

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6711986号
(P6711986)

(45) 発行日 令和2年6月17日(2020.6.17)

(24) 登録日 令和2年6月2日(2020.6.2)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 2 C

A 6 3 F 7/02 3 1 1 A

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2015-169525 (P2015-169525)
 (22) 出願日 平成27年8月28日 (2015.8.28)
 (65) 公開番号 特開2017-42548 (P2017-42548A)
 (43) 公開日 平成29年3月2日 (2017.3.2)
 審査請求日 平成30年7月18日 (2018.7.18)

(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2 2
 番地
 (74) 代理人 110000578
 名古屋国際特許業務法人
 (72) 発明者 巽 正吾
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
 番地 株式会社高尾内

審査官 永田 美佐

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】

遊技領域に到達した後、いずれの入球口にも入球しなかった全ての遊技球が入球する前記遊技領域最下部のアウト口と、

内部に特定領域が形成された前記入球口であって、開放時に入球が可能となる 1 又は複数の可変入球口と、

作動領域に遊技球が進入したことに応じて、前記可変入球口を開放する開放遊技を行う開放遊技手段と、

遊技球が始動領域に進入したことに起因して操作により設定された確率で当否判定を行う当否判定手段と、

前記開放遊技において遊技球が前記特定領域に進入した場合、複数のラウンドにわたって、前記開放遊技で開放されるものと同じの又は異なる前記可変入球口を開放する第 1 特別遊技を行うと共に、前記当否判定で当りになった場合、複数のラウンドにわたって、前記第 1 特別遊技で開放されるものと同じの又は異なる前記可変入球口を開放する第 2 特別遊技を行う特別遊技手段と、を備え、

前記始動領域を遊技球が通過するゲートとして構成し、該ゲートを前記アウト口の真上であって、該ゲートを通過した遊技球は全て前記入球口に入球することがない位置に配置し、前記遊技領域に到達した遊技球の 30 ~ 50 % の遊技球が該ゲートを通過するよう該ゲートに遊技球を寄せる遊技釘を該ゲートの左右に配置し、

前記ゲートに遊技球を寄せる前記遊技釘は曲げることが困難な材質とし、

10

20

前記第 1 特別遊技は、前記第 2 特別遊技よりも多くの賞球を獲得可能となっていること、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、弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

始動口への入球に応じて可変入賞装置を開放すると共に、開放された可変入賞装置に設けられた V 領域に遊技球が進入すると大当たりとなり、複数回にわたって可変入賞装置を開放する遊技が行われる所謂ハネモノと呼ばれる遊技機が知られている（特許文献 1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2000 - 33141 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ハネモノの遊技機によれば、遊技球の挙動により遊技者を楽しませることができるが、始動口や可変入賞装置への入球頻度がある程度高くないと、遊技者は遊技を楽しむことができない。このため、遊技釘の角度を調整する釘調整を行い、始動口等への入球頻度を調整することが考えられるが、釘調整によって遊技釘を認可された時の状態から相違させることは原則として禁止されている。

20

【0005】

本発明は、釘調整を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題に鑑みてなされた請求項 1 に係る発明は、遊技領域に到達した後、いずれの入球口にも入球しなかった全ての遊技球が入球する遊技領域最下部のアウト口と、内部に特定領域が形成された入球口であって、開放時に入球が可能となる 1 又は複数の可変入球口と、作動領域に遊技球が進入したことに応じて、可変入球口を開放する開放遊技を行う開放遊技手段と、遊技球が始動領域に進入したこと起因して操作により設定された確率で当否判定を行う当否判定手段と、開放遊技において遊技球が特定領域に進入した場合、複数のラウンドにわたって、開放遊技で開放されるものと同一の又は異なる可変入球口を開放する第 1 特別遊技を行うと共に、当否判定で当りになった場合、複数のラウンドにわたって、第 1 特別遊技で開放されるものと同一の又は異なる可変入球口を開放する第 2 特別遊技を行う特別遊技手段と、を備え、始動領域を遊技球が通過するゲートとして構成し、ゲートをアウト口の真上であって、ゲートを通過した遊技球は全て入球口に入球することがない位置に配置し、遊技領域に到達した遊技球の 30 ~ 50 % の遊技球がゲートを通過するようゲートに遊技球を寄せる遊技釘をゲートの左右に配置し、ゲートに遊技球を寄せる遊技釘は曲げることが困難な材質とし、第 1 特別遊技は、第 2 特別遊技よりも多くの賞球を獲得可能となっていること、を特徴とする弾球遊技機に関するものである。

30

40

【0007】

このような構成によれば、作動領域の入球に応じて行われる開放遊技にて可変入球口に設けられた特定領域に遊技球が進入すると、当りとなり、第 1 特別遊技が開始される。このため、遊技球の挙動により遊技者を楽しませることができる。

【0008】

一方、アウト口の真上に始動領域が設けられているため、いずれの入球口にも入球しなかった遊技球（アウト口に入球する遊技球）を高い頻度で始動領域に進入させ、これに起因して当否判定を行うことが可能となる。つまり、開放遊技や第 1 特別遊技を開始させる

50

ことに失敗しても、第２特別遊技が行われる可能性が残っており、遊技者の意表について利益を与えることができるため、遊技球が作動領域や可変入球口に進入する頻度が低くても遊技者を楽しませることができる。

【０００９】

さらに、第２特別遊技は、第１特別遊技に比べて遊技者に付与される賞球数が少なくなっており、遊技者に過剰な利益が付与されるのを防止できる。

したがって、釘調整を行って第１特別遊技の発生頻度を調整する必要性が低くなり、その結果、釘調整を抑制できる。

【００１０】

また、請求項１に係る発明では、当否判定手段は、遊技球が始動領域に進入したことに起因して操作により設定された確率で当否判定を行う。

10

これにより、釘調整が行われるのを抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【図１】第１実施形態のパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態のパチンコ機の裏面図である。

【図４】第１実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図５】第１実施形態のメインルーチンについてのフローチャートである。

【図６】第１実施形態の作動口入賞確認処理についてのフローチャートである。

20

【図７】第１実施形態の始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図８】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図９】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図１０】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図１１】第１実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図１２】第１実施形態の特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図１３】第１実施形態の特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図１４】第１実施形態の特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図１５】第１実施形態の特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図１６】第１実施形態の特別遊技処理についてのフローチャートである。

30

【図１７】第２実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図１８】第２実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図１９】第３実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【図２０】第３実施形態の当否判定処理についてのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００２０】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【００２１】

40

〔第１実施形態〕

〔構成の説明〕

（１）全体の構成について

図１に示すように、第１実施形態のパチンコ機５０は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠５１にて各構成を保持する構造を有している。外枠５１の左側上下にはヒンジ５３が設けられており、ヒンジ５３により、板ガラス６１が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）５２及び後述の内枠が、外枠５１に対し開閉可能に保持される。また、前枠５２の板ガラス６１の奥には、内枠に保持された遊技盤１（図２）が設けられている。

【００２２】

前枠５２の上部の左右両側にはスピーカ６６が設置されており、これらにより遊技音が

50

出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠５２には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ６５のほか、遊技の異常を報知するＬＥＤが設けられている。

【００２３】

前枠５２の下部には、上皿５５と下皿６３とが一体に形成されている。また、下皿６３の右側には発射ハンドル６４が設けられており、該発射ハンドル６４を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿５５から供給された遊技球が遊技盤１に向けて発射される。

【００２４】

下皿６３は、上皿５５から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿６３に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿５５の中央には、演出ボタン６７及びジョグダイヤル６８が設けられている。

【００２５】

本パチンコ機５０は、いわゆるＣＲ機であり、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）５６が付属されていると共に、上皿５５の右側には球貸ボタン５７、精算ボタン５８、精算表示装置５９が設けられている。

【００２６】

なお、図１の４９は、前枠５２及び前記内枠を外枠５１にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠４９に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠５２が開放される。

【００２７】

また、図２に示すように、遊技盤１には、外ルールと内ルールとによって囲まれた略円形の遊技領域３が形成されている。

遊技領域３には多数の遊技釘４が植設されており、遊技釘４により遊技球の進路が決定される。遊技釘４は、釘調整が困難又は不可能な特殊遊技釘として構成されている。特殊遊技釘は、脆性及び硬度が高く、変形が困難であると共に、大きな力を加えると変形が生じる前に破壊されてしまう材料により構成することが考えられる。具体的には、例えば、鋳鉄や、このような性質を持つ樹脂により構成することが考えられる。この他にも、特殊遊技釘に替えて、同様にして変形が困難或いは不可能に構成された障害物（例えば、壁状の物体やブロック状の物体）を配置しても良い。無論、特殊遊技釘等に替えて、通常の遊技釘を用いても良い。

【００２８】

また、遊技領域３には、作動口１１、始動口１２、可変入賞装置２０、大入賞口２１、普通入賞口（図示無し）といった入球口や役物や装飾等が設けられている。なお、始動口１２、可変入賞装置２０、大入賞口２１は、入球が困難又は不可能な閉鎖状態と、閉鎖状態よりも入球が容易な開放状態とに変位する可変入球口として構成されている。また、遊技領域３の最下部にはアウト口１０が設けられており、入球口に入球しなかった遊技球は、全てアウト口１０に入球する。また、アウト口１０の上方には、普図ゲート２２が設けられている。

【００２９】

可変入賞装置２０は、遊技領域３の中央に配されており、羽根２０ａにより開閉可能に構成されている（閉鎖時には可変入賞装置２０への入球が不可能になる）と共に、内部には権利発生口２０ｂとハズレ口（図示無し）が設けられている。

【００３０】

可変入賞装置２０に向かって右側には、演出図柄表示装置６（全体の図示は省略）のＬＣＤパネルが配設され、ＬＣＤパネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、特別図柄（特図とも記載）による当否判定の結果等を報知する図柄演出が行われる。

