

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) **公開特許公報(A)**

(11) 特許出願公開番号

**特開2007-252718**  
(P2007-252718A)

(43) 公開日 **平成19年10月4日(2007.10.4)**

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A63F 7/02 (2006.01)</b>	A63F 7/02 315A A63F 7/02 320	2C088

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 24 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2006-82413 (P2006-82413)</p> <p>(22) 出願日 平成18年3月24日 (2006.3.24)</p>	<p>(71) 出願人 390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目11番7号</p> <p>(74) 代理人 100104547 弁理士 栗林 三男</p> <p>(72) 発明者 野村 大樹 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内</p> <p>Fターム(参考) 2C088 AA33 AA34 BC22 EB12</p>
--	--

(54) 【発明の名称】 遊技機

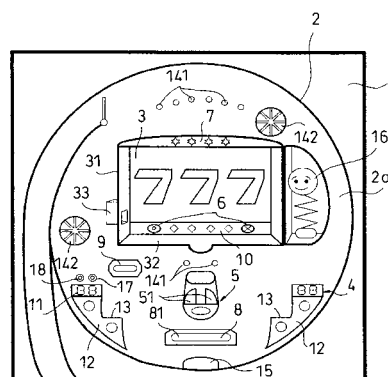
(57) 【要約】

【課題】小当たり、突時当たり、突確当たりのいずれの発生かを特別変動入賞装置の開閉におけるラウンド数や開放時間やインターバル時間で報知する。

【解決手段】主制御装置により発生させる小当たり、突時あたり、突確当たりの発生に基づいて特別変動入賞装置 8 を開閉する開閉遊技におけるラウンド数を抽選で決定する。

この際に、小当たり、突時当たり、突確当たり毎に前記ラウンド回数の異なる上限を設定しておき、発生する当たりに対応して設定されたラウンド回数の上限内でラウンド回数を抽選により決定する。小当たり、突時当たり、突確当たりのいずれが発生した場合に、発生した当たりに対応するラウンド回数の上限内で抽選されたラウンド回数だけ前記特別変動入賞装置を開閉動作させる。その後、小当たりの場合には前の遊技状態を継続し、突時当たりの場合は時短常態を発生させ、突確当たりの場合には確変状態を発生させる。

【選択図】 図 1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉塞状態とに変動可能な特別変動入賞装置と、

複数種類の当たりとはずれのいずれかを抽選する抽選手段と、

複数種類の当たりにそれぞれ対応する当たり状態を発生させる当たり状態発生手段とを備え、

前記当たり状態発生手段により発生させる各当たり状態が、前記特別変動入賞装置を開放状態としてから閉塞状態とするラウンドを複数回繰り返す開閉遊技と、前記開閉遊技後に前記抽選手段の抽選における当たり確率の異なる遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかへの移行との組み合わせとして設定されている遊技機において、

10

前記当たり状態毎に前記ラウンド回数の異なる上限を設定しておき、発生する当たり状態に対応して設定されたラウンド回数の上限内でラウンド回数を抽選により決定するラウンド回数抽選手段を備え、

前記当たり状態発生手段は、前記抽選手段により複数種類の当たりのうちのいずれかが当選した際に、当選した当たりに対応した当たり状態に対応するラウンド回数の上限内で前記ラウンド回数抽選手段により抽選されたラウンド回数だけ前記特別変動入賞装置を開閉動作させた後に、前記当たり状態に対応する遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

20

前記当たり状態発生手段は、

前記開閉遊技で前記特別変動入賞装置を開閉動作させる際に前記ラウンド間で前記特別変動入賞装置が閉塞状態となっているインターバル時間を各ラウンド間で変更可能とし、

かつ、前記当たり状態に基づいて前記ラウンド回数抽選手段に抽選されたラウンド回数が他の当たり状態におけるラウンド回数の上限より多いラウンド回数となった場合に、他の当たり状態におけるラウンド回数の上限と同じラウンド回数となるラウンドと、その次となるラウンドとの間のインターバル時間を他のラウンド間のインターバル時間より長くするように前記特別変動入賞装置を制御することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

各当たり状態における前記ラウンド回数の上限は、各当たり状態を比較して前記開閉遊技後の遊技状態が遊技者に有利となる当たり状態ほど多くなるように設定されていることを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

30

## 【請求項 4】

前記特別変動入賞装置の前記 1 ラウンドにおける開放状態となる時間を示し、複数段階に設定された開放時間のうちのいずれかを抽選する開放時間抽選手段を備え、

前記開放時間抽選手段は、前記当たり状態毎に複数段階に設定された開放時間の各段階の抽選確率の少なくとも一部を異なるように設定しておき、

前記当たり状態発生手段は、少なくとも所定のラウンドにおける前記開放時間を前記開放時間抽選手段により抽選された開放時間とするように前記特別変動入賞装置を制御することを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

40

## 【請求項 5】

前記開閉遊技で前記特別変動入賞装置を開閉動作させる際に前記ラウンド間で前記特別変動入賞装置が閉塞状態となっている時間を示し、複数段階に設定されたインターバル時間のうちのいずれかを抽選するインターバル時間抽選手段を備え、

前記インターバル時間抽選手段は、前記当たり状態毎に複数段階に設定されたインターバル時間の各段階の抽選確率の少なくとも一部を異なるように設定しておき、

前記当たり状態発生手段は、少なくとも所定のラウンド間のインターバルにおける前記インターバル時間を前記インターバル時間抽選手段により抽選されたインターバル時間とするように前記特別変動入賞装置を制御することを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

50

## 【請求項 6】

遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉塞状態とに変動可能な特別変動入賞装置と、

複数種類の当たりとはずれのいずれかを抽選する抽選手段と、

複数種類の当たりにそれぞれ対応する当たり状態を発生させる当たり状態発生手段とを備え、

前記当たり状態発生手段により発生させる各当たり状態が、前記特別変動入賞装置を開放状態としてから閉塞状態とするラウンドを複数回繰り返す開閉遊技と、前記開閉遊技後に前記抽選手段の抽選における当たり確率の異なる遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかへの移行との組み合わせとして設定されている遊技機における遊技球の移動を表示画面上に模擬的に再現するとともに遊技球の入賞口への入賞を判定し、遊技球の発射と入賞とに対応して遊技者の獲得遊技球数を算出して遊技をシミュレーションするプログラムであって、

10

前記当たり状態毎に前記ラウンド回数の異なる上限を設定しておき、発生する当たり状態に対応して設定されたラウンド回数の上限内でラウンド回数を抽選により決定するラウンド回数抽選手段としてコンピュータを機能させ、

前記当たり状態発生手段として機能するコンピュータは、前記抽選手段により複数種類の当たりのうちのいずれかが当選した際に、当選した当たりに対応した当たり状態に対応するラウンド回数の上限内で前記ラウンド回数抽選手段により抽選されたラウンド回数だけ前記特別変動入賞装置を開閉動作させた後に、前記当たり状態に対応する遊技状態に移行させることを特徴とするプログラム。

20

## 【請求項 7】

請求項 6 記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置して使用される遊技機、プログラム及び記録媒体に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

一般に、特別図柄（特図）を変動表示して、変動表示ゲームを表示する可変表示装置と、遊技球が入賞した場合に変動表示ゲームを開始する契機を付与する始動入賞口と、前記変動表示ゲームが当たりとなった場合にのみ遊技球を容易に受け入れ可能な状態となる特別変動入賞装置とを備えた所謂デジパチと呼ばれるパチンコ遊技機が知られている。

30

## 【0003】

このようなパチンコ遊技機では、遊技領域に発射された遊技球が始動入賞口に入賞することに基づいて変動表示ゲームが開始され、変動表示ゲームが当たりとなると特別変動入賞装置が遊技球を受け入れ易い状態となる特別遊技状態が発生し、特別変動入賞装置への多くの遊技球の入賞に基づいて遊技者が大量の遊技球（賞球）を獲得することになる。

なお、特別遊技状態では、特別変動入賞装置に例えば 9 ~ 10 個程度の遊技球を入賞させる開放状態を例えば 15 ~ 16 回繰り返すことにより、大量の遊技球を獲得可能としている。

40

## 【0004】

また、前記当たりには、変動表示ゲームが当たりとなって発生した特別遊技状態が終了した際に、前記当たりとなる確率を高くする確率変動（確変）当たりと、前記当たりとなる確率をそのまま通常確率（低確率）とする通常当たりとがある。

さらに、上述の当たりの場合の特別遊技状態のように大量の遊技球を獲得可能となるほど特別変動入賞装置を長期間開放したり、開放を何回も繰り返したりすることなく、特別変動入賞装置を短期間だけ開放する小当たりや中当たりが発生する遊技機も知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

50

## 【0005】

また、最近の遊技機においては、確変当たりとなって特別遊技状態が発生しても、例えば、特別変動入賞装置を2回だけ短期間開放し、僅かな遊技球もしくは全く遊技球を獲得できない状態で特別遊技状態が終了し、特別遊技状態の終了に伴って当たり確率が高くなる確変状態となる遊技機が知られており、この確変当たりは、実質的な特別遊技状態が発生することなく突然に確変状態となることから突然確変（突確）と呼ばれている。

## 【0006】

また、確変状態では、前記始動入賞口に設けられて始動入賞口の入賞率を変動させる開閉部材としての所謂電チューが開放する割合を高くするようになっている。

特別遊技状態が終了した際に、確変状態のように当たり確率を高くすることなく、電チューが開放する割合を高くする時短状態が発生する遊技機も知られている。また、この時短状態の場合にも、突確と同様に突然に時短状態となる突然時短（突時）がある。

また、特別遊技状態を発生させる当たりに対して、上述の突確や突時の場合と同様に特別変動入賞装置を2回だけ短期間開放する小当たりが発生する遊技機も知られており、この場合に、特別変動入賞装置が短期間だけ開放した瞬間は、小当たりなのか、突時なのか、突確なのかのわからないようになっている。

## 【0007】

また、上述のような当たりとして、通常当たり、確変当たり以外に、小当たり、突時当たり、突確当たりがあるパチンコ遊技機では、通常当たり、確変当たりを除く小当たり、突時、突確において、上述のように特別変動入賞装置が2回開閉した後に確変が発生して通常の遊技状態より当たり確率が高くなるとともに電チューが開放しやすくなる突確当たりが遊技者にとって最も有利となり、特別変動入賞装置が2回開閉した後に時短が発生して通常の遊技状態より電チューが開放しやすくなる突時当たりが2番目に遊技者に有利となり、特別変動入賞装置が2回開閉した以降も通常の遊技状態（前の遊技状態を継続）となる小当たりが最も遊技者に不利となる。

