

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5441107号
(P5441107)

(45) 発行日 平成26年3月12日 (2014. 3. 12)

(24) 登録日 平成25年12月27日 (2013. 12. 27)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2009-184422 (P2009-184422)
 (22) 出願日 平成21年8月7日 (2009. 8. 7)
 (62) 分割の表示 特願2004-166218 (P2004-166218)
 の分割
 原出願日 平成16年6月3日 (2004. 6. 3)
 (65) 公開番号 特開2009-254883 (P2009-254883A)
 (43) 公開日 平成21年11月5日 (2009. 11. 5)
 審査請求日 平成21年8月7日 (2009. 8. 7)

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100098279
 弁理士 栗原 聖
 (72) 発明者 西潟 司
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内
 (72) 発明者 太田 友之
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
 ミー株式会社内

審査官 ▲吉▼川 康史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤面に設けられた第1及び第2の始動入賞口にそれぞれ遊技球が入賞する毎に乱数
 を取得し、当該乱数に基づき前記遊技盤面に設けられた一の可変入賞口を開放して入賞容
 易とする特別遊技を実行するか否かを判定し、当該特別遊技を実行するときは第1の始動
 口に対応する第1の特別図柄または第2の始動口に対応する第2の特別図柄、及びその特
 別図柄に対応した装飾図柄を決定する図柄変動判定手段と、

前記特別図柄及び前記装飾図柄をそれぞれ表示させる特別図柄表示部及び装飾図柄表示
 部に、前記図柄変動判定手段により決定された前記特別図柄及び前記装飾図柄、を変動表
 示させた後に停止表示させる図柄変動演出を制御する図柄表示制御手段と、

前記図柄表示制御手段により停止表示された前記特別図柄及び前記装飾図柄が予め定め
 られた当たり図柄であるときに、前記特別遊技を行わせる特別遊技制御手段とを備えた弾
 球遊技機であって、

前記第1の特別図柄、第2の特別図柄及び前記装飾図柄は、1つの図柄表示装置に設定
 された前記特別図柄表示部及び前記装飾図柄表示部に表示され、

前記第1及び第2の各始動入賞口の入賞に対する前記第1及び第2の特別図柄の変動を
 それぞれ独立して設定された上限個数を限度に保留し、その保留数を前記1つの図柄表示
 装置に設定された共通の保留数表示部に外郭形状が略同一で形成された異なる保留画像を
 保留毎に表示することで各特別図柄のうちの何れのものに係る保留であるかを識別可能に
 、且つ、前記保留画像を画面の所定位置を基準として消化順に従って列状に表示すること

10

20

で保留の消化順序を識別可能に表示すると共に、

前記第 1 及び第 2 の各始動入賞口の入賞に対してそれぞれ決定される第 1、第 2 の特別図柄を予め定められた保留の消化順序に応じて択一的に選択して前記特別図柄表示部に第 1、第 2 の特別図柄を変動表示させることにより保留されている前記各始動入賞口に対する前記第 1 及び第 2 の特別図柄の変動を消化し、前記各特別図柄に対して、一の前記装飾図柄表示部に択一的に前記装飾図柄を変動表示させるとともに前記各特別図柄のうちいずれの特別図柄に対応する装飾図柄を変動させているかを表示し、前記第 1 の始動入賞口への入賞に基づく特別遊技と前記第 2 の始動入賞口への入賞に基づく特別遊技は、いずれの場合でも装飾図柄表示部に特別遊技を実行することを示す装飾図柄を表示した後に、共通の可変入賞口を開放することで実行される一方、

