

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6824523号
(P6824523)

(45) 発行日 令和3年2月3日(2021.2.3)

(24) 登録日 令和3年1月15日(2021.1.15)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 4 (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2017-93276 (P2017-93276)
 (22) 出願日 平成29年5月9日 (2017.5.9)
 (65) 公開番号 特開2018-187164 (P2018-187164A)
 (43) 公開日 平成30年11月29日 (2018.11.29)
 審査請求日 令和2年4月13日 (2020.4.13)

(73) 特許権者 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22
 番地
 (72) 発明者 畠 正吾
 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目22
 番地 株式会社高尾内
 審査官 井海田 隆

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】

遊技領域に配設され、遊技球を入賞可能な開放状態と入賞不能な閉鎖状態とに開閉される開閉入賞口と、

該開閉入賞口を開閉させるラウンドを所定の回数を上限として一又は複数回繰り返し、1回のラウンドは予め定められた所定個数の遊技球が入賞すると終了する特別遊技を実行する特別遊技制御手段とを備えた弾球遊技機において、

前記特別遊技制御手段は、前記ラウンドにおいて前記開閉入賞口に入賞する遊技球が所定領域を通過することに起因して抽選を行い、当選すると次ラウンドも開閉させるラウンド抽選手段と、

該ラウンド抽選手段は、前記所定領域を通過する何番目の遊技球で抽選を行うかを予め決定する抽選順番決定手段と、

該抽選順番決定手段により決定された抽選順位を表示する抽選順位表示手段と、
を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項1に記載の弾球遊技機において、

前記抽選順番決定手段は、少なくとも一部の前記ラウンドで前記抽選順位を変更し、

前記抽選順位表示手段は、前記抽選順位が変更されたときには、前記開閉入賞口を前記開放状態としたときに前記抽選順位を表示する、ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載の弾球遊技機において、
前記開閉入賞口は、遊技球が始動口に入球したとき予め定められた確率下で当選することに起因して前記開放状態とされ、

前記抽選順番決定手段は、前記確率が高確率である場合と低確率である場合とで前記抽選順位を相違させた、ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記特別遊技制御手段は、前記ラウンド抽選手段による抽選を行うことなく無条件で次のラウンドに進む無条件ラウンドを有する、ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、当りの場合に大入賞口を所定回数開閉する開閉ラウンドを実行する弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機には、始動口に遊技球が入賞することを契機として当否判定し、当りの場合に、大入賞口を開閉する開閉ラウンドを、所定の回数値を上限として繰り返し実行するものがある。こうした弾球遊技機では、従来、大入賞口の内部に継続領域が設けられており、該継続領域を遊技球が通過することによって、次の開閉ラウンドの実行が決定される。そして、大入賞口に入球した遊技球は比較的容易に継続領域を通過可能であったことから、一度の当りで、開閉ラウンドは、前記した上限の回数値まで繰り返し実行されることがほとんどであった。

20

【0003】

しかし、近年では、継続領域が設けられず、自動的に上限の回数値まで開閉ラウンドが繰り返し実行される弾球遊技機が大半である。この構成の開閉ラウンドは、大入賞口に所定個数の遊技球が入賞するか、所定時間経過するまで開放され、その後に閉鎖されて再び開放されるようにして、前記上限の回数値まで繰り返し実行される。

【0004】

自動的に上限の回数値まで開閉ラウンドが繰り返し実行される場合、賞球数が多くなることから、前記当否判定における当り確率は低く為らざるを得えず、遊技における消費金額が高くなる虞等が考えられる。

30

【0005】

そこで、当り確率を高くするため、当り時の平均賞球数を少なくする観点から従来の継続領域が見直されつつある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2017 - 35460 号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本出願人は、当り遊技中に次ラウンドに進むか否かを決定する発明に関する出願を特許文献 1 で行っている。

【0008】

しかしながら、当り遊技中に次ラウンドに進むか否かを決定する発明に関しては、まだ改良の余地がある。

【0009】

本発明は、当り遊技中に次ラウンドに進むか否かを決定する発明に関する。

【課題を解決するための手段】

50

【0010】

請求項1に記載の弾球遊技機は、遊技領域に配設され、遊技球を入賞可能な開放状態と入賞不能な閉鎖状態とに開閉される開閉入賞口と、該開閉入賞口を開閉させるラウンドを所定の回数を上限として一又は複数回繰り返し、1回のラウンドは予め定められた所定個数の遊技球が入賞すると終了する特別遊技を実行する特別遊技制御手段とを備えた弾球遊技機において、前記特別遊技制御手段は、前記ラウンドにおいて前記開閉入賞口に入賞する遊技球が所定領域を通過することに起因して抽選を行い、当選すると次ラウンドも開閉させるラウンド抽選手段と、該ラウンド抽選手段は、前記所定領域を通過する何番目の遊技球で抽選を行うかを予め決定する抽選順番決定手段と、該抽選順番決定手段により決定された抽選順位を表示する抽選順位表示手段と、を備えたことを特徴とする。

10

【0011】

請求項1に記載の弾球遊技機によると、ラウンド抽選手段は開閉入賞口に入賞する遊技球が所定領域を通過することに起因して抽選を行うが、該所定領域を通過する何番目の遊技球で抽選を行うか（以下、「抽選順位」と呼ぶときもある。）は抽選順番決定手段により予め決定されている。

【0012】

これにより、1ラウンドにおける抽選回数を制限することができ、1ラウンド中における処理を複雑化させない効果を有する。また、遊技者は、抽選が行われる遊技球のみに意識を集中できる効果を有する。何番目の遊技球で抽選が行われるかは、開閉入賞口を開放させるときに演出画面等に予め表示しておけば良い。

20

【0013】

ここで、抽選順位は、ラウンド毎に相違させても良く、一部のラウンドが他のラウンドと相違する構成でも良い。

【0014】

抽選を行う所定領域は、開閉入賞口に入賞する遊技球をカウントするためのセンサ（所謂、10カウントSW等）であっても良く、別の領域であっても良い。この抽選を行う所定領域は、遊技者が確認できる位置に設けるのが好適である。

【0015】

請求項2に記載の弾球遊技機は、請求項1に記載の弾球遊技機において、抽選順番決定手段は、少なくとも一部のラウンドで抽選順位を変更し、抽選順位表示手段は、抽選順位が変更されたときには、開閉入賞口を開放状態としたときに抽選順位を表示する、ことを特徴とする。

30

【0017】

特別遊技終了後に高確率状態に移行するか否かにより抽選順位を相違させても良い。これが請求項3に記載の弾球遊技機である。

【0018】

或いは、ホール関係者の操作により特別遊技を行う抽選確率を設定変更できる構成の場合、設定変更される抽選確率と前記抽選順位とに何等かの関係を有する構成でも良い。これにより、設定変更される抽選確率を遊技者に推測させることも可能となる。

40

【0019】

例えば、設定変更される抽選確率が高いときには抽選順位は最初の方の入賞が多くなり、設定変更される抽選確率が低いときには抽選順位は後半の方の入賞を多くする構成、またはこの逆の構成が考えられる。

【0020】

前記抽選順番決定手段により決定する抽選順位は、複数有しても良い。

【0021】

例えば、所定領域を通過する3番目の入賞及び5番目の入賞で抽選を行うのである。このとき、3番目の入賞で当選すれば5番目の入賞では抽選しない構成が良い。しかし、共に抽選し共に当選すれば、続けて2ラウンド開放する構成も考えられる。

【0022】

50

前記開閉入賞口に入賞する遊技球は、全て所定領域を通過する構成でも良く、一部が通過する構成でも良い。

【0024】

一部通過する構成としては、開閉入賞口内に振り分け装置を備え、開閉入賞口に入賞する遊技球の一部を所定領域に誘導する構成が考えられる。

【0027】

請求項4に記載の弾球遊技機は、請求項1に記載の弾球遊技機において、特別遊技制御手段は、ラウンド抽選手段による抽選を行うことなく無条件で次のラウンドに進む無条件ラウンドを有する、ことを特徴とする。

【0028】

ラウンド抽選手段による抽選は、ラウンド毎に実行される構成でなくとも良い。例えば、1ラウンドから5ラウンドまでは無条件に次ラウンドに進み、6ラウンドから10ラウンドまでは毎回ラウンド抽選を行い、その後は最終ラウンドまで無条件に進む構成でも良い。また、無条件に次ラウンドに進む構成と、ラウンド抽選を行うラウンドを交互に繰り返す構成でも良い。要は、ラウンド抽選手段により抽選を行うラウンドが、ラウンドの上限回数の内に1回以上含まれていれば良い。

10

【0029】

前記特別遊技制御手段は、1ラウンド中に遊技球が所定個数（一般に9～10個）入賞すると開閉入賞口は閉鎖されるが、所定個数入賞するまでに所定時間（例えば、30秒）経過すると閉鎖させても良い。要は、開放した開閉入賞口の閉鎖条件として、少なくとも所定個数の入賞が含まれていれば良い。

20

【0030】

ラウンド抽選手段による抽選結果は、何等かの報知手段により遊技者に報知させる必要がある。例えば、演出画面等に抽選結果を表示する構成、音声等により報知する構成、抽選に用いた遊技球の流下方向を振り分けることにより報知する構成等が考えられる。演出画面等の表示による報知では、遊技球が所定領域を通過することに起因して図柄を変動させ停止する図柄の種類により抽選結果を報知する構成、開閉入賞口が開放したことに起因して図柄を変動させ遊技球が所定領域を通過したことに起因して停止させた図柄の種類により抽選結果を報知する構成、等が考えられる。

30

【0031】

ラウンド抽選結果による抽選結果の報知は、遊技の進行を制御する遊技制御手段で直接行っても良く、遊技制御手段からコマンドを受信して各種演出を行う演出表示手段で行っても良い。

【0032】

ラウンド抽選手段による抽選は遊技球が所定領域を通過することに起因して行なわれるが、乱数の抽出により行うのが好適である。ソフト乱数、ハード乱数又はこれらの組み合わせが考えられる。ソフト乱数の場合、微小時間毎に演算される数値が抽出されるが、微小時間に比して遊技球が所定領域を通過するタイミングはランダムと考えられる。

【0033】

なお、ラウンド抽選手段による抽選は、上限の所定回数のラウンドまで遊技が進行した場合、この上限の最終ラウンドではラウンド抽選は実行されない。

40

【図面の簡単な説明】

【0034】

【図1】本発明にかかるパチンコ機1の正面図である。

【0035】

【図2】パチンコ機1の遊技盤2の正面図である。

【0036】

【図3】パチンコ機1の裏面図である。

【0037】

【図4】実施例1の電気的構成を示すブロック図である。

50

【0038】

【図5】実施例1のメインルーチンの概要を示すフローチャートである。

【0039】

【図6】実施例1の始動入賞処理を示すフローチャートである。

【0040】

【図7】実施例1の当否判定処理を示すフローチャートである。

【0041】

【図8】実施例1の特別遊技処理を示すフローチャートである。

【0042】

【図9】同上の特別遊技処理を示すフローチャートである。

10

【0043】

【図10】同上の特別遊技処理を示すフローチャートである。

【0044】

【図11】同上の特別遊技処理を示すフローチャートである。

【0045】

【図12】実施例1のパチンコ機1の仕様の一部を説明する図表である。

【0046】

【図13】実施例1の継続回数決定テーブルを示す図表である。

【0047】

【図14】実施例2の大入賞口14の内部構造を示す説明図である。

20

【0048】

【図15】実施例2の電気的構成を示すブロック図である。

【0049】

【図16】実施例2のemainルーチンの概要を示すフローチャートである。

【0050】

【図17】実施例2の特別遊技処理を示すフローチャートである。

【0051】

【図18】実施例2の特別遊技処理を示すフローチャートである。

【0052】

【図19】実施例3の特別遊技処理を示すフローチャートである。

30

【0053】

【図20】実施例3の特別遊技処理を示すフローチャートである。

【0054】

【図21】実施例4の抽選順位決定処理を示すフローチャートである。

【0055】

【図22】実施例4の抽選順位表示処理を示すフローチャートである。

【0056】

【図23】実施例3の別例の継続抽選結果表示処理を示すフローチャートである。

【0057】

【図24】実施例3の別例の継続抽選履歴表示処理を示すフローチャートである。

40

【発明を実施するための形態】

【0058】

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、実施例のパチンコ機1が、本発明にかかる弾球遊技機に相当する。

【実施例1】

【0059】

パチンコ機1は、図1に示すように、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠51によって構成の各部を保持する構造である。外枠51には、その左側上下に設けられたヒンジ53を介して、内枠70が該外枠51に対して開閉可能に取り付けられている。また、内枠70の前面には、前枠(ガラス枠)52が該内枠70に対して開放可能に取り付けられおり、

50

前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が脱着可能に設けられている。さらに、板ガラス 6 1 の奥側（後側）には、内枠 7 0 に取り付けられた遊技盤 2（図 2）が配設されている。

【 0 0 6 0 】

前枠 5 2 には、その上部左右に、スピーカ 6 6 が配設されており、該スピーカ 6 6 から発せられる遊技音や警報音によって、遊技の趣向性を向上させたり、遊技者に注意喚起する。また、前枠 5 2 には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 が複数配設されており、該発光によって遊技の趣向性を向上させる。さらに、前枠 5 2 の下部には、上皿 5 5 と下皿 6 3 とが一体的に設けられており、該下皿 6 3 の右方に発射ハンドル 6 4 が配設されている。この発射ハンドル 6 4 は、遊技者によって時計回りに回動操作されることで、図示しない発射装置を可動させて、上皿 5 5 から供給される遊技球を遊技盤 2 の遊技領域 3 に向かって発射する。10

【 0 0 6 1 】

上皿 5 5 には、賞球や貸球が払い出される。また、下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受ける構成で、該下皿 6 3 内の遊技球を排出する球抜きレバー（図示せず）を備える。この球抜きレバーが遊技者により操作されることで、下皿 6 3 に貯まった遊技球を別箱（ドル箱）に移すことができる。

【 0 0 6 2 】

本実施例のパチンコ機 1 は、所謂 C R 機であって、プリペイドカードの読み書きなどを行うプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が隣接されている。パチンコ機 1 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8、および残高表示装置 5 9 を有する C R 精算表示装置 2 5（図 4 参照）が設けられている。また、上皿 5 5 の中央部には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8、および決定ボタン 6 9 が設けられている。20

