

(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2013-180041

(P2013-180041A)

(43) 公開日 平成25年9月12日(2013.9.12)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2012-45325 (P2012-45325)  
 (22) 出願日 平成24年3月1日(2012.3.1)

(71) 出願人 000121693  
 奥村遊機株式会社  
 愛知県名古屋市昭和区鶴舞二丁目2番18号  
 (74) 代理人 110000567  
 特許業務法人 サトー国際特許事務所  
 (72) 発明者 川島 哲  
 名古屋市昭和区鶴舞二丁目2番18号 奥村遊機株式会社内  
 Fターム(参考) 2C088 BA13 CA27 EB12  
 2C333 AA11 CA05 CA80

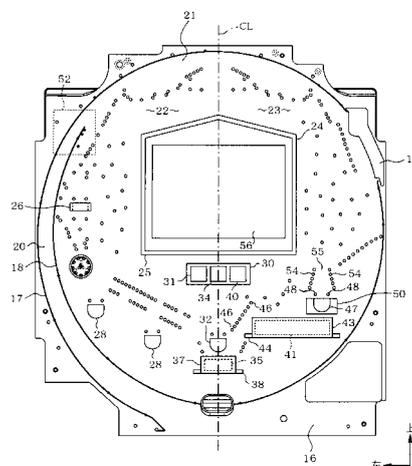
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】大当り遊技中に獲得した遊技球を知るだけでは遊技内容が単調なため、さらに大当り遊技の趣興性を高めることができるパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】特別入賞口41は遊技球の右打ち状態で遊技球が入賞可能となるものであり、遊技者は大当り遊技が開始された場合には遊技球を右打ち状態で発射する。この遊技球の右打ち状態では遊技球が特定普通入賞口47に入賞可能となる。この特定普通入賞口47は遊技球の左打ち状態で遊技球が入賞不能なものであり、大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口47に入賞した場合にはランプカバー50が点滅する。従って、遊技者は大当り遊技中に特定普通入賞口47に遊技球が入賞したことで遊技球を獲得した場合に遊技球をおまけと感じるので、大当り遊技の趣興性が高まる。

【選択図】 図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が発射される遊技盤と、

遊技者が操作することが可能なものであって、前記遊技盤に発射される遊技球の勢いを調整するための発射ハンドルと、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が予め決められた第 1 の勢いで前記遊技盤に発射されている場合に当該遊技球が入球可能なものであって遊技球が入球した場合に大当りであるか否かが判定される始動口と、

前記遊技盤に設けられ、閉鎖状態および開放状態相互間で切換えられるものであって遊技球が前記第 1 の勢いで前記遊技盤に発射されている場合には開放状態であっても当該遊技球が入球不能で遊技球が前記第 1 の勢いとは異なる第 2 の勢いで前記遊技盤に発射されている場合には開放状態で当該遊技球が入球可能な特別入球口と、

大当りと判定された場合に前記特別入球口を開放状態とする大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が前記第 1 の勢いで前記遊技盤に発射されている場合に当該遊技球が入球不能で遊技球が前記第 2 の勢いで前記遊技盤に発射されている場合に当該遊技球が入球可能となるように前記特別入球口に対して当該遊技球の流れの上流側に配置された普通入球口と、

遊技球が前記特別入球口に入球した場合に一定個数の遊技球を遊技者に賞品として払出すものであって、遊技球が前記普通入球口に入球した場合には当該一定個数と同一または非同一定個数の遊技球を遊技者に賞品として払出す賞球払出し装置と、

大当り遊技中に遊技球が前記特別入球口および前記普通入球口のそれぞれに入球したことで前記賞球払出し装置から遊技者に払出される遊技球の総数である獲得球数を計測するものであって、大当り遊技中に遊技球が前記特別入球口および前記普通入球口のそれぞれに入球する毎にカウンタの値を更新することで獲得球数を計測する計測手段と、

前記獲得球数の計測結果が表示されるものであって、前記カウンタの値が更新される毎に当該獲得球数の表示が前記カウンタの値の更新結果に応じて変更される表示器と、

遊技球が大当り遊技中に前記普通入球口に入球する毎に遊技球が前記普通入球口に入球したと遊技者に報知する報知器を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は遊技球が始動口に入球した場合に大当りであるか否かが判定されるパチンコ遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

上記パチンコ遊技機には特別入球口を備えたものがある。この特別入球口は遊技球が入球不能な閉鎖状態および入球可能な開放状態相互間で切換えられるものであり、遊技球が始動口に入球したことで大当りと判定された場合には特別入球口を開放状態とする大当り遊技が行われる。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 75435 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

特許文献 1 には表示器に獲得球数を表示することが記載されている。この獲得球数は大当り遊技中に遊技球が始動口および特別入球口を含む全ての入球口に入球したことで賞球払出し装置から遊技者に賞品として払出される遊技球の総数であり、遊技者は獲得球数の

10

20

30

40

50

表示から大当り遊技中に獲得した遊技球の個数を知ることができる。この特許文献 1 は大当り遊技中の獲得球数を遊技者に報知するだけのものであり、遊技内容が単調である。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明のパチンコ遊技機は次の〔1〕遊技盤～〔10〕報知器を備えたものである。

〔1〕遊技盤は遊技球が発射されるものであり、図 2 の符号 16 は遊技盤に相当する。

〔2〕発射ハンドルは遊技者が操作することが可能なものであり、遊技盤に発射される遊技球の勢いを調整するためのものである。図 1 の符号 8 は発射ハンドルに相当する。

〔3〕始動口は遊技盤に設けられたものである。この始動口は遊技球が予め決められた第 1 の勢いで遊技盤に発射されている場合に遊技球が入球可能なものであり、遊技球が入球した場合に大当りであるか否かが判定される。図 2 の第 1 特別図柄始動口 32 および第 2 特別図柄始動口 35 のそれぞれは始動口に相当し、遊技球が図 2 の左領域 22 内に発射される遊技球の左打ち状態での勢いは第 1 の勢いに相当する。

〔4〕特別入球口は遊技盤に設けられたものである。この特別入球口は閉鎖状態および開放状態相互間で切換えられるものであり、遊技球が第 1 の勢いで遊技盤に発射されている場合には開放状態であっても遊技球が入球不能で遊技球が第 1 の勢いとは異なる第 2 の勢いで遊技盤に発射されている場合には開放状態で遊技球が入球可能なものである。図 2 の特別入賞口 41 は特別入球口に相当し、遊技球が図 2 の右領域 23 内に発射される遊技球の右打ち状態での勢いは第 2 の勢いに相当する。

〔5〕大当り遊技手段は大当りと判定された場合に特別入球口を開放状態とする大当り遊技を行うものである。図 10 のステップ S63 は大当り遊技手段に相当する。

〔6〕普通入球口は遊技盤に設けられたものであり、遊技球が第 1 の勢いで遊技盤に発射されている場合に遊技球が入球不能で遊技球が第 2 の勢いで遊技盤に発射されている場合に遊技球が入球可能となるように特別入球口に対して遊技球の流れの上流側に配置されている。図 2 の特定普通入賞口 47 は普通入球口に相当する。

〔7〕賞球払出し装置は遊技球が特別入球口に入球した場合に一定個数の遊技球を遊技者に賞品として払出すものであり、遊技球が普通入球口に入球した場合には一定個数と同一または非同一定個数の遊技球を遊技者に賞品として払出す。図 2 の符号 52 は賞球払出し装置に相当する。

〔8〕計測手段は大当り遊技中に遊技球が特別入球口および普通入球口のそれぞれに入球したことで賞球払出し装置から遊技者に払出される遊技球の総数である獲得球数を計測するものであり、大当り遊技中に遊技球が特別入球口および普通入球口のそれぞれに入球する毎にカウンタの値を更新することで獲得球数を計測する。図 5 のステップ S18 は計測手段に相当し、MN2 はカウンタに相当する。

〔9〕表示器は獲得球数の計測結果が表示されるものであり、カウンタの値が更新される毎に獲得球数の表示がカウンタの値の更新結果に応じて変更される。図 2 の装飾図柄表示器 56 は表示器に相当する。

〔10〕報知器は遊技球が大当り遊技中に普通入球口に入球する毎に遊技球が普通入球口に入球したと遊技者に報知するものであり、図 2 のランプカバー 50 および図 3 の電飾 LED 51 は報知器に相当し、図 2 の装飾図柄表示器 56 も報知器に相当する。

【発明の効果】

【0006】

遊技球が始動口に入球したことで大当りと判定された場合には特別入球口を開放状態とする大当り遊技が行われる。この特別入球口は開放状態であっても遊技者が始動口を狙って遊技球を第 1 の勢いで発射している場合に遊技球が入球不能なものであり、遊技者が特別入球口を狙って遊技球を第 2 の勢いで発射している場合に遊技球が入球可能となる。従って、遊技者は大当り遊技が開始された場合には発射ハンドルを操作することで始動口から特別入球口を狙いを変えて遊技球を発射する。

【0007】

大当り遊技中に特別入球口を狙って遊技球が発射されている場合には遊技球が特別入球

10

20

30

40

50

口および普通入球口のそれぞれに入球可能となり、遊技球が特別入球口および普通入球口のそれぞれに入球した場合には賞球払出し装置から遊技球が賞品として払出されることで遊技者が遊技球を獲得する。この普通入球口は遊技者が始動口を狙って遊技球を第1の勢いで発射している場合に遊技球が入球不能となり、遊技者が始動口から特別入球口に狙いを変えて遊技球を第2の勢いで発射することで始めて遊技球が入球可能となるものであり、遊技者は大当り遊技中に普通入球口に遊技球が入球したことで遊技球を獲得した場合に遊技球をおまけと感じる。しかも、大当り遊技中に遊技球が普通入球口に入球した場合には遊技球が普通入球口に入球したとわざわざ報知されるので、遊技球をおまけとして獲得したと遊技者に明確に感じさせることができる。この大当り遊技中には遊技球が特別入球口および普通入球口のそれぞれに入球する毎に表示器の獲得球数の表示が更新されるので、遊技者は大当り遊技中に遊技球が特別入球口および普通入球口のそれぞれに入球したことで獲得した合計の獲得球数を表示器の獲得球数の表示から知ることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】実施例1を示す図（パチンコ遊技機の外観を斜め前方から示す図）

【図2】遊技盤の外観を前方から示す図

【図3】電気的な構成を示す図

【図4】メイン制御回路のタイマ割込み処理を示す図

【図5】メイン制御回路の入賞信号処理を示す図

【図6】メイン制御回路のプロセス処理1を示す図

20

【図7】メイン制御回路の当り判定処理を示す図

【図8】メイン制御回路の当り判定テーブルを示す図

【図9】メイン制御回路の普通図柄遊技処理を示す図

【図10】メイン制御回路のプロセス処理2を示す図

【図11】メイン制御回路の大当り判定処理を示す図

【図12】メイン制御回路の大当り判定テーブルを示す図

【図13】メイン制御回路の特別図柄遊技処理を示す図

【図14】メイン制御回路の大当り遊技処理を示す図

【図15】演出制御回路のメイン処理を示す図

【図16】演出制御回路のタイマ割込み処理を示す図

30

【図17】演出制御回路の装飾図柄遊技処理を示す図

【図18】装飾図柄遊技の映像を示す図

【図19】演出制御回路の大当り遊技演出処理を示す図

【図20】大当り遊技演出の映像を示す図

【発明を実施するための形態】

【実施例1】

【0009】

パチンコホールの台島には、図1に示すように、外枠1が設置されている。この外枠1は前面および後面のそれぞれが開口する四角筒状をなすものであり、外枠1には外枠1の前方に位置して内枠2が装着されている。この内枠2には横長の長方形の上皿板3が装着されており、上皿板3には上皿4が固定されている。この上皿4は賞品として払出される遊技球を受けのめであり、上面が開口する容器状をなしている。内枠2には上皿板3の下方に位置して横長の長方形の下皿板5が装着されており、下皿板5には下皿6が固定されている。この下皿6は上皿4内から溢れた遊技球を受けのめであり、上面が開口する容器状をなしている。

