

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4730921号  
(P4730921)

(45) 発行日 平成23年7月20日(2011.7.20)

(24) 登録日 平成23年4月28日(2011.4.28)

(51) Int. Cl. F I  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2010-151712 (P2010-151712)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成22年7月2日(2010.7.2)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2005-313792 (P2005-313792) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成17年10月28日(2005.10.28)	(74) 代理人	100105924
(65) 公開番号	特開2010-240466 (P2010-240466A)		弁理士 森下 賢樹
(43) 公開日	平成22年10月28日(2010.10.28)	(74) 代理人	100109047
審査請求日	平成22年7月8日(2010.7.8)		弁理士 村田 雄祐
早期審査対象出願		(74) 代理人	100109081
			弁理士 三木 友由
		(72) 発明者	丹下 主税
			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	清水 徹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成された遊技盤と、  
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、  
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、  
 前記第1始動口への遊技球の入球を契機に第1抽選を実行する第1抽選手段と、  
 前記第2始動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、  
 前記第1抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第1特別図柄表示装置と、  
 前記第2抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第2特別図柄表示装置と、  
 前記第1抽選の結果を示す第1特別図柄を前記第1特別図柄表示装置に変動表示させ、  
 前記第2抽選の結果を示す第2特別図柄を前記第2特別図柄表示装置に変動表示させると  
 共に、前記第1特別図柄および前記第2特別図柄のうち一方が変動表示中であっても他方  
 の変動表示開始を妨げないメイン表示制御手段と、  
 前記第1特別図柄を変動表示するときの変動パターンを決定するときに参照する第1変  
 動パターンテーブルと、前記第2特別図柄を変動表示するときの変動パターンを決定す  
 るときに参照する第2変動パターンテーブルとを保持するテーブル保持手段と、  
 前記第1抽選の結果および前記第2抽選の結果が演出的に表示される演出表示装置と、  
 前記演出表示装置の画面に前記第1抽選の結果を演出的に示す第1演出画像と前記第2  
 抽選の結果を演出的に示す第2演出画像を表示させる演出表示制御手段と、  
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記第1抽選が当たりであったときに遊技球の受

10

20

け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記第2抽選が当たりであったときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第2可変入球装置と、

通常遊技より遊技者に有利な状態となる第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、

通常遊技より遊技者に有利な状態となる第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、

前記第1抽選が当たりである場合、前記第1特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに前記第1作動条件が成立したと判定し、前記第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第1特別遊技を実行する第1特別遊技制御手段と、

10

前記第2抽選が当たりである場合、前記第2特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに前記第2作動条件が成立したと判定し、前記第2可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第2特別遊技を実行する第2特別遊技制御手段と、

前記第1特別遊技または前記第2特別遊技の終了後に、前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の変動が所定の終了条件を満たすまでの間、前記第1作動条件および前記第2作動条件が通常遊技状態よりも成立しやすい特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記特定遊技中に前記第1特別図柄の変動の契機となる前記第1始動口への入球を促す報知または前記第2特別図柄の変動の契機となる前記第2始動口への入球を促す報知を継続的に実行する報知手段と、

20

を含み、

前記第1始動口は右方向および左方向の一方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第2始動口は前記特定遊技の実行中に遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化し易い可変入球口であって他方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記テーブル保持手段は、前記特定遊技中に参照するテーブルとして、前記第1変動パターンテーブルとして前記第2変動パターンテーブルに基づいて選択される場合と比べて変動時間の長い変動パターンの選択確率が高くなるように規定されたテーブルと、前記第2変動パターンテーブルとして前記第1変動パターンテーブルに基づいて選択される場合と比べて変動時間の短い変動パターンの選択確率が高くなるように規定されたテーブルを保持し、

30

前記特定遊技実行手段は、前記第1特別図柄または前記第2特別図柄の変動を開始するたびに特別図柄の変動回数を計数すると共に、前記第1特別遊技または前記第2特別遊技の終了後に、前記第1特別図柄の変動回数および前記第2特別図柄の変動回数の和が所定の設定回数に到達するまで前記特定遊技の実行を継続し、

前記メイン表示制御手段は、前記特定遊技の実行中は前記第1特別図柄の1回の変動中に前記第2特別図柄の変動が複数回可能となるように前記第2特別図柄の変動表示を前記第1特別図柄の変動表示より相対的に短時間で表示して、前記第1特別図柄の変動回数よりも前記第2特別図柄の変動回数が多くなるように特別図柄の表示を制御することを特徴とする弾球遊技機。

40

## 【請求項2】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、

前記第1始動口への遊技球の入球を契機に第1抽選を実行する第1抽選手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、

前記第1抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第1特別図柄表示装置と、

前記第2抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第2特別図柄表示装置と、

前記第1抽選の結果を示す第1特別図柄を前記第1特別図柄表示装置に変動表示させ、

50

前記第 2 抽選の結果を示す第 2 特別図柄を前記第 2 特別図柄表示装置に変動表示させると共に、前記第 1 特別図柄および前記第 2 特別図柄のうち一方が変動表示中であっても他方の変動表示開始を妨げないメイン表示制御手段と、

前記第 1 特別図柄を変動表示するときの変動パターンを決定するときに参照する第 1 変動パターンテーブルと、前記第 2 特別図柄を変動表示するときの変動パターンを決定するときに参照する第 2 変動パターンテーブルとを保持するテーブル保持手段と、

前記第 1 抽選の結果および前記第 2 抽選の結果が演出的に表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置の画面に前記第 1 抽選の結果を演出的に示す第 1 演出画像と前記第 2 抽選の結果を演出的に示す第 2 演出画像を表示させる演出表示制御手段と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記第 1 抽選および前記第 2 抽選のうちいずれかが当たりであったときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球装置と、

通常遊技より遊技者に有利な状態となる第 1 特別遊技を実行するための条件である第 1 作動条件を保持する第 1 作動条件保持手段と、

通常遊技より遊技者に有利な状態となる第 2 特別遊技を実行するための条件である第 2 作動条件を保持する第 2 作動条件保持手段と、

前記第 1 抽選が当たりである場合、前記第 1 特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに前記第 1 作動条件が成立したと判定し、前記可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第 1 特別遊技を実行する第 1 特別遊技制御手段と、

前記第 2 抽選が当たりである場合、前記第 2 特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに前記第 2 作動条件が成立したと判定し、前記可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第 2 特別遊技を実行する第 2 特別遊技制御手段と、

前記第 1 特別遊技または前記第 2 特別遊技の終了後に、前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄の変動が所定の終了条件を満たすまでの間、前記第 1 作動条件および前記第 2 作動条件が通常遊技状態よりも成立しやすい特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記特定遊技中に前記第 1 特別図柄の変動の契機となる前記第 1 始動口への入球を促す報知または前記第 2 特別図柄の変動の契機となる前記第 2 始動口への入球を促す報知を実行する報知手段と、

を含み、

前記第 1 始動口は右方向および左方向の一方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第 2 始動口は前記特定遊技の実行中に遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化し易い可変入球口であって他方に向けて打球された遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記テーブル保持手段は、前記特定遊技中に参照するテーブルとして、前記第 1 変動パターンテーブルとして前記第 2 変動パターンテーブルに基づいて選択される場合と比べて変動時間の長い変動パターンの選択確率が高くなるように規定されたテーブルと、前記第 2 変動パターンテーブルとして前記第 1 変動パターンテーブルに基づいて選択される場合と比べて変動時間の短い変動パターンの選択確率が高くなるように規定されたテーブルを保持し、

前記特定遊技実行手段は、前記第 1 特別図柄または前記第 2 特別図柄が変動を開始するたびに特別図柄の変動回数を計数すると共に、前記第 1 特別遊技または前記第 2 特別遊技の終了後に、前記第 1 特別図柄の変動回数および前記第 2 特別図柄の変動回数の和が所定の設定回数に到達するまで前記特定遊技の実行を継続し、

前記メイン表示制御手段は、前記特定遊技の実行中は前記第 1 特別図柄の 1 回の変動中に前記第 2 特別図柄の変動が複数回可能となるように前記第 2 特別図柄の変動表示を前記第 1 特別図柄の変動表示より相対的に短時間で表示して、前記第 1 特別図柄の変動回数よりも前記第 2 特別図柄の変動回数が多くなるように特別図柄の表示を制御することを特徴とする弾球遊技機。

10

20

30

40

50

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機における大当り終了後に実施される特定の遊技を制御する技術に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれていた遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。また、特別遊技が発生した場合であって抽選などの所定の条件が満たされた場合、特別遊技の終了後に特定遊技として確率変動遊技（以下、「確変」という）や変動時間短縮（以下、「時短」という）が開始されるものがある。確変中は、通常の高確率状態より当たりの確率が高い抽選が実行され、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。時短は、所定の終期、例えば図柄の変動が100回変動するまで継続され、時短中は、図柄の変動時間が概ね短縮される。確変状態の期間は、一般的に、確変付き大当たりになってから抽選回数にかかわらず、次に特別遊技が当たるまでの期間で規定されている。一方、例えば、特別遊技後、所定回数の特別図柄の変動が開始されるまでの限定的な期間で確変状態の期間が規定されている場合もある。このように確変状態の期間が限定的であると、特別遊技を引き当てる可能性も制限される。したがって、確変状態の期間が限定的である機種の場合、特別遊技の終了後は、必ず確変に移行するように設計することができる。その結果、確変突入率が向上するので、遊技者の抽選への期待感が高められる。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2003-230714号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

上述したように特別図柄の変動回数によって確変状態の期間が限定的なぱちんこ遊技機の場合、例えば、特別図柄の変動開始の回数が32回に達したときに確変が終了するように設定することができる。そして、このような期間限定的な確変中に特別遊技へ移行するか否かの抽選に当たったとする。例えば、10回目の特別図柄の抽選で特別遊技への移行を引き当てたとする。この場合、遊技者は高確率で当たりになる確変状態での抽選権利を32回分獲得したにも拘わらず、10回しか抽選できず、残り22回が消滅したと認識してしまう場合がある。その結果、遊技者は、確変状態期間が限定的なぱちんこ遊技機の動作に対する違和感を感じたり、損失感を抱いてしまうことがあった。そこで、上述したようなぱちんこ遊技機において、確変状態の期間が限定されることにより確変突入率が向上するという特徴を生かしつつ、遊技者に違和感や損失感を与えない特定遊技の実行が可能な遊技機の開発が望まれている。

## 【0005】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、弾球遊技機において確変状態の期間が限定されることにより確変突入率が向上するという利得感を維持しつつ、遊技者に違和感や損失感を与えない特定遊技の実行が可能な制御形態を実現することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

10

20

30

40

50

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、第1始動口への遊技球の入球を契機に第1抽選を実行する第1抽選手段と、第2始動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、第1抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第1特別図柄表示装置と、第2抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第2特別図柄表示装置と、第1抽選の結果を示す第1特別図柄を第1特別図柄表示装置に変動表示させ、第2抽選の結果を示す第2特別図柄を第2特別図柄表示装置に変動表示させるメイン表示制御手段と、第1抽選の結果および第2抽選の結果が演出的に表示される演出表示装置と、演出表示装置の画面に複数の領域として第1領域および第2領域を設定し、第1抽選の結果を演出的に示す第1演出画像を第1領域に変動表示させ、第2抽選の結果を演出的に示す第2演出画像を第2領域に変動表示させる演出表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、第1抽選が当たりであったときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、遊技領域の所定位置に設けられ、第2抽選が当たりであったときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第2可変入球装置と、通常遊技より遊技者に有利な状態となる第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、通常遊技より遊技者に有利な状態となる第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、第1抽選が当たりである場合、第1特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第1特別遊技を実行する第1特別遊技制御手段と、第2抽選が当たりである場合、第2特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに第2作動条件が成立したと判定し、第2可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第2特別遊技を実行する第2特別遊技制御手段と、第1特別遊技または第2特別遊技の終了後に、第1特別図柄の変動が所定の終了条件を満たすまでの間、第1作動条件および第2作動条件が通常遊技状態よりも成立しやすい特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、を含む。特定遊技実行手段は、第1特別図柄または第2特別図柄が変動を開始するたびに特別図柄の変動回数を計数すると共に、第1抽選の結果が当たりとなったときの当該第1特別図柄の変動が行われている間に、第2特別図柄の変動回数が、所定の設定回数から特定遊技の開始後に行われた第1特別図柄の変動回数を引いた残余回数に到達するまでの間、当該第1特別図柄の変動が終了しないことを条件として、特定遊技の実行を継続する。

#### 【0007】

この態様における弾球遊技機は、従来にいう第1種ぱちんこ遊技機を複数混在させたような遊技機であってもよい。「演出表示装置」は、ハードウエアとしては液晶ディスプレイなどの表示装置で構成されてもよく、例えば単一の表示装置で構成されてもよいし、複数の表示装置で複合的に構成されてもよい。「演出表示装置」が単一の表示装置で構成される場合、「第1領域」と「第2領域」は同じ画面内に並べられるように、または、重ね合わされるように設定されてもよい。「演出表示装置」が複数の表示装置で構成される場合、「第1領域」と「第2領域」はそれぞれ別個の表示装置に設定されてもよい。「第1可変入球装置」は、実施例における「第1大入賞口」であってもよい。「第2可変入球装置」は、実施例における「第2大入賞口」であってもよい。第1可変入球装置および第2可変入球装置において遊技者に不利な状態とは、遊技球が入球するべき入口が閉鎖した状態ないしは狭い状態を指してもよく、遊技者に有利な状態とは、その入口が開放した状態ないしは相対的に広い状態を指してもよい。

この態様によると、特定遊技実行手段は、特定遊技が開始された後、第1抽選の結果が当たりになった場合、第1特別図柄の変動が行われていることを条件に、所定の設定回数から第1特別図柄が特定遊技開始後に変動した変動回数を差し引いた残余回数に到達するまで第2特別図柄の変動を特定遊技中の変動として実行できる。言い換えれば、特定遊技の所定の設定回数を第1特別図柄と第2特別図柄の両方の変動回数により消化できる。例

10

20

30

40

50

えば、特定遊技の設定回数が32回の場合、第1特別図柄の10回目の抽選の結果が当たりになったら、当該当たりとなった第1抽選の結果に基づく第1特別図柄の変動が停止するまで残りの22回を上限に第2特別図柄の抽選を特定遊技状態で実行できる。その結果、第1抽選に当たった後も第2抽選での当たりを目指して第2特別図柄を変動させる遊技を遊技者に提供できる。また、すでに第1抽選に当選し第1特別遊技の移行権利を確保した上で、第2特別図柄の変動を実行するので、第1特別図柄が変動している間は遊技者に安心感を持たせつつ第2特別図柄を変動させる遊技を楽しませることができる。さらに、特定遊技の残余回数を第2特別図柄の変動に引き継いで消化するので特定遊技の設定回数を完全に消化できる可能性が増大する。この場合、少なくとも第1抽選で当たった第1特別遊技の開始前に、複数回の特定遊技を消化できる。また、第1特別遊技の終了後に発生する特定遊技を引き続き遊技できる。その結果、特別遊技を挟み最低でも2セットの特定遊技を効率的に消化させる利得感の高い遊技を提供できる。