【 0 0 6 3 】

尚、本実施例のパチンコ機 1 は、上皿 5 5 と下皿 6 3 とを備えた構成であるが、これら皿を備えない封入式遊技機であっても良い。封入式遊技機は、所定数の遊技球を機内に封入し、発射した遊技球を機内で回収して循環的に使用することで遊技を行うものである。

【 0 0 6 4 】

図 2 は、パチンコ機 1 の遊技盤 2 の正面図である。遊技盤 2 には、ガイドレール 3 a, 3 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられ、該遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が植設されている。遊技領域 3 の中央部には、センターケース 5 が配設されており、該センターケース 5 の中央に演出図柄表示装置 6（全体の図示は省略）の LCD 画面が前方から視認可能に配設されている。このセンターケース 5 には、図示しないワープ入口、ワープ通路、ステージ等も設けられている。また、発射された遊技球がガイドレール 3 b の先端から飛び出して遊技領域 3 に到達した箇所に、発射球検出スイッチ 1 0 0（図 4 参照）が配設され、発射後に遊技領域 3 に到達した全ての遊技球を検出している。30

【 0 0 6 5 】

センターケース 5 の直下には、第一始動口 1 1 が配設され、該センターケース 5 の右方には、普通図柄作動ゲート 1 7 と第二始動口 1 2 とがユニット化された複合入賞装置が配設されている。第二始動口 1 2 は開閉可能な翼片を備えた普通電動役物により構成されており、この翼片の開放状態でのみ遊技球を入賞可能とする構成である。さらに、センターケース 5 の右下方（第一始動口 1 1 の右方）には、大入賞口 1 4 が配設されている。また、第一始動口 1 1 の左方に、第一～第三普通入賞口 3 1 ～ 3 3 が配設されると共に、大入賞口 1 4 の右方に、第四普通入賞口 3 4 が配設されている。これら普通入賞口 3 1 ～ 3 4 は、遊技球を常時入賞可能な構成である。尚、前記した第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 が、本発明にかかる始動口に相当し、普通入賞口 3 1 ～ 3 4 が、本発明にかかる入賞口に相当する。40

【 0 0 6 6 】

遊技領域 3 の最下流部には、アウトロ 1 0 1 が配設されており、該遊技領域 3 に発射された遊技球がいずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった場合に、該アウトロ 1 0 1 に入球する。尚、アウトロ 1 0 1 に入球しても賞球は払い出されず、遊技機裏面から機外へ排50

出される。

【0067】

遊技盤2の右下部には、複数個のLEDからなる普通図柄表示装置7と、普図保留数表示装置8と、第一特別図柄保留数表示装置18と、第二特別図柄保留数表示装置19と、7セグメント表示装置からなる第一特別図柄表示装置9および第二特別図柄表示装置10とが配設されている。

【0068】

図3は、パチンコ機1の裏面図である。パチンコ機1の裏側には、上記の遊技盤2を脱着可能に取り付けた内枠70が外枠51に収納されている。内枠70には、上方から、球タンク71、タンクレール72、および払出装置73が設けられている。この構成により、遊技盤2に設けられた上記した各入賞口等に遊技球の入球があると、球タンク71からタンクレール72を介して供給される遊技球が、賞球として、払出装置73により上皿55へ払い出される。また、上記したCRユニット56の貸出ボタン57および精算ボタン58が操作されると、払出装置73によって、貸球が払い出される。

【0069】

また、パチンコ機1の裏側には、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83、発射制御装置84、電源基板85が配設されている。主制御装置80、演出図柄制御装置82、およびサブ統合制御装置83は、遊技盤2に設けられており、払出制御装置81、発射制御装置84、および電源基板85は、内枠70に設けられている。尚、図3では、発射制御装置84が描かれていないが、払出制御装置81の下に設けられている。また、球タンク71の右側には、外部接続端子78が設けられており、該外部接続端子78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に送られる(図4参照)。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78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)と枠側(前枠52、内枠70、外枠51)から出力される信号をホールコンピュータに出力するための端子)の二種類を用いているが、本実施例では、一の外部接続端子78を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【0070】

図4は、パチンコ機1の電気配線を示すブロック図である。尚、この図4には、煩雑になる電源の供給系統に関して記載していないが、電源が必要な制御装置もしくはアクチュエータ類には、電源装置(図示せず)から直接的または間接的に電源供給される構成となっている。

【0071】

パチンコ機1の電気的構成は、主制御装置80を中心として、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、およびサブ統合制御装置83を配設した構成である。これら主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、およびサブ統合制御装置83は、いずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、および出力ポートなどを備え、各CPUが、2ms周期の割込信号により各ROMに搭載されたプログラムを開始し、各種制御を実行する。尚、発射制御装置84は、CPU、ROM、およびRAMを備えていないが、これに限らず、CPU、ROM、およびRAMを備えた構成であってもよい。

【0072】

主制御装置80には、遊技盤中継端子板74を介して、第一始動口11に入球した遊技球を検出する第一始動口スイッチ11a、第二始動口12に入球した遊技球を検出する第二始動口スイッチ12a、普通図柄作動ゲート17を通過した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ17a、大入賞口14に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ14a、第一～第四の普通入賞口31～34に入球した遊技球を夫々検出する各入賞口スイッチ31a～34a、アウト口101に入球した遊技球を検出するアウト口スイッチ101a、上記した発射球検出スイッチ100等からの検出信号が入力される。

【0073】

10

20

30

40

50

主制御装置 8 0 は、その ROM に搭載されたプログラムに従って動作して、上記の検出信号等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、該コマンドを払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、およびサブ統合制御装置 8 3 へ出力する。また、主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して、第一特別図柄表示装置 9、第二特別図柄表示装置 10、および普通図柄表示装置 7 の表示制御を行うと共に、第一特別図柄保留数表示装置 18、第二特別図柄保留数表示装置 19、および普図保留数表示装置 8 の点灯制御を行う。さらに、主制御装置 8 0 には、遊技盤中継端子板 7 4 を介して、大入賞口ソレノイド 14 b および普通電動役物ソレノイド 12 b も接続されている。主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 14 b を制御することで大入賞口 14 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド 12 b を制御することで第二始動口 12 の開閉を制御する。主制御装置 8 0 からの出力信号は、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールコンピュータに送られる。

【 0 0 7 4 】

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 と双方向通信が可能に構成されており、主制御装置 8 0 から送信されるコマンドに応じて、払出装置 7 3 の払出モータ 2 0 を駆動させて賞球を払い出す。本実施例では、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出入スイッチ 2 1 の検出信号が、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とに入力され、両者で賞球の計数を行う構成である。

【 0 0 7 5 】

さらに、払出制御装置 8 1 には、満杯スイッチ 2 2 および球切れスイッチ 2 3 からの信号が入力される。満杯スイッチ 2 2 は、下皿 6 3 が満杯であることを検出するものであり、この検出に伴って信号を払出制御装置 8 1 に出力する。球切れスイッチ 2 3 は、球タンク 7 1 で遊技球の貯留量が少ないと判断されると、信号を出力する。払出制御装置 8 1 は、これら満杯スイッチ 2 2 および球切れスイッチ 2 3 から信号を入力すると、払出モータ 2 0 を駆動停止させて、賞球の払出手動を停止させる。尚、満杯スイッチ 2 2 および球切れスイッチ 2 3 は、前記検出した状態が解消されるまで信号を出し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、該信号の入力停止によって、払出モータ 2 0 の駆動を再開する。

【 0 0 7 6 】

払出制御装置 8 1 は、CR ユニット端子板 2 4 を介して CR ユニット 5 6 と交信可能であり、貸出コマンドに応じて払出モータ 2 0 を駆動させて貸球を払い出す。CR ユニット端子板 2 4 は、精算表示装置 2 5 とも双方向通信可能接続されており、精算表示装置 2 5 に設けられた球貸スイッチと精算スイッチとの信号が入力される。球貸スイッチは、貸出ボタン 5 7 の操作を検出して信号を出力するものであり、精算スイッチは、精算ボタン 5 8 の操作を検出して信号を出力するものである。また、払出制御装置 8 1 は、発射制御装置 8 4 にも接続されており、所定契機で該発射制御装置 8 4 へ発射停止コマンドを送信する。

【 0 0 7 7 】

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 3 0 を制御して遊技球を遊技領域 3 に発射させるものである。この発射制御装置 8 4 には、上記した払出制御装置 8 1 の他に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 からの発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を回動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 6 4 を触ることで出力され、発射停止信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。尚、発射制御装置 8 4 は、タッチ信号を入力していなければ、遊技球を発射しないように制御すると共に、発射停止信号が入力されているときにも、発射ハンドル 6 4 の操作に関わらず、遊技球を発射しないように制御している。

【 0 0 7 8 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されたデータおよびコマンドを受信し、これらを演出表示制御用、音制御用およびランプ制御用のデータに振り分けて、演出

10

20

30

40

50

表示制御用のコマンドなどを演出図柄制御装置 8 2 へ送信し、音制御用およびランプ制御用のデータを自身に含まれている各制御部位（音声制御装置およびランプ制御装置しての機能部品）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによって、スピーカ 6 6 から音声を出力制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって、各種 L E D やランプ 6 5 を発光制御する。

【0079】

さらに、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタンやジョグダイヤル等の操作を夫々検出するスイッチが接続されており、各スイッチが遊技者による操作を検出すると、その信号が入力される。

10

【0080】

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から送信されたデータおよびコマンド（主制御装置 8 0 から送信されたものと、サブ統合制御装置 8 3 で主制御装置 8 0 からの入力および演出ボタン等の入力に基づいて生成されたもの）に基づく制御を行い、擬似図柄などの演出画像を演出図柄表示装置 6 の画面に表示される。尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0との間は、演出中継端子板 7 5 を介して主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 への一方方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 との間は、サブ統合制御装置 8 3 から演出図柄制御装置 8 2 への一方方向通信回路として構成されている。

【0081】

20

電源基板 8 5 は、外部の A C 電源から供給される電力により直流電圧を生成する直流電源として構成されており、該電源基板 8 5 に設けられた電源スイッチの操作によってパチンコ機 1 を構成する各部位に電力を供給する。この電源基板 8 5 は、コンデンサなどから構成されるバックアップ電源を備えており、A C 電源から電力供給中に該バックアップ電源に電力を蓄える。これにより、停電時には、主制御装置 8 0 等（例えば、主制御装置 8 0 の R A M 等）に電力供給し、A C 電源からの電力供給が停止後も、一定期間にわたって主制御装置 8 0 の R A M 内のデータが保持される。尚、バックアップ電源は、主制御装置 8 0 に設けても良いし、電源基板 8 5 以外の他の装置に設けて良い。この場合には、電源基板は、A C 電源から電力供給されている状態で、バックアップ電源を備えた装置へ供給信号を出し、電力供給が停止した状態で、バックアップ電源を備えた装置へ停電信号を出力する。

30

【0082】

次に、本実施例のパチンコ機 1 の動作について説明する。

【0083】

普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過（図 4 の普通図柄作動スイッチ 1 7 a が遊技球を検知）すると、普通図柄表示装置 7 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が所定の当り態様であると、普通電動役物の羽根部材が駆動して、第二始動口 1 2 へ遊技球が入賞可能となる。ここで、普通電動役物の羽根部材は、一回の普通図柄の当りによって、通常状態で 0 . 2 秒間の開放を一回実行し、時短状態で 1 秒間の開放を三回実行する。

40

【0084】

第一始動口 1 1 に遊技球が入球（図 4 の第一始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検出）すると、第一特別図柄表示装置 9 で第一特別図柄が変動を開始し、所定時間後に停止する。また、第二始動口 1 2 に遊技球が入球（図 4 の第二始動口スイッチ 1 2 a が遊技球を検出）すると、第二特別図柄表示装置 1 0 で第二特別図柄が変動を開始し、所定時間後に停止する。こうした第一特別図柄および第二特別図柄の変動中は、演出図柄表示装置 6 で各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。この演出図柄表示装置 6 での擬似図柄の表示によって、各特別図柄の変動や当りハズレを認識できる。ここで、第一特別図柄と第二特別図柄とは、第一始動口 1 1 と第二始動口 1 2 への入球順に関係無く、第二特別図柄の変動を優先して実行する。具体的には、第一特別図柄の保留記憶がある場合、

50

第二特別図柄の変動が停止し且つ該第二特別図柄の保留記憶が無い状態となって、保留記憶されている第一特別図柄の変動を開始する。

【 0 0 8 5 】

第一特別図柄表示装置 9 で停止した第一特別図柄および第二特別図柄表示装置 10 で停止した第二特別図柄が所定の大当り態様であると、大入賞口 14 を開閉する大当り遊技を実行する。また、演出図柄表示装置 6 では、第一特別図柄および第二特別図柄の当り態様に対応する態様で擬似図柄が表示される。

【 0 0 8 6 】

大当り遊技では、大入賞口 14 を開閉する開閉ラウンドを一又は複数回繰り返し実行する。大入賞口 14 には、後述する大入賞口ソレノイド 14 b の駆動によって開閉作動する扉部材が設けられており、該扉部材の開閉作動により、遊技球を入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに変換される。そして、扉部材による所定の開閉動作によって、一回の開閉ラウンドが実行される。大当り遊技では、この開閉ラウンドが、16 ラウンド (16 R) を上限として、一又は複数回繰り返される。ここで、大当り遊技で繰り返し実行される開閉ラウンドの継続回数は、本発明の要部にかかることから、その詳細は後述する。尚、16 ラウンドが、本発明にかかる上限の回数値に相当する。

10

【 0 0 8 7 】

また、本実施例のパチンコ機は、確率変動機として構成されている。すなわち、本構成による遊技は、大入賞口 14 を閉鎖した遊技と該大入賞口 14 を開放する上記の大当り遊技とに大別され、大入賞口 14 を閉鎖した遊技には、通常確率状態（以下、通常状態という）と、該通常状態に比べて特別図柄の当り確率が高くなる高確率状態（以下、確率変動状態という）とが設定されており、大当り遊技の終了後に、該通常状態と確率変動状態とのいずれかに移行する。ここで、確率変動状態は、特別図柄の当り態様が所定の確率変動図柄による態様であった場合に、大当り遊技終了後に実行され、通常状態は、特別図柄の当り態様が所定の非確率変動図柄による態様であった場合に、大当り遊技終了後に実行される。

