

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6561268号
(P6561268)

(45) 発行日 令和1年8月21日 (2019.8.21)

(24) 登録日 令和1年8月2日 (2019.8.2)

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

請求項の数 3 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2016-6902 (P2016-6902)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成28年1月18日 (2016.1.18)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2016-135247 (P2016-135247A)		愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成28年7月28日 (2016.7.28)		番地
審査請求日	平成30年5月22日 (2018.5.22)	(74) 代理人	100130188
(31) 優先権主張番号	特願2015-8914 (P2015-8914)		弁理士 山本 喜一
(32) 優先日	平成27年1月20日 (2015.1.20)	(74) 代理人	100089082
(33) 優先権主張国・地域又は機関	日本国 (JP)		弁理士 小林 脩
		(74) 代理人	100190333
			弁理士 木村 群司
		(74) 代理人	100067596
			弁理士 伊藤 求馬
		(72) 発明者	中谷 竜二
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球し通過することにより普通図柄の抽選の契機となる作動ゲートと、
常時入球可能で入球により第 1 特別図柄の抽選の契機となる第 1 の始動口と、
前記第 1 の始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記第 1 特別図柄の抽選が実施されるまで第 1 保留記憶として所定の上限数まで記憶する第 1 保留記憶手段と、
前記普通図柄の抽選の結果に応じて開閉作動する普通電動役物により遊技球の入球が困難な状態、又は入球可能な状態若しくは入球容易な状態に切替え可能で入球により第 2 特別図柄の抽選の契機となる第 2 の始動口と、
前記第 2 の始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記第 2 特別図柄の抽選が実施されるまで第 2 保留記憶として所定の上限数まで記憶する第 2 保留記憶手段と、
少なくとも前記第 1 特別図柄の抽選の結果又は前記第 2 特別図柄の抽選の結果が小当りであり小当り遊技を実施したときに開放する大入賞口と、
前記小当りの当選時に決定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当り図柄に応じて大入賞口の開放パターンを設定する開放パターン設定手段と、
該大入賞口内に設けられた特定領域と、を備え、
前記小当り遊技で前記特定領域へ遊技球が入球することで大当り遊技へ移行可能となし、

大当り遊技の終了後に、前記第 2 の始動口を入球可能な状態若しくは入球容易な状態とする前記普通電動役物の開放動作の頻度が高くなる開放延長遊技を実施可能な遊技機にお

いて、

前記第 2 保留記憶手段が前記第 2 保留記憶を記憶していれば、前記第 1 特別図柄の抽選より前記第 2 特別図柄の抽選を優先的に実施するようになし、

前記大入賞口には、その内部に、前記特定領域へ遊技球を入球させるように又は入球させないように振分ける振分手段と、該振分手段へ向けて遊技球を案内する第 1 の流路と、

該第 1 の流路よりも高い確率で遊技球が前記特定領域へ入球するように前記振分手段へ向けて遊技球を案内する第 2 の流路、及び遊技球を前記第 1 の流路又は第 2 の流路へ誘導する誘導手段と、を設け、

該誘導手段は、小当り遊技の開始から所定時間が経過するまでは遊技球を第 2 の流路へ誘導し、前記所定時間の経過後に前記第 1 の流路へ誘導するようになし、

前記開放パターン設定手段により設定される開放パターンは、前記第 2 特別図柄の小当り図柄に応じて設定される開放パターンの方が、前記第 1 特別図柄の小当り図柄に応じて設定される開放パターンよりも、前記大入賞口が開放している間に前記誘導手段が遊技球を前記第 1 の流路へ誘導する可能性の低い開放パターンが選択される確率が高いことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

発射された遊技球が流下する遊技領域は、遊技球を第 1 の発射強度で発射したときに遊技球が流下する第 1 の遊技領域と、前記第 1 の発射強度よりも強い第 2 の発射強度で発射したときに遊技球が流下する第 2 の遊技領域とに分けられ、

前記第 1 及び第 2 の遊技領域にそれぞれ、前記普通図柄の作動ゲートを設け、

少なくとも前記第 1 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に前記第 1 の始動口を設け、

かつ前記第 2 の遊技領域には前記第 2 の始動口及び前記大入賞口を設けたことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技機において、

前記第 1 の流路の中流部には、上流部からの遊技球を受ける受皿部が設けられ、該受皿部に、遊技球を第 1 の流路の下流部へ流下せしめる流下穴と、ハズレ穴とが設けられた分岐手段を具備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、小当り遊技時に特定領域に入球することにより大当り遊技への移行を可能とする遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、始動口への入球に起因して特別図柄の変動を伴う抽選（当否判定）を行い、判定結果が大当り（図柄当り）であれば大入賞口を長時間開放する大当り遊技を実施する「第 1 種」の遊技性と、判定結果が小当りであれば V ゾーン（特定領域）を備えた大入賞口を短時間開放する小当り遊技を実施し、前記 V ゾーンへの入球により大当り（役物当り）となり大当り遊技を実施する「第 2 種」の遊技性とを兼ね備えた混合タイプのものがある（例えば特許文献 1 参照）。

【0003】

この種の混合機タイプの遊技機は、遊技球が常時入球可能に設けられた第 1 の始動口と、普通図柄の抽選に応じて作動する普通電動役物により開閉可能に設けられた第 2 の始動口とを備え、第 1 の始動口への入球に起因して特別図柄の当否判定を実行させ、図柄当りとなった場合に大当り終了後に第 2 の始動口が開放しやすい遊技状態（開放延長遊技状態）に移行させ、第 2 の始動口への入球に起因して小当りを発生させ、特定領域に入球させて役物当りを発生させる。このように、遊技の進行状態により異なる遊技を実行すること

ができるため、遊技者を飽きさせない。

【 0 0 0 4 】

また、第 2 の始動口への入球に起因する当否判定よりも確率が低い、第 1 の始動口への入球に起因する小当りを発生させるものもある。これによれば、通常遊技状態からも役物当りを狙えるため、高い確率で大当り遊技へ移行させることが可能にできる。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 9 - 2 9 1 2 9 2 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

従来の混合タイプの遊技機は、開放延長遊技状態においてスムーズに役物当りへ移行可能になるように、小当り遊技で大入賞口へ入球した遊技球が特定領域へ入球するか否かを直ぐに決着させるように構成されている。また、前記通常遊技状態からも役物当りを狙える遊技機でも、開放延長遊技状態を優先して前記特定領域へ入球するか否かを直ぐに決着させるように構成されたものが多い。

これでは、通常遊技状態において折角小当り遊技を獲得できも、直ぐに決着が付いてしまうと遊技の面白味が半減するおそれがある。

そこで本発明は上記事情に鑑み、通常遊技状態と開放延長遊技状態とで各々の遊技状態に合わせた小当り遊技を実施するようにして小当り遊技を充分に楽しむことができ、興趣の豊かな遊技機を実現することを課題としてなされたものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

請求項 1 に記載の発明は、

遊技球が入球し通過することにより普通図柄の抽選の契機となる作動ゲートと、

常時入球可能で入球により第 1 特別図柄の抽選の契機となる第 1 の始動口と、

前記第 1 の始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記第 1 特別図柄の抽選が実施されるまで第 1 保留記憶として所定の上限数まで記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記普通図柄の抽選の結果に応じて開閉作動する普通電動役物により遊技球の入球が困難な状態、又は入球可能な状態若しくは入球容易な状態に切替え可能で入球により第 2 特別図柄の抽選の契機となる第 2 の始動口と、

前記第 2 の始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記第 2 特別図柄の抽選が実施されるまで第 2 保留記憶として所定の上限数まで記憶する第 2 保留記憶手段と、

少なくとも前記第 1 特別図柄の抽選の結果又は前記第 2 特別図柄の抽選の結果が小当りであり小当り遊技を実施したときに開放する大入賞口と、

前記小当りの当選時に決定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当り図柄に応じて大入賞口の開放パターンを設定する開放パターン設定手段と、

該大入賞口内に設けられた特定領域と、を備え、

前記小当り遊技で前記特定領域へ遊技球が入球することで大当り遊技へ移行可能となし

、
大当り遊技の終了後に、前記第 2 の始動口を入球可能な状態若しくは入球容易な状態とする前記普通電動役物の開放動作の頻度が高くなる開放延長遊技を実施可能な遊技機において、

前記第 2 保留記憶手段が前記第 2 保留記憶を記憶していれば、前記第 1 特別図柄の抽選より前記第 2 特別図柄の抽選を優先的に実施するようになし、

前記大入賞口には、その内部に、前記特定領域へ遊技球を入球させるように又は入球させないように振分ける振分手段と、該振分手段へ向けて遊技球を案内する第 1 の流路と、

該第 1 の流路よりも高い確率で遊技球が前記特定領域へ入球するように前記振分手段へ向けて遊技球を案内する第 2 の流路、及び遊技球を前記第 1 の流路又は第 2 の流路へ誘導

10

20

30

40

50

する誘導手段と、を設け、

該誘導手段は、小当り遊技の開始から所定時間が経過するまでは遊技球を第２の流路へ誘導し、前記所定時間の経過後に前記第１の流路へ誘導するようになし、

前記開放パターン設定手段により設定される開放パターンは、前記第２特別図柄の小当り図柄に応じて設定される開放パターンの方が、前記第１特別図柄の小当り図柄に応じて設定される開放パターンよりも、前記大入賞口が開放している間に前記誘導手段が遊技球を前記第１の流路へ誘導する可能性の低い開放パターンが選択される確率が高いことを特徴とする。

例えば、前記開放パターン設定手段は、前記第１特別図柄の小当り図柄に応じて、前記大入賞口が開放している間に前記誘導手段が遊技球を前記第１の流路へ誘導する可能性が高くなる開放パターンを設定する一方、前記第２特別図柄の小当り図柄に応じて、大入賞口が開放している間に前記誘導手段が遊技球を前記第１の流路へ誘導する可能性が低くなる開放パターンを設定する。また、第２特別図柄の小当り図柄に応じて、大入賞口が開放している間に誘導手段が遊技球を第１の流路へ誘導する可能性の低い開放パターンが選択される前記確率は１００％でもよい。更にまた、第１特別図柄の小当り図柄に応じて、大入賞口が開放している間に誘導手段が遊技球を第１の流路へ誘導する可能性の高い開放パターンが選択される確率は１００％でもよい。

尚、大入賞口内の誘導手段の動作や振分手段の動作は一定であることが望ましく、例えば、小当り開始当初に誘導手段は遊技球を第２の流路へ誘導せしめ、所定時間経過後に遊技球を第１の流路へ誘導するようになる。このため、第１特別図柄の小当り遊技の開放パターンとしては、最初に大入賞口への入球がほぼ不可能な短時間開放を実行して、誘導手段が遊技球を第１の流路へ誘導するようになってから、入球が可能な長時間開放するパターンとし、第２特別図柄の小当り遊技の開放パターンとしては、最初から大入賞口への入球が可能な長時間開放を実行し、遊技球が第１の流路へ誘導される前には閉鎖するパターンとすることが望ましい。

