

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5278947号  
(P5278947)

(45) 発行日 平成25年9月4日(2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年5月31日(2013.5.31)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O  
A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2008-279477 (P2008-279477)  
 (22) 出願日 平成20年10月30日 (2008.10.30)  
 (65) 公開番号 特開2010-104565 (P2010-104565A)  
 (43) 公開日 平成22年5月13日 (2010.5.13)  
 (54) 審査請求日 平成23年8月3日 (2011.8.3)

(73) 特許権者 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100123559  
 弁理士 梶 俊和  
 (72) 発明者 木下 貴章  
 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 土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

球の流下による遊技を実現する遊技領域が形成された遊技盤と、  
 遊技領域を流下する球が流入可能に配置された振分け部材と、  
 該振分け部材によって振り分けられた球が流入可能な第1始動口と、  
 該振分け部材によって振り分けられた球が流入可能な第2始動口と、  
 前記第1始動口への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始動口への球の入球を契機として第2抽選を実行する第2抽選手段と、  
 前記第1抽選の抽選結果に基づいて第1図柄を決定し、第2抽選の抽選結果に基づいて  
 第2図柄を決定する図柄決定手段と、  
 前記第1図柄を表示する第1図柄表示手段と、  
 前記第2図柄を表示する第2図柄表示手段と、  
 前記第1抽選の抽選結果及び前記第2抽選の抽選結果を演出表示する演出表示手段と、  
 前記第1抽選の抽選結果及び前記第2抽選の抽選結果を保留記憶する保留記憶手段と、  
 前記第1図柄表示手段の変動表示及び前記第2図柄表示手段の変動表示を制御する図柄  
 表示制御手段と、

前記演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、  
 前記第1図柄表示手段における前記第1図柄の変動表示パターンを複数有する第1変動  
 表示パターンテーブルと、  
 前記第2図柄表示手段における前記第2図柄の変動表示パターンを複数有する第2変動

10

20

表示パターンテーブルと、

前記第1図柄の変動表示パターンを前記第1変動表示パターンテーブルから選択し、前記第2図柄の変動表示パターンを前記第2変動表示パターンテーブルから選択する変動表示パターン選択手段と、を備える遊技機であって、

前記振分け部材は、

前記第1始動口と前記第2始動口とに向けて回転により左右に交互に球を振り分けるように構成されており、

軸部を中心に回転可能であり、

前記遊技領域を流下した球が入球する球受け部を有し、

該球受け部に入球した該球の重心と前記軸部とが鉛直方向にて重ならないように配置され、

10

前記図柄表示制御手段は、前記第1抽選及び前記第2抽選による抽選の順序に対応して前記第1図柄及び前記第2図柄を交互に表示するように前記第1図柄表示手段の図柄表示及び前記第2図柄表示手段の図柄表示を制御し、

前記演出制御表示手段は、前記保留記憶手段に記憶された抽選結果の中に当りがある場合に、その当りを示唆する演出を複数変動に跨って前記演出表示手段に表示させ、

前記第1変動表示パターンテーブル及び前記第2変動表示パターンテーブルは、前記第1図柄表示手段及び前記第2図柄表示手段における図柄表示の変動開始から変動停止までの変動時間が略同じ時間に設定された固定時間パターンを有しており、

前記変動表示パターン選択手段は、少なくとも複数回連続して固定時間パターンを選択する、遊技機。

20

### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、遊技機に係り、特に複数の抽選手段を備え、複数の抽選手段による抽選を偏りなく実行可能な遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

パチンコ機においては、弾球された球が遊技領域（遊技盤面上又はその近傍に形成された領域であって、球の流下による遊技や演出を実現するための領域。）を流下して、その流下の過程で球が遊技領域内の遊技釘（ゲージともいう。）や風車に衝突しつつ転回して流下方向が変化する。その結果、遊技領域上に配置された各種入賞口に球が入賞すれば所定の景品球払出しがされ、一方いずれの入賞口にも入賞せずアウト口に球が流入すれば景品球払出しがされない。遊技者は、弾球における自らの技量を発揮して、又は球の流下における偶然性を利用しつつ球の入賞及び景品球払出しを期待し、遊技を楽しむのである。

30

#### 【0003】

遊技者は、パチンコ機において大当たりに入賞すると、多くの景品球払出しを得ることができるために、大当たりとなることを期待して遊技を行う。この大当たりの態様として、一般的に第1の特別遊技（1種大当たり又は図柄変動大当たりともいう。）と第2の特別遊技（2種大当たり又は役物大当たりともいう。）とが存在しており、各大当たりを個別に実現可能な1種タイプ及び2種タイプのパチンコ機や、いずれの大当たり態様も実現可能な1種2種タイプのパチンコ機が概念できる。

40

#### 【0004】

近年、1種タイプの遊技機において、1種大当たりの抽選手段を複数備え、複数の抽選手段の各々が1種大当たりを発生させるように構成した1種1種タイプの遊技機が提供されている。この1種1種タイプの遊技機は、各々の抽選手段による抽選の契機となる始動入賞口を複数備えており、各始動入賞口への球の入球を契機として抽選手段による大当たり抽選が行われる。

#### 【0005】

50

例えば、第1抽選手段と第2抽選手段を備えた1種1種タイプの遊技機は、第1抽選手段の抽選契機となる第1始動入賞口と、第2抽選手段の抽選契機となる第2始動入賞口と、を備えている。この遊技機は、第1始動入賞口に球が入球すると第1抽選手段による抽選が実行され、第2始動入賞口に球が入球すると第2抽選手段による抽選手段が実行される。例えば、第1始動入賞口に対してのみ球が入球した場合には、第1抽選手段による抽選のみが行われることとなる。そして、各抽選手段による抽選結果は、図柄表示装置等を介して遊技者に対して報知される。

#### 【0006】

また、1種大当たりの抽選手段を備えた遊技機は、抽選手段による抽選がなされた際に、その抽選結果を遊技者に対して直ちに報知できない場合に、予め定められた範囲で取得した抽選結果を保留記憶する保留記憶手段を備えたものがある。この保留記憶手段は、抽選手段毎に予め定められた数の抽選結果を記憶するように構成されており、予め定められた数の抽選結果が記憶されている状態ではそれ以上の抽選結果は記憶できないように構成されている。

10

#### 【0007】

このような保留記憶手段を備え、第1抽選手段による第1抽選と第2抽選手段による第2抽選が実行される1種1種タイプの遊技機では、例えば、第1抽選のみが偏って実行されると、第2抽選が実行されないだけでなく、最大保留数より多い数の第1抽選手段の抽選結果は記憶されず、仮に遊技者にとって有益な抽選結果であっても、その抽選結果は破棄されてしまう。したがって、遊技者に対して抽選手段による抽選結果を付与する機会が少くなり、遊技者にとって不利益となるおそれがある。

20

#### 【0008】

例えば、特許文献1及び特許文献2には、このような問題に鑑みてなされた入球装置が記載されている。これらの入球装置は、複数の異なる抽選手段に対応した複数の球検出手段と、入球装置に入球した球を振り分けて各球検出手段で検出される比率を変化させる振分手段と、各球検出手段が球を検出した際に各検出手段に対応する抽選手段による抽選結果を保留記憶する記憶手段と、を備える。保留記憶手段は、遊技者に対して直ちに抽選結果を報知できない場合には予め定められた範囲で取得した抽選結果を保留記憶する。振分手段は、抽選結果の保留記憶が少ない方の抽選手段に対応する球検出手段に球を振り分ける。

30

#### 【0009】

【特許文献1】特開2005-334253号公報

【特許文献2】特開2005-349105号公報

#### 【発明の開示】

##### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0010】

これらの入球装置は、球が入球する度に保留記憶手段の保留数を確認してから球を振り分けており、常に保留記憶手段を監視する監視手段及び保留数に基づく振分手段の振分制御手段が必要であり、部品点数の増加及び処理時間の遅延を招くおそれがある。

#### 【0011】

40

本発明は、上記の事情に鑑みて為されたものであり、複数の抽選手段を有する遊技機において、複雑な制御手段を要することなく、偏りなく複数の抽選手段による抽選を実行することが可能な遊技機を提供することを例示的課題とする。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0012】

上記の課題を解決するために、本発明の例示的側面としての遊技機は、球の流下による遊技を実現する遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域を流下する球が流入可能に配置された振分け部材と、振分け部材によって振り分けられた球が流入可能な第1始動口と、振分け部材によって振り分けられた球が流入可能な第2始動口と、第1始動口への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2始動口への球の入球を契機とし

