

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4553117号
(P4553117)

(45) 発行日 平成22年9月29日(2010.9.29)

(24) 登録日 平成22年7月23日(2010.7.23)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
A 6 3 F 7/02 3 1 1 A
A 6 3 F 7/02 3 1 7

請求項の数 1 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2004-218333 (P2004-218333)
 (22) 出願日 平成16年7月27日 (2004.7.27)
 (65) 公開番号 特開2006-34567 (P2006-34567A)
 (43) 公開日 平成18年2月9日 (2006.2.9)
 審査請求日 平成19年7月10日 (2007.7.10)
 審判番号 不服2009-5515 (P2009-5515/J1)
 審判請求日 平成21年3月12日 (2009.3.12)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100105924
 弁理士 森下 賢樹
 (72) 発明者 齋藤 剛
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内
 (72) 発明者 西潟 司
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内
 (72) 発明者 小林 和也
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内

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】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能であって開閉式でない第1始動口と、

前記第1始動口への遊技球の入球に応じて第1の抽選を実行する第1抽選手段と、

前記第1の抽選の結果に応じて図柄を変動表示させる第1表示制御手段と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、

前記第1表示制御手段により変動表示される図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに第1の特別遊技を実行するための条件である第1の作動条件が成立したと判定し、前記第1可変入球装置の受け入れ状態を有利な状態へ変化させることにより前記第1の特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、

前記第2始動口への遊技球の入球に応じて第2の抽選を実行する第2抽選手段と、

前記第2の抽選の結果に応じて図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、

前記遊技領域における前記第1始動口の直下に設けられ、閉鎖状態にあるときは直上の前記第1始動口に遮蔽されることによって遊技球が落入せず、前記第2表示制御手段により変動表示される図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに開放状態となることで遊技球の受け入れが可能となる開閉式の可変入球口と、

10

20

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第2可変入球装置と、

前記可変入球口に遊技球が入球したときに第2の特別遊技を実行するための条件である第2の作動条件が成立したと判定し、前記第2可変入球装置の受け入れ状態を有利な状態に変化させることにより前記第2の特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において前記第2可変入球装置内の特定領域へ遊技球が入球した場合に前記第2の特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、前記第1可変入球装置の受け入れ状態を有利な状態へ変化させることにより前記第2の特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、

所定の特定遊技開始条件が成立してから所定の特定遊技終了条件が成立するまでの間、前記第2表示制御手段による図柄の変動時間を短縮させる特定遊技状態へ移行することにより前記可変入球口への入球可能性および前記第2の特別遊技の発生可能性を通常状態よりも高める特定遊技制御手段と、

を備え、

前記特定遊技制御手段は、前記第1の特別遊技または前記第2の特別遊技が終了したときに前記特定遊技開始条件が成立したものとして前記特定遊技状態へ移行することを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機の遊技性を向上させる技術に関する。

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機として、始動口への入球に基づいて抽選を行い、抽選結果に応じて変動される図柄が所定の態様で停止したときに、通常遊技から遊技者に有利な特別遊技に移行する第1種ぱちんこ遊技機が広く親しまれている。また、第1種ぱちんこ遊技機とは別機種として、役物と呼ばれる大入賞口内の特定領域を遊技球が通過したときに、通常遊技から特別遊技へと移行する第2種ぱちんこ遊技機も同様に広く親しまれている。従来、第1種ぱちんこ遊技機および第2種ぱちんこ遊技機のそれぞれに対して、遊技性を向上させるための様々な技術が提案されている。一方で、第1種ぱちんこ遊技機および第2種ぱちんこ遊技機の遊技を組み合わせた弾球遊技機について提案するものもある（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2000-33141号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機は、2種類の特別遊技が単純に組み合わされただけに過ぎないため、それぞれの遊技性が衝突するおそれがあった。したがって、それぞれの特別遊技によってもたらされるべき遊技性が十分に発揮されているとは言い難く、またそれらが組み合わされたことにより相乗効果的に新たな遊技性がもたらされているとも言い難い。第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機がもつ独自の遊技性をそれぞれ踏襲しつつ、特別遊技に至るまでのプロセスや遊技の進行の面で遊技性を向上させるためには、それらの組合せ方法を改善する必要があった。

【0004】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、特別遊技への移行に新たな遊技性をもたらせる技術の提供にある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された

10

20

30

40

50

遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、第1始動口への遊技球の入球に応じて第1の抽選を実行する第1抽選手段と、第1の抽選の結果に応じて図柄を変動表示させる第1表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、第1の特別遊技を実行するための条件である第1の作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、第1表示制御手段により変動表示される図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに第1の作動条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を有利な状態へ変化させることにより第1の特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、第2始動口への遊技球の入球に応じて第2の抽選を実行する第2抽選手段と、第2の抽選の結果に応じて図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、第2表示制御手段により変動表示される図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第2可変入球装置と、第2の特別遊技を実行するための条件である第2の作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、可変入球口に遊技球が入球したときに第2の作動条件が成立したと判定し、第2可変入球装置の受け入れ状態を有利な状態に変化させることにより第2の特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において第2可変入球装置内の特定領域へ遊技球が入球した場合に第2の特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を有利な状態へ変化させることにより第2の特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、所定の特定遊技開始条件が成立してから所定の特定遊技終了条件が成立するまでの間、第2の抽選における当たりの確率を変動させる特定遊技実行手段と、を備える。
10

【0006】

この態様における弾球遊技機としては、従来の第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような遊技機を主に想定する。可変入球口または可変入球装置において、遊技者に不利な状態とは、遊技球の入口が閉鎖した状態ないしは狭い状態を指してもよく、遊技者に有利な状態とは、遊技球の入口が開放した状態ないしは相対的に広い状態を指してもよい。この態様によると、特定遊技の実行中は第2の抽選における当たりの確率が変動されるので、特定遊技が実行される期間の長さに応じて第2の作動条件の成立しやすさが決まる。したがって、特定遊技開始条件や特定遊技終了条件の定め方次第で、いわゆる連チャンの可能性や出玉の良否を決定でき、遊技性を高める設計が容易となる。
20

【0007】

特定遊技実行手段は、第1の特別遊技または第2の特別遊技が終了したときに特定遊技開始条件が成立したものとして第2の抽選における当たりの確率を増加させてもよい。これにより、第1の特別遊技または第2の特別遊技が実行されるたびに、第2の作動条件が成立する可能性が高まるので、連チャン獲得の期待感を高めることができ、遊技性向上を図ることができる。
30

【0008】

特定遊技実行手段は、特定遊技開始条件の成立後、第1表示制御手段による図柄変動表示の回数が一定回数に達したときは特定遊技終了条件が成立したものとして第2の抽選における当たりの確率を変動前の確率に戻す。この態様によれば、特定遊技開始条件が成立するたびに、図柄変動回数が所定回数に達するまで連チャン獲得の期待感を高めることができ、遊技性向上を図ることができる。また、特定遊技終了条件に定められた図柄変動回数が一定なので、特定遊技開始条件が成立するたびに連チャン獲得の機会を遊技者へ均等に付与することができる。
40

【0009】

特定遊技実行手段は、特定遊技開始条件の成立後、第2の抽選における当たりの確率を変動させた状態で新たな第1の特別遊技または第2の特別遊技が実行されるときは特定遊技終了条件が成立したものとして第2の抽選における当たりの確率を変動前の確率に戻す。この場合、新たな特別遊技が発生するたびに第1表示制御手段による図柄変動表示の回
50

数がリセットされるとともに、新たな特別遊技の終了後は図柄変動表示の回数をまた最初からカウントし始めることとなるので、継続的な連チャン獲得の期待感を高めることができる。

【0010】

特定遊技実行手段は、特定遊技開始条件の成立から特定遊技終了条件の成立までの間は、第2表示制御手段により変動表示される図柄が当たり図柄で停止されたときになされる可変入球口の有利な状態への変化を、間欠的な複数回の変化に切り替えてよい。第2表示制御手段における図柄が当たりであったときに可変入球口の変化を例えば6秒間など、数秒間行う仕様の場合、いわゆる止め打ちなどの方法を用いる遊技者にとって可変入球口への入球が狙いややすくなるので、連チャン獲得に対する技術介入性が不用意に高まってしまうおそれがある。そこで、数秒間の可変入球口の変化期間を、それより短い期間に分割して複数回の変化に分散させることにより、連チャン獲得に対する遊技者の技術介入性を適度に抑えることができる。

【0011】

第1特別遊技実行手段は、第1の作動条件が成立するたびに第1の特別遊技を構成する単位遊技の回数を決定し、第2特別遊技実行手段は、第2の作動条件が成立するたびに第2の特別遊技を構成する単位遊技の回数を決定してもよい。これにより、連チャンの獲得数だけでなく単位遊技の回数によって出玉の多さが決まるので、遊技性の多様化を図ることができる。

【0012】

特定遊技制御手段は、特定遊技開始条件が成立してから特定遊技終了条件が成立するまでの間、第1表示制御手段および第2表示制御手段による変動表示の時間を短縮させてよい。この場合、特別遊技の終了後に実行される特定遊技の期間中に第2特別遊技の発生確率が高まり、連チャン獲得の期待感を高めることができる。

【0013】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【0014】

本発明の弾球遊技機によれば、特別遊技の獲得に関して新たな遊技性を実現することができ、遊技興味を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

本実施例のぱちんこ遊技機は、通常遊技より有利な状態である特別遊技を複数の形態で提供する。すなわち、第1の特別遊技として従来の第1種ぱちんこ遊技機における特別遊技に類似する遊技を提供し、第2の特別遊技として従来の第2種ぱちんこ遊技機における特別遊技に類似する遊技を提供する。ただし、第1の特別遊技と第2の特別遊技が同時に実行されないよう排他制御する。また、第1の特別遊技または第2の特別遊技が終了すると、第2の抽選は確率変動の状態（以下、その状態を「特定遊技」ともいう。）に入る。特定遊技中における図柄変動の回数が一定回数に達するまでは第2の特別遊技が発生しやすくなる。第1の特別遊技および第2の特別遊技が発生するたびにその終了後に特定遊技へ移行するので、特別遊技が発生せずに特定遊技が終了してしまうまでは何度も繰り返し第2の特別遊技が発生する可能性があり、いわゆる連チャン獲得の期待感を高めることができる。

【0016】

図1は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、本実施例の弾球遊技機は、従来の第1種ぱちんこ遊技機の特徴と第2種ぱちんこ遊技機の特徴とを混在させたような構成を有する。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿1

