

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-195562

(P2014-195562A)

(43) 公開日 平成26年10月16日(2014.10.16)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 7	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2013-72716 (P2013-72716)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成25年3月29日 (2013. 3. 29)		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
		(74) 代理人	100109047
			弁理士 村田 雄祐
		(74) 代理人	100109081
			弁理士 三木 友由
		(72) 発明者	宮澤 一真
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39
			AA42
			2C333 AA12 CA43 CA53 CA76

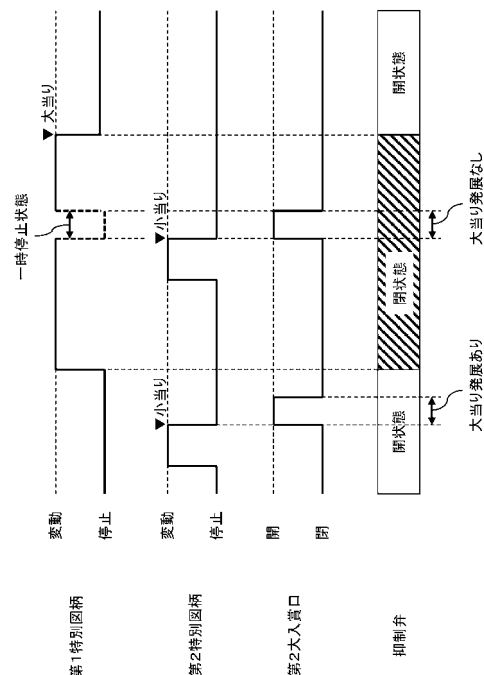
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数の遊技を並行させることで遊技者が獲得しうる利益を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】第1の図柄と第2の図柄を並列的に変動表示させる弾球遊技機であって、当否抽選の結果が大当たりとなる場合に大入賞口を開放基準時間以上の時間開放させる特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、当否抽選の結果が特定種類の当たりとなった場合に大入賞口を開放基準時間未満の時間だけ開放させる特殊遊技を実行する特殊遊技制御手段と、を備える。特別遊技制御手段は、特殊遊技の実行中に大入賞口に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合に、特定領域の通過を条件とする特別遊技を実行する。特殊遊技制御手段は、当否抽選の結果が大当たりとなる場合、大当たりとなる図柄の変動表示中においても特殊遊技の実行を可能とするとともに、大当たりとなる図柄の変動表示中に特殊遊技を実行する場合には、条件の発生を抑制する制御を実行する。

【選択図】図10



【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、
前記遊技領域に設けられた第 1 始動口と、
前記遊技領域の前記第 1 始動口とは異なる位置に設けられた第 2 始動口と、
前記第 1 始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための第 1 の当否抽選を実行する第 1 抽選手段と、
前記第 2 始動口への入球を契機として、前記特別遊技へ移行するか否かを判定するための第 2 の当否抽選を実行する第 2 抽選手段と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記第 1 の当否抽選または前記第 2 の当否抽選の結果に応じて開放される大入賞口と、
前記第 1 の当否抽選または前記第 2 の当否抽選の結果が大当たりとなった場合に前記大入賞口を開放基準時間以上の時間開放させることにより前記特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第 1 の当否抽選または前記第 2 の当否抽選の結果が特定種類の当たりとなった場合に前記大入賞口を前記開放基準時間未満の時間だけ開放させる特殊遊技を実行する特殊遊技制御手段と、
前記第 1 の当否抽選の結果を示す図柄である第 1 特別図柄が変動表示される第 1 特別図柄表示装置と、
前記第 2 の当否抽選の結果を示す図柄である第 2 特別図柄が変動表示される第 2 特別図柄表示装置と、
前記第 1 特別図柄を前記第 1 特別図柄表示装置に変動表示させる第 1 特図制御手段と、
前記第 2 特別図柄を前記第 2 特別図柄表示装置に変動表示させる第 2 特図制御手段と、
を備え、
前記第 1 特図制御手段は、前記第 2 特別図柄が変動表示中であるか否かにかかわらず前記第 1 特別図柄の変動表示を開始し、
前記第 2 特図制御手段は、前記第 1 特別図柄が変動表示中であるか否かにかかわらず前記第 2 特別図柄の変動表示を開始し、
前記特別遊技制御手段は、前記特殊遊技の実行中において、前記大入賞口に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、前記特定領域の通過を条件とする前記特別遊技を実行し、
前記特殊遊技制御手段は、
前記第 1 の当否抽選または前記第 2 の当否抽選のいずれか一方の当否抽選の結果が大当たりとなる場合、当該大当たりとなる図柄の変動表示中においても前記特殊遊技の実行を可能とするとともに、当該大当たりとなる図柄の変動表示中に前記特殊遊技を実行する場合には、前記条件の発生を抑制する制御を実行する弾球遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 の当否抽選または前記第 2 の当否抽選のいずれか一方の当否抽選の結果が大当たりとなる場合に、その当否抽選の結果を示す図柄の変動表示とともに、前記特別遊技への移行が確定された旨を遊技者に事前に報知する報知手段をさらに備える請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 の当否抽選または前記第 2 の当否抽選のいずれか一方の当否抽選の結果が大当たりとなる場合であって、当該大当たりとなる図柄の変動表示中に前記特殊遊技を実行する場合、前記特殊遊技の開始から終了までの間、当該大当たりとなる図柄の変動を一時的に停止させる特図調整手段をさらに備える請求項 1 または 2 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

遊技球が発射される遊技領域を備えた弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、キャラクタ画像や背景画像等を用いて図柄の変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、特別遊技への移行効率を高める確率変動および変動時間短縮、始動入賞口への入球容易性を高める入球容易状態へ移行したりする制御によっても遊技者の期待感を高めている。

10

【0003】

遊技機の中には、特別遊技の終了後にいわゆる確率変動遊技（以下「確変」ともいう）と呼ばれる遊技者に有利な特定遊技に移行するものがある。確変では通常の状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生するので、遊技者の期待感が一層高められる。また、特別遊技の終了後に始動入賞口への入球容易性を高める特定遊技（その状態を「入球容易状態」ともいう）に移行するものもある。入球容易状態では拡開式の始動入賞口の開放時間が延長されたり、通常の状態より図柄の変動時間が短縮されたりする（その状態を「時短」ともいう）ため、遊技者の期待感が高められる。

20

【0004】

また近年、遊技性向上をさらに追求するために種別に縛られない機種開発の必要性が認識され、例えば同じ種別の遊技機を複数混在させたり、異なる種別の遊技機を混在させるようなぱちんこ遊技機の開発も進められている。例えば、第1の遊技と第2の遊技が混在する場合、最初に第1の遊技で当りを狙う遊技を行わせて、その遊技で大当たりとなり特別遊技を終了した後に、通常は入球し難い始動入賞口を入球容易状態にするとともに、図柄の変動時間を短くした第2の遊技を行わせる遊技機が提案されている。この遊技機は、第2の遊技で当たりとなった場合に特定の領域に遊技球を通過させることで新たな特別遊技を発生させることができる構成としている（例えば特許文献2参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【特許文献2】特開2010-29308号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述したような第1の遊技と第2の遊技が混在する遊技機では、第2の遊技において時短が付与されると、その第2の遊技で特別遊技を獲得することが容易となる。したがって、特別遊技を獲得、特別遊技終了後の時短が付与された第2の遊技を実施、新たな特別遊技を早期に獲得、のサイクルを繰り返して出玉を増やすこととなり、結果として第2の遊技のみを継続する遊技パターンとなりやすい。このときに、第2の遊技に時短が付与される場合であっても、第1の遊技を並行して行うことで出玉を増やすことができれば、第1の遊技と第2の遊技とを並行して行う新たな遊技性を提供することができると発明者は考えた。

40

【0007】

本願発明は上記課題に鑑みたもので、複数の遊技を並行させることで遊技者が獲得する利益を高めることのできる遊技機を提供することを目的とする。

50

【課題を解決するための手段】

【0008】

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遊技盤と、遊技領域に設けられた第1始動口と、遊技領域の第1始動口とは異なる位置に設けられた第2始動口と、第1始動口への入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定するための第1の当否抽選を実行する第1抽選手段と、第2始動口への入球を契機として、特別遊技へ移行するか否かを判定するための第2の当否抽選を実行する第2抽選手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、第1の当否抽選または第2の当否抽選の結果に応じて開放される大入賞口と、第1の当否抽選または第2の当否抽選の結果が大当たりとなった場合に大入賞口を開放基準時間以上の時間開放させることにより特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、第1の当否抽選または第2の当否抽選の結果が特定種類の当たりとなった場合に大入賞口を開放基準時間未満の時間だけ開放させる特殊遊技を実行する特殊遊技制御手段と、第1の当否抽選の結果を示す図柄である第1特別図柄が変動表示される第1特別図柄表示装置と、第2の当否抽選の結果を示す図柄である第2特別図柄が変動表示される第2特別図柄表示装置と、第1特別図柄を第1特別図柄表示装置に変動表示させる第1特図制御手段と、第2特別図柄を第2特別図柄表示装置に変動表示させる第2特図制御手段と、を備える。第1特図制御手段は、第2特別図柄が変動表示中であるか否かにかかわらず第1特別図柄の変動表示を開始し、第2特図制御手段は、第1特別図柄が変動表示中であるか否かにかかわらず第2特別図柄の変動表示を開始し、特別遊技制御手段は、特殊遊技の実行中において、大入賞口に入球した遊技球がさらにその内部に設けられた特定領域を通過した場合、特定領域の通過を条件とする特別遊技を実行し、特殊遊技制御手段は、第1の当否抽選または第2の当否抽選のいずれか一方の当否抽選の結果が大当たりとなる場合、当該大当たりとなる図柄の変動表示中においても特殊遊技の実行を可能とするとともに、当該大当たりとなる図柄の変動表示中に特殊遊技を実行する場合には、条件の発生を抑制する制御を実行する。

【0009】

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】

【0010】

本発明の弾球遊技機によれば、複数の遊技を並行させることで遊技者が獲得しうる利益を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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】本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】当否判定テーブルを模式的に示す図である。

【図5】図柄判定テーブルを模式的に示す図である。

【図6】変動パターンテーブルを模式的に示す図である。

【図7】外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。

【図8】大当たりの確定を報知する予告演出にて表示される画面例を示す図である。

【図9】大当たり変動中に小当たり遊技が開始される場合に表示される画面例を示す図である。

【図10】本実施例における小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図11】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図12】図11におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図13】図12におけるS20の第1図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

。

【図 1 4】図 1 2 における S 2 2 の第 2 図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである

。

【図 1 5】図 1 3 における S 3 4、図 1 4 における S 5 4 の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 1 6】図 1 3 における S 4 4、図 1 4 における S 6 4 の変動終了処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 1 7】図 1 1 における S 1 6 の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである

。

【図 1 8】図 1 1 における S 1 7 の小当り遊技処理を詳細に示すフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0012】

本実施例に示すぱちんこ遊技機は、従来にいう第 1 種ぱちんこ遊技機を複数混在させたような遊技を提供する。その複数の遊技としての第 1 の遊技と第 2 の遊技の遊技性を両立させるために、本実施例のぱちんこ遊技機は、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表示装置、複数の保留ランプを備える。遊技球が第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口に入球すると第 1 の当否抽選または第 2 の当否抽選が実行され、その抽選が大当たりとなると大入賞口（後述の第 1 大入賞口 9 1）が開放を繰り返す特別遊技が開始される。一方、第 1 の当否抽選または第 2 の当否抽選が「小当り」と呼ばれる所定の結果になった場合は、大入賞口（後述の第 2 大入賞口 9 2）の短時間の開放がなされる小当り遊技が実行される。この小当り遊技は、大当たりの場合に複数回繰り返される単位遊技を 1 回分しか有しないため「大当り」とは区別される。第 2 大入賞口 9 2 へ入球した遊技球が第 2 大入賞口 9 2 内の「V ゾーン」と呼ばれる特定領域に入球すると、「小当り」から「大当り」へと昇格し、第 1 大入賞口 9 1 が開放される特別遊技が実行されるため、小当り遊技は従来にいう第 2 種ぱちんこ遊技と実質的に同様の動作となる。

20

【0013】

特別遊技が終了すると、所定の確率でいわゆる変動時間短縮遊技（以下、「時短」という）と呼ばれる特定遊技に移行する。時短は、特別遊技の終了後、特別図柄の変動回数が所定回数（以下、「継続回数」とよぶ）に達するまで継続する。本実施例の時短は、特別図柄の変動時間短縮機能だけでなく、普通電動役物の開放時間の延長および普通図柄の変動時間の短縮の 2 つの機能を用いて第 2 始動入賞口への入球容易性を高める入球容易状態を含むものとする。また後述するように、第 2 始動入賞口への入球を契機とする当否抽選では小当り確率が高く設定される。この結果、時短中には、第 2 始動入賞口への入球を契機とした小当りが発生しやすく、小当りから発展する大当り（「小当り V」とも呼ばれる。）の発生可能性も高まる。

30

【0014】

通常状態の通常遊技では第 2 始動入賞口への入球容易性が低いため、まずは第 1 始動入賞口に入球させて特別遊技を発生させ、一旦時短に移行させる。そして時短において小当り発展大当りを獲得し、その特別遊技終了後にも時短が継続することで小当り発展大当りを繰り返して連荘を狙う遊技性となる。そうすると、初回の大当り発生までは第 1 の遊技を継続して実行し、いったん大当りが発生した後は第 2 の遊技を継続して実行する遊技パターンに落ち着いてしまうこととなるため、遊技者に新鮮味を与えにくく演出設計によっては遊技が単調となるおそれがあった。

40

【0015】

そこで本実施例のぱちんこ遊技機は、第 1 の遊技と第 2 の遊技とを並行して実施できるよう、一方の遊技に対応する図柄の変動表示中であるか否かにかかわらず他方の遊技に対応する図柄を変動表示させる。また、一方の遊技が大当たりとなる図柄の変動表示中においても、他方の遊技が小当りとなって小当り遊技が実行されることを許容する。これにより、第 1 の遊技が大当たりとなる場合に、その図柄の変動表示中に小当りを発生させる第 2 の遊技を行うことができ、特別遊技の開始前に小当りによる賞球の獲得ができる。特に、第

50

2の遊技に時短が付与されている場合、比較的変動時間の長い大当り変動中に複数回の小当りを獲得しうることから、特別遊技による出玉に追加される形で賞球を獲得できる。また、小当り遊技が実行される間においては大当り変動中の図柄が一時的に停止され、変動が一時停止される分だけ大当り変動の開始から終了までの時間が長くなる。これにより、大当り変動中は、繰り返し小当り遊技の実行を狙うことができる。この結果、第2の遊技に時短が付与される場合であっても、第2の遊技のみを実行するのではなく、第1の遊技と第2の遊技を並行させることでより多くの賞球を獲得できるという期待感を遊技者に与えることができ、複数の遊技を並行させるという新たな遊技性を提供できる。