10

## 【0008】

本発明の別の態様もまた、弾球遊技機である。この弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、第1始動口への遊技球の入球を契機に第1抽選を実行する第1抽選手段と、第2始動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、第1抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第1特別図柄表示装置と、第2抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第2特別図柄表示装置と、第1抽選の結果を示す第1特別図柄を第1特別図柄表示装置に変動表示させ、第2抽選の結果を示す第2特別図柄を第2特別図柄表示装置に変動表示させるメイン表示制御手段と、第1抽選の結果および第2抽選の結果が演出的に表示される演出表示装置と、演出表示装置の画面に複数の領域として第1領域および第2領域を設定し、第1抽選の結果を演出的に示す第1演出画像を第1領域に変動表示させ、第2抽選の結果を演出的に示す第2演出画像を第2領域に変動表示させる演出表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、第1抽選および第2抽選のうちいずれかが当たりであったときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球装置と、通常遊技より遊技者に有利な状態となる第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、通常遊技より遊技者に有利な状態となる第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、第1抽選が当たりである場合、第1特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第1特別遊技を実行する第1特別遊技制御手段と、第2抽選が当たりである場合、第2特別図柄が所定の当たり態様で停止されたときに第2作動条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第2特別遊技を実行する第2特別遊技制御手段と、第1特別遊技または第2特別遊技の終了後に、第1特別図柄の変動が所定の終了条件を満たすまでの間、第1作動条件および第2作動条件が通常遊技状態よりも成立しやすい特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、を含む。特定遊技実行手段は、第1特別図柄または第2特別図柄が変動を開始するたびに特別図柄の変動回数を計数すると共に、第1抽選の結果が当たりとなったときの当該第1特別図柄の変動が行われている間に、第2特別図柄の変動回数が、所定の設定回数から特定遊技の開始後に行われた第1特別図柄の変動回数を引いた残余回数に到達するまでの間、当該第1特別図柄の変動が終了しないことを条件として、特定遊技の実行を継続する。

20

30

40

## 【0009】

この態様においても、特定遊技実行手段は、特定遊技が開始された後、第1抽選の結果が当たりになった場合、第1特別図柄の変動が行われていることを条件に、所定の設定回数から第1特別図柄が特定遊技開始後に変動した変動回数を差し引いた残余回数に到達するまで第2特別図柄の変動を特定遊技中の変動として実行できる。言い換えれば、特定遊技の所定の設定回数を第1特別図柄と第2特別図柄の両方の変動回数により消化できる。その結果、第1抽選に当たった後も第2抽選での当たりを目指して第2特別図柄を変動さ

50

せる遊技を遊技者に提供できる。また、すでに第1抽選に当選し第1特別遊技移行の権利を確保した上で、第2特別図柄の変動を実行するので、第1特別図柄が変動している間は遊技者に安心感を持たせつつ第2特別図柄を変動させる遊技を楽しませることができる。さらに、特定遊技の残余回数を第2特別図柄の変動に引き継いで消化するので特定遊技の設定回数を完全に消化できる可能性が増大する。その結果、利得感の高い遊技を提供できる。

【0010】

特定遊技実行手段は、第2特別図柄の変動回数が残余回数に到達するまでの間、第2抽選の結果が当たりとならないことを条件として、特定遊技の実行を継続してもよい。この場合、第1抽選の当選により第1特別遊技への移行を確保した上、さらに、残余回数を上限に第2抽選が当たりになるまで、特定遊技を継続して遊技できる。その結果、特定遊技の消化を十分に行ったという充実感を遊技者に与えることができる。また、第1抽選に続き第2抽選に当たる可能性が増大し、連続した特別遊技を獲得する可能性が向上するので、利得感が増加し、魅力的な遊技機を提供できる。

10

【0011】

特定遊技実行手段は、第2特別図柄の変動回数が残余回数に到達するまでの間に、第2抽選の結果が当たりとなる場合には、当該第2特別図柄の変動が終了したときに、特定遊技を終了してもよい。この場合、第1抽選の当選により第1特別遊技への移行を確保した上、さらに、残余回数を上限に第2特別図柄の変動が終了したとき、つまり第2特別遊技が開始されるまで、特定遊技を継続して遊技できる。その結果、特別遊技の消化を十分に行ったという充実感を遊技者に与えることができる。また、第2特別遊技開始直前まで特定遊技を遊技し、その特定遊技に続いて第2特別遊技を遊技する。さらに、第2特別遊技の終了後に再び特別遊技が遊技できる。その結果、遊技者に有利な状態が長期間継続する遊技を提供可能となり、遊技性を向上させると共に、利得感を増大させることができる。

20

【0012】

特定遊技実行手段は、特定遊技の終了後、第2特別遊技制御手段により実行される第2特別遊技が終了すると、第2特別図柄の変動回数の上限を所定の設定回数とする特定遊技を再実行してもよい。遊技者は、第2特別遊技開始直前まで特定遊技を遊技し、その特定遊技に続いて第2特別遊技を遊技する。さらに、第2特別遊技の終了後に再び特別遊技が遊技できる。例えば、特定遊技の設定回数が32回の場合、遊技者は特別遊技を挟み、最大64回の特定遊技を遊技可能となる。その結果、遊技者に有利な状態が長期間継続する遊技を提供可能となり、遊技性を向上できる。

30

【0013】

特定遊技実行手段は、第1特別遊技制御手段により実行される第1特別遊技が終了すると、第1特別図柄の変動回数の上限を所定の設定回数とする特定遊技を再実行してもよい。この場合、第1抽選が当たりになった後、第2特別図柄の変動で当たりを引き当てなかった場合でも、第1特別遊技終了後に特定遊技が再開されるので、遊技者は特定遊技に続き第1特別遊技を遊技し、さらに特定遊技を再度遊技できる。その結果、遊技者に有利な状態が長期間継続する遊技を提供可能となり、遊技性を向上できる。

【0014】

特定遊技中に第1特別図柄の変動の契機となる第1始動口への入球を促す報知または第2特別図柄の変動の契機となる第2始動口への入球を促す報知を実行する報知手段をさらに含んでもよい。報知手段は、第2特別図柄の変動回数の上限を残余回数とする特定遊技が実行される場合、または第2特別図柄の変動回数の上限を所定の設定回数とする特定遊技が実行される場合、第2始動口への入球を促す報知を実行してもよい。報知手段は、第1特別図柄の変動回数の上限を所定の設定回数とする特定遊技が実行される場合、第1始動口への入球を促す報知を実行してもよい。この場合、報知手段は、遊技者が有利となる始動口へ遊技球を入球させるような案内を出力するような制御する。例えば、報知手段は、演出表示装置を用いて、「第2始動口を狙え」などのメッセージを表示したり、スピーカを用いて、「第1始動口を狙え」などの音声メッセージを出力してもよい。また、遊技

40

50

盤上に配置された各種遊技効果ランプなどを用いて入球させることが望ましい始動口を強調する演出を実行してもよい。このような報知により、遊技状態によって遊技球の打ち分けが必要になった場合でも、遊技者にとまどいを感じさせることなく適切な打球により遊技を楽しませつつ、特定遊技の所定の設定回数の消化を効率的に行わせることができる。

【0015】

第2始動口は、特定遊技の実行中に遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口であってもよい。この態様によれば、第2特別図柄の変動を効率的に実行可能となり、第1特別図柄の変動により消化できなかった特定遊技の設定回数を第2特別図柄の変動により高速に消化して、第2作動条件の成立の可能性を増大できる。

【0016】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【0017】

本発明の弾球遊技機によれば、特定遊技の設定回数を第1特別図柄の変動と第2特別図柄の変動の両方の変動によって効率的に消化できるので、遊技者の利得感を向上させられる。また、特別遊技を挟んで消化効率のよい特定遊技を提供可能となり、遊技性の向上に寄与できる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【図3】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図4】図3におけるテーブル保持手段の詳細を示す図である。

【図5】特別遊技終了後に発生する特定遊技に関連する遊技の推移の例を示すタイミングチャートである。

【図6】ぱちんこ遊技機における基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図7】図6におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。

【図8】図6におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図9】図8におけるS67、S68の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。

【図10】図6におけるS16の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図11】図10におけるS92の第1特別遊技とS94の第2特別遊技を詳細に示すフローチャートである。

【図12】図6におけるS11の特定遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。

【図13】実施例2におけるぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図14】実施例3におけるぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図15】実施例4におけるぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(実施例1)

本実施例のぱちんこ遊技機においては、従来にいう第1種ぱちんこ遊技機に相当する遊技が複数混在する。その複数の遊技としての第1の遊技と第2の遊技とが、同時並行的に実行される。ただし、第1の遊技における第1特別遊技と第2の遊技における第2特別遊技は、互いに遊技性を打ち消し合わないよう片方ずつ実行される。またこれらの遊技性を両立させるために、本実施例のぱちんこ遊技機は、複数の始動入賞口、複数の特別図柄表

10

20

30

40

50



示装置、複数の保留ランプ、複数の大入賞口を備える。

【 0 0 2 0 】

図 1 は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機として従来にいういわゆる第 1 種ぱちんこ遊技機をもとに構成される複合機を例に説明する。ぱちんこ遊技機 1 0 は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機 1 0 の遊技機枠は、外枠 1 1、前枠 1 2、透明板 1 3、扉 1 4、上球皿 1 5、下球皿 1 6、および発射ハンドル 1 7 を含む。外枠 1 1 は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機 1 0 を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 1 2 は、外枠 1 1 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠 1 1 へ開閉可能に取り付けられる。前枠 1 2 は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

10

【 0 0 2 1 】

透明板 1 3 は、ガラスなどにより形成され、扉 1 4 により支持される。扉 1 4 は、図示しないヒンジ機構により前枠 1 2 へ開閉可能に取り付けられる。上球皿 1 5 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 1 6 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 1 6 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿 1 5 と下球皿 1 6 の間にはスピーカ 1 8 が設けられており、遊技状態などに応じた効果音が出力される。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 5 0 は、外レール 5 4 と内レール 5 6 により区画された遊技領域 5 2 上に、アウト口 5 8、第 1 特別図柄表示装置 7 0、第 2 特別図柄表示装置 7 1、演出表示装置 6 0、第 1 始動入賞口（以下、「第 1 始動口」という）6 2、第 2 始動入賞口（以下、「第 2 始動口」という）6 7、センター飾り 6 4、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2、作動口 6 8、一般入賞口 7 2 を含む。さらに遊技領域 5 2 には、図示しない多数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

20

【 0 0 2 3 】

第 1 始動口 6 2 は第 1 の遊技に対応する始動入賞口として設けられ、第 2 始動口 6 7 は第 2 の遊技に対応する始動入賞口として設けられる。第 1 始動口 6 2 は、始動入賞検出装置 7 4 を備える。始動入賞検出装置 7 4 は、第 1 始動口 6 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 始動入賞情報を生成する。第 2 始動口 6 7 は、始動入賞検出装置 7 7 と、普通電動役物 6 5 と、普通電動役物 6 5 を開閉させるための普通電動役物ソレノイド 7 6 を備える。始動入賞検出装置 7 7 は、第 2 始動口 6 7 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 始動入賞情報を生成する。

30

【 0 0 2 4 】

この実施例の場合、第 2 始動口 6 7 には、普通電動役物 6 5 が閉鎖状態の時に、遊技球が入球しにくいように、上方位置に遊技釘 6 3（他の遊技釘は図示を省略している）が配置されているので、第 2 始動口 6 7 は普通電動役物 6 5 が開放されなければ遊技球が入球しない構造となっている。なお、第 2 始動口 6 7 は、普通電動役物 6 5 の開放時と閉鎖時で、遊技球の入球難易度が、異なればよい。望ましくは著しく難易度が異なることが好適である。別の態様として、例えば、第 2 始動口 6 7 の直上を覆うように他の入賞口や入球口を設けて、普通電動役物 6 5 の閉鎖時には第 2 始動口 6 7 への入球を阻止して、普通電動役物 6 5 の開放時に第 2 始動口 6 7 への入球を許容するようにしてもよい。また、普通電動役物 6 5 の閉鎖時における第 2 始動口 6 7 の入球口の幅を遊技球より僅かに広い程度とし、普通電動役物 6 5 の閉鎖時には遊技球が極たまにしか入球しない形態とし、普通電動役物 6 5 の開放時には、高確率で入球する形態としてもよい。

40

【 0 0 2 5 】

一般入賞口 7 2 は、遊技球の入球を検出するための一般入賞検出装置 7 3 を備える。一般入賞検出装置 7 3 は、一般入賞口 7 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す一般入賞情報を生成する。

【 0 0 2 6 】

50

第1大入賞口91は第1の遊技に対応する大入賞口として設けられ、第2大入賞口92は第2の遊技に対応する大入賞口として設けられる。第1大入賞口91は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、第1大入賞口91を開閉させるための大入賞口ソレノイド80を備える。入賞検出装置78は、第1大入賞口91への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入賞情報を生成する。第2大入賞口92は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置79と、第2大入賞口92を開閉させるための大入賞口ソレノイド81を備える。入賞検出装置79は、第2大入賞口92への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入賞情報を生成する。第1大入賞口91は、第1特別図柄192が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。第1大入賞口91はアウト口58の上方の位置に設けられる。第2大入賞口92は、第2特別図柄193が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。第2大入賞口92はセンター飾り64の左下方の位置に設けられる。

10

## 【0027】

遊技領域52の略中央に演出表示装置60が設けられ、その左右に第1の遊技に対応する第1特別図柄表示装置70と第2の遊技に対応する第2特別図柄表示装置71が設けられている。第1特別図柄表示装置70には第1の遊技に対応する第1特別図柄192の変動が表示され、第2特別図柄表示装置71には第2の遊技に対応する第2特別図柄193の変動が表示される。第1特別図柄192は、第1始動口62への遊技球の落入を契機として行われる抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当たり態様にて停止されたときに第1特別遊技としての大当たりが発生する。第1特別図柄表示装置70は、例えば7セグメントLEDで構成される表示手段であり、第1特別図柄192は「0」～「9」の10種類の数字で表される。第2特別図柄193は、第2始動口67への遊技球の落入を契機として行われる抽選の結果に対応した図柄であり、その変動表示が所定の当たり態様にて停止されたときに第2特別遊技としての大当たりが発生する。第2特別図柄表示装置71は、例えば「」と「×」のマークが交互に点灯するランプで構成される表示手段であり、第2特別図柄193は「」と「×」の2種類のマークで表される。

