

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4853878号
(P4853878)

(45) 発行日 平成24年1月11日(2012.1.11)

(24) 登録日 平成23年11月4日(2011.11.4)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 7
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2008-306154 (P2008-306154)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成20年12月1日(2008.12.1)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2005-344371 (P2005-344371) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成17年11月29日(2005.11.29)	(74) 代理人	100105924
(65) 公開番号	特開2009-45486 (P2009-45486A)		弁理士 森下 賢樹
(43) 公開日	平成21年3月5日(2009.3.5)	(72) 発明者	伊藤 信之
審査請求日	平成20年12月1日(2008.12.1)		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
		(72) 発明者	西潟 司
			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
		(72) 発明者	多鹿 剛司
			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
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、
 前記第2始動口の上部に設けられ、遊技球の移動方向を変化させることにより前記第2始動口の入球容易性を調整する調整役物と、
 前記第1始動口または前記第2始動口への遊技球の入球を契機として第1抽選を実行する第1抽選手段と、
 前記第1抽選の結果に応じて第1図柄を変動表示させる第1表示制御手段と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、
 遊技者に有利な第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、
 第1図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに前記第1作動条件が成立したと判定し、前記第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、
 前記遊技領域において前記第1始動口よりも前記第2始動口に近い位置に設けられ、遊技球が入球可能な作動口と、
 前記作動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、

10

20

前記第2抽選の結果に応じて第2図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、
前記遊技領域において前記第1始動口よりも前記第2始動口に近い位置に設けられ、第2図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、

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

遊技者に有利な第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、

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

前記第1特別遊技または前記第2特別遊技の終了後、前記第1図柄の変動表示回数が所定の継続回数に達するまで継続され、前記可変入球口の単位時間あたりに占める開放時間の割合が通常状態よりも高く設定される特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、を備え、

前記第1始動口は右方向および左方向の一方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第2始動口は他方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、更に、前記第2始動口は、前記作動口または前記可変入球口のいずれかに向けて打球された遊技球が入球し得る位置に設けられたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、

前記第2始動口の上部に設けられ、遊技球の移動方向を変化させることにより前記第2始動口の入球容易性を調整する調整役物と、

前記第1始動口または前記第2始動口への遊技球の入球を契機として第1抽選を実行する第1抽選手段と、

前記第1抽選の結果に応じて第1図柄を変動表示させる第1表示制御手段と、

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

遊技者に有利な第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、

第1図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに前記第1作動条件が成立したと判定し、前記可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、

前記遊技領域において前記第1始動口よりも前記第2始動口に近い位置に設けられ、遊技球が入球可能な作動口と、

前記作動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、

前記第2抽選の結果に応じて第2図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、

前記遊技領域において前記第1始動口よりも前記第2始動口に近い位置に設けられ、第2図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、

遊技者に有利な第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、

前記可変入球口に遊技球が入球したときに前記第2作動条件が成立したと判定し、前記可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に変化させることにより前記第2特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において前記可変入球装置内の特定領域へ

10

20

30

40

50

遊技球が入球した場合に前記第2特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、前記可変入球装置の受け入れ状態を再度遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第2特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、

前記第1特別遊技または前記第2特別遊技の終了後、前記第1図柄の変動表示回数が所定の継続回数に達するまで継続され、前記可変入球口の単位時間あたりに占める開放時間の割合が通常状態よりも高く設定される特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、を備え

前記第1始動口は右方向および左方向の一方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第2始動口は他方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、更に、前記第2始動口は、前記作動口または前記可変入球口のいずれかに向けて打球された遊技球が入球し得る位置に設けられたことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項3】

前記特定遊技制御手段は、前記第1特別遊技の終了後の前記特定遊技を実行するときには、前記第1特別遊技の終了後における前記第1図柄の変動表示回数が、複数種類の当たり図柄のうち前記第1特別遊技への移行に際して停止表示された当たり図柄にあらかじめ対応づけられている継続回数に達するまで前記特定遊技を継続させることを特徴とする請求項1または2に記載の弾球遊技機。

【請求項4】

前記特定遊技制御手段は、前記第2特別遊技の終了後の前記特定遊技を実行するときには、前記第1図柄の変動表示回数が所定の継続回数に達するまで前記特定遊技を継続させることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機として、始動口への入球に基づいて抽選を行い、抽選結果に応じて変動される図柄が所定の態様で停止したときに、通常遊技から遊技者に有利な特別遊技に移行する第1種ぱちんこ遊技機が広く親しまれている。また、第1種ぱちんこ遊技機とは別機種として、役物とよばれる大入賞口内の特定領域を遊技球が通過したときに、通常遊技から特別遊技へと移行する第2種ぱちんこ遊技機も同様に広く親しまれている。

30

【0003】

最近では第1種ぱちんこ遊技機および第2種ぱちんこ遊技機の遊技を組み合わせた弾球遊技機について提案するものもある（例えば、特許文献1参照）。このようなタイプの弾球遊技機の場合、遊技者は、第1種ぱちんこ遊技機としての大当たり（以下、「第1種当たり」とよぶ）を遊技目的としてもよいし、第2種ぱちんこ遊技機としての大当たり（以下、「第2種当たり」とよぶ）を遊技目的としてもよい。

【特許文献1】特開2000-33141号公報

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

第1種当たりを目的とする遊技（以下、「第1遊技」とよぶ）と、第2種当たりを目的とする遊技（以下、「第2遊技」とよぶ）が同時並行的に実行されると、2種類の遊技に同時に注意を払う必要から遊技者の興味が散漫化し、かえって遊技興味が損なわれかねない。そこで、本発明者は、第1種当たりの発生を実質的な前提条件として、第2種当たりが発生するという設計により、2種類の遊技性を一体的に結合できると想到した。

【0005】

とはいえ、第1種当たりを発生させなければ第2遊技を楽しめないと遊技者に過度に意

50

識させてしまうと、遊技の自由度が小さいとして敬遠されかねない。そこで、本発明者は、第1遊技を經由して第2遊技が実行されるという直列的な遊技進行の明快さを維持しつつも、遊技方法が制約されているという感覚を遊技者が抱かなくて済むように遊技機を設計する必要性を認識した。

【0006】

本発明は本発明者による上記認識に基づいて完成された発明であり、その主たる目的は、複数種類の遊技性を備えつつ、これら複数種類の遊技性が好適に発揮される弾球遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明のある態様は、弾球遊技機である。

この遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、遊技領域において第1始動口との打ち分けが可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、第2始動口の上部に設けられ、遊技球の移動方向を変化させることにより第2始動口の入球容易性を調整する調整役物と、第1始動口または第2始動口への遊技球の入球を契機として第1抽選を実行する第1抽選手段と、第1抽選の結果に応じて第1図柄を変動表示させる第1表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、遊技者に有利な第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、第1図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、遊技領域において第1始動口よりも第2始動口に近い位置に設けられ、遊技球が入球可能な作動口と、作動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、第2抽選の結果に応じて第2図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、遊技領域において第1始動口よりも第2始動口に近い位置に設けられ、第2図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第2可変入球装置と、遊技者に有利な第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、可変入球口に遊技球が入球したときに第2作動条件が成立したと判定し、第2可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に変化させることにより第2特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において第2可変入球装置内の特定領域へ遊技球が入球した場合に第2特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第2特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、第1特別遊技が終了したことを条件として、その終了後から第1図柄の変動表示回数が所定の継続回数に達するまで、可変入球口が通常状態よりも遊技者に有利な状態に変化しやすい特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、を備える。

第2始動口は、作動口または可変入球口のいずれかに向けて打球された遊技球が入球し得る位置に設けられる。

【0008】

この態様における弾球遊技機としては、従来にいう、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような遊技機を主に想定する。可変入球口、第1可変入球装置、第2可変入球装置において、遊技者に不利な状態とは、遊技球が入球すべき入口が閉鎖した状態ないしは狭い状態を指してもよく、遊技者に有利な状態とは、その入口が開放した状態ないしは相対的に広い状態を指してもよい。また、ここでいう第1図柄は、いわゆる特別図柄、第2図柄はいわゆる普通図柄であってもよいが、特別図柄や普通図柄の変動表示にそれぞれ同期して動画表示される演出画像であってもよい。

【0009】

まず、このような態様によれば、第1および第2可変入球装置の二つの可変入球装置を

10

20

30

40

50

設け、それぞれの役割を分離することにより弾球遊技機における技術介入性を高めることができる。遊技者は、第1特別遊技または第2特別遊技という2種類の特別遊技に遊技状態を移行させることを主たる目的として遊技を行うことになる。以下、第1特別遊技と第2特別遊技をまとめていうときには、単に「特別遊技」とよぶ。

【0010】

第1特別遊技が終了して特定遊技に移行すると、可変入球口が遊技者に有利な状態に変化しやすくなるため、第2特別遊技に移行しやすくなる。そのため、第1特別遊技の発生を契機として、特定遊技を経由することにより第2特別遊技が実行されるという遊技進行の明快さを実現することができる。また、特定遊技中でなくても第2特別遊技に移行可能とすることにより、遊技の自由度が過度に狭められないように処置される。

10

【0011】

遊技者は、たとえば、第1遊技のときには第1始動口、第2遊技のときには作動口や可変入球口がある方向に遊技球を打球してもよい。このような態様によれば、2種類の遊技に応じた遊技球の打球方法を明快に分離させることができるので、遊技の技術介入性をいっそう高めることができる。また、第2種当たりが発生しやすい特定遊技中において、作動口や可変入球口に向けて発射された遊技球が第2始動口に入球する可能性が確保されるので、特定遊技中にも第1図柄を適度に変動表示させることができる。これにより、その継続期間が第1図柄の変動回数によって規定される特定遊技が過度に長期化するのを防ぐことができる。

このような態様によれば、2種類の遊技性を好適に発揮させることができる。

20

【0012】

第2可変入球装置は開閉可能に構成され、その開閉部材は、作動口または可変入球口に向けて打球された遊技球が入球し得る位置に設けられてもよい。

【0013】

このような態様によれば、第2遊技のときに作動口や可変入球口を狙うのと同等の打球方法で、第2可変入球装置を狙うことができる。これにより、第1遊技と第2遊技のそれぞれに対する打球方法をいっそう明快に分離できる。

【0014】

本発明の別の態様もまた、弾球遊技機である。

この弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、遊技領域において第1始動口との打ち分けが可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、第2始動口の上部に設けられ、遊技球の移動方向を変化させることにより第2始動口の入球容易性を調整する調整役物と、第1始動口または第2始動口への遊技球の入球を契機として第1抽選を実行する第1抽選手段と、第1抽選の結果に応じて第1図柄を変動表示させる第1表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球装置と、遊技者に有利な第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、第1図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、遊技領域において第1始動口よりも第2始動口に近い位置に設けられ、遊技球が入球可能な作動口と、作動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、第2抽選の結果に応じて第2図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、遊技領域において第1始動口よりも第2始動口に近い位置に設けられ、第2図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、遊技者に有利な第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、可変入球口に遊技球が入球したときに第2作動条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に変化させることにより第2特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において可変入球装置内の特定領域へ遊技球が入球した場合に第2特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を再度

