

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6643535号
(P6643535)

(45) 発行日 令和2年2月12日(2020.2.12)

(24) 登録日 令和2年1月9日(2020.1.9)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 81 頁)

(21) 出願番号 特願2015-155912 (P2015-155912)
 (22) 出願日 平成27年8月6日(2015.8.6)
 (65) 公開番号 特開2017-29639 (P2017-29639A)
 (43) 公開日 平成29年2月9日(2017.2.9)
 審査請求日 平成30年6月8日(2018.6.8)

(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番地 株式会社高尾内

審査官 荒井 隆一

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】

複数のラウンドにわたって大入賞口が開放されると共に、前記ラウンドにおいて、予め定められた上限数の遊技球が前記大入賞口に入球すると、当該ラウンドが終了する特別遊技を行う弾球遊技機において、

前記ラウンドで前記大入賞口に入球した遊技球をカウントするカウント手段と、

前記特別遊技における最後ではない前記ラウンドにて、前記大入賞口に入球した遊技球毎に継続抽選を行う抽選手段と、

前記継続抽選の結果を記憶する記憶手段と、

前記特別遊技を行う手段であって、前記特別遊技における最後ではない前記ラウンドでは、当該ラウンドで行われた前記継続抽選で当選したことに起因して次の前記ラウンドに進み、次の前記ラウンドに進めない場合には当該特別遊技を終了する特別遊技手段と、

前記記憶手段により記憶された内容に基づき、終了した前記ラウンドにて行われた前記継続抽選の結果を全て報知する報知手段と、を備え、前記抽選手段を前記カウント手段の下流であって前記大入賞口内に位置させ、

前記抽選手段は前記カウント手段によりカウントされ停留した後に開放される遊技球を継続抽選し、

前記報知手段は最後の前記ラウンド以外は、終了した前記ラウンドと次に進む前記ラウンドとの間に前記報知を行う、ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

大入賞口内に継続口を設け、特別遊技中、継続口への入球を条件に次のラウンドに進む弾球遊技機が知られている。このような構成によれば、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、ホールに設置された弾球遊技機の傾き等により継続口への入球確率が変わるという問題があった。

【0003】

10

これに対し、特別遊技中、遊技球が大入賞口に入球する度に変動数値を抽出し、判定数値と一致する変動数値が抽出された場合には、大入賞口の開放状態を継続することが知られている（特許文献1）。これにより、弾球遊技機の傾き等の影響を受けることなく、一定の確率で、大入賞口の開放状態を継続するか否かを決定できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平8-19642号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の発明では、特別遊技中、判定数値と一致する変動数値が抽出された場合に表示灯が点灯されるのみである。このため、大入賞口開放中に入球（入賞）した遊技球全てにつき当否判定が為されているか否かが遊技者に不明な課題、この課題は点灯にタイムラグ等が発生することから判定結果に不信感を与える課題、が考えられる。

【0006】

本発明は、特別遊技中、遊技者に不信感を与えることなく、次ラウンドに進むか否かを決定することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0007】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、複数のラウンドにわたって大入賞口が開放されると共に、ラウンドにおいて、予め定められた上限数の遊技球が大入賞口に入球すると、当該ラウンドが終了する特別遊技を行う弾球遊技機において、ラウンドで大入賞口に入球した遊技球をカウントするカウント手段と、特別遊技における最後ではないラウンドにて、大入賞口に入球した遊技球毎に継続抽選を行う抽選手段と、継続抽選の結果を記憶する記憶手段と、特別遊技を行う手段であって、特別遊技における最後ではないラウンドでは、当該ラウンドで行われた継続抽選で当選したことに起因して次のラウンドに進み、次のラウンドに進めない場合には当該特別遊技を終了する特別遊技手段と、記憶手段により記憶された内容に基づき、終了したラウンドにて行われた継続抽選の結果を全て報知する報知手段と、を備え、抽選手段をカウント手段の下流であって大入賞口内に位置させ、抽選手段はカウント手段によりカウントされ停留した後に開放される遊技球を継続抽選し、報知手段は最後のラウンド以外は、終了したラウンドと次に進むラウンドとの間に前記報知を行う、ことを特徴とする弾球遊技機に関するものである。

40

【0008】

このような構成によれば、終了したラウンドで行われた継続抽選の結果が全て報知されるため、遊技者は、特別遊技中、継続抽選が行われたことや、継続抽選の結果を明確に把握できる。このため、特別遊技中、遊技者に不信感を与えることなく、次ラウンドに進むか否かを決定できる。

【0009】

50

なお、抽選手段は、最後ではないラウンドにて、遊技球が大入賞口に入球したことに起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき継続抽選を行い、報知手段は、継続抽選に係る乱数を表示することで、該継続抽選の結果を報知しても良い。

【0011】

このような構成によれば、過去に行われた継続抽選の当選確率を確認可能となり、遊技者やパチンコ店を運営する業者に安心感や公平感を与えることができる。

また、仮に、継続抽選の当選確率をパチンコ店側で変更可能とした場合、当選確率が適切に設定されているかどうかを確認できる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

10

【図1】第1実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】第1実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】第1実施形態におけるパチンコ機の裏面図である。

【図4】第1実施形態における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実施形態における第1大入賞口の説明図である。

【図6】第1実施形態における第1大入賞口の説明図である。

【図7】第1実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

【図8】第1実施形態における始動入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図9】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

20

【図10】第1実施形態における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実施形態における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実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図13】第1実施形態における大当たり遊技選択処理1についてのフローチャートである。

。

【図14】第1実施形態における大当たり遊技選択処理2についてのフローチャートである。

。

【図15】第1実施形態における大当たり遊技選択処理3についてのフローチャートである。

。

【図16】第1実施形態における大当たり遊技選択処理4についてのフローチャートである。

。

30

【図17】第1実施形態における大当たり遊技選択処理5についてのフローチャートである。

。

【図18】第1実施形態における大当たり遊技選択処理6についてのフローチャートである。

。

【図19】第1実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図20】第1実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図21】第1実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図22】第1実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図23】第1実施形態における演出画面の説明図である。

【図24】第1実施形態における無条件ラウンド終了判定処理についてのフローチャートである。

40

【図25】第1実施形態における条件付ラウンドA終了判定処理についてのフローチャートである。

【図26】第1実施形態における条件付ラウンドB終了判定処理についてのフローチャートである。

【図27】第2実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図28】第2実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図29】第2実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図30】第3実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図31】第3実施形態におけるパチンコ機の大入賞装置の正面図である。

50

- 【図 3 2】第 3 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 3】第 3 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。
- 【図 3 4】第 3 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。
- 【図 3 5】第 3 実施形態における大当り遊技選択処理 3 と遊技設定処理 1 についてのフローチャートである。
- 【図 3 6】第 3 実施形態における遊技設定処理 2 についてのフローチャートである。
- 【図 3 7】第 3 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。
- 【図 3 8】第 3 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。
- 【図 3 9】第 3 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。
- 【図 4 0】第 3 実施形態における入球率設定処理についてのフローチャートである。 10
- 【図 4 1】第 4 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 2】第 4 実施形態における設定判別処理についてのフローチャートである。
- 【図 4 3】第 7 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 4】第 7 実施形態における発射経路や戻り球経路の構成を示す説明図である。
- 【図 4 5】第 7 実施形態における発射球カウント処理についてのフローチャートである。
- 【図 4 6】第 7 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。
- 【図 4 7】第 7 実施形態における発射抽選処理についてのフローチャートである。
- 【図 4 8】第 8 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 9】第 8 実施形態における第 1 大入賞口の構成を示す説明図である。
- 【図 5 0】第 8 実施形態における第 1 大入賞口の構成を示す説明図である。 20
- 【図 5 1】第 8 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。
- 【図 5 2】第 8 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。
- 【図 5 3】第 8 実施形態における条件付ラウンド A 終了判定処理についてのフローチャートである。
- 【図 5 4】第 8 実施形態における条件付ラウンド B 終了判定処理についてのフローチャートである。
- 【図 5 5】第 8 実施形態における誘導処理についてのフローチャートである。
- 【図 5 6】第 8 実施形態における振分抽選結果表示処理についてのフローチャートである。
- 【図 5 7】第 8 実施形態における振分抽選履歴表示処理についてのフローチャートである 30
- 【図 5 8】第 9 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 9】第 9 実施形態における第 1 大入賞口の構成を示す説明図である。
- 【図 6 0】第 9 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。
- 【図 6 1】第 9 実施形態における条件付ラウンド A 終了判定処理についてのフローチャートである。
- 【図 6 2】第 9 実施形態における誘導処理についてのフローチャートである。
- 【図 6 3】第 9 実施形態における継続抽選結果表示処理についてのフローチャートである。
- 【図 6 4】第 9 実施形態における継続抽選履歴表示処理についてのフローチャートである 40

【発明を実施するための形態】

【0013】

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。

【0014】

[第 1 実施形態]

[構成の説明]

第 1 実施形態の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 50

、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としてある。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、および図略の内枠が、開閉可能に設けてある。尚、これら前枠 11 および前記内枠は、シリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放する。

【0015】

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。

前枠 11 の上部の左右両側位置には、それぞれ、スピーカ 112 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、前枠 11 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する 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。

【0017】

尚、本実施形態では、上皿 12 と下皿 13 を備えるが、これらの皿を備えない封入式遊技であっても何等の問題もない。封入式遊技機では、データとして記憶された持球数が零でない限り、発射ハンドル 14 を操作して発射装置により封入された遊技球を遊技盤 2 に向けて発射することができる。

【0018】

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。

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）60 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 および積算表示装置 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。

【0019】

図 2 は遊技盤 2 を示し、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。遊技領域 20 には、その中央部にセンターケース 200 が装着されている。

【0020】

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

【0021】

センターケース 200 の左側位置には、普通図柄（以下、単に普図という）の普図作動ゲート（普図作動口）22 が設置されている。

センターケース 200 の直下には、特別図柄（以下、単に特図という）の当否判定を実行する始動口として、常時入球（入賞）可能な第 1 特図始動口 23A、チューリップ式普通電動役物からなる第 2 特図始動口 23B とが上下位置に設置されている。

【0022】

第 2 特図始動口 23B は、普通電動役物（以下、単に普電役物という）の開放時にのみ入球（入賞）可能である。普電役物は、遊技球が作動ゲート 22 を通過したことに起因して実行される普図の抽選で当たりとなると、所定時間開放する。

【0023】

10

20

30

40

50

第1および第2特図始動口23A, 23Bの右側位置には、開閉板にて開閉される第1大入賞口25Aと、開閉板にて開閉される第2大入賞口25Bとが上下2段に配置されている。

【0024】

ここで、特図の当否判定で当ることに起因して、複数の回数にわたって特別電動役物や可動入賞装置や特別入賞装置等を開閉する遊技を、特別遊技（大当たり遊技とも記載）と記載する。なお、特別遊技において特別電動役物等が開放される各回を、ラウンドと記載する。

【0025】

第1大入賞口25Aは、特別遊技（大当たり遊技とも記載）において開閉する特別電動役物等に相当し、第1大入賞口25A内には、入賞口の他に、特別遊技の継続に関する継続口210が設けられている。（詳細は後述するが、条件付ラウンドでは、継続口210への入球により次のラウンドに進む）。第2大入賞口25Bも、同様に、特別遊技において開閉する特別電動役物等に相当し、第2大入賞口25B内には、入賞口の他に、特別遊技後の特典遊技に関する特典口211が設けられている。

【0026】

また、第1および第2特図始動口23A, 23Bの左側位置には、複数の普通入賞口27が配置され、遊技領域20の最下部には、アウト口203が設けられている。

尚、遊技盤2の遊技領域20には、多数の遊技釘や風車が植設されている。

【0027】

遊技盤2の右下部には、遊技領域20外に、特図が変動表示される特図表示装置28、普図が変動表示される普通図柄表示装置29、特図の保留記憶が表示される特図保留数表示装置281、および普図の保留記憶が表示される普図保留数表示装置291が配設されている。

【0028】

図3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、遊技領域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上皿12に払い出される。また、本実施形態では、前記賞球を払い出す払出ユニット33により、前記貸出ボタン171の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

【0029】

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

主制御装置40、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43は、遊技盤2に設けられ、払出制御装置41、発射制御装置44、電源基板45は、内枠30に設けられている。図3では、発射制御装置44が描かれていないが、払出制御装置41の下に設けてある。

【0030】

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

【0031】

図4は、本パチンコ機1の電氣的構成を示すブロック図で、遊技の制御を司る主制御装置40を中心に、サブ制御装置として払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43を具備する構成である。主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43においては、何れもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れもCPUにより、2ms周期又は4ms周期の割り込み信号に起因してROMに搭載しているメインルーチンおよ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。

【0032】

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

主制御装置40は、裏配線中継端子板530および外部接続端子板538を介して、前記遊技施設のホールコンピュータ500と電氣的に接続される。また、主制御装置40には、裏配線中継端子板530や遊技盤中継端子板531を介して、前枠（ガラス枠）11および内枠30が開放しているか否か検出するガラス枠開放SW（スイッチ）501、内枠開放SW502、第1特図始動口23Aへの入球を検出する第1始動口SW503、第2特図始動口23Bへの入球を検出する第2始動口SW504、普図の作動ゲート22への入球を検出する普通図柄作動SW505、普通入賞口27への入球を検出する入賞口SW506、第1大入賞口25Aへの入球を検出する第1カウントSW507、第2大入賞口25Bへの入球を検出する第2カウントSW508、第1大入賞口25Aの継続口210への入球を検出する継続SW509、第2大入賞口25Bの特典口211への入球を検出する特典SW510等からの検出信号が入力される。

【0033】

また、主制御装置40は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置41、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ向けてのコマンドの出力や、図柄表示装置中継端子板533を介して特図表示装置28、特図保留数表示装置281、普通図柄表示装置29および普図保留数表示装置291の表示制御を行なう。

【0034】

更に、主制御装置40は、遊技盤中継端子板531を介して第1および第2大入賞口ソレノイド512、513を駆動して、第1および第2大入賞口25A、25Bを開放作動せしめる。また、普電役物の普電役物ソレノイド514を駆動して、第2特図始動口23Bの普電役物を開閉する。

【0035】

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、図柄変動や大当り等の管理用の信号が、外部接続端子板538を経てホールコンピュータ500に送られる。

【0036】

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。

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31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。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。また、CRユニット端子板535を介してCRユニット60と電氣的に接続され、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る。精算表示装置173を介して球貸および精算SW171、172による貸出要求や精算要求の操作信号は、CRユニット60に入力され、プリペイドカードの残高表示は、CRユニット60によって制御する。

【0037】

発射制御装置44には、発射停止SW524や、発射ハンドル14に遊技者が接触（操

10

20

30

40

50

作)していることを検出するタッチSW525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SW525の信号や遊技状況を反映している)や、発射ハンドル14の回転信号および発射停止SW524の信号に基づいて、発射モータ526を制御し、遊技球を発射および停止させる。

【0038】

サブ統合制御装置42には、ジョグダイヤル16の操作を検出するジョグダイヤルSW528や、遊技ボタン15の操作を検出するボタンSW527などの検出信号が入力される。

【0039】

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したり、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に対し、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。

10

【0040】

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。

【0041】

次に、継続口210が設けられている第1大入賞口25Aの構成について説明する。第1大入賞口25Aは、第1大入賞口25Aに入球した遊技球が、予め定められた入球率で継続口210に入球可能となるように構成されている。該入球率は、固定値であっても良いし、調整可能となっても良い。

20

【0042】

具体的には、例えば、継続口210を開閉する開閉部材300を設け、モータ301により開閉部材300を動作させ、継続口210を開閉する構成としても良いし(図5(a)参照)、継続口210を位置や向きを変化可能に構成し、モータ301により継続口210の位置や向きを動かしても良い(図5(b)参照)。無論、このような開閉部材300と継続口210を位置や向きを変化させる機構の双方を設けても良い。

【0043】

また、例えば、第1大入賞口25Aに設けられた入球口25A-1に繋がっており、一例として3つの振分口が形成されているクルーン302を設け、これらの振分口の一つを継続口210とすると共に、残りの振分口302a, 302bをハズレ口としても良い(図6参照)。さらに、クルーン302に可動物を配し、該可動物を作動させることで、継続口210への入球率を調整可能としても良い。

30

【0044】

こうすることにより、第1大入賞口25Aに入球した遊技球が継続口210に入球する確率が抑えられ、大当たり遊技が行われても必ず最終ラウンドに到達するとは限らなくなる。このため、遊技者にスリルや緊張感を与えることができ、第1大入賞口25Aに入球した遊技球の挙動により遊技者を楽しませることができる。

【0045】

無論、継続口210は、第1大入賞口25Aに入球した遊技球が進入容易な態様で配されていても良い。

40

また、第2大入賞口25Bも、第1大入賞口25Aと同様の構成を有することにより、第2大入賞口25Bに入球した遊技球が、予め定められた入球率で特典口211に入球可能となっても良い。

【0046】

[動作の説明]

次に、パチンコ機1の動作について説明する。

パチンコ機1は、普図の作動ゲート22への入球に起因して普図用の乱数値を抽出し、該乱数値に基づいて当否抽選を行い、当否抽選の結果が当たりであれば、普通図柄表示装置

50

29に当選結果を確定表示して前記普電役物を開放する。これにより、第2特図始動口23Bへの入賞が可能となる。

【0047】

第1特図始動口23A又は第2特図始動口23Bへの入球があると、これらに起因して特図用の乱数値が抽出されると共に、該乱数値に基づいて特図の当否判定が行われる。以後、第1特図始動口23Aへの入球に起因して行われる当否判定に係る特図を第1特図と、第2特図始動口23Bへの入球に起因して行われる当否判定に係る特図を第2特図と記載する。そして、特図表示装置28において特図の図柄変動が開始されると共に、演出図柄表示装置21において特図に対応する擬似演出図柄の図柄変動が開始される。

【0048】

その後、特図表示装置28および演出図柄表示装置21の図柄変動を停止して特図を確定表示することで、当否判定の結果を報知する。判定結果が大当たりであれば、大当たり図柄を決めて各表示装置28、21に大当たり図柄が確定表示される。この場合、演出図柄表示装置21には、特図に対応する擬似演出図柄が表示される。

【0049】

そして、大当たり図柄が確定表示されることにより、大当たり遊技の開始条件を成立させる条件装置が作動し、大当たり遊技に移行する構成である。

大当たり遊技は、第1又は第2大入賞口25A、25Bの所定の開閉作動を1ラウンドとして、第1又は第2大入賞口25A、25Bの開閉動作が、1又は複数ラウンドにわたり継続される。本パチンコ機1の大当たり遊技は、最大15ラウンド（以下、ラウンドをRと記す）まで継続可能である。

【0050】

ここで、大当たり遊技において、第1大入賞口25Aが開放されるラウンドを第1開放ラウンドと、第2大入賞口25Bが開放されるラウンドを第2開放ラウンドと記載する。

そして、第1開放ラウンドとして、所定数の遊技球が第1大入賞口25Aに入球するか、又は、ラウンド継続時間が経過すると、次のラウンドに進む無条件ラウンドと、遊技球が継続口210に入球すると、次のラウンドに進む条件付ラウンドとが設けられている。無条件ラウンドと条件付ラウンドは、最終ラウンド以外のラウンドとなる。

【0051】

さらに、条件付ラウンドには、条件付ラウンドA、Bが設けられている。条件付ラウンドAは、所定数の遊技球が第1大入賞口25A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210に入球していれば、次のラウンドに進む。また、条件付ラウンドBは、遊技球が継続口210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。

【0052】

また、大当たり遊技終了後に、確変遊技及び時短遊技を付与する特典遊技を実施可能である。確変遊技では、特図の当選確率が高確率状態となる。時短遊技では、普図の変動時間が短縮されると共に、普図による抽選での当選確率が高くなり、普電役物の開放時間が延長される。

【0053】

特典遊技の付与は、第2開放ラウンドにおいて特典口211への入球が生じることを条件としている。なお、確変遊技と時短遊技のうちの一方を、特典遊技としても良い。また、大当たり図柄等に応じて、確変遊技と時短遊技のうちの双方又は一方を特典遊技として付与する構成としても良い。

【0054】

また、第2開放ラウンドとして、第2大入賞口25Bの開放時間が長時間（第2大入賞口25Bの入球が容易となる程度の時間）であるロングラウンドと、該開放時間が短時間（第2大入賞口25Bの入球が極めて困難（実質的に不可能）となる程度の時間）であるショートラウンドが設けられている。第2開放ラウンドを、ロングラウンドとショートル

10

20

30

40

50

ウンドのいずれかにすることで、特典遊技が付与されるかどうか決定される。

【 0 0 5 5 】

さらに、ロングラウンドとして、ロングラウンド A , B が設けられていても良い。ロングラウンド A は、所定数の遊技球が第 2 大入賞口 2 5 B に入球するか、又は、当該ラウンドの開始後、予め定められたラウンド継続時間が経過すると、当該ラウンドが終了する。一方、ロングラウンド B は、遊技球が特典口 2 1 1 に入球すると、直ちに当該ラウンドが終了する。

【 0 0 5 6 】

以下、作動の詳細を主制御装置 4 0 で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

(1) メインルーチンについて

10

図 7 は、主制御装置 4 0 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 (S 1 0 0 ~ S 1 1 0 , S 1 1 5) と残余処理 (S 1 1 1) とで構成され、2 m s 又は 4 m s 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 (S 1 0 0) 。この判断は、R A M 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 (S 1 0 0 : n o) なら初期設定 (S 1 1 5) 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 R A M に書き込まれる。

【 0 0 5 7 】

正常割り込みなら (S 1 0 0 : y e s) 、初期値乱数更新処理 (S 1 0 1) 、特図の当否判定用の乱数値である大当り決定用乱数 (乱数カウンタ) の更新処理 (S 1 0 2) 、特図の大当り図柄決定用乱数 (乱数カウンタ) の更新処理 (S 1 0 3) 、普図の当り判定用乱数 (乱数カウンタ) の更新処理 (S 1 0 4) 、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 (S 1 0 5) 、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 (S 1 0 6) 、入賞確認処理 (S 1 0 7) 、当否判定処理 (S 1 0 8) 、各出力処理 (S 1 0 9) 、不正監視処理 (S 1 1 0) 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 (S 1 1 1) をループ処理する。

20

【 0 0 5 8 】

(2) 入賞確認処理について

次に、「入賞確認処理」(S 1 0 7) について説明する。

30

図 8 に示す「始動入賞確認処理」は、主制御装置 4 0 で実行されるサブルーチンであり、この処理では、第 1 , 第 2 特図始動口 2 3 A , 2 3 B への入賞を確認し、入賞時に抽出した各種乱数値の保留記憶処理を行う。

【 0 0 5 9 】

「始動入賞確認処理」では、先ず第 1 , 第 2 始動口 S W 5 0 3 , 5 0 4 の検出信号に基づいて、第 1 , 第 2 特図始動口 2 3 A , 2 3 B に入賞があるかを確認する (S 2 0 0) 。入賞があれば (S 2 0 0 : y e s) 、各始動口に対応する保留記憶の数が既に上限数まで達しており満杯でないか確認する (S 2 0 1) 。

【 0 0 6 0 】

ここで、第 1 特図始動口 2 3 A に対応する保留記憶を第 1 保留記憶とし、第 2 特図始動口 2 3 B に対応する保留記憶を第 2 保留記憶とする。各保留記憶の上限数は 4 個である。入賞した始動口に対応する保留記憶が満杯でなければ (S 2 0 1 : y e s) 、S 2 0 2 の抽出乱数保留記憶処理において、前記入賞に起因して複数の乱数値 (大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、ハズレ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を抽出する。そして、入賞した始動口が第 1 特図始動口 2 3 A であれば、第 1 保留記憶として記憶し、第 2 特図始動口 2 3 B であれば、第 2 保留記憶として記憶する。

40

【 0 0 6 1 】

また、この処理では、特図保留数表示装置 2 8 1 の点灯数を増加させると共にサブ統合制御装置 4 2 に現在の保留記憶数を送信する。

(3) 当否判定処理について

50

次に、「当否判定処理」(S108)について説明する。

【0062】

図9ないし図12は主制御装置40で実行される特図の「当否判定処理」のフローチャートを示す。図9に示すように「当否判定処理」は、第1又は第2大入賞口25A, 25Bを開放させるための特別電動役物が作動中か確認し、作動していなければ(S300: no)、特図が変動中か確認し、変動中でなければ(S301: no)、特図の確定図柄が表示されているか確認する(S302)。尚、特別電動役物が作動中(S300: yes)であれば「特別遊技処理」に移行する。

【0063】

S302の処理で確定図柄が表示中でなければ(S302: no)、図10に示すように、第1, 第2保留記憶のうちの少なくとも一方があるか確認する(S310)。保留記憶がなければ(S310: no)、「特別遊技処理」に移行する。保留記憶があれば(S310: yes)、記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う(S311)。該シフト処理により、第1, 第2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。

【0064】

なお、第1保留記憶よりも優先して、第2保留記憶を当否判定の対象としても良い(第2保留記憶を優先消化しても良い)。すなわち、第2保留記憶が存在する場合には、最も古い第2保留記憶を当否判定の対象とし、第2保留記憶が存在しない場合には、最も古い第1保留記憶を当否判定の対象としても良い。

【0065】

次に、S312の処理で、確変フラグを確認して現在の遊技状態が前記確変遊技状態であるか確認する(確変フラグが「1」であれば確変中)。確変中であれば(S312: yes)、確変時の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、大当たりか否か当否判定を行う(S313)。

【0066】

確変中でなければ(S312: no)、通常確率(低確率)の当否判定用テーブルと、前記大当たり決定用乱数とを対比して、大当たりか否か当否判定を行う(S314)。

続くS315の処理では、S313又はS314の処理の当否判定が大当たりか否かの確認を行う。

【0067】

大当たりであれば(S315: yes)、S316の処理において、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に基づいて大当たり図柄を決定する。

S317の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、演出図柄表示装置21に表示される特図の大当たり用の変動時間などといった変動パターンを決定する。

【0068】

変動パターンの決定後、S318で大当たり設定処理を行う。この処理では、例えば、前記決定された大当たり図柄等に基づき、大当たり遊技の開放パターン(各ラウンドでの第1および第2大入賞口25A, 25Bの開放態様等)や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、特典遊技が付与された際の特典遊技の継続回数(ST回数)等の設定を行う。なお、後述する大当たり遊技選択処理を実行することで、大当たり遊技の開放パターンを設定しても良い。この他にも、例えば、演出図柄表示装置21で実行される大当たり遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定がなされる。

【0069】

S315の処理において、大当たりでなくハズレであれば(S315: no)、S319の処理において、演出図柄表示装置21に表示される特図のハズレ用の変動時間などといった変動パターンを決定する。続くハズレ設定処理(S320)では、遊技状態が確変、時短であれば、これらの継続期間をカウントする前記確変カウンタおよび時短カウンタを減算する。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 0 】

S 3 1 8 又は S 3 2 0 の各設定処理の後、S 3 2 1 の処理では、特図表示装置 2 8 の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンド、図柄指定コマンドには、特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果などが含まれる。

【 0 0 7 1 】

前記図 9 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは (S 3 0 1 : y e s)、図 1 1 に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると (S 3 3 0 : y e s)、確定図柄表示処理 (S 3 3 1) において、特図表示装置 2 8 の特図の変動表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 および演出図柄制御装置 4 3 へ擬似図柄の変動表示および演出表示を終了させるように図柄確定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

10

【 0 0 7 2 】

前記図 9 の S 3 0 2 の処理で特図の確定図柄を表示中であれば (S 3 0 2 : y e s)、図 1 2 の S 3 4 0 の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか確認する。確定図柄表示時間が終了していなければ (S 3 4 0 : n o)、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 0 7 3 】

一方、確定図柄表示時間が終了したことを確認すると (S 3 4 0 : y e s)、確定図柄表示終了の処理 (S 3 4 1) により、特図表示装置 2 8 の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ特図に対応する擬似図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

20

【 0 0 7 4 】

続いて、特図の図柄が大当たりになる組合せであるか確認し (S 3 4 2)、大当たりになる組合せであったときは (S 3 4 2 : y e s)、確変フラグが「 1 」であれば (S 3 4 3 : y e s)、確変フラグに「 0 」をセットする (S 3 4 4)。次に、時短フラグが「 1 」であれば (S 3 4 5 : y e s)、時短フラグに「 0 」をセットする (S 3 4 6)。これらの処理により、大当たり遊技中での遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 0 7 5 】

S 3 4 7 の処理では、条件装置の作動を開始させる。S 3 4 8 の処理では、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。

30

【 0 0 7 6 】

そして、大当たり開始演出処理 (S 3 4 9) によりサブ統合制御装置 4 2 へ大当たり演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

S 3 4 2 の処理で、大当たりになる組合せでなければ (S 3 4 2 : n o)、確変フラグが「 1 」であるか確認し (S 3 5 0)、確変フラグが「 1 」であれば (S 3 5 0 : y e s)、前記確変カウンタ (確変回数) が「 0 」あるか否かを確認する (S 3 5 1)。「 0 」であれば (S 3 5 1 : y e s)、確変フラグを「 0 」にセットする (S 3 5 2)。

【 0 0 7 7 】

続く処理で、時短フラグが「 1 」であるか確認し (S 3 5 3)、時短フラグが「 1 」であれば (S 3 5 3 : y e s)、前記時短カウンタ (時短回数) が「 0 」あるか否かを確認する (S 3 5 4)。「 0 」であれば (S 3 5 4 : y e s)、時短フラグを「 0 」にセットする (S 3 5 5)。

40

【 0 0 7 8 】

続く S 3 5 6 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置 4 2 へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 7 9 】

このように「当否判定処理」では、主制御装置 4 0 からサブ統合制御装置 4 2 へ向けて複数のコマンドが送信される。前記 S 3 2 1 の処理の変動開始コマンドにより演出図柄表示装置 2 1 の図柄変動が開始され、この場合、変動開始コマンドとともに変動パターン指

50

定、第1又は第2特図の保留指定、更に少し間隔をおいて図柄指定（特図指定）および機種情報指定等のコマンドがサブ統合制御装置42へ送信される。

【0080】

図柄変動中、前記S331の図柄確定コマンド（停止指定）により図柄変動が停止して特図が確定表示される。該確定表示中には、S356の状態指定コマンドにより遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等がサブ統合制御装置42へ送られる。尚、状態指定コマンドは特図の確定表示時に送信されれば良く、本当否判定処理では、実質的に確定表示の終了時にサブ統合制御装置42へ送信される。

【0081】

（4）大当り遊技選択処理について

10

次に、当否判定処理のS318にてコールされ、大当り遊技の開放パターンを決定する大当り遊技選択処理について説明する。ここでは、一例として、大当り遊技選択処理1～6について説明する。

【0082】

（4-1）大当り遊技選択処理1について

大当り遊技選択処理1では、大当り図柄に応じて開放パターンが決定される（図13参照）。大当り遊技選択処理1のS360では、大当り図柄1により大当りとなったか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S360：Yes）、S361に移行し、否定判定がなされた場合には（S360：No）、S362に移行する。

【0083】

20

S361では、1～14Rが第1開放ラウンド、15R（最終ラウンド）が第2開放ラウンドとなっており、1～14Rにおける第1開放ラウンドは全て無条件ラウンドである開放パターンである大当り遊技1が選択され、本処理は終了する。

【0084】

S362では、大当り図柄2により大当りとなったか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S362：Yes）、S363に移行し、否定判定がなされた場合には（S362：No）、S364に移行する。

【0085】

S363では、1～14Rが第1開放ラウンド、15R（最終ラウンド）が第2開放ラウンドとなっており、1～14Rにおける第1開放ラウンドは全て条件付ラウンドAとなっている開放パターンである大当り遊技2が選択され、本処理は終了する。

