

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6697196号
(P6697196)

(45) 発行日 令和2年5月20日 (2020.5.20)

(24) 登録日 令和2年4月28日 (2020.4.28)

(51) Int.Cl.	F 1			
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 3 3 Z

請求項の数 1 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2016-154968 (P2016-154968)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成28年8月5日 (2016.8.5)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2017-35481 (P2017-35481A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成29年2月16日 (2017.2.16)		番地
審査請求日	令和1年7月31日 (2019.7.31)	(74) 代理人	100130188
(31) 優先権主張番号	特願2015-156151 (P2015-156151)		弁理士 山本 喜一
(32) 優先日	平成27年8月6日 (2015.8.6)	(74) 代理人	100089082
(33) 優先権主張国・地域又は機関	日本国 (JP)		弁理士 小林 脩
		(74) 代理人	100190333
			弁理士 木村 群司
		(74) 代理人	100067596
			弁理士 伊藤 求馬
		(72) 発明者	堀 雅詞
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内

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】

普通図柄始動口と、

該普通図柄始動口への遊技球の入球に起因して普通図柄数値データを抽出する普通図柄数値データ抽出手段と、

前記普通図柄数値データに基づいて普通図柄の当否を判定する普通図柄当否判定手段と、

開閉作動可能に設けられ、前記普通図柄の当否判定の結果が当選時に所定の開放態様で開放する普通電動役物と、

該普通電動役物が開放することにより遊技球の入球が可能となる特別図柄始動口と、

該特別図柄始動口への遊技球の入球に起因して特別図柄数値データを抽出する特別図柄数値データ抽出手段と、

前記特別図柄数値データに基づいて特別図柄の当否を判定する特別図柄当否判定手段と、

前記特別図柄の当否判定の結果が当選時に、前記特別図柄の大当り図柄を決定する大当り図柄決定手段と、

前記特別図柄の当否判定の結果が当選時に、大入賞口を所定の開放態様で開放せしめて前記特別図柄の大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、

前記大当り遊技の終了後に、前記大当り図柄に応じて、少なくとも前記普通図柄の当選確率を高確率とする普通図柄確率変動機能及び前記普通電動役物の開放時間を延長する開

10

20

放延長機能が作動する開放延長遊技の設定手段と、

連続して作動する前記開放延長機能の作動回数をカウントし、カウント数が予め設定された回数に至ると前記開放延長遊技を制限する制限手段と、を具備する弾球遊技機において、

前記特別図柄の当否判定に伴う図柄変動時及び図柄確定表示中には前記特別図柄始動口への入球があっても前記特別図柄数値データを前記特別図柄の当否判定の対象としない構成で、

前記大当り遊技制御手段は、実行可能な大当り遊技態様として、少なくとも前記普通電動役物の開放時間から当該大当り遊技の起因となる前記特別図柄の当否判定に伴う前記特別図柄の変動時間及び図柄確定表示時間を減算した時間よりも短くなるように設定された短時間大当りを備え、

前記大当り図柄決定手段は、決定可能な大当り図柄として、少なくとも前記短時間大当りが設定され且つ大当り遊技終了後に前記開放延長遊技が設定されない短時間大当り図柄と、前記短時間大当りが設定され且つ大当り遊技終了後に前記開放延長遊技が設定される短時間開放延長大当り図柄からなる大当り図柄を備えることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機、特に普通図柄の当否抽選から特別図柄の当否抽選へ遊技を展開する弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機たるパチンコ機には、普通図柄の始動口への遊技球の入球に起因して普通図柄の当否判定を行い、該判定結果が当りであれば、普通電動役物を開放し、これにより特別図柄の始動口への入球が可能となる。この状態で遊技球が特別図柄の始動口へ入球すると演出図柄表示装置の図柄が変動開始するとともに特別図柄の当否判定を行い、該判定結果を前記演出図柄表示装置に図柄を変動し、その後確定表示して報知し、当否判定の結果が当りであれば大入賞口を開放する特別図柄の当り遊技を実行するものがある（例えば特許文献1参照）。

この種のパチンコ機は、前記特別図柄の当否判定時に確定された特別図柄の当り図柄に基づいて、前記特別図柄の当選確率を高確率に確変する機能、普通図柄の当選確率を高確率に確変する機能や、普通図柄の当り抽選による前記普通電動役物の開放時間を延長する機能を有する。

更に特許文献2には、前記特別図柄の当り遊技と前記特別図柄の高確率への確変との繰り返し回数を制限するリミッタを内蔵した構成が記載されている。

【0003】

ところで前記の特別図柄の当否判定時に演出図柄表示装置の図柄変動を行なう構成では、図柄の変動頻度が低く、図柄変動が生起しないと遊技の面白みが低下する。そこで図柄の変動頻度を向上するため、前記普通図柄の当否判定に応じて演出図柄表示装置の図柄変動を行なう構成としたパチンコ機がある。

この種のパチンコ機では、普通図柄の始動口への入球に起因して演出図柄表示装置の図柄変動を開始するとともに普通図柄の当否判定を行い、判定結果が当りであれば、普通図柄に対応する演出図柄にて当りを報知するとともに普通電動役物を開放作動し、特別図柄の始動口に遊技球が入球することにより特別図柄の当否判定を展開する。

【0004】

前記普通図柄の始動口への入球に起因して演出図柄表示装置の図柄変動を開始するパチンコ機では、普通図柄の当選による図柄表示と特別図柄の当否判定との関連性を高めるために、特別図柄の当選確率が極めて高く、普通図柄が当選であれば特別図柄も当選となって特別図柄の当り遊技に移行する。特別図柄の当り遊技は大入賞口を2ラウンド開放する構成で、かつ特別図柄の当り遊技終了後は普通図柄が高確率に確変するとともに前記開放

10

20

30

40

50

延長機能が作動して、すぐに特別図柄の当り遊技が連続して生起可能な構成にしている。そして特別図柄の当り遊技及び高確率状態が所定の回数繰り返されると、リミッタにより通常の遊技状態（普通図柄が低確率の状態）に戻る。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2000-84195号公報

【特許文献2】特開平10-15177号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0006】

前記普通図柄の当否判定に応じて演出図柄表示装置の図柄変動を行なう従来のパチンコ機は、一旦、特別図柄の当り遊技が生起すると、リミッタが作動するまで繰り返し特別図柄の当り遊技が実行され賞球の獲得が可能となる。しかしながら、特別図柄の当り遊技が連続すると遊技者は特別図柄の当り遊技の生起に慣れてしまい、獲得する賞球数がほぼ一定であるため、遊技者の緊張感が低下する。更にリミッタが作動して連続する特別図柄の当り遊技が途切れると、当選確率が低確率に戻るため次回の特別図柄の当り遊技に対する遊技者の期待感も低下する。

そこで本発明は前記事情に鑑みてなされたものであり、遊技者の緊張感や期待感を向上させることができ、興趣溢れる弾球遊技機を実現することを課題としてなされたものである。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項1に記載の発明は、

普通図柄始動口と、

該普通図柄始動口への遊技球の入球に起因して普通図柄数値データを抽出する普通図柄数値データ抽出手段と、

前記普通図柄数値データに基づいて普通図柄の当否を判定する普通図柄当否判定手段と

、
開閉作動可能に設けられ、前記普通図柄の当否判定の結果が当選時に所定の開放態様で開放する普通電動役物と、

30

該普通電動役物が開放することにより遊技球の入球が可能となる特別図柄始動口と、

該特別図柄始動口への遊技球の入球に起因して特別図柄数値データを抽出する特別図柄数値データ抽出手段と、

前記特別図柄数値データに基づいて特別図柄の当否を判定する特別図柄当否判定手段と

、
前記特別図柄の当否判定の結果が当選時に、前記特別図柄の大当り図柄を決定する大当り図柄決定手段と、

前記特別図柄の当否判定の結果が当選時に、大入賞口を所定の開放態様で開放せしめて前記特別図柄の大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、

40

前記大当り遊技の終了後に、前記大当り図柄に応じて、少なくとも前記普通図柄の当選確率を高確率とする普通図柄確率変動機能及び前記普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能が作動する開放延長遊技の設定手段と、

連続して作動する前記開放延長機能の作動回数をカウントし、カウント数が予め設定された回数に至ると前記開放延長遊技を制限する制限手段と、を具備する弾球遊技機において、

前記特別図柄の当否判定に伴う図柄変動時及び図柄確定表示中には前記特別図柄始動口への入球があっても前記特別図柄数値データを前記特別図柄の当否判定の対象としない構成で、

前記大当り遊技制御手段は、実行可能な大当り遊技態様として、少なくとも前記普通電

50

動役物の開放時間から当該大当り遊技の起因となる前記特別図柄の当否判定に伴う前記特別図柄の変動時間及び図柄確定表示時間を減算した時間よりも短くなるように設定された短時間大当りを備え、

前記大当り図柄決定手段は、決定可能な大当り図柄として、少なくとも前記短時間大当りが設定され且つ大当り遊技終了後に前記開放延長遊技が設定されない短時間大当り図柄と、前記短時間大当りが設定され且つ大当り遊技終了後に前記開放延長遊技が設定される短時間開放延長大当り図柄からなる大当り図柄を備えることを特徴とする。

尚、前記制限手段は、作動時に開放延長機能を作動させることとなる短時間開放延長大当り図柄で当選しても開放延長機能を作動させない。また制限手段は、開放延長機能の作動を制限することで、実質的に大当りの連続を制限するものである。

特別図柄数値データ抽出手段は特別図柄の変動時及び確定表示中には特別図柄数値データを抽出せず、特別図柄の保留記憶を行わない構成が望ましい。

【0008】

この発明によれば、開放延長遊技状態で且つ制限手段の非作動時において、短時間大当り図柄の大当りが生起すると、当該大当り遊技終了後に開放延長遊技は設定されない。しかしながら、短時間大当り図柄の大当り遊技の終了後も普通電動役物が開放しており、特別図柄始動口への入球により新たな特別図柄の当否判定が可能である。新たな当否判定により短時間開放延長大当り図柄の大当りが生起すると、当該大当り遊技終了後に開放延長遊技が実施され、連続して大当りを獲得できる。この場合、制限手段のカウントは初期値となるので、あたかも連続可能な大当りの残り回数が増加するような上乗せチャンスが得られる。例えば制限手段による開放延長遊技の制限回数が20回であり、開放延長遊技中で大当りが15回連続しているとき（制限まで残り5回）、短時間大当り図柄の大当りに続き長時間開放延長大当り図柄の大当りが生起して制限手段のカウントが初期値に戻ると、遊技者にとって、大当りの連続可能な残り回数が5回から20回に変わることによって15回分の上乗せがなされた感覚となり、これにより遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる。

【0009】

更に、制限手段の作動中において、短時間開放延長大当り図柄の大当りが生起しても、当該大当り遊技終了後には開放延長遊技は設定されない。しかしながら短時間開放延長大当り図柄の大当り遊技の終了後も普通電動役物が開放しており、特別図柄始動口への入球により新たな特別図柄の当否判定が可能である。新たな当否判定により短時間開放延長大当り図柄の大当りが生起すると、当該大当り遊技終了後に開放延長遊技状態が継続され、大当りを獲得できる。この場合、制限手段のカウントは初期値となるので、大当りが連続可能な遊技状態を引き戻す引き戻しチャンスが得られる。例えば制限手段による開放延長遊技の制限回数が20回であり、制限手段の作動中に短時間開放延長大当り図柄の大当りが生起して制限手段のカウントが初期値に戻ると、遊技者にとって、大当りの連続可能な遊技に引き戻した感覚となり、これにより遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明を適用した弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記遊技盤の普通図柄作動ゲート、特別図柄始動口及び大入賞口に関する説明図である。

【図4】前記弾球遊技機の背面図である。

【図5】前記弾球遊技機の電気構成図である。

【図6】前記弾球遊技機の遊技仕様を示す説明図である。

【図7】前記弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【図8】前記主制御装置で実行される普図始動入賞確認処理の制御内容を示すフローチャ

