

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5467192号
(P5467192)

(45) 発行日 平成26年4月9日(2014.4.9)

(24) 登録日 平成26年2月7日(2014.2.7)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 5 (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2009-21126 (P2009-21126)
 (22) 出願日 平成21年2月2日(2009.2.2)
 (65) 公開番号 特開2010-172636 (P2010-172636A)
 (43) 公開日 平成22年8月12日(2010.8.12)
 審査請求日 平成24年2月1日(2012.2.1)

(73) 特許権者 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
 (72) 発明者 安藤 繁光
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内

審査官 田畑 覚士

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】

遊技域に第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを備え、

前記第1始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典1を付与し、

前記第2始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典2を付与する弾球遊技機において、

前記第2始動入賞口が、開放延長機能を備えた普通電動役物を配したものであり、

あらかじめ定められた第1の遊技状態において付与される前記特典1が、前記普通電動役物の開放延長であり、

前記第1の遊技状態とは異なる遊技状態である第2の遊技状態においては、前記特典1として前記普通電動役物の開放延長を伴うことなく前記第1始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、

前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第1始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される前記特典1が、前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第2始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される特典2よりも遊技者にとって有利なものであることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

遊技域に第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを備え、

前記第1始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典1を

10

20

付与し、

前記第 2 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 2 を付与する弾球遊技機において、

前記第 2 始動入賞口が、開放延長機能を備えた普通電動役物を配したものであり、

あらかじめ定められた第 1 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後に、前記普通電動役物の開放延長という特典が付与され、

前記第 1 の遊技状態とは異なる遊技状態である第 2 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、

前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第 1 始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される前記特典 1 が、前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第 2 始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される特典 2 よりも遊技者にとって有利なものであることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

遊技域に第 1 始動入賞口と、第 2 始動入賞口とを備え、

前記第 1 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 1 を付与し、

前記第 2 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 2 を付与する弾球遊技機において、

前記第 2 始動入賞口が、開放延長機能を備えた普通電動役物を配したものであり、

あらかじめ定められた第 1 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後に、前記普通電動役物の開放延長という特典が付与され、

前記第 1 の遊技状態とは異なる遊技状態である第 2 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、

前記第 1 の遊技状態においては、前記特典 2 として前記第 2 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後に、前記普通電動役物の開放延長という特典が付与され、

前記第 1 の遊技状態において付与される前記特典 1 の前記普通電動役物の開放延長の回数が、前記第 1 の遊技状態において付与される前記特典 2 の前記普通電動役物の開放延長の回数よりも多いことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から 3 のいずれかに記載の弾球遊技機において、

前記特典 2 が、該特典 2 の契機となった入球が発生した際の当該遊技機の遊技状態に応じて変化することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から 4 のいずれかに記載の弾球遊技機において、

前記第 1 始動入賞口での抽選を契機に当選すると、遊技域に配された開閉可能な大入賞口装置が、所定回数開放動作を行うことを 1 つのラウンド遊技として複数回ラウンド遊技が行われる第 1 大当り遊技と、

前記第 2 始動入賞口での抽選を契機に当選すると、前記大入賞口装置、又は別の大入賞口装置が前記ラウンド遊技を複数回ラウンド遊技を複数回行う第 2 大当り遊技と、を備え、

前記第 1 大当り遊技は、前記第 2 大当り遊技と比較して、平均ラウンド数が少なく設定されており、

前記特典は、前記第 1、第 2 大当り遊技が終了した後に付与され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、遊技域に始動入賞口を複数備え、それら各始動入賞口に遊技球が入球すると、抽選を行い、その抽選に当選した際に遊技者に特典を付与する弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

近年、パチンコ機に代表される弾球遊技機においては、遊技域に複数の始動入賞口（始動口ともいう）を備えたものがある。例えば、下記特許文献1に開示された弾球遊技機（以下、遊技機ともいう）では、遊技域に第1始動口と第2始動口を備えており、各始動口に入球すると、それぞれ抽選を行い、それぞれに対応する変動パターンテーブルを参照し、それぞれの特別図柄を変動させている。こうすることにより、2種類の特別図柄に基づく遊技性を差別化している。

10

また、始動口を2つ備えた遊技機においては、遊技の流れにメリハリを付けるために、常時入球率が一定である一方の始動口（第1始動口とする）で得られる大当り遊技（第1大当り遊技）に対して、普通電動役物に設けられる他方の始動口（第2始動口とする）で得られる大当り遊技（第2大当り遊技）は平均ラウンド数が多く設定されている場合がある。

【0003】

このような、第1大当り遊技と第2大当り遊技とで平均ラウンド数が異なる遊技機では、普通電動役物の開放延長機能が作動していない状態では、第1始動口での遊技となり、且つ比較して出球も少ない（平均ラウンド数が少ない）ことにより、遊技者に厳しい遊技を強いることになるが、ひとたび開放延長機能が作動すると、普通電動役物に配された第2始動口での遊技となり、当選するまでの間、殆ど持玉を減らすことなく遊技を行える上に、当選したときの出球も多く（平均ラウンド数が多く）なるため、非常に有利な遊技を与えることができる。

20

いうなれば、第1始動口での遊技目的は、当選での出球よりも開放延長機能を作動させることが主となり、開放延長機能が作動することにより開始する第2始動口での遊技目的は、当選による出球が主となる。このように遊技状態により目的を異ならせる事により、遊技性、出球にメリハリを与えることができる。

30

また、第2始動口に入球させた際に変動する特別図柄（第2特別図柄）を優先的に変動させる機能を有した機種もあるが、こうした機能を搭載することにより、開放延長機能が作動している時はほぼ第2特別図柄だけが変動していき、上記遊技性を更に強調することが可能で、大当り遊技内容を差別化している機種にはよく搭載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-272525号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機のように、複数の始動口を有してそれぞれ独立の変動パターンで特別図柄を変動させても、2台の遊技機を1台の遊技機内で実現したものに過ぎないという感が拭えない。例えば、ある遊技者にとって、第1特別図柄と第2特別図柄の各変動パターンのうち、一方のみが自分の嗜好にあっている場合には、片方のみの始動口を狙って遊技をするかもしれない。すなわちこの遊技者にとっては、片方の特別図柄の変動パターンしか見ないのである。これでは、2台分の遊技性を持つ遊技機を、1台分のスペースに設置できるという効果はあるかもしれないが、遊技性そのものが多様・多彩になっているかどうかは大いに疑問である。

【0006】

50

また、第 1 大当り遊技が第 2 大当り遊技よりも、平均ラウンド数が少ない遊技機として構成した場合、開放延長機能が作動中に第 1 始動口で当たることは、遊技者にとって残念な結果であった。そもそも開放延長機能の作動中は、第 1 始動口に係る抽選が殆ど行われない状態であり、その数少ない抽選で当選することは非常にまれな事象であるにも関わらず、当選を喜ばれない状態であった。

【 0 0 0 7 】

本発明はこうした課題に鑑みなされたものであり、請求項 1、2、及び 3 に記載の本発明は、始動口を複数有し、一つの始動口が普通電動役物を有する遊技機において、いずれかの始動口を遊技状態に応じて狙い分けするという今までにない遊技性を備え、入球しにくい方の始動口に入球して抽選に当選した際には、入球し易い方の始動口に入球して抽選に当選した場合よりもより多くの特典を遊技者に付与することを目的とする。

10

【 0 0 0 8 】

請求項 4 に記載の本発明は、始動口を複数有する遊技機の遊技性を一層多様にすることを目的とする。

請求項 5 に記載の本発明は、稀な始動入賞口での当選を得た遊技者に喜びを与えることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項 1 記載の弾球遊技機は、遊技域に第 1 始動入賞口と、第 2 始動入賞口とを備え、前記第 1 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 1 を付与し、前記第 2 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 2 を付与する弾球遊技機において、前記第 2 始動入賞口が、開放延長機能を備えた普通電動役物を配したものであり、あらかじめ定められた第 1 の遊技状態において付与される前記特典 1 が、前記普通電動役物の開放延長であり、前記第 1 の遊技状態とは異なる遊技状態である第 2 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記普通電動役物の開放延長を伴うことなく前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第 1 始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される前記特典 1 が、前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第 2 始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される特典 2 よりも遊技者にとって有利なものであることを特徴とする。

20

30

【 0 0 1 0 】

ここで遊技状態としては、前記抽選で当選する確率が上昇した状態、普通電動役物の開放延長状態、これらが同時に起きた状態、特別遊技中、後述する特典が付与された状態などが挙げられる。また、特典 2 としては、特別遊技が代表的だが、その他にも、特別遊技終了後の当選確率の上昇、特別遊技終了後の普通電動役物の開放延長、賞球の数などを挙げることができる。なお、特典 1 と特典 2 は、ある遊技状態においては全く同じでも構わない。例えば、ある遊技状態では特典 1 と特典 2 は同じであるが、別の遊技状態においては特典 1 のみが変わるように構成しても良い。また、ある遊技状態では特典 1 と特典 2 は同じだが、請求項 4 にて後述するように、別の遊技状態においては特典 1 と特典 2 の双方がそれぞれ異なる特典に変化するように構成しても良い。例えば、ある遊技状態では特典 1 と特典 2 は同じ特典 a であるが、別の遊技状態においては、特典 1 が特典 b に変化し特典 2 が特典 c に変化するように構成しても良い。