30

【0086】

S364では、1～14Rが第1開放ラウンド、15R（最終ラウンド）が第2開放ラウンドとなっており、1～14Rにおける第1開放ラウンドは全て条件付ラウンドBとなっている開放パターンである大当り遊技3が選択され、本処理は終了する。

【0087】

なお、大当り図柄が特典図柄である場合には、大当り遊技1～3の最終ラウンドである第2開放ラウンドがロングラウンドとなり、特典図柄でない場合には、最終ラウンドがショートラウンドとなる。

【0088】

40

また、大当り遊技1～3は、最終ラウンド以外のラウンドが、第2開放ラウンドとなっても良い。なお、最終ラウンド以外のラウンドが第2開放ラウンドとなる場合には、当該ラウンドは、無条件ラウンドと同様、特典口211への入球の有無に関わらず、次のラウンドに進むようにしても良いし、条件付ラウンドと同様、特典口211に入球した場合に次のラウンドに進むようにしても良い。

【0089】

また、大当り図柄1は特典図柄であっても良い。こうすることにより、確変遊技や時短遊技の特典に加え、大当り遊技にて大量の賞球を付与することができ、遊技にメリハリを付けることができる。一方、大当り図柄1, 2以外が特典図柄であっても良い。こうすることにより、特典が付与される際には大当り遊技での賞球が抑えられ、遊技者に過剰に賞

50

球が与えられないようにすることができる。

【0090】

また、大当り図柄の種類に応じた確率の抽選で、開放パターンを決めても良い。

具体的には、例えば、大当り図柄1で大当りとなった場合には、60%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、10%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。また、例えば、大当り図柄2で大当りとなった場合には、30%の確率で大当り遊技1が、60%の確率で大当り遊技2が、10%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。また、例えば、大当り図柄3で大当りとなった場合には、10%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、60%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。

10

【0091】

このとき、大当り図柄が特典図柄であれば、賞球数が少なくなる開放パターンほど高い確率で選択され、特典図柄でない場合には、賞球数が多くなる開放パターンほど高い確率で選択されても良い。こうすることにより、遊技者に過剰な賞球が与えられないようにすることができる。反対に、大当り図柄が特典図柄であれば、賞球数が多くなる開放パターンほど高い確率で選択され、特典図柄でない場合には、賞球数が少なくなる開放パターンほど高い確率で選択されても良い。こうすることにより、遊技にメリハリを付けることができる。

【0092】

(4-2) 大当り遊技選択処理2について

20

大当り遊技選択処理2では、遊技状態に応じて開放パターンが決定される(図14参照)。大当り遊技選択処理2のS370では、現在の遊技状態が通常状態(特典遊技が行われていない状態)であるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には(S370:Yes)、S371に移行し、否定判定がなされた場合には(S370:No)、S372に移行する。

【0093】

S371では、上記大当り遊技1が選択され、本処理は終了する。

S372では、確変遊技状態であるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には(S372:Yes)、S373に移行し、否定判定がなされた場合(確変遊技が行われておらず、時短遊技のみが行われている場合)には(S372:No)、S374に移行する。

30

【0094】

S373では、上記大当り遊技2が選択され、本処理は終了する。

S374では、上記大当り遊技3が選択され、本処理は終了する。

なお、大当り遊技選択処理1と同様、大当り図柄が特典図柄である場合には、大当り遊技1~3の最終ラウンドがロングラウンドとなり、特典図柄でない場合には、最終ラウンドがショートラウンドとなる。

【0095】

また、遊技状態に応じた確率の抽選で、開放パターンを決めても良い。具体的には、例えば、通常状態の場合には、60%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、10%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。また、例えば、確変遊技状態の場合には、10%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、60%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。また、例えば、確変遊技状態で無く、且つ、時短遊技状態の場合には、20%の確率で大当り遊技1が、60%の確率で大当り遊技2が、10%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。

40

【0096】

こうすることにより、特典遊技が行われている場合には、大当り遊技で付与される賞球数を抑えることができ、遊技者に過剰に賞球が付与されるのを防ぐことができる。無論、これとは反対に、特典遊技が行われている場合には、相対的に高い確率で、賞球数が多くなる開放パターンが選択されても良い。これにより、遊技にメリハリを付けることができ

50

る。

【0097】

なお、大当り図柄と遊技状態の双方に応じて大当り遊技の開放パターンを定めても良いし、大当り図柄と遊技状態の双方に応じた確率の抽選により、大当り遊技の開放パターンを定めても良い。

【0098】

(4-3) 大当り遊技選択処理3について

大当り遊技選択処理3では、当りとなった当否判定に対応する特図の種類に応じて、開放パターンが決定される(図15参照)。大当り遊技選択処理3のS380では、第1特図に対応する当否判定で当りとなったか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には(S380:Yes)、S381に移行し、否定判定がなされた場合には(S380:No)、S382に移行する。

10

【0099】

S381では、上記大当り遊技1が選択され、本処理は終了する。

S382では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技の後に特典遊技が付与されるか否か(大当り遊技にロングラウンドである第2開放ラウンドが含まれるか否か)が判定される。そして、肯定判定がなされた場合には(S382:Yes)、S384に移行し、否定判定がなされた場合には(S382:No)、S383に移行する。

【0100】

S383では、上記大当り遊技2が選択され、本処理は終了する。

20

S384では、上記大当り遊技3が選択され、本処理は終了する。

このように、大当り遊技選択処理3では、第1特図に対応する当否判定で当りとなった場合には、多くの賞球が付与される開放パターンが設定され、第2特図に対応する当否判定で当りとなった場合には、少しの賞球が付与される開放パターンが設定される。こうすることにより、時短遊技中に付与される賞球数を抑え、遊技者に過剰に賞球が与えられないようにすることができる。

【0101】

反対に、第1特図に対応する当否判定で当りとなった場合には、少しの賞球が付与される開放パターンを設定し、第2特図に対応する当否判定で当りとなった場合には、多くの賞球が付与される開放パターンを設定しても良い。こうすることにより、時短遊技中に多くの賞球が付与されるようになり、遊技のメリハリを付けることができる。

30

【0102】

また、前述したように、第2特図を優先消化する構成とした場合、特典遊技状態において第2特図始動口23Bは通常時より頻繁に開放するので、ステップS384の処理に替えて大当り遊技1を選択する構成とすれば、大当りの発生から大当り遊技の終了までの処理、又はこれらの繰り返し処理の迅速性が期待できる。

【0103】

なお、当りとなった当否判定に対応する特図の種類に応じた確率の抽選で、開放パターンを決定しても良い。

具体的には、例えば、第1特図で当りとなった場合には、60%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、10%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。一方、第2特図で当りとなった場合には、10%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、60%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。

40

【0104】

反対に、第1特図で当りとなった場合には、高い確率で、相対的に賞球数が少なくなる開放パターンが選択され、第2特図で当りとなった場合には、高い確率で、相対的に賞球数が増える開放パターンが選択されても良い。

【0105】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(4-4) 大当り遊技選択処理4について

50

本パチンコ機 1 は、大当り遊技中に特典口 2 1 1 への入球により付与される特典遊技の内容に応じて、該大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。具体的には、例えば、本パチンコ機 1 が S T 機として構成されている場合には、大当り遊技選択処理 4 のように、S T 回数に応じて開放パターンを決定しても良い（図 1 6 参照）。なお、S T 機とは、大当り遊技が終了すると、大当り図柄等に関わらず常時特典遊技が付与され、該特典遊技は、最大で所定の上限回数（S T 回数）の当否判定が行われるまで継続するという構成を有するパチンコ機を意味する。大当り遊技選択処理 4 を行う本パチンコ機 1 では、さらに、大当り図柄等に応じて S T 回数が決定される。

【 0 1 0 6 】

大当り遊技選択処理 4 の S 3 9 0 では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技後に特典遊技が付与された場合の S T 回数が X 回（一例として 5 0 回）以下となるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 9 0 : Y e s ）、S 3 9 1 に移行し、否定判定がなされた場合には（S 3 9 0 : N o ）、S 3 9 2 に移行する。

10

【 0 1 0 7 】

S 3 9 1 では、上記大当り遊技 1 が選択され、本処理は終了する。

S 3 9 2 では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技後に特典遊技が付与された場合の S T 回数が、X 回よりも多い Y 回（一例として 1 0 0 回）以下となるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 9 2 : Y e s ）、S 3 9 4 に移行し、否定判定がなされた場合には（S 3 9 2 : N o ）、S 3 9 3 に移行する。

【 0 1 0 8 】

20

S 3 9 3 では、上記大当り遊技 3 が選択され、本処理は終了する。

S 3 9 4 では、上記大当り遊技 2 が選択され、本処理は終了する。

こうすることにより、S T 回数が多い場合には、大当り遊技で付与される賞球数を抑えることができ、遊技者に過剰に賞球が付与されるのを防ぐことができる。無論、これとは反対に、S T 回数が多くなるにつれ、相対的に賞球数が多くなる開放パターンが選択されても良い。これにより、遊技にメリハリを付けることができる。

【 0 1 0 9 】

なお、大当り遊技後に付与される特典遊技の S T 回数に応じた確率の抽選で、開放パターンを決定しても良い。

具体的には、例えば、S T 回数 X 回の場合には、6 0 % の確率で大当り遊技 1 が、3 0 % の確率で大当り遊技 2 が、1 0 % の確率で大当り遊技 3 が選択されても良い。また、X 回 < S T 回数 < Y 回の場合には、2 0 % の確率で大当り遊技 1 が、6 0 % の確率で大当り遊技 2 が、2 0 % の確率で大当り遊技 3 が選択されても良い。また、Y 回 S T 回数の場合には、1 0 % の確率で大当り遊技 1 が、3 0 % の確率で大当り遊技 2 が、6 0 % の確率で大当り遊技 3 が選択されても良い。

30

【 0 1 1 0 】

反対に、S T 回数が少ない場合には、高い確率で、相対的に賞球数が少なくなる開放パターンが選択され、S T 回数が多い場合には、高い確率で、相対的に賞球数が多くなる開放パターンが選択されても良い。

【 0 1 1 1 】

40

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

また、本パチンコ機 1 が S T 機として構成されていない場合においても、同様にして、特典遊技が付与されるか否かや特典遊技の継続期間に応じて大当り遊技の開放パターンを決定しても良いし、これらに応じた確率の抽選により大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。

【 0 1 1 2 】

また、S T 回数に替えて、大当り遊技中に特典口 2 1 1 への入球により、特典遊技として確変遊技と時短遊技のどちらが付与されるかや、確変遊技と時短遊技の双方が付与されるか否かに応じて、該大当り遊技の開放パターンを決定しても良いし、これらに応じた確率の抽選により、該大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。

50

【0113】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(4-5) 大当り遊技選択処理5について

本パチンコ機1が、大当り図柄等に応じて大当り遊技における総ラウンド数が決定されるという構成を有している場合には、大当り遊技選択処理5のように、総ラウンド数に応じて開放パターンを決定しても良い。

【0114】

ここで、総ラウンド数とは、大当り遊技を構成するラウンドの総数であっても良い。

また、大当り遊技が、遊技球の入球が十分に可能となる程度の長時間(上述したロングラウンドの開放時間程度)にわたり第1又は第2大入賞口25A, 25Bが開放されるラウンドと、短時間(上述したショートラウンドの開放時間程度)しか第1又は第2大入賞口25A, 25Bが開放されず、大入賞口への入球が実質的に不可能なラウンドとから構成される場合には、大入賞口への入球が十分に可能となるラウンドの総数を、総ラウンド数としても良い。なお、第1開放ラウンドを第1大入賞口25Aへの入球が実質的に不可能なラウンドとするのであれば、該ラウンドを、無条件ラウンドとすることが考えられる。

10

【0115】

次に、大当り遊技選択処理5について説明する(図17参照)。S600では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技の総ラウンド数が、最大ラウンド数(一例として15R)であるか否かを判定する。そして、肯定判定がなされた場合には(S600:Yes)、S601に移行し、否定判定がなされた場合には(S600:No)、S602に移行する。

20

【0116】

S601では、上記大当り遊技3が選択され、本処理は終了する。

S602では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技の総ラウンド数が、予め定められた閾値であるR1(一例として8)以下であるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には(S602:Yes)、S604に移行し、否定判定がなされた場合には(S602:No)、S603に移行する。

【0117】

S603では、上記大当り遊技2が選択され、本処理は終了する。

S604では、上記大当り遊技1が選択され、本処理は終了する。

こうすることにより、総ラウンド数が多い場合には、大当り遊技で付与される賞球数を抑えることができ、遊技者に過剰に賞球が付与されるのを防ぐことができる。無論、これとは反対に、総ラウンド数が多くなるにつれ、賞球数が多くなる開放パターンが選択されても良い。これにより、遊技にメリハリを付けることができる。

30

【0118】

なお、大当り遊技の総ラウンド数に応じた確率の抽選で、開放パターンを決定しても良い。

具体的には、例えば、総ラウンド数=最大ラウンド数である場合には、10%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、60%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。また、R1<総ラウンド数<最大ラウンド数である場合には、20%の確率で大当り遊技1が、60%の確率で大当り遊技2が、20%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。また、総ラウンド数<R1の場合には、60%の確率で大当り遊技1が、30%の確率で大当り遊技2が、10%の確率で大当り遊技3が選択されても良い。

40

【0119】

反対に、総ラウンド数が少ない場合には、高い確率で、相対的に賞球数が少なくなる開放パターンが選択され、総ラウンド数が多い場合には、高い確率で、相対的に賞球数が多くなる開放パターンが選択されても良い。

【0120】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

50

(4 - 6) 大当り遊技選択処理 6 について

大当り遊技 1 ~ 3 に含まれる第 1 開放ラウンドは、全て同じ態様となっているが、異なる態様の第 1 開放ラウンドが混在するようにしても良い。このとき、大当り図柄や遊技状態等に応じて、大当り遊技に無条件ラウンドや条件付ラウンド A , B がどの程度含まれるかや、これらが何ラウンド目に到来するかを定め、これにより、大当り遊技で付与される賞球数を調整しても良い。

【 0 1 2 1 】

一例として、大当り遊技選択処理 6 の S 6 1 0 では、大当り図柄等に応じて、無条件ラウンド及び条件付ラウンド A , B の数や、無条件ラウンド、条件付ラウンド A , B、及び、第 2 開放ラウンドが何ラウンド目に到来するかが決定され、処理が終了となる (図 1 8 参照)。

10

【 0 1 2 2 】

なお、最終ラウンド以外のラウンドが第 2 開放ラウンドとなる場合には、当該ラウンドは、無条件ラウンドと同様、特典口 2 1 1 への入球の有無に関わらず、次のラウンドに進むようにしても良いし、条件付ラウンドと同様、特典口 2 1 1 に入球した場合に次のラウンドに進むようにしても良い。

【 0 1 2 3 】

言うまでもなく、無条件ラウンドが多く含まれる程、大当り遊技で付与される賞球数が増加する。

また、仮に、無条件ラウンドが 1 0 R 分、条件付ラウンドが 4 R 分含まれていたとしても、条件付ラウンドが後の方のラウンドであれば、確実に消化できるラウンドが多く存在する。例えば、1 ~ 1 0 R が無条件ラウンド、1 1 ~ 1 4 R が条件付ラウンドであれば、1 ~ 1 0 R は確実に消化できる。このため、より高い確率で遊技者に多くの賞球が付与される。

20

【 0 1 2 4 】

反対に、条件付ラウンドが前の方のラウンドであれば、確実に消化できるラウンドが少なくなる。例えば、1 ~ 4 R が条件付ラウンド、5 ~ 1 4 R が無条件ラウンドであれば、確実に消化できるラウンドは存在しない。このため、遊技者に多くの賞球が付与される可能性が低くなる。

【 0 1 2 5 】

30

このため、例えば、大当り図柄が特典図柄でない場合や、通常状態である場合や、第 1 特図で当たった場合や、特典遊技の継続回数 (S T 回数) や総ラウンド数が少ない場合等 (第 1 ケースとも記載) には、相対的に高い確率で多くの賞球が付与されるよう、無条件ラウンド (又は、条件付ラウンド A) の数を多くしたり、条件付ラウンドを後ろの方のラウンドとしても良い。

【 0 1 2 6 】

一方、大当り図柄が特典図柄である場合や、特典遊技が行われている場合や、第 2 特図で当たった場合や、特典遊技の継続回数 (S T 回数) や総ラウンド数が多い場合等 (第 2 ケースとも記載) には、相対的に高い確率で少しの賞球が付与されるよう、無条件ラウンド (又は、条件付ラウンド A) の数を少なくしたり、条件付ラウンドを前の方のラウンドとしても良い。こうすることにより、遊技者に過剰に賞球が付与されるのを防ぐことができる。

40

【 0 1 2 7 】

無論、反対に、第 1 ケースの場合には、相対的に高い確率で少しの賞球が付与されるよう、無条件ラウンド等の数を少なくしたり、条件付ラウンドを前の方のラウンドとしても良い。また、第 2 ケースの場合には、相対的に高い確率で多くの賞球が付与されるよう、無条件ラウンド等の数を多くしたり、条件付ラウンドを後ろの方のラウンドとしても良い。こうすることにより、遊技にメリハリを付けることができる。

【 0 1 2 8 】

なお、大当り図柄や、遊技状態や、当りとなった特図の種類や、特典遊技の継続回数 (

50

S T回数)や、総ラウンド数等に応じた確率の抽選により、無条件ラウンド等の数や、条件付ラウンド等が何ラウンド目に到来するかを定めても良い。

【0129】

具体的には、例えば、第1ケースの場合には、高い確率で、無条件ラウンド等の数を多くしたり、条件付ラウンドを後ろの方のラウンドとしても良い。一方、第2ケースの場合には、高い確率で、無条件ラウンド等の数を少なくしたり、条件付ラウンドを前の方のラウンドとしても良い。

【0130】

反対に、例えば、第1ケースの場合には、高い確率で、無条件ラウンド等の数を少なくしたり、条件付ラウンドを前の方のラウンドとしても良い。一方、第2ケースの場合には、高い確率で、無条件ラウンド等の数を多くしたり、条件付ラウンドを後ろの方のラウンドとしても良い。

10

【0131】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(4-7)その他

本パチンコ機1では、当否判定が行われると、サブ統合制御装置42では、変動開始コマンドや図柄確定コマンド等に基づき擬似図柄による図柄変動が行われ、確定表示された擬似図柄により当否判定の結果が報知される。ここで、大当り図柄に応じた擬似図柄を確定表示し、確定表示された擬似図柄により特典遊技が付与されるか否かを報知するという場合には、擬似図柄とは別の図柄を用いて、どの開放パターンが選択されたかを報知する構成としても良い。こうすることにより、特典遊技の付与の有無とは別に大当り遊技の開放パターンを報知することができ、演出の幅を広げることができる。

20

【0132】

(5)特別遊技処理について

次に、「特別遊技処理」について説明する。

「特別遊技処理」は、図19に示すように、先ずS400の処理において、役物連続作動装置が作動中か確認し(S400)、作動中であれば(S400:yes)、S401の処理で第1又は第2大入賞口25A, 25Bが開放中か確認する。

【0133】

S401の処理で第1又は第2大入賞口25A, 25Bが開放中でなければ(S401:no)、インターバル中か確認し(S402)、インターバル中でなければ(S402:no)、大当り終了演出中か確認し(S403)、大当り終了演出中でなければ(S403:no)、大当り開始演出時間が経過したか確認し(S404)、大当り開始演出時間が経過していれば(S404:yes)、S405の大入賞口開放処理において、最初の1R目は第1大入賞口25Aを開放して、リターンする。第1大入賞口25Aの開放中に継続口210への入球が可能となり、継続口210が有効となる。

30

【0134】

第1又は第2大入賞口25A, 25Bが開放中であれば、図20に示すように、実行中の特別遊技の開放パターンに基づき、現在のラウンドの態様を判別する。そして、現在のラウンドが無条件ラウンドの場合、S411に移行し、条件付ラウンドAの場合、S412に移行し、条件付ラウンドBの場合、S413に移行し、これ以外の場合、S414に移行する。

40

【0135】

S411では、無条件ラウンド終了判定処理を実行し、S415に移行する。

S412では、条件付ラウンドA終了判定処理を実行し、S415に移行する。

S413では、条件付ラウンドB終了判定処理を実行し、S415に移行する。

【0136】

S414では、現在のラウンドの態様に応じた条件が充足されたか否かを判定し、充足された場合には、継続フラグや終了フラグをセットする。また、現在のラウンドが第2開放ラウンドであれば、特典口211への入球を検出し、入球があった場合には入球フラグ

50

をセットする。

【 0 1 3 7 】

具体的には、例えば、現在のラウンド（第 2 開放ラウンド）がロングラウンド A やショートラウンドである場合には、所定数の遊技球が第 2 大入賞口 2 5 B 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、終了フラグをセットしても良い。また、現在のラウンドがロングラウンド B である場合には、所定数の遊技球が第 2 大入賞口 2 5 B に入球するか、当該ラウンドの開始後、ラウンド継続時間が経過するか、特典口 2 1 1 への入球があった場合に、終了フラグをセットしても良い。

【 0 1 3 8 】

また、現在のラウンドが第 2 開放ラウンドである場合、条件付ラウンドと同様、特典口 2 1 1 への入球があった場合に限り、継続フラグをセットして次のラウンドに進むようにしても良い（換言すれば、特典口 2 1 1 への入球がない場合には、継続フラグをセットしないようにして、次のラウンドに進まないようにしても良い）。無論、これに限定されることは無く、無条件ラウンドと同様、無条件で継続フラグをセットすることで、特典口 2 1 1 への入球の有無に関わらず、次のラウンドに進むようにしても良い。

【 0 1 3 9 】

S 4 1 5 では、ラウンド継続時間が終了したか否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には（S 4 1 5 : Y e s）、S 4 1 7 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 4 1 5 : N o）、S 4 1 6 に移行する。

【 0 1 4 0 】

S 4 1 6 では、終了フラグが「1（終了）」か否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には（S 4 1 6 : Y e s）、S 4 1 7 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 4 1 6 : N o）、本処理は終了する。

【 0 1 4 1 】

S 4 1 7 では、継続フラグが「1（継続）」か否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には（S 4 1 7 : Y e s）、S 4 1 8 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 4 1 7 : N o）、図 2 1 の S 4 2 3 に移行する。

【 0 1 4 2 】

S 4 1 8 では、ラウンド数がインクリメントされ、S 4 1 9 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 S 4 2 0 では、大当りインターバル処理が実行され、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 4 2 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。

【 0 1 4 3 】

図 1 9 の S 4 0 2 の処理でインターバル中であれば（S 4 0 2 : y e s）、図 2 1 に示すように、S 4 2 1 の処理で大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば（S 4 2 1 : y e s）、最終ラウンド（1 5 R）であるかどうか確認し（S 4 2 2）、最終ラウンドであれば（S 4 2 2 : y e s）、大当り終了演出の処理（S 4 2 3）を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

【 0 1 4 4 】

一方、前記 S 4 2 2 の処理で最終ラウンドでなければ（S 4 2 2 : n o）、前回のラウンドが 1 4 R であったか否かを確認し（S 4 2 4）、1 4 R でなければ（S 4 2 4 : n o）、S 4 2 5 の処理において第 1 大入賞口 2 5 A を開放する。

【 0 1 4 5 】

また、前記 S 4 2 4 の処理で 1 4 R であれば（S 4 2 4 : y e s）、S 4 2 6 の処理において最終ラウンド（1 5 R）として第 2 大入賞口 2 5 B の開放処理を実行してリターンする。第 2 大入賞口 2 5 B の開放中に特典口 2 1 1 への入球が可能となり、特典口 2 1 1 が有効となる。なお、本実施形態では、最終ラウンドを第 2 開放ラウンドとしているが、最終ラウンドよりも前のラウンドを、第 2 開放ラウンドとしても良い。

【0146】

前記図19のS403の処理で大当り終了演出中であれば(S403:yes)、図22に示すように、大当り終了演出時間の終了時間が経過したか確認し(S430)、経過していれば(S430:yes)、役物連続作動装置の作動を停止する処理(S431)を実行し、条件装置の作動を停止する処理(S432)を実行する。

【0147】

続くS433の処理において、特典口211への入球があったか否かを確認し、特別遊技終了後に確変遊技に移行するか否かを確認する(S433)。特典口211への入球の確認は、入球時に入球フラグ等をセットし、該入球フラグを確認することが望ましい。

【0148】

確変遊技に移行するのであれば(S433:yes)、確変設定処理(S434)および確変フラグに「1」をセットする処理(S435)を行う。

次に、S436において、特典口211への入球により特別遊技終了後に時短遊技に移行するか否かを確認し、時短遊技に移行される場合(S436:yes)は、時短設定処理(S437)および時短フラグに「1」をセットする処理(S438)を行う。

【0149】

その後、サブ統合制御装置42へ大当り遊技終了のコマンドを送信するとともに(S439)、状態指定コマンドとして前記開放延長遊技状態へ移行するか否かの情報をサブ統合制御装置42等へ送信する(S440)。その後に戻り、図20のフローチャートに従って、図23(a)に示すように、演出図柄表示装置21において特別遊技の継続を示すことが望ましい。例えば、表示画面にラウンド数表示700、笑顔のキャラクタ701、継続確定の表示702、および大当り図柄等703を表示する。

【0150】

特別遊技では最大15Rの遊技が可能である。特別遊技の1Rから14Rでは、第1大入賞口25Aが開放され、各ラウンドに継続口210への入球により次のラウンドが実施される。従って、遊技者の次のラウンドへの期待感と、特別遊技が終わってしまうのではないかといったスリル感を向上することができる。この場合、次のラウンドへの継続となると、図23(a)に示すように、演出図柄表示装置21において特別遊技の継続を示すことが望ましい。例えば、表示画面にラウンド数表示700、笑顔のキャラクタ701、継続確定の表示702、および大当り図柄等703を表示する。

【0151】

特別遊技の最終の15Rでは、第2大入賞口25Bを開放して、特典口211を有効としている。この場合、図23(b)に示すように、演出図柄表示装置21において確変、時短といった特典遊技の獲得を促すことが望ましい。例えば、表示画面にラウンド数表示、曇った表情のキャラクタ701、特典口211への入球を促す表示704、および大当り図柄703等を表示する。

【0152】

そして、特典口211への入球により、特別遊技終了後に確変遊技、時短遊技が付与される。この場合、図23(c)に示すように、演出図柄表示装置21において、例えば、表示画面にラウンド数表示700、光り輝く笑顔のキャラクタ701、特典遊技獲得の表示705、および大当り図柄703等を表示する。

【0153】

(6) 無条件ラウンド終了判定処理について

次に、特別遊技処理のS411にてコールされ、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について、図24のフローチャートを用いて説明する。

【0154】

S500では、第1カウントSW507からの信号に基づき、第1大入賞口25Aへの入賞が生じたか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には(S500:Yes)、S501に移行し、否定判定が得られた場合には(S500:No)、S504に移行する。

【0155】

S501では、当該ラウンドにおける第1大入賞口25Aへの入賞数をカウントし、S

10

20

30

40

50

5 0 2 に移行する。

S 5 0 2 では、入賞数が所定数（例えば 1 0 個）に到達したか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 0 2 : Y e s ）、S 5 0 3 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 0 2 : N o ）、S 5 0 4 に移行する。

【 0 1 5 6 】

S 5 0 3 では、終了フラグに「 1 」をセットし、S 5 0 4 に移行する。

S 5 0 4 では、継続フラグに「 1 」をセットし、本処理を終了する。

（ 7 ）条件付ラウンド A 終了判定処理について

次に、特別遊技処理の S 4 1 2 にてコールされ、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 終了判定処理について、図 2 5 のフローチャートを用いて説明する。

10

【 0 1 5 7 】

S 5 1 0 では、第 1 カウント S W 5 0 7 からの信号に基づき、第 1 大入賞口 2 5 A への入賞が生じたか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 1 0 : Y e s ）、S 5 1 1 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 1 0 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

S 5 1 1 では、当該ラウンドにおける第 1 大入賞口 2 5 A への入賞数をカウントし、S 5 1 2 に移行する。

S 5 1 2 では、入賞数が所定数（例えば 1 0 個）に到達したか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 1 2 : Y e s ）、S 5 1 3 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 1 2 : N o ）、S 5 1 4 に移行する。

20

【 0 1 5 9 】

S 5 1 3 では、終了フラグに「 1 」をセットし、S 5 1 4 に移行する。

S 5 1 4 では、継続 S W 5 0 9 からの信号に基づき、継続口 2 1 0 への入球が生じたか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 1 4 : Y e s ）、S 5 1 5 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 1 4 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 1 6 0 】

S 5 1 5 では、継続フラグに「 1 」をセットし、本処理を終了する。

（ 8 ）条件付ラウンド B 終了判定処理について

次に、特別遊技処理の S 4 1 3 にてコールされ、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 終了判定処理について、図 2 6 のフローチャートを用いて説明する。

30

【 0 1 6 1 】

S 5 2 0 では、第 1 カウント S W 5 0 7 からの信号に基づき、第 1 大入賞口 2 5 A への入賞が生じたか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 2 0 : Y e s ）、S 5 2 1 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 2 0 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 1 6 2 】

S 5 2 1 では、当該ラウンドにおける第 1 大入賞口 2 5 A への入賞数をカウントし、S 5 2 2 に移行する。

S 5 2 2 では、入賞数が所定数（例えば 1 0 個）に到達したか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 2 2 : Y e s ）、S 5 2 3 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 2 2 : N o ）、S 5 2 4 に移行する。

40

【 0 1 6 3 】

S 5 2 3 では、終了フラグに「 1 」をセットし、S 5 1 4 に移行する。

S 5 2 4 では、継続 S W 5 0 9 からの信号に基づき、継続口 2 1 0 への入球が生じたか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 2 4 : Y e s ）、S 5 2 5 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 2 4 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

S 5 2 5 では、継続フラグに「 1 」をセットすると共に、続く S 5 2 6 にて終了フラグに「 1 」をセットし、本処理を終了する。

50

〔効果〕

このように、本パチンコ機 1 によれば、特別遊技中に継続口 2 1 0 に入球させ、継続条件を達成していかないと特典口 2 1 1 が有効になる最終の 1 5 R に到達することができず、また、最終の 1 5 R に到達できても特典口 2 1 1 へ入球させることができなければ特典が付与されないため、遊技者は特別遊技による賞球の獲得を確保するとともに、ラウンド継続と特典獲得を目指しながら遊技をすることができ、遊技者の期待感とスリル感を向上し、遊技の興趣を豊かにできる。

【0 1 6 5】

また、継続口 2 1 0 を備えた第 1 大入賞口 2 5 A と、特典口 2 1 1 を備えた第 2 大入賞口 2 5 B とを別々に設けることにより、遊技者はどちらが開放するかで、継続を狙うか特典を狙うかといった遊技目的を明確にして遊技を楽しむことができる。

10

【0 1 6 6】

〔第 2 実施形態〕

次に、本発明を適用した第 2 実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は、図 2 7 に示すように、遊技盤 2 の遊技領域 2 0 に、単一の大入賞口 2 5 が設けられ、大入賞口 2 5 の内部には特別入球口 2 1 2 が設けられている。大入賞口 2 5 は、第 1 実施形態の第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成されており、大入賞口 2 5 に入球した遊技球は、所定の入球率で特別入球口 2 1 2 に入球するようになっている。