【００３１】

可変入賞装置２０の下側には、作動口１１が設けられており、作動口１１への入球が生じると、可変入賞装置２０の羽根２０ａを一時的に開放する開放遊技が行われる。開放遊

10

20

30

40

50

技中、可変入賞装置 20 に入球した遊技球が権利発生口 20b に進入すると、後述する特別遊技が開始される。なお、開放遊技中に遊技球が権利発生口 20b に進入することを、ハネモノ当りとも記載する。

【0032】

作動口 11 の下側には、特別遊技の際に複数回（複数のラウンド）にわたって開放される特別電動役物からなる大入賞口 21 が配置されている。なお、特別遊技における各回の大入賞口 21 の開放を、ラウンドと記載する。大入賞口 21 には、継続口 21a とハズレ口（図示無し）が設けられており、特別遊技中、継続口 21a への入球の有無により、次のラウンドに進むか否かが決定される場合がある。

【0033】

また、大入賞口 21 の下方であって、アウト口 10 の上方には、普図ゲート 22 が設置されている。普図ゲート 22 を遊技球が通過すると、普通図柄（普図とも記載）の当否判定に用いられる複数種類の乱数が抽出され、保留記憶されると共に、保留記憶された乱数に基づく当否判定（普図の当否判定）が行われる。なお、普図ゲート 22 を通過した遊技球は、全て、入球口に入球すること無くアウト口 10 に入球する。また、遊技領域 3 に到達した遊技球が高い確率で普図ゲート 22 に進入するよう、遊技釘 4 等の位置が調整されている。具体的には、該確率は、例えば 30 ~ 50 % 程度であっても良いし、さらに高い確率であっても良い。なお、上述した特殊遊技釘や障害物等により遊技球が普図ゲート 22 に進入するか否かを定めるようにし、普図ゲート 22 に遊技球が進入する確率を変更不可能としても良い。

【0034】

作動口 11 や大入賞口 21 に向かって右側には、始動口 12 が配されている。始動口 12 への入球に応じて、特別図柄の変動表示を伴う当否判定が行われる。始動口 12 は、普図の当否判定で当ることによって開放される普通電動役物（普通電役とも記載）として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、始動口 12 は、閉鎖時であっても、稀に入球可能となっても良い。始動口 12 に遊技球が入球すると、特図の当否判定を行うための複数種類の乱数が抽出され、保留記憶として記憶される。

【0035】

また、遊技盤 1 における向かって右下の領域には、特図が変動表示される 7 セグメントの特図表示装置と、4 個の LED からなり、特図の保留記憶数が表示される特図保留数表示装置と、2 個の LED からなり、普図が変動表示される普通図柄表示装置と、4 個の LED からなり、普図の保留記憶数が表示される普図保留数表示装置が設置されている。

【0036】

また、図 3 に示すように、パチンコ機 50 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 70 が外枠 51 に収納された構成となっている。内枠 70 は、前枠 52 と同様、一方の側縁（図 3 に向かって右側）の上下位置が外枠 51 に設けられたヒンジ 53 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 70 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 71、タンクレール 72、払出ユニット 73 が設けられ、払出ユニット 73 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 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク 71 に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿 55 に払い出される。また、第 1 実施形態では、払出装置は、球貸ボタン 57 の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【0037】

また、パチンコ機 50 の裏側には、主制御装置 80、払出制御装置 81、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83、発射制御装置、電源基板 85 が設けられている。主制御装置 80、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 81、発射制御装置、電源基板 85 は、内枠 70 に設けられている。なお、図 3 では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 81 の奥側（遊技盤 1 側）に配されている。

【0038】

10

20

30

40

50

また、球タンク 71 の右側には、外部接続端子板 78 が設けられており、外部接続端子板 78 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。

【0039】

(2) 電氣的構成について

次に、パチンコ機 50 の電氣的構成について説明する。このパチンコ機 50 は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 80 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 80、払出制御装置 81、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、発射制御装置 84、電源基板には CPU、ROM、RAM は設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置 84 等に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

10

【0040】

主制御装置 80 には、作動口 11 に入球した遊技球を検出する作動口 SW 11a、始動口 12 に入球した遊技球を検出する始動口 SW 12a、普図ゲート 22 に進入した遊技球を検出する普図ゲート SW 22a、普通入賞口に入球した遊技球を検出する普通入賞口 SW 25a 等からの検出信号が入力される。

【0041】

また、このほかにも、可変入賞装置 20 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウント SW 20a、大入賞口 21 に入球した遊技球を計数するための第 2 カウント SW 21b、権利発生口 20b に入球した遊技球を検出する権利発生口 SW 20b-1、継続口 21a に入球した遊技球を検出する継続口 SW 21a-1 等からの検出信号が入力される。

20

【0042】

主制御装置 80 は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号等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 81 及びサブ統合制御装置 83 に出力する。

【0043】

また、主制御装置 80 は、図柄表示装置中継端子板 90 を介して接続されている特図表示装置 9、特図保留数表示装置 23、普通図柄表示装置 7、普図保留数表示装置 8 の表示を制御する。

30

【0044】

さらに、主制御装置 80 は、第 1 大入賞口ソレノイド (第 1 大入賞口 SOL) 20a-1 を制御することで羽根 20a を動作させ、可変入賞装置 20 の開閉を制御すると共に、第 2 大入賞口ソレノイド (第 2 大入賞口 SOL) 21b を制御することで大入賞口 21 の開閉を制御し、普電役物ソレノイド 12b を制御することで始動口 12 の開閉を制御する。

【0045】

また、主制御装置 80 は、パチンコ機 50 での遊技における遊技者の有利さの度合い (設定) を定める設定スイッチ 13 からの信号が入力される。設定スイッチ 13 は、主制御装置 80 に隣接して設けられており、遊技盤 1 の裏側から操作可能となっている。つまり、内枠 70 を開放した場合のみ設定スイッチ 13 の操作が可能となっている。このため、遊技者は設定スイッチ 13 を操作することができず、パチンコ店の店員のみが操作可能となっている。

40

【0046】

主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力されるほか、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 78 に出力されてホールコンピュータ 87 に送られる。

【0047】

主制御装置 80 と払出制御装置 81 とは双方向通信が可能である。

50

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 3 0 を稼働させて賞球を払い出させる。第 1 実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出 S W 3 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出 S W 3 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【 0 0 4 8 】

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠閉鎖 S W 4 5 , 内枠閉鎖 S W 4 6 , 球切れ S W 3 3 , 払出 S W 3 1 , 満杯 S W 3 2 からの信号が入力され、満杯 S W 3 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れ S W 3 3 により球タンク 7 1 に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ 3 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 S W 3 2 , 球切れ S W 3 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ 3 0 の駆動を再開させる。

【 0 0 4 9 】

また、払出制御装置 8 1 は、C R ユニット端子板 3 4 を介して C R ユニット 5 6 と交信することで払出モータ 3 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 3 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 3 4 は、精算表示装置 5 9 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 5 9 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための精算ボタン 5 8 が設けられている。

【 0 0 5 0 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子板 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0 , 前枠 5 2）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

【 0 0 5 1 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 5 0 は、遊技者から供給された遊技球を発射すると共に、入賞に応じて遊技球そのものを付与する構成となっている。しかしながら、内部に封入された遊技球を循環的に使用すると共に、遊技者が遊技に用いることができる持球の数をデータとして管理し、遊技球の発射や賞球の付与に応じて持球の数を更新する封入式の

【 0 0 5 2 】

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 4 0 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。

なお、発射制御装置 8 4 には、払出制御装置 8 1 以外に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチ S W 3 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 3 9 から発射停止信号が入力される。

【 0 0 5 3 】

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 S W 3 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【 0 0 5 4 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

【 0 0 5 5 】

なお、主制御装置 80 からサブ統合制御装置 83 へのデータ送信は可能であるが、サブ統合制御装置 83 から主制御装置 80 へのデータ送信は不可能となっている。

そして、音声制御装置としての機能部は、音声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 66 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、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、ランプ 28 を制御する。

【0056】

また、サブ統合制御装置 83 には、演出ボタン 67、ジョグダイヤル 68 が接続されており、遊技者が演出ボタン 67、ジョグダイヤル 68 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 83 に入力される。

10

【0057】

サブ統合制御装置 83 と演出図柄制御装置 82 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 82 は、サブ統合制御装置 83 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 80 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 83 が生成したものがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄の変動表示（図柄演出）等の演出画面を表示させる。

【0058】

〔動作の説明〕

（１）概要について

上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 50 は、２種類の当り（ハネモノ当りと特図当り）を備えており、これらの当りが発生すると、大入賞口 21 を複数回（複数ラウンド）にわたって開放する特別遊技が行われる。

20

【0059】

具体的には、作動口 11 への入球が生じると、短期間にわたって可変入賞装置 20 を開放する開放遊技が行われる。そして、開放遊技中に可変入賞装置 20 の内部に設けられた権利発生口 20b に遊技球が入球すると、ハネモノ当りが発生する。

【0060】

また、遊技球が普図ゲート 22 を通過すると乱数が抽出されると共に、該乱数により普図の当否判定が行われ、普図の当否判定で当ると、普通電役である始動口 12 を短期間にわたって開放する普図遊技が行われる。そして、始動口 12 への入球が生じると、乱数が抽出されて特図の当否判定が行われ、該乱数が予め定められた値である場合には、特図当りとなる。

30

【0061】

また、特別遊技におけるラウンドは、入球が極めて困難となる程度の短期間しか大入賞口 21 が開放されないラウンドと、入球が容易となる程度の長期間にわたって大入賞口 21 が開放され、大入賞口 21 への入球が実質的に可能になるラウンド（開放ラウンド）とが設けられている。

【0062】

また、特別遊技における最後ではないラウンドは、無条件ラウンドと条件付ラウンドとに分類される。無条件ラウンドは、所定数の遊技球が大入賞口 21 に入球するか、又は、ラウンドの継続時間が所定時間に達すると、次のラウンドに進む。一方、条件付ラウンドは、遊技球が継続口 21a に入球すると次のラウンドに進み、継続口 21a に入球することなくラウンドの継続時間が所定時間に達すると、特別遊技が終了する。

