

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-99846  
(P2008-99846A)

(43) 公開日 平成20年5月1日(2008.5.1)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A63F 7/02 315A

テーマコード(参考)  
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2006-284474 (P2006-284474)  
(22) 出願日 平成18年10月19日(2006.10.19)

(71) 出願人 000154679  
株式会社平和  
東京都台東区東上野二丁目2番9号  
(74) 代理人 100080296  
弁理士 官園 純一  
(72) 発明者 片山 芳明  
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の  
8 株式会社平和内  
Fターム(参考) 2C088 AA42 BC22 EA10 EB55

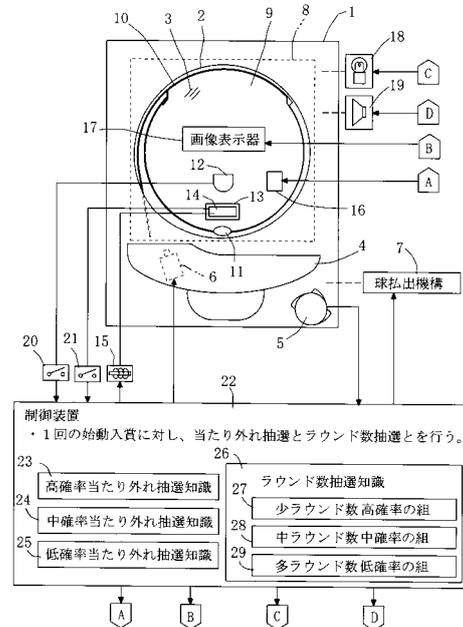
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】当たりが選択される機会を多くする。

【解決手段】ラウンド数抽選によって少ラウンド数高確率の組27が抽選された場合、それ以降の始動信号に対し高確率当たり外れ抽選知識23での当たり外れ抽選処理を行い、当たりが選択されると開閉体14の開閉する大当たり遊技が短時間に消化され、ラウンド数抽選によって中ラウンド数中確率の組28が抽選された場合、それ以降の始動信号に対し中確率当たり外れ抽選知識24での当たり外れ抽選処理を行い、当たりが選択されると開閉体14の開閉する大当たり遊技が中位の時間で消化され、ラウンド数抽選によって多ラウンド数低確率の組29が抽選された場合、それ以降の始動信号に対し低確率当たり外れ抽選知識25での当たり外れ抽選処理を行い、当たりが選択されると開閉体14の開閉する大当たり遊技が長時間継続される。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

始動部品と始動球検出器と可変入賞部品と確定表示器と制御装置とを備え、制御装置が電力で起動した後、遊技領域に発射された球が始動部品に入り、始動球検出器が始動信号を制御装置に出力し、制御装置が始動信号の入力に対し高い確率の当たり外れ抽選知識または低い確率の当たり外れ抽選知識を用いた当たり外れ抽選と少ないラウンド数と高い確率とからなる組と多いラウンド数と低い確率とからなる組とからなるラウンド数抽選知識を用いたラウンド数抽選とを行い、その当たり外れ抽選の結果として当たりが選出された場合、制御装置が可変入賞部品による大当たり遊技を確定表示器による確定表示後に行い、上記ラウンド数抽選の結果として少ないラウンド数と高い確率とからなる組が選択された場合には制御装置がそれ以降の始動信号に対する当たり外れ抽選処理で高い確率の当たり外れ抽選知識を使用し、上記ラウンド数抽選の結果として多いラウンド数と低い確率とからなる組が選択された場合には制御装置がそれ以降の始動信号に対する当たり外れ抽選処理で低い確率の当たり外れ抽選知識を使用することを特徴とするパチンコ遊技機。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、1個の始動入賞で当たり外れ抽選とラウンド数抽選とを行い、当たりが選択される機会が多くなるパチンコ遊技機に関する。

## 【背景技術】

20

## 【0002】

パチンコ遊技機には、当たり外れ抽選によって、確変や時短などの当たりを選出するようにしたものが知られている。しかしながら、いずれの場合でも、1個の始動入賞で行われる抽選が1回であり、当たりが選択される機会が少ないという欠点がある。

## 【特許文献 1】特開平 8 - 38702 号公報

## 【特許文献 2】特開 2001 - 70531 号公報

## 【特許文献 3】特開 2004 - 141465 号公報

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0003】

30

発明が解決しようとする問題点は、当たりが選択される機会が少ないという点である。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0004】

