

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2004-130088
(P2004-130088A)

(43) 公開日 平成16年4月30日(2004.4.30)

(51) Int.Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2003-206885 (P2003-206885)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	平成15年8月8日 (2003.8.8)		株式会社平和
(31) 優先権主張番号	特願2002-232505 (P2002-232505)		群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8
(32) 優先日	平成14年8月9日 (2002.8.9)	(74) 代理人	100080296
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		弁理士 宮園 純一
		(72) 発明者	星野 進一
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
		Fターム(参考)	2C088 AA17 AA33 AA34 AA42 BA09 EA10 EB15 EB28 EB58

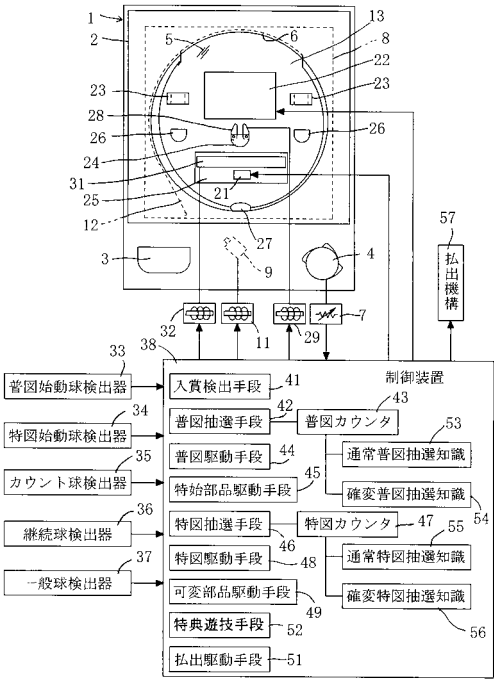
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】 特図抽選知識のデータ量の小量化を図る。

【解決手段】 特別図柄表示器 2 2 が特図始動入賞部品 2 4 への球の入賞に基づく特図抽選の当たり結果を「3 3 3」または「7 7 7」の特別図柄で確定表示したならば、可変入賞部品 2 5 が可変開閉体 3 1 を開閉する大当たり遊技を行った後、特典遊技が実行される。この特典遊技は、普図抽選や特図抽選での当たりの発生する確率が高くなった確変遊技を特別図柄表示器 2 2 が 1 5 回変動するまで実行し、その後、普通図柄表示器 2 1 や特別図柄表示器 2 2 による図柄変動時間の短い時短遊技を特別図柄表示器 2 2 が 1 0 0 回変動するまで実行する。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

球の飛び交う遊技領域には、特図始動入賞部品と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器と、開閉可能な可変開閉体や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品とを備え、

制御装置は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば特別図柄に対する変動時間を通常特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として通常特図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば特別図柄に対する変動時間を短縮特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として確変特図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常特図抽選知識または確変特図抽選知識による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常特図変動時間または短縮特図変動時間が経過したならば上記特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を上記特図抽選の結果を反映して停止し、この停止した特別図柄が外れであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉せず、上記停止した特別図柄が当たりであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉した大当たり遊技を行い、この大当たり遊技になった可変入賞部品の特定入賞領域への球の入賞により当該可変入賞部品の当当たり遊技を継続し、

また、上記制御装置は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄であるならば確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を消去することを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

球の飛び交う遊技領域には、普図始動入賞部品と、開閉可能な特始開閉体を有する特図始動入賞部品と、複数の普通図柄の可変表示可能な普通図柄表示器と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器と、開閉可能な可変開閉体や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品とを備え、

制御装置は、普図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば普通図柄に対する変動時間を通常普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として通常普図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば普通図柄に対する変動時間を短縮普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として確変普図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常普図抽選知識または確変普図抽選知識による普図抽選を行うとともに普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常普図変動時間または短縮普図変動時間が経過したならば上記普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を上記普図抽選の結果を反映して停止し、この停止した普通図柄が外れであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉せず、上記停止した普通図柄が当たりであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉し、

また、上記制御装置は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば特別図柄に対する変動時間を通常特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として通常特図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば特別図柄に対する変動時間を短縮特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として確変特図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常特図抽選知識または確変特図抽選知識による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常特図変動時間または短縮特図変動時間が経過したならば上記特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を上記特図抽選の結果を反映して停止し、この停止した特別図柄が外れであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉せず、上記停止した特別図柄が当たりであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉した大当たり遊技を行い、この大当たり遊技になった可変入賞部品の特定入賞領域への球の入賞により当該可変入賞部品の当当たり遊技を継続し、

また、上記制御装置は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定

10

20

30

40

50

めた図柄であるならば確変普図抽選知識と短縮普図変動時間と確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変普図抽選知識と短縮普図変動時間と確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を消去することを特徴とするパチンコ機。

【請求項3】

球の飛び交う遊技領域には、普図始動入賞部品と、開閉可能な特始開閉体を有する特図始動入賞部品と、複数の普通図柄の可変表示可能な普通図柄表示器と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器と、開閉可能な可変開閉体や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品とを備え、

制御装置は、普図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば普通図柄に対する変動時間を通常普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として通常普図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば普通図柄に対する変動時間を短縮普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として確変普図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常普図抽選知識または確変普図抽選知識による普図抽選を行うとともに普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常普図変動時間または短縮普図変動時間が経過したならば上記普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を上記普図抽選の結果を反映して停止し、この停止した普通図柄が外れであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉せず、上記停止した普通図柄が当たりであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉し、

また、上記制御装置は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、通常特図抽選知識による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常特図変動時間が経過したならば上記特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を上記特図抽選の結果を反映して停止し、この停止した特別図柄が外れであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉せず、上記停止した特別図柄が当たりであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉した大当たり遊技を行い、この大当たり遊技になった可変入賞部品の特定入賞領域への球の入賞により当該可変入賞部品の大当たり遊技を継続し、

