

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5552595号
(P5552595)

(45) 発行日 平成26年7月16日 (2014. 7. 16)

(24) 登録日 平成26年6月6日 (2014. 6. 6)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2013-79417 (P2013-79417)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成25年4月5日 (2013. 4. 5)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2013-230357 (P2013-230357A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成25年11月14日 (2013. 11. 14)		番地
審査請求日	平成25年4月16日 (2013. 4. 16)	(74) 代理人	100067596
(31) 優先権主張番号	特願2012-86583 (P2012-86583)		弁理士 伊藤 求馬
(32) 優先日	平成24年4月5日 (2012. 4. 5)	(72) 発明者	海野 達也
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	鈴木 洋二
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内
		(72) 発明者	萩原 浩司
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
			番地 株式会社高尾内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口と、特定領域を有する第 1 の大入賞装置と、

特定領域を有さない第 2 の大入賞装置と、

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たり遊技を生起するか否かを判定する当否判定手段と、

該当否判定手段によって大当たり遊技を生起するとの判定がなされると、大当たり遊技の生起を報知する大当たり図柄を、複数種類の図柄群から選択し決定する図柄決定手段と、

該図柄決定手段にて決定された図柄に基づいて、大当たり遊技における第 1 の大入賞装置および第 2 の大入賞装置の開放態様を決める開放態様決定手段と、

大当たり遊技で前記第 1 の大入賞装置に進入した遊技球が前記特定領域へ入球することにより大当たり遊技後に確率変動遊技を付与する確率変動手段と、を備えた遊技機において、前記図柄群は少なくとも第 1 の図柄群および第 2 の図柄群を有し、かつ第 1 の図柄群と第 2 の図柄群とは異なる図柄であるが、類似した図柄で構成され、

前記開放態様決定手段は、前記大当たり図柄が前記第 1 の図柄群に含まれる図柄であることを条件に第 1 の開放態様を選択し、大当たり図柄が前記第 2 の図柄群に含まれる図柄であることを条件に第 2 の開放態様を選択するようになし、

前記第 1 の開放態様と前記第 2 の開放態様とは、大当たり遊技の実行単位であるラウンドの総数が同じとされ、前記第 1 の開放態様および前記第 2 の開放態様の最終ラウンドである第 1 の特定ラウンドのみで前記第 1 の大入賞装置を開放するようになし、かつ第 1 の

10

20

開放態様における第 1 の大入賞装置の最大開放時間が第 2 の開放態様の第 1 の大入賞装置の最大開放時間よりも長く設定され、

前記第 1 の大入賞装置は、前記特定領域への遊技球の入球を規制する規制位置と入球を許容する許容位置とに変位可能な振分手段を備え、

該振分手段は、前記第 1 の特定ラウンドの開始から第 1 の所定時間が経過することを条件に前記許容位置へと移動し、前記第 1 の特定ラウンドの終了から第 2 の所定時間が経過することを条件に前記規制位置へと移動するように構成され、

前記第 1 の所定時間を、前記第 2 の開放態様の第 1 の大入賞装置の最大開放時間よりも前記第 2 の所定時間以上に長く設定したことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記特定領域への入球を有効とする有効期間を設け、該有効期間は、前記第 1 の大入賞装置の開放時から、前記第 1 の大入賞装置が閉鎖した後に第 3 の所定時間の経過時までとすることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機、特に大当り遊技において遊技球が特定領域へ入球することで、大当り遊技後に確率変動遊技を付与する遊技機に関する。

【背景技術】

20

【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するとともに、高確率で大当り判定となる確率変動遊技を付与するか否かを決定するものがある。

この種のパチンコ機では、大当り遊技を生起する際に、その大当り遊技の終了後に確率変動遊技が付与されるか否かが容易に判断できてしまうため、確率変動でないときに遊技者のモチベーションが低下して大当り遊技中の興味を高めることができないおそれがあった。

【0003】

そこで近年、大当り遊技の終盤まで遊技者の興味を保つことができるように、遊技盤に大当り遊技時に開放する大入賞口として特定領域を有するものと特定領域のない 2 種類の大入賞口を設けておき、大当り遊技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確率変動に関しては、前記特定領域のない大入賞口を開放する大当り遊技の基本態様動作の実行後に前記特定領域を有する大入賞口を開放する条件態様動作を実行し、前記特定領域へ遊技球が入球したか否かにより確率変動を付与するか否かを決定する遊技機が提案されている（例えば、下記特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2006 - 025923 号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 の構成によれば、大当り遊技が生起した時点では、確率変動遊技を付与するか否かが判断できず、大当り遊技の終盤まで遊技者の興味を保つことができるという効果を奏する。

しかしながら、大当り遊技中に、遊技者が磁石等を用いて遊技盤面を流下する遊技球を吸着し、大入賞口へと誘導して特定領域へと入球させるという不正行為によって確率変動遊技が付与されてしまうといった新たな不正行為の問題が生じている。

そこで、本発明は上記事情に鑑み、始動口への入賞に起因して抽出された乱数値に基づ

50

いて、大当り遊技を生起するか否かを判定するとともに、大当り遊技終了後に確率変動遊技を付与しないか否かを決定し、大当り遊技の終盤まで遊技者の興味を保ちつつも、不正行為による確率変動遊技への移行を防止することができる遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の発明は、始動口と、特定領域を有する第1の大入賞装置と、

特定領域を有さない第2の大入賞装置と、

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する当否判定手段と、

10

該当否判定手段によって大当り遊技を生起するとの判定がなされると、大当り遊技の生起を報知する大当り図柄を、複数種類の図柄群から選択し決定する図柄決定手段と、

該図柄決定手段にて決定された図柄に基づいて、大当り遊技における第1の大入賞装置および第2の大入賞装置の開放態様を決める開放態様決定手段と、

大当り遊技で前記第1の大入賞装置に進入した遊技球が前記特定領域へ入球することにより大当り遊技後に確率変動遊技を付与する確率変動手段と、を備えた遊技機において、

前記図柄群は少なくとも第1の図柄群および第2の図柄群を有し、かつ第1の図柄群と第2の図柄群とは異なる図柄であるが、類似した図柄で構成され、

前記開放態様決定手段は、前記大当り図柄が前記第1の図柄群に含まれる図柄であることを条件に第1の開放態様を選択し、大当り図柄が前記第2の図柄群に含まれる図柄であることを条件に第2の開放態様を選択するようになし、

20

前記第1の開放態様と前記第2の開放態様とは、大当り遊技の実行単位であるラウンドの総数が同じとされ、前記第1の開放態様および前記第2の開放態様の最終ラウンドである第1の特定ラウンドのみで前記第1の大入賞装置を開放するようになし、かつ第1の開放態様における第1の大入賞装置の最大開放時間が第2の開放態様の第1の大入賞装置の最大開放時間よりも長く設定され、

前記第1の大入賞装置は、前記特定領域への遊技球の入球を規制する規制位置と入球を許容する許容位置とに変位可能な振分手段を備え、

該振分手段は、前記第1の特定ラウンドの開始から第1の所定時間が経過することを条件に前記許容位置へと移動し、前記第1の特定ラウンドの終了から第2の所定時間が経過することを条件に前記規制位置へと移動するように構成され、

30

前記第1の所定時間を、前記第2の開放態様の第1の大入賞装置の最大開放時間よりも前記第2の所定時間以上に長く設定する構成とした。

【0007】

本発明によれば、大当り遊技で開放する大入賞装置として特定領域を有する第1の大入賞装置と特定領域のない第2の大入賞装置を設け、大当り遊技の特定ラウンドにおいて第1の大入賞装置を開放してその特定領域へ遊技球が入球するか否かによって大当り遊技終了後に確率変動するか否かを決定するようにしたこと、更に大当り遊技を生起する際に大当り図柄が第1の図柄群であるのか第2の図柄群であるのかの判断を困難とし、大当り図柄に基づいて選択される第1の大入賞装置の開放態様が第1の開放態様であるのか第2の開放態様であるのかの判断を困難とすることができるので、大当り遊技中に確率変動に関する遊技者の期待感、スリル感を向上し、遊技者のモチベーションを維持させることができ、大当り遊技中の興趣を高めることができる。

40

そして、第1の大入賞装置には、特定領域への遊技球の入球を規制する振分手段を設け、特定ラウンドの開始時から第1の所定時間が経つまでは特定領域への入球を規制するように構成し、かつ第1の所定時間を第2の開放態様の第1の大入賞装置の最大開放時間よりも長くした。これによれば、第2の開放態様よりも第1の大入賞装置の最大開放時間が長い第1の開放態様の第1の大入賞装置では確率変動遊技の付与を許容するが、第2の開放態様の第1の大入賞装置では確率変動遊技の付与を許容しない構成とすることができ、確率変動を許容しない第2の開放態様の第1の大入賞装置において磁石等を用いて不正に確率変動させるとい

50

った不正行為を防ぐことができる。

尚、確率変動を許容する第１の開放態様では、第１の大入賞装置の開放時間が長く、自然に特定領域へ入球するので不正行為の心配はない。

【０００８】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の遊技機において、

前記特定領域への入球を有効とする有効期間を設け、該有効期間は、前記第１の大入賞装置の開放時から、前記第１の大入賞装置が閉鎖した後に第３の所定時間の経過時までとする構成とした。

【０００９】

これによれば、特定領域への入球を有効とする有効期間を設け、該有効期間を第１の第大入賞装置の最大開放時間よりも長くしたので、確率変動を許容する第１の開放態様での確率変動の取りこぼしを無くすることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】本発明を適用した実施形態の遊技機の正面図である。