【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。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15、下球皿16、および発射ハンドル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。

【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上に、アウト口58、第1特別図柄表示装置70、第2特別図柄表示装置71、演出表示装置60、第1始動入賞口(以下「第1始動口」という)62、第2始動入賞口(以下「第2始動口」という)63、センター飾り64、第1大入賞口91、第2大入賞口92、作動口68、一般入賞口72を含む。さらに遊技領域52には、図示しない多数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【0019】

第1始動口62は第1の遊技に対応する始動入賞口として設けられ、第2始動口63は第2の遊技に対応する始動入賞口として設けられる。第1始動口62と第2始動口63とは、遊技領域52のセンター飾り64の下方位置に上下に並ぶように配置され、通常の間を打つ左打ち、すなわちセンター飾り64の左側を流れた遊技球が入球する。一方、いわゆる右打ちによってセンター飾り64の右側を流れた遊技球は、主に第2始動口63に入球し、第1始動口62には入球しづらい配置関係となっている。作動口68は、遊技領域52の左方および右方にそれぞれ設けられ、第2始動口63を狙って左打ちする場合も右打ちする場合も、遊技球が左右いずれか一方の作動口68に通過しやすい。そのため、第2始動口63への入球数増加を同時に狙うことができ、速やかな連続当りが期待できる。なお、変形例として、右打ちした場合においても第1始動口62へ入球容易となる配置関係としてもよい。当否抽選は、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かを判定する抽選であり、第1始動口62または第2始動口63へ入球があるたびに実行される。

【0020】

第1始動口62は、始動入賞検出装置74を備える。始動入賞検出装置74は、第1始動口62への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1始動入賞情報を生成する。第2始動口63は、始動入賞検出装置75と、開閉機構である普通電動役物65(いわゆる電動チューリップ)と、普通電動役物65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。始動入賞検出装置75は、第2始動口63への遊技球

10

20

30

40

50

の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2始動入賞情報を生成する。

【0021】

普通電動役物ソレノイド76の駆動力により普通電動役物65が拡開されると、第2始動口63への入球容易性が高まる。普通電動役物65の1回の開放時間は、通常状態においては0.2秒程度の短時間であるが、入球容易状態においては普通電動役物65の1回の開放時間が6秒程度と通常入球状態よりも長く設定されるので、遊技球は第2始動口63に入球しやすくなる。

【0022】

なお、本実施例では、普通電動役物65が拡開していない状態においては第2始動口63がその第1始動口62によって遮蔽され、その入球が規制される態様となる。また、入球容易状態でない限り普通電動役物65の拡開頻度は低いため、第2始動口63への入球はほぼ期待できない。このように、入球容易状態でない場合、第2始動口63へ入球させることは第1始動口62へ入球させるより困難となる。一方、入球容易状態になると、普通電動役物65が高頻度で、かつ、長く拡開されることにより第2始動口63への入球容易性が高められ、第1始動口62へ入球させるよりもむしろ第2始動口63へ入球させる方が容易となる。このため、第2始動口63の入球容易性が低い状態においては主に第1始動口62へ入球させ、第2始動口63の入球容易性が高められた状態においては主に第2始動口63へ入球させる遊技性となる。このとき、左打ちをすれば、第1始動口62と第2始動口63の双方を狙って第1の遊技と第2の遊技を並行させることができる。また、右打ちをすることにより第2始動口63を狙って、小当り確率が非常に高く設定される第2の遊技に専念することもできる。

【0023】

一般入賞口72は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置73を備える。一般入賞検出装置73は、一般入賞口72への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【0024】

第1大入賞口91は、第1の遊技および第2の遊技に共通の大入賞口として設けられ、大当りの発生により開放される。第1大入賞口91は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、第1大入賞口91を開閉させるための大入賞口ソレノイド80を備える。入賞検出装置78は、第1大入賞口91への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入賞情報を生成する。第1大入賞口91は、第1特別図柄192または第2特別図柄193が所定の大当り態様にて停止したときに「大当り」として開放状態となる横長形状の入賞口である。第1大入賞口91はアウト口58の上方の位置に設けられる。

【0025】

一方、第2大入賞口92は、小当り遊技に対応する大入賞口として設けられ、小当りの発生により開放される。第2大入賞口92は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置79と、第2大入賞口92の羽根を開閉させるための大入賞口ソレノイド81を備える。入賞検出装置79は、第2大入賞口92への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入賞情報を生成する。第2大入賞口92は、第2特別図柄193が所定の小当り態様にて停止したときに「小当り」として開放状態となる。遊技領域52の略中央に設けられた演出表示装置60の周囲にはセンター飾り64が設けられ、第2大入賞口92は、そのセンター飾り64の右側に取り付けられている。開放された第2大入賞口92に入球した遊技球は、センター飾り64の内部に設けられた第1通路31を通過して内側の空間へ流入する。入賞検出装置79は、その第1通路31の入口付近に設けられている。第2大入賞口92は、小当り遊技中にこれが開放された際に発射強度をほぼ最大にするいわゆる右打ちがなされると、遊技球が極めて高い確率で入球されるようになる。

【0026】

センター飾り64における第2大入賞口92の内側の空間には、特定領域(Vゾーン)

10

20

30

40

50

が設けられており、第2大入賞口92に入球した遊技球は、その特定領域またはそれ以外の非特定領域を通過する。本実施例では、センター飾り64の内部中央の左方に特定領域が設けられ、右方に非特定領域が設けられており、第2大入賞口92が開放された状態で遊技球が入球すると、その遊技球が例えば約1/10の確率で特定領域を通過するように構成されている。本実施例では、センター飾り64の内部通路の形状により特定領域への入球確率が約1/10となるよう設定されていることとするが、変形例においては、例えば第2大入賞口92の内部に入球した遊技球を特定領域または非特定領域に振り分ける可動役物を設置し、その可動役物を駆動することにより遊技球を約1/10の確率にて特定領域に導くようにしてもよい。また、本実施例では約1/10の確率としたが、特定領域への入球確率をそれよりも高確率または低確率に設定してもよい。特定領域通過検出装置93は、遊技球がこの特定領域を通過したか否かを検出するセンサであり、通過時にその通過を示す特定領域通過情報を生成する。遊技球が特定領域を通過すると、大当たりとなって特別遊技が開始される。大当たりの際は、第1大入賞口を用いて特別遊技を消化することができる。

10

20

30

40

50

【0027】

また、センター飾り64における第2大入賞口92の内側の空間には、第1通路31の入口に設けられる抑制弁34と、抑制弁34を開閉させるための抑制弁ソレノイド35が設けられる。また、抑制弁34の左方を入口とする第2通路32が設けられ、第2通路32の奥には排出口36が設けられる。通常時においては抑制弁34は開状態となっており、第2大入賞口92に入球した遊技球は第1通路31を通過して特定領域またはそれ以外の非特定領域を通過することとなる。一方、抑制弁34を閉状態とすると、抑制弁34により第1通路31の入口が塞がれるため、第2大入賞口92に入球した遊技球は、入賞検出装置79により入賞を検出された後、第2通路32を通過して排出口36に至る。その結果、抑制弁34を閉状態とした場合には、第2大入賞口92が開放される小当たり遊技中であつたととしても遊技球が特定領域を通過せず、大当たりには昇格しないこととなる。抑制弁34は、大当たりとなる図柄の変動表示中に小当たり遊技が実行される場合に閉状態とすることで、当否抽選の結果が大当たりとなる場合と、小当たりが昇格することによる大当たりとなる場合とが同時発生することを抑制する。

【0028】

演出表示装置60の左下方の左右に第1の遊技に対応する第1特別図柄表示装置70と第2の遊技に対応する第2特別図柄表示装置71が設けられている。第1特別図柄表示装置70には第1の遊技に対応する第1特別図柄192の変動が表示され、第2特別図柄表示装置71には第2の遊技に対応する第2特別図柄193の変動が表示される。遊技領域52の略中央には演出表示装置60が設けられ、第1特別図柄192に変動時間が連動する第1装飾図柄190と第2特別図柄193に変動時間が連動する第2装飾図柄191とを含む演出画像の変動を表示する。以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という。

【0029】

第1特別図柄192は、第1始動口62への遊技球の入球を契機として行われる第1の当否抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当たりが発生する。第2特別図柄193は、第2始動口63への遊技球の入球を契機として行われる第2の当否抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当り態様にて停止されたときに特別遊技としての大当たりが発生する。第1特別図柄表示装置70および第2特別図柄表示装置71は、例えば7セグメントLEDで構成される表示装置である。本実施例においてセグメントの組合せで表される第1特別図柄192および第2特別図柄193は、必ずしも文字や数字の体をなしておらず、7セグメントLEDを構成する各セグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号であつてよい。これらの記号が高速で次々に入れ替わって第1特別図柄表示装置70および第2特別図柄表示装置71へ表示されることにより、第1特別図柄192および第2特別図柄193の図柄変動表示が実現される。また、7セグメントLEDは、「8の字」を形成

する 7 個のセグメントおよび「ドット」を表す 1 個のセグメントからなる 8 個のセグメントで構成されてもよい。この場合、8 個のセグメントを組み合わせることにより 8 ビット分の数値を表現できる。さらに、第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 を 7 セグメント L E D ではない L E D ドットアレーを用いて、その点灯パターンや点灯色の組合せで複数種類の第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 を表現してもよい。

【 0 0 3 0 】

演出表示装置 6 0 は、第 1 特別図柄 1 9 2 または第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示と変動時間が連動する形で第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 を変動表示する液晶ディスプレイで構成される表示装置である。第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 は、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 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。演出表示装置 6 0 は、第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄を変動させる動画像を画面を左右に分割して形成される左エリア 2 0 1 と右エリア 2 0 2 に表示する。本実施例においては、「0」～「9」の数字で構成される図柄を 3 列に表示して変動させ、最終的に停止表示される 3 個の図柄組合せによって当りまたは外れを示す。第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 を構成する複数図柄のそれぞれは、色彩や模様の装飾が施された数字、文字、または記号で構成されるが、これら数字、文字、記号に対して全図柄に共通する絵柄または図柄ごとに異なる絵柄を加えて一体化させる形で構成されてもよい。この絵柄は、ぱちんこ遊技機 1 0 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連するモチーフが描かれた絵柄であり、例えば人物や動物のキャラクターが描かれた絵柄であってもよい。第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 は、絵柄が一体的に含まれる図柄が変動表示される場合と、絵柄が分離して数字、文字、記号の部分のみが変動表示される場合とが、演出の展開に沿って切り替えられる構成であってもよい。第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 の変動表示の背景には、ぱちんこ遊技機 1 0 の当該機種に設定された装飾または演出のテーマに関連する演出的効果を有する動画像が図柄変動と連動して表示される。

【 0 0 3 1 】

演出表示装置 6 0 は、本実施例では液晶ディスプレイなどの高精細なドットマトリクス型表示装置で構成されるが、ドラム回転式などの機械的表示手段や L E D マトリクス式などの表示手段で構成されてもよい。なお、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出表示装置 6 0 の左下方の第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 にて目立たない大きさで表示させる。ただし、特別図柄自体に演出的な役割をもたせることで装飾図柄を用いずに表現する手法を採用する場合には、特別図柄を 7 セグメント L E D ではなく液晶ディスプレイに表示させる構成としてもよい。

【 0 0 3 2 】

作動口 6 8 は、遊技盤 5 0 の左側方位置および右側方位置の 2 箇所に設けられる。作動口 6 8 は、通過検出装置 6 9 を含む。通過検出装置 6 9 は、作動口 6 8 への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口 6 8 への遊技球の通過は普通電動役物 6 5 を拡開させるか否かを決定する開放抽選の契機となる。作動口 6 8 を遊技球が通過すると、開放抽選の結果を示す図柄である普通図柄が普通図柄表示装置 5 9 に変動表示される。したがって、開放抽選は「普通図柄抽選」とも呼ぶ。本実施例における普通図柄表示装置 5 9 は、便宜上、二つのランプで構成されるとともに、それらのうちいずれのランプが点灯しているかによって普通図柄の表示状態が表現される。例えば、第 1 のランプの点灯が外れを示し、第 2 のランプが当りを示すとき、それらが交互に点灯と消灯を繰り返すことによって普通図柄の変動表示が表現され、最終的にいずれかの点灯状態にて停止されることで普通図柄の停止図柄が表現される。普通図柄表示装置 5 9 は演出表示装置 6 0 の右下方に設けられる。変動開始から所定時間の経過後に、普通図柄の変動表示が停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、普通電動役物 6 5 が

所定時間拡開される。

【 0 0 3 3 】

このとき、通常入球状態では例えば 1 / 2 5 6 程度の低確率にて普通図柄が当りの図柄で停止し、入球容易状態では例えば 2 5 0 / 2 5 6 程度の高確率にて普通図柄が当りの図柄で停止する。普通図柄が当りの図柄で停止すると、普通電動役物 6 5 が所定時間拡開される。普通電動役物 6 5 の開放時間は、例えば通常状態では 0 . 2 秒間であり、入球容易状態では 6 秒間である。普通図柄の変動時間は、例えば通常状態では 3 0 ~ 6 0 秒間であり、入球容易状態では 2 秒間である。なお、上述の通り普通図柄の当り確率の変動、普通電動役物 6 5 の開放時間の延長、普通図柄の変動時間の短縮の 3 つの機能を用いて第 2 始動口 6 3 への入球容易性を高める構成を本実施例では採用する。ただし、変形例としては、これら 3 つの機能のうち、1 つまたは 2 つの機能を用いて第 2 始動口 6 3 への入球容易性を高める構成としてもよい。このように 3 つの機能のうち一部だけを用いても第 2 始動口 6 3 への入球容易性を高めることは可能である。また、後述の通り本実施例ではいわゆる「時短」と呼ばれる特別図柄の変動時間短縮機能を入球容易状態においてさらに実施する仕様とするが、変形例では入球容易状態において特別図柄の時短を実施しない仕様としてもよい。

10

【 0 0 3 4 】

センター飾り 6 4 は、遊技球の流路、演出表示装置 6 0 の保護、装飾等の機能を有する。遊技効果ランプ 9 0 がセンター飾り 6 4 の上部および下部に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。第 1 特別図柄表示装置 7 0 の上方には、第 1 の遊技に対応する第 1 特図保留ランプ 2 0 が設けられている。第 1 特図保留ランプ 2 0 は 2 個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって第 1 の遊技における当否抽選値の保留数を表示する。第 1 特図保留ランプ 2 0 における当否抽選値の保留数は、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動中または特別遊技の実行中に第 1 始動口 6 2 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。