## 【0008】

【特許文献1】特開平06-126031号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

## 【0009】

ところで、通常当たりや確変当たり以外の、小当たり、突時当たり、突確当たりが発生した場合は、上述のように特別変動入賞装置が短期間2回開閉した後に、通常状態、時短状態、確変状態のいずれかの遊技状態に振り分けられた状態となり、遊技者はどうせなら確変状態、まずくても時短状態に遊技状態が移行することを望むことになる。

しかし、この際の演出は、上述のように突然確変や突然時短という名称からもわかるように、突確当たりや突時当たりの場合に、突然遊技状態が変更になることで遊技者に意外に思わせるものとなっている。しかし、このような演出では、複数回、突確当たりや突時当たりを発生させてしまった遊技者にとっては、意外性がなくなってしまう、演出的効果の乏しいものであった。

## 【0010】

本発明は、上記事情に鑑みて為されたもので、特別変動入賞装置を開閉させる開閉遊技の後の遊技状態が異なる複数の当たり状態を発生させる場合に、当たり状態によって開閉遊技中のラウンド回数の上限を異なるものとするとともに、抽選によってラウンド回数を決定することにより、遊技者が開閉遊技中のラウンド回数によってどの当たり状態（開閉遊技後の遊技状態がどの遊技状態）かを有る程度予測することが可能となる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

## 【0011】

請求項1記載の発明は、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉塞状態とに変動可能な特別変動入賞装置と、

10

20

30

40

50

複数種類の当たりとはずれのいずれかを抽選する抽選手段と、  
複数種類の当たりにそれぞれ対応する当たり状態を発生させる当たり状態発生手段とを  
備え、

前記当たり状態発生手段により発生させる各当たり状態が、前記特別変動入賞装置を開  
放状態としてから閉塞状態とするラウンドを複数回繰り返す開閉遊技と、前記開閉遊技後  
に前記抽選手段の抽選における当たり確率の異なる遊技状態を含む複数種類の遊技状態の  
いずれかへの移行との組み合わせとして設定されている遊技機において、

前記当たり状態毎に前記ラウンド回数の異なる上限を設定しておき、発生する当たり状  
態に対応して設定されたラウンド回数の上限内でラウンド回数を抽選により決定するラウ  
ンド回数抽選手段を備え、

10

前記当たり状態発生手段は、前記抽選手段により複数種類の当たりのうちのいずれかが  
当選した際に、当選した当たりに対応した当たり状態に対応するラウンド回数の上限内で  
前記ラウンド回数抽選手段により抽選されたラウンド回数だけ前記特別変動入賞装置を開  
閉動作させた後に、前記当たり状態に対応する遊技状態に移行させることを特徴とする。

#### 【0012】

請求項1記載の発明によれば、当たりとなって特別変動入賞装置が開閉を繰り返す開閉  
遊技のあとに遊技状態によって異なる当たり状態の種類によって、開閉遊技におけるラウ  
ンド回数の上限が異なることになるので、開閉遊技におけるラウンド回数によってある程  
度どの当たり状態が発生するかを遊技者が予想することができる。

#### 【0013】

20

ここで、各当たり状態とは、開閉遊技後の遊技状態が異なるもので、例えば、開閉遊技  
後に当たり確率が変動する確変状態が発生する場合と、当たり確率は変わらないが例えば  
電チューが設けられているものとした際に、電チューが開放しやすくなる時短状態が発生  
する場合と、確変状態や時短状態が発生せずに通常の遊技となる通常遊技状態となる場合  
などが挙げられる。

#### 【0014】

また、背景技術で述べたように、当たり状態として、通常あたり、確変あたり、小当  
たり、突時、突確等が相当することになるが、本発明では、通常あたり、確変あたりを別格  
として、小当たり、突時、突確だけを対象とするものとしてもよい。

そして、例えば、各当たり状態をA、B、Cとし、各当たりのラウンド回数の上限をA  
の場合が2、Bの場合が4、Cの場合が6とすると、抽選でラウンド回数が2とされた場  
合には、当たり状態としてA、B、Cのいずれの場合もありえることになり、抽選でラウ  
ンド回数が3もしくは4とされた場合には、B、Cのいずれかとなり、抽選でラウンド回  
数が5もしくは6とされた場合は、当たり状態としてCだけとなる。

30

#### 【0015】

したがって、遊技者は、ラウンド回数から当たり状態を有る程度予想することができる  
とともに、長いラウンド回数となった場合には、当たり状態が特定されることになる。

これにより、遊技者は、ラウンド回数から当たり状態を予想して例えば遊技者にとって  
最も有利となる当たり状態となるかも知れないと期待することになり、従来のように単に  
どの当たり状態（通常あたりおよび確変あたりを除く、小当たり、突時、突確の場合）で  
も同じラウンド回数となる場合よりも、特別変動入賞装置による開閉遊技に対して遊技者  
の興趣を高めることができる。

40

#### 【0016】

なお、通常あたり、確変あたりを本発明の当たり状態に含めてもよい。また、ラウンド  
回数下限は、例えば、2回であるが、1回でも、2回より多くてもよい。また、各当た  
り状態毎に下限を異なるものとしてもよいが、各当たり状態毎に、下限から上限までの範  
囲の一部が重なることが好ましい。すなわち、1つの当たり状態のラウンド回数上限が  
他の当たり状態のラウンド回数下限より少なくなることが好ましい。

#### 【0017】

請求項2記載の発明は、請求項1記載の遊技機において、

50

前記当たり状態発生手段は、

前記開閉遊技で前記特別変動入賞装置を開閉動作させる際に前記ラウンド間で前記特別変動入賞装置が閉塞状態となっているインターバル時間を各ラウンド間で変更可能とし、かつ、前記当たり状態に基づいて前記ラウンド回数抽選手段に抽選されたラウンド回数が他の当たり状態におけるラウンド回数の上限より多いラウンド回数となった場合に、他の当たり状態におけるラウンド回数の上限と同じラウンド回数となるラウンドと、その次となるラウンドとの間のインターバル時間を他のラウンド間のインターバル時間より長くするように前記特別変動入賞装置を制御することを特徴とする。

【0018】

請求項2記載の発明によれば、特別変動入賞装置を開閉する開閉遊技中に、ラウンド回数の上限が最も低い当たり状態以外の当たり状態が発生し、かつ、最も低い上限となるラウンド回数より多いラウンド回数が抽選で選択された場合に、以下のように開閉遊技が行われることになる。

10

【0019】

例えば、ラウンド回数の上限が最も低い当たり状態において上限となるラウンド回数となり、特別変動入賞装置が開放状態となって閉塞状態となると、次のラウンド開始までのインターバル時間が、他の場合より長くなるので、遊技者は、インターバル時間中にもしかしてこれで特別変動入賞装置の開閉遊技が終了したのかと思うことになる。しかし、しばらくすると、次のラウンドとして特別変動入賞装置が開放されることになり、遊技者は未だ開閉遊技が終わってないことに気づくことになって意外に思うことで興味が高められる。

20

【0020】

また、何度かこの発明の遊技機での遊技を行った遊技者は、上述のように長いインターバル時間となった際に、特別変動入賞装置が再び開放することを期待するようになり、興味の高い遊技となる。

【0021】

請求項3記載の発明は、請求項1または2記載の遊技機において、各当たり状態における前記ラウンド回数の上限は、各当たり状態を比較して前記開閉遊技後の遊技状態が遊技者に有利となる当たり状態ほど多くなるように設定されていることを特徴とする。

30

【0022】

請求項3記載の発明によれば、ラウンド回数が多くなるほど、開閉遊技後に遊技者が有利な遊技状態が発生する可能性が高くなることになり、遊技者が特別変動入賞装置の開閉遊技が継続することを願うことになる。これにより、開閉遊技に対する興味が高められることになる。

また、請求項2記載のようにインターバル時間が長くなる場合があると、インターバル時間経過後に開閉遊技が継続するか否かによって、よりよい遊技状態が発生するか否かが決定することになり、インターバル時間中に期待感が高まり、インターバル時間後に特別変動入賞装置が開放状態となるか否かで遊技者が一喜一憂することになる。これにより、遊技者の興味を高めることができる。

40

【0023】

請求項4記載の発明は、請求項1～3のいずれか1つに記載の遊技機において、前記特別変動入賞装置の前記1ラウンドにおける開放状態となる時間を示し、複数段階に設定された開放時間のうちのいずれかを抽選する開放時間抽選手段を備え、

前記開放時間抽選手段は、前記当たり状態毎に複数段階に設定された開放時間の各段階の抽選確率の少なくとも一部を異なるように設定しておき、

前記当たり状態発生手段は、少なくとも所定のラウンドにおける前記開放時間を前記開放時間抽選手段により抽選された開放時間とするように前記特別変動入賞装置を制御することを特徴とする。

【0024】

50

請求項4記載の発明によれば、例えば、遊技者に有利な当たり状態の場合には、開閉遊技における特別変動入賞装置の開放時間として、長い開放時間の当選確率を短い開放時間の当選確率より高くし、遊技者に有利とならない当たり状態の場合には、短い開放時間の当選確率を長い開放時間の当選確率より高くすることにより、開放時間の違いにより遊技者にある程度どの当たり状態なのかを予想させることが可能となる。すなわち、上述の場合のような抽選確率の設定の場合には、開放時間が長くなると、遊技者に有利な当たり状態である可能性が高くなる。

【0025】

これにより遊技者は、特別変動入賞装置の開放時間に興味を持ち、開放時間の長短により期待感が異なることで、興味が高まることになる。

なお、所定のラウンドとは、例えば、最も低いラウンド回数の上限以下のラウンド回数のラウンドである。最も低い上限以下のラウンド回数のラウンドでは、ラウンド回数から遊技者がどの当たり状態かを予想できないが、開放時間の長さでどの当たり状態かを予想することが可能となり遊技者の興味が高められる。

