

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6175607号
(P6175607)

(45) 発行日 平成29年8月9日 (2017.8.9)

(24) 登録日 平成29年7月21日 (2017.7.21)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 35 頁)

(21) 出願番号	特願2013-160981 (P2013-160981)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成25年8月2日 (2013.8.2)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2015-29660 (P2015-29660A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成27年2月16日 (2015.2.16)		番地
審査請求日	平成28年7月19日 (2016.7.19)	(72) 発明者	中山 博夫
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	水野 博康
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内
		審査官	中村 祐一

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】

遊技領域に設けられた第 1 始動口及び第 2 始動口と、
開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、
前記第 1 始動口又は前記第 2 始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数
値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手
段と、
該当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するための
前記第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄と、
前記当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するた
めの前記第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄と、
前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、
前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の結果に基づく演出表示を実行する演出実行手
段と
を備え、
前記大入賞口を開放させる遊技状態として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、がある弾球
遊技機において、
前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中であっても他
方の特別図柄は変動可能な構成となっており、
小当たり遊技を示す特別図柄には、図柄 A 及び図柄 B が設定されており、

10

20

前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当たり遊技を示す特別図柄で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間が経過していなくても前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させると決定し、

前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が前記図柄 A で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間が経過していなくても前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させると決定し、

前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が前記図柄 B で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間の計測を中断したうえで、特別図柄を停止させないと決定する他方図柄制御決定手段を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

遊技領域に設けられた第 1 始動口及び第 2 始動口と、

開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、

前記第 1 始動口又は前記第 2 始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、

該当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄と、

前記当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄と、

20

前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記第 1 特別図柄及び前記第 2 特別図柄の結果に基づく演出表示を実行する演出実行手段と

を備え、

前記大入賞口を開放させる遊技状態として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、がある弾球遊技機において、

前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中であっても他方の特別図柄は変動可能な構成となっており、

前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当たり遊技を示す特別図柄で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間が経過していなくても前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させると決定し、

30

前記第 1 特別図柄又は前記第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が小当たり遊技を示す特別図柄で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間の計測を中断したうえで、特別図柄を停止させないと決定する他方図柄制御決定手段と、

前記小当たり遊技にて開放される前記大入賞口内に特定の領域と、を備え、

前記小当たり遊技中に、前記特定の領域に遊技球が入球することに起因して前記大当たり遊技が発生するようにし、

前記小当たり遊技中に、前記特定の領域に遊技球が入球すると、中断している他方の特別図柄の変動時間の計測を終了させて、当該他方の特別図柄を前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させることを特徴とする弾球遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機（以下、弾球遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機では、常時入球可能な第 1 始動口に遊技球が入球すると第 1 特別図柄が変動し、開閉ハネを備えた第 2 始動口に遊技球が入球すると第 2 特別図柄が変動され、

50

第1特別図柄で大当たりした場合よりも第2特別図柄で大当たりしたほうが、賞球が多く得られる大当たりが発生する確率を高くし、第1特別図柄よりも第2特別図柄を優先して変動させることで、通常の遊技状態時には、多くの賞球を得るのは難しいが、一旦、前記羽根の開放時間が延長された高確率遊技状態に移行すると多くの賞球を得やすいようにしたパチンコ機が主流となっている。

【0003】

しかし、従来の弾球遊技機の中には、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時に変動可能な弾球遊技機が存在する。また、第1特別図柄及び第2特別図柄が同時変動可能な弾球遊技機の課題を解決するために、考え出された発明も存在する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-175083号

【特許文献2】特開2011-045518号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

文献1で開示されている技術では、同時変動の構成において、第1特別図柄及び第2特別図柄のどちらか一方の特別図柄で大当たり図柄が確定されると、他方の特別図柄の図柄変動を中断する構成のものが存在する。また、文献2で開示されている技術では、第1特別図柄及び第2特別図柄のどちらか一方で大当たり図柄が確定されると、他方の特別図柄の図柄変動を停止する構成のものも存在する。しかし、第1特別図柄及び第2特別図柄のどちらか他方の特別図柄の図柄変動を中断する構成又は、停止する構成にしても各々、問題点が存在する。

【0006】

例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態は、当該大当たりした時の遊技状態から変更される問題点ある。一方の特別図柄で大当たり遊技が発生して、当該大当たり遊技が終了するまで他方の特別図柄の変動時間の計測を中断した場合、当該大当たり遊技終了後の遊技状態が変更されると、変動時間の計測を中断されていた特別図柄は、本来、変動するはずだった遊技状態（中断前の遊技状態）とは別の遊技状態（中断から再開した遊技状態）で変動が行われることになり、遊技者に故障と勘違いされる可能性があるほか、正確な技術管理（状態における変動回数、状態における大当たりの回数等）が出来なくなってしまう。

また、一方の特別図柄で大当たりして、抽選結果に関係なく、他方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示させるということは、もし、当該変動が当たりであった場合には、遊技者に大きな損害を与えるほか、遊技者には、当該変動が終了するまで、抽選結果が分からないので、途中で停止されることは、良く思わない問題点がある。

【0007】

本発明は、各々の問題点を少なくした弾球遊技機を作り出すために考え出された弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明では、複数種類の大入賞口を開放させる遊技状態には、小当たり、大当たり、ラウンド数の違い、開放パターンの違い等が含まれている。

【0012】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項1に記載の弾球遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動口及び第2始動口と、開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、前記第1始動口又は前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、該当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第1始動口に対応する第1特別図柄と、前記当否判定手段によって判定された結

10

20

30

40

50

果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第2始動口に対応する第2特別図柄と、前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の結果に基づく演出表示を実行する演出実行手段とを備え、前記大入賞口を開放させる遊技状態として、大当り遊技と、小当り遊技と、がある弾球遊技機において、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中であっても他方の特別図柄は変動可能な構成となっており、小当り遊技を示す特別図柄には、図柄A及び図柄Bが設定されており、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当り遊技を示す特別図柄で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間が経過していなくても前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させると決定し、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が前記図柄Aで表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間が経過していなくても前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させると決定し、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が前記図柄Bで表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間の計測を中断したうえで、特別図柄を停止させないと決定する他方図柄制御決定手段を備えたことを特徴とする。

10

【0013】

請求項1に記載の本発明は、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、一方の特別図柄で図柄A又は、図柄Bが表示されたときでも同じ小当り遊技が発生する構成であっても、異なる小当り遊技が発生する構成であっても構わない。

20

【0014】

本発明の請求項2に記載の弾球遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動口及び第2始動口と、開閉可能で入球することが可能な大入賞口と、前記第1始動口又は前記第2始動口に遊技球が入球したことに起因して抽出された乱数値によって前記大入賞口を開放させる遊技状態を発生させるか否かを判定する当否判定手段と、該当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第1始動口に対応する第1特別図柄と、前記当否判定手段によって判定された結果を予め決定された変動時間後に表示するための前記第2始動口に対応する第2特別図柄と、前記変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記第1特別図柄及び前記第2特別図柄の結果に基づく演出表示を実行する演出実行手段とを備え、前記大入賞口を開放させる遊技状態として、大当り遊技と、小当り遊技と、がある弾球遊技機において、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が変動中であっても他方の特別図柄は変動可能な構成となっており、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当り遊技を示す特別図柄で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間が経過していなくても前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させると決定し、前記第1特別図柄又は前記第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が小当り遊技を示す特別図柄で表示された場合には、変動中の他方の特別図柄を、前記予め決定された変動時間の計測を中断したうえで、特別図柄を停止させないと決定する他方図柄制御決定手段と、前記小当り遊技にて開放される前記大入賞口内に特定の領域と、を備え、前記小当り遊技中に、前記特定の領域に遊技球が入球することに起因して前記大当り遊技が発生するようにし、前記小当り遊技中に、前記特定の領域に遊技球が入球すると、中断している他方の特別図柄の変動時間の計測を終了させて、当該他方の特別図柄を前記大入賞口を開放させる遊技状態とはならない特別図柄で停止させることを特徴とする。

30

40

【0016】

請求項2に記載の本発明は、大入賞口が2つ設けられていることが好適である。

【発明の効果】

【0024】

第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、どちらか一方の特別図柄に基づく大当り遊技が発生して、当該大当り遊技終了するまで、他方の特別図柄の変動時間の計測が中断した場合、大当り遊技終了後の遊技状態が変更されてしまうと、本来の変動するはずだった遊技

50

状態とは異なる遊技状態で変動が行われることになり、遊技者に弾球遊技機の故障と勘違いされる可能性があるほか、正確な遊技管理（状態における変動回数、状態における大当りの回数等）が出来なくなってしまうという問題点がある。しかし、請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、一方の特別図柄が大当りを示すものであった場合には、他方の特別図柄はハズレで確定表示されるので上記の問題は発生しなくなる。第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄が図柄 A の場合には、他方の特別図柄をハズレで確定表示するという構成にし、図柄 B の場合には他方の特別図柄の変動時間の計測を中断するという構成にしたので、遊技者はどちらの小当りかを注視するようになる新たな遊技性が生まれ、趣向性の増す弾球遊技機を提供することが可能となる。

【 0 0 2 5 】

10

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、どちらか一方の特別図柄に基づく大当り遊技が発生して、当該大当り遊技終了するまで、他方の特別図柄の変動時間の計測が中断した場合、大当り遊技終了後の遊技状態が変更されてしまうと、本来の変動するはずだった遊技状態とは異なる遊技状態で変動が行われることになり、遊技者に弾球遊技機の故障と勘違いされる可能性があるほか、正確な遊技管理（状態における変動回数、状態における大当りの回数等）が出来なくなってしまうという問題点がある。しかし、請求項 2 に記載の弾球遊技機によれば、一方の特別図柄が大当りを示すものであった場合には、他方の特別図柄はハズレで確定表示されるので上記の問題は発生しなくなる。また、全ての前記大入賞口を開放する遊技状態で、他方の特別図柄をハズレ図柄で確定表示するのではなく、一方の特別図柄が小当りを示す特別図柄で確定表示された場合には、他方の特別図柄の変動時間の計測を中断させ、小当り遊技終了後に中断されている他方の特別図柄の変動時間の計測を再開させるため、変動の途中にハズレ図柄で確定表示してしまうことを少なくすることが可能となる。第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄に基づく小当り遊技中に、大入賞口内に設けられた特定の領域に遊技球が入球すると大当り遊技に移行する構成にすることで、小当り遊技から大当り遊技に発展することが可能になり、小当り遊技の発生に対する遊技者の期待度を上げることができる。

20

また、一方の特別図柄で小当りを示す図柄で確定表示され、他方の特別図柄の変動時間の計測を中断されている状態で、大入賞口内に設けられた特定の領域に遊技球が入球すると、小当り遊技から大当り遊技へと発展するとともに、他方の特別図柄の変動時間の計測の中断している状態を終了させて、ハズレ図柄で確定表示させるため、遊技者の勘違い、正確な遊技管理が出来ない問題の発生を抑制することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 8 】

【図 1】本発明のパチンコ機 5 0 の正面図

【図 2】パチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図

【図 3】パチンコ機 5 0 の背面図

【図 4】パチンコ機 5 0 の電気構成図

【図 5】パチンコ機 5 0 の主制御装置 8 0 で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

【図 6】主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

40

【図 7】主制御装置 8 0 が実行する第 1 特別図柄当否判定処理のフローチャート 1

【図 8】主制御装置 8 0 が実行する第 1 特別図柄当否判定処理のフローチャート 2

【図 9】主制御装置 8 0 が実行する第 2 特別図柄当否判定処理のフローチャート 1

【図 10】主制御装置 8 0 が実行する第 2 特別図柄当否判定処理のフローチャート 2

【図 11】主制御装置 8 0 が実行する第 1 特別図柄当否判定処理及び第 2 特別図柄当否判定処理のフローチャート 1

【図 12】主制御装置 8 0 が実行する第 1 特別図柄当否判定処理及び第 2 特別図柄当否判定処理のフローチャート 2

【図 13】主制御装置 8 0 が実行する特別図柄変動処理のフローチャート

【図 14】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 1

50

【図 1 5】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 2

【図 1 6】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 3

【図 1 7】主制御装置 8 0 が実行する小当り遊技処理のフローチャート 1

【図 1 8】主制御装置 8 0 が実行する小当り遊技処理のフローチャート 2

【図 1 9】第 1 実施例におけるパチンコ機 5 0 の基本的仕様を示すテーブル

【図 2 0】(a) 第 1 特別図柄と大当り遊技との関係性を示すテーブル (b) 第 2 特別図柄と大当り遊技との関係性を示すテーブル

【図 2 1】第 1 実施例の演出図柄表示装置 6 にて行われる高確率遊技状態での小当り図柄を用いた演出態様を示す説明図

【図 2 2】第 2 実施例の遊技盤 1 の正面図

10

【図 2 3】第 2 実施例の電気構成図

【図 2 4】第 2 実施例の主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 1

【図 2 5】第 2 実施例の主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 2

【図 2 6】第 2 実施例の主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート 3

【図 2 7】その他の実施例の演出図柄表示装置 6 にて行われる大当り遊技による変動中断又はハズレ図柄停止の演出を示す説明図

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 9 】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

20

【 0 0 3 0 】

[実施例 1]

