

(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2010-35821

(P2010-35821A)

(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	3 1 5 A
(2006.01)	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02
		3 1 4

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2008-202173 (P2008-202173)	(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	西尾 啓
			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 AA36 AA44 BC22 EA10 EB24 EB55

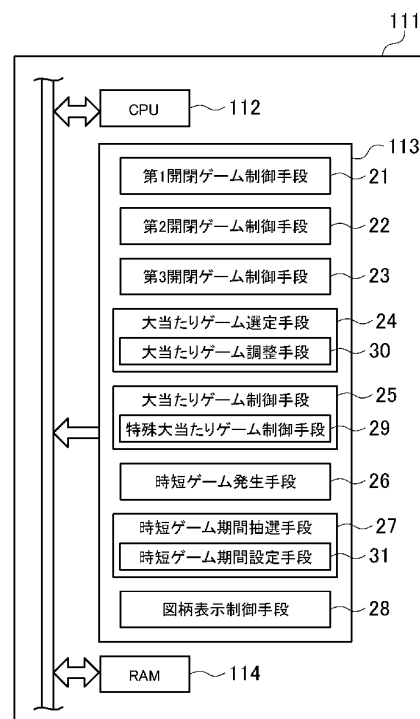
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】短時間で大量の出球を獲得できる遊技機を提供する。

【解決手段】大当たり制御手段25として所定ラウンドまで下大入賞装置により大当たりゲームを行い、それ以降は上大入賞装置に切り替えて大当たりゲームを行う特殊大当たりゲーム制御手段29を有し、上大入賞装置により大当たりゲームを行っているときに時短ゲーム期間抽選手段27により時短ゲーム期間の抽選を行う。そして、抽選の結果、第2時短ゲーム期間に1度でも当選した場合は、時短ゲーム期間設定手段31により大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を第2時短ゲーム期間(100回)に設定し、第2時短ゲーム期間に1度でも当選しなかった場合は、大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を第1時短ゲーム期間(0回)に設定する。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が通過可能な第 1 始動領域と、

該第 1 始動領域を遊技球が通過することにより第 1 図柄を変動表示する第 1 図柄表示手段と、

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可能な第 1 変動入賞装置と、

該第 1 変動入賞装置内に設けられた特定領域と、

遊技球が通過可能な第 2 始動領域と、

該第 2 始動領域を遊技球が通過することにより第 2 図柄を変動表示する第 2 図柄表示手段と、

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可能な第 2 変動入賞装置と、

該第 2 変動入賞装置に遊技球が入賞することにより第 3 図柄を変動表示する第 3 図柄表示手段と、

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可能な第 3 変動入賞装置と、

前記第 1 図柄表示手段により所定図柄が停止表示されるか、或いは前記第 3 図柄表示手段により所定図柄が停止表示されることにより前記第 1 変動入賞装置を開状態に変化させる第 1 開閉ゲームを実行する第 1 開閉ゲーム制御手段と、

通常ゲーム中に前記第 2 図柄表示手段により所定図柄が停止表示されることにより前記第 2 変動入賞装置を第 1 の所定時間、開状態に変化させる第 2 開閉ゲームを実行する第 2 開閉ゲーム制御手段と、

第 1 大当たりゲーム、又は該第 1 大当たりゲームよりも総開放可能時間が長い第 2 大当たりゲームの何れかを選定する大当たりゲーム選定手段と、

前記第 1 開閉ゲーム中に遊技球が前記特定領域を通過することにより前記第 1 変動入賞装置又は前記第 3 変動入賞装置を、前記大当たりゲーム選定手段が選定した大当たりゲームを実行する大当たりゲーム制御手段と、

前記大当たりゲーム制御手段による大当たりゲーム実行終了後、所定の時短ゲーム期間が終了するまで時短ゲームを発生させる時短ゲーム発生手段と、

前記時短ゲーム中に前記第 2 図柄表示手段により所定の図柄が停止表示されることにより前記第 2 変動入賞装置を前記第 1 の所定時間よりも長い第 2 の所定時間、開状態に変化させる第 3 開閉ゲームを実行する第 3 開閉ゲーム制御手段と、

前記大当たりゲーム中に前記第 1 変動入賞装置内に入賞した遊技球を検知する遊技球検知手段と、

該遊技球検知手段による遊技球検知に基づいて、前記所定の時短ゲーム期間として、第 1 時短ゲーム期間または前記第 1 時短ゲーム期間よりもゲーム期間が長い第 2 時短ゲーム期間の何れかを抽選する時短ゲーム期間抽選手段と、を備え、

前記大当たりゲーム制御手段は、前記第 3 変動入賞装置により大当たりゲームの実行を開始し、所定のタイミングで前記第 1 変動入賞装置に切り替えて大当たりゲームを実行する特殊大当たりゲーム制御手段を有し、

前記時短ゲーム期間抽選手段は、前記第 1 変動入賞装置により大当たりゲームが行われているときに時短ゲーム期間の抽選を行い、その抽選結果に基づいて、前記大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を前記第 1 時短ゲーム期間、又は前記第 2 時短ゲーム期間の何れかに設定する時短ゲーム期間設定手段を有することを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

前記大当たりゲーム選定手段は、

前記第 1 始動領域経由で発生した大当たりゲームを第 2 大当たりゲームとする割合よりも、前記第 2 変動入賞装置経由で発生した大当たりゲームを第 2 大当たりゲームとする割合のほうが高くなるように大当たりゲームを調整する大当たりゲーム調整手段を有する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】

前記時短ゲーム期間設定手段は、前記第 1 変動入賞装置により行われる大当たりゲームの各ラウンドにおいて、前記遊技球検知手段により最初に遊技球が検知されたときに前記時短ゲーム期間の抽選を行い、抽選により前記第 2 時短ゲーム期間に 1 度でも当選した場合は、前記大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を前記第 2 時短ゲーム期間に設定し、前記第 2 時短ゲーム期間に 1 度でも当選しなかった場合は、前記大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を前記第 1 時短ゲーム期間に設定することを特徴とする請求項 1 又は 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】

10

本発明は、変動入賞装置を備えたパチンコ遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から「ヒコーキ」或いは「羽根物」等と称されているパチンコ遊技機は、周知のように、一对の羽根（可動片）からなる変動入賞装置が遊技盤に設けられ、所定の始動口に遊技球が入賞すると、ソレノイドが作動して変動入賞装置の羽根が 1 回ないし 2 回開閉作動し、遊技盤面を流下する遊技球を捕捉して変動入賞装置内に導くように構成されている。変動入賞装置の内部には、Vゾーンと称される特定領域が設けられており、変動入賞装置に入賞した遊技球がさらに特定領域を通過した場合は、大当たりが発生する。

大当たり状態においては、第 1 ラウンドとして、ソレノイドの作動により羽根が所定の期間開放されるか、所定の期間に規定数の遊技球の入賞が検出されるまで継続的に開閉するか、もしくは、所定回数（例えば 18 回）継続的に開閉する。そして、当選した大当たりの内容に応じて第 2 ラウンドが連続的に開始されて羽根の継続的な開閉が更に繰り返される。以下同様に所定ラウンド数（当選した大当たりの内容に応じて、最高 16 ラウンド）まで繰り返される。これにより大当たりの期間中に多数の遊技球を獲得できるようにしたものである。

20

なお、先行文献としては特許文献 1 などがある。

【特許文献 1】特開 2007-252538 公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0003】

しかしながら、上記したようなパチンコ遊技機は、一回の大当たり遊技において獲得できる出球数が比較的少ない。また、上記したような遊技機の中には、大当たり遊技終了後に特典遊技として時間短縮（以下「時短」と称する）遊技を付与した遊技機が知られているが、時短遊技中における大当たり当選確率は、通常遊技中と同じであるため、特典遊技として確率変動機能を有するパチンコ遊技機に比べて、大当たりに連続して当選する確率が低い。このため、この種のパチンコ遊技機では、短時間で大量の出球を獲得することが困難であった。

本発明は上記した点を鑑みてなされたものであり、短時間で大量の出球を獲得できる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0004】

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、遊技球が通過可能な第 1 始動領域と、該第 1 始動領域を遊技球が通過することにより第 1 図柄を変動表示する第 1 図柄表示手段と、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可能な第 1 変動入賞装置と、該第 1 変動入賞装置内に設けられた特定領域と、

遊技球が通過可能な第 2 始動領域と、該第 2 始動領域を遊技球が通過することにより第 2 図柄を変動表示する第 2 図柄表示手段と、遊技球が入賞し難い閉状態から入賞し易い開