40

【0010】

下皿板5の右端部には、図1に示すように、ハンドル台7が固定されており、ハンドル台7には発射ハンドル8が装着されている。この発射ハンドル8は遊技者が前方から手指で操作するものであり、前後方向へ指向する軸を中心に回転可能にされている。内枠2には上皿4の後方に位置して発射ソレノイドが固定されており、発射ソレノイドの出力軸に

50

は打球槌 9 が連結されている。この発射ソレノイドは打球槌 9 の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル 8 が予め決められた発射停止位置から時計回り方向へ回動操作された状態では発射ソレノイドに駆動電源が継続的に与えられる。この打球槌 9 は発射ソレノイドに駆動電源が与えられた状態で駆動するものであり、打球槌 9 が駆動した場合には上皿 4 内の遊技球を上皿 4 内から弾き出す。この打球槌 9 は単位時間当りに一定個数（99 個 / 分）の遊技球を弾き出すように駆動するものであり、打球槌 9 が遊技球を上皿 4 内から弾き出す打力は発射ハンドル 8 の発射停止位置を基準とする時計回り方向への操作量が大きくなることに依じて強くなる。

**【 0 0 1 1 】**

内枠 2 には、図 1 に示すように、上皿板 3 の上方に位置して前枠 10 が装着されている。この前枠 10 は内枠 2 の前方に配置されたものであり、前枠 10 には円形状をなす透明なガラス窓 11 が固定されている。この前枠 10 には左上隅部および右上隅部のそれぞれに位置して網状のスピーカカバー 12 が固定され、両スピーカカバー 12 のそれぞれの後方に位置してスピーカ 13 が固定されており、両スピーカ 13 のそれぞれが再生する音は前方のスピーカカバー 12 を通して放出される。前枠 10 には両スピーカカバー 12 のそれぞれの下方に位置して有色透明な 2 個のランプカバー 14 が固定され、4 個のランプカバー 14 のそれぞれの後方に位置して複数の電飾 LED 15（図 3 参照）が固定されており、4 個のランプカバー 14 のそれぞれは後方の電飾 LED 15 が点灯することで照明される。

10

**【 0 0 1 2 】**

内枠 2 には、図 2 に示すように、垂直な板状の遊技盤 16 が装着されている。この遊技盤 16 は前枠 10 の後方に配置されたものであり、前枠 10 のガラス窓 11 は遊技盤 16 を前方から視覚的に認識可能に覆っている。この遊技盤 16 には外レール 17 と内レール 18 と球止めゴム 19 が固定されている。これら外レール 17 ~ 球止めゴム 19 のそれぞれは遊技盤 16 の前方に配置されたものであり、外レール 17 および内レール 18 のそれぞれは円弧状の金属板から構成され、球止めゴム 19 は外レール 17 および内レール 18 相互間の隙間を塞ぐゴムから構成されている。

20

**【 0 0 1 3 】**

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、発射通路 20 および遊技領域 21 が形成されている。発射通路 20 は外レール 17 および内レール 18 相互間に位置する円弧状の隙間を称するものであり、遊技領域 21 は外レール 17 と内レール 18 と球止めゴム 19 で囲まれた領域のうち発射通路 20 を除く残りの円形状の領域を称するものであり、打球槌 9 が弾いた遊技球は発射通路 20 を通して遊技領域 21 内の上部に放出された後に遊技領域 21 内を落下する。

30

**【 0 0 1 4 】**

図 2 の CL は遊技盤 16 の左右方向の中心線であり、遊技領域 21 のうち中心線 CL に対して左側の領域を左領域 22 と称し、遊技領域 21 のうち左領域 22 を除く残りの領域を右領域 23 と称する。左領域 22 は遊技者が発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量を調整することで遊技球を発射することが可能なものであり、遊技者が遊技球を左領域 22 内に発射している状態を左打ち状態と称し、遊技球が左領域 22 内に発射されている勢いを第 1 の勢いと称する。右領域 23 は遊技者が発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量を左打ち状態に比べて大とすることで遊技球を発射することが可能なものであり、遊技者が遊技球を右領域 23 内に発射している状態を右打ち状態と称し、遊技球が右領域 23 内に発射されている勢いを第 2 の勢いと称する。

40

**【 0 0 1 5 】**

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、遊技領域 21 内の左右方向の中央部に位置して表示台板 24 が固定されている。この表示台板 24 は遊技盤 16 の前面に対して平行な平板状をなすものであり、表示台板 24 の左半部は左領域 22 内に配置され、表示台板 24 の右半部は右領域 23 内に配置されている。この表示台板 24 の外周部には庇 25 が固定されている。この庇 25 は表示台板 24 の前面から前へ突出する筒状をなすものであり、遊

50

技球が庇 2 5 で囲まれた内部領域に進入することを防止する。

【 0 0 1 6 】

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、普通図柄始動口 2 6 が固定されている。この普通図柄始動口 2 6 は上面および下面のそれぞれが開口するものであり、遊技球が上面から下面を通して通過可能にされている。この普通図柄始動口 2 6 は左領域 2 2 内に配置されたものであり、遊技球の左打ち状態で遊技球が通過可能となり、遊技球の右打ち状態で遊技球が通過不能となる。この普通図柄始動口 2 6 内には普通図柄始動口センサ 2 7 ( 図 3 参照 ) が固定されている。この普通図柄始動口センサ 2 7 は検出領域内に金属物が進入した場合に発振状態が変化する近接スイッチからなるものであり、遊技球が普通図柄始動口 2 6 内を通過した場合には普通図柄始動口センサ 2 7 の発振状態が変化することで普通図柄始動口センサ 2 7 から普通図柄始動信号が出力される。

10

【 0 0 1 7 】

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、2 個の普通入賞口 2 8 が固定されている。これら 2 個の普通入賞口 2 8 のそれぞれは上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入賞可能にされている。これら 2 個の普通入賞口 2 8 のそれぞれは左領域 2 2 内に配置されたものであり、遊技球の左打ち状態で遊技球が入賞可能となり、遊技球の右打ち状態で遊技球が入賞不能となる。これら 2 個の普通入賞口 2 8 内のそれぞれには近接スイッチからなる普通入賞口センサ 2 9 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が 2 個の普通入賞口 2 8 内のそれぞれに入賞した場合には普通入賞口センサ 2 9 から普通入賞信号が出力される。

20

【 0 0 1 8 】

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、表示台板 2 4 の下に位置して表示台板 3 0 が固定されている。この表示台板 3 0 は遊技盤 1 6 の前面に対して平行な平板状をなすものであり、表示台板 3 0 には普通図柄表示器 3 1 が固定されている。この普通図柄表示器 3 1 は LED 表示器からなるものであり、遊技球が普通図柄始動口 2 6 内を通過した場合には当りであるか否かが判定され、当りと判定された場合には普通図柄表示器 3 1 に当り図柄 ( 7 ) が表示され、当りでないと判定された場合には普通図柄表示器 3 1 に外れ図柄 ( - ) が表示される。この普通図柄表示器 3 1 に当り図柄および外れ図柄のいずれが表示されるかの遊技を普通図柄遊技と称する。

【 0 0 1 9 】

30

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、第 1 特別図柄始動口 3 2 が固定されている。この第 1 特別図柄始動口 3 2 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入賞可能にされている。この第 1 特別図柄始動口 3 2 は中心線 CL を跨ぐものであり、第 1 特別図柄始動口 3 2 の左半部は左領域 2 2 内に配置され、第 1 特別図柄始動口 3 2 の右半部は右領域 2 3 内に配置されている。この第 1 特別図柄始動口 3 2 内には近接スイッチからなる第 1 特別図柄始動口センサ 3 3 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が第 1 特別図柄始動口 3 2 内に入賞した場合には第 1 特別図柄始動口センサ 3 3 から第 1 特別図柄始動信号が出力される。

【 0 0 2 0 】

表示台板 3 0 には、図 2 に示すように、第 1 特別図柄表示器 3 4 が固定されている。この第 1 特別図柄表示器 3 4 は LED 表示器からなるものであり、遊技球が第 1 特別図柄始動口 3 2 内に入賞した場合には大当りであるか否かが判定され、大当りと判定された場合には第 1 特別図柄表示器 3 4 に通常大当り図柄 1 ( 1 ) および確変大当り図柄 1 ( 2 ) のいずれかが表示され、大当りでないと判定された場合には第 1 特別図柄表示器 3 4 に外れ図柄 ( - ) が表示される。この第 1 特別図柄表示器 3 4 に通常大当り図柄 1 と確変大当り図柄 1 と外れ図柄のいずれが表示されるかの遊技を第 1 特別図柄遊技と称する。

40

【 0 0 2 1 】

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、第 1 特別図柄始動口 3 2 の下方に位置して第 2 特別図柄始動口 3 5 が固定されている。この第 2 特別図柄始動口 3 5 は前面が開口する箱状をなすものであり、遊技球が前面から入賞可能にされている。この第 2 特別図柄始動口 3

50

5 は中心線 C L を跨ぐものであり、第 2 特別図柄始動口 3 5 の左半部は左領域 2 2 内に配置され、第 2 特別図柄始動口 3 5 の右半部は右領域 2 3 内に配置されている。この第 2 特別図柄始動口 3 5 内には近接スイッチからなる第 2 特別図柄始動口センサ 3 6 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が第 2 特別図柄始動口 3 5 内に入賞した場合には第 2 特別図柄始動口センサ 3 6 から第 2 特別図柄始動信号が出力される。

【 0 0 2 2 】

第 2 特別図柄始動口 3 5 には、図 2 に示すように、扉 3 7 が装着されている。この扉 3 7 は下端部の水平な軸 3 8 を中心に回動可能にされたものであり、始動口ソレノイド 3 9 ( 図 3 参照 ) の出力軸に連結されている。この扉 3 7 は始動口ソレノイド 3 9 の電気的なオフ状態で垂直な閉鎖状態となることで第 2 特別図柄始動口 3 5 の前面を遊技球が入賞不能に閉鎖するものであり、始動口ソレノイド 3 9 の電気的なオン状態では遊技盤 1 6 の前面に対して前へ水平に突出した開放状態となり、扉 3 7 の開放状態では遊技球が扉 3 7 に乗って第 2 特別図柄始動口 3 5 内に前面から入賞可能となる。

