

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5618711号  
(P5618711)

(45) 発行日 平成26年11月5日(2014.11.5)

(24) 登録日 平成26年9月26日(2014.9.26)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 26 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2010-195562 (P2010-195562)                  (22) 出願日 平成22年9月1日(2010.9.1)                  (65) 公開番号 特開2012-50678 (P2012-50678A)                  (43) 公開日 平成24年3月15日(2012.3.15)                  審査請求日 平成22年9月1日(2010.9.1)                  審判番号 不服2012-24459 (P2012-24459/J1)                  審判請求日 平成24年12月10日(2012.12.10)</p>	<p>(73) 特許権者 000161806                  京楽産業. 株式会社                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  (74) 代理人 100085660                  弁理士 鈴木 均                  (72) 発明者 朝日 卓也                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  京楽産業. 株式会社                  内                  (72) 発明者 山▲崎▼ 亮                  愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号                  京楽産業. 株式会社                  内</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入賞可能な第1始動領域と、  
遊技球が入賞し難い閉状態と入賞し易い開状態とに変位可能な可変入賞装置によって構成される第2始動領域と、  
前記第1始動領域または前記第2始動領域への遊技球の入賞を契機に遊技者に有利な特別遊技の実行判定に関する遊技情報を取得する特別遊技情報取得手段と、  
前記特別遊技情報取得手段により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技の実行の判定、及び特別遊技の種類を判定を行う特別遊技判定手段と、  
前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて、図柄を所定時間に亘って変動表示させた後前記判定結果を示す態様で停止表示させる図柄変動表示手段と、  
前記図柄変動表示手段により図柄の変動表示が行われているときに前記第1始動領域への遊技球の入賞があった場合、当該入賞を契機とする図柄の変動表示を行う権利を所定数を上限として留保する第1保留記憶手段と、  
前記図柄変動表示手段により図柄の変動表示が行われているときに前記第2始動領域への遊技球の入賞があった場合、当該入賞を契機とする図柄の変動表示を行う権利を所定数を上限として留保する第2保留記憶手段と、  
前記図柄変動表示手段により特別遊技を実行することを示す特定図柄が停止されたことにより特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、  
遊技球が通過可能な特定領域と、

10

20

前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に取得された補助遊技情報に基づいて、前記可変入賞装置を閉状態から開状態へ変位させる補助遊技を実行するか否かの判定を行う補助遊技判定手段と、

前記補助遊技判定手段にて所定の確率で補助遊技を実行すると判定される通常遊技状態と前記所定の確率よりも高い確率で補助遊技を実行すると判定される特定遊技状態のいずれかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記図柄の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出手段と、

前記演出手段にて実行される演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記第1保留記憶手段、及び前記第2保留記憶手段に前記図柄の変動表示を行う権利が留保されている場合には、前記第2記憶手段に記憶されている前記図柄の変動表示を行う権利を優先的に消化し、

10

前記第2始動領域への遊技球の入賞を契機に取得された遊技情報にて特別遊技を実行すると判定された場合の方が、前記第1始動領域への遊技球の入賞を契機に取得された遊技情報にて特別遊技を実行すると判定された場合よりも、より遊技者に有利な特別遊技が行われる割合が高く設定され、

前記特別遊技判定手段は、特別遊技を実行すると判定した場合の当該特別遊技の種類が当該特別遊技の終了後に前記遊技状態設定手段により特定遊技状態が設定される特定特別遊技であるか否かの判定を実行し、

前記演出制御手段は、前記第1始動領域への遊技球の入賞を契機に実行される図柄の変動表示が前記特別遊技判定手段により前記特定特別遊技を実行すると判定されたことに基  
づく図柄の変動表示である場合に当該図柄の変動中に前記補助遊技判定手段により補助遊技を実行すると判定されるときに、当該図柄の変動中に前記演出手段にて遊技者に前記第2始動領域を狙って遊技球を発射するよう指示する報知演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

30

パチンコ遊技機には、始動入賞口に遊技球が入賞するという始動条件の成立に伴って特別図柄の抽選を行い、その抽選結果に基づいて、画像表示装置に表示する装飾図柄を、例えば「777」などの三つ揃図柄にて停止させることで、特別遊技状態である大当たり状態に移行し、賞球として多数の遊技球を獲得し得るように構成されたものがある。そして、上記のように構成されるパチンコ遊技機の中には、特別図柄の始動条件の成立確率を高めた時間短縮遊技（以下、「時短遊技」と称する）機能を搭載したものがある。

時短遊技機能を搭載したパチンコ遊技機では、常時開口している第1始動口の他に第2始動口として、遊技球が入球し難い閉状態から遊技球が入球し易い開状態に変化可能な電動式チューリップ（以下、「電チュー」と称する）を備えており、時短遊技のときは、電チューの開放時間を延長するなどして遊技球の入賞率を高める構成となっている。電チューは、遊技球が特定領域を通過したときに変動する普通図柄が所定の当たり図柄で停止したときに所定時間、開成動作するように構成されている。

40

【0003】

先行技術文献としては、例えば特許文献1に、遊技領域に第1始動口及び第2始動口が設けられており、第1始動口に遊技球が入賞したことが検出されると、それに基づいて第1抽選手段による抽選を行い、また第2始動口に遊技球が入賞したことが検出されると、それに基づいて第2抽選手段による抽選を行うようにした遊技機がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

50

【特許文献1】特開2007-29242公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、近年のパチンコ遊技機は、特別図柄が変動中に、第1始動口又は第2始動口に遊技球が入球した場合は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示を開始させる権利（以下、「保留球」と称する）が発生する。このとき、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球が並存する場合は、第2特別図柄に係る保留球を優先的に消化するように構成したものなどがある。第2特別図柄に係る保留球を優先的に消化するのは、第2始動口は電チューによって構成されるため、通常遊技状態のときは第1始動口より入球し難いものの、遊技者に有利な時短遊技状態のときは第1始動口より入球し易くなる。これは第2始動口の保留球を優先的に消化すると遊技者に有利な遊技状態のときに効率よく遊技を進行することができるからである。

10

また、第2特別図柄の保留球を優先的に消化するパチンコ遊技機では、遊技者が獲得できる出球数にメリハリを与えるために、第1始動口の入賞したときに比べて第2始動口に入賞したときのほうが遊技者に有利な大当たり、例えば出球数の多い大当たりが多く含まれるように構成されたものなども提案されている。

【0006】

しかしながら、従来のパチンコ遊技機は、通常遊技状態のときは第2始動口に遊技球が入球し難い構成であるため、通常遊技状態のときに大当たりで当選した場合、その大当たり終了直後の変動時は殆どの場合において第2始動口の保留球が無く、第1特別図柄が変動することになる。

20

この場合、大当たり終了直後の遊技においては、一時的（例えば、第1特別図柄の保留を消化し終わるまで、若しくは第2始動口に遊技球の入球があるまで）にはあるが第1特別図柄での大当たりの発生の有無よりも、遊技球の特定領域への通過とそれに伴う第2始動口の開放、入球に遊技者の興味が注がれることとなっていた。このため、本来大当たりの発生有無に最も遊技者の興味が注がれて然るべきパチンコ遊技において、遊技の進行を妨げてしまうおそれがあった。

本発明は、このような点を鑑みてなされたものであり、大当たり終了直後の変動において、遊技者の興味が大当たりの発生有無に集中して注がれるようにしたパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

即ち、第1の形態の遊技機は、遊技球が入賞可能な第1始動領域と、遊技球が入賞し難い閉状態と入賞し易い開状態とに変位可能な可変入賞装置によって構成される第2始動領域と、前記第1始動領域または前記第2始動領域への遊技球の入賞を契機に遊技者に有利な特別遊技の実行判定に関する遊技情報を取得する特別遊技情報取得手段と、前記特別遊技情報取得手段により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技の実行の判定、及び特別遊技の種類を判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて、図柄を所定時間に亘って変動表示させた後前記判定結果を示す態様で停止表示させる図柄変動表示手段と、前記図柄変動表示手段により図柄の変動表示が行われているときに前記第1始動領域への遊技球の入賞があった場合、当該入賞を契機とする図柄の変動表示を行う権利を所定数を上限として留保する第1保留記憶手段と、前記図柄変動表示手段により図柄の変動表示が行われているときに前記第2始動領域への遊技球の入賞があった場合、当該入賞を契機とする図柄の変動表示を行う権利を所定数を上限として留保する第2保留記憶手段と、前記図柄変動表示手段により特別遊技を実行することを示す特定図柄が停止されたことにより特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、遊技球が通過可能な特定領域と、前記特定領域を遊技球が通過したことを契機に取得された補助遊技情報に基づい

40

50

て、前記可変入賞装置を閉状態から開状態へ変位させる補助遊技を実行するか否かの判定を行う補助遊技判定手段と、前記補助遊技判定手段にて所定の確率で補助遊技を実行すると判定される通常遊技状態と前記所定の確率よりも高い確率で補助遊技を実行すると判定される特定遊技状態のいずれかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記図柄の変動表示に伴って所定の演出を実行可能な演出手段と、前記演出手段にて実行される演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、前記第1保留記憶手段、及び前記第2保留記憶手段に前記図柄の変動表示を行う権利が留保されている場合には、前記第2記憶手段に記憶されている前記図柄の変動表示を行う権利を優先的に消化し、前記第2始動領域への遊技球の入賞を契機に取得された遊技情報にて特別遊技を実行すると判定された場合の方が、前記第1始動領域への遊技球の入賞を契機に取得された遊技情報にて特別遊技を実行すると判定された場合よりも、より遊技者に有利な特別遊技が実行される割合が高く設定され、前記特別遊技判定手段は、特別遊技を実行すると判定した場合の当該特別遊技の種類が当該特別遊技の終了後に前記遊技状態設定手段により特定遊技状態が設定される特定特別遊技であるか否かの判定を実行し、前記演出制御手段は、前記第1始動領域への遊技球の入賞を契機に実行される図柄の変動表示が前記特別遊技判定手段により前記特定特別遊技を実行すると判定されたことに基づく図柄の変動表示である場合に当該図柄の変動中に前記補助遊技判定手段により補助遊技を実行すると判定されるときに、当該図柄の変動中に前記演出手段にて遊技者に前記第2始動領域を狙って遊技球を発射するよう指示する報知演出を実行可能とすることを特徴とする。

