

(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2011-229659

(P2011-229659A)

(43) 公開日 平成23年11月17日(2011.11.17)

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

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2010-102290 (P2010-102290)  
 (22) 出願日 平成22年4月27日 (2010. 4. 27)

(71) 出願人 000108937  
 ダイコク電機株式会社  
 愛知県名古屋市中村区那古野一丁目43番5号  
 (74) 代理人 100095751  
 弁理士 菅原 正倫  
 (72) 発明者 伊藤 琢也  
 愛知県名古屋市中村区那古野一丁目47番1号 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電機株式会社内  
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA44 BC22 EA10

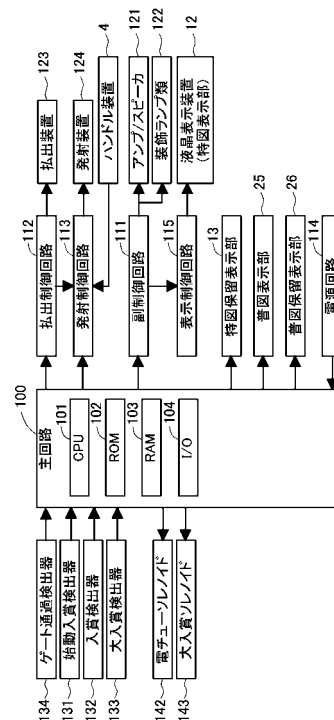
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】時短状態における遊技の興趣を高め得るパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ遊技機1は、流下経路L上にて始動口21及び入賞口22を有し、主回路100(抽選手段、記憶手段、読出手段、当否判定手段、特定状態発生手段、特定状態終了手段、決定手段)を備える。主回路100(特定状態発生手段)は、出玉率が1より大きくなる時短状態(特定状態)を発生させる。主回路100(特定状態終了手段)は、液晶表示装置12(表示手段)による図柄の変動回数が所定回数に達したこと等を条件に時短状態を終了する。主回路100(決定手段)は、特図保留の数に応じて液晶表示装置12における図柄の変動表示時間を決定し、時短状態においては特図保留領域103b(記憶手段)に記憶されている特図保留の数が、上限数未満のうち予め定められた数である場合よりも上限数である場合の方が長い変動表示時間を決定する。

【選択図】図2



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域を流下する玉が入賞可能な始動口と、  
 遊技領域を流下する玉が入賞容易な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とを呈する可変入賞装置で構成された入賞口と、  
 遊技領域を流下する玉を前記始動口及び前記入賞口の方向へ導く流下経路を形成する経路形成部材と、  
 少なくとも前記入賞口への入賞に応じて玉を払い出す払出手段と、  
 前記始動口への入賞に応じて抽選処理を実行する抽選手段と、  
 前記抽選手段による抽選結果を特図保留として所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と  
 、  
 前記記憶手段に記憶されている特図保留を記憶された順に1つずつ読み出す読出手段と  
 、  
 前記読出手段が読み出した特図保留の当否を判定する当否判定手段と、  
 複数の図柄を変動表示してから停止表示し、その停止表示したときの図柄の組合せにより前記読出手段が読み出した特図保留の当否を表示する表示手段と、  
 所定の開放条件の成立に応じて前記可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に切り替える駆動手段と、  
 前記開放条件の成立確率を高めること、及び/又は一回の前記開放条件の成立に対して前記可変入賞装置が開放状態となる時間を長くすることにより、出玉率が1より大きくなる特定状態を発生させる特定状態発生手段と、  
 前記表示手段による図柄の変動回数が所定回数に達したこと、又は前記特定状態を維持するか否かを決定するために図柄の変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れであることを条件に前記特定状態を終了する特定状態終了手段と、  
 前記当否判定手段による判定結果及び前記記憶手段に記憶されている特図保留の数に応じて前記表示手段における図柄の変動表示時間を決定するものであって、前記特定状態においては前記記憶手段に記憶されている特図保留の数が、前記上限数未満のうち予め定められた数である場合よりも前記上限数である場合の方が長い変動表示時間を決定する決定手段と、  
 を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

## 【請求項 2】

前記始動口が省略されるとともに、前記入賞口が前記始動口を兼用した構成とされる請求項 1 に記載のパチンコ遊技機。

## 【請求項 3】

遊技領域を流下する玉が入賞可能な第 1 始動口と、  
 遊技領域を流下する玉が入賞容易な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とを呈する可変入賞装置で構成された第 2 始動口と、  
 前記第 1 始動口への入賞が最も容易な第 1 流下経路を形成する第 1 経路形成部材と、  
 前記第 1 流下経路とは異なる流下経路であって、前記第 2 始動口への入賞が最も容易な第 2 流下経路を形成する第 2 経路形成部材と、  
 少なくとも前記第 2 始動口への入賞に応じて玉を払い出す払出手段と、  
 前記第 1 始動口への入賞に応じて抽選処理を実行する第 1 抽選手段と、  
 前記第 2 始動口への入賞に応じて抽選処理を実行する第 2 抽選手段と、  
 前記第 1 抽選手段による抽選結果を第 1 特図保留、前記第 2 抽選手段による抽選結果を第 2 特図保留として各特図保留を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、  
 前記記憶手段に記憶されている特図保留を1つずつ読み出すとともに前記第 1 特図保留及び前記第 2 特図保留が共に記憶されている場合には該第 1 特図保留を優先して読み出す読出手段と、  
 前記読出手段が読み出した特図保留の当否を判定する当否判定手段と、  
 複数の図柄を変動表示してから停止表示し、その停止表示したときの図柄の組合せによ

り前記読出手段が読み出した特図保留の当否を表示する表示手段と、

所定の開放条件の成立に応じて前記可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に切り替える駆動手段と、

前記開放条件の成立確率を高めること、及び/又は一回の前記開放条件の成立に対して前記可変入賞装置が開放状態となる時間を長くすることにより、出玉率が1より大きくなる特定状態を発生させる特定状態発生手段と、

前記表示手段による図柄の変動回数が所定回数に達したこと、又は前記特定状態を維持するか否かを決定するために図柄変動ごとに行われる抽選処理の抽選結果が外れであることを条件に前記特定状態を終了する特定状態終了手段と、

前記当否判定手段による判定結果及び前記記憶手段に記憶されているのが前記第1特図保留であるか前記第2特図保留であるかに応じて前記表示手段における図柄の変動表示時間を決定するものであって、前記特定状態においては前記読出手段が読み出した特図保留が、前記第2特図保留である場合よりも前記第1特図保留である場合の方が長い変動表示時間を決定する決定手段と、を備え、

前記払出手段は、前記特定状態において、前記第2流下経路を流下した玉数に対する払出玉数の方が前記第1流下経路を流下した玉数に対する払出玉数よりも高くなるように玉を払い出すことを特徴とするパチンコ遊技機。

【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、特に時短状態における遊技の興趣を向上させ得るパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えば下記特許文献1に記載されているように、大当たりの終了後の所定期間内（例えば、図柄の変動回数が所定回数に達するまで）において、電チューの開放確率や開放時間を高めることで入賞率を高め、持玉の減少を抑制しつつ大当たりの抽選を受けることができる確変・時短状態（以下の説明では、時短状態と総称することもある）を発生させるようにしたものが知られている。このようなパチンコ遊技機では、遊技者は前記所定期間内に連続して大当たりに当選することで、時短状態が発生しない場合に比べてより多くの出玉を獲得することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開平4-058970号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述したように時短状態中に持玉を増加させるように構成した場合には、前記所定期間が長く継続するほど遊技者にとって有利である。換言すれば、図柄の変動回数が多くなり所定回数（終了）に近づくほど特図のトータルの変動時間が長くなるので、それに連動して持玉を増加させる期間も長くなる。しかし、特図の変動時間は内部抽選によって決定され、玉の入賞状況などに応じて変動するように構成されていなかったため、持玉の増加に関して遊技者の介入性が極めて低く、遊技が単調になりやすいという問題があった。

【0005】

本発明は、このような事情を鑑みてなされたものであり、その目的は、時短状態における遊技の興趣を高めることが可能なパチンコ遊技機を提供することに関する。

【課題を解決するための手段及び発明の効果】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の第一のパチンコ遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技領域を流下する玉が入賞可能な始動口と、  
遊技領域を流下する玉が入賞容易な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とを呈する可変入賞装置で構成された入賞口と、

遊技領域を流下する玉を始動口及び入賞口の方向へ導く流下経路を形成する経路形成部材と、

少なくとも入賞口への入賞に応じて玉を払い出す払出手段と、

始動口への入賞に応じて抽選処理を実行する抽選手段と、

抽選手段による抽選結果を特図保留として所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、

記憶手段に記憶されている特図保留を記憶された順に1つずつ読み出す読出手段と、

読出手段が読み出した特図保留の当否を判定する当否判定手段と、

複数の図柄を変動表示してから停止表示し、その停止表示したときの図柄の組合せにより読出手段が読み出した特図保留の当否を表示する表示手段と、

所定の開放条件の成立に応じて可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に切り替える駆動手段と、

開放条件の成立確率を高めること、及び/又は一回の開放条件の成立に対して可変入賞装置が開放状態となる時間を長くすることにより、出玉率が1より大きくなる特定状態を発生させる特定状態発生手段と、

