

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-35824

(P2010-35824A)

(43) 公開日 平成22年2月18日 (2010.2.18)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 6 A	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2008-202176 (P2008-202176)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成20年8月5日 (2008.8.5)		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	鈴木 康剛
			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
		Fターム (参考)	2C088 AA09 AA13 AA25 AA35 AA36
			BA10 BC22 EB32 EB52 EB55

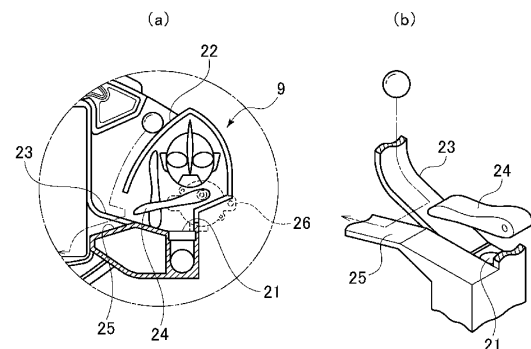
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】 開放時間が短い2R大当たりにより大入賞装置を頻繁に開閉した場合でも出球率に影響を与えることの無いパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技盤3のほぼ中央に配置される画像表示器8と、この画像表示器8の周囲に配置されるセンター部材6と、センター部材6の右側に形成される上大入賞装置9と、を備え、上大入賞装置9は、遊技球の入賞を検知する上大入賞SW21と、遊技盤に発射された遊技球を上大入賞SW21の方向へ誘導する第1及び第2誘導通路22、23と、第2誘導通路22の遊技球が上大入賞SW21に入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に切替可能な切替部材24と、切替部材24が閉状態のときに遊技球をセンター部材6の中央方向へ誘導する第3誘導通路25と、を備えるようにした。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の略中央に配置される画像表示手段と、

該画像表示手段の近傍に配置される第 1 大入賞装置と、を備え、

前記第 1 大入賞装置は、遊技球の入賞を検知する入賞スイッチと、遊技盤に発射された遊技球を前記入賞スイッチの方向へ誘導する誘導通路と、該誘導通路の遊技球が前記入賞スイッチに入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に切替可能な切替部材と、該切替部材が閉状態のときに前記遊技球を前記中央部材の中央方向へ誘導する他の誘導通路と、を備えることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

前記遊技盤の下方中央に配置される第 2 大入賞装置と、

遊技球の入球を契機に特別図柄変動表示手段による特別図柄の変動表示を開始させる権利を発生させる始動口と、

前記始動口への遊技球の入球を契機に抽選により取得した大当たり乱数に基づいて、大当たりに当選したか否かの判定を行う大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段により大当たりに当選したと判定されたときに、前記大当たりが第 1 大当たり、または該第 1 大当たりよりも大入賞装置の開放時間が異なる第 2 大当たりの何れかを選定する大当たり選定手段と、

前記大当たり選定手段の選定結果に基づいて、前記大入賞装置を開閉制御する開閉制御手段と、

前記画像表示手段の画像表示を制御する画像表示制御手段と、を備え、

前記開閉制御手段は、前記大当たり選定手段により前記第 1 大当たりが選定されたときは前記第 2 大入賞装置の開閉制御を行い、前記大当たり選定手段により前記第 2 大当たりが選定されたときは、前記第 1 大入賞装置の開閉制御を行い、

前記画像表示制御手段は、前記大当たり選定手段により前記第 2 大当たりが選定されたときに、前記開閉制御手段による前記第 1 大入賞装置の開閉制御に合わせて前記画像表示手段の表示制御を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

前記大入賞装置の開放時間は、前記第 1 大当たりよりも前記第 2 大当たりのほうが短くなるように設定されていることを特徴とする請求項 2 に記載のパチンコ遊技機。

【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】

パチンコ遊技機は、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が変動を開始し、特定の図柄（例えば「777」など三つ揃い図柄）にて停止することで、特別遊技状態である大当たり状態に移行するように構成されている。

そして、昨今のパチンコ遊技機における構成では、一概に大当たりと言っても幾つかの種類が設けられており、例えば、一定期間、大入賞装置が開放状態となるか、もしくは大入賞装置に遊技球が規定数入賞されるまでを一回の開放動作（この一回の開放動作を 1 ラウンドという）としたときに、大当たり遊技として、例えば 15 ラウンド（15 R）の開放動作を繰り返す 15 R 大当たりや、大入賞装置の開放時間が、例えば 0.4 秒と極めて短く且つ大入賞装置の開放回数が 2 回の 2 ラウンド（2 R）大当たりなどがある。

【0003】

また、15 R 大当たりには、大当たり遊技終了後に特典遊技として確率変動遊技（以下、確変遊技と称する）と時間短縮遊技（以下、時短遊技と称する）の両方を付与した 15 R 確変大当たりや、同じく 15 R の大当たり遊技終了後に特典遊技として所定期間（例えば 100 回）の時短遊技を付与した 15 R 時短大当たりがある。なお、本明細書では、15 R

10

20

30

40

50

確変大当りを確変大当たり、15R時短大当りを通常大当たりと呼ぶ場合がある。

また、2R大当たりには、大当たり遊技終了後に特典遊技として確変遊技と時短遊技の両方を付与した2R確変大当たりや、大当たり遊技終了後に特典遊技として時短遊技のみ付与した2R時短大当たりがある。なお、確変遊技とは、大当たり遊技状態の当選確率が通常遊技状態より高い遊技状態（以下、高確率状態と称することもある）である。また、時短遊技とは、電動チューリップなどの可動入賞装置の開放パターンを延長して始動条件の成立確率も高めた遊技状態である。

上記した2R確変大当りは、大入賞装置の一回あたりの開成時間が極端に短く設定されているため、大当たりによる出球は期待できないものの、大当たり終了後には確率変動状態に移行するため、あたかも突然確率変動状態に当選したかのような感覚を遊技者に与えることができるため、「突確（突然確率変動）大当たり」と呼ばれている。同様に2R時短大当りは、「突時（突然時短変動）大当たり」と呼ばれている。

また上記2R大当たりには、上記の他、大当たり遊技終了後に特典遊技を付与しない小当たりがある。

なお、特許文献1には、15R確変大当たり、2R確変大当たり、及び小当たりについて記載されている。

【特許文献1】特開2007-97914公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記したような小当たり機能を設け、大入賞装置の開閉動作（2R開閉動作）を頻繁に行った場合は、これらの2R開閉動作時における大入賞装置への入賞を無視することができなくなる。この結果、これまではカウントしていなかった2R開閉動作時の大入賞装置への遊技球の入賞によって、出球率（打込球数に対する払出球数の割合）が予め想定していた出球率と異なってしまうという問題が発生するおそれがあった。

また、上記したような2R大当たりは、大入賞装置の開放時間が極めて短く出球を伴わない大当たりであるため、例えば、確変遊技中に、再度2R確変大当たりに当選したとしても、遊技者にとってメリットがない。このため、大当たりに当選したにも関わらず、大当たりを外れたような不快感を遊技者に与えるおそれがあるという問題点があった。

本発明は、上記したような問題点を鑑みてなされたものであり、開放時間が短い2R大当たりにより大入賞装置を頻繁に開閉した場合でも出球率に影響を与えることの無いパチンコ遊技機を提供することを目的とする。また、本発明は、大入賞装置の開放時間が短い2R大当たりに当選した場合でも遊技者に不快感を与えることの無いパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

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、本発明の第1の形態は、遊技盤の略中央に配置される画像表示手段と、該画像表示手段の近傍に配置される第1大入賞装置と、を備え、前記第1大入賞装置は、遊技球の入賞を検知する入賞スイッチと、遊技盤に発射された遊技球を前記入賞スイッチの方向へ誘導する誘導通路と、該誘導通路の遊技球が前記入賞スイッチに入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に切替可能な切替部材と、該切替部材が閉状態のときに前記遊技球を前記中央部材の中央方向へ誘導する他の誘導通路と、を備えるパチンコ遊技機を特徴とする。

本発明の第2の形態は、前記遊技盤の下方中央に配置される第2大入賞装置と、遊技球の入球を契機に特別図柄変動表示手段による特別図柄の変動表示を開始させる権利を発生させる始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機に抽選により取得した大当たり乱数に基づいて、大当たりに当選したか否かの判定を行う大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段により大当たりに当選したと判定されたときに、前記大当たりが第1大当たり、または該第1大当たりよりも大入賞装置の開放時間が異なる第2大当たりの何れかを選定