【図２】前記遊技機の遊技盤の正面図である。

【図３】前記遊技盤に設けられた特定領域と振分手段を示す要部拡大図である。

【図４】前記遊技機の背面図である。

【図５】前記遊技機の電気ブロック図である。

【図６】前記遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【図７】前記主制御装置で実行される始動入賞確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図８】前記主制御装置で実行される特別図柄の当否判定処理の制御内容を示す第１のフローチャートである。

【図９】前記当否判定処理の制御内容を示す第２のフローチャートである。

【図１０】前記当否判定処理の制御内容を示す第３のフローチャートである。

【図１１】前記当否判定処理の制御内容を示す第４のフローチャートである。

【図１２】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第１のフローチャートである。

【図１３】前記特別遊技処理の制御内容を示す第２のフローチャートである。

【図１４】前記特別遊技処理の制御内容を示す第３のフローチャートである。

【図１５】前記特別遊技処理の制御内容を示す第４のフローチャートである。

【図１６】前記特別遊技処理の制御内容を示す第５のフローチャートである。

【図１７】前記主制御装置で実行される確変突入口通過確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図１８】前記遊技機の大当り図柄の種類を示す図である。

【図１９】前記遊技機の大当り図柄の表示例を示す図である。

【図２０】前記遊技機の開放パターンを示す図である。

【図２１】前記遊技機の特定ラウンドに関するタイムチャートである。

【図２２】前記遊技機の表示装置に表示される第１の特定ラウンド演出表示態様を示す図である。

【図２３】前記遊技機の表示装置に表示される第２の特定ラウンド演出表示態様を示す図である。

【図２４】前記遊技機の表示装置に表示される第３の特定ラウンド演出表示態様を示す図である。

【図２５】前記遊技機の表示装置に表示される第４の特定ラウンド演出表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

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

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

【0012】

10

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

【0013】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが一体に形成してある。下皿 13 の右側には発射ハンドル 14 が設けてあり、該発射ハンドル 14 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 12 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 12 には賞球が払い出される。

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

20

【0014】

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

【0015】

図 2 は遊技盤 2 を示し、遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 には、その中央部にセンターケース 200 が装着されている。

30

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

【0016】

センターケース 200 の中央直下位置には、常時、遊技球の入球が可能で、入球により特別図柄(以下、単に特図という)の抽選を実行する第 1 特図始動口 23A が設けてある。

またセンターケース 200 の右側位置には、遊技球が通過時に普通図柄(以下、単に普図という)の抽選が実行される作動ゲート(作動口) 22 と、その直下位置にチューリップ式普通電動役物からなり、入球時に特図の抽選が実行される特図の第 2 特図始動口 23B が設置されている。

40

該第 2 特図始動口 23B は普通電動役物(以下、単に普電役物という)の開放時にのみ入球(入賞)可能である。普電役物は、普図の抽選で当たりとなると所定時間開放する構成である。

【0017】

センターケース 200 の右側斜め下方位置には、開閉板にて開閉される第 1 大入賞装置(特許請求の範囲の「第 1 の大入賞装置」に相当) 24 とその直下位置に第 2 大入賞装置(特許請求の範囲の「第 2 の大入賞装置」に相当) 25 が設置してある。

第 1 大入賞装置 24 は、前記開閉板を有する入球口部と、特定領域 240 および特定領域 240 への入球を規制する振分羽根部材(特許請求の範囲の「振分手段」に相当) 24

50

1を有する機構部24Aとの2部構成としてある。前記入球口部と機構部24Aとはトンネル通路により連通されており、入球口部に入球した遊技球は機構部24Aへ送られる。

【0018】

第1特図始動口23Aおよび第1大入賞装置の機構部24Aの左側位置には複数の普通入賞口26が配されている。また、第1大入賞装置24の機構部24Aの直下の盤面最下部にはアウト口203が設けてある。

尚、遊技盤2の遊技領域20には、多数の遊技釘や風車が植設されている。

【0019】

また遊技盤2の右下端部には、レール201の外部に、特図表示装置27A、特図保留数表示装置27A、普通図柄表示装置28Aおよび普図保留数表示装置28Bが設けてある。

10

【0020】

図3は前記第1大入賞装置24の機構部24Aを示す。機構部24Aの上部には、前記入球部からトンネル通路を経て遊技球を取り入れる取入口242があり、これより遊技球が上部テーブル243に送り出される。遊技球は上部テーブル243から一旦、裏面側へ取込まれた後に中央開口244より再び前面側へ送り出される。

【0021】

中央開口244の直下位置には開閉可能な左右一対の振分羽根部材241が設置してある。図3(a)に示すように、振分羽根部材241は通常閉じており、この状態で中央開口244より送り出された遊技球を振分羽根部材241の左右両側位置の入賞口245へ案内する。

20

一方、図3(b)に示すように、羽根部材241が開くことにより、中央開口244から送り出される遊技球を下方のVゾーン(特許請求の範囲の「特定領域」に相当)240へ入球させることが可能となる。このように振分羽根部材241は、閉位置(特許請求の範囲の「規制位置」に相当)と開位置(特許請求の範囲の「許容位置」に相当)とに変位することにより遊技球を入賞口245又はVゾーン240へ振分ける。

【0022】

図4に示すように、パチンコ機1の裏側は、前記遊技盤2を脱着可能に取付ける内枠30が収納されている。内枠30は、前記前枠11と同様に、一方の側縁(図3の右側)の上下位置が前記外枠10にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠30には、遊技球流下通路が形成されており、上方(上流)から球タンク31、タンクレール32、払出ユニット33が設けられ、払出ユニット33の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤2の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク31からタンクレール32を介して所定個数の遊技球(賞球)が払出ユニット33により払出球流下通路を通り前記上皿12に払い出される。また、本実施形態では前記賞球を払い出す払出ユニット33により前記貸出ボタン171の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

30

また、パチンコ機1の裏側には、主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43、発射制御装置44、電源基板45が設けられている。

【0023】

主制御装置40、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43は遊技盤2に設けられ、払出制御装置41、発射制御装置44、電源基板45は内枠30に設けられている。図4では発射制御装置44が描かれていないが、払出制御装置41の下に設けてある。

40

【0024】

また、球タンク31の右側には、外部接続端子板38が設けてあり、外部接続端子板38により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠用(枠側(外枠10、前枠11、内枠30)から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の2種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板38を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

50

【 0 0 2 5 】

図5は本パチンコ機1の電氣的構成を示すもので、遊技の制御を司る主制御装置40を中心に、サブ制御装置として払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43を具備する構成である。主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43においては、何れもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れもCPUにより、2ms周期又は4ms周期の割り込み信号に起因してROMに搭載しているメインルーチンおよびサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。

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

10

【 0 0 2 6 】

主制御装置40は、裏配線中継端子板530および外部接続端子板38を介して遊技施設のホールコンピュータ500と電氣的に接続される。また主制御装置40には、裏配線中継端子板530や遊技盤中継端子板531を介して、前枠(ガラス枠)11および内枠30が開放しているか否か検出するガラス枠開放SW(スイッチ)501、内枠開放SW502、第1特図始動口23Aへの入球を検出する第1特図始動口SW503、第2特図始動口23Bへの入球を検出する第2特図始動口SW504、普図始動ゲート22への入球を検出する普通図柄作動SW505、普通入賞口26への入球を検出する入賞口SW506、第1大入賞装置24への入球を検出する第1カウントSW507、第2大入賞装置25への入球を検出する第2カウントSW508、およびVゾーン240への入球を検出する確変突入口SW509等の検出信号が入力される。

20

【 0 0 2 7 】

また主制御装置40は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置41や、演出中継端子板532を介してサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ向けてのコマンドの出力や、図柄表示装置中継端子板533を介して特図表示装置27A、特図保留数表示装置27B、普通図柄表示装置28Aおよび普図保留数表示装置28Bの表示制御を行なう。

【 0 0 2 8 】

更に主制御装置40は、遊技盤版中継端子板531を介して第1大入賞口ソレノイド510又は第2大入賞口ソレノイド511を制御して第1大入賞装置24又は第2大入賞装置25を開放作動せしめる。また第2特図始動口23Bの普電役物ソレノイド512を制御して第2特図始動口23Bの普電役物の開閉や、振分羽根ソレノイド513を制御して振分羽根部材241を開閉する。

30

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

主制御装置40と払出制御装置41とは双方向通信が可能である。

【 0 0 2 9 】

払出制御装置41は、裏配線中継端子板530や払出中継端子板534を介して球タンク31が空状態になったことを検出する球切れSW520、遊技球が払い出されたことを検出する払出SW522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯SW523等の検出信号が入力される。主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニット端子板535を介してCRユニット60と電氣的に接続され、貸出要求信号に応じて払出モータ521を稼働させて貸球を払い出させる。精算表示装置173を介して球貸および精算SW171, 172による貸出要求、精算要求の操作信号は、CRユニット60に入力され、プリペイドカードの残高表示はCRユニット60によって制御する。

40

【 0 0 3 0 】

発射制御装置44は、発射停止SW524、発射ハンドル14に遊技者が接触(操作)していることを検出するタッチSW525等の検出信号が入力される。払出制御装置41

50

を介して主制御装置 40 から送られてくるコマンド（タッチ SW 525 の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル 14 の回動信号および発射停止 SW 524 の信号に基づいて発射モータ 526 を制御して遊技球を発射および停止させる。

【0031】

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

そしてサブ統合制御装置 42 は、スピーカ 112 を駆動して音声を出力することや、各種 LED や各種ランプ 113 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 43 ヘキャラクターなどを表示する擬似演出や特図の擬似図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【0032】

