

(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.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

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)
 (22) 出願日 平成28年1月18日 (2016.1.18)
 (65) 公開番号 特開2016-135247 (P2016-135247A)
 (43) 公開日 平成28年7月28日 (2016.7.28)
 審査請求日 平成30年5月22日 (2018.5.22)
 (31) 優先権主張番号 特願2015-8914 (P2015-8914)
 (32) 優先日 平成27年1月20日 (2015.1.20)
 (33) 優先権主張国・地域又は機関
日本国 (JP)

(73) 特許権者 395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22
番地
(74) 代理人 100130188
弁理士 山本 喜一
(74) 代理人 100089082
弁理士 小林 倫
(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
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22
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たりであり小当たり遊技を実施したときに開放する大入賞口と、

前記小当たりの当選時に決定される第1特別図柄又は第2特別図柄の小当た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、

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

、
大当たり遊技の終了後に、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

10

20

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、小当た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特別図柄の小当た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特別図柄の小当た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、小当たり遊技時に特定領域に入球することにより大当た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、判定結果が大当たり（図柄当り）であれば大入賞口を長時間開放する大当たり遊技を実施する「第1種」の遊技性と、判定結果が小当たりであれば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たり遊技を実施し、前記Vゾーンへの入球により大当たり（役物当り）となり大当たり遊技を実施する「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たり終了後に第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たりを発生させ、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

10

20

30

40

50

ができるため、遊技者を飽きさせない。

【0004】

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が、第1の始動口への入球に起因する小当た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たりを狙えるため、高い確率で大当た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】

【0005】

【特許文献1】特開2009-291292号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

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たりへ移行可能になるように、小当た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た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たり遊技を獲得できても、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たり遊技を実施するようにして小当た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。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

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たりであり小当たり遊技を実施したときに開放する大入賞口と、

前記小当たりの当選時に決定される第1特別図柄又は第2特別図柄の小当た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、

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

40

、
大当たり遊技の終了後に、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

50

する誘導手段と、を設け、

該誘導手段は、小当た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特別図柄の小当た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特別図柄の小当た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。

例えは、前記開放パターン設定手段は、前記第1特別図柄の小当たり図柄に応じて、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特別図柄の小当たり図柄に応じて、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特別図柄の小当たり図柄に応じて、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特別図柄の小当たり図柄に応じて、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、例えは、小当た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特別図柄の小当た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特別図柄の小当た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、小当た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（小当たり図柄が停止してから）でもよく、小当たりが生起して、開放することが確定している間であればよい。

小当た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、小当た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特別図柄の小当たり遊技では大入賞口に入球した遊技球が第1の流路を通って特定領域に向かうこととなり、一方で第2特別図柄の小当た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の流路を通って特定領域に向かうこととなるので、第2特別図柄の小当たり遊技である開放延長遊技状態の小当たり遊技では容易に遊技球を特定領域へ入球させて小当たり遊技を速やかに終わらせることができる一方、第1特別図柄の小当たり遊技である通常遊技状態の小当たり遊技では遊技球が特定領域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、通常遊技状態と開放延長遊技状態とで各々の遊技状態に合わせた小当たり遊技を実施することができ、これにより各々の小当たり遊技を充分に楽しむことができ、遊技の興味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。

【0010】

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

【0011】

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。

【0012】

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】

【0013】

【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た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特別図柄の小当た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23】前記遊技機で実行される小当た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ドラ錠18により外枠10に閉鎖ロックされ、シリンドラ錠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が設置しており、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クース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。

センタークース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。またセンタークース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】

センタークース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からセンタークース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特図の大当たり決定用乱数、第1特図の大当たり図柄決定乱数、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、結果は大当たり、小当たり、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特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、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、結果は大当たり、小当たり、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で大当た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たりの大当たり遊技又は後述する小当たり遊技から移行した大当た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たりとなり小当た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 601 内に遊技球を貯留する貯留装置 62（貯留手段）が設けられている。例えば、貯留装置 62 は小当たり遊技の開始時には作動せず非貯留状態をなし、小当た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 62 は小当たり遊技において一定に作動させる。

【0027】

更にまた第2大入賞口 2B 内には、メイン流路 601 の下流側に、メイン流路 601 を通過した遊技球を特定領域 64 又はハズレ穴 61 へ振分ける振分装置 63 が設置されている。10

振分装置 63 は、メイン流路 601 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 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。

【0028】

振分装置 63 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 64 及びハズレ穴 61 がメイン流路 601 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 601 を流下してきた遊技球があれば、遊技球は特定領域 64 又はハズレ穴 61 のいずれかに入球して入球が検出される。

【0029】

ところで振分装置 63 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 64 に達する位置、ハズレ穴 61 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 601 の下流端開放部に達したときに特定領域 64 又はハズレ穴 61 が前記下流端開放部を臨む位置になければ、当該位置に特定領域 64 又はハズレ穴 61 のいずれかが来るまで振分装置 63 の外周側面と当接状態を維持し、特定領域 64 又はハズレ穴 61 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 64 又はハズレ穴 61 のいずれかに入球することになる。尚、特定領域 64 へ入球した遊技球はハズレ穴 61 へ入球した遊技球と同様、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。20