40

【 0 0 1 2 】

また、始動入賞口は 3 個以上あっても構わない。仮に 3 個ある場合には、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口のいずれでもない第 3 の始動入賞口は、第 1 始動入賞口と同様、そこへの入球を契機として付与される特典が、その入球の際の遊技状態に応じて変化するように構成しても良いし、変化しないように構成しても良い。変化するように構成する場合、特典 1 の変化の基準となる遊技状態と同じ遊技状態を変化の基準としても良いし、異なる遊技状態を変化の基準としても良い。

50

【 0 0 1 3 】

また、「入球が発生した際」とは、第 1、第 2 のいずれの始動入賞口にせよ、その内部に設置されている遊技球のセンサ（後述する第 1 始動口スイッチや第 2 始動口スイッチ）により遊技球が検出された際とするのがよい。ただし、必要に応じ、そのセンサに検出されてから所定時間後（例えば始動入賞に応じて図柄が変動するように構成されている場合には、その入球に対応する図柄の変動が停止した際）を「入球が発生した際」と定義しても良い。また、定期的に（例えば 3 m s おきに）、当該遊技機の遊技状態をメモリなどに所定期間分（例えば 1 秒間）記憶し、前記センサに入球が検出されると、その時点から所定時間さかのぼった時点（例えば 0 . 3 秒前）の遊技状態を、前記メモリを参照することにより調べ、その遊技状態を「入球が発生した際の遊技状態」としても良い。いずれにしても、遊技者が違和感を感じるほどかけ離れた時点を「入球が発生した際」にすべきではないだろう。

10

【 0 0 1 4 】

請求項 2 に記載の本発明は、遊技域に第 1 始動入賞口と、第 2 始動入賞口とを備え、前記第 1 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 1 を付与し、前記第 2 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 2 を付与する弾球遊技機において、
前記第 2 始動入賞口が、開放延長機能を備えた普通電動役物を配したものであり、あらかじめ定められた第 1 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後、前記普通電動役物の開放延長という特典が付与され、
前記第 1 の遊技状態とは異なる遊技状態である第 2 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第 1 始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される前記特典 1 が、前記普通電動役物が開放延長された状態において前記第 2 始動入賞口に入球し、抽選に当選した際に遊技者に付与される特典 2 よりも遊技者にとって有利なものであることを特徴とする。

20

【 0 0 1 5 】

請求項 3 に記載の本発明は、遊技域に第 1 始動入賞口と、第 2 始動入賞口とを備え、前記第 1 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 1 を付与し、前記第 2 始動入賞口に入球すると抽選を行い、該抽選に当選した際に遊技者に特典 2 を付与する弾球遊技機において、前記第 2 始動入賞口が、開放延長機能を備えた普通電動役物を配したものであり、あらかじめ定められた第 1 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後、前記普通電動役物の開放延長という特典が付与され、前記第 1 の遊技状態とは異なる遊技状態である第 2 の遊技状態においては、前記特典 1 として前記第 1 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、前記第 1 の遊技状態においては、前記特典 2 として前記第 2 始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後、前記普通電動役物の開放延長という特典が付与され、前記第 1 の遊技状態において付与される前記特典 1 の前記普通電動役物の開放延長の回数が、前記第 1 の遊技状態において付与される前記特典 2 の前記普通電動役物の開放延長の回数よりも多いことを特徴とする。

30

40

【 0 0 1 7 】

請求項 4 に記載の本発明は、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の弾球遊技機において、前記特典 2 が、該特典 2 の契機となった入球が発生した際の当該遊技機の遊技状態に応じて変化することを特徴とする。

なお、特典 2 の変化の契機となる遊技状態は、特典 1 の変化の契機となる遊技状態と同じものであっても良いし、異なるものであっても良い。後者の例としては、特典 1 は入球時において遊技機が確変中だったか否かに応じて変化し、特典 2 は入球時において遊技機の普通電動役物が開放延長中だったか否かに応じて変化するようにする構成を挙げることが

50

できる。この場合、確変と開放延長が同時に発生した状態で、各始動入賞口に入球して抽選に当選した場合には、特典１、特典２の双方が、各状態以外の遊技状態において付与される各特典から変化する。一方、開放延長のみが発生した状態で、各始動入賞口に入球して抽選に当選した場合には、開放延長が発生していない状態で付与される各特典から、特典１は変化せず、特典２のみが変化する。前後するが、請求項１～３に記載の弾球遊技機においては、特典２を変化させなくても良いし、請求項４に記載の弾球遊技機のように入球した際の遊技状態に応じ、特典２を変化させてもよい。

【００１８】

請求項５に記載の本発明は、請求項１から４のいずれかに記載の弾球遊技機において、前記第１始動入賞口での抽選を契機に当選すると、遊技域に配された開閉可能な大入賞口装置が、所定回数開放動作を行うことを１つのラウンド遊技として複数回ラウンド遊技が行われる第１大当り遊技と、前記第２始動入賞口での抽選を契機に当選すると、前記大入賞口装置、又は別の大入賞口装置が前記ラウンド遊技を複数回ラウンド遊技を複数回行う第２大当り遊技とを備え、前記第１大当り遊技は、前記第２大当り遊技と比較して、平均ラウンド数が少なく設定されており、前記特典は、前記第１、第２大当り遊技が終了した後に付与されることを特徴とする。

【００１９】

なお、「別の大入賞口装置」としては、前記大入賞口装置と同じ構成のものでも構わないし、形状、大きさ、動作などが異なるものでも構わない。

また、平均ラウンド数が異なる例としては、単純にラウンド数が異なっていたり、複数とおりのラウンド数の大当たり態様を各大当り遊技が備えていて、そのラウンド数の振り分け方が異なっていたりする場合を挙げることができる。後者の例としては、第１大当り遊技は１５ラウンド大当たりと８ラウンド大当たりが８：２の割合で発生するが、第２大当り遊技は１５ラウンド大当たりと８ラウンド大当たりが５：５の割合で発生する仕様を挙げることができる。これ以外に、第１大当り遊技は全て１５ラウンド大当たりだが、第２大当り遊技は１５ラウンド大当たりに加え、いわゆる確変状態や時短状態だけ（またはこれら双方）を発生させて出球が殆どない２ラウンド大当たりになる場合もあるように構成しても、両大当り遊技の平均ラウンド数を異ならせることができる。

【発明の効果】

【００２０】

請求項１に記載の弾球遊技機によれば、第１始動入賞口に入球した際に行われる抽選の結果、当選した遊技者に付与される特典１が、入球が発生した際の遊技状態に応じて変化する。一例を挙げると、本遊技機を、前記抽選に当選する確率が高低２種類あるように構成し、前記確率の高さを遊技状態と定義した場合には、次のような態様を例示できる。すなわち、前記確率が高い状態（いわゆる確変状態）において当選した際に普通電動役物の開放延長が付与され、前記確率が低い状態において当選した際には開放延長を伴うことなく前記第１始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高める（つまり前記確変状態）という特典が付与される、といったものである。

【００２１】

このように構成された遊技機によれば、遊技状態に応じて特典１が変化するもので、ある遊技状態においては第１始動入賞口を狙って遊技をし、別の遊技状態においては、（この特典を避けるため等の目的で）第２始動入賞口を狙って遊技をするといった今までにない遊技性を提供することができる。前述のように、普通電動役物が開放延長となった状態において遊技者は特典２を得やすい。言い換えれば、この状態において、特典１を得るのは、特典２を得るのに比べて困難といえる。そこで、普通電動役物が開放延長となった状態において得られる特典１が、同状態において得られる特典２よりも有利なものとされている。このように構成された弾球遊技機によれば、入球しにくい方の始動口（ここでは普通電動役物の開放延長状態における第１始動入賞口）に入球して抽選に当選した遊技者には、入球し易い方の始動口（普通電動役物の開放延長状態における第２始動入賞口）に入球して抽選に当選した場合よりも有利な特典を遊技者に付与することができる。これを遊技

者から見ると、より難しい方の当選を獲得したことに対する褒美を受け取った気分になることができる。

【 0 0 2 2 】

なお、旧来よりある確率変動式の遊技機は、本発明には該当しない。なぜなら、遊技状態の違いを「確変状態か否か」と定義しても、確変状態において第1始動入賞口に入球して当たった際に遊技者に付与される特典と、非確変状態において第1始動入賞口に入球して当たった際に遊技者に付与される特典との間に差異がないからである。また、第3種と呼ばれる遊技機によく見られる、通常状態においては遊技域の上方などを狙い、特別遊技中においては遊技域の右方を狙うという遊技機も本発明に該当しない。なぜなら、右方の第3種特別電動役物を狙って入賞させても、抽選が行われないからである。そこから得られる遊技性は、特別遊技を得られるか否かという程度のものでしかない。

