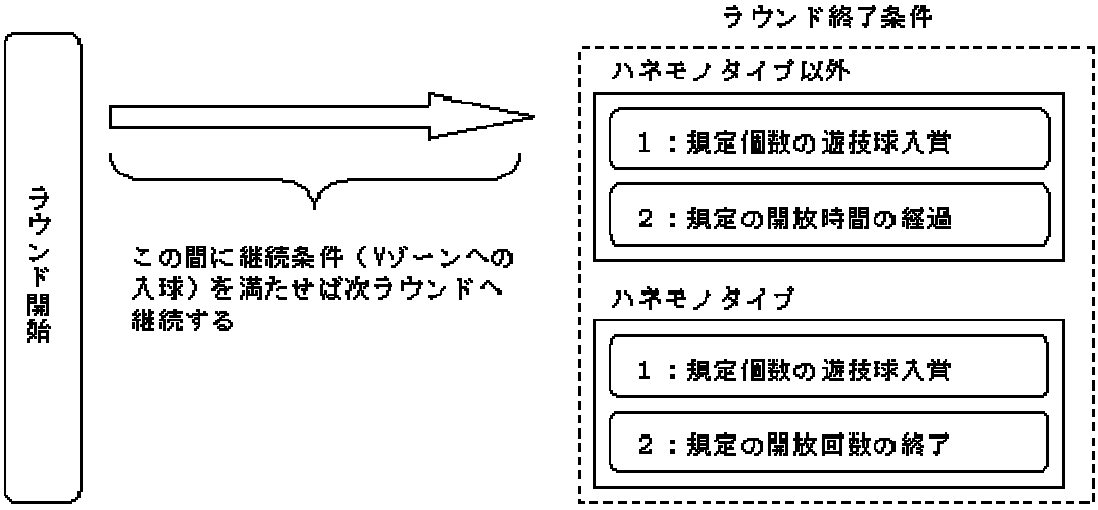
【技術分類】２－５－１　パチンコルール／その他のルール／その他のルール
【技術名称】２－５－１－１　継続条件

【技術内容】
パチンコでは１回の特賞中に発生するラウンド継続条件、確率変動機能を有する機種での確変継続条件が存在する。なお、条件はゲームのルールであり、適宜決定できることである。

1.ラウンド継続条件
ハネモノタイプ以外の特賞を有する遊技機においては、特賞等による大入賞口（アタッカー）の開放作動は、予め定められた数の遊技球が入賞するか、定められた開放時間に達することによって一連の動作が終了する。
ハネモノタイプに関しては、予め定められた数の遊技球が入賞するか、開閉作動が規定回数（上限は 18 回）に達することで動作が停止される。（２－２－４－２「ハネモノタイプ」参照）
これらの大入賞口の開放作動の開始から終了までの一連の動作は、一般的に「ラウンド」と表現される。
特賞でのラウンド数の上限は、予め定められており、一つのラウンドが終了条件を満たす前に、大入賞口内の特定の領域（以下「V ゾーン」という）に遊技球が入賞することで、次のラウンドに進行することが出来る。ラウンド数の上限が 15 回となっている遊技機の場合、各ラウンドで V ゾーンへの入賞が行われることで、上限である 15 ラウンドまで特賞が継続する。
なお、V ゾーンへの入賞がなされずにラウンド終了条件が満たされた場合、そのラウンドで特賞が終了することとなる。このように、上限として定められたラウンド数を消化する前に特賞が終了することを「パンク」と言う。
2004 年 7 月 1 日に施行された「遊技機の認定及び形式の検定等に関する規則」によって、特賞時は、大入賞口への入賞の有無に係わらず、予め定められたラウンド数まで進行することが可能となった（２－２－２－４「特賞開始・終了条件」参照）。

【図 1】ラウンド継続条件の概略



出典：本標準技術集のために作成

【図 2】ラウンド継続条件の例

中央役物内の回転体の V ゾーンに遊技球が入賞することで特賞が発生する。特賞中は役物上部の大入賞口が 18 回の開閉動作を行うか、遊技球が 10 個入賞するかの条件を満たすことで、1 ラウンドが終了する。これらのラウンド終了条件を満たす前に、遊技球が V ゾーンに入賞した場合、15 ラウンドを上限として、次のラウンドへと進行する。

特賞発生時には中央役物内の図柄表示装置が変動し、「2」「7」「15」の何れかが停止。表示された図柄のラウンド数へ到達するまでは、回転体が停止し、加えて遊技球が V ゾーン前で貯留されることで、ラウンド継続を容易にする機能を有している。