【0030】

尚、大入賞口は特定領域 64 を備えた第2大入賞口 6B ひとつの構成でも構わない。その場合、特定領域 64 を必要としない大当たり遊技中などは特定領域 64 を無効にしたり、シャッタ 60 の動作を停止させて入球した遊技球すべてをサブ流路 602 を経て流路下端のハズレ穴 61 へ誘導する構成にすれば、ハズレ穴 61 に至る時間も短くすることができ、大当たりの 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

【0031】

遊技領域 20 にはその中央下端部の盤面最下部にアウト球口 203 が設けられている。また遊技盤 2 の右下端部には、レール 201 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 28A、第2特図の当否判定結果を示唆する第2特図表示装置 28B、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 281、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 282、普図の抽選結果を示唆する普図表示装置 29、及び普図保留数表示装置 291 が設けられている。40

【0032】

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 30 が収納されている。内枠 30 は、前記前枠 11 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 10 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 30 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 31、タンクレール 32、払出ユニット 33 が設けられ、払出ユニット 33 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 20 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 31 からタンクレール 32 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 33 により払出球流下通路を通り前記50

上皿 1 2 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 3 3 により前記貸出ボタン 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

【 0 0 3 3 】

パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 4 0 、払出制御装置 4 1 、サブ統合制御装置 4 2 、演出図柄制御装置 4 3 、発射制御装置 4 4 、電源基板 4 5 が設けられている。

【 0 0 3 4 】

主制御装置 4 0 、サブ統合制御装置 4 2 、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1 、発射制御装置 4 4 、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 4 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、払出制御装置 4 1 の下に設けてある。

【 0 0 3 5 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が設けてあり、外部接続端子板 3 8 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 1 0 、前枠 1 1 、内枠 3 0)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 3 8 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。

【 0 0 3 6 】

図 5 は本パチンコ機の電気的構成を示すもので、遊技の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1 、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。主制御装置 4 0 、払出制御装置 4 1 、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、何れも C P U 、 R O M 、 R A M 、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 C P U により、 2 m s 周期又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して R O M 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 4 4 には C P U 、 R O M 、 R A M 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 4 4 に C P U 、 R O M 、 R A M 等を設けてもよい。

【 0 0 3 7 】

主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介して遊技施設のホールコンピュータ 5 0 0 と電気的に接続される。また主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や遊技盤中継端子板 5 3 1 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 S W (スイッチ) 5 0 1 、内枠開放 S W 5 0 2 、第 1 特図始動口 2 3 への入球を検出する第 1 特図始動口 S W 5 0 3 、第 2 特図始動口 2 4 への入球を検出する第 2 特図始動口 S W 5 0 4 、作動ゲート 2 2 への入球を検出する普通図柄作動 S W 5 0 5 、第 1 大入賞口 6 A への入球を検出する第 1 カウント S W 5 0 6 、第 2 大入賞口 6 B への入球を検出する第 2 カウント S W 5 0 7 、特定領域 6 4 への入球を検出する特定領域 S W 5 0 8 、普通入賞口 2 7 への入球を検出する一般入賞口 S W 5 0 9 、及びハズレ穴 6 1 への入球を検出するハズレ穴 S W 5 1 0 等の検出信号が入力される。

【 0 0 3 8 】

また主制御装置 4 0 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 4 1 や、演出中継端子板 5 3 2 を介してサブ統合制御装置 4 2 、演出図柄制御装置 4 3 へ向けてのコマンドの出力や、図柄表示装置中継端子板 5 3 3 を介して前記の第 1 特図表示装置 2 8 A 、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1 、第 2 特図表示装置 2 8 B 、第 2 特図保留数表示装置 2 8 2 、普図表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 等の表示制御を行なう。

【 0 0 3 9 】

更に主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、第 1 大入賞口ソレノイド 5 1 1 、第 2 大入賞口ソレノイド 5 1 2 、貯留ソレノイド 5 1 3 、シャッターソレノイド 5 1 4 及び普電役物ソレノイド 5 1 5 が接続されている。そして第 1 大入賞口ソレノイド 5 1 1 又は第 2 大入賞口ソレノイド 5 1 2 を制御して第 1 大入賞口 6 A 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 と電気的に接続され、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。10

【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。20

【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。30

【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。40

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。50

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】

大当たり遊技終了後には、大当たりや小当た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、大当たり確率は第1特図及び第2特図ともに300分の1とされ、小当たり確率は第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）又は次の大当たりまでとされている。尚、小当たりでは、小当たり遊技終了後に、小当たりが生起した時点の時短回数から時短遊技が継続される。

小当たり契機の大当たり確率（役物当たり確率）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。

普図の当たり確率は、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たり決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S102）、第1又は第2特図の大当たり図柄決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S103）、普図の当たり決定用乱数（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保留記憶数ともには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た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たりを発生された場合でも、大当たり遊技後に保留記憶に記憶されていた小当たりにより大当たりを獲得できれば、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:n0)、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:n0)、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特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、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:n0)、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:n0)、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特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、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たり遊技中か否かを確認する。条件装置が作動中(S300:n0)であればリターンする。

条件装置が未作動で大当た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、小当た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。

10

20

30

40

50

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:n0)、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たり決定用乱数とを対比して当否判定を行い、当否判定が大当たり(図柄当たり)であるか否かの確認を行う。大当たりであれば(S305:y e s)、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たり図柄決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し、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の大当たり内容設定処理において、前記大当たり図柄決定用乱数の値に基づいて大当たり遊技(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)及び大当た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(大当たり、小当たり、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の処理で大当たりでなければ(S305:n0)、S310の処理において前記大当たり判定用乱数の値が前記当否判定用テーブルの小当たりの当り値と一致していたか否かを判定する。小当たりであれば(S310:y e s)、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たり図柄を決定する。