本発明に係るパチンコ遊技機は、始動部品と始動球検出器と可変入賞部品と確定表示器と制御装置とを備え、制御装置が電力で起動した後、遊技領域に発射された球が始動部品に入り、始動球検出器が始動信号を制御装置に出力し、制御装置が始動信号の入力に対し高い確率の当たり外れ抽選知識または低い確率の当たり外れ抽選知識を用いた当たり外れ抽選と少ないラウンド数と高い確率とからなる組と多いラウンド数と低い確率とからなる組とからなるラウンド数抽選知識を用いたラウンド数抽選とを行い、その当たり外れ抽選の結果として当たりが選出された場合、制御装置が可変入賞部品による大当たり遊技を確定表示器による確定表示後に行い、上記ラウンド数抽選の結果として少ないラウンド数と高い確率とからなる組が選択された場合には制御装置がそれ以降の始動信号に対する当たり外れ抽選処理で高い確率の当たり外れ抽選知識を使用し、上記ラウンド数抽選の結果として多いラウンド数と低い確率とからなる組が選択された場合には制御装置がそれ以降の始動信号に対する当たり外れ抽選処理で低い確率の当たり外れ抽選知識を使用することを最も主要な特徴とする。

40

## 【発明の効果】

## 【0005】

本発明に係るパチンコ遊技機は、1個の始動入賞に対し当たり外れの抽選およびラウンド数抽選を行うので、ラウンド数抽選によって少ないラウンド数と高い確率とからなる組

50

が抽選された場合、それ以降の始動信号に対し高い確率の当たり外れ抽選知識による当たり外れ抽選処理を行い、その当たり外れ抽選処理で当たりが選択されると開閉体の開閉する大当たり遊技が短時間に消化され、ラウンド数抽選によって多いラウンド数と低い確率とからなる組が抽選された場合、それ以降の始動信号に対し低い確率の当たり外れ抽選知識での当たり外れ抽選処理を行い、その当たり外れ抽選処理で当たりが選択されると開閉体の開閉する大当たり遊技が長時間継続されることによって、ラウンド数抽選の結果として、始動入賞ごとに当たりの選択される機会が多くなるという利点がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0006】

図1乃至図3は、発明を実施するための最良の形態である。図1は、パチンコ遊技機を示す。図2は、遊技制御処理の流れを示す。図3は、遊技制御処理での当たり処理の流れを示す。図1における結合子A乃至Dは、同じ符号どうしが互いに接続される。

【0007】

図1を参照し、パチンコ遊技機について説明する。制御装置22が電力で起動した後、遊技領域9に発射されたパチンコ球と呼ばれる球が始動部品12に入り、始動球検出器20が始動信号を制御装置22に出力すると、制御装置22が当たり外れ抽選とラウンド数抽選とを行うとともに確定表示器16を作動させる。つまり、制御装置22は、1個の始動入賞に対し、当たり外れ抽選およびラウンド数抽選を行う。確定表示器16が変動表示を開始した後、制御装置22が当たり外れ抽選の結果を遊技者に知らせるための確定表示を確定表示器16に上記変動表示に置換して停止表示させる。

【0008】

当たり外れ抽選の結果としては、外れまたは当たりの何れか1つが選出される。当たり外れ抽選の結果として、当たりが選出された場合、確定表示器16による当たりの確定表示後に、制御装置22が可変入賞部品13による大当たり遊技を実行する。ラウンド数抽選の結果としては、少ラウンド数高確率の組27または中ラウンド数中確率の組28または多ラウンド数低確率の組29の何れか1つが選出される。少ラウンド数高確率の組27は、少ないラウンド数と高い確率とからなる組として、少ラウンド数と高確率とが組み合わせられた構成である。中ラウンド数中確率の組28は、少ないラウンド数と高い確率とからなる組として、中ラウンド数と中確率とが組み合わせられた構成である。多ラウンド数低確率の組29は、多いラウンド数と低い確率とからなる組として、多ラウンド数と低確率とが組み合わせられた構成である。高確率は、当たり外れ抽選における当たりの発生する確率が最も高くなる。中確率は、当たり外れ抽選における当たりの発生する確率が高確率と低確率との間の中位になる。低確率は、当たり外れ抽選における当たりの発生する確率が最も小さくなる。つまり、当たり外れ抽選での当たりの発生する確率が、ラウンド数抽選の抽選結果により変更される。

【0009】

可変入賞部品13による大当たり遊技は、開閉体14の開閉の開始からの経過時間が制御装置22のROMに設定された1ラウンドに対する遊技規定時間に到達するかまたは可変入賞部品13への球の入賞個数が1ラウンドに対する規定入賞個数に到達するかの何れか1つが成立したら開閉体14を閉じて1ラウンドを終了し、開閉体14の開閉を再開し、抽選された設定ラウンド数まで繰り返される遊技形態である。