10

【発明の効果】

20

【0009】

本発明によれば、大当たり終了直後に、第1特別図柄の保留記憶に加えて第2特別図柄の保留記憶も溜まっていることが期待できるので、時短遊技移行後もスムーズに遊技の進行を行うことが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。

【図2】本実施形態のパチンコ遊技機全体の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図3】(a)は大当たり乱数テーブル、(b)は大当たり図柄乱数テーブル、(c)はリーチ乱数テーブル、(d)は当たり乱数テーブルの一例をそれぞれ示した図である。

30

【図4】本実施形態のパチンコ遊技機の通常時における普通図柄の表示態様の一例を示した図である。

【図5】本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり変動時における普通図柄の表示態様の一例を示した図である。

【図6】遊技制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図7】遊技制御基板のCPUが実行する始動口SW処理の一例を示したフローチャートである。

【図8】遊技制御基板のCPUが実行するゲートSW処理の一例を示したフローチャートである。

40

【図9】遊技制御基板のCPUが実行するゲートSW処理の一例を示したフローチャートである。

【図10】遊技制御基板のCPUが実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図11】遊技制御基板のCPUが実行する大当たり判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図12】遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図13】遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートで

50

ある。

【図14】遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図15】遊技制御基板のCPUが実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図16】遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

【図17】大入賞装置のラウンド数/開放パターンの設定例を示した図である。

【図18】遊技制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図19】遊技制御基板のCPUが実行する電チュー処理の一例を示したフローチャートである。

【図20】演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図21】演出制御基板のCPUが実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図22】演出制御基板のCPUが実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図23】演出制御基板のCPUが実行する特図変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

【図24】演出制御基板のCPUが実行する普図変動演出開始処理の一例を示したフローチャートである。

【図25】演出制御基板のCPUが実行する普図変動演出開始処理の一例を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

図1は、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。

この図1に示すパチンコ遊技機100は、矩形形状の枠101を有し、この枠101の窓孔に対して遊技盤10が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤10の前面側には、ガラス枠が開閉可能に取り付けられている。また遊技盤10の下方には、遊技球を貯留する受け皿部102と、この受け皿部102の遊技球を発射する発射ハンドル103等が設けられている。

受け皿部102の上面には、例えば遊技者自身に操作を行わせて遊技に対する参加感を演出する演出ボタン104が設けられている。

また、図示しないが受け皿部102の上面には、遊技球の購入ボタン、購入取り消しボタン、受け皿部102内の遊技球を下方から外部に抜くための球抜きボタン等が設けられている。

【0012】

遊技盤10の裏面には、液晶画面、主制御基板とサブ制御基板等、遊技の進行、演出に関わる裏部品を組み付けた合成樹脂製の機構板(何れも図示せず)が装着されている。遊技盤10における遊技領域10aの周囲には、外レールR1及び内レールR2が設けられている。これら外レールR1及び内レールR2は、発射ハンドル103を操作したときに発射装置から発射された遊技球を遊技領域10aの上部に案内したり、アウト口18に案内したりする。

遊技盤10のほぼ中央には、画像表示装置(画像表示手段)11が配置されている。画像表示装置11は、例えば、液晶表示装置等の液晶表示パネルにより構成され、特別図柄に応じた演出用の図柄画像、例えば数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄等が表示される。また、所謂リーチ状態や特別遊技状態のときは、それぞれの遊技状態を示す演出画像等が表示される。リーチ状態は、例えば演出用の図柄画像として3つの図柄画像を表示する場合は、3つの図柄画像のうち2つの図柄画像が揃った状態であり、特別遊

10

20

30

40

50

技状態は、3つの図柄画像が揃った状態を指す。

画像表示装置11の下方中央には、上始動口(第1始動口)13が配置されている。上始動口13は、遊技球が入賞したときに、後述する第1特別図柄表示器の第1特別図柄を変動表示させる権利(保留球)を発生させる。このため、上始動口13の内部には、遊技球の入球を検出する第1始動口スイッチ(SW)が設けられている。

【0013】

また遊技盤10の右側領域であって、画像表示装置11の右側下方には、変動入賞装置として、左右一對の開閉爪(可動片)を有する電チュー14が配置されている。電チュー14は、第2始動口として機能しており、遊技球が入賞したときに、後述する第2特別図柄表示器22の第2特別図柄を変動表示させる権利(保留球)を発生させる。このため、電チュー14の内部には、遊技球の入球を検出する第2始動口スイッチ(SW)が設けられている。

電チュー14は、後述する普通図柄表示器23の普通図柄が所定態様で停止したときに所定時間、開成動作するように構成されている。

【0014】

また遊技盤10の画像表示装置11の左右両側には、それぞれゲート15、15が配置されている。ゲート15は、その内部にゲートスイッチ(SW)が設けられている。

また遊技盤10の右側領域であって、電チュー14の下方には、特別遊技状態のときに開成状態になる大入賞装置の大入賞口16が配置されている。

【0015】

更に遊技盤10の遊技領域10aには、一般入賞口17が配置されていると共に、風車や図示しない多数の遊技釘が突設されている。遊技釘は、遊技球の落下速度を遅くすると共に、落下方向を複雑に変化させて遊技進行上の興味を高めている。

【0016】

図2は、本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

この図2に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御する主制御基板として遊技制御基板111が設けられている。

また副制御基板として、演出制御基板121、画像制御基板131、ランプ制御基板141、払出制御基板151等が設けられている。

遊技制御基板111は、CPU112、ROM113、及びRAM114等を有し、当該パチンコ遊技機の主たる制御を行う。

遊技制御基板111には、上始動口13内に設けられた第1始動口SW13a、電チュー14内に設けられた第2始動口SW14a、電チュー14を開閉動作させるための電チューソレノイド(SOL)14b、ゲート15内に設けられたゲートSW15a、大入賞口16に入賞した遊技球を検出する大入賞口SW16a、大入賞口16の開閉扉を開閉動作させるための大入賞口ソレノイド(SOL)16b、一般入賞口17内に設けられた一般入賞口SW17aが接続されている。

【0017】

また遊技制御基板111には、図柄表示器として、第1特別図柄の変動と表示を行う第1特別図柄表示器21、第2特別図柄の変動と表示を行う第2特別図柄表示器22、普通図柄の変動と表示を行う普通図柄表示器23が接続されている。

第1特別図柄表示器21及び第2特別図柄表示器22は、特別図柄を変動表示させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより特別図柄が当たりに当選したか否かを表示する。

また普通図柄表示器23は、保留ランプとして、遊技球がゲートSW15aを通過したときに、普通図柄を変動表示させ所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより普通図柄が当たりに当選したか否かを表示する。

【0018】

更に遊技制御基板111には、第1特別図柄の変動表示を開始させる権利(保留球)の

10

20

30

40

50

保留個数を表示する第1特別図柄保留ランプ24、第2特別図柄の変動表示を開始させる権利の保留個数を表示する第2特別図柄保留ランプ25、普通図柄が変動中に遊技球がゲート15を通過したときに、ゲート15の通過によって得られる普通図柄の変動表示を開始させる権利(最大4個)の保留個数を表示する普通図柄保留ランプ26等が接続されている。

本実施形態のパチンコ遊技機100では、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とが共に有る場合は、第2特別図柄の保留球を優先的に消化するように構成されている。勿論、第1特別図柄と第2特別図柄の保留球を入賞順に消化するように構成してもよい。

更に遊技制御基板111には、演出制御基板121、払出制御基板151、及び盤用外部情報端子基板160等が接続されている。盤用外部情報端子基板160は、遊技盤の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

#### 【0019】

演出制御基板121は、CPU122、ROM123、RAM124、RTC(リアルタイムクロック)125等を有し、遊技制御基板111から送信されてくる各種制御コマンドに基づいて遊技演出全体の制御を行う。このため、演出制御基板121には、画像及び音声の制御を行う画像制御基板131、各種ランプ及び演出役物の制御を行うランプ制御基板141、及び演出ボタン104が接続されている。

また上記演出制御基板121と共に演出制御手段を構成する画像制御基板131は、CPU132、ROM133、RAM134を有し、演出制御基板121の指示に基づいて画像及び音声の制御を行う。このため、画像制御基板131には画像表示装置11及びスピーカ105が接続されている。

#### 【0020】

ランプ制御基板141は、CPU142、ROM143、RAM144等を有し、枠ランプ145や盤ランプ146、演出役物147等の制御を行う。

払出制御基板151は、CPU152、ROM153、RAM154等を有し、遊技球払出装置の払出モータ155、払出球検出SW156、球有り検出SW157、満タン検出SW158等の制御を行う。また払出制御基板151には、枠用外部情報端子基板170が接続されている。枠用外部情報端子基板170は、枠の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

#### 【0021】

図3は、本実施形態のパチンコ遊技機において各種乱数が取得される乱数テーブルの説明図であり、(a)は大当たり乱数テーブル、(b)は大当たり図柄乱数テーブル、(c)はリーチ乱数テーブル、(d)は当たり乱数テーブルの一例をそれぞれ示した図である。

図3(a)に示す大当たり乱数テーブルでは、始動口入賞時、遊技者に有利な大当たり状態とするか否かを判断する大当たり乱数を、例えば「0」～「299」までの300個の乱数の中から抽選により一つ取得する。

