

(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2010-29389
(P2010-29389A)

(43) 公開日 平成22年2月12日 (2010.2.12)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 315Z
A63F 7/02 32O

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2008-193999 (P2008-193999)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成20年7月28日 (2008.7.28)		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	100076473
			弁理士 飯田 昭夫
		(74) 代理人	100112900
			弁理士 江間 路子
		(74) 代理人	100136995
			弁理士 上田 千織
		(74) 代理人	100150935
			弁理士 村松 孝哉
		(72) 発明者	末松 崇洋
			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 AA33 AA42 BC21

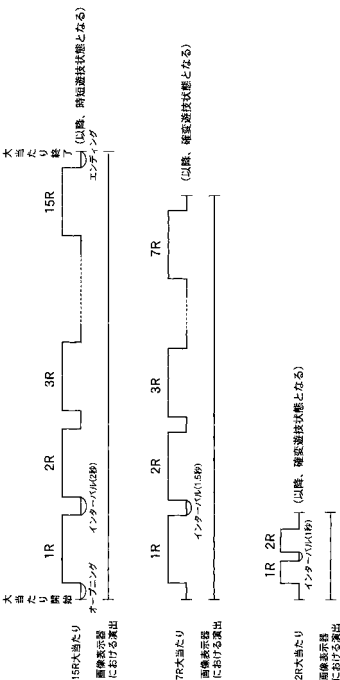
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】大当たり遊技中の興趣の低下を防止可能なパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】始動入賞口51と、大入賞口71と、遊技球の始動入賞口51への抽選に有効な入賞に対して大当たりか否かの抽選を行う抽選手段とを備え、抽選結果が大当たりである場合に、大入賞口71が開放状態となる期間であるラウンドが複数回設けられた大当たり遊技を行うパチンコ遊技機において、大当たりとして、少なくとも、前記大当たり遊技において開放される大入賞口71が同一であってラウンド数が異なる複数種類の大当たりが設定され、その複数種類の大当たり間で、大当たり遊技におけるラウンド間のインターバル時間を異ならせたパチンコ遊技機。

【選択図】図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動入賞口と、大入賞口と、遊技球の前記始動入賞口への抽選に有効な入賞に対して大当たりか否かの抽選を行う抽選手段とを備え、前記抽選の抽選結果が大当たりである場合に、前記大入賞口が開放状態となる期間であるラウンドが複数回設けられた大当たり遊技を行うパチンコ遊技機において、

大当たりとして、少なくとも、前記大当たり遊技において開放される前記大入賞口が同一であってラウンド数が異なる複数種類の大当たりが設定され、

前記複数種類の大当たり間で、前記大当たり遊技におけるラウンド間のインターバル時間を異ならせたことを特徴とするパチンコ遊技機。

10

【請求項 2】

前記ラウンド数が少ない大当たり程、前記インターバル時間が短く設定されていることを特徴とする請求項 1 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し、特に、同一の大入賞口を開放する複数種類の大当たりが設けられたパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

20

大入賞口が 2 つ設けられたパチンコ遊技機において、複数の大当たりモードを有したものが、下記特許文献 1 に記載されている。このパチンコ遊技機は、大入賞口が 2 つ設けられて、第一の大当たりモードにおいては、大入賞口 15 A を 4 秒のインターバルを挟みつつ最長開放時間 30 秒で 15 ラウンド開放し、第二の大当たりモードにおいては、大入賞口 15 B を 1 秒のインターバルを挟みつつ最長開放時間 2 秒で 2 ラウンド開放する（同文献の段落 0014、0015 参照）。なお、最長開放時間とは開放時間の上限値をいう。また、ラウンドとは大入賞口が開放状態となる期間をいい、n ラウンドの開放とは n 回開放状態となることをいう。そして、ラウンド間の大入賞口が閉鎖状態となる期間をインターバルといい、その時間（長さ）をインターバル時間という。特許文献 1 記載のパチンコ遊技機は、大入賞口によって大当たりの種類が決まっているので、開放される大入賞口によって大当たりの種類がすぐに分かり、遊技者の期待感を盛り上げる効果に乏しい。

30

【0003】

そこで、15 ラウンドの開放を行う大当たり、7 ラウンドの開放を行う大当たり、2 ラウンドの開放を行う大当たりというように、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりを設けるが、それらの大当たりで開放される大入賞口は同一として、開放される大入賞口によっては大当たりの種類がすぐには分からないようにして、遊技者の期待感を盛り上げることが考えられる。なお、大入賞口が 1 つでラウンド数の異なる複数種類の大当たりがあるパチンコ遊技機としては、例えば下記特許文献 2 に記載されたものがある。

【特許文献 1】特開 2007 - 313161 号公報

【特許文献 2】特開平 7 - 171254 号公報

40

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりがある場合、ラウンド数が少ない大当たりのインターバル時間を、ラウンド数が多い大当たりのインターバル時間と同じにすると、ラウンド数が少ない大当たりでは大入賞口を狙う機会が少ないのに大当たり遊技全体の時間が長くなって、遊技者が退屈したり苛々したりして興趣の低下を招いてしまうという問題があった。

【0005】

本発明は、上述した問題を解決するものであり、同一の大入賞口を開放する複数種類の

50

大当たりが設けられたパチンコ遊技機において、インターバル時間により大当たり遊技の長さを調整可能として、大当たり遊技中の興趣の低下を防止可能な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】

【０００６】

本発明のパチンコ遊技機は、始動入賞口と、大入賞口と、遊技球の前記始動入賞口への抽選に有効な入賞に対して大当たりか否かの抽選を行う抽選手段とを備え、前記抽選の抽選結果が大当たりである場合に、前記大入賞口が開放状態となる期間であるラウンドが複数回設けられた大当たり遊技を行うパチンコ遊技機において、大当たりとして、少なくとも、前記大当たり遊技において開放される前記大入賞口が同一であってラウンド数が異なる複数種類の大当たりが設定され、前記複数種類の大当たり間で、前記大当たり遊技におけるラウンド間のインターバル時間を異ならせたことを特徴とする。

10

【０００７】

これによれば、ラウンド数に応じてインターバル時間を異ならせることにより、大入賞口を狙う機会の多寡に見合った長さの大当たり遊技とすることができて、大当たり遊技中の興趣の低下を防止可能である。

【０００８】

ここで、前記ラウンド数が少ない大当たり程、前記インターバル時間が短く設定されていることが好ましい。大入賞口を狙う機会の少ないのに大当たり遊技が長くなり過ぎて、遊技者に退屈感や苛々感が生じてしまうことを防止できるからである。

20

【発明の効果】

【０００９】

本発明のパチンコ遊技機によれば、大入賞口を狙う機会の多寡に見合った長さの大当たり遊技とすることができて、大当たり遊技中の興趣の低下を防止可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１０】