10

【 0 0 2 3 】

普通図柄遊技の映像で普通図柄表示器 3 1 に当り図柄が表示された場合には当り遊技が開始される。この当り遊技は始動口ソレノイド 3 9 を電気的なオン状態とすることで第 2 特別図柄始動口 3 5 を開放状態とするものであり、当り遊技が開始されたことを基準に一定の当り遊技時間 ( 5 . 8 × 1 0 0 0 m s e c ) が経過した場合には始動口ソレノイド 3 9 が電気的なオン状態から電気的なオフ状態に切換えられることで第 2 特別図柄始動口 3 5 が開放状態から閉鎖状態に戻され、当り遊技は第 2 特別図柄始動口 3 2 が閉鎖状態に戻されることで終了する。

20

【 0 0 2 4 】

表示台板 3 0 には、図 2 に示すように、第 2 特別図柄表示器 4 0 が固定されている。この第 2 特別図柄表示器 4 0 は L E D 表示器からなるものであり、遊技球が第 2 特別図柄始動口 3 5 内に入賞した場合には大当りであるか否かが判定され、大当りと判定された場合には第 2 特別図柄表示器 4 0 に通常大当り図柄 2 ( 3 ) および確変大当り図柄 2 ( 4 ) のいずれかが表示され、大当りでないと判定された場合には第 2 特別図柄表示器 4 0 に外れ図柄 ( - ) が表示される。この第 2 特別図柄表示器 4 0 に通常大当り図柄 2 と確変大当り図柄 2 と外れ図柄のいずれが表示されるかの遊技を第 2 特別図柄遊技と称する。

30

【 0 0 2 5 】

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、右領域 2 3 内に位置して特別入賞口 4 1 が固定されている。この特別入賞口 4 1 は前面が開く箱状をなすものであり、遊技球が前面から入賞可能にされている。この特別入賞口 4 1 は普通図柄始動口 2 6 と 2 個の普通入賞口 2 8 と第 1 特別図柄始動口 3 2 と第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれに比べて左右方向の幅寸法が大きなものであり、第 1 特別図柄始動口 3 2 および第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれに比べて右に配置され、第 1 特別図柄始動口 3 2 および第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれに比べて上に配置されている。この特別入賞口 4 1 内には近接スイッチからなる特別入賞口センサ 4 2 ( 図 3 参照 ) が固定されており、遊技球が特別入賞口 4 1 内に入賞した場合には特別入賞口センサ 4 2 から特別入賞信号が出力される。

40

【 0 0 2 6 】

特別入賞口 4 1 には、図 2 に示すように、扉 4 3 が装着されている。この扉 4 3 は下端部の水平な軸 4 4 を中心に回動可能にされたものであり、特別入賞口ソレノイド 4 5 ( 図 3 参照 ) の出力軸に連結されている。この扉 4 3 は特別入賞口ソレノイド 4 5 の電気的なオフ状態で垂直な閉鎖状態となることで特別入賞口 4 1 の前面を遊技球が入賞不能に閉鎖するものであり、特別入賞口ソレノイド 4 5 の電気的なオン状態では遊技盤 1 6 の前面に対して前へ水平に突出した開放状態となり、扉 4 3 の開放状態では遊技球が扉 4 3 に乗って特別入賞口 4 1 内に前面から入賞可能となる。

【 0 0 2 7 】

第 1 特別図柄表示器 3 4 に第 1 特別図柄遊技の映像で通常当り図柄 1 が表示された場合および確変大当り図柄 1 が表示された場合のそれぞれには大当りラウンドが開始され、第

50

2 特別図柄表示器 40 に第 2 特別図柄遊技の映像で通常当り図柄 2 が表示された場合および確変大当り図柄 2 が表示された場合のそれぞれにも大当りラウンドが開始される。この大当りラウンドは特別入賞口ソレノイド 45 をオン状態とすることで特別入賞口 41 を開放状態とするものであり、大当りラウンドが開始されたことを基準に一定の大当りラウンド時間 (30.0 × 1000 msec) が経過する前に特別入賞口 41 内に限度個数 (10) の遊技球が入賞した場合および特別入賞口 41 内に限度個数の遊技球が入賞する前に大当りラウンド時間が経過した場合のそれぞれには特別入賞口 41 が閉鎖状態に戻されることで終了する。この大当りラウンドは設定回数だけ繰返されるものであり、設定回数の大当りラウンドの繰返しを大当り遊技と称する。

#### 【0028】

10

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、複数の遮蔽釘 46 が固定されている。これら複数の遮蔽釘 46 は第 1 特別図柄始動口 32 および特別入賞口 41 相互間に配置されたものであり、上下方向に直線的に配列されている。これら複数の遮蔽釘 46 は遊技球の左打ち状態で遊技球が左領域 22 内から特別入賞口 41 に向けて右領域 23 内に進入することを禁止するものであり、遊技球の右打ち状態では遊技球が右領域 23 内から第 1 特別図柄始動口 32 および第 2 特別図柄始動口 35 のそれぞれに向けて左領域 22 内に進入することを禁止する。即ち、第 1 特別図柄始動口 32 および第 2 特別図柄始動口 35 のそれぞれは遊技球の左打ち状態で遊技球が入賞可能で遊技球の右打ち状態で遊技球が入賞不能にされ、特別入賞口 41 は遊技球の左打ち状態で遊技球が入賞不能で遊技球の右打ち状態で遊技球が入賞可能にされている。

20

#### 【0029】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、右領域 23 内に位置して特定普通入賞口 47 が固定され、特定普通入賞口 47 の上に位置して 2 本の釘 48 が固定されている。この特定普通入賞口 47 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入賞可能にされている。この特定普通入賞口 47 内には近接スイッチからなる特定普通入賞口センサ 49 (図 3 参照) が固定されており、遊技球が特定普通入賞口 47 内に入賞した場合には特定普通入賞口センサ 49 から特定普通入賞信号が出力される。この特定普通入賞口 47 は特別入賞口 41 の上に位置するものであり、遊技球の右打ち状態で特別入賞口 41 に対して遊技球の流れの上流側に配置されている。この特定普通入賞口 47 は遊技球の右打ち状態では特別入賞口 41 の閉鎖状態および開放状態のそれぞれで遊技球が入賞可能となるものであり、遊技球の左打ち状態では遊技球が入賞不能となる。

30

#### 【0030】

遊技盤 16 には、図 2 に示すように、ランプカバー 50 が固定されている。このランプカバー 50 は遊技盤 16 の前面に対して平行な平板状をなすものであり、特定普通入賞口 47 はランプカバー 50 で取囲まれている。このランプカバー 50 の後方には電飾 LED 51 (図 3 参照) が固定されている。この電飾 LED 51 は前方のランプカバー 50 に向けて光を投射するものであり、ランプカバー 50 は電飾 LED 51 が発光することで照明される。

#### 【0031】

遊技盤 16 の後方には、図 2 に示すように、賞球払出し装置 52 が固定されている。この賞球払出し装置 52 はパルスモータからなる払出モータ 53 (図 3 参照) を有するものであり、上皿 4 内には払出モータ 53 の回転軸が単位量 P だけ回転する毎に賞球払出し装置 52 から 1 個の遊技球が賞品として払出される。この払出モータ 53 の回転量は遊技球が特別入賞口 41 および特定普通入賞口 47 のそれぞれに入賞した場合に相互に同一の一定量 (15 × P) に設定されるものであり、遊技球が特別入賞口 41 および特定普通入賞口 47 のそれぞれに入賞した場合には賞球払出し装置 52 から上皿 4 内に 15 個の遊技球が賞品として払出される。この払出モータ 53 の回転量は遊技球が 2 個の普通入賞口 28 と第 1 特別図柄始動口 32 と第 2 特別図柄始動口 35 のそれぞれに入賞した場合に相互に同一の一定量 (3 × P) に設定されるものであり、遊技球が 2 個の普通入賞口 28 ~ 第 2 特別図柄始動口 35 のそれぞれに入賞した場合には賞球払出し装置 52 から上

40

50

皿 4 内に 3 個の遊技球が賞品として払出される。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 1 6 には、図 2 に示すように、特定普通入賞口 4 7 の上に位置して複数の誘導釘 5 4 が固定されている。これら複数の誘導釘 5 4 は上から下に向けて左右方向の幅寸法が大となる遊技球の落下領域 5 5 を形成するものであり、落下領域 5 5 の上端の入口の左右方向の幅寸法は遊技球が通過可能な大きさに設定されている。この落下領域 5 5 は落下領域 5 5 の左右方向の中心線および特定普通入賞口 4 7 の左右方向の中心線が相互に重なるように設定されたものであり、遊技球の右打ち状態では遊技球が落下領域 5 5 の入口を通過して特定普通入賞口 4 7 の上面に入賞する。即ち、複数の誘導釘 5 4 は遊技球の右打ち状態での特定入賞口 4 7 に対する遊技球の入賞個数を制限するものであり、遊技球の右打ち状態での特定普通入賞口 4 7 に対する入賞頻度は上皿 4 内の遊技球の数が増えない値（5 ~ 6 個 / 分）に設定されている。

10

【 0 0 3 3 】

表示台板 2 4 には、図 2 に示すように、庇 2 5 の内部領域に位置して装飾図柄表示器 5 6 が固定されている。この装飾図柄表示器 5 6 は普通図柄表示器 3 1 と第 1 特別図柄表示器 3 4 と第 2 特別図柄表示器 4 0 のそれぞれに比べて大きな表示領域を有するカラー液晶表示器からなるものであり、大当り遊技が開始されてから終了するまでの大当り遊技中には装飾図柄表示器 5 6 に大当り遊技演出の映像が表示され、両スピーカ 1 3 のそれぞれから効果音が出力され、複数の電飾 LED 1 5 のそれぞれが発光する。

【 0 0 3 4 】

装飾図柄表示器 5 6 は遊技球が第 1 特別図柄始動口 3 2 内および第 2 特別図柄始動口 3 5 内のそれぞれに入賞した場合に装飾図柄遊技の映像が表示されるものである。この装飾図柄遊技の映像は左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを変動状態および変動停止状態で順に表示するものであり、装飾図柄遊技の映像の表示中には両スピーカ 1 3 のそれぞれから効果音が発せられ、複数の電飾 LED 1 5 のそれぞれが発光する。これら左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれの変動表示は図柄要素を（ 1 ）（ 2 ）（ 3 ）（ 4 ）（ 1 ）・・・の循環的な一定順序で下から上へスクロール表示するものであり、左列の図柄要素 ~ 右列の図柄要素の全てのスクロール表示が停止した変動停止状態での組合せには大当りの組合せおよび外れの組合せが設定されている。この大当りの組合せは 3 列の図柄要素が相互に同一な組合せであり、外れの組合せは 3

20

30

【 0 0 3 5 】

図 3 のメイン制御回路 6 0 は普通図柄遊技と当り遊技と第 1 特別図柄遊技と第 2 特別図柄遊技と大当り遊技のそれぞれの遊技内容を制御するものであり、CPU 6 1 と ROM 6 2 と RAM 6 3 を有している。このメイン制御回路 6 0 の ROM 6 2 には制御プログラムおよび制御データのそれぞれが予め記録されており、CPU 6 1 は RAM 6 3 をワークエリアとして ROM 6 2 の制御プログラムおよび ROM 5 2 の制御データのそれぞれに基づいて普通図柄遊技 ~ 大当り遊技のそれぞれの遊技内容を制御する。