図3(a)に示す大当たり乱数テーブルの場合、低確率遊技状態(通常遊技状態)では、大当たりの割合が、例えば1/300に設定され、取得した大当たり乱数値が「3」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が低確率遊技状態の10倍の10/300に設定され、取得した大当たり乱数値が「3」、「7」、「37」、「67」、「97」、「127」、「157」、「187」、「217」、「247」のときに大当たりと判定される。また、図3(a)に示す大当たり乱数テーブルでは、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が3/300に設定され、取得した大当たり乱数値が「150」、「200」、「250」のときに小当たりと判定される。

#### 【0022】

次に、図3(b)に示す大当たり図柄乱数テーブルでは、始動入賞時、例えば「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして、取得した

10

20

30

40

50

大当たり図柄乱数に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか1つの大当たりを決定する。

本実施形態では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりの5つの大当たりが用意されている。

【0023】

通常時短付き長当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が長く大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば100回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりであり、従来の「通常大当たり」に相当する。

10

通常時短付き短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば100回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりであり、従来の「突時大当たり」に相当する。

【0024】

高確率時短付き長当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が長く大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりであり、従来の「確変大当たり」に相当する。

高確率時短付き短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりであり、従来の「突確大当たり」に相当する。

20

高確率時短無し短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技を付与する大当たりであり、「潜伏確変大当たり」に相当する。

【0025】

また、本実施形態のパチンコ遊技機100では、上始動口13に遊技球が入球した場合と電チュー14に遊技球が入球した場合では、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が上始動口13に入賞した場合と電チュー14に遊技球が入賞した場合のいずれも35/250で同一とされる。同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合と電チュー14に遊技球が入賞した場合のいずれも15/250で同一とされる。

30

具体的には、図3(b)に示すように、第1始動口13又は電チュー（第2始動口）14入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「0」～「34」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「35」～「49」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

【0026】

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が上始動口13に入賞した場合と、電チュー14に入賞した場合で異なり、例えば高確率時短付き長当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合は25/250、電チュー14に遊技球が入賞した場合は175/250とされる。

40

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合は75/250、電チュー14に遊技球が入賞した場合は25/250とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合のみ100/250とされる。

具体的には、遊技球が上始動口13入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「50」～「74」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「75」～「149」であれば、高確率時短付き短当たりが選択され、「150」～「249」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

これに対して、遊技球が電チュー14入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「50」～「224」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「225」～「249」で

50



あれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

【 0 0 2 7 】

ここで、上始動口入賞時と電チュー入賞時において選択される大当たり種類を比較すると、上始動口入賞時は、高確率時短付き長当たりの割合が 2 5 / 2 5 0 であるのに対して、電チュー入賞時は、高確率時短付き長当たりの割合が 1 7 5 / 2 5 0 であり、電チュー入賞時のほうが、高確率時短付き長当たりが選択される割合が高くなっている。このよう構成すると、電チュー（第 2 始動口）への遊技球の入賞率が高くなる遊技状態に移行したときは高確率時短付き長当たりに連続して当選する確率が高くなるため、多量の出球の獲得が期待できメリハリがある遊技を実現することができる。

【 0 0 2 8 】

また上始動口入賞時は、高確率時短無し短当たりの割合が 1 0 0 / 2 5 0 であるのに対して、電チュー入賞時は、高確率時短無し短当たりが選択されないようになっている。これは、電チュー（第 2 始動口）に遊技球が入賞するのは、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であり、この遊技状態のときに高確率時短無し短当たりが選択された場合は、時短遊技が終了してしまうことから遊技者にとって不利な遊技状態に移行してしまうことになる。つまり、大当たりに当選したにも関わらず、遊技者にとって不利益となる遊技状態に移行してしまうことになる。このため、本実施形態では、電チュー入賞時は、高確率時短無し短当たりを選択しないように構成することで、遊技者に不利な遊技状態に移行するのを防止している。

【 0 0 2 9 】

また、図 3（c）に示すリーチ乱数テーブルでは、始動口入賞時、「0」～「249」までの 250 個の乱数の中から一つの乱数値を取得し、取得したリーチ乱数値が「0」～「21」のときにリーチ有り、取得したリーチ乱数値が「22」～「249」のときにリーチ無しと判定する。

【 0 0 3 0 】

また図 3（d）に示す普通図柄用の当たり乱数を抽選する当たり乱数テーブルでは、ゲート通過時、「0」～「9」までの 10 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

そして、時短フラグが OFF となる低確率遊技状態又は高確率時短無し遊技状態のときは取得した当たり乱数が「9」のときのみ当たりと判定する。

一方、時短フラグが ON となる低確率時短遊技状態又は高確率時短遊技状態のときは、「0」～「9」までの 10 個の乱数の中から取得した当たり乱数が「0」～「8」のときに当たりと判定する。

【 0 0 3 1 】

このように構成される本実施形態のパチンコ遊技機 100 では、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときは、遊技者は遊技盤 10 の左側領域を狙って遊技を行う。このとき、画像表示装置 11 の下方中央に配置されている上始動口 13 に遊技球が入賞すると、この入賞を契機に、遊技制御基板 111 において、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数等の抽選を行う。そして、大当たり乱数が大当たりに当選したと判定した場合は、第 1 特別図柄表示器 21 の第 1 特別図柄を特定の図柄で停止させることにより、上記した長当たり、または短当たりの当り遊技を実行する。

【 0 0 3 2 】

大当たり遊技中は、遊技盤 10 の右側領域に設けられている大入賞装置の大入賞口 16 を狙って遊技を行うことで、即ち開放状態になる大入賞装置の大入賞口 16 を狙って遊技を行うことで、出球を獲得することができる。

大当たり遊技終了後の時短遊技状態においては、遊技盤 10 の右側領域に配置された電チュー 14 の入賞率が通常遊技状態より高なるため、遊技者は継続して右打ち遊技を行うことで、通常遊技状態に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。このような時短遊技は、特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで行われる。

【 0 0 3 3 】

10

20

30

40

50

さらに本実施形態のパチンコ遊技機 100 は、通常遊技状態において上始動口 13 または電チュー 14 に遊技球が入球した場合は、その入球を契機に抽選により取得された大当たり乱数が大当たり当選しているか否かの当否判定を行い、大当たり当選していると判定した場合、当該大当たりに係る特別図柄の変動中に当たり乱数が当たり当選しているか否かの当否判定を行うようにしている。そして、当たり乱数が当たり当選していると判定した場合は、当該当たり乱数に係る普通図柄の変動停止前に特典遊技として電チュー 14 が開放状態になる旨を報知する報知演出を実行するようにした。

#### 【0034】

図 4 は、本実施形態のパチンコ遊技機の通常時における普通図柄の表示態様の一例を示した図である。

10

先ず、図 4 (a) に示すように、画像表示装置 11 には主たる画像（以下、「主画像」と表記する）として、例えば大当たり乱数に対応した 3 つの特別図柄画像 51 が表示されている。例えば、図 4 (a) では、主画像として「1」「3」「5」の数字図柄で変動が停止した特別図柄画像が表示されている。

また、このとき画像表示装置 11 の右側下方には、当たり乱数に対応した普通図柄画像 61 が表示されている。なお、本実施形態では、普通図柄画像 61 の一例として「」 「x」の図柄画像を例に挙げて説明する。

#### 【0035】

ここで、例えば上始動口 13 に遊技球が入賞し、第 1 特別図柄が変動を開始した場合、演出制御基板 121 は、特別図柄画像 51 を、図 4 (b) に示すように下方方向に変動させる。この後、図 4 (c) に示すように、第 1 特別図柄表示器 21 の第 1 特別図柄の変動が停止するタイミングで、大当たり乱数に対応した特別図柄画像 51 を停止表示させるようにする。この後、再度上始動口 13 に遊技球が入賞するか、或いは第 1 特別図柄を変動させる権利が記憶されている場合は、図 4 (d) に示すように特別図柄画像 51 を再度下方方向に変動させ、上記同様、第 1 特別図柄表示器 21 の第 1 特別図柄の変動が停止するタイミングで、図 4 (e) に示すように大当たり乱数に対応した特別図柄画像 51 を停止表示させるようにする。

20

#### 【0036】

一方、遊技球がゲート 15 を通過して普通図柄表示器 23 の普通図柄が変動を開始した場合、演出制御基板 121 は、画像表示装置 11 において副画像として小画面表示している普通図柄画像 61 を、図 4 (b) (c) に示すように変動表示する。このとき、当たり乱数が当たり当選している場合は、普通図柄表示器 23 の普通図柄が停止するタイミングで、図 4 (d) に示すように画像表示装置 11 に表示している普通図柄画像 61 を当たり図柄「」で停止表示させるようにする。この後、再度遊技球がゲート 15 を通過するか、或いは普通図柄を変動させる権利が記憶されている場合は、図 4 (e) に示すように、画像表示装置 11 に小画面表示している普通図柄画像 61 を、再度変動表示するようにしている。この場合、当たり乱数が当たり当選して、電チュー 14 が所定期間、開放状態になったとしても、遊技者は電チュー 14 が開放するタイミングが分からないので、電チュー 14 に遊技球を入球させることができない。

30

#### 【0037】

図 5 は、本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり変動時における普通図柄の表示態様の一例を示した図である。

40

この場合、図 5 (a) に示すように、画像表示装置 11 には主画像として、大当たり乱数に対応した 3 つの特別図柄画像 51 (「1」「3」「5」) が表示されている。またこのとき、画像表示装置 11 の右側下方には、当たり乱数に対応した普通図柄画像 61 が表示されている。

#### 【0038】

ここで、遊技制御基板 111 の RAM 114 に記憶された第 1 特別図柄の保留球に基づいて、第 1 特別図柄が変動を開始した場合、演出制御基板 121 は、特別図柄画像 51 を、図 5 (b) に示すように下方方向に変動させることになる。そして、遊技制御基板 111

