

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4725972号
(P4725972)

(45) 発行日 平成23年7月13日(2011.7.13)

(24) 登録日 平成23年4月22日(2011.4.22)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 1 3
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2006-219057 (P2006-219057)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成18年8月10日 (2006.8.10)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2008-43375 (P2008-43375A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成20年2月28日 (2008.2.28)		シャイン60
審査請求日	平成21年6月26日 (2009.6.26)	(74) 代理人	100105924
			弁理士 森下 賢樹
		(72) 発明者	池田 輝幸
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	田中 祐平
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	土屋 保光

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】

遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球口と、
 前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球口と、
 前記第1入球口への入球を契機とした所定状態となったときに、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口が遊技者に有利な状態で遊技球の受け入れを行う遊技状態を終了し、所定の特定遊技開始条件が成立したとき、前記第2入球口への入球を契機に通常状態よりも遊技者に有利な状態へ変化しやすい特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、

遊技状態に応じて遊技者に遊技球の発射案内報知を行う報知手段と、
 を含み、

前記報知手段は、遊技状態が前記特定遊技状態に移行すると、前記第1入球口を狙う遊技球の発射状態から前記第2入球口を狙う遊技球の発射状態に変更するよう遊技者に喚起する第1報知を実施し、当該第1報知実施後、遊技球が前記第2入球口を通過したことを契機に、遊技球の発射状態が前記特定遊技状態に適していることを示唆する第2報知を実施すると共に、前記第2報知実施後、所定数の遊技球が前記第2入球口を通過したことを契機に、前記第1報知の報知状態または前記第2報知の報知態様の少なくとも一方を報知の注目度が抑えられた態様に変化させることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機の遊技案内機能の改良に関する。

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機として、始動入球口への入球を契機として抽選を行い、抽選結果に応じて変動される図柄が所定の態様で停止したときに、通常の遊技状態から遊技者に有利な特別遊技に移行する従来にいういわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれた機種が広く親しまれてきた。また、前述の第1種ぱちんこ遊技機とは別機種として、大入賞口内の特定領域を遊技球が通過したときに、通常の遊技状態から特別遊技へと移行する従来にいういわゆる第2種ぱちんこ遊技機と呼ばれた機種も同様に広く親しまれてきた。

10

【0003】

最近では、第1種ぱちんこ遊技機および第2種ぱちんこ遊技機の遊技を組み合わせたような、いわゆる複合機と呼ばれる弾球遊技機について提案するものもある（例えば、特許文献1参照）。このようなタイプの弾球遊技機の場合、遊技者は、第1種ぱちんこ遊技機としての大当たり（以下、「第1種当たり」とよぶ）を遊技目的としてもよいし、第2種ぱちんこ遊技機としての大当たり（以下、「第2種当たり」とよぶ）を遊技目的としてもよい。

【特許文献1】特開2000-33141号公報

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述のように2種類の遊技性を含む複合機の場合、遊技球を発射するときの発射目標位置は、第1種ぱちんこ遊技機の機能を作動させるときと第2種ぱちんこ遊技機の機能を作動させるときで同じ場合が多かった。つまり、複数の遊技性が存在することで遊技演出が多様化しているのみで、遊技球の打ち方は複合機ではない単体機種と同じであった。このような場合、遊技機の設計によっては、折角2種類の遊技機を複合化しても遊技性の相乗効果が現れず、遊技が単調化してしまうおそれがあった。また、複数の遊技性が複合化されていることにより、遊技初心者には遊技方法が複雑に見えてしまうという問題もあった。また、遊技に慣れた遊技者でも、片方の遊技に没頭して、他方の遊技に遊技状態が移行したことをうっかり見落としてしまう場合もある。

30

【0005】

このように複合機の場合、遊技者は、現在の遊技状態がどのようなになっているかを正確に把握する必要がある。遊技者が、遊技状態を十分に把握できない場合や遊技状態に適した遊技球の発射目標位置を認識できない場合、遊技状態に応じた定石にしたがって遊技球の発射を行っていただければ得られたはずの賞球が得られなくなる場合が生じる。このように、遊技を複合化することにより遊技性を向上させることができる反面、遊技が複雑化してしまう可能性がある。遊技場によっては、ぱちんこ遊技機の機種ごとに説明書を添付して遊び方を説明しているところもあるが十分ではない。また、説明書を読んだだけでは遊技球の実際の発射目標位置や打ち分けのタイミングを理解し難い場合もある。さらに、遊技進行中に前述のような説明書の参照は遊技への興味を衰退させる原因になる可能性があり好ましくない。

40

【0006】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技の進行が複雑しがちな遊技機において、遊技中に遊技球の適切な発射案内ができてスムーズに遊技進行ができる弾球遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された

50

遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球口と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球口と、第1入球口への入球を契機とした所定状態となったときに、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球口と、可変入球口が遊技者に有利な状態で遊技球の受け入れを行う遊技状態を終了し、所定の特定遊技開始条件が成立したとき、第2入球口への入球を契機に通常状態よりも遊技者に有利な状態へ変化しやすい特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、遊技状態に応じて遊技者に遊技球の発射案内報知を行う報知手段と、を含む。報知手段は、遊技状態が特定遊技状態に移行すると、第1入球口を狙う遊技球の発射状態から第2入球口を狙う遊技球の発射状態に変更するよう遊技者に喚起する第1報知の実施後、遊技球が第2入球口を通過したことを契機に、遊技球の発射状態が特定遊技状態に適していることを示唆する第2報知を実施する。

10

【0008】

この態様における弾球遊技機は、遊技状態に応じて遊技球の打ち分けが必要になる仕様の遊技機を含む。たとえば、従来にいう、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような遊技機を想定することができる。また、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機を複数混在させた遊技機や、いわゆる第2種ぱちんこ遊技機を複数混在させた遊技機などを含むことができる。さらに、第3種ぱちんこ遊技機と呼ばれた機種や一般電役と呼ばれた機種など、特別遊技を獲得するまでの遊技球の打ち方と特別遊技が始まるからの遊技球の打ち方が異なる場合がある機種などを含むことができる。

【0009】

20

特定遊技の恩恵を受けるためには、特定遊技への移行後に第2入球口に入球させることが条件になる。そこで、報知手段は、まず特定遊技に移行したことを契機に第1報知を実施する。第1報知は、第1入球口から第2入球口へ遊技球の発射目標を変更するように示唆する報知で、たとえば遊技盤上に配置された表示装置を用いて「特定遊技中です。第2入球口を狙え！」のような具体的メッセージで入球させるべき第2入球口の位置を報知することができる。また、第2入球口自体やその周囲を発光させて、特定遊技中に入球させるべき場所を報知してもよい。また、第2入球口の周囲の役物を発光させたり動かししたりすることで第2入球口の位置を間接的に報知してもよい。この他、音声で報知することも好適である。

【0010】

30

特定遊技中に第2入球口に入球すると、報知手段は第2報知を実施する。第2報知は、いわゆる確認の報知で、遊技者の遊技のやり方が現在の遊技状態に適していることを示唆するものである。遊技者は第1報知を受けて、第1入球口から第2入球口へ遊技球の発射目標を変更しようとするが、遊技盤上に複数の入球口が形成されている場合、現在入球させている入球口が本当に第2入球口であるか確信できない場合がある。このような場合、第2入球口への入球を契機に報知手段が第2報知を実施することにより、遊技者に第2入球口への入球を確信させることが可能になり、遊技者に安心感を与えることができる。特に特定遊技のように、遊技者に有利な状態のとき、遊技の進行を報知で案内することにより遊技者の利益を保護できる。その結果、遊技機の遊技性が評価され遊技機に対する印象や信頼性の向上に寄与できる。第2報知は、たとえば、「OK!」や「その調子!」など、第2入球口への入球が順調に行われていることを示唆するメッセージを表示装置を用いて提供したり、音声で提供することができる。また、遊技に関する報知が行われるので、遊技説明書などの参照が不要になり、初心者にも遊技を受け入れられやすくすることができる。また、このような親切設計とすることで、遊技場における遊技者の獲得、定着化に貢献できる。

40

【0011】

本発明の別の態様もまた、弾球遊技機である。この弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球口と、第1入球口への遊技球の入球を契機として第1抽選を実行する第1抽選手段と、第1抽選の結果を示す第1図柄を期間を定めて変動表示させる第1表示制御手段と、遊技領域の所定位置

50

に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第1可変入球装置と、遊技者に有利な第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、第1図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球口と、第2入球口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、第2抽選の結果に応じて第2図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、遊技盤上の所定位置に設けられ、第2図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに所定期間遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な第2可変入球装置と、遊技者に有利な第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、可変入球口に遊技球が入球したときに第2作動条件が成立したと判定し、第2可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に変化させることにより第2特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において第2可変入球装置内の特定領域へ遊技球が入球した場合に第2特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、第1可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第2特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、第1特別遊技または第2特別遊技の終了後に、第1図柄の変動が所定の終了条件を満たすまでの間、第1作動条件および第2作動条件が通常遊技状態よりも成立しやすい特定遊技を実行する特定遊技制御手段と、遊技状態に応じて遊技者に遊技球の発射案内報知を行う報知手段と、を含む。報知手段は、遊技状態が特定遊技状態に移行すると、第1入球口を狙う遊技球の発射状態から第2入球口を狙う遊技球の発射状態に変更するよう遊技者に喚起する第1報知を実施し、当該第1報知実施後、遊技球が第2入球口を通過したことを契機に、遊技球の発射状態が特定遊技状態に適していることを示唆する第2報知を実施する。

10

20

【0012】

この態様における弾球遊技機としては、従来にいう、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような遊技機を主に想定する。可変入球口、第1可変入球装置、第2可変入球装置において、遊技者に不利な状態とは、遊技球が入球すべき入口が閉鎖した状態ないしは狭い状態を指してもよく、遊技者に有利な状態とは、その入口が開放した状態ないしは相対的に広い状態を指してもよい。

30

【0013】

まず、このような態様によれば、第1および第2可変入球装置の2つの可変入球装置を設け、それぞれの役割を分離することにより弾球遊技機における技術介入性を高めることができる。遊技者は、第1特別遊技または第2特別遊技という2種類の特別遊技に遊技状態を移行させることを主たる目的として遊技することになる。以下、第1特別遊技と第2特別遊技をまとめていうときには、単に「特別遊技」とよぶ。第1図柄はいわゆる特別図柄、第2図柄はいわゆる普通図柄であってもよい。また、第1入球口はいわゆる始動入球口、第2入球口はいわゆる作動入球口であってもよい。

【0014】

いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機が混在するようないわゆる複合遊技機の場合、遊技機の遊技性に不慣れな遊技者には遊技が複雑であるような印象を与えてしまう場合がある。また、遊技熟練者でも複数の遊技性が存在するので、ある遊技に没頭し遊技状態が変化したことを見落としてしまう場合がある。特に特定遊技に移行したことが理解できなかつたり、見落としてしまった場合、本来特定遊技で受けられるはずの利益を受けられなくなる可能性がある。このような場合でも、報知手段が、特定遊技に移行したことを契機に第1報知を実施し、第2入球口に入球させるべき状態であることを遊技者に報知する。さらに、特定遊技中に第2入球口に入球したことを契機に第2報知を実施することにより、遊技者に第2入球口へ正しく入球できていることを確信させることができる。このような報知を実施することにより、遊技に対する安心感を遊技者に生じさせる

40

50

ことができる。また、遊技に関する報知が行われるので、遊技説明書などの参照が不要になり、初心者にも遊技を受け入れられやすくすることができる。また、このような親切設計とすることで、遊技場における遊技者の獲得、定着化に貢献できる。

【0015】

本発明のさらに別の態様もまた、弾球遊技機である。この弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球口と、第1入球口への遊技球の入球を契機として第1抽選を実行する第1抽選手段と、第1抽選の結果を示す第1図柄を期間を定めて変動表示させる第1表示制御手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球装置と、遊技者に有利な第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、第1図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに第1作動条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球口と、第2入球口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、第2抽選の結果に応じて第2図柄を変動表示させる第2表示制御手段と、遊技盤上の所定位置に設けられ、第2図柄が所定の当たり図柄で停止されたときに所定期間遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化する可変入球口と、遊技者に有利な第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、可変入球口に遊技球が入球したときに第2作動条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態に変化させることにより第2特別遊技における第1段階を実行し、その第1段階において可変入球装置内の特定領域へ遊技球が入球すると第2特別遊技における第2段階への移行条件が成立したと判定し、可変入球装置の受け入れ状態を再度遊技者に有利な状態へ変化させることにより第2特別遊技における第2段階を実行する第2特別遊技実行手段と、遊技状態に応じて遊技者に遊技球の発射案内報知を行う報知手段と、を含む。報知手段は、遊技状態が特定遊技状態に移行すると、第1入球口を狙う遊技球の発射状態から第2入球口を狙う遊技球の発射状態に変更するよう遊技者に喚起する第1報知を実施し、当該第1報知実施後、遊技球が第2入球口を通過したことを契機に、遊技球の発射状態が特定遊技状態に適していることを示唆する第2報知を実施する。

【0016】

この態様における弾球遊技機としても、従来にいう、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような遊技機を主に想定する。報知手段が第1報知を実施することで特定遊技に移行したことが報知できるとともに、遊技球を第2入球口に入球させるべき状態であることを報知できる。また、第2報知を実施することで、遊技球の発射目標位置の第1入球口から第2入球口への変化が遊技状態に則したものであるということ遊技者に報知可能となり、安心感を与えることができる。また、遊技に関する報知が行われるので、遊技説明書などの参照が不要になり、初心者にも遊技を受け入れられやすくすることができる。また、このような親切設計とすることで、遊技場における遊技者の獲得、定着化に貢献できる。また、一つの可変入球装置により2種類の特別遊技を実現することにより、2つの可変入球装置を設ける場合に比べて、遊技領域における占有スペースを小さくしやすくなるというメリットがある。また、製造コストの低減に寄与するというメリットもある。