10

20

30

40

50

5、下球皿16、発射ハンドル17を含む。外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0017】

透明板13は、ガラスなどにより形成され、扉14により支持される。扉14は、図示しないヒンジ機構により前枠12へ開閉可能に取り付けられる。上球皿15は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿16への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿16は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿15と下球皿16の間にはスピーカ18が設けられており、遊技状態などに応じた効果音が出力される。

10

【0018】

遊技盤50は、外レール54と内レール56により区画された遊技領域52が形成され、遊技領域52には、アウト口58、第1始動入賞口（以下、「第1始動口」という）24、普通電動役物26、第1大入賞口28、第2大入賞口30および普通回柄作動ゲート（以下、「第2始動口」という）68が設けられる。さらに遊技領域52には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。第1始動口24は、遊技球の入球を検出するための入球検出装置32を備える。普通電動役物26は、遊技球の入球を検出するための入球検出装置34と、普通電動役物26を開閉させるための普通電動役物ソレノイド76を備える。第1大入賞口28は、遊技球の入球を検出するための入球検出装置78と、第1大入賞口28を開閉させるための大入賞口ソレノイド82を備える。第2大入賞口30は、遊技球の入球を検出するための入球検出装置81と、第2大入賞口30の羽根を開閉させるための大入賞口ソレノイド80を備える。第2始動口68は、遊技球の入球を検出するための入球検出装置38を備える。

20

【0019】

普通電動役物26は、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で変化する状態変化を実現できる。具体的には、普通電動役物ソレノイド76を駆動制御することで、普通電動役物26は、開放状態と閉鎖状態をとることができ、状態変化を可能とする可変入球口として機能する。普通電動役物26は、第1始動口24のすぐ下方に設けられており、普通電動役物26が閉鎖状態にあるときはその入口が第1始動口24に遮蔽されて遊技球は普通電動役物26に落入しない。普通電動役物26が開放状態となったときにはじめて遊技球が普通電動役物26に落入できる。普通電動役物26は、通常遊技中においては所定の変化期間、例えば1秒未満という短時間しか開放状態にされず、したがって通常遊技中はほとんど遊技球が入球しない。

30

【0020】

同様に、第1大入賞口28は、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で変化する状態変化を実現できる。具体的には、大入賞口ソレノイド82を駆動制御することで、第1大入賞口28は、開放状態と閉鎖状態をとることができ、状態変化を可能とする第1可変入球装置として機能する。第1大入賞口28は、特別遊技中に「大当たり」として開放状態となる横長方形形状の入賞口であり、アウト口58の上方等の位置に設けられる。第1大入賞口28が閉鎖状態にあるとき、遊技球は第1大入賞口28に入球できず、開放状態となったときにはじめて遊技球が第1大入賞口28に入球できる。

40

【0021】

また、第2大入賞口30も、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で変化する状態変化を実現できる。具体的には、大入賞口ソレノイド80を駆動制御することで、第2大入賞口30は、開放状態と閉鎖状態をとることができ、状態変化を可能とする第2可変入球装置として機能する。第2大入賞口30は、普通電動役物26への遊技球の入球を契機として開放状態となる。第2大入賞口30が閉鎖状態にあるとき、遊技球は第2大入賞口30に入球できず、開放状態となったときにはじめて遊技球が第2大入賞口30に入球できる。

50

【0022】

遊技盤50の略中央に設けられた役物64には、装飾図柄表示装置60、特別図柄表示装置61、特別図柄変動用の保留ランプ20、普通図柄変動用の保留ランプ21が設けられている。特別図柄表示装置61は、特別図柄202を変動させながら表示する（以下、こうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。特別図柄202は、第1始動口24への遊技球の入球を契機として行われる抽選の結果に応じた図柄であり、大当たりを発生させるか否かを示す役割をもつ。特別図柄表示装置61は、例えばLEDで構成される表示手段である。装飾図柄表示装置60は、特別図柄202の変動表示と連動する形で装飾図柄200を変動させながら表示する。装飾図柄200は、特別図柄202で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。装飾図柄表示装置60は、装飾図柄200として、例えばスロットマシーンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。装飾図柄表示装置60は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、機械式のドラムやLEDなどの他の表示手段で構成されてもよい。

10

【0023】

なお、特別図柄202は演出的な役割をもつ必要がないため、本実施例では装飾図柄表示装置60の左下方の特別図柄表示装置61にて目立たない大きさで表示されるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を装飾図柄表示装置60のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。特別図柄変動用の保留ランプ20は、4個のランプからなり、その点灯個数によって特別図柄変動の保留球数を表示する。この保留球数は、特別図柄変動中に第1始動口24へ入賞した抽選乱数の個数であり、特別図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。同様に、普通図柄変動用の保留ランプ21も、4個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄変動の保留球数を表示する。この保留球数は、普通図柄変動中に第2始動口68へ入球した抽選乱数の個数であり、普通図柄変動がまだ実行されていない入球の数を示す。

20

【0024】

遊技者が発射ハンドル17を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿15に貯留された遊技球が1球ずつ内レール56と外レール54に案内されて遊技領域52へ発射される。遊技者が発射ハンドル17の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域52の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が第1始動口24、普通電動役物26、第2大入賞口30、第1大入賞口28等の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿15または下球皿16に払い出される。第1始動口24等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口58に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、「入球」は、「落入」「入賞」「通過」を含むものとする。

30

【0025】

遊技球が第1始動口24に落入すると、特別図柄表示装置61および装飾図柄表示装置60において特別図柄202および装飾図柄200が変動表示される。特別図柄202および装飾図柄200の変動表示は、表示に先だって決定された変動時間の経過後に停止される。停止時の特別図柄202が大当たりを示す図柄である場合、第1大入賞口28の開閉動作が開始され、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行する。本実施例において、特別図柄202が大当たり図柄で停止した場合に実行する特別遊技を「第1特別遊技」と呼ぶ。特別図柄202が大当たりの図柄で停止されるとき、スロットマシーンのゲームを模した装飾図柄200は、3つの図柄を一致させるような表示態様をとる。第1特別遊技においては、第1大入賞口28は約30秒間開放された後、または9球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。第1特別遊技は、1回以上の単位遊技で構成される。単位遊技の回数は、最大で15回であり、第1特別遊技が発生するたびに抽選で決定される。1回の単位遊技において1回開閉動作がなされるので、第1大入賞口2

40

50

8の開閉動作は単位遊技の回数分繰り返される。

【0026】

第1特別遊技の終了後、特定遊技が開始される。特定遊技における特別図柄202および装飾図柄200の変動回数は、特定遊技の開始から一定回数、例えば30回に固定的に設定されており、特別図柄202および装飾図柄200の図柄変動が30回に達すると特定遊技終了条件が成立したものとして特定遊技は終了する。通常時においては特別図柄202および装飾図柄200の図柄変動の時間が10秒、30秒、1分など様々な時間が設定されるが、特定遊技中における特別図柄202および装飾図柄200の図柄変動の時間は一律に6秒へ短縮される。したがって、比較的短時間に特別図柄202および装飾図柄200を数多く変動させることができる。

10

【0027】

第2始動口68を遊技球が通過すると、所定時間、普通図柄204と呼ばれる図柄が変動表示される。普通図柄204は装飾図柄表示装置60の画面右下隅にて変動表示される。なお、普通図柄204を他の表示装置において変動表示させてもよい。普通図柄204が装飾図柄表示装置60にて表示される場合、装飾図柄表示装置60は、普通図柄表示装置としても機能することになる。普通図柄204の変動表示は所定時間の経過後に停止され、所定の図柄で停止したときに普通電動役物26が所定時間開放される。特定遊技中における普通電動役物26は3秒間の開放が間欠的に2回繰り返される。また、特定遊技開始を契機として普通図柄204の変動表示時間も短縮されるとともに、普通図柄204の当たり確率が変動される。普通図柄204の当たり確率は、例えば通常時に65000分の1程度の低確率に設定し、特定遊技中すなわち確率変動時に1.003分の1程度の高確率に設定するなど、通常時と確率変動時の差を大きくして差異を明確にし、確率変動時でないと当たりが発生しないような構成としてもよい。このように、確率変動時の優位性を明確にすることによって遊技性を明快にしてもよい。

20

【0028】

普通図柄変動遊技において確率変動がなされる特定遊技中は、普通電動役物26が開放状態とされる変化時間も変動される。例えば、通常遊技中における変化時間は1秒未満を1回であるのに対し、特定遊技中の変化時間は3秒間を2回という比較的長時間に変動される。これにより、特定遊技中に普通電動役物26へ遊技球を入球させやすくすることができる。なお、本実施例においては特定遊技中の普通電動役物26の変化時間を3秒とするが、3秒に限る趣旨ではない。

30

【0029】

開放された普通電動役物26に遊技球が落入すると、その落入を契機として第2大入賞口30が開放されて、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行する。普通電動役物26に遊技球が入球した場合に実行する特別遊技を「第2特別遊技」と呼ぶ。また、第2特別遊技において第2大入賞口30が開放される状態を第2特別遊技の第1段階と呼ぶ。

【0030】

第2大入賞口30には、特定領域22および流出領域66が設けられている。役物64の内部は、開放された第2大入賞口30を通じて遊技球が流入するよう形成されており、役物64内に流入した遊技球は特定領域22および流出領域66のいずれかへ入球する。開放された第2大入賞口30への入球は、入球検出装置81により検出され、開放中の第2大入賞口30へのトータルの入球数がカウントされる。役物64の内部には、第2大入賞口30から流入した遊技球を特定領域22および流出領域66のいずれかへ誘導する誘導装置62がさらに設けられている。誘導装置62は、それぞれが長短複数の回転羽根を有する二つの回転体からなる。これら二つの回転体はつねに回転しており、それぞれの長い回転羽根同士が近接したときに、その上へ落下した遊技球を特定領域22へ誘導する。長い回転羽根同士が近接していないときは、その上へ落下した遊技球は流出領域66へ入球する。特定領域22への入球は入球検出装置36が検出し、流出領域66への入球は流出検出装置37が検出する。入球検出装置36および流出検出装置37は、特定領域22

40

50

および流出領域 6 6 のそれぞれに入球した遊技球をカウントし、それぞれのカウント数の和が、入球検出装置 8 1 によりカウントされた入球数と一致すると、第 2 大入賞口 3 0 に入球した全ての遊技球が、特定領域 2 2 または流出領域 6 6 に入球したことが判定される。遊技球が特定領域 2 2 に入球すると、第 2 特別遊技の第 1 段階から第 2 段階への継続条件が成立したこととなり、その後は、第 1 特別遊技と同様に、第 2 特別遊技の第 2 段階として第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作が残りの単位遊技の回数分繰り返される。すなわち、第 2 特別遊技もまた 1 回以上の単位遊技で構成され、単位遊技の回数は最大で 1 5 回であり、第 2 特別遊技が発生するたびに抽選で決定される。第 2 特別遊技の第 1 段階は 1 回目の単位遊技に相当し、第 2 段階が 2 回目以降の単位遊技に相当する。2 回目以降は 1 回の単位遊技において 1 回開閉動作がなされるので、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作は 2 回目以降の残りの単位遊技の回数分繰り返される。本実施例では、第 1 特別遊技における第 1 大入賞口 2 8 の開閉回数が最大 1 5 回であるのに対し、第 2 特別遊技における第 1 大入賞口 2 8 の開閉回数は最大 1 4 回である。

