

(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2010-63709

(P2010-63709A)

(43) 公開日 平成22年3月25日(2010.3.25)

(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 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2008-233745 (P2008-233745)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成20年9月11日 (2008. 9. 11)	(74) 代理人	100076473 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 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	天野 貴之 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

最終頁に続く

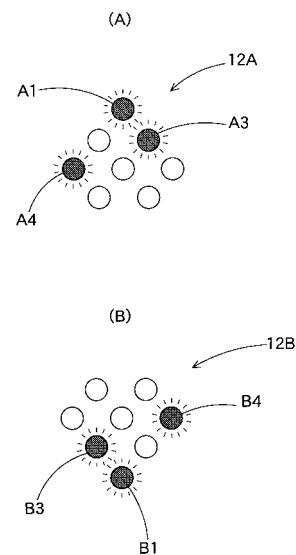
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】 選択された同一の特別図柄に対し、第1特別図柄の表示パターンと第2特別図柄の表示パターンとを互いに異なる表示パターンに設定するにあたり、データ量の増大を招かないこと。

【解決手段】 パチンコ遊技機において、遊技制御基板50において選択される特別図柄は、第1始動口6への入賞と第2始動口7への入賞とによって区別されない共通する乱数に基づいて選択され、かつ、表示パターンデータの信号線に対する第1特別図柄表示器12Aの結線パターンと第2特別図柄表示器12Bの結線パターンとを互いに異なる結線パターンに設定し、同一の表示パターンデータに対し、第1特別図柄表示器12Aに停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器12Bに停止表示される第2特別図柄の表示パターンとを互いに相違させる。

【選択図】 図11



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 始動口と第 2 始動口と前記第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄表示器と前記第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄表示器と遊技制御基板とを備え、

前記遊技制御基板は、第 1 始動口への遊技球の入賞を契機として、また、第 2 始動口への遊技球の入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、前記取得した乱数に基づいて特別図柄の選択を行う特別図柄選択手段と、前記第 1 始動口への入賞に基づき選択した特別図柄に対応する表示パターンデータに基づいて第 1 特別図柄を前記第 1 特別図柄表示器に停止表示させ、かつ、前記第 2 始動口への入賞に基づき選択した特別図柄に対応する表示パターンデータに基づいて第 2 特別図柄を前記第 2 特別図柄表示器に停止表示させる特別図柄表示制御手段とを有するパチンコ遊技機において、

前記特別図柄選択手段において選択される特別図柄は、前記第 1 始動口への入賞と第 2 始動口への入賞とによって区別されない共通する乱数に基づいて選択され、かつ、

前記表示パターンデータの信号線に対する第 1 特別図柄表示器の結線パターンと第 2 特別図柄表示器の結線パターンとを互いに異なる結線パターンに設定し、同一の表示パターンデータに対し、前記第 1 特別図柄表示器に停止表示される第 1 特別図柄の表示パターンと、前記第 2 特別図柄表示器に停止表示される第 2 特別図柄の表示パターンとが、互いに相違するよう構成される

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、詳しくは、2つの特別図柄表示器を備えるパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

デジパチタイプのパチンコ遊技機として、2つの始動口（第 1 始動口と第 2 始動口）、2つの特別図柄表示器（第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄表示器と第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄表示器）、遊技制御基板などを備えるパチンコ遊技機が知られている。

【0003】

この種のパチンコ遊技機において、遊技制御基板は、第 1 始動口への遊技球の入賞を契機として、また、第 2 始動口への遊技球の入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、取得した乱数に基づいて特別図柄の選択を行う特別図柄選択手段と、第 1 始動口への入賞に基づき選択した特別図柄の表示パターンデータに基づく第 1 特別図柄を第 1 特別図柄表示器に停止表示させ、かつ、第 2 始動口への入賞に基づき選択した特別図柄の表示パターンデータに基づく第 2 特別図柄を第 2 特別図柄表示器に停止表示させる特別図柄表示制御手段とを有する。

【0004】

そして、最近、第 1 特別図柄表示器及び第 2 特別図柄表示器として、それぞれ、ドットマトリクス的な配列パターンで配置されたLEDの集合体からなり、互いに同一の配列パターンで配置された特別図柄表示器が出現し始めている。なお、先行技術調査により特許文献 1、2 を見出した。

【特許文献 1】特開 2006 - 239227 公報

【特許文献 2】特開 2007 - 440 公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上記のようなLEDの集合体からなる第 1 特別図柄表示器及び第 2 特別図柄表示器は、互いに同一の配列パターンで構成されており、また、遊技制御基板において選択された特別図柄の表示パターンデータに基づいて第 1 特別図柄表示器において停止表示され

10

20

30

40

50

る第1特別図柄の表示パターンと第2特別図柄表示器において停止表示される第2特別図柄の表示パターンは、互いに同一の表示パターンで表示されるため、選択された同一の特別図柄に対し、第1特別図柄表示器において停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器において停止表示される第2特別図柄の表示パターンとを互いに異なる表示パターンに設定するためには、第1特別図柄用の表示パターンデータと第2特別図柄用の表示パターンデータをそれぞれ用意する必要があり、データ量の増大を招くことになる。

