

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6175615号
(P6175615)

(45) 発行日 平成29年8月9日 (2017.8.9)

(24) 登録日 平成29年7月21日 (2017.7.21)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2016-68965 (P2016-68965)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成28年3月30日 (2016.3.30)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2016-198482 (P2016-198482A)		愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
(43) 公開日	平成28年12月1日 (2016.12.1)	(72) 発明者	海野 達也
審査請求日	平成28年4月1日 (2016.4.1)		愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
(31) 優先権主張番号	特願2015-81293 (P2015-81293)		株式会社高尾内
(32) 優先日	平成27年4月10日 (2015.4.10)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	審査官	永田 美佐

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】

確変口を内蔵してなる大入賞口と、
該大入賞口を所定のラウンド数に亘って開放する大当たり遊技を行う大当たり遊技制御手段と、
前記確変口への遊技球の通過に基づいて、前記大当たり遊技終了後に確変状態へと移行させる確率変動手段と、を備えた弾球遊技機であって、
前記大当たり遊技中の特定ラウンドにおいて、前記大入賞口に入賞した遊技球の少なくとも1つを第1通路へと振り分け、該第1通路へと振り分けられなかった遊技球を第1排出通路へと振り分ける第1振分部と、
前記第1通路を流下した遊技球を、確変口に連通した第2通路、第2排出通路及び、前記第1通路に連通したリトライ通路の何れかに振り分ける第2振分部を備え、
前記第2振分部によりリトライ通路へと振り分けられた遊技球は、前記第1通路に誘導されて再度、前記第2振分部により振り分けられる構成とし、
第2振分部による前記再度の振り分けを、前記リトライ通路へ振り分けられた回数又は前記特定ラウンドの開始からの経過時間に基づいて制限するリトライ制限手段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、大入賞口内部に確変口を備えた弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

大入賞口を1つ備え、該大入賞口の内部に確変口を具備し、大当り遊技中に確変口への入球があると、これを契機として大当り遊技終了後の遊技状態を確変遊技状態とする弾球遊技機（例えば、特許文献1）がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-73370号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、大当り遊技中に大入賞口に入賞した遊技球が、確変口へ入球するか否かが、短時間で判明してしまうため、確変口へと入球するか否かについて、十分に時間をかけて煽ることはできなかった。

【0005】

そこで本発明は前記事情に鑑み、確変口へと入球するか否かの状態に間を持たせて、十分な時間をかけて煽ることが可能な弾球遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【0006】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、確変口を内蔵してなる大入賞口と、該大入賞口を所定のラウンド数に亘って開放する大当り遊技を行う大当り遊技制御手段と、確変口への遊技球の通過に基づいて、大当り遊技終了後に確変状態へと移行させる確率変動手段と、を備えた弾球遊技機に関するものである。

【0007】

この弾球遊技機は、大当り遊技中の特定ラウンドにおいて、大入賞口に入賞した遊技球の少なくとも1つを第1通路へと振り分け、該第1通路へと振り分けられなかった遊技球を第1排出通路へと振り分ける第1振分部と、第1通路を流下した遊技球を、確変口に連通した第2通路、第2排出通路及び、第1通路に連通したリトライ通路の何れかに振り分ける第2振分部を備え、第2振分部によりリトライ通路へと振り分けられた遊技球は、第1通路に誘導されて再度、第2振分部により振り分けられる構成とし、第2振分部による再度の振り分けを、リトライ通路への振り分けられた回数又は特定ラウンドの開始からの経過時間に基づいて制限するリトライ制限手段を備える。

30

なお、リトライ制限手段は、第2振分部からリトライ通路へ遊技球が誘導されないようにする構成や、或いは、リトライ通路から第1通路へ遊技球が誘導されないようにする構成を採用することで、第2振分部による再度の振り分けを制限するようにしても良い。

【0008】

このように構成することにより、確変口を内蔵した大入賞口が開放される特定ラウンドにて、リトライ通路によって、確変口へと入球するか否か、すなわち確変状態に移行するか否かの状態に間を持たせて、十分な時間をかけて煽ることが可能となる。

40

また、リトライ制限手段を備えることにより、特定のラウンドに要する時間が極端に長くなり、リトライ通路により煽りつつも、円滑な遊技の進行を実現することができる。

【0009】

また、大入賞口が1つで、特定ラウンドのみ第1振分部が動作するようにして、第1振分部が動作した際には第1通路への振り分けが可能となり、特定ラウンド以外では第1排出通路にしか振り分けられない仕様も含まれる。

このようにすることで、大入賞口を複数備えて部品点数を増加させることなく、1つの大入賞口が多様な役割を果たすことができる。

【0010】

50

また、一方の大入賞口に確変口を備え、他方の大入賞口には確変口を備えない構成とした、2つの大入賞口を備えた構成も考えられる。

このようにすることで、確変口を備えた大入賞口には確変の移行契機の発生機能を、また確変口を備えない大入賞口には賞球に係る契機の発生機能を、各々担わせることで、面白みのある遊技を実現することができる。

【0011】

なお、弾球遊技機は、大入賞口へと入球した遊技球を検出する入賞検出手段と、第2通路を流下して確変口を通過する遊技球を検出する確変口検出手段と、第1排出通路及び第2排出通路を流下する遊技球を検出する排出検出手段を備え、特定ラウンドの実行後に、確変口検出手段で検出した遊技球数と排出検出手段で検出した遊技球数の合計が、入賞検出手段で検出した遊技球数に達しないとき、特定ラウンドの次のラウンドにおける大入賞口の開放を規制する第1規制手段を更に備えるようにしても良い。

10

【0012】

このように構成することにより、確変口へ入球するか否かが判明しない状態で、第1規制手段により次のラウンドに移行することを規制し、確変口へ入球するか否かの状態を煽りつつも、大入賞口内に残留球の無い正常な状態で次のラウンドへの移行を行うことが可能となる。

【0013】

なお、弾球遊技機は、大当たり遊技中の特定ラウンドを複数備え、大入賞口へと入球した遊技球を検出する入賞検出手段と、第2通路を流下して確変口を通過する遊技球を検出する確変口検出手段と、第1排出通路及び第2排出通路を流下する遊技球を検出する排出検出手段を備え、特定ラウンドの実行後に、確変口検出手段で検出した遊技球数と排出検出手段で検出した遊技球数の合計が、入賞検出手段で検出した遊技球数に達しないとき、特定ラウンドを除く非特定ラウンドにおける大入賞口の開放は規制しないが、前記特定ラウンドの次の特定ラウンドにおける大入賞口の開放を規制する第2規制手段を更に備えるようにしても良い。

20

【0014】

このように構成することにより、確変口へ入球するか否かが判明しない状態で、第2規制手段により次の特定ラウンドに移行することを規制し、確変口へ入球するか否かの状態を、次の特定ラウンドの開始時まで時間を持たせて煽りつつも、大入賞口内に残留球の無い正常な状態で次の特定ラウンドへの移行を行うことが可能となる。

30

【0015】

また、これにより、リトライ通路から再度第1通路に戻ってきた遊技球と、次の特定ラウンド中に第1通路に振り分けられた遊技球が、第2振分部にて振り分けられることを防止することができる。つまり、予定された振り分け確率よりも高い確率で第2通路を介して確変口に振り分けられる状態を回避することができる。

【0016】

なお、弾球遊技機は、大当たり遊技中の特定ラウンドを複数備え、大入賞口へと入球した遊技球を検出する入賞検出手段と、第2通路を流下して確変口を通過する遊技球を検出する確変口検出手段と、第1排出通路及び第2排出通路を流下する遊技球を検出する排出検出手段を備え、特定ラウンドの実行後に、確変口検出手段で検出した遊技球数と排出検出手段で検出した遊技球数の合計が、入賞検出手段で検出した遊技球数に達しないとき、特定ラウンドを除く非特定ラウンドにおける大入賞口の開放を規制せず、且つ前記特定ラウンドの次の特定ラウンドにおける大入賞口の開放も行うが、該大入賞口に入賞した遊技球を第1通路へと振り分けないように第1振分部を規制する第3規制手段を更に備えるようにしても良い。

40

【0017】

このように構成することにより、確変口へ入球するか否かが判明しない状態で、次の特定ラウンドにおける大入賞口の開放を行うことで遊技者に賞球を提供して特定ラウンドを消化しつつも、第3規制手段により遊技球を第1通路へと振り分けないように第1振分部

50

を規制する。このため、確変口へ入球するか否かの状態を、次の特定ラウンドの開始以降も時間を持たせて煽りつつも、大入賞口内に残留球の有る状態で、新たに第1通路へと遊技球を振り分けて異常状態となることを回避することができる。

【0018】

また、このように、次の特定ラウンド中に第1通路に遊技球を振り分けないように第1振分部を規制することで、リトライ通路から再度第1通路に戻ってきた遊技球と、次の特定ラウンド中に第1通路に振り分けられた遊技球が、第2振分部にて振り分けられることを防止することができる。つまり、予定された振り分け確率よりも高い確率で第2通路を介して確変口に振り分けられる状態を回避することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0019】

【図1】第一実施形態における遊技盤8の正面図。

【図2】第一実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】大入賞口装置80の概略斜視図。

【図4】大入賞口装置80が具備する振分回転体85の構成を説明する概略正面図及び概略側面図。

【図5】大入賞口装置80の振り分け態様及びリトライ通路95の作用を説明する振り分け態様説明図。

【図6】大入賞口装置80の振り分け態様及びリトライ通路95の作用を説明する振り分け態様説明図。

20

【図7】主制御装置50が実行する始動入賞処理を示すフローチャート。

【図8】主制御装置50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9】主制御装置50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10】主制御装置50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11】主制御装置50が実行する特図当否判定処理を示すフローチャート4。

【図12】第一実施形態における大当り遊技の内容を示す表図。

【図13】主制御装置50が実行する出入監視処理を示すフローチャート

【図14】主制御装置50が実行するエラー報知処理を示すフローチャート

【図15】第一実施形態において主制御装置50が実行する特別遊技処理を示すフローチャート1。

30

【図16】第一実施形態において主制御装置50が実行する特別遊技処理を示すフローチャート2。

【図17】第一実施形態において主制御装置50が実行する特別遊技処理を示すフローチャート3。

【図18】第一実施形態において主制御装置50が実行する特別遊技処理を示すフローチャート4。

【図19】第一実施形態において主制御装置50が実行する特別遊技処理を示すフローチャート5。

【図20】第一実施形態の特別遊技処理実行時のタイミングチャート1。

【図21】第一実施形態の特別遊技処理実行時のタイミングチャート2。

40

【図22】第一実施形態の特別遊技処理実行時のタイミングチャート3。

【図23】第二実施形態における遊技盤8の正面図。

【図24】第二実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図25】第二実施形態における大当り遊技の内容を示す表図。

【図26】第二実施形態において主制御装置50が実行する特別遊技処理を示すフローチャート4。

【図27】第二実施形態の特別遊技処理実行時のタイミングチャート1。

【図28】第二実施形態の特別遊技処理実行時のタイミングチャート2。

【図29】第二実施形態の特別遊技処理実行時のタイミングチャート3。

【図30】第三実施形態における確率状態設定の内容を示す表図。

50

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。尚、本発明の実施の形態は、後述する実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

なお、以下の各図面を参照した説明において、方向、向き、及び位置関係等を示す場合には、遊技機設置島に設置されて且つ遊技者に対向して位置するパチンコ機（弾球遊技機）を基準として、向かって右方向を、右、右側、右側方、右側方向、右方向等として説明する。

また、向かって左方向を、左、左側、左側方、左側方向、左方向等として説明する。

また、パチンコ機を基準として、天井方向を、上、上側、上方、上方向等として説明する。

また、パチンコ機を基準として、床向を、下、下側、下方、下方向等として説明する。

また、パチンコ機を基準として、遊技者（手前）側の方向を、前、前側、前方、前方向、手前、手前側、手前側方向、表、表側、表方、表方向等として説明する。

さらに、パチンコ機を基準として、遊技機設置島の内部側の方向を、後、後側、後方、後方向、奥、奥側、奥方、奥方向、裏、裏側、裏方、裏方向等として説明する。

このように、以下の図面説明では、個々に視点及び視座が変化しても、該規定した方向に関する用語に基づいて説明を行うものとする。なお、部位の説明等において、上記記載の用語に、「部」や「面」等の用語を複合して記載した場合でも、方向に関しては、無論、上記規定に遵うものである。

〔第一実施形態〕

【0021】

図1は、本実施形態におけるパチンコ機の遊技盤8の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に沿っているので図示及び説明は省略する。遊技盤8には公知のガイドレール25a、25bによって囲まれた略円形の遊技領域26が設けられ、図示しない多数の遊技釘が植設されている。遊技領域26の略中央には、窓部28aを有する液晶枠飾り28が設けられており、演出図柄表示装置54b（図2参照）のLCD画面が遊技者から視認可能に構成され、図示しない公知のワープ入口、ワープ通路、ステージ等も設けられている。

【0022】

液晶枠飾り28の下には、第1始動口31（始動口に該当）とその下に開閉可能な羽根部材を備えた普通電動役物40で構成された第2始動口32（始動口に該当）とが配置され、液晶枠飾り28の左右両側方には、普通図柄作動ゲート42及び43が配置されている。なお、第2始動口32は、普通電動役物40の羽根部材が開放しないと遊技球が第2始動口32に入球できない構成となっている。

【0023】

また、第1始動口31の左方には、4個の一般入賞口35aが設けられている。なお、この一般入賞口35aは、入球率が変化しない普通入賞口である。

【0024】

遊技領域26の右下部には、複数個のLEDからなると共に普通図柄を表示する普図表示装置41と、普通図柄の保留数を表示する普図保留数表示装置41aと、第1特図保留数表示装置29aと、第2特別図柄保留数表示装置30aと、7セグメント表示装置からなる第1特図表示装置29、第2特別図柄表示装置30とが配置されている。

【0025】

液晶枠飾り28の前方には、大入賞口装置80が設けられている。大入賞口装置80の構成及び作用については、後で詳述するものとして、ここでは概略構成のみを説明する。

大入賞口装置80は、液晶枠飾り28の右上部且つ前方に配置されると共に略羽根状に形成されてなる開閉部材73を備え、該開閉部材73が図示傾倒姿勢となることで開放され且つ起立姿勢となることで閉鎖される大入賞口70を備える。大入賞口装置80は、大

10

20

30

40

50

入賞口 70 に加えて、少なくとも以下に示す各種構成要素を内蔵する。

すなわち、大入賞口装置 80 は、右上部に大入賞口 70 に入賞した遊技球を検出するカウント SW 70 b と、左下部に該大入賞口 70 に入賞した遊技球のうちの何れかが入球可能な確変口 72 と、該確変口 72 に入球した遊技を検出可能な確変口検出 SW 72 a と、右下部及び中央下部にはパチンコ機内部に排出される遊技球を検出する第 1 排出 SW 97、及び第 2 排出 SW 98 を備える。このように、大入賞口装置 80 は、少なくとも確変口 72 を内蔵する。

さらに、図 3 を参照すると、大入賞口装置 80 は、窓部 28 a の左右中央且つ下部の前方に、前方視略円形状に形成されて遊技球を確変口 72 又は第 2 排出 SW 98 の何れかに振り分ける振分回転体 85 を備える。また、該振分回転体 85 の前方且つ上部には、確変口 72 及び第 2 排出 SW 98 の何れにも振り分けられなかった遊技球を再度、振り分けるために振分回転体 85 に誘導するためのリトライ通路 95 が設けられている。

10

また、カウント SW 70 b の下方には、上方から流下してきた遊技球を確保可能な断面略半円形状に形成されて、確保姿勢にあるときに遊技球を 1 個だけ確保しつつ続いて流下してきた遊技球を第 1 排出 SW 97 の方向に誘導し、確保姿勢から回転して送出姿勢となることで確保した遊技球を振分回転体 85 の方向に向けて送出しつつ上方から流下してきた遊技球を第 1 排出 SW 97 の方向に誘導する可動部材 71 を備える。

このように、本発明の大入賞口装置 80 は、大入賞口 70 に入賞した遊技球が確変口 72 に入球するか否かの振分けを、先ず可動部材 71 によって、次いで振分回転体 85 によって行い、更に、振分回転体 85 により確変口 72 に振り分けられなかった遊技球を再度、振分回転体 85 にて振り分けるために誘導するリトライ通路 95 を備えている。

20

【0026】

上述したように遊技盤 8 を構成することによって、普通図柄作動ゲート 42、又は 43 に遊技球が入球（普通図柄作動スイッチ 42 a 又は 43 a（図 2 参照）が遊技球を検出）すると、図示しない普図当否判定手段によって当たり遊技状態とするか否かの判定が行われ、判定結果に基づいて、普図表示装置 41 で普通図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普通図柄の態様に応じて、当たり遊技状態となると、普通電動役物 40 の羽根部材が駆動して、第 2 始動口 32 への入球が可能となるように構成されている。

【0027】

普通電動役物 40 の羽根部材が駆動する開放時間は、通常時においては、0.100 秒の開放を 1 回（ショート開放）、又は 0.100 秒の開放を 1 回行ったあとに 5.400 秒の開放を 1 回（ロング開放）行う 2 種類の開放パターンのいずれかとなり、普通図柄の当り図柄の種類に応じて何れかの開放パターンが実施される。また、時短状態で作動する開放延長機能（電チューサポート機能）では 1 回の普通図柄の当りで 1.880 秒の開放を 3 回実施する。

30

【0028】

第 1 始動口 31 に遊技球が入球（第 1 特図始動口スイッチ 31 a（図 2 参照）が遊技球を検出）すると、第 1 特図表示装置 29 において第 1 特別図柄が変動を開始し、所定時間後に停止する。また、第 2 始動口 32 である普通電動役物 40 に遊技球が入球（第 2 特図始動口スイッチ 32 a（図 2 参照）が遊技球を検出）すると、第 2 特図表示装置 30 において第 2 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。本実施形態の普通電動役物 40 は、始動口として構成されている。

40

【0029】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動中は、窓部 28 a に配置された演出図柄表示装置 54 b において各々の特別図柄の変動に連動した擬似図柄の演出変動を表示する。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄は、第 1 始動口 31 と第 2 始動口 32 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から、第 1 特別図柄保留記憶分の変動を開始する。

【0030】

50

第1特別図柄及び第2特別図柄が大当り表示態様となる（所定の大当り図柄が確定表示される）と、大入賞口70の開閉部材73が開放駆動して傾倒姿勢となり、遊技球の入球が可能となる。

詳しくは、図12に示すように、第1特別図柄、第2特別図柄のどちらの特別図柄が大当り表示態様となっても、以下のような態様で、大入賞口70が作動するものである。

すなわち、大当り遊技の1ラウンドから4ラウンド、6ラウンドから9ラウンド、11ラウンドから14ラウンド、及び16ラウンドにおいて、大入賞口70の開閉部材73は、28.0秒間、又はカウントスイッチ70b（図2参照）が9個の遊技球を検出するまで駆動する。

この際、可動部材71は、送出姿勢を維持したままで、確保姿勢への変位は行われず、カウントスイッチ70bで検出された遊技球は全て、第1排出SW97で検出されることになる。つまり、当該状態で遊技球は振分回転体85にて振り分けられることはない。更

10

【0031】

また、大当り遊技の特定のラウンドとしての、5ラウンド、10ラウンド、及び15ラウンドにおいても、大入賞口70の開閉部材73は、28.0秒間、又はカウントスイッチ70b（図2参照）が9個の遊技球を検出するまで駆動する。

但しこの際、可動部材71は、送出姿勢から確保姿勢に変位して、流下してくる遊技球を1個だけ確保可能な状態となる。該確保姿勢は、所定時間としての例えば8秒間に亘って維持され、当該時間の経過後は、再度送出姿勢に復帰する。可動部材71は、送出姿勢

20

への該復帰作動によって、確保していた遊技球を振分回転体85に向けて送出する。なお、可動部材71が送出姿勢から確保姿勢に変位して1個の遊技球を確保した後、カウントスイッチ70bで検出され流下してきた全ての遊技球は、当該確保姿勢によって第1排出SW97の方向に向けて誘導される。また、可動部材71が上記復帰作動によって送出姿勢となっても、同様にカウントスイッチ70bで検出され流下してきた遊技球の全てが、当該確保姿勢によって第1排出SW97の方向に向けて誘導される。このように、1回の特定のラウンド毎に、1個の遊技球が、可動部材71によって振分回転体85に向けて送出されるようになっている。このように、特定のラウンドでは、振分回転体85に向けて遊技球が送出されると、該遊技球について、確変口72又は第2排出SW98の何れかへの振り分けが行われる。

