

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成26年8月14日(2014.8.14)

【公開番号】特開2014-90979(P2014-90979A)

【公開日】平成26年5月19日(2014.5.19)

【年通号数】公開・登録公報2014-026

【出願番号】特願2012-244796(P2012-244796)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月2日(2014.7.2)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体が通過可能な遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を変動表示装置において行い、該変動表示の結果が特定表示結果となったときに、入賞装置を第1状態に変化させるラウンド遊技を複数回行う特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記入賞装置内に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したときに所定価値を付与する所定価値付与手段と、

前記入賞装置内に設けられ、前記特定領域を遊技媒体が通過可能な通過可能状態または該通過可能状態よりも遊技媒体が通過し難い通過困難状態のいずれかの状態にするための可動部材と、

前記可動部材の状態を前記通過可能状態または前記通過困難状態のいずれかの状態に制御する可動制御手段と、

を備え、

複数種類の前記特定表示結果を有し、

前記可動制御手段は、所定のラウンド遊技において前記可動部材を前記通過可能状態とする割合が、前記特定表示結果の種類に応じて異なる様に、前記可動部材を制御する、ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記入賞装置は、前記特定領域として第1特定領域と第2特定領域とを有し、
遊技機の状態を、変動表示の結果が第1の特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な第1特定遊技状態に制御し、変動表示の結果が第2の特定表示結果となったときに第2特定遊技状態に制御し、変動表示の結果が所定表示結果となったときに所定遊技状態に制御し、前記第1特定遊技状態において前記第1特定領域を遊技媒体が通過したときと前記第2特定遊技状態において前記第2特定領域を遊技媒体が通過したときに通常状態よりも前記特定表示結果となり易い特別遊技状態に制御し、前記所定遊技状態において前記第2特定領域を遊技媒体が通過したか否かに拘らず該所定遊技状態に制御される前の遊技状態を該所定遊技状態後において維持する遊技状態制御手段と、

前記第1特定遊技状態において前記第1特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、所定の第1の演出を実行する第1演出実行手段と、

前記第2特定遊技状態において前記第2特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、所定の第2の演出を実行する特定時第2演出実行手段と、
前記所定遊技状態において前記第2特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記第2の演出を実行する所定時第2演出実行手段と、
を備える、
ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記可動制御手段は、

通常状態よりも前記特定表示結果となり易い特別遊技状態を許容するときには、前記入賞装置を前記第1状態とした後、前記入賞装置を遊技媒体が入賞しない或いは入賞し難い第2状態とする前に前記可動部材を前記通過可能状態とする第1制御を実行し、

前記特別遊技状態を許容しないときには、前記入賞装置を前記第1状態から前記第2状態とした後、所定の待機期間が経過したときに前記可動部材を前記通過可能状態とする第2制御を実行する、

ことを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技媒体が通過可能な遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を変動表示装置において行い、該変動表示の結果が特定表示結果となったときに、入賞装置を第1状態に変化させるラウンド遊技を複数回行う特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が通過可能な遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口）を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄）の変動表示を変動表示装置（例えば、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）において行い、該変動表示の結果が特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに、入賞装置（例えば、第2特別可変入賞球装置7B）を第1状態に変化させるラウンド遊技（例えば、大当たり遊技）を複数回（例えば、第10ラウンドと第15ラウンドとの2ラウンド）行う特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記入賞装置内に設けられた特定領域（例えば、第3カウントスイッチ24B、第4カウントスイッチ24C）を遊技媒体が通過したときに所定価値（例えば、遊技状態を大当たり遊技終了後に大当たりとなる確率が高い確変状態に制御する）を付与する所定価値付与手段（例えば、CPU103が、大当たり終了処理において、ステップS308～ステップS310の処理またはステップS316の処理を実行する部分）と、

前記入賞装置内に設けられ、前記特定領域を遊技媒体が通過可能な通過可能状態（例えば、許容状態）または該通過可能状態よりも遊技媒体が通過し難い通過困難状態（例えば、規制状態）のいずれかの状態にするための可動部材（例えば、第1規制部材720、第2規制部材721）と、

前記可動部材の状態を前記通過可能状態または前記通過困難状態のいずれかの状態に制

御する可動制御手段（例えば、CPU103が、大当たり開放中処理において、ステップS254～ステップS261の処理を実行する部分）と、
を備え、

複数種類の前記特定表示結果を有し（例えば、大当たりAであれば「3」の数字を示す特別図柄、大当たりBであれば「5」の数字を示す特別図柄、大当たりCであれば「7」を示す特別図柄）、