50

において、当該第1特別図柄の大当たり乱数が大当たりに当選したと判定した場合、当該第1特別図柄の大当たり変動中に、当たり乱数が当たりに当選したか否かの判定を行う。その結果、当たり乱数が当たりに当選していると判別した場合、演出制御基板121は、図5(c)に示すように、遊技者に電チュー14を狙った遊技を促す「右を狙って!!羽根が開くよ」といった表示を行う一方、主画像として表示されていた特別図柄画像51を小画面表示するような表示制御を行う。

これにより、遊技者は当該第1特別図柄が大当たりに当選する大当たり変動期間中に、普通図柄が当たりに当選したときに、特典遊技として開放される電チュー14に遊技球を入賞させることが可能になる。

電チュー14による開放動作終了後は、図5(d)に示すように、特別図柄画像51を主画像に戻すようにする。この後、図5(e)に示すように「7」「7」「7」の数字図柄で変動を停止させた後、図5(f)に示すように大当たりである旨の表示を行う。この後、大当たり遊技に移行することになる。

#### 【0039】

このように本実施形態のパチンコ遊技機100では、第1特別図柄が大当たりに当選し場合は、当該大当たりの変動期間中に、特典遊技として電チュー14が開放する旨を遊技者に報知するようにしているので、遊技者は特別図柄が大当たりに当選する変動期間中に電チュー14に遊技球を入賞させることが可能になる。よって、大当たり直後に第1特別図柄の保留球の記憶に加えて第2特別図柄の保留球の記憶も溜まっていることが期待できるので、時短遊技移行後もスムーズに遊技の進行を行うことが可能になる。

また、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球が夫々記憶されている場合は、第2特別図柄に係る保留球を優先的に消化するようにしているので、遊技者に有利な時短遊技状態のときに効率よく遊技を進行することができる。

更に、大当たり直後に第1特別図柄の保留球の記憶に加えて第2特別図柄の保留球の記憶も溜まっていることが期待できるので、第1特別図柄の大当たりに比べて、多数の出球を獲得できる第2特別図柄の大当たりに連続して当選する期待度が高まるので、遊技者に多量の出球の獲得を期待させることができるという利点がある。

#### 【0040】

なお、本実施形態では、画像表示装置11を利用して、普通図柄の当選を報知するようにしているが、これはあくまでも一例であり、例えば遊技盤10や枠101に別途LED等のランプ装置を配置して、普通図柄の当選を報知するようにしてもよい。

但し、画像表示装置11を利用して報知を行うように構成すると、別途報知手段を設ける必要がないためコストアップ無しで実現することができるという利点がある。

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、電チュー14が遊技盤10の右側領域に配置されている場合を例に挙げて説明したが、あくまでも一例であり、電チュー14を遊技盤の左側領域、或いは遊技盤10の下方中央に配置することも勿論可能である。

#### 【0041】

また、これまで説明した本実施形態のパチンコ遊技機100では、特別図柄が大当たりに当選する大当たり変動中に、普通図柄用の当たり乱数が当たりに当選したと判定した場合は、当該当たり乱数に係る普通図柄の変動停止前に電チュー14が開放状態になる旨を報知する報知演出を実行する場合を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、報知演出は、特別図柄の大当たり変動中であれば良い。

従って、例えば大当たり変動中に、普通図柄用の当たり乱数の先読みを行い、当たり乱数が当たりに当選していると判別した場合は、当該当たり乱数に係る普通図柄の変動停止前に電チュー14が開放状態になる旨を報知する報知演出を実行してもよい。

このようにすれば、電チュー14の開放を開放以前から遊技者に意識させることができるので、より確実に遊技者に電チュー14を狙わせることが可能になる。つまり、電チュー14に向けて遊技球を発射する準備期間を十分確保することができるという利点がある。

#### 【0042】

10

20

30

40

50

また、本実施形態のパチンコ遊技機 100 では、普通図柄用の当たり乱数が当たり当選した場合の当たり図柄が 1 種類の場合を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、上記した当たり図柄に加えて、この当たり図柄より電チュー 14 が開放状態となる期間が長い当たり図柄を設けるようにすると、上記した電チュー 14 の開閉動作による特典遊技に加えて、遊技者の持ち球を増加させるという新たな特典を付与したパチンコ遊技機を実現することが可能になる。

#### 【0043】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機の動作を実現するために遊技制御装置が実行する処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、遊技制御基板 111 の CPU 112 が ROM 113 に格納されているプログラムを実行することにより実現することができる。

10

#### 【0044】

先ず、遊技制御基板 111 が実行する処理について説明する。

##### [ タイマ割込処理 ]

図 6 は、遊技制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 112 は、タイマ割込処理として、乱数更新処理 (S10)、スイッチ処理 (S20)、図柄処理 (S30)、電動役物処理 (S40)、賞球処理 (S50)、出力処理 (S60) 等を実行する。

#### 【0045】

次に、上記タイマ割込処理として実行される各種処理について説明する。

20

##### [ 始動口 SW 処理 ]

図 7 は、遊技制御基板の CPU が実行する始動口 SW 処理の一例を示したフローチャートである。この場合、CPU 112 は、上始動口 13 の第 1 始動口 SW 13a がオンであるか否かの判別を行い (S101)、第 1 始動口 SW 13a がオンであると判別した場合は、第 1 始動口 SW 13a の保留個数 U1 が「4」より少ないか否かの判別を行う (S102)。

ここで、保留個数 U1 が「4」より少ないと判別した場合は、保留個数 U1 に「1」を加算する (S103)。この後、特別図柄用の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等を取得して RAM 114 に格納する (S104)。

30

次に、CPU 112 は、第 1 特別図柄保留ランプ 24 の保留数を増加するために第 1 保留数増加コマンドをセットする (S105)。なお、ステップ S102 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U1 が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、ステップ S103 ~ S105 の処理をスキップしてステップ S106 に進む。また、ステップ S101 において、第 1 始動口 SW 13a がオンでないと判別した場合は、ステップ S102 ~ S105 の処理をスキップしてステップ S106 に進む。

#### 【0046】

次に、CPU 112 は、電チュー 14 の第 2 始動口 SW 14a がオンであるか否かの判別を行い (S106)、第 2 始動口 SW 14a がオンであると判別した場合は、第 2 始動口 SW 14a の保留個数 U2 が「4」より少ないか否かの判別を行う (S107)。ここで、保留個数 U2 が「4」より少ないと判別した場合は、保留個数 U2 に「1」を加算する (S108)。この後、特別図柄用の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等を取得して RAM 114 に格納する (S109)。

40

次に、CPU 112 は、第 2 特別図柄保留ランプ 25 の保留数を増加するために第 2 保留数増加コマンドをセットして (S110)、始動口 SW 処理を終了する。

なお、ステップ S107 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U2 が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、ステップ S108 ~ S110 の処理をスキップして始動口 SW 処理を終了する。また、ステップ S106 において、第 2 始動口 SW 14a がオンでないと判別した場合は、ステップ S107 ~ S110 の処理をスキップして始動口 SW 処理を終了する。

50

## 【 0 0 4 7 】

## 〔 ゲート S W 処理 〕

次に、ゲート S W 処理について説明する。

図 8 は、遊技制御基板の C P U が実行するゲート S W 処理の一例を示したフローチャートである。なお、図 8 は、普通図柄用の当たり乱数を事前に判定しないときのゲート S W 処理を示したものである。

C P U 1 1 2 は、ゲート 1 5 のゲート S W 1 5 a がオンであるか否かの判別を行い ( S 2 2 1 )、ゲート S W 1 5 a がオンであると判別した場合は、ゲート S W 1 5 a のゲート通過回数 G が「 4 」より少ないか否かの判別を行う ( S 2 2 2 )。ゲート通過回数 G が「 4 」より少ないと判別した場合は、ゲート通過回数 G に「 1 」を加算し ( S 2 2 3 )、普通図柄用の当たり乱数を取得して R A M 1 1 4 に格納して ( S 2 2 4 )、ゲート S W 処理を終了する。なお、ステップ S 2 2 1 において、ゲート S W 1 5 a がオンでないと判別した場合、或いはステップ S 2 2 2 において、否定結果が得られた場合、つまりゲート通過回数 G が最大保留可能個数である「 4 」と判別した場合は、当たり乱数を取得することなく、そのままゲート S W 処理を終了する。

10

## 【 0 0 4 8 】

図 9 は、遊技制御基板の C P U が実行するゲート S W 処理の一例を示したフローチャートである。なお、図 9 は、普通図柄用の当たり乱数を事前に判定を行う場合のゲート S W 処理を示したものである。

C P U 1 1 2 は、ゲート 1 5 のゲート S W 1 5 a がオンであるか否かの判別を行い ( S 2 2 1 )、ゲート S W 1 5 a がオンであると判別した場合は、ゲート S W 1 5 a のゲート通過回数 G が「 4 」より少ないか否かの判別を行う ( S 2 2 2 )。ゲート通過回数 G が「 4 」より少ないと判別した場合は、ゲート通過回数 G に「 1 」を加算し ( S 2 2 3 )、普通図柄用の当たり乱数を取得して R A M 1 1 4 に格納する ( S 2 2 4 )。

20

次にステップ S 2 2 5 において、当該特別図柄の変動が大当たり変動であるか否かの判別を行う。ステップ S 2 2 5 において、当該特別図柄の変動が大当たり変動であると判別した場合は、続くステップ S 2 2 6 において、取得した普通図柄用の当たり乱数が当選しているか否かの判定を行い、当たり乱数が当選していると判定した場合は、普図先読みコマンドをセットして ( S 2 2 7 )、ゲート S W 処理を終了する。

なお、ステップ S 2 2 1 において、ゲート S W 1 5 a がオンでないと判別した場合、或いはステップ S 2 2 2 において、否定結果が得られた場合、つまりゲート通過回数 G が最大保留可能個数である「 4 」と判別した場合は、当たり乱数を取得することなくゲート S W 処理を終了する。