50

て第2抽選を実行する第2抽選手段と、第1抽選の抽選結果に基づいて第1図柄を決定し、第2抽選の抽選結果に基づいて第2図柄を決定する図柄決定手段と、第1図柄を表示する第1図柄表示手段と、第2図柄を表示する第2図柄表示手段と、第1抽選の抽選結果及び前記第2抽選の抽選結果を演出表示する演出表示手段と、第1抽選の抽選結果及び第2抽選の抽選結果を保留記憶する保留記憶手段と、第1図柄表示手段の変動表示及び第2図柄表示手段の変動表示を制御する図柄表示制御手段と、演出表示手段の演出表示を制御する演出制御手段と、を備え、振分け部材は、第1始動口と第2始動口とに向て交互に球を振り分けるように構成されており、図柄表示制御手段は、第1抽選及び第2抽選による抽選の順序に対応して第1図柄及び第2図柄を交互に表示するように第1図柄表示手段の図柄表示及び第2図柄表示手段の図柄表示を制御する。

10

#### 【0013】

このように構成された遊技機によれば、振分け部材によって第1始動口と第2始動口に交互に球を振り分けて入球させることができる。第1始動口と第2始動口に交互に球を入球させることにより、第1抽選と第2抽選とを交互に実行することができ、偏りなく複数の抽選手段による抽選を実行することができる。

#### 【0014】

また、保留記憶手段が抽選手段毎に予め定められた上限内に記憶可能に構成されている場合は、第1抽選の抽選結果による抽選結果と第2抽選手段による抽選結果を交互に記憶するため、一方の抽選結果のみに偏って記憶する場合と比較して、上限数の抽選結果を記憶し易くなり、抽選手段の抽選に基づく利益を遊技者に付与し易くなる。

20

#### 【0015】

具体的には、保留記憶手段が抽選手段毎に4回分の抽選結果を記憶できる構成であれば、一方の抽選手段に偏って抽選が実行される場合は、一方の抽選手段の最大保留数である4回分の抽選結果のみを保留記憶手段によって記憶する。しかし、各抽選手段による抽選が交互に実行される場合には、一方の抽選手段の最大保留数である4回分と他方の抽選手段の最大保留数である4回分とを合わせた8回分の抽選結果を保留記憶手段によって記憶することができる。

#### 【0016】

複数の抽選手段を備えた遊技機において、一方の抽選手段に偏って抽選が実行されると、その抽選手段における最大保留数より多くの抽選結果は記憶されず、仮に遊技者にとって有益な抽選結果であっても、その抽選結果は遊技者に報知されずに廃棄されてしまい、遊技者はその抽選結果による利益を受けることができない。その結果、一方の抽選手段における最大保留数の抽選結果が保留記憶手段によって記憶された際には、他方の抽選手段における保留に充分な余裕があったとしても、遊技者が球の発射を停止して遊技を中断して円滑に遊技が継続されないおそれがある。

30

#### 【0017】

しかし、各抽選手段による抽選を交互に実行させることにより、複数の保留記憶手段による保留数を最大限活用することができ、保留記憶手段によって記憶されない抽選結果を減らすことができる。遊技者は、抽選による利益を失う機会が減り、更に保留記憶手段の保留数に基づいて球の発射を停止する等の操作が不要となり、集中して遊技を行うことが可能となる。

40

#### 【0018】

なお、振分け部材は、遊技領域を流入する球を第1始動口と第2始動口に振り分けて導くことができるものであればよく、種々の構成を採用することができる。例えば、駆動手段を備え、遊技領域を流下する球が流入した際に、第1始動口に球を導く状態と第2始動口に球を導く状態とを実現して、球を振り分けるように構成してもよい。また他の構成として、遊技領域を流下する球が流入した際に、流入した球の自重によって、第1始動口に球を導く状態と第2始動口に球を導く状態とを実現して、球を振り分けるように構成してもよい。

#### 【0019】

50

第1図柄表示手段における第1図柄の変動表示パターンを複数有する第1変動表示パターンテーブルと、第2図柄表示手段における第2図柄の変動表示パターンを複数有する第2変動表示パターンテーブルと、第1図柄の変動表示パターンを第1変動表示パターンテーブルから選択し、第2図柄の変動表示パターンを第2変動表示パターンから選択する変動表示パターン選択手段と、を更に備え、第1変動表示パターンテーブル及び第2変動表示パターンテーブルは、第1図柄表示手段及び第2図柄表示手段における図柄表示の変動開始から変動停止までの変動時間が略同じ時間に設定された固定時間パターンを有しており、変動表示パターン選択手段は、少なくとも複数回連続して固定時間パターンを選択するように構成することが望ましい。

## 【0020】

10

第1図柄表示手段における第1図柄の第1変動表示パターンと第2図柄表示手段における第2図柄の第2変動表示パターンは、固定時間パターンを各々含んでおり、変動表示パターン選択手段が、少なくとも複数回連続して固定時間パターンを選択することにより、連続して同じ変動時間で第1図柄表示手段と第2図柄表示手段に図柄を変動表示させることができる。第1抽選の抽選結果と第2抽選の抽選結果を交互に表示する際に、変動時間を略同じにすることにより、連続して一体的な変動表示を行うことができる。

## 【0021】

例えば、第1抽選の抽選結果に対応する演出表示と第2抽選の抽選結果に対応する演出表示を同じ変動時間で演出表示することができる。複数の変動に亘って同じ変動時間で演出表示を行うことにより、複数の変動に亘って関連性のある演出表示を実行し易くなる。

20

## 【0022】

略同じ変動時間の変動表示パターンを連続して選択することにより、抽選結果に対応する演出変動毎に独立した演出表示だけでなく、複数の抽選結果に対応する複数の演出表示に亘って連続性のある演出表示を行うことができる。ストーリーとして連続性のある演出や、段階的に大当たりに近づいていくような連続性のある演出等、複数の演出表示に亘って関連性を有する演出表示を行うことにより、演出パターンを多様化することができる。

## 【0023】

保留記憶手段に記憶された抽選結果を参照し、この抽選結果に基づいて連続した抽選結果の演出表示に対して特別演出を付与するか否かを決定する特別演出決定手段を更に備え、演出制御手段は、特別演出決定手段によって特別演出を付与することが決定した場合に、特別演出を演出表示するように演出表示手段を制御するように構成することが望ましい。

30

## 【0024】

特別演出決定手段は、保留記憶手段に記憶された抽選結果を参照し、参照した抽選結果に基づいて特別演出を付与するか否かを決定する。特別演出は、第1抽選の抽選結果及び第2抽選の抽選結果の演出表示と合わせて演出表示可能な演出又は、第1抽選の抽選結果及び第2抽選の抽選結果の演出表示と差し替えて演出表示可能な演出であり、複数の抽選結果に対応する演出表示において連続して表示される。

## 【0025】

40

例えば、複数回の変動に亘って、演出表示開始時に特別演出として背景に所定のキャラクタを表示する演出表示や、複数変動に亘って演出表示終了時に、表示画面上に横切る物体を表示する演出表示を例示でき、通常の第1抽選の抽選結果及び第2抽選の抽選結果の演出表示とは異なる表示態様が好ましい。このような特別演出を連続して演出表示することにより、複数の抽選結果に対応する演出表示に亘って通常とは異なる特別演出が表示されていることを遊技者が認識し易くなる。

## 【0026】

また、特別演出は、保留記憶手段に記憶された抽選結果に基づいており、1の抽選結果を複数の抽選結果の演出表示に亘って連続するように演出することが可能となる。例えば、遊技者にとって利益となる当りの抽選結果が保留記憶手段に記憶されている場合、当りである抽選結果より先の抽選結果を演出表示する際に、当りが近いことを特別演出として

50

演出表示する。その後に、当りの抽選結果に対応する演出をする。このように、当りの抽選結果に関する演出表示を複数の抽選結果に対応する演出表示に亘って表示することができ、遊技者との期待感を高めることができる。

#### 【0027】

更に、特別演出を演出表示する抽選結果に対応する変動表示パターンを固定時間パターンとすることにより、略同じ時間の特別演出を複数の変動に亘って演出表示することができ、より連続性かつ一体感のある演出を行うことが可能となる。

#### 【0028】

本発明の更なる目的又はその他の特徴は、以下添付図面を参照して説明される好ましい実施の形態によって明らかにされるであろう。

10

#### 【発明の効果】

#### 【0029】

本発明に係る遊技機によれば、振分け部材によって第1始動口と第2始動口に交互に球を入球させ、第1抽選と第2抽選とを交互に実行することができ、一方の抽選手段への偏りを抑制し、複数の抽選手段による抽選を偏りなく実行することができる。また、保留記憶手段を備え、保留記憶手段が抽選手段毎に予め定められた上限内に記憶可能に構成されている場合は、第1抽選の抽選結果による抽選結果と第2抽選手段による抽選結果を交互に記憶するため、一方の抽選結果のみに偏って記憶する場合と比較して、上限数の抽選結果を記憶し易くなり、抽選手段の抽選に基づく利益を遊技者に付与し易くすることが可能となる。