50

状態に変化可能な第2変動入賞装置と、該第2変動入賞装置に遊技球が入賞することにより第3図柄を変動表示する第3図柄表示手段と、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可能な第3変動入賞装置と、前記第1図柄表示手段により所定図柄が停止表示されるか、或いは前記第3図柄表示手段により所定図柄が停止表示されることにより前記第1変動入賞装置を開状態に変化させる第1開閉ゲームを実行する第1開閉ゲーム制御手段と、通常ゲーム中に前記第2図柄表示手段により所定図柄が停止表示されることにより前記第2変動入賞装置を第1の所定時間、開状態に変化させる第2開閉ゲームを実行する第2開閉ゲーム制御手段と、第1大当たりゲーム、又は該第1大当たりゲームよりも総開放可能時間が長い第2大当たりゲームの何れかを選定する大当たりゲーム選定手段と、前記第1開閉ゲーム中に遊技球が前記特定領域を通過することにより前記第1変動入賞装置又は前記第3変動入賞装置を、前記大当たりゲーム選定手段が選定した大当たりゲームを実行する大当たりゲーム制御手段と、前記大当たりゲーム制御手段による大当たりゲーム実行終了後、所定の時短ゲーム期間が終了するまで時短ゲームを発生させる時短ゲーム発生手段と、前記時短ゲーム中に前記第2図柄表示手段により所定の図柄が停止表示されることにより前記第2変動入賞装置を前記第1の所定時間よりも長い第2の所定時間、開状態に変化させる第3開閉ゲームを実行する第3開閉ゲーム制御手段と、前記大当たりゲーム中に前記第1変動入賞装置内に入賞した遊技球を検知する遊技球検知手段と、該遊技球検知手段による遊技球検知に基づいて、前記所定の時短ゲーム期間として、第1時短ゲーム期間または前記第1時短ゲーム期間よりもゲーム期間が長い第2時短ゲーム期間の何れかを抽選する時短ゲーム期間抽選手段と、を備え、前記大当たりゲーム制御手段は、前記第3変動入賞装置により大当たりゲームの実行を開始し、所定のタイミングで前記第1変動入賞装置に切り替えて大当たりゲームを実行する特殊大当たりゲーム制御手段を有し、前記時短ゲーム期間抽選手段は、前記第1変動入賞装置により大当たりゲームが行われているときに時短ゲーム期間の抽選を行い、その抽選結果に基づいて、前記大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を前記第1時短ゲーム期間、又は前記第2時短ゲーム期間の何れかに設定する時短ゲーム期間設定手段を有するパチンコ遊技機を特徴とする。

このように構成される本発明のパチンコ遊技機では、特殊大当たりゲーム制御手段により、所定のタイミングまでは第3変動入賞装置により大当たりゲームを行い、それ以降は第1変動入賞装置に切り替えて大当たりゲームを行い、第1変動入賞装置により大当たりゲームを行っているときに、時短ゲーム期間抽選手段により時短ゲーム期間の抽選を行うようにしている。したがって、一旦、第2大当たりゲームに当選した場合は、時短ゲーム期間抽選手段により抽選を行う機会が多くなり、再度時短ゲームに当選する確率が高くなるので、短時間で大量の出球を獲得することが可能になる。

【0005】

本発明の第2の形態は、前記大当たりゲーム選定手段は、前記第1始動領域経由で発生した大当たりゲームを第2大当たりゲームとする割合よりも、前記第2変動入賞装置経由で発生した大当たりゲームを第2大当たりゲームとする割合のほうが高くなるように大当たりゲームを調整する大当たりゲーム調整手段を有する請求項1に記載のパチンコ遊技機を特徴とする。

このように構成される本発明のパチンコ遊技機では、大当たりゲーム調整手段により、第1始動領域経由で発生した大当たりゲームを第2大当たりゲームとする割合よりも、第2変動入賞装置経由で発生した大当たりゲームを第2大当たりゲームとする割合のほうが高くなるように大当たりゲームを調整するようにしているので、一旦時短ゲーム期間（例えば100回）が長い第2時短ゲーム状態に移行した場合は、第2大当たりゲームに連続して当選する確率が高くなり、短時間でより大量の出球を獲得することが可能になる。

本発明の第3の形態は、前記時短ゲーム期間設定手段は、前記第1変動入賞装置により行われる大当たりゲームの各ラウンドにおいて、前記遊技球検知手段により最初に遊技球が検知されたときに前記時短ゲーム期間の抽選を行い、抽選により前記第2時短ゲーム期間に1度でも当選した場合は、前記大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を

前記第2時短ゲーム期間に設定し、前記第2時短ゲーム期間に1度も当選しなかった場合は、前記大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を前記第1時短ゲーム期間に設定する請求項1又は2に記載のパチンコ遊技機を特徴とする。

このように構成される本発明のパチンコ遊技機では、時短ゲーム期間設定手段により、第1変動入賞装置により行われる大当たりゲームの各ラウンドにおいて、時短ゲーム期間の抽選を行うようにしているので、一旦、第2ラウンドゲームの大当たりゲームに当選した場合は、時短ゲーム期間抽選手段により抽選を行う機会が多くなり、再度時短ゲームに当選する確率が高くなるので、短時間で大量の出球を獲得することが可能になる。

【発明の効果】

【0006】

10

本発明のパチンコ遊技機では、特殊大当たりゲーム制御手段により、所定のタイミングまでは第3変動入賞装置により大当たりゲームを行い、それ以降は第1変動入賞装置に切り替えて大当たりゲームを行い、第1変動入賞装置により大当たりゲームを行っているときに、時短ゲーム期間抽選手段により時短ゲーム期間の抽選を行うようにしている。したがって、一旦、第2大当たりゲームに当選した場合は、時短ゲーム期間抽選手段により抽選を行う機会が多くなり、再度時短ゲームに当選する確率が高くなるので、短時間で大量の出球を獲得することが可能になる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

20

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。

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1が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤1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1の下部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レバー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。

さらに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の各種ボタンが設けられている。

30

【0008】

図2は本実施の形態の遊技盤の一例を示した正面図である。

この図に示す遊技盤1の略中央には、第1変動入賞装置である上大入賞装置2が設けられている。

上大入賞装置2の上部両側には、遊技球を装置内へ導入する導入部として、遊技球が入賞し難い閉状態と遊技球が入賞し易い開状態に変化可能な一对の可動片3L、3Rが設けられている。なお、本実施の形態では可動片の形状を羽根形状としているが、これはあくまでも一例であり、必ずしも羽根形状ではなくてもよい。

上大入賞装置2の内部には、特定領域(Vゾーン)4が配置されている。特定領域4内には、後述する特定領域スイッチ4aが設けられている。

40

また、上大入賞装置2の内部には、大当たり中に入賞した遊技球が通過したときに遊技球を検知する遊技球検知スイッチ16が設けられている。

【0009】

上大入賞装置2の下方領域には、第1特図表示器10に表示される第1特別図柄(第1図柄)を作動させるための第1始動口5が配置されている。

第1始動口(第1始動領域)5の内部には、第1始動口スイッチ5aが設けられており、遊技球が第1始動口スイッチ(SW)5aを通過したときに第1特図表示器10の第1特別図柄を変動表示する。なお、本実施形態では、第1始動口5に遊技球が入賞した際の賞球の払い出しが有るものとして説明するが、賞球の払い出しは無くてもよい。

50

上大入賞装置 2 の右側領域には、普通図柄表示器 1 1 に表示される普通図柄を作動させるためのゲート 6 が配置されている。

ゲート（第 2 始動領域）6 の内部には、ゲートスイッチ 6 a が設けられており、遊技球がゲートスイッチ（SW）6 a を通過したときに普通図柄表示器 1 1 の普通図柄を変動表示する。

ゲート 6 の下方には、第 2 特図表示器 1 2 に表示される第 2 特別図柄を作動させるための第 2 始動口として機能する電動式チューリップ（第 2 変動入賞装置）7 が配置されている。電動式チューリップ（以下、「電チュー」と称する）7 の内部には、第 2 始動口スイッチ 7 a が設けられており、遊技球が第 2 始動口スイッチ（SW）7 a を通過したときに第 2 特図表示器 1 2 の第 2 特別図柄を変動表示する。

電チュー 7 は、普通図柄表示器 1 1 が特定図柄にて停止した場合に遊技球の入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態になる。なお、本実施の形態では、第 2 変動入賞装置の一例として、電チューを例に挙げて説明したが、あくまでも一例であり、遊技球の入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態に変化可能な構造のものであれば良い。

電チュー 7 の下方には、下大入賞装置（第 3 変動入賞装置）8 が配置されている。下大入賞装置 8 は、特別遊技状態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しており、その内部には下大入賞口スイッチ（SW）8 a が設けられている。なお、本実施の形態では、下大入賞装置 8 を遊技盤 1 の右側領域に設けるようにしたが、あくまでも一例であり、例えば遊技盤 1 の中央下部に配置しても良い。また遊技盤 1 の最下部にはアウト口 9 が配置されている。

【0010】

遊技盤 1 の右側下方の遊技領域外には、第 1 特別図柄（第 1 図柄）の変動と表示を行う第 1 特図表示器（第 1 図柄表示器）1 0 と、普通図柄（第 2 図柄）の変動と表示を行う普通図柄表示器（第 2 図柄表示器）1 1 と、第 2 特別図柄（第 3 図柄）の変動と表示を行う第 2 特図表示器（第 3 図柄表示器）1 2 が設けられている。

第 1 特図表示器 1 0、及び第 2 特図表示器 1 2 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又は小当たりに当選した否か表示するようにしている。

本実施形態のパチンコ遊技機では、第 1 特図表示器 1 0 の第 1 特別図柄が変動中に第 1 始動口 SW 5 a において遊技球の入球が検知された場合、当該入球によって得られる第 1 特別図柄の変動表示を開始させる権利（保留球）が最大 4 個留保可能とされる。そして、この保留球の留保数は、第 1 特図保留ランプ 1 3 により表示される。

また、同様に第 2 特図表示器 1 2 の第 2 特別図柄が変動中に第 2 始動口 SW 7 a において遊技球の入球が検知された場合、当該入球によって得られる第 2 特別図柄の変動表示を開始させる権利（保留球）も最大 4 個留保可能に構成される。この保留球の留保数は、第 2 特図保留ランプ 1 4 により表示される。

また普通図柄表示器 1 1 の普通図柄が変動中に遊技球がゲート 6 のゲート SW 6 a を通過した場合も、ゲート SW 6 a 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 5 により表示される。

【0011】

図 3 は本実施の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 に示す遊技制御装置には、主（メイン）制御基板として、遊技の進行を制御する遊技制御基板 1 1 1 が設けられている、また副（サブ）制御基板として、遊技演出を制御する演出制御基板 1 2 0、ランプ制御基板 1 4 1、賞球の払い出しを制御する払出制御基板 1 5 1 等が設けられている。

