

(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2008-136596
(P2008-136596A)

(43) 公開日 平成20年6月19日(2008.6.19)

(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 7 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2006-324277 (P2006-324277)
 (22) 出願日 平成18年11月30日(2006.11.30)

(71) 出願人 000154679
 株式会社平和
 東京都台東区東上野二丁目2番9号
 (74) 代理人 100066980
 弁理士 森 哲也
 (74) 代理人 100075579
 弁理士 内藤 嘉昭
 (74) 代理人 100103850
 弁理士 崔 秀▲てつ▼
 (72) 発明者 塚原 太郎
 群馬県桐生市広沢町二丁目3014番地の
 8 株式会社平和内
 Fターム(参考) 2C088 AA11 AA35 AA43 BC22 EA10
 EB24 EB55

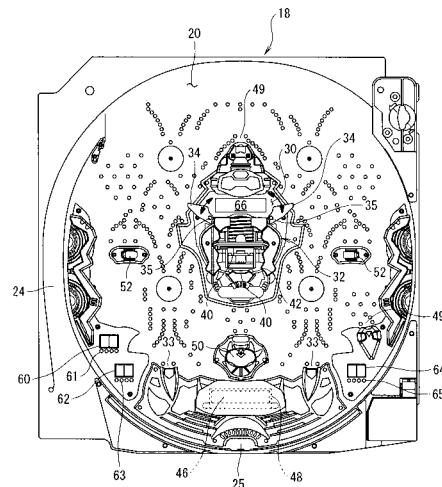
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 大当りに至るまでの期待感を高めて遊技性を大幅に向上させることができる新規な遊技機の提供。

【解決手段】 「第1の小当り」と「第2の小当り」を経由した「第1の大当り」と「第2の大当り」といった2種類の「大当り」を有し、「第1の大当り」終了後に第1の時短機能を発動し、その第1の時短機能発動中に電動始動口50への遊技球の入賞があったときにこの「第2の大当り」に突入するようにする。これによって「小当り」から「大当り」に至るまでの過程や期待感を高めることができると共に、「第1の大当り」から「第2の大当り」へと連続して当選する可能性が高くなって遊技性が向上する。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

固定始動口への遊技球の入賞を契機に第 1 特別図柄の抽選を行う第 1 特別図柄抽選手段と、

当該第 1 特別図柄抽選手段で抽選された第 1 特別図柄の抽選結果を表示する第 1 特別図柄表示手段と、

当該第 1 特別図柄表示手段で表示された第 1 特別図柄の種類に基づいて第 1 大入賞口を第 1 の小当り開放パターンで開閉動作する第 1 大入賞口開閉手段と、

当該第 1 大入賞口への遊技球の入賞を契機に第 2 大入賞口を第 1 の大当り開放パターンで開閉動作する第 2 大入賞口開閉手段と、

前記第 1 特別図柄抽選手段による第 1 特別図柄の抽選結果に基づいて当該第 2 大入賞口開閉手段による第 1 の大当り開放パターンで開閉動作が終了した後に第 1 の時短機能を発動する時短機能発動手段と、

当該時短機能発動手段による第 1 の時短機能の発動中に電動始動口への遊技球の入賞を契機に第 2 特別図柄の抽選を行う第 2 特別図柄抽選手段と、

当該第 2 特別図柄抽選手段で抽選された第 2 特別図柄の抽選結果を表示する第 2 特別図柄表示手段とを備え、

前記第 1 大入賞口開閉手段は、当該第 2 特別図柄表示手段で表示された第 2 特別図柄の種類に基づいて前記第 1 大入賞口を第 2 の小当り開放パターンで開閉動作し、

前記第 2 大入賞口開閉手段は、当該第 2 の小当り開放パターンによる第 1 大入賞口の遊技球の入賞を契機にして前記第 2 大入賞口を第 2 の大当り開放パターンで開閉動作し、

前記時短機能発動手段は、当該第 2 の大当り開放パターンによる第 2 大入賞口の開閉動作が終了した後に第 2 の時短機能を発動し、

さらに、前記第 2 特別図柄抽選手段は、当該第 2 の時短機能の発動中に電動始動口へ遊技球の入賞があったときも前記第 2 特別図柄の抽選を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記第 1 大入賞口は、特定の領域と他の領域を有し、

前記第 2 大入賞口開閉手段は、前記第 1 大入賞口に入賞した遊技球が前記特定の領域を通過したときに、前記第 1 または第 2 の大当り開放パターンで前記第 2 大入賞口を開閉動作するようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の遊技機において、

前記第 2 大入賞口開閉手段は、前記第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が特定の図柄のときは、直ちに前記第 2 大入賞口を前記第 1 および第 2 の大当りパターンで開閉動作するようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機において、

前記第 2 の大当り開放パターンの入賞率を前記第 1 の大当り開放パターンよりも高くしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

固定始動口への遊技球の入賞を契機に第 1 特別図柄の抽選を行う第 1 特別図柄抽選手段と、

当該第 1 特別図柄抽選手段で抽選された第 1 特別図柄の抽選結果を表示する第 1 特別図柄表示手段と、

当該第 1 特別図柄表示手段で表示された第 1 特別図柄の種類に基づいて大入賞口を第 1 の小当り開放パターンで開閉動作する第 1 大入賞口開閉手段と、

当該大入賞口への遊技球の入賞を契機に当該大入賞口を第 1 の大当りパターンで開閉動作する第 2 大入賞口開閉手段と、

10

20

30

40

50

前記第 1 特別図柄抽選手段による第 1 特別図柄の抽選結果に基づいて当該第 2 大入賞口開閉手段による第 1 の大当りパターンで開閉動作が終了した後に第 1 の時短機能を発動する時短機能発動手段と、

当該時短機能発動手段による第 1 の時短機能の発動中に電動始動口への遊技球の入賞を契機に第 2 特別図柄の抽選を行う第 2 特別図柄抽選手段と、

当該第 2 特別図柄抽選手段で抽選された第 2 特別図柄の抽選結果を表示する第 2 特別図柄表示手段とを備え、

前記第 1 大入賞口開閉手段は、当該第 2 特別図柄表示手段で表示された第 2 特別図柄の種類に基づいて前記大入賞口を第 2 の小当り開放パターンで開閉動作し、

前記第 2 大入賞口開閉手段は、当該第 2 の小当り開放パターンによる大入賞口の遊技球の入賞を契機にして当該大入賞口を第 2 の大当り開放パターンで開閉動作し、

前記時短機能発動手段は、当該第 2 の大当り開放パターンによる前記大入賞口の開閉動作が終了した後に第 2 の時短機能を発動し、

さらに、前記第 2 特別図柄抽選手段は、当該第 2 の時短機能の発動中に電動始動口へ遊技球の入賞があったときも前記第 2 特別図柄の抽選を行うようにしたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機などの遊技機に係り、特に、1つの遊技盤に複数の大入賞口や図柄表示器などを備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在、多くの遊技場に設置されているパチンコ機を機種別に分けると、いわゆる羽根物タイプの機種と、いわゆるデジパチなどと称されるタイプの機種に大別される。

羽根物タイプのパチンコ機は、一般に、遊技盤の中央部にソレノイドなどによって作動する特別電動役物を備えたものであり、始動口への遊技球の入賞を契機としてその特別電動役物の羽根部材が 1 ~ 2 回程度開閉動作し、その開閉動作によって遊技球がその特別電動役物内の V ゾーンなどと称される所定の領域へ入賞すると、その特別電動役物の羽根部材がさらに所定時間・所定回数開放することで大量の遊技球を入賞させ、それに応じた賞球を短時間で一気に払い出すようになっている。

【0003】

一方、いわゆるデジパチなどと称されるタイプのパチンコ機は、一般に、遊技盤の中央部にデジタルなどと称される図柄表示器を備えたものであり、始動口への遊技球の入賞を契機として内部的にいわゆる大当りの抽選が行われ、その抽選結果をその図柄表示器に数字などの図柄の組み合わせとして表示するようになっている。そして、抽選に当選すると、その図柄表示器に同じ図柄が 2 つまたは 3 つ揃って大当りになったことを告知すると共に、通常閉じた状態の大入賞口を所定時間・所定回数開放することで大量の遊技球を入賞させ、それに応じた賞球を短時間で一気に払い出すようになっている。

【0004】

また、このようなデジパチタイプのパチンコ機の多くには、いわゆる時短機能が搭載されている。

この時短機能付きパチンコ機とは、前述した図柄表示器や大入賞口に加え、さらに始動口を電動チューリップなどと称される電動役物で構成したものであり、大当り終了後の一定時間または一定抽選回数（例えば、50回や100回）の間、通常時には入賞し難い始動口が頻繁に開閉動作して遊技球の入賞率を大幅にアップし、その間だけ持ち玉が減少しない（ベース100）ようにした機能である。