演出図柄制御装置 43 は、LCD パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 21 を構成している。演出図柄制御装置 43 は、サブ統合制御装置 42 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 21 の LCD パネルの表示を制御する。

【0033】

次にパチンコ機 1 の作動を説明する。

パチンコ機 1 は、始動ゲート 22 への入球に起因して普図の当否抽選を行い、普図表示装置 28A の図柄変動を開始する。前記抽選結果が当たりであれば、表示装置 28A に当選結果を確定表示して前記普電役物を開放する。これにより第 2 特図始動口 23B への入賞が可能となる。

第 1 又は第 2 特図始動口 23A、23B への入賞があると、これに起因して乱数値が抽出され、該乱数値に基づいて特図の当否判定を行い、特図表示装置 27A および演出図柄表示装置 21 の図柄変動を開始する。判定結果が大当たりであれば、大当たり図柄を決めて各表示装置 21、27A に大当たり図柄を確定表示して大当たり遊技（特別遊技）を実行する構成である。尚、演出図柄表示装置 21 には特図に対応する擬似演出図柄が表示される。

大当たり遊技は、第 2 大入賞装置 25 を開放し所定の時間または入球数が所定数に達して閉じるまでの動作を 1 ラウンドとして、所定数のラウンドを継続することを基本遊技としている。そして、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて第 1 大入賞装置 24 を開放して、該特定ラウンドにおいて第 1 大入賞装置 24 の V ゾーン 240 への入球があれば、大当たり遊技後の遊技状態を大当たりの当選確率が高確率となる確率変動（確変）遊技および普図の当選が高確率となり特図の変動時間が短縮される時間短縮（時短）遊技へと移行する基本構成である。

【0034】

以下、作動の詳細を主制御装置 40 で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 6 は主制御装置 40 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（S100～S110、S115）と残余処理（S111）とで構成され、2ms 又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（S100）。この判断は RAM の特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断（S100：no）なら初期設定（S115）を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環として RAM に書き込まれる。

【0035】

正常割り込みなら（S100：yes）、初期値乱数更新処理（S101）、特図の当否判定用の乱数値である大当たり決定用乱数の更新処理（S102）、特図の大当たり図柄決定用乱数の更新処理（S103）、普図の当り判定用乱数の更新処理（S104）、特図のリーチに関するリーチ判定用乱数の更新処理（S105）、特図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数の更新処理（S106）、入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）、各出力処理（S109）、不正監視処理（S110）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（S111）をループ処理する。

【0036】

10

20

30

40

50

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）および各出力処理（S109）の一部のサブルーチンについて説明する。

図7に示す「始動入賞確認処理」は前記入賞確認処理（S107）のサブルーチンで、第1および第2特図始動口23A、23Bへの入球があれば（S200：yes）、特図の保留記憶が満杯か確認する（S201）。本実施形態における記憶可能な保留記憶数は各4個である。

【0037】

保留記憶が満杯でなければ（S201：no）、S202の抽出乱数保留記憶処理において、前記入球に起因して抽出した複数の乱数値（大当り決定用乱数、大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）を保留記憶として記憶する。またこの処理では、特図保留数表示装置27Bの点灯数を1つ増加させるとともに、サブ統合装置42へ現在の保留記憶数を送信する特図保留数コマンドの送信処理を行う。S202の処理後、リターンする。

【0038】

図8ないし図11は「当否判定処理」のフローチャートを示す。図8に示すように「当否判定処理」は、まず、役物連続作動装置の作動を確認して大当り遊技中であるか否かを確認し（S300）、大当り遊技中でなければ（S300：no）、特図が変動中であるか否かを確認し（S301）、変動中でなければ（S301：no）、特図の確定図柄が確定表示中であるか否かを確認する（S302）。尚、特別電動役物が作動中（S300：yes）であれば「特別遊技処理」に移行する。

【0039】

前記S302の処理で確定図柄が表示中でなければ（S302：no）、図9に示すように、特図の保留記憶があるか否かを確認する（S310）。保留記憶がなければ（S310：no）、「特別遊技処理」に移行する。保留記憶があれば（S310：yes）、記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う（S311）。該シフト処理により特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【0040】

次にS312の処理で、確変フラグを確認して現在の遊技状態が前記確変遊技状態であるか確認する（確変フラグが「1」であれば確変中）。確変中であれば（S312：yes）、確変時の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う（S313）。

確変中でなければ（S312：no）、通常確率（低確率）の当否判定用テーブルと前記大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う（S314）。

【0041】

続くS315の処理では、S313又はS314の処理の当否判定が大当りか否かの確認を行う。

大当りであれば（S315：yes）、S316の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。

S317の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、演出図柄表示装置21に表示される特図の大当り用の変動時間などといった変動パターンを決定する。尚、前記S315の処理は特許請求の範囲に記載の「当否判定手段」に、前記S316の処理は「図柄決定手段」に相当する。

【0042】

変動パターンの決定後、S318で大当り設定処理を行う。この処理では、前記決定された大当り図柄に基づき、大当り遊技の開放パターンの設定を行う。例えば演出図柄表示装置21で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定、大当り遊技の開放パターン（ラウンドの総数、第1大入賞装置24又は第2大入賞装置25の開放態様）等の設定がなされる。前記S318の処理は特許請求の範囲に記載の「開放態様決定手段」に相当する。

【0043】

10

20

30

40

50

前記 S 3 1 5 の処理において、大当りでなくハズレであれば (S 3 1 5 : n o)、S 3 1 9 の処理において、演出図柄表示装置 2 1 に表示される特図のハズレ用の変動時間などといった変動パターンを決定する。続くハズレ設定処理 (S 3 2 0) では、遊技状態が確変であれば、その継続期間をカウントする確変カウンタを減算する。

【 0 0 4 4 】

前記 S 3 1 8 又は S 3 2 0 の各設定処理の後、S 3 2 1 の処理では、特図表示装置 2 6 の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンド、図柄指定コマンドには特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果などが含まれる。

【 0 0 4 5 】

前記図 8 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは (S 3 0 1 : y e s)、図 1 0 に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると (S 3 3 0 : y e s)、確定図柄表示処理 (S 3 3 1) において、特図表示装置 2 7 A の特図の変動表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 および演出図柄制御装置 4 3 へ擬似図柄の変動表示および演出表示を終了させるように図柄確定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 0 4 6 】

前記図 8 の S 3 0 2 の処理で特図の確定図柄を表示中であれば (S 3 0 2 : y e s)、図 1 1 の S 3 4 0 の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか確認する。確定図柄表示時間が終了していなければ (S 3 4 0 : n o)、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、確定図柄表示時間が終了したことを確認すると (S 3 4 0 : y e s)、確定図柄表示終了の処理 (S 3 4 1) により特図表示装置 2 7 A の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ特図に対応する擬似図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 0 4 7 】

続いて特図の図柄が大当りになる組合せであるか確認し (S 3 4 2)、大当りになる組合せであったときは (S 3 4 2 : y e s)、確変フラグが「1」であれば (S 3 4 3 : y e s)、確変フラグに「0」をセットする (S 3 4 4)。次に、時短フラグが「1」であれば (S 3 4 5 : y e s)、時短フラグに「0」をセットする (S 3 4 6)。これらの処理により大当り遊技 (特別遊技) 中での遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 0 4 8 】

S 3 4 7 の処理では条件装置の作動を開始させ、S 3 4 8 の処理では役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は特別電動役物を連続して作動させる装置である。

そして大当り開始演出処理 (S 3 4 9) によりサブ統合制御装置 4 2 へ大当り演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 4 9 】

S 3 4 2 の処理で、大当りになる組合せでなければ (S 3 4 2 : n o)、確変フラグが「1」であるか確認し (S 3 5 0)、確変フラグが「1」であり (S 3 5 0 : y e s)、確変カウンタ (回数) が「0」であれば (S 3 5 1 : y e s)、確変フラグを「0」にセットする (S 3 5 2)。

続く処理で時短フラグが「1」であり (S 3 5 3 : y e s)、時短カウンタ (回数) が「0」であれば (S 3 5 4 : y e s)、時短フラグを「0」にセットする (S 3 5 5)。

続く S 3 5 6 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置 4 2 へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 5 0 】

図 1 2 に示すように、「特別遊技処理」は、先ず、役物連続作動装置が作動中か確認し (S 4 0 0)、作動中であれば (S 4 0 0 : y e s)、S 4 0 1 の処理において後述する「確変突入口通過確認処理」を行う。尚、S 4 0 0 で役物連続作動装置が作動中でなければ (S 4 0 0 : n o)、リターンする。

10

20

30

40

50

S 4 0 1 の処理に続く S 4 0 2 の処理では第 1 大入装置 2 4 の大入賞口が開放中であるか否かを確認し、開放中でなければ (S 4 0 2 : n o)、第 2 大入装置 2 5 の大入賞口が開放中であるか確認する (S 4 0 3)。開放中でなければ (S 4 0 3 : n o)、インターバル中か確認する (S 4 0 4)。インターバル中でなければ (S 4 0 4 : n o)、大当り終了演出中か確認する (S 4 0 5)。大当り終了演出中でなければ (S 4 0 5 : n o)、大当り開始演出時間が経過したか確認する (S 4 0 6)。大当り開始演出時間が経過していれば (S 4 0 6 : y e s)、S 4 0 7 の大入賞口開放処理では、前記「当否判定処理」の S 3 1 8 の処理で設定された第 1 又は第 2 大入賞装置 2 4 , 2 5 の大入賞口を開放し、S 4 0 8 の処理において第 1 又は第 2 大入賞装置 2 4 , 2 5 の開放回数をカウントする開放カウントを加算してリターンする。