20

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0030】

以下、本発明の実施の形態1について図面を用いて説明する。図1は、本発明の実施の形態1に係る遊技機としてのパチンコ機2の正面図である。図2は、図1に示すパチンコ機の背面図である。このパチンコ機2は、枠体(遊技機枠)3、遊技盤ユニット、前面ガラス(前面透明板)10、発射ユニット(不図示)、貯留皿14を有し、遊技盤ユニットには、遊技媒体としての球の流下による遊技を実現するための遊技領域が形成されている。

#### 【0031】

パチンコ機2は、遊技者が後述する発射ハンドル15を操作することによって、遊技領域16に向けて球が発射ユニットによって発射され、球の流下による遊技が実現される。なお、パチンコ機は、アレンジボール機、雀球機等の組合せ式パチンコ機、いわゆるデジパチタイプ(1種タイプ)やハネモノタイプ(2種タイプ)のパチンコ機等のあらゆるパチンコ機が概念できるが、本実施の形態においては、複数の抽選手段によるデジパチ遊技(1種遊技、図柄変動遊技ともいう。)を実現するいわゆる1種1種タイプのパチンコ機について例示説明する。なお、図柄変動遊技については後述する。

30

#### 【0032】

パチンコ機2の枠体3は、後述する遊技盤ユニットを保持するためのもので、このパチンコ機2の周囲及び前方又はそれに加えて後方を囲むように構成される。枠体3の内部側には、遊技盤ユニットの他にも後述する各種電子基板や遊技媒体用の経路等各種機構部品が配置され、枠体3によって周囲側面及び前面又はそれに加えて後方からのパチンコ機2内部側への不正アクセスが防止されるようになっている。

40

#### 【0033】

パチンコ機2の周囲を囲む筐体枠4、その内側にヒンジ部(揺動支持部)22によって前方開閉可能に揺動支持されて遊技盤ユニットを保持する機枠9、機枠9の前方にヒンジ部22によって前方開閉可能に揺動支持されて前面ガラス10とその周囲を装飾する装飾部材32とを保持する装飾枠12とを有して枠体3が構成される。なお、前面ガラス10は、枠体3内部側に保持された遊技盤6を前方から遊技者が視認することができるようになるための透明部材である。

#### 【0034】

50

貯留皿14は、遊技者の持ち球を貯留するためにパチンコ機2の前面に配置された皿部材であって、本実施の形態においては上皿14aと下皿14bとを有している。上皿14aは、球排出ボタン14cを有して遊技盤6の下方、すなわち装飾枠12の下方部分に配置され、下皿14bは、その上皿14aの更に下方に配置されている。

## 【0035】

遊技盤ユニットは、遊技盤面(表面)側の略中央にセンター役物7が配置された遊技盤6を有しており、その遊技盤には多数の遊技釘も配置されている。センター役物7の中央部には、演出表示手段としての演出表示装置7aが配置されるとともに、この演出表示装置7aを露出させるための開口部が形成されている。

## 【0036】

また、演出表示装置7aの上部には、第1図柄表示手段としての第1図柄表示装置17と第2図柄表示手段としての第2図柄表示装置18が設けられている。第1図柄表示装置17には、第1の遊技に対応する第1抽選手段の抽選結果である第1図柄17aの変動が表示され、第2図柄表示装置18には第2の遊技に対応する第2抽選手段102の抽選結果である第2図柄18aの変動が表示される。

## 【0037】

第1図柄17aは、第1始動口29bへの球23の入球を契機として実行される第1抽選の結果に対応した図柄である。第1図柄17aの変動表示が所定の当選態様で停止することにより第1特別遊技としての大当りが発生する。第2図柄18aは、第2始動口29cへの球23の入球を契機として実行される第2抽選の結果に対応した図柄である。第2図柄18aの変動表示が所定の当選態様で停止することにより第2特別遊技としての大当りが発生する。

## 【0038】

演出表示装置7aは、例えば、液晶表示装置・有機ELディスプレイ・LED等により構成されて遊技者が遊技盤の前面側から視認可能となるように配置され、映像表示を行うものである。この演出表示装置7aには、第1の遊技に対応する第1遊技領域7bと第2の遊技に対応する第2遊技領域7cを有する。第1遊技領域7bには第1図柄17aに連動する第1装飾図柄7dを含む演出表示がなされ、第2遊技領域7cには第2図柄18aに連動する第2装飾図柄7eを含む演出表示がなされる。第1装飾図柄7dは、第1抽選手段の抽選結果を視覚的に演出するための図柄であり、第1の遊技に対応する。第2装飾図柄7eは、第2抽選手段102の抽選結果を視覚的に演出するための図柄であり、第2の遊技に対応する。

## 【0039】

遊技盤6は、その遊技盤の前面側に球(遊技媒体)23の流下による遊技を実現するための遊技領域16を構成するための遊技装置体であり、遊技盤を前方から遊技者にとって視認可能となるように枠体3(本実施の形態においては、枠体3の一部としての機枠9。)に保持されている。その遊技盤6には略円形状に周囲を囲むようにレール飾りが取り付けられており、レール飾りの内周面が遊技盤6の表面に対して立設するように配置されている。そして、その内周面によって画定され、内周面に面した略円形状の領域が遊技領域16となっている。

## 【0040】

遊技盤6の裏面側には、パチンコ機2の全体の制御を行うメイン制御基板100を収容したメイン制御基板ケース35と、演出表示装置7aの画像演出の制御を行うサブ制御基板120を収容した画像制御基板ケース36と、景品球の払出しを制御する払出制御基板(図示せず)を収容した払出制御基板ケース37と、電源基板(図示せず)を収容した電源基板ケース38と、が配置されている。この各制御基板ケースに収容された各制御基板によって遊技が実現される。更に、遊技盤6の裏面側には、パチンコ機2の遊技状態等の遊技情報を外部に出力するための外部出力端子板39が設けられている。

## 【0041】

遊技釘は、遊技領域16を流下する球23と衝突してその流下方向を変更させるもので

10

20

30

40

50

あり、多数が遊技領域内に配置されている。また、遊技領域 16 には、普通入賞口 28、始動入賞ユニット 29、及び中央大入賞口 31 等が配置されており、流下する球 23 が各入賞口等に流入したり、遊技釘に衝突したりすることによって、球 23 による流下遊技を楽しむことができるようになっている。

#### 【 0 0 4 2 】

次いで、図 3 から図 5 に基づいて、球振分けユニットとしての始動入賞ユニット 29 について詳細に説明する。図 3 は、始動入賞ユニット 29 の正面図であり、図 4 は、図 3 に示した A - A 断面図であり、図 5 は、始動入賞ユニット 29 の振分け部材の斜視図であるなお、始動入賞ユニット 29 の遊技者側（前側）には、始動入賞ユニット 29 全体を覆うように配置されたカバー部材が設けられているが、図 3 及び図 4 においては、説明のためカバー部材を省略する。

10

#### 【 0 0 4 3 】

始動入賞ユニット 29 は、遊技領域 16 を流下する球 23 が流入可能な流入口 29a と、球 23 が流入可能な第 1 領域としての第 1 始動口 29b と、第 2 領域としての第 2 始動口 29c と、流入口 29a から流入した球 23 を第 1 始動口 29b に向けて導く状態と球 23 を第 2 始動口 29c に向けて導く状態とを実現可能であり、球 23 を第 1 始動口 29b と第 2 始動口 29c とに振り分ける振分け部材としての回転体 29d と、回転体 29d の移動を規制する規制部材としてのバネ部材 29e と、を有する。

#### 【 0 0 4 4 】

流入口 29a は、遊技領域 16 を流下する球 23 が流入可能に配置されている。流入口 29a から流入した球 23 は、回転体 29d に導かれる。回転体 29d は、軸部 29f を中心に図 4 に示す反時計回りに回転可能に構成されている。回転体 29d は、流入口 29a から流入した球 23 が入球可能な第 1 球受け部 29g と第 2 球受け部 29h とを有する。

20

#### 【 0 0 4 5 】

第 1 球受け部 29g は、右方に向かって開口形成されており、入球した球 23 を右方に配置された第 1 始動口 29b に向けて誘導する。一方、第 2 球受け部 29h は、左方に開口する開口形成されており、入球した球 23 を左方に配置された第 2 始動口 29c に向けて誘導する。第 1 球受け部 29g と第 2 球受け部 29h は、回転体 29d を円周方向に 4 分割した区画毎に交互に配置されている。回転体 29d が 90 度ずつ回転することにより、流入口 29a から流入した球 23 を入球可能な位置に交互に配置される。