【0005】

また、以下の特許文献 1 には、複数の変動表示ゲームを同時に表示し、そのいずれか一方のゲーム結果に応じて特典を付与することでゲーム性を高めたパチンコ機も提案されて

10

20

30

40

50

いる。すなわち、このパチンコ機は、第1の変動表示ゲームの結果が確定するタイミングと第2の変動表示ゲームの結果が確定するタイミングが重ならないように制御すると共に、第1の変動表示ゲームの結果と第2の変動表示ゲームの結果のいずれか一方に対して特典を付与するようにしている。

【特許文献1】特開2005-185682号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、この特許文献1で提案されているパチンコ機では、第2の変動表示ゲームを実行するためには、複数の保留記憶が必要となるため、その記憶領域への遊技球の入賞率が低い場合には、なかなか必要な保留記憶が貯まらず、遊技性が損なわれてしまう。

また、第1の変動表示ゲームの結果と第2の変動表示ゲームの結果のいずれか一方に対して特典を付与するかは内部的な処理によって行われているため、遊技者はどちらの変動表示ゲームが有利な特典を得られるかを認識することができず、大当りに至るまでの期待感を高めることができない。

【0007】

そこで、本発明はこのような課題を有効に解決するために案出されたものであり、その目的は、大当りに至るまでの期待感を高めて遊技性を向上させることができる新規な遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

前記課題を解決するために請求項1の遊技機は、

固定始動口への遊技球の入賞を契機に第1特別図柄の抽選を行う第1特別図柄抽選手段と、当該第1特別図柄抽選手段で抽選された第1特別図柄の抽選結果を表示する第1特別図柄表示手段と、当該第1特別図柄表示手段で表示された第1特別図柄の種類に基づいて第1大入賞口を第1の小当り開放パターンで開閉動作する第1大入賞口開閉手段と、当該第1大入賞口への遊技球の入賞を契機に第2大入賞口を第1の大当りパターンで開閉動作する第2大入賞口開閉手段と、前記第1特別図柄抽選手段による第1特別図柄の抽選結果に基づいて当該第2大入賞口開閉手段による第1の大当りパターンで開閉動作が終了した後に第1の時短機能を発動する時短機能発動手段と、当該時短機能発動手段による第1の時短機能の発動中に電動始動口への遊技球の入賞を契機に第2特別図柄の抽選を行う第2特別図柄抽選手段と、当該第2特別図柄抽選手段で抽選された第2特別図柄の抽選結果を表示する第2特別図柄表示手段とを備え、

前記第1大入賞口開閉手段は、当該第2特別図柄表示手段で表示された第2特別図柄の種類に基づいて前記第1大入賞口を第2の小当り開放パターンで開閉動作し、

前記第2大入賞口開閉手段は、当該第2の小当り開放パターンによる第1大入賞口の遊技球の入賞を契機にして前記第2大入賞口を第2の大当り開放パターンで開閉動作し、

前記時短機能発動手段は、当該第2の大当り開放パターンによる第2大入賞口の開閉動作が終了した後に第2の時短機能を発動し、

さらに、前記第2特別図柄抽選手段は、当該第2の時短機能の発動中に電動始動口へ遊技球の入賞があったときも前記第2特別図柄の抽選を行うようにしたことを特徴とするものである。

【0009】

ここで、本発明でいう「小当り開放パターン」とは、以下の実施の形態に具体例を示すように遊技球の入賞率が高い第1大入賞口を、例えば0.数秒～数秒間×1～2回程度開放するといった、第1大入賞口の動作パターンをいう（以下の「遊技機」に関する発明についても同じである。）。

また、「大当り開放パターン」とは、以下の実施の形態に具体例を示すように遊技球の入賞率が第1大入賞口よりも大幅に高い第2大入賞口を、例えば、29秒間×2～15回程度開放するといった、第2大入賞口の動作パターンをいい、少なくとも前記「小当り開

10

20

30

40

50

放パターン」よりも高い入賞率であって、遊技者に極めて有利な遊技状態をいう（以下の「遊技機」に関する発明についても同じである。）。

【0010】

また、「時短機能」とは、従来公知のものと同じであり、電動チューリップなどの電動役物からなる電動始動口を備え、大当り終了後の一定時間または一定抽選回数（例えば、50回や100回）の間、通常時には入賞し難い電動始動口が頻繁に開閉動作して遊技球の入賞率を大幅にアップし、その間だけ持ち玉が減少しない（ベース100）ようにした機能をいう（以下の「遊技機」に関する発明についても同じである。）。

【0011】

また、請求項2の発明は、

請求項1に記載の遊技機において、前記第1大入賞口は、特定の領域と他の領域を有し、前記第2大入賞口開閉手段は、前記第1大入賞口に入賞した遊技球が前記特定の領域を通過したときに、前記第1または第2の大当りパターンで前記第2大入賞口を開閉動作するようにしたことを特徴とするものである。

10

【0012】

また、請求項3の発明は、

請求項1または2に記載の遊技機において、前記第2大入賞口開閉手段は、前記第1特別図柄および第2特別図柄が特定の図柄のときは、直ちに前記第2大入賞口を前記第1および第2の大当りパターンで開閉動作するようにしたことを特徴とするものである。

20

また、請求項4の発明は、

請求項1～3のいずれか1項に記載の遊技機において、前記第2の大当り開放パターンの入賞率を前記第1の大当り開放パターンよりも高くしたことを特徴とするものである。

【0013】

また、請求項5の発明は、

固定始動口への遊技球の入賞を契機に第1特別図柄の抽選を行う第1特別図柄抽選手段と、当該第1特別図柄抽選手段で抽選された第1特別図柄の抽選結果を表示する第1特別図柄表示手段と、当該第1特別図柄表示手段で表示された第1特別図柄の種類に基づいて大入賞口を第1の小当り開放パターンで開閉動作する第1大入賞口開閉手段と、当該大入賞口への遊技球の入賞を契機に当該大入賞口を第1の大当りパターンで開閉動作する第2大入賞口開閉手段と、前記第1特別図柄抽選手段による第1特別図柄の抽選結果に基づいて当該第2大入賞口開閉手段による第1の大当りパターンで開閉動作が終了した後に第1の時短機能を発動する時短機能発動手段と、当該時短機能発動手段による第1の時短機能の発動中に電動始動口への遊技球の入賞を契機に第2特別図柄の抽選を行う第2特別図柄抽選手段と、当該第2特別図柄抽選手段で抽選された第2特別図柄の抽選結果を表示する第2特別図柄表示手段とを備え、

30

前記第1大入賞口開閉手段は、当該第2特別図柄表示手段で表示された第2特別図柄の種類に基づいて前記大入賞口を第2の小当り開放パターンで開閉動作し、

前記第2大入賞口開閉手段は、当該第2の小当り開放パターンによる大入賞口の遊技球の入賞を契機にして当該大入賞口を第2の大当り開放パターンで開閉動作し、

前記時短機能発動手段は、当該第2の大当り開放パターンによる前記大入賞口の開閉動作が終了した後に第2の時短機能を発動し、

40

さらに、前記第2特別図柄抽選手段は、当該第2の時短機能の発動中に電動始動口へ遊技球の入賞があったときも前記第2特別図柄の抽選を行うようにしたことを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0014】

請求項1の発明によれば、それぞれ「第1の小当り」と「第2の小当り」を経由した「第1の大当り」と「第2の大当り」といった2種類の「大当り」を有し、「第1の大当り」終了後に第1の時短機能を発動し、その第1の時短機能発動中に電動始動口への遊技球の入賞があったときに、この「第2の大当り」に突入するようにしたことから、「小当り

50

」から「大当たり」に至るまでの過程を楽しむことができると共に、持ち玉を殆ど減らすことなく「第1の大当たり」から「第2の大当たり」へと連続して当選する可能性が高くなる。

【0015】

また、この「第1の大当たり」と「第2の大当たり」は、それぞれ固定始動口および電動始動口への遊技球の入賞を契機として当選するようになっていたことから、遊技者はどの始動口から大当たりすれば、「第1の大当たり」か「第2の大当たり」かのどちらの大当たりに当選するのかを目視によって予め正確に把握することができるため、特に有利な第2の大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0016】

また、この「第1の大当たり」と「第2の大当たり」とにそれぞれ対応した第1特別図柄と第2特別図柄を設け、これらをそれぞれ別々に表示するようにしたため、遊技者はこれらの特別図柄の種類(変動結果)を視認することで、さらにその「第1の大当たり」と「第2の大当たり」の種類まで予め把握することができるため、その特別図柄の種類に応じて遊技者の期待感を盛り上げることができる。