【0017】

報知手段は、第2報知実施後、所定数の遊技球が第2入球口を通過したことを契機に、第1報知の報知状態または第2報知の報知態様の少なくとも一方を報知の注目度が抑えられた態様に変化させてもよい。特定遊技に移行したことや特定遊技中には第2入球口に入球させるべきであることを第1報知により認識した遊技者に、複数回第1報知を提供すると、遊技案内であるはずの報知が煩わしく感じ取られてしまう場合がある。同様に、特定遊技中であることを理解し、既に第2入球口に入球させるように遊技球の発射調整を行っている遊技者に、複数回第2報知を提供すると、安心感を与えるはずの報知が煩わしく感

10

20

30

40

50

じ取られてしまう場合がある。そこで、報知手段は、特定遊技中に第2入球口への遊技球の入球が所定数、たとえば3個を超えた場合、遊技者は遊技状態の変化を正しく理解していると見なし報知を控え目の表現に変化させる。所定数以上の遊技球が第2入球口を通過したとを契機とするのは、偶然遊技球が第2入球口に入球してしまった場合に報知が目立たなくなることを防止するためである。注目度が抑えられた態様の報知は、たとえば、表示装置で視覚的に報知内容を示す場合、その表示を構成する文字やキャラクタの色相を背景に近づけるように変化させたり、文字やキャラクタの彩度や明度を弱くすることにより実施できる。また、報知のメッセージを構成する文字の文字数を少なくして内容を簡略化したり、文字サイズやキャラクタサイズを小さくしたり、メッセージを表示装置の隅に移動したりすることで実施ができる。また、音声で報知する場合、メッセージを構成する文言数を少なくして内容を簡略化したり、音量を小さくしたりすることで注目度を抑えることができる。この態様によれば、遊技者が報知を認識したと見なせる後は、その報知を徐々に目立たなくして、繰り返し報知による違和感を抑制できる。

10

【0018】

報知手段は、遊技球が第2入球口を通過するたびに実施する報知の注目度が段階的に抑えられる態様に変化させてもよい。実施する報知の注目度が段階的に抑えられる態様の報知は、たとえば、表示装置で視覚的に報知内容を示す場合、その表示を構成する文字やキャラクタの色相を背景に徐々に近づけるように変化させたり、文字やキャラクタの彩度や明度を徐々に弱くすることで実施できる。また、メッセージを構成する文字の文字数を徐々に少なくして内容を簡略化したり、文字サイズやキャラクタサイズを徐々に小さくしたり、メッセージを表示装置の隅に徐々に移動したりすることで実施できる。また、音声で報知する場合、メッセージを構成する文言数を徐々に少なくして内容を簡略化したり、音量を徐々に小さくしたりすることで注目度を抑えることができる。この態様によれば、遊技者に報知を提示しつつ、繰り返し報知による煩わしさを抑制することができる。なお、第1報知及び第2報知は、報知の実質的内容を同じにして、その表現を順次変化させても注目度を段階的に抑えることができる。たとえば、第1報知の場合、1回目に「右打ちをして、第2入球口を狙え!」と報知したら、2回目の報知で、第2入球口を指す矢印とともに「こっち!、こっち!」と報知する。また、第2報知の場合、1回目に「OK! OK! その調子」と報知したら、2回目の報知で、単に「Good」と報知する。このように、報知の表現を変化させることで、繰り返し報知が実施された場合でも、その報知が煩わしいものや違和感を与えるものになってしまうことが回避できる。また、新たなメッセージを期待させるような遊技性を持たせることもできる。

20

30

【0019】

なお、以上の構成要素の任意の組に合わせや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【0020】

本発明の弾球遊技機によれば、遊技の進行が複雑化しがちな複合機において、遊技中に遊技球の適切な発射案内ができるので、安心感のある遊技をスムーズに進行させることができる。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

まず、本実施例として示すぱちんこ遊技機について概説した後に、その具体的な構成を説明する。

【0022】

[概説]

本実施例に示すぱちんこ遊技機は、通常よりも遊技者に有利な状態である特別遊技を複数の形態で提供する。すなわち、第1特別遊技として、従来にいう第1種ぱちんこ遊技機における特別遊技に対応する遊技を提供し、第2特別遊技として、従来にいう第2種ぱち

50

んこ遊技機における特別遊技に対応する遊技を提供する。

【0023】

従来にいう第1種ぱちんこ遊技機の遊技(以下、第1遊技という)は、遊技球が始動入球口に入球すると特別図柄の変動表示が開始される。また、この特別図柄の変動表示と連動するかたちで演出画像が動画表示される。所定時間経過後に、特別図柄が当たり態様にて停止表示されると、演出画像も当たりを示す画像で停止表示され、第1特別遊技が開始される。第1特別遊技(第1種当たりともいう)は、通常閉鎖状態の第1可変入球装置が所定期間開放状態に変化し、連続的な遊技球の入球を許容する。その結果、遊技者は大量の賞球を得ることができる。

【0024】

従来にいう第2種ぱちんこ遊技機の遊技(以下、第2遊技という)は、遊技球が普通電役入球口に入球すると、第2大入賞口が一時的に開放され、第2特別遊技が開始される。ただし、普通電役入球口は開閉可能に構成されており、拡開時にしか遊技球は普通電役入球口に落入しない。第2特別遊技の開始後、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入球すると、第2特別遊技は長期に継続可能となる。第2特別遊技(第2種当たりともいう)も第1特別遊技と同様に、通常閉鎖状態の第1可変入球装置が所定期間開放状態に変化し、連続的な遊技球の入球を許容する。その結果、遊技者は大量の賞球を得ることができる。

【0025】

遊技者は、第1種当たりと第2種当たりの2種類の「大当たり」のいずれを遊技目的とすべきか選択し、その遊技目的に応じて遊技球を打球することになる。

【0026】

本実施例に示すぱちんこ遊技機は、第1特別遊技または第2特別遊技が終了したことを条件として、いわゆる時短などともよばれる特定遊技に移行する。時短は、特別遊技の終了後、特別図柄の変動回数が所定回数(以下、「継続回数」とよぶ)に達するまで継続する。この時短中は、普通電役入球口(可変入球口という場合もある)を拡開させるか否かを示す普通図柄の変動が短時間で終了するようになるので、普通電役入球口が拡開しやすくなる。そのため、時短中には第2種当たりが発生しやすくなる。その一方、時短でない通常の遊技においては、普通図柄の変動期間が時短中より相対的に長くなるので、普通電役入球口はほとんど拡開しない。そのため、まず、遊技球を始動入球口に入球させて第1種当たりを発生させ、時短に移行させた上で、第2種当たりを狙うという遊技方法が本実施例のぱちんこ遊技機の遊技定石となる。第2特別遊技後に時短に再移行すれば、遊技者は再び第2種当たりを期待できる。このように、第1種当たりを契機として、時短と第2種当たりを交互に連続的に実行できるという遊技性が、本実施例に示すぱちんこ遊技機に特有の遊技性である。

【0027】

ただし、遊技者に定石としての遊技方法を強制することは遊技の自由度を確保する上からも好ましくない。仮に、時短中に限って第2種当たりが発生可能な仕様とした場合、遊技者は、遊技の自由度が損なわれたような感覚を抱きかねない。そこで、本実施例における弾球遊技機は、時短中でない場合であっても普通電役入球口に遊技球が入球し第2大入賞口が拡開し得るように設計されている。時短を経ることなくいきなり第2種当たりを発生させる可能性が、一応確保されている。

【0028】

このようにして、常に、第1遊技と第2遊技のいずれも選択できるという自由度を確保しつつ、実質的には第1種当たりと時短を経由して第2種当たりが発生するという遊技進行の明快さを両立させている。なお、時短を経ることなくいきなり第2種当たりが発生した場合、定石から外れた遊技であるとして、第2特別遊技の終了後に時短を与えない仕様とすることもできる。

【0029】

ところで、上記設計の場合、特別図柄の変動表示期間に、遊技球が普通電役入球口に入球して第2種当たりが発生する可能性がある。第2種当たりの発生によって第2特別遊技

10

20

30

40

50

が開始された後に、変動表示中であつた特別図柄が当たり態様にて停止表示されると、第2特別遊技中に第1特別遊技も開始されることになる。特別遊技が開始されると、遊技者の興味は特別遊技からの賞球獲得に移ると考えられる。しかし、2種類の特別遊技が同時並行的に実行されるとすれば、2種類の特別遊技に同時に注意を払う必要から遊技者の興味がやはり散漫化しかねない。そのためには、第1特別遊技と第2特別遊技が同時実行されないように制御する必要がある。

【0030】

本実施例のぱちんこ遊技機は、特別図柄の変動表示中に遊技球が普通電役入球口に入球すると、特別図柄の変動表示の進行を一時的に停止させる。そして、第2特別遊技が終了した後に、続きから変動表示が再開される。このようにして、第2特別遊技中に特別図柄が停止し、第2特別遊技の実行中に第1特別遊技が開始されないように制御している。

10

【0031】

[実施例]

図1は、ぱちんこ遊技機10の前面側における基本的な構造を示す図である。

【0032】

同図に関連して、まず、ぱちんこ遊技機10の構成を述べた後に、遊技の内容について説明する。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、スピーカ18および発射ハンドル17を含む。

20

【0033】

外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0034】

透明板13は、ガラスにより形成され、扉14により支持される。扉14は、図示しないヒンジ機構により前枠12へ開閉可能に取り付けられる。上球皿15は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿16への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿16は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿15と下球皿16の間にはスピーカ18が設けられており、遊技状態などに応じて効果音を出力する。

30

【0035】

遊技盤50には、外レール54と内レール56により区画された遊技領域52が形成される。遊技領域52には、アウト口58、第1種始動入賞口(以下、「始動入球口」、請求項では「第1入球口」という)24、普通電役入球口26、第1大入賞口28、第2大入賞口30および普通図柄作動ゲート(以下、「作動入球口」、請求項では「第2入球口」という)68が設けられる。また、遊技領域52には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。

【0036】

始動入球口24は、遊技球の入球を検出する入球検出装置32を備える。作動入球口68は、遊技球の入球を検出する入球検出装置38を備える。普通電役入球口26は、遊技球の入球を検出する入球検出装置34を備える。更に、普通電役入球口26は、その入球口の入口を拡開する普通電動役物と、普通電動役物を開閉させる普通電動役物ソレノイド76を備える。第1大入賞口28は、遊技球の入球を検出する入球検出装置78と、第1大入賞口28を開閉させる大入賞口ソレノイド82を備える。第2大入賞口30は、遊技球の入球を検出する入球検出装置81と、第2大入賞口30の羽根を開閉させる大入賞口ソレノイド80を備える。

40

【0037】

普通電役入球口26は、普通電動役物が開閉することにより遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で状態変化する。具体的には、普通電役入球口26は

50

、普通電動役物ソレノイド76の駆動制御に応じて開放状態および閉鎖状態への状態変化が可能で可変入球口として機能する。普通電役入球口26は、始動入球口24のすぐ下方に設けられる。普通電動役物が閉鎖状態にあるとき普通電役入球口26の入球口は始動入球口24に遮蔽され、遊技球は普通電役入球口26に落入しない。普通電動役物が開放状態となると遊技球は普通電動役物の横方向から普通電役入球口26に落入可能となる。

【0038】

普通電役入球口26の1回開放当たりの開放時間は、時短でない状態においては所定の短期間しか開放状態とならない。そのため、時短でない場合においては、遊技球が普通電役入球口26に落入する可能性は小さい。一方、時短中においては普通電役入球口26の1回開放当たりの開放期間が時短でない場合よりも長く設定されるので、遊技球は普通電役入球口26に落入しやすくなる。このときの開放時間は、たとえば、3秒程度に設定され、その開放が複数回開行われるようにしてもよい。なお、時短への移行可否、および、時短の継続回数は、後に詳述する時短抽選によって決定されるようにしてもよいし、時短の継続回数を所定回数に固定してもよい。

10

【0039】

第1大入賞口28は、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で状態変化する。具体的には、第1大入賞口28は、大入賞口ソレノイド82の駆動制御に応じて開放状態と閉鎖状態の間で状態変化が可能で第1可変入球装置として機能する。第1大入賞口28は、特別遊技中に開放状態となる横長方形の入賞口であり、アウト口58の上方に設けられる。第1大入賞口28が閉鎖状態にあるとき、遊技球は第1大入賞口28に入球できず、開放状態となったときにはじめて入球可能となる。

20

【0040】

第2大入賞口30もまた、遊技球の受け入れ状態が遊技者に不利な状態と有利な状態の間で状態変化する。具体的には、第2大入賞口30は、大入賞口ソレノイド80の駆動制御に応じて開放状態と閉鎖状態の間で状態変化が可能で第2可変入球装置として機能する。第2大入賞口30は、普通電役入球口26への遊技球の入球を契機として開放状態となる。第2大入賞口30が閉鎖状態にあるとき、遊技球は第2大入賞口30に入球できず、開放状態となったときにはじめて入球可能となる。第2大入賞口30の開放は、たとえば1.5秒に設定することができる。

【0041】

遊技盤50の略中央に設けられた役物64には、演出表示装置60、特別図柄表示装置61、普通図柄表示装置205、特別図柄変動用の保留ランプ20、普通図柄変動用の保留ランプ21、ガイドレール31、V入賞回転体62が設けられている。特別図柄表示装置61は、特別図柄202を変動させながら表示する(以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という)。普通図柄表示装置205は、演出表示装置60の右方に設けられ、普通図柄を変動させながら表示する。

30

【0042】

特別図柄202とは、始動入球口24への遊技球の入球を契機として行われる抽選(以下、第1抽選または特別図柄抽選とよぶ)の結果に応じた図柄であり、第1種当たりを発生させるか否かを示す役割をもつ。すなわち、遊技球が始動入球口24に入球すると、特別図柄202が変動表示され、表示に先立って決定された予定変動時間の経過後に特別図柄抽選の結果を停止表示する。当たりであれば第1特別遊技が開始される。

40

【0043】

また、特別図柄抽選が当たりとなるときには、時短抽選も実行され、第1特別遊技終了後の時短への移行可否および継続回数が決定される。時短抽選が当たりとなるときには、特別図柄表示装置61は、特別図柄202の変動停止時に時短へ移行予定である旨とその継続回数を表示するようにしてもよい。