表示手段による図柄の変動回数が所定回数に達したこと、又は特定状態を維持するか否かを決定するために図柄の変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れであることを条件に特定状態を終了する特定状態終了手段と、

当否判定手段による判定結果及び記憶手段に記憶されている特図保留の数に応じて表示手段における図柄の変動表示時間を決定するものであって、特定状態においては記憶手段に記憶されている特図保留の数が、上限数未満のうち予め定められた数である場合よりも上限数である場合の方が長い変動表示時間を決定する決定手段と、を備えたことを特徴とする。

この場合、例えば始動口が省略されるとともに、入賞口が始動口を兼用した構成とされるようにしてもよい。

#### 【0007】

本発明の第一のパチンコ遊技機では、特定状態において記憶手段に記憶されている特図保留の数に応じて変動表示時間が異なり、上限数未満のうち予め定められた数である場合よりも上限数である場合の方が長い変動表示時間が決定される。

#### 【0008】

特定状態においては出玉率が1を超えるので、図柄の変動表示時間が長いほど持玉を増やしやすくなる。このとき、特図保留の数が上限数に達している状態で特図保留が読み出された場合には、特図保留の数が上限数未満の予め定められた数の状態で特図保留が読み出された場合に比べて図柄の変動表示時間が長くなり遊技者にとってより有利となる。この場合、始動口と入賞口とが同じ流下経路上又は該流下経路から分岐した経路上に設けられているため、始動口のみを狙うことができず始動口へ入賞するタイミングが変則的となり、特図保留の数が遊技の進行状況によって変化し、遊技者の有利度合いが遊技の進行状況に応じて変化するので、遊技の興趣が高まる。

#### 【0009】

また、上記課題を解決するために、本発明の第二のパチンコ遊技機は、

遊技領域を流下する玉が入賞可能な第1始動口と、

遊技領域を流下する玉が入賞容易な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とを呈する可変入賞装置で構成された第2始動口と、

第1始動口への入賞が最も容易な第1流下経路を形成する第1経路形成部材と、

第1流下経路とは異なる流下経路であって、第2始動口への入賞が最も容易な第2流下経路を形成する第2経路形成部材と、

少なくとも第2始動口への入賞に応じて玉を払い出す払出手段と、

第1始動口への入賞に応じて抽選処理を実行する第1抽選手段と、

10

20

30

40

50

第2始動口への入賞に応じて抽選処理を実行する第2抽選手段と、  
 第1抽選手段による抽選結果を第1特図保留、第2抽選手段による抽選結果を第2特図保留として各特図保留を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、  
 記憶手段に記憶されている特図保留を1つずつ読み出すとともに第1特図保留及び第2特図保留が共に記憶されている場合には該第1特図保留を優先して読み出す読出手段と、  
 読出手段が読み出した特図保留の当否を判定する当否判定手段と、  
 複数の図柄を変動表示してから停止表示し、その停止表示したときの図柄の組合せにより読出手段が読み出した特図保留の当否を表示する表示手段と、  
 所定の開放条件の成立に応じて可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に切り替える駆動手段と、

10

開放条件の成立確率を高めること、及び/又は一回の開放条件の成立に対して可変入賞装置が開放状態となる時間を長くすることにより、出玉率が1より大きくなる特定状態を発生させる特定状態発生手段と、

表示手段による図柄の変動回数が所定回数に達したこと、又は特定状態を維持するか否かを決定するために図柄変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れであることを条件に特定状態を終了する特定状態終了手段と、

当否判定手段による判定結果及び記憶手段に記憶されているのが第1特図保留であるか第2特図保留であるかに応じて表示手段における図柄の変動表示時間を決定するものであって、特定状態においては読出手段が読み出した特図保留が、第2特図保留である場合よりも第1特図保留である場合の方が長い変動表示時間を決定する決定手段と、を備え、

20

払出手段は、特定状態において、第2流下経路を流下した玉数に対する払出玉数の方が第1流下経路を流下した玉数に対する払出玉数よりも高くなるように玉を払い出すことを特徴とする。

【0010】

本発明の第二のパチンコ遊技機では、第1特図保留及び第2特図保留が共に記憶されている場合には第1特図保留が優先して読み出され、さらに第2特図保留が読み出された場合よりも第1特図保留が読み出された場合の方が長い変動表示時間が決定される。

【0011】

このパチンコ遊技機によれば、特定状態において第2始動口へ入賞させることで持玉が増加するため、第2流下経路に向けて玉を発射することが遊技者にとって有利である。しかし、第2特図保留が読み出された場合には第1特図保留が読み出された場合よりも変動表示時間が短くなるという制約がある。このため、遊技者は第1特図保留が全て読み出されて消化されないよう第1特図保留を溜めつつ、第2流下経路に向けて玉を発射しなければ持玉を効率良く増加させることができないので、第1流下経路及び第2流下経路のいずれに向けて玉を発射するのが有効であるかを遊技の進行状況に応じて判断する必要がある。このため、本発明の第一のパチンコ遊技機に比べると技術の介入度合いが高くなるので、遊技の興趣がより一層向上する。

30

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の実施例1に係るパチンコ遊技機の正面模式図。

40

【図2】図1のパチンコ遊技機の制御ブロック図。

【図3】図2のRAMのメモリマップ（一領域）を示す説明図。

【図4】図1のパチンコ遊技機における遊技の流れ（状態遷移）を示す説明図。

【図5】演出抽選テーブルを示す説明図。

【図6】図2の主回路で実行される特図読出処理を示すフローチャート。

【図7】実施例1の変形例に係るパチンコ遊技機の要部を示す正面模式図。

【図8】本発明の実施例2に係るパチンコ遊技機の正面模式図。

【図9】図8のパチンコ遊技機の制御ブロック図。

【図10】本発明の実施例3に係るパチンコ遊技機の正面模式図。

【図11】図10のパチンコ遊技機の制御ブロック図。

50

【図 1 2】図 1 1 の R A M のメモリマップ（一領域）を示す説明図。

【図 1 3】図 1 0 のパチンコ遊技機における遊技の流れを示す説明図。

【図 1 4】図 1 1 の主回路で実行される特図読出処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の一実施形態について図面を用いて説明する。

【実施例 1】

【0014】

図 1 は本発明に係るパチンコ遊技機の正面模式図である。パチンコ遊技機 1（以下、単に遊技機ともいう）は、台枠に取り付けられた透明の前面ガラス扉 2 と、台枠の内側に配置されて前面ガラス扉 2 によって覆われる遊技盤 3 を有する。遊技盤 3 には、ハンドル装置 4 を含んで構成される発射装置 1 2 4（図 2 参照）より発射された玉が流下する略円形状に囲まれた遊技領域 3 a が形成されている。遊技領域 3 a には、玉の流下方向を変化させる釘 N（一部のみ図示）が植設されており、遊技盤 3 の前方下部に設けられた上皿 5 から供給された玉が、発射装置 1 2 4 によって遊技領域 3 a に向けて発射され、釘 N に弾かれながら遊技領域 3 a を流下するようになっている。なお、前面ガラス扉 2 には、スピーカ 1 2 1、装飾ランプ類 1 2 2 などが設けられている。また、上皿 5 の下方には、上皿 5 に連通した下皿 6 が設けられている。

10

【0015】

なお、図 1 において玉の流下方向を上下方向（鉛直方向）、遊技盤 3 の盤面に沿う態様で上下方向と直交する方向（水平方向）を左右方向、遊技盤 3 の盤面に直交する方向（水平方向）を前後方向とし、盤面の前側（遊技者側）が前方側であり、盤面の後側（奥側）が後方側である。

20

【0016】

遊技領域 3 a の中央付近には、中央役物装置 1 0 が配置されている。中央役物装置 1 0 は、枠状の筐体 1 1 の奥側にて所定条件の成立に基づいて実行される抽選処理の結果を演出用図柄（例えば、3 桁のアラビア数字 1 ~ 9）により表示するための液晶表示装置 1 2（特図表示部（本発明の表示手段を構成））を備えている。液晶表示装置 1 2 の一部の表示領域（例えば、下部領域）は、特図保留（例えば最大 4 個）を表示するための特図保留表示部 1 3 に割り当てられている。