30

本実施形態の大当り遊技は、概ね上述したような内容にて実行されるものである。

【0032】

続いて、図2に本実施形態におけるパチンコ機の電気配線を示すブロック図を示し説明する。図2には煩雑になる電源の供給システムに関する記載は行わないが、電源が必要な制御装置若しくはアクチュエータ類には、電源装置（図示せず）から直接的又は間接的に電源が供給される構成となっている。

【0033】

主制御装置50の入力端には、遊技盤中継端子板62を介して第1始動口31に入球した遊技球を検出する第1特図始動スイッチ31aと、第2始動口32である普通電動役物40に入球した遊技球を検出する第2特図始動スイッチ32aと、普通図柄作動ゲート42及び43に入球した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ42a及び43aと、大入賞口70に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ70bと、大入賞口70内に配置された確変口72に入球した遊技球を検出する確変口検出スイッチ72aと、一般入賞口35aに入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ35bとが接続されている。

40

【0034】

さらに、主制御装置50の入力端には、大入賞口70に入球した遊技球のうち、可動部材71によって振分回転体85に向けて振り分けられなかった遊技球を検出する第1排出スイッチ97と、振分回転体85によって確変口72に向けて振り分けられなかった遊技球を検出する第2排出スイッチ98とが、接続されている。

【0035】

50

また、裏配線中継端子板を介して前面枠が閉鎖していることを検出する前面枠閉鎖スイッチと、意匠枠が閉鎖していることを検出する意匠枠閉鎖スイッチと、が接続されている。なお、主制御装置 50 の入力端に接続された各種入賞検出スイッチ（第 1 特図始動スイッチ 31 a、第 2 特図始動スイッチ 32 a、普通図柄作動スイッチ 42 a、第 2 カウントスイッチ 33 b、第 1 カウントスイッチ 70 b、確変口スイッチ 72 a、一般入賞口スイッチ 35 b、第 1 排出スイッチ 97 及び第 2 排出スイッチ 98）は、電波（電磁波）ゴトに有効（遊技球検出状態時のみ電波の影響を受ける）なスイッチとしてノーマルクローズタイプ（NC タイプ）の近接スイッチ（遊技球通過孔を備えた形状）を用いている。

【0036】

主制御装置 50 の出力端には、遊技盤中継端子板 62 を介して、大入賞口 70 の開閉部材 73 を駆動する大入賞口ソレノイド 70 c と、大入賞口 70 内の可動部材 71 を駆動する可動部材ソレノイド 71 c と、普通電動役物 40 の羽根部材を駆動する普通電役ソレノイド 42 c とが接続されており、図柄表示装置中継端子板 64 を介して第 1 特別図柄を表示する第 1 特図表示装置 29 と、第 1 特別図柄の保留記憶数を表示する第 1 特図保留数表示装置 29 a と、第 2 特別図柄を表示する第 2 特図表示装置 30 と、第 2 特別図柄の保留記憶数を表示する第 2 特図保留数表示装置 30 a と、普通図柄を表示する普図表示装置 41 と、普通図柄の保留記憶数を表示する普図保留数表示装置 41 a とが接続されており、裏配線中継端子板及び外部接続端子板を介して図示しないホールコンピュータと、が接続されている。

【0037】

さらに、図示しないが、主制御装置 50 の出力端には、遊技盤中継端子板 62 を介して、振分回転体 85 の回転駆動に係る駆動手段としての振分回転体モータが接続されている。

【0038】

主制御装置 50 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、入力される各種検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種コマンド等を生成し、払出制御装置 51 及びサブ統合制御装置 53 に出力する。ここで、主制御装置 50 と払出制御装置 51 とは双方向通信回路として構成され、主制御装置 50 とサブ統合制御装置 53 とは主制御装置 50 からサブ統合制御装置 53 への一方向通信回路として構成されている。

主制御装置 50 は、本実施形態のパチンコ機の遊技を統括制御する主制御手段である。

【0039】

払出制御装置 51 の入力端には、裏配線中継端子板を介して球タンク又はタンクレール内の遊技球が不足していることを検出する球切れスイッチと、裏配線中継端子板及び払出中継端子板 66 を介して払い出した遊技球を検出する払出スイッチと、各種端子板を介することなく下皿への経路に遊技球が多数あることを検出する満杯スイッチとが接続されている。払出制御装置 51 の出力端には、裏配線中継端子板及び払出中継端子板 66 を介して遊技球を上皿へと払い出す払出モータが接続されている。

【0040】

払出制御装置 51 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、入力される各種検出信号ならびに主制御装置 50 から入力されるコマンドに基づいて遊技球の払い出しに関わる各種コマンド等を生成し、主制御装置 50 及び発射制御装置 52 に出力する。ここで、払出制御装置 51 と主制御装置 50 とは双方向通信回路として構成され、払出制御装置 51 と発射制御装置 52 とは払出制御装置 51 から発射制御装置 52 への一方向通信回路として構成されている。

【0041】

また、払出制御装置 51 は、外部接続端子板を介して賞球に関する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 52 に対して発射停止信号を送信する。発射制御装置 52 は発射モータを制御して、遊技球を遊技領域 26 に発射させる。なお、発射制

10

20

30

40

50

御装置 5 2 には払出制御装置 5 1 以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチからのタッチ信号、発射停止スイッチから発射停止スイッチ信号が入力される。

【0042】

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に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 5 2 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。

【0043】

サブ統合制御装置 5 3 の入力端には、遊技者により操作可能な遊技スイッチ 1 4 a が接続されている。サブ統合制御装置 5 3 の出力端には、図示しない意匠枠及び遊技盤 8 に備えられる各種 LED・ランプ 3 7 と、前面枠及びスピーカユニットに備えられるスピーカ 1 0 と、が接続されている。尚、サブ統合制御装置 5 3 と主制御装置 5 0 とは主制御装置 5 0 からサブ統合制御装置 5 3 への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 5 3 と演出図柄制御装置 5 4 a とはサブ統合制御装置 5 3 から演出図柄制御装置 5 4 a への一方向通信回路として構成されている。

【0044】

サブ統合制御装置 5 3 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 1 4 a の入力ならびに主制御装置 5 0 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、演出図柄ユニット 5 4 の演出図柄制御装置 5 4 a に出力する。

【0045】

また、サブ統合制御装置 5 3 には、音量を調節する音量調節スイッチ 1 0 a が備えられ、音量調節スイッチ 1 0 a の状態（位置）を検出し、その検出結果とスピーカ 1 0 へ送信する内容を判断し、スピーカ 1 0 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。

【0046】

演出図柄制御装置 5 4 a は、サブ統合制御装置 5 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 5 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 5 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 5 4 b を制御して、疑似図柄等の演出画像を窓部 2 8 a に表示させる。

【0047】

[大入賞口装置 8 0 の構成について]

次に、主に図 3 及び図 4 を参照して、本発明の要部である大入賞口装置 8 0 の構成について説明する。図 3 は、大入賞口装置 8 0 の概略斜視図であり、図 4 は、大入賞口装置 8 0 が具備する振分回転体 8 5 の構成を説明する概略正面図及び概略側面図である。

大入賞口装置 8 0 は、開閉部材 7 3 が図示傾倒姿勢となることで開口が形成される大入賞口 7 0 と、該大入賞口 7 0 に入球した遊技球に対して第 1 の振り分けを行う可動部材 7 1 と、該可動部材 7 1 により第 1 の振り分けが行われた結果、遊技球を第 1 排出 SW 9 7 へ誘導する第 1 排出通路 7 6 と、可動部材 7 1 により第 1 の振り分けが行われた結果、遊技球を振分回転体 8 5 に向けて誘導する第 1 通路 7 7 と、該第 1 通路 7 7 により誘導された遊技球に対して第 2 の振り分けを行う振分回転体 8 5 と、該振分回転体 8 5 により第 2 の振り分けが行われた結果、遊技球を第 2 排出 SW 9 8 に向けて誘導する第 2 排出通路 9 1 と、振分回転体 8 5 により第 2 の振り分けが行われた結果、遊技球を確変口 7 2 及び確変口検出 SW 7 2 a に向けて誘導する第 2 通路 9 2 と、振分回転体 8 5 により第 2 の振り分けが行われた結果、確変口検出 SW 7 2 a（確変口 7 2）及び第 2 排出 SW 9 8 の何れにも振り分けられなかった遊技球を、第 1 通路 7 7 に向けて合流させるように誘導するリトライ通路 9 5 と、を備える。

【0048】

上述した各構成について更に詳述する。

開閉部材 73 は、上述したように液晶枠飾り 28 の右上部且つ前方に、起立姿勢と右（時計回り）方向への傾倒姿勢に回動変位可能に枢設され、大当たり遊技状態となると、大入賞口ソレノイド 70c が駆動することで、大入賞口 70 を閉塞する起立姿勢から、開放する傾倒姿勢に変位する。開閉部材 73 は、傾倒姿勢となることで、液晶枠飾り 28 の右側の遊技領域 26 に進出し、該遊技領域 26 を流下する遊技球を大入賞口 70 に誘導可能に構成されている。

【0049】

大入賞口装置 80 は、開閉部材 73 に誘導されて大入賞口 70 に入球した遊技球を、後方に誘導するカウント SW 誘導通路 74 を備える。カウント SW 誘導通路 74 は、前後方向に配置されて、遊技球が後方に向けて転動可能な略角パイプ状に形成されると共に、後端底部が下方に向けて開口されて、遊技球が落下可能に構成されている。

カウント SW 誘導通路 74 の直下には、大入賞口 70 に入賞した遊技球の通過を検出するためのカウント SW 70b が配置されている。カウント SW 70b の検出孔は、カウント SW 誘導通路 74 の前記開口と連通して配置されている。

【0050】

カウント SW 70b の直下には、内部に可動部材 71 を備えた振分室 75 が設けられている。

振分室 75 は、前方視略逆 Y 字状（図 5 参照）に形成されると共に、上部はカウント SW 70b の検出孔に連通して開口されてなる。詳述すると、該開口から直下方向に向けて第 1 流路 75a が略垂直に形成され、カウント SW 70b の検出孔を通過した遊技球を可動部材 71 に誘導可能となっている。第 1 流路 75a は、可動部材 71 が配置される下流端において、右斜め下方に向けて形成される第 2 流路 75b と、左斜め下方に向けて形成される第 3 流路 75c とに連通してなる。第 3 流路 75c は、常時、可動部材 71 によって閉塞されており、可動部材 71 が確保姿勢にて確保し、送出姿勢に変位することで送出される遊技球のみが流下可能となっている。また、第 2 流路 75b は、可動部材 71 が送出姿勢にあるとき、また確保姿勢にて遊技球を確保しているときに、第 1 流路 75a により誘導されて落下してきた全ての遊技球が流下するようになっている。これら第 2 流路 75b 及び第 3 流路 75c は共に、一旦後方に向けて流路が延設され、その終端部にて下方に向け遊技球を落下可能な開口が形成されてなる。該開口までが、振分室 75 の構成要素となっている。

なお、本実施形態の、第 1 流路 75a は、可動部材 71 が確保姿勢にある場合、可動部材 71 に確保された遊技球を 1 個目としたときに、上方のカウント SW 70b まで、およそ 4 個の遊技球が縦に並ぶ高さに形成されている。

【0051】

可動部材 71 は、上述したように、断面略半円形状（換言すれば樋状）に形成されて、後端部が可動部材ソレノイド 71c と連結して回動自在に枢設されることで、確保姿勢又は送出姿勢に変位可能となっている。

可動部材 71 は、樋状の内面部が上方に向かって位置する確保姿勢（図 3 及び図 5（a）参照）にあるときに遊技球を 1 個だけ確保可能である。また、該確保姿勢にて遊技球を 1 個確保した状態では、第 1 流路 75a を落下してきた遊技球を第 2 流路 75b に誘導する。

また、樋状の内面部が第 3 流路 75c の下流方向に向かって位置する、換言すれば、樋状の外面部が第 3 流路 75c の上流開口を閉塞する送出姿勢にあるとき、可動部材 71 は確保した遊技球を第 3 流路 75c に向けて送出可能であり、且つ、第 1 流路 75a を落下してきた遊技球が第 3 流路 75c に流入することを阻害し、該阻害された遊技球を第 2 流路 75b に誘導することが可能となっている。

【0052】

なお、本実施形態の可動部材 71 は、通常時は送出姿勢を維持しており、可動部材ソレノイド 71c の駆動時に確保姿勢に変位し、該確保姿勢を所定時間（例えば、8 秒間）経過するまで維持した後、再度、送出姿勢に復帰するものである。

このように、可動部材 7 1 が送出姿勢と確保姿勢に変位することで、第 1 の振り分けを実行可能に構成されている。

【0053】

第 2 流路 7 5 b の下流端には、第 1 排出通路 7 6 が連通して設けられている。第 1 排出通路 7 6 は、図示右斜め下方に所定長さに亘って下り傾斜した後、僅かに下方に向けて垂下し、次いで後方（図 1 に図示したように、遊技盤 8 の内部方向）に向かって延設され更に、下方に向かって垂下した、角パイプ状に形成されている。なお、図 3、図 5 及び図 6 では、一部を図示省略している。

第 1 排出通路 7 6 の上流端部は、第 2 流路 7 5 b の下流端の開口と対向する開口を備え、下流端部は、第 1 排出 SW 9 7 と連通するように構成されている。これにより、上述した可動部材 7 1 による第 1 の振り分けにて、第 2 流路 7 5 b に誘導された遊技球は、第 2 流路 7 5 b を介して、第 1 排出 SW 9 7 に誘導される。

10

【0054】

第 3 流路 7 5 c の下流端には、第 1 通路 7 7 が連通して設けられている。第 1 通路 7 7 は、図示左斜め下方に下り傾斜した角パイプ状に形成されている。

第 1 通路 7 7 の上流端部は、第 3 流路 7 5 c の下流端の開口と対向する開口を備え、下流端部は、振分回転体 8 5 の右上側面部に対向して開口されており、第 1 通路 7 7 の傾斜に従って流下する遊技球が、振分回転体 8 5 の側面部の右上位置に到達可能となっている。また、角パイプ状に形成された第 1 通路 7 7 の上面部（天井部）には、上方に向かって開口されてなるリトライ通路連通口 7 7 a（図 6 参照）が開設されている。

20

【0055】

図 4（a）に示すように、振分回転体 8 5 は、前後方向に回転軸を備えた略円柱状に形成され、側面部には遊技球を保持可能な 3 種類の凹部、すなわち、リトライ通路誘導凹部 8 6、確変口誘導凹部 8 7、及び排出口誘導凹部 8 8 が、反時計方向に当該順番で連続して各々 4 個ずつ形成されている。より詳しくは、これらの各凹部は、振分回転体 8 5 の側面部に、割出角度が 30 度となる位置に均等に配置されている。

【0056】

各凹部の構成について、図 4（b）～（c）を参照して説明する。図 4（b）～（c）は、各凹部を図 4（a）の A 矢視、B 矢視、及び C 矢視した状態を示す矢視拡大図である。なお、当該図では、図示左方向が前方すなわち遊技者側の方向として示している。

30

先ず、図 4（b）に示す A 矢視拡大図は、リトライ通路誘導凹部 8 6 の構成を示している。リトライ通路誘導凹部 8 6 は、振分回転体 8 5 の側面部から回転中心方向に向かって遊技球を保持可能に凹設されてなる。さらに、リトライ通路誘導凹部 8 6 は、後端部にはリトライ通路誘導壁部 8 6 a が設けられ、前端部は前方に向かって開口されてなる。さらに、リトライ通路誘導凹部 8 6 は、図示矢印のように後端部から前端部に向かうにしたがって、凹部の深さが深く、すなわち凹部の底位置が回転中心に近くなるよう形成される。リトライ通路誘導凹部 8 6 が、このように構成されることで、保持された遊技球は、後方に送出されることがない。また、振分回転体 8 5 が回転して、遊技球を保持したリトライ通路誘導凹部 8 6 が振分回転体 8 5 の上部に位置したとき、保持された遊技球は、底部の傾斜にしたがって前方に転動して、後述するリトライ通路 9 5 に送出される。

40

【0057】

次に、図 4（c）に示す B 矢視拡大図は、確変口誘導凹部 8 7 の構成を示している。確変口誘導凹部 8 7 は、振分回転体 8 5 の側面部から回転中心方向に向かって遊技球を保持可能に凹設されてなる。さらに、確変口誘導凹部 8 7 は、前端部には確変口誘導壁部 8 7 a が設けられ、後端部には確変口誘導壁部 8 7 b が設けられてなる。確変口誘導凹部 8 7 が、このように構成されることで、保持された遊技球は、前方にも後方にも送出されることがない。また、振分回転体 8 5 が回転して、遊技球を保持した確変口誘導凹部 8 7 が振分回転体 8 5 の下部に位置したとき、保持された遊技球は、確変口誘導凹部 8 7 の開口方向すなわち回転中心から延びる放射状線方向（本実施形態では後述する左斜め下方向）に向けて転動して、後述する第 2 通路 9 2 に送出される。

50

【0058】

次に、図4（d）に示すC矢視拡大図は、排出口誘導凹部88の構成を示している。排出口誘導凹部88は、振分回転体85の側面部から回転中心方向に向かって遊技球を保持可能に凹設されてなる。さらに、排出口誘導凹部88は、前端部には排出口誘導壁部88aが設けられ、後端部は後方に向かって開口されてなる。さらに、排出口誘導凹部88は、図示矢印のように前端部から後端部に向かうにしたがって、凹部の深さが深く、すなわち凹部の底位置が回転中心に近くなるよう形成される。排出口誘導凹部88が、このように構成されることで、保持された遊技球は、前方に送出されることがない。また、振分回転体85が回転して、遊技球を保持した排出口誘導凹部88が振分回転体85の上部に位置したとき、保持された遊技球は、底部の傾斜にしたがって後方に転動して、後述する第2排出通路91に送出される。

10

【0059】

上述したような各種凹部を備えた振分回転体85は、前後方向に設けられた回転軸が、上記振分回転体モータと連結しており、該振分回転体モータが回転駆動することにより、反時計方向に回転駆動するよう構成されている。さらに、本実施形態の振分回転体モータは、パチンコ機への電源投入により回転駆動を開始し、電源断により停止するよう構成されていることで、振分回転体85は、電源投入中は、常時、一定速度で、反時計方向への回転駆動を継続する。

【0060】

振分回転体85の外周には、つまり前面、後面及び側面に近接した位置には、振分回転体85を被覆すると共に、透過部材により形成された振分回転体カバー81が設けられている。振分回転体カバー81は、振分回転体85の上述した各凹部から遊技球が予定しない位置にて零れ落ちることを防止する。

20

振分回転体カバー81の後面上部には、排出口誘導凹部88に対向すると共に後述する第2排出通路91の上流端部の開口と連通する開口が後方に向かって開設されている。

また、振分回転体カバー81の側面の左下部には、確変口誘導凹部87に対向すると共に後述する第2通路92の上流端部の開口と連通する開口が左斜め下方に向かって開設されている。

さらに、振分回転体カバー81の前面上部には、リトライ通路誘導凹部86に対向すると共に後述するリトライ通路95の上流端部の開口と連通する開口が前方に向かって開設されている。

30

【0061】

振分回転体カバー81の後方には、第2排出通路91が、右斜め下方に向かって所定長さに亘り下り傾斜した後、直下方向に垂下した、角パイプ状に形成されている。図3、図5及び図6では図示省略しているが、第2排出通路91の下流端部は、液晶枠飾り28のステージ部から下方且つ内部に埋設され（図1参照）、第2排出SW98と連通している。また、第2排出通路91の上流端部は、振分回転体カバー81の後面上部に開設された開口と連通する開口が前方に向かって開設されている。

【0062】

振分回転体カバー81の側面の左下部には、第2通路92が、左斜め下方に向かって所定長さに亘り下り傾斜した後、直下方向に垂下した、角パイプ状に形成されている。図3、図5及び図6では図示省略しているが、第2通路92の下流端部は、液晶枠飾り28のステージ部から下方且つ内部に埋設され（図1参照）、確変口72および確変口検出SW72aと連通している。また、第2通路92の上流端部は、振分回転体カバー81の側面の左下部に開設された開口と連通する開口が右斜め上方向に向かって開設されている。