30

#### 【 0 0 4 6 】

第 1 球受け部 29g 及び第 2 球受け部 29h は、入球した球 23 の重心が軸部 29f より前後方向において前方にずれて位置するように構成されている。したがって、第 1 球受け部 29g 又は第 2 球受け部 29h に球 23 が入球すると、入球した球の自重によって回転体 29d が回転して、第 1 球受け部 29g 又は第 2 球受け部 29h に入球した球 23 が回転体 29d から落下する。

#### 【 0 0 4 7 】

回転体 29d の側面には、垂直に交差する突起部 29k が設けられている。突起部 29k にはバネ部材 29e が係合しており、回転体 29d の回転移動が規制されている。バネ部材 29e は、球 23 の自重による回転方向（図示する反時計回り方向）に対しては、球 23 の自重の回転成分より小さい力で規制し、時計回り方向に対しては球 23 の自重より大きい力で規制する。この構成によれば、球 23 の自重による回転力に対しては、回転体 29d を回転させるように規制を解除して、球 23 の自重による回転力より小さい力や、時計回りの力に対しては、回転体 29d の回転移動を規制することができる。

40

#### 【 0 0 4 8 】

次いで、回転体 29d による球 23 の振分け態様について、図 6 に基づいて詳細に説明する。（a）は、流入口 29a から流入した球 23 が入球可能な位置に第 1 球受け部 29g が配置された状態である。バネ部材 29e は回転体 29d の回転移動を規制している。この状態で球 23 が流入口 29a から入球すると、第 1 球受け部 29g に球 23 が入球し

50

て( b )に示す状態となる。

【0049】

第1球受け部29gに入球した球23の重心は、前後方向において軸部29fより前方に位置しており、この重心に球23の自重が作用する。(b)において示す矢印Gは重力を模式的に示している。この重力Gは、回転体29dの軸部29fを中心として回転方向に作用する力(X成分)とその直交方向(半径方向)に作用する力(Y成分)とに分解できる。この重力のX成分によって、回転体29dが反時計回り方向に回転しようとする。バネ部材29eは、回転体29dの移動を規制しているが、バネ部材29eが球23の自重によって弾性変形するため、回転体29dは反時計回り方向に回転移動する。

【0050】

(c)は回転体29dが回転移動している状態を示している。回転体29dが約90度回転すると、バネ部材29eと突起部29kとの係合が解除され、バネ部材29eが再び回転方向の移動を規制する。このとき、第1球受け部29gに入球した球23は、回転体29dから落下する。各球受け部から落下した球23は、回転体29dの直下に配置された傾斜面に落下する。傾斜面は、正面視にて中央から側方に向けて下降するように傾斜している。第1球受け部29gは、右方に開口形成されており、左方には球23を通過させる開口が形成されていないため、第1球受け部29gから落下した球23は、傾斜面に沿って右方の第2始動口29cに向けて流下する。

【0051】

このようにして球23の自重によって回転体29dが90度ずつ回転し、第1球受け部29gと第2球受け部29hに交互に球23を流入させることができる。そして、各球受け部に入球した球23は、回転体29dが回転移動することにより、第1始動口29bと第2始動口29cに交互に振り分けられる。第1始動口29bと第2始動口29cには、球23の入球を検出する第1始動口センサ29mと第2始動口センサ29nが各々設けられている。各始動口センサによって球23の入球が検出されると、後述する入球判定手段108によって球23が各始動口に入球したと判定され、第1始動口29bと第2始動口29cへの球23の流入を契機として、第1抽選手段101と第2抽選手段102による抽選が行われる。

【0052】

次いで、パチンコ機2の遊技の流れについて説明する。図示しない球発射装置により球23が発射されると、球23はレール飾りの内周面に沿いつつ進行して遊技領域16内の上部に至る。その後、球23は、複数の通過軌跡に沿って移動し、遊技釘に衝突しつつ遊技領域16を下方に流下する。あるものは普通入賞口28に流入して一定数の景品球払出しの契機となり、あるものはいずれの入賞口にも流入せずに遊技領域内最下部に位置するアウト口30に流入してアウト球としてパチンコ機2の外部側へと排出される。

【0053】

この始動入賞ユニット29に球23が流入すると、第1始動口29bと第2始動口29cに交互に球23が入球する。第1始動口29bに球23が入球すると、第1図柄表示装置17において第1図柄17aが表示され、演出表示装置7aの第1遊技領域7bにおいて第1装飾図柄7dを含む演出表示がなされる。第2始動口29cに球23が入球すると、第2図柄表示装置18において第2図柄18aが表示され、演出表示装置7aの第2遊技領域7cにおいて第2装飾図柄7eを含む演出表示がなされる。

【0054】

第1図柄17a、第2図柄18a、第1装飾図柄7d、及び第2装飾図柄7eの表示は、変動開始から予め定められた所定時間を経過した後に停止する。第1図柄17a及び第1装飾図柄7dが所定の当選態様で停止すると、遊技者に有利な遊技状態である第1特別遊技に移行し、中央大入賞口31の開閉動作が開始される。また、第2図柄18a及び第2装飾図柄7eが所定の当選態様で停止すると、遊技者に有利な遊技状態である第2特別遊技に移行し、中央大入賞口31の開閉動作が開始される。そして、中央大入賞口31が開放して多量の入賞球を受け入れ、多量の景品球が貯留皿14へと払い出されるようにな

10

20

30

40

50

っている。

【0055】

次いで、このパチンコ機2のシステム構成について詳細に説明する。図7は、パチンコ機2の機能ブロックを示した図である。パチンコ機2は、メイン制御基板とサブ制御基板とを有する制御装置がパチンコ機2の動作制御、表示装置等の演出制御、遊技の進行制御を行う。制御装置には、入賞口としての普通入賞口28、始動入賞ユニット29、及び中央大入賞口31、及び表示装置としての第1図柄表示装置17、第2図柄表示装置18、演出表示装置7a等の各部品が電気的に接続されている。

【0056】

メイン制御基板100は、第1抽選手段101と、第2抽選手段102と、図柄決定手段103と、保留記憶手段104と、図柄表示制御手段105と、特別演出決定手段106と、パターン記憶手段107と、入球判定手段108と、特別遊技制御手段109と、を備える。サブ制御基板120は、演出決定手段121、演出制御手段122と、演出パターン記憶手段123と、を備える。なお、メイン制御基板100に含まれる各機能は、サブ制御基板120に搭載されるように構成してもよいし、サブ制御基板120に含まれる各機能は、メイン制御基板100に搭載されるように構成してもよい。

10

【0057】

第1抽選手段101は、第1始動口29bへの球23の入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である第1特別遊技へ移行するか否かを判定するための第1乱数値を取得する。第2抽選手段102は、第2始動口29cへの球23の入球を契機として、通常遊技より遊技者に有利な状態である第2特別遊技へ移行するか否かを判定するための第2乱数値を取得する。

20

【0058】

第1抽選手段101及び第2抽選手段102は、乱数値に基づいて第1特別遊技又は第2特別遊技へ移行するか否かを判定する当否判定で参照する当否判定テーブルを複数保持する。複数の当否判定テーブルには、当り又は外れという抽選結果と乱数値とが対応付けられており、当りと対応付けられた乱数値の範囲設定に応じて当否確率が定まる。第1抽選手段は、第1乱数値に基づいて、第2抽選手段は、第2乱数値に基づいて抽選結果を取得する。取得した抽選結果は、保留記憶手段104において一時的に記憶される。

30

【0059】

第1抽選手段101及び第2抽選手段102は、通常時には通常確率の当否判定テーブルを参照し、通常より当選確率が高い確率変動時には通常確率より当りの確率が高い当否判定テーブルを参照する。第1抽選手段101及び第2抽選手段102は、複数の当否判定テーブルのうちいずれかの当否判定テーブルを適宜選択して参照し、乱数値が当りであるか否かを判定する。

【0060】

第1乱数値及び第2乱数値は、例えば、「0」から「65535」までの範囲の値から取得されるように構成できる。なお、乱数は、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。

40

【0061】

保留記憶手段104は、第1抽選手段101の抽選結果を記憶する第1保留手段104aと、第2抽選手段102の抽選結果を記憶する第2保留手段104bと、を備える。各保留手段における保留数は各々上限があり、抽選結果は、各保留手段における保留数が所定の上限に達するまで記憶される。本実施の形態では、各保留手段の保留数の上限を各々4とする。各保留手段により保留された保留数は、ランプ等で表示して、遊技者が保留数を確認できるように構成されている。

【0062】

第1抽選手段101の抽選結果である第1抽選結果は、第1図柄表示装置17において第1図柄として表示される。また、第1図柄に連動して、演出表示装置7aの第1遊技領域7bにおいて第1装飾図柄7dを含む演出表示がなされる。第2抽選手段102の第2

50

抽選の抽選結果は、第2図柄表示装置18において第2図柄18aとして表示される。また、第2図柄に連動して、演出表示装置7aの第2遊技領域7cにおいて第2装飾図柄7eの形で変動表示される。