また、小当り遊技開始は開放開始時でもよいし、開放すると決定されてから（小当り図柄が停止してから）でもよく、小当りが生起して、開放することが確定している間であればよい。

小当り遊技開始を開放開始時ではなく、開放すると決定されてからとすると前記したように短時間開放をしなくても、小当りの開放を開始するまでのインターバル時間を異ならせることで実行できる。

また誘導手段の動作は一定であることが望ましいが、誘導手段の誘導先を切替えるタイミングを図柄により、異ならせてもよい（所定時間が複数種類となる）。こうすると、前記切替えのタイミングを遊技者が把握しづらいため、当るタイミングか否かの判断がしづらくなる。

【０００８】

これによれば、第１特別図柄の小当り遊技では大入賞口に入球した遊技球が第１の流路を通過して特定領域に向かうこととなり、一方で第２特別図柄の小当り遊技では高い確率で遊技球が特定領域へ入球するように案内する第２の流路を通過して特定領域に向かうこととなるので、第２特別図柄の小当り遊技である開放延長遊技状態の小当り遊技では容易に遊技球を特定領域へ入球させて小当り遊技を速やかに終わらせることができる一方、第１特別図柄の小当り遊技である通常遊技状態の小当り遊技では遊技球が特定領域へ入球する可否かといった期待感と緊張感を高めることができる。よって、通常遊技状態と開放延長遊技状態とで各々の遊技状態に合わせた小当り遊技を実施することができ、これにより各々の小当り遊技を充分に楽しむことができ、遊技の興趣が豊かな遊技機を提供することができる。

【０００９】

請求項２に記載の発明は、

請求項１に記載の遊技機において、

発射された遊技球が流下する遊技領域は、遊技球を第１の発射強度で発射したときに遊

10

20

30

40

50

技球が流下する第 1 の遊技領域と、前記第 1 の発射強度よりも強い第 2 の発射強度で発射したときに遊技球が流下する第 2 の遊技領域とに分けられ、

前記第 1 及び第 2 の遊技領域にそれぞれ、前記普通図柄の作動ゲートを設け、

少なくとも前記第 1 の遊技領域を流下する遊技球が入球可能な位置に前記第 1 の始動口を設け、

かつ前記第 2 の遊技領域には前記第 2 の始動口及び前記大入賞口を設けたことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

これによれば、開放延長遊技にて入球可能な状態若しくは入球容易な状態になる第 2 の始動口を第 2 の遊技領域に設けることにより、通常遊技時と開放延長遊技時で始動口を打ち分けることができる。

10

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明は、

請求項 1 又は 2 に記載の遊技機において、

前記第 1 の流路の中流部には、上流部からの遊技球を受ける受皿部が設けられ、該受皿部に、遊技球を第 1 の流路の下流部へ流下せしめる流下穴と、ハズレ穴とが設けられた分岐手段を具備することを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

これによれば、好適に第 1 の流路よりも第 2 の流路の方が高い確率で遊技球を特定領域へ入球させる構成にできる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】本発明を適用した第 1 の実施形態の遊技機の正面図である。

【図 2】前記遊技機に設けられた遊技盤の正面図である。

【図 3】前記遊技盤に設けられた大入賞口の説明図である。

【図 4】前記遊技機の背面図である。

【図 5】前記遊技機の電気ブロック図である。

【図 6】前記遊技機の遊技仕様の説明図である。

【図 7】前記遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

30

【図 8】前記主制御装置で実行される始動口入賞処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 9】前記主制御装置で実行される特別図柄の当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 10】前記当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 11】前記当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 12】前記主制御装置で実行される遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 13】前記遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 14】前記遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

40

【図 15】前記遊技処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 16】前記遊技処理の制御内容を示す第 5 のフローチャートである。

【図 17】前記遊技処理の制御内容を示す第 6 のフローチャートである。

【図 18】前記遊技処理の制御内容を示す第 7 のフローチャートである。

【図 19】前記遊技機で実行される小当り遊技の大入賞口の開閉と貯留装置の作動を示すタイミングチャートである。

【図 20】第 1 特別図柄の小当り遊技で前記演出図柄表示装置に表示される演出表示態様を示す図である。

【図 21】本発明を適用した第 2 の実施形態の遊技機の遊技盤の正面図である。

【図 22】前記遊技盤に設けられた大入賞口の説明図である。

50

【図 2 3】前記遊技機で実行される小当り遊技の大入賞口の開閉と誘導装置の作動を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

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

10

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

【0015】

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

【0016】

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

20

下皿 13 は上皿 12 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 13 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱(ドル箱)に移すことができる。

【0017】

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

30

【0018】

図 2 は、本パチンコ機の遊技盤 2 の正面図である。遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。また遊技領域は、そのほぼ中央上方寄りの位置にセンターケース 200 が装着されている。これにより遊技領域 20 は、遊技球を所定の強度(第 1 の発射強度)で発射したときに遊技球が流下する左打ち領域 L (第 1 の遊技領域)と、前記所定の強度よりも強く(第 2 の発射強度)で発射したときに遊技球が流下する右打ち領域 R (第 2 の遊技領域)とに分けられる。尚、遊技領域 20 には図示しない多数の遊技釘や風車が植設されている。

センターケース 200 は中央に演出図柄表示装置 21 (全体の図示は省略)の LCD パネルが配設されている。またセンターケース 200 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

40

【0019】

センターケース 200 の直下には、常時入球(入賞)可能な第 1 特図始動口 23 (第 1 の始動口)が設置されている。第 1 特図始動口 23 へは、左打ち領域 L からセンターケース 200 のワープ樋等を流下する遊技球が入球しやすい構成である。第 1 特図始動口 23 は、入球により第 1 特別図柄(以下、特別図柄を特図という)の当否判定が実行される起因となる入球口である。

第 1 特図始動口 23 への入球により第 1 特図の大当り決定用乱数、第 1 特図の大当り図柄決定乱数、第 1 特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、保留

50

記憶される。保留記憶は4つまで記憶される。これら保留記憶に基づいて第1特図の当否判定が実行され、結果は大当り、小当り、ハズレのいずれかの判定がなされる。

左打ち領域Lには、遊技球が常時通過（入球）可能であり、通過により普通図柄（以下、普図という）の当否抽選を開始する普図作動ゲート22が設けられている。

また左打ち領域Lには複数の普通入賞口27が配置されている。

【0020】

右打ち領域Rには、普図作動ゲート22が設けられ、また、普図作動ゲート22の下流側位置には、チューリップ式の普通電動役物（普電役物）により開閉可能に設けられた第2特図始動口（第2の始動口）24が設けられている。

【0021】

前記のように普図作動ゲート22は遊技球の通過により普図の当否抽選が実行される起因となるもので、通過により普図の当り決定用乱数、普図の当り図柄決定乱数、普図のリーチ判定用乱数、普図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、保留記憶される。保留記憶は4つまで記憶される。

【0022】

普図が当選すると前記普電役物が作動して所定の時間、第2特図始動口24が開放される。尚、普電役物の通常遊技状態での開放パターンとして、ロング開放とショート開放とが設定されている。また普電役物の開放を、演出図柄表示装置21にて報知する演出表示を行なうことが望ましい。

第2特図始動口24は、入球により第2特図の当否判定が実行される起因となる入球口である。第2特図始動口24への入球により第2特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定乱数、第2特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、保留記憶される。保留記憶は4つまで記憶される。この保留記憶に応じて第2特図の当否判定が実行され、結果は大当り、小当り、ハズレのいずれかの判定がなされる。尚、本実施形態では、通常遊技時の普図の変動時間は長く、普電役物の開放時間は短時間に設定しているので、通常遊技時に右打ちしても第2特図始動口24での抽選は開始されないように設計されている。そのため、通常遊技時は左打ちにて第1特図始動口23で大当りを目指す遊技がメインとなる。

【0023】

第2特図始動口24の下流側位置には、開閉扉で閉鎖された長方形横長状の開口部を有し、第1又は第2特図の当否判定結果が大当りでの大当り遊技又は後述する小当り遊技から移行した大当り遊技において開閉扉が所定の態様で開閉される第1大入賞口6Aが設けられている。

【0024】

更に第1大入賞口6Aの下流側位置には、第1又は第2特図の当否判定結果が小当りとなり小当り遊技において開閉される第2大入賞口6Bが設けられている。

図3に示すように、第2大入賞口6Bは開閉扉600の開放時に遊技球が入球可能な構成である。第2大入賞口6Bの内部には、第2カウントSW507が設けられ、これにより入球した遊技球が検出される。遊技球の検出により入賞と見做して賞球を払出すことが望ましい。

【0025】

第2カウントSW507の下流側には、メイン流路601への遊技球の流入を可能又は不可能とするシャッタ60が設けられている。例えばシャッタ60は、遊技状態に拘わらず、メイン流路601への流入を可能とする開放状態と、メイン流路601への流入を不可能とする閉鎖状態とを交互かつ一定に繰り返し作動することが望ましい。

尚、シャッタ60によりメイン流路601への流入を阻止された遊技球は枝分かれしたサブ流路602を経て流路下端のハズレ穴61へ流入して第2大入賞口6Bから排出されて遊技盤裏面側の機構へ取り込まれる。

【0026】

メイン流路601の流路下端には、流路内へ突出する作動位置と流路内から退出する非

10

20

30

40

50

作動位置とに切り替え可能であり、前記作動位置に突出して流下する遊技球を塞き止めてメイン流路 6 0 1 内に遊技球を貯留する貯留装置 6 2 (貯留手段) が設けられている。例えば、貯留装置 6 2 は小当り遊技の開始時には作動せず非貯留状態をなし、小当り遊技の開始から所定時間 (第 1 所定時間) 経過後に遊技球を貯留するよう作動し (貯留状態)、更に貯留の開始から所定時間 (第 2 所定時間) 経過後に貯留を解除する (非貯留状態)。このように、貯留装置 6 2 は小当り遊技において一定に作動させる。

【 0 0 2 7 】

更にまた第 2 大入賞口 2 B 内には、メイン流路 6 0 1 の下流側に、メイン流路 6 0 1 を通過した遊技球を特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 へ振分ける振分装置 6 3 が設置されている。

10

振分装置 6 3 は、メイン流路 6 0 1 の下向きの下流端開放部に隣接して略円盤のスプロケットからなり、振分装置 6 3 にはその外周側面に入球口からなる特定領域 6 4 と 2 つのハズレ穴 6 1 が等間隔で配置されている。

【 0 0 2 8 】

振分装置 6 3 はその中心軸に連結されたモータよる駆動で時計回りに回転して特定領域 6 4 及びハズレ穴 6 1 がメイン流路 6 0 1 の前記下流端開放部を臨む位置を通過していく。このときにメイン流路 6 0 1 を流下してきた遊技球があれば、遊技球は特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかに入球して入球が検出される。