【 0 0 3 6 】

図 3 のセンサ回路 6 4 は普通図柄始動口センサ 2 7 からの普通図柄始動信号と 2 個の普通入賞口センサ 2 9 のそれぞれからの普通入賞信号と第 1 特別図柄始動口センサ 3 3 からの第 1 特別図柄始動信号と第 2 特別図柄始動口センサ 3 6 からの第 2 特別図柄始動信号と特別入賞口センサ 4 2 からの特別入賞信号と特定普通入賞口センサ 4 9 からの特定普通入賞信号のそれぞれをメイン制御回路 6 0 に送信するものであり、メイン制御回路 6 0 の CPU 6 1 はセンサ回路 6 4 を介して普通図柄始動信号を検出した場合に制御コマンドを設定し、普通入賞信号を検出した場合に賞球コマンド 1 を設定し、第 1 特別図柄始動信号および第 2 特別図柄始動信号のそれぞれを検出した場合に制御コマンドおよび賞球コマンド 1 を設定し、特別入賞信号および特定普通入賞信号のそれぞれを検出した場合に賞球コマンド 2 を設定する。

40

【 0 0 3 7 】

50

図3のLED回路65は普通図柄表示器31の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフすることで普通図柄表示器31に映像を表示するものであり、メイン制御回路60はLED回路65を電氣的に制御することで普通図柄遊技の遊技内容を制御する。LED回路66は第1特別図柄表示器34の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフすることで第1特別図柄表示器34に映像を表示するものであり、メイン制御回路60はLED回路66を電氣的に制御することで第1特別図柄遊技の遊技内容を制御する。ソレノイド回路67は始動口ソレノイド39を電氣的にオンオフすることで第2特別図柄始動口35の扉37を操作するものであり、メイン制御回路60はソレノイド回路67を電氣的に制御することで当り遊技の遊技内容を制御する。

【0038】

図3のLED回路68は第2特別図柄表示器40の複数のLEDのそれぞれを電氣的にオンオフすることで第2特別図柄表示器40に映像を表示するものであり、メイン制御回路60はLED回路68を電氣的に制御することで第2特別図柄遊技の遊技内容を制御する。ソレノイド回路69は特別入賞口ソレノイド45を電氣的にオンオフすることで特別入賞口41の扉43を操作するものであり、メイン制御回路60はソレノイド回路69を電氣的に制御することで大当り遊技の遊技内容を制御する。LED回路70は電飾LED51を電氣的にオンオフするものであり、メイン制御回路60はLED回路70を電氣的に制御することでランプカバー50を点滅させる。

【0039】

図3の払出制御回路80は賞品球の払出動作を制御するものであり、CPUとROMとRAMを有している。この払出制御回路80のROMには制御プログラムおよび制御データが予め記録されており、CPUはRAMをワークエリアとしてROMの制御プログラムおよび制御データに基づいて遊技球の払出動作を制御する。この払出制御回路80はメイン制御回路60から賞球コマンド1および賞球コマンド2のそれぞれが送信されるものであり、賞球コマンド1を検出した場合には駆動信号1を出力し、賞球コマンド2を検出した場合には駆動信号2を出力する。モータ回路81は払出制御回路80から駆動信号1および駆動信号2のそれぞれが入力されるものであり、駆動信号1が入力された場合に払出しモータ53の回転軸を( $P \times 3$ )だけ回転操作することで上皿4内に単位個数(3)の賞品球を払出し、駆動信号2が入力された場合に払出しモータ53の回転軸を( $P \times 15$ )だけ回転操作することで上皿4内に単位個数(15)の賞品球を払出す。

【0040】

図3の演出制御回路90はメイン制御回路60から制御コマンドの設定結果が送信されるものである。この演出制御回路90はCPU91とROM92とRAM93を有するものであり、演出制御回路90のROM92には制御プログラムおよび制御データが予め記録されている。この演出制御回路90は制御コマンドの設定結果を検出した場合に装飾図柄遊技の演出内容を設定するものであり、装飾図柄遊技の演出内容はRAM93をワークエリアとしてROM92の制御プログラムおよび制御データに基づいて設定される。

【0041】

図3の表示制御回路100は装飾図柄表示器56の表示内容を制御するものであり、表示制御回路100には演出制御回路90から演出内容の設定結果が送信される。この表示制御回路100は演出内容の設定結果を受信した場合に装飾図柄表示器56に演出内容の設定結果に応じた映像を表示するものであり、VDPとVROMとVRAMを有している。VROMは装飾図柄遊技の映像を表示するための画像データおよび大当り遊技演出の映像を表示するためのビデオデータが予め記録されたものであり、VDPはVROMから検出した画像データおよびビデオデータのそれぞれをVRAMに展開し、装飾図柄表示器56にR・G・Bの各信号を出力することで映像をカラーで表示する。

【0042】

図3の音制御回路110は両スピーカ13のそれぞれの出力内容を制御するものであり、音制御回路110には演出制御回路90から演出内容の設定結果が送信される。この音制御回路110は演出内容の設定結果を受信した場合に演出内容の受信結果に応じた音信

10

20

30

40

50

号を設定するものであり、両スピーカ13のそれぞれを音信号の設定結果に応じて電氣的に操作することで両スピーカ13のそれぞれから演出内容の受信結果に応じた音を出力する。電飾制御回路120は複数の電飾LED15のそれぞれの発光内容を制御するものであり、電飾制御回路120には演出制御回路90から演出内容の設定結果が送信される。この電飾制御回路120は演出内容の設定結果を受信した場合に演出内容の受信結果に応じた電飾信号を設定するものであり、複数の電飾LED15のそれぞれを電飾信号の設定結果に応じて電氣的に操作することで演出内容の受信結果に応じて発光させる。

#### [ 1 ] メイン制御回路60の処理内容

##### [ 1 - 1 ] タイマ割込み処理

図4のタイマ割込み処理はメイン制御回路60のCPU61が一定時間(4ms)の経過毎に起動するものであり、CPU61はタイマ割込み処理を起動した場合にはステップS1のカウンタ更新処理とステップS2の入賞信号処理とステップS3のプロセス処理1とステップS4のプロセス処理2のそれぞれへ順に移行し、ステップS4のプロセス処理2を終えた場合にはタイマ割込み処理を終了する。

10

##### [ 1 - 2 ] カウンタ更新処理

図4のステップS1のカウンタ更新処理はRAM63のカウンタMC1とMC2とMC3のそれぞれの値を一定値(1)だけ更新するものであり、カウンタMC1~MC3のそれぞれの値は電源が投入された場合に下限値(0)に初期設定される。カウンタMC1の値は当りであるか否かを判定するためのものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(32)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。カウンタMC2の値は大当りであるか否かを判定するためのものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(100)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。カウンタMC3の値は大当りと判定された場合に通常大当り図柄1および確変大当り図柄1のうちから1つを選択または通常大当り図柄2および確変大当り図柄2のうちから1つを選択するためのものであり、ステップS1で下限値(0)から上限値(99)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。

20

##### [ 1 - 3 ] 入賞信号処理

図5はステップS2の入賞信号処理であり、CPU61はステップS11でセンサ回路64からの特定普通入賞信号が有るか否かを判断する。ここで特定普通入賞信号がないと判断した場合にはステップS15へ移行し、特定普通入賞信号があると判断した場合にはステップS12へ移行する。

30

#### 【 0043 】

CPU61はステップS12へ移行すると、RAM63のプロセスフラグ2の値の設定結果が(2)であるか否かを判断する。このプロセスフラグ2の値は電源が投入された場合に(0)に初期設定され、大当り遊技が実行されている場合に(2)に設定されるものであり、CPU61はステップS12でプロセスフラグ2の値の設定結果が(2)でないと判断した場合には入賞信号処理を終え、プロセスフラグ2の値の設定結果が(2)であると判断した場合にはステップS13へ移行する。

#### 【 0044 】

CPU61はステップS13へ移行すると、LED回路70に点滅信号を出力する。そして、ステップS14で演出制御回路90におまけ入賞コマンドを送信し、ステップS18へ移行する。このLED回路70は点滅信号が入力された場合には電飾LED51を一定パターンで一定時間(1.0×1000ms)だけ駆動することでランプカバー50を点滅させる。即ち、ランプカバー50は大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口47内に入賞した場合に点滅するものであり、大当り遊技中以外では遊技球が特定普通入賞口47内に入賞した場合であっても消灯状態のままにされる。

40

#### 【 0045 】

CPU61はステップS15へ移行すると、センサ回路64からの特別入賞信号が有るか否かを判断する。ここで特別入賞信号がないと判断した場合には入賞信号処理を終え、特別入賞信号があると判断した場合にはステップS16へ移行する。ここでRAM63の

50

カウンタMN1の値に一定値(1)を加算し、ステップS17で演出制御回路90に大当り入賞コマンドを送信し、ステップS18へ移行する。このカウンタMN1の値は大当りラウンドでの遊技球の特別入賞口47に対する入賞個数を計測するものであり、電源が投入された場合に(0)に初期設定される。

#### 【0046】

CPU61はステップS18へ移行すると、RAM63のカウンタMN2の値に一定値(15)を加算する。そして、ステップS19で総数コマンドを設定し、ステップS20で総数コマンドの設定結果を演出制御回路90に送信し、入賞信号処理を終える。カウンタMN2の値は大当り遊技中に賞球払出し装置52から上皿4内に払出された遊技球の総数を計測するものであり、電源が投入された場合に(0)に初期設定される。総数コマンドはカウンタMN2の値の加算結果を演出制御回路90に通知するものであり、カウンタMN2の値の加算結果に応じて設定される。

10

#### [1-4] プロセス処理1

図6はステップS3のプロセス処理1であり、CPU61はRAM63のプロセスフラグ1の値の設定結果に応じてステップS21の当り判定処理とステップS22の普通図柄遊技処理とステップS23の当り遊技処理のいずれか1つを実行する。このプロセスフラグ1の値は電源が投入された場合に(0)に初期設定されるものであり、CPU61はステップS21の当り判定処理～ステップS23の当り遊技処理のいずれか1つを終えた場合にはプロセス処理1を終える。

20

#### [1-5] 当り判定処理

図7はステップS21の当り判定処理である。この当り判定処理はプロセスフラグの値の設定結果が(0)である場合に実行されるものであり、CPU61はステップS31でセンサ回路64からの普通図柄始動信号が有るか否かを判断する。ここで普通図柄始動信号がないと判断した場合には当り判定処理を終え、普通図柄始動信号が有ると判断した場合にはステップS32へ移行する。ここでRAM63からカウンタMC1の値の更新結果を検出し、ステップS33でRAM63の電サポフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。この電サポフラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU61はステップS33で電サポフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS34でROM62から当り判定テーブル1を検出し、ステップS33で電サポフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS35でROM62から当り判定テーブル2を検出する。

30

#### 【0047】

図8の(a)は当り判定テーブル1である。この当り判定テーブル1はROM62に予め記録されたものであり、カウンタMC1の値の更新範囲内の全ての値に当りの判定結果を割付けることで設定されている。図8の(b)は当り判定テーブル2である。この当り判定テーブル2はROM62に予め記録されたものであり、カウンタMC1の値の更新範囲内の全ての値に外れの判定結果を割付けることで設定されている。