10

20

30

40

50

ートである。

【図 9】前記主制御装置で実行される普図当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 10】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 11】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 12】前記普図当否判定処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 13】前記主制御装置で実行される普図遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 14】前記普図遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 15】前記普図遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 16】前記主制御装置で実行される特図当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 17】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 18】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 19】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 20】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 5 のフローチャートである。

【図 21】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 22】前記特別遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 23】前記特別遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 24】前記特別遊技処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 25】前記弾球遊技機の普通図柄の当り遊技、特別図柄の大当り遊技及び開放延長遊技の実施に関する第 1 のタイムチャートである。

【図 26】前記普通図柄の当り遊技、特別図柄の大当り遊技及び開放延長遊技の実施に関する第 2 のタイムチャートである。

【図 27】前記普通図柄の当り遊技、特別図柄の大当り遊技及び開放延長遊技の実施に関する第 3 のタイムチャートである。

【図 28】前記普通図柄の当り遊技、特別図柄の大当り遊技及び開放延長遊技の実施に関する第 4 のタイムチャートである。

【図 29】前記普通図柄の当り遊技、特別図柄の大当り遊技及び開放延長遊技の実施に関する第 5 のタイムチャートである。

【図 30】前記普通図柄の当り遊技、特別図柄の大当り遊技及び開放延長遊技の実施に関する第 6 のタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

本発明を適用した弾球遊技機たるパチンコ機 1 を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）11 及び図略の内枠が開閉可能に設けてある。尚、これら前枠 11 及び前記内枠はシリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放する。

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2（図 2）が設けてある。

【0012】

前枠 11 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 112 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また前枠 11 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けてある。

【0013】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが一体に形成してある。下皿 13 の右側に

10

20

30

40

50

は発射ハンドル 14 が設けてあり、該発射ハンドル 14 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 12 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 12 には賞球が払い出される。

下皿 13 は上皿 12 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 13 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【0014】

本パチンコ機 1 は所謂 CR 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（CR ユニット）60 が隣接してある。パチンコ機 1 には上皿 12 の右側に貸出ボタン 171、精算ボタン 172 及び精算表示装置 173 が設けてある。また上皿 12 の中央位置には遊技者が操作可能な遊技ボタン 15 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 16 が設置されている。

10

【0015】

図 2 に示すように、遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。また遊技領域は、そのほぼ中央上方寄りの位置にセンターケース 200 が装着されている。これにより遊技領域 20 は、遊技球を所定の強度で発射したときに遊技球が流下する左打ち領域と、前記所定の強度よりも強く発射したときに遊技球が流下する右打ち領域とに分けられる。尚、遊技領域 20 には図示しない多数の遊技釘や風車が植設されている。

センターケース 200 は中央に演出図柄表示装置 21（全体の図示は省略）の LCD パネルが配設されている。尚、センターケース 200 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

20

【0016】

センターケース 200 の直下には、常時入球（入賞）可能な普通図柄（以下、普図という）の普図始動口 22A が設置されている。普図始動口 22A へは、前記左打ち領域から流下する遊技球が入球しやすい構成である。普図始動口 22A は、入球により普図の当否判定が実行される起因となる入球口である。普図始動口 22A への入球により普図の当り決定用乱数、普図の当り図柄決定乱数、普図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、保留記憶される。保留記憶は 4 つまで記憶される。これら保留記憶に基づいて普図の当否判定が実行される。

尚、普図始動口 22A へは、左打ち領域から流下する遊技球のみが入球する構成でも良い。

30

また左打ち領域の下部には 3 つの普通入賞口 27 が配置されている。

【0017】

図 2 及び図 3 に前記右打ち領域の詳細を示し、右打ち領域は、透明な流下路 203 に沿って遊技球が流下するように構成されている。流下路 203 に沿って流下する遊技球は先ず、緩やかな傾斜姿勢で遊技盤に対して斜め横方向へ遊技球を案内する通路上部と通路下部及びこれらをほぼ垂直に繋ぐ通路中間部とでほぼ逆コ小字形をなす速度調整通路 204 を通過し、これにより流下速度が一定の速度に落とされる。尚、速度調整通路 204 の中間部には演出用検出 SW 509 が設置されており、これに入球しこれを通過することで右打ち領域へ入ったことが検知される。

40

【0018】

速度調整通路 204 の下流には、速度調整通路 204 を通過した遊技球が高い確率で入球し通過可能な普図の普図作動ゲート 22B が設けられている。普図作動ゲート 22B は、遊技球が入球して通過することにより普図の当否抽選が実行される起因となるもので、前記普図始動口 22A と同様、通過により普図の当り決定用乱数、普図の当り図柄決定乱数、普図のリーチ判定用乱数、普図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、保留記憶される。

【0019】

普図作動ゲート 22B の左右両側には遊技球をパチンコ機台内へ取り込むアウト球口 205、205 が設けられている。これらは普図作動ゲート 22B 直上流の通路の左右両側

50

壁に設けられた開口部と連通され、普図作動ゲート 2 2 B へ入球できなかった遊技球を取り込むように構成されている。即ち遊技球が普図作動ゲート 2 2 B へ入球し通過する際に球の流下速度が落ちるため、後続の遊技球が前の球に衝突して横に逸れて前記開口部より通路外へ飛び出した球を取り込む。これにより普図作動ゲート 2 2 B へ連続して入球する遊技球はある程度の間隔をおくこととなる。

【 0 0 2 0 】

普図作動ゲート 2 2 B の下流側には、普図作動ゲート 2 2 B からの遊技球を誘導する誘導路 2 0 6、普通電動役物（普電役物）2 3 及び普電役物 2 3 により開閉可能な特別図柄（以下、特図という）の特図始動口 2 4 が設けられている。普電役物 2 3 及び特図始動口 2 4 へは普図作動ゲート 2 2 B へ入球しこれを通過した遊技球のみが到達できる構成とされている。

10

前記誘導路 2 0 6 は遊技球を左斜め下方へ緩やかに誘導する様にほぼ逆 L 字状をなす。また誘導路 2 0 6 は、遊技球を左方向へ案内する下辺部の右寄りの底壁の一部が開閉可能な普電役物 2 3 の平板状の扉部で構成されている。

【 0 0 2 1 】

普電役物 2 3 は、前記普図の当否抽選の結果が当たりであれば、扉部が所定の開放態様、開放時間で開放される。

普電役物 2 3 の扉部は、遊技盤の前面に張出して前記底壁の位置部をなす閉鎖位置と、遊技盤内に後退した開放位置とに進退可能に設けられ、通常、前記閉鎖位置にて普電役物 2 3 を閉じている。これにより下流側へ遊技球を誘導可能である。

20

普電役物 2 3 の直下位置には前記特図始動口 2 4 が設けられ、普電役物 2 3 の開放時のみ入球可能とされている。

【 0 0 2 2 】

特図始動口 2 4 は、入球により特図の当否判定が実行される起因となる入球口である。特図始動口 2 4 への入球により特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、特図の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出される。これら乱数に応じて特図の当否判定が実行される。尚、本実施形態では、通常遊技では、普図の変動時間は長く、普電役物の開放時間は短時間に設定しているので、通常遊技時に右打ちしても特図始動口 2 4 での抽選は開始されないように設計されている。そのため、通常遊技時は左打ちにて普図始動口 2 2 A で普図の当たりを目指すのがメインとなる。また、通常遊技では遊技盤の右側の普図作動ゲート 2 2 B を、これに入球があっても無効にすることが望ましい。これは通常遊技で右打ちをさせないようにして賞球ベースを維持することが望ましい。

30

【 0 0 2 3 】

誘導路 2 0 6 には、普電役物 2 3 に対応する位置に遊技球の流下速度を減退させる複数の流下速度減退部 2 0 7 が設けられている。流下速度減退部 2 0 7 は、誘導路 2 0 6 の遊技盤側の内壁面及びガラス枠側の内壁面よりそれぞれ通路内へ断面ほぼ半円状に突出する突条部からなり、各内壁面の縦方向に沿って設けられている。

前記遊技盤側の内壁面の流下速度減退部 2 0 7 は、普電役物 2 3 の扉部の上流側の端末部に対応する位置及び下流側の端末部に対応する位置それぞれ設けられている。そして前記ガラス枠側の内壁面の流下速度減退部 2 0 7 は前記遊技盤側の 2 条の流下速度減退部 2 0 7 の中間中央に対応する位置に 1 条設けられている。

40

このように、誘導路 2 0 6 には内部へ突出する複数の流下速度減退部 2 0 7 を設けたので、流下する遊技球は各流下速度減退部 2 0 7 に接触して蛇行することとなり、流下速度が減速される。そして、普電役物 2 3 の扉部の開放により減速した遊技球を普電役物 2 3 内へ入球させることができる。

【 0 0 2 4 】

また誘導路 2 0 6 には、流下速度減退部 2 0 7 が設けられた部位の直上流側の位置に、誘導路 2 0 6 外へ遊技球を送出可能な開放口を設けることが望ましい。これは前記流下速度減退部 2 0 7 により流下速度が落ちて遊技球が滞留した場合、後から多くの遊技球が流下してきても、これらを遊技盤面上に送り出す役割をなし、普電役物 2 3 の扉部の上で滞

50

留している遊技球を押し流したり、球詰まりを起こしたりすることを防止する。

【 0 0 2 5 】

誘導路 2 0 6 の下流位置には下部流路 2 0 8 が設けられ、遊技球を前記大入賞口 2 6 へ誘導する。大入賞口 2 6 は特別電動役物（特電役物）2 5 の開閉扉の開放作動により遊技球が入球可能である。大入賞口 2 6 へは普図作動ゲート 2 2 B を入球、通過し、普電役物 2 3 が非作動で特図始動口 2 4 へ入球しない遊技球のみが到達できる構成とされている。

大入賞口 2 6 は、特図の当否判定結果が大当たりとなり、該大当たり遊技において特電役物 2 5 が作動して所定の時間開放される。尚、特電役物 2 5 は前記開閉扉が通常、大入賞口 2 6 を塞ぐようにその上部に突出しており、作動時に後退して大入賞口 2 6 を開放する。また特電役物 2 5 は非作動時において大入賞口 2 6 の下流側へ遊技球を案内するように下部流路 2 0 8 の一部をなす。

10

尚、下部流路 2 0 8 の特電役物 2 5 に対応する位置には、前記普電役物 2 3 と同様に、複数の流下速度減退部 2 0 7 を設け、遊技球の流下速度を減退し遊技球を滞留させることが望ましい。

【 0 0 2 6 】

大入賞口 2 6 の下流には、普通入賞口 2 7 が、遊技領域 2 0 の中央下端部の盤面最下部には遊技球を取込むアウト口 2 0 9 が設けられている（図 2 ）。

遊技盤 2 の右下端部には、外レール 2 0 1 の外部に、特図表示装置 2 8、普図表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

20

図 4 に示すように本パチンコ機 1 の裏面側は、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 4 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払い出される。また、前記賞球を払い出す払出ユニット 3 3 により前記貸出ボタン 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

【 0 0 2 8 】

30

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 4 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、払出制御装置 4 1 の下に設けてある。

【 0 0 2 9 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が設けてあり、外部接続端子板 3 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠側（外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0 から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板 3 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

40

【 0 0 3 0 】

図 5 は本パチンコ機 1 の電氣的構成を示すもので、遊技の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。主制御装置 4 0、払い出し制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、何れも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れも CPU により、2 m s 周期又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチン

50

からなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 40 には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

発射制御装置 44 には CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 44 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【0031】

主制御装置 40 は、裏配線中継端子板 530 及び外部接続端子板 38 を介して遊技施設のホールコンピュータ 500 と電氣的に接続される。また主制御装置 40 には、裏配線中継端子板 530 や遊技盤中継端子板 531 を介して、前枠（ガラス枠）及び内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放 SW（スイッチ）501、内枠開放 SW 502、特図始動口 24 への入球を検出する特図始動口 SW 503、普図始動口 22A への入球を検出する中央普図作動 SW 504 と普図作動ゲート 22B への入球を検出する右普図作動 SW 505、複数の普通入賞口 27 への入球を検出する左入賞口 SW 506、右入賞口 SW 507 及び大入賞口 26 への入球を検出するカウント SW 508 等の検出信号が入力される。