20

【 0 0 3 5 】

また、第 2 特別図柄表示装置 7 1 の上方には、第 2 の遊技に対応する第 2 特図保留ランプ 2 1 が設けられている。第 2 特図保留ランプ 2 1 も 2 個のランプからなる。しかし、本実施例の第 2 の遊技においては、第 1 の遊技のような当否抽選値の保留はなされない。第 2 の遊技においては、第 2 始動口 6 3 への入賞により当否抽選値が取得され、第 2 特図保留ランプ 2 1 を構成する 1 個のランプが点灯する。そして、その当否判定結果を示すための第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示が開始されると同時に、その第 2 特図保留ランプ 2 1 の 1 個のランプは消灯する。第 2 特別図柄 1 9 3 の変動表示中に第 2 始動口 6 3 への入賞があった場合には、賞球の払い出しは行われるものの、当否抽選値の保留はなされず、第 2 特図保留ランプ 2 1 の点灯もなされない。その第 2 特別図柄 1 9 3 の変動が終了した後に第 2 始動口 6 3 への入賞があると、当否抽選値が取得され、第 2 特図保留ランプ 2 1 を構成する 1 個のランプが再び点灯する。このように第 2 の遊技における保留を行わないのは、遊技者の射幸心を過剰に煽ったり、不正行為が発生したりすることを防止するためである。すなわち、第 2 の遊技において所定数の保留を行う構成とした場合、一旦特別遊技へ移行されると、その特別遊技中ないし時短中に保留された当否抽選値による抽選結果が特別遊技後に小当たりとなり、さらに大当りに発展する可能性がある。特に本実施例のように第 2 の遊技における小当たりの発生確率が相当高く、その後の特定領域への入球による大当たりの発生確率も比較的高い遊技機においては、特別遊技中ないし時短中に当否抽選値を上限数まで保留しておくことで小当たり発展大当たりの連チャンを過度に発生させてしまう可能性がある。例えば、時短を伴わない大当たりが発生したにもかかわらず、その特別遊技中に保留された当否抽選値が特別遊技後に消化される過程で小当たりとなり大当りに発展することも想定され、本来は有利でないはずの非入球容易状態で大当たりの発生確率が高くなるというねじれた現象が生じうる。本実施例では、このような想定外の過度な利益状態の偏りを防止するために、第 2 の遊技については実質的に保留を行わないようにしている。

30

40

【 0 0 3 6 】

50

普通図柄表示装置 5 9 の下方には、普通図柄変動に対応する普図保留ランプ 2 2 が設けられている。普図保留ランプ 2 2 もまた 2 個のランプからなり、その点灯個数または点滅個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動の保留数は、普通図柄 1 9 5 の変動中に作動口 6 8 を通過した遊技球の個数であり、普通図柄 1 9 5 の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。

【 0 0 3 7 】

操作ボタン 8 2 は、遊技者が遊技機へ所定の指示を入力するために操作する操作入力手段であり、その操作入力の内容に応じて演出内容等に変化が加えられる。操作ボタン 8 2 は、上球皿 1 5 近傍の外壁面に設けられる。本実施例における操作ボタン 8 2 は一つのボタンで構成されるが、複数のボタンや十字キーなどの方向指示ボタンで構成されてもよい。可動役物 1 4 0 は、演出に連動して動作が制御される可動物であり、その動作によって演出的役割を果たす。

【 0 0 3 8 】

以上のような構成においてなされる遊技の方法および制御の流れを概説する。遊技者が発射ハンドル 1 7 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 1 5 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 5 6 と外レール 5 4 に案内されて遊技領域 5 2 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 1 7 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 5 2 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り方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口 7 2、第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 3、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 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 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。一般入賞口 7 2 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 5 8 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、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

【 0 0 3 9 】

遊技球が第 1 始動口 6 2 に入球すると、第 1 特別図柄表示装置 7 0 において第 1 特別図柄 1 9 2 が変動表示され、演出表示装置 6 0 の左エリア 2 0 1 において第 1 装飾図柄 1 9 0 が変動表示される。遊技球が第 2 始動口 6 3 に入球すると、第 2 特別図柄表示装置 7 1 において第 2 特別図柄 1 9 3 が変動表示され、演出表示装置 6 0 の右エリア 2 0 2 において第 2 装飾図柄 1 9 1 が変動表示される。第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3、第 1 装飾図柄 1 9 0、第 2 装飾図柄 1 9 1 の変動表示は、表示に先だって決定された表示時間の経過後に停止される。

【 0 0 4 0 】

第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンにしたがって変動表示される。第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 は、その変動開始から停止までの変動態様が定められた変動演出パターンにしたがって変動表示される。変動パターンおよび変動演出パターンはそれぞれ複数種ずつ用意され、それぞれが長短様々な変動時間をもつ。変動パターンにしたがって第 1 特別図柄 1 9 2 または第 2 特別図柄 1 9 3 が変動表示される間、同じ変動時間をもつ変動演出パターンにしたがって第 1 装飾図柄 1 9 0 または第 2 装飾図柄 1 9 1 が変動表示される。変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3、第 1 装飾図柄 1 9 0、第 2 装飾図柄 1 9 1 の変動が停止される。

【 0 0 4 1 】

第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 の変動表示としては、まず変動開始とともにスロットマシンのリール回転のように 3 列とも図柄を変動させ、変動終了タイミングへ近づいたときに一列ずつ停止させることで最終的な停止態様としての図柄組合せを表示する。停止時の第 1 特別図柄 1 9 2、第 2 特別図柄 1 9 3、第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 が大当りを示す停止態様となった場合、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し、第1大入賞口91の開閉動作が開始される。大当りを示す第1装飾図柄190および第2装飾図柄191の停止態様は、例えば3つの図柄の種類が一致する組合せの態様である。

【0042】

変動演出パターンには、通常外れ演出パターン、リーチ外れ演出パターン、リーチ大当り演出パターンが含まれる。通常外れ演出パターンは、通常の外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ外れ演出パターンは、あと一つ図柄が揃えば大当りとなる状態であるリーチ状態を経て外れの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。リーチ大当り演出パターンは、リーチ状態を経て大当りの図柄組合せを表示するときの演出パターンである。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれ、相対的に変動時間の短いリーチパターンを「ノーマルリーチ」と称し、変動時間の長いリーチパターンを「スーパーリーチ」と称する。

10

【0043】

当否抽選が大当りに該当した場合は特別遊技が実行される。特別遊技は、開始デモと呼ばれる演出画面の表示によって開始される。開始デモの画面表示後に第1大入賞口91が開放され、その開放が所定の基準時間以上となる約30秒間続いた後、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。このような第1大入賞口91の開放から閉鎖までが、基本的には単位遊技と呼ばれるが、1回の単位遊技の間に複数回の短時間の開放を繰り返す場合があってもよい。第1大入賞口91の開閉ないし単位遊技が所定の複数回数、例えば15回繰り返された後、終了デモ時間と呼ばれる演出画面の表示によって特別遊技が終了される。

20

【0044】

これに対し、当否抽選が小当りと呼ばれる結果に該当した場合は小当り遊技が実行される。小当り遊技は、一部の種類の特別遊技と類似の態様にて実行される単位遊技である。ただし、小当り遊技として実行される単位遊技は1回だけであり、複数回数の単位遊技が実行される特別遊技とは異なる。上述したように、小当り遊技では第2大入賞口92が所定時間開放され、所定の基準時間（例えば1.8秒）未満の時間となる1.7秒間だけ開放される。

【0045】

特別遊技が終了した後の通常遊技において特定遊技の一つである入球容易状態が開始される。入球容易状態においては、開放抽選が当りになる確率を通常より高め、普通図柄の変動時間を通常状態より短縮するとともに、普通電動役物65の拡開時間を通常状態よりも長くする、いわゆる開放延長を実行する。このように、入球容易状態では一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常状態よりも増加する可能性が高まる上、第2始動口63への入球容易性も増すため、第2始動口63への入球数が増加する可能性も高い。したがって、入球容易状態では第2始動口63への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち玉をほとんど減らさないか、あるいは少しずつ持ち玉を増やしながら遊技し続けることが可能となる。

30

【0046】

入球容易状態においては、さらに第1特別図柄192、第2特別図柄193、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動時間が通常状態よりも短縮される。第1特別図柄192、第2特別図柄193、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動時間は、所定の変動回数、例えば100回の変動表示がなされた後で元の変動時間に戻される。または、図柄の変動回数によらず、大当りの発生を条件として入球容易状態をいったん終了する。入球容易状態において第1特別図柄192、第2特別図柄193、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動時間が短縮されるため、通常の変動時間のまま図柄変動がなされる通常状態の場合と比べて、大当りが発生するまでの時間を短縮することができる。

40

【0047】

なお、本実施例における入球容易状態は、普通図柄の時短、普通電動役物65の開放延

50

長という２つの機能を用いて第２始動口６３への入球容易性を高める。ただし、変形例としては、入球容易状態において、上記２つの機能に、普通図柄の当り確率の変動、言い換えれば、開放抽選の当り確率を通常状態より高める状態である開放抽選の確率変動を加えた３つの機能を用いて第２始動口への入球容易性を高めてもよい。また、これら３つの機能のうち、１つまたは２つの機能を用いて第２始動口６３への入球容易性を高める構成としてもよい。このように３つの機能のうち一部だけを用いても第２始動口６３への入球容易性を高めることは可能である。また、３つの機能のうち少なくともいずれかを、実施する期間と実施しない期間とで遊技状態に応じて切り替える構成としてもよい。

【００４８】

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４０は、ぱちんこ遊技機１０の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板１０２は、ぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御し、とくに第１始動口６２、第２始動口６３へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板１０４は、液晶ユニット４２を備え、演出表示装置６０における表示内容を制御し、特にメイン基板１０２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１０２およびサブ基板１０４は、遊技制御装置１００を構成する。セット基板３９は、賞球タンク４４や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット４３等を含む。払出ユニット４３は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク４４から供給される遊技球を上球皿１５へ払い出す。払出制御基板４５は、払出ユニット４３による払出動作を制御する。発射装置４６は、上球皿１５の貯留球を遊技領域５２へ１球ずつ発射する。発射制御基板４７は、発射装置４６の発射動作を制御する。電源ユニット４

10

20

【００４９】

図３は、本実施例におけるぱちんこ遊技機１０の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機１０において、遊技制御装置１００は、第１始動口６２、第２始動口６３、第１大入賞口９１、第２大入賞口９２、一般入賞口７２、作動口６８、第１特別図柄表示装置７０、第２特別図柄表示装置７１、演出表示装置６０、普通図柄表示装置５９、操作ボタン８２、スピーカ１８、遊技効果ランプ９０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１００は、遊技の基本動作だけでなく、図柄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１００は、遊技の基本動作や遊技の進行を含むぱちんこ遊技機１０の全体動作を制御する主制御装置としてのメイン基板１０２と、図柄の演出等を制御する副制御装置としてのサブ基板１０４とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置１００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。

30

【００５０】

本実施例におけるメイン基板１０２は、入球判定手段１１０、第１抽選手段１２６、第２抽選手段１２８、普図抽選手段１３６、保留制御手段１１６、メイン表示制御手段１１８、特別遊技制御手段１２０、小当り遊技制御手段１２１、特定遊技制御手段１２２、開閉制御手段１２４、普図抽選手段１３６、特図調整手段１５２を備える。本実施例におけるサブ基板１０４は、パターン記憶手段１３０、演出決定手段１３２、演出表示制御手段１３４を備える。なお、メイン基板１０２に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板１０２ではなくサブ基板１０４に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板１０４に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板１０４ではなくメイン基板１０２に搭載されるかたちで構成されてもよい。

40

【００５１】

ただし、メイン基板１０２とサブ基板１０４の間におけるデータの送受信はメイン基板１０２からサブ基板１０４への一方向であるため、そのような一方向でのデータ送受信にて全体動作が実現されるよう各構成がメイン基板１０２とサブ基板１０４に配置される。このようにメイン基板１０２からサブ基板１０４へのデータ送信の一方向性が保たれるため、サブ基板１０４に含まれる構成からメイン基板１０２に含まれる構成へはデータを送信することができず、データ送信の要求もできない。したがって、メイン基板１０２で生

50

成された情報は、メイン基板 102 がサブ基板 104 へ一方的に送信しない限りサブ基板 104 から参照することはできない。

【0052】

入球判定手段 110 は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。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 62 に入賞したと判断し、第 2 始動入賞情報を受け取ると遊技球が第 2 始動口 63 に入賞したと判断する。入球判定手段 110 は、第 1 大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第 1 大入賞口 91 に入賞したと判断し、第 2 大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第 2 大入賞口 92 に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口 72 に入賞したと判断する。入球判定手段 110 は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口 68 を通過したと判断する。入球判定手段 110 は、特定領域通過情報を受け取ると遊技球が第 2 大入賞口 92 内の特定領域を通過したと判断する。

10

【0053】

第 1 抽選手段 126 および第 2 抽選手段 128 は、「特図抽選手段」として機能する。第 1 抽選手段 126 は、第 1 抽選値取得手段 112、第 1 当否判定手段 113、第 1 パターン決定手段 114 を含み、第 1 始動口 62 への入球に対応する特別図柄抽選として第 1 の当否抽選を実行する。第 1 の当否抽選の結果は、第 1 特別図柄表示装置 70 において第 1 特別図柄 192 の変動表示の形で示され、演出表示装置 60 において第 1 装飾図柄 190 の変動表示の形で示される。一方、第 2 抽選手段 128 は、第 2 抽選値取得手段 115、第 2 当否判定手段 117、第 2 パターン決定手段 119 を含み、第 2 始動口 63 への入球に対応する特別図柄抽選として第 2 の当否抽選を実行する。第 2 の当否抽選の結果は、第 2 特別図柄表示装置 71 において第 2 特別図柄 193 の変動表示の形で示され、演出表示装置 60 において第 2 装飾図柄 191 の変動表示の形で示される。第 1 抽選手段 126 および第 2 抽選手段 128 は、図柄変動を開始するにあたり、その図柄変動に対応する抽選の結果を演出決定手段 132 へ送信する。

20

【0054】

第 1 抽選値取得手段 112 は、第 1 始動口 62 への入球を契機に、第 1 の当否抽選のために乱数の値を第 1 当否抽選値（「特図抽選値」ともいう）として取得する。第 2 抽選値取得手段 115 は、第 2 始動口 63 への入球を契機に、第 2 の当否抽選のために乱数の値を第 2 当否抽選値（「特図抽選値」ともいう）として取得する。例えば、当否抽選のために第 1 当否抽選値および第 2 当否抽選値として取得する値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。第 1 当否抽選値または第 2 当否抽選値として取得された値は、保留制御手段 116 により一時的に保留される。ただし、保留制御手段 116 により保留される所定の保留上限数を超えない範囲で第 1 当否抽選値と第 2 当否抽選値が保留される。