また、上記制御装置は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄であるならば確変普図抽選知識と短縮普図変動時間とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変普図抽選知識と短縮普図変動時間とからなる特典を消去することを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特図抽選結果の表示を行い、特別図柄表示器が特図抽選の当たり結果を確定表示したならば、可変入賞部品が可変開閉体を開閉する大当たり遊技を行うパチンコ機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来のパチンコ機には、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特図抽選結果の表示を行い、特別図柄表示器が特図抽選の当たり結果を確定表示したならば、可変入賞部品が可変開閉体を開閉する大当たり遊技を行うものが知られている。このパチンコ機において、上記特別図柄表示器による確定表示が確変図柄である場合に、上記大当たり遊技の終了後に、特図抽選での当たりの発生する確率を高くした確変遊技を60回または30回のようなN（自然数）回行うものも知られている（例えば、特許文献1参照）。また、上記パチンコ機において、N回の確変遊技中に特別図柄表示器による確定表示の内、確率を高くしない通常の高確率に戻ってしまう図柄の当たりが発生すると、当該確率を高くしない通常の高確率に戻ってしまう図柄に伴う大当たり動

10

20

30


40

50

作の終了後に、普通図柄表示器による図柄変動時間を通常変動時間よりも短くした時短遊技を 60 回のような M (自然数) 回行うものも知られている (例えば、特許文献 2 参照)。

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】

特開平 8 - 2 2 9 2 0 6 号公報 (第 4 頁、段落番号 0 0 2 7、0 0 5 3、0 0 8 6、0 0 8 7、 7)

【特許文献2】

特開平 1 1 - 2 9 0 5 1 7 号公報 (第 6 頁、段落番号 0 0 4 4)

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、前記従来のパチンコ機は、N回の確変遊技中に特別図柄表示器による確定表示の内、確率を高くしない通常確率に戻ってしまう図柄の当たりが発生すると、当該確率を高くしない通常確率に戻ってしまう図柄に伴う大当たり動作の終了後に、普通図柄表示器による時短遊技が始まる構造であるので、確変遊技のきっかけを作る特図抽選のデータと時短遊技のきっかけを作る特図抽選のデータとが異なり、特図抽選に使用する乱数値と抽選内容の情報とを関係付けた特図抽選知識のデータ量が飛躍的に多くなるという問題点があった。

【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は、確変遊技のきっかけを作る特図抽選のデータで、可変入賞部品による大当たり遊技の終了後に、普通図柄表示器または特別図柄表示器による確変遊技と時短遊技とからなる特典遊技を行うことによって、特図抽選に使用する乱数値と抽選内容の情報とを関係付けた特図抽選知識のデータ量を可及的に少なくすることができ、遊技性を向上することができるパチンコ機を提供するものである。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

1つの発明にあつては、球の飛び交う遊技領域には、特図始動入賞部品と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器と、開閉可能な可変開閉体や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品とを備え、制御装置は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば特別図柄に対する変動時間を通常特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として通常特図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば特別図柄に対する変動時間を短縮特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として確変特図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常特図抽選知識または確変特図抽選知識による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常特図変動時間または短縮特図変動時間が経過したならば上記特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を上記特図抽選の結果を反映して停止し、この停止した特別図柄が外れであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉せず、上記停止した特別図柄が当たりであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉した大当たり遊技を行い、この大当たり遊技になった可変入賞部品の特定入賞領域への球の入賞により当該可変入賞部品の大当たり遊技を継続し、また、上記制御装置は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄であるならば確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を消去することによって、確変遊技のきっかけを作る特図抽選のデータで、可変入賞部品による大当たり遊技の終了後に、特別図柄表示器だけで、当たりの発生する確率の多い確変遊技と図柄変動時間の短い時短遊技とからなる特典遊技を行うので、特図抽選に使用する乱数値と抽選内容の情報とを関係付けた特図抽選知識のデータ量を可及的に少なくすることができ、遊技性を向上することができる。また、もう1つの発明にあつては、球の飛び交う遊技領域には、普通図始動入賞部品と、開閉可能な特始開閉体を有する特図始動入賞部品と、複数の普通図柄の可変表

10

20

30

40

50

示可能な普通図柄表示器と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器と、開閉可能な可変開閉体や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品とを備え、制御装置は、普図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば普通図柄に対する変動時間を通常普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として通常普図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば普通図柄に対する変動時間を短縮普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として確変普図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常普図抽選知識または確変普図抽選知識による普図抽選を行うとともに普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常普図変動時間または短縮普図変動時間が経過したならば上記普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を上記普図抽選の結果を反映して停止し、この停止した普通図柄が外れであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉せず、上記停止した普通図柄が当たりであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉し、また、上記制御装置は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば特別図柄に対する変動時間を通常特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として通常特図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば特別図柄に対する変動時間を短縮特図変動時間に設定するとともに特図抽選に使用する抽選知識として確変特図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常特図抽選知識または確変特図抽選知識による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常特図変動時間または短縮特図変動時間が経過したならば上記特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を上記特図抽選の結果を反映して停止し、この停止した特別図柄が外れであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉せず、上記停止した特別図柄が当たりであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉した大当たり遊技を行い、この大当たり遊技になった可変入賞部品の特定入賞領域への球の入賞により当該可変入賞部品の当当たり遊技を継続し、また、上記制御装置は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄であるならば確変普図抽選知識と短縮普図変動時間と確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変普図抽選知識と短縮普図変動時間と確変特図抽選知識と短縮特図変動時間とからなる特典を消去することによって、確変遊技のきっかけを作る特図抽選のデータで、可変入賞部品による大当たり遊技の終了後に、普通図柄表示器と特別図柄表示器とで当たりの発生する確率の多い確変遊技と図柄変動の短い時短遊技とからなる特典遊技を行うので、特図抽選に使用する乱数値と抽選内容の情報とを関係付けた特図抽選知識のデータ量を可及的に少なくすることができ、遊技性を向上することができる。さらにもう1つの発明にあっては、球の飛び交う遊技領域には、普図始動入賞部品と、開閉可能な特始開閉体を有する特図始動入賞部品と、複数の普通図柄の可変表示可能な普通図柄表示器と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器と、開閉可能な可変開閉体や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品とを備え、制御装置は、普図始動入賞部品への球の入賞に基づき、特典が消去されていれば普通図柄に対する変動時間を通常普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として通常普図抽選知識を設定し、また、特典が設定されていれば普通図柄に対する変動時間を短縮普図変動時間に設定するとともに普図抽選に使用する抽選知識として確変普図抽選知識を設定し、これらの設定と並行し上記設定された通常普図抽選知識または確変普図抽選知識による普図抽選を行うとともに普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常普図変動時間または短縮普図変動時間が経過したならば上記普通図柄表示器による普通図柄の可変表示を上記普図抽選の結果を反映して停止し、この停止した普通図柄が外れであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉せず、上記停止した普通図柄が当たりであるならば特図始動入賞部品の特始開閉体を開閉し、また、上記制御装置は、特図始動入賞部品への球の入賞に基づき、通常特図抽選知識による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器による特別図柄の可変表示を開始し、この可変表示の開始から上記設定された通常特図変動時間が経過したならば上記特別図柄表示器による特別図柄の可