【 0 0 3 1 】

このように、本実施例のぱちんこ遊技機 1 0 では、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技とで、連続的な状態変化を実行する可変入球装置として同一の第 1 大入賞口 2 8 を用いることにより、遊技領域 5 2 上のスペースを有効に活用できる。また、連続的に状態変化する可変入球装置を共通とすることで、特別遊技の動作制御を単純にすことができ、また製造コストの削減にもつながる。

【 0 0 3 2 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 4 0 はぱちんこ遊技機 1 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 4 1 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御し、特に第 1 始動口 2 4 および第 2 始動口 6 8 へ入球したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 4 9 は、液晶ユニット 4 2 を備え、装飾図柄表示装置 6 0 および特別図柄表示装置 6 1 における表示内容を制御し、特にメイン基板 4 1 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 4 1 およびサブ基板 4 9 は、遊技制御装置 1 0 0 を構成する。セット基盤 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へ払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御する。発射装置 4 6 は、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 4 7 は、発射装置 4 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の各部へ電力を供給する。

【 0 0 3 3 】

図 3 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 1 0 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機 1 0 において、遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口 2 4 、第 2 始動口 6 8 、普通電動役物 2 6 、第 1 大入賞口 2 8 、第 2 大入賞口 3 0 、装飾図柄表示装置 6 0 、特別図柄表示装置 6 1 、スピーカ 1 8 のそれぞれと電気的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄の変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御するメイン基板 4 1 と、図柄の演出等を制御するサブ基板 4 9 とに機能を分担させた形態で構成されてもよい。

【 0 0 3 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM 、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。本実施例の遊技制御装置 1 0 0 は、各入球口への入球を判定する入球判定手段 1 1 0 、第 1 始動口 2 4 への遊技球の入球に基づき特別図柄抽選を実行する第 1 抽選手段 1 1 2 、第 2 始動口 6 8 への遊技球の入球に基づき普通図柄抽選を実行する第 2 抽選手段 1 1 4 、特別図柄、装飾図柄、普通図柄の変動表示パターンを保持するパターン記憶手段 1 1 6 、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で記憶する入賞記憶手段 1 1 7 と、図柄変動の停止図柄および変動表示の表示パターンを決定する図柄決定手段 1 2 0 、図柄や電飾等の表示

10

20

30

40

50

を制御する表示制御手段 130、大当たり遊技などの通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を制御する特別遊技制御手段 140、図柄変動時間の短縮や普通図柄抽選の確率変動などの通常遊技よりも遊技者に有利な特定遊技を制御する特定遊技制御手段 160、および遊技球の受け入れ状態を遊技者に有利な状態と不利な状態の間で状態変化させる可変入球口または可変入球装置の開閉制御手段 170とを備える。

【0035】

入賞記憶手段 117 は、第 1 表示制御手段 131 による特別図柄の変動表示中に遊技球が第 1 始動口 24 へ入球したとき、その入球に対応する抽選結果を上限個数である 4 個まで保留球として記憶する第 1 記憶手段 118 と、第 2 表示制御手段 132 による普通図柄の変動表示中に遊技球が第 2 始動口 68 へ入球したとき、その入球に対応する抽選結果を上限個数である 4 個まで保留球として記憶する第 2 記憶手段 119 と、を含む。10

【0036】

入球検出装置 32 は第 1 始動口 24 に設けられたセンサであり、第 1 始動口 24 への遊技球の落入を検出し、落入を示す第 1 始動入賞情報を生成する。入球判定手段 110 は、第 1 始動入賞情報を受け取ると遊技球が第 1 始動口 24 に入球したものと判定する。第 1 始動口 24 への入球が判定されると、第 1 抽選手段 112 は、保留球数が上限に達しているか否かを調べる。例えば、保留球数の上限は予め 4 つに設定されている。保留球数が上限に達していない場合、入球判定手段 110 が第 1 始動入賞情報を受け取ったタイミングで、第 1 抽選手段 112 は始動入賞に対する乱数を取得する。第 1 抽選手段 112 は、数学的に乱数を生成して取得してもよく、また図示しないカウンタにより生成されるカウント値を乱数として取得してもよい。第 1 抽選手段 112 は、取得した乱数に基づいて、特別図柄抽選の当否を判定する。なお、抽選の当否判定のタイミングは、乱数の取得とともに行われてもよく、また特別図柄の変動を開始する直前に行われてもよい。20

【0037】

図柄決定手段 120 における特別図柄決定手段 122 および装飾図柄決定手段 124 は、第 1 抽選手段 112 による判定結果に応じた停止図柄と、図柄変動の表示パターンとを決定する。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示するべき図柄である。パターン記憶手段 116 は、特別図柄や装飾図柄を変動表示させるときの表示パターンとして複数種のパターンを保持する。表示パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当たり図柄を表示するときのパターンが含まれる。また、リーチ状態を経るときのパターンとして、長短様々な表示時間をもつパターンが含まれる。これら各パターンとして、変動時間が通常の長さである通常表示パターンと、変動時間が通常より短い特定遊技用の特殊表示パターンとがパターン記憶手段 116 に記憶されている。通常表示パターンの場合、例えば通常の外れ図柄を表示するときのパターンとして 10 秒間のパターンが格納され、リーチ状態を経て外れ図柄や大当たり図柄を表示するときのパターンとして 30 秒間や 1 分間のパターンが格納される。特殊表示パターンの場合、例えば外れか当たりかを問わず、6 秒間といった短いパターンが格納される。各表示パターンは、その図柄変動の終了条件として定められた表示時間が経過すると、図柄変動が停止される。30

【0038】

特別図柄決定手段 122 は、第 1 抽選手段 112 による抽選結果に応じてパターン記憶手段 116 からいずれかのパターンを選択し、抽選結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する。装飾図柄決定手段 124 は、特別図柄決定手段 122 により選択された表示パターンに応じたパターンをパターン記憶手段 116 から選択し、抽選結果に応じた装飾図柄の停止図柄を決定する。装飾図柄決定手段 124 は、大当たりの場合に 3 つの同じ数字が揃った大当たり図柄を決定する。40

【0039】

ここで通常遊技においては、特別図柄決定手段 122 および装飾図柄決定手段 124 は通常表示パターンを選択するが、特定遊技中においては、特殊表示パターンを選択する。50

特殊表示パターンは、通常表示パターンより短い6秒間のパターンであるため、保留球の消化時間が早まる。

【0040】

入球検出装置38は第2始動口68に設けられたセンサであり、第2始動口68への遊技球の落入を検出し、落入を示す第2始動入球情報を生成する。入球判定手段110は、第2始動入球情報を受け取ると遊技球が第2始動口68に入球したことを判定する。第2始動口68への入球が判定されると、第2抽選手段114は、保留球数が上限に達しているか否かを調べる。例えば、保留球数の上限は予め4つに設定されている。保留球数が上限に達していない場合、入球判定手段110が第2始動入球情報を受け取ったタイミングで、第2抽選手段114は始動入賞に対する乱数を取得する。第2抽選手段114は、数学的に乱数を生成して取得してもよく、また図示しないカウンタにより生成されるカウント値を乱数として取得してもよい。第2抽選手段114は、取得した乱数に基づいて、普通図柄抽選の当否を判定する。なお、抽選の当否判定のタイミングは、乱数の取得とともに行われてもよく、また普通図柄の変動を開始する直前に行われてもよい。

10

【0041】

普通図柄決定手段126は、第2抽選手段114による抽選結果に応じてパターン記憶手段116からいずれかのパターンを選択し、抽選結果に応じた普通図柄の停止図柄を決定する。普通図柄決定手段126により決定された停止図柄が特定の図柄であった場合、開閉制御手段170が、可変入球口である普通電動役物26を所定時間拡開する。パターン記憶手段116は、普通図柄の表示パターンとして、変動時間が通常の長さである通常表示パターンと、変動時間が通常より短い特定遊技用の特殊表示パターンとを記憶する。通常表示パターンとしては30秒間のパターンが格納され、特殊表示パターンとしては6秒間のパターンが格納される。各表示パターンの図柄変動は、その図柄変動の終了条件として定められた表示時間が経過したときに停止される。

20

【0042】

表示制御手段130は、特別図柄および装飾図柄を変動表示させる第1表示制御手段131と、普通図柄を変動表示させる第2表示制御手段132を備える。第1表示制御手段131は、特別図柄決定手段122により選択された表示パターンおよび停止図柄をもとに、特別図柄表示装置61に特別図柄を表示させる。また同時に、第1表示制御手段131は、装飾図柄決定手段124により選択された表示パターンおよび停止図柄をもとに、装飾図柄表示装置60に装飾図柄を表示させる。第1表示制御手段131による特別図柄を表示させる機能はメイン基板41側の処理として実行され、装飾図柄を表示させる機能はサブ基板49側の処理として実行される。第2表示制御手段132は、普通図柄決定手段126により選択された表示パターンおよび停止図柄をもとに、装飾図柄表示装置60に普通図柄を表示させる。なお、表示制御手段130は、遊技効果ランプや保留ランプ20、21などのランプ表示も制御する。

30

【0043】

本実施例において、特別遊技制御手段140は、2種類の特別遊技を選択的に実行することができる。特別遊技制御手段140において、条件保持手段142は、2種類の特別遊技の作動条件を保持する。特別遊技実行手段148は、所定の作動条件が成立したに基づいて特別遊技を実行する機能をもつ。

40

【0044】

第1条件保持手段143は、第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する。第1作動条件は、第1表示制御手段131により変動表示される特別図柄が特別図柄表示装置61において所定の図柄で停止されることである。第2条件保持手段144は、第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する。第2作動条件は、普通電動役物26に遊技球が落入することである。条件判定手段146は、遊技状況を監視し、特別遊技への移行条件である第1作動条件または第2作動条件の成立の可否を判定する。条件判定手段146は、それぞれの作動条件の判定結果をもとに、各種作動フラグのオンまたはオフの設定を行う。