20

【 0 0 8 8 】

上記の通常状態では、大当り遊技から移行後に、規定回数（例えば、100 回）だけ特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮され、且つ普通電動役物の開放時間と開放回数とが増加される時短状態となる。この時短状態では、特別図柄および普通図柄の変動時間（変動開始から停止して当否結果が表示されるまでの時間）が短縮されることによって、一定時間内で変動表示が行われる回数が増大する。そして、普通図柄の変動時間が短縮されることで、一定時間内で普通図柄が当りとなる回数が増加し、これに伴って普通電動役物の作動回数も増える。さらに、上記のように普通電動役物の開放時間が長く（1秒間）且つ開放回数が増加（三回）していることから、第二始動口 12 に多数の遊技球が入賞し易くなる。こうしたことから、時短状態では、特別図柄の変動回数が増えるため、遊技者に有利な遊技を行い得る。

30

【 0 0 8 9 】

上記の確率変動状態では、時短状態と同様に、特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮されると共に、普通電動役物の開放時間と開放回数とが増える。さらに、こうした時短状態と同様の有利な作動に加えて、特別図柄が当り態様で停止する確率（後述の当選確率に相当）が通常状態に比して高くなる。具体的には、通常状態では、この当選確率が 1 / 300 であることに対して、確率変動状態では、この当選確率が 1 / 30 となるため、遊技者にとって一層有利な遊技状態となる。

40

【 0 0 9 0 】

また、各始動口 11, 12、大入賞口 14、および各普通入賞口 31 ~ 34 に遊技球が入球すると、夫々に設定された数の賞球が払い出される。具体的には、第一始動口 11 への入球毎に 3 個の賞球が、第二始動口 12 への入球毎に 2 個の賞球が、大入賞口 14 への入球毎に 13 個の賞球が、第一普通入賞口 31 と第二普通入賞口 32 への入球毎に 8 個の賞球が、第三普通入賞口 33 への入球毎に 10 個の賞球が、第四普通入賞口 34 への入球

50

毎に 7 個の賞球が払い出される。

【 0 0 9 1 】

次に、主制御装置 8 0 で実行される各種プログラムの処理について説明する。

【 0 0 9 2 】

図 5 に、メインルーチンのフローチャートを示す。メインルーチンは、S 1 0 ~ S 2 4 までの本処理と、該本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返される S 2 5 の残余処理とから構成され、2 ms 毎のハード割り込みにより定期的に実行される。マイコンによるハード割り込みが実行されると、先ず正常割込であるか否かを判断する (S 1 0)。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いか否かを判断するためのものである。
10

【 0 0 9 3 】

ここで、否定判定（すなわち、正常割り込みでないと判定）されると (S 1 0 : N o) 、初期設定 (S 1 1) を実行し、残余処理 (S 2 5) に移行する。この初期設定では、例えば、上記 R A M の所定領域への所定値の書き込み、特別図柄および普通図柄を初期図柄とする等の R A M の作業領域への各初期値の書き込み等が実行される。一方、肯定判定（すなわち、正常割り込みであると判定）されると (S 1 0 : Y e s) 、初期値乱数の更新処理 (S 1 2) 、大当たり決定用乱数の更新処理 (S 1 3) 、第一大当たり図柄決定用乱数の更新処理 (S 1 4) 、第二大当たり図柄決定用乱数の更新処理 (S 1 5) 、継続回数決定用乱数の更新処理 (S 1 6) 、小当たり図柄判定用乱数の更新処理 (S 1 7) 、当たり決定用乱数の更新処理 (S 1 8) 、リーチ判定用乱数の更新処理 (S 1 9) 、変動パターン決定用乱数の更新処理 (S 2 0) 、入賞確認処理 (S 2 1) 、当否判定処理 (S 2 2) 、画像出力処理等の各出力処理 (S 2 3) 、不正監視処理 (S 2 4) 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で初期値乱数の更新処理 (S 2 5) をループ処理する。尚、S 1 6 の継続回数決定用乱数は、本発明の要部にかかり、詳細は後述する。
20

【 0 0 9 4 】

メインルーチンの入賞確認処理 (S 2 1) では、サブルーチンとして、図 6 に示す始動入賞処理が実行される。この始動入賞処理は、第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに取得する当否判定等の各種乱数値を、保留記憶として記憶する。ここで、第一始動口 1 1 に遊技球が入球したときに記憶される保留記憶を第一保留記憶とし、第二始動口 1 2 に遊技球が入球したときに記憶される保留記憶を第二保留記憶とし、普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに記憶される保留記憶を普図保留記憶とする。各保留記憶の上限数は、四個である。
30

【 0 0 9 5 】

始動入賞処理では、第一始動口スイッチ 1 1 a が遊技球を検出したか否かを判定する (S 5 0)。否定判定ならば (S 5 0 : N o) 、 S 6 0 へ進む。 S 5 0 が肯定判定ならば (S 5 0 : Y e s) 、主制御装置 8 0 に記憶されている第一保留記憶の数が上限数 (= 四個) 未満か否かを判定する (S 5 1)。否定判定ならば (S 5 1 : N o) 、 S 6 0 へ進み、肯定判定ならば (S 5 1 : Y e s) 、抽出乱数保留記憶処理 (S 5 2) を実行する。この抽出乱数保留記憶処理では、大当たり決定用乱数値、第一大当たり図柄決定用乱数値、第二大当たり図柄決定用乱数値、継続回数決定用乱数値、小当たり図柄判定用乱数値、リーチ決定用乱数値、および変動パターン決定用乱数値を抽出して、第一保留記憶として記憶し、第一保留記憶の数を示す第一保留記憶カウンタに 1 を加算する。さらに、第一保留数指示コマンド送信処理 (S 5 3) を実行して、 S 5 2 で加算した第一保留記憶カウンタの値を示す第一保留数指示コマンドを、サブ統合制御装置 8 3 に送信する。
40

【 0 0 9 6 】

同様に、第二始動口スイッチ 1 2 a が遊技球が検出したか否かを判定する (S 6 0)。否定判定ならば (S 6 0 : N o) 、 S 7 0 へ進む。 S 6 0 が肯定判定ならば (S 6 0 : Y e s) 、主制御装置 8 0 に記憶されている第二保留記憶の数が上限数 (= 四個) 未満か否
50

かを判定する（S61）。否定判定ならば（S61：No）、S70へ進み、肯定判定ならば（S61：Yes）、抽出した大当たり決定用乱数値、第一大当たり図柄決定用乱数値、第二大当たり図柄決定用乱数値、継続回数決定用乱数値、小当たり図柄判定用乱数値、リーチ決定用乱数値、および変動パターン決定用乱数値を第二保留記憶として記憶し、第二保留記憶の数を示す第二保留記憶カウンタに1を加算する抽出乱数保留記憶処理（S62）を実行する。さらに、第二保留数指示コマンド送信処理（S63）を実行して、S62で加算した第二保留記憶カウンタの値を示す第二保留数指示コマンドを、サブ統合制御装置83に送信する。

【0097】

さらに、普通図柄作動スイッチ17aが遊技球を検出したか否かを判定する（S70）。
10 否定判定ならば（S70：No）、リターンに抜け、肯定判定ならば（S70：Yes）、主制御装置80に記憶されている普図保留記憶数が上限値＝四個）未満か否かを判定する（S71）。否定判定ならば（S71：No）、リターンに抜け、肯定判定ならば（S71：Yes）、抽出した当たり判定用乱数値と当たり図柄決定用乱数値とを普図保留記憶として記憶し、普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウンタに1加算し（S72）、加算した普図保留記憶カウンタの値を示す普図保留数指示コマンドを、サブ統合制御装置83に送信し（S73）、リターンする。

【0098】

尚、サブ統合制御装置83は、第一保留数指示コマンド、第二保留数指示コマンド、および普図保留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、第一特別図柄保留数表示装置18、第二特別図柄保留数表示装置19、および普図保留数表示装置8を点灯させるために必要な処理を行う。
20

【0099】

本実施例では、上述したように始動入賞処理で、各乱数値（当たり決定用乱数値、第一大当たり図柄決定用乱数値、第二大当たり図柄決定用乱数値、継続回数決定用乱数値、小当たり図柄判定用乱数値、リーチ決定用乱数値、および変動パターン決定用乱数値）を取得するようにしたが、これに限らず、これら乱数値を後述の当否判定処理で取得するようにしても良い。

【0100】

メインルーチンの当否判定処理（S22）では、図7に示すサブルーチンの処理を実行する。この当否判定処理は、第一始動口スイッチ11a又は第二始動口スイッチ12aでの遊技球検出により抽出された各乱数値に基づいて特別遊技を実行するか否かを判定（抽出した乱数値により当たりかハズレかを判定）する処理であり、本発明にかかる当たり判定手段に相当する。そして、この当否判定処理における当たりが、本発明にかかる当たりに相当する。
30

【0101】

当否判定処理では、特別図柄の始動条件が成立しているか否かを判定する（S100）。ここで、特別図柄の始動条件は、当たり遊技中、第一特別図柄および第二特別図柄が変動中、該第一特別図柄および第二特別図柄が確定停止中のいずれでもないことである。すなわち、S100の判定処理では、当たり遊技中でないこと、第一特別図柄および第二特別図柄が変動中または確定表示中でないことを確認する。否定判定ならば（S100：No）、リターンに抜け、肯定判定ならば（S100：Yes）、第二保留記憶があるか否かを判定する（S101）。第二保留記憶があると（S101：Yes）、S103へ進み、第二保留記憶がないと（S101：No）、第一保留記憶があるか否かを判定する（S102）。第一保留記憶がない場合には（S102：No）、リターンに抜ける。第一保留記憶があると（S102：Yes）、S103に進む。このように本実施例は、S101とS102との判定順により、第二保留記憶の当否判定を優先して実行する構成である。尚、こうした当否判定の優先順序は適宜変更可能であるだけでなく、複数の特別図柄を同時に変動可能な構成とすれば、優先順序を設ける必要も無い。又、本実施例は、複数の特別図柄をもうけたが、一の特別図柄を有する構成であっても、本発明に何ら変わりは
40
50

ない。

【0102】

S103では、保留記憶のシフト処理を行う。この処理では、最も古い保留記憶を当否判定の対象と共に、保留記憶数を示す保留記憶カウンタから1減算する。続く大当たり決定用乱数比較処理(S104)では、当否判定の対象とした保留記憶の大当たり決定用乱数値と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、判定対象の大当たり決定用乱数値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか否かを確認する。当否判定テーブルは、通常確率(当選確率が1/300)用と高確率(当選確率が1/30)用の二種類が設定されており、当否判定時の遊技状態が通常状態(確変フラグ=0)であれば、通常確率用の当否判定テーブルを有効として使用し、確率変動状態(確変フラグ=1)であれば、高確率用の当否判定テーブルを有効として使用する。10

【0103】

この大当たり決定用乱数比較処理により比較した結果が、大当たり(判定値と一致)していると(S105: Yes)、図柄モード設定処理(S106)を行う。図柄モード設定処理では、当否判定の対象とした保留記憶の種類(第一保留記憶、又は第二保留記憶)と当該保留記憶の第一大当たり図柄決定用乱数値に基づいて、大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する図柄モードとを決定する。続いて大当たり図柄選択処理(S107)を行う。大当たり図柄選択処理では、設定した図柄モードの種類と当否判定の対象となる保留記憶の第二大当たり図柄決定用乱数値に基づいて、前記図柄モード設定処理で決定した大当たりの種類(大当たり遊技の内容と大当たり遊技終了後の遊技状態)を報知するための大当たり図柄を、該図柄モードの種類毎に設定された図柄群の中から決定する。続いてモードバッファ設定処理(S108)を行う。モードバッファ設定処理では、前記図柄モード設定処理(S106)で設定した図柄モードに基づいて、モードバッファを設定する。ここで、モードバッファは、図柄モード設定処理で決定した大当たり遊技終了後の遊技状態の内容(すなわち、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、時短カウンタ)を、大当たり遊技終了時まで一時的に記憶する装置である。これは、大当たり遊技中の状態を、通常状態と同じ状態としておく必要があるためである。20

【0104】

続いて開放パターン設定処理(S109)を行う。この開放パターン設定処理では、大当たり遊技の内容となる大入賞口14の開放パターンを設定する。続いて変動パターン選択処理(S110)を行う。変動パターン選択処理では、当否判定の対象とした保留記憶のリーチ判定用乱数値および変動パターン決定用乱数値に基づいて、第一特別図柄表示装置9又は第二特別図柄表示装置10、および演出図柄表示装置6に表示する図柄の変動パターンを、変動パターン選択テーブルから選択する。ここで、変動パターン選択処理では、時短および確変状態と、通常状態とでは、有効とする変動パターン選択テーブルが異なり、時短および確変状態では、通常よりも短い変動時間の変動パターンが選択される。こうして選択した変動パターンによって、第一特別図柄または第二特別図柄、および擬似図柄の変動時間が決まる。尚、時短および確変状態と、通常状態とでは、有効とする変動パターン選択テーブルが異なるのみである。次に、こうして決定した大当たり図柄および変動パターンを示す情報を、変動指示信号(変動指示コマンド)としてサブ統合制御装置83へ送信する(S111)。サブ統合制御装置83は、受信した変動指示コマンドに基づいて、演出図柄制御装置82へコマンドを送信し、該演出図柄制御装置82は、受信した該コマンドに従って演出図柄表示装置6を駆動制御して、大当たり図柄および変動パターンの情報に対応する擬似図柄の変動表示を開始する。また、前記したサブ統合制御装置83の変動指示コマンドの送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第一特別図柄表示装置9または第二特別図柄表示装置10を直接的に駆動制御して第一特別図柄または第二特別図柄の変動を開始する。3040

【0105】

一方、上記した大当たり決定用乱数比較処理により比較した結果が、ハズレ(判定値と不一致)であると(S105: No)、当該結果が小当たりであるか否か判定する。この判定50

結果が当りならば (S 120 : Yes)、小当り図柄を選択する小当り図柄選択処理 (S 121) を行う。続いて上記の開放パターン設定処理 (S 109) を行って、小当り遊技の開放パターンを設定し、上記の変動パターン選択処理 (S 110) を行って、小当り図柄に対応する変動パターンを選択する。そして、小当り図柄および変動パターンの情報を示す変動指示コマンドをサブ統合制御装置 83 へ送信する (S 111)。これにより、上記した大当りの場合と同様に、演出図柄表示装置 6 を駆動制御して、小当り図柄および変動パターンの情報に対応する擬似図柄の変動表示を開始する。また、主制御装置 80 は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動を開始する。