遊技制御基板 1 1 1 は、メイン CPU 1 1 2、ROM 1 1 3、RAM 1 1 4、及び入出力インターフェース（以下、「I/O」と称する）1 1 5、1 1 6 を有し、当該パチンコ遊技機の主たる制御を行う。

I/O 1 1 5 には、第 1 始動口 5 に設けられた第 1 始動口 SW 5 a、電チュー 7 に設け

10

20

30

40

50

られた第2始動口SW7a、電チュー7を開閉動作させるための電チューソレノイド7b、ゲート6に設けられたゲートSW6a、上大入賞装置2に入賞した遊技球を検出する上大入賞口SW2a、遊技球検知SW16、下大入賞装置8に入賞した遊技球を検出する下大入賞口SW8aが接続されている。また、上大入賞装置2の可動片3L、3Rを開閉動作させるための上大入賞口ソレノイド2b、下大入賞装置8の開閉扉を開閉動作させるための下大入賞口ソレノイド8b、普通図柄表示器11、特定領域4に設けられた特定領域SW4aが接続されている。なお、遊技球検知スイッチ16は、特定領域スイッチ4aを利用して構成したり、或いは上大入賞口SW2aを利用して構成したりすることも可能である。

さらに、第1特図表示器10、第2特図表示器12、第1特図保留ランプ13、第2特図保留ランプ14、及び普通図柄保留ランプ15等が接続されている。

一方、I/O116は、演出制御基板120の演出制御部121に設けられているI/O125、払出制御基板151のI/O155、及び盤用外部情報端子基板160等が接続されている。

【0012】

演出制御基板120は、演出制御部121と、画像・音声制御部131とから構成される。演出制御部121は、CPU122、ROM123、RAM124、I/O125、126、127を有し、遊技演出全体の制御を行う。

I/O125には、遊技制御基板111のI/O116と演出ボタン104とが接続されている。I/O126は、画像・音声制御部131のI/O135と接続され、I/O127はランプ制御基板141のI/O145と接続される。

画像・音声制御部131は、CPU132、ROM133、RAM134、I/O135、136を有し、演出制御部121の指示に基づいて画像及び音声の制御を行う。

I/O136には、スピーカ105及び演出用の画像表示器106が接続されている。

ランプ制御基板141は、CPU142、ROM143、RAM144、I/O145、146を有し、I/O146に接続されている各種ランプ、例えば盤ランプ147や枠ランプ148、可動役物149等の制御を行う。

払出制御基板151は、CPU152、ROM153、RAM154、I/O155、156を有し、I/O156に接続されている遊技球を払い出す払出装置157の払出駆動モータ等の駆動制御を行う。また、I/O156には定位置検出SW158aや、払出球検出SW158b、球有り検出SW158c、満タン検出SW158d等が接続されている。また、I/O155には、枠用外部情報端子基板170等が接続されている。

【0013】

図4は、本実施の形態のパチンコ遊技機の遊技制御基板の機能ブロックを示した図である。

この図4に示すように遊技制御基板111のROM113には、第1開閉ゲーム制御手段21、第2開閉ゲーム制御手段22、第3開閉ゲーム制御手段23、大当たりゲーム選定手段24、大当たりゲーム制御手段25、時短ゲーム発生手段26、時短ゲーム期間抽選手段27、及び図柄表示制御手段28などを備えている。

第1開閉ゲーム制御手段21は、第1特図表示器10に所定図柄が停止表示されるか、或いは第2特図表示器12により所定図柄が停止表示されることにより、上大入賞装置2の可動片3L、3Rを所定時間（0.4秒又は0.8秒）、開状態に変化させる第1開閉ゲームを実行する。

第2開閉ゲーム制御手段22は、通常ゲーム中に普通図柄表示器11に所定図柄が停止表示されることにより、電チュー7を第1の所定時間（例えば0.1秒）、開状態に変化させる第2開閉ゲームを実行する。

第3開閉ゲーム制御手段23は、時短ゲーム中に普通図柄表示器11に所定図柄が停止表示されることにより、電チュー7を第1の所定時間（例えば0.1秒）よりも2秒長い第4の所定時間（例えば2.1秒）、開状態に変化させる第3開閉ゲームを実行する。

【0014】

大当たりゲーム選定手段 24 は、例えば 8 ラウンド (8 R) の第 1 大当たりゲーム、又は第 1 大当たりゲームよりも大入賞装置 2、8 の総開放可能時間が長い 15 ラウンド (15 R) の第 2 大当たりゲームの何れかを選定する。

また大当たりゲーム選定手段 24 は、第 1 始動口 5 経由で発生した大当たりゲームを第 2 大当たりゲーム (15 R) とする割合よりも、電チュー 7 経由で発生した大当たりゲームを第 2 大当たりゲームとする割合のほうが高くなるように調整する大当たりゲーム調整手段 30 を有している。

なお、本実施形態では、第 1 大当たりゲームのラウンド回数 (8 R) よりも第 2 大当たりゲームのラウンド回数 (15 R) を多くすることで、第 1 大当たりゲームより第 2 大当たりゲームにおける大入賞装置 2、8 の総開放可能時間を長くしているが、これはあくまでも一例である。例えば、第 1 大当たりゲームと第 2 大当たりゲームのラウンド回数を同じ回数 (例えば 15 R) に設定し、第 1 大当たりゲームでは開放可能時間が、例えば 30 秒と長いラウンドゲームを 8 ラウンドだけ行い、残りのラウンドは開放可能時間が、例えば 1 秒と短いラウンドゲームを行うことで、第 1 大当たりゲームの総開放可能時間より第 2 大当たりゲームの総開放可能時間を長く設定するようにしてもよい。

【0015】

大当たりゲーム制御手段 25 は、第 1 特図表示器 10 又は第 2 特図表示器 12 の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が所定の大当たり図柄で停止するか、或いは第 1 特図表示器 10 又は第 2 特図表示器 12 の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が所定の小当たり図柄で停止して上大入賞装置 2 の可動片 3 L、3 R の開閉動作したときに上大入賞装置 2 内に入賞した遊技球が特定領域 4 を通過したときに上大入賞装置 2 又は下大入賞装置 8 を大当たりゲーム選定手段 24 が選定した大当たりゲームを実行する。例えば、大当たりゲーム制御手段 25 は、大当たり開始から所定のラウンドまでは、下大入賞装置 8 により大当たりゲームを実行し、それ以降は上大入賞装置 2 により大当たりゲームを実行する特殊大当たりゲーム制御手段 29 を有している。

時短ゲーム発生手段 26 は、大当たりゲーム制御手段 25 による大当たりゲーム実行終了後、所定の時短ゲーム期間が終了するまで時短ゲームを発生させる。

時短ゲーム期間抽選手段 27 は、上大入賞装置 2 内の遊技球検知 SW 16 による遊技球検知に基づいて、第 1 時短ゲーム期間 (0 回) または第 1 時短ゲーム期間よりも長い第 2 時短ゲーム期間 (100 回) の何れかを抽選を行う。

【0016】

また時短ゲーム期間抽選手段 27 は、上大入賞装置 2 により大当たりゲームが行われているときに時短ゲーム期間の抽選を行い、その抽選結果に基づいて、大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を第 1 時短ゲーム期間 (0 回) または第 1 時短ゲーム期間よりも長い第 2 時短ゲーム期間 (100 回) の何れかに設定する時短ゲーム期間設定手段 31 を有している。

例えば、時短ゲーム期間設定手段 31 は、上大入賞装置 2 により行われる大当たりゲームの各ラウンドにおいて、遊技球検知手段 16 により最初に遊技球が検知されたときに時短ゲーム期間の抽選を行い、抽選により第 2 時短ゲーム期間 (100 回) に 1 度でも当選した場合は、大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を第 2 時短ゲーム期間に設定する一方、第 2 時短ゲーム期間に 1 度でも当選しなかった場合は、大当たりゲーム終了後に発生させる時短ゲーム期間を第 1 時短ゲーム期間 (0 回) に設定する。

なお、上記以外でも、例えば最後に行った時短ゲーム期間の抽選結果に基づいて、時短ゲーム期間を設定したり、あるいは全ての抽選結果を集計して、抽選結果の多いほうの時短ゲーム期間に設定したりすることも考えられる。

図柄表示制御手段 28 は、第 1 特図表示器 10、第 2 特図表示器 12、及び普通図柄表示器 11 の表示制御を行う。

また遊技制御基板 111 の RAM 114 には、図示しないが保留手段として、第 1 特別図柄が変動表示中に第 1 始動口 5 に遊技球が入賞したときに、例えば 4 個を上限として第 1 特別図柄を変動表示する権利を保留するための保留領域と、第 2 特別図柄が変動表示中

10

20

30

40

50

に電チューフに遊技球が入賞したときに、例えば４個を上限として第２特別図柄を変動表示する権利を保留する保留領域とが設けられている。さらに、普通図柄が変動表示中に遊技球がゲート６を通過したときに、例えば４個を上限として普通図柄を変動表示する権利を保留する保留領域なども設けられている。

【００１７】

次に、本実施の形態のパチンコ遊技機の遊技動作について説明する。

まず、通常ゲーム中の動作について説明する。

通常ゲーム中は、遊技者は第１始動口５を狙って遊技球を発射する。つまり遊技盤１の左側の遊技領域を狙って遊技球を発射する左打ちを行う。

ここで、第１始動口５に遊技球が入賞すると当たり抽選が行われる。当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合、図柄表示制御手段２８は第１特図表示器１０に大当たり図柄を表示すると共に、大当たりゲーム制御手段２５が下大入賞装置８の開閉扉を開放する大当たりゲームを実行する。大当たりゲームとしては、例えば、一定期間、下大入賞装置８の開閉扉が開放状態となるか、もしくは下大入賞装置８内に所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞するまでの期間を１ラウンドとした開放動作を１５ラウンド繰り返す動作を行う。下大入賞装置８に遊技球が入賞した場合には、例えば１個の入賞当たり１０個の賞球が払い出される。

