

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-196029

(P2017-196029A)

(43) 公開日 平成29年11月2日(2017.11.2)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2016-88053 (P2016-88053)  
 (22) 出願日 平成28年4月26日 (2016. 4. 26)

(71) 出願人 395018239  
 株式会社高尾  
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地  
 (72) 発明者 浅沼 功二  
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内  
 (72) 発明者 水野 嘉中  
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内  
 Fターム(参考) 2C088 BA03 BA13 BA67 EB23 EB28 EB52

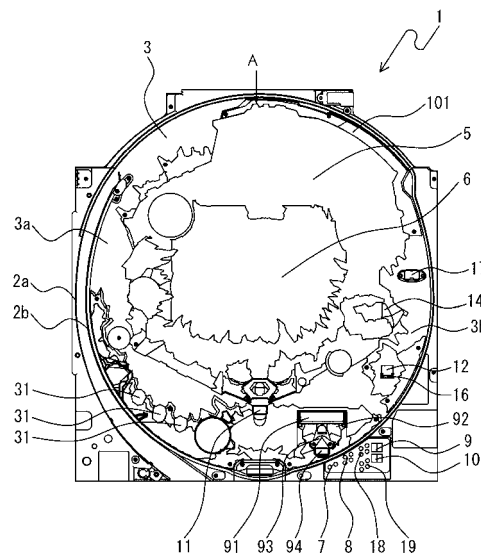
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定領域への遊技球の入球の有無に基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する弾球遊技機において、特定領域とその他の領域に遊技球を振り分ける振分装置の動作によってさらに遊技性を向上させた弾球遊技機を提供する。

【解決手段】 大入賞口のカウンタスイッチが遊技球を1個検出すると、振分装置が第1動作を行うことによって特定領域への遊技球の入球が困難な第1状態に変化し、該カウンタスイッチが2個目の遊技球を検出すると、振分装置が第2動作を行うことによって、遊技球の入球が困難な第1状態から入球が容易な第2状態に変化する。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域に始動口と、内部に特定領域を備えた大入賞口とを配し、

前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数に基づいて大当りか否かの当否判定を通常確率状態又は該通常確率状態よりも高確率で当選する高確率状態のいずれかの確率状態を実施する当否判定手段と、

前記当否判定の当選に応じて複数種類の大当り図柄の中から図柄表示装置に表示する大当り図柄を決定する大当り図柄決定手段と、を備え、

前記特定領域への遊技球の入球の有無に基づいて所定回数のラウンド遊技を行う大当り遊技終了後の前記確率状態を決定する弾球遊技機であって、

前記大入賞口に入球した遊技球を検出する検出手段と

該検出後の遊技球を前記特定領域と他の領域とのいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、

該振分手段は、前記検出手段の検出数が第 1 検出数に達すると第 1 動作を行い、該検出数が該第 1 検出数よりも多い第 2 検出数に達すると第 2 動作を行うようにし、

前記第 1 動作は、前記特定領域への入球が困難な第 1 状態に変化する動作とし、

前記第 2 動作は、前記第 1 状態中において前記特定領域への入球が容易な第 2 状態に変化する動作とし、

前記大当り遊技は、前記大当り図柄の種類に応じて前記第 1 動作のみが指定される第 1 大当り遊技と、前記第 1 動作と前記第 2 動作とが指定される第 2 大当り遊技とを備えることを特徴とする弾球遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記ラウンド遊技は、予め遊技時間が設定されており、

前記第 2 大当り遊技の前記ラウンド遊技時に、前記遊技時間が前記検出手段の検出数が前記第 2 検出数に達する前に所定時間経過すると、前記振分手段が前記第 2 動作を行うことを特徴とする弾球遊技機。

## 【請求項 3】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記ラウンド遊技は、予め遊技時間が設定されており、

前記第 2 大当り遊技の前記ラウンド遊技時に、前記遊技時間が所定時間経過してから前記検出手段の検出数が前記第 2 検出数となっても、前記振分手段は前記第 2 動作を行わない

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、大入賞口内部に設けられた特定領域への遊技球の入球の有無に基づいて大当り終了後の遊技状態が設定される遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技機であるパチンコ機には、始動口への入球に起因して抽出された乱数値に基づいて、大当り遊技を生起するか否かを判定し、該判定が大当りであった場合、当否判定処理内で大当り遊技終了後の遊技状態を決定（例えば、大当り遊技終了後に大当りとなる確率が高い高確率状態を付与するか否かを決定）するものが多い。

## 【0003】

しかし、この種のパチンコ機では、高確率状態を付与するか否かが大当り遊技前に既に決定されているため、大当り遊技中における遊技球の帰趨に面白味はなく、単に大量に賞球を得るための作業でしかなく、興趣に欠けた。

## 【0004】

10

20

30

40

50

そこで、大当り遊技時に開放する大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技を生起させるか否かの判定については前記乱数値に基づいて判定するが、大当り遊技終了後の遊技状態に関しては、大当り遊技中に該特定領域へ遊技球が入球したか否かにより高確率状態を付与するか否かを決定する遊技機が提案されている<特許文献1>。

【0005】

特許文献1の構成によれば、大当り遊技中における遊技球の帰趨に面白味を持たせ、大当り遊技中の興趣を高めることができるという効果を奏する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2006-25923号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

大入賞口内に特定領域を設けた遊技機では、該特定領域への入球許可期間（入球可能期間）と入球禁止期間（入球不可期間）とを設けるために、大入賞口に入球した遊技球を特定領域とその他の領域とに振り分ける振分装置を設けたものがあり、この振分装置により特定領域への入球率を比較的自由に設計することが可能となっている。

【0008】

そこで、本発明は、振分装置の動作によってさらに遊技性を向上させた弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

請求項1記載の弾球遊技機は、

遊技領域に始動口と、内部に特定領域を備えた大入賞口とを配し、

前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数に基づいて大当りか否かの当否判定を通常確率状態又は該通常確率状態よりも高確率で当選する高確率状態のいずれかの確率状態を実施する当否判定手段と、

前記当否判定の当選に応じて複数種類の大当り図柄の中から図柄表示装置に表示する大当り図柄を決定する大当り図柄決定手段と、を備え、

前記特定領域への遊技球の入球の有無に基づいて所定回数のラウンド遊技を行う大当り遊技終了後の前記確率状態を決定する弾球遊技機であって、

前記大入賞口に入球した遊技球を検出する検出手段と

該検出後の遊技球を前記特定領域と他の領域とのいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、

該振分手段は、前記検出手段の検出数が第1検出数に達すると第1動作を行い、該検出数が該第1検出数よりも多い第2検出数に達すると第2動作を行うようにし、

前記第1動作は、前記特定領域への入球が困難な第1状態に変化する動作とし、

前記第2動作は、前記第1状態中において前記特定領域への入球が容易な第2状態に変化する動作とし、

前記大当り遊技は、前記大当り図柄の種類に応じて前記第1動作のみが指定される第1大当り遊技と、前記第1動作と前記第2動作とが指定される第2大当り遊技とを備える

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【0010】

当否判定手段によって大当り遊技が生起した場合、該大当り遊技終了後の遊技状態は、大当り遊技時に作動する大入賞口内に設けられた特定領域への遊技球の入球の有無によって決定する構成であるため、大当り遊技が終了するまでに該大当り遊技終了後の遊技状態が決定される構成となる。また、大当り遊技終了後の遊技状態が決定されるのは該大当り遊技の開始から終了するまでとなるが、決定した遊技状態を設定するのは大当り遊技終了時としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 1 】

大当り遊技中に大入賞口に入球し振分手段によって振り分けられた遊技球が特定領域に入球すると、該大当り遊技終了後の遊技状態は高確率状態となるが、該大当り遊技中に遊技球が特定領域に入球しなければ（他の領域に振り分けられれば）該大当り遊技終了後の遊技状態は通常確率状態となる。この場合、大当り遊技が終了となる大入賞口の閉鎖時（又は閉鎖後の有効時間内）までに特定領域に遊技球が入球していないことに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を通常遊技状態に決定してもよい。

## 【 0 0 1 2 】

大入賞口の数は1個に限ったものではなく、特定領域を備えない大入賞口を別途設けてもよい。その際、大当りラウンドに応じてどちらの大入賞口を作動させるのか予め設定した構成とすることが望ましい。

10

## 【 0 0 1 3 】

始動口への遊技球の入球に起因して複数の乱数を抽出する構成が好適であり、大当りを生起させるか否かを抽選するための当否（大当り）判定用乱数の他に、該大当り判定用乱数の抽選結果に応じた図柄の種類と、当該図柄を導出表示するまでの可変表示時間とを決定するために用いる乱数であればよく、例えば大当り、小当り、ハズレの図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数としてもよく、当否判定の結果に応じて、使用する乱数と使用しない乱数とがある構成としてもよい。また、図柄変動に関する乱数値の抽出時期は、始動口への遊技球の入球時に限らず、図柄の変動開始時に行われる当否判定実施時としてもよい。

20

## 【 0 0 1 4 】

大入賞口に入球した遊技球は、大入賞口への入賞数を検出する検出手段に検出されてから振分手段に向けて転動する構成となる。第1動作は、第2状態から第1状態に変化させる動作としてもよいし、その他の状態から第1状態に変化する動作としてもよい。また、第2動作のみが指定される大当り遊技を備えてもよく、その場合指定するのは、第2動作ではなく動作結果である第2状態としてもよい。第1大当り遊技と第2大当り遊技とでは、大入賞口の作動回数及び作動時間が同一であってもよいし、異なってもよく、振分手段の動作内容のみが異なってもよい。

## 【 0 0 1 5 】

また、第1動作を行う前の振分手段の状態は、入球が容易な状態としてもよい。そうすれば、遊技者は第1検出数に達するまでは特定領域への入球を期待しながら発射することができる。また、第1動作前は第2動作時と比較して入球率が低い状態とし、第1動作を行うことにより更に入球率が低くなる構成でもよい。入球が完全に不可能な状態ではなく入球が可能な範囲で入球率を変化させることにより、いずれの状態でも期待を持てるようにすることができる。

30

## 【 0 0 1 6 】

図柄表示装置に表示する大当り図柄は、遊技者がその種類を判別困難な態様で表示してもよく、その場合、演出表示装置に表示される擬似大当り図柄の種類と第1大当り遊技及び第2大当り遊技とは、関連性のない構成（擬似大当り図柄の種類によって第1大当り遊技か第2大当り遊技化の判別が不可な構成）としてもよい。

40

## 【 0 0 1 7 】

請求項2記載の弾球遊技機は、  
請求項1記載の弾球遊技機において、  
前記ラウンド遊技は、予め遊技時間が設定されており、  
前記第2大当り遊技の前記ラウンド遊技時に、前記遊技時間が前記検出手段の検出数が前記第2検出数に達する前に所定時間経過すると、前記振分手段が前記第2動作を行うことを特徴とする弾球遊技機である。

## 【 0 0 1 8 】

請求項3記載の弾球遊技機は、  
請求項1記載の弾球遊技機において、

50

前記ラウンド遊技は、予め遊技時間が設定されており、

前記第 2 大当り遊技の前記ラウンド遊技時に、前記遊技時間が所定時間経過してから前記検出手段の検出数が前記第 2 検出数となっても、前記振分手段は前記第 2 動作を行わない

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【発明の効果】

【0019】

請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、大入賞口への入球数に基づいて振分手段を動作させることにより、特定領域への入球数（入球率）を管理することができると共に、第 1 検出数によって変化した遊技者に不利な第 1 状態を、大入賞口への入球遊技を進めること  
10  
によって、第 2 検出数に至れば遊技者に有利な第 2 状態へと変化することにより、どの大当り遊技でもラウンド遊技中において大入賞口への入球数を増やしていけば不利な状態から有利な状態に変化するという期待を持って遊技を進めることができる。

【0020】

請求項 2 に記載の弾球遊技機によれば、請求項 1 と同様の効果を奏しながら、第 2 大当り遊技実施時において不測の事態によって大入賞口への入球数が第 2 検出数に至らない場合でも、設定した時間になれば第 2 状態に変化するため、遊技者を安心させ不利益を与えない。

【0021】

請求項 3 に記載の弾球遊技機によれば、請求項 1 と同様の効果を奏しながら、第 2 大当り遊技実施時においてラウンド遊技中に第 2 動作を行う時間や特定領域に入球させる時間が十分確保できない場合は、第 2 動作を禁止することにより遊技者に過度な期待を持たせずに済む。  
20

