

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4524136号  
(P4524136)

(45) 発行日 平成22年8月11日(2010.8.11)

(24) 登録日 平成22年6月4日(2010.6.4)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2004-119199 (P2004-119199)  
 (22) 出願日 平成16年4月14日 (2004.4.14)  
 (65) 公開番号 特開2005-296451 (P2005-296451A)  
 (43) 公開日 平成17年10月27日 (2005.10.27)  
 審査請求日 平成19年4月9日 (2007.4.9)

(73) 特許権者 395018239  
 株式会社高尾  
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地  
 (74) 代理人 100082500  
 弁理士 足立 勉  
 (72) 発明者 内ヶ島 敏博  
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地  
 株式会社高尾内  
 (72) 発明者 内ヶ島 隆寛  
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地  
 株式会社高尾内  
 (72) 発明者 安藤 政美  
 愛知県名古屋市中村区烏森町8丁目112  
 番地杉山ビル2F-A 株式会社アイテック内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】弾球遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が第1始動口に進入したことに起因して当否の判定を行う第1当否判定手段と、  
 前記第1当否判定手段の判定結果を表示する第1表示手段と、  
 前記第1当否判定手段の判定結果が当たりであったことを条件として作動する役物連続  
 作動装置と、

前記役物連続作動装置の作動により複数回にわたって開放され得る第1大入賞口と、  
 を備えた弾球遊技機において、

遊技球が第2始動口に進入したことに起因して開放し、入賞した遊技球が進入すると前記役物連続作動装置が作動する特定領域を備える第2大入賞口と、

前記第1始動口又は前記第2始動口への遊技球の進入に起因した前記役物連続作動装置の作動の終了後に、前記第2大入賞口を開放させやすい特典遊技を実行するか否かを決める特典決定手段と、

前記第2大入賞口への入賞の回避を促すための報知を実行する報知手段と、  
を備え、

前記特典決定手段による特典遊技を実行するか否かの決定は、前記第1始動口又は前記第2始動口への遊技球の進入時に実行され、

前記報知手段は、前記特典遊技中において、前記第2始動口に遊技球が進入したことに起因して実行された前記特典決定手段によって前記特典遊技を実行すると決定した場合に前記報知を実行せず、前記特典遊技を実行しないと決定した場合に前記報知を実行するこ

と

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、前記特典遊技は確率変動遊技又は時短遊技であることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

【背景技術】

【0002】

遊技球が始動口に進入したことに起因して当否の判定を行い（当否判定手段）、その判定結果を表示し（表示手段）、判定結果が当たりであったこと（遊技者に認識される現象としては当たりを示す表示が行われたこと）を条件として作動して大入賞口を複数回にわたって開放する（役物連続作動装置）弾球遊技機がある。

【0003】

こうした弾球遊技機には、前記の判定が当たりであると、その当たりに起因した大入賞口の開放作動（大当たり）の終了後に当たりが発生しやすい特典遊技（例えば確率変動や時短）を実行するか否かを決め（特典決定手段）、特典遊技を実行すると決まった場合はおおあたりの終了後に特典遊技を開始し、その特典遊技中の判定が当たりになったが特典遊技を実行しないと決まると、そのときの当たりに起因する大当たり遊技の開始又は終了に伴って特典遊技を終了する（特典遊技制御手段）ものがある。

【0004】

さらには、始動口への進入に起因した当否の判定が当たりでも、その当たりには大当たりと小当たりとがあって、大当たりなら上述の大当たり遊技を行い、小当たりの場合は大入賞口を1回は開放するが、その際に大入賞口内の特定領域を遊技球が通過すれば大当たり遊技に昇格し、通過しなければそれまでという形態のものもある。

【特許文献 1】特開 2003 - 834 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところが、例えば確率変動で高確率になっているときに小当たりが発生し、その小当たりが大当たり遊技に昇格した場合、特典決定手段によって特典遊技を実行しないと決まっていたなら、その大当たり遊技に伴って確率変動が終了してしまう。このようにして遊技者が期待できたはずの利益（確率変動が継続する）が損なわれるのは、本来、小当たりから特定領域への入球により大当たりに移行する仕組みが遊技者に対する救済機能であることに反する仕組みとなってしまう。本発明は、このような不都合を防止することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、遊技球が第 1 始動口に進入したことに起因して当否の判定を行う第 1 当否判定手段と、前記第 1 当否判定手段の判定結果を表示する第 1 表示手段と、前記第 1 当否判定手段の判定結果が当たりであったことを条件として作動する役物連続作動装置と、前記役物連続作動装置の作動により複数回にわたって開放され得る第 1 大入賞口と、を備えた弾球遊技機において、

遊技球が第 2 始動口に進入したことに起因して開放し、入賞した遊技球が進入すると前記役物連続作動装置が作動する特定領域を備える第 2 大入賞口と、

前記第 1 始動口又は前記第 2 始動口への遊技球の進入に起因した前記役物連続作動装置の作動の終了後に、前記第 2 大入賞口を開放させやすい特典遊技を実行するか否かを決める特典決定手段と、