10

【0032】

また主制御装置 40 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置 41 や、演出中継端子板 532 を介してサブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ向けてのコマンドの出力や、図柄表示装置中継端子板 533 を介して特図表示装置 28、普図表示装置 29 及び普図保留数表示装置 291 等の表示制御を行なう。

20

【0033】

更に主制御装置 40 は、遊技盤中継端子板 531 を介して、大入賞口ソレノイド 510、及び普通電役ソレノイド 511 が接続されている。そして大入賞口ソレノイド 510 を制御して特電役物 25 の開閉扉を作動させて大入賞口 26 を開放せしめる。更に普通電役ソレノイド 511 を制御して普電役物 23 の開閉作動せしめる。

主制御装置 40 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の大当り等の管理用の信号が外部接続端子板 38 を経てホールコンピュータ 500 に送られる。

主制御装置 40 と払出制御装置 41 とは双方向通信が可能である。

【0034】

払出制御装置 41 は、裏配線中継端子板 530 や払出中継端子板 534 を介して球タンクが空状態になったことを検出する球切れ SW 520、遊技球が払い出されたことを検出する払出 SW 522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯 SW 523 等の検出信号が入力される。また主制御装置 40 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 521 を稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニット端子板 535 を介して CRユニット 60 と電氣的に接続され、貸出要求信号に応じて払出モータ 521 を稼働させて貸球を払い出させる。精算表示装置 173 を介して貸出ボタン 171 及び精算ボタン 172 による貸出要求、精算要求の操作信号が CRユニット 60 に入力され、プリペイドカードの残高表示は CRユニット 60 によって制御される。

30

【0035】

発射制御装置 44 は、発射を停止する発射停止 SW 524、発射ハンドル 14 に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチ SW 525 等の検出信号が入力される。払出制御装置 41 を介して主制御装置 40 から送られてくるコマンド（タッチ SW 525 の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル 14 の回動信号及び発射停止 SW 524 の信号に基づいて発射モータ 526 を制御して遊技球を発射及び停止させる。

40

【0036】

サブ統合制御装置 42 には、音量調節 SW を備え、また遊技ボタン 15 やジョグダイヤル 16 の操作信号が入力される。

そしてサブ統合制御装置 42 は、スピーカ 112 を駆動して音声を出力することや、各種 LED や各種ランプ 113 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 43 へキ

50

ャラクタなどを表示する演出や特図の擬似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【 0 0 3 7 】

演出図柄制御装置 4 3 は、L C D パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 2 1 を構成している。演出図柄制御装置 4 3 は、サブ統合制御装置 4 2 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 2 1 の L C D パネルの表示を制御する。

【 0 0 3 8 】

次にパチンコ機 1 の作動を説明する。

パチンコ機 1 は、普図の始動口又は作動ゲート 2 2 A , 2 2 B に遊技球が入球すると、普図の抽選（当否判定）を実行する。このとき普図表示装置 2 9 および演出図柄表示装置 2 1 の図柄変動を開始し、その後、普図表示装置 2 9 に普図を、演出図柄表示装置 2 1 に普図に対応する擬似図柄を確定表示して前記抽選結果を報知する。抽選結果が当りであれば普図の当り遊技として普電役物 2 3 を開放し、特図始動口 2 4 への入球を可能とする。

この状態で特図始動口 2 4 に遊技球が入球すると特図の抽選（当否判定）を実行し、特図表示装置 2 8 の図柄変動を開始し、その後、特図表示装置 2 8 に特図を確定表示して前記抽選結果を報知する。該抽選結果が大当りであれば大入賞口 2 6 を開放する特図の大当り遊技を実施する。

【 0 0 3 9 】

本パチンコ機 1 は、特図の大当り遊技の遊技態様として、少なくとも、特図の変動開始から大当り遊技終了までの時間が普電役物の開放時間よりも短時間となるように設定される短時間大当り（普通電動役物の開放時間から大当り遊技の起因となる特図の当否判定に伴う特図の変動時間及び図柄確定表示時間を減算した時間よりも短くなるように設定された短時間大当り）と、特図の変動開始から大当り遊技終了までの時間が普電役物の開放時間よりも長時間となるように設定される長時間大当り（普通電動役物の開放時間から大当り遊技の起因となる特図の当否判定に伴う特図の変動時間及び図柄確定表示時間を減算した時間よりも長くなるように設定された長時間大当り）とを備え、当否判定時に決定された特図の大当り図柄に応じて短時間又は長時間の大当り遊技態様を決定する。

【 0 0 4 0 】

大当り遊技終了後には、特図の大当り図柄に応じて、遊技状態が通常の遊技状態とは異なる特別の遊技状態へ移行可能とされる。この種の遊技状態として、特図の当選確率を高確率とする特図確率変動（確変）機能を付与する確変遊技状態、及び、普図の変動時間を短縮するとともに普図確率変動（確変）機能と前記普電役物の開放時間が延長される開放延長機能を付与する開放延長遊技状態に移行可能である。

【 0 0 4 1 】

そして、大当り遊技態様及び大当り遊技終了後の遊技状態を決定する特図の大当り図柄として、少なくとも、前記短時間大当り遊技態様を選択するとともに大当り遊技終了後に開放延長遊技状態に移行させない第 1 の大当り図柄（短時間大当り図柄）と、前記長時間大当り遊技態様を選択するとともに大当り遊技終了後に開放延長遊技状態に移行させる第 2 の大当り図柄（長時間開放延長大当り図柄）と、前記短時間大当り遊技態様を選択するとともに大当り遊技終了後に開放延長遊技状態に移行させる第 3 の大当り図柄（短時間開放延長大当り図柄）とを備える。

本パチンコ機 1 は、特図の大当り図柄が開放延長図柄であれば、特図の大当り遊技終了後に前記確変及び開放延長遊技状態に移行する。

大当り遊技の終了後には、前記開放延長遊技になり易く、特図始動口へ入球し易い状態となって、特図の大当り遊技を連続して実行させることが可能である。また、特図の大当り遊技の連続回数はリミッタ（特許請求の範囲の制限手段に相当）により制限される。即ち、リミッタにより開放延長機能が作動する回数をカウントして、所定の回数に達することで開放延長機能の作動を規制して特図の大当り遊技への移行を規制する基本構成を有する。

【 0 0 4 2 】

図 6 は本パチンコ機 1 の遊技仕様を示し、普図の当選確率は、通常の低確率（開放延長

10

20

30

40

50

機能非作動)時に「4933分の21」とされ、高確率(開放延長機能作動)時では「1」とされる。

普図の当り遊技における普電役物23の開放時間は、開放延長非作動時では「5.78秒」とされ、開放延長作動時では「5.8秒」とされ、規定入賞数は「10個」に設定されている。

特図の当選確率は、通常の低確率(確変機能非作動)時に「65521分の65519」とされ、高確率(確変機能作動)時では「65521分の65520」とされる。

【0043】

特図の大当り図柄は、前記第1の大当り図柄である「(大当り)図柄A」、前記第2の大当り図柄である「(大当り)図柄B」、前記第3の大当り図柄である「(大当り)図柄C」の三種類を備える。

10

「大当り図柄A」は、決定される割合が4%とされ、これに対応する大当り遊技態様として前記短時間大当り遊技態様である「大当りA」が設定され、且つ大当り遊技終了後に開放延長機能は付与されない。

「大当り図柄B」は、決定される割合が92%とされ、対応する大当り遊技態様として前記長時間大当り遊技態様である「大当りB」が設定され、且つ大当り遊技終了後に開放延長機能が付与される。

「大当り図柄C」は、決定される割合が4%とされ、対応する大当り遊技態様として前記短時間第1の大当り遊技態様である「大当りC」が設定され、且つ大当り遊技終了後に開放延長機能が付与される。

20

【0044】

特図の確変遊技に移行される割合は96%である。

開放延長機能を規制するリミッタは、開放延長機能が連続20回で作動する設定である。

「大当りA」及び「大当りC」の遊技態様は、大入賞口26(特電役物25)の所定の開放動作を1ラウンドとするラウンド遊技を2ラウンド行い、大当り遊技の所要時間は最長「2.5秒」とされる。

「大当りB」の遊技態様は、ラウンド遊技を2ラウンド行い、大当り遊技の所要時間は最長「5.5秒」とされる。

また「大当りA、B、C」の何れの大当り遊技においてもラウンド遊技の大入賞口6の開放時間は最長「0.25秒」とされ、規定入賞数は「1個」である。

30

特図の変動時間は「1秒」とされ、特図の確定表示される確定時間は「0.5秒」で、両者ともに極めて短時間である。

このように「大当りA」及び「大当りC」の遊技態様は、特図の変動開始から図柄の確定表示を経て大当り遊技終了までの時間が最長4秒であり、普電役物23の開放時間よりも短時間としている。一方、「大当りB」の遊技態様は、特図の変動開始から図柄の確定表示を経て大当り遊技終了までの時間が最長7秒であり、普電役物23の開放時間よりも長時間としている。

【0045】

以下、主制御装置40(厳密には、そのCPU)が実行するプログラム処理に基づいて作動の詳細を説明する。

40

先ず図7を参照して前記プログラム処理の「メインルーチン」の概要を説明する。「メインルーチン」は本処理(S100~S111, S115)と残余処理(S112)とで構成され、2ms又は4ms周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する(S100)。この判断はRAMの特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断(S100: no)なら初期設定(S115)を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環としてRAMに書き込まれる。

【0046】

前記S100の処理において正常割り込みなら(S100: yes)、初期乱数更新処

50

理 (S 1 0 1)、特図の大当り決定用乱数の更新処理 (S 1 0 2)、特図の大当り図柄決定用乱数の更新処理 (S 1 0 3)、普図の当り決定用乱数の更新処理 (S 1 0 4)、普図の当り図柄決定用乱数の更新処理 (S 1 0 5)、特図及び普図のリーチに関するリーチ判定用乱数の更新処理 (S 1 0 6)、特図及び普図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数の更新処理 (S 1 0 7)、入賞確認処理 (S 1 0 8)、当否判定処理 (S 1 0 9)、各出力処理 (S 1 1 0)、不正監視処理 (S 1 1 1) を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理 (S 1 1 2) をループ処理する。

【 0 0 4 7 】

次に主制御装置 4 0 が実行するプログラム処理で、本発明に関わりの深い当否判定処理 (S 1 0 9) を中心に、入賞確認処理 (S 1 0 8) や各出力処理 (S 1 1 0) の一部のサブルーチンについて説明する。

10

【 0 0 4 8 】

図 8 に示す「普図始動入賞確認処理」は前記入賞確認処理 (S 1 0 8) のサブルーチンで、S 2 0 0 の処理において普図始動口である普図始動口 2 2 A 又は普図作動ゲート 2 2 B への入球があるか否かを確認し、入球があれば (S 2 0 0 : y e s)、S 2 0 1 の処理において普図の保留記憶が満杯であるか否かを確認する。保留記憶が満杯でなければ (S 2 0 1 : n o)、S 2 0 2 の処理で数値データとして、普図の当り決定用乱数、当り図柄決定用乱数、リーチ図柄決定用乱数、はずれ図柄決定用乱数などの各種乱数を抽出し、抽出された各種乱数が保留記憶として主制御装置 4 0 のメモリに記憶される (最大 4 つ)。そして、普図保留数表示装置 2 9 1 の表示制御、及びサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 へ普図保留数のコマンドを送信する (S 2 0 3)。尚、前記 S 2 0 2 の処理は特許請求の範囲に記載の普通図柄数値データ抽出手段に相当する。

20

【 0 0 4 9 】

図 9 に示す「普図当否判定処理」は前記当否判定処理 (S 1 0 9) のサブルーチンで、S 3 0 0 の処理において特図始動口 2 4 を開放させるための普電役物 2 3 が作動中か否かを確認し、作動していなければ (S 3 0 0 : n o)、普図が変動中か否かを確認し (S 3 0 1)、変動中でなければ (S 3 0 1 : n o)、確定図柄が表示されているか否かを確認する (S 3 0 2)。尚、普電役物 2 3 が作動中 (S 3 0 0 : y e s) であれば「普図遊技処理」に移行する (図 1 0 参照)。