【0044】

たとえば、特別図柄表示装置61は、LEDで構成される表示手段である。特別図柄202は、たとえば「×」または「0~5」のいずれかの数字にて停止表示される。特別図

50

柄抽選が外れのときには「×」、当たりのときには「0～5」のいずれかの数字が停止表示される。時短抽選が外れのときには「0」、当たりのときには「1～5」のいずれかの数字が停止表示される。時短抽選が当たりとなるときには、継続回数は、たとえば10回、20回、30回、40回、50回のいずれかがそれぞれ20パーセントの確率で選択される。特別図柄202は、継続回数が10回ときには「1」、20回ときには「2」、・・・、50回ときには「5」で停止表示される。なお、継続回数の設定はたとえば100回を上限に任意に設定することができる。このように、特別図柄202は、特別図柄抽選の結果と共に、時短への移行可否と、その継続回数を示す。時短抽選が当たりとなると、特別遊技の終了後に時短に移行する。なお、時短への移行は、第2種当たりの移行するか否かに大きく影響するため、第1特別遊技終了後には、必ず時短に移行する仕様とすることもできる。この場合、特別図柄202の停止図に応じて継続回数を決めるようにしてもよい。また、全ての特別図柄202において、一律に所定の継続回数、たとえば6回としてもよい。

10

【0045】

演出表示装置60は、演出画像200を動画表示する。演出画像200は、特別図柄抽選の結果を視覚的に演出するために、特別図柄202の変動表示と連動して変動表示させる装飾図柄201を含む。演出表示装置60は、演出画像200として、たとえばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画を画面に表示する。演出表示装置60は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、ドラムなどの機械式回転装置やLEDなどの他の表示手段で構成されてもよい。また、演出表示装置60は、第1特別遊技や第2特別遊技において遊技者の賞球獲得に対する期待感を喚起するための演出（以下、「特別演出」とよぶ）においても演出画像200を動画表示させる。演出表示装置60は、入球演出としても演出画像200を動画表示させる。なお、図1の場合、演出画像200の中の比較的大きな表示領域を用いて装飾図柄201を表示しているが、演出のために動画などを用いる場合や特別なメッセージを表示する場合などには、その動画やメッセージの表示を優先させてもよい。この場合、装飾図柄201は演出画像200の左上などの小領域に表示することができる。

20

【0046】

特別図柄202は演出的な役割をもつ必要がないため、本実施例では演出表示装置60の下方の特別図柄表示装置61にて目立たない大きさで表示されるが、特別図柄202自体に演出的な役割をもたせる場合には、特別図柄202を演出表示装置60のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

30

【0047】

遊技球が作動入球口68に落入すると普通図柄抽選が実行される。普通図柄抽選の結果は、普通図柄表示装置205における普通図柄の変動表示によって示される。普通図柄表示装置205に表示される普通図柄は「 」と「×」のマークで表され、交互に点灯されることにより変動表示される。

【0048】

特別図柄変動用の保留ランプ20は4個のランプからなり、その点灯個数によって特別図柄202の変動の保留球数を表示する。保留球数とは、特別図柄202の変動中や特別遊技の実行中に遊技球が始動入球口24へ落入したときに抽選値として取得される抽選乱数（以下、「特図抽選値」ともよぶ）の個数であり、特別図柄202の変動表示がまだ実行されていない入賞球の数を示す。いわば、将来的に実行が予約されている特別図柄抽選の数である。

40

【0049】

一方、本実施例の場合、普通図柄変動用の保留ランプ21は1個のランプからなり、その点灯によって普通図柄の変動の保留球があることを表示する。この保留球は、普通図柄の変動中に作動入球口68へ遊技球が落入したときに抽選値として取得される抽選乱数（以下、「普図抽選値」ともよぶ）であり、普通図柄の変動がまだ実行されていない入球があることを示す。いわば、将来的に実行が予約されている普通図柄抽選の数である。なお

50

、本実施例で、普通図柄の保留ランプ 2 1 を 1 個に設定している理由については後述するが、時短中でない場合の普通図柄の平均変動時間を適宜調整することにより、普通図柄変動用の保留ランプ 2 1 の個数は特別図柄変動用の保留ランプ 2 0 と同様に複数個設けることもできる。

【 0 0 5 0 】

遊技者が発射ハンドル 1 7 を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿 1 5 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 5 6 と外レール 5 4 に案内されて遊技領域 5 2 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 1 7 の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 5 2 の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落流する。遊技球が始動入球口 2 4 10、普通電役入球口 2 6、第 2 大入賞口 3 0、第 1 大入賞口 2 8 等の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。始動入球口 2 4 等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 5 8 に落入した遊技球はアウト球として処理される。

【 0 0 5 1 】

なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのもを含み、本願において「入球」は、「落入」、「入賞」、「通過」を含む概念とする。

【 0 0 5 2 】

遊技球が始動入球口 2 4 に落入すると、特図抽選値が取得される。特別図柄抽選として特図抽選値は当否判定され、その抽選結果を示すために特別図柄表示装置 6 1 および演出表示装置 6 0 において特別図柄 2 0 2 および演出画像 2 0 0 がそれぞれ変動表示される。演出画像 2 0 0 中の装飾図柄 2 0 1 および特別図柄 2 0 2 の停止図柄が当たりを示す態様である場合、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作が開始され、第 1 特別遊技に移行する。特別図柄 2 0 2 が当たり態様で停止されるとき、スロットマシンのゲームを模した演出画像 2 0 0 は、3 つの装飾図柄 2 0 1 を一致させるような表示態様をとる。装飾図柄 2 0 1 の表示態様により、遊技者は第 1 種当たりの発生を視覚的に認識する。また、演出画像 2 0 0 は、時短への移行可否や継続回数も演出的に示してもよい。

【 0 0 5 3 】

第 1 特別遊技に移行すると、第 1 大入賞口 2 8 は約 3 0 秒間開放された後、または 9 球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。第 1 特別遊技は、1 回以上の単位遊技で構成される。本実施例における第 1 特別遊技の単位遊技の回数は 1 5 回である。1 回の単位遊技において 1 回の開閉動作がなされるので、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作は単位遊技の回数分繰り返される。

【 0 0 5 4 】

遊技球が作動入球口 6 8 に落入すると、普図抽選値が取得される。普通図柄抽選として普図抽選値は当否判定される。本実施例の場合、普通図柄抽選は、時短中であるか否かに拘わらず所定の当たり確率で実行される。ただし、普通図柄が変動開始から停止するまでの平均変動時間は、時短中である場合に比べ非常に長く、たとえば 1 2 0 秒に設定されている。一方、時短中はたとえば 8 秒に設定されている。時短でない場合の普通図柄の変動時間を時短時の普通図柄の変動時間より長くすることにより、時短でないときの普通図柄の時間当たりの当たり回数を減らすことが可能となる。つまり、時短でない場合と時短の場合で普通図柄抽選の当否確率をデータ上変化させることなく、実質的な当否確率を制御上変化させることができる。普通図柄抽選の結果は、普通図柄の図柄変動のかたちで普通図柄表示装置 2 0 5 に表示される。普通図柄の停止図柄は、普通図柄抽選の結果を示す。当たりを示す態様であれば、普通電役入球口 2 6 が開放される。

【 0 0 5 5 】

時短中は時短でない時に比べて、特別図柄 2 0 2 や普通図柄の変動時間が短縮される。また、普通電役入球口 2 6 の開放時間も長くなる。そのため、時短中は、時短でない時に比べて遊技球が普通電役入球口 2 6 に格段に落入しやすくなる。

【 0 0 5 6 】

10

20

30

40

50

遊技球が普通電役入球口 2 6 に落入すると、第 2 大入賞口 3 0 が開放される。これにより、第 2 特別遊技に移行する。第 2 特別遊技において第 2 大入賞口 3 0 が開放される状態を第 2 特別遊技の第 1 段階とよぶ。

【 0 0 5 7 】

第 2 大入賞口 3 0 には、特定領域 2 2 および流出領域 6 6 が設けられている。第 2 大入賞口 3 0 から役物 6 4 内に入球した遊技球はガイドレール 3 1 によって特定領域 2 2 または流出領域 6 6 の方向に導かれる。ガイドレール 3 1 の経路上には、入球検出装置 8 1 が設けられる。入球検出装置 8 1 は、第 2 大入賞口 3 0 への遊技球の入球を検出するための装置である。第 2 大入賞口 3 0 に入球した遊技球は、しばらくガイドレール 3 1 上を転動して、入球検出装置 8 1 により検出される。ガイドレール 3 1 は、たとえば、透明や半透明の部材で形成することが好ましく、背後の演出表示装置 6 0 の表示を妨げないようにすることが望ましい。V 入賞回転体 6 2 は、後述するが、たとえば 7 個の落入口が形成された円盤状の回転体が遊技盤 5 0 の上下方向に向く回転軸の回りを低速で回転している。複数の落入口のうちの 1 つには、V ゾーンのマークが付されている。この V ゾーンのマークが付された落入口に遊技球が落入すると、100%の確率で特定領域 2 2 に入球し第 2 特別遊技の第 2 段階が実行され、所定回数継続する第 2 特別遊技が始まる。なお、V ゾーンのマークが付されていない落入口に遊技球が落入した場合、遊技球は流出領域 6 6 に入球する。図 1 の場合、V 入賞回転体 6 2 の下方に特定領域 2 2 および流出領域 6 6 を形成しているが、V 入賞回転体 6 2 を構成する構造体の一部に特定領域 2 2 と流出領域 6 6 を一体的に形成してもよい。

【 0 0 5 8 】

特定領域 2 2 への入球は入球検出装置 3 6 により検出され、流出領域 6 6 への入球は流出検出装置 3 7 により検出される。なお、入球検出装置 3 6 および流出検出装置 3 7 をまとめて、排出検出装置 3 5 とよぶ。入球検出装置 3 6 および流出検出装置 3 7 は、特定領域 2 2 および流出領域 6 6 のそれぞれに入球した遊技球を計数する。それぞれの領域への入球数の和が入球検出装置 8 1 により計数された入球数と一致すると、第 2 大入賞口 3 0 に入球したすべての遊技球が、特定領域 2 2 または流出領域 6 6 に入球したと判定される。

【 0 0 5 9 】

遊技球が役物 6 4 の内部の特定領域 2 2 に入球することが、第 2 特別遊技の第 1 段階から第 2 段階へ移行するための継続条件となる。継続条件が成立すると、第 1 特別遊技と同様に、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作が残りの単位遊技の回数分繰り返される。第 2 特別遊技もまた 1 5 回の単位遊技で構成される。第 2 特別遊技の第 1 段階は 1 回目の単位遊技に相当し、第 2 段階が 2 回目以降の単位遊技に相当する。第 2 段階に移行すると、第 1 大入賞口 2 8 の開閉動作は 2 回目以降の残りの単位遊技の回数分繰り返される。すなわち、第 1 特別遊技における第 1 大入賞口 2 8 の開閉回数が 1 5 回であるのに対し、第 2 特別遊技の第 2 段階における第 1 大入賞口 2 8 の開閉回数は 1 4 回である。

【 0 0 6 0 】

第 1 特別遊技終了後に時短に移行し、その時短中に第 2 特別遊技の継続条件が成立すると、第 2 特別遊技終了後に再び時短へ移行する。この場合の継続回数は常に所定回数、たとえば 6 回に設定される。なお、継続条件が成立した場合に時短抽選を実行して時短への移行の可否や継続回数を決定するようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

なお、変形例におけるぱちんこ遊技機 1 0 では、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技とで可変入球装置として同一の第 1 大入賞口 2 8 を用いることにより、第 1 大入賞口 2 8 が第 2 大入賞口 3 0 の機能を兼ねてもよい。その逆に、第 2 大入賞口 3 0 が第 1 大入賞口 2 8 の機能を兼ねてもよい。これにより、特別遊技の動作制御を単純にすることができ、また製造コストの削減にもつながる。更に遊技領域 5 2 のスペースを有効活用することができる。

【 0 0 6 2 】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

【 0 0 6 3 】

電源スイッチ 4 0 はぱちんこ遊技機 1 0 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 4 1 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御し、特に始動入球口 2 4 および作動入球口 6 8 へ入球したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 4 9 は、液晶ユニット 4 2 を備え、演出表示装置 6 0 における表示内容を制御し、特にメイン基板 4 1 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 4 1 およびサブ基板 4 9 は、遊技制御装置 1 0 0 を構成する。セット基盤 3 9 は、賞球タンク 4 4 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 4 3 等を含む。払出ユニット 4 3 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 4 4 から供給される遊技球を上球皿 1 5 へ払い出す。払出制御基板 4 5 は、払出ユニット 4 3 による払出動作を制御する。発射装置 4 6 は、上球皿 1 5 の貯留球を遊技領域 5 2 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 4 7 は、発射装置 4 6 の発射動作を制御する。電源ユニット 4 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 の各部へ電力を供給する。

10

【 0 0 6 4 】

図 3 は、ぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 6 5 】

ぱちんこ遊技機 1 0 において、遊技制御装置 1 0 0 は、始動入球口 2 4 、作動入球口 6 8 、普通電役入球口 2 6 、第 1 大入賞口 2 8 、第 2 大入賞口 3 0 、演出表示装置 6 0 、特別図柄表示装置 6 1 、スピーカ 1 8 、特別図柄変動用の保留ランプ 2 0 、普通図柄変動用の保留ランプ 2 1 、普通図柄表示装置 2 0 5 、払出ユニット 4 3 がそれぞれと電気的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄の変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 1 0 0 は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機 1 0 の全体動作を制御するメイン基板 4 1 と、図柄の演出等を制御するサブ基板 4 9 とに機能を分担させた形態で構成される。

20

【 0 0 6 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。遊技制御装置 1 0 0 は、各入球口への入球を判定する入球判定手段 1 0 2 、始動入球口 2 4 への遊技球の入球に基づき特別図柄抽選を実行する第 1 抽選手段 1 0 6 、作動入球口 6 8 への遊技球の入球に基づき普通図柄抽選を実行する第 2 抽選手段 1 0 8 、特別図柄 2 0 2 の変動時間を示す変動パターンと演出画像 2 0 0 の動画再生過程を示す演出パターンを保持するパターン記憶手段 1 1 2 、変動表示中における始動入球口 2 4 または作動入球口 6 8 への入球を保留球として上限個数以内で記憶する入賞記憶手段 1 1 4 、特別図柄 2 0 2 と演出画像 2 0 0 について、停止図柄、変動パターンおよび演出パターンを決定する図柄決定手段 1 2 0 、図柄変動や電飾等の表示を制御する表示制御手段 1 3 0 、特別遊技を制御する特別遊技制御手段 1 4 0 、第 2 大入賞口 3 0 へ入球した遊技球を計数する入球計数手段 1 5 2 、時短抽選および時短を制御する特定遊技制御手段 1 6 0 、および、普通電役入球口 2 6 、第 1 大入賞口 2 8 、第 2 大入賞口 3 0 の開閉を制御する開閉制御手段 1 6 2 を備える。