30

【0017】

中央役物装置 1 0 の下方には、始動口 2 1 が配置され、始動口 2 1 の下方には入賞口 2 2 が配置されている。始動口 2 1 は、常に玉が入賞可能な始動入賞口（抽選処理の始動契機となる入賞口）である。入賞口 2 2 は、開閉する一对の回動翼片 2 2 a（以下、単に電チューともいう）を備え、回動翼片 2 2 a の開閉動作に応じて玉が入賞容易な開放状態と入賞困難な閉鎖状態（玉を入賞不可能とする設定態様を含む）とを呈する可変入賞装置で構成されている。この実施例 1 では、始動口 2 1 と入賞口 2 2 とが同じ流下経路 L 上に近接して配置されており、遊技領域 3 a を流下した玉が、遊技領域 3 a に設けられた釘 N 等の周知の経路形成部材により流下経路 L に沿って始動口 2 1 及び入賞口 2 2 の方向へ導かれるようになっている。ただし、流下経路 L に向けて発射した玉が始動口 2 1 及び入賞口 2 2 のいずれに入賞するかは運任せの仕様となっている。入賞口 2 2 の下方には、大入賞口 2 3 が配置されている。

40

【0018】

大入賞口 2 3（大入賞装置、アタッカー）は、開口部と蓋部材とを備え、開口部に対する蓋部材の移動により玉が入賞容易な開放状態と入賞不可能な閉鎖状態とを呈する可変入賞装置で構成された入賞口である。大入賞口 2 3 は、通常は閉鎖状態にあるが、後述する大当たり状態が発生したときに開放状態になる。大入賞口 2 3 の下方には、玉を排出するためのアウト口 2 7 が設けられている。

【0019】

中央役物装置 1 0 の左方には、玉が通過したとき入賞口 2 2 の回動翼片 2 2 a を所定時

50

間及び所定回数だけ開放するための普図抽選を行う契機となる通過ゲート 2 4 が配置されている。通過ゲート 2 4 の左斜め下方には、1 又は複数（例えば 1 個）の LED により通過ゲート 2 4 への入賞に応じて実行される普図抽選の普図抽選結果を普通図柄（普図）により表示する普図表示部 2 5 と、複数（例えば 2 個）の LED からなる普図保留表示部 2 6 とが上下に配設されている。

#### 【0020】

次に、図 2 を用いて、パチンコ遊技機 1 の制御ブロック図について説明する。パチンコ遊技機 1 の主制御基板には主回路 1 0 0 が搭載され、副制御回路 1 1 1、払出制御回路 1 1 2 及び発射制御回路 1 1 3 が接続されている。

#### 【0021】

主回路 1 0 0 は、演算装置である CPU (Central Processing Unit) 1 0 1、各種プログラムや判定テーブル、演出抽選テーブル等が格納される読み取り専用記憶装置である ROM (Read

Only Memory) 1 0 2、ワークエリアや各種記憶領域等が割り当てられる読み書き可能な記憶装置である RAM (Random Access Memory) 1 0 3、入出力インターフェースである I/O (Input/Output) 1 0 4 などを備えており、これらは図示を省略するバスを介して相互に接続されている。なお、その他の各回路も、個別に CPU やメモリを備えているが、図 2 では省略している。各回路には、電源回路 1 1 4 にて生成された所定電圧の電力が主回路 1 0 0 を介して供給される。主回路 1 0 0 が本発明の抽選手段、記憶手段、読出手段、当否判定手段、特定状態発生手段、特定状態終了手段、決定手段に相当する。

#### 【0022】

副制御回路 1 1 1 は、主回路 1 0 0 から入力されるコマンドに応じてアンプ/スピーカ 1 2 1 (図 1 参照) に音声を出力させるとともに、装飾ランプ類 1 2 2 の点灯/消灯を制御する。また、副制御回路 1 1 1 は、表示制御回路 1 1 5 にコマンドを出力する。表示制御回路 1 1 5 は、副制御回路 1 1 1 から入力されたコマンドに応じて液晶表示装置 1 2 を制御し、特図の変動表示や停止表示を実行させる。

#### 【0023】

払出制御回路 1 1 2 は、主回路 1 0 0 より入力される賞球払出信号に応じて払出装置 1 2 3 を制御する。これにより、遊技者に対して所定数の玉（賞球）が上皿 5 に払い出される。主回路 1 0 0、払出制御回路 1 1 2 及び払出装置 1 2 3 が本発明の払出手段に相当する。発射制御回路 1 1 3 は、遊技者がハンドル装置 4 を操作することに応じて、ハンドル装置 4 に対応して設けられた発射装置 1 2 4 を作動させ、上皿 5 に準備された玉を遊技領域 3 a に向けて発射する。ハンドル装置 4 の操作量に応じて、玉の打ち出し強さ（玉の飛距離）を調節することが可能となっている。

#### 【0024】

主回路 1 0 0 には、始動口 2 1 に付設された始動入賞検出器 1 3 1、入賞口 2 2 に付設された入賞検出器 1 3 2、大入賞口 2 3 に付設された大入賞検出器 1 3 3、及び通過ゲート 2 4 に付設されたゲート通過検出器 1 3 4 からの玉検出信号がそれぞれ入力される。

#### 【0025】

また、主回路 1 0 0 は、入賞口 2 2 の回動翼片 2 2 a を開閉する電チューソレノイド 1 4 2 (本発明の駆動手段を構成)、大入賞口 2 3 を開閉する大入賞ソレノイド 1 4 3、普図表示部 2 5 の LED、普図保留表示部 2 6 の LED をそれぞれ駆動制御する。

#### 【0026】

図 3 に、主回路 1 0 0 における RAM 1 0 3 のメモリマップ（一領域）を示す。RAM 1 0 3 (本発明の記憶手段に相当) には、特図用の乱数カウンタ 1 0 3 a (乱数発生部) の他、始動口 2 1 への入賞が検出されたタイミングにて乱数カウンタ 1 0 3 a から抽出されたカウント値（乱数値）を特図保留として記憶する特図保留領域 1 0 3 b、時短状態（例えば 0 : 通常状態、1 : 時短状態）を記憶する時短状態フラグ領域 1 0 3 c、大当たり状態（例えば 0 : 大当たりでない状態、1 : 大当たり状態）を記憶する大当たり状態フラグ領域 1 0 3 d、時短状態にあるときの図柄の変動回数（例えば、最大 7 0 回）を記憶す

10

20

30

40

50

る時短回数領域 103e、さらに図示は省略するが、特図用の乱数カウンタ 103a と同様の普図用の乱数カウンタ、通過ゲート 24 への入賞が検出されたタイミングにてその乱数カウンタから抽出されたカウント値（乱数値）を普図保留として記憶する普図保留領域などの各種記憶領域が設けられている。

【0027】

次に、図 1～3、及び図 4（遊技の状態遷移図）を用いて、この実施例 1 におけるパチンコ遊技機 1 の遊技の流れについて基本動作を交えつつ説明する。通常状態又は時短状態において玉が通過ゲート 24 を通過すると、ゲート通過検出器 134 による玉の検出に応じて、主回路 100 は、RAM 103 の普図保留記憶領域に記憶された普図保留が 1 個以下であれば、普図用の乱数カウンタから現在の値を抽出することで普図の抽選処理を実行し、その抽出した普図乱数値を普図保留として RAM 103 の普図保留領域に記憶する。新たな普図の変動を開始可能なとき（普図の変動中でなく、入賞口 22 の電チューが動作中でないとき）、普図保留領域に普図保留が記憶されていれば、最古の普図保留を読み出して当たり判定を行う。通常状態であれば、通常用普図判定テーブル（普図当選確率：1/30）、時短状態であれば時短用普図判定テーブル（普図当選確率：1/1）の当たり値と比較する。この当たり判定の結果に基づいて、普図の変動（普図表示部 25 の LED 点滅）を開始する。

【0028】

普図の判定結果が当たりの場合、変動時間（通常状態であれば 30 秒、時短状態であれば 1 秒）経過時に普図表示部 25 の LED を点灯し、電チューソレノイド 142 を励磁して入賞口 22 の電チューを開放する。所定時間（通常状態であれば 0.2 秒、時短状態であれば 1.5 秒を 3 回）経過後、電チューを閉鎖する。なお、普図の判定結果がハズレの場合は、変動時間経過時に普図表示部 25 の LED を消灯する。

【0029】

入賞口 22 に玉が入賞し、入賞検出器 132 による玉の検出に応じて、主回路 100（払出手段）は、払出制御回路 112 に玉（例えば 7 個）を払い出すように指示する。一方、始動口 21 に玉が入賞し、始動入賞検出器 131 による玉の検出に応じて、主回路 100（払出手段）は、払出制御回路 112 に玉（例えば 3 個）を払い出すように指示する。このとき、主回路 100（抽選手段）は、RAM 103 の特図保留領域 103b に記憶された特図保留が 3 個以下であれば、特図用の乱数カウンタ 103a から現在の値を抽出し、その抽出した特図乱数値を特図保留として特図保留領域 103b に記憶する。