【0010】

制御装置22のROMには、高確率当たり外れ抽選知識23、中確率当たり外れ抽選知識24、低確率当たり外れ抽選知識25、ラウンド数抽選知識26、入賞信号に対応する賞球払出個数、確定表示など、遊技処理に必要な基礎的な全ての書き換え不能なデータが設定される。プログラムは、制御装置22のCPUを制御するデータである。高確率当たり外れ抽選知識23は、乱数の数値と当たりまたは外れとの関係を規定したテーブルとして、当たりの発生する確率が最も高く構成されたデータベースである。中確率当たり外れ抽選知識24は、乱数の数値と当たりまたは外れとの関係を規定したテーブルとして、当たりの発生する確率が中位に構成されたデータベースである。低確率当たり外れ抽選知識

10

20

30

40

50

25は、乱数の数値と当たりまたは外れとの関係を規定したテーブルとして、当たりの発生する確率が最も低く構成されたデータベースである。ラウンド数抽選知識26は、乱数の数値と少ラウンド数高確率の組27または中ラウンド数中確率の組28または多ラウンド数低確率の組29との関係を規定したテーブルとして構成されたデータベースである。

【0011】

少ラウンド数、中ラウンド数、多ラウンド数は、大当たり遊技の繰り返される設定ラウンド数を示すデータである。例えば、少ラウンド数としての設定ラウンド数は「5」が設定され、中ラウンド数としての設定ラウンド数は「10」が設定され、多ラウンド数としての設定ラウンド数は「16」が設定され、高確率が「100分の1」、中確率が「200分の1」、低確率が「300分の1」に設定されたものとする。

10

【0012】

遊技機枠1は、遊技盤8を交換可能に入れる容器として、遊技機設置構造体に設置される。遊技機設置構造体は、遊技店のパチンコ遊技機を設置する島とも呼ばれる設備である。窓2は、前後方向への貫通孔として、遊技機枠1の前面に形成される。前面パネル3は、窓2を閉鎖するガラスのような無色の光透過性の有る材料から構成され、遊技機枠1の内部に設けられる。球受皿4は、パチンコ球と呼ばれる球を入れる容器として、遊技機枠1の前面に設けられる。球発射操作機構5は、遊技者の操作量に応じた出力を制御装置22に出力する可変抵抗器などの電気部品を有する機構として、遊技機枠1の前面に設けられる。球発射機構6は、制御装置22からの制御によって球発射操作機構5の操作量に応じた発射力で駆動する機構として、遊技機枠1の内部に設けられる。球払出機構7は、賞球または貸球などの球を払い出す機構として、遊技機枠1の裏部に設けられる。

20

【0013】

遊技盤8は、遊技機枠1に格納される。遊技盤8が遊技機枠1に格納された場合、遊技領域9、ガイドレール10、アウト口11、始動部品12、可変入賞部品13、図外の一般入賞部品が、遊技機枠1の前側から窓2および前面パネル3を通して視認可能になる。遊技領域9は、球発射機構6から発射された球の飛び交う領域として、前面パネル3と遊技盤8の前面との間におけるガイドレール10で囲まれた部分として形成される。ガイドレール10は、遊技機枠1または遊技盤8に設けられる。アウト口11は、遊技領域9の最下部に到達した球を遊技盤8の裏側に排出する部分として遊技盤8に設けられる。

【0014】

30

始動部品12や可変入賞部品13および一般入賞部品は、遊技領域9から球の入る部品として、遊技盤8に設けられる。始動部品12としては、遊技領域9から入った球を遊技盤8の裏側に排出する取込形と、遊技領域9から入った球を遊技盤8の裏側に誘導することなく遊技領域9に排出する通過形とが存在する。取込形の始動部品12は、始動入賞部品と呼ばれる。通過形の始動部品12は、チャッカと呼ばれる。

【0015】

確定表示器16は、図柄または表示灯の変動表示後の停止表示によって、始動部品12への球の入りに伴う当たり外れ抽選の結果の確定したことを遊技者に知らせるための確定表示を行うものであって、確定表示が遊技機枠1の前側から見えるように、遊技機枠1または遊技盤8に設けられ、図柄表示器とも呼ばれる。

40

【0016】

画像表示器17は、遊技演出を表現する画像表示が遊技機枠1の前側から見えるように、遊技機枠1または遊技盤8に設けられる。表示灯18は、遊技演出を表現する照明表示が遊技機枠1の前側から見えるように、遊技機枠1または遊技盤8に設けられる。スピーカ19は、遊技演出を表現する音が遊技機枠1の前側から聞こえるように、遊技機枠1に設けられる。画像表示器17と表示灯18およびスピーカ19で表現される遊技演出には、始動部品12への球の入りから確定表示するまでの変動演出や開閉体14の開閉する大当たりに対する大当たり演出がある。