30

またステップ S 2 2 5 において、当該特別図柄の変動が大当たり変動でないと判別した場合、或いはステップ S 2 2 6 において、当たり乱数が当選していないと判定した場合は、普図先読みコマンドをセットすることなく、ゲート S W 処理を終了する。

## 【 0 0 4 9 】

## 〔 特別図柄処理 〕

図 1 0 は、遊技制御基板の C P U が実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

40

C P U 1 1 2 は、大当たり遊技フラグが O N であるか否か、つまり大当たり遊技中であるか否かの判別を行い ( S 3 1 1 )、大当たり遊技中でないと判別した場合は、第 1 特別図柄表示器 2 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 2 の特別図柄が変動中であるか否かの判別を行う ( S 3 1 2 )。特別図柄が変動中でないと判別した場合は、次に優先的に消化する第 2 始動口 S W 1 4 a の保留個数 U 2 が「 1 」より多いか否かの判別を行い ( S 3 1 3 )、保留個数 U 2 が「 1 」より多いと判別した場合は、保留個数 U 2 を「 1 」減算する ( S 3 1 4 )。

## 【 0 0 5 0 】

一方、ステップ S 3 1 3 において、保留個数 U 2 が 1 でないと判別した場合は、つまり保留個数 U 2 が「 0 」である場合は、次に第 1 始動口 S W 1 3 a の保留個数 U 1 が「 1 」

50

より多いか否かの判別を行い（S315）、保留個数U1が「1」より多いと判別した場合は、保留個数U1を「1」減算する（S316）。

【0051】

次に、CPU112は、客待ちフラグがONであればOFFにした後（S317）、後述する大当たり判定処理を実行する（S318）。大当たり判定処理実行後は、後述する変動パターン選択処理を実行する（S319）。変動パターン選択処理実行後は、対応する第1特別図柄表示器21、又は第2特別図柄表示器22の図柄変動を開始すると共に、特図変動開始コマンドをセットする（S320、S321）。なお、特図変動開始コマンドには、大当たり情報、大当たり図柄情報、リーチ情報、及び変動パターン情報などが含まれている。

10

次に、CPU112は、第1又は第2特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行い（S322）、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22の変動を停止して所定特別図柄を表示させる（S323）。この後、特図変動停止コマンドをセットし（S324）、後述する停止中処理（S325）を実行して特別図柄処理を終了する。

【0052】

なお、ステップS311において当たり遊技フラグがONであると判別した場合、或いはステップS322において、特別図柄の変動時間が所定の変動時間に達していないと判別した場合は、特別図柄処理を終了する。

また、ステップS312において、特別図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS322に進み、特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

20

また、ステップS316において、保留個数U1が1でないと判別した場合、つまり保留個数U1、U2の保留が無いと判別した場合は、後述する客待ち設定処理に実行して（S326）、特別図柄処理を終了する。

【0053】

[大当たり判定処理]

図11は、遊技制御基板のCPUが実行する大当たり判定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、RAM114に記憶された大当たり乱数の判定を行い（S331）、続くステップS332において大当たりであるか否かの判別を行う。ここで、大当たりと判別した場合は、RAM114に記憶された大当たり図柄乱数の判定を行い（S333）、その判定結果に基づいて、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットする大当たり図柄を設定して（S334）、大当たり判定処理を終了する。

30

一方、ステップS332において、大当たりでないと判別した場合は、次に大当たり乱数に基づいて小当たりであるか否かの判別を行う（S335）。ここで、小当たりと判別した場合は、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットする小当たり図柄を設定して（S336）、大当たり判定処理を終了する。また、ステップS335において、小当たりでない判別した場合は、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットするハズレ図柄を設定して（S337）、大当たり判定処理を終了する。

40

【0054】

[変動パターン選択処理]

図12は、遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、大当たり図柄に基づいて大当たりであるか否かの判別を行い（S341）、大当たりであると判別した場合は、大当たり用テーブルをRAM114にセットする（S342）。

一方、ステップS341において、大当たりでないと判別した場合は、次にリーチ乱数の判定を行い（S343）、リーチであるか否かの判別を行う（S344）。ここで、リーチと判別した場合は、リーチ用テーブルをRAM114にセットする（S345）。ま

50

た、ステップS344において、リーチでないと判別した場合は、ハズレ用テーブルをRAM114にセットする(S346)。

次に、CPU112は、先に取得した変動パターン乱数の判定を行い(S347)、その変動パターン乱数に応じた変動パターンを設定して(S348)、変動パターン選択処理を終了する。

#### 【0055】

[停止中処理]

図13は、遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、時短フラグがONであるか否かの判別を行い(S351)、時短フラグがONであると判別した場合は、RAM114に記憶されている時短ゲームの残ゲーム回数Jから「1」を減算する(S352)。

次に、CPU112は、残ゲーム回数Jが「0」であるか否かの判別を行い(S353)、残ゲーム回数Jが「0」であれば、時短ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数(例えば100回)行われたことを意味するので時短フラグをOFFにする(S354)。なお、ステップS351において時短フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」でないと判別した場合は、ステップS355に移行する。

#### 【0056】

次に、CPU112は、高確フラグがONであるか否かの判別を行い(S355)、高確フラグがONであると判別した場合は、RAM114に記憶されている高確率ゲームの残ゲーム回数Xから「1」を減算する(S356)。

次に、CPU112は、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かの判別を行い(S357)、残ゲーム回数Xが「0」であれば、高確率ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数(例えば10000回)行われたことを意味するので高確フラグをOFFにする(S358)。なお、ステップS355において、高確フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判別した場合は、ステップS359に移行する。

#### 【0057】

次に、CPU112は、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットされた特別図柄により大当たりであるか否かの判別を行い(S359)、大当たりでないと判別した場合は、次にセットされている特別図柄が「小当たり」であるか否かの判別を行う(S360)、ここで、小当たりであると判別した場合は、小当たり遊技フラグをONにする(S361)。この後、大当たりのオープニングを開始すると共に、大当たりオープニングコマンドをセットして(S362、S363)、停止中処理を終了する。

一方、ステップS360において、小当たりでないと判別した場合は、小当たり遊技フラグをONにすることなく停止中処理を終了する。

また、ステップS359において、大当たりであると判別した場合は、次に大当たりが長当たりであるか否かの判別を行い(S364)、長当たりであると判別した場合は、長当たり遊技フラグをONにし(S365)、そうでなければ短当たりフラグをONにして(S366)する。この後、時短ゲームの残ゲーム回数J、及び高確率ゲームの残回数Xをそれぞれ「0」をセットして、残ゲーム回数J/Xをリセットした後(S367)、時短フラグと高確フラグをOFFにする(S368)。この後、ステップS362に進む。

#### 【0058】

[客待ち設定処理]

図14は、遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、客待ちフラグがONであるか否かの判別を行い(S371)、待ちフラグがONであると判別した場合は、客待ち設定処理を終了する。

一方、ステップS371において、待ちフラグがONでないと判別した場合は、客待ち

10

20

30

40

50

コマンドをセットすると共に、客待ちフラグをONにしてから（S372、S373）、客待ち設定処理を終了する。

【0059】

[普通図柄処理]

図15は、遊技制御基板のCPUが実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、特典遊技を示す補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い（S381）、補助遊技フラグがONであると判別した場合は普通図柄処理を終了する。

一方、ステップS381において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合は、普通図柄が変動中であるか否かの判別を行う（S382）。ここで、普通図柄が変動中ではないと判別した場合は、ゲートSW15aのゲート通過回数Gが「1」より多いか否かの判別を行い（S383）、ゲート通過回数Gが「1」より多い場合は、ゲート通過回数Gを「1」減算し（S384）、ゲート通過回数Gが「1」より多くないと判別した場合、つまり「0」の場合は、普通図柄処理を終了する。

次に、CPU112は、普通図柄の当たり乱数の判定を行い（S385）、普通図柄表示器23に停止表示する停止図柄と変動時間を設定する（S386、S387）。

ここで、変動時間は、例えば時短フラグがOFFであれば4.0秒、時短フラグがONであれば、1.5秒に設定することが考えられる。

次にCPU112は、普通図柄の変動を開始すると共に、普通図柄変動開始コマンドをセットする（S388、S389）。

【0060】

次に、CPU112は、普通図柄の変動時間が所定時間経過したか否かの判別を行い（S390）、所定の変動時間を経過したと判別した場合は変動を停止すると共に、普通図柄変動停止コマンドをセットする（S391、S392）。また、ステップS390において、普通図柄の変動時間が所定時間経過していないと判別した場合は、普通図柄処理を終了する。

次に、普通図柄が当たり図柄であるか否かの判別を行い（S393）、普通図柄が当たり図柄である場合は、普通図柄当たりコマンドをセットすると共に（S394）、補助遊技フラグをONにして（S395）、普通図柄処理を終了する。なお、ステップS393において、停止図柄が当たり図柄でない場合は、補助遊技フラグをONにすることなく、普通図柄処理を終了する。

また、ステップS382において、普通図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS390に進み、普通図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

【0061】

[大入賞口処理]

図16は、遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、大当たり遊技フラグがONであるか否かの判別を行い（S411）、大当たり遊技フラグがONであると判別した場合は、オープニング中であるか否かの判別を行う（S412）。大当たりのオープニング中であると判別した場合は、次にオープニング時間を経過したか否かの判別を行う（S413）。オープニング時間を経過したと判別した場合は、ラウンド回数（R数）/作動パターンを設定を行う（S414）。

【0062】

図17は、ラウンド回数/作動パターンの設定例を示した図であり、大当たりが長当たりであった場合は、ラウンド数（R数）を15R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定する。また大当たりが短当たりであった場合は、ラウンド数（R数）を15R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する、更に、小当たりであった場合は、上記短当たりと同様、ラウンド数（R数）を15R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 6 3 】