【0030】

主回路 100（読出手段）は、新たな特図の変動を開始可能なとき（特図の変動中でなく、大当たり中でもないとき）、特図保留領域 103b に特図保留が記憶されていれば、記憶された順に特図保留を読み出すとともに、読み出した特図保留を特図保留領域 103b から消去する。

【0031】

主回路 100（当否判定手段）は、読み出した特図保留の特図乱数値と、特図判定テーブルに設定されている当たり値とを比較し、一致する場合は当たりと判定する当否判定処理を実行する。具体的には、通常状態であれば、通常用特図判定テーブル（特図当選確率：1/300）に設定されている当たり値と一致するか否かにより当否判定を行い、確変状態であれば、確変用特図判定テーブル（特図当選確率：1/50）の当たり値と一致するか否かにより当否判定を行う。なお、本実施例では確変状態と時短状態は同時に発生するので、時短状態中は確変用特図判定テーブルの当たり値と一致するか否かにより当否判定を行う。

【0032】

主回路 100（決定手段）は、ROM 102 に格納された後述する演出抽選テーブルを参照して、上記抽選結果と対応付けて記憶されている演出パターン、すなわち液晶表示装置 12 での停止演出用図柄である演出用特図（各桁が「1」～「9」で表される 3 桁の数字）、変動パターン及び変動表示時間を決定する。主回路 100（特図変動実行手段）の

10

20

30

40

50



指示に従い、液晶表示部 1 2 では変動表示を開始し、決定された変動パターンでの表示を行った後、左、右、中の順で演出用特図を停止表示して、抽選結果の当否を表示する。

【 0 0 3 3 】

主回路 1 0 0 ( 抽選手段 ) による抽選結果が当たりの場合、すなわち液晶表示装置 1 2 に停止表示された特図が大当たり図柄と一致した場合には、主回路 1 0 0 ( 大当たり状態発生手段 ) が大当たり状態を発生させる。このとき、液晶表示装置 1 2 では、例えばリーチ図柄を表示した後、演出用大当たり図柄の組合せ、例えばゾロ目「 7 7 7 」を停止表示する。

【 0 0 3 4 】

主回路 1 0 0 ( 大当たり状態発生手段 ) は、大入賞口ソレノイド 1 4 3 を励磁して大入賞口 2 3 を開放し、例えば 1 0 個入賞するか 3 0 秒経過すると閉鎖するラウンド処理を複数回 ( 例えば 1 6 回 ) 繰り返す。大入賞口 2 3 へ 1 個入賞すると、賞球 ( 例えば、 1 5 個 ) が払い出されるので、遊技者は、大当たりで当選することで多量の玉を獲得することができる。

10

【 0 0 3 5 】

大当たりが終了した後、主回路 1 0 0 ( 特定状態発生手段 ) は、時短状態を発生させる。時短状態では、周知のように液晶表示装置 1 2 における図柄の変動回数が所定回数 ( 例えば 7 0 回 ) に達するか、図柄の変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れであるか、あるいは新たな大当たりで当選するか何れか早い方が成立するまで継続する。この時短状態では、電チューの開放条件の成立確率、すなわち普図の当選確率が高くなり、普図の当選時に電チューの開放時間が長くなるため、遊技者は持玉をさほど減らすことなく、遊技を継続することができる。主回路 1 0 0 ( 特定状態終了手段 ) は、図柄の変動回数が所定回数に達する等の条件を満たす場合には、時短状態を通常状態に戻す。時短状態が本発明の特定状態に相当する。

20

【 0 0 3 6 】

ここで、通常状態と時短状態との出玉率について説明する。例えば、発射装置 1 2 4 が 1 分当たり 1 0 0 個の玉を発射するように設定されているものとする。また、始動口 2 1 ( 賞球数 : 3 個 ) には 1 分当たり平均 6 回入賞し、入賞口 2 2 ( 賞球数 : 7 個 ) には通常状態では入賞せず、時短状態では 1 分当たり平均 3 0 回入賞するように設定されているものとする。

30

【 0 0 3 7 】

したがって、通常状態中の出玉率は、 $( 6 \times 3 ) / 1 0 0 = 1 8 \%$  となり、時短状態中の出玉率は、 $1 8 + ( 3 0 \times 7 ) / 1 0 0 = 2 2 8 \%$  となる。よって、時短状態中では出玉率が 1 ( = 1 0 0 % ) より大きくなり、通常状態に比べて遊技者にとって有利となる。

【 0 0 3 8 】

次に、上記した演出抽選テーブルについて説明する。この演出抽選テーブルは、例えば図 5 に示すように、2 種のテーブル A , B がそれぞれ用意されている。当否結果がほぼ同じである場合、テーブル A はテーブル B に比べてその当否結果に対応する変動表示時間が長く設定されている。換言すれば、テーブル B はテーブル A の変動表示時間を短縮したものとみることができる。各テーブルは、RAM 1 0 3 の特図保留領域 1 0 3 b から読み出された特図保留の当否結果と、演出パターン及び変動表示時間とを対応付けて記憶している。

40

【 0 0 3 9 】

具体的には、テーブル A には特図保留がハズレである場合の演出パターン A ~ F 及び演出パターン A ~ F の個々に対応する変動表示時間 5 ~ 1 2 0 秒 ( S ) と、特図保留が大当たりである場合の演出パターン G ~ I 及び演出パターン G ~ I の個々に対応する変動表示時間 3 0 ~ 1 2 0 秒 ( S ) とが記憶されている。

【 0 0 4 0 】

一方、テーブル B には特図保留がハズレである場合の演出パターン J ~ N 及び演出パターン J ~ N の個々に対応する変動表示時間 3 ~ 2 0 秒 ( S ) と、特図保留が大当たりであ

50

る場合の演出パターン O ~ P 及び演出パターン O ~ P の個々に対応する変動表示時間 10 ~ 20 秒 (S) とが記憶されている。

【0041】

そして、主回路 100 (決定手段) は、通常状態において特図保留領域 103 b に特図保留が溜まっていない状態で始動口 21 へ入賞した場合 (0 個)、又は特図保留領域 103 b に 1 ~ 2 個の特図保留が溜まっている状態で最古の特図保留を読み出す場合にはテーブル A を用いて演出パターン及び変動表示時間を決定し、特図保留領域 103 b に 3 ~ 4 個の特図保留が溜まっている状態で最古の特図保留を読み出す場合にはテーブル B を用いて演出パターン及び変動表示時間を決定するようになっている。

【0042】

一方、主回路 100 (決定手段) は、時短状態において特図保留領域 103 b に特図保留が溜まっていない状態で始動口 21 へ入賞した場合 (0 個)、又は特図保留領域 103 b に 1 ~ 3 個の特図保留が溜まっている状態で最古の特図保留を読み出す場合にはテーブル B を用いて演出パターン及び変動表示時間を決定し、特図保留領域 103 b に 4 個の特図保留が溜まっている状態で最古の特図保留を読み出す場合にはテーブル A を用いて演出パターン及び変動表示時間を決定するようになっている。

【0043】

読み出された特図保留は特図保留領域 103 b から消去されるが、時短状態において特図保留領域 103 b に 4 個の特図保留が溜まっている状態で特図保留が読み出され液晶表示装置 12 にて図柄変動をしている間に再度 4 個目の特図保留を溜めることで、次に読み出される時点での特図保留の数が 4 個となるため、主回路 100 (決定手段) によりテーブル A (変動時間短縮なし) を用いて演出パターンが決定され、変動表示時間の長い演出パターンが決定される確率が高くなる。

【0044】

ただし、4 個目の特図保留を溜めるべく始動口 21 に向けて玉を発射したとしても、始動口 21 の方向へ玉を導く流下経路 L 上には入賞口 22 も位置しているため、必ずしも始動口 21 に玉が入賞するとは限らない。つまり、始動口 21 への入賞するタイミングが変動的となり、特図保留の数が遊技の進行状況によって変化し、遊技者の有利度合いが遊技の進行状況に応じて変化するので、遊技の興趣が高まることになる。

【0045】

上述したように時短状態中では出玉率が 1 より大きくなる。このため、テーブル A (変動時間短縮なし) を用いて演出パターンが決定される場合は、テーブル B (変動時間短縮あり) を用いて演出パターンが決定される場合よりも図柄の変動時間が長くなり、持玉を良好に増加させることができる。その結果、長い図柄の変動時間後の当否結果が仮にハズレであったとしても、その間に持玉が増加するので、遊技者のイライラ感を効果的に解消することができる。

【0046】

一方、時短状態において特図保留領域 103 b に 4 個の特図保留が溜まっている状態で特図保留が読み出され液晶表示装置 12 にて図柄変動をしている間に再度 4 個目の特図保留を溜めることができなかつた場合は、次に読み出される時点での特図保留の数が 3 個となるため、主回路 100 (決定手段) によりテーブル B (変動時間短縮あり) を用いて演出パターンが決定され、変動表示時間の短い演出パターンが決定される確率が高くなる。この場合には、持玉を増加させることが困難となり、遊技者にとって不利となる。