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

30

【 0 0 3 1 】

前枠 5 2 の上側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプも複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、発射ハンドル 6 4 を時計回りに回動操作することによって発射装置 (図示省略) が可動して、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【 0 0 3 2 】

上皿 5 5 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7 が備えられており、この演出ボタン 6 7 は、周囲にジョグダイヤル 6 8 を備えたものとなっている。遊技者が所定期間中に、演出ボタン 6 7 やジョグダイヤル 6 8 を操作することで後述する演出図柄表示装置 6 に表示される内容が変化したり、スピーカ 6 6 より出力される遊技音が変化したりする。また、このパチンコ機 5 0 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット (C R ユニット) 5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 の上皿 5 5 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 及び残高表示器 5 9 を有する C R 精算表示装置が備わっている。

40

【 0 0 3 3 】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技

50

盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。この遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が打ち付けられている。

【 0 0 3 4 】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6（液晶表示装置であり第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応する擬似図柄を表示する。）の画面を臨ませる窓等を備えている。

【 0 0 3 5 】

センターケース 5 の下には、第 1 始動口 1 1 が配置され、更にその下には、第 2 始動口 1 2 が配置されている。第 2 始動口 1 2 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第 2 始動口 1 2 に入球できない構成となっている。なお、本実施例の高確率遊技状態中では、第 2 始動口 1 2 に備えた開閉可能な翼片の開放時間が延長されるようにする構成が好適である。また、第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 は共に、常時、遊技球が入球可能な構成にしてもよい。センターケース 5 の左方にはゲート 1 7 が配置されており、ここを遊技球が通過すると普通図柄が変動し、普通図柄が当り図柄で停止すると翼片が開放される。遊技領域の右下部には、複数個の LED からなる普通図柄表示装置 7 と、普通図柄保留数表示装置 8 と、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 と、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 と、7 セグメント表示装置からなる第 1 特別図柄表示装置 9 と、第 2 特別図柄表示装置 1 0 とが配置されている。

【 0 0 3 6 】

第 1 始動口 1 1 の下方にはアタッカー式の大入賞口 1 4 が配置されている。また、第 1 始動口 1 1 の左方には、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 が設けられている。なお、この第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。これら普通入賞口を総じて一般入賞口 3 1 ともいう。

【 0 0 3 7 】

パチンコ遊技機 5 0 の裏面は図 3 に示すとおり、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には（図 4 も参照のこと）、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

【 0 0 3 8 】

主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 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に送られる。なお、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 7 8 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）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）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、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【 0 0 3 9 】

このパチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのた

10

20

30

40

50

めのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置 8 4 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【0040】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させるゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する入賞口スイッチ 3 1 a 等の検出信号が入力される。なお、入賞口スイッチ 3 1 a の符号は第 1 左入賞口 3 1 に対応しているが、前記各一般入賞口、すなわち第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 に対してそれぞれ入賞口スイッチが設けられており、各一般入賞口に遊技球が入ったことを個別に検出可能に構成されている。

10

【0041】

主制御装置 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

20

また主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9、及び普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

【0042】

更に、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 4 では普電役物ソレノイドと表記）1 2 b を制御することで第 2 始動口 1 2 の開閉を制御する。主制御装置 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールメインコンピュータ 8 7 に送られる。主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

30

【0043】

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出スイッチ 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【0044】

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

40

【0045】

また、払出制御装置 8 1 は CR ユニット端子板 2 4 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。なお、CR ユニ

50

ット端子板 2 4 は精算表示基板 2 5 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【 0 0 4 6 】

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

なお、本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 4 7 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【 0 0 4 8 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドは演出中継端子板 6 5 を介して受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 2 6 を制御する。また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7 およびジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者がこれら各ボタン 6 7、6 8 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 4 9 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置 6 の画面に表示させる。

【 0 0 5 0 】

メインルーチンを図 5 に従って説明する。メインルーチンは、約 2 m s e c 毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S 1 0 ~ S 6 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

【 0 0 5 1 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S 1 0）。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいいてい

10

20

30

40

50

が電源投入時である。電源投入時にはＲＡＭの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【 0 0 5 2 】

正常割り込みでないと判断されると（Ｓ１０：ｎｏ）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）が為され（Ｓ１５）、残余処理（Ｓ７０）に移行する。

【 0 0 5 3 】

正常割り込みとの肯定判断がなされると（Ｓ１０：ｙｅｓ）、初期値乱数更新処理が実行される（Ｓ２０）。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に＋１するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に＋１するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「２９９」のときには次回の処理で初めの値である「０」に戻り、「０」～「２９９」までの３００個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【 0 0 5 4 】

Ｓ２０に続く大当り決定用乱数更新処理（Ｓ２５）は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に＋１するインクリメント処理であり、最大値である「２９９」のときには次回の処理で初めの値である「０」に戻り、「０」～「２９９」までの３００個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当り決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が２５０であったとすると、大当り決定用乱数は「２５０」「２５１」「２５２」・・・「２９９」「０」「１」・・・と更新されていく。

【 0 0 5 5 】

なお、大当り決定用乱数が１巡（３００回、更新されること）すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にし、大当り決定用乱数は、その初期値から＋１するインクリメント処理を行う。そして、再び大当り決定用乱数が１巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当り決定用乱数が「２４９」になると１巡であるから、「２４９」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「８７」だったとすると、「２４９」「８７」「８８」・・・「２９９」「０」「１」・・・「８６」と変化していき、「８６」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。大当り図柄決定用乱数更新処理（Ｓ３０）は「０」～「２４９」の２５０個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。

【 0 0 5 6 】

Ｓ３０に続く当り決定用乱数更新処理（Ｓ３５）は、「０」～「５」の６個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。なお、当選することとなる値の数は開放延長状態では「１」、「２」、「３」、「４」、「５」であり、通常状態（非開放延長状態）は「３」である。つまり開放延長状態では５／６の確率で当選し、通常状態では１／６の確率で当選する。この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄（特図ともいう）の抽選に使用する。

【 0 0 5 7 】

リーチ判定用乱数更新処理（Ｓ４０）は、「０」～「２２８」の２２９個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で＋１され最大値を超えると初めの値である「０」に戻る。なお、通常確率遊技状態時で変動時間短縮機能未作動時に当選する値の数は２１で、値は「０」～「２０」であり、通常確率遊技状態時で変動時間短縮機能作動時に当選する値の数は５で、値は「０」～「４」であり、高確率状態時に当選する値の数は６で、値は「０」～「５」である。

【 0 0 5 8 】

変動パターン決定用乱数更新処理（Ｓ４５）は、「０」～「１０２０」の１０２１個の

10

20

30

40

50

整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。続く入賞確認処理(S50)では、第1始動口11、第2始動口12の入賞の確認及びパチンコ機50に設けられ主制御装置80に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。本実施例では、遊技球が第1始動口11、第2始動口12に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口12とで夫々4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が対応する始動口(第1始動口11又は第2始動口12)に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【0059】

10

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としてのS55の当否判定処理(第1特別図柄当否判定処理及び第2特別図柄当否判定処理)を行う。この当否判定処理(S55)が終了すると、続いて不正監視処理(S60)が実行される。不正監視処理(S60)は、普通入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、第4左入賞口34)に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置80に設けている。

【0060】

続く各出力処理(S65)では、遊技の進行に応じて主制御装置80は演出図柄制御装置82、払出制御装置81、発射制御装置84、サブ統合制御装置83、大入賞口ソレノイド14b等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理(S50)により遊技盤1上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置81に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置83に出力する処理を、パチンコ機50に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置82にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

20

【0061】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理(S70)から構成されるが、前述したS20と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS10~S65までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図5に示された割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が1巡したときの、初期値乱数の値(0~299の300通り)が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか1/300である。また、前述した大当り決定用乱数更新処理(S35)も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

30

【0062】

40

始動入賞確認処理(S50)の概要を図6に示す。当処理は入賞確認処理(S50)のサブルーチンで、主制御装置80は、まず第1始動口スイッチ11aの検出信号に基づいて、第1始動口11に遊技球が入球したか否かを判断する(S100)。肯定判断なら(S100:yes)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第1特別図柄の保留記憶(第1保留記憶または第1保留ともいう)が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S105)。

【0063】

第1保留記憶が満杯でなければ(S105:no)、上記の各乱数を第1保留として記憶し、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯態様を1増加させる(S110)。なお、

50

第1特別図柄保留数表示装置18、第2特別図柄保留数表示装置19は、それぞれ4個のLEDの点灯または消灯させることにより保留記憶されている数を表すものである。また、S110では第1特別図柄の保留個数が更新されたことを示すコマンド(保留個数コマンド)をサブ統合制御装置83に送信し、S115に移行する。第1始動口11に遊技球が入球していない場合(S100: no)、又は第1保留が満杯の場合(S105: yes)は、そのままS115に移行する。

S115では、第2始動口スイッチ12aの検出信号に基づいて、第2始動口12に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断なら(S115: yes)、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第2特別図柄の保留記憶(第2保留記憶または第2保留ともいう)が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S120)。

【0064】

第2保留記憶が満杯でなければ(S120: no)、上記の各乱数を第2保留として記憶し、第2特別図柄保留数表示装置19の点灯態様を1増加させる(S125)。また、S125では第2特別図柄の保留個数が更新されたことを示すコマンド(保留個数コマンド)をサブ統合制御装置83に送信し、当処理を終了(リターン)する。第2始動口12に遊技球が入球していない場合(S115: no)、又は第2特別図柄の保留記憶が満杯の場合(S120: yes)は、そのまま当処理を終了する。

【0065】

図7~8に示す第1特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを判断する(S150)。なお、特別電動役物とは、電動役物のうち、大入賞口の入口を開き、又は拡大するものをいう。また、大入賞口を開放させる遊技としては、大当たり遊技と小当たり遊技が存在する。

S150の判定が否定判断で、第1特別図柄が変動中でなく(S155: no)、確定図柄の表示中でもなければ(S160: no)、図8のS200に移行し、第1保留記憶(上記、S110による保留記憶)があるか否かを判断する(S200)。この保留記憶があれば(S200: yes)、第1保留記憶数をデクリメントし(S205)、S210に進む。

【0066】

S210では保留記憶の中で最も古いものを読み込んで(その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている(すなわち1)か否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば(S210: yes)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する(S215)。ここで当り値の数は10で、7~16である。つまり当り確率は1/30となる(図19を参照)。S210が否定判断された場合(S210: no)は、S220にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。ここで当り値は7のみである。つまり当り確率は1/300となる。

【0067】

図8に戻る。S215またはS220の判定に基づき、大当たりか否かを判定し(S225)、肯定判断であれば(S225: yes)、大当たり図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する(S230)。なお、本実施例のS230では、決定した図柄を第1特別図柄が大当たり遊技に移行する際に、第2特別図柄の変動を強制的にハズレ図柄で停止させる図柄(変動停止大当たり図柄)に設定する。なお、大当たり図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する(S235)。S235の処理では演出図柄表示装置6に表示される第1特別図柄の大当たり用の変動時間等の変動パターンを決定する。その後、大当たり設定処理を行う(S240)。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄によって、大当たり後の遊技状態(確変や開放延長の有無等)や大当たり遊技にかかる情報(大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等)を設定する処理である。なお、確変と記載されているのは、高確率遊技状態である。

【0068】

S 2 2 5 において大当りではないと判定された場合は、S 2 4 5 に移行し小当りか否かを判定する (S 2 4 5)。これは、抽出された大当り決定用乱数値と予め決定された小当り値が記憶されたテーブルを比較する。肯定判断であれば (S 2 2 5 : y e s)、大当り図柄決定用乱数によって小当り図柄を決定する (S 2 5 0)。なお、後述する図 1 2 の S 5 9 5 の特別図柄変動処理で、第 2 特別図柄を予め定められた変動時間の計測を中断させる図柄 (変動中断小当り図柄) に設定する。なお、第 1 特別図柄の小当り確率は図 1 9 (a) に示すように $1 / 100$ となっている。その後、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し (S 2 5 5)、小当り設定処理 (S 2 6 0) を行い、S 2 8 0 に合流する。S 2 6 0 の小当り設定処理とは、決定した小当り図柄によって、小当り遊技にかかる情報 (小当りのオープニング時間、開放パターン、小当りのエンディング時間等) を設定し、時短回数又は確変回数を減算する処理である。否定判断であれば (S 2 4 5 : n o)、大当り図柄決定用乱数によってハズレ図柄を決定する (S 2 6 5)。変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する (S 2 7 0) し、ハズレ設定処理 (S 2 7 5) を行い、S 2 8 0 に合流する。S 2 7 5 のハズレ設定処理では、時短回数と確変回数を減算する処理を行う。

10

【 0 0 6 9 】

なお、小当り遊技とは、図 2 0 に示すように最大 0 . 9 秒の大入賞口 1 4 の開放を 2 回行なうもので、その終了後には、確率変動機能、時間短縮機能、及び開放延長機能のいずれも変化しない。

