

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5183125号
(P5183125)

(45) 発行日 平成25年4月17日(2013.4.17)

(24) 登録日 平成25年1月25日(2013.1.25)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2007-218624 (P2007-218624)
 (22) 出願日 平成19年8月24日 (2007.8.24)
 (65) 公開番号 特開2009-50381 (P2009-50381A)
 (43) 公開日 平成21年3月12日 (2009.3.12)
 審査請求日 平成22年5月19日 (2010.5.19)

(73) 特許権者 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 110000442
 特許業務法人 武和国际特許事務所
 (72) 発明者 高橋 伸也
 東京都台東区東上野二丁目2番9号 株
 会社平和内
 (72) 発明者 川崎 良仁
 東京都台東区東上野二丁目2番9号 株
 会社平和内
 (72) 発明者 田口 幸子
 東京都台東区東上野二丁目2番9号 株
 会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤に設けられた第1始動口、第2始動口及び演出図柄表示部と、
 前記第2始動口への遊技球の入賞頻度を高める入賞補助手段と、
 前記第1始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第1抽選手段と、
 前記第2始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第2抽選手段と、
 前記第1抽選手段の抽選結果に応じた態様で第1演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第1演出図柄表示制御手段と、
 前記第2抽選手段の抽選結果に応じた態様で第2演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第2演出図柄表示制御手段と、
 前記第1抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第1有利遊技状態として、当たり及び当たりとしての価値が極めて低く、かつ遊技者に対して当たりであることを積極的に呼び起こさせない無喚起当たりのいずれか一方を発生させる第1有利遊技状態発生手段と、
 前記第2抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第2有利遊技状態として、前記無喚起当たりを除く当たりを発生させる第2有利遊技状態発生手段と、
 前記第1抽選手段による抽選の契機となる前記第1始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、前記第1抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第1保留・消化手段と、
 前記第2抽選手段による抽選の契機となる前記第2始動口への遊技球の入賞数を所定の

上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、前記第2抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第2保留・消化手段と、

前記第1及び第2有利遊技状態発生手段のいずれかによる前記当たり又は前記無喚起当たりが発生した後の前記入賞補助手段による前記第2始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、前記演出図柄表示部への前記第2演出図柄の表示態様を、前記第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記上限値以下の所定数又はそれ以下である場合と前記所定数を超える場合とで異ならせる表示態様変更手段とを備え、

前記表示態様変更手段は、前記第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記所定数又はそれ以下である場合、前記演出図柄表示部に前記第2演出図柄の変動表示及び停止表示を複数回行い、その際に、第1回目の前記第2演出図柄の変動表示開始から最後の前記第2演出図柄の停止表示終了までの総表示時間を、前記第2保留・消化手段に記憶された遊技球の入賞数が前記上限値未満である場合に、これを消化するために行われる前記第2抽選手段による抽選の抽選結果に応じた前記演出図柄表示部における前記第2演出図柄の変動時間であって、前記表示態様変更手段により表示態様に変更されない通常時の変動時間と同一時間にすることを特徴とするパチンコ機。

10

【請求項2】

遊技盤に設けられた第1始動口、第2始動口及び演出図柄表示部と、

前記第2始動口への遊技球の入賞頻度を高める入賞補助手段と、

前記第1始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第1抽選手段と、

前記第2始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第2抽選手段と、

前記第1抽選手段の抽選結果に応じた態様で第1演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第1演出図柄表示制御手段と、

20

前記第2抽選手段の抽選結果に応じた態様で第2演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第2演出図柄表示制御手段と、

前記第1抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第1有利遊技状態として、当たり及び当たりとしての価値が極めて低く、かつ遊技者に対して当たりであることを積極的に呼び起こさせない無喚起当たりのいずれか一方を発生させる第1有利遊技状態発生手段と、

前記第2抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第2有利遊技状態として、前記無喚起当たりを除く当たりを発生させる第2有利遊技状態発生手段と、

30

前記第1抽選手段による抽選の契機となる前記第1始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、前記第1抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第1保留・消化手段と、

前記第2抽選手段による抽選の契機となる前記第2始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、前記第2抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第2保留・消化手段と、

前記第1及び第2有利遊技状態発生手段のいずれかによる前記当たり又は前記無喚起当たりが発生した後の前記入賞補助手段による前記第2始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、前記演出図柄表示部への前記第2演出図柄の表示態様を、前記第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記上限値以下の所定数又はそれ以下である場合と前記所定数を超える場合とで異ならせる表示態様変更手段とを備え、

40

前記第2保留・消化手段は、1以上の遊技球の入賞数が記憶されている場合、前記第1保留・消化手段に1以上の遊技球の入賞数が記憶されている場合にも、前記第2抽選手段による抽選を前記第1抽選手段による抽選よりも先に実行し、

前記表示態様変更手段は、前記第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記所定数又はそれ以下である場合、前記演出図柄表示部に前記第2演出図柄の変動表示及び停止表示を複数回行い、その際に、第1回目の前記第2演出図柄の変動表示開始から最後の前記第2演出図柄の停止表示終了までの総表示時間を、前記第2保留・消化手段に記憶された遊技球の入賞数が前記上限値未満である場合に、これを消化するために行われる前記第2抽選手段による抽選の抽選結果に応じた前記演出図柄表示部における前記第2

50

演出図柄の変動時間であって、前記表示態様変更手段により表示態様に変更されない通常時の変動時間と同一時間にすることを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に第1及び第2の始動口を備え、第1始動口への遊技球の入賞を契機として行われる抽選に当選した場合と、第2始動口への遊技球の入賞を契機として行われる抽選に当選した場合の遊技状態に差異を設けるパチンコ機に係り、特に、当たり処理終了後の遊技性を高める手段に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤に設けられた第1始動口、第2始動口及び表示手段と、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて抽選を行う第1抽選手段と、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて抽選を行う第2抽選手段と、第1抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第1有利遊技状態として、次回の当たりが発生する確率を通常時よりも高く設定した確率変動当たり、次回の当たりが発生する確率を通常のままとする非確率変動当たり（通常当たり）、及び当たりとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して当たりであることを積極的に呼び起こさせない無喚起当たりのいずれかを発生させる第1有利遊技状態発生手段と、第2抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第2有利遊技状態として、非確率変動当たり及び確率変動当たりのいずれかを発生させる第2有利遊技状態発生手段と、第1始動口に入賞した遊技球の保留及び消化を管理する第1保留・消化手段と、第2始動口に入賞した遊技球の保留及び消化を管理する第2保留・消化手段とを備え、第1有利遊技状態発生手段による確率変動当たり後や時短中などの特定の遊技状態において、第2保留・消化手段が、第2始動口への遊技球の入賞に基づく第2抽選手段による抽選を、第1始動口への遊技球の入賞に基づく第1抽選手段による抽選よりも先に実行させると共に、第1保留・消化手段が、第1始動口への遊技球の入賞に基づく表示装置への第1演出図柄の導出時間を通常の遊技状態におけるよりも長くするパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献1参照。）。

【0003】

このパチンコ機によれば、第1有利遊技状態発生手段による確率変動当たり後の特定の遊技状態において、第2保留・消化手段が、第2始動口への遊技球の入賞に基づく第2抽選手段による抽選を、第1始動口への遊技球の入賞に基づく第1抽選手段による抽選よりも先に実行させるので、第2保留・消化手段に第2始動口への遊技球の入賞が保留されている限り、第2抽選手段の抽選結果に基づく第2有利遊技状態発生手段による非確率変動当たり又は確率変動当たりのいずれかを発生させやすくなり、第1抽選手段の抽選結果に基づく第1有利遊技状態発生手段による無喚起当たりの発生を相対的に減らすことができる。よって、遊技者は、第2始動口に遊技球を入賞させ続けることにより、1回分の当たりの賞球が払い出された状態で突然確率変動状態が終了してしまうことを防止できるので、遊技者に大量の賞球を獲得する期待感を与えることができる。また、遊技者の注意が遊技球の挙動に注がれることになるので、遊技者の遊技意欲を向上できると共に、遊技者に遊技を継続させることができ、パチンコ機の稼働率を高めることができる。

【0004】

また、このパチンコ機は、第1有利遊技状態発生手段による確率変動当たり後の特定の遊技状態において、第1保留・消化手段が、第1始動口への遊技球の入賞に基づく表示装置への第1演出図柄の導出時間を通常の遊技状態におけるよりも長くするので、表示装置への第1演出図柄の導出時間内に遊技球を第2始動口に入賞させやすくなり、第1有利遊技状態発生手段による無喚起当たりの発生をより確実に防止することができる。

【特許文献1】特開2007-75217号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載のパチンコ機は、第 1 有利遊技状態発生手段による確率変動当たり後の特定の遊技状態において、第 1 保留・消化手段が、第 1 始動口への遊技球の入賞に基づく表示装置への第 1 演出図柄の導出時間を通常の遊技状態におけるよりも長くする構成であり、第 1 抽選手段による抽選が第 2 抽選手段による抽選よりも先になる場合があることを前提としているので、第 1 抽選手段による抽選の結果、無喚起当たりが発生する可能性があり、遊技者の遊技意欲を損ないやすいという問題がある。

【 0 0 0 6 】

また、この特許文献 1 に記載のパチンコ機は、第 1 有利遊技状態発生手段による確率変動当たり後の特定の遊技状態において、第 1 保留・消化手段が、第 1 始動口への遊技球の入賞に基づく表示装置への第 1 演出図柄の導出時間を通常の遊技状態におけるよりも長くするので、表示装置上における第 1 演出図柄の表示時間が通常の遊技状態におけるよりも長くなり、遊技進行上のリズム感が悪くなって、遊技者に不快感を与えやすいという問題もある。

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような従来技術の実情に鑑みてなされたものであり、当たり処理終了後の特定の遊技状態において、無喚起当たりが発生する可能性をより確実に減らすことができると共に、遊技進行上のリズム感が良好で、遊技性に優れたパチンコ機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、上記目的を達成するため、第 1 に、遊技盤に設けられた第 1 始動口、第 2 始動口及び演出図柄表示部と、前記第 2 始動口への遊技球の入賞頻度を高める入賞補助手段と、前記第 1 始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第 1 抽選手段と、前記第 2 始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第 2 抽選手段と、前記第 1 抽選手段の抽選結果に応じた態様で第 1 演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第 1 演出図柄表示制御手段と、前記第 2 抽選手段の抽選結果に応じた態様で第 2 演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第 2 演出図柄表示制御手段と、前記第 1 抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第 1 有利遊技状態として、当たり及び当たりとしての価値が極めて低く、かつ遊技者に対して当たりであることを積極的に呼び起こさせない無喚起当たりのいずれか一方を発生させる第 1 有利遊技状態発生手段と、前記第 2 抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第 2 有利遊技状態として、前記無喚起当たりを除く当たりを発生させる第 2 有利遊技状態発生手段と、前記第 1 抽選手段による抽選の契機となる前記第 1 始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が 1 以上である場合、前記第 1 抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が 0 になるまで繰り返す第 1 保留・消化手段と、前記第 2 抽選手段による抽選の契機となる前記第 2 始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が 1 以上である場合、前記第 2 抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が 0 になるまで繰り返す第 2 保留・消化手段と、前記第 1 及び第 2 有利遊技状態発生手段のいずれかによる前記当たり又は前記無喚起当たりが発生した後の前記入賞補助手段による前記第 2 始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、前記演出図柄表示部への前記第 2 演出図柄の表示態様を、前記第 2 保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記上限値以下の所定数又はそれ以下である場合と前記所定数を超える場合とで異なる表示態様変更手段とを備え、前記表示態様変更手段は、前記第 2 保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記所定数又はそれ以下である場合、前記演出図柄表示部に前記第 2 演出図柄の変動表示及び停止表示を複数回行い、その際に、第 1 回目の前記第 2 演出図柄の変動表示開始から最後の前記第 2 演出図柄の停止表示終了までの総表示時間を、前記第 2 保留・消化手段に記憶された遊技球の入賞数が前記上限値未満である場合に、これを消化するために行われる前記第 2 抽選手段による抽選の抽選結果に応じた前記演出図柄表示部における前記第 2 演出図柄の変動時間であって、前記表示態様変更手段