前記可動制御手段は、所定のラウンド遊技（例えば、第10ラウンド及び第15ラウンド）において前記可動部材を前記通過可能状態とする割合が、前記特定表示結果の種類に応じて異なる様に、前記可動部材を制御する（例えば、大当たりAは、第10ラウンド及び第15ラウンドでは第2大入賞口712を約0.5秒開放する開放制御パターンKSP-Sを実行し、大当たりBは、第10ラウンドでは第2大入賞口712を約0.5秒開放する開放制御パターンKSP-Sを実行する一方で、第15ラウンドでは第2大入賞口712を約2.9秒開放する開放制御パターンKSP-Lを実行し、大当たりCは、第10ラウンド第15ラウンドでは第2大入賞口712を約2.9秒開放する開放制御パターンKSP-Lを実行する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果の種類に応じて所定のラウンド遊技にて可動部材が通過可能状態に制御される割合が異なるので、所定価値が付与されるか否かが決定するラウンド遊技が単調となってしまうことを防止できる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記ラウンド遊技の回数が異なる複数種類の前記特定遊技状態を有し（例えば、変形例における大当たりAであれば2ラウンドの大当たり遊技状態、変形例における大当たりBであれば10ラウンドの大当たり遊技状態、変形例における大当たりCであれば15ラウンドの大当たり遊技状態）、

前記可動制御手段は、ラウンド遊技の回数が多い種類の特定遊技状態（例えば、変形例における大当たりCにおける15ラウンドの大当たり遊技状態）においては、該特定遊技状態における第1のラウンド遊技において前記可動部材を前記通過可能状態とする割合よりも、第1のラウンド遊技よりも後の第2のラウンド遊技において前記可動部材を前記通過可能状態とする割合が高くなるように、前記可動部材を制御する（例えば、変形例においてラウンド数が大当たりAや大当たりBよりも多い大当たりCでは、第1規制部材720及び第2規制部材721は20%の割合において第10ラウンドで許容状態に制御される一方、80%の割合において第15ラウンドで許容状態に制御される）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定遊技状態において早いタイミングにて特定領域を遊技媒体が通過することにより、その後の特定遊技状態における遊技の興趣低下を防止することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の請求項2の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記入賞装置は、前記特定領域として第1特定領域（例えば、第3カウントスイッチ2

4 B) と第 2 特定領域 (例えば、第 4 カウントスイッチ 2 4 C) とを有し、

前記遊技機の状態を、変動表示の結果が第 1 の特定表示結果 (例えば、大当たり A ~ 大当たり C の大当たり図柄) となったときに遊技者にとって有利な第 1 特定遊技状態 (例えば、大当たり A ~ C における大当たり遊技状態) に制御し、変動表示の結果が第 2 の特定表示結果 (例えば、大当たり D の大当たり図柄) となったときに第 2 特定遊技状態 (例えば、大当たり D における大当たり遊技状態) に制御し、変動表示の結果が所定表示結果 (例えば、小当たり図柄) となったときに所定遊技状態 (例えば、小当たり遊技状態) に制御し、前記第 1 特定遊技状態において前記第 1 特定領域を遊技媒体が通過したときと前記第 2 特定遊技状態において前記第 2 特定領域を遊技媒体が通過したときに通常状態よりも前記特定表示結果となり易い特別遊技状態 (例えば、確変状態) に制御し、前記所定遊技状態において前記第 2 特定領域を遊技媒体が通過したか否かに拘らず該所定遊技状態に制御される前の遊技状態を該所定遊技状態後において維持する遊技状態制御手段 (例えば、CPU103 が、大当たり修旅処理においてステップ S307 ~ S310 の処理を実行する部分及びステップ S315 ~ S316 の処理を実行する部分と、CPU103 が小当たり終了処理においてステップ S547 ~ ステップ S552 を実行することで、遊技状態を維持する部分) と、

前記第 1 特定遊技状態において前記第 1 特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、所定の第 1 の演出 (例えば、背景画像を確変モード画像に変更する演出) を実行する第 1 演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU120 が、大当たり A ~ C 中に、主基板 11 からの第 3 カウントスイッチ通過通知コマンドの受信に応じて確変モード移行フラグがセットされているときに、当たり終了演出処理においてステップ S863 を実行する部分) と、

前記第 2 特定遊技状態において前記第 2 特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、所定の第 2 の演出 (例えば、背景画像を確変モード画像に変更する演出) を実行する特定時第 2 演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU120 が、大当たり D 中に、主基板 11 からの第 4 カウントスイッチ通過通知コマンドの受信に応じて潜伏モード移行フラグがセットされているときに、当たり終了演出処理においてステップ S869 を実行する部分) と、

