

(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2010-94532

(P2010-94532A)

(43) 公開日 平成22年4月30日(2010.4.30)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2009-294527 (P2009-294527)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	平成21年12月25日 (2009.12.25)		株式会社平和
(62) 分割の表示	特願平11-226410の分割		東京都台東区東上野二丁目2番9号
原出願日	平成11年8月10日 (1999.8.10)	(74) 代理人	100082669
			弁理士 福田 賢三
		(74) 代理人	100095337
			弁理士 福田 伸一
		(72) 発明者	中嶋 正
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の
			8 株式会社平和内
		(72) 発明者	菅野 裕行
			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 AA35 AA36 AA39 AA43 BC22
			EA10

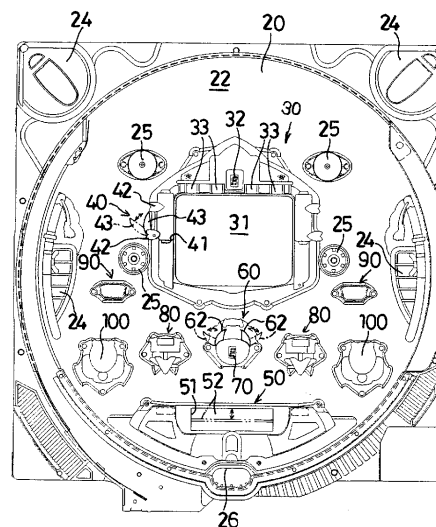
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】変化に富んだ遊技を行うことのできるパチンコ機を提供する。

【解決手段】複数の特別始動口41、61を具備し、かつ各特別始動口での特別図柄始動検出スイッチによる遊技球の通過検出を契機として、特別図柄表示装置31における予め設定した移行条件が満たされた場合に遊技者に有利な特別遊技状態に移行し、特別遊技状態が終了した後においては、各特別始動手段41、61での遊技球の通過検出に基づく特別図柄表示装置31の変動回数をカウント手段によって合算してカウントし、合算した変動回数が所定数に達するまでの間または予め設定した移行条件が満たされて特別遊技状態に移行しカウント手段のカウント値がクリアされるまでの間特定遊技状態が継続し、該特定遊技状態は、特別遊技状態への移行を伴うことなく当該特別遊技状態への移行信頼度が高いリーチ演出が報知された後にも創出されるようにした。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の特別始動手段を具備し、かつ各特別始動手段での特別図柄始動検出スイッチによる遊技球の通過検出を契機として、特別図柄表示装置における予め設定した移行条件が満たされた場合に遊技者に有利な特別遊技状態に移行するようにしたパチンコ機において、

前記複数の特別始動手段は、前記移行条件を満たす確率が互いに異なるとともに、少なくとも前記移行条件を満たす確率の高い第一の特別始動手段は、遊技球の入球が困難な第一入球状態と、遊技球が入球し易い第二入球状態とに切り替わって入球率を変化させることが可能であり、

通常遊技状態において前記移行条件を満たす確率の高い第一の特別始動手段の入球率を前記特別図柄始動検出スイッチによる遊技球検出個数または第二入球状態の期間に基づく所定の第一パターンで変化させる一方、予め設定した特定遊技状態にある場合には前記第一パターンとは異なり、前記特別図柄始動検出スイッチによる遊技球検出個数が多くなるまたは第二入球状態の期間が長くなる所定の第二パターンで前記移行条件を満たす確率の高い第一の特別始動手段の入球率を変化させるとともに、前記移行条件を満たす確率の低い第二の特別始動手段は前記通常遊技状態および特定遊技状態においても入球率のパターンが変化しないように構成され、

前記特別遊技状態が終了した後においては、前記各特別始動手段での特別図柄始動スイッチによる遊技球の通過検出に基づく前記特別図柄表示装置の変動回数をカウント手段によって合算してカウントし、この合算した変動回数が所定数に達するまでの間または予め設定した移行条件が満たされて特別遊技状態に移行し前記カウント手段のカウント値がクリアされるまでの間、前記特定遊技状態が継続し、

前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態への移行を伴うことなく当該特別遊技状態への移行信頼度が高いリーチ演出が報知された後にも創出されるようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の特別始動手段を具備し、かつ各特別始動手段での遊技球の通過検出を契機として、予め設定した移行条件が満たされた場合に遊技者に有利な特別遊技状態に移行するようにしたパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機には、所定の移行条件が満たされた場合に特別遊技状態に移行し、例えば変動入賞装置を所定期間だけ開放するなどして遊技者に大きな利益をもたらすことができるようにしたものがある。

【0003】

この種のパチンコ機としては、例えば特開平2-134178号公報（特許文献1）に示されるように、特別図柄表示装置と特別始動手段とを備えて構成したものが一般的である。特別図柄表示装置は、例えば、3つの表示域を有しており、各表示域においてそれぞれ複数の図柄を可変表示することが可能である。特別始動手段は、特別図柄表示装置の始動契機となるもので、例えば遊技盤の複数箇所に設けてあり、それぞれが遊技球の検出手段を具備している。

【0004】

このパチンコ機では、遊技球がいずれの特別始動手段へ入球した場合にも、検出手段による遊技球の通過検出を契機として特別図柄表示装置が可変表示を開始し、所定の変動時間経過後に順次停止図柄を表示する。この特別図柄表示装置の停止図柄が予め設定した組み合わせ態様（例えば「111」や「222」など）で、適宜大当たり図柄と称する場合には、特別遊技状態に移行し、通常時においては閉成している変動入賞装置が所定期間だけ開放するようになる。従って、変動入賞装置に対する入球数が短時間に大量と

なるため、遊技者に対して極めて大きな利益を与えることができるようになる。

【 0 0 0 5 】

ここで、上記のようなパチンコ機において、遊技球が異なる特別始動手段に入球したにも関わらず、大当たり図柄となる確率が相互に同一である場合には、それぞれの特別始動手段への入球比率に関わらず、特別遊技状態へ移行する確率が、単に特別始動手段への入球合計数に比例することになり、遊技性の点で必ずしも好ましいものとはいえない。

【 0 0 0 6 】

このため、特許文献 1 に記載されたパチンコ機では、特別始動手段ごとに大当たり図柄となる確率が互いに異なるように設定してある。こうしたパチンコ機によれば、たとえ特別始動手段への入球合計数が同一であっても、各特別始動手段に対する入球比率に応じて特別遊技状態に移行する確率が大きく変化することになり、遊技に奥行きを与えることが可能になる。

【 0 0 0 7 】

一方、特開平 9 - 1 2 2 3 0 5 号公報（特許文献 2）には、複数の特別始動手段のうち、大当たり図柄となる確率の高いもの（以下、高確率特別始動手段と称する）を、開閉駆動するように構成したパチンコ機が示されている。すなわち、このパチンコ機では、高確率特別始動手段を適宜開閉させることにより、遊技中においても当該特別始動手段への入球率を変更するようにしており、複数の特別始動手段への入球比率の偏りを低減することができるとともに、特定のパチンコ機へ遊技者が集中する事態を防止することは可能になる。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 特許文献 1 】 特開平 2 - 1 3 4 1 7 8 号公報

【 特許文献 2 】 特開平 9 - 1 2 2 3 0 5 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

ところで、特許文献 1 に記載されたようなパチンコ機にあっても、各特別始動手段に対する遊技球の入球率は、遊技盤に植設した障害釘の調整状態によって一義的に決定されてしまうものであり、遊技中においてこれを変更することができない。しかも、この障害釘の調整状態は、遊技者に対して特別始動手段に対するおおよその入球率を提示することにも繋がる。これらの結果、パチンコ機ごとにそれぞれの特別始動手段への入球比率に偏りが生じる、特別始動手段へ入球し易いパチンコ機にのみ遊技者が集中する、等々の好ましくない問題を招来する虞れがある。

【 0 0 1 0 】

また、特許文献 2 に記載されたパチンコ機は、普通図柄表示装置が表示する停止図柄が予め設定したものとなった場合に、一定時間（3 秒）経過するまでの間、もしくは入球が所定数（3 個）に達するまでの間、継続的に高確率特別始動手段を開放するだけのものである。つまり、いかなる状況下であっても、高確率特別始動手段は、常に同一のパターンで開閉するのみであり、遊技が単調になりがちとなる。

【 0 0 1 1 】

本発明は、上記実情に鑑みて、変化に富んだ遊技を行うことのできるパチンコ機を提供することを解決課題とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 2 】

請求項 1 に記載の発明では、複数の特別始動手段を具備し、かつ各特別始動手段での特別図柄始動検出スイッチによる遊技球の通過検出を契機として、特別図柄表示装置における予め設定した移行条件が満たされた場合に遊技者に有利な特別遊技状態に移行するようにしたパチンコ機において、前記複数の特別始動手段は、前記移行条件を満たす確率が互