【0017】

始動球検出器20は、遊技盤8または始動部品12に設けられ、始動部品12に入った

50

球を検出して電氣的な始動信号を制御装置 2 2 に出力する。入賞球検出器 2 1 は、遊技盤 8 または可変入賞部品 1 3 に設けられ、可変入賞部品 1 3 に入った球を検出して電氣的な可変入賞信号を制御装置 2 2 に出力する。

【 0 0 1 8 】

制御装置 2 2 は、遊技盤 8 の裏部または遊技機枠 1 の裏部に取り付けられた容器に、CPU と ROM と RAM および入出力インターフェースなどの電気部品の実装された回路基板を収容し、CPU が ROM に設定されたプログラムにしたがい RAM を使用しながら動作することによって、入力処理、エラー処理、抽選処理、確定処理、演出処理、賞球処理などの遊技全般の遊技処理を実行し、その実行結果により遊技部品を制御する。

【 0 0 1 9 】

遊技機枠 1 に設けられた図外の電源スイッチが投入された場合、制御装置 2 2 が電力の供給で起動し、制御装置 2 2 の CPU が乱数カウンタのカウント動作を開始させるとともに低確率当たり外れ抽選知識 2 5 およびラウンド数抽選知識 2 6 を ROM から RAM に複写し、開閉体 1 4 が閉じた初期状態になる。乱数カウンタは、最小数値から数値を 1 ずつカウントアップし、カウントアップした数値が最大数値に到達した後に最小数値に戻る、巡回形である。乱数カウンタの最小数値は、高確率当たり外れ抽選知識 2 3 と中確率当たり外れ抽選知識 2 4 と低確率当たり外れ抽選知識 2 5 およびラウンド数抽選知識における乱数として設定された最小数値と同じ数値である。乱数カウンタの最大数値は、抽選知識における乱数として設定された最大数値と同じ数値である。

【 0 0 2 0 】

その後、遊技者が球受皿 4 にパチンコ球と呼ばれる球を入れて球発射操作機構 5 を右回りに操作すると、球発射操作機構 5 が操作量に相当する可変抵抗値を制御装置 2 2 に出力し、制御装置 2 2 が入力された可変抵抗値に応じた発射力で球を打ち出すように球発射機構 6 を制御し、球発射機構 6 が球受皿 4 から遊技機枠 1 の内部に取り込まれた球を 1 個ずつ遊技領域 9 に向けて発射する。遊技領域 9 に到達した球は、遊技領域 9 を流下する過程において、始動部品 1 2 や可変入賞部品 1 3 および一般入賞部品などの遊技部品に衝突して、流れる方向を変えながら、始動部品 1 2 または一般入賞部品に入る。始動部品 1 2 または一般入賞部品のいずれにも入らないで、遊技領域 9 の最下部に到達した球は、アウト口 1 1 から遊技盤 8 の裏側に排出される。

【 0 0 2 1 】

遊技領域 9 を流下する球が一般入賞部品に入った場合、一般入賞部品に対応する入賞球検出器が一般入賞部品に入った球を検出して電氣的な一般入賞信号を制御装置 2 2 に出力し、制御装置 2 2 が ROM から抽出した一般入賞信号に対応する賞球払出個数および賞球払出に関する遊技情報を制御装置 2 2 に出力し、制御装置 2 2 が入力された賞球払出個数の賞球を払い出すように球払出機構 7 を制御し、球払出機構 7 が賞球としての球を遊技者に払い出すべく球受皿 4 に払い出す。

【 0 0 2 2 】

遊技領域 9 を流下する球が始動部品 1 2 に入った場合、始動球検出器 2 0 が始動信号を制御装置 2 2 に出力し、制御装置 2 2 の CPU が抽選処理と確定処理および演出処理を実行する。抽選処理は、CPU が始動信号の入力されたタイミングに基づいて乱数カウンタの数値を乱数の数値として取得し、取得した乱数の数値を RAM に設定された低確率当たり外れ抽選知識 2 5 およびラウンド数抽選知識 2 6 に照合し、低確率当たり外れ抽選知識 2 5 およびラウンド数抽選知識 2 6 から照合した乱数の数値に対応する抽選結果を抽出して RAM に記憶する。