【0063】

図柄決定手段103は、第1図柄表示装置17、第2図柄表示装置18、演出表示装置7aに表示する第1図柄、第2図柄、及び各図柄の変動表示パターン、第1抽選手段101及び第2抽選手段102の抽選結果に応じて決定する。

【0064】

パターン記憶手段107は、第1図柄及び第2図柄の停止図柄パターンを決定するため10に参照すべき図柄パターンテーブル107aを備える。図柄パターンテーブル107aは、第1図柄17aを決定するための第1図柄パターンテーブル107bと、第2図柄18aを決定するための第2図柄パターンテーブル107cと、を有する。各図柄パターンには、第1図柄17a及び第2図柄18aと抽選結果とが関連付けられている。

【0065】

パターン記憶手段107は、図柄変動表示パターンを決定するために参照すべき図柄変動表示パターンテーブル107dを備える。図柄変動表示パターンテーブル107dは、第1図柄17aを決定するための第1図柄変動表示パターンテーブル107eと、第2図柄18aを決定するための第2図柄変動表示パターンテーブル107fと、を有する。各図柄変動表示パターンは、図柄変動表示パターンと抽選結果とが関連付けられている。

【0066】

各図柄変動表示パターンは、図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた変動表示パターンである。変動態様は、図柄変動の態様と変動時間を含んでいる。変動時間は、図柄が変動を開始してから図柄が停止するまでの時間であり、図柄変動の終了条件として定められている。変動時間の経過時に図柄の変動が停止される。図柄変動表示パターン毎に変動時間は異なるように設定されている。本実施の形態における図柄変動表示パターンテーブル107dは、異なる変動時間に設定された図柄変動表示パターンを含む変動時間パターンテーブル107gと、変動時間が略同じに設定された図柄変動表示パターンのみを含む固定時間パターンテーブル107hと、を備える。

【0067】

図柄決定手段103は、第1図柄決定手段103aと、第2図柄決定手段103bと、を有する。第1図柄決定手段103aは、第1抽選手段101の抽選結果を取得し、第1図柄パターンテーブル107bを参照し、第1図柄17aの停止図柄を決定する。また、本実施の形態における第1図柄決定手段は、変動表示パターン選択手段の機能も備えており、第1図柄決定手段103aは、第1図柄変動表示パターンテーブル107eを参照し、いずれかの図柄変動表示パターンを選択する。

【0068】

第2図柄決定手段103bは、第2抽選手段102によって決定した抽選結果を取得し、第2図柄パターンテーブル107cを参照し、第2図柄18aの停止図柄を決定する。また、本実施の形態における第2図柄決定手段103bは、変動表示パターン選択手段の機能も備えており、第2図柄決定手段103bは、第2図柄変動表示パターンテーブル107fを参照し、いずれかの図柄変動表示パターンを選択する。

【0069】

なお、図柄決定手段103は、適宜遊技状態に応じて、変動時間パターンテーブル107g又は固定時間パターンテーブル107hから図柄変動表示パターンを選択するように構成してもよい。第1図柄決定手段103a及び第2図柄決定手段103bは、決定した停止図柄及び図柄変動表示パターンを示す情報を図柄表示制御手段105及び演出制御手段122に送る。

【0070】

特別演出決定手段106は、保留記憶手段104に記憶された抽選結果を参照し、抽選結果に基づいて連続した抽選結果の演出表示に対して特別演出を付与するか否かを決定す

10

20

30

40

50

る手段である。特別演出決定手段は、抽選手段による乱数値が所定の値の場合等、所定の契機により、保留記憶手段 104 に記憶された抽選結果を参照して、保留された抽選結果の当否情報及び保留記憶手段に記憶されている保留数を取得する。当否情報は、少なくとも当りか外れかの情報を含んでいれば良い概念である。

#### 【0071】

パターン記憶手段 107 は、特別演出を決定するために参照すべき特別演出パターンテーブル 107k を備える。特別演出決定手段 106 は、保留された抽選結果の当否情報に基づいて特別演出を行うか否かを判定し、特別演出を行うと判定した場合には、保留記憶手段から取得した当否情報と保留数に基づいて、特別演出パターンを実行するゲーム数を決定して、特別演出パターンテーブル 107k を参照して特別演出パターンを選択する。

10

#### 【0072】

特別演出パターンは、少なくとも演出表示装置 7a において、複数の抽選結果に対応する演出表示に亘って表示可能な演出であり、装飾変動表示パターンに基づく演出表示と合わせて表示することができるように構成されている。例えば、保留記憶手段の保留数が 4 個であり、そのうち 4 個目（図柄変動の順序が 4 番目）の抽選結果が当りの場合、特別演出決定手段は、4 回分の抽選結果の演出表示に対応する特別演出であって、1 番目の図柄変動から 4 番目の図柄変動に向かう進行に伴って、当りが近づいていることを遊技者が感じられるようなアツイ演出が進行する特別演出を選択する。この特別演出によれば、1 番目の抽選結果に対応する演出表示から 4 番目の抽選結果に対応する演出表示に向けて徐々に当りが近づいてくるような演出を複数の変動表示に亘って行うことができる。1 変動のみでアツイ演出表示をする場合と比較して、連続性のある演出を段階的に表示できるため、当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

#### 【0073】

特別演出決定手段 106 は、決定した特別演出情報を演出制御手段 122 に送る。このように、複数の図柄の変動表示に亘って演出表示可能な特別演出を設けることにより、関連性のある連続した演出を行うことが可能である。更に、保留記憶手段 104 に記憶されている保留の中に当りがある場合に、その当りを示唆する演出を複数変動に亘って表示することができる。

#### 【0074】

入球判定手段 108 は、各入賞口への球の入球を判定する。入球判定手段 108 は、第 1 始動口センサ 29m の入球検出情報を受け取ると、第 1 始動口 29b に入賞したと判定し、第 2 始動口センサ 29n の入球検出情報を受け取ると、第 2 始動口 29c に入賞したと判定する。入球判定手段 108 は、中央大入賞口 31 内に設けられた大入賞センサ（図示せず）の入球検出情報を受け取ると、中央大入賞口 31 に入賞したと判定する。

30

#### 【0075】

図柄表示制御手段 105 は、第 1 図柄制御手段 105a と、第 2 図柄制御手段 105b と、図柄表示調整手段 105c と、を含む。第 1 図柄制御手段 105a は、第 1 抽選手段 101 による抽選結果を第 1 図柄決定手段 103a により決定された変動表示パターンに基づいて第 1 図柄表示装置 17 に第 1 図柄 17a を変動表示させる。第 2 図柄制御手段 105b は、第 2 抽選手段 102 による抽選結果を第 2 図柄決定手段 103b により決定された変動表示パターンに基づいて第 2 図柄表示装置 18 に第 2 図柄 18a を変動表示させる。

40

#### 【0076】

第 1 図柄制御手段 105a 及び第 2 図柄制御手段 105b は、第 1 図柄 17a 及び第 2 図柄 18a の変動表示を開始するタイミングと停止するタイミングにおいて、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出制御手段 122 に送信する。このコマンドを送ることにより、図柄表示制御手段 105 及び演出制御手段 122 による変動表示が同期して、連動を保つことが可能となる。

#### 【0077】

図柄表示調整手段 105c は、第 1 図柄 17a 及び第 2 図柄 18a のうち、一方を変動

50

表示させる間は他方の変動表示の開始を待機させる。図柄表示調整手段 105c は、保留記憶手段 104 を監視して、第 1 始動口 29b と第 2 始動口 29c への球の入球順序にしたがって、第 1 図柄 17a と第 2 図柄 18a を選択的に変動表示させる。本実施の形態では、第 1 始動口 29b と第 2 始動口 29c とに交互に球が入球するため、第 1 図柄 17a と第 2 図柄 18a とを交互に変動表示させることとなる。更に、図柄表示調整手段 105c は、第 1 図柄 17a 及び第 2 図柄 18a のうち、一方が当り態様で停止されたときは他方の変動表示の開始を待機させる。

#### 【 0 0 7 8 】

特別遊技制御手段 109 は、第 1 特別遊技制御手段 109a 及び第 2 特別遊技制御手段 109b を含む。第 1 特別遊技制御手段 109a は、第 1 抽選手段 101 による抽選結果が当りである場合に、中央大入賞口 31 を開放させることにより第 1 特別遊技を実行する。第 2 特別遊技制御手段 109b は、第 2 抽選手段 102 による抽選結果が当りである場合に、中央大入賞口 31 を開放させることにより第 2 特別遊技を実行する。