10

20

30

40

50

により表示態様が変更されない通常時の変動時間と同一時間にする、という構成にした。

【 0 0 0 9 】

かかる構成によると、当たり及び無喚起当たりのいずれかが発生した後の第2始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記上限値以下の所定数又はそれ以下である場合、演出図柄表示部に第2演出図柄の変動表示及び停止表示を複数回行う表示態様変更手段を備えるので、演出図柄表示部における第2演出図柄の表示時間が通常の場合よりも長くなり、その間に入賞補助手段の作用により第2始動口に遊技球が入賞しやすくなる。よって、第2抽選手段による抽選の機会が増え、相対的に第1抽選手段による抽選の機会を減らすことができるので、第1有利遊技状態発生手段による無喚起当たりの発生を抑制することができる。また、表示態様変更手段による表示態様の変更は、第1始動口への遊技球の入賞を前提としないので、当たり及び無喚起当たりのいずれかが発生した後の遊技状態において無喚起当たりが発生する可能性をより確実に減少することができる。さらに、表示態様変更手段は、単に演出図柄表示部に表示される第2演出図柄の表示時間を長くするのではなく、第2演出図柄の変動表示及び停止表示を複数回行うので、あたかも第2演出図柄の繰り返し数だけ抽選が行われたかのような感覚を遊技者に与えることができ、第2演出図柄の表示が冗長になるのを防止できて、遊技進行上のリズム感を良好なものにできる。また、第1回目の疑似図柄の変動表示開始から第2演出図柄の停止表示終了までの総表示時間が、第2保留・消化手段に記憶された遊技球の入賞数が上限値未満である場合における第2演出図柄の変動時間と同一時間になるので、遊技者は、第2保留・消化手段に記憶された遊技球の入賞数が上限値未満である場合の遊技状態が連続している場合と同様の感覚で遊技を続行することができ、遊技者に遊技進行上の違和感を与えることがない。

【 0 0 1 0 】

また、本発明は第2に、遊技盤に設けられた第1始動口、第2始動口及び演出図柄表示部と、前記第2始動口への遊技球の入賞頻度を高める入賞補助手段と、前記第1始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第1抽選手段と、前記第2始動口への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第2抽選手段と、前記第1抽選手段の抽選結果に応じた態様で第1演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第1演出図柄表示制御手段と、前記第2抽選手段の抽選結果に応じた態様で第2演出図柄を前記演出図柄表示部に表示する第2演出図柄表示制御手段と、前記第1抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第1有利遊技状態として、当たり及び当たりとしての価値が極めて低く、かつ遊技者に対して当たりであることを積極的に呼び起こさせない無喚起当たりのいずれか一方を発生させる第1有利遊技状態発生手段と、前記第2抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第2有利遊技状態として、前記無喚起当たりを除く当たりを発生させる第2有利遊技状態発生手段と、前記第1抽選手段による抽選の契機となる前記第1始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、前記第1抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第1保留・消化手段と、前記第2抽選手段による抽選の契機となる前記第2始動口への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、前記第2抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第2保留・消化手段と、前記第1及び第2有利遊技状態発生手段のいずれかによる前記当たり又は前記無喚起当たりが発生した後の前記入賞補助手段による前記第2始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、前記演出図柄表示部への前記第2演出図柄の表示態様を、前記第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記上限値以下の所定数又はそれ以下である場合と前記所定数を超える場合とで異ならせる表示態様変更手段とを備え、前記第2保留・消化手段は、1以上の遊技球の入賞数が記憶されている場合、前記第1保留・消化手段に1以上の遊技球の入賞数が記憶されている場合にも、前記第2抽選手段による抽選を前記第1抽選手段による抽選よりも先に実行し、前記表示態様変更手段は、前記第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が前記所定数又はそれ以下である場合、前記演出図柄表示部に前記第2演出図柄の変動表示及び停止表示を

複数回行い、その際に、第1回目の前記第2演出図柄の変動表示開始から最後の前記第2演出図柄の停止表示終了までの総表示時間を、前記第2保留・消化手段に記憶された遊技球の入賞数が前記上限値未満である場合に、これを消化するために行われる前記第2抽選手段による抽選の抽選結果に応じた前記演出図柄表示部における前記第2演出図柄の変動時間であって、前記表示態様変更手段により表示態様が変更されない通常時の変動時間と同一時間にする、という構成にした。

【0011】

かかる構成によると、前記第1の構成のパチンコ機と同様の作用効果を奏するほか、第1始動口及び第2始動口への遊技球の入賞順序に関係なく、第2抽選手段による抽選を常に第1抽選手段による抽選よりも優先させるので、第2保留・消化手段に1以上の遊技球の入賞数が記憶されている限り、第1抽選手段による抽選を回避でき、第1有利遊技状態発生手段による無喚起当たりの発生を確実に防止することができる。また、遊技者は、入省補助手段を開放状態にして、第2始動口に遊技球を入賞させることに神経を集中することになり、遊技の興趣が高められて、遊技機の稼働率を高めることができる。

10

【発明の効果】

【0016】

本発明のパチンコ機は、表示態様変更手段を備え、当たり及び無喚起当たりのいずれかが発生した後の第2始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が予め定められた所定数又はそれ以下である場合、演出図柄表示部に第2演出図柄の変動表示及び停止表示を複数回行うので、その間に入賞補助手段の作用によって第2始動口への遊技球の入賞を促進でき、第1抽選手段による抽選の機会を減らすことができ、第1有利遊技状態発生手段による無喚起当たりの発生を抑制できる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、実施形態に係るパチンコ機の構成を、図1乃至図4を用いて説明する。図1は遊技盤の前面の構成図、図2は遊技制御装置の構成を示すブロック図、図3は主制御部の内部構成を示すブロック図、図4は第1始動口への遊技球の入賞に伴う抽選により当選する当たりの種別と第2始動口への遊技球の入賞に伴う抽選により当選する当たりの種別とを示す表図である。

30

【0018】

図1に示すように、本例のパチンコ機は、遊技盤1の遊技領域内に、演出図柄表示装置2、第1始動口3、第2始動口4、大入賞口5、第1特別図柄表示部6、第2特別図柄表示部7、第1特別図柄入賞保留球数表示灯8、第2特別図柄入賞保留球数表示灯9、普通図柄作動ゲート10、普通図柄表示部11、普通図柄入賞保留球数表示灯12、入賞口13及びアウト口14が設けられており、第2始動口4には、チューリップと呼ばれる普通電動役物15が備えられている。この普通電動役物15は、開閉可能に構成されており、開放状態となったときに第2始動口4への遊技球の入賞を可能にする入賞補助手段として機能する。また、遊技盤1の外周には、外レール16aと内レール16bとからなる遊技球案内17が設けられており、図示しない発射装置から発射された遊技球を遊技領域内に投入できるようになっている。さらに、遊技盤1の盤面には、遊技球案内17を通して遊技領域内に投入された遊技球を第1始動口3、第2始動口4、大入賞口5、普通図柄作動ゲート10、入賞口13又はアウト口14に導く多数の障害釘18及び左右一対の風車19が設けられている。

40

【0019】

第1始動口3、第2始動口4、大入賞口5、普通図柄作動ゲート10及び入賞口13の内部には、図2に示すように、第1始動口3への遊技球の入賞を検出する第1特別図柄始動スイッチ21、第2始動口4への遊技球の入賞を検出する第2特別図柄始動スイッチ22、大入賞口5への遊技球の入賞数をカウントするカウントスイッチ23、普通図柄作動ゲート10への遊技球の通過を検出する普通図柄始動スイッチ24、及び入賞口13への

50

遊技球の入賞を検出する一般スイッチ 25 がそれぞれ備えられる。

【 0 0 2 0 】

また、遊技盤 1 の遊技領域外には、図 2 に示すように、第 2 始動口 4 に備えられた普通電動役物 15 を開閉駆動する第 2 始動口開閉装置 31 と、大入賞口 5 を開閉駆動する大入賞口開閉装置 32 と、遊技球案内内部 17 を通して遊技領域内に遊技球を投入する発射装置 33 と、当該発射装置 33 からの遊技球の発射強度を調整するハンドル 34 と、遊技盤 1 あるいは遊技盤 1 が取り付けられる図示しない本体枠を電飾する表示灯 35 と、遊技の興趣を高めるための効果音を発するスピーカ 36 と、入賞に対して予め定められた所定の賞球を払い出す払出装置 37 が備えられている。さらに、遊技盤 1 の前面の遊技領域外には、遊技球を発射装置 33 に自動的に送り込む球受皿（図示省略）が備えられている。

10

【 0 0 2 1 】

一方、遊技盤 1 の背面側には、図示しない貯球タンクと、当該貯球タンクと遊技盤 1 の前面に設けられた球受皿とを連通する図示しない払出通路を有する賞球の払出機構部が設けられており、この賞球の払出機構部には、図 2 に示すように、貯球タンクへの所定個数以上の遊技球の供給を制限する皿満タンスイッチ 41 と、貯球タンクの玉切れ状態を検出する払出通路玉切れスイッチ 42 と、払出通路を流れて球受皿に供給される賞球の個数を検出する払出計数スイッチ 43 とが備えられている。

【 0 0 2 2 】

本例に係るパチンコ機の制御装置は、図 2 に示すように、パチンコ機全体を制御する主制御部 100 と、主制御部 100 からの制御コマンドにしたがって演出図柄表示装置 2、表示灯 35 及びスピーカ 36 の制御を行う演出制御部 200 と、演出制御部 200 からの制御コマンドにしたがって演出図柄表示装置 2 を駆動制御する図柄制御部 210 と、演出制御部 200 からの制御コマンドにしたがって表示灯 35 を制御する表示灯制御部 220 と、演出制御部 200 からの制御コマンドにしたがってスピーカ 36 を制御する音声制御部 230 と、主制御部 100 からの制御コマンドにしたがって払出装置 37 を制御する払出制御部 300 と、払出制御部 300 からの制御コマンドにしたがって発射装置 33 を制御する発射制御部 400 と、制御部 100, 200, 210, 300 に電源を供給する電源部 500 とから主に構成されている。主制御部 100 は、遊技店に備えられたホールコンピュータと接続端子 101 を介して接続され、払出制御部 300 は、遊技店に備えられたホールコンピュータ及びカード機と接続端子 301, 302 を介して接続される。また、主制御部 100 には、第 1 特別図柄表示部 6、第 2 特別図柄表示部 7、第 1 特別図柄入賞保留球数表示灯 8、第 2 特別図柄入賞保留球数表示灯 9、普通図柄表示部 11 及び普通図柄入賞保留球数表示灯 12 が直接接続される。なお、実機においては、不正行為等为防止するため、各制御部を各機能ごとに別々の基板に実装し、各基板を直接又は間接に接続して相互に又は一方向にデータを送信できるように構成される。