変表示を上記特図抽選の結果を反映して停止し、この停止した特別図柄が外れであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉せず、上記停止した特別図柄が当たりであるならば可変入賞部品の可変開閉体を開閉した大当たり遊技を行い、この大当たり遊技になった可変入賞部品の特定入賞領域への球の入賞により当該可変入賞部品の当当たり遊技を継続し、また、上記制御装置は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄であるならば確変普図抽選知識と短縮普図変動時間とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変普図抽選知識と短縮普図変動時間とからなる特典を消去することによって、確変遊技のきっかけを作る特図抽選のデータで、可変入賞部品による大当たり遊技の終了後に、普通図柄表示器だけで、当たりの発生する確率の多い確変遊技と図柄変動時間の短い時短遊技とからなる特典遊技を行うので、特図抽選に使用する乱数値と抽選内容の情報とを関係付けた特図抽選知識のデータ量を可及的に少なくすることができ、遊技性を向上することができる。

10

【0007】

【発明の実施の形態】

図1 - 図5は一実施形態である。図1はパチンコ機を模式的に示す。図2は制御装置38のROMに格納される通常特図抽選知識55を示す。図3 - 図5はフローチャートを示す。

【0008】

図1を参照し、パチンコ機について説明する。パチンコ機は、遊技機枠1の前面に、飾り枠2と球皿3および発射操作機構4を備える。飾り枠2は、ガラスまたは合成樹脂からなる光透過性の有るパネル5で覆われる窓6を備える。球皿3は、遊技媒体である球を受ける容器である。発射操作機構4は遊技者により操作されるハンドルグリップと呼ばれる機構である。発射操作機構4は可変抵抗器7を備える。遊技機枠1の内部には、遊技盤8および発射機構9が設けられる。遊技盤8は、飾り枠2が遊技機枠1の前側に開けられた状態において、遊技機枠1の前側から内部に交換可能に装着される。発射機構9は、電磁ソレノイドまたはステップモータのような発射駆動源11を備える。遊技盤8の前面とパネル5との間には、ガイドレール12で囲まれた内側の遊技領域13が形成される。

20

【0009】

遊技領域13には、普通図柄表示器21、特別図柄表示器22、普図始動入賞部品23、特図始動入賞部品24、可変入賞部品25、一般入賞部品26、アウト口27を備える。普通図柄表示器21は、「0」から「9」の複数の普通図柄としての数値図柄を表示画面に電氣的に可変表示し得る、7セグメント表示器またはデジタル表示器のような画像表示器により構成される。例えば、「0」から「9」の複数の普通図柄が可変表示後に停止し、その停止で確定表示された普通図柄が「7」の場合、普通図柄表示器21が普図抽選による当たりの抽選結果を表示したものと設定されている。

30

【0010】

特別図柄表示器22は、「0」から「9」の数値図柄や絵図柄などからなる複数の特別図柄を表示画面に例えば横3列で電氣的に可変表示し得る、液晶表示器、CRT表示器、プラズマディスプレイなどのような、画像表示器により構成される。例えば、「1」から「9」の数値図柄や絵図柄などからなる複数の特別図柄が可変表示後に停止し、その停止で確定表示された特別図柄が同じ数値図柄または同じ絵図柄で横3列の場合、特別図柄表示器22が特図抽選による当たりの抽選結果を表示したものと設定されている。

40

【0011】

普図始動入賞部品23は、遊技領域13から入賞した球を、遊技領域13に排出する通過形である。特図始動入賞部品24と可変入賞部品25および一般入賞部品26は、遊技領域13から入賞した球を、遊技盤8の裏側に排出する取込形である。アウト口27は、普図始動入賞部品23から排出された球、普図始動入賞部品23と特図始動入賞部品24と可変入賞部品25および一般入賞部品26のいずれにも入賞しなかった球を、アウト球として遊技盤8の裏側に排出する。

50

【 0 0 1 2 】

特図始動入賞部品 2 4 は、左右一対の特始開閉体 2 8 が特図始動入賞部品 2 4 の裏部に設けられた電磁ソレノイドのような特始開閉駆動源 2 9 で左右に開閉する、電動チューリップと呼ばれるような入賞部品により構成される。特始開閉体 2 8 が閉じた場合でも、遊技領域 1 3 から球が左右一対の特始開閉体 2 8 の間を経由して特図始動入賞部品 2 4 に入賞する可能性を有する。よって、特図始動入賞部品 2 4 は、特始開閉体 2 8 の開閉によって、球の入賞しづらい遊技者に不利な形態と、球の入賞しやすい遊技者に有利な形態とを作る入賞部品である。

【 0 0 1 3 】

可変入賞部品 2 5 は、1つの可変開閉体 3 1 が可変入賞部品 2 5 の裏部に設けられた電磁ソレノイドのような可変開閉駆動源 3 2 で前後方向に開閉する、アタッカーまたは大入賞口と呼ばれるような入賞部品であって、内部に特定入賞領域と普通入賞領域とを備える。可変開閉体 3 1 が閉じた場合、遊技領域 1 3 から球が可変開閉体 3 1 を経由して可変入賞部品 2 5 に入賞することは無い。よって、可変入賞部品 2 5 は、可変開閉体 3 1 の開閉によって、球の入賞しない遊技者に不利な形態と、球の入賞する遊技者に有利な形態とを作る入賞部品である。