#### 【 0 0 7 9 】

特別遊技は、中央大入賞口 31 の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、1 回の開閉を単位とした 1 回又は複数回の単位遊技で構成される。単位遊技は例えば 15 回を上限として繰り返され、1 回の単位遊技において中央大入賞口 31 を約 30 秒間開放させる。第 1 特別遊技制御手段 109a 及び第 2 特別遊技制御手段 109b は、所定回数単位遊技を消化したときに特別遊技を終了させる。

#### 【 0 0 8 0 】

演出決定手段 121 は、第 1 演出決定手段 121a 及び第 2 演出決定手段 121b を含む。第 1 演出決定手段 121a は、第 1 装飾図柄 7d の停止図柄と装飾図柄変動表示パターンを、第 1 図柄 17a と第 1 図柄 17a の図柄変動表示パターンとに基づいて決定する。第 2 演出決定手段 121b は、第 2 装飾図柄 7e の停止図柄と装飾図柄変動表示パターンを、第 2 図柄 18a と第 2 図柄 18a の図柄変動表示パターンとに基づいて決定する。

#### 【 0 0 8 1 】

演出パターン記憶手段 123 は、装飾図柄変動表示パターンを決定するために参考すべき装飾図柄変動表示パターンテーブル 123a を備える。装飾図柄変動表示パターンテーブル 123a は、第 1 装飾図柄 7d の停止図柄と第 1 装飾図柄変動表示パターンを決定するための第 1 装飾図柄変動表示パターンテーブル 123b と、第 2 装飾図柄 7e の停止図柄と第 2 装飾図柄変動表示パターンを決定するための第 2 図柄変動表示パターンテーブル 123c と、を有する。各装飾図柄変動表示パターンは、第 1 図柄 17a 及び第 1 図柄 17a の図柄変動表示パターンと関連付けられている。

#### 【 0 0 8 2 】

各装飾図柄変動表示パターンは、装飾図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた変動表示パターンである。変動態様は、図柄変動の態様、変動時間、及び演出表示の各領域における演出表示態様を含んでいる。演出決定手段 121 は、図柄決定手段によって決定された図柄変動表示パターンに応じて、図柄変動表示パターンと等しい変動時間が設定された装飾図柄変動表示パターンを選択する。例えば、固定時間パターンから図柄変動表示パターンが選択された場合は、同じ変動時間の装飾変動表示パターンが選択される。演出決定手段は、決定した装飾図柄変動表示パターンの情報を演出制御手段 122 に送る。

#### 【 0 0 8 3 】

演出制御手段 122 は、第 1 抽選手段 101 による抽選結果及び第 1 抽選手段 101 による抽選結果を、選択された装飾図柄変動表示パターンに基づいて演出表示装置 7a の第 1 遊技領域 7b 及び第 2 遊技領域 7c に変動表示させる。また、演出制御手段 122 は、特別演出情報を受け取った場合、装飾図柄変動表示パターンに基づく演出表示と合わせて、特別演出表示を演出表示装置 7a の第 1 遊技領域 7b 及び第 2 遊技領域 7c に変動表示させる。

#### 【 0 0 8 4 】

10

20

30

40

50

次いで、このように構成されたパチンコ機における入賞処理について、図8及び図9に示すフローチャートに基づいて説明する。図8は、制御装置における始動口へ入球した球の入賞処理動作の一例であり、図9は、制御装置における抽選結果の表示処理動作の一例である。

#### 【0085】

第1始動口29b又は第2始動口29cに球が入賞すると(S1のY)、第1抽選手段101又は第2抽選手段102によって第1乱数値又は第2乱数値を取得して、第1抽選又は第2抽選がなされ、抽選結果を取得する(S2)。次に、保留記憶手段104における保留数が所定範囲内であるか否かを判定する(S3)。本実施の形態では、保留手段による各抽選手段の抽選結果の保留数の上限は4であるため、4以内であるかを判定する。保留手段の保留数が所定範囲以内である場合(S3のY)、保留記憶手段104に抽選結果を格納する(S4)。

10

#### 【0086】

次いで、保留記憶手段104に記憶されている複数の抽選結果の中から最初に抽選がなされた抽選結果を読み出す(S5)。読み出した抽選結果に基づいて図柄を決定するためには、参考すべき図柄パターンテーブル及び図柄変動表示テーブルを遊技状態等に応じて選択する(S6)。

#### 【0087】

例えば、確率変動中には、確率変動用の図柄パターンテーブルを選択して、所定モード中には、固定時間パターンテーブルを選択するように構成することができる。本実施の形態では、所定モード中には、固定時間パターンテーブル107hを選択するように構成し、以下所定モード中の処理として説明する。

20

#### 【0088】

図柄決定手段103は、抽選結果に応じて、停止図柄と変動表示パターンとを決定する(S7)。図柄決定手段103は、決定した停止図柄及び変動表示パターンを示す情報を図柄表示制御手段105及び演出制御手段122に送る(S8)。次いで、特別演出決定手段106は、特別演出を行うか否かを判定する。本実施の形態では、所定モード中には、ランダムに設定された変動回数処理する度に特別演出を開始するように設定する。特別演出決定手段は、特別演出を行う場合(S8のY)、保留記憶手段104に保留されている抽選結果の情報を取得する。ここで、特別演出決定手段が取得する抽選結果情報は、停止図柄情報であってもよいし、当りか外れかの抽選結果のみの情報であってもよく、保留記憶手段104に記憶されている抽選結果に関連付けられている情報であればよい。

30

#### 【0089】

特別演出決定手段106は、所定の契機に基づいて特別演出を行うか否かを判定する(S9)。この特別演出を行うか否かの判定は、特定の乱数値を取得した場合に特別演出を行うように構成してもよいし、特定の遊技状態である(例えば、確率変動中)所定モードの場合に特別演出を行うように構成してもよい。本実施の形態では、所定モード中は特定演出を行うように設定している。

#### 【0090】

特別演出決定手段106は、保留記憶手段に記憶されている保留数と当否情報を参照して、特別演出パターンを実行するゲーム数を決定して、特別演出パターンテーブルを参照して特別演出パターンを選択する(S10)。なお、本実施の形態では、所定モード中の変動表示パターンは、常に固定時間パターンであり、図柄の変動時間は同じである。特別演出は、固定時間パターンと合わせて表示されるため、特別演出パターンの変動時間も固定時間パターンの変動時間と同じに設定することができる。同じ変動時間の特別演出パターンを設定することにより、複数の変動に亘って表示する特別演出において共通の演出構成を採用しやすくなり、より一体感のある特別演出を表示することができる。

40

#### 【0091】

具体的には、例えば、1変動目から3変動目に亘って特別演出を実行する場合において、1変動目が3秒、2変動目が15秒、3変動目が120秒であると、1変動目から3変

50

動目まで共通の特別演出を行うためには、特別演出の変動時間は最大で3秒となる。最も変動時間が短い変動態様に合わせて特別演出の変動時間を設定するため、複数の変動に亘って比較的長い共通の演出をすることは困難となる。しかし、特別演出を実行する複数の変動に亘る変動時間を同じ時間とすることにより、比較的長い特別演出を複数の変動に亘って演出表示することができる。

#### 【0092】

また、固定時間変動パターン及び特別演出パターンの変動時間を短く（例えば2秒）設定した場合は、複数の変動に亘って短い変動時間で変動を実行することができる。例えば、1変動から3変動まで特別演出を実行し4変動目の抽選結果が大当たりである場合、1変動目から3変動まで短い変動時間で図柄変動を実行して、早急に4変動目の図柄変動を実行することができる。大当たり前の図柄変動を短い時間で消化することができ、遊技者に大当たりが急に近づいてきたようなドキドキ感を与えることができる。10

#### 【0093】

更に、本実施の形態では、第1始動口29bと第2始動口29cに交互に球23が入球するように構成されており、第1抽選と第2抽選が交互に実行される。したがって、保留記憶手段104が上限まで保留記憶した状態では、8個分の抽選結果を記憶することができる。この最大保留数の変動に亘って、特別演出を実行することにより、より連続性のある特別演出を実行することができる。

#### 【0094】

特別演出決定手段106は、決定した特別演出パターンを演出制御手段122に送信する（S11）。図柄表示制御手段105は、第1図柄表示装置17及び第2図柄表示装置18における変動表示がなされているかを判定する（S12）。図柄表示制御手段105は、第1図柄表示装置17及び第2図柄表示装置18における変動表示がなされていない場合（S12のY）、変動開始コマンドを演出制御手段122に送信して、第1図柄表示装置17又は第2図柄表示装置18において第1図柄17a又は第2図柄18aを表示させる（S13）。

#### 【0095】

演出制御手段122は、図柄表示制御手段105から変動開始コマンドを受信すると、図柄変動表示パターンと特別演出パターンに基づいて、演出表示装置7aにおいて装飾図柄の図柄変動を含む演出を表示させる。図柄表示制御手段105は、変動時間の経過に伴って図柄停止コマンドを演出制御手段122に送信して、図柄表示装置の図柄の変動表示を停止させる。演出制御手段122は、図柄表示制御手段105から変動停止コマンドを受信すると、演出表示装置7aにおける演出表示を停止させる（S14）。