10

20

30

40

50

する大当たり選定手段と、前記大当たり選定手段の選定結果に基づいて、前記大入賞装置を開閉制御する開閉制御手段と、前記画像表示手段の画像表示を制御する画像表示制御手段と、を備え、前記開閉制御手段は、前記大当たり選定手段により前記第 1 大当たりが選定されたときは前記第 2 大入賞装置の開閉制御を行い、前記大当たり選定手段により前記第 2 大当たりが選定されたときは、前記第 1 大入賞装置の開閉制御を行い、前記画像表示制御手段は、前記大当たり選定手段により前記第 2 大当たりが選定されたときに、前記開閉制御手段による前記第 1 大入賞装置の開閉制御に合わせて前記画像表示手段の表示制御を行う請求項 1 に記載のパチンコ遊技機を特徴とする。

本発明の第 3 の形態は、前記大入賞装置の開放時間は、前記第 1 大当たりよりも前記第 2 大当たりのほうが短くなるように設定されている請求項 2 に記載のパチンコ遊技機を特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

請求項 1 の本発明では、遊技盤の略中央に配置される画像表示手段の近傍、例えば画像表示手段の右側近傍などに第 1 大入賞装置を配置することで、遊技者が遊技盤の左側の遊技領域を狙って遊技球を発射しているときは、第 1 大入賞装置内に遊技球が殆ど入賞することがない。従って、開放時間の短い 2 R 大当たりにより第 1 大入賞装置を頻繁に開閉した場合でも出球率に影響を与えないといった問題が発生するおそれがない。

請求項 2、又は請求項 3 の本発明によれば、画像表示制御手段は、大当たり選定手段により第 2 大当たりが選定された際に、開閉制御手段による第 1 大入賞装置の開閉制御に合わせて画像表示手段の表示制御を行うようにした。このように構成すると、第 1 大入賞装置の開閉動作をあたかも演出用の役物装置の一部として見せることができるので、遊技者に不快感を与えることがない。

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

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。

図 1 に示す本実施形態のパチンコ遊技機 1 は、矩形形状の枠 2 を有し、この枠 2 の窓孔に対して裏側から遊技盤 3 が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤 3 の前面側には、図示しないガラス枠が開閉可能に取り付けられている。また遊技盤 3 の下部には遊技球を貯留する受け皿部 4 と、受け皿部 4 内の遊技球を発射する発射レバー 5 等が設けられている。

遊技盤 3 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）が開閉自在に装着されている。遊技盤 3 における遊技領域 3 a の周囲には、発射レバー 5 を操作することにより発射装置から発射された遊技球を遊技領域 3 a の上部に案内したり、アウト口 20 に案内したりする外レール R 1、及び内レール R 2 が設けられている。

遊技盤 3 のほぼ中央部には、センター部材（中央部材）6 が取り付けられている。センター部材 6 は、その中央に開口部が設けられており、この開口部に画像表示器 8 が取り付けられている。画像表示器 8 は、例えば液晶表示装置等の液晶表示パネルによって構成され、通常動作状態の時は特別図柄に応じた画像が表示される。また、所謂リーチ状態や特別遊技状態の時は、それぞれの遊技状態であることを示す演出画像等が表示される。

【0008】

センター部材 6 の下部中央にはステージ 7 が設けられており、このステージ 7 から遊技球を落下させることで、下方に位置するか可変入賞装置 13 の始動口に遊技球を入球し易くしたり、入球しそうな状態を頻繁に作り出したりすることができる。

そして、本実施の形態では、センター部材 6 の右側に上大入賞装置（第 1 大入賞装置）9 が一体形成されている。この上大入賞装置 9 は、特別遊技である大当たり遊技のうち、例えば大入賞装置 9 の開放時間が短く出球を伴わない 2 R 大当たり遊技状態のときに遊技球が入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に変化するように構成される。なお、上大入

10

20

30

40

50

賞装置 9 の詳細については後述する。

センター部材 6 の下方に位置する可変入賞装置 1 3 は、上始動ポケット（上始動口）1 4 と、左右一対の開閉爪（可動片）を有する電動式チューリップ（以下、「電チュー」と称する）1 5 とを備えて構成される。上始動口 1 4 及び電チュー 1 5 の内部には、後述する特別図柄表示器 1 0 の特別図柄を変動表示する権利を発生させる始動口スイッチ（S W）が設けられている。

画像表示器 8 の左側には、後述する普通図柄表示器 1 1 を作動させるためのゲート 1 6 が設けられている。ゲート 1 6 は、その内部にゲートスイッチ（S W）が設けられている。普通図柄表示器 1 1 は、遊技球がゲート 1 6 を通過したときに所定時間作動して停止するようになっている。そして、普通図柄表示器 1 1 が所定態様で停止したときに電チュー 1 5 が所定時間、開成動作するように構成されている。

【0009】

可変入賞装置 1 3 の下方には、特別遊技状態の一つである大当たり状態のときに開放状態になる開閉扉を有する下大入賞装置（第 2 大入賞装置）1 7 が設けられている。下大入賞装置 1 7 は、大当たり遊技のうち、例えば開放時間が長く出球を伴う 1 5 R 大当たり遊技状態のときに遊技球が入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に変化するように構成される。

また、遊技盤 3 には、普通入賞口 1 9 やアウト口 2 0 等が設けられていると共に、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。

遊技盤 3 の右側の遊技領域外には、特別図柄の変動と表示を行う特別図柄表示器 1 0 及び普通図柄の変動と表示を行う普通図柄表示器 1 1 が設けられている。特別図柄表示器 1 0 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静止させることにより大当たりに当選した否か表示するようにしている。

特別図柄表示器 1 0 の特別図柄が変動中に上始動口 1 4 または電チュー 1 5 に遊技球が入球した場合は、当該入球によって得られる特別図柄の変動表示を開始させる権利（保留球）を最大 8 個（或いは 4 個）保留可能とされる。この場合、保留球の保留個数は、特別図柄保留ランプ 1 2 の点灯又は点滅等により表示するようにしている。

【0010】

なお、上始動口 1 4 の保留球と、電チュー 1 5 の保留球とが同時に記憶されているときは、電チュー 1 5 に係る保留球を優先的に処理することが好ましい。なぜならば、電チュー 1 5 は通常遊技状態においては上始動口 1 4 より入球し難く、逆に遊技者に有利な時短遊技状態においては、上始動口 1 4 より入球し易くなっている。従って、電チュー 1 5 の保留球を優先的に処理すれば、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。なお、本実施形態では、始動口として、上始動口 1 4 と電チュー 1 5 との 2 つの始動口を設け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始動口は一つでもよい。

また、ゲート 1 6 の普通図柄が変動中に遊技球がゲート 1 6 を通過した場合は、ゲート 1 6 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が最大 4 個留保される。この権利は普通図柄保留ランプ 1 8 の点灯により表示される。

【0011】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に備えられている上大入賞装置の構成について説明する。

図 2、図 3 は、図 1 に破線円 A で囲った上大入賞装置の拡大図であり、図 2（a）（b）は上大入賞装置が閉状態、図 3（a）（b）は上大入賞装置が開状態の構成を夫々示した図である。なお、図 2、図 3 は、上大入賞装置の内部構造を説明するため、その一部を断面図により示している。

図 2（a）（b）に示す上大入賞装置 9 は、遊技球の入賞を検知する上大入賞スイッチ（S W）2 1 と、遊技盤 3 の遊技領域 3 a に発射された遊技球を誘導する誘導通路 2 2 と、この誘導通路 2 2 により誘導された遊技球を上大入賞 S W 2 1 の方向へ誘導する誘導通

10

20

30

40

50

路 2 3 と、誘導通路 2 3 により誘導された遊技球が上大入賞 SW 2 1 に入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に切り替え可能な切替部材 2 4 とを備える。切替部材 2 4 は、十字にクロスした腕を象ったギミックにより構成されており、図 2 に示す閉状態のときは上大入賞 SW 2 1 へのルートが遮られ、遊技球は誘導通路 2 3 の手前側に位置する誘導通路 2 5 に誘導される。誘導通路 2 5 は、遊技球をセンター部材 6 の中央方向へ誘導する。

一方、図 3 に示す開状態のとき、すなわち切替部材 2 4 により上大入賞 SW 2 1 へのルートが遮られていない状態のときは、遊技球は上大入賞 SW 2 1 へと誘導される。なお、2 6 は切替部材 2 4 を開閉動作させるためのモータである。