【００１８】

一方、第１始動口５への遊技球の入賞に伴う当たり抽選の結果、小当たりに当選した場合、図柄表示制御手段２８が第１特図表示器１０に小当たり図柄を表示すると同時に、第１開閉ゲーム制御手段２１が上大入賞装置２の可動片３Ｌ、３Ｒを所定回数（例えば１回）、所定時間（例えば０．４秒）開状態に変化させる第１開閉ゲームを実行する。

上記第１開閉ゲーム中に上大入賞装置２内に遊技球が入賞し、入賞した遊技球が特定領域４を通過した場合は、大当たりゲーム制御手段２５の特殊大当たりゲーム制御手段２９が特殊大当たりゲームを実行する。このときの特殊大当たりゲームのラウンド数は、大当たりゲーム選定手段２４により選定された第１大当たりゲームのラウンド回数（８Ｒ）または第２大当たりゲームのラウンド回数（１５Ｒ）の何れかとされる。

【００１９】

特殊大当たりゲーム制御手段２９は、１ラウンド～５ラウンドまでは下大入賞装置８の開閉扉を連続的に開放とする大当たり動作を実行し、６ラウンド以降は上大入賞装置２の可動片３Ｌ、３Ｒを断続的に開閉する大当たり動作を実行する。なお、上大入賞装置２に遊技球が入賞した場合も、例えば１個の入賞当たり１０個の賞球が払い出される。

そして、この６ラウンド以降の上大入賞装置２による大当たり動作において、上大入賞装置２に入賞した遊技球を遊技球検知ＳＷ１６により検知したときに、時短ゲーム期間抽選手段２７が１ラウンドに１回、時短ゲーム期間の抽選を行う。

従って、例えば、特殊大当たりゲームが第１大当たりゲーム（８Ｒ）の場合は、上大入賞装置２を用いたラウンドゲームが３ラウンドとなるので時短ゲーム期間の抽選が３回行われることになる。これに対して、特殊大当たりゲームが第２大当たりゲーム（１５Ｒ）の場合は、上大入賞装置２を用いたラウンド回数が１０ラウンドとなるので時短ゲーム期間の抽選が１０回行われる。つまり、第２大当たりゲーム（１５Ｒ）が選定されたときのほうが、時短ゲーム期間の抽選回数が多くなり、第２時短ゲーム期間（１００回）に当選する確率が高くなる。

大当たりゲーム終了後は、時短ゲーム期間抽選手段２７による抽選の結果、第２時短ゲーム（１００回）に一度でも当選した場合には、大当たりゲーム後に発生させる時短ゲーム期間を第２時短ゲーム期間（１００回）に設定する、これにより、通常ゲーム状態から時短ゲーム状態へと移行することになる。

【００２０】

次に、時短ゲーム中の動作について説明する。

時短ゲーム中は、図２に示したゲート６を遊技球が通過し、普通図柄表示器１１の図柄が当たり図柄で停止した場合、電チューフが第１の所定時間（０．１秒）よりも長い第２

10

20

30

40

50

の所定時間（例えば2.1秒）、開放状態となる。開放状態の電チュー7に遊技球が入賞した場合も当たり抽選が行われ、抽選の結果、大当たりに当選した場合、図柄表示制御手段28は、第2特図表示器12に大当たり図柄を表示すると共に、大当たりゲーム制御手段25は下大入賞装置8の開閉扉を開放する大当たりゲームを実行する。

一方、当たり抽選の結果、小当たりに当選した場合、図柄表示制御手段28が第2特図表示器12に小当たり図柄を表示すると同時に、第1開閉ゲーム制御手段21が上大入賞装置2の可動片3L、3Rを所定回数（例えば1回）、上記所定時間（例えば0.4秒）よりも長い所定時間（例えば0.8秒）、開状態に変化させる第1開閉ゲームを実行する。

この第1開閉ゲーム中に上大入賞装置2内に入賞した遊技球が特定領域4を通過した場合、特殊大当たりゲーム制御手段29は、特殊大当たりゲームを実行する。なお、例えば100回の時短ゲーム期間中に大当たりに当選しなかった場合は、時短ゲーム状態から通常ゲーム状態に移行する。

【0021】

このように本実施の形態のパチンコ遊技機では、大当たり制御手段25として所定のタイミングまでは下大入賞装置8により大当たりゲームを行い、それ以降は上大入賞装置2に切り替えて大当たりゲームを行う特殊大当たりゲーム制御手段29を有し、上大入賞装置2により大当たりゲームを行っているときに時短ゲーム期間抽選手段27により時短ゲーム期間の抽選を行うようにしている。例えば、本実施形態では、上大入賞装置2により行われる大当たりゲームの各ラウンドにおいて、時短ゲーム期間の抽選を行うようにしている。これにより、一旦、15Rの第2大当たりゲームに当選した場合は、8Rの第1大当たりゲームに比べて、時短ゲーム期間抽選手段27により時短ゲーム期間の抽選を行う機会が多くなるので、再度時短ゲームに当選する確率が高くなるので、短時間に大量の出球を獲得することが可能になる。

【0022】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり動作時に開閉動作を繰り返す可動片3L、3Rからなる上大入賞装置2と、大当たり動作時に開放動作を継続する開閉扉からなる下大入賞装置8という2つの構造が異なる大入賞装置を組み合わせる大当たりゲームを行うようにしているので、遊技者が飽きることなく大当たりゲームを楽しむ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では、大当たりゲーム調整手段30により、第1始動口5経由で発生した大当たりゲームを第2大当たりゲーム（15R）とする割合よりも、電チュー7経由で発生した大当たりゲームを第2大当たりゲーム（15R）とする割合のほうが高くなるように大当たりゲームを調整するようにしているので、一旦100回の時短ゲーム状態に移行した場合は、第2大当たりゲーム（15R）に連続して当選する確率が高くなるので、短時間でより大量の出球を獲得することが可能になる。

【0023】

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遊技制御基板が実行する処理を示したフローチャートである。

なお、以下に説明する処理は、遊技制御基板111のメインCPU112がROM113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。

[タイマ割込処理]

図5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CPU112は、割込処理として、乱数更新処理（S21）、始動口SW処理（S22）、ゲートSW処理（S23）、特別図柄処理（S24）、普通図柄処理（S25）、大入賞口処理（S26）、電チュー処理（S27）、賞球処理（S28）、出力処理（S29）を行った後、繰り返し初期値乱数の更新を行う（S30）を行う。

【0024】

以下、メインCPU112がタイマ割込処理の際に実行する各種処理について説明する。

10

20

30

40

50

[第1始動口SW処理]

図6はメインCPUが実行する第1始動口SW処理を示したフローチャートである。

メインCPU112は、第1始動口5の第1始動口SW5aがONであるか否かの判定を行い(S31)、第1始動口SW5aがONであると判定した場合は(S31:Yes)、第1始動口SW5a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U1が、 $U1 < 4$ であるか否かの判定を行う(S32)。第1始動口検知カウンタのカウント値U1が「4」より小さい場合は(S32:Yes)、カウント値U1に「1」を加算し(S33)、乱数を取得してRAM114に格納する(S34)。この後、賞球3個コマンドをセットして(S35)、メイン処理に戻る。

なお、ステップS32において、カウント値U1が「4」であると判定した場合は(S32:No)、ステップS35に移行して、賞球3個コマンドセット(S35)のみを行ってメイン処理に戻る。また、第1始動口SW5aがONでない場合は(S31:No)、そのままメイン処理に戻る。

【0025】

[第2始動口SW処理]

図7はメインCPUが実行する第2始動口SW処理を示したフローチャートである。

メインCPU112は、第2始動口である電チュー7の第2始動口SW7aがONであるか否かの判定を行い(S41)、第2始動口SW7aがONであると判定した場合は(S41:Yes)、第2始動口SW7a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U2が、 $U2 < 4$ であるか否かの判定を行う(S42)。第2始動口検知カウンタのカウント値U2が「4」より小さい場合は(S42:Yes)、カウント値U2に「1」を加算し(S43)、乱数を取得してRAM114に格納する(S44)。この後、賞球3個コマンドをセットして(S45)、メイン処理に戻る。

なお、ステップS42において、カウント値U2が「4」であると判定した場合は(S42:No)、ステップS45に移行して、賞球3個コマンドセット(S45)のみを行ってメイン処理に戻る。また、第2始動口SW7aがONでない場合は(S41:No)、そのままメイン処理に戻る。

【0026】

[ゲートSW処理]

図8はメインCPUが実行するゲートSW処理を示したフローチャートである。

メインCPU112は、ゲート6のゲートSW6aがONであるか否かの判定を行い(S51)、ゲートSW6aがONであると判定した場合は(S51:Yes)、ゲートSW6a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(S52)。カウント値Gが「4」より小さい場合は(S52:Yes)、カウント値Gに「1」を加算し(S53)、乱数を取得してRAM114に格納して(S54)、メイン処理に戻る。なお、ゲートSW6aがONでない場合(S51:No)、またはカウント値 $G < 4$ の場合も(S52:No)、メイン処理に戻る。

【0027】

[特定領域SW処理]

図9はメインCPUが実行する特定領域SW処理を示したフローチャートである。

なお、図9に示す処理により大当たりゲーム制御手段25の機能が実現される。

この場合、メインCPU112は、上大入賞装置2内の特定領域(Vゾーン)4の有効期間中、即ち小当たり動作を開始してから所定期間内であるか否かの判定を行い(S61)、Vゾーンの有効期間中であると判定した場合は(S61:Yes)、次に特定領域(Vゾーン)4の有効期間が経過したか否かの判定を行う(S62)。