【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特図の小当たり用の変動パターンを決定する。

次に、S313の小当たり内容設定処理において、前記大当たり図柄決定用乱数の値に基づいて小当たり遊技の内容(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)及び小当た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た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の処理で大当たりでも小当たりでもなければ(S305, S310:n0)、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:n0)、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。変動時間が経じていなければ(S320:n0)、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:y e s)、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たり図柄であることが確認できれば(S322:y e s)、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に大当た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。条件装置は大当た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、S326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(S326:yes)、S327の処理において時短Fを「0」にリセットする。そしてS328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なければ(S322:no)、S329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(S329:yes)、S330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に小当り図柄を確定表示させる処理を行う。

その後、S331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(S331:yes)、S332の処理において時短Fを「0」にリセットする。更にS333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S334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24)の開放が第2大入賞口6B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24を第2大入賞口6B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S322及びS329の処理で大当り図柄でも小当り図柄でもなければ(S322:S329:no)、ハズレ図柄であるので、S335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にハズレ図柄を確定表示させる処理を行う。

【0064】

続くS336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(S336:yes)、S337の処理にて前記時短カウンタを減算し、続くS338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(S338:yes)、時短が終了となり、S339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S302の処理で確定図柄表示中のときは(S302:no)、図11に示すように、S340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(S340:yes)、S341の確定図柄表示終了処理において第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bの確定図柄表示の終了、サブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43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12乃至図18に基づいて、主制御装置40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12に示すように、「特図遊技処理」は先ず、S400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(S400:yes)、大当りでないので、S401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(S400:yes)、大当りでも小当りでもないのでリターンする。

【0067】

前記S401の処理で小当りFが「0」でなければ(S401:no)、図13に示すように、S410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(S410:yes)、S411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(S411:yes)、続くS412の第1大入賞口開放処理において、第2大入賞口6Bの開閉扉600を前記S313(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S413の処理において第2大入賞口6

10

20

30

40

50

B の特定領域 6 4 への入球を有効とする。

【 0 0 6 8 】

前記 S 4 1 0 の処理において小当たり開始演出中でなければ (S 4 1 0 : n o)、S 4 1 4 の処理において第 2 大入賞口 6 B が開放中であるか否かを確認する。第 2 大入賞口 6 B が開放中でなければ (S 4 1 4 : n o)、S 4 1 5 の処理において前記特定領域 6 4 が有効であるか否かを確認する。特定領域 6 4 が有効でなければ (S 4 1 5 : n o)、S 4 1 6 の処理において小当たり終了演出中であるか否かを確認し、小当たり終了演出中であれば (S 4 1 6 : y e s)、S 4 1 7 の処理において小当た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 (S 4 1 7 : y e s)、続く S 4 1 8 の処理において前記小当たり F を「0」にリセットして小当たり遊技を終了する。更に S 4 1 9 の処理において前記時短 F に「1」をセットし、小当たり遊技終了後に時短を継続させる。尚、この処理では前記 S 3 3 3 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

【 0 0 6 9 】

前記 S 4 1 6 の処理において小当たり終了演出中でなければ (S 4 1 6 : n o)、S 4 2 0 の処理において小当たり開始演出処理を行ない、これにより小当た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 0 】

前記 S 4 1 4 の処理において第 2 大入賞口 6 B が開放中であれば (S 4 1 6 : y e s)、図 1 4 に示すように、S 4 2 1 の処理において第 2 大入賞口 6 B 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 2 1 : y e s)、S 4 2 3 の処理において第 2 大入賞口 6 B を閉鎖する。
20

一方、規定数に達していないければ (S 4 2 1 : n o)、S 4 2 2 の処理において第 2 大入賞口 6 B 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 (S 4 2 2 : y e s)、前記 S 4 2 3 の処理において第 2 大入賞口 6 B を閉鎖する。

【 0 0 7 1 】

該 S 4 2 2 の処理において第 2 大入賞口 6 B の開放時間が終了していない (S 4 2 2 : n o)、又は前記 S 4 1 5 の処理において特定領域 6 4 が有効 (S 4 1 5 : y e s) であれば、図 1 5 に示すように S 4 3 0 の処理において特定領域 6 4 への入球 (入賞) があるか否かを確認する。
30

【 0 0 7 2 】

前記 S 4 3 0 の処理において特定領域 6 4 への入球があれば (S 4 3 0 : y e s)、S 4 3 1 の処理及び S 4 3 2 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 S 4 3 3 の処理において第 2 大入賞口 6 B が開放中であることが確認されれば (S 4 3 3 : y e s)、S 4 3 4 の処理において第 2 大入賞口 6 B を閉鎖し、更に S 4 3 5 の処理において特定領域 6 4 を無効化する。

その後、S 4 3 6 の処理において役物大当た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 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ役物大当たり開始コマンドを送信する。そして S 4 3 7 の処理において小当たり F を「0」にリセットするとともに、S 4 3 8 の処理において大当たり F に「1」をセットする。これにより小当たりから役物大当たりへ移行する。その後、リターンする。
40