前記所定遊技状態において前記第 2 特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記第 2 の演出を実行する所定時第 2 演出実行手段と (例えば、演出制御用 CPU120 が、小当たり中に、主基板 11 からの第 4 カウントスイッチ通過通知コマンドの受信に応じて潜伏モード移行フラグがセットされているときに、当たり終了演出処理においてステップ S869 を実行する部分) 、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特定遊技状態では第 1 特定領域を遊技媒体が通過することで特別遊技状態に制御されて第 1 の演出が実行され、第 2 特定遊技状態では第 2 特定領域を遊技媒体が通過することで特別遊技状態に制御されて第 2 の演出が実行され、同じ特別遊技状態に制御される場合でも第 1 の演出となるときと第 2 の演出となるときとで異なる特定領域を通過することになるので、どちらの特定領域を遊技媒体が通過するかにも注目させることができ、遊技機の興奮を向上できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の請求項 3 の遊技機は、請求項 1 、手段 1 、請求項 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動制御手段は、

通常状態よりも前記特定表示結果となり易い特別遊技状態を許容するときには、前記入賞装置を前記第 1 状態とした後、前記第 2 状態とする前に前記可動部材を前記通過可能状

態とする第1制御を実行し(例えば、図26に示す開放制御パターンKSP-Lに基づく制御を実行する部分)、

前記特別遊技状態を許容しないときには、前記入賞装置を前記第1状態から前記第2状態とした後、所定の待機期間(例えば、約0.5秒)が経過したときに前記可動部材を前記通過可能状態とする第2制御を実行する(例えば、図27に示す開放制御パターンKSP-Sに基づく制御を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の技量の差によらず好適に特別遊技状態を付与できるため、遊技の公平性を担保できる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

この実施例では、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示(第1保留記憶数表示エリア5Dに表示される保留記憶表示)とし、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の赤色表示(第2保留記憶数表示エリア5Uに表示される保留記憶表示)とする。尚、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、の表示態様は、例えば、共に丸型の白色表示等の同一態様であってもよい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0055

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0055】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。尚、通過ゲート41は、特別可変入賞球ユニット7における第2特別可変入賞球装置7Bの上方に設置されている。このため、通過ゲート41を通過可能な遊技球は、遊技者が右打ちを行うことで特別可変入賞球ユニット7に向かう遊技球のみであり、通過ゲート41を通過した遊技球は、傾斜通路710, 700上を流下していくようになっている。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0056

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0056】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び各大入賞口702, 712とは異なる入賞口として、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウトロが設けられている。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 7】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 A 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾发力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 2】

また、左遊技領域を流下した遊技球は、普通入賞球装置 6 A 及び普通可変入賞球装置 6 B に入賞可能となり、右遊技領域を流下した遊技球は、普通可変入賞球装置 6 B、第 1 特別可変入賞球装置 7 A 及び第 2 特別可変入賞球装置 7 B に入賞可能、かつ、通過ゲート 4 1 を通過可能となるように多数の障害釘が配設されている。つまり、左打ちの場合は第 1 特別可変入賞球装置 7 A 及び第 2 特別可変入賞球装置 7 B に入賞不能、かつ、通過ゲート 4 1 を通過不能である。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 4】

本実施例では、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」、「9」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当たり図柄となり、「9」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当たり図柄となる。特図ゲームにおいて図 5 に示す変動パターンのうちノーマルリーチまたはスーパーリーチ A ~ D が実行され、変動表示結果が大当たりとなる P B 2 - 1、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 において、確定特別図柄として通常開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、第 1 ラウンド～第 9 ラウンド及び第 11 ラウンド～第 14 ラウンドにおいて、第 1 特別可変入賞球装置 7 A の第 1 大入賞口扉 7 0 1 が第 1 期間である上限時間（例えば 29 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 10 個）の入賞球が発生するまでの期間にて第 1 大入賞口 7 0 2 を開放状態とすることにより、第 1 特別可変入賞球装置 7 A を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させる通常開放ラウンドが実行される。なお、通常開放大当たり状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0076】