40

【0063】

振分回転体カバー81の前面上部には、リトライ通路95が、右斜め下方に向かって所定長さに亘り下り傾斜した後、クランク状に後方に向かって屈曲し、さらに右斜め下方に向かって延設された、角パイプ状に形成されている。リトライ通路95の上流端部には、振分回転体カバー81の前面上部の開口と連通する開口が後方に向かって開設され、下流

50

端部には、上述した、第1通路77の上面部（天井部）のリトライ通路連通口77a（図6参照）と連通する開口が下方に向かって開設されている。

【0064】

上述したように、振分回転体85は、第1通路77を流下してきた遊技球を、確変口誘導凹部87、排出口誘導凹部88及びリトライ通路誘導凹部86の何れかに保持し、確変口72に連通した第2通路92、第2排出SW98に連通した第2排出通路91、及び第1通路に連通したリトライ通路95の何れかに振り分ける、第2の振り分けを実行可能に構成されている。

【0065】

〔大入賞口装置80の作用について〕

10

次に、以上説明したように構成される大入賞口装置80の、特定のラウンドにおける作用について、図5および図6を参照して説明する。

図5（a）に示すように、大当り遊技状態の特定のラウンドとなると、大入賞口装置80の開閉部材73が起立姿勢から傾倒姿勢に変位して、大入賞口70を開放する。本実施形態では、開閉部材73が開放変位すると、可動部材71は送出姿勢から確保姿勢に変位する。

遊技領域26を流下する遊技球B1は、開閉部材73により誘導されて大入賞口70に入球すると、カウントSW誘導通路74を後方に向かって流下した後、後端部の開口から下方のカウントSW70bに落下して検出される。

なお、開閉部材73は、カウントSW70bの検出数が9個に到達するか、または開放時間が28秒に到達するか、の何れか早く成立した場合を契機として、傾倒姿勢から起立姿勢に復帰して、大入賞口70を閉鎖する。

20

【0066】

カウントSW70bに検出された遊技球B1は、振分室75の第1流路75aを流下して、確保姿勢を維持している可動部材71に1個、受け止められ確保される。

可動部材71が遊技球B1を保持して確保姿勢を維持している所定時間（例えば8秒間）の間に、続いて遊技球B2が入賞してきた場合、該遊技球B2は、可動部材71に保持されずに第2流路75bを介して第1排出通路76を流下し、第1排出SW97にて検出され、パチンコ機内部に取り込まれる。

【0067】

30

図5（b）に示すように、可動部材71が確保姿勢を維持する所定時間（例えば8秒間）が経過すると、可動部材71は確保姿勢から送出姿勢に復帰する。送出姿勢に復帰することで、保持されていた遊技球B1は、第3流路75cに送出され、該第3流路75cを介して第1通路77を流下して振分回転体85の側面右上部にまで到達する。

【0068】

このように、可動部材71は、カウントSW70bに検出された遊技球の内の1個を第1通路77へ振り分け、該1個以外の遊技球は第1排出通路76に振り分ける。

【0069】

振分回転体85が図示反時計方向に回転すると、リトライ通路誘導凹部86、排出口誘導凹部88、及び確変口誘導凹部87の順番で、第1通路77の下流端の開口に対向する位置に、これらの各凹部に係る下方からの進出と上方への退避が、反復継続して実行される。

40

【0070】

振分回転体85の側面右上部に到達した遊技球B1が、排出口誘導凹部88に保持されると、振分回転体85の反時計方向への回転に伴い、該遊技球B1を保持した排出口誘導凹部88は、左上方に変位する。排出口誘導凹部88が、第2排出通路91の上流端部の開口に対向する位置まで変位すると、保持された遊技球B1は、排出口誘導凹部88の底の後方への下り傾斜に従って、振分回転体カバー81の開口を介して、第2排出通路91を流下し、第2排出SW98にて検出された後、パチンコ機の内部に取り込まれて排出される。

50

【0071】

振分回転体85の側面右上部に到達した遊技球B1が、確変口誘導凹部87に保持されると、振分回転体85の反時計方向への回転に伴い、該遊技球B1を保持した確変口誘導凹部87は、左下方まで変位する。確変口誘導凹部87が、第2通路92の上流端部の開口に対向する位置まで変位すると、保持された遊技球B1は、振分回転体カバー81の開口を介して、第2通路92を流下し、確変口72を通過した後、確変口検出SW72にて検出されて、パチンコ機の内部に取り込まれて排出される。

【0072】

図5(b)に示すように、振分回転体85の側面右上部に到達した遊技球B1が、確変口誘導凹部87又は排出口誘導凹部88に保持されずに、リトライ通路誘導凹部86に保持されると、振分回転体85の反時計方向への回転に伴い、該遊技球B1を保持したリトライ通路誘導凹部86は、左上方に変位する。

10

図6(a)に示すように、リトライ通路誘導凹部86が、リトライ通路95の上流端部の開口に対向する位置まで変位すると、保持された遊技球B1は、リトライ通路誘導凹部86の底部の前方への下り傾斜に従って、振分回転体カバー81の開口を介して、リトライ通路95を流下し、リトライ通路95の下流端部の開口およびリトライ通路連通口77aを介して、第1通路77に流入し、再度、振分回転体85により振り分けられる。

【0073】

すなわち、振分回転体85は、第1通路77を流下してきた遊技球を、確変口72に連通した第2通路92、第2排出通路91、及び第1通路77に連通したリトライ通路95の何れかに振り分ける。

20

また、リトライ通路95に振り分けられた遊技球は、第1通路77に戻されて、再度振分回転体85によって振り分けられる。

【0074】

このように、大入賞口装置80において、大入賞口70に入賞した遊技球は、可動部材71による第1の振り分け、および振分回転体85による第2の振り分けによって、第1排出通路76、第2排出通路91または第2通路92の何れかに振り分けられ、パチンコ機内部に取り込まれる。換言すれば、カウントSW70bにて検出された遊技球が、第1排出SW97、第排出SW98または確変口検出SW72aの何れかに検出されて機内への取り込みが完了した場合、カウントSW70bの検出数と、第1排出SW97、第排出SW98および確変口検出SW72aの検出数の合計は、等しくなる。これが等しくない場合は、大入賞口70の内部に、未だ遊技球が残留していることが想定される。

30

【0075】

以上説明したように、第2排出通路91および第2通路92の何れにも振り分けられなかった遊技球を、第1通路77に誘導して再度、振分回転体85により振り分けさせるリトライ通路95を備えることで、大入賞口70に入賞した遊技球が確変口72に入球するか否かの振り分け判定処理を、瞬時に終わってしまわないようにでき、確変口72に振り分けられるか否かに関して間を持たせ、遊技者の心理を煽ることができるようになっている。

【0076】

40

次に、図7を参照して、主制御装置50が行う始動入賞処理について説明する。

始動入賞処理は、第1始動口31、第2始動口32に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート42、43を遊技球が通過したときに取得する当否乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置50に格納(記憶)するとともに、記憶した乱数が予め設定された値か否かについて、当否判定を実施する以前に確認する処理を行い、第1始動口31及び第2始動口32への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置53に送信する処理となる。以後、第1始動口31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32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、普通図柄作動ゲート42、43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。

50

【0077】

本実施形態においては、普図保留数表示装置41a、第1特図保留数表示装置29a、第2特図保留数表示装置30aによる各々の点灯数の最大個数は4個（最大保留記憶数が4個）となっている。また、それぞれの保留記憶数が0であっても、第1始動口31、第2始動口32に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート42、43を遊技球が通過したときに取得される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に主制御装置50に格納される。

【0078】

始動入賞処理を開始すると、先ず、第1特図始動スイッチ31aが遊技球を検出したか否か判定する(S10)。否定判定なら(S10: no) S45に進み、肯定判定なら(S10: yes)、主制御装置50に格納されている第1保留記憶の数が上限値(=4個)未満か否か判定する(S20)。否定判定なら(S20: no) S45に進み、肯定判定であれば(S20: yes)、抽出した大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、小当たり図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を第1保留記憶として記憶し第1保留記憶数を示す第1保留記憶カウンタに1を加算する(S25)。

10

【0079】

S25に続いては、記憶した第1保留記憶の先読判定を行う(S30)。具体的には、大当たり判定用乱数の値が大当たりを生起する値か否かを確認し、大当たり値なら大当たり図柄の種類を確認する。大当たり判定がハズレなら、リーチ決定用乱数がスーパーリーチとなる値か否かを確認する。スーパーリーチでなければ、リーチとなる値か否かを確認し、変動パターン決定用乱数の値から変動時間を確認する。上述した判定を行うことによって、記憶した乱数値が、遊技者をして期待のもてる特定の値か否かを判定する。

20

【0080】

続いて、S30の判定結果から第1先読判定コマンドを生成してサブ統合制御装置53に送信し(S35)（第1先読判定コマンド送信手段）、S25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53に送信する(S40)。

【0081】

S40の処理、S10、S20の否定判定(S10: no、S20: no)に続いては、第2特図始動スイッチ32aが遊技球を検出したか否か判定する(S45)。否定判定なら(S45: no) S80に進み、肯定判定なら(S45: yes)、主制御装置50に格納されている第2保留記憶の数が上限値(=4個)未満か否か判定する(S55)。否定判定なら(S55: no) S80に進み、肯定判定であれば(S55: yes)、抽出した大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、小当たり図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を第2保留記憶として記憶し第2保留記憶数を示す第2保留記憶カウンタに1を加算する(S60)。

30

【0082】

S60に続いては、記憶した第2保留記憶の先読判定を行う(S65)。具体的には、第1保留記憶と同様に、大当たり判定用乱数の値が大当たりを生起する値か否かを確認し、大当たり値なら大当たり図柄の種類を確認する。大当たり判定がハズレなら、リーチ決定用乱数がスーパーリーチとなる値か否かを確認する。スーパーリーチでなければ、リーチとなる値か否かを確認し、変動パターン決定用乱数の値から変動時間を確認する。上述した判定を行うことによって、記憶した乱数値が、遊技者をして期待のもてる特定の値か否かを判定する。

40

【0083】

続いて、S65の判定結果から第2先読判定コマンドを生成しサブ統合制御装置53に送信し(S70)、S60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53に送信して(S75)、S80に進む。

【0084】

S80では、普通図柄作動スイッチ42a、43aが遊技球を検出したか否か判定する

50

(S 8 0)。否定判定なら (S 8 0 : n o) リターンに抜け、肯定判定なら (S 8 0 : y e s)、主制御装置 5 0 に格納されている普図保留記憶数が上限値 (= 4 個) 未満か否か判定する (S 8 5)。否定判定なら (S 8 5 : n o) リターンに抜け、肯定判定であれば (S 8 5 : y e s)、抽出した当り判定用乱数と当り図柄決定用乱数とを普図保留記憶として記憶し (普図保留記憶手段)、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 9 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 5 3 に送信し (S 9 5) (保留記憶数送信手段)、リターンする。

【0085】

サブ統合制御装置 5 3 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 5 4 b 上で表示する各保留記憶数を変化させる制御を行う。また、本実施形態では、演出図柄表示装置 5 4 b 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。また、普図の先読判定を実施し判定結果をサブ統合制御装置 5 3 に送信する構成も考えられる。これにより、普通電動役物 4 0 のロング開放を期待させる先読予告の実施が可能となる。

【0086】

[特図当否判定処理について]

次に図 8、9、10、11 を用いて主制御装置 5 0 が行う特図当否判定処理を説明する。

この処理は、主制御装置 5 0 が第 1 始動口 3 1 又は第 2 始動口 3 2 への遊技球の入球時に取得した大当り判定用乱数と抽選時 (判定時) の遊技状態 (通常遊技状態か確変状態か) とに応じて大当りを生起させるか否か判定 (特図当否判定手段) し、判定結果が大当りなら、大当り図柄判定用乱数に基づいて複数の大当り図柄の中から確定表示を行う大当り図柄を決定し、決定した大当り図柄に応じて大当り遊技の遊技内容が決定される。

【0087】

図 8 に示す特図当否判定処理を開始すると、主制御装置 5 0 は条件装置が未作動か否か判定する (S 1 0 0)。この判定は大当りフラグに基づいて行われる。大当りフラグとは、特別図柄の抽選で当選した場合 (取得した大当り判定用乱数の値が予め定められた所定の値と一致していた場合) に立つフラグである。S 1 0 0 が肯定判定であれば (S 1 0 0 : y e s)、特別図柄が変動停止中であるか (S 1 0 5)、確定図柄の非表示期間であるか (S 1 1 0) の判定が行われる。

【0088】

S 1 0 5、S 1 1 0 の両方が肯定判定なら (S 1 0 5 : y e s、S 1 1 0 : y e s)、図 9 に進み、第 2 保留記憶があるか否か判定する (S 1 2 0)。肯定判定なら (S 1 2 0 : y e s)、S 1 3 5 に進み、否定判定なら (S 1 2 0 : n o)、第 1 保留記憶があるか否か判定する (S 1 2 5)。否定判定なら (S 1 2 5 : n o)、特別遊技処理に進み、肯定判定なら (S 1 2 5 : y e s)、S 1 3 0 に進む。この S 1 2 0 と S 1 2 5 の判定順により、第 2 保留記憶の当否判定を第 1 保留記憶よりも優先して実施する構成となっている。

【0089】

S 1 2 0 が肯定判定なら (S 1 2 0 : y e s)、S 1 3 5 にて判定する第 2 保留記憶のシフト処理を行い (S 1 3 5)、最も古い第 2 保留記憶を当否判定の対象として、第 2 保留記憶数を示す保留記憶カウンタから 1 を減算し、S 1 4 0 に移行する。また、S 1 2 5 が肯定判定なら (S 1 2 5 : y e s)、S 1 3 0 にて判定する第 1 保留記憶のシフト処理を行い (S 1 3 0)、最も古い第 1 保留記憶を当否判定の対象として、第 1 保留記憶数を示す保留記憶カウンタから 1 を減算し、S 1 4 0 に移行する。

【0090】

S 1 4 0 では、S 1 3 0 又は S 1 3 5 にて 1 を減算した第 1 又は第 2 保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドを、サブ統合制御装置 5 3 に送信する (S 1 4 0)。

【0091】

続く、S145の大当た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たり判定用乱数と予め設定された特図当否判定テーブルとを比較して、大当たり判定用乱数の値が特図当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する（S145）。特図当否判定テーブルは通常確率（低確率1／358、1148）用と高確率用（1／37、6855）の2種類のテーブルが設定してあり、当否判定時の遊技状態が通常確率状態であれば通常確率用の当否判定テーブルを用いて比較し、高確率の確変状態であれば高確率用の当否判定テーブルを用いて比較する。（特図当否判定手段に該当）

特図当否判定テーブルの選択に際し、通常確率状態であるか確変状態であるかの判断は、確変フラグの状態に基づいて行われる。すなわち、確変フラグに1が設定されている場合には、確変状態と判定し、0が設定されている場合には、通常確率状態であると判定する。そして当該判定結果に基づいて、上記通常確率用又は高確率用の何れかの特図当否判定テーブルを選択して、これを参照するものである。

10

【0092】

続いてS145の比較結果が大当たりか否かを判定し（S150）、肯定判定なら（S150：yes）、読み出した大当たり図柄決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し（S155）、S165に移行する。

【0093】

S165では、読み出した大当たり判定用乱数、変動パターン決定用乱数の値によって変動パターン（変動時間）を選択する（S165）。S150が否定判定なら（S150：no）、S145の比較処理で小当たり判定用の当り値と一致していたか否かを判定し（S170）、肯定判定なら（S170：yes）、読み出した小当たり図柄決定用乱数の値に基づいて小当たり図柄を決定し（S175）、読み出した小当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数の値によって変動パターン（変動時間）を決定する（S165）。S170が否定判定なら（S170：no）、ハズレ図柄を決定し（S180）、読み出したリーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数の値によって変動パターン（変動時間）を決定する（S165）。

20

【0094】

S165にて実行される変動パターンの決定は、変動パターンテーブルを参照して行われる。変動パターンテーブルは通常遊技時に参照される通常用変動パターンテーブルと、時短時に参照される時短用変動パターンテーブルを備える。S165では、時短フラグの設定値が1であるか否かの判定処理が行われ、肯定判定すなわち1が設定されているなら時短用変動パターンテーブルが選択されてこれを参照し、否定判定であればすなわち0であるなら通常用変動パターンが選択されてこれを参照する。

30

なお、時短フラグとは、主制御装置50にて記憶される値である。本実施形態では、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50が判断するための値である。そして、時短状態では、普通図柄、第1及び第2特別図柄の変動時間が短縮されるとともに、開放延長機能が作動し普通電動役物40の作動回数が増加するとともに作動時間が通常状態よりも延長される。

40

【0095】

S165の処理に続いては、上述の抽選結果を示すデータ（大当たり図柄の種類、小当たりの有無、ハズレの種類（リーチの有無）、変動時間等）を含んだ変動指示コマンドをサブ統合制御装置53に出力するとともに、第1特図表示装置29又は第2特図表示装置30において特別図柄を変動表示させる処理を行い（S185）、特別遊技処理に移行する。従って、サブ統合制御装置53は変動指示コマンドにより、大当たり図柄の種類、ハズレ図柄、リーチの有無、変動時間を把握することができる。

【0096】

図8の処理に戻り、S105が否定判定（S105：no）、即ち特別図柄が変動中なら、図10のフローチャートに進み、特図の変動時間（S165で選択した変動パターン

50

に基づく)が経過したか否かを判定し(S200)、否定判定なら(S200: no)特別遊技処理に進み、肯定判定なら(S200: yes)、図柄停止コマンドをサブ統合制御装置53に出力するとともに、第1特図表示装置29又は第2特図表示装置30を制御してS155、S175又はS180で決定した図柄を確定表示させる(S205)。図柄停止コマンドを受信したサブ統合制御装置53は演出図柄制御装置54aに予め決めておいた擬似(演出)図柄を確定表示させる指示信号を出力し、演出図柄制御装置54aは、その信号により演出図柄表示装置54bを制御して擬似(演出)図柄を確定表示させる。これにより、特別図柄と擬似(演出)図柄の変動の開始と終了が同じタイミングになる(同期する)。

【0097】

10

S205の処理に続いては、確定表示した特別図柄が大当りを示すか否かを判定し(S210)、肯定判定なら(S210: yes)、確定図柄表示設定処理(確定図柄で表示させておく時間の設定)を行い(S215)、S220に処理を移行する。

【0098】

次に、大当りフラグを立てる条件装置作動開始処理を行い(S220)、確変フラグが1か否か(現在が確変状態であるか否か)を判定する(S225)。S225が肯定判定なら(S225: yes)、確変フラグと時短フラグに0を設定し(S230)特別遊技処理に進む。S225が否定判定なら(S225: no)、時短フラグが1であるか否かを判定し(S235)、否定判定なら(S235: no)特別遊技処理に進み、肯定判定なら(S235: yes)時短フラグに0を設定して(S240)特別遊技処理に進む。

20

【0099】

尚、本実施形態では遊技状態が確変状態であれば必ず時短状態でもあるため、S225の判定が肯定判定なら大当り遊技中は確変機能と時短機能を停止する必要があるため、確変フラグと時短フラグの両方を落す(0をセットする)構成になっている。また、本実施形態では時短フラグが立つことで開放延長機能も作動し、時短フラグが落ちると開放延長機能も終了する構成となっている。従って、S230及びS240の処理で開放延長機能も終了する。

【0100】

S210が否定判定(S210: no)、即ち確定表示した特別図柄が大当りを示さない場合、確定図柄表示設定処理(確定図柄の表示時間設定)を行い(S245)、確変フラグが1か否かを判定する(S250)。S250が肯定判定なら(S250: yes)、確変カウンタから-1するデクリメント処理を行い(S255)、確変カウンタの値が0か否かを判定する(S260)。S260が否定判定なら(S260: no)S290に進み、肯定判定なら(S260: yes)、確変フラグと時短フラグの両方に0を設定して(S265)S290に進む。

30

【0101】

S250が否定判定なら(S250: no)、時短フラグが1であるか否かを判定し(S270)、肯定判定なら(S270: yes)時短カウンタから-1するデクリメント処理を行い(S275)、時短カウンタの値が0か否かを判定する(S280)。S280が否定判定なら(S280: no)S290に進み、肯定判定なら(S280: yes)、時短フラグに0を設定して(S285)S290に進む。