30

【 0 0 6 7 】

入球検出装置 3 2 は、始動入球口 2 4 に設けられたセンサであり、始動入球口 2 4 への遊技球の入球を検出し、その入球を示す始動入賞情報を生成する。入球判定手段 1 0 2 は、始動入賞情報を受け取った場合に遊技球が始動入球口 2 4 に入球したと判定する。始動入球口 2 4 への入球が判定されると、第 1 抽選手段 1 0 6 は、保留球数が上限に達しているかを調べる。保留球数が上限に達していない場合、入球判定手段 1 0 2 が始動入賞情報を受け取ったタイミングで、第 1 抽選手段 1 0 6 は始動入賞に対する特図抽選値を取得する。

40

【 0 0 6 8 】

第 1 抽選手段 1 0 6 は、数学的手法による乱数として特図抽選値を生成してもよいし、あるいは図示しないカウンタにより生成されるカウント値を特図抽選値の乱数として取得してもよい。特図抽選値としての乱数は「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の範囲で生成される。第 1 抽選手段 1 0 6 は、取得した特図抽選値に基づいて、特別図柄抽選の当否を判定する。第 1

50

抽選手段106は、取得された特図抽選値が当たりとなるべき範囲、たとえば、「0～255」内にあるか否かにより、特別図柄抽選の当否を判定する。

【0069】

入球検出装置38は、作動入球口68に設けられたセンサであり、作動入球口68への遊技球の入球を検出し、その入球を示す作動入球情報を生成する。入球判定手段102は、作動入球情報を受け取った場合に遊技球が作動入球口68に入球したと判定する。作動入球口68への入球が判定されると、第2抽選手段108は、保留球数が上限に達しているかを調べる。本実施例の場合、作動入球口68への入球に基づく保留球の上限は1個なので、保留球の有無が判断される。保留球数がない場合、入球判定手段102が作動入球情報を受け取ったタイミングで、第2抽選手段108は作動入賞に対する普図抽選値を取

10

【0070】

第2抽選手段108は、数学的手法による乱数として普図抽選値を生成してもよいし、あるいは図示しないカウンタにより生成されるカウント値を普図抽選値の乱数として取得してもよい。第2抽選手段108は、取得した普図抽選値に基づいて、普通図柄抽選の当否を判定する。普通図柄抽選は、通常状態においては、ほぼ当たる確率で実行される。第2抽選手段108は、普図抽選値の当たりとなるべき範囲を定めた当否テーブルを記憶す

20

【0071】

入賞記憶手段114は、第1記憶手段116と第2記憶手段118を含む。第1記憶手段116は、特別図柄202の変動表示中や特別遊技の実行中に遊技球が始動入球口24へ入球したとき、その入球に対応する特図抽選値を上限個数である4個まで保留球として記憶する。第2記憶手段118は、普通図柄の変動表示中に遊技球が作動入球口68へ入球したとき、その入球に対応する普図抽選値を上限個数である1個まで保留球として記憶する。

【0072】

図柄決定手段120は、特別図柄決定手段122、演出画像決定手段124、および普通図柄決定手段128を含む。特別図柄決定手段122および普通図柄決定手段128は、メイン基板41により実現される機能である。演出画像決定手段124は、サブ基板49により実現される機能である。なお、パターン記憶手段112の機能の一部はメイン基板41において実現され、残りの機能はサブ基板49において実現される。

30

【0073】

特別図柄決定手段122は、特別図柄202の停止図柄および変動パターンを、特別図柄抽選の結果および第1時短抽選の結果に応じて決定する。変動パターンによって特別図柄202の予定変動時間が特定される。演出画像決定手段124は、演出画像200の演出パターンを、第1抽選手段106による抽選結果、特別図柄202の停止図柄、および特別図柄202の変動パターン等に応じて決定する。また、動画表示終了時に停止表示するための演出画像200を停止図柄として選択する。パターン記憶手段112は、複数種の変動パターンおよび演出パターンを保持する。本実施例において、変動パターンを記憶する機能はメイン基板41において実現され、演出パターンを記憶する機能はサブ基板49において実現される。

40

【0074】

演出画像決定手段124は、特別図柄202の変動表示に対応した演出を実行するに際しては、特別図柄202の予定変動時間と同じ長さの時間を演出時間とする演出パターンを選択する。このため、特別図柄202の変動表示と演出画像200の動画表示は連動する。特別図柄決定手段122は、時短中においては特別図柄202の変動時間が概ね短縮

50

されるように、変動時間が短い変動パターンを選択する。

【0075】

停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄であり、抽選の当否を遊技者に示す役割を担う。演出パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターン、リーチ状態を経て大当たり態様を表示するときのパターンが含まれる。各変動パターンに基づく特別図柄202の図柄変動は、その終了条件として定められた変動時間が経過すると停止し、抽選の結果を示す停止図柄が表示される。演出画像決定手段124は、大当たりの場合に3つの同じ数字が揃った大当たり態様にて演出画像200に含まれる装飾図柄201の停止図柄を決定する。

10

【0076】

パターン記憶手段112は、このほかにも、特別演出や入球演出、後述する報知処理のときに用いる演出パターンなども保持している。演出表示制御手段136は、これらの特別演出や入球演出、報知処理のための演出パターンをパターン記憶手段112から選択し、必要に応じて各演出を実行する。

【0077】

普通図柄決定手段128は、普通図柄の停止図柄を普通図柄抽選の結果に応じて決定する。普通図柄の停止図柄が当たり態様である場合、開閉制御手段162は可変入球口である普通電役入球口26の普通電動役物を拡開させる。

【0078】

表示制御手段130は、第1表示制御手段132、第2表示制御手段134、演出表示制御手段136を含む。第1表示制御手段132および第2表示制御手段134の各機能は、主としてメイン基板41において実現され、演出表示制御手段136の機能は主としてサブ基板49において実現される。表示制御手段130は、遊技効果ランプや保留ランプ20、21などのランプ表示も制御する。

20

【0079】

第1表示制御手段132は、特別図柄202を変動表示させた後、決定された停止図柄を最後に表示させる。また、第1表示制御手段132は、判定図柄の表示も制御する。第1表示制御手段132は特別図柄202の変動表示を開始するときその旨をサブ基板49の演出表示制御手段136へ通知する。演出表示制御手段136は、通知を受け取った後、演出表示装置60に演出画像200を動画表示させる。

30

【0080】

第2表示制御手段134は、普通図柄を変動表示させた後、決定された停止図柄を最後に表示させる。第2表示制御手段134は、時短でない場合においては所定の変動時間、たとえば120秒が経過した後に変動を停止し、時短中はそれより短い時間、たとえば、8秒が経過した後に変動を停止する。

【0081】

報知手段138は、特定遊技制御手段160から特定遊技中(時短中)であることを示す情報を取得した場合、第1報知を実施する。また、報知手段138は、時短中に、入球検出装置38から遊技球が作動入球口68を通過したことを示す通過情報を取得した場合、第2報知を実施する。

40

【0082】

第1報知は、遊技状態が時短中であり、遊技球の打ち方を変更すべきであることを示す報知である。具体的には、始動入球口24を狙う遊技球の発射状態から作動入球口68を狙う遊技球の発射状態に変更させることを遊技者に喚起する報知である。第1報知は、遊技盤50上に配置された演出表示装置60を用いて「時短中よ！作動入球口を狙え！」のような具体的なメッセージで入球させるべき作動入球口68の位置を報知することができる。また、作動入球口68自体やその周囲を発光させて、時短中に入球させるべき場所を報知してもよい。また、作動入球口68の周囲にキャラクタなどの役物が存在する場合、その役物を発光させたり動かしたりすることにより作動入球口68の位置を間接的に報知し

50

てもよい。この他、スピーカ 18 を用いて音声により報知することも好適である。なお、第 1 報知は、時短移行後初回の一回のみ実施してもよいし、時短中に所定時間ごとに複数回実施してもよい。

【0083】

第 2 報知は、第 1 報知の実施後、遊技球が作動入球口 68 を通過したことを契機に、遊技球の発射状態が時短に適していること示唆する報知である。具体的には、「OK!」や「その調子!」など、作動入球口 68 への入球が順調に行われていることを示唆するメッセージを第 1 報知と同様に、演出表示装置 60 やスピーカ 18 を用いて実施することができる。第 2 報知は、時短中、遊技球がはじめて作動入球口 68 を通過したときに 1 回のみ実施するようにしてもよいし、時短中遊技球が作動入球口 68 を通過する度に実施するよう

10

【0084】

このように、本実施例の報知手段 138 は、第 1 報知を実施することで遊技状態が時短に移行したことを報知するとともに、遊技球を作動入球口 68 に入球させるべき状態であることを報知する。また、第 2 報知を実施することで、変化させた遊技球の発射目標位置が時短中の遊技に則したものであることを報知する。その結果、遊技者が時短による利益を逃してしまう可能性を軽減させるとともに、遊技が定石に沿って進行しているという安心感を与えることができる。また、報知手段 138 による報知が行われるので、遊技説明書などの参照が不要になり、初心者にも遊技を受け入れられやすくすることができる。また、このような親切設計とすることで、遊技場において遊技者の獲得、定着化に貢献できる。

20

【0085】

特別遊技制御手段 140 に含まれる条件保持手段 142 は、第 1 特別遊技を実行するための条件である第 1 作動条件と第 2 特別遊技を実行するための条件である第 2 作動条件を保持する。第 1 作動条件には、特別図柄 202 の当たり態様での停止が条件として定められている。第 2 作動条件には、普通電役入球口 26 への遊技球の落入が条件として定められている。条件判定手段 144 は、遊技状況を監視し、第 1 作動条件および第 2 作動条件の成否を判定する。条件判定手段 144 は、その判定結果をもとに、各特別遊技の開始または終了を指示するためのフラグをオンオフ設定する。

30

【0086】

第 1 特別遊技実行手段 146 は、第 1 特別遊技を実行する。第 2 特別遊技実行手段 148 は、第 2 特別遊技を実行する。作動回避手段 150 は、第 1 作動条件および第 2 作動条件のいずれか一方の作動条件が成立したとき、他方の作動条件の成立を回避させる。いいかえれば、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技が同時並行的に実行されないように排他制御する。第 2 特別遊技は、第 1 段階と第 2 段階の 2 段階に分けられる。第 2 作動条件の成立は、第 2 特別遊技の第 1 段階への継続条件が成立したことを示し、第 1 段階および第 2 段階を通して第 2 特別遊技が続く限り第 2 作動条件が成立している。第 2 作動条件の成立中であって、第 2 特別遊技の第 1 段階または第 2 段階が実行されている間は、第 1 作動条件の成立が回避される。一方、第 1 作動条件の成立中は、第 2 作動条件の成立が回避され、第 2 特別遊技の第 1 段階および第 2 段階のいずれも実行されない。特別図柄 202 および演出画像 200 の装飾図柄 201 が変動表示されている間に第 2 作動条件が成立した場合、作動回避手段 150 は特別図柄 202 の変動表示の進行を一時停止させる。具体的には、作動回避手段 150 が作動している間、特別図柄 202 の変動時間を計測しているタイマが一時的に停止し、作動回避手段 150 の作動中に特別図柄 202 が変動停止することを回避する。

40

【0087】

特定遊技制御手段 160 は、時短抽選を実行するとともに、時短状態と時短でない状態の間の状態遷移を制御する。すなわち、特定遊技制御手段 160 は、時短抽選または時短中に第 2 特別遊技機の第 2 段階が成立して時短へ移行すべき決定がなされた場合、特別遊

50

技の終了後から、特別図柄 202 の変動回数が継続回数に達するまで時短を実行する。ただし、時短中において第 1 特別遊技または第 2 特別遊技の第 2 段階への移行が決定したときは、継続回数に達していなくても時短を終了させる。

【0088】

特定遊技制御手段 160 は、時短の開始時において第 2 抽選手段 108、図柄決定手段 120、開閉制御手段 162 に各種指示情報を送信することにより時短用の制御内容として各種設定を変更する。また、特定遊技制御手段 160 は、時短終了時において第 2 抽選手段 108、図柄決定手段 120、開閉制御手段 162 に各種指示情報を送信することにより時短でない場合の制御内容として各種設定を変更する。

【0089】

入球計数手段 152 は、入球検出装置 81、入球検出装置 36、流出検出装置 37 からの取得する遊技球の通過情報を用いて、役物 64 に入った遊技球の数と、役物 64 から排出された遊技球の数とが一致するか否か確認している。入球計数手段 152 は第 2 特別遊技の第 1 段階が実行され第 2 大入賞口 30 が開放された場合、入球検出装置 81 からの遊技球の通過情報に基づき、第 2 大入賞口 30 に入球した遊技球の数を計数する。第 2 大入賞口 30 から入球する遊技球は必ず 1 球ずつガイドレール 31 を通過するので、第 2 大入賞口 30 へ入球した遊技球の数を正確に計数できる。第 2 大入賞口 30 に入球した遊技球は、V 入賞回転体 62 を経て、特定領域 22 または流出領域 66 に落入する。この落入した遊技球は入球検出装置 36 または流出検出装置 37 によって検出される。入球計数手段 152 は、入球検出装置 36 と流出検出装置 37 の検出数により役物 64 から排出された遊技球の数を正確に計数できる。所定時間経過後に入球数と排出数が一致した場合、遊技球は役物 64 内部に留まることなく全て排出され、第 2 特別遊技の第 1 段階が終了したと見なすことができる。このとき、特定領域 22 への入球が検出されない場合、第 2 特別遊技の第 2 段階への移行はないものと判断され、作動回避手段 150 が特別図柄の変動の進行を停止させていた場合、特別図柄の変動の進行を再開させる。一方、所定時間経過しても入球数と排出数が一致しない場合、役物 64 内部に遊技球が詰まったり、不正に役物 64 内部、特に特定領域 22 に遊技球が投入されたことになる。入球計数手段 152 は、エラー情報を出力し、演出表示装置 60 やスピーカ 18 を介して、エラーが発生したことを通知する。また、直接遊技場の管理システムへエラー情報を送信してもよい。