30

【0055】

第 1 当否判定手段 113 は、第 1 当否抽選値に基づき、通常遊技より遊技者に有利な状態である特別遊技へ移行するか否かまたは小当り遊技に移行するか否かを判定する当否判定を実行する。第 2 当否判定手段 117 は、第 2 当否抽選値に基づき、特別遊技へ移行するか否かまたは小当り遊技に移行するか否かを判定する当否判定を実行する。

40

【0056】

第 1 当否判定手段 113 および第 2 当否判定手段 117 は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当りの範囲設定に応じて当否確率が定まる。第 1 当否判定手段 113 および第 2 当否判定手段 117 は、遊技状態に応じて複数の当否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が大当りであるか否かを判定する。

【0057】

図 4 は、当否判定テーブルを模式的に示す図である。本図の当否判定テーブルには、大当り、小当り、外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられたそ

50

れぞれの範囲設定に応じて大当り当否確率や小当りの当否確率が定まる。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、当否判定において本図の当否判定テーブルを参照する。第1当否抽選と第2当否抽選とで大当りに該当する確率は等しく設定されており、当否抽選値が0～654の範囲に該当した場合に大当りとなる。

【0058】

本実施例においては、当否抽選値が大当り範囲に該当しない場合であって、所定の範囲に該当した場合には小当りとなる。このとき、小当りの範囲は第1の抽選と第2の抽選とで差が設けられており、第1当否抽選値としては65000～65535の範囲が小当りとして設定されるのに対し、第2当否抽選値としては6554～64999の範囲が小当りとして設定される。その結果、第1始動口62への入球を契機とする第1の抽選よりも第2始動口63への入球を契機とする第2の抽選のほうが相当高い確率、本実施例では約90%で小当りとなる。つまり、第2の抽選において相当高い小当り移行確率にて小当り遊技への移行がなされるように設定されている。

【0059】

なお、大当りに該当しなかった場合、本来はすべて「外れ」であるが、本図の例では大当りに該当しなかった場合のうち小当りにも該当しなかった場合の当否抽選値範囲を特に「外れ」と表現している。本図では大当りか否かの判定テーブルと小当りか否かの判定テーブルとを単一の当否判定テーブルの形で実現する例を示したが、それぞれを別個のテーブルとして実現してもよい。なお、小当りを外れに含めることなく特定の当りとし、当否判定テーブルに個別の範囲を設けてもよい。

【0060】

図3に戻り、第1当否判定手段113および第2当否判定手段117による判定結果は、第1特別図柄表示装置70および第2特別図柄表示装置71において第1特別図柄192および第2特別図柄193の形で変動表示される。また、第1当否判定手段113および第2当否判定手段117による判定結果を演出的に示す装飾図柄が演出表示装置60において変動表示される。第1抽選手段126および第2抽選手段128は、図柄変動を開始するタイミングにおいて、その図柄変動に対応する抽選の結果を図柄変動の制御コマンドとともに図柄態様決定手段131および演出決定手段132へ送信する。

【0061】

第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、当否判定の結果と別途取得する図柄抽選値に基づいて、特別図柄の変動開始にあたってその停止図柄を決定する。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、特別図柄の停止図柄を決定するために参照する図柄範囲テーブルを保持する。

【0062】

図5は、図柄判定テーブルを模式的に示す図である。図5(a)は当否判定結果が大当りであった場合に参照するテーブルであり、図5(b)は当否判定結果が外れであった場合に参照するテーブルであり、図5(c)は当否判定結果が小当りであった場合に参照するテーブルである。第1当否判定手段113および第2当否判定手段117は、図柄判定において本図の図柄判定テーブルを参照する。各図柄判定テーブルには、特別図柄の種類を示す「0」～「10」の番号と図柄抽選値との対応関係が定められている。特別図柄の種類はそれぞれ大当り、小当り、外れの当否判定結果と対応付けられており、「0」～「4」が大当りに対応し、「5」～「9」が小当りに対応し、「10」が外れに対応する。各種類には複数の特別図柄、すなわちセグメントの組合せで形成される一般に意味を持たない記号が複数割り当てられている。

【0063】

図5(a)に示す通り、特別図柄の種類「0」～「4」が大当りに対応付けられている。そのうち、種類「0」～「3」は15R大当りを示し、図柄抽選値の範囲「0～229」のうち図柄ごとの異なる範囲に対応付けられる。種類「4」は2R大当りを示し、図柄抽選値の範囲「230～255」に対応付けられる。このように図柄抽選値の範囲の大きさによって大当り種類ごとの選択確率が定まる。なお、第1の遊技と第2の遊技とは15

R大当りと2R大当りの当選確率が同じとなるように設定される。

【0064】

図5(b)に示す通り、種類「10」は当否判定結果が外れの場合における全範囲の図柄抽選値に対応付けられている。図5(c)に示す通り、特別図柄の種類「5」～「9」が小当りに対応付けられており、図柄抽選値の範囲「0～255」のうち図柄ごとの異なる範囲に対応付けられる。

【0065】

図3に戻り、第1パターン決定手段114は、第1特別図柄表示装置70および演出表示装置60に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得するパターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第2パターン決定手段119は、第2特別図柄表示装置71および演出表示装置60に表示させる図柄変動の表示過程が定められた変動パターンを、別途取得するパターン抽選値に基づいて複数の変動パターンの中から決定する。第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119は、それぞれ図柄変動を開始する際に変動パターンテーブルを参照してその図柄変動の変動パターンを決定する。第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119は、変動パターンを決定するために参照する変動パターンテーブルをそれぞれ複数保持する。複数種の変動パターンは、長短様々な変動時間をもつとともに、その変動時間にて複数の図柄で構成される装飾図柄による図柄変動も実行されることを前提として規定される。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄および装飾図柄の変動が停止される。

【0066】

図6は、変動パターンテーブルを模式的に示す図である。通常状態において第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119は、当否判定結果が外れのときは図6(a)に示される外れ用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が15R大当りのときは図6(b)に示される15R大当り用の変動パターンテーブルを参照する。当否判定結果が2R大当りまたは小当りのときは図6(c)に示される2R大当りおよび小当り用の変動パターンテーブルを参照する。

【0067】

図6(a)においては、パターン抽選値0～10には「スーパー1」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値11～20には「スーパー2」というスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値21～255には「ノーマル1」「ノーマル2」「リーチなし」のいずれかの変動パターンが対応付けられている。このように、当否判定結果が外れの場合、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、リーチなしのいずれも選択される可能性がある。なお、外れ用の変動パターンテーブルにおいて、特に「リーチなし」の変動パターンを選択するとき、時短状態においては通常状態よりもさらに変動時間が概ね短い変動パターンが選択されるよう異なるテーブルを参照する。また、外れ用の変動パターンテーブルは保留数ごとに参照すべき欄が異なるように規定されるが、通常状態を例とするその詳細は後述する。

【0068】

図6(b)においては、パターン抽選値0～120には「スーパー1」のスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値121～240には「スーパー2」のスーパーリーチが対応付けられている。パターン抽選値241～250には「ノーマル1」のリーチが対応付けられ、パターン抽選値251～255には「ノーマル2」のリーチが対応付けられている。このように、当否判定結果が15R大当りの場合はリーチ付きの変動パターンが選択される。

【0069】

図6(c)においては、パターン抽選値0～122には「スーパー3」というスーパーリーチが対応付けられ、パターン抽選値123～255には「ノーマル3」というノーマルリーチが対応付けられている。このように当否判定結果が2R大当りまたは小当りの場

合は「スーパー 3」または「ノーマル 3」がそれぞれ約 50% の確率で選択される。

【0070】

図 7 は、外れ用の変動パターンテーブルを詳細に示す図である。本図の変動パターンテーブル 210 においては、保留数ごとにそれぞれ変動パターンに対応付けられたパターン抽選値の範囲が異なる。具体的には、保留数が少ないほど変動時間が相対的に長い変動パターンに割り当てられたパターン抽選値の範囲が広くされており、それら変動時間の長い変動パターンが選択される確率を高めている。そのため、保留制御手段 116 による保留数が少ないほど平均的な変動時間が長くなる。したがって、保留制御手段 116 による保留数が所定数、例えば 1 ~ 2 個より少なくなった場合に、変動時間の長い変動パターンの選択確率が通常より高くなり、変動時間が比較的長くなりやすい。

10

【0071】

第 1 欄 212 には、保留制御手段 116 による当否抽選の結果保留数が 1 の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。同様に、第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 に、保留制御手段 116 による当否抽選の結果保留数がそれぞれ 2、3、4 の場合のパターン抽選値範囲と変動パターンとの対応関係が示される。すなわち、第 1 欄 212、第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 が保留数ごとの変動パターンテーブルを示すと考えることができる。本図では、外れのときに選択され得る複数の変動パターンを変動時間別に 5 種類に分類した例を説明するが、実際にはそれらの分類ごとに複数の変動演出パターンが用意されており、全体で数十種類の変動演出パターンがその分類ごとの抽選値範囲に対応付けられていることに等しい。なお、本図の第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 の各パターン抽選値範囲の割合と第 1 欄 212 におけるパターン抽選値範囲の割合を比較するために、第 1 欄 212 のパターン抽選値範囲の割合を示す破線を第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 に描いている。

20

【0072】

第 1 範囲 222 には、抽選値が 0 から 10 までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第 1 欄 212、第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 のいずれにも「スーパー 1」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。第 2 範囲 224 には、抽選値が 11 から 20 までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第 1 欄 212、第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 のいずれにも「スーパー 2」というスーパーリーチの変動パターンが対応付けられる。このように、抽選値が 0 から 10 までのパターン抽選値と抽選値が 11 から 20 までのパターン抽選値の場合には、保留数にかかわらず同じ変動時間の変動パターンが選択される。

30

【0073】

第 3 範囲 226 には、抽選値が 21 から 255 までのパターン抽選値に該当する場合の変動パターンとして、第 1 欄 212、第 2 欄 214、第 3 欄 216、第 4 欄 218 にはそれぞれノーマルリーチである「ノーマル 1」「ノーマル 2」と「リーチなし外れ」の 3 種類の変動パターンが対応付けられる。ただし、それぞれの変動パターンが対応付けられるパターン抽選値の範囲は保留数によって異なる。第 1 欄 212 では、「ノーマル 1」「ノーマル 2」「リーチなし」のそれぞれが対応付けられる抽選値範囲の大きさがそれぞれほぼ等しく、21 から 255 をほぼ 3 等分した範囲が対応付けられている。これに対し、第 2 欄 214 では、「ノーマル 1」「ノーマル 2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさが「リーチなし」に対応付けられる抽選値範囲より小さい。また、第 3 欄 216 および第 4 欄 218 では「ノーマル 1」「ノーマル 2」のそれぞれに対応付けられる抽選値範囲の大きさがさらに小さくなっている。

40

【0074】

「ノーマル 1」「ノーマル 2」の変動時間は「リーチなし外れ」の変動時間より長くてもよく、また「リーチなし外れ」のときは時短状態のように変動時間が短縮される場合もあるため、上記の第 3 範囲 226 の設定内容に応じて平均的な変動時間が異なることとなる。保留数が 0 から 1、2、3、4 と多くなるにつれて「ノーマル 1」および「ノーマル 2」のパターン抽選値範囲は小さくなり、逆に「リーチなし外れ」のパターン抽選値範囲

50

が大きくなる。したがって、保留数が多いほど平均的な変動時間は短くなり、逆に保留数が少ないほど平均的な変動時間は長くなる。このように保留数ごとにパターン抽選値範囲と変動パターンの対応関係が異なる変動パターンテーブルを用いることにより、保留数が少なくなったときに変動時間の長い変動パターンが選択されやすくなる制御を実現することができる。

【0075】

第3欄216に対応付けられた「リーチなし外れ」の変動パターンは、第1欄212、第2欄214に対応付けられた「リーチなし外れ」よりも変動時間が短い、いわゆる「短縮変動」の変動パターンである。また、第4欄218に対応付けられた「リーチなし外れ」の変動パターンは、第1欄212、第2欄214に対応付けられた「リーチなし外れ」よりも変動時間が短く、第3欄216の「短縮変動」よりもさらに変動時間が短い、いわゆる「超短縮変動」の変動パターンである。

10

【0076】

図3に戻り、普図抽選手段136は、作動口68を遊技球が通過したときに抽選値（以下「普図抽選値」ともいう）を取得することにより抽選を実行する。普図抽選手段136が参照する当否テーブルには、当りまたは外れの判定結果と普図抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当りの範囲設定に応じて当否確率が定まる。入球容易状態では250/256程度の高確率で当たるよう設定され、作動口68を遊技球が通過するとほぼ確実に第2始動口63が拡開される。逆に通常状態では1/256程度の低確率に設定される。普図抽選手段136による抽選の結果は、普通図柄表示装置59において普通図柄195の形で変動表示される。普図抽選手段136は、普通図柄表示装置59に表示させる普通図柄195の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。その図柄範囲テーブルには普図抽選値と普通図柄195の対応関係が定められており、普図抽選手段136は、普通図柄195の停止図柄を図柄範囲テーブルを参照して決定する。

20

【0077】

普図抽選手段136は、また、普通図柄195の変動時間を決定するために参照すべき時間決定テーブルを保持し、内部状態に応じて普通図柄195の変動時間を選択する。普図抽選手段136は、通常状態における普通図柄195の変動表示において30秒から60秒の間で比較的長い変動時間をランダムに選択する。一方、入球容易状態においては2秒と通常状態よりも相当短い変動時間を選択する。時間決定テーブルには、このような内部状態と普通図柄195の変動時間との対応関係が定められており、普図抽選手段136は、普通図柄195の変動時間を時間決定テーブルを参照して決定する。

30

【0078】

普通図柄195について決定された停止図柄が所定の図柄となった場合、普通図柄195が当りに該当したと判定され、その停止図柄にて普通図柄195の変動表示が停止された後に開閉制御手段124が第2始動口63の普通電動役物65を所定時間拡開する。普通図柄の抽選値は、保留制御手段116により一時的に保留される。ただし、保留制御手段116により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ抽選値が保留される。

【0079】

保留制御手段116は、第1保留手段144、第2保留手段146、普図保留手段147を含む。第1保留手段144は、新たに第1の抽選が実行されるときにそれ以前の抽選に対応する図柄変動が表示されている場合、新たな第1の抽選の結果をその抽選に対応する図柄の変動表示開始まで保留する。本実施例では第1の抽選の結果として4個を上限として当否抽選値を保持するが、その当否抽選値の当否判定結果とともに保持してもよい。その保留数が第1特図保留ランプ20の点灯数または点滅数により表される。一方、上述したように、第2の抽選については、第1の抽選のような当否抽選値の保留は行われない。第2保留手段146は、新たに第2の抽選が実行されるときに、その当否判定が行われるまで当否抽選値を一時的に保持する。その当否抽選値の保持の有無が、第2特図保留ランプ21の点灯の有無により表される。普図保留手段147は、普図抽選手段136によ