次に、CPU 1 1 2 は、大入賞口 1 6 への 1 ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタ C 1 に「 0 」をセットすると共に、ラウンド回数 R の値に「 1 」を加算する（ S 4 1 5、 S 4 1 6 ）。この後、大入賞口 1 6 の作動を開始する。つまり、大入賞口 1 6 を閉状態から開状態にする（ S 4 1 7 ）。

次に CPU 1 1 2 は、大入賞口 1 6 の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かの判別を行い（ S 4 1 8 ）、作動時間が所定時間を経過していないと判別した場合は、次に個数カウンタ C の値が規定個数に達したか否かの判別を行う（ S 4 1 9 ）。

ここで、個数カウンタ C の値が規定個数 C であると判別した場合は、大入賞口 1 6 の作動を終了する。つまり、大入賞口 1 6 を開状態から閉状態にする（ S 4 2 0 ）。

10

一方、個数カウンタ C の値が規定個数に達していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

また、ステップ S 4 1 8 において、大入賞口 1 6 の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合は、ステップ S 4 1 9 の処理をスキップして、個数カウンタ C の個数をチェックすることなく大入賞口 1 6 の作動を終了する（ S 4 2 0 ）。

## 【 0 0 6 4 】

次に、CPU 1 1 2 は、大当たりラウンド回数が最大ラウンド回数 R であるか否かの判別を行う。つまり、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判別を行う（ S 4 2 1 ）。

ここで、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は、エンディングを開始すると共に、エンディングコマンドをセットする（ S 4 2 2、 S 4 2 3 ）。

20

次いで、CPU 1 1 2 は、ラウンド回数 R の値を「 0 」にセットする（ S 4 2 4 ）。この後、エンディング時間が経過したか否かの判別を行い（ S 4 2 5 ）、エンディング時間を経過したと判別した場合は、後述する遊技状態設定処理を実行し（ S 4 2 6 ）、大当たりフラグを OFF にして（ S 4 2 7 ）、大入賞口処理を終了する。

## 【 0 0 6 5 】

また、ステップ S 4 1 2 において、大当たりのオープニング中でないと判別した場合は、エンディング中であるか否かの判別を行い（ S 4 2 8 ）、エンディング中であると判別した場合は、ステップ S 4 2 5 に進み、エンディング中でないと判別した場合は、大入賞口が作動中であるか否かの判別を行う（ S 4 2 9 ）。

30

ここで、大入賞口 1 6 が作動中であると判別した場合は、ステップ S 4 1 8 に移行し、大入賞口 1 6 が作動中でないと判別した場合はステップ S 4 1 5 に移行する。

また、ステップ S 4 1 3 において、オープニング時間を経過していないと判別した場合、ステップ S 4 1 9 において、個数カウンタ C 1 の値が規定個数に達していないと判別した場合、ステップ S 4 2 1 において、大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判別した場合、或いはステップ S 4 2 5 において、エンディング時間を経過していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

## 【 0 0 6 6 】

## 〔 遊技状態設定処理 〕

図 1 8 は、遊技制御基板の CPU が実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

40

CPU 1 1 2 は、まず、小当たりであるか否かの判別を行い（ S 4 3 1 ）、小当たりであると判別した場合は遊技状態設定処理を終了する。

一方、小当たりでないと判別した場合は、次に通常長当たり（低確率時短付き長当たり）であるか否かの判別を行い（ S 4 3 2 ）、通常長当たりであると判別した場合は、時短フラグを ON にすると共に、時短ゲームの残ゲーム回数 J に例えば「 1 0 0 0 0 」をセットして（ S 4 3 3、 S 4 3 4 ）、遊技状態設定処理を終了する。

一方、ステップ S 4 3 2 において、通常長当たりでないと判別した場合は、高確率遊技を付与する大当たりであるので、高確フラグを ON にすると共に、高確ゲームの残ゲーム回数 X に例えば「 1 0 0 0 0 」をセットする（ S 4 3 5、 S 4 3 6 ）。

50

次に、当たりが時短付き当たりであるか否かの判別を行い（S 4 3 7）、時短付き当たりであると判別した場合は、時短フラグをONにすると共に、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「100」をセットして（S 4 3 8、S 4 3 9）、遊技状態設定処理を終了する。一方、ステップS 4 3 7において、時短付き当たりでないと判別した場合、時短フラグをOFFにすると共に、時短ゲームの残ゲーム回数Jをリセットして（S 4 4 0、S 4 4 1）、遊技状態設定処理を終了する。

#### 【0067】

##### [電チュー処理]

図19は、遊技制御基板のCPUが実行する電チュー処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い（S 5 1 1）、補助遊技フラグがONであると判別した場合は、次に電チュー14が作動中であるか否かの判定を行う（S 5 1 2）。ここで、電チュー14が作動中でなければ、遊技状態に応じて、電チュー14の作動パターンを設定し（S 5 1 3）、電チュー14の作動を開始する（S 5 1 4）。

次に、CPU112は、電チュー14の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かの判別を行い（S 5 1 5）、電チュー14の作動時間が経過したと判別した場合は、補助遊技フラグをOFFにして（S 5 1 6）、電チュー処理を終了する。

この場合、電チュー14の作動時間は、時短フラグのON、OFFに関わらず、1.80秒開放×3回に設定する。つまり、普通図柄が当たりで当選した場合は、時短フラグに関わらず電チュー14は遊技球が入賞可能な状態になる。

なお、ステップS 5 1 2において、電チュー14が作動中であると判別した場合は、ステップS 5 1 5に移行する。また、ステップS 5 1 1において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS 5 1 5において、電チュー14の作動時間が経過していないと判別した場合、電チュー処理を終了する。

#### 【0068】

次に、演出制御基板121が実行する処理について説明する。

##### [タイマ割込処理]

図20は、演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。なお、図20に示すタイマ割込処理は、演出制御基板121のCPU122がROM123に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

この場合、演出制御基板121のCPU122は、タイマ割込処理として、コマンド受信処理（S 6 1 0）、コマンド送信処理（S 6 2 0）等を実行する。

#### 【0069】

以下、演出制御基板121のCPU122がタイマ割込処理として実行する主要な処理の一例について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板121のCPU122がROM123に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

#### 【0070】

##### [コマンド受信処理]

図21は、コマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU122は、保留数増加コマンドを受信したか否かの判別を行い（S 7 0 1）、保留数増加コマンドを受信したと判別した場合は、RAM124に記憶した保留球の保留数の加算を行う（S 7 0 2）。そして保留数加算後、保留数コマンドをセットする（S 7 0 3）。

次に、CPU122は、特図変動開始コマンドを受信したか否かの判別を行い（S 7 0 4）、特図変動開始コマンドを受信したと判別した場合は、演出選択処理を実行する（S 7 0 5）。そして、演出選択処理終了後、次に特図変動停止コマンドを受信したか否かの判別を行い（S 7 0 6）、特図変動停止コマンドを受信したと判別した場合は、特図変動演出終了中処理を実行する（S 7 0 7）。特図変動演出終了中処理終了後は、ステップS 7 0 8に進む。なお、ステップS 7 0 4において、特図変動開始コマンドを受信していな

10

20

30

40

50

いと判別した場合は、演出選択処理を実行することなくステップS706に進む。また、ステップS706において、特図変動停止コマンドを受信していないと判別した場合は、特図変動演出終了中処理を実行することなくステップS708に進む。

#### 【0071】

次にCPU122は、普図変動開始コマンドを受信したか否かの判別を行い(S708)、普図変動開始コマンドを受信したと判別した場合は、普図変動演出開始処理を実行する(S709)。次に、普図変動停止コマンドを受信したか否かの判別を行い(S710)、普図変動停止コマンドを受信したと判別した場合は、普図変動演出停止コマンドをセットする(S711)。またステップS710において、普図変動停止コマンドを受信していないと判別した場合は、普図変動演出停止コマンドをセットすることなく、コマンド受信処理を終了する。

10

#### 【0072】

##### [演出選択処理]

図22は、演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU122は、まず、特図変動開始コマンドの解析を行い(S721)、特図変動開始コマンドに含まれる変動パターン情報、大当たり情報、大当たり図柄情報、リーチ情報等に基づいて、特図変動演出パターンの選択を行う(S722)。

次に、CPU122は、選択した特図変動演出パターンに応じた変動演出開始コマンドをセットする(S723)。その後、RAM124に記憶されている保留球の保留数を減算して(S724)、演出選択処理を終了する。

20

#### 【0073】

##### [特図変動演出終了中処理]

図23は、特図変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU122は、特図変動停止コマンドの解析を行い(S731)、解析結果に基づいて、図示しないがモードフラグの変更等の各種処理を行った後、特図変動演出終了コマンドをセットして(S732)、特図変動演出終了中処理を終了する。

#### 【0074】

##### [普図変動演出開始処理]

次に、普図変動演出開始処理について説明する。

図24は、普通図柄用の当たり乱数の事前判定を行わなかった場合の普図変動演出開始処理の一例を示したフローチャートである。

30

この場合、CPU122は、普図当たりコマンドを受信したか否かの判別を行い(S741)、普図当たりコマンドを受信したと判別した場合は、次に特別図柄の当該変動は大当たりであるか否かの判別を行う(S742)。ここで、特別図柄の当該変動が大当たりであると判別した場合は、上記図5に示したような普通図柄の報知演出を行うために、当たり変動演出開始コマンドをセットして(S743)、普図変動演出開始処理を終了する。

一方、ステップS741において、普図当たりコマンドを受信していないと判別した場合、或いは特別図柄の当該変動が大当たりでないとして判別した場合は、上記図4に示したような普通図柄の表示を行うための通常変動演出開始コマンドをセットして(S744)、普図変動演出開始処理を終了する。