【0017】

また、さらに、この「第2の大当たり」終了後に引き続き第2の時短機能を発動するようにしたことから、持ち玉を殆ど減らすことなくこの「第2の大当たり」に連続して当選する可能性が高くなる。

これによって、遊技性が大幅に向上し、長時間遊戯しても退屈することなくパチンコ遊技を楽しむことができる。

【0018】

請求項2の発明によれば、前記第1大入賞口内にいわゆるVゾーンなどと称される特定の通過領域とハズレゾーンなどと称される他の通過領域を形成し、Vゾーンを通過したときにのみ「第1の大当たり」に至るようにしたため、第1大入賞口の開閉頻度を上昇させてもいたずらに「第1の大当たり」に突入してしまうのを防止することができる。

これにより、無駄に出玉率を上昇させることなく、前記第1大入賞口の開閉動作頻度を高めることができるため、遊技のパリエーションを増やすことができる。また、「大当たり」に至るルートが多様化して遊技性がより向上する。

【0019】

また、請求項3の発明によれば、前記請求項1および2のように「第1および第2の小当たり」を経由することなく、直接「第1および第2の大当たり」に到達するため、「大当たり」に至る過程のパリエーションが増えて遊技性をより高めることができる。

また、請求項4の発明によれば、前記第2の大当たり開放パターンの入賞率を前記第1の大当たり開放パターンよりも高くしたため、「第1の大当たり」よりも「第2の大当たり」への当選への期待感をより高めることができる。また、いたずらに総出玉率を上げることなく「第1の大当たり」の当選確率を高めることができるため、より遊技性が向上する。

【0020】

請求項5の発明によれば、要するに前記請求項1~4の第1大入賞口と第2大入賞口とといった2つの大入賞口の各機能を1つの大入賞口で兼用するようにしたことから、請求項1~5の構成に比べて構成が簡略化されるため、製造コストの削減や遊技盤のデザイン上のパリエーションなどを増やすことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、本発明を実施するための最良の形態を添付図面を参照しながら詳述する。

図1および図2は、本発明に係る遊技機100の実施の一形態を示した正面図である。

図示するようにこの遊技機100は、縦長矩形形状をした外枠10に対して同じく縦長矩形形状をした内枠14がヒンジ機構12により蝶着されると共に、その内枠14の正面上部には、開閉自在なガラス枠ユニット16で覆われた遊技盤18が設けられた構造となっている。

【0022】

10

20

30

40

50

そして、この遊技盤 18 とガラス枠ユニット 16 の間には、円形状の空間である遊技領域 20 が形成されており、発射装置（発射ハンドル）22 から案内レール 24 を介して遊技領域 20 内上部に打ち込まれた遊技球がその自重によって遊技領域 20 内を落下し、その一部が遊技盤 18 底部に設けられたアウト口 25 から遊技領域 20 外（遊技盤 18 後方）へ排出されると共に、他の一部がその遊技盤 18 に形成された各種入賞口に入賞することでその入賞数に応じた数の賞球（例えば 1 個～15 個）が遊技領域 20 の下部に設けられた受皿ユニット 28 側へ次々と払い出されるようになっている。

【0023】

また、図 2 に示すように、この遊技盤 18 の中央部には、上大入賞口（第 1 大入賞口）30 を兼用した特別電動役物 32 が設けられており、その下部に設けられた 2 つの固定始動口 33、33 や電動始動口 50 への遊技球の入賞を契機としてその特別電動役物 32 の左右一对の羽根部材 34、34 がその下端の軸 35、35 を軸としてそれぞれ外側方向に倒れるように所定回数動作し、これによってその遊技盤 18 を落下する遊技球のうち、中央方向へ流れる遊技球の一部を捕捉してその上大入賞口 30 内に引き込んで入賞させるようになっている。

10

【0024】

そして、この上大入賞口 30 内には、いわゆる「Vゾーン」と称される特定の遊技球通過領域 40（以下、適宜「Vゾーン 40」と称す）と、いわゆる「ハズレゾーン」と称されるその他の遊技球通過領域 42（以下、適宜「ハズレゾーン 42」と称す）が形成されており、前記羽根部材 34、34 によって上大入賞口 30 内に引き込まれた遊技球がクルーンなどと称される振り分け機構 44 を介してこれら Vゾーン 40 あるいはハズレゾーン 42 のいずれかを通過して遊技盤 18 後方に流れるようになっている。

20

【0025】

そして、後述するようにこれら Vゾーン 40 およびハズレゾーン 42 には、図 3 に示すようにそれぞれ Vゾーン入賞スイッチおよびハズレゾーン入賞スイッチなどの上大入賞口入賞検出器 252 が設けられており、それぞれのゾーンへの遊技球の入賞を検知して後述する主制御基板 200 側に入力するようになっている。

また、図 2 に示すように、この遊技盤 18 の下部であってアウト口 25 の上方には、手前方向に揺動自在な開閉蓋 46 で覆われた下大入賞口（第 2 大入賞口）48 が形成されており、後述するような所定の条件（大当たり時）が満たされたときにその開閉蓋 46 が手前方向に倒れてその下大入賞口 48 を所定時間、所定回数、開放することで遊技領域 20 内を落下する遊技球を大量に捕捉して入賞させるようになっている。

30

【0026】

また、この下大入賞口 48 の上方には、後述する時短機能を発動するための電動役物（電動チューリップ）からなる電動始動口 50 が設けられており、前記上大入賞口 30 の左右に設けられた始動ゲート 52、52 を遊技球が通過した際に行われる普通図柄の抽選結果に応じてこの電動始動口 50 が所定回数、所定時間開くことでその近傍を落下する遊技球の効率的に捕捉して入賞させるようになっている。

また、この遊技盤の下方であってその左右には、それぞれ 7 セグメントディスプレイなどから構成された第 1 特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示手段）60 と、第 2 特別図柄表示器（第 2 特別図柄表示手段）62 と、普通図柄表示器 64 とがそれぞれ独立して設けられている。

40

【0027】

第 1 特別図柄表示器 60 は、前記固定始動口 33、33 への遊技球の入賞を契機として内部的に行われる第 1 特別図柄の抽選結果を数字やアルファベットなどの文字や記号などによって変動表示するようになっており、その具体例については後に詳述する。

また、第 2 特別図柄表示器 62 は、前記電動始動口 50 への遊技球の入賞を契機として内部的に行われる第 2 特別図柄の抽選結果を同じく数字やアルファベットなどの文字や記号などによって変動表示するようになっており、その具体例についても同様に後述する。

【0028】

50

また、普通図柄表示器 6 4 は、前記始動ゲート 5 2 , 5 2 への遊技球の通過を契機に内部的に行われる普通図柄の抽選結果を同じく数字やアルファベットなどの文字や記号などによって変動表示するようになっている。なお、この普通図柄表示器 6 4 における普通図柄の変動時間は、通常時には、例えば約 3 0 秒間と長時間となっているのに対し、時短機能発動中には、数秒間と極めて短い時間となっている。

さらに、これら第 1 特別図柄表示器 6 0 と、第 2 特別図柄表示器 6 2 と、普通図柄表示器 6 4 の下部には、それぞれ 4 つの L E D などからなる保留数表示器 6 1 , 6 3 , 6 5 が設けられており、それぞれの入賞保留数をその L E D の点灯数によって表示するようになっている。

【 0 0 2 9 】

また、この遊技盤 1 8 の上部であって前記大入賞口 3 0 内の上部には、液晶ディスプレイや 7 セグメントディスプレイなどからなるデモ図柄表示器 6 6 が設けられており、前記第 1 特別図柄表示器 6 0 や第 2 特別図柄表示器 6 2 などと連動または独立して遊技中の状態（例えば、後述する大当たり状態や小当たり状態中）を数字や文字、キャラクターなどの所定のデモ図柄（演出図柄）を用いて表示するようになっている。

また、この遊技盤 1 8 には、これらの主要な入賞口（ゲート）3 0 , 3 3 , 3 3 , 4 8 , 4 0 , 4 2 , 5 0 , 5 2 , 5 2 などに加えてさらに一般入賞口 4 9 がいくつか設けられており、遊技領域 2 0 を落下する遊技球の一部を適宜入賞させるようになっている。

【 0 0 3 0 】

また、図 1 に示すようにこのガラス枠ユニット 1 6 の周囲には、電球や L E D などからなる様々な色彩の表示ランプ（表示灯）7 0 が設けられており、遊技中の演出や機器の状態（例えば、機器のエラーやガラス枠ユニット 1 6 などの開閉状態）などとリンクして点灯または点滅するようになっている。