10

【 0 0 2 3 】

請求項2に記載の弾球遊技機は、第2の遊技状態においては、特典1として第1始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、第1の遊技状態においては、特典1として第1始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後に、普通電動役物の開放延長が得られる。普通電動役物が開放延長されると、容易に第2始動入賞口に入球させることができるので、遊技者は容易に賞球を得ることができる。なお、こうして第2始動入賞口に容易に入球させることができる状態は、前記開放延長が為されていない状態に比べ、特典2を得る可能性が高い状態と言える。したがって、特典2を得たくない遊技者は、第1の遊技状態においては第2始動入賞口を狙い、遊技状態が第2の遊技状態となった場合には、第1始動入賞口を狙うといった遊技も可能となる。逆に特典2を得たい遊技者は、第1の遊技状態においては第1始動入賞口を狙い、遊技状態が第2の遊技状態となった場合には、第2始動入賞口を狙うといった遊技を行うことができる。

20

なお、請求項2に係る本発明には反するが、第1の遊技状態における特典1が普通電動役物の所定回数の開放延長とし、第2の遊技状態における特典1は、前記所定回数とは異なる回数の普通電動役物の開放延長とする態様も考えられる。

【 0 0 2 4 】

前述のように、普通電動役物が開放延長となった状態において遊技者は特典2を得やすい。言い換えれば、この状態において、特典1を得るのは、特典2を得るのに比べて困難といえる。請求項2に記載の弾球遊技機においても、普通電動役物が開放延長となった状態において得られる特典1が、同状態において得られる特典2よりも有利なものとされている。このように構成された弾球遊技機によれば、入球しにくい方の始動口（ここでは普通電動役物の開放延長状態における第1始動入賞口）に入球して抽選に当選した遊技者には、入球し易い方の始動口（普通電動役物の開放延長状態における第2始動入賞口）に入球して抽選に当選した場合よりも有利な特典を遊技者に付与することができる。これを遊技者から見ると、より難しい方の当選を獲得したことに対する褒美を受け取った気分になることができる。

30

【 0 0 2 6 】

請求項3に記載の本発明においては、第2の遊技状態においては、特典1として第1始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与される。そして第1の遊技状態においては、特典1として第1始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後に、前記普通電動役物の開放延長が得られ、特典2として第2始動入賞口に入球した際の抽選の当選確率を高めるという特典が付与され、その後に、普通電動役物の開放延長という特典が付与される。普通電動役物が開放延長されると、容易に第2始動入賞口に入球させることができるので、遊技者は容易に賞球を得ることができる。なお、こうして第2始動入賞口に容易に入球させることができる状態は、前記開放延長が為されていない状態に比べ、特典2を得る可能性が高い状態と言える。したがって、特典2を得たくない遊技者は、第1の遊技状態においては第2始動入賞口を狙い、遊技状態が第2の遊技状態となった場合には、第1始動入賞口を狙うといった遊技も可能

40

50

となる。逆に特典 2 を得たい遊技者は、第 1 の遊技状態においては第 1 始動入賞口を狙い、遊技状態が第 2 の遊技状態となった場合には、第 2 始動入賞口を狙うといった遊技を行うことができる。

そして第 1 の遊技状態において得られる特典 1 の開放延長の回数が、同状態において得られる特典 2 の開放延長の回数よりも多くされている。このように構成された弾球遊技機によっても、入球しにくい方の始動口（ここでは普通電動役物の開放延長状態における第 1 始動入賞口）に入球して抽選に当選した遊技者には、入球し易い方の始動口（開放延長状態における第 2 始動入賞口）に入球して抽選に当選した場合よりも有利な特典を遊技者に付与することができる。これを遊技者から見れば、より難しいほうの当選を獲得したことに対する褒美を受け取った気分になれる。

10

【 0 0 2 7 】

請求項 4 に記載の本発明は、特典 2 の契機となった入球が発生した際の当該遊技機の遊技状態に応じて、特典 2 が変化する。つまり、係る弾球遊技機においては、各特典が付与される契機となる始動入賞が発生した際の遊技状態に応じて、特典 1、特典 2 の双方が変化する。このような遊技機によれば、始動口を複数有する遊技機の遊技性を一層多様にすることができる。

請求項 5 に記載の本発明は、開放延長機能の作動中に抽選すらも稀な第 1 始動入賞口での当選に対しては、出球での不利は避けられないものの、第 1 大当り遊技後の特典が、第 2 大当り遊技後の特典と比較して有利に設定されているため、稀な第 1 始動入賞口での当選を得た遊技者に喜びを与えることができる。特典が有利ということは、再度当選を獲得する可能性も向上するため、たとえ出球が少なかった時でも不満を軽減することが可能となる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 8 】

【図 1】パチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図

【図 2】パチンコ遊技機 5 0 の電氣的構成を示すブロック図

【図 3】主制御装置 8 0 が実行するメイン処理のフローチャート

【図 4】主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

【図 5】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 1

【図 6】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 2

30

【図 7】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 3

【図 8】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 4

【図 9】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 5

【図 1 0】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート

【図 1 1】主制御装置 8 0 が実行する特典付与処理のフローチャート

【図 1 2】パチンコ機 5 0 の画面 6 a に表示された報知態様の説明図

【図 1 3】パチンコ機 5 0 の遊技状態に応じ特典が遷移していく様子を示す説明図

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 9 】

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

40

【 0 0 3 0 】

[実施例 1]

図 1 は、本実施例のパチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図である。なお、このパチンコ機 5 0 の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。この遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が打ち付けられている。

【 0 0 3 1 】

50

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6（液晶表示装置であり疑似図柄を表示する。）の画面 6 a を臨ませる窓 5 a 等を備えている。

窓 5 a の上側にはドットマトリクスの普通図柄表示装置 7 及び 7 セグメントの第 1 特別図柄表示装置 9 と第 2 特別図柄表示装置 10 と 4 個の LED からなる普通図柄保留記憶表示装置 8 が設置され、下側には第 1 特別図柄保留記憶表示装置 18 と第 2 特別図柄保留記憶表示装置 19 が設置されている。

センターケース 5 の向かって左横には普通図柄作動ゲート 17 が配置されている。センターケース 5 の下方には、第 1 始動口 11 と第 2 始動口 12 とがユニット化された複合入賞装置 13 が配置されている。

【0032】

第 1 始動口 11 は、いわゆるチャッカーであり、常時入球可能である。

第 2 始動口 12 は電動チューリップであり、周知の電動チューリップと同様に開閉変化するが、上方に第 1 始動口 11 があるために図示の閉鎖状態では遊技球を入球させることができない。しかし、遊技球が普通図柄作動ゲート 17 を通過すると行われる普通図柄抽選で当り、普通図柄表示装置 7 に当りの普通図柄が確定表示されると、第 2 始動口 12 は開放されて入球容易になる。

【0033】

複合入賞装置 13 の下方にはアタッカー式の大入賞口 14 が配置され、その下方にはアウト穴 15 が設けられている。また、複合入賞装置 13 の左側には第 1 左入賞口 31 と第 2 左入賞口 32 が、右側には第 1 右入賞口 33 と第 2 右入賞口 34 がガイドレール 2 b に沿うように設けられている。なお、この第 1 左入賞口 31、第 2 左入賞口 32、第 1 右入賞口 33、第 2 右入賞口 34 が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【0034】

このパチンコ機 50 の電氣的構成は、図 2 のブロック図に示すとおり、主制御装置 80 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 80、払出制御装置 81、演出図柄制御装置 82、サブ統合制御装置 83 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置 84 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 84 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【0035】

主制御装置 80 には、第 1 始動口 11 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 11 a、第 2 始動口 12 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 12 a、普通図柄作動ゲート 17 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 17 a、大入賞口 14 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 14 a、第 1 左入賞口 31、第 2 左入賞口 32 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 31 a、第 1 右入賞口 33、第 2 右入賞口 34 に入球した遊技球を検出する右入賞口スイッチ 33 a 等の検出信号が入力される。

【0036】

主制御装置 80 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 81 及びサブ統合制御装置 83 に出力する。

また主制御装置 80 は、図柄表示装置中継端子板 90 を介して接続されている第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別図柄保留記憶表示装置 18、第 2 特別図柄保留数表示装置 19 及び普通図柄保留記憶表示装置 8 の点灯を制御する。

【0037】

更に、主制御装置 80 は、大入賞口ソレノイド 14 b を制御することで大入賞口 14 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 2 では普電役物ソレノイドと表記）12 b を

10

20

30

40

50

制御することで第2始動口12の開閉を制御する。

主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り等の管理用の信号が外部接続端子78に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が可能である。

【0038】

払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出センサ21の検出信号は払出制御装置81に入力され、払出制御装置81で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置80と払出制御装置81に払出センサ21の検出信号が入力され、主制御装置80と払出制御装置81の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

10

【0039】

なお、払出制御装置81はガラス枠開放スイッチ16a、内枠開放スイッチ16b、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23からの信号が入力され、満杯スイッチ22により下皿63が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ23により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ20を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置81は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ20の駆動を再開させる。

【0040】

20

また、払出制御装置81は遊技球等貸出装置接続端子24を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ20を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ21に検出され、検出信号は払出制御装置81に入力される。なお、遊技球等貸出装置接続端子24は精算表示基板25とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板25には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【0041】