20

## 【0028】

演出表示装置60の画面には第1の遊技に対応する第1領域194と第2の遊技に対応する第2領域195が設定される。第1領域194には第1特別図柄192に連動する第1装飾図柄190を含む演出画像の変動が表示され、第2領域195には第2特別図柄193に連動する第2装飾図柄191を含む演出画像の変動が表示される。第1領域194と第2領域195は、それぞれの背景に対照的な色を施して視覚的に区別させてもよい。演出表示装置60は、例えば液晶ディスプレイである。第1装飾図柄190は、第1特別図柄192で示される抽選の結果表示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191は、第2特別図柄193で示される抽選の結果表示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。演出表示装置60は、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。演出表示装置60は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、機械式のドラムやLEDなどの他の表示手段で構成されてもよい。なお、第1特別図柄192および第2特別図柄193は必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施例では演出表示装置60の左下方の第1特別図柄表示装置70および右下方の第2特別図柄表示装置71にて目立たない大きさで表示させるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出表示装置60のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

30

40

## 【0029】

作動口68は、遊技盤50の右側方位置に設けられる。作動口68は、通過検出装置69を含む。通過検出装置69は、作動口68への遊技球の通過を検出するセンサであり、通過時にその通過を示す通過情報を生成する。作動口68への遊技球の通過は第2始動口

50

67の普通電動役物65を拡開させるための抽選の契機となる。

【0030】

遊技者が発射ハンドル17を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿15に貯留された遊技球が1球ずつ内レール56と外レール54に案内されて遊技領域52へ発射される。遊技者が発射ハンドル17の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域52の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。遊技球が一般入賞口72、第1始動口62、第2始動口67、第1大入賞口91、第2大入賞口92の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿15または下球皿16に払い出される。一般入賞口72等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口58に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

10

【0031】

遊技球が第1始動口62に落入すると、第1特別図柄表示装置70において第1特別図柄192が変動表示され、演出表示装置60の第1領域194において第1装飾図柄190が変動表示される。遊技球が第2始動口67に落入すると、第2特別図柄表示装置71において第2特別図柄193が変動表示され、演出表示装置60の第2領域195において第2装飾図柄191が変動表示される。第1特別図柄192、第2特別図柄193、第1装飾図柄190、第2装飾図柄191の変動表示は、表示に先だって決定された表示時間の経過後に停止される。停止時の第1特別図柄192および第1装飾図柄190が当たり態様であった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である第1特別遊技に移行し、第1大入賞口91の開閉動作が開始される。このときスロットマシンのゲームを模した第1装飾図柄190は、3つの図柄を一致させるような表示態様をとる。停止時の第2特別図柄193および第2装飾図柄191が当たり態様であった場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である第2特別遊技に移行し、第2大入賞口92の開閉動作が開始される。このときスロットマシンのゲームを模した第2装飾図柄191もまた、3つの図柄を一致させるような表示態様をとる。

20

【0032】

第1大入賞口91および第2大入賞口92は、約30秒間開放された後、または9球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。このような第1大入賞口91または第2大入賞口92の開閉が所定回数、例えば15回繰り返される。

30

【0033】

従来にいうところの第1種ぱちんこ遊技機は、特別遊技が発生した場合であって抽選などの所定の条件が満たされた場合、特別遊技の終了後に特定遊技として確率変動遊技(以下、「確変」という)や変動時間短縮(以下、「時短」という)が開始される。確変中は、通常の状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。時短は、所定の終期、例えば特別図柄が100回変動するまで継続される。時短中は、特別図柄の変動時間が概ね短縮される。このような特定遊技に関して、本実施例のぱちんこ遊技機10は、特別遊技が発生した場合、特別遊技の終了時に特定遊技が必ず発生するように構成されている。その代わりに、特定遊技になってから、所定回数の特別図柄の変動が開始されるまでの限定的な期間で確変状態の期間が規定される。このような確変状態の期間の規定を本実施例では、「Special Time(ST)」と呼ぶ。STのように確変状態の期間が限定的であることにより、特別遊技を引き当てる可能性も制限されるが、前述のように特別遊技の終了後は、必ず確変に移行するように設計できる。つまり、確変突入率が向上し遊技者の抽選への期待感が高められ、特徴的な遊技機を構成できる。確変中は、従来と同様に、通常の状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。時短は、所定の終期、例えば第1特別図柄192または第2特別図柄193が32回変動するまで継続される。時短中は、第1特別図柄192または第2特別図柄193の変動時間が概ね短縮される。

40

50

## 【 0 0 3 4 】

作動口 6 8 を遊技球が通過すると、所定時間、普通図柄と呼ばれる図柄が普通図柄表示装置 5 9 に変動表示される。普通図柄表示装置 5 9 は演出表示装置 6 0 の右方に設けられる。所定時間の経過後に普通図柄の変動表示が所定の当たり態様にて停止すると、第 2 始動口 6 7 の普通電動役物 6 5 が所定時間拡開する。通常状態においては、普通図柄が当たり態様で停止する確率は低確率に設定されるが、時短中にはその確率が高確率に変動する。そのため、通常状態においては第 2 始動口 6 7 の普通電動役物 6 5 が開放される確率も低い。時短中にはその開放される確率が高くなる。また時短中においては、普通図柄の変動表示時間が短縮されるとともに、普通電動役物 6 5 が開放状態となる時間が相対的に長くなるよう設定される。このように、時短中以外は普通電動役物 6 5 が開放されにくい  
10  
のに対し、時短中は普通電動役物 6 5 が開放されやすく、しかも開放される回数や開放時間も増加する。したがって、時短中であるか否かで第 2 始動口 6 7 への入球容易性が大きく異なり、その結果時短中であるか否かによって始動入賞口への入賞に対する出玉に大きな差が生じる。時短中は遊技者が出玉をほとんど減らさずに遊技を進行させることができるので、時短中であるか否かに応じて異なる遊技性を実現することができる。

## 【 0 0 3 5 】

演出表示装置 6 0 の周囲には、センター飾り 6 4 が設けられる。センター飾り 6 4 は、遊技球の流路、演出表示装置 6 0 の保護、装飾等の機能を有する。センター飾り 6 4 は、第 1 の遊技に対応する第 1 特図保留ランプ 2 0 が下部左側に設けられ、第 2 の遊技に対応する第 2 特図保留ランプ 2 1 が下部右側に設けられ、普通図柄変動に対応する普図保留ランプ 2 2 が左側部に設けられている。第 1 特図保留ランプ 2 0 および第 2 特図保留ランプ 2 1 は、それぞれ 4 個のランプからなり、それぞれの点灯個数によって第 1 の遊技および第 2 の遊技のそれぞれにおける当否抽選値の保留数を表示する。第 1 特図保留ランプ 2 0 における当否抽選値の保留数は、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動中、第 1 特別遊技の実行中、第 2 特別遊技の実行中のうちいずれかの間に第 1 始動口 6 2 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。第 2 特図保留ランプ 2 1 における当否抽選値の保留数は、第 2 特別図柄 1 9 3 の変動中、第 1 特別遊技の実行中、第 2 特別遊技の実行中のうちいずれかの間に第 2 始動口 6 7 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。普図保留ランプ 2 2 もまた 4 個のランプからなり、その点灯個数によって普通図柄変動の保留数を表示する。普通図柄変動  
20  
の保留数は、普通図柄の変動中に作動口 6 8 を通過した遊技球の個数であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない普通図柄抽選の数を示す。また遊技効果ランプ 9 0 が遊技領域 5 2 に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。操作ボタン 8 2 は、遊技者が遊技機側所定の指示を入力するために操作するボタンである。操作ボタン 8 2 は、上球皿 1 5 近傍の外壁面に設けられる。  
30

## 【 0 0 3 6 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 4 0 はぱちんこ遊技機 1 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 1 0 2 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御し、とくに第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 7 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 1 0 4 は、液晶ユニット 4 2 を備え、演出表示装置 6 0 における表示内容を制御し、特にメイン基板 1 0 2 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 1 0 2 およびサブ基板 1 0 4 は、遊技制御装置 1 0 0 を構成する。セット基盤 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へ払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御する。発射装置 4 6 は、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 4 7 は、発射装置 4 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の各部へ電力を供給する。  
40

## 【 0 0 3 7 】

図 3 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 1 0 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機  
50

10において、遊技制御装置100は、第1始動口62、第2始動口67、第1大入賞口91、第2大入賞口92、一般入賞口72、作動口68、第1特別図柄表示装置70、第2特別図柄表示装置71、演出表示装置60、普通図柄表示装置59、操作ボタン82、スピーカ18、遊技効果ランプ90のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置100は、遊技の基本動作だけでなく、図柄変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置100は、遊技の基本動作を含むばちんこ遊技機10の全体動作を制御するメイン基板102と、図柄の演出等を制御するサブ基板104とに機能を分担させた形態で構成される。遊技制御装置100は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子を含んで構成される。

10

**【0038】**

本実施例におけるメイン基板102は、入球判定手段110、当否抽選手段112、図柄決定手段114、テーブル保持手段115、保留制御手段116、メイン表示制御手段118、特別遊技制御手段120、特定遊技実行手段122、開閉制御手段124、作動条件保持手段176を備える。本実施例におけるサブ基板104は、パターン記憶手段130、演出決定手段132、演出表示制御手段134を備える。なお、メイン基板102に含まれる各機能ブロックは、いずれかがメイン基板102ではなくサブ基板104に搭載されるかたちで構成されてもよい。同様に、サブ基板104に含まれる各機能ブロックは、いずれかがサブ基板104ではなくメイン基板102に搭載されるかたちで構成されてもよい。

20

**【0039】**

入球判定手段110は、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段110は、第1始動入賞情報を受け取ると遊技球が第1始動口62に入賞したと判断し、第2始動入賞情報を受け取ると遊技球が第2始動口67に入賞したと判断する。入球判定手段110は、第1大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第1大入賞口91に入賞したと判断し、第2大入賞口入賞情報を受け取ると遊技球が第2大入賞口92に入賞したと判断し、一般入賞情報を受け取ると遊技球が一般入賞口72に入賞したと判断する。入球判定手段110は、通過情報を受け取ると遊技球が作動口68を通過したと判断する。

**【0040】**

当否抽選手段112は、第1抽選手段126、第2抽選手段128、普図抽選手段136を含む。第1抽選手段126は、第1始動口62への遊技球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に乱数の値を第1の当否抽選値として取得する。第2抽選手段128は、第2始動口67への遊技球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に乱数の値を第2の当否抽選値として取得する。例えば、第1と第2の当否抽選値は「0」から「65535」までの値範囲から取得される。なお、本願にいう「乱数」は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、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。普図抽選手段136は、作動口68を遊技球が通過したときに普図抽選値を取得する。各抽選値は、保留制御手段116により一時的に保留される。ただし、保留制御手段116により保留される所定の保留上限数を超えない場合にだけ当否抽選値または普図抽選値が取得され、保留される。

30

40

**【0041】**

第1抽選手段126および第2抽選手段128は、当否判定で参照する当否テーブルを複数保持する。複数の当否テーブルには、当たりまたは外れの判定結果と当否抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。第1抽選手段126および第2抽選手段128は、通常時には通常確率による当否判定のための当否テーブルを参照し、確変時には通常確率より当たりの確率が高い当否テーブルを参照する。非確変時の当否テーブルにおいては例えば0~255の範囲の当否抽選値が当たりと判定される。確変時の当否テーブルにおいては、例えば0~2047の範囲の当否抽選値が当たりと判定される。第1抽選手段126および第2抽選手段128は、複数の当

50

否テーブルのうちいずれかを参照し、当否抽選値が当たりであるか否かを判定する。第1抽選手段126および第2抽選手段128は、それぞれが当否テーブルを複数ずつ保持してもよいし、あるいは、複数の当否テーブルを第1抽選手段126と第2抽選手段128とで共用してもよい。それぞれが保持する場合、第1抽選手段126が保持する複数の当否テーブルと第2抽選手段128が保持する複数の当否テーブルは内容が同じである。確変時には、第1抽選手段126と第2抽選手段128の双方とも当たりの確率が高い当否テーブルを参照する。普図抽選手段136もまた、普通図柄抽選の当否を判定するときに参照する普図当否テーブルを複数保持する。複数の普図当否テーブルには、当たりまたは外れの判定結果と普図抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。普図抽選手段136は、通常時には通常確率による当否判定のための普図当否テーブルを参照し、時短時には通常確率より当たりの確率が高い普図当否テーブルを参照する。

#### 【0042】

第1抽選手段126による判定結果は、第1特別図柄表示装置70において第1特別図柄192の形で変動表示され、演出表示装置60の第1領域194において第1装飾図柄190の形で変動表示される。第2抽選手段128による判定結果は、第2特別図柄表示装置71において第2特別図柄193の形で変動表示され、演出表示装置60の第2領域195において第2装飾図柄191の形で変動表示される。普図抽選手段136による判定結果は、普通図柄表示装置59において普通図柄の形で変動表示される。

#### 【0043】

図柄決定手段114は、第1特別図柄表示装置70、第2特別図柄表示装置71、演出表示装置60に表示させる停止図柄と変動パターンを、当否抽選手段112による抽選の結果に応じて決定する。また、図柄決定手段114は、普通図柄表示装置59に表示させる普通図柄の停止図柄を抽選により決定する。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄である。図柄決定手段114は、特別図柄や普通図柄の停止図柄および変動パターンを選択するとき、テーブル保持手段115に保持された各種テーブルを参照する。テーブル保持手段115の詳細を図4に示す。テーブル保持手段115は、図柄テーブル保持手段200と変動パターン保持手段202を含む。図柄テーブル保持手段200は、特別図柄や普通図柄の停止図柄を決定するために参照すべき図柄テーブルを保持する。第1特別図柄192を決定するためのテーブルとして第1図柄テーブル204が保持され、第2特別図柄193を決定するためのテーブルとして第2図柄テーブル206が保持される。また、普通図柄表示装置59に表示する普通図柄を決定するためのテーブルとして普図テーブル208が保持される。第1図柄テーブル204には、例えば「0」～「9」の数字および「-」の図柄で表される第1特別図柄192と図柄決定抽選値との対応関係が定められている。第2図柄テーブル206には、「 」および「×」のマークで表される第2特別図柄193と当否抽選値との対応関係が定められている。また、普図テーブル208には、例えば「赤」および「緑」のLEDで構成されるマークで表される普通図柄と普通図柄決定抽選値との対応関係が定められている。テーブル保持手段115は、変動パターンを決定するために参照すべきテーブルを変動パターン保持手段202に保持する。第1特別図柄192の変動パターンを決定するためのテーブルとして、第1変動パターン保持手段210には第1変動パターンテーブル214が保持され、第2特別図柄193の変動パターンを決定するためのテーブルとして、第2変動パターン保持手段212には第2変動パターンテーブル216が保持される。