10

20

30

40

50

前記第2大入賞口への入賞の回避を促すための報知を実行する報知手段と、  
を備え、

前記特典決定手段による特典遊技を実行するか否かの決定は、前記第1始動口又は前記第2始動口への遊技球の進入時に実行され、

前記報知手段は、前記特典遊技中において、前記第2始動口に遊技球が進入したことにより起因して実行された前記特典決定手段によって前記特典遊技を実行すると決定した場合に前記報知を実行せず、前記特典遊技を実行しないと決定した場合に前記報知を実行することを特徴とする。

#### 【0007】

この弾球遊技機では、遊技球が第1始動口に進入したことに起因して第1当否判定手段が当否の判定を行い、第1表示手段が第1当否判定手段の判定結果を表示する。役物連続作動装置は、第1当否判定手段の判定結果が当たりであったことを条件として、第1表示手段による判定結果の表示が確定してから作動し、その作動が終わるまで第1大入賞口を複数回にわたって開放させる。役物連続作動装置の作動は、第1大入賞口の開放回数が規定回数になるか、継続条件が不成立のときに終了する。10

#### 【0008】

また、遊技球が第2始動口に進入したことに起因して第2大入賞口が開放される。

#### 【0009】

すなわち、第1始動口、第1当否判定手段、第1表示手段、役物連続作動装置及び第1大入賞口の第1の系統と第2始動口及び第2大入賞口の第2の系統とが存在する。20

#### 【0010】

ところで、第2大入賞口の内部には、入賞した遊技球が進入すると役物連続作動装置が作動することになる特定領域が備えられているので、第2の系統で当たりになっても、第2大入賞口への入賞球が特定領域に進入して役物連続作動装置が作動する（第1大入賞口が連続開放される）可能性があり、これが遊技者の楽しみにもなる。

#### 【0011】

一方、前記第1始動口又は前記第2始動口への遊技球の進入に起因した役物連続作動装置の作動（第2始動口への遊技球の進入の場合は上述の特定領域への進入が条件となる。）の終了後に、役物連続作動装置を作動させやすい特典遊技を実行するか否かを特典決定手段が決めるが、その特典決定手段による特典遊技を実行するか否かの決定は、前記第1始動口又は前記第2始動口への遊技球の進入時に実行される。30

#### 【0012】

特典遊技としては周知の確率変動（高確率）や時短が例示されるが、これらに限定されない。請求項2は特典遊技をこれら確率変動遊技又は時短遊技に限定したものである。

#### 【0013】

特典遊技中において、第1始動口又は第2始動口への遊技球の進入に起因した役物連続作動装置が作動した場合、特典決定手段によって特典遊技を実行すると決まっていればよいが、そうでなければ役物連続作動装置の作動（第1大入賞口の連続開放）に伴って特典遊技（例えば高確率）が終了してしまう。

#### 【0014】

しかしながら、本発明の弾球遊技機は、前記報知手段は、前記特典遊技中において、前記第2始動口に遊技球が進入したことに起因して実行された前記特典決定手段によって前記特典遊技を実行すると決定した場合に前記報知を実行せず、前記特典遊技を実行しないと決定した場合に前記報知を実行する。

役物連続作動装置の作動後に前記特典遊技を実行しないと決定した場合には、第2大入賞口の開放前に報知手段によって第2大入賞口への入賞の回避を促すための報知をする。遊技者がこれに応じて第2大入賞口への入賞を回避すれば、遊技球が特定領域に入つて役物連続作動装置が作動する可能性がきわめて小さくなるから役物連続作動装置は作動せず、特典遊技は引き続き実行される。よって、遊技者が期待できたはずの利益（特典遊技の継続）が損なわれるのを防止できる。40

**【0016】**

報知手段による報知は、第2大入賞口へ入賞させない方がよいこと或いは特定領域への進入によって役物連続作動装置が作動し、それに伴って特典遊技が終了する状態であることを遊技者に認識させ得るかぎり特段の制限はない。例えば「第2大入賞口へ入賞させるな」とか「発射するな」というようなストレートな報知でもよいし、場合によっては単に「小当たり」であることを報知するだけでもよい。

**【発明を実施するための最良の形態】****【0030】**

次に、本発明の実施例等により発明の実施の形態を説明する。なお、本発明は下記の実施例等に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。10

**【実施例】**

図1に示すように、パチンコ機1(弾球遊技機)の遊技盤2のほぼ中央にはセンターケース3が装着されている。このセンターケース3の上部には7セグメントLEDの図柄変動表示部4(第2表示手段に該当)が設けられ、中央部には液晶表示装置5(第1表示手段及び報知手段に該当)が配設されている。

**【0031】**

センターケース3の下方には電動チューリップの第1始動口6と第2始動口7とが左右に並んで設置されている。これら第1始動口6、第2始動口7は、それぞれ第1始動口、第2始動口に該当する。20

