

(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2016-26510

(P2016-26510A)

(43) 公開日 平成28年2月18日(2016.2.18)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 315Z

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 71 頁)

(21) 出願番号 特願2014-151788 (P2014-151788)
 (22) 出願日 平成26年7月25日 (2014. 7. 25)
 (31) 優先権主張番号 特願2014-134628 (P2014-134628)
 (32) 優先日 平成26年6月30日 (2014. 6. 30)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
 (72) 発明者 巽 正吾
 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
 Fターム(参考) 2C088 AA33 AA36 AA37 AA39 AA42
 EB55

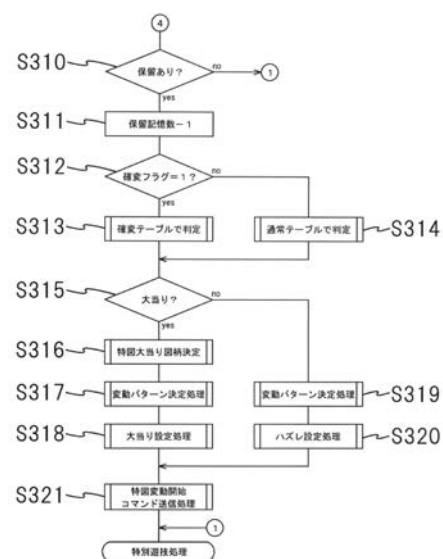
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】少ない投資金額で楽しむことができるパチンコ機を提供する

【解決手段】大当たり遊技にて第1大入賞口が開放されるラウンドの態様として、第1大入賞口に設けられた継続口に入球すると、次のラウンドに進む条件付ラウンドと、無条件で次のラウンドに進む無条件ラウンドとが設けられている。さらに、条件付ラウンドには、第1大入賞口に所定数の入球が生じるか、所定時間が経過すると、当該ラウンドが終了し、当該ラウンドの継続中に継続口に入球していれば次のラウンドに進む条件付ラウンドAと、継続口に入球すると直ちに当該ラウンドが終了し、次のラウンドに進む条件付ラウンドBが設けられている。当否判定で当たりになると、大当たり図柄や遊技状態等に基づき大当たり遊技における各ラウンドの態様が定められる(S318)。

【選択図】図10



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第 1 始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき第 1 当否判定を行うと共に、第 2 始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき第 2 当否判定を行う判定手段と、

前記第 1 当否判定、又は、前記第 2 当否判定で当りと判定されたことに起因して、特定領域が設けられた大入賞口を開放することで、複数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記大当り遊技を構成する前記ラウンドの態様を決定する決定手段と、
を備え、

最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドの態様として、

当該ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンドと、

当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記ラウンドに進まず、実行中の前記大当り遊技が終了する条件付ラウンドと、

が設けられており、

前記決定手段は、前記大当り遊技が、前記第 1 当否判定での当りにより行われたものであるか、前記第 2 当否判定での当りにより行われたものであるかに基づき、該大当り遊技の前記ラウンドの前記態様を決定すること、

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、弾球遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、大当りになると、複数のラウンドにわたり可変入賞装置を開放し、可変入賞装置に入球した遊技球が V 領域に進入すると、次のラウンドに進む弾球遊技機が知られている（特許文献 1）。また、このような弾球遊技機として、各ラウンドで、可変入賞装置に入球した遊技球を停留すると共に、可変入賞装置の入球数が所定数に達した場合等に停留していた遊技球を解放し、該遊技球を V 領域に進入させることで、次のラウンドに進むものも知られている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開昭 63 - 260581 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

これに対し、近年の弾球遊技機では、大入賞口を開放して行われる大当り遊技は、必ず最終ラウンドに到達するのが一般的であり、大当り遊技で大量の賞球を獲得可能となっている。

【0005】

このため、ホールと遊技者の利益のバランスを取るべく、当りになる確率を低下させ、遊技への投資金額を増加させる必要がある。さらに、近年の弾球遊技機は、周知、著名な著作物を利用した版權物が主流であり、ライセンス料が発生するため高額になっている。このため、新台を導入する際の設備投資額がかさんでおり、これを回収するには、より一層、当りになる確率を低下させ、遊技への投資金額を増加させる必要がある。

【0006】

本発明は、少ない投資金額で楽しむことができる弾球遊技機を提供することを目的とす

10

20

30

40

50

る。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に記載の弾球遊技機は、第1始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき第1当否判定を行うと共に、第2始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき第2当否判定を行う判定手段と、第1当否判定、又は、第2当否判定で当りと判定されたことに起因して、特定領域が設けられた大入賞口を開放することで、複数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、大当り遊技を構成するラウンドの態様を決定する決定手段と、を備え、最後のラウンド以外のラウンドの態様として、当該ラウンドが終了すると、無条件で次のラウンドに進む無条件ラウンドと、当該ラウンドの継続中に遊技球が特定領域に進入した場合には、次のラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が特定領域に進入しない場合には、次のラウンドに進まず、実行中の大当り遊技が終了する条件付ラウンドと、が設けられており、決定手段は、大当り遊技が、第1当否判定での当りにより行われたものであるか、第2当否判定での当りにより行われたものであるかに基づき、該大当り遊技のラウンドの態様を決定すること、を特徴とする。

10

【0008】

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

20

【0009】

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

【0010】

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

30

したがって、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】第1実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】第1実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】第1実施形態におけるパチンコ機の裏面図である。

【図4】第1実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】第1実施形態における第1大入賞口の説明図である。

【図6】第1実施形態における第1大入賞口の説明図である。

【図7】第1実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

40

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

【図9】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図10】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図11】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図12】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

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

。

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

。

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

50

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

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

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

。【図 19】第 1 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 20】第 1 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 21】第 1 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 22】第 1 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 23】第 1 実施形態における演出画面の説明図である。

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

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

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

【図 27】第 2 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

【図 29】第 2 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 30】第 3 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 31】第 3 実施形態におけるパチンコ機の大入賞装置の正面図である。

【図 32】第 3 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 33】第 3 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 34】第 3 実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 35】第 3 実施形態における大当り遊技選択処理 3 と遊技設定処理 1 についてのフローチャートである。

【図 36】第 3 実施形態における遊技設定処理 2 についてのフローチャートである。

【図 37】第 3 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 38】第 3 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 39】第 3 実施形態における特別遊技処理についてのフローチャートである。

【図 40】第 3 実施形態における入球率設定処理についてのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【0013】

[第 1 実施形態]

[構成の説明]

第 1 実施形態の遊技機たるパチンコ機を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）11、および図略の内枠が、開閉可能に設けてある。尚、これら前枠 11 および前記内枠は、シリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放する。

【0014】

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には、前記内枠に保持された遊技盤 2（図 2）が設けて

10

20

30

40

50

ある。

前枠 1 1 の上部の左右両側位置には、それぞれ、スピーカ 1 1 2 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、前枠 1 1 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 1 1 3 のほか、遊技の異常を報知する L E D 類が設けてある。

【 0 0 1 5 】

前枠 1 1 の下半部には、上皿 1 2 と下皿 1 3 とが一体に形成してある。下皿 1 3 の右側には発射ハンドル 1 4 が設けてあり、該発射ハンドル 1 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 1 2 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また、上皿 1 2 には賞球が払い出される。

10

【 0 0 1 6 】

下皿 1 3 は、上皿 1 2 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により、下皿 1 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

本パチンコ機 1 は、所謂 C R 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（C R ユニット）6 0 が隣接してある。パチンコ機 1 には、上皿 1 2 の右側に貸出ボタン 1 7 1、精算ボタン 1 7 2 および積算表示装置 1 7 3 が設けてある。また、上皿 1 2 の中央位置には、遊技者が操作可能な遊技ボタン 1 5 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 1 6 が設置されている。

【 0 0 1 7 】

図 2 は遊技盤 2 を示し、遊技盤 2 には、外レール 2 0 1 と内レール 2 0 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には、その中央部にセンターケース 2 0 0 が装着されている。

20

【 0 0 1 8 】

センターケース 2 0 0 は、中央に演出図柄表示装置 2 1（全体の図示は省略）の L C D パネルが配設されている。また、センターケース 2 0 0 には、周知のものと同様に、ワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【 0 0 1 9 】

センターケース 2 0 0 の左側位置には、普通図柄（以下、単に普図という）の普図作動ゲート（普図作動口）2 2 が設置されている。

センターケース 2 0 0 の直下には、特別図柄（以下、単に特図という）の当否判定を実行する始動口として、常時入球（入賞）可能な第 1 特図始動口 2 3 A、チューリップ式普通電動役物からなる第 2 特図始動口 2 3 B とが上下位置に設置されている。

30

【 0 0 2 0 】

第 2 特図始動口 2 3 B は、普通電動役物（以下、単に普電役物という）の開放時にのみ入球（入賞）可能である。普電役物は、遊技球が作動ゲート 2 2 を通過したことに起因して実行される普図の抽選で当たりとなると、所定時間開放する。

【 0 0 2 1 】

第 1 および第 2 特図始動口 2 3 A、2 3 B の右側位置には、開閉板にて開閉される第 1 大入賞口 2 5 A と、開閉板にて開閉される第 2 大入賞口 2 5 B とが上下 2 段に配置されている。第 1 大入賞口 2 5 A は、特図の大当りからの特別遊技（大当り遊技とも記載）において開閉する特別入賞装置であって、第 1 大入賞口 2 5 A 内には、入賞口の他に、特別遊技の継続に関する継続口 2 1 0 が設けられている（詳細は後述する）。第 2 大入賞口 2 5 B も、同様に、特別遊技において開閉する特別入賞装置であって、第 2 大入賞口 2 5 B 内には、入賞口の他に、特別遊技後の特典遊技に関する特典口 2 1 1 が設けられている。

40

【 0 0 2 2 】

また、第 1 および第 2 特図始動口 2 3 A、2 3 B の左側位置には、複数の普通入賞口 2 7 が配置され、遊技領域 2 0 の最下部には、アウト口 2 0 3 が設けられている。

尚、遊技盤 2 の遊技領域 2 0 には、多数の遊技釘や風車が植設されている。

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 の右下部には、遊技領域 2 0 外に、特図が変動表示される特図表示装置 2 8、

50

普図が変動表示される普通図柄表示装置 2 9、特図の保留記憶が表示される特図保留数表示装置 2 8 1、および普図の保留記憶が表示される普図保留数表示装置 2 9 1 が配設されている。

【 0 0 2 4 】

図 3 に示すように、パチンコ機 1 の裏側は、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技領域 2 0 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払い出される。また、本実施形態では、前記賞球を払い出す払出ユニット 3 3 により、前記貸出ボタン 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

10

【 0 0 2 5 】

パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は、遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は、内枠 3 0 に設けられている。図 3 では、発射制御装置 4 4 が描かれていないが、払出制御装置 4 1 の下に設けてある。

20

【 0 0 2 6 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が設けてあり、外部接続端子板 3 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来は、ホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠側（外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板 3 8 を介して、遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

【 0 0 2 7 】

図 4 は、本パチンコ機 1 の電氣的構成を示すブロック図で、遊技の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 および演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 および演出図柄制御装置 4 3 においては、何れも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れも CPU により、2 ms 周期又は 4 ms 周期の割り込み信号に起因して ROM に搭載しているメインルーチンおよびサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。

30

【 0 0 2 8 】

発射制御装置 4 4 には、CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 4 4 に、CPU、ROM、RAM 等を設けても良い。

40

主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 および外部接続端子板 5 3 8 を介して、前記遊技施設のホールコンピュータ 5 0 0 と電氣的に接続される。また、主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、前枠（ガラス枠）1 1 および内枠 3 0 が開放しているか否か検出するガラス枠開放 SW（スイッチ）5 0 1、内枠開放 SW 5 0 2、第 1 特図始動口 2 3 A への入球を検出する第 1 始動口 SW 5 0 3、第 2 特図始動口 2 3 B への入球を検出する第 2 始動口 SW 5 0 4、普図の作動ゲート 2 2 への入球を検出する普通図柄作動 SW 5 0 5、普通入賞口 2 7 への入球を検出する入賞口 SW 5 0 6、第 1 大入賞口 2 5 A への入球を検出する第 1 カウント SW 5 0 7、第 2 大入賞口 2 5 B への入球を検出する第 2 カウント SW 5 0 8、第 1 大入賞口 2 5 A の継続口 2 1 0 への入球を検出する継続 SW 5 0 9、第 2 大入賞口 2 5 B の特典口 2 1 1 への入球を検

50

出する特典SW510等からの検出信号が入力される。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

主制御装置40からの出力信号は、試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が、外部接続端子板538を経てホールコンピュータ500に送られる。

【0032】

主制御装置40と払出制御装置41とは、双方向通信が可能である。

払出制御装置41は、裏配線中継端子板530や払出中継端子板534を介して球タンク31が空状態になったことを検出する球切れSW520、遊技球が払い出されたことを検出する払出SW522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯SW523等の検出信号が入力される。主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニット端子板535を介してCRユニット60と電氣的に接続され、貸出要求信号に応じて払出モータ521を稼働させて貸球を払い出させる。精算表示装置173を介して球貸および精算SW171、172による貸出要求や精算要求の操作信号は、CRユニット60に入力され、プリペイドカードの残高表示は、CRユニット60によって制御する。

【0033】

発射制御装置44には、発射停止SW524や、発射ハンドル14に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチSW525等の検出信号が入力される。払出制御装置41を介して主制御装置40から送られてくるコマンド（タッチSW525の信号や遊技状況を反映している）や、発射ハンドル14の回動信号および発射停止SW524の信号に基づいて、発射モータ526を制御し、遊技球を発射および停止させる。

【0034】

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

【0035】

そして、サブ統合制御装置42は、スピーカ112を駆動して音声を出力したり、各種LEDや各種ランプ113の点灯、消灯等を制御する。更に、演出図柄制御装置43に対し、キャラクタなどを表示する擬似演出や、特図の擬似図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【0036】

演出図柄制御装置43は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に、演出図柄表示装置21を構成している。演出図柄制御装置43は、サブ統合制御装置42から送られてくるコマンドに応じて、演出図柄表示装置21のLCDパネルの表示を制御する。

【0037】

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

10

20

30

40

50

いし、調整可能となっても良い。

【 0 0 3 8 】

具体的には、例えば、継続口 2 1 0 を開閉する開閉部材 3 0 0 を設け、モータ 3 0 1 により開閉部材 3 0 0 を動作させ、継続口 2 1 0 を開閉する構成としても良いし（図 5（a）参照）、継続口 2 1 0 を位置や向きを変化可能に構成し、モータ 3 0 1 により継続口 2 1 0 の位置や向きを動かしても良い（図 5（b）参照）。無論、このような開閉部材 3 0 0 と継続口 2 1 0 を位置や向きを変化させる機構の双方を設けても良い。

【 0 0 3 9 】

また、例えば、第 1 大入賞口 2 5 A に設けられた入球口 2 5 A - 1 に繋がっており、一例として 3 つの振分口が形成されているクルーン 3 0 2 を設け、これらの振分口のの一つを継続口 2 1 0 とすると共に、残りの振分口 3 0 2 a , 3 0 2 b をハズレ口としても良い（図 6 参照）。さらに、クルーン 3 0 2 に可動物を配し、該可動物を作動させることで、継続口 2 1 0 への入球率を調整可能としても良い。

【 0 0 4 0 】

こうすることにより、第 1 大入賞口 2 5 A に入球した遊技球が継続口 2 1 0 に入球する確率が抑えられ、大当たり遊技が行われても必ず最終ラウンドに到達するとは限らなくなる。このため、遊技者にスリルや緊張感を与えることができ、第 1 大入賞口 2 5 A に入球した遊技球の挙動により遊技者を楽しませることができる。

【 0 0 4 1 】

無論、継続口 2 1 0 は、第 1 大入賞口 2 5 A に入球した遊技球が進入容易な態様で配されていても良い。

また、第 2 大入賞口 2 5 B も、第 1 大入賞口 2 5 A と同様の構成を有することにより、第 2 大入賞口 2 5 B に入球した遊技球が、予め定められた入球率で特典口 2 1 1 に入球可能となっても良い。

【 0 0 4 2 】

〔 動作の説明 〕

次に、パチンコ機 1 の動作について説明する。

パチンコ機 1 は、普図の作動ゲート 2 2 への入球に起因して普図用の乱数値を抽出し、該乱数値に基づいて当否抽選を行い、当否抽選の結果が当たりであれば、普通図柄表示装置 2 9 に当選結果を確定表示して前記普電役物を開放する。これにより、第 2 特図始動口 2 3 B への入賞が可能となる。

【 0 0 4 3 】

第 1 特図始動口 2 3 A 又は第 2 特図始動口 2 3 B への入球があると、これらに起因して特図用の乱数値が抽出されると共に、該乱数値に基づいて特図の当否判定が行われる。以後、第 1 特図始動口 2 3 A への入球に起因して行われる当否判定に係る特図を第 1 特図と、第 2 特図始動口 2 3 B への入球に起因して行われる当否判定に係る特図を第 2 特図と記載する。そして、特図表示装置 2 8 において特図の図柄変動が開始されると共に、演出図柄表示装置 2 1 において特図に対応する擬似演出図柄の図柄変動が開始される。

【 0 0 4 4 】

その後、特図表示装置 2 8 および演出図柄表示装置 2 1 の図柄変動を停止して特図を確定表示することで、当否判定の結果を報知する。判定結果が大当たりであれば、大当たり図柄を決めて各表示装置 2 8 , 2 1 に大当たり図柄が確定表示される。この場合、演出図柄表示装置 2 1 には、特図に対応する擬似演出図柄が表示される。

【 0 0 4 5 】

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

大当たり遊技は、第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B の所定の開閉作動を 1 ラウンドとして、第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B の開閉動作が、1 又は複数ラウンドにわたり継続される。本パチンコ機 1 の大当たり遊技は、最大 1 5 ラウンド（以下、ラウンドを R と記す）まで継続可能である。

10

20

30

40

50

【0046】

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

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

【0047】

さらに、条件付ラウンドには、条件付ラウンドA、Bが設けられている。条件付ラウンドAは、所定数の遊技球が第1大入賞口25Aに入球するか、又は、当該ラウンドの開始後、ラウンド継続時間が経過すると、当該ラウンドが終了し、当該ラウンドの継続中に遊技球が継続口210に入球していれば、次のラウンドに進む。また、条件付ラウンドBは、遊技球が継続口210に入球すると、直ちに当該ラウンドが終了し、次のラウンドに進む。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

また、第2開放ラウンドとして、第2大入賞口25Bの開放時間が長時間（第2大入賞口25Bの入球が容易となる程度の時間）であるロングラウンドと、該開放時間が短時間（第2大入賞口25Bの入球が極めて困難（実質的に不可能）となる程度の時間）であるショートラウンドが設けられている。第2開放ラウンドを、ロングラウンドとショートラウンドのいずれかにすることで、特典遊技が付与されるかどうか決定される。

【0051】

さらに、ロングラウンドとして、ロングラウンドA、Bが設けられていても良い。ロングラウンドAは、所定数の遊技球が第2大入賞口25Bに入球するか、又は、当該ラウンドの開始後、予め定められたラウンド継続時間が経過すると、当該ラウンドが終了する。一方、ロングラウンドBは、遊技球が特典口211に入球すると、直ちに当該ラウンドが終了する。

【0052】

以下、作動の詳細を主制御装置40で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

(1) メインルーチンについて

図7は、主制御装置40で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（S100～S110、S115）と残余処理（S111）とで構成され、2ms又は4ms周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（S100）。この判断は、RAMの特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断（S100：no）なら初期設定（S115）を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環としてRAMに書き込まれる。

【0053】

正常割り込みなら（S100：yes）、初期値乱数更新処理（S101）、特図の当否判定用の乱数値である大当り決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S102）、特図の大当り図柄決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S103）、普図の当り判定用

10

20

30

40

50

乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S 1 0 4）、特図のリーチに関するリーチ判定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S 1 0 5）、特図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数（乱数カウンタ）の更新処理（S 1 0 6）、入賞確認処理（S 1 0 7）、当否判定処理（S 1 0 8）、各出力処理（S 1 0 9）、不正監視処理（S 1 1 0）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理（S 1 1 1）をループ処理する。

【0054】

（2）入賞確認処理について

次に、「入賞確認処理」（S 1 0 7）について説明する。

図8に示す「始動入賞確認処理」は、主制御装置40で実行されるサブルーチンであり、この処理では、第1、第2特図始動口23A、23Bへの入賞を確認し、入賞時に抽出した各種乱数値の保留記憶処理を行う。

10

【0055】

「始動入賞確認処理」では、先ず第1、第2始動口SW503、504の検出信号に基づいて、第1、第2特図始動口23A、23Bに入賞があるかを確認する（S 2 0 0）。入賞があれば（S 2 0 0 : y e s）、各始動口に対応する保留記憶の数が既に上限数まで達しており満杯でないか確認する（S 2 0 1）。