【0006】

本発明は、上記のような従来技術の問題にかんがみなされたものであり、選択された同一の特別図柄に対し、第1特別図柄表示器において停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器において停止表示される第2特別図柄の表示パターンとを互いに異なる表示パターンに設定するにあたり、データ量の増大を招かないパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明のパチンコ遊技機は、第1始動口と第2始動口と前記第1始動口に対応する第1特別図柄表示器と前記第2始動口に対応する第2特別図柄表示器と遊技制御基板とを備え、前記遊技制御基板は、第1始動口への遊技球の入賞を契機として、また、第2始動口への遊技球の入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、前記取得した乱数に基づいて特別図柄の選択を行う特別図柄選択手段と、前記第1始動口への入賞に基づき選択した特別図柄に対応する表示パターンデータに基づいて第1特別図柄を前記第1特別図柄表示器に停止表示させ、かつ、前記第2始動口への入賞に基づき選択した特別図柄に対応する表示パターンデータに基づいて第2特別図柄を前記第2特別図柄表示器に停止表示させる特別図柄表示制御手段とを有するパチンコ遊技機において、前記特別図柄選択手段において選択される特別図柄は、前記第1始動口への入賞と第2始動口への入賞とによって区別されない共通する乱数に基づいて選択され、かつ、前記表示パターンデータの信号線に対する第1特別図柄表示器の結線パターンと第2特別図柄表示器の結線パターンとを互いに異なる結線パターンに設定し、同一の表示パターンデータに対し、前記第1特別図柄表示器に停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、前記第2特別図柄表示器に停止表示される第2特別図柄の表示パターンとが、互いに相違するよう構成されることを特徴とする。

【0008】

本発明のパチンコ遊技機によると、表示パターンデータの信号線に対する第1特別図柄表示器の結線パターンと第2特別図柄表示器の結線パターンとを互いに異なる結線パターンに設定し、同一の表示パターンデータに対し、第1特別図柄表示器に停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器に停止表示される第2特別図柄の表示パターンとが、互いに相違するよう構成したため、選択された同一の特別図柄に対し、第1特別図柄表示器において停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器において停止表示される第2特別図柄の表示パターンとを互いに異なる表示パターンに設定するにあたり、第1特別図柄用の表示パターンデータと第2特別図柄用の表示パターンデータをそれぞれ別個に用意する必要がなくなり、データ量の増大を招かなくなる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて説明する。

【0010】

図1は、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図、図2は、同パチンコ遊技機の電気システムのブロック図、図3は、遊技制御基板が実行するタイマ割り込み処理の内容を表すフローチャート、図4は、始動口SW処理の内容を表すフローチャート、図5は、特別図柄処理の内容を表すフローチャート、図6は、大当たり判定処理の内容を表すフロー

10

20

30

40

50

チャート、図 7 は、変動パターン選択処理の内容を表すフローチャート、図 8 は、第 1 特別図柄表示器及び第 2 特別図柄表示器の正面図、図 9 は、第 1 特別図柄表示器及び第 2 特別図柄表示器及びその周辺部のブロック図、図 10 は、第 1 特別図柄表示器及び第 2 特別図柄表示器の結線パターンの説明図、図 11 は、同一の特別図柄に対する第 1 特別図柄の表示パターンと第 2 特別図柄の表示パターンの説明図をそれぞれ示す。

【 0 0 1 1 】

図 1 において、パチンコ遊技機は、遊技盤 1 を備え、遊技盤 1 は、遊技者がハンドル 2 を操作することによって発射された遊技球が転動しながら落下してゆく遊技領域 3 を備える。

【 0 0 1 2 】

遊技領域 3 の中央部には、センター装飾部材 4 が配設され、センター装飾部材 4 の内側に、画像表示器 5 の表示画面 5 a が配される。表示画面 5 a には、公知のデモ表示、第 1、第 2 始動口 6、7 への遊技球の入賞に基づく装飾図柄の変動表示、大当たり演出などが行われ、これらの演出表示は、後述する画像制御基板 5 4 によって制御される。

【 0 0 1 3 】

センター装飾部材 4 の左右中央部の下方には、第 1、第 2 始動口 6、7 が配設される。第 1 始動口 6 には、遊技領域 3 を転動落下する遊技球が入賞可能である。第 2 始動口 7 は、開閉可能な電動チューリップで構成され、第 2 始動口 7 には、その開放時のみ遊技球が入賞可能である。第 1、第 2 始動口 6、7 に遊技球が入賞すると、後述するように大当たり乱数など各種乱数が取得され、大当たり乱数が所定の大当たり乱数値に該当する場合、遊技者に有利な特別遊技状態となる大当たりが発生する。

【 0 0 1 4 】

第 1、第 2 始動口 6、7 の下方に大入賞口（アタッカー）8 が配設される。大入賞口 8 は、大当たりが発生すると、所定ラウンド数だけ開放動作され、遊技球の入賞を可能にする。

【 0 0 1 5 】

その他、遊技領域 3 には、普通入賞口 9、ゲート 10、アウト口 11 などが配設される。

【 0 0 1 6 】

遊技領域 3 の外側には、第 1 始動口 6 への入賞を契機に画像表示器 5 による装飾図柄の変動表示と同期して変動表示し、第 1 特別図柄を停止表示する第 1 特別図柄表示器 1 2 A、第 2 始動口 7 への入賞を契機に画像表示器 5 による装飾図柄の変動表示と同期して変動表示し、第 2 特別図柄を停止表示する第 2 特別図柄表示器 1 2 B、第 1 始動口 6 へ入賞した遊技球の保留球数を最大 4 個まで表示する第 1 特別図柄保留ランプ 1 3 A、第 2 始動口 7 へ入賞した遊技球の保留球数を最大 4 個まで表示する第 2 特別図柄保留ランプ 1 3 B、遊技球がゲート 10 を通過したことを契機に普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 4、ゲート 10 を通過した遊技球の保留個数を最大 4 個まで表示する普通図柄保留ランプ 1 5 などが配設される。