【 0 0 7 0 】

20

S 2 4 0、S 2 6 0 又は S 2 7 5 に続いて、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、小当りか否か、小当りの種類、リーチ外れ (外れであるがリーチ表示有り)、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド (表示制御コマンド) をサブ統合制御装置 8 3 に出力し (S 2 5 5)、第 2 特別図柄当否判定処理を行なう。なお、サブ統合制御装置 8 3 は、受信した変動開始コマンドをもとに、複数種類ある演出の中から演出図柄表示装置 6 で表示させる演出を決定する。その後、S 2 8 0 の処理により演出図柄表示装置 6 では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置 8 0 によって開始される。演出図柄表示装置 6 では、変動パターンに基づいた演出表示を実行し、遊技者に当りであるか外れであるかの様々な予告やリーチ演出を表示する。遊技者はこの予告やリーチ演出を見ることで、当りに対する期待度を把握することが可能となっている。

30

【 0 0 7 1 】

図 9 ~ 1 0 に示す第 2 特別図柄当否判定処理では、主制御装置 8 0 は、特別電動役物が作動中か否かを判断する (S 3 0 0)。S 3 0 0 の判定が否定判断で、第 2 特別図柄が変動中でなく (S 3 0 5 : n o)、確定図柄の表示中でもなければ (S 3 1 0 : n o)、図 1 0 の S 3 5 0 に移行し、第 2 保留記憶 (上記、S 1 2 5 による保留記憶) があるか否かを判断する (S 3 5 0)。この保留記憶があれば (S 3 5 0 : y e s)、第 2 保留記憶数をデクリメントし (S 3 5 5)、S 3 6 0 に進む。

【 0 0 7 2 】

40

S 3 6 0 では第 2 保留記憶を読み込んで (その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている (すなわち 1) か否かを判定する。肯定判断であれば (S 3 6 0 : y e s)、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する (S 3 6 5)。ここで当り値の数は 1 0 で、7 ~ 1 6 である。つまり当り確率は $1 / 30$ となる。S 3 6 0 が否定判断された場合 (S 3 6 0 : n o) は、S 3 7 0 にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。ここで当り値は 7 のみである。つまり当り確率は $1 / 300$ となる。

【 0 0 7 3 】

図 1 0 に戻る。S 3 6 5 または S 3 7 0 の判定に基づき、大当りか否かを判定し (S 3 7 5)、肯定判断であれば (S 3 7 5 : y e s)、大当り図柄決定用乱数によって当り図

50

柄を決定する（S380）。なお、本実施例のS380では、第1特別図柄の変動をハズレ図柄で停止させる図柄（変動停止大当り図柄）設定する。大当たり図柄が決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し（S385）、大当たり設定処理を行う（S390）。S385は、S235とは異なり第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【0074】

S375において大当りではないと判定された場合は、S395に移行し小当りが否かを判定する（S395）。予め決定された小当り値が記憶されたテーブルと、大当たり決定用乱数を比較する。肯定判定であれば（S395：yes）、大当たり図柄決定用乱数によって小当り図柄を決定する（S400）。なお、後述する図12のS595の特別図柄変動処理で、第1特別図柄をハズレ図柄で停止させる図柄（変動停止小当り図柄）又は、予め定められた変動時間の計測を中断させる図柄（変動中断小当り図柄）であるのか否かを判定し、設定する。S400の処理後に、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し（S405）、小当り設定処理（S410）を行い、S430に合流する。S410の小当り設定処理とは、決定した小当り図柄によって、小当り遊技にかかる情報（小当りのオープニング時間、開放パターン、小当りのエンディング時間等）を設定し、時短回数又は確変回数を減算する処理である。

否定判定であれば（S395：no）、大当たり図柄決定用乱数によってハズレ図柄を決定する（S415）。変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する（S420）し、ハズレ設定処理（S425）を行い、S430に合流する。S425のハズレ設定処理では、時短回数と確変回数を減算する処理を行う。本実施例では第1特別図柄、第2特別図柄ともに小当り図柄を搭載しているが、第1特別図柄には小当り図柄を備えない構成にしてもよい。

上述したように、普通電動役物が設けられている第2始動口12へ遊技球の入球により第2特別図柄が変動するため、普通電動役物の開閉可能な翼片の開放時間が延長された開放延長状態以外は、ほとんど変動しない。そのため、時短中以外には小当り遊技が発生しない遊技性となる。この場合、時短中によく小当り遊技が行われることから、持ち玉が減りにくい状態にすることができる。なお、図19(a)に示すように、第2特別図柄の小当り確率は、1/30となっている。

【0075】

その後、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、小当りか否か、小当りの種類、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83に出力し（S430）、特別遊技処理を行なう。なお、S430の処理により演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に第2特別図柄の変動も主制御装置80によって開始される。

【0076】

図7のS155において第1特別図柄が変動中（S155：yes）又は図9のS305において第2特別図柄が変動中（S305：yes）と判定された場合には、図11のS450に移行し、図柄変動時間（S235、S255、S270、S385、S405、又はS420の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。

肯定判断（S450：yes）であれば対応した特別図柄の確定図柄表示処理（S455）を行なってから、現在の処理が、第1特別図柄の当否判定処理であるか否かを判定する（S460）。肯定判断（S460：yes）であれば、図9のS300へと移行する。否定判断（S460：no）であれば、特別遊技処理を行う。確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置83に出力するとともに、特別図柄表示装置9,10にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。否定判断（S450：no）であれば、S460に合流する。

【0077】

図7のS160又は図9のS310において確定図柄を表示中と判定された場合には、図12のS500に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。第1特別図柄又は第2特別図柄の確定図柄の表示時間が終了していない場合には(S500: no)、特別遊技処理へと移行する。第1特別図柄又は第2特別図柄の確定図柄の表示時間が終了した場合には(S500: yes)、確定図柄の表示を終了し(S505)、確定表示された特別図柄が大当たりになる図柄か否かを判定する(S510)。肯定判断された場合(S510: yes)は、S515の特別図柄変動処理に移行する。本実施例では、「一方の特別図柄」とは、大当たり又は小当たりを示す図柄で確定表示された特別図柄をいい、「他方の特別図柄」とは、大当たり又は小当たりを示す図柄で確定表示された特別図柄ではない、特別図柄をいう。

10

【0078】

図13は、図12のS515及びS595の特別図柄変動処理のフローチャートを示す。

図13のS650において、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、他方の特別図柄(大当たり又は小当たりを示す図柄で確定表示された特別図柄ではない、特別図柄)が変動中であるか否かを判定する。否定判定の場合には(S650: no)、そのまま終了(リターン)となる。肯定判定の場合には(S650: yes)、一方の特別図柄が変動中断図柄であるか否かを判定する(S655)。なお、一方の特別図柄が大当たりを示す特別図柄で確定表示された場合には、必ず、S655では変動中断図柄ではない判定がされる(S655: no)。肯定判定の場合には(S655: yes)、S660に移行する。否定判定の場合には(S655: no)、S665に移行する。S660の処理では、変動中の他方の特別図柄の予め定められた変動時間の計測を中断させる。

20

ここで、予め定められた変動時間とは、他方の特別図柄が大当たりを示す図柄と決定された場合には、S235又はS385で決定された時間をいい、他方の特別図柄が小当たりを示す図柄と決定された場合には、S255又はS405で決定された時間をいい、他方の特別図柄がハズレ図柄と決定された場合には、S270又はS420で決定された時間をいう。

この場合、他方の特別図柄の当否判定が大当たり又は小当りに係らず、強制的に中断される。なお、主制御装置80からサブ統合制御装置83へと他方の特別図柄の変動中断指定コマンドが送信される。その後、特別図柄変動処理は終了となる。

30

否定判断(S655: no)の場合には、ハズレ図柄停止処理(S665)に移行する。S665の処理では、変動中の他方図柄がS235、S255、S270、S385、S405又はS420で決定された、予め定められた変動時間に達していなくてもハズレ図柄で停止させる。なお、主制御装置80からサブ統合制御装置83へと他方の特別図柄の変動停止指定コマンドが送信される。その後、特別図柄変動処理は終了となる。この場合、他方の特別図柄が大当たり又は小当りに係らず、強制的に破棄して終了する。なお、S650で否定判定された場合(S650: no)及びS665の処理後の他方の特別図柄は、条件装置又は特別電動役物が終了するまでの間は、新たな変動は開始しない。

また、予め定められた変動時間の計測を中断された他方の特別図柄に該当する特別図柄表示装置(第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10)に、一方の特別図柄に該当する特別図柄表示装置(第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10)に条件作動装置又は特別電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示されたときから、当該条件作動装置又は特別電動役物の作動が終了するまで、予め定められた変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させない表示を行っている。

40

また、他方の特別図柄がハズレ図柄で停止された場合、演出図柄表示装置6では、他方の特別図柄に対応する演出図柄が、ハズレ図柄の組合せで、停止されている表示となっている。他方の特別図柄が予め定められた変動時間の計測を中断された場合、演出図柄表示装置6では他方の特別図柄に対応する演出図柄の変動が継続されている表示を行っている。

【0079】

50

このような構成にすることで、第1特別図柄及び第2特別図柄うち、一方の特別図柄で大入賞口14を開放させる遊技状態となる特別図柄で確定表示された場合、当該確定表示された特別図柄の種類に応じて、他方の特別図柄を、予め決定された変動時間が経過していなくても、ハズレ図柄で停止されるか、予め決定された変動時間の計測の中断させるのかを決定する構成にすることで、パチンコ機50の遊技中の状態により、最適な方法を選択できるようになる。

また、これまでは、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、どちらか一方の特別図柄に基づく大当たり遊技が発生して、当該大当たり遊技終了するまで、他方の特別図柄で予め定められた変動時間の計測が中断した場合、大当たり遊技終了後の遊技状態が変更されてしまうと、本来の変動するはずだった遊技状態とは異なる遊技状態で変動が行われることになり、遊技者に弾球遊技機の故障と勘違いされる可能性があるほか、正確な遊技管理（状態における変動回数、状態における大当たりの回数等）が出来なくなってしまうという問題点がある。上述した構成にすることで、第1特別図柄又は第2特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当たりを示すものであった場合には、他方の特別図柄はハズレ図柄で停止させるので上記の問題は発生しなくなる。

【0080】

第1特別図柄又は第2特別図柄のうち、他方の特別図柄を抽選結果に関係なくハズレ図柄で停止させるということは、もし、他方の特別図柄の変動が大当たりであった場合には、遊技者に大きな損害を与えてしまうほか、遊技者としては、変動終了まで、抽選結果が分からないので、途中で停止されることは、良く思わない。つまり、対処しなければならない問題点である。

上述した構成では、第1特別図柄及び第2特別図柄のどちらか一方の特別図柄で、大入賞口14が開放される図柄で確定表示されたときでも、確定表示された特別図柄の種類が小当たり遊技を示す中断小当たり図柄であった場合には、他方の特別図柄の変動時間の計測を中断する構成にしている。小当たり遊技は、当該小当たり遊技発生前の遊技状態と発生後の遊技状態は変化しないことから、前記した遊技状態が変更されたことでの上記の問題点が発生しない。また、一方の特別図柄で小当たり遊技を示す中断小当たり図柄の場合には、他方の特別図柄の変動時間の計測を中断するため、途中でハズレ図柄で確定表示してしまうことを少なくすることが可能となる。

【0081】

図12に戻る。S515の処理後、S520において確変フラグが1か否かを判定する（S520）。確変フラグが1であれば（S520：yes）、S525にて確変フラグを0にし、S530に移行する。確変フラグが1でなければ（S520：no）、そのままS530に移行する。S530では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば（S530：yes）、S535にて時短フラグを0にし、S540に移行する。時短フラグが1でなければ（S535：no）、そのままS540に移行する。

【0082】

S540では条件装置作動開始処理にて、条件装置作動装置を作動させ、続くS545にて役物連続作動装置を作動させ、大当たりフラグをセットする。S550にて大当たり開始演出処理を行なう。大当たり開始演出処理では、大当たり遊技を開始するコマンド及び大当たり遊技に係る情報（大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置83に送信する。大当たり開始演出処理が終了すると、特別遊技処理を行う。

【0083】

S510で、確定表示させた特別図柄が大当たりになる表示でないと判定された場合は、確変フラグが1か否かを判定し、1であれば（S555：yes）、確変回数が0か否かを判定する（S560）。確変回数が0であれば（S560：yes）、S565にて確変フラグを0にしてS570に進む。確変フラグが1でないとき（S555：no）又は確変回数が0ではないとき（S560：no）はそのままS570に移行する。

S570では、時短フラグが1か否かを判定し、1であれば（S570：yes）、時

10

20

30

40

50

短回数が0か否かを判定する(S575)。時短回数が0であれば(S575:yes)、S580にて時短フラグを0にしてS585に進む。時短フラグが1でないとき(S570:no)又は時短回数が0ではないとき(S575:no)はそのままS585に移行する。

【0084】

S585では、現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、S590に移行する。S590では、小当りになる組み合わせか否かを判定し、肯定判断であれば(S590:yes)、S595に移行する。なお、S595の特別図柄変動処理は、S515の特別図柄変動処理と同様の構成となっている。しかし、本実施例のS595の処理では、小当り図柄の種類によって、他方の特別図柄が中断される場合と停止される場合がある構成にしている。このような構成にすることで、一方の特別図柄が第2特別図柄で、変動中断小当り図柄又は変動停止小当り図柄であるかによって、第1特別図柄をハズレ図柄で停止させる場合、予め定められた変動時間の計測を中断させることが可能となり、遊技者はどちらの小当り図柄であるのかを注視するようになる新たな遊技性が生まれ、趣向性の増す弾球遊技機を提供することができる。