**【0032】**

また、センターケース3の左右には、第1ゲート8、第2ゲート9が設置されており、遊技球がゲート8を通過したことに起因して行われる抽選で当たると第1始動口6が開放し、遊技球がゲート9を通過したことに起因して行われる抽選で当たると第2始動口7が開放する。第1ゲート8又は第2ゲート9の通過に起因する抽選(普通図柄抽選)の結果は、図3に示すように液晶表示装置5の画面5aの左下隅の普通図柄(、×)にて表示される(当たりはが明るく表示され、外れは×が明るく表示される。)。

**【0033】**

並置された第1始動口6及び第2始動口7の下方には、上大入賞口10(第2大入賞口に該当)と下大入賞口11(第1大入賞口に該当)とが上下に並んで設置されている。なお、図8に例示するように、上大入賞口10の内部には特定領域となる特定口10aと非特定領域である普通口10b、10cが設けられている。また、下大入賞口11の内部にも特別領域となる継続口11aと非特別領域である普通口11b、11cが設けられている。但し、上大入賞口10の場合は特定領域と非特定領域とが設けられていればよく、下大入賞口11の場合は特別領域と非特別領域とが設けられていればよいので、それぞれ図8に示した構造に限定されるわけではない。

**【0034】**

また、遊技盤2には、普通入賞口12も配設されている。

上述した他に図1に示される構成は公知技術に従っているので、図示するのみで(但し、遊技盤2の釘は全て図示を省略している。)説明は省略する。40

**【0035】**

パチンコ機1の制御系は図2に示す通り、主制御装置30を中心にして構成されている。詳細の図示は省略するが、主制御装置30、払出制御装置32、発射制御装置34、サブ統合基板90及び画像制御装置40は、いずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。

**【0036】**

主制御装置30には、ゲート8、9からの通過球検出信号、第1始動口6の第1始動口スイッチからの入賞球検出信号(第1始動信号)、第2始動口7の第2始動口スイッチからの入賞球検出信号(第2始動信号)、各普通入賞口12からの入賞球検出信号、遊技球が上大入賞口10の特定口10aに入球したことを検出する特定領域スイッチの検出信号

、上大入賞口 10への入賞球を検出するカウントスイッチの検出信号、遊技球が下大入賞口 11の継続口 11aに入球したことを検出する継続スイッチの検出信号、下大入賞口 11への入賞球を検出するカウントスイッチの検出信号等が入力される。

#### 【0037】

主制御装置 30は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 32、発射制御装置 34、サブ統合基板 90及び画像制御装置 40に出力したり（画像制御装置 40へはサブ統合基板 90経由）、また上大入賞口 10、下大入賞口 11、第1始動口 6、第2始動口 7のソレノイドを制御してそれぞれの開閉を制御する。

#### 【0038】

払出制御装置 32は、主制御装置 30から送られてくるコマンドに応じて払出装置を稼働させて賞球を払い出させる。また、パチンコ機 1にプリペイドカードユニット 15（CRユニット、図 1 参照）が付属するので、払出制御装置 32は、CRユニット 15及びCR精算表示装置 16と通信し球貸装置による貸球の払い出しに関わる制御も行う。

#### 【0039】

発射制御装置 34は、主制御装置 30から送られてくるコマンド、主制御装置 30経由で入力されるタッチスイッチのタッチ信号、発射ハンドル 17の回動量信号及び発射停止スイッチの信号に基づいて発射装置の発射モータを制御して遊技球を発射及び停止させる。

#### 【0040】

画像制御装置 40は、サブ統合基板 90（主制御装置 30）から送られてくるコマンドに応じて液晶表示装置 5の表示を制御する。

サブ統合基板 90は、主制御装置 30から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを画像制御装置 40、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、各制御部位に送信する。そして、音制御用のデータに基づいて音 L S Iを作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、同様にランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D（図柄変動表示部 4を含む）や各種ランプ等を制御する。このように構成することで、例えば図柄変動における音、ランプ、液晶表示装置 5の演出タイミングの同調をはかることができる。

#### 【0041】

次に、パチンコ機 1の動作を説明するが、始めに第1始動口 6への入賞に起因して行われる抽選等について説明するが、この動作は周知の第1種パチンコ機における大当たり抽選と同様である。

#### 【0042】

第1始動口 6に入賞すると（第1始動口スイッチからの第1始動信号が入力されると）、主制御装置 30が第1当否判定用の当否乱数を取得して、これに基づいて当否を判定する（第1当否判定手段）。本実施例の場合、当否乱数を判定テーブルに記録されている当たり値と照合して、当否乱数がいずれかの当たり値と一致すれば当たり、そうでなければ外れと判定する。但し、判定テーブルには通常確率用と高確率用との2種類があり、記録されている当たり値の個数は高確率用の判定テーブルの方が多い（本実施例では5倍）。

#### 【0043】

どちらの判定テーブルを使用するかは、そのときのモードが通常モードであるか高確率モードであるかによる。そのモードの切替については後述するが、特典遊技に該当する高確率モードでは高確率用の判定テーブルが使用される。

#### 【0044】

主制御装置 30は、この判定が当たりであると大当たり図柄を決める。大当たり図柄は、3桁揃いの図柄（000、111、222、…888、999）であり、この中の奇数組合せ（111、333、555、777、999）が第1特典画像、偶数組合せが第1非特典画像である。すなわち、主制御装置 30の大当たり図柄を決める処理は、特典遊技を実行するか否かを決める処理でもあり特典決定手段に該当する。一方、判定が外れ