【 0 0 7 3 】

前記 S 4 3 0 の処理において特定領域 6 4 への入球がなければ (S 4 3 0 : n o)、S 4 3 9 の処理において特定領域 6 4 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 (S 4 3 9 : y e s)、S 4 4 0 の処理において小当た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 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 へ小当たり終了コマンドを送信する。その後、リターンする。

尚、S 4 4 0 の処理にて、特定領域 6 4 に入球しなかった場合に特定領域 6 4 を無効にする。
50

【0074】

前記S400の処理において大当たりFが「0」でなければ(S400:n0)、図16に示すように、S450の処理において第1大入賞口6Aが開放中であるか否かを確認する。開放中でなければ(S450:n0)、S451の処理において大当たりのインターバル中であるか否かを確認する。

大当たりのインターバル中であれば(S451:yes)、S452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(S452:yes)、S453の処理において第1大入賞口6Aを開放する。その後、リターンする。

【0075】

前記S451の処理においてインターバル中でなければ(S451:n0)、S454の処理において大当た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(S454:n0)、S455の処理において大当たり開始演出中であるか否かを確認する。10

大当たり開始演出中であれば(S455:yes)、S456の処理において大当た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(S456:yes)、S457の処理において第1大入賞口6Aを開放する。その後、リターンする。

【0076】

前記S455の処理において大当たり開始演出中でなければ(S455:n0)、S458の処理において大当たり開始演出処理を行ない、これにより大当た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。

【0077】

前記S450の処理において第1大入賞口6Aが開放中であれば(S450:yes)、図17に示すように、S460の処理において第1大入賞口6A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(S460:n0)、S462の処理において第1大入賞口6Aを閉鎖する。20

一方、規定数に達していないければ(S460:n0)、S461の処理において第1大入賞口6A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(S461:yes)、第1大入賞口6Aを閉鎖する(S462)。

【0078】

続くS463の処理において大当た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(S463:n0)、S464の処理において開放間インターバル(大当たりインターバル)処理を行ない、これにより大当たりインターバル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。30

一方、最終ラウンドの終了であれば(S463:yes)、S465の処理において大当たり終了演出処理を行ない、これにより大当たり終了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。

【0079】

前記S454の処理(図16)において大当たり終了演出中であれば(S454:yes)、図18に示すように、S470の処理において大当た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(S470:yes)、S471の処理において前記条件装置を停止する。そしてS472の処理において前記役物連続作動装置を停止する。40

【0080】

続くS473の処理において、大当たりや小当たりとなった特圖に応じて、大当た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(S473:yes)、S474の処理において前記時短Fに「1」をセットする。次にS475の処理において大当た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「100」を設定する。そしてS476の処理において大当たりFを「0」にリセットして大当たり遊技を終了する。

【0081】

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50

図始動口 2 3 を狙って小当たり遊技又は大当たり遊技を目指す。大当た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 を狙って小当たり遊技を目指すこととなる。

そして小当たりとなると、第 1 特図始動口 2 3 への入球を起因とする小当たり遊技（第 1 特図の小当たり遊技）と、第 2 特図始動口 2 4 への入球を起因とする小当たり遊技（第 2 特図の小当たり遊技）とで、第 1 特図の小当たり図柄及び第 2 特図の小当たり図柄に応じて第 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 19 (a) は第 1 特図の小当たり遊技（小当たり 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、小当た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）を行い小当た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。

貯留装置 6 2 は、小当たり遊技の開始時には作動せず非貯留状態をなし、小当た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（工時間）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、小当た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。

【 0 0 8 2 】

一方、図 19 (b) は第 2 特図の小当たり遊技（小当たり 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、小当た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、小当たり 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た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、小当た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 特図の小当たり遊技では第 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 特図の小当たり遊技では第 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 特図の小当たり遊技である時短遊技状態（開放延長遊技状態）の小当た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たり遊技を速やかに終わらせることができる一方、第 1 特図の小当たり遊技である通常遊技状態の小当た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たり遊技を実施することができ、これにより各々の小当た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、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た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。

【 0 0 8 4 】

また本パチンコ機 1 は、第 1 特図の小当たり遊技となり、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たり（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

10

20

30

40

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見唆する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

【0091】

振分装置63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64及びハズレ穴61がメイン流路601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601を流下してきた遊技球があれば、遊技球は特定領域64又はハズレ穴61のいずれかに入球して入球が検出される。

【0092】

ところで振分装置63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64に達する位置、ハズレ穴61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601の下流端開放部に達したときに特定領域64又はハズレ穴61が前記下流端開放部を臨む位置になければ、当該位置に特定領域64又はハズレ穴61のいずれかが来るまで振分装置63の外周側面と当接状態を維持し、特定領域64又はハズレ穴61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64又はハズレ穴61のいずれかに入球することになる。尚、特定領域64へ入球した遊技球はハズレ穴61へ入球した遊技球と同様、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。

10

【0093】

前記第1の流路65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66へ誘導する誘導装置67（誘導手段）が設けられている。

例えば、誘導装置67は小当た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66へ誘導し、前記一定時間の経過後に前記第1の流路65へ誘導する構成とする。
。

20

【0094】

また第1の流路65にはその中流部に、上流からの遊技球を受ける受皿部680と、該受皿部680に設けられて遊技球を第1の流路65の下流部へ流下せしめる流下穴681と、受皿部680に設けられて遊技球を第1の流路65及び第2大入賞口6Cから排出して遊技盤裏面側へ送るハズレ穴61とからなる分岐装置68（分岐手段）が設けられている。