【 0 0 1 7 】

第 1 特別図柄表示器 1 2 A は、例えば図 8 (A) に示すような配列パターンを有する 8 個の LED (発光ダイオード) A1、A2、A3、A4、A5、A6、A7、A8 の集合体により構成され、また、第 2 特別図柄表示器 1 2 B は、例えば図 8 (B) に示すような配列パターンつまり第 1 特別図柄表示器 1 2 A の配列パターンとは異なる配列パターンを有する 8 個の LED (発光ダイオード) B1、B2、B3、B4、B5、B6、B7、B8 の集合体により構成される。

【 0 0 1 8 】

次に、パチンコ遊技機の電気系統を図 2 に基づいて説明する。

【 0 0 1 9 】

図 2 において、電気系統は遊技制御基板（メイン制御基板）50 を中枢部とし、遊技制御基板 50 にサブ基板 51 及び払出制御基板 52 が接続される。サブ基板（サブ制御基板）51 は、演出制御基板 53、画像制御基板 54 及びランプ制御基板 55 からなり、演出

10

20

30

40

50

制御基板 5 3 は遊技制御基板 5 0 に接続され、画像制御基板 5 4 及びランプ制御基板 5 5 はそれぞれ演出制御基板 5 3 に接続される。遊技制御基板 5 0、払出制御基板 5 2、演出制御基板 5 3、画像制御基板 5 4 及びランプ制御基板 5 5 は、それぞれ CPU、ROM、RAM を備え、演出制御基板 5 3 は、さらに RTC (リアルタイムクロック) を備える。

【 0 0 2 0 】

遊技制御基板 5 0 には、第 1 始動口 6 への遊技球の入賞を検知する第 1 始動口 SW (スイッチ) 2 1 A、第 2 始動口 7 への遊技球の入賞を検知する第 2 始動口 SW (スイッチ) 2 1 B、第 2 始動口 7 を開放駆動する電チューソレノイド 2 2、ゲート 1 0 を通過する遊技球を検知するゲートスイッチ (SW) 2 3、大入賞口 8 に入賞した遊技球を検知する大入賞口 SW (スイッチ) 2 4、大当たり発生時に大入賞口 8 を開放駆動する大入賞口ソレノイド 2 5、普通入賞口 9 への遊技球の入賞を検知する普通入賞口スイッチ (SW) 2 6、第 1 特別図柄表示器 1 2 A、第 2 特別図柄表示器 1 2 B、第 1 特別図柄保留ランプ 1 3 A、第 2 特別図柄保留ランプ 1 3 B、普通図柄表示器 1 4 及び普通図柄保留ランプ 1 5 などが接続される。

【 0 0 2 1 】

第 1 特別図柄表示器 1 2 A は、第 1 シリアルパラレル変換器 6 1 A を介して遊技制御基板 5 0 と接続され、また、第 2 特別図柄表示器 1 2 B は、第 2 シリアルパラレル変換器 6 1 B を介して遊技制御基板 5 0 と接続される。遊技制御基板 5 0 からは、第 1 シリアルパラレル変換器 6 1 A 側の出力ポート、又は、第 2 シリアルパラレル変換器 6 1 B 側の出力ポートから表示パターンデータがシリアル通信形式で出力される。表示パターンデータは、後述する確変図柄、通常図柄又はハズレ図柄の表示パターンを表すデータである。表示パターンデータを受信した第 1 シリアルパラレル変換器 6 1 A 又は第 2 シリアルパラレル変換器 6 1 B は、シリアル通信形式で送信されてきた表示パターンデータをパラレルデータに変換し、第 1 特別図柄表示器 1 2 A 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 B に出力する。

【 0 0 2 2 】

第 1 特別図柄表示器 1 2 A の各発光ダイオード A1 ~ A8 と第 1 シリアルパラレル変換器 6 1 A との間の結線パターン、及び、第 2 特別図柄表示器 1 2 B の各発光ダイオード B1 ~ B8 と第 2 シリアルパラレル変換器 6 1 B との間の結線パターンは、同一の表示パターンデータに対して、図 1 0 (A)、(B)、(C) に示すように、発光ダイオード A1 と発光ダイオード B1 とが対応し、発光ダイオード A2 と発光ダイオード B2 とが対応し、発光ダイオード A3 と発光ダイオード B3 とが対応し、発光ダイオード A4 と発光ダイオード B4 とが対応し、発光ダイオード A5 と発光ダイオード B5 とが対応し、発光ダイオード A6 と発光ダイオード B6 とが対応し、発光ダイオード A7 と発光ダイオード B7 とが対応し、発光ダイオード A8 と発光ダイオード B8 とが対応している。