【0056】

ここで、第1特図始動口23Aに対応する保留記憶を第1保留記憶とし、第2特図始動口23Bに対応する保留記憶を第2保留記憶とする。各保留記憶の上限数は4個である。入賞した始動口に対応する保留記憶が満杯でなければ（S 2 0 1 : y e s）、S 2 0 2の抽出乱数保留記憶処理において、前記入賞に起因して複数の乱数値（大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、ハズレ図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を抽出する。そして、入賞した始動口が第1特図始動口23Aであれば、第1保留記憶として記憶し、第2特図始動口23Bであれば、第2保留記憶として記憶する。

20

【0057】

また、この処理では、特図保留数表示装置281の点灯数を増加させると共にサブ統合制御装置42に現在の保留記憶数を送信する。

（3）当否判定処理について

次に、「当否判定処理」（S 1 0 8）について説明する。

30

【0058】

図9ないし図12は主制御装置40で実行される特図の「当否判定処理」のフローチャートを示す。図9に示すように「当否判定処理」は、第1又は第2大入賞口25A、25Bを開放させるための特別電動役物が作動中か確認し、作動していなければ（S 3 0 0 : n o）、特図が変動中か確認し、変動中でなければ（S 3 0 1 : n o）、特図の確定図柄が表示されているか確認する（S 3 0 2）。尚、特別電動役物が作動中（S 3 0 0 : y e s）であれば「特別遊技処理」に移行する。

【0059】

S 3 0 2の処理で確定図柄が表示中でなければ（S 3 0 2 : n o）、図10に示すように、第1、第2保留記憶のうちの少なくとも一方があるか確認する（S 3 1 0）。保留記憶がなければ（S 3 1 0 : n o）、「特別遊技処理」に移行する。保留記憶があれば（S 3 1 0 : y e s）、記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う（S 3 1 1）。該シフト処理により、第1、第2保留記憶のうち、最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

40

【0060】

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

【0061】

次に、S 3 1 2の処理で、確変フラグを確認して現在の遊技状態が前記確変遊技状態で

50

あるか確認する（確変フラグが「1」であれば確変中）。確変中であれば（S 3 1 2 : y e s）、確変時の当否判定用テーブルと、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して、大当りか否か当否判定を行う（S 3 1 3）。

【0062】

確変中でなければ（S 3 1 2 : n o）、通常確率（低確率）の当否判定用テーブルと、前記大当り決定用乱数とを対比して、大当りか否か当否判定を行う（S 3 1 4）。

続くS 3 1 5の処理では、S 3 1 3又はS 3 1 4の処理の当否判定が大当りか否かの確認を行う。

【0063】

大当りであれば（S 3 1 5 : y e s）、S 3 1 6の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。

S 3 1 7の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、演出図柄表示装置21に表示される特図の大当り用の変動時間などといった変動パターンを決定する。

【0064】

変動パターンの決定後、S 3 1 8で大当り設定処理を行う。この処理では、例えば、前記決定された大当り図柄等に基づき、大当り遊技の開放パターン（各ラウンドでの第1および第2大入賞口25A、25Bの開放態様等）や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、特典遊技が付与された際の特典遊技の継続回数（ST回数）等の設定を行う。なお、後述する大当り遊技選択処理を実行することで、大当り遊技の開放パターンを設定しても良い。この他にも、例えば、演出図柄表示装置21で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定がなされる。

【0065】

S 3 1 5の処理において、大当りでなくハズレであれば（S 3 1 5 : n o）、S 3 1 9の処理において、演出図柄表示装置21に表示される特図のハズレ用の変動時間などといった変動パターンを決定する。続くハズレ設定処理（S 3 2 0）では、遊技状態が確変、時短であれば、これらの継続期間をカウントする前記確変カウンタおよび時短カウンタを減算する。

【0066】

S 3 1 8又はS 3 2 0の各設定処理の後、S 3 2 1の処理では、特図表示装置28の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置42へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンド、図柄指定コマンドには、特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果などが含まれる。

【0067】

前記図9のS 3 0 1の処理で特図の変動中のときは（S 3 0 1 : y e s）、図11に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると（S 3 3 0 : y e s）、確定図柄表示処理（S 3 3 1）において、特図表示装置28の特図の変動表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43へ擬似図柄の変動表示および演出表示を終了させるように図柄確定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

【0068】

前記図9のS 3 0 2の処理で特図の確定図柄を表示中であれば（S 3 0 2 : y e s）、図12のS 3 4 0の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか確認する。確定図柄表示時間が終了していなければ（S 3 4 0 : n o）、「特別遊技処理」へ移行する。

【0069】

一方、確定図柄表示時間が終了したことを確認すると（S 3 4 0 : y e s）、確定図柄表示終了の処理（S 3 4 1）により、特図表示装置28の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置42へ特図に対応する擬似図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【0070】

10

20

30

40

50

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

【0071】

S 3 4 7の処理では、条件装置の作動を開始させる。S 3 4 8の処理では、役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は、大当たり遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は、特別電動役物を連続して作動させる装置である。

【0072】

そして、大当たり開始演出処理（S 3 4 9）によりサブ統合制御装置42へ大当たり演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

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

【0073】

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

【0074】

続くS 3 5 6の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置42へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【0075】

このように「当否判定処理」では、主制御装置40からサブ統合制御装置42へ向けて複数のコマンドが送信される。前記S 3 2 1の処理の変動開始コマンドにより演出図柄表示装置21の図柄変動が開始され、この場合、変動開始コマンドとともに変動パターン指定、第1又は第2特図の保留指定、更に少し間隔をおいて図柄指定（特図指定）および機種情報指定等のコマンドがサブ統合制御装置42へ送信される。

【0076】

図柄変動中、前記S 3 3 1の図柄確定コマンド（停止指定）により図柄変動が停止して特図が確定表示される。該確定表示中には、S 3 5 6の状態指定コマンドにより遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等がサブ統合制御装置42へ送られる。尚、状態指定コマンドは特図の確定表示時に送信されれば良く、本当否判定処理では、実質的に確定表示の終了時にサブ統合制御装置42へ送信される。

【0077】

（4）大当たり遊技選択処理について

次に、当否判定処理のS 3 1 8にてコールされ、大当たり遊技の開放パターンを決定する大当たり遊技選択処理について説明する。ここでは、一例として、大当たり遊技選択処理1～6について説明する。

【0078】

（4-1）大当たり遊技選択処理1について

大当たり遊技選択処理1では、大当たり図柄に応じて開放パターンが決定される（図13参照）。大当たり遊技選択処理1のS 3 6 0では、大当たり図柄1により大当たりとなったか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 6 0 : Y e s）、S 3 6 1に移行し、否定判定がなされた場合には（S 3 6 0 : N o）、S 3 6 2に移行する。

【0079】

S 3 6 1では、1～14Rが第1開放ラウンド、15R（最終ラウンド）が第2開放ラ

10

20

30

40

50

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

【0080】

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

【0081】

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

10

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

20

【0085】

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

30

【0086】

また、大当り図柄の種類に応じた確率の抽選で、開放パターンを決めても良い。

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

【0087】

40

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

【0088】

(4-2)大当り遊技選択処理2について

大当り遊技選択処理2では、遊技状態に応じて開放パターンが決定される(図14参照

50

）。大当り遊技選択処理 2 の S 3 7 0 では、現在の遊技状態が通常状態（特典遊技が行われていない状態）であるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 7 0 : Y e s ）、S 3 7 1 に移行し、否定判定がなされた場合には（S 3 7 0 : N o ）、S 3 7 2 に移行する。

【 0 0 8 9 】

S 3 7 1 では、上記大当り遊技 1 が選択され、本処理は終了する。

S 3 7 2 では、確変遊技状態であるか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 7 2 : Y e s ）、S 3 7 3 に移行し、否定判定がなされた場合（確変遊技が行われておらず、時短遊技のみが行われている場合）には（S 3 7 2 : N o ）、S 3 7 4 に移行する。

【 0 0 9 0 】

S 3 7 3 では、上記大当り遊技 2 が選択され、本処理は終了する。

S 3 7 4 では、上記大当り遊技 3 が選択され、本処理は終了する。

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

（ 4 - 3 ）大当り遊技選択処理 3 について

大当り遊技選択処理 3 では、当りとなった当否判定に対応する特図の種類に応じて、開放パターンが決定される（図 1 5 参照）。大当り遊技選択処理 3 の S 3 8 0 では、第 1 特図に対応する当否判定で当りとなったか否かが判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 8 0 : Y e s ）、S 3 8 1 に移行し、否定判定がなされた場合には（S 3 8 0 : N o ）、S 3 8 2 に移行する。

【 0 0 9 5 】

S 3 8 1 では、上記大当り遊技 1 が選択され、本処理は終了する。

S 3 8 2 では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技の後に特典遊技が付与されるか否か（大当り遊技にロングラウンドである第 2 開放ラウンドが含まれるか否か）が判定される。そして、肯定判定がなされた場合には（S 3 8 2 : Y e s ）、S 3 8 4 に移行し、否定判定がなされた場合には（S 3 8 2 : N o ）、S 3 8 3 に移行する。

【 0 0 9 6 】

S 3 8 3 では、上記大当り遊技 2 が選択され、本処理は終了する。

S 3 8 4 では、上記大当り遊技 3 が選択され、本処理は終了する。

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 7 】

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

10

【 0 0 9 8 】

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

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

【 0 0 9 9 】

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

20

【 0 1 0 0 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(4 - 4) 大当り遊技選択処理 4 について

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

30

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

S 3 9 1 では、上記大当り遊技 1 が選択され、本処理は終了する。

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

40

【 0 1 0 3 】

S 3 9 3 では、上記大当り遊技 3 が選択され、本処理は終了する。

S 3 9 4 では、上記大当り遊技 2 が選択され、本処理は終了する。

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

50

【 0 1 0 4 】

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

具体的には、例えば、S T 回数 X 回の場合には、60%の確率で大当り遊技 1 が、30%の確率で大当り遊技 2 が、10%の確率で大当り遊技 3 が選択されても良い。また、X 回 < S T 回数 < Y 回の場合には、20%の確率で大当り遊技 1 が、60%の確率で大当り遊技 2 が、20%の確率で大当り遊技 3 が選択されても良い。また、Y 回 S T 回数の場合には、10%の確率で大当り遊技 1 が、30%の確率で大当り遊技 2 が、60%の確率で大当り遊技 3 が選択されても良い。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

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

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(4 - 5) 大当り遊技選択処理 5 について

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

【 0 1 0 9 】

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

また、大当り遊技が、遊技球の入球が十分に可能となる程度の長時間（上述したロングラウンドの開放時間程度）にわたり第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B が開放されるラウンドと、短時間（上述したショートラウンドの開放時間程度）しか第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B が開放されず、大入賞口への入球が実質的に不可能なラウンドとから構成される場合には、大入賞口への入球が十分に可能となるラウンドの総数を、総ラウンド数としても良い。なお、第 1 開放ラウンドを第 1 大入賞口 2 5 A への入球が実質的に不可能なラウンドとするのであれば、該ラウンドを、無条件ラウンドとすることが考えられる。

【 0 1 1 0 】

次に、大当り遊技選択処理 5 について説明する（図 1 7 参照）。S 6 0 0 では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技の総ラウンド数が、最大ラウンド数（一例として 1 5 R ）であるか否かを判定する。そして、肯定判定がなされた場合には（S 6 0 0 : Y e s ）、S 6 0 1 に移行し、否定判定がなされた場合には（S 6 0 0 : N o ）、S 6 0 2 に移行する。

【 0 1 1 1 】

S 6 0 1 では、上記大当り遊技 3 が選択され、本処理は終了する。

S 6 0 2 では、大当り図柄等に基づき、大当り遊技の総ラウンド数が、予め定められた閾値である R 1 （一例として 8 ）以下であるか否かが判定される。そして、肯定判定がな

10

20

30

40

50

された場合には (S 6 0 2 : Y e s)、S 6 0 4 に移行し、否定判定がなされた場合には (S 6 0 2 : N o)、S 6 0 3 に移行する。

【 0 1 1 2 】

S 6 0 3 では、上記大当り遊技 2 が選択され、本処理は終了する。

S 6 0 4 では、上記大当り遊技 1 が選択され、本処理は終了する。

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

【 0 1 1 3 】

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

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(4 - 6) 大当り遊技選択処理 6 について

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

また、仮に、無条件ラウンドが 10 R 分、条件付ラウンドが 4 R 分含まれていたとしても、条件付ラウンドが後の方のラウンドであれば、確実に消化できるラウンドが多く存在する。例えば、1 ~ 10 R が無条件ラウンド、11 ~ 14 R が条件付ラウンドであれば、1 ~ 10 R は確実に消化できる。このため、より高い確率で遊技者に多くの賞球が付与される。

【 0 1 1 9 】

反対に、条件付ラウンドが前の方のラウンドであれば、確実に消化できるラウンドが少

10

20

30

40

50

なくなる。例えば、1～4Rが条件付ラウンド、5～14Rが無条件ラウンドであれば、確実に消化できるラウンドは存在しない。このため、遊技者に多くの賞球が付与される可能性が低くなる。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

なお、大当たり図柄や、遊技状態や、当たりとなった特図の種類や、特典遊技の継続回数（ST回数）や、総ラウンド数等に応じた確率の抽選により、無条件ラウンド等の数や、条件付ラウンド等が何ラウンド目に到来するかを定めても良い。

【0124】

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

【0125】

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

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

【0126】

（4-7）

大当たり遊技選択処理6について次の変形例が考えられる。

継続口を備えない第1電動役物（大入賞口）と継続口を備える第2電動役物（大入賞口）とを盤面上に有し、少なくとも第1ラウンドを含む所定回数は第1電動役物を無条件ラウンドとし、その後のラウンドは第2電動役物を条件付ラウンドAまたはBとする構成である。この構成により、無条件ラウンドでは継続口を閉じる、または継続口への入球を無効とする処理が必要でなくなる。

【0127】

この際、演出図柄表示装置21の画面上に大入賞口を模式的に表示することが考えられる。無条件ラウンドでは継続口を表示せず、条件付ラウンドでは継続口を表示する。第1電動役物と第2電動役物との形状を相違させて表示しても良い。

大入賞口に入賞があれば入賞個数を画面上に表示し、条件付ラウンドでは継続口への入

10

20

30

40

50

球があった旨を模式的に表示する。例えば、模式的に表示した遊技球が画面上の継続口に入球する表示を行う。条件付ラウンドでは、継続口に入球がない場合、入賞個数または開放時間の経過に従って継続口を赤色点滅表示する等の警告表示を行っても良い。

【 0 1 2 8 】

また、無条件ラウンドから条件付ラウンドに切り替える際、最大入賞個数の入賞又は最大開放時間の経過に起因する第 1 電動役物の閉鎖タイミングに基づき、継続口を有する第 2 電動役物の表示に切り替える構成が好ましい。

これにより、遊技者は第 2 電動役物が開放する前に、電動役物が切り替わることを事前に知ることができ、継続口に向けて遊技球を発射する準備を行うことが可能となる。

大入賞口への入賞又は継続口への入球は主制御装置 4 0 により検出され、サブ統合制御装置 4 2 を介して演出図柄制御装置 4 3 にコマンドが送信される。第 1 電動役物の閉鎖タイミングも、第 2 電動役物が開放する前に主制御装置 4 0 からサブ統合制御装置 4 2 にコマンドが送信される。閉鎖タイミングのコマンドを送信することなく、無条件ラウンドの最終ラウンドにおいて入賞個数が最大数になったことを演出図柄制御装置 4 3 が判断することにより、第 2 電動役物の表示に切り替えることも可能である。

【 0 1 2 9 】

(4 - 8) その他

本パチンコ機 1 では、当否判定が行われると、サブ統合制御装置 4 2 では、変動開始コマンドや図柄確定コマンド等に基づき擬似図柄による図柄変動が行われ、確定表示された擬似図柄により当否判定の結果が報知される。ここで、大当り図柄に応じた擬似図柄を確定表示し、確定表示された擬似図柄により特典遊技が付与されるか否かを報知するという場合には、擬似図柄とは別の図柄を用いて、どの開放パターンが選択されたかを報知する構成としても良い。こうすることにより、特典遊技の付与の有無とは別に大当り遊技の開放パターンを報知することができ、演出の幅を広げることができる。

【 0 1 3 0 】

(5) 特別遊技処理について

次に、「特別遊技処理」について説明する。

「特別遊技処理」は、図 1 9 に示すように、先ず S 4 0 0 の処理において、役物連続作動装置が作動中か確認し (S 4 0 0) 、作動中であれば (S 4 0 0 : y e s) 、 S 4 0 1 の処理で第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B が開放中か確認する。

【 0 1 3 1 】

S 4 0 1 の処理で第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B が開放中でなければ (S 4 0 1 : n o) 、インターバル中か確認し (S 4 0 2) 、インターバル中でなければ (S 4 0 2 : n o) 、大当り終了演出中か確認し (S 4 0 3) 、大当り終了演出中でなければ (S 4 0 3 : n o) 、大当り開始演出時間が経過したか確認し (S 4 0 4) 、大当り開始演出時間が経過していれば (S 4 0 4 : y e s) 、 S 4 0 5 の大入賞口開放処理において、最初の 1 R 目は第 1 大入賞口 2 5 A を開放して、リターンする。第 1 大入賞口 2 5 A の開放中に継続口 2 1 0 への入球が可能となり、継続口 2 1 0 が有効となる。

【 0 1 3 2 】

前記 S 4 0 1 の処理で第 1 又は第 2 大入賞口 2 5 A , 2 5 B が開放中であれば (S 4 0 1 : y e s) 、図 2 0 に示すように、実行中の特別遊技の開放パターンに基づき、現在のラウンドの態様を判別する。そして、現在のラウンドが無条件ラウンドの場合、 S 4 1 1 に移行し、条件付ラウンド A の場合、 S 4 1 2 に移行し、条件付ラウンド B の場合、 S 4 1 3 に移行し、これ以外の場合、 S 4 1 4 に移行する。

【 0 1 3 3 】

S 4 1 1 では、無条件ラウンド終了判定処理を実行し、 S 4 1 5 に移行する。

S 4 1 2 では、条件付ラウンド A 終了判定処理を実行し、 S 4 1 5 に移行する。

S 4 1 3 では、条件付ラウンド B 終了判定処理を実行し、 S 4 1 5 に移行する。

【 0 1 3 4 】

S 4 1 4 では、現在のラウンドの態様に応じた条件が充足されたか否かを判定し、充足

された場合には、継続フラグや終了フラグをセットする。また、現在のラウンドが第2開放ラウンドであれば、特典口211への入球を検出し、入球があった場合には入球フラグをセットする。

【0135】

具体的には、例えば、現在のラウンド(第2開放ラウンド)がロングラウンドAやショートラウンドである場合には、所定数の遊技球が第2大入賞口25Bに入球するか、又は、当該ラウンドの開始後、ラウンド継続時間が経過すると、終了フラグをセットしても良い。また、現在のラウンドがロングラウンドBである場合には、所定数の遊技球が第2大入賞口25Bに入球するか、当該ラウンドの開始後、ラウンド継続時間が経過するか、特典口211への入球があった場合に、終了フラグをセットしても良い。

10

【0136】

また、現在のラウンドが第2開放ラウンドである場合、条件付ラウンドと同様、特典口211への入球があった場合に限り、継続フラグをセットして次のラウンドに進むようにしても良い(換言すれば、特典口211への入球がない場合には、継続フラグをセットしないようにして、次のラウンドに進まないようにしても良い)。無論、これに限定されることは無く、無条件ラウンドと同様、無条件で継続フラグをセットすることで、特典口211への入球の有無に関わらず、次のラウンドに進むようにしても良い。

【0137】

S415では、ラウンド継続時間が終了したか否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には(S415:Yes)、S417に移行し、否定判定が得られた場合には(S415:No)、S416に移行する。

20

【0138】

S416では、終了フラグが「1(終了)」か否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には(S416:Yes)、S417に移行し、否定判定が得られた場合には(S416:No)、本処理は終了する。

【0139】

S417では、継続フラグが「1(継続)」か否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には(S417:Yes)、S418に移行し、否定判定が得られた場合には(S417:No)、図21のS423に移行する。

【0140】

S418では、ラウンド数がインクリメントされ、S419では、継続フラグがクリアされる。そして、続くS420では、大当りインターバル処理が実行され、本処理は終了する。大当りインターバル処理では、サブ統合制御装置42へ大当りのインターバル演出を開始させるようにコマンドを送信する。

30

【0141】

図19のS402の処理でインターバル中であれば(S402:yes)、図21に示すように、S421の処理で大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば(S421:yes)、最終ラウンド(15R)であるかどうか確認し(S422)、最終ラウンドであれば(S422:yes)、大当り終了演出の処理(S423)を実行し、この処理でサブ統合制御装置42に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

40

【0142】

一方、前記S422の処理で最終ラウンドでなければ(S422:no)、前回のラウンドが14Rであったか否かを確認し(S424)、14Rでなければ(S424:no)、S425の処理において第1大入賞口25Aを開放する。

【0143】

また、前記S424の処理で14Rであれば(S424:yes)、S426の処理において最終ラウンド(15R)として第2大入賞口25Bの開放処理を実行してリターンする。第2大入賞口25Bの開放中に特典口211への入球が可能となり、特典口211が有効となる。なお、本実施形態では、最終ラウンドを第2開放ラウンドとしているが、