10

【 0 0 5 1 】

前記 S 4 0 2 の処理で第 1 大入賞装置 2 4 の大入賞口が開放中であれば (S 4 0 2 : y e s)、図 1 3 に示すように、S 4 1 5 , S 4 1 6 の処理において第 1 大入賞装置 2 4 の大入賞口に規定入賞数である 1 0 個の入賞があったか否かの確認、又は大入賞口の開放時間が終了したか否かを確認して、いずれか確認できれば第 1 大入賞装置 2 4 の大入賞口を閉鎖し (S 4 1 7)、大当りインターバル処理を実行して (S 4 1 8)、リターンする。大当りインターバル処理では、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 へ大当りのインターバル演出を開始させるようにコマンドを送信する。

【 0 0 5 2 】

前記 S 4 1 6 の処理において開放時間が終了していなければ (S 4 1 6 : n o)、振分羽根役物 (振分羽根部材 2 4 1) が閉じているか確認する (S 4 1 9)。振分羽根部材 2 4 1 が閉じていれば (S 4 1 9 : y e s)、第 1 大入賞装置 2 4 の大入賞口の開放から第 1 の所定時間 (4 秒) が経過した否かを確認する (S 4 2 0)。第 1 の所定時間の経過を確認すると (S 4 2 0 : y e s)、振分羽根役物開放処理を実行して振分羽根部材 2 4 1 を開放する (S 4 2 1)。その後リターンする。

20

【 0 0 5 3 】

前記 S 4 0 3 (図 1 2) の処理で第 2 大入賞装置 2 5 の大入賞口が開放中であれば (S 4 0 3 : y e s)、図 1 3 に示すように、S 4 1 0、S 4 1 1 の処理において第 2 大入賞装置 2 5 の大入賞口に規定入賞数である 1 0 個の入賞があったか否かの確認し、又は大入賞口の開放時間が終了したか否かを確認して、いずれか確認できれば第 2 大入賞装置 2 5 の大入賞口を閉鎖し (S 4 1 2)、大当りインターバル処理を実行して (S 4 1 3)、リターンする。

30

【 0 0 5 4 】

前記 S 4 0 4 (図 1 2) の処理でインターバル中であれば (S 4 0 4 : y e s)、図 1 4 の S 4 3 0 の処理で大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば (S 4 3 0 : y e s)、開放カウンタにより最終ラウンド (最終 R、後述する「開放パターン A」、「開放パターン B」の 9 ラウンド目、又は「開放パターン C」、「開放パターン D」、「開放パターン E」、「開放パターン F」の 1 5 ラウンド目) であるか確認し (S 4 3 1)、最終ラウンドであれば、(S 4 3 1 : y e s)、大当り終了演出の処理 (S 4 3 2) を実行し、この処理で演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 に大当り終了コマンドを送信する。そして開放カウンタをクリアし (S 4 3 3)、大当り遊技を終了してリターンする。

40

【 0 0 5 5 】

一方、前記 S 4 3 1 の処理で最終ラウンドでなければ (S 4 3 1 : n o)、開放カウンタにより特定のラウンド (特定 R、後述の「開放パターン A」、「開放パターン B」の 9 ラウンド目、又は「開放パターン C」、「開放パターン D」、「開放パターン E」、「開放パターン F」の 9 ラウンド目と 1 5 ラウンド目) の一つ手前のラウンドであるか確認する (S 4 3 4)。特定 R の一つ手前のラウンド、即ち次のラウンドが特定 R であれば (S 4 3 4 : y e s)、第 1 大入賞装置 2 4 の大入賞口の開放処理 (S 4 3 5) を実行し、開放カウンタを加算するとともに (S 4 3 6)、確変突入口有効フラグに「 1 」をセットして V

50

ゾーン 2 4 0 を有効とし、Vゾーン 2 4 1 への入球により確変へ移行可能とする (S 4 3 7)。そしてリターンする。

前記 S 4 3 4 の処理で特定 R の一つ手前のラウンドでなければ (S 4 3 4 : n o)、第 2 大入賞装置 2 5 の大入賞口の開放処理 (S 4 3 8) を実行し、開放カウンタを加算して (S 4 3 6)、リターンする。

【 0 0 5 6 】

前記 S 4 3 0 の処理で大当りインターバル時間が経過していなければ (S 4 3 0 : n o)、図 1 5 の S 4 4 0 の処理において開放カウンタにより前記特定 R (後述の「開放パターン A」、「開放パターン B」の 9 ラウンド目、又は「開放パターン C」、「開放パターン D」、「開放パターン E」、「開放パターン F」の 9 ラウンド目と 1 5 ラウンド目) であるか 10
確認し、特定 R であれば (S 4 4 0 : y e s)、確変突入口有効フラグにより V ゾーン 2 4 0 が有効であるか確認する (S 4 4 1)。有効であれば (S 4 4 1 : y e s)、ラウンド終了から 2 秒 (特許請求の範囲の「第 3 の所定時間」に相当) が経過したか確認し (S 4 4 2)、経過していれば (S 4 4 2 : y e s)、確変突入口有効フラグをクリアして (S 4 4 3)、リターンする。

前記 S 4 4 2 の処理で 2 秒経過していなければ (S 4 4 2 : n o)、ラウンド終了から 1 秒 (特許請求の範囲の「第 2 の所定時間」に相当) が経過したか確認し (S 4 4 4)、経過していれば (S 4 4 4 : y e s)、振分羽根部材 2 4 1 の閉鎖処理 (S 4 4 5) を実行して、リターンする。

【 0 0 5 7 】

前記 S 4 0 5 (図 1 2) の処理で大当り終了演出中であれば (S 4 0 5 : y e s)、図 1 6 に示すように、大当り演出終了時間が経過したか確認し (S 4 5 0)、経過していれば (S 4 5 0 : y e s)、役物連続作動装置の作動停止処理 (S 4 5 1)、および条件装置の作動停止処理 (S 4 5 2) を実行する。

【 0 0 5 8 】

続く S 4 5 3 の処理において確変有効フラグが「 1 」であるか確認する。確変有効フラグは、Vゾーンの有効期間中にこれへの入球があり、確変への移行が決定されたときに「 1 」をセットするフラグである。確変有効フラグが「 1 」であれば (S 4 5 3 : y e s)、確変および時短の継続期間を設定する確変・時短カウンタの設定処理 (S 4 5 4) を行い、確変・時短フラグに「 1 」をセットし (S 4 5 5)、確変有効フラグをクリアする (S 4 5 6)。尚、前記 S 4 5 4 の処理は特許請求の範囲に記載の「確率変動手段」に相当 30
する。

その後、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 4 2 へ大当り遊技終了のコマンドを送信するとともに (S 4 5 7)、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 4 2 等へ送信する。その後リターンする。

【 0 0 5 9 】

図 1 7 に示す「確変突入口通過確認処理」は主制御装置 4 0 が実行する前記入賞確認処理 (S 1 0 7) のサブルーチンで、Vゾーン 2 4 1 への入球を確認する処理である。先ず、前記確変有効フラグが「 0 」であるか確認し (S 5 0 0)、フラグが「 0 」であれば (S 5 0 0 : y e s)、前記確変突入口有効フラグが「 1 」であり V ゾーン 2 4 0 が有効である 40
ことを確認する (S 5 0 1)。

【 0 0 6 0 】

Vゾーン 2 4 0 が有効であれば (S 5 0 1 : y e s)、Vゾーン 2 4 0 (確変突入口) への入球があるかを確認し (S 5 0 2)、入球があれば (S 5 0 3 : y e s)、確変有効フラグに「 1 」をセットして確変遊技に移行することを決定する。

【 0 0 6 1 】

本パチンコ機は、前記「当否判定処理」(図 8) の特図大当り図柄決定処理で決定される大当り図柄として、図 1 8 (a) および図 1 9 に示すように、「大当り図柄 A」~「大当り図柄 F」の 6 種類の図柄グループ (群) が設定され、各大当り図柄に対応して「開放パターン A」~「開放パターン F」の 6 種類のパターンが設定されている。図 1 9 は、 7 50

セグメント表示器からなる特図表示装置 27A に表示される特図を示すもので、「大当り図柄 A ~ F」の各図柄グループにおいて、複数の特図が設定されている。例えば「大当り図柄 A」は「図柄 1 ~ 7」、「大当り図柄 D」は「図柄 22 ~ 28」などである。

また各図柄グループ間における大当り図柄は、異なる図柄であるが類似しており、特に「開放パターン A」と「開放パターン B」間、「開放パターン A, B」と「開放パターン D」間、更に「開放パターン A, B, D」と「開放パターン F」間で類似するように設定されている。例えば「開放パターン A」と「開放パターン B」間では「図柄 1」と「図柄 9」等が、「開放パターン A, B」と「開放パターン D」間では「図柄 3」、「図柄 11」と「図柄 27」等が、「開放パターン A, B, D」と「開放パターン F」間では「図柄 7」、「図柄 8」、「図柄 24」と「図柄 40」等が類似する。