20

30

【 0 0 2 3 】

演出図柄表示装置 2 は、遊技者の興趣を高めるための数字や図柄などからなる演出図柄を表示するものであり、液晶表示装置、プラズマ表示装置、エレクトロルミネセンス表示装置又は CRT (Cathode-Ray Tube) 等の可変表示装置が用いられ、遊技盤 1 のほぼ中央部に配置される。この演出図柄表示装置 2 には、第 1 始動口 3 への遊技球の入賞を契機として、第 1 演出図柄が所定時間変動表示され、所定時間経過後、大入賞口 5 が開放状態になる（当たり状態に移行する）ことを示す特定の第 1 演出図柄、又は大入賞口 5 の閉鎖状態が維持される（はずれ状態）ことを示す他の第 1 演出図柄が停止表示される。また、この演出図柄表示装置 2 には、第 2 始動口 4 への遊技球の入賞を契機として、第 2 演出図柄が所定時間変動表示され、所定時間経過後、大入賞口 5 が開放状態になる（当たり状態に移行する）ことを示す特定の第 2 演出図柄、又は大入賞口 5 の閉鎖状態が維持される（はずれ状態）ことを示す他の第 2 演出図柄が停止表示される。なお、第 1 演出図柄及び第 2 演出図柄は、互いに同様の態様で演出図柄表示装置 2 に表示することもできるし、互いに異なる態様で演出図柄表示装置 2 に表示することもできる。

40

【 0 0 2 4 】

50

第1始動口3は、遊技球が常時入賞できるように構成されており、演出図柄表示装置2の下方に配置される。この第1始動口3の内部には、遊技球の入賞を検出し、遊技球の入賞に応じた検出信号を出力する第1特別図柄始動スイッチ21が備えられており、主制御部100は、この検出信号の入力があったとき、予め定められた個数(例えば4個)の賞球を払出装置37から払い出すと共に、第1当たり/はずれ抽選を行い、その抽選結果に応じた第1演出図柄及び第1特別図柄をそれぞれ演出図柄表示装置2及び第1特別図柄表示部6に表示する。

【0025】

第2始動口4は、第2始動口開閉装置31にて開閉操作される普通電動役物15が開放状態になったときにのみ遊技球が入賞できるように構成されており、第1始動口3の下方に配置される。この第2始動口4の内部には、遊技球の入賞を検出し、遊技球の入賞に応じた検出信号を出力する第2特別図柄始動スイッチ22が備えられており、主制御部100は、この検出信号の入力があったとき、予め定められた個数(例えば5個)の賞球を払出装置37から払い出すと共に、第2当たり/はずれ抽選を行い、その抽選結果に応じた第2演出図柄及び第2特別図柄をそれぞれ演出図柄表示装置2及び第2特別図柄表示部7に表示する。

【0026】

大入賞口5は、通常の遊技状態においては閉鎖されていて遊技球の入賞が行われないようになっており、第1始動口3への遊技球の入賞を契機として主制御部100による複数種類の当たりについての第1当たり/はずれ抽選が行われた結果、何らかの当たりに当選した場合、及び第2始動口4への遊技球の入賞を契機として主制御部100による複数種類の当たりについての第2当たり/はずれ抽選が行われた結果、何らかの当たりに当選した場合に、大入賞口開閉装置32によって当選した当たりの種類に応じた態様で開閉動作され、遊技球の入賞が可能になる。大入賞口開閉装置32による大入賞口4の開閉動作は、当選した当たりの種類に応じて最大の開閉回数及び1回当たりの開放時間又は開放中における遊技球の最大入賞個数が異なるように決められており、当選した当たりの種類によって遊技者に付与される実益に軽重が設けられている。なお、大入賞口5の1回の開閉動作を1ラウンドと呼ぶ。大入賞口5の内部には、遊技球の入賞を検出し、遊技球の入賞数に応じた検出信号を出力するカウントスイッチ23が備えられており、主制御部100は、検出信号の入力があったとき、払出制御部300を介して払出装置37を駆動し、検出信号に応じた数の賞球の払い出しを行う。

【0027】

第1特別図柄表示部6は、第1始動口3への遊技球の入賞を契機として主制御部100にて行われる第1当たり/はずれ抽選の抽選結果である第1特別図柄を表示するものであり、第2特別図柄表示部7は、第2始動口4への遊技球の入賞を契機として主制御部100にて行われる第2当たり/はずれ抽選の抽選結果である第2特別図柄を表示するものである。これら第1及び第2の特別図柄表示部6,7としては、7セグメントLEDやドットマトリクス表示装置などが一般的に用いられるが、かかる構成に代えて、演出図柄表示装置2の一部の表示領域を利用することもできる。第1及び第2の特別図柄としては、×などの符号や数字のほか、表示色の变化等を用いることができる。

【0028】

第1特別図柄表示部6には、第1始動口3への遊技球の入賞後に第1特別図柄が所定時間変動表示され、所定時間経過後は、当選した当たりの種類に応じた特定の図柄、又は抽選に外れたことを示す他の図柄が停止表示される。第1特別図柄表示部6における第1特別図柄の変動開始タイミングと演出図柄表示装置2における第1演出図柄の変動開始タイミング、及び第1特別図柄表示部6における第1特別図柄の変動停止タイミングと演出図柄表示装置2における第1演出図柄の変動停止タイミングとは、互いに一致するように主制御部100にて制御される。また、第1特別図柄表示部6に抽選に当選したことを示す特定の第1特別図柄が表示された場合には、演出図柄表示装置2に必ず抽選に当選したことを示す特定の第1演出図柄が表示されるように、演出図柄表示装置2及び第1特別図柄

10

20

30

40

50

表示部 6 の駆動が主制御部 100 にて制御される。

【0029】

同様に、第 2 特別図柄表示部 7 には、第 2 始動口 4 への遊技球の入賞後に第 2 特別図柄が所定時間変動表示され、所定時間経過後は、当選した当たりの種類に応じた特定の図柄、又は抽選に外れたことを示す他の図柄が停止表示される。第 2 特別図柄表示部 7 における第 2 特別図柄の変動開始タイミングと演出図柄表示装置 2 における第 2 演出図柄の変動開始タイミング、及び第 2 特別図柄表示部 7 における第 2 特別図柄の変動停止タイミングと演出図柄表示装置 2 における第 2 演出図柄の変動停止タイミングとは、互いに一致するように主制御部 100 にて制御される。また、第 2 特別図柄表示部 7 に抽選に当選したことを示す特定の第 2 特別図柄が表示された場合には、演出図柄表示装置 2 に必ず抽選に当選したことを示す特定の第 2 演出図柄が表示されるように、演出図柄表示装置 2 及び第 2 特別図柄表示部 7 の駆動が主制御部 100 にて制御される。

10

【0030】

第 1 特別図柄入賞保留球数表示灯 8 は、第 1 特別図柄表示部 6 における第 1 特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 3 への遊技球の入賞があったときに点灯し、第 1 特別図柄表示部 6 に第 1 特別図柄を連続して変動表示可能な回数（例えば、最大 4 回）を遊技者に通知する。一方、第 2 特別図柄入賞保留球数表示灯 9 は、第 2 特別図柄表示部 7 における第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 始動口 4 への遊技球の入賞があったときに点灯し、第 2 特別図柄表示部 7 に第 2 特別図柄を連続して変動表示可能な回数（例えば、最大 4 回）を遊技者に通知する。これらの各表示灯 8, 9 としては、発光ダイオードを用いることができる。

20

【0031】

普通図柄作動ゲート 10 は、遊技球が常時通過できるように構成されており、第 1 及び第 2 の始動口 3, 4 を介してその左右両側に設けられる。この普通図柄作動ゲート 10 の内部には、遊技球の通過を検出し、遊技球の通過に応じた検出信号を出力する普通図柄始動スイッチ 24 が備えられており、主制御部 100 は、この検出信号の入力があったとき、普通電動役物 15 を開放状態にするか否かの開/閉抽選を行い、その抽選結果に応じた普通図柄を普通図柄表示部 11 に表示する。

【0032】

普通図柄表示部 11 は、第 1 及び第 2 の特別図柄表示部 6, 7 と同様に、7 セグメント LED やドットマトリクス表示装置などを用いることもできるし、演出図柄表示装置 2 の一部の表示領域を利用することもできる。普通図柄としては、使用する表示装置の種別に応じて、×などの符号や数字等を表示することができる。普通図柄表示部 11 には、普通図柄作動ゲート 10 への遊技球の通過後に普通図柄が所定時間変動表示され、所定時間経過後は、普通電動役物 15 が開放状態になることを示す特定の図柄、又は普通電動役物 15 が閉鎖状態のまま維持されることを示す他の図柄が停止表示される。

30

【0033】

普通図柄入賞保留球数表示灯 12 は、普通図柄表示部 11 における普通図柄の変動表示中に普通図柄作動ゲート 10 への遊技球の通過があったときに点灯し、普通図柄表示部 11 に普通図柄を連続して変動表示可能な回数（例えば、最大 4 回）を遊技者に通知する。この表示灯 12 としては、発光ダイオードを用いることができる。

40

【0034】

入賞口 13 は、遊技球が常時入賞できるように構成されており、遊技球が入賞したとき、予め定められた個数（例えば 10 個）の賞球が払出装置 37 により払い出される。

【0035】

アウト口 14 は、第 1 始動口 3、第 2 始動口 4、大入賞口 5 及び入賞口 13 のいずれにも入賞しなかった遊技球を回収するためのもので、遊技盤 1 の中央最下部に設けられる。障害釘 18 及び風車 19 は、遊技領域内に発射された遊技球の進路を変更するもので、遊技領域内に任意の配列で設けられる。

【0036】

図 3 に示すように、主制御部 100 は、CPU 110、RAM 120、ROM 130、

50

タイマ140、入力ポート150及び出力ポート160を備えており、入力ポート150には、第1特別図柄始動スイッチ21の検出信号、第2特別図柄始動スイッチ22の検出信号、カウントスイッチ23の検出信号、普通図柄始動スイッチ24の検出信号、一般スイッチ25の検出信号及び払出制御部300からの制御信号が入力される。

【0037】

出力ポート160は、第1特別図柄表示部6、第2特別図柄表示部7、第1特別図柄入賞保留球数表示灯8、第2特別図柄入賞保留球数表示灯9、普通図柄表示部11及び普通図柄入賞保留球数表示灯12、第2始動口開閉装置31、大入賞口開閉装置32、演出制御部200、払出制御部300及びホールコンピュータとの接続端子101に接続されており、これらの各部に所要のコマンドや信号を出力する。

10

【0038】

ROM130には、主制御部100で実行されるパチンコ機の制御に用いるプログラムが記憶されると共に、演出図柄表示装置2を制御するための演出図柄指定コマンド、変動パターンコマンドを始めとするパチンコ機を制御するための各種パラメータの値が格納されている。