【 0 0 1 4 】

普図始動球検出器 3 3 は、普図始動入賞部品 2 3 に入賞した球を検出して、普図始動入賞信号を制御装置 3 8 に出力する。特図始動球検出器 3 4 は、特図始動入賞部品 2 4 に入賞した球を検出して、特図始動入賞信号を制御装置 3 8 に出力する。カウント球検出器 3 5 は、可変入賞部品 2 5 の普通入賞領域に入賞した球を検出して、カウント入賞信号を制御装置 3 8 に出力する。継続球検出器 3 6 は、可変入賞部品 2 5 の特定入賞領域に入賞した球を検出して、継続入賞信号を制御装置 3 8 に出力する。一般球検出器 3 7 は、一般入賞部品 2 6 に入賞した球を検出して、一般入賞信号を制御装置 3 8 に出力する。

【 0 0 1 5 】

制御装置 3 8 は遊技機枠 1 の裏側または遊技盤 8 の裏側に取り付けられる。制御装置 3 8 は、マイクロコンピュータの CPU が ROM に書き込まれたプログラムにしたがって RAM を記憶装置として使用しながら動作することによって具現化される、入賞検出手段 4 1、普図抽選手段 4 2、普図カウンタ 4 3、普図駆動手段 4 4、特始部品駆動手段 4 5、特図抽選手段 4 6、特図カウンタ 4 7、特図駆動手段 4 8、可変部品駆動手段 4 9、払出駆動手段 5 1、特典遊技手段 5 2 を備える。普図始動入賞信号、特図始動入賞信号、カウント入賞信号、継続入賞信号、一般入賞信号などの検出信号が制御装置 3 8 のマイクロコンピュータに入力されると、入賞検出手段 4 1 が上記検出信号の入力されたマイクロコンピュータにおける入力ポートの位置の違いを識別することで、普図始動球検出器 3 3、特図始動球検出器 3 4、カウント球検出器 3 5、継続球検出器 3 6、一般球検出器 3 7 のうちのどの球検出器からの入賞信号であるかを検出する。普図駆動手段 4 4 および特図駆動手段 4 8 は、確変遊技中および時短遊技中において、普通図柄表示器 2 1 および特別図柄表示器 2 2 による可変表示の終了ごとに変動回数を 1 カウントアップし、そのカウントアップ値を RAM に記憶する。

【 0 0 1 6 】

制御装置 3 8 の ROM には、普図抽選の結果として当たりが抽選された場合の特始開閉体 2 8 の開閉回数として 1 回、普通図柄表示器 2 1 の通常普図変動時間として 3 0 秒、普通図柄表示器 2 1 の短縮普図変動時間として 5 秒、特別図柄表示器 2 2 の通常特図変動時間として 1 0 秒、特別図柄表示器 2 2 の短縮特図変動時間として 5 秒、可変入賞部品 2 5 による大当たり遊技の 1 回のラウンド遊技を終了する設定普通入賞個数として 1 0 個、可変入賞部品 2 5 による大当たり遊技の 1 回のラウンド遊技を終了する設定開放時間として 3 0 秒、可変入賞部品 2 5 による大当たり遊技を終了する設定ラウンド回数として 1 6 回、通常確率時の普図抽選に使用する通常普図抽選知識 5 3、高確率時の普図抽選に使用する確変普図抽選知識 5 4、普図抽選に使用する普図カウンタ 4 3、通常確率時の特図抽選に使用する通常特図抽選知識 5 5、高確率時の特図抽選に使用する確変特図抽選知識 5 6、

10

20

30

40

50

特図抽選に使用する特図カウンタ４７が格納されている。

【００１７】

通常普図抽選知識５３は、乱数値と当たり外れの情報とを対応付けたデータである。確変普図抽選知識５４は乱数値と当たり外れの情報とを対応付けたデータであって、通常普図抽選知識５３よりも当たり情報の数を多くして当たりの発生する確率が高くなっている。通常特図抽選知識５５は乱数値と当たり外れの情報とを対応付けたデータである。確変特図抽選知識５６は乱数値と当たり外れの情報とを対応付けたデータであって、通常特図抽選知識５５よりも当たり情報の数を多くして当たりの発生する確率が高くなっている。

【００１８】

上記特始開閉体２８の開閉回数＝１回、普通図柄表示器２１に対する通常普図変動時間＝３０秒、普通図柄表示器２１に対する短縮普図変動時間＝５秒、特別図柄表示器２２に対する通常特図変動時間＝１０秒、特別図柄表示器２２に対する短縮特図変動時間＝５秒、可変入賞部品２５に対する設定開放時間＝３０秒、可変入賞部品２５に対する設定普通入賞個数＝１０個、可変入賞部品２５に対する設定ラウンド回数＝１６回などは、それぞれの数値に限定されるものではない。これらのＲＯＭに格納された情報は、制御装置３８が電力で起動する初期動作時に、制御装置３８のＲＯＭからＲＡＭに初期設定される。

【００１９】

普図カウンタ４３は、制御装置３８の起動に伴うプログラムの１回の処理サイクル例えば４ｍ秒ごとに値を１ずつカウントアップするソフトカウンタであって、通常普図抽選知識５３および確変普図抽選知識５４の乱数値と同じ最大数値をカウントアップした後に、通常普図抽選知識５３および確変普図抽選知識５４の乱数値と同じ最小数値に戻る、巡回形（ループカウンタ）になっている。特図カウンタ４７は、制御装置３８の起動に伴うプログラムの１回の処理サイクル例えば４ｍ秒ごとに値を１ずつカウントアップするソフトカウンタであって、通常特図抽選知識５５および確変特図抽選知識５６の乱数値と同じ最大数値をカウントアップした後に、通常特図抽選知識５５および確変特図抽選知識５６の乱数値と同じ最小数値に戻る、巡回形（ループカウンタ）になっている。

【００２０】

図２を参照し、通常特図抽選知識５５について説明する。通常特図抽選知識５５は乱数欄と抽選内容とを備える。乱数欄には、特図カウンタ４７のカウンタ値と同じ数値の乱数が記入されている。抽選内容には各乱数と対応付けられて外れ情報や当たり情報が記入されている。例えば、乱数「０」には、抽選内容として「外れ、リーチ有り、確定図柄「３３４」」の情報が記入されている。乱数「１」には、抽選内容として「当たり、リーチ有り、確定図柄「５５５」」の情報が記入されている。乱数「２」には、抽選内容として「外れ、リーチなし、確定図柄「５６７」」の情報が記入されている。乱数「３」には、抽選内容として「当たり、リーチなし、確定図柄「３３３」、特典有り」の情報が記入されている。乱数「４」には、抽選内容として「外れ、リーチ有り、確定図柄「１１０」」の情報が記入されている。