以下、本発明の一実施形態のパチンコ遊技機について図面に基づいて説明する。

【００１１】

図１に示すように、実施形態のパチンコ遊技機は、前面枠１０の内側に取着された遊技盤１を備え、遊技盤１には、遊技者のハンドル１１の操作により発射された遊技球が動作する遊技領域２が、レール１２で囲まれて形成されている。前面枠１０には、複数の枠ランプ１７が配設されるとともに、スピーカ１８が配設されている。

30

【００１２】

遊技領域２の中央部には、表示部４を備える画像表示器３が設けられている。画像表示器３は、例えば液晶表示器からなり、演出装置に相当する。遊技領域２の表示部４の下方には、始動入賞装置５が設けられている。始動入賞装置５は電動チューリップ（以下、「電チュー」という。）５０を備え、電チュー５０は電チューソレノイド５３（図２参照）により傾動する一対の可動片５２を備えている。始動入賞装置５は、可動片５２、５２が傾いた状態（すなわち、電チュー５０が開いた状態）のときは、傾いていない状態（すなわち、電チュー５０が閉じた状態）のときよりも、遊技球を受け入れ易くなり、始動入賞装置５に受け入れられた遊技球は、始動入賞装置５内に設けられた始動入賞口（以下、「始動口」ともいう。）５１に入賞する。

40

【００１３】

遊技領域２の始動入賞装置５の下方には、大入賞装置７が設けられている。大入賞装置７は、大入賞口ソレノイド７２（図２参照）により開閉する開閉部材７３を備えて、開閉部材７３が開放状態のときに遊技球を受け入れ可能とされ、大入賞装置７に受け入れられた遊技球は、大入賞装置７内に設けられた大入賞口７１に入賞する。

【００１４】

遊技領域２の下部には、４つの普通入賞装置９が設けられ、各普通入賞装置９に受け入れられた遊技球は、その普通入賞装置９内に設けられた普通入賞口９０に入賞する。また

50

、遊技領域 2 には、表示部 4 の左方に、遊技球が通過可能なゲート 8 が設けられている。なお、左右とは遊技領域 2 に向かって左右をいうものとする。さらに、遊技領域 2 には、図示しない釘が多数突設されている。

【 0 0 1 5 】

また、遊技盤 1 には、遊技領域 2 の外側下部に、普通図柄表示器 1 3 及び特別図柄表示器 1 4 が設けられるとともに、普通図柄保留ランプ 1 5、特別図柄保留ランプ 1 6 がそれぞれ 4 つ設けられている。

【 0 0 1 6 】

普通図柄表示器 1 3 は、遊技球のゲート 8 の通過を契機として行われる普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄（実施形態では、当たりであれば○、外れであれば×）を、普通図柄の変動表示を経て確定表示するものであり、確定表示された普通図柄が当たり図柄であれば、所定時間電チュー 5 0 を開いた状態とする補助遊技が行われる。

【 0 0 1 7 】

普通図柄の変動表示中及び補助遊技中は、遊技球がゲート 8 を通過しても、すぐに普通図柄の変動表示を開始することができない。そこで、4 個を上限として、かかる遊技球の通過を保留しておき、普通図柄の変動表示を開始可能な状態となったときに、保留しておいた通過に対する普通図柄の変動表示を行うこととされている。普通図柄保留ランプ 1 5 は、このように保留された通過（すなわち、ゲート 8 に対する保留球）の個数を表示するものである。

【 0 0 1 8 】

特別図柄表示器 1 4 は、LED を用いた所謂 7 セグと称されるものであり、遊技球の始動口 5 1 への入賞を契機として行われる大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を、特別図柄の変動表示を経て表示するものであり、特別図柄が大当たり図柄であれば、大入賞口 7 1 を間欠的に所定回数開放する大当たり遊技が行われる。

【 0 0 1 9 】

特別図柄の変動表示中、及び、大当たり遊技中は、遊技球が始動口 5 1 に入賞しても、すぐに特別図柄の変動表示を開始することができない。そこで、4 個を上限として、かかる遊技球の入賞を保留しておき、特別図柄の変動表示を開始可能な状態となったときに、保留しておいた入賞に対する特別図柄の変動表示を行うこととされている。特別図柄保留ランプ 1 6 は、このように保留された入賞（すなわち、始動口 5 1 に対する保留球）の個数を表示するものである。

【 0 0 2 0 】

図 2 に示すように、図 1 図示のパチンコ遊技機の電気系統は、メイン制御基板 2 0、払出制御基板 2 1、演出制御基板 2 2、画像制御基板 2 3、及び、ランプ制御基板 2 4 を備え、払出制御基板 2 1 及び演出制御基板 2 2 はメイン制御基板 2 0 に接続され、画像制御基板 2 3 及びランプ制御基板 2 4 は演出制御基板 2 2 に接続されている。払出制御基板 2 1、演出制御基板 2 2、画像制御基板 2 3、及び、ランプ制御基板 2 4 は、まとめてサブ制御基板 2 5 と称される。各制御基板は、図 2 図示のように、CPU、ROM、RAM 等を備え、さらに、演出制御基板 2 2 は継続して日時を計測する RTC（リアルタイムクロック）を備えている。

【 0 0 2 1 】

メイン制御基板 2 0 は、大当たり抽選を行う抽選手段を有して、利益に関わる制御を行うものである。メイン制御基板 2 0 には、始動口 5 1 内に設けられて始動口 5 1 に入賞した遊技球を検出する始動口 SW（スイッチ）5 4、電チューソレノイド 5 3、ゲート 8 内に設けられてゲート 8 を通過した遊技球を検出するゲート SW 8 1、大入賞口 7 1 内に設けられて大入賞口 7 1 に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 7 4、大入賞口ソレノイド 7 2、各普通入賞口 9 0 内にそれぞれ設けられてその普通入賞口 9 0 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口 SW 9 1、特別図柄保留ランプ 1 6、普通図柄保留ランプ 1 5、特別図柄表示器 1 4、及び、普通図柄表示器 1 3 がそれぞれ接続され、図 2 の矢印で示すように、各スイッチからはメイン制御基板 2 0 に信号が入力され、各ソレノイドやランプに

10

20

30

40

50

はメイン制御基板 20 から信号が出力される。

【0022】

また、メイン制御基板 20 は、払出制御基板 21 に各種コマンドを送信するとともに、払出の監視のために払出制御基板 21 から信号を受信する。払出制御基板 21 には、払出装置（図示せず。）を駆動する払出駆動モータ 26 が接続され、払出制御基板 21 は、メイン制御基板 20 から受信したコマンドに従って払出駆動モータ 26 を動作させ、賞球の払出を行わせる。