10

前記図柄変動判定手段は、前記乱数に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する確率を変動する機能を搭載し、前記第 1 及び第 2 の始動入賞口に共通する条件で確率を変動することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記図柄変動判定手段は、前記乱数に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する確率を変動する機能を搭載し、前記第 1 及び第 2 の始動入賞口に共通する条件で確率を変動することを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、パチンコ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に、特別図柄に関連する構成要素を複数系統有する弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機の 1 つであるパチンコ遊技機には、遊技盤面に設けられている始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に大当たりの抽選等を行うパチンコ遊技機（第 1 種パチンコ遊技機）がある。このパチンコ遊技機は、始動入賞口に遊技球が入賞すると、乱数を取得して抽選を行い、その乱数抽選結果に基づいて遊技盤面に設けられている図柄表示装置に図柄を変動表示した後停止表示する。そして、乱数抽選において大当たりに当選した場合には、遊技盤面に設けられた大入賞口を入賞容易とする単位特別遊技としての大当たりのラウンドを複数回行うことから成る特別遊技を実行する。すなわち、通常は閉鎖している大入賞口を開放し、例えば所定時間が経過したまたは所定個数の遊技球が大入賞口に入賞したら閉鎖するという動作を、15 回（ラウンド）という所定回数だけ繰り返す。さらに、近年では、特別遊技への移行の図柄を 2 系統有するパチンコ遊技機が提案されている。このようなパチンコ遊技機では、第 1 の図柄に関連する構成要素である始動入賞口及び図柄表示装置と、第 2 の図柄に関連する構成要素である始動入賞口及び図柄表示装置が、それぞれ独立して配設されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

40

【特許文献 1】特開平 8 - 280884 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した従来のパチンコ遊技機では図柄表示装置が 2 つ存在するため、遊技者はどちらの図柄が変動するのか、あるいは両方同時に変動するのかが明確に認識できないおそれがある。このため、折角 2 系統の図柄変動遊技が提供されていても、パチンコ遊技全体が複雑化し、遊技興趣の低下を引き起こす可能性があるばかりでなく、遊技盤面のスペース的な問題から、パチンコ遊技機本来の遊技性である「遊技球の転動を楽しむ」という内容からかけ離れてしまうという問題が生じてしまう。

50

【 0 0 0 5 】

本発明は、以上のような課題に鑑みなされたものであり、その目的は、複数の特別図柄を効率的に表示可能な弾球遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記目的達成のため、本発明の弾球遊技機では、遊技盤面に設けられた第1及び第2の始動入賞口にそれぞれ遊技球が入賞する毎に乱数を取得し、当該乱数に基づき前記遊技盤面に設けられた一の可変入賞口を開放して入賞容易とする特別遊技を実行するか否かを判定し、当該特別遊技を実行するときは第1の始動口に対応する第1の特別図柄または第2の始動口に対応する第2の特別図柄、及びその特別図柄に対応した装飾図柄を決定する図柄変動判定手段と、前記特別図柄及び前記装飾図柄をそれぞれ表示させる特別図柄表示部及び装飾図柄表示部に、前記図柄変動判定手段により決定された前記特別図柄及び前記装飾図柄、を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動演出を制御する図柄表示制御手段と、前記図柄表示制御手段により停止表示された前記特別図柄及び前記装飾図柄が予め定められた当たり図柄であるときに、前記特別遊技を行わせる特別遊技制御手段とを備えた弾球遊技機であって、前記第1の特別図柄、第2の特別図柄及び前記装飾図柄は、1つの図柄表示装置に設定された前記特別図柄表示部及び前記装飾図柄表示部に表示され、前記第1及び第2の各始動入賞口の入賞に対する前記第1及び第2の特別図柄の変動をそれぞれ独立して設定された上限個数を限度に保留し、その保留数を前記1つの図柄表示装置に設定された共通の保留数表示部に外郭形状が略同一で形成された異なる保留画像を保留毎に表示することで各特別図柄のうちの何れのものに係る保留であるかを識別可能に、且つ、前記保留画像を画面の所定位置を基準として消化順に従って列状に表示することで保留の消化順序を識別可能に表示すると共に、前記第1及び第2の各始動入賞口の入賞に対してそれぞれ決定される第1、第2の特別図柄を予め定められた保留の消化順序に応じて択一的に選択して前記特別図柄表示部に第1、第2の特別図柄を変動表示させることにより保留されている前記各始動入賞口に対する前記第1及び第2の特別図柄の変動を消化し、前記各特別図柄に対して、一の前記装飾図柄表示部に択一的に前記装飾図柄を変動表示させるとともに前記各特別図柄のうちいずれの特別図柄に対応する装飾図柄を変動させているかを表示し、前記第1の始動入賞口への入賞に基づく特別遊技と前記第2の始動入賞口への入賞に基づく特別遊技は、いずれの場合でも装飾図柄表示部に特別遊技を実行することを示す装飾図柄を表示した後に、共通の可変入賞口を開放することで実行される一方、前記図柄変動判定手段は、前記乱数に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する確率を変動する機能を搭載し、前記第1及び第2の始動入賞口に共通する条件で確率を変動することを特徴としている。これにより、複数の特別図柄を有していてもそれらが同時に変動することは無く、1つの特別図柄とそれに対応した1つの装飾図柄のみが変動するので、遊技者は変動する装飾図柄のみを認識していれば良く、パチンコ遊技全体の複雑化を防止することができ、また、遊技盤面のスペースの効率化を図ることができる。