40

#### 【0075】

図25は、普通図柄用の当たり乱数の事前判定を行う場合の普図変動演出開始処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU122は、普図先読みコマンドを受信したか否かの判別を行い(S751)、普図先読みコマンドを受信したと判別した場合は、上記図5に示したような普通図柄の報知演出を行うために、当たり変動演出開始コマンドをセットして(S752)、普図変動演出開始処理を終了する。

一方、ステップS741において、普図先読みコマンドを受信していないと判別した場合は、上記図4に示したような普通図柄の表示を行うための通常変動演出開始コマンドを

50

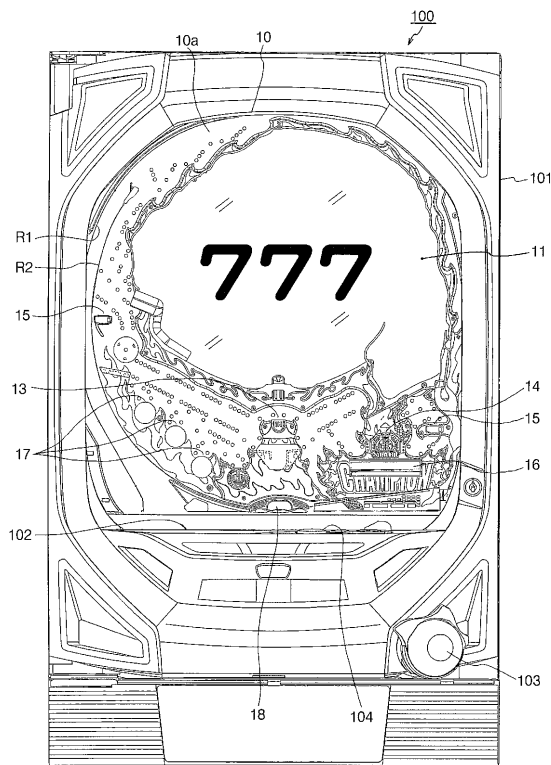
セットして ( S 7 5 3 )、普図変動演出開始処理を終了する。

【符号の説明】

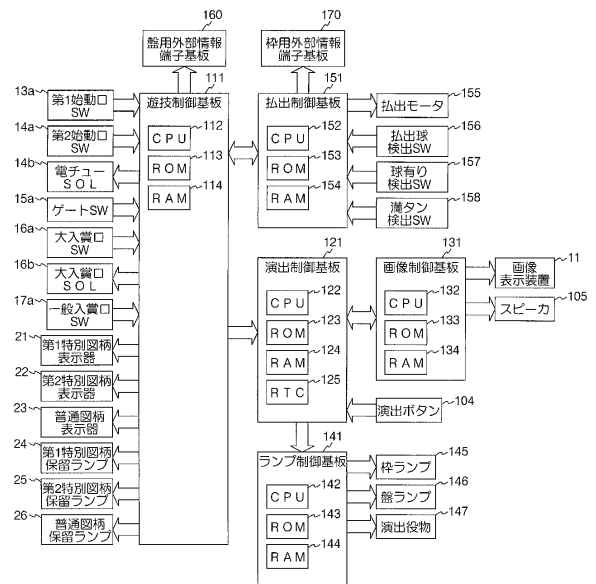
【 0 0 7 6 】

1 0 0 ... パチンコ遊技機、1 3 ... 上始動口、1 4 ... 電チュー、1 1 1 ... 遊技制御基板、  
1 1 2 1 2 2 ... CPU、1 1 3 1 2 3 ... ROM、1 1 4 1 2 4 ... RAM、1 2 1 ...  
演出制御基板

【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】

(a) 大当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率(通常)遊技状態	0~299	1/300	3
	高確率遊技状態		10/300	3, 7, 37, 67 97, 127, 157 187, 217, 247
小当たり	3/300		150, 200, 250	

(b) 大当たり図柄乱数

		範囲	割合	乱数値
A	通常時短付き 長当たり	0~249	35/250	0~34
	通常時短付き 短当たり		15/250	35~49
C	高確率時短付き 長当たり		25/250	50~74
	高確率時短付き 短当たり		175/250	50~224
D	高確率時短付き 短当たり		75/250	75~149
	高確率時短無し 短当たり		25/250	225~249
E	高確率時短無し 短当たり	100/250	150~249	



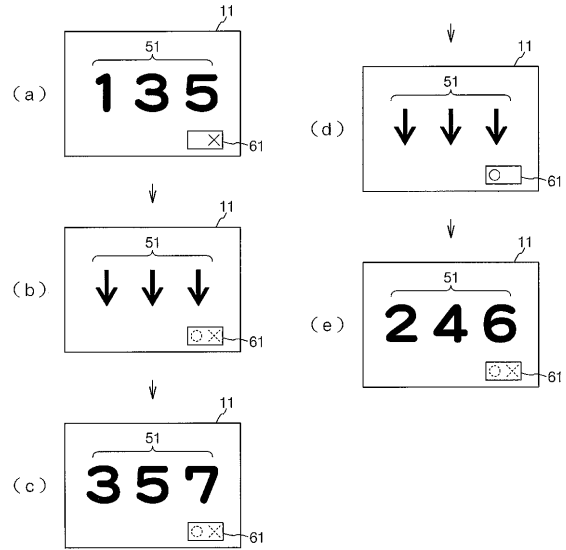
(c) リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

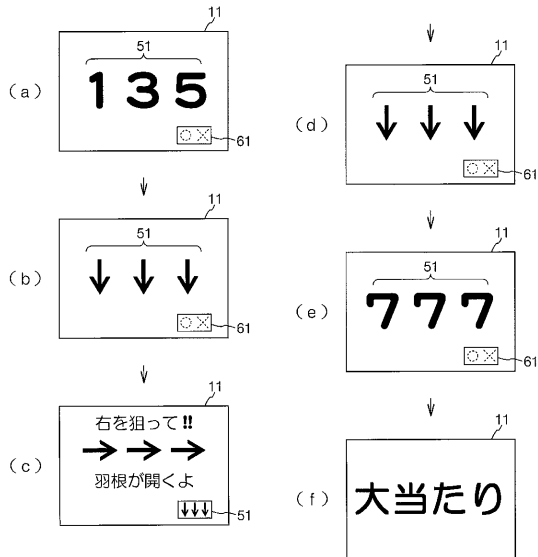
(d) 当たり乱数

	範囲	割合	乱数値	
当たり	0~9	時短フラグOFF, 高確フラグOFF	1/10	9
		時短フラグOFF, 高確フラグON	9/10	0~8
		時短フラグON, 高確フラグOFF		
		時短フラグON, 高確フラグON		