さらに、このガラス枠ユニット 1 6 の左上角部および右上角部や受皿ユニット 2 8 の下部左右には、それぞれスピーカ 7 2 , 7 2 , 7 2 , 7 2 が設けられており、遊技中の効果音やエラー音などを高音質で発するようになっている。

【 0 0 3 1 】

また、この遊技盤 1 8 の下方に設けられた受皿ユニット 2 8 は、遊技者側に突出しており、図示しない貸玉装置から供給された遊技球や払い出された賞球を一時的に保留すると共に、保留した遊技球を発射装置 2 2 に順次供給するようになっている。

また、図 1 中 7 4 は、図示しない貸玉装置から遊技球を供給するための操作ボタン（玉貸ボタンおよびカード返却ボタン）、7 6 は、ガラス枠ユニット 1 6 や内枠 1 4 を開閉するための鍵穴である。

【 0 0 3 2 】

次に、図 3 はこのような構成をした本発明の遊技機 1 0 0 の制御系の構成を示すブロック図である。

図示するように、本発明の遊技機 1 0 0 の制御系の構成は、遊技球の入賞の検出や特賞の抽選などといったメインの制御を行う主制御基板 2 0 0 と、この主制御基板 2 0 0 からの指令（制御コマンド）を受けて主に演出などに関する制御を複合的に実施する複合サブ制御基板 3 0 0 と、同じく主制御基板 2 0 0 からの指令（制御コマンド）を受けて主に賞球の払出しに関する制御を実施する賞球払出制御基板 4 0 0 と、主制御基板 2 0 0 によって直接制御される各種デバイス（電動始動口ソレノイド 5 0 a , 第 1 特別図柄表示器 6 0 , 第 2 特別図柄表示器 6 2 , 普通図柄表示器 6 4 , 上大入賞口ソレノイド 3 0 a , 入賞保留数表示器 6 1 , 6 3 , 6 5 , 下大入賞口ソレノイド 4 8 a) と、これら各基板や各種デバイスに動作用の電源を供給する電源部 5 0 0 とから主に構成されている。

【 0 0 3 3 】

まず、この主制御基板 2 0 0 は、C P U（中央演算処理装置）2 1 0、R A M（主記憶装置）2 2 0、R O M（読出用記憶装置）2 3 0、タイマ 2 4 0、入力ポート 2 5 0、出力ポート 2 6 0などをバス 2 7 0で接続してなるマイクロコンピュータから構成されており、C P U 2 1 0が R O M 2 2 0に書き込まれた主制御用プログラムと入力ポート 2 5 0

10

20

30

40

50

から入力される各種情報に基づいて所定の処理を実施し、その処理結果に応じた制御信号を司令用の制御コマンドや制御信号を介して出力ポート260から複合サブ制御基板300や各種デバイス(電動始動口ソレノイド50a, 第1特別図柄表示器60, 第2特別図柄表示器62, 普通図柄表示器64, 上大入賞口ソレノイド30a, 入賞保留数表示器61, 63, 65, 下大入賞口ソレノイド48a)へ出力するようになっている。

【0034】

そして、この入力ポート250には、前述した固定始動口33, 33への遊技球の入賞を検出する固定始動口入賞検出器(スイッチ)251と、前述した上大入賞口30への遊技球の入賞を検出する上大入賞口入賞検出器252(Vゾーン入賞スイッチおよびハズレゾーン入賞スイッチ)と、前述した下大入賞口48への遊技球の入賞を検出する下大入賞口入賞検出器(スイッチ)253と、前述した一般入賞口49への遊技球の入賞を検出する一般入賞口検出器(スイッチ)254と、前述した電動始動口50への遊技球の入賞を検出する電動始動口入賞検出器(スイッチ)255と、前述した始動ゲート52, 52への遊技球の入賞(通過)を検出する始動ゲート入賞検出器256(スイッチ)などが接続されており、これら各検出器251, 252, 253, 254, 255, 256で検出された各検出信号がこの入力ポート250を介して主制御基板200側に直接入力されるようになっている。

10

【0035】

また、出力ポート260側に接続されているデバイスの1つである電動始動口ソレノイド50aは、前記電動始動口50を開閉作動するものであり、時短機能の発動中に始動ゲート52, 52を遊技球が通過したとき、およびその始動保留が存在しているときに、その普通図柄の抽選結果に応じてこの電動始動口50を所定時間、所定回数開放動作するようになっている。

20

【0036】

また、同じく出力ポート260側に接続されている上大入賞口ソレノイド30aおよび下大入賞口ソレノイド48aは、それぞれ前述したように上大入賞口(第1大入賞口)30の特別電動役物32(の羽根部材34, 34)および下大入賞口48の開閉蓋46を開閉動作させる機能を提供するものであり、図6および図7に示す各特別図柄対応テーブル600および700に規定する「第1、第2の小当り」および「第1、第2の大当り」の開閉パターン(開閉時間×開閉回数)に従ってこれらを作動するようになっている。

30

【0037】

この図6の第1特別図柄対応テーブル600は、前記固定始動口33, 33に遊技球が入賞したときに抽選される第1特別図柄の種類(1~5)601と、その当選確率602と、その第1特別図柄に対応する「第1の小当りパターン」603または「第1の直接大当りパターン」604と、前記上大入賞口30のVゾーン40を通過した場合に発動する「第1の大当りパターン」605と、これらの「第1の大当り」が終了した後の時短機能(第1の時短機能)の発動の有無606を規定したものである。

【0038】

すなわち、同図の左欄501に示すように、各図柄「1」~「5」には、それぞれの当選確率602が設定されており、それぞれの当選確率602に応じて抽選された第1の特別図柄601が前記の第1特別図柄表示器60に表示されるようになっている。そして、図柄「1」の当選確率は、「200/400」であって、50%の確率で当選するように設定されているが、図柄「2」から図柄「4」になるにつれてその当選確率が徐々に低くなり、図柄「5」の当選確率は「1/400」と全図柄中最も低く設定されている。

40

【0039】

また、各図柄「1」~「5」のうち、図柄「2」, 「3」, 「4」は、「第1の小当りパターン」503に対応しており、これらの図柄「2」, 「3」, 「4」に当選したときは、前記上大入賞口30の特別電動役物32(の羽根部材34)が「0.5」秒間×1回の「第1の小当りパターン」でその上大入賞口30を開放するように規定されている。

そして、この「第1の小当りパターン」による上大入賞口30の開放時にその上大入賞

50

口30のVゾーン40に遊技球が入賞したときは、「第1の大当り」に到達し、その「大当りパターン」605に従ってそれぞれ2ラウンド(29秒間×2回)、5ラウンド(29秒間×5回)、8ラウンド(29秒間×8回)の大当り開放パターンで下大入賞口48を開放するように規定されている。

【0040】

また、各図柄「1」～「5」のうち、図柄「5」は、「第1直接大当りパターン」604に対応しており、この図柄「5」に当選したときは、前記下大入賞口48の開閉蓋46が8ラウンド(29秒間×8回)の大当り開放パターンで下大入賞口48を開放するように規定されている。なお、これら図柄「1」～「5」のうち、図柄「1」は、いわゆる「ハズレ」であって「第1の小当り」や「第1の大当り」には該当しないように規定されている。

10

また、これら各図柄「1」～「5」のうち、図柄「4」および「5」の大当りパターン604、605が終了した後は、そのまま第1の時短機能が発動するように規定されており、この場合の時短機能は、前記電動始動口50の開放動作が最大で「10回」となっている。

【0041】

一方、図7の第2特別図柄対応テーブル700は、このようにして第1特別図柄の抽選結果による時短機能が発動しているとき(第1の時短機能発動中)に、この電動始動口50への遊技球の入賞を契機として抽選される第2特別図柄701と、その当選確率702と、その第2特別図柄に対応する「第2の小当りパターン」703および「第2の直接大当りパターン」704と、前記上大入賞口30のVゾーン40を通過した場合に発動する「第2の大当りパターン」705と、これらの「第2の大当り」が終了した後の時短機能(第2の時短機能)の発動の有無706とを規定したものである。

20

【0042】

すなわち、同図の左欄701に示すように、4種類の各図柄「1」～「4」には、前記第1特別図柄と同様にそれぞれ当選確率702が設定されており、それぞれの当選確率702に応じて抽選された第2の特別図柄701が前記の第2特別図柄表示器62によって、前記第1特別図柄とは別個独立して表示されるようになっている。例えば、第2特別図柄の図柄「1」の当選確率は、「200/400」であって、50%の確率で当選するように設定されているが、図柄「2」から図柄「3」になるにつれてその当選確率が徐々に低くなっており、さらに、図柄「4」の当選確率は「1/400」と全図柄中最も低く設定されている。