【0106】

さらに、上記した小当りの判定結果がハズレならば (S 120 : No)、ハズレ図柄選択処理 (S 122) を行って、ハズレ図柄を選択する。そして、上記の変動パターン選択処理 (S 110) を行って、ハズレ図柄に対応する変動パターンを選択し、ハズレ図柄および変動パターンの情報を示す変動指示コマンドをサブ統合制御装置 83 へ送信する。これにより、演出図柄表示装置 6 を駆動制御して、ハズレ図柄および変動パターンの情報に対応する擬似図柄の変動表示を開始する。また、主制御装置 80 は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動を開始する。

10

【0107】

次に、図 8 ~ 図 11 に示す特別遊技処理について説明する。特別遊技処理は、上記した当否判定処理により大当りとなった場合に、該当否判定処理の終了に伴って主制御装置 80 により実行される。この特別遊技処理が、本発明にかかる特別遊技制御手段に相当する。

20

【0108】

特別遊技処理では、先ず役物連続作動装置が作動中か否かを判定し (S 200)、否定判定ならば (S 200 : No)、リターンに抜け、肯定判定ならば (S 200 : Yes)、大入賞口 14 が開放中か否かを判定する (S 201)。大入賞口 14 が開放されていなければ (S 201 : No)、インターバル中であるか否かを判定し (S 202)、インターバル中でないならば (S 202 : No)、大当り終了演出中か否かを判定する (S 203)。大当り終了演出中でないならば (S 203 : No)、大当り開始演出時間が終了したか否かを判定し (S 204)、大当り開始演出時間が終了していないならば (S 204 : No)、リターンに抜け、該大当り開始演出時間が終了していれば (S 204 : Yes)、大入賞口を開放させる大入賞口開放処理 (S 205) を行い、サブ統合制御装置 83 へ開放開始信号を送信して (S 206)、リターンする。

30

【0109】

上記の特別遊技処理で大入賞口 14 が開放中であると (S 201 : Yes)、図 9 の S 210 へ進み、大入賞口 14 の内部に設けたカウントスイッチ 14a が遊技球を検出したか否かを判定する。ここで、カウントスイッチ 14a が遊技球を検出していると (S 210 : Yes)、大入賞口 14 への入賞個数が規定入賞数 (9 個) に達したか否かを判定する (S 211)。そして、カウントスイッチ 14a が遊技球を検出していない場合 (S 210 : No)、または前記規定入賞数に達していない場合 (S 211 : No) には、大入賞口 14 の開放時間が終了したか否かを判定し (S 212)、開放時間が終了していないならば (S 212 : No)、リターンに抜ける。一方、大入賞口 14 への入賞個数が規定入賞数に達した場合 (S 211 : Yes)、又は開放時間が終了した場合 (S 212 : Yes) には、大入賞口 14 を閉鎖する大入賞口閉鎖処理 (S 213) を行い、前記入賞個数をクリアする。そして、大当りインターバル演出の開始を指示するコマンドを、サブ統合制御装置 83 へ送信し (S 214)、リターンする。

40

【0110】

上記の特別遊技処理でインターバル中であると (S 202 : Yes)、図 10 の S 220 に進み、大当りインターバル時間が終了したか否かを判定し、否定判定ならば (S 220 : No)、リターンに抜ける。一方、大当りインターバル時間が終了していると (S 220 : Yes)、大当り遊技の最終ラウンドが終了したか否かを判定し (S 221)、最

50

終ラウンドが終了したならば(S 2 2 1 : Y e s)、サブ統合制御装置 8 3 に大当り終了演出を指示するコマンドを送信して大当り遊技を終了する大当り終了演出処理(S 2 2 2)を行う。最終ラウンドの終了でなければ(S 2 2 1 : N o)、サブ統合制御装置 8 3 にラウンドの演出開始を指示するコマンドを送信すると共に大入賞口 1 4 を開放する大入賞口開放処理(S 2 2 3)を行う。

【 0 1 1 1 】

上記の特別遊技処理で大当り終了演出中であると(S 2 0 3 : Y e s)、図 1 1 の S 2 3 0 に進み、大当り終了演出の時間が終了したか否かを判定する。大当り終了演出の時間が終了していないならば(S 2 3 0 : N o)、リターンに抜け、終了していると(S 2 3 0 : Y e s)、役物連続作動装置の作動を停止する処理(S 2 3 1)を行う。続いて、上記した当否判定処理のモードバッファ設定処理(S 1 0 8)で設定したモードバッファを参考し(S 2 3 2)、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、時短カウンタを設定し(S 2 3 3 ~ S 2 3 6)、モードバッファをクリアする(S 2 3 7)。さらに、サブ統合制御装置 8 3 に、大当り遊技の終了を示す終了コマンドを送信し(S 2 3 8)、大当りフラグをクリアする(S 2 3 9)。

【 0 1 1 2 】

このように主制御装置 8 0 が実行する処理によって、遊技が進行する。尚、上述した以外の主制御装置 8 0 で行われる処理や、他の制御装置で行われる処理については、従来から公知の処理を適用できることから、その詳細については省略する。

【 0 1 1 3 】

次に、本発明の要部について説明する。

【 0 1 1 4 】

本実施例 1 のパチンコ機 1 の仕様の、本発明の要部にかかる一部を、図 1 2 に示す。具体的には、上述したように、第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 への遊技球入球を契機として当否判定(上記した当否判定処理)における当選確率は、通常状態で 1 / 3 0 0 、確率変動状態で 1 / 3 0 に設定されている。また、第一から第四の各普通入賞口 3 1 ~ 3 4 、第一始動口 1 1 、第二始動口 1 2 、大入賞口 1 4 の各賞球数は、上述したように夫々設定されている。

【 0 1 1 5 】

また、本実施例 1 の構成では、第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 を狙って遊技球を発射した場合における該第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 への入賞率が 1 / 1 5 ~ 1 / 8 となるように設定されると共に、遊技領域 3 へ遊技球を発射した際ににおけるベース値が 5 0 % を基準値とするように設定されている。

【 0 1 1 6 】

第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 の入賞率は、各始動口 1 1 , 1 2 を狙って 1 0 0 個の遊技球を発射した場合に、各始動口 1 1 , 1 2 に入球する個数によって決まる。そして、本実施例 1 の第一始動口 1 1 は、発射個数 1 0 0 個に対して 8 個入賞可能があるよう 40 設定されており、その入賞率が約 1 / 1 2 である。一方、第二始動口 1 2 は、上述したように普通電動役物により構成されていることから、該普通電動役物の閉鎖状態では入賞できないものの、該普通電動役物の開放状態では、該第二始動口 1 2 を狙って遊技球を発射することで、発射個数 1 0 0 個に対して 1 2 個入賞可能であるよう 40 設定されている。この場合の入賞率は、約 1 / 8 である。こうした入賞率となるように、第一始動口 1 1 および第二始動口 1 2 の配設位置が設定され、かつ遊技釘 4 の配設位置や個数が設定されている。

【 0 1 1 7 】

一方、上記したベース値は、大入賞口 1 4 を開放していない状態(すなわち、大当り遊技中を除く遊技状態)で、所定の単位期間で遊技領域 3 に発射した遊技球数に対して、発生した賞球数の割合である。具体的には、前記状態で、1 分間に 1 0 0 個の遊技球を発射した場合に、発生する賞球数の割合として得られる値である。すなわち、ベース値が 5 0 % であるとは、1 分間に 1 0 0 個発射して、5 0 個の賞球が発生することを示す。尚、ベ 50

ース値は、比較的長時間に亘って遊技球を発射した場合の平均値であることから、常に正確な賞球数の発生を示すものではなく、ある程度の幅で変化する。そのため、実際には、ベース値の基準値（50%）に対して前後5%～10%程度の幅で変化することもあり得る。

【0118】

本実施例1のパチンコ機1は、ベース値の基準値が50%となるように、第一～第四普通入賞口31～34と遊技釘4とが配設されると共に、入賞一個に応じて発生させる賞球個数が設定されている。

【0119】

さらに、本実施例1の構成では、上記した大当たり遊技で実行される開閉ラウンドの継続回数の期待値が、最大ラウンド数（16R）の35%～60%となるように、該開閉ラウンドの継続回数を制御している。ここで、期待値は、所定数（できるだけ多数）の大当たり遊技を行った場合に、一回の大当たり遊技で平均して実行される開閉ラウンドの継続回数を示す。具体的には、開閉ラウンドの継続回数の期待値が約8.5回となるように、該開閉ラウンドの継続回数を制御している。尚、最大ラウンド数（16R）が、本発明にかかる上限の所定回数値に相当する。

【0120】

本実施例1では、上記した開閉ラウンドの継続回数を、第一始動口11および第二始動口12への入球に伴って抽出した継続回数決定用乱数値により、決定している。この継続回数決定用乱数値により継続回数を決定する処理を、以下に説明する。

10

20

【0121】

メインルーチンでは、図5に示すように、継続回数決定用乱数値の更新処理（S16）を行う。図6の始動入賞処理では、第一始動口スイッチ11aの遊技球検出に伴って実行する抽出乱数保留記憶処理（S52）で、継続回数決定用乱数値を抽出し、他の乱数値とともに第一保留記憶して記憶する。同様に、第二始動口スイッチ12aの遊技球検出による抽出乱数保留記憶処理（S62）でも、継続回数決定用乱数値を抽出し、他の乱数値と共に第二保留記憶として記憶する。図7の当否判定処理では、大当たり決定用乱数比較処理（S104）での判定により大当たり判定された場合（S105：Yes）、開放パターン設定処理（S109）で、保留記憶の継続回数決定用乱数値を有効として、該継続回数決定用乱数値に従って開放ラウンドの継続回数値を決定して記憶する。図8～11の特別遊技処理では、大入賞口開放処理（S205、S223）で大入賞口14を開放開始する毎に、継続カウンタに1加算し、該継続カウンタが前記開放パターン設定処理で決定した継続回数値に達すると、最終ラウンドとして認識する。こうした処理により、大当たり遊技では、継続回数決定用乱数値により、開閉ラウンドの継続回数が制御している。

30

【0122】

ここで、開放パターン設定処理（S109）では、当否判定の対象とした保留記憶の継続回数決定用乱数値を、予め設定された図13の継続回数決定テーブルと比較して、比較対象の前記継続回数決定用乱数値と一致する継続回数決定テーブル内の判定値を選定する。具体的には、継続回数決定用乱数値は、0～99までのいずれかを抽出するよう設定されており、継続回数決定テーブルには、この0～99の判定値に夫々対応付けられて、継続回数値が設定されている。この継続回数決定テーブルによる乱数抽選では、6回～9回の継続回数値を抽出する抽選確率が高く、開閉ラウンドの継続回数の期待値が約8.5回となるように設定されている。また、この乱数抽選では、継続回数値が前記期待値よりも多くなるにつれて、抽選確率が徐々に低くなるものの、最大ラウンド数（16R）となる場合もあり得る。同様に、前記期待値よりも少なくなるにつれて、抽選確率が徐々に低くなるものの、開閉ラウンドが最低の一回で終了することも極めて低い確率であり得る。尚、本実施例1にあって、継続回数値決定用乱数値と前記継続回数決定テーブルとを用いて開閉ラウンドの継続回数を決定する開放パターン設定処理が、本発明にかかる継続制御手段に相当する。

40

【0123】

50

このように本実施例1の構成では、大当たり遊技で実行する開閉ラウンドの継続回数を、その期待値が最大ラウンド数(16R)の約53%(約8.5R)となるように制御していることから、一回の大当たりで発生する賞球数を抑制することができる。この抑制効果は、確率変動状態となることで複数回連続して大当たりが発生した場合でも同様に生ずる。こうした大当たり遊技中における賞球数の抑制によって、遊技の健全性を向上させるためにベース値を高くすることで発生する遊技店の利益低下を、補うことができる。

【0124】

尚ここで、現実に遊技店で使用されているパチンコ機では、30%が上記ベース値の限界と考えられていた。これは、現状で、大当たりの発生により多大な賞球を獲得できる遊技を遊技者が求める傾向が強いことから、遊技店の利益を確保できるように、大当たりの発生までに多くの遊技球を消費させるためである。具体的には、ベース値を30%に抑えることで、大当たり発生までに多くの遊技球を消費させる反面、大当たりが発生すると、上記した大当たり遊技で多数の賞球を獲得でき、さらに確率変動状態となって大当たりが連続すれば、多大な賞球を獲得できるようになっている。換言すれば、大当たりにより払い出される多大な賞球量を、30%のベース値により大当たり前に消費される遊技球の消費量によって、バランスをとっていた。こうした従来のパチンコ機では、遊技の健全性を向上させることを目的としてベース値を30%よりも高い値に設定しようとすると、遊技店の利益を確保するために、当否判定の当選確率を低く設定したり、始動口への遊技球の入賞率を低くすることによって、大当たりを発生し難くすること(大当たりの発生確率の低下)が一般的である。しかし、前記当選確率は、規格として設定されていることから、従来よりも低く設定することができない。また、始動口への入賞率は、従来よりも低く設定することが可能であるが、該入賞率を低くしてしまうと、特別図柄の変動回数が低減してしまう。すなわち、始動口への入賞率を低く設定すると、単位時間(又は、単位発射数)当たりで発生する特別図柄の変動回数の平均値(所謂、ボーダーライン)が従来よりも低減し、大当たりの発生までに要する時間が増加する傾向となる。この現象は、大当たりの発生を求める遊技者に比較的容易に気付かれ易く、遊技者に忌避されてしまう虞が高い。そのため、前記のように特別図柄の変動回数が従来よりも低減する機台は、遊技者に避けられてしまい、遊技店の利益低下の一因となるだけでなく、遊技者の遊技離れを誘発する虞もあった。こうしたことから、従来、遊技の健全性と遊技店の利益確保とを両立するためには、30%がベース値の限界であった。

【0125】

上記従来の構成に比して、本実施例1の構成では、ベース値を高くして遊技の健全性を向上できると共に、開閉ラウンドの継続回数を制御することで遊技店の利益を確保できる。さらに、本実施例1の構成は、大当たり判定の当選確率を従来と同様と共に、第一始動口11および第二始動口12への入賞率も比較的高いままとしている。そのため、短時間(又は、単位発射数)当たりで発生する特別図柄の変動回数が前記従来構成よりも低下せず、遊技者の遊技に対する期待感を保つことができるから、該遊技者に避けられてしまうことも防ぎ得る。したがって、本実施例1の構成によれば、遊技店の利益を確保しつつ、遊技の健全性を向上できる。