50

【0045】

特別遊技実行手段148は、作動条件のいずれかが成立すると、特別遊技を実行する。作動回避手段152は、第1作動条件および第2作動条件のいずれか一方の作動条件が成立したとき、他方の作動条件の成立を回避させる機能をもつ。第2特別遊技は、第1段階と第2段階の2段階に分けられた遊技として実行され、第2作動条件の成立は、第2特別遊技の第1段階への移行条件が成立したことを示し、第1段階および第2段階を通して第2特別遊技が続く限り第2作動条件が成立しているものとする。したがって、第2作動条件の成立中であって、第2特別遊技の第1段階または第2段階が実行されている間は、第1作動条件の成立が回避される。一方、第1作動条件の成立中は、第2作動条件の成立が回避されるので、第2特別遊技の第1段階および第2段階のいずれも実行されない。

10

【0046】

特定遊技制御手段160は、特別遊技とは異なる遊技者に有利な特定遊技、例えば図柄変動時間の短縮および普通図柄の確率変動を制御する。特定遊技中は、特別図柄、装飾図柄、普通図柄のそれぞれについて図柄変動時間が短縮される。特定遊技制御手段160は、所定の特定遊技開始条件が成立してから所定の特定遊技終了条件が成立するまでの間、図柄変動時間の短縮および普通図柄の確率変動を実行する。特定遊技開始条件は、第1特別遊技または第2特別遊技が終了したことを条件として含む。特定遊技終了条件は、特定遊技開始条件の成立後、第1表示制御手段131による図柄変動表示の回数が一定回数に達することを条件として含む。ただし、第1表示制御手段131による図柄変動表示の回数が一定回数に達する前にあらたに第1作動条件または第2作動条件が成立した場合は、その時点で特定遊技終了条件が成立するよう定められる。特定遊技制御手段160は、特定遊技中における第1表示制御手段131による特別図柄202および装飾図柄200の変動表示を制御する第1特定遊技実行手段162と、特定遊技中における第2表示制御手段132による普通図柄204の変動表示および第2抽選手段114による抽選処理を制御する第2特定遊技実行手段164を含む。第1特定遊技実行手段162および第2特定遊技実行手段164は、それぞれ具体的には以下の通り機能する。

20

【0047】

第1特定遊技実行手段162は、特定遊技開始条件が成立してから特定遊技終了条件が成立するまで、第1表示制御手段131による特別図柄および装飾図柄の変動表示が短縮されるよう制御する。特定遊技終了条件が成立したときは、特別図柄および装飾図柄の変動表示時間を通常通りの時間に戻す。第2特定遊技実行手段164は、特定遊技開始条件が成立してから特定遊技終了条件が成立するまで、第2表示制御手段132による普通図柄の変動表示が短縮されるよう制御するとともに、第2抽選手段114による普通図柄の当たり確率を増加させる。第2特定遊技実行手段164は、特定遊技中においては普通図柄が特定の図柄で停止した場合の普通電動役物26の開閉を間欠的な複数回の開閉、すなわち3秒間の開閉を連続して2回行う動作に切り替える。第2特定遊技実行手段164は、特定遊技終了条件が成立したときは、普通図柄の変動表示時間を通常通りの時間に戻すとともに、普通図柄の当たりの確率を変動前の確率に戻す。

30

【0048】

通常遊技中は第2抽選手段114により参照される判定テーブルが非確変用テーブルに設定され、特定遊技中はその判定テーブルが確変用テーブルに設定される。確変用テーブルの当たり割合は、非確変用テーブルの当たり割合よりも高く設定される。第2特定遊技実行手段164は、普通図柄の確率変動を実行する間、普通電動役物26の変化期間の長さを変動させる。例えば、普通電動役物26は、普通図柄の確率変動中は3秒という比較的長い時間開放状態にされる。これにより、通常遊技中に比べて遊技球が入球しやすくなるので、確率変動中は第2特別遊技がより発生しやすくなる。

40

【0049】

特定遊技終了条件が成立したときは、特定遊技中における特別図柄および装飾図柄の変動表示回数が一定回数に達したか否かにかかわらずそのカウントをいったん終了し、あらたな特別遊技が実行された場合はその特別遊技の終了後からあらためて特別図柄および装

50

飾図柄の変動表示回数をまた最初からカウントする。

【0050】

(第1特別遊技)

条件判定手段146により第1作動条件が成立したと判定されると、第1特別遊技実行手段149は、第1特別遊技を構成する単位遊技の回数を1回から15回の範囲内で決定するとともに、第1特別遊技を実行する。第1大入賞口28の開閉は単位遊技の回数分だけ繰り返されるので、第1特別遊技に移行すると、遊技者は相当数の出玉を期待することができる。第1特別遊技実行手段149は、開閉制御手段170を制御して、第1大入賞口28の開閉を実行する。開閉制御手段170は、第1特別遊技中、大入賞口ソレノイド82に開放指示を送り、第1大入賞口28を開放させる。第1大入賞口28は、Vゾーンと一般に呼ばれる領域を有しておらず、第1大入賞口28への遊技球の落入に基づいた第1特別遊技の継続条件の判定処理は行われない。したがって、遊技者は、第1特別遊技を、あらかじめ決定された単位遊技の回数をすべて消化するまで継続することができる。10

【0051】

第1特別遊技の実行中、作動回避手段152は、第2特別遊技の第2作動条件の成立を回避させる。これにより、遊技者は、継続中の第1特別遊技を中断されることなく、第1特別遊技による利益を享受できる。

【0052】

(第2特別遊技)

条件判定手段146により第2作動条件が成立したと判定されると、第2特別遊技実行手段150は、第2特別遊技を構成する単位遊技の回数を1回から15回の範囲内で決定するとともに、第2特別遊技を実行する。第2特別遊技は、第1段階と第2段階の2段階に分けられる。第1段階では、第2大入賞口30の羽根を開いて、遊技球の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に変化させる。第1段階では、第2特別遊技実行手段150が、開閉制御手段170を制御して、第2大入賞口30を所定時間開放させる。開閉制御手段170は、大入賞口ソレノイド80に開放指示を送り、第2大入賞口30を開放させる。20

【0053】

開放した第2大入賞口30から役物64内に流入した遊技球は、特定領域22および流出領域66のいずれかへ入球する。入球検出装置36は特定領域22への入球を検出し、流出検出装置37は流出領域66への入球を検出する。特定領域22への入球は、第2特別遊技を継続させるための継続条件である。第1段階において遊技球が特定領域22へ入球すると、第2特別遊技は第2段階に移行する。30

【0054】

第2特別遊技の第2段階においては、第1大入賞口28の開閉が単位遊技の回数から初めの1回、すなわち第1段階における単位遊技数を除いた回数分だけ繰り返されるので、第2段階に移行すると、遊技者は相当数の出玉を期待することができる。第2特別遊技実行手段150は、開閉制御手段170を制御して、第1大入賞口28の開閉を実行する。開閉制御手段170は、大入賞口ソレノイド82に開放指示を送り、第1大入賞口28を開放させる。第1大入賞口28は特定領域を有しておらず、第1大入賞口28への遊技球の落入に基づいた第2特別遊技の継続条件の判定処理は行われない。したがって、遊技者は、第2段階の第2特別遊技を、あらかじめ決定された単位遊技の回数をすべて消化するまで継続することができる。40

【0055】

第2特別遊技の実行中、作動回避手段152は、第1特別遊技の第1作動条件の成立を回避させる。具体的に作動回避手段152は、普通電動役物26へ遊技球が入球したとき、すなわち、第2大入賞口30が開放されたとき、所定の解除条件が満たされるまで第1作動条件の成立を回避させる。ここでいう解除条件は、第2特別遊技が終了することであり、例えば第1段階において開放された第2大入賞口30内の特定領域22に遊技球が入球せず第2大入賞口30へ入球した遊技球がすべて流出領域66へ流出された場合や、あらかじめ決定された回数分だけ第2特別遊技の単位遊技が消化された場合に解除条件が満50

たされる。これにより、遊技者は、継続中の第2特別遊技を中断されることなく、第2特別遊技による利益を享受できる。また、作動回避手段152は、第1表示制御手段131による特別図柄の変動表示中に普通電動役物26へ遊技球が入球して第2特別遊技の実行が開始されるとき、第1表示制御手段131により停止された図柄の表示を解除条件が満たされるまで続行させることにより第1作動条件の成立を回避させてもよい。

【0056】

または、作動回避手段152は、第1表示制御手段131による特別図柄の変動表示中に普通電動役物26へ遊技球が入球して第2特別遊技の実行が開始されるとき、第1表示制御手段131による図柄変動の経過時間のタイマを解除条件が満たされるまで停止させることにより第1作動条件の成立を回避させてもよい。その場合、タイマを停止させている間、第1表示制御手段131による図柄変動表示状態を維持させる。作動回避手段152は、第1表示制御手段131に対し、解除条件が満たされたときにタイマを再開させ、選択された表示パターンに定義された変動時間の残り時間に基づいて残りの変動表示および停止表示をさせる。

10

【0057】

図4は、本実施例において特別遊技を実行するフローを示す。まず、条件判定手段146が、第1作動条件判定処理を実行する(S10)。第1作動条件の成立の可否は、第1抽選手段112における大当たり抽選の結果により決定される。第1作動条件が成立すると、第1特別遊技実行手段149が、第1特別遊技実行処理を行う(S12)。第1特別遊技の実行後、特定遊技に移行すると、条件判定手段146が、第2作動条件判定処理を実行する(S14)。第2作動条件の成立の可否は、主に特定遊技中において普通電動役物26に遊技球が落入したか否かに基づいて決定される。なお、特定遊技中は、普通図柄抽選が確率変動遊技に移行し、したがって普通電動役物26が拡開して、遊技球が普通電動役物26に入球する確率は高くなっている。第2作動条件が成立すると、第2特別遊技実行手段150が、第2特別遊技実行処理を行う(S16)。なお、本実施例のぱちんこ遊技機10において、第1特別遊技または第2特別遊技のいずれかが実行されているときには、他方の特別遊技の実行は行われない。これは、作動回避手段152により制御され、実行中の特別遊技を最後まで実行させることで、その特別遊技の利益を遊技者に還元させることが可能となる。なお、図4に示す特別遊技実行フローでは、第2特別遊技が第1特別遊技の後に実行されるように示されているが、通常遊技の普通図柄抽選が当たりとなり、遊技球が普通電動役物26に入球する場合には、第2特別遊技が単独で実行されることがある得る。