【 0 0 5 0 】

30

前記 S 3 0 2 の処理で確定図柄が表示中でなければ (S 3 0 2 : n o)、図 1 0 に示すように、S 3 1 0 の処理において普図の保留記憶があるか否かを確認し、普図の保留記憶があれば (S 3 1 0 : y e s)、普図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う (S 3 1 1)。該シフト処理により普図の保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。普図の保留記憶がなければ (S 3 1 0 : n o)、「普図遊技処理」に移行する。

【 0 0 5 1 】

前記普図保留記憶シフト処理の次に S 3 1 2 の処理において現在の遊技状態が普図の確変中 (高確率) であるか確認する。確変中であれば (S 3 1 2 : y e s)、S 3 1 3 の処理において確変の当否判定用テーブルで普図の当否判定を行う。確変中でなければ (S 3 1 2 : n o)、通常確率 (低確率) の当否判定用テーブルで普図の当否判定を行う (S 3 1 4)。そして S 3 1 5 の処理では、前記 S 3 1 3 又は S 3 1 4 の処理における普図の判定結果が当りであるか否かを確認する。前記のように普図の当り確率は、通常、4 9 3 3 分の 2 1 に設定してあり、確変時には 1 0 0 % である。尚、S 3 1 3 及び S 3 1 4 の処理は特許請求の範囲の普通図柄当否判定手段に相当する。

40

【 0 0 5 2 】

前記 S 3 1 5 の処理において普図の当否判定の結果が当りであれば (S 3 1 5 : y e s)、S 3 1 6 の処理において前記対象となる普図の保留記憶の普図当り図柄決定用乱数に基づいて普図当り図柄を決定し、前記対象となる普図の保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて当りの変動パターンを決定する (S 3 1 7)。

50

一方、普図の当否判定の結果が当りでなければ（S 3 1 5 : n o）、ハズレの変動パターンを決定する（S 3 1 8）。

次にS 3 1 9の処理において普図表示装置29の変動開始、及びサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ普図変動開始コマンドを送信し、「普図遊技処理」に移行する。

【0053】

前記S 3 0 1の処理において普図の図柄変動中のときは（S 3 0 1 : y e s）、図11に示すように、S 3 2 0の処理において図柄の変動時間が経過したことを確認すると（S 3 2 0 : y e s）、S 3 2 1の確定図柄表示設定処理により普図表示装置29の確定図柄表示、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ普図に対応する擬似図柄を確定表示させるようにコマンドを送信する。

10

続いてS 3 2 2の処理において確定表示された普図が当りになる組合せであるか否かを確認し、当りになる組合せであったときは（S 3 2 2 : y e s）、S 3 2 3の普図当り開始演出処理によりサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ当り演出を開始させるようにコマンドを送信し、「普図遊技処理」に移行する。

【0054】

前記S 3 0 2の処理で確定図柄表示中であれば（S 3 0 2 : y e s）、図12に示すように、S 3 3 0の処理において確定図柄の表示時間が経過したことを確認すると（S 3 3 0 : y e s）、S 3 3 1の確定図柄表示終了処理において普図表示装置29の確定図柄表示の終了、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ擬似図柄の表示を終了させるようにコマンドを送信し、「普図遊技処理」へ移行する。

20

【0055】

図13に示すように「普図遊技処理」は前記「メインルーチン」（図7）の各出力処理（S 1 1 0）のサブルーチンである。まず、S 4 0 0の処理において普電役物23が開放作動中かであるか否かを確認する。普電役物23が開放中でなければ（S 4 0 0 : n o）、普図当り終了演出中か否かを確認し（S 4 0 1）、普図当り終了演出中でなければ（S 4 0 1 : n o）、普図当り開始演出時間が経過したか否かを確認し（S 4 0 2）、普図当り開始演出時間が経過していることが確認できれば（S 4 0 2 : y e s）、S 4 0 3の処理において普電役物23を開放してリターンする。

尚、普図当り開始演出及び普図当り終了演出は、普図や普電の状態が通常状態であるとき、即ち、普図の時短、確変、普電の開放延長が作動していないときには、それなりの時間を持っても良いが、作動しているときにはスピーディーな遊技を実現するために極めて短時間の演出を行う設定又は演出をしないことが望ましい。

30

【0056】

前記S 4 0 0の処理で普電役物23が開放中であれば（S 4 0 0 : y e s）、図14に示すように、普電役物23に10個（規定入賞数）の入賞があったか否かの確認（S 4 1 0）、又は普電役物23の開放時間が終了したか否かを確認して（S 4 1 1）、いずれか確認できれば、S 4 1 2の処理において普電役物23を閉鎖し、普図当り演出終了処理を実行して（S 4 1 3）、リターンする。

【0057】

前記S 4 0 1の処理で普図当り終了演出中であれば（S 4 0 1 : y e s）、図15に示すように、S 4 2 0の処理において前記普図当り終了演出時間が経過（終了）したか否かを確認し、経過していれば（S 4 2 0 : y e s）、S 4 2 1の普図当り終了コマンド送信の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43に普図当り終了コマンドを送信し、普図当り遊技を終了してリターンする。

40

【0058】

前記普図当り遊技で普電役物23が開放し、特図始動口24へ入球することにより特図の当否判定が実行される。図16に示すように「特図当否判定処理」は、まず、S 5 0 0の処理において大入賞口26の特電役物25を連続（2ラウンド）して作動させるための役物連続作動装置が作動中か否かを確認し、作動していなければ（S 5 0 0 : n o）、特

50

図が変動中か否かを確認し (S 5 0 1)、変動中でなければ (S 5 0 1 : n o)、確定図柄が表示されているか否かを確認する (S 5 0 2)。尚、役物連続作動装置が作動中 (S 5 0 0 : y e s) であれば「特別遊技処理」に移行する (図 1 7 参照)。

【 0 0 5 9 】

前記 S 5 0 2 の処理で確定図柄が表示中でなければ (S 5 0 2 : n o)、図 1 7 に示すように、S 5 1 0 の処理において特図始動口 2 4 (普電役物 2 3) への入球があるか否かを確認する。特図始動口 2 4 への入球があれば (S 5 1 0 : y e s)、次に S 5 1 1 の処理で数値データとして、特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ図柄決定用乱数、はずれ図柄決定用乱数などの各種乱数が抽出される。これらの乱数が特図の当否判定の対象とされる。尚、前記 S 5 1 1 の処理は特許請求の範囲に記載の特別図柄数値データ抽出手段に相当する。

10

【 0 0 6 0 】

続く S 5 1 2 の処理において現在の遊技状態が、確変フラグを確認して特図の大当り確率が高確率の確変中であるか否かを確認する (確変フラグが 1 であれば確変中)。確変中であれば (S 5 1 2 : y e s)、S 5 1 3 の処理において高確率の当否判定用テーブル (確変テーブル) と前記特図大当り決定用乱数とを対比して大当りか否かの当否判定を行う。確変中でなければ (S 5 1 3 : n o)、S 5 1 4 の処理において通常確率 (低確率) の当否判定用テーブルと前記特図大当り決定用乱数とを対比して大当りか否かの当否判定を行う。そして S 5 1 5 の処理では、前記 S 5 1 3 又は S 5 1 4 の処理における特図の当否判定の結果が大当りであるか否かを確認する。前記のように特図の大当り確率は、通常、6 5 5 2 1 分の 6 5 5 1 9 に設定してあり、確変時には 6 5 5 2 1 分の 6 5 5 2 0 である。尚、前記 S 5 1 3 及び S 5 1 4 の処理は特許請求の範囲の特別図柄当否判定手段に相当する。

20

【 0 0 6 1 】

前記 S 5 1 5 の処理において特図の当りであれば (S 5 1 5 : y e s)、図 1 8 に示すように、S 5 2 0 の処理において特図の前記大当り図柄決定用乱数に基づいて特図の大当り図柄を決定し、S 5 2 1 の変動パターン決定処理において特図の大当りの変動パターンを決定する。尚、前記 S 5 2 0 の処理は特許請求の範囲の大当り図柄決定手段に相当する。

【 0 0 6 2 】

続く S 5 2 2 の処理において、決定された特図の大当り図柄は前記開放延長遊技状態に移行させる開放延長図柄 (前記大当り図柄 B , C) であるか否か確認し、開放延長図柄であれば (S 5 2 2 : y e s)、S 5 2 3 の処理において開放延長機能が連続して作動する回数を制限する前記リミッタのカウンタを確認し、リミッタが作動していないか確認する。例えばリミッタの規制回数は 2 0 回に設定し、カウンタが 2 0 に達するとリミッタが作動する。

30

リミッタが作動していなければ (S 5 2 3 : y e s)、リミッタのカウンタを加算し (S 5 2 4)、S 5 2 5 の処理において開放延長遊技状態に移行させるための開放延長設定フラグに「 1 」をセットする。更に S 5 2 6 の処理において確変遊技状態に移行させるための確変設定フラグに「 1 」をセットする。特図の大当り遊技終了後の遊技状態は、開放延長及び確変が組み合わされた遊技状態に移行することとなる。

40

続く S 5 2 7 の特図変動開始コマンド送信処理では特図表示装置 2 8 の特図の変動開始、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 へ特図の変動開始に対応するコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 6 3 】

前記 S 5 2 3 の処理において、前記カウンタが「 2 0 」に達し、リミッタの作動が確認できれば (S 5 2 3 : n o)、前記カウンタをクリアし (S 5 2 8)、開放延長設定フラグを「 0 」にリセットし (S 5 2 9)、更に確変設定フラグを「 0 」にリセットする (S 5 3 0)。これにより開放延長遊技及び確変遊技は付与されない。

前記 S 5 3 0 の処理の後、前記 S 5 2 7 の特図変動開始コマンド送信処理で、特図表示

50

装置 28 の特図の変動開始、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ特図の変動開始に対応するコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【0064】

前記 S522 の処理において特図が開放延長図柄でなければ (S522: no)、カウンタをクリアし (S531)、開放延長設定フラグを「0」にリセットする (S532)。大当り遊技終了後の遊技状態は、開放延長遊技は付与されないが、大当り時の遊技状態が確変であれば確変遊技は継続される。

その後、前記 S527 の特図変動開始コマンド送信処理を実行して「特別遊技処理」に移行する。

【0065】

図 17 の前記 S515 の処理に戻って、大当りでなければ (S515: no)、S516 の処理において、特図のハズレ図柄を決定し、S517 の処理において前記変動パターン決定用乱数に基づいてハズレの変動パターンを決定し、図 18 の前記 S527 の処理で、特図表示装置 28 のハズレ時の特図の変動開始、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へハズレ時の特図の変動開始に対応するコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【0066】

図 16 の前記 S501 の処理で、特図が変動中であれば (S501: yes)、図 19 に示すように、S540 の処理において図柄の変動時間が経過したことを確認すると (S540: yes)、S541 の確定図柄表示設定処理により特図表示装置 28 の確定図柄表示、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ特図確定図柄に対応するコマンドを送信する。

【0067】

続いて S542 の処理において確定表示させた特図が当りになる組合せであるか否か確認し、当りになる組合せであったときは (S542: yes)、確変フラグが「1」(確変中)であれば (S543: yes)、確変フラグを「0」にリセットし (S544)、開放延長フラグが「1」(時短中)であれば (S545: yes)、開放延長フラグを「0」にリセットする (S546)。これらの処理により大当り遊技中での遊技状態を通常状態にリセットする。

【0068】

続いて条件装置の作動を開始させ (S547)、役物連続作動装置の作動を開始させる (S548)。条件装置は大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は特電役物 25 を連続 (2 ラウンド) して作動させる装置である。

そして大当り開始演出処理 (S549) によりサブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ大当り開始演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【0069】

前記 S542 の処理で、大当りになる組合せでなければ (S542: no)、S550 の処理において確変フラグが「1」か否かを確認し、確変フラグが「1」であれば (S550: yes)、S551 の処理において確変の付与を制限するための確変カウンタを減算する。次に S552 の処理で前記確変カウンタが「0」であれば (S552: yes)、特図の変動回数が確変遊技の制限に達したので、確変フラグを「0」にリセットして (S553)、「特別遊技処理」に移行する。