40

【0063】

さらに、条件付ラウンドには、条件付ラウンド A、B に分類される。条件付ラウンド A は、所定数の遊技球が大入賞口 21 に入球するか、又は、当該ラウンドの開始後、ラウンド継続時間が経過すると、当該ラウンドが終了し、当該ラウンドの継続中に遊技球が継続口 21a に入球していれば、次のラウンドに進む。一方、条件付ラウンド B は、遊技球が継続口 21a に入球すると、直ちに当該ラウンドが終了し、次のラウンドに進む。このため、条件付ラウンド A は、条件付ラウンド B よりも多くの賞球を獲得可能となっている。

50

【 0 0 6 4 】

なお、ハネモノ当りによる特別遊技（ハネモノ特別遊技）における開放ラウンドの数や、無条件ラウンドや条件付ラウンドの数や、条件付ラウンド A , B の数は、予め定められていても良いし、例えば、抽選により定められても良い。

【 0 0 6 5 】

また、特図当りによる特別遊技（特図特別遊技）における開放ラウンドの数や、無条件ラウンドや条件付ラウンドの数や、条件付ラウンド A , B の数は、予め定められていても良いし、例えば、後述する当り図柄により定められても良い。

【 0 0 6 6 】

そして、遊技者は、ハネモノ特別遊技では、特図特別遊技に比べて遊技者に有利になっており、より多くの賞球を獲得可能となっている（換言すれば、より多くの賞球を獲得する可能性が高くなっている）。具体的には、例えば、以下の（ a ）～（ d ）によりこれを実現することが考えられる。

【 0 0 6 7 】

（ a ）ハネモノ特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値を、特図特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値よりも多くする。

（ b ）ハネモノ特別遊技に含まれる無条件ラウンドの総数の平均値を、特図特別遊技に含まれる無条件ラウンドの総数の平均値よりも多くする。なお、ハネモノ特別遊技の開放ラウンドを全て無条件ラウンドとし、特図特別遊技の開放ラウンドを全て条件付ラウンドとしても良い。

【 0 0 6 8 】

この時、各種類の特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値を、同数としても良い。無論、ハネモノ特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値を、特図特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値よりも少なくしつつ、（ b ）を実現しても良い。

【 0 0 6 9 】

（ c ）ハネモノ特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値を、特図特別遊技に含まれる開放ラウンドの総数の平均値よりも多くし、且つ、ハネモノ特別遊技に含まれる開放ラウンドを全て条件付ラウンドとすると共に、特図特別遊技に含まれる開放ラウンドを全て無条件ラウンドとする。なお、ハネモノ特別遊技に含まれる条件付ラウンドは、条件付ラウンド A であっても良い。

【 0 0 7 0 】

（ d ）ハネモノ特別遊技に含まれる条件付ラウンド A の総数の平均値を、特図特別遊技に含まれる条件付ラウンド A の総数の平均値よりも多くすることで、ハネモノ特別遊技では、特図特別遊技に比べ、より多くの賞球を獲得可能とする。

【 0 0 7 1 】

この時、各種類の特別遊技に含まれる開放ラウンド、条件付ラウンドの総数の平均値を、同数としても良い。無論、各種類の特別遊技に含まれる開放ラウンドと条件付ラウンドの双方又は一方の総数の平均値を異ならせつつ、（ d ）を実現しても良い。

【 0 0 7 2 】

以下では、第 1 実施形態のパチンコ機 5 0 にて行われる処理について詳しく説明する。

（ 2 ）設定スイッチ読み出し処理

まず、パチンコ機 5 0 の電源投入時に設定スイッチ 1 3 の状態を読み出す設定スイッチ読み出し処理について説明する。本処理は、主制御装置 8 0 により電源投入時に実行される。

【 0 0 7 3 】

主制御装置 8 0 は、設定スイッチ 1 3 からの信号に基づき、現在の設定（遊技者の有利さの度合い）を把握する。そして、設定に応じて、特図の当否判定で当る確率と、普図の当否判定で当る確率の双方又は一方を定める。無論、遊技者に有利な設定であるにつれ、該確率が高くなるのは言うまでもない。

【 0 0 7 4 】

なお、主制御装置 80 は、外部に設けられた装置（例えば、ホールコンピュータ 87 等）からの信号により、現在の設定を把握する構成としても良い。

（３）メインルーチンについて

次に、パチンコ機 50 の主制御装置 80 におけるメインルーチンについて、図 5 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2ms 周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【0075】

S10 では、主制御装置 80 は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S10：Yes）、S20 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S10：No）、S15 に処理を移行する。

10

【0076】

S15 では、主制御装置 80 は、CPU や I/O 等の初期設定を行い、S80 に処理を移行する。

一方、S10 で肯定判定が得られた場合には、主制御装置 80 は、初期値乱数の更新（S20）、大当たり決定用乱数や普図当たり決定用乱数の更新（S25）、大当たり図柄決定用乱数の更新（S30）、当り決定用乱数の更新（S35）、リーチ判定用乱数の更新（S40）、変動パターン決定用乱数の更新（S45）を行う。

【0077】

そして、主制御装置 80 は、作動口 11 や始動口 12 等といった入球口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と（S50）、始動口 12 への入賞に起因して特図の当否判定を行う当否判定処理と（S55）、特別遊技を行うための特別遊技処理（S60）を行う。

20

【0078】

また、主制御装置 80 は、遊技球の普図ゲート 22 の通過に起因して乱数を抽出し、保留記憶すると共に、保留記憶された乱数が当り値と一致するか否かを判定する普図の当否判定を行う普図当否判定処理を実行する（S65）。なお、普図の当否判定では、一例として、最大保留記憶数は 4 個となっている。また、普図の当否判定が行われると、普図の変動表示が行われると共に、該当当否判定結果に応じた普図の停止表示（変動表示を終了し、いずれかの図柄を停止させること）がなされるが、普図の変動表示の継続時間（変動時間）を短時間とし、高い頻度で普図の当否判定が行われるようにするのが好適である。

30

【0079】

また、主制御装置 80 は、普図の当否判定で当たった際に、普通電役（始動口 12）を開放する普図遊技を行う普図遊技処理を実行する（S67）。

なお、第 1 実施形態では、遊技状態として開放延長状態が設けられていても良い。開放延長状態である場合には、普図の当否判定での当選確率が上昇すると共に、普図の変動時間が短縮され、さらに、普図遊技中の普通電役の開放時間が長くなる。つまり、始動口 12 への入球頻度が高くなる。

【0080】

さらに、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と（S70）、サブ統合制御装置 83 等にデータ及びコマンドを送信し、また、ホールコンピュータ 87 等に各種情報を送信する各出力処理と（S75）を行う。

40

【0081】

また、S80 では、主制御装置 80 は、次のタイマ割り込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

（４）作動口入賞確認処理について

次に、作動口 11 への入賞を検出すると共に、該入賞に応じて条件装置を作動させ、可変入賞装置 20 を短期間にわたって開放させる（開放遊技を開始させる）作動口入賞確認処理について、図 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されてい

50

る。

【 0 0 8 2 】

S 1 0 0 では、主制御装置 8 0 は、作動口 S W 1 1 a の検出信号に基づき、作動口 1 1 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 0 0 : Y e s)、S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 0 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 8 3 】

S 1 0 5 では、主制御装置 8 0 は、条件装置の作動中 (開放遊技や特別遊技の実行中) か否かを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 0 5 : Y e s)、本処理を終了し、否定判定の場合は (S 1 0 5 : N o)、S 1 1 0 に移行する。

10

【 0 0 8 4 】

S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、条件装置を作動させ、本処理を終了する。これにより、後述する特別遊技処理にて開放遊技が開始される。

(5) 始動口入賞確認処理について

次に、始動口 1 2 への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う始動口入賞確認処理について、図 7 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【 0 0 8 5 】

S 1 3 0 では、主制御装置 8 0 は、始動口 S W 1 2 a の検出信号に基づき、始動口 1 2 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 3 0 : Y e s)、S 1 3 5 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 3 0 : N o)、本処理を終了する。

20

【 0 0 8 6 】

S 1 3 5 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の数が上限数 (一例として 4) 未満か否かを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 3 5 : Y e s)、S 1 4 0 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 3 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 8 7 】

S 1 4 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の当否判定に用いられる大当たり決定用乱数や、特図の当否判定で当たった際に停止表示される図柄 (当り図柄) を決定するための大当たり図柄決定用乱数や、図柄演出でリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を保留記憶として記憶し、S 1 4 5 に処理を移行する。

30

【 0 0 8 8 】

なお、この時、新たに発生した保留記憶に係る大当たり決定用乱数が特定値 (当否判定で当りとなる値) であるか否かと、該保留記憶に係るリーチ判定用乱数等が特定値 (図柄演出でリーチとなる値) であるか否かを判定する先読み判定を行っても良い。そして、先読み判定結果を示すコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、先読み判定結果に応じた演出を行うようにしても良い。

【 0 0 8 9 】

S 1 4 5 では、主制御装置 8 0 は、何個の保留記憶が生じているかを示す保留数コマンドを生成し、サブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

40

(6) 当否判定処理について

次に、保留記憶に係る大当たり決定用乱数により特図の当否判定を行う当否判定処理について、図 8 ~ 1 1 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。

【 0 0 9 0 】

まず、図 8 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、特図当りによる特別遊技中 (特図当りによる条件装置及び役物連続作動装置の作動中) であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 0 : Y e s)、本処理を終了し、否定判定の場合には (

50

S 2 0 0 : N o)、S 2 0 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 1 】

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 5 : Y e s)、図 1 0 の S 3 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 0 5 : N o)、S 2 1 0 に処理を移行する。

【 0 0 9 2 】

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定図柄の停止表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 1 0 : Y e s)、図 1 1 の S 3 5 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 1 0 : N o)、S 2 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 3 】