40

50

り取得された普図抽選値を保留球として保持する。その保留数が普図保留ランプ 22 の点灯数または点滅数により表される。

【0080】

メイン表示制御手段 118 は、第 1 特図制御手段 148、第 2 特図制御手段 150、普図制御手段 153 を含む。第 1 特図制御手段 148 は、第 1 抽選手段 126 による第 1 の抽選の結果として決定された変動パターンにしたがい第 1 特別図柄 192 の変動を第 1 特別図柄表示装置 70 に表示させる。第 1 特図制御手段 148 は、それ以前になされた第 1 の抽選に対応する第 1 特別図柄 192 の変動表示が終了したことを新たな図柄変動の開始条件とする。また第 1 特図制御手段 148 は、特別遊技の実行中以外において第 2 特別図柄 193 が変動表示中であるか否かにかかわらず第 1 特別図柄 192 の変動表示を開始する。第 2 特図制御手段 150 は、第 2 抽選手段 128 による第 2 の抽選の結果として決定された変動パターンにしたがい第 2 特別図柄 193 の変動を第 2 特別図柄表示装置 71 に表示させる。第 2 特図制御手段 150 もまた、それ以前になされた第 2 の抽選に対応する第 2 特別図柄 193 の変動表示が終了していることを新たな図柄変動の開始条件とする。また第 2 特図制御手段 150 は、特別遊技の実行中以外において第 1 特別図柄 192 が変動表示中であるか否かにかかわらず第 2 特別図柄 193 の変動表示を開始する。

【0081】

第 1 特図制御手段 148 および第 2 特図制御手段 150 は、第 1 特別図柄 192 および第 2 特別図柄 193 の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段 134 へ送信する。変動開始コマンドを送信するとき、決定された当否判定結果、停止図柄、変動パターンのそれぞれを示す値を変動開始コマンドとともに演出表示制御手段 134 へ送信する。変動停止コマンドを送信するとき、あらためて停止図柄を示す値を変動停止コマンドとともに演出表示制御手段 134 へ送信する。これにより、メイン表示制御手段 118 および演出表示制御手段 134 による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段 153 は、普図抽選手段 136 による抽選の結果を普通図柄 195 の変動表示として普通図柄表示装置 59 に表示させる。

【0082】

特図調整手段 152 は、第 1 特別図柄 192 および第 2 特別図柄 193 のうち、一方の特別図柄が大当り態様で変動が開始されているときは、他方の特別図柄を変動させる際に外れ態様で停止させる。すなわち、本実施例では、特別図柄および装飾図柄が第 1 の遊技と第 2 の遊技とで同時に大当りを示す図柄変動が表示されないよう、一方の遊技において先に大当りとなる図柄変動が開始された場合、他方の遊技は強制的に外れの結果を示す図柄変動をさせるように調整する。例えば、第 1 特別図柄 192 が大当り態様で変動が開始されているときに、第 2 の抽選の結果が大当りとなる場合には、第 2 の抽選の結果を強制的に外れとする。同様に、第 2 特別図柄 193 が大当り態様で変動が開始されているときに、第 1 の抽選の結果が大当りとなる場合には、第 1 の抽選の結果を強制的に外れとする。このようにすることで、双方の遊技において同時に大当りが発生して遊技が煩雑になることを防止している。なお、変形例として、一方の遊技が大当り変動中である場合に、他方の遊技の抽選結果が大当りとなる場合には、他方の遊技の抽選結果を強制的に小当りとしてもよい。

【0083】

特図調整手段 152 は、第 1 特別図柄 192 および第 2 特別図柄 193 のいずれか一方の特別図柄が変動表示されているときに、他方の特別図柄が大当り態様で停止し、特別遊技が実行される場合、その特別遊技が実行されている間、変動表示中の特別図柄を一時的に停止させる。その後、特別遊技が終了した場合、一時停止していた特別図柄の変動を再開させる。このようにすることで、第 1 大入賞口 91 が開放される特別遊技が実行される間にも特別図柄が変動表示され、遊技が煩雑になることを防止する。同様に、一方の特別図柄が変動表示されているときに、他方の特別図柄が小当り態様で停止し、第 2 大入賞口 92 が開放される小当り遊技が実行される間においても、変動表示中の特別図柄を一時的

に停止させる。その後、小当り遊技が終了した場合、一時停止していた特別図柄の変動を再開させる。これにより、第2大入賞口92が開放される小当り遊技が実行される間にも特別図柄が変動表示されることがなくなり、遊技が煩雑になることを防止する。

【0084】

また、特図調整手段152は、変動表示中の特別図柄を一時的に停止させる場合、あらかじめ選択された変動パターンに基づく変動時間が確保されるよう、図柄の最終的な停止タイミングを一時停止させた時間の分だけ遅らせる。例えば、図柄変動中に小当り遊技が開始される場合、図柄の変動開始タイミングから最終停止タイミングまでの時間として、変動パターンに基づく変動時間に、第2大入賞口92が開放されて図柄変動が一時停止される時間を加算させる。なお変形例として、変動表示中の特別図柄を一時的に停止させる間において、図柄の変動時間を計測するタイマーの進行を一時的に停止させることにより、所定の変動時間を確保することとしてもよい。

10

【0085】

特別遊技制御手段120は、第1抽選手段126による第1の当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第1特別図柄192が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口91を開放させることにより特別遊技を実行する。また特別遊技制御手段120は、第2抽選手段128による第2の当否抽選が特別遊技への移行を示す結果となった場合、第2特別図柄193が所定の大当り態様で停止されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口91を開放させることにより特別遊技を実行する。さらにまた特別遊技制御手段120は、第2大入賞口92内部の特定領域への入球が検出されたときに特別遊技作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口91を開放させることにより特別遊技を実行する。

20

【0086】

特別遊技は、第1大入賞口91の開閉動作を複数回連続して継続する遊技であり、1回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。特別遊技には、単位遊技を15回繰り返す15R大当たりと、15R大当たりより開放時間が短い単位遊技を2回だけ繰り返す2R大当たりがある。15R大当たりにおいては、1回の単位遊技において第1大入賞口91を原則として約30秒間開放させる。2R大当たりにおいては、1回の単位遊技において第1大入賞口91を約0.2秒間だけ開放させる。特別遊技制御手段120は、単位遊技の設定ラウンド数を消化したときに特別遊技を終了させる。なお、2R大当たりとなった場合においても、所定の条件を満たした場合には、15R大当たりと同様の開放態様で第1大入賞口91を開放させてもよい。

30

【0087】

また特別遊技制御手段120は、第2大入賞口92内の特定領域への入球が検出された場合は、特定領域への入球を条件とする特別遊技を実行する。本実施例では、特定領域への入球が検出された場合、15R大当たりと同様の特別遊技を実行する。

【0088】

小当り遊技制御手段121は、第1抽選手段126による第1の抽選が小当り遊技への移行を示す結果となった場合、第1特別図柄192が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、第2大入賞口92を開放させることにより小当り遊技を実行する。同様に、小当り遊技制御手段121は、第2抽選手段128による第2の抽選が小当り遊技への移行を示す結果となった場合、第2特別図柄193が所定の小当り態様で停止されたときに小当り遊技作動条件が成立したと判定し、第2大入賞口92を開放させることにより小当り遊技を実行する。小当り遊技は1回の単位遊技で構成され、1回の単位遊技の間に第2大入賞口92が1回開放される。第2大入賞口92は、1回の開放につき所定時間（例えば1.8秒）未満の時間だけ開放される。本実施例では小当り遊技にて多くの賞球を稼げるよう、1.7秒が設定される。

40

【0089】

特定遊技制御手段122は、時短状態、および入球容易状態における通常遊技を制御する。特定遊技制御手段122は、特別遊技の終了後に遊技状態を時短状態および入球容易

50

状態へ移行させる。時短状態および入球容易状態は、第1特別図柄192または第2特別図柄193の変動表示回数が特別遊技の終了時点から数えて所定の終了条件回数、例えば100回に達するまで継続される。このように時短状態および入球容易状態の終期は遊技状態に応じて定まる。時短状態においては、第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示時間が概ね短くなるよう、第1パターン決定手段114および第2パターン決定手段119が変動時間の短い変動パターンを選択する。ただし、通常状態においては、保留制御手段116による当否抽選結果の保留数に応じた変動パターンテーブルを参照し、保留制御手段116による保留数が少なくなるほど変動時間の長い変動パターンが出現しやすくなる。入球容易状態においては、普通図柄195の時短、普通図柄195の確変、第2始動口63の開放延長が実施される。

10

【0090】

入球容易状態となると、遊技者は再び第2始動口63を狙って第2大入賞口92を開放させ、特別遊技に昇格させる遊技を行うことになる。上述したように、第2大入賞口92に入球すれば、1/10の確率で特定領域への入賞を期待できるため、時短に突入すると高確率で特定領域への入賞に伴う特別遊技を獲得できる。その一方、入球容易状態とはならない場合、第2始動口63を狙っても入球し難いため、第1始動口62を狙って第1特別図柄192で当り図柄を引き当てる遊技を遊技者は行うことになる。このように通常状態では入球容易状態へと移行させることは相対的に難しいが、いったん入球容易状態へと移行すれば、小当り発展大当り時により入球容易状態が継続する可能性は高い。したがって、いったん入球容易状態へと移行すれば、入球容易状態を継続させることが通常時よりも容易となり、特定領域への入球機会も多く得ることができる、いわゆる「連チャン」の可能性が高まる。

20

【0091】

開閉制御手段124は、第2始動口63の普通電動役物65や第1大入賞口91、第2大入賞口92、抑制弁34の開閉を制御する。開閉制御手段124は、普通図柄196が特定の態様で停止されると、普通電動役物ソレノイド76に開放指示を送り、第2始動口63の普通電動役物65を開放させる。開閉制御手段124は、時短状態においては普通電動役物65を通常状態に比べて長い時間作動させ、第2始動口63を通常状態に比べて長い時間拡開させる開放延長を実行する。第2始動口63の入球容易性を高め、遊技者が持ち玉を減らさずに遊技を継続できるようにするものである。開閉制御手段124は、特別遊技においては第1大入賞口ソレノイド80に開放指示を送り、第1大入賞口91を開放させる。開閉制御手段124は、小当り遊技においては第2大入賞口ソレノイド81に開放指示を送り、第2大入賞口92を開放させる。

30

【0092】

また、開閉制御手段124は、遊技状態に応じて抑制弁ソレノイド35に指示を送り、抑制弁34を開放または閉鎖させる。開閉制御手段124は、第1特別図柄192または第2特別図柄193のいずれか一方が大当り態様で変動表示される場合、その変動の開始から停止までの期間において抑制弁ソレノイド35に閉鎖指示を送り、抑制弁34が閉鎖した閉状態とする。それ以外の期間においては、抑制弁34を開放した開状態とする。これにより、大当り変動中に小当り遊技が実行され、第2大入賞口92の内部に入球した遊技球が特定領域を通過し、特定領域への入球を条件とする特別遊技が実行されることを抑制する。

40

【0093】

パターン記憶手段130は、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動において演出表示装置60に表示させる演出的な画像内容とその表示過程が定められた複数の演出パターンを保持する。演出パターンには、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動表示における変動開始から停止までの変動過程と演出過程が定められた複数の変動演出パターンと、装飾図柄の変動表示とは別に表示されて大当りへの期待度の高さを変動表示の停止前に予告的に示唆する複数の予告演出パターンとが含まれる。例えば予告演出パターンには、小当りが発生可能性を示唆する、すなわち第2大入賞口92の開放可能性を示

50

唆するパターンが含まれてもよい。

【0094】

演出決定手段132は、第1抽選手段126から受け取る第1の抽選の結果または第2抽選手段128から受け取る第2の抽選の結果に応じて、演出表示制御手段134によって演出表示装置60へ表示させる演出内容を決定する。演出決定手段132は、第1パターン決定手段114または第2パターン決定手段119により決定された特別図柄の変動パターンに対応する複数の変動演出パターンデータの中からいずれかを選択してパターン記憶手段130から読み出す。演出決定手段132は、読み出した変動演出パターンの情報を演出表示制御手段134へ送る。演出決定手段132は、変動演出パターンを選択するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

10

【0095】

各変動演出パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段132は、特別図柄の変動パターンに応じて、変動時間が等しい演出画像の変動演出パターンを選択する。

【0096】

図柄態様決定手段131は、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191の停止図柄の組合せとその配置を、第1抽選手段126または第2抽選手段128による抽選の結果、特別図柄の停止図柄、特別図柄の変動パターン、装飾図柄の変動演出パターンに応じて決定する。図柄態様決定手段131は、決定した停止図柄の組合せを示す情報を演出表示制御手段134へ送信する。図柄態様決定手段131は、装飾図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄範囲テーブルを保持する。

20

【0097】

第1装飾図柄190または第2装飾図柄191の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、例えば第1当否判定手段113および第2当否判定手段117による当否判定結果が15R大当りや2R大当りの特別遊技への移行を示す場合には特定の組合せ、例えば「777」や「111」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。当否判定結果が小当りの場合もまた特定の組合せ、例えば「357」のような所定の組合せが選択されるが、それらの特定の組合せは必ずしも3つの図柄が揃った組合せでなくてもよい。当否判定結果が大当りでも小当りでもない場合は、「312」や「946」のように3つの図柄が揃っていない組合せであって、小当りのときに選択される特定の組合せに該当しない組合せが選択される。当否判定結果が15R大当りではない場合であって、リーチ付きの外れを示す変動パターンが選択された場合は、「191」や「727」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。

30

【0098】

装飾図柄の変動パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち装飾図柄の変動開始から変動停止までの演出過程が定義される。変動パターンには、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り図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段132は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい装飾図柄の変動パターンを選択する。

40

【0099】

予告演出パターンは、特定のキャラクタやモチーフの画像、アニメーション、映像などを一時的に画面表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターンである。予告演出パターンによる演出は、図柄変動と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する期待度が高いことを予告的に示唆する。例えば、キャラクタの画像を一つだけ画面に表示させるだけの通常予告演出や、多数のキャラクタの群れを画面の一端から

50

他端へ通過させるように表示させる群予告演出がある。また、予告演出の表示過程を複数段階に分け、表示させる段階数を可変にして段階数が多いほど大当りへの期待度が高くなるように設定されるステップアップ予告演出がさらに含まれる。

【0100】

予告演出パターンには、第1装飾図柄190または第2装飾図柄191の表示態様がリーチ状態となった後のタイミングで演出が実行されて図柄の最終的な停止態様を予告するパターンと、第1装飾図柄190または第2装飾図柄191が一つも停止していないタイミングで演出が実行されてリーチ状態となることを同時に予告するパターンとがある。また、予告演出パターンとして図柄変動が大当り態様にて停止することを事前に報知するパターンが定められる。