10

【0062】

図 18 (b) および図 20 に示すように、「開放パターン A」、「開放パターン B」は大当り遊技のラウンドの総数が 9 ラウンドで、9 ラウンド目（最終ラウンド、特許請求の範囲の「第 1 の特定ラウンド」に相当）に第 1 大入賞装置 24 を開放して確変に移行するが否かの決定を行う。尚、「開放パターン A」は第 1 大入賞装置 24 の開放時間が 28 秒と長く、確変の移行を許容する。一方、「開放パターン B」は開放時間が 1 秒で確変の移行を許容しない。尚、「大当り図柄 A」は特許請求の範囲の「第 1 の図柄群」に相当し、「開放パターン A」は特許請求の範囲の「第 1 の開放態様」に相当する。一方、「大当り図柄 B」は特許請求の範囲の「第 2 の図柄群」に相当し、「開放パターン B」は「第 2 の開放態様」に相当する。

20

【0063】

「開放パターン C」~「開放パターン F」はラウンドの総数が 15 ラウンドで、9 ラウンド目および 15 ラウンド目（最終ラウンド、特許請求の範囲の「第 2 の特定ラウンド」に相当）の 2 回のラウンドにおいて第 1 大入賞装置 24 を開放する。尚、「開放パターン C」ではいずれのラウンドでも第 1 大入賞装置 24 の開放時間が 28 秒としてあり、「開放パターン D」、「開放パターン E」では 9 ラウンド目又は 15 ラウンド目のいずれか一方の第 1 大入賞装置 24 の開放時間が 28 秒としてあるので確変の移行を許容する構成である。一方、「開放パターン F」はいずれのラウンドにおいても開放時間が 1 秒で確変の移行を許容しない。尚、「大当り図柄 D」は特許請求の範囲の「第 3 の図柄群」に相当し、「開放パターン D」は特許請求の範囲の「第 3 の開放態様」に相当する。一方、「大当り図柄 F」は特許請求の範囲の「第 4 の図柄群」に相当し、「開放パターン F」は「第 4 の開放態様」に相当する。

30

「大当り図柄 C」、「開放パターン C」、「大当り図柄 E」、「開放パターン E」は特許請求の範囲には対応していないが、それぞれ「第 5 の図柄群」、「第 5 の開放態様」、「第 6 の図柄群」、「第 6 の開放態様」である。そして「開放パターン A, B, D, F」と「開放パターン C」間、「開放パターン A, B, C, D, F」と「開放パターン E」間で図柄が類似するように設定されている。

【0064】

図 20 および図 21 に示すように、「開放パターン A, B」では 9 ラウンド目の終了により大当り遊技が終了するが、「開放パターン C ~ F」では 9 ラウンド目の後に 10 ラウンド目が開始されることとなる。この場合、9 ラウンド目の開放時間が長い「開放パターン C, E」でも開放時間が短い「開放パターン D, F」でも、9 ラウンド目の開始から 10 ラウンド目の開始までの時間が一定である。

40

【0065】

図 21 に示すように、「開放パターン A, C, E」のいずれかの大当り遊技では 9 ラウンド目の開始時から演出図柄表示装置 21 において、第 1 大入賞装置 24 の V ゾーン 240 への入球を煽る（促す）「V 入球煽り演出 A」の表示（図 22 (a)）を実行する。

V ゾーン 240 への入球が有りこれを確変突入口 SW が検出すると、「V 入球煽り演出 A」を止め、演出図柄表示装置 21 に V ゾーン 240 への入球に基づいて V 入球を示唆する「V 入球演出」の表示（図 22 (c)）を実行する。「V 入球演出」は「開放パターン

50

A, C, E」の9ラウンド目の終了時に表示を終了する。

尚、「開放パターンC, E」では10ラウンド以降が存在するため、「V入球演出」を継続しても、V入球したことを示唆する別の表示を行ってもよく、10ラウンド以降もV入球の示唆を行うようにすることが望ましい。

【0066】

一方、「開放パターンB, D, F」のいずれかの大当たり遊技では9ラウンド目の開始時から演出図柄表示装置21において、第1大入賞装置24のVゾーン240への入球を煽る(促す)「V入球煽り演出B」の表示(図22(a))を実行する。

「開放パターンB, D, F」のいずれかの大当たり遊技ではV入球がないので、「V入球煽り演出B」はその演出表示時間が予め決められており、9ラウンド目の終了時間より若干長く設定してある。そして「V入球煽り演出B」が終了すると、「V非入球演出」の表示(図22(b))を実行する。「V非入球演出」は「開放パターンA, C, E」の9ラウンド目の終了時と同等の時期に表示を終了する。

尚、「開放パターンD, F」では10ラウンド以降が存在するため、「V非入球演出」を継続しても、V入球していないことを示唆する別の表示を行ってもよく、10ラウンド以降もV非入球の示唆を行うようにすることが望ましい。

【0067】

「開放パターンA~F」のいずれも9ラウンド目において、前記の「V入球煽り演出A, B, V入球演出, V非入球演出」等とともに、大当たり遊技が10ラウンド目に継続されるか否かといった大当たり遊技の「継続煽り演出」の表示(図23(a))を行なうようにしてもよい。「継続煽り演出」は「開放パターンA~F」の9ラウンド目の終了時と同等の時期まで表示を行い、遊技者に大当たり遊技が9ラウンドで終了する「開放パターンA, B」であるか15ラウンドまで継続する「開放パターンC~F」であるのかといった期待感とスリル感を与える。尚、「継続煽り演出」は「V入球煽り演出A, B, V入球演出, V非入球演出」等と交互に表示することが望ましい。

【0068】

また「開放パターンC~F」の大当たり遊技では、「開放パターンC, E」の9ラウンド目の終了時又はこれと同等の時期に行われる9ラウンド目終了のインターバルにおいて、演出図柄表示装置21に大当たり遊技の継続を示唆する「大当たり継続演出」の表示(図23(b))を実行する。

一方、「開放パターンA, B」の大当たり遊技では、「開放パターンA」の9ラウンド目の終了時又はこれと同等の時期に行われる大当たり終了インターバルにおいて、演出図柄表示装置21に大当たり遊技の終了を示唆する「大当たり終了演出」の表示(図23(c))を実行する。

【0069】

振分羽根部材(振分羽根役物)241は、9ラウンド目および15ラウンド目の第1大入賞装置24の大入賞口開放開始時から、「開放パターンB, D, F」の開放時間(1秒)以上の第1の所定時間(4秒)経過後に開き作動して、規制位置から許容位置へ移動して実質的にVゾーン240を開放する。これは「開放パターンB, D, F」の9ラウンド目および「開放パターンE, F」の15ラウンド目の開放時間が1秒であるため、その間に第1大入賞装置24に入球した遊技球がVゾーン240へ入球することがないように、9ラウンド目、15ラウンド目の開始から4秒後に振分羽根役物241によりV入球可能な状態とする。

【0070】

そして「開放パターンA~F」のいずれの開放パターンにおいても「開放パターンA, C, E」に合わせた長い開放での第1大入賞装置24の大入賞口閉鎖時から第2の所定時間(1秒)経過後に閉作動する。これは9ラウンド目、15ラウンド目の終了間際に第1大入賞装置24に入球した遊技球でもVゾーン240へ入球させることができるように、9ラウンド目、15ラウンド目の終了から1秒間は振分羽根役物241によってV入球可能な状態とし、V入球への余裕を持たせている。(尚、第1大入賞装置24への入球から

Vゾーン240への入球までに要する最長時間を1秒未満となるように大入賞装置役物が設計されている。))

【0071】

また確変突入口有効フラグは、9ラウンド目、15ラウンド目の第1大入賞装置24の大入賞口開放開始時に「1」にセットされ、前記長い開放での第1大入賞装置24の大入賞口閉鎖時から第3の所定時間(2秒)経過後にリセットされ、この間、Vゾーン240を有効とする。尚、該Vゾーン240の有効期間は第1大入賞装置24の閉鎖、更に振分羽根役物241によるVゾーン240の閉鎖よりも余裕を持たせている。

【0072】

図22は前記Vゾーン240への入球に関する演出の表示態様の一例を示す。図22(a)は前記「V入賞煽り演出A、B」の一例を示し、「開放パターンA~F」のいずれにおいても、9ラウンド目の開始時には、演出図柄表示装置21の画面に、9ラウンド目を示すラウンド表示210、メインキャラクタ表示211および「大入賞口が閉鎖する前にVにいれる」等のVゾーン241への入球を煽るテロップ表示212を行う。

10

【0073】

「開放パターンB、D、F」ではVゾーン240への入球が不可能であるため、図22(b)に示す前記「V非入球演出」を行なう。この演出では、泣き顔のメインキャラクタ表示211と、「残念・・・」といった確変が得られなかったことを示すテロップ表示212を表示する。

【0074】

20

「開放パターンA、C、E」でVゾーン240への入球があり確変が決定した時には、図22(c)に示す前記「V入球演出」を行ない、この演出では、喜び顔のメインキャラクタ表示211と、「やったね確変ゲット」といった確変が得られたことを示すテロップ表示212を表示する。

【0075】

次に、図23は大当たり継続に関する演出の表示態様の一例を示す。図23(a)に示す前記「継続煽り演出」は、「開放パターンB、D、F」における泣き顔の「V非入球演出」ととともに行なう演出表示の一例を示すもので、泣き顔のメインキャラクタ表示211と、「泣き止めば大当たり継続」といったテロップ表示212を表示する。

【0076】

30

「開放パターンC~F」で9ラウンド目以後に大当たり遊技が継続する場合は、図23(b)に示す前記「大当たり継続演出」を行ない、普通の顔のメインキャラクタ表示211と、「継続!!」といった大当たり遊技が続くことを示すテロップ表示212を表示する。

一方、「開放パターンA、B」であり、9ラウンドで大当たり遊技が終了する場合は、図23(c)に示す前記「大当たり終了演出」を行ない、泣き顔のメインキャラクタ表示211と、「残念、終了です」といったテロップ表示212を表示する。