このように分岐装置68の作用により遊技球を特定領域64側へ案内する確率が下がる。よって分岐装置68を備えない第2の流路66の方が、分岐装置68を備えた第1の流路65よりも高い確率で遊技球を特定領域64側へ向けて案内する。
。

30

【0095】

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23を狙って小当たり遊技又は大当たり遊技を目指す。大当た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24を狙って小当たり遊技を目指すこととなる。

そして小当たりとなると、第1特図始動口23への入球を起因とする小当たり遊技（第1特図の小当たり遊技）と、第2特図始動口24への入球を起因とする小当たり遊技（第2特図の小当たり遊技）とで、第1特図の小当たり図柄及び第2特図の小当たり図柄に応じて第2大入賞口6C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23(a)は第1特図の小当たり遊技（小当たり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、小当たり遊技の開始とともに遊技球の第2大入賞口6Cへの入球が困難な0.2秒程度の極短時間の開放（ア）を行い小当た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6Bのシャッタ60は一定に開閉作動を繰り返す。

誘導装置67は、小当たり遊技の開始時には遊技球を第2の流路66へ誘導する状態をなし、小当たり遊技の開始から一定時間（才時間）経過後に切り替わって、遊技球を第1の流路65へ誘導する状態となる。尚、誘導装置67は小当たり遊技の終了により遊技球を第2の流路66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6Cは、前記誘導装置67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、小当た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特図の小当たり遊技(小当たり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、小当た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、小当たり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た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、小当た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特図の小当たり遊技では第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特図の小当た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特図の小当たり遊技である時短遊技状態(開放延長遊技状態)の小当たり遊技では容易に遊技球を特定領域64へ入球させて小当たり遊技を速やかに終わらせることができる一方、第1特図の小当たり遊技である通常遊技状態の小当た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たり遊技を実施することができ、これにより各々の小当たり遊技を充分に楽しむことができ、遊技の興奮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た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特図の小当たり遊技と第2特図の小当たり遊技とで、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たり遊技と時短遊技状態の小当たり遊技とで第2大入賞口6Bの開放パターンを相違せることによってもよい。

また、小当た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、小当た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たり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たりは開始インターバルを、小当たり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たり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特図の小当たり時に前記「小当たり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特図の小当たり時に前記「小当たり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】

10

20

30

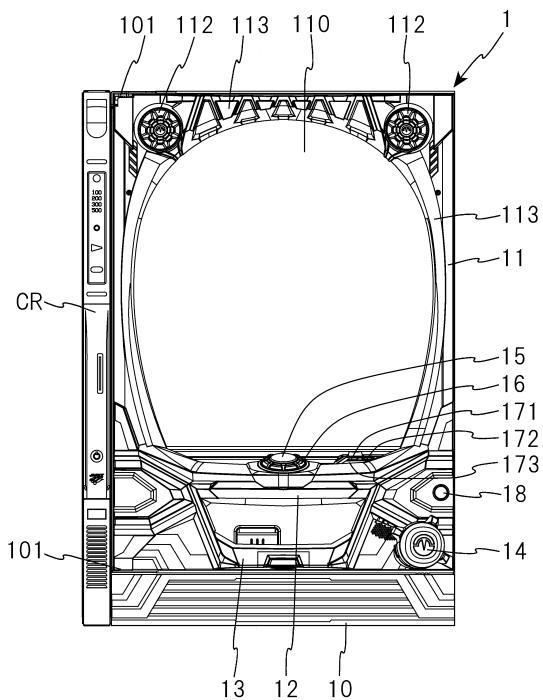
40

50

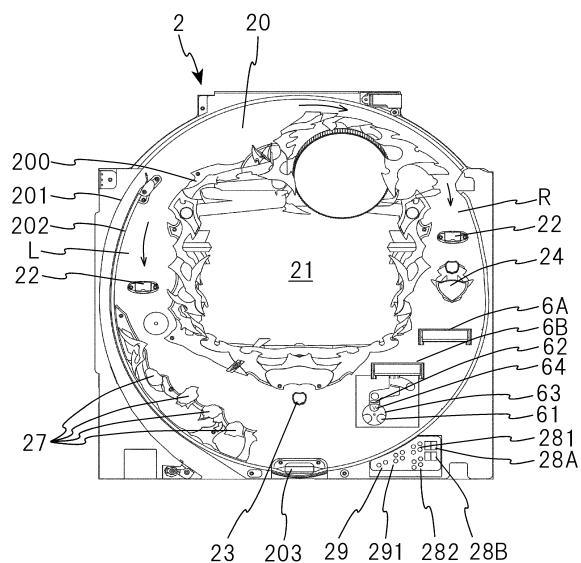
【0100】

- 2、2A 遊技盤
 20 遊技領域
 21 演出図柄表示装置
 22 作動ゲート
 23 第1特図始動口（第1の始動口）
 24 第2特図始動口（第2の始動口）
 40 主制御装置（開放パターン設定手段、図柄決定手段）
 42 サブ統合制御装置（演出実施手段、演出制御手段）
 6B, 6C 第2大入賞口（大入賞口） 10
 61 ハズレ穴
 62 貯留装置（貯留手段）
 63 振分装置（振分手段）
 64 特定領域
 65 第1の流路
 66 第2の流路
 67 誘導装置（誘導手段）
 68 分岐装置（分岐手段）
 680 受皿部
 681 流下穴 20
 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）