#### 【0044】

なお、第1変動パターンテーブル214と、第2変動パターンテーブル216は、変動パターンの特徴や変動パターンと変動パターン抽選値との対応付けの特徴が異なるテーブルとすることが好ましい。例えば、本実施例のぱちんこ遊技機10においては、第1変動パターンテーブル214として、第2変動パターンテーブル216に基づいて選択される場合と比べて変動時間の長い変動パターンの選択確率が高くなるように規定されたテーブルを保持している。また、第2変動パターンテーブル216として、第1変動パターンテ

10

20

30

40

50

ーブル 2 1 4 に基づいて選択される場合と比べて変動時間の短い変動パターンの選択確率が高くなるように規定されたテーブルを保持している。ここで、「長い変動パターン」と「短い変動パターン」とは、相対的な長さの違いとすることができる。「長い変動パターン」は、例えば 3 0 秒以上のように遊技者が感覚的に長い変動であると感じる長さとしてすることができる。また、「短い変動パターン」は、例えば 3 秒以下のように遊技者が感覚的に短い変動であると感じる長さとしてすることができる。長い変動パターンを選択した場合、いわゆる「スーパーリーチ」や「ロングリーチ」などによる演出ができる。なお、「スーパーリーチ」や「ロングリーチ」で演出する場合、単位時間あたりで変動できる回数が低下する。そのため、「長い変動パターン」は、単位時間あたりの特別遊技発生の確率を実質的に低くすることができる変動パターンであるとしてすることができる。一方、短い変動パターンを選択した場合、当否抽選の消化効率の高い遊技を演出することができる。つまり、「短い変動パターン」は、単位時間あたりで変動できる回数が増加するため、単位時間あたりの特別遊技発生の確率を実質的に高くすることができる変動パターンであるとしてすることができる。なお、変形例においては、両者を実質的に同等の特徴のテーブルとしてもよい。普通図柄表示装置 5 9 に表示する普通図柄の変動パターンを決定するためのテーブルとして、普図変動テーブル保持手段 2 1 8 には普図変動パターンテーブル 2 2 0 が保持される。

10

## 【 0 0 4 5 】

図柄決定手段 1 1 4 は、第 1 図柄決定手段 1 3 8、第 2 図柄決定手段 1 4 0、普図決定手段 1 4 2 を含む。第 1 図柄決定手段 1 3 8 は、第 1 特別図柄 1 9 2 を決定するための図柄決定抽選値を取得し、第 1 図柄テーブル 2 0 4 を参照し、第 1 抽選手段 1 2 6 による当否判定結果と図柄決定抽選値とに応じて第 1 特別図柄 1 9 2 の停止図柄を決定する。また、第 1 図柄決定手段 1 3 8 は、第 1 変動パターンテーブル 2 1 4 を参照し、当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果に応じて複数の変動パターンからいずれかのパターンを選択する。第 2 図柄決定手段 1 4 0 は、第 2 特別図柄 1 9 3 を決定するために当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果に応じて、第 2 図柄テーブル 2 0 6 を参照し第 2 特別図柄 1 9 3 の停止図柄を決定する。また、第 2 図柄決定手段 1 4 0 は、第 2 変動パターンテーブル 2 1 6 を参照し、当否抽選手段 1 1 2 による当否判定結果に応じて複数の変動パターンからいずれかのパターンを選択する。第 1 図柄決定手段 1 3 8 および第 2 図柄決定手段 1 4 0 は、決定した停止図柄および変動パターンを示すデータをメイン表示制御手段 1 1 8 および演出決定手段 1 3 2 へ送出する。

20

30

## 【 0 0 4 6 】

第 1 変動テーブル保持手段 2 1 0 および第 2 変動テーブル保持手段 2 1 2 は、特別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複数種の変動パターンを記憶する。複数種の変動パターンは、長短様々な変動時間をもつ。すなわち、各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動表示時間が定められており、その変動表示時間の経過時に特別図柄の変動が停止される。

## 【 0 0 4 7 】

普図決定手段 1 4 2 は、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合に、普通図柄を決定するための抽選乱数を取得する。そして、その抽選乱数に応じて普通図柄表示装置 5 9 に表示させる普通図柄の停止図柄を普図テーブル 2 0 8 から選択し決定する。また、普図変動テーブル保持手段 2 1 8 の普図変動パターンテーブル 2 2 0 を参照し、普通図柄の変動パターン、つまり、変動時間を決定する。普通図柄の停止図柄が特定の図柄であった場合、開閉制御手段 1 2 4 が第 2 始動口 6 7 の普通電動役物 6 5 を所定時間拡開する。

40

## 【 0 0 4 8 】

保留制御手段 1 1 6 は、第 1 保留手段 1 4 4、第 2 保留手段 1 4 6、普図保留手段 1 4 7 を含む。第 1 保留手段 1 4 4 は、第 1 抽選手段 1 2 6 により取得された第 1 の当否抽選値を保留球として保持する。第 2 保留手段 1 4 6 は、第 2 抽選手段 1 2 8 により取得された第 2 の当否抽選値を保留球として保持する。普図保留手段 1 4 7 は、普図抽選手段 1 3 6 により取得された普図抽選値を保留球として保持する。第 1 と第 2 の当否抽選値と普図

50

抽選値は、それぞれの保留数が所定の上限に達するまで蓄積される。保留数の上限はそれぞれ4である。第1保留手段144により保留された第1の当否抽選値の数は第1特図保留ランプ20におけるランプの点灯数で表され、第2保留手段146により保留された第2の当否抽選値の数は第2特図保留ランプ21におけるランプの点灯数で表され、普図保留手段147により保留された普図抽選値の数は普図保留ランプ22におけるランプの点灯数で表される。

【0049】

メイン表示制御手段118は、第1特図制御手段148、第2特図制御手段150、特図調整手段152、普図制御手段153を含む。第1特図制御手段148は、第1抽選手段126による抽選の結果である第1特別図柄192を変動表示として第1特別図柄表示装置70に表示させる。このときの変動表示は、第1図柄決定手段138が第1変動パターンテーブル214を参照することにより決定した変動パターンにしたがって実行される。第2特図制御手段150は、第2抽選手段128による抽選の結果である第2特別図柄193を変動表示として第2特別図柄表示装置71に表示させる。このときの変動表示は、第2図柄決定手段140が第2変動パターンテーブル216を参照することにより決定した変動パターンにしたがって実行される。第1特図制御手段148および第2特図制御手段150は、第1特別図柄192および第2特別図柄193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て、変動開始コマンドと変動停止コマンドを演出表示制御手段134へ送信することにより、メイン表示制御手段118および演出表示制御手段134による変動表示が同期し、連動が保たれる。普図制御手段153は、普図抽選手段136による抽選の結果を普通図柄の変動表示として普通図柄表示装置59に表示させる。このときの変動表示は普図決定手段142が普図変動パターンテーブル220を参照することにより決定した変動パターンにしたがって実行される。

【0050】

特図調整手段152は、通常遊技においては第1特別図柄192および第2特別図柄193を同時並行的に変動表示させる。すなわち、通常遊技においては、第1特別図柄192および第2特別図柄193のうち一方が変動表示中であっても他方の変動表示開始を妨げない。特図調整手段152は、第1特別図柄192および第2特別図柄193のうち、一方が当たり態様で停止されたとき、他方の変動表示がなされていない場合はその変動表示の開始を待機させる。この場合、特別遊技を実行する間は特別図柄の変動表示はあらたに開始されず、また、特別遊技が同時にもう一つ発生することもないので、遊技者は一つの特別遊技に集中することができる。このように、複数の遊技性が混在してもそれぞれの特別遊技の遊技性が個別に把握できるよう制御することにより、遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を実現することができる。

【0051】

また、特図調整手段152は、第1特別図柄192および第2特別図柄193のうち一方の図柄が変動表示されている間に他方の図柄が当たり態様にて変動停止された場合、変動中の特別図柄に関しては当たりによって発生した特別遊技が終了するまで変動表示をそのまま継続させる。この場合、第1特別図柄192または第2特別図柄193の変動時間を計測するタイマの進行を一時停止することによって変動状態を継続させる。例えば、第1特別図柄192の変動表示中に第2特別図柄193が当たり態様で変動停止された場合、第1特別図柄192の変動表示を第2特別遊技が終了するまで継続させる。同様に、第2特別図柄193の変動表示中に第1特別図柄192が当たり態様で変動停止された場合は、第2特別図柄193の変動表示を第1特別遊技が終了するまで継続させる。このように、複数の遊技性が混在してもそれぞれの遊技性が個別に把握できるよう制御し、とくに複数の特別遊技が同時実行されるような混乱を未然に回避する。これにより遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を実現することができる。

【0052】

作動条件保持手段176は、第1作動条件保持手段178および第2作動条件保持手段180を含む。第1作動条件保持手段178は、第1特別遊技へ移行するための条件であ

10

20

30

40

50



る第1作動条件を保持する。第2作動条件保持手段180は、第2特別遊技へ移行するための条件である第2作動条件を保持する。第1作動条件および第2作動条件は、特別遊技制御手段120によって参照され、いずれかの作動条件が成立したときに特別遊技が実行される。

#### 【0053】

特別遊技制御手段120は、第1特別遊技制御手段154および第2特別遊技制御手段156を含む。第1特別遊技制御手段154は、第1抽選手段126による当否抽選結果が当たりである場合、第1特別図柄192が所定の当たり態様で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、第1大入賞口91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156は、第2抽選手段128による当否抽選結果が当たりである場合、第2特別図柄193が所定の当たり態様で停止されたときに第2作動条件が成立したと判定し、第2大入賞口92を開放させることにより第2特別遊技を実行する。特別遊技は、第1大入賞口91または第2大入賞口92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回また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第1大入賞口91または第2大入賞口92を約30秒間開放させる。特別遊技制御手段120は、第1特別遊技の単位遊技の回数や開放時間を、第1図柄決定手段138により決定された第1特別図柄192に応じて決定してもよい。特別遊技制御手段120は、第2特別遊技の単位遊技の回数や開放時間を、所定の抽選値に応じて決定してもよい。第1特別遊技制御手段154および第2特別遊技制御手段156は、単位遊技の継続回数を消化したときに特別遊技を終了させる。

#### 【0054】

特定遊技実行手段122は、確変および時短の状態における通常遊技を制御する。特定遊技実行手段122は、第1図柄決定手段138により決定された第1特別図柄192が当たり態様であった場合に、特別遊技後の遊技状態を確変状態へ移行させる。また、特定遊技実行手段122は、第2図柄決定手段140により決定された第2特別図柄193が当たり態様であった場合に、特別遊技後の遊技状態を確変状態へ移行させる。特定遊技へ移行しているか否かは、例えば演出表示装置60の画面に表示させてもよいし、表示させなくてもよい。本実施例のぱちんこ遊技機10の場合、特別遊技後は、第1特別図柄192の種類および第2特別図柄193の種類に拘わらず確変を伴う特定遊技が実行される。その代わりに、特定遊技の確変の継続期間が制限されている。例えば、第1特別遊技または第2特別遊技の終了後に、第1特別図柄の変動回数および第2特別図柄の変動回数の和が所定の設定回数、例えば32回に到達するまでとされる。確変の継続中は、当否抽選手段112による当たり判定の確率が高い値のまま維持される。すなわち、特定遊技における確変の設定回数を第1特別図柄192の変動または第2特別図柄193の変動の両方の変動回数により消化できる。例えば、確変の設定回数がST=32回の場合、第1特別図柄の10回目の抽選の結果が当たりとなった場合、当該当たりとなった第1抽選の結果に基づく第1特別図柄192の変動が停止するまで、残りの22回を上限に第2特別図柄193の抽選を特定遊技状態で実行し、当該第2特別図柄の変動回数により残りの特定遊技の回数(残余回数)を消化できる。遊技者は、この22回の特定遊技の確変中に第2特別図柄の変動により第2抽選の結果が当たりになることを目指すことができる。つまり、特定遊技中に第1作動条件または第2作動条件のうち一方の作動条件が成立しても、引き続き他方の遊技で、他方の作動条件が成立するように他方の特別図柄を変動させることができる。その結果、第1作動条件および第2作動条件の両方が成立する可能性が増大し、連続大当たりが発生し易くなる。また、第1特別図柄192、第2特別図柄193の変動が実行されるぱちんこ遊技機10において、両方の特別図柄を効率的に活用して特別遊技を引き当てる遊技を提供できる。また、すでに第1抽選に当選し第1特別遊技の移行権利を確保した上で、第2特別図柄193の変動を実行するので、第1特別図柄192が変動している間は遊技者に安心感を持たせつつ第2特別図柄193を変動させる遊技を楽しむことができる。さらに、特定遊技の残余回数を第2特別図柄193の変動に引き継いで消化

するので特定遊技の設定回数の消化を完全に行える可能性が増大する。この場合、少なくとも第1抽選で当たった第1特別遊技の開始前に、複数回の特定遊技を消化できる。なお、特定遊技実行手段122は、第1特別図柄192または前記第2特別図柄193が変動を開始するたびに特別図柄の変動回数を計数するST計数カウンタを含んでいる。したがって、所定の設定回数の特別図柄の変動が実施された場合、直ちに特定遊技を終了することができる。また、特定遊技実行手段122は、第1特別遊技および第2特別遊技のうちいずれかが終了した後、第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示回数が所定回数、例えば32回に達するまで、遊技状態を時短状態へ移行させる。時短状態においては、第1特別図柄192および第2特別図柄193の変動表示時間が概ね短くなるよう、図柄決定手段114が変動時間の短い変動パターンを選択する。普図抽選手段136は、時短中においては通常確率より当たりの確率が高い普図当否テーブルを参照する。これにより、時短中には第2始動口67の普通電動役物65が高い確率で開放される。

【0055】

開閉制御手段124は、第2始動口67の普通電動役物65や第1大入賞口91、第2大入賞口92の開閉を制御する。開閉制御手段124は、普通図柄が特定の態様で停止されると、普通電動役物ソレノイド76に開放指示を送り、第2始動口67を開放させる。また、開閉制御手段124は、特別遊技中、大入賞口ソレノイド80または大入賞口ソレノイド81に開放指示を送り、第1大入賞口91または第2大入賞口92を開放させる。