10

20

30

40

50

いに異なるとともに、少なくとも前記移行条件を満たす確率の高い第一の特別始動手段は、遊技球の入球が困難な第一入球状態と、遊技球が入球し易い第二入球状態とに切り替わって入球率を変化させることが可能であり、通常の遊技状態において前記移行条件を満たす確率の高い第一の特別始動手段の入球率を前記特別図柄始動検出スイッチによる遊技球検出個数または第二入球状態の期間に基づく所定の第一パターンで変化させる一方、予め設定した特定遊技状態にある場合には前記第一パターンとは異なり、前記特別図柄始動検出スイッチによる遊技球検出個数が多くなるまたは第二入球状態の期間が長くなる所定の第二パターンで前記移行条件を満たす確率の高い第一の特別始動手段の入球率を変化させるとともに、前記移行条件を満たす確率の低い第二の特別始動手段は前記通常の遊技状態および特定遊技状態においても入球率のパターンが変化しないように構成され、前記特別遊技状態が終了した後においては、前記各特別始動手段での特別図柄始動スイッチによる遊技球の通過検出に基づく前記特別図柄表示装置の変動回数をカウント手段によって合算してカウントし、この合算した変動回数が所定数に達するまでの間または予め設定した移行条件が満たされて特別遊技状態に移行し前記カウント手段のカウント値がクリアされるまでの間、前記特定遊技状態が継続し、前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態への移行を伴うことなく当該特別遊技状態への移行信頼度が高いリーチ演出が報知された後にも創出されるようにしている。

10

【発明の効果】

【0013】

以上説明したように、本発明によれば、互いに移行条件を満たす確率の異なる複数の特別始動手段のうち、少なくとも前記移行条件を満たす確率の高いものの入球率を変化させることが可能であるため、障害釘の調整状態に関わらず、それぞれの特別始動手段への入球比率に偏りが生じたり、特別始動手段へ入球し易いパチンコ機にのみ遊技者が集中するような、遊技店にとって好ましくない問題を招来する虞れがない。しかも、この入球率が変化する特別始動手段の入球率を、通常の遊技状態においては所定の第一パターンで変化させる一方、予め設定した特定遊技状態にある場合には前記第一パターンとは異なる所定の第二パターンで変化させるようにしているため、遊技が変化に富むものとなり、遊技者に対する興趣を著しく高めることができるようになる。

20

また、大当たりへの移行信頼度が高いリーチ演出（所謂スーパーリーチ）が報知されたにも関わらず、特別遊技状態へ移行しなかった場合に、再び遊技者の遊技心をかき立てるべく特定遊技状態を創出することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明に係るパチンコ機の一実施形態を示す正面図である。

【図2】図1に示したパチンコ機の遊技盤を示す拡大正面図である。

【図3】遊技盤に設けた各種スイッチの配置態様を示す概略正面図である。

【図4】図1に示したパチンコ機の制御手段を示すブロック図である。

【図5】制御手段の処理手順を示すフローチャートである。

【図6】図5に示した特別図柄処理の第一実施例を示すフローチャートである。

【図7】図6に示した特別図柄処理の第一実施例に対応した第二普通図柄処理を示すフローチャートである。

40

【図8】図5に示した特別図柄処理の第二実施例を示すフローチャートである。

【図9】図8に示した特別図柄処理の第二実施例に対応した第二普通図柄処理を示すフローチャートである。

【図10】図9に示した第二普通図柄処理の変形例を示すフローチャートである。

【図11】図5に示した特別図柄処理の第三実施例を示すフローチャートである。

【図12】図11に示した特別図柄処理の第三実施例に対応した第二普通図柄処理を示すフローチャートである。

【図13】図5に示した特別図柄処理の第四実施例を示すフローチャートである。

【図14】図13に示した特別図柄処理の第四実施例に対応した第二普通図柄処理を示す

50

フローチャートである。

【図 1 5】図 1 4 に示した第二普通図柄処理の変形例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、実施の形態を示す図面に基づいて本発明を詳細に説明する。図 1 は本発明に係るパチンコ機の一実施形態を示す正面図、図 2 はパチンコ機の遊技盤を示す拡大正面図、図 3 は遊技盤に設けた各種スイッチの配置態様を示す概略正面図である。

【0016】

このパチンコ機 1 では、外枠 1 0 に対して前枠 1 1 が開閉可能に配設してある。前枠 1 1 は、窓部を有した額縁状を成すもので、該窓部に金枠 1 2 を備えている。金枠 1 2 は、ガラス板によって覆われており、その一側を介して前枠 1 1 の窓部に開閉可能に配設してある。これら前枠 1 1 と金枠 1 2 との間には、施錠装置 1 3 を設けてあり、両者を施錠することが可能である。

【0017】

また、上記パチンコ機 1 には、前枠 1 1 の下方部に下皿セット 1 4 を設けているとともに、この下皿セット 1 4 と金枠 1 2 との間に上皿セット 1 5 を設けてある。下皿セット 1 4 には、その中央部に下皿 1 4 a を設けてあるとともに、向かって右側となる部位に、遊技球の打ち出し距離を調整するための操作ハンドル 1 6 を設けてある。上皿セット 1 5 は、フロントプレート 1 5 a に上皿 1 5 b を設けたもので、上述した金枠 1 2 と同様に、その一側を介して前枠 1 1 に開閉可能に配設してある。

【0018】

図からも明らかなように、上記パチンコ機 1 は、前枠 1 1 に遊技盤 2 0 を備えている。遊技盤 2 0 は、前枠 1 1 の窓部から外部に臨むように配置してあり、その表面が金枠 1 2 に装着したガラス板によって開閉可能に覆われている。

【0019】

この遊技盤 2 0 には、ガイドレール 2 1 で囲まれる遊技領域 2 2 に図柄表示ユニット 3 0 が設けてある。図柄表示ユニット 3 0 は、上述した遊技領域 2 2 のほぼ中央となる位置に配置したもので、特別図柄表示装置 3 1 と、第二普通図柄表示装置 3 2 と、当該パチンコ機 1 の第二特別始動手段を構成する第二普通電動役物 4 0 と、ランプアレイ 3 3 と、を備えて構成してある。

【0020】

特別図柄表示装置 3 1 および第二普通図柄表示装置 3 2 は、それぞれ遊技者に対して数字、記号、絵などの複数の図柄を可変表示するためのものである。このうち、特別図柄表示装置 3 1 は、本実施形態の場合、図柄表示ユニット 3 0 の中央部に複数の表示域、例えば 3 つの表示域を有して構成してあり、これらの表示域にそれぞれ互いに異なる複数の図柄を表示することが可能である。一方、第二普通図柄表示装置 3 2 は、本実施形態の場合、図柄表示ユニット 3 0 の中央上部に唯一の表示域を有して構成してあり、この表示域に複数の図柄を表示することが可能である。これらの表示装置としては、液晶表示器のほか、機械的に回転するドラムを適用して表示を行うことも可能である。

【0021】

第二普通電動役物 4 0 は、図柄表示ユニット 3 0 の向かって左側となる側縁部に設けてある。この第二普通電動役物 4 0 は、第二特別始動口 4 1 に対する遊技球の入球が困難な第一入球状態と、遊技球が入球し易い第二入球状態とに切り替わるもので、該第二特別始動口 4 1 の向かって左側において略水平方向に開口するゲート部材 4 2 と、このゲート部材 4 2 の向かって左側の開口に配設した唯一の可動入球翼片 4 3 と、この可動入球翼片 4 3 を駆動するための第二普通電動役物駆動ソレノイド（以下、単に第二普通電役駆動ソレノイド 4 4 と称する）と、を備えて構成してある。すなわち、上記第二普通電動役物 4 0 は、第二普通電役駆動ソレノイド 4 4 が OFF の場合、図 2 中の実線で示すように、可動入球翼片 4 3 が直立し、ゲート部材 4 2 の開口を閉塞して上述した第一入球状態となる一方、第二普通電役駆動ソレノイド 4 4 が ON すると、図 2 中の二点鎖線で示すように、可

動入球翼片 4 3 が向かって左側に傾倒し、ゲート部材 4 2 の開口を開成して上述した第二入球状態となる。なお、いずれの入球状態にあっても、第二普通電動役物 4 0 に入球した遊技球は、第二特別始動口 4 1 を介して遊技盤 2 0 の裏面側に取り込まれる。遊技盤 2 0 の裏面側に取り込まれた遊技球は、図には明示していないが、集合樋を通過した後に入賞球導入路を通じて入賞球処理装置に案内されるようになる。