また、第2特別可変入賞球装置7Bが開放対象となる第10ラウンドや第15ラウンドにおいて通常開放ラウンドが実行される場合、第1規制部材720及び第2規制部材721が規制状態にある状態で第2大入賞口扉7111を開放状態とした後、第1期間が経過して閉鎖状態とする前に第1規制部材720及び第2規制部材721を許容状態とする第1制御を実行可能としている。つまり、この第1制御が実行される場合、ラウンド中において遊技球が第3カウントスイッチ24Bにより検出される可能性が極めて高くなるため、当該大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される可能性が極めて高くなる。尚、第2特別可変入賞球装置7Bが開放対象となる第10ラウンドや第15ラウンドにおいて通常開放ラウンドが実行される場合は、上述のように通常は第3カウントスイッチ24Bで遊技球が検出されるようになっているが、第2規制部材721は、第1規制部材720よりも遅れて許容状態から規制状態となるよう設定されている。このため、第2大入賞口712が閉鎖する間に該第2大入賞口712に進入した遊技球は、規制状態となった第1規制部材720を通過し、未だ許容状態となっている第2規制部材721によって開放されている第2分岐路742に進入して第4カウントスイッチ24Cを通過することがあり、該遊技球の第4カウントスイッチ24Cの通過により当該大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される場合がある。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0077

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0077】

また、第2特別可変入賞球装置7Bが開放対象となる第10ラウンドや第15ラウンドにおいて短期開放ラウンドが実行される場合、第1規制部材720が規制状態にある状態で第2大入賞口扉7111を開放状態とし、第2期間が経過してから閉鎖状態とした後、所定の待機期間が経過したときに第1規制部材720を許容状態とする制御を行う第2制御を実行可能としている。つまり、この第2制御が実行される場合、ラウンド中において遊技球が第3カウントスイッチ24Bを通過する可能性が極めて低くなるため、当該大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される可能性が極めて低くなる。尚、第1規制部材720の駆動制御を含む第2大入賞口扉7111の具体的な開放制御内容は後述する。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0078

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0078】

特図ゲームにおいて図5に示す変動パターンのうち2回開放チャンス目の導出表示、滑り、疑似連、ノーマルリーチ等の演出が実行され変動表示結果が突確（大当たりD）となるP C 1 - 1 ~ P C 1 - 5において、特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球ユニット7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当たり状態における第1期間よりも短い第3期間（例えば0.016秒間）及び第4期間（例えば1.2秒間）となる。なお、短期開放大当たり状態では、大入賞口の開放期間が第3期間と第4期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われるようにしてよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第1ラウンド数

(例えば「15」)よりも少ない第2ラウンド数(例えば「2」)となるようにしてもよい。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0082

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0082】

また、第2特別可変入賞球装置7Bが開放対象となる第1ラウンドから第2ラウンドにおいて短期開放ラウンドが実行される場合、第1ラウンド及び第2ラウンドにおいて第1規制部材720及び第2規制部材721が規制状態にある状態で第2大入賞口扉71_1を開放状態とした後、第3期間が経過して閉鎖状態とした後に第1規制部材720及び第2規制部材721を許容状態とする第3制御を実行可能とともに、第2ラウンドにおいて第1規制部材720及び第2規制部材721が規制状態にある状態で第2大入賞口扉71_1を開放状態とした後、第4期間が経過して閉鎖状態とした後に第1規制部材720及び第2規制部材721を許容状態とする第4制御を実行可能としている。つまり、本実施例では、第1制御が実行される場合は、29秒間に亘って第2大入賞口712が開放されるとともに、第1規制部材720及び第2規制部材が許容状態となるため、ほぼ確実に遊技球が第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cを通過し、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御することができる一方、第2制御～第4制御が実行される場合は、0.5秒間、0.016秒間、または1.2秒間に亘って第2大入賞口712が開放されるとともに第1規制部材720及び第2規制部材が許容状態となるため、遊技球が第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cを通過し、大当たり遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御することが第1制御ほどは期待できない。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0083

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0083】

但し、本実施例におけるパチンコ遊技機1においては、後述する当り表示処理及びラウンド中処理において、演出表示装置5の表示画面に遊技者に対して右打ちを行うよう指示する旨の表示(図示せず)を行うことによって、大当たり遊技及び小当たり遊技にて第2大入賞口712に遊技球が入賞しやすいように設計されている。このため、第2大入賞口712が第4制御により1.2秒に亘って開放される場合においても遊技球が第2大入賞口712に入賞した後、主経路740及び第1分岐路741または第2分岐路742を流下していくことで第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cを通過し、大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されることが容易となっている。尚、第1規制部材720及び第2規制部材721の駆動制御を含む第2大入賞口扉71_1の具体的な開放制御内容は後述する。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0084

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0084】

また、特図ゲームにおいて図5に示す変動パターンのうち2回開放チャンス目の導出表示、滑り、疑似連等の演出が実行され変動表示結果が小当たりとなるPC1-1～PC1-3が実行され、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当たり遊技状態に制御される。

この小当たり遊技状態では、短期開放大当たり状態と同様に第2特別可変入賞球装置7Bにおいて第2大入賞口扉711を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当たり遊技状態では、例えば第2大入賞口扉711を第3期間と第4期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。しかしながら、小当たり遊技状態では、第2大入賞口712に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られるが、遊技球が第2大入賞口712に入賞後に第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cを通過しても、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を維持する。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0168