その後、S600では特別電動役物作動開始処理を実行し、続くS605で小当り開始演出処理を行うと、特別遊技処理を行う。

【0085】

図14に示す特別遊技処理では、主制御装置80は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する(S700)。役物連続作動装置が作動中でない場合(S700:no)は、図17の小当り遊技処理へと移行する。役物連続作動装置が作動中なら(S700:yes)、大入賞口14が開放中か否かを判断する(S705)。大入賞口14の開放中ではない場合は(S705:no)、ラウンド間のインターバル中により大入賞口14が閉鎖しているのか判断する(S710)。インターバル中でもない場合は(S710:no)、大当り終了演出中であるか判断する(S715)。これも否定判断の場合は(S715:no)、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する(S720)。大当り開始演出時間が経過した場合は(S720:yes)、大入賞口開放処理(S725)を行なって本処理を終了する。

【0086】

S705で大入賞口14が開放中であると判定された場合は、図15のS750に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では10個だが、9個、8個でもよく、特に限定するものではない。

大入賞口14に10個入賞した場合(S750:yes)にはS760に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理(S765)を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口14に10個入賞していない場合(S750:no)にはS755に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、15ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は30秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合(S755:yes)には、S760に合流し、終了していない場合(S755:no)は特別遊技処理を終了する。

【0087】

図14のS710でインターバル中であると判定された場合は、図15のS770に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合(S770:yes)は、直前に大入賞口14が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する(S775)。最終ラウンドであれば(S775:yes)、大当り終了演出処理(S780)を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ(S785:no)、再び大入賞口14を開放する処理(S785)を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合(S770:no)には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口14を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置83にも信号を送信する。サブ統合制御装置83は、そ

10

20

30

40

50

の信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【0088】

図14のS715で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図16のS800に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には(S800:yes)、役物連続作動装置の作動を停止し(S805)、条件装置の作動を停止する(S810)。そして、S240及びS390で取得した次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する(S815)。確変に移行する場合(S815:yes)は、確変回数を設定し(S820)、確変フラグを1に設定し(S825)、S830に移行する。確変フラグを1にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合(S815:no)はそのままS830に移行する。なお、確変回数は10000回が設定され、実質的に次の大当りまでの確変の継続を保证する。

10

【0089】

S830では、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合(S830:yes)は、時短回数を設定し(S835)、時短フラグを1に設定し(S840)、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置83に送信する処理(S845)を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信(S850)する。

S835で設定する時短回数は、通常大当りでは100回であるが、確変大当りにおいては10000回が設定され、実質的に次の大当りまでの時短の継続を保证する。時短フラグを1にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能をセットする。時短に移行しない場合(S830:no)はS845に直行する。

20

今回の大当りが、通常大当りか確変大当りか否かで、確率機能や時短機能が付与されるか否かが変わってしまう。よって、大当り遊技開始前の高確率遊技状態の場合に、今回の大当りが通常大当りなら、大当り遊技終了後に通常確率遊技状態へと移行する。また、大当り遊技開始前の通常確率遊技状態の場合に、今回の大当りが確変大当りなら、大当り遊技終了後に高確率遊技状態へと移行する。

【0090】

図14で役物連続作動装置が作動していないと判定された場合(S700:no)には、図17から図18に示す小当り遊技処理を実行する。本処理が起動すると、S860にて特別電動役物が作動中であるか判断し、作動中であれば(S860:yes)、大入賞口14が開放中か判断する(S861)。否定判断の場合(S861:no)は、小当り遊技間のインターバル中であるか判断する(S862)。小当り遊技間のインターバルではなく(S862:no)、小当り遊技の終了演出中でもない場合は(S863:no)、小当り遊技の開始演出に要する時間が経過するのを待ち(S864:yes)、大入賞口14を開放させ(S865)、本処理を終了する。なお、特別電動役物が作動していないか(S860:no)、または小当り開始演出に要する時間が経過していないと判定された場合(S864:no)には、そのまま本処理を終了する。

30

【0091】

図17のS861で大入賞口14が開放中であると判定された場合は、図18のS866に進み、大入賞口14に10個入賞したか否かを判定する。大入賞口14に10個入賞していないと判定された場合(S866:no)はS867に進み、大入賞口14の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、小当りの場合は各開放の最長時間は0.9秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合(S867:yes)には、S868にて大入賞口閉鎖処理を行う。そして小当りインターバル処理(S869)を行なって、小当り遊技処理を終了する。大入賞口14に10個入賞した場合(S866:yes)にはS868に直行し、また大入賞口14の開放時間が終了していない場合(S867:no)は小当り遊技処理を終了する。

40

【0092】

図17のS862で小当りインターバル中であると判定された場合は、図18のS870に進み、小当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。小当りインターバル時

50

間が経過している場合 (S 8 7 0 : y e s) には S 8 7 1 にて大入賞口 1 4 が規定回数 (ここでは 2 回) 開放済みか又は 1 0 個入賞済みか否かを判定する。肯定判定の場合 (S 8 7 1 : y e s) は、小当り終了演出処理 (S 8 7 2) を行なって小当り遊技処理を終了する。否定判定の場合 (S 8 7 1 : n o) は、大入賞口開放処理 (S 8 7 3) により大入賞口 1 4 を 0 . 9 秒間、1 回開放し、小当り遊技処理を終了する。つまり小当りでは、大入賞口 1 4 が基本的に 0 . 9 秒、2 回開放されるが、1 回の開放で 1 0 個以上の入賞があった場合は 1 回の開放のみで小当りが終了する。なお、実際には 1 回の開放で 1 0 個以上の入賞が発生することは殆どない。

【 0 0 9 3 】

図 1 7 の S 8 6 3 で小当り終了演出中であると判定された場合は、図 1 8 の S 8 7 4 に進み、小当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。小当り終了演出時間が経過したと判定された場合 (S 8 7 4 : y e s) は、S 8 7 5 にて特別電動役物の作動を停止させ、小当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信 (S 8 7 5) して、S 8 7 7 に移行し、S 8 7 7 では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、他方の特別図柄が予め定められた変動時間の計測を中断された状態であるか否かを判定する。肯定判定の場合には (S 8 7 7 : y e s) 、他方の特別図柄の中断された予め定められた変動時間の計測を解除し、変動再開処理を行う (S 8 7 8) 。そして、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に対して他方の特別図柄の演出図柄の変動再開させるために、変動再開コマンドを送信し、小当り遊技処理を終了する。小当り終了演出時間が経過していないと判定された場合 (S 8 7 4 : n o) 及び第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、他方の特別図柄が予め定められた変動時間の計測を中断されていないと判定した場合には (S 8 7 7 : n o) は、そのまま小当り遊技処理を終了する。

【 0 0 9 4 】

図 1 9 (a) は、本実施例のパチンコ機 5 0 の基本的仕様を示すテーブルを示す。

図 1 9 (a) に示すように、本実施例のパチンコ機 5 0 は通常確率遊技状態では、大当り確率は 1 / 3 0 0 、高確率遊技状態では、当り確率 1 / 3 0 と設定されている。また、第 2 特別図柄の小当り確率が 1 / 3 0 、第 1 特別図柄の小当り確率が 1 / 1 0 0 に設定されている。よって、第 2 特別図柄の小当り確率が第 1 特別図柄よりも高い構成となっている。第 1 始動口 1 1 、第 2 始動口 1 2 への賞球数は 3 個となっている。また、その他入賞口への賞球数は 1 0 個、大入賞口 1 4 への賞球数は 1 3 個となっている。大入賞口 1 4 への規定入賞数は、1 0 個となっている。普通図柄当り確率は、パチンコ機 5 0 が通常遊技状態では 1 / 6 、開放延長状態では 5 / 6 となっている。普通電動役物開放時間は、パチンコ機 5 0 が通常遊技状態では、0 . 2 秒、時短状態では、1 秒を 3 回となっている。

図 1 9 (b) は、通常時の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動時間を示すテーブル、図 1 9 (c) は、本実施例はパチンコ機 5 0 が高確率遊技状態における第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動時間を示すテーブルとなっている。図 1 9 (b) と図 1 9 (c) は、本実施例の変動パターンの種類を示している。無論、これらに限定されるものではない。

図 1 9 (b) に示すように、変動パターン 1 は、第 1 特別図柄の変動時間 3 0 秒、変動パターン 2 は、第 2 特別図柄の変動時間 3 0 秒、変動パターン 3 は、第 1 特別図柄の変動時間 2 5 秒、変動パターン 4 は、第 2 特別図柄の変動時間 2 5 秒、変動パターン 5 は、第 1 特別図柄の変動時間 2 0 秒、変動パターン 6 は、第 2 特別図柄の変動時間 2 0 秒を示す。なお、変動パターン 1 から 6 については、S 2 3 5 又は S 3 8 5 の変動パターン決定処理で決定される大当り時の変動パターンである。

また、変動パターン 7 は、第 1 特別図柄の変動時間 1 0 秒、変動パターン 8 は、第 2 特別図柄の変動時間 1 0 秒、変動パターン 9 は、第 1 特別図柄の変動時間 1 5 秒、変動パターン 1 0 は、第 2 特別図柄の変動時間 1 5 秒、変動パターン 1 1 は、第 1 特別図柄の変動時間 1 0 秒、変動パターン 1 2 は、第 2 特別図柄の変動時間 1 0 秒を示す。なお、変動パターン 7 から 1 2 については、S 2 5 5 又は S 4 0 5 の変動パターン決定処理で決定される小当り時の変動パターンである。

図 1 9 (c) に示すように、変動パターン 1 3 は、第 1 特別図柄の変動時間 2 0 秒、変

10

20

30

40

50

動パターン 14 は、第 2 特別図柄の変動時間 10 秒、変動パターン 15 は、第 1 特別図柄の変動時間 25 秒、変動パターン 16 は、第 2 特別図柄の変動時間 10 秒、変動パターン 17 は、第 1 特別図柄の変動時間 20 秒、変動パターン 18 は、第 2 特別図柄の変動時間 20 秒を示す。なお、変動パターン 13 から 18 については、S235 又は S385 の変動パターン決定処理で決定される大当たり時の変動パターンである。なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で大当たりを示す特別図柄が、大当たり遊技終了後に高確率遊技状態に移行する特別図柄であっても、大当たり遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する特別図柄であっても関係なく、第 1 特別図柄は変動パターン 13、15 及び 17 の何れか、第 2 特別図柄は変動パターン 14、16、18 の何れかの変動パターンから選択される。

また、変動パターン 19 は、第 1 特別図柄の変動時間 8 秒、変動パターン 20 は、第 2 特別図柄の変動時間 3 秒、変動パターン 21 は、第 1 特別図柄の変動時間 8 秒、変動パターン 22 は、第 2 特別図柄の変動時間 7 秒、変動パターン 23 は、第 1 特別図柄の変動時間 9 秒、変動パターン 24 は、第 2 特別図柄の変動時間 5 秒を示す。なお、変動パターン 7 から 12 については、S255 又は S405 の変動パターン決定処理で決定される小当たり時の変動パターンである。なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で小当たりを示す特別図柄が、変動停止小当たり図柄であっても、変動中断小当たり図柄に関係なく、第 1 特別図柄は変動パターン 19、21 及び 23 の何れか、第 2 特別図柄は変動パターン 20、22、24 の何れかの変動パターンから選択される。

また、大当たり遊技終了後に高確率遊技状態へと移行する大当たり図柄に決定される変動時間よりも、変動停止小当たり図柄及び変動中断小当たり図柄に決定される変動時間は、短い構成となっている。

よって、高確率遊技状態における、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄大当たり遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する大当たり図柄に決定される変動時間は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の小当たり図柄に決定される変動時間よりも短い構成となっている。なお、本実施例では変動時間の一例として、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動パターンを 6 種類ずつしか示していないが、より多くの変動パターンが存在する構成が好適である。また、本実施例では、開放延長状態における第 1 特別図柄の大当たり図柄の変動時間は、第 2 特別図柄のどの図柄の変動時間よりも長く設定されていることが好適である。図 19 には示していないが、第 2 特別図柄の全てのハズレ図柄の変動時間は、第 1 特別図柄の大当たり図柄の変動時間よりも、短い構成であることが好適である。

【0095】

図 20 が図柄の組み合わせと振り分けを示すテーブルとなっている。

図 20 は、各特別図柄の当り図柄の種類、当り図柄の振り分けの種類、「確変機能」は確変機能が作動するか否か、「時短機能」は時短状態が維持される期間を特別図柄の変動回数で表し、「大入賞口開放時間」が大入賞口の連続作動回数及び最長開放時間を表したものである。図 20 (a) は、第 1 特別図柄の組合せと振り分けを示すテーブルとなっている。また、図 20 (b) は第 2 特別図柄の組合せと振り分けを示すテーブルとなっている。