【0 1 6 7】

特別遊技では、全てのラウンドで大入賞口 2 5 が開放され、各ラウンドでは、第 1 実施形態にて第 1、第 2 大入賞口 2 5 A、2 5 B が開放される態様と同様の態様で、大入賞口 2 5 が開放される。第 1 実施形態における第 1 開放ラウンドでは、特別入球口 2 1 2 は、特別遊技を継続させるための継続口として用いられ、第 2 開放ラウンドでは、特別入球口 2 1 2 は、特典を付与するための特典口として用いられる。換言すれば、第 1 開放ラウンドと第 2 開放ラウンドの双方で大入賞口 2 5 が開放され、条件付ラウンド A、B では、特別入球口 2 1 2 が継続口として用いられ、第 2 開放ラウンドでは、特別入球口 2 1 2 が特典口として用いられる。

20

【0 1 6 8】

これらの構成以外は、第 1 実施形態のパチンコ機と同一の基本構成を有する。以下、第 1 実施形態との相違点を中心に説明する。また、図において同一部材は同一符号で示し、それらの説明を省略する。

30

【0 1 6 9】

本パチンコ機は、遊技盤 2 の遊技領域 2 0 にはセンターケース 2 0 0 の右側位置に普図の作動ゲート 2 2 が設けられている。また、普図の作動ゲート 2 2 の下方位置には、普電役物により開閉する第 2 特図始動口 2 3 B が設けられている。

【0 1 7 0】

図 2 8 は、本パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図であり、主制御装置 4 0 は、特別遊技において、大入賞口ソレノイド 5 1 2 を駆動制御して大入賞口 2 5 を開閉作動させる。また、特別入球口 2 1 2 への入球を検出する特別入球口 SW 5 1 5 から、検出信号を受信する。

40

【0 1 7 1】

本パチンコ機は、前記第 1 実施形態と同様に、「当否判定処理」や「大当たり遊技選択処理」を実行し、判定結果が大当たりであれば、「特別遊技処理」を実行する。

第 2 実施形態の「特別遊技処理」では、第 1 大入賞口 2 5 A に替えて、大入賞口 2 5 への入球に基づき処理が行われる。また、第 2 実施形態の「特別遊技処理」では、第 1 実施形態の「特別遊技処理」における S 4 2 1 ~ S 4 2 6 (図 2 1) の処理に替えて、S 4 5 0 ~ S 4 5 3 (図 2 9) が実行される。

【0 1 7 2】

すなわち、「特別遊技処理」の前記 S 4 0 2 の処理において、大当たりのインターバル中であれば (S 4 0 2 : y e s)、図 2 9 に示すように、S 4 5 0 の処理で大当たりインター

50

バル時間が経過したか確認し、経過していれば（S 4 5 0 : y e s）、最終ラウンド（1 5 R）であるかどうか確認し（S 4 5 1）、最終ラウンドであれば、（S 4 5 1 : y e s）、大当たり終了演出の処理（S 4 5 2）を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 に大当たり終了コマンドを送信し、大当たり遊技を終了してリターンする。

【 0 1 7 3 】

一方、前記 S 4 5 1 の処理で最終ラウンドでなければ（S 4 5 1 : n o）、S 4 5 3 の処理において大入賞口 2 5 を開放する。

なお、S 4 5 3 においては、第 2 開放ラウンドであるか否かが確認され、第 2 開放ラウンドでなければ、特別入球口 2 1 2 が継続口として用られ、第 2 開放ラウンドであれば、特別入球口 2 1 2 が特典口として用いられる。

10

【 0 1 7 4 】

[効果]

このように、第 2 実施形態のパチンコ機 1 によれば、特別遊技中に継続口の役割をなす特別入球口 2 1 2 に入球させないと、次のラウンドに進めず、特典口の役割をなす特別入球口 2 1 2 へ入球させることができなければ、特典遊技が付与されない。

【 0 1 7 5 】

このため、遊技者は特別遊技による賞球の獲得を確保すると共に、ラウンド継続と特典獲得を目指しながら遊技をすることができ、遊技者の期待感とスリル感を向上し、遊技の興趣を豊かにできる。

【 0 1 7 6 】

20

また、1 つの特別入球口 2 1 2 が継続口にも特典口にもなり、遊技者としては目的が異なっても狙う場所は一定なので、混乱することなく遊技を楽しむことができる。

尚、第 2 実施形態では、第 1 実施形態 1 の大当たり遊技選択処理 1 ~ 6 のいずれかを実行するが、大当たり遊技選択処理 6 を実行する場合、無条件ラウンドのいずれか又は全てのラウンドにおいて、特別入球口 2 1 2 を特典口として使用することも可能である。無条件ラウンドにおいては、特別入球口 2 1 2 を継続口としては使用しないので、有効活用できる。この際、継続口として使用する場合とで入球率を変更するよう制御することが好ましい。

【 0 1 7 7 】

[第 3 実施形態]

30

[構成の説明]

次に、本発明を適用した第 3 実施形態のパチンコ機について、第 1、第 2 実施形態との相違点を中心に説明する。本パチンコ機は、第 2 実施形態と同様に大入賞装置（大入賞口 2 5 に相当）の内部に特別入球口を備え、特別入球口を継続口又は特典口とに切替可能とする。しかし、本パチンコ機では、特別入球口を、後述する条件装置（権利発生口）としても用いる点で第 2 実施形態と相違する。

【 0 1 7 8 】

図 3 0 は、本パチンコ機の遊技盤 2 C の正面図で、遊技領域 2 0 の中央には演出図柄表示装置 2 1 を備えた大入賞装置 2 6 が設けられている。また、大入賞装置 2 6 の上部の左右両側には普通入賞口 2 7 が、下部の左右両側には第 1 特図始動口 2 3 A がそれぞれ配設されている。更に、大入賞装置 2 6 の下方位置には、作動ゲート 2 2、第 2 特図始動口 2 3 B が設置され、遊技領域の最下部にはアウト口 2 0 3 が設けられている。

40

【 0 1 7 9 】

図 3 1 に示すように、大入賞装置 2 6 は、内部が上下二段に仕切られ、上段部 2 6 0 の左右両側には、左右一对の開閉可能は羽根部材 2 6 1 が設けられている。そして、羽根部材 2 6 1 の開放により、遊技球が入球可能である。

【 0 1 8 0 】

上段部 2 6 0 には、その中央と左右両側に、それぞれ、中央口 2 6 2、左口 2 6 3 及び右口 2 6 4 が設けられ、これらのいずれかにより、羽根部材 2 6 1 の開放時に入球した遊技球を受け入れる。また、上段部 2 6 0 の中央口 2 6 2 には、一定速度で回転し、遊技球

50

を、中央口 2 6 2、左口 2 6 3、及び、右口 2 6 4 へと振分け可能な振分部材 2 6 5 が設けられている。振分部材 2 6 5 は、中央口 2 6 2 への入球を容易とする状態、中央口 2 6 2 への入球を困難として左口 2 6 3 への入球を容易とする状態、中央口 2 6 2 への入球を困難として右口 2 6 4 への入球を容易とする状態とに切替え可能である。

【 0 1 8 1 】

振分部材 2 6 5 の挙動を設定することで、大入賞装置 2 6 に入球した遊技球が特別入球口 2 1 2 に入球する確率を設定することができる。なお、大入賞装置 2 6 は、振分部材 2 6 5 に限らず、例えば、特別入球口 2 1 2 の位置や大きさを変化させたり、下段部 2 6 6 を通過する遊技球の進路を変化させる部材を作動させることで、遊技球が特別入球口 2 1 2 に入球する確率を設定しても良い。

10

【 0 1 8 2 】

そして、中央口 2 6 2 へ取り込まれた遊技球は、中央口 2 6 2 の直下の送出口より下段部 2 6 6 の中央へ送り出され、下段部 2 6 6 の中央に配設された特別入球口 2 1 2 へ入球容易となる。

【 0 1 8 3 】

一方、上段部 2 6 0 の左右の口 2 6 3、2 6 4 へ取り込まれた遊技球は、左右の口 2 6 3、2 6 4 直下の送出口より下段部 2 6 6 の左右位置へ送り出される。下段部 2 6 6 の左右位置へ送り出された遊技球や、特別入球口 2 1 2 へ入らなかった遊技球は、特別入球口 2 1 2 の左右両側の取入口より遊技盤の裏面側へ取込まれる。

【 0 1 8 4 】

20

図 3 2 は、本パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。本パチンコ機の電氣的構成の基本構成は、第 2 実施形態のそれとほぼ同一の構成であり、主制御装置 4 0 は、振分モータ 5 1 6 を制御して振分部材 2 6 5 を回転駆動させる。

【 0 1 8 5 】

[動作の説明]

本パチンコ機の作動を説明する。第 1、第 2 実施形態では、第 1、第 2 特図の当否判定により大当たりかハズレかの判定がなされたが、本パチンコ機は、第 1、第 2 特図の当否判定により、大当たり、小当たり、ハズレのいずれが判定される。

【 0 1 8 6 】

大当たりと判定されると、第 2 実施形態と同様にして大当たり遊技が行われ、特典遊技が付与される。大当たり遊技では、大入賞装置 2 6 が第 2 実施形態における大入賞口 2 5 と同様にして用いられる。

30

【 0 1 8 7 】

一方、小当たりと判定されると、小当たり遊技が行われ、大入賞装置 2 6 が開放される。この間、特別入球口 2 1 2 は条件装置（権利発生口）の役割をなし、小当たり遊技中に特別入球口 2 1 2 へ遊技球が入球すると、条件装置および連続役物作動装置が作動して、第 2 実施形態と同様の大当たり遊技に移行する。

【 0 1 8 8 】

以後、当否判定で大当たりとなることを直撃大当たりとも記載し、小当たり遊技を経て大当たり遊技に移行することを役物大当たりとも記載する。

40

本パチンコ機は、第 1、第 2 実施形態と同様に、「メインルーチン」や「始動入賞確認処理」や「当否判定処理」や「大当たり遊技選択処理」や「特別遊技処理」を実行するが、「当否判定処理」や「大当たり遊技選択処理」や「特別遊技処理」の内容が、第 1、第 2 実施形態と相違している。以下では、これらの処理について、その相違点を中心に説明する。

【 0 1 8 9 】

(1) 当否判定処理について

第 3 実施形態の当否判定処理は、第 1、第 2 実施形態の当否判定処理と一部が相違している。具体的には、図 1 0 の S 3 1 0 ~ S 3 2 1 に替えて、図 3 3 の S 3 1 0 ~ S 3 2 5 が行われる点と、図 1 2 の S 3 4 0 ~ S 3 5 6 に替えて、図 3 4 の S 3 4 0 ~ S 3 5 1 が

50

行われる点で、第 1 , 第 2 実施形態と相違している。

【 0 1 9 0 】

まず、第 3 実施形態の S 3 1 0 ~ S 3 2 5 (図 3 3) の処理について説明する。S 3 1 0 ~ S 3 1 2 は、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 1 0 ~ S 3 1 2 と同様である。

第 3 実施形態の S 3 1 3 では、確変時の当否判定用テーブルと、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して、大当り又は小当りか否かを判定する当否判定を行う。一方、S 3 1 4 では、通常時の当否判定用テーブルと、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して、大当り又は小当りか否かを判定する当否判定を行う。

【 0 1 9 1 】

10

なお、大当りの当選確率を一例として 2 0 0 分の 1 (確変時は 2 0 分の 1)、小当りの当選確率を一例として 2 0 0 分の 1 9 9 (確変時は 2 0 分の 1 9) とし、始動口の入球によりほぼ確実に小当りが発生すると共に、稀に大当りが発生し、ハズレが発生しない構成としても良い。無論、ハズレが発生するように、大当りと小当りの当選確率が調整されていても良い。また、大当りが発生せず、小当り遊技にて役物大当りが発生した場合に限り、大当り遊技が行われる構成としても良い。

【 0 1 9 2 】

続く S 3 1 5 の処理では、S 3 1 3 又は S 3 1 4 の処理の当否判定が大当り (直撃大当り) か否かの確認を行う。大当りであれば (S 3 1 5 : y e s)、S 3 1 6 ~ S 3 1 8 の処理を行う。これらの処理は、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 1 6 ~ S 3 1 8 の処理と同様である。なお、S 3 1 8 では、後述する大当り遊技選択処理により、直撃大当りの際の大当り遊技の開放パターンを設定しても良い。

20

【 0 1 9 3 】

一方、大当りでない場合 (S 3 1 5 : n o)、S 3 1 9 では、S 3 1 3 又は S 3 1 4 の処理の当否判定が小当りか否かの確認を行う。小当りであれば (S 3 1 9 : y e s)、S 3 2 0 の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数に基づいて、小当り図柄を決定する。

【 0 1 9 4 】

S 3 2 1 の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、特図表示装置 2 8 における特図の小当り用の変動時間等といった変動パターンを決定する。

30

【 0 1 9 5 】

変動パターンの決定後、S 3 2 2 で小当り設定処理を行う。この処理では、例えば、前記決定された小当り図柄等に基づき、小当り遊技の開放パターン (大入賞装置 2 6 の開放時間や開放回数等) や、役物大当りにより行われる大当り遊技の開放パターン (各ラウンドでの大入賞装置 2 6 の開放態様等) や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、特典遊技が付与された際の、特典遊技の継続回数 (S T 回数) 等の設定を行う。なお、後述する遊技設定処理を実行することで、小当り遊技や、役物大当りによる大当り遊技の開放パターンを設定しても良い。

【 0 1 9 6 】

40

また、この時、振分部材 2 6 5 等の動作パターンを設定することで、大入賞装置 2 6 に入球した遊技球が特別入球口 2 1 2 (権利発生口) に入球する入球率を設定しても良い。この入球率は、特別入球口 2 1 2 が継続口として用いられる場合の入球率や、特典口として用いられる場合の入球率とは異なる値となっても良い。

【 0 1 9 7 】

この他にも、例えば、演出図柄表示装置 2 1 で実行される小当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定等がなされる。

S 3 1 9 の処理において、小当りでなくハズレであれば (S 3 1 9 : n o)、S 3 2 3 , S 3 2 4 の処理を行う。これらの処理は、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 1 9 , S 3 2 0 の処理と同様である。

50

【 0 1 9 8 】

続く 3 2 5 の処理は、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 2 1 と同様である。

続いて、第 3 実施形態の S 3 4 0 ~ S 3 5 1 (図 3 4) の処理について説明する。S 3 4 0 ~ S 3 4 2 は、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 4 0 ~ S 3 4 2 と同様である。

【 0 1 9 9 】

S 3 4 3 では、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 4 3 ~ S 3 4 6 と同様、確変フラグが「 1 」であれば、確変フラグに「 0 」をセットすると共に、時短フラグが「 1 」であれば、時短フラグに「 0 」をセットする。

【 0 2 0 0 】

続く S 3 4 4 ~ S 3 4 6 では、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 4 7 ~ S 3 4 9 と同様の処理が行われ、その後、「特別遊技処理」に移行する。

10

一方、S 3 4 2 にて確定表示された特図が大当たりになる組合せでないと判定された場合には (S 3 4 2 : n o)、確定表示された特図が小当たりになる組合せであるか否かを判定する (S 3 4 7)。小当たりになる組み合わせである場合には (S 3 4 7 : y e s)、条件装置を作動させ (S 3 4 8)、小当たり開始演出処理 (S 3 4 9) によりサブ統合制御装置 4 2 へ小当たり演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 2 0 1 】

これに対し、確定表示された特図が、小当たりになる組み合わせでない場合には (S 3 4 7 : n o)、S 3 5 0 にて、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 5 0 ~ S 3 5 5 と同様にして、確変フラグ、時短フラグを更新する。続く S 3 5 1 では、第 1 , 第 2 実施形態の S 3 5 6 と同様の処理が行われ、「特別遊技処理」に移行する。

20

【 0 2 0 2 】

(2) 大当たり遊技選択処理、及び、遊技設定処理について

次に、当否判定処理の S 3 1 8 にてコールされ、直撃大当たりによる大当たり遊技の開放パターンを決定する大当たり遊技選択処理と、S 3 2 2 にてコールされ、小当たり遊技の開放パターンと、役物大当たりによる大当たり遊技の開放パターンを設定する遊技設定処理について説明する。

【 0 2 0 3 】

(2 - 1) 大当たり遊技選択処理 7 及び遊技設定処理 1 について

まず、大当たり遊技選択処理であるが、第 3 実施形態においても、第 1 , 第 2 実施形態における大当たり遊技選択処理 1 ~ 6 が実行されても良い。

30

【 0 2 0 4 】

また、これらに替えて、大当たり遊技選択処理 7 が実行されても良い (図 3 5 (a) 参照)。大当たり遊技選択処理 7 では、大当たり遊技の開放パターンとして、第 1 , 第 2 実施形態における大当たり遊技 3 (又は大当たり遊技 2) が選択される (S 6 2 0)。

【 0 2 0 5 】

そして、大当たり遊技選択処理 7 が実行される場合には、遊技設定処理として、遊技設定処理 1 を実行するのが好適である (図 3 5 (b) 参照)。遊技設定処理 1 では、役物大当たりが発生した際の大当たり遊技の開放パターンとして、大当たり遊技 1 が選択される (S 6 3 0)。

40

【 0 2 0 6 】

こうすることにより、小当たり遊技を経て役物大当たりが発生した場合には、直撃大当たりとなった場合に比べ、より多くの賞球が付与されるため、役物大当たりの価値を高めることができる。また、直撃大当たりとなった場合には、大当たり遊技における各ラウンドの遊技球の挙動により、多くの賞球が得られるかどうかが決まり、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 2 0 7 】

無論、反対に、直撃大当たりによる大当たり遊技の開放パターンを大当たり遊技 1 とし、役物大当たりによる大当たり遊技の開放パターンを大当たり遊技 2 又は大当たり遊技 3 としても良い。

こうすることにより、直撃大当たりとなった場合には、より多くの賞球が付与されるため

50

、直撃大当りの価値を高めることができる。また、小当り遊技における遊技球の挙動により役物大当りが発生した場合には、さらに、大当り遊技における各ラウンドの遊技球の挙動により、多くの賞球が得られるかどうかが決まる。このため、遊技球の挙動そのものが遊技者の賞球数に大きく反映されるようになり、遊技の興趣を高めることができる。

【0208】

なお、直撃大当りか役物大当りかに応じた確率の抽選により、開放パターンを決定しても良い。

すなわち、例えば、直撃大当りが発生した場合には、30%の確率で開放パターンを大当り遊技1とし、70%の確率で大当り遊技の開放パターンを大当り遊技2又は大当り遊技3としても良い。また、役物大当りが発生した場合には、70%の確率で開放パターンを大当り遊技1とし、30%の確率で大当り遊技の開放パターンを大当り遊技2又は大当り遊技3としても良い。

10

【0209】

反対に、直撃大当りが発生した場合には、大当り遊技1が選択される確率を高くすると共に、大当り遊技2又は大当り遊技3が選択される確率を低くし、役物大当りが発生した場合には、大当り遊技1が選択される確率を低くすると共に、大当り遊技2又は大当り遊技3が選択される確率を高くしても良い。

【0210】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(2-2) 遊技設定処理2について

20

次に、遊技設定処理であるが、第1, 第2実施形態における大当り遊技選択処理1~6と同様の処理により、役物大当りが発生した際の大当り遊技の開放パターンを設定しても良い。この時、大当り図柄に替えて、小当り図柄に基づき各種判定を行うのが好適である。

【0211】

また、この時、小当り遊技の際の大入賞装置26の開放パターン(開放時間や開放回数等)は、予め定められたものに固定されていても良いし、大当り遊技の開放パターンを決定すると同様にして、小当り図柄等に応じて小当り遊技の開放パターンを決定しても良い(換言すれば、小当り図柄等に応じて、小当り遊技にて大入賞装置26や特別入球口212に入球する確率を決定しても良い)。

30

【0212】

また、遊技設定処理として、次のような遊技設定処理2が実行されても良い(図36参照)。

S640では、小当り図柄の種類を判別し、小当り図柄が特典図柄(役物大当りとなった場合、ロングラウンドとなる第2開放ラウンドを含む大当り遊技が行われる図柄)の場合にはS641に、小当り図柄が奇数の場合にはS643に、小当り図柄が偶数の場合にはS645に移行する。

【0213】

S641では、小当り遊技における大入賞装置26の開放時間をT1秒(一例として10秒)とする。この時、小当り遊技における大入賞装置26の開放回数等をさらに設定しても良い。また、役物大当りが発生した場合の大当り遊技の開放パターンを大当り遊技3とし(S642)、本処理を終了する。

40

【0214】

また、S643では、小当り遊技における大入賞装置26の開放時間をT2秒(一例として5秒)とする。この時、小当り遊技における大入賞装置26の開放回数等をさらに設定しても良い。また、役物大当りが発生した場合の大当り遊技の開放パターンを大当り遊技2とし(S644)、本処理を終了する。

【0215】

また、S645では、小当り遊技における大入賞装置26の開放時間をT3秒(一例として3秒)とする。この時、小当り遊技における大入賞装置26の開放回数等をさらに設

50

定しても良い。また、役物大当りが発生した場合の大当り遊技の開放パターンを大当り遊技 1 とし (S 6 4 6) 、本処理を終了する。

【 0 2 1 6 】

なお、S 6 4 1 , S 6 4 3 , S 6 4 5 において、遊技状態や、当りとなった特図の種類や、役物大当りの発生により行われる特典遊技の継続回数 (S T 回数) や総ラウンド数等に応じて、小当り遊技の開放パターンや大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。また、小当り遊技における開放パターン (開放時間) に応じて、大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。

【 0 2 1 7 】

また、S 6 4 1 , S 6 4 3 , S 6 4 5 において、さらに、大入賞装置 2 6 の内部に設けられた振分部材 2 6 5 の挙動を設定することで、小当り遊技中に大入賞装置 2 6 に入球した遊技球が特別入球口 2 1 2 に入球する入球率を設定しても良い。この入球率は、特別入球口 2 1 2 が継続口として用いられる場合の入球率や、特典口として用いられる場合の入球率とは異なる値となっても良い。

【 0 2 1 8 】

こうすることにより、小当り図柄等に応じて、役物大当りの発生確率や、大当り遊技で得られる賞球数を調整することができる。すなわち、役物大当りは発生し難いが、役物大当りが発生すれば大量の賞球が得られる小当りや、反対に、役物大当りは発生し易いが、さほど多くの賞球は得られない小当り等、様々な小当りのバリエーションを設けることができる。したがって、遊技者が得られる賞球数のバランスを取ったり、高い確率で大量の賞球が得られる価値の高い小当りを設けたりすることができる。

【 0 2 1 9 】

なお、小当り図柄や、遊技状態や、当りとなった特図の種類や、役物大当りの発生により行われる特典遊技の継続回数 (S T 回数) や総ラウンド数等に応じた確率の抽選により、小当り遊技の開放パターンや、役物大当りが発生した際の大当り遊技の開放パターンを定めても良い。

【 0 2 2 0 】

具体的には、例えば、小当り図柄が特典図柄である場合には、相対的に高い確率で、小当り遊技の開放時間を T 1 にすると共に、大当り遊技の開放パターンを大当り遊技 3 にしても良い。また、例えば、例えば、小当り図柄が奇数である場合には、相対的に高い確率で、小当り遊技の開放時間を T 2 にすると共に、大当り遊技の開放パターンを大当り遊技 2 にしても良い。また、例えば、例えば、小当り図柄が偶数である場合には、相対的に高い確率で、小当り遊技の開放時間を T 3 にすると共に、大当り遊技の開放パターンを大当り遊技 3 にしても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

【 0 2 2 1 】

(3) 特別遊技処理について

第 3 実施形態の特別遊技処理は、第 2 実施形態の特別遊技処理と一部が相違している。具体的には、図 1 9 の S 4 0 0 ~ S 4 0 5 に替えて、図 3 7 の 4 0 0 ~ S 4 0 7 が行われる点と、図 2 9 の S 4 5 0 ~ S 4 5 3 に替えて、図 3 8 の S 4 5 0 ~ S 4 5 4 が行われる点と、さらに図 3 9 の S 4 6 0 ~ S 4 7 7 が行われる点で、第 2 実施形態と相違している。また、大当り遊技の各ラウンドで、大入賞口 2 5 に替えて、大入賞装置 2 6 が開放される点で、第 2 実施形態と相違している。

【 0 2 2 2 】

まず、第 3 実施形態の S 4 0 0 ~ S 4 0 7 (図 3 7) の処理について説明する。S 4 0 0 では、条件装置が作動中か否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には (S 4 0 0 : y e s) 、S 4 0 1 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 0 0 : n o) 、本処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

S 4 0 1 では、役物連続作動装置が作動中であるか否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には (S 4 0 1 : y e s) 、S 4 0 2 に移行し、否定判定が得られた場

10

20

30

40

50

合には (S 4 0 1 : n o)、S 4 6 0 (図 3 9) に移行する。

【 0 2 2 4 】

S 4 0 2 ~ S 4 0 5 は、第 2 実施形態の S 4 0 1 ~ S 4 0 4 と同様である。

また、S 4 0 5 にて、大当り開始演出時間が経過したと判定された場合 (S 4 0 5 : y e s) に移行する S 4 0 6 では、大入賞装置 2 6 に入球した遊技球が特別入球口 2 1 2 に入球する確率である入球率を設定する入球率設定処理 (詳細は後述する) が行われる。

【 0 2 2 5 】

続く S 4 0 7 は、第 2 実施形態の S 4 0 5 と同様である。

次に、第 3 実施形態の S 4 5 0 ~ S 4 5 4 (図 3 8) の処理について説明する。

S 4 5 0 ~ S 4 5 2 は、第 2 実施形態の S 4 5 0 ~ S 4 5 2 と同様である。

10

【 0 2 2 6 】

また、S 4 5 1 にて、最終ラウンドではないと判定された場合に移行する S 4 5 3 では、上述した入球率設定処理 (詳細は後述する) が行われる。

続く S 4 5 4 は、第 2 実施形態の S 4 5 3 と同様である。

【 0 2 2 7 】

次に、第 3 実施形態の S 4 6 0 ~ S 4 7 7 の処理について説明する (図 3 9 参照)。

S 4 6 0 では、小当り開始演出中か否かが判定され、肯定判定が得られた場合には (S 4 6 0 : y e s)、S 4 6 1 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 6 0 : n o)、S 4 6 4 に移行する。

【 0 2 2 8 】

20

S 4 6 1 では、小当り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 (S 4 6 1 : y e s)、S 4 6 2 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 6 1 : n o)、本処理を終了する。

【 0 2 2 9 】

S 4 6 2 では、大入賞装置 2 6 が開放される。以後、先に設定された開放時間にわたり、大入賞装置 2 6 が開放される。続く S 4 6 3 では、特別入球口 2 1 2 を権利発生口として有効にし、本処理を終了する。以後、予め定められた有効時間にわたり、特別入球口 2 1 2 が権利発生口として有効になる。なお、有効時間は、大入賞装置 2 6 の開放時間よりも若干長い時間であるのが好適である。こうすることにより、閉鎖直前に大入賞装置 2 6 に遊技球が入球し、大入賞装置 2 6 の閉鎖後に該遊技球が特別入球口 2 1 2 に入球した場合であっても、役物大当りが発生する。

30

【 0 2 3 0 】

一方、S 4 6 4 では、特別入球口 2 1 2 が権利発生口として有効か否かが判定され、肯定判定が得られた場合には (S 4 6 4 : y e s)、S 4 6 5 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 6 4 : n o)、S 4 7 4 に移行する。

【 0 2 3 1 】

S 4 6 5 では、大入賞装置 2 6 の開放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 (S 4 6 5 : y e s)、大入賞装置 2 6 を閉鎖 (S 4 6 6) した後に本処理を終了し、否定判定が得られた場合には (S 4 6 5 : n o)、S 4 6 7 に移行する。

【 0 2 3 2 】

40

S 4 6 7 では、権利発生口の有効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 (S 4 6 7 : y e s)、小当り終了演出を開始 (S 4 6 8) させた後に本処理を終了し、否定判定が得られた場合には (S 4 6 7 : n o)、S 4 6 9 に移行する。

【 0 2 3 3 】

S 4 6 9 では、権利発生口 (特別入球口 2 1 2) 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 4 6 9 : y e s)、S 4 7 0 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 6 9 : n o)、本処理を終了する。

【 0 2 3 4 】

S 4 7 0 では、役物連続作動装置の作動を開始させ、その後、大入賞装置 2 6 を閉鎖させる (S 4 7 1) と共に、権利発生口としての特別入球口 2 1 2 を無効とする (S 4 7 2

50

)。そして、大当り開始演出を開始させ（S 4 7 3）、本処理を終了する。

【0 2 3 5】

一方、特別入球口 2 1 2 が権利発生口として有効ではない場合に移行する S 4 7 4 では、小当り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 4 7 4 : y e s）、S 4 7 6 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 4 7 4 : n o）、S 4 7 5 に移行する。

【0 2 3 6】

S 4 7 5 では、小当り開始演出を開始させ、本処理を終了する。

一方、S 4 7 6 では、小当り終了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（S 4 7 6 : y e s）、S 4 7 7 に移行し、否定判定が得られた場合には（S 4 7 6 : n o）、本処理を終了する。

10

【0 2 3 7】

S 4 7 7 では、条件装置の作動を停止させ、本処理を終了する。

（4）入球率設定処理について

次に、特別遊技処理の S 4 0 6 , S 4 5 3 にてコールされる入球率設定処理について説明する（図 4 0 参照）。

【0 2 3 8】

S 6 5 0 では、次のラウンドでは、特別入球口 2 1 2 が確変口として用いられるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 5 0 : y e s）、S 6 5 1 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 6 5 0 : n o）、S 6 5 2 に移行する。

20

【0 2 3 9】

S 6 5 1 では、特別入球口 2 1 2 への入球率が一例として 5 0 % となるように振分部材 2 6 5 等の動作パターンを設定し、本処理を終了する。

S 6 5 2 では、次のラウンドが条件付ラウンド A であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 5 2 : y e s）、S 6 5 3 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 6 5 2 : n o）、S 6 5 4 に移行する。

【0 2 4 0】

S 6 5 3 では、特別入球口 2 1 2 への入球率が一例として 2 0 % となるように振分部材 2 6 5 等の動作パターンを設定し、本処理を終了する。

S 6 5 4 では、次のラウンドが条件付ラウンド B であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 5 4 : y e s）、S 6 5 5 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 6 5 4 : n o）、本処理を終了する。

30

【0 2 4 1】

S 6 5 5 では、特別入球口 2 1 2 への入球率が一例として 3 0 % となるように振分部材 2 6 5 等の動作パターンを設定し、本処理を終了する。

こうすることにより、大当り遊技の終了後に特典遊技が付与される確率と、条件付ラウンドにて次のラウンドに進む確率を独自に設定することや、条件付ラウンド A , B の各々について、次のラウンドに進む確率を独自に設定することができる。

【0 2 4 2】

また、特典遊技の獲得が困難な大当り遊技や、継続が困難なラウンドを設けることができ、遊技の興趣を高めることができる。

40

また、条件付ラウンド A に比べて得られる賞球数の少ない条件付ラウンド B における入球率を、条件付ラウンド A の入球率よりも高くすることで、条件付ラウンド B の方が継続し易くなる。これにより、遊技者に対し、大当り遊技の開放パターンが条件付ラウンド B となった場合でも、多くの賞球を獲得することへの期待を持たせることができる。

【0 2 4 3】

なお、上述したように、特別入球口 2 1 2 が確変口として用いられるロングラウンドには、所定数の遊技球が大入賞装置 2 6 に入球することによりラウンドが終了するロングラウンド A と、特別入球口 2 1 2 への入球によりラウンドが終了するロングラウンド B とが設けられている。S 6 5 1 では、次のラウンドがロングラウンド A であるかロングラウン

50

ド B であるかに応じて、入球率を設定しても良い。具体的には、次のラウンドがロングラウンド A である場合には、次のラウンドがロングラウンド B である場合に比べ、入球率を低くしても良い。こうすることにより、大当り遊技の賞球数が多い場合には、特典遊技が付与され難くなり、遊技者に付与される賞球数のバランスを取ることができる。