【0026】

請求項5記載の発明は、請求項1～4のいずれか1つに記載の遊技機において、前記開閉遊技で前記特別変動入賞装置を開閉動作させる際に前記ラウンド間で前記特別変動入賞装置が閉塞状態となっている時間を示し、複数段階に設定されたインターバル時間のうちのいずれかを抽選するインターバル時間抽選手段を備え、

前記インターバル時間抽選手段は、前記当たり状態毎に複数段階に設定されたインターバル時間の各段階の抽選確率の少なくとも一部を異なるように設定しておき、

前記当たり状態発生手段は、少なくとも所定のラウンド間のインターバルにおける前記インターバル時間を前記インターバル時間抽選手段により抽選されたインターバル時間とするように前記特別変動入賞装置を制御することを特徴とする。

【0027】

請求項5記載の発明によれば、例えば、遊技者に有利な当たり状態の場合には、開閉遊技における特別変動入賞装置のインターバル時間として、長いインターバル時間の当選確率を短いインターバル時間の当選確率より高くし、遊技者に有利とならない当たり状態の場合には、短いインターバル時間の当選確率を長いインターバル時間の当選確率より高くすることにより、インターバル時間の違いにより遊技者にある程度どの当たり状態なのかを予想させることが可能となる。すなわち、上述の場合のような抽選確率の設定の場合には、インターバル時間が長くなると、遊技者に有利な当たり状態である可能性が高くなる。

【0028】

これにより遊技者は、特別変動入賞装置のインターバル時間に興味を持ち、インターバル時間の長短により期待感が異なることで、興味が高まることになる。

なお、所定のラウンドとは、例えば、最も低いラウンド回数の上限以下のラウンド回数のラウンドである。最も低い上限以下のラウンド回数のラウンドでは、ラウンド回数から遊技者がどの当たり状態かを予想できないが、インターバル時間の長さでどの当たり状態かを予想することが可能となり遊技者の興味が高められる。

【0029】

請求項6記載の発明は、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉塞状態とに変動可能な特別変動入賞装置と、

複数種類の当たりとはずれのいずれかを抽選する抽選手段と、

複数種類の当たりそれぞれに対応する当たり状態を発生させる当たり状態発生手段とを備え、

前記当たり状態発生手段により発生させる各当たり状態が、前記特別変動入賞装置を開放状態としてから閉塞状態とするラウンドを複数回繰り返す開閉遊技と、前記開閉遊技後に前記抽選手段の抽選における当たり確率の異なる遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかへの移行との組み合わせとして設定されている遊技機における遊技球の移動を表示画面上に模擬的に再現するとともに遊技球の入賞口への入賞を判定し、遊技球の発射と

10

20

30

40

50

入賞とに対応して遊技者の獲得遊技球数を算出して遊技をシミュレーションするプログラムであって、

前記当たり状態毎に前記ラウンド回数の異なる上限を設定しておき、発生する当たり状態に対応して設定されたラウンド回数の上限内でラウンド回数を抽選により決定するラウンド回数抽選手段としてコンピュータを機能させ。

前記当たり状態発生手段として機能するコンピュータは、前記抽選手段により複数種類の当たりのうちのいずれかが当選した際に、当選した当たりに対応した当たり状態に対応するラウンド回数の上限内で前記ラウンド回数抽選手段により抽選されたラウンド回数だけ前記特別変動入賞装置を開閉動作させた後に、前記当たり状態に対応する遊技状態に移行させることを特徴とする。

10

#### 【0030】

請求項6記載の発明によれば、遊技機のビデオゲーム等のシミュレーションにおいて、請求項1記載の発明と同様の効果を奏することができる。なお、ここでのコンピュータには、CPUやRAM、ROM等のメモリを備え、プログラムに基づいてゲームを実行する所謂ビデオゲーム機、携帯型ゲーム機、アーケードゲーム機等のゲーム機も含まれる。

また、請求項6記載のプログラムに、請求項2～5の何れかに記載の構成を模擬的に再現する機能を付加しても良い。

#### 【0031】

請求項7記載の発明は、

請求項6記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

20

#### 【0032】

請求項7記載の発明においては、請求項6記載の発明と同様の効果を奏することができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0033】

本発明の遊技機、プログラムおよび記録媒体によれば、特別変動入賞装置を開閉させる開閉遊技後の遊技状態が異なる複数の当たり状態を発生させる場合に、当たり状態によって開閉遊技中のラウンド回数の上限を異なるものとするとともに、抽選によってラウンド回数を決定することにより、遊技者は開閉遊技中のラウンド回数によって当たり状態（開閉遊技後の遊技状態）を有る程度予測することが可能となり、興味が高められる。

30

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0034】

以下、図面を参照して、遊技機設置営業店等の場所に設置され、遊技媒体（例えば、遊技球やメダル等）の供給に基づいて遊技者に遊技を行わせる遊技機（例えば、弾球遊技機としてのパチンコ遊技機）の構成及び動作について説明する。

#### 【0035】

パチンコ遊技機は、所謂デジパチと呼ばれる種類のパチンコ遊技機としての基本的な構成を有するもので、図1に示す遊技盤1を備え、遊技盤1の前面のガイドレール2等で囲まれた部分に遊技領域2aが形成されている。

遊技盤1の盤面の遊技領域2a内には、その中央部の僅かに上側に可変表示装置3が設けられている。可変表示装置3は、例えば、液晶表示装置からなるもので、抽選手段として機能する後述の主制御装置231で行われる抽選のあたりはずれの抽選結果を表示するものであるが、抽選結果の表示に際し変動表示ゲームを表示し、この変動表示ゲームの当たり外れによって上述の抽選結果を表示するようになっている。

40

なお、後述するようにこの例においては、あたりには、後述のように通常当たり、確変当たり、突確当たり、突時当たり、小当たりがある。

#### 【0036】

変動表示ゲームは、基本的に周知のもので、例えば、数字等の複数の装飾図柄（識別情報）を複数の表示領域でそれぞれ切り換えるように変動表示し、予め抽選で決定された変動パターンにおける変動表示時間が経過した際に、変動表示を終了して、それぞれの表示

50



領域に一つずつの装飾図柄を停止表示し、停止表示された装飾図柄の組み合わせが特別の組み合わせとなった場合に当たりとして後述の特別遊技状態を発生させるものである。なお、可変表示装置3は液晶表示装置に限られるものではなく、周知の各種表示装置を用いることができる。なお、装飾図柄には、各種キャラクタ(独自のキャラクタや、既存のアニメ、タレント等のキャラクタ)が含まれる場合が多く、キャラ図とも称する。

【0037】

また、可変表示装置3においては、上述の変動表示ゲームの表示において単に装飾図柄を順次切り換えて表示するだけでなく、様々な演出的な表示が行われ、装飾図柄に係るキャラクタやその他キャラクタのアニメーション表示等も行われる。

【0038】

また、可変表示装置3は、その周囲を遊技球の流入を防止する周囲壁31で囲まれている。また、周囲壁31の底部となる部分には、遊技球がその下側から跳ねて流入可能で、流入した遊技球の一部を後述の普通変動入賞装置5に誘導するステージ32が形成されている。また、周囲壁31には、例えば、その側部の外側に設けられた遊技球の流入口と、ステージ32に向けて遊技球を流出する流出口と、流入口から流出口につながる流路とを備えた、ワープ装置33を備え、周囲壁31の周囲を流下する遊技球の一部をステージ32に誘導するようになっている。

【0039】

可変表示装置3の右側の下方には、特別図柄表示装置(特図表示装置)4が設けられている。特図表示装置4は、例えば、複数桁(もしくは1桁)の7セグのLED表示装置からなり、特別図柄(識別情報)を上述の装飾図柄と同様に変動表示する。しかし、可変表示装置3のような演出的な表示は行わず、複数桁の各桁となる表示領域でそれぞれ単純に特別図柄を順次切り換えて表示し、上述の変動表示時間が経過した後に各表示領域で特別図柄を停止表示し、各表示領域に停止表示された特別図柄の組み合わせが所定の組み合わせ(所定の停止図柄)となった場合に特別遊技状態が発生する。

【0040】

また、可変表示装置3と特図表示装置4とは、同じ一つの抽選結果に対応する変動表示ゲームをほぼ同時に表示するものであり、可変表示装置3と特図表示装置4とは同じ抽選結果を順次表示していく。すなわち、可変表示装置3における変動表示ゲームと、特図表示装置4における変動表示ゲームは、ほぼ同時進行して行われ、表示される当たりはずれの抽選結果は同じものとなる。なお、可変表示装置3と特図表示装置4とは、変動表示時間(変動表示の開始タイミングと停止タイミング)とがほぼ同じとなり、当たりはずれの結果が等しくなればよく、その他の表示は異なるものでよい。この例では、変動表示ゲームが終了する際に停止表示される当たりとなる装飾図柄の組み合わせと、当たりとなる特別図柄の組み合わせとは異なるものとなっている。

【0041】

可変表示装置3の直下には、普通変動入賞装置5が設けられている。普通変動入賞装置5は、電動役物として所謂電チューを有するもので、電動役物を構成する左右二つの可動片51, 51の間に特別図柄始動入賞口(特図始動入賞口)としての始動入賞口が供えられている。そして、通常時は、可動片51, 51が遊技球を1個だけ流下可能な間隔をあけて閉じた状態とされ、後述の普通図柄変動表示ゲーム(普図変動表示ゲーム)の結果が当たりとなった場合に予め設定された時間だけ二つの可動片51, 51が開放するようになっている。なお、この例では、普通変動入賞装置5の始動入賞口が上下二段となっており、可動片51, 51が閉じた状態では下段側には遊技球が入賞せず、上段側だけに遊技球が入賞し、可動片51, 51が開いた状態では、上下両方の始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

すなわち、普通変動入賞装置5は、遊技球が入賞し難い閉じた閉塞状態と、閉塞状態と比較して遊技球が入賞し易い開いた開閉状態との間で変動するようになっている。

また、始動入賞口は、後述のように変動表示ゲームの当たりはずれを決定する抽選を行う抽選手段として機能する主制御装置231に、遊技球が入賞することに基づいて抽選開

10

20

30

40

50

始の契機（変動表示ゲーム開始の契機）を付与するものである。

【0042】

すなわち、普通変動入賞装置5に対応して普通変動入賞装置5へ入賞した遊技球を検出する始動入賞球検知センサ52が設けられており、始動入賞球検知センサ52が遊技球を検知したこと、すなわち、普通変動入賞装置5に遊技球が入賞したことに基づいて、上述の装飾図柄および特別図柄による変動表示ゲームを開始する契機が付与される。