50

最終ラウンドよりも前のラウンドを、第2開放ラウンドとしても良い。

【0144】

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

【0145】

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

10

【0146】

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

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

【0147】

その後、サブ統合制御装置42へ大当たり遊技終了のコマンドを送信するとともに(S439)、状態指定コマンドとして前記開放延長遊技状態へ移行するか否かの情報をサブ統合制御装置42等へ送信する(S440)。その後にリターンする。

20

【0148】

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

【0149】

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

30

【0150】

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

【0151】

(6)無条件ラウンド終了判定処理について
次に、特別遊技処理のS411にてコールされ、無条件ラウンドを終了するか否かを判定する無条件ラウンド終了判定処理について、図24のフローチャートを用いて説明する。

40

【0152】

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

【0153】

50

S 5 0 1では、当該ラウンドにおける第1大入賞口2 5 Aへの入賞数をカウントし、S 5 0 2に移行する。

S 5 0 2では、入賞数が所定数（例えば10個）に到達したか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 0 2 : Y e s）、S 5 0 3に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 0 2 : N o）、S 5 0 4に移行する。

【0 1 5 4】

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

S 5 0 4では、継続フラグに「1」をセットし、本処理を終了する。

（7）条件付ラウンドA終了判定処理について

次に、特別遊技処理のS 4 1 2にてコールされ、条件付ラウンドAを終了するか否かを判定する条件付ラウンドA終了判定処理について、図2 5のフローチャートを用いて説明する。

10

【0 1 5 5】

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

【0 1 5 6】

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

S 5 1 2では、入賞数が所定数（例えば10個）に到達したか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 1 2 : Y e s）、S 5 1 3に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 1 2 : N o）、S 5 1 4に移行する。

20

【0 1 5 7】

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

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

【0 1 5 8】

S 5 1 5では、継続フラグに「1」をセットし、本処理を終了する。

（8）条件付ラウンドB終了判定処理について

次に、特別遊技処理のS 4 1 3にてコールされ、条件付ラウンドBを終了するか否かを判定する条件付ラウンドB終了判定処理について、図2 6のフローチャートを用いて説明する。

30

【0 1 5 9】

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

【0 1 6 0】

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

40

S 5 2 2では、入賞数が所定数（例えば10個）に到達したか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には（S 5 2 2 : Y e s）、S 5 2 3に移行し、否定判定が得られた場合には（S 5 2 2 : N o）、S 5 2 4に移行する。

【0 1 6 1】

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

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

【0 1 6 2】

S 5 2 5では、継続フラグに「1」をセットすると共に、続くS 5 2 6にて終了フラグ

50

に「１」をセットし、本処理を終了する。

【効果】

このように、本パチンコ機１によれば、特別遊技中に継続口２１０に入球させ、継続条件を達成していかないと特典口２１１が有効になる最終の１５Ｒに到達することができず、また、最終の１５Ｒに到達できても特典口２１１へ入球させることができなければ特典が付与されないため、遊技者は特別遊技による賞球の獲得を確保するとともに、ラウンド継続と特典獲得を目指しながら遊技をすることができ、遊技者の期待感とスリル感を向上し、遊技の興趣を豊かにできる。

【０１６３】

また、継続口２１０を備えた第１大入賞口２５Ａと、特典口２１１を備えた第２大入賞口２５Ｂとを別々に設けることにより、遊技者はどちらが開放するかで、継続を狙うか特典を狙うかといった遊技目的を明確にして遊技を楽しむことができる。

【０１６４】

〔第２実施形態〕

次に、本発明を適用した第２実施形態のパチンコ機について説明する。本パチンコ機は、図２７に示すように、遊技盤２の遊技領域２０に、単一の大入賞口２５が設けられ、大入賞口２５の内部には特別入球口２１２が設けられている。大入賞口２５は、第１実施形態の第１大入賞口２５Ａと同様に構成されており、大入賞口２５に入球した遊技球は、所定の入球率で特別入球口２１２に入球するようになっている。

【０１６５】

特別遊技では、全てのラウンドで大入賞口２５が開放され、各ラウンドでは、第１実施形態にて第１，第２大入賞口２５Ａ，２５Ｂが開放される態様と同様の態様で、大入賞口２５が開放される。第１実施形態における第１開放ラウンドでは、特別入球口２１２は、特別遊技を継続させるための継続口として用いられ、第２開放ラウンドでは、特別入球口２１２は、特典を付与するための特典口として用いられる。換言すれば、第１開放ラウンドと第２開放ラウンドの双方で大入賞口２５が開放され、条件付ラウンドＡ，Ｂでは、特別入球口２１２が継続口として用いられ、第２開放ラウンドでは、特別入球口２１２が特典口として用いられる。

【０１６６】

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

【０１６７】

本パチンコ機は、遊技盤２の遊技領域２０にはセンターケース２００の右側位置に普図の作動ゲート２２が設けられている。また、普図の作動ゲート２２の下方位置には、普電役物により開閉する第２特図始動口２３Ｂが設けられている。

【０１６８】

図２８は、本パチンコ機の電氣的な構成を示すブロック図であり、主制御装置４０は、特別遊技において、大入賞口ソレノイド５１２を駆動制御して大入賞口２５を開閉作動させる。また、特別入球口２１２への入球を検出する特別入球口ＳＷ５１５から、検出信号を受信する。

【０１６９】

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

第２実施形態の「特別遊技処理」では、第１大入賞口２５Ａに替えて、大入賞口２５への入球に基づき処理が行われる。また、第２実施形態の「特別遊技処理」では、第１実施形態の「特別遊技処理」におけるＳ４２１～Ｓ４２６（図２１）の処理に替えて、Ｓ４５０～Ｓ４５３（図２９）が実行される。

【０１７０】

すなわち、「特別遊技処理」の前記Ｓ４０２の処理において、大当たりのインターバル中

10

20

30

40

50

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

【 0 1 7 1 】

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

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

【 0 1 7 2 】

[効果]

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

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

[第 3 実施形態]

[構成の説明]

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

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

図 3 1 に示すように、大入賞装置 2 6 は、内部が上下二段に仕切られ、上段部 2 6 0 の左右両側には、左右一対の開閉可能は羽根部材 2 6 1 が設けられている。そして、羽根部材 2 6 1 の開放により、遊技球が入球可能である。

【 0 1 7 7 】

上段部 2 6 0 には、その中央と左右両側に、それぞれ、中央口 2 6 2、左口 2 6 3 及び右口 2 6 4 が設けられ、これらのいずれかにより、羽根部材 2 6 1 の開放時に入球した遊技球を受け入れる。また、上段部 2 6 0 の中央口 2 6 2 には、一定速度で回転し、遊技球を、中央口 2 6 2、左口 2 6 3、及び、右口 2 6 4 へと振分け可能な振分部材 2 6 5 が設けられている。振分部材 2 6 5 は、中央口 2 6 2 への入球を容易とする状態、中央口 2 6 2 への入球を困難として左口 2 6 3 への入球を容易とする状態、中央口 2 6 2 への入球を困難として右口 2 6 4 への入球を容易とする状態とに切替え可能である。

【 0 1 7 8 】

振分部材 2 6 5 の挙動を設定することで、大入賞装置 2 6 に入球した遊技球が特別入球

10

20

30

40

50

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

[動作の説明]

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

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

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

【 0 1 8 5 】

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

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

【 0 1 8 6 】

(1) 当否判定処理について

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

【 0 1 8 7 】

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

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

10

20

30

40

50

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

【0188】

なお、大当りの当選確率を一例として200分の1（確変時は20分の1）、小当りの当選確率を一例として200分の199（確変時は20分の19）とし、始動口の入球によりほぼ確実に小当りが発生すると共に、稀に大当りが発生し、ハズレが発生しない構成としても良い。無論、ハズレが発生するよう、大当りと小当りの当選確率が調整されていても良い。また、大当りが発生せず、小当り遊技にて役物大当りが発生した場合に限り、大当り遊技が行われる構成としても良い。

10

【0189】

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

【0190】

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

20

【0191】

S 3 2 1 の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、特図表示装置28における特図の小当り用の変動時間等といった変動パターンを決定する。

【0192】

変動パターンの決定後、S 3 2 2 で小当り設定処理を行う。この処理では、例えば、前記決定された小当り図柄等に基づき、小当り遊技の開放パターン（大入賞装置26の開放時間や開放回数等）や、役物大当りにより行われる大当り遊技の開放パターン（各ラウンドでの大入賞装置26の開放態様等）や、特典遊技として確変遊技を付与するか時短遊技を付与するかや、特典遊技が付与された際の、特典遊技の継続回数（ST回数）等の設定を行う。なお、後述する遊技設定処理を実行することで、小当り遊技や、役物大当りによる大当り遊技の開放パターンを設定しても良い。

30

【0193】

また、この時、振分部材265等の動作パターンを設定することで、大入賞装置26に入球した遊技球が特別入球口212（権利発生口）に入球する入球率を設定しても良い。この入球率は、特別入球口212が継続口として用いられる場合の入球率や、特典口として用いられる場合の入球率とは異なる値となっても良い。

【0194】

この他にも、例えば、演出図柄表示装置21で実行される小当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定等がなされる。

40

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

【0195】

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

続いて、第3実施形態のS 3 4 0 ~ S 3 5 1（図34）の処理について説明する。S 3 4 0 ~ S 3 4 2 は、第1, 第2実施形態のS 3 4 0 ~ S 3 4 2 と同様である。

【0196】

S 3 4 3 では、第1, 第2実施形態のS 3 4 3 ~ S 3 4 6 と同様、確変フラグが「1」

50

であれば、確変フラグに「0」をセットすると共に、時短フラグが「1」であれば、時短フラグに「0」をセットする。

【0197】

続くS344～S346では、第1,第2実施形態のS347～S349と同様の処理が行われ、その後、「特別遊技処理」に移行する。

一方、S342にて確定表示された特図が大当りになる組合せでないと判定された場合には(S342: no)、確定表示された特図が小当りになる組合せであるか否かを判定する(S347)。小当りになる組み合わせである場合には(S347: yes)、条件装置を作動させ(S348)、小当り開始演出処理(S349)によりサブ統合制御装置42へ小当り演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

10

【0198】

これに対し、確定表示された特図が、小当りになる組み合わせでない場合には(S347: no)、S350にて、第1,第2実施形態のS350～S355と同様にして、確変フラグ,時短フラグを更新する。続くS351では、第1,第2実施形態のS356と同様の処理が行われ、「特別遊技処理」に移行する。

【0199】

(2)大当り遊技選択処理、及び、遊技設定処理について

次に、当否判定処理のS318にてコールされ、直撃大当りによる大当り遊技の開放パターンを決定する大当り遊技選択処理と、S322にてコールされ、小当り遊技の開放パターンと、役物大当りによる大当り遊技の開放パターンを設定する遊技設定処理について

20

説明する。

【0200】

(2-1)大当り遊技選択処理7及び遊技設定処理1について

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

【0201】

また、これらに替えて、大当り遊技選択処理7が実行されても良い(図35(a)参照)。大当り遊技選択処理7では、大当り遊技の開放パターンとして、第1,第2実施形態における大当り遊技3(又は大当り遊技2)が選択される(S620)。

【0202】

30

そして、大当り遊技選択処理7が実行される場合には、遊技設定処理として、遊技設定処理1を実行するのが好適である(図35(b)参照)。遊技設定処理1では、役物大当りが発生した際の大当り遊技の開放パターンとして、大当り遊技1が選択される(S630)。

【0203】

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

40

【0204】

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

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

【0205】

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

50

も良い。

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

【0206】

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

10

【0207】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(2-2) 遊技設定処理2について

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

【0208】

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

20

【0209】

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

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

30

【0210】

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

【0211】

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

40

【0212】

また、S645では、小当り遊技における大入賞装置26の開放時間をT3秒(一例として3秒)とする。この時、小当り遊技における大入賞装置26の開放回数等をさらに設定しても良い。また、役物大当りが発生した場合の大当り遊技の開放パターンを大当り遊技1とし(S646)、本処理を終了する。

【0213】

なお、S641, S643, S645において、遊技状態や、当りとなった特図の種類や、役物大当りの発生により行われる特典遊技の継続回数(ST回数)や総ラウンド数等に応じて、小当り遊技の開放パターンや大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。ま

50

た、小当り遊技における開放パターン（開放時間）に応じて、大当り遊技の開放パターンを決定しても良い。

【0214】

また、S641, S643, S645において、さらに、大入賞装置26の内部に設けられた振分部材265の挙動を設定することで、小当り遊技中に大入賞装置26に入球した遊技球が特別入球口212に入球する入球率を設定しても良い。この入球率は、特別入球口212が継続口として用いられる場合の入球率や、特典口として用いられる場合の入球率とは異なる値となっても良い。

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

具体的には、例えば、小当り図柄が特典図柄である場合には、相対的に高い確率で、小当り遊技の開放時間をT1にすると共に、大当り遊技の開放パターンを大当り遊技3にしても良い。また、例えば、小当り図柄が奇数である場合には、相対的に高い確率で、小当り遊技の開放時間をT2にすると共に、大当り遊技の開放パターンを大当り遊技2にしても良い。また、例えば、小当り図柄が偶数である場合には、相対的に高い確率で、小当り遊技の開放時間をT3にすると共に、大当り遊技の開放パターンを大当り遊技3にしても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

【0218】

（3）特別遊技処理について

第3実施形態の特別遊技処理は、第2実施形態の特別遊技処理と一部が相違している。具体的には、図19のS400～S405に替えて、図37の400～S407が行われる点と、図29のS450～S453に替えて、図38のS450～S454が行われる点と、さらに図39のS460～S477が行われる点で、第2実施形態と相違している。また、大当り遊技の各ラウンドで、大入賞口25に替えて、大入賞装置26が開放される点で、第2実施形態と相違している。

【0219】

まず、第3実施形態のS400～S407（図37）の処理について説明する。S400では、条件装置が作動中か否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には（S400：yes）、S401に移行し、否定判定が得られた場合には（S400：no）、本処理を終了する。

【0220】

S401では、役物連続作動装置が作動中であるか否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には（S401：yes）、S402に移行し、否定判定が得られた場合には（S401：no）、S452（図38）に移行する。

【0221】

S402～S405は、第2実施形態のS401～S404と同様である。

また、S405にて、大当り開始演出時間が経過したと判定された場合（S405：yes）に移行するS406では、大入賞装置26に入球した遊技球が特別入球口212に入球する確率である入球率を設定する入球率設定処理（詳細は後述する）が行われる。

【0222】

続くS407は、第2実施形態のS405と同様である。

次に、第3実施形態のS450～S454（図38）の処理について説明する。

S450～S452は、第2実施形態のS450～S452と同様である。

【0223】

また、S451にて、最終ラウンドではないと判定された場合に移行するS453では、上述した入球率設定処理（詳細は後述する）が行われる。

続くS454は、第2実施形態のS453と同様である。

【0224】

次に、第3実施形態のS460～S477の処理について説明する（図39参照）。

S460では、小当り開始演出中か否かが判定され、肯定判定が得られた場合には（S460：yes）、S461に移行し、否定判定が得られた場合には（S460：no）、S464に移行する。

【0225】

S461では、小当り開始演出の終了タイミングか否かが判定され、肯定判定が得られた場合には（S461：yes）、S462に移行し、否定判定が得られた場合には（S461：no）、本処理を終了する。

【0226】

S462では、大入賞装置26が開放される。以後、先に設定された開放時間にわたり、大入賞装置26が開放される。続くS463では、特別入球口212を権利発生口として有効にし、本処理を終了する。以後、予め定められた有効時間にわたり、特別入球口212が権利発生口として有効になる。なお、有効時間は、大入賞装置26の開放時間よりも若干長い時間であるのが好適である。こうすることにより、閉鎖直前に大入賞装置26に遊技球が入球し、大入賞装置26の閉鎖後に該遊技球が特別入球口212に入球した場合であっても、役物大当りが発生する。

【0227】

一方、S464では、特別入球口212が権利発生口として有効か否かが判定され、肯定判定が得られた場合には（S464：yes）、S465に移行し、否定判定が得られた場合には（S464：no）、S474に移行する。

【0228】

S465では、大入賞装置26の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S465：yes）、大入賞装置26を閉鎖（S466）した後に本処理を終了し、否定判定が得られた場合には（S465：no）、S467に移行する。

【0229】

S467では、権利発生口の有効時間が終了したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S467：yes）、小当り終了演出を開始（S468）させた後に本処理を終了し、否定判定が得られた場合には（S467：no）、S469に移行する。

【0230】

S469では、権利発生口（特別入球口212）への入球が生じたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S469：yes）、S470に移行し、否定判定が得られた場合には（S469：no）、本処理を終了する。

【0231】

S470では、役物連続作動装置の作動を開始させ、その後、大入賞装置26を閉鎖させる（S471）と共に、権利発生口としての特別入球口212を無効とする（S472）。そして、大当り開始演出を開始させ（S473）、本処理を終了する。

【0232】

一方、特別入球口212が権利発生口として有効ではない場合に移行するS474では、小当り終了演出が行われているか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S474：yes）、S476に移行し、否定判定が得られた場合には（S474：no）、S475に移行する。

10

20

30

40

50

【0233】

S 4 7 5 では、小当り開始演出を開始させ、本処理を終了する。

一方、S 4 7 6 では、小当り終了演出の終了タイミングか否かが判定され、肯定判定が得られた場合には (S 4 7 6 : y e s)、S 4 7 7 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 4 7 6 : n o)、本処理を終了する。

【0234】

S 4 7 7 では、条件装置の作動を停止させ、本処理を終了する。

(4) 入球率設定処理について

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

【0235】

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

【0236】

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

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

【0237】

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

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

【0238】

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

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

【0239】

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

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

【0240】

なお、上述したように、特別入球口 2 1 2 が確変口として用いられるロングラウンドには、所定数の遊技球が大入賞装置 2 6 に入球することによりラウンドが終了するロングラウンド A と、特別入球口 2 1 2 への入球によりラウンドが終了するロングラウンド B とが設けられている。S 6 5 1 では、次のラウンドがロングラウンド A であるかロングラウンド B であるかに応じて、入球率を設定しても良い。具体的には、次のラウンドがロングラウンド A である場合には、次のラウンドがロングラウンド B である場合に比べ、入球率を低くしても良い。こうすることにより、大当り遊技の賞球数が多い場合には、特典遊技が付与され難くなり、遊技者に付与される賞球数のバランスを取ることができる。

【0241】

[効果]

10

20

30

40

50

本パチンコ機によれば、第2実施形態と同様に、大入賞装置26の内部に特別入球口212を設け、これを、権利発生口と、継続口と、特典口とに切替える構成としたので、第2実施形態と同様な作用効果が得られる。更に、振分部材265を設けることにより、特別入球口212へ入球するか否か、すなわち、大当り遊技が継続できるか否か、又は、特典が獲得できるか否かといったスリル感、さらには、小当りから大当りに移行するか否かを行ったスリル感を向上し、以って遊技を豊かにできる。

【0242】

〔他の実施形態〕

(1)第1実施形態では、第2大入賞口25Bに特典口211が設けられているが、特典口211を設けない構成としても良い。また、第2実施形態では、大入賞口25に設けられた特別入球口212が特典口として用いられるが、特別入球口212を特典口として用いない構成としても良い。なお、このような場合には、大当り図柄に応じて、大当り遊技後に特典遊技を付与するかどうかを決定することが考えられる。

10

【0243】

また、第2実施形態のパチンコ機では、大入賞口25には、継続口と特典口として用いられる特別入球口212が設けられているが、大入賞口25に、継続口と特典口とを別々に設けても良い。

【0244】

また、第2実施形態のパチンコ機において、第3実施形態と同様にして、大入賞口25に入球した遊技球の特別入球口212への入球率を設定しても良い。

20

また、第2実施形態のパチンコ機において、第3実施形態と同様にして、大入賞口25に設けられた特別入球口212を、権利発生口と継続口と特典口として用いても良い。

【0245】

また、第3実施形態のパチンコ機では、大入賞装置26には、権利発生口と継続口と特典口として用いられる特別入球口212が設けられているが、大入賞装置26に、権利発生口と継続口と特典口とを別々に設けても良い。

【0246】

また、第3実施形態のパチンコ機において、特別入球口212を、権利発生口と継続口として用い、特典口として用いない構成としても良い。なお、このような構成とする場合には、小当り図柄の種類等に基づき、大当り遊技の終了後に特典遊技を付与するか否かを決定しても良い。

30

【0247】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(2)また、第1実施形態の第1大入賞口25Aや、第2実施形態の大入賞口25や、第3実施形態の大入賞装置26に、遊技球を停留させる停留装置を設け、停留装置の作動中は、停留装置により停留されていない遊技球は、継続口210又は特別入球口212への入球が困難となるように構成しても良い。そして、第1大入賞口25A、大入賞口25、又は、大入賞装置26が開放されるラウンドにて停留装置を作動させ、第1大入賞口25A等に入球した遊技球を停留装置にて停留すると共に、入球数が所定数に達した際や、当該ラウンドの開始後、所定時間を経過した際に、停留していた遊技球を解放し、該遊技球を継続口210又は特別入球口212に進入させるという態様のラウンドを設けても良い。なお、該ラウンドを、条件付ラウンドCと記載する。