10

20

30

40

50

なら第1外れ図柄（大当たり図柄以外）を決める。

**【0045】**

そして、判定結果に応じて上記のように決めた第1確定図柄（大当たり図柄又は第1外れ図柄）のデータと変動時間のデータが含まれる第1図柄コマンドをサブ統合基板90に送る。

サブ統合基板90は、第1図柄コマンドに基づいて変動パターンを決めて第1確定図柄と共に画像制御装置40に指示する。画像制御装置40はこの指示に応じて液晶表示装置5を制御して第1当否図柄の変動表示を開始させ、指示された変動パターンに従って変動表示を行ってから（いわゆるリーチアクションなども含む）、第1確定図柄を確定表示させる（第1表示手段）。遊技者はこの確定表示により、大当たりか否か、また大当たりのときは確率変動する（高確率モードになる）か否かを知ることになる。図3に示す例では第1外れ図柄（267）が確定表示されている。10

**【0046】**

上記の第1当否判定が当たりなら（大当たり図柄を決定して指示した場合）、主制御装置30は、液晶表示装置5に大当たり図柄が確定表示されるのを待って（上記の変動時間に基づいて判断できる。）、遊技状態を大当たり遊技に変更する。遊技状態を大当たり遊技に変更する処理は役物連続作動装置の作動に該当し、主制御装置30は大当たり遊技において役物連続作動装置として機能する。

**【0047】**

大当たり遊技になると主制御装置30は下大入賞口11を開放させる。この下大入賞口11の開放は規定時間（本実施例では約30秒）まで続くが、規定時間前でも下大入賞口11への入賞数が規定数（本実施例では10個）に達すれば開放は終了する（閉鎖される）。

**【0048】**

その開放時に下大入賞口11に入賞した遊技球が継続口11aに入っている、インターバル時間の後に下大入賞口11が開放される。以下、上記と同様に閉鎖と開放が繰り返されるが、開放時に下大入賞口11に入賞した遊技球が継続口11aに入らなかった場合、又は開放回数が規定数（本実施例では16回）に達したときは、下大入賞口11の閉鎖に伴って大当たり遊技が終了（役物連続作動装置の作動が終了）する。

**【0049】**

そして、この大当たり遊技を行うきっかけとなった大当たり図柄が第1特典画像であったときは、主制御装置30は判定モードを高確率モードにする。高確率モードは、上述したとおり第1当否判定で当たりになる確率が高まるので、大当たり遊技が発生しやすい（役物連続作動装置を作動させやすい）状態である。30

**【0050】**

次に第2始動口7に関わる動作例をいくつか説明する。

**[第2始動口の大当たり判定処理例1]**

図4に示す第2始動口の大当たり判定処理では、主制御装置30は、遊技球が第2始動口7に入賞して第2始動口スイッチからの第2始動信号が入力されると（S1：YES）、第2当否判定用の当否乱数を取得する（S2）。40

**【0051】**

ここで大当たり遊技中か否かを判断し（S3）、大当たり遊技中のときは（S3：YES）、乱数値確認（つまり当否判定）を待機する（S10）。

大当たり遊技中でなければ（S3：NO）、第2当否判定用の当否乱数値を判定テーブルに記録されている当たり値と照合する（S4、第2当否判定手段）。また、S10で待機した場合も大当たり遊技の終了を待ってS4に戻る。

**【0052】**

本例の場合、第2当否判定用の判定テーブルにも通常確率用と高確率用との2種類があり、記録されている当たり値の個数は高確率用の判定テーブルの方が多い（本実施例では5倍）。どちらの判定テーブルを使用するかは、上述したように通常モードか高確率モード

10

20

30

40

50

ドかによる。なお、第1当否判定用の判定テーブルと第2当否判定用の判定テーブルとを共用してもよい。

#### 【0053】

当否乱数がいずれかの当たり値と一致しているときは(S5: YES)、そのときに液晶表示装置5で変動表示中の第1当否図柄に関わる第1当否抽選は当たりか否かを判断する(S6)。

#### 【0054】

この第1当否抽選が当たりのときは(S6: YES)、上大入賞口10による小当たり動作を第1当否抽選による大当たり遊技が終了するまで待機する(S7)。なお、待機ではなくて小当たりを消滅させてもよい。

10

#### 【0055】

一方、第1当否抽選が外れのとき又は第1当否図柄の変動表示中ではないときは(S6:N O)、小当たり動作実行処理(S8)を行う。

小当たり動作実行処理では、まず小当たり図柄を決める。小当たり図柄は、2桁揃いの図柄(00、11、22、…、88、99)であり、この中の奇数組合せ(11、33、55、77、99)が第2特典画像、偶数組合せが第2非特典画像である。すなわち、主制御装置30の小当たり図柄を決める処理は、特典遊技を実行するか否かを決める処理でもあり特典決定手段に該当する。