ここで、Vゾーンが有効時間を経過していないと判定した場合は(S62:No)、特定領域SW(Vスイッチ)4aがオンであるか否かの判定を行う(S63)。そして、特定領域スイッチ4aがオンの場合は(S63:Yes)、特殊大当たりを開始する(S64)。この後、オープニングをセットして(S70)、メイン処理に戻る。なお、ステップS63において、特定領域スイッチ4aがオンでない場合も(S63:No)メイン処

理に戻る。

一方、ステップ S 6 2 において、Vゾーン 4 の有効時間を経過したと判定した場合は (S 6 2 : Y e s)、時短カウンタのカウント値 J が「0」であるか否かの判定を行い (S 6 6)、カウント値 J が「0」であれば (S 6 6 : Y e s)、メイン処理に戻り、時短カウント値 J が「0」でなければ (S 6 6 : N o)、カウント値 J から「1」を減算する (S 6 7)。この後、再び時短カウンタのカウント値 J が「0」であるか否かの判定を行い (S 6 8)、カウント値 J が「0」であれば (S 6 8 : Y e s)、遊技状態を通常遊技状態にセットして (S 6 9)、メイン処理に戻り、カウント値 J が「0」でなければ (S 6 8 : N o)、通常遊技状態にセットすることなくメイン処理に戻る。

【0028】

10

[時短判定 S W 処理]

図 1 0 はメイン C P U が実行する時短判定 S W 処理を示したフローチャートである。なお、図 1 0 に示す処理により時短ゲーム期間抽選手段 2 7 の機能が実現される。

メイン C P U 1 1 2 は、上大入賞装置 2 内の遊技球検知 S W 1 6 が O N であるか否かの判定を行い (S 7 1)、遊技球検知 S W 1 6 が O N であると判定した場合は (S 7 1 : Y e s)、大当たり中であるか否かの判定を行う (S 7 2)。大当たり中であると判定した場合は (S 7 2 : Y e s)、時短判定乱数を取得、格納して (S 7 3)、メイン処理に戻る。なお、ステップ S 7 1 において、遊技球検知 S W 1 6 が O N でないと判定した場合は (S 7 1 : N o)、或いはステップ S 7 2 において、大当たり中でないと判定した場合は (S 7 2 : N o)、そのままメイン処理に戻る。

20

【0029】

[上大入賞口 S W 処理]

図 1 1 メイン C P U が実行する上大入賞口 S W 処理を示したフローチャートである。

メイン C P U 1 1 2 は、上大入賞装置 2 の上大入賞口 S W 2 a が O N であるか否かの判定を行い (S 8 1)、上大入賞口 S W 2 a が O N であると判定した場合は (S 8 1 : Y e s)、大当たり中であるか否かの判定を行う (S 8 2)。大当たり中であると判定した場合は (S 8 2 : Y e s)、入賞個数をカウントする入賞個数カウンタのカウント値 C に「1」を加算し (S 8 3)、賞球 1 0 個のコマンドをセットして (S 8 4)、メイン処理に戻る。また大当たり中でないと判定した場合は (S 8 2 : N o)、入賞個数カウンタのカウント値 C に「1」を加算することなく賞球 1 0 個のコマンドだけをセットして (S 8 4)、メイン処理に戻る。また、ステップ S 8 1 において、上大入賞口 S W 2 a が O N でないと判定した場合も (S 8 1 : N o)、そのままメイン処理に戻る。

30

【0030】

[下大入賞口 S W 処理]

図 1 2 はメイン C P U が実行する下大入賞口 S W 処理を示したフローチャートである。

メイン C P U 1 1 2 は、下大入賞装置 8 の下大入賞口 S W 8 a が O N であるか否かの判定を行い (S 9 1)、下大入賞口 S W 8 a が O N であると判定した場合は (S 9 1 : Y e s)、大当たり中であるか否かの判定を行う (S 9 2)。大当たり中であると判定した場合は (S 9 2 : Y e s)、入賞個数をカウントするカウント値 C に「1」を加算し (S 9 3)、賞球 1 0 個のコマンドをセットして (S 9 4)、メイン処理に戻る。また、大当たり中でないと判定した場合は (S 9 2 : N o)、入賞個数カウンタのカウント値 C に「1」を加算することなく賞球 1 0 個のコマンドをセットして (S 9 4)、メイン処理に戻る。また、ステップ S 9 1 において、下大入賞口 S W 8 a が O N でないと判定した場合は (S 9 5 : N o)、そのままメイン処理に戻る。

40

【0031】

[上大入賞口小当たり処理]

図 1 3 はメイン C P U が小当たり時に実行する上大入賞口小当たり処理を示したフローチャートである。なお、この図に示す処理により第 1 開閉ゲーム制御手段 2 1 の機能が実現される。

この場合、メイン C P U 1 1 2 は、先ず、小当たり中であるか否かの判定を行い (S 1

50

01)、小当たり中であると判定した場合は(S101:Yes)、インターバル中であるか否かの判定を行い(S102)、インターバル中であると判定した場合は(S102:Yes)、インターバル時間が経過したか否かの判定を行う(S103)。インターバル時間経過していると判定した場合は(S103:Yes)、上大入賞装置2の可動片3L、3Rを上記セットした時間だけ開放する(S104)。

次に、メインCPU112は、上大入賞装置2の可動片3L、3Rの開放時間が所定の開放時間経過したか否かの判定を行い(S105)、所定の開放時間経過したと判定した場合は(S105:Yes)、上大入賞装置2の可動片3L、3Rを閉口して(S106)、小当たりを終了する(S107)。この後、メイン処理に戻る。

なお、ステップS101において、小当たり中でないと判定した場合(S101:No)、ステップS103において、インターバル時間を経過していないと判定した場合(S103:No)、或いはステップS105において、所定の開放時間経過していないと判定した場合(S105:No)、メイン処理に戻る。また、ステップS102において、インターバル中でないと判定した場合は(S102:No)、ステップS105に移行する。

【0032】

[大入賞口処理]

図14はメインCPUが大当たり時に実行する大入賞口処理を示したフローチャートである。なお、この図に示す処理により、大当たりゲーム選定手段24、及び特殊大当たりゲーム制御手段29の機能が実現される。

この場合、メインCPU112は、大当たり中であるか否かの判定を行い(S111)、第1の大当たり中であると判定した場合は(S111: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(S112)。大当たりのオープニング中であると判定した場合は(S112:Yes)、オープニング時間を経過したか否かの判定を行う(S113)。オープニング時間を経過したと判定した場合は(S113: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」を加算する(S114)。

次に、カウント値Rの値が「5」より大きいと判定を行い、カウント値Rが「5」より小さいと判定した場合は(S115:No)、下大入賞装置8の下大入賞口を開口する(S116)。

なお、ステップS111において、大当たり中でないと判定した場合(S111:No)、あるいはステップS113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(S113:No)、メイン処理に戻る。

【0033】

次に、下大入賞装置8の下大入賞口の開口時間が経過したか否かの判定を行い(S117)、開口時間が経過していなければ(S117:No)、下大入賞装置8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C1が「9」であるか否かの判定を行う(S118)。入賞カウンタのカウント値C1が「9」である場合は(S118:Yes)、下大入賞装置8の下大入賞口を閉口し(S119)、カウント値C1が「9」でない場合は(S118:No)、メイン処理に戻る。

一方、下大入賞装置8の下大入賞口の開口時間が経過していた場合は(S117:Yes)、入賞カウンタのカウント値C1のチェックすることなく、下大入賞装置8の下大入賞口を閉口する(S119)。下大入賞装置8を閉口後は、入賞カウンタのカウント値C1の値を「0」にして(S120)、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(S121)。

【0034】

一方、ステップS115において、カウント値Rが「5」より大きいと判定した場合は(S115:Yes)、上大入賞装置2の可動片3L、3Rを作動する(S127)。

次に、上大入賞装置2の可動片3L、3Rの作動時間が経過したか否かの判定を行い(S128)、上大入賞装置2の可動片3L、3Rの作動時間が経過していなければ(S1

10

20

30

40

50

28:No)、上大入賞装置2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C2が「9」であるか否かの判定を行う(S129)。入賞カウンタのカウント値C2が「9」である場合は(S129:Yes)、上大入賞装置2の作動を終了し(S130)、入賞カウンタのカウント値C2の値を「0」にして(S131)、ステップS121に進み、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。

【0035】

ステップS121において、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判定した場合は(S121:Yes)、エンディングを開始し(S122)、ラウンドカウンタのカウント値Rを「0」にする(S123)。この後、エンディング時間が経過したか否かの判定を行い(S124)、エンディング時間が経過したと判定した場合は(S124:Yes) 10、大当たりを終了し(S125)、大当たり終了中処理を行って(S126)、メイン処理に戻る。

一方、ステップS121において、大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判定した場合は(S121:No)、或いはステップS124において、エンディング時間が経過していないと判定した場合は(S124:No)、メイン処理に戻る。

【0036】

また、ステップS112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(S112:No)、上大入賞装置2又は下大入賞装置8が作動中であるか否かの判定を行い(S132)、上大入賞装置2又は下大入賞装置8が作動中であれば(S132:Yes) 20、ステップS117に移行する。

また、上大入賞装置2又は下大入賞装置8が作動中でなければ(S132:No)、次にインターバル中であるか否かの判定を行い(S133)、インターバル中でなければ(S133:No)、ステップS124に移行する。

また、インターバル中であれば(S133:Yes)、次にインターバル時間が経過したか否かの判定を行い(S134)、インターバル時間経過したと判定した場合は(S134:Yes)、ステップS114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(S134:No)、メイン処理に戻る。