【0023】

さらに、メイン制御基板 20 は、演出制御基板 22 に対し各種コマンドを送信し、演出制御基板 22 は、画像制御基板 23 との間でコマンドや信号の送受信を行う。画像制御基板 23 には画像表示器 3 及びスピーカ 18 が接続され、画像制御基板 23 は演出制御基板 22 から受信したコマンドに従って、画像表示器 3 の表示部 4 に画像を表示し、スピーカ 18 から音声を出力する。また、演出制御基板 22 はランプ制御基板 24 にコマンドを送信する。ランプ制御基板 24 には枠ランプ 17 が接続され、ランプ制御基板 24 は、演出制御基板 22 から受信したコマンドに従って、枠ランプ 17 を点灯・消灯する。

【0024】

次に、実施形態のパチンコ遊技機のメイン制御基板 20 の動作について図 3 ~ 13 に基づいて説明する。なお、後述する各カウンタは、パチンコ遊技機の電源投入時にゼロクリアされているものとする。

【0025】

[タイマ割込処理] メイン制御基板 20 は、図 3 に示すタイマ割込処理を例えば 4 msec といった短時間毎に繰り返す。まず、メイン制御基板 20 は乱数更新処理を行う（ステップ S101）。乱数更新処理では、大当たり抽選（大当たりか否かの抽選）に用いる大当たり乱数、大当たり乱数の初期値を決めるための初期値乱数、大当たり図柄を決めるための大当たり図柄乱数、リーチの有無を決めるためのリーチ乱数、図柄の変動パターンを決めるための変動パターン乱数、及び、普通図柄抽選（普通図柄が当たりか否かの抽選）に用いる当たり乱数に、それぞれ 1 を加算する更新を行う。これらの乱数はそれぞれ 0 から所定の最大値まで順に増大され、最大値の次には 0 に戻される。次に、メイン制御基板 20 は、始動口 SW 処理（S102）、ゲート SW 処理（S103）、及び、大入賞口 SW 処理（S104）を行う。これらの処理については、図 4 ~ 6 に基づいて後述する。さらに、メイン制御基板 20 は、普通入賞口 SW 処理（S105）を行う。普通入賞口 SW 処理は、普通入賞口 SW 91 が ON したか否かを判定し、ON していれば RAM に設けられている普通入賞口カウンタの値に 1 を加算する処理である。続いて、メイン制御基板 20 は、特別図柄処理（S106）、普通図柄処理（S107）、大入賞口処理（S108）、及び、電チュー処理（S109）を行う。これらの処理については、図 7 ~ 13 に基づいて後述する。そして、メイン制御基板 20 は、大入賞口カウンタ（後述する大入賞口 SW 処理参照）の値に応じた数の賞球を払い出すためのコマンド、及び、普通入賞口カウンタの値に応じた数の賞球を払い出すためのコマンドをセットし、それらのカウンタをゼロクリアする賞球処理（S110）を行い、以上の各処理においてセットしたコマンドを払出制御基板 21 及び演出制御基板 22 に出力する出力処理（S111）を行う。その後、メイン制御基板 20 は、次のタイマ割り込み処理の開始までの残余の時間、初期値乱数及び変動パターン乱数の更新処理（S112、113）を行う。

【0026】

[始動口 SW 処理] 図 4 に示すように、始動口 SW 処理では、メイン制御基板 20 は始動口 SW 54 が ON したか否かを判定し（S201）、ON していなければ始動口 SW 処理を終える。なお、始動口 SW 処理を終えると、メイン制御基板 20 は、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、ゲート SW 処理を行う。一方、メイン制御基板 20 は、始動口 SW 54 が ON していれば RAM に設けられている始動口保留カウンタの値 U が上限値「4」より小さいか否かを判定する（S202）。そして、U が 4 以上の場合は始動口 SW 処理を終え、U が 4 より小さければ U に 1 を加算して（S203）、大当たり乱数、

10

20

30

40

50

大当たり図柄乱数、及び、リーチ乱数を取得して所定記憶域に格納し（S204）、始動口SW処理を終える。すなわち、遊技球が始動口51に入賞したときに始動口51に対する保留球の数が4個より少なければ、その入賞は大当たり抽選に有効な入賞となる。

【0027】

〔ゲートSW処理〕図5に示すように、ゲートSW処理では、メイン制御基板20はゲートSW81がONしたか否かを判定し（S301）、ONしていなければゲートSW処理を終える。なお、ゲートSW処理を終えると、メイン制御基板20は、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、大入賞口SW処理を行う。一方、メイン制御基板20は、ゲートSW81がONしていれば、RAMに設けられているゲート保留カウンタの値Gが上限値「4」より小さいか否かを判定する（S302）。そして、Gが4以上の場合はゲートSW処理を終え、Gが4より小さければGに1を加算して（S303）、当たり乱数

10

【0028】

〔大入賞口SW処理〕図6に示すように、大入賞口SW処理では、メイン制御基板20は大入賞口SW74がONしたか否かを判定し（S401）、ONしていなければ大入賞口SW処理を終える。なお、大入賞口SW処理を終えると、メイン制御基板20は、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、普通入賞口SW処理を行う。一方、メイン制御基板20は、大入賞口SW74がONしていれば、大当たり中か否かを判定する（S402）。そして、大当たり中でなければ大入賞口SW処理を終え、大当たり中であれば、RAMに設けられた入賞個数カウンタの値Cに1を加算するとともに、RAMに設けられた大入賞口カウンタの値に1を加算して（S403、404）、大入賞口SW処理を終える。なお、大当たり中とは、後述する大当たり開始（図10のS814）から大当たり終了（図12のS1016）までを言う。大当たり中か否かは、大当たり開始時に大当たりフラグを「1」にし、大当たり終了時に大当たりフラグを「0」にすることとし、その大当たりフラグで判断する。

20

【0029】

〔特別図柄処理〕図7に示すように、特別図柄処理では、メイン制御基板20は大当たり中か否かを判定し（S501）、大当たり中であれば特別図柄処理を終える。なお、特別図柄処理を終えると、メイン制御基板20は、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、普通図柄処理を行う。メイン制御基板20は、大当たり中でなければ特別図柄の変動中か否かを判定し（S503）、変動中でなければ始動口保留カウンタの値Uが1以上か否かを判定する（S504）。そしてUが1以上でなければ特別図柄処理を終える。一方、Uが1以上であれば、Uから1を減算して、後述する大当たり判定処理（S506）及び変動パターン選択処理（S507）を行い、変動開始コマンドのセットを行い（S508）、特別図柄表示器14において図柄の変動表示を開始するとともに（S509）、変動時間の計測を開始する（S510）。

30

【0030】

また、メイン制御基板20は、ステップS503において特別図柄の変動中と判断した場合には、変動時間終了か否かを判定し（S511）、変動時間終了でなければ特別図柄処理を終え、変動時間終了であれば変動停止コマンドをセットして（S512）、図柄の変動を停止して特別図柄を確定表示し（S513）、変動時間をリセットする（S514）。そして、後述する停止中処理（S515）を行って、特別図柄処理を終える。