また、払出制御装置81は、外部接続端子78を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置84に対して発射停止信号を送信する。

30

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

【0042】

発射制御装置84は発射モータ30を制御して、遊技球を遊技領域3に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置84には払出制御装置81以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ28からのタッチ信号、発射停止スイッチ29から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ29を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置84に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

40

【0043】

サブ統合制御装置83はサブ制御装置に該当し、主制御装置80から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置82に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音LSIを作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動さ

50

せることによって各種LED、ランプ26を制御する。また、サブ統合制御装置83には、演出ボタン67が接続されており、遊技者が演出ボタン67を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置83に入力される。

【0044】

サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置6を制御して、疑似図柄等の演出画像を画面6aに表示させる。

【0045】

次に、主制御装置80が、メインルーチンとして行う各処理を図3に従って説明する。

図3に示すフローチャートは、主制御装置80のマイコンにより実行されるメイン処理を表したものであり、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる処理である。本実施形態では、S10～S21までの各処理は割り込み処理において1回だけ実行される処理であって「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS22の処理を「残余処理」と称する。

【0046】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【0047】

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

【0048】

正常割り込みとの肯定判断がなされると、まず初期値乱数更新処理が実行される（S20）。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「349」のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「349」までの350個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【0049】

S20に続く大当たり決定用乱数更新処理（S25）は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+1するインクリメント処理であり、最大値である「349」のときは次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「349」までの350個の整数を繰り返し昇順に作成する。

なお、大当たり決定用乱数が1週（1巡）すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から+1するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が1週（1巡）すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。

【0050】

大当たり図柄決定用乱数更新処理（S30）は「0」～「9」の10個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+1され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0051】

10

20

30

40

50

S 3 0に続く当り決定用乱数更新処理 (S 3 5) は、「 0 」～「 5 」の 6 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、当選することとなる値の数は通常確率状態時、高確率状態時ともに 3 であり、値は「 0 」、「 3 」、「 5 」である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

【 0 0 5 2 】

リーチ判定用乱数更新処理 (S 4 0) は、「 0 」～「 2 2 8 」の 2 2 9 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時に当選する値の数は 2 1 で、値は「 0 」～「 2 0 」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時に当選する値の数は 5 で、値は「 0 」～「 4 」であり、高確率状態時に当選する値の数は 6 で、値は「 0 」～「 5 」である。

10

【 0 0 5 3 】

変動パターン決定用乱数更新処理 (S 4 5) は、「 0 」～「 1 0 2 0 」の 1 0 2 1 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

【 0 0 5 4 】

続く入賞確認処理 (S 5 0) では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 の入賞の確認及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御装置 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

20

本実施例では、遊技球が第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 それぞれ 4 個までとしており、第 1 保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞又は第 2 保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【 0 0 5 5 】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理 (S 5 5) を行う。この当否判定処理については後述する。この当否判定処理 (S 5 5) が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理 (S 6 0) が実行される。

30

【 0 0 5 6 】

各出力処理 (S 6 0) では、遊技の進行に応じて主制御装置 8 0 は演出図柄制御装置 8 2、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、サブ統合制御装置 8 3、大入賞口ソレノイド 1 4 b 等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理 (S 5 0) により遊技盤 1 上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置 8 1 に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 8 3 に出力する処理を、パチンコ機 5 0 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 8 2 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

40

【 0 0 5 7 】

続く不正監視処理 (S 6 5) は、普通入賞口 (第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 1 右入賞口 3 3、第 2 右入賞口 3 4) に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置 8 0 に設けている。

【 0 0 5 8 】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理 (S 7 0) から構成されるが、前述した S 2 0 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述した S 1 0 ~ S 6 5 までの本

50

処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図5に示された割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数の更新される（加算される）値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性はなくなる。なお、本実施形態においては、大当り決定用乱数の更新は初期値乱数の値により変更される構成なので同期の虞は全くない。また、前述した大当り決定用乱数更新処理（S35）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

【0059】

図4に示す始動入賞確認処理では、主制御装置80は、第1始動口スイッチ11aの検出信号に基づいて、第1始動口11に遊技球が入球したか否かを判断する（S100）。 10

肯定判断なら（S100：YES）、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第1保留記憶が満杯（本実施例では4個）か否かを判断する（S105）。

【0060】

第1保留記憶が満杯でなければ（S105：NO）、上記の各乱数を第1保留記憶として記憶し、第1特別図柄保留記憶表示装置18の点灯数を1増加させ（S110）、第1保留記憶の個数の情報をサブ統合制御基板に送信するよう制御する（S120）。既に4個の第1保留記憶があれば（S105：YES）保留記憶せず、第1特別図柄保留記憶表示装置18の点灯数も増やすことなくS125へ移行する。 20

【0061】

第1始動口に遊技球が入球していないと判定された場合（S100：NO）もS125に進み、第2始動口スイッチ12aの検出信号に基づいて、第2始動口12に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断なら、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第2保留記憶が満杯（本実施例では4個）か否かを判断する（S130）。 30

【0062】

第2保留記憶が満杯でなければ（S130：NO）、上記の各乱数を第2保留記憶として記憶し、第2特別図柄保留記憶表示装置19の点灯数を1増加させる（S135）。そして第2保留記憶の個数の情報をサブ統合制御基板に送信するよう制御する（S140）。既に4個の第2保留記憶があれば（S130：YES）、第2保留記憶せず、第2特別図柄保留記憶表示装置19の点灯数も増やさない。 40

【0063】

図5に示す当否判定処理では、主制御装置80は、条件装置の作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S200）。S200の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく（S205：NO）、確定図柄の表示中でもなければ（S210：NO）、第2保留記憶（上記、S135による保留記憶）があるか否かを判断する（S215）。 50

この保留記憶があれば（S215：NO）、図6に示すように第2保留記憶をデクリメントし（S300）、第2保留記憶の中で最も古いものを読み込んで（その第2保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち1）か否かを判定する（S305）。ここで確変フラグが1とは、高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば（S305：YES）、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（S310）。 60

否定判断であれば（S305：NO）、読み込んだ大当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する（S315）。本実施例の場合、上述したように通常確率状態時には1/350の確率で当選し、高確率遊技状態時には1/35の確率で当選する。 70

【0064】

S310またはS315の判定に基づき、大当たりか否かを判定した結果が外れのときは（S320：NO）、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定してから（S325）、S360に進む。本実施例の場合、ハズレの場合の特 80

10

20

30

40

50

別図柄の表示は「 - - 」の１種類しかないので、ハズレ図柄は決定しなくてもよい。

また、Ｓ３２０で大当たりと判定された場合は、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり図柄を決定し（Ｓ３３０）、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し（Ｓ３３５）、確変フラグがセットされているか否かを再び判定する（Ｓ３４０）。肯定判断であれば（Ｓ３４０：ＹＥＳ）、特典フラグを３とし（Ｓ３４５）、Ｓ３５５に進む。確変フラグがセットされていないと判定された場合は（Ｓ３４０：ＮＯ）、開放延長フラグが１か否かを判定する（Ｓ３４５）。

【００６５】

ここで開放延長フラグが１とは、普通図柄表示装置７に変動表示される普通図柄の変動時間が短縮され且つ普通電動役物ソレノイド１２ｂが駆動されて第２始動口１２が開かれる時間が延長されている状態であることを意味する。この状態では、遊技球は容易に第２始動口１２に入ることができる。

10

具体的には例えば、開放延長フラグがゼロのときには普通図柄の変動時間が２０秒、第２始動口１２の開放時間が０．３秒だが、開放延長フラグが１のときには普通図柄の変動時間が２秒、第２始動口１２の開放時間が５秒となって第２始動口１２は頻繁に開放されることとなり、第２始動口１２への入球が容易となる。開放延長フラグが１であれば（Ｓ３４５：ＹＥＳ）、Ｓ３５０に進み、特典フラグを３とする。一方、開放延長フラグが１ではない場合は（Ｓ３４５：ＮＯ）、特典フラグを１としてから（Ｓ３５５）、Ｓ３６０に進む。

【００６６】

20

Ｓ３６０では、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には大当たり、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置８３に出力し、読み込んだ保留記憶は消去されるため保留個数に関わるデータもサブ統合制御装置８３に出力する。また第２特別図柄表示装置１０を制御して第２特別図柄の変動表示を開始させる。

なお、パチンコ機５０では上記のようなデータをサブ統合制御装置８３に出力するが、これに代えて図柄指定コマンドと変動時間のデータを送信しても良い。図柄指定コマンドとしては、大当たり、大当たりのラウンド数、大入賞口１４の開放パターンを例示することができる。またパチンコ機５０では全ての特別図柄の停止態様で確率変動を起こすので不要であったが、特別図柄の停止態様によっては確変しない場合もあるように構成した場合には、図柄指定コマンドとして、確変か非確変（通常）かを示すデータもサブ統合制御装置８３に出力される。また、いずれの場合にリーチになるか否かを示す情報がここにはないが、変動時間のデータの長さから、サブ統合制御装置８３はリーチになるか否かを知ることができる。