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図 1】実施例 1 における遊技盤 1 の正面図。

【図 2】実施例 1 における振分装置 9 2 の動作概要を示す図。

【図 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 4】パチンコ機の作動内容を示す図表。

【図 5】大当り図柄の種類と大当り遊技の内容との関係を示す図表 1。  
30

【図 6】大当り図柄の種類と大当り遊技の内容との関係を示す図表 2。

【図 7】主制御装置 8 0 が実行するメインルーチンを示すフローチャート。

【図 8】主制御装置 8 0 が実行する始動入賞処理を示すフローチャート。

【図 9】主制御装置 8 0 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 1。

【図 10】主制御装置 8 0 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 2。

【図 11】主制御装置 8 0 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート 3。

【図 12】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 1。

【図 13】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 2。

【図 14】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 3。  
40

【図 15】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 4。

【図 16】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を示すフローチャート 5。

【図 17】主制御装置 8 0 が実行する特定領域入球検出処理を示すフローチャート。

【図 18】第 2 大入賞口 9 1 開放時の大当り遊技の種類と、振分装置 9 2 の作動内容との関係を示すタイミングチャート。

【図 19】演出図柄表示装置 6 に表示する演出表示例 1。

【図 20】特別遊技処理の変形例を示すフローチャート

【図 21】演出図柄表示装置 6 に表示する演出表示例 2。

【図 22】実施例 2 における遊技盤 1 の正面図。

【図 23】実施例 2 における振分装置 9 2 の動作概要を示す図。

【図 24】実施例 3 における遊技盤 1 の正面図。  
50

【図 2 5】実施例 3 における振分装置 9 2 の動作概要を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施形態例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

【実施例 1】

【0024】

図 1 は、実施例 1 における遊技盤 1 の正面図である。図 1 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域が、ほぼ中央部に配置されたセンターケース 5 を境に第 1 遊技領域 3 a と第 2 遊技領域 3 b とに分けられており、センターケース 5 の左側が第 1 遊技領域 3 a、右側が第 2 遊技領域 3 b となり、図に示した A 部まで到達した遊技球は、第 2 遊技領域誘導路 1 0 1 を転動し、第 2 遊技領域 3 b (センターケース 5 の右側) に至り、A に到達しない遊技球が第 1 遊技領域 3 a (センターケース 5 の左側) を流下することになる。また、この第 1 遊技領域 3 a、第 2 遊技領域 3 b には多数の遊技釘が植設されている。

10

【0025】

センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6 の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 1 1 (本発明の始動口に相当) が配置され、第 1 始動口 1 1 の左方には、3 個の一般入賞口 3 1 が設けられている。なお、この一般入賞口 3 1 は、入球率が変化しない普通入賞口である。

20

【0026】

センターケース 5 の右の第 2 遊技領域 3 b には、普通図柄作動ゲート 1 7 が配置され、その左下には、センターケース 5 右側面と一体化し片羽根が開閉動作を行う第 1 大入賞口 1 4 が設置されている。第 1 大入賞口 1 4 の下には、扉部材が開閉する普通電動役物 1 6 が配置され、この普通電動役物 1 6 が作動すると第 2 始動口 1 2 (本発明の始動口に相当) への遊技球の入球が可能となる。

30

【0027】

第 2 始動口 1 2 の左下 (第 1 始動口 1 1 の右) には、特定領域 9 4 (本発明の特定領域に相当) を備えた振分装置 9 2 (本発明の振分手段に相当) を内部に設けた第 2 大入賞口 9 1 (本発明の内部に特定領域を備えた大入賞口に相当) が配置されている。この振分装置 9 2 の構造については図 2 を用いて後述する。なお、第 1 大入賞口 1 4 と第 2 大入賞口 9 1 は、大当り図柄の種類に応じて設定されている大当り遊技の種類に基づいて予め定められたラウンドで作動する。詳細については、図 5、6 を用いて後述する。

40

【0028】

第 1 始動口 1 1 は、植設された遊技釘及びセンターケース 5 の成型形状により、第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球が入球困難な構成となっている。これにより、第 1 始動口 1 1 は、ほぼ第 1 遊技領域 3 a を流下した遊技球のみが入球可能となる。また、普通図柄作動ゲート 1 7、第 1 大入賞口 1 4、第 2 始動口 1 2、第 2 大入賞口 9 1 については、同様の理由により第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球のみが入球可能となっている。

40

【0029】

第 2 遊技領域 3 b の下部には、複数個の LED からなる普通図柄表示装置 7、普通図柄保留数表示装置 8 と、7 セグメント表示装置からなる第 1 特別図柄表示装置 9 (本発明の図柄表示装置に相当)、第 2 特別図柄表示装置 1 0 (本発明の図柄表示装置に相当) と、複数個の LED からなる第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 とが配置されている。この位置に配置した各種表示装置の表示内容を遊技者が確実に認識することは困難となり、遊技中の遊技者は遊技盤中央に配置された演出図柄表示装置 6 の表示内容に注目して遊技を行うことになる。

50

## 【0030】

上記のように遊技盤1を構成することによって、第1遊技領域3aを遊技球が流下し第1始動口11に入球（第1始動口スイッチ11a（図3参照）が遊技球を検出）すると、第1特別図柄表示装置9において第1特別図柄（以下、第1特図とも記載）が変動を開始し、所定時間後に停止する。

## 【0031】

第2遊技領域3bに遊技球を流下させ普通図柄作動ゲート17に入球（普通図柄作動スイッチ17a（図3参照）が遊技球を検出）すると、普通図柄表示装置7で普通図柄（以下、普図とも記載）が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に応じて、後述する普通電役ソレノイド12b（図3参照）を駆動させる。普通電役ソレノイド12bが駆動すると、ほぼ同期して普通電動役物16の扉部が開放して、第2始動口12への入球（第2始動口スイッチ12a（図3参照）の検出）が可能となるように構成されている。第2始動口12に遊技球が入球すると、第2特別図柄表示装置10において第2特別図柄（以下、第2特図とも記載）が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

10

## 【0032】

第1特別図柄及び第2特別図柄の変動中は、演出図柄表示装置6において各々の特別図柄（以降、特図ともいう）の変動に連動した演出態様を表示する。また、第1特別図柄と第2特別図柄は、同時に変動することではなく、第1始動口と第2始動口への入球順に関係なく、第2特別図柄の変動（当否判定）を優先して実施する。具体的には、第1特別図柄の保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動が停止し、且つ、第2特別図柄保留記憶が無い状態となって、第1特別図柄保留記憶分の変動を開始する。

20

## 【0033】

第1特別図柄及び第2特別図柄の確定表示した態様に応じて、後述する第1大入賞口ソレノイド14b（図3参照）と第2大入賞口ソレノイド91b（図3参照）が駆動する。第1大入賞口ソレノイド14bが駆動すると、ほぼ同期して第1大入賞口14の片羽根部材が開放し、第1大入賞口14への遊技球の入球（第1カウントスイッチ14a（図3参照）が遊技球を検出）が可能となり、第2大入賞口ソレノイド91bが駆動すると、ほぼ同期して第2大入賞口91の扉部材が開放し、第2大入賞口91への遊技球の入球（第2カウントスイッチ91a（図3参照）が遊技球を検出（本発明の検出手段に相当））が可能となるように構成されている。

30

## 【0034】

普通図柄作動ゲート17、普通電動役物16からなる第2始動口12、第1大入賞口14、第2大入賞口91は、第2遊技領域3b（センターケース5の右側）に配置されているため、遊技状態が後述する開放延長（時短）状態に移行した場合、大当り遊技に移行した場合、小当り遊技に移行した場合は、発射した遊技球の全てが第2遊技領域3bに到達するように発射ハンドルを調整することになる。

## 【0035】

次に、図2を用いて、特定領域94を備えた振分装置92を説明する。振分装置92の内側上部にはワープ出口92aが設けられており、第2大入賞口91に入球した遊技球は第2カウントスイッチ91a（本発明の検出手段に相当）での検出を経て全てワープ出口92aから振分装置92内に流れ込む。ワープ出口92aの下方には一対の振分羽根93が設けられており、この振分羽根93の作動により振分装置92に流入した遊技球を特定領域94とその他の領域とに振り分ける。

40

## 【0036】

図の(a)は、第1動作（振分羽根93が閉鎖する動作）が実施された状態を示し、通常状態では開放していた左右の振分羽根93が振分ソレノイド93bの駆動（本発明の第1動作に相当）によって閉鎖状態（本発明の第1状態）となっている。この状態でワープ出口92aから遊技球が流入すると、遊技球はハズレ口92b（その他の領域）に導かれるため特定領域94に遊技球は入球しない。

## 【0037】

50

図の(b)は、(a)の状態から第2動作(振分羽根93が開放する動作)が実施された状態を示し、第1状態で閉鎖していた左右の振分羽根93が振分ソレノイド93bの駆動停止(本発明の第2動作に相当)によって開放状態(本発明の第2状態)となっている。この状態でワープ出口92aから遊技球が流出すると、遊技球は特定領域94に導かれ入球する。

#### 【0038】

図3は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図となり、主制御装置80を中心に構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83のいずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置84にはCPU、ROM、RAMは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置84にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

10

#### 【0039】

主制御装置80には、第1始動口11に入球した遊技球を検出する第1始動口スイッチ11a、第2始動口12に入球した遊技球を検出する第2始動口スイッチ12a、普通図柄作動ゲート17に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ17a、第1大入賞口14に入球した遊技球を計数するための第1カウントスイッチ14a、第2大入賞口91に入球した遊技球を計数するための第2カウントスイッチ91a(本発明の検出手段に相当)、普通入賞口31に入球した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ31a、特定領域94に入球した遊技球を検出する特定領域スイッチ94a等の検出信号が入力され、裏配線中継端子板75を介して、前枠(ガラス枠)および内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36の検出信号が入力される。

20

#### 【0040】

主制御装置80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て払出制御装置81及びサブ統合制御装置83に出力する。また主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板90を介して接続されている第1特別図柄表示装置9、第2特別図柄表示装置10及び普通図柄表示装置7の表示、第1特別図柄保留数表示装置18、第2特別図柄保留数表示装置19、普通図柄保留数表示装置8の点灯を制御する。

30

#### 【0041】

更に、主制御装置80は、第1大入賞口ソレノイド14bを制御することで第1大入賞口14の開閉を制御し、第2大入賞口ソレノイド91bを制御することで第2大入賞口91の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド(図3では普電役物ソレノイドと表記)12bを制御することで普通電動役物16の開閉を制御し、振分羽根ソレノイド93bを制御することで振分装置92内の振分羽根93の開閉を制御する。主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり(特別遊技ともいう)等の管理用の信号が外部接続端子78に出力されてホールコンピュータ87に送られる。

#### 【0042】

主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が行われ、払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を制御して賞球を払い出す。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ21の検出信号は払出制御装置81に入力され、払出制御装置81で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置80と払出制御装置81に払出スイッチ21の検出信号が入力され、主制御装置80と払出制御装置81の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

40

#### 【0043】

なお、払出制御装置81はガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23からの信号が入力され、満杯スイッチ22により下皿63が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ23により球タン

50

クに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ20を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ22、球切れスイッチ23も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置81は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ20の駆動を再開させる。

【0044】

また、払出制御装置81はCRユニット端子板24を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ20を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ21に検出され、検出信号は払出制御装置81に入力される。なお、CRユニット端子板24は精算表示基板25とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板25には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

10

【0045】

また、払出制御装置81は、外部接続端子78を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置84に対して発射停止信号を送信する。なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【0046】

発射制御装置84は発射モータ30を制御して遊技球を発射させる。なお、発射制御装置84には払出制御装置81以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ28からのタッチ信号、発射停止スイッチ29から発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ29を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置84に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

20

【0047】

サブ統合制御装置83はCPU、ROM、RAM等の電気部品を備えており、搭載するROMに記憶されたプログラムに従ってCPUにて処理を実行し、入力される遊技スイッチ67aの入力ならびに主制御装置80から入力されるコマンドに基づいて演出に関わる各種コマンド等を生成し、演出図柄制御装置82に出力する。

30

【0048】

また、サブ統合制御装置83には、音量を調節する音量調節スイッチ83aが備えられ、音量調節スイッチ83aの状態（位置）を検出し、その検出結果とスピーカ66へ送信する内容を判断し、スピーカ66から出力する音量をソフト的に制御するように構成されている。

【0049】

演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置6を制御して擬似図柄等の演出画像を表示する。尚、サブ統合制御装置83と主制御装置80とは間に演出中継端子板65を介した主制御装置80からサブ統合制御装置83への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とはサブ統合制御装置83から演出図柄制御装置82への一方向通信回路として構成されている。