#### 【0056】

そして、小当たり図柄のデータと変動時間のデータが含まれる第2図柄コマンドをサブ統合基板90に送る。

20

サブ統合基板90は、第2図柄コマンドに基づいて変動パターンを決め、図柄変動表示部4を制御して第2当否図柄の変動表示を開始させ、上記の変動パターンに従って変動表示を行ってから、図3(b)に例示するように小当たり図柄を確定表示させる(第2表示手段)。また、サブ統合基板90は、この小当たり図柄の確定表示とほぼ同時に画像制御装置40に指示して液晶表示装置5に小当たり発生を示す表示(図示の例では「小当たり～！」)を行わせる。遊技者はこの確定表示により、小当たりであることと確率変動(高確率モード)の可能性があるか否かを知ることになる。

#### 【0057】

さらに、主制御装置30は、図柄変動表示部4に小当たり図柄が確定表示されるのを待つて(上記の変動時間に基づいて判断できる。)、小当たり遊技を開始する。

30

小当たり遊技においては、主制御装置30は上大入賞口10を規定時間(本例では約30秒)まで開放させる。但し、規定時間前でも上大入賞口10への入賞数が規定数(本例では10個)に達すれば上大入賞口10を閉鎖する。

#### 【0058】

この上大入賞口10の開放は1回だけで小当たり遊技の終了となるが、その開放時に上大入賞口10に入賞した遊技球が特定口10aに入っているれば、役物連続作動装置が作動して上述した大当たり遊技が実行される。

#### 【0059】

そして、この大当たり遊技を行うきっかけとなった小当たり図柄が第2特典画像であったときは、主制御装置30は大当たり遊技が終了した際に判定モードを高確率モードにする。しかし、小当たり図柄が第2非特典画像であったときは、それまで高確率モードであったとしても、大当たり遊技が終了した際に通常モードになる。

40

#### 【0060】

一方、S4における判定が外れなら(S5:N O)、主制御装置30は第2外れ図柄(小当たり図柄以外)を決め、その第1外れ図柄データと変動時間のデータが含まれる第2図柄コマンドをサブ統合基板90に送る(S9)。サブ統合基板90は、第2図柄コマンドに基づいて変動パターンを決め、図柄変動表示部4を制御して第2当否図柄の変動表示を開始させ、上記の変動パターンに従って変動表示を行ってから、第2外れ図柄を確定表示させる。

50

## 【0061】

液晶表示装置5による第1当否図柄の変動表示と図柄変動表示部4による第2当否図柄の変動表示とが時間的に重畠し、それら表示動作の原因となった第1当否判定及び第2当否判定が共に当たりであった場合(S5: YES且つS6: YES)、第1当否判定が当たりであったことに起因する大当たり遊技(下大入賞口11の開放)を優先実行するので(S7)、遊技者にとって価値の大きい大当たり(役物連続作動装置の作動による下大入賞口11の連続開放)を優先して行うことができる。

## [第2始動口の大当たり判定処理例2]

上記の処理例1では第1当否判定及び第2当否判定が共に当たりであった場合に当たりを優先して行うが、そのような優先、待機を行わない構成も可能である。その一例を図5によって説明する。

10

## 【0062】

図5に示す第2始動口の大当たり判定処理では、主制御装置30は、遊技球が第2始動口7に入賞して第2始動口スイッチからの第2始動信号が入力されると(S11: YES)、第2当否判定用の当否乱数を取得する(S12)。

## 【0063】

その第2当否判定用の当否乱数値を判定テーブルに記録されている当たり値と照合する(S13)。本例の場合も、第2当否判定用の判定テーブルにも通常確率用と高確率用との2種類があり、記録されている当たり値の個数は高確率用の判定テーブルの方が多い(本実施例では5倍)。どちらの判定テーブルを使用するかは、上述したように通常モードか高確率モードかによる。

20

## 【0064】

当否乱数がいずれかの当たり値と一致しているときは(S14: YES)、小当たり動作実行処理(S15)を行う。

小当たり動作実行処理では、まず小当たり図柄を決める。小当たり図柄の種類等は上記の処理例1と同様である。

## 【0065】

また、処理例1と同様に小当たり図柄のデータと変動時間のデータが含まれる第2図柄コマンドをサブ統合基板90に送り、処理例1と同様に、図柄変動表示部4にて第2当否図柄の変動表示が行われて小当たり図柄が確定表示されるのを待って、処理例1と同様の小当たり遊技を開始する。

30

## 【0066】

この小当たり遊技において、上大入賞口10に入賞した遊技球が特定口10aに入っている(S16: YES)、役物連続作動装置が作動して上述した大当たり遊技が実行される(S17)。

## 【0067】

処理例1と同様に、この大当たり遊技を行うきっかけとなった小当たり図柄が第2特典画像であったときは、主制御装置30は大当たり遊技が終了した際に判定モードを高確率モードにする。しかし、小当たり図柄が第2非特典画像であったときは、それまで高確率モードであったとしても、大当たり遊技が終了した際に通常モードになる。