20

【0058】

図5は、第1作動条件判定処理のフローを示す。まず第1抽選手段112が乱数取得処理を実行し(S20)、第1表示制御手段131が、図柄変動処理を実行する(S22)。

30

【0059】

図6は、図5のS20における乱数取得処理のフローを詳細に示す。入球判定手段110が、遊技球が第1始動口24に入賞したか否かを判定する(S30)。遊技球が第1始動口24に入賞すると(S30のY)、第1抽選手段112が、特別図柄変動を保留する保留数が上限個数である4個に達しているか否かを判定する(S32)。保留球の数が上限に達していない場合(S32のY)、第1抽選手段112は、その入賞に対する乱数を取得し(S34)、保留球数に1を加算する。このとき、遊技盤50上に設けられた4つの保留ランプ20の1つが新たに点灯される。取得した抽選乱数は第1記憶手段118に格納される(S36)。第1始動口24に入賞しない場合(S30のN)、および保留球数が上限の4個に達している場合(S32のN)、S20のフローは終了し、抽選乱数の取得や抽選乱数の保留はされない。

40

【0060】

図7は、図5のS22における図柄変動処理のフローを詳細に示す。この図柄変動処理フローでは、まず、特別図柄および装飾図柄の表示パターンおよび停止図柄を決定し、決

50

定した表示パターンおよび停止図柄にしたがって、特別図柄表示装置 6 1 および装飾図柄表示装置 6 0 に、特別図柄および停止図柄のそれぞれを変動表示させる。特別図柄および装飾図柄は、それぞれ連動して表示されるものであり、以下において特に区別する必要はないが、説明の便宜上、代表して特別図柄の変動処理について説明する。なお、装飾図柄についても、以下に示す図柄変動処理フローにより図柄変動がなされることになる。

【 0 0 6 1 】

第 1 特別遊技が実行されておらず (S 5 0 の N)、特別図柄の変動表示がなされていない場合 (S 5 1 の N)、第 1 抽選手段 1 1 2 は、保留球が存在しているか第 1 記憶手段 1 1 8 による記憶状態を調査する (S 5 2)。第 1 特別遊技が実行中である場合 (S 5 0 の Y)、また保留球が存在しない場合は (S 5 2 の N)、S 2 2 のフローを終了して、図柄変動は実行されない。保留球が存在している場合 (S 5 2 の Y)、第 1 抽選手段 1 1 2 は、第 1 記憶手段 1 1 8 から抽選乱数を読み出す (S 5 4)。

10

【 0 0 6 2 】

第 1 抽選手段 1 1 2 は、抽選乱数が当たりであるか否かを判定する (S 5 6)。抽選乱数が大当たりである場合、特別図柄決定手段 1 2 2 は、停止図柄を決定する (S 5 8)。この時点で、後述する特定遊技時の図柄変動回数を示す表示回数カウンタの値が 1 以上でなければ (S 6 0 の N)、特別図柄決定手段 1 2 2 はパターン記憶手段 1 1 6 に記憶された通常表示パターンを選択する (S 6 1)。例えば、特定遊技時でない通常遊技中は表示回数カウンタの値はつねにゼロとなっており、通常表示パターンが選択される。表示回数カウンタの値が 1 以上である場合 (S 6 0 の Y)、特別図柄決定手段 1 2 2 はパターン記憶手段 1 1 6 に記憶された特殊表示パターンを選択する (S 6 2)。第 1 表示制御手段 1 3 1 は、決定された表示パターンおよび停止図柄を用いて、特別図柄表示装置 6 1 に特別図柄の変動表示を開始する (S 6 3)。図柄変動表示の開始とともに表示タイマ (図示せず) がセットされる (S 6 6)。S 5 1 において図柄変動の表示中であった場合 (S 5 1 の Y)、S 5 2 ~ S 6 6 がスキップされる。

20

【 0 0 6 3 】

表示タイマのセット後、または、S 5 1 において図柄が変動表示中である場合 (S 5 1 の Y) であって、第 2 特別遊技が実行されていない場合 (S 6 7 の N)、表示タイマが停止中であれば (S 6 8 の Y)、表示タイマをオンして (S 6 9)、S 7 0 に移行する。表示タイマが停止中でなければ (S 6 8 の N)、S 6 9 をスキップする。S 6 7 において、第 2 特別遊技が実行されていた場合 (S 6 7 の Y)、表示タイマが動作中であれば (S 7 1 の Y)、表示タイマをオフにして停止して (S 7 2)、S 2 2 のフローを終了する。これにより、第 1 作動条件の成立が回避される。表示タイマが動作中でなければ (S 7 1 の N)、S 2 2 のフローを終了する。第 2 特別遊技中に表示タイマがオフされた場合、内部的には図柄変動の進行は停止されるが、特別図柄表示装置 6 1 における特別図柄 2 0 2 と装飾図柄表示装置 6 0 における装飾図柄 2 0 0 の変動表示は、外観上続行される。これにより、第 2 特別遊技中にも遊技者に対しては図柄変動が継続的に行われているように見せることができる。なお、表示タイマがオフされる間の特別図柄 2 0 2 および装飾図柄 2 0 0 は、表示タイマがオフされたときに表示されていた一定の変動態様を継続的に繰り返し表示されることにより、変動の不自然さをなくすのが望ましい。なお、第 2 特別遊技が終了した場合は解除条件が成立したとみなされ、停止中のタイマがオンされて図柄変動の内部的な進行が再開される (S 6 7 の N、S 6 8 の Y、S 6 9)。これにより、第 2 特別遊技中に第 1 特別遊技が開始されるのを回避でき、遊技者の利益を維持することができる。変動表示の内部的な進行が再開された場合、タイマは停止時のカウントから再開され、これにより、表示パターンに定められた変動表示時間の残り時間の分だけ再開後に変動表示される。したがって、簡易な制御にて変動表示進行の停止および再開と第 1 作動条件成立回避を実現することができる。

30

【 0 0 6 4 】

S 7 0 において、所定の表示時間が経過していなければ (S 7 0 の N)、S 2 2 のフローを終了して図柄の変動表示を続けさせる。所定の表示時間が経過した場合 (S 7 0 の Y)

40

50

)、第1表示制御手段131が特別図柄の変動表示を停止し(S73)、表示タイマがリセットされ(S74)、特定遊技の終了判定を処理する(S75)。特別図柄の停止図柄が外れを示す態様である場合(S76のN)、S22のフローを終了し、特別図柄の停止図柄が大当たりを示す態様である場合(S76のY)、条件判定手段146が、第1作動フラグをオンに設定する(S78)。第1作動フラグのオンは、第1条件保持手段143に保持されている第1作動条件が成立したことを示す。

【0065】

図8は、図7のS75における特定遊技終了判定処理のフローを詳細に示す。表示回数カウンタの値がゼロより多ければ(S80のY)、表示回数カウンタの値を1減らし(S82)、表示回数カウンタの値がゼロになった場合(S84のY)、第2抽選手段114は乱数抽選用の判定テーブルを非確変用テーブルに戻し(S86)、普通電動役物26の変化期間を1秒未満に設定する(S88)。これにより、特定遊技は一定回数以内の図柄変動にて終了する。S80において表示回数カウンタの値がゼロ以下の場合は(S80のN)、特定遊技終了判定の処理が不要なのでS82～S88をスキップし、S84において表示回数カウンタの値がゼロでなかった場合は(S84のN)、特定遊技の状態を維持するためにS86およびS88をスキップする。なお、S75のフローは、図7におけるS74とS76の間に実行されるステップとして説明したが、変形例としては他のタイミングで実行してもよい。

【0066】

図9は、図4のS12における第1特別遊技実行処理のフローを詳細に示す。第1作動フラグがオフである場合(S90のN)、S12のフローを終了する。第1作動フラグがオンに設定されている場合であって(S90のY)、第1特別遊技実行フラグがオフに設定されている場合(S92のN)、第1特別遊技実行手段149が、単位遊技数Mを決定し(S94)、第1特別遊技実行フラグをオンに設定する(S96)。第1特別遊技実行フラグのオンは、第1特別遊技が実行中であることを示し、第1特別遊技実行フラグのオフは、第1特別遊技が実行されていないことを示す。

【0067】

第1特別遊技では、第1大入賞口28における遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で変化するように、第1大入賞口28の状態変化を継続的に繰り返す動作が実行される。遊技者に不利な状態から有利な状態への状態変化を単位遊技数Mだけ繰り返す。遊技者に不利な状態とは、第1大入賞口28が閉鎖した状態であり、遊技者に有利な状態とは、第1大入賞口28が開放した状態である。既述したように、第1大入賞口28の開閉動作は、大入賞口ソレノイド82の駆動により実現される。

【0068】

第1特別遊技実行手段149は、第1大入賞口28の開放タイマをセットする(S98)。開放タイマは、1ラウンドにおける第1大入賞口28の開放時間を定めるものであり、具体的には30秒にセットされる。開放タイマのセット後、第1特別遊技実行手段149が、開閉制御手段170を制御して大入賞口ソレノイド82を駆動させ、第1大入賞口28を開放する(S100)。なお、S92において第1特別遊技実行フラグがオンであった場合(S92のY)、すなわち第1特別遊技がすでに実行開始されて第1大入賞口28が開放中である場合は、S94～S100をスキップする。

【0069】

第1大入賞口28の開放中、第1特別遊技実行手段149は、第1大入賞口28の閉鎖条件が成立したか否かを判定する(S102)。ここで、閉鎖条件は、第1大入賞口28が30秒間開放されたこと、または9球以上の遊技球が落入したことである。閉鎖条件が成立していない場合(S102のN)、S12のフローを終了して第1大入賞口28の開放状態を継続する。

【0070】

閉鎖条件が成立すると(S102のY)、第1特別遊技実行手段149が、開閉制御手段170を制御して大入賞口ソレノイド82を駆動させ、第1大入賞口28を閉鎖する(

10

20

30

40

50

S 1 0 4)。第 1 特別遊技実行手段 1 4 9 は開放タイマをリセットし (S 1 0 6)、単位遊技数 M を 1 減算する (S 1 0 8)。1 を減算された単位遊技数 M は、第 1 特別遊技における残り単位遊技数を示す。単位遊技数 M が 1 未満でなければ (S 1 1 0 の N)、S 9 8 ~ S 1 0 8 を実行して、第 1 大入賞口 2 8 の状態変化を継続的に繰り返す。なお、第 1 特別遊技は継続条件を設定しておらず、第 1 大入賞口 2 8 には、いわゆる V ゾーンを設けていない。これにより、第 1 大入賞口 2 8 の構造を単純化でき、遊技者は、第 1 特別遊技において予定されている全ての単位遊技を消化することができる。

【 0 0 7 1 】

単位遊技数 M が 0 になると (S 1 1 0 の Y)、第 1 特別遊技実行手段 1 4 9 が、第 1 特別遊技実行フラグをオフに設定し (S 1 1 2)、条件判定手段 1 4 6 が、第 1 作動フラグ 10 をオフに設定する (S 1 1 4)。これにより、第 1 特別遊技が終了する。