40

【0102】

S290では確定表示された特別図柄が小当り図柄か否かを判定し(S290)、否定判定なら(S290: no)特別遊技処理に進み、肯定判定なら(S290: yes)、小当り遊技開始処理を行ない(S295)特別遊技処理に進む。

【0103】

図8に戻り、S110が否定判定(S110: no)、即ち特別図柄が確定表示中なら、図11に進みS215又はS245で設定された確定図柄表示時間が終了したか否かを判定する(S300)。否定判定なら(S300: no)特別遊技処理に進み、肯定判定なら(S300: yes)、第1特図表示装置29又は第2特図表示装置30を制御して

50

特別図柄の確定表示を終了させ、サブ統合制御装置 53 に指示信号を送信して疑似（演出）図柄の確定表示を終了させる確定図柄表示終了処理を行い（S305）特別遊技処理に進む。

【0104】

[出入監視処理について]

次に、本実施形態の出入監視処理について図13を参照して説明する。図13は、主制御装置 50 が実行する出入監視処理を示すフローチャートである。

先ず、図示及び詳細な説明を省略するが、主制御装置 50 は、2ms 周期のタイマ割り込み処理として起動されるメインルーチンを実行するものである。該メインルーチンでは、初期値乱数、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、当り決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等の各種乱数の更新処理、当否判定処理（上述した特図当否判定処理を含む）、大当たり遊技処理（後述する特別遊技処理を含む）、不正監視処理、および各出力処理等を実行する。さらに、上記当否判定処理に先立って、例えば大入賞口 70 のカウント SW70b への入賞検出を確認する入賞確認処理が実行される。該入賞検出処理では、入賞口だけではなく、各種検出 SW の検出結果も確認される。例えば、本実施形態の確変口検出 SW72a、第1排出 SW97、および第2排出 SW98 等の検出結果も確認される。そして、当該検出結果に基づいて、入賞確認処理の 1 サブルーチンとして、本実施形態の出入監視処理は、設けられている。

【0105】

出入監視処理は、大入賞口 70 に入賞すなわちカウント SW70b にて検出された遊技球が、確変口検出 SW72a、第1排出 SW97、或いは第2排出 SW98 の何れかにて検出されて、大入賞口装置 80 から確実に排出されて機内に取り込まれたか否か、換言すれば大入賞口装置 80 内に遊技球が残留していないか否か、を監視するための処理である。

主制御装置 50 は、出入監視処理を開始すると、S900において、カウント SW70b の検出が発生したか否かの判定処理を実行し（S900）、肯定判定であれば（S900：yes）、S902に処理を移行し、否定判定であれば（S900：no）、S905に処理を移行する。

主制御装置 50 は、S902において、出入カウンタに1加算する処理を行い、S905に処理を移行する。

出入カウンタは、カウント SW70b の検出により1加算され、確変口検出 SW72a、第1排出 SW97、或いは第2排出 SW98 の何れかにて検出されることで1減算されるカウンタである。換言すれば、出入カウンタは、確変口を備えた大入賞口に係る遊技球の出入に応じてカウント値が増加或いは減少するカウンタであって、プラスマイナス0であるときには、カウント値が0となるカウンタである。故に、大入賞口 70 に入賞した遊技球が大入賞口装置 80 から排出された状態、つまり内部に残留球が無い状態であれば、カウント値は0となり、残留球が有る場合には、球数に対応したカウント値がカウントされる。

【0106】

主制御装置 50 は、S905において、第1排出 SW97、又は第2排出 SW98 の検出が発生したか否かの判定処理を実行し（S905）、肯定判定であれば（S905：yes）、S907に処理を移行し、否定判定であれば（S905：no）、S910に処理を移行する。

主制御装置 50 は、S907において、出入カウンタから1減算する処理を行い、S910に処理を移行する。

【0107】

主制御装置 50 は、S910において、確変口検出 SW72a の検出が発生したか否かの判定処理を実行し（S910）、肯定判定であれば（S910：yes）、S912に処理を移行し、否定判定であれば（S910：no）、本処理を終了する。

主制御装置 50 は、S912において、確変口入球フラグに1を設定し、S915に処

10

20

30

40

50

理を移行する。

確変口入球フラグは、1が設定されていることによって、確変口72に遊技球が入球したことを示唆するフラグである。

主制御装置50は、S915において、出入カウンタから1減算する処理を行い、本処理を終了する。

【0108】

[エラー報知処理について]

次に、本実施形態のエラー報知処理について、図14を参照して説明する。図14は、主制御装置50が実行するエラー報知処理を示すフローチャートである。

なお、エラー報知処理は、特定のラウンドが終了した後に大入賞口装置80内に残留球が有ることにより実行する各種エラー報知の開始又は終了を行う処理である。

主制御装置50は、エラー報知処理を開始すると、S940において、大当たり中断フラグが0か否かの判定処理を実行し(S940)、肯定判定であれば(S940:yes)、S950に処理を移行し、否定判定であれば(S940:no)、S942に処理を移行する。

「大当たり中断フラグ」は、1が設定されていることにより、大当たり遊技中のラウンド間インターバル時間が終了して次のラウンドを開始する際、先の特定のラウンド中に大入賞口70に入賞した遊技球が未だ残留していて帰趨が判明していないため、次のラウンドの実行開始を待機して大当たり遊技を中断中である旨を示唆するフラグである。残留球の有無は、出入カウンタのカウント値に基づいて判定し、0であれば残留がなく、0でなければカウント値に対応した数の遊技球が残留していると判定される。

【0109】

主制御装置50は、S942において、出入カウンタが0か否かの判定処理を実行し(S942)、肯定判定であれば(S942:yes)、S945に処理を移行し、否定判定であれば(S942:no)、S950に処理を移行する。

次いで、主制御装置50は、S945において、大当たり中断エラー報知終了処理を実行し(S945)、続いて、S947において、大当たり中断フラグに0を設定し(S945)、S950に処理を移行する。

S945の大当たり中断エラー報知終了処理では、主制御装置50は、サブ統合制御装置53に大当たり中断エラー報知終了指示コマンドを送信する。

【0110】

主制御装置50は、S950において、終了インターバル待機フラグが0か否かの判定処理を実行し(S950)、肯定判定であれば(S950:yes)、本処理を終了し、否定判定であれば(S950:no)、S952に処理を移行する。

「終了インターバル待機フラグ」は、1が設定されていることにより、最終の16ラウンドが終了して終了インターバル(大当たり終了演出)を開始する際、先の特定のラウンド中に大入賞口70に入賞した遊技球が未だ残留していて帰趨が判明していないため、終了インターバルの実行開始を待機中である旨を示唆するフラグである。残留球の有無は、出入カウンタのカウント値に基づいて判定し、0であれば残留がなく、0でなければカウント値に対応した数の遊技球が残留していると判定される。

【0111】

主制御装置50は、S952において、終了インターバル待機時間が終了したか否かの判定処理を実行し(S952)、肯定判定であれば(S952:yes)、S955に処理を移行し、否定判定であれば(S952:no)、S957に処理を移行する。

「終了インターバル待機時間」は、終了インターバル待機エラー報知の実行可否を決定するための基準となる時間であって、終了インターバル待機フラグに1が設定されると計時が開始され、該終了インターバル待機時間が終了するまでに残留球の帰趨が判明すれば、すなわち出入カウンタのカウント値が0になれば、終了インターバル待機エラー報知は実行せず、一方、終了インターバル待機時間が終了時に出入カウンタのカウント値が0になっていなければ、終了インターバル待機エラー報知を実行するものである。

【0112】

主制御装置50は、S955において、終了インターバル待機エラー報知開始処理を実行し、S957に処理を移行する。

S955の終了インターバル待機エラー報知開始処理では、主制御装置50は、サブ統合制御装置53に終了インターバル待機エラー報知開始処理開始指示コマンドを送信する。

主制御装置50は、S957において、出入カウンタが0か否かの判定処理を実行し（S957）、肯定判定であれば（S957：yes）、S960に処理を移行し、否定判定であれば（S957：no）、本処理を終了する。

主制御装置50は、S960において、終了インターバル待機フラグに0を設定し、本処理を終了する。

10

【0113】

[特別遊技処理について]

次に主制御装置50が実行する特別遊技処理について、図15乃至図19を参照して説明する。また、当該制御処理に基づくパチンコ機の動作を、図20乃至図22のタイミングチャートを参照して併せて説明する。

特別遊技処理は、小当り遊技および大当り遊技の進行を制御する処理であって、主制御装置50が実行する処理である。

なお、本実施形態の特別遊技処理は、大入賞口70を5ラウンド、10ラウンド、及び15ラウンドの3回の特定のラウンドにて開放する大当り遊技を行うための制御処理である。

20

図15に示すように特別遊技処理を開始すると、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する（S310）。S310が肯定判定なら（S310：yes）、小当り遊技として大入賞口70が作動中か否かを判定する（S315）。S315が否定判定なら（S315：no）リターンし、肯定判定なら（S315：yes）、小当り開始演出中であるか否かを判定し（S320）、肯定判定なら（S320：yes）、小当り開始演出の終了時間か否かを判定し（S325）、否定判定なら（S325：no）、リターンし、肯定判定なら（S325：yes）、小当り遊技として大入賞口70を開放する大入賞口開放処理を行い（S330）リターンする。尚、本実施形態での小当り遊技は、大入賞口70の開放を0.5秒間行う構成となっている。

30

【0114】

S320が否定判定なら（S320：no）、小当り動作中か否か（大入賞口70が0.5秒の開放を行っているか否か）を判定し（S335）、肯定判定なら（S335：yes）、大入賞口への入賞球数が9個未満か否かを判定し（S340）、肯定判定なら（S340：yes）開放してから0.5秒経過したか否かを判定する（S345）。S345が否定判定なら（S345：no）、リターンし、S340の否定判定（S340：no）又はS345が肯定判定なら（S345：yes）、現在開放中の大入賞口を閉鎖する処理、すなわち大入賞口70を閉鎖する大入賞口閉鎖処理を行い（S350）、続いて小当り終了演出処理を行い（S355）リターンする。

【0115】

40

S335が否定判定で小当り遊技中ではないなら（S335：no）、小当り終了演出が終了する時間か否かを判定し（S360）、否定判定なら（S360：no）リターンし、肯定判定なら（S360：yes）、小当り遊技終了処理を行ない（S365）リターンに抜ける。

【0116】

図15のS310が否定判定なら（S310：no）、即ち大当りフラグが立っていれば、図16のS500に処理を移行する。

S500において、大入賞口70が閉鎖中か否かを判定し（S500）、肯定判定であれば（S500：yes）、S505に処理を移行し、否定判定であれば（S500：no）、図17のS600に処理を移行する。

50

S 5 0 5において、大当り遊技の開始演出中か否かを判定し（S 5 0 5）、肯定判定であれば（S 5 0 5 : y e s）、S 5 1 0に処理を移行し、否定判定であれば（S 5 0 5 : n o）、S 5 2 0に処理を移行する。

S 5 1 0において、大当り開始演出の終了時間が到来したか否かを判定し（S 5 1 0）、肯定判定であれば（S 5 1 0 : y e s）、S 5 1 5に処理を移行し、否定判定であれば（S 5 1 0 : n o）、本処理を終了する。

S 5 1 5において、大入賞口70を開放する大入賞口開放処理を実行し（S 5 1 5）、本処理を終了する。

【0117】

S 5 2 0において、インターバル（ラウンド間インターバル）中か否かを判定し（S 5 2 0）、肯定判定であれば（S 5 2 0 : y e s）、S 5 2 5に処理を移行し、否定判定であれば（S 5 2 0 : n o）、S 5 5 5に処理を移行する。

S 5 2 5において、インターバル終了時間が経過したか否か、つまり次のラウンドを実行開始するタイミングとなったか否か、を判定し（S 5 2 5）、肯定判定であれば（S 5 2 5 : y e s）、S 5 3 5に処理を移行し、否定判定であれば（S 5 2 5 : n o）、本処理を終了する。

【0118】

インターバル終了時間が経過して次のラウンドを実行開始するタイミングとなると、S 5 3 5において、出入カウンタが0か否か、すなわち大入賞口装置80内に残留球が無い
か否かを判定し（S 5 3 5）、肯定判定であれば（S 5 3 5 : y e s）、S 5 4 0に処理
を移行し、否定判定であれば（S 5 3 5 : n o）、S 5 7 5に処理を移行する。

S 5 7 5において、大当り中断フラグの設定値が0であるか否かを判定し（S 5 7 5）、否定判定であれば（S 5 7 5 : n o）、本処理を終了し、肯定判定であれば（S 5 7 5 : y e s）、S 5 8 0に処理を移行する。

出入カウンタが0ではなく残留球があると判定されて、大当り中断フラグの設定値が0であると判定された場合、S 5 8 0において、大当り中断フラグに1を設定する処理を実行し（S 5 8 0）、S 5 8 5に処理を移行する。

S 5 8 5において、大当り中断エラー報知開始処理を実行し（S 5 8 5）、本処理を終了する。

【0119】

出入カウンタが0で、残留球が無いと判定された場合、S 5 4 0において、大入賞口70を開放する大入賞口開放処理を実行し（S 5 4 0）、S 5 4 2に処理を移行する。

S 5 4 2において、これから実行するラウンドが特定のラウンド（本実施形態では、5 R、10 R、或いは15 R）か否かを判定し（S 5 4 2）、肯定判定であれば（S 5 4 2 : y e s）、S 5 4 5に処理を移行し、否定判定であれば（S 5 4 2 : n o）、本処理を終了する。

特定のラウンドを実行すると判定された場合、S 5 4 5において、可動部材71の駆動を開始する可動部材駆動開始処理を実行し（S 5 4 5）、S 5 5 0に処理を移行する。

可動部材駆動開始処理は、可動部材71を、送出姿勢から確保姿勢に変位させる変位駆動の開始処理である。

S 5 5 0において、可動部材71が確保姿勢に変位駆動して該姿勢を維持する所定時間（例えば、8秒間）の計時を開始する駆動時間計時開始処理を実行し（S 5 5 0）、本処理を終了する。

具体的には、駆動時間計時カウンタのカウントを開始する処理である。

【0120】

S 5 2 0が否定判定で移行するS 5 5 5において、大当り終了演出中であるか否かを判定し（S 5 5 5）、肯定判定であれば（S 5 5 5 : y e s）、図19のS 6 7 7に処理を移行し、否定判定であれば（S 5 5 5 : n o）、S 5 6 0に処理を移行する。

S 5 6 0において、大当り開始演出処理を実行し（S 5 6 0）、本処理を終了する。

大当り開始演出処理では、主制御装置50はサブ統合制御装置53に大当り開始演出指

10

20

30

40

50

示コマンドを送信し、大当たり開始演出指示コマンドを受信したサブ統合制御装置53は、パチンコ機に設けられたランプ、LED37を大当たり遊技演出用に激しく発光させたり、大当たり遊技用の音をスピーカ10から出力させる。また、サブ統合制御装置53は、演出図柄制御装置54aに信号を送信し、演出図柄表示装置54bにおいて大当たり開始演出を表示させる。

【0121】

S500が否定判定で移行する図17のS600において、現在大入賞口開放中のラウンドが特定のラウンドであるか否かを判定し(S600)、肯定判定であれば(S600:yes)、S605に処理を移行し、否定判定であれば(S600:no)、図18のS650に処理を移行する。

10

S605において、特定のラウンドにて実行される可動部材71の駆動時間、すなわち可動部材71が確保姿勢を維持する所定時間(例えば、8秒間)が終了したか否かを判定し(S605)、肯定判定であれば(S605:yes)、S610に処理を移行し、否定判定であれば(S605:no)、図18のS650に処理を移行する。

S610において、可動部材71の確保姿勢の維持を終了して送出姿勢に変位させる、可動部材駆動終了処理を実行し(S610)、次いで、S615において、駆動時間計時カウンタのカウントを終了する駆動時間計時終了処理を実行し(S615)、図18のS650に処理を移行する。

【0122】

図18のS650において、大入賞口の入賞数が9個未満か否かを判定し(S650)、肯定判定であれば(S650:yes)、S655に処理を移行し、否定判定であれば(S650:no)、S660に処理を移行する。

20

S655において、大入賞口の開放時間が終了したか否かを判定し(S655)、肯定判定であれば(S655:yes)、S660に処理を移行し、否定判定であれば(S655:no)、本処理を終了する。

【0123】

大入賞口に9個以上の入賞が発生したか、開放時間が終了した場合、S660において、現在開放中の大入賞口を閉鎖する大入賞口閉鎖処理を実行し(S660)、S665に処理を移行する。

S665において、大入賞口閉鎖により終了する当該ラウンドが最終のラウンド(16ラウンド)か否かを判定し(S665)、肯定判定であれば(S665:yes)、S670に処理を移行し、否定判定であれば(S665:no)、S685に処理を移行する。

30

S685において、ラウンド間インターバル処理を実行し(S685)、本処理を終了する。

S670において、出入カウンタのカウント値が0か否かを判定し(S670)、肯定判定であれば(S670:yes)、S675に処理を移行し、否定判定であれば(S670:no)、S690に処理を移行する。

S675において、サブ統合制御装置53に大当たり終了演出の開始を指示するコマンドを送信する、大当たり終了演出処理を実行し(S675)、本処理を終了する。

40

S675では、確変口入球フラグに1が設定されているか否かの判定処理を実行し、肯定判定すなわち1が設定されていれば、確変状態に移行することを示唆する大当たり終了演出の開始を指示するコマンドを選択し、否定判定すなわち1が設定されていなければ、確変状態に移行しないことを示唆する大当たり終了演出の開始を指示するコマンドを選択して、このように選択されたコマンドをサブ統合制御装置53に送信する。

また、主制御装置50は、出入監視処理(図13)のS912にて確変口入球フラグに1が設定したときに、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行することを示唆するコマンドを、サブ統合制御装置53に送信し、S675では単に大当たり終了演出の開始を指示するコマンドを送信するようにしても良い。この際、サブ統合制御装置53は、大当たり終了演出の開始を指示するコマンドを受信すると、確変状態に移行することを示唆するコマ

50

ンドを受信しているか否かの判定結果に基づいて、確変状態に移行する内容の、または移行しない内容の大当たり終了演出を実行開始する。このように構成しても、大当たり終了演出（終了インターバル）を、確変口72への入球の結果に対応した内容で実行可能となる。

なお、大当たり終了演出処理は、主制御装置50からサブ統合制御装置53に大当たり終了演出指示コマンドを送信することによって、パチンコ機に設けられたランプ、LED37や演出図柄表示装置54bにおいて大当たりの終了演出（終了インターバル）を行うための処理である。

【0124】

図16のS555にて肯定判定となると、すなわち大当たり終了演出中であると判定されると、図19のS677に処理が移行する。S677では、大当たり終了演出の終了時間が到来したか否かの判定処理を実行し（S677）、否定判定であれば（S677：no）、本処理を終了し、肯定判定であれば（S677：yes）、S680に処理を移行する。

10

S680において、条件装置を停止する処理を実行し（S680）、S700に処理を移行する。

S670で否定判定の場合、S690において、終了インターバル待機フラグに1を設定する処理を実行し（S690）、S695に処理を移行し、次いで、S695において、終了インターバル待機時間計時開始処理を実行し（S695）、本処理を終了する。

終了インターバル待機時間計時開始処理は、終了インターバル待機時間を計時開始する処理であって、終了インターバル待機時間計時カウンタのカウントアップを開始する処理である。上述したように、終了インターバル待機時間は、終了インターバル待機エラー報知の実行可否を決定するための基準となる時間であって、該終了インターバル待機時間が終了するまでに残留球の帰趨が判明すれば、終了インターバル待機エラー報知は実行しないが、終了インターバル待機時間の終了時に帰趨が判明していなければ、終了インターバル待機エラー報知を実行する基準期間である。

20

【0125】

S680の処理後に移行するS700において、確変口入球フラグに1が設定されているか否かを判定し（S700）、肯定判定であれば（S700：yes）、S705に処理を移行し、否定判定であれば（S700：no）、S725に処理を移行する。

S705において確変フラグに1を設定し、S710において確変カウンタに10000回を設定し、S715において時短フラグに1を設定し、S720において時短カウンタに10000回を設定し、S750に処理を移行する。