30

【００６７】

このようにサブ統合制御装置８３は、変動開始コマンドに基づけば大当たり図柄又は外れ図柄（以下、まとめて確定図柄）、リーチの有無及び変動時間を判別できる。変動開始コマンドを受信したサブ統合制御装置８３は、特別図柄の変動表示に呼応した音声及びランプの演出制御を行い、また演出図柄制御装置８２に変動開始コマンドを送る。

40

【００６８】

図５に戻る。第２保留記憶がなければ（Ｓ２１５：ＹＥＳ）、第１保留記憶（上記、Ｓ１１０による保留記憶）があるか否かを判断する（Ｓ２２０）。

この保留記憶があれば（Ｓ２２０：ＮＯ）、図７に示すように第１保留記憶をデクリメントし（Ｓ４００）、第２保留記憶の中で最も古いものを読み込んで（その第１保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち１）か否かを判定する（Ｓ４０５）。肯定判断であれば（Ｓ４０５：ＹＥＳ）、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（Ｓ４１０）。否定判断であれば（Ｓ４０５：ＮＯ）、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する（Ｓ４１５）。

50

本実施例の場合、上述したように通常確率状態時には1 / 3 5 0の確率で当選し、高確率遊技状態には1 / 3 5の確率で当選する。

【0069】

S 4 1 0またはS 4 1 5の判定に基づき、大当たりか否かを判定した結果が外れのときは(S 4 2 0 : N O)、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定してから(S 4 2 5)、S 4 6 0に進む。本実施例の場合、ハズレの場合の特別図柄の表示は「 - - 」の1種類しかないので、ハズレ図柄は決定しない。

また、S 4 2 0で大当たりと判定された場合は、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり図柄を決定し(S 4 3 0)、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定してから(S 4 3 5)、確変フラグがセットされているか否かを再び判定する(S 4 4 0)。肯定判断であれば(S 4 4 0 : Y E S)、特典フラグを2とし(S 4 4 5)、S 3 5 5に進む。確変フラグがセットされていないと判定された場合は(S 4 4 0 : N O)、開放延長フラグが1か否かを判定する(S 4 4 5)。肯定判断であれば(S 4 4 5 : Y E S)、S 4 5 0に進み、特典フラグを2とする。一方、開放延長フラグが1ではない場合は(S 4 4 5 : N O)、特典フラグを1としてから(S 4 5 5)、S 4 6 0に進む。

【0070】

S 4 6 0では、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には大当たり、リーチ外れ(外れであるがリーチ表示有り)、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド(表示制御コマンド)をサブ統合制御装置83に出力し、読み込んだ保留記憶は消去されるため保留個数に関わるデータもサブ統合制御装置83に出力する。また第1特別図柄表示装置9を制御して第1特別図柄の変動表示を開始させる。

【0071】

このようにサブ統合制御装置83は、変動開始コマンドに基づけば確定図柄、リーチの有無及び変動時間を判別できる。変動開始コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、特別図柄の変動表示に呼応した音声及びランプの演出制御を行い、また演出図柄制御装置82に変動開始コマンドを送る。

また、第1保留に係る判定(S 2 2 0)よりも、第2保留に係る判定(S 2 1 5)の方を先に行い、特別図柄の変動を行わせるので、第2保留の方が第1保留よりも優先的に消化されていく。

【0072】

主制御装置80は、特別図柄の変動中であれば(S 2 0 5 : Y E S)、図8に示すように図柄変動時間(S 3 2 5又はS 3 3 5、4 2 5又は4 3 5の変動パターンに基づく)を経過したか否かを判断する(S 5 0 0)。

経過していれば(S 5 0 0 : Y E S)、図柄停止コマンドをサブ統合制御装置83に出力し、また変動していた特別図柄表示装置を制御して確定図柄を確定表示させる(S 5 0 5)。図柄停止コマンドを受信したサブ統合制御装置83は、特別図柄の変動表示に呼応した音声及びランプの演出を終了させ、また演出図柄制御装置82に図柄停止コマンドを送る。

【0073】

主制御装置80は、確定表示させた特別図柄が大当たりになる表示であれば(S 5 1 0 : Y E S)、確定図柄表示設定処理(S 5 1 5)を行い、条件装置作動開始処理(S 5 2 0)により、大当たりフラグをセットする。

続いて、確変フラグがセットされているか否かを判定し(S 5 2 5)、肯定判断なら確変フラグと時短フラグをクリアする(S 5 3 0)。否定判断なら(S 5 2 5 : N O)、開放延長フラグがセットされているか(時間短縮状態か)否かを判定し(S 5 3 5)、肯定判断なら開放延長フラグをクリアする(S 5 4 0)。

【0074】

確定表示させた特別図柄が大当たりにならない表示(つまり外れ)のときは(S 5 1 0 : N O)、確定図柄表示設定処理(S 5 4 5)を行い、確変フラグが1か否かを判断する(

10

20

30

40

50

S 5 5 0)。確変フラグ = 1 であれば (S 5 5 0 : Y E S) 記憶されている確変回数カウンタの値を - 1 して (S 5 5 5)、このカウンタの値が 0 になったなら (S 5 6 0 : Y E S)、確変フラグをゼロにして (S 5 6 5) S 5 7 0 に進む。つまり、予め確変回数カウンタに設定された値 (後述する 4) の回数だけ特別図柄が外れると、確変状態が終了する。

S 5 5 0 で確変フラグが 1 でなければ (S 5 5 0 : N O) S 5 7 0 に直行する。S 5 7 0 では開放延長フラグが 1 か否かを判断する (S 5 7 0)。開放延長フラグが 1 であれば (S 5 7 0 : Y E S) 記憶されている開放延長回数カウンタの値を - 1 して (S 5 7 5)、このカウンタの値が 0 になったなら (S 5 8 0 : Y E S)、開放延長フラグをゼロにする (S 5 8 5)。つまり、予め開放延長回数カウンタに設定された値 (後述する 1 0 0 または 5 0) の回数だけ特別図柄が外れると、開放延長状態が終了する。

【 0 0 7 5 】

図 5 で確定図柄の表示中であれば (S 2 1 0 : Y E S)、図 9 に示すように、確定図柄表示設定 (S 5 1 5 又は S 5 4 5) で設定された確定図柄表示時間を経過したか否かを判断し (S 6 0 0)、経過していれば (S 6 0 0 : Y E S)、確定図柄表示終了処理 (S 6 0 5) により特別図柄表示装置を制御して特別図柄の確定表示を終了させ、またサブ統合制御装置 8 3 経由で演出図柄制御装置 8 2 に指示して、疑似図柄の確定表示を終了させる。

【 0 0 7 6 】

図 1 0 に示す特別遊技処理では、主制御装置 8 0 は、条件装置の作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する (S 7 0 0)。条件装置の作動中なら (S 7 0 0 : Y E S)、大入賞口 1 4 が開放中か否かを判断する (S 7 0 5)。大入賞口 1 4 の開放中でなく (S 7 0 5 : N O)、大当り開始演出中でなく (S 7 1 0 : N O)、インターバル中でもなく (S 7 1 5 : N O)、大当り終了演出中でもなければ (S 7 2 0 : N O)、大当り開始演出処理 (S 7 2 5) により、サブ統合制御装置 8 3 に大当り開始コマンドを送信し、また大入賞口 1 4 を開放させる。

【 0 0 7 7 】

サブ統合制御装置 8 3 は大当り用の音声及びランプの演出を開始し、また演出図柄制御装置 8 2 に大当り開始コマンドを送る。大当り開始コマンドを受信した演出図柄制御装置 8 2 は、演出図柄表示装置 6 を制御して大当り開始演出 (いわゆるファンファーレ画面) を表示させる。大入賞口 1 4 の開放は、この大当り開始演出を待って行われる。S 7 1 0、S 7 1 5 又は S 7 2 0 で肯定判断のときは特別遊技処理を終了 (リターン) する。

【 0 0 7 8 】

S 7 0 5 で肯定判断のときは (S 7 0 5 : Y E S)、大入賞口 1 4 への入賞球が 1 0 個になったか否かをカウントスイッチ 1 4 a の検出信号に基づいて判断し (S 7 3 0)、否定判断なら大入賞口開放時間の終了か否かを判断する (S 7 3 5)。S 7 3 5 で否定判断なら特別遊技処理を終了 (リターン) し、S 7 3 0 又は S 7 3 5 で肯定判断なら大入賞口 1 4 を閉鎖させる (S 7 4 0)。続いて、最終ラウンドであったか否かを判断し (S 7 4 5)、否定判断なら大当りインターバル処理 (S 7 5 0) により、サブ統合制御装置 8 3 にインターバルコマンドを送信し、サブ統合制御装置 8 3 からインターバルコマンドを受信した演出図柄制御装置 8 2 の制御で演出図柄表示装置 6 の画面表示が変更される場合に、大入賞口 1 4 を開放させる。