【 0 0 2 2 】

この第二普通電動役物 4 0 の第二特別始動口 4 1 には、上述した図示せぬ集合樋に至るまでの間に、第二特別図柄始動検出スイッチ（以下、単に第二特図始動スイッチ S W 4 5 と称する）を配設してある。第二特図始動スイッチ S W 4 5 は、第二特別始動口 4 1 から入球した遊技球の通過を電氣的に検出し、その検出結果を、後述する遊技制御装置 1 1 0 の遊技制御用 C P U 1 1 1 に与えるものである。

10

【 0 0 2 3 】

ランプアレイ 3 3 は、複数個、本実施形態では 4 つのランプを特別図柄表示装置 3 1 の上縁に沿って配列することにより構成してある。このランプアレイ 3 3 は、特別図柄表示装置 3 1 の始動記憶を表示するためのものである。

【 0 0 2 4 】

また、上記パチンコ機 1 には、遊技領域 2 2 における図柄表示ユニット 3 0 の下方となる位置に、当該パチンコ機 1 の大入賞口である変動入賞装置 5 0 を設けているとともに、これら図柄表示ユニット 3 0 と変動入賞装置 5 0 との間に、特別図柄表示装置 3 1 の第一特別始動手段を構成するための第一普通電動役物 6 0 を設けている。

20

【 0 0 2 5 】

変動入賞装置 5 0 は、遊技球が入賞できない、あるいは入賞が極めて困難な第一入賞状態と、遊技球の入賞が極めて容易な第二入賞状態とに切り替わる入賞装置である。本実施形態では、遊技盤 2 0 に設けた横長の変動入賞用開口 5 1 と、この変動入賞用開口 5 1 を開閉するように設けたゲート板 5 2 と、該ゲート板 5 2 を駆動するための特別電役駆動ソレノイド 5 3 とによって変動入賞装置 5 0 を構成してある。すなわち、この変動入賞装置 5 0 は、特別電役駆動ソレノイド 5 3 の駆動により上記ゲート板 5 2 をその下端部を介して回転させ、図 2 中の実線で示すように、変動入賞用開口 5 1 を閉塞した場合に上述した第一入賞状態になる一方、図 2 中の二点鎖線で示すように、変動入賞用開口 5 1 を開成させた場合に上述した第二入賞状態となる。なお、変動入賞用開口 5 1 に入賞した遊技球は、遊技盤 2 0 の裏面側に取り込まれ、その後、上述した第二普通電動役物 4 0 の場合と同様に、集合樋および入賞球導入路を通じて入賞球処理装置に案内されることになる。

30

【 0 0 2 6 】

この変動入賞用開口 5 1 の内部には、上述した図示せぬ集合樋に至るまでの間に継続スイッチ S W 5 4 およびカウントスイッチ S W 5 5 を配設してある。これら継続スイッチ S W 5 4 およびカウントスイッチ S W 5 5 は、それぞれ変動入賞用開口 5 1 から入賞した遊技球の通過を電氣的に検出し、それぞれの検出結果を後述する遊技制御装置 1 1 0 の遊技制御用 C P U 1 1 1 に対して個別に与えるものである。カウントスイッチ S W 5 5 は、変動入賞用開口 5 1 から入賞された遊技球のすべてが通過する位置に設けてあり、一方、継続スイッチ S W 5 4 は、変動入賞用開口 5 1 から入賞された遊技球のうち、特定のもののみを検出する位置に設けてある。

40

【 0 0 2 7 】

第一普通電動役物 6 0 は、打ち出された遊技球の入球が比較的困難な第一入球状態と、遊技球が入球し易い第二入球状態とに切り替わるもので、第一特別始動口 6 1 の上方に配設した一对の可動入球翼片 6 2 と、第一普通電動役物駆動ソレノイド（以下、単に第一普通電役駆動ソレノイド 6 3 と称する）と、を備えた電動チューリップによって構成してある。すなわち、この第一普通電動役物 6 0 は、上記第一普通電役駆動ソレノイド 6 3 が O F F の場合、図 2 中の実線で示すように、一对の可動入球翼片 6 2 がそれぞれ直立し、互いの間に遊技球を唯一通過させることができる程度の間隔を確保して上述した第一入球状態となる一方、上記第一普通電役駆動ソレノイド 6 3 が O N すると、図 2 中の二点鎖線で

50

示すように、一对の可動入球翼片 6 2 がそれぞれ拡開するように傾倒し、互いの間に大きな間隔を確保して上述した第二入球状態となる。なお、いずれの入球状態にあっても、第一普通電動役物 6 0 に入球した遊技球は、遊技盤 2 0 に設けた第一特別始動口 6 1 を介して裏面側に取り込まれ、その後、上述した第二普通電動役物 4 0 の場合と同様に、図示せぬ集合樋および入賞球導入路を通じて入賞球処理装置に案内される。

【 0 0 2 8 】

この第一普通電動役物 6 0 の第一特別始動口 6 1 には、上述した図示せぬ集合樋に至るまでの間に第一特別図柄始動検出スイッチ（以下、単に第一特図始動スイッチ S W 6 4 と称する）を配設してある。第一特図始動スイッチ S W 6 4 は、上述した第二特図始動スイッチ S W 4 5 等と同様に、第一特別始動口 6 1 から入球した遊技球の通過を電氣的に検出し、その検出結果を後述する遊技制御用 C P U 1 1 1 に与えるものである。

10

【 0 0 2 9 】

また、上記第一普通電動役物 6 0 には、第一普通図柄表示装置 7 0 を設けてある。この第一普通図柄表示装置 7 0 は、第二普通図柄表示装置 3 2 と同様に、遊技者に対して数字、記号、絵などの複数の図柄を可変表示するためのものであり、第一普通電動役物 6 0 の外表面に唯一の表示域を有し、この表示域に複数の図柄を表示することが可能である。

【 0 0 3 0 】

一方、上記パチンコ機 1 には、遊技領域 2 2 における第一普通電動役物 6 0 の両側となる位置にそれぞれ第一普通始動ゲート 8 0 を設けているとともに、これら第一普通始動ゲート 8 0 よりも上方において図柄表示ユニット 3 0 の下端部両側となる位置にそれぞれ第二普通始動ゲート 9 0 を設けている。

20

【 0 0 3 1 】

これら一对の第一普通始動ゲート 8 0 および一对の第二普通始動ゲート 9 0 は、それぞれ遊技球を唯一通過させることができる程度の間隔を確保した通過率一定のゲートである。これらの普通始動ゲート 8 0 , 9 0 を通過した遊技球は、いずれも遊技盤 2 0 の裏面側に取り込まれることなく、それぞれの下端からそのまま遊技領域 2 2 に戻されることになる。

【 0 0 3 2 】

一对の第一普通始動ゲート 8 0 には、それぞれのゲート内に第一普通図柄始動検出スイッチ（以下、単に第一普図始動スイッチ S W 8 1 と称する）を配設し、一对の第二普通始動ゲート 9 0 には、それぞれのゲート内に第二普通図柄始動検出スイッチ（以下、単に第二普図始動スイッチ S W 9 1 と称する）を配設してある。第一普図始動スイッチ S W 8 1 および第二普図始動スイッチ S W 9 1 は、上述した継続スイッチ S W 5 4 等と同様に、各普通始動ゲート 8 0 , 9 0 において遊技球の通過を電氣的に検出し、その検出結果を後述する遊技制御用 C P U 1 1 1 に与えるものである。

30

【 0 0 3 3 】

なお、図中の符号 1 0 0 は普通入賞口であり、それぞれの内部に普通入賞検出スイッチ（以下、単に普通入賞スイッチ S W 1 0 1 と称する）を備えている。また、符号 2 4 は遊技盤 2 0 に設けた各種装飾用のランプ、符号 2 5 は風車、符号 2 6 は普通入賞口 1 0 0 や第一および第二普通電動役物 6 0 , 4 0 へ入球しなかった遊技球を回収するためのアウト口である。また、図には示していないが、上記遊技盤 2 0 の遊技領域 2 2 には、多数の障害釘が植設してある。

40

【 0 0 3 4 】

図 4 は、上述したパチンコ機 1 の制御手段を示すブロック図である。この制御手段は、それぞれ個別の C P U を備えた遊技制御装置 1 1 0 および本体制御装置 1 2 0 を具備するもので、例えばパチンコ機 1 の背面側に配設してある。

【 0 0 3 5 】

遊技制御装置 1 1 0 の遊技制御用 C P U 1 1 1 は、主に遊技盤 2 0 側の制御を行う部分である。すなわち、この遊技制御用 C P U 1 1 1 は、変動入賞用開口 5 1 の内部に設けた継続スイッチ S W 5 4 およびカウントスイッチ S W 5 5 、第一普通電動役物 6 0 の第一特