【 0 0 2 9 】

ところで振分装置 6 3 は、電源投入時から一定の速度で回転動作 (一定の間隔で切替動作) しており、所定時間の間隔で特定領域 6 4 に達する位置、ハズレ穴 6 1 に達する位置へと変化する (切り替わる)。そして、遊技球は、メイン流路 6 0 1 の下流端開放部に達したときに特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 が前記下流端開放部を臨む位置になれば、当該位置に特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかが来るまで振分装置 6 3 の外周側面と当接状態を維持し、特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかが下流端開放部と対向する位置に来た時点で特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかに入球することになる。尚、特定領域 6 4 へ入球した遊技球はハズレ穴 6 1 へ入球した遊技球と同様、第 2 大入賞口 6 B から排出されて遊技盤裏面側の機構へ取り込まれる。

20

【 0 0 3 0 】

尚、大入賞口は特定領域 6 4 を備えた第 2 大入賞口 6 B ひとつの構成でも構わない。その場合、特定領域 6 4 を必要としない大当り遊技中などは特定領域 6 4 を無効にしたり、シャッタ 6 0 の動作を停止させて入球した遊技球すべてをサブ流路 6 0 2 を経て流路下端のハズレ穴 6 1 へ誘導する構成にすれば、ハズレ穴 6 1 に至る時間も短くすることができ、大当りの 1 ラウンドの遊技を短時間で終了させることができる。

30

【 0 0 3 1 】

遊技領域 2 0 にはその中央下端部の盤面最下部にアウト球口 2 0 3 が設けられている。

また遊技盤 2 の右下端部には、レール 2 0 1 の外部に表示部が設けられている。該表示部には、第 1 特図の当否判定結果を示唆する第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図の当否判定結果を示唆する第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図の保留記憶数を示唆する第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、第 2 特図の保留記憶数を示唆する第 2 特図保留数表示装置 2 8 2、普図の抽選結果を示唆する普図表示装置 2 9、及び普図保留数表示装置 2 9 1 が設けられている。

40

【 0 0 3 2 】

図 4 に示すように、パチンコ機 1 の裏側は、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁 (図 3 の右側) の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方 (上流) から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 2 0 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球 (賞球) が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記

50

上皿 12 に払い出される。また、本実施形態では前記賞球を払い出す払出ユニット 33 により前記貸出ボタン 171 の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

【0033】

パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 40、払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43、発射制御装置 44、電源基板 45 が設けられている。

【0034】

主制御装置 40、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 41、発射制御装置 44、電源基板 45 は内枠 30 に設けられている。図 4 では発射制御装置 44 が描かれていないが、払出制御装置 41 の下に設けてある。

【0035】

また、球タンク 31 の右側には、外部接続端子板 38 が設けてあり、外部接続端子板 38 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠側(外枠 10、前枠 11、内枠 30)から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の 2 種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板 38 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

【0036】

図 5 は本パチンコ機の電氣的構成を示すもので、遊技の制御を司る主制御装置 40 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42 及び演出図柄制御装置 43 を具備する構成である。主制御装置 40、払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42 及び演出図柄制御装置 43 においては、何れも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れも CPU により、2ms 周期又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。

発射制御装置 44 には CPU、ROM、RAM 等が設けられていない、しかしこれに限るわけではなく、発射制御装置 44 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【0037】

主制御装置 40 は、裏配線中継端子板 530 及び外部接続端子板 38 を介して遊技施設のホールコンピュータ 500 と電氣的に接続される。また主制御装置 40 には、裏配線中継端子板 530 や遊技盤中継端子板 531 を介して、前枠(ガラス枠)及び内枠が開放しているか否か検出するガラス枠開放 SW(スイッチ) 501、内枠開放 SW 502、第 1 特図始動口 23 への入球を検出する第 1 特図始動口 SW 503、第 2 特図始動口 24 への入球を検出する第 2 特図始動口 SW 504、作動ゲート 22 への入球を検出する普通図柄作動 SW 505、第 1 大入賞口 6A への入球を検出する第 1 カウント SW 506、第 2 大入賞口 6B への入球を検出する第 2 カウント SW 507、特定領域 64 への入球を検出する特定領域 SW 508、普通入賞口 27 への入球を検出する一般入賞口 SW 509、及びハズレ穴 61 への入球を検出するハズレ穴 SW 510 等の検出信号が入力される。

【0038】

また主制御装置 40 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、払出制御装置 41 や、演出中継端子板 532 を介してサブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ向けてのコマンドの出力や、図柄表示装置中継端子板 533 を介して前記の第 1 特図表示装置 28A、第 1 特図保留数表示装置 281、第 2 特図表示装置 28B、第 2 特図保留数表示装置 282、普図表示装置 29 及び普図保留数表示装置 291 等の表示制御を行なう。

【0039】

更に主制御装置 40 は、遊技盤中継端子板 531 を介して、第 1 大入賞口ソレノイド 511、第 2 大入賞口ソレノイド 512、貯留ソレノイド 513、シャッターソレノイド 514 及び普電役物ソレノイド 515 が接続されている。そして第 1 大入賞口ソレノイド 511 又は第 2 大入賞口ソレノイド 512 を制御して第 1 大入賞口 6A 又は第 2 大入賞口 6

10

20

30

40

50

Bを開放作動せしめる。また貯留ソレノイド513を制御して貯留装置62を作動せしめ、シャッターソレノイド514を制御してシャッタ60を作動せしめる。更に普電役物ソレノイド515を制御して第2特図始動口24の普電役物の開閉作動せしめる。

主制御装置40からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子板38を経てホールコンピュータ500に送られる。

主制御装置40と払出制御装置41とは双方向通信が可能である。

【0040】

払出制御装置41は、裏配線中継端子板530や払出中継端子板534を介して球タンクが空状態になったことを検出する球切れSW520、遊技球が払い出されたことを検出する払出SW522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯SW523等の検出信号が入力される。また主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を稼働させて遊技球を払い出させる。更に、CRユニット端子板535を介してCRユニット60と電氣的に接続され、精算表示装置173を介して球貸及び精算SW171, 172による貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、CRユニット60とデータを送受し、貸出要求信号に応じて払出モータ521を稼働させて貸球を払い出させ、CRユニット60に挿入されているプリペイドカードの残高表示を制御する。

【0041】

発射制御装置44は、発射ハンドルの回転操作を検出するスイッチ524、発射停止SW525、発射ハンドル14に遊技者が接触(操作)していることを検出するタッチSW526等の検出信号が入力される。払出制御装置41を介して主制御装置40から送られてくるコマンド(タッチSW526の信号や遊技状況を反映している)、発射ハンドル14(524)の回動信号及び発射停止SW525の信号に基づいて発射モータ527を制御して遊技球を発射及び停止させる。

【0042】

サブ統合制御装置42には、音量調節SW、遊技ボタンやジョグダイヤルの操作を検出する遊技SW15などの操作信号が入力される。

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

【0043】

演出図柄制御装置43は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置21を構成している。演出図柄制御装置43は、サブ統合制御装置42から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置21のLCDパネルの表示を制御する。

【0044】

次にパチンコ機1の作動を説明する。

パチンコ機1は、第1特図始動口23への入球に起因して第1特図の当否判定が、第2特図始動口24への入球に起因して第2特図の当否判定が実行される。当否判定に応じて第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bと演出図柄表示装置21の図柄変動を開始する。その後、第1又は第2特図表示装置28A, 28Bに第1又は第2特図の確定図柄を、演出図柄表示装置21に第1又は第2特図に対応する擬似演出図柄を確定表示して第1又は第2特図の当否判定の結果を報知する。

判定結果が大当たり(図柄当り)となると、条件装置が作動することによって役物連続作動装置が作動して第1の大入賞口6Aが賞球の獲得に有利な所定の態様で開放される大当たり遊技(特別遊技)が実行される。

【0045】

一方、第1又は第2特図の当否判定の結果が小当たりでは、特別電動役物のみが作動し、これを起因に第2大入賞口6Bが大当たり遊技の第1大入賞口6Aよりも開放回数、開放時間が不利な態様で開放される小当たり遊技が実行される。このとき、第2大入賞口6Bの特定領域64へ遊技球が入球することにより前記条件装置が作動し、これにより役物連続作動装置が作動して大当たり遊技(役物当り)へ昇格(移行)可能とする基本構成を有する。

この場合、遊技状況に応じて第2大入賞口6B内の貯留装置62を制御して遊技球を貯留及び貯留解除することで特定領域64への入球率を可変するようになった。

【0046】

大当り遊技終了後には、大当りや小当りとなった特図に応じて、普通電動役物たる第2特図始動口23の開放時間を延長する（開放延長機能）とともに特図及び普図の平均変動時間を短くする時短機能が付与される時短遊技（開放延長遊技）に移行する可能性がある。

【0047】

図6は本パチンコ機1の遊技仕様を示し、大当り確率は第1特図及び第2特図ともに300分の1とされ、小当り確率は第1特図が300分の1、第2特図ともに300分の299とされている。

10

また時短付与率は通常遊技状態では第1、第2特図ともに50%で、時短遊技状態では第1、第2特図ともに80%とされ、時短回数は第1特図、第2特図ともに100回（図柄変動回数）又は次の大当りまでとされている。尚、小当りでは、小当り遊技終了後に、小当りが生じた時点の時短回数から時短遊技が継続される。

小当り契機の大当り確率（役物当り確率）は、通常遊技状態では第1、第2特図ともに100%で、時短遊技状態では第1、第2特図ともに80%とされている。

普図の当り確率は、通常遊技状態では50分の1で、時短遊技状態では100%とされ、通常遊技状態での普電役物のロング開放の割合は2分の1に設定されている。

前記図柄当りでは第1特図、第2特図ともに第2大入賞口6Aの28秒間の開放が16ラウンド（16回）実施される。また前記役物当りでは第1特図、第2特図ともに第2大入賞口6Aの28秒間の開放が15ラウンド（15回）実施される。

20

【0048】

以下、作動の詳細を主制御装置40で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図7は主制御装置40で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（S100～S110、S115）と残余処理（S111）とで構成され、2ms又は4ms周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（S100）。この判断はRAMの特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断（S100：no）なら初期設定（S115）を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環としてRAMに書き込まれる。

30

【0049】

正常割り込みなら（S100：yes）、初期値乱数更新処理（S101）、第1又は第2特図の当否判定用の乱数値である大当り決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S102）、第1又は第2特図の大当り図柄決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S103）、普図の当り決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S104）、第1又は第2特図のリーチに関するリーチ判定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S105）、第1又は第2特図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S106）、入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）、各出力処理（S109）、不正監視処理（S110）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理（S111）をループ処理する。

40

【0050】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）及び各出力処理（S109）の一部のサブルーチンについて説明する。