【0070】

図 16 の前記 S502 の処理で確定図柄表示中のときは (S502: yes)、図 20 に示すように、確定図柄の表示時間が経過したことを確認すると (S560: yes)、確定図柄表示終了処理 (S561) において特図表示装置 28 の確定図柄表示の終了、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ確定図柄表示の終了に関するコマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

【0071】

10

20

30

40

50

図 2 1 に示す「特別遊技処理」は、特許請求の範囲の特別図柄当り遊技実行手段に相当するもので、先ず、S 6 0 0 の処理において前記役物連続作動装置が作動中か否かを確認し、作動中であれば (S 6 0 0 : y e s)、S 6 0 1 の処理で大入賞口 2 6 が開放中か否かを確認する。役物連続作動装置が作動中でなければ (S 6 0 0 : n o) リターンする。

前記 S 6 0 1 の処理で大入賞口 2 6 が開放中でなければ (S 6 0 1 : n o)、大当り遊技のインターバル中か否かを確認し (S 6 0 2)、インターバル中でなければ (S 6 0 2 : n o)、特図大当り終了演出中か否かを確認し (S 6 0 3)、大当り終了演出中でなければ (S 6 0 3 : n o)、大当り開始演出時間が経過したか否かを確認し (S 6 0 4)、大当り開始演出時間の経過を確認すれば (S 6 0 4 : y e s)、S 6 0 5 の大入賞口開放処理で第 1 ラウンドの大入賞口 2 6 を開放してリターンする。

10

【 0 0 7 2 】

前記 S 6 0 1 の処理で大入賞口開放中であれば (S 6 0 1 : y e s)、図 2 2 に示すように、大入賞口 2 6 に入賞があったか否か (規定入賞数) の確認 (S 6 1 0)、又は大入賞口 2 6 の開放時間が終了したか否かを確認して (S 6 1 1)、いずれか確認できれば大入賞口 2 6 を閉鎖し (S 6 1 2)、大当りインターバル処理を実行して (S 6 1 3)、リターンする。

【 0 0 7 3 】

前記 S 6 0 2 の処理で大当りのインターバル中であれば (S 6 0 2 : y e s)、図 2 3 に示すように、S 6 2 0 の処理において大当りインターバル時間が経過したか否かを確認し、経過していれば (S 6 2 0 : y e s)、最終ラウンド (第 2 ラウンド) であるか否かを確認し (S 6 2 1)、最終ラウンドであれば、(S 6 2 1 : y e s)、大当り終了演出の処理 (S 6 2 2) を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

20

一方、最終ラウンドでなければ、(S 6 2 1 : n o)、大入賞口 2 6 の開放処理 (S 6 2 3) により第 2 ラウンドの大入賞口 2 6 の開放を実行してリターンする。

【 0 0 7 4 】

図 2 1 の前記 S 6 0 3 の処理で大当り終了演出中であれば (S 6 0 3 : y e s)、図 2 4 に示すように、大当り終了演出時間が経過したか否かを確認し (S 6 3 0)、該時間の経過を確認すれば (S 6 3 0 : y e s)、役物連続作動装置の作動を停止する処理 (S 6 3 1) を実行し、条件装置の作動を停止する処理 (S 6 3 2) を実行する。

30

【 0 0 7 5 】

続く、S 6 3 3 の処理において前記確変設定フラグが「1」か否かを確認し、確変設定フラグが「1」であれば (S 6 3 3 : y e s)、確変遊技の繰り返し回数 (例えば、4 回) を設定し (S 6 3 4)、確変フラグに「1」をセットする (S 6 3 5)。これにより大当り遊技終了後に確変遊技が付与される。

次に S 6 3 6 の処理では開放延長設定フラグが「1」か否かを確認し、開放延長設定フラグが「1」であれば (S 6 3 6 : y e s)、開放延長フラグに「1」をセットする (S 6 3 7)。これにより大当り遊技終了後に開放延長遊技が付与される。尚、S 6 3 7 の処理は特許請求の範囲の開放延長遊技の設定手段に相当する。その後、特図の大当り終了コマンド送信の処理 (S 6 3 8) を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

40

【 0 0 7 6 】

本パチンコ機 1 は、通常遊技では左打ちにより普図始動口 2 2 A を狙い、普図の当り遊技を目指す。遊技が進行して普図が当選すると、右打ちに切り換えて普図の当り遊技において特図始動口 2 4 への入球を狙う。特図始動口 2 4 への入球があり、特図の当否判定が行われるとほぼ確実に当選して特図の大当り遊技が実行される。大当り遊技の終了後、遊技状態は、高い割合で確変遊技状態、開放延長遊技状態に移行される。開放延長遊技状態に移行されることにより、普図の当選確率が高確率とされ、普電役物 2 3 の開放が延長されるので特図始動口 2 4 への入球が容易で続けて特図の大当り遊技を生起させることが可能となる。このため開放延長遊技状態を維持できるか否かに遊技者の関心が集まる。

50

【 0 0 7 7 】

図 2 5 に示すように、開放延長遊技状態で、普図の当否判定が実施されると確実に当選して、普図の変動及び確定表示された後に普図当り遊技が実施されて普電役物 2 3 が開放される。そして普電役物 2 3 の開放中の特図始動口 2 4 への入球 (a) により特図の当否判定が実施されるとほぼ確実に大当たりとなる。該当否判定に伴い特図の大当たり図柄として「大当たり図柄 B」が最も選択される割合が高く、「大当たり図柄 B」が設定されると、これに応じて「大当たり B」の大当たり遊技が実施される。

即ち、前記入球 (a) に起因する当否判定に伴う特図の変動及び確定表示が終了すると、「大当たり B」遊技が開始され、大当たり遊技の開始インターバルが実施される。また「大当たり B」遊技の開始とともに開放延長が非作動状態に切り換えられる。

「大当たり B」遊技は、開始インターバルの後、大入賞口 2 6 (特電役物 2 5) が所定の開放態様で開放される 1 ラウンド目のラウンド遊技、ラウンド遊技間のラウンド間インターバル、2 ラウンド目のラウンド遊技及び大当たり終了インターバルが実施される。

そして大当たり終了インターバルが終了すると、「大当たり図柄 B」は開放延長図柄であるため、「大当たり B」遊技の終了後に開放延長遊技に移行する。

【 0 0 7 8 】

「大当たり B」遊技は、特図の変動開始から大当たり終了インターバル終了までの特図変動時間と確定表示時間及び大当たり遊技時間を合算した遊技時間 (T 1) が普電役物 2 3 の開放時間よりも長い時間とされ、「大当たり B」遊技の終了時にはすでに普電役物 2 3 は閉鎖されている。この場合、普電役物 2 3 の開放中に複数の特図始動口 2 4 への入球が可能であるが、特図は保留記憶されないためこれらの入球による特図の当否判定は行われない。勿論、これらの入球に対する賞球が払出され、遊技者は多くの賞球を獲得する。本パチンコ機 1 は大当たり遊技の大入賞口 2 6 の開放時間が極めて短いので特図始動口 2 4 への入球がメインとなって賞球を獲得する遊技を行う。

「大当たり B」遊技によればその終了後に開放延長遊技を獲得できるので、大当たりの連続獲得が期待でき、遊技者は安心感と満足感を得られる。

【 0 0 7 9 】

図 2 6 に示すように、開放延長遊技状態で、普電役物 2 3 の開放中での特図始動口 2 4 への入球 (a) により特図の当否判定が実施されて大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄 A」が設定されると、これに応じて「大当たり A」の大当たり遊技が実施される。前記入球 (a) に起因する当否判定の特図の変動及び確定表示が終了すると、「大当たり A」遊技の開始インターバルが実施され、「大当たり A」遊技の開始とともに開放延長が非作動となる。

【 0 0 8 0 】

「大当たり A」遊技は、前記「大当たり B」遊技と同様に、開始インターバルの後、大入賞口 2 6 が所定の開放態様で開放される 1 ラウンド目のラウンド遊技、ラウンド遊技間のラウンド間インターバル、2 ラウンド目のラウンド遊技及び大当たり終了インターバルが実施される。

そして大当たり終了インターバルが終了すると、「大当たり図柄 A」は開放延長図柄でないため、「大当たり A」遊技の終了後に前記リミッタの開放延長計数カウンタがクリアされ、且つ開放延長遊技に移行しない。

【 0 0 8 1 】

特図の変動中、確定表示中及び「大当たり A」遊技中においては普電役物 2 3 の開放により特図始動口 2 4 への複数の入球が可能で、これらの入球に対する賞球が払出されるが、特図は保留記憶されないためこれらの入球による特図の当否判定は行われない。

しかしながら「大当たり A」遊技は、特図変動時間、確定表示時間及び 2 つのラウンド遊技時間が「大当たり B」遊技のそれらと同じ時間であるが、特図の変動開始から大当たり終了インターバル終了までの特図変動時間と確定表示時間及び大当たり遊技時間を合算した遊技時間 (T 2) は普電役物 2 3 の開放時間よりも短い時間とされ、「大当たり A」遊技の終了後も普電役物 2 3 は開放されている。このため、当該普電役物 2 3 の開放中に、「大当たり

A」遊技の終了後の特図始動口 2 4 への入球 (b) により特図の当否判定が行われる可能性が高い。

【 0 0 8 2 】

前記入球 (b) により特図の当否判定が実施されて大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄 C」が設定されると、これに応じて「大当たり C」の大当たり遊技が実施される。この場合、「大当たり図柄 C」は開放延長図柄であるので、「大当たり C」遊技の終了後に開放延長遊技に移行し、前記リミッタの開放延長計数カウンタが最初からカウントを開始するように再設定される。

このように普電役物 2 3 の一回の開放期間に、「大当たり A」に続いて「大当たり C」が生起すると、「大当たり C」により開放延長とされ、且つリミッタのカウントは初期値となるので、あたかも連続可能な大当たりの残り回数が増加するような上乗せチャンスが得られる。例えば、リミッタの制限回数は 2 0 回であり、開放延長の大当たりが 1 5 回連続しているときに (制限まで残り 5 回)、「大当たり A」となり、直後に「大当たり C」が生起することで大当たり遊技終了後に開放延長となり且つリミッタのカウントが初期値に戻るため、遊技者にとって、大当たりの連続可能な残り回数が 5 回から 2 0 回に変わることによって 1 5 回分の上乗せがなされた感覚となる。これにより遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる。

また、図は省略するが、普電役物 2 3 の一回の開放期間に、「大当たり A」に続いて「大当たり B」が生起した場合も、前記「大当たり A」に続いて「大当たり C」が生起したのと同様に、「大当たり図柄 B」は開放延長図柄であるので、「大当たり B」遊技の終了後に開放延長遊技とされ、且つリミッタのカウントは初期値となるので、あたかも連続可能な大当たりの残り回数が増加するような上乗せチャンスが得られる。

【 0 0 8 3 】

一方、図 2 7 に示すように、「大当たり A」遊技の終了後の特図始動口 2 4 への入球 (b) により大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄 A」が設定され、これに応じて「大当たり A」の大当たり遊技が実施されても、「大当たり図柄 A」は開放延長図柄でないため、「大当たり A」遊技の終了後、開放延長遊技に移行しないため、前記上乗せチャンスは失敗である。

【 0 0 8 4 】

図 2 8 に示すように、開放延長遊技状態で且つリミッタが作動中において、普電役物 2 3 の開放中の特図始動口 2 4 への入球 (a) により特図の当否判定が実施されて大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄 B」が設定されると、これに応じて「大当たり B」の大当たり遊技が実施される。前記入球 (a) に起因する当否判定に伴う特図の変動及び確定表示が終了すると、「大当たり B」遊技の開始インターバルが実施され、「大当たり B」遊技の開始とともに開放延長が非作動状態に切り換えられる。

「大当たり B」遊技の終了後、「大当たり図柄 B」は開放延長図柄であるが、リミッタ作動後であるため、開放延長遊技とならず、尚、リミッタは「大当たり B」遊技の終了後に非作動となる。