【0037】

[大当たり終了中処理]

図15はメインCPUが実行する大当たり終了中処理を示したフローチャートである。 30
なお、この図に示す処理により時短ゲーム発生手段26の機能が実現される。

この場合、メインCPU112は、時短判定乱数値に基づいて、時短判定有るか否かの判定を行い(S141)、時短判定有りの場合は(S141:Yes)、時短遊技状態にセットし(S142)、判定乱数値をリセットして(S143)、メイン処理に戻る。

一方、ステップS141において、否定結果が得られた場合は(S141:No)、通常遊技状態にセットして(S144)、ステップS143に進む。

【0038】

[特図変動処理]

図16はメインCPUが実行する特図変動処理を示したフローチャートである。

なお、この図に示す処理により図柄表示制御手段28の機能が実現される。 40

この場合、メインCPU112は、大当たり又は小当たり中であるか否かの判定を行い(S161)、大当たり又は小当たり中でないと判定した場合は(S161:No)、第1特図表示器10又は第2特図表示器12に表示している第1又は第2の特別図柄が変動中であるか否かの判定を行う(S162)。第1又は第2の特別図柄が変動中であると判定した場合は(S162:Yes)、次に変動時間が終了したか否かの判定を行い(S163)、変動時間が終了したと判定した場合は(S163:Yes)、第1特図表示器10又は第2特図表示器12に対して変動停止コマンドを送信して(S164)、変動を終了する(S165)。次に変動時間をリセットし(S166)、特図停止中処理(S167)を実行した後、メイン処理に戻る。

なお、ステップS161において、大当たり又は小当たり中であると判定した場合(S 50

161: Yes)、或いはステップS163において、変動時間が終了していないと判定した場合も(S163: No)、メイン処理に戻る。

【0039】

一方、ステップS162において、第1又は第2の特別図柄が変動中でないと判定した場合は(S162: No)、第2始動口SW7a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U2が、 $U2 \geq 1$ であるか否かの判定を行い(S168)、カウント値U2が ≥ 1 であると判定した場合は(S168: Yes)、カウント値U2を「1」減算して(S169)、変動内容選択処理を実行する(S170)。

次に、対応する特図表示器(この場合は第2特図表示器12)に変動開始コマンドを送信し(S171)、対応する特図表示器の変動を開始する(S172)。そしてこの後、変動時間の計測を開始し(S173)、その後、メイン処理に戻る。

また、ステップS168において、カウント値U2が ≥ 1 でないと判定した場合は(S168: No)、次に第1始動口SW5a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U1が、 $U1 \geq 1$ であるか否かの判定を行い(S174)、カウント値U1が ≥ 1 であると判定した場合は(S174: Yes)、カウント値U1を「1」減算して(S175)、変動内容選択処理を実行する(S170)。この場合、対応する特図表示器は第1特図表示器10になるので、第1特図表示器10に対して変動開始コマンドを送信して、第1特図表示器10の変動を開始させ、変動時間の計測を開始する(S171~S173)。

【0040】

[特図停止中処理]

図17はメインCPUが実行する特図停止中処理を示したフローチャートである。

この場合、メインCPU112は、停止した特別図柄が大当たり図柄であるか否かの判定を行う(S181)。停止図柄が大当たり図柄である場合は(S181: Yes)、必ず100回の時短遊技を付与するため、時短カウンタのカウント値Jに「100」をセットして(S182)、時短遊技状態にセットする(S183)。この後、下大入賞装置8を開放する第2の大当たりを開始し(S184)、さらにオープニングをセットして(S185)、メイン処理に戻る。

一方、ステップS181において、停止図柄が大当たり図柄でない場合は(S181: No)、次に停止した特別図柄が小当たり図柄であるか否かの判定を行い(S186)、停止図柄が小当たり図柄である場合は(S186: Yes)、第1始動口5経由の小当たりであるか否かの判定を行う(S187)。第1始動口5経由の小当たりであると判定した場合は(S187: Yes)、可動片3L、3Rの開放時間を0.4秒にセットし(S188)、第1始動口5経由の小当たりでないと判定した場合は(S187: No)、可動片3L、3Rの開放時間を0.8秒にセットして(S189)、小当たりを開始する(S190)。この後、メイン処理に戻る。

また、停止した特別図柄が小当たり図柄でない場合は(S186: No)、時短カウンタJの値が「0」であるか否かの判定を行い(S191)、時短カウンタJの値が「0」であれば(S191: Yes)、メイン処理に戻り、時短カウンタJの値が「0」でなければ、時短カウントJを「1」減算する(S192)。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(S193)、時短カウント値Jが「0」であれば(S193: Yes)、遊技状態を通常遊技状態にセットして(S194)、メイン処理に戻る。また時短カウント値Jが「0」でなければ(S193: No)、通常遊技状態にセットすることなくメイン処理に戻る。

【0041】

[普図変動処理]

図18はメインCPUが実行する普通図柄変動処理を示したフローチャートである。

なお、この図17に示す処理により図柄表示制御手段28の機能が実現される。

この場合、メインCPU112は、電チュー7が作動中であるか否かの判定を行い(S201)、電チュー7が作動中でなければ(S201: No)、普通図柄が変動中である

10

20

30

40

50

か否かの判定を行う（S 2 0 2）。普通図柄が変動中であると判定した場合は（S 2 0 2 : Y e s）、次に変動時間が終了したか否かの判定を行い（S 2 0 3）、変動時間が終了したと判定した場合は（S 2 0 3 : Y e s）、変動を停止する（S 2 0 4）。

次に、変動時間をリセットし（S 2 0 5）、停止図柄が当たり図柄であるか否かの判定を行う（S 2 0 6）。停止図柄が当たり図柄であると判定した場合は（S 2 0 6 : Y e s）、電チューフの作動を開始して（S 2 0 7）、メイン処理に戻る。

なお、ステップS 2 0 6において、停止図柄が当たり図柄でない場合は（S 2 0 6 : N o）、電チューフを作動することなく、メイン処理に戻る。

一方、ステップS 2 0 2において、普通図柄が変動中でないと判定した場合は（S 2 0 2 : N o）、ゲートSW 6 a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（S 2 0 8）、カウント値Gが ≥ 1 である場合は（S 2 0 8 : Y e s）、カウント値Gを「1」減算する（S 2 0 9）。この後、普通図柄表示器11の変動を開始させ（S 2 1 0）、変動時間の計測を開始する（S 2 1 0）。変動時間の計測開始後、メイン処理に戻る。

なお、ステップS 2 0 8において、カウント値Gが ≥ 1 でないと判定した場合は（S 2 0 8 : N o）、メイン処理に戻る。

【0042】

[普通電役処理]

図19はCPUが実行する普通電役処理の一例を示したフローチャートである。

なお、この図に示す処理により第2開閉ゲーム制御手段22及び第3開閉ゲーム制御手段23の機能が実現される。

この場合、メインCPU112は、電チューフが作動中であるか否かの判定を行い（S 2 2 1）、電チューフが作動中であれば（S 2 2 1 : Y e s）、次にインターバル中であるか否かの判定を行う（S 2 2 2）。ここで、インターバル中であると判定した場合は（S 2 2 2 : Y e s）、インターバル時間が経過したか否かの判定を行い（S 2 2 3）、インターバル時間経過していると判定した場合は（S 2 2 3 : Y e s）、次に時短中であるか否かの判定を行う（S 2 2 4）。そして、時短中であれば（S 2 2 4 : Y e s）、電チューフの開放時間を2.1秒にセットし（S 2 2 5）、時短中でなければ（S 2 2 4 : N o）、電チューフの開放時間を0.1秒にセットする（S 2 2 6）。この後、電チューフを開放する（S 2 2 7）。

次に、電チューフの開放時間が経過したか否かの判定を行い（S 2 2 8）、電チューフの開放時間が経過したと判定した場合は（S 2 2 8 : Y e s）、電チューフを閉口して（S 2 2 9）、電チューフの作動を終了して（S 2 3 0）、メイン処理に戻る。

なお、ステップS 2 2 2において、インターバル中でないと判定した場合は（S 2 2 2 : N o）、ステップS 2 2 8に移行する。

また、ステップS 2 2 1において電チューフが作動中でないと判定した場合（S 2 2 1 : N o）、ステップS 2 2 3においてインターバル時間が経過していないと判定した場合（S 2 2 6 : N o）、或いはステップS 2 2 8において電チューフの開放時間が経過していないと判定した場合は（S 2 2 8 : N o）、メイン処理に戻る。

【図面の簡単な説明】

【0043】

【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】遊技盤の一例を示した正面図である。

【図3】本実施の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。

【図4】本実施の形態のパチンコ遊技機の遊技制御基板の機能ブロックを示した図である。

【図5】メインCPUが実行するタイマ割込処理を示したフローチャートである。

【図6】メインCPUが実行する第1始動口SW処理を示したフローチャートである。

【図7】メインCPUが実行する第2始動口SW処理を示したフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8】メイン CPU が実行するゲート SW 処理を示したフローチャートである。