【 0 0 7 9 】

S 7 4 5 で肯定判断のとき、大当り作動は継続しないので、大当り終了演出処理 (S 7 5 5) により、サブ統合制御装置 8 3 に大当り終了コマンドを送信し、条件装置停止処理 (S 7 6 0) により条件装置を停止させる (大当りフラグをクリアする)。

そして、特典付与処理 (S 7 6 5) を実行し、サブ統合制御装置 8 3 に大当り終了コマンドを送信する (S 7 7 0)。なお、特別遊技が第 1 始動口 1 1 への入球を契機として発生したものである場合には、本図に示した特別遊技の他に、2 回のみ短時間、大入賞口 1 4 を開放する特別遊技も乱数を用いた抽選により発生するように構成されている。この際

には確変状態と開放延長状態も同時に発生し、いわゆる突然確変大当たりとなっている。これにより、第1始動口11への入球を契機として発生する特別遊技は、第2始動口12への入球を契機として発生する特別遊技よりも平均ラウンド数が少なくされている。

【0080】

特典付与処理のフローチャートを図11に示す。本処理では、まずS800にて特典フラグの値を参照する。特典フラグの値が2の場合はS805に移行して開放延長フラグを1にし、続くS810にて開放延長回数を100とする。特典フラグの値が3の場合はS815に移行して開放延長フラグを1にし、続くS820にて開放延長回数を50とする。

こうしてS810、S820のいずれかにおいて開放延長回数が設定されると、S825に移行する。なお、特典フラグの値が1の場合は開放延長フラグ、開放延長回数を更新せずにS825に進む。この場合、開放延長フラグ、開放延長回数の各値はともにゼロとなる。この「回数」とは、特別図柄の変動回数を示している。後述する確変回数の「回数」も同様である。

【0081】

S825では確変フラグを1にし、続くS830にて確変回数を4とする。そしてS835にて特典フラグの値を0にして特典付与処理を終了(リターン)する。

このような特典付与処理によれば、始動入賞が発生した始動口と、その発生時のパチンコ機50の遊技状態とに応じ、特別遊技後に遊技者に付与する特典が変化する。その特典の推移を図13に示す。まず、通常状態A(確変でも開放延長でもない状態)において、特別遊技状態が発生すると、その契機となった始動入賞が発生した始動口が第1始動口11であったか第2始動口12であったかに関わらず、第1特典Bが発生する。これは図6のS340からS345を経てS355に至る処理、または図7のS400からS445を経てS455に至る処理において、始動入賞時の確変フラグが1ではなく且つ開放延長フラグも1ではない場合には、特典フラグに1がセットされることにより実現される。

第1特典は、図11のS825、S830の処理により、確変はするが特別図柄が高々4回変動すると終了し、且つ開放延長は行わないという特典となる。この4回の確変の間に特別遊技状態にならないと(すなわち第1始動口11か第2始動口12に入球し、抽選に当たらないと)第1特典は終了し、通常状態Aに戻る。

【0082】

通常状態Aに戻る前に(ここではすなわち第1特典Bにおいて)第1始動口11に入球し、抽選で当たる(図13では「第1特図で当り」と表記)と、第2特典(図13ではC)が発生する。これは図7のS440からS450に至る処理において、始動入賞時の確変フラグが1である場合には、特典フラグに2がセットされることにより実現される。第2特典は、図11のS805、S810、S825、S830の処理により、確変はするが4回のみで、且つ開放延長は100回のみ行うという特典となる。これは遊技者からは、特別遊技の終了後に、開放延長付きの確変が高々4回発生し、その後に、96回の開放延長が付くという特典に見える。なお、この96回の開放延長が終了する前に特別遊技状態にならないと(すなわち第1始動口11か第2始動口12に入球し、抽選に当たらないと)第2特典は終了し、通常状態Aに戻る。

【0083】

一方、第1特典Bにおいて第2始動口12に入球し、抽選で当たる(図13では「第2特図で当り」と表記)と第3特典(図13ではD)が発生する。これは図6のS340からS350に至る処理において、始動入賞時の確変フラグが1であった場合には、特典フラグに3がセットされることにより実現される。第3特典は、図11のS815、S820、S825、S830の処理により、確変はするが4回のみで、且つ開放延長は50回のみ行うという特典となる。これは遊技者からは、特別遊技の終了後に、開放延長付きの確変が4回のみ発生し、その後に、46回の開放延長が付くという特典に見える。なお、この46回の開放延長が終了する前に特別遊技状態にならないと(すなわち第1始動口11か第2始動口12に入球し、抽選に当たらないと)第3特典は終了し、通常状態Aに戻る。

る。

【 0 0 8 4 】

更に、図 1 3 の C の状態、すなわち第 2 特典が付与されている状態で、第 1 始動口 1 1 に入球し抽選で当たると、前記と同様、第 2 特典（図 1 3 では E ）が発生する。これは図 7 の S 4 4 0 から S 4 5 0 に至る処理において、始動入賞時の確変フラグが 1 だった場合には、特典フラグに 2 がセットされ、またたとえ 4 回の確変が終了していても、図 7 の S 4 4 0 から S 4 4 5 を経て S 4 5 0 に至る処理において、始動入賞時の開放延長フラグが 1 だった場合には、特典フラグに 2 がセットされるからである。また、C の状態、すなわち第 2 特典が付与されている状態で、第 2 始動口 1 2 に入球し抽選で当たると、前記と同様、第 3 特典（図 1 3 では F ）が発生する。これは図 6 の S 3 4 0 から S 3 5 0 に至る処理において、始動入賞時の確変フラグが 1 だった場合には、特典フラグに 3 がセットされ、またたとえ 4 回の確変が終了していても、図 6 の S 3 4 0 から S 3 4 5 を経て S 3 5 0 に至る処理において、始動入賞時の開放延長フラグが 1 だった場合には、特典フラグに 3 がセットされるからである。

10

【 0 0 8 5 】

これと同様の理由により、図 1 3 の D の状態、すなわち第 3 特典が付与されている状態で、第 1 始動口 1 1 に入球し抽選で当たると第 2 特典（図 1 3 の G ）が遊技者に付与され、第 2 始動口 1 1 に入球し抽選で当たると第 3 特典（図 1 3 の H ）が遊技者に付与される。なお、図 1 3 中、第 2 特典 C , E , G は互いに同じものであり、第 3 特典 D , F , H も互いに同じものである。これらアルファベットの違いは、前記した説明の便宜上のものに過ぎない。したがって、例えば第 2 特典 E において第 1 始動口 1 1 に入球し抽選で当たると第 2 特典が更に付与されるし、第 3 特典 H において第 2 始動口 1 2 に入球し抽選で当たると第 3 特典が更に付与される。

20

【 0 0 8 6 】

遊技者は、第 1 特典～第 3 特典のうちのいずれの特典が自分に付与されているかを画面 6 a においても知ることが出来る。例えば、図 1 2 に示すように、疑似図柄の変動中には、画面 6 a に現在の特典状態 9 5 が表示される。図 1 2 (a) では第 1 特典、すなわち、4 回のみ確変し、開放延長はない状態であることが示され、図 1 2 (b) では第 2 特典、すなわち、4 回のみ確変と開放延長が同時に発生し、且つこの状態が終了した後も 9 6 回の開放延長状態が発生する特典が付与された状態であることが示され、図 1 2 (c) では第 3 特典、すなわち、4 回のみ確変と開放延長が同時に発生し、且つこの状態が終了した後も 4 6 回の開放延長状態が発生する特典状態であることが示される。なお、図 1 2 (c) の特典状態 9 5 が「第 3 特典」のあとに「！」が付いているのは、確変状態と開放延長状態が同時に発生していることを示しており、開放延長状態のみになると「！」が表示されなくなる。

30

【 0 0 8 7 】

なお、本図の画面 6 a の右上にはイヌのキャラクタ 9 6 が表示されており、これにより更に詳細な特典状態を遊技者に報知している。図 1 2 (a) のキャラクタ 9 6 の表情は確変状態のみが発生していることを表し、図 1 2 (b) のキャラクタ 9 6 の表情は開放延長状態のみが発生していることを表し、図 1 2 (c) のキャラクタ 9 6 の表情は確変状態と開放延長状態とが同時に発生していることを表している。遊技者は 9 6 の表情を見ることにより「イヌの達吉が笑っているから、確変状態だけでなく開放延長状態も発生しているな」などと判断することが出来る。また、通常状態に戻ると、特典状態 9 5 およびキャラクタ 9 6 が表示されなくなる。

40

【 0 0 8 8 】

ところで、第 2 特典は第 3 特典に比べ、開放延長の回数が多いので、遊技者にとってより有利な状態である。第 2 特典を得るためには、図 1 3 にも示したように確変状態または開放延長状態において、第 1 始動口 1 1 に入賞させて抽選に当選すればよい。しかし、確変状態は発生してもわずか 4 回で終了するし、開放延長状態においては第 2 始動口 1 2 が頻繁に開放し、しかも発生した保留も第 2 保留が優先的に消化されるので、第 1 始動口 1

50

1 よりも第2始動口12の方がはるかに容易に入球させることができる。したがって当選も、第1始動口11に入球させた場合よりも第2始動口12に入球させた場合の方が容易に発生する。このことから第2特典は、開放延長状態における当選の中でも、より難しい第1始動口11に入球させての当選を達成した遊技者に対する褒賞と言える。