【 0 0 8 5 】

一方、図 2 9 に示すように、開放延長遊技状態で且つリミッタが作動中において、普電役物 2 3 の開放中の特図始動口 2 4 への入球 (a) による特図の当否判定で大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄 C」が設定されると、これに応じて「大当たり C」の大当たり遊技が実施される。前記入球 (a) に起因する特図の変動及び確定表示が終了すると、「大当たり C」遊技の開始インターバルが実施され、「大当たり C」遊技の開始とともに開放延長が非作動状態に切り換えられる。

【 0 0 8 6 】

「大当たり C」遊技は、前記「大当たり A」遊技、「大当たり B」遊技と同様に、開始インターバルの後、大入賞口 2 6 が所定の開放態様で開放される 1 ラウンド目のラウンド遊技、ラウンド遊技間のラウンド間インターバル、2 ラウンド目のラウンド遊技及び大当たり終了インターバルが実施される。

そして大当たり終了インターバルが終了すると、「大当たり図柄C」は開放延長図柄であるがリミッタにより規制されるので、「大当たりC」遊技の終了後に開放延長遊技に移行しない。尚、「大当たりC」遊技の終了後にリミッタは非作動に切り換えられる。

【0087】

特図の変動中、確定表示中及び「大当たりC」遊技中では、普電役物23の開放により特図始動口24への複数の入球が可能で、これらの入球に対する賞球が払出されるが、特図は保留記憶されないためこれらの入球による特図の当否判定は行われない。

しかしながら「大当たりC」遊技は、特図の変動開始から大当たり終了インターバル終了までの特図変動時間と確定表示時間及び大当たり遊技時間を合算した遊技時間(T3)が、前記「大当たりA」遊技のそれと(T2)と同じであり、普電役物23の開放時間よりも短い時間とされる。従って、「大当たりC」遊技の終了後も普電役物23は開放されている。このため、当該普電役物23の開放中に、「大当たりC」遊技の終了後の特図始動口24への入球(b)により特図の当否判定が行われる可能性が高い。

【0088】

前記入球(b)により特図の当否判定が実施されて大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄C」が設定されると、これに応じて「大当たりC」の大当たり遊技が実施される。この場合、「大当たり図柄C」は開放延長図柄であるので、「大当たりC」遊技の終了後に開放延長遊技に移行し、前記リミッタの開放延長計数カウンタが最初からカウントを開始するように再設定される。

このようにリミッタ作動後には、普電役物23の一回の開放期間に、「大当たりC」が連続して生起すると、後者の「大当たりC」により開放延長とされ、且つリミッタのカウントは初期値となるので、大当たりが連続可能な遊技状態を引き戻したような感覚の引き戻しチャンスが得られ、これにより遊技者の緊張感や期待感を向上させることができる。

また、図は省略するが、普電役物23の一回の開放期間に、「大当たりC」に続いて「大当たりB」が生起すると、前記「大当たりC」に続いて「大当たりC」が生起したのと同様に、「大当たり図柄B」は開放延長図柄であるので、「大当たりB」遊技の終了後に開放延長遊技とされ、且つリミッタのカウントは初期値となるので、大当たりが連続可能な遊技状態を引き戻したような感覚の引き戻しチャンスが得られる。

また、図は省略するが、開放延長遊技状態で且つリミッタが作動中において、普電役物23の開放中の特図始動口24への入球(a)による特図の当否判定で大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄A」が設定された場合も同様である。普電役物23の一回の開放期間に、「大当たりA」に続いて「大当たりB又はC」が生起すると、「大当たりB又はC」は開放延長図柄であるので、「大当たりB又はC」遊技の終了後に開放延長遊技とされ、且つリミッタのカウントは初期値となるので、大当たりが連続可能な遊技状態を引き戻したような感覚の引き戻しチャンスが得られる。

【0089】

一方、図30に示すように、「大当たりC」遊技の終了後の特図始動口24への入球(b)により大当たりとなり、大当たり図柄として「大当たり図柄A」が設定され、これに応じて「大当たりA」の大当たり遊技が実施されても、「大当たり図柄A」は開放延長図柄でないので、「大当たりA」遊技の終了後、開放延長遊技に移行しないので、前記引き戻しチャンスは失敗である。リミッタ作動の有無に拘らず、普電役物23の一回の開放期間における入球(b)で生起する大当たり遊技が「大当たりA」であれば終了することになる。

【0090】

本実施形態によれば、大当たり遊技終了後に開放延長とはならないが特図の変動時間と確定表示時間及び大当たり遊技時間を合算した遊技時間が普電役物23の開放時間よりも短くなるように設定した「大当たりA」と、大当たり遊技終了後に開放延長とされ且つ特図の変動時間と確定表示時間及び大当たり遊技時間を合算した遊技時間が普電役物23の開放時間よりも長くなるように設定した「大当たりB」、及び大当たり遊技終了後に開放延長とされ且つ特図の変動時間と確定表示時間及び大当たり遊技時間を合算した遊技時間が普電役物23の開放時間よりも短くなるように設定した「大当たりC」とを備えるので(実行可能であるの

10

20

30

40

50

で)、開放延長時に「大当たりA」が生起しても、残りの普電役物23の開放期間中に「大当たりB」又は「大当たりC」が生起することにより再び開放延長にできる。またリミッタ作動後も、「大当たりA」又は「大当たりC」が生起し、且つ残りの普電役物23の開放期間中に「大当たりB」又は「大当たりC」が生起することにより再び開放延長にできる。

一方、開放延長時に「大当たりA」が生起しても、残りの普電役物23の開放期間中に「大当たりA」が生起すると開放延長とならず、またリミッタ作動後も、「大当たりB」が生起すると開放延長とならない。

従って開放延長を継続できるか否かといった遊技への遊技者の関心を高め、緊張感や期待感を向上させることができ、興趣の豊かな遊技を実現できる。

【0091】

尚、本実施形態のパチンコ機1では、特図の変動時間は1秒、特図の確定時間は0.50秒、大当たり遊技の所要時間(開始インターバル、第1及び第2ラウンド、ラウンド間インターバル、終了インターバル)は、「大当たりA」では最長2.50秒(開始INT:0.75秒、第1ラウンド:0.25秒、ラウンド間INT:0.50秒、第2ラウンド:0.25秒、終了INT:0.75秒)、「大当たりB」では最長5.50秒(開始INT:2.0秒、第1ラウンド:0.25秒、ラウンド間INT:1.0秒、第2ラウンド:0.25秒、終了INT:2.0秒)、「大当たりC」では最長2.50秒(開始INT:0.75秒、第1ラウンド:0.25秒、ラウンド間INT:0.50秒、第2ラウンド:0.25秒、終了INT:0.75秒)としている。

即ち、遊技球の帰趨によって変化する時間はラウンドに要する時間であって、他の時間は変化しないので、「大当たりA」は2.0秒以上、「大当たりB」は5.0秒以上、「大当たりC」は2.0秒以上の時間を要することになる。

本パチンコ機1の遊技構成は、普図が当り図柄で確定することで開放する普電役物23(特図始動口24)への入球によって特図の変動が開始され、該特図が大当たり図柄で確定することで大当たり遊技が実行されることを考えると、「特図の変動時間(1秒)+大当たりA又はCの所要時間(2.0~2.5秒)<普電役物23の開放時間(5.78秒又は5.80秒)」、「特図の変動時間(1秒)+大当たりBの所要時間(5.0~5.5秒)<普電役物23の開放時間(5.78秒or5.80秒)」の関係性が成立するようになっている。

発射した遊技球のほぼ全てが普電付近を流下し、普電が開放された状態でほぼ全てが入賞する配置であるため、普電の開放から入賞するまでに想定される最大時間は0.9秒程度となり、「大当たりB」終了時には「大当たりB」の開始前の開放した進む普電役物は既に閉鎖されているが、「大当たりA及びC」終了時には未だ普電役物が閉鎖されることなく開放が継続されていることになる。

そのため、前記した全ての条件を満たすことによって、リミッタ非作動時には「大当たりA」の終了時に、リミッタ作動時には「大当たりA及びC」の終了時に、遊技者にとって感覚的に異なる上乘せチャンスや引き戻しチャンスが到来することになる。

【0092】

尚、本発明は前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、前記実施形態では「大当たり図柄A」とこれに対応する「大当たりA」、「大当たり図柄B」とこれに対応する「大当たりB」、「大当たり図柄C」とこれに対応する「大当たりC」を備えた構成であるが、少なくとも「大当たり図柄A」とこれに対応する「大当たりA」、「大当たり図柄B」とこれに対応する「大当たりB」を備えた構成、少なくとも「大当たり図柄B」とこれに対応する「大当たりB」、「大当たり図柄C」とこれに対応する「大当たりC」を備えた構成、少なくとも「大当たり図柄A」とこれに対応する「大当たりA」、「大当たり図柄C」とこれに対応する「大当たりC」を備えた構成としてもよい。「普電役物23の開放時間」と、「特図の変動時間、確定時間、大当たり遊技の所要時間(開始インターバル、第1及び第2ラウンド、ラウンド間インターバル、終了インターバル)の合算した時間」との関係性が崩れない範囲であれば、どのような時間設定としてもよい。

また前記実施形態では、特図がほぼ100%の確率で当選するようにし、且つ特図の保留記憶を行わない構成であるが、特図の当選確率を下げ、特図の保留記憶を設ける構成としてもよい。また前記実施形態では、特図の確変機能を備えたが、備えない構成としてもよい。更に普図の当選確率を高確率とする普通図柄確率変動機能及び普電役物の開放時間を延長する開放延長機能を備えたが、それらとは別に普図の変動時間を短縮する普通図柄時短機能を備えてもよい。開放延長遊技は、普通図柄確率変動機能、開放延長機能、普通図柄時短機能の内、普通図柄確率変動機能のみが作動する遊技としてもよく、少なくとも普通図柄確率変動機能を作動し、開放延長機能又は普通図柄時短機能が作動する遊技としてもよい。

【0093】

10

更に、本発明は、パチンコ機台内に所定数の遊技球が封入され、封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射するとともに、発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を再度発射することで内部の所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式パチンコ機に適用してもよい。

【符号の説明】

【0094】

2 遊技盤

2 2 A 普図始動口（普通図柄始動口）

2 2 B 普図作動ゲート（普通図柄始動口）

2 3 普電役物（普通電動役物）

20

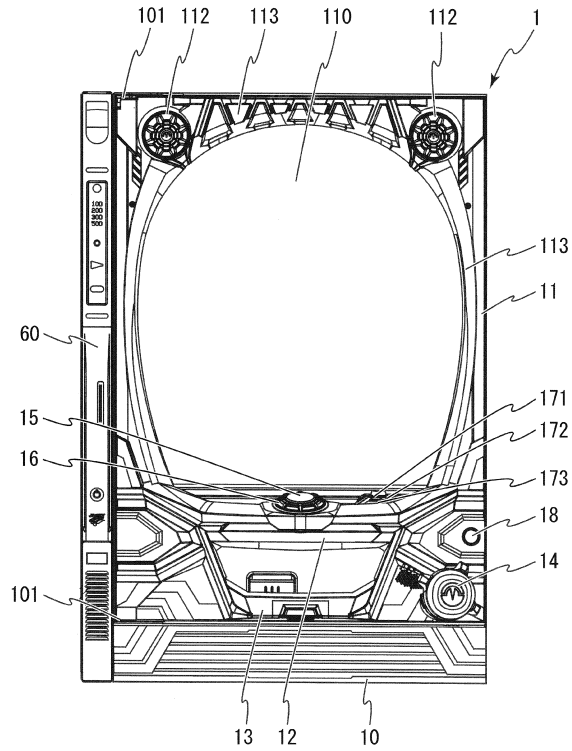
2 4 特図始動口（特別図柄始動口）

2 5 特電役物（特別電動役物）

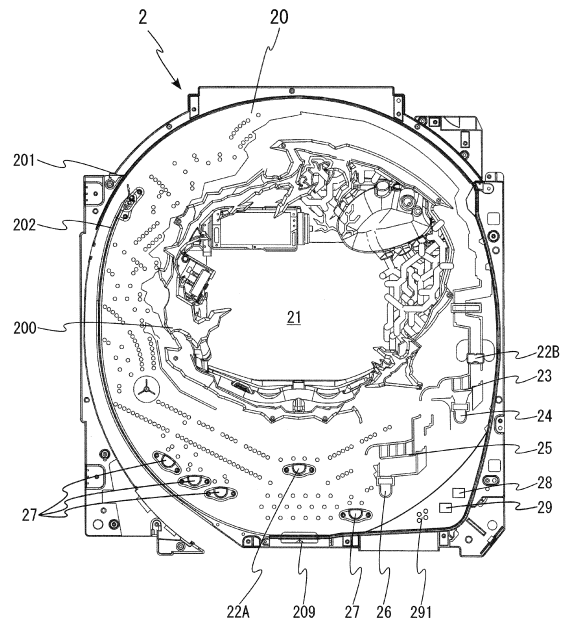
2 6 大入賞口

4 0 主制御装置（普通図柄数値データ抽出手段、普通図柄当否判定手段、特別図柄数値データ抽出手段、特別図柄当否判定手段、大当り図柄決定手段、大当り遊技制御手段、開放延長遊技の設定手段、制限手段）