#### 【0048】

CPU61は当り判定テーブル1または当り判定テーブル2を検出すると、ステップS36で当り判定テーブルの検出結果からカウンタMC1の値の検出結果に応じた1つの判定結果を選択し、ステップS37で判定結果が当りであるか否かを判断する。ここで判定結果が当りであると判断した場合にはステップS38でRAM63の当りフラグをオン状態に設定し、ステップS39で普通図柄を当り図柄に設定する。この当りフラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU61はステップS37で判定結果が外れであると判断した場合にはステップS40で当りフラグをオフ状態に設定し、ステップS41で普通図柄を外れ図柄に設定する。

40

#### 【0049】

CPU61はステップS39またはステップS41で普通図柄を設定すると、ステップS42でRAM63のタイマMT1の値に普通図柄遊技時間(6.0×1000msec)を設定する。そして、ステップS43でプロセスフラグ1の値に(1)を設定し、当り

50

判定処理を終える。

[ 1 - 6 ] 普通図柄遊技処理

図9はステップS22の普通図柄遊技処理である。この普通図柄遊技処理はプロセスフラグ1の値の設定結果が(1)である場合に実行されるものであり、CPU61はステップS51でタイマMT1の値から一定値(4ms)を減算し、ステップS52でタイマMT1の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでタイマMT1の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には普通図柄遊技処理を終え、タイマMT1の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS53で普通図柄表示器31に普通図柄の設定結果を表示する。

【0050】

CPU61はステップS53で普通図柄表示器31に普通図柄の設定結果を表示すると、ステップS54で当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで当りフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS55でプロセスフラグ1の値に(0)を設定し、当りフラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS56で当りフラグをオフ状態に設定する。

【0051】

CPU61はステップS56で当りフラグをオフ状態に設定すると、ステップS57で始動口ソレノイド39をオン状態にすることで第2特別図柄始動口35を開放状態とする。そして、ステップS58でプロセスフラグ1の値に(2)を設定し、普通図柄遊技処理を終える。

[ 1 - 7 ] 当り遊技処理

図6のステップS23の当り遊技処理はプロセスフラグ1の値の設定結果が(2)である場合に実行されるものであり、CPU61はステップS23の当り遊技処理で時間を計測し、時間の計測結果が当り遊技時間(5.8×1000ms)に到達しているか否かを判断する。この時間の計測結果が当り遊技時間に到達していると判断した場合には始動口ソレノイド39をオフ状態にすることで第2特別図柄始動口35を閉鎖状態とし、プロセスフラグ1の値に(0)を設定することで当り遊技処理を終える。

[ 1 - 8 ] プロセス処理2

図10はステップS4のプロセス処理2であり、CPU61はRAM63のプロセスフラグ2の値の設定結果に応じてステップS61の大当り判定処理とステップS62の特別図柄遊技処理とステップS63の大当り遊技処理のいずれか1つを実行する。このプロセスフラグ2の値は電源が投入された場合に(0)に初期設定されるものであり、CPU61はステップS61の大当り判定処理～ステップS63の大当り遊技処理のいずれか1つを終えた場合にはプロセス処理2を終える。

[ 1 - 9 ] 大当り判定処理

図11はステップS61の大当り判定処理である。この大当り判定処理はプロセスフラグ2の値の設定結果が(0)である場合に実行されるものであり、CPU61はステップS71でセンサ回路64からの第2特別図柄始動信号が有るか否かを判断する。ここで第2特別図柄始動信号がないと判断した場合にはステップS73へ移行し、第2特別図柄始動信号が有ると判断した場合にはステップS72でRAM63の優先処理フラグをオン状態に設定する。この優先処理フラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、CPU61はステップS72で優先処理フラグをオン状態に設定した場合にはステップS75でRAM63からカウンタMC2の値の更新結果を検出する。

【0052】

CPU61はステップS73へ移行すると、センサ回路64からの第1特別図柄始動信号が有るか否かを判断する。ここで第1特別図柄始動信号がないと判断した場合には大当り判定処理を終え、第1特別図柄始動信号が有ると判断した場合にはステップS74へ移行する。ここで優先処理フラグをオフ状態に設定し、ステップS75でRAM63からカウンタMC2の値の更新結果を検出する。

【0053】

10

20

30

40

50

C P U 6 1 はステップ S 7 5 でカウンタ M C 2 の値の更新結果を検出すると、ステップ S 7 6 で R A M 6 3 の確変フラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。この確変フラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 6 1 はステップ S 7 6 で確変フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 7 で R O M 6 2 から大当り判定テーブル 1 を検出し、ステップ S 7 6 で確変フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 7 8 で R O M 6 2 から大当り判定テーブル 2 を検出する。

【 0 0 5 4 】

図 1 2 の ( a ) は大当り判定テーブル 1 である。この大当り判定テーブル 1 は R O M 6 2 に予め記録されたものであり、カウンタ M C 2 の更新範囲内の 1 1 の値のそれぞれに大当りの判定結果を割付け、カウンタ M C 2 の更新範囲内の残りの 9 0 の値のそれぞれに外れの判定結果を割付けることで設定されている。図 1 2 の ( b ) は大当り判定テーブル 2 である。この大当り判定テーブル 2 は R O M 6 2 に予め記録されたものであり、カウンタ M C 2 の更新範囲内の 1 つの値に大当りの判定結果を割付け、カウンタ M C 2 の更新範囲内の残りの 1 0 0 の値のそれぞれに外れの判定結果を割付けることで設定されている。

【 0 0 5 5 】

C P U 6 1 は大当り判定テーブル 1 または大当り判定テーブル 2 を検出すると、ステップ S 7 9 で大当り判定テーブルの検出結果からカウンタ M C 2 の値の検出結果に応じた 1 つの判定結果を選択し、ステップ S 8 0 で判定結果が大当りであるか否かを判断する。ここで判定結果が外れであると判断した場合にはステップ S 8 1 で R A M 6 3 の大当りフラグをオフ状態に設定し、ステップ S 8 2 で特別図柄を外れ図柄に設定する。この大当りフラグは電源が投入された場合にオフ状態に初期設定されるものであり、C P U 6 1 はステップ S 8 2 で特別図柄を外れ図柄に設定した場合にはステップ S 9 3 へ移行する。

【 0 0 5 6 】

C P U 6 1 はステップ S 8 0 で判定結果が大当りであると判断すると、ステップ S 8 3 で大当りフラグをオン状態に設定する。そして、ステップ S 8 4 で演出制御回路 9 0 に大当りコマンドを送信し、ステップ S 8 5 で R A M 6 3 からカウンタ M C 3 の値の更新結果を検出し、ステップ S 8 6 でカウンタ M C 3 の値の検出結果が ( 0 ) 以上で ( 6 4 ) 以下の範囲内にあるか否かを判断する。ここでカウンタ M C 3 の値の検出結果が ( 0 ) 以上で ( 6 4 ) 以下の範囲内ないと判断した場合にはステップ S 9 0 へ移行し、カウンタ M C 3 の値の検出結果が ( 0 ) 以上で ( 6 4 ) 以下の範囲内にあると判断した場合にはステップ S 8 7 へ移行する。

【 0 0 5 7 】

C P U 6 1 はステップ S 8 7 へ移行すると、優先処理フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで優先処理フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 8 8 で特別図柄を確変大当り図柄 1 に設定し、優先処理フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 8 9 で特別図柄を確変大当り図柄 2 に設定し、いずれの場合にもステップ S 9 3 へ移行する。

【 0 0 5 8 】

C P U 6 1 はステップ S 9 0 へ移行すると、優先処理フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで優先処理フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 9 1 で特別図柄を通常大当り図柄 1 に設定し、優先処理フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップ S 9 2 で特別図柄を通常大当り図柄 2 に設定し、いずれの場合にもステップ S 9 3 へ移行する。

【 0 0 5 9 】

C P U 6 1 はステップ S 9 3 へ移行すると、R A M 6 3 のカウンタ M T 2 の値に特別図柄遊技時間 ( 1 0 × 1 0 0 0 m s e c ) を設定する。そして、ステップ S 9 4 で演出制御回路 9 0 に変動開始コマンドを送信し、ステップ S 9 5 でプロセフラグ 2 の値に ( 1 ) を設定し、大当り判定処理を終える。

[ 1 - 1 0 ] 特別図柄遊技処理

10

20

30

40

50

図13はステップS62の特別図柄遊技処理である。この特別図柄遊技処理はプロセスフラグ2の値の設定結果が(1)である場合に実行されるものであり、CPU61はステップS101でタイマMT2の値から一定値(4msc)を減算し、ステップS102でタイマMT2の値の減算結果が限度値(0)に到達しているか否かを判断する。ここでタイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合には特別図柄遊技処理を終え、タイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS103へ移行する。

【0060】

CPU61はステップS103へ移行すると、優先処理フラグがオフ状態に設定されているか否かを判断する。ここで優先処理フラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS104で第1特別図柄表示器34に特別図柄の設定結果を表示し、優先処理フラグがオン状態に設定されていると判断した場合にはステップS105で第2特別図柄表示器40に特別図柄の設定結果を表示する。

10

【0061】

CPU61は第1特別図柄表示器34または第2特別図柄表示器40に特別図柄の設定結果を表示すると、ステップS106で演出制御回路90に変動停止コマンドを送信することで第1特別図柄遊技または第2特別図柄遊技が終了したと通知し、ステップS107で大当りフラグがオン状態に設定されているか否かを判断する。ここで大当りフラグがオフ状態に設定されていると判断した場合にはステップS108でプロセスフラグ2の値に(0)を設定し、特別図柄遊技処理を終える。

20

【0062】

CPU61はステップS107で大当りフラグがオン状態に設定されていると判断すると、ステップS109で確変フラグをオフ状態に設定することで確率変動モードをオフ状態に設定し、ステップS110で電サポフラグをオフ状態に設定することで電チューサポートモードをオン状態に設定する。そして、ステップS111でカウンタMN1の値を(0)に設定し、ステップS112でカウンタMN2の値を(0)に設定し、ステップS113でRAM63のカウンタMN3の値を設定する。このカウンタMN3の値は大当りラウンドの残り回数を計測するものであり、特別図柄の設定結果が通常大当り図柄1および確変大当り図柄1のそれぞれである場合には(2)に設定され、特別図柄の設定結果が通常大当り図柄2および確変大当り図柄2のそれぞれである場合には(5)に設定される。

30

【0063】

CPU61はステップS113でカウンタMN3の値を設定すると、ステップS114でタイマMT2の値に大当りラウンド時間(30.0×1000msc)を設定し、ステップS115で特別入賞口41を開放状態とすることで初回の大当りラウンドを開始する。そして、ステップS116で演出制御回路90に大当り遊技開始コマンドを送信することで大当り遊技が始まったと通知し、ステップS117でプロセスフラグ2の値に(2)を設定し、特別図柄遊技処理を終える。

[1-11]大当り遊技処理

図14はステップS63の大当り遊技処理である。この大当り遊技処理はプロセスフラグの値の設定結果が(2)である場合に実行されるものであり、CPU61はステップS121でタイマMT2の値から一定値(4msc)を減算し、ステップS122でタイマMT2の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでタイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していると判断した場合にはステップS124へ移行し、タイマMT2の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合にはステップS123でカウンタMN1の値が限度個数(10)に到達しているか否かを判断する。ここでカウンタMN1の値が限度個数に到達していないと判断した場合には大当り遊技処理を終え、カウンタMN1の値が限度個数に到達していると判断した場合にはステップS124へ移行する。