40

【0050】

次に、図4に示した図表を用いて、パチンコ機の作動内容について説明する。本実施形態におけるパチンコ機は確率変動機として構成され、第1始動口11、第2始動口12への遊技球入球に基づく当否判定は、通常確率状態（低確率）と、該通常確率状態に比べて大当たりとなる確率が高い高確率状態とのいずれかの遊技状態で実施される。本実施例では通常確率状態の当否判定確率が1/320、高確率状態が1/80に設定されている。大当たり遊技終了後の高確率状態への移行は、当該大当たり遊技中の特定領域94への遊技球の

50

入球の有無に基づいて実施される。

【0051】

大当り遊技中に遊技球が特定領域94に入球すると、該大当り遊技終了後は高確率状態（確変状態ともいう）となるが、この高確率状態は特図が130回変動するまで継続する。また、全ての大当り遊技終了後は、特図及び普図の変動時間（変動開始から結果が表示されるまでの時間）が短縮される時短状態と、普通電動役物16の開放延長状態に移行し、特図が100回変動すると時短（開放延長状態）を終了する。従って、本実施形態のパチンコ機は所謂STタイプの遊技機となっている。

【0052】

時短状態（開放延長状態）では、特図の変動時間が短縮されることで、単位時間当たりの当否判定回数が増加するとともに、普通図柄表示装置7に表示される普図の変動時間の短縮も行われ、この普図の変動時間を短縮させることで、一定時間内で普図の確定表示を通常開放状態よりも多数回行う。従って、一定時間内での普図が当りとなる回数が増大し、これにより普通電動役物16の当り動作回数も増大する。

10

【0053】

また、開放延長状態では普通電動役物16の開放時間が通常開放状態よりも長くなり、1回の普図当りに応じた普通電動役物16作動時の入球が通常開放状態に比べ容易となる（通常開放状態時0.2秒1回、開放延長状態時1.0秒3回）。このように普通電動役物16への入球が容易となることにより、特図の変動表示回数が更に増大されるとともに、普通電動役物16への入球で得る賞球により、遊技者の持ち玉が減り難くなり、遊技者は有利な遊技を行うことができる。

20

【0054】

特図が大当りした場合は、第1特図、第2特図共に4ラウンド（詳しくは9カウント、若しくは29.0秒間の開放動作を4回）の大当り遊技と15ラウンドの大当り遊技とを第1特別図柄表示装置9、又は第2特別図柄表示装置10に確定表示を行った大当り図柄の種類に応じてそれぞれ50%の割合で行う。この場合の第1大入賞口14と第2大入賞口91との作動の組合せと、第2大入賞口91作動時の振分装置92の作動内容については、図5,6を用いて後述する。

【0055】

また、第1特図、第2特図共に小当りを備え、どちらの特図も小当り確率は1/150となり、小当りに当選すると、第1大入賞口14が2.0秒の開放を1回行う。

30

【0056】

普通図柄の当選確率にも通常確率と高確率とがあり、通常確率は1/6、高確率は5/6となるが、普図の高確率状態は普通電動役物16の開放延長（時短）状態とその移行契機（終了契機も含む）を同じとしている。

【0057】

次に、図5,6に示した図表を用いて大当り図柄の種類と大当り遊技の内容との関係を説明する。本実施例の大当り遊技の種類には、第1大当り遊技（本発明の第1大当り遊技に相当）と第2大当り遊技（本発明の第1大当り遊技に相当）とがある。第1大当り遊技は、上述した振分装置92が第1動作のみを行う大当り遊技となり、第2大当り遊技は、第1動作が行われた第1状態中に第2動作まで行う大当り遊技となる。

40

【0058】

第1動作と第2動作は、第2カウントスイッチ91aの検出数に応じて行われ、第1及び第2大当り遊技で検出数が1になると（第2大入賞口91が作動するラウンド開始後、第2大入賞口91に遊技球が1個入賞すると）振分装置92が第1動作を実施し、第2大当り遊技で検出数が2になると（第2大入賞口91が作動するラウンド開始後、第2大入賞口91に遊技球が2個入賞すると）振分装置92が第2動作を実施する。

【0059】

第1特図（図5参照）と第2特図（図6参照）の大当り図柄には、どちらも4ラウンド図柄（4ラウンドの大当り遊技を実施）が1から4まで、15ラウンド図柄（15ラウン

50

ドの大当り遊技を実施)が1から4まであり、第1特図と第2特図はそれぞれ8種類の大当り図柄を備えている。8種類の大当り図柄に対応する全ての大当り遊技では、2ラウンドと4ラウンドで第2大入賞口91が開放動作を行い、その他のラウンドでは第1大入賞口14が開放動作を行う。

【0060】

第1特図の4ラウンド図柄と15ラウンド図柄では、それぞれ1と4が第1大当り遊技となり、大当り遊技中の振分装置92はカウント数に応じて第1動作のみしか行わない。第1特図の第2大当り遊技は、4ラウンド図柄と5ラウンド図柄とでどちらも2と3となり、大当り遊技中の振分装置92はカウント数に応じて第1動作の実施後第2動作まで行う。

10

【0061】

また、それぞれの第2大当り遊技では第2動作を行うラウンドが2ラウンドと4ラウンドとでいずれか一方にのみ設定されており、4ラウンド図柄2では2ラウンド、4ラウンド図柄3では4ラウンド、15ラウンド図柄2では4ラウンド、15ラウンド図柄3では2ラウンドに設定されている。

【0062】

従って第1特図の場合、4ラウンド図柄と15ラウンド図柄とではどちらも2と3が遊技者に有利な大当り図柄となるが、第1特別図柄表示装置9で表示される大当り図柄は、その表示態様からは大当り図柄の種類の判別が困難であり、さらに演出図柄表示装置6に表示される擬似図柄の大当り図柄と第1特別図柄表示装置9で表示される大当り図柄との関連性も無いため、第1特図(第2特図も)が大当りした時点では、それが第1大当り遊技を実施するものか第2大当り遊技を実施するものかを遊技者が判断するのは困難な構成となっている。この構成により、遊技者は第1特図の全ての大当り遊技が開始された時点において、第2大入賞口91への入球数に応じて第1動作と第2動作とが順に行われ特定領域94への入球が容易に行われる期待を持って遊技を進行することができる。

20

【0063】

第2特図が大当りとなった場合は、図6の図表に示すように全ての大当りが第2大当り遊技となり、第1特図の第2大当り遊技と同様に、第2動作を行うラウンドが2ラウンドか4ラウンドのいずれかに設定されている。

【0064】

次に、図7を用いて、主制御装置80が実行するメインルーチンを説明する。メインルーチンは、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S10~S75までの1回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS80の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

30

【0065】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される(S10)。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、ほとんどが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

40

【0066】

S10が否定判定、即ち、正常割り込みでない判断されると(S10: no)、初期設定(例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等)が為され(S15)、残余処理(初期乱数更新処理(S80))に移行する。

【0067】

50

正常割り込みとの肯定判断がなされると (S 1 0 : y e s)、初期値乱数更新処理 (S 2 0)、大当り決定用乱数更新処理 (S 2 5)、大当り図柄決定用乱数 1 更新処理 (S 3 0)、大当り図柄決定用乱数 2 更新処理 (S 3 5)、小当り図柄決定用乱数更新処理 (S 4 0)、当り決定用乱数更新処理 (S 4 5)、リーチ判定用乱数更新処理 (S 5 0)、変動パターン決定用乱数更新処理 (S 5 5) が行われる。

【 0 0 6 8 】

続く入賞確認処理 (S 6 0) では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 への入賞、第 1 大入賞口 1 4、第 2 大入賞口 9 1 への入賞、一般入賞口 3 1 への入賞及び普通図柄作動ゲート 1 7、特定領域 9 4 への入球の確認、及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御装置 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。各始動口及び作動口への入賞 (入球) 確認処理 (始動入賞処理) については、図 8 を用いて後述する。

10

【 0 0 6 9 】

続いて、当否判定処理 (S 6 5)、画像出力処理等の各出力処理 (S 7 0)、不正監視処理 (S 7 5) 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 8 0) をループ処理する。

【 0 0 7 0 】

次に、図 8 を用いて、主制御装置 8 0 が実行する始動入賞処理を説明する。本処理は、図 7 に示した入賞確認処理 (S 6 0) のサブルーチンの一つとなる (保留記憶手段、先読判定手段、保留記憶数送信手段、先読判定信号送信手段を含む)。

【 0 0 7 1 】

以後、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 1 保留記憶、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 2 保留記憶、普通図柄始動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。なお、本実施例では第 1 保留記憶の上限数を 4 個、第 2 保留記憶の上限数を 4 個、普図保留記憶の上限数を 4 個とする。

20

【 0 0 7 2 】

本処理を開始すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 0 0)。肯定判定であれば (S 1 0 0 : y e s)、主制御装置 8 0 に既に格納されている第 1 保留記憶数が上限数 (本実施例では 4 個) 未満であるか否か判定する (S 1 0 5)。肯定判定であれば (S 1 0 5 : y e s)、当否乱数等の各種乱数値 (大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1、2、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を抽出し、第 1 保留記憶として主制御装置 8 0 の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留記憶カウンタに 1 を加算する (S 1 1 0)。

30

【 0 0 7 3 】

S 1 1 0 に続いては、記憶した第 1 保留記憶の先読判定を行う (S 1 1 5)。具体的には、大当り決定用乱数の値が大当りを生起させる値か否かを確認し、大当り値なら大当り図柄の種類及び実施される大当り遊技の種類を確認する。大当り判定がハズレなら、小当りを生起する値か否かを確認し、小当り値なら小当り図柄の種類を確認する。大当りでも小当りでもないハズレなら、ハズレ図柄の種類を確認する (先読判定手段)。

【 0 0 7 4 】

続いて、S 1 1 5 の先読判定結果に基づいて第 1 先読判定コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し (S 1 2 0)、S 1 1 0 で加算した第 1 保留記憶カウンタの値を示す第 1 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する (S 1 2 5)。本実施例では、第 1 先読判定コマンドと第 1 保留数指示コマンドとを個別のコマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 に送信しているが、この二つのコマンド内容を一つのコマンドに生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信する構成も考えられる。

40

【 0 0 7 5 】

S 1 2 5 の処理、又は S 1 0 0、S 1 0 5 の否定判定 (S 1 0 0 : n o、S 1 0 5 : n o) に続いては、第 2 始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検出したか否か判定する (S 1 3 0)。否定判定なら (S 1 3 0 : n o) S 1 6 0 に進み、肯定判定なら (S 1 3 0 : y e s

50

)、主制御装置 80 に格納されている第 2 保留記憶の数が上限数 (= 4 個) 未満か否か判定する (S 1 3 5)。否定判定なら (S 1 3 5 : n o) S 1 6 0 に進み、肯定判定であれば (S 1 3 5 : y e s)、当否乱数等の各種乱数値 (大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1, 2、小当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等) を抽出し、第 2 保留記憶として主制御装置 80 の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第 2 保留記憶の数を示す第 2 保留記憶カウンタに 1 を加算し (S 1 4 0)、S 1 1 5 と同様に記憶した第 2 保留記憶の先読判定を行う (S 1 4 5)。

【 0 0 7 6 】

続いて、S 1 4 5 の判定結果に基づいて第 2 先読判定コマンドを生成しサブ統合制御装置 83 に送信し (S 1 5 0)、S 1 4 0 で加算した第 2 保留記憶カウンタの値を示す第 2 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信して (S 1 5 5) S 1 6 0 に進む。

10

【 0 0 7 7 】

S 1 6 0 では、普通図柄作動スイッチ 17 a が遊技球を検出したか否か判定し (S 1 6 0)、否定判定なら (S 1 6 5 : n o) リターンに抜け、肯定判定なら (S 1 6 0 : y e s)、主制御装置 80 に格納されている普図保留記憶数が上限数 (= 4 個) 未満か否か判定する (S 1 6 5)。否定判定なら (S 1 6 5 : n o) リターンに抜け、肯定判定であれば (S 1 6 5 : y e s)、抽出した当り判定用乱数、当り図柄決定用乱数、普図変動パターン決定用乱数を普図保留記憶として記憶し、普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウンタに 1 を加算し (S 1 7 0)、加算した普図保留記憶カウンタの値を示す普図保留記憶数指示コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し (S 1 7 5)、リターンする。

20

【 0 0 7 8 】

サブ統合制御装置 83 は第 1 及び第 2 保留記憶数指示コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置 6 上で表示する各保留記憶数の表示を変化させる指示信号を演出図柄制御装置 82 に送信する。また、本実施例では、演出図柄表示装置 6 上では普通図柄の保留記憶数表示は行わないが、普図保留記憶数指示コマンドの受信に応じて表示する構成としてもよいし、普図保留記憶数指示コマンド自体を送信しない構成としてもよい。