30

【0043】

そして、各図柄「1」～「4」のうち、図柄「1」、「2」、「3」は、「第2の小当りパターン」703に対応しており、これらの図柄「1」、「2」、「3」に当選したときは、前記上大入賞口30の特別電動役物32(の羽根部材34)が「0.5」秒間×2回の「第2の小当りパターン」でその上大入賞口30を開放するように規定されている。なお、この「第2の小当りパターン」は、前記第1特別図柄の場合の「第2の小当りパターン」よりも遊技者にとって有利な「小当りパターン」となっている。

【0044】

この「第2の小当りパターン」による上大入賞口30の開放時にその上大入賞口30のVゾーン40に遊技球が入賞したときは、項目705に示すようにそれぞれ8ラウンド(29秒間×2回)、12ラウンド(29秒間×5回)、15ラウンド(29秒間×8回)の大当り開放パターンで下大入賞口48を開放するように規定されている。

40

また、各図柄「1」～「4」のうち、図柄「4」は、「第2直接大当りパターン」704に対応しており、この図柄「4」に当選したときは、前記下大入賞口48の開閉蓋46が15ラウンド(29秒間×8回)の大当り開放パターンで下大入賞口48を開放するように規定されている。なお、この「第2の大当りパターン」および「第2直接大当りパターン」も、前記第1特別図柄の場合の「第1の大当りパターン」および「第1直接大当りパターン」よりも遊技者にとって大幅に有利な「大当りパターン」となっている。

50

【 0 0 4 5 】

また、これらの「第2の大当りパターン」および「第2直接大当りパターン」が終了した後は、そのまま時短機能が発動するように規定されており、この場合の時短機能（第2の時短機能）は、図柄「1」、「2」、「3」の場合は、それぞれ前記電動始動口50の開放動作が最大で「50回」、図柄「4」の場合は、前記電動始動口50の開放動作が最大で「50回」となっており、同じく前記の第1特別図柄に比べて大幅に有利な時短機能が発動するようになっている。

【 0 0 4 6 】

そして、この下大入賞口48を開閉する下大入賞口ソレノイド48aは、この図6および図7に規定する各「大当り」の際の開放秒数、および開放回数に従って開閉蓋46を動作させる機能を提供するようになっている。

なお、この図6および図7に示す各テーブル600および700は、主制御基板200を構成するROM230などに記憶され、電源投入と共にシステム用プログラム等と共にRAM220にロードされるようになっており、固定始動口入賞検出器251、電動始動口入賞検出器255などからの入賞検出信号が入力されたときに、CPU210が各データを適宜参照して上下各大入賞口ソレノイド30aおよび48aならびに電動始動口ソレノイド50a、各表示器60～65などを制御するようになっている。

【 0 0 4 7 】

次に、複合サブ制御基板300には、前述した電飾用ランプ70と、デモ図柄表示器66と、音声出力用のスピーカ72などが接続されており、これら各デバイスを用いて主に演出に関する制御を複合的に実施するようになっている。

すなわち、この複合サブ制御基板300は、主制御基板200側から送信される制御コマンドの有無を監視すると共に、制御コマンドが送信されてきたときは、その制御コマンドの内容や種類を解析して所定の音声信号や画像信号などに変換してデモ図柄表示器66に所定のデモ(demonstration)図柄を所定のパターンで変動表示したり、電飾用ランプ70を所定のパターンで点滅させたり、あるいはスピーカ72から所定の効果音やBGMなどの音声をならしたりするような制御を複合的に実施するようになっている。

【 0 0 4 8 】

図4および図5は、この主制御基板200から複合サブ制御基板300へ送信されてくる制御コマンドの一例を示したものである。

この制御コマンドは、図4に示すように、通常コマンドの分類（機能）を識別するための識別子である1バイト長のデジタルデータであるモード(MODE)と、実行される制御コマンドの内容を示す1バイト長のデジタルデータであるイベント(EVENT)とから構成されており、例えば、コマンドが「大当り演出パターン」に関するコマンドである「8FH03H」であれば、全段の「8FH」が制御コマンドの分類を識別するための識別子であり、後段の「03H」が実行される制御コマンドの内容であることを示している。

【 0 0 4 9 】

また、このような制御コマンド「8FH03H」を複合サブ制御基板300に対して送信するにあたり、この複合サブ制御基板300では、図5に示すように、コマンド変化時に自身が生成するストロブ信号(DUSTB)の1つ目の立ち上がりを契機として最初にモードデータが出力され、次いでストロブ信号(DUSTB)の2つ目の立ち上がりを契機として次のイベントデータが出力されることになる。

そして、このような制御コマンドを受信した複合サブ制御基板300など(のCPU)では、そのストロブ信号(DUSTB)の入力に応じて割込みを発生させ、その割込み処理によってその制御コマンドが実行されるようになっている。

【 0 0 5 0 】

一方、図3に示すように賞球払出制御基板400は、遊技球の発射や貸出し、賞球の払出しなどに関する制御を行うようになっており、前述した発射装置22や、入賞口の種類に応じた賞球(例えば、固定始動口33, 33や電動始動口50であれば5個ずつ、一般

10

20

30

40

50

入賞口49や上大入賞口30であれば10個ずつ、下大入賞口48であれば15個ずつなど)を払出するための払出装置401を制御するようになっている。

【0051】

なお、この複合サブ制御基板300や賞球払出制御基板400などの各種基板は、前述した主制御基板200と同様に、図示しないCPUやRAM、ROM、タイマ、入出力用ポートなどからなるマイクロコンピュータから構成されており、ROMに書き込まれた各専用の制御プログラムと主制御基板200から送信される各種制御コマンドに応じてそれぞれの制御を行うようになっている。

そして、これら主制御基板200や複合サブ制御基板300、賞球払出制御基板400などの各種基板や、これら各基板によって制御される電飾用ランプ70や各表示器60~65、ソレノイド30a、48a、50aなどの各種デバイスは、電源基板500から供給される所定電圧の直流電源によって動作するようになっている。

【0052】

次に、このような構成した本発明の遊技機100の作用・効果を、主に図8および図9のフローチャート図を参照しながら説明する。なお、本実施の形態で特に説明しない動作については従来公知のハネ物タイプのパチンコ機およびデジパチ式のパチンコ機などと同様である(例えば、各図柄、小当りおよび大当りの乱数抽選方法や、賞球払出制御、図柄表示制御など)。

まず、主制御基板200のCPU210は、電源投入後、所定のシステムチェックなどの初期動作が終了して遊技可能状態になったならば、固定始動口入賞検出器251からの信号の入力の待ち状態に移行する。

【0053】

そして、図8のフローに示す最初のステップS100において、その固定始動口入賞検出器251からの入力の有無に基づいて図2に示したように遊技領域20に弾かれた遊技球の一部が2つある固定始動口33, 33のいずれかに入賞したか否かを判断し、入賞があったと判断したとき(Yes)は、次のステップS102に移行して、その入賞時に第1または第2のいずれかの時短機能が発動しているか、あるいは大当り中(下大入賞口48が作動中)であるか否かを判断する。

【0054】

このステップS102における判断処理の結果、その入賞時に時短機能が発動しているかあるいは大当り中であると判断したとき(Yes)は、ステップS126側に移行してその入賞を記憶して保留すべく入賞保留数を「+1」して第1特別図柄表示器60側の入賞保留数表示器61のLEDの点灯数を1つ増やして再び最初のステップS100に戻るが、これとは反対にその入賞時に時短機能も発動せず、また大当り中でもないとき(以下、「通常状態」という)と判断したときは、次のステップS104に移行して図6に示すような5種類存在する第1特別図柄601のうち、いずれかの図柄を選択するための抽選をその当選確率602に基づいて実施してから次の判断ステップS106に移行する。なお、前述したように電源投入直後のいわゆる「朝一(あさいち)状態」の場合は、当然のことながら時短機能も大当りも発動しないことから前記ステップS102における判断は不要であることはいうまでもない。

【0055】

判断ステップS106では、CPU210がその抽選結果が5種類存在する第1特別図柄601のうち、最初の図柄「1」であるか否かを判断し、図柄「1」であるとき(Yes)には、いわゆる「ハズレ」であると判断してその図柄「1」またはこれに対応する図柄を第1特別図柄表示器60に表示した後、最初のステップS100に戻るようになるが、図柄「1」でないと判断したとき(No)には直ちに次のステップS108に移行する。