【0047】

次に、図 6 に示すフローチャートに従って、パチンコ遊技機 1 で実行される本実施例 1 の特徴部分の具体的処理について説明する。なお、図 6 のフローチャートで示されるプログラムは、主回路 100 の ROM 102 に格納されており、主回路 100 の CPU 101 が所定のタイミングで繰り返し実行するように構成されている。

【0048】

図 6 は、特図読出処理を示すフローチャートである。主回路 100 (読出手段) は、特

10

20

30

40

50

図保留領域 103b に特図保留が記憶されていれば (S1: Yes)、大当たり状態フラグ領域 103d の大当たりフラグを参照して大当たり状態でなく (大当たり状態フラグ = 0)、特図の変動中でもないことを条件として (S2: Yes、S3: No)、最古の特図保留を読み出す (S4)。なお、特図保留領域 103b に特図保留が記憶されていない場合 (S1: No)、大当たり状態である場合 (大当たり状態フラグ = 1、S2: No)、特図の変動中である場合 (S3: Yes) のいずれかに該当する場合は特図読出処理を直ちに終了する。

【0049】

主回路 100 (当否判定手段) は、読み出した特図保留の特図乱数値と、遊技状態に応じた特図判定テーブルに設定されている当たり値とを比較し、一致する場合は当たりと判定する抽選処理を行う (S5)。

10

【0050】

主回路 100 (決定手段) は、時短状態フラグ領域 103c の時短状態フラグを参照し、通常状態 (時短状態フラグ = 0) であり (S6: Yes)、読み出した時点の特図保留の数が 0 ~ 2 個であれば (S7: Yes)、演出抽選テーブルのうちテーブル A を用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する (S8、図 5 参照)。ステップ S8 の処理後、主回路 100 (特図変動実行手段) は、特図変動処理を実行する (S9)。

【0051】

一方、主回路 100 (決定手段) は、通常状態 (時短状態フラグ = 0) であり (S6: Yes)、読み出した時点の特図保留の数が 3 ~ 4 個であれば (S7: No)、演出抽選テーブルのうちテーブル B を用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する (S10、図 5 参照)。

20

【0052】

ステップ S5 の処理実行後において、主回路 100 (決定手段) が時短状態フラグ領域 103c の時短状態フラグを参照したとき、時短状態 (時短状態フラグ = 1) であり (S6: No)、読み出した時点の特図保留の数が 4 個であれば (S11: Yes)、演出抽選テーブルのうちテーブル A を用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する (S12、図 5 参照)。

【0053】

これに対して、読み出した時点の特図保留の数が 0 ~ 3 個であれば (S11: No)、演出抽選テーブルのうちテーブル B を用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する (S13、図 5 参照)。

30

【0054】

以上のように、この実施例 1 では、時短状態 (特定状態) において特図保留領域 103b (記憶手段) に記憶されている特図保留の数に応じて変動表示時間が異なり、特図保留の数が 0 ~ 3 個 (上限数未満のうち予め定められた数) である場合よりも 4 個 (上限数) である場合の方が長い変動表示時間が決定される。これにより、始動口 21 と入賞口 22 とが同じ流下経路 L1 上に設けられ、始動口 21 のみを狙うことができず始動口 21 へ入賞するタイミングは変則的ではあるが、特図保留の数を 4 個 (上限数) に維持することができれば持玉を十分に増やすことができ、遊技の興趣が高まる。

40

【0055】

(変形例)

上記実施例 1 では、始動口 21 と入賞口 22 とが同じ流下経路 L 上に近接して配置されるように構成したが、これに代えて例えば図 7 に示すように、始動口 21 と入賞口 22 とが同じ流下経路 L 上にて離間して配置される場合の他、始動口 21 と入賞口 22 とが流下経路 L から分岐した経路や流下経路 L の延長線上に配置されるように構成しても上記実施例 1 と同様に遊技の興趣を高めることができる。また、始動口 21 を入賞口 22 と同様の可変入賞装置としたり、始動口 21 への入賞によっては玉が払い出されよう構成してもよい。

50

## 【実施例 2】

## 【0056】

上記実施例 1 等では、始動口 2 1 と入賞口 2 2 とを設けるように構成したが、これに代えて例えば図 8 に示すように、始動口 2 1 が省略されるとともに、開閉部材 2 2 a' を備える入賞口 2 2' が始動口 2 1 の機能を兼ね備えるように構成してもよい。なお、この実施例 2 のパチンコ遊技機 1 における制御ブロック図は、図 9 に示すように、上記実施例 1 で設けられていた入賞検出器 1 3 2 (図 2 参照) が省略されている点を除けば上記実施例 1 の構成と同じである。

## 【0057】

この実施例 2 では、入賞口 2 2' に入賞したときの賞球の払出数を、例えば 5 個に設定することができる。そして、上記実施例 1 と同様、発射装置 1 2 4 が 1 分当たり 1 0 0 個の玉を発射するように設定されるものとし、入賞口 2 2' には通常状態で 1 分当たり平均 6 回入賞し、時短状態では 1 分当たり平均 3 5 回入賞するように設定されているものとする。

10

## 【0058】

したがって、通常状態中の出玉率は、 $(6 \times 5) / 100 = 30\%$  となり、時短状態中の出玉率は、 $(35 \times 5) / 100 = 175\%$  となる。よって、時短状態が長くなるほど (図柄の変動表示時間が長くなるほど) 持玉が増加し、遊技者にとって有利となる。この実施例 2 によっても、上記実施例 1 と同様の効果を得ることができる。

## 【0059】

なお、上記実施例 1、2 等では、主回路 1 0 0 (決定手段) が特図保留領域 1 0 3 b の特図保留を読み出した時点の特図保留の数が 0 ~ 3 個であれば、演出抽選テーブルのうちテーブル B (変動表示時間短縮あり) を用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定するようにしたが、変動表示時間を短縮する場合の特図保留の数は 0 ~ 3 個の全てでなく、その一部としてもよい。

20

## 【0060】

また、上記実施例 1、2 等では、時短状態において特図保留領域 1 0 3 b から特図保留を読み出した時点の特図保留の数が 4 個の場合は図柄の変動表示時間を短縮せず、読み出した時点の特図保留の数が 0 ~ 3 個の場合は図柄の変動表示時間を短縮するようにしたが、特図保留の数が 4 個の場合に特図保留を読み出した場合の平均した変動表示時間が特図保留の数が 0 ~ 3 個の場合に特図保留を読み出した場合の平均した変動表示時間よりも長ければよいので、例えば特図保留の数が 0 ~ 3 個の場合に特図保留を読み出す場合の変動表示時間を短縮する代わりに、特図保留の数が 4 個の場合に特図保留を読み出す場合の変動表示時間を延長するようにしてもよい。また、特図保留の数が 0 ~ 3 個の場合に特図保留を読み出す場合の変動表示時間を短縮した上で、特図保留の数が 4 個の場合に特図保留を読み出す場合の変動表示時間を延長するようにしてもよい。

30

## 【実施例 3】

## 【0061】

上記実施例 1 では、主回路 1 0 0 (抽選手段) による大当たり抽選処理の始動契機となる始動入賞口を始動口 2 1 のみで構成したが、これに代えて、例えば図 1 0 に示すように、第 1 始動口 2 1 A と第 2 始動口 2 1 B のように複数の始動入賞口を設けるようにしてもよい。

40

## 【0062】

第 1 始動口 2 1 A は、常に玉が入賞可能な始動入賞口である。一方、第 2 始動口 2 1 B は、回動翼片 2 1 a の開閉動作に応じて玉が入賞容易な開放状態と入賞困難な閉鎖状態 (玉を入賞不可能とする設定態様を含む) とを呈する可変入賞装置で構成されている。第 2 始動口 2 1 B は、遊技領域 3 a を流下する玉を第 1 始動口 2 1 A の方向へ導く第 1 流下経路 L 1 とは異なる第 2 流下経路上 L 2 に設けられている。そして、第 1 流下経路 L 1 を流下する玉は、遊技領域 3 a に設けられた釘 N 等の周知の第 1 経路形成部材により第 1 始動口 2 1 A へ入賞しやすく、第 2 流下経路 L 2 を流下する玉は、遊技領域 3 a に設けられた

50

釘 N 等の周知の第 2 経路形成部材により第 2 始動口 2 1 B へ入賞しやすいように構成されている。

【 0 0 6 3 】

また、液晶表示装置 1 2 の一部の表示領域（例えば、下部領域）は、第 1 始動口 2 1 A への入賞に基づく第 1 特図保留（例えば最大 4 個）を表示するための第 1 特図保留表示部 1 3 A と、第 2 始動口 2 1 B への入賞に基づく第 2 特図保留（例えば最大 4 個）を表示するための第 2 特図保留表示部 1 3 B とに割り当てられている。