【0090】

図 4 は、V 入賞回転体 62 を上方から見た場合の平面図である。V 入賞回転体 62 は、たとえば、時計回り方向に一定の低速で回転している。また、ガイドレール 31 に接続された半弧状の滞留路 84 が V 入賞回転体 62 に周囲に設けられている。滞留路 84 は、半弧の中央部 A が端部 B および端部 C より低く、ガイドレール 31 から滞留路 84 に侵入した遊技球 86 が揺動しながら最終的に中央部 A に導かれるようになっている。滞留路 84 の中央部 A は V 入賞回転体 62 側に僅かに傾き、V 入賞回転体 62 側の側壁に切欠部 88 が形成されている。遊技球 86 はこの切欠きを通り、V 入賞回転体 62 に形成された複数の落入口 90 のうち 1 つに入るようになっている。落入口 90 のうち一つのみが V ゾーン 92 に設定されている。この V ゾーン 92 に入った遊技球 86 のみが特定領域 22 に入球できるようになっている。すなわち、V ゾーン 92 以外の落入口 90 に入った遊技球 86 は全て流出領域 66 に入球するようになっている。図 4 の V 入賞回転体 62 の場合、約 1/7 の確率で V ゾーン 92 に遊技球が入るようになっている。

【0091】

上述のように構成されるぱちんこ遊技機 10 の場合、前述したように遊技の定石は、まず、遊技球 86 を始動入球口 24 に入球させて第 1 種当たりを発生させ、時短に移行させた上で、第 2 種当たりを狙うことになる。そして、さらに時短と第 2 種特別遊技を交互に連続的に実行させることを狙うことになる。作動入球口 68 に続いて、当該作動入球口 68 への入球によって拡開した普通電役入球口 26 に遊技球を入球させることが、第 2 特別遊技の第 1 段階である第 2 大入賞口 30 の拡開を得る条件である。さらに、第 2 大入賞口 30 への遊技球の入球が第 2 特別遊技の第 2 段階を得るための条件である。特に、時短中

10

20

30

40

50

は短時間で普通図柄が停止するので、効率的に普通電役入球口 2 6 が拡開する。また、時短中は普通電役入球口 2 6 が拡開している時間も長くなる。したがって、普通電役入球口 2 6 へ遊技球を効率的に入球させることが可能になる。その結果、第 2 特別遊技の第 2 段階に繋がる第 2 大入賞口 3 0 の拡開も効率的に実行することができる。

【 0 0 9 2 】

演出表示制御手段 1 3 6 及び報知手段 1 3 8 は、特定遊技制御手段 1 6 0 からの情報に基づき時短に移行したことを認識する。時短に移行した場合、遊技球の発射目標位置をこれまでの始動入球口 2 4 へ入球させる位置から作動入球口 6 8 に入球させる位置に調整することになる。前述したように、時短中に遊技球 8 6 が作動入球口 6 8 を通過すると、普通図柄は比較的短時間で停止し、普通電役入球口 2 6 の普通電動役物が効率よく開放される。また、時短中はその開放時間も長い。その結果、普通電役入球口 2 6 に遊技球 8 6 が入球する可能性が高くなり、第 2 大入賞口 3 0 の開放確率も向上する。つまり、第 2 特別遊技の第 2 段階を実行できる確率が向上する。その結果、時短中に作動入球口 6 8 を狙わないと賞球の数が大きく減少してしまう。そこで、報知手段 1 3 8 は、時短に移行した場合、時短中であることや作動入球口 6 8 を狙うことを示唆する報知を実行する。たとえば、図 5 (a) に示すように、「時短中よ！右打ちで S T ゲート (作動入球口 6 8) を狙え！」のような内容の報知を演出表示装置 6 0 を用いて表示する。その結果、遊技状態が時短に移行したことを容易に遊技者に認識させることができる。また、何処を狙って遊技球を発射するべきかを遊技者に容易に理解させることができる。なお、このとき、入球させるべき作動入球口 6 8 の位置を示唆するような作動入球口 6 8 に向く矢印 2 0 6 を併せて表示すれば、第 1 報知の目的を明確にすることができる。

【 0 0 9 3 】

報知手段 1 3 8 は第 1 報知を実施した後、入球検出装置 3 8 から遊技球が作動入球口 6 8 に入球したことを示す入球情報を取得すると第 2 報知を実施する。前述したように、第 2 報知は、時短中に定石通りの遊技が実行されていることを遊技者に通知する確認的報知である。したがって、第 2 報知は、図 5 (b) に示すように、たとえば、「OK！OK！その調子」のような報知を実施する。この報知により、現在の遊び方が遊技状態に則しているという安心感を遊技者に与えることができる。また、演出表示制御手段 1 3 6 は、現在時短中であることを遊技者に認識させるために、時短中以外のときは異なる演出を演出表示装置 6 0 で実施する。図 5 (b) の場合、キャラクタ 2 0 8 が空飛ぶ絨毯に乗り空を飛んでいるシーンが映し出されている。また、時短中でない場合に演出表示装置 6 0 のほぼ中央に大きく表示されている装飾図柄 2 0 1 は、たとえば演出表示装置 6 0 の左上隅に小さく表示される。このような表示によって、現在の遊技状態は、装飾図柄 2 0 1 を変動させる第 1 遊技より第 2 遊技の方が優先されていることを示唆することができる。

【 0 0 9 4 】

前述したように第 1 報知や第 2 報知の実施回数は 1 回でもよく、上述したような効果を得ることができる。ただし、報知が 1 回の場合、その報知を見逃してしまう場合もある。このような見逃しは、報知を複数回実施すれば回避できるが、その反面、以下のようなあたらな問題を生じる可能性がある。前述したように、第 1 報知は、時短移行を遊技者に知らせる遊技案内報知であり、第 2 報知は、時短中の遊技球の発射目標位置が正しいことを遊技者に知らせる確認報知であるといえる。したがって、時短に移行したことを認識して、作動入球口 6 8 を狙うように遊技球を発射している遊技者に対し、繰り返し「時短中よ！作動入球口を狙え！」とか「OK！OK！その調子」とかの報知を実施すると煩わしさや違和感を与えてしまう虞がある。そこで、報知手段 1 3 8 は、時短移行後に所定数の遊技球が作動入球口 6 8 を通過した場合、第 1 報知の報知状態または第 2 報知の報知態様の少なくとも一方を報知の注目度が抑えられた態様に変化させることができる。たとえば、報知手段 1 3 8 は、時短中に作動入球口 6 8 への遊技球の入球が所定数、たとえば 3 個を超えた場合、遊技者は時短の状態であることを正しく理解していると見なし報知を控え目の表現に変化させる。所定数以上の遊技球が作動入球口 6 8 を通過したことを契機に控え目の報知に変更するのは、偶然に遊技球が作動入球口 6 8 に入球してしまった場合に報知

が目立たなくなることを防止するためである。たとえば、演出表示装置60で視覚的に報知内容を示す場合、控え目の報知を、その表示を構成する文字やキャラクタの色相を背景に近づけるように変化させたり、文字やキャラクタの彩度や明度を弱くすることにより実施できる。また、報知のメッセージを構成する文字の文字数を少なくして内容を簡略化したり、文字サイズやキャラクタサイズを小さくしたり、メッセージを演出表示装置60の隅に移動したりすることで実施ができる。また、スピーカ18を用いて音声で報知内容を示す場合、メッセージを構成する文言数を少なくして内容を簡略化したり、音量を小さくしたりすることで注目度を抑えた控え目の報知が実施できる。このように、遊技者が第1報知や第2報知を認識したと見なせた後は、その報知を徐々に目立たなくすることにより、繰り返し報知による煩わしさや違和感を抑制できる。

10

【0095】

図6(a)、図6(b)は、第1報知及び第2報知を控え目に実施している場合の表示例である。図6(a)の場合、第1報知は、遊技球の打ち方を変更することを示唆する「右打ちネ!」のように、図5(a)の表現よりメッセージを構成する文字数を少なくして視覚的に控え目な表現に変更されている。また、表示される文字自体の色相を背景に近づけるように変化させたり、文字の彩度や明度を弱くすることにより文字を半透明になるように表現し、視覚的に控え目になっている。同様に第2報知も図6(b)に示すように、控え目な報知を遊技球の打ち方が正しいことを示唆する矢印と文字数の少ない「Good」の表示で表現されている。また、文字自体も色相や彩度、明度が調整され半透明のように表現して視覚的に控え目になるようにされている。

20

【0096】

また、時短中に控え目の報知を実施することで複数回の報知を行う場合、報知手段138は控え目にする程度を段階的に変化させてもよい。演出表示装置60で視覚的に報知内容を示す場合、たとえば、メッセージを表示する度に文字の色相を背景に徐々に近づけるように変化させたり、文字の彩度や明度を徐々に弱くすることで、報知を段階的に控え目にすることができる。また、メッセージを構成する文字の文字数を徐々に少なくして内容を簡略化したり、文字サイズを徐々に小さくしたり、メッセージを演出表示装置60の隅に徐々に移動したりすることで実施できる。また、スピーカ18を用いて音声で報知する場合、メッセージを構成する文言数を徐々に少なくして内容を徐々に簡略化したり、音量を徐々に小さくしたりすることで段階的に報知を控え目できる。このように、段階的に報知を目立たないようにすることにより、遊技者に報知を提示しつつ、繰り返し報知による煩わしさを抑制できる。なお、第1報知及び第2報知は、報知の実質的内容を同じにして、その表現を順次変化させても報知を控え目に变化させることができる。たとえば、第1報知の場合、1回目に「時短中よ!右打ちをして、作動入球口を狙え!」のように、具体的かつ強要するような報知とする。そして、2回目の報知では、作動入球口68を指す矢印を示し、「右打ちネ!」のように、優しさを含む報知にする。さらに、3回目の報知では、「右ね!」のようにさらにシンプルな表現にする。同様に、第2報知の場合、1回目に「OK!OK!その調子」のように、長めのメッセージで遊技者に安心感を与え、2回目の報知で、短い「Good」のようにさりげない確認性の強い報知とする。さらに、3回目の報知では、「OK」などシンプル化をさらに進める。

30

40

【0097】

図7(a)、図7(b)は、繰り返し報知を行うときに用いる控え目表現をした第1報知及び第2報知の別の例である。図5(a)や図6(a)の第1報知の場合、具体的に遊技球の発射方向を示唆したが、図7(a)の場合、「こっち!こっち!」というように漠然と方向を示す控え目なメッセージと矢印の報知にとどめている。この場合もメッセージや矢印の色相や彩度や明度を要請して半透明のようにして視覚的に控え目な表現にすることができる。同様に、図7(b)に示す第2報知は、通常は表示されない流れ星を表示し、半透明の「OK」という控え目の表現のみにとどめている。

【0098】

このように、最初に図5(a)、図5(b)に示すような明確な第1報知、第2報知を

50

実施し、その後次第に控え目の表現に変化させることで、時短移行の報知や遊技球の打ち方が正しいことを知らせる報知を確実に遊技者に提供しつつ、繰り返し報知の煩わしさや違和感を緩和することができる。

【 0 0 9 9 】

また、図 7 (a)、図 7 (b) に示すように、第 1 報知や第 2 報知の実質的な報知内容を維持したまま、全く異なる表現で報知を実施することにより、繰り返し報知が行われているという印象を弱めることが可能で、繰り返し報知による違和感や煩わしさを軽減させることができる。なお、このように、同じ報知内容でもその表現を順次変化させることにより、新たなメッセージを期待させるような遊技性を持たせることも可能になる。

【 0 1 0 0 】

ところで、本実施例のぱちんこ遊技機 1 0 の場合、まず、遊技球 8 6 を始動入球口 2 4 に入球させて第 1 種当たりを発生させ、時短に移行させた上で、作動入球口 6 8 へ遊技球 8 6 を入球させることから始まる第 2 種当たりを狙うという遊技が定石となっている。そのため、時短に移行した後は、第 1 種当たりを引き当てる確率より比較的高い確率で第 2 種当たりを引き当てられることになる。この場合、従来のように時短の終了条件を特別図柄の変動回数 1 0 0 回とすると、1 0 分以上時短が継続されることになり、第 2 種当たりがほぼ確実に与えてしまう結果となり遊技上好ましくない。つまり、時短と第 2 種特別遊技を交互にほぼ永久的に実行しかねない。そこで、本実施例では、第 2 特別遊技終了後の時短の継続期間を時短と第 2 種特別遊技が交互に連続的に実行されることは期待できるが、必ずしも永遠に連続しない程度の回数に設定している。たとえば、第 2 特別遊技終了後の時短の継続期間を特別図柄の変動が 6 回終了するまでとしている。時短中の特別図柄の平均変動時間を 8 秒とすると、時短の継続時間は 4 8 秒程度となる。遊技者は、この時短期間中にできるだけ多くの遊技球 8 6 を作動入球口 6 8 に入球させ、普通電役入球口 2 6 および第 2 大入賞口 3 0 を開放させて、V 入賞回転体 6 2 まで遊技球 8 6 を到達させるような遊技をすることになる。このような遊技性において、報知手段 1 3 8 による第 1 報知は時短に移行したこと、またその時に何処を狙えばよいかを遊技者に認識させる。また、第 2 報知により時短中の遊技球の打ち方が正しいことを確認的に遊技者に知らせる。このような報知により、遊技進行の実質的な案内ができるので、時短中に遊技者が受けられる利益を保護することにつながる。その結果、遊技機の遊技性が評価され遊技機に対する印象や信頼性の向上に寄与できる。また、報知手段 1 3 8 による第 1 報知、第 2 報知が行われ

【 0 1 0 1 】

上述したように、本実施例のぱちんこ遊技機 1 0 の遊技の定石は、まず、遊技球 8 6 を始動入球口 2 4 に入球させて第 1 種当たりを発生させるようになっている。したがって、時短でない時に、第 2 特別遊技が頻繁に実行されないようになっている。つまり、普通図柄の変動時間を長く設定し、普通電役入球口 2 6 が頻繁に開放されないような設定になっている。たとえば普通図柄の平均変動時間を 1 2 0 秒としている。このような設定にすることで、上述したような遊技の定石が実現できるようになっている。