30

40

50

遊技者に有利な状態へ変化させることにより第2特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、第1特別遊技が終了したことを条件として、その終了後から第1図柄の変動表示回数が所定の継続回数に達するまで、可変入球口が通常状態よりも遊技者に有利な状態に変化しやすい特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、を備える。

第2始動口は、作動口または可変入球口のいずれかに向けて打球された遊技球が入球し得る位置に設けられる。

【0015】

この態様における弾球遊技機としても、従来にいう、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような遊技機を主に想定する。このような態様によっても、2種類の遊技性を好適に発揮させることができる。

10

また、一つの変入球装置により2種類の特別遊技を実現することにより、二つの可変入球装置を設ける場合に比べて、遊技領域における占有スペースを小さくしやすくなるというメリットがある。

【0016】

これらの遊技機の調整役物は、第2始動口に遊技球を導くか否かを振り分ける振り分け機構を備えてもよい。

【0017】

このような態様によれば、遊技球が第2始動口に落入するか否かは調整役物の動作に影響されることになる。第2始動口は第1始動口に比べて入球可否に運の要素が大きく介入する始動口となるので、2種類の始動口の個性を明確化できる。振り分け機構は、たとえば、いわゆるクルーンやシーソー、風車などの機構であってもよい。

20

【0018】

調整役物の振り分け機構は、流下してきた遊技球を一時的に保持し、保持した遊技球を所定の割合で第2始動口に導いてもよい。

【0019】

このような態様によれば、調整役物を介してある程度の遊技球が第2始動口に落入するように処置できる。そのため、調整役物を、特定遊技を過度に長期化させないように有効に機能させることができる。

【0020】

調整役物は、遊技球が第2始動口へ入球するのを遮る位置に設けられ、かつ、調整役物に保持された遊技球のみが第2始動口に入球可能となるように設けられてもよい。

30

【0021】

このような態様によれば、第2始動口上の遊技釘の調整如何によって、遊技球が第2始動口に過度に入球しにくくなるのを防止できる。これにより、特定遊技が過度に長期化するのをいっそう効果的に防止し、また、遊技機ごとに受益格差が生じないように処置できる。

【0022】

調整役物は、第2始動口の入球容易性が第1始動口の入球容易性よりも小さくなるように、遊技球の移動経路を変化させてもよい。

【0023】

このような態様によれば、第1遊技においては、遊技者が第2始動口よりも第1始動口を狙おうと意欲させる上で効果がある。これにより、第1遊技から特定遊技を経由して第2遊技を実行させるといった設計上予定される定石としての遊技方法を、遊技者に自発的に選択させる上で効果がある。

40

【0024】

なお、以上の構成要素の任意の組に合わせや、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】

【0025】

50

本発明の弾球遊技機によれば、複数種類の遊技性を備えた弾球遊技機において、各遊技性を好適に発揮させる上で効果がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

まず、本実施例のぱちんこ遊技機の特徴を概説した後に、その具体的な構成を説明する。

【0027】

[概要]

本実施例のぱちんこ遊技機は、通常よりも遊技者に有利な状態である特別遊技を複数の形態で提供する。すなわち、第1特別遊技として、従来にいう第1種ぱちんこ遊技機における特別遊技に対応する遊技を提供し、第2特別遊技として、従来にいう第2種ぱちんこ遊技機における特別遊技に対応する遊技を提供する。

【0028】

第1遊技：遊技球が始動口に入球すると特別図柄の変動表示が開始される。また、この特別図柄の変動表示と連動するかたちで演出画像が動画表示される。所定時間経過後に、特別図柄が当たり態様にて停止表示されると、演出画像も当たりを示す画像で停止表示され、第1特別遊技が開始される。

第2遊技：遊技球が普通電役入球口に落入すると、第2大入賞口が一時的に開放され、第2特別遊技が開始される。ただし、普通電役入球口は閉閉可能に構成されており、拡開時にしか遊技球は普通電役入球口に落入しない。

遊技者は、第1種当たりと第2種当たりの2種類の「大当たり」のいずれを遊技目的とすべきか選択し、その遊技目的に応じて遊技球を打球することになる。

【0029】

本実施例のぱちんこ遊技機は、第1特別遊技または第2特別遊技が終了したことを条件として、いわゆる時短などともよばれる特定遊技に移行する。特定遊技は、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。この特定遊技中においては、普通電役入球口が拡開しやすくなる。そのため、特定遊技中には第2種当たりが発生しやすくなる。その一方、特定遊技でない通常の遊技（以下、特定遊技と対比する意味で「通常遊技」とよぶ）においては、普通電役入球口はほとんど拡開しない。そのため、まず、遊技球を始動口に入球させて第1種当たりを発生させ、特定遊技に移行させた上で、第2種当たりを狙うという遊技方法が定石となる。第2特別遊技後に特定遊技に再移行すれば、遊技者は再び第2種当たりを期待できる。このように、第1種当たりを契機として、特定遊技と第2種特別遊技を交互に連続的に実行できるという遊技性が、本実施例のぱちんこ遊技機に特有の遊技性である。

【0030】

ただし、遊技者に定石としての遊技方法を強制することは遊技の自由度を確保する上からも好ましくないと考えられる。仮に、特定遊技中に限って第2種当たりが発生可能な仕様とした場合、遊技者は、遊技の自由度が損なわれたような感覚を抱きかねない。そこで、本実施例における弾球遊技機は、通常遊技中であっても普通電役入球口に遊技球が入球し得るように設計されている。通常遊技中に、特定遊技を経ることなくいきなり第2種当たりを発生させる可能性が、小さいながらも確保されている。

このようにして、常に、第1遊技と第2遊技のいずれも選択できるという自由度を確保しつつ、実質的には第1種当たりと特定遊技を経由して第2種当たりが発生するという遊技進行の明快さを両立させている。

【0031】

ところで、上記設計の場合、特別図柄の変動表示期間に、遊技球が普通電役入球口に落入して第2種当たりが発生する可能性がある。そのため、第2種当たりの発生によって第2特別遊技が開始された後に、変動表示中であつた特別図柄が当たり態様にて停止表示されると、第2特別遊技中に第1特別遊技も開始されることになる。特別遊技が開始されると、遊技者の興味は特別遊技からの賞球獲得に移ると考えられる。しかし、2種類の特別

10

20

30

40

50

遊技が同時並行的に実行されるとすれば、２種類の特別遊技に同時に注意を払う必要から遊技者の興味がやはり散漫化しかねない。そのためには、第１特別遊技と第２特別遊技が同時実行されないように制御する必要がある。

【 0 0 3 2 】

本実施例のぱちんこ遊技機は、特別図柄の変動表示中に遊技球が普通電役入球口に落入すると、特別図柄の変動表示の進行を一時的に停止させる。そして、第２特別遊技が終了した後に、続きから変動表示が再開される。このようにして、第２特別遊技中に特別図柄が停止し、第２特別遊技の実行中に第１特別遊技が開始されないように制御している。なお、特別図柄の変動表示が一時停止されている期間は、特別図柄の変動表示と連動して動画表示される演出画像は、揺動しながらも実質的に停止（以下、「半停止」とよぶ）した状態にて表示される。

10

【 0 0 3 3 】

これにより、第１特別遊技と第２特別遊技の同時実行を抑止しているが、今度は、このような特殊な処理が遊技者から見て不自然な処理に見えてしまうかもしれない。すなわち、遊技者が第１種当たりの発生を期待して演出画像の動画表示を注視しているときに偶発的に第２種当たりが発生し、演出画像の動画表示が唐突に半停止されると、遊技興趣が損なわれかねないという新たな課題を本発明者は認識した。

【 0 0 3 4 】

そこで、このような課題に対処するために、本実施例のぱちんこ遊技機は、第１種当たりの契機となる始動口を盤面中央部、第２種当たりの契機となる普通電役入球口を盤面右部分に配置している。遊技者は第１遊技のときには中央の始動口に向けて打球し、第２遊技のときには右の普通電役入球口に向けて打球することになる。これにより、第１種当たりを目的としているときに、第２種当たりが偶発的に発生してしまうという可能性を極力小さくしている。

20

【 0 0 3 5 】

[実施例]

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図である。

同図に関連して、まず、ぱちんこ遊技機１０の構成を述べた後に、遊技の内容について説明する。ぱちんこ遊技機１０は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機１０の遊技機枠は、外枠１１、前枠１２、透明板１３、扉１４、上球皿１５、下球皿１６、スピーカ１８および発射ハンドル１７を含む。

30

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

透明板１３は、ガラスにより形成され、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て効果音を出力する。

40

【 0 0 3 8 】

遊技盤５０には、外レール５４と内レール５６により区画された遊技領域５２が形成される。遊技領域５２には、アウト口５８、調整役物８４、第１種の始動入賞口である２種類の第１始動口２４と第２始動口８６、普通電役入球口２６、第１大入賞口２８、第２大入賞口３０および普通図柄作動ゲート（以下、「作動口」という）６８が設けられる。また、遊技領域５２には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【 0 0 3 9 】

50

第1始動口24と第2始動口86は共に第1遊技の契機となる始動口であり、その役割は同じである。調整役物84は、複数の凹部を備え、低速で定常的に回転している。この調整役物84の内部には磁石が設置されており、近くに流下した遊技球はその凹部に一時的に保持されやすくなっている。調整役物84は、凹部に遊技球を抱えつつ回転し、所定の割合で第2始動口86に導く。第2始動口86には、調整役物84に保持された遊技球のみが入球可能である。ただし、第2始動口86よりも第1始動口24の方が遊技球が入球しやすい設計となっている。そのためには、調整役物84の回転速度、凹部の深さや数を調整するなどの方法が採用されてもよい。

【0040】

第1始動口24は、遊技球の入球を検出する入球検出装置32を備える。第2始動口86も、遊技球の入球を検出する入球検出装置88を備える。作動口68は、遊技球の通過を検出する入球検出装置38を備える。普通電役入球口26は、遊技球の入球を検出する入球検出装置34を備える。更に、普通電役入球口26は、その入球口の入口を拡開する普通電動役物と、普通電動役物を開閉させる普通電動役物ソレノイド76を備える。第1大入賞口28は、遊技球の入球を検出する入球検出装置78と、第1大入賞口28を開閉させる大入賞口ソレノイド82を備える。第2大入賞口30は、遊技球の入球を検出する入球検出装置81と、第2大入賞口30の羽根を開閉させる大入賞口ソレノイド80を備える。

【0041】

普通電役入球口26は、普通電動役物が開閉することにより遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で状態変化する。具体的には、普通電役入球口26は、普通電動役物ソレノイド76の駆動制御に応じて開放状態および閉鎖状態への状態変化が可能な可変入球口として機能する。普通電役入球口26は、第2始動口86のすぐ下方に設けられる。普通電動役物が閉鎖状態にあるとき普通電役入球口26の入球口は第2始動口86に遮蔽され、遊技球は普通電役入球口26に落入しない。普通電動役物が開放状態となると遊技球は普通電動役物の横方向から普通電役入球口26に落入可能となる。