【００２１】

乱数「７」には、抽選内容として「当たり、リーチ有り、確定図柄「７７７」、特典有り」の情報が記入されている。乱数「９９９」には、抽選内容として「当たり、リーチなし、確定図柄「９９９」」の情報が記入されている。よって、特図カウンタ４７でカウンタ値が「３」または「７」が抽選されると、特典遊技が実行されることになる。特典遊技は、大当たり終了後において、Ｎ回までの確変とＭ回までの時短とを行う遊技である。例えば、Ｎは１５回、Ｍは１００回と設定される。また、確変特図抽選知識５６においては、図２には図示していないが、例えば、乱数値「５０」、「７０」、「９９」に対する抽選内容が乱数値「３」に対応する抽選内容と同じ内容の情報に変更され、乱数値「５５」、「７５」、「９５」に対する抽選内容が乱数値「７」に対応する抽選内容と同じ内容の情報に変更される。

【００２２】

本実施形態の動作について図１および図２を用いて説明する。図１において、制御装置３

8が電力で起動した初期状態には、通常普図抽選知識53および通常特図抽選知識55が普図抽選や特図抽選に使用する抽選知識としてRAMに設定され、特始開閉体28と可変開閉体31とが閉じている。そして、球皿3に球が入れられた後、遊技者が発射操作機構4を操作すると、可変抵抗器7が発射操作機構4の操作量に応じた可変抵抗値を制御装置38に出力する。

【0023】

制御装置38は、可変抵抗値に応じた発射出力で、例えば一分間当たり100発未満に設定された一定回数を以って、発射機構9の発射駆動源11を駆動する。これによって、発射機構9が、球皿3から供給される球を、1個ずつ、遊技領域13に発射する。上記遊技領域13に発射された球が一般入賞部品26に入賞すると、一般球検出器37が一般入賞信号を制御装置38に出力し、入賞検出手段41が一般入賞信号を検出したことを払出駆動手段51に出力し、払出駆動手段51が制御装置38に一般入賞に対する賞として設定された定数の賞球を払い出すように払出機構57を駆動する。これによって、払出機構57が、賞球としての球を、遊技機枠1の裏側から球皿3に払い出す。

10

【0024】

また、上記遊技領域13に発射された球が普図始動入賞部品23に入賞すると、普図始動球検出器33が普図始動入賞信号を制御装置38に出力し、入賞検出手段41が普図始動入賞信号を検出したことを普図抽選手段42および普図駆動手段44に出力する。これによって、普図抽選手段42が普図抽選を行う。この普図抽選では、普図抽選手段42が、普図始動入賞信号の入力タイミングで、普図カウンタ43のカウント値を取得し、この取得したカウント値を通常普図抽選知識53に照合し、カウント値に対応する通常普図抽選知識53に乱数値と対応付けて格納された抽選内容の情報を抽出し、抽出した抽選内容の情報を抽選結果としてRAMに記憶する。

20

【0025】

これと並行し、普図駆動手段44が普通図柄表示器21を駆動し、普通図柄表示器21が複数の普通図柄を可変表示する。この普通図柄表示器21による普通図柄の可変表示が開始してから通常普図変動時間である30秒後、RAMの抽選結果を遊技者に知らせるために、普図駆動手段44が当該RAMに記憶された抽選結果を反映すべく上記普通図柄表示器21による普通図柄の可変表示を停止する。

【0026】

具体的には、普図抽選の結果として外れが抽選された場合、普通図柄表示器21が可変表示の停止で「7」以外の「0」から「9」の普通図柄を確定表示し、特始部品駆動手段45による制御は行われず、次の普図始動入賞部品23への球の入賞を待つ。普図抽選の結果として当たりが抽選された場合、普通図柄表示器21が可変表示の停止で「7」なる普通図柄を確定表示した後、普図駆動手段44が特始部品駆動手段45に普通図柄の確定表示が完了したことを出力する。これによって、特始部品駆動手段45が特始開閉駆動源29を駆動し、特始開閉駆動源29が特始開閉体28を例えば1秒間開いた後に閉じるといように1回開閉する。

30

【0027】

また、上記遊技領域13に発射された球が特図始動入賞部品24に入賞すると、特図始動球検出器34が特図始動入賞信号を制御装置38に出力し、入賞検出手段41が特図始動入賞信号を検出したことを払出駆動手段51と特図抽選手段46および特図駆動手段48に出力する。これによって、払出駆動手段51が制御装置38に特図始動入賞に対する賞として設定された定数の賞球を払い出すように払出機構57を駆動し、払出機構57が賞球としての球を遊技機枠1の裏側から球皿3に払い出す。

40

【0028】

これと並行し、特図抽選手段46が特図抽選を行う。この特図抽選では、特図抽選手段46が、特図始動入賞信号の入力タイミングで、特図カウンタ47のカウント値を取得し、この取得したカウント値を通常特図抽選知識55に照合し、カウント値に対応する通常特図抽選知識55に乱数値と対応付けて格納された抽選内容の情報を抽出し、抽出した抽選

50

内容の情報を抽選結果としてＲＡＭに記憶する。

【００２９】

また、特図駆動手段４８が特別図柄表示器２２を駆動し、特別図柄表示器２２が複数の特別図柄を可変表示する。この特別図柄表示器２２による特別図柄の可変表示が開始してから通常特図変動時間である１０秒後、ＲＡＭの抽選結果を遊技者に知らせるために、特図駆動手段４８が当該ＲＡＭに記憶された抽選結果を反映すべく上記特別図柄表示器２２による特別図柄の可変表示を停止する。