【 0 2 4 4 】

〔 効果 〕

本パチンコ機によれば、第 2 実施形態と同様に、大入賞装置 2 6 の内部に特別入球口 2 1 2 を設け、これを、権利発生口と、継続口と、特典口とに切替える構成としたので、第 2 実施形態と同様な作用効果が得られる。更に、振分部材 2 6 5 を設けることにより、特別入球口 2 1 2 へ入球するか否か、すなわち、大当り遊技が継続できるか否か、又は、特典が獲得できるか否かといったスリル感、さらには、小当りから大当りに移行するか否か

10

【 0 2 4 5 】

また、役物大当りの発生時に大当り遊技 2 又は大当り遊技 3 を実行すれば、大当りの発生から大当りの終了まで、大入賞装置 2 6 内に入球した遊技球が特別入球口 2 1 2 に至るか否かが気になり、また特別入球口 2 1 2 に至るまでに時間を要し、時間をかけて遊技を楽しむことができる。一方、直撃当たりの場合に無条件ラウンドを実行すれば、迅速な遊技を実行することができる。

【 0 2 4 6 】

尚、第 3 実施形態においても、大当り遊技選択処理 6 を実行した場合、無条件ラウンドで特別入球口 2 1 2 への入球を特典遊技実行の条件としても良い。

20

〔 第 4 実施形態 〕

次に、本発明を適用した第 4 実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は、第 1 実施形態のパチンコ機に、遊技者に付与する利益の度合い（遊技者の有利さの度合い）を設定する設定スイッチ 5 4 0 を加えた構成となっている（図 4 1 参照）。以下では、第 1 実施形態との相違点を中心に説明する。

【 0 2 4 7 】

設定スイッチ 5 4 0 は、主制御装置 4 0 に接続されており、例えば、ディップスイッチ、ジャンプスイッチ、トグルスイッチ、スライドスイッチ等として構成されていても良い。設定スイッチ 5 4 0 を操作することで、本パチンコ機の電源投入時に設定を定めることができ、一例として 1 ～ 5 の 5 段階で設定を変更可能となっても良い。また、一例として、設定の値が小さくなる程、遊技者に有利になっても良い。

30

【 0 2 4 8 】

また、本パチンコ機の遊技盤 2 の遊技領域 2 0 には、釘調整が困難又は不可能に構成された棒状の部材である遊技釘（特殊遊技釘）が設けられており、特殊遊技釘により遊技球の進路が調整される。なお、第 1、第 2 始動口 2 3 A、2 3 B や第 1、第 2 大入賞口 2 5 A、2 5 B の周辺等といった特定の部分にのみ特殊遊技釘を設けるようにしても良い。

【 0 2 4 9 】

特殊遊技釘は、例えば、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。

40

【 0 2 5 0 】

これらの構成以外は、本パチンコ機は、第 1 実施形態と同一の基本構成を有する。

また、第 4 実施形態の大当り遊技は、第 1 実施形態と同様、最終ラウンド以外のラウンド（最終前ラウンド）として無条件ラウンドと条件付ラウンドを有していると共に、大当り遊技の種別として、最終前ラウンドが無条件ラウンドのみから構成される無条件大当り遊技と、最終前ラウンドが条件付ラウンドのみから構成される条件付大当り遊技の少なく

50

とも2つの種別が設けられている。なお、条件付大当り遊技は、条件付ラウンドA、Bの双方を有していても良いし、これらのうちの一方のみを有していても良い。また、これらの大当り遊技に加え、最終前ラウンドとして無条件ラウンドと条件付ラウンドの双方を含む大当り遊技が設けられていても良い。

【0251】

大当り遊技の種別は、大当り図柄の種類に応じて決定される（換言すれば、特図の種類に応じて大当り遊技の種類が決定されると言える）。なお、例えば、遊技状態や、大当り遊技後に付与されるST回数や、大当り遊技の総ラウンド数等を考慮して種別を決定しても良い。

【0252】

そして、各種別の大当り遊技は、設定に応じた確率で決定される。具体的には、設定に応じて、無条件大当り遊技の発生確率と条件付大当り遊技の発生確率の比率が異なるものとなる。なお、これらの大当り遊技は、総ラウンド数が同じであっても良いが、無条件大当り遊技の方が条件付大当り遊技よりも遊技者に付与される平均的な賞球数が多くなる程度であれば、これらの大当り遊技の総ラウンド数は異なっても良い。

【0253】

一例として、該比率（無条件大当り遊技の発生確率：条件付大当り遊技の発生確率）は、設定1 7：3、設定2 6：4、設定3 5：5、設定4 4：6、設定5 3：7となっても良い。無論、これに限らず、上記比率は様々な値とすることができる。また、遊技者に有利な設定程、遊技者に付与される利益が高くなるよう、無条件大当り遊技と条件付大当り遊技の双方又は一方の発生確率を変化させる構成としても良い。

【0254】

なお、総ラウンド数の異なる無条件大当り遊技や条件付大当り遊技をさらに設けても良い。

また、本パチンコ機は、第1実施形態と同様に、「メインルーチン」、「始動入賞確認処理」、「当否判定処理」、「特別遊技処理」が行われる。しかし、「当否判定処理」が一部相違していると共に、これらに加え、「設定判別処理」が行われる点で相違している。以下では、第1実施形態との相違点について説明する。

【0255】

（1）設定判別処理について

まず、主制御装置40にて設定スイッチ540の状態に基づき設定を判別する設定判別処理について説明する（図42参照）。なお、本処理は、本パチンコの電源投入後、メインルーチンが開始される前に実行される。

【0256】

S700では、主制御装置40は、設定スイッチ540の状態を読み出し、これに基づき、現在の設定が1～5のいずれであるかを判別する（S705）。なお、設定スイッチ540以外にも、例えば、ホールコンピュータ500から受信した情報や、外部から書き換え可能な不揮発性メモリから読み出した情報等に基づき、設定を判別しても良い。

【0257】

続くS710では、主制御装置40は、設定に応じて大当り遊技の各種別が選択される確率を設定する。具体的には、大当り遊技の種別は大当り図柄の種類に応じて決定され、大当り図柄の種類は、抽出された大当り図柄決定用乱数に応じて定められる。大当り図柄決定用乱数の各値は、いずれかの種類の大当り図柄に対応しており、始動口への入球に起因して抽出された大当り図柄決定用乱数の値に対応する種類の大当り図柄が選択される。

【0258】

このため、例えば、大当り図柄決定用乱数の各値と各種別の大当り図柄の対応関係を定めると共に、設定1の時には30個の大当り図柄決定用乱数を大当り図柄1に対応させ、設定2の場合には、25個の大当り図柄決定用乱数を大当り図柄2に対応させる、等といった具合に、各種別の大当り図柄に対応する大当り図柄決定用乱数の数を定めることで、設定に応じて大当り遊技の各種別の選択確率を定める。そして、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 9 】

(2) 当否判定処理について

第 4 施形態の当否判定処理は、S 3 1 6 , S 3 1 8 において第 1 実施形態の当否判定処理と相違している。

【 0 2 6 0 】

S 3 1 6 では、主制御装置 4 0 は、当否判定の対象となる保留記憶に係る大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。なお、大当たり図柄決定用乱数の各値によりどの大当たり図柄が決定されるかは設定判別処理の S 7 1 0 にて定められており、主制御装置 4 0 は、定められた内容に従い大当たり図柄を決定する。

【 0 2 6 1 】

S 3 1 8 では、主制御装置 4 0 は、大当たり設定処理を行い、大当たり図柄の種類に基づき、大当たり遊技の種別や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するか否かや、S T 回数等の設定を行う。この他にも、例えば、演出図柄表示装置 2 1 で実行される大当たり遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定がなされる。

【 0 2 6 2 】

[変形例 1]

次に、第 4 実施形態の変形例 1 について説明する。変形例 1 のパチンコ機は、第 2 実施形態のパチンコ機の主制御装置 4 0 に第 4 実施形態と同様の設定スイッチ 5 4 0 を加えた構成となっており、第 4 実施形態と同様にして設定が定められる。また、第 4 実施形態と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。これらの構成以外は、本パチンコ機は、第 2 実施形態と同一の基本構成を有する。

【 0 2 6 3 】

一方、動作に関しては、本パチンコ機は、第 4 実施形態と同様、無条件大当たり遊技と条件付大当たり遊技の少なくとも 2 つの種別の大当たり遊技を有しており、大当たり遊技の種別は大当たり図柄の種類に応じて決定される。

【 0 2 6 4 】

そして、第 4 実施形態と同様にして、各種別の大当たり遊技は、設定に応じた確率で決定される。具体的には、設定に応じて、無条件大当たり遊技の発生確率と条件付大当たり遊技の発生確率の比率が異なるものとなる。また、遊技者に有利な設定程、遊技者に付与される利益が高くなるよう、無条件大当たり遊技と条件付大当たり遊技の双方又は一方の発生確率を変化させる構成としても良い。

【 0 2 6 5 】

また、本パチンコ機は、第 2 実施形態と同様の「メインルーチン」, 「始動入賞確認処理」, 「当否判定処理」, 「特別遊技処理」が行われると共に、第 4 実施形態と同様の「設定判別処理」が行われる。

【 0 2 6 6 】

[変形例 2]

次に、第 4 実施形態の変形例 2 について説明する。変形例 2 のパチンコ機は、第 3 実施形態のパチンコ機の主制御装置 4 0 に第 4 実施形態と同様の設定スイッチ 5 4 0 を加えた構成となっており、第 4 実施形態と同様にして設定が定められる。また、第 4 実施形態と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。これらの構成以外は、本パチンコ機は、第 3 実施形態と同一の基本構成を有する。

【 0 2 6 7 】

一方、動作に関しては、本パチンコ機は、第 4 実施形態と同様、無条件大当たり遊技と条件付大当たり遊技の少なくとも 2 つの種別の大当たり遊技を有している。直撃大当たりにより行われる大当たり遊技の種別は大当たり図柄の種類に応じて決定され、役物大当たりにより行われる大当たり遊技の種別は小当たり図柄の種類に応じて決定される。

【 0 2 6 8 】

そして、第 4 実施形態と同様にして、各種別の大当たり遊技は、設定に応じた確率で決定

10

20

30

40

50

される。具体的には、設定に応じて、無条件大当り遊技の発生確率と条件付大当り遊技の発生確率の比率が異なるものとなる。また、遊技者に有利な設定程、遊技者に付与される利益が高くなるよう、無条件大当り遊技と条件付大当り遊技の双方又は一方の発生確率を変化させる構成としても良い。

【0269】

また、本パチンコ機は、第3実施形態と同様の「メインルーチン」，「始動入賞確認処理」，「特別遊技処理」，「当否判定処理」が行われるが、「当否判定処理」の一部が第3実施形態と相違している。また、これらに加え、第4実施形態と同様の「設定判別処理」が行われる点で相違している。以下では、第3実施形態との相違点について説明する。

【0270】

(1) 設定判別処理について

まず、主制御装置40にて設定スイッチ540の状態に基づき設定を判別する設定判別処理について説明する。本処理は、第4実施形態の設定判別処理のS710を変更したものとされており、以下では、S710の内容について説明する。

【0271】

S710では、主制御装置40は、設定に応じて、直撃大当りに起因する大当り遊技の各種別、及び、役物大当りに起因する大当り遊技の各種別が選択される確率を設定する。

具体的には、直撃大当りに起因する大当り遊技の種別は、大当り図柄の種類に応じて決定され、大当り図柄は、抽出された大当り図柄決定用乱数の値に応じて定められる。このため、第4実施形態と同様にして、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の大当り図柄の対応関係を設定に応じて定めることで、該大当り遊技の各種別の選択確率を設定する。

【0272】

一方、役物大当りに起因する大当り遊技の種別は、小当り図柄の種類に応じて決定され、小当り図柄は、抽出された大当り図柄決定用乱数の値に応じて定められる。このため、第4実施形態と同様にして、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の小当り図柄の対応関係を設定に応じて定めることで、該大当り遊技の各種別の選択確率を設定する。

【0273】

(2) 当否判定処理について

変形例2における当否判定処理は、S316，S318，S320，S322において第3実施形態の当否判定処理と相違している。

【0274】

S316では、主制御装置40は、当否判定の対象となる保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数の各値によりどの大当り図柄が選択されるかは設定判別処理のS710にて定められており、主制御装置40は、定められた内容に従い大当り図柄を決定する。

【0275】

S318では、主制御装置40は、大当り設定処理を行い、大当り図柄の種類に基づき、直撃大当りによる大当り遊技の種別や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、ST回数等の設定を行う。この他にも、例えば、演出図柄表示装置21で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定がなされる。

【0276】

S320では、主制御装置40は、当否判定の対象となる保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づいて小当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数の各値によりどの小当り図柄が決定されるかは設定判別処理のS710にて定められており、主制御装置40は、定められた内容に従い大当り図柄を決定する。

【0277】

S322では、主制御装置40は、小当り設定処理を行い、小当り図柄の種類に基づき、役物大当りによる大当り遊技の種別や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、ST回数等の設定を行う。また、この時、小当り図柄の種類に応じて、

10

20

30

40

50

小当り遊技における大入賞装置 26 の開放時間を設定する。この他にも、例えば、演出図柄表示装置 21 で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定がなされる。

【0278】

[効果]

第4実施形態と変形例1, 2のパチンコ機によれば、設定の変更により遊技者に付与される利益を調整できるため、ホールと遊技者の利益のバランスを取りながら、遊技者に多くの賞球を与えることが可能になる。

【0279】

さらに、条件付ラウンドでは、大入賞口に入球した遊技球の挙動により次のラウンドに進むか否かが決まるため、遊技者にスリルを与え、楽しませることができ、また、遊技者の技量により条件付ラウンドを消化できるか否かが左右される場合も生じる。このため、遊技球の挙動による面白さを提供できると共に、技術的に介入する要素が生じ、遊技の興趣を高めることができる。

10

【0280】

したがって、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができる。

また、パチンコ機の釘調整を行うことで、ホールと遊技者の利益を調整可能であるが、釘調整には微妙な感覚が必要であり、高度な技術が要求される。また、規則上の制限を超えて遊技釘を大きく曲げる不正行為が行われる可能性があり、釘調整が行われた際には、新たなパチンコ機をホールに設置する場合と同様、立ち入り検査が必要となる。

20

【0281】

一方、特許第2543592号公報, 特許第2543593号公報, 特許第2543594号公報には、遊技球が発射されたことに起因して抽選を行い、該抽選で当選すると入賞容易な状態にすることが記載されている。これにより、釘調整を行うことなく、遊技者にどの程度の利益が付与されるかを調整することが可能となる。しかしながら、遊技盤上での遊技球の挙動とは無関係に利益が付与されるため、興趣に欠ける部分があった。

【0282】

これに対し、第4実施形態と変形例1, 2のパチンコ機によれば、設定の変更により遊技者に付与される利益が調整されるため、釘調整が不要となる。このため、高度な技術を有していなくても利益を調整できると共に、該調整を行う度に立ち入り検査を受ける必要がなくなる。

30

【0283】

また、設定に応じて無条件大当り遊技や条件付大当り遊技が行われる確率が変化する構成であるため、遊技者に設定が判明するのを避けつつ、遊技者に付与される利益を調整できる。これにより、遊技者に対し、有利な設定がなされているとの期待を持たせることができる。

【0284】

また、内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式のパチンコ機では、外部から新たな遊技球が内部に入り込むことが無いため、球掛かり(遊技盤上で1又は複数の遊技球が遊技釘の間に保持された状態になること)は生じ難いと考えられる。このため、封入式のパチンコ機では、球掛かり防止のための釘調整を行う必要性が低くなると考えられる。したがって、第4実施形態と変形例1, 2の構成を封入式のパチンコ機に適用することで、釘調整を不要とすることができる。

40

【0285】

さらに、特殊遊技釘を用いることで、釘調整が極めて困難又は不可能となるため、釘調整による不正行為を効果的に抑制できる。このため、パチンコ機を設置した後に、立ち入り検査等を行って遊技釘の状態を検査する必要がなくなる。

【0286】

[第5実施形態]

次に、本発明を適用した第5実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は

50

、第4実施形態と同様の構成を有しており、設定スイッチ540が設けられている。また、第4実施形態と同様に、特殊遊技釘等が用いられていても良い。しかし、一部の動作が第4実施形態と相違している。以下では、第4実施形態との相違点を中心に説明する。

【0287】

第5実施形態の大当たり遊技は、第4実施形態と同様の無条件ラウンドと条件付ラウンドを有しており、大当たり遊技の種別として、最終前ラウンドが無条件ラウンドと条件付ラウンドとから構成される混合大当たり遊技が設けられている。なお、混合大当たり遊技に含まれる条件付ラウンドは、条件付ラウンドA、Bの双方であっても良いし、一方のみであっても良い。また、混合大当たり遊技に加え、無条件大当たり遊技や条件付大当たり遊技が設けられていても良い。

10

【0288】

ここで、混合大当たり遊技は、無条件ラウンドの比率が高い程、消化される平均的なラウンド数（平均消化ラウンド数）が大きくなり、遊技者に付与される平均的な賞球数（平均賞球数）が大きくなる。また、先行して行われる無条件ラウンドが多くなるにつれ、平均消化ラウンド数や平均賞球数が大きくなる。

【0289】

そこで、第5実施形態では、混合大当たり遊技として、無条件ラウンド及び条件付ラウンドの数と、各種別のラウンドが並ぶ順番とのうちの少なくとも一方を異ならせることで、平均消化ラウンド数や平均賞球数が異なっている複数の種別が設けられている。なお、これらの大当たり遊技は、総ラウンド数が同じであっても良いが、平均消化ラウンド数や平均賞球数に違いが生じるのであれば、これらの大当たり遊技の総ラウンド数は異なっても良い。

20

【0290】

具体的には、混合大当たり遊技（一例として、全15R）の種別として、例えば、無条件ラウンドのラウンド数と条件付ラウンドのラウンド数の比率が9：5である種別1と、8：6である種別2と、7：7である種別3と、6：8である種別4と、5：9である種別5を設けても良い。なお、これらの混合大当たり遊技では、一方の種類のラウンド（一例として無条件ラウンド）が先行して行われた後、他方の種類のラウンドが行われても良い。無論、種別1～5の順に遊技者により不利になっていくのは言うまでもない。

30

【0291】

また、例えば、1～10Rが無条件ラウンド、11～14Rが条件付ラウンドである種別Aと、1～7、12～14Rが無条件ラウンド、8～11Rが条件付ラウンドである種別Bと、1～5、11～14Rが無条件ラウンド、6～10Rが条件付ラウンドである種別Cと、1～4Rが条件付ラウンド、5～14Rが無条件ラウンドである種別Dを設けても良い。無論、種別A～Dの順に遊技者により不利になっていくのは言うまでもない。

【0292】

なお、無条件ラウンドと条件付ラウンドの比率と順番の双方を異ならせることで、混合大当たり遊技の各種別の平均消化ラウンド数や平均賞球数を異ならせても良い。また、さらに、総ラウンド数を異ならせることで、平均消化ラウンド数、平均賞球数や、遊技者に付与される最大賞球数を異なるものとした混合大当たり遊技の種別を設けても良い。

40

【0293】

第4実施形態と同様、大当たり遊技の種別は、大当たり図柄の種類に応じて決定される。なお、例えば、遊技状態や、ST回数や、大当たり遊技の総ラウンド数等を考慮して種別を決定しても良い。そして、大当たり遊技の種別は、設定に応じて決定され、遊技者に有利である設定程、平均消化ラウンド数や平均賞球数、さらには、最大賞球数が大きくなる。

【0294】

具体的には、例えば、大当たり遊技の種別が混合大当たり遊技となる場合、設定1である場合には種別1が、設定2である場合には種別2が、設定3である場合には種別3が、設定4である場合には種別4が、設定5である場合には種別5が必ず選択されても良い。また

50

、例えば、設定１である場合には種別Ａが、設定２である場合には種別Ｂが、設定３である場合には種別Ｃが、設定４，５である場合には種別Ｄが必ず選択されても良い。

【０２９５】

また、例えば、設定が遊技者に有利であるにつれ、高い確率で、平均消化ラウンド数や平均賞球数（或いは、平均消化ラウンド数や平均賞球数と最大賞球数）が大きい混合大当り遊技の種別が選択されるようにしても良い。すなわち、大当り遊技の種別が混合大当り遊技となる場合、例えば、設定１である場合には、９０％で種別１（或いは種別Ａ）の混合大当り遊技が行われ、設定が遊技者に不利になるにつれ、種別１の混合大当り遊技が行われる確率が低くなっても良い。また、例えば、設定５である場合には、９０％で種別５（或いは種別Ｄ）の混合大当り遊技が行われ、設定が遊技者に有利になるにつれ、種別５の混合大当り遊技が行われる確率が低くなっても良い。

10

【０２９６】

また、本パチンコ機は、第４実施形態と同様に、「設定判別処理」，「メインルーチン」，「始動入賞確認処理」，「当否判定処理」，「特別遊技処理」が行われるが、「設定判別処理」が一部相違している。以下では、第４実施形態との相違点を説明する。

【０２９７】

（１）設定判別処理について

まず、主制御装置４０にて設定スイッチ５４０の状態に基づき設定を判別する設定判別処理について説明する。本処理は、第４実施形態の設定判別処理に対し、Ｓ７１０が相違しているため、以下では、Ｓ７１０の内容について説明する。

20

【０２９８】

Ｓ７１０では、主制御装置４０は、第４実施形態と同様にして、設定に応じて、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の大当り図柄の対応関係を定める。これにより、上述した内容で、設定に応じた確率で、各種別の混合大当り遊技が選択されるようにする。

【０２９９】

〔変形例１〕

次に、第５実施形態の変形例１について説明する。第５実施形態の変形例１のパチンコ機は、第４実施形態の変形例１のパチンコ機とほぼ同様の構成を有している。また、第４実施形態の変形例１と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。

【０３００】

30

本パチンコ機は、第５実施形態と同様、混合大当り遊技を有していると共に、混合大当り遊技として、平均消化ラウンド数や平均賞球数（さらには、最大賞球数）の異なる複数の種別が設けられている。無論、無条件大当り遊技や条件付大当り遊技がさらに設けられていても良い。

【０３０１】

そして、第５実施形態と同様にして、混合大当り遊技が行われる場合、混合大当り遊技の種別は設定に応じた確率で決定され、遊技者に有利である設定程、平均消化ラウンド数や平均賞球数（又は、平均消化ラウンド数や平均賞球数と最大賞球数）が大きくなる。

【０３０２】

また、本パチンコ機は、第５実施形態と同様の「設定判別処理」と、第４実施形態の変形例１と同様の「メインルーチン」，「始動入賞確認処理」，「当否判定処理」，「特別遊技処理」が行われる。

40

【０３０３】

〔変形例２〕

次に、第５実施形態の変形例２について説明する。第５実施形態の変形例２のパチンコ機は、第４実施形態の変形例２のパチンコ機とほぼ同様の構成を有している。また、第４実施形態の変形例２と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。

【０３０４】

本パチンコ機は、第５実施形態と同様、混合大当り遊技を有していると共に、混合大当り遊技として、平均消化ラウンド数や平均賞球数（さらには、最大賞球数）の異なる複数

50

の種別が設けられている。無論、無条件大当り遊技や条件付大当り遊技がさらに設けられていても良い。

【0305】

そして、第5実施形態と同様にして、直撃大当り、又は、役物大当りに起因して混合大当り遊技が行われる場合、混合大当り遊技の種別は設定に応じた確率で決定され、遊技者に有利である設定程、平均消化ラウンド数や平均賞球数（又は、平均消化ラウンド数や平均賞球数と最大賞球数）が大きくなる。

【0306】

また、本パチンコ機は、第4実施形態の変形例2と同様に、「設定判別処理」、「メインルーチン」、「始動入賞確認処理」、「当否判定処理」、「特別遊技処理」が行われるが、「設定判別処理」の一部が第4実施形態の変形例2と相違している。以下では、第4実施形態の変形例2との相違点について説明する。

10

【0307】

（1）設定判別処理について

主制御装置40にて設定スイッチ540の状態に基づき設定を判別する設定判別処理について説明する。本処理は、第4実施形態の変形例2の設定判別処理に対し、S710が相違しているため、以下では、S710の内容について説明する。

【0308】

S710では、主制御装置40は、第4実施形態の変形例2と同様にして、設定に応じて、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の大当り図柄及び小当り図柄の対応関係を定める。これにより、上述した内容で、設定に応じた確率で、各種別の混合大当り遊技が選択されるようにする。

20

【0309】

[効果]

第5実施形態と変形例1、2のパチンコ機によれば、第4実施形態と同様、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができると共に、釘調整が不要となるため、高度な技術を有していなくても利益を調整できると共に、該調整を行う度に立ち入り検査を受ける必要が無くなる。

【0310】

また、各設定において各々の種別の混合大当り遊技が選択される可能性がある場合には、遊技者に設定が判明するのを避けつつ、遊技者に付与される利益を調整できる。これにより、遊技者に対し、有利な設定がなされているとの期待を持たせることができる。

30

【0311】

また、上述したように、封入式のパチンコ機では、球掛かり防止のための釘調整を行う必要性が低くなると考えられ、第5実施形態と変形例1、2の構成を封入式のパチンコ機に適用することで、釘調整を不要とすることができる。

【0312】

さらに、特殊遊技釘を用いることで、釘調整による不正行為を効果的に抑制でき、パチンコ機の設置後に、立ち入り検査等を行って遊技釘の状態を検査する必要が無くなる。

[第6実施形態]

40

次に、本発明を適用した第6実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は、第5実施形態と同様の構成を有しており、設定スイッチ540が設けられている。また、第5実施形態と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。以下では、第5実施形態との相違点を中心に説明する。

【0313】

第6実施形態の大当り遊技では、条件付ラウンドA、Bが設けられており、大当り遊技の種別として、条件付大当り遊技が設けられている。そして、条件付大当り遊技を構成する条件付ラウンドは、条件付ラウンドA、Bの双方又は一方となっている。無論、条件付大当り遊技に加え、無条件大当り遊技や混合大当り遊技が設けられていても良い。

【0314】

50

ここで、条件付ラウンドAは、ラウンド中に遊技球が継続口に入球しても、直ちに当該ラウンドが終了せず、所定数の遊技球が大入賞口に入球するか、又は、ラウンドの継続時間が一定時間に達するという終了条件が充足された時点で、当該ラウンドが終了する。一方、条件付ラウンドBは、ラウンド中に遊技球が継続口に入球すると、直ちに当該ラウンドが終了する。

【0315】

そこで、第6実施形態では、条件付大当り遊技として、条件付ラウンドA、Bの各々の数を異ならせることで、平均賞球数が異なっている複数の種別が設けられている。

また、第3実施形態のように条件付ラウンドA、Bにて、ラウンド中に遊技球が継続口に入球する確率が異なっている場合には、継続口に入球する確率が高い条件付ラウンドをより多く先行して行うことで、平均消化ラウンド数や平均賞球数が大きくなる。このような場合には、条件付ラウンドA、Bの各々が行われる順番を異ならせることで、平均消化ラウンド数や平均賞球数が異なっている複数の種別を設けても良い。

10

【0316】

なお、これらの大当り遊技は、総ラウンド数が同じであっても良いが、平均消化ラウンド数や平均賞球数に違いが生じるのであれば、これらの大当り遊技の総ラウンド数は異なっても良い。

【0317】

具体的には、条件付大当り遊技（一例として、全15R）の種別として、例えば、条件付ラウンドAの数と条件付ラウンドBの数の比率が9：5である種別1と、8：6である種別2と、7：7である種別3と、6：8である種別4と、5：9である種別5を設けても良い。なお、これらの条件付大当り遊技では、一方の種類の条件付ラウンドが先行して行われた後、他方の種類の条件付ラウンドが行われても良い。無論、種別1～5の順に遊技者により不利になっていくのは言うまでもない。

20

【0318】

また、仮に、条件付ラウンドAが条件付ラウンドBよりも継続口への入球確率が高いとした場合、例えば、1～10Rが条件付ラウンドA、11～14Rが条件付ラウンドBである種別Aと、1～7、12～14Rが条件付ラウンドA、8～11Rが条件付ラウンドBである種別Bと、1～5、11～14Rが条件付ラウンドA、6～10Rが条件付ラウンドBである種別Cと、1～4Rが条件付ラウンドB、5～14Rが条件付ラウンドAである種別Dを設けても良い。無論、種別A～Dの順に遊技者により不利になっていくのは言うまでもない。

30

【0319】

なお、条件付ラウンドA、Bの比率と順番の双方を異ならせることで、条件付大当り遊技の各種別の平均消化ラウンド数や平均賞球数を異ならせても良い。また、さらに、総ラウンド数を異ならせることで、平均消化ラウンド数や平均賞球数や最大賞球数を異なるものとした条件付大当り遊技の種別を設けても良い。

【0320】

第5実施形態と同様、大当り遊技の種別は、大当り図柄の種類に応じて決定される。なお、例えば、遊技状態や、ST回数や、大当り遊技の総ラウンド数等を考慮して種別を決定しても良い。そして、大当り遊技の種別は、設定に応じて決定され、遊技者に有利である設定程、平均消化ラウンド数や平均賞球数、さらには、最大賞球数が大きくなる。

40

【0321】

具体的には、例えば、大当り遊技の種別が条件付大当り遊技となる場合、設定1である場合には種別1が、設定2である場合には種別2が、設定3である場合には種別3が、設定4である場合には種別4が、設定5である場合には種別5が必ず選択されても良い。また、例えば、設定1である場合には種別Aが、設定2である場合には種別Bが、設定3である場合には種別Cが、設定4、5である場合には種別Dが必ず選択されても良い。

【0322】

また、例えば、設定が遊技者に有利であるにつれ、高い確率で、平均消化ラウンド数や

50

平均賞球数や最大賞球数が大きい条件付大当り遊技の種別が選択されるようにしても良い。すなわち、大当り遊技の種別が条件付大当り遊技となる場合、例えば、設定1である場合には、90%で種別1（或いは種別A）の条件付大当り遊技が行われ、設定が遊技者に不利になるにつれ、種別1の条件付大当り遊技が行われる確率が低くなっても良い。また、例えば、設定5である場合には、90%で種別5（或いは種別D）の条件付大当り遊技が行われ、設定が遊技者に有利になるにつれ、種別5の条件付大当り遊技が行われる確率が低くなっても良い。

【0323】

なお、条件付ラウンドA、Bの双方又は一方を有し、同様にして、条件付ラウンドA、Bの数、順番や、総ラウンド数を異ならせることで、平均消化ラウンド数や平均賞球数や最大賞球数を異なるものとした混合大当り遊技を設けても良い。そして、同様にして、設定に応じて混合大当り遊技の種別を定めても良い。

10

【0324】

また、本パチンコ機は、第5実施形態と同様に、「設定判別処理」、「メインルーチン」、「始動入賞確認処理」、「当否判定処理」、「特別遊技処理」が行われるが、「設定判別処理」が一部相違している。以下では、第5実施形態との相違点を説明する。

【0325】

（1）設定判別処理について

まず、主制御装置40にて設定スイッチ540の状態に基づき設定を判別する設定判別処理について説明する。本処理は、第5実施形態の設定判別処理に対し、S710が相違しているため、以下では、S710の内容について説明する。

20

【0326】

S710では、主制御装置40は、第5実施形態と同様にして、設定に応じて、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の大当り図柄の対応関係を定める。これにより、上述した内容で、設定に応じた確率で、各種別の条件付大当り遊技が選択されるようにする。

【0327】

〔変形例1〕

次に、第6実施形態の変形例1について説明する。第6実施形態の変形例1のパチンコ機は、第5実施形態の変形例1のパチンコ機とほぼ同様の構成を有している。また、第5実施形態の変形例1と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。