【0089】

ここで本実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。第2始動口12が本発明の「普通電動役物」に相当し、確変状態または開放延長状態（これら両者が同時に発生している状態を含む）が本発明の「第1の遊技状態」に相当し、確変でも開放延長でもない状態（図13においては通常状態A）が本発明の「第2の遊技状態」に相当し、第1特典および第2特典が本発明の「特典1」に相当し、大入賞口14が本発明の「大入賞口装置」に相当する。なお第1特典Bは、本発明の「特典2」にも相当し、この他、本発明の「特典2」に相当するものとして、第3特典を挙げることができる。

10

【0090】

以上、説明をしてきたパチンコ機50によれば、通常状態において第1始動口11に入球させて当選した場合に付与される特典が確変4回のみであるのに対して、確変状態または開放延長状態において第1始動口11に入球させて当選した場合に付与される特典が確変4回および開放延長100回（うち4回は確変と同時）というように変化する。したがって、今までにない遊技性を提供することができる。

更に、パチンコ機50では、第2始動口12に入球させて当選した場合に付与される特典も、遊技状態に応じて変化する。すなわち、通常状態における特典が確変4回のみであるのに対して、確変状態または開放延長状態における特典は確変4回および開放延長50回（うち4回は確変と同時）というように変化する。したがって、今までにない複雑な遊技性を提供することができる。

20

【0091】

なお、パチンコ機50の仕様においては不合理な遊技となってしまうが、第3特典を得るために、第2始動口のみを狙って遊技するといったことも可能である。これには例えば、開放延長状態において、決して第1始動口11には入球しないが開放した第2始動口12には入るような強さで遊技球を発射すればよい。

また、開放延長状態においては、第1始動口11に入球させて当選させた遊技者には、第2始動口12に入球させて当選させた場合に付与される第3特典よりも有利な第2特典が付与されるので、より難しい大当たりを得た遊技者は褒美をもらえたと感じることができる。

30

【0092】

〔実施例2〕

パチンコ機50によって実現される遊技状態および特典の推移は、図13に示したようなものであったが、これを変更しても良い。例えば、実施例1では第2特典Cを、開放延長つきの確変が4回のみ発生し、その後に、96回の開放延長が付くという特典としたが、これを、開放延長つきの確変が4回のみという特典としてもよい。このようにしても、通常状態Aにおいて第1始動口に入球して当選した場合の第1特典Bとは、開放延長の有無という違いがある。この場合の第3特典はDのままとしてもよいが、これでは第2特典よりも第3特典の方が、確変終了後に46回の開放延長がつく分だけ、遊技者にとって有利になる。そこで、第2特典の方を有利にするために例えば第1特典Bと同じものにしても良い。

40

また、第2特典を図12と同じもの、すなわち開放延長つきの確変が4回のみ発生し、その後に、96回の開放延長が付くという特典とし、第3特典は開放延長つきの確変が4回のみ、又は開放延長なしの確変が4回のみとしてもよい。このようにしても、より難しい大当たりを得た遊技者は褒美をもらえたと感じることができる。

【0093】

〔実施例3〕

前記実施例1, 2では、第1特典を開放延長なしの確変4回としたが、これを開放延長

50

つきの確変 4 回としてもよい。こうすると、本発明の「第 1 の遊技状態」は開放延長ありの状態、「第 2 の遊技状態」は開放延長なしの状態と解釈することも可能となる。

また、第 2 特典 C、E 中の遊技状態に応じて、次に当選したときに付与される特典を変化させても良い。例えば、第 2 特典 C 内の、開放延長つきの確変 4 回の状態において第 1 始動口 1 1 に入球して当選した場合には第 2 特典が再び付与されるが、第 2 特典 C 内の、確変なしの開放延長 9 6 回の状態において第 1 始動口 1 1 に入球して当選した場合には第 1 特典が付与されるようにしてもよい。第 2 始動口 1 2 に入球して当選した場合も略同様に、第 2 特典 C 内の、開放延長つきの確変 4 回の状態において当選した場合には第 2 特典が付与され、第 2 特典 C 内の、確変なしの開放延長 9 6 回の状態において当選した場合には第 3 特典が付与されるようにしてもよい。

10

また、パチンコ機 5 0 は確変状態が 4 回のみ発生する機種であったが、特別図柄として特定の図柄が配列表示するまで、確変状態が継続する機種に本発明を適用しても構わない。

特典 1 としては、特別遊技が代表的だが、その他にも、特別遊技終了後の当選確率の上昇、特別遊技終了後の普通電動役物の開放延長、賞球の数などを挙げることができる。特典 2 についても、同様のものを挙げることができる。

【 0 0 9 4 】

また、第 1 始動口 1 1 への入球を契機として発生する特別遊技（第 1 大当り遊技）は、第 2 始動口 1 2 への入球を契機として発生する特別遊技（第 2 大当り遊技）よりも平均ラウンド数が少なくされていたが、これは第 1 大当り遊技にのみ、いわゆる突然確変になる場合があることに困っていた。これ以外の手法により、両特別遊技の平均ラウンド数を異ならせても良い。例えば、突然確変を両特別遊技に設定し、第 1 大当り遊技の方は、突然確変を選択する確率が大きくなるようにしても異なった平均ラウンド数となる。また、突然確変ではなく突然時短が発生するようにしても良い。この場合にも、単に突然時短の有無で平均ラウンド数を変えたり、突然時短の選択率の差で平均ラウンド数を異ならせても良い。また、単純に、ラウンド数を異ならせても良い（例えば第 1 大当り遊技は 8 ラウンド、第 2 大当り遊技は 1 5 ラウンドとする）。

20

【 符号の説明 】

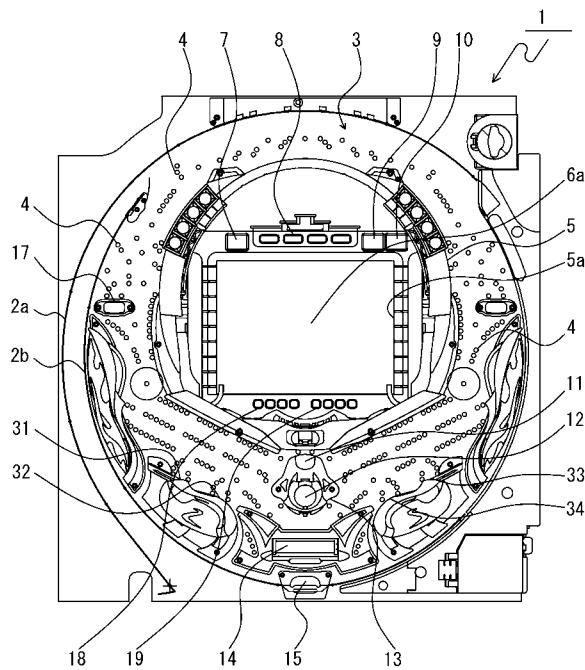
【 0 0 9 5 】

30

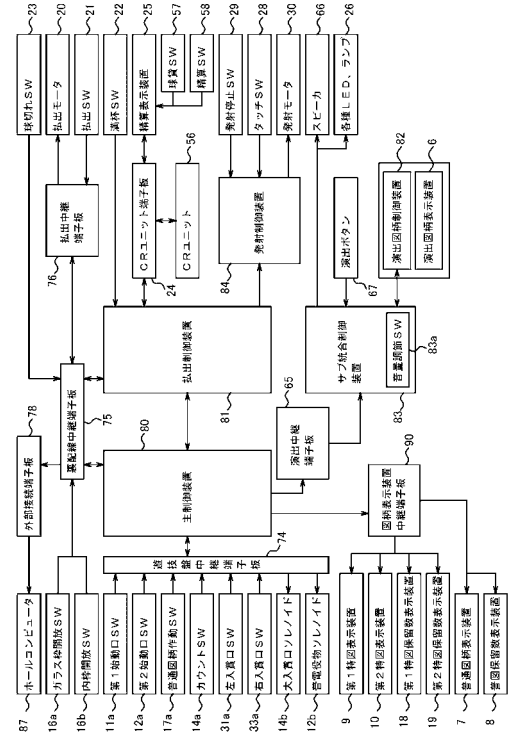
- 3 : 遊技領域
- 6 : 演出図柄表示装置
- 9 : 第 1 特別図柄表示装置
- 1 0 : 第 2 特別図柄表示装置
- 1 1 : 第 1 始動口
- 1 2 : 第 2 始動口
- 1 7 : 普通図柄作動ゲート
- 1 8 : 第 1 特別図柄保留記憶表示装置
- 1 9 : 第 2 特別図柄保留記憶表示装置
- 5 0 : パチンコ遊技機
- 8 0 : 主制御装置
- 8 2 : 演出図柄制御装置
- 8 3 : サブ統合制御装置
- 1 0 0 : 第 1 保留数表示部
- 1 0 1 : 第 2 保留数表示部