【0056】

パターン記憶手段130は、第1パターン記憶手段158および第2パターン記憶手段160を含む。第1パターン記憶手段158および第2パターン記憶手段160は、装飾図柄を含む演出画像の変動パターンとして複数の変動パターンデータを保持する。

【0057】

演出決定手段132は、第1演出決定手段162および第2演出決定手段164を含む。第1演出決定手段162は、第1装飾図柄190の停止図柄と変動パターンを、第1抽選手段126による抽選の結果、第1特別図柄192の停止図柄、第1特別図柄192の変動パターンに応じて決定する。第1演出決定手段162は、第1装飾図柄190の停止図柄を決定するために参照すべき図柄テーブルや、変動パターンを決定するために参照すべきパターンテーブルを保持する。第2演出決定手段164は、第2装飾図柄191の停止図柄と変動パターンを、第2抽選手段128による抽選の結果、第2特別図柄193の停止図柄、第2特別図柄193の変動パターンに応じて決定する。第2演出決定手段164は、第2装飾図柄191の停止図柄を決定するために参照すべき図柄テーブルや、変動パターンを決定するために参照すべきパターンテーブルを保持する。

【0058】

第1装飾図柄190および第2装飾図柄191の停止図柄は、3つの図柄の組合せとして形成され、たとえば第1抽選手段126または第2抽選手段128による判定結果が特別遊技への移行を示す場合は「777」や「111」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。例えば、第1装飾図柄190のように特別図柄が数字で表現される場合、第1特別図柄192と同じ数字が選ばれるのが好ましい。たとえば、第1特別図柄192が「3」の場合は第1装飾図柄190が「333」となる。また、第2特別図柄のように特別図柄が「 $\square$ 」と「x」で表現される場合、特別図柄として「 $\square$ 」が決定されるときに行われる抽選の結果に応じて「555」や「888」のように3つの図柄が揃った組合せが選択される。第1抽選手段126または第2抽選手段128による判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合は、「312」や「946」のように3つの図柄が揃っていない組合せが選択される。ただし、当否判定結果が特別遊技へ移行しない旨を示す場合であって、リーチ付きの外れを示す特別図柄の変動パターンが選択された場合は、「191」や「727」のように一つだけ図柄が揃っていない組合せを選択する。第1演出決定手段162および第2演出決定手段164は、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191の停止図柄と演出画像の変動パターンの情報を演出表示制御手段134へ送る。

【0059】

10

20

30

40

50

演出画像の変動パターンには、演出画像の変動表示態様、すなわち演出画像の変動開始から変動停止までの演出過程が定義される。変動パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当たり図柄を表示するときのパターンが含まれる。特に、リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な変動時間をもつパターンが含まれる。各変動パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに変動時間が定められており、その変動時間の経過時に図柄変動が停止される。演出決定手段132は、特別図柄の変動パターンに応じて、特別図柄と変動時間が等しい演出画像の変動パターンを選択する。

#### 【0060】

演出表示制御手段134は、第1演出制御手段168、第2演出制御手段170、演出調整手段172、領域設定手段174、および報知手段175を含む。演出表示制御手段134は、遊技効果ランプ90の点灯および消灯や、スピーカ18からの音声出力などの演出処理をさらに制御する。第1演出制御手段168は、第1抽選手段126による第1の当否抽選の結果を、選択された変動パターンデータにしたがって演出画像として演出表示装置60の第1領域194に変動表示させる。第2演出制御手段170は、第2抽選手段128による第2の当否抽選の結果を、選択された変動パターンデータにしたがって演出画像として演出表示装置60の第2領域195に変動表示させる。

#### 【0061】

領域設定手段174は、演出表示装置60の画面において第1領域194および第2領域195を設定する。第1領域194および第2領域195は、同じ画面内に並べられるように、または、重ね合わされるように設定されてもよい。本実施例においては、演出表示装置60として単一の表示装置を例示するが、変形例においては複数の表示装置で複合的に構成させてもよい。その場合、第1領域194と第2領域195はそれぞれ別個の表示装置に設定されてもよい。領域設定手段174は、演出表示装置60の画面において、第1領域194を第2始動口67よりも第1始動口62に近い位置へ設定し、第2領域195を第1始動口62よりも第2始動口67に近い位置へ設定する。本実施例においては、第1始動口62が第2始動口67の左側に設けられ、第2始動口67が第1始動口62の右側に設けられているのに合わせて、第1領域194が左側に設けられ、第2領域195が右側に設けられる。これにより、第1領域194と第1始動口62とが対応し、第2領域195と第2始動口67とが対応する関係が遊技者にとって感覚的に把握しやすい。このように、複数の遊技性が混在してもそれぞれの遊技性が個別に把握できるよう制御することにより、遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【0062】

演出調整手段172は、通常遊技においては第1装飾図柄190および第2装飾図柄191を同時並行的に変動表示させる。すなわち、通常遊技においては、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191のうち一方が変動表示中であっても他方の変動表示開始を妨げない。演出調整手段172は、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191のうち、一方が当たり態様で停止されたとき、他方の変動表示がなされていない場合はその変動表示の開始を待機させる。この場合、特別遊技を実行する間は装飾図柄の変動表示はあらたに開始されず、また、特別遊技が同時にもう一つ発生することもないので、遊技者は一つの特別遊技に集中することができる。このように、複数の遊技性が混在してもそれぞれの特別遊技の遊技性が個別に把握できるよう制御することにより、遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【0063】

また、演出調整手段172は、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191のうち一方の図柄が変動表示されている間に他方の図柄が当たり態様にて変動停止された場合、変動中の装飾図柄に関しては当たりによって発生した特別遊技が終了するまで変動表示をそのまま継続させる。この場合、第1装飾図柄190または第2装飾図柄191の変動時間を計測するタイマの進行を一時停止することによって変動状態を継続させる。例えば、第

10

20

30

40

50

1 装飾図柄 190 の変動表示中に第 2 装飾図柄 191 が当たり態様で変動停止された場合、第 1 装飾図柄 190 の変動表示を第 2 特別遊技が終了するまで継続させる。同様に、第 2 装飾図柄 191 の変動表示中に第 1 装飾図柄 190 が当たり態様で変動停止された場合は、第 2 装飾図柄 191 の変動表示を第 1 特別遊技が終了するまで継続させる。なお、第 1 装飾図柄 190 の変動時間と第 1 特別図柄 192 の変動時間、および第 2 装飾図柄 191 と第 2 特別図柄 193 の変動時間は、それぞれ同じであるため、演出調整手段 172 が変動時間を計測するタイマの進行を一時停止する場合、特図調整手段 152 も変動時間を計測するタイマの進行を一時停止することになる。このように、複数の遊技性が混在してもそれぞれの遊技性が個別に把握できるよう制御し、とくに複数の特別遊技が同時実行されるような混乱を未然に回避する。これにより遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を

10

#### 【0064】

報知手段 175 は、例えば特定遊技 (ST) 中に遊技者が有利となる始動口へ遊技球を入球させるような案内を出力するような制御を実行する。例えば、ST 中に第 1 抽選手段 126 が当たりを引き当てた場合、その段階で第 1 抽選手段 126 でさらに抽選する必要はなく、第 1 始動口 62 への入球の利益は低下する。そのため、第 2 抽選手段 128 における抽選の契機となる第 2 始動口 67 へ遊技球を入球させるようなメッセージを遊技者に報知する。報知手段 175 の制御に基づき、例えば演出表示装置 60 を用いて、「第 2 始動口 67 を狙え」などのメッセージを表示したり、第 2 始動口 67 を狙うことを示す矢印を表示したりする。また、スピーカ 18 を用いて、「第 2 始動口 67 を狙え」などの音声

20

#### 【0065】

図 3 に示す構成のぱちんこ遊技機 10 において、特別遊技終了後に発生する特定遊技に関連する遊技の推移の例を図 5 に示すタイミングチャートを用いて説明する。

30

#### 【0066】

例えば、第 1 始動口 62 への遊技球の入球により第 1 抽選手段 126 で実行された第 1 抽選が当たりとなり、第 1 特別図柄 192 が当たり態様で停止して、第 1 特別遊技が発生したとする。遊技者は、開放された第 1 大入賞口 91 に遊技球を入球させて多くの賞球を得る 1 回目の特別遊技を遊技する。前述したように特別遊技は、例えば単位遊技が 15 ラウンド実行された後終了する。このとき、特定遊技実行手段 122 は、第 1 特別遊技の終了を受けて、確変が限定された期間継続する特定遊技を実行する (ポイント a)。特定遊技実行手段 122 は、例えば、第 1 特別図柄 192 または第 2 特別図柄 193 の変動回数の和が最大 32 回に達するまでの期間、特定遊技の確変を実行する (ST = 32)。また、報知手段 175 は、「第 1 始動口 62 を狙え」などの打球案内 (ナビゲーション) をし

40

#### 【0067】

50

上述の例の場合、第1特別図柄192の10回の変動により10/32のSTが消化されている。したがって、第2特別図柄193は、第1特別遊技が開始されるまでの第1特別図柄192の変動中に最高22回変動できる。言い換えれば、特定遊技実行手段122は、第1抽選の結果が当たりとなったときの第1特別図柄192の変動が行われている間に、第2特別図柄193の変動回数が、設定回数から特定遊技の開始後に行われた第1特別図柄192の変動回数を引いた残余回数に到達するまでの間、第1特別図柄192の変動が終了しないことを条件として、特定遊技の実行を継続することとなる。確変は、第1の遊技および第2の遊技共通で発生しているので、第2抽選手段128における第2特別図柄193の抽選が当たりとなる確率も高い。さらに、確変中は作動口68を遊技球が通過することにより実行される普通図柄の抽選の当たり確率も高くなる。したがって、第2始動口67の普通電動役物65が開状態になる確率や開状態が維持される時間も長くなり、第2始動口67への入球確率が高くなる。前述したように、第2始動口67の入球に基づく第2抽選手段128の抽選は、第1変動パターンテーブル214に基づいて選択される場合と比べて変動時間の短い変動パターンの選択確率が高い第2変動パターンテーブル216を使用することができる。一方、第1特別図柄192の変動は、長い変動パターンが選択されやすい。特に、当たり態様の特別図柄を表示する場合には、スーパーリーチなどさらに長い変動パターンが選択される傾向が強い。したがって、第1特別図柄の10回目の変動中に、第2特別図柄193の複数回の抽選、変動表示ができる。なお、報知手段175は、このとき「第2始動口67を狙え」などの打球案内を出力して遊技者がSTの残余分を効率的に消化できるように案内する。このように、遊技者は、第1の遊技において、第1特別遊技への移行権利を確保した上で、さらに、第2の遊技を確変状態で楽しむことができる。つまり第2始動口67への入球がしやすく第2特別図柄193の抽選回数が増加した状態で、しかも第2特別図柄193の当たりを引く確率が高い状態の遊技を楽しむことができる。その結果、遊技者はSTの恩恵を十分に受けた大きな利得感を得ることができる。

#### 【0068】

図1に示すように、第2始動口67の普通電動役物65の開動作の契機となる遊技球を通過させる作動口68は、第2始動口67の上方に配置されているので、遊技者は第2始動口67への入球を狙うと同時に作動口68への入球を狙える。つまり、遊技者は、作動口68への入球により第2始動口67の普通電動役物65を頻繁に開放させつつ、遊技球を第2始動口67に効率的に入球できる。その結果、第2抽選手段128による抽選を効率的に実行できる。例えば、第2特別図柄193の変動が11回まで終了し、12回目の抽選で第2特別図柄193が当たりになったとする。この場合、前述のように、第2特別図柄193の変動時間は相対的に短いので、第1特別図柄192の変動が停止する前に、第2特別図柄193の変動が停止して、第2の遊技で2回目の特別遊技が開始される(ポイントd)。つまり、第2大入賞口92が開放され、遊技者は第2大入賞口92への入球により多くの賞球を得ることができる。報知手段175はこのとき、「第2大入賞口92を狙え」などの案内を出力してもよい。なお、この時点で、遊技者は、第2特別遊技を遊技することになるので、STの残り回数、この例では、 $10(32 - 10 - 12 = 10)$ 回は破棄される(ポイントd)。言い換えれば、特定遊技実行手段122は、第2特別図柄193の変動回数がSTの残余回数に到達するまでの間、第2抽選の結果が当たりにならないことを条件として、特定遊技の実行を継続する。あるいは、第2特別図柄193の変動回数がSTの残余回数に到達するまでの間、第2抽選の結果が当たりとなる場合には、第2特別図柄193の変動が終了したときに特定遊技を終了することになる。その結果、特定遊技の消化を十分に行ったという充実感を遊技者に与えることができる。また、第1抽選に続き第2抽選に当たる可能性が増大し、連続した特別遊技を獲得する可能性が向上するので、利得感が増加し、魅力的な遊技機を提供できる。また、開始された第2特別遊技が終了するのと同時に、当該第2特別遊技の終了に基づくSTが32回付与される(ポイントe)。つまり、特定遊技実行手段122は、第2特定遊技の終了後、第2特別遊技制御手段156により実行される第2特別遊技が終了すると、第2特別図柄193の変

10

20

30

40

50

動回数の上限を所定の設定回数とする特定遊技を再実行する。その結果、ポイント d の第 2 特別遊技の開始により S T の残数が破棄された場合でも、遊技者に違和感を与えることなく、新たな S T を遊技させることができる。つまり、第 1 特別遊技終了後、付与された S T を継続的に第 2 特別遊技開始直前まで遊技させつつ、連続的に第 2 特別遊技に移行させ、さらに第 2 特別遊技の終了後引き続き S T を遊技させることもできる。その結果、遊技者にとって有利な状態を長時間途切れさせることがないので、S T 破棄による損失感を与えないようにできると共に、遊技性を向上させ利得感を増大させることができる。なお、第 2 の遊技で引き継いだ S T を当たりを引くことなく全て消化した場合、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動停止を待って、第 1 特別遊技に移行するが、遊技者は S T の全てを消化しているため、S T に関する違和感を感じることはない。同様に、1 回目の第 1 特別遊技終了後の S T で当たりを引かなかった場合も、S T は所定回数消化できるので、遊技者は S T に関して違和感を感じることはない。