10

【0101】

図8は、大当りの確定を報知する予告演出にて表示される画面例を示す図である。本図は、第1の抽選が大当りとなる場合に表示される画面を示しており、第1装飾図柄190が変動表示される左エリア201には、「大当り確定中!」の表示とともに第2始動口を狙って右打ちするよう遊技者に指令する表示を示している。また、第2装飾図柄191が変動表示される右エリア202には、「小当りボーナスを狙え!」の表示がされ、第2の抽選が小当りとなって小当り遊技が実行されることによる賞球の獲得を促す。これにより、遊技者に大当り変動中であることを変動停止の事前に報知し、第1始動口と第2始動口の双方を狙うのではなく、右打ちで第2始動口を選択的に狙い、小当り遊技による追加ボーナスとなる賞球を特別遊技開始前に獲得するように仕向ける。

20

【0102】

図9は、大当り変動中に小当り遊技が開始される場合に表示される画面例を示す図である。本図は、図8に示す画面が表示される状態において、第2の抽選が小当りとなり、小当り遊技が開始される場合に表示される画面である。右エリア202には、第2装飾図柄191が小当り態様で停止表示されるとともに、小当り遊技により開放される第2大入賞口92を右打ちで狙うよう遊技者に指令する表示がなされる。また、左エリア201には、第2大入賞口92の開放により第1特別図柄192の変動表示が一時的に停止されることに対応して、第1装飾図柄190が一時的に停止した状態に表示される。このとき、第1装飾図柄190が最終停止した状態ではないことを示すため、第1装飾図柄190として図柄の最終停止態様では使用しない特殊図柄を表示し、一時停止態様であることを示す。このような特殊図柄として、例えば、「小当り」「ボーナス」「遊技中」と表示される図柄を用いることで、第1装飾図柄190が最終停止状態ではなく小当り遊技に伴う一時的な停止状態であることを遊技者に示す。なお、変形例としては、装飾図柄を一時停止させることなく変動表示を継続させ、「小当りボーナス遊技中」の表示を挿入してもよい。

30

【0103】

演出決定手段132は、当否抽選の結果に応じて演出表示装置60に予告演出を表示させるか否かを所定の予告抽選により決定して事前演出設定をするとともに、表示させるべき予告演出パターンを決定する。演出決定手段132は、予告演出を表示させるか否かを決定するために参照すべき予告決定テーブルと、予告演出パターンの種類を選択するとき参照すべき予告種類テーブルとを保持する。予告決定テーブルは、当否抽選の結果に応じて異なる欄が参照されるように設定されており、当否抽選が当りの場合は外れの場合よりも高い確率で予告演出を表示させるよう、当否抽選の結果と予告演出を表示するか否かの対応関係が定められる。これにより、予告演出が表示されること自体で大当りへの期待度の高さを示唆することができる。

40

【0104】

演出決定手段132は、当否抽選の結果が大当りとなる場合に、大当りの確定を報知する予告演出パターンを決定する。例えば、第1の抽選が大当りとなる場合、大当り確定である旨を報知するとともに、図柄の大当り変動中に第2始動口を狙って右打ちするよう遊技者に指令する予告演出パターンを選択する。これにより、遊技者に大当り変動中であることを事前に報知することで、第2始動口を選択的に狙わせて小当りを獲得させるととも

50

に、小当り遊技中に開放される第2大入賞口92を狙わせて、特別遊技の開始前に追加ボーナスとなる賞球を獲得する遊技を提供する。

【0105】

演出表示制御手段134は、第1抽選手段126または第2抽選手段128による当否抽選の結果として、選択された変動演出パターンデータにしたがって演出表示装置60へ第1装飾図柄190、第2装飾図柄191を含む演出画像を変動表示させる。演出表示制御手段134は、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動開始コマンドを受け取ったときに新たな図柄変動を開始させる。

【0106】

演出表示制御手段134は、予告演出を表示させる旨が演出決定手段132により決定された場合、選択された予告演出パターンにしたがった予告演出を図柄変動の演出に重畳させる形で演出表示装置60へ表示させる。演出表示制御手段134は、遊技効果ランプ90の点灯および消灯や、スピーカ18からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。

【0107】

また、演出表示制御手段134は、第1装飾図柄190または第2装飾図柄191が変動表示中である場合に、第1大入賞口91が開放される特別遊技または第2大入賞口92が開放される小当り遊技が開始される場合、変動表示中の図柄を一時的に停止表示させる。このとき、一時的に停止される装飾図柄が最終停止態様ではないことを示すため、上述した特殊図柄を停止表示させる。その後、特別遊技または小当り遊技が終了した場合、一時停止させた装飾図柄の変動表示を再開させる。

【0108】

図10は、本実施例における小当り遊技の流れを示すタイムチャートである。本図は、第2の抽選が小当りとなって小当り遊技が実行される場合に、第1特別図柄が大当り変動中である場合とそうでない場合の遊技の流れを示す。第1特別図柄が大当り変動中でないときに第2の抽選による小当り遊技が実行される場合、抑制弁34が開状態となることから、第2大入賞口92に入球する遊技球は第1通路31を通過し、場合によって特定領域を通過することとなる。特定領域を通過した場合には、小当りが大当りへと昇格して特別遊技が開始される。一方、第1特別図柄が大当り変動中であるときに第2の抽選による小当り遊技が実行される場合、抑制弁34が閉状態となることから、第2大入賞口92に入球する遊技球は第2通路32を通過するため、特定領域を通過しないこととなる。そのため、小当りが大当りへと昇格することにより特別遊技は開始されないが、第1の抽選が大当りとなって特別遊技が開始されるまでの間、小当り遊技による賞球を獲得することができる。

【0109】

上述したように、本実施例における第2の遊技は、第1の遊技と比べて小当りとなる確率が非常に高く設定されるため、入球容易状態において右打ちをし、第2始動口のみを狙うことにより小当り発展による大当りを狙うことができる。一方で、入球容易状態において第1の遊技が大当りとなる場合には、その大当り変動中に第2の遊技が小当りとなって小当り遊技による賞球を獲得することもある。その結果、第1の遊技において大当りとなる場合には、第2の遊技において大当りとなる場合と比べて、より多くの賞球を得る機会が与えられることとなる。そのため、入球容易状態であっても左打ちをし、第1始動口62と第2始動口63の双方に入球させることにより、第2の遊技として小当り発展による大当りを狙いながら、追加ボーナスの獲得機会が与えられる第1の遊技としての大当りを狙う遊技を選択することができる。このように、入球容易状態となる場合であっても、第2の遊技のみを実行するのではなく、第1の遊技と第2の遊技を並行させることでより多くの賞球を獲得できるという期待感を遊技者に与えることで、遊技者が選択しうる遊技の種類を増やすことができる。また、第1の遊技と第2の遊技とを並行させる利益を与えることで、複数の遊技を同時並行的に行うという新たな遊技性を提供できる。

【0110】

図 1 1 は、ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 3、一般入賞口 7 2、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 などへ入球した場合の処理を実行し (S 1 0)、通常遊技中であれば (S 1 2 の Y)、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し (S 1 4)、通常遊技中でなければ (S 1 2 の N)、特別遊技の制御処理を実行し (S 1 6)、小当り遊技の制御処理を実行し (S 1 7)、S 1 0 の入賞処理においてセットされた賞球数にて各種入賞に応じた賞球払出を処理する (S 1 8)。

【0 1 1 1】

図 1 2 は、図 1 1 における S 1 4 の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。通常遊技の制御処理においては、まず、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 1 装飾図柄 1 9 0 の変動表示を処理し (S 2 0)、第 2 特別図柄 1 9 3 および第 2 装飾図柄 1 9 1 の変動表示を処理し (S 2 2)、普通図柄の変動表示を処理する (S 2 4)。なお、S 2 0、S 2 2、S 2 4 の処理順序はあくまでも説明の便宜上定義した順序にすぎず、どのような順序で処理してもよい。第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 は同時並行的に変動表示可能であり、第 1 装飾図柄 1 9 0 および第 2 装飾図柄 1 9 1 もまた同時並行的に変動表示可能である。

【0 1 1 2】

図 1 3 は、図 1 2 における S 2 0 の第 1 図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。第 1 の遊技において第 1 特別図柄 1 9 2 および第 1 装飾図柄 1 9 0 が変動表示中でない場合 (S 3 0 の N)、第 1 保留手段 1 4 4 に第 1 当否抽選値の保留がなされていれば (S 3 2 の Y)、第 1 抽選手段 1 2 6 が第 1 の抽選として、当否判定処理を実行する (S 3 4)。第 1 パターン決定手段 1 1 4 が第 1 特別図柄 1 9 2 の変動パターンを決定し、演出決定手段 1 3 2 が決定された変動パターンに対応する第 1 装飾図柄 1 9 0 の変動演出パターンを決定する (S 3 8)。その後、第 1 特別図柄 1 9 2 および第 1 装飾図柄 1 9 0 の図柄変動が開始される (S 4 0)。第 1 当否抽選値の保留がなければ (S 3 2 の N)、S 3 4 から S 4 0 の処理はスキップされる。S 3 0 において図柄変動が開始済みであって (S 3 0 の Y)、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放されていない場合、つまり、特別遊技もしくは小当り遊技が実行されていない場合 (S 4 1 の N)、図柄変動が一時停止されていれば図柄変動を再開し、図柄の変動表示中であれば図柄の変動表示を継続させる図柄変動表示処理を実行する (S 4 2)。その後、タイミングに応じた変動終了の処理をする (S 4 4)。一方、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放される場合、つまり、特別遊技もしくは小当り遊技が実行されている場合 (S 4 1 の Y)、図柄変動の一時停止処理を実行する (S 4 6)。

【0 1 1 3】

図 1 4 は、図 1 2 における S 2 2 の第 2 図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。第 2 の遊技において第 2 特別図柄 1 9 3 および第 2 装飾図柄 1 9 1 が変動表示中でない場合 (S 5 0 の N)、第 2 始動口への入球があれば (S 5 2 の Y)、第 2 抽選手段 1 2 8 が第 2 の抽選として、当否判定処理を実行する (S 5 4)。第 2 パターン決定手段 1 1 9 が第 2 特別図柄 1 9 3 の変動パターンを決定し、演出決定手段 1 3 2 が決定された変動パターンに対応する第 2 装飾図柄 1 9 1 の変動演出パターンを決定する (S 5 8)。その後、第 2 特別図柄 1 9 3 および第 2 装飾図柄 1 9 1 の図柄変動が開始される (S 6 0)。第 2 始動口への入球がなければ (S 5 2 の N)、S 5 4 から S 6 0 の処理はスキップされる。S 5 0 において図柄変動が開始済みであって (S 5 0 の Y)、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放されていない場合、つまり、特別遊技もしくは小当り遊技が実行されていない場合 (S 6 1 の N)、図柄変動が一時停止されていれば図柄変動を再開し、図柄の変動表示中であれば図柄の変動表示を継続させる図柄変動表示処理を実行する (S 6 2)。その後、タイミングに応じた変動終了の処理をする (S 6 4)。一方、第 1 大入賞口 9 1 または第 2 大入賞口 9 2 が開放される場合、つまり、特別遊技もしくは小当り遊技が実行されている場合 (S 6 1 の Y)、図柄変動の一時停止処理を実行する (S 6 6)。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 4 】

図 1 5 は、図 1 3 における S 3 4、図 1 4 における S 5 4 の当否判定処理を詳細に示すフローチャートである。第 1 当否判定手段 1 1 3 は、取得した第 1 当否抽選値を用いて図 4 に示した当否判定テーブルを参照する。このとき、第 1 の抽選の結果が大当りであって (S 1 3 0 の Y)、第 2 特別図柄 1 9 3 が大当りを示す図柄変動中でなければ、すなわち第 2 の抽選の結果が大当りであることを示す図柄変動が開始されていなければ (S 1 3 2 の N)、そのまま大当りとして判定する (S 1 3 4)。一方、第 2 特別図柄 1 9 3 が大当りを示す図柄変動中であれば (S 1 3 2 の Y)、第 1 の抽選の結果が大当りであっても強制的に外れとして判定する (S 1 4 0)。第 1 の抽選の結果が大当りでなく (S 1 3 0 の N)、小当りである場合には (S 1 3 6 の Y)、小当りとして判定する (S 1 3 8)。第 1 の抽選の結果が小当りでない場合 (S 1 3 6 の N)、外れとして判定する (S 1 4 0)。

10

【 0 1 1 5 】

同様に、第 2 当否判定手段 1 1 7 は、取得した第 2 当否抽選値を用いて図 4 に示した当否判定テーブルを参照する。このとき、第 2 の抽選の結果が大当りであって (S 1 3 0 の Y)、第 1 特別図柄 1 9 2 が大当りを示す図柄変動中でなければ、すなわち第 1 の抽選の結果が大当りであることを示す図柄変動が開始されていなければ (S 1 3 2 の N)、そのまま大当りとして判定する (S 1 3 4)。一方、第 1 特別図柄 1 9 2 が大当りを示す図柄変動中であれば (S 1 3 2 の Y)、第 2 の抽選の結果が大当りであっても強制的に外れとして判定する (S 1 4 0)。第 2 の抽選の結果が大当りでなく (S 1 3 0 の N)、小当りである場合には (S 1 3 6 の Y)、小当りとして判定する (S 1 3 8)。第 2 の抽選の結果が小当りでない場合 (S 1 3 6 の N)、外れとして判定する (S 1 4 0)。このようにして、第 1 の遊技と第 2 の遊技とで、同時に大当りが発生して特別遊技へ移行されないようにしている。

20

【 0 1 1 6 】

図 1 6 は、図 1 3 における S 4 4、図 1 4 における S 6 4 の変動終了処理を詳細に示すフローチャートである。第 1 特別図柄 1 9 2 または第 2 特別図柄 1 9 3 の変動終了タイミングであれば (S 1 6 0 の Y)、その図柄を停止して変動表示を終了する (S 1 6 2)。このとき、入球容易状態である場合 (S 1 6 4 の Y)、入球容易状態の終了判定のためにカウントする図柄変動回数をカウントアップし (S 1 6 6)、図柄変動回数が終了条件を満たした場合 (S 1 6 8 の Y)、入球容易状態を終了し (S 1 7 0)、終了条件を満たしていない場合は (S 1 6 8 の N)、S 1 7 0 をスキップする。S 1 6 4 において入球容易状態でない場合は S 1 6 6 から S 1 7 0 までをスキップする (S 1 6 4 の N)。

30

【 0 1 1 7 】

第 1 特別図柄 1 9 2 または第 2 特別図柄 1 9 3 が大当り態様で停止した場合は (S 1 7 2 の Y)、特別遊技へ移行し (S 1 7 4)、大当り態様ではなく (S 1 7 2 の N)、小当り態様で停止した場合は (S 1 7 6 の Y)、小当り遊技へ移行し (S 1 7 8)、外れの場合は S 1 7 8 をスキップする (S 1 7 6 の N)。第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 の変動終了タイミングでなければ S 1 6 2 から S 1 7 8 までスキップする (S 1 6 0 の N)。