50

別始動口 6 1 に設けた第一特図始動スイッチ S W 6 4、第二普通電動役物 4 0 の第二特別始動口 4 1 に設けた第二特図始動スイッチ S W 4 5、第一普通始動ゲート 8 0 に設けた第一普図始動スイッチ S W 8 1、第二普通始動ゲート 9 0 に設けた第二普図始動スイッチ S W 9 1、普通入賞口 1 0 0 に設けた普通入賞スイッチ S W 1 0 1、さらには入賞球処理装置に設けた入賞球確認スイッチ S W 1 3 0 からの出力信号を監視し、これら各スイッチからの出力信号と R O M 1 1 2 および R A M 1 1 3 に格納したプログラムやデータとに基づいて、上述した特別図柄表示装置 3 1、第一普通図柄表示装置 7 0、第二普通図柄表示装置 3 2、特別電役駆動ソレノイド 5 3、第一普通電役駆動ソレノイド 6 3、第二普通電役駆動ソレノイド 4 4、ランプアレイ点灯部 1 4 0、装飾ランプ点灯部 1 5 0 等の駆動制御を行うためのものである。

10

【 0 0 3 6 】

本体制御装置 1 2 0 の本体制御用 C P U 1 2 1 は、主にパチンコ機 1 本体側の制御を行う部分である。すなわち、本体制御用 C P U 1 2 1 は、入賞球処理装置に設けた入賞球検出スイッチ S W 1 3 1 からの出力信号を監視し、該入賞球検出スイッチ S W 1 3 1 から与えられた出力信号と、上述した遊技制御用 C P U 1 1 1 からの出力信号とに基づいて入賞球処理用ソレノイド 1 3 2 や賞球払出装置 1 6 0 等の駆動制御を行うためのものである。なお、図には示してはいないものの、遊技球の発射装置もこの本体制御用 C P U 1 2 1 の制御下におかれている。

【 0 0 3 7 】

上記のように構成したパチンコ機 1 では、操作ハンドル 1 6 を適宜操作し、上皿 1 5 b に貯留された遊技球を遊技盤 2 0 の遊技領域 2 2 内に順次打ち出すことによってゲームが進行する。遊技領域 2 2 内に打ち出された遊技球は、障害釘や風車 2 5 によって適宜方向を転換されながら遊技領域 2 2 内を順次流下されることになる。

20

【 0 0 3 8 】

この間、制御手段においては、図 5 に示すフローチャートに従ってスタートからエンドまでの処理を繰り返し行っている。

【 0 0 3 9 】

以下、この図 5 に示すフローチャートを参照しながら制御手段による処理の概略についてまず説明する。なお、以下の説明においては、便宜上、初期状態において、変動入賞装置 5 0 が第一入賞状態にあるとともに、第一普通電動役物 6 0 および第二普通電動役物 4 0 が、いずれも第一入球状態にあるものとする。

30

【 0 0 4 0 】

遊技中において遊技制御用 C P U 1 1 1 は、まず、第一普図始動スイッチ S W 8 1 を通じて第一普通始動ゲート 8 0 に対する遊技球の通過を監視する（ステップ S 1）。

【 0 0 4 1 】

遊技領域 2 2 を流下する遊技球が第一普通始動ゲート 8 0 を通過し、第一普図始動スイッチ S W 8 1 によって当該遊技球の通過が検出されると、手順はステップ S 2 に進み、第一普通図柄表示装置 7 0 に表示すべき停止図柄の抽選が所定の当たり確率、例えば 1 / 1 0 で行われる。

【 0 0 4 2 】

第一普通図柄表示装置 7 0 の抽選を実施した遊技制御用 C P U 1 1 1 は、この抽選結果に基づく制御信号を第一普通図柄表示装置 7 0 に出力し、当該第一普通図柄表示装置 7 0 を所定の変動時間だけ駆動して可変表示を行う（ステップ S 3）。

40

【 0 0 4 3 】

所定の変動時間が経過した後に、第一普通図柄表示装置 7 0 の表示域に表示された停止図柄が予め設定した図柄に合致した場合、例えば「7」となった場合には、ステップ S 4 において当たりとなり、予め設定した態様で第一普通電動役物 6 0 の開放処理を行う（ステップ S 5）。例えば、第一普通電役駆動ソレノイド 6 3 を適宜 O N し、0.5 秒経過する、あるいは第一特図始動スイッチ S W 6 4 が 1 個の遊技球を検出する、のいずれかが達成されるまでの間、当該第一普通電動役物 6 0 を第二入球状態に切り替える。従って、障

50

害釘の調整状態に関わらず、第一入球状態に比べて第一普通電動役物 6 0 への入球が容易となり、後述する特別図柄表示装置 3 1 の始動機会が多くなる。

【 0 0 4 4 】

第一普通電動役物 6 0 の開放処理を実施した遊技制御用 CPU 1 1 1 は、ステップ S 6 において後述する第二普通図柄処理を実施し、さらにステップ S 7 において後述する特別図柄処理を実施した後、今回の処理を終了する。なお、上記遊技制御用 CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 において遊技球の通過を検出しない場合、上述したステップ S 2 から S 5 の処理を経ることなく手順をステップ S 6 に進め、また、ステップ S 4 において第一普通図柄表示装置 7 0 の停止図柄が予め設定した図柄に合致しない場合、ステップ S 5 の処理を経ることなく手順をステップ S 6 に進める。

10

【 0 0 4 5 】

以下、図 6 および図 7 に示すフローチャートを参照しながら、上述したステップ S 6 において実施される第二普通図柄処理、並びにステップ S 7 において実施される特別図柄処理について説明し、併せて本発明の特徴部分についてさらに詳述する。なお、以下においては便宜上、ステップ S 7 において実施される特別図柄処理について、図 6 を参照しながら先に説明する。

【 0 0 4 6 】

この特別図柄処理において遊技制御用 CPU 1 1 1 は、まず、第一特図始動スイッチ SW 6 4 を通じて第一特別始動口 6 1 への入球の有無を監視し（ステップ S 7 0 2 ）、さらに第二特図始動スイッチ SW 4 5 を通じて第二特別始動口 4 1 への入球の有無を監視する（ステップ S 7 0 4 ）。

20

【 0 0 4 7 】

遊技領域 2 2 内を流下する遊技球が第一特別始動口 6 1 に入球し、第一特図始動スイッチ SW 6 4 によって当該遊技球の入球が検出されると手順はステップ S 7 0 6 に進み、一方、遊技球が第二特別始動口 4 1 に入球し、第二特図始動スイッチ SW 4 5 によって当該遊技球の入球が検出されると手順はステップ S 7 0 8 に進み、それぞれのステップ S 7 0 6 , S 7 0 8 において特別図柄表示装置 3 1 に表示すべき停止図柄の抽選が互いに異なる大当たり確率で行われる。この大当たり確率は、第一特別始動口 6 1 に入球した場合に比べて、第二特別始動口 4 1 に入球した場合の方が大きくなるように設定してある。例えば、第一特別始動口 6 1 に入球した場合の大当たり確率が 1 / 2 5 0 に設定されている場合、第二特別始動口 4 1 に入球した場合の大当たり確率を 1 / 5 0 としてある。

30

【 0 0 4 8 】

特別図柄表示装置 3 1 に対する停止図柄の抽選を実施した遊技制御用 CPU 1 1 1 は、次いでリーチ抽選を行う（ステップ S 7 1 0 ）。このリーチ抽選では、特別図柄表示装置 3 1 にリーチ状態を創出するか否かの抽選、さらにはリーチ状態を創出する場合に選択すべきリーチ演出プログラムの抽選が実施される。但し、先のステップ S 7 0 6 およびステップ S 7 0 8 で実施された特別図柄表示装置 3 1 の抽選結果が後述する大当たりの場合には、リーチ状態を創出するか否かの抽選結果に関わらず「リーチ状態を創出する」という結果を得る。なおこのリーチ抽選は、特別図柄表示装置 3 1 に対する停止図柄の抽選とともに実施しても構わない。

40

【 0 0 4 9 】

この間、第一特別始動口 6 1 、もしくは第二特別始動口 4 1 に入球した遊技球に対しては、遊技盤 2 0 の裏面側に取り込んだ後、入賞球処理装置において個別に入賞処理が行われる。すなわち、入賞した遊技球が入賞球処理装置に案内されると、入賞球検出スイッチ SW 1 3 1 によってこれら遊技球が個別に検出され、その検出結果が本体制御用 CPU 1 2 1 に与えられる。入賞球検出スイッチ SW 1 3 1 から検出信号が与えられた本体制御用 CPU 1 2 1 は、第一特図始動スイッチ SW 6 4 、あるいは第二特図始動スイッチ SW 4 5 からの検出信号に基づいて賞球数を決定し、この賞球数に対応した賞球を遊技者に対して払い出すべく賞球払出装置 1 6 0 を駆動する。入賞球確認スイッチ SW 1 3 0 によって賞球の払い出しが確認されると、入賞球処理用ソレノイド 1 3 2 が駆動し、遊技球が機外