40

## 【0068】

一方、S13における判定が外れなら(S14: NO)、処理例1と同様に、主制御装置30は第2外れ図柄を決めてサブ統合基板90に送り(S18)、図柄変動表示部4に第2外れ図柄を確定表示させる。

## [第2始動口の大当たり判定処理例3]

上記の処理例1、2では、小当たり遊技において上大入賞口10に入賞した遊技球が特定口10aに入っていると役物連続作動装置が作動して大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技を行うきっかけとなった小当たり図柄が第2非特典画像であったときは、それまで高確率モードであったとしても、大当たり遊技が終了した際に通常モードになってしまふ。つまり、高確率モードなっているときに第2非特典画像で小当たりが発生し、その

50

小当たりが大当たり遊技に昇格した場合、その大当たり遊技に伴って高確率モード（確率変動）が終了してしまうという問題がある。本例は、このような不都合を防止する例である。

#### 【0069】

図6に示す第2始動口の大当たり判定処理では、主制御装置30は、遊技球が第2始動口7に入賞して第2始動口スイッチからの第2始動信号が入力されると（S21：YES）、第2当否判定用の当否乱数を取得する（S22）。

#### 【0070】

その第2当否判定用の当否乱数値を判定テーブルに記録されている当たり値と照合する（S23）。本例の場合も、第2当否判定用の判定テーブルにも通常確率用と高確率用との2種類があり、記録されている当たり値の個数は高確率用の判定テーブルの方が多い（本実施例では5倍）。どちらの判定テーブルを使用するかは、上述したように通常モードか高確率モードかによる。10

#### 【0071】

当否乱数がいずれかの当たり値と一致しているときは（S24：YES）、高確率モード中か否かを判断する（S25）。高確率モードであれば（S25：YES）、確率変動小当たりか否か（すなわち、小当たり図柄が第2特典画像になる大当たりか否か）を判断する（S26）。

#### 【0072】

高確率モードでないか（S25：NO）、確率変動小当たりであるときは（S26：NO）、小当たり動作実行処理（S27）を行う。20

小当たり動作実行処理では、まず小当たり図柄を決めるのであるが、高確率モードではないので（S25：NO）小当たり動作実行処理（S27）を行う場合は、処理例1、2と同様に小当たり図柄として第2特典画像と第2非特典画像のどちらかを決める。しかし、既に確率変動大当たりと決まっている場合は（S26：YES）、小当たり図柄として第2特典画像を決める。

#### 【0073】

そして、処理例1、2と同様に小当たり図柄のデータと変動時間のデータが含まれる第2図柄コマンドをサブ統合基板90に送り、処理例1、2と同様に、図柄変動表示部4にて第2当否図柄の変動表示が行われて小当たり図柄が確定表示されるのを待って、処理例1、2と同様の小当たり遊技を開始する。30

#### 【0074】

この小当たり遊技において、上大入賞口10に入賞した遊技球が特定口10aに入っているれば、役物連続作動装置が作動して処理例1で説明したとおりの大当たり遊技が実行される。また、この大当たり遊技を行うきっかけとなった小当たり図柄が第2特典画像であったときは、処理例1と同様に、大当たり遊技が終了した際に高確率モードになるが、小当たり図柄が第2非特典画像であったときは通常モードが維持される。

#### 【0075】

一方、高確率モード中で（S25：YES）、確率変動小当たりでないときは（S26：NO）、サブ統合基板90に打ち出し停止勧告表示を指示する（S28）。すると、サブ統合基板90が画像制御装置40に指示して液晶表示装置5に打ち出し停止勧告表示（例えば図3（c）に示す「打ち出し停止！」）を行わせる。遊技者はこの表示により、高確率モード中の小当たり発生であるが、この小当たりを大当たり遊技に昇格させない方がよいこと（それにより高確率モードを継続できること）が分かる。少なくとも、遊技球の発射（打ち出し）を停止した方がよいと分かる。40

#### 【0076】

遊技者が、この勧告表示に従って打ち出しを停止すれば小当たりに伴って開放された上大入賞口10に入賞することがなく（ごく希に、小当たり発生直前に発射されていた遊技球が入賞する可能性はあるものの）、当然ながら特定口10aに入って役物連続作動装置が作動することもないから小当たりは大当たりに昇格せずに終了する。大当たり遊技が行50

われないのであるから、そのときの高確率モードはそのまま維持される。

#### 【0077】

また、S23における判定が外れなら(S24: NO)、処理例1、2と同様に、主制御装置30は第2外れ図柄を決めてサブ統合基板90に送り(S30)、図柄変動表示部4に第2外れ図柄を確定表示させる。

#### [第2始動口の大当たり判定処理例4]

上記の処理例3と同様に、高確率モードなっているときに第2非特典画像で小当たりが発生し、その小当たりが大当たり遊技に昇格した場合の不都合を防止するために、図7に示す構成を採用することもできる。なお、処理の大部分は図6の処理例3と同様であるので、その部分については同じ符号を使用して説明を省略する。