【0042】

普通電役入球口26の1回開放当たりの開放時間は、通常遊技においては所定の短期間、たとえば0.8秒程度しか開放状態とならない。そのため、通常遊技においては、遊技球が普通電役入球口26に落入する可能性は小さい。一方、特定遊技中においては普通電役入球口26の1回開放当たりの開放期間が通常遊技よりも長く設定されるので、遊技球は普通電役入球口26に落入しやすくなる。このときの開放時間は、たとえば、3.0秒程度に設定される。なお、特定遊技への移行可否、および、特定遊技の継続回数は、後に詳述する時短抽選によって決定されることになる。

【0043】

第1大入賞口28は、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で状態変化する。具体的には、第1大入賞口28は、大入賞口ソレノイド82の駆動制御に応じて開放状態と閉鎖状態の間で状態変化が可能な第1可変入球装置として機能する。第1大入賞口28は、特別遊技中に「大当たり」として開放状態となる横長方形の入賞口であり、アウト口58の上方に設けられる。第1大入賞口28が閉鎖状態にあるとき、遊技球は第1大入賞口28に入球できず、開放状態となったときにはじめて入球可能となる。

【0044】

第2大入賞口30もまた、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で状態変化する。具体的には、第2大入賞口30は、大入賞口ソレノイド80の駆動制御に応じて開放状態と閉鎖状態の間で状態変化が可能な第2可変入球装置として機能する。第2大入賞口30は、普通電役入球口26への遊技球の入球を契機として開放状態となる。第2大入賞口30が閉鎖状態にあるとき、遊技球は第2大入賞口30に入球できず、開放状態となったときにはじめて入球可能となる。

【0045】

10

20

30

40

50

遊技盤 50 の略中央に設けられた役物 64 には、演出表示装置 60、特別図柄表示装置 61、普通図柄表示装置 205、特別図柄変動用の保留ランプ 20、普通図柄変動用の保留ランプ 21、誘導装置 62 が設けられている。特別図柄表示装置 61 は、特別図柄 202 を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。普通図柄表示装置 205 は、演出表示装置 60 の右方に設けられ、普通図柄を変動させながら表示する。

【0046】

特別図柄 202 とは、第 1 始動口 24 または第 2 始動口 86 への遊技球の入球を契機として行われる抽選（以下、「特別図柄抽選」とよぶ）の結果に応じた図柄であり、第 1 種当たりを発生させるか否かを示す役割をもつ。すなわち、遊技球が第 1 始動口 24 または第 2 始動口 86 に入球すると、特別図柄 202 が変動表示され、表示に先立って決定された変動時間の経過後に特別図柄抽選の結果を停止表示する。当たりであれば第 1 特別遊技が開始される。

10

【0047】

また、特別図柄抽選が当たりとなるときには、時短抽選（以下、第 1 種当たりを契機として実行される時短抽選のことをいうときには、「第 1 時短抽選」ともよぶ）も実行され、第 1 特別遊技終了後の特定遊技への移行可否および継続回数が決定される。第 1 時短抽選が当たりとなるときには、特別図柄表示装置 61 は、特別図柄 202 の変動停止時に特定遊技へ移行予定である旨とその継続回数を表示する。

【0048】

20

特別図柄表示装置 61 は、たとえば、LED で構成される表示手段である。特別図柄 202 は、「x」または「0～5」のいずれかの数字にて停止表示される。特別図柄抽選が外れの時には「x」、当たりのときには「0～5」のいずれかの数字が停止表示される。第 1 時短抽選が外れの時には「0」、当たりのときには「1～5」のいずれかの数字が停止表示される。第 1 時短抽選が当たりとなるときには、継続回数は、10 回、20 回、30 回、40 回、50 回のいずれかがそれぞれ 20 パーセントの確率で選択される。特別図柄 202 は、継続回数が 10 回のときには「1」、20 回のときには「2」、・・・、50 回のときには「5」で停止表示される。このように、特別図柄 202 は、特別図柄抽選の結果と共に、第 1 時短抽選に基づく特定遊技への移行可否と、その継続回数を示す。第 1 時短抽選が当たりとなると、第 1 特別遊技の終了後に特定遊技に移行する。

30

【0049】

演出表示装置 60 は、演出画像 200 を動画表示する。演出画像 200 は、特別図柄抽選の結果を視覚的に演出するために、特別図柄 202 の変動表示と連動して変動表示させる装飾図柄を含む。演出表示装置 60 は、演出画像 200 として、たとえばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を画面に表示する。演出表示装置 60 は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、ドラムなどの機械式回転装置や LED などの他の表示手段で構成されてもよい。

【0050】

特別図柄 202 は演出的な役割をもつ必要がないため、本実施例では演出表示装置 60 の左下方の特別図柄表示装置 61 にて目立たない大きさで表示されるが、特別図柄 202 自体に演出的な役割をもたせて演出画像 200 を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄 202 を演出表示装置 60 のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

40

【0051】

遊技球が作動口 68 に落入すると普通図柄抽選が実行される。普通図柄抽選の結果は、普通図柄表示装置 205 における普通図柄 204 の変動表示によって示される。普通図柄表示装置 205 に表示される普通図柄 204 は「 」と「x」のマークで表され、交互に点灯されることにより変動表示される。

【0052】

特別図柄変動用の保留ランプ 20 は 4 個のランプからなり、その点灯個数によって特別

50

図柄 2 0 2 の変動の保留球数を表示する。保留球数とは、特別図柄 2 0 2 の変動中や第 1 特別遊技の実行中に遊技球が第 1 始動口 2 4 が第 2 始動口 8 6 へ落入したときに抽選値として取得される抽選乱数（以下、「特図抽選値」ともよぶ）の個数であり、特別図柄 2 0 2 の変動表示がまだ実行されていない入賞球の数を示す。いわば、将来的に実行が予約されている特別図柄抽選の数である。

同様に、普通図柄変動用の保留ランプ 2 1 も 4 個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄 2 0 4 の変動の保留球数を表示する。この保留球数は、普通図柄 2 0 4 の変動中に作動口 6 8 へ遊技球が落入したときに抽選値として取得される抽選乱数（以下、「普図抽選値」ともよぶ）の個数であり、普通図柄 2 0 4 の変動がまだ実行されていない入球の数を示す。いわば、将来的に実行が予約されている普通図柄抽選の数である。

10

【 0 0 5 3 】

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たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 8 6、普通電役入球口 2 6、第 2 大入賞口 3 0、第 1 大入賞口 2 8 等の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。第 1 始動口 2 4 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。

20

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「入球」は、「落入」、「入賞」、「通過」を含む概念とする。

【 0 0 5 4 】

遊技球が第 1 始動口 2 4 が第 2 始動口 8 6 に落入すると、特図抽選値が取得される。特別図柄抽選として特図抽選値は当否判定され、その抽選結果を示すために特別図柄表示装置 6 1 および演出表示装置 6 0 において特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 がそれぞれ変動表示される。特別図柄 2 0 2 および装飾図柄の停止図柄が当たりを示す態様である場合、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作が開始され、第 1 特別遊技に移行する。特別図柄 2 0 2 が当たり態様で停止されるとき、スロットマシンのゲームを模した演出画像 2 0 0 は、3 つの装飾図柄を一致させるような表示態様をとる。装飾図柄の表示態様により、遊技者は第 1 種当たりの発生を視覚的に認識する。また、演出画像 2 0 0 は、特定遊技への移行可否や継続回数も演出的に示してもよい。

30

【 0 0 5 5 】

第 1 特別遊技に移行すると、第 1 大入賞口 2 8 は約 3 0 秒間開放された後、または 9 球以上の遊技球が落入した後でいったん閉鎖される。第 1 特別遊技は、1 回以上の単位遊技で構成される。本実施例における単位遊技の回数は 1 5 回である。1 回の単位遊技において 1 回の開閉動作がなされるので、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作は単位遊技の回数分繰り返される。

【 0 0 5 6 】

遊技球が作動口 6 8 に落入すると、普図抽選値が取得される。普通図柄抽選として普図抽選値は当否判定される。普通図柄抽選は、通常状態においては所定の確率、たとえば 1 / 5 1 2 の当たり確率で実行され、特定遊技中においては、たとえば 1 / 2 の当たり確率にて実行される。普通図柄抽選の結果は、普通図柄 2 0 4 の図柄変動のかたちで普通図柄表示装置 2 0 5 に表示される。普通図柄 2 0 4 の変動表示は、通常遊技では所定の変動時間、たとえば 3 0 秒が経過した後に停止される。特定遊技中はそれよりも短い所定の変動時間、たとえば、5 秒が経過した後に停止される。普通図柄 2 0 4 の停止図柄は、普通図柄抽選の結果を示す。当たりを示す態様であれば、普通電役入球口 2 6 が開放される。

40

【 0 0 5 7 】

特定遊技となると通常遊技に比べては普通図柄抽選の当たり確率が高くなり、特別図柄 2 0 2 や普通図柄 2 0 4 の変動時間が短縮され、また、普通電役入球口 2 6 の開放時間も

50

長くなる。そのため、通常遊技に比べて遊技球が普通電役入球口 2 6 に格段に落入しやすくなる。

遊技球が普通電役入球口 2 6 に落入すると、第 2 大入賞口 3 0 が開放される。これにより、第 2 特別遊技に移行する。第 2 特別遊技において第 2 大入賞口 3 0 が開放される状態を第 2 特別遊技の第 1 段階とよぶ。

【 0 0 5 8 】

第 2 大入賞口 3 0 には、特定領域 2 2 および流出領域 6 6 が設けられている。役物 6 4 の内部は、開放された第 2 大入賞口 3 0 を通じて遊技球が流入するよう形成されている。第 2 特別遊技の第 1 段階において役物 6 4 内に流入した遊技球は特定領域 2 2 および流出領域 6 6 のいずれかへ入球する。ここで、誘導装置 6 2 は、低速で回転しており、遊技球を特定領域 2 2 か流出領域 6 6 のいずれかへ導くように作用する。開放された第 2 大入賞口 3 0 への入球は入球検出装置 8 1 により検出され、開放中の第 2 大入賞口 3 0 へのトータルの入球数が計数される。

10

【 0 0 5 9 】

特定領域 2 2 への入球は入球検出装置 3 6 により検出され、流出領域 6 6 への入球は流出検出装置 3 7 により検出される。入球検出装置 3 6 および流出検出装置 3 7 は、特定領域 2 2 および流出領域 6 6 のそれぞれに入球した遊技球を計数する。それぞれの領域への入球数の和が入球検出装置 8 1 により計数された入球数と一致すると、第 2 大入賞口 3 0 に入球したすべての遊技球が、特定領域 2 2 または流出領域 6 6 に入球したと判定される。