30

【0328】

本パチンコ機は、第6実施形態と同様、条件付大当り遊技を有していると共に、条件付大当り遊技として、平均消化ラウンド数や平均賞球数や最大賞球数の異なる複数の種別が設けられている。無論、無条件大当り遊技や混合大当り遊技がさらに設けられていても良い。

【0329】

そして、第6実施形態と同様にして、条件付大当り遊技が行われる場合、条件付大当り遊技の種別は設定に応じた確率で決定され、遊技者に有利である設定程、平均消化ラウンド数や平均賞球数や最大賞球数が大きくなる。

【0330】

40

また、本パチンコ機は、第6実施形態と同様の「設定判別処理」と、第5実施形態の変形例1と同様の「メインルーチン」、「始動入賞確認処理」、「当否判定処理」、「特別遊技処理」が行われる。

【0331】

〔変形例2〕

次に、第6実施形態の変形例2について説明する。第6実施形態の変形例2のパチンコ機は、第5実施形態の変形例2のパチンコ機とほぼ同様の構成を有している。また、第5実施形態の変形例2と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。

【0332】

本パチンコ機は、第6実施形態と同様、条件付大当り遊技を有していると共に、条件付

50

大当り遊技として、平均消化ラウンド数や平均賞球数や最大賞球数の異なる複数の種別が設けられている。無論、無条件大当り遊技や混合大当り遊技がさらに設けられていても良い。

【0333】

そして、第6実施形態と同様にして、直撃大当り、又は、役物大当りに起因して条件付大当り遊技が行われる場合、条件付大当り遊技の種別は設定に応じた確率で決定され、遊技者に有利である設定程、平均消化ラウンド数や平均賞球数や最大賞球数が大きくなる。

【0334】

また、本パチンコ機は、第5実施形態の変形例2と同様に、「設定判別処理」、「メインルーチン」、「始動入賞確認処理」、「当否判定処理」、「特別遊技処理」が行われるが、「設定判別処理」の一部が第5実施形態の変形例2と相違している。以下では、第5実施形態の変形例2との相違点について説明する。

【0335】

(1) 設定判別処理について

主制御装置40にて設定スイッチ540の状態に基づき設定を判別する設定判別処理について説明する。本処理は、第5実施形態の変形例2の設定判別処理に対し、S710が相違しているため、以下では、S710の内容について説明する。

【0336】

S710では、主制御装置40は、第5実施形態の変形例2と同様にして、設定に応じて、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の大当り図柄及び小当り図柄の対応関係を定める。これにより、上述した内容で、設定に応じた確率で、各種別の条件付大当り遊技が選択されるようにする。

【0337】

[効果]

第6実施形態と変形例1, 2のパチンコ機によれば、第5実施形態と同様、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができると共に、釘調整が不要となるため、高度な技術を有していなくても利益を調整できると共に、該調整を行う度に立ち入り検査を受ける必要が無くなる。

【0338】

また、各設定において各々の種別の条件付大当り遊技が選択される可能性がある場合には、遊技者に設定が判明するのを避けつつ、遊技者に付与される利益を調整できる。これにより、遊技者に対し、有利な設定がなされているとの期待を持たせることができる。

【0339】

また、上述したように、封入式のパチンコ機では、球掛かり防止のための釘調整を行う必要性が低くなると考えられ、第6実施形態と変形例1, 2の構成を封入式のパチンコ機に適用することで、釘調整を不要とすることができる。

【0340】

さらに、特殊遊技釘を用いることで、釘調整による不正行為を効果的に抑制でき、パチンコ機の設置後に、立ち入り検査等を行って遊技釘の状態を検査する必要が無くなる。

[第7実施形態]

第7実施形態のパチンコ機は、遊技球を遊技領域20に向けて発射させたことに起因して行われる発射抽選と、始動口への入球に起因して行われる当否判定とが行われる。そして、第4～第6実施形態と同様にして、設定スイッチ540により設定を変更可能となっており、設定に応じて、発射抽選が行われる頻度や、発射抽選で当選する確率が決定される。本パチンコ機は、第3実施形態のパチンコ機と類似しており、以下では、第3実施形態との相違点を中心に説明する。

【0341】

[構成の説明]

本パチンコ機は、第3実施形態の構成に、第4～第6実施形態における設定スイッチ540と、発射検出SW550と、戻り球検出SW551を加えたものとなっている(図4

10

20

30

40

50

3 参照)。

【0342】

設定スイッチ540は、主制御装置40に接続されており、一例として1～5の5段階で設定を変更可能となっている。

また、発射検出SW550及び戻り球検出SW551は、裏配線中継端子板530を介して主制御装置40に接続されている。

【0343】

ここで、発射制御装置44と遊技領域20とを結ぶ経路であって、発射制御装置44から発射された遊技球810が通過する経路を発射経路800とする(図44参照)。また、発射経路800の始点付近から下方に分岐した経路であって、発射制御装置44から発射されが、遊技領域20に到達せず、発射時とは反対方向に発射経路800を流下する遊技球811(戻り球)が通過する経路を、戻り球経路801とする。戻り球経路801は下皿13に繋がっている。

10

【0344】

発射検出SW550は、発射経路800における戻り球経路801への分岐点の上流側に設けられている。また、戻り球検出SW551は、戻り球経路801に設けられている。そして、これらのSWは、遊技球が当該SWの配置位置を通過したことを検出し、主制御装置40に対し、遊技球が通過したことを示す検出信号を出力する。

【0345】

なお、遊技盤2における向かって左上の位置(無論、右上に配置しても良い)に発射装置を配置し、該位置から遊技領域20に遊技球を発射する構成を有する場合には、戻り球は生じなくなる。このため、このような場合には、発射装置からの遊技球の発射を検出するセンサのみを設ければ良い。

20

【0346】

また、本パチンコ機は、第4実施形態と同様にして、特殊遊技釘等が用いられていても良い。

〔動作の説明〕

本パチンコ機は、発射制御装置44から発射された遊技球が遊技領域20に到達した数が予め定められた数(発射数)に達する度に、発射抽選が行われる。そして、発射抽選で当選すると第3実施形態と同様の小当たりが生じ、小当たり遊技中に特別入球口212への入球が生じると役物大当たりが生じる。また、発射抽選に並行して、第3実施形態と同様にして、第1, 第2特図始動口23A, 23Bへの入球に起因して当否判定が行われ、直撃大当たりや役物大当たりが発生する構成となっている。

30

【0347】

また、第4～第6実施形態と同様にして設定スイッチ540により定められた設定に応じて、発射抽選の発射数、及び、当選確率のうちの双方又は一方が定められる。無論、遊技者に有利な設定である程、発射抽選で当選確率が高くなるよう、発射数と当選確率の双方又は一方が定められるのは言うまでもない。

【0348】

具体的には、例えば、設定1の場合には、発射数を1回、発射抽選の当選確率を1/300とし、設定2の場合には、発射数を2回、発射抽選の当選確率を1/100とし、設定3の場合には、発射数を5回、発射抽選の当選確率を1/30とし、設定1～3のいずれかを選択する構成としても良い。

40

【0349】

また、例えば、設定1～3の場合には、発射抽選の当選確率を固定値(一例として1/100)とすると共に、各設定の発射数を1, 2, 3とし、設定4, 5の場合には、発射数を固定値(一例として1回)とすると共に、各設定での当選確率を1/300, 1/250としても良い。

【0350】

また、本パチンコ機は、第4実施形態と同様の無条件大当たり遊技と条件付大当たり遊技が

50

設けられている。無論、他の種別の大当り遊技がさらに設けられていても良い。

そして、例えば、第1, 第2特図始動口23A, 23Bへの入球に起因して行われる大当り遊技の種別を無条件大当り遊技(一例として、全16R)とし、発射抽選に起因して行われる大当り遊技の種別を条件付大当り遊技(一例として、全16R)としても良い。

【0351】

無論、これに限らず、発射抽選に起因して行われる大当り遊技の種別は、常に無条件大当り遊技となっていて良いし、混合大当り遊技となっていて良い。また、小当り図柄の種類等に応じて、該大当り遊技の種別が定められても良い。

【0352】

また、第1, 第2特図始動口23A, 23Bへの入球に起因して行われる大当り遊技に 10
関しても、常に条件付大当り遊技となっていて良いし、混合大当り遊技となっていて良い。また、大当り図柄や小当り図柄の種類に応じて種別が定められても良い。

【0353】

また、本パチンコ機は、第3実施形態と同様の「メインルーチン」, 「始動入賞確認処理」, 「当否判定処理」, 「特別遊技処理」が行われると共に、第4実施形態と同様の「設定判別処理」が行われるが、「設定判別処理」, 「メインルーチン」, 「当否判定処理」の内容が一部相違している。以下では、相違点を説明する。

【0354】

(1) 設定判別処理について

まず、設定判別処理について説明する。本処理は、第4実施形態と同様、本パチンコの 20
電源投入後、メインルーチンが開始される前に実行され、主制御装置40にて設定スイッチ540の状態に基づき設定を判別するが、S710が相違している。以下では、S710の内容について説明する。

【0355】

本パチンコ機では、一例として、大当り判定用乱数を用いて発射抽選を行うが、S710では、主制御装置40は、設定に応じて、発射抽選の際に小当りと判定される大当り判定用乱数の値(小当り値)を定める。これにより、発射抽選にて設定に応じた確率で小当りが生じるようにする。また、設定に応じて発射数を定める。

【0356】

また、主制御装置40は、大当り図柄決定用乱数の各値と各種類の大当り図柄及び小当り図柄の対応関係を定める。これにより、上述した内容で、発射抽選に起因する大当り遊技の種別や、始動口への入球に起因する大当り遊技の種別が選択されるようにする。 30

【0357】

(2) メインルーチンについて

本パチンコ機におけるメインルーチンでは、第3実施形態と同様の処理が行われるが、変動パターン決定用乱数更新処理(S106)と入賞確認処理(S107)との間にて、遊技領域20に発射された遊技球の数をカウントする発射数カウント処理(詳細は後述する)が行われる点で相違する。

【0358】

(3) 発射数カウント処理について 40

次に、遊技領域20に発射された遊技球の数が発射数に達したことを検出する発射数カウント処理について説明する(図45参照)。本処理は、メインルーチンからコールされる。

【0359】

S800では、主制御装置40は、発射検出SW550からの信号に基づき、遊技球が発射されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S800: Yes)、S805に移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S800: No)、S810に移行する。

【0360】

S805では、主制御装置40は、発射抽選カウンタに1を加算し、S810に移行す 50

る。

S 8 1 0では、主制御装置 4 0は、戻り球検出 S W 5 5 1からの信号に基づき、戻り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 8 1 0 : Y e s)、S 8 1 5に移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 8 1 0 : N o)、S 8 2 0に移行する。

【 0 3 6 1 】

S 8 1 5では、主制御装置 4 0は、発射抽選カウンタから 1を減算し、S 8 2 0に移行する。これにより、遊技領域 2 0に到達した遊技球の数に基づき、発射抽選を行うことができる。

【 0 3 6 2 】

S 8 2 0では、主制御装置 4 0は、発射抽選カウンタが発射数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 8 2 0 : Y e s)、S 8 2 5に移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 8 2 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 3 6 3 】

S 8 2 5では、主制御装置 4 0は、発射抽選カウンタをクリアし、S 8 3 0に移行する。

S 8 3 0では、主制御装置 4 0は、発射抽選フラグをセットし、本処理を終了する。

【 0 3 6 4 】

(4) 当否判定処理について

本パチンコ機における当否判定処理では、第 3 実施形態と同様の処理が行われるが、本パチンコ機では、第 3 実施形態における S 3 1 0 ~ S 3 2 5 の処理に替えて、図 4 6 における S 3 1 0 ~ S 3 2 8 の処理が行われる。そして、本パチンコ機における S 3 1 3 ~ S 3 1 8 , S 3 2 0 , S 3 2 2 , S 3 2 4 , S 3 2 6 ~ S 3 2 8 は、第 3 実施形態の S 3 1 0 ~ S 3 1 5 , S 3 1 7 , S 3 1 9 , S 3 1 2 , S 3 2 3 ~ S 3 2 5 と同様である。このため、以下では、相違点である S 3 1 0 ~ S 3 1 2 , S 3 1 9 , S 3 2 1 , S 3 2 3 , S 3 2 5 の処理について説明する (図 4 6 参照)。

【 0 3 6 5 】

S 3 0 2 で確定図柄が表示中でないと判定された場合に移行する S 3 1 0 では、主制御装置 4 0は、発射抽選フラグの状態に基づき発射抽選を実行するか否かを判定する。具体的には、発射抽選フラグがセットされている場合には、発射抽選を実行すると判定しても良い。そして、発射抽選を実行すると判定した場合には (S 3 1 0 : Y e s)、S 3 1 1に移行し、そうでない場合には (S 3 1 0 : N o)、S 3 1 3に移行し、その後、第 3 実施形態の S 3 1 0 移行と同様の処理が行われる。

【 0 3 6 6 】

S 3 1 1では、主制御装置 4 0は、発射抽選処理 (詳細は後述する) を実行し、S 3 1 2に移行する。

S 3 1 2では、主制御装置 4 0は、発射抽選フラグをクリアし、本処理を終了する (特別遊技処理に移行する)。

【 0 3 6 7 】

S 3 1 9 , S 3 2 1 , S 3 2 3 , S 3 2 5 は、第 4 実施形態の変形例 2 の当否判定処理の S 3 1 6 , S 3 1 8 , S 3 2 0 , S 3 2 2 と同様である。

(5) 発射抽選処理について

次に、発射抽選を行う発射抽選処理について説明する (図 4 7 参照)。本処理は、当否判定処理からコールされる。

【 0 3 6 8 】

S 8 5 0では、主制御装置 4 0は、複数の乱数値 (大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、ハズレ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を抽出し、S 8 5 5に移行する。

【 0 3 6 9 】

S 8 5 5では、主制御装置 4 0は、抽出した大当り判定用乱数の値が設定判別処理の S

10

20

30

40

50

710にて定められた小当たり値であるか否かを判定することで、発射抽選を行う。そして、S860では、主制御装置40は、発射抽選で小当りに当選したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S860:Yes)、S865に移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S860:No)、S880に移行する。

【0370】

S865では、主制御装置40は、役物大当たりが生じた際の大当たり遊技の種別が上述したものとなるよう、小当たり図柄を決定する。

S870では、本パチンコ機の当否判定処理のS324と同様の処理が行われる。

【0371】

S875では、主制御装置40は、小当たり設定処理を行い、小当たり図柄の種類に基づき、役物大当たりによる大当たり遊技の種別や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、ST回数等の設定を行う。この時、上述したようにして、発射抽選により生じた小当たりにて役物大当たりが生じた場合の大当たり遊技の種別が定められる。また、この時、小当たり図柄の種類に応じて、小当たり遊技における大入賞装置26の開放時間を設定する。この他にも、例えば、演出図柄表示装置21で実行される大当たり遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定がなされる。

10

【0372】

一方、S860にて小当たりが生じていないと判定された場合に移行するS880、S885では、本パチンコ機の当否判定処理のS326、S327と同様の処理が行われる。

また、S875、S885に続いて行われるS890では、本パチンコ機の当否判定処理のS328と同様の処理が行われる。

20

【0373】

〔効果〕

第7実施形態のパチンコ機によれば、設定の変更により遊技者に付与される利益を調整できるため、ホールと遊技者の利益のバランスを取りながら、遊技者に多くの賞球を与えることが可能になる。

【0374】

さらに、条件付ラウンドでは、大入賞装置26に入球した遊技球の挙動により次のラウンドに進むか否かが決まるため、遊技者にスリルを与え、楽しませることができ、また、遊技者の技量により条件付ラウンドを消化できるか否かが左右される場合も生じる。このため、遊技球の挙動による面白さを提供できると共に、技術的に遊技に介入する要素が生じ、遊技の興趣を高めることができる。

30

【0375】

したがって、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができる。

また、設定の変更により遊技者に付与される利益が調整されるため、釘調整が不要となり、高度な技術を有していなくても利益を調整できると共に、立ち入り検査を受ける必要が無くなる。

【0376】

また、設定に応じて発射抽選で当選する確率が変化する構成であるため、遊技者に設定が判明するのを避けつつ、遊技者に付与される利益を調整できる。これにより、遊技者に対し、有利な設定がなされているとの期待を持たせることができる。

40

【0377】

また、封入式のパチンコ機では、球掛かり防止のための釘調整を行う必要性が低くなると考えられ、第7実施形態の構成を封入式のパチンコ機に適用することで、釘調整を不要とすることができる。

【0378】

さらに、特殊遊技釘を用いることで、釘調整が極めて困難又は不可能となるため、釘調整による不正行為を効果的に抑制できる。このため、パチンコ機を設置した後に、立ち入り検査等を行って遊技釘の状態を検査する必要が無くなる。

【0379】

50

〔変形例〕

第7実施形態のパチンコ機では、発射抽選では小当りに当選する構成となっているが、発射抽選にて直撃大当りが発生するようにしても良い。この時、常に条件付大当り遊技が行われても良いし、無条件大当り遊技が行われても良い。また、大当り図柄等に応じて大当り遊技の種別を選択する構成としても良い。

【0380】

また、第1、第2実施形態と同様に構成されたパチンコ機において、第7実施形態と同様にして発射抽選を行い、発射抽選で当選すると、始動口への入球に起因して行われる当否判定で当選した場合と同様の大当りが発生するようにしても良い。そして、設定に応じて、第7実施形態と同様、発射抽選で当選する確率を定めても良い。

10

【0381】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

〔第8実施形態〕

次に、本発明を適用した第8実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は、第1実施形態のパチンコ機と同様の構成を有しているが、第1大入賞口25Aの構成や、特別遊技における条件付ラウンドA、Bにおいて、次のラウンドに進むか否かを決定する方法等が相違している。以下では、第1実施形態との相違点を中心に説明する。

【0382】

まず、第8実施形態では、第1実施形態の構成に加え、第1大入賞口25Aに設けられたハズレ口（詳細は後述する）への入球を検出し、検出結果を示す信号を主制御装置40 20 に出力するハズレ口SW511と、主制御装置40により制御される振分モータ517と、設定スイッチ540が設けられている（図48参照）。

【0383】

設定スイッチ540は、主制御装置40に接続されており、例えば、ディップスイッチ、ジャンプスイッチ、トグルスイッチ、スライドスイッチ等として構成されていても良い。設定スイッチ540を操作することで、本パチンコ機の電源投入時に設定を定めることができ、一例として1～5の5段階で設定を変更可能となっても良い。また、一例として、設定の値が小さくなる程、遊技者に有利になっても良い。

【0384】

第8実施形態では、第1大入賞口25Aの底部に入球口311が形成されていると共に 30 、入球口311から下方に延びる細長い通路310が設けられている（図49、50）。また、通路310における入球口311の下側に隣接する位置（振分領域とも記載）には、第1カウントSW507が設けられており、特別遊技中、第1カウントSW507により振分領域を通過する遊技球を検出して第1大入賞口25Aへの入賞数がカウントされる。また、条件付ラウンドでは、遊技球が振分領域を通過したことに応じて振分抽選（該遊技球を継続口210に誘導するか否かを決定するための抽選）が行われ、振分抽選で当選したことに起因して次のラウンドに進む。

【0385】

なお、振分抽選で当選する確率は、設定スイッチ540により定められた設定に応じて定められても良い。無論、遊技者に有利な設定である程、振分抽選の当選確率が高くなる 40 のは言うまでもない。

【0386】

通路310の下方には、条件付ラウンドにおいて、第1大入賞口25Aに入球した遊技球を停留する（留めておく）と共に、振分抽選の結果に応じて、停留した遊技球を継続口210とハズレ口213（遊技球を通路310の外部に排出するための入球口）とのうちのいずれかに誘導する回転体320が設けられている。具体的には、振分抽選に当選した遊技球は継続口210に、当選しなかった遊技球はハズレ口213に誘導され、いずれかの遊技球が継続口210に進入すると、次のラウンドに進むことができる。

【0387】

回転体320は、遊技盤2から板ガラス110側（遊技者側）に向かって伸びる（垂直 50

に伸びる)回転軸を中心に回転可能に構成されており、振分モータ517により、遊技盤2に向かって左右方向に傾きが変位される(以後、遊技盤2に向かって右を単に右と記載し、遊技盤2に向かって左を単に左と記載する)。回転体320の左下には継続口210が、右下にはハズレ口213が設けられている。

【0388】

回転体320には、1つの遊技球を停留(保持)するための空間である停留部321と、複数の遊技球をまとめてハズレ口213に誘導するための空間である誘導部322が形成されている。これらは、回転体320における回転軸を周回する縁部(外周部分)に形成されている。外周部分は、遊技者側から見ると、円周の一部を内側に窪ませた形状となっており、この窪んだ部分が、停留部321や誘導部322に相当する。

10

【0389】

そして、回転体320は、振分モータ517により傾きを変位させることで、通常状態と左傾斜状態と右傾斜状態の3つの状態に移行可能である。通常状態では、停留部321が最上部に位置し、停留部321と通路310とが連通される(図49(a))。これにより、第1大入賞口25Aの入球口311に入球し、通路310を流下した遊技球331は停留部321に誘導され、停留部321に停留される。また、遊技球331に続いて入球口311に入球した遊技球330は、通路310に進入した後、通路310内で停留される。この時、停留部321及び通路310に停留された遊技球は、先に入球口311に入球したもののから順に並んだ状態になる。

【0390】

20

なお、各ラウンドでは、大入賞口に入賞可能な遊技球数の上限数が定められているが、振分領域は、通常状態の回転体320により停留部321及び通路310に停留された上限数の遊技球が配置される領域(停留領域)よりも上方(第1大入賞口25Aの開口部寄りの位置)に配置されていても良い。無論、これに限らず、振分領域は、通常状態の回転体320により通路310等に停留される可能性のある最大数の遊技球が配置される領域(停留領域)よりも上方に配置されていても良い。なお、該最大数は、第1大入賞口25Aの開放時間や、停留された遊技球の誘導に要する時間等に基づき決まることになる。

【0391】

こうすることにより、遊技球が停留される前に、該遊技球が第1大入賞口25Aに入球したことを検出できる。このため、第1大入賞口25Aへの入球数が上限数に達した際に直ちに第1大入賞口25Aを閉鎖することで、上限数を超える遊技球が第1大入賞口25Aに入球するのを抑制できる。

30

【0392】

また、右傾斜状態は、振分モータ517により通常状態である回転体320を右方に傾けた状態である(図49(b))。この時、停留部321が右下に向かった状態になり、停留部321に停留されていた遊技球331はハズレ口213に誘導される。また、この時、通路310の下端は、回転体320の外周部分により閉鎖された状態になり、残りの遊技球330は、通路310に停留されたままとなる。

【0393】

また、左傾斜状態は、振分モータ517により通常状態である回転体320を左方に傾けた状態である(図50(a))。この時、停留部321が左下に向かった状態になり、停留部321に停留されていた遊技球331は継続口210に誘導される。また、この時、通路310と誘導部322とが連通された状態になり、通路310に停留されている1又は複数の遊技球300は、誘導部322を通過してまとめてハズレ口213に誘導される。なお、継続口210に誘導された遊技球は継続SW509、ハズレ口213に誘導された遊技球はハズレ口SW511、により検出される。

40

【0394】

なお、上記構成に替えて、停留部321のみが形成され、誘導部322が形成されていない回転体320を用いると共に、通路310の終端の右側に、通路310に停留されている遊技球を右方に排出する排出口312と、排出口312を開閉する扉部313を設け

50

ても良い(図50(b))。扉部313は、主制御装置40により制御される図示しないアクチュエータにより開閉される。

【0395】

そして、同様に、回転体320を通常状態、右傾斜状態、左傾斜状態に移行させ、回転体320が左傾斜状態である時には扉部313を開放し、停留部321に停留されている遊技球331を継続口210に誘導すると同時に、通路310に停留されている遊技球330を排出口312から右方に排出し、ハズレ口213に誘導しても良い(図50(b))。

【0396】

なお、回転体320が左傾斜状態である時には、扉部313が開放された状態が維持され、新たに第1大入賞口25Aに入球し、通路310の終端に到達した遊技球は、排出口312から右方に排出される。一方、回転体320が左傾斜状態でない場合には、扉部313により排出口312が閉鎖された状態が維持され、遊技球330は通路310に停留されたままとなる。

【0397】

また、通路310の終端に設けられた排出口312は、通路310の終端の右側に限らず、左側に形成されていても良いし、前側又は後側に形成されていても良い。そして、回転体320が左傾斜状態である時に排出口312を開放することで、停留部321に停留されている遊技球331を継続口210に誘導しても良いし、継続口210とハズレ口213の双方に入球する可能性がある状態で排出口312から排出しても良い。

【0398】

本パチンコ機は、第1実施形態と同様に、「メインルーチン」、「始動入賞確認処理」、「当否判定処理」、「特別遊技処理」が行われる。しかし、「特別遊技処理」が一部相違していると共に、特別遊技中に行われた振分抽選の結果を表示する「振分抽選結果表示処理」や、振分抽選の結果の履歴を表示する「振分抽選履歴表示処理」がさらに行われる点で相違する。以下では、第1実施形態との相違点について説明する。

【0399】

(1) 特別遊技処理について

第8施形態の特別遊技処理は、S400~S405、S430~S440において第1実施形態の特別遊技処理と一致するが、他の部分が一部相違している。以下では、相違点を中心に説明する(図51、図52)。

【0400】

まず、図51について、S410では、第1実施形態と同様に、S411~S414に分岐する。S411~S414のうち、S411(無条件ラウンド終了判定処理)やS414は第1実施形態と同様であるため、説明を省略する。S412(条件付ラウンドA終了判定処理)、S413(条件付ラウンドB終了判定処理)については後述する。

【0401】

また、S415、S416は、第1実施形態のS415、S416と同様であるため、説明を省略する。

また、S416で肯定判定が得られた場合に移行するS417では、主制御装置40は、継続フラグ(継続口210への入球が生じたことを示すフラグ)がクリアされており、且つ、回転体320により停留されている遊技球数(停留数)が0であるか否かを判定する。なお、停留数は、後述する誘導処理や条件付ラウンドA、B終了判定処理にてカウントされる。そして、肯定判定が得られた場合には(S417:Yes)、図52のS420に移行し、否定判定が得られた場合には(S417:No)、S418に移行する。

【0402】

S418は、第1実施形態のS420と同様であるため、説明を省略する。S418が行われた後、本処理は終了となる。

一方、図52について、主制御装置40は、最終ラウンドである場合には(S419:Yes)、S420に移行し、そうでない場合には(S419:No)、S421に移行

10

20

30

40

50

する。

【0403】

S420は、第1実施形態のS423と同様であるため、説明を省略する。S420が行われた後、本処理は終了となる。

また、S421では、主制御装置40は、誘導処理（詳細は後述する）を実行し、S422に移行する。

【0404】

S422では、主制御装置40は、継続フラグがクリアされており、且つ、回転体320での停留数が0であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S422：Yes）、S420に移行し、否定判定が得られた場合には（S422：No）、S423に移行する。

10

【0405】

S423では、主制御装置40は、第1実施形態のS421と同様、大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば（S423：yes）S424に移行し、経過していなければ（S423：No）本処理を終了する。

【0406】

S424では、主制御装置40は、継続フラグがセットされている場合には（S424：Yes）、S425に移行し、セットされていない場合には（S424：No）、S420に移行する。

【0407】

20

S425では、主制御装置40は、ラウンド数をインクリメントし、S426では継続フラグをクリアする。なお、この時、終了フラグをクリアしても良い。

S426に続くS427～S429は、第1実施形態のS424～S426と同様であるため、説明を省略する。S428、S429が行われた後、本処理は終了となる。

【0408】

（2）条件付ラウンドA終了判定処理

次に、第8実施形態における条件付ラウンドA終了判定処理について、図53のフローチャートを用いて説明する。条件付ラウンドA終了判定処理では、条件付ラウンドAを終了するか否かや、当該ラウンドの終了後、次のラウンドに進むか否か等が決定される。

【0409】

30

S510では、主制御装置40は、第1カウントSW507からの信号に基づき、第1大入賞口25A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（S510：Yes）、S511に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S510：No）、S515に移行する。

【0410】

S511では、主制御装置40は、現在のラウンドにおける第1大入賞口25Aへの入球数（入賞数）と停留数に、新たに入球した遊技球数を加算し、S512に移行する。

S512では、主制御装置40は、乱数を抽出すると共に、抽出した乱数が予め定められた当選値であるか否かを判定することで振分抽選を行い、S513に移行する。なお、振分抽選の結果は、現在のラウンドにおいて各結果が得られた順番（振分抽選が行われた順番）を把握可能な状態で、RAMに保存される。

40

【0411】

また、主制御装置40は、現在のラウンドで先に行われた振分抽選で既に当選している場合には、振分抽選を行わなくても良い。また、主制御装置40は、現在のラウンドで既に継続口210への入球が生じている場合には、振分抽選を行わなくても良い。

【0412】

また、この時、主制御装置40は、振分抽選の結果を示すコマンドをサブ統合制御装置42に送信する。該コマンドは、単に振分抽選の結果のみを示していても良いし、振分抽選に用いられた乱数の値を示すことで、振分抽選の結果を示すものであっても良い。

【0413】

50

S 5 1 3 では、主制御装置 4 0 は、入球数が上限数（各ラウンドで第 1 大入賞口 2 5 A に入賞可能な遊技球の最大数）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 5 1 3 : Y e s ）、S 5 1 4 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 5 1 3 : N o ）、S 5 1 5 に移行する。

【 0 4 1 4 】

S 5 1 4 では、主制御装置 4 0 は、第 1 大入賞口 2 5 A を閉鎖すると共に、終了フラグをセットし、現在のラウンドを終了して S 5 1 5 に移行する。

S 5 1 5 では、主制御装置 4 0 は、誘導処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 4 1 5 】

（ 3 ）条件付ラウンド B 終了判定処理

次に、第 8 実施形態における条件付ラウンド B 終了判定処理について、図 5 4 のフローチャートを用いて説明する。条件付ラウンド B 終了判定処理では、条件付ラウンド B を終了するか否かや、当該ラウンドの終了後、次のラウンドに進むか否か等が決定される。

【 0 4 1 6 】

S 5 2 0 ～ S 5 2 5 は、条件付ラウンド A 終了判定処理の S 5 1 0 ～ S 5 1 5 と同様であるため、説明を省略する。

S 5 2 5 の後に移行する S 5 2 6 では、主制御装置 4 0 は、継続フラグがセットさ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 5 2 6 : Y e s ）、S 5 2 7 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 5 2 6 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 4 1 7 】

なお、S 5 2 6 において、S 5 2 2 にて行われた振分抽選で当選したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 5 2 6 : Y e s ）、S 5 2 7 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 5 2 6 : N o ）、本処理を終了するようにしても良い。

【 0 4 1 8 】

S 5 2 7 では、主制御装置 4 0 は、本処理の S 5 2 4 や条件付ラウンド A 終了判定処理の S 5 1 4 と同様の処理により現在のラウンドを終了し、本処理を終了する。

（ 4 ）誘導処理について

次に、誘導処理について、図 5 5 のフローチャートを用いて説明する。誘導処理では、回転体 3 2 0 の停留部 3 2 1 に停留されている遊技球を、振分抽選の結果に応じて継続口 2 1 0 とハズレ口 2 1 3 のいずれかに誘導する。

【 0 4 1 9 】

S 5 3 0 では、主制御装置 4 0 は、停留数が 1 以上であり、且つ、継続フラグがクリアさ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 5 3 0 : Y e s ）、S 5 3 1 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 5 3 0 : N o ）、S 5 3 4 に移行する。