図 20 (a) に示すよう、第 1 特別図柄の 2 ラウンド特定時短有図柄 1 は、第 1 特別図柄の大当たり全体で、75 / 250 の振り分けで発生し、確変・時短が共に 1 万回となっており、大入賞口 14 開放時間は、最長 30 秒で連続作動回数は 10 回となっている。続いて、10 ラウンド通常時短有図柄 1 は、第 1 特別図柄の大当たり全体の中で 75 / 250 の振り分けで発生し、確変・時短が共に 1 万回となっており、大入賞口 14 開放時間は、最長 30 秒で連続作動回数は 10 回となっている。また、10 ラウンド通常時短有図柄 1 は、第 1 特別図柄の大当たり全体で、100 / 250 の振り分けで発生し、時短が 100 回となっており、大入賞口 14 開放時間は、最長 30 秒で連続作動回数は 10 回となっている。なお、第 1 特別図柄の変動中断小当たり図柄は、第 1 特別図柄の小当たり全体で、必ず、発生し、大入賞口 14 開放時間は、最長 0.9 秒で連続作動回数は 2 回となっている。

図 20 (b) に示すように、15 ラウンド特定時短有図柄 1 は、第 2 特別図柄の大当たり全体の中で 75 / 250 の振り分けで発生し、確変・時短が共に 1 万回となっており、

大入賞口 1 4 開放時間は、最長 3 0 秒で連続作動回数は 1 5 回となっている。1 5 ラウンド通常時短有図柄 2 は、第 2 特別図柄の大当たり全体の中で 7 5 / 2 5 0 の振り分けで発生し、確変・時短が共に 1 万回となっており、大入賞口 1 4 開放時間は、最長 3 0 秒で連続作動回数は 1 5 回となっている。一方、1 5 ラウンド通常時短有図柄 1 は、第 2 特別図柄の大当たり全体の中で 1 0 0 / 2 5 0 の振り分けで発生し、時短が 1 0 0 回となっており、大入賞口 1 4 開放時間は、最長 3 0 秒で連続作動回数は 1 5 回となっている。時短が最高 1 0 0 回となっており、大入賞口 1 4 開放時間は、最長 3 0 秒で連続作動回数 1 5 回となっている。なお、第 2 特別図柄の変動中断小当り図柄又は変動停止小当り図柄は、第 2 特別図柄の小当り全体で、1 2 5 / 2 5 0 発生し、大入賞口 1 4 開放時間は、最長 0 . 9 秒で連続作動回数は 2 回となっている。つまり、本実施例では、変動中断小当り図柄が確定表示されても変動停止小当り図柄が確定表示されても、同じ小当り遊技が発生する。

10

なお、本実施例では、大当り図柄決定用乱数値を流用して、変動中断小当り図柄及び変動停止小当り図柄を決定する構成となっている。なお、小当り図柄決定用乱数を用いて、変動中断小当り図柄及び変動停止図柄を決定する構成にしてもよい。

【 0 0 9 6 】

図 2 1 は、高確率遊技状態中に、大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する大当りが発生する図柄の変動であった場合に実行される特殊演出を示す。

図 2 1 (a) は、パチンコ機 5 0 が高確率遊技状態で、第 1 特別図柄で大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する大当りを示す特別図柄が変動された場合の特殊演出を示している。

20

演出図柄表示装置 6 の左下に位置する第 1 表示領域 1 0 1 は、第 1 特別図柄に対応する第 1 左演出図柄 9 2、第 1 中演出図柄 9 3 及び第 1 右演出図柄 9 4 の図柄変動を示している。また、演出図柄表示装置 6 の右下に位置する第 2 表示領域 1 0 2 は、第 2 特別図柄に対応する第 2 左演出図柄 9 5、第 2 中演出図柄 9 6 及び第 2 右演出図柄 9 7 の図柄変動を示している。また、演出表示装置 6 の画面中央には、演出キャラクタ 9 8 と演出キャラクタ 1 0 0 が表示されている。

なお、本実施例の特殊演出とは、演出キャラクタ 9 8 により、演出キャラクタ 1 0 0 が倒されて、「ピンチ！」となっている演出表示のことである。このまま、第 1 特別図柄で大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する大当りを示す特別図柄が確定表示された場合には、通常確率遊技状態に移行する大当りが発生する。

30

遊技者は、高確率遊技状態から、通常確率遊技状態への移行を阻止するために、第 2 始動口 1 2 に遊技球を入球させると、第 2 特別図柄は第 1 特別図柄よりも小当り確率が高く、開放延長時における第 2 特別図柄の変動時間は、第 1 特別図柄の大当り図柄、小当り図柄の変動時間よりも短い変動時間であるため、第 1 特別図柄で大当りを示す特別図柄が確定表示される前に、第 2 特別図柄に基づく小当り遊技が発生させることが可能となる。また、図 2 1 には示していないが、特殊演出中に第 2 特別図柄で大当りが発生した場合は、特殊な大当り演出を行う構成にしてもよい。

図 2 1 (b) は、第 2 特別図柄に基づく小当り遊技中の演出表示を示す。

第 2 特別図柄に基づく小当り遊技が発生すると、演出図柄表示装置 6 を使用して演出用キャラクタ 9 8 に倒されて、演出キャラクタ 1 0 0 が敗北しそうな演出表示がされる。なお、この演出表示は、第 1 特別図柄で大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する大当りを示す特別図柄の疑似演出である。

40

演出図柄表示装置 6 の画面中央は、第 1 特別図柄に対応する第 1 左演出図柄 9 2、第 2 中演出図柄 9 3 及び第 2 右演出図柄 9 4 を示している。第 1 左演出図柄 9 2、第 2 中演出図柄 9 3 及び第 2 右演出図柄 9 4 は、変動中である。

第 2 表示領域 1 0 2 には、第 2 特別図柄に対応する第 2 左演出図柄 9 5 で「 2」、第 2 中演出図柄 9 6 で「 4」、第 2 右演出図柄 9 7 で「 6 」が停止している。そこで、遊技者が弾球遊技機 5 0 の正面に設けられている演出ボタン 6 7 を連打することで、ゲージ表示 1 0 2 に表示されるゲージを最大まで溜めることができれば成功し、溜めることができれば失敗となる構成となっている。このような構成にすることで、遊技者が演出ボタン

50

67の連打によって、高確率遊技状態から通常遊技確率遊技状態へと移行してしまうのを阻止する演出が行え、遊技者の気持ちを煽ることができる。なお、第2特別図柄で小当り図柄が確定表示される前に行う演出表示とする構成にしてももちろんよい。

図21(c)で示すように、遊技者が演出ボタン67による連打により、演出図柄表示装置6に成功表示された場合には、第1左演出図柄92は「2」、第1中演出図柄93は「1」、第1右演出図柄94は「2」が揃うことで、通常確率遊技状態に移行する大当り図柄が確定表示されるのを回避することができる。つまり、第1特別図柄は、予め定められた変動時間を経過する前にハズレ図柄で確定表示されたことになる。また、図21(c)に示す第2特別図柄は、図10の小当り図柄決定処理(S400)で変動停止小当り図柄に設定されていたことにもなる。

10

また、遊技者が演出ボタン67による連打し、図21(d)に示すように、演出図柄表示装置6で失敗した表示された場合には、第1左演出図柄92、第1中演出図柄93と第1右演出図柄94の変動が継続する。第2特別図柄に基づく小当り遊技終了後に、第1特別図柄の大当りの変動時間が終了していない場合には、もう一度、図21(a)に示す演出表示を行う。また、変動時間が終了している場合には、第1特別図柄に基づく大当り遊技が発生し、当該大当り遊技終了後に、通常確率遊技状態へと移行する。

なお、図21に示されていないが、例えば、図21(b)の段階で、第2特別図柄が変動停止小当り図柄である可能性が高いように示唆する演出表示を演出図柄表示装置6で行われる構成にしてもよい。また、本実施例では、第2特別図柄の小当り図柄が変動中断小当り図柄か、変動停止小当り図柄であるかを演出図柄表示装置6で表示しない構成としているが、変動中の第1特別図柄が、ハズレ図柄で停止される時又は予め定められた変動時間の計測を中断される時に、演出図柄表示装置6で停止されるのか中断されるのか遊技者に表示する構成としてもよい。

20

【0097】

以上の弾球遊技機によれば、高確率遊技状態時に第1特別図柄で大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する大当りを示す図柄変動であった場合に、当該大当り図柄が確定表示されるまでの変動時間よりも、第2特別図柄で小当りを示す特別図柄が確定表示されるまでの変動時間のほうが短く設定されている。また、本実施例の第2特別図柄の小当り図柄には、変動停止小当り図柄と変動中断小当り図柄から構成されているため、特殊演出中に第2特別図柄で変動停止小当り図柄を先に確定表示させることで、第1特別図柄で通常確率遊技状態に移行する大当り遊技を阻止することが可能となる。また、小当りが発生しても、小当り遊技発生前と小当り遊技終了後においても、遊技状態が変化しないため、弾球遊技機の高確率遊技状態は継続することになる。

30

本実施例では、第1特別図柄の大当りを示す特別図柄が確定表示されるまでの変動時間よりも、第2特別図柄の大当りを示す特別図柄が確定表示されるまでの変動時間が短い構成となっており、第2特別図柄で大当りを示す特別図柄で確定表示されると、第1特別図柄のハズレ図柄で停止させる構成となっている。

また、大当り遊技終了後に高確率遊技状態に移行する大当りを示す特別図柄の場合には、弾球遊技機の高確率遊技状態を継続させることになる。遊技者は、高確率遊技状態を維持するために、なんとしても通常確率遊技状態に移行する大当りを回避するために、変動停止小当り図柄を先に確定表示させようという、今までにない新たな楽しみを持って、遊技をすることになり趣向性が増すことができる。また、弾球遊技機の高確率遊技状態を通常確率遊技状態へと変更してしまう問題を解消することが可能となる。

40

【0098】

ここで第1実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の本発明の「遊技領域」が、遊技領域3に相当し、「第1始動口」が、第1始動口11に相当し、「第2始動口」が、第2始動口12に相当し、「大入賞口」が、大入賞口14に相当し、「当否判定手段」、「大当り当否判定手段」及び「小当り当否判定手段」が、S55に相当し、「変動時間決定手段」がS235、S255、S385及びS405に相当し、「第1特別図柄」が、第1特別図柄に相当し、「第2特別図柄」が、第2

50

特別図柄に相当し、「演出表示手段」が、演出図柄表示装置 6 に相当し、「他方図柄制御決定手段」が、図 12 の S 5 1 5、S 5 9 5 及び図 16 の S 8 5 5 と S 8 6 0 に相当し、「図柄 A」が、図 8 の S 2 5 0 及び図 10 の S 4 0 0 の小当り図柄決定処理で決定されるハズレ図柄で停止させる図柄（変動停止小当り図柄）に相当し、「図柄 B」が、図 8 の S 2 5 0 及び図 10 の S 4 0 0 の小当り図柄決定処理で決定される予め定められた変動時間の計測を中断させる図柄（変動中断小当り図柄）に相当する。

[実施例 2]

【0099】

第 2 実施例について図 22 ~ 図 27 を用いて説明する。なお、本実施例は第 1 実施例と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明する。

図 22 は、第 2 実施例のパチンコ遊技機 50 の遊技盤 1 の正面図である。第 2 始動口 12 の下には、第 1 大入賞口 14 が設けられており、第 2 始動口 12 の右には第 2 大入賞口 106 が設けられている。第 2 大入賞口 106 の内部には、シャッター部材 107 及び特定領域 108 が設けられている。本実施例のシャッター部材 107 は、第 2 大入賞口 106 の扉部材が駆動して遊技球の入球が可能な状態になると特定領域 108 への遊技球の入球が可能な位置に変位し、特定領域 108 に遊技球が入球（特定領域スイッチ 108a が遊技球を検出）すると、特定領域 108 への遊技球入球が不可能な位置に戻る。従って、第 2 大入賞口 106 の扉部材が駆動しない大当り遊技時等は、シャッター部材 107 は特定領域 108 に遊技球が入球不可能な位置で停止している。なお、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に基づく小当り遊技が発生した場合には、第 2 大入賞口 106 が開放となる構成となっている。第 2 実施例の構成の場合には、第 1 大入賞口 14 及び第 2 大入賞口 106 と大入賞口を 2 つ搭載することが好適である。

【0100】

第 2 実施例のパチンコ機 50 の電氣的構成を図 23 のブロック図に示す。主制御装置 80 は、第 1 大入賞口ソレノイド 14b を制御することで第 1 大入賞口 14 の開閉を制御し、第 2 大入賞口ソレノイド 106b を制御することで第 2 大入賞口 106 の開閉を制御し、シャッターソレノイド 107b を制御することで第 2 大入賞口 106 の内部に設けられているシャッター部材 107 の駆動により、特定領域 108 への遊技球の入球を制御する。

【0101】

第 2 実施例では、第 1 実施例の図 5 ~ 図 13 と図 15 ~ 図 16 のフローチャートは共通している。しかし、第 2 実施例の第 2 特別図柄は、図 10 の S 4 0 0 で小当り図柄に決定された場合には、変動中断小当り図柄に設定される。

【0102】

第 2 実施例の特別遊技処理について、図 24 を用いて説明する。図 24 に示すように特別遊技処理を開始すると、大当りフラグに基づいて役物連続作動装置が作動しているか否かを判定する（S 900）。肯定判定の場合には（S 900 : yes）、図 25 の S 1000 に移行する。