【0043】

また、可変表示装置3の周囲壁の上辺部分の前面には、特図保留数表示ランプ7が設けられている。始動入賞球検知センサ52が普通変動入賞装置5に入賞した遊技球を検知した場合に上限となる数値の範囲内で特図始動記憶数に1加算され、この始動入賞に基づいて変動表示ゲーム（装飾図柄および特別図柄の両方の変動表示ゲーム）が開始される場合に、特図始動記憶数から1減算される。この特図始動記憶数、すなわち、変動表示ゲームを開始する契機（始動権利）の数が特図保留数表示ランプ7に表示される。

10

【0044】

また、遊技盤1上の遊技領域2a内には、可変表示装置3の下方で、さらに普通変動入賞装置5の下方に、特別変動入賞装置8が設けられている。所謂アタッカーと呼ばれる特別変動入賞装置8には可動扉81が設けられ、通常行われる通常遊技時は、可動扉81が遊技球を流入させないように閉じた閉塞状態とし、前記変動表示ゲームの結果が当たりとなった場合に所定条件に基づいて遊技球が流入し易いように開いた開放状態とするとともに後述のように開閉を繰り返すようになっている。すなわち、特別変動入賞装置8は、発

20

【0045】

特別変動入賞装置8に対応して特別変動入賞装置8に入賞した遊技球を検出する大入賞球検知センサ82が設けられている。

また、主制御装置231に駆動源を制御される特別変動入賞装置8は、変動表示ゲームが当たりとなったことに対応して開放した際に、所定時間の経過および所定個数の遊技球の入賞という二つの条件のうちのいずれかの条件が達成された段階で閉塞するとともに、再び開放し、上述の条件の成立に基づいて閉塞することを所定回数（所定ラウンド数）繰り返すように制御される。なお、特別変動入賞装置8が開放してから閉塞するまでをラウ

30

【0046】

なお、この例では、後述のように突確当たり、突時当たりについては、特別遊技状態（開閉遊技状態）における前記所定回数としてのラウンド数が毎回一定でなく可変となっており、特別遊技状態中に行なわれるラウンド数を後述のように抽選で決められるようにな

40

【0047】

可変表示装置3の左側下方には、普図始動口9が設けられている。また、普図始動口9に対応して、普図始動口9内を通過した遊技球を検出する通過球検知センサ91が設けられ、通過球検知センサ91に遊技球が検知されること、すなわち、普図始動口9を遊技球が通過（入賞）することに基づいて後述の普通図柄変動表示ゲーム（以下、普図変動表示ゲーム）を後述の普通図柄（普図）表示装置（LED表示装置）6で表示する契機が付与

50

されるようになっている。

【0048】

普図変動表示ゲームを表示する普図表示装置6は、例えば、LEDにより点灯、消灯される丸のマークとバツのマークとが交互に点灯、消灯することで変動表示を行い、当たりの場合に丸のマークが点灯され、はずれの場合にバツのマークが点灯されるものである。なお、普図表示装置6を7セグのLED表示装置からなるものとし、普通図柄としての数値を順次切り換えて変動表示した後に一つの数値を停止表示し、停止表示された数値が7等の予め決められた当たり数値ならば当たりとなるものとしてもよい。なお、当たりはずれの結果は、主制御装置231により抽選で決定されるものである。

【0049】

上述の普図表示装置6の丸の表示部分と、バツの表示部分との間には、普図保留数表示ランプ10が設けられている。普図始動口9を遊技球が通過した際（通過球検知センサ91が遊技球の検出を出力した際）に上限となる数値の範囲で普図始動記憶数に1加算し、普図変動表示ゲームが開始された際に普図始動記憶数から1減算する処理を行うようになっている。この普図始動記憶数が普図保留数表示ランプ10に表示される。

10

【0050】

そして、上述のように、普図変動表示ゲームが当たりとなった場合に、普通変動入賞装置5が開放し、普通変動入賞装置5への遊技球の入賞率が高まり、変動表示ゲームの開始機会が増加するようになっている。

【0051】

また、特図表示装置4の左右対称となる左側の位置には、上述の特別変動入賞装置の特別遊技状態におけるラウンド数を表示するラウンド回数表示装置11が設けられている。

20

また、遊技領域2aの下半分の左右側部となる特図表示装置4の下側およびラウンド回数表示装置11の下側には、それぞれLEDが内蔵されて盤面関係の電飾241の一部となる盤面電飾部12, 12が形成されている。

また、特図表示装置4およびラウンド回数表示装置11の下側部分には、一般入賞口13, 13が設けられている。また、一般入賞口13, 13に対応して、一般入賞口13, 13に入賞した遊技球を検知する一般入賞球検知センサ131がそれぞれ設けられている。

【0052】

また、特別変動入賞装置8の下方の遊技領域2aの最下端部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域2a外部となる遊技盤1裏面に排出させるアウト口15が設けられている。

30

また、遊技盤1の前面には、遊技球の流下方向を規制するとともに流下方向を転換する遊技釘141（一部だけ図示）や風車142（一部だけ図示）等の流下規制転換部材が設けられている。

【0053】

また、可変表示装置3の右側に隣接して可動演出部材16が設けられており、リーチ演出等において、可動演出部材16が動いて遊技に対する演出を行うようになっている。

また、前記ラウンド回数表示装置11の上には、後述の確変状態であることを報知する確変報知ランプ17および後述の時短状態であることを報知する時短報知ランプ18が設けられている。

40

【0054】

次に、この例のパチンコ遊技機の制御系を図2に示されるブロック図を参照して説明する。

パチンコ遊技機の制御系は、大きく分けて主制御部23と、副制御部24と、これら主制御部23および副制御部24に電力を供給する電源供給装置29とから構成されている。

主制御部23には、例えば、遊技機用のワンチップマイコン等で構成される主制御装置231が備えられ、主制御装置231には、プログラムを実行するCPU23a、プログ

50

ラムやプログラムで使用するデータを記憶したROM 23bや、プログラムに基づいて発生したデータやROM 23bから読み出した各種データ等を記憶するRAM 23cや周波数発生回路部23d等が備えられている。

【0055】

主制御装置231(CPU 23A)には、パチンコ遊技機に設けられた各種センサからの信号が入力可能となっており、前述の始動入賞球検知センサ52、大入賞球検知センサ82、通過球検知センサ91、一般入賞球検知センサ131が接続されるとともに、遊技球の入賞に対応して賞球を払出す遊技球払出装置251から払い出された賞球を検知する遊技球払出検知センサ232、パチンコ遊技機におけるエラーを検知するエラー検知センサ233等が接続されている。

10

【0056】

また、主制御装置231は、パチンコ遊技機の各種装置を動作させるため各種信号を出力するようになっている。例えば、主制御装置231には、遊技店において設置された各遊技機のデータを集計管理するための集中管理装置234が主制御装置231からデータを入力可能に接続されている。また、主制御装置231には、サブ制御装置としての払出制御装置25、図柄制御装置26、ランプ制御装置27、音声制御装置28が接続され、これらサブ制御装置に対してコマンド(制御指令)を出力可能に接続されている。

なお、ここで、払出制御装置25は実質的に賞球を払出すためのパチンコ遊技機における遊技の主要な制御を行うことから主制御部23に含まれるものとし、遊技の演出に係わる図柄制御装置26、ランプ制御装置27、音声制御装置28は副制御部24に含まれるものとなっている。

20

【0057】

また、主制御装置231には、7セグのLED表示装置である特図表示装置4とラウンド回数表示装置11が接続され、主制御装置231がこれら表示装置における表示制御を行う。

また、主制御装置231の出力側に接続され、主制御部23の一部となる払出制御装置25には、払出制御装置25により制御されて賞球および貸球を払出す遊技球払出装置251が接続されるとともに、プリペイドカード252のデータを読み込で遊技球の貸出制御を行うためのCRユニット253が球貸信号制御装置254を介して接続されている。そして、払出制御装置25は、主制御装置231から賞球信号に基づいて賞球を払出すと

30

【0058】

また、主制御装置231には、上述の普通変動入賞装置5の可動片51, 51や、特別変動入賞装置8の可動扉81や可動演出部材16をそれぞれ駆動する複数の駆動源(ソレノイド等)238が接続され、これら駆動源238が主制御装置231に制御される。

また、主制御部23には、主制御装置231と直接接続されていないが、遊技球を遊技領域2aに発射する打球発射装置(図示略)の発射駆動装置235を制御する発射制御装置236が設けられ、発射制御装置236には、遊技球の発射を操作するための回転式操作ハンドル237および発射停止釦239が接続されている。

40

【0059】

そして、主制御部23の主制御装置231は、パチンコ遊技機における遊技の進行を制御するもので、始動入賞球検知センサ52、大入賞球検知センサ82、一般入賞球検知センサ131から遊技球の検知信号が入力された場合、すなわち、各入賞口に遊技球が入賞した場合に、払出制御装置25にコマンドとしての賞球信号を出力して、賞球として遊技球の払い出しを行わせる。

【0060】

また、主制御装置231は、通過球検知センサ91から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の普図始動記憶数を加算する処理を行うとともに、普図変動表示ゲームの当たり外れを決定する抽選処理で用いられる乱数を取得し、普図変動表示ゲームを開始する際

50

に抽選処理によって、普図変動表示ゲームの当たり外れを決定し、普図変動表示ゲームの表示や結果の報知や演出のために図柄制御装置 26 やランプ制御装置 27 や音声制御装置 28 にコマンドを出力する。

【0061】

また、主制御装置 231 は、始動入賞球検知センサ 52 から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の特図始動記憶数を加算する処理を行うとともに、変動表示ゲームの当たり外れを決定する抽選処理で用いられる乱数を取得し、変動表示ゲームを開始する際に抽選処理によって、変動表示ゲームの当たり外れを決定し、特図表示装置 4 を制御して特図の変動表示ゲームを表示するとともに、装飾図柄の変動表示ゲームの表示や結果の報知や演出のために図柄制御装置 26 やランプ制御装置 27 や音声制御装置 28 等にコマンドを出力する。