10

#### 【0078】

この例では、高確率モード中で(S25: YES)、確率変動小当たりではないなら(S26: NO)、サブ統合基板90に打ち場所変更促進表示を指示する(S28a)。すると、サブ統合基板90が画像制御装置40に指示して液晶表示装置5に打ち出し場所の変更を勧める(例えば「右打ち」を勧める)表示を行わせる。この打ち場所変更は上大入賞口10に入賞しにくい打ち出し場所で(少なくとも特定口10aに入りにくい打ち場所)を遊技者に勧める限りにおいて、表示内容に制限はない。

#### 【0079】

例えば図8に示す構造の上大入賞口10を使用する場合には、遊技領域の右半部を流下してきた遊技球が特定口10aに入る可能性はきわめて小さいから、この場合には打ち場所変更促進表示として「右打ち」を勧告すればよい。

20

#### 【0080】

遊技者はこの表示により、高確率モード中の小当たり発生であるが、この小当たりを大当たり遊技に昇格させない方がよいこと(それにより高確率モードを継続できること)が分かる。少なくとも、遊技球の発射(打ち出し)場所を勧告に従って変更した方がよいと分かる。

#### 【0081】

遊技者が、この勧告に従って打ち出し場所を変更すれば小当たりに伴って開放された上大入賞口10に入賞する可能性が小さく、少なくとも特定口10aに入って役物連続作動装置が作動する可能性がきわめて小さくなるから、小当たりは大当たりに昇格せずに終了する可能性がきわめて大きい。大当たり遊技が行われない可能性が高いから、そのときの高確率モードが解消される(通常モードになる)可能性は小さい。

30

#### [その他]

第2始動口の大当たり判定処理例3においては、高確率モード中で(S25: YES)、確率変動小当たりでないときは(S26: NO)、打ち出し停止勧告表示を行っているが、打ち出し停止勧告表示に代えて、或いは打ち出し停止勧告表示と共に、発射装置を停止させて打ち出しを停止する(打ち出し停止処理)を行ってもよい。

#### 【0082】

また、この打ち出し停止処理の代わりに上大入賞口10の近隣又は上大入賞口10の内部の可動部を制御して、特定口10aに入球しにくくしてもよい。この動作を第2始動口の大当たり判定処理例4の打ち場所変更促進表示と併用してもよい。

40

#### 【0083】

さらに、第2始動口の大当たり判定処理例1、2に、第2始動口の大当たり判定処理例3又は4のS25～S29の処理を組み込んで、高確率モード中の非確率変動小当たりについては、大当たりへの昇格を回避させる(回避を勧める)構成とすることができます。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0084】

【図1】実施例のパチンコ機の正面図。

【図2】実施例のパチンコ機の要部ブロック図。

【図3】実施例における表示動作の説明図。

50

【図4】実施例のパチンコ機で主制御装置が実行する第2始動口大当たり判定処理例1のフロー チャート。

【図5】実施例のパチンコ機で主制御装置が実行する第2始動口大当たり判定処理例2のフロー チャート。

【図6】実施例のパチンコ機で主制御装置が実行する第2始動口大当たり判定処理例3のフロー チャート。

【図7】実施例のパチンコ機で主制御装置が実行する第2始動口大当たり判定処理例4のフロー チャート。

【図8】上大入賞口及び下大入賞口の構造例示図。

【符号の説明】

10

【0085】

1 . . . パチンコ機(弾球遊技機)、

4 . . . 図柄変動表示部(第2表示手段)、

5 . . . 液晶表示装置(第1表示手段、報知手段)、

5a . . . 画面、

6 . . . 第1始動口、

7 . . . 第2始動口、

10 . . . 上大入賞口(第2大入賞口)、

10a . . . 特定口(特定領域)、

11 . . . 下大入賞口(第1大入賞口)、

20

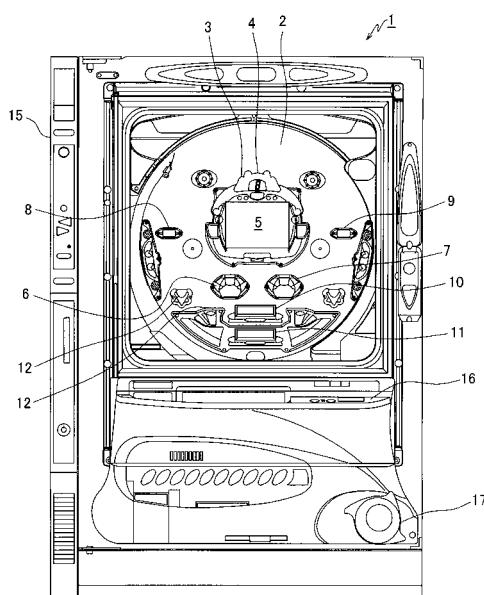
11a . . . 繼続口、

30 . . . 主制御装置、(第1当否判定手段、役物連続作動装置、第2当否判定手段、特典決定手段、特典遊技制御手段)