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0168】

そして、15ラウンドの大当たりA～C全ての大当たり遊技状態における第10ラウンドまたは第15ラウンドにおいて、第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cにより遊技球が検出された場合、その大当たり遊技状態の終了後に、大当たり確率が高い高確率状態で且つ普通可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される高開放制御が行われる。すなわち、大当たり遊技終了後に高確高ベース状態に制御する。この高確高ベース状態は、特図ゲームの実行中に当たりに当選するまで継続する。尚、本実施例の高確高ベース状態は、特図ゲームの回数に拘らず、大当たりに当選するまで継続するが、前述のように特図ゲームが所定回数実行されるか、該所定回数の特図ゲーム実行中に当たりに当選するまで継続するようにしてもよい。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0227

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0227】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにもよい。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0235

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0235】

図16のステップS101にて始動入賞処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S119の処理のいずれかを選択して実行する。

【手続補正22】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0238**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0238】**

尚、この実施の形態では、第1始動入賞口と第2始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には第2始動入賞口に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【手続補正23】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0244**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0244】**

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップS159）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【手続補正24】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0256**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0256】**

そして、現在のラウンド数カウンタの値に基づいて第1ラウンドを開始する場合であるか否かを判定し（ステップS204）、第1ラウンドを開始する場合であれば（ステップS204；Yes）、第3カウントスイッチ24B及び第4カウントスイッチ24Cにより検出された遊技球数を計数するための確変入賞カウンタを初期化するとともに（ステップS205）、第2特別可変入賞球装置7B内に残存している遊技球数をカウントするための残存個数カウンタを初期化する（ステップS205'）。すなわち、確変入賞カウンタの値を0にする。第1ラウンドを開始する場合でなければ（ステップS204；No）、確変入賞カウンタを初期化せずにステップS206に進む。

【手続補正25】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0267**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0267】**

そして、開放状態とするタイミングである場合は（ステップS251；Yes）、大当たり開放前処理（ステップS114）にて選択された開放制御パターンに応じて、第1大入賞口扉701または第2大入賞口扉711を開放状態に制御する（ステップS252）。具体的には、ソレノイド82, 83の駆動を停止して第1大入賞口扉701または第2大入賞口扉711を開放状態にした後、現在のラウンド数カウンタの値をEXTデータにセットして、演出制御基板12に大入賞口開放中指定コマンドを送信する制御を行う（ステ

ップS253)。また、開放状態とするタイミングでない場合は(ステップS251;No)そのままステップS254に進む。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0280

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0280】

第4カウントスイッチ24Cの有効期間内ではない場合は(ステップS268;No)、ステップS270に進み、第4カウントスイッチ24Cの有効期間内である場合は(ステップS268;Yes)、確変入賞カウンタを1加算更新するとともに(ステップS269a)、第1カウントスイッチ23または第5カウントスイッチ24Dがオン、つまり、遊技球が第1カウントスイッチ23または第5カウントスイッチ24Dで検出されたか否かを判定する(ステップS270)。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0281

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0281】

第1カウントスイッチ23または第5カウントスイッチ24Dがオンでない場合は(ステップS270;No)、ステップS272に進み、第1カウントスイッチ23または第5カウントスイッチ24Dがオンである場合は(ステップS270;Yes)、入賞個数カウンタを1加算更新し(ステップS271a)、第5カウントスイッチ24Dがオン、つまり、遊技球が第5カウントスイッチ24Dで検出されたか否かを判定する(ステップS271b)。第5カウントスイッチ24Dがオンでない場合、つまり、第1カウントスイッチ23がオンである場合は(ステップS271b;No)、ステップS271dに進み、第5カウントスイッチ24Dがオンである場合は(ステップS271b;Yes)、残存個数カウンタを1加算更新し(ステップS271c)、賞球として遊技球を所定個数(例えば15個)払い出す払出処理を実行する(ステップS271c)。そして、入賞個数カウンタの値が10であるか否かを判定する(ステップS272)。入賞個数カウンタの値が10である場合は(ステップS272;Yes)、ステップS275に進み、入賞個数カウンタの値が10でない場合は(ステップS272;No)、開放時間タイマを1減算更新して(ステップS273)、開放時間タイマのタイマ値が、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否か、つまり、各開放制御パターンKSP-N、KSP-L、KSP-S、KSP-T、KSP-Uにおいて第1大入賞口扉701または第2大入賞口扉711を閉鎖状態とするタイミング(例えば、後述する図26であればta3、図27であればtb2、図28であればtc2、図29であればtd3、図30及び図32であればte2及びte6)であるか否かを判定する(ステップS274)。すなわち、第1大入賞口扉701または第2大入賞口扉711を開放状態に切替える内容の第1大入賞口扉制御データや第2大入賞口扉制御データを含むプロセスデータの開放時間タイマ判定値と一致するか否かを判定する。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0282