20

【 0 0 6 0 】

遊技球が役物 6 4 の内部の特定領域 2 2 に入球することが、第 2 特別遊技の第 1 段階から第 2 段階へ移行するための継続条件となる。継続条件が成立すると、第 1 特別遊技と同様に、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作が残りの単位遊技の回数分繰り返される。第 2 特別遊技もまた 1 5 回の単位遊技で構成される。第 2 特別遊技の第 1 段階は 1 回目の単位遊技に相当し、第 2 段階が 2 回目以降の単位遊技に相当する。第 2 段階に移行すると、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作は 2 回目以降の残りの単位遊技の回数分繰り返される。すなわち、第 1 特別遊技における第 1 大入賞口 2 8 の開閉回数が 1 5 回であるのに対し、第 2 特別遊技の第 2 段階における第 1 大入賞口 2 8 の開閉回数は 1 4 回である。

【 0 0 6 1 】

継続条件が成立すると、時短抽選（以下、第 2 種当たりを契機として実行される時短抽選のことをいうときには、「第 2 時短抽選」ともよぶ）も実行され、第 2 特別遊技終了後の特定遊技への移行可否が決定される。第 2 時短抽選が当たりとなるときには、特別図柄表示装置 6 1 は、特定遊技への移行可否を特別図柄 2 0 2 とは別の判定図柄（図示せず）によって表示する。判定図柄は特別図柄 2 0 2 の近傍にて 1 ドットで表示される図柄である。判定図柄が点灯されると「特定遊技への移行あり」を表し、点灯しなければ「特定遊技への移行なし」を表す。第 2 時短抽選が当たりとなると、継続回数は常に所定回数、たとえば 1 0 0 回に設定される。

30

【 0 0 6 2 】

以上の盤面構成によると、遊技者は通常遊技においては盤面中央の第 1 始動口 2 4 を狙って遊技球を打球することになる。調整役物 8 4 が存在するため、第 2 始動口 8 6 は、第 1 始動口 2 4 に比べて遊技球が入球しにくくなっているためである。もちろん、通常遊技においても、遊技者は作動口 6 8 および普通電役入球口 2 6 に向けて打球することにより、いきなり第 2 種当たりの発生を狙うことも可能である。しかし、定石にしたがえば、通常遊技中においては、遊技者は、まず第 1 始動口 2 4 に向けて遊技球を打球することになる。

40

【 0 0 6 3 】

遊技者が第 1 種当たりを目的として第 1 始動口 2 4 に向けて打球している限り、普通電役入球口 2 6 が第 1 始動口 2 4 から離れているので、偶発的に第 2 種当たりが発生する可能性はほとんど生じない。このため、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球して演出画像 2 0 0

50

の動画表示されているとき、すなわち、遊技者が第1種当たりの発生を期待して演出画像200を注視しているときに、遊技球が偶発的に普通電役入球口26に入球することによって、演出画像200の動画表示が唐突に半停止されるという現象は発生しにくい。このように第1始動口24と普通電役入球口26の配置上の工夫によって、第1遊技における遊技興趣が普通電役入球口26によって妨げられないように処置されている。

【0064】

一方、特定遊技に移行した後は、遊技者は第2種当たりを目的として、作動口68や普通電役入球口26に向けて遊技球を盤面右方向に打球することになる。特定遊技中に第1遊技を実行してもよいが、特定遊技中には第2種当たりが発生しやすくなるため、定石にしたがえば、特定遊技中においては、遊技者は作動口68や普通電役入球口26に向けて遊技球を打球することになる。このような打球方法が選択されている場合、遊技球は第1始動口24に落入しにくいので、第1始動口24への入球を契機とした特別図柄202の変動表示は開始されにくくなる。

10

【0065】

ここで、本発明者は新たな課題を認識している。特定遊技は、特別図柄202の変動回数が継続回数に達するまで継続するので、特別図柄202が変動表示されなければ、特定遊技が過度に長期化してしまう可能性がある。このような課題に対処するために第2始動口86が遊技盤50の右部分に設けられている。

【0066】

すなわち、第2遊技において、作動口68や普通電役入球口26のある盤面右方向に打球された遊技球の一部は、調整役物84によって第2始動口86に運ばれることになる。第2種当たりの発生を目的として発射された遊技球が、遊技者の意図に反して第2始動口86に落入する可能性があるので、このようなときにも特別図柄202が変動表示されることになる。この第2始動口86の存在によって、特定遊技が過度に長期化するのを防いでいる。また、第1始動口24のほかに、第2始動口86も設けられていることから、遊技者に特別図柄202が変動しやすい魅力的な遊技機であるとの印象をもたせる副次的な効果も期待できる。

20

【0067】

こうして、

1. 第1遊技と第2遊技を直列化しつつも、遊技の自由度を確保する、
 2. 第1遊技中に、遊技者の意図に反して偶発的に第2種当たりが発生する可能性を簡易に抑制する、
 3. 特定遊技を過度に長期化させない、
- という遊技性を実現している。

30

【0068】

また、第2大入賞口30は、作動口68や普通電役入球口26の近くに設けられている点も工夫点である。遊技者は作動口68や普通電役入球口26を狙うときと同じ打球方法で、第2大入賞口30への入球を狙うことができる。これにより、第1遊技は左打ち、第2遊技は右打ちとして、2種類の遊技性に応じて好適な打球方法を明確に分離することができる。

40

【0069】

なお、第2始動口86への入球を契機とした特別図柄202の変動表示中に、第2種当たりが発生する可能性についても検討する。この場合にも、特別図柄202の変動表示は一時停止され、演出画像200も半停止されることになる。遊技者が右打ちをしている場合、このような状況は多々生じ得る。しかし、そもそも、第2始動口86への入球が発生する状況とは、実質的に、遊技者が第2種当たりを目的としている状況であるといえる。すなわち、遊技者が第1種当たりの発生を期待して演出画像200を注視する状況ではないから、特別図柄202の一時停止に伴う遊技進行の阻害感は相当に軽減される。

なお、変形例としては、第2始動口86への入球を契機とした特別図柄202の変動表示中に第2種当たりが発生すると、特別図柄202は強制的に外れ図柄にて停止表示され

50

る設計にしてもよい。

【 0 0 7 0 】

調整役物 8 4 は、第 2 始動口 8 6 を塞いだかたちで設置されている点も工夫点である。調整役物 8 4 の存在により、第 2 始動口 8 6 の周辺の遊技釘の設定によって遊技球が第 2 始動口 8 6 に過度に入球しにくくなったりしやすくなったりすることがない。すなわち、調整役物 8 4 は、遊技釘の設定によって、特定遊技の長さが好適な範囲に収まるように処置する役割も果たしている。調整役物 8 4 は、遊技球が第 1 始動口 2 4 よりも第 2 始動口 8 6 に入球しにくくし、かつ、ある程度の遊技球が第 2 始動口 8 6 に入球するように設計されることが理想的である。

【 0 0 7 1 】

なお、変形例におけるぱちんこ遊技機 1 0 では、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技とで可変入球装置として同一の第 1 大入賞口 2 8 を用いることにより、第 1 大入賞口 2 8 が第 2 大入賞口 3 0 の機能を兼ねてもよい。その逆に、第 2 大入賞口 3 0 が第 1 大入賞口 2 8 の機能を兼ねてもよい。これにより、特別遊技の動作制御を単純にすることができ、また製造コストの削減にもつながる。更に遊技領域 5 2 のスペースを有効活用することができる。

【 0 0 7 2 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

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

【 0 0 7 3 】

図 3 は、ぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

ぱちんこ遊技機 1 0 において、遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 8 6、作動口 6 8、普通電役入球口 2 6、第 1 大入賞口 2 8、第 2 大入賞口 3 0、演出表示装置 6 0、特別図柄表示装置 6 1、スピーカ 1 8 のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄の変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御するメイン基板 4 1 と、図柄の演出等を制御するサブ基板 4 9 とに機能を分担させた形態で構成される。

【 0 0 7 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。遊技制御装置 1 0 0 は、各入球口への入球を判定する入球判定手段 1 0 2、第 1 始動口 2 4 または第 2 始動口 8 6 への遊技球の入球に基づき特別図柄抽選を実行する第 1 抽選手段 1 0 6、作動口 6 8 への遊技球の入球に基づき普通図柄抽選を実行する第 2 抽選手段 1 0 8、特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 の変動パターンを保持するパターン記憶手段 1 1 2、変動表示中における各始動口または作動口 6 8 への入球を保留球として上限個数以内で記憶する入賞記憶手段 1 1 4、図柄変動の停止図柄および変動パターンを決定する図柄決定手段 1 2 0、図柄変動や電飾等の表示を制御する表示制御手段 1 3 0、特別遊技を制御する特別遊技制御手段 1 4 0、第 2 大入賞口 3 0 へ入球した遊技球を計数する入球計数手段 1 5 2、時短抽選および特定遊技を制御する特定遊技制御手段 1 6 0、および、普通電役入球口 2 6、第 1 大入賞口 2 8、第 2 大入賞口 3 0 の開閉を制御する開閉制御手段 1 6 2 を備える。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

入球検出装置 3 2 は、第 1 始動口 2 4 に設けられたセンサであり、第 1 始動口 2 4 への遊技球の入球を検出し、その入球を示す始動入賞情報を生成する。また、入球検出装置 8 8 は、第 2 始動口 8 6 に設けられたセンサであり、第 2 始動口 8 6 への遊技球の入球を検出し、その入球を示す始動入賞情報を生成する。入球判定手段 1 0 2 は、始動入賞情報を受け取った場合に遊技球が第 1 始動口 2 4 か第 2 始動口 8 6 に入球したと判定する。第 1 始動口 2 4 または第 2 始動口 8 6 への入球が判定されると、第 1 抽選手段 1 0 6 は、保留球数が上限に達しているかを調べる。保留球数が上限に達していない場合、入球判定手段 1 0 2 が始動入賞情報を受け取ったタイミングで、第 1 抽選手段 1 0 6 は始動入賞に対する特図抽選値を取得する。

10

【 0 0 7 6 】

第 1 抽選手段 1 0 6 は、数学的手法による乱数として特図抽選値を生成してもよいし、あるいは図示しないカウンタにより生成されるカウント値を特図抽選値の乱数として取得してもよい。特図抽選値としての乱数は「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の範囲で生成される。第 1 抽選手段 1 0 6 は、取得した特図抽選値に基づいて、特別図柄抽選の当否を判定する。第 1 抽選手段 1 0 6 は、取得された特図抽選値が当たりとなるべき範囲、たとえば、「 0 ~ 2 5 5 」内にあるか否かにより、特別図柄抽選の当否を判定する。

【 0 0 7 7 】

入球検出装置 3 8 は、作動口 6 8 に設けられたセンサであり、作動口 6 8 への遊技球の入球を検出し、その入球を示す作動入球情報を生成する。入球判定手段 1 0 2 は、作動入球情報を受け取った場合に遊技球が作動口 6 8 に入球したと判定する。作動口 6 8 への入球が判定されると、第 2 抽選手段 1 0 8 は、保留球数が上限に達しているかを調べる。保留球数が上限に達していない場合、入球判定手段 1 0 2 が作動入球情報を受け取ったタイミングで、第 2 抽選手段 1 0 8 は作動入賞に対する普図抽選値を取得する。