10

【0062】

また、主制御装置 231 は、変動表示ゲームの当たりはずれの抽選とともに、当たりはずれの抽選結果に対応する変動表示ゲームの抽選結果として表示される停止図柄を決定する。さらに、変動表示ゲームの主に変動表示時間を示す基本変動パターンを当たりはずれの抽選結果と停止図柄の抽選結果に対応して決定する。また、当たりの場合の停止図柄が決定されることにより、当たりに基づいて発生する特別遊技状態後に所謂確変状態を発生するか否かが決定される。また、この例では、当たり、はずれ以外に小当たりも抽選され、小当たり用の停止図柄も決定する。

【0063】

なお、確変状態（確率変動状態）とは、周知のように、主制御装置 231 において上述のように取得された乱数と比較することにより当たりを決定する判定テーブルを通常の高確率用の判定テーブルから高確率用の判定テーブルに変更して当たり判定を行う。

すなわち、変動表示ゲームの当たりはずれの抽選を行う抽選手段としての主制御装置 231 は、当たりの抽選確率が低い低確率状態（通常状態）と、当たりの抽選確率が前記低確率状態よりも高い高確率状態（確変状態）とのいずれかの状態で当たり外れの抽選を行う。

すなわち、確変状態では、当たり確率が通常の高確率状態における低確率からそれより高い高確率に変更される。

【0064】

また、確率変動中は、基本変動パターンを抽選するための判定テーブルを通常の高確率状態の判定テーブルから通常より短い変動表示時間となる基本変動パターンが選択されやすい判定テーブルに変更しての基本変動パターンの抽選処理、普図変動表示ゲームの変動開始から停止までの変動表示時間を短縮した普図変動表示ゲームの表示処理（基本変動パターンにおける抽選処理のようにして変動表示時間を短縮してもよい）、普図変動表示ゲームで当たりとなった場合の普通変動入賞装置 5 の可動片 51、51 の開放時間を延長しての電チューの駆動処理、1 回の当たりに対する開放回数の増加を伴う前記電チューの駆動処理、普図変動表示ゲームの当たり確率を高確率に変更（変動表示ゲームの判定テーブルの変更と同様）しての当たりはずれの抽選処理が行われる。なお、これら全ての処理が行われる必要はなく、変動表示ゲームの当たり確率の低確率から高確率への変更を除く一部が行われればよい。

30

40

【0065】

また、上述の確率変動中における処理から変動表示ゲームの当たり確率を低確率から高確率に変更する処理を除いたものを所謂時短状態といい本発明においても例えば特別遊技状態終了後に確変状態とならない場合の一部の場合もしくは全ての場合に時短状態を発生するものとしてもよい。

また、確変状態および時短状態は、その終了条件が成立すると通常状態に移行する。

終了条件としては、次の当たりが発生するまで、もしくは、確変状態もしくは時短状態となってから所定回数の変動表示ゲームが表示されるまでとなる。

また、確変状態がその開始からの所定回数の変動表示ゲームの表示で終了する場合に、確

50

変状態の終了後に時短状態が発生するものとしてもよい。

【0066】

また、通常当たり、確変当たりとなった場合に後述のように主制御装置231は、特別変動入賞装置8を制御して、特別変動入賞装置8を開放状態とした後に閉塞状態とするラウンドを所定回数たとえば15回繰り返すことになる。

さらに、この例の変動表示ゲームには、特別遊技状態の1ラウンドにおける特別変動入賞装置8の開放時間より開放時間を極めて短くするとともに、特別遊技状態が終了する所定回数としてのラウンド数を極めて少なくした(例えば、2ラウンド)小当たり状態を発生させる小当たりが設定されている。

小当たり状態では、特別変動入賞装置8の開放時間が短く、かつ、開放回数(ラウンド数)が少ないので、特別遊技状態のように遊技者が大量の遊技球を獲得する可能性はない。

【0067】

また、確変当たりとして、発生する特別遊技状態が小当たり状態と略同等の状態を下限とし、小当たり状態より特別変動入賞装置8の開放回数や開放時間が長く遊技者に有利な後述の上限となる状態との間を抽選で決定される突確当たりが設定されている。突確当たりでは、特別遊技状態となっても、上述の小当たりと同様に、大量の遊技球を獲得できる可能性がなく、実質的な特別遊技状態が発生せずに突然確変状態が発生した状態となる可能性がある。

また、特別遊技状態後に時短状態が発生する通常当たりとして、突確当たりと同様に発生するが上述の特別遊技状態での上限となる条件が突確当たりより低い(下限は突確当たりと同様)突時当たりが設定されている。

【0068】

なお、上述の当たり(通常当たり、確変当たり、小当たり、突確当たり、突時当たり)外れ、停止図柄、基本変動パターンの抽選処理は、特別図柄表示装置4における特別図柄の変動表示ゲームにおける処理であるが、抽選結果は図柄制御装置26に出力され可変表示装置3における装飾図柄の変動表示ゲームの制御にも使用される。なお、主制御装置231において、当たりとなった場合に抽選で決定される停止図柄の種類によって、通常当たり、確変当たり、突確当たり、突時当たりが決定する。

以上のことから主制御装置231で抽選される当たりには、複数種類あることになる。

また、複数種類の当りは、発生した当たり状態(特別遊技状態および小当たり状態を含む)における特別変動入賞装置8を開閉する開閉遊技における開閉回数や開放時間やインターバル時間が異なるものが含まれる。

【0069】

また、当たり状態における開閉遊技後の遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかとなり、当たりによって、開閉遊技後に移行する遊技状態が異なる可能性がある。

すなわち、主制御装置231は、複数種類の当たりとはずれのいずれかを抽選する抽選手段として機能するとともに、後述のように特別変動入賞装置8を制御するとともに確変状態、時短状態、通常状態への移行を制御することから、複数種類の当りにそれぞれ対応する当たり状態を発生させる当たり状態発生手段として機能する。

また、この例のパチンコ遊技機においては、当たり状態発生手段により発生させる各当たり状態が、前記特別変動入賞装置を開放状態としてから閉塞状態とするラウンドを複数回繰り返す開閉遊技と、前記開閉遊技後に前記抽選手段の抽選における当たり確率の異なる遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかへの移行との組み合わせとして設定されている。

【0070】

なお、主制御装置231は、普図変動表示ゲームが当たりとなった場合には、普通変動入賞装置5の可動片51, 51の駆動源(ソレノイド)を制御して普通変動入賞装置5を閉じた第1状態から開いた第2状態とする制御を行う。

また、主制御装置231は、変動表示ゲームが当たりとなった場合には、特別変動入賞

装置 8 の可動扉 8 1 の駆動源（ソレノイド）を制御して所定の条件に基づいて特別変動入賞装置 8 を閉じた閉塞状態から開放状態に変動させて当たり状態の開閉遊技（特別遊技状態、小当たり状態）を発生させる制御を行う。

【0071】

また、副制御部 2 4 の図柄制御装置 2 6 は、可変表示装置 3 と、普図表示装置（LED 表示装置）6 とを制御するものであり、可変表示装置 3 はビデオディスプレイプロセッサ 2 6 1 を介して接続されている。なお、可変表示装置 3 で表示される装飾図柄の変動表示ゲームの当たりはずれの結果は、抽選手段として機能する主制御装置 2 3 1 で行われる抽選処理により決定される。また、主制御装置 2 3 1 により直接制御される特図表示装置 4 と図柄制御装置 2 6 を介して制御される可変表示装置 3 とでそれぞれ行われる変動表示ゲームは、上述の抽選により決定された結果に基づいて行われ、上述のように略同時に開始されるとともにほぼ同時に停止され、両方の変動表示ゲームで結果が一致するように当たりもしくははずれが表示される。

10

また、普図表示装置 6 における普図変動表示ゲームも主制御装置 2 3 1 で行われる抽選処理により当たりはずれの結果が決定され、それに基づいて表示が制御される。

【0072】

また、図柄制御装置 2 6 は、主制御装置 2 3 1 で抽選により決定された当たりはずれと停止図柄と基本変動パターンに基づいて予め記憶された変動表示パターンから変動表示パターンを選択することにより表示内容を決定する。なお、変動表示パターンは、各基本変動パターンに対して複数の変動表示パターンが予め記憶されており、図柄制御装置 2 6 における抽選により選択されるようになっている。また、リーチ演出のうちの長い変動表示間の基本変動パターンに対応して選択される変動表示パターンには、時間経過に伴って複数に表示内容が枝分かれするものもあり、時間経過に伴ってサブ変動表示パターンをさらに抽選で選択する場合もある。

20

【0073】

副制御部 2 4 のランプ制御装置 2 7 は、遊技盤 1 の盤面に設けられた盤面電飾部 1 2 , 1 2 等の盤面関係の電飾（LED）2 4 1 と、パチンコ遊技機の遊技盤 1 を支持する前面枠に設けられ、遊技盤 1 の前面を覆うガラス枠等の枠関係の電飾 2 4 2 とが接続され、LED やランプ等による演出を制御する。

また、ランプ制御装置 2 7 には、特図保留数表示ランプ 7、普図保留数表示ランプ 1 0 が接続され、これらは LED の点灯、消灯の制御により、保留数を表示可能となっている。

30

【0074】

音声制御装置 2 8 には、サウンドプロセッサ、アンプ、スピーカ等からなる音声発生装置 2 8 1 が接続されており、音声制御装置 2 8 は、演出用の効果音、音声、音楽等の出力を制御する。

【0075】

次に、本発明における当たり状態における特別変動入賞装置 8 の開閉の制御を含む当たり状態制御について説明する。

この例では、上述のように変動表示ゲームの主制御装置 2 3 1 における抽選結果としての表示結果が、はずれと複数種の当たりとして通常当たり（特別遊技状態後に時短状態の場合と通常状態の場合とを含む）、確変当たり、突確当たり、時短当たり、小当たりが設定されている。

40

そして、通常当たりおよび確変当たりの場合には、上述のように特別遊技状態（開閉遊技状態）における特別変動入賞装置 8 が開閉するラウンド数（終了ラウンド）が例えば 1 5 ラウンド固定で、1 ラウンドの終了条件（開放状態となってから閉塞状態となる条件）が例えば所定時間（開放時間）として 3 0 秒経過および遊技球が 9 個入賞となっており、これら終了条件のうち的一方が成立することで 1 ラウンドが終了する。また、通常当たりおよび確変当たりの場合には、ラウンド間の上述のインターバル時間が例えば 1 . 0 秒とされている。