S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、ハネモノ当りによる条件装置の作動中 (開放遊技の実行中) か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 1 5 : Y e s)、本処理を終了し、否定判定の場合には (S 2 1 5 : N o)、図 9 の S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 0 9 4 】

続いて図 9 に関して、S 2 4 0 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の有無について判定し、保留記憶有りの場合には (S 2 4 0 : Y e s)、S 2 4 5 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 4 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

S 2 4 5 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い保留記憶を選択し、S 2 5 0 に処理を移行する。

S 2 5 0 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当たり判定用乱数と当否判定用テーブルに基づき特図の当否判定を行い、該保留記憶を消化する。具体的には、該大当たり判定用乱数が当否判定用テーブルに登録された当たり値と一致する場合には、当たりとする。

【 0 0 9 6 】

なお、第 1 実施形態では、遊技状態として、特図の当否判定で当る確率が高くなる確変状態が設けられていても良く、確変状態である場合には、相対的により多くの当たり値が登録されている当否判定用テーブル (確変テーブル) を用いて当否判定を行い、確変状態でない場合には、相対的により少数の当たり値が登録されている当否判定用テーブル (通常テーブル) を用いて当否判定を行っても良い。

【 0 0 9 7 】

S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の当否判定で当たったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 5 5 : Y e s)、S 2 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 5 5 : N o)、S 2 7 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 8 】

S 2 6 0 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当たり図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。そして、S 2 6 5 に処理を移行する。

S 2 6 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 0 9 9 】

S 2 7 0 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に応じて、特図特別遊技の内容 (例えば、総ラウンド数や、開放ラウンドの総数や、無条件ラウンド、条件付ラウンド A、B の数等) や、特別遊技後の遊技状態を設定し、S 2 8 5 に処理を移行する。なお、主制御装置 8 0 は、上述した (a) ~ (d) のいずれかが充足されるように、特図特別遊技の内容を設定しても良い。

【 0 1 0 0 】

一方、S 2 5 5 で否定判定が得られた場合に移行する (すなわち、特図の当否判定で外れた際に移行する) S 2 7 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し、S 2 8 0 に処理を移行する。なお、この特別図柄の変動時間に応じて、図柄演出の態様 (リーチと

10

20

30

40

50

なるかノーマル外れ（リーチとなることなく外れる図柄演出）となるか）が決定される。

【0101】

S280では、主制御装置80は、遊技状態として確変状態や開放延長状態が設けられている場合であれば、確変状態中に実行可能な特図の当否判定の残り回数（確変回数）や、開放延長状態中に実行可能な特図の当否判定の残り回数（開放延長回数）を示すカウンタの更新等を行い、S285に処理を移行する。

【0102】

S285では、主制御装置80は、サブ統合制御装置83に対し、特図の当否判定後の保留記憶の数を示す保留数コマンドを送信する。

また、主制御装置80は、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置83に対し特別図柄の変動時間等を示す（換言すれば、演出図柄の変動時間を示す）変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置83に対し、停止表示させる演出図柄を指定する図柄指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【0103】

なお、図柄指定コマンドは、換言すれば、特図の当否判定の結果を示すと共に、特図当たりとなった場合には、当りの種類（確変状態や開放延長状態への移行を伴うかや、特別遊技の内容）を示すコマンドであることを付言しておく。

【0104】

続いて図10に関して、特図の変動表示中に移行するS310では、主制御装置80は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S310：Yes）、S315に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S310：No）、本処理を終了する。

20

【0105】

S315では、主制御装置80は、ハネモノ当りによる条件装置の作動中（開放遊技又はハネモノ特別遊技の実行中）か否かを判定し、肯定判定の場合には（S315：Yes）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S315：No）、S320に処理を移行する。

【0106】

なお、S315において、主制御装置80は、ハネモノ当りによる条件装置の作動中であり、且つ、現在行われている変動表示により報知される特図の当否判定で当たりとなるか否かを判定しても良い。そして、肯定判定の場合には（S315：Yes）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S315：No）、S320に処理を移行しても良い。つまり、変動表示中の特図の当否判定で当たりとなる場合には、ハネモノ当りによる条件装置の作動中は変動表示中の特図を停止表示させず、条件装置が停止した後に該特図を停止表示させても良い。

30

【0107】

S320では、主制御装置80は、特図の変動表示を終了し、少なくとも確定表示時間にわたる特図の確定図柄の停止表示を開始すると共に、サブ統合制御装置83に対し演出図柄の停止表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【0108】

続いて図11に関して、特図の確定図柄の停止表示中に移行するS350では、主制御装置80は、確定表示時間にわたり確定図柄の停止表示が行われたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S350：Yes）、S355に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S350：No）、本処理を終了する。

【0109】

S355では、主制御装置80は、特図の確定図柄の停止表示を終了し、特図表示装置9に表示された確定図柄を消去してS360に処理を移行する。なお、保留記憶が存在しない場合等には、新たに保留記憶が発生して次の大当たり抽選が行われるまで、確定図柄の停止表示を継続しても良い。

50

【 0 1 1 0 】

S 3 6 0 では、主制御装置 8 0 は、停止表示されていた特図が当り時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S 3 6 0 : Y e s)、S 3 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 3 6 0 : N o)、S 3 8 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 1 】

S 3 6 5 では、主制御装置 8 0 は、遊技状態として確変状態や開放延長状態が設けられている場合には、確変状態であることを示す確変フラグや、開放延長状態であることを示す開放延長フラグをクリアし、S 3 7 0 に移行する。

【 0 1 1 2 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置、役物連続作動装置を作動させ (S 3 7 0 , S 3 7 5)、特図特別遊技を開始させる。また、大当り開始演出処理 (S 3 8 0) を実行し、特図特別遊技の態様を示すコマンドや、特図特別遊技の開始を指示するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。なお、サブ統合制御装置 8 3 では、該コマンドに応じて大当り開始演出が開始される。

10

【 0 1 1 3 】

一方、S 3 6 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 8 5 では、主制御装置 8 0 は、確変フラグや開放延長フラグを更新する。具体的には、遊技状態として確変状態が設けられている場合には、確変状態中に実行可能な特図の当否判定の実行回数を参照し、該実行回数が 0 である場合には、確変フラグをクリアする。また、遊技状態として開放延長状態が設けられている場合には、開放延長状態中に実行可能な特図の当否判定の実行回数を参照し、該実行回数が 0 である場合には、開放延長フラグをクリアする。

20

【 0 1 1 4 】

そして、S 3 9 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、現在の遊技状態を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

第 1 実施形態の当否判定処理によれば、ハネモノ当りにより開放遊技や特別遊技が行われている際には、保留記憶が存在していても、特図の当否判定及び変動表示は開始されず (S 2 1 5)、これらの遊技が終了した後に、特図の当否判定及び変動表示が開始される。

30

【 0 1 1 6 】

しかし、特図の変動表示中に開放遊技が開始された結果、開放遊技やハネモノ特別遊技と特図の変動表示が並行して行われる場合がある。このような場合、これらの遊技が終了した後に該変動表示が終了し、特図が停止表示される (S 3 1 5)。

【 0 1 1 7 】

(7) 特別遊技処理について

次に、ハネモノ当りや特図当りに応じて特別遊技を行うと共に、作動口 1 1 への入球に応じて開放遊技を行う特別遊技処理について、図 1 2 ~ 1 6 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンからコールされる。

【 0 1 1 8 】

S 4 0 0 では、主制御装置 8 0 は、条件装置の作動中か否か (特別遊技又は開放遊技の実行中か否か) を判定し、肯定判定の場合には (S 4 0 0 : Y e s)、S 4 0 5 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 0 0 : N o)、本処理を終了する。

40

【 0 1 1 9 】

S 4 0 5 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中か否か (特別遊技の実行中か否か) を判定し、肯定判定の場合には (S 4 0 5 : Y e s)、S 4 1 0 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 0 5 : N o)、S 6 0 0 (図 1 6) に移行する。

【 0 1 2 0 】

S 4 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 1 の開放中か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 1 0 : Y e s)、S 4 5 0 (図 1 3) に移行すると共に、否定判定の場合

50

には (S 4 1 0 : N o)、S 4 1 5 に移行する。

【 0 1 2 1 】

S 4 1 5 では、主制御装置 8 0 は、特別遊技におけるラウンド間のインターバル中か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 1 5 : Y e s)、S 5 2 0 (図 1 4) に移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 1 5 : N o)、S 4 2 0 に移行する。

【 0 1 2 2 】

S 4 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り終了演出 (特別遊技の終了時に行われる演出) の実行中か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 2 0 : Y e s)、S 5 6 0 (図 1 5) に移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 2 0 : N o)、S 4 2 5 に移行する。

【 0 1 2 3 】

S 4 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り開始演出 (特別遊技の開始時に行われる演出) が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 2 5 : Y e s)、S 4 3 0 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 2 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 2 4 】

S 4 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 1 を開放して特別遊技における最初のラウンドを開始し、本処理を終了する。

続いて、図 1 3 において、大入賞口 2 1 の開放中に移行する S 4 5 0 では、主制御装置 8 0 は、先に設定された特別遊技の内容に基づき、現在のラウンドの種別を判別する。そして、現在のラウンドが無条件ラウンドの場合、S 4 5 5 に移行し、条件付ラウンド A の場合、S 4 6 0 に移行し、条件付ラウンド B の場合、S 4 6 5 に移行する。

【 0 1 2 5 】

S 4 5 5 では、主制御装置 8 0 は、無条件ラウンドを終了するか否かを判定する無条件ラウンド終了判定処理を実行する。無条件ラウンド終了判定処理では、第 2 カウント S W 2 1 b からの信号に基づき大入賞口 2 1 への入球を検出すると共に、現在のラウンドで大入賞口 2 1 に入球した遊技球数をカウントし、該遊技球数が上限値に達した場合には、ラウンドの終了を指示する終了フラグをセットする。また、次のラウンドに進むことを示す継続フラグをセットする。