【0039】

RAM120は、CPU110に対する入出力データや演算処理のためのデータ、遊技に関連する乱数カウンタを始めとする各種カウンタ等を一時記憶すると共に、保留メモリ領域を有し、第1特別図柄入賞保留球数表示灯8の点灯数に相当する第1保留球数、第2特別図柄入賞保留球数表示灯9の点灯数に相当する第2保留球数、及び普通図柄入賞保留球数表示灯12の点灯数に相当する第3保留球数を登録する。また、このRAM120には、出力予定の制御コマンドが順次所定領域に格納され、停電から復帰したときは、RAM120の内容を停電直前の状態に復元した後、停電直前に前記所定領域に記憶された出力予定の制御コマンドをRAM120から出力することにより、電源遮断前の状態に遊技状態を復帰させる。

20

【0040】

CPU110は、ROM130に記憶されたプログラムにしたがって入力ポート150を介して取り込まれた各スイッチ21～25の検出信号、ROM130に記憶された各種パラメータ、タイマ140の計時及びRAM120に記憶された各種データ等を処理し、出力ポート160を介して、演出図柄表示装置2、第1特別図柄表示部6、第2特別図柄表示部7、第1特別図柄入賞保留球数表示灯8、第2特別図柄入賞保留球数表示灯9、普通図柄表示部11及び普通図柄入賞保留球数表示灯12、第2始動口開閉装置31、大入賞口開閉装置32、演出制御部200、払出制御部300及びホールコンピュータに所要のコマンドや信号を出力する。より具体的には、第1始動口3及び第2始動口4への遊技球の入賞、並びに普通図柄作動ゲート10への遊技球の通過を契機として必要な抽選を行い、その抽選結果に応じて、前記各部の駆動制御を行う。これらの各抽選は、RAM120に備えられた乱数カウンタから当選状態を生起させるか否かの抽選に用いる乱数、リーチを行うか否かのリーチ抽選に用いる乱数、表示する図柄の種類を決定するための乱数及び遊技制御に必要な乱数等を入力すると共に、これら各乱数の数値範囲内に各抽選の当選確率に応じた数の当選値を設定し、入力された乱数の数値範囲内に含まれる乱数値と当選値とが一致しているか否かをCPU110が判定することで行われる。一致している場合には当選、一致していない場合にははずれとなる。

30

40

【0041】

演出制御部200、図柄制御部210、表示灯制御部220、音声制御部230、払出制御部300及び発射制御部400も、主制御部100と同様に、CPU、ROM、RAM、入力ポート及び出力ポートを含んで構成される。このように、複数の制御部を備えることにより、主制御部100の負荷を軽減することができ、複雑な制御を高速に処理できる。

【0042】

電源部500は、主制御部100の全体に電源を供給する電源ラインの電圧が所定の電

50

圧値以下になったことを検出したとき、電源が遮断された旨を示す電源断信号をCPU 110に出力する。また、電源断が検出された場合は、主制御部100の全体に電源を供給する電源ラインからCPU 110に直接つながる電源ラインに電源ラインを切り換える。これにより、RAM 120には、CPU 110に直接つながる電源ラインから電源が供給されるので、情報を保持することができる。また、電源部500には、RAMクリアスイッチ501が付設されており、RAMクリアスイッチ501をオン操作しながら図示しない電源スイッチをオン操作したとき、遊技の進行に伴って逐次RAM 120に記憶されたデータがクリアされ、RAM 120が初期化される。なお、RAM 120の初期化は、通常、開店前の準備段階で行われる。

【0043】

次に、主制御部100にて実行される第1及び第2の始動口3, 4への遊技球の入賞を契機として行われる第1及び第2の当たり/はずれ抽選により当選する当たりの種類について説明する。本実施形態に係るパチンコ機は、図4に示すように、第1当たり/はずれ抽選により当選する当たりの種類と、第2当たり/はずれ抽選により当選する当たりの種類とを異ならせている。これにより、多様な遊技態様で遊技を演出することができる。なお、図4においては、第1当たり/はずれ抽選の欄に付された印が、第1当たり/はずれ抽選により当選する当たりの種類を示しており、第2当たり/はずれ抽選の欄に付された印が、第2当たり/はずれ抽選により当選する当たりの種類を示している。

【0044】

図4から明らかなように、第1当たり/はずれ抽選においては、大当たり1、大当たり2、突然確変当たり及び突然時短当たりのいずれかに当選し、当選しない場合には、はずれとなる。一方、第2当たり/はずれ抽選においては、大当たり1及び大当たり2のいずれかに当選し、当選しない場合には、はずれとなる。

【0045】

ここで、大当たり1は、ラウンド数が15回、1ラウンド当たり的大入賞口5の開放時間が30秒間、1ラウンド当たり的大入賞口5への遊技球の最大入賞数が9個で、当たり処理終了後の遊技状態が、確変モード、即ち、第1及び第2の当たり/はずれ抽選に当選する確率が低確率(例えば、1/300)から高確率(例えば、1/30)に変化する当たりである。したがって、大当たり1は、遊技者にとって最も有利な当たりである。これに対して、大当たり2は、ラウンド数が15回、1ラウンド当たり的大入賞口5の開放時間が30秒間、1ラウンド当たり的大入賞口5への遊技球の最大入賞数が9個で、当たり処理終了後の遊技状態が、通常モード、即ち、第1及び第2の当たり/はずれ抽選に当選する確率が低確率のまま維持される当たりである。大当たり2に当選すると、遊技者に多量の遊技球が賞球として払い出される。ところで、確変モードにおいては、第1及び第2の当たり/はずれ抽選の合計回数が所定回数(例えば、100回)になるまで、普通図柄作動ゲート10への遊技球の通過を契機として行われる開/閉抽選において、当たりに当選する確率が低確率(例えば、1/250)から高確率(例えば、1/25)に変化すると共に、1回当たりの普通電動役物15の開放時間が長くなる。これにより、第2始動口4に遊技球が入賞しやすくなり、入賞数に応じた賞球の払い出しを受けることができるので、遊技者は、手持ちの遊技球を減らすことなく、多数回の第2当たり/はずれ抽選を短時間に受けることが可能になると共に、相対的に第1当たり/はずれ抽選の機会を減少することができて、突然確変当たり及び突然時短当たりに当選しにくくなるので、遊技者に有利となる。この遊技状態を、本明細書においては、「入賞補助状態」という。大当たり2に当選した後の遊技状態においても、この入賞補助状態を付与することができる。

【0046】

第1始動口3への遊技球の入賞を契機として行われる第1当たり/はずれ抽選で大当たり1, 2に当選した場合、演出図柄表示装置2及び第1特別図柄表示部6には、いずれの当たりに当選したのかを示す第1演出図柄及び第1特別図柄がそれぞれ表示され、遊技者に報知される。一方、第2始動口4への遊技球の入賞を契機として行われる第2当たり/はずれ抽選で大当たり1, 2に当選した場合、演出図柄表示装置2及び第2特別図柄表示

10

20

30

40

50

部 7 には、いずれの当たりに当選したのかを示す第 2 演出図柄及び第 2 特別図柄がそれぞれ表示され、遊技者に報知される。

【 0 0 4 7 】

突然確変当たりは、ラウンド数が 2 回、1 ラウンド当たりの大入賞口 4 の開放時間が 0 . 9 秒間、1 ラウンド当たりの大入賞口 5 への遊技球の最大入賞数が 9 個で、当該当たり処理終了後に行われる第 1 及び第 2 の当たり / はずれ抽選において当選確率が高確率となる当たりである。したがって、突然確変当たりは、遊技者にとって、賞球の獲得をほとんど期待できない当たりであり、無喚起当たりの一種であるが、当たり処理終了後の当選確率が高確率となる点で遊技者に有利である。突然確変当たりに当選した後の遊技状態においても、前記入賞補助状態を付与することができる。

10

【 0 0 4 8 】

突然時短当たりは、ラウンド数が 2 回、1 ラウンド当たりの大入賞口 4 の開放時間が 0 . 9 秒間、1 ラウンド当たりの大入賞口 5 への遊技球の最大入賞数が 9 個で、当該当たり処理終了後に行われる第 1 及び第 2 の当たり / はずれ抽選において当選確率が低確率となる当たりである。この突然時短当たりも、遊技者にとって、賞球の獲得をほとんど期待できない当たりであり、無喚起当たりの一種である。突然時短当たりに当選した後の遊技状態においても、前記入賞補助状態を付与することができる。

【 0 0 4 9 】

これらの無喚起当たり（突然確変又は突然時短）に当選した後の遊技状態において、前記入賞補助状態を付与すると、第 2 始動口 4 に遊技球が入賞しやすくなるので、大当たり 1 に当選した後の遊技状態において前記入賞補助状態を付与する場合と同様の効果が得られ、遊技者に有利となる。

20

【 0 0 5 0 】

また、無喚起当たり（突然確変又は突然時短）の抽選に当選した場合、演出図柄表示装置 2 及び第 1 特別図柄表示部 6 には、いずれかの当たりに当選したかを示す演出図柄及び第 1 特別図柄を表示することもできる。また、最初の大当たり 1 , 2 に当選するまでは突然確変又は突然時短に当選しても演出図柄表示装置 2 並びに第 1 及び第 2 の特別図柄表示部 6 , 7 に表示せず、最初の大当たり 1 , 2 に当選した後は、突然確変又は突然時短に当選したことを演出図柄表示装置 2 並びに第 1 及び第 2 の特別図柄表示部 5 に表示するという構成にすることもできる。演出図柄表示装置 2 並びに第 1 及び第 2 の特別図柄表示部 6 , 7 に表示しない場合には、これらの無喚起当たりに当選したことを遊技者に認識させることができ、無喚起当たりに当選したことによる興趣の減殺を軽減できて、遊技者の興趣を維持しやすくなる。

30

【 0 0 5 1 】

なお、図 4 には 4 種類の当たりを挙げたが、抽選の種類がこれに限定されるものではなく、必要に応じて適宜増減することができる。

【 0 0 5 2 】

本例に係るパチンコ機の制御装置は、かかる構成を有するので、主制御部 1 0 0、演出制御部 2 0 0、図柄制御部 2 1 0、表示灯制御部 2 2 0 及び音声制御部 2 3 0 が、第 1 始動口 3 への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第 1 抽選手段、第 2 始動口 4 への遊技球の入賞を契機として抽選を行う第 2 抽選手段、第 1 抽選手段の抽選結果に応じた態様で第 1 演出図柄を演出図柄表示部 2 に表示する第 1 演出図柄表示制御手段、第 2 抽選手段の抽選結果に応じた態様で第 2 演出図柄を演出図柄表示部 2 に表示する第 2 演出図柄表示制御手段、第 1 抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第 1 有利遊技状態として、当たり及び当たりとしての価値が極めて低く、かつ遊技者に対して当たりであることを積極的に呼び起こさせない無喚起当たりのいずれか一方を発生させる第 1 有利遊技状態発生手段、第 2 抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第 2 有利遊技状態として、無喚起当たりを除く前記当たりを発生させる第 2 有利遊技状態発生手段、第 1 抽選手段による抽選の契機となる第 1 始動口 3 への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が 1 以上である場合、第 1 抽選手段によ