40

【0248】

条件付ラウンドCでは、第1大入賞口25A等に入球した遊技球が一定期間にわたり停留されるため、当該ラウンドがすぐに終了してしまうことが無く、第1大入賞口25A等に多くの遊技球を入球させることができる。条件付ラウンドAに替えて条件付ラウンドCを用いることで、同様の効果を得ることができる。

【0249】

(3)第1実施形態のパチンコ機1の第1、第2大入賞口25A、25Bや、第2実施形態のパチンコ機の大入賞口25や、第3実施形態のパチンコ機の大入賞装置26に、入

50

球した遊技球を継続口 2 1 0 又は特別入球口 2 1 2 に誘導する誘導装置を設けても良い。

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

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

【0257】

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

したがって、遊技者は、少ない投資金額で楽しむことができる。

【0258】

なお、第 2 の発明のように、条件付ラウンドの態様として、予め定められた条件が充足された時点で当該ラウンドが終了し、当該ラウンドの継続中に遊技球が特定領域に進入していれば、当該ラウンドの終了後に、次のラウンドに進む条件付ラウンド A と、遊技球が

10

20

30

40

50

特定領域に進入すると、直ちに当該ラウンドが終了し、次のラウンドに進む条件付ラウンドBと、が設けられていても良い。

【0259】

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

【0260】

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

【0261】

また、第3の発明のように、始動口への入球確率、又は、当否判定で当りと判定される確率を定める状態を、遊技状態とし、決定手段は、当りと判定された当否判定がなされた際の遊技状態と、該当否判定に係る始動口への入球に起因して抽出された乱数とのうちの少なくとも一方に基づき、該当りに起因して行われる大当り遊技を構成するラウンドの態様を決定しても良い。

【0262】

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

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

【0263】

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

【0264】

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

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

無条件ラウンドでは多くの賞球を得ることができるため、大当り遊技に含まれる無条件ラウンドの数を変えることで、大当り遊技で付与される賞球数を調整することができる。

10

20

30

40

50

また、条件付ラウンドは、必ず次のラウンドに進むとは限らず、無条件ラウンドが先に行われ、条件付ラウンドがより後に行われる方が、より確実に多くの賞球を獲得することができる。

【 0 2 6 8 】

このため、遊技状態に応じて、無条件ラウンドの数や条件付ラウンドが到来するタイミングを定めることで、当りとなった際の遊技状態に応じて、大当り遊技で遊技者に付与される賞球数を調整することができ、遊技者に過剰に利益が与えられるのを防止できる。

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

[特許請求の範囲との対応]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【 0 2 7 1 】

第 1 ～ 第 3 実施形態の当否判定処理の S 3 1 3 , S 3 1 4 が判定手段の一例に、第 1 実施形態の特別遊技処理の S 4 0 5 , S 4 2 5 , S 4 2 6、第 2 実施形態の特別遊技処理の S 4 0 5 , S 4 5 3、及び、第 3 実施形態の特別遊技処理の S 4 0 7 , S 4 5 4 が、大当り遊技手段の一例に、大当り遊技選択処理 3 が決定手段の一例に相当する。

【 符号の説明 】

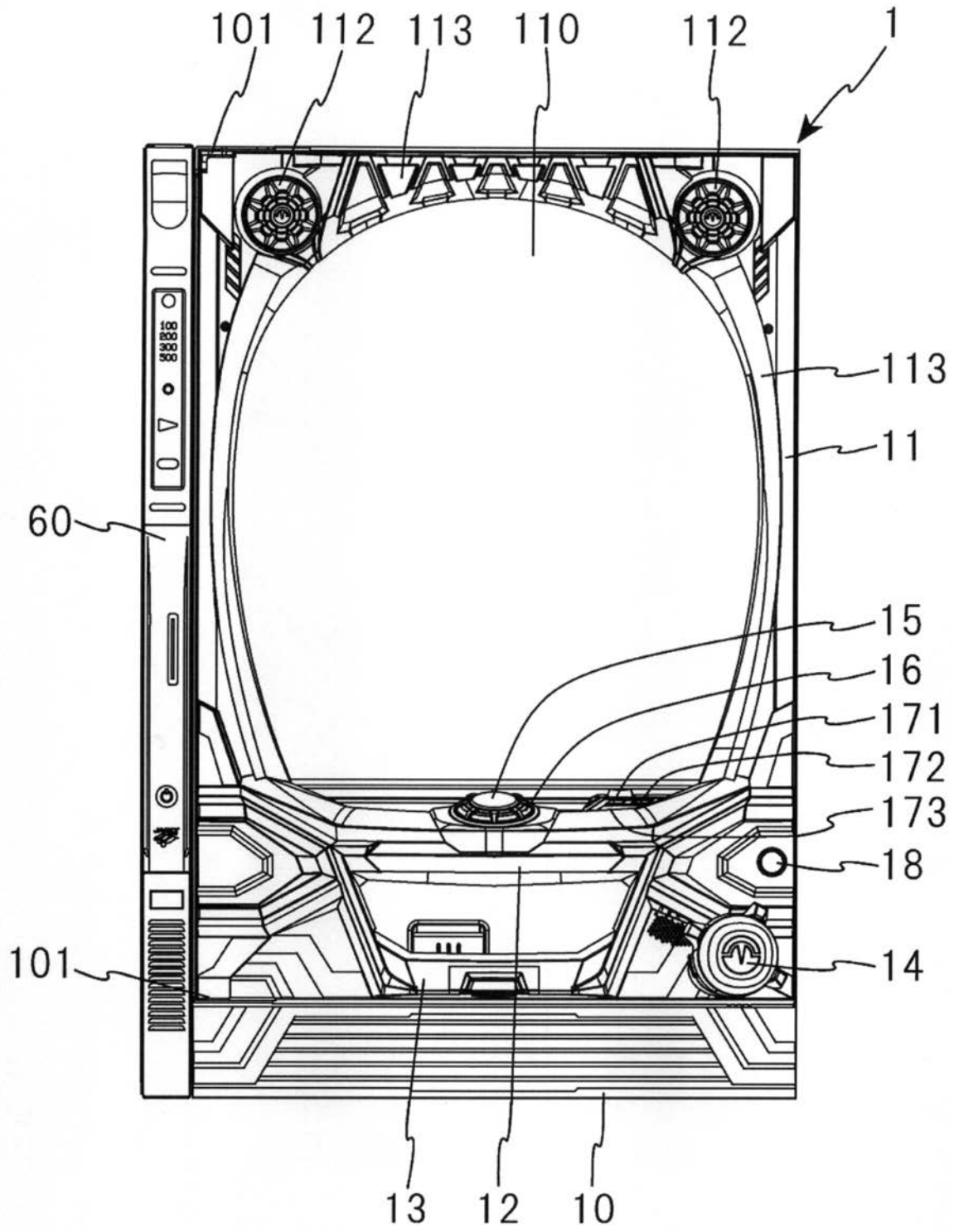
【 0 2 7 2 】

1 ... パチンコ機、 2 ... 遊技盤、 2 0 ... 遊技領域、 2 3 A ... 第 1 特図始動口、 2 3 B ... 第 2 特図始動口、 2 5 ... 大入賞口、 2 5 A ... 第 1 大入賞口、 2 5 B ... 第 2 大入賞口、 4 0 ... 主制御装置、 4 2 ... サブ統合制御装置、 2 0 0 ... センターケース、 2 1 0 ... 継続口、 2 1 1 ... 特典口、 2 1 2 ... 特別入球口、 3 0 0 ... 開閉部材、 3 0 2 ... クルーン、 3 0 2 a ... 振分口。

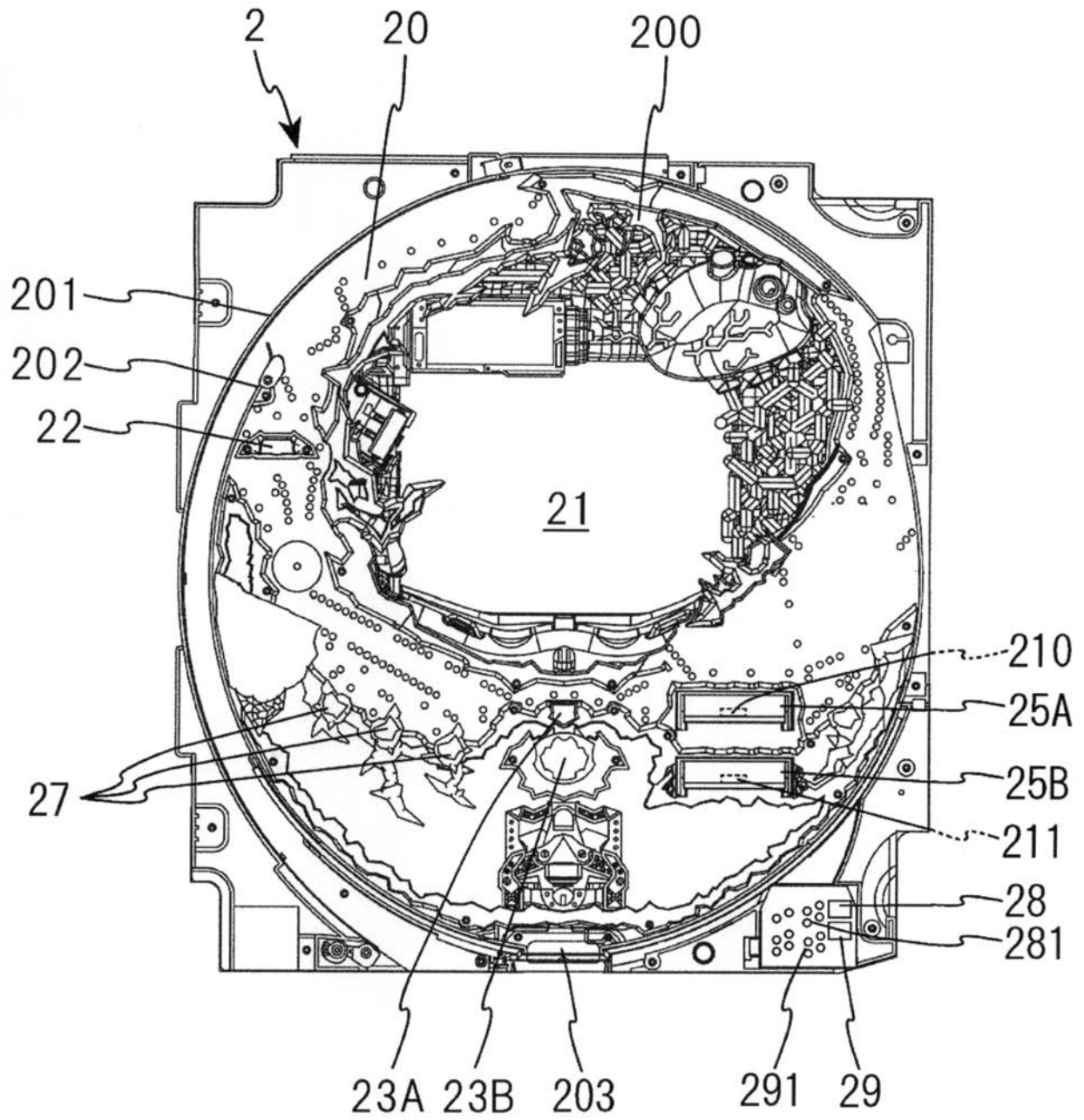
10

20

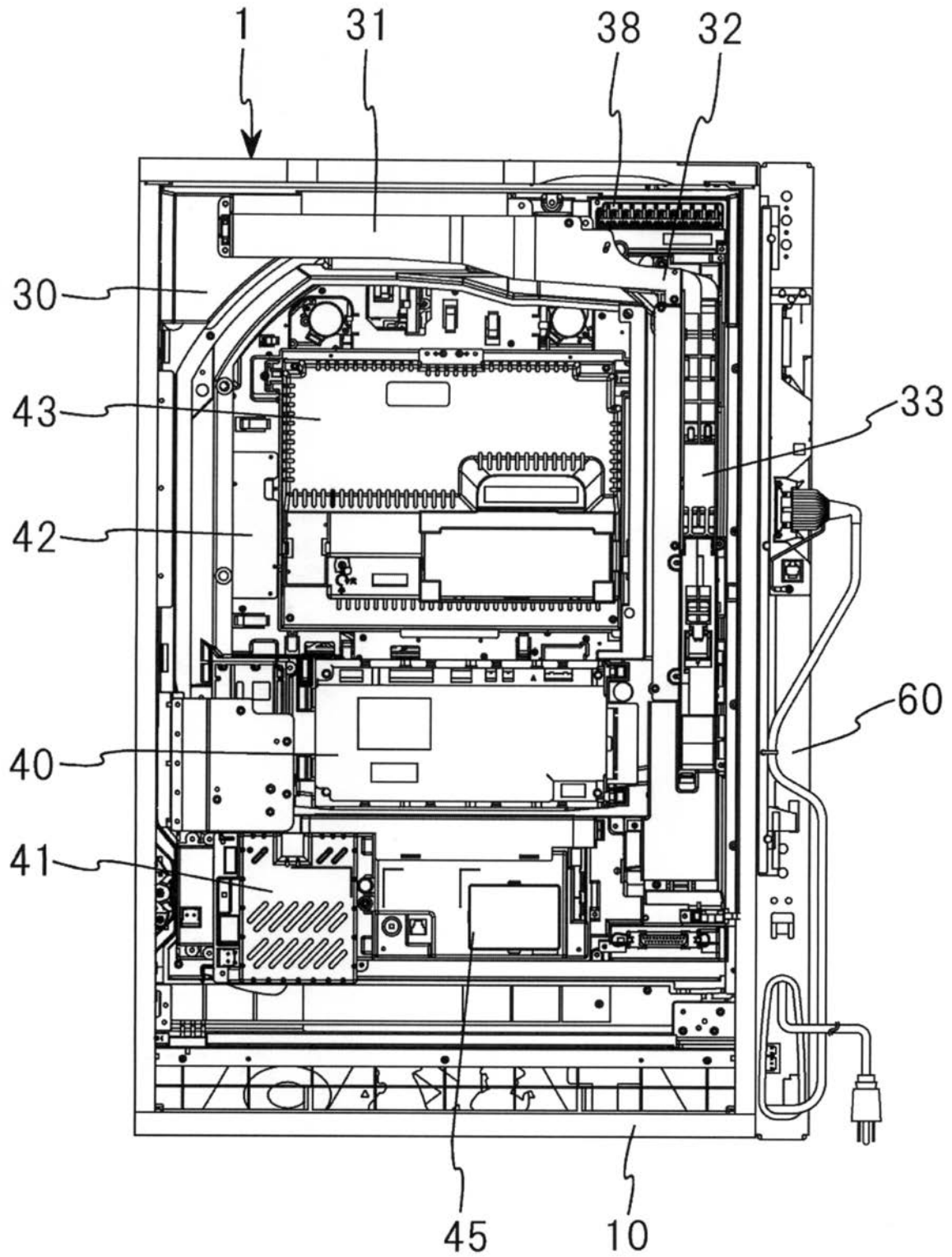
【図 1】



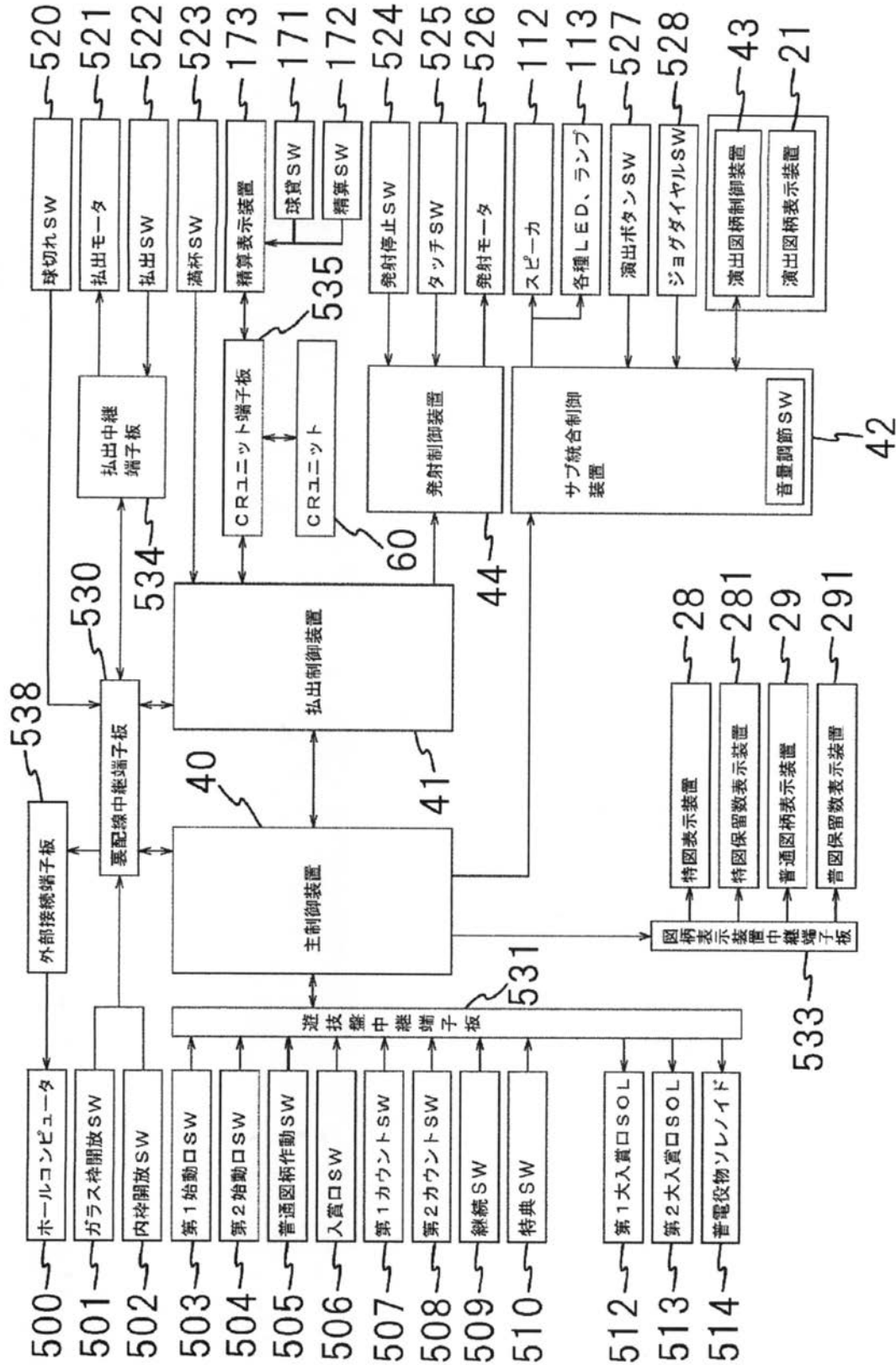
【図 2】



【図 3】

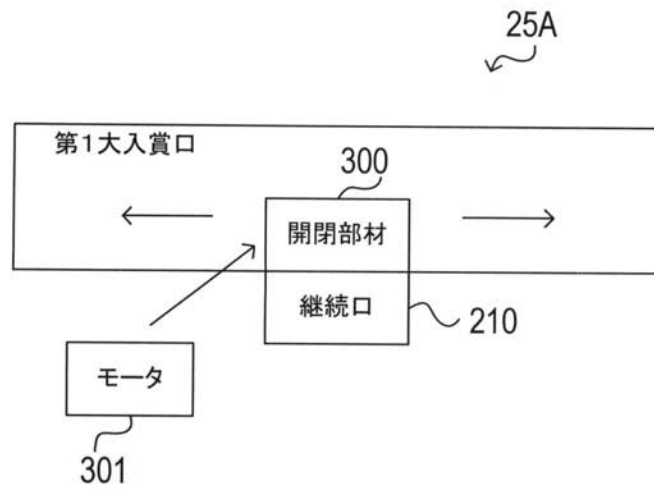


【図 4】

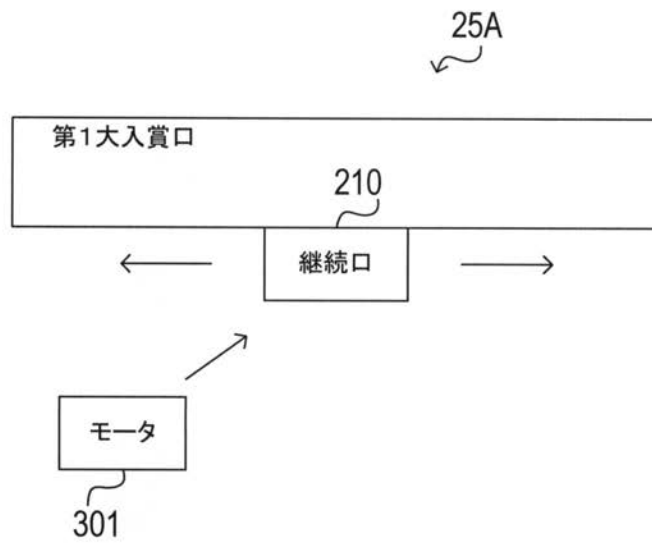


【図 5】

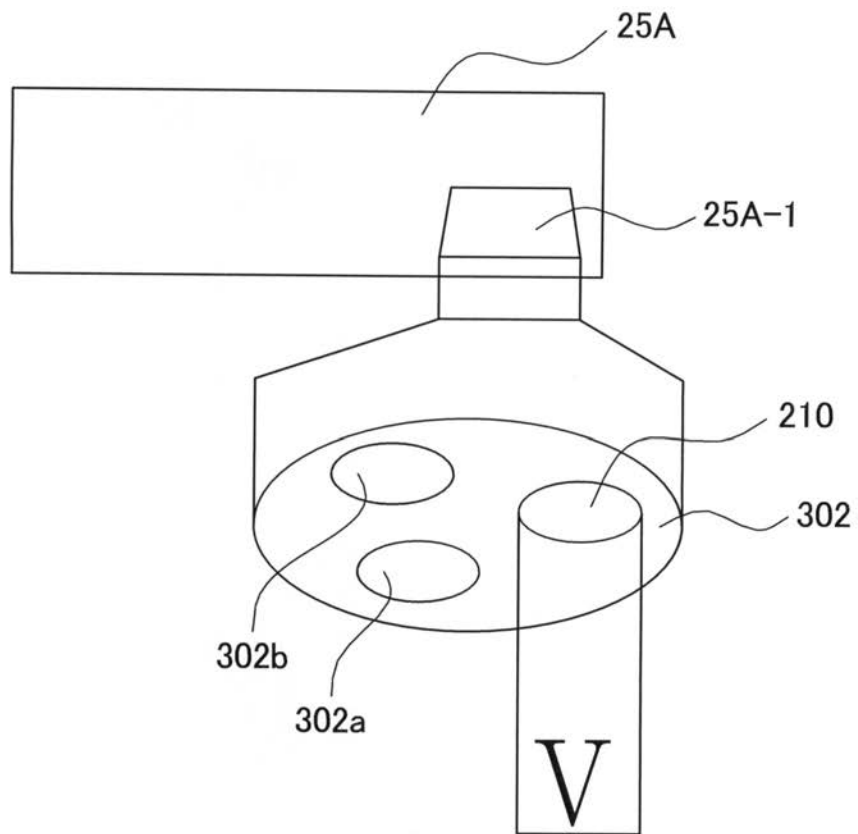
(a)