【 0 0 2 3 】

前記制御装置 2 2 によるラウンド数抽選の結果として、少ラウンド数高確率の組 2 7 が選出された場合、制御装置 2 2 は、高確率当たり外れ抽選知識 2 3 を ROM から抽出し、この ROM から抽出した高確率当たり外れ抽選知識 2 3 を前記低確率当たり外れ抽選知識 2 5 に置換して RAM に複写し、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理において高確率当たり外れ抽選知識 2 3 を使用する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 4 】

前記制御装置 2 2 によるラウンド数抽選の結果として、中ラウンド数中確率の組 2 8 が選出された場合、制御装置 2 2 は、中確率当たり外れ抽選知識 2 4 を R O M から抽出し、この R O M から抽出した中確率当たり外れ抽選知識 2 4 を前記低確率当たり外れ抽選知識 2 5 に置換して R A M に複写し、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理において中確率当たり外れ抽選知識 2 4 を使用する。

## 【 0 0 2 5 】

前記制御装置 2 2 によるラウンド数抽選の結果として、多ラウンド数低確率の組 2 9 が選出された場合、制御装置 2 2 は、R A M に複写された低確率当たり外れ抽選知識 2 5 を書き換えることなく、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理において低確率当たり外れ抽選知識 2 5 を使用する。

10

## 【 0 0 2 6 】

図 2 および図 3 を参照し、パチンコ遊技機の始動部品 1 2 への球の入りに伴う遊技処理について説明する。この遊技演出処理の説明において、可変入賞部品 1 3、開閉体 1 4、開閉駆動源 1 5、確定表示器 1 6、画像表示器 1 7、表示灯 1 8、スピーカ 1 9、制御装置 2 2 については、図 1 を参照。

## 【 0 0 2 7 】

パチンコ遊技機の電源スイッチが投入され、制御装置 2 2 が電力で起動し、制御装置 2 2 の C P U による図 2 に示す遊技制御処理が始まると、ステップ 1 0 1 において、起動完了したか判定される。起動が完了すると、ステップ 1 0 1 が Y E S になり、ステップ 1 0 2 に進む。ステップ 1 0 2 では、始動であるかが判定される。始動信号が始動球検出器 2 0 から制御装置 2 2 に入力された場合、ステップ 1 0 2 が Y E S になり、ステップ 1 0 3 に進む。ステップ 1 0 3 では、高確率であるかを判定する。制御装置 2 2 の R A M に高確率遊技中であることを示す高確率フラグが設定されている場合、ステップ 1 0 3 が Y E S になり、ステップ 1 0 5 に進む。制御装置 2 2 の R A M に高確率フラグが設定されていない場合は、ステップ 1 0 3 が N O になり、ステップ 1 0 4 に進む。

20

## 【 0 0 2 8 】

ステップ 1 0 5 では、当たり外れ抽選処理およびラウンド数抽選を行う。ステップ 1 0 5 の当たり外れ抽選処理では、高確率当たり外れ抽選知識 2 3 が用いられる。ステップ 1 0 5 のラウンド数抽選によって、少ラウンド数高確率の組 2 7 が選択された場合には制御装置 2 2 が高確率フラグおよび高確率当たり外れ抽選知識 2 3 をそれまで R A M に設定されていた中確率フラグおよび中確率当たり外れ抽選知識 2 4 または低確率当たり外れ抽選知識 2 5 に置換するように R A M に設定し、中ラウンド数中確率の組 2 8 が選択された場合には制御装置 2 2 が中確率フラグおよび中確率当たり外れ抽選知識 2 4 をそれまで R A M に設定されていた高確率フラグおよび高確率当たり外れ抽選知識 2 3 または低確率当たり外れ抽選知識 2 5 に置換するように R A M に設定し、多ラウンド数低確率の組 2 9 が選択された場合には制御装置 2 2 が低確率当たり外れ抽選知識 2 5 をそれまで R A M に設定されていた高確率当たり外れ抽選知識 2 3 または中確率当たり外れ抽選知識 2 4 に置換するように R A M に設定し、ステップ 1 0 8 に進む。

30

## 【 0 0 2 9 】

ステップ 1 0 4 では、中確率であるかを判定する。制御装置 2 2 の R A M に中確率遊技中であることを示す中確率フラグが設定されている場合、ステップ 1 0 4 が Y E S になり、ステップ 1 0 6 に進む。制御装置 2 2 の R A M に中確率フラグが設定されていない場合は、ステップ 1 0 4 が N O になり、ステップ 1 0 7 に進む。