50

なお、通常当たりの場合には、例えば、開閉遊技終了後に通常状態もしくは時短状態に移行し、確変当たりの場合には確変状態に移行する。

【0076】

小当たりの場合には、図3および図4の図表に示すように、小当たり状態（開閉遊技状態）として特別変動入賞装置8が開閉するラウンド数（最終ラウンド）が例えば2ラウンド（開放を2回）固定で、1ラウンドの終了条件（開放状態となつてから閉塞状態となる条件）が例えば所定時間（開放時間）として1.0秒経過となつている。なお、小当たり状態においても、遊技球が9個入賞がラウンドの終了条件の一つとなつているが、1秒の開放時間で遊技球が9個入賞することは通常有り得ず、開放後1秒経過が実質的な終了条件となる。また、小当たりの場合には、ラウンド間の上述のインターバル時間が例えば0.5

10

【0077】

それらに対して、突時当たりおよび突確当たりの場合には、特別遊技状態（開閉遊技状態）における特別変動入賞装置8のラウンド数（最終ラウンド）が可変で、かつ、開放時間、インターバル時間が可変となつている。

突時当たりの場合には、特別遊技状態（開閉遊技状態）における特別変動入賞装置8が開閉するラウンド数（終了ラウンド）が例えば2ラウンド（2回開放）、3ラウンド（3回開放）、4ラウンド（4回開放）の3段階のうちの一つに抽選で決定され、また、一つのラウンドの終了条件（開放状態となつてから閉塞状態となる条件）が例えば1.0秒、1.5秒の2段階（複数段階）のうちの一つに抽選で決定される。なお、突時当たりにお

20

【0078】

また、突時当たりの場合には、ラウンド間の上述のインターバル時間が後述の2ラウンドと3ラウンドとの間を除く他のラウンド間（すなわち、1ラウンドと2ラウンドとの間、3ラウンドと4ラウンドとの間）のインターバル時間が0.5秒、0.75秒の2段階（複数段階）のうちの一つが抽選で決定される。さらに、突時当たりの場合に、終了ラウンドが3ラウンドもしくは4ラウンドとなった場合に、小当たり状態の終了ラウンド（上限となるラウンド数）となる2ラウンドと3ラウンドとの間のインターバル時間が、他のラウンド間のインターバル時間より長い例えば3.0秒となる。

【0079】

したがって、突時当たりの場合には、開閉遊技状態におけるラウンド数の範囲の下限が2ラウンドで上限が4ラウンドとなる。また、1回のラウンドにおける開放時間の範囲の下限が1秒で上限が1.5秒となる。また、特定のラウンド間のインターバル時間の範囲の下限が0.5秒で上限が0.75秒となる。

30

【0080】

突確当たりの場合には、特別遊技状態（開閉遊技状態）における特別変動入賞装置8が開閉するラウンド数（終了ラウンド）が例えば2ラウンド（2回開放）、3ラウンド（3回開放）、4ラウンド（4回開放）、5ラウンド（5回開放）の4段階のうちの一つに抽選で決定され、1ラウンドの終了条件（開放状態となつてから閉塞状態となる条件）が例えば1.0秒、1.5秒、2.0秒の3段階（複数段階）のうちの一つに抽選で決定され

40

【0081】

さらに、突確当たりの場合に、終了ラウンドが3ラウンドもしくは4ラウンドとなった場合に、小当たり状態の終了ラウンド（上限となるラウンド数）となる2ラウンドと3ラウンドとの間のインターバル時間が、他のラウンド間のインターバル時間より長い例えば3.0秒となり、さらに、5ラウンドがある場合に、突時当たりの上限ラウンド数となる

50



4ラウンドと5ラウンドとの間のインターバル時間が、他のラウンド間(2ラウンドと3ラウンドとの間を除く)より長い例えば3.0秒とされている。すなわち、突確当たりの場合には、2ラウンドと3ラウンドの間および4ラウンドと5ラウンドとの間のインターバル時間が、そのほかのラウンド間のインターバル時間より長く設定されている。

【0082】

したがって、突確当たりの場合には、開閉遊技状態におけるラウンド数の範囲の下限が2ラウンドで上限が5ラウンドとなる。また、1回のラウンドにおける開放時間の範囲の下限が1秒で上限が2.0秒となる。また、特定のラウンド間のインターバル時間の範囲の下限が0.5秒で上限が1.0秒となる。

【0083】

ここで、小当たりの場合は、開閉遊技におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間を固定としたが、それぞれ、下限と上限とが同じとなることにより、抽選による選択肢が1つとなったことで、抽選を省略したものとみなすことができる。また、小当たりの場合にも、開放遊技におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間のいずれか1つ以上もしくは全てに最低でも上限と下限との二つ以上の選択肢を設けるものとしてもよい。そして、各選択肢毎に異なる当選確率(異ならなくてもよい)が設定される判定テーブルを使用し、各選択肢を抽選で選択するようにしてもよい。

また、ここで、基本的には、小当たりに基づく開閉遊技の後は小当たり発生前の遊技状態に移行し、突時当たりに基づく開閉遊技の後は時短状態に以降し、突確当たりに基づく開閉遊技の後は確変状態に移行する。したがって、これら当たりを比較した場合に遊技者 20  
に対する有利さは突確当たりが確変状態として当たり確率が通常より高確率となり、かつ、普通変動入賞装置5の開放状態となる機会と期間が増えることから一番となり、その次に突時当たりが普通変動入賞装置5の開放状態となる機会と期間が増えることから2番となり、小当たりが現状維持ということで3番目となる。

したがって、各当たり状態における前記ラウンド回数の上限は、各当たり状態を比較して前記開閉遊技後の遊技状態が遊技者に有利となる当たり状態ほど多くなるように設定されていることになる。

【0084】

そして、遊技者に有利な順で開閉遊技におけるラウンド数の上限が高くなり、開放時間の上限が高くなり、インターバル時間の上限が高くなるようになっていく。また、後述する 30  
ように遊技者に有利なほど、開閉遊技におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間のそれぞれの範囲における下限となる値が抽選される確率が低くなっている。言い換えれば、遊技者に有利なほど開閉遊技におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間のそれぞれの範囲における多い方が当選し易くなっている。

【0085】

そして、上述のように突確当たり、突時当たり、(小当たり)の発生に基づく開閉遊技におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間は、以下のように周知の乱数を用いた抽選方法で抽選される。

すなわち、例えば、普通変動入賞装置5(始動入賞口)に遊技球が入賞することにより、主制御装置231に始動入賞球検知センサ52から検知信号(始動入賞信号)が入力した際に、変動表示ゲームの当たりはずれ、変動表示ゲームの表示結果として変動表示後に 40  
停止表示される停止図柄、変動表示ゲームの表示内容として少なくとも変動開始から停止までの変動表示時間を示す基本変動パターンを決定するための乱数を抽出する際に、上述の

突確当たり、突時当たり、(小当たり)の発生に基づく開閉遊技におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間を抽選で決定するための乱数も取得する。

【0086】

ラウンド数、開放時間、インターバル時間の抽選で用いられる乱数は、マイクロ秒単位で行なわれる処理毎に例えば0~255までの範囲の数値を1ずつカウントアップして更新記憶していき、範囲の上限まで達したら範囲の下限に戻すように更新記憶する処理を行 50

い、上述の始動入賞信号の入力した際に記憶されている数値を抽出してRAM 23cの抽選用乱数の記憶領域に記憶するものである。

【0087】

そして、抽選は、例えば、突確当たり、突時当たり、（小当たり）の発生に基づいて行なわれることになる。そして、抽選では、例えば、図3に示す突確当たりの場合の開閉遊技のラウンド数の場合に、2ラウンド、3ラウンド、4ラウンド、5ラウンド毎に、乱数と比較する当選値が関連付けられた判定テーブルを用いる。なお、この判定テーブルは、ROM 23bに記憶されている。

なお、この例では、小当たりの場合にラウンド数、開放時間、インターバル時間それぞれの判定テーブルAを用い、突時当たりの場合にラウンド数、開放時間、インターバル時間それぞれの判定テーブルBを用い、突時当たりの場合にラウンド数、開放時間、インターバル時間それぞれの判定テーブルCを用いるようになっている。

10

【0088】

そして、上述のように乱数値の範囲が0～255で、図3に示すように突確当たりの場合のラウンド数が、2, 3, 4, 5で、各ラウンドの当選確率が40%, 10%, 20%, 30%との場合に、判定テーブルでは、2ラウンドに対応づけて0～255の数値のうちの例えば102個の数値が当選値として登録され、3ラウンドに対応づけて0～255の数値のうちの例えば26個の数値が当選値として登録され、4ラウンドに対応づけて0～255の数値のうちの例えば51個の数値が当選値として登録され、5ラウンドに対応づけて0～255の数値のうちの例えば77個の数値が当選値として登録されている。なお、これら数値には重複するものがないものとする。

20

【0089】

そして、抽選に際しては、上述のように取得された乱数と判定テーブルの数値を比較し、取得された乱数と同じ当選値が対応付けられたラウンド数が当選となる。

同様の抽選方法が小当たり、突時当たりにも適用されるとともに、開放時間およびインターバル時間の抽選方法も同様である。

そして、抽選は、例えば、当たりとなる変動表示ゲームが開始される際（開始前後）から開閉遊技（特別遊技状態、小当たり状態）が開始されるまでに行なわれる。

また、抽選により決定されたラウンド数、開放時間、インターバル時間が設定されることにより設定されたラウンド数、開放時間、インターバル時間で主制御装置231の制御により開閉遊技が実行される。

30

【0090】

ここで、図3および図4の当選確率に示すように、遊技者に有利な遊技状態に移行する当たりほど、ラウンド数、開放時間、インターバル時間の上限が多くなる（長くなる）とともに、多いラウンド数、長い開放時間およびインターバル時間が当選しやすくなっている。

【0091】

以上のことから主制御装置231は、特別変動入賞装置8の前記1ラウンドにおける開放状態となる時間を示し、複数段階に設定された開放時間のうちのいずれかを抽選する開放時間抽選手段として機能するとともに、特別変動入賞装置8を開閉動作させる際に前記ラウンド間で前記特別変動入賞装置8が閉塞状態となっている時間を示し、複数段階に設定されたインターバル時間のうちのいずれかを抽選するインターバル時間抽選手段として機能する。