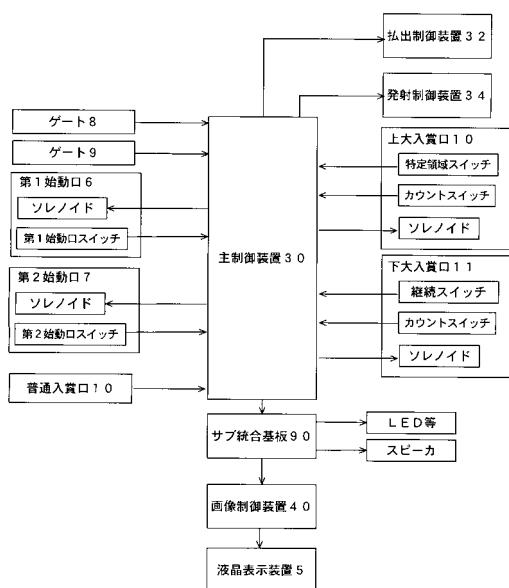
40 . . . 画像制御装置、

90 . . . サブ統合基板。

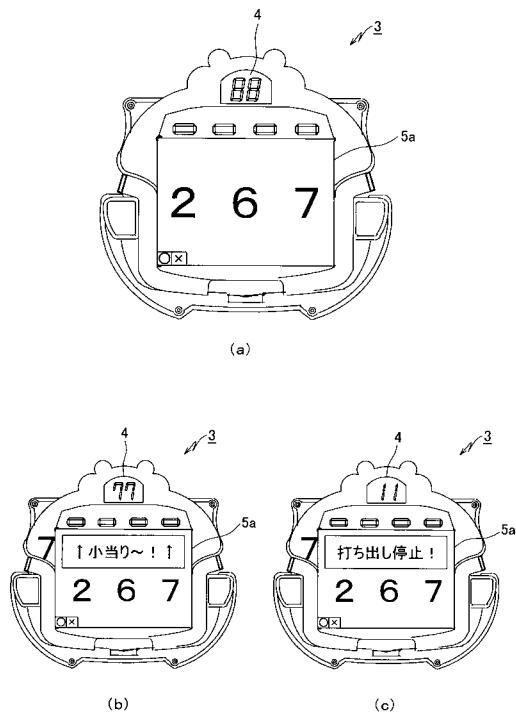
【図1】



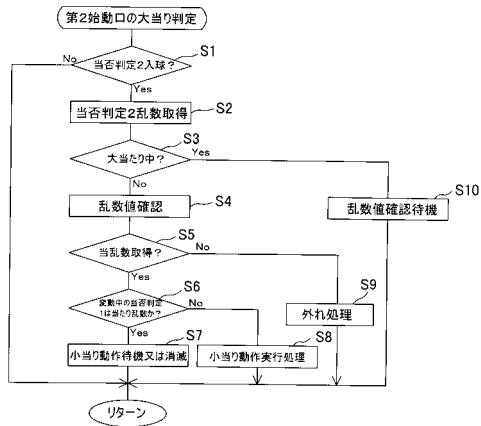
【図2】



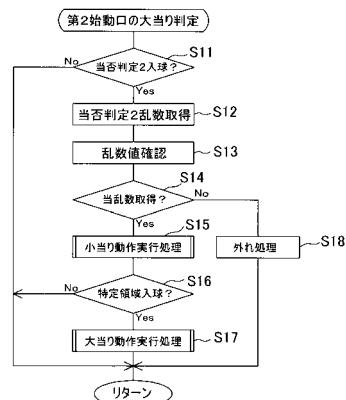
【図3】



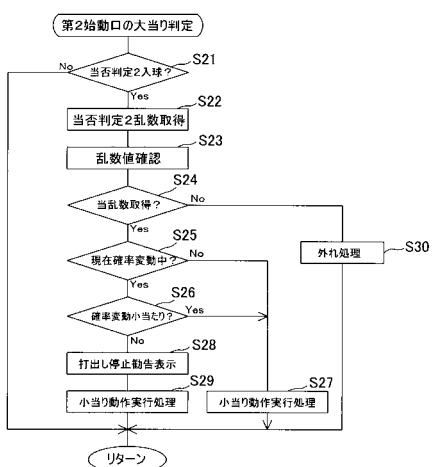
【図4】



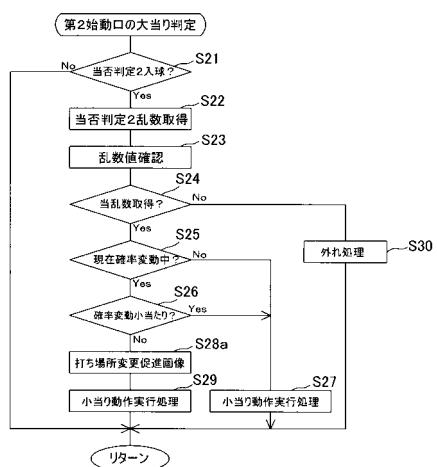
【図5】



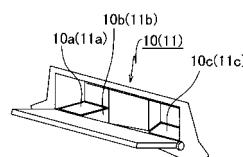
【図6】



【図7】



【図8】



---

フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

(56)参考文献 特開2001-062080(JP,A)

特開2003-190560(JP,A)

特開2000-140235(JP,A)

特開2002-315936(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2