#### 【0096】

以上、本発明の好ましい実施の形態を説明したが、本発明はこれらに限定されるものではなく、その要旨の範囲内で様々な変形や変更が可能である。例えば、球振分けユニットの振分け部材の変形例を概念することができる。次いで、図10に基づいて、変形例に係る振分け部材について説明する。なお、実施の形態1と同様の構成については同符号を用いて説明を省略する。

#### 【0097】

変形例に係る振分け部材は、左右に揺動可能な揺動部材40によって構成されている。揺動部材40は、軸部40aを中心に回転方向に回転可能に構成されている。揺動部材40の左下方と右下方には、揺動部材40の回転移動を規制する右突起部40bと左突起部40cとが配置されている。揺動部材40は、流入口29aから流入した球23を右側に配置された第1始動口29bに向けて導く第1球受け部40dと、流入口29aから流入した球23を左側に配置された第2始動口29cに向けて導く第2球受け部40eと、を備えている。各球受け部に入球した球23の重心が軸部40aと左右方向においてずれて位置するように構成されている。入球した球23の自重により揺動部材40が回転移動して、球23を左右交互に振り分ける。

#### 【0098】

10

20

30

40

50

次いで、揺動部材 40 による球 23 の振分け態様について説明する。(a) は、第 2 球受け部 40e に球 23 が入球した状態である。揺動部材 40 の傾斜態様によって、流入口 29a から流入した球 23 はいずれかの球受け部に流入する。(a) は、球 23 を入球可能な位置に第 2 球受け部 40e が配置されている。

【0099】

第 2 球受け部 40e に入球した球 23 の重心は、軸部 40a より左側にずれて位置しており、軸部 40a に対して反時計回りの回転方向の力が作用する。よって、揺動部材 40 は、反時計回りに回転する。揺動部材 40 は、所定角度移動すると右突起部 40c に当たり、回転移動が規制されて(b) に示す状態となる。第 2 球受け部 40e に入球した球 23 は、第 2 球受け部 40e から落下して、第 2 始動口 29c に向けて流下する。この状態では、球 23 を入球可能な位置に第 1 球受け部 40b が配置されている。次いで流入口 29a から入球した球 23 は、第 2 球受け部 40e に入球する。このように球 23 の自重によって回転移動する揺動部材によっても、球 23 を第 1 始動口 29b と第 2 始動口 29c とに球 23 を交互に導くことが可能である。

10

【図面の簡単な説明】

【0100】

【図 1】本発明の実施の形態 1 に係るパチンコ機 2 の正面図である。

【図 2】図 1 に示すパチンコ機 2 の背面図である。

【図 3】始動入賞ユニットの正面図である。

20

【図 4】図 3 に示す始動入賞ユニットの A - A 断面図である。

【図 5】始動入賞ユニットの回転体の斜視図である。

【図 6】回転体による球の振分け態様の説明図である。

【図 7】パチンコ機の機能ブロック図である。

【図 8】始動口へ入球した球の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 9】抽選結果の表示処理を示すフローチャートである。

【図 10】変形例に係る振分け部材による球の振分け態様の説明図である。

【符号の説明】

【0101】

2 : パチンコ機(遊技機)

30

3 : 枠体(遊技機枠)

4 : 筐体枠(枠体の一部)

6 : 遊技盤(遊技装置体)

7 : センター役物

7a : 演出表示装置(演出表示手段)

7b : 第 1 遊技領域

7c : 第 2 遊技領域

7d : 第 1 装飾図柄

7e : 第 2 装飾図柄

9 : 機枠(枠体の一部)

10 : 前面ガラス(前面透明板)

40

12 : 装飾枠(枠体の一部)

14 : 貯留皿

14a : 上皿

14b : 下皿

14c : 球排出ボタン

15 : 発射ハンドル

16 : 遊技領域

17 : 第 1 図柄表示装置(第 1 図柄表示手段)

17a : 第 1 図柄

18 : 第 2 図柄表示装置(第 2 図柄表示手段)

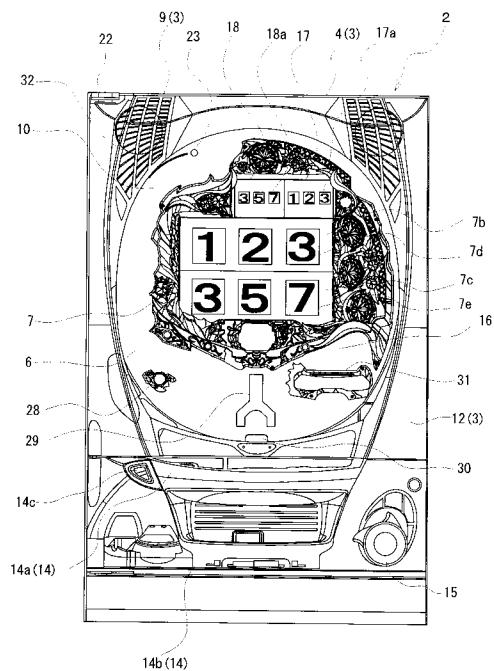
50

1 8 a	：第 2 図柄	
2 2	：ヒンジ部（ 搖動支持部 ）	
2 3	：球（ 遊技媒体 ）	
2 8	：普通入賞口	
2 9	：始動入賞ユニット（ 球振分けユニット ）	
2 9 a	：流入口	
2 9 b	：第 1 始動口（ 第 1 領域 ）	
2 9 c	：第 2 始動口（ 第 2 領域 ）	
2 9 d	：回転体（ 振分け部材 ）	
2 9 e	：バネ部材（ 規制部材 ）	10
2 9 f	：軸部	
2 9 g	：第 1 球受け部	
2 9 h	：第 2 球受け部	
2 9 k	：突起部	
2 9 m	：第 1 始動口センサ	
2 9 n	：第 2 始動口センサ	
3 0	：アウトロ	
3 1	：中央大入賞口	
3 2	：装飾部材	
3 5	：メイン制御基板ケース	20
3 6	：画像制御基板ケース	
3 7	：払出制御基板ケース	
3 8	：電源基板ケース	
3 9	：外部出力端子板	
4 0	：搖動部材（ 振分け部材 ）	
4 0 a	：軸部	
4 0 b	：左突起部	
4 0 c	：右突起部	
4 0 d	：第 1 球受け部	
4 0 e	：第 2 球受け部	30
1 0 0	：メイン制御基板	
1 0 1	：第 1 抽選手段	
1 0 2	：第 2 抽選手段	
1 0 3	：図柄決定手段	
1 0 3 a	：第 1 図柄決定手段	
1 0 3 b	：第 2 図柄決定手段	
1 0 4	：保留記憶手段	
1 0 4 a	：第 1 保留手段	
1 0 4 b	：第 2 保留手段	
1 0 5	：図柄表示制御手段	40
1 0 5 a	：第 1 図柄制御手段	
1 0 5 b	：第 2 図柄制御手段	
1 0 5 c	：図柄表示調整手段	
1 0 6	：特別演出決定手段	
1 0 7	：パターン記憶手段	
1 0 7 a	：図柄パターンテーブル	
1 0 7 b	：第 1 図柄パターンテーブル	
1 0 7 c	：第 2 図柄パターンテーブル	
1 0 7 d	：図柄変動表示パターンテーブル	
1 0 7 e	：第 1 図柄変動表示パターンテーブル	50

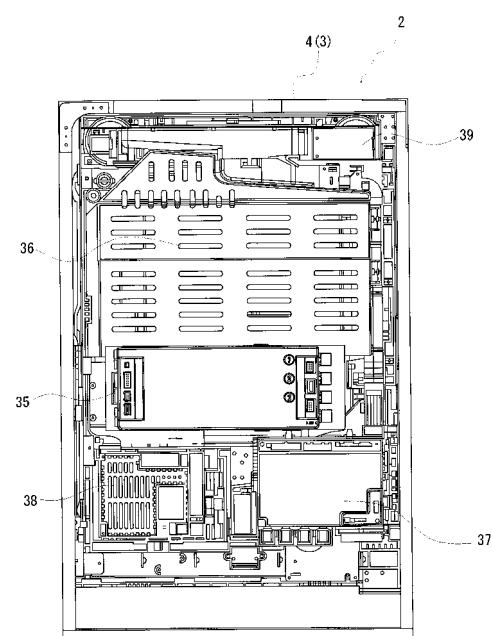
107f : 第2図柄変動表示パターンテーブル  
 107g : 変動時間パターンテーブル  
 107h : 固定時間パターンテーブル  
 107k : 特別演出パターンテーブル  
 108 : 入球判定手段  
 109 : 特別遊技制御手段  
 109a : 第1特別遊技制御手段  
 109b : 第2特別遊技制御手段  
 120 : サブ制御基板  
 121 : 演出決定手段  
 121a : 第1演出決定手段  
 121b : 第2演出決定手段  
 122 : 演出制御手段  
 123 : 演出パターン記憶手段  
 123a : 装飾図柄変動表示パターンテーブル  
 123b : 第1装飾図柄変動表示パターンテーブル  
 123c : 第2装飾図柄変動表示パターンテーブル