【００３０】

具体的には、特図抽選の結果として外れが抽選された場合、特別図柄表示器２２が可変表示の停止で横３列に異なる数値図柄または異なる絵図柄の組み合わせ態様で特別図柄を確定表示し、可変部品駆動手段４９による制御は行われず、次の特図始動入賞部品２４への球の入賞を待つ。特図抽選の結果として当たりが抽選された場合、特別図柄表示器２２が可変表示の停止で横３列に同じ数値図柄または同じ絵図柄の組み合わせ態様で特別図柄を確定表示した後、特図駆動手段４８が可変部品駆動手段４９に特別図柄の確定表示が完了したことを出力する。これによって、可変部品駆動手段４９が可変開閉駆動源３２を駆動し、可変開閉駆動源３２が可変開閉体３１を開閉する。この可変開閉体３１の開閉が大当たり遊技である。

10

【００３１】

この可変開閉体３１の開放に伴い、可変部品駆動手段４９が開放経過時間をカウントアップする。また、上記可変開閉体３１の開放中において、遊技領域１３から球が可変入賞部品２５の普通入賞領域に入賞すると、カウント球検出器３５がカウント入賞信号を制御装置３８に出力し、入賞検出手段４１がカウント入賞信号を検出したことを払出駆動手段５１および可変部品駆動手段４９に出力する。これによって、払出駆動手段５１が制御装置３８に普通入賞に対する賞として設定された定数の賞球を払い出すように払出機構５７を駆動し、払出機構５７が賞球としての球を遊技機枠１の裏側から球皿３に払い出す。また、可変部品駆動手段４９がカウント入賞信号の入力ごとにカウントアップを行う。そして、開放経過時間によるカウントアップ値が設定開放時間の３０秒に到達するか、カウント入賞信号によるカウントアップ値が設定普通入賞個数の１０個に到達するまで開いた後に閉じるというように、可変部品駆動手段４９が可変開閉体３１を１回開閉する。

20

【００３２】

この可変開閉体３１における１回の開放中において、遊技領域１３から球が可変入賞部品２５の特定入賞領域に入賞すると、継続球検出器３６が継続入賞信号を制御装置３８に出力し、入賞検出手段４１が継続入賞信号を検出したことを払出駆動手段５１および可変部品駆動手段４９に出力する。これによって、払出駆動手段５１が制御装置３８に特定入賞に対する賞として設定された定数の賞球を払い出すように払出機構５７を駆動し、払出機構５７が賞球としての球を遊技機枠１の裏側から球皿３に払い出す。

30

【００３３】

また、可変部品駆動手段４９が当該可変開閉体３１における１回の開閉終了後に、可変開閉体３１を再び１回開閉するとともにラウンド遊技の回数を１回としてカウントアップする。この球の特定入賞領域への入賞で、可変開閉体３１が再び１回開閉するラウンド遊技は、可変開閉体３１における１回の開放中において継続入賞信号が制御装置３８に入力されれば、カウントアップ値が１６回になるまで繰り返され、１回の大当たり遊技が終了する。

40

【００３４】

一方、上記特図抽選の結果として当たりが抽選された場合であって、その当たりが例えば図２における乱数値「３」または「７」の場合には、上記大当たり終了後に、特典遊技を実行するために、特典遊技手段５２が、上記乱数値「３」または「７」に対応する通常特図抽選知識５５の「特典有り」なる情報に基づき、ＲＡＭに「特典」なる情報を設定する。また、上記特図抽選の結果として当たりが抽選された場合であって、その当たりが例えば図２における乱数値「３」または「７」以外の場合には、上記大当たり終了後に、特典

50

遊技を実行しないために、特典遊技手段 5 2 が、R A M に格納された「特典」なる情報を消去する。

【 0 0 3 5 】

上記特典遊技手段 5 2 による「特典」なる情報が R A M に格納された状態において、遊技領域 1 3 に発射された球が普図始動入賞部品 2 3 または特図始動入賞部品 2 4 に入賞し、普図始動球検出器 3 3 または特図始動球検出器 3 4 が普図始動入賞信号または特図始動入賞信号を制御装置 3 8 に出力すると、入賞検出手段 4 1 が普図始動入賞信号または特図始動入賞信号を検出したことを普図抽選手段 4 2 と普図駆動手段 4 4 または特図抽選手段 4 6 と特図駆動手段 4 8 に出力する。

【 0 0 3 6 】

すると、普図抽選手段 4 2 と特図抽選手段 4 6 とが R A M に「特典」なる情報が設定されているかいないかを判定する。そして、R A M に「特典」なる情報が設定されていることから、「特典設定有り」を判定したならば、普図抽選手段 4 2 と特図抽選手段 4 6 とが R O M から R A M に確変普図抽選知識 5 4 と確変特図抽選知識 5 6 と確変遊技回数 $N = 15$ 回とを書き込む。また、普図駆動手段 4 4 と特図駆動手段 4 8 とが R A M に「特典」なる情報が設定されているかいないかを判定する。

10

【 0 0 3 7 】

そして、R A M に「特典」なる情報が設定されていることから、「特典設定有り」を判定したならば、普図駆動手段 4 4 と特図駆動手段 4 8 とが R O M から R A M に普通図柄表示器 2 1 に対する短縮普図変動時間 = 5 秒と、特別図柄表示器 2 2 に対する短縮特図変動時間 = 5 秒と、時短遊技回数 $M = 100$ 回とを書き込む。これによって、普図抽選手段 4 2 または特図抽選手段 4 6 による確変普図抽選知識 5 4 または確変特図抽選知識 5 6 を使用した確変遊技を実行する。

20

【 0 0 3 8 】

これと並行し、普図駆動手段 4 4 または特図駆動手段 4 8 が普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 を駆動し、普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 が複数の普通図柄または複数の特別図柄の可変表示を開始してから短縮普図変動時間である 5 秒後または短縮特図変動時間である 5 秒後に、R A M の抽選結果を遊技者に知らせるために、普図駆動手段 4 4 または特図駆動手段 4 8 が当該 R A M に記憶された抽選結果を反映すべく上記普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 による普通図柄または特別図柄の可変表示を停止する。