【 0 1 2 6 】

また、S 4 6 0 では、主制御装置 8 0 は、条件付ラウンド A を終了するか否かを判定する条件付ラウンド A 終了判定処理を実行する。条件付ラウンド A 終了判定処理では、S 4 5 5 と同様にして現在のラウンドで大入賞口 2 1 に入球した遊技球数をカウントし、該遊技球数が上限値に達した場合には、ラウンドの終了を指示する終了フラグをセットする。また、継続口 S W 2 1 a - 1 からの信号に基づき、大入賞口 2 1 に入球した遊技球が継続口 2 1 a に入球したことを検出した場合には、継続フラグをセットする。

【 0 1 2 7 】

また、S 4 6 5 では、主制御装置 8 0 は、条件付ラウンド B を終了するか否かを判定する条件付ラウンド B 終了判定処理を実行する。条件付ラウンド B 終了判定処理では、S 4 5 5 と同様にして現在のラウンドで大入賞口 2 1 に入球した遊技球数をカウントし、該遊技球数が上限値に達した場合には、ラウンドの終了を指示する終了フラグをセットする。また、遊技球が継続口 2 1 a に入球したことを検出した場合には、継続フラグ及び終了フラグをセットする。

【 0 1 2 8 】

S 4 7 5 では、主制御装置 8 0 は、ラウンドの継続時間が上限に達したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 4 7 5 : Y e s)、S 4 8 5 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 4 7 5 : N o)、S 4 8 0 に移行する。

【 0 1 2 9 】

S 4 8 0 では、主制御装置 8 0 は、ラウンドを終了するか否かを判定する (終了フラグが「 1 (終了) 」か否かを判定する)。そして、肯定判定が得られた場合には (S 4 8 0 : Y e s)、S 4 8 5 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 8 0 : N o)、本処理を終了する。

【0130】

S485では、主制御装置80は、継続フラグが「1（継続）」か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S485：Yes）、S490に移行し、否定判定が得られた場合には（S485：No）、図14のS525に移行する。

【0131】

S490では、ラウンド数がインクリメントされ、S495では、継続フラグがクリアされる。なお、この時、終了フラグをクリアしても良い。そして、続くS497では、大入賞口21が閉鎖されると共に、大当りインターバル処理が実行され（S500）、本処理は終了する。大当りインターバル処理では、サブ統合制御装置42へ大当りのインターバル演出を開始させるようにコマンドを送信する。

10

【0132】

続いて、図14において、S415（図12）の処理でインターバル中と判定された際（S415：yes）に移行するS520では、主制御装置80は、最終ラウンド（15R）であるかどうかを確認し、最終ラウンドであれば（S520：yes）、大当り終了演出の処理（S525）を実行し、この処理でサブ統合制御装置42に大当り終了コマンドを送信し、特別遊技を終了してリターンする。一方、最終ラウンドでなければ（S520：no）、大当りインターバル時間が経過したかを確認し、経過していれば（S530：yes）、大入賞口21を開放して新たなラウンドを開始し（S535）、経過していなければ（S530：No）、本処理を終了する。

【0133】

20

続いて、図15において、S420（図12）の処理で大当り終了演出中と判定されると（S420：yes）、主制御装置80は、大当り終了演出時間が経過したかを確認し（S560）、経過していれば（S560：yes）、役物連続作動装置、条件装置の作動を停止し（S565、S570）、特別遊技を終了させる。一方、S560の処理で大当り終了演出中と判定されなかった場合は（S420：No）、本処理を終了する。

【0134】

続くS575において、主制御装置80は、大当り設定処理（S270、S632）での設定内容に従い、特別遊技終了後の遊技状態を設定する。その後、サブ統合制御装置42に対し、特別遊技の終了を示すコマンドや、遊技状態を示す状態指定コマンド等を送信し（S580、S585）、本処理を終了する。

30

【0135】

続いて、図16において、S405（図12）の処理で役物連続作動装置が作動中でないと判定されると（S405：No）、主制御装置80は、開放遊技の開始演出中か否かを判定し（S600）、肯定判定が得られた場合には（S600：yes）、S605に移行し、否定判定が得られた場合には（S600：no）、S615に移行する。

【0136】

S605では、開始演出の終了タイミングか否かが判定され、肯定判定が得られた場合には（S605：yes）、S610に移行し、否定判定が得られた場合には（S605：no）、本処理を終了する。

【0137】

40

S610では、主制御装置80は、可変入賞装置20を開放し（開放遊技を開始する）、本処理を終了する。以後、予め設定された開放時間にわたり可変入賞装置20が開放される。

【0138】

一方、S615では、主制御装置80は、可変入賞装置20の開放中か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S615：yes）、S620に移行し、否定判定が得られた場合には（S615：no）、S650に移行する。

【0139】

S620では、主制御装置80は、可変入賞装置20の開放時間（開放遊技の継続時間）が終了したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S620：yes）、可変

50

入賞装置 20 を閉鎖（開放遊技を終了）する（S 6 2 5）。そして、サブ統合制御装置 83 にコマンドを送信し、開放遊技の終了演出を開始させ（S 6 2 7）、S 6 3 0 に移行する。一方、S 6 2 0 で否定判定が得られた場合には（S 6 2 0 : n o）、S 6 3 0 に移行する。

【 0 1 4 0 】

S 6 3 0 では、主制御装置 80 は、権利発生口 20 b への入球が生じたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 3 0 : y e s）、S 6 3 2 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 6 3 0 : n o）、本処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

S 6 3 2 では、主制御装置 80 は、ハネモノ特別遊技の内容（例えば、総ラウンド数や、開放ラウンドの総数や、無条件ラウンド、条件付ラウンド A、B の数等）や、ハネモノ特別遊技後の遊技状態を設定する。なお、主制御装置 80 は、抽選によりこれらを設定しても良い。また、主制御装置 80 は、上述した（a）～（d）のいずれかが充足されるように、ハネモノ特別遊技の内容を設定しても良い。そして、役物連続作動装置の作動を開始させ（S 6 3 5）、可変入賞装置 20 を閉鎖する（S 6 4 0）と共に、サブ統合制御装置 83 にハネモノ特別遊技を開始する旨のコマンドを送信して大当り開始演出を開始させ（S 6 4 5）、本処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

一方、可変入賞装置 20 の閉鎖中に移行する S 6 5 0 では、開放遊技の終了演出が行われているか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 5 0 : y e s）、S 6 6 0 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 6 5 0 : n o）、S 6 5 5 に移行する。

【 0 1 4 3 】

S 6 5 5 では、主制御装置 80 は、開放遊技の開始演出を開始させ、本処理を終了する。

一方、S 6 6 0 では、主制御装置 80 は、開放演出の終了演出の終了タイミングか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 6 0 : y e s）、S 6 6 5 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 6 6 0 : n o）、本処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

S 6 6 5 では、主制御装置 80 は、条件装置の作動を停止させ、本処理を終了する。

特別遊技処理によれば、特図当りにより特図特別遊技が行われる。また、作動口 11 への入球により開放遊技が行われると共に、開放遊技中に権利発生口 20 b の入球が生じると、ハネモノ特別遊技が行われる。

【 0 1 4 5 】

〔 第 2 実施形態 〕

次に、第 2 実施形態のパチンコ機 50 について説明する。第 2 実施形態のパチンコ機 50 は、第 1 実施形態と同様の構成を有していると共に、第 1 実施形態と同様にして、ハネモノ特別遊技や特図特別遊技が行われる。

【 0 1 4 6 】

しかしながら、第 1 実施形態では、特図の変動表示中に開放遊技又はハネモノ特別遊技が行われている場合、変動時間が経過しても、これらの遊技が行われている間は変動表示が継続される。そして、これらの遊技が終了した後に変動表示が終了され、特図が停止表示される。

【 0 1 4 7 】

これに対し、第 2 実施形態では、特図の変動表示中に開放遊技又はハネモノ特別遊技が行われている場合であっても、変動時間が経過すると変動表示を終了し、特図を停止表示させる。そして、停止表示開始後、特図の確定表示時間を経過しても、これらの遊技が行われている間は停止表示を継続し、これらの遊技が終了した後に停止表示を終了すると共に、特図特別遊技を開始したり、新たな特図の当否判定を行ったりする。

【 0 1 4 8 】

より詳しくは、第 2 実施形態では、当否判定処理において第 1 実施形態と相違しており

10

20

30

40

50

、図10のS310～S320に替えて図17のS310～S320が、図11のS350～S390に替えて図18のS350～S390が実行される。以下では、この相違点について説明する。

【0149】

第2実施形態の当否判定処理のS310（図17）では、主制御装置80は、第1実施形態のS310と同様にして特図の変動時間が経過したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S310：Yes）、S320に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S310：No）、本処理を終了する。

【0150】

S320は、第1実施形態の当否判定処理のS320と同様であるため、説明を省略する。つまり、第2実施形態では、S315の処理が省略されている。

10

また、S350（図18）では、主制御装置80は、第1実施形態のS350と同様にして確定表示時間にわたり確定図柄の停止表示が行われたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S350：Yes）、S352に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S350：No）、本処理を終了する。

【0151】

S352では、主制御装置80は、ハネモノ当りによる条件装置の作動中（開放遊技又はハネモノ特別遊技の実行中）か否かを判定し、肯定判定の場合には（S352：Yes）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S352：No）、S355に処理を移行する。

20

【0152】

なお、S352において、主制御装置80は、ハネモノ当りによる条件装置の作動中であり、且つ、現在行われている変動表示により報知される特図の当否判定で当りとなるか否かを判定しても良い。そして、肯定判定の場合には（S352：Yes）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S352：No）、S355に処理を移行しても良い。つまり、変動表示中の特図の当否判定で当りとなる場合には、ハネモノ当りによる条件装置の作動中は特図の停止表示を終了せず、条件装置が停止した後に停止表示を終了し、特図特別遊技を開始するようにしても良い。