【 0 0 7 2 】

続いて、遊技状態は、特定遊技に移行する。本実施例では、特別図柄変動だけでなく、普通図柄変動も短縮されるとともに、普通図柄の当たり確率が増加されて確率変動状態へ移行する。具体的には、第 2 抽選手段 1 1 4 が乱数抽選用の判定テーブルを確変用テーブルに設定する (S 1 2 0)。これにより、第 2 特定遊技実行手段 1 6 4 による普通図柄の確率変動遊技が実行される。また、第 1 特定遊技実行手段 1 6 2 は表示回数カウンタの値に 3 0 を設定し (S 1 2 4)、第 2 特定遊技実行手段 1 6 4 は普通図柄が揃ったときに開放される普通電動役物 2 6 の変化期間の値に 3 秒をセットする (S 1 2 6)。

【 0 0 7 3 】

図 1 0 は、第 2 作動条件判定処理のフローを示す。まず第 2 抽選手段 1 1 4 が乱数取得処理を実行し (S 1 4 0)、第 2 表示制御手段 1 3 2 が、図柄変動処理を実行する (S 1 4 2)。

【 0 0 7 4 】

図 1 1 は、図 1 0 の S 1 4 0 における乱数取得処理のフローを詳細に示す。入球判定手段 1 1 0 が、遊技球が第 2 始動口 6 8 に入球したか否かを判定する (S 1 5 0)。遊技球が第 2 始動口 6 8 に入球すると (S 1 5 0 の Y)、第 2 抽選手段 1 1 4 が、第 2 記憶手段 1 1 9 による記憶状態を調査して普通図柄変動を保留する保留数が上限個数である 4 個に達しているか否かを判定する (S 1 5 2)。保留球の数が上限に達していない場合 (S 1 5 2 の Y)、第 2 抽選手段 1 1 4 は、その入球に対する乱数を取得し (S 1 5 4)、保留球数に 1 を加算する。このとき、遊技盤 5 0 上に設けられた 4 つの保留ランプ 2 1 の 1 つが新たに点灯される。第 2 抽選手段 1 1 4 は、取得した抽選乱数を第 2 記憶手段 1 1 9 に格納する (S 1 5 6)。第 2 始動口 6 8 に入球しない場合 (S 1 5 0 の N)、および保留球数が上限の 4 個に達している場合 (S 1 5 2 の N)、S 1 5 4 および S 1 5 6 はスキップされ、第 2 始動口 6 8 への入球は保留されない。

【 0 0 7 5 】

図 1 2 は、図 1 0 の S 1 4 2 における図柄変動処理のフローを詳細に示す。この図柄変動処理フローでは、まず、普通図柄の表示パターンおよび停止図柄を決定し、決定した表示パターンおよび停止図柄にしたがって、装飾図柄表示装置 6 0 の右下隅に、普通図柄を変動表示させる。

【 0 0 7 6 】

まず、普通図柄の変動表示がなされていない場合 (S 1 7 0 の N)、第 2 抽選手段 1 1 4 は、保留球が存在しているか第 2 記憶手段 1 1 9 の記憶状態を調査する (S 1 7 2)。保留球が存在する場合 (S 1 7 2 の Y)、第 2 抽選手段 1 1 4 が第 2 記憶手段 1 1 9 から抽選乱数を読み出し (S 1 7 4)、第 2 抽選手段 1 1 4 は抽選乱数が当たりであるか否かを判定する (S 1 7 6)。普通図柄決定手段 1 2 6 は、停止図柄を決定し (S 1 7 8)、表示回数カウンタ値が 1 以上でなければ (S 1 7 9 の N)、3 0 秒間の通常表示パターンがパターン記憶手段 1 1 6 から選択され (S 1 8 0)、表示回数カウンタ値が 1 以上であれば (S 1 7 9 の Y)、6 秒間の特殊表示パターンがパターン記憶手段 1 1 6 から選択される (S 1 8 1)。第 2 表示制御手段 1 3 2 は、決定された表示パターンおよび停止図柄 50

を用いて、装飾図柄表示装置 60 に普通図柄の変動表示を開始する (S182)。図柄変動表示の開始とともに表示タイマ (図示せず) がセットされる (S184)。なお、S170においてすでに普通図柄の変動表示が実行されている場合 (S170のY)、S172～S184がスキップされる。また、S172において保留球が存在しない場合は (S172のN)、S174～S202をスキップし、普通図柄の変動表示は行われない。

【0077】

ここで、第1特別遊技が実行されていない場合であって (S186のN)、表示タイマが停止中であれば (S187のY)、表示タイマをオンする (S188)。所定の表示時間が経過していなければ (S191のN)、S192～S202をスキップして、図柄の変動表示が続けられる。一方、第1特別遊技が開始された場合 (S186のY)、作動回避手段 152 は第1特別遊技と第2特別遊技の同時実行を回避させるために、表示タイマが動作中であれば (S189のY)、表示タイマをオフして (S190)、S191～S202をスキップして、変動表示が続行される。第1特別遊技中に表示タイマがオフされた場合、装飾図柄表示装置 60 における普通図柄 204 の変動表示が続行されるが、内部的には表示タイマの進行が停止される。また、第1特別遊技の終了後に表示タイマの進行が再開される。これにより、第1特別遊技中に第2特別遊技が開始されるのを回避でき、遊技者は、開始された第1特別遊技を、その終了条件が成立するまで楽しむことができ、設計上で想定している第1特別遊技の利益を遊技者に還元することが可能となる。

【0078】

所定の表示時間が経過すると (S191のY)、第2表示制御手段 132 が、普通図柄の変動表示を停止し (S192)、表示タイマがリセットされる (S194)。普通図柄の停止図柄が当たりを示す態様である場合 (S198のY)、開放カウンタの値に普通電動役物 26 の開放回数がセットされる (S199)。開放回数は、通常時は 1 で、特定遊技時は 2 である。開放タイマに所定の変化期間の値がセットされ (S200)、開閉制御手段 170 が普通電動役物ソレノイド 76 を制御して、普通電動役物 26 における遊技球の受け入れ状態を、遊技者に不利な状態から有利な状態に変化させる。変化期間は、通常時は 1 秒未満で、特定遊技時は 3 秒である。遊技者に有利な状態とは、普通電動役物 26 が拡開して、遊技球の入球が容易となる状態であり、遊技者に不利な状態とは、普通電動役物 26 が拡開せずに、遊技球の入球が容易でない状態である。開放タイマがセットされると、開閉制御手段 170 が、普通電動役物ソレノイド 76 を制御して、普通電動役物 26 を開放する (S202)。既述したように、普通電動役物 26 が拡開しない場合には、その入口が第1始動口 24 に遮蔽されて、遊技球が普通電動役物 26 に落入しないように構成されてもよい。S198において、普通図柄の停止図柄が外れを示す態様である場合 (S198のN)、S200とS202をスキップする。

【0079】

普通電動役物 26 が開放中である場合 (S203のY)、入球判定手段 110 は、普通電動役物 26 に入球があったか否かを判定する (S204)。普通電動役物 26 が開放中でなければ (S203のN)、S142 のフローを終了する。S204において、入球があれば (S204のY)、条件判定手段 146 は第2作動フラグをオンに設定し (S206)、入球がなければ (S204のN)、S206 をスキップする。第2作動フラグのオンは、第2条件保持手段 144 に保持されている第2作動条件が成立したことを示す。普通電動役物 26 の開放時間が経過していなければ (S208のN)、S142 のフローを終了して、普通電動役物 26 の開放状態が維持される。開放時間が経過すると (S208のY)、普通電動役物 26 が閉鎖される (S209)。開放カウンタの値から 1 が減算され (S210)、開放カウンタの値が 1 以上であれば (S212のY)、S200 へ移行して再び普通電動役物 26 の開放を開始し、開放カウンタの値がゼロであれば (S212のN)、S142 のフローを終了する。

【0080】

図 13 は、図 4 の S16 における第2特別遊技実行処理のフローを詳細に示す。まず、第2作動フラグがオフの場合は (S220のN)、この S16 のフローを終了して、第2

10

20

30

40

50

特別遊技は実行されない。第2作動フラグがオンに設定されている場合であって(S220のY)、第1段階フラグがオフに設定され(S222のN)、第2段階フラグがオフに設定されている場合(S224のN)、第2特別遊技実行手段150が、第2特別遊技の単位遊技数Nを決定し(S225)、第1段階フラグをオンに設定する(S226)。第2段階フラグがオンに設定されている場合(S224のY)、S254へ移行する。第2特別遊技は、第1段階と第2段階の2段構成をとる。第1段階フラグのオンは、第1段階にあることを示し、第2段階フラグのオンは、第2段階にあることを示す。S222およびS224は、第2特別遊技において、どの段階にあるかを特定するために実行される。S226で第1段階フラグをオンに設定すると、第2特別遊技における第1段階が開始される。

10

【0081】

第2特別遊技実行手段150は、第2大入賞口30の開放タイマをセットする(S228)。開放タイマは、第2作動条件が成立したときに、第2大入賞口30の遊技球の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に保つ時間を定めるものであり、具体的には1.8秒にセットされる。開放タイマのセット後、第2特別遊技実行手段150が、開閉制御手段170を制御して大入賞口ソレノイド80を駆動させ、第2大入賞口30を開放する(S230)。なお、S222においてすでに第1段階フラグがオンになっていた場合は(S222のY)、S224～S230がスキップされる。第2大入賞口30の開放時間が経過していない場合は(S232のN)、S16のフローを終了して第2大入賞口30の開放状態を維持する。第2大入賞口30の開放時間が経過すると(S232のY)、第2特別遊技実行手段150が、開閉制御手段170を制御して大入賞口ソレノイド80を駆動させ、第2大入賞口30を閉鎖する(S234)。第2特別遊技実行手段150は、開放タイマをリセットし(S236)、第1段階フラグをオフに設定し(S237)、単位遊技数Nから1を減算して(S238)、第1段階を終了する。単位遊技数Nがゼロになった場合(S239のY)、S266へ移行して第2特別遊技を終了し、単位遊技数Nがゼロでなければ(S239のY)、S240へ移行する。

20

【0082】

第2特別遊技の第1段階において、遊技球が第2大入賞口30に設けられた特定領域22に入球した場合(S240のY)、第2特別遊技実行手段150が、第2段階フラグをオンに設定して(S242)、第1段階から第2段階に移行する。一方、遊技球が特定領域22に入球しない場合(S240のN)、第2段階へ移行せず、条件判定手段146が第2作動フラグをオフに設定し(S266)、これにより、第2特別遊技が終了する。