40

【0064】

CPU61はステップS124へ移行すると、特別入賞口41を閉鎖状態にすることで今回の大当りラウンドを終える。そして、ステップS125でカウンタMN3の値から一

50

定値(1)を減算することで大当りラウンドの残り回数を更新し、ステップS126でカウンタMN3の値の減算結果を限度値(0)と比較する。ここでカウンタMN3の値の減算結果が限度値に到達していないと判断した場合にはステップS127でカウンタMN1の値に(0)を設定し、ステップS128でタイマMT2の値に大当りラウンド時間(30.0×1000ms)を設定する。そして、ステップS129で特別入賞口41を再び開放状態とすることで次回の大当りラウンドを開始し、大当り遊技処理を終える。

#### 【0065】

CPU61はステップS126でカウンタMN3の値の減算結果が限度値に到達していると判断すると、ステップS130で特別図柄の設定結果を確変大当り図柄1および確変大当り図柄2のそれぞれと比較する。ここで特別図柄の設定結果が通常大当り図柄1および通常大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS133へ移行し、特別図柄の設定結果が確変大当り図柄1および確変大当り図柄2のいずれかであると判断した場合にはステップS131へ移行する。ここで確変フラグをオン状態に設定することで確率変動モードをオン状態に設定し、ステップS132で電サポフラグをオン状態に設定することで電チューサポートモードをオン状態に設定し、ステップS133へ移行する。

10

#### 【0066】

CPU61はステップS133へ移行すると、演出制御回路90に大当り遊技停止コマンドを送信することで大当り遊技が停止したと通知する。そして、ステップS134でプロセスフラグ2の値に(0)を設定し、大当り遊技処理を終える。即ち、第1特別図柄表示器34に確変大当り図柄1が表示された場合および第2特別図柄表示器40に確変大当り図柄2が表示された場合のそれぞれには大当り遊技が停止するときに確率変動モードおよび電チューサポートモードがオン状態に設定され、第1特別図柄表示器34に通常大当り図柄1が表示された場合および第2特別図柄表示器40に通常大当り図柄2が表示された場合のそれぞれには大当り遊技が始まるときに確率変動モードおよび電チューサポートモードがオフ状態に設定される。

20

### [2] 演出制御回路90の処理内容

#### [2-1] メイン処理

図15のメイン処理は演出制御回路90のCPU91が実行するものであり、CPU91は電源が投入された場合にはステップS201の電源投入処理でRAM93を初期設定し、ステップS202のカウンタ更新処理を繰り返す。このカウンタ更新処理はRAM93のカウンタSC1とカウンタSC2とカウンタSC3のそれぞれの値を一定値(1)だけ更新するものであり、カウンタSC1~SC3のそれぞれの値はステップS201で下限値(0)に初期設定される。これらカウンタSC1~SC3のそれぞれの値は装飾図柄の組合せを設定するためのものであり、カウンタSC1の値はステップS202で下限値(0)から上限値(79)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、カウンタSC2の値はステップS202で下限値(0)から上限値(162)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算され、カウンタSC3の値はステップS202で下限値(0)から上限値(72)に加算された後に下限値(0)に戻して循環的に加算される。

30

#### [2-2] 外部割込み処理

演出制御回路90のCPU91はメイン制御回路60からおまけ入賞コマンドと大当り入賞コマンドと総数コマンドと大当りコマンドと変動開始コマンドと変動停止コマンドと大当り遊技開始コマンドと大当り遊技停止コマンドのそれぞれが送信されることで外部割込み処理を起動する。このCPU91は外部割込み処理を起動した場合には割込み禁止状態となり、おまけ入賞コマンド~大当り遊技停止コマンドのそれぞれを外部割込み処理でRAM93に記録した後に割込み禁止状態を解除する。

40

#### [2-3] タイマ割込み処理

図16は演出制御回路90のCPU91が実行するタイマ割込み処理であり、CPU91はタイマ割込み処理を起動した場合にはステップS211の装飾図柄遊技処理およびステップS212の大当り遊技演出処理のそれぞれへ順に移行する。このタイマ割込み処理

50

はタイマ割込みの発生する 10 msec 毎に起動するものであり、メイン処理はタイマ割込み処理が起動する毎に中断され、タイマ割込み処理が終了する毎に再開される。

#### [ 2 - 4 ] 装飾図柄遊技処理

図 17 はステップ S 2 1 1 の装飾図柄遊技処理であり、演出制御回路 9 0 の CPU 9 1 はステップ S 2 2 1 で RAM 9 3 に変動開始コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで RAM 9 3 に変動開始コマンドが記録されていないと判断した場合にはステップ S 2 2 6 へ移行し、RAM 9 3 に変動開始コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 2 2 で RAM 9 3 から変動開始コマンドを消去する。

#### 【 0 0 6 7 】

CPU 9 1 はステップ S 2 2 2 で変動開始コマンドを消去すると、ステップ S 2 2 3 の装飾図柄設定処理へ移行する。この装飾図柄設定処理は RAM 9 3 に大当りコマンドが記録されているか否かを判断するものであり、大当りコマンドが記録されていると判断した場合には次の 1 ) の手順で装飾図柄を大当りの組合せに設定し、大当りコマンドが記録されていないと判断した場合には次の 2 ) の手順で装飾図柄を外れの組合せに設定する。

1 ) CPU 9 1 は RAM 9 3 からカウンタ SC 1 の値の更新結果を検出する。そして、図柄要素 ( 1 ) ~ ( 4 ) の 4 つのうちからカウンタ SC 1 の値の検出結果に応じた 1 つを選択し、左列の図柄要素と中列の図柄要素と右列の図柄要素のそれぞれを図柄要素の選択結果に設定することで装飾図柄を大当りの組合せに設定する。

2 ) CPU 9 1 は RAM 9 3 からカウンタ SC 1 と SC 2 と SC 3 のそれぞれの値の更新結果を検出する。そして、図柄要素 ( 1 ) ~ ( 4 ) の 4 つのうちからカウンタ SC 1 の値の検出結果に応じた 1 つを選択し、左列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定する。次に図柄要素 ( 1 ) ~ ( 4 ) の 4 つのうちからカウンタ SC 2 の値の検出結果に応じた 1 つを選択し、右列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定する。最後に図柄要素 ( 1 ) ~ ( 4 ) の 4 つのうち左列の図柄要素の設定結果を除いた 3 つのうちからカウンタ SC 3 の値の検出結果に応じた 1 つを選択し、中列の図柄要素を図柄要素の選択結果に設定することで装飾図柄を外れの組合せに設定する。

#### 【 0 0 6 8 】

CPU 9 1 はステップ S 2 2 3 で装飾図柄の組合せを設定すると、ステップ S 2 2 4 で表示制御回路 1 0 0 に左列と中列と右列のそれぞれの図柄要素の設定結果を送信する。そして、ステップ S 2 2 5 で表示制御回路 1 0 0 に遊技開始コマンドを送信し、ステップ S 2 2 6 へ移行する。この表示制御回路 1 0 0 は左列と中列と右列のそれぞれの図柄要素の設定結果を受信した場合には V R A M に記録し、遊技開始コマンドを受信した場合には装飾図柄表示器 5 6 に図柄要素の変動表示を左列と中列と右列の 3 列に開始する ( 図 1 8 の a 参照 ) 。この表示制御回路 1 0 0 は 3 列のそれぞれの図柄要素の変動表示を開始した場合には左列の図柄要素の変動表示を V R A M の左列の図柄要素の設定結果で停止し ( 図 1 8 の b 参照 ) 、左列の図柄要素の変動表示を停止した場合には右列の図柄要素の変動表示を V R A M の右列の図柄要素の設定結果で停止する ( 図 1 8 の c 参照 ) 。

#### 【 0 0 6 9 】

CPU 9 1 はステップ S 2 2 6 へ移行すると、RAM 9 3 に変動停止コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで RAM 9 3 に変動停止コマンドが記録されていないと判断した場合には装飾図柄遊技処理を終え、RAM 9 3 に変動停止コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 2 7 で RAM 9 3 から変動停止コマンドを消去する。そして、ステップ S 2 2 8 で表示制御回路 1 0 0 に遊技停止コマンドを送信し、装飾図柄遊技処理を終える。この表示制御回路 1 0 0 は遊技停止コマンドを受信した場合には中列の図柄要素の変動表示を V R A M の中列の図柄要素の設定結果で停止する ( 図 1 8 の d 参照 ) ことで装飾図柄を大当りの組合せおよび外れの組合せのいずれかとする。

#### [ 2 - 5 ] 大当り遊技演出処理

図 1 9 はステップ S 2 1 2 の大当り遊技演出処理であり、演出制御回路 9 0 の CPU 9 1 はステップ S 2 3 1 で RAM 9 3 に大当り遊技開始コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで RAM 9 3 に大当り遊技開始コマンドが記録されていないと判断した場

10

20

30

40

50

合にはステップS 2 3 5へ移行し、RAM 9 3に大当り遊技開始コマンドが記録されていると判断した場合にはステップS 2 3 2へ移行する。

【0070】

CPU 9 1はステップS 2 3 2へ移行すると、表示制御回路100に再生開始コマンドを送信する。この表示制御回路100のVROMには大当り遊技演出用のビデオデータが予め記録されており、表示制御回路100のVDPは再生開始コマンドを受信した場合にはVROMから大当り遊技演出用のビデオデータを検出し、ビデオデータの検出結果を再生開始することで装飾図柄表示器56に大当り遊技演出の映像を表示開始する。図20の(a)は大当り遊技演出の映像であり、大当り遊技演出の映像は恐竜が前進する内容に設定されている。

10

【0071】

CPU 9 1はステップS 2 3 2で表示制御回路100に再生開始コマンドを送信すると、ステップS 2 3 3で表示制御回路100に総数表示開始コマンドを送信する。そして、ステップS 2 3 4でRAM 9 3から大当り遊技開始コマンドを消去し、ステップS 2 3 5へ移行する。この表示制御回路100のVDPは総数表示開始コマンドを受信した場合にはVROMから総数表示開始コマンドに応じた画像データを検出し、画像データの検出結果を再生開始することで装飾図柄表示器56に獲得球数の映像を表示開始する。

【0072】

図20の(a)は獲得球数の映像であり、獲得球数の映像は大当り遊技が開始されてから終了するまでの大当り遊技中に継続的に表示される。この獲得球数の映像は大当り遊技中に遊技球が特別入賞口41内および特定普通入賞口47内に入賞したことで賞球払出し装置52から上皿4内に払出された遊技球の総数を遊技者に報知するものであり、大当り遊技演出の映像の前方に重ねて表示される。この獲得球数の映像は文字(獲得球数 \*\* \* 個)からなるものであり、総数表示開始コマンドを受信した場合には(\*\*\*\* 個)として(0000 個)が表示される。