40

【0031】

〔大当たり判定処理〕図8に示すように、大当たり判定処理では、メイン制御基板20は、始動口SW処理のステップS204で格納しておいた大当たり乱数が、大当たりか否かの判定を行う（S601）。メイン制御基板20は、それぞれ大当たりとする乱数値が格納された低確率テーブルと高確率テーブルとを有し、高確率テーブルは低確率テーブルよりも高い確率で大当たりとなるように乱数値が格納されて、通常遊技状態及び時短遊技

50

状態のときには低確率テーブルを、確変遊技状態のときには高確率テーブルを参照して、大当たり乱数が大当たりか否かを判定する。

【 0 0 3 2 】

そして、メイン制御基板 20 は、大当たりであれば (S 6 0 2 で Y E S)、ステップ S 2 0 4 で格納しておいた大当たり図柄乱数がどの大当たり図柄を示すものかを判定し (S 6 0 3)、大当たり図柄乱数が示す大当たり図柄をセットする (S 6 0 4 ~ 6 0 8)。なお、メイン制御基板 20 は、大当たり図柄と乱数値との対応を示す大当たり図柄テーブルを有して、その大当たり図柄テーブルを参照して大当たり図柄乱数の判定を行う。大当たり図柄には、確変図柄、通常図柄、及び、突確図柄があり、特別図柄としては、それらの大当たり図柄の他に、ハズレ図柄がある。

10

【 0 0 3 3 】

大当たり図柄は大当たりの種類に対応しており、実施形態では、図 1 4 に示すように、大当たりの種類として、各ラウンドにおける最長開放時間 (すなわち、開放時間の上限値) が 3 0 秒で 1 5 ラウンドの開放の後に時短遊技状態となる通常大当たり (以下、「 1 5 R 大当たり」という。)、各ラウンドにおける最長開放時間が 3 0 秒で 7 ラウンドの開放の後に確変遊技状態となる確変大当たり (以下、「 7 R 大当たり」という。)、各ラウンドにおける最長開放時間が 0 . 5 秒で 2 ラウンドの開放の後に確変遊技状態となる突確大当たり (以下、「 2 R 大当たり」という。) がある。図 1 4 中、R はラウンド (すなわち、大入賞口 7 1 が開放状態となる期間) を示す。なお、最長開放時間とは、セットされた最長開放時間であり、実際には、遊技球が開閉部材 7 3 に衝突すること等によりそれより若干長く開放されることがある。

20

【 0 0 3 4 】

すなわち、実施形態では、大当たりはすべて同一の大入賞口 7 1 を開放するものであるが、それぞれラウンド数が異なるものとされている。また、ラウンド間のインターバル時間が、1 5 R 大当たりは 2 秒、7 R 大当たりは 1 . 5 秒、2 R 大当たりは 1 秒とされ、ラウンド数が少ない大当たり程、インターバル時間は短く設定されている。なお、インターバル時間は、大入賞口 7 1 に入賞した遊技球の排出のための時間でもあるので、大当たり遊技全体の長さをラウンド数 (すなわち、遊技者が大入賞口を狙う機会の多寡) に見合ったものにしつつ、遊技球の排出に十分な時間とする。

【 0 0 3 5 】

また、図 1 4 に示すように、大当たりの開始 (すなわち、大当たり遊技の開始) から大当たりの終了 (すなわち、大当たり遊技の終了) までの間、画像表示器 3 においては、動画の表示等の演出が行われる。

30

【 0 0 3 6 】

一方、メイン制御基板 20 は、大当たり乱数が大当たりでなければ (S 6 0 2 で N O)、ハズレ図柄をセットする (S 6 1 1)。

【 0 0 3 7 】

メイン制御基板 20 は、上述した各図柄等のセットを終えると大当たり判定処理を終えて、特別図柄処理における次の処理、すなわち、変動パターン選択処理を行う。

【 0 0 3 8 】

[変動パターン選択処理] 図 9 に示すように、変動パターン選択処理では、メイン制御基板 20 は、大当たり乱数が大当たりであれば (S 7 0 1 で Y E S)、乱数値と変動パターンとの対応を示す変動パターンテーブルとして、大当たり用テーブルを R O M から読み出して R A M にセットする (S 7 0 2)。また、大当たり乱数が大当たりでないときは (S 7 0 1 で N O)、始動口 S W 処理のステップ S 2 0 4 で格納しておいたリーチ乱数が、リーチか否かの判定を行う (S 7 0 5)。そして、リーチであれば (S 7 0 6 で Y E S)、リーチ用テーブルをセットし (S 7 0 7)、リーチでなければ (S 7 0 6 で N O)、ハズレ用テーブルをセットする (S 7 0 8)。なお、メイン制御基板 20 は、リーチとする乱数値が格納されたリーチ乱数テーブルを有し、そのリーチ乱数テーブルを参照して、リーチ乱数がリーチか否かを判定する。

40

50

【 0 0 3 9 】

次に、メイン制御基板 20 は、変動パターン乱数を取得して所定記憶域に格納し (S 7 0 9)、上記のようにセットした変動パターンテーブルを参照して、その変動パターン乱数がいずれの変動パターンを示すかの判定を行い (S 7 1 0)、その変動パターン乱数が示す変動パターンをセットする (S 7 1 1)。そして、メイン制御基板 20 は、変動パターン選択処理を終えて、特別図柄処理における次の処理、すなわち、変動開始コマンドのセット (図 7 の S 5 0 8) を行う。

【 0 0 4 0 】

[停止中処理] 図 10 に示すように、停止中処理では、メイン制御基板 20 は、大当たり乱数が大当たりでない場合 (S 8 0 1 で N O)、特別図柄の変動回数カウンタの値 J が 0 か否かを判定し (S 8 0 5)、0 であれば停止中処理を終える。なお、メイン制御基板 20 は、停止中処理を終えると、特別図柄処理を終えて、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、普通図柄処理を行う。一方、J が 0 でないと判断すれば、メイン制御基板 20 は、J から 1 を減算し (S 8 0 6)、J が 0 にならなければ (S 8 0 7 で N O)、停止中処理を終え、J が 0 になれば (S 8 0 7 で Y E S)、遊技状態として通常遊技状態をセットして (S 8 0 8)、停止中処理を終える。