【0012】

図 4 は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。

この図 4 に示す遊技制御装置には、主制御基板として、遊技の進行を制御するメイン制御基板 1 1 1 が設けられている。また、副（サブ）制御基板として、演出制御基板 1 2 1、画像制御基板 1 3 1、ランプ制御基板 1 4 1、払出制御基板 1 5 1 等が設けられている。

メイン制御基板 1 1 1 は、メイン CPU 1 1 2、ROM 1 1 3、及び RAM 1 1 4 を有し、当該パチンコ遊技機の主たる制御を行う。

メイン制御基板 1 1 1 には、上始動口 1 4 に設けられた第 1 始動口 SW 1 4 a、電チュー 1 5 に設けられた第 2 始動口 SW 1 5 a、電チュー 1 5 を開閉動作させるための電チューソレノイド 1 5 b、ゲート 1 6 に設けられたゲート SW 1 6 a、上大入賞装置 9 に入賞した遊技球を検出する上大入賞 SW 2 1 及び下大入賞装置 1 7 に入賞した遊技球を検出する下大入賞 SW 1 7 a が接続されている。また、上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 を切り替え動作させるための上大入賞モータ 2 6、下大入賞装置 1 7 の開閉扉を開閉動作させるための下大入賞ソレノイド 1 7 b、普通入賞口 SW 1 9 a、特別図柄保留ランプ 1 2、普通図柄保留ランプ 1 8、特別図柄表示器 1 0、普通図柄表示器 1 1 等が接続されている。また、メイン制御基板 1 1 1 には、演出制御基板 1 2 1 及び払出制御基板 1 5 1 が接続されている。

【0013】

演出制御基板 1 2 1 は、CPU 1 2 2、ROM 1 2 3、RAM 1 2 4、RTC（リアルタイムクロック）1 2 5 を有し、遊技演出全体の制御を行う。このため、演出制御基板 1 2 1 には、画像制御基板 1 3 1、ランプ制御基板 1 4 1、及び演出ボタン 1 0 4 などが接続されている。

画像制御基板 1 3 1 は、CPU 1 3 2、ROM 1 3 3、RAM 1 3 4 を有し、演出制御基板 1 2 1 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 1 3 1 には画像表示器 8 及びスピーカ 1 0 5 が接続されている。

ランプ制御基板 1 4 1 は、CPU 1 4 2、ROM 1 4 3、RAM 1 4 4 を有し、盤ランプ 1 4 5 や枠ランプ 1 4 6、可動役物 1 4 7 等の制御を行う。

払出制御基板 1 5 1 は、CPU 1 5 2、ROM 1 5 3、RAM 1 5 4 を有し、遊技球を払い出す払出装置の払出駆動モータ 1 5 5 等の駆動制御を行う。

【0014】

図 5（a）は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の遊技制御基板の特徴的な機能ブロック図、図 5（b）は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の演出制御基板の特徴的な機能ブロック図である。なお、以下に説明する機能ブロックは、プログラムにより実現される。

図 5（a）に示すメイン制御基板 1 1 1 の ROM 1 1 3 は、遊技データ抽選手段 3 1、大当たり判定手段 3 2、大当たり選定手段 3 3、及び開閉制御手段 3 4 を備えている。

遊技データ抽選手段 3 1 は、上始動口 1 4 または電チュー 1 5 への遊技球の入球を契機に大当たり乱数、大当たり図柄乱数、及びリーチ乱数等の遊技データを抽選により取得する。大当たり判定手段 3 2 は、遊技データ抽選手段 3 1 の抽選により取得された大当たり乱数に基づいて、大当たりに当選したか否かの判定を行う。

10

20

30

40

50

大当たり選定手段 3 3 は、大当たり判定手段 3 2 により大当たりに当選したと判定されたときに、遊技データ抽選手段 3 1 により取得した遊技データに含まれる大当たり図柄乱数に基づいて、第 1 大当たり、或いは第 2 大当たりの何れかを選定する。

第 1 大当たりは、大入賞装置の開放時間が長い大当たり遊技であり、下大入賞装置 1 7 を所定時間（例えば 3 0 秒）、所定回数（例えば 1 5 ラウンド）だけ連続的に開成動作させる確変大当たりや通常大当たり等を指す。一方、第 2 大当たりは、大入賞装置の開放時間が短い大当たり遊技であり、上大入賞装置 9 を上記下大入賞装置 1 7 の開成時間より短く（例えば 0. 4 秒）で、所定回数（例えば 2 ラウンド）だけ開成動作を行う突確大当たりや突時大当たり等の 2 R 大当たり等を指す。また、本実施形態の大当たり選定手段 3 3 では、第 2 大当たりとして小当たりの選定を行うようにしている。なお、本明細書では、小当たりを含む第 2 大当たりのことを「2 R 当たり」と呼ぶ場合がある。

10

【0 0 1 5】

開閉制御手段 3 4 は、大当たり選定手段 3 3 の判定結果に基づいて、上大入賞装置 9 又は下大入賞装置 1 7 の開閉扉の開閉制御を行う。例えば、大当たり選定手段 3 3 により開放時間が長い第 1 大当たりが選定されたときに下大入賞装置 1 7 の開閉制御を行い、開放時間が短い第 2 大当たりが選定されたときに上大入賞装置 9 の開閉制御を行う。或いは、大当たり選定手段 3 3 により第 1 大当たりが選定されたときに上大入賞装置 9 の開閉制御を行い、第 2 大当たりが選定されたときに下大入賞装置 1 7 の開閉制御を行う。

このように本実施の形態のパチンコ遊技機においては、大当たり選定手段 3 3 により、突確大当たり、突時大当たり、或いは小当たり等の大入賞装置の開放時間が短い第 2 大当たりが選定されたときは、大当たり遊技として、上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 を 2 ラウンド（2 回）だけ、しかも短時間（0. 4 秒）、開閉する大当たり遊技を実行することになる。

20

そして、本実施形態では、上大入賞装置 9 を利用した大当たり遊技を実行する際に、上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 の開閉動作に同期させた表示画像を画像表示器 8 に表示するようにした。

【0 0 1 6】

図 6 は、上大入賞装置の開閉動作時に画像表示器に表示する表示画像の一例を示した図である。なお、図 6 では、通常遊技状態において、突確大当たりに当選したときに表示する表示画像を例に挙げて説明する。

30

通常遊技状態において突確大当たりに当選した場合、特別図柄表示器 1 0 の特別図柄が変動している期間は画像表示器 8 にリーチ演出画像を表示する。そして特別図柄表示器 1 0 の特別図柄が停止する前後の任意のタイミングでもって、図 6（a）に示すように、画像表示器 8 には「7 6 7」といったハズレ図柄画像を表示する。

そして、特別図柄停止後は、図 6（b）に示すように、大当たり動作として、十字にクロスした腕を象った切替部材 2 4 の開閉動作を行うと共に、画像表示器 8 に切替部材 2 4 からあたかも光線が発射されたような演出画像を表示する。この後、図 6（c）、（d）に示すように、画像表示器 8 に表示されたハズレ図柄画像うちの一部分が、光線により破壊されるような演出画像を表示して、遊技者に対して突確大当たりに当選したことを提示するようにしている。

40

このようにすれば、上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 の開閉動作を、リーチ演出の一部としてカモフラージュ（偽装）できるので、遊技者に不快感を与えることなく、突確大当たり後の特典遊技（確率変動遊技）へと移行することが可能になる。

なお、上記した例では、通常遊技状態において突確大当たりに当選した場合の動作を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、開放時間が短い 2 R 当たりであれば、突時大当たり、或いはハズレの一種である小当たりなどにおいて、画像表示器 8 に表示する演出画像に連動させて上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 を開閉動作させることが可能であることはいうまでも無い。

【0 0 1 7】

図 7 は、上大入賞装置の開閉動作時に画像表示器に表示する表示画像の他の例を示した

50

図である。なお、図 7 では、通常遊技状態において、2 R 当たりに当選したときに表示する表示画像を例に挙げて説明する。

図 7 (a) は、通常遊技状態における表示画像の一例であり、この場合、画像表示器 8 には、例えば敵キャラクタの画像が表示されている。

ここで、大入賞装置の開放時間が短い 2 R 当たりに当選した場合は、特別図柄停止後、図 7 (b) に示すように、大当たり動作として、十字にクロスした腕を象った上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 を開閉動作させると共に、画像表示器 8 に切替部材 2 4 から敵キャラクタ画像に向けて光線が発射されたような演出画像を表示する。