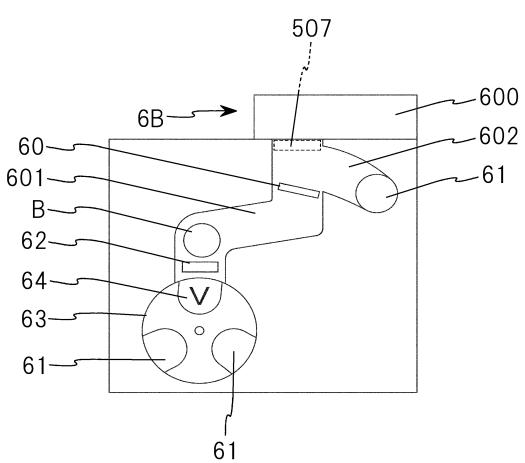
【図1】



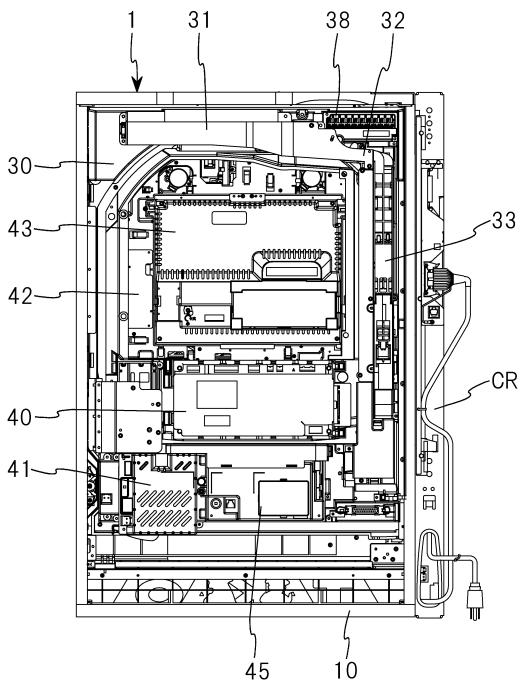
【図2】



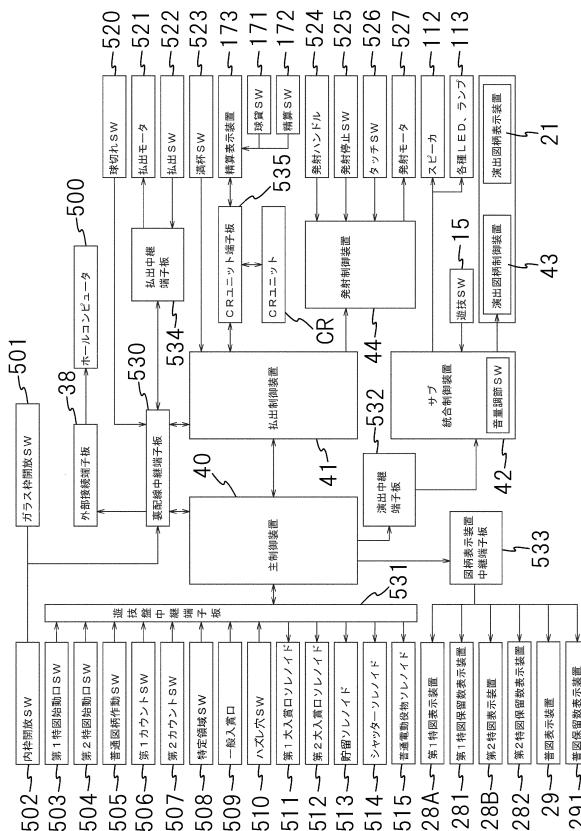
〔 四 3 〕



【図4】



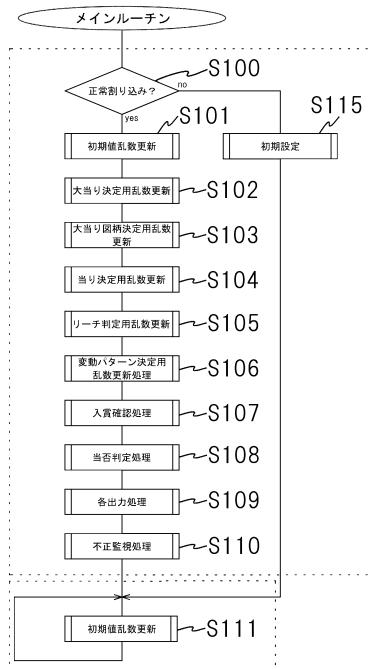
【 四 5 】



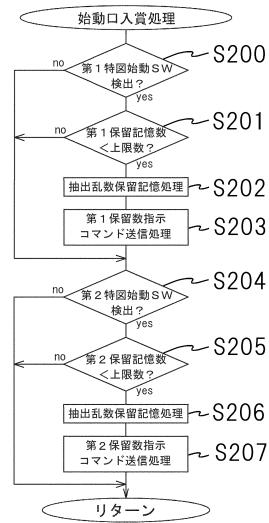
【 四 6 】

	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 通常 付与率	50%	50%
時短 時短	80%	80%
時短回数	100回	100回
回胴による 大当り遊技	第2大賞口 29秒×16回	第2大賞口 29秒×16回
小当りからの 大当り遊技	第2大賞口 29秒×15回	第2大賞口 29秒×15回