40

## 【 0 0 3 0 】

ステップ 1 0 6 では、当たり外れ抽選処理およびラウンド数抽選を行う。ステップ 1 0 6 の当たり外れ抽選処理では、中確率当たり外れ抽選知識 2 4 が用いられる。ステップ 1 0 6 のラウンド数抽選によって、少ラウンド数高確率の組 2 7 が選択された場合には制御装置 2 2 が高確率フラグおよび高確率当たり外れ抽選知識 2 3 を R A M に設定し、中ラウンド数中確率の組 2 8 が選択された場合には制御装置 2 2 が中確率フラグおよび中確率当

50

たり外れ抽選知識 24 を R A M に設定し、多ラウンド数低確率の組 29 が選択された場合には制御装置 22 が低確率当たり外れ抽選知識 25 を R A M に設定し、ステップ 108 に進む。

【0031】

ステップ 107 では、当たり外れ抽選処理およびラウンド数抽選を行う。ステップ 107 の当たり外れ抽選処理では、低確率当たり外れ抽選知識 25 が用いられる。ステップ 107 のラウンド数抽選によって、少ラウンド数高確率の組 27 が選択された場合には制御装置 22 が高確率フラグおよび高確率当たり外れ抽選知識 23 を R A M に設定し、中ラウンド数中確率の組 28 が選択された場合には制御装置 22 が中確率フラグおよび中確率当たり外れ抽選知識 24 を R A M に設定し、多ラウンド数低確率の組 29 が選択された場合には制御装置 22 が低確率当たり外れ抽選知識 25 を R A M に設定し、ステップ 108 に進む。

10

【0032】

ステップ 108 では、確定表示器 16 が変動表示中であることを、制御装置 22 が判定する。制御装置 22 の R A M に確定表示器 16 の変動表示中であることを示す変動フラグが設定されている場合、ステップ 108 が Y E S になり、ステップ 109 に進む。制御装置 22 の R A M に変動フラグが設定されていない場合は、ステップ 108 が N O になり、ステップ 110 に進む。

【0033】

ステップ 109 では、ステップ 105 またはステップ 106 またはステップ 107 での当たり外れ抽選の結果を制御装置 22 の R A M に保留メモリとして設定し、制御装置 22 の C P U による 1 サイクルの処理を終了する。ステップ 110 では、可変入賞部品 13 の開閉体 14 が開閉する大当たり遊技中であることを、制御装置 22 が判定する。制御装置 22 の R A M に可変入賞部品 13 の開閉体 14 の開閉する大当たり遊技中であることを示す大当たりフラグが設定されている場合、ステップ 110 が Y E S になり、ステップ 109 に進む。制御装置 22 の R A M に大当たりフラグが設定されていない場合は、ステップ 110 が N O になり、ステップ 111 に進む。

20

【0034】

ステップ 111 では、ステップ 105 またはステップ 106 またはステップ 107 での当たり外れ抽選の結果として当たりが選出されているかを判定する。当たりが選出されている場合、ステップ 111 が Y E S になり、ステップ 112 に進む。外れが選出されている場合、ステップ 111 が N O になり、ステップ 113 に進む。ステップ 112 では、図 3 に示す当たり処理を実行した後、制御装置 22 の C P U による 1 サイクルの処理を終了する。ステップ 113 では、外れ処理を実行した後、制御装置 22 の C P U による 1 サイクルの処理を終了する。外れ処理では、確定表示器 16 が変動表示を開始した後に外れに対応する確定表示を停止表示し、制御装置 22 の C P U による 1 サイクルの処理を終了する。

30

【0035】

図 3 の当たり処理が始まると、ステップ 201 では、制御装置 22 が確定表示器 16 を制御し、確定表示器 16 が変動表示を開始し、制御装置 22 が変動フラグを制御装置 22 の R A M に設定し、ステップ 202 に進む。ステップ 202 では、大当たり遊技を行い、制御装置 22 が開閉駆動源 15 を制御し、可変入賞部品 13 の開閉体 14 が開閉し、制御装置 22 が大当たりフラグを R A M に設定し、ステップ 203 に進む。ステップ 203 では、可変入賞部品 13 による大当たり遊技の 1 ラウンド終了であることを判定する。可変入賞部品 13 による大当たり遊技の 1 ラウンドが終了した場合、ステップ 203 が Y E S になり、ステップ 204 に進む。

40

【0036】

ステップ 204 では、制御装置 22 がラウンド回数を 1 カウントアップして R A M に設定し、ステップ 205 に進む。ステップ 205 では、カウントアップされたラウンド回数が図 1 のステップ 105 またはステップ 106 またはステップ 107 でのラウンド数抽選

50

の結果としてRAMに設定された設定ラウンド数に到達しているかを判定する。カウントアップされたラウンド回数が設定ラウンド数に到達した場合、ステップ205がYESになり、ステップ206に進む。カウントアップされたラウンド回数が設定ラウンド数に到達していなければ、ステップ205がNOになり、ステップ202にジャンプする。