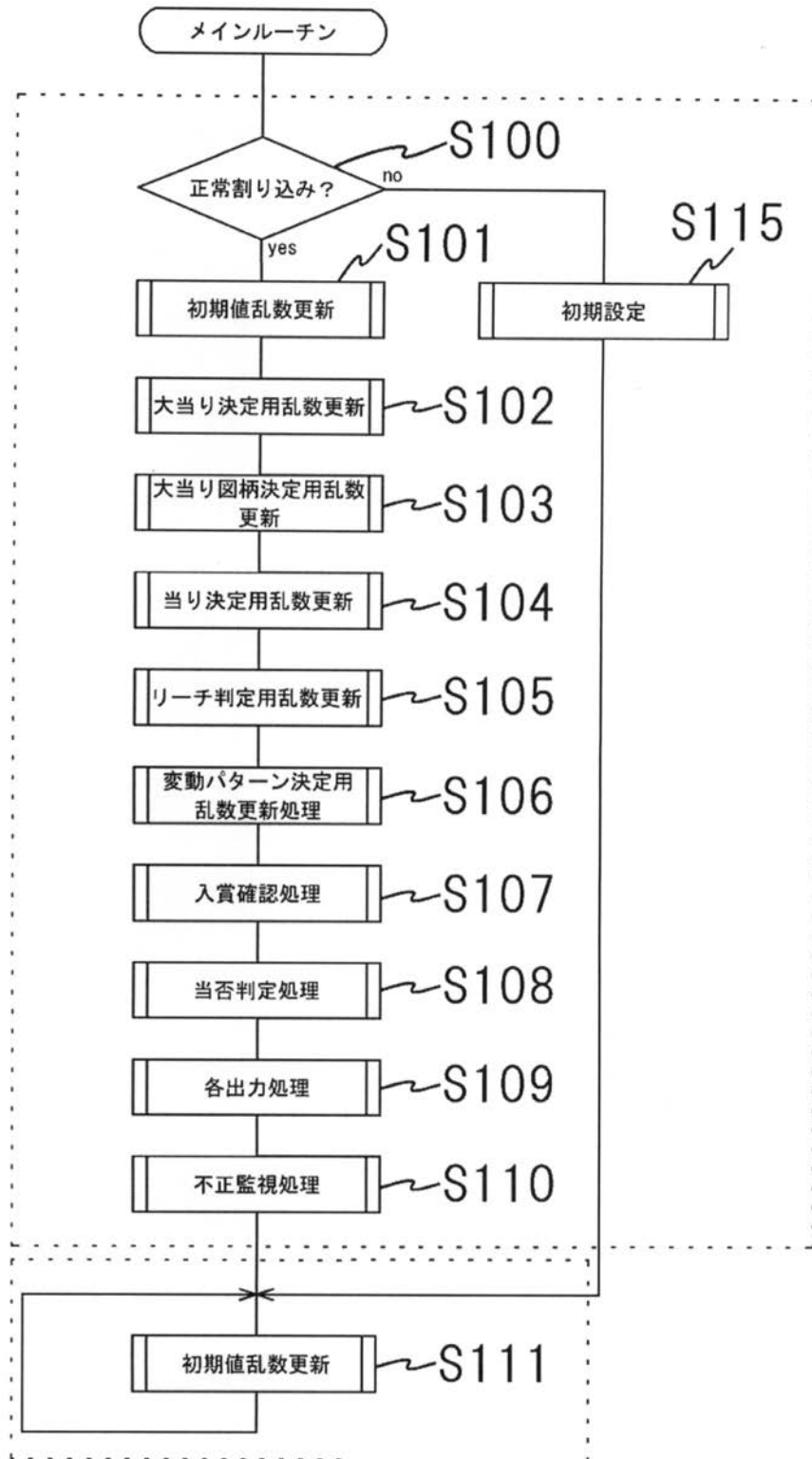
(b)