【 0 0 4 1 】

また、メイン制御基板 20 は、ステップ S 8 0 1 において、大当たり乱数が大当たりであると判定したときは、大当たり図柄乱数が確変を伴うもの、すなわち、確変図柄または突確図柄を示すものか否かを判定し (S 8 0 9)、確変図柄または突確図柄を示すものであれば、遊技状態として確変遊技状態をセットし (S 8 1 0)、確変を伴わないもの、すなわち、通常図柄を示すものであれば、遊技状態として時短遊技状態をセットして (S 8 1 1)、J を 1 0 0 とする (S 8 1 2)。続いて、メイン制御基板 20 は、大当たり開始コマンドをセットして (S 8 1 3)、大当たり (すなわち、大当たり遊技) を開始し (S 8 1 4)、停止中処理を終える。なお、メイン制御基板 20 は、大当たりの開始時に、大当たりフラグを「 1 」にし、後述するオープニング時間の経過を知るために時間の計測を開始する。

【 0 0 4 2 】

[普通図柄処理] 図 11 に示すように、普通図柄処理では、メイン制御基板 20 は、電チュー 50 を開放する補助遊技中か否かを判定し (S 9 0 1)、補助遊技中であれば普通図柄処理を終え、補助遊技中でなければ普通図柄の変動中か否かを判定する (S 9 0 2)。なお、補助遊技中か否かは、補助遊技開始時に補助遊技フラグを「 1 」にし、補助遊技終了時に補助遊技フラグを「 0 」にすることとし、その補助遊技フラグで判断する。また、メイン制御基板 20 は、普通図柄処理を終えると、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、大入賞口処理を行う。

【 0 0 4 3 】

メイン制御基板 20 は、ステップ S 9 0 2 で普通図柄の変動中でないと判定した場合には、ゲート保留カウンタの値 G が 1 以上か否かを判定し (S 9 0 3)、1 以上でなければ普通図柄処理を終える。一方、G が 1 以上であれば G から 1 を減算して (S 9 0 4)、ゲート S W 処理のステップ S 3 0 4 で格納しておいた当たり乱数が当たりか否かを判定し (S 9 0 5)、当たりであれば当たり図柄を、当たりでなければハズレ図柄をセットする (S 9 0 6 ~ 9 0 8)。なお、メイン制御基板 20 は、普通図柄抽選において当たりとする乱数値がそれぞれ格納された格納された低確率普通図柄テーブルと高確率普通図柄テーブルとを有し、高確率普通図柄テーブルは低確率普通図柄テーブルよりも高い確率で当たりとなるように乱数値が格納されて、通常遊技状態のときには低確率普通図柄テーブルを、確変遊技状態及び時短遊技状態のときには高確率普通図柄テーブルを参照して、当たり乱数が当たりか否かを判定する。次に、メイン制御基板 20 は、現在の遊技状態が確変遊技状態または時短遊技状態であれば (S 9 0 9 で Y E S)、普通図柄の変動時間として 3 秒をセットし (S 9 1 0)、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなければ (S 9 0 9 で N O)、普通図柄の変動時間として 2 9 秒をセットして (S 9 1 1)、普通図柄の変動を開始

し (S 9 1 2) 、変動時間の計測を開始する (S 9 1 3) 。

【 0 0 4 4 】

一方、メイン制御基板 2 0 は、ステップ S 9 0 2 で普通図柄の変動中であると判定した場合には、変動時間の終了か否かを判定し (S 9 1 4) 、終了でないと判定すれば普通図柄処理を終えるが、終了であると判定すれば、図柄の変動を停止させてステップ S 9 0 7 又は S 9 0 8 でセットされた普通図柄で確定表示し (S 9 1 5) 、変動時間をリセットする (S 9 1 6) 。そして、確定表示された普通図柄が当たり図柄でなければ (S 9 1 7 で N O) 、普通図柄処理を終えるが、当たりであれば (S 9 1 7 で Y E S) 、補助遊技を開始する (S 9 1 8) 。補助遊技の開始時に、メイン制御基板 2 0 は、補助遊技フラグを「 1 」にし、後述する補助遊技のオープニング時間の経過を知るために時間の計測を開始する。そして、メイン制御基板 2 0 は、普通図柄処理を終える。

10

【 0 0 4 5 】

〔大入賞口処理〕図 1 2 に示すように、大入賞口処理では、メイン制御基板 2 0 は、まず、大当たり中であるか否かを判定し (S 1 0 0 1) 大当たり中でないと判定すれば、大入賞口処理を終える。なお、メイン制御基板 2 0 は、大入賞口処理を終えると、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、電チュー処理を行う。一方、メイン制御基板 2 0 は、大当たり中であると判定した場合には、オープニング中であるか否かを判定する (S 1 0 0 2) 。オープニングとは、図 1 4 に示すように、大当たりの開始 (図 1 0 の S 8 1 4) から第 1 ラウンドが開始されるまでの期間をいい、所定のオープニング時間が定められている。オープニング中か否かは、大当たりの開始時から計測している時間により判定する。

20

【 0 0 4 6 】

メイン制御基板 2 0 は、ステップ S 1 0 0 2 でオープニング中と判定した場合には、オープニング時間が経過したか否かを判定し (S 1 0 0 3) 、オープニング時間が経過していなければ、大入賞口処理を終える。一方、オープニング時間が経過していれば、R A M に設けられたラウンドカウンタの値 R に 1 を加算する (S 1 0 0 4) 。そして、入賞個数カウンタの値 C をゼロクリアした後 (S 1 0 0 5) 、そのときの大当たりの種類に応じた各ラウンドの最長開放時間、及び、ラウンド間のインターバル時間をセットし、大入賞口ソレノイド 7 2 に指令信号を出力し、開閉部材 7 3 を閉状態から開状態へ変移させて大入賞口 7 1 を開放させる (S 1 0 0 6) 。

30

【 0 0 4 7 】

次に、メイン制御基板 2 0 は、セットされている最長開放時間 (1 5 R 大当たり又は 7 R 大当たりの場合には 3 0 秒、2 R 大当たりの場合には 0 . 5 秒) が経過したか否かを判定する (S 1 0 0 8) 。そして、経過していなければ、入賞個数カウンタの値 C が上限値「 9 」であるか否かを判定し (S 1 0 0 9) 、「 9 」でなければ大入賞口処理を終え、「 9 」であれば大入賞口ソレノイド 7 2 への指令信号の出力を停止し、開閉部材 7 3 を開状態から閉状態へ変移させて大入賞口 7 1 を閉口させる (S 1 0 1 0) 。ステップ S 1 0 0 8 において最長開放時間が経過したと判定したときも、同様に大入賞口 7 1 を閉口させる (S 1 0 1 0) 。すなわち、各ラウンドは、そのラウンドの間に大入賞口 7 1 に 9 個の入賞があったとき、または、そのラウンドの最長開放時間が経過したときのいずれか早いときに終了する。なお、メイン制御基板 2 0 は、大入賞口 7 1 の閉口時から、インターバル時間の経過を知るために時間の計測を開始する。