図8に示す「始動口入賞処理」は、第1特図始動口23、第2特図始動口24に遊技球が入球したときに抽出される当否乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置40に格納（記憶）する。そして各特図始動口23、24への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置42に送信する処理となる。以後、第1特図始動口23に遊技球が入球したときに格納される第1特図の保留記憶を第1保留記憶、第2特図始動口24に遊技球が入球したときに格納される第2特図の保留記憶を第2保留記憶とする。尚、本実施形態における記憶可能な保留記憶数は第1保留記憶数、第2保留記憶数ともに4個である。

50

尚、第2保留記憶機能を備えない構成でもよい。保留記憶すると、遊技状態が変更した場合に持ち越すことがあり、色々な状況での小当り遊技を想定して備える必要が生じるため、第2特図の保留記憶は無くてもよい。

勿論、持ち越すことにより遊技性を発揮させることも考えられる。例えば、通常遊技になる大当りを発生された場合でも、大当り遊技後に保留記憶に記憶されていた小当りにより大当りを獲得できれば、開放延長遊技を引き戻すことが可能となる遊技性を発揮するようになる。

【0051】

本「始動口入賞処理」は、先ず、第1特図始動口SW503により第1特図始動口23への入球を検出したか否か判定する(S200)。入球が無ければ(S200: no)、S204の処理に移行する。入球があれば(S200: yes)、主制御装置40に格納されている第1保留記憶の数が上限値(=4個)未満か否か確認する(S201)。上限値であれば(S201: no)、S204に進み、上限値未満であれば(S201: yes)、S202の処理において第1特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、抽出された各種の乱数を第1保留記憶として記憶し、第1保留記憶数を示す第1保留記憶カウンタに1を加算する。

続くS203の処理で加算した第1保留記憶カウンタの値を示す第1保留数指示コマンドをサブ統合制御装置42に送信する。

【0052】

次に、S204の処理では、第2特図始動口SW504により第2特図始動口24への入球を検出したか否か判定する。入球が無ければ(S204: no)、リターンする。入球があれば(S204: yes)、主制御装置40に格納されている第2保留記憶の数が上限値(=4個)未満か否か確認する(S205)。上限値であれば(S205: no)、リターンし、上限値未満であれば(S205: yes)、S206の処理において第2特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出し、抽出された各種の乱数を第2保留記憶として記憶し、第2保留記憶数を示す第2保留記憶カウンタに1を加算する。

続くS207の処理で加算した第2保留記憶カウンタの値を示す第2保留数指示コマンドをサブ統合制御装置42に送信する。

【0053】

次に図9乃至図11に基づいて第1特図又は第2特図の当否判定を実行する「当否判定処理」を説明する。尚、以降の説明において、第1特図又は第2特図を区別する必要がある場合を除き、両者を同等と見做して単に「特図」という。

図9に示すように、「当否判定処理」は、先ず、S300の処理において条件装置の未作動を確認して大当り遊技中か否かを確認する。条件装置が作動中(S300: no)であればリターンする。

条件装置が未作動で大当り遊技中でなければ(S300: yes)、S301の処理において特図の変動が停止中か否かを確認する。変動停止中であれば(S301: yes)、S302の処理において特図の確定図柄が未表示であるか否かを確認する(S302)。

尚、第2大入賞口6B内に遊技球がない状態であるときにこの「当否判定処理」を実行するように、特図の変動時間、小当り遊技の開始インターバル、終了インターバルなどを、大入賞口への入賞から排出までに要する時間以上の時間となるように設定している。

【0054】

前記S302の処理で確定図柄が未表示中であれば(S302: yes)、S303の処理において第1特図又は第2特図の保留記憶があるか確認する。

第1特図又は第2特図の保留記憶があれば(S303: yes)、S304の処理にて保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。この場合、第1特図の保留記憶よりも第2特図の保留記憶を優先的に当否判定することが望ましい。

第1特図又は第2特図の保留記憶がいずれもなければ(S303: no)、リターンする。

【0055】

S305の処理では、当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して当否判定を行い、当否判定が大当り(図柄当り)であるか否かの確認を行う。大当りであれば(S305: yes)、S306の処理にて前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し、S307の処理にて前記保留記憶の変動パターン決定用乱数の値及び現在の遊技状態(時短状態、通常状態)によって変動パターン(変動時間)を決定する。

【0056】

次に、S308の大当り内容設定処理において、前記大当り図柄決定用乱数の値に基づいて大当り遊技(特別遊技)の内容(第2大入賞口6Bの開放パターン、オープニング演出時間、エンディング演出時間等)及び大当り遊技終了後の遊技状態等の設定を行なう。

その後、S309の処理において前記当否判定結果を示すデータ(大当り、小当り、ハズレの種類、リーチの有り無し、変動時間など)を含んだ特図変動開始コマンドをサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43に出力するとともに、第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bにおいて第1特図又は第2特図を変動表示させる処理を行う。該S309の処理後、リターンする。

【0057】

前記S305の処理で大当りでなければ(S305: no)、S310の処理において前記大当り判定用乱数の値が前記当否判定用テーブルの小当りの当り値と一致していたか否かを判定する。小当りであれば(S310: yes)、S311の処理にて前記保留記憶の図柄決定用乱数の値に基づいて小当り図柄を決定する。

【0058】

続くS312の変動パターン決定処理では、前記変動パターン決定用乱数の値及び現在の遊技状態によって第1又は第2特図表示装置28A、28Bに表示される第1又は第2特図の小当り用の変動パターンを決定する。

次に、S313の小当り内容設定処理において、前記大当り図柄決定用乱数の値に基づいて小当り遊技の内容(第2大入賞口6Bの開放パターン、オープニング演出時間、エンディング演出時間等)及び小当り遊技終了後の遊技状態等の設定を行なう。更に遊技状態、例えば特定領域への入球率に合わせた小当り遊技時間を設定する。その後、前記S309へ移行してこの処理を行なう。

【0059】

S305及びS310の処理で大当りでも小当りでもなければ(S305、S310: no)、当否判定はハズレとなって、S314の処理にてハズレ図柄を決定した後にS315の処理でハズレの変動パターンを決定する。その後、前記S309へ移行してこの処理を行なう。

【0060】

前記図9のS301の処理で特図の変動が停止中でなければ(S301: no)、図10のS320の処理に移行して、特図の変動時間が経過したか確認する。変動時間が経過していなければ(S320: no)、リターンする。

一方、変動時間が経過したことを確認すると(S320: yes)、S321の処理においてサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43に図柄停止コマンドを送信する。

続くS322の処理において図柄が大当り図柄であることが確認できれば(S322: yes)、S323の処理において第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bに大当り図柄を確定表示させる処理を行う。

【0061】

続いてS324の処理において条件装置の作動を開始させ、S325の処理において役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は特別電動役物を連続して作動させる装置である。

10

20

30

40

50

その後、S 3 2 6 の処理において時短 F (フラグ) が「1」(時短中)であることが確認できれば (S 3 2 6 : y e s)、S 3 2 7 の処理において時短 F を「0」にリセットする。そして S 3 2 8 の処理において大当り F (フラグ) に「1」をセットする。その後、リターンする。

【0062】

前記 S 3 2 2 の処理において図柄が大当り図柄であることが確認できなければ (S 3 2 2 : n o)、S 3 2 9 の処理において図柄が小当り図柄であるか否かを確認する。小当り図柄であることが確認できれば (S 3 2 9 : y e s)、S 3 3 0 の処理において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B に小当り図柄を確定表示させる処理を行う。

その後、S 3 3 1 の処理において時短 F (フラグ) が「1」(時短中)であることが確認できれば (S 3 3 1 : y e s)、S 3 3 2 の処理において時短 F を「0」にリセットする。更に S 3 3 3 の処理において時短遊技の付与回数を制限する時短カウンタのカウント値を減算して記憶する。これにより小当り遊技終了後に時短、小当り発生時の時短回数から継続させる。そして S 3 3 4 の処理において小当り F (フラグ) に「1」をセットする。その後、リターンする。

尚、これに限らず、小当り遊技では開放延長を作動したままとし、時短フラグを「0」にしなくてもよい。この構成では、普電役物 (第 2 特図始動口 2 4) の開放が第 2 大入賞口 6 B への入球を阻害してしまう可能性があるので、第 2 特図始動口 2 4 を第 2 大入賞口 6 B の下流に設けることが望ましい。尚、小当り時もハズレ時と同様に時短カウンタを減算する。

【0063】

前記 S 3 2 2 及び S 3 2 9 の処理で大当り図柄でも小当り図柄でもなければ (S 3 2 2 、S 3 2 9 : n o)、ハズレ図柄であるので、S 3 3 5 の処理において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B にハズレ図柄を確定表示させる処理を行う。

【0064】

続く S 3 3 6 の処理において時短 F が「1」であるか否かを確認し (時短中であるか否か)、時短 F が「1」であれば (S 3 3 6 : y e s)、S 3 3 7 の処理にて前記時短カウンタを減算し、続く S 3 3 8 の処理において減算したカウント値が「0」であるか否かを確認する。カウント値が「0」であれば (S 3 3 8 : y e s)、時短が終了となり、S 3 3 9 の処理において時短 F を「0」にリセットする。その後、リターンする。

【0065】

前記図 9 の S 3 0 2 の処理で確定図柄表示中のときは (S 3 0 2 : n o)、図 1 1 に示すように、S 3 4 0 の処理において確定図柄の表示時間が経過したことを確認すると (S 3 4 0 : y e s)、S 3 4 1 の確定図柄表示終了処理において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の確定図柄表示の終了、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ確定図柄表示の終了に関するコマンドを送信し、リターンする。

【0066】

次に図 1 2 乃至図 1 8 に基づいて、主制御装置 4 0 で処理され、大当り遊技及び小当り遊技を実施する「特図遊技処理」を説明する。図 1 2 に示すように、「特図遊技処理」はまず、S 4 0 0 の処理において前記大当り F が「0」であるか否かを確認する。大当り F が「0」であれば (S 4 0 0 : y e s)、大当りでないので、S 4 0 1 の処理において前記小当り F が「0」であるか否かを確認する。小当り F が「0」であれば (S 4 0 0 : y e s)、大当りでも小当りでもないのでリターンする。

【0067】

前記 S 4 0 1 の処理で小当り F が「0」でなければ (S 4 0 1 : n o)、図 1 3 に示すように、S 4 1 0 の処理において小当り開始演出中であるか否かを確認する。小当り演出中であれば (S 4 1 0 : y e s)、S 4 1 1 の処理において小当り開始演出時間が経過したか確認し、時間の経過が確認できれば (S 4 1 1 : y e s)、続く S 4 1 2 の第 1 大入賞口開放処理において、第 2 大入賞口 6 B の開閉扉 6 0 0 を前記 S 3 1 3 (当否判定処理、図 9) で設定された態様で開放せしめる。続く S 4 1 3 の処理において第 2 大入賞口 6