【0153】

S355～S390の処理は、第1実施形態における当否判定処理のS355～S390の処理と同様であるため、説明を省略する。

30

〔第3実施形態〕

次に、第3実施形態のパチンコ機50について説明する。第3実施形態のパチンコ機50は、第1又は第2実施形態と同様の構成を有していると共に、これらの実施形態と同様にして、ハネモノ特別遊技や特図特別遊技が行われる。

【0154】

しかしながら、第3実施形態では、特図の当否判定の当りとして、大当りと小当りが設けられている。大当りは第1、第2実施形態の特図当りと同様であり、大当りにより特図特別遊技が行われる。一方、小当りになると、第1、第2実施形態と同様の開放遊技が行われ、開放遊技中に可変入賞装置20の権利発生口20bに入球すると、ハネモノ当りとある。

40

【0155】

より詳しくは、第3実施形態は、設定スイッチ読み出し処理において特図の当否判定で当る確率を定める方法が、第1実施形態と異なっている。具体的には、主制御装置80は、設定スイッチ13からの信号に基づき把握された設定に応じて、特図の当否判定で大当りになる確率と小当りになる確率の双方又は一方を定める。

【0156】

また、第3実施形態は、当否判定処理において第1実施形態と相違しており、図9のS240～S285に替えて図19のS240～S305が、図11のS350～S390に替えて図20のS350～S405が実行される。以下では、この相違点について説明

50

する。

【 0 1 5 7 】

第 3 実施形態の当否判定処理の S 2 4 0 ~ S 2 4 5 (図 1 9) は、第 1 実施形態の当否判定における S 2 4 0 ~ S 2 4 5 と同様であるため、説明を省略する。

S 2 5 0 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と当否判定用テーブルに基づき特図の当否判定を行い、該保留記憶を消化する。具体的には、該大当り判定用乱数が当否判定用テーブルに登録された大当りと一致する場合には、大当りとし、該大当り判定用乱数が当否判定用テーブルに登録された小当りと一致する場合には、小当りとする。

【 0 1 5 8 】

10

続く S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 は、当否判定で大当りとなったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 5 5 : Y e s)、S 2 6 0 に移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 5 5 : N o)、S 2 7 5 に移行する。

【 0 1 5 9 】

S 2 6 0 ~ S 2 7 0 は、第 1 実施形態の S 2 6 0 ~ S 2 7 0 と同様であるため、説明を省略する。

一方、S 2 7 5 では、主制御装置 8 0 は、当否判定で小当りとなったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 7 5 : Y e s)、S 2 8 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 7 5 : N o)、S 2 9 5 に処理を移行する。

【 0 1 6 0 】

20

S 2 8 0、S 2 8 5 は、S 2 6 0、S 2 6 5 と同様であるため、説明を省略する。

S 2 9 0 では、当り図柄に応じてハネモノ特別遊技の内容やハネモノ特別遊技後の遊技状態を設定し、S 3 0 5 に処理を移行する。なお、主制御装置 8 0 は、上述した (a) ~ (d) のいずれかが充足されるように、ハネモノ特別遊技後の内容を設定しても良い。

【 0 1 6 1 】

また、S 2 9 5 ~ S 3 0 5 は、第 1 実施形態の S 2 7 5 ~ S 2 8 5 と同様であるため、説明を省略する。

また、第 3 実施形態の S 3 5 0、S 3 5 5 (図 2 0) は、第 1 実施形態の S 3 5 0、S 3 5 5 と同様であるため、説明を省略する。なお、S 3 5 0 の実行後、第 2 実施形態における S 3 5 2 の処理を実行し、該処理で肯定判定が得られた場合には、本処理を終了し、否定判定が得られた場合には、S 3 5 5 に移行するようにしても良い。

30

【 0 1 6 2 】

S 3 6 0 では、主制御装置 8 0 は、停止表示されていた特図が大当り時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S 3 6 0 : Y e s)、S 3 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 3 6 0 : N o)、S 3 8 5 に処理を移行する。

【 0 1 6 3 】

S 3 6 5 ~ S 3 8 0 は、第 1 実施形態の S 3 6 5 ~ S 3 8 0 と同様であるため、説明を省略する。

そして、S 3 6 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 8 5 では、主制御装置 8 0 は、停止表示されていた特図が小当り時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S 3 8 5 : Y e s)、S 3 9 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 3 8 5 : N o)、S 4 0 0 に処理を移行する。

40

【 0 1 6 4 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置を作動させると共に (S 3 9 0)、小当り開始演出処理 (S 3 8 0) を実行し、小当りによる開放遊技の開始を指示するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して開放遊技を開始し、本処理を終了する。なお、サブ統合制御装置 8 3 では、該コマンドに応じて開始演出を行う。

【 0 1 6 5 】

S 4 0 0、S 4 0 5 は、第 1 実施形態の S 3 8 5、S 3 9 0 と同様であるため、説明を省略する。

50

〔効果〕

第１～第３実施形態のパチンコ機５０によれば、作動口１１の入球に応じて行われる開放遊技にて遊技球が可変入賞装置２０の権利発生口２０ｂに進入すると、当りとなり、ハネモノ特別遊技が開始される。このため、遊技球の挙動により遊技者を楽しませることができる。

【０１６６】

一方、いずれの入球口にも入球しなかった遊技球（アウト口に入球する遊技球）は、高い頻度でアウト口１０上方の普図ゲート２２を通過し、これに起因して普図の当否判定が行われる。そして、該当否判定で当ると始動口１２が開放され、遊技球が始動口１２に入球すると、特図の当否判定が行われる。つまり、開放遊技やハネモノ特別遊技を開始させることに失敗しても、特図特別遊技が行われる可能性が残っており、遊技者の意表をついて利益を与えることができるため、遊技球が作動口１１や可変入賞装置２０に入球する頻度が低くても、遊技者を楽しませることができる。

10

【０１６７】

さらに、特図特別遊技は、ハネモノ特別遊技に比べて遊技者に付与される賞球数が少なくなっており、遊技者に過剰な利益が付与されるのを防止できる。

したがって、釘調整を行ってハネモノ特別遊技の発生頻度を調整する必要性が低くなり、その結果、釘調整を抑制できる。

【０１６８】

また、第１実施形態によれば、開放遊技やハネモノ特別遊技と並行して特図の変動表示が行われている場合には、これらの遊技が終了した後に変動表示が停止され、特図の当否判定の結果が報知される。つまり、特図の当否判定の結果の報知よりも、開放遊技やハネモノ特別遊技が優先して行われるため、遊技者は、開放遊技や第１特別遊技を円滑に行うことができると共に、遊技者が混乱するのを防止できる。

20

【０１６９】

また、第２実施形態によれば、第１実施形態と同様にして釘調整を抑制できると共に、開放遊技やハネモノ特別遊技の実行中に特図の当否判定で当たったことが報知されると、これらの遊技が終了した後に特図特別遊技が開始される。つまり、特図特別遊技よりも開放遊技やハネモノ特別遊技が優先して行われるため、遊技者は、これらの遊技を円滑に行うことができると共に、遊技者が混乱するのを防止できる。

30

【０１７０】

また、第３実施形態によれば、特図の当否判定では大当りと小当りとに当選する可能性があり、大当りとなった場合には特図特別遊技が行われる。一方、小当りとなった場合には開放遊技が行われ、開放遊技中に遊技球が可変入賞装置２０の権利発生口２０ｂに入球すると、ハネモノ特別遊技が開始される構成となっており、遊技球の挙動により遊技者を楽しませることができる。

【０１７１】

このため、一定の頻度で遊技者に特典を付与しつつも、遊技者に過剰な利益が付与されるのを防止することができ、遊技者に適度な利益を付与しつつ、退屈させないようにすることができる。

40

【０１７２】

〔他の実施形態〕

（１）第１～第３実施形態のパチンコ機５０には、入球口として構成された作動口１１が設けられているが、作動口１１に替えて作動ゲートを設け、遊技球が作動ゲートを通過したことに応じて開放遊技を行うようにしても良い。また、普図ゲート２２に替えて始動ゲートを設け、遊技球が始動ゲートを通過したことに応じて特図の当否判定を行うようにしても良い。

【０１７３】

（２）第１～第３実施形態のパチンコ機５０には、可変入賞装置２０と大入賞口２１が設けられているが、大入賞口２１を設けず、可変入賞装置２０のみが設けられた構成とし

50

ても良い。そして、特別遊技において、複数のラウンドにわたって可変入賞装置 20 を開放するようにしても良い。

【0174】

また、第1～第3実施形態におけるハネモノ特別遊技及び特図特別遊技では、大入賞口 21 が開放される構成となっているが、大入賞口 21 に替えて可変入賞装置 20 を開放しても良い。具体的には、例えば、ハネモノ特別遊技では可変入賞装置 20 を開放し、特図特別遊技では大入賞口 21 を開放しても良いし、反対に、ハネモノ特別遊技では大入賞口 21 を開放し、特図特別遊技では可変入賞装置 20 を開放しても良い。また、特別遊技において、可変入賞装置 20 が開放されるラウンドと、大入賞口 21 が開放されるラウンドを設けても良い。

10

【0175】

また、複数の大入賞口を設け、ハネモノ特別遊技と特図特別遊技とでは異なる大入賞口が開放されるようにしても良い。

また、第3実施形態において、作動口 11 を設けず、特図の当否判定で小当たりとなった場合のみに開放遊技が行われる構成としても良い。また、作動口 11 への入球に起因するハネモノ特別遊技では可変入賞装置 20 を開放し、小当たりに起因するハネモノ特別遊技とでは大入賞口 21 を開放するようにしても良いし、反対に、作動口 11 への入球に起因するハネモノ特別遊技では大入賞口 21 を開放し、小当たりに起因するハネモノ特別遊技とでは可変入賞装置 20 を開放するようにしても良い。