【0056】

ステップS108では、引き続きその抽選結果がこの図柄「1」と図柄「5」を除く図柄「2」または「3」または「4」のいずれかであるか否かを判断し、図柄「2」または

10

20

30

40

50

「3」または「4」のいずれかであると判断したときは、その図柄またはこれに対応する図柄を第1特別図柄表示器60に表示した後、次にステップS110に移行する。なお、この判断ステップS108において、図柄「2」、「3」、「4」のいずれでもないとして判断したとき(No)は、CPU210は、図柄「5」であって「第1の直接大当り」に当選したと判断してその図柄「5」またはこれに対応する図柄を第1特別図柄表示器60に表示した後、ステップS114までジャンプすることになる。

【0057】

ステップS110では、第1特別図柄対応テーブル600の項目603に規定する「第1の小当りパターン」に従って上大入賞口ソレノイド30aを制御して上大入賞口30を開閉した後、次のステップS112に移行する。

ステップS112では、この「第1の小当りパターン」による上大入賞口30の開閉時にその上大入賞口30に遊技球の入賞があったか否か、さらにその入賞球がその上大入賞口30内のVゾーン(特定の領域)40を通過したか否かをその上大入賞口入賞検出器252からの入力信号に基づいて判断し、Vゾーン40を通過していないと判断したとき(No)は、「ハズレ」とみなして最初のステップS100に戻るようになるが、Vゾーン40を通過したと判断したとき(Yes)は、次のステップS114に移行する。

【0058】

このステップS114では、前記ステップ108で判断された第1特別図柄の種類に応じて第1特別図柄対応テーブル600に規定された「大当りパターン」604,605に従って下大入賞口ソレノイド48aを制御して下大入賞口48を開閉してから次のステップS116に移行する。

すなわち、第1特別図柄が「2」であるときは、「第1の小当り」を経由した「第1の大当り」と判断して2ラウンドの大当りパターンで下大入賞口48の開閉動作を行い、第1特別図柄が「3」であるときは、同じく「第1の小当り」を経由した「第1の大当り」と判断して5ラウンドの大当りパターンで下大入賞口48の開閉動作を行い、さらに第1特別図柄が「4」であるときは、同じく「第1の小当り」を経由した「第1の大当り」と判断して8ラウンドの大当りパターンで下大入賞口48の開閉動作を行う。そして、第1特別図柄が「5」であるときは、「第1の小当り」を経由しない「第1の直接大当り」と判断して「第1の小当り」動作を行わずに直接8ラウンドの大当りパターンで下大入賞口48の開閉動作を行うことになる。

【0059】

従って、この「第1の小当り」を経由した「第1の大当り」の場合は、図柄「2」よりも「3」、「3」よりも「4」の方が遊技者にとって有利な条件となり、また、図柄「5」の場合は遊技者にとってさらに有利な条件となるため、それらの各図柄を固定始動口33,33の入賞直後に第1特別図柄表示器60に表示することで遊技者は、それに対応する大当りの種類を予め知ることが可能となる。

【0060】

そして、次のステップS116では、その「第1の大当り」を誘引した第1特別図柄の種類を判別し、その図柄が「4」または「5」でないと判断したとき(No)は、最初のステップS100に戻るようになるが、その図柄が「4」または「5」であると判断したとき(Yes)は、次のステップS200に移行して図9に示すような第1の時短機能発動状態に突入する。

そして、次のステップS118では、この第1の時短機能発動状態が終了したか否かを判断し、終了したと判断したとき(Yes)は、同じく最初のステップS100に戻って同様な処理を繰り返すことになる。

【0061】

なお、最初のステップS100において固定始動口33,33への入賞がないと判断したとき(No)は、ステップS120側に移行してその固定始動口33,33の入賞に対する入賞保留が存在する否かを判断し、保留がないと判断したとき(No)は、最初のステップS100に戻るようになるが、保留があると判断したとき(Yes)は、次の判断

ステップ S 1 2 2 に移行して先のステップ S 1 0 2 と同じく時短中または大当り中であるか否かを判断する。この判断処理の結果、時短中または大当り中であると判断したとき (Y e s) は、最初のステップ S 1 0 0 に戻ることになるが、時短中および大当り中でないと判断したとき (N o) は、ステップ S 1 2 4 に移行して入賞保留数を「 - 1 」とすると共に、保留数表示器 6 1 の点灯数を 1 つ減らしてからステップ S 1 0 4 に移行して前記と同様な処理を繰り返すことになる。

【 0 0 6 2 】

図 9 は、このステップ S 2 0 0 における時短機能発動中における処理の流れを示したものである。

まず、最初のステップ S 2 0 2 において、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 1 0 は、始動ゲート入賞検出器 2 5 6 からの信号の入力の有無を監視しており、その信号の有無に基づいて始動ゲート 5 2 , 5 2 に対して遊技球が通過したか否かを判断し、この始動ゲート 5 2 , 5 2 を遊技球が通過したと判断したとき (Y e s) は、ステップ S 2 0 6 までジャンプすることになるが、通過していないと判断したとき (N o) は、次のステップ S 2 0 4 に移行する。

【 0 0 6 3 】

ステップ S 2 0 4 では、それ以前の通過保留があるか否かを判断し、通過保留がないと判断したときは最初のステップ S 2 0 2 まで戻ることになるが、通過保留があると判断したときは、その通過保留数を「 - 1 」してからステップ S 2 0 6 に移行し、その通過に対して普通図柄の抽選を行うと共に、その抽選結果を普通図柄表示器 6 4 に所定の数字やアルファベットなどとして表示してから次のステップ S 2 0 8 に移行する。なお、従来の時短機能と同様に、この時短機能発動中における抽選結果表示時間は、通常時に比べて大幅に短縮されると共に、その普通図柄の当選確率も大幅に増えるように設定されている。例えば、通常時における抽選結果表示時間が 3 0 秒間であるのに対し、この時短中における抽選結果表示時間は数秒間となっており、短時間でその結果が表示される。また、通常時における普通図柄の当選確率が例えば 3 0 % 以下であるのに対し、この時短中における普通図柄の当選確率は 9 5 % 以上であり、普通図柄抽選の殆どが当選となっている。また、この始動ゲート 5 2 , 5 2 への遊技球の通過に基づく入賞保留処理は、図 8 のステップ S 1 2 0 , S 1 2 2 , S 1 2 4 および S 1 2 6 などと同様である。

【 0 0 6 4 】

ステップ S 2 0 8 では、この普通図柄の抽選の結果、当選したか否かを判断し、当選しなかったと判断したとき (N o) は、最初のステップ S 2 0 2 に戻ることになるが、当選しなかったと判断したとき (N o) は、次のステップ S 2 1 0 に移行して電動始動口 5 0 を所定時間、例えば 5 秒間程度開き放しになるように電動始動口ソレノイド 5 0 a を制御してから次のステップ S 2 1 2 に移行する。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 2 1 2 では、このステップ S 2 1 0 における電動始動口 5 0 の開放時に遊技球の入賞があったか否かを判断し、入賞が全くなかったと判断したとき (N o) は、ステップ S 2 2 6 側に移行することになるが、1 個でも遊技球の入賞があったと判断したときは、次のステップ S 2 1 4 に移行して第 2 特別図柄の抽選を行ってから次の判断ステップ S 2 1 6 に移行する。

【 0 0 6 6 】

この判断ステップ S 2 1 6 では、ステップ S 2 1 4 における第 2 特別図柄の抽選の結果、図柄「 4 」を除く、図柄「 1 」、「 2 」、「 3 」のいずれかであるか否かを判断し、これらのいずれの図柄でもないと判断したとき (N o) は、ステップ S 2 2 2 までジャンプすることになるが、これらのいずれかの図柄であると判断したとき (Y e s) は、次のステップ S 2 1 8 に移行し、図 7 に示す第 2 特別図柄対応テーブル 7 0 0 の項目 7 0 3 に規定した「第 2 の小当りパターン」 (0 . 5 秒間 × 2 回) に従って上大入賞口 3 0 を開閉してから次のステップ S 2 2 0 に移行する。

【 0 0 6 7 】

10

20

30

40

50

そして、このステップS 2 2 0では、この「第2の小当たりパターン」による上大入賞口30の開閉時にその上大入賞口30に遊技球の入賞があったか否か、さらにその入賞球がその上大入賞口30内のVゾーン(特定の領域)40を通過したか否かをその上大入賞口入賞検出器252からの入力信号に基づいて判断し、Vゾーン40を通過していないと判断したとき(No)は、「ハズレ」とみなしてステップS 2 2 6に戻ることになるが、Vゾーン40を通過したと判断したとき(Yes)は、次のステップS 2 2 2に移行する。