【0126】

さらに、本実施例1の構成は、開閉ラウンドの継続回数を、その期待値が約8.5回(最大ラウンド数の約53%)となるように制御しているものであり、該継続回数が大当たり毎に抽出した継続回数決定乱数値に従って、1R~最大の16Rまでのいずれかに決定される。そして、この開閉ラウンドの継続回数は、乱数抽選で決まることから、開閉ラウンドの終了するまで遊技者に分からない。そのため、大当たりが発生した後であっても、大当たり遊技の終了までの間で、開閉ラウンドができるだけ多く継続することを望む遊技者の期待感を、効果的に刺激できる。すなわち、本構成によれば、大当たりが発生から大当たり遊技終了までの間で、開閉ラウンドの継続を遊技者に期待させるという、従来に無い新たな遊技性を提供できる。そして、従来構成と比較すると、従来のパチンコ機は、大当たりの発生までが遊技者の期待感を刺激する主な遊技性であったことに対して、本実施例1の構成は、従

10

20

30

40

50

来と同様の大当たり発生までの遊技性に加えて、大当たり発生後に前記した新たな遊技性も提供できるものである。

【0127】

このように本実施例1のパチンコ機1によれば、遊技店の利益を確保しつつ、遊技の健全性を向上できるという効果が發揮されると共に、従来からの大当たり発生までの遊技性に加えて、大当たり発生後に遊技者の期待感を効果的に刺激できる新たな遊技性が生ずることで、遊技の興趣性を著しく向上するという効果が發揮される。

【0128】

尚、本実施例1の構成は、上述したように、ベース値を50%として設定したものであるが、40%～60%の範囲であれば、適宜設定できる。ここで、ベース値を40%よりも低く設定すると、従来(30%)との差が比較的小さくなるため、遊技の健全性を高くするという意義があいまいになり易い。さらに、遊技店の利益率が高くなるため、開閉ラウンドの継続回数の期待値とのバランスも良くない。一方、ベース値を60%よりも高くすると、遊技店の利益が著しく低くなってしまう。ここで、遊技店の利益を確保するためには、開閉ラウンドの継続回数の期待値をさらに低くしなければならないが、これでは大当たりとなっても遊技者の獲得利益が少なくなりすぎるため、遊技者に避けられる傾向が著しく高くなってしまう。こうしたことから、ベース値は40%～60%に設定して、開閉ラウンドの継続回数の期待値とバランス良くすることが良い。

10

【0129】

また、開閉ラウンドの継続回数の期待値も、最大ラウンドの35%～60%の範囲内であれば、適宜設定可能である。この期待値にあっても、最大ラウンドの35%よりも低くすると、上記のように遊技者の獲得利益が低下して、遊技者に避けられてしまい易い。一方、最大ラウンドの60%よりも高くすると、遊技店の利益が低下するため、ベース値を低下させねばならず、該ベース値とのバランスが良くない。同様に、始動口への入賞率も、本実施例に限らず、1/15～1/8の範囲内で適宜設定できる。この入賞率を1/15よりも低くすると、特別図柄が変動し難くなるため、遊技者に避けられ易くなる一方、1/8よりも高くすると、遊技店の利益が低下する。こうしたことから、前記範囲で入賞率を設定することが、遊技のバランスとして良い。

20

【実施例2】

【0130】

30

実施例2の構成は、大入賞口14の内部に遊技球を通過可能な継続領域121を備え、開閉ラウンドで該継続領域121への遊技球通過が次の開閉ラウンドを実行するラウンド継続条件としたものであり、このラウンド継続条件により継続する開閉ラウンドの継続回数の期待値が、最大ラウンド数(16R)の35%～60%となるように設定されている。

【0131】

大入賞口14の内部には、図14に示すように、該大入賞口14に入球した遊技球が通過可能な一般領域120と継続領域121とを備え、一般領域120は遊技球を常時かつ容易に通過可能に設けられる一方、継続領域121は該一般領域120に比して遊技球を通過できる確率(以下、通過率)が低くなるように設けられている。本実施例2では、この継続領域121への遊技球の通過率によって、開閉ラウンドの継続回数の期待値が最大ラウンド数の35%～60%となるように、該継続回数を制御したものである。

40

【0132】

具体的には、大入賞口14の内部に、継続領域121への遊技球を通過可能な開放状態と通過不能な閉鎖状態とに開閉される開閉部材122を設け、該開閉部材122をモータ123により該開放状態と閉鎖状態とに開閉作動する。主制御装置80が、このモータ123(図15参照)を駆動制御することで、継続領域121に遊技球を通過可能な開放状態と通過不能な閉鎖状態とに変換させる。この駆動制御によって、開閉ラウンドの継続回数が少ない場合で継続領域121へ遊技球が通過し易く、該継続回数が増加するにつれて徐々に継続領域121へ遊技球が通過し難くなるようにする。こうした継続領域121の

50

開閉作動を制御することにより、継続領域 121への遊技球の通過率を制御すると共に、開閉ラウンドの継続回数が増えるにつれて、該通過率が徐々に低くなるように制御する。そして、一回の大当たり遊技で実行される開閉ラウンドの継続回数の期待値が、6回(6R)～9回(9R)となるように制御している。

【0133】

本実施例2では、開閉ラウンドの各ラウンドに応じて、単位時間当たり所定数回で開放状態が発生するように、前記モータ123を駆動制御している。例えば、開閉ラウンドの1R～3Rでは、単位時間(10秒間)当たり1秒間の開放作動を8回実行するように駆動制御し、4R～5Rでは、10秒間当たり1秒間の開放作動を6回実行するように駆動制御し、6R～9Rでは、10秒間当たり1秒間の開放作動を4回実行するように駆動制御し、10R～12Rでは、10秒間当たり1秒間の開放作動を2回実行するように駆動制御し、13R～15Rでは、10秒間当たり0.5秒間の開放作動を1回実行するように駆動制御する。このように各ラウンドでモータ123を駆動制御するための複数の継続開放パターンが予め設定されており、各ラウンドを開始する時点で、各ラウンドに応じた継続開放パターンが選択され、選択された継続開放パターンに従って継続領域121の開閉作動が実行される。10

【0134】

尚、本実施例2にあって、継続領域121を開閉する開閉部材122およびモータ123により、本発明の誘導機構が構成されている。また、上記した継続領域121の開閉作動制御としては、単位時間当たりの開放作動回数や開放時間を適宜変更して設定することも可能である。さらにまた、こうした開閉制御は、上記した単位時間当たり所定数回で開放状態とする制御に限らず、他の制御態様とすることも可能である。例えば、単位時間当たりで所定時間継続して開放状態とするようにしても良い。20

【0135】

また、本実施例2の構成では、大入賞口14の内部に、一般領域120を通過した遊技球を検知するカウントスイッチ14aが設けられると共に、継続領域121を通過した遊技球を検知する継続カウントスイッチ121aが設けられている。主制御装置80には、図15に示すように、遊技盤中継端子板74を介して、これらカウントスイッチ14aおよび継続カウントスイッチ121aからの検出信号が入力される。

【0136】

実施例2の構成は、上述したように大入賞口14の内部に一般領域120と継続領域121とを備え、該継続領域121を開閉制御することで、開閉ラウンドの継続回数を制御するようにしたものである。そのため、実施例1と異なり、開閉ラウンドの継続回数を抽選する乱数(継続回数決定用乱数値)と、該乱数の抽出処理および判定処理とを備えない。実施例2は、こうした構成以外は実施例1と同じ構成であり、上記した当否判定処理における当選確率、第一始動口11及び第二始動口12への入賞率、およびベース値は実施例1と同様に設定されている。そのため、こうした同じ構成の説明については、適宜省略する。30

【0137】

次に、本実施例2の各種プログラムの処理を、遊技の動作と共に説明する。40

【0138】

メインルーチンは、図16に示すように、S310～S323までの本処理と、S324の残余処理とから構成され、実施例1の継続回数決定用乱数の更新処理を備えない以外は同じである。

【0139】

始動入賞処理(図6)は、抽出乱数保留記憶処理(S53, S63)による処理内容が実施例1と一部相違する以外は同じである。本実施例2の抽出乱数保留記憶処理(S53, S63)では、大当たり決定用乱数値、第一大当たり図柄決定用乱数値、第二大当たり図柄決定用乱数値、小当たり図柄判定用乱数値、リーチ決定用乱数値、および変動パターン決定用乱数値を抽出して、第一保留記憶または第二保留記憶として記憶し、第一保留記憶カウン50

タまたは第二保留カウンタに1を加算する。

【0140】

当否判定処理(図7)は、開放パターン設定処理(S109)による処理内容が実施例1と一部相違する以外は同じである。本実施例2の開放パターン設定処理(S109)では、大当たり決定用乱数比較処理(S104)での判定結果が大当たりである場合(S105: Yes)に、実施例1の継続回数決定用乱数値による開閉ラウンドの継続回数を決定する処理内容を実行しない。すなわち、実施例2の開放パターン設定処理(S109)では、開閉ラウンドを開始するためのパターンを設定し、継続回数の設定は行わない。

【0141】

上記の当否判定処理により大当たりとなると、特別遊技処理(図8)を実行する。本実施例2の特別遊技処理では、実施例1の特別遊技処理と一部が相違している。具体的には、図9に示す実施例1のS210～S214に替えて、図17に示すS410～S415を実行すると共に、図10に示す実施例1のS220～S223に替えて、図18に示すS420～424を実行する。さらに、図8の大入賞口開放処理(S205)では、実施例1と異なる処理内容を行う。

10

【0142】

実施例2の特別遊技処理(図8)では、大当たり遊技を開始する際に、大入賞口開放処理(S205)で、開閉ラウンドの1回目(1R)を開始する処理を行う。この大入賞口処理では、1Rに設定された継続開放パターンを選択し、1R目の開閉ラウンドの開放開始と同期して、該継続開放パターンに従って大入賞口14内の継続領域121を開閉制御開始する。一方、大当たり遊技中では、大入賞口14が開放中であると、図17のS410に進む。そして、大入賞口14の内部の一般領域120に設けたカウントスイッチ14aが遊技球を検出したか否かを判定し(S410)、検出していない場合には(S410: No)、継続領域121に設けた継続カウントスイッチ121aが遊技球を検出した否かを判定する(S415)。ここで、継続カウントスイッチ121aが遊技球を検出していると(S415: Yes)、大入賞口14への入賞個数が規定入賞数(9個)に達したか否かを判定する(S411)。一方、継続カウントスイッチ121aが遊技球を検出していないと(S415: No)、開放時間が終了したか否かを判定する(S412)。このように実施例2では、大入賞口14に入賞した遊技球は、一般領域120と継続領域121とのいずれか一方を通過するため、カウントスイッチ14aと継続カウントスイッチ121aとの検出により、大入賞口14の入賞個数をカウントしている。さらに、継続カウントスイッチ121aの遊技球検出により、継続領域121への遊技球通過を検出している。尚、S410～S414の各処理内容は、実施例1のS210～S214の各処理内容と同じであることから、その詳細を省略する。

20

【0143】

さらに、大入賞口14を開閉する大当たり遊技中では、図8のS202でインターバル中であると(S202: Yes)、図18のS420に進む。そして、大当たりインターバル時間が終了していると(S420: Yes)、最終ラウンド(16R)が終了しているか否かを判定し(S421)、最終ラウンド(16R)の終了でなければ(S421: No)、継続カウントスイッチ121aによる遊技球検出があったか否かを判定する(S423)。ここで、継続カウントスイッチ121aの遊技球検出があった場合には(S423: Yes)、大入賞口開放処理(S424)を行う。この大入賞口開放処理では、継続カウンタに1加算し、該継続カウンタの示す数のラウンドに応じて、上述した継続開放パターンを選択する。そして、次の開閉ラウンドの開放開始と同期して、選択した継続開放パターンに従って大入賞口14内の継続領域121の開閉制御を開始する。一方、継続カウントスイッチ121aの遊技球検出が無い場合には(S423: No)、S422の大当たり終了演出処理を行う。尚、S420～S422の各処理内容は、実施例1のS220～S222の各処理内容と同じであることから、その詳細を省略する。また、本実施例2にあって、特別遊技処理における継続カウントスイッチ121aの遊技球検出を判定する処理(S423)と大入賞口開放処理(S424)とにより、本発明にかかる継続決定処理

30

40

50

と機構駆動処理とが構成されている。

【0144】

このように本実施例2の構成は、大入賞口14内の継続領域121への遊技球通過をラウンド継続条件とし、該継続領域121への遊技球の通過率を該継続領域121の開閉作動により制御することで、開閉ラウンドの継続回数を制御するものである。すなわち、開閉ラウンドの継続回数の制御を乱数抽選により行う実施例1とは、該継続回数の制御方法が異なるだけであり、他の構成は同じである。本実施例2の構成にあっても、実施例1と同様に、大当たり遊技中で賞球数を抑制することによって、ベース値を高くすることで発生する遊技店の利益低下を、補うことができるから、遊技店の利益を確保しつつ、遊技の健全性を向上できる。さらに、大当たり判定の当選確率と第一始動口11および第二始動口12への入賞率とが、実施例1と同様に設定されていることから、実施例1と同様に、大当たり発生前に該大当たりへの遊技者の期待感を刺激するという従来からの遊技性と、大当たり発生後に開閉ラウンドの継続回数の増加への遊技者の期待感を刺激するという新たな遊技性とを提供できる。したがって、本実施例2の構成によれば、上述した実施例1と同様の作用効果が發揮され得る。10