出典：（左、右）株式会社大一商会ホームページ
関連項目「トップページ＞DAIICHI777＞機種情報＞パチンコ＞2004＞レレレにおまかせ※1！＞キーポイント」
http://d777.jp/machine/pachinko/rerere/key/index.html
検索日：2007 年 1 月 18 日

【出典機種】
ＣＲレレレにおまかせ※1！：株式会社大一商会

2.確率変動継続条件（２－２－２－２：確率変動参照）

特定条件によって特賞確率が変動する機能を確率変動という。確率変動の機能を有する遊技機においては、特賞となる図柄の組み合わせのうち、確変図柄による特賞が発生した場合に、これを契機として低確率状態から高確率状態へと移行する。

高確率状態が継続する（低確率状態へと移行しない）ためには予め定められた特定の条件を満たすことが必要となる。

2.1 確変図柄によるもの

確率変動は非確変図柄での特賞が発生することによって終了する。確変図柄での特賞によって、次回特賞発生までは高確率状態が持続するタイプの場合、非確変図柄での特賞発生が低確率状態への移行を意味する。これを 1 回ループタイプと言う。

対して、確変図柄での特賞によって、その後 2 回の特賞発生まで高確率状態が持続する機能を有するものを 2 回ループタイプと言う。確変図柄での特賞後、次回に非確変図柄での特賞が発生した場合であっても、さらに次回の特賞までは高確率状態が持続する。再度、確変図柄での特賞が発生すると、その後 2 回の特賞発生までは高確率状態の継続が担保される。非常に継続性が強いタイプであるが、現在では 2 回ループタイプの機種は存在していない。

2.2 リミッターによるもの

高確率状態の最大継続回数（リミッター）が、予め定められているタイプの遊技機では、非確変図柄での特賞発生に加えて、定められた高確率状態の継続回数に達することで、強制的に低確率状態へと移行する。

【図 3】確率変動の 5 回リミッターを搭載した機種の例

出典：株式会社三洋物産ホームページ
関連項目「トップページ＞製品情報・パチンコ＞～1999 年＞ＣＲ海物語※2＞ＣＲ海物語※2Ｓ５」
http://www.sanyobussan.co.jp/products/pk_umimonogatari/umi_s5.html
検索日：2007 年 1 月 18 日

【出典機種】
ＣＲ海物語※2Ｓ５：株式会社三洋物産

2.3 高確率状態における特賞の抽選回数が制限されているもの

確変図柄での特賞終了後において、高確率での特賞抽選が行われる回数の上限が定められており、規定の図柄変動（特賞抽選）回数を消化した時点で低確率状態へと移行する。この機能を有する遊技機は「ＳＴ機」（回数切り確変タイプ）とも呼ばれる。

2.4 転落抽選によるもの

高確率状態において、図柄の変動毎に特賞抽選とあわせて、低確率状態への移行（転落）抽選が行われる。これに当選した場合に低確率状態へと移行する。代表機種としては、「ＣＲ笑ゥせぇるすまん３ＰＫ」（奥村）が挙げられる。当機では高確率状態においては、101 分の 2 の確率で、低確率状態への転落抽選が行われる。

※1「レレレにおまかせ」：株式会社大一商会の登録商標
※2「海物語」：株式会社三洋物産の登録商標

【技術分類】２－５－１　パチンコルール／その他のルール／その他のルール
【技術名称】２－５－１－２　権利消化

【技術内容】
　権利モノタイプの遊技機では、特賞判定に２段階方式を採用し、第１段階の判定に当選することで、第２段階の判定（特賞の抽選）を行う「権利」を獲得する方式が用いられる。
　初回の権利獲得後に、さらに１回（2 回権利タイプ）、あるいは２回（3 回権利タイプ）の権利が付与される遊技機では、２回目以降の権利獲得を容易にするための機能が搭載されている。
　一般的な権利モノでは、第１段階の判定に当選する確率を上昇させることで、高確率で当選となる第２段階の判定へ容易に到達させるタイプの遊技機が多く存在した。
　なお、ゲームのルールは、適宜決定できることである。

【図 1】権利モノタイプの例

中央液晶図柄の 3 つ揃いで、液晶下の電動チューリップが開放。遊技球が役物内の特定領域に入賞することで権利発生となる。
3 回権利タイプの遊技機であり、2 回目以降は、液晶図柄の当選確率が 10 倍にアップし、権利獲得が容易となる。

出典：株式会社ニューギンホームページ
　　関連項目「トップページ＞機種紹介＞1995 年以前＞ミルキーバー※1」
　　http://www.newgin.co.jp/pub/machine/milky_bar/index.html
　　検索日：2007 年 1 月 18 日

【出典機種】
ミルキーバー※1：株式会社ニューギン

※1「ミルキーバー」：株式会社ニューギンの登録商標