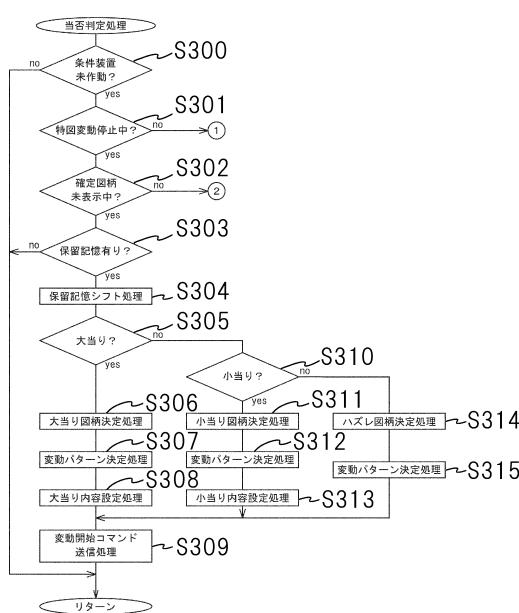
【図7】



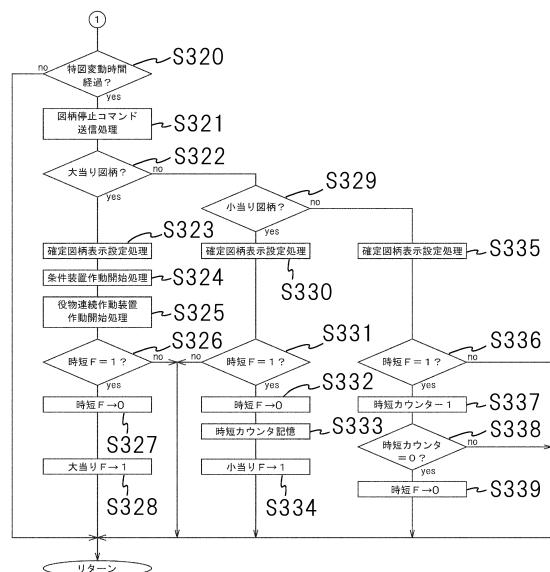
【 図 8 】



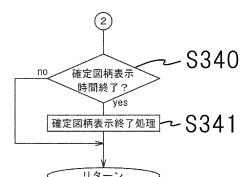
【 図 9 】



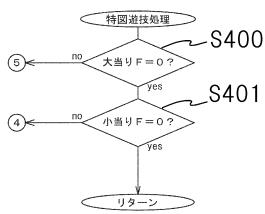
【 10 】



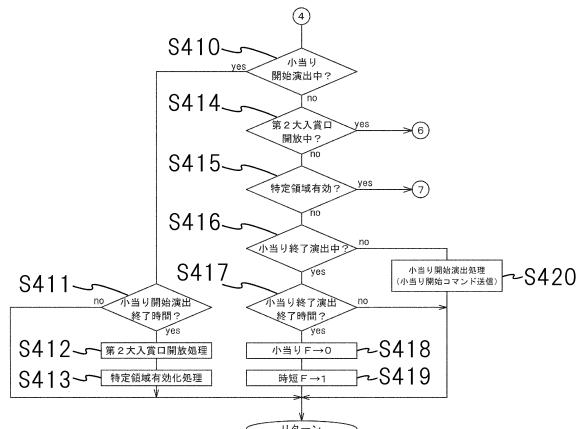
【 図 1 1 】



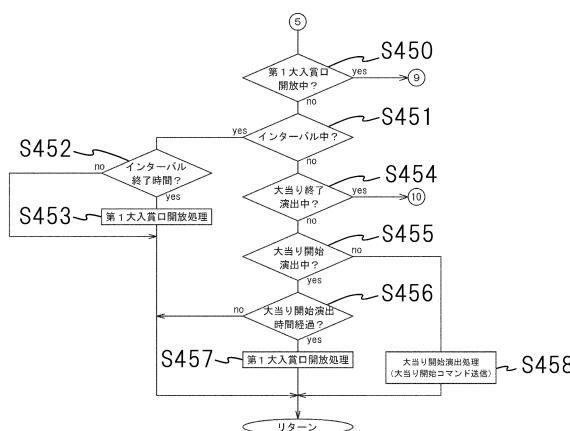
【図12】



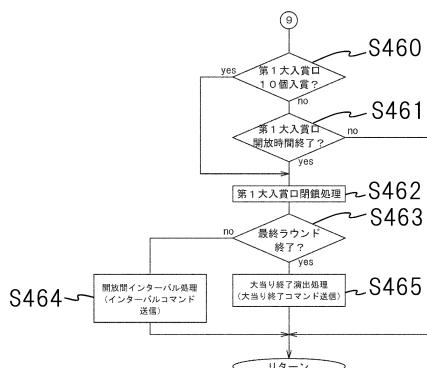
【 図 1 3 】



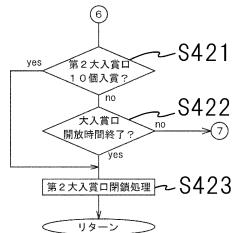
【図16】



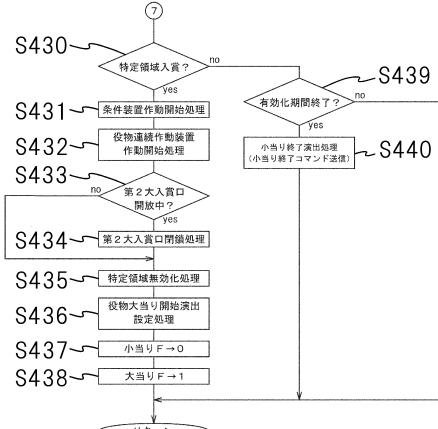
【 义 17 】