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0282】

閉鎖状態とするタイミングでない場合は(ステップS274;No)、大当たり開放中処理を終了し、閉鎖状態とするタイミングである場合は(ステップS274;Yes)、大

当り開放前処理（ステップS114）にて選択された開放制御パターンに応じて第1大入賞口扉701または第2大入賞口扉711を閉鎖状態に制御する（ステップS275）。尚、このステップS275の処理では、第1規制部材720及び第2規制部材721も規制状態に制御し、第3カウントスイッチ有効期間内または第4カウントスイッチ有効期間内であれば、該第3カウントスイッチ有効期間内または第4カウントスイッチ有効期間も終了させる。また、大当り開放前処理（ステップS114）にて選択された開放制御パターンと開放時間タイマに基づいて、今回の大入賞口の開放が開放制御パターンKSP-Tの1回目の開放制御であるか否かを判定する（ステップS275'）。開放制御パターンKSP-Tの1回目の開放制御である場合は（ステップS275'；Yes）、ステップS251に進み、開放制御パターンKSP-Tの1回目の開放制御でない場合は（ステップS275'；No）、ソレノイド82, 83の駆動を停止して第1大入賞口扉701または第2大入賞口扉711を閉鎖状態にした後、現在のラウンド数カウンタの値をEXTデータにセットして、演出制御基板12に大入賞口開放後指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS276）。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0303

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0303】

図23及び図24は、小当り開放中処理（ステップS118）を示すフローチャートである。大当り開放中処理において、CPU103は、まず、開放時間タイマのタイマ値が、大入賞口の開放タイミングであるか否か、つまり、各開放制御パターンKSP-T, KSP-Uにおいて第2大入賞口扉711を開放状態とするタイミング（例えば、後述する図30及び図32に示すte1及びte5）であるか否かを判定する（ステップS511）。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0304

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0304】

そして、開放状態とするタイミングである場合は（ステップS511；Yes）、小当り開放前処理（ステップS117）にて選択された開放制御パターンに応じて、第2大入賞口扉711を開放状態に制御する（ステップS512）。具体的には、ソレノイド83の駆動を停止して第2大入賞口扉711を開放状態にした後、現在のラウンド数カウンタの値をEXTデータにセットして、演出制御基板12に大入賞口開放中指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS513）。また、開放状態とするタイミングでない場合は（ステップS511；No）そのままステップS514に進む。

【手続補正31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0314

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0314】

次いで、CPU103は、第3カウントスイッチ24Bがオン、つまり、遊技球が第3カウントスイッチ24Bで検出されたか否かを判定する（ステップS522）。第3カウントスイッチ24Bがオンでない場合は（ステップS522；No）、ステップS524に進み、第3カウントスイッチ24Bがオンである場合は（ステップS522；Yes）、演出制御基板12に第3カウントスイッチ通過通知コマンドを送信する制御を行うとと

もに（ステップS523）、残存個数カウンタを1減算更新し（ステップS523a）、第4カウントスイッチ24Cがオン、つまり、遊技球が第4カウントスイッチ24Cで検出されたか否かを判定する（ステップS524）。第4カウントスイッチ24Cがオンでない場合は（ステップS524；No）、ステップS526に進み、第4カウントスイッチ24Cがオンである場合は（ステップS524；Yes）、演出制御基板12に第4カウントスイッチ通過通知コマンドを送信する制御を行うとともに（ステップS525）、残存個数カウンタを1減算更新し（ステップS525a）、第5カウントスイッチ24Dがオン、つまり、遊技球が第5カウントスイッチ24Dで検出されたか否かを判定する（ステップS526）。

【手続補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0316

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0316】

閉鎖状態とするタイミングでない場合は（ステップS530；No）、小当たり開放中処理を終了し、閉鎖状態とするタイミングである場合は（ステップS530；Yes）、第2大入賞口扉711を閉鎖状態に制御する（ステップS531）。尚、このステップS531の処理では、第1規制部材720及び第2規制部材721も規制状態に制御し、第3カウントスイッチ有効期間内または第4カウントスイッチ有効期間内であれば、該第3カウントスイッチ有効期間内または第4カウントスイッチ有効期間も終了させる。また、小当たり開放前処理（ステップS117）にて選択された開放制御パターンと開放時間タイマに基づいて、今回の大入賞口の開放が開放制御パターンKSP-Tの1回目の開放制御であるか否かを判定する（ステップS531a）。開放制御パターンKSP-Tの1回目の開放制御である場合は（ステップS531a；Yes）、ステップS511に進み、開放制御パターンKSP-Tの1回目の開放制御でない場合は（ステップS531a；No）、ソレノイド83の駆動を停止して第2大入賞口扉711を閉鎖状態にした後、現在のラウンド数カウンタの値をEXTデータにセットして、演出制御基板12に大入賞口開放後指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS532）。