【0077】

尚、「開放パターンC、E」では9ラウンド目の終了時に確変への移行が確定しているので、大当たり遊技の「継続煽り演出」を行なう際、メインキャラクタ表示211を泣き顔にする必要がなく、喜び顔の図22(c)の表示態様に続いて図23(b)の表示態様を表示することが望ましい。

40

【0078】

図24は、「開放パターンD、F」における15ラウンド目の前記Vゾーン入球演出の表示態様の一例を示す。15ラウンド目の開始時、図24(a)に示すように、「ラストチャンス。大入賞口が閉鎖する前にVにいれる」等のVゾーン241への入球を示唆するテロップ表示212を行う。

【0079】

「開放パターンF」では15ラウンド目でもVゾーン240への入球が不可能であるため、第1大入賞装置24の閉鎖後、図24(b)に示すように、泣き顔のメインキャラクタ表示211と、「残念・・・」といった確変が得られなかったことを示すテロップ表示

50

2 1 2 を行う。

一方、「開放パターン D」で Vゾーン 2 4 0 への入球があり確変が決定した時には、第 1 大入賞装置 2 4 の閉鎖後、図 2 4 (c) に示すように、喜び顔のメインキャラクタ表示 2 1 1 と、「やったね確変ゲット」といった確変が得られたことを示すテロップ表示 2 1 2 を行う。

【 0 0 8 0 】

「開放パターン C , E」では既に確変へ移行することが決まっているので、15 ラウンド目の開始時に、図 2 5 に示すように、喜び顔のメインキャラクタ表示 2 1 1 と、「確変確定済」といったテロップ表示 2 1 2 を行うことが望ましい。

【 0 0 8 1 】

本実施形態によれば、Vゾーン 2 4 0 を有する第 1 大入賞装置 2 4 と Vゾーンのない第 2 大入賞装置 2 5 を設け、大当り遊技の特定ラウンドにおいて第 1 大入賞装置 2 4 を開放してその Vゾーン 2 4 0 へ遊技球が入球するか否かによって大当り遊技終了後に確変に移行するか否かを定めるようにしたこと、大当り図柄に応じて第 1 の大入賞装置 2 4 への入球が容易な大当り遊技の開放パターンと困難な開放パターンとを設け、しかも両パターン間で大当たり図柄が類似するようにして大当り生起の際に遊技者にいずれのパターンであるか判断できないようにしたことが相まって、確変が得られるか否かといった大当り遊技中の遊技者のモチベーションを維持させることができ、大当り遊技中の興趣を高めることができる。

【 0 0 8 2 】

大当り遊技の開放パターンとして、「開放パターン A , C , D , E」のように第 1、第 2 の特定ラウンド (9 R , 1 5 R) のいずれか一方又は両方の第 1 の大入賞装置 2 4 の開放時間が長い (2 8 秒) パターンと、「開放パターン B , F」のように第 1、第 2 の特定ラウンドの第 1 の大入賞装置 2 4 の開放時間が短い (1 秒) パターンを設けたこと。

更に第 1 の大入賞装置 2 4 には、Vゾーン 2 4 0 への遊技球の入球を規制する振分羽根部材 2 4 1 を設け、特定ラウンド (9 R , 1 5 R) の開始時から所定時間 (4 秒) が経つまでは Vゾーン 2 4 0 への入球を規制するように構成し、かつ前記所定時間を「開放パターン B , F」の第 1 の大入賞装置 2 4 の開放時間よりも長くしたこと。

これらの構成により、「開放パターン A , C , D , E」では確率変動を許容するが、「開放パターン B , F」では確率変動を許容しない構成とすることができ、「開放パターン B , F」において磁石等を用いて不正に確変させるといった不正行為を防ぐことができる。

尚、「開放パターン A , C , D , E」は確変への移行を許容するもので、第 1 の大入賞装置 2 4 の開放時間が長く、自然に Vゾーン 2 4 0 へ入球するので不正行為の心配はない。

【 0 0 8 3 】

更にまた Vゾーン 2 4 0 への入球を有効とする有効期間を設けたので、より確実に不正に確変を得ようとする不正を防止でき、かつ有効期間を第 1 の第大入賞装置 2 4 の開放時間よりも長くしたので、「開放パターン A , C , D , E」での確変の取りこぼしを無くすることができる。

【 0 0 8 4 】

また大当り遊技の開放パターンとして、「開放パターン A , B」のようにラウンド総数の少ない (9 ラウンド) パターンと、「開放パターン C , D , E , F」のようにラウンド総数が多い (1 5 ラウンド) パターンとを設けたこと。

「開放パターン C , D , E , F」においては「開放パターン A , B」と同様に 9 ラウンド目 (第 1 の特定ラウンド) に第 1 大入賞装置 2 4 を開放するようにしたこと。

更に「開放パターン A」と「開放パターン C , E」とでは 9 ラウンド目の第 1 大入賞装置 2 4 の開放時間を同一時間とし、かつ「開放パターン B」と「開放パターン D , F」とでは 9 ラウンド目の第 1 大入賞装置 2 4 の開放時間を同一時間とした。

そして大当りの生起時に大当り図柄からも、9 ラウンド目の実行開始時においても、遊

10

20

30

40

50

技者は開放パターンが「開放パターン A」であるのか「開放パターン B」であるのか、「開放パターン A」であるのか「開放パターン C, E」であるのか、「開放パターン B」であるのか「開放パターン D, F」であるのか区別がつかず、遊技者にいずれの開放パターンであるかといったスリル感と期待感を与えることができる。また、「開放パターン A」であるのか「開放パターン D, F」であるのか、又は「開放パターン B」であるのか「開放パターン C, E」であるのかも区別できないようにすれば、一層興趣を向上させることができる。即ち、この 9 ラウンド目で大当たり遊技が終了すれば「開放パターン A、B」のいずれかであり、賞球は勿論、「開放パターン B」では確変も期待できない。一方、次のラウンドに進めば「開放パターン C, D, E, F」のいずれかであり、賞球は勿論、「開放パターン C, E」であれば確率変動に対する遊技者の期待感を高めることができ、もって大当たり遊技中の興趣をより向上することができる。

10

【0085】

また「開放パターン C, D, E, F」において、「開放パターン C, D, E」のように第 1、第 2 の特定ラウンド (9 R, 15 R) のいずれか一方又は両方の第 1 の大入賞装置 24 の開放時間が長い (28 秒) パターンと、「開放パターン F」のように第 1、第 2 の特定ラウンドの第 1 の大入賞装置 24 の開放時間が短い (1 秒) パターンを設け、かつ「開放パターン D」では第 1 の特定ラウンド (9 R) における第 1 大入賞装置 24 の開放時間を「開放パターン F」の開放時間と同一時間としたので、第 1 の特定ラウンドから第 2 の特定ラウンド (15 R) までの期間、遊技者は「開放パターン D」であるのか「開放パターン F」であるのか区別がつかず、遊技者にいずれの開放パターンであるかといったスリル感と期待感を与えるとといった効果を奏する。

20

【0086】

尚、特許請求の範囲に記載の本発明は前記実施形態の構成に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、第 3 および第 4 の開放態様において特定ラウンドを 2 回設けたが、これに限らず、2 回以上実行する構成でもよい。しかし第 1 の特定ラウンドは第 1 および第 2 の第 1 の特定ラウンドと同じラウンド目に行うこととする。

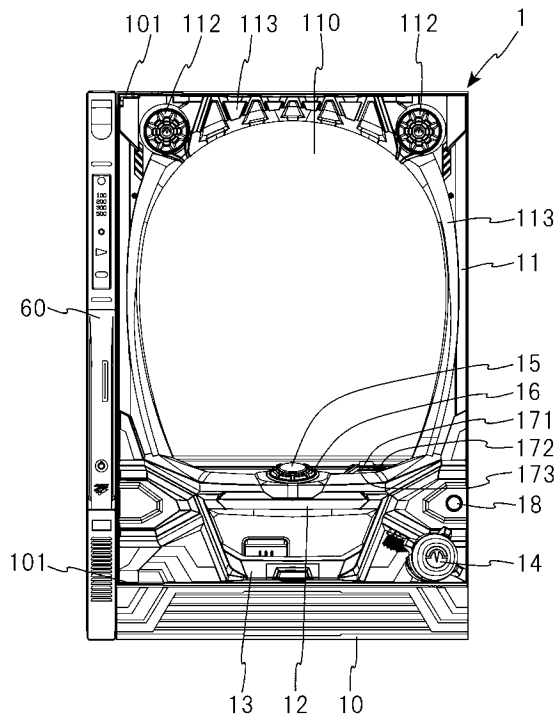
【符号の説明】

【0087】

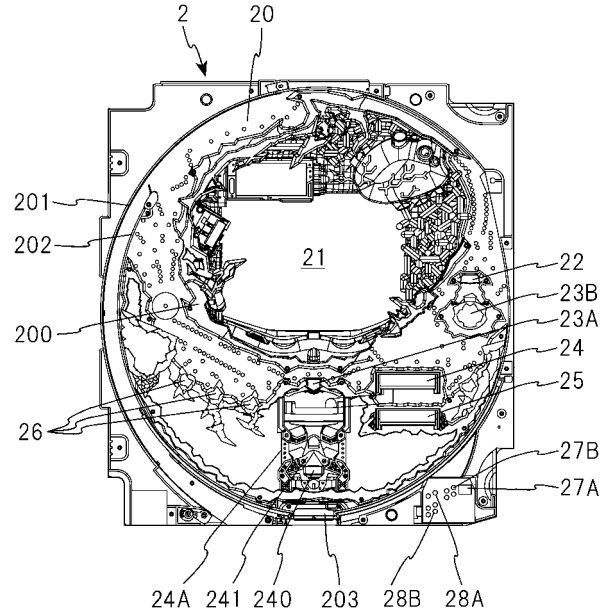
- 1 パチンコ機 (遊技機)
- 23A 第 1 特図始動口 (始動口)
- 23B 第 2 特図始動口 (始動口)
- 24 第 1 大入賞装置 (第 1 の大入賞装置)
- 240 Vゾーン (特定領域)
- 241 振分羽根部材 (振分部材)
- 25 第 2 大入賞装置 (第 2 の大入賞装置)
- 40 主制御装置 (当否判定手段、図柄決定手段、開放態様決定手段、確率変動手段)