【 0 1 0 2 】

図 8 は、ぱちんこ遊技機 1 0 における基本的な処理過程を示すフローチャートである。まず、遊技球 8 6 が始動入球口 2 4、普通電役入球口 2 6 へ入球した場合や、遊技球が作動入球口 6 8 を通過した場合の入賞処理を実行し (S 1 0)、特別遊技中でなければ (S 1 2 の N)、特別図柄抽選などの通常遊技制御処理を実行し (S 1 4)、特別遊技中であれば (S 1 2 の Y)、第 1 特別遊技または第 2 特別遊技などについての特別遊技制御処理を実行し (S 1 6)、S 1 0 から S 1 6 までの処理における各種入賞に応じた賞球払出を処理する (S 1 8)。

【 0 1 0 3 】

図 9 は、図 8 における S 1 0 の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。始動入球

10

20

30

40

50

口24へ入賞した場合であって(S30のY)、第1記憶手段116への保留が上限を超えない場合(S32のY)、第1記憶手段116に特図抽選値が格納される(S34)。始動入球口24への入賞がない場合は(S30のN)、S32およびS34の処理はスキップされる。S32において、始動入球口24へ入賞したもののその保留が第1記憶手段116の上限数を超えてしまう場合(S32のN)、S34の処理はスキップされる。

【0104】

次に、作動入球口68を遊技球が通過した場合であって(S36のY)、第2記憶手段118への保留が上限を超えない場合(S38のY)、第2記憶手段118に普図抽選値が格納される(S40)。S36において作動入球口68へ遊技球の通過がない場合は(S36のN)、S38とS40の処理はスキップされる。S38において、作動入球口68へ入賞したもののその保留が第2記憶手段118の上限数を超えてしまう場合は(S38のN)、S40の処理はスキップされる。

10

【0105】

次に、普通電役入球口26へ遊技球が入球した場合(S42のY)、第2特別遊技への移行を指示する第2特別遊技フラグがオンに設定される(S44)。普通電役入球口26への入球がない場合(S42のN)、S44の処理はスキップされる。

【0106】

図10は、図8におけるS14の通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。まず、第1報知及び第2報知に関する報知処理を実行する(S50)。次に、特別図柄202の変動表示、および、特別図柄202と変動表示と連動する演出画像200の動画表示を処理し(S52)、普通図柄の変動表示を処理する(S54)。なお、S52、S54の処理順序はあくまでも説明の便宜上定義した順序にすぎず、どの順序で処理してもよい。

20

【0107】

図11は、図10におけるS50の報知処理を詳細に示すフローチャートである。報知手段138は時短中であり(S300のY)、時短移行後、まだ第1報知を実施していない場合(S302のN)、第1報知を実施する(S304)。この初回の第1報知は、図5(a)に示すように「時短中よ！右打ちでSTゲート(作動入球口68)を狙え！」のように時短中であることと、遊技球の発射方向を明確に示す内容とする。また、S300で時短中ではない場合(S300のN)、報知処理を実施することなくこのフローを終了する。また、S302において、時短移行後、既に第1報知を実施済みの場合(S302のY)、前回の第1報知実施後に作動入球口68への入球が所定数、たとえば3個以上あった場合(S306のY)、前回の第1報知より控え目の第1報知を実施する(S308)。この場合、図6(a)に示す「右打ちネ！」や図7(a)に示す「こっち！こっち！」のような報知を実施する。また、S306で前回の第1報知実施後の作動入球口68への入球が所定数に達していない場合(S306のN)、S308の処理をスキップする。

30

【0108】

報知手段138は、第1報知を実施した後、入球検出装置38から作動入球口68への入球を示す入球情報と受け取り(S310のY)、まだ第2報知を実施していない場合(S312のN)、第2報知を実施する(S314)。この初回の第2報知は、図5(b)に示すように「OK！OK！その調子」のように時短中の遊技球の発射状態が正しいことを明確に示す内容とする。また、S312において、既に第2報知を実施済みの場合(S312のY)、前回の第2報知実施後に作動入球口68への入球が所定数、たとえば3個以上あった場合(S316のY)、前回の第2報知より控え目の第2報知を実施する(S318)。この場合、図6(b)に示す「Good」や図7(b)に示す「OK！」のような報知を実施する。また、S316で前回の第2報知実施後の作動入球口68への入球が所定数に達していない場合(S316のN)、S318の処理をスキップし、このフローを終了する。なお、上述したように、S308やS318で前回の報知より控え目の報知を実施する場合、報知を繰り返す度に報知内容を段階的に控え目にするようにすることが望ましい。

40

50

【 0 1 0 9 】

図 1 2 は、図 1 0 の S 5 2 における特別図柄および演出画像の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。以下、特に断らない限り「図柄」は特別図柄 2 0 2 と演出画像 2 0 0 の双方を示す。第 1 記憶手段 1 1 6 に特図抽選値の保留がなされている場合であって (S 2 0 0 の Y)、図柄変動が表示中でなければ (S 2 0 2 の N)、第 1 抽選手段 1 0 6 は特別図柄抽選として当否判定処理を実行する (S 2 0 4)。特別図柄抽選が当たりであれば (S 2 0 6 の Y)、特定遊技制御手段 1 6 0 は時短抽選を実行する (S 2 0 8)。時短抽選により、第 1 特別遊技終了後に時短に移行するか否かが決定され、その継続回数は特別図柄 2 0 2 の停止態様にて示される。なお、第 1 特別遊技が終了して時短が開始されると、特定遊技制御手段 1 6 0 は、特別図柄 2 0 2 の変動回数のカウントを開始する。特別図柄抽選が外れであるときには (S 2 0 6 の N)、時短抽選は実行されない。

10

【 0 1 1 0 】

特別図柄抽選の後、第 1 表示制御手段 1 3 2 は、特別図柄 2 0 2 の変動時間を決定し、特別図柄 2 0 2 の変動表示を開始する (S 2 1 0)。このとき特図タイマの時間計測が開始される。特図タイマとは、特別図柄 2 0 2 の変動時間を計測するためのタイマであり、特図タイマにより計測される時間が S 2 1 0 において決定された変動時間に達したときが特別図柄 2 0 2 の停止タイミングとなる。特別図柄 2 0 2 の変動開始と同期して、演出画像 2 0 0 の動画表示も開始される。

【 0 1 1 1 】

なお、S 2 0 0 において特図抽選値が保留されていなかった場合は (S 2 0 0 の N)、S 2 0 2 から S 2 1 0 までの処理はスキップされる。S 2 0 2 において既に図柄変動中であれば (S 2 0 2 の Y)、S 2 0 4 から S 2 1 0 までの処理はスキップされる。

20

【 0 1 1 2 】

S 2 1 2 において、図柄の変動表示中でなければ (S 2 1 2 の N)、S 5 2 の図柄変動処理はそのまま終了する。一方、図柄の変動表示が開始済であれば (S 2 1 2 の Y)、図柄の変動表示を処理し (S 2 1 4)、作動回避手段 1 5 0 の指示に基づくタイマ調整処理が必要に応じて実行される (S 2 1 6)。タイマ調整処理は、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技が同時並行的に実行されないように、S 2 1 0 にて開始された図柄変動を調整するための処理であるが、詳細については次の図 1 3 に関連して説明する。特図タイマが予定される変動時間の経過を計測して変動停止タイミングに達したときは (S 2 1 8 の Y)、図柄の変動表示は停止する (S 2 2 0)。このとき、第 1 表示制御手段 1 3 2 から演出表示制御手段 1 3 6 に停止信号が送信され、演出画像 2 0 0 の動画表示も停止される。

30

【 0 1 1 3 】

変動停止後、停止した図柄変動が時短中に開始された図柄変動でなければ (S 6 0 の N)、S 5 2 の図柄変動処理はそのまま終了する。時短中に開始された図柄変動の停止であって (S 6 0 の Y)、S 2 0 4 における特別図柄抽選が当たりであれば (S 6 1 の Y)、すなわち、第 1 特別遊技に移行するときには、特定遊技制御手段 1 6 0 は時短を一旦終了させる (S 6 6)。時短中に開始された図柄変動の停止であって (S 6 0 の Y)、特別図柄抽選が外れの場合には (S 6 1 の N)、特定遊技制御手段 1 6 0 は、時短が開始された後における特別図柄 2 0 2 の変動回数をインクリメントする (S 6 2)。ここで、特別図柄 2 0 2 の変動回数が、時短の継続回数と等しくなっていれば (S 6 4 の Y)、時短は終了して通常の遊技状態に移行する (S 6 6)。変動回数が継続回数に達していなければ (S 6 4 の N)、時短はそのまま継続される。

40

【 0 1 1 4 】

なお、S 2 1 0 においては、第 2 特別遊技実行中、すなわち、第 2 特別遊技フラグがオフであることを条件として、変動表示が開始されるとしてもよい。

【 0 1 1 5 】

図 1 3 は、図 1 2 の S 2 1 6 におけるタイマ調整処理を詳細に示すフローチャートである。特別図柄 2 0 2 の変動表示中において第 2 特別遊技フラグがオンとなっている場合 (S 2 2 2 の Y)、いいかえれば、特別図柄 2 0 2 の変動表示中に普通電役入球口 2 6 への

50

入球が発生すると、特図タイマは一時停止状態となる（S 2 2 4）。第2特別遊技フラグがオフであれば（S 2 2 2のN）、S 2 2 4の処理はスキップされる。

【0 1 1 6】

特図タイマが一時停止中であって（S 2 3 2のY）、第2特別遊技が終了していれば（S 2 3 4のY）、特図タイマの一時停止が解除される（S 2 3 6）。

【0 1 1 7】

S 2 3 2において特図タイマが一時停止中でないときや（S 2 3 2のN）、S 2 3 4において第2特別遊技が終了していないときには（S 2 3 4のN）、S 2 1 6のタイマ調整処理は終了する。

【0 1 1 8】

図14は、図10のS 5 4における普通図柄の図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。第2記憶手段118に普図抽選値の保留がなされている場合（S 8 0のY）、普通図柄が変動表示中でなければ（S 8 2のN）、第2抽選手段108が普通図柄抽選として当否判定処理を実行し（S 8 4）、普通図柄の変動表示が開始される（S 9 0）。S 8 0において普図抽選値が保留されていなかった場合は（S 8 0のN）、S 8 2からS 9 0までの処理はスキップされ、S 8 2において普通図柄が変動表示中であった場合は（S 8 2のY）、S 8 4およびS 9 0の処理がスキップされる。

【0 1 1 9】

続いて、普通図柄の変動表示が開始済であれば（S 9 2のY）、普通図柄の変動表示を処理し（S 9 4）、定められた変動時間が経過して普通図柄の変動表示の停止タイミングに達したときは（S 9 6のY）、変動表示中の普通図柄は停止する（S 9 8）。停止図柄が当たり態様であれば（S 1 0 0のY）、普通電役入球口26が開放され（S 1 0 2）、停止図柄が当たり態様でなければ（S 1 0 0のN）、S 1 0 2の処理はスキップされる。変動時間経過前である場合（S 9 6のN）、S 9 8からS 1 0 2の処理はスキップされる。S 9 2において変動表示が開始されていないときは（S 9 2のN）、S 9 4からS 1 0 2の処理はスキップされる。

【0 1 2 0】

なお、普通図柄の変動表示中に特別図柄202が停止表示され、第1特別遊技が開始される時、作動回避手段150は、第1特別遊技の実行中においては、普通図柄を強制的に外れ図柄にて停止させることにより、第2特別遊技が開始されないように処置してもよい。また、作動回避手段150は特図タイマの一時停止と同様に普通図柄の変動時間計測を一時停止させてもよい。このような態様によれば、第1特別遊技実行中において新たに第2特別遊技が実行されないように制御できる。

【0 1 2 1】

図15は、図8におけるS 1 6の特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。まず、実行中の特別遊技が第1特別遊技であれば（S 1 1 0のY）、第1特別遊技の制御を処理し（S 1 1 2）、実行中の特別遊技が第1特別遊技でなければ（S 1 1 0のN）、第2特別遊技の制御を処理する（S 1 1 4）。

【0 1 2 2】

図16は、図15のS 1 1 2における第1特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

【0 1 2 3】

まず、第1大入賞口28が開放済でなければ（S 1 2 0のN）、演出表示制御手段136が第1特別遊技に対応する特別演出を開始し（S 1 2 2）、開閉制御手段162が第1大入賞口28を開放する（S 1 2 4）。第1大入賞口28が開放済であれば（S 1 2 0のY）、S 1 2 2およびS 1 2 4の処理はスキップされる。第1大入賞口28が開放されてから所定の開放時間が経過した場合（S 1 2 6のY）、または、開放時間が経過していないものの（S 1 2 6のN）、第1大入賞口28への入球数が9球以上に達した場合には（S 1 2 8のY）、開閉制御手段162が第1大入賞口28を一旦閉鎖させる（S 1 3 0）。開放時間が経過しておらず（S 1 2 6のN）、第1大入賞口28への入球数も9球以上

10

20

30

40

50

に達していない場合は (S 1 2 8 の N)、S 1 3 0 以降の処理をスキップして S 1 1 2 のフローを終了する。

【 0 1 2 4 】

S 1 3 0 における第 1 大入賞口 2 8 の閉鎖後、単位遊技のラウンド数が 1 5 に達していた場合 (S 1 3 2 の Y)、演出表示制御手段 1 3 6 は第 1 特別遊技についての演出を終了させ (S 1 3 4)、特別遊技制御手段 1 4 0 は第 1 特別遊技を終了させる (S 1 3 6)。第 1 特別遊技の開始に先立って図 1 2 の S 2 0 8 において実行されていた時短抽選が当たりであったときには (S 1 4 0 の Y)、時短に移行するが (S 1 4 2)、外れであれば (S 1 4 0 の N)、S 1 4 2 の処理はスキップされる。時短に移行する場合には、特定遊技制御手段 1 6 0 は、以後、特別図柄 2 0 2 の変動回数のカウントを開始する。