30

【 0 0 3 9 】

この確変遊技は、普通図柄表示器 2 1 の変動回数または特別図柄表示器 2 2 の変動回数が上記 R A M に書き込まれた確変遊技回数 $N = 15$ 回まで継続可能であるが、確変普図抽選知識 5 4 または確変特図抽選知識 5 6 を用いた抽選結果として、「特典」のきっかけとなる乱数値「3」、「7」、「50」、「55」、「70」、「75」、「95」、「99」のいずれかが抽選されることによって、上記確変遊技がその時点で終了し、特典遊技手段 5 2 が R A M に「特典」なる情報を設定し直し（「特典」なる情報の更新）、上記 R A M に書き込まれた確変遊技回数 $N = 15$ 回まで継続可能である新たな確変遊技が再開される。変動回数は、普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 において、1 回の図柄可変表示が開始してから、その回の図柄可変表示が終了して、その図柄が確定するまでを 1 回として数える。

40

【 0 0 4 0 】

このようにして上記確変遊技回数 $N = 15$ 回までの間に大当たりとならなかったときに確変遊技が終了し、通常確率に戻り、時短遊技に入る。この時短遊技においては、普図駆動手段 4 4 または特図駆動手段 4 8 が上記 R A M に設定された短縮普図変動時間 = 5 秒または短縮特図変動時間 = 5 秒に基づき普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 の普通図柄または特別図柄の可変表示（普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 による時短遊技）を実行する。

【 0 0 4 1 】

50

この時短遊技は、普通図柄表示器 2 1 の変動回数または特別図柄表示器 2 2 の変動回数が上記 R A M に書き込まれた時短遊技回数 $M = 100$ 回まで継続可能であるが、通常特図抽選知識 5 5 を用いた抽選結果として、「特典」のきっかけとなる乱数値「3」、「7」のいずれかが抽選されることによって、上記時短遊技がその時点で終了し、特典遊技手段 5 2 が R A M に「特典」なる情報を設定し直し（「特典」なる情報の更新）、上記 R A M に書き込まれた確変遊技回数 $N = 15$ 回まで継続可能である新たな確変遊技が再開される。

【0042】

また、上記特図抽選の結果として大当たり遊技のきっかけとなった当たりが抽選された場合であって、その当たりが例えば図 2 における乱数値「1」または「999」のように、「3」または「7」以外であって、当たりのうちで時短遊技のきっかけを作る抽選内容の情報に有する乱数値の場合には、上記大当たりの終了後に、時短遊技を実行するために、図外の時短遊技手段（時短遊技手段は、制御装置 3 8 がマイクロコンピュータの C P U が R O M に書き込まれたプログラムにしたがって R A M を記憶装置として使用しながら動作することによって具現化される）が上記時短遊技のきっかけを作る抽選内容の情報に基づき、R A M に「時短」なる情報を設定する。これによって、上記大当たり遊技の終了後、普図始動入賞部品 2 3 または特図始動入賞部品 2 4 への球の入賞に伴う普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 による可変表示の時間が短いつまり変動時間 = 5 秒の時短遊技が始まる。この時短遊技は、変動回数 5 0 回まで継続可能になっている。この 5 0 回は、これに限定されるものではなく、例えば 1 0 0 回でもよい。この時短遊技は、上記乱数値「3」または「7」以外の乱数値で、特別図柄が同じ数値図柄または同じ絵図柄の組み合わせ態様で特別図柄が確定表示された場合、つまり、特別図柄表示器 2 2 による当たりが確定した場合の全てで実行するようにしてもよい。

【0043】

図 3 - 図 5 を参照し、本実施形態の動作について説明する。図 3 において、制御装置 3 8 が電力で起動し、特始開閉体 2 8 と可変開閉体 3 1 とが閉じている状態において、遊技領域 1 3 に発射された球が普図始動入賞部品 2 3 に入賞すると、普図始動入賞信号が普図始動球検出器 3 3 から制御装置 3 8 に入力し、ステップ 1 0 1 が Y E S、ステップ 1 0 2 が N O、ステップ 1 0 3 が Y E S となり、ステップ 1 0 4 において、普通図柄表示器 2 1 が変動中か変動中でないかの判定が行われる。

【0044】

そして、普通図柄表示器 2 1 が変動中であると、ステップ 1 0 5 において上記普図始動入賞に対する保留メモリ処理を行う。この保留メモリ処理は、普図抽選手段 4 2 が上記普図始動入賞信号の制御装置 3 8 への入力タイミングに基づく通常普図抽選知識 5 3 または確変普図抽選知識 5 4 による普図抽選を行い、その普図抽選の結果とともに普図始動入賞個数を R A M に記憶した後、当該 R A M に記憶された普図始動入賞個数を図外の保留メモリ表示器で表示する。上記ステップ 1 0 4 の判定の結果、普通図柄表示器 2 1 が変動中でなければ、ステップ 1 0 6 において普通図柄遊技処理を行う。

【0045】

一方、遊技領域 1 3 に発射された球が特図始動入賞部品 2 4 に入賞すると、特図始動入賞信号が特図始動球検出器 3 4 から制御装置 3 8 に入力し、ステップ 1 0 1 が Y E S、ステップ 1 0 2 が N O、ステップ 1 0 3 が N O、ステップ 1 0 7 が Y E S となり、ステップ 1 0 8 において、特別図柄表示器 2 2 が変動中か変動中でないかの判定が行われる。

【0046】

そして、特別図柄表示器 2 2 が変動中であると、ステップ 1 0 9 において上記特図始動入賞に対する保留メモリ処理を行う。この保留メモリ処理は、特図抽選手段 4 6 が上記特図始動入賞信号の制御装置 3 8 への入力タイミングに基づく通常特図抽選知識 5 5 または確変特図抽選知識 5 6 による特図抽選を行い、その特図抽選の結果とともに特図始動入賞個数を R A M に記憶した後、当該 R A M に記憶された特図始動入賞個数を図外の保留メモリ表示器で表示する。上記ステップ 1 0 8 の判定の結果、特別図柄表示器 2 2 が変動中でなければ、ステップ 1 1 0 において特別図柄遊技処理を行う。