30

【図 1】

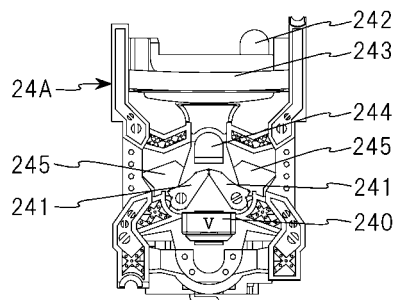


【図 2】

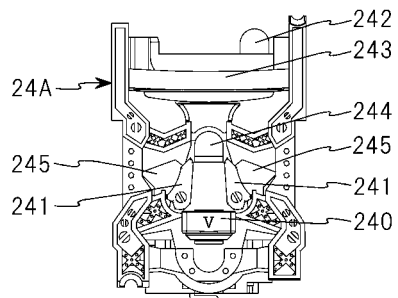


【図 3】

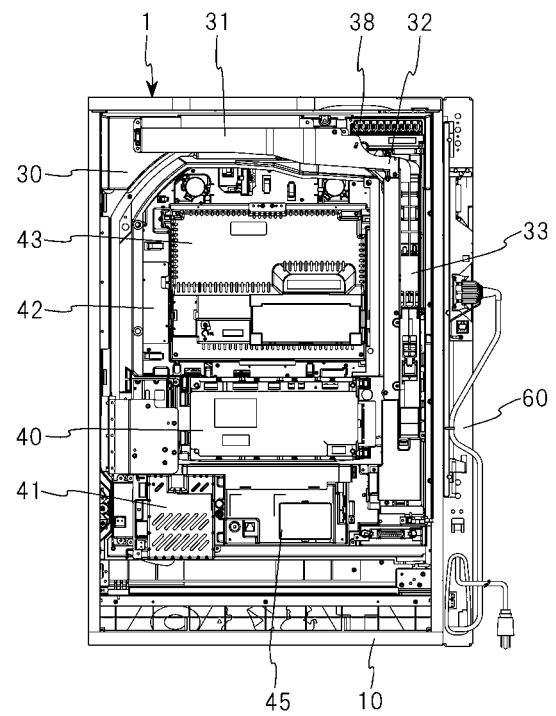
(a)



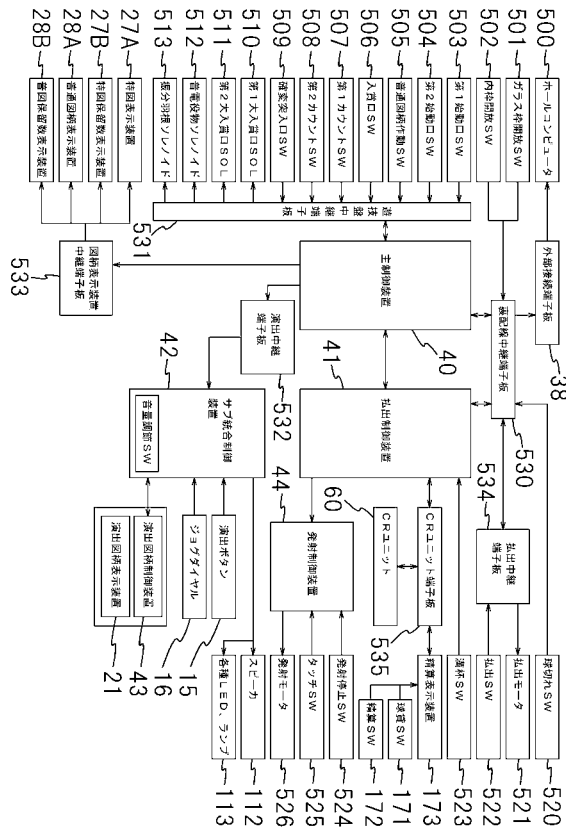
(b)