【 0 4 2 0 】

S 5 3 1 では、主制御装置 4 0 は、回転体 3 2 0 の停留部 3 2 1 にて停留されている遊技球が振分領域に進入したことにより行われた振分抽選で当選したか否かを判定する。具体的には、現在のラウンドで行われた振分抽選であって、誘導処理で結果が参照されていないもののうち、最も古い振分抽選で当選したか否かを判定する。そして、主制御装置 4 0 は、該振分抽選で当選した場合には（S 5 3 1 : Y e s ）、S 5 3 2 に移行し、当選しなかった場合には（S 5 3 1 : N o ）、S 5 3 3 に移行する。

【 0 4 2 1 】

S 5 3 2 では、主制御装置 4 0 は、振分モータ 5 1 7 を制御し、回転体 3 2 0 を左傾斜状態にする。これにより、停留部 3 2 1 に停留されている遊技球が継続口 2 1 0 に誘導される。また、この時、回転体 3 2 0 は、一定期間にわたり左傾斜状態が維持される（無論、遅くとも次のラウンドの開始時には、通常状態に戻される）。これにより、通路 3 1 0 にて停留されていた遊技球は、全てハズレ口 2 1 3 に誘導される。また、現在のラウンドにおいて、これ以降に第 1 大入賞口 2 5 A に入球した遊技球は、全てハズレ口 2 1 3 に誘導される。

10

20

30

40

50

【0422】

一方、S533では、主制御装置40は、振分モータ517を制御し、回転体320を右傾斜状態にする。これにより、停留部321に停留されている遊技球がハズレ口213に誘導される。なお、回転体320は、遊技球の誘導が終了した後、直ちに通常状態に戻る。

【0423】

続くS534では、主制御装置40は、継続SW509からの信号に基づき、遊技球が継続口210に入球したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S534:Yes)、S535に移行し、否定判定が得られた場合には(S534:No)、S536に移行する。

10

【0424】

S535では、主制御装置40は、継続フラグをセットし、S536に移行する。

S536では、主制御装置40は、継続SW509からの信号とハズレ口SW511からの信号とに基づき、継続口210とハズレ口213に入球した遊技球数をカウントする。そして、カウントした遊技球数を停留数から減算することで、停留数を更新し、本処理を終了する。

【0425】

(5) 振分抽選結果表示処理について

次に、第8実施形態における振分抽選結果表示処理について、図56のフローチャートを用いて説明する。振分抽選結果表示処理では、サブ統合制御装置42により、特別遊技の条件付ラウンド終了時に、終了した条件付ラウンドで行われた振分抽選の結果の一覧が表示される。

20

【0426】

S540では、サブ統合制御装置42は、主制御装置40から受信したコマンドに基づき、特別遊技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(S540:Yes)、S541に移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S540:No)、本処理を終了する。

【0427】

S541では、サブ統合制御装置42は、主制御装置40から振分抽選結果を示すコマンドを受信した場合には、該コマンドが示す振分抽選結果をRAMに保存する。この時、サブ統合制御装置42は、同一のラウンドにおける各振分抽選結果を対応付けた状態で保存する。

30

【0428】

S542では、サブ統合制御装置42は、主制御装置40からのコマンドに基づき、条件付ラウンドが終了したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S542:Yes)、S543に移行し、否定判定が得られた場合には(S542:No)、本処理を終了する。

【0429】

S543では、サブ統合制御装置42は、終了した条件付ラウンドで行われた振分抽選の結果の一覧を演出図柄表示装置21に表示する。なお、振分抽選の結果の一覧は、該条件付ラウンドの終了後、新たなラウンドが開始されるまでの間にわたり表示しても良い。また、サブ統合制御装置42は、演出図柄表示装置21に限らず、各種LED、ランプ113により振分抽選の結果の一覧を表示しても良いし、スピーカ112を介して、音声により振分抽選の結果を報知しても良い。また、サブ統合制御装置42は、単に該条件付ラウンドで行われた振分抽選の結果の一覧を表示しても良いし、主制御装置40から受信したコマンドが、振分抽選に用いられた乱数を示すものである場合には、該乱数の値の一覧を表示しても良い。無論、この時、乱数と共に、該乱数を用いた振分抽選の結果を報知しても良い。

40

【0430】

続くS544では、サブ統合制御装置42は、主制御装置40からのコマンドに基づき

50

、最終ラウンドが終了したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には（S544：Yes）、S545に移行し、否定判定が得られた場合には（S544：No）、本処理を終了する。

【0431】

S545では、サブ統合制御装置42は、特別遊技中に行われた振分抽選の結果を、EEPROM等の図示しない不揮発性の記憶部に保存し、本処理を終了する。この時、同一ラウンドで行われた各振分抽選の結果を対応付けた状態にすると共に、同一の特別遊技で行われた各振分抽選の結果を対応付けた状態にして保存する。また、主制御装置40から受信したコマンドが、振分抽選に用いられた乱数を示すものである場合には、該乱数の値を振分抽選結果として保存しても良い。無論、該乱数の値と振分抽選結果の双方を保存しても良い。また、サブ統合制御装置42は、現在の年月日時に関する情報と共に振分抽選の結果を保存しても良い。

10

【0432】

（6）振分抽選履歴表示処理について

次に、第8実施形態における振分抽選履歴表示処理について、図57のフローチャートを用いて説明する。振分抽選履歴表示処理では、外部からの指示に応じて、サブ統合制御装置42により振分抽選の結果の履歴が表示される。

【0433】

S550では、サブ統合制御装置42は、振分抽選の結果の履歴を表示する旨の指示を受け付けたか否かを判定する。具体的には、例えば、演出ボタン527やジョグダイヤル528や、図示しない操作部等を介して予め定められた操作を受け付けた場合等に、当該指示を受け付けたとみなしても良い。そして、肯定判定が得られた場合には（S550：Yes）、S551に移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S550：No）、本処理を終了する。

20

【0434】

S551では、サブ統合制御装置42は、記憶部から振分抽選結果を読み出す。この時、サブ統合制御装置42は、直近に行われた所定期間の特別遊技又はラウンドにて行われた振分抽選結果の結果を読み出ししても良いし、直近の所定期間に行われた振分抽選結果の結果を読み出ししても良い。また、記憶部に保存されている振分抽選結果を全て読み出ししても良い。

30

【0435】

続くS552では、サブ統合制御装置42は、読み出した振分抽選結果の一覧を演出図柄表示装置21に表示する。この時、演出図柄表示装置21の画面上で全ての振分抽選結果を表示できない場合には、振分抽選結果の一部を画面上に表示し、例えば、外部からの指示に応じて表示されている振分抽選結果を切り換えても良いし、一定の時間が経過する度に表示されている振分抽選結果を切り換えても良い。

【0436】

なお、演出図柄表示装置21に限らず、各種LED、ランプ113により振分抽選の結果の一覧を表示しても良いし、スピーカ112を介して、音声により振分抽選の結果を報知しても良い。また、サブ統合制御装置42は、単に振分抽選の結果の一覧を表示しても良いし、読み出した振分抽選結果が、振分抽選に用いられた乱数を示すものである場合には、該乱数の値の一覧を表示しても良い。無論、この時、乱数と共に、該乱数を用いた振分抽選の結果を報知しても良い。

40

【0437】

〔変形例〕

第8実施形態では、第1大入賞口25Aに入球した遊技球は、必ず振分領域を通過すると共に、現在のラウンドにて遊技球が継続口210に誘導されていなければ、第1大入賞口25Aに入球した遊技球は必ず停留される。

【0438】

しかしながら、これに限らず、第1カウントSW507により第1大入賞口25Aへの

50

入球を検出すると共に、別のセンサにより遊技球が振分領域を通過したことを検出する構成とし、第1大入賞口25Aに入球した遊技球のうちの一部が振分領域を通過するよう構成しても良い。具体的には、例えば、第1大入賞口25Aの底部に複数の入球口を設け、予め定められた入球口に入球した遊技球のみを振分領域に誘導し、該遊技球が振分領域に進入したことに応じて振分抽選を行うようにしても良い。

【0439】

また、第8実施形態では、第1大入賞口25Aに入球した全ての遊技球が停留されるが、第1大入賞口25Aに入球した遊技球のうちの一部のみが停留されるようにしても良い。

【0440】

具体的には、例えば、通路310における振分領域の下方に振分体を設け、該振分体により、遊技球の進路を、ハズレ口213に向かう進路と回転体320に向かう進路とに振り分け、回転体320に向かう進路に振り分けられた遊技球のみを停留しても良い。なお、停留された遊技球は、上述したようにして継続口210とハズレ口213のいずれかに振り分けられる。

【0441】

また、例えば、第1大入賞口25Aに入球した遊技球のうちの一部のみが振分領域を通過する構成である場合には、振分領域を通過した全ての遊技球について遊技球を停留し、継続口210とハズレ口213のいずれかに分けても良いし、上述したようにして、振分領域により振り分けられた一部の遊技球のみを停留する構成としても良い。

【0442】

また、第8実施形態では、通路310等にて停留される遊技球は、振分領域を通過した順番（振分抽選が行われた順番）で一列に並んだ状態となる。しかしながら、これに限らず、例えば、通路310の中央部分（換言すれば、振分領域と回転体320の間）に、水平方向に広がる停留空間を設け、停留空間にて遊技球を停留する構成としても良い。そして、振分抽選が行われた順番とは関係無く、停留されている遊技球を順次振り分けても良い。このような構成を有する場合であっても、振分抽選が行われた順番でその結果が参照され、該結果に応じて、停留されている各遊技球が継続口210とハズレ口213のいずれかに誘導されるため、同様の効果が得られる。

【0443】

〔効果〕

第8実施形態によれば、条件付ラウンドでは、振分抽選の結果に応じて停留球（停留されている遊技球）が順次振り分けられると共に、最初に停留球が継続口210に振り分けられると、残りの停留球は全て停留から解放され、さらに、これ以降に第1大入賞口25Aに入球した遊技球は停留されない。このため、振り分けに要する時間が短縮される。

【0444】

また、条件付ラウンドにおいて上限数の遊技球が第1大入賞口25Aに入球すると、第1大入賞口25Aが閉鎖された状態で停留球の振り分けが続行される。即ち、インターバル中に停留球の振り分けが続行される。このため、上限数を超える遊技球が第1大入賞口25Aに入球するのを抑制できると共に、1ラウンドに要する時間（開放時間+インターバル時間が長くなるのを抑えることができる。

【0445】

したがって、16ラウンドの消化に要する時間（特別遊技に要する時間）を抑えることができる。

また、第8実施形態によれば、第1カウントSWにより大入賞口への上限個数の検出と継続抽選が実行され、その後に回転体320により振り分けられる。従って、回転体320により継続口210又はハズレ口213に振り分けられる前に予告を行うことも可能である。振り分け抽選結果の一覧表示（S543又はS552）に予告との関係を示す表示を行うことも可能である。これにより、抽選結果と予告との相関関係を示すことができる。また、大入賞口への上限個数の検出と継続抽選は異なるセンサにより行うことも可能で

10

20

30

40

50

ある。この場合、上限個数の検出SWは、大入賞口の入り口近辺に備えるのが好適である。

【0446】

〔第9実施形態〕

次に、本発明を適用した第9実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は、第8実施形態のパチンコ機と同様の構成を有しているが、第1大入賞口25Aの構成や、条件付ラウンドにおいて、次のラウンドに進むか否かを決定する方法等が相違している。以下では、第8実施形態との相違点を中心に説明する。

【0447】

まず、第9実施形態のパチンコ機は、第8実施形態における継続SW509，ハズレ口SW511，振分モータ517に替えて、継続抽選SW518，開閉ソレノイド519を備える（図58参照）。

【0448】

継続抽選SW518は、遊技球が、第1大入賞口25Aの内部に設けられた抽選領域を通過したことを検出し、検出結果を示す信号を主制御装置40に出力する。また、開閉ソレノイド519は、主制御装置40からの指示に応じて、第1大入賞口25Aの下方に設けられた停留装置の底部にある排出口を開閉する扉部を制御する（詳細は後述する）。

【0449】

第9実施形態では、第1大入賞口25Aの下方には、遊技球360を停留する（保持する）停留装置350が設けられている（図59）。第1大入賞口25Aの底部には、停留装置350に繋がる入球口351が形成されていると共に、入球口351の下方には、第1カウントSW507が設けられている。第1カウントSW507により、停留装置350に進入する直前の遊技球が検出され、検出結果に基づき、第1大入賞口25Aへの入賞数がカウントされる。

【0450】

また、停留装置350の底部には、停留されている遊技球を外部（停留装置350の外部）に排出するための排出口352が設けられていると共に、排出口352を開閉する扉部353が設けられている。扉部353は、開閉ソレノイド519により制御される。排出口352に設けられた抽選領域には、継続抽選SW518が配されており、継続抽選SW518により、遊技球が排出口352（抽選領域）を通過したことが検出される。なお、継続抽選SW518による遊技球の検出結果に基づき、第1大入賞口25Aへの入賞数をカウントする構成としても良い。

【0451】

第9実施形態では、条件付ラウンドとして条件付ラウンドAしか設けられておらず、条件付ラウンドBは設けられていない。

そして、条件付ラウンドAは、第1大入賞口25Aに入球した遊技球は、全て停留装置350に停留され、入球数が上限数に達すると、第1大入賞口25Aが閉鎖されると共に、排出口352が開放されて停留されている遊技球が排出口352から排出される。この時、停留されていた各遊技球が排出口352（抽選領域）を通過する度に継続抽選が行われる。つまり、停留されていた遊技球数に相当する回数の継続抽選が行われ、いずれかの継続抽選で当選すると次のラウンドに進み、いずれの継続抽選でも当選しなかった場合には、特別遊技を終了する。

【0452】

なお、継続抽選で当選する確率は、設定スイッチ540により定められた設定に応じて定められても良い。無論、遊技者に有利な設定である程、振分抽選の当選確率が高くなるのは言うまでもない。

【0453】

本パチンコ機は、第8実施形態と同様に、「メインルーチン」，「始動入賞確認処理」，「当否判定処理」，「特別遊技処理」が行われるが、「特別遊技処理」が一部相違している。また、「振分抽選結果表示処理」と「振分抽選履歴表示処理」とに替わって、特別

10

20

30

40

50

遊技中に行われた継続抽選の結果を表示する「継続抽選結果表示処理」や、継続抽選の結果の履歴を表示する「継続抽選履歴表示処理」が行われる点で相違する。以下では、第8実施形態との相違点について説明する。

【0454】

(1) 特別遊技処理について

第9実施形態の特別遊技処理は、S400～S405、S419～S429、S430～S440において第8実施形態の特別遊技処理と一致するが、他の部分が一部相違している。以下では、相違点を中心に説明する(図60)。

【0455】

まず、図60について、S410では、第1又は第2大入賞口25A、25Bが開放中であれば、実行中の特別遊技の開放パターンに基づき、現在のラウンドの態様を判別する。そして、現在のラウンドが無条件ラウンドの場合、S411に移行し、条件付ラウンドAの場合、S412に移行し、これら以外の場合、S413に移行する。S411～S413のうち、S411(無条件ラウンド終了判定処理)、S413は、それぞれ、第8実施形態のS411、S414と同様であるため、説明を省略する。また、S412(条件付ラウンドA終了判定処理)については後述する。なお、上述したように、第9実施形態では、条件付ラウンドBは設けられていないため、条件付ラウンドB終了判定処理は実行されないことを念のため付言しておく。

【0456】

また、S414～S417は、第8実施形態のS415～S418と同様であるため、説明を省略する。S417の実行後、本処理を終了する。

(2) 条件付ラウンドA終了判定処理

次に、第9実施形態における条件付ラウンドA終了判定処理について、図61のフローチャートを用いて説明する。条件付ラウンドA終了判定処理では、条件付ラウンドAを終了するか否か等が決定される。

【0457】

S510では、主制御装置40は、第1カウントSW507からの信号に基づき、第1大入賞口25A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(S510:Yes)、S511に移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S510:No)、本処理を終了する。

【0458】

S511では、主制御装置40は、現在のラウンドにおける第1大入賞口25Aへの入球数(入賞数)と停留数に、新たに入球した遊技球数を加算し、S512に移行する。

S512では、主制御装置40は、入球数が上限数(各ラウンドで第1大入賞口25Aに入賞可能な遊技球の最大数)に達したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S512:Yes)、S513に移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S512:No)、本処理を終了する。

【0459】

S513では、主制御装置40は、第1大入賞口25Aを閉鎖すると共に、終了フラグをセットし、現在のラウンドを終了して本処理を終了する。

(3) 誘導処理について

次に、誘導処理について、図62のフローチャートを用いて説明する。誘導処理では、条件付ラウンドAの終了から新たなラウンドが開始されるまでの間(ラウンド間インターバル)に、停留装置350に停留されている遊技球が解放される。

【0460】

S530では、主制御装置40は、停留数が1以上であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S530:Yes)、S531に移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S530:No)、S532に移行する。

【0461】

S531では、主制御装置40は、開閉ソレノイド519により、停留装置350の底

10

20

30

40

50

部に設けられた排出口 3 5 2 を閉鎖している扉部 3 5 3 を制御し、排出口 3 5 2 を開放する。これにより、停留装置 3 5 0 に停留されていた遊技球が解放され、排出口 3 5 2 から流下する。なお、排出口 3 5 2 を開放した後、遅くとも次のラウンドが開始されるまでには、排出口 3 5 2 は再び閉鎖される。

【 0 4 6 2 】

続く S 5 3 2 では、主制御装置 4 0 は、継続抽選 S W 5 1 8 からの信号に基づき、遊技球が排出口 3 5 2 (抽選領域) を通過したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 5 3 2 : Y e s)、継続抽選を行う (S 5 3 3)。なお、複数の遊技球の通過が続けて検出された場合には、各遊技球が排出口 3 5 2 を通過する度に継続抽選が行われる。

【 0 4 6 3 】

主制御装置 4 0 は、継続抽選では、乱数を抽出すると共に、該乱数が予め定められた当選値と一致するか否かを判定し、一致する場合には継続抽選で当選したとみなす。継続抽選の結果は、現在のラウンド間インターバルにおいて各結果が得られた順番 (継続抽選が行われた順番) を把握可能な状態で、R A M に保存される。なお、主制御装置 4 0 は、継続抽選で当選した場合には、現在のラウンド間インターバルでは、これ以降、継続抽選を行わなくても良い。

【 0 4 6 4 】

また、この時、主制御装置 4 0 は、継続抽選の結果を示すコマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。該コマンドは、単に継続抽選の結果のみを示していても良いし、継続抽選に用いられた乱数の値を示すことで、継続抽選の結果を示すものであっても良い。

【 0 4 6 5 】

S 5 3 4 では、主制御装置 4 0 は、いずれかの継続抽選で当選したか否かを判定し、継続抽選で当選した場合には (S 5 3 4 : Y e s)、S 5 3 5 に移行すると共に、当選しなかった場合には (S 5 3 4 : N o)、S 5 3 6 に移行する。

【 0 4 6 6 】

S 5 3 5 では、主制御装置 4 0 は、継続フラグをセットし、S 3 5 6 に移行する。

S 5 3 6 では、主制御装置 4 0 は、継続抽選 S W 5 1 8 からの信号に基づき、排出口 3 5 2 を通過した遊技球数をカウントする。そして、カウントした遊技球数を停留数から減算することで、停留数を更新し、本処理を終了する。

【 0 4 6 7 】

(4) 継続抽選結果表示処理について

次に、第 9 実施形態における継続抽選結果表示処理について、図 6 3 のフローチャートを用いて説明する。継続抽選結果表示処理では、サブ統合制御装置 4 2 により、特別遊技における条件付ラウンド A の後のラウンド間インターバルにて、当該ラウンド間インターバルで行われた継続抽選の結果の一覧が表示される。

【 0 4 6 8 】

S 5 6 0 では、サブ統合制御装置 4 2 は、主制御装置 4 0 から受信したコマンドに基づき、特別遊技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 5 6 0 : Y e s)、S 5 6 1 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 5 6 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 4 6 9 】

S 5 6 1 では、サブ統合制御装置 4 2 は、主制御装置 4 0 から受信したコマンドに基づき、現在の特別遊技の状態が、条件付ラウンド A の後のラウンド間インターバルか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 5 6 1 : Y e s)、S 5 6 2 に移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 5 6 1 : N o)、S 5 6 4 に移行する。

【 0 4 7 0 】

S 5 6 2 では、サブ統合制御装置 4 2 は、主制御装置 4 0 から継続抽選結果を示すコマンドを受信した場合には、該コマンドが示す継続抽選結果を R A M に保存し、S 5 6 3 に移行する。この時、サブ統合制御装置 4 2 は、同一のラウンド間インターバルにおける各継続抽選結果を対応付けた状態で保存する。

10

20

30

40

50

【0471】

S563では、サブ統合制御装置42は、現在のラウンド間インターバルにて主制御装置40から受信した継続抽選の結果の一覧を、演出図柄表示装置21に表示する。なお、継続抽選の結果の一覧を表示中、主制御装置40から継続抽選の結果を示すコマンドを新たに受信した場合には、新たに受信した継続抽選の結果を、表示中の継続抽選の結果の一覧に加える。

【0472】

ここで、継続抽選の結果の一覧は、新たなラウンドが開始されるまで表示しても良い。また、サブ統合制御装置42は、演出図柄表示装置21に限らず、各種LED、ランプ113により継続抽選の結果の一覧を表示しても良いし、スピーカ112を介して、音声により継続抽選の結果を報知しても良い。また、サブ統合制御装置42は、単に該ラウンドで行われた継続抽選の結果の一覧を表示しても良いし、主制御装置40から受信したコマンドが、継続抽選に用いられた乱数を示すものである場合には、該乱数の値の一覧を表示しても良い。無論、この時、乱数と共に、該乱数を用いた継続抽選の結果を報知しても良い。

10

【0473】

続くS564では、サブ統合制御装置42は、主制御装置40からのコマンドに基づき、最終ラウンドが終了したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S564:Yes)、S565に移行し、否定判定が得られた場合には(S564:No)、本処理を終了する。

20

【0474】

S565では、サブ統合制御装置42は、特別遊技中に行われた継続抽選の結果を、EEPROM等の図示しない不揮発性の記憶部に保存し、本処理を終了する。この時、同一のラウンド間インターバルで行われた各継続抽選の結果を対応付けた状態にすると共に、同一の特別遊技で行われた各継続抽選の結果を対応付けた状態にして保存する。また、主制御装置40から受信したコマンドが、継続抽選に用いられた乱数を示すものである場合には、該乱数の値を継続抽選結果として保存しても良い。無論、該乱数の値と継続抽選結果の双方を保存しても良い。また、サブ統合制御装置42は、現在の年月日時に関する情報と共に継続抽選の結果を保存しても良い。

30

【0475】

(5) 継続抽選履歴表示処理について

次に、第9実施形態における継続抽選履歴表示処理について、図64のフローチャートを用いて説明する。

【0476】

第9実施形態における継続抽選履歴表示処理では、第8実施形態における振分抽選履歴表示処理と同様にして、外部からの指示に応じて、サブ統合制御装置42により継続抽選の結果の履歴が表示される。

【0477】

具体的には、継続抽選履歴表示処理のS570～S572(図64)は、それぞれ、振分抽選履歴表示処理のS550～S552(図57)に相当し、S570～S572の内容は、S550～S552における振分抽選を継続抽選に置き換えた内容となっている。このため、詳細な説明を省略する。

40

【0478】

[変形例1]

第9実施形態では、停留装置350に遊技球が停留される構成となっているが、遊技球の停留の方法はこれに限定されることは無く、例えば、第8実施形態のように、通路に遊技球を停留する構成としても良い。

【0479】

また、第9実施形態では、停留から解放された遊技球が停留装置350の排出口352を通過したことに応じて継続抽選を行い、継続抽選の結果により次のラウンドに進むか否

50

かが決定される。

【0480】

しかしながら、排出口352の下方に、遊技球を継続口とハズレ口とのうちのいずれかに振り分ける振分体を設けても良い。排出口352から排出された遊技球が振分体に到達した際、振分体は、該遊技球が排出口352を通過する際に行われた振分抽選で当選した場合には、該遊技球を継続口に誘導し、そうでない場合には、該遊技球をハズレ口に誘導しても良い。そして、遊技球が継続口に入球したことに応じて、次のラウンドに進むことを決定しても良い。

【0481】

[変形例2]

また、第9実施形態では、第1大入賞口25Aに入球した遊技球は、必ず停留装置350に到達し、停留される構成となっている。しかしながら、これに限らず、第1大入賞口25Aに入球した遊技球の一部のみが停留装置350に到達し、停留装置350にて停留される構成としても良い。具体的には、例えば、第1大入賞口25Aの底部に複数の入球口を設け、予め定められた入球口に入球した遊技球のみを停留装置350に誘導しても良い。

【0482】

また、第9実施形態では、停留装置350に停留された全ての遊技球が排出口352（抽選領域）に到達し、これらの遊技球の各々が抽選領域に進入したことに応じて継続抽選が行われる（換言すれば、これらの遊技球全てに対応して継続抽選が行われる）。

【0483】

しかしながら、これに限らず、停留装置350に停留された遊技球のうちの一部に対応して継続抽選を行っても良い。具体的には、停留装置350の底部に複数の排出口を設け、これらの排出口のうちの一部にのみ抽選領域を設けても良い。そして、遊技球を停留する際には全ての排出口を閉鎖すると共に、停留から解放する際には、全ての排出口を解放して停留された遊技球が複数の排出口から排出されるようにし、抽選領域が設けられた排出口から遊技球が排出されたことに応じて、継続抽選を行っても良い。

【0484】

さらに、停留が解除されたときに余裕をもって継続か否かの抽選判定を実行するために、図59に示す停留手段としての扉部353と継続抽選SW518との距離を離す構成でも良い。また、必ずしも停留装置に上限個数を停留させてから停留を解除するのではなく、所定個数の入賞（例えば5個）が第1カウントSW507により検出されれば、停留を解除する構成でも良い。さらに、停留させることなく、垂れ流しの構成でも良い。垂れ流しの構成であれば継続抽選に当りがあれば直ちに大入賞口を閉鎖することも可能である。

【0485】

[効果]

第9実施形態によれば、終了した条件付ラウンドAで行われた継続抽選の結果が全て報知されるため、遊技者は、継続抽選が行われたことや、継続抽選の結果を明確に把握できる。このため、条件付ラウンドAにおいて、遊技者に不信感を与えることなく、次ラウンドに進むか否かを決定できる。

【0486】

また、本実施形態では、停留装置350の上流側に第1カウントSW507、扉部353の下流側に継続抽選SW518、を配置している。これにより、停留装置350内に上限数の遊技球を停留した状態から扉部353を制御し、継続抽選SW518により停留球を継続抽選できる。これにより、早期に上限個数の遊技球を入賞させ、安心した状態で継続するか否かの結果を知ることができる。また、停留が解除されてから継続抽選SW518により検出されるまでの間に停電が発生しない限り遊技者の利益は保護される。この期間に停電が発生しても、第1カウントSW507と継続抽選SW518との検出結果を比較することにより遊技者の利益を補填できる。更に、本実施形態では、扉部353と継続抽選SW518とが隣接しているので、停電による不利益が少ない。

【 0 4 8 7 】

〔 他の実施形態 〕

(1) 第 1 実施形態では、第 2 大入賞口 2 5 B に特典口 2 1 1 が設けられているが、特典口 2 1 1 を設けない構成としても良い。また、第 2 実施形態では、大入賞口 2 5 に設けられた特別入球口 2 1 2 が特典口として用いられるが、特別入球口 2 1 2 を特典口として用いない構成としても良い。なお、このような場合には、大当たり図柄に応じて、大当たり遊技後に特典遊技を付与するかどうかを決定することが考えられる。

【 0 4 8 8 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機では、大入賞口 2 5 には、継続口と特典口として用いられる特別入球口 2 1 2 が設けられているが、大入賞口 2 5 に、継続口と特典口とを別々に設けても良い。

10

【 0 4 8 9 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機において、第 3 実施形態と同様にして、大入賞口 2 5 に入球した遊技球の特別入球口 2 1 2 への入球率を設定しても良い。

また、第 2 実施形態のパチンコ機において、第 3 実施形態と同様にして、大入賞口 2 5 に設けられた特別入球口 2 1 2 を、権利発生口と継続口と特典口として用いても良い。

【 0 4 9 0 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機では、大入賞装置 2 6 には、権利発生口と継続口と特典口として用いられる特別入球口 2 1 2 が設けられているが、大入賞装置 2 6 に、権利発生口と継続口と特典口とを別々に設けても良い。

20

【 0 4 9 1 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機において、特別入球口 2 1 2 を、権利発生口と継続口として用い、特典口として用いない構成としても良い。なお、このような構成とする場合には、小当たり図柄の種類等に基づき、大当たり遊技の終了後に特典遊技を付与するか否かを決定しても良い。

【 0 4 9 2 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(2) また、第 1 実施形態の第 1 大入賞口 2 5 A や、第 2 実施形態の大入賞口 2 5 や、第 3 実施形態の大入賞装置 2 6 に、遊技球を停留させる停留装置を設け、停留装置の作動中は、停留装置により停留されていない遊技球は、継続口 2 1 0 又は特別入球口 2 1 2 への入球が困難となるように構成しても良い。そして、第 1 大入賞口 2 5 A、大入賞口 2 5、又は、大入賞装置 2 6 が開放されるラウンドにて停留装置を作動させ、第 1 大入賞口 2 5 A 等に入球した遊技球を停留装置にて停留すると共に、入球数が所定数に達した際や、当該ラウンドの開始後、所定時間を経過した際に、停留していた遊技球を解放し、該遊技球を継続口 2 1 0 又は特別入球口 2 1 2 に進入させるという態様のラウンドを設けても良い。なお、該ラウンドを、条件付ラウンド C と記載する。

30

【 0 4 9 3 】

条件付ラウンド C では、第 1 大入賞口 2 5 A 等に入球した遊技球が一定期間にわたり停留されるため、当該ラウンドがすぐに終了してしまうことが無く、第 1 大入賞口 2 5 A 等に多くの遊技球を入球させることができる。条件付ラウンド A に替えて条件付ラウンド C を用いることで、同様の効果を得ることができる。

40

【 0 4 9 4 】

(3) 第 1 実施形態のパチンコ機 1 の第 1、第 2 大入賞口 2 5 A、2 5 B や、第 2 実施形態のパチンコ機の大入賞口 2 5 や、第 3 実施形態のパチンコ機の大入賞装置 2 6 に、入球した遊技球を継続口 2 1 0 又は特別入球口 2 1 2 に誘導する誘導装置を設けても良い。

【 0 4 9 5 】

そして、大入賞口 2 5 等に入球した遊技球、又は、大入賞口 2 5 等に入球した後、誘導装置に到達した遊技球を、所定の確率（例えば、特別入球口 2 1 2 の用途に応じた確率）で、継続口 2 1 0 や特典口 2 1 1 や特別入球口 2 1 2 に到達するようにしても良い。

【 0 4 9 6 】

50

具体的には、例えば、遊技球が大入賞口 2 5 等に入球した際や誘導装置に到達した際に乱数を抽出すると共に、該乱数を用いて上記所定の確率で当選する抽選を行い、該抽選に当選した際に、該遊技球が特別入球口 2 1 2 等に到達するようにしても良い。

【0497】

より詳しくは、条件付ラウンド A の場合には、1 / 3 の確率で、継続口 2 1 0 や継続口としての特別入球口 2 1 2 に到達するようにし、条件付ラウンド B の場合には、1 / 7 の確率で、継続口 2 1 0 や継続口としての特別入球口 2 1 2 に到達するようにしても良い。また、例えば、第 2 大入賞口 2 5 B に入球した場合や、特別入球口 2 1 2 が特典口として用いられる場合には、1 / 2 の確率で特典口 2 1 1 や特別入球口 2 1 2 に到達するようにし、特別入球口 2 1 2 が権利発生口として用いられる場合には、1 / 5 の確率で特別入球口 2 1 2 に到達するようにしても良い。