20

【0176】

なお、特別遊技の条件付ラウンドで可変入賞装置 20 を開放する場合には、権利発生口 20b を継続口として用いても良い。無論、権利発生口 20b とは別に設けられた領域を継続口としても良い。

【0177】

(3) 第1～第3実施形態のパチンコ機 50 には、アウト口 10 の上方に普図ゲート 22 が設けられている。しかしながら、普図ゲート 22 の位置はこれに限定されることなく、遊技領域 3 に到達した遊技球が高い確率で進入可能な位置に普図ゲート 22 を配置しても良い。

【0178】

[特許請求の範囲との対応]

30

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【0179】

第1～第3実施形態におけるパチンコ機 50 が弾球遊技機の一例に、作動口 11 が作動領域の一例に、普図ゲート 22 が始動領域の一例に相当する。また、可変入球装置 20 又は大入賞口 21 が可変入球口の一例に相当し、権利発生口 20b が特定領域の一例に相当する。

【0180】

また、特図の当否判定が特図当否判定の一例に、ハネモノ特別遊技が第1特別遊技の一例に、特図特別遊技が第2特別遊技の一例に相当する。

40

また、設定スイッチ読み出し処理が普図設定手段、特図設定手段の一例に相当する。

【0181】

また、メインルーチンの S65 が普図当否判定手段の一例に、S67 が開放手段の一例に相当する。

また、当否判定処理の S250 が特図当否判定手段の一例に相当する。

【0182】

また、特別遊技処理の S610, S625, S640 が開放遊技手段の一例に、S430, S497, S535 が特別遊技手段の一例に相当する。

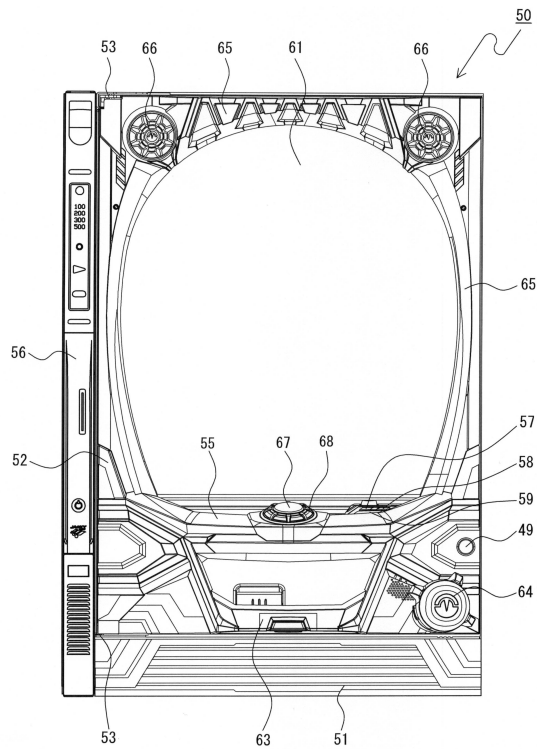
【符号の説明】

【0183】

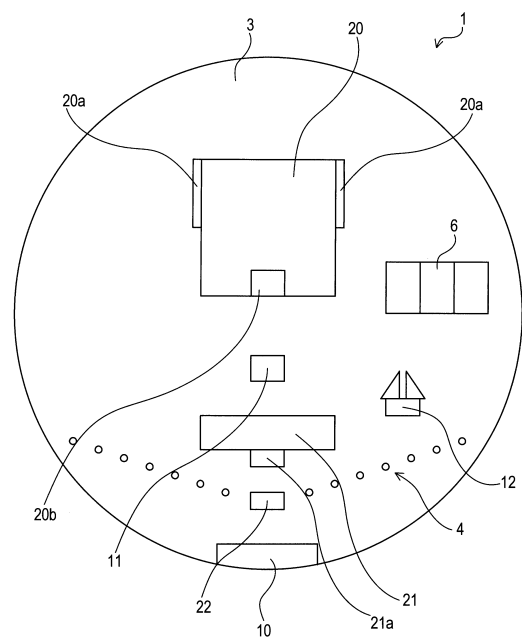
50

1 ...遊技盤、3 ...遊技領域、4 ...遊技釘、6 ...演出図柄表示装置、7 ...普通図柄表示装置、8 ...普図保留数表示装置、9 ...特図表示装置、10 ...アウト口、11 ...作動口、12 ...始動口、20 ...可変入賞装置、21 ...大入賞口、22 ...普図ゲート、23 ...特図保留数表示装置、50 ...パチンコ機、80 ...主制御装置、81 ...払出制御装置、82 ...演出図柄制御装置、83 ...サブ統合制御装置。