40

【 0 0 4 8 】

次に、メイン制御基板 2 0 は、ラウンドカウンタの値 R がセットされたラウンド数の上限値 (1 5 R 大当たりでは 1 5 、7 R 大当たりでは 7 、2 R 大当たりでは 2) であるか否かを判定し (S 1 0 1 1) 、上限値でなければ大入賞口処理を終え、上限値であれば、R をゼロクリアして (S 1 0 1 2) 、エンディングを開始する (S 1 0 1 3) 。エンディングとは、図 1 4 に示すように、最終ラウンドの終了から大当たりの終了 (S 1 0 1 6) までの期間をいい、所定のエンディング時間が定められている。エンディングの開始時に、メイン制御基板 2 0 は、エンディング時間の経過を知るために時間の計測を開始する。メ

50

イン制御基板 20 は、エンディング時間が経過したか否かを判定し (S 1015)、経過していなければ大入賞口処理を終え、経過していれば大当たりを終了して (S 1016)、大入賞口処理を終える。なお、大当たり終了時には大当たりフラグを「0」にする。

【0049】

一方、メイン制御基板 20 は、ステップ S 1002 においてオープニング中でないと判定したときは、大入賞口 71 が開放中であるか否かを判定し (S 1007)、開放中であればステップ S 1008 に移行し、開放中でなければエンディング中か否かを判定する (S 1014)。そして、エンディング中であればステップ S 1015 に移行し、エンディング中でなければ、セットされているインターバル時間 (15R 大当たりの場合には 2 秒、7R 大当たりの場合には 1.5 秒、2R 大当たりの場合には 1 秒) が経過したか否かを判定して (S 1018)、インターバル時間が経過していれば、ステップ S 1004 に移行して次のラウンドを開始し、インターバル時間が経過していなければ、大入賞口処理を終える。

【0050】

[電チュー処理] 図 13 に示すように、電チュー処理では、メイン制御基板 20 は、補助遊技中か否かを判定し (S 1101)、補助遊技中でないと判定すれば電チュー処理を終える。なお、メイン制御基板 20 は、電チュー処理を終えると、タイマ割込処理における次の処理、すなわち、賞球処理を行う。一方、メイン制御基板 20 は、補助遊技中であると判定すれば、補助遊技のオープニング (すなわち、補助遊技の開始から電チュー 50 の開放開始までの所定の期間) 中か否かを判定する (S 1102)。そして、オープニング中でないと判定すれば、後述するステップ S 1108 に移行するが、オープニング中であると判定すれば、オープニング時間が経過したか否かを判定する (S 1103)。

【0051】

メイン制御基板 20 は、ステップ S 1103 でオープニング時間が経過していないと判定すれば、電チュー処理を終え、オープニング時間が経過したと判定すれば、現在の遊技状態が確変遊技状態または時短遊技状態である場合には (S 1104 で YES)、電チュー 50 の開放時間として 3.5 秒をセットし (S 1105)、確変遊技状態でも時短遊技状態でもない場合には (S 1104 で NO)、開放時間として 0.2 秒をセットして (S 1106)、電チューソレノイド 53 に指令信号を出力して電チュー 50 を開放させる (S 1107)。

【0052】

次に、メイン制御基板 20 は、開放時間が経過したか否かを判定し (S 1108)、経過していないと判定すれば電チュー処理を終えるが、経過していると判定した場合には、電チューソレノイド 53 への指令信号の出力を停止し、電チュー 50 を閉口させて (S 1109)、補助遊技を終了する (S 1110)。なお、補助遊技の終了時には、メイン制御基板 20 は補助遊技フラグを「0」にする。

【0053】

以上説明したように、実施形態のパチンコ遊技機は、大当たりとして、大当たり遊技において開放される大入賞口 71 が同一であるがラウンド数が異なる複数種類の大当たり、すなわち、15R 大当たりと 7R 大当たりと 2R 大当たりとが設定され、各大当たり間で、ラウンド間のインターバル時間が異なるように構成されている。すなわち、同一の大入賞口で異なるラウンド数の大当たり遊技を実行することで、開放される大入賞口によっては大当たりの種類がすぐには分からないようにして、遊技者の期待感を盛り上げることが可能であるとともに、ラウンド数に応じてインターバル時間を異ならせることにより、大入賞口を狙う機会の多寡に見合った長さの大当たり遊技とすることができて、大当たり遊技中における興趣の低下を防止可能である。

【0054】

また、ラウンド数が少ない大当たり程、インターバル時間を短く設定すれば、大入賞口を狙う機会が少ないのに大当たり遊技が長くなり過ぎて、遊技者に退屈感や苛々感が生じてしまうことを防止できる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0055】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】同パチンコ遊技機の電気系統のブロック図である。

【図3】同パチンコ遊技機のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図4】同パチンコ遊技機の始動口SW処理のフローチャートである。

【図5】同パチンコ遊技機のゲートSW処理のフローチャートである。

【図6】同パチンコ遊技機の大入賞口SW処理のフローチャートである。

【図7】同パチンコ遊技機の特別図柄処理のフローチャートである。

【図8】同パチンコ遊技機の大当たり判定処理のフローチャートである。

【図9】同パチンコ遊技機の変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図10】同パチンコ遊技機の停止中処理のフローチャートである。