そして、2 R 当たりが、例えば突時大当たりや小当たりの場合は、図 7 (c) に示すように、例えば敵キャラクタの画像が倒れない演出を行う。一方、2 R 当たりが、突確大当たりの場合は、図 7 (d) に示すように、敵キャラクタの画像が倒れる演出を行う。

このようにすれば、2 R 当たり時の上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 の開閉動作を、遊技演出の一部としてカモフラージュ（偽装）することができるので、2 R 当たりに当選した場合でも、遊技者に不快感を与えることなく、確変遊技状態を継続することができる。

【0018】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、ゲート 1 6 を遊技盤 3 に配置されたセンター部材 6 の左側の遊技領域に配置し、いずれの遊技状態（通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）においても遊技者が遊技盤 3 の左側の遊技領域を狙って遊技球を発射することで最適なゲーム性が得られる構成となっている。そのうえで、本実施形態では、2 R 当たり時において動作を行う上大入賞装置 9 を画像表示器 8 の近傍であるセンター部材 6 の右側に配置するようにしている。

このように構成すると、例えば遊技者が遊技盤の左側の遊技領域を狙って遊技球を発射しているときは、小当たりを含む 2 R 当たり時において、上大入賞装置 9 内に遊技球が殆ど入賞することがないので、例えば小当たりの当選確率を高めるなどして、上大入賞装置 9 の切替部材 2 4 の開閉動作を頻繁に行った場合でも、出球率（打込球数に対する払出球数の割合）などに影響を与えるといった問題が発生することが無い。

なお、これまでの説明では、上大入賞装置 9 を 2 R 当たり時においてのみ開閉動作させるものとして説明したが、15 R 大当たり時において上大入賞装置 9 を動作させるようにしてもよいことは言うまでもない。但し、その場合は、遊技者に遊技盤の右側領域を狙って遊技球を発射してもらう旨を報知することが好ましい。

【0019】

以下、これまで説明した本実施の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のメイン制御基板 1 1 1 が実行する処理の一例について説明する。なお、以下に説明する処理は、メイン制御基板 1 1 1 のメイン CPU 1 1 2 が ROM 1 1 3 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。

[タイマ割込処理]

図 8 はメイン 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。

メイン CPU 1 1 2 は、割込処理として、乱数更新処理 (S 1)、始動口 SW 処理 (S 2)、ゲート SW 処理 (S 3)、特別図柄処理 (S 4)、普通図柄処理 (S 5)、大入賞装置処理 (S 6)、電チュー処理 (S 7)、賞球処理 (S 8)、出力処理 (S 9) を行った後、繰り返し初期値乱数の更新を行う (S 10) を行う。

【0020】

以下、メイン CPU がタイマ割込処理において実行する各種処理について説明する。

[第 1 始動口 SW 処理]

図 9 はメイン CPU が実行する第 1 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、メイン CPU 1 1 2 は、第 1 始動口 SW 1 4 a が ON であるか否かの判定を行い (S 2 1)、第 1 始動口 SW 1 4 a が ON であると判定した場合は (S 2 1 : YES)、第 1 始動口 SW 1 4 a の検知回数をカウントした第 1 始動口検知カウンタのカウント値 U 1 が、 $U 1 < 4$ であるか否かの判定を行う (S 2 2)。カウント値 U 1 が「4」より

10

20

30

40

50

小さい場合は（S 2 2：YES）、カウント値U 1に「1」を加算する（S 2 3）。

次に、各種乱数（大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数）を取得してRAM 1 1 4に格納する（S 2 4）。この後、賞球3個コマンドをセットして（S 2 5）、メイン処理に戻る。なお、ステップS 2 2において、カウント値U 1が「4」とであると判定した場合は（S 2 2：NO）、ステップS 2 5に移行して、賞球3個コマンドをセットしてメイン処理に戻る。また、ステップS 2 1において、第1始動口SW 1 4 aがONでないと判定した場合は（S 2 1：NO）、そのままメイン処理に戻る。

【0 0 2 1】

[第2始動口SW処理]

図10はメインCPUが実行する第2始動口SW処理の一例を示したフローチャートである。

10

この場合、メインCPU 1 1 2は、第2始動口SW 1 5 aがONであるか否かの判定を行い（S 3 1）、第2始動口SW 1 5 aがONであると判定した場合は（S 3 1：YES）、第2始動口SW 1 5 aの検知回数をカウントした第2始動口検知カウンタのカウント値U 2が、 $U 2 < 4$ であるか否かの判定を行う（S 3 2）。カウント値U 2が「4」より小さい場合は（S 3 2：YES）、カウント値U 2に「1」を加算する（S 3 3）。

次に、各種乱数（大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数）を取得してRAM 1 1 4に格納する（S 3 4）。この後、賞球3個コマンドをセットして（S 3 5）、メイン処理に戻る。なお、ステップS 3 2において、カウント値U 2が「4」とであると判定した場合は（S 3 2：NO）、ステップS 3 5に移行して、賞球3個コマンドをセットしてメイン処理に戻る。また、ステップS 3 1において、第2始動口SW 1 5 aがONでないと判定した場合は（S 3 1：NO）、そのままメイン処理に戻る。

20

【0 0 2 2】

[ゲートSW処理]

図11はメイン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。

この場合、メインCPU 1 1 2は、ゲート16のゲートSW 1 6 aがONであるか否かの判定を行い（S 4 1）、ゲートSW 1 6 aがONであると判定した場合は（S 4 1：YES）、ゲートSW 1 6 aの検知回数をカウントしたゲートカウンタのカウント値Gが、 $G < 4$ であるか否かの判定を行う（S 4 2）。カウント値Gが「4」より小さい場合は（S 4 2：YES）、カウント値Gに「1」を加算し（S 4 3）、当たり乱数を取得してRAM 1 1 4に格納して（S 4 4）、メイン処理に戻る。なお、ゲートSW 1 6 aがONでない場合（S 4 1：NO）、またはカウント値 $G < 4$ の場合も（S 4 2：NO）、メイン処理に戻る。

30

【0 0 2 3】

[特図変動処理]

図12はメイン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。

なお、ここでは、第2始動口の入球により発生した権利を優先的に処理する場合を例に挙げて説明する。

この場合、メインCPU 1 1 2は、大当たり中であるか否かの判定を行い（S 5 1）、大当たり中でないと判定した場合は（S 5 1：NO）、特別図柄表示器10の特別図柄が変動中であるか否かの判定を行う（S 5 2）。特別図柄が変動中であると判定した場合は（S 5 2：YES）、次に変動時間が終了したか否かの判定を行い（S 5 3）、変動時間が終了したと判定した場合は（S 5 3：YES）、特別図柄表示器10に対して変動停止コマンドをセットして（S 5 4）、変動を停止させる（S 5 5）。この後、変動時間をリセットし（S 5 6）、後述する停止中処理（S 5 7）を実行してメイン処理に戻る。

40

なお、ステップS 5 1において、大当たり中であると判定した場合（S 5 1：YES）、或いはステップS 5 3において、変動時間が終了していないと判定した場合も（S 5 3：NO）、メイン処理に戻る。

【0 0 2 4】

50

一方、ステップ S 5 2 において、特別図柄が変動中でないと判定した場合は (S 5 2 : NO)、第 2 始動口 S W 1 5 a の検知回数をカウントした第 2 始動口検知カウンタのカウント値 U 2 が、 $U 2 \geq 1$ であるか否かの判定を行い (S 5 8)、カウント値 U 2 が ≥ 1 であると判定した場合は (S 5 8 : YES)、カウント値 U 2 を「1」減算して (S 5 9)、大当たり判定処理を実行する (S 6 0)。

また、ステップ S 5 8 において、カウント値 U 2 が ≥ 1 でないと判定した場合は (S 5 8 : NO)、次に第 1 始動口 S W 1 4 a の検知回数をカウントした第 1 始動口検知カウンタのカウント値 U 1 が、 $U 1 \geq 1$ であるか否かの判定を行い (S 6 1)、カウント値 U 1 が ≥ 1 であると判定した場合は (S 6 1 : YES)、カウント値 U 1 を「1」減算して (S 6 2)、大当たり判定処理を実行する (S 6 0)。

ステップ S 6 0 において、大当たり判定処理を実行後は、変動パターン選択処理を実行し (S 6 3)、対応する特別図柄表示器に変動開始コマンドをセットする (S 6 4)。この後、特図表示器の変動を開始させ (S 6 5)、変動時間の計測を開始して (S 6 6)、メイン処理に戻る。なお、ステップ S 6 1 において、カウント値 U 1 が ≥ 1 でないと判定した場合は (S 6 1 : NO)、そのままメイン処理に戻る。