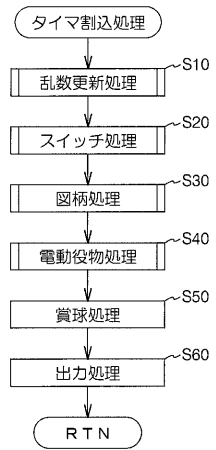
【図4】



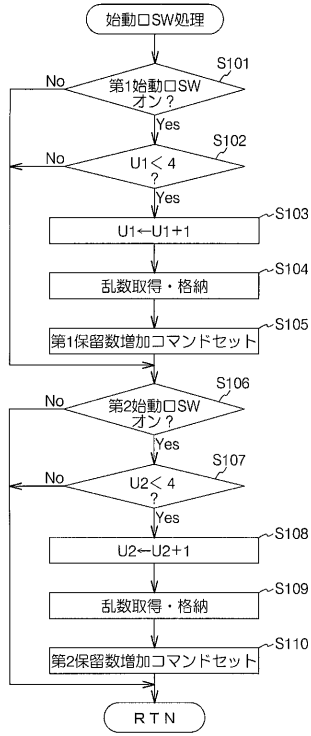
【図5】



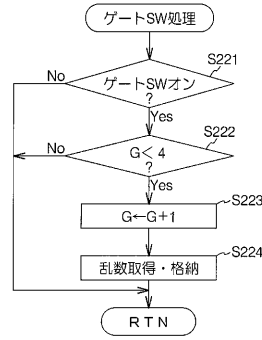
【図6】



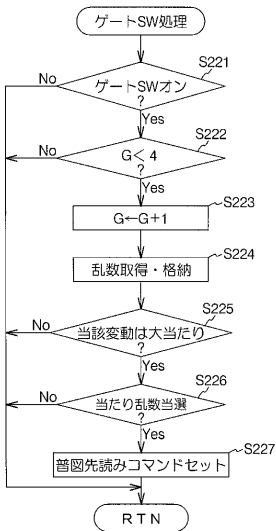
【図7】



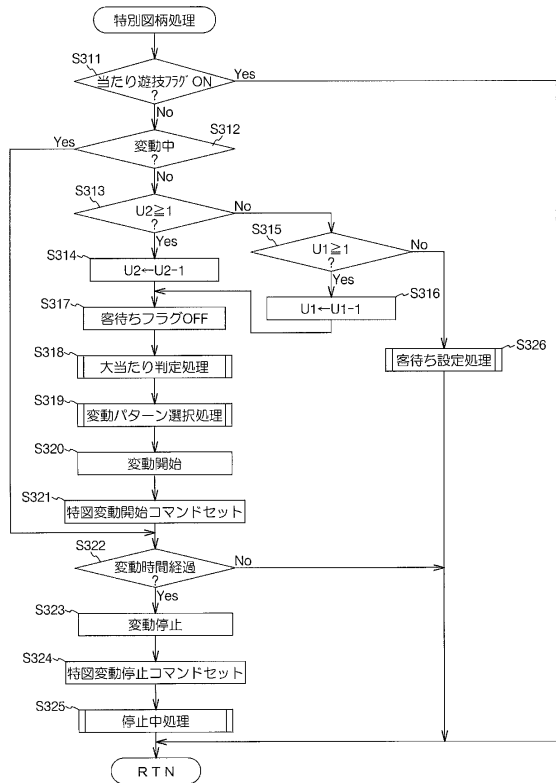
【図8】



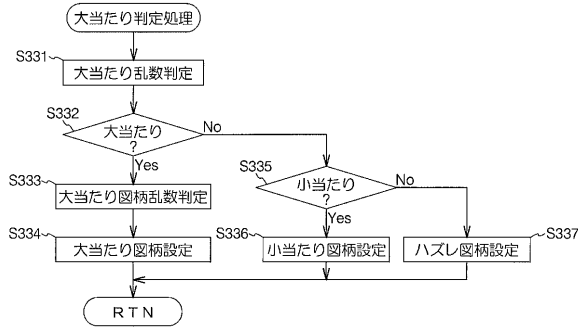
【図9】



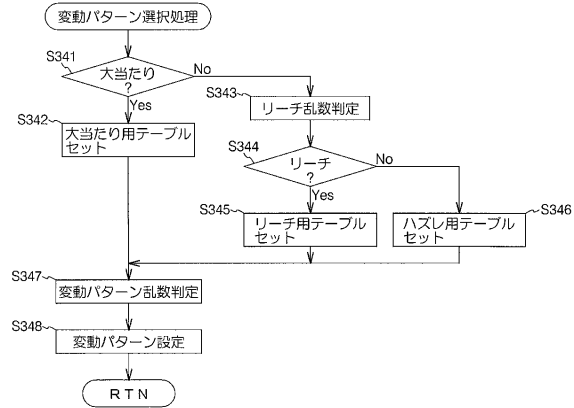
【図10】



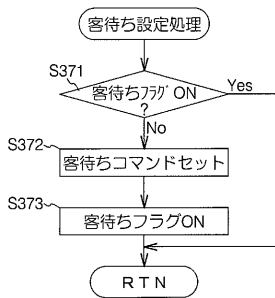
【図11】



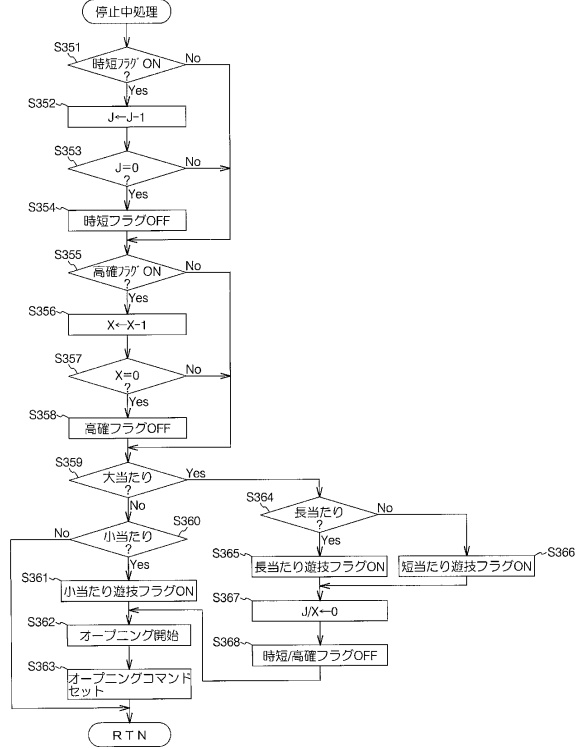
【図12】



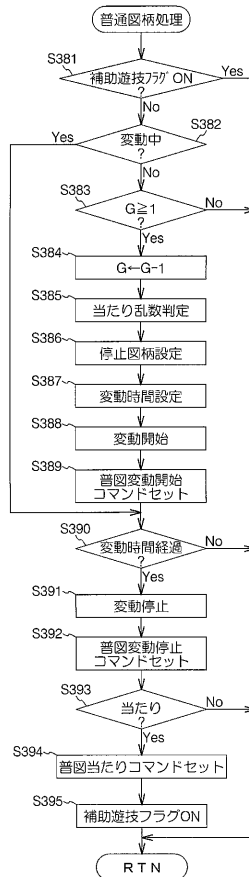
【図14】



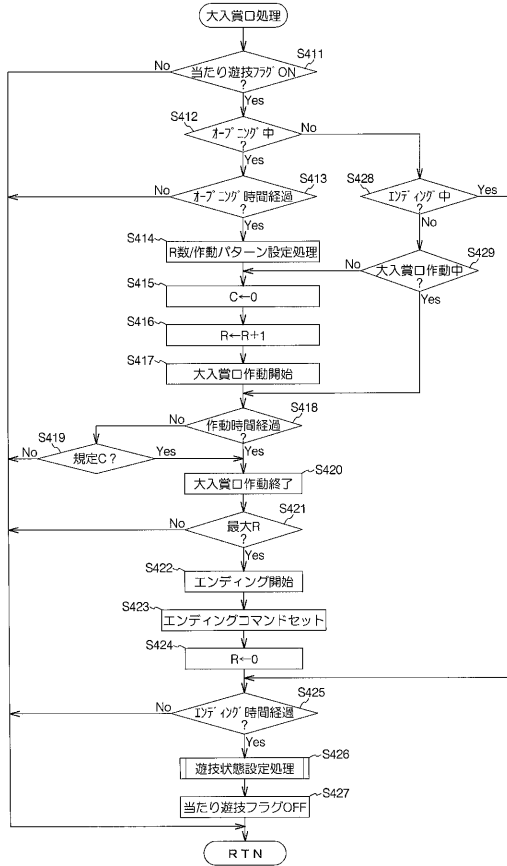
【図13】



【図15】



【図16】

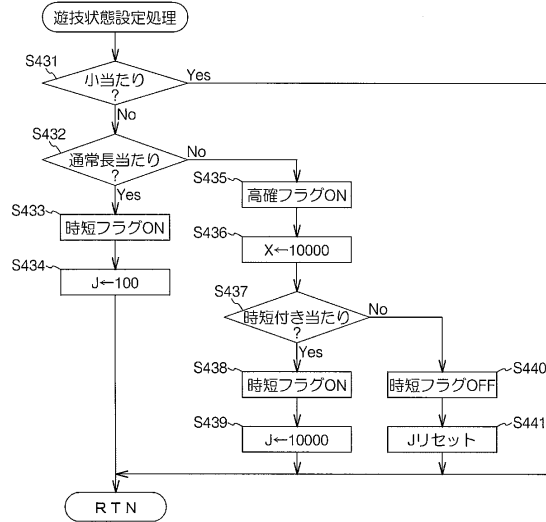


【図17】

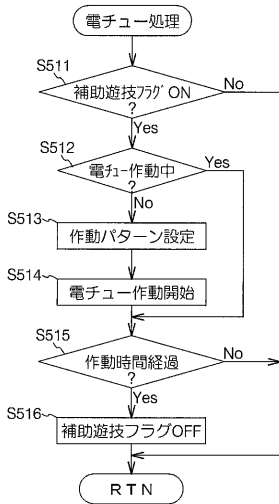
〈R数/開放パターン設定例〉

1R中の作動パターン		
長当たり	15R	29.5秒開放×1回
短当たり	15R	0.1秒開放×1回
小当たり	1R	0.1秒開放×15回

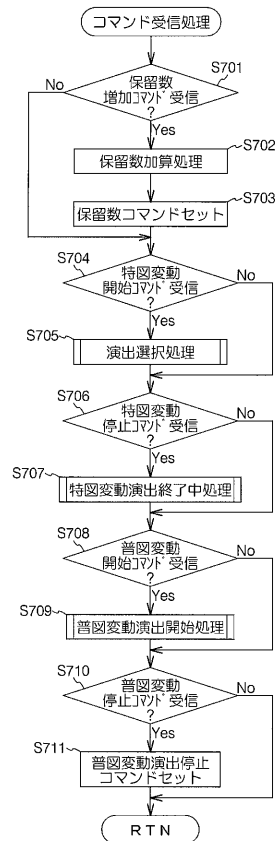
【図18】



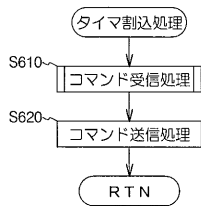
【図19】



【図21】

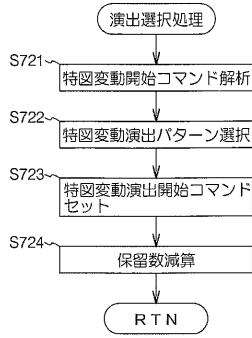


【図20】

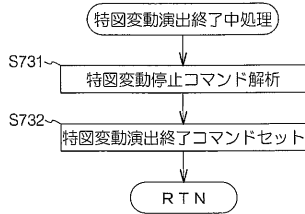




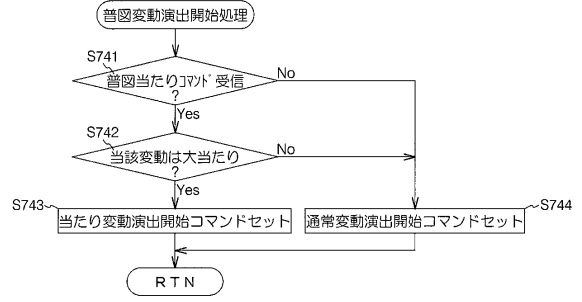
【図 2 2】



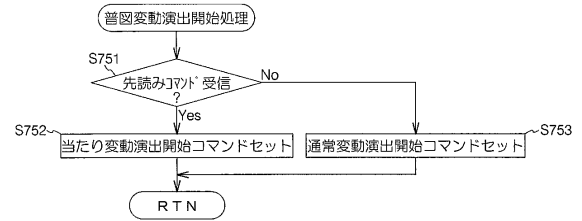
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】



## フロントページの続き

- (72)発明者 北井 健則  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 加古 孝幸  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 百瀬 智哉  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 永縄 卓郎  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 蟹江 小五郎  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 橋爪 惇太  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 丸子 将平  
愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内

## 合議体

審判長 中田 誠  
審判官 吉村 尚  
審判官 村松 貴士

(56)参考文献 特開2009-268705(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F7/02