【0145】

尚、実施例2にあっては、継続領域を開閉する開閉部材とモータとにより、該継続領域への通過率を制御する誘導機構を構成したものであるが、誘導機構は、この構成に限らず、他の構成を適用することも可能である。例えば、継続領域を、位置変換や向き変換を可能とする構成とし、該継続領域の位置変換や向き変換を作動する駆動装置を設けた構成としても良い。この構成は、継続領域の位置変換や向き変換を作動制御することにより、該継続領域への遊技球の通過率を制御する。そして、この継続領域の位置変換や向き変換を、開閉ラウンドの継続回数の期待値が最大ラウンドの35%～60%となるように、作動制御する。さらに誘導機構の他の構成として、大入賞口の内部の、一般領域と継続領域との直上流位置に、該一般領域と継続領域とのいずれかに振り分ける振分部材を配設した構成としても良い。この構成では、振分部材の作動制御により、継続領域への通過率を制御して、開閉ラウンドの継続回数の期待値が最大ラウンドの35%～60%となるように、制御する。これら他の構成によっても、上述した実施例2と同様の作用効果を奏するものとできる。20

【0146】

また、本実施例2にあっても、上述した実施例1と同様に、ベース値、開閉ラウンドの継続回数の期待値、および始動口への入賞率を、本発明の適用範囲内で適宜設定可能である。30

【実施例3】

【0147】

実施例3の構成は、大入賞口14への遊技球の入球に伴って継続抽選乱数値を抽出し、該継続抽選乱数値によって次の開閉ラウンドを実行するか否かを判定するようにしたものである。すなわち、継続抽選乱数値の抽選によってラウンド継続条件の成立か否かが決定され、最大ラウンド数である16Rの開閉ラウンドを除く各開閉ラウンド毎に、前記抽選を行う。40

【0148】

具体的には、大入賞口14のカウントスイッチ14aが遊技球を検出する毎に、継続抽選乱数値を抽出し、抽出した継続抽選乱数値が、予め設定された継続判定値と一致するか否かを判定する。そして、一致した場合に、上記のラウンド継続条件が成立して、次の開閉ラウンドの実行が決定する。ここで、継続抽選乱数値は、前記カウントスイッチ14aが遊技球を検出する毎に抽出されて、継続判定値により判定される。そのため、一回の開閉ラウンドでは、最大で、規定入賞数(9個)と同数の継続抽選乱数値が抽出されて、該同数回の判定が実施される。本実施例3では、一の開閉ラウンドで、抽出した継続抽選乱数値が継続判定値と一致すると、次の開閉ラウンドへ移行するラウンド継続条件が成立することから、同じ開閉ラウンドで、該ラウンド継続条件が成立すると(継続判定値と一致50

すると）、以降の継続抽選乱数値の判定を実行しない。

【0149】

このように抽出される継続抽選乱数値を判定する継続判定値は、開閉ラウンドの継続回数が増えるにつれて、一致する確率が徐々に低くなるように設定されており、一回の大当たり遊技で実行される開閉ラウンドの継続回数の期待値が、6回(6R)～9回(9R)となるように設定されている。具体的には、前記一致する確率が相互に異なる複数の継続判定値を予め設定しており、各継続判定値が開閉ラウンドのラウンド数に夫々割り当てられ、該ラウンド数に応じた継続判定値が有効とされる。ここで、継続判定値による一致確率は、一回の開閉ラウンドで最大9回の判定を行った場合における確率として設定されている。例えば、開閉ラウンドが1R～3Rの場合には、9回の判定での前記一致確率が約95%となるように設定された継続判定値を有効として、抽出された継続抽選乱数値との判定を行う。また、開閉ラウンドが4R～5Rでは、前記一致確率が約80%となるように設定された継続判定値を有効とし、6R～7Rでは、前記一致確率が約60%となるように設定された継続判定値を有効とし、8R～9Rでは、前記一致確率が約50%となるように設定された継続判定値を有効とし、10R～12Rでは、前記一致確率が約30%となるように設定された継続判定値を有効とし、13R～15Rでは、前記一致確率が約10%となるように設定された継続判定値を有効として、各ラウンドで抽出された継続抽選乱数値との判定を行う。10

【0150】

本実施例3の構成は、開閉ラウンドのラウンド継続条件が異なる以外は上述した実施例2と同じである。すなわち、実施例3の構成では、実施例2における大入賞口内の一般領域120および継続領域121を備えず、さらに継続カウントスイッチ121aも備えていない。その替わりに、大入賞口14への遊技球入球に伴って継続抽選乱数値と抽出して、継続判定値と一致するか否かを判定する処理を備えたものである。こうした大入賞口14内の構造と前記判定処理とが異なる以外は実施例2と同じであり、上記した当否判定処理における当選確率、第一始動口11及び第二始動口12への入賞率、およびベース値は実施例1および実施例2と同様に設定されている。そのため、これら同じ構成の説明については、適宜省略する。20

【0151】

次に、本実施例3の各種プログラムの処理を、遊技の動作と共に説明する。30

【0152】

メインルーチン(図16)、始動入賞処理(図6)、および当否判定処理(図7)は、実施例2と同様に実行される。一方、本実施例3の特別遊技処理では、実施例2の特別遊技処理と一部が相違している。具体的には、図17に示す実施例2のS410～S415に替えて、図19に示すS510～S515を実行すると共に、図18に示す実施例2のS420～424に替えて、図20に示すS520～524を実行する。

【0153】

実施例3の特別遊技処理(図8)では、実施例2と同様に、大当たり遊技を開始する際の大入賞口開放処理(S205)で、開閉ラウンドの1回目(1R)を開始する処理を行う。この大入賞口開放処理(S205)では、開閉ラウンドのラウンド数を示す継続カウンタ=1とする。40

【0154】

特別遊技処理では、図8のS201で大入賞口開放中であると(S201:Yes)、図19のS510に進み、カウントスイッチ14aが遊技球を検出したか否かを判定する(S510)。ここで、カウントスイッチ14aが遊技球を検出していると(S510:Yes)、ラウンド継続判定処理を行う(S515)。このラウンド継続判定処理では、継続抽選乱数値を抽出し、前記継続カウンタの値(開閉ラウンドのラウンド数)に割り当てられた継続判定値を有効として、当該継続判定値と一致するか否かを判定する。ここで、継続抽選乱数値と継続判定値とが一致した場合には、ラウンド継続条件が成立し、継続フラグ=1とする一方、不一致の場合には、ラウンド継続条件が成立せず、継続フラグ=50

0のままとなる。このラウンド継続判定処理では、継続フラグ = 0の場合に、前記のように、継続抽選乱数値を抽出する処理内容と、継続カウンタに応じて選択した継続判定値で判定する処理内容とを行う。一方、継続フラグ = 1の場合には、これら処理内容を実行せずに（継続抽選乱数値の抽選を行わずに）、S511へ進む。さらに、同じ開閉ラウンドでは、継続フラグ = 0の状態で、同一の継続判定値による判定が行われる。そのため、ラウンド継続判定処理は、前記処理内容を、同一の開閉ラウンドで最大9回（規定入賞数と同数）実行する。こうしたコマンド継続判定処理後には、S511に進む。これ以外のS511～S514の各処理内容は、実施例2のS411～S414（すなわち、実施例1のS211～S214）の各処理内容と同じであることから、その詳細を省略する。

【0155】

さらに、大当たり遊技中では、図8のS202でインターバル中であると（S202：Yes）、図20のS520に進む。そして、大当たりインターバル時間が終了していると（S520：Yes）、最終ラウンド（16R）が終了しているか否かを判定し（S521）、最終ラウンド（16R）の終了でなければ（S521：No）、継続フラグ = 1か否かを判定する（S523）。ここで、継続フラグ = 1であるならば（S523：Yes）、大入賞口開放処理（S524）を行う。この大入賞口開放処理では、継続カウンタに1加算し、次の開閉ラウンドを開始すると共に、継続フラグをクリアする。一方、継続フラグ = 1でなければ（S523：No）、S522の大当たり終了演出処理を行う。尚、S520～S522の各処理内容は、実施例2のS420～S422（すなわち、実施例1のS220～S222）の各処理内容と同じであるから、その詳細を省略する。また、本実施例3にあって、特別遊技処理におけるラウンド継続判定処理（S515）と継続フラグ = 1か否かの判定処理（S523）とにより、本発明にかかる継続決定処理が構成されている。

【0156】

このように本実施例3の構成は、大入賞口14への遊技球入賞に伴って行う乱数抽選によりラウンド継続条件の成立か否かを判定し、この乱数抽選による前記条件成立の確率（上記した継続判定値との一致確率）によって開閉ラウンドの継続回数を制御するものである。すなわち、開閉ラウンドの継続回数を制御する方法が、実施例2と異なる以外は、実施例2と同じ構成である。本実施例3の構成にあっても、実施例2と同様に、大当たり遊技中で賞球数を抑制することによって、ベース値を高くすることで発生する遊技店の利益低下を、補うことができるから、遊技店の利益を確保しつつ、遊技の健全性を向上できる。さらに、大当たり判定の当選確率と第一始動口11および第二始動口12への入賞率とが、実施例1および実施例2と同様に設定されていることから、実施例1および実施例2と同様に、大当たり発生前に該大当たりへの遊技者の期待感を刺激するという従来からの遊技性と、大当たり発生後に開閉ラウンドの継続回数の増加への遊技者の期待感を刺激するという新たな遊技性とを提供できる。したがって、本実施例3の構成によれば、上述した実施例1および実施例2と同様の作用効果が發揮され得る。

【0157】

尚、本実施例3にあって、開閉ラウンドの継続回数を制御する継続抽選乱数値と継続判定値とは、該継続回数の期待値が最大ラウンドの35%～60%となるものであれば、適宜設定できる。同様に、ベース値、開閉ラウンドの継続回数の期待値、および始動口への入賞率を、本発明の適用範囲内で適宜設定可能である。

【0158】

また、実施例3の構成では、大入賞口14に遊技球が入賞する毎に、継続抽選乱数値を抽出して判定するようにしたものであるが、これに限らず、他の方法を用いることも可能である。例えば、大入賞口14に遊技球が入賞する毎に継続抽選乱数値を抽出して記憶し、一の開閉ラウンドが終了すると、抽出した全ての継続抽選乱数値の判定を実行するようにも良い。又は、大入賞口14の奥方に、遊技球を一時的に貯留する貯留部を設け、一の開閉ラウンドの終了毎に該貯留部から遊技球を排出して、その排出により乱数抽選を行うようにしても良い。さらには、一の開閉ラウンドで、最初入賞した遊技球でのみ乱数

10

20

30

40

50

抽選を行う等のように、一回の開閉ラウンドで入賞したいずれか一個の遊技球によって乱数抽選を行うようにしても良い。

【0159】

いずれの遊技球で継続抽選乱数値の乱数抽出を行うかは予め定めて良い。例えば、大入賞口14に入賞する最大個数である規定入賞数の9個の内、カウントスイッチ14aにより検出される5個目(5番目)の遊技球で乱数抽出を行うのである。何番目の遊技球により乱数抽出を行うかは、遊技状態、例えば大当たり図柄の種類、継続抽選乱数値の当選確率等により変更することも可能である。また、ラウンド毎に変更しても良い。

乱数抽出を行う順番を変更し、何番目の遊技球により乱数抽出を行うかを演出図柄表示装置6の画面上に表示すれば、バリエーションの豊富化が図れると共に大当たり遊技中の楽しみも増す。当選確率値も画面上に表示し、当選確率値が低い程、乱数抽出を行う順番を後半にすれば、遊技者の期待感が煽られる。乱数抽出を前半に行っても当否結果は、ラウンドの後半又は大入賞口14の閉鎖後に表示することが好適である。楽しみを引き延ばすことができるからである。

【0160】

大入賞口14に入賞する一部の遊技球により継続抽選乱数値を抽出して判定する実施例を、実施例4として説明する。

【実施例4】

【0161】

実施例4では、第3実施例におけるラウンド継続判定処理(S515)を大入賞口に入賞する遊技球の一部で行うものであり、抽出した継続抽選乱数値と継続判定値とが一致した場合には、ラウンド継続条件が成立し、継続フラグ=1とする一方、不一致の場合には、ラウンド継続条件が成立せず、継続フラグ=0のままとする点は、第3実施例と同様である。

【0162】

大入賞口開放中の1ラウンド中に入賞しカウントスイッチ14aにより検出される遊技球の何番目の遊技球で抽選を行うかは(以下、「抽選順位」と呼ぶときもある。)予め定められており、演出図柄表示装置6の画面上に表示される。ラウンド毎又は一部のラウンドで抽選順位が変更されるときは、大入賞口14を開放したときに表示される。

【0163】

これにより、1ラウンドにおける抽選回数を制限することができ、1ラウンド中における処理を複雑化させない効果を有する。また、遊技者は、抽選が行われる遊技球のみに意識を集中できる効果を有する。

【0164】

実施例4では、ラウンド継続判定処理(S515)をカウントスイッチ14aで行うが、カウントスイッチ14aと相違させても良い。但し、ラウンド継続判定処理を行う領域(所定領域)は、遊技者が確認できる位置に設けられている。

【0165】

ラウンド継続判定処理を行う領域(所定領域)をカウントスイッチ14aと相違させる場合には、大入賞口14内に振り分け装置を備え、入賞する遊技球が抽選順位となると所定領域に誘導する構成が考えられる。

【0166】

抽選順位は、遊技状態に基づき決定しても良い。例えば、特別遊技を行うことを決定するための当選結果を報知する当選図柄の種類、特別遊技を行うことを決定するための抽選の確率状態の相違等が考えられる。この処理を示すのが、図21に示す「抽選順位決定処理」であり、特別遊技が開始する前に実行される。

【0167】

特別遊技を行うための抽選確率が高確率である場合と低確率である場合とで前記抽選順位を相違させるのである。特別遊技終了後に高確率状態に移行するか否かにより抽選順位を相違させても良い。

10

20

30

40

50

【0168】

決定された抽選順位は、特別遊技が開始される前に表示される（図22）。しかし、前述したように、ラウンド毎又は一部のラウンドで抽選順位が変更されるときは、大入賞口14を開放したときに表示するのが好適である。

【0169】

ホール関係者の操作により特別遊技を行う抽選確率（大当たり確率）を設定変更できる構成の場合、設定変更される抽選確率と前記抽選順位とに何等かの関係を有する構成でも良い。これにより、設定変更される抽選確率を遊技者に推測させることも可能となる。

【0170】

図12では、大当たり確率が通常時1/300であるが、実施例4では、この確率を多段階（複数段階）で設定変更できる。例えば、設定1では、図12に示すように1/300であり、設定2では1/250、設定3では1/200の構成が考えられる。10