30

S725において確変フラグに0を設定し、S730において確変カウンタに0回を設定し、S735において時短フラグに1を設定し、S740において時短カウンタに100回を設定し、S750に処理を移行する。

S750において、確変口入球フラグに0を設定し、続いて、S755において、先に設定された確変フラグ、時短フラグ、確変カウンタ、および時短カウンタの値に基づいて決定された、大当たり遊技後の遊技状態を、演出図柄表示装置54b上で報知する指示信号を、演出図柄制御装置54aに送信する。次に、S760において、決定された大当たり遊技後の遊技状態を指定する状態指定コマンドを状態指定コマンドテーブルから選択して、サブ統合制御装置53に送信する処理を実行して、本処理を終了する。

40

【0126】

このように、上述した出入監視処理（図13）のS910で確変口検出SW72aの検出があった場合に、S912で確変口入球フラグに1が設定され、該確変口入球フラグの設定状態を、S700で判定して、肯定判定であれば、S705にて確変フラグに1を設定する。これにより、大当たり遊技状態終了後に、特図当否判定処理（図9）のS145にて、該確変フラグに1が設定されていることに基づいて、当否抽選確率を高確率とする確変状態に移行可能な構成となっている。すなわち、出入監視処理（図13）のS910、S912、特別遊技処理（図19）のS700、S705、特図当否判定処理（図9）のS145は、確率変動手段を構成するものである。

50

【0127】

サブ統合制御装置53では、受信した状態指定コマンドに基づいて、各種演出制御を実行する。

尚、上述した状態指定コマンドを送信する処理は、当該大当たり遊技終了のタイミングに限らず、特別図柄の変動開始時、さらに変動終了時にも行うようにしても良い。このようにすることで、遊技状態の切り替わるタイミングに先立って、変更する状態指定コマンドを送信することができ、サブ統合制御装置53が実行する演出上の不具合を防止することができる。

以上のような制御を行った場合の、本実施形態のパチンコ機の動作について、次に説明する。

10

【0128】

[特定のラウンドの帰趨が未決状態における次ラウンドの規制動作について]

ここで、上述したS525乃至S550、S580、及び、S585の処理等を実行した際のパチンコ機の作動状態を、図20のタイミングチャートを参照して説明する。

確変口72を備えた大入賞口70が、特定のラウンドである5ラウンドを実行している際、大入賞口70へ遊技球が入賞すると、カウントSW70bで検出される。当該検出により大入賞口70に流入した遊技球が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の何れにも検出されず、つまり大入賞口70内に残留したままで、5ラウンドが終了すると、インターバル（ラウンド間インターバル）が開始される。インターバルは所定の終了時間が到来する図示タイミング「a」まで実行される。タイミング「a」となると、図16のS525の判定処理で肯定判定（S525：yes）となり、S535に移行する。

20

タイミング「a」において、5ラウンド中にカウントSW70bの検出数と同数の検出が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出されていない、つまり出入カウンタのカウント値が0ではない状態であるので、S535の判定処理で否定判定（S535：no）となり、S575にて肯定判定となって、S580及びS585に移行して、大当たり中断エラー報知が開始され、大当たり動作が中断すなわちラウンド開始が待機される。

なお、仮に、タイミング「a」までに、5ラウンド中にカウントSW70bの検出数と同数の検出が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出されていた場合には、タイミング「a」から破線で図示したように、6ラウンド（特定のラウンドである5ラウンドの次のラウンド）が実行開始される。そして、この場合、大当たり中断エラー報知は実行されない。

30

大入賞口70の内部に残留していた遊技球が、タイミング「b」にて、確変口検出SW72aで検出されると、出入監視処理（図13）のS910で肯定判定（S910：yes）となり、S915にて出入カウンタのカウント値から1減算される。また、第1排出SW97、又は第2排出SW98で検出されると、出入監視処理（図13）のS905で肯定判定（S905：yes）となり、S907にて出入カウンタのカウント値から1減算される。これらの処理にて出入カウンタが0となると、同じ2ms割り込み処理内にて実行される特別遊技処理（図16）のS535では、肯定判定（S535：yes）となり、S540にて大入賞口開放処理が実行される。これにより、6ラウンドが実行開始される。よって、タイミングaからタイミングbまでが大当たり動作中断期間であり、ラウンド開始待機期間となる。当該6ラウンドは、特定のラウンドではないので、S542では否定判定（S542：no）となり、S545およびS550は実行されず、可動部材の駆動は開始されない。なお、タイミング「b」で出入カウンタが0となることで、エラー報知処理（図14）のS940及びS942が共に肯定判定となり、S945にて大当たり中断エラー報知の終了処理が実行され、これにより大当たり中断エラー報知は、タイミング「b」にて終了する。

40

このように、本実施形態では、特定のラウンド終了後に当該ラウンド中に大入賞口70に入賞した遊技球の帰趨が判明しないまま、次のラウンドが開始される時期が到来した場

50

合、該次のラウンドの開始を待機すなわち、次のラウンドの実行開始を規制する構成を備えている。

【0129】

すなわち、特定のラウンドの実行後に、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出した遊技球数の合計が、カウントSW70bで検出した遊技球数より少ない場合、特定のラウンドの次のラウンドにおける大入賞口70の開放処理の開始を待機して規制するよう構成されている。これは、S540の大入賞口開放処理を、S535の肯定判定であれば実行し、否定判定であれば実行しない構成等によるものである。

【0130】

10

なお、図20乃至図22のタイミングチャートでは、特定のラウンドのカウントSWの検出と、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の検出を、便宜上、其々1回だけ図示している。これは、大入賞口70内の残留球の有無の状態を説明する上で、簡略化して図示したものである。より正確に図示するのであれば、例えば、特定のラウンド中に、カウントSWの検出数が9個に対して、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の合計検出数が8個、そして、特定のラウンド後に、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の合計検出数が1個という記載内容となる。

【0131】

なお、本実施形態における確変口検出SW72aの有効期間は、特定のラウンドでの大入賞口70の開放から、出入カウンタのカウント値が0になるまで、または、次のラウンドが開始されるまでの期間に設定されている。

20

【0132】

[特定のラウンドの帰趨が未決状態における終了インターバルの規制動作について]

上述したS665乃至S695の処理等を実行した際のパチンコ機の作動状態を、図21及び図22のタイミングチャートを参照して説明する。

図21は、大入賞口70内に残留した遊技球の帰趨が、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了までに、決定された場合の動作を示している。

確変口72を備えた大入賞口70が、特定のラウンドである15ラウンドを実行している際、大入賞口70へ遊技球が入賞すると、カウントSW70bで検出される。当該検出により大入賞口70に流入した遊技球が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の何れにも検出されず、つまり大入賞口70内に残留したままで、15ラウンドが終了し、次いで最終のラウンドとしての16ラウンドが実行されて終了すると、図18のS665の判定処理で肯定判定（S665：yes）となり、S670に移行する。

30

16ラウンドの終了時まで、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の何れにも検出されず、つまり大入賞口70内に残留したままであるため、出入カウンタのカウント値は0ではないから、S670の判定処理では否定判定（S670：no）となり、S690及びS695に移行する。S690で終了インターバル待機フラグに1が設定され、S695で終了インターバル待機時間計時開始処理が実行されることで、図示タイミング「d」から、所定の終了インターバル待機時間（期間）「T」が開始される。

40

もし仮に、16ラウンド中に、図示タイミング「c」にて大入賞口70内に残留していた遊技球の帰趨が決定（破線で示す検出）すれば、16ラウンド終了時点の出入カウンタのカウント値は0となっているため、S670の判定処理では肯定判定となり、S675及びS680の処理に移行して、タイミング「d」から大当り終了演出としての終了インターバル（破線で図示）が開始される。

所定の終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了までに、たとえば、「T」の終了時期より時間「E」だけ前のタイミング「e」において、確変口検出SW72aで検出されると、出入監視処理（図13）のS910で肯定判定（S910：yes）となり、

50

S 9 1 5にて出入カウンタのカウンタ値から1減算される。また、第1排出SW 9 7、又は第2排出SW 9 8で検出されると、出入監視処理(図1 3)のS 9 0 5で肯定判定(S 9 0 5: y e s)となり、S 9 0 7にて出入カウンタのカウンタ値から1減算される。これらの処理にて出入カウンタが0となると、同じ2 m s 割り込み処理内にて実行されるエラー報知処理(図1 4)のS 9 5 0では否定判定となり、終了インターバル待機時間(期間)「T」の終了前なのでS 9 5 2が否定判定となり、S 9 5 5の終了インターバル待機エラー報知開始処理が実行されることなく、出入カウンタが0であることでS 9 5 7が肯定判定となり、終了インターバル待機フラグに0が設定される。さらに、同じ2 m s 割り込み処理内にて実行される特別遊技処理(図1 8)のS 6 7 0では、出入カウンタが0となったために肯定判定となり、S 6 7 5の大当りの終了演出(終了インターバル)を行うための大当り終了演出処理が実行される。

10

このような処理によって、タイミング「e」で出入カウンタが0となると、終了インターバルが開始される。つまり、終了インターバルの実行開始が、タイミング「d」からタイミング「e」まで待機させられることで、規制される構成となっている。

【0 1 3 3】

なお、詳細な説明を割愛するが、本実施形態のサブ統合制御装置5 3は、終了インターバル待機時間(期間)「T」の期間中に、特別煽り演出を実行するように構成されている。すなわち、終了インターバル待機時間(期間)「T」では、最終ラウンドの終了後に大入賞口7 0内に残留している遊技球が、エラー状態でない限り、リトライ通路9 5の作用がフルに活用されることによって、反復継続して振分回転体8 5による振分対象となっている状態が想定され、遊技者に確変に移行するか否かを強く煽る演出を実行する。これにより、確変口へと入球するか否かの状態に十分な時間をかけつつ、効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。

20

また、確変への期待感を煽る演出に限らず、当該期間を利用して、他の様々な演出を実行することで、確変口へと入球するか否かの状態に間を持たせるように構成しても良い。

【0 1 3 4】

次に、図2 2は、大入賞口7 0内に残留した遊技球の帰趨が、終了インターバル待機時間(期間)「T」の終了後に、決定された場合の動作を示している。

終了インターバル待機時間(期間)「T」が終了すると、エラー報知処理(図1 4)のS 9 5 2で肯定判定となり、S 9 5 5の終了インターバル待機エラー報知開始処理が実行されることで、図2 2に示すように、終了インターバル待機エラー報知が開始される。

30

終了インターバル待機時間(期間)「T」が終了してから、すなわち、終了インターバル待機エラー報知が開始されてから、時間「F」が経過したタイミング「f」にて、大入賞口7 0内に残留した遊技球の帰趨が決定された場合、確変口検出SW 7 2 aで検出されると、出入監視処理(図1 3)のS 9 1 0で肯定判定(S 9 1 0: y e s)となり、S 9 1 5にて出入カウンタのカウンタ値から1減算される。また、第1排出SW 9 7、又は第2排出SW 9 8で検出されると、出入監視処理(図1 3)のS 9 0 5で肯定判定(S 9 0 5: y e s)となり、S 9 0 7にて出入カウンタのカウンタ値から1減算される。これらの処理にて出入カウンタが0となると、同じ2 m s 割り込み処理内にて実行される特別遊技処理(図1 8)のS 6 7 0では、出入カウンタが0となったために肯定判定となり、S 6 7 5の大当りの終了演出(終了インターバル)を行うための大当り終了演出処理が実行される。

40

このような処理によって、タイミング「f」で出入カウンタが0となると、終了インターバルが開始される。つまり、終了インターバルの実行開始が、タイミング「d」からタイミング「f」まで待機させられることで、規制される構成となっている。

図2 1および図2 2で説明したように、本実施形態では、特定のラウンドの帰趨が未決状態にあるとき、終了インターバルの実行開始を帰趨が判明するまで待機して規制するものである。また、帰趨が未決状態にあることを示唆する終了インターバル待機エラー報知は、終了インターバル待機時間(期間)「T」の終了までに帰趨が判明すれば行わないが、終了インターバル待機時間(期間)「T」が終了すると開始され、その後に帰趨が判明し

50

ても終了しない構成となっている。

なお、本実施形態では、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了後に、大入賞口70内に残留した遊技球の帰趨が決定された場合、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了時に開始された終了インターバル待機エラー報知は、大入賞口70内に残留した遊技球の帰趨が決定しても終了しない構成となっている。すなわち、ホール従業員による電源断等の一定の処理を行わなければ終了しない。

【0135】

〔第一実施形態の変形例〕

上記説明した第一実施形態では、特定のラウンドを実行後に、確変口検出SW72aの検出数と、第1排出SW97及び第2排出SW98の検出数の合計検出数が、カウントSW70bの検出数より少ない場合、すなわち出入カウンタのカウント値が0ではない場合、次のラウンドが特定のラウンドであるか否かに拘わらず、ラウンドの実行開始を待機して規制する構成としていた。これに対して、本変形例では、次のように構成しても良い。

すなわち、特定のラウンドを実行後に、確変口検出SW72aの検出数と、第1排出SW97及び第2排出SW98の検出数の合計検出数が、カウントSW70bの検出数より少ない場合、すなわち出入カウンタのカウント値が0ではない場合、次のラウンドが特定のラウンドであるか否かを判定し、該判定結果が特定のラウンド以外のラウンドであるとしたときには、当該ラウンドの実行開始を規制せず、判定結果が特定のラウンドであるとしたときは、当該ラウンド（次の特定のラウンド）の実行開始すなわち大入賞口70の開放を待機して、これを規制するように構成する。このような作用は、特別遊技処理における、出入カウンタのカウント値の判定処理、特定のラウンドであるか否かの判定処理、及び特定のラウンドでない場合には移行するが、特定のラウンドである場合には移行しない、大入賞口開放処理、等によって、上記規制が実現可能となる。

このように構成することによって、次の特定のラウンドまでは、たとえ大入賞口70内の遊技球の帰趨が判明しなくても、特定のラウンド以外のラウンドを順次消化することができ、リトライ通路による遊技者心理を煽る特定のラウンドと、賞球を供与する特定のラウンド以外のラウンドの差別化が可能となり、大当たり遊技にメリハリが生まれる。また、大当たり遊技が迅速に実行可能となる。

また、後述する第二実施形態と同様の構成としても良い。つまり、出入カウンタのカウント値の判定処理と、特定のラウンドであるか否かの判定処理の順序を入れ換え、特定のラウンドでなければ、出入カウンタのカウント値の判定を行わずに、大入賞口開放処理を行うようにしても良い。このようにしても、上記効果を奏する。

【0136】

なお、本変形例における確変口検出SW72aの有効期間は、特定のラウンドでの大入賞口70の開放から、出入カウンタのカウント値が0になるまで、または、次の特定のラウンドが開始されるまでの期間に設定されている。

【0137】

〔第二実施形態〕

次に、本発明に係る第二実施形態について説明する。第一実施形態では、大当たり遊技中に開放する大入賞口として、確変口72を備えた大入賞口70のみを備えた構成としていたが、第二実施形態では、確変口72を備えた第1大入賞口1070と、確変口を備えない第2大入賞口1033aの、2つの大入賞口を備えた構成としている点において、相違する。

尚、第一実施形態の図1、図2、図12、図16、及び図20乃至図22を除く、図3乃至図11、図13乃至図15、及び図17乃至図19は、第二実施形態と同様であるため、ここでの説明は割愛して、第一実施形態での説明を援用するものとする。

また、以下の図面を参照した説明においても、相違点以外の第一実施形態と同じ構成については、同じ符号を付与し適宜説明を割愛して、第一実施形態での説明を援用する場合がある。

【0138】

図 2 3 を参照して、第二実施形態の遊技盤 8 について説明する。図 2 3 は、本実施形態におけるパチンコ機の遊技盤 8 の正面図である。

本実施形態の大入賞口装置 8 0 は、液晶枠飾り 2 8 の右上部且つ前方に配置されると共に略羽根状に形成されてなる開閉部材 7 3 を備え、該開閉部材 7 3 が図示傾倒姿勢となることで開放され且つ起立姿勢となることで閉鎖される第 1 大入賞口 1 0 7 0 を備える。大入賞口装置 8 0 は、第 1 大入賞口 1 0 7 0 に加えて、少なくとも以下に示す各種構成要素を内蔵する。

すなわち、大入賞口装置 8 0 は、右上部に第 1 大入賞口 1 0 7 0 に入賞した遊技球を検出する第 1 カウント SW 1 0 7 0 b と、左下部に該第 1 大入賞口 1 0 7 0 に入賞した遊技球のうちの何れかが入球可能な確変口 7 2 と、該確変口 7 2 に入球した遊技球を検出可能な確変口検出 SW 7 2 a と、右下部及び中央下部にはパチンコ機内部に排出される遊技球を検出する第 1 排出 SW 9 7、及び第 2 排出 SW 9 8 を備える。このように、大入賞口装置 8 0 は、少なくとも確変口 7 2 を内蔵する。

このように、本実施形態の大入賞口装置 8 0 は、第一実施形態の大入賞口 7 0 およびカウント SW 7 0 b を、第 1 大入賞口 1 0 7 0 および第 1 カウント SW 1 0 7 0 b に置き換えて、構成されている。

また、第 2 始動口 3 2 の直下には、開閉可能なアタッカー式の第 2 大入賞口 1 0 3 3 a を具備してなる大入賞口装置 1 0 3 3 が配置されている。該大入賞口装置 1 0 3 3 は、確変口を備えない構成となっている。

なお、第 1 大入賞口 1 0 7 0 と第 2 大入賞口 1 0 3 3 a を上述した位置に配置することにより、公知の発射ハンドルを液晶枠飾り 2 8 の左側に遊技球が流下するように発射調整した場合、第 2 大入賞口 1 0 3 3 a への入賞は可能となるが、第 1 大入賞口 1 0 7 0 への入賞は不可能となり、第 1 大入賞口 1 0 7 0 へ遊技球を入賞させる場合には、発射ハンドルを液晶枠飾り 2 8 の右側に遊技球が流下するように調整する必要がある。そして、本実施形態において、特定のラウンドでは第 1 大入賞口 1 0 7 0 が開放し、特定のラウンド以外のラウンドでは第 2 大入賞口 1 0 3 3 a が開放するよう構成されているため、遊技者はラウンド毎に発射強度を調整して遊技を行うものである。

なお、発射ハンドルを液晶枠飾り 2 8 の右側に遊技球が流下するように調整した場合でも、第 2 大入賞口 1 0 3 3 a に入賞可能としたゲージ構成としても良い。

また、本実施形態では、特定のラウンドは、4 ラウンド、8 ラウンド、および 1 2 ラウンドとなっており、最終ラウンドは第一実施形態と同じく 1 6 ラウンドで構成されている。

【0139】

次に、図 2 4 を参照して、本実施形態におけるパチンコ機の電気配線について説明する。

主制御装置 5 0 の入力端には、遊技盤中継端子板 6 2 を介して、第 1 大入賞口 1 0 7 0 に入球した遊技球を検出する第 1 カウントスイッチ 1 0 7 0 b と、第 2 大入賞口 1 0 3 3 a に入球した遊技球を検出する第 2 カウントスイッチ 1 0 3 3 b と、が接続されている。

また、主制御装置 5 0 の出力端には、遊技盤中継端子板 6 2 を介して、第 1 大入賞口 1 0 7 0 の開閉部材 7 3 を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド 1 0 7 0 c と、第 2 大入賞口 1 0 3 3 a の開閉扉を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド 1 0 3 3 c と、が接続されており、裏配線中継端子板及び外部接続端子板を介して図示しないホールコンピュータと、が接続されている。

【0140】

次に、図 2 5 を参照して、本実施形態の大当たり遊技の内容について説明する。

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄が大当たり表示態様となる（所定の大当たり図柄が確定表示される）と、ラウンド毎に、第 2 大入賞口 1 0 3 3 a の開閉扉、または第 1 大入賞口 1 0 7 0 の開閉部材 7 3 が、開放駆動して傾倒姿勢となり、遊技球の入球が可能となる。

詳しくは、図 1 2 に示すように、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄のどちらの特別図柄が大当たり表示態様となっても、以下のような態様で、第 1 大入賞口 1 0 7 0 及び第 2 大入賞口