【0025】

[大当たり判定処理]

図 1 3 はメイン 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。

この場合、メイン CPU 1 1 2 は、先ず大当たり乱数の判定を行う (S 7 0)。そして続くステップ S 7 1 において、大当たりであると判定した場合は (S 7 1 : YES)、次に大当たり図柄乱数の判定を行う (S 7 2)。続くステップ S 7 3 において、大当たり図柄乱数が確変図柄であるか否かの判定を行い、確変図柄であると判定した場合は (S 7 3 : YES)、続くステップ S 7 4 において、大当たり図柄乱数が突確図柄であるか否かの判定を行う。ステップ S 7 4 において、大当たり図柄乱数が突確図柄であると判定した場合は (S 7 4 : YES)、特別図柄として突確図柄をセットし (S 7 7)、突確図柄でない場合は (S 7 4 : NO)、特別図柄として確変図柄をセットして (S 7 6)、処理を終了する。

また、ステップ S 7 3 において、大当たり図柄が確変図柄でないと判定した場合は (S 7 3 : NO)、特別図柄として通常図柄をセットして (S 7 7)、処理を終了する。

またステップ S 7 1 において、大当たり乱数により大当たりでないと判定した場合は (S 7 1 : NO)、次に小当たりであるか否かの判定を行い (S 7 8)、小当たりであると判定した場合は (S 7 8 : YES)、特別図柄として小当たり図柄をセットし (S 7 9)、小当たりでないと判定した場合は (S 7 8 : NO) 特別図柄としてハズレ図柄をセットして (S 8 0)、処理を終了する。

【0026】

[変動パターン選択処理]

図 1 4 はメイン 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。

この場合、メイン CPU 1 1 2 は、大当たり乱数から大当たりであるか否かの判定を行い (S 8 1)、大当たりであると判定した場合は (S 8 1 : YES)、大当たり用テーブルをセットし (S 8 2)、その後、変動パターン乱数を取得して格納する (S 8 3)。

次に、取得した変動パターン乱数の判定を行い (S 8 4)、大当たり用テーブルを用いて変動パターン乱数に応じた変動パターンをセットして (S 8 5)、処理を終了する。

一方、ステップ S 8 1 において、大当たりでないと判定した場合は (S 8 1 : NO)、次に、リーチ乱数の判定を行う (S 8 6)。そして、続くステップ S 8 7 において、リーチであるか否かの判定を行い (S 8 7)、リーチであると判定した場合は (S 8 7 : YES)、リーチ用テーブルをセットして (S 8 8)、ステップ S 8 3 の処理に進む。

一方、ステップ S 8 7 において、リーチでないと判定した場合は (S 8 7 : NO)、ハズレ用テーブルをセットして (S 8 8)、ステップ S 8 3 の処理に進む。

【0027】

[停止中処理]

図15はメイン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。

この場合、メインCPU112は、大当たりであるか否かの判定を行う(S91)。大当たりであると判定した場合は(S91:YES)、大当たりが確変大当たりであるか否かの判定を行い(S92)、確変大当たりであると判定した場合は(S92:YES)、確変遊技状態にセットする(S93)。この後、大当たり開始コマンドをセットし(S94)、大当たりを開始して(S95)、処理を終了する。

一方、ステップS92において、確変大当たりでないと判定した場合は(S92:NO)、時短遊技状態にセットする(S96)。この後、時短カウンタのカウント値Jを「100」にセットして(S97)、ステップS94の処理に進む。

また、ステップS91において、大当たりでないと判定した場合は(S91:NO)、次に時短カウンタJの値が「0」であるか否かの判定を行い(S98)、時短カウンタJの値が「0」であれば(S98:YES)、処理を終了し、時短カウンタJの値が「0」でなければ(S98:NO)、時短カウントJを「1」減算する(S99)。この後、再び時短カウント値Jが「0」であるか否かの判定を行い(S100)、時短カウント値Jが「0」であれば(S100:YES)、遊技状態を通常遊技状態にセットして(S101)、処理を終了する。またステップS100において時短カウント値Jが「0」でなければ(S100:NO)、通常遊技状態にセットすることなく処理を終了する。

【0028】

[普通図柄処理]

図16はメイン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。

この場合、メインCPU112は、補助遊技中であるか否かの判定を行い(S111)、補助遊技中でなければ(S111:NO)、普通図柄が変動中であるか否かの判定を行う(S112)。普通図柄が変動中であると判定した場合は(S112:YES)、次に変動時間が終了したか否かの判定を行い(S113)、変動時間が終了したと判定した場合は(S113:YES)、変動を停止する(S114)。

次に、変動時間をリセットし(S115)、普通図柄の停止図柄が当たり図柄であるか否かの判定を行う(S116)。停止図柄が当たり図柄であると判定した場合は(S116:YES)、補助遊技を開始して(S117)、メイン処理に戻る。

なお、ステップS113において、変動時間が終了していないと判定した場合、或いはステップS116において、停止図柄が当たり図柄でない場合はメイン処理に戻る。

【0029】

一方、ステップS112において、普通図柄が変動中でないと判定した場合は(S112:NO)、ゲートSW16aのゲートカウンタのカウント値Gが、 $G \geq 1$ であるか否かの判定を行い(S118)、カウント値Gが ≥ 1 である場合は(S118:YES)、カウント値Gを「1」減算する(S119)。この後、普通図柄用の当たり乱数の判定を行い(S120)、当たり乱数が当たりであれば(S121:YES)、普通図柄表示器11に当たり図柄をセットし(S122)、そうでなければハズレ図柄をセットして(S123)する。

次に、確変/時短遊技状態であるか否かの判定を行い(S124)、確変/時短遊技状態であれば(S124:YES)、普通図柄表示器11の変動時間を3秒にセットし(S125)、確変/時短遊技状態でなければ(S124:NO)、普通図柄表示器11の変動時間を29秒にセットする(S126)。

この後、普通図柄表示器11の変動を開始させ(S127)、変動時間の計測を開始してメイン処理に戻る。なお、ステップS118において、カウント値Gが ≥ 1 でないと判定した場合は(S118:NO)、メイン処理に戻る。

【0030】

[下大入賞装置処理(15R大当たり)]

図17はメインCPUが実行する下大入賞装置処理の一例を示したフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

この場合、メインCPU112は、15R大当たり中であるか否かの判定を行い（S131）、15R大当たり中であると判定した場合は（S131：YES）、大当たりのオープニング中であるか否かの判定を行う（S132）。大当たりのオープニング中であると判定した場合は（S132：YES）、オープニング時間を経過したか否かの判定を行う（S133）。オープニング時間を経過したと判定した場合は（S133：YES）、大当たりラウンド数をカウントするラウンドカウンタのカウント値Rに「1」を加算し（S134）、下大入賞装置17の開閉扉を開いて下大入賞口を開放する（S135）。

なお、ステップS131において、15R大当たりでないとして判定した場合（S131：NO）、あるいはステップS133において、オープニング時間を経過していないと判定した場合は（S133：NO）、メイン処理に戻る。

10

【0031】

次に、下大入賞装置17の開放時間を経過したか否かの判定を行い（S136）、開放時間を経過していなければ（S136：NO）、下大入賞装置17の1ラウンドあたりの入賞数をカウントする入賞カウンタのカウント値Cが「9」であるか否かの判定を行う（S137）。入賞カウンタのカウント値Cが「9」である場合は（S137：YES）、下大入賞装置17の開閉扉を閉じて下大入賞口を閉口し（S138）、カウント値Cが「9」でない場合は（S137：NO）、メイン処理に戻る。

一方、開放時間を経過していた場合は（S136：YES）、入賞カウンタのカウント値Cのチェックすることなく、下大入賞装置17の大入賞口を閉口する（S138）。

20

下大入賞装置17の大入賞口閉口後は、入賞カウンタのカウント値Cの値を「0」にして（S139）、大当たりラウンド回数が最終ラウンド（16R）であるか否かの判定を行う（S140）。大当たりラウンドが最終ラウンドである場合は（S140：YES）、エンディングを開始し（S141）、大当たりラウンドが最終ラウンドでない場合は（S140：NO）、メイン処理に戻る。

【0032】

エンディング開始後は、ラウンドカウンタのカウント値Rを「0」にする（S142）。この後、エンディング時間を経過したか否かの判定を行い（S143）、エンディング時間を経過したと判定した場合は（S143：YES）、大当たりを終了して（S144）、メイン処理に戻る。