このステップS 2 2 2では、前記ステップ216で判断された第2特別図柄の種類に応じて第2特別図柄対応テーブル700に規定された「大当たりパターン」704, 705に従って下大入賞口ソレノイド48aを制御して下大入賞口48を開閉してから次のステップS 2 2 4に移行する。

10

【0068】

すなわち、前記ステップS 2 1 4での抽選の結果、当選した第2特別図柄が「1」であるときは、「第2の小当たり」を経由した「第2の大当たり」と判断して8ラウンドの大当たりパターンで下大入賞口48の開閉動作を行い、第2特別図柄が「2」であるときは、同じく「第2の小当たり」を経由した「第2の大当たり」と判断して12ラウンドの大当たりパターンで下大入賞口48の開閉動作を行い、さらに第2特別図柄が「3」であるときは、同じく「第2の小当たり」を経由した「第2の大当たり」と判断して15ラウンドの大当たりパターンで下大入賞口48の開閉動作を行う。

【0069】

そして、第2特別図柄が「4」であるときは、「第2の小当たり」を経由しない「第2の直接大当たり」と判断して「第2の小当たり」動作を行わずに直接15ラウンドの大当たりパターンで下大入賞口48の開閉動作を行うことになる。

20

従って、この時短中における「第2の大当たり」の場合は、図柄「1」よりも「2」、「2」よりも「3」および「4」の方が遊技者にとって有利な条件となるため、それらの各図柄を電動始動口50の入賞直後に第2特別図柄表示器62に表示することで遊技者は、それに対応する「第2の大当たり」の種類を予め知ることが可能となる。

【0070】

次のステップS 2 2 4では、これらの「第2の大当たり」が終了したならば、その「第2の大当たり」の種類を判別し、図7に示す第2特別図柄対応テーブル700の項目706に示すように、その「第2の大当たり」ごとに予め設定された時短数だけ、その時短継続数を更新してから最初のステップS 2 0 2に移行して同様な処理を繰り返す。

30

すなわち、この「第2の大当たり」が終了した後に第2の時短機能が発動し、その残り時短機能継続数が、第2特別図柄が「1」~「3」のときは、「50回」となり、また、第2特別図柄が「4」のときは、「100回」となる。

【0071】

従って、この第1の時短機能発動中における「第2の大当たり」終了後に発動する第2の時短機能によって更新される時短機能継続数は、図柄「1」~「3」の場合よりも「4」の方が遊技者にとって有利な条件となるため、それらの各図柄を電動始動口50の入賞直後に第2特別図柄表示器62に表示することで遊技者は、それに対応する「第2の大当たり」の種類のみならず、その「第2の大当たり」後に更新される時短継続数も同時に知ることが可能となる。

40

【0072】

一方、前記ステップS 2 1 2およびステップ220からステップS 2 2 6に移行した場合、このステップS 2 2 6では、最初に設定された第1の時短継続回数(10回)、あるいはステップS 2 2 4で更新された第2の時短継続回数(50回または100回)から「1」ずつ減らしてから次の判断ステップS 2 2 8に移行する。

そして、この判断ステップS 2 2 8では、最初に設定された第1の時短継続数(10回)、あるいはステップS 2 2 4で更新された第2の時短継続回数に到達したか否かを判断し、到達していないと判断したとき(No)は、最初のステップS 2 0 2に移行するが、到達したと判断したとき(Yes)は、その時短機能を終了して通常の状態に戻ることに

50

なる。

【0073】

このように本発明の遊技機100は、「第1の小当り」と「第2の小当り」を経由した「第1の大当り」と「第2の大当り」といった2種類の「大当り」を有し、「第1の大当り」終了後に第1の時短機能を発動し、その第1の時短機能発動中に電動始動口50への遊技球の入賞があったときにこの「第2の大当り」に突入するようにしたことから、「小当り」から「大当り」に至るまでの過程を楽しむことができると共に、現状の持ち玉を殆ど減らすことなく「第1の大当り」から「第2の大当り」へと連続して当選する可能性が高くなる。

【0074】

また、この「第1の大当り」と「第2の大当り」は、それぞれ固定始動口33, 33および電動始動口50への入賞を契機として当選するようになっていることから、遊技者はどの始動口から大当りすればどちらの大当りに当選するのかを目視によって予め正確に把握することができる。

また、この「第1の大当り」と「第2の大当り」とにそれぞれ対応した第1特別図柄と、第2特別図柄を設けたため、遊技者はこれらの特別図柄の種類(変動結果)を視認することで、さらにその「第1の大当り」と「第2の大当り」の種類まで予め把握することができるため、その特別図柄の種類に応じて遊技者の期待感を盛り上げることができる。

【0075】

また、さらに、この「第2の大当り」終了後にも第2の時短機能を発動するようにしたことから、現状の持ち玉を殆ど減らすことなくこの「第2の大当り」に継続して当選する可能性が高くなる。

これによって、遊技性が大幅に向上し、長時間遊戯しても退屈することなくパチンコ遊技を楽しむことができる。

【0076】

また、前記上大入賞口30内に、Vゾーン(特定の通過領域)40を設け、このVゾーン40を通過したときに「第1および第2の大当り」に至るようにしたため、上大入賞口30の開閉頻度を上昇させてもいたずらに「第1および第2の大当り」に突入してしまうのを防止することができる。

この結果、遊技を提供する側にとっても無駄に出玉率を上昇させることなく、上大入賞口30の開閉動作頻度を高めることができるため、遊技のバリエーションを増やすことができる。また、「大当り」に至るルートが多様化して遊技性がより向上する。

【0077】

また、前述のように「第1および第2の小当り」を経由することなく、直接「第1および第2の大当り」のルートも設けたため、「大当り」に至る過程のバリエーションが増えて遊技性をより高めることができる。

また、「第2の大当り」の特典を「第1の大当り」よりも高くしたため、「第1の大当り」よりも「第2の大当り」への当選への期待感をより高めることができる。また、いたずらに総出玉率を上げることなく「第1の大当り」の当選確率を高めることができるため、より遊技性が向上する。

【0078】

なお、本実施の形態では、上大入賞口30と下大入賞口48といった2つの大入賞口を設けた例で説明したが、これらの各機能を上大入賞口30で兼用するようにしても良く、この場合では前記の構成に比べて簡略化されるため、製造コストの削減や遊技盤のデザイン上のバリエーションなどを増やすことが可能となる。

また、図6に示す第1特別図柄対応テーブル600および図7に示す第2特別図柄対応テーブル700の図柄の数やその確率は、適宜増減または変動させても良く、また、それぞれの小当りパターンも多数用意しても良く、さらに、それぞれの大当りパターンも別のものであっても良いことは勿論である。

【0079】

10

20

30

40

50

また、大当り終了後の時短機能の発動の有無やその数も本実施の形態に限定されるものでなく、例えば、第2の大当りの種類によっては第2の時短機能が発動しないようにしても良い。

さらに図9のフローにおいて、ステップS224で時短継続回数を更新するようにしたが、それまでの時短継続回数に対してさらに新たな時短継続回数を上乘せするようにしても良い。例えば、残り時短継続回数が「35回」のときに第2特別図柄の「3」に対応する第2の大当りに当選した場合は、それに対応する時短継続回数「50回」が上乘せされて、残りの時短継続回数が合計で「85回」に増えるようにしても良い。

【0080】

ここで、前記課題を解決するための手段の欄などに記載した請求項1などの遊技機における「第1特別図柄抽選手段」は、本実施の形態における固定始動口33、33およびその固定始動口入賞検出器251と、この固定始動口入賞検出器251からの信号の有無を検出するCPU210と、RAM220やROM230などに保存された第1特別図柄対応テーブル600とそのプログラムなどによって実現される。

また、同じく「図柄表示手段」は、本実施の形態における主制御基板200からの制御コマンドによって制御される複合サブ制御基板300と図柄表示基板320と図柄表示器60とによって実現される。

【0081】

また、同じく「第1大入賞口」は、本実施の形態における上大入賞口30に対応すると共に、その第1大入賞口を開閉する「第1大入賞口開閉手段」は、本実施の形態における特別電動役物32の羽根部材34、34および上大入賞口ソレノイド30aなどによって実現される。

また、同じく「第2大入賞口」は、本実施の形態における下大入賞口48に対応すると共に、その第2大入賞口を開閉する「第2大入賞口開閉手段」は、本実施の形態における下大入賞口48を塞ぐ開閉蓋46およびこれを動作する下大入賞口ソレノイド48aなどによって実現される。