1033aが作動するものである。

すなわち、大当り遊技の1ラウンドから3ラウンド、5ラウンドから7ラウンド、9ラウンドから11ラウンド、及び13ラウンドから16ラウンドにおいて、第2大入賞口1033aの開閉扉は、28.0秒間、又は第2カウントスイッチ1033b（図24参照）が9個の遊技球を検出するまで駆動する。このように、本実施形態では、特定のラウンド以外のラウンドでは、第2大入賞口1033aが作動することで、確変口72に遊技球が入球することはない。

【0141】

また、大当り遊技の特定のラウンドとしての、4ラウンド、8ラウンド、及び12ラウンドにおいて、第1大入賞口1070の開閉部材73は、28.0秒間、又は第1カウ
ントスイッチ1070b（図24参照）が9個の遊技球を検出するまで駆動する。

但しこの際、可動部材71は、送出姿勢から確保姿勢に変位して、流下してくる遊技球を1個だけ確保可能な状態となる。該確保姿勢は、所定時間としての例えば8秒間に亘って維持され、当該時間の経過後は、再度送出姿勢に復帰する。可動部材71は、送出姿勢への該復帰作動によって、確保していた遊技球を振分回転体85に向けて送出する。

なお、可動部材71が送出姿勢から確保姿勢に変位して1個の遊技球を確保した後、第1カウントスイッチ1070bで検出され流下してきた全ての遊技球は、当該確保姿勢によって第1排出SW97の方向に向けて誘導される。また、可動部材71が上記復帰作動によって送出姿勢となっても、同様に第1カウントスイッチ1070bで検出され流下してきた遊技球の全てが、当該確保姿勢によって第1排出SW97の方向に向けて誘導される。このように、1回の特定のラウンド毎に、1個の遊技球が、可動部材71によって振分回転体85に向けて送出されるようになっている。このように、特定のラウンドでは、振分回転体85に向けて遊技球が送出されると、該遊技球について、確変口72又は第2排出SW98の何れかへの振り分けが行われる。

本実施形態の大当り遊技は、概ね上述したような内容にて実行されるものである。

【0142】

続いて、本実施形態の特別遊技処理の内、第一実施形態と相違する処理を、図26を参照して説明する。上述したように、他の処理は第一実施形態を援用する。

なお、本実施形態の特別遊技処理は、第1大入賞口1070を4ラウンド、8ラウンド、及び12ラウンドの3回の特定のラウンドにて開放して、第2大入賞口1033aを上
記特定のラウンド以外のラウンドにて開放する大当り遊技を行うための制御処理である。

援用する第一実施形態の図15のS310が否定判定なら（S310：no）、即ち大当りフラグが立っていれば、図26のS1500に処理を移行する。

S1500において、第1大入賞口1070又は、第2大入賞口1033aが、閉鎖中か否かを判定し（S1500）、肯定判定であれば（S1500：yes）、S1505に処理を移行し、否定判定であれば（S1500：no）、図17のS600に処理を移行する。

S1505において、大当り遊技の開始演出中か否かを判定し（S1505）、肯定判定であれば（S1505：yes）、S1510に処理を移行し、否定判定であれば（S1505：no）、S1520に処理を移行する。

S1510において、大当り開始演出の終了時間が到来したか否かを判定し（S1510）、肯定判定であれば（S1510：yes）、S1515に処理を移行し、否定判定であれば（S1510：no）、本処理を終了する。

S1515において、第2大入賞口1033aを開放する第2大入賞口開放処理を実行し（S1515）、本処理を終了する。

【0143】

S1520において、インターバル（ラウンド間インターバル）中か否かを判定し（S1520）、肯定判定であれば（S1520：yes）、S1525に処理を移行し、否定判定であれば（S1520：no）、S1555に処理を移行する。

S1525において、インターバル終了時間が経過したか否か、つまり次のラウンドを

10

20

30

40

50

実行開始するタイミングとなったか否か、を判定し（S1525）、肯定判定であれば（S1525：yes）、S1530に処理を移行し、否定判定であれば（S1525：no）、本処理を終了する。

【0144】

S1530において、これから実行するラウンドが特定のラウンド（本実施形態では、4R、8R、或いは12R）か否かを判定し（S1530）、肯定判定であれば（S1530：yes）、S1535に処理を移行し、否定判定であれば（S1530：no）、S1515に処理を移行する。

【0145】

インターバル終了時間が経過して次のラウンドを実行開始するタイミングとなり（S1525：yes）、且つ次のラウンドが特定のラウンドであると判定されると（S1530：yes）、S1535において、出入カウンタが0か否か、すなわち大入賞口装置80（第1大入賞口1070）内に残留球が無いかなかを判定し（S1535）、肯定判定であれば（S1535：yes）、S1540に処理を移行し、否定判定であれば（S1535：no）、S1575に処理を移行する。

S1575において、大当り中断フラグの設定値が0であるか否かを判定し（S1575）、否定判定であれば（S1575：no）、本処理を終了し、肯定判定であれば（S1575：yes）、S1580に処理を移行する。

出入カウンタが0ではなく残留球があると判定されて、大当り中断フラグの設定値が0であると判定された場合、S1580において、大当り中断フラグに1を設定する処理を実行し（S1580）、S1585に処理を移行する。

S1585において、大当り中断エラー報知開始処理を実行し（S1585）、本処理を終了する。

【0146】

次のラウンドが特定のラウンドであり、且つ出入カウンタが0で、残留球が無いと判定された場合、S1540において、第1大入賞口1070を開放する第1大入賞口開放処理を実行し（S1540）、S1545に処理を移行する。

S1545において、可動部材71の駆動を開始する可動部材駆動開始処理を実行し（S1545）、S1550に処理を移行する。

可動部材駆動開始処理は、可動部材71を、送姿勢から確保姿勢に変位させる変位駆動の開始処理である。

S1550において、可動部材71が確保姿勢に変位駆動して該姿勢を維持する所定時間（例えば、8秒間）の計時を開始する駆動時間計時開始処理を実行し（S1550）、本処理を終了する。

具体的には、駆動時間計時カウンタのカウントを開始する処理である。

【0147】

S1520が否定判定で移行するS1555において、大当り終了演出中であるか否かを判定し（S1555）、肯定判定であれば（S1555：yes）、図19のS677に処理を移行し、否定判定であれば（S1555：no）、本処理を終了する。

S1560において、大当り開始演出処理を実行し（S1560）、本処理を終了する。

大当り開始演出処理では、主制御装置50はサブ統合制御装置53に大当り開始演出指示コマンドを送信し、大当り開始演出指示コマンドを受信したサブ統合制御装置53は、パチンコ機に設けられたランプ、LED37を大当り遊技演出用に激しく発光させたり、大当り遊技用の音をスピーカ10から出力させる。また、サブ統合制御装置53は、演出図柄制御装置54aに信号を送信し、演出図柄表示装置54bにおいて大当り開始演出を表示させる。

以上のような制御を行った場合の、本実施形態のパチンコ機の動作について、次に説明する。

【0148】

[特定のラウンドの帰趨が未決状態における次の特定のラウンドの規制動作について]

上述したS1525乃至S1550、S1580、及び、S1585の処理等を実行した際のパチンコ機の作動状態を、図27のタイミングチャートを参照して説明する。

なお、以下に参照する図27乃至図29のタイミングチャートは、第一実施形態の図20乃至図22と同様に、簡略化して図示したものである。

確変口72を備えた第1大入賞口1070が、特定のラウンドである4ラウンドを実行している際、第1大入賞口1070へ遊技球が入賞すると、第1カウントSW1070bで検出される。当該検出により第1大入賞口1070に流入した遊技球が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の何れにも検出されず、つまり第1大入賞口1070内に残留したままで、4ラウンドが終了すると、インターバル（ラウンド間インターバル）が実行され所定の終了時期が到来すると、特別遊技処理（図26）のS1525で肯定判定となり、続くS1530にて次のラウンドが特定のラウンドが否かが判定される。本実施形態では、次の5ラウンドから7ラウンドまでは特定のラウンドではないため、S1530にて否定判定となり、S1515で第2大入賞口1033aの開放処理が実行される。これによって、図27に示すように、4ラウンドにおける遊技球の帰趨が判明していなくても、本実施形態では特定のラウンド以外のラウンドは、規制されることなく実行される。

7ラウンドが終了すると、またインターバルが開始される。インターバルは所定の終了時間が到来する図示タイミング「a」まで実行される。タイミング「a」となると、図26のS1525の判定処理で肯定判定（S1525：yes）となり、S1530に移行する。

タイミング「a」において、次のラウンドが特定のラウンドである8ラウンドであるため、S1530で肯定判定となり、次のS1535の判定処理では、タイミング「a」において、4ラウンド中に発生したカウントSW70bの検出数と同数の検出が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出されていない、つまり出入カウンタのカウント値が0ではない状態であるので、S1535の判定処理で否定判定（S1535：no）となる。次いで、S1580及びS1585に移行して、大当たり中断エラー報知が開始され、大当たり動作が中断すなわちラウンド開始が待機される。

なお、仮に、タイミング「a」までに、4ラウンド中に発生したカウントSW70bの検出数と同数の検出が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出されていた場合には、タイミング「a」から破線で図示したように、8ラウンド（特定のラウンドである4ラウンドの次の特定のラウンド）が実行開始される。そして、この場合、大当たり中断エラー報知は実行されない。

第1大入賞口1070の内部に残留していた遊技球が、タイミング「b」にて、確変口検出SW72aで検出されると、出入監視処理（図13）のS910で肯定判定（S910：yes）となり、S915にて出入カウンタのカウント値から1減算される。また、第1排出SW97、又は第2排出SW98で検出されると、出入監視処理（図13）のS905で肯定判定（S905：yes）となり、S907にて出入カウンタのカウント値から1減算される。これらの処理にて出入カウンタが0となると、同じ2ms割り込み処理内にて実行される特別遊技処理（図26）のS1535では、肯定判定（S1535：yes）となり、S1540にて第1大入賞口1070の開放処理が実行される。併せて、S1545およびS1550により可動部材71の駆動開始処理および駆動時間の計時開始処理が行われる。よって、タイミングaからタイミングbまでが大当たり動作中断期間であり、ラウンド開始待機期間となる。なお、タイミング「b」で出入カウンタが0となることで、エラー報知処理（図14）のS940及びS942が共に肯定判定となり、S945にて大当たり中断エラー報知の終了処理が実行され、これにより大当たり中断エラー報知は、タイミング「b」にて終了する。

このように、本実施形態では、特定のラウンド終了後に当該ラウンド中に第1大入賞口1070に入賞した遊技球の帰趨が判明しないまま、次の特定のラウンドが開始される時期が到来した場合、該次の特定のラウンドの開始を待機すなわち、実行開始を規制する構

成を備えている。

【0149】

すなわち、特定のラウンドの実行後に、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出した遊技球数の合計が、カウントSW70bで検出した遊技球数より少ない場合、特定のラウンド以外のラウンドにおける第2大入賞口1033aの開放を規制せず、次の特定のラウンドにおける第1大入賞口1070の開放処理の開始を待機して規制するよう構成されている。これは、S1515、S1530、S1535、及びS1540等によるものである。

【0150】

なお、本実施形態における確変口検出SW72aの有効期間は、特定のラウンドでの大入賞口70の開放から、出入カウンタのカウント値が0になるまで、または、次の特定のラウンドが開始されるまでの期間に設定されている。

【0151】

[特定のラウンドの帰趨が未決状態における終了インターバルの規制動作について]

上述したS665乃至S695の処理等を実行した際のパチンコ機の作動状態を、図28及び図29のタイミングチャートを参照して説明する。

図28は、第1大入賞口1070内に残留した遊技球の帰趨が、終了インターバル待機時間(期間)「T」の終了までに、決定された場合の動作を示している。

確変口72を備えた第1大入賞口1070が、特定のラウンドである12ラウンドを実行している際、第1大入賞口1070へ遊技球が入賞すると、第1カウントSW1070bで検出される。当該検出により第1大入賞口1070に流入した遊技球が、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の何れにも検出されず、つまり第1大入賞口1070内に残留したまま、該12ラウンドが終了し、続く特定のラウンド以外のラウンドとしての13ラウンド乃至15ラウンドも実行完了し、更に最終のラウンドとしての16ラウンドが実行されて終了すると、図18のS665の判定処理で肯定判定(S665:yes)となり、S670に移行する。

16ラウンドの終了時まで、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98の何れにも検出されず、つまり第1大入賞口1070内に残留したままであるため、出入カウンタのカウント値は0ではないから、S670の判定処理では否定判定(S670:no)となり、S690及びS695に移行する。S690で終了インターバル待機フラグに1が設定され、S695で終了インターバル待機時間計時開始処理が実行されることで、図示タイミング「d」から、所定の終了インターバル待機時間(期間)「T」が開始される。

もし仮に、16ラウンド中に、図示タイミング「c」にて第1大入賞口1070内に残留していた遊技球の帰趨が決定(破線で示す検出)すれば、16ラウンド終了時点の出入カウンタのカウント値は0となっているため、S670の判定処理では肯定判定となり、S675及びS680の処理に移行して、タイミング「d」から大当り終了演出としての終了インターバル(破線で図示)が開始される。

所定の終了インターバル待機時間(期間)「T」の終了までに、たとえば、「T」の終了時期より時間「E」だけ前のタイミング「e」において、確変口検出SW72aで検出されると、出入監視処理(図13)のS910で肯定判定(S910:yes)となり、S915にて出入カウンタのカウント値から1減算される。また、第1排出SW97、又は第2排出SW98で検出されると、出入監視処理(図13)のS905で肯定判定(S905:yes)となり、S907にて出入カウンタのカウント値から1減算される。これらの処理にて出入カウンタが0となると、同じ2ms割り込み処理内にて実行されるエラー報知処理(図14)のS950では肯定判定となり、終了インターバル待機時間(期間)「T」の終了前なのでS952が否定判定となり、S955の終了インターバル待機エラー報知開始処理が実行されることなく、出入カウンタが0であることでS957が肯定判定となり、終了インターバル待機フラグに0が設定される。さらに、同じ2ms割り込み処理内にて実行される特別遊技処理(図18)のS670では、出入カウンタが0と

10

20

30

40

50

なったために肯定判定となり、S 6 7 5の大当りの終了演出（終了インターバル）を行うための大当り終了演出処理が実行される。

このような処理によって、タイミング「e」で出入カウンタが0となると、終了インターバルが開始される。つまり、終了インターバルの実行開始が、タイミング「d」からタイミング「e」まで待機させられることで、規制される構成となっている。

【0152】

なお、詳細な説明を割愛するが、本実施形態のサブ統合制御装置53は、終了インターバル待機時間（期間）「T」の期間中に、特別煽り演出を実行するように構成されている。すなわち、終了インターバル待機時間（期間）「T」では、最終ラウンドの終了後に大入賞口70内に残留している遊技球が、エラー状態でない限り、リトライ通路95の作用がフルに活用されることによって、反復継続して振分回転体85による振分対象となっている状態が想定され、遊技者に確変に移行するか否かを強く煽る演出を実行する。これにより、確変口へと入球するか否かの状態に十分な時間をかけつつ、効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。

また、確変への期待感を煽る演出に限らず、当該期間を利用して、他の様々な演出を実行することで、確変口へと入球するか否かの状態に間を持たせるように構成しても良い。

【0153】

次に、図29は、第1大入賞口1070内に残留した遊技球の帰趨が、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了後に、決定された場合の動作を示している。

終了インターバル待機時間（期間）「T」が終了すると、エラー報知処理（図14）のS952で肯定判定となり、S955の終了インターバル待機エラー報知開始処理が実行されることで、図29に示すように、終了インターバル待機エラー報知が開始される。

終了インターバル待機時間（期間）「T」が終了してから、すなわち、終了インターバル待機エラー報知が開始されてから、時間「F」が経過したタイミング「f」にて、第1大入賞口1070内に残留した遊技球の帰趨が決定された場合、確変口検出SW72aで検出されると、出入監視処理（図13）のS910で肯定判定（S910：yes）となり、S915にて出入カウンタのカウント値から1減算される。また、第1排出SW97、又は第2排出SW98で検出されると、出入監視処理（図13）のS905で肯定判定（S905：yes）となり、S907にて出入カウンタのカウント値から1減算される。これらの処理にて出入カウンタが0となると、同じ2ms割り込み処理内にて実行される特別遊技処理（図18）のS670では、出入カウンタが0となったために肯定判定となり、S675の大当りの終了演出（終了インターバル）を行うための大当り終了演出処理が実行される。

このような処理によって、タイミング「f」で出入カウンタが0となると、終了インターバルが開始される。つまり、終了インターバルの実行開始が、タイミング「d」からタイミング「f」まで待機させられることで、規制される構成となっている。

図28および図29で説明したように、本実施形態では、特定のラウンドの帰趨が未決状態にあるとき、終了インターバルの実行開始を帰趨が判明するまで待機して規制するものである。また、帰趨が未決状態にあることを示唆する終了インターバル待機エラー報知は、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了までに帰趨が判明すれば行わないが、終了インターバル待機時間（期間）「T」が終了すると開始され、その後に帰趨が判明しても終了しない構成となっている。

なお、本実施形態では、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了後に、第1大入賞口1070内に残留した遊技球の帰趨が決定された場合、終了インターバル待機時間（期間）「T」の終了時に開始された終了インターバル待機エラー報知は、第1大入賞口1070内に残留した遊技球の帰趨が決定しても終了しない構成となっている。すなわち、ホール従業員による電源断等の一定の処理を行わなければ終了しない。

【0154】

〔第三実施形態〕

上述した第一実施形態及び第二実施形態では、大当り遊技中に確変口72へ入球したこ

10

20

30

40

50

とに基づいて、該大当り遊技終了後における特別図柄の当否抽選の抽選確率を、低確率（ $1/358$ 、 $1/148$ ）から高確率（ $1/37$ 、 6855 ）に変動するように構成した。しかし、本実施形態では、抽選確率として、低確率よりも高く且つ高確率よりも低い、中確率を更に備える点、および確変口に係る検出手段の検出結果に基づいて、低、中、高確率の何れかを選択して設定する確率設定手段を備えた点において相違する。以下、本発明の第三実施形態を、図30を参照して説明する。

【0155】

図30（a）は、第三実施形態の実施例1を説明する表図である。

実施例1では、1回の大当り遊技状態中に確変口検出SW72aで検出される検出数の累計に基づいて、図示したような内容で大当り遊技状態後の確率状態を決定するものである。

10

実施例1の確率設定に係る制御処理を説明する。主制御装置50は、大当り遊技状態を開始すると、当該大当り遊技状態中における確変口検出SW72aの検出数を、累積して記憶する確変口検出数累積処理を行う。該処理は、確変口検出数累積カウンタのカウント値を、検出毎にカウントアップする処理である。

大当り遊技状態中に特定のラウンドが複数回（例えば、3回）に亘り実行されることで、確変口検出SW72aの検出数は、大当り遊技終了時に複数個となる可能性を有している。

大当り遊技状態の終了時、すなわち援用する図19のS680の処理後に、確変口検出数累積カウンタのカウント値を判定（参照）し、該カウント値に基づいて、大当り遊技状態終了後の遊技状態を、低確率遊技状態、中確率遊技状態、及び高確率遊技状態の何れかから選択設定する処理を行う。すなわち、確変口検出数累積カウンタのカウント値が、2個以上すなわち2個または3個の場合は高確率遊技状態、2個より少ない1個の場合は中確率遊技状態、そして0個の場合には低確率遊技状態を選択する、確率選択設定処理を行う。

20

さらに、このように選択された遊技状態に対応して、低確率フラグ、中確率フラグ、または高確率フラグの何れかに1を設定する。この確率選択設定処理後には、確変口検出数累積カウンタのカウント値をクリアする。

このように構成することで、大当り遊技状態中に確変口検出SW72aへ遊技球が何個検出されるかによって、大当り遊技後の確率が決定されるため、リトライ通路95を備えたことによって奏される、より長い煽り効果を、更に助長することができる。

30

また、3回の特定のラウンドが行われる前提において、2回が終了した時点で未だ1個も検出されていなかったとしても、最後のラウンドで1回検出されれば、高確率でなくても中確率は獲得できるので、最後まで遊技者に期待を抱かせ続けることができる。

また、同じく3回の特定のラウンドが行われる前提において、2回が終了した時点で未だ1個しか検出されていなかったとしても、最後のラウンドで1回検出されれば、高確率を獲得できるので、最後まで遊技者に期待を抱かせ続けることができる。