50

に排出されることになる。

【 0 0 5 0 】

リーチ抽選を実施した遊技制御用CPU111は、このリーチ抽選の結果および停止図柄の抽選結果に基づく制御信号をそれぞれ特別図柄表示装置31に出力し、当該特別図柄表示装置31を所定の変動時間だけ駆動して可変表示を行う(ステップS712)。

【 0 0 5 1 】

可変表示から所定の変動時間が経過すると、特別図柄表示装置31の各表示域が順次停止図柄を表示するようになる。この間、ステップS710で実施されたリーチ抽選の結果が「リーチ状態を創出する」であれば、遊技制御装置110のROM112に格納した複数種類のリーチ演出プログラムの中から、抽選結果に応じたものが適宜読み出され、所定のリーチ演出が実施される。リーチ演出は、例えば、特別図柄表示装置31の2つの表示領域に「11?」や「22?」などのように、残り1つが揃えば大当たりとなる停止図柄を表示した後、該特別図柄表示装置31に特別なキャラクタを表示したり残り1つの変動スピードを遅くするなどして表示態様を変える、パチンコ機1に設けた各種装飾ランプ24を点灯・点滅させる、等々、遊技者の大当たりへの期待感を高めるようにしたもので、上述した大当たりへの移行信頼度が高いものほど、より華やかになるように設定してある。

10

【 0 0 5 2 】

最終的に特別図柄表示装置31の各表示域に表示された停止図柄が、予め設定した組み合わせ態様に合致した場合、例えば「111」、「222」、「」などのように3つの停止図柄が同一となった場合には、ステップS714において大当たりとなり、特別遊技状態に移行して大当たり処理を行う(ステップS716)。

20

【 0 0 5 3 】

この特別遊技状態に移行した後に実施される大当たり処理では、上記遊技制御用CPU111によって特別電役駆動ソレノイド53がONされ、所定の期間だけ変動入賞装置50が第二入球状態に切り替えられるため、つまり通常の遊技状態においては閉成している変動入賞用開口51が開放されることになるため、この変動入賞用開口51に対する入球数が短時間に大量となる。変動入賞用開口51に入賞したそれぞれの遊技球に対しては、第一特別始動口61や第二特別始動口41に入賞した遊技球と同様に、入賞球処理装置において個別に入賞処理が行われ、それぞれに対して所定数の賞球が払い出されることになる。従って、遊技者は、特別遊技状態に移行した場合、極めて大きな利益を得ることができるようになる。

30

【 0 0 5 4 】

この特別遊技状態は、例えば30秒経過、もしくはカウントスイッチSW55が10個の遊技球を検出する、のいずれかが達成されるまでの間、変動入賞装置50が継続的に第二入球状態に切り替えられる状態を1サイクルとし、このサイクル中に継続スイッチSW54が遊技球を検出した場合、最大16サイクルまで更新することが可能となっている。

【 0 0 5 5 】

なお、特別図柄表示装置31が可変表示を行っている間に第一特別始動口61、もしくは第二特別始動口41に入球した場合、上記遊技制御用CPU111は、最大4つまでこれを記憶・保留し、この記憶結果をランプアレイ33の点灯数で遊技者に可視表示する。その後、特別図柄表示装置31の可変表示、または特別遊技状態が終了した時点で順次この記憶数に応じた回数だけ特別図柄表示装置31の可変表示を実施する。ここで、上述したように、このパチンコ機1では、第一特別始動口61に入球した場合と、第二特別始動口41に入球した場合とで、大当たりになる確率が異なるため、ランプアレイ33の点灯態様等を適宜変更することにより、記憶・保留した入球が第一特別始動口61のものであるか第二特別始動口41のものかを遊技者に対して識別表示できるようにすることが好ましい。

40

【 0 0 5 6 】

上述した特別遊技状態が終了すると、遊技制御用CPU111は、次いでステップS7

50

18において、特別図柄表示装置31が表示した停止図柄が、予め設定した特定の態様、例えば「111」、「333」、「555」などのように3つの停止図柄が奇数であったか否かを判断する。

【0057】

先の大当たりが奇数であると判断した場合、手順がステップS720に進んで特定遊技状態となり、第二普通図柄の当たり確率を高確率にセットした後に手順をリターンし、一方、先の大当たりが奇数以外であると判断した場合には、手順がステップS722に進み、第二普通図柄の当たり確率を低確率にセットした後に手順をリターンする。

【0058】

なお、上記遊技制御用CPU111は、ステップS702およびS704のいずれにおいても入球したことを検出しない場合、上述したステップS706からS722の処理を経ることなく手順をリターンし、また、ステップS714において特別図柄表示装置31の各表示域に表示された停止図柄が予め設定した組み合わせ態様に合致しない場合、上述したステップS716からS722の処理を経ることなく手順をリターンする。

【0059】

次に、ステップS6において実施される第二普通図柄処理について図7を参照しながら説明する。

【0060】

この第二普通図柄処理において遊技制御用CPU111は、まず、第二普図始動スイッチSW91を通じて第二普通始動ゲート90に対する遊技球の通過を監視する（ステップS602）。

【0061】

遊技領域22を流下する遊技球が第二普通始動ゲート90を通過し、第二普図始動スイッチSW91によって当該遊技球の通過が検出されると、手順はステップS604に進み、現在の第二普通図柄の当たり確率が高確率であるか否かを判断する。すなわち、このステップS604において遊技制御用CPU111は、第二普通図柄の当たり確率に基づいて、パチンコ機1が特定遊技状態に移行しているか否かを判断している。

【0062】

第二普通図柄の当たり確率が低確率である場合、つまり通常の遊技状態であると判断した場合、上記遊技制御用CPU111は、その低い当たり確率、例えば1/15で、当該第二普通図柄表示装置32に表示すべき停止図柄の抽選を実施する（ステップS606）。

【0063】

一方、第二普通図柄の当たり確率が高確率である場合、つまり特定遊技状態であると判断した場合、上記遊技制御用CPU111は、その高い当たり確率、例えば10/15で、当該第二普通図柄表示装置32に表示すべき停止図柄の抽選を実施する（ステップS608）。

【0064】

ステップS606、あるいはステップS608において第二普通図柄表示装置32の抽選を実施した遊技制御用CPU111は、それぞれの抽選結果に基づく制御信号を第二普通図柄表示装置32に出力し、当該第二普通図柄表示装置32を所定の変動時間だけ駆動して可変表示を行う（ステップS610またはS612）。

【0065】

所定の変動時間が経過した後に、第二普通図柄表示装置32の表示域に表示された停止図柄が予め設定した図柄に合致した場合、例えば「7」となった場合には、ステップS614、あるいはステップS616において当たりとなる。

【0066】

ここで、ステップS614において当たりとなった場合、つまり通常の遊技状態において第二普通図柄表示装置32の停止図柄が「7」となった場合には、手順がステップS618に進み、予め設定した第一パターンで第二普通電動役物40の開放処理を行った後手

10

20

30

40

50

順がリターンされる。この第一パターンでは、例えば、第二普通電役駆動ソレノイド 4 4 が適宜 ON し、0.5 秒経過する、あるいは第二特図始動スイッチ SW 4 5 が 1 個の遊技球を検出する、のいずれかが達成されるまでの間、当該第二普通電動役物 4 0 が第二入球状態に切り替えられる。従って、障害釘の調整状態に関わらず、第一入球状態に比べて第二普通電動役物 4 0 への入球が容易となり、特別図柄表示装置 3 1 の始動機会が多くなる。

【0067】

一方、ステップ S 6 1 6 において当たりとなった場合、つまり特定遊技状態において第二普通図柄表示装置 3 2 の停止図柄が「7」となった場合には、手順がステップ S 6 2 0 に進み、予め設定した第二パターンで第二普通電動役物 4 0 の開放処理を行った後手順が

10

【0068】

なお、上述した第二普通図柄処理において、ステップ S 6 0 2 においても入球したことを検出しない場合、上記遊技制御用 CPU 1 1 1 は、上述したステップ S 6 0 4 から S 6 2 0 の処理を経ることなく手順をリターンし、また、ステップ S 6 1 4 , または S 6 1 6

20

【0069】

以上説明したように、上記パチンコ機 1 によれば、互いに大当たり確率の異なる第一特別始動口 6 1 および第二特別始動口 4 1 を具備し、かつ第一普通電役駆動ソレノイド 6 3 および第二普通電役駆動ソレノイド 4 4 の駆動により、障害釘の調整状態に関わらずそれぞれの入球率を変化させることが可能である。従って、これら第一特別始動口 6 1 および第二特別始動口 4 1 への入球比率に偏りが生じたり、特別始動口 6 1 , 4 1 へ入球し易い