10

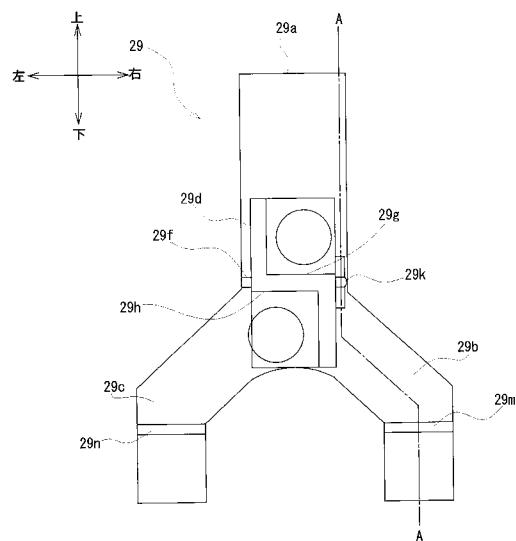
【図1】



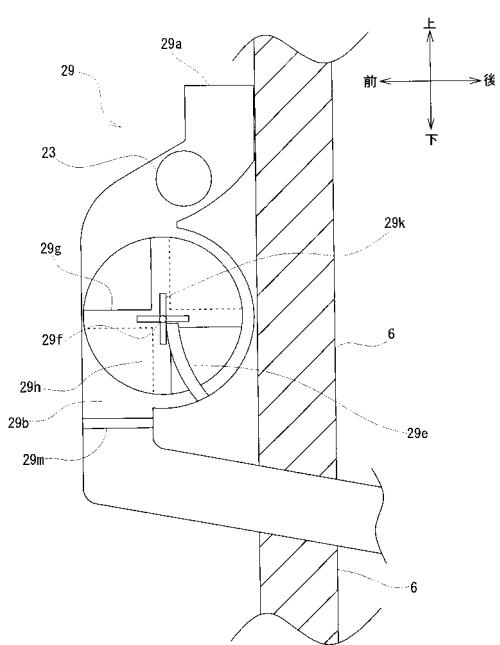
【図2】



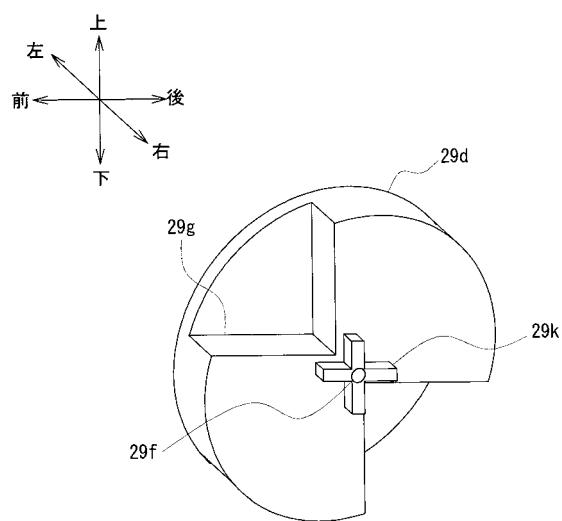
【図3】



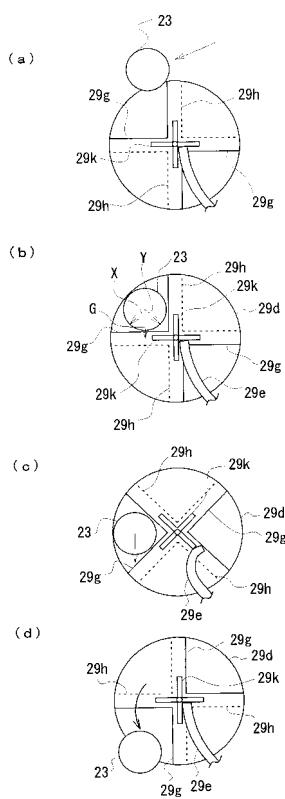
【図4】



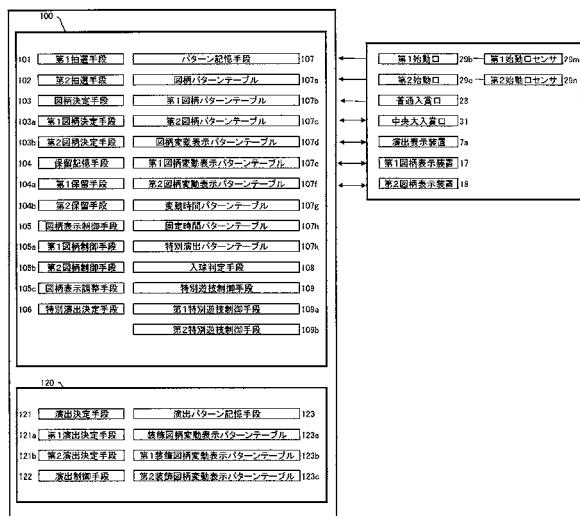
【図5】



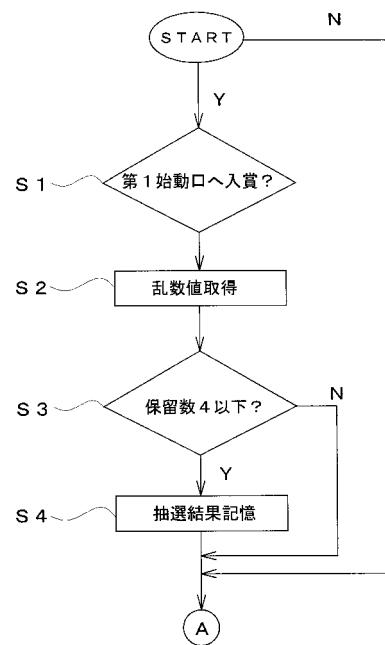
【図6】



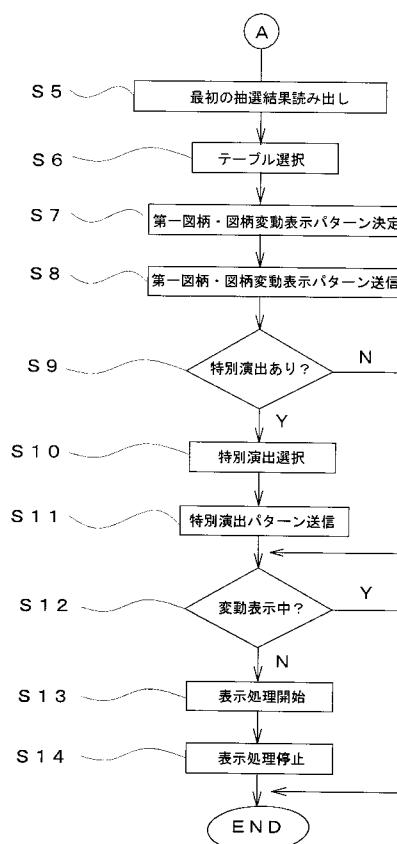
【図7】



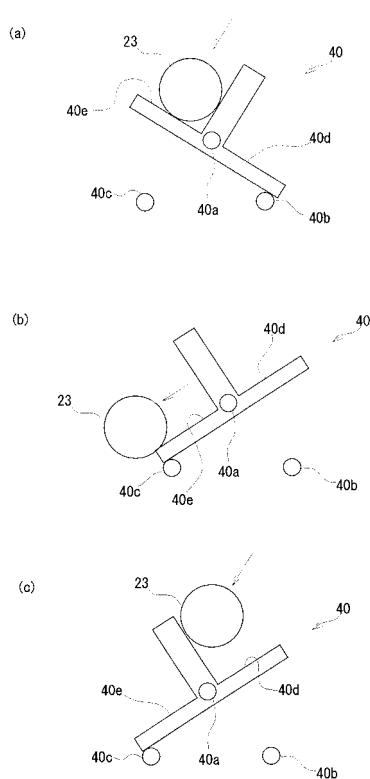
【図8】



【図9】



【図10】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-247114(JP,A)  
特開2006-034820(JP,A)  
特開2007-029446(JP,A)  
特開平09-000700(JP,A)  
特開平11-342245(JP,A)  
特開2006-034663(JP,A)  
特開2008-246020(JP,A)  
特開2002-052194(JP,A)  
実開昭62-202883(JP,U)  
特開2007-000379(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02