【図11】同パチンコ遊技機の普通図柄処理のフローチャートである。

【図12】同パチンコ遊技機の大入賞口処理のフローチャートである。

【図13】同パチンコ遊技機の電チュー処理のフローチャートである。

【図14】同パチンコ遊技機の各大当たり遊技における大入賞口の開成タイミングを示した図である。

【符号の説明】

【0056】

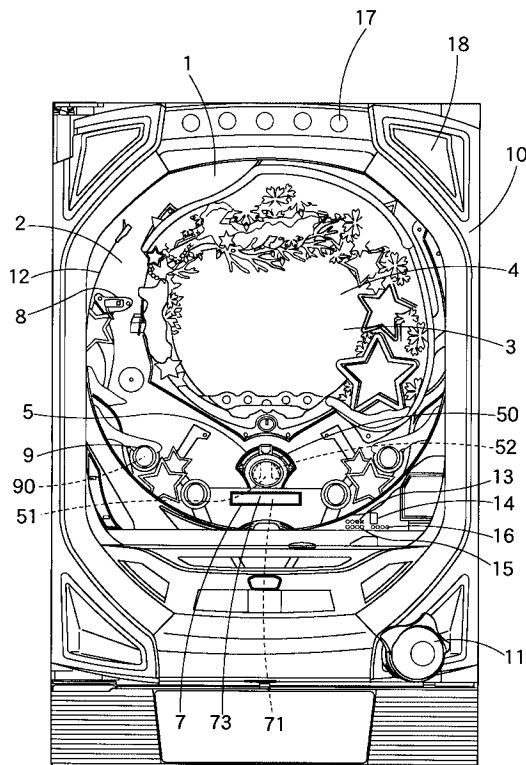
3 ... 画像表示器（演出装置）

20 ... メイン制御基板（抽選手段）

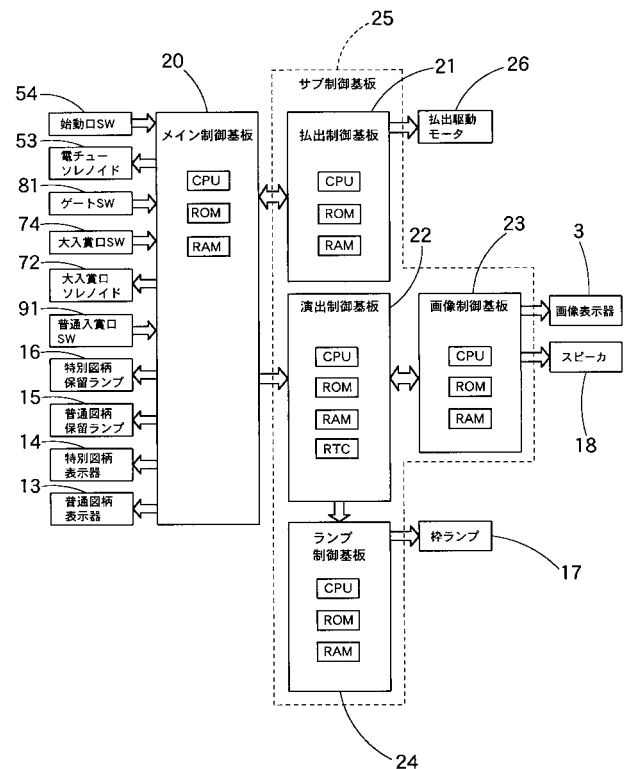
51 ... 始動入賞口

71 ... 大入賞口

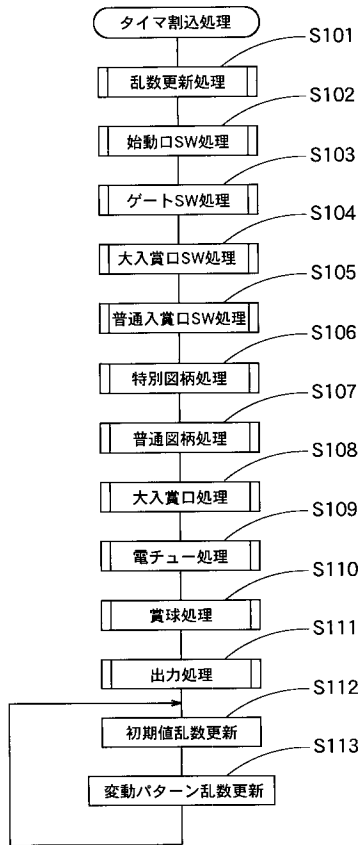
【図1】



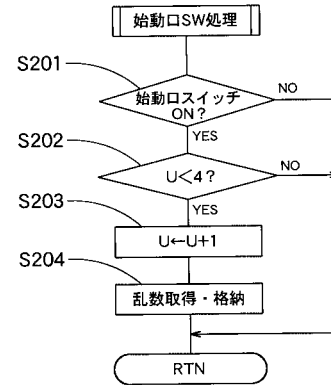
【図2】



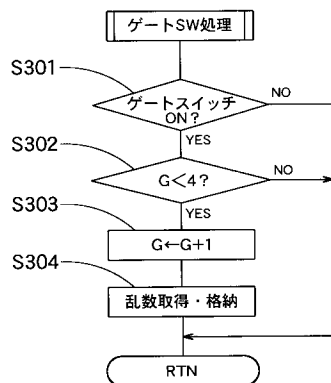
【 図 3 】