【 0 0 6 4 】

主回路 1 0 0 には、例えば図 1 1 に示すように、第 1 始動口 2 1 A に付設された第 1 始動入賞検出器 1 3 1 A、第 2 始動口 2 1 B に付設された第 2 始動入賞検出器 1 3 1 B から 10  
の玉検出信号がそれぞれ入力されるようになっている。さらに、R A M 1 0 3（記憶手段）には、例えば図 1 2 に示すように、第 1 始動口 2 1 A への入賞が検出されたタイミングにて乱数カウンタ 1 0 3 a から抽出されたカウント値（乱数値）を第 1 特図保留として記憶する第 1 特図保留領域 1 0 3 b 1 と、第 2 始動口 2 1 B への入賞が検出されたタイミングにて乱数カウンタ 1 0 3 a から抽出されたカウント値（乱数値）を第 2 特図保留として記憶する第 2 特図保留領域 1 0 3 b 2 とが設けられている。その他の構成は上記実施例 1 と同じである。

【 0 0 6 5 】

次に、図 1 3 を用いて、この実施例 3 におけるパチンコ遊技機 1 の遊技の流れについて 20  
説明する。主回路 1 0 0 は上記実施例 1 の場合と同様にして普図の抽選処理を実行する。この場合、普図の判定結果が当たりの場合、変動時間（通常状態であれば 3 0 秒、時短状態であれば 1 秒）経過時に普図表示部 2 5 の L E D を点灯し、電チューソレノイド 1 4 2 を励磁して第 2 始動口 2 1 B の電チューを開放する。

【 0 0 6 6 】

第 1 始動口 2 1 A に玉が入賞し、第 1 始動入賞検出器 1 3 1 A による玉の検出に応じて、主回路 1 0 0（払出手段）は、払出制御回路 1 1 2 に玉（例えば 3 個）を払い出すように指示する。主回路 1 0 0（第 1 抽選手段）は、R A M 1 0 3 の第 1 特図保留領域 1 0 3 b 1 に記憶された特図保留が 3 個以下であれば、特図用の乱数カウンタ 1 0 3 a から現在の値を抽出し、その抽出した特図乱数値を特図保留として第 1 特図保留領域 1 0 3 b 1 に 30  
記憶する。

【 0 0 6 7 】

一方、第 2 始動口 2 1 B に玉が入賞し、第 2 始動入賞検出器 1 3 1 B による玉の検出に応じて、主回路 1 0 0（払出手段）は、払出制御回路 1 1 2 に玉（例えば 1 0 個）を払い出すように指示する。すなわち、第 2 始動口 2 1 B に玉が入賞した場合の方が第 1 始動口 2 1 A に玉が入賞した場合よりも持玉が増加する仕様となっている。主回路 1 0 0（第 2 抽選手段）は、R A M 1 0 3 の第 2 特図保留領域 1 0 3 b 2 に記憶された特図保留が 3 個以下であれば、特図用の乱数カウンタ 1 0 3 a から現在の値を抽出し、その抽出した特図乱数値を特図保留として第 2 特図保留領域 1 0 3 b 2 に記憶する。

【 0 0 6 8 】

主回路 1 0 0（読出手段）は、新たな特図の変動を開始可能なとき（特図の変動中でなく、大当たり中でもないとき）、第 1 特図保留領域 1 0 3 b 1 に第 1 特図保留が記憶されているか、第 2 特図保留領域 1 0 3 b 2 に第 2 特図保留が記憶されていれば、記憶された順に特図保留を読み出すとともに、読み出した特図保留が第 1 特図保留であれば第 1 特図保留領域 1 0 3 b 1 から消去し、第 2 特図保留であれば第 2 特図保留領域 1 0 3 b 2 から消去する。このとき、第 1 特図保留領域 1 0 3 b 1 及び第 2 特図保留領域 1 0 3 b 2 のいずれにも特図保留が記憶されている場合には第 1 特図保留を優先して読み出す。 40

【 0 0 6 9 】

主回路 1 0 0（当否判定手段）は、読み出した第 1 又は第 2 特図保留の特図乱数値と、特図判定テーブルに設定されている当たり値とを比較し、一致する場合は当たりと判定する当否判定処理を実行する。この当否判定処理に際しての特図当選確率は、特図保留の種 50

類（第1又は第2）に関係なく同じ値に設定されている。

【0070】

そして、主回路100（決定手段）は、通常状態において第2特図保留領域103b2に特図保留が溜まっていない状態で第1始動口21Aへ入賞した場合（0個）、又は第1特図保留領域103b1に1～2個の第1特図保留が溜まっている状態で最古の第1特図保留を読み出す場合には図5に示したテーブルAを用いて演出パターン及び変動表示時間を決定し、第1特図保留領域103b1に3～4個の特図保留が溜まっている状態で最古の第1特図保留を読み出す場合には図5に示したテーブルBを用いて演出パターン及び変動表示時間を決定する。

【0071】

また、主回路100（決定手段）は、時短状態において第2特図保留領域103b2に特図保留が溜まっていない状態で第1始動口21Aへ入賞した場合（0個）、又は第1特図保留領域103b1に1～4個の第1特図保留が溜まっている状態で最古の第1特図保留を読み出す場合には図5に示したテーブルAを用いて演出パターン及び変動表示時間を決定する。すなわち、時短状態において第1特図保留に基づく図柄の変動表示を行う場合は、その変動表示時間が短縮されないようになっている。

【0072】

一方、主回路100（決定手段）は、通常状態において第1特図保留領域103b1に特図保留が溜まっていない状態で第2始動口21Bへ入賞した場合（0個）、又は第2特図保留領域103b2に1～4個の第2特図保留が溜まっている状態で最古の第2特図保留を読み出す場合には図5に示したテーブルAを用いて演出パターン及び変動表示時間を決定する。

【0073】

また、主回路100（決定手段）は、時短状態において第1特図保留領域103b1に特図保留が溜まっていない状態で第2始動口21Bへ入賞した場合（0個）、及び第2特図保留領域103b2に1～4個の第2特図保留が溜まっている状態で最古の第2特図保留を読み出す場合には図5に示したテーブルBを用いて演出パターン及び変動表示時間を決定する。すなわち、時短状態において第2特図保留に基づく図柄の変動表示を行う場合は、その変動表示時間が短縮されるようになっている。

【0074】

このような構成により、時短状態において第1特図保留領域103b1に常に1個以上の第1特図保留を溜めておくことで、主回路100（決定手段）によりテーブルA（変動時間短縮なし）を用いて演出パターンが決定されるようになり、変動表示時間の長い演出パターンが決定される確率が高くなる。

【0075】

次に、この実施例3における通常状態と時短状態との出玉率について説明する。上記実施例1と同様、例えば、発射装置124が1分当たり100個の玉を発射するように設定されているものとする。また、第1始動口21A（賞球数：3個）には1分当たり平均6回入賞し、第2始動口21B（賞球数：10個）には通常状態では入賞せず、時短状態では1分当たり平均30回入賞するように設定されているものとする。

【0076】

したがって、通常状態中の出玉率は、 $(6 \times 3) / 100 = 18\%$ となり、時短状態中の出玉率は、第2始動口21Bのみに向けて玉を発射したとして、

$(30 \times 10) / 100 = 300\%$ となる。よって、時短状態中では出玉率が1（=100%）より大きくなり、通常状態に比べて遊技者にとって有利となる。つまり、時短状態では、第2流下経路L2を流下した玉数に対する払出玉数の方が第1流下経路L1を流下した玉数に対する払出玉数よりも高くなるように設定されているため、第1特図保留領域103b1に常に1個以上の第1特図保留を溜めておくように第1流下経路L1に向けて玉を発射しつつ、第2流下経路L2に向けて玉を多く発射（右打ち）することで、持玉を良好に増加させることができる。

10

20

30

40

50

## 【0077】

次に、図14に示すフローチャートに従って、パチンコ遊技機1で実行される本実施例3の特徴部分の具体的処理について説明する。なお、図5に示したフローチャートと同じ処理については同じ符号を付し、以下の説明では図5に示したフローチャートと異なる処理を主に説明する。

## 【0078】

上記実施例1と同様にステップS1～S3の処理を実行した後、第1特図保留領域103b1に第1特図保留が記憶されていれば(S21:Yes)、時短状態にあること(時短状態フラグ=1)を条件として(S6:No)、演出抽選テーブルのうちテーブルAを用いて、読み出した特図保留の当否結果(S4、S5)に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する(S22、図5参照)。

10

## 【0079】

時短状態にない場合は(時短状態フラグ=0、S6:Yes)、読み出した時点の特図保留の数が0～2個であれば(S7:Yes)、演出抽選テーブルのうちテーブルAを用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定し(S8、図5参照)、読み出した時点の特図保留の数が3～4個であれば(S7:No)、演出抽選テーブルのうちテーブルBを用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する(S10、図5参照)。