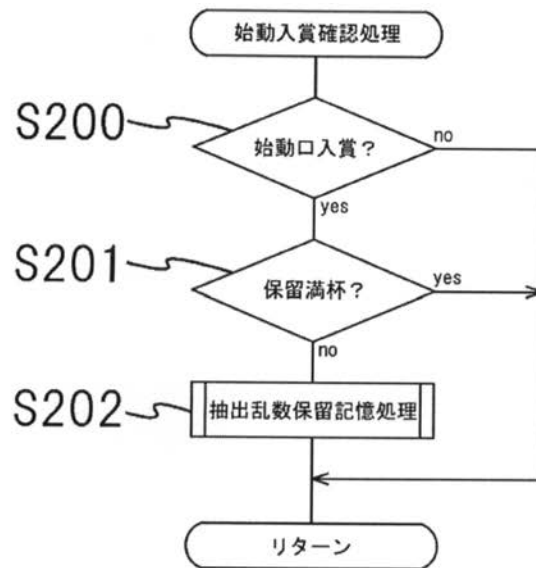
【図 6】



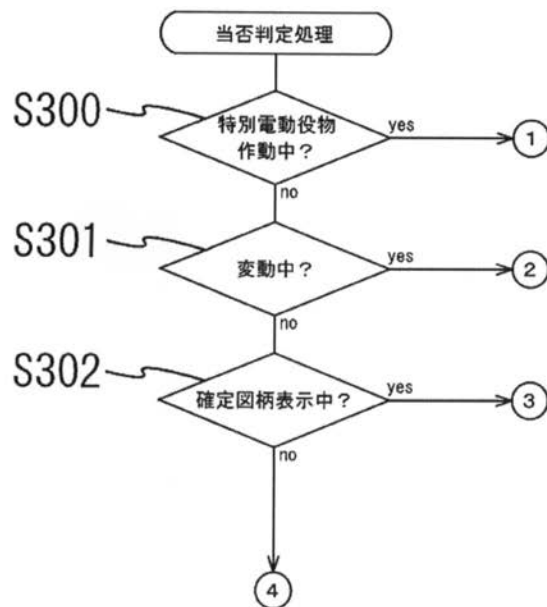
【図 7】



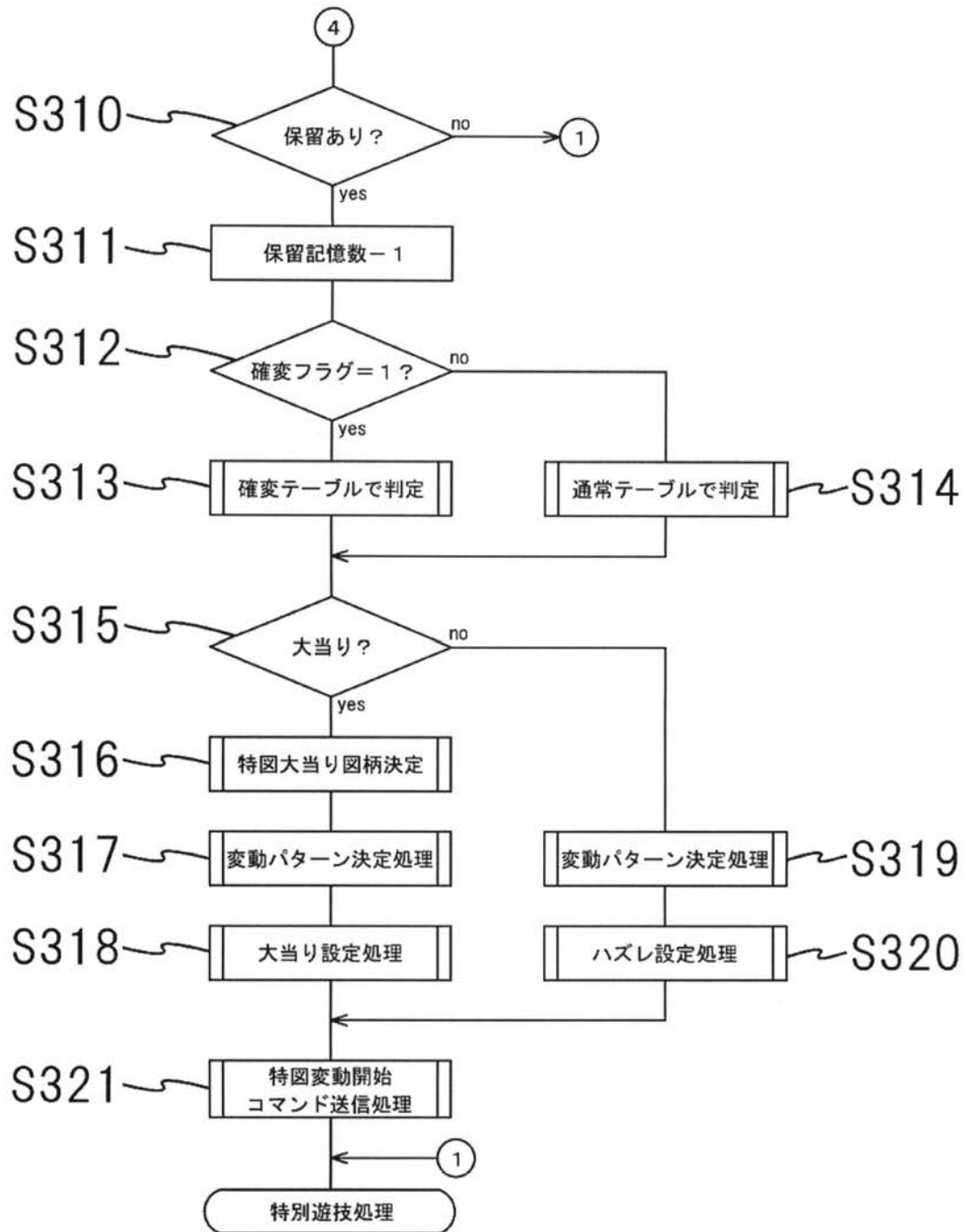
【図 8】



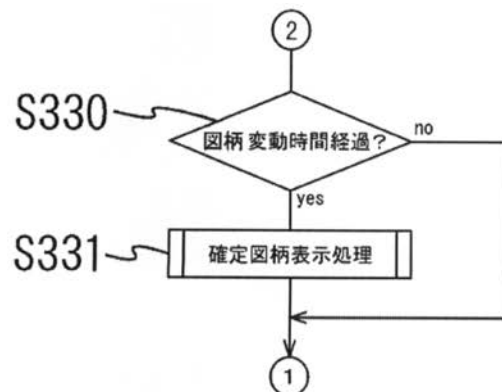
【図 9】



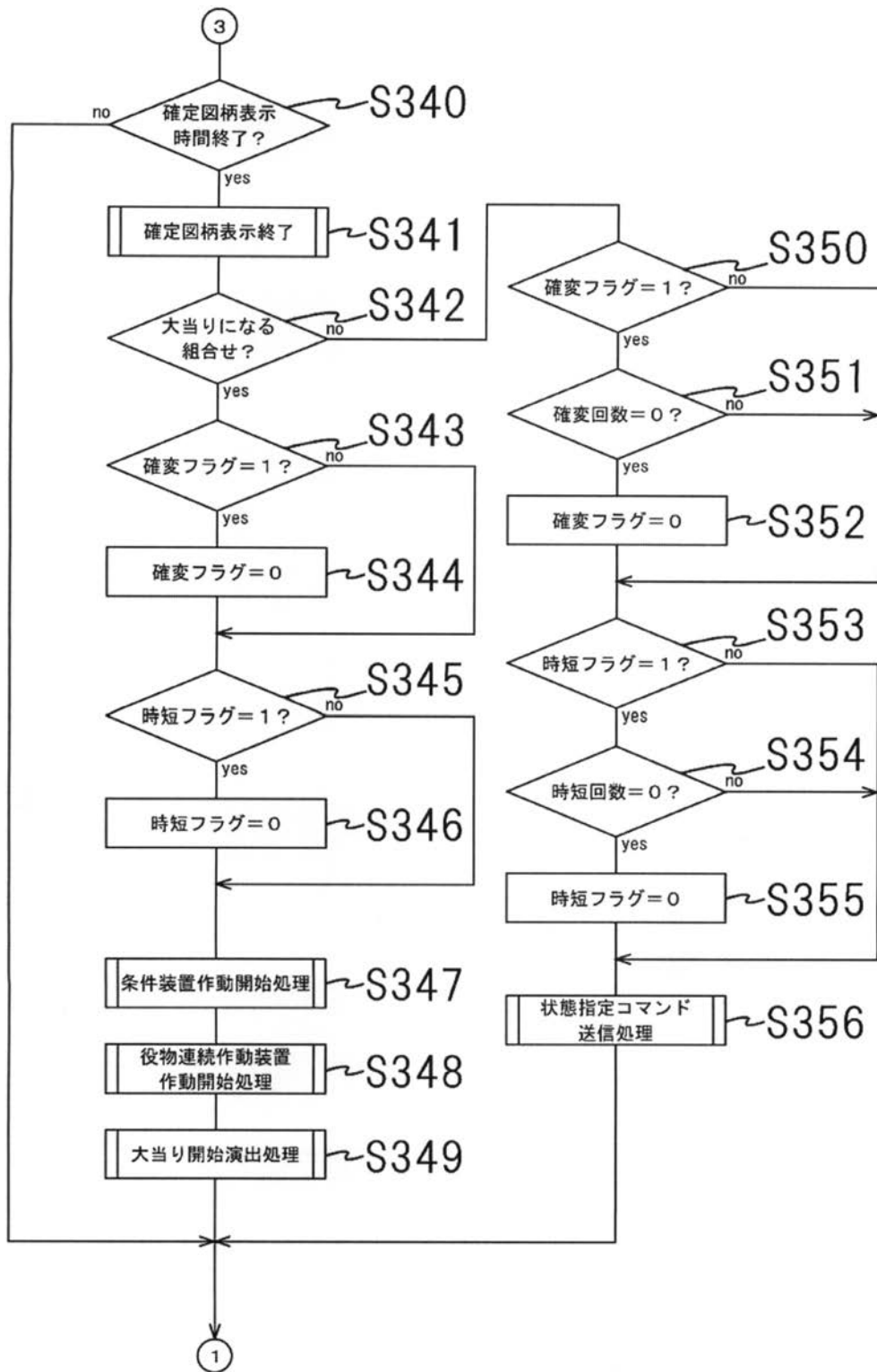
【図 10】



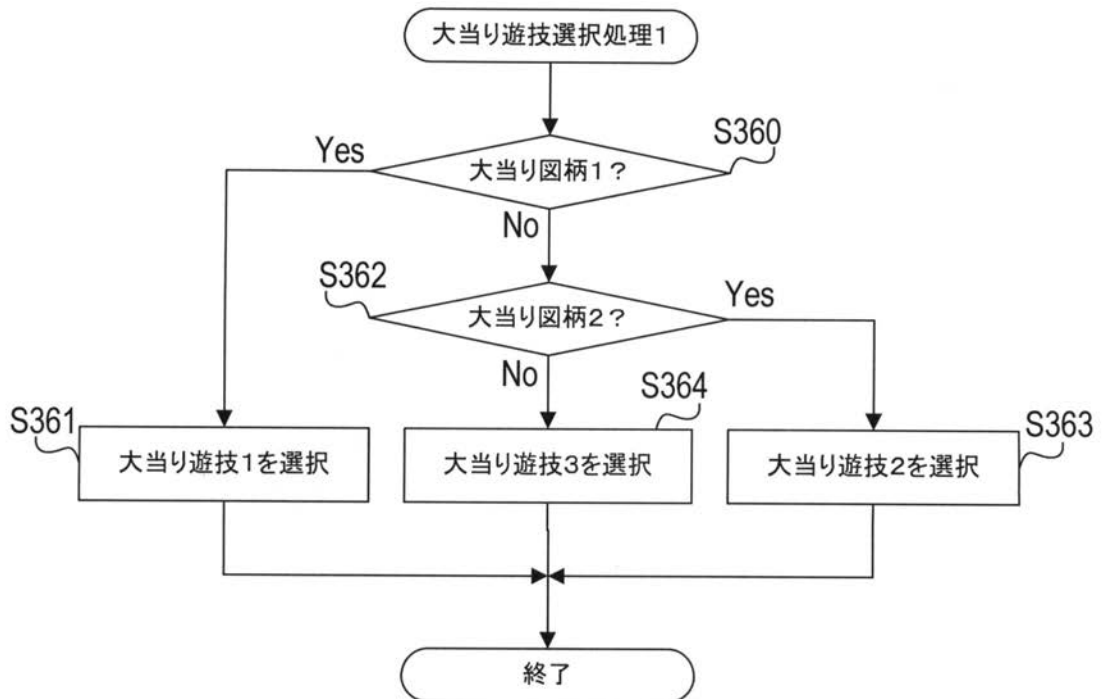
【図 11】



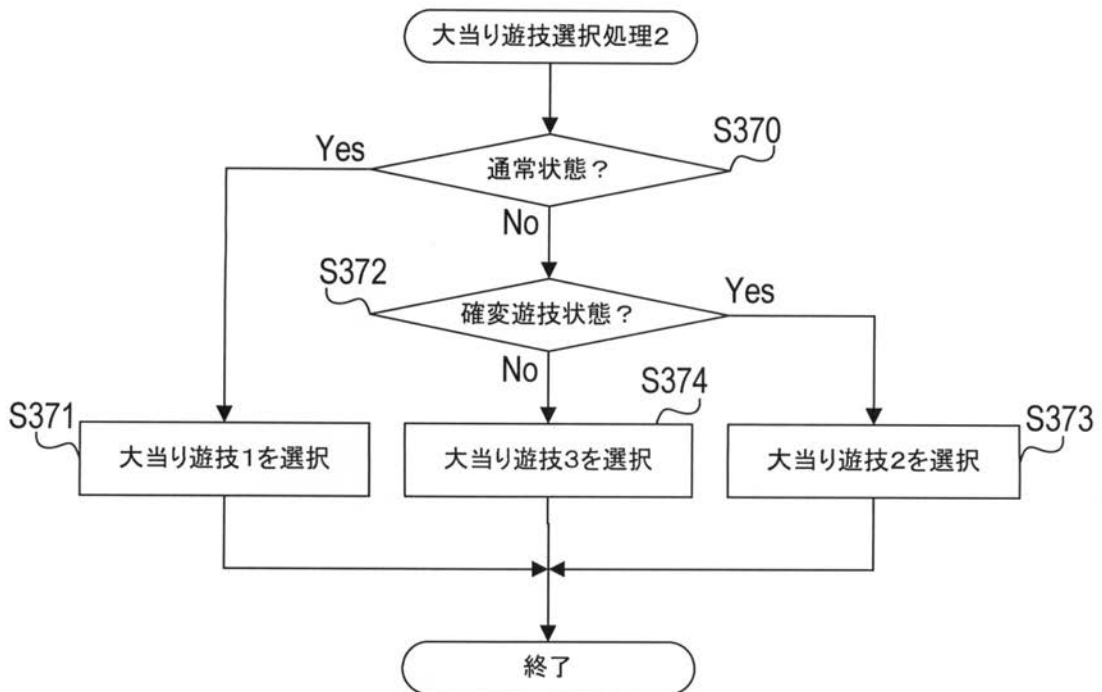
【図 12】



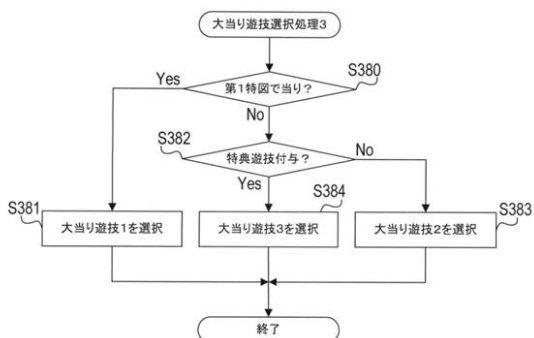
【図 1 3】



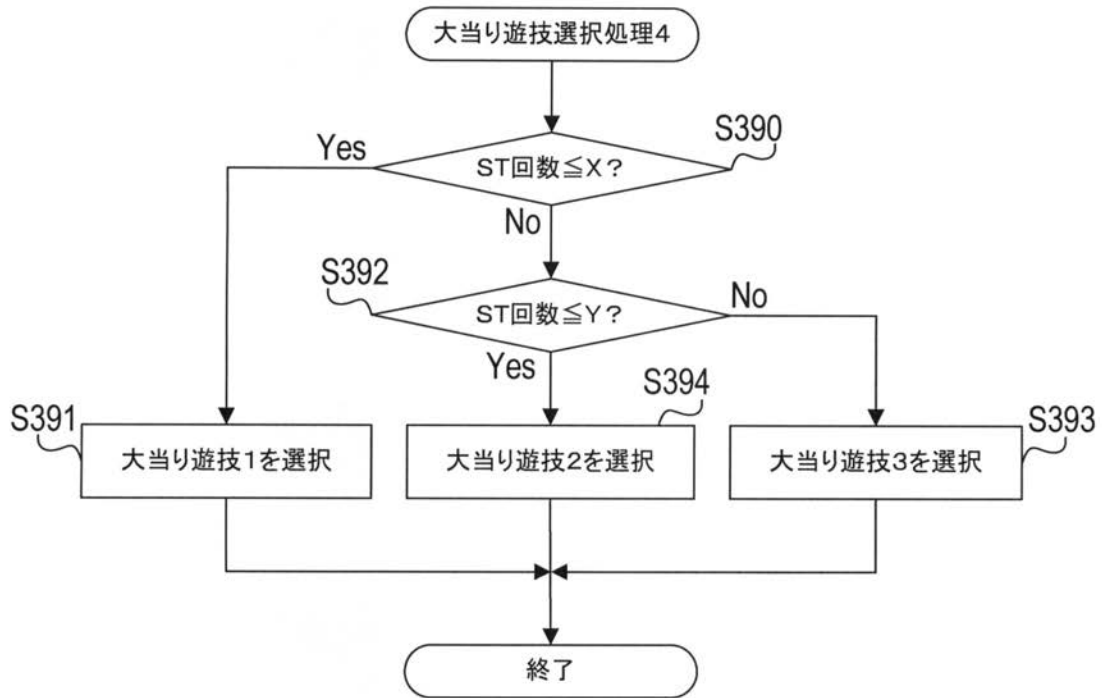
【図 1 4】



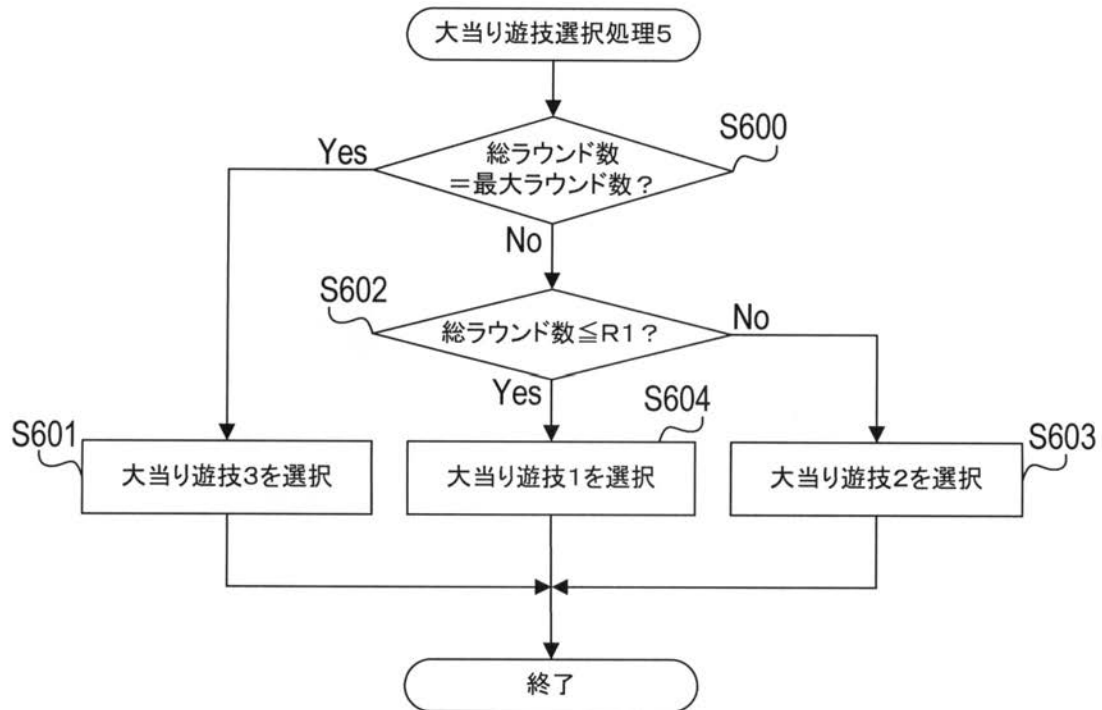
【図 1 5】



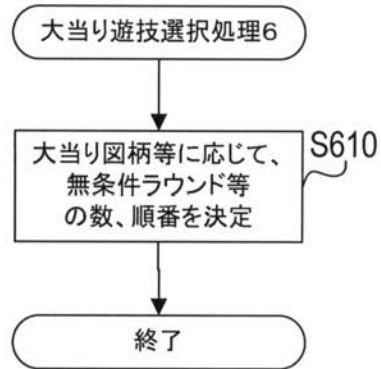
【図 16】



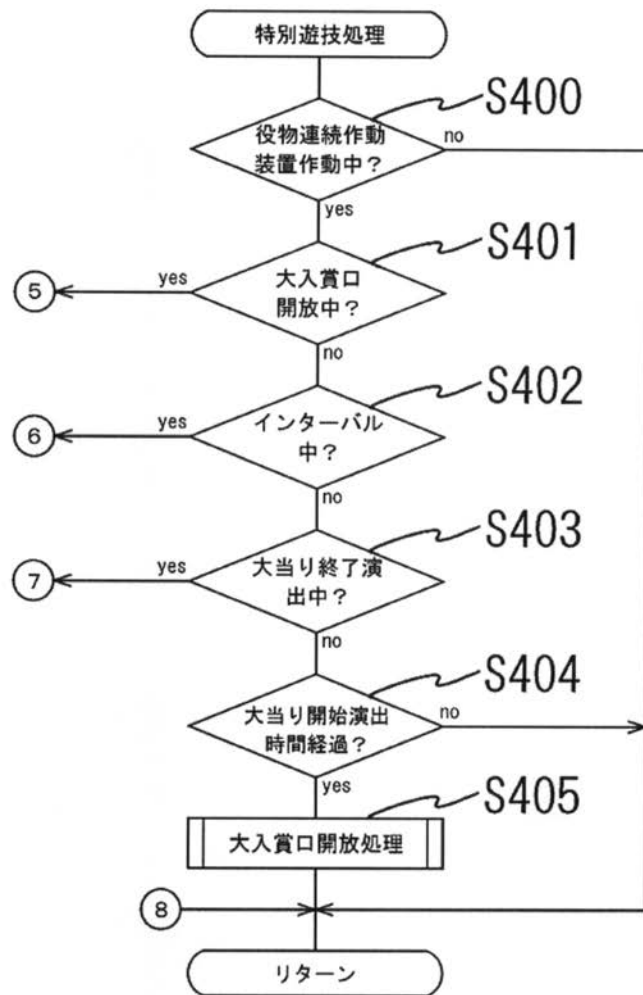
【図 17】



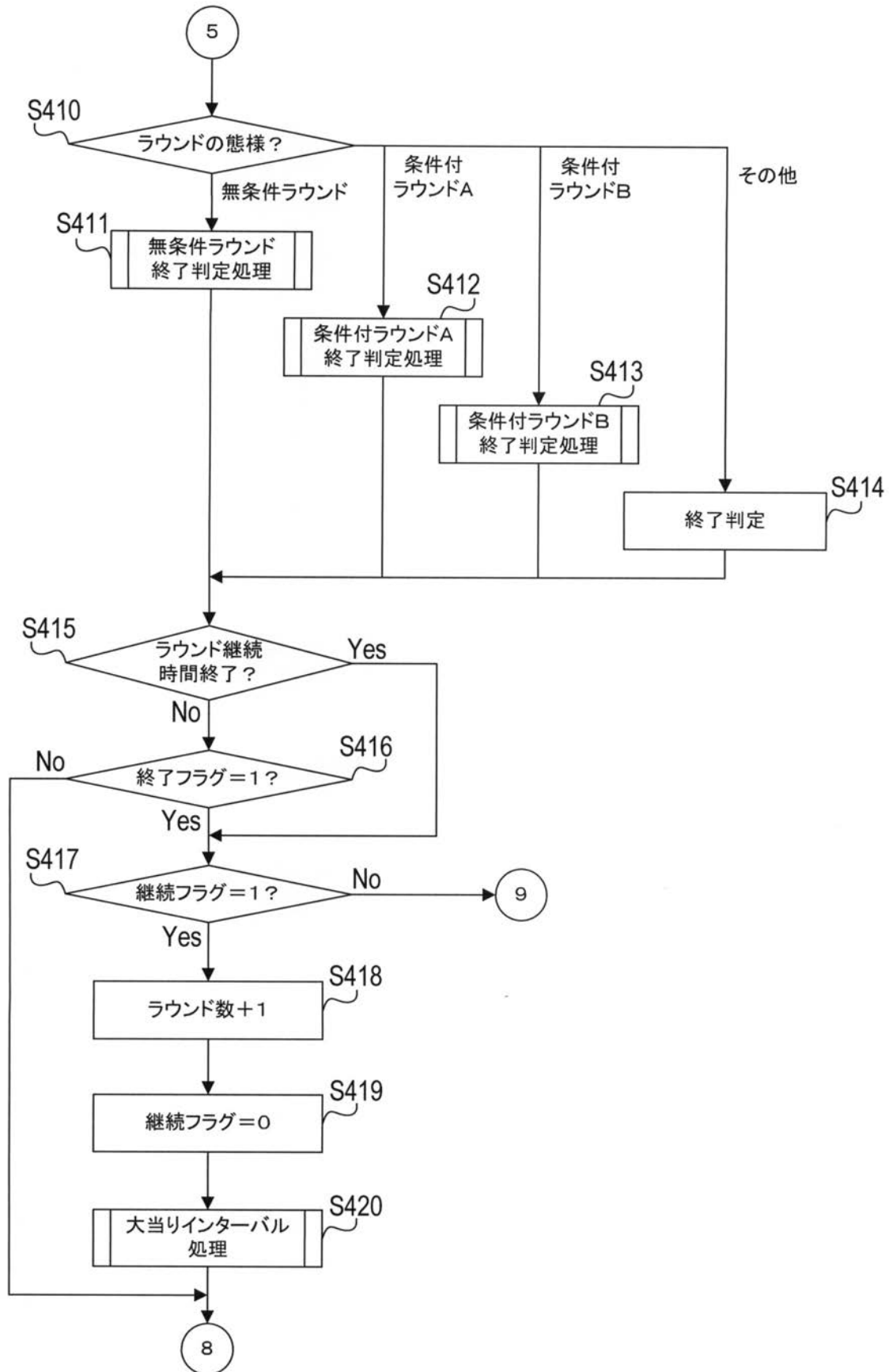
【図 18】



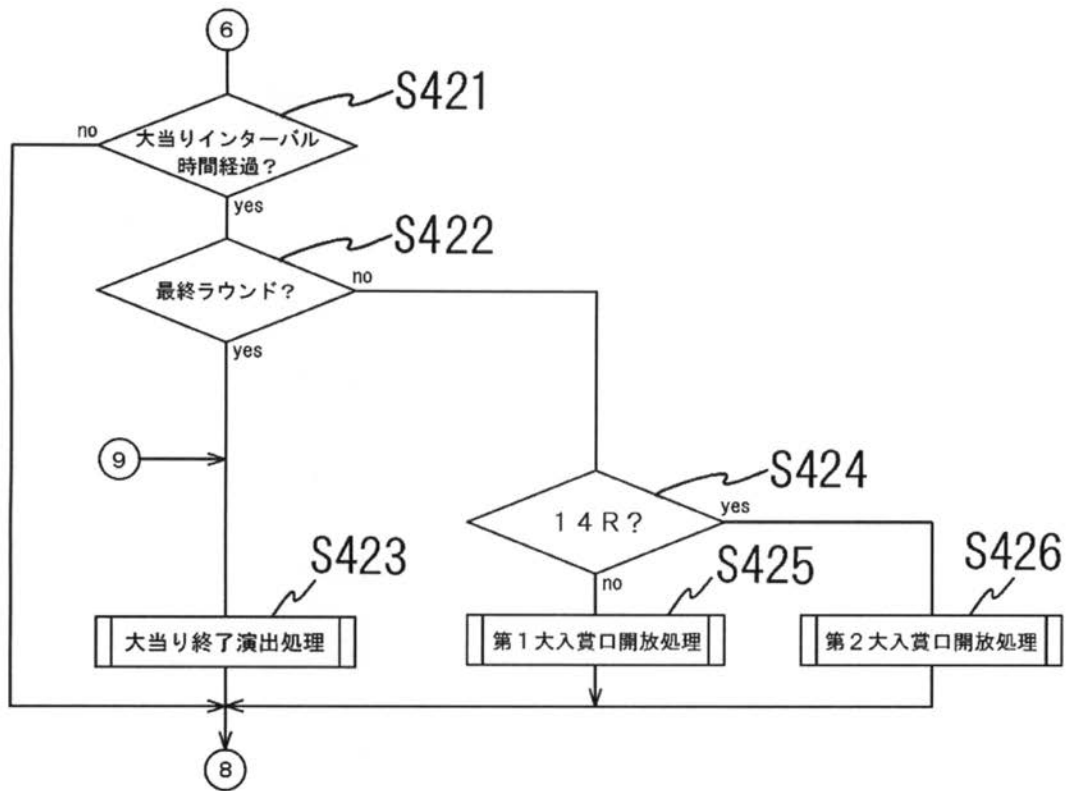
【図 19】



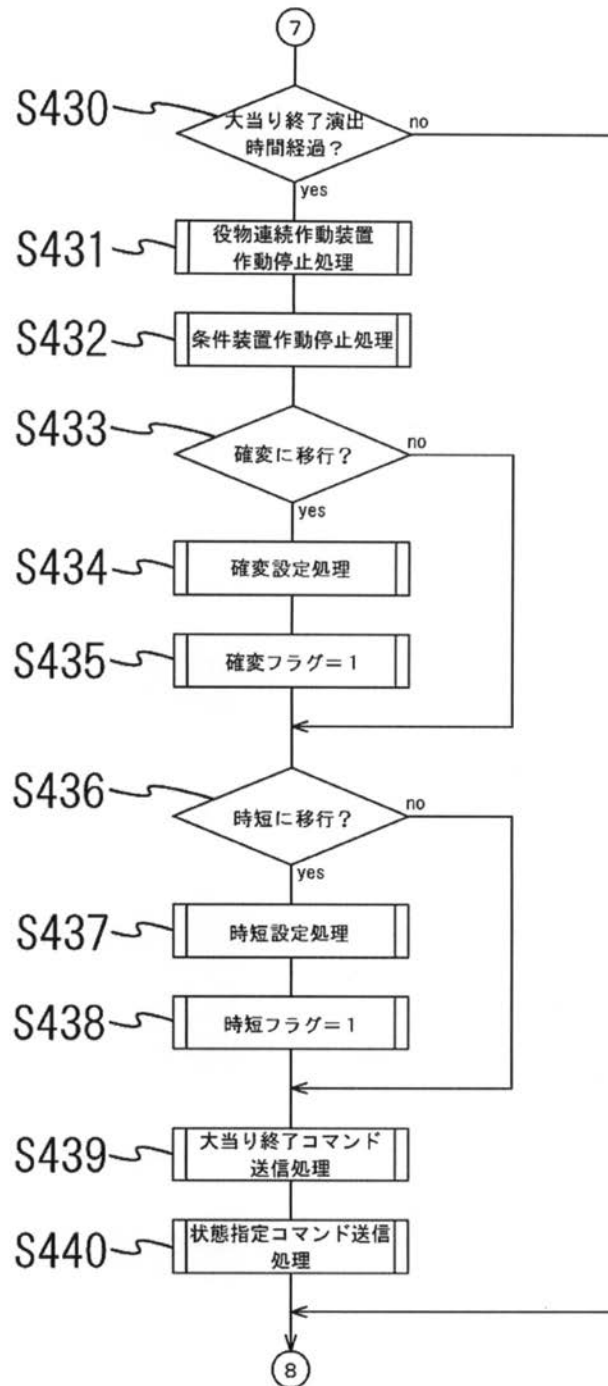
【図 20】



【図 2 1】



【図 22】



【図 23】

(a)



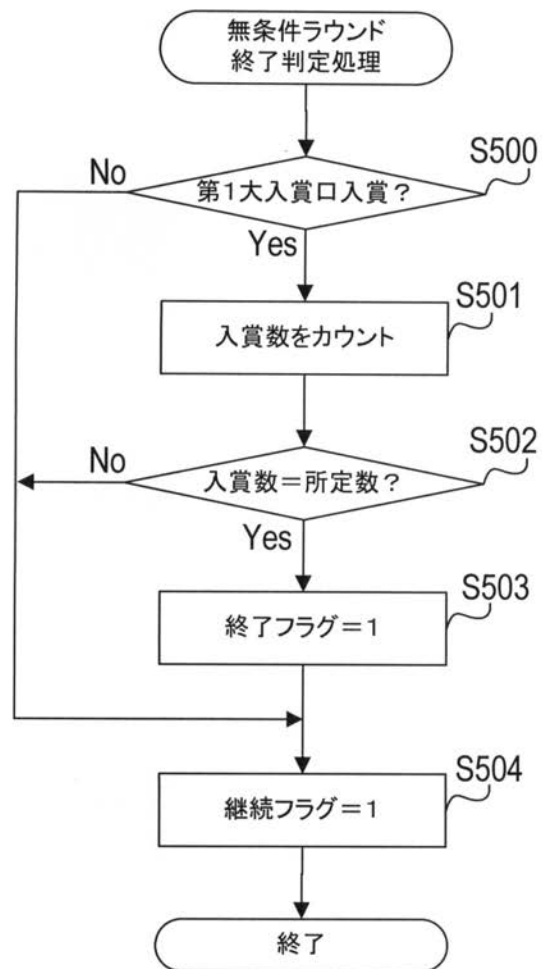
(b)



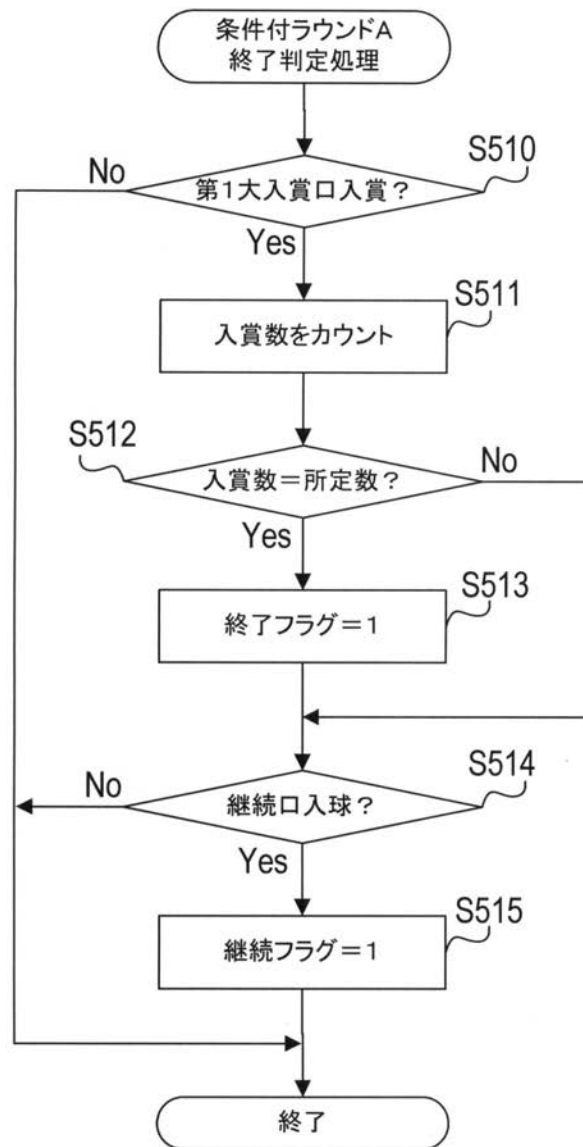
(c)