20

【 0 0 7 8 】

第 2 抽選手段 1 0 8 は、数学的手法による乱数として普図抽選値を生成してもよいし、あるいは図示しないカウンタにより生成されるカウント値を普図抽選値の乱数として取得してもよい。普図抽選値の乱数は、「 0 ~ 5 1 1 」の範囲で生成される。第 2 抽選手段 1 0 8 は、取得した普図抽選値に基づいて、普通図柄抽選の当否を判定する。普通図柄抽選は、通常状態においては、 $1 / 5 1 2$ の当たり確率で実行され、普図抽選値がたとえば「 0 」の場合に普通図柄抽選が当たりと判定される。特定遊技中においては、 $1 / 2$ の当たり確率で普通図柄抽選が実行される。この場合、普図抽選値が「 0 ~ 2 5 5 」の範囲にあれば普通図柄抽選は当たりと判定される。このように、特定遊技中においては通常遊技中に比べて普通図柄抽選が格段に当たりやすくなる。第 2 抽選手段 1 0 8 は、普図抽選値の当たりとなるべき範囲を定めた当否テーブルを記憶する。第 2 抽選手段 1 0 8 は、通常遊技中において参照する当否テーブルと、特定遊技中に参照する当否テーブルを記憶する。

30

【 0 0 7 9 】

入賞記憶手段 1 1 4 は、第 1 記憶手段 1 1 6 と第 2 記憶手段 1 1 8 を含む。

第 1 記憶手段 1 1 6 は、特別図柄 2 0 2 の変動表示中や第 1 特別遊技の実行中に遊技球が第 1 始動口 2 4 か第 2 始動口 8 6 へ入球したとき、その入球に対応する特図抽選値を上限個数である 4 個まで保留球として記憶する。第 2 記憶手段 1 1 8 は、普通図柄 2 0 4 の変動表示中に遊技球が作動口 6 8 へ入球したとき、その入球に対応する普図抽選値を上限個数である 4 個まで保留球として記憶する。

40

【 0 0 8 0 】

図柄決定手段 1 2 0 は、特別図柄決定手段 1 2 2、演出画像決定手段 1 2 4、および普通図柄決定手段 1 2 8 を含む。

特別図柄決定手段 1 2 2 および普通図柄決定手段 1 2 8 は、メイン基板 4 1 により実現される機能である。演出画像決定手段 1 2 4 は、サブ基板 4 9 により実現される機能である。なお、パターン記憶手段 1 1 2 の機能の一部はメイン基板 4 1 において実現され、残りの機能はサブ基板 4 9 において実現される。

50

【 0 0 8 1 】

特別図柄決定手段 1 2 2 は、特別図柄 2 0 2 の停止図柄および変動パターンを、特別図柄抽選の結果および第 1 時短抽選の結果に応じて決定する。演出画像決定手段 1 2 4 は、演出画像 2 0 0 に含まれる装飾図柄の停止図柄および変動パターンを、第 1 抽選手段 1 0 6 による抽選結果、特別図柄 2 0 2 の停止図柄、および特別図柄 2 0 2 の変動パターン等に応じて決定する。パターン記憶手段 1 1 2 は、特別図柄 2 0 2 や演出画像 2 0 0 を変動表示させるときの変動パターンとして複数種の変動パターンを保持する。特別図柄決定手段 1 2 2 は、パターン記憶手段 1 1 2 の複数種の変動パターンからいずれかのパターンを選択する。演出画像決定手段 1 2 4 は、特別図柄 2 0 2 の変動パターンに対応する変動パターンをパターン記憶手段 1 1 2 から選択する。ここで、演出画像 2 0 0 の変動パターンとしては、特別図柄 2 0 2 と変動時間が一致するようなパターンが選択される。そのため、特別図柄 2 0 2 の変動表示と演出画像 2 0 0 の動画表示は連動する。特別図柄決定手段 1 2 2 および演出画像決定手段 1 2 4 は、特定遊技中においては特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 の変動時間が概ね短縮されるように、変動時間が短い変動パターンを選択する。

10

【 0 0 8 2 】

停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄であり、抽選の可否を遊技者に示す役割を担う。演出画像 2 0 0 に含まれる装飾図柄の変動パターンには、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たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターン、リーチ状態を経て大当たり態様を表示するときのパターンが含まれる。各変動パターンに基づく図柄変動は、その終了条件として定められた変動時間が経過すると停止し、抽選の結果を示す停止図柄が表示される。演出画像決定手段 1 2 4 は、大当たりの場合に 3 つの同じ数字が揃った大当たり態様にて演出画像 2 0 0 に含まれる装飾図柄の停止図柄を決定する。

20

【 0 0 8 3 】

普通図柄決定手段 1 2 8 は、普通図柄 2 0 4 の停止図柄を普通図柄抽選の結果に応じて決定する。普通図柄 2 0 4 の停止図柄が当たり態様である場合、開閉制御手段 1 6 2 は可変入球口である普通電役入球口 2 6 の普通電動役物を拡開させる。

【 0 0 8 4 】

表示制御手段 1 3 0 は、第 1 表示制御手段 1 3 2、第 2 表示制御手段 1 3 4、演出表示制御手段 1 3 6 を含む。

30

第 1 表示制御手段 1 3 2 および第 2 表示制御手段 1 3 4 の各機能は、主としてメイン基板 4 1 において実現され、演出表示制御手段 1 3 6 の機能は主としてサブ基板 4 9 において実現される。表示制御手段 1 3 0 は、遊技効果ランプや保留ランプ 2 0、2 1 などのランプ表示も制御する。

【 0 0 8 5 】

第 1 表示制御手段 1 3 2 は、特別図柄 2 0 2 を変動表示させた後、決定された停止図柄を最後に表示させる。また、第 1 表示制御手段 1 3 2 は、判定図柄の表示も制御する。第 1 表示制御手段 1 3 2 は特別図柄 2 0 2 の変動表示を開始するときその旨をサブ基板 4 9 の演出表示制御手段 1 3 6 へ通知する。演出表示制御手段 1 3 6 は、通知を受け取った後、演出表示装置 6 0 に演出画像 2 0 0 を変動表示させる。

40

【 0 0 8 6 】

第 2 表示制御手段 1 3 4 は、普通図柄 2 0 4 を変動表示させた後、決定された停止図柄を最後に表示させる。第 2 表示制御手段 1 3 4 は、通常遊技においては所定の変動時間、たとえば 3 0 秒が経過した後に変動を停止し、特定遊技中はそれより短い時間、たとえば、5 秒が経過した後に変動を停止する。

【 0 0 8 7 】

条件保持手段 1 4 2 は、第 1 特別遊技を実行するための条件である第 1 作動条件と第 2 特別遊技を実行するための条件である第 2 作動条件を保持する。第 1 作動条件には、特別図柄 2 0 2 の当たり態様での停止が条件として定められている。第 2 作動条件には、普通

50

電役入球口 2 6 への遊技球の落入が条件として定められている。条件判定手段 1 4 4 は、遊技状況を監視し、第 1 作動条件および第 2 作動条件の成否を判定する。条件判定手段 1 4 4 は、その判定結果をもとに、各特別遊技の開始または終了を指示するためのフラグをオンオフ設定する。

【 0 0 8 8 】

第 1 特別遊技実行手段 1 4 6 は、第 1 特別遊技を実行する。第 2 特別遊技実行手段 1 4 8 は、第 2 特別遊技を実行する。作動回避手段 1 5 0 は、第 1 作動条件および第 2 作動条件のいずれか一方の作動条件が成立したとき、他方の作動条件の成立を回避させる。いいかえれば、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技が同時並行的に実行されないように排他制御する。第 2 特別遊技は、第 1 段階と第 2 段階の 2 段階に分けられる。第 2 作動条件の成立は、第 2 特別遊技の第 1 段階への移行条件が成立したことを示し、第 1 段階および第 2 段階を通して第 2 特別遊技が続く限り第 2 作動条件が成立している。第 2 作動条件の成立中であって、第 2 特別遊技の第 1 段階または第 2 段階が実行されている間は、第 1 作動条件の成立が回避される。一方、第 1 作動条件の成立中は、第 2 作動条件の成立が回避され、第 2 特別遊技の第 1 段階および第 2 段階のいずれも実行されない。特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 の装飾図柄が変動表示されている間に第 2 作動条件が成立した場合、作動回避手段 1 5 0 は第 2 特別遊技の実行中に特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 の装飾図柄の変動表示の進行を一時停止させる。

10

【 0 0 8 9 】

特定遊技制御手段 1 6 0 は、時短抽選を実行するとともに、特定遊技と通常遊技の間の状態遷移を制御する。すなわち、特定遊技制御手段 1 6 0 は、時短抽選により特定遊技へ移行すべき決定がなされた場合、特別遊技の終了後から、特別図柄 2 0 2 の変動回数が継続回数に達するまで特定遊技を実行する。ただし、特定遊技中において第 1 特別遊技または第 2 特別遊技の第 2 段階への移行が決定したときは、継続回数に達していなくても特定遊技を終了させる。

20

【 0 0 9 0 】

特定遊技制御手段 1 6 0 は、特定遊技の開始時において第 2 抽選手段 1 0 8、図柄決定手段 1 2 0、開閉制御手段 1 6 2 に各種指示情報を送信することにより特定遊技用の制御内容として各種設定を変更する。また、特定遊技制御手段 1 6 0 は、特定遊技終了時において第 2 抽選手段 1 0 8、図柄決定手段 1 2 0、開閉制御手段 1 6 2 に各種指示情報を送信することにより通常遊技の制御内容として各種設定を変更する。

30

【 0 0 9 1 】

図 4 は、ぱちんこ遊技機における基本的な処理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 2 4 や第 2 始動口 8 6、普通電役入球口 2 6 へ入球した場合や、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合の入賞処理を実行し (S 1 0)、特別遊技中でなければ (S 1 2 の N)、特別図柄抽選などの通常遊技制御処理を実行し (S 1 4)、特別遊技中であれば (S 1 2 の Y)、第 1 特別遊技または第 2 特別遊技などについての特別遊技制御処理を実行し (S 1 6)、S 1 0 から S 1 6 までの処理における各種入賞に応じた賞球払出を処理する (S 1 8)。

【 0 0 9 2 】

図 5 は、図 4 における S 1 0 の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

40

第 1 始動口 2 4 へ入賞した場合であって (S 3 0 の Y)、第 1 記憶手段 1 1 6 への保留が上限を超えない場合 (S 3 2 の Y)、第 1 記憶手段 1 1 6 に特図抽選値が格納される (S 3 4)。また、第 2 始動口 8 6 へ入賞した場合にも (S 3 0 の N、S 3 1 の Y)、第 1 記憶手段 1 1 6 への保留が上限を超えない場合には (S 3 2 の Y)、第 1 記憶手段 1 1 6 に特図抽選値が格納される (S 3 4)。第 1 始動口 2 4 にも第 2 始動口 8 6 にも入賞がない場合は (S 3 0 の N、S 3 1 の N)、S 3 2 と S 3 4 の処理はスキップされる。S 3 2 において、第 1 始動口 2 4 が第 2 始動口 8 6 へ入賞したもののその保留が第 1 記憶手段 1 1 6 の上限数を超えてしまう場合 (S 3 2 の N)、S 3 4 の処理はスキップされる。