【0037】

ステップ206では、制御装置22がRAMに設定された設定ラウンド回数を「0」にリセットするとともにRAMから大当たりフラグを消去し、ステップ207に進む。ステップ207では、制御装置22が後段の大当たりを終了し、制御装置22のCPUによる1サイクルの処理を終了する。

【0038】

要するに、制御装置22が、図1の少ラウンド数高確率の組27と中ラウンド数中確率の組28と多ラウンド数低確率の組29とからなるラウンド数抽選知識26を備え、図2の遊技制御処理において、1個の始動入賞に対し当たり外れの抽選およびラウンド数抽選を行うので、始動入賞ごとに当たりが選択される機会が多くなり、遊技者にとっての実効が多くなるという利点がある。

【0039】

例えば、ラウンド数抽選によって、少ラウンド数高確率の組27が抽選された場合、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で高確率当たり外れ抽選知識23が用いられ、当該それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で当たりが選択された場合、設定ラウンド数が少ないので、開閉体14が開閉される大当たり遊技が短時間に消化される。ラウンド数抽選によって、中ラウンド数中確率の組28が抽選された場合、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で中確率当たり外れ抽選知識24が用いられ、当該それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で当たりが選択された場合、設定ラウンド数が中位であるので、開閉体14が開閉される大当たり遊技が中位の時間で消化される。ラウンド数抽選によって、多ラウンド数低確率の組29が抽選された場合、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で低確率当たり外れ抽選知識25が用いられるものの、当該それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で当たりが選択された場合、設定ラウンド数が多いので、開閉体14が開閉される大当たり遊技が長時間継続される。したがって、ラウンド数抽選の結果として、それ以降に入力された始動信号に対する当たり外れ抽選処理で当たりが選択される機会が多くなる。

【産業上の利用可能性】

【0040】

制御装置22は、主制御装置、発射払出制御装置、統括制御装置、画像制御装置、表示灯制御装置、音制御装置など個別の制御装置から構成されてもよい。この場合、主制御装置は、遊技処理の実行結果により確定表示器16および可変入賞部品13を制御するとともに、遊技処理の実行結果を発射払出制御装置および統括制御装置に出力する。発射払出制御装置は、球払出機構を制御する。統括制御装置は、統括処理の実行結果を画像制御装置と表示灯制御装置および音制御装置に出力する。画像制御装置は、画像表示器17を制御する。表示灯制御装置は、表示灯18を制御する。音制御装置は、スピーカ19を制御する。

【0041】

ラウンド数抽選の結果を、画像表示器17または表示灯18またはスピーカ19などで表現される遊技演出として、遊技者に知らせるようにしてもよい。

【0042】

ラウンド数抽選知識26における中ラウンド数中確率の組28は、例えば、設定ラウンド数が「7」で確率が「150分の1」、設定ラウンド数が「12」で確率が「250分の1」のように、設定ラウンド数と確率とを互いに異なる数値の組み合わせによって構成された、複数の組が設けられてもよい。

【0043】

10

20

30

40

50

ステップ105またはステップ106またはステップ107において、多ラウンド数低確率の組29が選択された場合、制御装置22が低確率フラグおよび低確率当たり外れ抽選知識25をそれまでRAMに設定されていた高確率フラグまたは中確率フラグおよび高確率当たり外れ抽選知識23または中確率当たり外れ抽選知識24に置換するようにRAMに設定してもよい。この場合、ステップ104のNOとステップ107との間に、制御装置22のRAMに低確率遊技中であることを示す中低確率フラグが設定されているかを判定する、低確率であるかを判定するステップを設ける。

【0044】

内部抽選で選択される当たりとして、ラージ当たり、ミドル当たり、スモール当たりの種類があってもよい。ラージ当たりは、最良の形態での当たりに対応する当たりである。ミドル当たりは、ラウンド遊技がなく、可変入賞部品13の開閉体14の開放規定時間と閉鎖規定時間とが異なる当たりである。スモール当たりは、ラウンド遊技がなく、可変入賞部品13の開閉体14の開放規定時間と閉鎖規定時間とが同じであり、開閉規定回数がラージ当たりやミドル当たりでの開閉規定回数と異なる当たりである。