【0171】

設定変更される大当たり確率が高いときには（設定3）抽選順位は前半（1～3番目の入賞）の入賞が多くなり、設定変更される抽選確率が低いときには（設定1）抽選順位は後半（7～9番目の入賞）の方の入賞を多くする構成、設定変更される抽選確率が中では（設定2）抽選順位は中頃（4～6番目の入賞）の入賞を多くする構成、またはこの逆の構成が考えられる。

【0172】

即ち、大当たり確率の設定が高いときには抽選順位は前半になる頻度が高く、大当たり確率の設定が低いときには後半になる頻度を高くするのである。逆に、大当たり確率の設定が高いときには抽選順位は後半になる頻度が高く、大当たり確率の設定が低いときには前半になる頻度を高くしても良い。頻度であり、大当たり確率の設定が高ければ、必ず抽選順位を前半等に固定するものではない。20

【0173】

抽選順位は、複数有しても良い。例えば、所定領域を通過する3番目の入賞及び5番目の入賞で抽選を行うのである。このとき、3番目の入賞で当選すれば5番目の入賞では抽選しない構成が良い。しかし、共に抽選し共に当選すれば、続けて2ラウンド開放する構成も考えられる。

【0174】

ラウンド抽選手段による抽選は、ラウンド毎に実行される構成でなくとも良い。例えば、1ラウンドから5ラウンドまでは無条件に次ラウンドに進み、6ラウンドから10ラウンドまでは毎回ラウンド抽選を行い、その後は最終ラウンドまで無条件に進む構成でも良い。また、無条件に次ラウンドに進む構成と、ラウンド抽選を行うラウンドを交互に繰り返す構成でも良い。要は、ラウンド抽選手段により抽選を行うラウンドが、ラウンドの上限回数の内に1回以上含まれていれば良い。30

【0175】

本発明にあっては、上述した実施例に限定されるものではなく、上述の実施例以外の構成についても本発明の趣旨の範囲内で適宜変更して実施可能である。

【0176】

例えば、上述した実施例では、二個の始動口と一個の大入賞口とを備えた構成であるが、これに限らず、始動口と大入賞口との配設数は適宜設定でき、さらに始動口の配設数と大入賞口の配設数とが同数であっても、異なる数であっても良い。40

【0177】

また、複数の始動口を備え、各始動口への入賞に伴って行う大当たり遊技（開閉ラウンド）が夫々に異なる態様とした構成にあっても、夫々の大当たり遊技で実行される開閉ラウンドの継続回数を、上述した実施例と同様に設定することができる。又は、異なる態様の大当たり遊技を行う構成では、その一部の大当たり遊技でのみ、上述した実施例と同様に開閉ラウンドの継続回数を設定する構成としても良い。

【0178】

50

また、上述した実施例にあって、開閉ラウンドの継続か否かを決定した内容を、遊技者に報知するようにしても良い。さらには、遊技者の求めに応じてこの決定内容の履歴を報知する機能を備えたものであっても良い。こうした決定内容の報知機能と履歴の報知機能とを上述した実施例3に加えた別例を、以下に説明する。尚、この別例は、前記報知機能の他は実施例3と同じであるから、該報知機能についてのみ説明する。

【0179】

この別例の構成では、特別遊技処理のラウンド継続判定処理（図19のS515）で、実施例3と同様に、継続抽選乱数値を抽出する処理内容と、継続カウンタに応じて選択した継続判定値で判定する処理内容とを行うと共に、この判定結果を示す結果情報を、サブ統合制御装置83へ送信する。そして、サブ統合制御装置83により、図21に示す継続抽選結果表示処理が実行される。この継続抽選結果表示処理では、主制御装置80から受信したコマンドに基づいて大当たり遊技中か否かを判定し（S710）、否定判定ならば（S710：No）、リターンに進み、肯定判定ならば（S710：Yes）、S711に進む。S711では、開閉ラウンド間のインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定ならば（S711：Yes）、S712に進み、否定判定ならば（S711：No）、S714に進む。S712では、主制御装置80から、前記継続判定の判定結果情報を受信していると、当該判定結果情報をRAMに記憶する。ここで、サブ統合制御装置83では、同一の開閉ラウンドにおける前記判定結果情報を対応付けて記憶する。続くS713では、当該インターバル中に受信した判定結果の一覧を、演出図柄表示装置6に表示する。続くS714では、主制御装置80から受信したコマンドに基づいて、最終ラウンドが終了したか否かを判定し、否定判定ならば（S714：No）、リターンへ進む。一方、開閉ラウンドが終了した場合には（S714：Yes）、S715に進む。S715では、当該大当たり遊技中に各開閉ラウンドでの判定結果情報を全て、EEPROM等の図示しない不揮発性の記憶部に保存し（S715）、リターンに進む。このS715では、同一の開閉ラウンドにおける各判定結果情報を対応付けた状態で保存すると共に、同一の大当たり遊技で行われた各判定結果情報を対応つけて保存する。

【0180】

尚、上記した演出図柄表示装置6で表示する判定結果の一覧は、次の開閉ラウンドが開始されるまでのインターバル中でのみ表示するようにしても良いし、当該大当たり遊技の終了まで継続して表示するようにしても良い。ここで、大当たり遊技の終了まで継続して表示する場合には、各インターバルで新たな判定結果情報を受信する（S712）毎に、該新たな判定結果情報を、表示中の一覧に加えて表示する（S713）。また、こうした判定結果の一覧の報知は、演出図柄表示装置6での表示に限らず、各種LEDやランプの点灯態様により表示するようにしても良いし、スピーカを介して音声により報知するようにしても良い。また、判定結果情報としては、開閉ラウンドの継続か否かを直接示す情報であっても良いし、継続流線乱数値を示す情報であっても良く、さらには、これら両者を含む情報であっても良い。また、大当たり遊技中に行われた判定結果情報を保存する処理では、当該大当たり遊技が行われた年月日時に関する情報と対応付けて、該判定結果情報を保存するようにしても良い。

【0181】

さらに、上記の別例の構成では、サブ統合制御装置83により、図22に示す継続抽選履歴表示処理が実行される。この継続抽選履歴表示処理では、上記した判定結果の履歴を表示するコマンドを受けたか否かを判定する（S720）。このコマンドは、例えば、上記した演出ボタン67やジョグダイヤル68が遊技者により所定操作されることに起因して受け付けられるように設定できる。すなわち、遊技者の求めに応じて、判定結果の履歴を表示する。S720で肯定判定すると（S720：Yes）、上記した記憶部に保存されている判定結果情報を読み出し（S721）、読み出した判定結果の履歴一覧を演出図柄表示装置6で表示する（S722）。一方、S720で否定判定すると（S720：No）、リターンに進む。

【0182】

10

20

30

40

50

尚、上記の S 7 2 1 では、最新から所定回数の大当たり遊技又は開閉ラウンドにおける判定結果情報を読み出すようにしても良いし、保存した全ての判定結果情報を読み出すようにしても良い。また、S 7 2 2 による演出図柄表示装置 6 での表示では、その画面上に、読み出した全ての判定結果を表示できない場合、一部の判定結果を表示して、例えばジョグダイヤル 6 8 の操作により該判定結果の表示を切り替えたりスクロールしたりするようにしても良い。又は、一定時間の経過により、自動的に判定結果の表示が切り替わるようにも良い。また、こうした判定結果の履歴表示にあっても、上記したインターバル中の判定結果表示と同様に、演出図柄表示装置 6 での表示に限らず、各種 LED やランプの点灯態様により表示するようにしても良いし、スピーカを介して音声により報知するようにしても良い。

10

【 0 1 8 3 】

このような別例の構成にあっては、開閉ラウンドを継続するか否かの判定結果を、遊技者に報知することから、該継続の判定（抽選）が行われている事実とその結果とを、該遊技者がはっきりと知得できる。そのため、開閉ラウンドの継続回数を制御することに対して、遊技者の信頼感を保ち得る。また、上記した別例の構成では、開閉ラウンドを継続するか否かの判定結果を、各ラウンド間のインターバル中に報知するようにしたが、これに限らず、一回の大当たり遊技が終了した際に、当該大当たり遊技で行われた全ての判定結果を報知するようにしても良い。

【 0 1 8 4 】

また、こうした別例の構成は、実施例 3 の構成に、開閉ラウンドの継続か否かの決定内容を報知する機能と、この決定内容の履歴を報知する機能とを備えた構成であるが、これら機能を、実施例 1、実施例 2 に設けることもできる。これらいずれであっても、上述した実施例 3 の別例と同様の作用効果を奏し得る。尚ここで、実施例 1 に設ける構成では、大当たり遊技の開始時点で開閉ラウンドの継続回数が決定されていることから、インターバル中に報知する場合は次の開閉ラウンドの実行か否かのみを報知する一方、大当たり遊技の終了時点報知する場合は抽選結果を報知できる。また、実施例 2 に設ける構成では、開閉ラウンドで継続領域に遊技球が通過したか否かの情報を、インターバル中に報知しても良いし、大当たり遊技の終了時点で報知するようにしても良い。

20

【 符号の説明 】

【 0 1 8 5 】

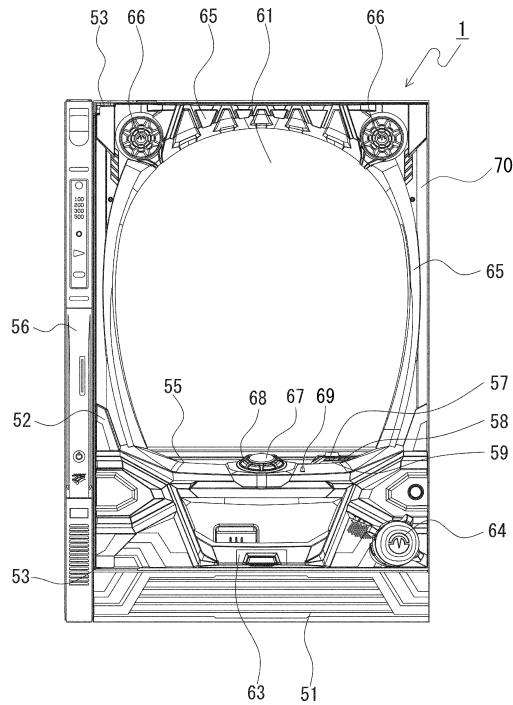
30

- 1 パチンコ機（弾球遊技機）
- 2 遊技領域
 - 1 1 第一始動口（始動口）
 - 1 1 a 第一始動口スイッチ
 - 1 2 第二始動口（始動口）
 - 1 2 a 第二始動口スイッチ
 - 1 4 大入賞口
 - 1 4 カウントスイッチ
 - 3 1 第一普通入賞口（入賞口）
 - 3 1 a 第一入賞口スイッチ
 - 3 2 第二普通入賞口（入賞口）
 - 3 2 a 第二入賞口スイッチ
 - 3 3 第三普通入賞口（入賞口）
 - 3 3 a 第三入賞口スイッチ
 - 3 4 第四普通入賞口（入賞口）
 - 3 4 a 第四入賞口スイッチ
 - 1 0 0 発射球検出スイッチ
 - 1 2 0 一般領域
 - 1 2 1 継続領域
 - 1 2 1 a 継続カウントスイッチ