【0103】

図 25 の第 1 大入賞口 14 の開放する特別遊技処理のフローチャートについて、説明する。

役物連続作動装置作動中である場合には（S 900 : yes）、第 1 大入賞口 14 が開放中であるか否かを判定する（S 1000）。肯定判定の場合には（S 1000 : yes）、図 15 の S 750 に移行する。否定判定の場合には（S 1000 : yes）、インターバル中であるか否かを判定する（S 1005）。肯定判定の場合には、図 15 の S 770 に移動する。否定判定の場合には（S 1005

: no）、大当り終了演出中であるか否かを判定する（S 1010）。肯定判定の場合には（S 1010 : yes）、図 16 の S 800 に移行する。また、否定判定の場合（S 1010）、S 1015 の大当り開始演出時間を経過しているか否かを判定する。肯定判定の場合には（S 1015 : yes）、第 1 大入賞口開放処理を行い（S 1020）、終了となる。

否定判定の場合には(S 1 0 1 5 : n o)、そのまま終了となる。

【 0 1 0 4 】

図 2 4 に戻り、役物連続作動装置作動していない場合には(S 9 0 0 : n o)、特別電動役物が作動しているか否かを判定する(S 9 0 1)。否定判定の場合には(S 9 0 1 : n o)、そのまま終了となる。肯定判定の場合には(S 9 0 1 : y e s)、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、どちらか一方の特別図柄に基づく小当り開始演出中であるか否かを判定する(S 9 0 5)。肯定判定なら(S 9 0 5 : y e s)、小当りの開始演出の終了時間か否かを判定し(S 9 1 0)、肯定判定の場合には(S 9 1 0 : y e s)、第 2 大入賞口 1 0 6 を開放する第 2 大入賞口開放処理を行う(S 9 1 5)。尚、本実施例での小当り遊技は、大入賞口 1 0 6 の開放を 0 . 9 秒間で 2 回行う構成になっている。S 9 1 5 の処理後、特定領域 1 0 8 の特定領域有効化処理を行う(S 9 2 0)。S 9 2 0 の処理は、有効期間の計測を開始し、特定領域スイッチ 1 0 8 a による検出結果を有効とする処理である。S 9 2 0 の処理後及び小当り開始演出が終了時間ではない場合には(S 9 1 0 : n o)、終了する。

【 0 1 0 5 】

S 9 0 5 において否定判定の場合には(S 9 0 5 : n o)、第 2 大入賞口 1 0 6 が開放中であるか否かを判定する(S 9 2 5)。否定判定の場合には(S 9 2 5 : n o)、特定領域 1 0 8 が有効であるか否かを判定する(S 9 3 0)。否定判定の場合には(S 9 3 0 : n o)、小当り終了演出中であるか否かを判定する(S 9 3 5)。否定判定の場合には(S 9 3 5 : n o)、小当り開始演出処理(S 9 4 0)を行い、終了となる。小当り終了演出中ではないと判定された場合には(S 9 3 5 : y e s)、小当り終了演出が終了時間か否かを判定する(S 9 4 1)。肯定判定の場合には(S 9 4 1 : y e s)、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、他方の特別図柄が予め定められた変動時間を中断されているか否かを判定する。その後、肯定判定の場合には(S 9 4 2 : y e s)、変動再開処理(S 9 4 3)を実行する。ここで、S 9 4 3 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のうち、他方の特別図柄の中断された予め定められた変動時間の計測を解除し、当該変動時間の計測を再開する処理である。

そして、主制御装置 8 0 はサブ統合制御装置 8 3 に対して他方の特別図柄の演出図柄の変動再開させるために、変動再開コマンドを送信し、終了となる。小当り終了演出が終了時間ではない場合(S 9 4 1 : n o)と他方の特別図柄が予め定められた変動時間を中断されていない場合(S 9 4 2 : n o)には、そのまま終了となる。

【 0 1 0 6 】

第 2 大入賞口 1 0 6 が開放中である場合には(S 9 2 5 : y e s)、第 2 大入賞口 1 0 6 への入賞球数が 1 0 個であるか否かを判定し(S 9 4 5)、肯定判定なら(S 9 4 5 : y e s)、第 2 大入賞口開放時間終了であるか否かを判定する(S 9 5 0)。否定判定(S 9 5 0 : n o)及び特定領域 1 0 8 が有効である場合には(S 9 3 0 : y e s)の場合には、図 2 6 の S 1 0 5 0 に移行する。第 2 大入賞口 1 0 6 への入賞球数が 1 0 個ではない場合(S 9 4 5 : n o)と第 2 大入賞口 1 0 6 が開放時間終了している場合には(S 9 5 0 : y e s)、第 2 大入賞口 1 0 6 の閉鎖処理を行う(S 9 6 0)。その後、小当り終了演出処理を行う(S 9 6 5)。

なお、本実施例では、小当り遊技での第 2 大入賞口 1 0 6 の開放動作を 2 回の構成で説明したが、それ以外の回数開放する構成としても良い。

【 0 1 0 7 】

図 2 4 の特定領域 1 0 8 が有効である場合には(S 9 3 0 : y e s)と第 2 大入賞口 1 0 6 の開放時間が終了していない場合には(S 9 5 0 : n o)、図 2 6 の S 1 0 5 0 に移行する。S 1 0 5 0 では、特定領域 1 0 8 に入球したか否かを判定する。これは、特定領域スイッチ 1 0 8 a の検出結果に基づき判定される。否定判定の場合には(S 1 0 5 0 : n o)、有効化期間が終了しているか否かを判定し(S 1 0 8 0)、肯定判定の場合には(S 1 0 8 0 : y e s)、特定領域 1 0 8 の無効化処理を行い(S 1 0 8 5)、終了となる。否定判定の場合には(S 1 0 8 0 : n o)、そのまま終了となる。ここで、有効化期

間はその計測開始（S 9 2 0）から5秒とされている。

特定領域108に入球した場合には（S 1 0 5 0 : y e s）、特別図柄変動終了処理を行う（S 1 0 5 1）。S 1 0 5 1の特別図柄変動終了処理では、第1特別図柄又は第2特別図柄のうち、変動時間の計測を中断された他方の特別図柄を予め定められた変動時間の経過に関わらず、当該変動時間の計測を終了し、強制的にハズレ図柄で停止させる処理である。また、主制御装置80はサブ統合制御装置83に対して変動時間の計測を中断している他方の特別図柄の演出図柄をハズレ図柄で停止させるために、変動停止コマンドを送信する。その後、条件装置作動開始処理を行い（S 1 0 5 2）、役物連続作動装置作動開始処理を行う（S 1 0 5 5）。S 1 0 5 5では、役物連続作動装置を作動させる。S 1 0 5 5の後に、第2大入賞口106が開放中であるか否かを判定し（S 1 0 6 0）、肯定判定の場合には（S 1 0 6 0 : y e s）、第2大入賞口閉鎖処理を行い（S 1 0 6 5）、否定判定の場合（S 1 0 6 0 : n o）と同様に特定領域無効化処理へと移行する（S 1 0 7 0）。S 1 0 7 0は、有効化期間計測を終了させ、特定領域スイッチ108aによる検出結果を無効とする処理である。その後、役物大当り開始演出処理を行い（S 1 0 7 5）、終了となる。なお、役物大当り開始演出処理（S 1 0 7 5）は、主制御装置80からサブ統合制御装置83に役物大当り開始演出コマンドが送信されている。

【0108】

第2実施例の図16のS 8 1 5からS 8 2 5について、第1実施例とは異なる点があるため、説明する。

第2実施例の特定領域108に入球することで発生する役物大当り遊技終了後に、高確率遊技状態に移行するか通常遊技状態に移行するかを図16のS 8 1 5で判定し、S 8 2 0では高確率遊技状態の回数が設定され、S 8 2 5で確変フラグが1となる。第2実施例における役物大当り遊技が当該大当り遊技終了後に、高確率遊技状態に移行する確率が1/2で、通常確率遊技状態に移行する確率が1/2となっている。当該高確率遊技状態に移行する確率は、図8のS 2 4 0及び図10のS 3 9 0で設定される高確率遊技状態よりも、低い確率であることが好適である。なぜなら、図8のS 2 4 0及び図10のS 3 9 0で設定される高確率遊技状態に移行するよりも、高い確率になってしまうと特定領域108への入賞に起因して発生する役物大当り遊技がメインになりかねないからである。そのため、特定領域108に入賞に起因して発生する役物大当り遊技は、第1特別図柄及び第2特別図柄に基づく大当り遊技よりも、大入賞口の開放回数を少ない構成にしてもよい。なお、特定領域108に入球することで発生する大当り遊技は、全て高確率遊技状態となる構成でもよい。

【0109】

以上の弾球遊技機によれば、第1特別図柄又は第2特別図柄のどちらか、他方の特別図柄で大当り遊技を示す図柄が確定表示される前に、一方の特別図柄で小当り遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させない状態となる。他方の特別図柄に基づく小当り遊技中に、第2大入賞口106が開放され、遊技者は第2大入賞口106内の特定領域108に入球させることで小当り遊技から大当り遊技に発展することが可能となる。これにより、小当り遊技の発生に対する遊技者の期待度を上げることができる。

例えば、パチンコ機50が高確率遊技状態において、一方の特別図柄で大当り遊技が発生して、他方の特別図柄の当該大当り遊技が終了するまで変動時間の計測を中断した場合、当該大当り遊技終了後の遊技状態が変更されると、変動時間の計測を中断されていた他方の特別図柄は、通常確率遊技状態で変動することになり、遊技者に弾球遊技機の故障と勘違いされる可能性、正確な遊技管理が出来ない問題が発生する。しかし、第2大入賞口106内の特定領域108への入球に起因して発生する役物大当り遊技により、一方の特別図柄の変動時間の計測を中断している状態を終了させて、ハズレ図柄で確定表示させるため、上述した問題の発生を抑制することができる。

その後、特定領域108への入球による大当り遊技終了後に、一方の特別図柄が高確率遊技状態に移行する可能性があるため、高確率遊技状態を継続して遊技を行うことが可能

となる。これにより、通常確率遊技状態に移行する大当り遊技が発生する確実な状態において、不確実ではあるが小当り遊技から大当り遊技への発展させることで、通常確率遊技状態に移行する大当り遊技を回避することができ、高確率遊技状態の継続への望みをかけることができるというのは、遊技者にとって、大きな希望になる。

【 0 1 1 0 】

ここで第 2 実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の本発明の「大入賞口」が、第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 1 0 6 に相当し、「特定の領域」が、特定領域 1 0 8 に相当する。

[その他の実施例]

【 0 1 1 1 】

第 1 実施例の構成では、高確率遊技状態において第 1 始動口への入球に対応する第 1 特別図柄が大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する図柄変動であった場合には、演出図柄表示装置 6 に特殊演出が表示される。遊技者が第 2 始動口へと入球させることで小当り遊技が発生させると、演出図柄表示装置 6 では、第 1 演出図柄（第 1 左演出図柄 9 2、第 1 中演出図柄 9 3 及び第 1 右演出図柄 9 4）が停止するか否か決定を行う演出が行われる。遊技者は、当該演出中に演出ボタン 6 7 の連打し、演出キャラクタ 1 0 0 の復活を失敗してしまった場合には、図 2 1 (d) に示すように演出キャラクタ 1 0 0 がたおれこんだ演出となり、このままでは第 1 特別図柄で大当り遊技終了後に通常確率遊技状態に移行する図柄が確定表示され、通常確率遊技状態へと移行してしまうと高確率遊技状態は破棄されてしまう。なお、第 1 実施例に示すように、図 2 1 (d) に示す失敗の演出された場合には、第 2 特別図柄で小当りを示す特別図柄が、予め定められた変動時間中断させる図柄である。

そこで、その他の実施例では、第 1 実施例のパチンコ機 5 0 に、第 2 実施例の図 2 2 に示す第 2 大入賞口 1 0 6、シャッター部材 1 0 7 及び特定領域 1 0 8 を搭載し、図 2 7 (a) に示すように、第 2 特別図柄で小当り遊技を示す特別図柄が予め定められた変動時間を中断させる図柄であった場合に、遊技者にもう一度チャンスを与える演出態様を行うこと構成とした。

具体的には、図 2 7 (a) に示すように、演出図柄表示装置 6 に演出ボタン 6 7 の連打演出に失敗してしまった場合には、第 2 大入賞口 1 0 6 が最長 0 . 5 秒で開放回数は 2 回で、開放される。なお、図 2 1 (d) と図 2 7 (a) の図は同じものである。その他の実施例では、図 2 1 (c) に示すように、第 2 特別図柄で小当りを示す特別図柄が停止させる図柄であった場合、小当り遊技を示す特別図柄が予め定められた変動時間を中断させる図柄であった場合と同様の開放パターンで第 2 大入賞口 1 0 6 が開放される。