30

【0083】

S242において第2段階フラグがオンに設定されると、第2特別遊技実行手段150は、第1大入賞口28の開放タイマをセットする(S246)。開放タイマは、1ラウンドにおける第1大入賞口28の開放時間を定めるものであり、具体的には30秒にセットされる。

【0084】

開放タイマのセット後、第2特別遊技実行手段150が、開閉制御手段170を制御して大入賞口ソレノイド82を駆動させ、第1大入賞口28を開放する(S248)。第1大入賞口28の開放中、第2特別遊技実行手段150は、第1大入賞口28の閉鎖条件が成立したか否かを判定する(S254)。閉鎖条件が成立していない場合(S254のN)、S16のフローを終了して、第1大入賞口28の開放状態を継続させる。閉鎖条件が成立すると(S254のY)、第2特別遊技実行手段150が、開閉制御手段170を制御して大入賞口ソレノイド82を駆動させ、第1大入賞口28を閉鎖する(S256)。第2特別遊技実行手段150は開放タイマをリセットし(S258)、単位遊技数Nを1減算する(S260)。1を減算された単位遊技数Nは、第2特別遊技の第2段階における残り単位遊技数を示す。単位遊技数Nが1未満でなければ(S262のN)、S246に戻って再び第1大入賞口28を開放されることにより第1大入賞口28の状態変化を継続的に繰り返す。なお、第1大入賞口28には、いわゆるVゾーンを設けていない。これ

40

50

により、遊技者は、第2段階で予定されている全ての単位遊技を消化することができる。

【0085】

単位遊技数Nが0になると(S262のY)、第2特別遊技実行手段150が、第2段階フラグをオフに設定し(S264)、条件判定手段146が、第2作動フラグをオフに設定する(S266)。これにより、第2特別遊技が終了し、第2抽選手段114が乱数抽選用の判定テーブルを確変用テーブルに設定し(S268)、第2特定遊技実行手段164は表示回数カウンタの値に30を設定し(S270)、普通図柄が揃ったときに開放される普通電動役物26の変化期間の値に3秒をセットする(S272)。

【0086】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

【0087】

実施例においては、特別図柄の変動表示中に第2作動条件が成立した場合、変動表示中の特別図柄について表示タイマを停止することにより、そのまま変動表示が続けられる構成を説明した。変形例においては、表示中の図柄変動が停止したときに表示タイマを停止させ、そのまま第2特別遊技が終了するまで停止図柄を表示させたままにする構成としてもよい。この場合にも、第2特別遊技が終了するまで第1特別遊技が実行開始されないので、遊技者の利益を維持することができる。

【0088】

実施例においては、装飾図柄表示装置60の画面のほぼ全面にわたって装飾図柄を表示させる構成を説明した。変形例においては、装飾図柄表示装置60の画面を上下で2分割し、一方には従来の第1種ぱちんこ遊技機における表示内容に相当する装飾図柄を表示させ、他方には従来の第2種ぱちんこ遊技機における遊技進行に関連する内容を表示させてよい。例えば、装飾図柄表示装置60の画面の半分に表示タイマ停止中の装飾図柄の変動を表示させ、残りの半分に第2特別遊技の残り単位遊技数を表示させてもよい。

【0089】

実施例においては、特定遊技終了条件として特定遊技中の変動表示回数を一定回数、例えば30回とする構成を説明した。変形例においては、特定遊技中の変動表示回数として固定的な初期値、例えば100回を設定するとともに、特定遊技中に変動表示が1回なされるごとに特定遊技を継続するか否かの抽選を実行する構成としてもよい。その場合の継続確率は、例えば9/10程度に設定してもよい。

【0090】

実施例においては、特定遊技の例として、普通図柄の当たり確率を増加させ、特別図柄、装飾図柄、普通図柄の変動表示時間を短縮させ、普通電動役物26の開放時間を増加させる構成を説明した。変形例における特定遊技としては、普通図柄の当たり確率増加、各図柄変動表示時間の短縮、普通電動役物26の開放時間増加、の3機能のうち少なくともいづれかを省略した構成としてもよいし、これら3機能のうちいづれか一つを単独で実行する構成としてもよい。また、これら3機能をいわゆる時間短縮機能として実現してもよい。

【0091】

実施例においては、第1特別遊技および第2特別遊技の単位遊技数をそれぞれ抽選で決定する構成を説明した。変形例においては、第1特別遊技および第2特別遊技の単位遊技数を抽選での決定ではなく、その回数を固定した構成としてもよい。別の変形例においては、回数を抽選で決定するか否かを問わず、第1特別遊技の単位遊技数と第2特別遊技の単位遊技数が等しい回数に設定される構成としてもよい。その場合、第1特別遊技の単位遊技数が抽選で決定され、その次に発生した第2特別遊技の単位遊技数が自動的に第1特別遊技の単位遊技数と等しい回数に設定される構成であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0092】

10

20

30

40

50

- 【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。
 【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。
 【図3】実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。
 【図4】特別遊技を実行するフローを示す図である。
 【図5】第1作動条件判定処理のフローを示す図である。
 【図6】図5に示す乱数取得処理のフローを示す図である。
 【図7】図5に示す図柄変動処理のフローを示す図である。
 【図8】図7のS75における特定遊技終了判定処理のフローを詳細に示す図である。
 【図9】第1特別遊技実行処理のフローを示す図である。
 【図10】第2作動条件判定処理のフローを示す図である。
 【図11】図10に示す乱数取得処理のフローを示す図である。
 【図12】図10に示す図柄変動処理のフローを示す図である。
 【図13】第2特別遊技実行処理のフローを示す図である。

【符号の説明】

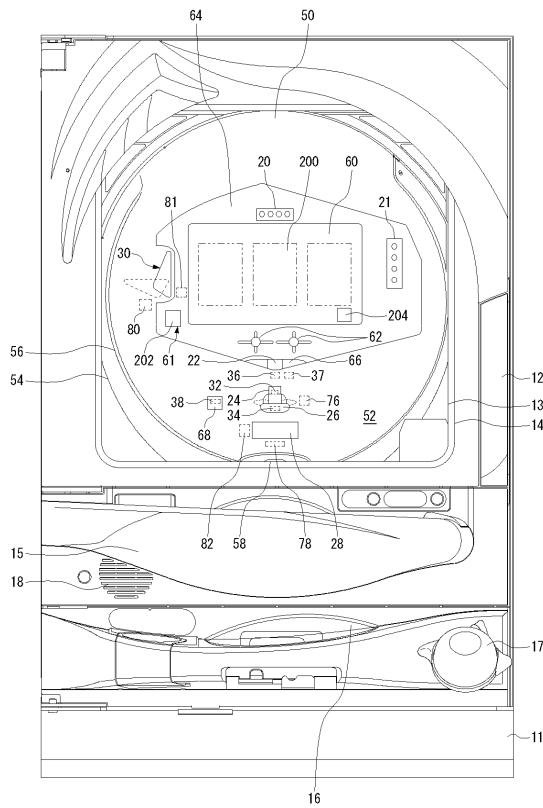
【0093】

10・・・ぱちんこ遊技機、22・・・特定領域、24・・・第1始動口、26・・・普通電動役物、28・・・第1大入賞口、30・・・第2大入賞口、60・・・装飾図柄表示装置、61・・・特別図柄表示装置、68・・・第2始動口、100・・・遊技制御装置、110・・・入球判定手段、112・・・第1抽選手段、114・・・第2抽選手段、130・・・表示制御手段、131・・・第1表示制御手段、132・・・第2表示制御手段、140・・・特別遊技制御手段、142・・・条件保持手段、143・・・第1条件保持手段、144・・・第2条件保持手段、146・・・条件判定手段、148・・・特別遊技実行手段、149・・・第1特別遊技実行手段、150・・・第2特別遊技実行手段、152・・・作動回避手段、170・・・開閉制御手段。