Bの特定領域64への入球を有効とする。

【0068】

前記S410の処理において小当り開始演出中でなければ(S410: no)、S414の処理において第2大入賞口6Bが開放中であるか否かを確認する。第2大入賞口6Bが開放中でなければ(S414: no)、S415の処理において前記特定領域64が有効であるか否かを確認する。特定領域64が有効でなければ(S415: no)、S416の処理において小当り終了演出中であるか否かを確認し、小当り終了演出中であれば(S416: yes)、S417の処理において小当り終了演出終了時間であるか否かを確認する。演出終了時間であれば(S417: yes)、続くS418の処理において前記小当りFを「0」にリセットして小当り遊技を終了する。更にS419の処理において前記時短Fに「1」をセットし、小当り遊技終了後に時短を継続させる。尚、この処理では前記S333の処理で記憶された時短カウンタの記憶を時短回数に設定する。その後、リターンする。

10

【0069】

前記S416の処理において小当り終了演出中でなければ(S416: no)、S420の処理において小当り開始演出処理を行ない、これにより小当り開始コマンドをサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43へ送信する。その後、リターンする。

【0070】

前記S414の処理において第2大入賞口6Bが開放中であれば(S416: yes)、図14に示すように、S421の処理において第2大入賞口6Bへの入球数が規定数である10個に達したか否かを確認する。規定数に達したことを確認すれば(S421: yes)、S423の処理において第2大入賞口6Bを閉鎖する。

20

一方、規定数に達していなければ(S421: no)、S422の処理において第2大入賞口6Bの開放時間が終了したか否かを確認する。開放時間の終了が確認できれば(S422: yes)、前記S423の処理において第2大入賞口6Bを閉鎖する。

【0071】

該S422の処理において第2大入賞口6Bの開放時間が終了していない(S422: no)、又は前記S415の処理において特定領域64が有効(S415: yes)であれば、図15に示すようにS430の処理において特定領域64への入球(入賞)があるか否かを確認する。

30

【0072】

前記S430の処理において特定領域64への入球があれば(S430: yes)、S431の処理及びS432の処理において条件装置の作動を開始させ、役物連続作動装置の作動を開始させる。

続くS433の処理において第2大入賞口6Bが開放中であることが確認されれば(S433: yes)、S434の処理において第2大入賞口6Bを閉鎖し、更にS435の処理において特定領域64を無効化する。

その後、S436の処理において役物大当り開始演出の設定を行ない、これによりサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43へ役物大当り開始コマンドを送信する。そしてS437の処理において小当りFを「0」にリセットするとともに、S438の処理において大当りFに「1」をセットする。これにより小当りから役物大当りへ移行する。その後、リターンする。

40

【0073】

前記S430の処理において特定領域64への入球がなければ(S430: no)、S439の処理において特定領域64有効期間が終了したか否かを確認し、有効期間が終了であれば(S439: yes)、S440の処理において小当り終了演出の設定を行ない、これによりサブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43へ小当り終了コマンドを送信する。その後、リターンする。

尚、S440の処理にて、特定領域64に入球しなかった場合に特定領域64を無効にする。

50

【 0 0 7 4 】

前記 S 4 0 0 の処理において大当り F が「 0 」でなければ (S 4 0 0 : n o)、図 1 6 に示すように、S 4 5 0 の処理において第 1 大入賞口 6 A が開放中であるか否かを確認する。開放中でなければ (S 4 5 0 : n o)、S 4 5 1 の処理において大当りのインターバル中であるか否かを確認する。

大当りのインターバル中であれば (S 4 5 1 : y e s)、S 4 5 2 の処理においてインターバル終了時間であるか否かを確認し、インターバル終了時間であれば (S 4 5 2 : y e s)、S 4 5 3 の処理において第 1 大入賞口 6 A を開放する。その後、リターンする。

【 0 0 7 5 】

前記 S 4 5 1 の処理においてインターバル中でなければ (S 4 5 1 : n o)、S 4 5 4 の処理において大当り終了演出中であるか否かを確認し、終了演出中でなければ (S 4 5 4 : n o)、S 4 5 5 の処理において大当り開始演出中であるか否かを確認する。

大当り開始演出中であれば (S 4 5 5 : y e s)、S 4 5 6 の処理において大当り開始演出時間が経過したか否かを確認し、演出時間の経過を確認できれば (S 4 5 6 : y e s)、S 4 5 7 の処理において第 1 大入賞口 6 A を開放する。その後、リターンする。

【 0 0 7 6 】

前記 S 4 5 5 の処理において大当り開始演出中でなければ (S 4 5 5 : n o)、S 4 5 8 の処理において大当り開始演出処理を行ない、これにより大当り開始コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

【 0 0 7 7 】

前記 S 4 5 0 の処理において第 1 大入賞口 6 A が開放中であれば (S 4 5 0 : y e s)、図 1 7 に示すように、S 4 6 0 の処理において第 1 大入賞口 6 A への入球数が規定数である 1 0 個に達したか否かを確認する。規定数に達したことを確認すれば (S 4 6 0 : n o)、S 4 6 2 の処理において第 1 大入賞口 6 A を閉鎖する。

一方、規定数に達していなければ (S 4 6 0 : n o)、S 4 6 1 の処理において第 1 大入賞口 6 A の開放時間が終了したか否かを確認する。開放時間の終了を確認すれば (S 4 6 1 : y e s)、第 1 大入賞口 6 A を閉鎖する (S 4 6 2)。

【 0 0 7 8 】

続く S 4 6 3 の処理において大当りの最終ラウンドが終了したか否かを確認する。最終ラウンドの終了でなければ (S 4 6 3 : n o)、S 4 6 4 の処理において開放間インターバル (大当りインターバル) 処理を行ない、これにより大当りインターバルコマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

一方、最終ラウンドの終了であれば (S 4 6 3 : y e s)、S 4 6 5 の処理において大当り終了演出処理を行ない、これにより大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ送信する。その後、リターンする。

【 0 0 7 9 】

前記 S 4 5 4 の処理 (図 1 6) において大当り終了演出中であれば (S 4 5 4 : y e s)、図 1 8 に示すように、S 4 7 0 の処理において大当り終了演出時間が経過したか否かを確認し、演出時間の経過を確認できれば (S 4 7 0 : y e s)、S 4 7 1 の処理において前記条件装置を停止する。そして S 4 7 2 の処理において前記役物連続作動装置を停止する。

【 0 0 8 0 】

続く S 4 7 3 の処理において、大当りや小当りとなった特図に応じて、大当り遊技終了後に時短付与するか否かを確認する。時短を付与する場合には (S 4 7 3 : y e s)、S 4 7 4 の処理において前記時短 F に「 1 」をセットする。次に S 4 7 5 の処理において大当り遊技終了後の遊技状態を設定するようになし、時短を付与する場合には時短カウンタに制限回数である「 1 0 0 」を設定する。そして S 4 7 6 の処理において大当り F を「 0 」にリセットして大当り遊技を終了する。

【 0 0 8 1 】

このように構成された本パチンコ機 1 は、通常遊技状態では左打ち遊技を行い、第 1 特

10

20

30

40

50

図始動口 2 3 を狙って小当り遊技又は大当り遊技を目指す。大当り遊技後に時短遊技に移行すると右打ち遊技を行い、第 2 特図始動口 2 4 を狙って小当り遊技を目指すこととなる。

そして小当りとなると、第 1 特図始動口 2 3 への入球を起因とする小当り遊技（第 1 特図の小当り遊技）と、第 2 特図始動口 2 4 への入球を起因とする小当り遊技（第 2 特図の小当り遊技）とで、第 1 特図の小当り図柄及び第 2 特図の小当り図柄に応じて第 2 大入賞口 6 B の開放パターンを相違させるように構成されている。

図 1 9 (a) は第 1 特図の小当り遊技（小当り 1 ）の開放パターンのタイミングチャートを示し、該開放パターンは、小当り遊技の開始とともに遊技球の第 2 大入賞口 6 B への入球が困難な 0 . 2 秒程度の極短時間の開放（ア）を行い小当り遊技が開始されたことを遊技者に伝える。

10

尚、第 2 大入賞口 6 B のシャッタ 6 0 は一定に開閉作動を繰り返す。

貯留装置 6 2 は、小当り遊技の開始時には作動せず非貯留状態をなし、小当り遊技の開始から所定時間（ウ時間）経過後に作動して、遊技球を貯留するよう貯留状態となる。更に貯留の開始から所定時間（エ時間）経過後に非貯留状態に戻って貯留を解除する。

そして前記短時間開放後に閉じた第 2 大入賞口 6 B は、前記貯留装置 6 2 の作動に合わせて約 2 . 8 秒の開放（イ）を行い、貯留装置 6 2 に遊技球が貯留される可能性が高くなるような開放パターンとされている。

尚、貯留装置 6 2 は、小当り遊技の開始時の第 2 大入賞口 6 B の短時間開放と同様に短時間の貯留状態に作動させてもよい。

20

【 0 0 8 2 】

一方、図 1 9 (b) は第 2 特図の小当り遊技（小当り 2 ）の開放パターンのタイミングチャートを示し、該開放パターンは、小当り遊技の開始とともに遊技球の第 2 大入賞口 6 B への入球が容易な 3 . 0 秒程度の開放（ア+イ）を行い、貯留装置 6 2 に遊技球が貯留される可能性が低くなるような開放パターンとされている。

尚、小当り 2 は貯留装置 6 2 の動作パターンで開放するタイミングには小当り動作が終了するので、貯留装置 6 2 を作動させない構成である。また、貯留装置 6 2 は、小当り遊技の開始時の短時間の貯留状態に作動させてもよい。

【 0 0 8 3 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、第 1 特図の小当り遊技では第 2 大入賞口 6 B に入球した遊技球が貯留されてから、特定領域 6 4 に向かうこととなり、一方で第 2 特図の小当り遊技では第 2 大入賞口 6 B に入球した遊技球が貯留されずに直ぐに特定領域 6 4 へ向かうこととなるので、第 2 特図の小当り遊技である時短遊技状態（開放延長遊技状態）の小当り遊技では特定領域へ入球するか否かを直ぐに決着させて小当り遊技を速やかに終わらせることができる一方、第 1 特図の小当り遊技である通常遊技状態の小当り遊技では遊技球を貯留して時間を掛けることにより特定領域 6 4 へ入球するか否かといった期待感と緊張感を高めることができる。よって、通常遊技状態と時短遊技状態とで各々の遊技状態に合わせた小当り遊技を実施することができ、これにより各々の小当り遊技を充分に楽しむことができ、遊技の興趣が豊かな遊技機を提供することができる。

30

尚、本実施形態では、貯留装置 6 2 の動作を一定としたが、貯留装置 6 2 の解除タイミングを小当り図柄により相違させるようにしてもよい。こうすると、解除されるタイミングを遊技者が把握しづらいため、当るタイミングか否かの判断がしづらくなる。