30

一方、エンディング時間を経過していないと判定した場合は（S143：NO）、大当たりを終了することなくメイン処理に戻る。

また、ステップS142において、大当たりのオープニング中でないと判定した場合は（S142：YES）、下大入賞装置17の開閉扉が作動中であるか否かの判定を行い（S145）、下大入賞装置17の開閉扉が作動中であれば（S145：YES）、ステップS146に移行する。また、下大入賞装置17の開閉扉が作動中でなければ（S145：NO）、次にインターバル中であるか否かの判定を行い（S146）、インターバル中でなければ（S146：NO）、ステップS143に移行する。

また、インターバル中であれば（S146：YES）、次にインターバル時間を経過したか否かの判定を行い（S147）、インターバル時間経過したと判定した場合は（S137：YES）、ステップS124に移行し、インターバル時間経過していないと判定した場合は（S147：NO）、メイン処理に戻る。

40

【0033】

[上大入賞装置処理（2R当たり）]

図18はメインCPUが実行する上大入賞装置処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、メインCPU112は、2R当たり中であるか否かの判定を行い（S151）、2R当たり中であると判定した場合は（S151：YES）、大当たりのオープニング中であるか否かの判定を行う（S152）。大当たりのオープニング中であると判定した場合は（S152：YES）、オープニング時間を経過したか否かの判定を行う（S1

50

53)。オープニング時間を経過したと判定した場合は(S153: YES)、大当たりラウンド数をカウントするラウンドカウンタのカウント値Rに「1」を加算し(S154)、上大入賞装置9の切替部材24を開いて上大入賞口を開放する(S155)。

なお、ステップS151において、2R当たりでないと判定した場合(S151: NO)、あるいはステップS153において、オープニング時間を経過していないと判定した場合は(S153: NO)、メイン処理に戻る。

【0034】

次に、上大入賞装置9の開放時間を経過したか否かの判定を行い(S156)、開放時間を経過していれば(S156: YES)、上大入賞装置9の切替部材24を閉じて上大入賞口を閉口し(S157)し、開放時間を経過していなければ(S156: NO)、メ
10

上大入賞装置9の切替部材24を閉じて大入賞口閉口後は、大当たりラウンド回数が最終ラウンドであるか否かの判定を行う(S158)。大当たりラウンドが最終ラウンド(2R)である場合は(S158: YES)、エンディングを開始し(S159)、大当たりラウンドが最終ラウンドでない場合は(S158: NO)、メイン処理に戻る。

エンディング開始後は、ラウンドカウンタのカウント値Rを「0」にする(S160)。この後、エンディング時間を経過したか否かの判定を行い(S161)、エンディング時間を経過したと判定した場合は(S161: YES)、大当たりを終了して(S162)、メイン処理に戻る。

一方、エンディング時間を経過していないと判定した場合は(S162: NO)、大
20

また、ステップS152において、大当たりのオープニング中でないと判定した場合は(S152: YES)、上大入賞装置9の切替部材24が作動中であるか否かの判定を行い(S163)、上大入賞装置9の切替部材24が作動中であれば(S163: YES)、ステップS156に移行する。また、上大入賞装置9の開閉扉が作動中でなければ(S163: NO)、次にインターバル中であるか否かの判定を行い(S164)、インターバル中でなければ(S164: NO)、ステップS161に移行する。

また、インターバル中であれば(S164: YES)、次にインターバル時間を経過したか否かの判定を行い(S165)、インターバル時間経過したと判定した場合は(S165: YES)、ステップS154に移行し、インターバル時間経過していないと判定した場合は(S165: NO)、メイン処理に戻る。
30

【0035】

[電チュー処理]

図19はメイン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。

この場合、メインCPU112は、電チュー15が作動中である補助遊技中であるか否かの判定を行い(S171)、補助遊技中であれば(S171: YES)、次にオープニング中であるか否かの判定を行う(S172)。ここで、オープニング中であると判定した場合は(S172: YES)、オープニング時間を経過したか否かの判定を行い(S173)、オープニング時間経過していると判定した場合は(S173: YES)、次に確変/時短中であるか否かの判定を行う(S174)。そして、確変/時短中であれば(S174: YES)、電チュー15の開放時間を3.5秒にセットし(S175)、確変/時短中でなければ(S174: NO)、電チュー15の開放時間を0.2秒にセットする(S176)。この後、電チュー15を開放する(S177)。
40

次に、電チュー15の開放時間を経過したか否かの判定を行い(S178)、電チュー15の開放時間を経過したと判定した場合は(S178: YES)、電チュー15を閉口して(S179)、補助遊技を終了して(S180)、メイン処理に戻る。

なお、ステップS172において、オープニング中でないと判定した場合は(S172: NO)、ステップS178に移行する。また、ステップS171において、補助遊技中でないと判定した場合は(S171: NO)、ステップS173においてオープニング時間
50

電チュー１５の開放時間が経過していないと判定した場合は（Ｓ１７８：ＮＯ）、メイン処理に戻る。

【００３６】

次に、演出制御基板１２１において実行される特徴的な処理について説明する。

[特図変動演出処理]

図２０は、演出制御基板のＣＰＵが実行する特図変動演出処理の一例を示したフローチャートである。

ＣＰＵ１２２は、画像表示器８に特図変動演出画像を表示中であるか否かの判定を行い（Ｓ１９１）、表示中でないと判定した場合は（Ｓ１９１：Ｎｏ）、次にメイン制御基板１１１から変動パターンコマンドを受信したか否かの判定を行う（Ｓ１９２）。変動パターンコマンドを受信したと判定した場合は（Ｓ１９２：Ｙｅｓ）、演出抽選を行い（Ｓ１９３）、その演出抽選に応じた演出画像の再生を行う（Ｓ１９４）。なお、ステップＳ１９１において、画像表示器８に特図変動演出画像を表示中であると判定した場合、或いはステップＳ１９２において変動パターンコマンドを受信できないと判定した場合は、演出画像を再生することなく処理を終了する。

【００３７】

[２Ｒ当たり演出処理]

図２１は、演出制御基板のＣＰＵが実行する画像演出表示制御処理の一例を示したフローチャートである。

ＣＰＵ１２２は、まず画像表示器８に２Ｒ当たり画像が表示中であるか否かの判定を行い（Ｓ２０１）、表示中でないと判定した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、メイン制御基板１１１から２Ｒ当たり演出コマンドを受信したか否かの判定を行う（Ｓ２０２）。２Ｒ当たり演出コマンドを受信したと判定した場合は（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、その演出コマンドに応じた演出画像の再生を行う（Ｓ２０３）。なお、ステップＳ２０１において、画像表示器８に２Ｒ当たり画像を表示中であると判定した場合、或いはステップＳ２０２において２Ｒ当たり演出コマンドを受信できないと判定した場合は、演出画像を再生することなく処理を終了する。

このような処理を遊技制御装置が実行することにより、上述した本実施形態のパチンコ遊技機の動作を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【００３８】

【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】（ａ）（ｂ）は上大入賞装置が閉状態のときの拡大図である。

【図３】（ａ）（ｂ）は上大入賞装置が開状態のときの拡大図である。

【図４】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５】（ａ）（ｂ）は本実施の形態に係るパチンコ遊技機の遊技制御基板及び演出制御基板の特徴的な機能ブロック図である。

【図６】（ａ）～（ｄ）は上大入賞装置の開閉動作時に画像表示器に表示する表示画像の一例を示した図である。

【図７】（ａ）～（ｄ）は上大入賞装置の開閉動作時に画像表示器に表示する表示画像の他の例を示した図である。

【図８】メイン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９】メインＣＰＵが実行する第１始動口ＳＷ処理の一例を示したフローチャートである。

【図１０】メインＣＰＵが実行する第２始動口ＳＷ処理の一例を示したフローチャートである。

【図１１】メイン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１２】メイン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 1 3】メイン 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 1 4】メイン 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 1 5】メイン CPU が実行する停止中処理を示したフローチャートである。

【図 1 6】メイン 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 1 7】メイン CPU が実行する下大入賞装置処理の一例を示したフローチャートである。

【図 1 8】メイン CPU が実行する上大入賞装置処理の一例を示したフローチャートである。

10

【図 1 9】メイン 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 2 0】演出制御基板の CPU が実行する特図変動演出処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1】演出制御基板の CPU が実行する画像演出表示制御処理の一例を示したフローチャートである。