10

【0045】

設定ラウンド数は、「5」、「10」、「16」以外の数値でもよい。確率は、「100分の1」、「200分の1」、「300分の1」以外の数値でもよい。

【0046】

当たり外れ抽選用の乱数カウンタとラウンド数抽選用の乱数カウンタとが、別々の乱数カウンタとして構成されてもよい。

20

【0047】

ラウンド数抽選知識26として、少ラウンド数高確率の組27および多ラウンド数低確率の組29の2種類、または、少ラウンド数高確率の組27と2種類の中ラウンド数中確率の組28および多ラウンド数低確率の組29の4種類、または、5種類以上でもよいが、最良の形態のように、少ラウンド数高確率の組27と中ラウンド数中確率の組28および多ラウンド数低確率の組29の3種類にすれば、2種類または4種類以上の場合よりも、当たりの機会とROMのデータ量との調和を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0048】

【図1】パチンコ遊技機の模式図（最良の形態）。

30

【図2】遊技制御処理のフローチャート（最良の形態）。

【図3】当たり処理のフローチャート（最良の形態）。

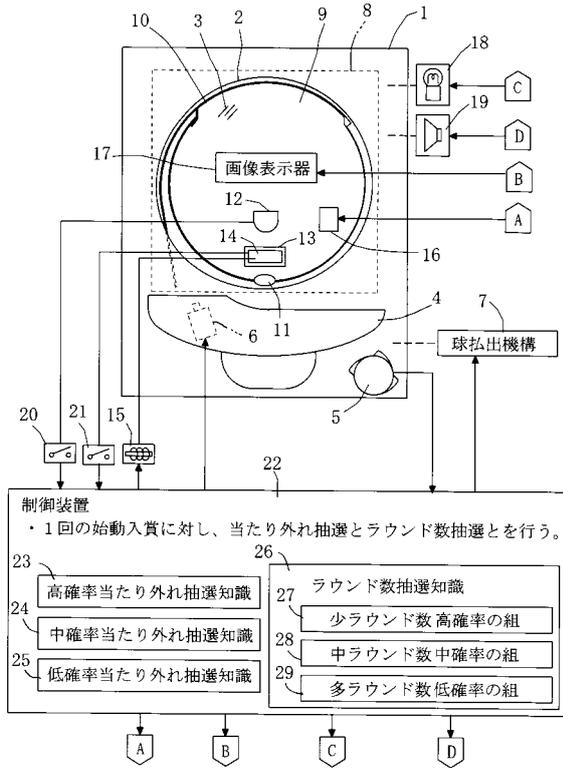
【符号の説明】

【0049】

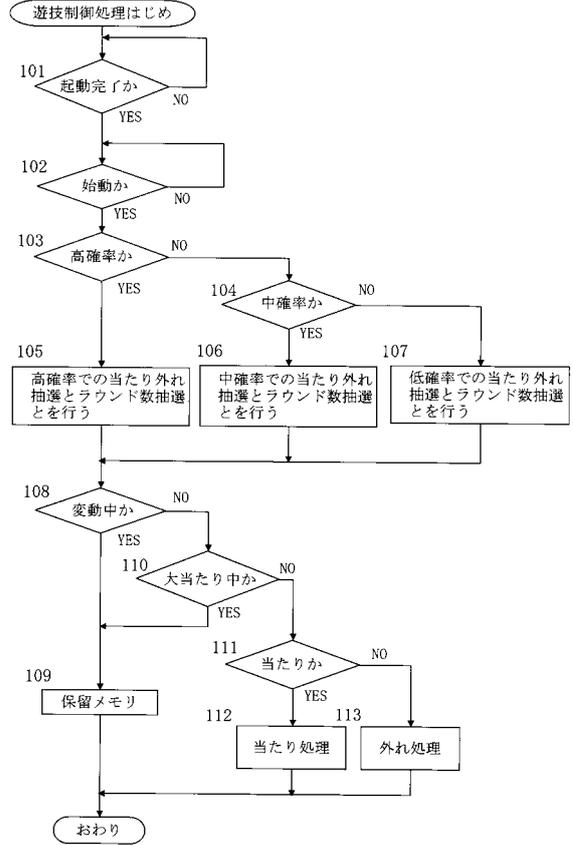
1は遊技機枠、2は窓、3は前面パネル、4は球受皿、5は球発射操作機構、6は球発射機構、7は球払出機構、8は遊技盤、9は遊技領域、10はガイドレール、11はアウト口、12は始動部品、13は可変入賞部品、14は開閉体、15は開閉駆動源、16は確定表示器、17は画像表示器、18は表示灯、19はスピーカ、20は始動球検出器、21は入賞球検出器、22は制御装置、23は高確率当たり外れ抽選知識、24は中確率当たり外れ抽選知識、25は低確率当たり外れ抽選知識、26はラウンド数抽選知識、27は少ラウンド数高確率の組、28は中ラウンド数中確率の組、29は多ラウンド数低確率の組。

40

【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】