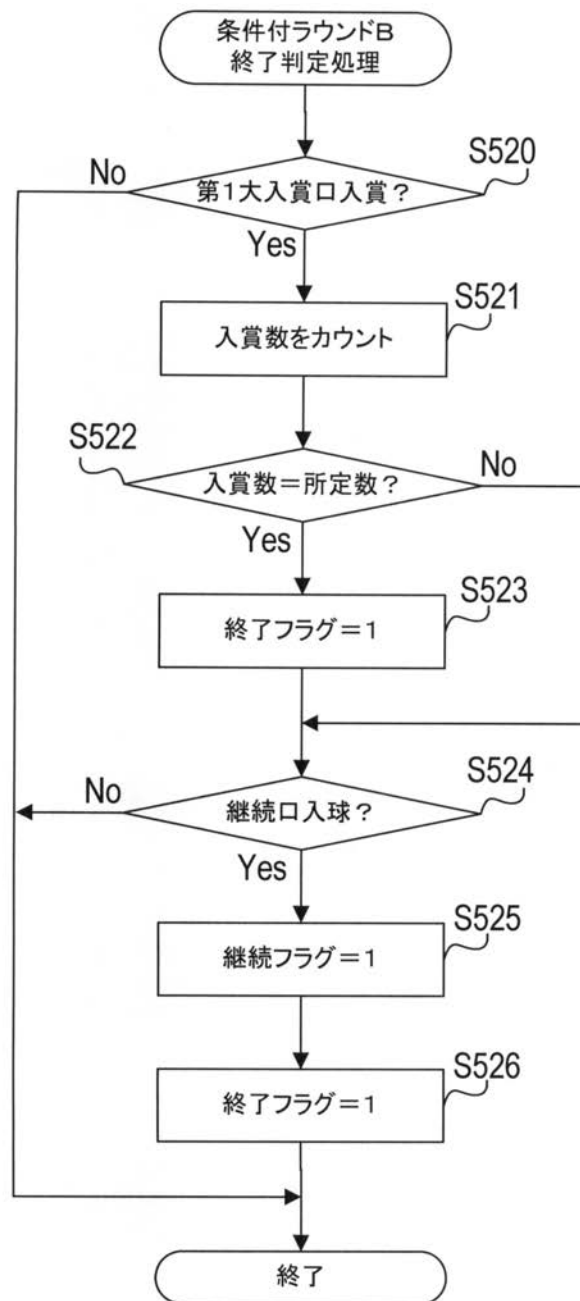
【図 24】



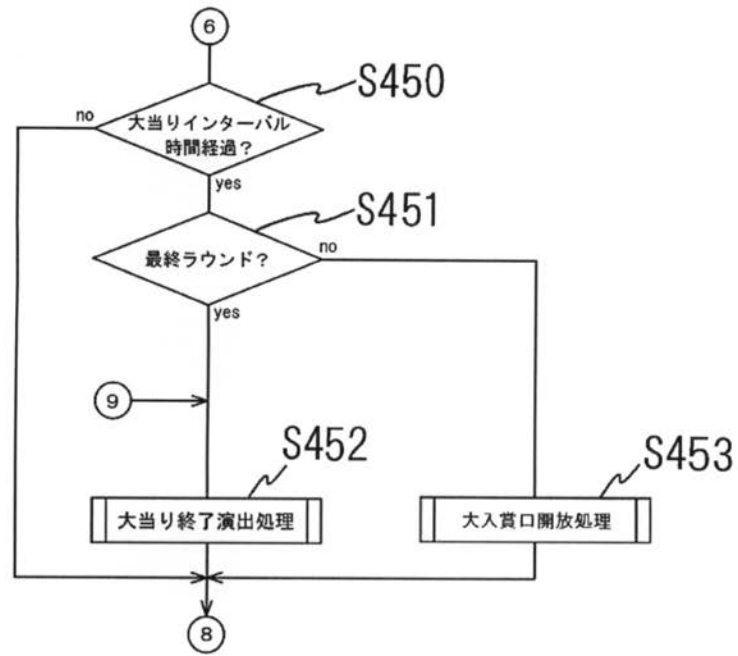
【図 25】



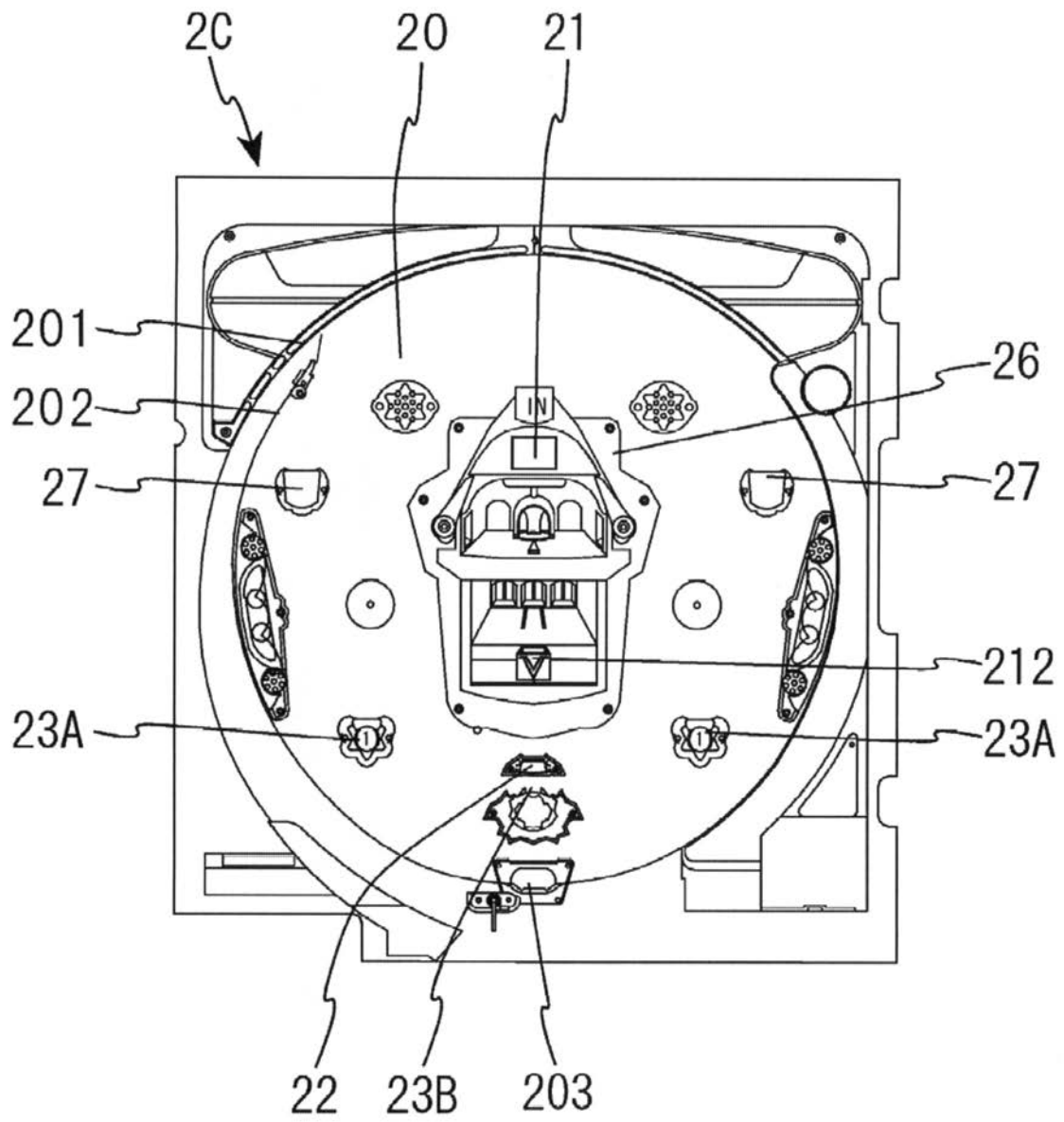
【図 26】



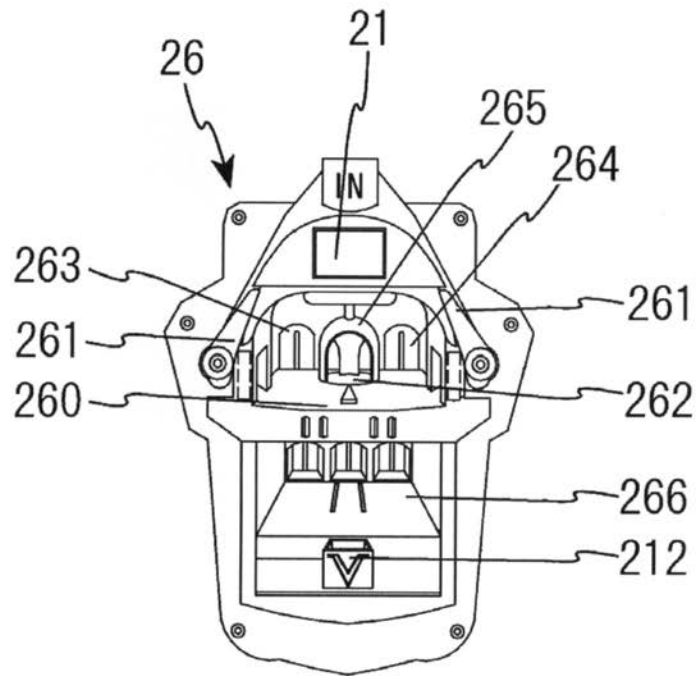
【図 29】



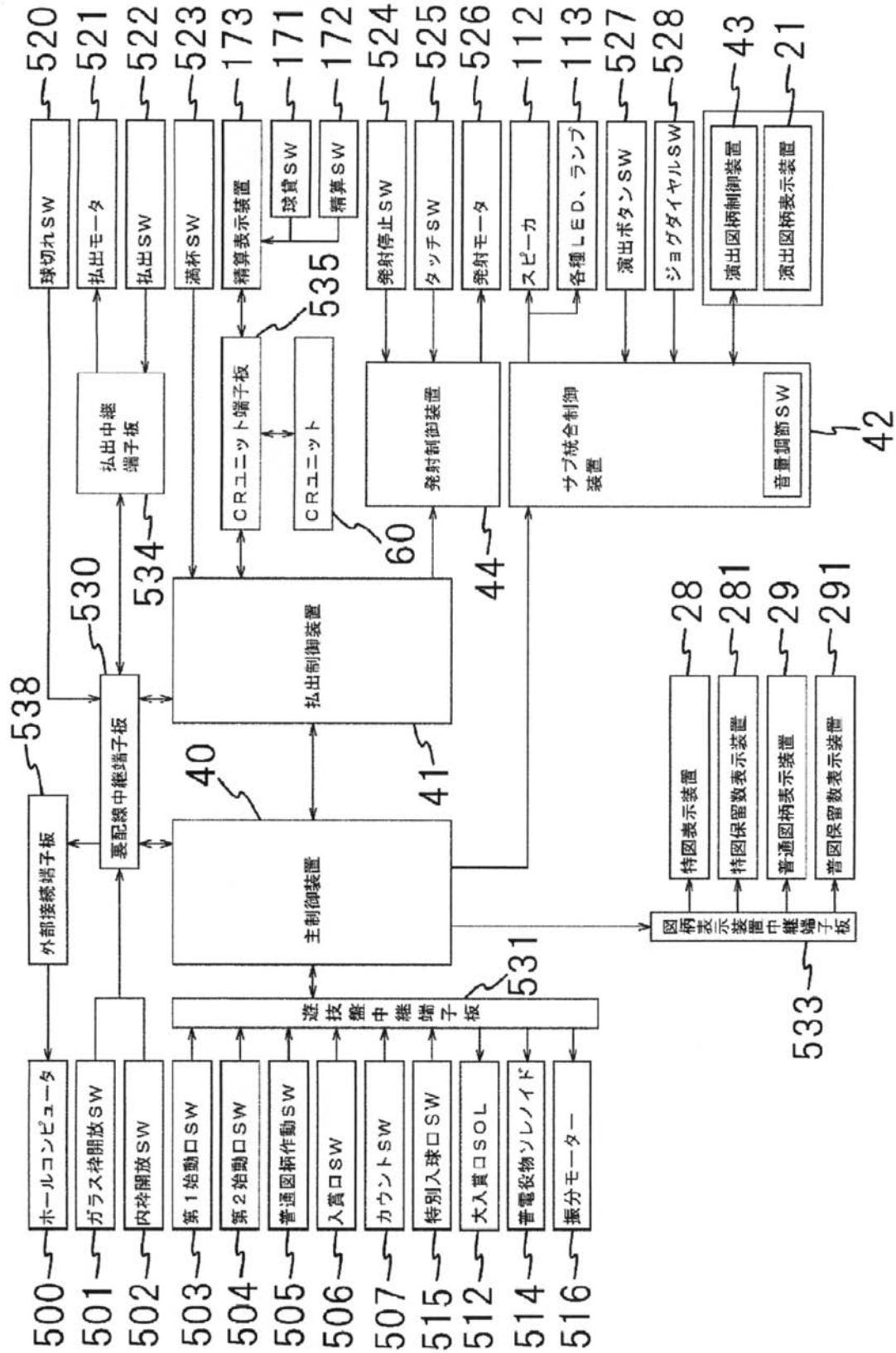
【図 30】



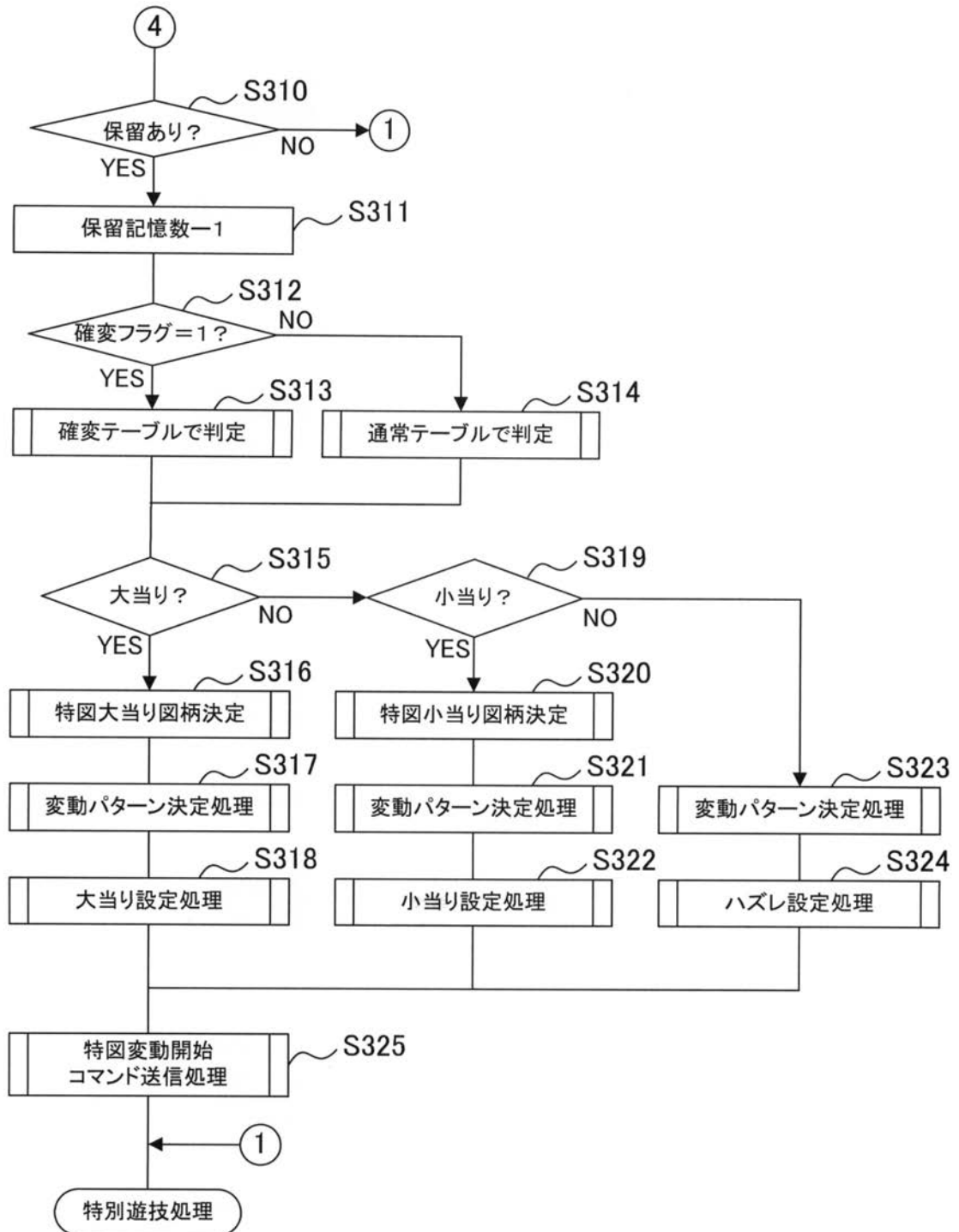
【図 31】



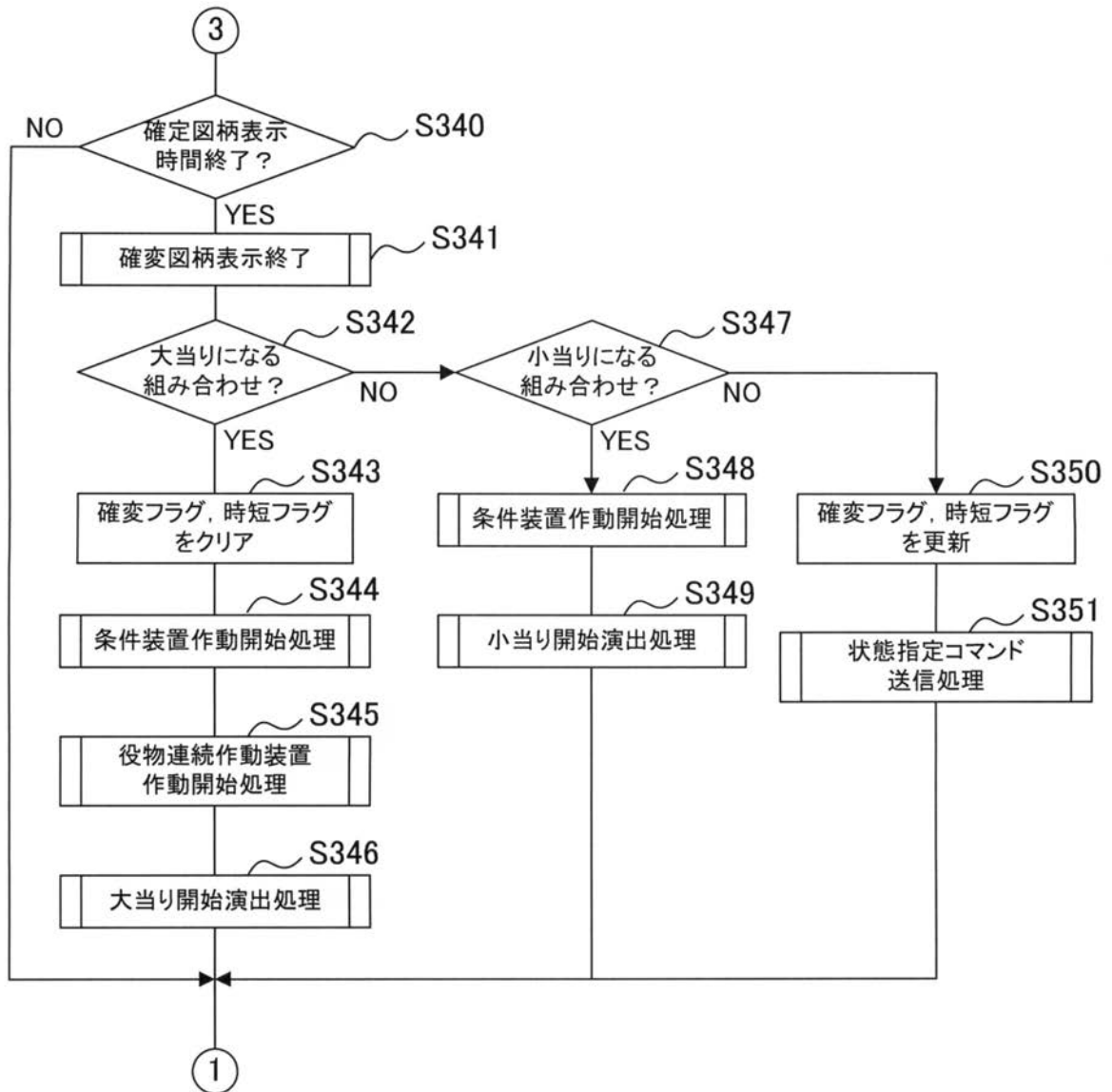
【図 32】



【図 3 3】

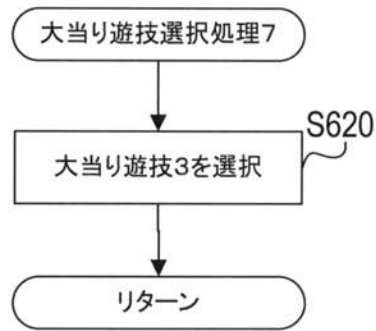


【 図 3 4 】

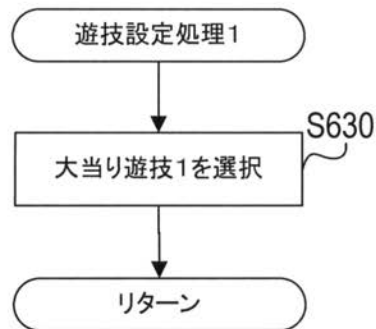


【図 3 5】

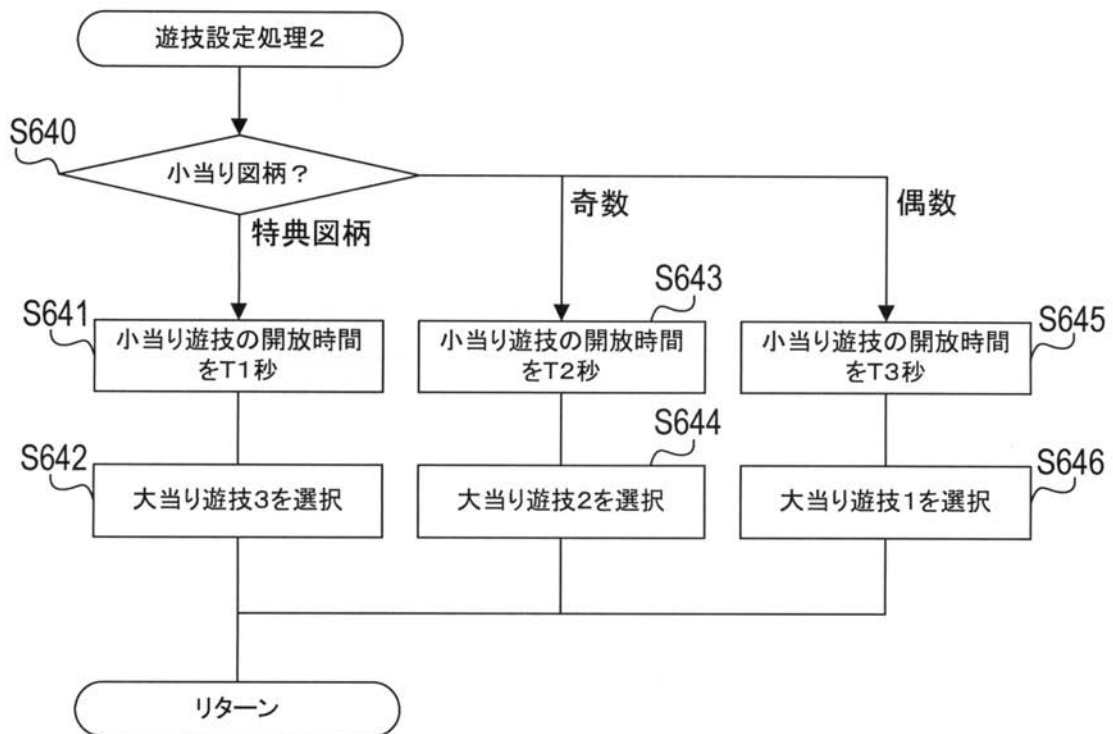
(a)



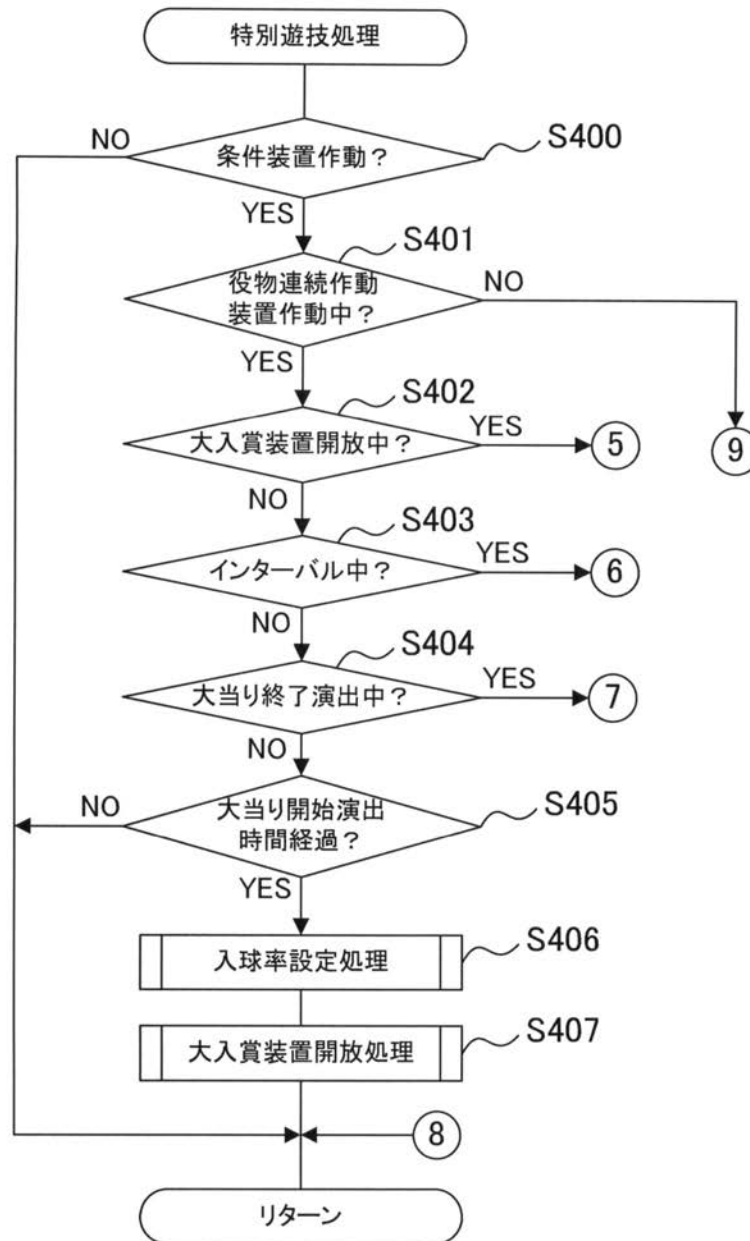
(b)



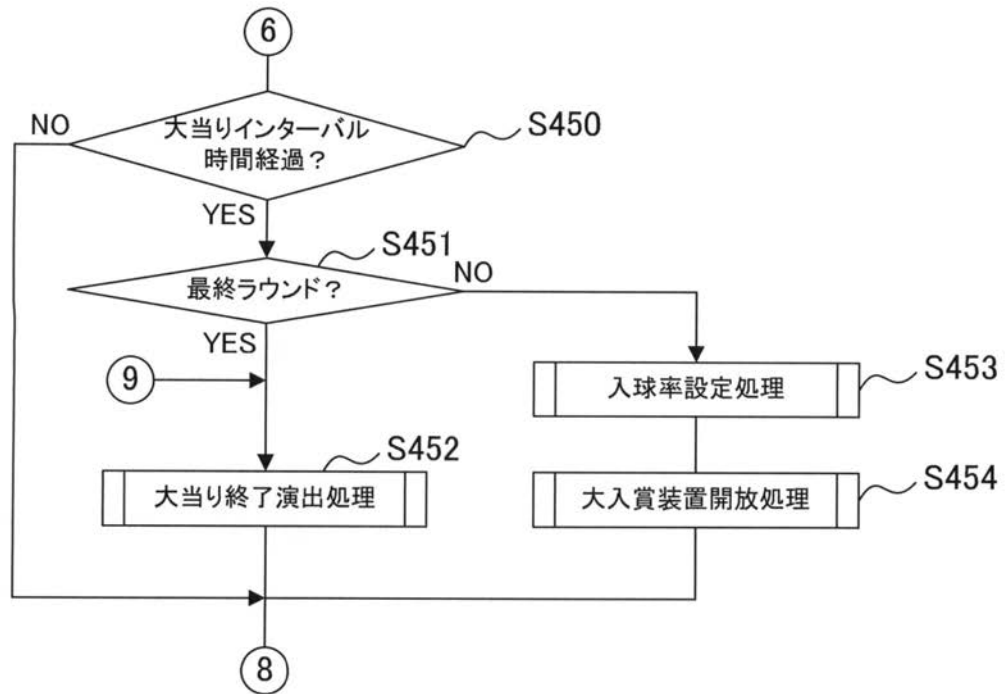
【図 3 6】



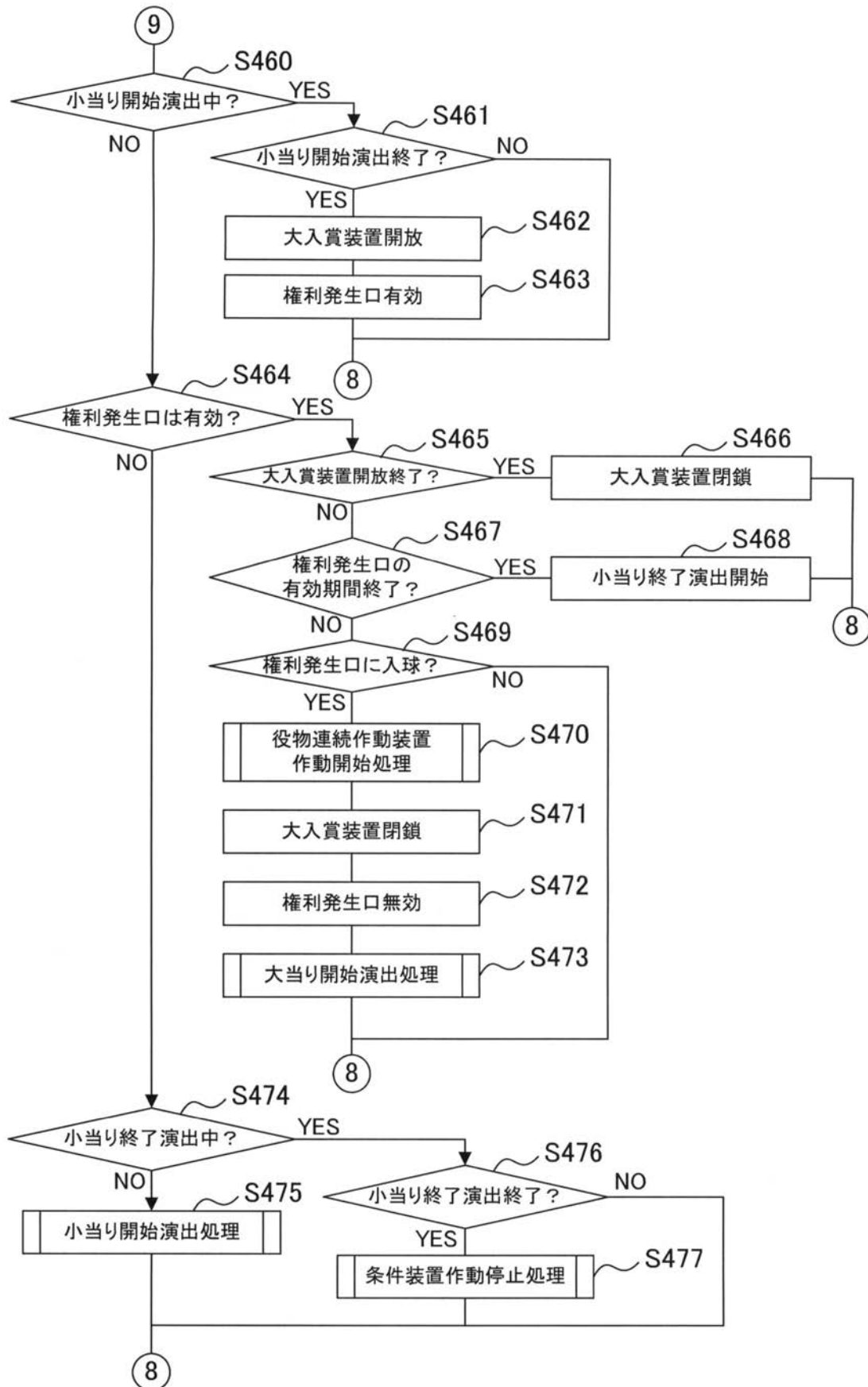
【図 37】



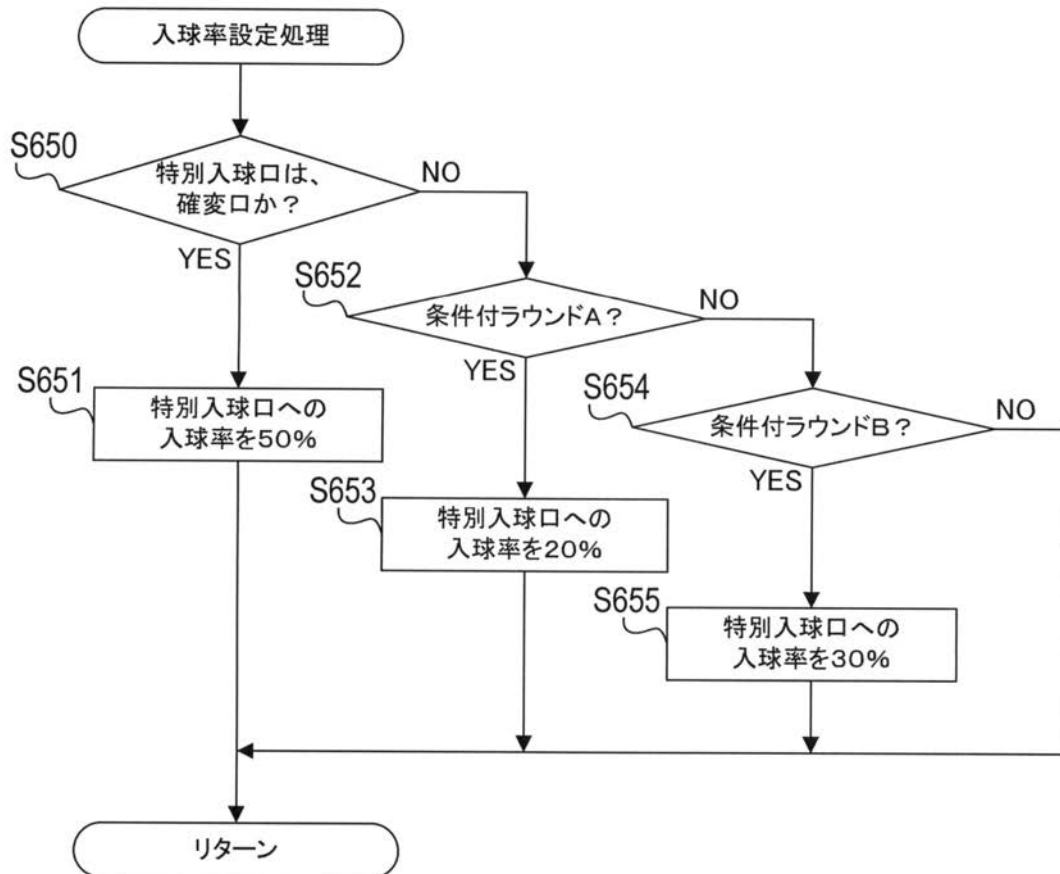
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【手続補正書】

【提出日】平成26年8月5日(2014.8.5)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、
前記当否判定で当りと判定されたことに起因して、大入賞口を開放することで複数のラ
ウンドから構成される大当たり遊技を行う大当たり遊技手段と、

該大当たり遊技手段は、

最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドの態様として、

当該ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンドと、

当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンド
に進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記
ラウンドに進まず、実行中の前記大当たり遊技が終了する条件付ラウンドと、が設けられて
おり、

前記大当たり遊技手段は、少なくとも初回を含む所定回数は第1の大入賞口により前記無
条件ラウンドを実行し、その後、第2の大入賞口により前記条件付ラウンドを実行するこ
とを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するためになされた請求項1に記載の弾球遊技機は、始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、前記当否判定で当りと判定されたことに起因して、大入賞口を開放することで複数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、該大当り遊技手段は、最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドの態様として、当該ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンドと、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記ラウンドに進まず、実行中の前記大当り遊技が終了する条件付ラウンドと、が設けられており、前記大当り遊技手段は、少なくとも初回を含む所定回数は第1の大入賞口により前記無条件ラウンドを実行し、その後、第2の大入賞口により前記条件付ラウンドを実行することを特徴とする。

【手続補正書】

【提出日】平成27年9月30日(2015.9.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、前記当否判定で当りと判定されたことに起因して、大入賞口を開放することで所定回数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンド手段と、前記ラウンドの継続中に遊技球が前記大入賞口内の特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記ラウンドに進まず、実行中の前記大当り遊技が終了する条件付ラウンド手段と、を備えた弾球遊技機であって、