## 【0080】

一方、第1特図保留領域103b1には第1特図保留が記憶されていないが、第2特図保留領域103b2に第2特図保留が記憶されている場合は(S21:No)、時短状態にあること(時短状態フラグ=1)を条件として(S26:No)、演出抽選テーブルのうちテーブルBを用いて、読み出した特図保留の当否結果(S24、S25)に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する(S28、図5参照)。

20

## 【0081】

時短状態にない場合は(時短状態フラグ=0、S26:Yes)、演出抽選テーブルのうちテーブルAを用いて、読み出した特図保留の当否結果に対応する演出パターン及び変動表示時間を決定する(S27、図5参照)。

## 【0082】

以上のように、この実施例3では、時短状態(特定状態)において第1特図保留領域103b1(記憶手段)に第1特図保留が記憶され、かつ第2特図保留領域103b2(記憶手段)に第2特図保留が記憶されている場合には、第1特図保留領域103b1から第1特図保留が優先して読み出され、第2特図保留が読み出された場合よりも長い変動表示時間が決定される。これにより、遊技者は第1特図保留が全て読み出されて消化されないよう第1特図保留領域103b1において第1特図保留を溜めつつ、第2始動口21Bに入賞させるために第2流下経路L2に向けて玉を発射しなければ持玉を効果的に増加させることができない。すなわち、上記実施例1、2等に比べて技術の介入度合いが高く、これに応じて遊技の興趣がより一層高まるようになっている。

30

## 【0083】

(変形例)

上記実施例3では、第1始動口21Aを常開の始動入賞口として構成したが、これに代えて、例えば第1始動口21Aを第2始動口21Bと同様の可変入賞装置として構成するとともに、時短状態中において第1始動口21Aへの入賞確率が高まるようにしてもよい。また、第1始動口21Aへの入賞によっては玉が払い出されよう構成してもよい。

40

## 【0084】

また、上記実施例3では、時短状態において第1特図保留領域103b1から第1特図保留を読み出す場合は変動表示時間を短縮せず、第2特図保留領域103b2から第2特図保留を読み出す場合は変動表示時間を短縮するようにしたが、第1特図保留を読み出した場合の平均した変動表示時間が第2特図保留を読み出した場合の平均した変動表示時間よりも長ければよいので、例えば第2特図保留領域103b2から第2特図保留を読み出

50

す場合の変動表示時間を短縮する代わりに、第1特図保留領域103b1から第1特図保留を読み出す場合の変動表示時間を延長するようにしてもよい。また、第2特図保留領域103b2から第2特図保留を読み出す場合の変動表示時間を短縮した上で、第1特図保留領域103b1から第1特図保留を読み出す場合の変動表示時間を延長するようにしてもよい。

【0085】

上記実施例1～3では、時短状態が、図柄の変動回数が所定回数（例えば70回）に達するか、図柄の変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れであるか、あるいは新たな大当たり当選するか何れか早い方が成立するまで継続するようにしたが、図柄の変動回数が所定回数（例えば70回）に達するか、図柄の変動ごとに実行される抽選処理の抽選結果が外れであるかの少なくとも一方の条件が成立するまで継続するような構成としてもよい。また、時短状態が大当たり終了後に発生する場合に限らず、抽選処理等により適宜発生するようにしてもよい。

10

【符号の説明】

【0086】

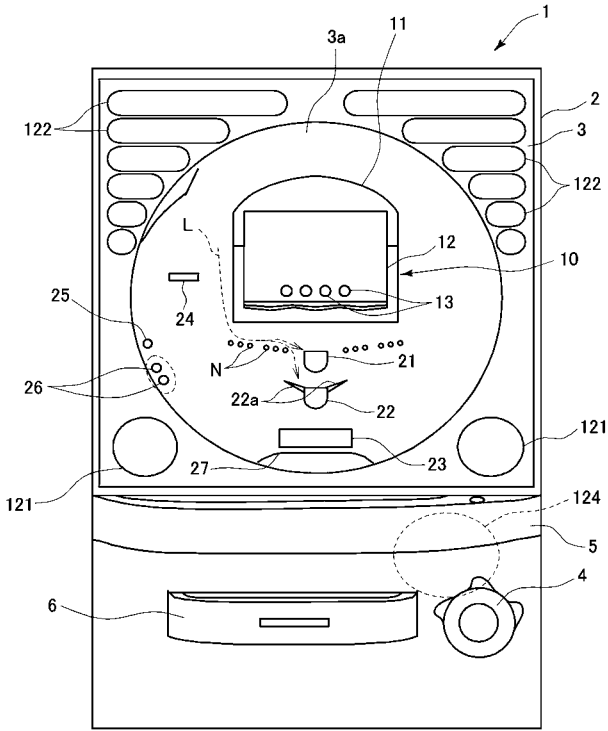
- 1 パチンコ遊技機
- 3 遊技盤
- 3 a 遊技領域
- 1 2 液晶表示装置（表示手段）
- 1 3 特図保留表示部
- 1 3 A 第1特図保留表示部
- 1 3 B 第2特図保留表示部
- 2 1 始動入賞口
- 2 1 A 第1始動入賞口
- 2 1 B 第2始動入賞口
- 2 2 , 2 2 ' 入賞口
- 2 3 大入賞口
- 1 0 0 主回路（抽選手段（第1抽選手段、第2抽選手段）、記憶手段、読出手段、当否判定手段、特定状態発生手段、特定状態終了手段、決定手段）
- 1 0 3 b 特図保留領域（記憶手段）
- 1 0 3 b 1 第1特図保留領域（記憶手段）
- 1 0 3 b 2 第2特図保留領域（記憶手段）
- 1 4 2 電チューソレノイド（駆動手段）
- L , L 1 , L 2 流下経路

20

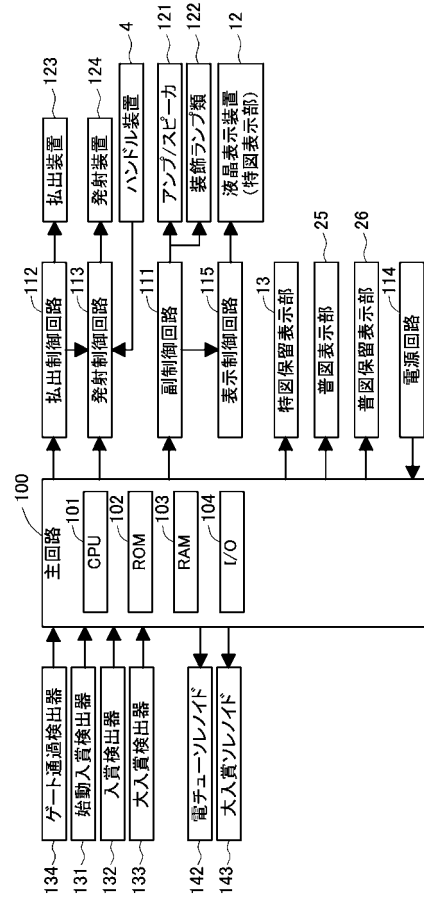
30



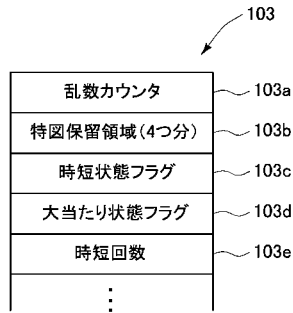
【 図 1 】



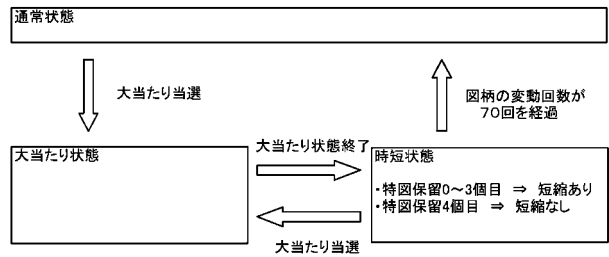
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

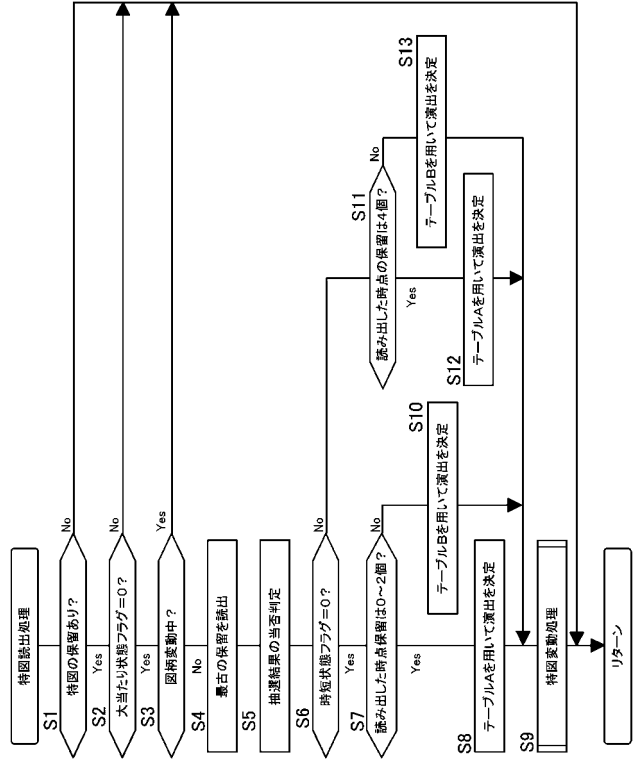
テーブルA(短縮なしの場合)