さらに、確変口検出SW72aの検出数が多いほど、より高い抽選確率となることが期待できるので、複数回の特定のラウンドを、最後まで遊技者は楽しむことができる。

【0156】

40

図30（b）は、第三実施形態の実施例2を説明する表図である。

実施例2では、1回の大当り遊技状態中に確変口検出SW72aでの検出が発生した特定のラウンドの実行順位によって、所定のポイントを付与し、該ポイントの累計に基づいて、図示したような内容で大当り遊技状態後の確率状態を決定するものである。

実施例2の確率設定に係る制御処理を説明する。主制御装置50は、大当り遊技状態を開始すると、当該大当り遊技状態中における確変口検出SW72aの検出が発生すると、該検出が何番目の特定のラウンド中に発生した検出であるか、つまり当該特定のラウンドの実行順位を判定する。そして、判定された実行順位に基づいて、1番目または2番目であれば10ポイント、3番目であれば20ポイントを、付与するポイント付与処理を実行し、続いて、該付与されたポイントを累積して記憶するポイント累積処理を行う。該処理

50

は、ポイント累積カウンタのカウンタ値を、検出毎にカウントアップする処理である。なお、付与されるポイントは、特定のラウンドの実行順位が早い1番目や2番目は10ポイントと少なく、実行順位が遅い3番目は20ポイントと高く設定されている。

大当り遊技状態の終了時、すなわち援用する図19のS680の処理後に、ポイント累積カウンタのカウンタ値を判定(参照)し、該カウンタ値に基づいて、大当り遊技状態終了後の遊技状態を、低確率遊技状態、中確率遊技状態、及び高確率遊技状態の何れかから選択設定する確率選択設定処理を行う。すなわち、ポイント累積カウンタのカウンタ値が、20ポイント以上すなわち20、30または40ポイントの場合は高確率遊技状態、20ポイントより少ない10ポイントの場合は中確率遊技状態、そして0ポイントの場合には低確率遊技状態を選択する。

10

さらに、このように選択された遊技状態に対応して、低確率フラグ、中確率フラグ、または高確率フラグの何れかに1を設定する。この選択設定処理後には、ポイント累積カウンタのカウンタ値をクリアする。

このように構成することで、大当り遊技状態中に確変口検出SW72aへ遊技球が何個検出され、これにより付与されるポイントの累積ポイントの多寡によって、大当り遊技後の確率が決定されるため、リトライ通路95を備えたことによって奏される、より長い煽り効果を、更に助長することができる。

また、3回の特定のラウンドが行われる前提において、3回の内で1回でも検出されれば、最低でも中確率遊技状態を獲得できるので、確変口検出SW72aの検出が発生することを遊技者に強く期待させることができる。

20

また、同じく3回の特定のラウンドが行われる前提において、実行順位が1番目と2番目の特定のラウンドで共に1個ずつ検出されていれば、3番目の特定のラウンドにて惜しくも検出されなかったとしても、高確率遊技状態を獲得できるので、最初の特定のラウンドから、遊技者に確変口検出SW72aの検出が発生させることへの強い意欲を抱かせることができる。

また、同じく3回の特定のラウンドが行われる前提において、実行順位が1番目と2番目の特定のラウンドで共に、未だ1個も検出されていなかったとしても、最後の特定のラウンドで1回検出されれば、付与ポイントが20ポイントと高く設定されていることから、高確率を獲得できるので、起死回生を狙って遊技者は最後まで期待を抱いて遊技できる。

30

さらに、確変口検出SW72aの検出数が多いほど、より高い抽選確率となることが期待できるので、複数回の特定のラウンドを、最後まで遊技者は楽しむことができる。

【0157】

[その他の変形例]

上述した第一実施形態乃至第三実施形態に係る、その他の変形例として、以下のような構成としても良く、第一実施形態乃至第三実施形態、その他の変形例を適宜組み合わせた構成としても、何ら差支えない。

すなわち、特定のラウンドの実行後に、確変口検出SW72a、第1排出SW97、及び第2排出SW98で検出した遊技球数の合計が、カウンタSW70bで検出した遊技球数より少ない場合、次の特定のラウンドにおいて、確変口72を備えた大入賞口の開放処理は行うが、入賞した遊技球が第1通路へ振り分けられることが無いように、可動部材71の駆動制御を規制する、つまり可動部材71を、特定のラウンドが開始されても、送出姿勢を維持したまま、確保姿勢に変位しないように制御するようにしても良い。これは、特定のラウンドであるか否かの判定処理、該判定処理で肯定判定の場合に実行する出入りカウンタのカウンタ値が0であるか否かの判定処理、該判定処理で肯定判定のときに実行するが、否定判定のときには実行しない可動部材駆動開始処理、等の制御によって実現可能となる。

40

このようにすることで、前の特定のラウンドにおける遊技球の帰趨が判明してない状態では、次の特定のラウンドで確変口を狙う遊技を行わないようにして、単に賞球を発生させるだけのラウンドとすることができる。

50

【0158】

以上のように、本発明に係る実施形態を説明してきたが、上述した第一乃至第三実施形態の何れの実施形態であっても、一の特定ラウンドにおけるリトライ通路の利用制限回数や利用可能期間を設定しても良い。つまり、リトライ通路に遊技球が誘導される回数が所定回数を超えたり、或いは特定のラウンドの開始から所定時間を経過することで作動する駆動源及び該駆動源の作動により動作する可動片を用いるなどして、リトライ通路へ振り分けられない構成や、リトライ通路から第1、または第2排出へ誘導する誘導路が一時的に開通して、第1通路に誘導されないようにする構成としても良い。

このようにすることで、特定のラウンドに要する時間が極端に長くならず、リトライ通路により煽りつつも、円滑な遊技の進行を実現することができる。

10

【0159】

また、上述した各実施形態では、可動部材71を特定のラウンド開始時に送出姿勢から確保姿勢にして、該確保姿勢を所定時間（例えば8秒間）経過したことに基づいて、再度送出姿勢に復帰させる構成とした。つまり、確保姿勢から送出姿勢への変位を時間経過を契機として実行した。しかし、これに限らず、例えば大入賞口の入賞数が所定数となったことに基づいて実行するようにしても良い。具体的には、上述したように本実施形態の大入賞口装置80の第1流路75aの長さ（高さ）は、確保姿勢にある可動部材71から、カウントSWまで、遊技球がおよそ4個縦に並ぶ大きさになっている。このため、特定のラウンド開始後に、仮にほぼ同時に4個の遊技球が連なって入賞した場合、カウントSWで4個目が検出された時点で、先頭の遊技球は可動部材71に確保されていることになる。よって、カウントSWが4個目の検出をしたことを契機として、可動部材71を確保姿勢から送出姿勢に変位させることで、確保した遊技球を第1通路に振り分けることが可能であり、且つ、特定のラウンド開始から最も短い時間での振り分けを実現できる。これにより、当該特定のラウンドの残り時間、ひいてはリトライ通路95による振り分けの所要時間を十分に確保でき、確変口72に入球するか否かの煽りを実現できる。

20

【0160】

また、上述した各実施形態では、可動部材71を送出姿勢から確保姿勢への変位を、大入賞口70の開放と同時に示した。しかし、これに限らず、例えば、「大入賞口70の開放からの経過時間」、或いは「大入賞口70への入球数」に基づいて上記変位の時期を規定するようにしても良い。つまり、上記変位を、大入賞口70が開放してからの経過時間が予め定められた所定時間に到達したことに基づいて実行する構成や、大入賞口70が開放されてからの入球数が予め定められた所定個数に到達したことに基づいて実行する構成としても良い。

30

これにより、大当たり図柄に応じて特定のラウンドでの大入賞口70の開放時間を設定することで、大当たり図柄によっては、遊技球を可動部材71に確保不能又は確保困難な状態を発生させることも可能となる。

その結果として、大当たり図柄の種別に応じて、確変状態に移行する期待度に変化を与えることができる。

【0161】

また、可動部材71を確保姿勢から送出姿勢に変位させる契機を、特定のラウンド開始時から所定の時間の経過とするのではなく、カウントSWにより1個の遊技球を検出した時点から、所定の変位待機時間の経過とするように構成しても良い。この場合、前記所定の変位待機時間は、カウントSWに検出された遊技球が可動部材71に落下して確保されるのに十分な時間を設定することが好ましい。このように構成することで、可動部材71が1個の遊技球を確保する確実性を高めることができる。また、必要以上に長時間に亘って可動部材71を確保姿勢のまま維持することがなくなり、確保した遊技球を速やかに振分回転体85に向けて送り出し、より長時間に亘って確変になるか否かを煽る時間を確保することができる。さらに、遊技球を確保したら速やかに振分回転体85に向けて送り出すことで、折角確保した遊技球が、後から落下してきた遊技球によって、可動部材71から離脱してしまうトラブルを防止することができる。

40

50

【0162】

また、上述した各実施形態では、特定のラウンドの帰趨が未決状態において、終了インターバル待機時間（期間）「T」を終了したら実行開始する終了インターバル待機エラー報知を、ホール従業員による電源断等の一定の処理を行わなければ終了しない構成としたが、これに限らず、大入賞口内に残留した遊技球の帰趨が決定したことで終了する構成としても良い。

これにより、大当り遊技状態を正常に終了して、異常の発生中のみエラー報知し、正常になれば遊技を滞りなく再開させることができる。

【0163】

また、上述した各実施形態では、特定のラウンドの帰趨が未決状態において、次のラウンドの実行開始を規制する際に行う大当り中断エラー報知を、帰趨が判明したことに基

10

づいて終了する構成とした。しかし、これを帰趨が判明してもエラー報知を終了しないようにし、ホール従業員による電源断等の一定の処理を行わなければ終了しないようにしても良い。

このようにすることで、中断後にも続く有利な大当り遊技状態を、ホール従業員による所定の確認を行った後に、再開するようにすることができ、遊技者の利益を保護できる。

【0164】

また、上述した各実施形態では、特定のラウンドの帰趨が未決状態において、大当り中断時のみエラー報知を行い、終了インターバルを待機する場合には行わない構成としたが、逆に、大当り中断時にはエラー報知を行わず、終了インターバルを待機する場合にのみ

20

行う構成としても良い。

これにより、大当り遊技中はラウンド開始が待機されて帰趨の判明に時間を要してもエラー報知に煩わされることがなく、反面、大当りの終了までに判明していない場合には何らかの問題が発生していることも想定できるので、エラー報知によって対応を促すことができる。

さらに、両方の場合で行う構成としても良い。これにより、想定される帰趨の判明に要する時間が経過することで逐一エラー報知することによって、トラブルを未然に防止することができる。

【0165】

また、上述した各実施形態では、大入賞口装置80を液晶枠飾り28の前方すなわち、演出図柄表示装置54b（図2参照）のLCD画面の直前に設けるようにした。この場合、大入賞口装置80を構成する樹脂成型品の大部分を、背後が透視可能な透明または半透明として、適所にサブ統合制御装置53に検出信号が入力される球検出SWを配設し、該球検出SWの入力信号に基づいて、大入賞口装置80の背後に位置する演出図柄表示装置54bの演出表示を変化させる等することにより、確変口72に振り分けられるか否かを、遊技球の動きに加えて演出表示の表示態様によって視認可能に演出することができ、興趣溢れる新規な煽り演出が可能となる。

30

【0166】

また、大入賞口装置80を液晶枠飾り28の前方すなわち、演出図柄表示装置54b（図2参照）のLCD画面の直前に設ける構成に限らず、例えば、遊技盤を全面透過液晶で構成し、これの背後に大入賞口装置80を備え、遊技球の帰趨が視認可能に配置しても良い。

40

このようにすれば、常時、大入賞口装置80によって演出図柄表示装置54bのLCD画面が遮蔽され、表示可能な領域が圧迫されることがなく、大当り遊技状態となるまでは全面透過液晶によって、画像を充分に表示することができる。また、大当り遊技の特定のラウンドとなったら、全面透過液晶を透過させて大入賞口装置80を視認可能とし、これによって確変口72に遊技球が振り分けられるか否かの煽りを行うことができる。

【0167】

また、上述した各実施形態では、振分回転体85は、電源投入時から常時回転を継続するものを例示したが、これに限らず、大入賞口の開放時に回転を開始し、閉鎖時に回転を

50

終了するようにしても良い。

これにより、消費電力を低減することができる。

また、振分回転体 8 5 は、常時一定方向に一定速度で回転駆動する構成に限らず、逆転駆動や、複数の回転速度を組み合わせて、1 プロセスとし、当該プロセスを例えば電源投入時や大入賞口開放時を始期として開始し、これを反復継続するように構成しても良い。

これにより、所定の時期を始期として、一定の動きを行うことができると共に、振分回転体 8 5 の動きを遊技者が予想困難として、確変口 7 2 への入球をランダムな現象とすることができる。

【0168】

また、上述した各実施形態に対して、リトライ通路 9 5 に振り分けられた遊技球が第 1 通路 7 7 に誘導されて再度、振分回転体 8 5 に到達するまでの時間を、不定とするように構成してもよい。例えば、リトライ通路 9 5 内に流下速度変更手段（早く変更することと、遅く変更することを併せて含む）を備えても良い。

リトライ通路 9 5 の底板部が、摩擦係数の異なる複数種類の部材で構成され、該複数の部材が入れ換え制御されるようにしても良い。これによって、リトライ通路 9 5 を流下する遊技球の速度が不定となる。

また、上記底板部が、遊技球の流下方向に対して、同じ方向又は逆方向に変位する、すなわち無端ベルト等によってベルトの回転方向や回転速度を変更制御するように構成しても良い。このとき、ベルトの部位によって摩擦係数を異なるようにしても良い。これによって、リトライ通路 9 5 を流下する遊技球の速度が不定となる。

また、リトライ通路 9 5 の途中に、開閉動作がランダムに制御される開閉シャッターを備え、流下する遊技球が、該開閉シャッターによって停止させられたり、停止させられなかったり、また、停止時間に長短が発生したり、することで、リトライ通路 9 5 を流下する遊技球の速度が不定となる。

上記様々な構成を採用することが可能であり、これによって、リトライ通路 9 5 に振り分けられた遊技球が再度、振分回転体 8 5 に到達するまでの時間を、不定とすることができ、ひいては、振り分け結果が一定とならないようにすることができる。

【0169】

また、上述した各実施形態では、振分回転体 8 5 の側面部には、リトライ通路誘導凹部 8 6、確変口誘導凹部 8 7、及び排出口誘導凹部 8 8 が、当該順番で反復継続して配列されている構成を示した。しかし、これに限らず、順番を不定にするよう構成しても良い。

このようにすることで、リトライ通路 9 5 に振り分けられた遊技球が、確変口 7 2 に振り分けられるか否かを、遊技者は予想することが困難となる。

【0170】

また、上述した各実施形態では、特定のラウンドを複数回備えた例を示したが、1 回（単数）だけ実行するように構成しても良い。

これにより、遊技者の興味は分散されずにその特定のラウンドに対して集中するので、大当たり遊技中のメリハリが付き、本発明のリトライ通路 9 5 による煽りも、一層効果を奏し易くなる。

【0171】

さらに、特定のラウンドを 1 回（単数）だけ実行するようにした場合は、リトライ通路 9 5 への振り分け率を高く設定し、前記 1 回の特定のラウンドを 1 ラウンド目として、特定のラウンド以外のラウンドの実行開始を規制しないよう構成するようにしても良い。

このようにすることで、遊技球が確変口 7 2 に振り分けられるか否かを、最終ラウンドが終了するまでの長時間に亘って、大当たり遊技の所要時間を最大限に活用して、煽ることも可能となる。

【0172】

[特許請求の範囲との対応]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

10

20

30

40

50

【0173】

主制御装置50が実行する第一実施形態の特別遊技処理（図15乃至図19）は、大当り遊技制御手段に相当する。

【0174】

出入監視処理（図13）のS910、S912、特別遊技処理（図19）のS700、S705、特図当否判定処理（図9）のS145は、確率変動手段に相当する。

【0175】

パチンコ機は、弾球遊技機に相当する。

【0176】

第一実施形態の特定のラウンド（5R、10R、及び15R）は、特定ラウンドに相当する。 10

【0177】

可動部材71は、第1振分部に相当する。

【0178】

振分回転体85は、第2振分部に相当する。

【0179】

第一実施形態の、大入賞口装置80は、大入賞口に相当する。

【0180】

主制御装置50が実行する第二実施形態の特別遊技処理（図15、図17乃至図19、及び図26）は、大当り遊技制御手段に相当する。 20

【0181】

第二実施形態の特定のラウンド（4R、8R、及び12R）は、特定ラウンドに相当する。

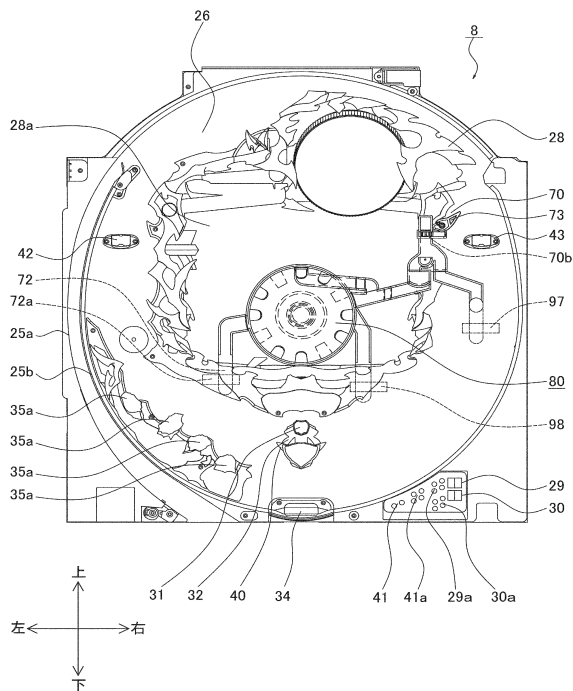
【符号の説明】

【0182】

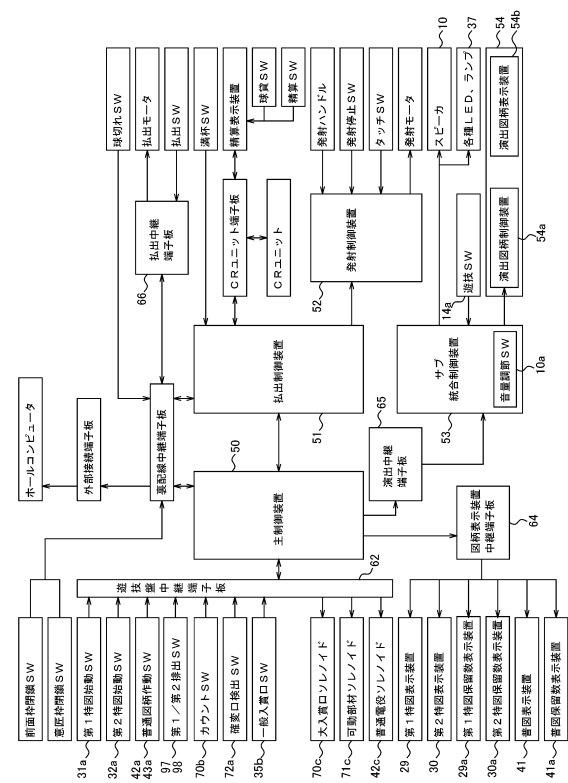
8	遊技盤	
50	主制御装置	
53	サブ統合制御装置	
70	大入賞口	
70b	カウントSW	30
71	可動部材（第1振分部）	
72a	確変口検出SW	
72	確変口	
73	開閉部材	
74	カウントSW誘導通路	
75	振分室	
75a	第1流路	
75b	第2流路	
75c	第3流路	
76	第1排出通路	40
77	第1通路	
80	大入賞口装置	
81	振分回転体カバー	
85	振分回転体	
86	リトライ通路誘導凹部	
86a	リトライ通路誘導壁部	
87	確変口誘導凹部	
87a	確変口誘導壁部	
87b	確変口誘導壁部	
88	排出口誘導凹部	50

- | | |
|-----------|--------------|
| 8 8 a | 排出口誘導壁部 |
| 9 1 | 第 2 排出通路 |
| 9 2 | 第 2 通路 |
| 9 5 | リトライ通路 |
| 9 7 | 第 1 排出 S W |
| 9 8 | 第 2 排出 S W |
| 1 0 7 0 | 第 1 大入賞口 |
| 1 0 7 0 b | 第 1 カウント S W |
| 1 0 3 3 | 大入賞口装置 |
| 1 0 3 3 a | 第 2 大入賞口 |