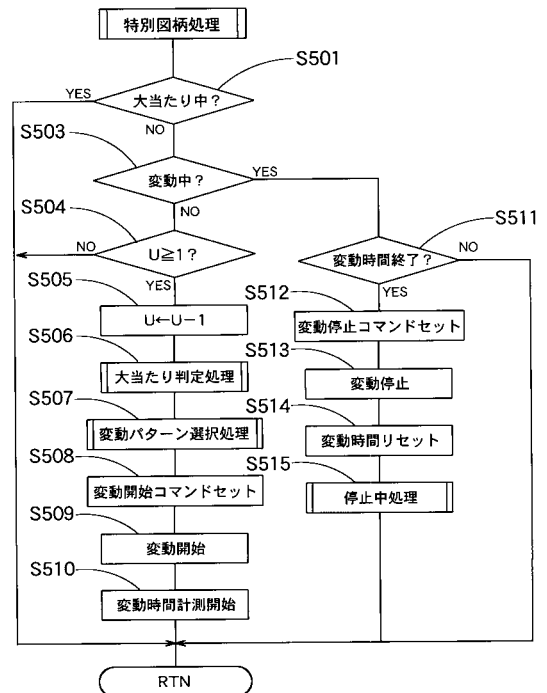
【 図 4 】



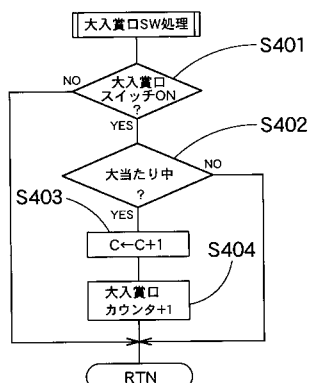
【 図 5 】



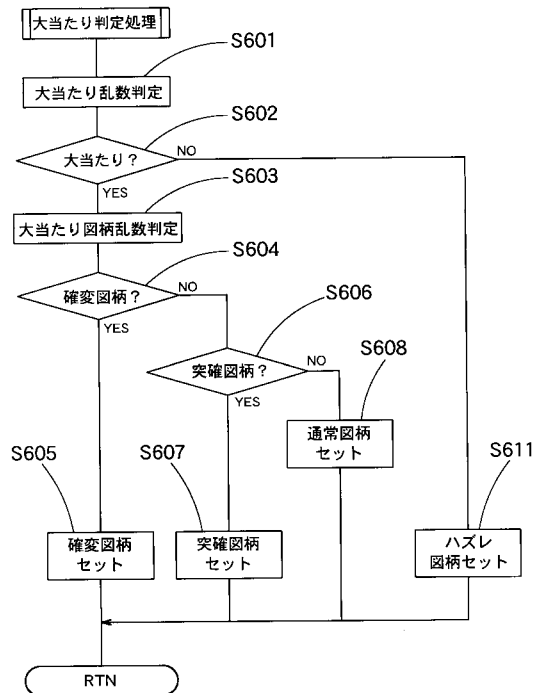
【 図 7 】



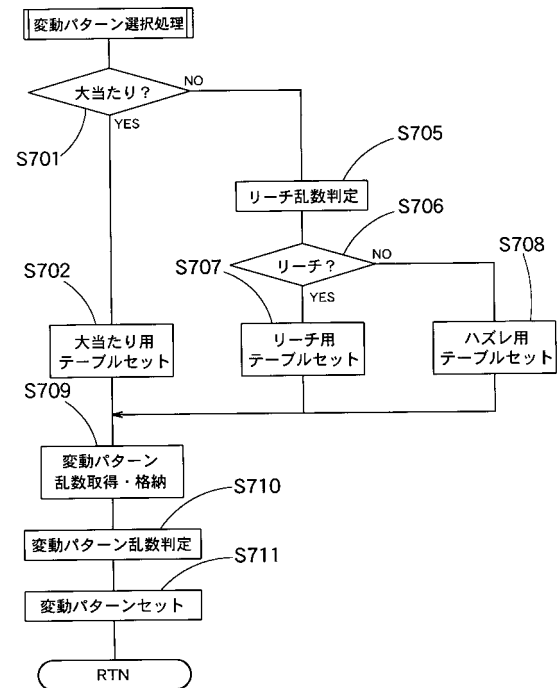
【 図 6 】



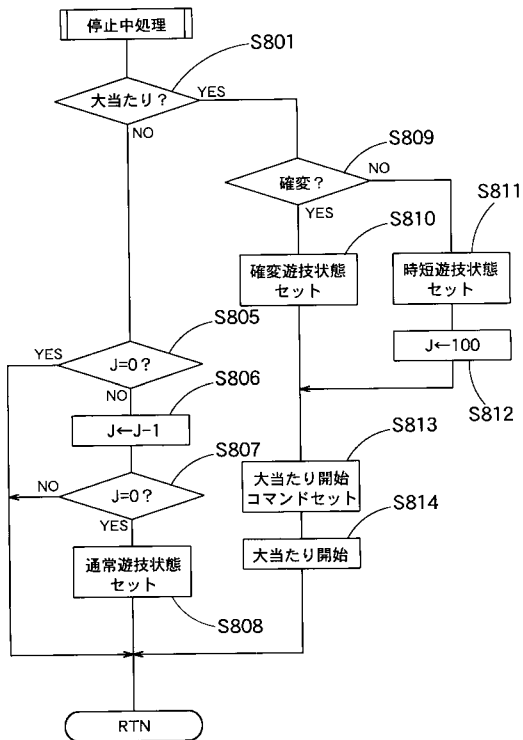
【図 8】



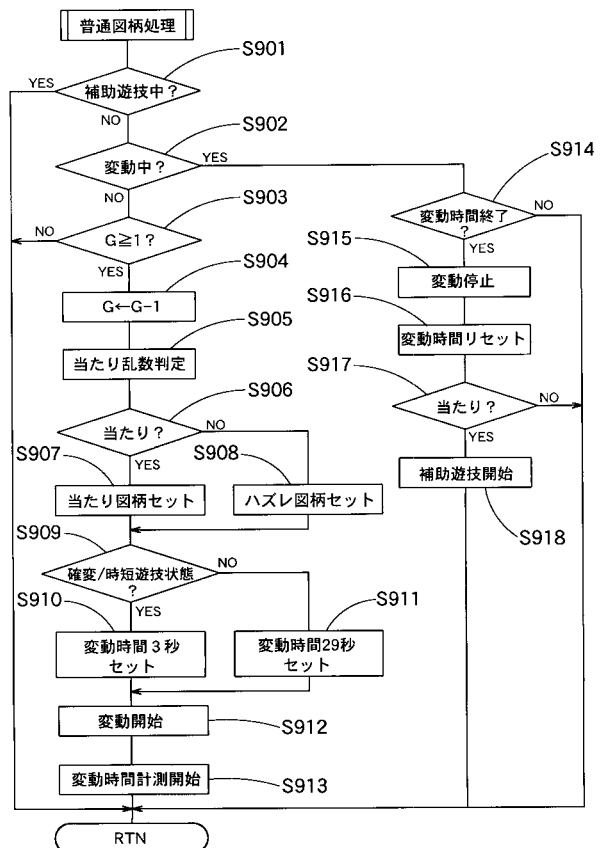
【図 9】



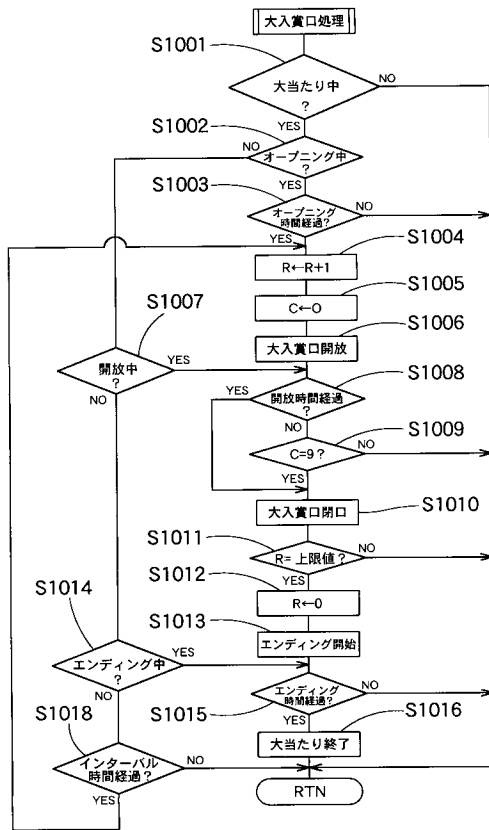
【図 10】



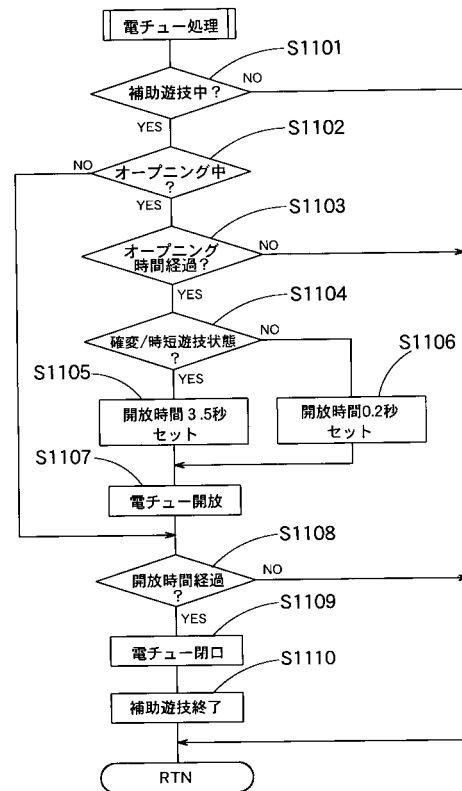
【図 11】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