20

【0073】

CPU 9 1はステップS 2 3 5へ移行すると、RAM 9 3に総数コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでRAM 9 3に総数コマンドが記録されていないと判断した場合にはステップS 2 3 9へ移行し、RAM 9 3に総数コマンドが記録されていると判断した場合にはステップS 2 3 6へ移行する。ここで総数表示変更コマンドを設定し、ステップS 2 3 7で表示制御回路100に総数表示変更コマンドの設定結果を送信する。この総数表示変更コマンドは総数コマンドで通知されたカウンタMN 2の値の加算結果を表示することを指令するものであり、CPU 9 1はステップS 2 3 7で総数表示変更コマンドの設定結果を送信した場合にはステップS 2 3 8でRAM 9 3から総数コマンドを消去し、ステップS 2 3 9へ移行する。

30

【0074】

表示制御回路100のVDPは総数表示変更コマンドの設定結果を受信した場合にはVROMから総数表示変更コマンドの設定結果に応じた画像データを検出し、画像データの検出結果を再生することでカウンタMN 2の値の加算結果を装飾図柄表示器56に数字で表示する。このカウンタMN 2の値の加算結果は獲得球数の映像のうち(\*\*\*\* 個)を変更することで表示されるものであり(図20のb参照)、大当り遊技中には遊技球が特別入賞口41内に入賞する毎および特定普通入賞口47内に入賞する毎のそれぞれに獲得球数の映像が(15)だけカウントアップされる。

40

【0075】

CPU 9 1はステップS 2 3 9へ移行すると、RAM 9 3におまけ入賞コマンドが記録されているか否かを判断する。ここでRAM 9 3におまけ入賞コマンドが記録されていないと判断した場合にはステップS 2 4 2へ移行し、RAM 9 3におまけ入賞コマンドが記録されていると判断した場合にはステップS 2 4 0で表示制御回路100におまけ入賞表示コマンドを送信する。そして、ステップS 2 4 1でRAM 9 3からおまけ入賞コマンドを消去し、ステップS 2 4 2へ移行する。

50

## 【 0 0 7 6 】

表示制御回路 1 0 0 の V D P はおまけ入賞表示コマンドを受信した場合には V R O M からおまけ入賞表示コマンドに応じた画像データを検出し、画像データの検出結果を再生することで装飾図柄表示器 5 6 におまけ入賞の映像を一定時間 ( 2 . 0 × 1 0 0 0 m s e c ) だけ表示する。図 2 0 の ( c ) はおまけ入賞の映像である。このおまけ入賞の映像は文字 ( + 1 5 個 ) からなるものであり、大当り遊技演出の映像の前方に重ねて表示される。即ち、大当り遊技中には遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞する毎にランプカバー 5 0 が点滅することで遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞したと遊技者に報知され、装飾図柄表示器 5 6 におまけ入賞の映像が表示されることで 1 5 個の遊技球が払出されると遊技者に報知される。

10

## 【 0 0 7 7 】

C P U 9 1 はステップ S 2 4 2 へ移行すると、R A M 9 3 に大当り入賞コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで R A M 9 3 に大当り入賞コマンドが記録されていないと判断した場合にはステップ S 2 4 5 へ移行し、R A M 9 3 に大当り入賞コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 4 3 で表示制御回路 1 0 0 に大当り入賞表示コマンドを送信する。そして、ステップ S 2 4 4 で R A M 9 3 から大当り入賞コマンドを消去し、ステップ S 2 4 5 へ移行する。

## 【 0 0 7 8 】

表示制御回路 1 0 0 の V D P は大当り入賞表示コマンドを受信した場合には V R O M から大当り入賞表示コマンドに応じた画像データを検出し、画像データの検出結果を再生することで大当り遊技演出の映像の前方に重ねて大当り入賞の映像を一定時間 ( 1 . 0 × 1 0 0 0 m s e c ) だけ表示する。図 2 0 の ( d ) は大当り入賞の映像である。この大当り入賞の映像はおまけ入賞の映像と同一の文字 ( + 1 5 個 ) からなるものであり、文字 ( + 1 5 個 ) のサイズと色彩とフォントのそれぞれがおまけ入賞の映像と同一に設定され、文字 ( + 1 5 個 ) の表示位置がおまけ入賞の映像と異なる位置に設定されている。即ち、大当り遊技中には遊技球が特別入賞口 4 1 内に入賞する毎に大当り入賞の映像が表示されることで遊技球が特別入賞口 4 1 内に入賞したと遊技者に報知されると共に 1 5 個の遊技球が払出されると遊技者に報知される。

20

## 【 0 0 7 9 】

C P U 9 1 はステップ S 2 4 5 へ移行すると、R A M 9 3 に大当り遊技停止コマンドが記録されているか否かを判断する。ここで R A M 9 3 に大当り遊技停止コマンドが記録されていないと判断した場合には大当り遊技演出処理を終え、R A M 9 3 に大当り遊技停止コマンドが記録されていると判断した場合にはステップ S 2 4 6 で表示制御回路 1 0 0 に再生停止コマンドを送信する。そして、ステップ S 2 4 7 で表示制御回路 1 0 0 に総数表示停止コマンドを送信し、ステップ S 2 4 8 で R A M 9 3 から大当り遊技停止コマンドを消去し、大当り遊技演出処理を終える。この表示制御回路 1 0 0 の V D P は再生停止コマンドを受信した場合には大当り遊技演出用のビデオデータを再生停止し、総数表示停止コマンドを受信した場合には獲得球数の映像を消去する。

30

## 【 0 0 8 0 】

上記実施例 1 によれば次の効果を奏する。

40

遊技球が第 1 特別図柄始動口 3 2 または第 2 特別図柄始動口 3 5 に入賞したことで大当りと判定された場合には特別入賞口 4 1 を開放状態とする大当り遊技が開始される。この特別入賞口 4 1 は遊技者が遊技球を第 1 特別図柄始動口 3 2 および第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれを狙って左打ち状態で発射している場合に遊技球が入賞不能となるものであり、遊技者が特別入賞口 4 1 の開放状態で特別入賞口 4 1 を狙って遊技球を右打ち状態で発射している場合に遊技球が入賞可能となる。従って、遊技者は大当り遊技が開始された場合には発射ハンドル 8 を時計回り方向へ操作することで第 1 特別図柄始動口 3 2 および第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれから特別入賞口 4 1 に狙いを変えて遊技球を右打ち状態で発射する。

## 【 0 0 8 1 】

50

大当り遊技中に特別入賞口 4 1 を狙って遊技球が右打ち状態で発射されている場合には遊技球が特別入賞口 4 1 および特定普通入賞口 4 7 のそれぞれに入賞可能となり、遊技球が特別入賞口 4 1 および特定普通入賞口 4 7 のそれぞれに入賞した場合には賞球払出し装置 5 2 から遊技球が賞品として払出されることで遊技者が遊技球を獲得する。この特定普通入賞口 4 7 は遊技者が第 1 特別図柄始動口 3 2 および第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれを狙って遊技球を左打ち状態で発射している場合に遊技球が入賞不能となり、遊技者が第 1 特別図柄始動口 3 2 および第 2 特別図柄始動口 3 5 のそれぞれから特別入賞口 4 1 に狙いを変えて遊技球を右打ち状態で発射することで始めて遊技球が入賞可能となるものであり、遊技者は大当り遊技中に特定普通入賞口 4 7 に遊技球が入賞したことで遊技球を獲得した場合に遊技球をおまけと感じる。しかも、大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口 4 7 に入賞した場合にはランプカバー 5 0 が点滅すると共に装飾図柄表示器 5 6 におまけ入賞の映像が表示されることで遊技球が特定普通入賞口 4 7 に入賞したとわざわざ遊技者に報知されるので、遊技球をおまけとして獲得したと遊技者に明確に感じさせることができる。この大当り遊技中には遊技球が特別入賞口 4 1 および特定普通入賞口 4 7 のそれぞれに入賞する毎に装飾図柄表示器 5 6 の獲得球数の映像が更新されるので、遊技者は大当り遊技中に遊技球が特別入賞口 4 1 および特定普通入賞口 4 7 のそれぞれに入賞したことで獲得した合計の遊技球の数を装飾図柄表示器 5 6 の獲得球数の映像から知ることができる。

10

#### 【 0 0 8 2 】

遊技球の右打ち状態での特定普通入賞口 4 7 に対する入賞頻度を（ 5 ～ 6 個 / 分 ）に設定した。従って、遊技球の右打ち状態では遊技球が特定普通入賞口 4 7 に入賞することで賞球払出し装置 5 2 から上皿 4 内に遊技球の発射ペース（ 9 9 個 / 分 ）に比べて低いペース（ 7 5 ～ 9 0 個 / 分 ）で遊技球が払出されるので、遊技者が大当り遊技の停止状態で遊技球を右打ち状態で発射することで上皿 4 内の遊技球の数を増やすことが不能になる。大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞した場合に大当り入賞の映像と同一のおまけ入賞の映像を表示したので、大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞したことで賞球払出し装置 5 2 から上皿 4 内に遊技球が払出された場合に当該遊技球が大当り遊技中に遊技球を右打ち状態で発射したことで獲得できたものであるという遊技者の認識を高めることができる。

20

#### 【 0 0 8 3 】

上記実施例 1 においては、大当り入賞の映像およびおまけ入賞の映像のそれぞれを装飾図柄表示器 5 6 の表示領域内の相互に同一の位置に表示しても良い。

30

上記実施例 1 においては、大当り入賞の映像およびおまけ入賞の映像のそれぞれを相互に異なる映像に設定しても良い。この場合には大当り入賞の映像およびおまけ入賞の映像相互間で大きさまたはフォントまたは色彩を相違させることが好ましい。

#### 【 0 0 8 4 】

上記実施例 1 においては、遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞した場合には特別入賞口 4 1 内に入賞した場合は異なる数の遊技球を賞球払出し装置 5 2 から上皿 4 内に払出しても良い。この場合にはおまけ入賞の映像として（ + 1 0 個 ）等の遊技球の払出し数に応じた映像を表示することが好ましい。

40

#### 【 0 0 8 5 】

上記実施例 1 においては、大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞した場合にスピーカ 1 3 から効果音を出力することで遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞したと遊技者に音で報知しても良い。

#### 【 0 0 8 6 】

上記実施例 1 においては、大当り遊技中に遊技球が特定普通入賞口 4 7 内に入賞した場合には装飾図柄表示器 5 6 におまけ入賞の映像を表示した後に獲得球数の映像を更新しても良い。この場合にはおまけ入賞の映像（ + 1 5 個 ）を獲得球数の映像（ \* \* \* \* 個 ）に向けて移動表示し、おまけ入賞の映像（ + 1 5 個 ）を獲得球数の映像（ \* \* \* \* 個 ）を重ねることで獲得球数の映像（ \* \* \* \* 個 ）を（ 1 5 ）だけ更新すると良い。