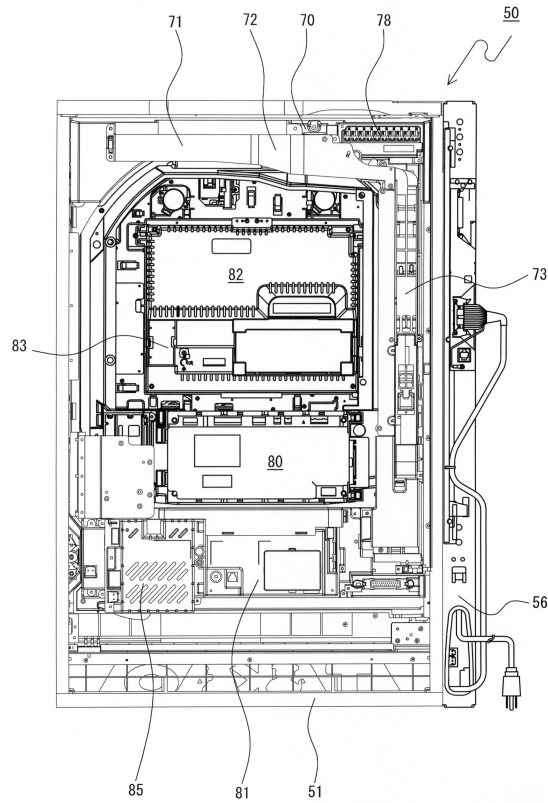
【図1】



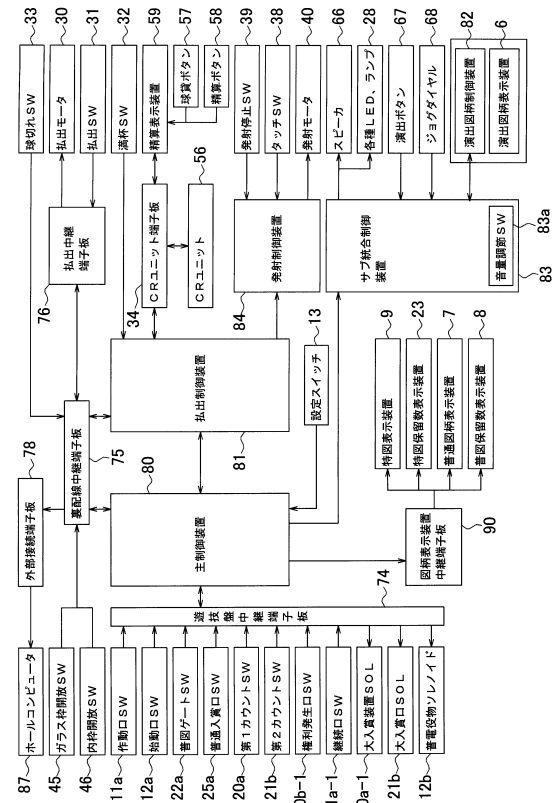
【図2】



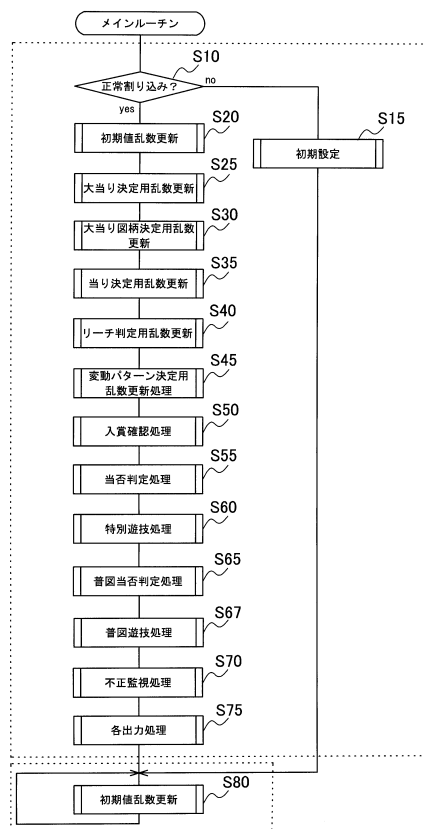
【図3】



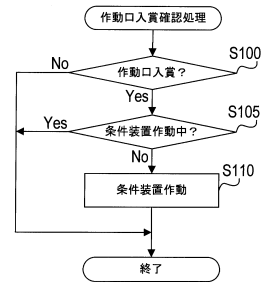
【図4】



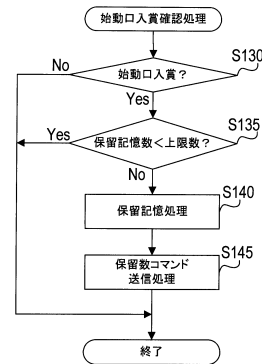
【図5】



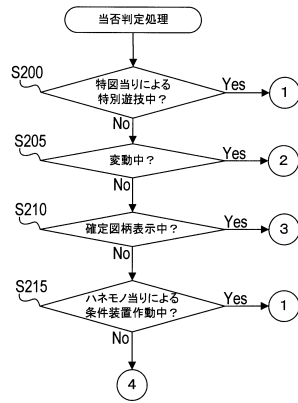
【図6】



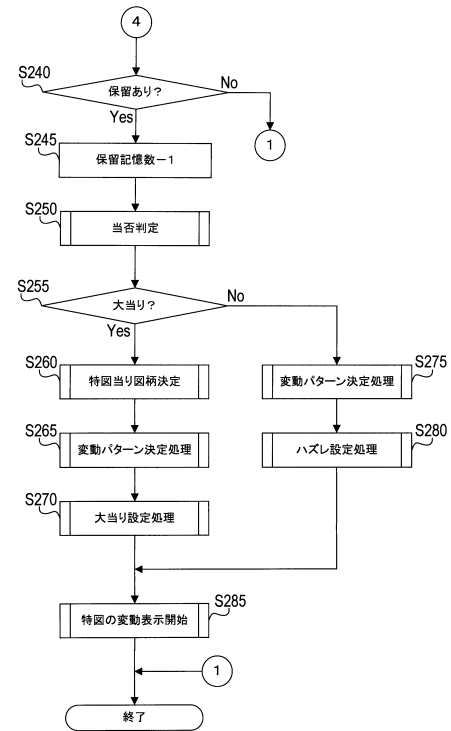
【図7】



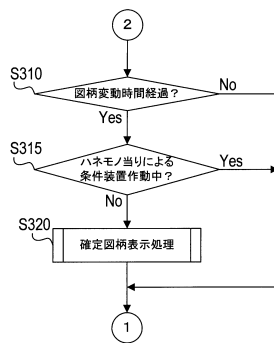
【図 8】



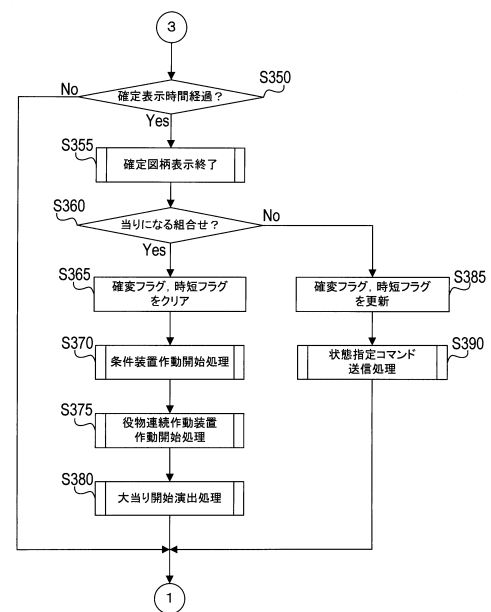
【図 9】



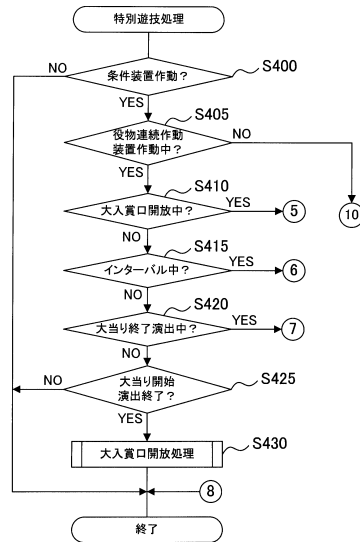
【図 10】



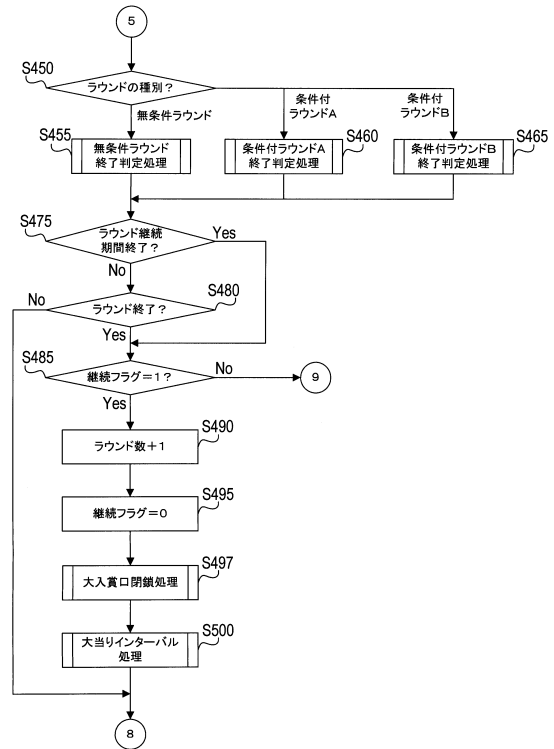
【図 11】



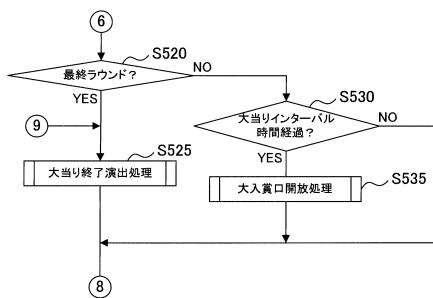
【図 12】



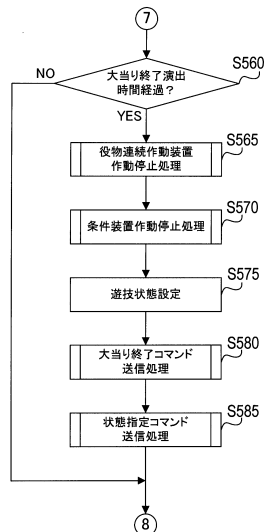
【図 13】



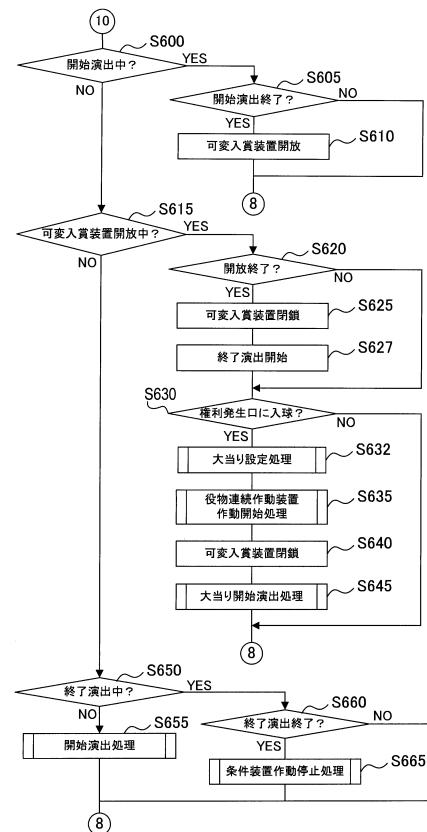
【図 14】



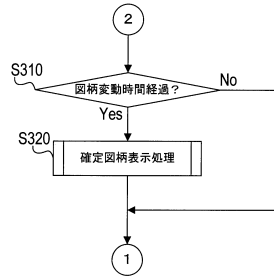
【図 15】



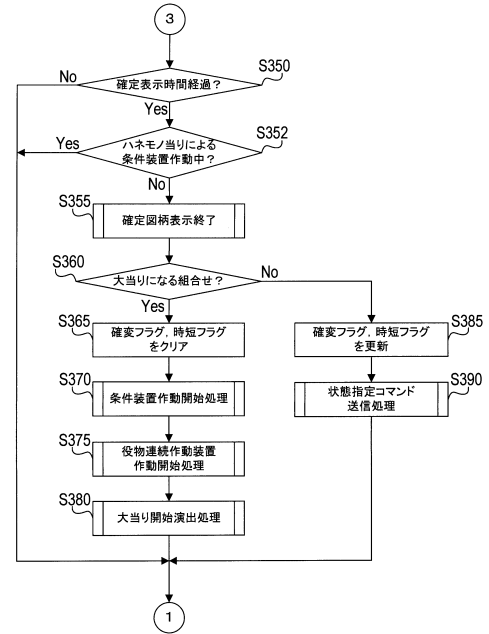
【図 16】



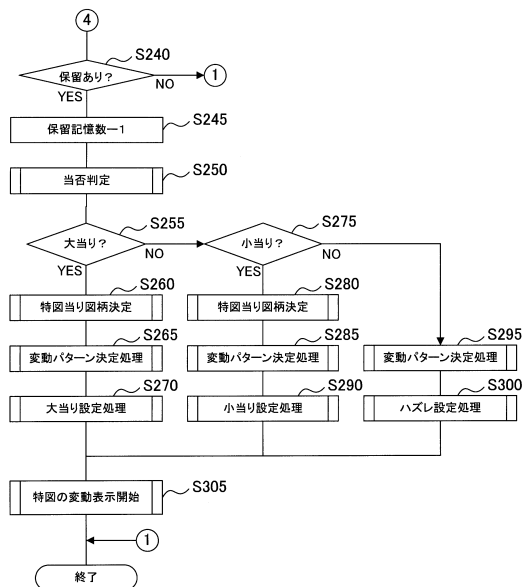
【図 17】



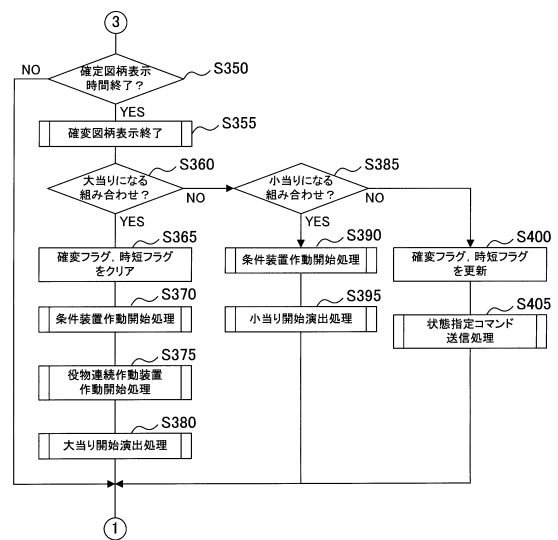
【図 18】



【図 19】



【図 20】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 0 0 6 2 2 3 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 2 3 9 8 6 6 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 2 0 7 7 6 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 2 7 6 3 6 8 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 5 5 3 8 9 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 0 2 7 8 3 (J P , A)

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