30

【0070】

しかも、第二特別始動口 4 1 にあつては、その入球率を、通常の遊技状態においては第一パターンで変化させる一方、特定遊技状態にある場合には第一パターンとは異なる第二パターンで変化させるようにしている。従って、それぞれのパターンに応じて大当たりへの期待感も変化するようになり、遊技者に対する興趣を著しく高めることができるようになる。

【0071】

さらに、特別図柄表示装置 3 1 の停止図柄が奇数という特定の態様で大当たりとなり、かつ当該特別遊技状態が終了した後に特定遊技状態を創出するようにし、この特定遊技状態において第二特別始動口 4 1 を開閉処理する第二パターンを、通常の遊技状態において第二特別始動口 4 1 を開閉処理する第一パターンよりも遊技者に有利となるようにしている。この結果、遊技者に対して連続した大当たりへの期待感を高めることができるようになる。

40

【0072】

なお、上記実施例では、特別図柄表示装置 3 1 の停止図柄が奇数という特定の態様で大当たりとなり、かつ当該特別遊技状態が終了した後に特定遊技状態を創出するようにしているが、例えば図 8 および図 9 に示す第二実施例、図 1 1 および図 1 2 に示す第三実施例、図 1 3 および図 1 4 に示す第四実施例のように、特定遊技状態としては種々のものが考えられる。

50

【 0 0 7 3 】

以下、それぞれの実施例について順次説明する。

【 0 0 7 4 】

まず、図 8 に示す第二実施例の特別図柄処理では、先の特別図柄処理においてステップ S 7 1 2 で実施される特別図柄表示装置 3 1 の変動処理の後に、当該特別図柄表示装置 3 1 の変動回数をカウントする処理（ステップ S 7 2 4）を加えている。また、ステップ S 7 1 6 の大当たり処理の後ににおいて実施されるステップ S 7 1 8 からステップ S 7 2 2 までの処理に代えて、つまり停止図柄が特定態様であるか否かの判断処理および第二普通図柄の当たり確率の設定処理に代えて、上述した特別図柄表示装置 3 1 の変動数をクリアする処理（ステップ S 7 2 6）を実施するようにしている。

10

【 0 0 7 5 】

一方、図 9 に示す第二実施例の第二普通図柄処理では、先の第二普通図柄処理においてステップ S 6 0 4 で実施される第二普通図柄の当たり確率が高確率であるか否かを判断処理に代えて、大当たり発生後であるかの判断処理（ステップ S 6 2 2）および上述した特別図柄表示装置 3 1 の変動数が所定値であるか否かの判断を行っている（ステップ S 6 2 4）。但し、ステップ S 6 2 2 の判断において大当たり発生後でない場合にはステップ S 6 2 4 の処理を経ることなく手順をステップ S 6 0 6 に進めるようにし、またステップ S 6 2 4 の判断において所定数に達している場合に手順をステップ S 6 0 6 に進め、かつ所定数に達していない場合に手順をステップ S 6 0 8 に進めている。

【 0 0 7 6 】

20

こうした第二実施例によれば、大当たりの発生後、特別図柄表示装置 3 1 の変動回数が所定値となるまでの間を特定遊技状態とすることができる。従って、この場合にも、第一実施例と同様に、遊技者に対して連続した大当たりへの期待感を高めることができるようになる。

【 0 0 7 7 】

なお、上述した第二実施例では、図 9 に示した第二普通図柄処理のステップ S 6 2 2 および S 6 2 4 に代えて、図 1 0 に示した第二普通図柄処理の第一変形例のように、特別図柄表示装置 3 1 の変動回数が所定値であるか否かの判断処理（ステップ S 6 2 6）を行い、所定数に達していない場合に手順をステップ S 6 0 6 に進め、かつ所定数に達している場合に手順をステップ S 6 0 8 に進めるようにすれば、特別図柄表示装置 3 1 の変動数が所定数に達したことを条件に特定遊技状態を創出することができる。この場合には、特別図柄表示装置 3 1 は変動するものの、なかなか大当たりとならない遊技者に対して、更なるチャンスを与えることができるようになる。

30

【 0 0 7 8 】

次に、図 1 1 に示す第三実施例の特別図柄処理では、先の特別図柄処理（図 6）においてステップ S 7 1 6 の大当たり処理の後ににおいて実施されるステップ S 7 1 8 からステップ S 7 2 2 までの処理に代えて、後述する第二普通図柄表示装置 3 2 の当たり回数をクリアする処理（ステップ S 7 2 8）を実施するようにしている。

【 0 0 7 9 】

一方、図 1 2 に示す第三実施例の第二普通図柄処理では、先の第二普通図柄処理（図 7）においてステップ S 6 0 4 で実施される第二普通図柄の当たり確率が高確率であるか否かの判断処理に代えて、大当たり発生後であるかの判断処理（ステップ S 6 2 8）および後述する第二普通図柄表示装置 3 2 の当たり回数が所定値であるか否かの判断を行っている（ステップ S 6 3 0）。但し、ステップ S 6 2 8 の判断において大当たり発生後でない場合にはステップ S 6 3 0 の処理を経ることなく手順をステップ S 6 0 6 に進めるようにし、またステップ S 6 3 0 の判断において所定数に達している場合に手順をステップ S 6 0 6 に進め、かつ所定数に達していない場合に手順をステップ S 6 0 8 に進めている。また、ステップ S 6 1 8 および S 6 2 0 で実施される第二普通電動役物 4 0 の開放処理の後に第二普通図柄表示装置 3 2 の当たり回数をカウントする処理を加えている（ステップ S 6 3 2）。

40

50

【 0 0 8 0 】

こうした第三実施例によれば、大当たりの発生後、第二普通電動役物 4 0 が所定回数駆動されるまでの間を特定遊技状態とすることができる。従って、この場合にも、第一実施例と同様に、遊技者に対して連続した大当たりへの期待感を高めることができるようになる。

【 0 0 8 1 】

最後に、図 1 3 に示す第四実施例の特別図柄処理では、先の特別図柄処理（図 6）においてステップ S 7 1 6 の大当たり処理の後において実施されるステップ S 7 1 8 からステップ S 7 2 2 までの処理を省略している。

【 0 0 8 2 】

一方、図 1 4 に示す第四実施例の第二普通図柄処理では、先の第二普通図柄処理（図 7）においてステップ S 6 0 4 で実施される第二普通図柄の当たり確率が高確率であるか否かの判断処理に代えて、大当たり発生後であるかの判断処理（ステップ S 6 3 4）および大当たりへの移行信頼度が高いリーチ演出（所謂スーパーリーチ）の後であるか否かの判断処理を行っている（ステップ S 6 3 6）。但し、ステップ S 6 3 4 の判断において大当たり発生後である場合にはステップ S 6 3 6 の処理を経ることなく手順をステップ S 6 0 6 に進めるようにし、またステップ S 6 3 6 の判断においてスーパーリーチの後でない場合に手順をステップ S 6 0 6 に進め、かつスーパーリーチの後である場合に手順をステップ S 6 0 8 に進めている。

【 0 0 8 3 】

こうした第四実施例によれば、スーパーリーチが報知されたにも関わらず、特別遊技状態へ移行しなかった場合に、再び遊技者の遊技心をかき立てるべく特定遊技状態を創出することができる。

【 0 0 8 4 】

なお、上述した第四実施例では、図 1 4 に示した第二普通図柄処理のステップ S 6 3 4 および S 6 3 6 に代えて、図 1 5 に示した第二普通図柄処理の第二変形例のように、普通入賞スイッチ S W 1 0 1 を通じて普通入賞口 1 0 0 に対する遊技球の入賞から所定期間が経過しているか否かの判断処理（ステップ S 6 3 8）を行い、所定期間が経過している場合に手順をステップ S 6 0 6 に進め、かつ所定期間が経過していない場合に手順をステップ S 6 0 8 に進めるようにすれば、普通入賞口 1 0 0 に入賞してから所定の期間が経過するまでの間に特定遊技状態を創出することができる。所定期間とは、例えば普通入賞口 1 0 0 へ入賞してから予め設定した時間が経過するまでとしてもよいし、あるいは普通入賞口 1 0 0 へ入賞してから次の遊技球が普通入賞口 1 0 0 へ入賞するまでとしてもよい。これらの場合には、通常の遊技状態において突然に特定遊技状態が発生することになり、遊技に意外性が加わるようになる。しかも、普通入賞口 1 0 0 を狙うことによって特定遊技状態を創出することができるようになり、さらに次の遊技球が普通入賞口 1 0 0 へ入賞するまでを特定遊技状態とする場合にあっては、特定遊技状態に移行した後において今度は普通入賞口 1 0 0 へ入賞させないようにする、等々、遊技者の技術介入も可能になる。