40

【 0 0 8 4 】

また本パチンコ機 1 は、第 1 特図の小当り遊技となり、第 2 大入賞口 6 B への入球があると、サブ統合制御装置 4 2（又は演出図柄制御装置 4 3）の制御により、貯留装置 6 2 の貯留解除のタイミング及び振分装置 6 3 により遊技球を特定領域 6 4 へ導くタイミングに基づいて大当り（役物当り）が発生するか否かの信頼度を示す演出を演出図柄表示装置 2 1 にて行なう。この場合、振分装置 6 3 の回転位置を図略の位置センサにより主制御装置 4 0 が検出し、位置情報をサブ統合制御装置 4 2 へ送信することで、該位置情報と第 2 大入賞口 6 B の開放後の経過時間に応じてサブ統合制御装置 4 2 が前記演出の制御装置を

50

行う。

図20は本パチンコ機1の演出図柄表示装置21において表示される前記演出の表示態様の代表例を示す。図20(a)は第1特図の小当りの表示態様を示し、演出図柄表示装置21の表示画面には、上部左寄りの位置に小当りにより役物大当りが狙えることを示唆するチャンス表示210を行い、上部右寄りの位置には本パチンコ機1のメインキャラクタの熊の達吉211が表示される。そして前記チャンス表示210の下方に右打ちを推奨する右打ち表示212を行う。更に第1特図の小当り図柄に対応して、3つの同一図柄からなる小当り擬似演出図柄213が表示される。

【0085】

次に、第1特図の小当り遊技で第2大入賞口6Bへ入球すると、図20(b)に示すように、演出図柄表示装置21の表示画面の上半部に役物当りを狙うモードであることを示す役物当りモード表示214を行う。そして貯留装置62による貯留解除のタイミング及び振分装置63により遊技球を特定領域64へ導くタイミングに基づいて大当り(役物当り)が発生する可能性が高いときには、表示画面の下半部に、熊の達吉がジャンプして「V」を掴もうとするV演出表示215を行い、この演出により信頼度を示す。そして特定領域64へ遊技球が入球することで、達吉がVを掴み、役物当り利を獲得する演出を行なうことが望ましい。

【0086】

特定領域64への入球により役物当りへ発展したときは、図20(c)に示すように、満面の笑顔の熊の達吉211と、特定領域64への入球により役物当りへ発展したことを示唆するV表示216を行う。このように遊技状況に合わせた演出を行うことができ、遊技者の関心を高めることができる。

【0087】

次に、本発明の第2の実施形態のパチンコ機について説明する。尚、本実施形態のパチンコ機の基本構成は第1の実施形態のそれとほぼ同じで、相違点を中心に説明し、図において同一部材は同一符号で示す。

【0088】

図21は本実施形態のパチンコ機に用いられる遊技盤2Aの正面図である。前記第1の実施形態の遊技盤と同様に、遊技盤2Aの右打ち領域Rにはその下流側の位置に、特定領域64を有し、小当り遊技において開閉される第2大入賞口6Cが設けられている。

図22に示すように、第2大入賞口6Cは開閉扉600の開放時に遊技球が入球可能な構成である。第2大入賞口6Cの内部には、第2カウントSW507が設けられ、これにより入球した遊技球が検出される。遊技球の検出により入賞と見做して賞球を払出すことが望ましい。

【0089】

第2カウントSW507の下流側には、特定領域64へ向けての遊技球の流入を可能又は不可能とするシャッタ60が設けられている。例えばシャッタ60は、遊技状態に拘わらず、メイン流路601への流入を可能とする開放状態と、メイン流路601への流入を不可能とする閉鎖状態とを交互かつ一定に繰り返し作動することが望ましい。

尚、シャッタ60によりメイン流路601への流入を阻止された遊技球は枝分かれしたサブ流路602を経て流路下端のハズレ穴61へ流入して第2大入賞口6Cから排出されて遊技盤裏面側の機構へ取り込まれる。

【0090】

前記シャッタ60の下流側では、遊技球を流下する流路が、第1の流路65と第2の流路66とに分岐されている。尚、第1の流路65の下流端及び第2の流路66下流端はいずれも、遊技球を特定領域64又はハズレ穴61へ振分ける振分装置63へ連通せしめてある。

振分装置63は、第1の流路65及び第2の流路66の下流端開放部に隣接して略円盤のスプロケットからなり、振分装置63にはその外周側面に入球口からなる特定領域64と2つのハズレ穴61が等間隔で配置されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 1 】

振分装置 6 3 はその中心軸に連結されたモータによる駆動で時計回りに回転して特定領域 6 4 及びハズレ穴 6 1 がメイン流路 6 0 1 の前記下流端開放部を臨む位置を通過していく。このときにメイン流路 6 0 1 を流下してきた遊技球があれば、遊技球は特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかに入球して入球が検出される。

【 0 0 9 2 】

ところで振分装置 6 3 は、電源投入時から一定の速度で回転動作（一定の間隔で切替動作）しており、所定時間の間隔で特定領域 6 4 に達する位置、ハズレ穴 6 1 に達する位置へと変化する（切り替わる）。そして、遊技球は、メイン流路 6 0 1 の下流端開放部に達したときに特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 が前記下流端開放部を臨む位置になれば、当該位置に特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかが来るまで振分装置 6 3 の外周側面と当接状態を維持し、特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかが下流端開放部と対向する位置に来た時点で特定領域 6 4 又はハズレ穴 6 1 のいずれかに入球することになる。尚、特定領域 6 4 へ入球した遊技球はハズレ穴 6 1 へ入球した遊技球と同様、第 2 大入賞口 6 B から排出されて遊技盤裏面側の機構へ取り込まれる。

10

【 0 0 9 3 】

前記第 1 の流路 6 5 の入口には、流路入口内へ突出する作動位置と流路入口内から退出する非作動位置とに切り替え可能であり、前記作動位置に突出して流下する遊技球を前記第 2 の流路 6 6 へ誘導する誘導装置 6 7（誘導手段）が設けられている。

例えば、誘導装置 6 7 は小当り遊技の開始から一定時間が経過するまでは遊技球を第 2 の流路 6 6 へ誘導し、前記一定時間の経過後に前記第 1 の流路 6 5 へ誘導する構成とする。

20

【 0 0 9 4 】

また第 1 の流路 6 5 にはその中流部に、上流からの遊技球を受ける受皿部 6 8 0 と、該受皿部 6 8 0 に設けられて遊技球を第 1 の流路 6 5 の下流部へ流下せしめる流下穴 6 8 1 と、受皿部 6 8 0 に設けられて遊技球を第 1 の流路 6 5 及び第 2 大入賞口 6 C から排出して遊技盤裏面側へ送るハズレ穴 6 1 とからなる分岐装置 6 8（分岐手段）が設けられている。

このように分岐装置 6 8 の作用により遊技球を特定領域 6 4 側へ案内する確率が下がる。よって分岐装置 6 8 を備えない第 2 の流路 6 6 の方が、分岐装置 6 8 を備えた第 1 の流路 6 5 よりも高い確率で遊技球を特定領域 6 4 側へ向けて案内する。

30

【 0 0 9 5 】

このように構成された本実施形態のパチンコ機は、通常遊技状態では左打ち遊技を行い、第 1 特図始動口 2 3 を狙って小当り遊技又は大当り遊技を目指す。大当り遊技後に時短遊技に移行すると右打ち遊技を行い、第 2 特図始動口 2 4 を狙って小当り遊技を目指すこととなる。

そして小当りとなると、第 1 特図始動口 2 3 への入球を起因とする小当り遊技（第 1 特図の小当り遊技）と、第 2 特図始動口 2 4 への入球を起因とする小当り遊技（第 2 特図の小当り遊技）とで、第 1 特図の小当り図柄及び第 2 特図の小当り図柄に応じて第 2 大入賞口 6 C の開放パターンを相違させるように構成されている。

40

図 2 3（a）は第 1 特図の小当り遊技（小当り 1）の開放パターンのタイミングチャートを示し、該開放パターンは、小当り遊技の開始とともに遊技球の第 2 大入賞口 6 C への入球が困難な 0.2 秒程度の極短時間の開放（ア）を行い小当り遊技が開始されたことを遊技者に伝える。

尚、第 2 大入賞口 6 B のシャッタ 6 0 は一定に開閉作動を繰り返す。

誘導装置 6 7 は、小当り遊技の開始時には遊技球を第 2 の流路 6 6 へ誘導する状態をなし、小当り遊技の開始から一定時間（オ時間）経過後に切り替わって、遊技球を第 1 の流路 6 5 へ誘導する状態となる。尚、誘導装置 6 7 は小当り遊技の終了により遊技球を第 2 の流路 6 6 へ誘導する状態に戻る。

そして前記短時間開放後に閉じた第 2 大入賞口 6 C は、前記誘導装置 6 7 の作動に合わ

50

せて約 2.8 秒の開放（イ）を行い、遊技球を第 1 の流路 65 へ誘導する可能性が高くなるような開放パターンとされている。

尚、誘導装置 67 は、小当り遊技の開始時の第 2 大入賞口 6C の短時間開放と同様に短時間の貯留状態に作動させてもよい。

【0096】

一方、図 23（b）は第 2 特図の小当り遊技（小当り 2）の開放パターンのタイミングチャートを示し、該開放パターンは、小当り遊技の開始とともに遊技球の第 2 大入賞口 6C への入球が容易な 3.0 秒程度の開放（ア+イ）を行い、遊技球を第 2 の流路 66 へ誘導する可能性が高くなるような開放パターンとされている。

尚、小当り 2 は誘導装置 67 の動作パターンで開放するタイミングには小当り動作が終了するので、誘導装置 67 を作動させない構成である。また、誘導装置 67 は、小当り遊技の開始時に短時間、遊技球を第 1 の流路 66 へ誘導するように作動させてもよい。

【0097】

本実施形態のパチンコ機によれば、第 1 特図の小当り遊技では第 2 大入賞口 6C に入球した遊技球が第 1 の流路 65 を通って特定領域 64 に向かうこととなり、一方で第 2 特図の小当り遊技では高い確率で遊技球が特定領域 64 へ入球するように案内する第 2 の流路 66 を通って特定領域 64 に向かうこととなるので、第 2 特図の小当り遊技である時短遊技状態（開放延長遊技状態）の小当り遊技では容易に遊技球を特定領域 64 へ入球させて小当り遊技を速やかに終わらせることができる一方、第 1 特図の小当り遊技である通常遊技状態の小当り遊技では遊技球が特定領域 64 へ入球するか否かといった期待感と緊張感を高めることができる。よって、前記第 1 の実施形態と同様に、通常遊技状態と開放延長遊技状態とで各々の遊技状態に合わせた小当り遊技を実施することができ、これにより各々の小当り遊技を充分に楽しむことができ、遊技の興趣が豊かな遊技機を提供することができる。

尚、本実施形態では、誘導装置 67 の誘導先を切替えるタイミングを小当り図柄により相違させるようにしてもよい。こうすると、前記切替えのタイミングを遊技者が把握しづらいため、当たるタイミングか否かの判断がしづらくなる。