その後、小当り遊技を示す特別図柄が予め定められた変動時間を中断させる図柄であった場合、図 2 7 (b) に示すような演出図柄表示装置 6 に演出キャラクタ 1 0 1 が登場し、「もう、ワンチャンス！」や「発射しろ！」といった、遊技者に第 2 大入賞口 1 0 6 へ遊技球の発射を促す演出が行われる。遊技者は、発射ハンドル 6 4 を操作することで第 2 大入賞口 1 0 6 への遊技球の入球を狙う。図 2 7 (b) の第 2 大入賞口 1 0 6 は、最長 1 . 8 秒で 1 回開放される。なお、本実施例では、第 2 特別図柄で小当りを示す特別図柄が、予め定められた変動時間の計測を中断させる図柄が確定表示された場合には、第 2 大入賞口 1 0 6 が最長 1 . 8 秒で 1 回開放されるが、小当りを示す特別図柄がハズレ図柄で停止させる図柄で確定表示された場合にも適用する構成としてもよい。この場合には、演出表示は、図 2 7 (b) に示す失敗してしまった場合のものとは異なる演出表示にすることが好適である。また、第 2 特別図柄で小当りを示す特別図柄が、予め定められた変動時間の計測を中断させる図柄が確定表示された場合に、第 2 大入賞口 1 0 6 の開放を実行しない構成にしてもよい。

特定領域 1 0 8 への遊技球の入球した場合には、中断中の第 1 特別図柄は中断している予め定められた変動時間の計測を破棄し、ハズレ図柄で停止する。図 2 7 (c) に示すように演出図柄表示装置 6 では成功の演出表示がなされ、第 1 左演出図柄 9 2 が「 2」、第 1 中演出図柄 9 3 が「 1」及び第 1 右演出図柄 9 4 は「 2」で停止し、第 1 特別図柄に基づく

10

20

30

40

50

通常確率遊技状態に移行する大当り遊技は発生しない。その後、特定領域 1 0 8 の入球に基づく役物大当り遊技が発生する。

また、特定領域 1 0 8 への遊技球の入球できなかった場合には、図 2 7 (d) に示すように、演出図柄表示装置 6 では失敗の演出表示がなされ、第 1 左演出図柄 9 2、第 1 中演出図柄 9 3 及び第 1 右演出図柄 9 4 の変動は継続する。その後、第 1 特別図柄の大当りの変動時間が終了していない場合には、図 2 1 (a) に示す演出表示となる。また、変動時間が終了している場合には、第 1 特別図柄に基づく大当り遊技が発生し、当該大当り遊技終了後に、通常確率遊技状態へと移行する。

このような構成することで、第 2 特別図柄で確定表示されたのが変動停止小当り図柄ではなく、変動中断小当り図柄であった場合でも、第 2 特別図柄に基づく小当り遊技中に第 2 大入賞口 1 0 6 に設けられた特定領域 1 0 8 に遊技球を入球させて大当り遊技が発生させれば、通常確率遊技状態に移行する大当り遊技を回避することができる。つまり、通常確率遊技状態に移行する大当りを回避するために 2、3 回のチャンス与えるようにすることができ、より趣向性が増す。

【符号の説明】

【 0 1 1 2 】

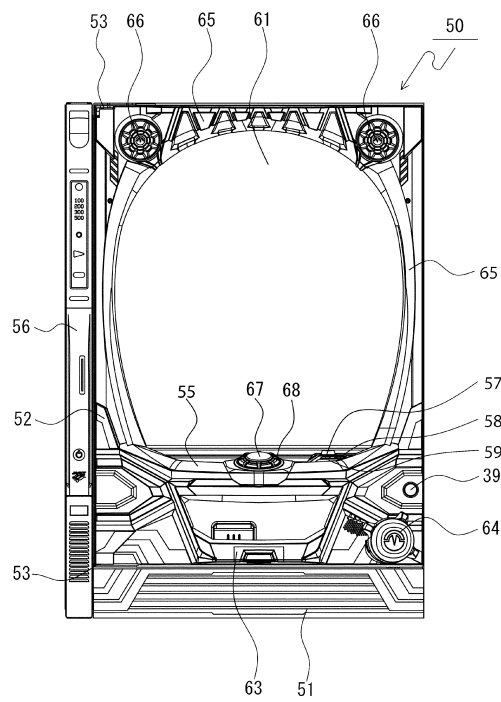
- 6 : 演出図柄表示装置
- 9 : 第 1 特別図柄表示装置
- 1 0 : 第 2 特別図柄表示装置
- 1 1 : 第 1 始動口
- 1 2 : 第 2 始動口
- 1 4 : 第 1 大入賞口
- 5 0 : パチンコ機
- 8 0 : 主制御装置
- 8 2 : 演出図柄制御装置
- 8 3 : サブ統合制御装置
- 9 2 ~ 9 7 : 演出図柄
- 9 8 : 演出用キャラクタ
- 1 0 1 : 第 1 表示領域
- 1 0 2 : 第 2 表示領域
- 1 0 6 : 第 2 大入賞口
- 1 0 7 : シャッター部材
- 1 0 8 : 特定領域
- 1 0 9 : 演出用キャラクタ