【 0 0 8 5 】

これら第一実施例から第四実施例およびそれぞれの変形例に示した特定遊技状態は、必ずしも択一的に適用する必要はなく、適宜組み合わせるようにすれば、より一層パチンコ機 1 の遊技性を向上することができるようになる。この場合、各特定遊技状態ごとに第二普通電動役物 4 0 の開放パターンを変化させるようにすれば、遊技がより変化に富んだものとなる。

【 0 0 8 6 】

なお、上述した実施の形態では、第二普通電動役物 4 0 の開放パターンのみを変化させるようにしているが、この第二普通電動役物 4 0 の開放パターン変化に加え、第一普通電動役物 6 0 の開放パターンを変化させるようにしてももちろん構わない。また、第一パターンに対して第二パターンを、より遊技者に有利となるように設定しているが、必ずしもこれに限定されない。

10

20

30

40

50

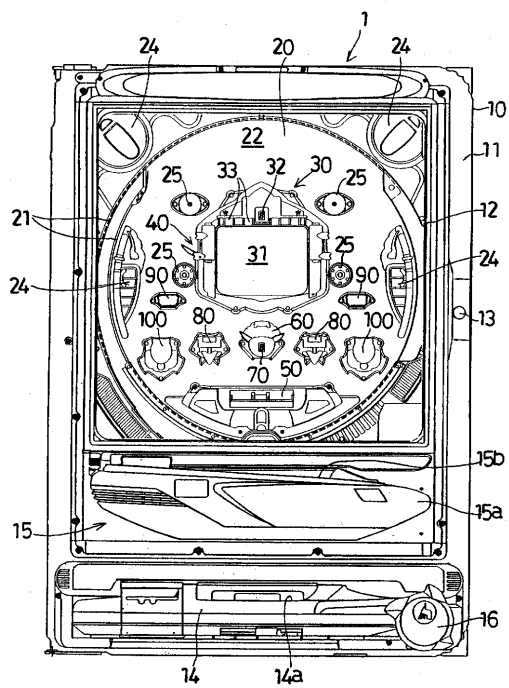
【符号の説明】

【0087】

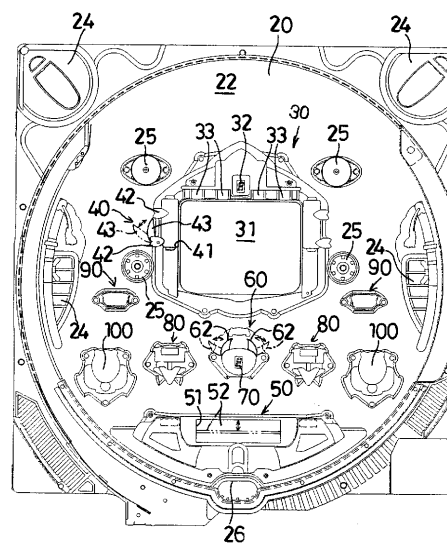
1	パチンコ機	
1 0	外枠	
1 1	前枠	
1 2	金枠	
1 3	施錠装置	
1 4	下皿セット	
1 4 a	下皿	
1 5	上皿セット	10
1 5 a	フロントプレート	
1 5 b	上皿	
1 6	操作ハンドル	
2 0	遊技盤	
2 1	ガイドレール	
2 2	遊技領域	
2 4	各種装飾ランプ	
2 5	風車	
2 6	アウト口	
3 0	図柄表示ユニット	20
3 1	特別図柄表示装置	
3 2	第二普通図柄表示装置	
3 3	ランプアレイ	
4 0	第二普通電動役物	
4 1	第二特別始動口	
4 2	ゲート部材	
4 3	可動入球翼片	
4 4	第二普通電役駆動ソレノイド	
S W 4 5	第二特図始動スイッチ	
5 0	変動入賞装置	30
5 1	変動入賞用開口	
5 2	ゲート板	
5 3	特別電役駆動ソレノイド	
S W 5 4	継続スイッチ	
S W 5 5	カウントスイッチ	
6 0	第一普通電動役物	
6 1	第一特別始動口	
6 2	可動入球翼片	
6 3	第一普通電役駆動ソレノイド	
S W 6 4	第一特図始動スイッチ	40
7 0	第一普通図柄表示装置	
8 0	第一普通始動ゲート	
S W 8 1	第一普図始動スイッチ	
9 0	第二普通始動ゲート	
S W 9 1	第二普図始動スイッチ	
1 0 0	普通入賞口	
1 1 0	遊技制御装置	
1 1 1	遊技制御用 C P U	
1 1 2	R O M	
1 1 3	R A M	50

- 1 2 0 本体制御装置
- 1 2 1 本体制御用 C P U
- S W 1 3 0 入賞球確認スイッチ
- S W 1 3 1 入賞球検出スイッチ
- 1 3 2 入賞球処理用ソレノイド
- 1 4 0 ランプアレイ点灯部
- 1 5 0 装飾ランプ点灯部
- 1 6 0 賞球払出装置