【 0 0 2 3 】

したがって、例えば、図 1 1 (A) に示すように、第 1 特別図柄表示器 1 2 A の発光ダイオード A1、A3、A4 を点灯させる表示パターンデータが第 2 特別図柄表示器 1 2 B に対して出力された場合、図 1 1 (B) に示すように、第 2 特別図柄表示器 1 2 B の発光ダイオード B1、B3、B4 が点灯し、第 1 特別図柄表示器 1 2 A の表示パターンと第 2 特別図柄表示器 1 2 B の表示パターンは、互いに異なる表示パターンになる。

【 0 0 2 4 】

演出制御基板 5 3 には、遊技者によって操作可能な演出ボタン 2 7 が接続される。

【 0 0 2 5 】

画像制御基板 5 4 には、画像表示器 5 およびスピーカ 2 8 が接続される。

【 0 0 2 6 】

ランプ制御基板 5 5 には、枠ランプ 2 9、盤ランプ 3 0 及び可動役物 3 1 が接続される。

【 0 0 2 7 】

払出制御基板 5 2 には、賞球を払出す賞球払出装置の駆動源である払出駆動モータ 3 2 が接続される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 8 】

次に、遊技制御基板 5 0 が実行するタイマ割込処理を図 3 ~ 図 7 に基づいて説明する。

【 0 0 2 9 】

図 3 は、タイマ割込処理のうち主要な処理のみを表しており、タイマ割込処理は所定周期例えば 4 msec 間隔で実行される。

【 0 0 3 0 】

タイマ割込処理は、乱数更新処理（ステップS1）と始動口SW処理（ステップS2）と特別図柄処理（ステップS3）とを主要な要素として構成される。

【 0 0 3 1 】

(1) 乱数更新処理（ステップS1）

乱数更新処理は、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン乱数など所定の乱数を更新することを内容とする。

【 0 0 3 2 】

(2) 始動口SW（スイッチ）処理（ステップS2、図 4）

始動口SW処理の内容を図 4 に示す。

【 0 0 3 3 】

図 4 において、遊技制御基板 5 0 は、第 1 始動口SW 2 1 A の出力信号に基づいて第 1 始動口 6 に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップS11）。

【 0 0 3 4 】

第 1 始動口SW 2 1 A がオンしたと判定した場合は、第 1 始動口 6 への入賞を契機に大当たり乱数を取得することができた遊技球であって、取得した乱数に応じた特別図柄の変動表示が未だ行われていない遊技球の個数を示す保留球数U1が「4」未満であるか否かを判定し（ステップS12）、U1が「4」未満である場合、U1を「1」だけ加算して更新し（ステップS13）、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数を取得、格納し（ステップS14）、始動口SW処理を終了する。

【 0 0 3 5 】

保留球数U1が「4」である場合は、始動口SW処理を終了する。

【 0 0 3 6 】

一方、第 1 始動口SW 2 1 A がオンしていないと判定した場合は、第 2 始動口SW 2 1 B の出力信号に基づいて第 2 始動口 7 に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップS15）。

【 0 0 3 7 】

第 2 始動口SW 2 1 B がオンしたと判定した場合は、第 2 始動口 7 への入賞を契機に大当たり乱数を取得することができた遊技球であって、取得した乱数に応じた特別図柄の変動表示が未だ行われていない遊技球の個数を示す保留球数U2が「4」未満であるか否かを判定し（ステップS16）、U2が「4」未満である場合、U2を「1」だけ加算して更新し（ステップS17）、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数を取得、格納し（ステップS14）、始動口SW処理を終了する。

【 0 0 3 8 】

保留球数U2が「4」である場合は、始動口SW処理を終了する。

【 0 0 3 9 】

また、第 2 始動口SW 2 1 B がオンしていないと判定した場合は、始動口SW処理を終了する。

【 0 0 4 0 】

(3) 特別図柄処理（ステップS3、図 5）

特別図柄処理の内容を図 5 に示す。

【 0 0 4 1 】

図 5 において、遊技制御基板 5 0 は、大当たり中か否かを判定する（ステップS21）。

【 0 0 4 2 】

大当たりが発生していない遊技状態である場合、第 1 特別図柄表示器 1 2 A 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 B において特別図柄を変動表示中であるか否かを判定する（ステップS22）

10

20

30

40

50

）。ここで、特別図柄には、大当たり図柄とハズレ図柄があり、大当たり図柄には、通常図柄つまり大当たり終了後の遊技状態を大当たり確率の低い通常遊技状態に設定する通常図柄と、確変図柄つまり大当たり終了後の遊技状態を大当たり確率の高い確変遊技状態に設定する図柄がある。

【 0 0 4 3 】

A. 大当たり中ではなく、かつ特別図柄の変動表示中でない場合（ステップS21、S22）、保留球数Uが「1」以上であるか否かを判定する（ステップS23）。ここで、保留球数Uは、第1始動口6の保留球数U1と第2始動口7の保留球数U2とを合算した合計保留球数である。

【 0 0 4 4 】

保留球数Uが「0」である場合、特別図柄処理を終了する。

【 0 0 4 5 】

一方、保留球数Uが「1」以上である場合、第2始動口7の保留球すなわち第2保留球を消化すべきか否かを判定する（ステップS24）。この判定基準は、例えば、第1保留球と第2保留球が両方とも存在する場合に、第2保留球が「0」になるまで第2保留球を優先的に消化し、第2保留球が「0」になった後に始めて第1保留球を消化するという判定基準、あるいは、始動口に入賞した順番と同じ順番で保留球を消化する、例えば、第1始動口6、第1始動口6、第2始動口7の順番で入賞があった場合、第1始動口6、第1始動口6、第2始動口7の順番で保留球を消化するという判定基準のいずれであってもよい。