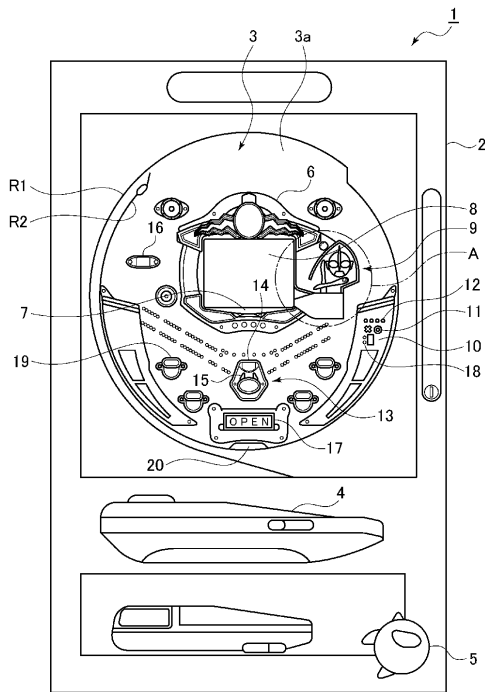
【符号の説明】

【0039】

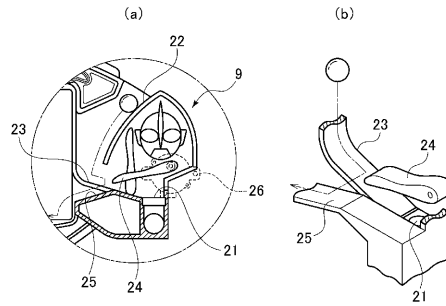
1…パチンコ遊技機、3…遊技盤、3a…遊技領域、5…発射レバー、6…センター部材、6a…右側通路、7…ステージ、8…画像表示器、9…上大入賞装置、10…特別図柄表示器、11…普通図柄表示器、12…特別図柄保留ランプ、13…可変入賞装置、14…上始動口、14a…第1始動口SW、15…電チュー、15a…第2始動口SW、15b…電チューソレノイド、16…ゲート、16a…ゲートSW、17…下大入賞装置、17a…下大入賞SW、17b…下大入賞ソレノイド、18…普通図柄保留ランプ、21…上大入賞SW、22、23、25…誘導通路、24…切替部材、26…上大入賞モータ、31…遊技データ抽選手段、32…大当たり判定手段、33…大当たり選定手段、34…開閉制御手段、111…メイン制御基板、112…メインCPU、113…ROM、114…RAM、121…演出制御基板、122…CPU、123…ROM