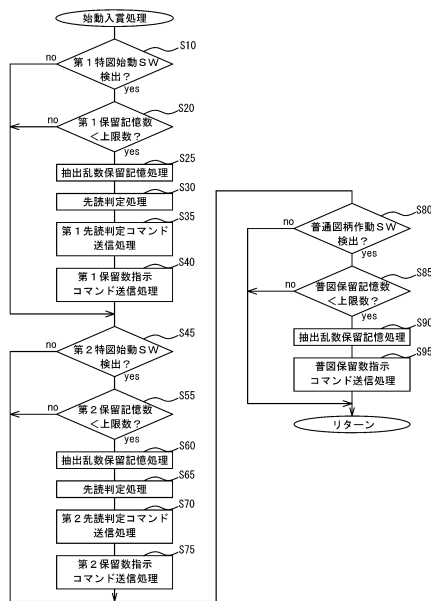
【図 1】



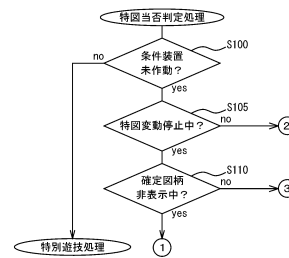
【図 2】



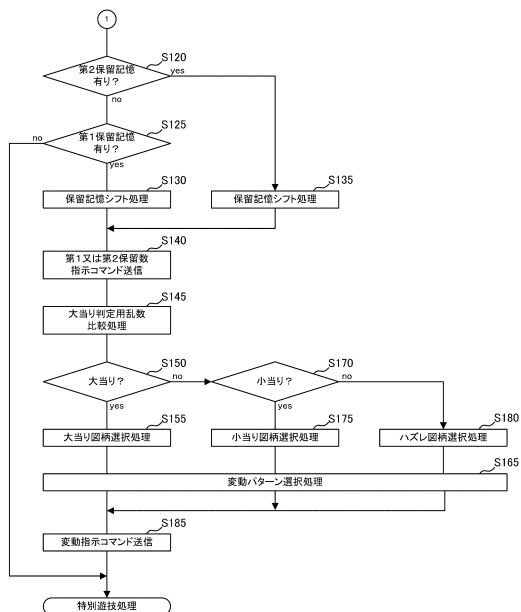
【図 7】



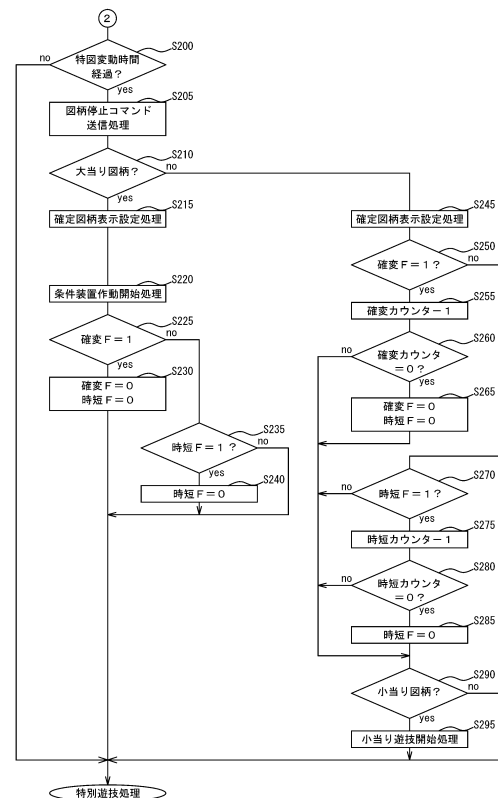
【図 8】



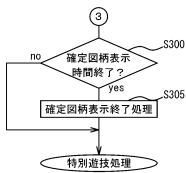
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



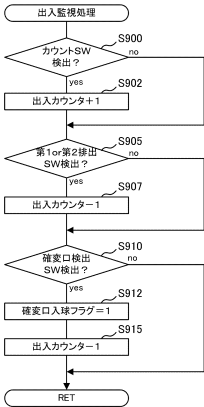
【図 1 2】

大当り遊技の内容

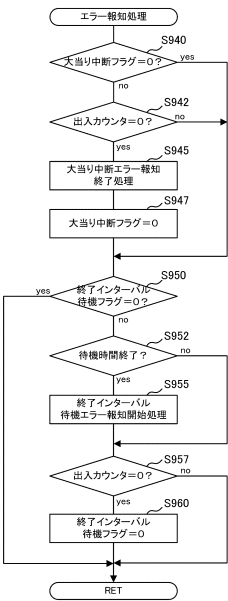
第1特別図柄、第2特別図柄の全ての大当りにおいて、
下記の内容で大入賞口70が作動する。

1R～4R、6R～9R、 11R～14R、16R	5R、10R、15R (特定のラウンド)
28. 0秒間開放 又は、 カウントSW70bが9個の遊技球を検出 するまで作動。 可動部材71は、 送出姿勢を維持し、 確保姿勢に変位しない。	28. 0秒間開放 又は、 カウントSW70bが、9個の遊技球を検出 するまで作動。 可動部材71は、 送出姿勢から確保姿勢に変位し、 所定時間(8秒間)経過後、 再度、送出姿勢に復帰する。

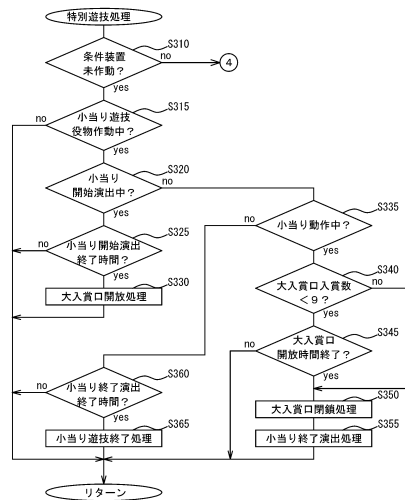
【図 1 3】



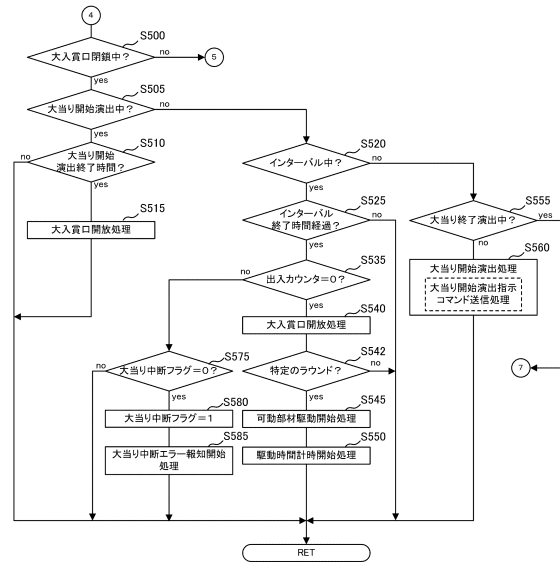
【図 1 4】



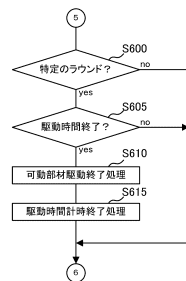
【図 15】



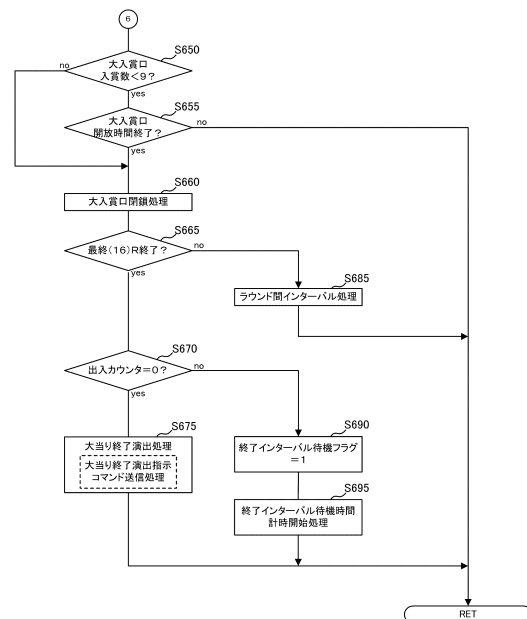
【図 16】



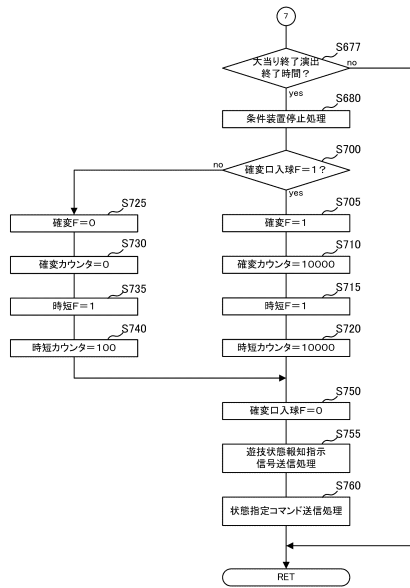
【図 17】



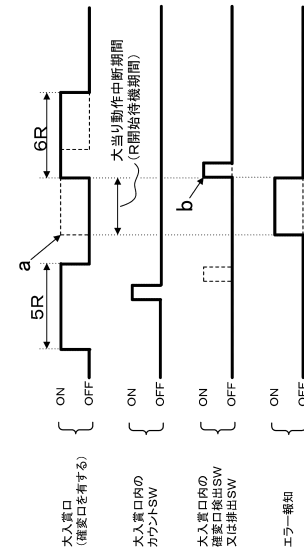
【図 18】



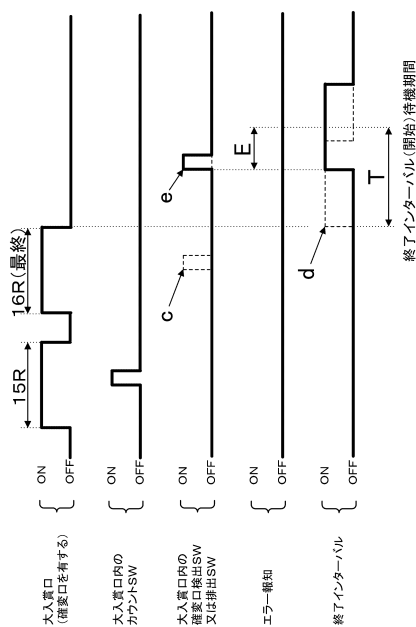
【図 19】



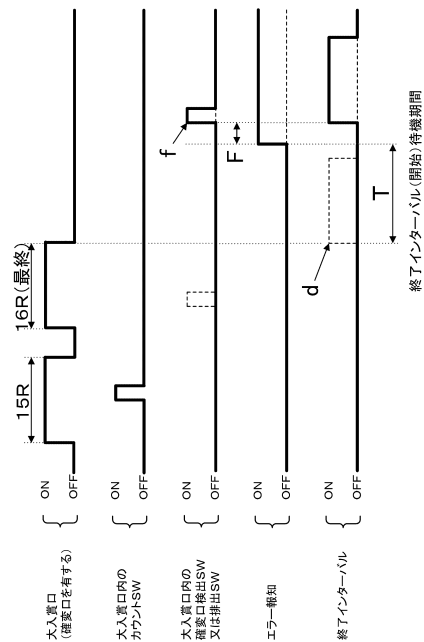
【図 20】



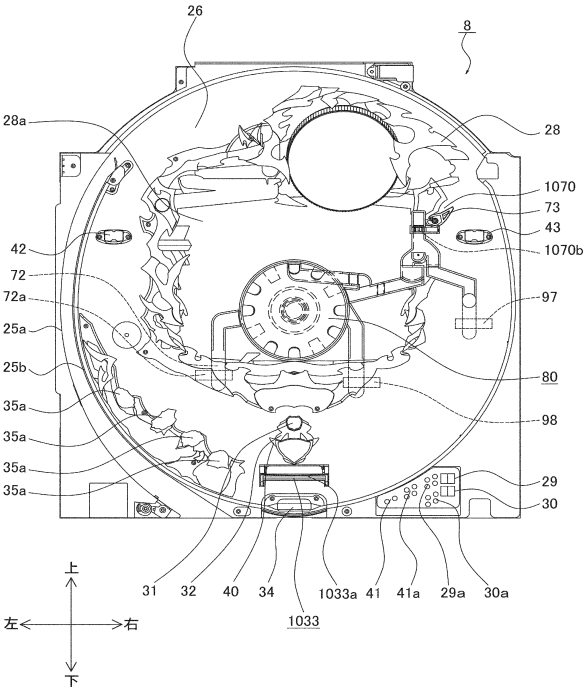
【図 21】



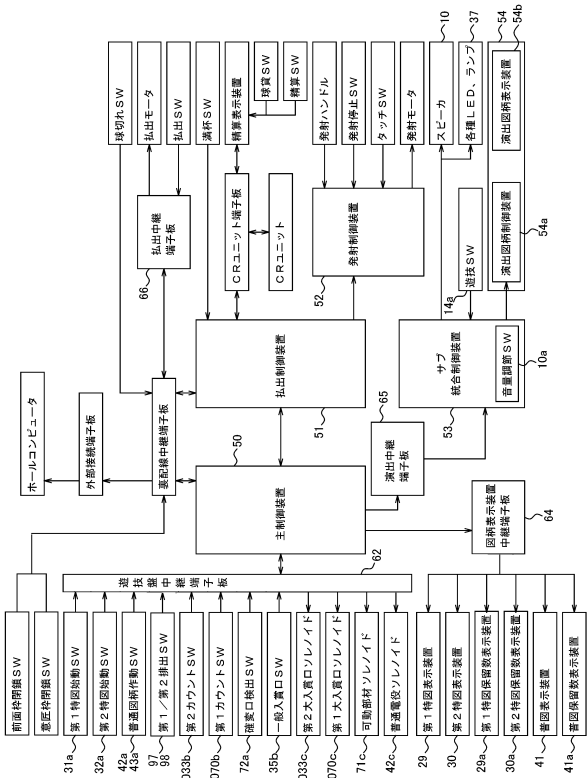
【図 22】



【図 2 3】



【図 2 4】



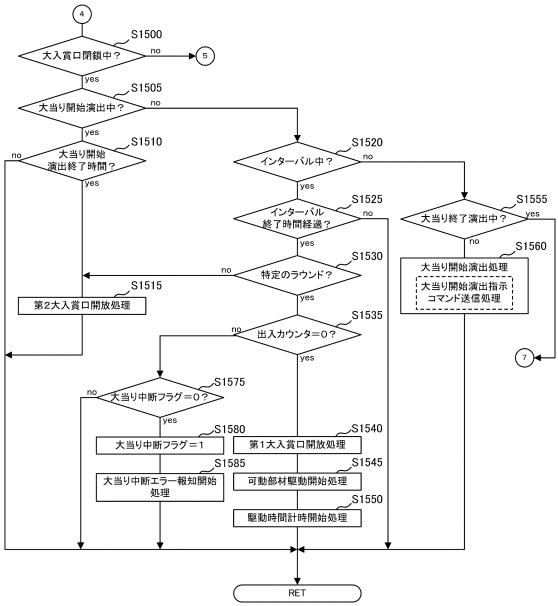
【図 2 5】

大当り遊技の内容

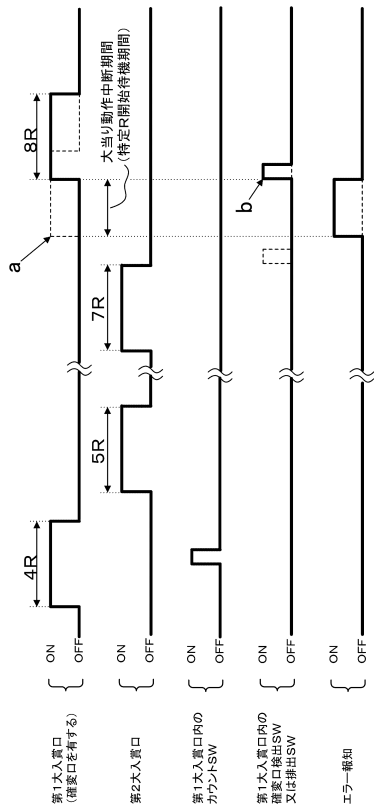
第1特別図柄、第2特別図柄の全ての大当りにおいて、
下記の内容で第1大入賞口1070及び、第2大入賞口1033aが、作動する。

1R～3R、5R～7R、 9R～11R、13R～16R	4R、8R、12R (特定のラウンド)
第2大入賞口1033aが作動	第1大入賞口1070が作動
28. 0秒間開放 又は、 第2カウントSW1033bが、9個の遊技球 を検出するまで作動。	出入カウンタ値が0の場合に開放し、 28. 0秒間開放 又は、 第1カウントSW1070bが、9個の遊技球 を検出するまで作動。 可動部材71は、 送出姿勢から確保姿勢に変位し、 所定時間(8秒間)経過後、 再度、送出姿勢に復帰する。

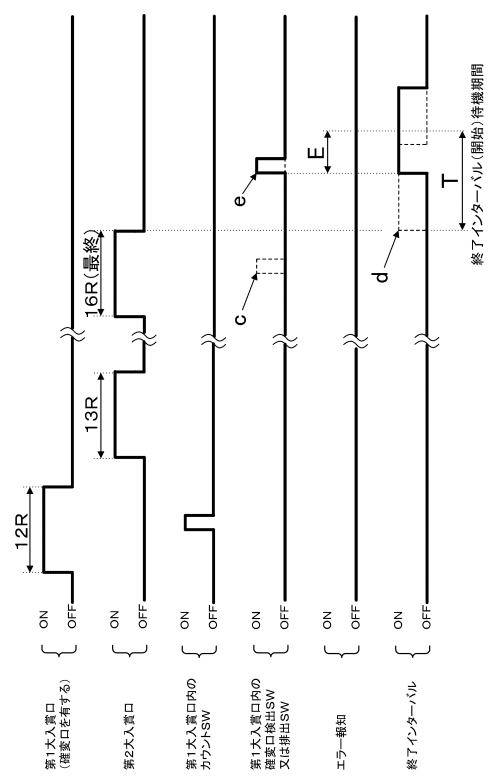
【図 2 6】



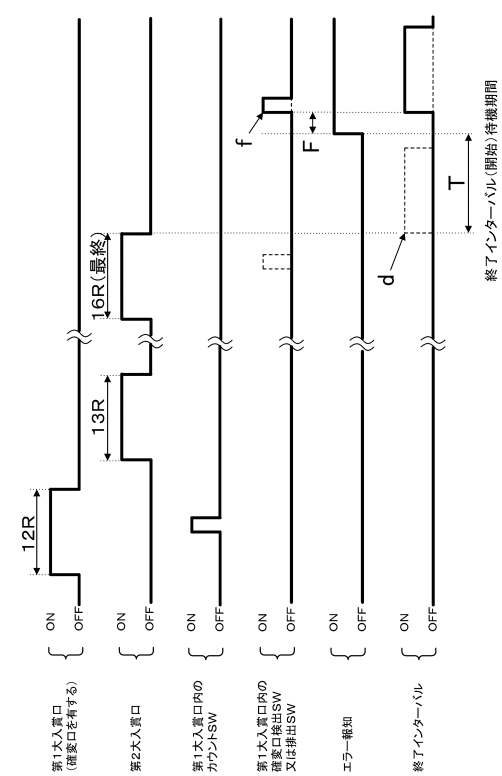
【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】

(a)
確変口検出SWの累計検出数に基づく設定

累計検出数	0個	1個	2個	3個
確率状態	低確率	中確率	高確率	高確率

(b)
確変口検出SWの検出毎に付与される累計ポイントに基づく設定

付与されるポイントは、検出が発生した特定のラウンドの、実行順位が遅いほど高ポイント

特定のラウンドの実行順位	1番目	2番目	3番目
付与ポイント	10	10	20

累計ポイント	0	10	20	30	40
確率状態	低確率	中確率	高確率	高確率	高確率

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-289478 (JP, A)
特開2007-289539 (JP, A)
特開2013-146358 (JP, A)
特開2013-158394 (JP, A)
特開2009-201710 (JP, A)
特開2009-028125 (JP, A)
特開2002-065993 (JP, A)
特開2015-003008 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02