【 0 0 7 9 】

次に、図 9, 10, 11 に示したフローチャートを用いて、主制御装置 80 が実行する特図当否判定処理を説明する。本処理は、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶の当否判定及び該当否判定の結果に応じた第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間選択、確定図柄選択、大当り遊技の内容設定を行う処理となり、本発明の当否判定手段、大当り図柄決定手段とを含む。

30

【 0 0 8 0 】

本処理を開始すると、条件装置が作動中、即ち大入賞口が作動中か否かを判定し (S 2 0 0)、肯定判定なら (S 2 0 0 : y e s)、リターンし、否定判定なら (S 2 0 0 : n o)、第 1 又は第 2 特図が変動中か否かを判定し (S 2 0 5)、変動中でなければ (S 2 0 5 : n o)、第 1 又は第 2 特図の確定図柄表示中であるか否か判定し (S 2 1 0)、確定表示中でなければ (S 2 1 0 : n o)、第 2 保留記憶が有るか否か判定し (S 2 1 5)、否定判定なら (S 2 1 5 : n o)、第 1 保留記憶が有るか否か判定し (S 2 2 0)、否定判定なら (S 2 2 0 : n o) リターンし、S 2 1 5、又は S 2 2 0 が肯定判定なら (S 2 1 5 : y e s, S 2 2 0 : y e s)、S 2 2 5 に進む。この S 2 1 5 と S 2 2 0 の判定順序により、第 2 保留記憶が優先的に当否判定を実施する。

40

【 0 0 8 1 】

S 2 2 5 では、時短フラグが 0 か否か判定する (S 2 2 5)。時短フラグは、主制御装置 80 にて記憶される値であり、時短フラグの値が「0」のときは、時短状態ではないことを、時短フラグの値が「1」のときは、時短状態であることを主制御装置 80 が判断する。S 2 2 5 が否定判定、即ち、時短状態及び開放延長状態なら (S 2 2 5 : n o)、時短状態中の処理を行うが、時短状態では、当否判定結果に応じて選択する変動パターンの選択テーブルが異なるだけとなり従来技術と何ら変わらないため、説明は割愛する。

50

## 【 0 0 8 2 】

S 2 2 5 が肯定判定、即ち、通常状態なら ( S 2 2 5 : y e s )、保留記憶のシフト処理を行う ( S 2 3 0 )。これにより最も古い ( 保留記憶されてから最も時間が経過している ) 第 1 又は第 2 保留記憶を当否判定の対象とするとともに、該当する保留記憶を示す保留記憶カウンタから 1 を減算する。

## 【 0 0 8 3 】

続く、大当り判定用乱数比較処理では、特図当否判定の対象とした保留記憶の大当り判定用乱数と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、大当り判定用乱数の値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する ( S 2 3 5 )。

## 【 0 0 8 4 】

続く S 2 4 0 では、S 2 3 5 の結果が大当り ( 大当り判定値と同一 ) であるか否か判定する。肯定判定なら ( S 2 4 0 : y e s )、図柄モード設定処理を行う ( S 2 4 5 )。図柄モード設定処理では、判定対象となる第 1 又は第 2 保留記憶の大当り図柄決定用乱数 1 に基づいて、大当り遊技の内容を決定する図柄モードを設定する。

## 【 0 0 8 5 】

続いて、設定した図柄モードの種類と大当り図柄決定用乱数 2 に基づいて大当り図柄選択処理を行う ( S 2 5 0 )。これは、図柄モードの設定によって決定した大当り遊技の種類を大当り図柄によって報知するために、図柄モードの種類毎に設定された図柄郡の中から確定表示する大当り図柄を決定する処理となる ( 本発明の大当り図柄決定手段に相当 )

。

## 【 0 0 8 6 】

次に S 2 4 5 で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理を行い ( S 2 5 5 )、

S 2 4 5 で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技の内容となる第 1 大入賞口 1 4 と第 2 大入賞口 9 1 の開放パターン、及び振分装置 9 2 の作動パターンの設定処理を行い ( S 2 6 0 )、当否判定の対象とした第 1 又は第 2 保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0、及び演出図柄表示装置 6 に表示する図柄の変動時間となる変動パターンを選択する変動パターン選択処理を行う ( S 2 6 5 )。

## 【 0 0 8 7 】

続いて、選択した大当り図柄および変動パターンの情報を、変動指示コマンドとしてサブ統合制御装置 8 3 へ送信する ( S 2 7 0 )。この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、第 1 又は第 2 特別図柄の大当り図柄及び変動パターンの情報に基づいた擬似図柄の演出変動表示を開始する。サブ統合制御装置 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

## 【 0 0 8 8 】

S 2 4 0 が否定判定、即ちハズレなら ( S 2 4 0 : n o )、S 2 3 5 の比較処理の結果が小当りであるか否か判定し ( S 2 8 0 )、肯定判定なら ( S 2 8 0 : y e s )、小当り図柄を選択し ( S 2 8 5 )、続いて第 1 大入賞口 1 4 の開放パターン設定処理を行い ( S 2 6 0 )、小当り図柄に対応する前述した変動パターン選択処理を行い ( S 2 6 5 )、小当り図柄および変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置 8 3 へ送信する ( S 2 7 0 )。この情報を受信したサブ統合制御装置 8 3 からの指示に基づき演出図柄制御装置 8 2 は演出図柄表示装置 6 を制御し、小当り図柄および変動パターンの情報に基づいた第 1 又は第 2 特図に対応した演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 8 3 への送信とほぼ同時に、主制御装置 8 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は、第 2 特別図柄表示装置 1 0 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

## 【 0 0 8 9 】

S 2 8 0 が否定判定なら ( S 2 8 0 : n o )、ハズレ図柄を選択し ( S 2 9 0 )、続いてハズレ図柄に対応する変動パターン設定処理を行い ( S 2 6 5 )、ハズレに関する図柄

10

20

30

40

50

及び変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置 83 へ送信する (S270)。この情報を受信したサブ統合制御装置 83 からの指示に基づき演出図柄制御装置 82 は演出図柄表示装置 6 を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に基づいた擬似図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置 83 への送信とほぼ同時に主制御装置 80 は、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0090】

次に、S205 が肯定判定、即ち、特別図柄の変動中であれば (S205: yes)、図 10 のフローチャートに進み、特別図柄の変動時間 (S265 で選択された変動パターンに基づく) が経過したか否か判定する (S300)。否定判定なら (S300: no) リターンし、肯定判断なら (S300: yes)、確定コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 を制御して S550、S585 又は S590 で選択した確定図柄を確定表示させる (S305)。確定コマンドを受信したサブ統合制御装置 83 は演出図柄制御装置 82 に予め選択されていた擬似図柄を確定表示させる指示信号を送信し、演出図柄制御装置 82 は、その信号に応じて演出図柄表示装置 6 を制御して擬似図柄を確定表示させる。これにより、第 1 又は第 2 特別図柄と擬似図柄の変動の開始と終了とが同じタイミングになる (同期する)。

【0091】

S305 に続いては、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 10 で確定表示させた第 1 又は第 2 特別図柄が大当たり図柄か否か判定し (S310)、肯定判定なら (S310: yes)、確定図柄の表示設定処理 (確定図柄で表示させておく時間の設定) を行い (S315)、確変フラグが 1 か否か判定し (S320)、肯定判定なら (S320: yes)、確変フラグに 0 をセットする (S325)。確変フラグは主制御装置 80 が記憶する値であり、値が「1」なら高確率状態であることを、値が「0」なら通常確率状態 (低確率状態) であることを判断する。

【0092】

S325、又は S320 の否定判定 (S320: no) に続いては、時短フラグが 1 か否か判定し (S330)、肯定判定なら (S330: yes)、時短フラグに 0 をセットし (S335)、S335、又は S330 の否定判定 (S330: no) に続いては、条件装置作動開始処理 (S340) と、役物連続作動装置作動開始処理 (S345) とを行うことで大当たり遊技を開始し、大当たり開始演出指示コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し (S350)、大当たりフラグに 1 をセットする (S353)。

【0093】

一方、S310 が否定判定、即ち、確定図柄が大当たりでなければ (S310: no)、確定図柄の表示設定処理 (確定図柄で表示させておく時間の設定) を行い (S360)、確変フラグが 1 か否か判定し (S365)、肯定判定なら (S365: yes)、確変時の特図の変動回数を計数する確変カウンタをデクリメントし (S370)、確変カウンタが 0 か否か判定し (S375)、肯定判定なら (S375: yes)、確変フラグに 0 をセットし (S380)、確変終了コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する (S385)。この確変終了コマンドを受信したサブ統合制御装置 83 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 82 は演出図柄表示装置 6 を制御し、高確率状態が終了したことを報知する表示態様を表示する。

【0094】

S385、又は S365、S375 の否定判定 (S365: no、S375: no) に続いては、時短フラグが 1 か否か判定し (S390)、肯定判定なら (S390: yes)、時短時の特図の変動回数を計数する時短カウンタをデクリメントし (S395)、時短カウンタが 0 か否か判定し (S400)、肯定判定なら (S400: yes)、時短フラグに 0 をセットし (S405)、時短終了コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する (S410)。この時短終了コマンドを受信したサブ統合制御装置 83 からの指示に基づいて、演出図柄制御装置 82 は演出図柄表示装置 6 を制御し、時短 (開放延長) 状態が終了

10

20

30

40

50

したことを報知する表示態様を表示する。

【0095】

S410、又はS390、S400の否定判定(S390: no、S400: no)に続いては、確定表示した図柄が小当り図柄か否か判定し(S415)、肯定判定なら(S415: yes)、第1大入賞口14が小当り遊技の作動を開始する小当り遊技設定処理を行う(S420)。S420、S353、又はS415の否定判定(S415: no)に続いては、上記処理後の遊技状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S355)リターンする。

【0096】

図9に戻り、S210が肯定判定、即ち、確定図柄の表示中なら(S210: yes)、図11のフローチャートに進み、確定図柄表示時間が経過したか否か判定し(S450)、否定判定なら(S450: no)リターンし、肯定判定なら(S450: yes)、確定図柄表示終了処理(S455)を行い、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を制御して特別図柄の確定表示を終了させ、サブ統合制御装置83に疑似図柄の確定表示を終了させる指示を行う。

10

【0097】

次に、図12から図17を用いて、主制御装置80が実行する特別遊技処理を説明する。本処理は、本発明の検出手段、振分手段を含む処理となる。本処理を開始すると、大当りフラグに基づいて条件装置が未作動か否かを判定し(S500)、肯定判定なら(S500: yes)、小当り遊技として第1大入賞口14が作動中か否かを判定し(S505)、否定判定なら(S505: no)リターンし、肯定判定なら(S505: yes)、小当り開始演出中であるか否かを判定し(S510)、肯定判定なら(S510: yes)、第1大入賞口14の開放処理を行って(S520)リターンする。

20

【0098】

S510が否定判定なら(S510: no)、小当り動作中か否か判定し(S530)、肯定判定なら(S530: yes)、第1大入賞口14への入賞球数が9個未満か否か判定し(S535)、肯定判定なら(S535: yes)、第1大入賞口14の開放時間が経過したか否か判定し(S540)、否定判定なら(S540)リターンする。S535が否定判定(S535: no)、又はS540が肯定判定なら(S540: yes)、第1大入賞口14を閉鎖する大入賞口閉鎖処理を行い(S545)、小当り終了演出処理を行い(S550)リターンする。

30

【0099】

S530が否定判定なら(S530: no)、小当り終了演出が終了する時間か否かを判定し(S555)、否定判定なら(S555: no)リターンし、肯定判定なら(S555: yes)、小当り遊技終了処理を行ない(S560)リターンに抜ける。

【0100】

図12のS500が否定判定なら(S500: no)、即ち大当りフラグが立っていれば、図13のフローチャートに進み、第1大入賞口14及び第2大入賞口91が閉鎖中か否か判定し(S600)、肯定判定なら(S600: yes)、大当り遊技の開始演出中か否か判定し(S605)、肯定判定なら(S605: yes)、大当り遊技の開始演出が終了する時間か否かを判定し(S610)、否定判定なら(S610: no)リターンし、肯定判定なら(S610: yes)、第1大入賞口14を開放する第1大入賞口開放処理(S615)を行いリターンする。

