モード用特図2変動パターンテーブル			
変動パターン決定用乱数	変動パターン	変動時間	備考
0~255	P11	5秒	通常変動

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】