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0329

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0329】

このように、第1規制部材720を許容状態から規制状態に変化した時点から所定期間後に第3カウントスイッチ有効期間を終了することで、第1規制部材720が許容状態から規制状態に変化する直前に第1規制部材720を通過して第1分岐路741に遊技球が進入した場合に、該遊技球の検出を有効とするとともに、第1規制部材720が規制状態に変化した後も、第2規制部材721が許容状態から規制状態に変化する直前に第2規制部材721を通過して第2分岐路742に遊技球が進入した場合に、該遊技球の検出を有効とすることができます。

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0332

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0332】

よって、開放制御パターンKSP-Lに基づく第1制御が行われる場合は、極めて高い確率で遊技球が第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cにて検出

され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行する可能性が高くなる。尚、第10ラウンドにおける規制解除期間中において第3カウントスイッチ24Bまたは第4カウントスイッチ24Cにて遊技球が検出されたときに、第3カウントスイッチ通過通知コマンドまたは第4カウントスイッチ通過通知コマンドが演出制御基板12に送信される。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0366

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0366】

つまり、第2大入賞口712に進入した遊技球は、第2規制部材721が規制状態から許容状態となった時点(t_f3)から第1規制部材720が規制状態から許容状態となった時点(t_f4)までは、第2分岐路742に進入して第4カウントスイッチ24Cで検出されるとともに、第1規制部材720が規制状態から許容状態となった時点(t_f4)からは、第1分岐路741に進入して第3カウントスイッチ24Bで検出されるようになっている。

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0367

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0367】

尚、本実施例では、第2規制部材721を規制状態から許容状態に変化させてから所定時間(例えば0.5秒)が経過した時点でソレノイド84をオン状態として第1規制部材720を規制状態から許容状態に変化させているが、第2規制部材721を許容状態に変化させてから第1規制部材720を許容状態に変化させるまでの所定時間は、大当たりDの大当たり遊技中に第2大入賞口712に入賞した遊技球になるべく第4カウントスイッチ24Cを通過させることで、演出表示装置5において後述するチャンス報知演出を実行せることにするために、0.5秒以上の時間であっても良い。

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0375

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0375】

つまり、第2大入賞口712に進入した遊技球は、第2規制部材721が規制状態から許容状態となった時点(t_f3)から第1規制部材720が規制状態から許容状態となった時点(t_f4)までは、第2分岐路742に進入して第4カウントスイッチ24Cで検出されるとともに、第1規制部材720が規制状態から許容状態となった時点(t_f4)からは、第1分岐路741に進入して第3カウントスイッチ24Bで検出されるようになっている。

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0385

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0385】

つまり、第2大入賞口712に進入した遊技球は、第2規制部材721が規制状態から許容状態となった時点(t_f3)から第1規制部材720が規制状態から許容状態となった時点(t_f4)までは、第2分岐路742に進入して第4カウントスイッチ24Cで検

出されるとともに、第1規制部材720が規制状態から許容状態となった時点(t f 4)からは、第1分岐路741に進入して第3カウントスイッチ24Bで検出されるようになっている。

【手続補正39】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0386

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0386】

尚、本実施例では、第2規制部材721を規制状態から許容状態に変化させてから所定時間(例えば0.5秒)が経過した時点でソレノイド84をオン状態として第1規制部材720を規制状態から許容状態に変化させているが、第2規制部材721を許容状態に変化させてから第1規制部材720を許容状態に変化させるまでの所定時間は、大当たりDの大当たり遊技中に第2大入賞口712に入賞した遊技球になるべく第4カウントスイッチ24Cを通過させることで、演出表示装置5において後述するチャンス報知演出を実行させるようにするために、0.5秒以上の時間であっても良い。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0389