【 0 0 9 3 】

50

次に、作動口 6 8 を遊技球が通過した場合であって (S 3 6 の Y)、第 2 記憶手段 1 1 8 への保留が上限を超えない場合 (S 3 8 の Y)、第 2 記憶手段 1 1 8 に普図抽選値が格納される (S 4 0)。S 3 6 において作動口 6 8 へ遊技球の通過がない場合は (S 3 6 の N)、S 3 8 と S 4 0 の処理はスキップされる。S 3 8 において、作動口 6 8 へ入賞したもののその保留が第 2 記憶手段 1 1 8 の上限数を超えてしまう場合は (S 3 8 の N)、S 4 0 の処理はスキップされる。

【 0 0 9 4 】

次に、普通電役入球口 2 6 へ遊技球が入球した場合 (S 4 2 の Y)、第 2 特別遊技への移行を指示する第 2 特別遊技フラグがオンに設定される (S 4 4)。普通電役入球口 2 6 への入球がない場合 (S 4 2 の N)、S 4 4 の処理はスキップされる。

10

【 0 0 9 5 】

図 6 は、図 4 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。ここでは、特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 の変動表示を処理し (S 5 0)、普通図柄 2 0 4 の変動表示を処理する (S 5 2)。なお、S 5 0、S 5 2 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、どの順序で処理してもよい。

【 0 0 9 6 】

図 7 は、図 6 の S 5 0 における特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

以下、「図柄」は特別図柄 2 0 2 と演出画像 2 0 0 の装飾図柄の双方を示す。第 1 記憶手段 1 1 6 に特図抽選値の保留がなされている場合であって (S 2 0 0 の Y)、図柄変動が表示中でなければ (S 2 0 2 の N)、第 1 抽選手段 1 0 6 は特別図柄抽選として当否判定処理を実行する (S 2 0 4)。特別図柄抽選が当たりであれば (S 2 0 6 の Y)、特定遊技制御手段 1 6 0 は第 1 時短抽選を実行する (S 2 0 8)。第 1 時短抽選により、第 1 特別遊技終了後に特定遊技に移行するか否かが決定され、その継続回数は特別図柄 2 0 2 の停止態様にて示される。なお、第 1 特別遊技が終了して特定遊技が開始されると、特定遊技制御手段 1 6 0 は、特別図柄 2 0 2 の変動回数のカウントを開始する。特別図柄抽選が外れであるときには (S 2 0 6 の N)、第 1 時短抽選は実行されない。

20

【 0 0 9 7 】

第 1 表示制御手段 1 3 2 は、特別図柄 2 0 2 の変動表示を開始する (S 2 1 0)。これにあわせて、演出画像 2 0 0 の動画表示も開始される。なお、S 2 0 0 において特図抽選値が保留されていなかった場合は (S 2 0 0 の N)、S 2 0 2 から S 2 1 0 までの処理はスキップされる。S 2 0 2 において既に図柄変動中であれば (S 2 0 2 の Y)、S 2 0 4 から S 2 1 0 までの処理はスキップされる。

30

【 0 0 9 8 】

S 2 1 2 において、図柄の変動表示中でなければ (S 2 1 2 の N)、S 5 0 の図柄変動処理はそのまま終了する。一方、図柄の変動表示が開始済であれば (S 2 1 2 の Y)、図柄の変動表示を処理し (S 2 1 4)、作動回避手段 1 5 0 の指示に基づくタイマ調整処理が必要に応じて実行される (S 2 1 6)。タイマ調整処理は、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技が同時並行的に実行されないように、S 2 1 0 にて開始された図柄変動を調整する処理であるが、詳細については次の図 8 に関連して説明する。S 2 1 0 にて決定された変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは (S 2 1 8 の Y)、図柄の変動表示は停止する (S 2 2 0)。

40

【 0 0 9 9 】

S 6 0 において、停止した図柄変動が特定遊技中に開始された図柄変動でなければ (S 6 0 の N)、S 5 0 の図柄変動処理はそのまま終了する。特定遊技中に開始された図柄変動の停止であって (S 6 0 の Y)、S 2 0 4 における特別図柄抽選が当たりであれば (S 6 1 の Y)、すなわち、第 1 特別遊技に移行するときには、特定遊技制御手段 1 6 0 は特定遊技を終了させる (S 6 6)。特定遊技中に開始された図柄変動の停止であって (S 6 0 の Y)、特別図柄抽選が外れの場合には (S 6 1 の N)、特定遊技制御手段 1 6 0 は、特定遊技が開始された後における特別図柄 2 0 2 の変動回数をインクリメントする (S 6

50

2)。ここで、特別図柄202の変動回数が、特定遊技の継続回数と等しくなっていれば(S64のY)、特定遊技は終了して通常遊技に移行する(S66)。変動回数が継続回数に達していなければ(S64のN)、特定遊技はそのまま継続される。

なお、S210においては、第2特別遊技実行中、すなわち、第2特別遊技フラグがオフであることを条件として、変動表示が開始されるとしてもよい。

【0100】

図8は、図7のS216におけるタイマ調整処理を詳細に示すフローチャートである。

特別図柄202の変動表示中において第2特別遊技フラグがオンとなっている場合(S222のY)、作動回避手段150は表示中の図柄変動の変動時間を計測するタイマ(以下、「特図タイマ」ともよぶ)を一時停止させる(S224)。このとき、演出画像200は半停止される。S222において第2特別遊技フラグがオフであれば(S222のN)、S224の処理はスキップされる。

10

【0101】

特図タイマが一時停止中であって(S232のY)、第2特別遊技が終了していれば(S234のY)、特図タイマの一時停止が解除される(S236)。このとき、演出画像200の動画表示も続きから再開される。S232において特図タイマが一時停止中でないときや(S232のN)、S234において第2特別遊技が終了していないときには(S234のN)、S216のタイマ調整処理は終了する。

【0102】

図9は、図6のS52における普通図柄204の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

20

第2記憶手段118に普図抽選値の保留がなされている場合(S80のY)、普通図柄204が変動表示中でなければ(S82のN)、第2抽選手段108が普通図柄抽選として当否判定処理を実行し(S84)、普通図柄204の変動表示が開始される(S90)。S80において普図抽選値が保留されていなかった場合は(S80のN)、S82からS90までの処理はスキップされ、S82において普通図柄204が変動表示中であった場合は(S82のY)、S84およびS90の処理がスキップされる。

【0103】

続いて、普通図柄204の変動表示が開始済であれば(S92のY)、普通図柄204の変動表示を処理し(S94)、定められた変動時間が経過して普通図柄204の変動表示の停止タイミングに達したときは(S96のY)、変動表示中の普通図柄204は停止する(S98)。停止図柄が当たり態様であれば(S100のY)、普通電役入球口26が開放され(S102)、停止図柄が当たり態様でなければ(S100のN)、S102の処理はスキップされる。変動時間経過前である場合(S96のN)、S98からS102の処理はスキップされる。S92において変動表示が開始されていないときは(S92のN)、S94からS102の処理はスキップされる。

30

【0104】

なお、普通図柄204の変動表示中に特別図柄202が停止表示され、第1特別遊技が開始されるときには、特図タイマの一時停止と同様に普通図柄204の変動時間計測を一時停止させてもよい。このような態様によれば、第1特別遊技実行中において新たに第2特別遊技が実行されないように制御できる。あるいは、作動回避手段150は、第1特別遊技の実行中においては、普通図柄204を強制的に外れ図柄にて停止させることにより、第2特別遊技が開始されないように処置してもよい。

40

【0105】

図10は、図4におけるS16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。

実行中の特別遊技が第1特別遊技であれば(S110のY)、第1特別遊技の制御を処理し(S112)、実行中の特別遊技が第1特別遊技でなければ(S110のN)、第2特別遊技の制御を処理する(S114)。

【0106】

50

図 11 は、図 10 における S 112 の第 1 特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

まず、第 1 大入賞口 28 が開放済でなければ (S 120 の N)、演出表示制御手段 136 が第 1 特別遊技の演出処理を開始し (S 122)、開閉制御手段 162 が第 1 大入賞口 28 を開放する (S 124)。第 1 大入賞口 28 が開放済であれば (S 120 の Y)、S 122 および S 124 の処理はスキップされる。第 1 大入賞口 28 が開放されてから所定の開放時間が経過した場合 (S 126 の Y)、または、開放時間が経過していないもの (S 126 の N)、第 1 大入賞口 28 への入球数が 9 球以上に達した場合には (S 128 の Y)、開閉制御手段 162 が第 1 大入賞口 28 を閉鎖させる (S 130)。開放時間が経過しておらず (S 126 の N)、第 1 大入賞口 28 への入球数も 9 球以上に達していない場合は (S 128 の N)、S 130 以降の処理をスキップして S 112 のフローを終了する。

10

【0107】

S 130 における第 1 大入賞口 28 の閉鎖後、単位遊技のラウンド数が 15 に達していた場合 (S 132 の Y)、演出表示制御手段 136 は第 1 特別遊技の演出処理を終了させ (S 134)、特別遊技制御手段 140 は第 1 特別遊技を終了させる (S 136)。第 1 特別遊技の開始に先立って S 208 において実行されていた第 1 時短抽選が当たりであったときには (S 140 の Y)、特定遊技に移行するが (S 142)、外れであれば (S 140 の N)、S 142 の処理はスキップされる。特定遊技に移行する場合には、特定遊技制御手段 160 は、以後、特別図柄 202 の変動回数のカウントを開始する。

20

S 132 においてラウンド数が 15 に達していなければ (S 132 の N)、ラウンド数に 1 を加算して (S 138)、S 112 のフローを終了する。

【0108】

図 12 は、図 10 における S 114 の第 2 特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

まず、第 2 特別遊技が開始済でなければ (S 160 の N)、演出表示制御手段 136 が第 2 特別遊技の演出処理を開始し (S 162)、開閉制御手段 162 が第 2 大入賞口 30 を開放する (S 164)。第 2 特別遊技が開始済であれば (S 160 の Y)、S 162 および S 164 の処理はスキップされる。

【0109】

第 2 特別遊技の第 1 段階にあるときであって (S 166 の Y)、第 2 大入賞口 30 の開放時間を経過した場合 (S 168 の Y)、第 2 大入賞口 30 は閉鎖される (S 170)。閉鎖までに第 2 大入賞口 30 の特定領域 22 に遊技球が入球しなかった場合は (S 172 の N)、第 2 段階へ移行せずに第 1 段階を終了し、第 2 特別遊技は終了する (S 175)。このとき、第 2 特別遊技フラグはオフされる (S 171)。閉鎖までに第 2 大入賞口 30 の特定領域 22 に遊技球が入球していれば (S 172 の Y)、第 2 特別遊技の第 2 段階へ移行する (S 174)。

30

【0110】

このとき特定遊技中であれば (S 173 の Y)、特定遊技はここでいったん終了する (S 177)。特定遊技中でなければ (S 173 の N)、S 177 の処理はスキップされる。その後、第 2 時短抽選が実行され、第 2 特別遊技終了後において特定遊技に移行するかが判定される (S 179)。特定遊技に移行するときには、判定図柄が点灯表示される。第 2 特別遊技終了後に開始される特定遊技の継続回数は、100 回として設定される。