【 0 0 4 6 】

第2保留球を消化すべきと判定した場合は、第2保留球数U2を「1」だけ減算し（ステップS25）、一方、第1保留球を消化すべきと判定した場合は、第1保留球数U1を「1」だけ減算し（ステップS26）、次に大当たり判定処理を行う（ステップS27）。

【 0 0 4 7 】

<大当たり判定処理>

大当たり判定処理の内容を図6に示す。

【 0 0 4 8 】

図6において、遊技制御基板50は、大当たり乱数判定を行う（ステップS41）。

【 0 0 4 9 】

大当たり乱数判定は、ステップS14（図4）で格納した乱数のうちから大当たり乱数を読み出し、大当たり乱数が、大当たりを発生させる大当たり乱数値と一致するか否かを判定することによって行う。

【 0 0 5 0 】

ここで、大当たりが発生する確率つまり大当たり確率は、通常遊技状態と確変遊技状態とで異なり、通常遊技状態の下では大当たり確率が低く設定され、一方、確変遊技状態の下では大当たり確率が高く設定されている。

【 0 0 5 1 】

大当たり乱数が、大当たりを発生させる大当たり乱数値に該当せずハズレ乱数値に該当する場合、第1特別図柄表示器12A又は第2特別図柄表示器12Bに停止表示すべき特別図柄としてハズレ図柄をセットする（ステップS42、S43）。

【 0 0 5 2 】

一方、大当たり乱数が、大当たりを発生させる大当たり乱数値に該当する場合、大当たりフラグを立て、大当たり図柄乱数判定を行う（ステップS42、S44A、S44B）。

【 0 0 5 3 】

大当たり図柄乱数判定は、ステップS14（図4）で格納した乱数のうちから大当たり図柄乱数を読み出し、大当たり図柄乱数が、確変大当たりを指示する確変図柄に該当するか、あるいは通常大当たりを指示する通常図柄に該当するかを判定することによって行う。

【 0 0 5 4 】

大当たり図柄乱数が確変図柄である場合、第1特別図柄表示器12A又は第2特別図柄

10

20

30

40

50

表示器 1 2 B に停止表示すべき特別図柄として確変図柄をセットし（ステップ S45、S46）、大当たり図柄乱数が通常図柄である場合、第 1 特別図柄表示器 1 2 A 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 B に停止表示すべき特別図柄として通常図柄をセットし（ステップ S45、S47）、大当たり判定処理を終了する。

【 0 0 5 5 】

遊技制御基板 5 0 は、上述した大当たり判定処理（図 5 図示ステップ S27）を終了した後、変動パターン選択処理を行う（ステップ S28）。

【 0 0 5 6 】

< 変動パターン選択処理 >

変動パターン選択処理の内容を図 7 に示す。

10

【 0 0 5 7 】

図 7 において、遊技制御基板 5 0 は、大当たりフラグが立っているか否かを判定する（ステップ S51）。

【 0 0 5 8 】

大当たりフラグが立っている場合、画像表示器 5 において変動表示される演出パターンが複数種類用意された大当たり用テーブルをセットする（ステップ S52）。一方、大当たりフラグが立っていない場合、ステップ S14（図 4）で格納した乱数のうちからリーチ乱数を読み出し、リーチ乱数が、リーチを発生させるリーチ乱数値に該当するか否かを判定する（ステップ S53）。リーチ乱数が、リーチを発生させるリーチ乱数値に該当する場合、画像表示器 5 において変動表示される演出パターンが複数種類用意されたリーチ用テーブルをセットする（ステップ S54、S55）。一方、リーチ乱数が、リーチを発生させないリーチ乱数値に該当する場合、画像表示器 5 において変動表示される演出パターンが複数種類用意されたハズレ用テーブルをセットする（ステップ S54、S56）。

20

【 0 0 5 9 】

ステップ S52 又は S55 又は S56 を実行した後、第 1 特別図柄表示器 1 2 A 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 B で変動表示される特別図柄の変動時間と画像表示器 5 で変動表示される演出パターンとからなる変動パターンを決定する変動パターン乱数を取得、格納する（ステップ S57）。

【 0 0 6 0 】

次に、取得した変動パターン乱数がいずれの変動時間及び演出パターンを指定する変動パターンに該当するかを判定し（ステップ S58）、変動パターン乱数が指定する変動パターンを大当たり用テーブル又はリーチ用テーブル又はハズレ用テーブルから選択し、セットする（ステップ S59）。

30

【 0 0 6 1 】

変動パターン選択処理（ステップ S28）を終了した後、遊技制御基板 5 0 は、変動開始コマンドをセットする（ステップ S29）。ここで、変動開始コマンドには、現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンド、ステップ S46 又は S47 又は S43 でセットされた確変図柄又は通常図柄又はハズレ図柄を指定する図柄指定コマンド、ステップ S59 でセットされた変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドが含まれる。

【 0 0 6 2 】

次に、遊技制御基板 5 0 は、第 1 特別図柄表示器 1 2 A 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 B において特別図柄の変動表示を開始させる（ステップ S30）。そして、変動時間の計測を開始し（ステップ S31）、特別図柄処理を終了する。