40

50

る抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第1保留・消化手段、第2抽選手段による抽選の契機となる第2始動口4への遊技球の入賞数を所定の上限値まで記憶すると共に、当該記憶された入賞数が1以上である場合、第2抽選手段による抽選を前記記憶された入賞数が0になるまで繰り返す第2保留・消化手段、第1及び第2有利遊技状態発生手段のいずれかによる当たり及び無喚起当たりのいずれかが発生した後の入賞補助手段による第2始動口への入賞補助が行われている遊技状態において、演出図柄表示部への第2演出図柄の表示態様を、第2保留・消化手段に記憶されている遊技球の入賞数が上限値以下の所定数又はそれ以下である場合と所定数を超える場合とで異ならせる表示態様変更手段として機能する。

【0053】

次に、主制御部100で実行される遊技制御処理を、図5乃至図12を用いて説明する。図5はメイン処理の手順を示すフローチャート、図6は割込処理の手順を示すフローチャート、図7は乱数更新処理の手順を示すフローチャート、図8は入賞スイッチ入力処理の手順を示すフローチャート、図9は当たり処理の手順を示すフローチャート、図10は当たり後の遊技状態管理処理の手順を示すフローチャート、図11は当たり処理後の遊技状態が入賞補助状態であり、かつ第2保留球数が上限値未満である場合の演出図柄表示装置への第2演出図柄の表示方式を示す図、図12は主制御部から出力される変動パターン番号と演出図柄制御部から出力される変動パターンコマンドと演出図柄表示装置に表示される演出図柄の変動種別との関係を示す表図である。

【0054】

CPU110は、所定の動作クロック（例えば、4[msec]）で動作し、ROM130に格納されている遊技制御プログラムを起動させて、図5のフローチャートに示すメイン処理を実行する。

【0055】

メイン処理が開始されると、ステップS100に移行してCPU110の初期化処理を実行する。次いで、ステップS102に移行し、割込処理を実行すべき割込許可命令をCPU110に対して出力する。これにより、所定の周期（例えば、2[msec]）で乱数更新処理や検出信号の入力処理等の所定の割込処理がメイン処理と並列に実行される。

【0056】

次いで、ステップS104に移行して、当たり状態を生起させるか否かの当たり抽選に用いる乱数（当たり決定乱数）、リーチを行うか否かのリーチ抽選に用いる乱数、表示する図柄の種類を決定する乱数（当たり決定乱数）、及び遊技制御に必要な当たり図柄乱数を更新する乱数更新処理を実行し、ステップS106に移行する。ステップS106では、メイン処理が実行されてからステップS102の割込処理が所定回数（例えば、2回）実行されたか否かを判定し、割込処理が所定回数実行されたとき（Yes）は、ステップS108に移行する。ステップS108では、第1及び第2の当たり/はずれ抽選、普通電動役物15の開/閉抽選、各抽選の抽選結果に応じた第1及び第2の演出図柄の演出図柄表示装置2への表示、第1及び第2の特別図柄の第1及び第2の特別図柄表示部6,7への表示、及び普通図柄の普通図柄表示部11への表示を含む当たり処理を実行し、ステップS110に移行する。

【0057】

ステップS110では、大入賞口5及び普通電動役物15を所定パターンで開放させる電動役物作動処理を実行し、次いで、ステップS112に移行して、払出装置37に対して賞球の払出し動作を行わせるための制御コマンドをRAM120の所定領域に格納する賞球払出管理処理を実行し、ステップS113に移行する。ステップS113では、ステップS108における第1及び第2の当たり/はずれ抽選の抽選結果に応じた当たり後の遊技状態に移行し、ステップS114に移行する。ステップS114では、遊技制御に関する外部情報を外部情報出力ポートを介してホールコンピュータに出力する外部情報出力処理を実行し、ステップS116に移行する。

【0058】

10

20

30

40

50

ステップS 1 1 6では、パチンコ機の検査に必要な遊技機検査信号を出力する遊技機検査信号出力処理を実行する。なお、ステップS 1 1 6は、検査機関での検査時に必要なステップであり、遊技店に設置された状態では、パチンコ機に遊技機検査信号を受信する制御部を備えていないため、場合によっては、ステップS 1 1 6の処理は省略することもできる。

【 0 0 5 9 】

次いで、ステップS 1 1 8に移行して、RAM 1 2 0に格納した制御コマンドを主制御部1 0 0の出力ポート1 6 0を介して演出制御部2 0 0に出力するコマンド等出力処理を実行する。しかる後に、ステップS 1 2 0に移行して、電源部5 0 0から電源断検出信号を入力したか否かを判定し、電源断検出信号を入力したと判定したとき(Yes)は、ステップS 1 2 2に移行して、バックアップ処理を実行する。バックアップ処理は、RAM 1 2 0の内容を復元するために必要な復帰情報を生成し、生成した復元情報をRAM 1 2 0に格納して、CPU 1 1 0を省電力モードに切り換える処理であり、バックアップフラグを設定する処理及びチェックサムを行う処理が含まれる。一方、ステップS 1 2 0で、電源断検出信号を入力しないと判定したとき(No)、及びステップS 1 0 6で、遊技制御処理が実行されてから割込処理が所定回数実行されていないと判定したとき(No)はいずれも、ステップS 1 0 4に移行する。

【 0 0 6 0 】

次に、ステップS 1 0 2の割込処理を、図6を用いて説明する。割込処理が開始されると、図6に示すように、ステップS 1 5 0に移行して、ステップS 1 0 4と同様の乱数更新処理を実行する。次いで、ステップS 1 5 2に移行して、第1特別図柄始動スイッチ2 1及び第2特別図柄始動スイッチ2 2の検出信号を入力して入賞の状態をチェックする入賞スイッチ入力処理、及びその他のスイッチのチェックを実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 0 6 1 】

次に、ステップS 1 0 4、S 1 5 0の乱数更新処理を、図7を用いて説明する。乱数更新処理が開始されると、図7に示すように、ステップS 1 7 0で、当たり決定乱数の初期値を更新するための当たり決定乱数用初期値更新乱数を当たり決定乱数に設定し、次いで、ステップS 1 7 2に移行して当たり決定乱数を加算し、ステップS 1 7 4に移行する。

【 0 0 6 2 】

ステップS 1 7 4では、当たり決定乱数が所定の上限値(例えば、4 9 9)に達したか否かを判定し、所定の上限値に達したと判定したとき(Yes)は、ステップS 1 7 6に移行して、当たり決定乱数の初期値を更新するための当たり決定乱数用初期値更新乱数を当たり決定乱数に設定し、ステップS 1 7 2に戻る。一方、ステップS 1 7 4で、当たり決定乱数が所定の上限値に達しないと判定したとき(No)は、ステップS 1 7 2に移行する。これにより、当たり決定乱数が一巡するたびに初期値が変化するので、当たり決定乱数の予測を容易にできないようにすることができる。

【 0 0 6 3 】

次に、ステップS 1 5 2の入賞スイッチ入力処理を、図8を用いて説明する。入賞スイッチ入力処理が開始されると、図8に示すように、ステップS 2 0 0に移行して、第1及び第2の特別図柄始動スイッチ2 1、2 2からの検出信号を、入力ポート2 5 0中の所定のポートから読み込む入力ポート読込処理を実行する。次いで、ステップS 2 0 2に移行し、ステップS 2 0 0の処理結果に基づいて、第1及び第2の特別図柄始動スイッチ2 1、2 2からの検出信号を入力したか否かを判定し、検出信号を入力したと判定したとき(Yes)は、ステップS 2 0 4に移行する。

【 0 0 6 4 】

ステップS 2 0 4では、RAM 1 2 0の保留メモリ領域に登録されている第1及び第2の保留球数が上限値であるか否かを判定し、保留球数が上限値未満であると判定したとき(No)は、ステップS 2 0 6に移行して、入賞遊技球数に「1」を加算し、ステップS 2 0 8に移行する。ステップS 2 0 8では、RAM 1 2 0に記憶された乱数カウンタから

10

20

30

40

50

乱数を入力し、ステップS 2 1 0に移行して、入力した乱数を、保留球数に対応したRAM 1 2 0の所定領域に格納し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。ステップS 2 1 0では、例えば、保留球数が「1」である場合は、入力した乱数を、RAM 1 2 0の乱数格納領域の1番目に格納する。同様に、保留球数が「2」、「3」、「4」である場合は、入力した乱数を、乱数格納領域の2番目、3番目、4番目にそれぞれに格納する。これにより、入賞順による当たり/はずれ抽選が可能になる。

【0065】

一方、ステップS 2 0 4で、保留球数が上限値であると判定したとき(Yes)、及びステップS 2 0 2で、第1及び第2の特別図柄始動スイッチ2 1, 2 2から検出信号を入力しないと判定したとき(No)はいずれも、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

10

【0066】

普通図柄作動ゲート10への遊技球の通過を契機として行われる普通図柄の抽選においても、前記と同様の乱数更新処理及び入賞スイッチ入力処理が行われる。

【0067】

次に、ステップS 1 0 8の当たり処理を、図9を用いて説明する。当たり処理は、第1始動口3への遊技球の入賞、第2始動口4への遊技球の入賞、及び普通図柄作動ゲート10への遊技球の通過を契機として実行される一連の処理であるが、ここでは、理解を容易にするため、第1始動口3への遊技球の入賞を契機として実行される第1当たり/はずれ抽選と、その抽選結果に応じた演出図柄表示装置2への第1演出図柄の表示について説明する。この当たり処理が開始されると、図9に示すように、まず、ステップS 3 0 0に移行して、第1始動口3に遊技球が入賞したか否かを判定し、入賞したと判定したとき(Yes)は、ステップS 3 0 2に移行する。次いで、ステップS 3 0 4に移行して、演出図柄表示装置2において第1演出図柄が変動表示中か否かを判定し、第1演出図柄が変動表示中でないと判定したとき(No)は、ステップS 3 0 6に移行して、RAM 1 2 0の保留メモリ領域に第1保留球数が登録されているか否か(保留ありか否か)を判定し、第1保留球数が登録されていると判定したとき(Yes)は、ステップS 3 0 8に移行して、RAM 1 2 0の保留メモリ領域に登録された第1保留球数から「1」を減算した後、ステップS 3 1 0に移行して、第1当たり/はずれ抽選を実行する。この第1当たり/はずれ抽選は、第1始動口3に遊技球が入賞したタイミングでRAM 1 2 0の乱数カウンタから当たり決定乱数と当選値とを入力し、入力した当たり決定乱数の数値範囲内に含まれる乱数値と当選値とが一致しているときに当たりとし、当たり決定乱数の数値範囲内に含まれる乱数値と当選値とが不一致のときにははずれとする。また、ステップS 3 0 0で第1始動口3に遊技球が入賞していないと判定したとき(No)は、ステップS 3 0 4に移行する。