【0082】

また、同じく「第1の時短機能」および「第2の時短機能」とは、図6および図7に示す第1特別図柄対応テーブル600の項目606および第2特別図柄対応テーブル700の項目706に規定する大当り終了後の時短に対応するものであり、また、これらの時短機能を発動する「時短機能発動手段」は、電動始動口50と、この電動始動口50を作動する動作する電動始動口ソレノイド50aと、始動ゲート52、52と、この始動ゲート52、52の入賞信号を検出する始動ゲート入賞検出器256と、この始動ゲート入賞検出器256からの信号に基づいて電動始動口ソレノイド50aを制御するCPU210などによって実現される。

また、同じく「第2特別図柄抽選手段」は、本実施の形態における電動始動口50およびその電動始動口入賞検出器255と、この電動始動口入賞検出器255からの信号の有無を検出するCPU210と、RAM220やROM230などに保存された第2特別図柄対応テーブル700とそのプログラムなどによって実現される。

【図面の簡単な説明】

【0083】

【図1】本発明に係る遊技機の表面部の実施の一形態を示す正面図である。

【図2】本発明に係る遊技機の遊技盤の実施の一形態を示す正面図である。

【図3】本発明に係る遊技機の制御系の構成の一例を示すブロック図である。

【図4】制御コマンドの構成例を示す図である。

【図5】制御コマンドの送信タイムチャートの一例を示す図である。

【図6】第1特別図柄対応テーブルを示す図である。

【図7】第2特別図柄対応テーブルを示す図である。

【図8】本発明の遊技機の全体の処理の流れの一例を示すフローチャート図である。

【図9】時短機能発動中における処理の流れの一例を示すフローチャート図である。

10

20

30

40

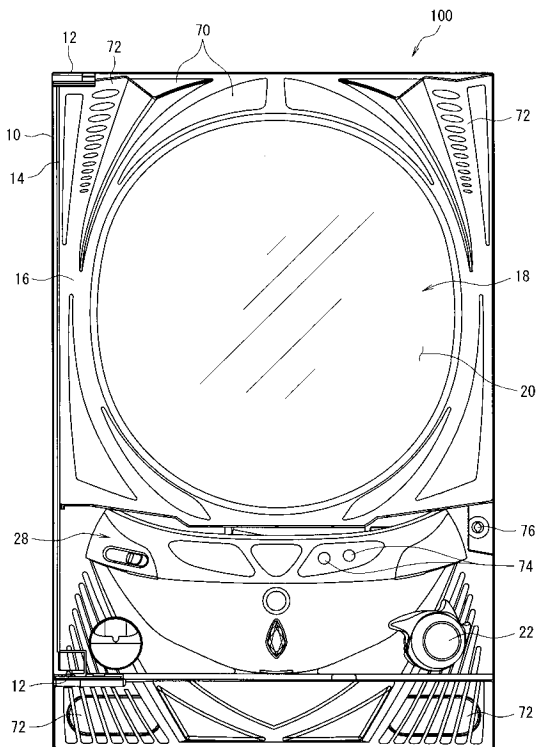
50

【符号の説明】

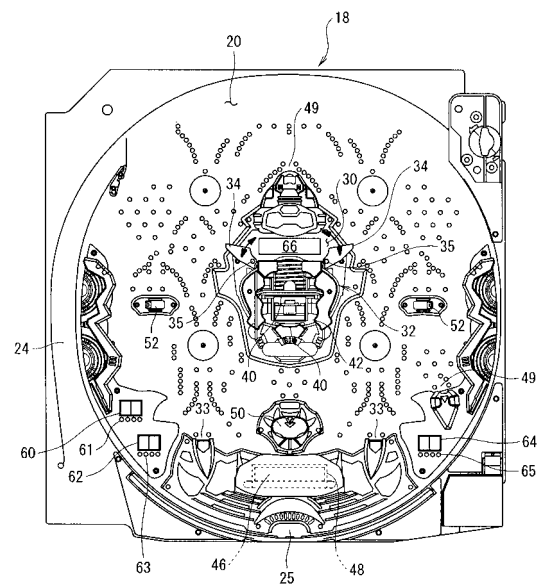
【0084】

- 100 ... 遊技機
- 200 ... 主制御基板
- 600 ... 第1特別図柄対応テーブル（第1特別図柄抽選手段）
- 700 ... 第2特別図柄対応テーブル（第2特別図柄抽選手段）
- 30 ... 上大入賞口（第1大入賞口）
- 30a ... 上大入賞口ソレノイド
- 33 ... 固定始動口
- 40 ... 特定の遊技球通過領域（Vゾーン）
- 48 ... 下大入賞口（第2大入賞口）
- 48a ... 下大入賞口ソレノイド
- 50 ... 電動始動口
- 50a ... 電動始動口ソレノイド（時短機能発動手段）
- 52 ... 始動ゲート
- 60 ... 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示手段）
- 62 ... 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示手段）

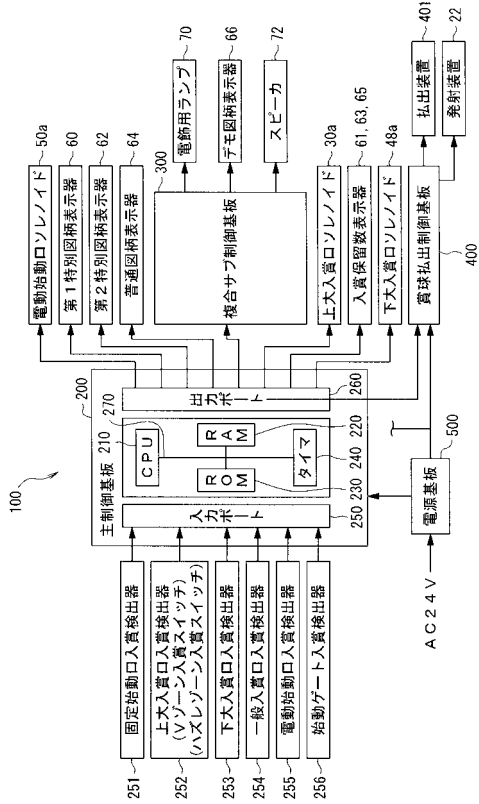
【図1】



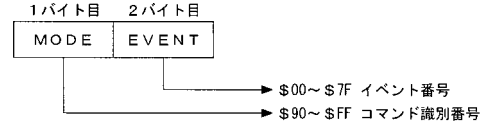
【図2】



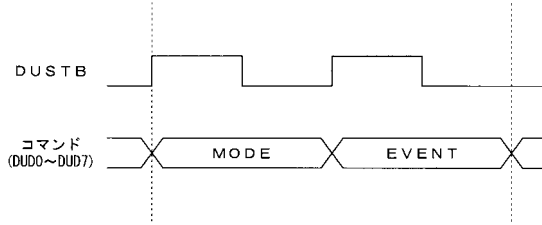
【図 3】



【図 4】



【図 5】



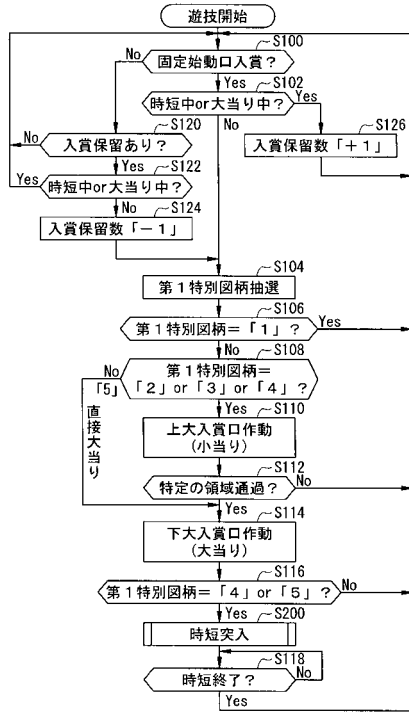
【図 6】

図柄	当選確率	第1の小当たり パターン	第1直接大当たり パターン	Vゾーンを通過した場合の 第1の大当たりパターン	大当たり終了後の 時短の有無
1	200/400	—	—	—	—
2	100/400	0.5S×1回	—	2R(29S×2回)	無
3	50/400	0.5S×1回	—	5R(29S×5回)	無
4	49/400	0.5S×1回	—	8R(29S×8回)	有(10回)
5	1/400	—	8R(29S×8回)	—	有(10回)

【図 7】

図柄	当選確率	第2の小当たり パターン	第2直接大当たり パターン	Vゾーンを通過した場合の 第2の大当たりパターン	大当たり終了後の 時短の有無
1	200/400	0.5S×2回	—	8R(29S×8回)	有(50回)
2	100/400	0.5S×2回	—	12R(29S×12回)	有(50回)
3	99/400	0.5S×2回	—	15R(29S×15回)	有(50回)
4	1/400	—	15R(29S×15回)	—	有(100回)

【 図 8 】



【 図 9 】