【図 9】メイン CPU が実行する上大入賞口内の特定領域 SW 処理を示したフローチャートである。

【図 10】メイン CPU が実行する時短判定 SW 処理を示したフローチャートである。

【図 11】メイン CPU が実行する上大入賞口 SW 処理を示したフローチャートである。

【図 12】メイン CPU が実行する下大入賞口 SW 処理を示したフローチャートである。

【図 13】メイン CPU が小当たり時に実行する上大入賞口処理を示したフローチャートである。

【図 14】メイン CPU が大当たり時に実行する大入賞口処理を示したフローチャートである。

10

【図 15】メイン CPU が大当たり時に実行する大当たり処理中処理を示したフローチャートである。

【図 16】メイン CPU が実行する特図変動処理を示したフローチャートである。

【図 17】メイン CPU が実行する特図停止中処理を示したフローチャートである。

【図 18】メイン CPU が実行する普図変動処理を示したフローチャートである。

【図 19】メイン CPU が実行する普通電役処理を示したフローチャートである。

【符号の説明】

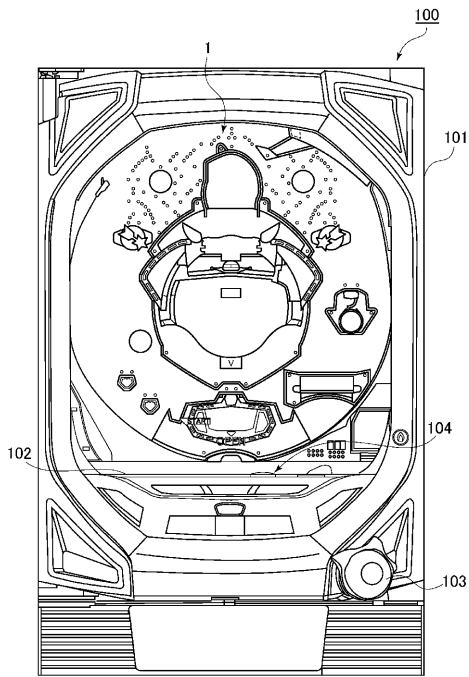
【0044】

1…遊技盤、2…上大入賞装置、2a…上大入賞口 SW（遊技球検知スイッチ）、2b…上大入賞口ソレノイド、3L、3R…可動片、4…特定領域（Vゾーン）、4a…特定領域 SW、5…始動口、5a…始動口 SW、6…ゲート、6a…ゲート SW、7…電チュー、7a…始動口 SW、7b…電チューソレノイド、8…下大入賞装置、8a…下大入賞口 SW、8b…下大入賞口ソレノイド、9…アウト口、10…第 1 特図表示器、11…普通図柄表示器、12…第 2 特図表示器、13…第 1 特図保留ランプ、14…第 2 特図保留ランプ、15…普通図柄保留ランプ、21…第 1 開閉ゲーム制御手段、22…第 2 開閉ゲーム制御手段、23…第 3 開閉ゲーム制御手段、24…大当たりゲーム選定手段、25…ゲーム制御手段、26…時短ゲーム発生手段、27…時短ゲーム期間抽選手段、28…図柄表示制御手段、29…ゲーム制御手段、30…大当たりゲーム調整手段、31…時短ゲーム期間設定手段、100…パチンコ遊技機、111…遊技制御基板、112…メイン CPU、113…ROM、114…RAM