20

30

【0068】

次いで、ステップS 3 1 2に移行して、第1当たり/はずれ抽選の当たりに当選したか否かを判定し、当たりに当選したと判定したとき(Yes)には、ステップS 3 1 4に移行して、当たりの種類が演出図柄表示装置2に第1演出図柄を表示しない無喚起当たりであるか否かを判定する。ここで当たりの種類が無喚起当たりでないと判定したとき(No)は、演出図柄表示装置2に当たり用の第1演出図柄を表示する種類の当たりに当選したということであるので、ステップS 3 1 6に移行して、ROM 1 3 0に記憶された各種の第1変動パターン及び第1演出図柄の中から当たりの種類に応じた第1変動パターンと第1演出図柄とを選択した後、ステップS 3 2 0に移行して、主制御部100から演出制御部200に、選択した当たり用の第1変動パターン及び第1演出図柄に対応する変動パターンコマンド及び演出図柄指定コマンドを送信する。一方、ステップS 3 1 2で当たり/はずれ抽選に落選したと判定したとき(No)には、ステップS 3 1 8に移行し、ROM 1 3 0に記憶された各種の第1変動パターン及び第1演出図柄の中からはずれ用の変動パターンと演出図柄とを選択した後、ステップS 3 2 0に移行して、主制御部100から演出制御部200に、選択したはずれ用の第1変動パターン及び第1演出図柄に応じた第1

40

50

変動パターンコマンド及び第1演出図柄指定コマンドを送信する。

【0069】

次いで、ステップS322に移行し、ステップS320で送信された第1変動パターンコマンドと第1演出図柄指定コマンドが、当たり用の第1変動パターン及び第1演出図柄に対応するものであるか否かを判定する。ステップS322で当たり用の第1変動パターン及び第1演出図柄に対応するものであると判定した(Yes)ときには、ステップS324に移行して変動停止処理を行った後、ステップS326に移行して第1オープニングコマンドの送信を行い、次いで、ステップS328に移行して第1エンディングコマンドの送信を行う。これにより、演出図柄表示部2に対する当たり用の第1演出図柄の変動表示及び停止表示が所定の時間内で行われる。なお、本例のパチンコ機においては、ステップS316ではずれ用の第1変動パターン及び第1演出図柄が選択された場合であって、RAM120の保留メモリ領域に登録された第1保留球数が上限値であるときには、演出図柄表示部2に対するはずれ用の第1演出図柄の変動表示及び停止表示が1.5秒間で行われ、RAM120の保留メモリ領域に登録された第1保留球数が上限値以下であるときには、演出図柄表示部2に対するはずれ用の第1演出図柄の変動表示及び停止表示が6秒間で行われる。

10

【0070】

ステップS304で演出図柄表示装置2に第1演出図柄が変動表示中である(Yes)と判定したとき、ステップS306で保留なし(No)と判定したとき、ステップS322で第1変動パターンコマンド及び第1演出図柄指定コマンドが当たり用の第1変動パターン及び第1演出図柄に対応するものでない(No)と判定したとき、及びステップS314で当たりの種類が無喚起当たりであると判定したとき(Yes)は、一連の処理を終了する。

20

【0071】

第1特別図柄表示部6への第1特別図柄の表示制御、演出図柄表示装置2への第2演出図柄の表示制御、及び第2特別図柄表示部7への第2特別図柄の表示制御も、これと同様に行われる。

【0072】

また、普通図柄作動ゲート10への遊技球の入賞を契機として行われる普通電動役物15の開/閉抽選も、前記第1及び第2の当たり/はずれ抽選と同様であって、普通図柄作動ゲート10を遊技球が通過したタイミングでRAM120に記憶された乱数カウンタから当たり決定乱数と当選値とを入力し、入力した当たり決定乱数の数値範囲内に含まれる乱数値と当選値とが一致しているときに当たりとして、普通電動役物15を所定時間開放状態にし、当たり決定乱数の数値範囲内に含まれる乱数値と当選値とが不一致のときにははずれとして、普通電動役物15を閉鎖状態に維持する。

30

【0073】

次に、メイン処理におけるステップS113の当たり後遊技状態管理処理を、図10を用いて説明する。なお、当たり後の遊技状態においても、図9に示したと同様に、第1始動口3への遊技球の入賞及び第2始動口4への遊技球の入賞を契機として第1及び第2の当たり/はずれ抽選を行い、無喚起当たりを除いて、その抽選結果に応じた第1及び第2の演出図柄が演出図柄表示装置2に表示されると共に、普通図柄作動ゲート10への遊技球の通過を契機として普通電動役物15の開/閉抽選を行い、その抽選結果に応じて普通電動役物15が開閉操作される。そして、当たり処理後の遊技状態が入賞補助状態である場合には、前述のように、普通図柄作動ゲート10への遊技球の入賞を契機として行われる普通電動役物15の開/閉抽選に当選する確率が通常よりも高くなり、かつ1回の普通電動役物15の開放時間が通常よりも長くなる。

40

【0074】

図10に示すように、当たり後遊技状態管理処理が開始されると、ステップS400に移行し、当たり処理後の遊技状態が入賞補助状態であるか否かを判定する。ステップS400で当たり処理後の遊技状態が入賞補助状態であると判定(Yes)したときは、ステ

50

ステップS401に移行し、第1始動口3への遊技球の入賞が検出されたか否かを判定する。ステップS401で第1始動口3への遊技球の入賞が検出された(Yes)と判定したときは、ステップS402に移行し、RAM120の保留メモリ領域に第2保留球数が登録されているか否かを判定する。ステップS402で、RAM120の保留メモリ領域に第2保留球数が登録されている(Yes)と判定したときは、ステップS403に移行し、その第2保留球数が4個(上限値)未満であるか否かを判定する。ステップS403で第2保留球数が4個未満である(Yes)と判定したときは、ステップS404に移行し、演出図柄表示装置2に対する第2演出図柄の変動表示及び停止表示を1.5秒間隔で4回行う。

【0075】

ステップS404における第2演出図柄の変動表示状態及び停止表示状態を図11で説明すると、前回の抽選で演出図柄表示装置2に「271」という第2演出図柄が停止表示されている状態で、今回の抽選が行われ、ステップS404に移行したとすると、第2演出図柄の第1回目の変動表示が開始され、その後、第2演出図柄の左図柄「1」、中図柄「3」、右図柄「5」が順次演出図柄表示装置2に停止表示されて、第1回目の第2演出図柄「135」が演出図柄表示装置2に停止表示される。次いで、第2演出図柄の第2回目の変動表示が開始され、その後、第2演出図柄の左図柄「2」、中図柄「6」、右図柄「9」が順次演出図柄表示装置2に停止表示されて、第2回目の第2演出図柄「269」が演出図柄表示装置2に停止表示される。さらに、第2演出図柄の第3回目の変動表示が開始され、その後、第2演出図柄の左図柄「3」、中図柄「7」、右図柄「4」が順次演出図柄表示装置2に停止表示されて、第3回目の第2演出図柄「374」が演出図柄表示装置2に停止表示される。最後に、第2演出図柄の第4回目の変動表示が開始され、その後、第2演出図柄の左図柄「6」、中図柄「9」、右図柄「1」が順次演出図柄表示装置2に停止表示されて、第4回目の第2演出図柄「691」が演出図柄表示装置2に停止表示される。各回の第2演出図柄の変動表示及び停止表示に要する時間は1.5秒であり、4回の総表示時間は6秒になる。

【0076】

各回の第2演出図柄の変動表示及び停止表示に要する時間(1.5秒)は、通常の遊技状態、即ち、入賞補助状態以外の遊技状態において、第2保留球数が4個である場合に、これを消化するために行われる抽選の抽選結果に応じた演出図柄表示部2における第2演出図柄の変動時間(1.5秒)に合わせて設定されている。これにより、遊技者は、当たり発生前の遊技状態において第2保留球数が4個である場合の遊技状態が連続している場合と同様の感覚で遊技を続行することができ、遊技者に遊技進行上の違和感を与えることがない。また、総表示時間(6秒)は、入賞補助状態以外の遊技状態において、第2保留球数が3個以下である場合に、これを消化するために行われる抽選の抽選結果に応じた演出図柄表示部2における第2演出図柄の変動時間(6秒)に合わせて設定されている。これにより、遊技者は、第2保留球数が3個以下である場合の遊技状態と同様の感覚で遊技を続行することができ、遊技者に遊技進行上の違和感を与えることがない。

【0077】

加えて、本実施形態に係るパチンコ機は、遊技状態が入賞補助状態であり、かつ第2保留球数が3個以下である場合に、演出図柄表示部2に第2演出図柄を1.5秒間隔で4回表示し、その総表示時間(6秒)を第2保留球数が4個である場合(1.5秒)よりも長くするので、その間に普通電動役物15を通じて第2始動口4に遊技球を入賞させやすく、第2始動口4への遊技球の入賞を契機とする第2当たり/はずれ抽選の機会を増やすことができる。よって、第1始動口3への遊技球の入賞を契機とする第1当たり/はずれ抽選の機会を相対的に減らすことができ、無喚起当たり(突然確変及び突然時短)の発生を抑制することができる。また、本実施形態に係るパチンコ機は、当たり発生後の遊技状態と第2保留球数にのみ基づいて演出図柄表示部2に対する第2演出図柄の表示時間を変更し、第1始動口3への遊技球の入賞を前提として演出図柄表示部2に対する第1演出図柄の表示時間を変更しないので、遊技状態が入賞補助状態である場合における無喚起当たり

10

20

30

40

50

の発生をより確実に減少することができる。

【0078】

図10に戻って、ステップS403でRAM120の保留メモリ領域に登録されている第2保留球数が「4」である(No)と判定したときは、ステップS405に移行し、演出図柄表示装置2に対する第2演出図柄の変動表示及び停止表示を1.5秒間で行う。これにより、遊技者は、入賞補助状態の遊技状態においても、入賞補助状態以外の遊技状態において、第2保留球数が4個である場合の遊技状態と同様の感覚で遊技を続行することができ、遊技者に遊技進行上の違和感を与えることがない。

【0079】

また、ステップS401で第1始動口3への遊技球の入賞が検出されない(No)と判定したときは、ステップS406に移行し、第2始動口4への遊技球の入賞が検出されたか否かを判定する。ステップS406で第2始動口4への遊技球の入賞が検出された(Yes)と判定したときは、ステップS403に移行してRAM120の保留メモリ領域に登録されている第2保留球数を判定し、第2保留球数が「4」未満である場合には、ステップS404に移行して、演出図柄表示装置2に対する第2演出図柄の変動表示及び停止表示を1.5秒間隔で4回行い、第2保留球数が「4」である場合には、ステップS405に移行して、演出図柄表示装置2に対する第2演出図柄の変動表示及び停止表示を1.5秒間で行う。また、ステップS406で第2始動口4への遊技球の入賞が検出されない(No)と判定したときは、ステップS400に戻る。