当否結果	演出パターン	変動表示時間(s)
ハズレ	演出A	5
	演出B	10
	演出C	15
	演出D	30
	演出E	60
	演出F	120
大当たり	演出G	30
	演出H	60
	演出I	120

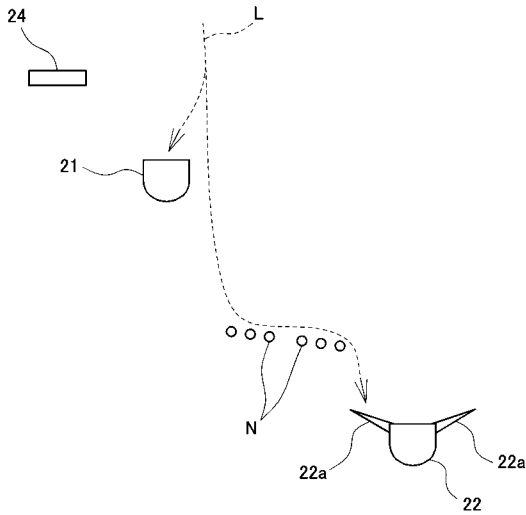
テーブルB(短縮ありの場合)

当否結果	演出パターン	変動表示時間(s)
ハズレ	演出J	3
	演出K	3
	演出L	3
	演出M	10
	演出N	20
大当たり	演出O	10
	演出P	20

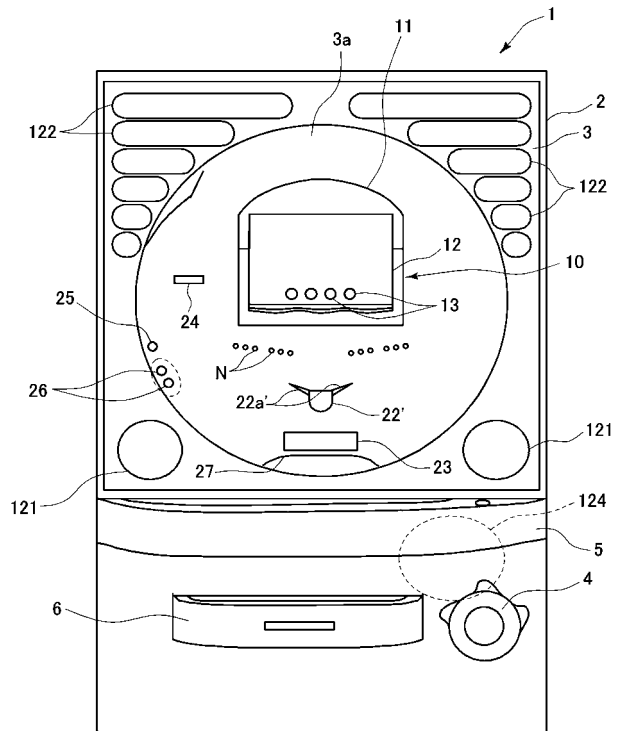
【 図 6 】



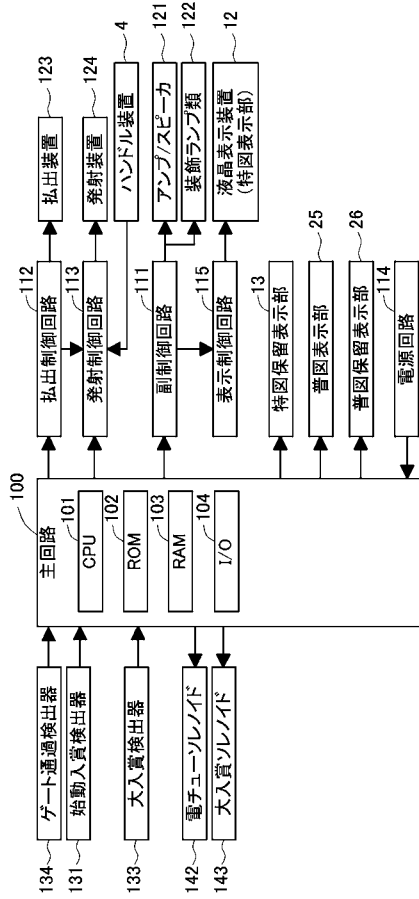
【 図 7 】



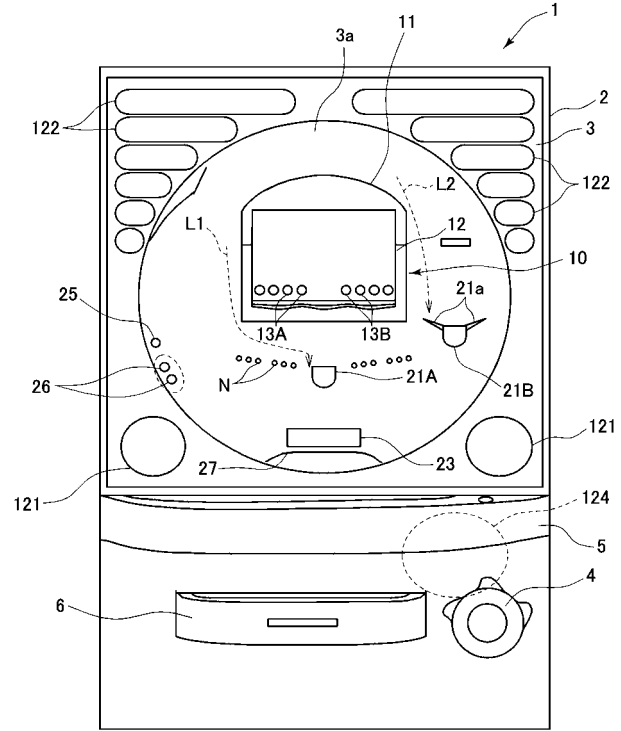
【 図 8 】



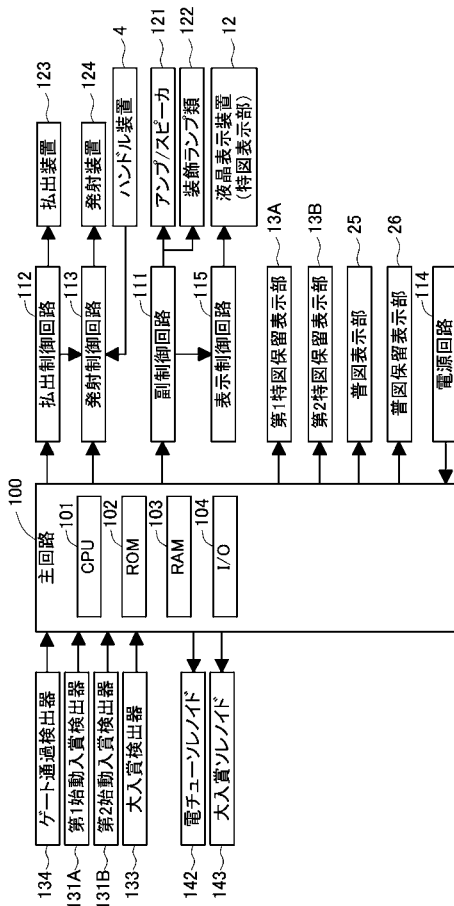
【 図 9 】



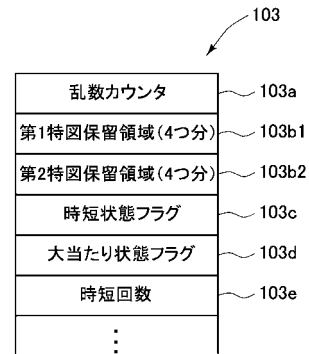
【 図 1 0 】



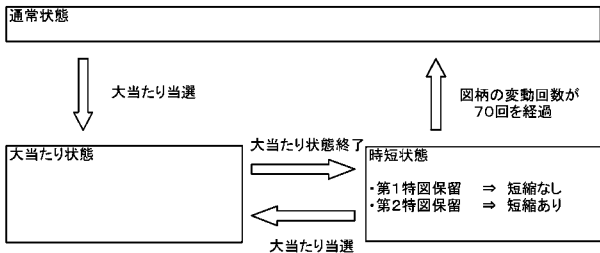
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