40

【0101】

S605が否定判定なら(S605: no)、即ち大当り遊技の開始演出中ではないなら、インターバル(開放間)中か否か判定し(S620)、肯定判定なら(S620: yes)、インターバルが終了する時間か否かを判定し(S625)、肯定判定なら(S625: yes)、次回は第1大入賞口14を作動させるラウンドか否か判定し(S630)、肯定判定なら(S630: yes)、第1大入賞口14を開放する第1大入賞口開放処理を行い(S635)リターンする。S630が否定判定なら(S630: no)、第

50

2大入賞口91を開放する第2大入賞口開放処理を行い(S640)、特定領域フラグに1をセットして(S645)リターンする。

【0102】

特定領域フラグは、大当り遊技終了後に高確率状態に移行するか否かを決定する特定領域スイッチ94aの検出が有効か否かを判断するために主制御装置80が記憶する値であり、値が1なら特定領域スイッチ94aの検出が有効であることを、値が0なら無効であることを判断する。

【0103】

ここで、図17のフローチャートに示した特定領域フラグに1がセットされると起動する特定領域入球検出処理について説明する。本処理は、大当り遊技終了後の遊技状態を設定する大当り遊技終了時に、大当り遊技中に遊技球が特定領域94に入球したか否か判断するための入球済フラグをセットするための処理である。主制御装置80が記憶する入球済フラグは、値が1なら大当り遊技中に遊技球が特定領域94に入球したことを、値が0なら入球していないことを主制御装置80が判断する。

10

【0104】

特定領域入球検出処理を開始すると、特定領域フラグが1か否か判定し(S950)、否定判定なら(S950: no)リターンし、肯定判定なら(S950: yes)、特定領域スイッチ94aが遊技球を検出したか否か判定し(S955)、肯定判定なら(S955: yes)、入球済フラグに1をセットする(S960)。S955が否定判定なら(S955: no)、特定領域有効時間が経過したか否か判定し(S970)、否定判定なら(S970: no)リターンし、肯定判定(S970: yes)、又はS960に続いては特定領域フラグに0をセットして(S965)リターンする。

20

【0105】

図13のフローチャートに戻り、S620が否定判定、即ちインターバル中ではないなら(S620: no)、大当り遊技の終了演出中か否か判定し(S650)、否定判定なら(S650: no)、サブ統合制御装置83に大当り開始演出を指示するコマンドを送信する大当り開始演出処理を行い(S655)リターンする。

【0106】

S600が否定判定、即ち、いずれかの入賞口が開放中なら(S600: no)、図14のフローチャートに進み、第1大入賞口14が開放中か否か判定し(S700)、肯定判定なら(S700: yes)、第1大入賞口14への入賞個数が9個未満か否か判定し(S705)、肯定判定なら(S705: yes)、第1大入賞口14の開放時間が経過したか否か判定し(S710)、否定判定なら(S710)リターンし、S705の否定判定(S705: no)、又はS710の肯定判定判定(S710: yes)に続いては、第1大入賞口14を閉鎖する第1大入賞口閉鎖処理を行う(S715)。

30

【0107】

S715に続いては、最終ラウンドが終了したか否か判定し(S720)、肯定判定なら(S720: yes)、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置83に送信して大当り終了演出処理を行って(S725)リターンし、否定判定なら(S720: no)、開放間インターバル処理を行って(S730)リターンする。

40

【0108】

S700が否定判定、即ち、第2大入賞口91が開放中なら(S700: no)、図15のフローチャートに進み、当該ラウンド遊技で第2大入賞口91に入賞した遊技球が1個(本発明の第1検出数に相当)か否か判定し(S755)、肯定判定なら(S755: yes)、図2を用いて前述した第1動作が未実施か否か判定し(S760)、肯定判定なら(S760: yes)、振分ソレノイド93bを所定時間(A)後に駆動する振分装置第1動作処理を行い(S765)リターンする。このS765の振分ソレノイド93bの駆動によって第1動作が行われ振分装置92が第1状態となり、特定領域94への入球経路が閉ざされる。

【0109】

50

S 7 5 5 が否定判定なら ( S 7 5 5 : n o )、当該ラウンド遊技で第 2 大入賞口 9 1 に入賞した遊技球が 0 個か否か判定し ( S 7 5 8 )、否定判定、即ち、当該ラウンド遊技における第 2 大入賞口 9 1 への入賞数が 2 個以上なら ( S 7 5 8 : n o )、入賞個数が 2 個か否か判定し ( S 7 7 0 )、肯定判定なら ( S 7 7 0 : y e s )、実施している大当り遊技が第 2 大当り遊技か否か判定し ( S 7 7 5 )、肯定判定なら ( S 7 7 5 : y e s )、図 2 を用いて前述した第 2 動作が未実施か否か判定し ( S 7 8 0 )、肯定判定なら ( S 7 8 0 : y e s )、振分装置第 2 動作処理により振分ソレノイド 9 3 b の駆動を終了して ( S 7 8 5 ) リターンする。この S 7 8 5 の振分ソレノイド 9 3 b の駆動終了によって第 2 動作が行われ振分装置 9 2 が第 2 状態となり、特定領域 9 4 への入球経路が開放される。

【 0 1 1 0 】

また、S 7 5 8 が肯定判定 ( S 7 5 8 : y e s )、又は S 7 6 0 が否定判定 ( S 7 6 0 : y e s ) なら、即ち、当該ラウンドが開始されてからの第 2 大入賞口 9 1 へ入賞数が 2 個未満の状況なら、実施している大当り遊技が第 2 大当り遊技か否か判定し ( S 7 9 0 )、否定判定なら ( S 7 9 0 : n o ) リターンし、肯定判定なら ( S 7 9 0 : y e s )、当該ラウンド遊技の開始から所定時間 ( 2 5 秒 ) が経過したか否か判定し ( S 7 9 5 )、否定判定なら ( S 7 9 5 : n o ) リターンし、肯定判定なら ( S 7 9 5 : y e s )、上述した振分装置第 2 動作処理を行い ( S 7 8 5 ) リターンする。これにより、不測の事態 ( 例えば、上皿に発射可能な遊技球が無くなった ) によってラウンド遊技の終了間近になっても第 2 大入賞口 9 1 への入球数が 2 個に達していない場合、所定時間 ( 2 5 秒 ) が経過すれば第 2 状態に変化するため、所定時間以降に入球した遊技球が容易に特定領域 9 4 に入球し遊技者に不利益を与えない。

【 0 1 1 1 】

S 7 7 0 が否定判定なら ( S 7 7 0 : n o )、当該ラウンドが開始されてからの第 2 大入賞口 9 1 へ入賞数が 9 個に達したか否か判定し ( S 8 0 0 )、否定判定なら ( S 8 0 0 : n o )、第 2 大入賞口 9 1 の開放時間 ( 2 9 . 0 秒 ) が終了したか否か判定し ( S 8 0 5 )、否定判定なら ( S 8 0 5 ) リターンする。S 8 0 0、又は S 8 0 5 が肯定判定なら ( S 8 0 0 : y e s、S 8 0 5 : y e s )、第 2 大入賞口 9 1 を閉鎖する第 2 大入賞口閉鎖処理を行い ( S 8 1 0 )、開放間インターバル処理を行い ( S 8 1 5 ) リターンする。

【 0 1 1 2 】

図 1 3 に戻り、S 6 5 0 が否定判定、即ち、大当り終了演出中なら ( S 6 5 0 : n o )、図 1 6 のフローチャートに進み、大当り終了演出時間が経過したか否か判定し ( S 8 5 0 )、否定判定なら ( S 8 5 0 : n o ) リターンし、肯定判定なら ( S 8 5 0 : y e s )、役物連続作動装置停止処理 ( S 8 5 5 )、条件装置作動停止処理 ( S 8 6 0 ) を行い、入球済フラグが 1 か否か判定する ( S 8 6 5 )。

【 0 1 1 3 】

S 8 6 5 が肯定判定、即ち、大当り遊技中に遊技球が特定領域 9 4 に入球したなら ( S 8 6 5 : y e s )、確変フラグに 1 をセットし ( S 8 7 0 )、確変カウンタに 1 3 0 をセットする ( S 8 7 5 )。S 8 6 5 が否定判定、即ち、大当り遊技中に遊技球が特定領域 9 4 に入球していないなら ( S 8 6 5 : n o )、確変フラグに 0 をセットし ( S 8 8 5 )、確変カウンタに 0 をセットする ( S 8 9 0 )。

【 0 1 1 4 】

S 8 7 5、又は S 8 9 0 に続いては、時短フラグに 1 をセットし ( S 8 9 5 )、時短カウンタに 1 0 0 をセットし ( S 9 0 0 )、終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態を指示する状態指定コマンドとをサブ統合制御装置 8 3 に送信し ( S 9 0 5、S 9 1 0 )、大当りフラグに 0 をセットして ( S 9 1 5 ) リターンする。

【 0 1 1 5 】

次に、図 1 8 に示したタイミングチャートを用いて、第 2 大入賞口 9 1 作動時の振分装置 9 2 の作動内容と、大当り遊技の種類 ( 第 1 大当り遊技、第 2 大当り遊技 ) との関係性を説明する。図のタイミングチャートは、第 1 大当り遊技と第 2 大当り遊技とで振分装置 9 2 の状態 ( 第 1 状態、第 2 状態 ) が第 2 カウントスイッチ 9 4 a の検出に応じてどのよう

10

20

30

40

50

に推移するかを示している。

【0116】

第1、第2どちらの大当り遊技も、第2大入賞口91の開放が開始される以前の振分装置92は、図2で示した通常状態として第2状態(特定領域94への入球が容易な状態)と同様の状態にあり、この状態は、第2大入賞口91の開放が開始され1個目の遊技球が入賞(第2カウントスイッチ91aが1個目の遊技球をカウント)してから時間Aが経過し第1動作が実施されるまで継続する。この第1動作によって振分装置92は第2状態から第1状態(特定領域94への入球が困難な状態)に変化する。なお、1個目の遊技球を検出してから第1動作を実施するまでの期間Aは、このタイムラグによって第2大入賞口91に入球した1個目の遊技球に特定領域94に入球するチャンスを与えている。

10

【0117】

振分装置92が第1状態を継続している状況で第2大入賞口91に2個目の遊技球が入賞(第2カウントスイッチ91aが2個目の遊技球をカウント)すると、第1大当り遊技では振分装置92の状態は何ら変化せず、第2大当り遊技では2個目の遊技球のカウントに応じて第2動作が行われ、振分装置92は第1状態から第2状態に変化する(戻る)。無論、第1大当り遊技では実質的に特定領域94へ遊技球を入球させない構成としてもよく、第2大入賞口91への入球を検出してから遊技球が特定領域94へ至るまでの距離の設定により、検出された遊技球が振分装置92に至る頃には第1動作が完了するようにすれば、第1動作と第2動作で入球不可と入球可の状態を確実に作り出すことができ、狙った確変付与率を振分装置92の動作で設計できる。

20

【0118】

これ以降は、正常に遊技球が第2遊技領域3bに発射されていれば、第1大当り遊技では振分装置92の第1状態がラウンド終了まで継続されるため特定領域94への入球機会はなく、第2大当り遊技では振分装置92が第2状態に変化すると、それ以降に振分装置93の状態を変化させる機会はないため第2状態をラウンド終了まで継続する。従って第2大当り遊技では、3個目以降に入賞した遊技球は特定領域94に容易に入球する。

【0119】

次に、図19を用いて演出図柄表示装置6に表示する演出表示例を説明する。(a)は大当り確定時の演出表示例となる。具体的には、画面ほぼ中央の擬似図柄表示領域において、左中右の擬似図柄が同図柄で揃った表示を行い、画面上部左に「大当り!」の文字列を表示し、その右にキャラクタ(笑顔の熊の達吉)を表示している。

30

【0120】

(b)は、第2動作実施時から特定領域94入球時まで、又は特定領域94の有効期間終了時までの表示例となり、具体的には、画面のほぼ中央に「Vチャンス」の文字列が記載されたプレートを表示し、画面上部左に「右打ち 右打ち」の文字列を表示し、その右にキャラクタ(熊の達吉)を表示している。この表示により、振分装置92の第2動作後の第2状態では、特定領域94への入球率が高くなっているため、確変移行(高確率状態移行)のチャンスであることを報知している。(c)は、特定領域94に遊技球が入球した場合の表示例であり、画面中央にVの文字を大きく表示し、画面上部左には遊技中の当該ラウンド数を表示し、画面上部右にはキャラクタ(熊の達吉)を表示している。また、図21の(d)は、第2大入賞口91に2個目が入賞せずに所定時間が経過した場合の表示例となる。