20

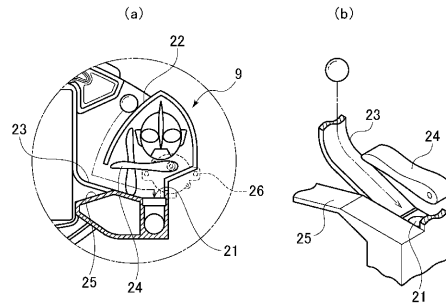
【図 1】



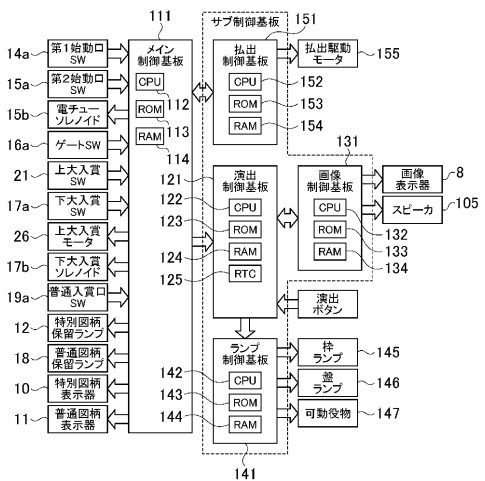
【図 2】



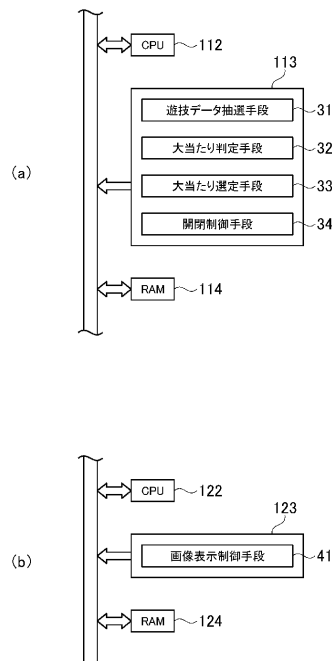
【図 3】



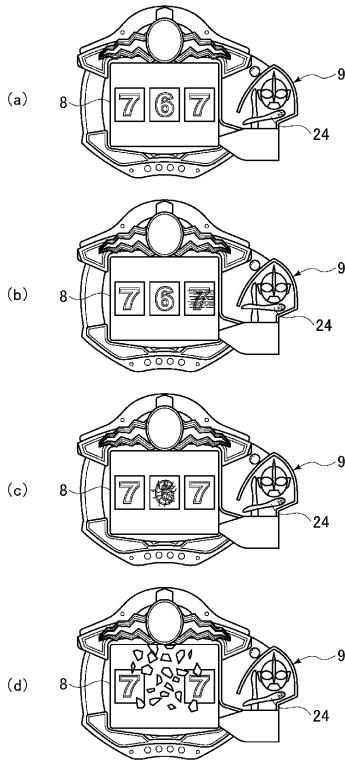
【図 4】



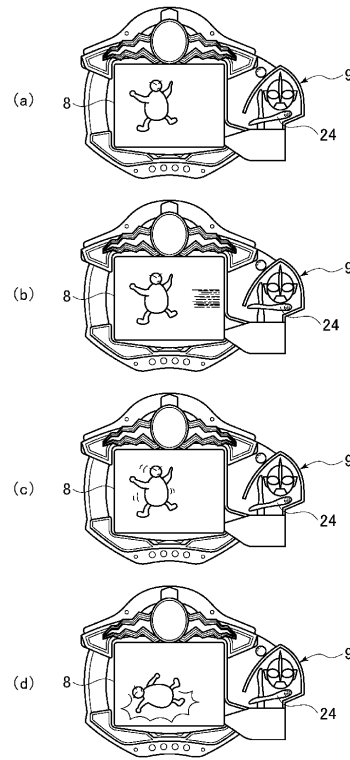
【図 5】



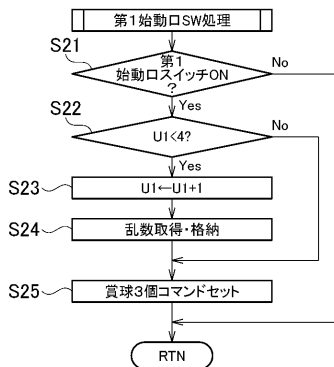
【図 6】



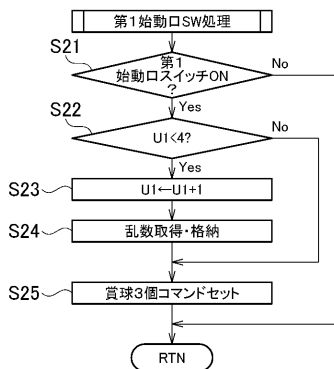
【図 7】



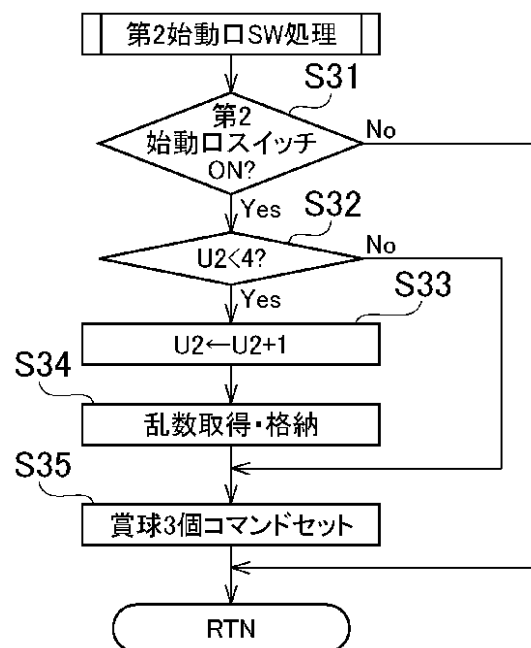
【図 8】



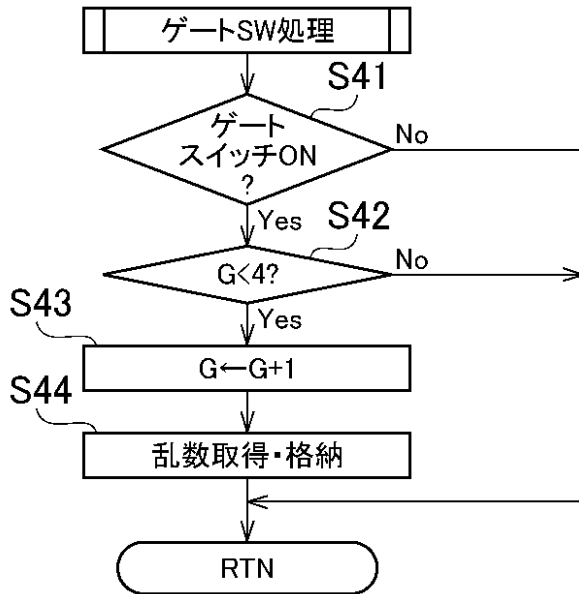
【図 9】



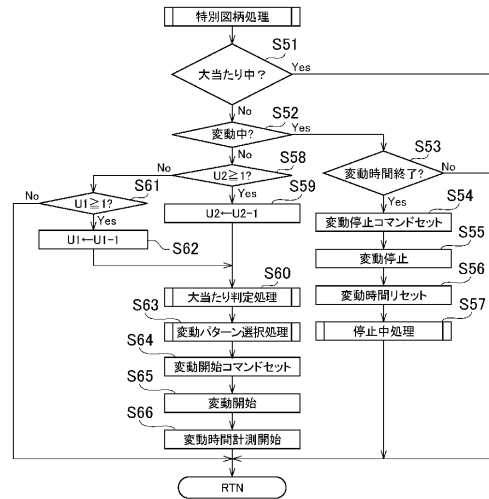
【図 10】



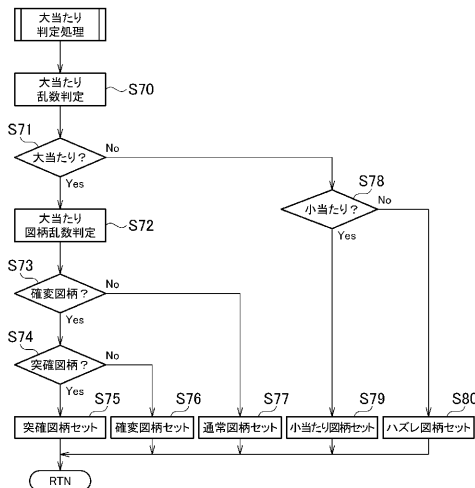
【図 1 1】



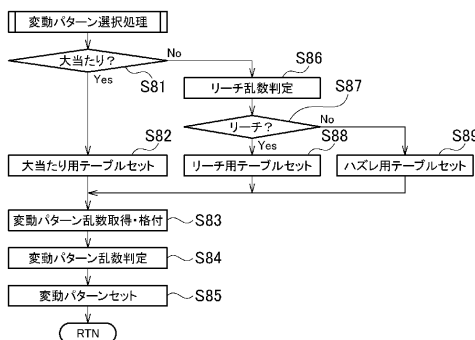
【図 1 2】



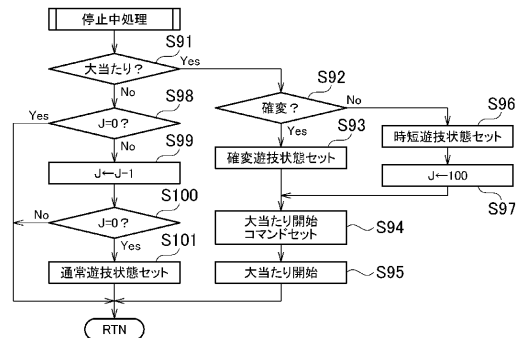
【図 1 3】



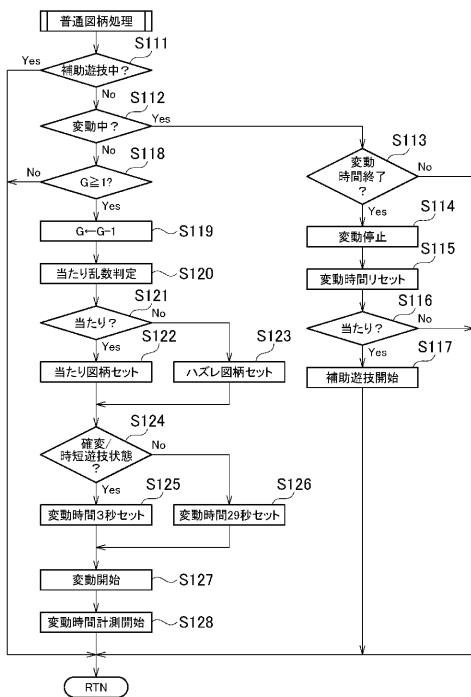
【図 1 4】



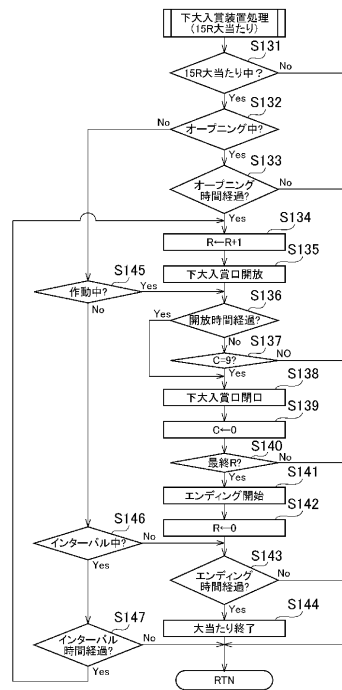
【図 1 5】



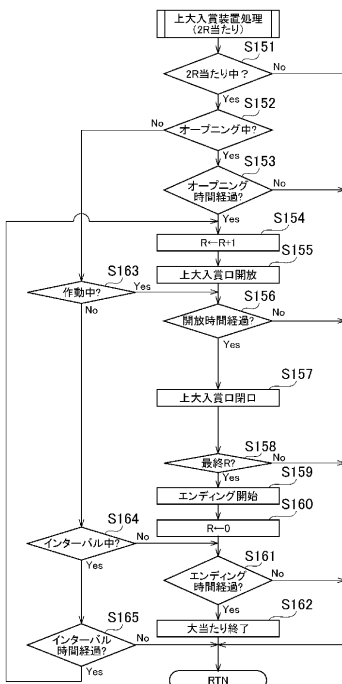
【図 16】



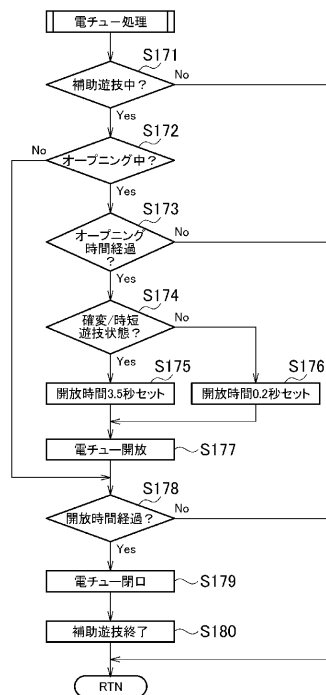
【図 17】



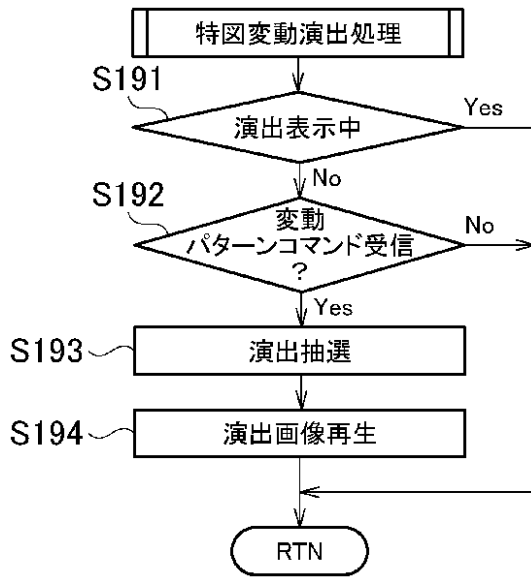
【図 18】



【図 19】



【図 20】



【図 21】