40

【0092】

そして主制御装置231は、前記当たり状態毎に複数段階に設定された開放時間およびインターバル時間の各段階の抽選確率の少なくとも一部を異なるように設定しておき、少なくとも所定のラウンドにおける前記開放時間およびインターバル時間を抽選した時間とするように特別変動入賞装置8を制御する。

なお、図3および図4におけるラウンド数、開放時間、インターバル時間の範囲の上限、下限と、各範囲における選択可能な段階数と、各段階の当選確率は一例であり、図3お

50

よび図4に示すものに限定されるものではない。

【0093】

図5は、主制御装置231における上述の抽選によりラウンド数、開放時間、インターバル時間を抽選で決定して設定する開閉遊技設定処理を示すものである。なお、この処理は、割り込み処理として繰り返し行われる処理である。

まず、主制御装置231の変動表示ゲームのあたりはずれの抽選であたりが決定したか否かを判定する(ステップS1)。

当たりの決定ではない場合に処理を終了し、あたりが決定の場合に、次に主制御装置231により例えば特別図柄としての当たりの停止図柄の抽選によって決定される当たりの種類により処理が分岐することになるが、まず、決定したあたりが突確あたりか否かが判定される(ステップS2)。

【0094】

突確当たりの場合には、開閉遊技中のラウンド数の抽選を上述の突確あたりでのラウンド数決定用の判定テーブルCで行い、抽選されたラウンド数を記憶して設定する(ステップS3)。次に開閉遊技中の開放時間の抽選を上述の突確あたりでの開放時間決定用の判定テーブルCで行い、抽選された開放時間を記憶して設定する(ステップS4)。次に開閉遊技中の上述の特定のラウンド間におけるインターバル時間の抽選を上述の突確あたりでのインターバル時間決定用の判定テーブルCで行い、抽選されたインターバル時間を記憶して設定し(ステップS5)、処理を終了する。

【0095】

突確あたりでない場合には、突時あたりか否かを判定する(ステップS6)。

突時当たりの場合には、突確当たりの場合と同様に、開閉遊技中のラウンド数の抽選を上述の突時あたりでのラウンド数決定用の判定テーブルBで行い、抽選されたラウンド数を記憶して設定する(ステップS7)。次に開閉遊技中の開放時間の抽選を上述の突時あたりでの開放時間決定用の判定テーブルBで行い、抽選された開放時間を記憶して設定する(ステップS8)。次に開閉遊技中の上述の特定のラウンド間におけるインターバル時間の抽選を上述の突時あたりでのインターバル時間決定用の判定テーブルBで行い、抽選されたインターバル時間を記憶して設定し(ステップS9)、処理を終了する。

【0096】

突時あたりでない場合には、小当たりか否かが判定される(ステップS10)。

この例では、小当たりの決定で、小当たり状態の開閉遊技における規定のラウンド数、開放時間、インターバル時間が設定されるが、突確当たりの場合と同様に、小当たりの場合にも以下のような処理を行なってもよい。すなわち、開閉遊技中のラウンド数の抽選を上述の小当たりでのラウンド数決定用の判定テーブルAで行い、抽選されたラウンド数を記憶して設定する(ステップS11)。次に開閉遊技中の開放時間の抽選を上述の小当たりでの開放時間決定用の判定テーブルAで行い、抽選された開放時間を記憶して設定する(ステップS12)。次に開閉遊技中の上述の特定のラウンド間におけるインターバル時間の抽選を上述の小当たりでのインターバル時間決定用の判定テーブルAで行い、抽選されたインターバル時間を記憶して設定し(ステップS13)、処理を終了する。

【0097】

小当たりでもない場合は、通常あたりもしくは確変あたりなので、通常あたり及び確変あたりとしての開閉遊技における規定のラウンド数、開放時間、インターバル時間を設定し(ステップS14)、処理を終了する。

以上のように開閉遊技のラウンド数、開放時間、インターバル時間が設定された後に開閉遊技が開始される。なお、突時あたり、突確あたりでラウンド数が3ラウンド以上の場合には、2ラウンドと3ラウンドとの間のインターバル時間として3秒が設定され、突確あたりで、ラウンド数が5ラウンドの場合には、4ラウンドと5ラウンドとの間のインターバル時間として3秒が設定される。

【0098】

以上の処理から、主制御装置231は、あたり状態毎(小当たり状態、突時あたり状態

10

20

30

40

50

、突確当たり状態)に前記ラウンド回数の異なる上限(2, 4, 5)を設定しておき、発生する当たり状態に対応して設定されたラウンド回数の上限内でラウンド回数を抽選により決定するラウンド回数抽選手段として機能する。

【0099】

また、主制御装置231は、当たり状態発生手段として、前記開閉遊技で前記特別変動入賞装置8を開閉動作させる際に前記ラウンド間で前記特別変動入賞装置が閉塞状態となっているインターバル時間を各ラウンド間で変更可能とし、かつ、前記当たり状態に基づいて前記ラウンド回数抽選手段として抽選させたラウンド回数が他の当たり状態におけるラウンド回数の上限より多いラウンド回数となった場合に、他の当たり状態におけるラウンド回数の上限と同じラウンド回数となるラウンドと、その次となるラウンドとの間のインターバル時間を他のラウンド間のインターバル時間より長くするように前記特別変動入賞装置8を制御している。

10

【0100】

次に、開閉遊技について説明する。

まず、通常当たりおよび確変当たりの場合には、特図表示装置4および可変表示装置3で変動表示ゲームが終了する際に、それぞれで通常当たりもしくは確変当たりとしての停止図柄が抽選に基づく表示結果として表示される。この際に可変表示装置3では、例えば、通常当たりの場合と同じ偶数の図柄が複数揃って停止図柄として表示され、確変当たりの場合には同じ奇数の図柄が複数揃って停止図柄として表示される。これにより、遊技者に通常当たりもしくは確変当たりが報知され、遊技者は通常当たりもしくは確変当たりが揃ったことを認識する。そして、上述の通常当たりおよび確変当たりとしての特別遊技状態における開閉遊技が行われ、開閉遊技後に通常当たりの場合は、時短状態もしくは確変状態でも時短状態でもない通常状態での変動表示ゲームが開始され、確変当たりの場合には、確変状態での変動表示ゲームが開始される。

20

【0101】

一方、小当たり、突時当たり、突確当たりの場合には、特図表示装置4および可変表示装置3で変動表示ゲームが終了する際に、特図表示装置4での表示ははずれの場合と区別がしにくい、小当たり、突時当たり、突確当たりのそれぞれに対応する停止図柄が表示される。装飾図柄においては、上述の通常当たりや確変当たりのような同じ図柄揃った表示とはならず、基本的にははずれと区別がつかない停止図柄が表示される。

30

【0102】

したがって、遊技者は、可変表示装置3や特別図柄表示装置4の変動表示ゲームの表示結果から小当たり、突時当たり、突確当たりを判定することが難しく、特別変動入賞装置8が通常当たりや確変当たりの場合よりも短時間だけ開閉するのを見て、小当たり、突時当たり、突確当たりのいずれかが発生したことを認識する。この際に、上述のように突時当たり、突確当たりの場合は、小当たりの場合よりも特別変動入賞装置8の開放時間が長い場合があり、特に突確当たりの場合は、突時当たりよりも開放時間が長くなる場合があると同時に、突時当たりよりも開放時間が長い場合の発生率が高くなっている。

【0103】

したがって、遊技者は、特別変動入賞装置8の1ラウンドおよび2ラウンドでの開放時間が普通より長いように感じた場合に、小当たりではなく、突時当たりもしくは突確当たりが発生したのではないかと思うことになる。

40

また、同様に1ラウンドと2ラウンドとの間のインターバル時間が、上述のように突時当たり、突確当たりの場合は、小当たりの場合よりも長い場合があり、特に突確当たりの場合は、突時当たりよりもインターバル時間が長くなる場合があると同時に、突時当たりよりも開放時間が長い場合の発生率が高くなっている。

【0104】

したがって、遊技者は、特別変動入賞装置の1ラウンドおよび2ラウンドの間のインターバル時間が普通より長いように感じた場合に、小当たりではなく、突時当たりもしくは突確当たりが発生したのではないかと思うことになる。

50

また、突時当たりおよび突確当たりでも、開放時間やインターバル時間が小当たりと同様の場合があるので、遊技者が開放時間やインターバル時間が短いと思った場合でも、突時当たりや突確当たりである可能性があり、遊技者が落胆することはない。

そして、2ラウンド分の特別変動入賞装置8の開閉が終了すると、そこで開閉遊技が終了になるか、1ラウンドと2ラウンドとの間のインターバル時間より長いインターバル時間が発生することになる。

【0105】

したがって、2ラウンド目が終了直後においては、遊技者はいまだ小当たり、突時当たり、突確当たりのいずれか判らない状態となる。

ここで小当たりの場合には、2ラウンドが上限となるので、開閉遊技が終了し、現状の遊技状態を維持した状態、すなわち、小当たり発生前が通常状態なら、そのまま通常状態での変動表示ゲームが開始されることになり、遊技者は、これにより今の開閉遊技が小当たりによるものだったことを知ることになる。

10

【0106】

また、突時当たり、突確当たりの場合にも2ラウンドで終了する場合があるので、この場合も変動表示ゲームが再開され、この場合には、時短状態もしくは確変状態に移行することになる。この場合に、上述のように開放時間が長いインターバル時間が長い場合には、遊技者に時短もしくは確変状態の発生が先に報知されたことになるが開放時間もインターバル時間も小当たり状態と同様の場合には、報知されることなく時短状態もしくは確変状態が発生し、従来と同様の意外性による演出も行なわれることになる。

20

なお、小当たりによる開閉遊技終了から変動表示ゲームの再開までの時間は、上述の2ラウンド目と3ラウンド目との長いインターバル時間（例えば、3秒）とし、開閉遊技終了直後に小当たり状態であることがわからないようにすることが好ましい。