40

【0121】

図20に示したフローチャートは、特別遊技処理の変形例となる。この変形例では、第2大当り遊技で第2大入賞口91が作動した場合に、作動開始から所定時間が経過しても第2カウントスイッチ91aが2個目の遊技球を検出しなかった場合は、以降に2個目を検出しても第2作動を行わない構成を示している。

【0122】

図20は特別遊技処理の図15に相当する処理部(第2大入賞口91の開放時処理部)となり、図14のS700が否定判定を受けて、開放中の大入賞口が第2大入賞口91な

50

ら、図20に進み、当該ラウンド遊技で第2大入賞口91に入賞した遊技球が1個(本発明の第1検出数に相当)か否か判定し(S1000)、肯定判定なら(S1000:yes)、第1動作が未実施か否か判定し(S1005)、肯定判定なら(S1005:yes)、振分ソレノイド93bを所定時間(A)後に駆動する振分装置第1動作処理を行い(S1010)リターンする。

【0123】

S1000が否定判定なら(S1000:no)、当該ラウンド遊技で第2大入賞口91に入賞した遊技球が2個か否か判定し(S1015)、肯定判定なら(S1015:yes)、実施している大当り遊技が第2大当り遊技か否か判定し(S1020)、肯定判定なら(S1020:yes)、第2動作が未実施か否か判定し(S1025)、肯定判定なら(S1025:yes)、当該ラウンド開始から所定時間(例えば28秒)が未経過か否か判定し(S1030)、肯定判定なら(S1030:yes)、振分装置第2動作処理により振分ソレノイド93bの駆動を終了して(S1035)リターンする。S1030が否定判定なら(S1030:no)、図15のS805に相当するS1045に進み第2動作は実施されない。

10

【0124】

このように変形例では、第2大当り遊技において2個目の遊技球が第2大入賞口91に入賞しても、当該ラウンド開始から所定時間が経過していた場合は第2動作を行わない構成となっている。この構成により、振分装置92が第2動作を行う第2大入賞口91の開放中に遊技球を特定領域94に入球させる十分な時間が無くなった場合は、第2動作を行わないことで遊技者に期待を持たせずに済む。

20

【0125】

変形例の効果は、図21に示す演出図柄表示装置6の表示例を用いることでより発揮する。具体的には、ラウンド開始から所定時間が経過した場合は、図21の(e)に示す内容を表示することで、遊技者に既に第2動作を行う有効時間が経過してしまったことを報知する。なお、(e)の表示例を第2動作を行わない第2大入賞口91の大当り遊技中に表示することで、先んじて特定領域94への入球失敗を報知してもよい。

【0126】

以上が実施例1の説明となる。実施例1では、第1動作は特定領域94へ入球させないようにする動作であり、振分装置92が第1状態に切換れば第2大入賞口91に入球した遊技球が特定領域94に入球する確率は0となるが、第2大入賞口91の大当りラウンド開始後、1個目に入球した遊技球の検出から第1動作を行うまでにタイムラグが存在するため、そのタイムラグ間に特定領域94に入球する可能性を残している。

30

【0127】

本実施例では、第2大入賞口91へ入賞した1個目の遊技球の検出を契機に第1動作を行い、2個目の遊技球の入球検出を行うと第2動作を行うようにしたが、第2動作の契機はこれに限るわけではなく、第2大当りなら2個よりも多い個数の検出で第2動作を行ってもよいし、毎回決まった個数ではなく、第2動作を行う第2大当りの種類も複数設け、大当り図柄の種類毎に異なる個数の検出で第2動作を行うようにしてもよい。

【0128】

第2動作の契機となる検出個数を図柄の種類に応じて複数にすることにより、大当り図柄の種類が遊技者に識別困難な構成としているため、第1大当りと第2大当りの区別がつかないことに加え、第2大当りであっても第2動作が行われる検出個数が固定されていないので、第1、第2どちらの大当り遊技であっても更に最後まで特定領域94入球の期待を持ってラウンド遊技を進行できる。

40

【0129】

また、第2動作を行う契機となる遊技球を検出すると、所定時間経過してから第2動作を実施する構成としてもよく、この構成でも同様に第1、第2どちらの大当り遊技であっても最後まで特定領域94入球の期待を持ってラウンド遊技を進行できる。この所定時間の設定についても大当り図柄の種類によって時間を異ならせることが考えられる。そうす

50

れば、動作を開始する契機となる検出数を同一としながらも入球率に変化を持たせることができる。

【0130】

また、遊技状態によって第1、第2動作の動作が行なわれる検出個数を異ならせることが考えられる。そうすれば遊技状態によって入球率の有利不利を作り出すことができ、これに大当り図柄の種類も組み合わせて検出個数を設定すれば複雑な動作パターンを作り出すことができる。

【0131】

また、第1特図と第2特図で異なる検出個数の設定を行なうことも考えられる。例えば第2大当りが同じ比率であっても第2動作を行うことになる検出個数の違いによって有利不利を作り出すことができる。このように、第1特図、第2特図、遊技状態、検出個数、動作が開始する時間を組み合わせて多様な遊技性を形作ることができる。

10

【実施例2】

【0132】

次に、実施例2を説明する。実施例2におけるパチンコ遊技機の電氣的接続は実施例1と共通であり、特別に説明のない部分については共通内容であり重複する説明は割愛する。

【0133】

実施例1と大きく異なるのは、第2大入賞口91と振分装置92の構成となり、図22、23を用いてその内容を説明する。図22は、実施例2における遊技盤1の正面図となり、センターケース5の形状と、第2遊技領域3bに配置された部品の形状と配置位置が実施例1とは異なる。

20

【0134】

詳しくは、本実施例においても、ほぼ中央部に配置されたセンターケース5を境に第1遊技領域3aと第2遊技領域3bとに分けられており、センターケース5の左側が第1遊技領域3a、右側が第2遊技領域3bとなり、第1遊技領域3a、第2遊技領域3bには多数の遊技釘が植設されている。センターケース5の下には、第1始動口11（本発明の始動口に相当）が配置され、第1始動口11の左方には、3個の一般入賞口31が設けられている。

【0135】

センターケース5の右の第2遊技領域3bには、上から普通図柄作動ゲート17が配置され、その下には普通電動役物16が配置され、この普通電動役物16が作動すると第2始動口12（本発明の始動口に相当）への遊技球の入球が可能となる。この普通電動役物16は作動時のみ入球可能となっている。

30

【0136】

普通電動役物16の下には、センターケース5右側面と一体化し片羽根が開閉動作を行う内部に振分装置92を備えた第2大入賞口91（本発明の内部に特定領域を備えた大入賞口に相当）が配置されている。この振分装置92の構造については図23を用いて後述する。第2大入賞口91の左下には扉部材が開閉する第1大入賞口14が設置されている。なお、本実施例においても第1大入賞口14と第2大入賞口91は、実施例1と同様の予め定められたラウンドで作動する。

40

【0137】

本実施例においても第1始動口11は、ほぼ第1遊技領域3aを流下した遊技球のみが入球可能となり、普通図柄作動ゲート17、第2始動口12、第2大入賞口91、第1大入賞口14については、同様の理由により第2遊技領域3bを流下した遊技球のみが入球可能となっている。

【0138】

次に、図23を用いて、実施例2における特定領域94を備えた振分装置92を説明する。本実施例でも、第2大入賞口91に入球した遊技球は第2カウントスイッチ91a（本発明の検出手段に相当）での検出を経て全て振分装置92内に流れ込む。

50

## 【0139】

第2カウントスイッチ91aの下方には、左右対称な振分片93が中央の支軸によって左右に揺動(回動)可能に枢設されている。この振分片93は、通常状態では右に傾き、振分ソレノイド93bの駆動により左に傾く機構となっている。

## 【0140】

振分片93の下方は、左側が第1ルート95a、右側が第2ルート95bとなり、第1ルート95aはその先に3穴を設けたクルーン96を備え、クルーン96の左奥と右奥の二つの穴はハズレ口となり、手前の穴Xは入球すると特定領域94に誘導される当り口となる。第2ルート95bを遊技球が転動すると直接特定領域94まで誘導される。

## 【0141】

図23(a)は、振分装置93の第1動作(振分片93が振分ソレノイド93bの駆動により左側に傾斜)が実施された第1ルート95aに遊技球を振り分ける状態を示し、通常状態で右傾斜状態にあった振分片93が振分ソレノイド93bの駆動(本発明の第1動作に相当)によって左傾斜状態(本発明の第1状態)となっている。この状態で遊技球が振分装置92に流入すると、遊技球は第1ルート95aからクルーン96に振り分けられ、クルーンを転動した遊技球は1/3の確率で特定領域94に入球する。

## 【0142】

図の(b)は、(a)の状態(第1状態)から第2動作(振分片93が右側に傾斜)が実施され第2ルート95bに遊技球を振り分ける状態(本発明の第2状態)を示し、第1状態で左傾斜していた振分片93が振分ソレノイド93bの駆動停止(本発明の第2動作に相当)によって右傾斜となっている。この状態で遊技球が振分装置92に流入すると、遊技球は1/1の確率で特定領域94に誘導され入球する。従って、振分片93が左傾斜(第1状態)の場合は、遊技球は第1ルート振り分けられ1/3の確率で特定領域94に入球し、振分片93が右傾斜(第2状態)の場合は、遊技球は第2ルート振り分けられ1/1の確率で特定領域94に入球する。

## 【0143】

本実施例のパチンコ機の作動内容は、実施例1で説明した図4の図表と同一内容となり、大当り図柄の種類と大当り遊技の内容、及び各大当り遊技の第2大入賞口91作動時の第1動作と第2動作の実施時期についても実施例1と同内容となる。

## 【0144】

従って、本実施例においても、第1動作と第2動作は、第2カウントスイッチ91aの検出数に応じて行われ、第1及び第2大当り遊技で検出数が1になると(第2大入賞口91が作動するラウンド開始後、第2大入賞口91に遊技球が1個入賞すると)振分装置92が第1動作を実施し、第2大当り遊技で検出数が2になると(第2大入賞口91が作動するラウンド開始後、第2大入賞口91に遊技球が2個入賞すると)振分装置92が第2動作を実施する。

## 【0145】

以上が実施例2の説明となる。本実施例では、振分装置92が第1動作と第2動作とを行うことにより、振分装置92に流入した遊技球を第1ルート95aと第2ルート95bとに振り分けるが、実施例1とは異なり、第1動作後の第1状態で第1ルート95aに振り分けられた場合でも、遊技球は所定の確率(1/3)で特定領域94に入球する。従って、実施している大当り遊技が第2動作を行わない第1大当り遊技であっても、特定領域94への入球、即ち大当り遊技終了後の高確率状態への移行は期待できる。

## 【0146】

これにより第1状態から第2状態への変化は、実施例1のように特定領域94への入球がほぼ期待ができない状態から確実に入球する状態への変化ではなく、所定の確率で入球する状態から確実に入球する状態への変化となる。また、本実施例の構成でも第1、第2どちらの大当り遊技であっても、第2大入賞口91への入球数を増やしていくことで、有利な状態に変化することを期待して遊技を進めることができる。

## 【0147】

10

20

30

40

50

なお、実施例 2 では、第 2 大入賞口 9 1 が開放すればいずれのルートに導かれても特定領域 9 4 への入球の可能性がある構成としたが、一方に導かれた場合は特定領域 9 4 への入球の可能性がない構成でもよい。また、第 1、第 2 動作で説明したが、ルートが 3 つ以上ある構成の場合は第 3 動作を設けることも考えられる。その場合、第 1 動作から第 3 動作を行う第 3 大当り遊技を備える事が考えられる。このようにした上で第 3 動作は第 2 動作よりも入球率が高いものとするれば、遊技者は第 1 動作から第 2 か第 3 に発展することを願いつつ、さらに第 3 動作に発展することを期待しながら遊技することができる。

【実施例 3】

【0148】

次に、実施例 3 を説明する。実施例 3 におけるパチンコ遊技機の電氣的接続も実施例 1 と共通であり、特別に説明のない部分については共通内容であるため重複する説明は割愛する。

10

【0149】

本実施例も実施例 1、2 と大きく異なるのは、振分装置 9 2 の構成となり、図 2 4、2 5 を用いてその内容を説明する。図 2 4 は、実施例 3 における遊技盤 1 の正面図となり、センターケース 5 の形状と、第 2 遊技領域 3 b に配置された部品の形状が実施例 2 とは異なる。