40

【 0 0 6 3 】

B. 大当たり中ではないが特別図柄の変動表示中である場合（ステップ S21、S22）、変動時間が終了したか否かを判定する（ステップ S32）。変動時間が終了した場合、変動停止コマンドをセットする（ステップ S33）。次に、遊技制御基板 5 0 は、第 1 特別図柄表示器 1 2 A 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 B における特別図柄の変動表示を停止させ、ステップ S46 又は S47 又は S43 でセットされた確変図柄又は通常図柄又はハズレ図柄を停止表示させる（ステップ S34）。そして、変動時間をリセットし（ステップ S35）、特別図柄処理

50

を終了する。ここで、第1特別図柄表示器12Aに停止表示される特別図柄(第1特別図柄)と第2特別図柄表示器12Bに停止表示される特別図柄(第2特別図柄)は、上述したように、遊技制御基板50から出力される同一の表示パターンデータに対し、互いに異なる表示パターンで表示される。

【0064】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ遊技機は、第1始動口6と第2始動口7と第1始動口6に対応する第1特別図柄表示器12Aと第2始動口7に対応する第2特別図柄表示器12Bと遊技制御基板50とを備え、遊技制御基板50は、第1始動口6への遊技球の入賞を契機として、また、第2始動口7への遊技球の入賞を契機として乱数を取得する乱数取得手段(遊技制御基板50)と、取得した乱数に基づいて特別図柄の選択を行う特別図柄選択手段(遊技制御基板50)と、第1始動口6への入賞に基づき選択した特別図柄に対応する表示パターンデータに基づいて第1特別図柄を第1特別図柄表示器12Aに停止表示させ、かつ、第2始動口7への入賞に基づき選択した特別図柄に対応する表示パターンデータに基づいて第2特別図柄を前記第2特別図柄表示器12Bに停止表示させる特別図柄表示制御手段(遊技制御基板50)とを有するパチンコ遊技機であり、特別図柄選択手段(遊技制御基板50)において選択される特別図柄は、第1始動口6への入賞と第2始動口7への入賞とによって区別されない共通する乱数に基づいて選択され、かつ、表示パターンデータの信号線(第1シリアルパラレル変換器61A、第2シリアルパラレル変換器61Bの出力線)に対する第1特別図柄表示器12Aの結線パターンと第2特別図柄表示器12Bの結線パターンとを互いに異なる結線パターンに設定し、同一の表示パターンデータに対し、第1特別図柄表示器12Aに停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器12Bに停止表示される第2特別図柄の表示パターンとが、互いに相違するよう構成される。

【0065】

本実施形態のパチンコ遊技機によると、表示パターンデータの信号線に対する第1特別図柄表示器12Aの結線パターンと第2特別図柄表示器12Bの結線パターンとを互いに異なる結線パターンに設定し、同一の表示パターンデータに対し、第1特別図柄表示器12Aに停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器12Bに停止表示される第2特別図柄の表示パターンとが、互いに相違するよう構成したため、選択された同一の特別図柄に対し、第1特別図柄表示器12Aにおいて停止表示される第1特別図柄の表示パターンと、第2特別図柄表示器12Bにおいて停止表示される第2特別図柄の表示パターンとを互いに異なる表示パターンに設定するにあたり、第1特別図柄用の表示パターンデータと第2特別図柄用の表示パターンデータをそれぞれ別個に用意する必要がなくなり、データ量の増大を招かなくなる。