【 0 0 6 9 】

一方、2 回目の特別遊技、すなわち第 2 特別遊技が開始された場合、変動中の第 1 特別図柄 1 9 2 が停止すると第 1 特別遊技が開始されてしまい、第 2 特別遊技と重複してしまう。そのため、特図調整手段 1 5 2 は、第 2 特別図柄 1 9 3 の当たりによる第 2 特別遊技が開始されると、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動時間を計測するタイマを一時停止させて、第 1 特別図柄 1 9 2 の図柄停止を禁止する。停止したタイマは、第 2 特別遊技の終了後カウントを再開する（ポイント f）。また、この時点で、第 2 特別遊技の終了に基づき、新たな S T = 3 2 が発生するので、遊技者は、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動中、新たに発生した S T による高確率状態で、第 2 抽選手段 1 2 8 による抽選が実行できる。また、報知手段 1 7 5 は、新たに発生した S T を効率的に消化させるために、「第 2 始動口 6 7 を狙え」などの案内を出力して、遊技者が S T による有利な状態を活用できるよう案内する（ポイント e）。なお、ここでの第 1 特別図柄 1 9 2 の変動時間は、一時停止していたタイマの残り時間なので、第 2 特別図柄 1 9 3 が変動できる時間は比較的短い。ただし、確変状態なので第 2 特別図柄 1 9 3 は高速で効率よく結果が表示され、当たりの可能性も向上する。そのため、この確変期間中に再び第 2 特別図柄 1 9 3 の当たりを引く可能性が高い。例えば、新たな S T が開始された後、9 回目の第 2 特別図柄 1 9 3 の抽選により当たりを引き当てたとする。前述と同様に、第 2 特別図柄 1 9 3 の変動時間は相対的に短いので、タイマが再開した第 1 特別図柄 1 9 2 の変動が停止する前に、第 2 特別図柄 1 9 3 の変動が停止して、第 2 の遊技で 3 回目の特別遊技が開始される（ポイント g）。つまり、第 2 大入賞口 9 2 が開動作して、遊技者は 3 回目の特別遊技として第 2 大入賞口 9 2 への入球により多くの賞球を得ることができる。報知手段 1 7 5 は、この場合も「第 2 大入賞口 9 2 を狙え」などの案内を出力してもよい。この時点で、遊技者は、第 2 特別遊技を遊技することになるので、S T の残り回数、この例では、2 3 ( 3 2 - 9 = 2 3 ) 回は破棄される（ポイント g）。

【 0 0 7 0 】

3 回目の特別遊技として第 2 特別遊技が開始されると、第 1 特別図柄 1 9 2 のタイマは再び停止する。そして、3 回目の第 2 特別遊技が終了すると、再び第 2 特別遊技の終了に基づき新たな S T = 3 2 が設定されると共に（ポイント h）、報知手段 1 7 5 は、「第 2 始動口 6 7 を狙え」などの案内を出力する。また、第 1 特別図柄 1 9 2 のタイマが再開し、変動が開始される（ポイント i）。ここでも、第 2 特別図柄 1 9 3 は効率的に変動表示をするので S T を効率的に消化していくが、第 1 特別図柄 1 9 2 の残りの変動時間はさらに短くなっているため、S T を全て消化する前に第 1 特別図柄 1 9 2 の変動が終了する場合がある。例えば、S T 発生後、第 2 特別図柄 1 9 3 が 1 5 回変動した時点で、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動が停止した場合（ポイント j）、ポイント b において当たった第 1 特別遊技が開始されるので、S T は 1 7 ( 3 2 - 1 5 = 1 7 ) 回を残して破棄される（ポイント k）。このとき、報知手段 1 7 5 は「第 1 大入賞口 9 1 を狙え」などの案内を出力してもよい。遊技者は、4 回目の特別遊技として第 1 特別遊技を遊技し、その終了時には、第 1 特別遊技の終了に基づき新たな S T を取得する（ポイント l）。言い換えれば、特定遊

10

20

30

40

50

技実行手段 1 2 2 は、第 1 特別遊技制御手段 1 5 4 により実行される第 1 特別遊技が終了すると、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動回数の上限を S T の設定回数とする特定遊技を再実行することとなる。つまり、第 2 特別図柄の変動で当たりを引き当てなかった場合でも、第 1 特別遊技終了後に特定遊技が再開されるので、遊技者は特定遊技に続き第 1 特別遊技を遊技し、さらに特定遊技を再度遊技できる。その結果、遊技者に有利な状態が長期間継続する遊技を提供可能となり、遊技性を向上できる。このとき、報知手段 1 7 5 は、「第 1 始動口 6 2 を狙え」などの案内を出力して、遊技者が付与された S T を効率的に消化できるように導く。その後、新たに発生した S T 中に第 1 抽選手段 1 2 6 が当たりを引けば、ポイント b に戻り残りの S T を第 2 の遊技へ引き継ぎ特定遊技を伴う遊技を継続する。また、S T 中第 1 抽選手段 1 2 6 が当たりを引かず、3 2 回目の第 1 特別図柄 1 9 2 の変動が開始された場合（ポイント m）、S T は終了し、第 1 抽選手段 1 2 6、第 2 抽選手段 1 2 8、普図抽選手段 1 3 6 が使用する抽選テーブルは低確率に戻る。

10

#### 【 0 0 7 1 】

このように、発生した S T に関して、特別遊技が開始される場合を除いて第 1 特別図柄 1 9 2 および第 2 特別図柄 1 9 3 の変動回数の和が設定回数に達すまで、S T を継続させることにより、遊技者に有利な状態が継続可能となり、遊技者の利益を向上でききる。また、S T の発生後、設定回数だけ特別図柄の外れを連続的に引く以外は、遊技者に有利な状態である S T と特別遊技が継続する。その結果、遊技者は、S T の回数が特別遊技の開始に伴い途中破棄されていることを認識し難くなり、有利な状態の継続に満足した遊技を楽しむことができる。なお、図 5 の場合、特別遊技が 4 回連続する例を示しているが、これは一例であり、4 回以上継続する場合や、ポイント a で発生した S T のみで終了する場合もある。

20

#### 【 0 0 7 2 】

ところで、本実施例の場合、1 回の特別遊技を挟んで連続的に消化される S T の回数は最高 6 4 回とすることができる。例えば、ポイント a で発生した S T において、3 1 回目の第 1 特別図柄 1 9 2 の抽選により当たりを引いた場合、第 2 の遊技に S T 1 回分を引き継ぐことになる。そして、初回の第 2 特別図柄 1 9 3 の変動により当たりを引いた場合、そこで S T 3 2 回分が消化完了し、第 2 特別遊技に移行する。このとき、第 1 特別図柄 1 9 2 の変動がスーパーリーチなどで第 2 特別遊技の発生時の残りの変動時間が長い場合、第 2 特別遊技後に発生した S T の 3 2 回全て再開した第 1 特別図柄 1 9 2 の変動時間内に消化できる。つまり、特別遊技を挟み最低でも 2 セットの特定遊技を効率的に消化させる利得感の高い遊技を提供できる。このような場合、特別遊技を挟み最高 6 4 回の S T を遊技者に提供可能となり、遊技者の利益感やわくわく感を向上することができる。

30

#### 【 0 0 7 3 】

図 6 は、ぱちんこ遊技機 1 0 における基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、遊技球が第 1 始動口 6 2、第 2 始動口 6 7、一般入賞口 7 2、第 1 大入賞口 9 1、第 2 大入賞口 9 2 などへ入賞した場合や、遊技球が作動口 6 8 を通過した場合の処理を実行する（S 1 0）。そして、特定遊技制御処理を実行し（S 1 1）、特別遊技中でなければ（S 1 2 の N）、当否抽選などの通常遊技の制御処理を実行し（S 1 4）、特別遊技中であれば（S 1 2 の Y）、第 1 特別遊技または第 2 特別遊技の制御処理を実行し（S 1 6）、S 1 0 から S 1 6 までの処理における各種入賞に応じた賞球払出を処理する（S 1 8）。

40

#### 【 0 0 7 4 】

図 7 は、図 6 における S 1 0 の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。第 1 始動口 6 2 へ入賞した場合であって（S 5 0 の Y）、第 1 保留手段 1 4 4 への保留が上限を超えない場合（S 5 2 の Y）、第 1 保留手段 1 4 4 に第 1 の当否抽選値が格納される（S 5 6）。S 5 0 において第 1 始動口 6 2 へ入賞がない場合は（S 5 0 の N）、S 5 2 と S 5 6 の処理をスキップする。S 5 2 において、第 1 始動口 6 2 へ入賞したもののその保留が第 1 保留手段 1 4 4 の上限数を超えてしまう場合は（S 5 2 の N）、S 5 6 の処理をスキップする。次に、第 2 始動口 6 7 へ入賞した場合であって（S 5 8 の Y）、第 2 保留手段

50

146への保留が上限を超えない場合(S60のY)、第2保留手段146に第2の当否抽選値が格納される(S62)。S58において第2始動口67へ入賞がない場合は(S58のN)、S60とS62の処理をスキップする。S60において、第2始動口67へ入賞したもののその保留が第2保留手段146の上限数を超えてしまう場合は(S60のN)、S62の処理をスキップする。次に、作動口68へ遊技球が通過した場合であって(S63のY)、普図保留手段147への保留が上限を超えない場合(S64のY)、普図保留手段147に普図抽選値が格納される(S65)。S63において作動口68への遊技球の通過がない場合は(S63のN)、S64およびS65の処理をスキップする。S64において作動口68を遊技球が通過したもののその保留が普図保留手段147の上限数を超えてしまう場合は(S64のN)、S65の処理をスキップする。

10

## 【0075】

図8は、図6におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。まず、第1特別図柄192および第1装飾図柄190の変動表示を処理し(S67)、第2特別図柄193および第2装飾図柄191の変動表示を処理し(S68)、普通図柄の変動表示を処理する(S69)。なお、S67、S68、S69の処理順序はあくまでも説明の便宜上定義した順序にすぎず、どのような順序で処理してもよい。このように第1特別図柄192および第2特別図柄193が同時並行的に変動表示可能であり、第1装飾図柄190および第2装飾図柄191もまた同時並行的に変動表示可能である。

## 【0076】

図9は、図8におけるS67、S68の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。S67、S68における各図柄変動は、基本的に処理が共通するので、これらを一つのフローでまとめて説明する。以下、S67の処理としては第1特別図柄192および第1装飾図柄190の変動表示を示し、S68の処理としては第2特別図柄193および第2装飾図柄191の変動表示を示す。保留制御手段116に抽選値の保留がなされている場合(S30のY)、図柄変動が表示中でなければ(S32のN)、当否抽選手段112が当否判定処理を実行する(S34)。その判定結果に応じた変動パターンにしたがって変動表示が開始される(S36)。S30において抽選値が保留されていなかった場合は(S30のN)、S32からS36までの処理がスキップされ、S32において図柄変動が表示中であった場合は(S32のY)、S34およびS36の処理がスキップされる。続いて、すでに図柄変動表示が開始されていれば(S38のY)、図柄変動表示を処理する(S40)。そして、他の特別図柄または装飾図柄が当たり態様で停止した場合は(S41のY)、表示中の図柄変動の変動時間を計測するタイマを一時停止させる(S42)。S41において他の特別図柄または装飾図柄が当たり態様で停止していなければ(S41のN)、S42の処理をスキップする。変動時間のタイマが一時停止中であって(S43のY)、特別遊技が終了した後であれば(S44のY)、タイマの一時停止を解除する(S45)。S43において、タイマが一時停止中でない場合(S43のN)、S44、S45をスキップする。また、S44において、特別遊技が終了していない場合(S44のN)、S45をスキップする。所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは(S46のY)、表示中の図柄変動を停止する(S47)。S46において図柄表示の停止タイミングに達していないときは(S46のN)、S47の処理をスキップする。S38において図柄変動表示が開始されていないときは(S38のN)、S40からS47の処理をスキップする。

20

30

40

## 【0077】

図10は、図6におけるS16の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。実行中の特別遊技が第1特別遊技であれば(S90のY)、第1特別遊技の制御を処理し(S92)、実行中の特別遊技が第1特別遊技でなければ(S90のN)、第2特別遊技の制御を処理する(S94)。このように第1特別遊技および第2特別遊技のいずれか一方のみが選択的に実行される。

## 【0078】

図11は、図10におけるS92の第1特別遊技とS94の第2特別遊技を詳細に示す

50



フローチャートである。S 9 2、S 9 4における各特別遊技は、基本的に処理が共通するので、これらを一つのフローでまとめて説明する。まず、第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2が開放済でなければ(S 7 0のN)、演出表示制御手段1 3 4が特別遊技の演出処理を開始し(S 7 2)、開閉制御手段1 2 4が第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2を開放する(S 7 4)。第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2が開放済であればS 7 2およびS 7 4をスキップする(S 7 0のY)。第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2が開放されてから所定の開放時間が経過した場合(S 7 6のY)、または、開放時間が経過していないものの(S 7 6のN)、第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2への入球数が9球以上に達した場合(S 7 8のY)、開閉制御手段1 2 4が第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2を閉鎖させる(S 8 0)。開放時間が経過しておらず(S 7 6 10のN)、第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2への入球数も9球以上に達していない場合は(S 7 8のN)、S 8 0以降の処理をスキップしてS 9 2またはS 9 4のフローを終了する。

#### 【0079】

S 8 0における第1大入賞口9 1または第2大入賞口9 2の閉鎖後、単位遊技のラウンド数が15に達していた場合(S 8 2のY)、演出表示制御手段1 3 4は特別遊技の演出処理を終了させ(S 8 4)、特別遊技制御手段1 2 0は特別遊技を終了させる(S 8 6)。また、特別遊技の終了時には、特定遊技の開始を示す特定遊技フラグをONして(S 8 7)、S 9 2またはS 9 4のフローを終了する。また、ラウンド数が15に達していなければ(S 8 2のN)、ラウンド数に1を加算してS 9 2またはS 9 4のフローを終了する 20(S 8 8)。

#### 【0080】

図12は、図6におけるS 1 1の特定遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。まず、特定遊技フラグがONされていない場合(S 1 0 0のN)、このフローを終了し、図6におけるS 1 2の判断を実行する。一方、特定遊技フラグがONされているものの(S 1 0 0のY)、ST回数が設定されていない場合(S 1 0 2のN)、特定遊技実行手段1 2 2は所定回数のST、例えばST = 3 2を設定する(S 1 0 4)。また、ST回数が設定済みの場合(S 1 0 2のY)、S 1 0 4をスキップする。続いて、特定遊技実行手段1 2 2は、現在、第1特別図柄1 9 2または第2特別図柄1 9 3が変動開始タイミングか否かを確認し、変動開始タイミングの場合(S 1 0 6のY)、ST実行中における第1 30特別図柄1 9 2または第2特別図柄1 9 3の変動回数を計数するST計数カウンタを「+1」する(S 1 0 8)。なお、このST計数カウンタは、S 1 0 4でSTが新たに設定された場合、リセットされる。S 1 0 6において、特別図柄の変動開始タイミングでない場合(S 1 0 6のN)、S 1 0 8をスキップする。