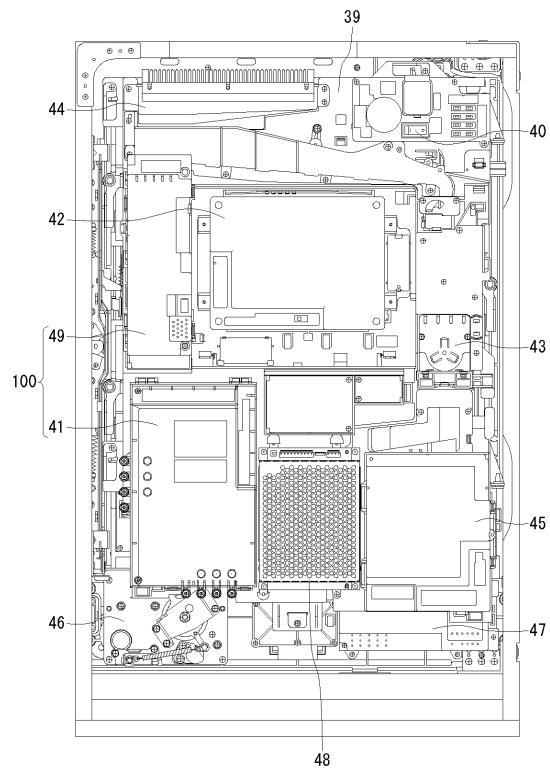
10

20

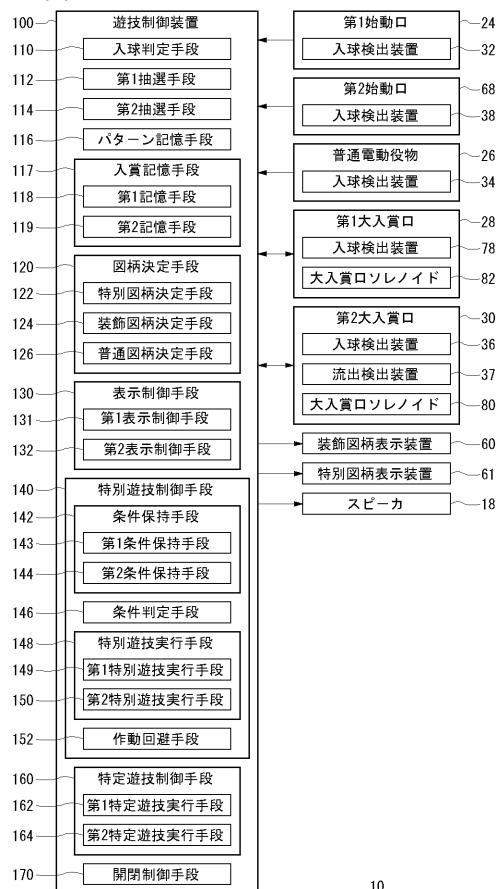
【図1】



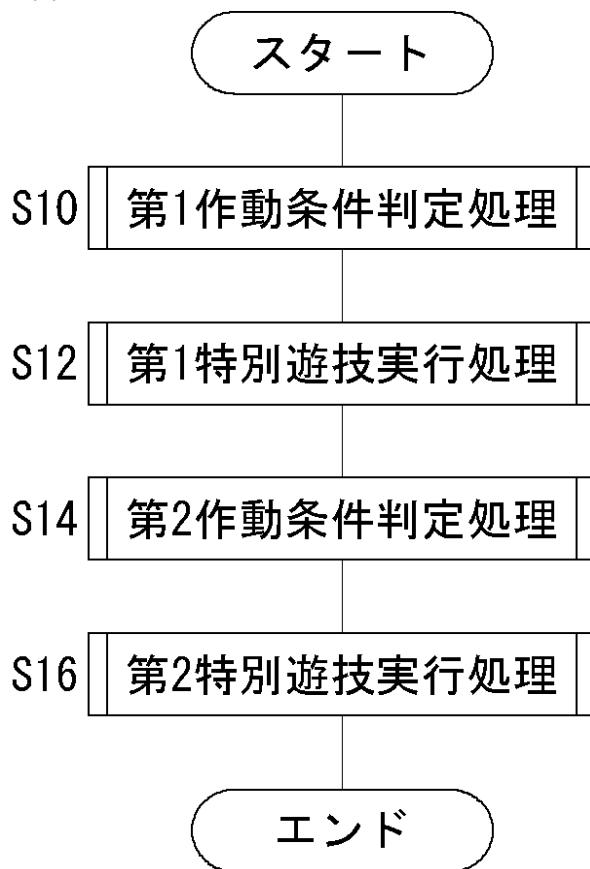
【図2】



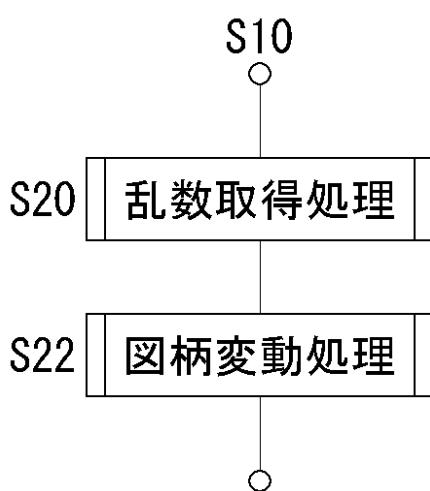
【図3】



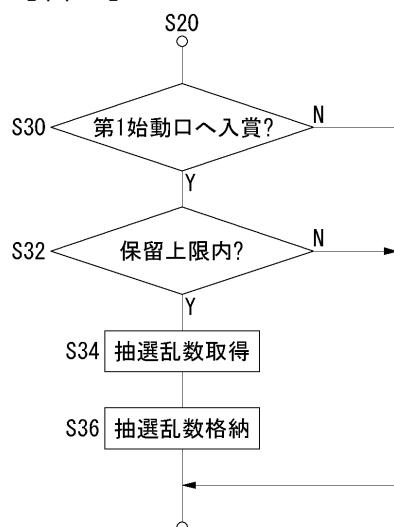
【 図 4 】



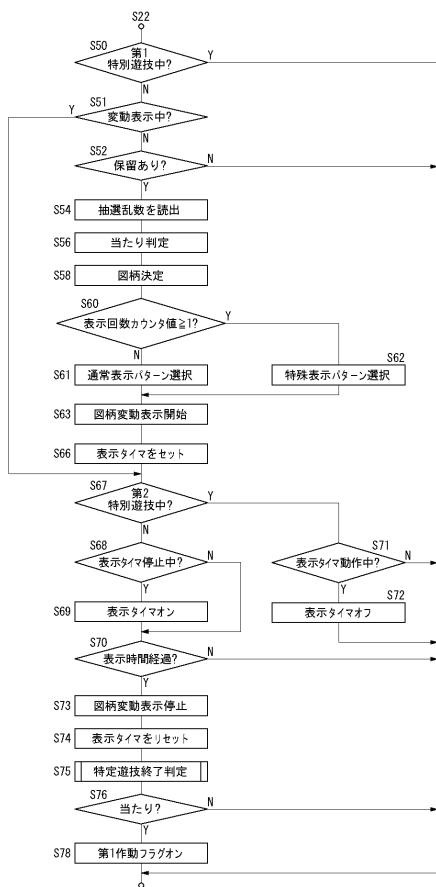
〔 図 5 〕



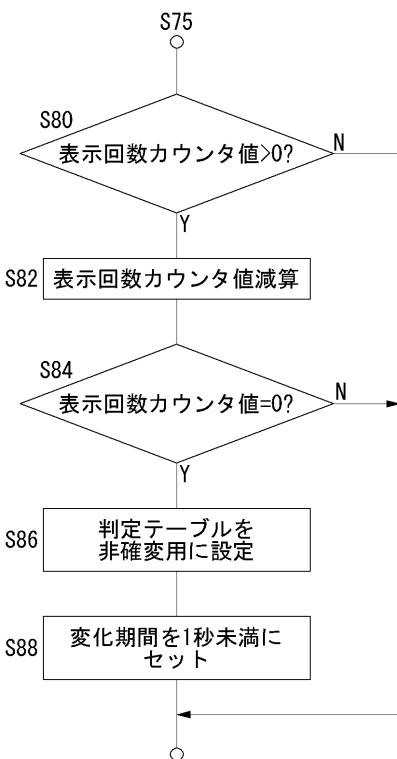
【 6 】



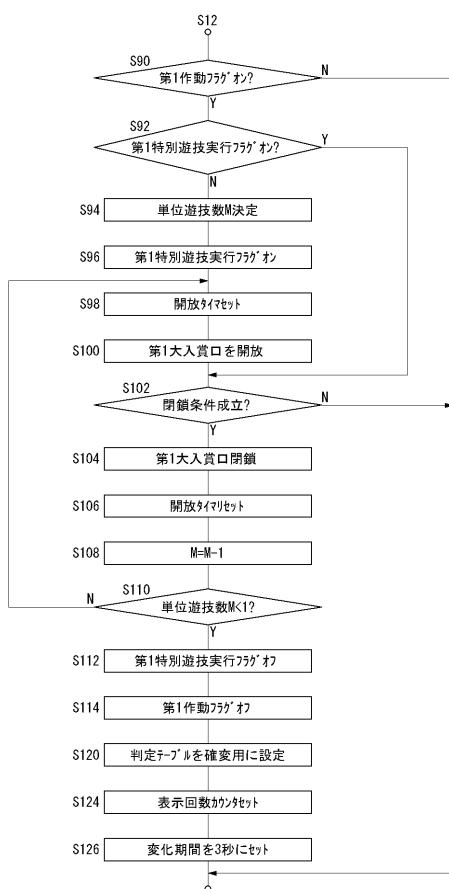
【図7】



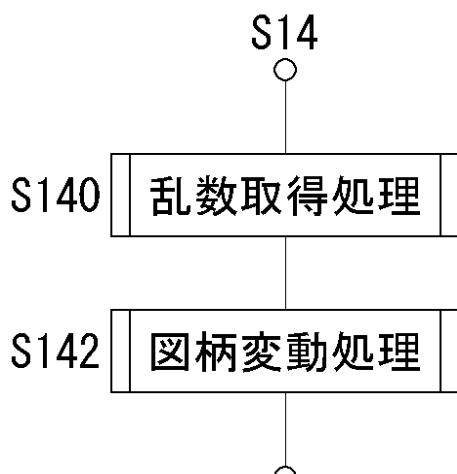
【図8】



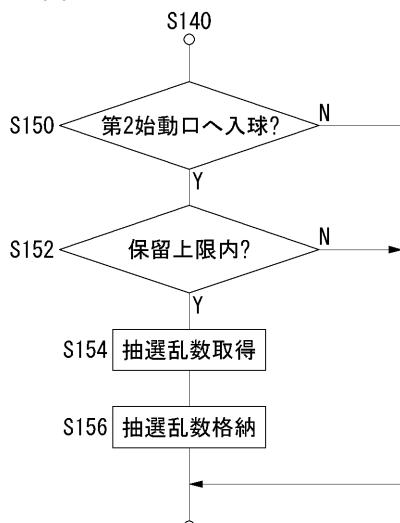
【図9】



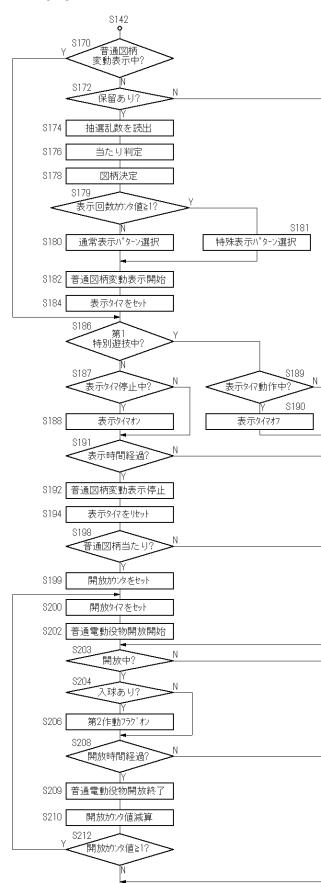
【図10】



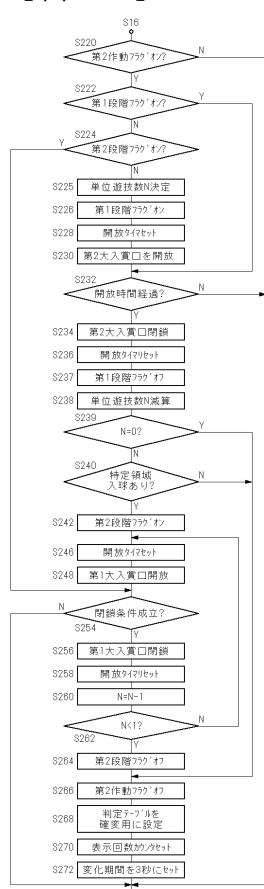
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

(72)発明者 清水 隆一
東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サミー株式会社内
(72)発明者 高橋 豪
東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サミー株式会社内

合議体

審判長 伊藤 陽
審判官 池谷 香次郎
審判官 吉村 尚

(56)参考文献 特開2003-62266 (JP, A)
特開2001-54669 (JP, A)
特開2003-144666 (JP, A)
特開平7-241368 (JP, A)
特開2003-826 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02