40

【0111】

ここで、第 1 段階および第 2 段階の移行判定処理について付言しておく。遊技球が普通電役入球口 26 に入球すると、本実施例では 1.0 秒後に第 2 大入賞口 30 が開放される。第 2 大入賞口 30 の開放時間は 0.9 秒である。第 2 大入賞口 30 の閉鎖後の 1.9 秒間、第 2 大入賞口 30 の入球検出装置 81 が遊技球を検出するための入球検出期間である。S 172 においては、厳密には、この 1.9 秒の入球検出期間が経過した後に、入球

50

検出装置 8 1 によって遊技球の通過が検出されているかに応じて、入球があったか否かが判定される。

【 0 1 1 2 】

S 1 6 6 において、第 2 特別遊技の第 1 段階にない場合は (S 1 6 6 の N)、S 1 6 8 から S 1 7 5 までの処理はスキップされる。S 1 6 8 において第 2 大入賞口 3 0 の開放時間が経過していなければ (S 1 6 8 の N)、S 1 7 0 から S 1 7 5 までの処理はスキップされる。

【 0 1 1 3 】

第 2 特別遊技の第 2 段階にあるときは (S 1 7 6 の Y)、S 1 7 8 から S 1 9 8 に示す処理が開始される。このうち、S 1 7 8 から S 1 9 6 までの処理は、図 1 1 における S 1 2 0 から S 1 3 8 までの処理と同様である。第 2 特別遊技の第 2 段階が終了するときには (S 1 9 4)、第 2 特別遊技フラグはオフされる (S 1 9 9)。S 1 7 9 の第 2 時短抽選が当たりであれば (S 1 9 7 の Y)、特定遊技に移行する (S 1 9 8)。第 2 時短抽選が外れであれば (S 1 9 7 の N)、特定遊技に移行することなく第 2 特別遊技は終了する。

なお、S 1 9 0 における上限のラウンド数である「 1 5 回」は、第 1 段階を 1 回目の単位遊技として含めた値である。

【 0 1 1 4 】

以上、本実施例に示したぱちんこ遊技機 1 0 によれば、第 1 遊技と第 2 遊技という 2 種類の遊技を単一の遊技機として実現できる。第 1 遊技と第 2 遊技のいずれを目的としてもよいという遊技の自由度を確保しつつ、実質的には第 1 種当たりと特定遊技を経由して第 2 種当たりが発生するという遊技進行の明快さを両立させている。その上で、第 1 種当たりを契機として、特定遊技と第 2 種特別遊技を交互に連続的に実行できるという、特有の遊技性が実現されている。

【 0 1 1 5 】

また、第 1 種当たりの契機となる始動口を盤面中央部、第 2 種当たりの契機となる普通電役入球口を盤面右部分に配置することより、第 1 種当たりを目的としているときに、第 2 種当たりが偶発的に発生してしまうという可能性を極力小さくしている。

【 0 1 1 6 】

作動口 6 8 や普通電役入球口 2 6 のある盤面右方向に打球された遊技球の一部は、調整役物 8 4 によって第 2 始動口 8 6 に運ばれるように処置している。この第 2 始動口 8 6 の存在によって、特定遊技が過度に長期化するのを防いでいる。調整役物 8 4 は、第 2 始動口 8 6 を塞いだかたちで設置されているため、第 2 始動口 8 6 の周辺の遊技釘の設定によって、遊技球が第 2 始動口 8 6 に過度に入球しにくくならないように処置されている。

【 0 1 1 7 】

また、第 2 大入賞口 3 0 は、作動口 6 8 や普通電役入球口 2 6 の近くに設けられているので、第 1 遊技は左打ち、第 2 遊技は右打ちとして、2 種類の遊技性に応じて好適な打球方法を明確に分離することができる。

【 0 1 1 8 】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組み合わ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。

【 0 1 1 9 】

請求項に記載の第 1 可変入球装置の機能は、本実施例においては主として第 1 大入賞口 2 8 や大入賞口ソレノイド 8 2、入球検出装置 7 8 等により実現される。請求項に記載の第 2 可変入球装置の機能は、本実施例においては主として第 2 大入賞口 3 0 や大入賞口ソレノイド 8 0、入球検出装置 8 1、入球検出装置 3 6、流出検出装置 3 7 等により実現される。また、請求項に記載の可変入球口の機能は、本実施例においては主として普通電役入球口 2 6 や普通電動役物ソレノイド 7 6、入球検出装置 3 4 等により実現される。

これら請求項に記載の各構成要件が果たすべき機能は、本実施例において示された各機能ブロックの単体もしくはそれらの関係によって実現されることも当業者には理解される

10

20

30

40

50

ところである。

【0120】

本実施例においては、特定遊技とは、遊技球が普通電役入球口26に入球しやすくなる遊技であるとして説明した。このほかにも、特別図柄抽選の当たり確率が高確率設定となるいわゆる確変遊技を実行する機能が、特定遊技の一種として搭載されてもよい。

【図面の簡単な説明】

【0121】

【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】ぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

10

【図4】ぱちんこ遊技機における基本的な処理過程を示すフローチャートである。

【図5】図4におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

【図6】図4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7】図6のS50における特別図柄および演出画像の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図8】図7のS216におけるタイマ調整処理を詳細に示すフローチャートである。

【図9】図6のS52における普通図柄の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図10】図4におけるS16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11】図10におけるS112の第1特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

20

【図12】図10におけるS114の第2特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

【符号の説明】

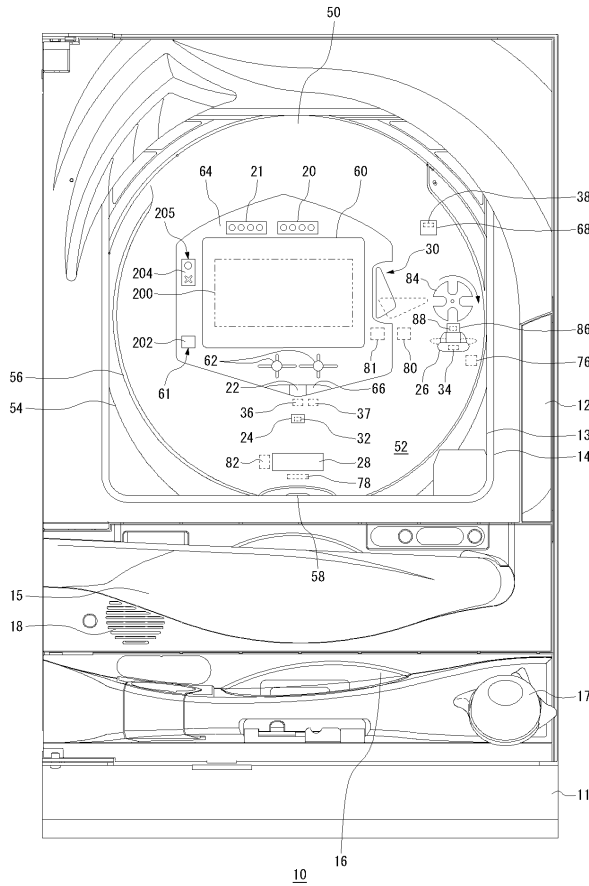
【0122】

10 ぱちんこ遊技機、 15 上球皿、 16 下球皿、 17 発射ハンドル、
 18 スピーカ、 20 保留ランプ、 21 保留ランプ、 22 特定領域、 24
 第1始動口、 26 普通電役入球口、 28 第1大入賞口、 30 第2大入賞口
 、 32 入球検出装置、 34 入球検出装置、 36 入球検出装置、 37 流出
 検出装置、 38 入球検出装置、 41 メイン基板、 49 サブ基板、 50 遊
 技盤、 52 遊技領域、 58 アウト口、 60 演出表示装置、 61 特別図柄
 表示装置、 62 誘導装置、 64 役物、 66 流出領域、 68 作動口、 7
 6 普通電動役物ソレノイド、 78 入球検出装置、 80 大入賞口ソレノイド、
 81 入球検出装置、 82 大入賞口ソレノイド、 84 調整役物、 86 第2始
 動口、 88 入球検出装置、 100 遊技制御装置、 102 入球判定手段、 1
 06 第1抽選手段、 108 第2抽選手段、 112 パターン記憶手段、 114
 入賞記憶手段、 116 第1記憶手段、 118 第2記憶手段、 120 図柄決
 定手段、 122 特別図柄決定手段、 124 演出画像決定手段、 128 普通図
 柄決定手段、 130 表示制御手段、 132 第1表示制御手段、 134 第2表
 示制御手段、 136 演出表示制御手段、 140 特別遊技制御手段、 142 条
 件保持手段、 144 条件判定手段、 146 第1特別遊技実行手段、 148 第
 2特別遊技実行手段、 150 作動回避手段、 152 入球計数手段、 160 特
 定遊技制御手段、 162 開閉制御手段、 205 普通図柄表示装置。