#### 【0081】

続いて、特定遊技実行手段1 2 2は、第1抽選手段1 2 6および第2抽選手段1 2 8の抽選結果を参照する。そして、第1抽選および第2抽選のいずれもが当たりでない場合で(S 1 1 0のN)、ST計数が3 2でない場合(S 1 1 2のN)、ST状態を維持したままこのフローを終了する。また、S 1 1 2において、STの計数が3 2の場合、つまり設定されたSTを全て消化した場合(S 1 1 2のY)、特定遊技実行手段1 2 2は特定遊技 40が消化され尽くしたと判断して特定遊技フラグをOFFして(S 1 1 4)、このフローを終了して図6のS 1 2の処理へ移行する。

#### 【0082】

S 1 1 0において、第1抽選または第2抽選の少なくとも一方が当たりの場合(S 1 1 0のY)、例えば、第1抽選が当たりの場合で(S 1 1 6のY)、その当たりに基づく第1特別図柄1 9 2の変動が終了している場合(S 1 1 8のN)、S 1 1 4に移行し、特定遊技フラグをOFFする(S 1 1 4)。そして、図6のS 1 2へと移行し、第1特別図柄1 9 2の当たりに基づき特別遊技を実行する。S 1 1 8において、S 1 1 6の第1特別図柄1 9 2の当たりに基づき第1特別図柄が変動中の場合(S 1 1 8のY)、特定遊技実行手段1 2 2は、ST計数の確認する。STの計数が3 2の場合、つまり設定されたSTを 50

全て消化した場合（S120のY）、特定遊技実行手段122は特定遊技が消化され尽くしたと判断して特定遊技フラグをOFFして（S114）、このフローを終了して図6のS12の処理へ移行する。この場合、第1特別図柄192の変動停止を待ち、第1特別遊技が開始される。

【0083】

S120でST計数が32でない場合（S120のN）、図5のポイントcに示すように、消化していないSTを第2の遊技へ引き継ぐ。この場合、特定遊技実行手段122は、第2抽選が既に当たりになっているか否か確認する。そして、第2抽選が当たりになっていない場合（S122のN）、特定遊技実行手段122はST状態を維持したまま、報知手段175を介して遊技球を第2始動口67へ入球させるように案内し（S124）、このフローを終了する。また、S122において、第1抽選および第2抽選が当たり状態になっている場合で（S122のY）、第2特別図柄193が変動中でない場合（S126のN）、つまり、第2特別図柄193が変動停止した場合、特定遊技フラグをOFFして（S114）、このフローを終了する。また、S126において第2特別図柄193が変動中であると判断された場合（S126のY）、ST状態を維持したままこのフローを終了する。

10

【0084】

S116において、第1抽選が当たりでない場合（S116のN）、つまり、第1抽選より先に第2抽選が当たりになった場合で、当該当たりに基づく第2特別図柄193の変動が停止している場合（S128のN）、特定遊技フラグをOFFして（S114）、このフローを終了する。また、S128において、第2特別図柄193が変動中の場合で（S128のY）、STの計数が32の場合（S130のY）、特定遊技実行手段122は特定遊技が消化され尽くしたと判断して特定遊技フラグをOFFして（S114）、このフローを終了する。一方、S130において、STの計数が32でない場合（S130のN）、特定遊技実行手段122はST状態を維持したまま、報知手段175を介して遊技球を第1始動口62へ入球させるように案内し（S132）、このフローを終了する。

20

【0085】

このように、STの計数の合計が設定回数に達したか否か、または特別遊技が開始されたか否かに応じて、特定遊技の終了の有無を決定することにより、遊技者に違和感を与えないST機能付きぱちんこ遊技機の制御を実現できる。また、第1抽選または第2抽選の当たり状態に応じて、狙う始動口の位置を案内することにより遊技者の利益を増大させることができる。なお、図12のフローのS122において、第2抽選が当たりか否か確認するのは、報知手段175による不適切な案内を防止するためである。例えば、特定遊技中に第1特別遊技より先に第2特別遊技が当たりになり、S132で第1始動口62へ入球案内が行われた後、すぐに第1抽選が当たりになった場合に再び第2始動口67への入球を案内しないようにするためである。

30

【0086】

（実施例2）

本実施例におけるぱちんこ遊技機は、設けられた大入賞口が1個である点で、2個の大入賞口が設けられた実施例1のぱちんこ遊技機と異なる。大入賞口の数以外は、基本的に実施例1のぱちんこ遊技機と同様の構成および機能を有する。以下、実施例1との相違点を中心に本実施例を説明する。

40

【0087】

図13は、実施例2におけるぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。大入賞口66は、遊技領域52の下部に設けられる。大入賞口66は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、入口を開閉させるための大入賞口ソレノイド80を含む。大入賞口66は第1の遊技および第2の遊技の双方に対応する大入賞口として共用される。入賞検出装置78は、遊技球の入球を示す入賞情報として、第1特別遊技中は第1大入賞口入賞情報を生成し、第2特別遊技中は第2大入賞口入賞情報を生成する。大入賞口66は、アウト口58の上方の位置に設けられる。以上のように、単体の大入賞口66が

50

、実施例 1 における第 1 大入賞口 9 1 および第 2 大入賞口 9 2 の機能を兼ね備える構成となっている。これにより、遊技領域上のスペースを有効活用できる。また、連続的に状態変化する可変入球装置を共通とすることで、特別遊技の動作制御を単純にすることができ、また製造コストの削減にもつながる。

【 0 0 8 8 】

(実施例 3)

本実施例におけるぱちんこ遊技機は、演出表示装置の画面における第 1 領域と第 2 領域の位置関係およびサイズが実施例 1 のぱちんこ遊技機と異なる。演出表示装置の画面以外は、基本的に実施例 1 のぱちんこ遊技機と同様の構成および機能を有する。以下、実施例 1 との相違点を中心に本実施例を説明する。

10

【 0 0 8 9 】

図 1 4 は、実施例 3 におけるぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。本実施例の領域設定手段 1 7 4 は、演出表示装置 6 0 の画面において、第 2 領域 1 9 5 が第 1 領域 1 9 4 より小さな領域となるよう第 1 領域 1 9 4 および第 2 領域 1 9 5 を設定する。また、第 2 装飾図柄 1 9 1 が表示される第 2 領域 1 9 5 において、いわゆるスーパーリーチのようなくに遊技者が注目すべき演出を表示させる場合に第 2 領域 1 9 5 のサイズを拡大することにより第 2 装飾図柄 1 9 1 を拡大表示させる。このように、第 1 領域 1 9 4 および第 2 領域 1 9 5 に対して表示領域の大きさに優劣がつけられることにより、遊技者は視覚的にこれらを区別しやすい。また、小さく表示された内容に対して注目すべきタイミングでは、その内容を拡大表示させることにより容易に遊技者の注目を得ることができる。このように、複数の遊技性が混在してもそれぞれの遊技性が個別に把握できるよう制御することにより、遊技の複雑化を回避しつつ斬新な遊技性を実現することができる。

20

【 0 0 9 0 】

(実施例 4)

本実施例におけるぱちんこ遊技機は、設けられた大入賞口が 1 個である点で、2 個の大入賞口が設けられた実施例 3 のぱちんこ遊技機と異なる。大入賞口の数以外は、基本的に実施例 3 のぱちんこ遊技機と同様の構成および機能を有する。以下、実施例 3 との相違点を中心に本実施例を説明する。

【 0 0 9 1 】

図 1 5 は、実施例 4 におけるぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。大入賞口 6 6 は、実施例 2 における大入賞口 6 6 と同様の位置に同様の形状および機能をもつ大入賞口として設けられる。このように、単体の大入賞口 6 6 が、実施例 3 における第 1 大入賞口 9 1 および第 2 大入賞口 9 2 の機能を兼ね備える構成となっている。これにより、遊技領域上のスペースを有効活用できる。また、連続的に状態変化する可変入球装置を共通とすることで、特別遊技の動作制御を単純にすることができ、また製造コストの削減にもつながる。

30

【 0 0 9 2 】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。以下、変形例を挙げる。

40

【 0 0 9 3 】

各実施例においては、第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 として、それぞれ異なる形態の表示装置を用いた例を説明した。すなわち、第 1 特別図柄表示装置 7 0 として 7 セグメント LED 表示装置を用い、第 2 特別図柄表示装置 7 1 として「」と「×」の 2 種類のマークを表示する装置を用いる例を説明した。変形例においては、第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 として、それぞれ同じ形態の表示装置を用いてもよい。例えば、第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 として、ともに 7 セグメント LED 表示装置を用いる構成としてもよいし、第 1 特別図柄表示装置 7 0 および第 2 特別図柄表示装置 7 1 として、ともに他の形態の表示装

50

置を用いる構成としてもよい。これにより、第1特別図柄192および第2特別図柄193を決定するときに参照する第1図柄範囲テーブルおよび第2図柄範囲テーブルを一つの図柄範囲テーブルに共通化でき、構成および処理を簡素にすることができる。また、第2特別図柄表示装置71として、第1特別図柄表示装置70と同様の7セグメントLED表示装置を用いれば、確変への移行、第2特別遊技の単位遊技回数や開放時間を、特別な抽選を実行しなくとも第2特別図柄193に応じて決定することができ、構成や処理を簡素にすることができる。

【符号の説明】

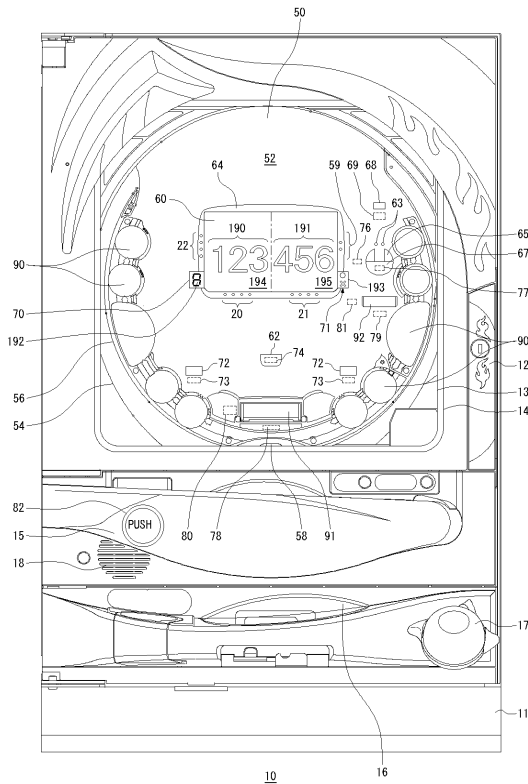
【0094】

- 10 ぱちんこ遊技機、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 演出表示装置、
- 62 第1始動口、 67 第2始動口、 65 普通電動役物、 66 大入賞口、
- 68 作動口、 70 第1特別図柄表示装置、 71 第2特別図柄表示装置、 9
- 1 第1大入賞口、 92 第2大入賞口、 100 遊技制御装置、 102 メイン
- 基板、 104 サブ基板、 112 当否抽選手段、 114 図柄決定手段、 115
- テーブル保持手段、 116 保留制御手段、 118 メイン表示制御手段、 12
- 0 特別遊技制御手段、 122 特定遊技実行手段、 126 第1抽選手段、 12
- 8 第2抽選手段、 134 演出表示制御手段、 144 第1保留手段、 146
- 第2保留手段、 148 第1特図制御手段、 150 第2特図制御手段、 152
- 特図調整手段、 154 第1特別遊技制御手段、 156 第2特別遊技制御手段、
- 168 第1演出制御手段、 170 第2演出制御手段、 172 演出調整手段、
- 174 領域設定手段、 175 報知手段、 176 作動条件保持手段、 178 第
- 1作動条件保持手段、 180 第2作動条件保持手段、 190 第1装飾図柄、
- 191 第2装飾図柄、 192 第1特別図柄、 193 第2特別図柄、 194 第
- 1領域、 195 第2領域。