【0098】

尚、本発明は前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、前記実施形態では、第 1 特図の小当り遊技と第 2 特図の小当り遊技とで、第 2 大入賞口 6B の開放パターンを相違させたが、これに限らず、第 1 特図、第 2 特図に拘わらず、通常遊技状態の小当り遊技と時短遊技状態の小当り遊技とで第 2 大入賞口 6B の開放パターンを相違させるようにしてもよい。

また、小当りの開放パターンを同一のものだけとし、遊技状態により、開始インターバルの時間を異ならせる構成としてもよい。このような構成によって、小当り時の開放タイミングを貯留装置や誘導装置の動作タイミングに合わせて設定することで同様な構成を実行させることができる。

詳しくは、貯留装置の動作パターンは実施形態と同一とし、第 2 大入賞口の開放パターンは小当り 2 と同様にア+イの時間とした場合に、通常遊技状態時の小当りは開始インターバルを、小当り 1 のイの開放タイミングで開放するように設定し、時短遊技状態時は小当り 2 の開放タイミングで開放するように設定する構成でよい。

更に、第 1 特図の小当り時に前記「小当り 2（図 19（b）、図 23（b））」の遊技を低い確率で実施するようにし、第 2 特図の小当り時に前記「小当り 1（図 19（a）、図 23（a））」の遊技を低い確率で実施するようにしてもよい。

【0099】

更に、本発明は、パチンコ機台内に所定数の遊技球が封入され、封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射するとともに、発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を再度発射することで内部の所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式パチンコ機に適用してもよい。

【符号の説明】

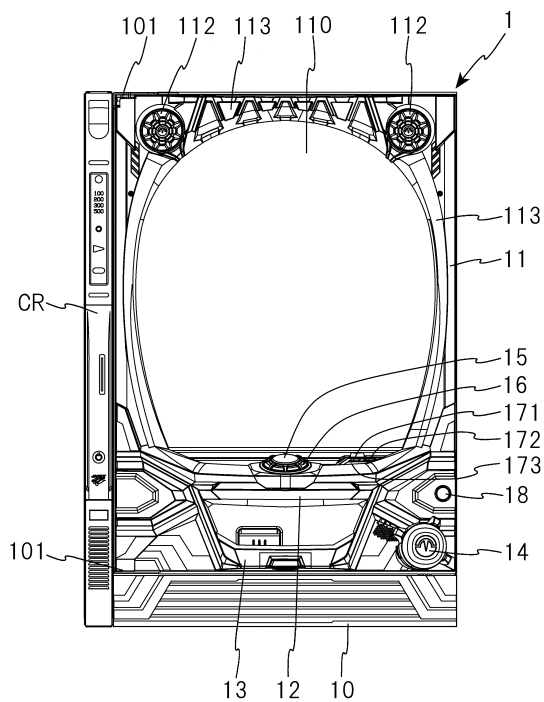
【 0 1 0 0 】

- 2、2 A 遊技盤
- 2 0 遊技領域
- 2 1 演出図柄表示装置
- 2 2 作動ゲート
- 2 3 第 1 特図始動口（第 1 の始動口）
- 2 4 第 2 特図始動口（第 2 の始動口）
- 4 0 主制御装置（開放パターン設定手段、図柄決定手段）
- 4 2 サブ統合制御装置（演出実施手段、演出制御手段）
- 6 B , 6 C 第 2 大入賞口（大入賞口）
- 6 1 ハズレ穴
- 6 2 貯留装置（貯留手段）
- 6 3 振分装置（振分手段）
- 6 4 特定領域
- 6 5 第 1 の流路
- 6 6 第 2 の流路
- 6 7 誘導装置（誘導手段）
- 6 8 分岐装置（分岐手段）
- 6 8 0 受皿部
- 6 8 1 流下穴
- L 左打ち領域（第 1 の遊技領域）
- R 右打ち領域（第 2 の遊技領域）

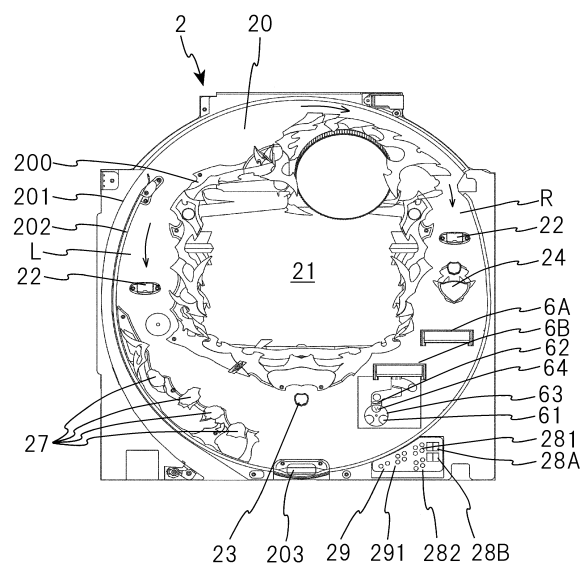
10

20

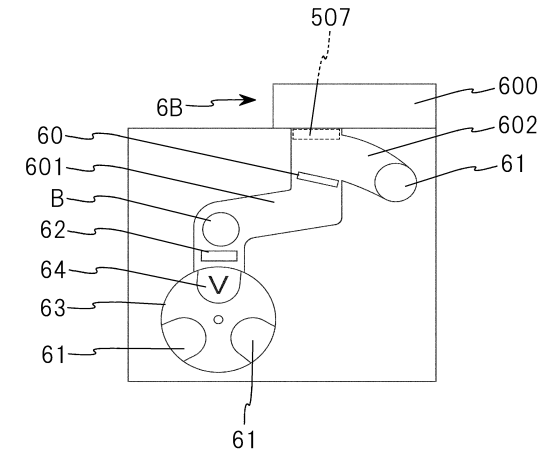
【 図 1 】



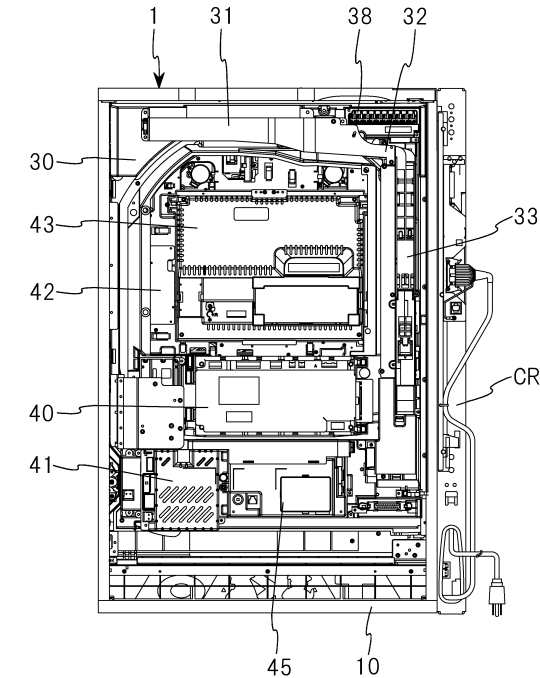
【 図 2 】



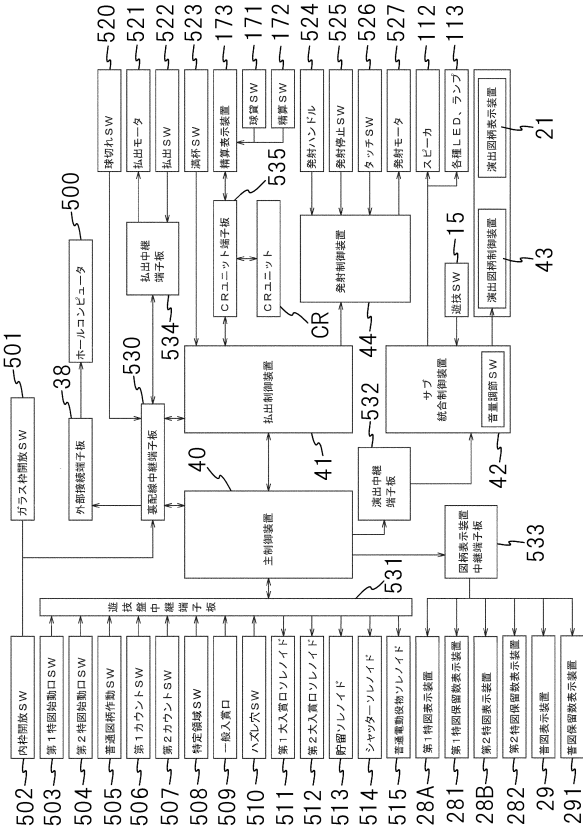
【図 3】



【図 4】



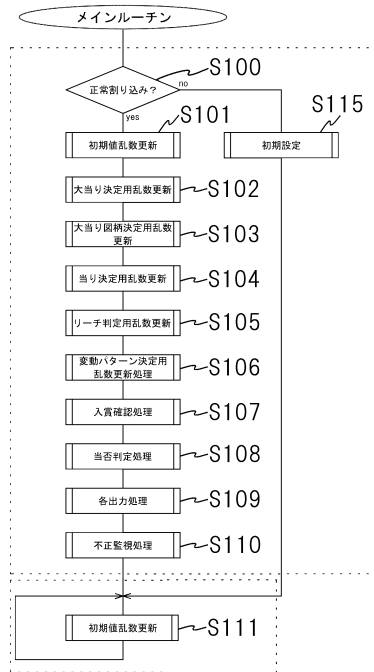
【図 5】



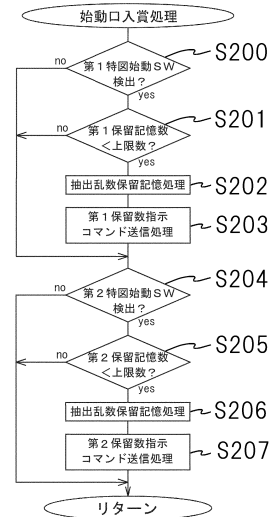
【図 6】

		第1特図	第2特図
大当り確率		1/300	1/300
小当り確率		1/300	299/300
時短 付与率	通常	50%	50%
	時短	80%	80%
時短回数		100回	100回
図柄による 大当り遊技		第2大入賞口 29秒×16回	第2大入賞口 29秒×16回
小当りからの 大当り遊技		第2大入賞口 29秒×15回	第2大入賞口 29秒×15回