10

【 0 1 2 5 】

S 1 3 2 においてラウンド数が 1 5 に達していなければ (S 1 3 2 の N)、ラウンド数に 1 を加算して S 1 1 2 のフローを終了する (S 1 3 8)。

【 0 1 2 6 】

図 1 7 は、図 1 5 における S 1 1 4 の第 2 特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

【 0 1 2 7 】

まず、第 2 特別遊技が開始済でなければ (S 1 6 0 の N)、演出表示制御手段 1 3 6 が第 2 特別遊技の演出処理を開始する (S 1 6 2)。閉鎖制御手段 1 6 2 が第 2 大入賞口 3 0 を開放する (S 1 6 4)。特別図柄 2 0 2 の変動表示中に第 2 特別遊技が開始される場合であれば、S 1 6 2 において、対応する演出画像 2 0 0 が休止することになる。第 2 特別遊技が開始済であれば (S 1 6 0 の Y)、S 1 6 2 および S 1 6 4 の処理はスキップされる。

20

【 0 1 2 8 】

第 2 特別遊技の第 1 段階にあるときであって (S 1 6 6 の Y)、第 2 大入賞口 3 0 の開放時間を経過した場合 (S 1 6 8 の Y)、第 2 大入賞口 3 0 は閉鎖される (S 1 7 0)。第 2 大入賞口 3 0 の開放によって役物 6 4 内に入球した遊技球 8 6 が、特定領域 2 2 に入球しなかった場合は (S 1 7 2 の N)、第 2 段階へ移行せずに第 1 段階を終了し、第 2 特別遊技は終了する (S 1 7 5)。このとき、第 2 特別遊技フラグはオフされる (S 1 7 1)。第 2 大入賞口 3 0 の開放によって役物 6 4 内に入球した遊技球 8 6 が、特定領域 2 2 に遊技球が入球していれば (S 1 7 2 の Y)、第 2 特別遊技の第 2 段階へ移行することになる (S 1 7 4)。

30

【 0 1 2 9 】

このとき時短中であれば (S 1 7 3 の Y)、時短は第 2 段階以降を契機にここでいったん終了する (S 1 7 7)。時短中でなければ (S 1 7 3 の N)、S 1 7 7 の処理はスキップされる。第 2 特別遊技終了後に開始される時短の継続回数は、たとえば 6 回として設定される。

【 0 1 3 0 】

S 1 6 6 において、第 2 特別遊技の第 1 段階にない場合は (S 1 6 6 の N)、既に第 2 段階中であるので、処理は S 1 7 6 に移行する。S 1 6 8 において第 2 大入賞口 3 0 の開放時間が経過していなければ (S 1 6 8 の N)、第 2 段階への継続条件成否が確定していない段階なので、処理は S 1 7 6 に移行する。

40

【 0 1 3 1 】

第 2 特別遊技の第 2 段階にあるときは (S 1 7 6 の Y)、S 1 7 8 以降に示す処理が開始される。このうち、S 1 7 8 から S 1 9 6 までの処理は、図 1 6 における S 1 2 0 から S 1 3 8 までの処理と同様である。第 2 特別遊技の第 2 段階が終了するときには (S 1 9 4)、第 2 特別遊技フラグはオフされ (S 1 9 9)、時短に移行する (S 1 9 8)。

【 0 1 3 2 】

なお、S 1 9 0 における上限のラウンド数である「 1 5 回」は、第 1 段階を 1 回目の単位遊技として含めた値である。

50

【0133】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組み合わせにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

【0134】

請求項に記載の各構成要件が果たすべき機能は、本実施例において示された各機能ブロックの単体もしくはそれらの関係によって実現されることも当業者には理解されるところである。

【0135】

本実施例においては、特定遊技とは、主として時短であり、普通図柄の変動時間が短くなり普通電役入球口26が効率的に拡開して遊技球が当該普通電役入球口26に入球しやすくなる遊技であるとして説明した。このほかにも、特別図柄抽選の当たり確率が高確率設定となるいわゆる確変遊技を実行する機能が、特定遊技の一種として搭載されてもよい。

10

【0136】

また、上述の実施例では、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と第2種ぱちんこ遊技機を混在させたような複合機を示したが、第1報知及び第2報知により特定遊技(たとえば時短)への移行に伴う遊技のやり方を報知する機種であれば、他のタイプの複合機でも本実施例を適用可能で同様な効果を得ることができる。そのような仕様としては、たとえば、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機を複数混在させた遊技機や、いわゆる第2種ぱちんこ遊技機を複数混在させた遊技機などを含むことができる。さらに、第3種ぱちんこ遊技機と呼ばれた機種や一般電役と呼ばれた機種など、遊技球の入球位置を遊技中に変更するような遊技性を含む機種であれば本実施例の報知処理を実施すれば同様な効果を得ることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0137】

- 【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。
- 【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。
- 【図3】ぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。
- 【図4】V入賞回転体およびその周辺の構造を説明する平面図である。
- 【図5】第1報知及び第2報知のときに用いる報知画像の例を示す図である。
- 【図6】控え目な第1報知及び第2報知に用いる報知画像の例を示す図である。
- 【図7】控え目な第1報知及び第2報知に用いる他の報知画像の例を示す図である。
- 【図8】ぱちんこ遊技機における基本的な処理過程を示すフローチャートである。
- 【図9】図8におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図10】図8のS14における通常遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図11】図10のS50における報知処理を詳細に説明するフローチャートである。
- 【図12】図10のS52における特別図柄・演出画像の処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図13】図12のS216におけるタイマ調整処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図14】図10におけるS54の普通図柄の処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図15】図8のS16における特別遊技制御処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図16】図15のS112における第1特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。
- 【図17】図15のS114における第2特別遊技の処理を詳細に示すフローチャートである。

30

40

【符号の説明】

【0138】

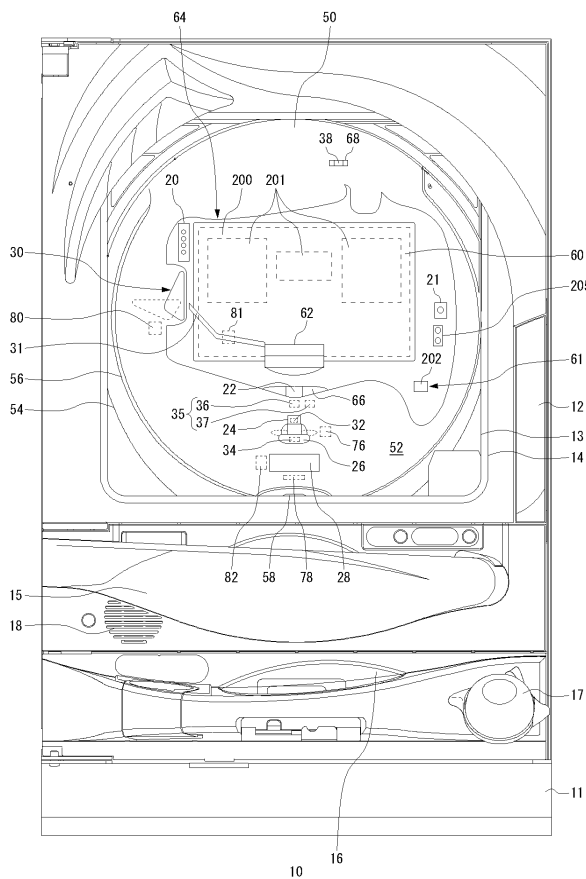
10 ぱちんこ遊技機、 18 スピーカ、 20 保留ランプ、 21 保留ランプ

50

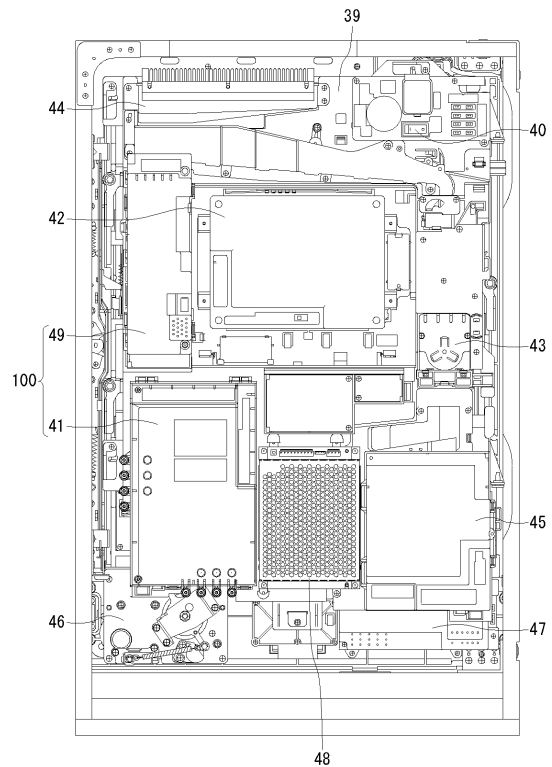
、 24 始動入球口、 26 普通電役入球口、 28 第1大入賞口、 30 第2大入賞口、 34 入球検出装置、 38 入球検出装置、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 演出表示装置、 64 役物、 68 作動入球口、 86 遊技球、 100 遊技制御装置、 102 入球判定手段、 106 第1抽選手段、 108 第2抽選手段、 110 確変移行抽選手段、 112 パターン記憶手段、 114 入賞記憶手段、 116 第1記憶手段、 118 第2記憶手段、 120 図柄決定手段、 122 特別図柄決定手段、 124 演出画像決定手段、 128 普通図柄決定手段、 130 表示制御手段、 132 第1表示制御手段、 134 第2表示制御手段、 136 演出表示制御手段、 138 報知手段、 140 特別遊技制御手段、 142 条件保持手段、 144 条件判定手段、 146 第1特別遊技実行手段、 148 第2特別遊技実行手段、 150 作動回避手段、 152 入球計数手段、 160 特定遊技制御手段、 162 開閉制御手段、 200 演出画像、 201 装飾図柄、 202 特別図柄、 205 普通図柄表示装置。