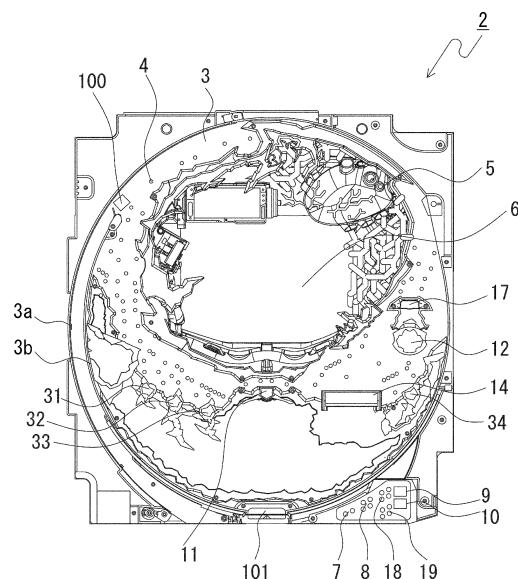
40

50

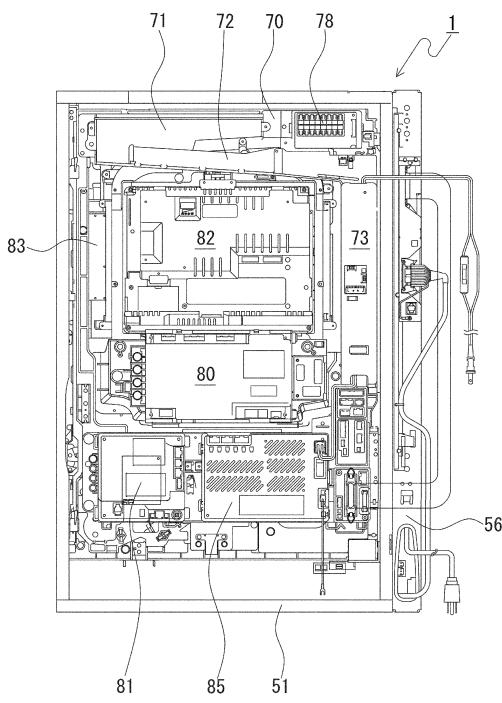
【図1】



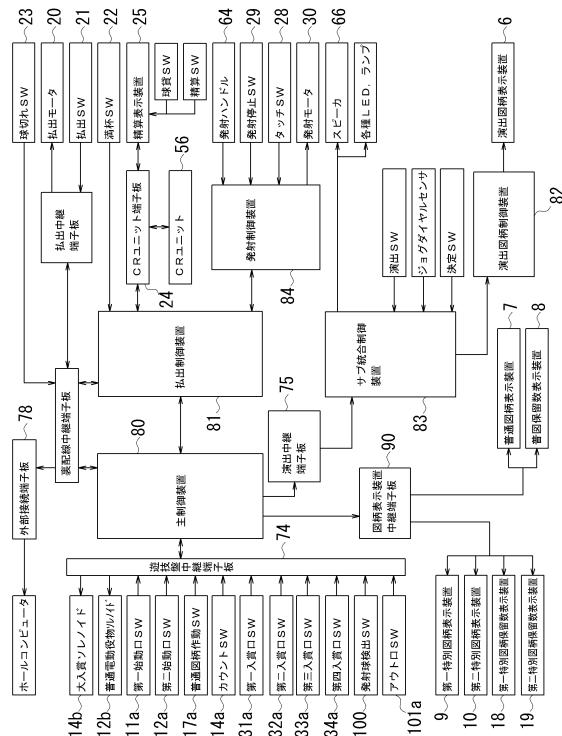
【図2】



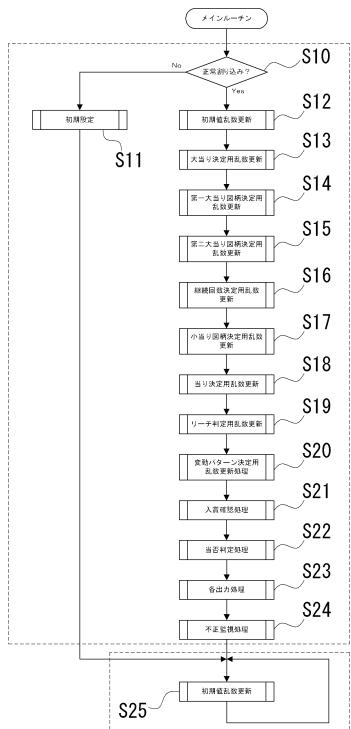
【図3】



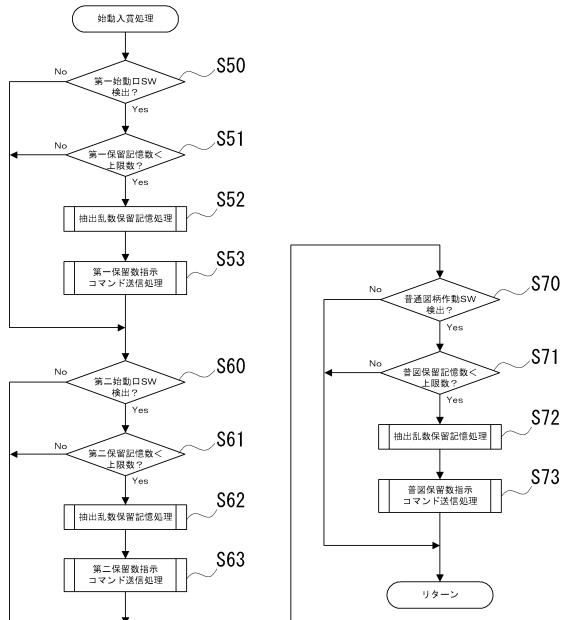
【図4】



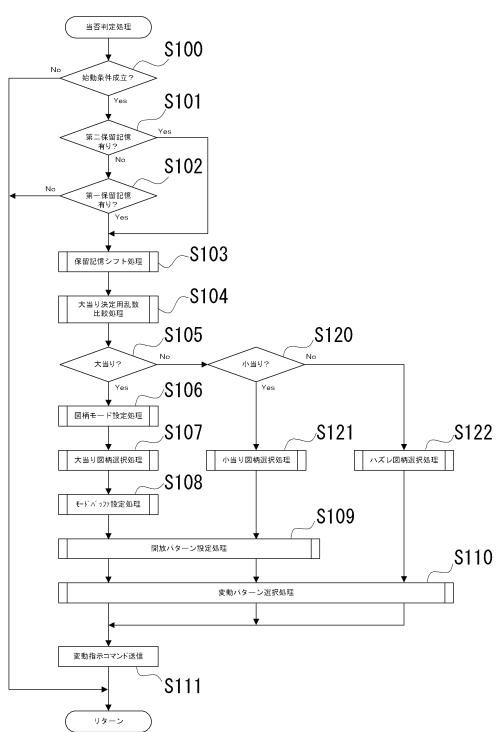
【図5】



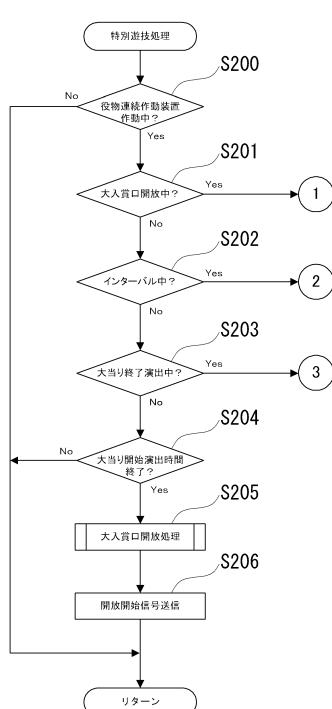
【図6】



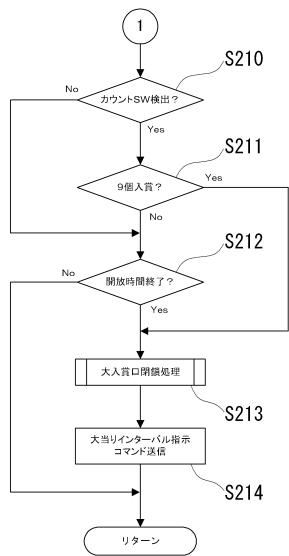
【図7】



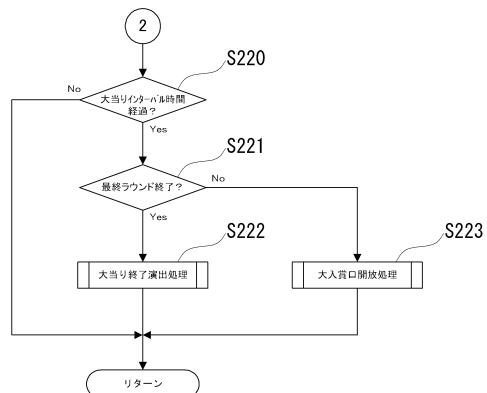
【図8】



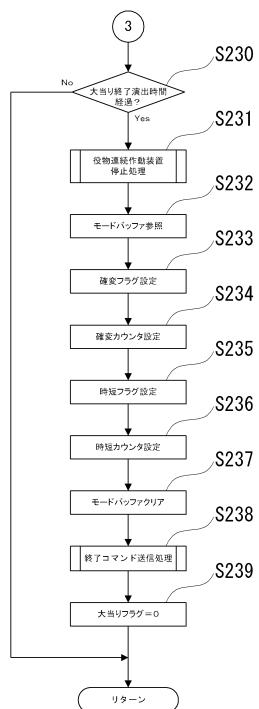
【図9】



【図10】



【図11】



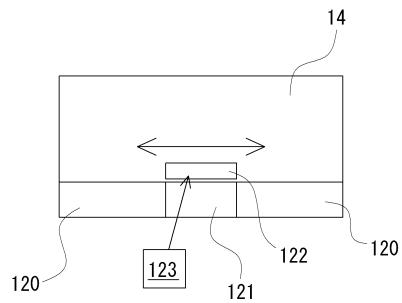
【図12】

大当たり確率(当選確率)	通常:1/300 確変:1/30
賞球	第一始動口11 3個 第二始動口12 2個 大入賞口14 13個 第一普通入賞口31 8個 第二普通入賞口32 8個 第三普通入賞口33 10個 第四普通入賞口34 7個
第一始動口11の入賞率	1/12
第二始動口12の入賞率	1/8(開放時)
ベース値	50%(基準値)
大当たり遊技	最大ラウンド数:16R 継続回数の期待値:8.5R

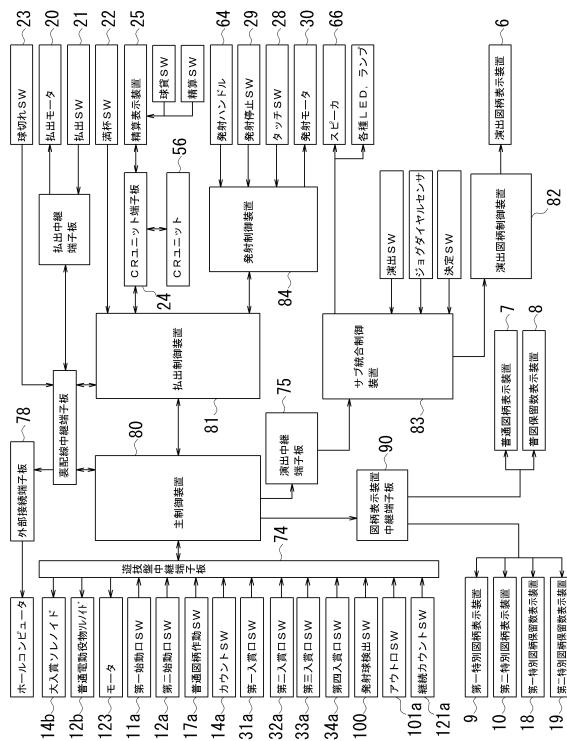
【図13】

【図14】

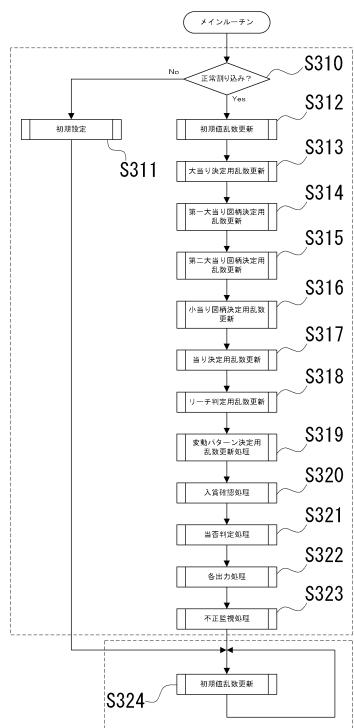
開閉ラウンドの 継続回数値	判定値	抽選確率
1回	0	1/100
2回	1	1/100
3回	2, 3	1/50
4回	4, 5	1/50
5回	6~10	1/20
6回	11~25	3/20
7回	26~43	9/50
8回	44~57	7/50
9回	58~67	1/10
10回	68~75	2/25
11回	76~80	1/10
12回	81~85	1/10
13回	86~89	1/25
14回	90~93	1/25
15回	94~96	3/100
16回	97~99	3/100



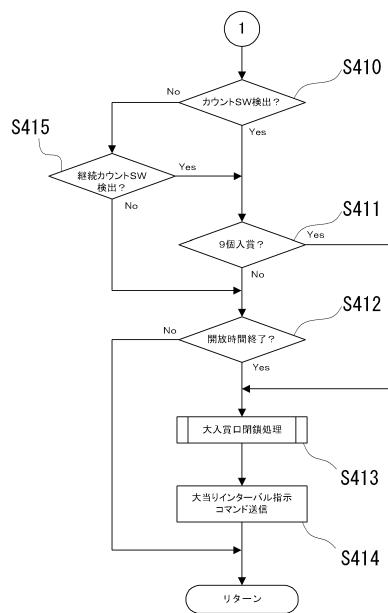
【図15】



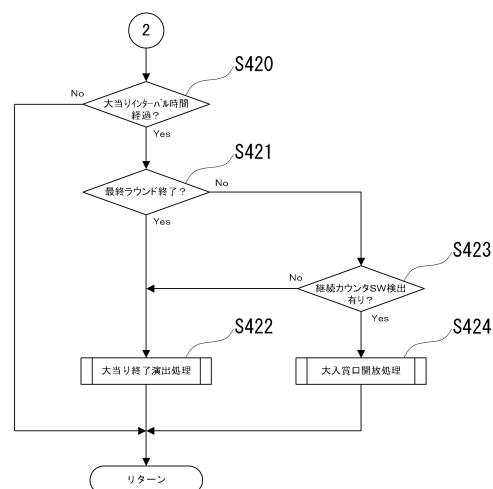
【図16】



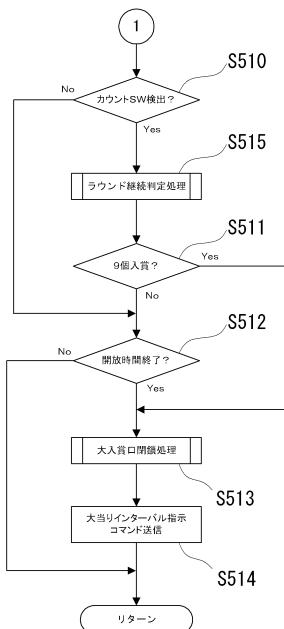
【図17】



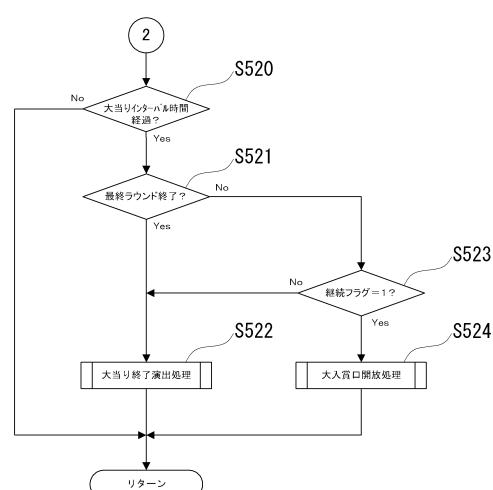
【図18】



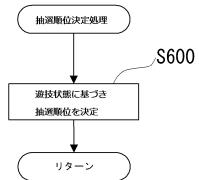
【図19】



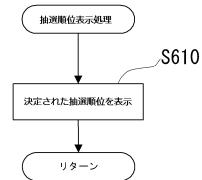
【図20】



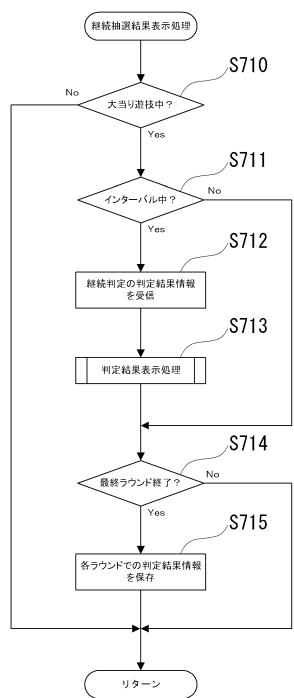
【図21】



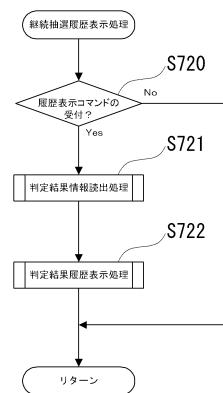
【図22】



【図23】



【図24】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-35287(JP,A)
特開2007-325766(JP,A)
特開2016-123827(JP,A)
特開2004-24536(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02