10

【0498】

こうすることにより、小当り遊技にて役物大当りが発生する確率と、特典遊技が付与される確率と、条件付ラウンド A , B の各々において、次のラウンドに進む確率を、独自に設定することができる。

【0499】

(4) ところで、第 1 の発明に係る弾球遊技機は、始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、当否判定で当りと判定されると、特定領域が設けられた大入賞口を開放することで、複数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、大当り遊技を構成するラウンドの態様を決定する決定手段と、を備え、最後のラウンド以外のラウンドの態様として、当該ラウンドが終了すると、無条件で次のラウンドに進む無条件ラウンドと、当該ラウンドの継続中に遊技球が特定領域に進入した場合には、次のラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が特定領域に進入しない場合には、次のラウンドに進まず、実行中の大当り遊技が終了する条件付ラウンドと、が設けられている。

20

【0500】

このような構成によれば、大当り遊技の無条件ラウンドでは、確実に大入賞口に多くの遊技球を入球させ、多くの賞球を得ることができる。しかし、条件付ラウンドでは、遊技球が特典領域に進入しないと次のラウンドに進まず、当該ラウンドで大当り遊技が終了する場合もある。

30

【0501】

このため、大当り遊技に条件付ラウンドを設けることで、大当り遊技で付与される賞球数を抑えることができる。すなわち、各ラウンドの態様を無条件ラウンドと条件付ラウンドのどちらにするかにより、大当り遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができる。当否判定で当る確率を高め設定しても、ホールと遊技者の利益のバランスを取ることができる。

【0502】

さらに、条件付ラウンドでは、大入賞口に入球した遊技球の挙動により次のラウンドに進むか否かが決まり、遊技者にスリルを与え、楽しませることができる。

したがって、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができる。

40

【0503】

なお、第 2 の発明のように、条件付ラウンドの態様として、予め定められた条件が充足された時点で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特定領域に進入していれば、当該ラウンドの終了後に、次のラウンドに進む条件付ラウンド A と、遊技球が特定領域に進入すると、直ちに当該ラウンドが終了し、次のラウンドに進む条件付ラウンド B と、が設けられていても良い。

【0504】

条件付ラウンド A では、遊技球が特典領域に進入しても直ちに当該ラウンドが終了しないため、当該ラウンドで多くの遊技球を大入賞口に入球させることができる。一方、条件付ラウンド B では、遊技球が特典領域に進入すると、直ちに当該ラウンドが終了するため

50

、当該ラウンドで少しの遊技球しか大入賞口に入球させることができない。

【0505】

したがって、大当たり遊技を構成する条件付ラウンドを、条件付ラウンドAとするか条件付ラウンドBとするかにより、大当たり遊技で付与される賞球数を調整することが可能となる。このため、遊技者をより一層楽しませつつ、ホールと遊技者の利益のバランスを取ることができる。

【0506】

また、第3の発明のように、始動口への入球確率、又は、当否判定で当りと判定される確率を定める状態を、遊技状態とし、決定手段は、当りと判定された当否判定がなされた際の遊技状態と、該当否判定に係る始動口への入球に起因して抽出された乱数とのうちの

10

【0507】

こうすることにより、当りとなった際の遊技状態に応じて、大当たり遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

また、始動口への入球の際に抽出された乱数により、大当たり遊技後の遊技状態を決める場合がある。このような場合には、該乱数に基づきラウンドの態様を決定することで、大当たり遊技後の遊技状態に応じて、大当たり遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

【0508】

20

また、第4の発明のように、決定手段は、当りと判定された当否判定がなされた際の遊技状態と、該当否判定に係る始動口への入球に起因して抽出された乱数とのうちの少なくとも一方に応じて定められる確率の抽選により、該当りに起因して行われる大当たり遊技を構成するラウンドの態様を決定しても良い。

【0509】

こうすることにより、当りとなった際の遊技状態に応じて、大当たり遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

また、始動口への入球の際に抽出された乱数により、大当たり遊技後の遊技状態を決める場合がある。このような場合には、該乱数に基づきラウンドの態様を決定することで、大当たり遊技後の遊技状態に応じて、大当たり遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

30

【0510】

また、上記遊技状態や乱数がどのようなものであっても、大当たり遊技に無条件ラウンドが多く含まれるという可能性があるため、遊技者は、大当たり遊技で多くの賞球を得ることへの期待を持つことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0511】

また、第5の発明のように、始動口への入球確率、又は、当否判定で当りと判定される確率を定める状態を、遊技状態とし、決定手段は、当りと判定された当否判定がなされた際の遊技状態と、該当否判定に係る始動口への入球に起因して抽出された乱数とのうちの少なくとも一方に基づき、該当りに起因して行われる大当たり遊技に含まれる無条件ラウンドの数、又は、条件付ラウンドが到来するタイミングを定めても良い。

40

【0512】

無条件ラウンドでは多くの賞球を得ることができるため、大当たり遊技に含まれる無条件ラウンドの数を変えることで、大当たり遊技で付与される賞球数を調整することができる。また、条件付ラウンドは、必ず次のラウンドに進むとは限らず、無条件ラウンドが先に行われ、条件付ラウンドがより後に行われる方が、より確実に多くの賞球を獲得することができる。

【0513】

このため、遊技状態に応じて、無条件ラウンドの数や条件付ラウンドが到来するタイミングを定めることで、当りとなった際の遊技状態に応じて、大当たり遊技で遊技者に付与さ

50

れる賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

【0514】

また、始動口への入球の際に抽出された乱数により、大当り遊技後の遊技状態を決める場合がある。このような場合には、該乱数に基づき無条件ラウンドの数や条件付ラウンドが到来するタイミングを定めることで、大当り遊技後の遊技状態に応じて、大当り遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

【0515】

(5) 第1～第7実施形態のパチンコ機は、内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式のパチンコ機として構成されていても良い。さらに、発射装置を遊技盤における向かって左上の位置(無論、右上の位置でも良い)に設け、該位置から遊技球を発射する構成としても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

10

【0516】

(6) 第1実施形態の大当り遊技において、条件付ラウンドでは、乱数を用いた抽選を行うことで、一定の確率で第1大入賞口25Aに入球した遊技球が継続口210に進入するようにしても良い。このような場合、条件付ラウンドにて第1大入賞口25Aに入球した遊技球を停留させると共に、停留時に乱数を抽出し、該乱数を用いて抽選を行うことが考えられる。そして、ラウンド開始から一定時間が経過したことや、第1大入賞口25Aへの入賞数が一定値に達したこと等に起因して停留した遊技球を解放すると、該抽選で当選した場合には、該遊技球を継続口210に誘導し、当選しなかった場合には、継続口210に誘導しないようにすることが考えられる。

20

【0517】

また、第2, 第3実施形態の大当り遊技においても、同様にして大入賞口25(又は、大入賞装置26)に入球した遊技球を停留すると共に、停留時に抽出した乱数を用いて抽選を行っても良い。そして、該抽選で当選した場合には、停留した遊技球を解放した後、該遊技球を特別入球口212に誘導しても良い。無論、第4～第7実施形態においても、同様にして、乱数を用いた抽選で当選した場合に、停留した遊技球を継続口210又は特別入球口212に誘導することが考えられる。

【0518】

30

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(7) 第1実施形態の大当り遊技において、条件付ラウンドでは継続口210が設けられた第1大入賞口25Aを開放し、無条件ラウンドでは継続口210が設けられていない第2大入賞口25Bを開放しても良い。つまり、大入賞口を複数設け、条件付ラウンドと無条件ラウンドとで、異なる大入賞口を開放する構成としても良い。さらに、第1大入賞口25Aを複数設け、条件付ラウンドAと条件付ラウンドBとで、異なる第1大入賞口25Aを開放する構成としても良い。

【0519】

また、第3実施形態の大当り遊技においても、大入賞装置26を複数設け、条件付ラウンドAと条件付ラウンドBとでは、異なる大入賞装置26を開放する構成としても良いし、条件付ラウンドと無条件ラウンドとでは、異なる大入賞装置26を開放する構成としても良い。

40

【0520】

このような構成を有する場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(8) また、第8実施形態では、サブ統合制御装置42により各ラウンドでの振分抽選の結果や、過去に行われた振分抽選結果の履歴が表示される。また、第9実施形態では、サブ統合制御装置42により各ラウンド間インターバルで行われた継続抽選の結果や、過去に行われた継続抽選結果の履歴が表示される。しかしながら、主制御装置40にてこれらを表示するようにしても良い。

【0521】

50

(9) また、第 8 実施形態は、第 1 実施形態の第 1 入賞口 2 5 A に通路 3 1 0 や回転体 3 2 0 等を設け、条件付ラウンドにおいて、停留した遊技球を振分抽選結果に応じて継続口 2 1 0 とハズレ口 2 1 1 のいずれかに振り分け、遊技球が継続口 2 1 0 に入球したことを条件に次のラウンドに進む構成となっている。

【 0 5 2 2 】

しかしながら、これに限らず、第 2 実施形態における大入賞口 2 5 や、第 3 実施形態における大入賞装置 2 6 を、第 8 実施形態の第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成しても良い。そして、条件付ラウンドにおいて、大入賞口 2 5 や大入賞装置 2 6 への入球に応じて振分抽選を行い、停留した遊技球を振分抽選結果に応じて継続口 2 1 0 とハズレ口 2 1 1 のいずれかに振り分ける構成としても良い。無論、第 4 ～ 第 7 実施形態における第 1 大入賞口 2 5 A や大入賞口 2 5 や大入賞装置 2 6 についても、第 8 実施形態の第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成しても良い。

10

【 0 5 2 3 】

また、第 9 実施形態は、第 1 実施形態の第 1 入賞口 2 5 A に停留装置 3 5 0 等を設け、条件付ラウンド A において、第 1 入賞口 2 5 A に入球した遊技球を一旦停留すると共に、停留から解放された遊技球が抽選領域を通過したことに応じて継続抽選を行い、継続抽選で当選したことを条件に次のラウンドに進む構成となっている。

【 0 5 2 4 】

しかしながら、これに限らず、第 2 実施形態における大入賞口 2 5 や、第 3 実施形態における大入賞装置 2 6 を、第 9 実施形態の第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成しても良い。そして、条件付ラウンド A において、大入賞口 2 5 や大入賞装置 2 6 に入球した遊技球を一旦停留し、停留から開放された遊技球が抽選領域を通過したことに応じて継続抽選を行い、継続抽選で当選したことを条件に次のラウンドに進む構成としても良い。無論、第 4 ～ 第 7 実施形態における第 1 大入賞口 2 5 A や大入賞口 2 5 や大入賞装置 2 6 についても、第 9 実施形態の第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成しても良い。

20

【 0 5 2 5 】

(1 0) また、第 8 実施形態において、第 2 大入賞口 2 5 B を第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成し、最終ラウンドにおいて、条件付ラウンド A , B と同様にして、遊技球が第 2 大入賞口 2 5 B に入球したことに応じて振分抽選を行うと共に、振分抽選の結果に応じて、停留した遊技球を、特典口 2 1 1 とハズレ口 2 1 3 のうちのいずれかに誘導しても良い。そして、特典口 2 1 1 への入球が生じた場合には、特別遊技の後に特典遊技を付与するようにしても良い。

30

【 0 5 2 6 】

また、第 9 実施形態において、第 2 大入賞口 2 5 B を第 1 大入賞口 2 5 A と同様に構成し、最終ラウンドにおいて、条件付ラウンド A と同様にして、第 2 大入賞口 2 5 B に入球した遊技球を一旦停留すると共に、停留から開放された遊技球が抽選領域を通過したことに応じて抽選を行っても良い。そして、該抽選で当選した場合には、特別遊技の後に特典遊技を付与するようにしても良い。

【 0 5 2 7 】

[特許請求の範囲との対応]

40

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。

【 0 5 2 8 】

第 8 実施形態のパチンコ機が弾球遊技機の一例に、第 1 大入賞口 2 5 A が大入賞口の一例に、振分抽選が継続抽選の一例に相当する。

また、特別遊技処理の S 4 0 5 , S 4 1 5 ～ S 4 1 7 , S 4 2 2 ～ S 4 2 9 が特別遊技手段の一例に相当する。

【 0 5 2 9 】

また、条件付ラウンド A 終了判定処理の S 5 1 2 が抽選手段の一例に、S 5 1 3 ～ S 5 1 4 が特別遊技手段の一例に相当する。

50

また、条件付ラウンドB終了判定処理のS522が抽選手段の一例に、S523～S524が特別遊技手段の一例に相当する。

【0530】

また、誘導処理のS534～S535が特別遊技手段の一例に相当する。

また、振分抽選結果表示処理のS541，S545が記憶手段の一例に、S543が報知手段の一例に相当する。

【0531】

また、振分抽選履歴表示処理のS552が報知手段の一例に相当する。

また、第9実施形態のパチンコ機が弾球遊技機の一例に、第1大入賞口25Aが大入賞口の一例に相当する。

【0532】

また、特別遊技処理のS405，S414～S416，S422～S429が特別遊技手段の一例に相当する。

また、条件付ラウンドA終了判定処理のS512～S513が特別遊技手段の一例に相当する。

【0533】

また、誘導処理のS533が抽選手段の一例に、S534～S535が特別遊技手段の一例に相当する。

また、継続抽選結果表示処理のS562，S565が記憶手段の一例に、S563が報知手段の一例に相当する。

【0534】

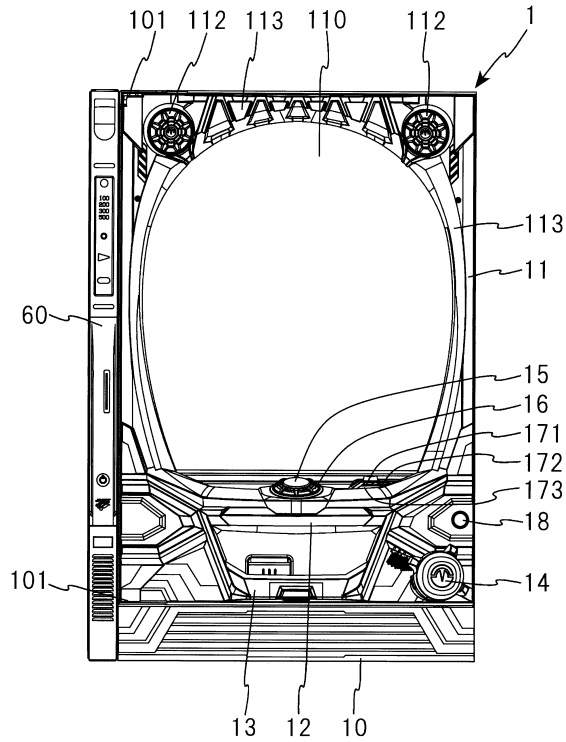
また、継続抽選履歴表示処理のS572が報知手段の一例に相当する。

【符号の説明】

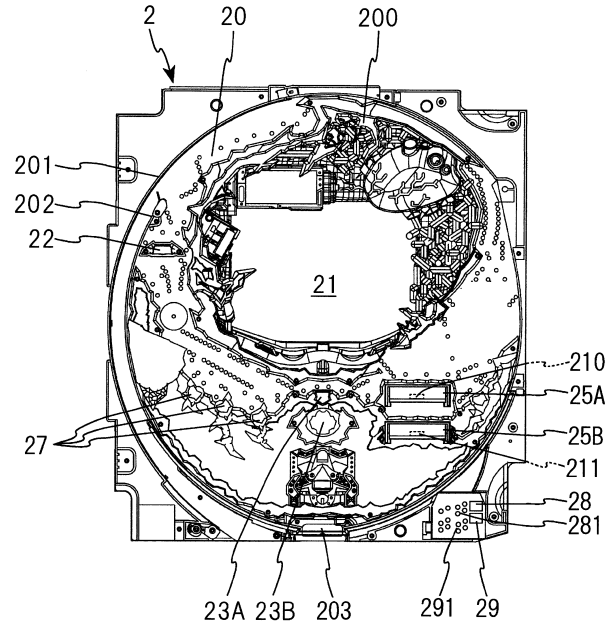
【0535】

1…パチンコ機、2…遊技盤、20…遊技領域、23A…第1特図始動口、23B…第2特図始動口、25…大入賞口、25A…第1大入賞口、25B…第2大入賞口、40…主制御装置、42…サブ統合制御装置、200…センターケース、210…継続口、211…特典口、212…特別入球口、300…開閉部材、302…クルーン、302a…振分口。