10

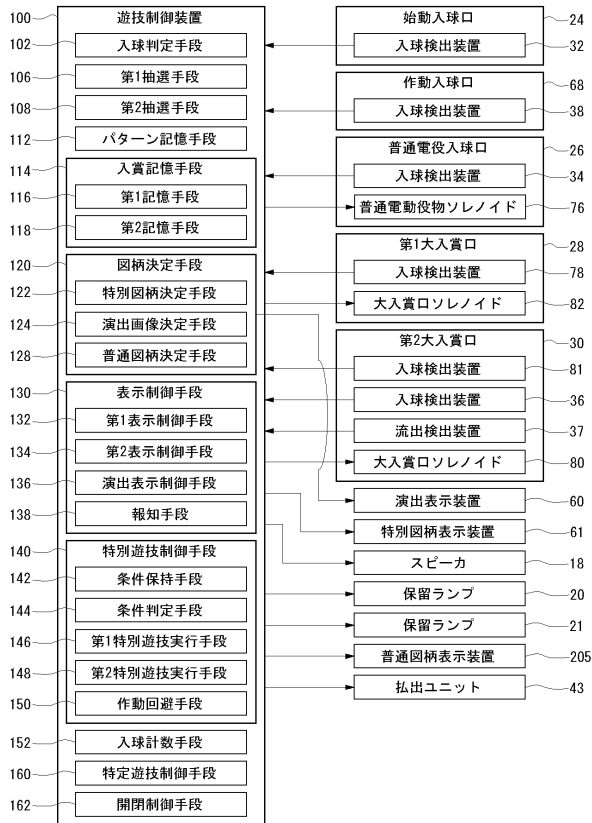
【図1】



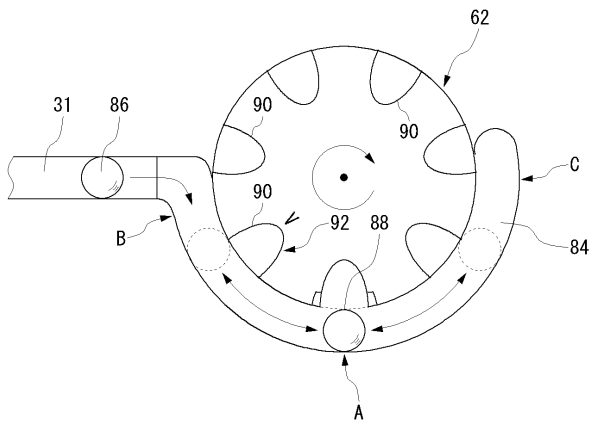
【図2】



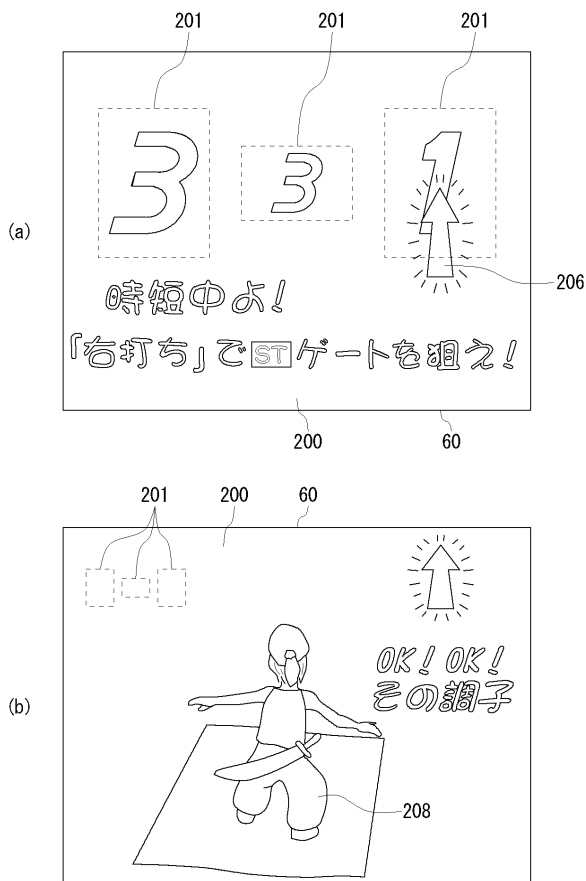
【図3】



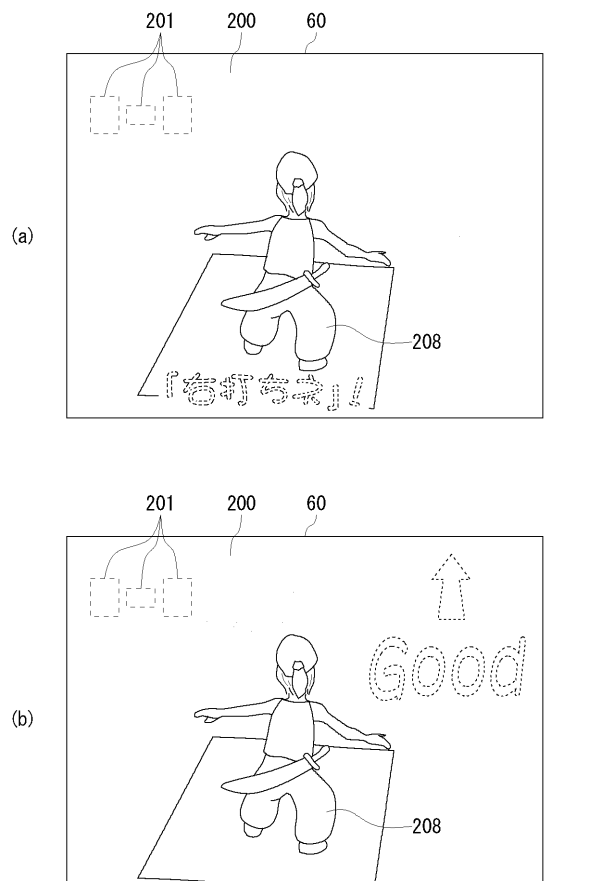
【図4】



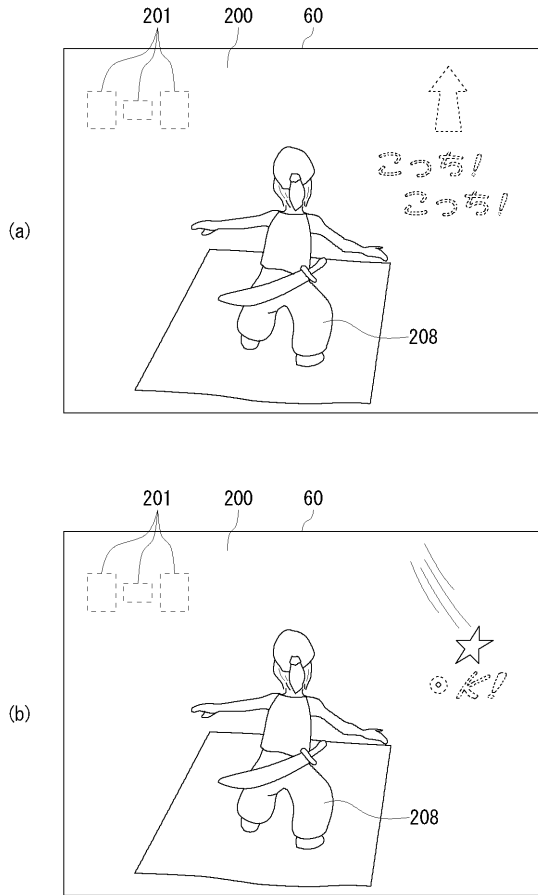
【図5】



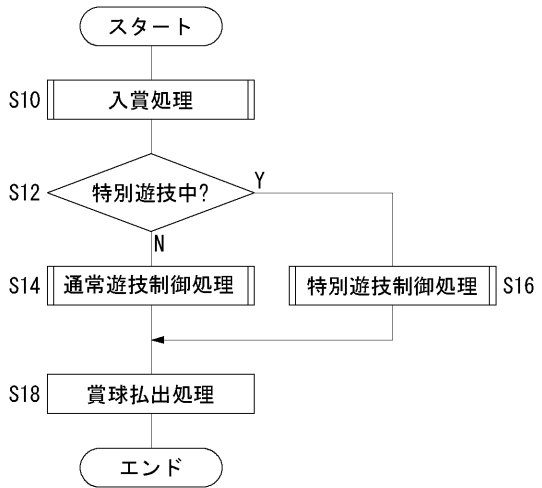
【図6】



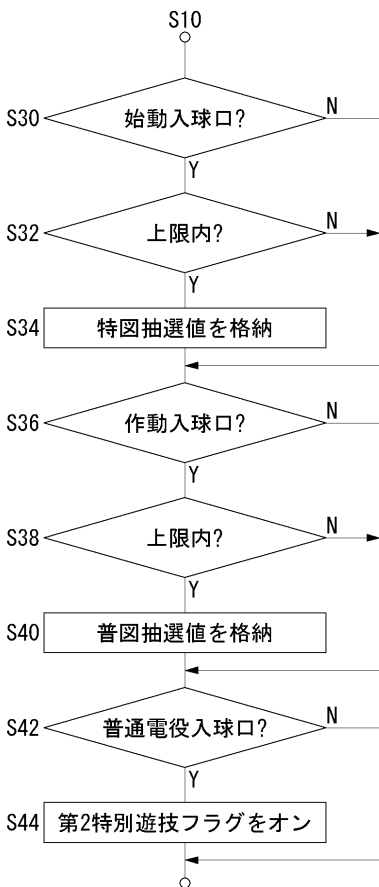
【図7】



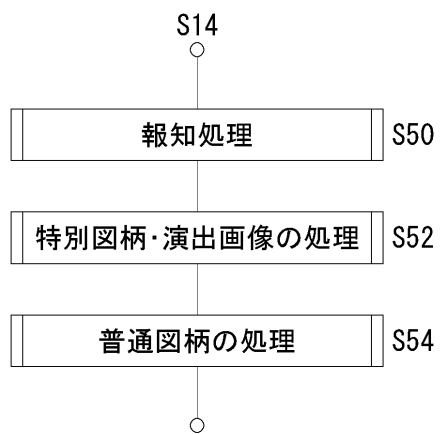
【図8】



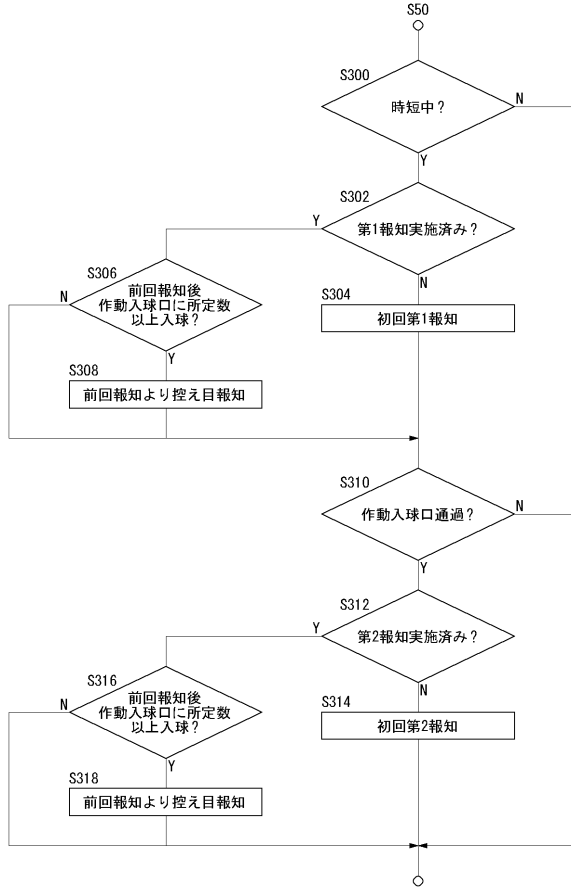
【図9】



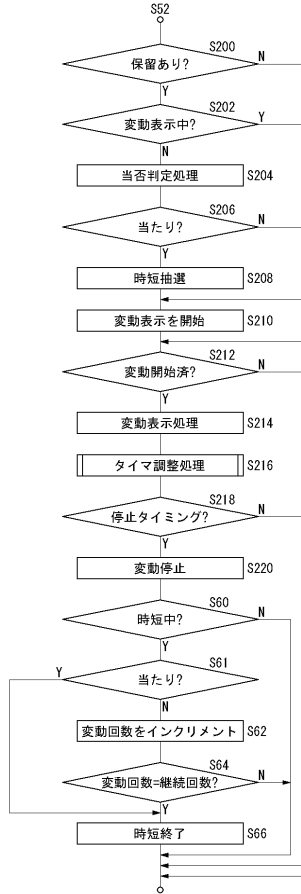
【図10】



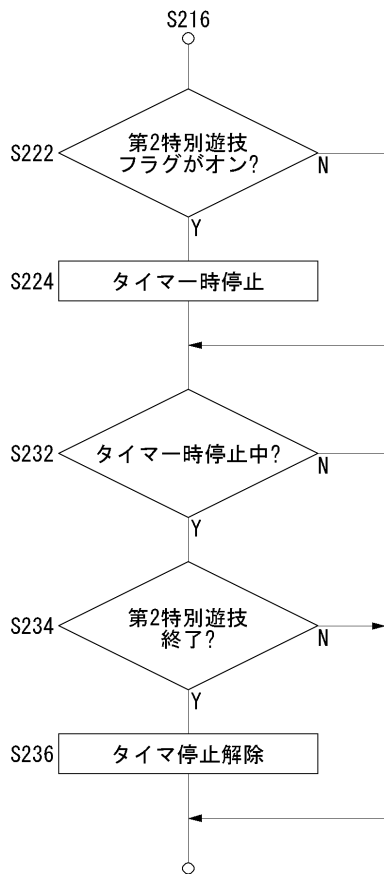
【図11】



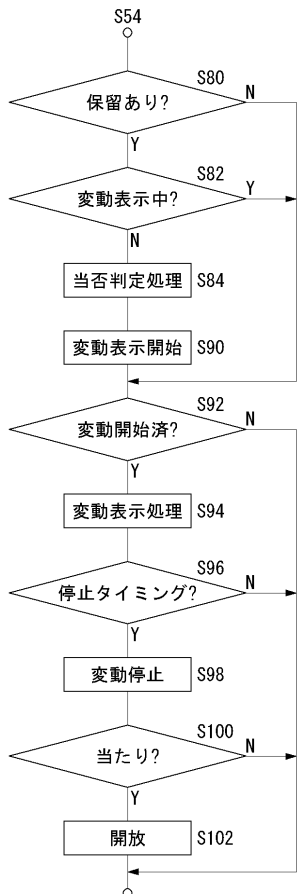
【図12】



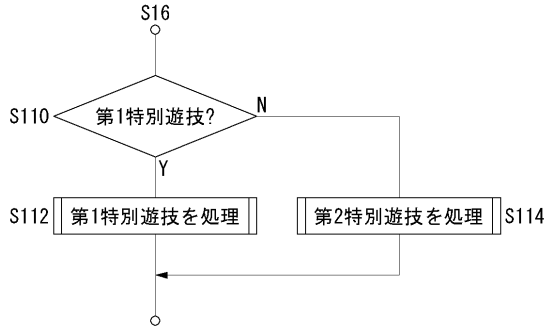
【図13】



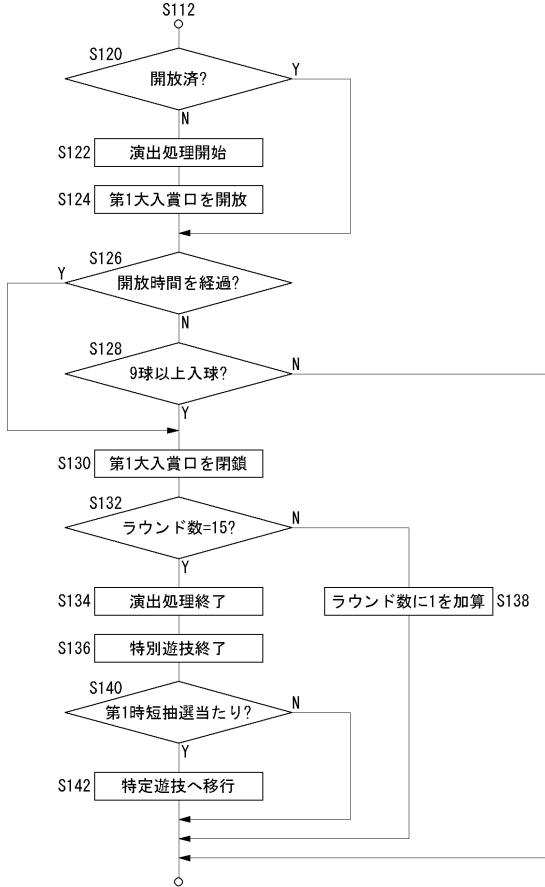
【図14】



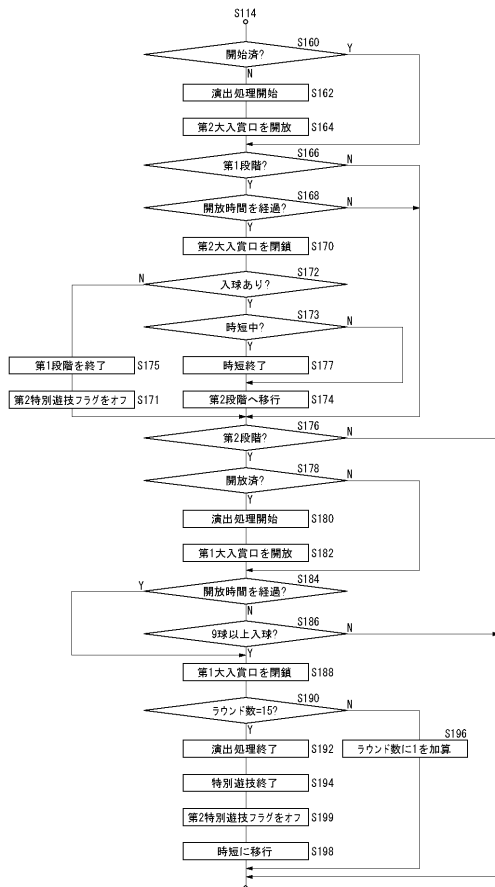
【図15】



【図16】



【図17】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-095311(JP,A)
特開2006-130094(JP,A)
特開2003-175279(JP,A)
特開平09-285631(JP,A)
特開2003-135762(JP,A)
特開2005-095699(JP,A)
特開2001-120749(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02