前記大当り遊技手段は、前記所定回数最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドを前記無条件ラウンド又は前記条件付ラウンドで構成され、前記大当り遊技終了後に次の大当り遊技が発生する確率に応じて前記無条件ラウンド又は前記条件付ラウンドを選択するラウンド選択手段と、を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、前記当否判定で当りと判定されたことに起因して、大入賞口を開放することで所定回数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンド手段と、前記ラウンドの継続中に遊技球が前記大入賞口内の特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記ラウンドに進まず、実行中の前記大当り遊技が終了する条件付ラウンド手段と、を備えた弾球遊技機であって、

前記大当り遊技手段は、前記所定回数最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドを前記無条件ラウンド及び前記条件付ラウンドから構成され、前記大当り遊技終了後に次の大当り遊技が発生する確率に応じて前記条件付ラウンドの数を増減するラウンド選択手段と、を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】

請求項1又は請求項2に記載の弾球遊技機において、

前記ラウンド選択手段における前記大当り遊技終了後に次の大当り遊技が発生する確率

は、前記大当り遊技終了後に行われる可変表示時間を短縮制御する時短遊技の回数によることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 に記載の弾球遊技機において、

前記無条件ラウンド手段と条件付ラウンド手段とは、異なる大入賞口で実行されることを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するためになされた請求項 1 に記載の弾球遊技機は、始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、前記当否判定で当りと判定されたことに起因して、大入賞口を開放することで所定回数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンド手段と、前記ラウンドの継続中に遊技球が前記大入賞口内の特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記ラウンドに進まず、実行中の前記大当り遊技が終了する条件付ラウンド手段と、を備えた弾球遊技機であって、

前記大当り遊技手段は、前記所定回数最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドを前記無条件ラウンド又は前記条件付ラウンドで構成され、前記大当り遊技終了後に次の大当り遊技が発生する確率に応じて前記無条件ラウンド又は前記条件付ラウンドを選択するラウンド選択手段と、を備えたことを特徴とする。

請求項 2 に記載の弾球遊技機は、

始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数に基づき当否判定を行う判定手段と、前記当否判定で当りと判定されたことに起因して、大入賞口を開放することで所定回数のラウンドから構成される大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記ラウンドが終了すると、無条件で次の前記ラウンドに進む無条件ラウンド手段と、前記ラウンドの継続中に遊技球が前記大入賞口内の特定領域に進入した場合には、次の前記ラウンドに進み、当該ラウンドの継続中に遊技球が前記特定領域に進入しない場合には、次の前記ラウンドに進まず、実行中の前記大当り遊技が終了する条件付ラウンド手段と、を備えた弾球遊技機であって、

前記大当り遊技手段は、前記所定回数最後の前記ラウンド以外の前記ラウンドを前記無条件ラウンド及び前記条件付ラウンドから構成され、前記大当り遊技終了後に次の大当り遊技が発生する確率に応じて前記条件付ラウンドの数を増減するラウンド選択手段と、を備えたことを特徴とする。

請求項 3 に記載の弾球遊技機は、

請求項 1 又は請求項 2 に記載の弾球遊技機において、

前記ラウンド選択手段における前記大当り遊技終了後に次の大当り遊技が発生する確率は、前記大当り遊技終了後に行われる可変表示時間を短縮制御する時短遊技の回数によることを特徴とする。

請求項 4 に記載の弾球遊技機は、

請求項 1 乃至 3 に記載の弾球遊技機において、

前記無条件ラウンド手段と条件付ラウンド手段とは、異なる大入賞口で実行されることを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

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