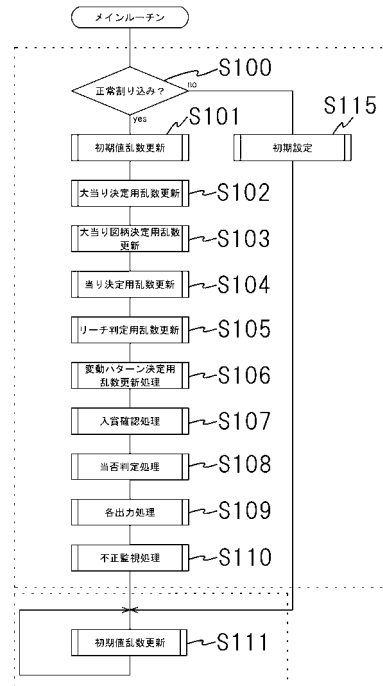
【図 4】



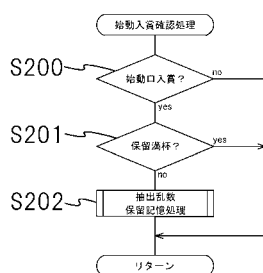
【 図 5 】



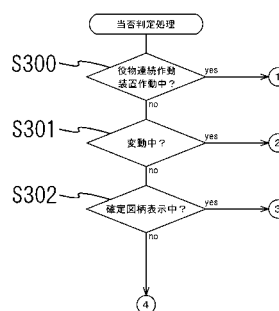
【 図 6 】



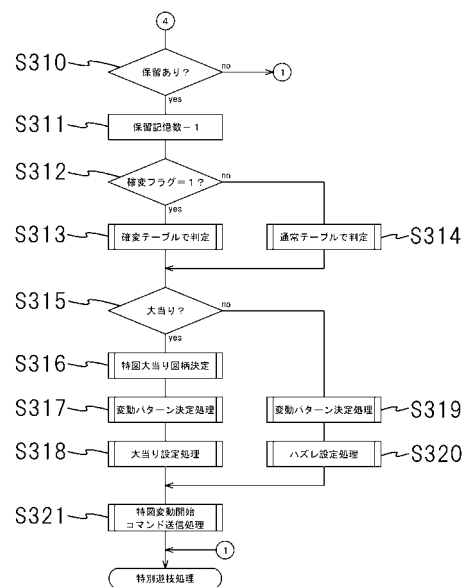
【圖 7】



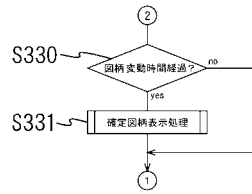
【圖 8】



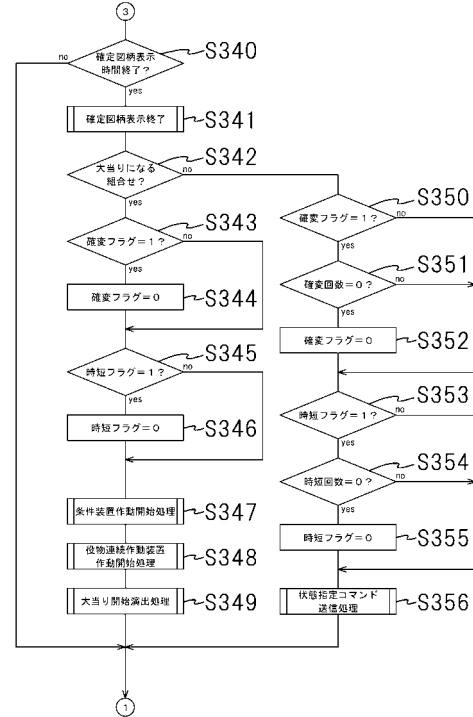
【 図 9 】



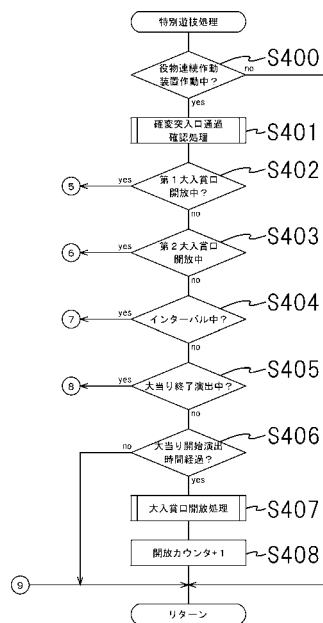
【図 10】



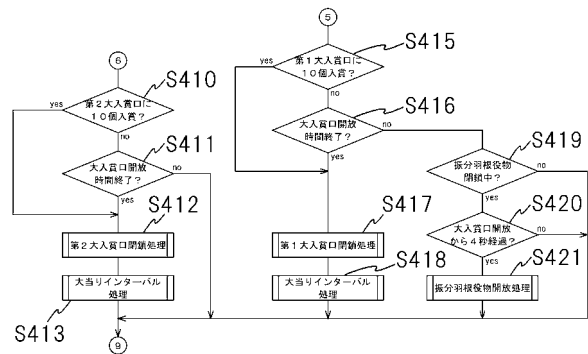
【図 11】



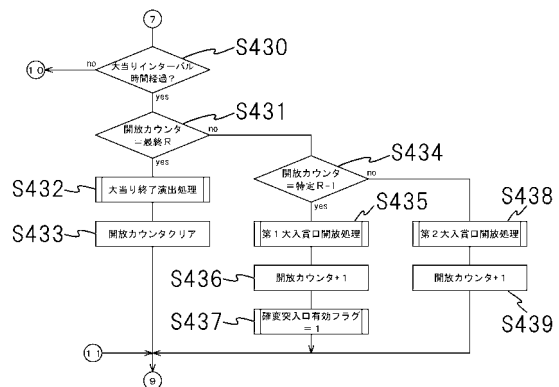
【図 12】



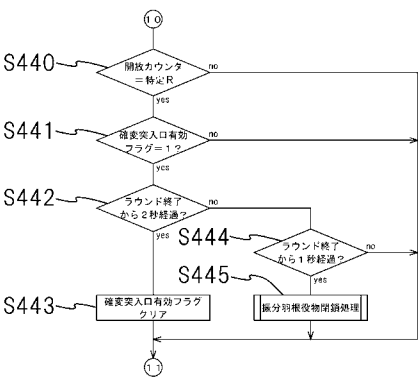
【図 13】



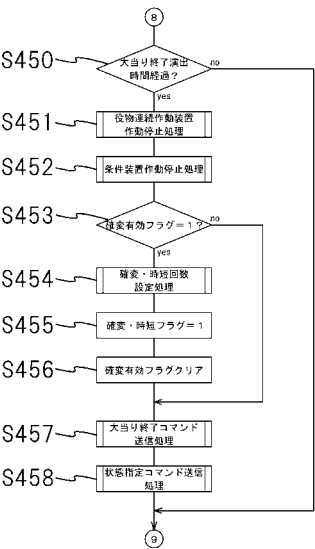
【図 14】



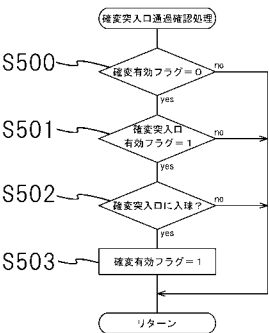
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

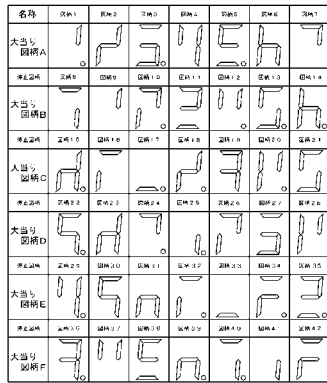
(a)

図柄の組合せ名称	割合 (1/100)	確実・待機作動回数		大入賞口の開放パターン (リミット作動時)
		確実突入口入球時	確実突入口非入球時	
大当り図柄A	10	80回	×	開放パターンA
大当り図柄B	10	80回	×	開放パターンB
大当り図柄C	20	80回	×	開放パターンC
大当り図柄D	20	80回	×	開放パターンD
大当り図柄E	20	80回	×	開放パターンE
大当り図柄F	20	80回	×	開放パターンF

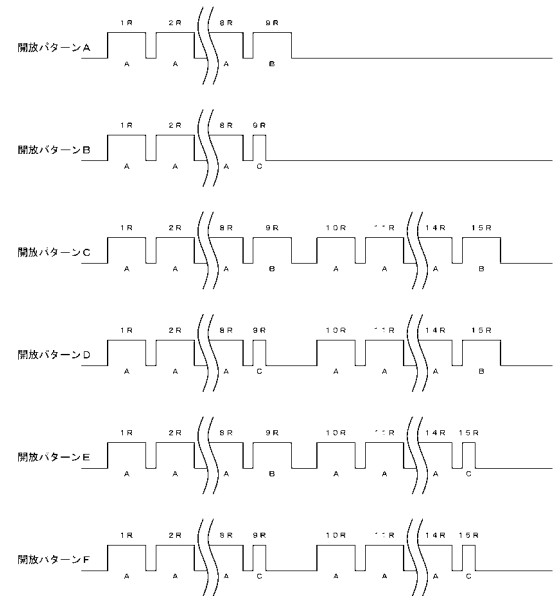
(b)

開放パターン	大入賞口の開放	
	連続作動回数 1～8 回目	第1大入賞口を2.8秒
開放パターンA	連続作動回数 9 回目	第1大入賞口を2.8秒
	連続作動回数 1～8 回目	第2大入賞口を2.8秒
開放パターンB	連続作動回数 9 回目	第1大入賞口を1秒
	連続作動回数 1～8、10～14 回目	第2大入賞口を2.8秒
開放パターンC	連続作動回数 9、15 回目	第1大入賞口を2.8秒
	連続作動回数 1～8、10～14 回目	第2大入賞口を2.8秒
開放パターンD	連続作動回数 9 回目	第1大入賞口を1秒
	連続作動回数 15 回目	第1大入賞口を2.8秒
開放パターンE	連続作動回数 1～8、10～14 回目	第2大入賞口を2.8秒
	連続作動回数 9 回目	第1大入賞口を2.8秒
開放パターンF	連続作動回数 1～8、10～14 回目	第1大入賞口を1秒
	連続作動回数 9 回目	第1大入賞口を1秒
開放パターンF	連続作動回数 15 回目	第1大入賞口を1秒
	連続作動回数 15 回目	第1大入賞口を1秒

【図 19】

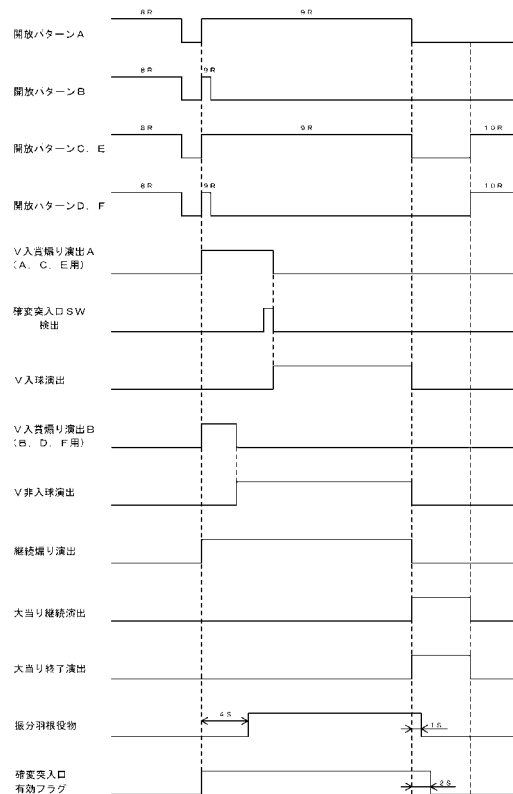


【図 20】

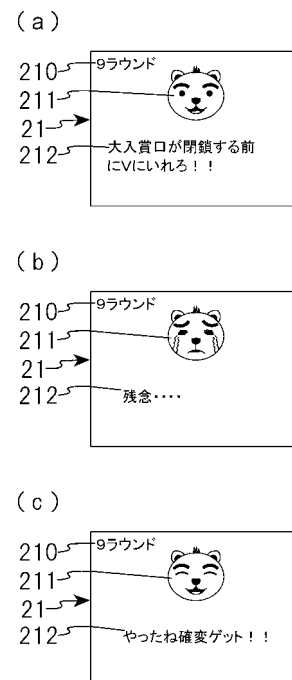


A:大入賞口 2 が 2.8 秒開放
 B:大入賞口 1 が 2.8 秒開放
 C:大入賞口 1 が 1 秒開放

【図 21】

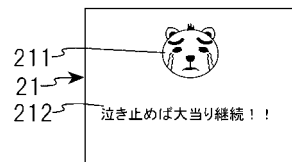


【図 22】

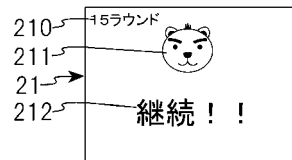


【図 2 3】

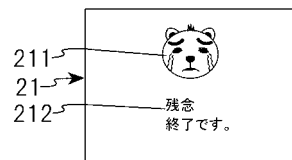
(a)



(b)

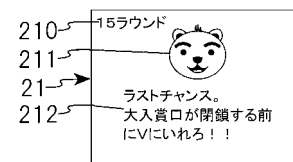


(c)

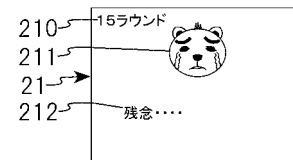


【図 2 4】

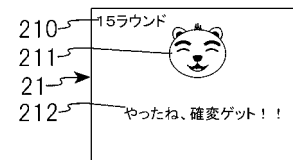
(a)



(b)



(c)



【図 2 5】



フロントページの続き

審査官 上田 正樹

- (56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 4 5 1 7 2 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 4 0 4 7 5 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 2 5 9 2 3 (J P , A)
「未確認情報局」, パチンコ必勝ガイド2011年10月1日号, 株式会社白夜書房, 2 0 1 1 年 1 0 月 1 日, p.134
「C R ウィッチブレイド」, インターネット, 2 0 1 3 年 1 2 月 1 2 日, 特開 2 0 1 3 - 2 3 6 8 1 4 号公報に平成 2 4 年 4 月 1 2 日において検索できた旨の記載がある。 , U R L , <http://www.pachinko104.net/toyomaru/witchblade/mode.php>

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