【図面の簡単な説明】

【0066】

【図1】本発明の一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システムのブロック図である。

【図3】遊技制御基板が実行するタイマ割り込み処理の内容を表すフローチャートである。

【図4】始動口SW処理の内容を表すフローチャートである。

【図5】特別図柄処理の内容を表すフローチャートである。

【図6】大当たり判定処理の内容を表すフローチャートである。

【図7】変動パターン選択処理の内容を表すフローチャートである。

【図8】第1特別図柄表示器及び第2特別図柄表示器の正面図である。

【図9】第1特別図柄表示器及び第2特別図柄表示器及びその周辺部のブロック図である。

【図10】第1特別図柄表示器及び第2特別図柄表示器の結線パターンの説明図である。

【図11】同一の特別図柄に対する第1特別図柄の表示パターンと第2特別図柄の表示パターンの説明図である。

10

20

30

40

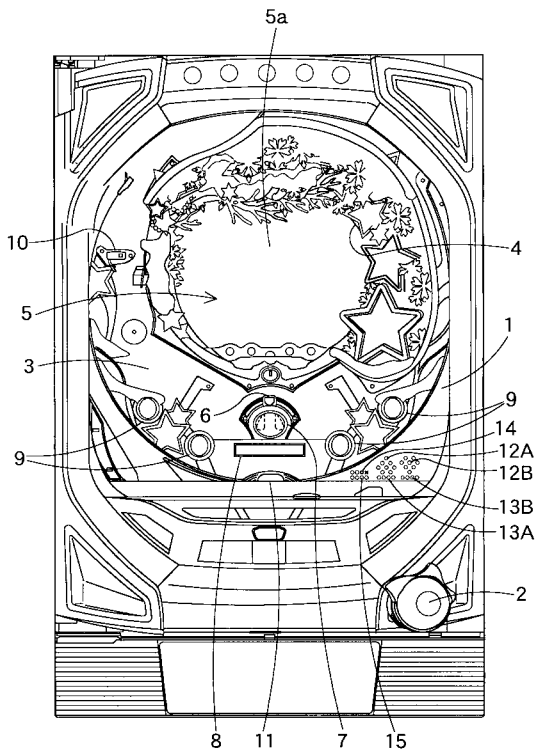
50

【符号の説明】

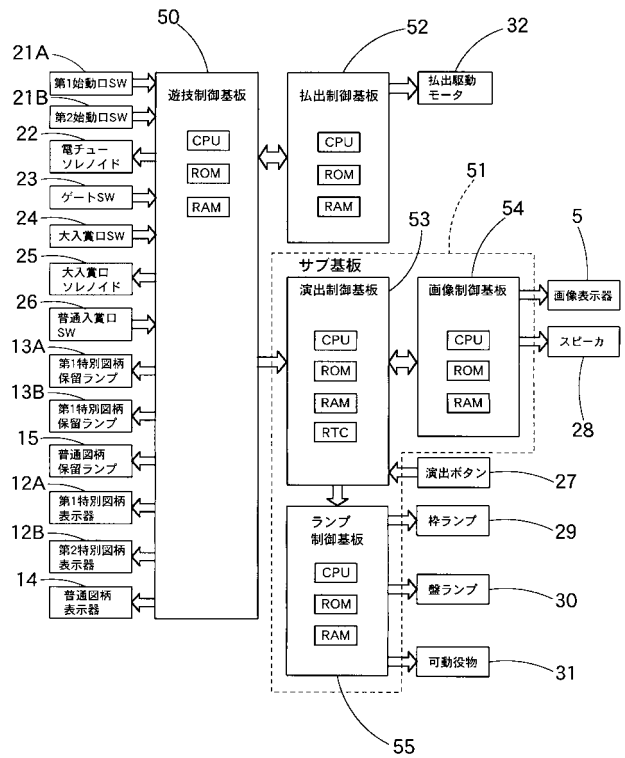
【0067】

- 6 第1始動口
- 7 第2始動口
- 12A 第1特別図柄表示器
- 12B 第2特別図柄表示器
- 50 遊技制御基板（乱数取得手段、特別図柄選択手段、特別図柄表示制御手段）