10

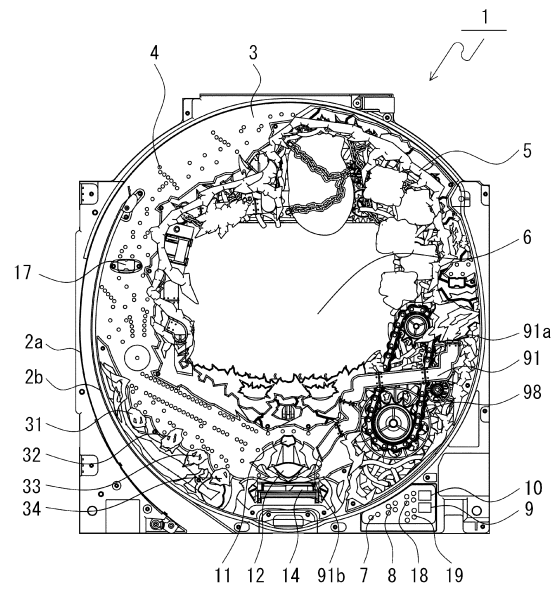
20

30

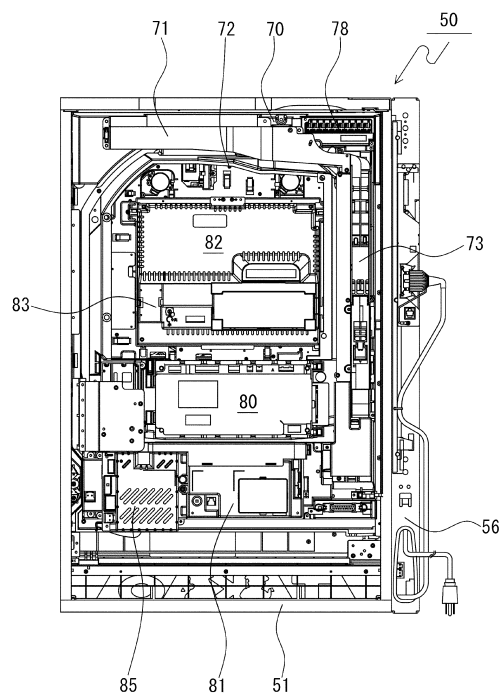
【 図 1 】



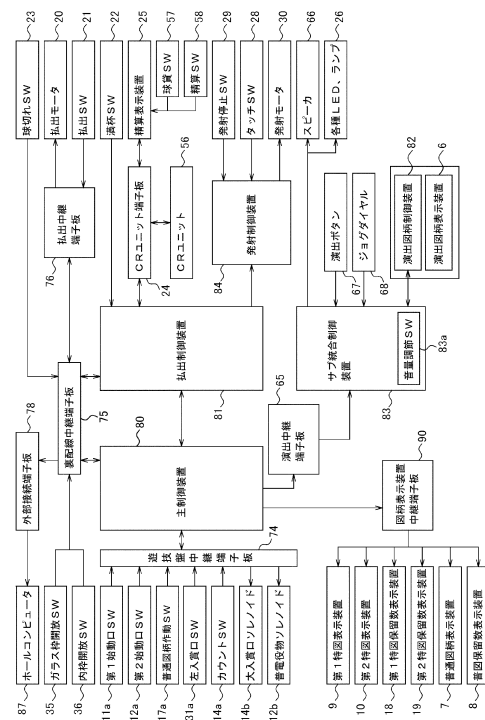
【圖 2】



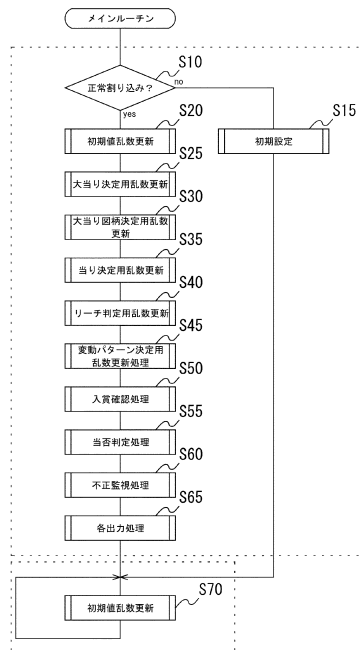
【圖 3】



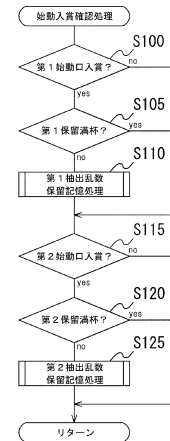
【 図 4 】



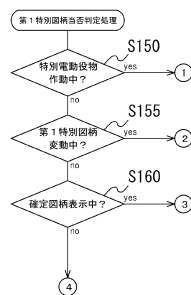
【図 5】



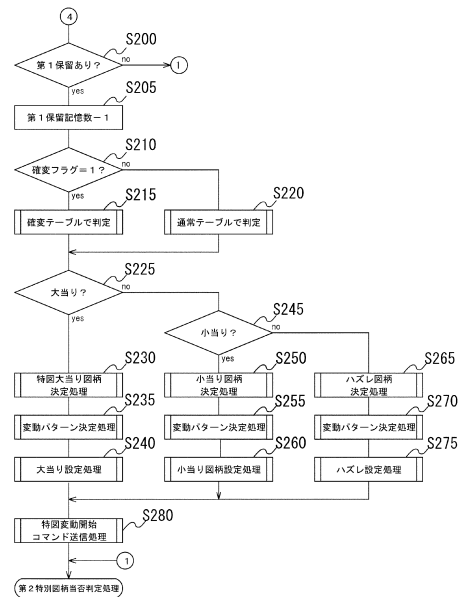
【図 6】



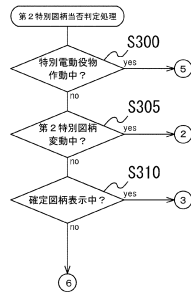
【図 7】



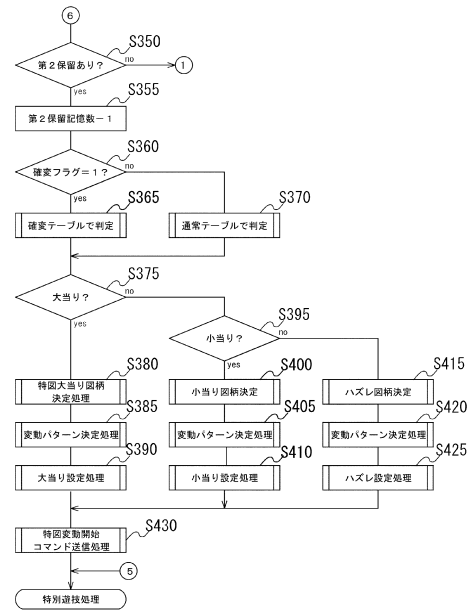
【図 8】



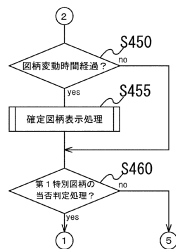
【図 9】



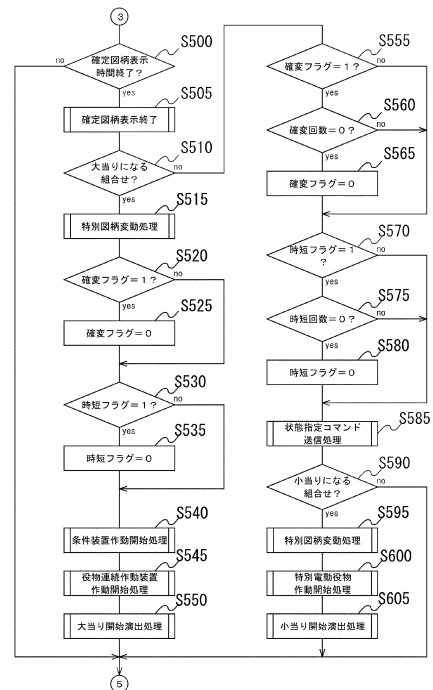
【図 10】



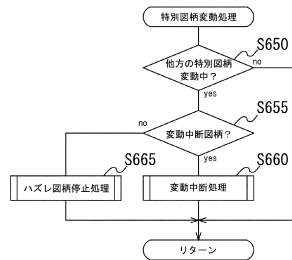
【図 11】



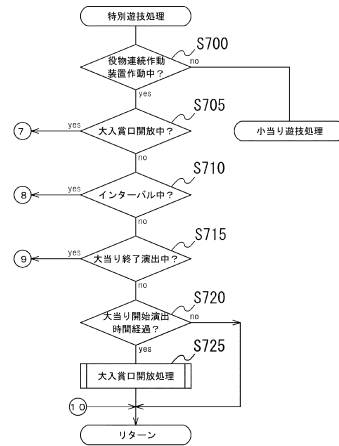
【図 12】



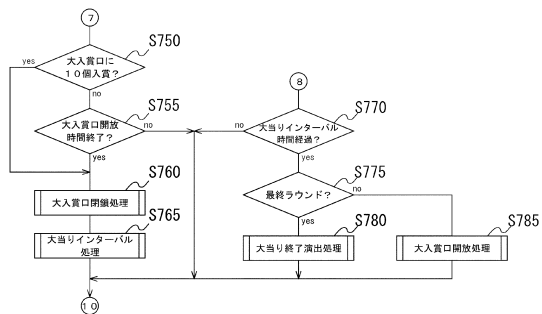
【図 13】



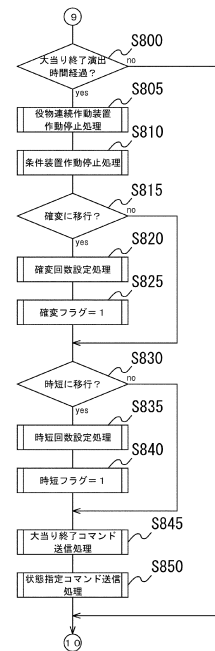
【図 14】



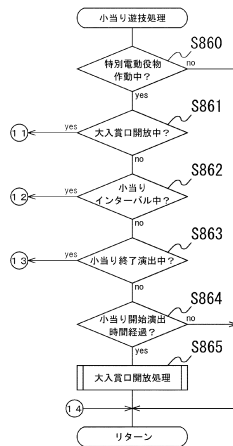
【図 15】



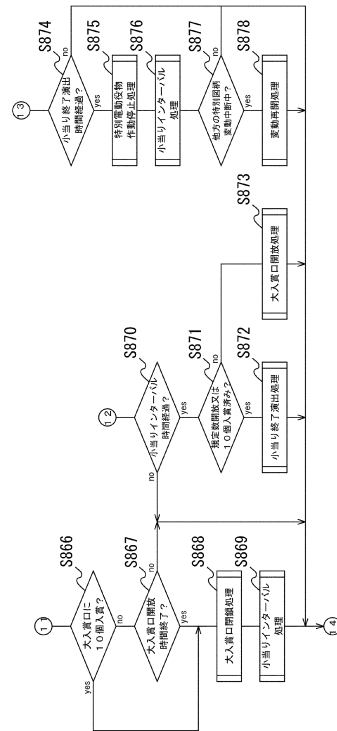
【図 16】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



【 図 1 9 】

(a)		
大当り確率		低確：1/300 高確：1/30
小当り確率		特図1 1/100 特図2 1/30
賞球		始動口1：3個 始動口2：3個 その他入賞口：10個 大入賞口1：13個
規定入賞数		10個
普通図柄当り 確率	通常 開放延長状態	1/6 5/6
普通電動役物 開放時間	通常 時短	0.2秒 1秒×3回

【 図 2 0 】

(a)

当り壁の種類	断面積	第1特別調査対象箇所				大人責口調査時間	
		種家地味	神居地味		高座室		
			木付数跡	作動跡			木付数跡
2 R特定定規有線網1	75/250	○	○ (10000)	○ (10000)	○ (10000)	運動作動回数 2 回目	3 0秒
1 0 R特定定規有線網2	75/250	○	○ (10000)	○ (10000)	○ (10000)	運動作動回数 1 0回目	3 0秒
1 0 R連続有線網1	100/250	×	○ (100)	○ (100)	○ (100)	運動作動回数 1 0回目	3 0秒
変動中削小当り溝	—	—	—	—	—	運動作動回数 2 回目	0 . 9秒
ハズレ窓網	—	—	—	—	—	—	—

(b)

当り講師の種類	難分付	第2特別困難者必置業				大人英语口语時間	
		授業機	演習機		高演習		
			未作動作	作動作	未作動作	作動作	
1.5円特定時間有課料	75/250	○	○ (1000)	○ (1000)	○ (1000)	○ (1000)	運動作動作回数 1.5 回目 3.0 秒
1.5円特定時間有課料	75/250	○	○ (1000)	○ (1000)	○ (1000)	○ (1000)	運動作動作回数 1.5 回目 3.0 秒
1.5円運動時間有課料	100/250	×	○ (100)	○ (100)	○ (100)	○ (100)	運動作動作回数 1.5 回目 3.0 秒
運動停止小並り運動	125/250	—	—	—	—	—	運動作動作回数 2 回目 0.9 秒
運動停止小並り運動	125/250	—	—	—	—	—	運動作動作回数 2 回目 0.9 秒
ハズレ並	—	—	—	—	—	—	—

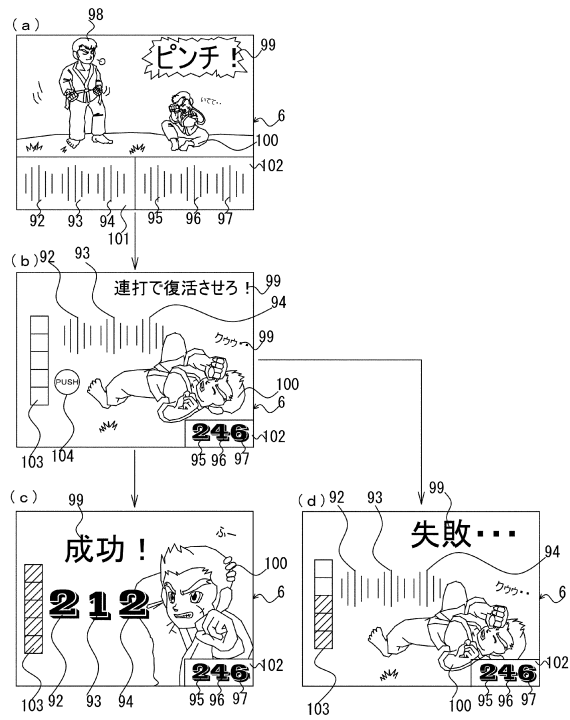
(b)

変動パターンの種類	変動時間
変動パターン1	第1特図30秒
変動パターン2	第2特図30秒
変動パターン3	第1特図25秒
変動パターン4	第2特図25秒
変動パターン5	第1特図20秒
変動パターン6	第2特図20秒
変動パターン7	第1特図10秒
変動パターン8	第1特図10秒
変動パターン9	第1特図15秒
変動パターン10	第2特図15秒
変動パターン11	第1特図12秒
変動パターン12	第2特図12秒

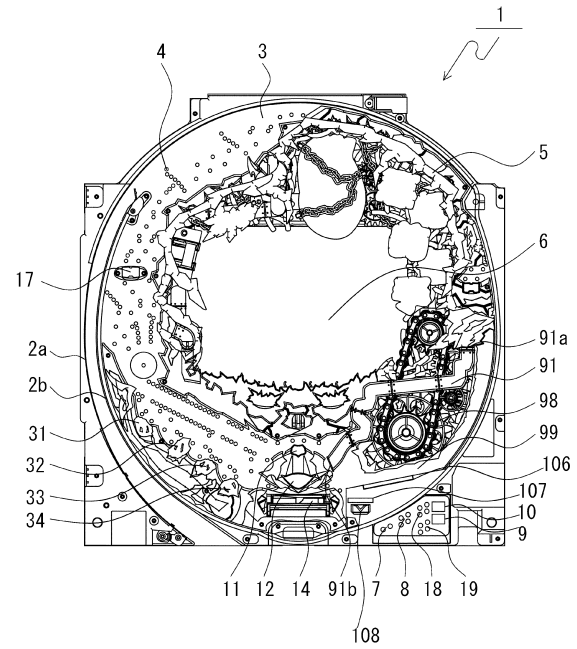
(c)

変動パターンの種類	変動時間
変動パターン 1-3	第 1 特選 2 0 秒
変動パターン 1-4	第 2 特選 1 0 秒
変動パターン 1-5	第 1 特選 2 5 秒
変動パターン 1-6	第 2 特選 1 0 秒
変動パターン 1-7	第 1 特選 3 0 秒
変動パターン 1-8	第 2 特選 2 0 秒
変動パターン 1-9	第 1 特選 8 秒
変動パターン 2-0	第 2 特選 3 秒
変動パターン 2-1	第 1 特選 8 秒
変動パターン 2-2	第 2 特選 7 秒
変動パターン 2-3	第 1 特選 9 秒
変動パターン 2-4	第 2 特選 5 秒

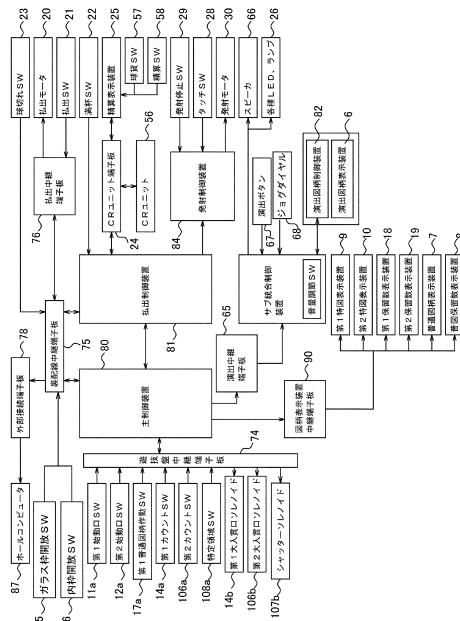
【図 2 1】



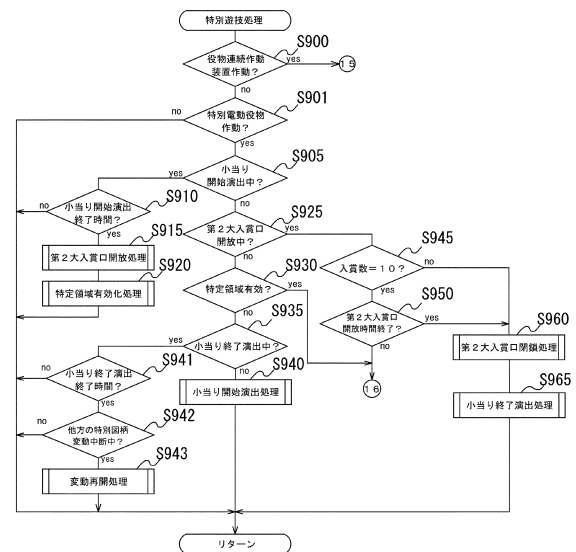
【図 2 2】



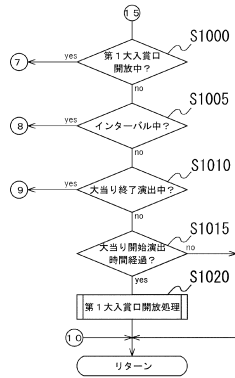
【図 2 3】



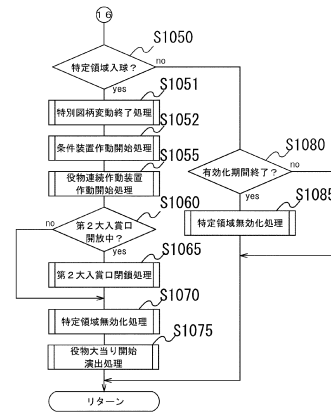
【図 2 4】



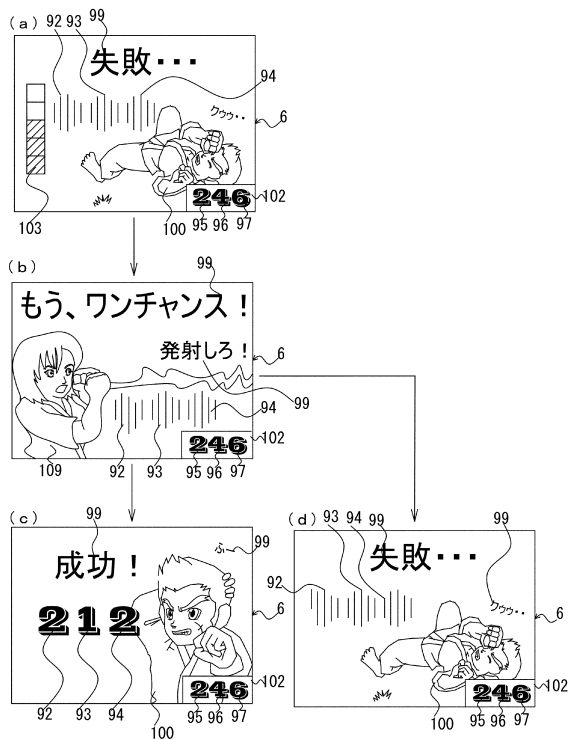
【図 25】



【図 26】



【図 27】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 2 6 8 5 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 0 4 5 5 1 8 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 5 2 2 5 9 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 0 8 2 2 6 8 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 0 5 6 2 4 2 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 4 3 1 5 1 (J P , A)

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