【0150】

詳しくは、本実施例においても、遊技領域はほぼ中央部に配置されたセンターケース 5 を境に第 1 遊技領域 3 a と第 2 遊技領域 3 b とに分けられており、センターケース 5 の左側が第 1 遊技領域 3 a、右側が第 2 遊技領域 3 b となり、第 1 遊技領域 3 a、第 2 遊技領域 3 b には多数の遊技釘が植設されている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 1 1 (本発明の始動口に相当) が配置され、第 1 始動口 1 1 の左方には、3 個の一般入賞口 3 1 が設けられている。

20

【0151】

センターケース 5 の右の第 2 遊技領域 3 b には、上から普通図柄作動ゲート 1 7 が配置され、その下には普通電動役物 1 6 が配置され、この普通電動役物 1 6 が作動すると第 2 始動口 1 2 (本発明の始動口に相当) への遊技球の入球が可能となる。この普通電動役物 1 6 は作動時のみ入球可能となっている。

【0152】

普通電動役物 1 6 の左下には、センターケース 5 右側面と一体化し片羽根が開閉動作を行う第 2 大入賞口 9 1 (本発明の内部に特定領域を備えた大入賞口に相当) が配置されている。この振分装置 9 2 の構造については図 2 5 を用いて後述する。第 2 大入賞口 9 1 の下には扉部材が開閉する第 1 大入賞口 1 4 が設置されている。なお、本実施例においても第 1 大入賞口 1 4 と第 2 大入賞口 9 1 は、実施例 1 と同様の予め定められたラウンドで作動する。

30

【0153】

本実施例においても第 1 始動口 1 1 は、ほぼ第 1 遊技領域 3 a を流下した遊技球のみが入球可能となり、普通図柄作動ゲート 1 7、第 2 始動口 1 2、第 2 大入賞口 9 1、第 1 大入賞口 1 4 については、同様の理由により第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球のみが入球可能となっている。

40

【0154】

次に、図 2 5 を用いて、実施例 3 における特定領域 9 4 を備えた振分装置 9 2 を説明する。本実施例でも、第 2 大入賞口 9 1 に入球した遊技球は第 2 カウントスイッチ 9 1 a (本発明の検出手段に相当) での検出を経て全て振分装置 9 2 内に流れ込む。

【0155】

第 2 カウントスイッチ 9 1 a の下方には、振分装置誘導路 9 7 が配置され、第 2 カウントスイッチ 9 1 a で検出された遊技球は全てこの振分装置誘導路 9 7 を転動して 4 穴を備えたクルーン (振分装置 9 3) に向けて排出される。この 4 穴クルーンは、右奥の穴が特定領域 9 4 となりその他の 3 個の穴ははずれ口 9 9 となっている。また、通常状態では、

50

3個のはずれ口99は振分誘導片93で塞がれた状態となっている。

【0156】

図25(a)は、振分装置92の第1動作(振分ソレノイド93bの駆動により振分誘導片93がクルーン下部に移動)が実施された状態を示し、第1動作により開口した3個のはずれ口99と1個の特定領域94とで計4個の全ての穴に入球が可能な状態(第1状態)となる。この状態で振分装置誘導路97からクルーン(振分装置93)に遊技球が排出されると、クルーンを転動した遊技球は1/4の確率で特定領域94に入球する。

【0157】

25図(b)は、(a)の状態(第1状態)から第2動作(振分誘導片93が上に移動)が実施された状態を示し、3個のはずれ口99が塞がれた状態(第2状態)となる。この状態で振分装置誘導路97からクルーン(振分装置93)に遊技球が排出されると、クルーンを転動した遊技球は全て(1/1の確率)特定領域94に入球する。

10

【0158】

本実施例のパチンコ機の作動内容も、実施例1で説明した図4の図表と同一内容となり、大当り図柄の種類と大当り遊技の内容、及び各大当り遊技の第2大入賞口91作動時の第1動作と第2動作の実施時期についても実施例1と同内容となる。

【0159】

従って、本実施例においても、第1動作と第2動作は、第2カウントスイッチ91aの検出数に応じて行われ、第1及び第2大当り遊技で検出数が1になると(第2大入賞口91が作動するラウンド開始後、第2大入賞口91に遊技球が1個入賞すると)振分装置92が第1動作を実施し、第2大当り遊技で検出数が2になると(第2大入賞口91が作動するラウンド開始後、第2大入賞口91に遊技球が2個入賞すると)振分装置92が第2動作を実施する。

20

【0160】

以上が実施例3の説明となる。本実施例では、振分装置92が第1動作と第2動作とを行うことにより、クルーン(振分装置92)に流入した遊技球の特定領域94への入球率が変化する構成となっている。これにより、実施例2と同様に第1状態であっても特定領域94への入球が所定の確率で望める構成となっている。

【0161】

また、第1状態から第2状態への変化は、実施例1のように特定領域94への入球がほぼ期待ができない状態から確実に入球する状態への変化ではなく、所定の確率で入球する状態から確実に入球する状態への変化となる。また、本実施例の構成でも第1、第2どちらの大当り遊技であっても、第2大入賞口91への入球数を増やしていくことで、有利な状態に変化することを期待して遊技を進めることができる。

30

【0162】

なお、実施例では振分装置92としてクルーンを示したが、入球口を複数備えた回転体を用いて、一部の入球口に特定領域94を配置し、他の入球口を入球不可に変化可能にすることにより入球率を変化させたり、回転速度や回転方向の変化などで入球率を変化させてもよいし、入球率を変化できる振分装置92ならば特に振り分け原理や構造を限定しない。

40

【産業上の利用可能性】

【0163】

以上のように、本発明の弾球遊技機によれば、大入賞口に入賞した遊技球を特定領域へ振り分ける契機が予め定められていながらも興趣ある遊技機となり、大入賞口に入球した遊技球を特定領域とその他の領域に振り分ける手段を備えた弾球遊技機に適用することができる。

【符号の説明】

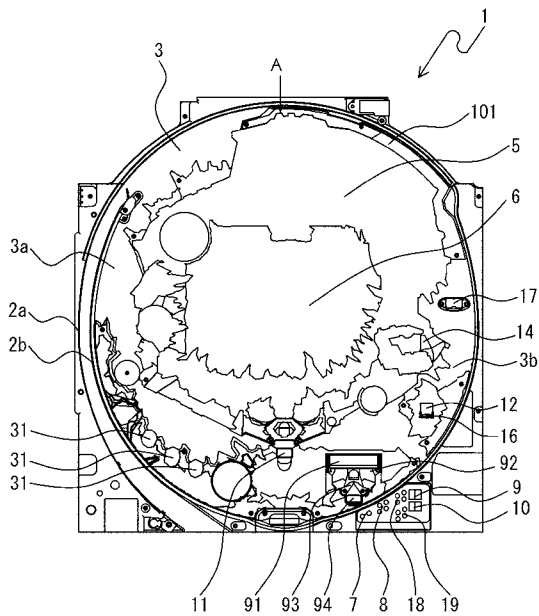
【0164】

- 1 遊技盤
- 3 a 第1遊技領域

50

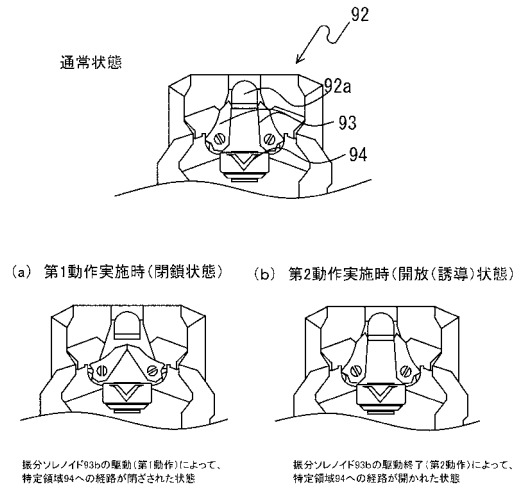
- 3 b 第2遊技領域
- 6 演出図柄表示装置
- 1 1 第1始動口
- 1 2 第2始動口
- 1 4 第1大入賞口
- 1 6 普通電動役物
- 1 7 普通図柄作動ゲート
- 8 0 主制御装置
- 8 2 演出図柄制御装置
- 8 3 サブ統合制御装置
- 9 1 第2大入賞口
- 9 2 振分装置
- 9 4 特定領域

【図1】

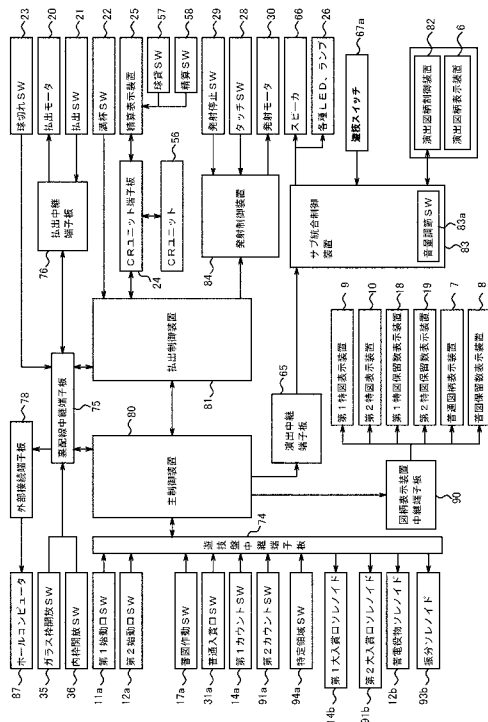


【図2】

実施例1における、振分装置92の作動概要を示す図



【 図 3 】



【 図 4 】

パチンコ機の作動内容を示す図表

大当たり確率	通常確率	1/320	
	高確率	1/80	
大当たり遊技	第1特図	4R : 50%	第2動作割合 50%
		15R : 50%	
	第2特図	4R : 50%	第2動作割合 100%
		15R : 50%	
確率変動 (大当たり遊技中特定領域94入球)	第1特図	大当たり遊技終了後 特図が130回変動するまで	
時短回数	第1特図	全ての大当たり遊技終了後 特図が100回変動するまで	
	第2特図		
小当たり	確率	1/150	
	動作	第1大入賞口14 : 2.0秒開放	
普図当たり確率	通常	1/6	
	開放延長	5/6	
普電作動内容	通常	0.2秒×1回	
	開放延長	1.0秒×3回	
賞球数	第1始動口11、第2始動口12 : 3個 第1大入賞口14 : 第2大入賞口91 : 13個 普通入賞口 : 10個		

第2特図優先変動

【 図 5 】

大当たり図柄の種類と大当たり遊技の内容との関係を示す図表 1

- ・第1大当たり遊技 : 「第1動作」のみを行う大当たり遊技
- ・第2大当たり遊技 : 「第1動作」の後に「第2動作」を行う大当たり遊技
  - ・「第1動作」 : 第2大入賞口91への1個目の入球をカウントすると図2の(a)から(b)へ変化する動作 (第1動作後は特定領域94への入球困難)
  - ・「第2動作」 : 第2大入賞口91への2個目の入球をカウントすると図2の(b)から(a)へ変化する動作 (第2動作後は特定領域94への入球容易)

第1特別図柄の大当たりの種類と大当たり遊技の内容

第1特図 大当たり図柄の種類	大当たり遊技 の種類	大当たり遊技の内容		
		第1大入賞口 作動R	第2大入賞口 作動R	第2動作R
4R図柄1	第1	1, 3R	2, 4R	—
4R図柄2	第2	1, 3R	2, 4R	2R
4R図柄3	第2	1, 3R	2, 4R	4R
4R図柄4	第1	1, 3R	2, 4R	—
15R図柄1	第1	1, 3, 5~15R	2, 4R	—
15R図柄2	第2	1, 3, 5~15R	2, 4R	4R
15R図柄3	第2	1, 3, 5~15R	2, 4R	2R
15R図柄4	第1	1, 3, 5~15R	2, 4R	—