40

【 0 1 1 8 】

図 1 7 は、図 1 1 における S 1 6 の特別遊技を詳細に示すフローチャートである。まず、第 1 大入賞口 9 1 がまだ開放済でない場合 (S 3 0 0 の N)、演出表示制御手段 1 3 4 が特別遊技の演出処理を開始し (S 3 0 2)、開閉制御手段 1 2 4 が第 1 大入賞口 9 1 を開放する (S 3 0 4)。第 1 大入賞口 9 1 が開放済であれば S 3 0 2 および S 3 0 4 をスキップする (S 3 0 0 の Y)。第 1 大入賞口 9 1 が開放されてから、所定の開放時間が経過した場合 (S 3 0 6 の Y)、または、開放時間が経過していないものの (S 3 0 6 の N)、第 1 大入賞口 9 1 への入球数が 9 球以上に達した場合 (S 3 0 8 の Y)、開閉制御手段 1 2 4 が第 1 大入賞口 9 1 を閉鎖させる (S 3 1 0)。開放時間が経過しておらず (S 3 0 6 の N)、第 1 大入賞口 9 1 への入球数も 9 球以上に達していない場合は (S 3 0 8

50

のN)、S310以降の処理をスキップしてS16のフローを終了する。

【0119】

S310における第1大入賞口91の閉鎖後、単位遊技が最終ラウンドに達していた場合(S312のY)、演出表示制御手段134は特別遊技の演出処理を終了させ(S314)、特別遊技制御手段120は特別遊技を終了させ(S316)、単位遊技が最終ラウンドに達していなければ(S312のN)、ラウンド数に1を加算してS16のフローを終了する(S319)。

【0120】

図18は、図11におけるS17の小当り遊技処理を詳細に示すフローチャートである。当否抽選の結果が小当りであった場合(S180のY)、既に小当り遊技が開始済みであって(S182のY)、第2大入賞口92が開放済でなければ(S184のN)、第2大入賞口92の開放処理を実行する(S186)。すなわち、設定された開閉パターンに基づく第2大入賞口92の所定の開放タイミングとなったときに、開閉制御手段124が開閉パターンの動作を設定し、第2大入賞口92を開放させる。一方、第2大入賞口92が開放済みであれば(S184のY)、第2大入賞口92の閉鎖処理を実行する(S188)。すなわち、設定された開閉パターンに基づく第2大入賞口92の所定の閉鎖タイミングとなったとき、開閉制御手段124は第2大入賞口92を閉鎖させる。すなわち、小当り遊技において開放時間による終了条件が満たされれば、第2大入賞口92を閉鎖する。すなわち、小当り遊技中において、入球数による終了条件が満たされるか、または開放時間による終了条件が満たされれば、第2大入賞口92を閉鎖する。なお、入球数による終了条件は第2大入賞口92への9球以上の入球である。また、開放時間による終了条件は第2大入賞口92の開放開始から開閉パターンに沿った設定時間の経過であり、本実施例ではその開放開始から1.7秒の経過である。

【0121】

その結果、第2大入賞口92が閉鎖状態となり(S190のY)、小当り遊技終了条件が満たされていれば(S192のY)、小当り遊技を終了する(S194)。ここで、小当り遊技終了条件は小当り遊技に設定された開閉パターンにしたがう第2大入賞口92の開閉処理および所定の演出処理が終了したことがその条件となる。このとき、第2大入賞口92の内部に入球した遊技球が特定領域を通過していれば(S196のY)、特別遊技へ移行する(S198)。特定領域を通過していなければ(S196のN)、S198をスキップする。一方、S190において閉鎖状態でなければ(S190のN)、S192以降の処理をスキップし、S192にて小当り遊技終了条件が満たされていなければ(S192のN)、S194以降の処理をスキップして本処理を一旦終了する。

【0122】

一方、S182において小当り遊技が開始済みでない場合に(S182のN)、第1特別図柄192または第2特別図柄193が大当り変動中であれば(S200のY)、抑制弁34を閉状態とし(S202)、小当り遊技を開始する(S206)。一方、大当り変動中でなければ(S200のN)、抑制弁34を開状態とし(S204)、小当り遊技を開始する(S206)。小当りでない場合には(S180のN)、S182以降の処理をスキップして本処理を終了する。

【0123】

以上、本発明に関して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。

【0124】

(変形例1)

上述の実施例においては、特定領域へと通じる第1通路31の入口に抑制弁34を設け、大当り変動中に小当り遊技が実行される際に、抑制弁34を閉状態とすることで特定領域の通過を条件とする特別遊技の実行を抑制することとしたが、それ以外の方法により特別遊技の実行を抑制してもよい。例えば、特定領域通過検出装置93が遊技球の通過を検

出し特定領域通過情報を生成したとしても、大当り変動中に小当り遊技が実行される場合には、入球判定手段 110 が特定領域を通過したと判断しないように制御をかけてもよい。このように、ソフトウェアによる制御をかけることで、大当り変動中に小当り遊技が実行される場合に、小当りから大当りへの昇格を抑制してもよい。

【0125】

(変形例 2)

上述の実施例においては、特別遊技の終了後に入球容易状態へと移行することとしたが、特別遊技の開始前であっても、大当り態様となる図柄の変動が開始されるタイミングで入球容易状態へと移行させてもよい。この場合、入球容易状態ではない通常遊技において第 1 の抽選が大当りとなると、第 1 特別図柄 192 の大当り変動中において第 2 始動口が入球容易状態となることから、第 2 始動口を狙った小当り遊技による賞球の獲得を期待することができる。これにより、第 2 の遊技と比べて大当りとなりにくい第 1 の遊技で大当りを狙うとともに、第 1 特別図柄の大当り変動中に第 2 の遊技によるボーナスを獲得するという新たな遊技性を提供することができる。

10

【0126】

(変形例 3)

上述の実施例においては、第 1 始動口への入球を契機とする第 1 の抽選と第 2 始動口への入球を契機とする第 2 の抽選とで小当り確率を変えることとしたが、第 1 の抽選と第 2 の抽選の小当り確率を同じとしたり、遊技状態に応じて小当り確率を変化させたりしてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合に参照する当否判定テーブルとして、小当り確率が低く設定されるテーブルを用意し、小当り確率が通常時よりも高められた小当り確変状態となる場合に参照する当否判定テーブルとして、小当り確率が相当高く設定されるテーブルを用意する。具体的には、図 4 に示した当否判定テーブルにおいて、通常状態においては第 1 の抽選に対応するテーブルを参照し、小当り確変状態においては第 2 の抽選に対応するテーブルを参照する。

20

【0127】

小当り確変状態では、小当り確率が相当高く設定されることから、第 1 の遊技または第 2 の遊技のいずれか一方の当否抽選の結果が大当りとなる時、その大当り変動中に他方の遊技に対応する始動口を狙うことで小当りによるボーナス獲得を狙うことができる。特に、本変形例においては、第 1 の遊技における小当り当選確率も高くなることから、第 2 の遊技において当否抽選の結果が大当りとなる場合に、その大当り変動中に第 1 始動口への入球を契機として当選確率が高められた小当りを狙い、小当り遊技によるボーナスを獲得できる。また、確変状態における大当りとして、小当り発展による大当りの方が発生頻度が高くなる一方で、当否抽選の結果が大当りとなって特別遊技が開始される場合は発生頻度が少なくレアケースとなる。そこで、発生頻度の少ないレアな大当りに対して小当り遊技によるボーナス獲得の機会を付与することにより、当否抽選の結果が大当りとなる遊技に対してプレミアム感を与えることができる。

30

【0128】

なお、小当り確変状態へ移行する契機として、例えば、第 1 の遊技または第 2 の遊技が大当りとなって特別遊技が実行されることを条件とする。この場合、特別遊技終了後に移行される遊技状態が小当り確変状態となることから、遊技者は小当り発展に伴う大当りを獲得しやすい状況となり、大当りが連続するいわゆる連チャン状態となる。また、小当り確変状態において小当りではなく当否抽選の結果が大当りとなる場合には、上述した小当り遊技によるボーナス獲得の機会が付与される。そのため、当否抽選の結果が大当りとなる遊技に対してプレミアム感を与えることができる。

40

【0129】

また、小当り確変状態へ移行する契機として、第 1 の遊技または第 2 の遊技に対応する当否抽選の結果が大当りとなり、その大当り変動が開始されることを条件としてもよい。この場合、当否抽選の結果が大当りとなるレアな大当りとなる場合には、必ず小当り遊技によるボーナス獲得の機会が付与されることとなる。さらに、小当り確変状態への移行と

50

ともに入球容易状態へと移行することで、入球容易状態ではない状況下で第1の遊技が大当たりとなる場合、例えば、初回の大当たり発生時において、小当たり発展大当たりよりも賞球が多く獲得できる遊技を提供することができる。

【0130】

(変形例4)

上述の変形例3において、第1の抽選と第2の抽選の小当たり確率を同じにするとともに、小当たり確変状態において第1の抽選と第2の抽選の双方の小当たり確率を上げる場合を示した。本変形例においては、遊技状態が小当たり確変状態となる場合に、第1の抽選の小当たり確率のみを通常状態と比べて高めることとし、第2の抽選の小当たり確率は遊技状態に応じて変化させないこととする。具体的には、図4に示した当否判定テーブルにおいて、第1の当否抽選値として、通常状態においては第1の抽選に対応するテーブルを参照し、小当たり確変状態においては第2の抽選に対応するテーブルを参照する。一方、第2の当否抽選値は遊技状態によらず第2の抽選に対応するテーブルを参照する。この場合、小当たり確変状態において第2の抽選が大当たりとなる場合に、その大当たり変動中に第1始動口を狙うことで比較的容易に小当たりを獲得することができる。なお、小当たり確変状態へ移行させる契機として、大当たり変動の開始を条件としてもよいし、特別遊技の実行を条件としてもよい。また、これらを組み合わせていずれか一方の条件が成立した場合に小当たり確変状態へ移行させてもよい。

【0131】

(変形例5)

上述の実施例においては、第1始動口62と第2始動口63が上下に分かれて配置された構成を説明した。変形例においては、第1始動口62がセンター飾り64の下方位置に配置され、第2始動口63がセンター飾り64の右下方位置に配置されてもよい。その場合、第2始動口63は拡開状態となるまでその開口部が直上に設けられる釘等に遮蔽されて実質的に入球しない状態となり、拡開されてはじめて入球し得る。したがって、通常状態においては左打ちにより第1始動口62を狙うこととなり、入球容易状態においては、右打ちにより第2始動口63を狙う遊技性となる。また、遊技状態が小当たり確変状態となる場合に、小当たり確率が相当高く設定される当否判定テーブルを参照することとする。このような構成とすることで、小当たり確変状態かつ入球容易状態となる遊技状態に移行されたときに、入球容易となる第2始動口63を狙って右打ちをし、第2の抽選が大当たりとなった場合、その大当たり変動中に第1始動口62へ入球させて小当たりを狙うことができる。したがって、当否抽選の結果が大当たりとなるレアな大当たりに対して小当たり遊技によるボーナス獲得の機会を付与し、遊技者にプレミアム感を与えることができる。なお、小当たり確変状態へ移行させる契機として、大当たり変動の開始を条件としてもよいし、特別遊技の実行を条件としてもよい。また、これらを組み合わせていずれか一方の条件が成立した場合に小当たり確変状態へ移行させてもよい。

【0132】

尚、本願発明は上記実施例や変形例に限定されるものではなく、要旨を逸脱しない範囲で構成要素を変形して具体化することができる。また、上記実施例や変形例に開示されている複数の構成要素の適宜組合せにより種々の発明を形成しても良いし、上記実施例や変形例に示される全構成要素からいくつかの構成要素を削除しても良い。更に、複数の実施形態にわたる構成要素を適宜組み合わせることも可能である。

【符号の説明】

【0133】

10 ぱちんこ遊技機、 34 抑制弁、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 62
第1始動入賞口、 63 第2始動入賞口、 70 第1特別図柄表示装置、 71
第2特別図柄表示装置、 91 第1大入賞口、 92 第2大入賞口、 93 特定領
域通過検出装置、 120 特別遊技制御手段、 121 小当たり遊技制御手段、 12
6 第1抽選手段、 128 第2抽選手段、 148 第1特図制御手段、 150
第2特図制御手段、 152 特図調整手段、 192 第1特別図柄、 193 第2