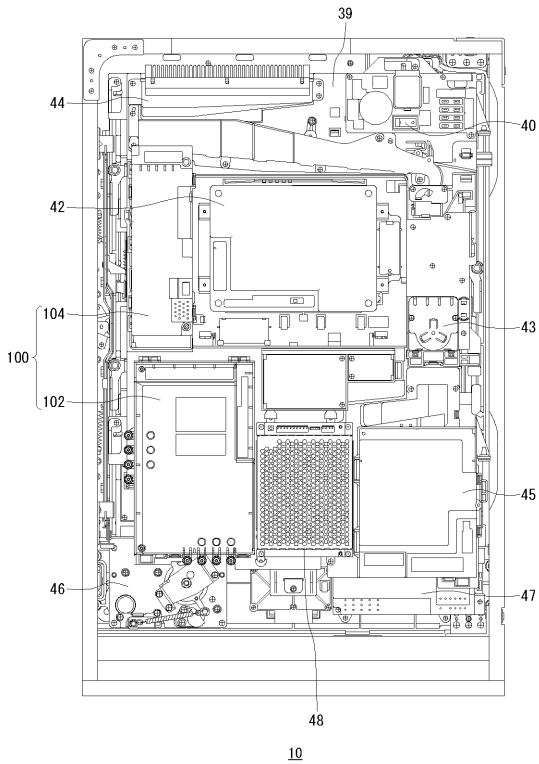
10

20

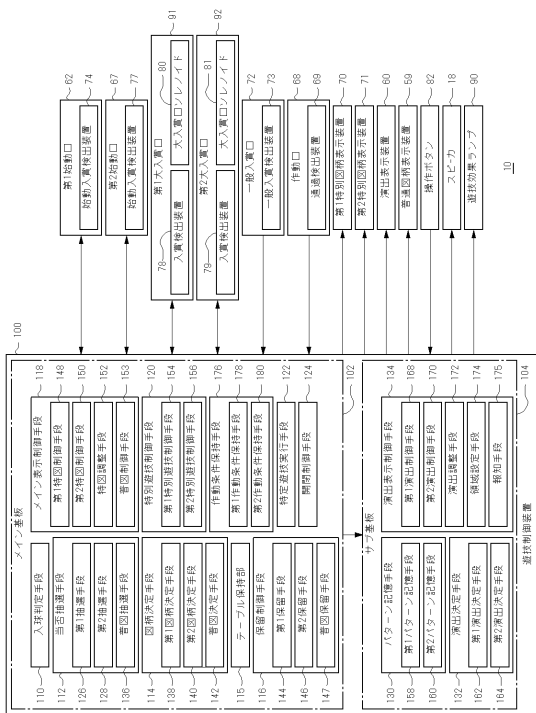
【図1】



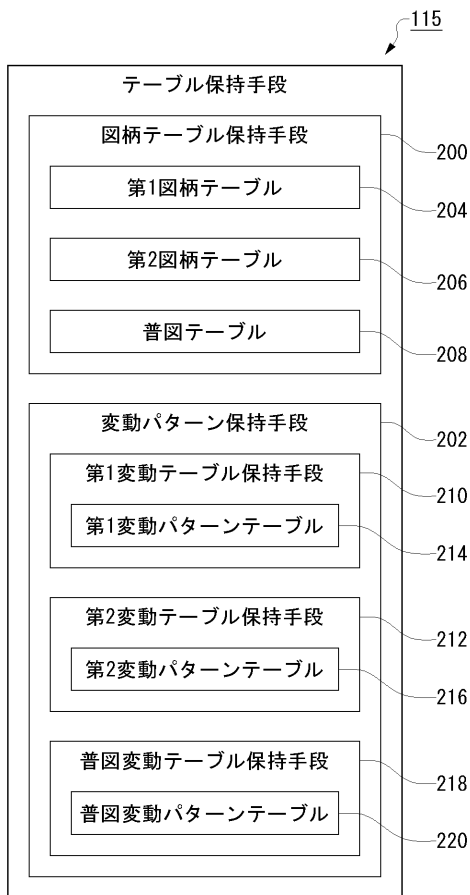
【図2】



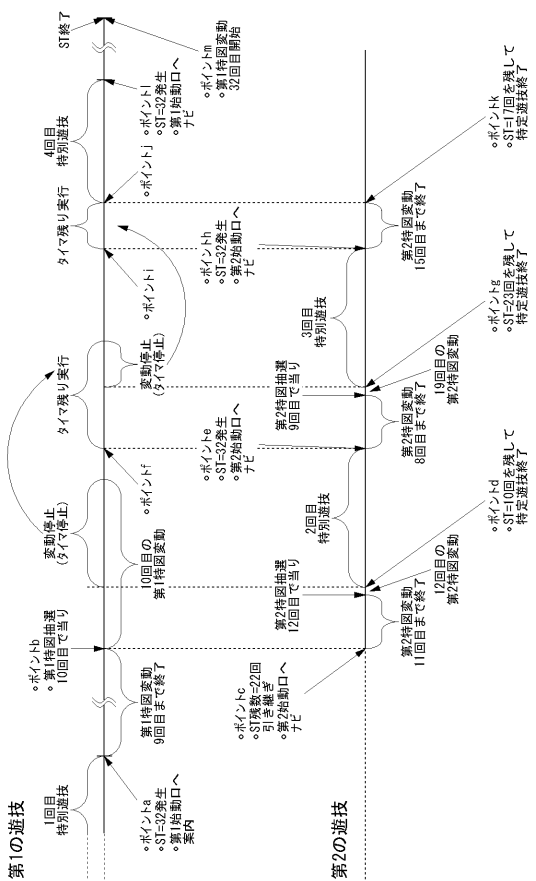
【図3】



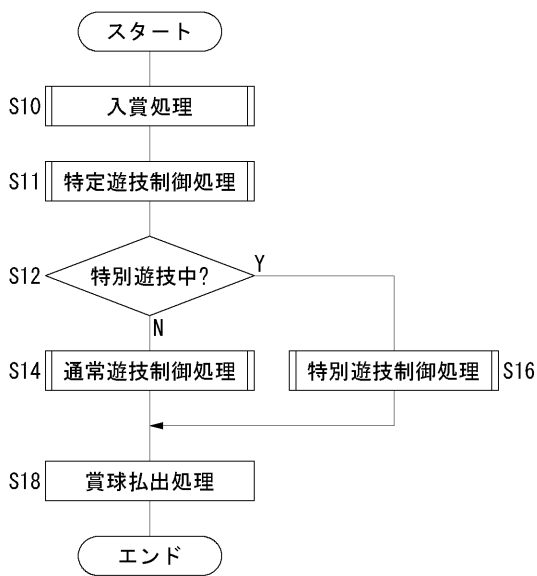
【図4】



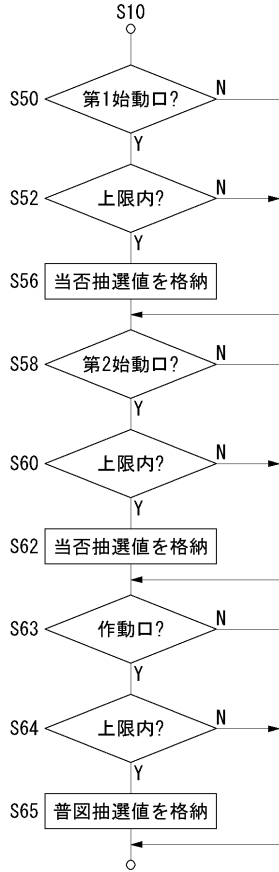
【図5】



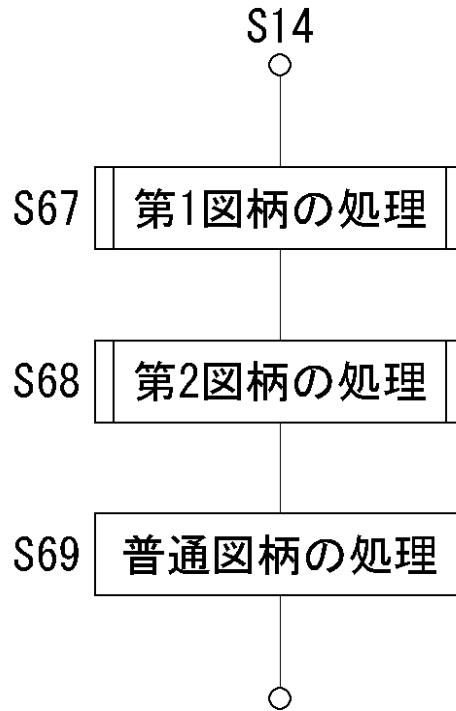
【図6】



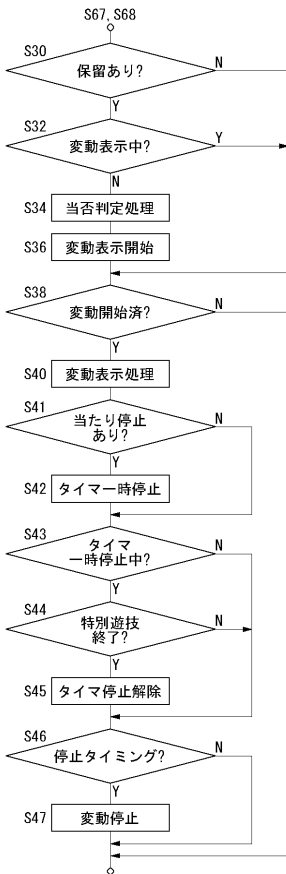
【図7】



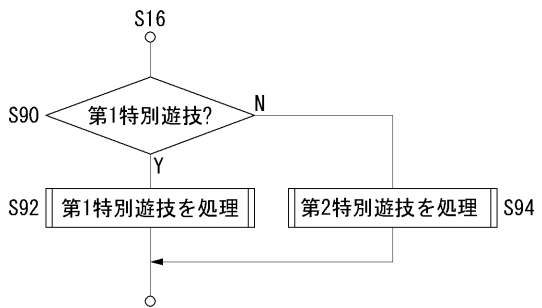
【図8】



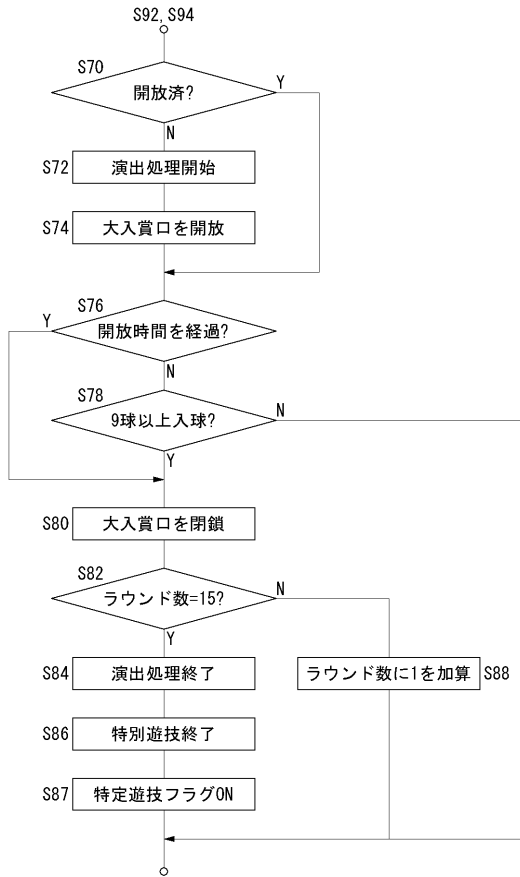
【図9】



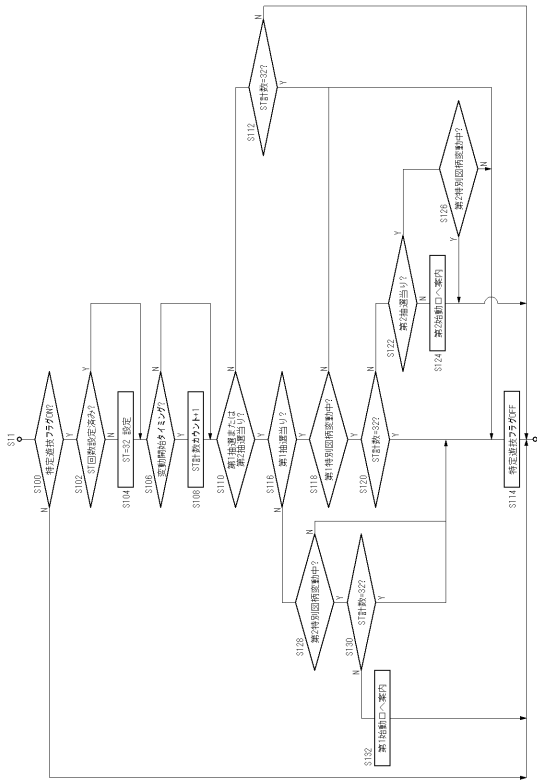
【図10】



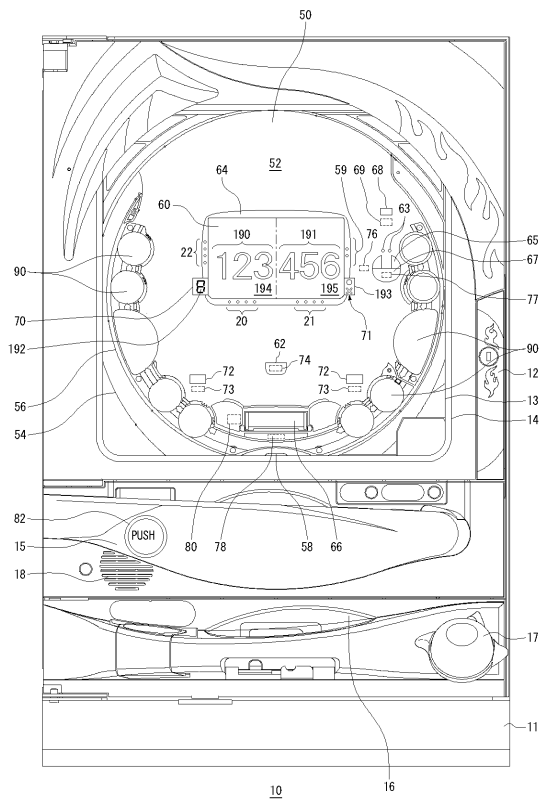
【図11】



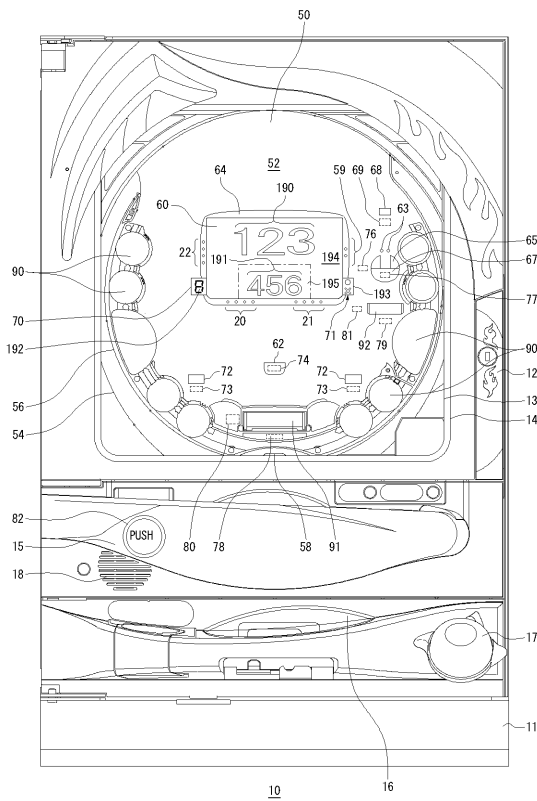
【図12】



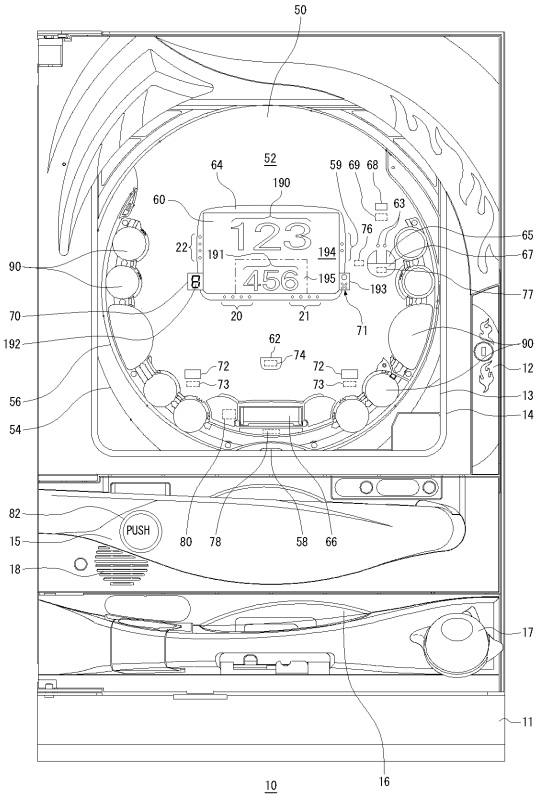
【図13】



【図14】



【 図 15 】





---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005 - 124939 (JP, A)  
特開2001 - 062080 (JP, A)  
特開2003 - 047710 (JP, A)  
特開2005 - 218592 (JP, A)  
特開2005 - 131273 (JP, A)  
特開2001 - 087492 (JP, A)  
特開2007 - 117417 (JP, A)  
特開2005 - 230368 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02