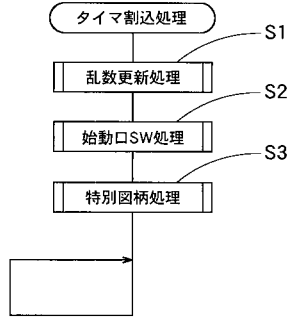
【図1】



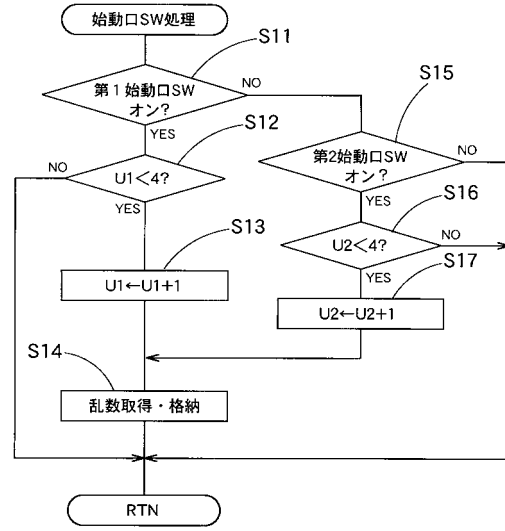
【図2】



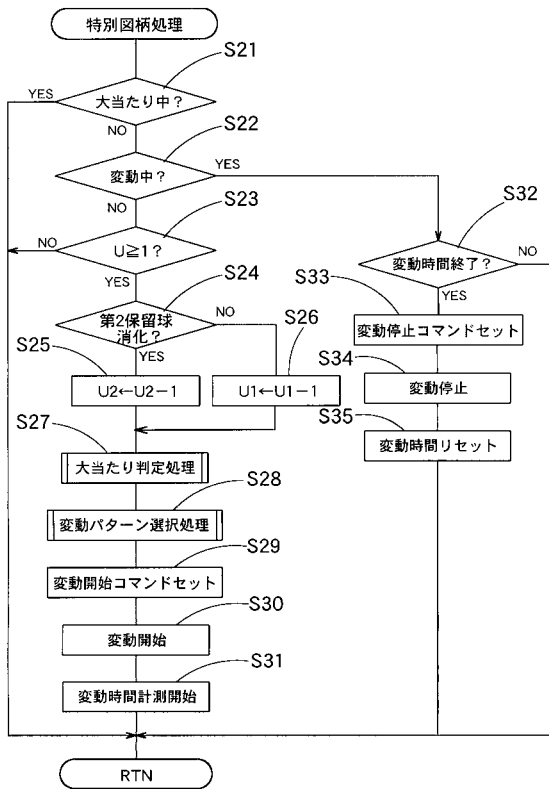
【 図 3 】



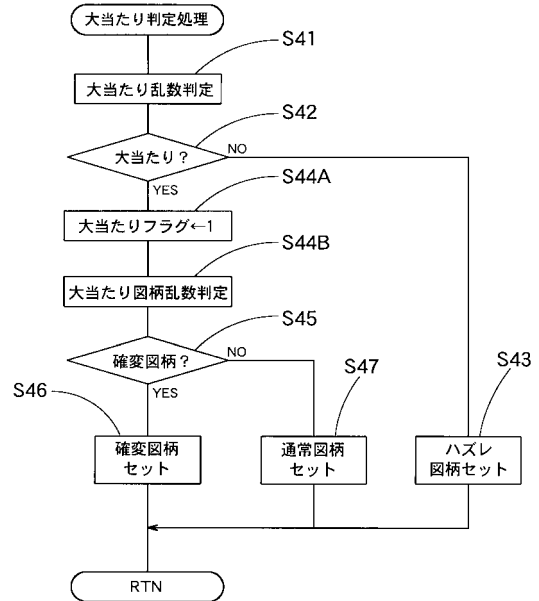
【 図 4 】



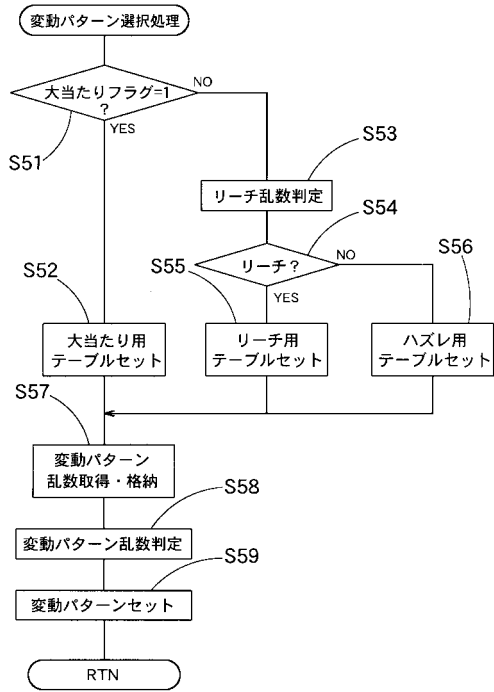
【 図 5 】



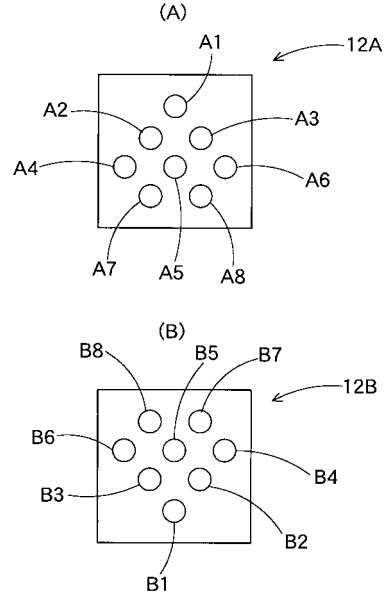
【 図 6 】



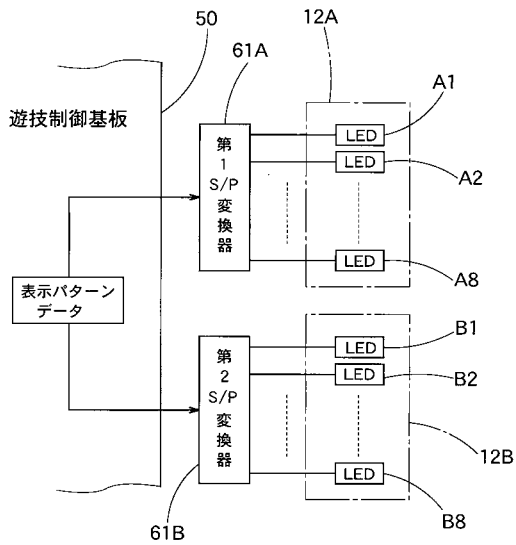
【 図 7 】



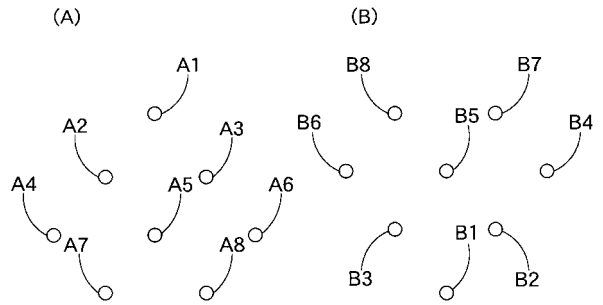
【 図 8 】



【 図 9 】



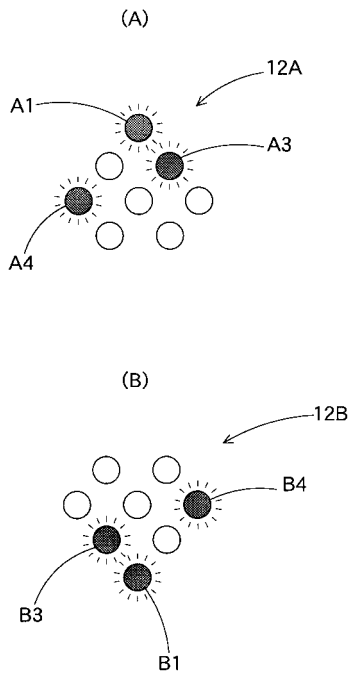
【 図 10 】



(C)

第1特図表示器	第2特図表示器
A1	B1
A2	B2
A3	B3
A4	B4
A5	B5
A6	B6
A7	B7
A8	B8

【 図 1 1 】



フロントページの続き

(72)発明者 稲葉 信介

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 安部 浩司

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55