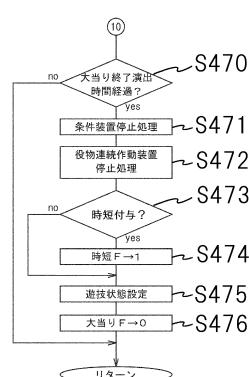
【図14】



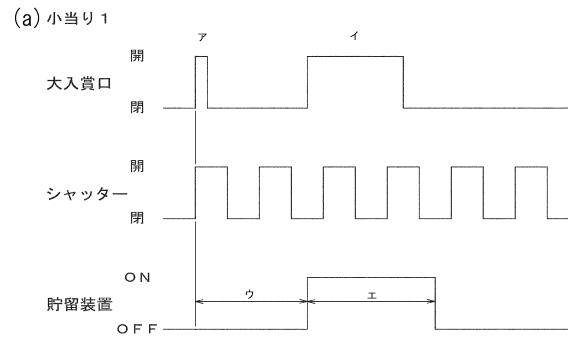
【 四 15 】



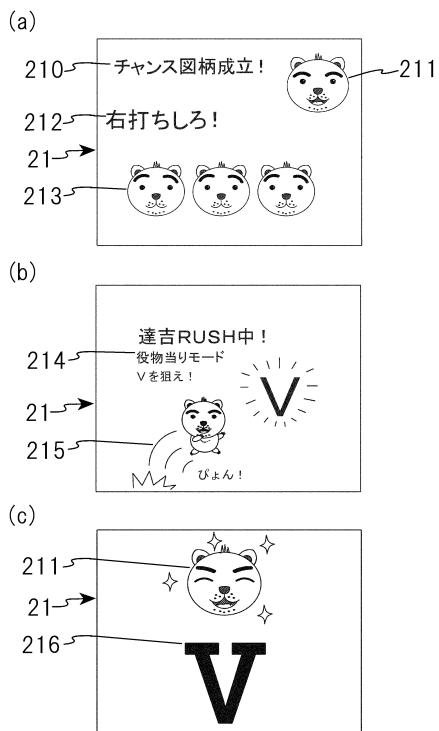
【図18】



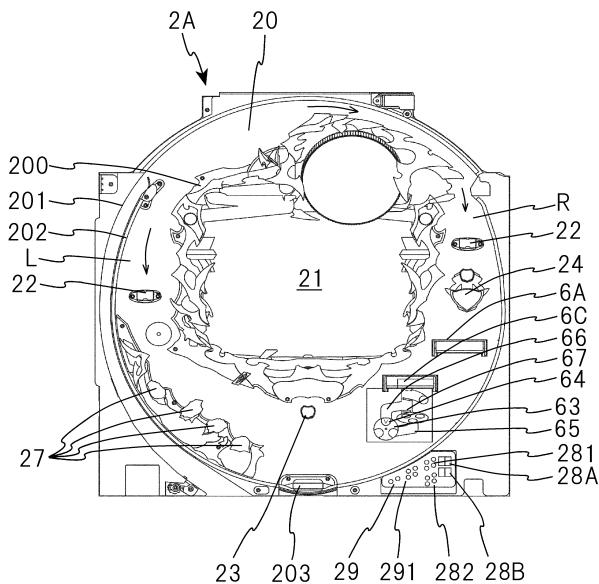
【図19】



【図20】

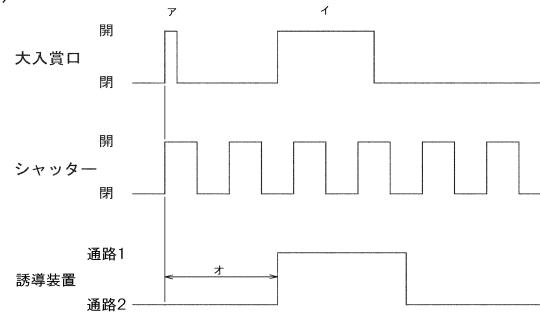


【図21】

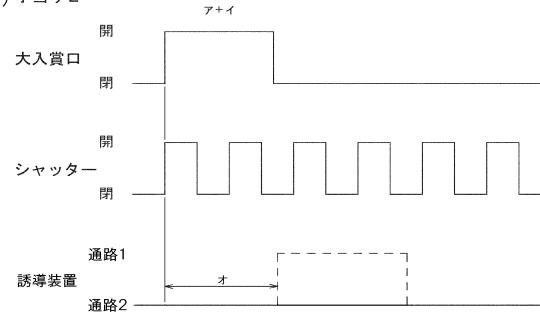


【図 2 3】

(a) 小当たり 1



(b) 小当たり 2



フロントページの続き

審査官 堀 圭史

(56)参考文献 特開2014-223123(JP,A)
特開2011-115238(JP,A)
特開2008-132263(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02