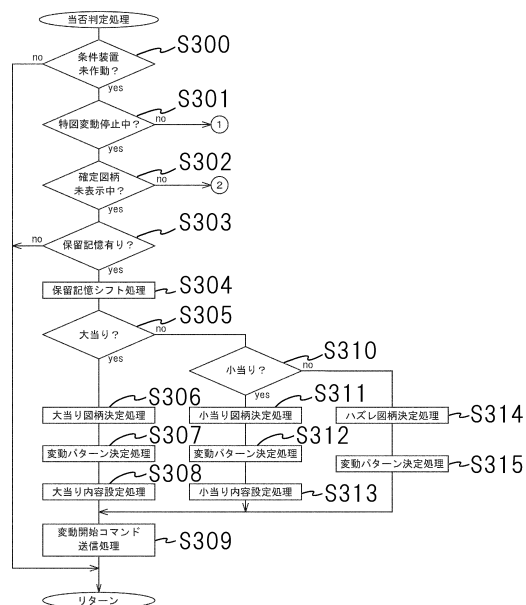
【図 7】



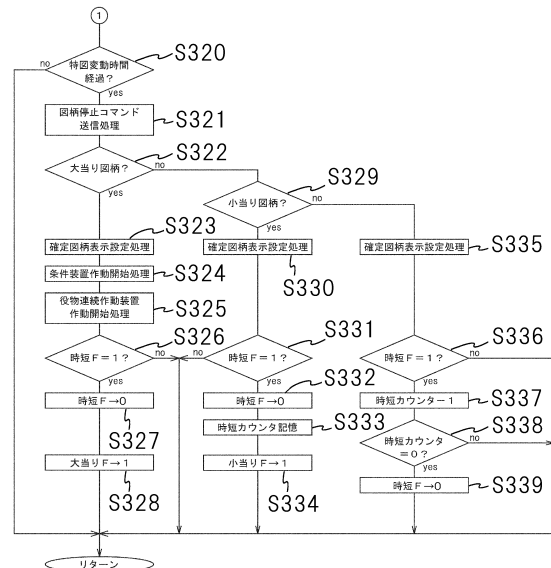
【図 8】



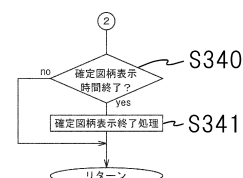
【図 9】



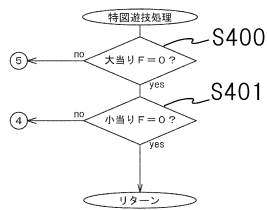
【図 10】



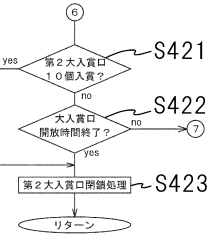
【図 11】



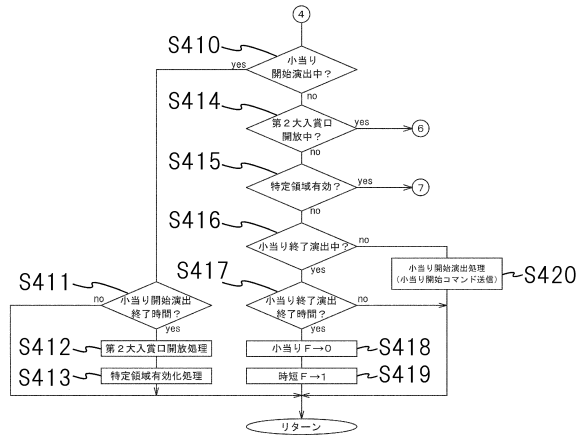
【図 1 2】



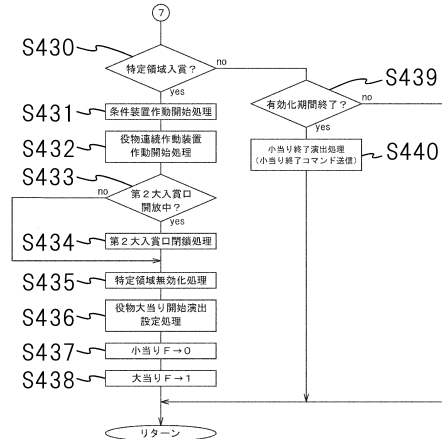
【図 1 4】



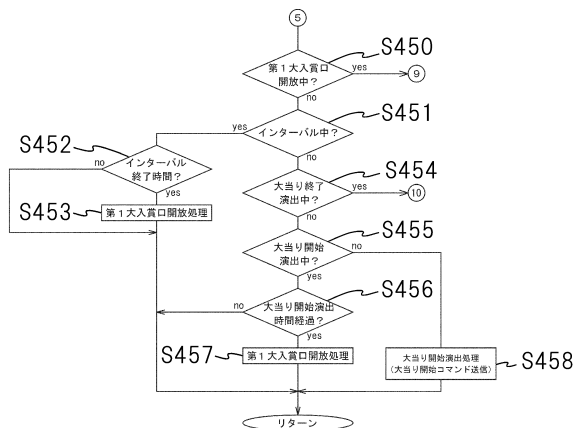
【図 1 3】



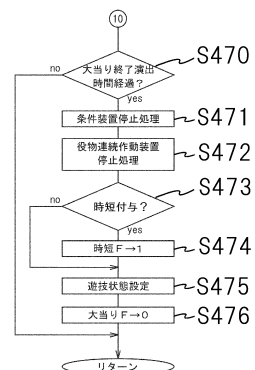
【図 1 5】



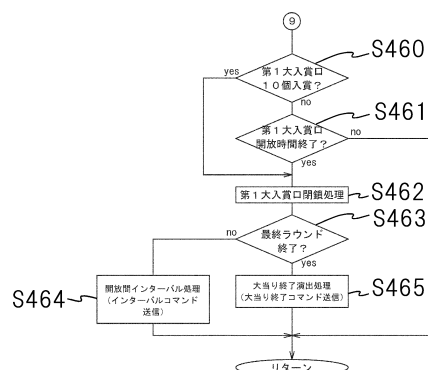
【図 1 6】



【図 1 8】

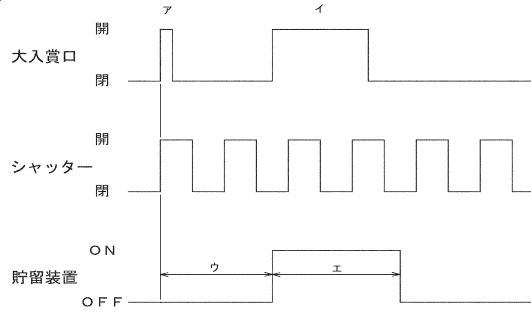


【図 1 7】

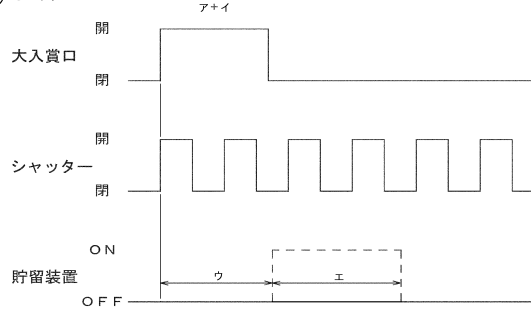


【図 19】

(a) 小当り 1



(b) 小当り 2

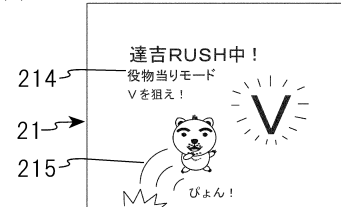


【図 20】

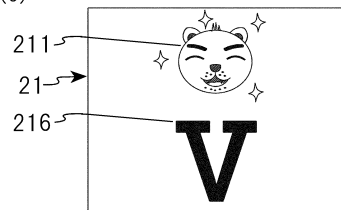
(a)



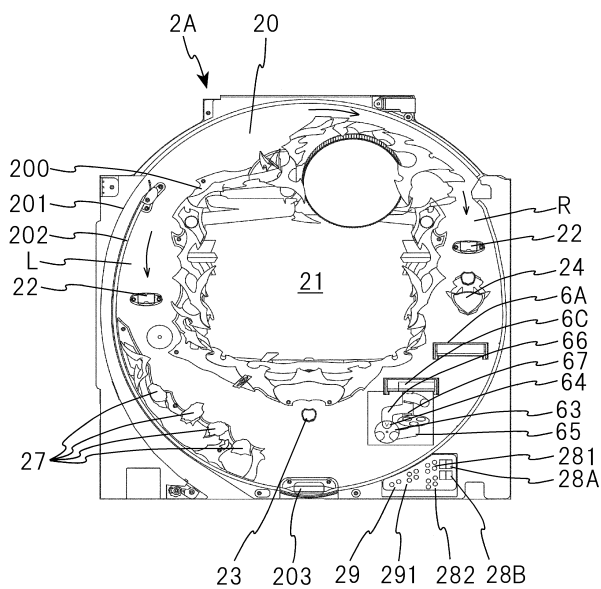
(b)



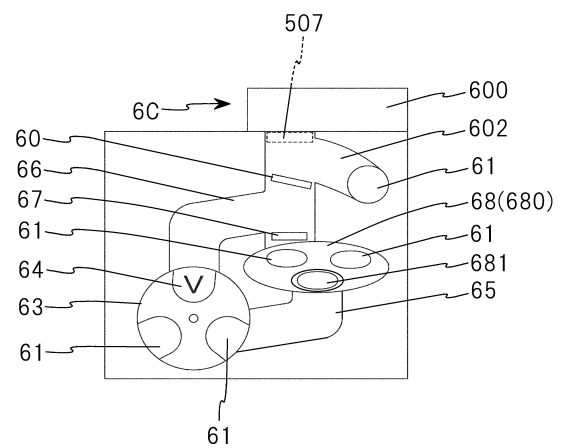
(c)



【図 21】

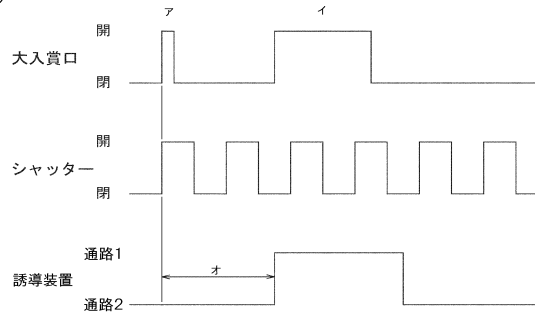


【図 22】

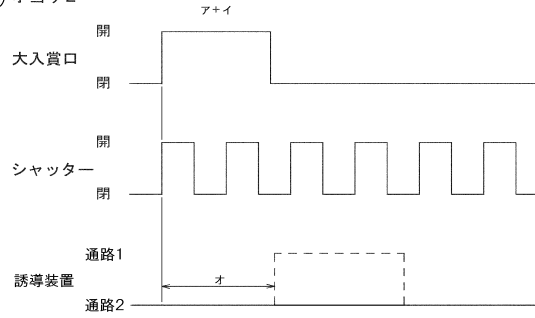


【図 23】

(a) 小当り 1



(b) 小当り 2



フロントページの続き

審査官 堀 圭史

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 2 2 3 1 2 3 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 1 5 2 3 8 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 1 3 2 2 6 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2