【 0 0 4 7 】

図 4 において、図 3 のステップ 1 0 6 における普通図柄遊技処理について説明する。ステップ 2 0 1 では、R A M に特典設定がなされているかいないかを判定する。そして、特典設定がなされていると、ステップ 2 0 2 において、確変・時短の設定を行い、ステップ 2 0 3 に進む。特典設定がなされていなければ、ステップ 2 0 2 をジャンプしてステップ 2 0 3 に進む。ステップ 2 0 3 において、通常普図抽選知識 5 3 または確変普図抽選知識 5 4 による普図抽選を行うとともに普通図柄表示器 2 1 の可変表示を開始してから通常普図変動時間または短縮普図変動時間の後に普図抽選の抽選結果を反映しつつ普通図柄の確定表示を行う。そして、ステップ 2 0 4 において、普通図柄表示器 2 1 による確定表示が当たりであるか外れであるかを判定する。この確定表示が当たりであるならば、ステップ 2 0 5 において特始開閉体 2 8 を開閉する。上記確定表示が外れであるならば、ステップ 2 0 5 をジャンプして普通図柄遊技処理を終わる。

10

【 0 0 4 8 】

図 5 において、図 3 のステップ 1 1 0 における特別図柄遊技処理について説明する。ステップ 3 0 1 では、R A M に特典設定がなされているかいないかを判定する。そして、特典設定がなされていると、ステップ 3 0 2 において、確変・時短の設定を行い、ステップ 3 0 3 に進む。特典設定がなされていなければ、ステップ 3 0 2 をジャンプしてステップ 3 0 3 に進む。ステップ 3 0 3 において、通常特図抽選知識 5 5 または確変特図抽選知識 5 6 による特図抽選を行うとともに特別図柄表示器 2 2 の可変表示を開始してから通常特図変動時間または短縮特図変動時間の後に特図抽選の抽選結果を反映しつつ特別図柄の確定表示を行う。

20

【 0 0 4 9 】

そして、ステップ 3 0 4 において、特別図柄表示器 2 2 による確定表示が当たりであるか外れであるかを判定する。この確定表示が当たりであるならば、ステップ 3 0 5 において可変開閉体 3 1 を開閉し、ステップ 3 0 6 に進む。ステップ 3 0 6 では特典当たりか否かを判定する。そして、例えば、確定表示された特別図柄が「 3 3 3 」または「 7 7 7 」であることから、特典当たりであるならば、ステップ 3 0 7 において、「特典」の情報を R A M に設定する。

【 0 0 5 0 】

また、ステップ 3 0 6 での判定の結果、例えば、確定表示された特別図柄が「 3 3 3 」以外または「 7 7 7 」以外であることから、特典当たりでなければ、ステップ 3 0 8 において、「特典」の消去を行う。一方、上記ステップ 3 0 4 における判定の結果、外れである場合、特別図柄遊技処理を終わる。

30

【 0 0 5 1 】

要するに上記実施形態の構造によれば、遊技領域 1 3 に、普図始動入賞部品 2 3 と、開閉可能な特始開閉体 2 8 を有する特図始動入賞部品 2 4 と、複数の普通図柄の可変表示可能な普通図柄表示器 2 1 と、複数の特別図柄の可変表示可能な特別図柄表示器 2 2 と、開閉可能な可変開閉体 3 1 や特定入賞領域および普通入賞領域を有する可変入賞部品 2 5 とを備え、制御装置 3 8 が特図始動入賞部品 2 4 への球の入賞に基づき、特図抽選を行うとともに特別図柄表示器 2 2 による特図抽選結果の表示を行い、特別図柄表示器 2 2 が特図抽選の当たり結果を確定表示したならば、可変入賞部品 2 5 が可変開閉体 3 1 を開閉する大当たり遊技を行った後、制御装置 3 8 は、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた例えば「 3 3 3 」または「 7 7 7 」の特別図柄であるならば確変特図抽選知識 5 6 と短縮特図変動時間 = 5 秒とからなる特典を設定し、上記特図抽選の結果を反映して停止した特別図柄が特典として定めた図柄でなければ確変特図抽選知識 5 6 と短縮特図変動時間 = 5 秒とからなる特典を消去する。よって、確変遊技のきっかけを作る特図抽選のデータである「確変有り」の情報で、可変入賞部品 2 5 による大当たり遊技の終了後に、普通図柄表示器 2 1 または特別図柄表示器 2 2 による確変遊技と時短遊技とからなる特典遊技を行うことによって、特図抽選に使用する乱数値と抽選内容の情報とを関係付けた特図抽選知識のデータ量を可及的に少なくすることができ、遊技性を向上するこ

40

50

とができる。

【 0 0 5 2 】

上記実施形態では、特別図柄表示器 2 2 で確定表示された特別図柄が特典として定められた図柄である場合に、可変入賞部品 2 5 による大当たり遊技の終了後に普通図柄表示器 2 1 と特別図柄表示器 2 2 とによる特典遊技を行ったが、上記特別図柄表示器 2 2 で確定表示された特別図柄が特典として定められた図柄である場合に、可変入賞部品 2 5 による大当たり遊技の終了後に普通図柄表示器 2 1 だけによる特典遊技を行うか、または、特別図柄表示器 2 2 だけによる特典遊技を行ってもよい。上記実施形態では、特典遊技において、最大 N 回までの確変遊技に引き続き、最大 M 回までの時短遊技を行ったが、最大 M 回までの時短遊技に引き続き、最大 N 回までの確変遊技を行ってもよい。上記実施形態では、特典遊技のきっかけを作る定められた特定図柄として「 3 3 3 」、「 7 7 7 」を使用した
10
が、それ以外の特定図柄でもよく、特定図柄が「 3 3 3 」の場合には先に時短遊技を実行し、後に確変遊技を実行し、特定図柄が「 7 7 7 」の場合には先に確変遊技を実行し、後に時短遊技を実行するようにしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【図 1】一実施形態のパチンコ機を示す模式図。

【図 2】同実施形態の通常特図抽選知識を示す図表。

【図 3】同実施形態のフローチャート。

【図 4】同実施形態のフローチャート。

【図 5】同実施形態のフローチャート。
20

【符号の説明】

- 1 3 遊技領域
- 2 1 普通図柄表示器
- 2 2 特別図柄表示器
- 2 3 普図始動入賞部品
- 2 4 特図始動入賞部品
- 2 5 可変入賞部品
- 2 8 特始開閉体
- 3 1 可変開閉体
- 3 8 制御装置
- 5 2 特典遊技手段
- 5 3 通常普図抽選知識
- 5 4 確変普図抽選知識
- 5 5 通常特図抽選知識
- 5 6 確変特図抽選知識

10

20

30

【 図 5 】