40

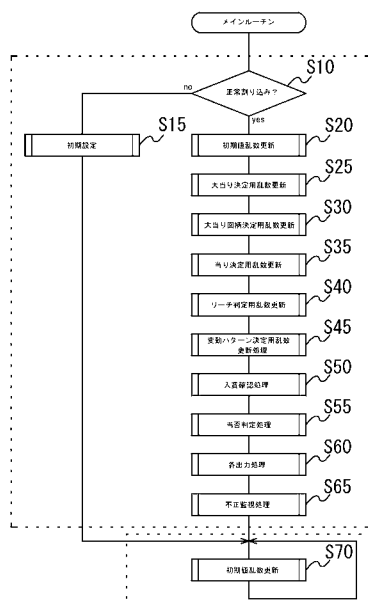
【図 1】



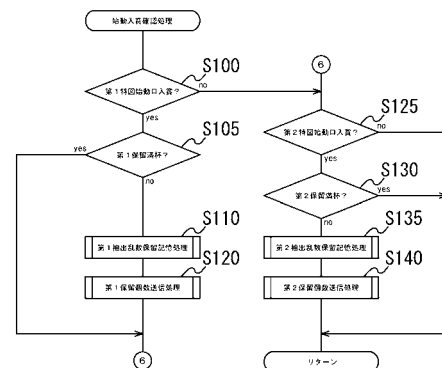
【図 2】



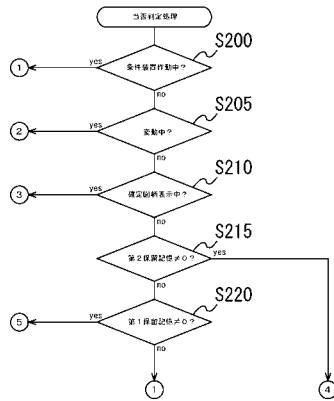
【図 3】



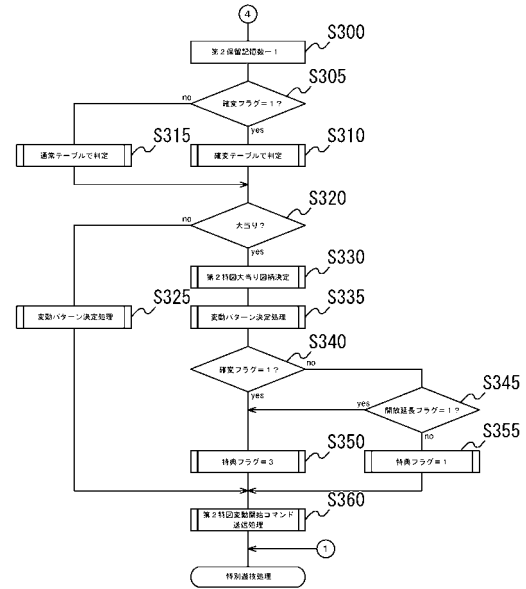
【図 4】



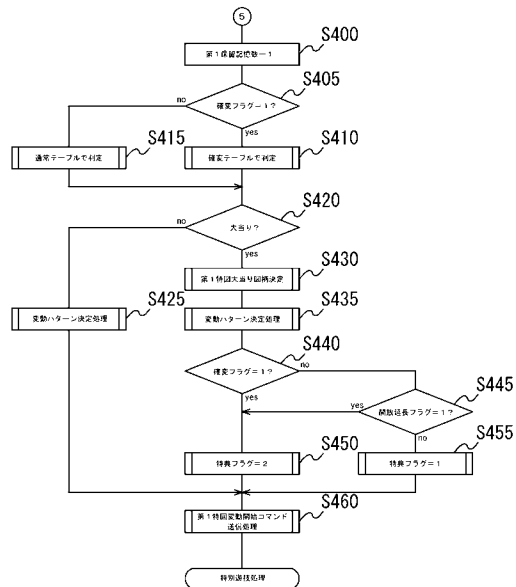
【図 5】



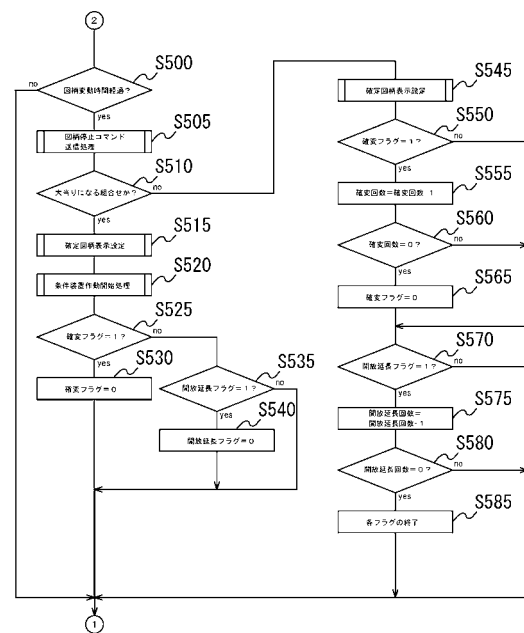
【図 6】



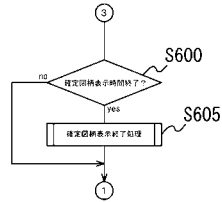
【図 7】



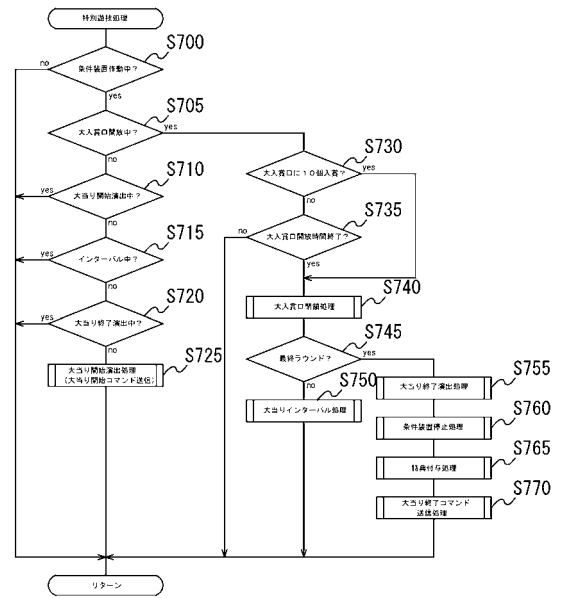
【図 8】



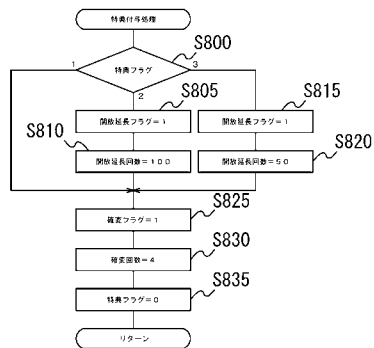
【図 9】



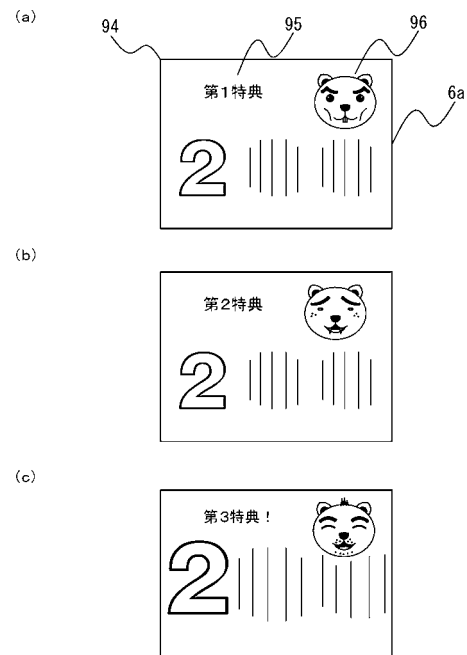
【図 10】



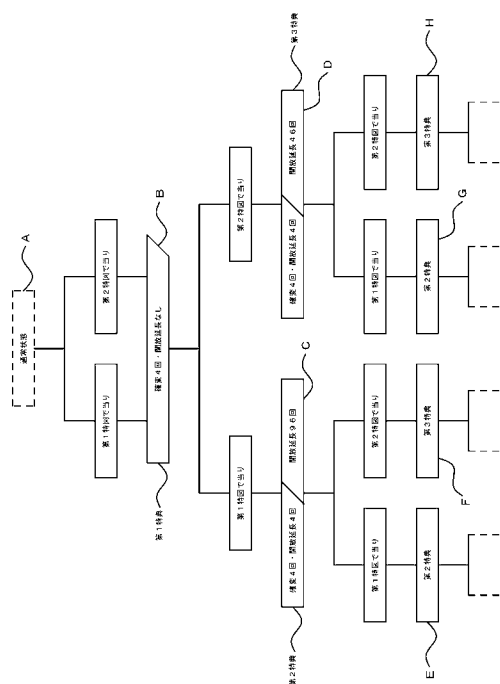
【図 11】



【図 12】



【图 13】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-005992(JP,A)

「CR春一番」,パチンコ必勝ガイド2008年12月6日号,日本,株式会社白夜書房,2008年
11月7日,第20巻第33号,p.72-75

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02