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0389】

尚、本実施例では、大当たりD及び小当たりにおいては、第1ラウンドにおいて開放制御パターンKSP-Tを実行し、第2ラウンドにおいて開放制御パターンKSP-Uを実行することで、大当たりDでは、第1ラウンドを大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に制御されにくいラウンドとし、第2ラウンドを大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に制御されやすいラウンドとしたが、本発明はこれに限定されず、大当たりD及び小当たりの第1ラウンドにおいて開放制御パターンKSP-Sを実行し、第2ラウンドにおいて開放制御パターンKSP-Lを実行することで、大当たりDの第1ラウンドを大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に制御されにくいラウンドとし、第2ラウンドを大当たり遊技終了後の遊技状態が確変に制御されやすいラウンドとしても良い。尚、この場合、大当たりD及び小当たりの第1ラウンドで実行される開放制御パターンKSP-Sにおける第1規制部材720及び第2規制部材721の動作態様は、図27に示す第2大入賞口712が開放されてから1秒後に許容状態に制御されるパターンと、図29に示す第2大入賞口712の開放と同時に許容状態に制御されるパターンのいずれであってもよい。同様に、大当たりD及び小当たりの第2ラウンドで実行される開放制御パターンKSP-Lにおける第1規制部材720及び第2規制部材721の動作態様は、図26に示す第2大入賞口712が開放されてから1秒後に許容状態に制御されるパターンと、図28に示す第2大入賞口712の開放と同時に許容状態に制御されるパターンのいずれであってもよい。

【手続補正41】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0405

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0405】

図36に示すステップS160にて保留表示更新処理を実行した後には、演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS1170～S1177のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置5の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出

図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【手続補正42】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0429

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0429】

第10ラウンドまたは第15ラウンドでない場合は(ステップS843;No)、ラウンド数に対応した通常のラウンド中演出のプロセスデータを選択し(ステップS844)、ステップS945に進む。また、第10ラウンドまたは第15ラウンドである場合は(ステップS843;Yes)、確変中潜ラウンド中演出、つまり、第2大入賞口扉711が開放される第10ラウンドまたは第15ラウンドにおける演出のプロセスデータを選択し(ステップS847)、ステップS845に進む。また、ステップS842において、大当りA～Cでない場合は(ステップS842;No)、突確(大当りD)・小当りに対応するラウンド中演出のプロセスデータを選択し(ステップS848)、ステップS845に進む。

【手続補正43】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0441

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0441】

尚、大当りA～Cにおける第10ラウンドまたは第15ラウンドで遊技球が第3カウントスイッチ24Bと第4カウントスイッチ24Cのいずれでも検出されなかった場合は、確変報知演出、チャンス報知演出のいずれも実行されず、確変モードにも移行しない。

【手続補正44】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0444

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0444】

尚、大当りDにおける第10ラウンドまたは第15ラウンドで遊技球が第3カウントスイッチ24Bと第4カウントスイッチ24Cのいずれでも検出されなかった場合は、確変報知演出、チャンス報知演出のいずれも実行されず、潜伏モードにも移行しない。

【手続補正45】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0447

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0447】

尚、小当りにおける第10ラウンドまたは第15ラウンドで遊技球が第3カウントスイッチ24Bと第4カウントスイッチ24Cのいずれでも検出されなかった場合は、確変報知演出、チャンス報知演出のいずれも実行されず、潜伏モードにも移行しない。

【手続補正46】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 5 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 5 4】

また、図45(A)及び図45(B)に示すように、演出図柄が大当たりD・小当たりを示す組合せで導出表示されると、演出表示装置5の表示画面には、変動表示結果が大当たりDまたは小当たりとなった旨が示され(図45(B)に示す『チャレンジモード突入』表示)、図45(B)に示すように、遊技球が特別可変入賞球ユニット7に向けて流下するよう、遊技者に対して右打ちを行うよう指示する旨の表示がなされ、大当たりDの大当たり遊技または小当たり遊技の第1ラウンドとして第2大入賞口7_1_2が開放される。

【手続補正47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 5 9】

尚、本実施例では、大当たり遊技または小当たり遊技終了後に遊技状態が通常(低確低ベース)に制御される場合と、大当たり遊技終了後に時短(低確高ベース)に制御される場合とで、演出表示装置5の表示画面における背景画像を同一の昼の画像に更新しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技終了後遊技状態が時短(低確高ベース)に制御される場合は、演出表示装置5の表示画面における背景画像を確変モード用の夜の画像や潜伏モード用の夕方の画像に更新しても良く、また、背景画像これら昼の画像、夕方の画像、夜の画像とは異なる画像に更新するようにしても良い。

【手続補正48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 6 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 6 0】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機1にあっては、大当たり図柄の種類に応じて所定のラウンド遊技にて第1規制部材7_2_0及び第2規制部材7_2_1が許容状態に制御される割合が異なるので、確変状態が付与されるか否かが決定するラウンド遊技が単調となってしまうことを防止できる。