【0107】

また、突時当たり及び突確当たりで、3ラウンド以上が抽選された場合には、2ラウンド終了時から長いインターバル時間が発生するので、遊技者は一瞬2ラウンドで終了して小当たり状態となる可能性が高いと判断することになるが、その後インターバル時間が終了して3ラウンド目が開始されるのを見て、遊技者は小当たり以外の突時当たりか確変当たりが発生したことを知ることになる。ここで、小当たりの開閉遊技における上限となる2ラウンドと突時当たりおよび突確当たりで発生する3ラウンドとの間のインターバル時間を他のラウンド間（4ラウンドと5ラウンドとのインターバル時間を除く例えば1ラウンドと2ラウンドとインターバル時間）のインターバル時間より長くしたことで、2ラウンドで終了する場合でも3ラウンド目が発生するかもしれないという期待を遊技者に持たせ、3ラウンド以上継続する場合でも2ラウンドで終了するかもしれないというスリルを遊技者に与えることができる。

30

【0108】

次に、3ラウンドおよび4ラウンドで開閉遊技が終了した場合には、突時当たりもしくは突確当たりとなる。ここで、突確当たりで5ラウンド目が発生する場合には、4ラウンド目が終了した後に、2ラウンド目と3ラウンド目との間と同様の長いインターバル時間が発生することになる。これにより、遊技者は、2ラウンド目と3ラウンド目との場合と同様に、4ラウンド目が終了した時点で、長いインターバル時間に対応する時間、4ラウンドで終了か、5ラウンドが開始されるかを興味を持って特別変動入賞装置8を見守ることになる。この場合も4ラウンド終了後、長いインターバル時間と同様の時間が経過してから変動表示ゲームが再開されるようになっていることが好ましい。

40

【0109】

そして、5ラウンド目が開始された時点で遊技者に確変状態が開始が確定したことが報知されたことになる。

この4ラウンド目と5ラウンド目との間の長いインターバル時間によっても、2ラウンド目と3ラウンド目との間のインターバル時間による効果と同様の効果を得ることができ

50

以上のように、この例では、小当たりと区別が付きにくい突時当たりおよび突確当たりとが発生した場合には、開閉遊技中のラウンド数、開放時間、インターバル時間により、遊技者に小当たりではなく、突時当たりもしくは突確当たりが発生したことが報知される。

そして、主制御装置 231 の制御により、小当たりによる開閉遊技が終了した後は、その前の遊技状態が継続し、突時当たりによる開閉遊技が終了した後は時短状態が発生し、突確当たりによる開閉遊技が終了した後は確変状態が発生する。

#### 【0110】

すなわち、主制御装置 231 は、前記抽選手段として複数種類の当たりのうちのいずれかを当選させた際に、当選した当たりに対応した当たり状態に対応するラウンド回数の上 10  
限内で前記ラウンド回数抽選手段として抽選したラウンド回数だけ前記特別変動入賞装置 8 を開閉動作させた後に、前記当たり状態に対応する遊技状態に移行させる当たり状態発生手段として機能する。

#### 【0111】

上記例においては、通常当たりと確変当たりを別格として、小当たりに対して突時当たりおよび突確当たりの発生を特別変動入賞装置 8 による開閉遊技のラウンド数、開放時間、インターバル時間で報知するようにしたが、例えば、突時当たり、突確当たりにおけるラウンド数の上限や開放時間の上限やインターバル時間の上限を通常当たり、確変当たりと同様もしくは通常当たりや確変当たりの場合より一段階手前までとし、さらに変動表示ゲームの装飾図柄の当たりの停止図柄も同様とすることで、開閉遊技で最終ラウンド（1 20  
5 ラウンド）まで行なわれたら通常当たり、もしくは確変当たりが確定するような設定としてもよい。

#### 【0112】

また、周知のデジパチとしてのパチンコ遊技機における遊技球の移動を表示画面上に模 擬的に再現するとともに遊技球の入賞口への入賞を判定し、遊技球の発射と入賞とに対応して遊技者の獲得遊技球数を算出して遊技をシミュレーションするプログラムにおいて、 上述の本発明に係わるパチンコ遊技機における制御系の処理を付加してコンピュータで実 行可能としたプログラムも本発明に含まれるものである。また、前記プログラムを記憶し 30  
たコンピュータ読み取り可能な記録媒体も本発明に含まれる。

#### 【0113】

以上、本発明者によってなされた発明を適用した実施の形態について説明したが、この 実施の形態による本発明の開示の一部をなす論述及び図面により本発明は限定されること はない。すなわち、この実施の形態に基づいて当業者等によりなされる他の実施の形態、 実施例及び運用技術等は全て本発明の範疇に含まれることは勿論であることを付け加えて 30  
おく。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0114】

【図 1】本発明の実施の形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 2】前記遊技機の電気系統を説明するためのブロック図である。

【図 3】前記遊技機の主制御装置で行われる特別変動入賞装置の開閉遊技のラウンド数を 40  
決定する抽選を説明するための図表である。

【図 4】前記遊技機の主制御装置で行われる特別変動入賞装置の開閉遊技の開放時間およ びインターバル時間を決定する抽選を説明するための図表である。

【図 5】前記遊技機の主制御装置で行われる開閉遊技設定処理を示すフローチャートであ る。

#### 【符号の説明】

#### 【0115】

231 主制御装置（抽選手段、当たり状態発生手段、ラウンド回数抽選手段、開放 時間抽選手段、インターバル時間抽選手段）

8 特別変動入賞装置

10

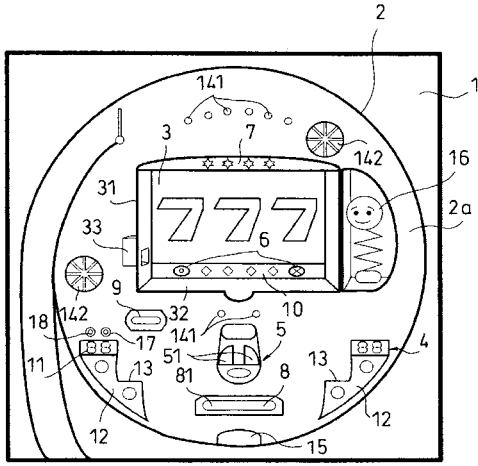
20

30

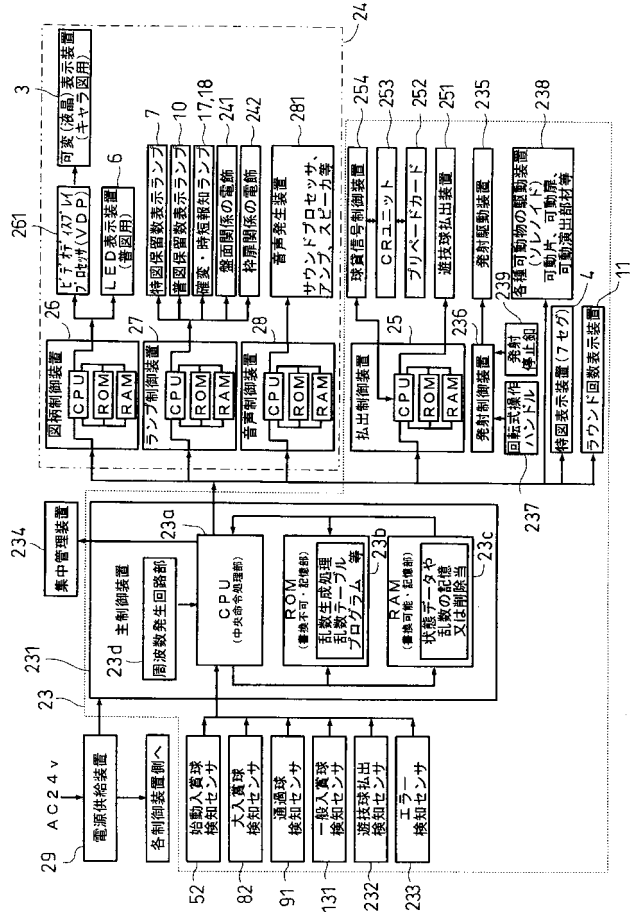
40

50

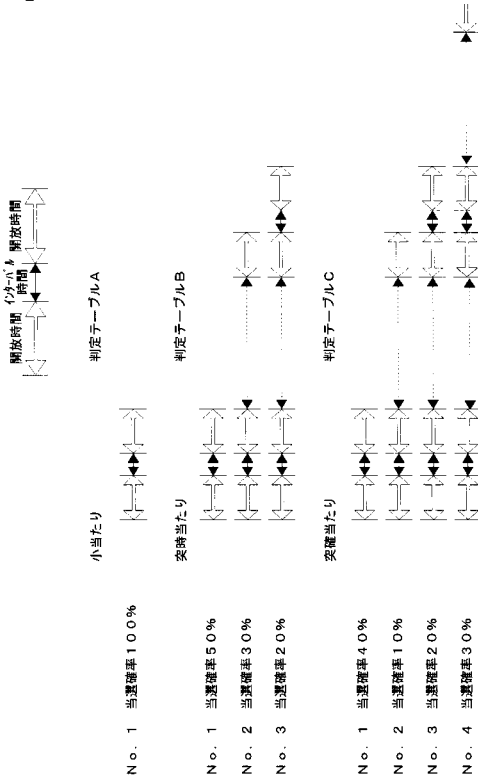
【 図 1 】



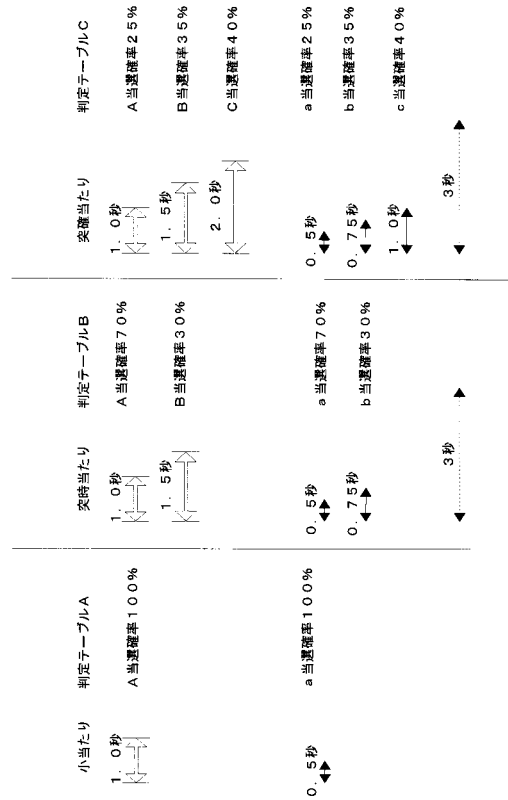
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