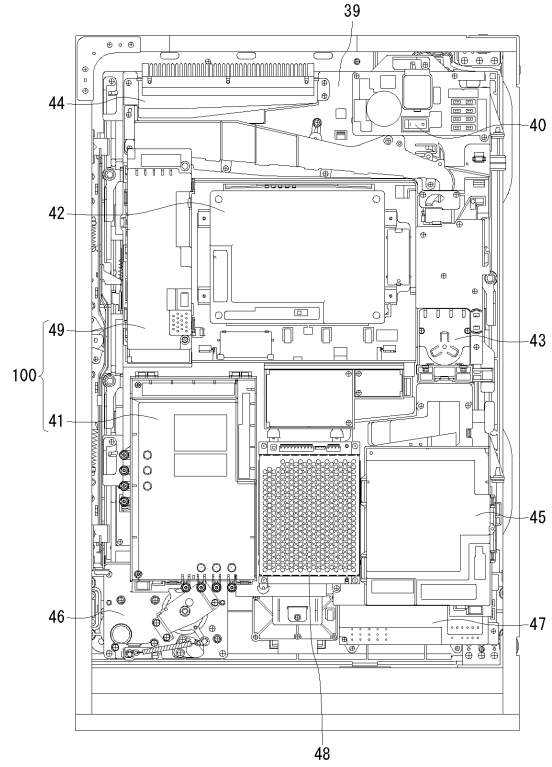
30

40

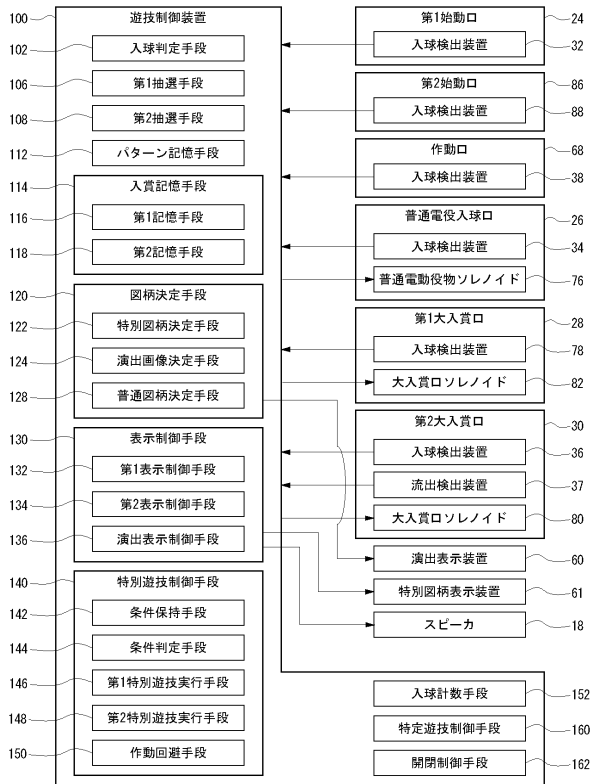
【図1】



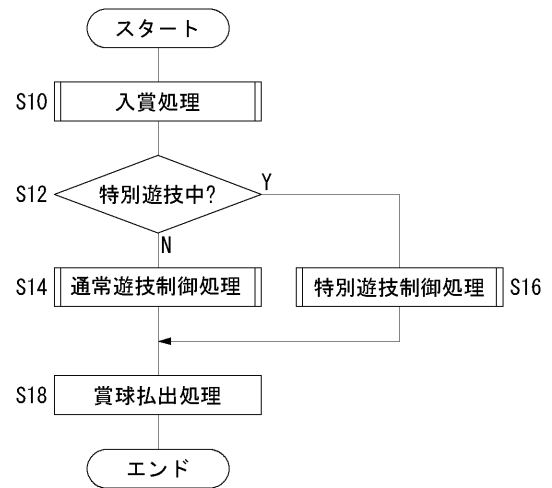
【図2】



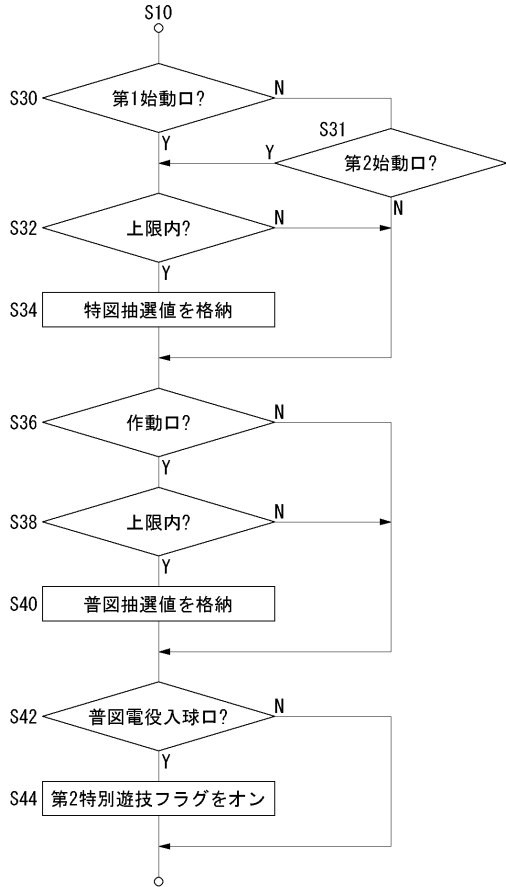
【図3】



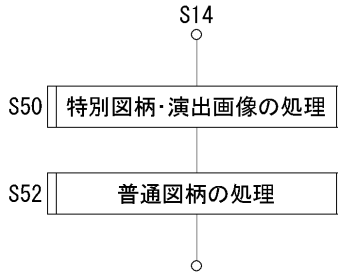
【図4】



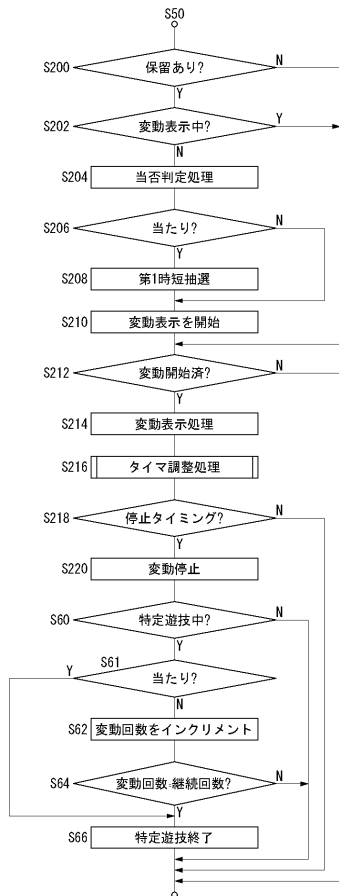
【図5】



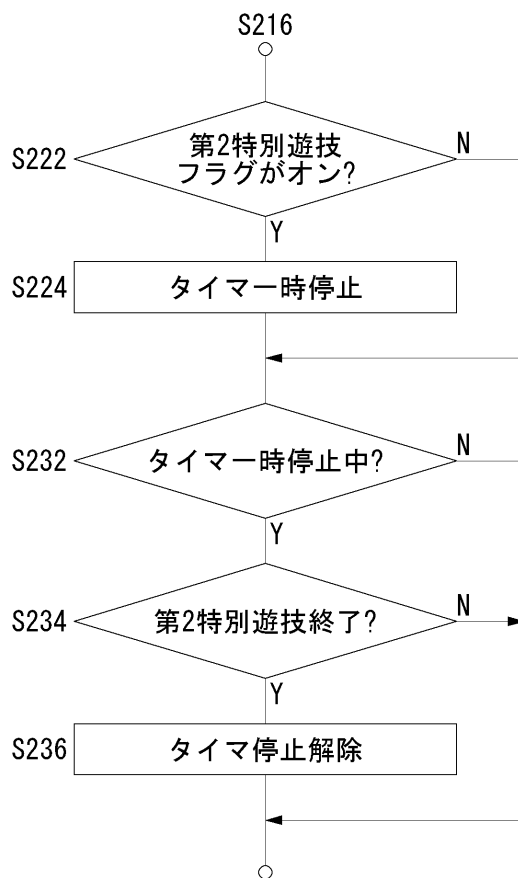
【図6】



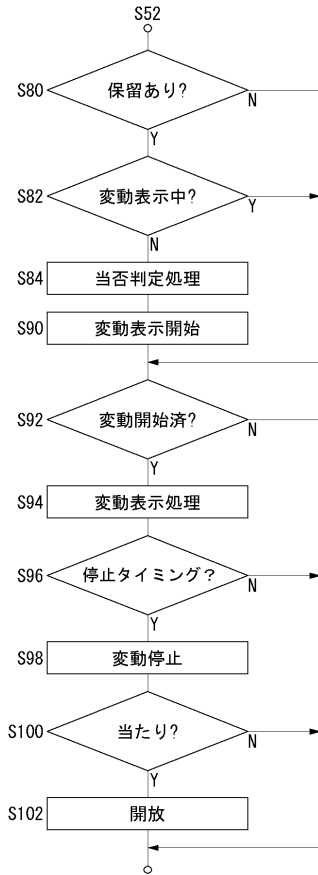
【図7】



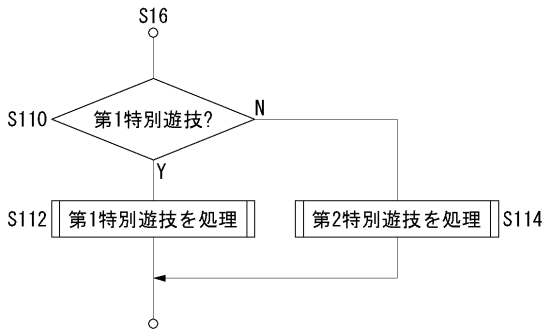
【図8】



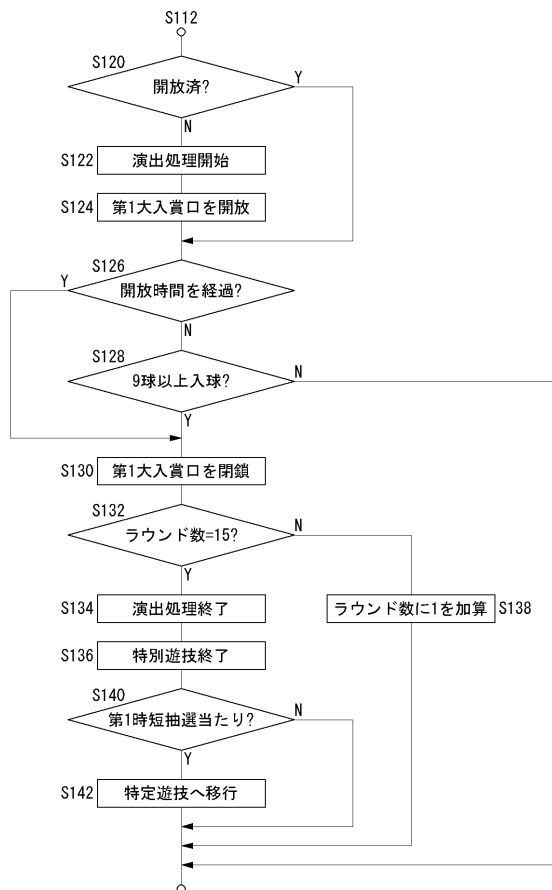
【図9】



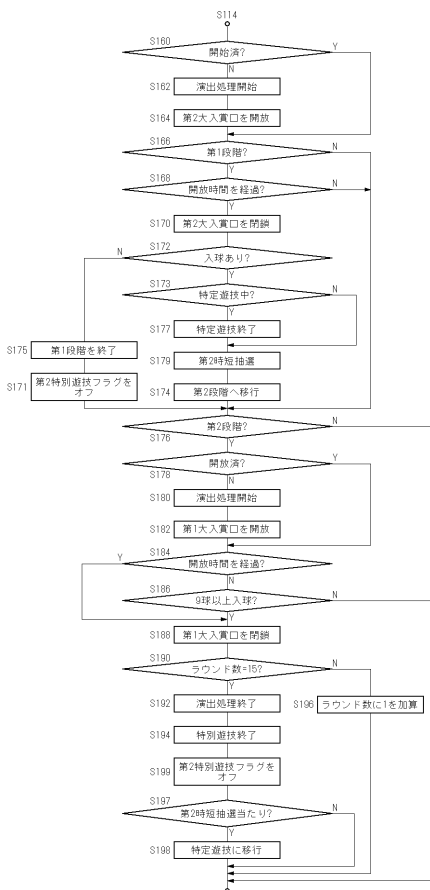
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

- (72)発明者 西谷 記一
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
- (72)発明者 工藤 朗
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
- (72)発明者 岳本 大輔
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
- (72)発明者 浅井 秀臣
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
- (72)発明者 三宅 重夫
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

審査官 足立 俊彦

- (56)参考文献 特開2003-062266(JP,A)
特開2001-054669(JP,A)
特開2003-144666(JP,A)
特開2005-296371(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02