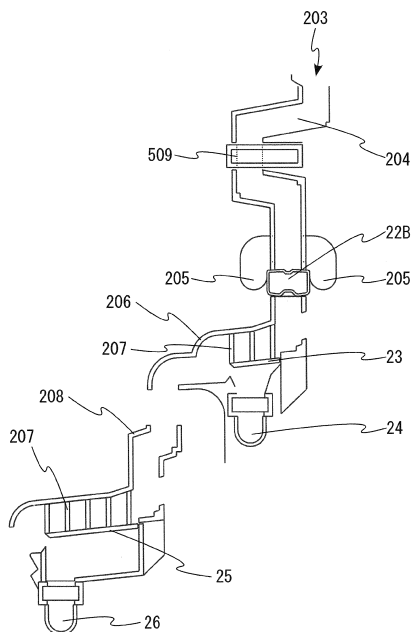
【 図 1 】



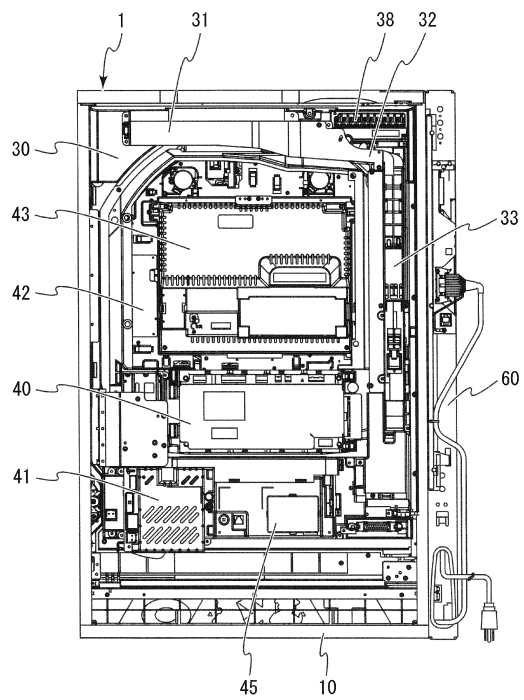
【 図 2 】



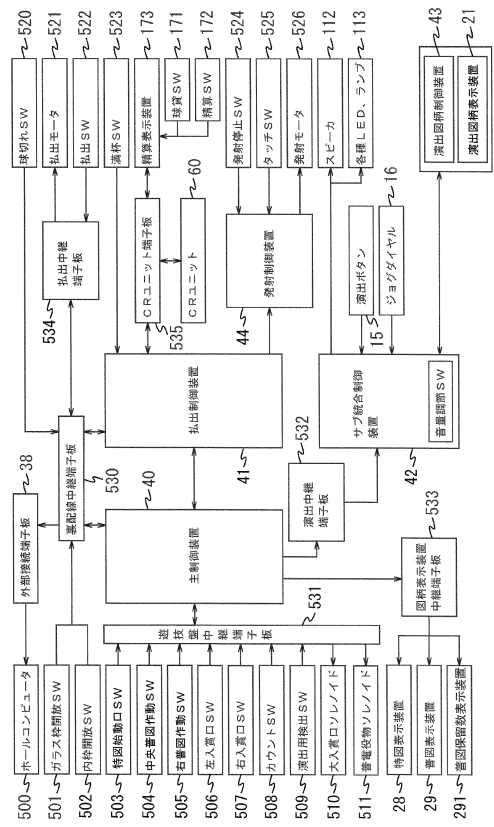
【圖 3】



【 図 4 】



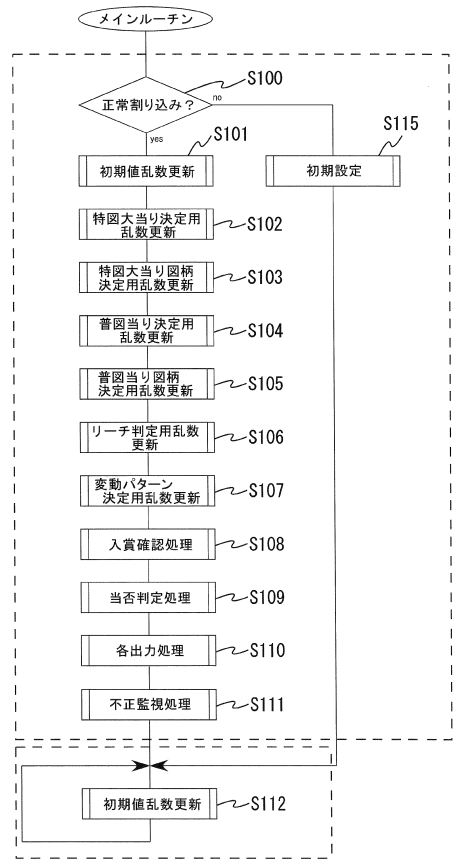
【図 5】



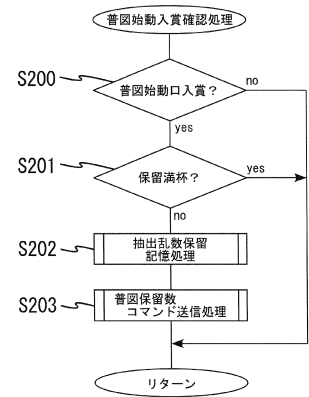
【図 6】

普通図柄当選確率		低確率: 21/4933(1/234.9047...) 高確率: 4933/4933(1/1.0)
普通電動役物	開放時間	開放延長機能未作動時: 5.780秒開放 開放延長機能作動時: 5.800秒開放
	規定入賞数	10個
特別図柄当選確率		低確率: 65519/65521(1/1.0000305...) 高確率: 65520/65521(1/1.0000152...)
大当り図柄	図柄A	4% → 大当りA → 開放延長 なし
	図柄B	92% → 大当りB → 開放延長
	図柄C	4% → 大当りC → 開放延長
確率変動割合		96%
開放延長リミット		20回
大当り遊技所要時間	大当りA(2R)	最長2.500秒
	大当りB(2R)	最長5.500秒
	大当りC(2R)	最長2.500秒
	開放時間	最長0.250秒
大入賞口	規定数	1個
	変動時間	1.000秒
特別図柄	変動時間	1.000秒
	確定時間	0.500秒