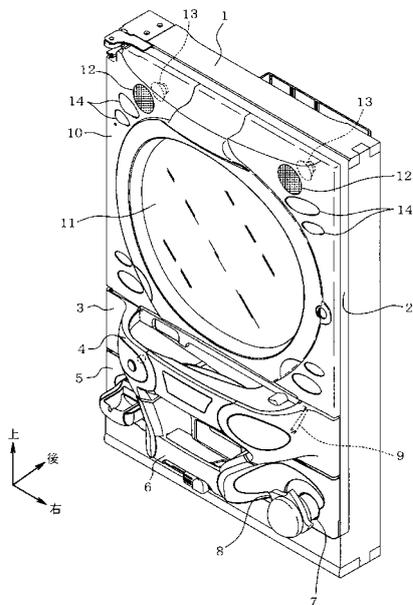
50

【符号の説明】

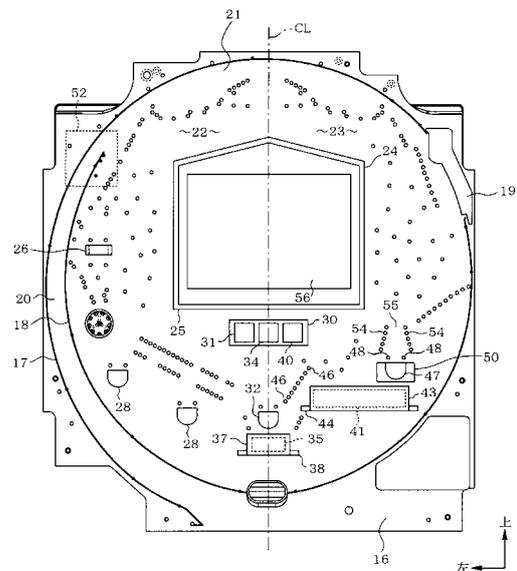
【0087】

8は発射ハンドル、16は遊技盤、32は第1特別図柄始動口（始動口）、35は第2特別図柄始動口（始動口）、41は特別入賞口（特別入球口）、47は特定普通入賞口（普通入球口）、52は賞球払出し装置、56は装飾図柄表示器（表示器、報知器）、60はメイン制御回路（大当り遊技手段、計測手段）である。

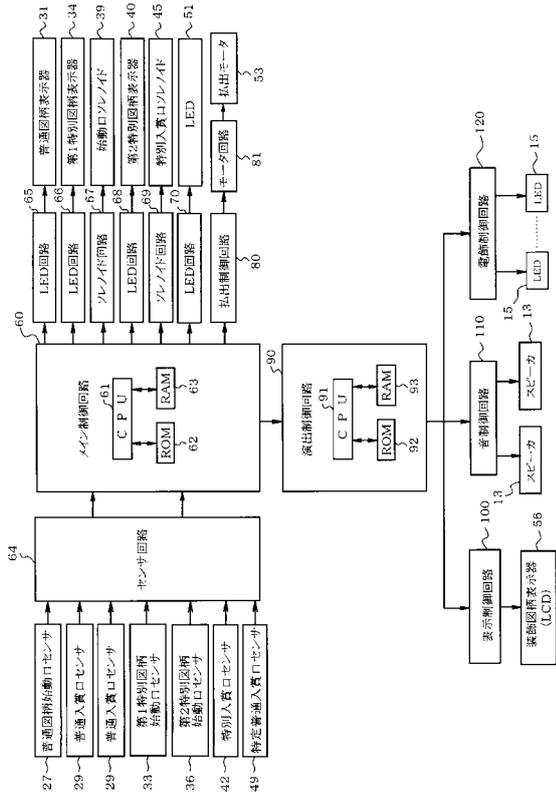
【図1】



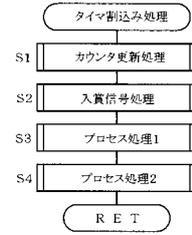
【図2】



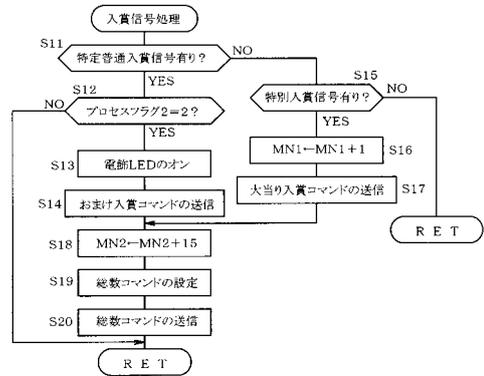
【図3】



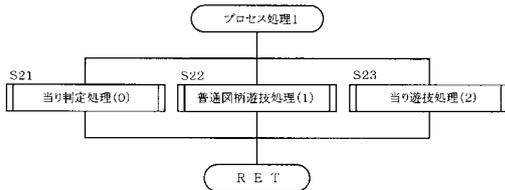
【図4】



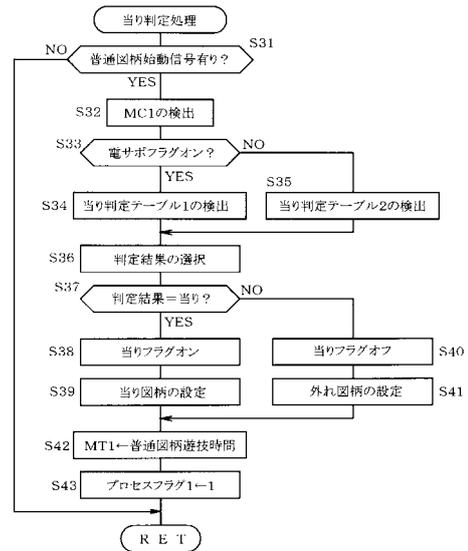
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

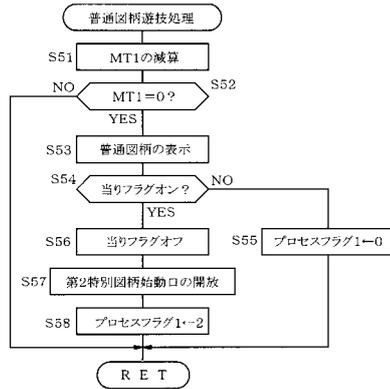
MC1	判定結果
0~32	当り

MC1	判定結果
0~32	外れ

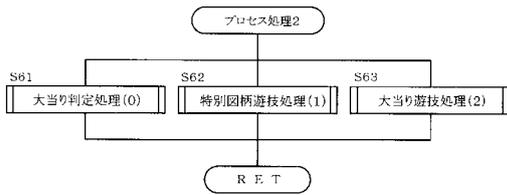
(a) 当り判定テーブル1

(b) 当り判定テーブル2

【図9】



【図10】

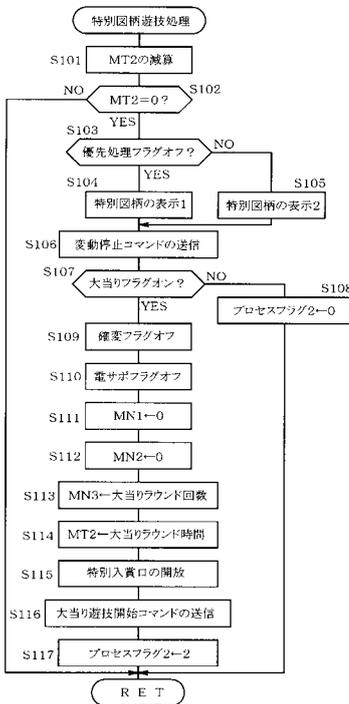


【図12】

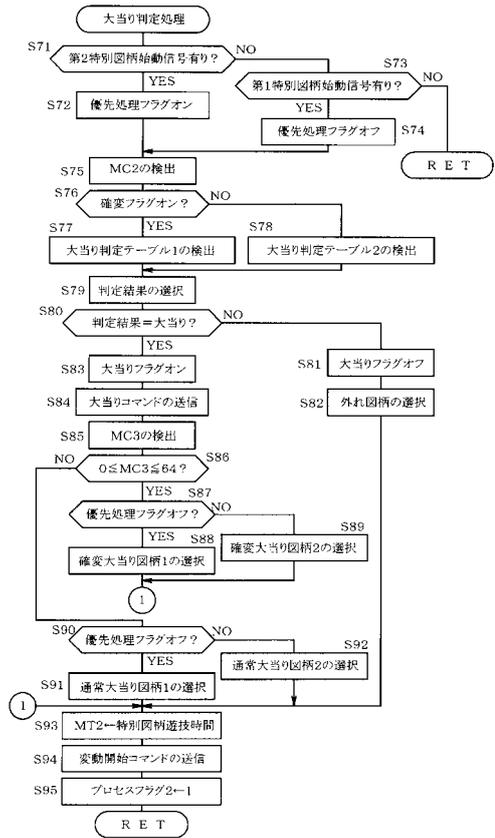
MC2	判定結果	MC2	判定結果
0~10	大当り	0	大当り
11~100	外れ	1~100	外れ

(a) 大当り判定テーブル1      (b) 大当り判定テーブル2

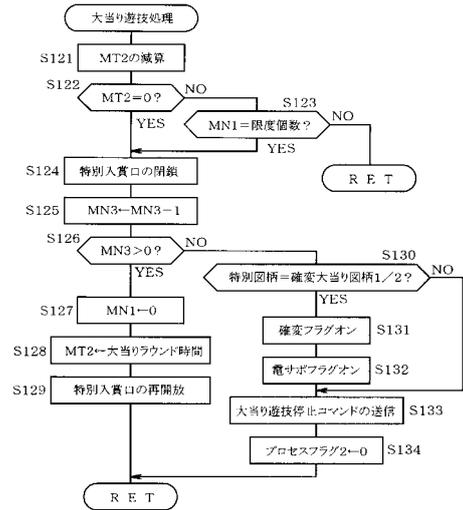
【図13】



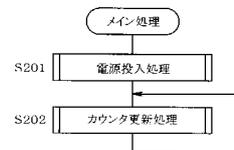
【図11】



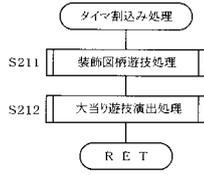
【図14】



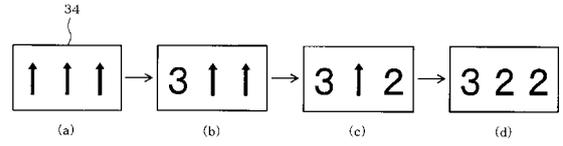
【図15】



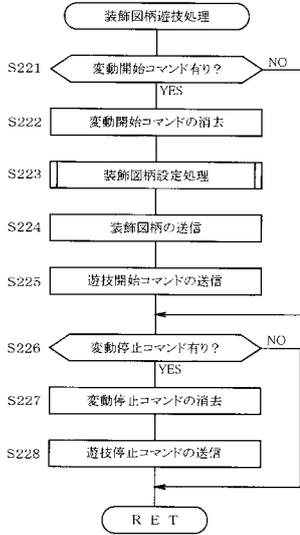
【図16】



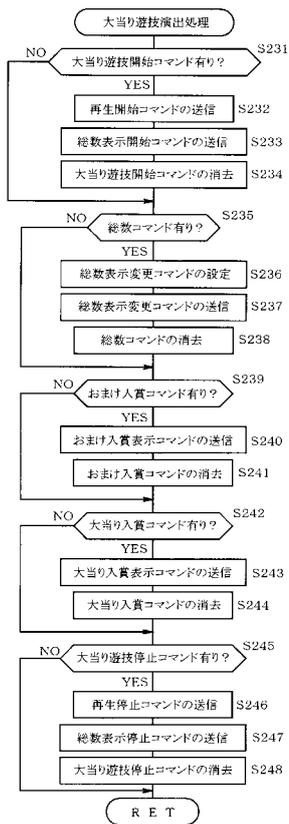
【図18】



【図17】



【図19】



【図20】