10

20

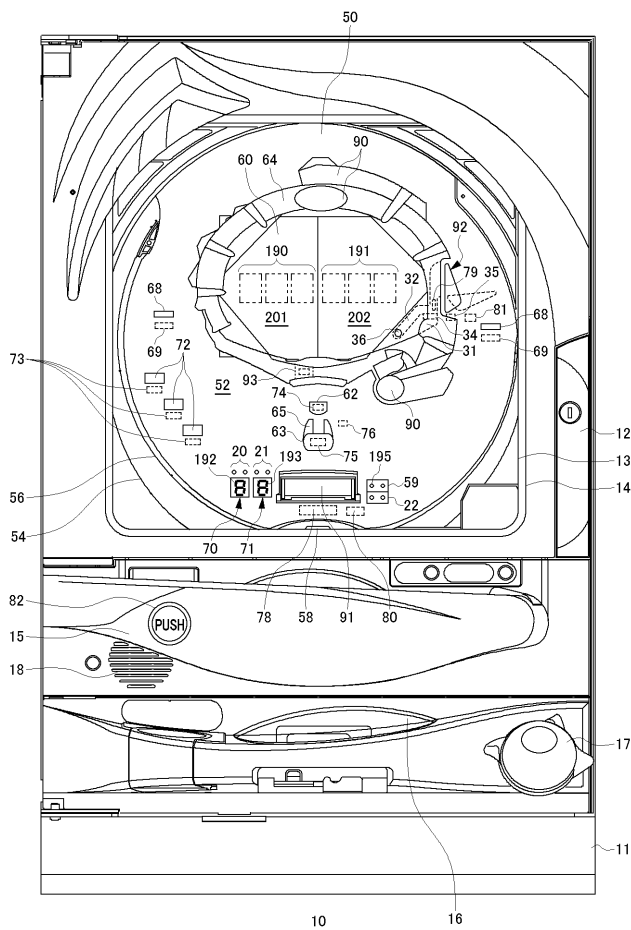
30

40

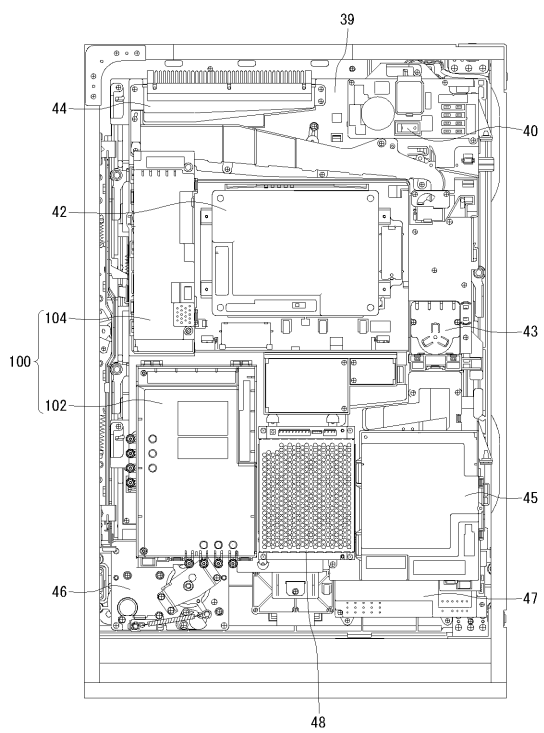
50

特別図柄。

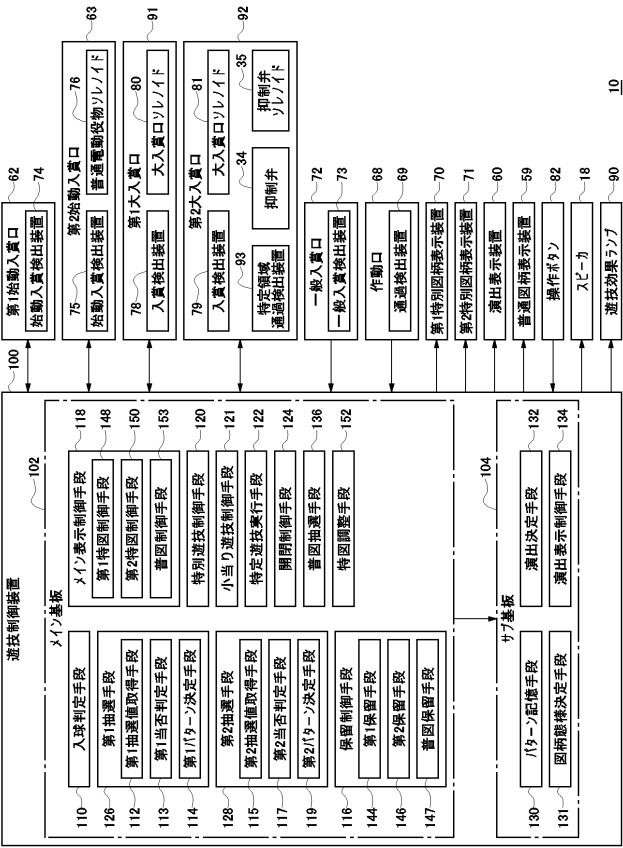
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

当否抽選値	第1の抽選	第2の抽選
0 ~ 654	大当り	大当り
655 ~ 6553	外れ	外れ
6554 ~ 64999	外れ	小当り
65000 ~ 65535	小当り	小当り

【図 5】

(a)

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 99	0
100 ~ 149	1
150 ~ 189	2
190 ~ 229	3
230 ~ 255	4

(b)

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 255	10

(c)

図柄抽選値	特別図柄
0 ~ 49	5
50 ~ 99	6
100 ~ 149	7
150 ~ 199	8
200 ~ 255	9

【図 6】

(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
外れ	0 ~ 10	スーパー-1
	11 ~ 20	スーパー-2
	21 ~ 255	ノーマル1、2/リーチなし

(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
15R大当り	0 ~ 120	スーパー-1
	121 ~ 240	スーパー-2
	241 ~ 250	ノーマル1
	251 ~ 255	ノーマル2

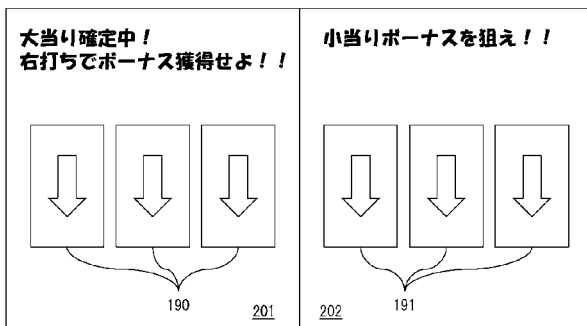
(c)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
2R大当り・小当り	0 ~ 122	スーパー-3
	123 ~ 255	ノーマル3

【図 7】

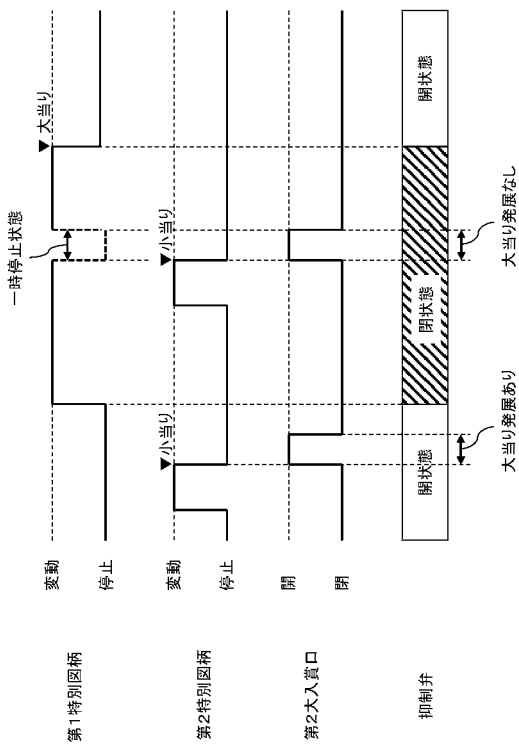
	保留1	保留2	保留3	保留4
222 0～10	スーパー1	スーパー1	スーパー1	スーパー1
224 11～20	スーパー2	スーパー2	スーパー2	スーパー2
226 21～255	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1	ノーマル1
			ノーマル2	ノーマル2
	ノーマル2	ノーマル2		
	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし

【図 8】

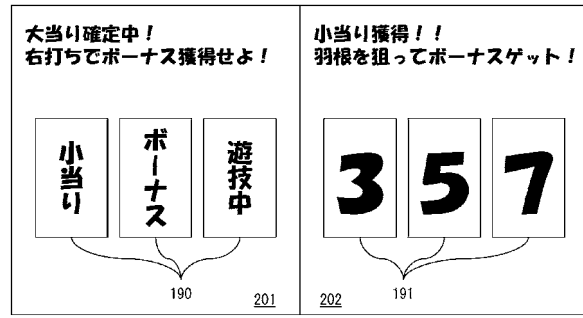


60

【図 10】

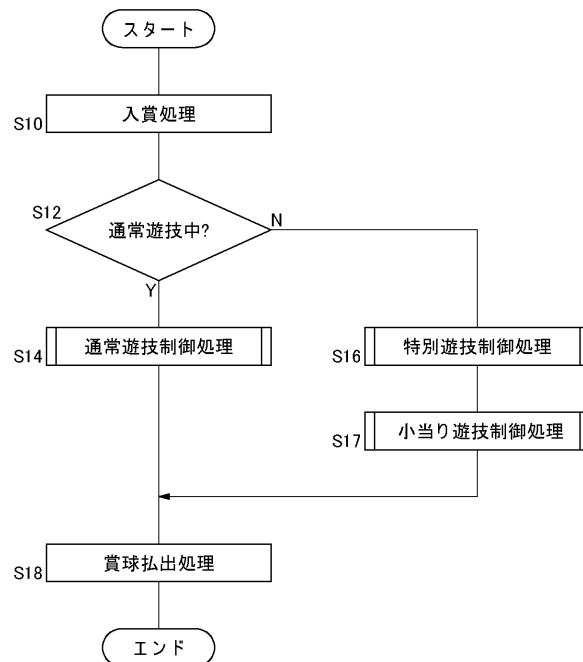


【図 9】

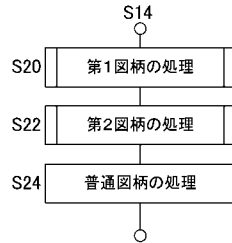


60

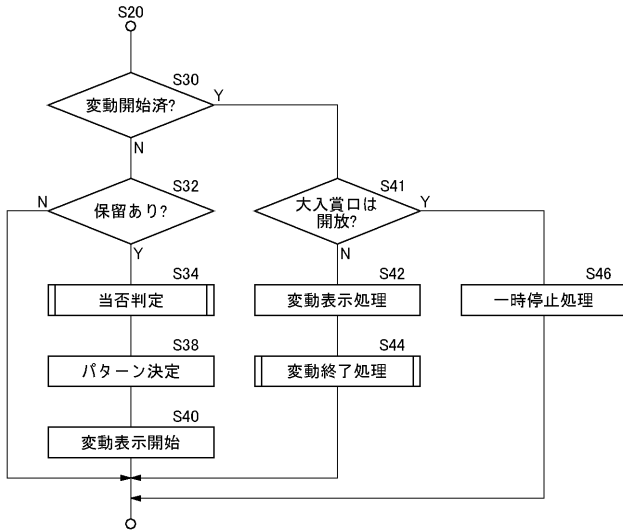
【図 11】



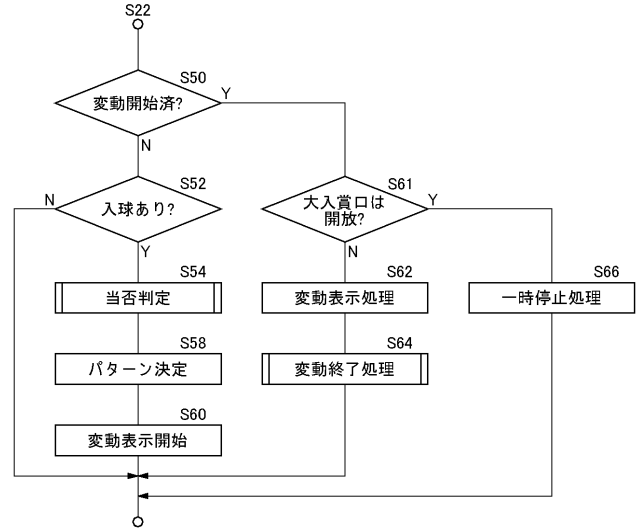
【図 1 2】



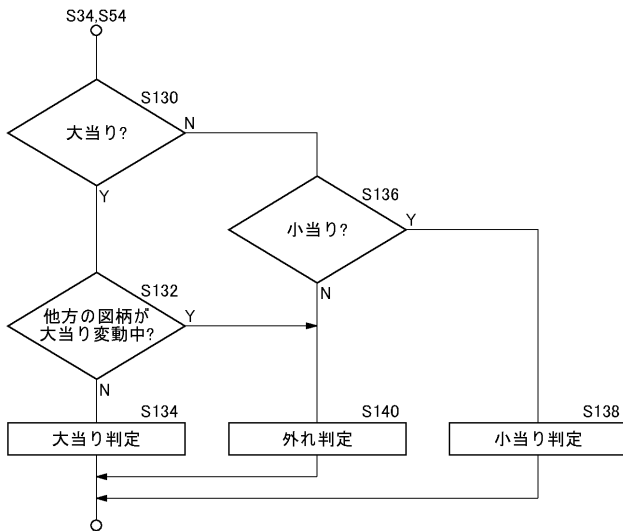
【図 1 3】



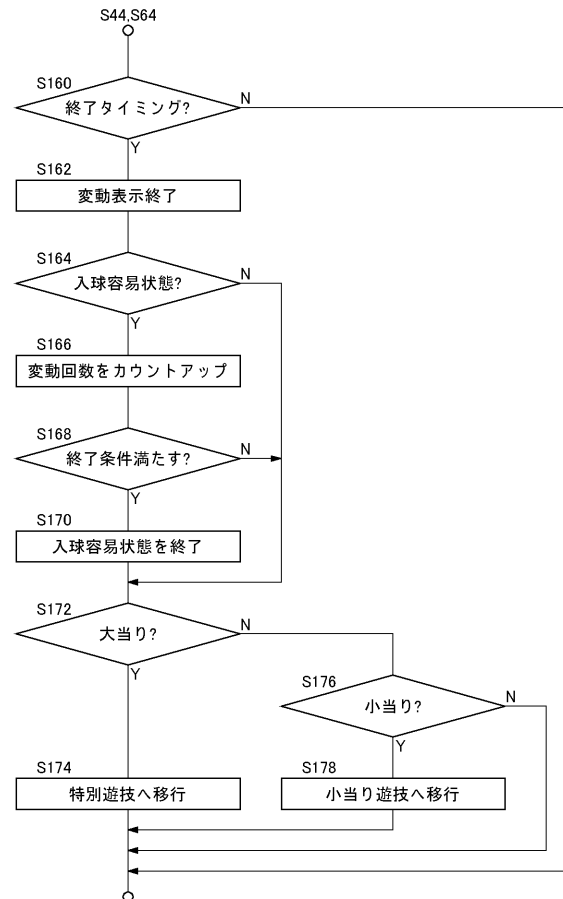
【図 1 4】



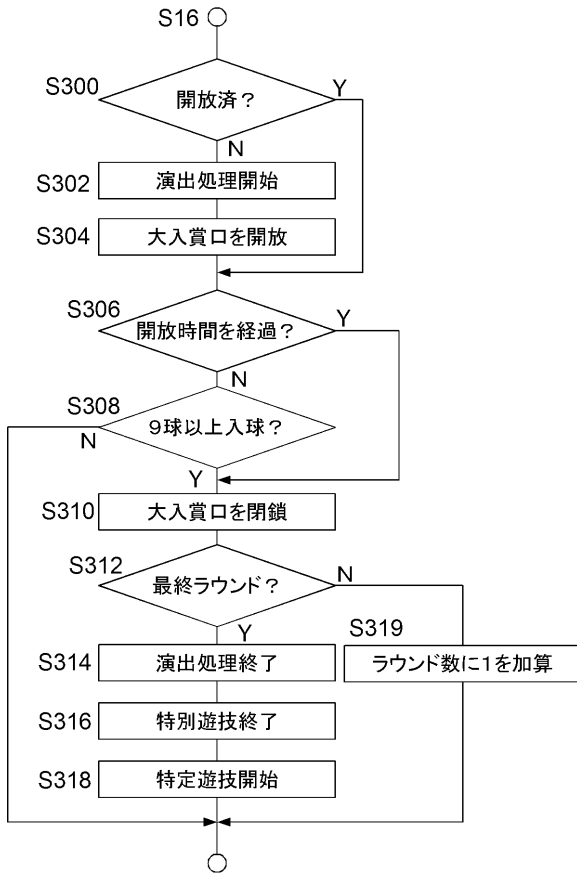
【図 1 5】



【図 1 6】



【図 17】



【図 18】