【0080】

さらに、ステップS402で、RAM120の保留メモリ領域に第2保留球数が登録されていない(No)と判定したときは、ステップS407に移行し、RAM120の保留メモリ領域に第1保留球数が登録されているか否かを判定する。ステップS407で、RAM120の保留メモリ領域に第1保留球数が登録されている(Yes)と判定したときは、ステップS405に移行し、演出図柄表示装置2に対する第2演出図柄の変動表示及び停止表示を1.5秒間で行う。これにより、遊技者は、入賞補助状態以外の遊技状態において、及び入賞補助状態の遊技状態において、第2保留球数が4個である場合の遊技状態と同様の感覚で遊技を続行することができ、遊技者に遊技進行上の違和感を与えることがない。一方、ステップS407で、RAM120の保留メモリ領域に第1保留球数が登録されていない(No)と判定したときは、ステップS408に移行し、演出図柄表示装置2に対する第1演出図柄の変動表示及び停止表示を8秒間で行う。このように、RAM120の保留メモリ領域に第2保留球数が登録されておらず(ステップS402)、かつRAM120の保留メモリ領域に登録された第2保留球数が「1」以下である(ステップS407)場合において、演出図柄表示装置2に対する第1演出図柄の表示時間を、入賞補助状態以外の遊技状態において第1保留球数が3個以下である場合の第1演出図柄の表示時間(6秒間)よりもさらに延長すると、その間に第1始動口3又は第2始動口4に遊技球が入賞しやすくなり、次回の抽選に応じた演出図柄が演出図柄表示装置2に表示されやすくなるので、演出図柄表示装置2に演出図柄が表示されないという状況の発生を予防できると共に、仮にかかる状況が発生した場合にも、その時間を短縮することができ、遊技者の興趣の減退を防止又は抑制できる。

【0081】

また、図10のフローに従うと、第1始動口3及び第2始動口4への遊技球の入賞順序に関係なく、第2始動口4への遊技球の入賞を契機とする第2当たり/はずれ抽選を常に第1始動口3への遊技球の入賞を契機とする第1当たり/はずれ抽選よりも優先させ、演出図柄表示装置2への第2演出図柄の表示を常に演出図柄表示装置2への第1演出図柄の表示よりも優先させることになるので、第2保留球数が「1」以上ある限り、第1当たり/はずれ抽選を回避でき、これに伴う無喚起当たりの発生を確実に防止することができる。よって、遊技者は、第2始動口4に遊技球を入賞させることに神経を集中することになるので、遊技の興趣が高められ、遊技機の稼働率を高めることができる。なお、本発明は、入賞補助状態の遊技状態において、第2保留球数が「3」以下である場合に、第2演出

10

20

30

40

50

図柄の表示を複数回繰り返すことを特徴とするものであり、必ずしも第2当たり/はずれ抽選を常に第1当たり/はずれ抽選よりも優先させる必要はない。

【0082】

演出図柄表示装置2に対するこれら第1演出図柄及び第2演出図柄の表示制御は、主制御部100から出力される変動パターン番号と、この主制御部100からの変動パターン番号に応じて演出図柄制御部200から出力される変動パターンコマンドにより制御される。図12(a)は、遊技状態が入賞補助状態以外であって、第1保留球数が3個以下である場合の変動パターン番号と変動パターンコマンドとの組合せを示す表図であり、図12(b)は、遊技状態が入賞補助状態であって、第2保留球数が3個以下である場合の変動パターン番号と変動パターンコマンドとの組合せを示す表図である。

10

【0083】

図12(a)から明らかなように、入賞補助状態以外の遊技状態においては、主制御部100に1~160までの160種の変動パターン番号が設定されており、抽選結果に応じていずれか1種の変動パターン番号が演出図柄制御部200に出力される。主制御部100から変動パターン番号1~4が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが01H~04Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、リーチがかからない通常変動が表示される。また、主制御部100から変動パターン番号5~20が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが05H~14Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、ノーマルリーチが表示された後、はずれ報告が表示される。また、主制御部100から変動パターン番号21~36が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが15H~24Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、スーパーリーチが表示された後、はずれ報告が表示される。また、主制御部100から変動パターン番号37~68が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが25H~44Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、ノーマルリーチが表示された後、大当たり報告が表示される。さらに、主制御部100から変動パターン番号69~114が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが45H~72Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、スーパーリーチが表示された後、大当たり報告が表示される。加えて、主制御部100から変動パターン番号115~160が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じたコマンドID及びイベントの組合せからなる変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、第2始動口4への遊技球の入賞に伴う演出図柄、即ち、確変時や時短時に専用の演出図柄が表示される。

20

30

40

【0084】

これに対して、図12(b)から明らかなように、確変モード又は時短モードの遊技状態においては、主制御部100から変動パターン番号115~140が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが01H~24Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これにより、演出図柄表示装置2には、第2演出図柄の変動表示及び停止表示が1.5秒間隔で4回行われ、最終的にははずれ報告が表示される。また、主制御部100から変動パターン番号141~160が出力された場合、演出図柄制御部200は、それに応じて、コマンドIDがA0Hでイベントが25H~72Hの変動パターンコマンドを図柄制御部210、表示灯制御部220及び音声制御部230に出力する。これに

50

より、演出図柄表示装置 2 には、スーパーリーチが表示された後、大当たり報告が表示される。

【 0 0 8 5 】

次に、実施形態に係るパチンコ機の遊技方法について説明する。

【 0 0 8 6 】

パチンコ機の遊技は、図示しない球受皿に遊技球が装填されている状態で、遊技者が発射ハンドル 3 4 を操作し、球受皿に充填された遊技球を遊技盤 1 の遊技領域内に発射することにより行う。遊技領域内に発射された遊技球は、大入賞口 5 及び普通電動役物 1 5 が閉止されている遊技状態にあっては、第 1 始動口 3 及び入賞口 1 3 に入賞可能で、かつ普通図柄作動ゲート 1 0 を通過可能である。

10

【 0 0 8 7 】

第 1 始動口 3 に遊技球が入賞した場合には、払出装置 3 7 から予め定められた遊技球数（例えば、4 個）の払い出しを受けると共に、それを契機として主制御部 1 0 0 にて第 1 当たり / はずれ抽選が行われ、所定の低確率（例えば、1 / 3 0 0）で図 4 に示す大当たり 1, 2、突然確変及び突然時短のいずれかに当選する。この第 1 当たり / はずれ抽選に当選した場合には、大入賞口 5 が所定時間及び所定ラウンド数だけ開放され、その間に大入賞口 5 に遊技球が入賞した場合には、その入賞球数に応じた遊技球が払出装置 3 7 から払い出される。また、入賞口 1 3 に遊技球が入賞した場合には、払出装置 3 7 から予め定められた遊技球（例えば、5 個）が払い出される。さらに、遊技球が普通図柄作動ゲート 1 0 を通過した場合には、それを契機として主制御部に普通電動役物 1 5 の開 / 閉抽選が行われ、所定の低確率（例えば、1 / 2 5 0）で所定の短時間（例えば、0.9 秒）だけ普通電動役物 1 5 が開放される。この間に普通電動役物 1 5 を通って第 2 始動口 4 に遊技球が入賞した場合には、払出装置 3 7 から予め定められた遊技球数（例えば、5 個）が払い出されると共に、それを契機として主制御部 1 0 0 にて第 2 当たり / はずれ抽選が行われ、所定の低確率（例えば、1 / 3 0 0）で図 4 に示す大当たり 1, 2、突然確変及び突然時短のいずれかに当選する。この第 2 当たり / はずれ抽選に当選した場合には、大入賞口 5 が所定時間及び所定ラウンド数だけ開放され、その間に大入賞口 5 に遊技球が入賞した場合には、払出装置 3 7 からその入賞球数に応じた遊技球が払い出される。

20

【 0 0 8 8 】

第 1 当たり / はずれ抽選で、当たり処理終了後の遊技状態が入賞補助状態になる当たりに当選すると、当たり処理終了後における普通電動役物 1 5 の開 / 閉抽選で、普通電動役物 1 5 が開放状態になる確率が高確率（例えば、1 / 2 5）になり、かつ 1 回当たりの普通電動役物 1 5 の開放時間も長くなる。したがって、第 1 始動口 3 への遊技球の入賞よりも、第 2 始動口 4 への遊技球の入賞の方が容易になり、無喚起当たりに当選する確率が相対的に減少する。また、RAM 1 2 0 の保留メモリ領域に第 2 保留球数が「1」以上登録されている場合には、RAM 1 2 0 の保留メモリ領域に第 1 保留球数が「1」以上登録されている場合にも、第 2 当たり / はずれ抽選を優先するので、さらに無喚起当たりに当選する確率が減少する。

30

【 0 0 8 9 】

当たり処理終了後の遊技状態が入賞補助状態である場合において、RAM 1 2 0 の保留メモリ領域に登録されている第 2 保留球数が「4」である場合には、演出図柄表示装置 2 への第 2 演出図柄の表示を 1.5 秒間で行い、RAM 1 2 0 の保留メモリ領域に登録されている第 2 保留球数が「3」以下である場合には、演出図柄表示装置 2 への第 2 演出図柄の表示を 1.5 秒間隔で 4 回行う。即ち、この場合には、演出図柄表示装置 2 への第 2 演出図柄の総表示時間が 6 秒間になる。したがって、RAM 1 2 0 の保留メモリ領域に登録されている第 2 保留球数が少なくなった場合にも、演出図柄表示装置 2 への第 2 演出図柄の表示期間中に遊技球が普通図柄作動ゲート 1 0 を通過しやすく、その結果、普通電動役物 1 5 を通して第 2 始動口 4 に遊技球が入賞しやすくなるので、入賞補助状態の遊技状態が終了するまで、第 1 始動口 3 への遊技球の入賞を契機とする第 1 当たり / はずれ抽選がほとんど或いは全く行われないようにすることができ、無喚起当たりに当選する確率を確

40

50

実に減少することができる。また、RAM 120の保留メモリ領域に登録されている第2保留球数が「3」以下である場合に、演出図柄表示装置2への第2演出図柄の表示を1.5秒間隔で4回行うので、あたかも第2保留球数が「4」である場合の第2当たり/はずれ抽選が4回続けて行われたかのような感覚を遊技者に与えることができ、遊技が冗長になることを防止できる。

【0090】

なお、前記実施形態において表記した各種の数値、例えば演出図柄表示装置2に対する第1及び第2の演出図柄の表示時間、及び第1及び第2の保留球数などは、実施の一例を示すものであり、本願発明の要旨がこれに限定されるものではない。これらの各数値については、遊技者の興趣を高めるべく、適宜変更することができる。

10

【0091】

また、前記実施形態においては、第2始動口4を、普通電動役物15が開放状態になったときにのみ遊技球の入賞が可能になる構成にしたが、かかる構成に代えて、遊技球が常時入賞可能であり、かつ普通電動役物15が開放状態になったときには遊技球がさらに入賞しやすくなるという構成にすることもできる。

【図面の簡単な説明】

【0092】

【図1】遊技盤の前面の構成図である。

【図2】遊技制御装置の構成を示すブロック図である。

【図3】主制御部の内部構成を示すブロック図である。

20

【図4】第1始動口への遊技球の入賞に伴う抽選により当選する当たりの種別と第2始動口への遊技球の入賞に伴う抽選により当選する当たりの種別とを示す表図である。

【図5】メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【図6】割込処理の手順を示すフローチャートである。

【図7】乱数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【図8】入賞スイッチ入力処理の手順を示すフローチャートである。

【図9】当たり処理の手順を示すフローチャートである。

【図10】当たり後の遊技状態管理処理の手順を示すフローチャートである。

【図11】当たり処理後の遊技状態が入賞補助状態であり、かつ第2保留球数が3個以下である場合の演出図柄表示装置への第2演出図柄の表示方式を示す図である。

30

【図12】主制御部から出力される変動パターン番号と演出図柄制御部から出力される変動パターンコマンドと演出図柄表示装置に表示される演出図柄の変動種別との関係を示す表図である。