ラウンド遊技は9カウント又は29.0秒で終了

【 図 6 】

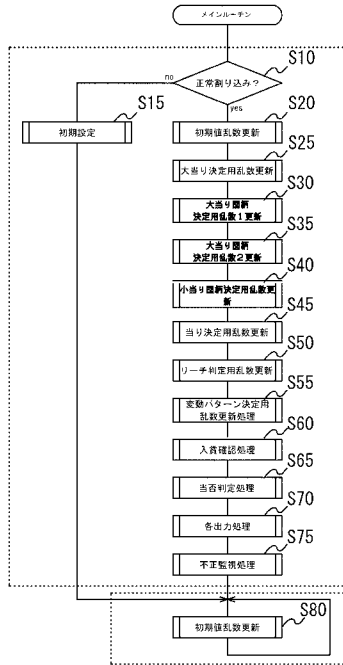
大当たり図柄の種類と大当たり遊技の内容との関係を示す図表 2

第2特別図柄の大当たりの種類と大当たり遊技の内容

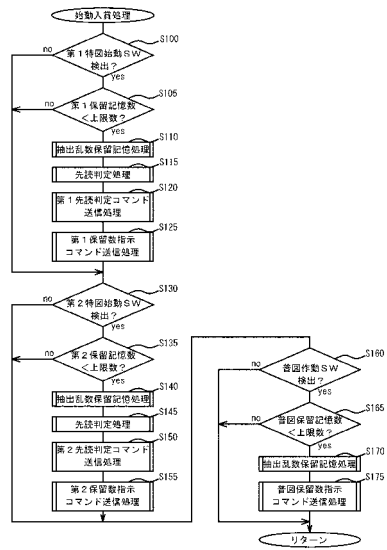
第2特図 大当たり図柄の種類	大当たり遊技 の種類	大当たり遊技の内容		
		第1大入賞口 作動R	第2大入賞口 作動R	第2動作R
4R図柄1	第2	1, 3R	2, 4R	2R
4R図柄2	第2	1, 3R	2, 4R	2R
4R図柄3	第2	1, 3R	2, 4R	4R
4R図柄4	第2	1, 3R	2, 4R	4R
15R図柄1	第2	1, 3, 5~15R	2, 4R	2R
15R図柄2	第2	1, 3, 5~15R	2, 4R	4R
15R図柄3	第2	1, 3, 5~15R	2, 4R	2R
15R図柄4	第2	1, 3, 5~15R	2, 4R	4R

ラウンド遊技は9カウント又は29.0秒で終了

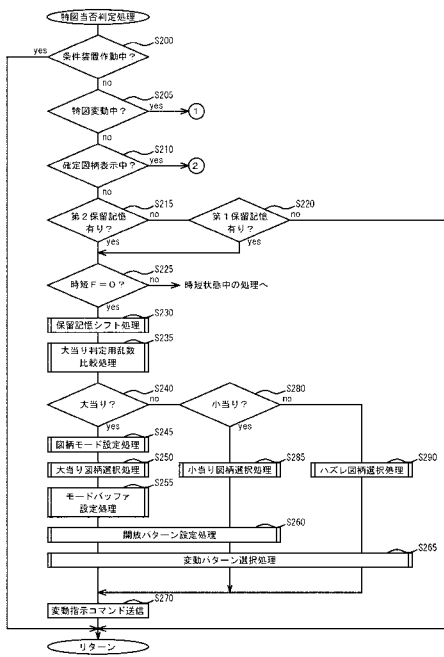
【 図 7 】



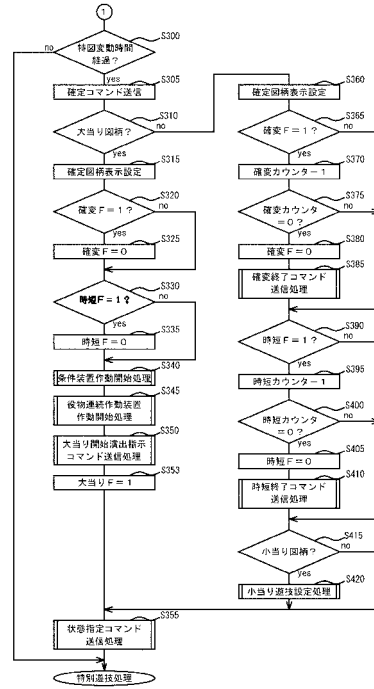
【 図 8 】



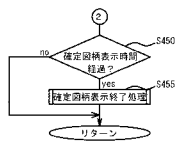
【 図 9 】



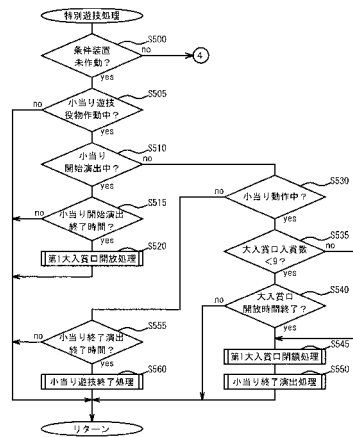
【 図 10 】



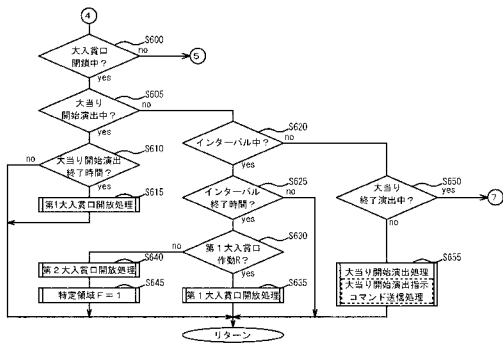
【図 1 1】



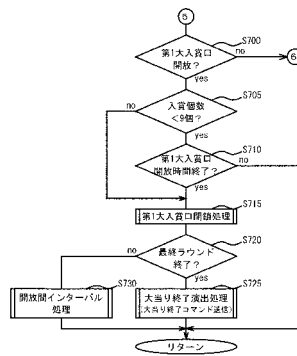
【図 1 2】



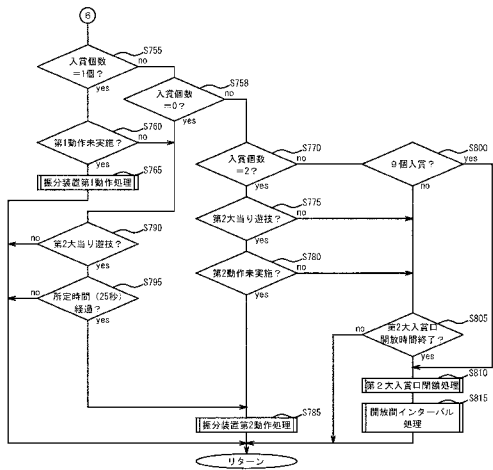
【図 1 3】



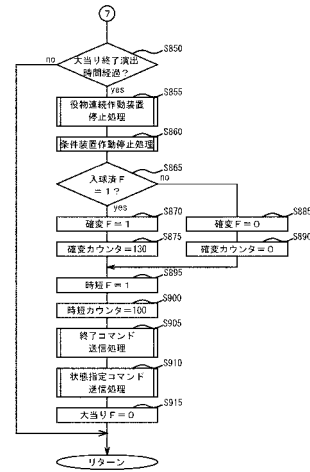
【図 1 4】



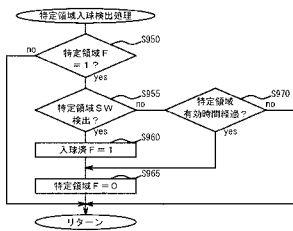
【図15】



【図16】

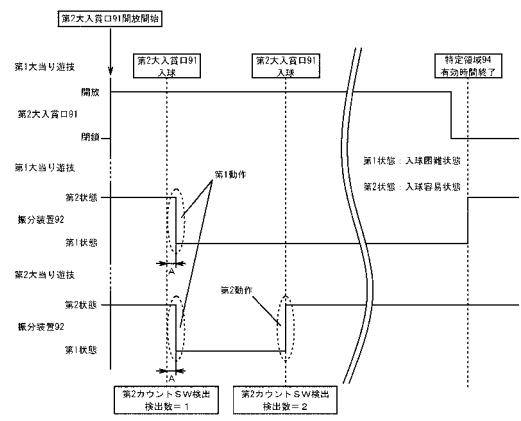


【図17】



【図18】

第2大入賞口91開放時の大当り遊技の種類と、振分装置92の作動内容との関係を示すタイミングチャート



【図 19】

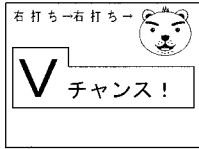
演出図柄表示装置 6 に表示する演出表示例 1

(a) 大当たり時



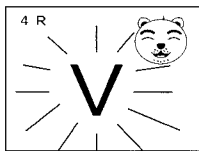
疑似図柄表示領域  
差中右の疑似図柄が同一回線で続いた表示  
を行う

(b) 第2動作実施時から特定領域94入球時まで、又は特  
定領域94の有効期間終了時までの表示例。

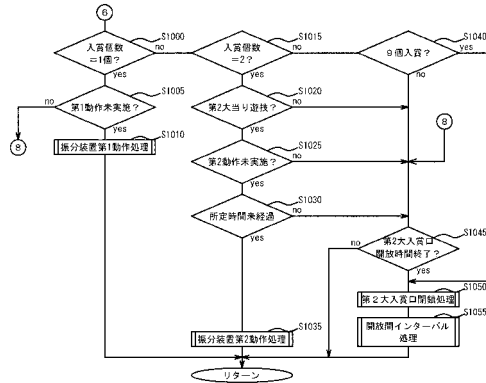


第2製作後の第2状態では、特定領域94への  
入球率が低くなっているため、確率のチャ  
ンスであることを検知する

(c) 特定領域94入球時



【図 20】



【図 21】

演出図柄表示装置 6 に表示する演出表示例 2

(d) 2箇入球しない状態で所定時間経過した場合(第2状態に変化済み)

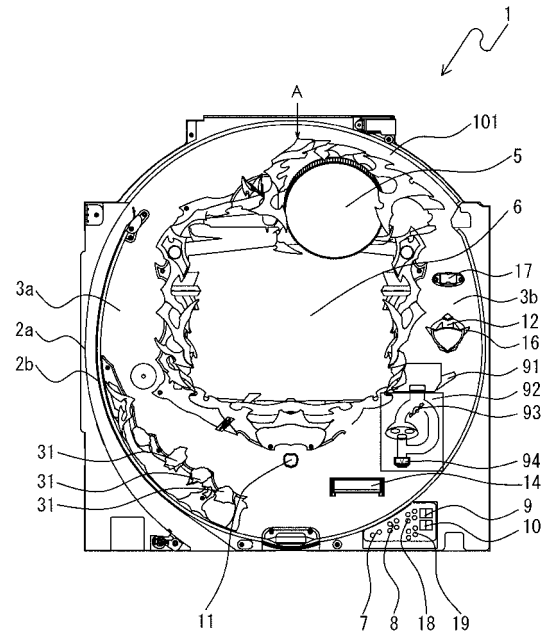


(e) 変形例: 所定時間経過により第2動作が行われなかった場合



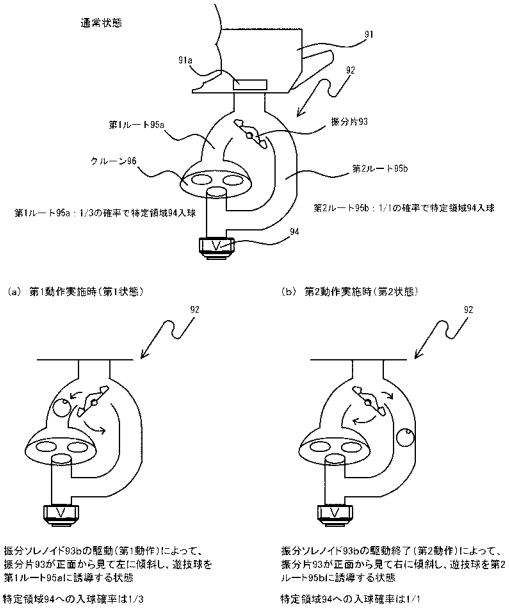
特定領域94に入球困難な第2大入賞口91のラウンド遊技が行われた場合、先んじて失敗検知  
を行ってもよい。

【図 22】

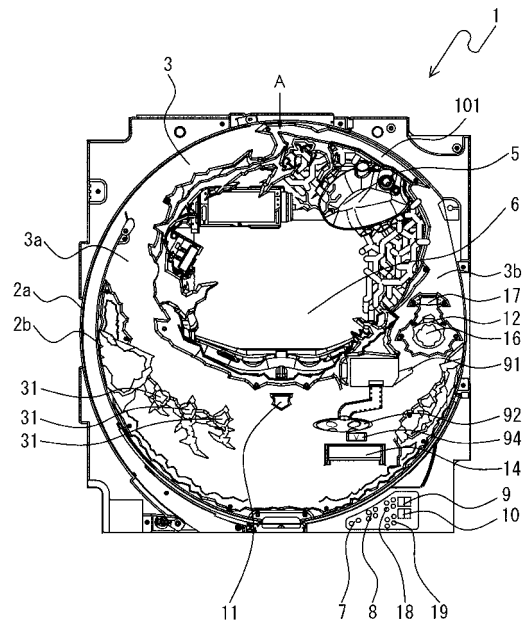


【 図 2 3 】

実施例2における、振分装置92の作動概要を示す図



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】

実施例3における、振分装置92の作動概要を示す図