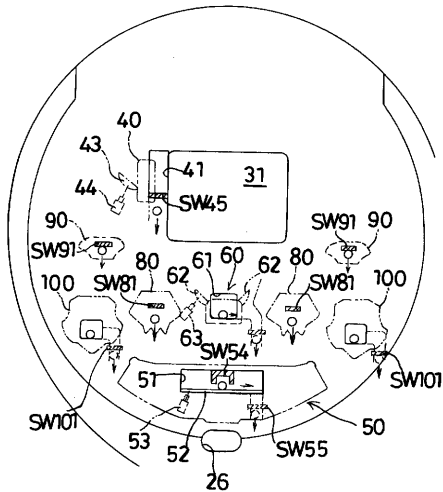
【 図 1 】



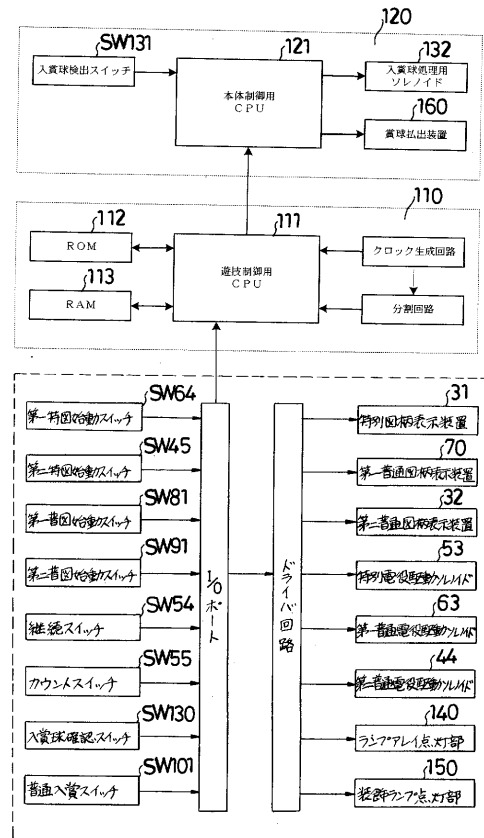
【 図 2 】



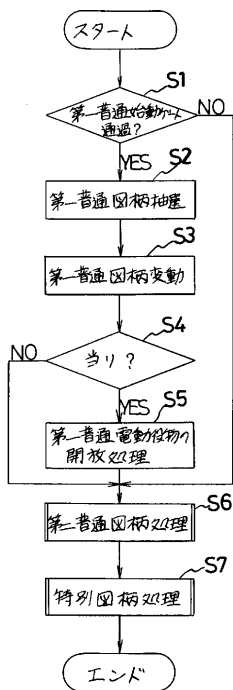
【図 3】



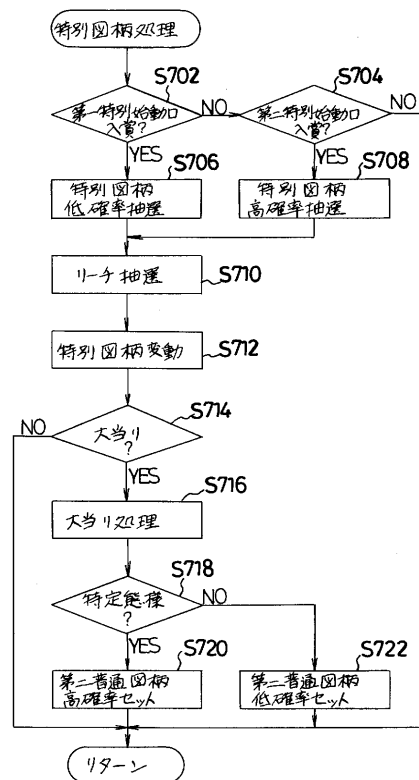
【図 4】



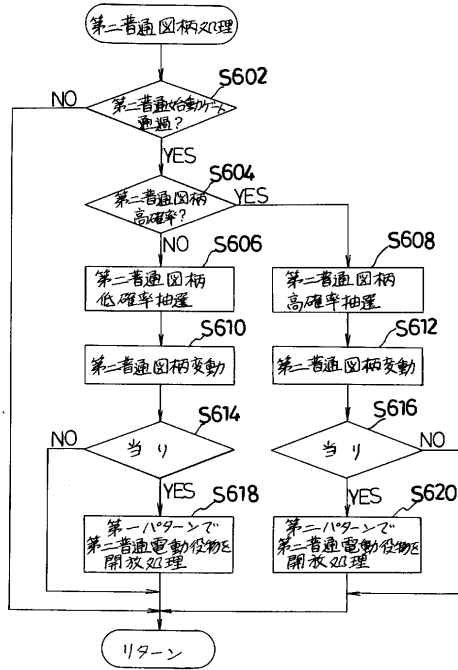
【図 5】



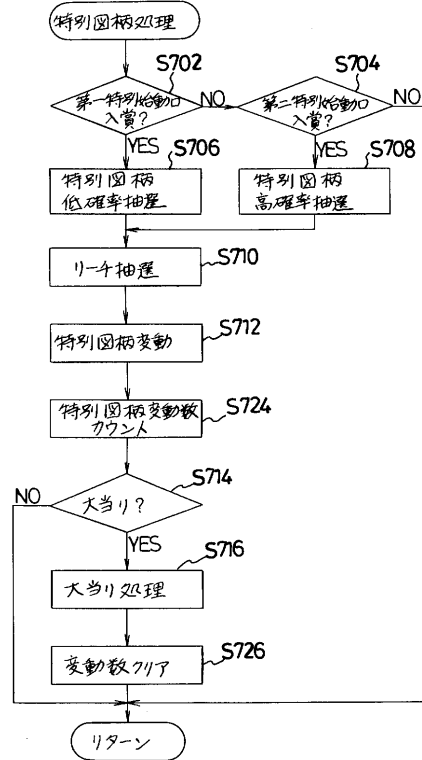
【図 6】



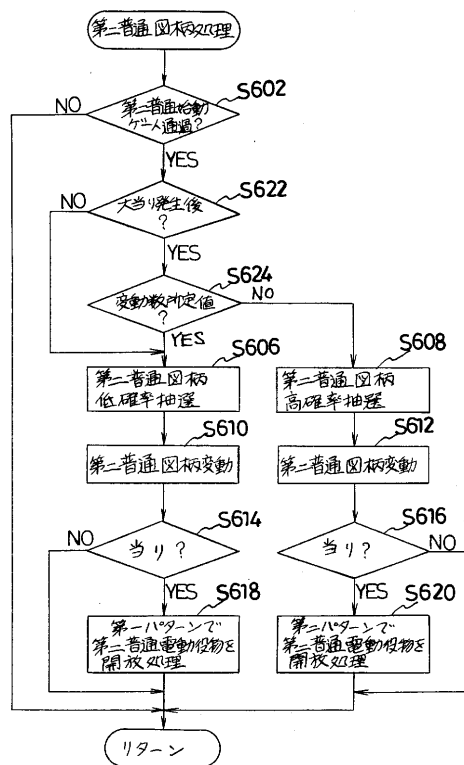
【図 7】



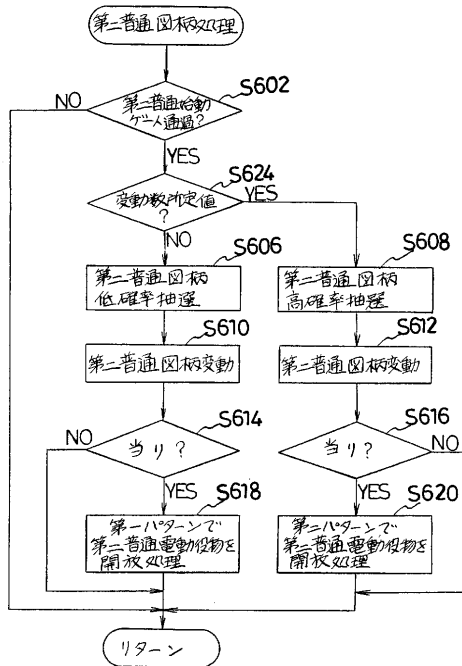
【図 8】



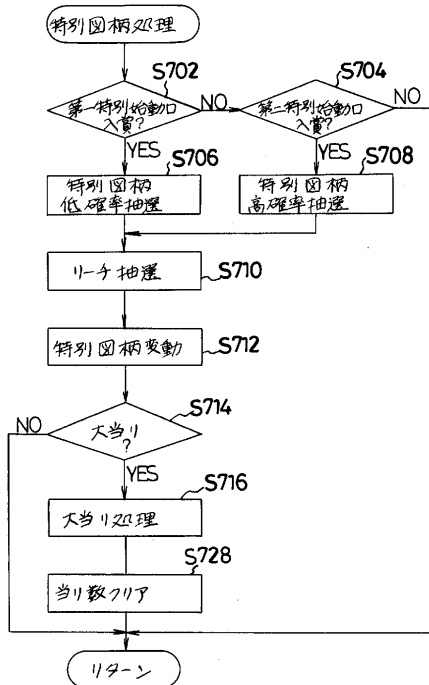
【図 9】



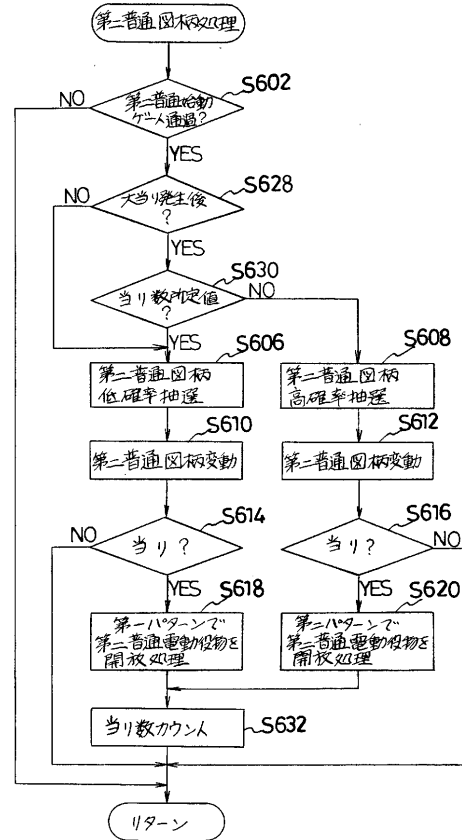
【図 10】



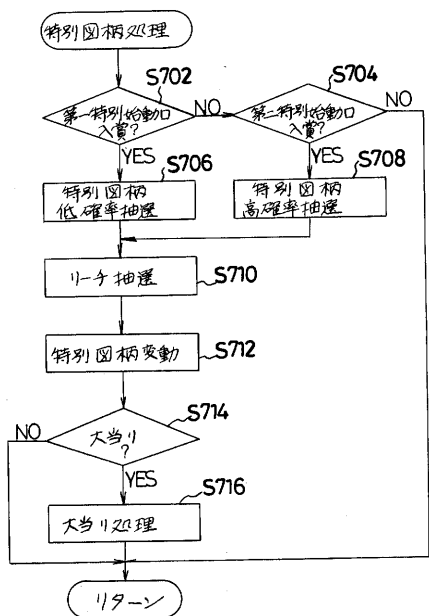
【図 1 1】



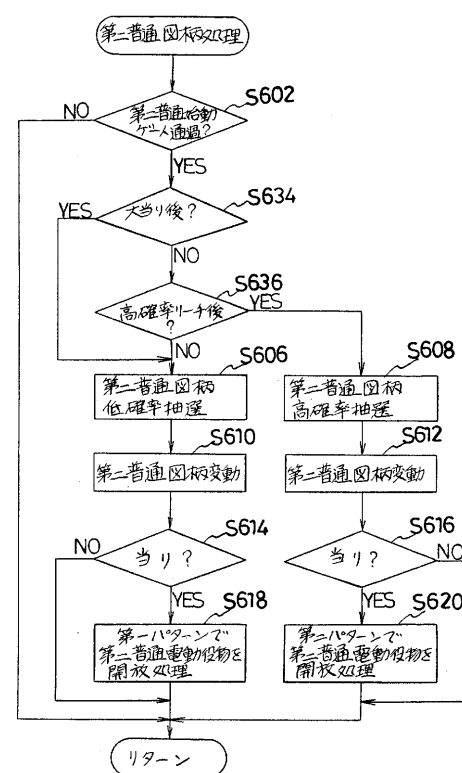
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】