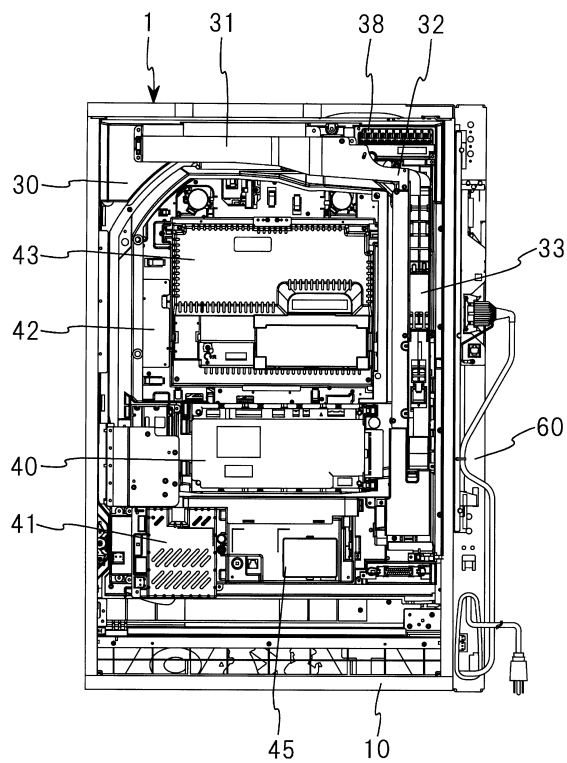
【図 1】



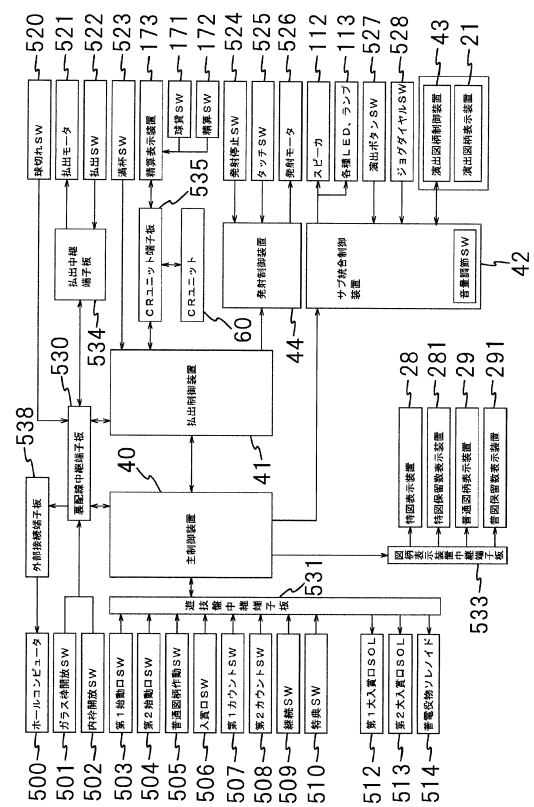
【図 2】



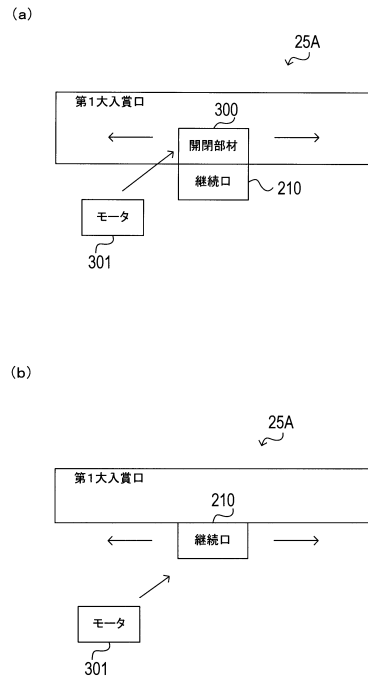
【図 3】



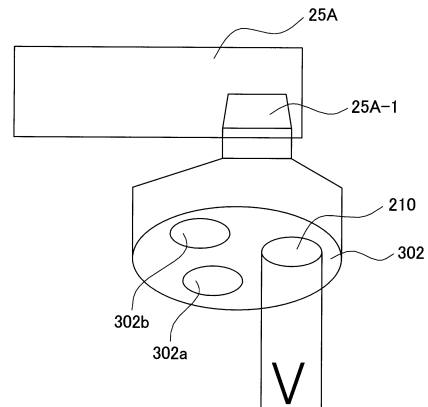
【図 4】



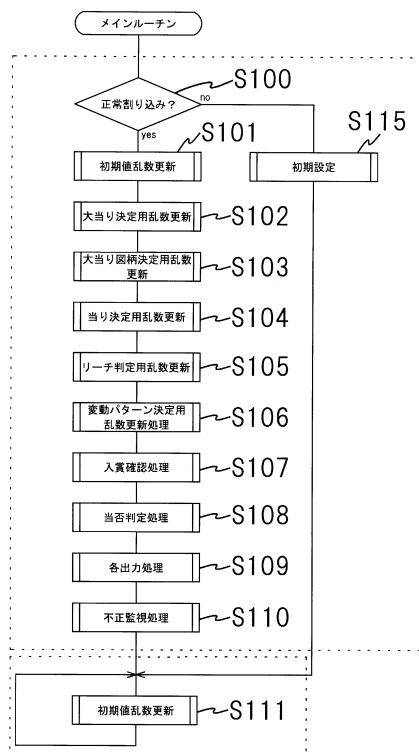
【 図 5 】



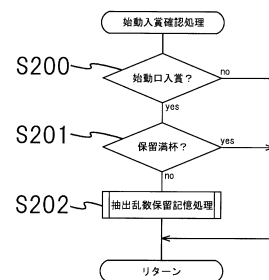
【 図 6 】



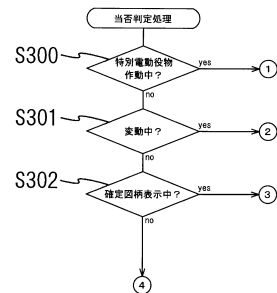
【圖 7】



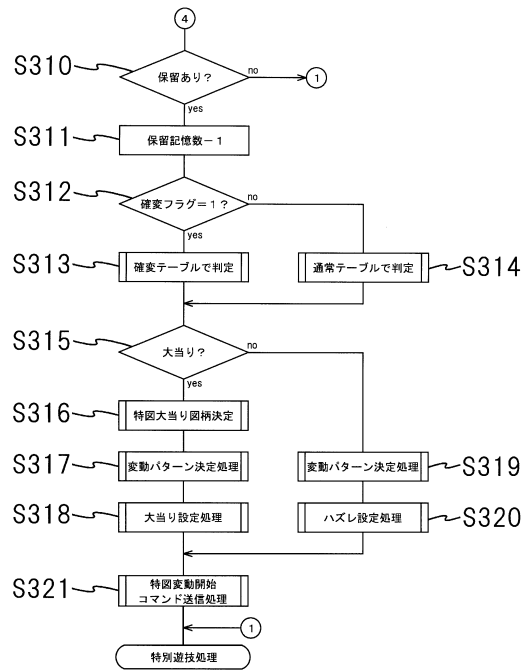
【 図 8 】



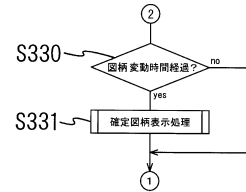
【 図 9 】



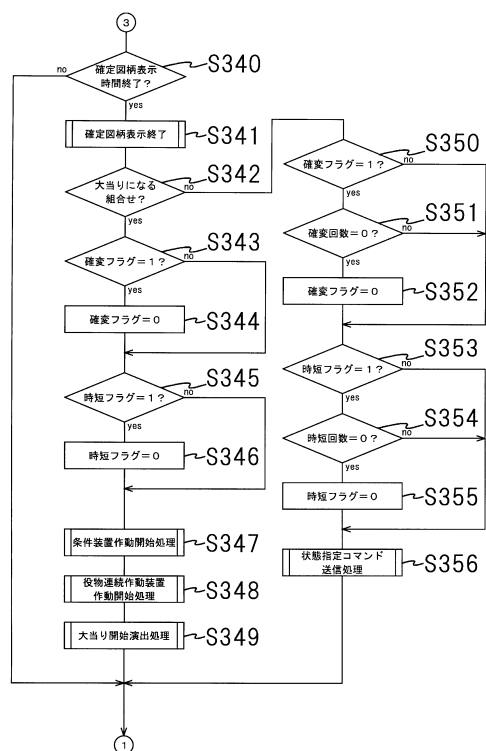
【図 10】



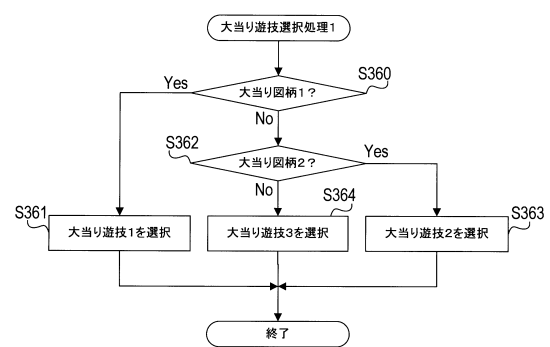
【図 11】



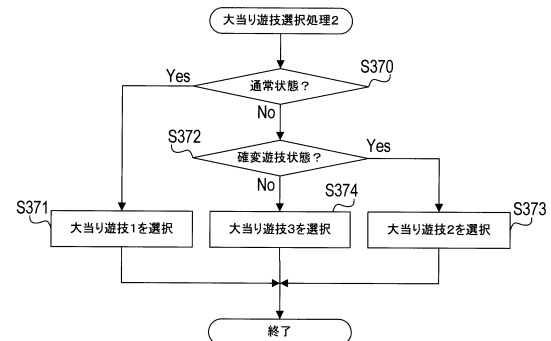
【図 12】



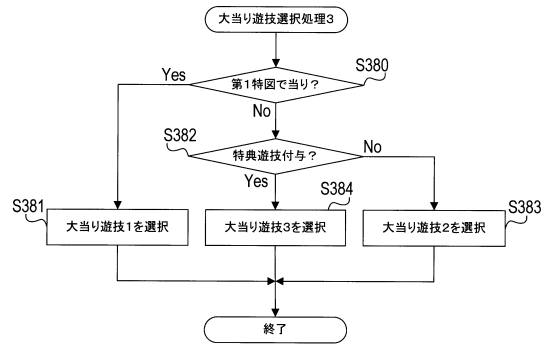
【図 13】



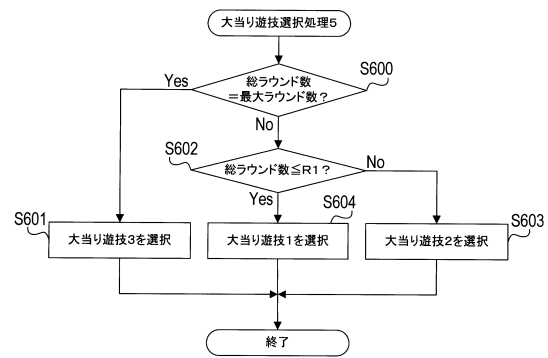
【図 14】



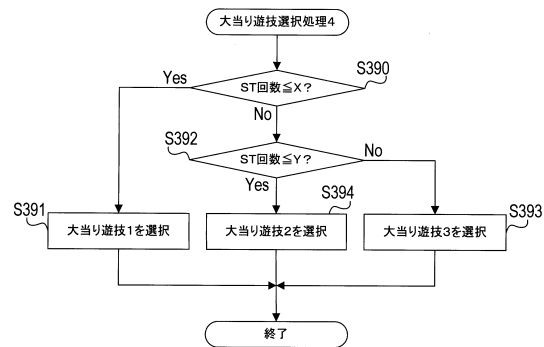
【図 15】



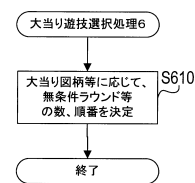
【図 17】



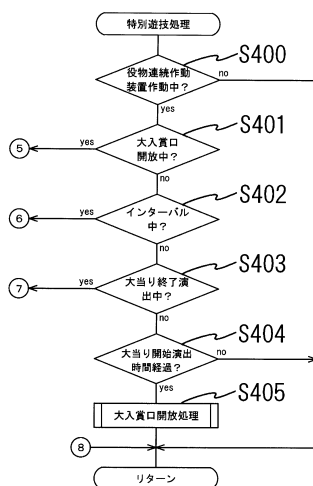
【図 16】



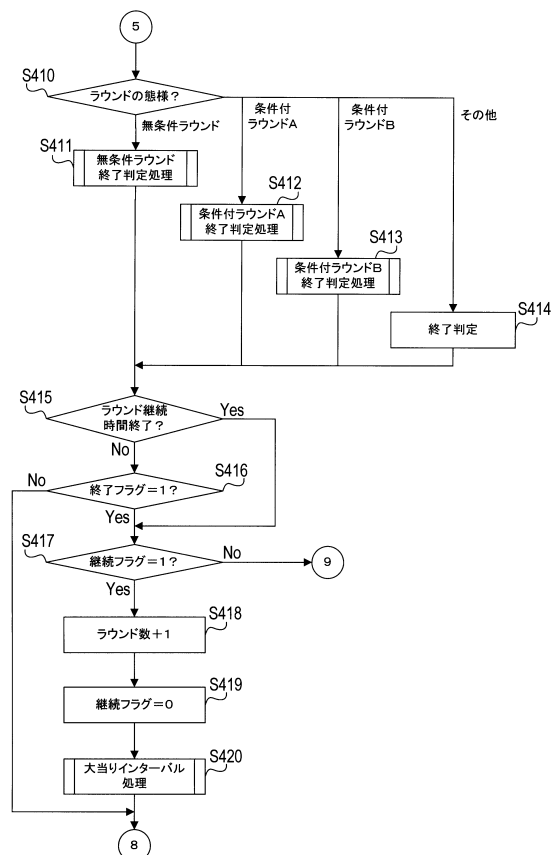
【図 18】



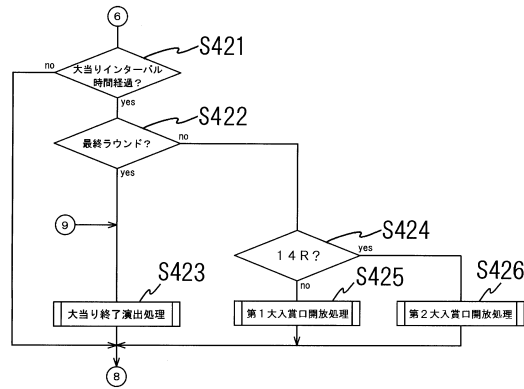
【図 19】



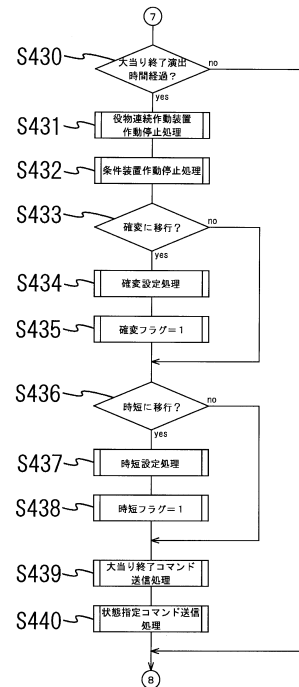
【図 20】



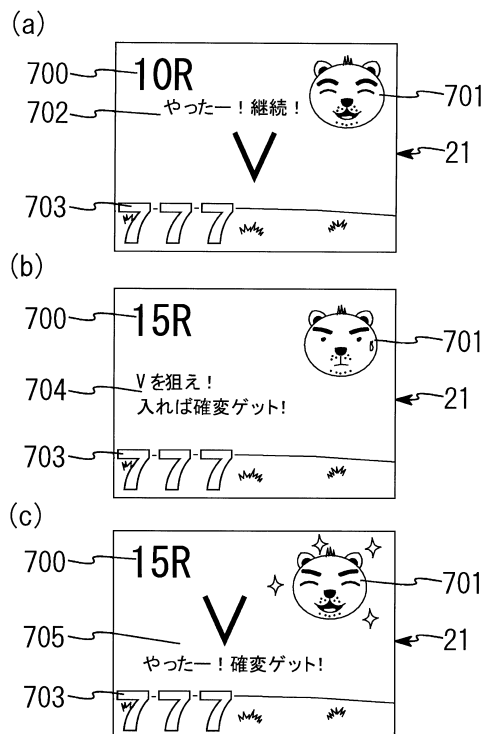
【図 2 1】



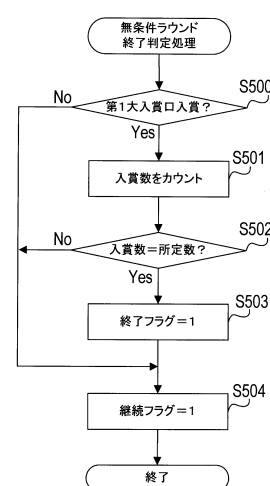
【図 2 2】



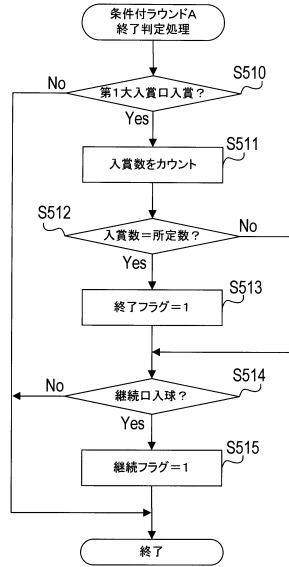
【図 2 3】



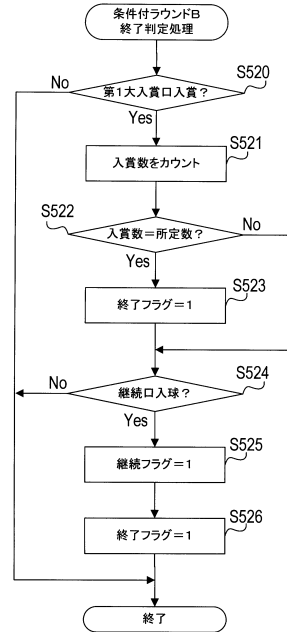
【図 2 4】



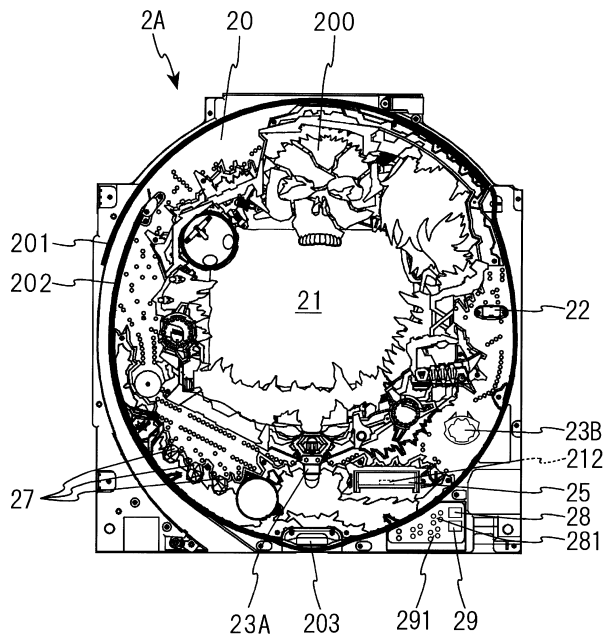
【図 25】



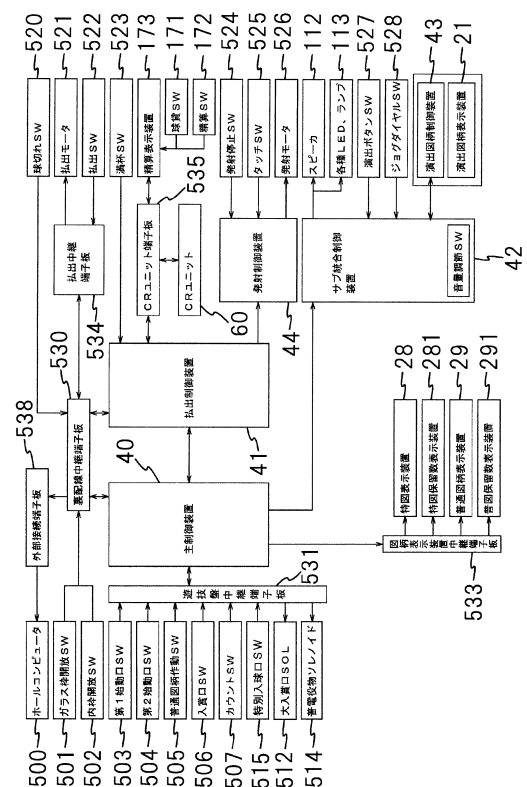
【図 26】



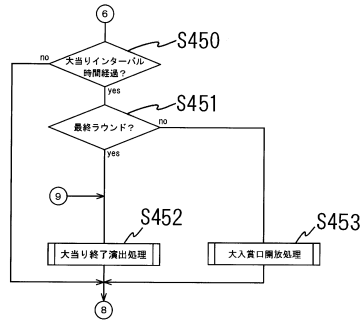
【図 27】



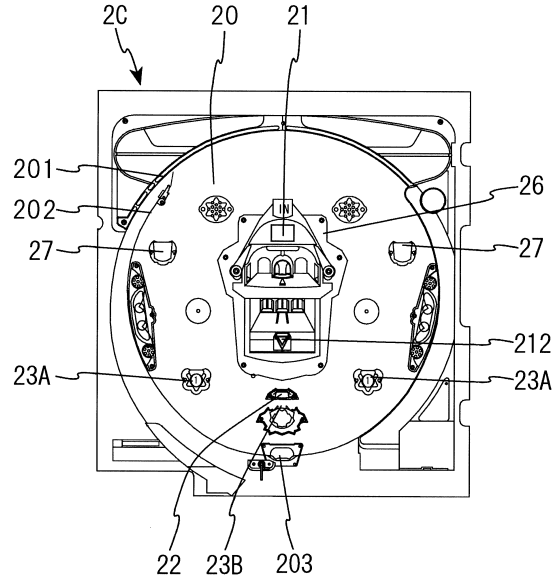
【図 28】



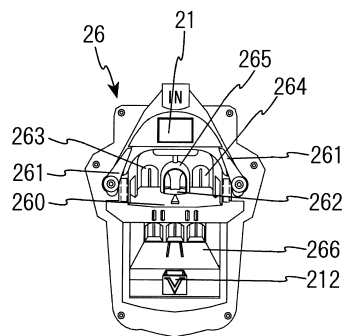
【 圖 2 9 】



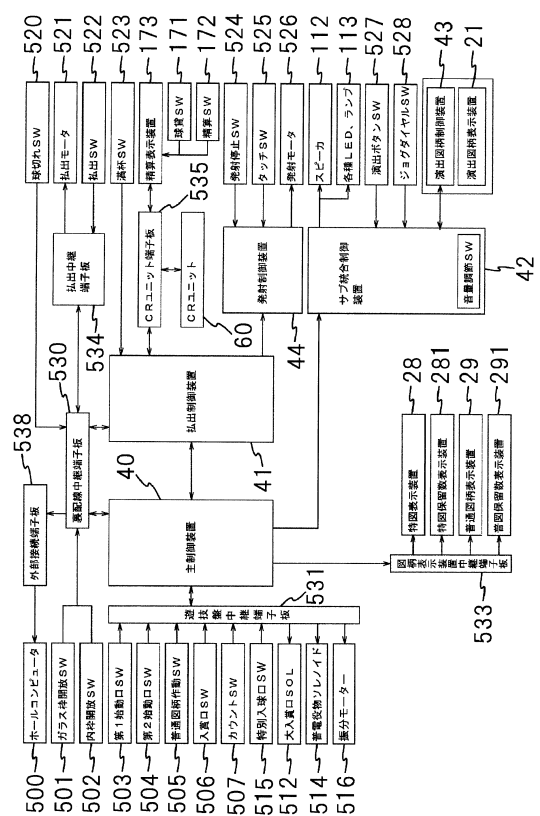
【 図 3 0 】



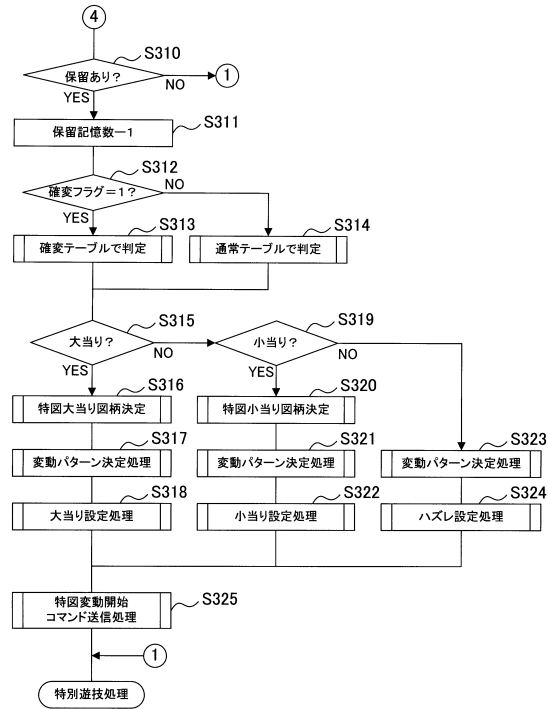
【 図 3 1 】



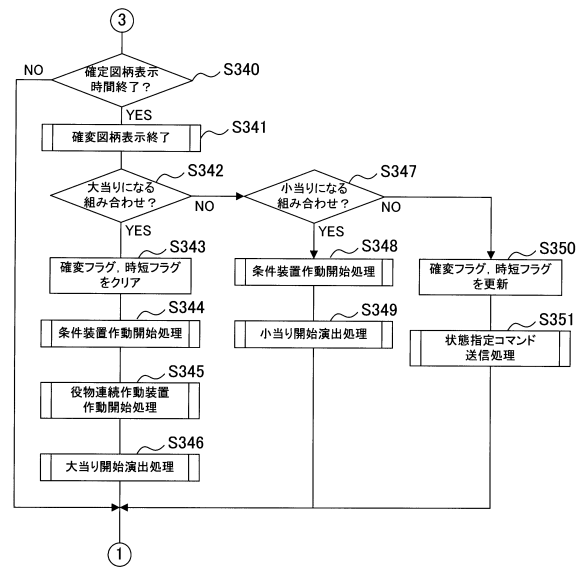
【 図 3 2 】



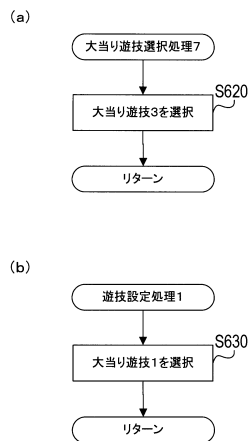
【図 3 3】



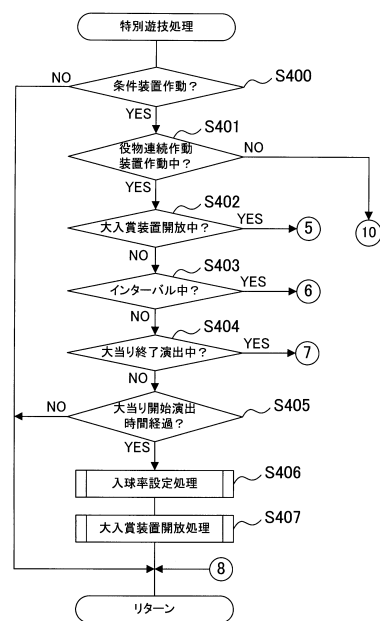
【図 3 4】



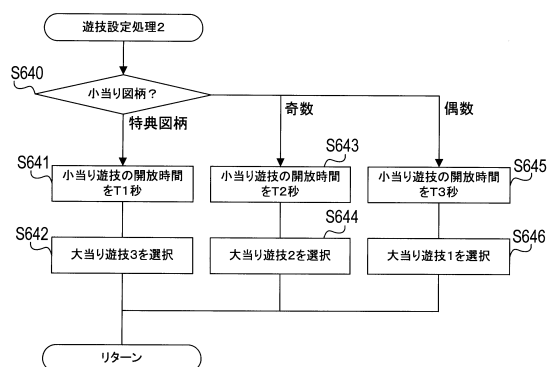
【図 3 5】



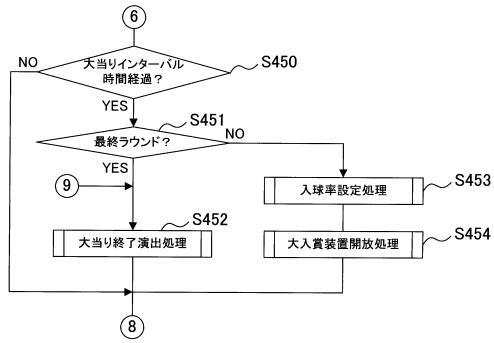
【図 3 7】



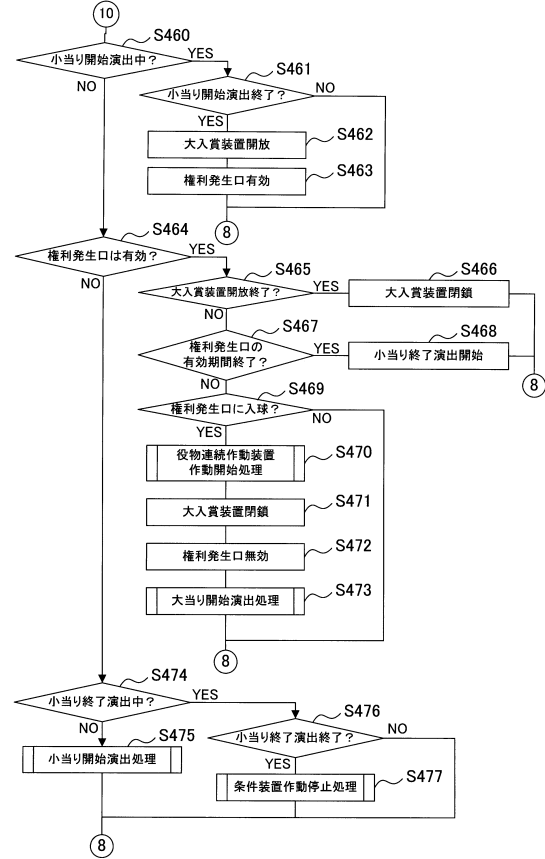
【図 3 6】



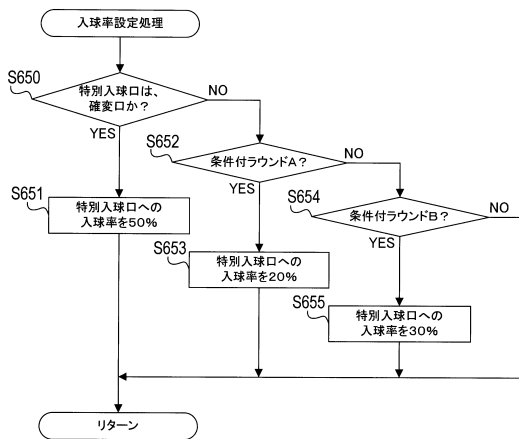
【図38】



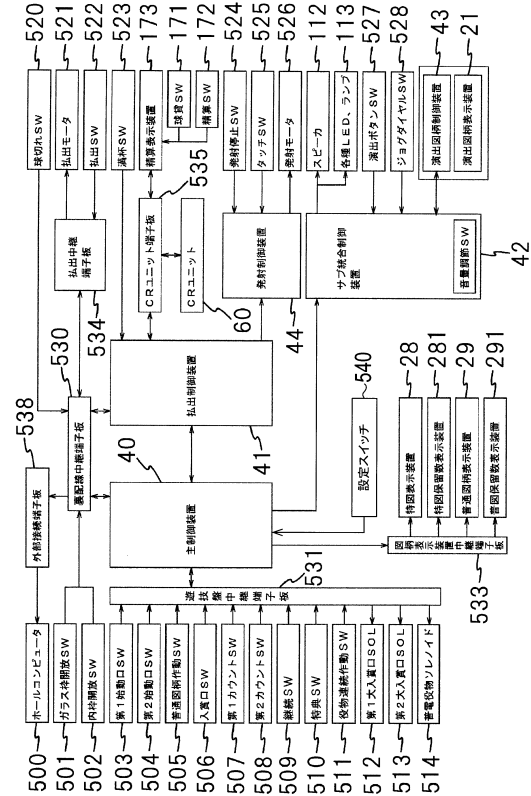
【図39】



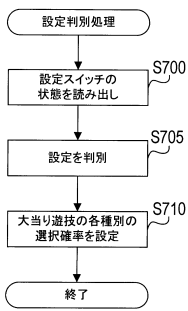
【図40】



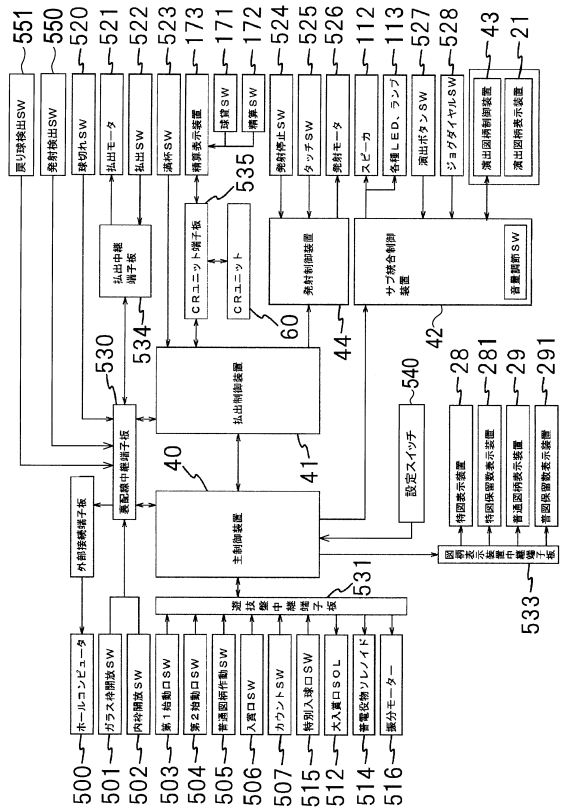
【図41】



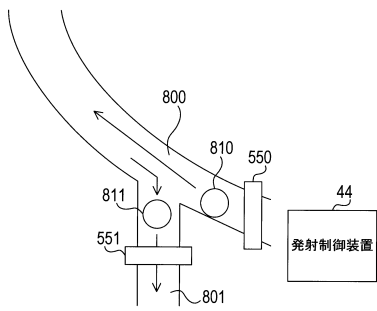
【図 4 2】



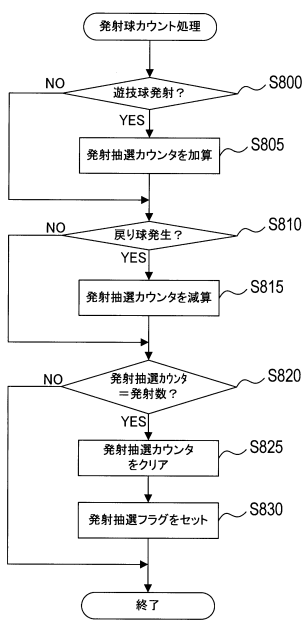
【図 4 3】



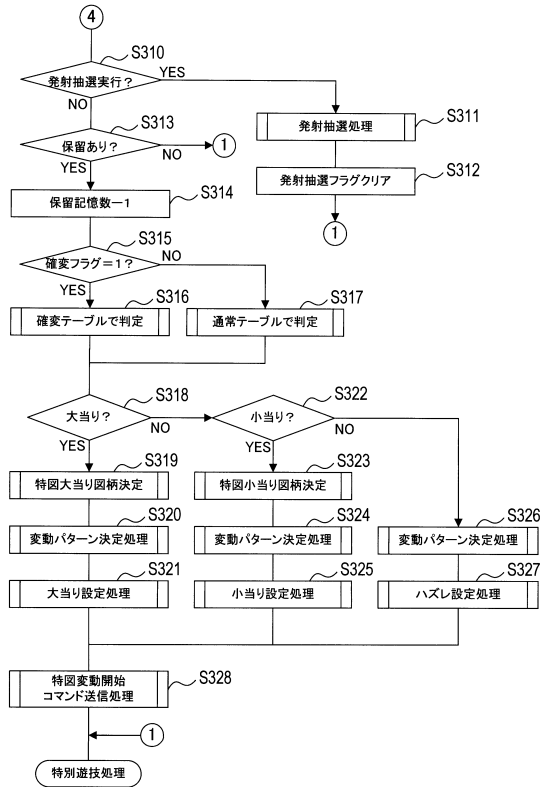
【図 4 4】



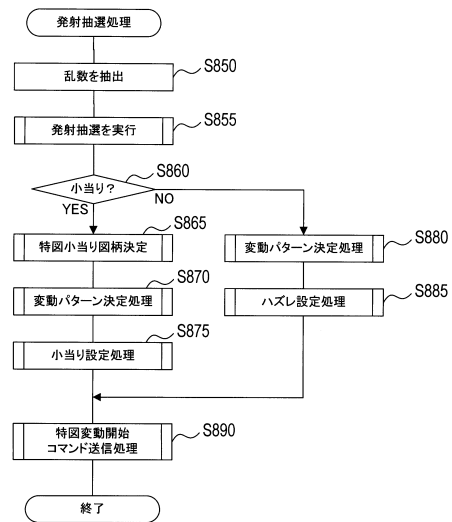
【図 4 5】



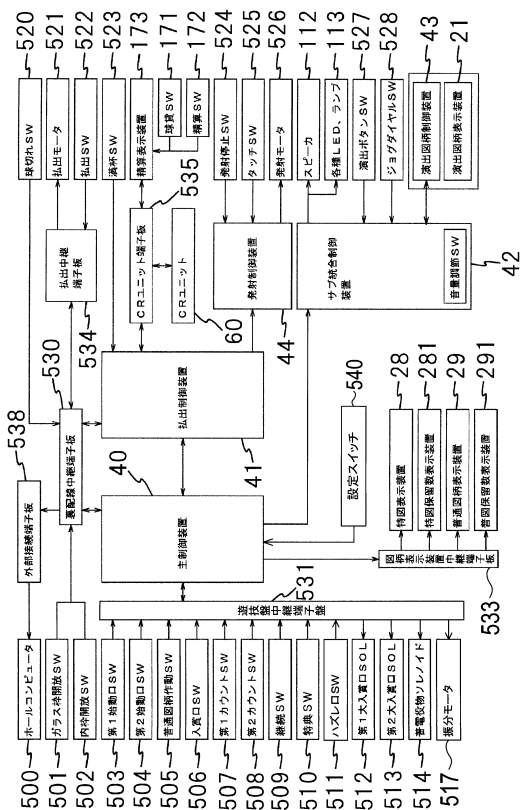
【 図 4 6 】



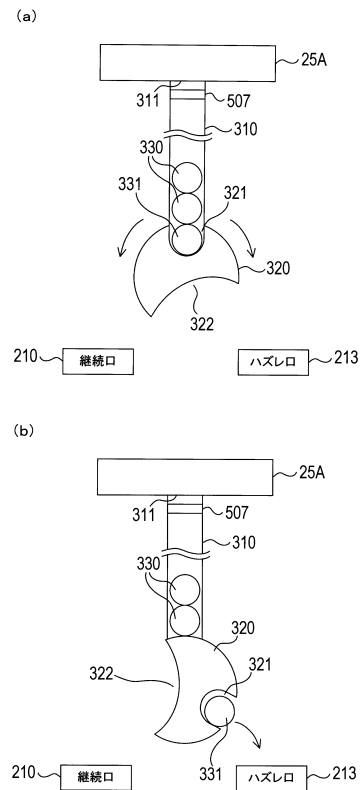
【 図 4 7 】



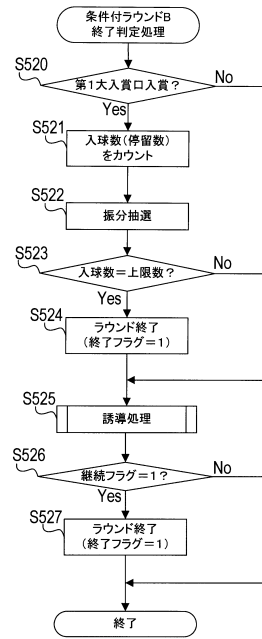
【 図 4 8 】



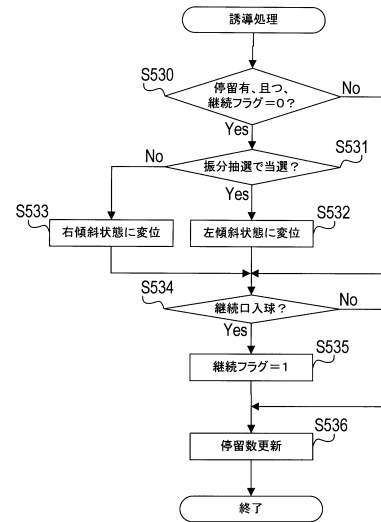
【 図 4 9 】



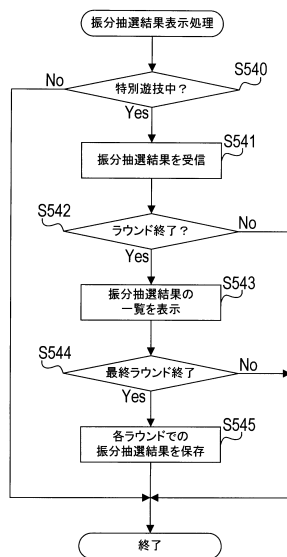
【図 5 4】



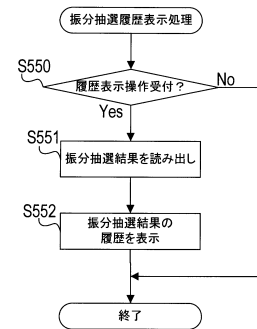
【図 5 5】



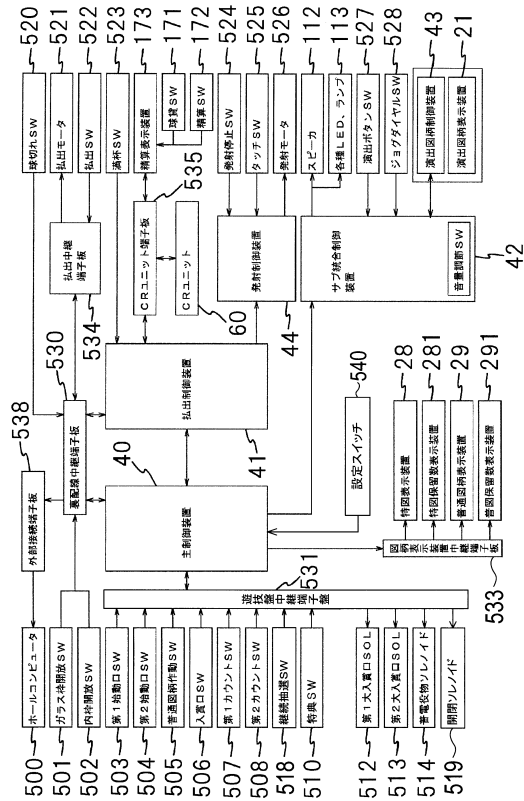
【図 5 6】



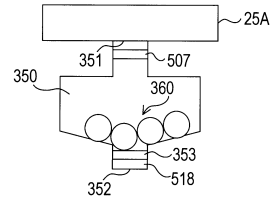
【図 5 7】



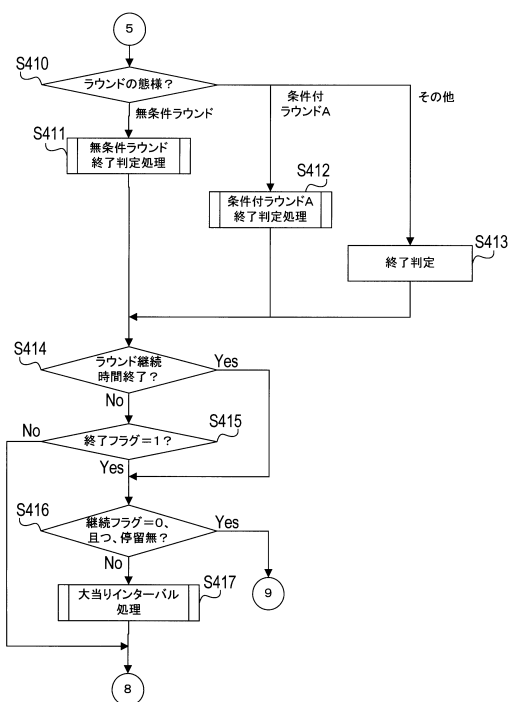
【 図 5 8 】



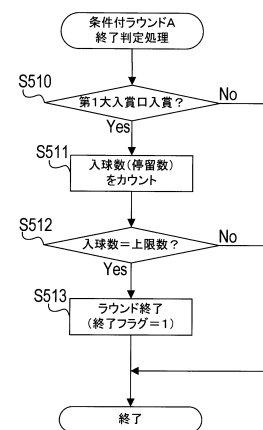
【 図 5 9 】



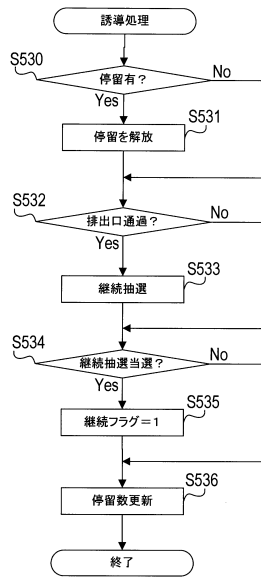
【 図 6 0 】



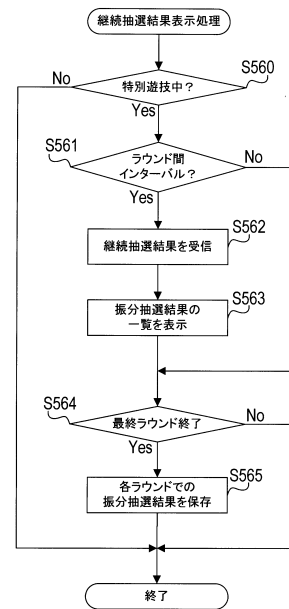
【 図 6 1 】



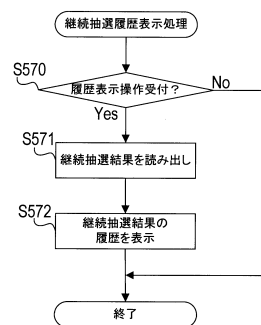
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-276368(JP,A)
特開2008-148916(JP,A)
特開2000-070489(JP,A)
特開2005-328953(JP,A)
特開2006-055389(JP,A)
特開2007-029122(JP,A)
特開2007-061355(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02