【符号の説明】

【0093】

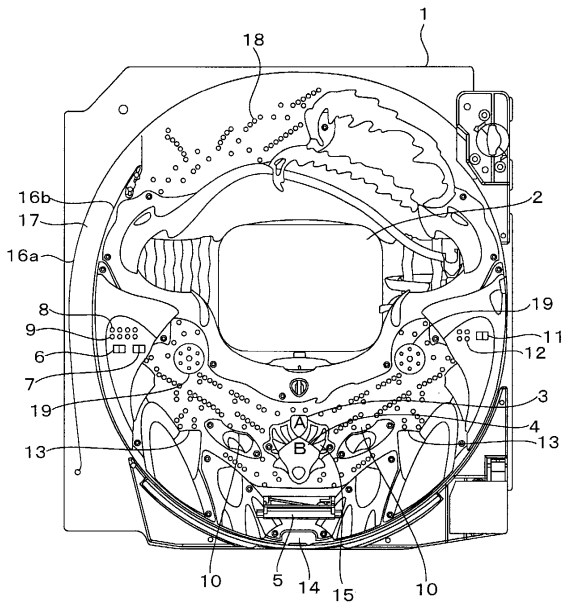
- 1 遊技盤
- 2 演出図柄表示装置
- 3 第1始動口
- 4 第2始動口
- 5 大入賞口
- 6 第1特別図柄表示部
- 7 第2特別図柄表示部
- 8 第1特別図柄入賞保留球数表示灯
- 9 第2特別図柄入賞保留球数表示灯
- 10 普通図柄作動ゲート
- 11 普通図柄表示部
- 12 普通図柄入賞保留球数表示灯
- 13 入賞口
- 14 アウト口
- 15 普通電動役物

40

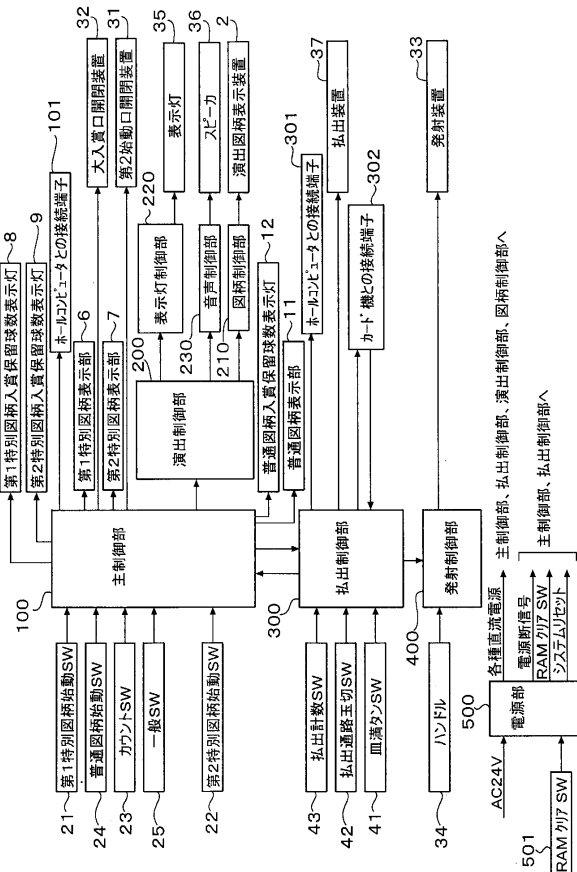
50

- 1 0 0 主制御部
- 2 0 0 演出図柄制御部
- 3 0 0 払出制御部
- 4 0 0 発射制御部
- 5 0 0 電源制御部

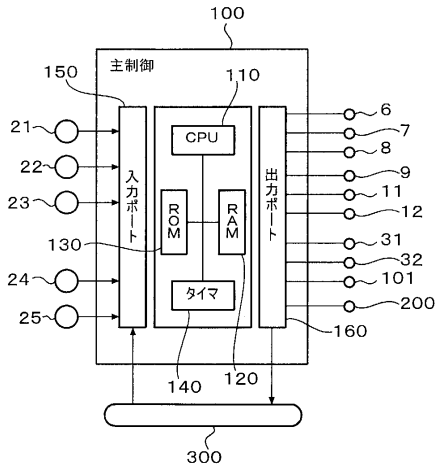
【 図 1 】



【 図 2 】



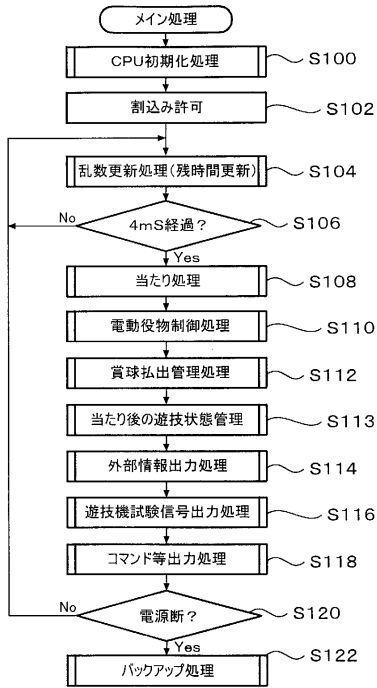
【図3】



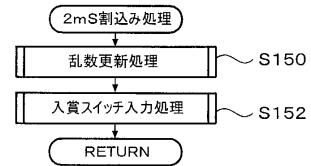
【図4】

当たりの種類	ラウンド数	開放時間	入賞数	当選確率	第1当たり/はずれ 抽選の当たり	第2当たり/はずれ 抽選の当たり
大当たり1	15	30sec	9	高	○	○
大当たり2	15	30sec	9	低	○	○
突然確変(無換起当たり)	2	0.9sec	9	高	○	—
突然時短(無換起当たり)	2	0.9sec	9	低	○	—

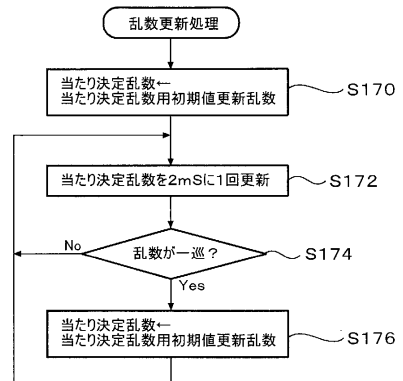
【図5】



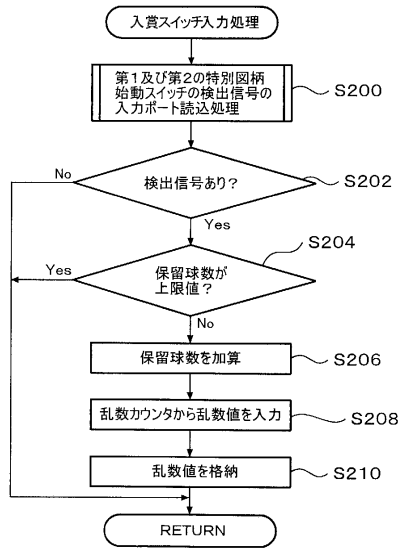
【図6】



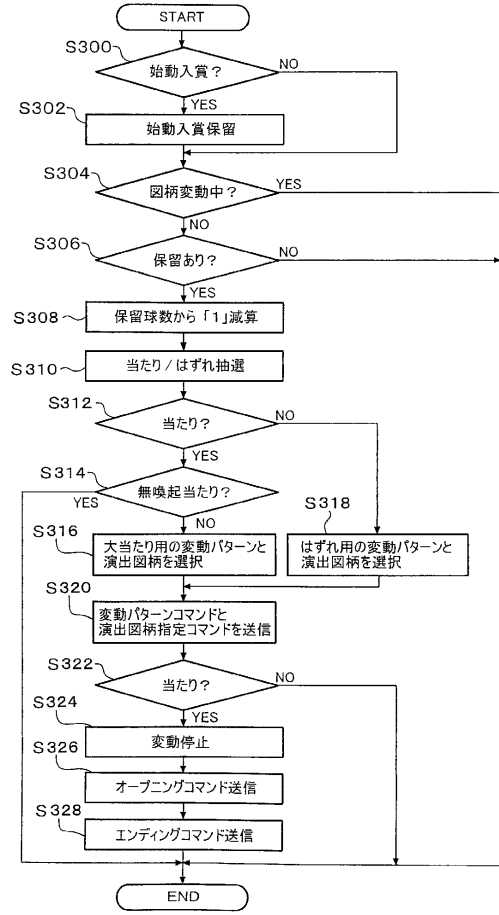
【図7】



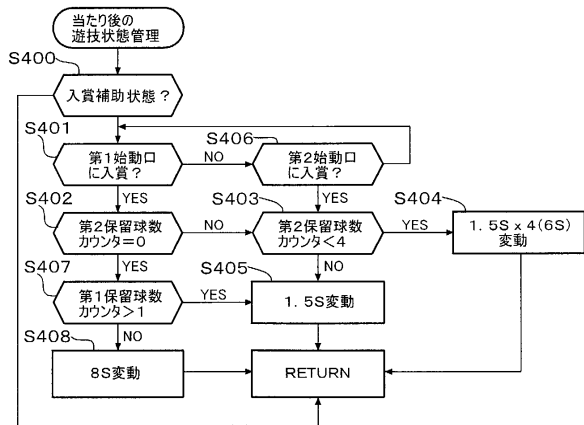
【図8】



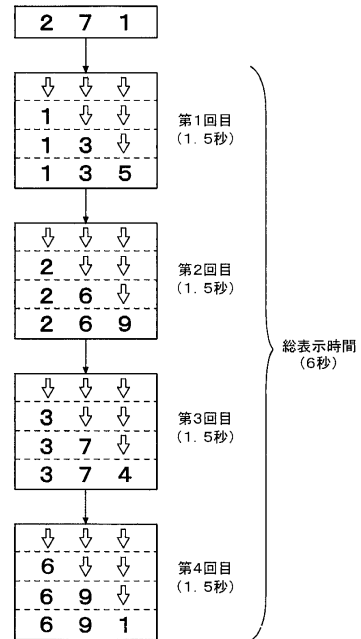
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】

(a)

変動パターン信号	変動パターンコマンド		変動種別
	コマンドID	EVENT	
1 ⋮ 4	A0H	01H ⋮ 04H	非リーチ(通常変動)
5 ⋮ 20		05H ⋮ 14H	ノーマルリーチ→外れ報告
21 ⋮ 36		15H ⋮ 24H	スーパーリーチ→外れ報告
37 ⋮ 68		25H ⋮ 44H	ノーマルリーチ→大当たり報告
69 ⋮ 114		45H ⋮ 72H	スーパーリーチ→大当たり報告
115~160		第2始動入賞口専用(確変、時短時専用)	

(b)

115 ⋮ 140	A0H	01H ⋮ 24H	1. 5S×4回計6S →外れ報告
141 ⋮ 160		25H ⋮ 72H	スーパーリーチ→大当たり報告

フロントページの続き

- (72)発明者 清水 敦
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 牛島 崇陽
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内

審査官 大浜 康夫

- (56)参考文献 特開2008-264240(JP,A)
特開2007-075217(JP,A)
特開2006-136544(JP,A)
特開2005-261711(JP,A)
特開2008-228793(JP,A)
特開2004-130004(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02