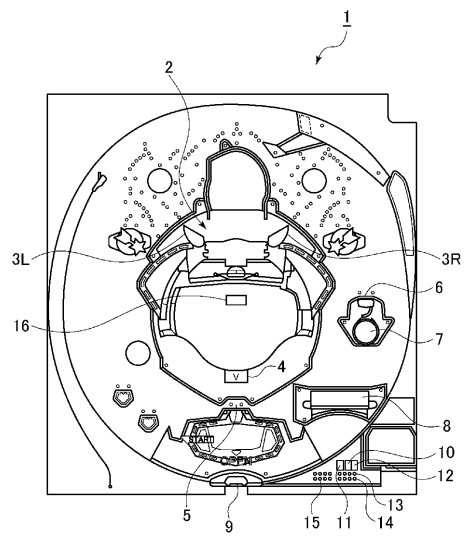
20

30

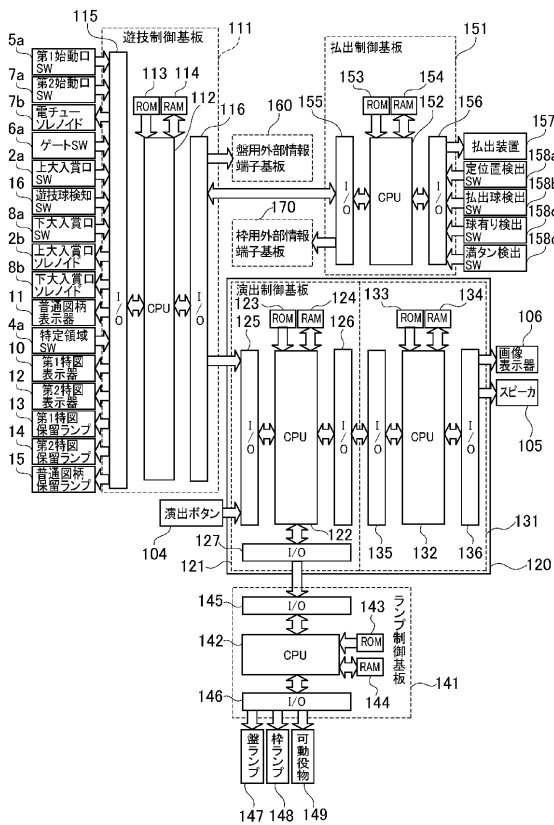
【図 1】



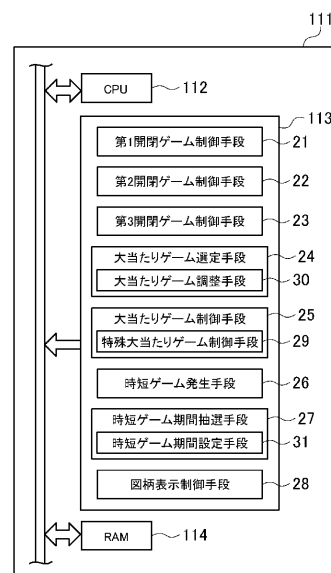
【図 2】



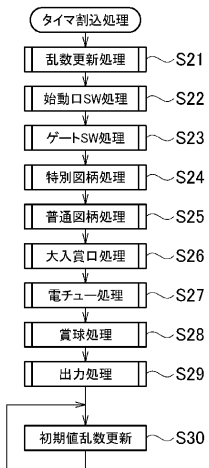
【図 3】



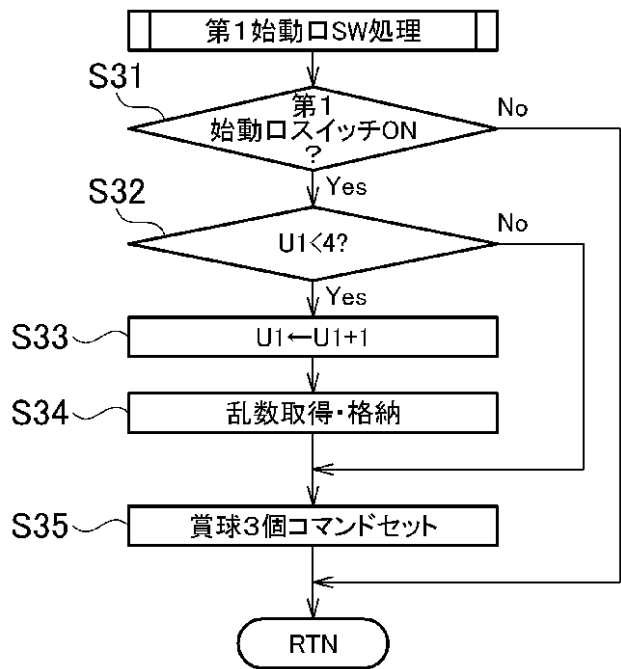
【図 4】



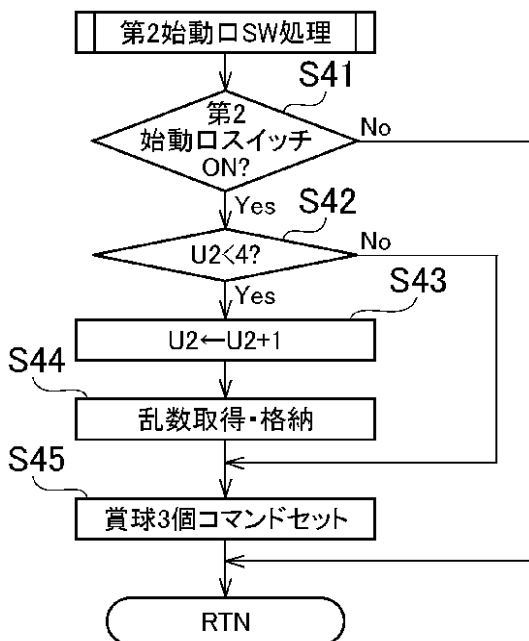
【図 5】



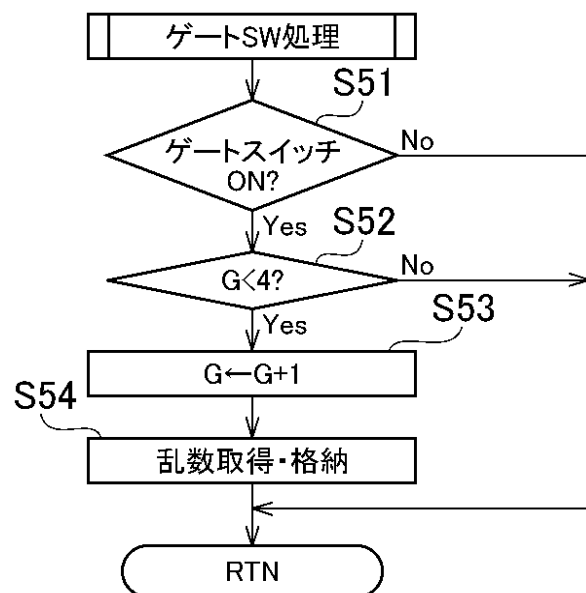
【図 6】



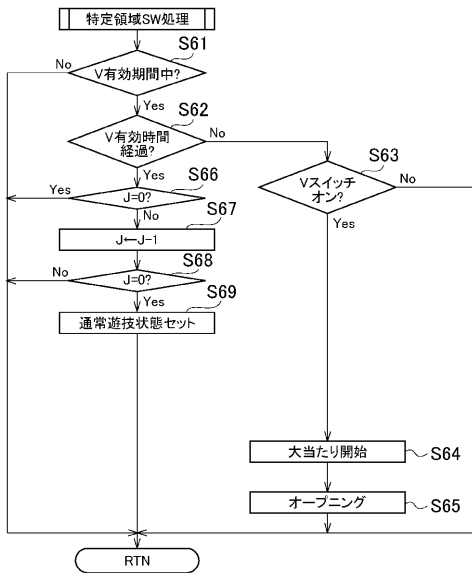
【図 7】



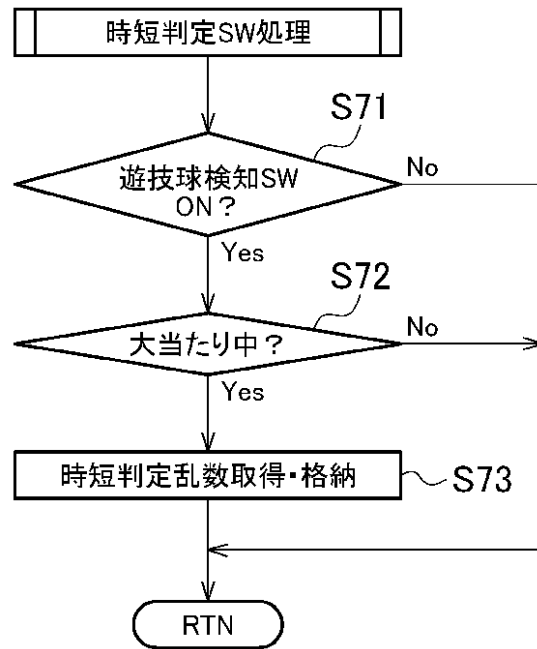
【図 8】



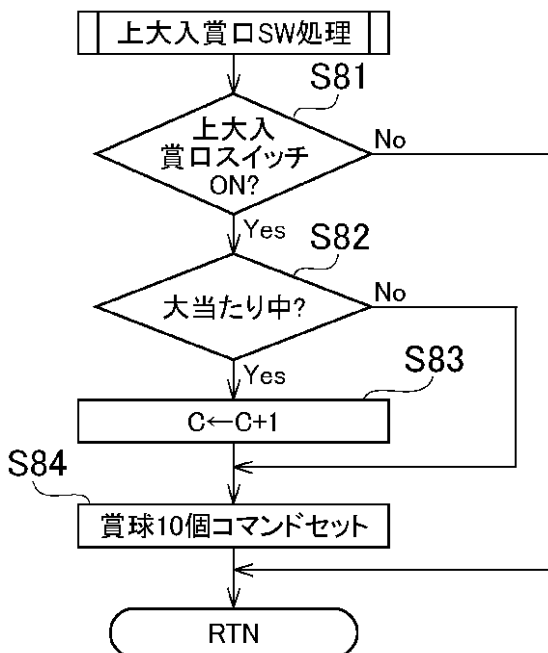
【図 9】



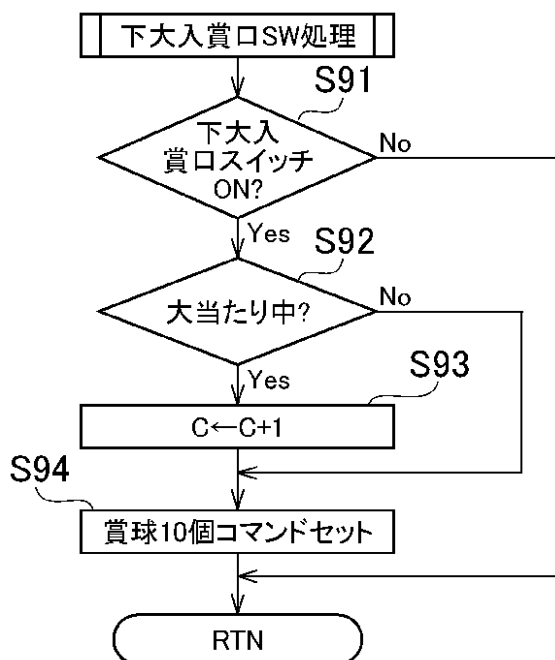
【図 10】



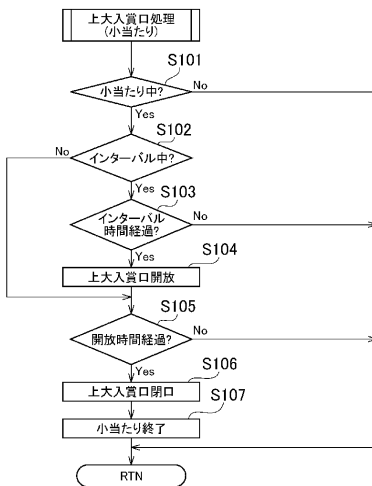
【図 11】



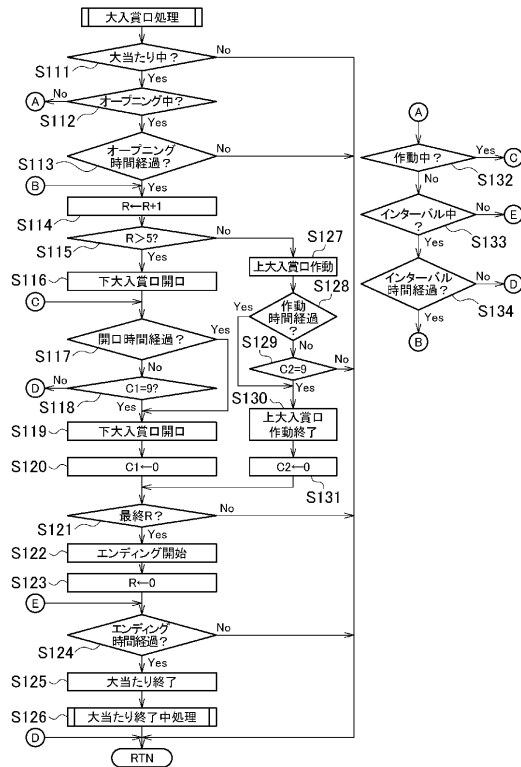
【図 12】



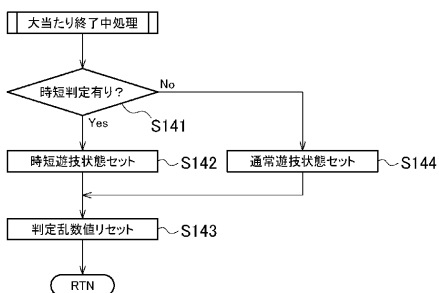
【図 13】



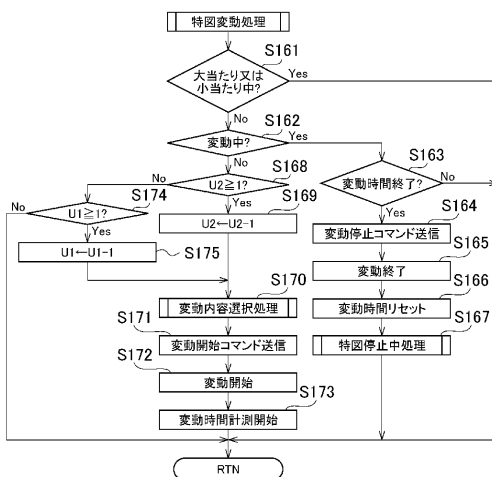
【図 14】



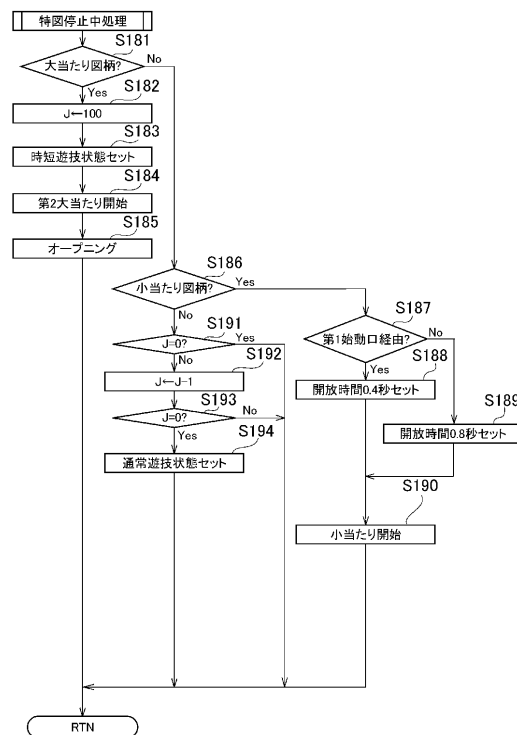
【図 15】



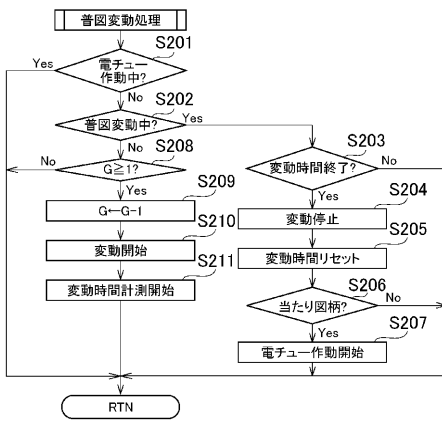
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