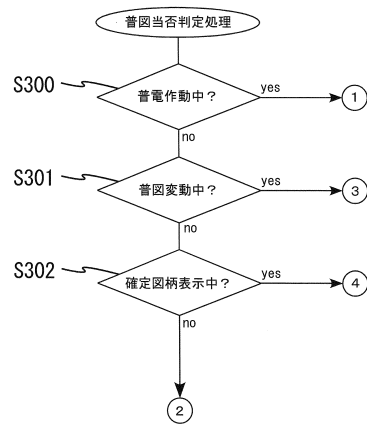
【図 7】



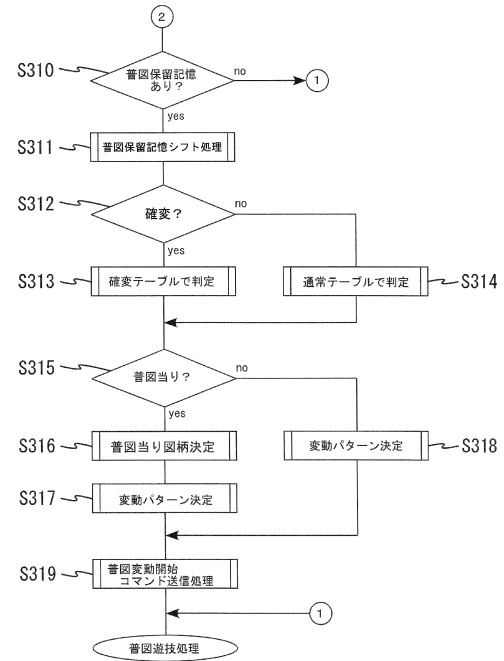
【図 8】



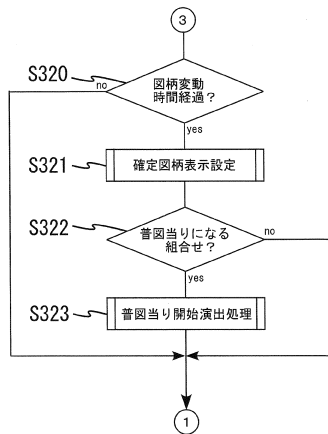
【図 9】



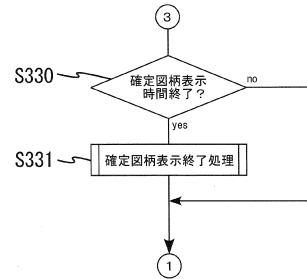
【図 10】



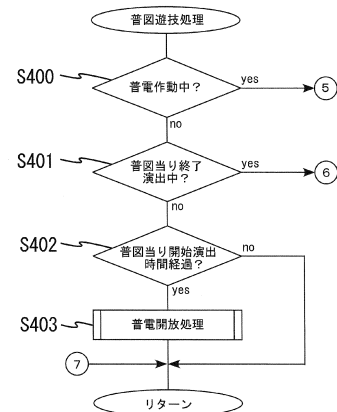
【図 11】



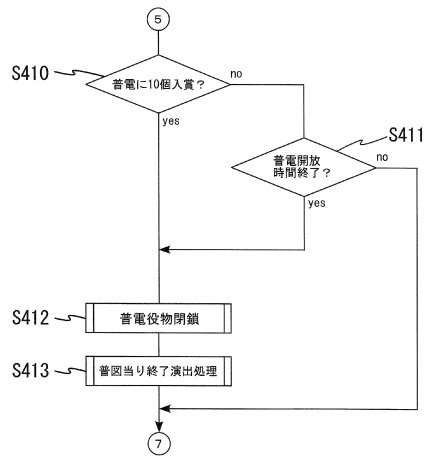
【図 12】



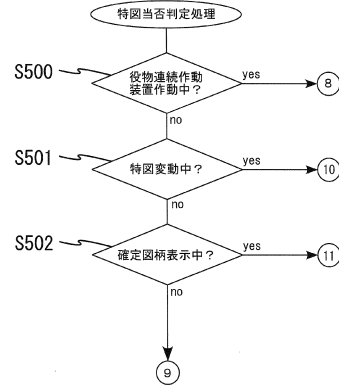
【図 13】



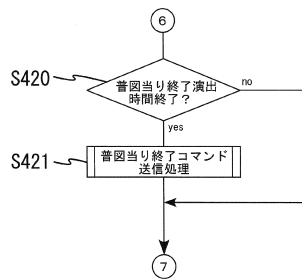
【図 14】



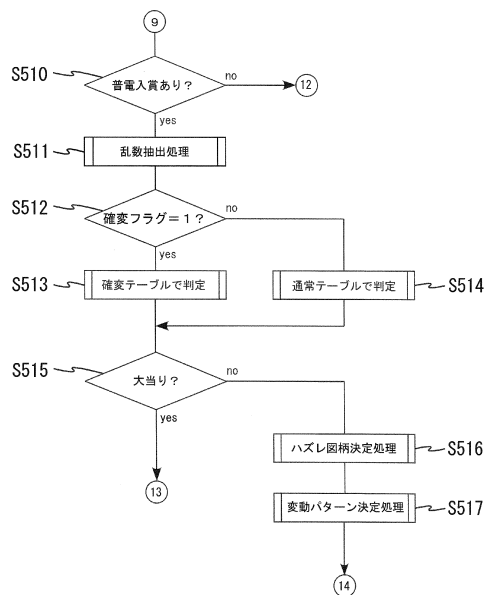
【図 16】



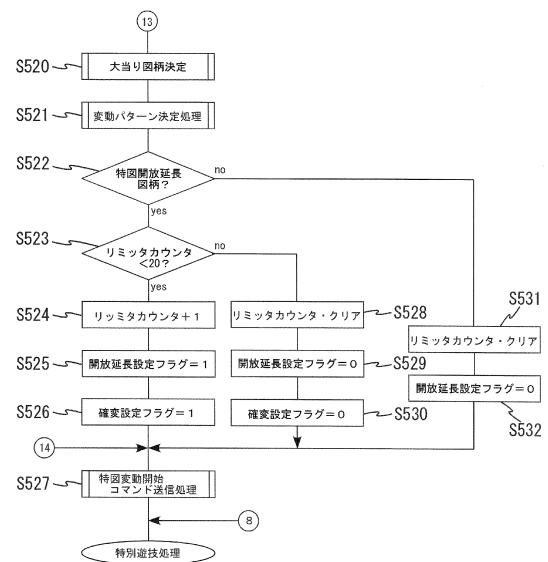
【図 15】



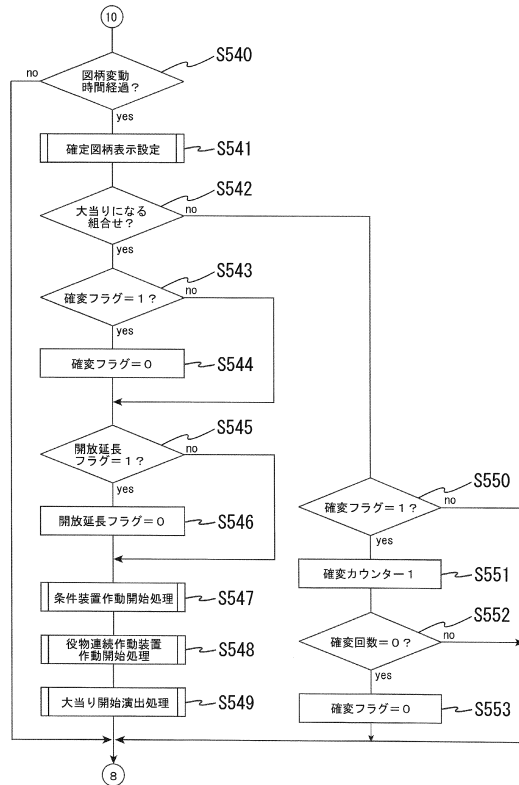
【図 17】



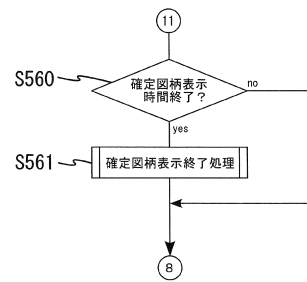
【図 18】



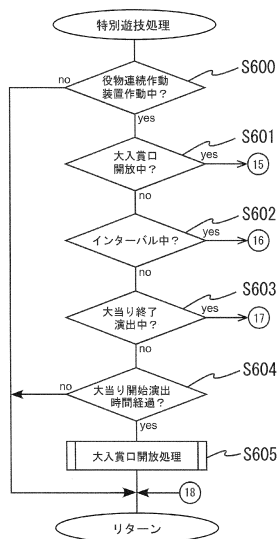
【図 19】



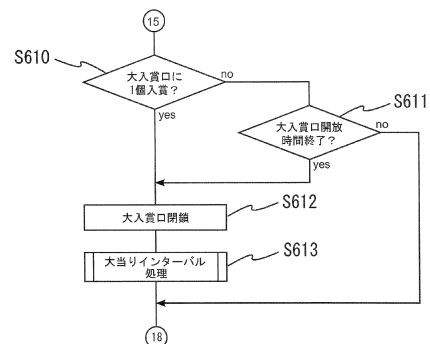
【図 20】



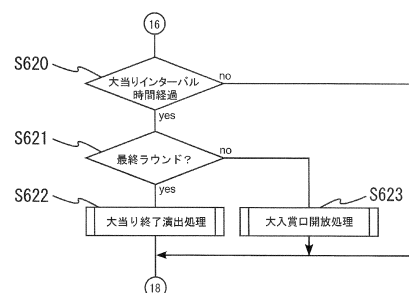
【図 21】



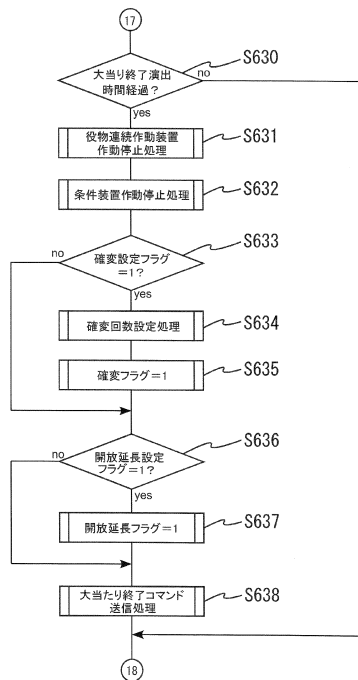
【図 22】



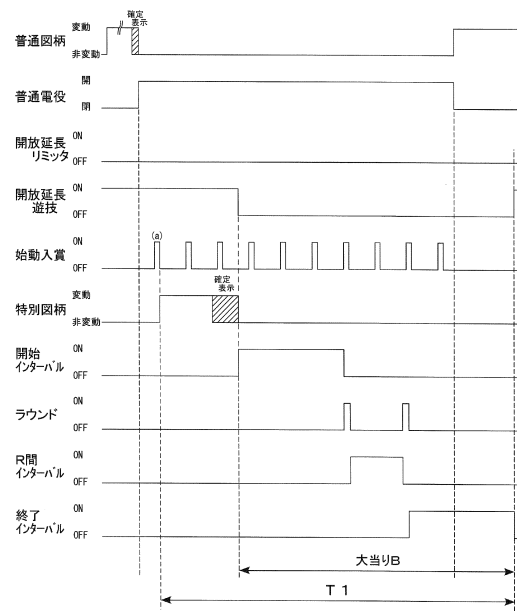
【図 23】



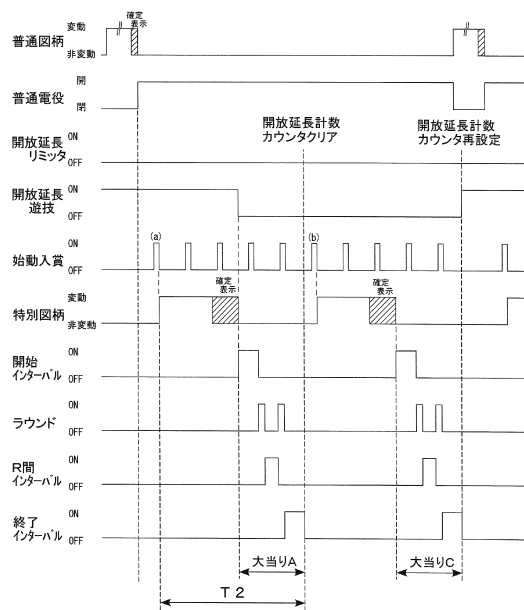
【図 24】



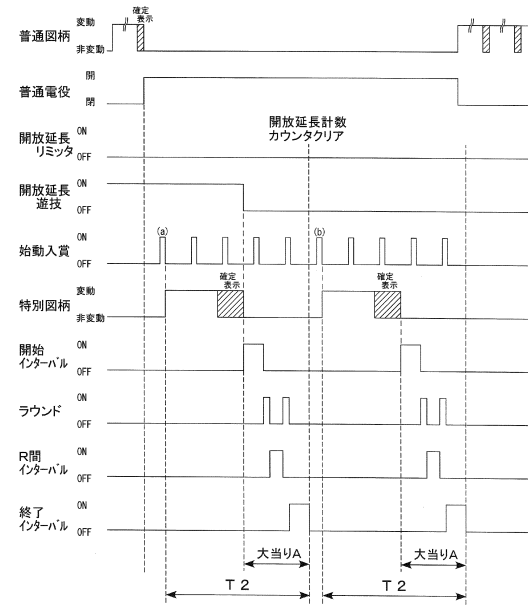
【図 25】



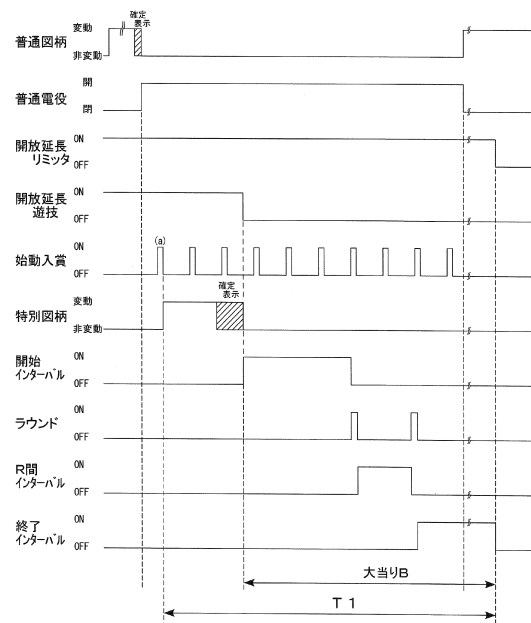
【図 26】



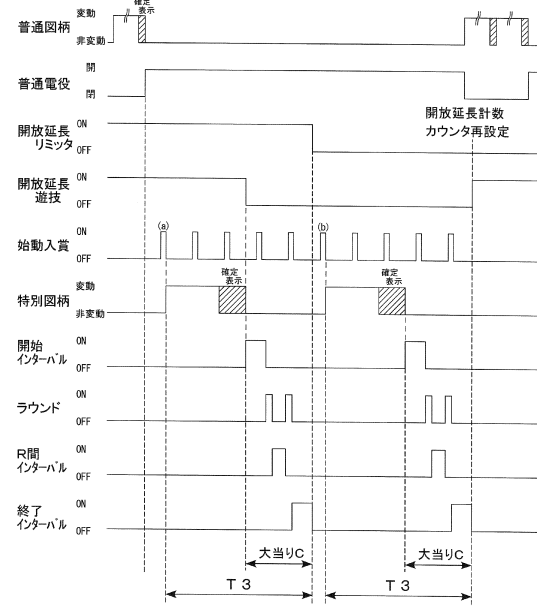
【図 27】



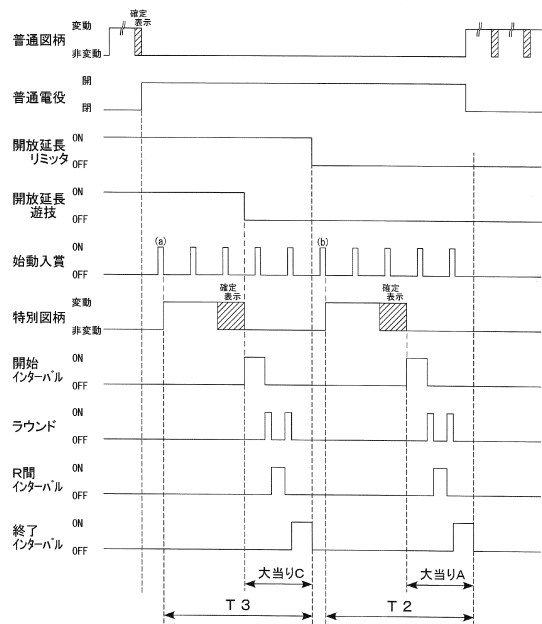
【図 28】



【図 29】



【図 30】



フロントページの続き

審査官 中野 直行

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 0 8 5 7 9 6 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 7 9 0 7 7 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 2 2 9 7 7 5 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 0 3 4 7 2 3 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 0 4 2 4 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2