【 0 0 0 7 】

また、前記図柄変動判定手段は、前記乱数に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する確率を変動する機能を搭載し、前記第1及び第2の始動入賞口に共通する条件で確率を変動することを特徴としている。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、複数の始動入賞口の入賞に対して決定される各特別図柄を所定の順番毎に択一的に選択して特別図柄表示部に変動表示させるとともに、各特別図柄に対して、1の装飾図柄表示部に択一的に装飾図柄を変動表示させるので、複数の特別図柄を有していてもそれらが同時に変動することは無く、遊技者は変動する1つの装飾図柄のみを認識していれば良く、パチンコ遊技全体の複雑化を防止して遊技興趣を向上させることができる。また、遊技盤面のスペースの効率化を図ることができるので、弾球遊技機本来の遊技性である「遊技球の転動を楽しむ」ことが可能となる。また、各特別図柄を個別に変動表

示させるので、遊技者は変動する特別図柄をより確実に特定することができる。また、各特別図柄に係る遊技球の入賞の保留状態を保留状態表示部に逐次表示させるので、遊技者は遊技の進行状況を的確に捉えることができる。また、保留状態が各特別図柄のうち何れのものに係る保留であるかが識別可能に表示されるので、遊技者は入賞を狙う始動入賞口を特定して遊技することができる。また、各特別図柄、装飾図柄及び保留状態が1つの図柄表示装置に設定された特別図柄表示部、装飾図柄表示部及び保留状態表示部に表示されるので、図柄表示装置を共通化して遊技スペースが圧迫されることを抑制することができ、弾球遊技機本来の遊技性である「遊技球の転動を楽しむ」ことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施形態に係る弾球遊技機の遊技盤面の外観を示す正面図である。

【図2】図1の弾球遊技機における遊技球の保留状態の保留表示例と変動順序例を示す図である。

【図3】図1の弾球遊技機に係る機能を制御する装置のブロック図である。

【図4】図1の弾球遊技機に係る動作を説明するためのフローチャートである。

【図5】乱数取得条件判定処理のフローチャートである。

【図6】図柄変動判定処理のフローチャートである。

【図7】保留消化決定処理のフローチャートである。

【図8】特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図9】確率変動遊技制御処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

図1は、本発明の実施形態に係る弾球遊技機の遊技盤面の外観を示す正面図である。この弾球遊技機1の遊技盤面10の略中央には、液晶ディスプレイを有する図柄表示装置11が配設されている。この図柄表示装置11は、本発明の特徴的な部分である2つの第1特別図柄11a及び第2特別図柄11bと1つの装飾図柄11cを変動表示及び停止表示等するとともに、遊技球の保留状態11dを逐次表示する機能を有している。

【0011】

そして、この図柄表示装置11の下方には、遊技球が入賞可能な2つの第1始動入賞口12A及び第2始動入賞口12Bが水平方向に所定間隔をあけて配設されている。第1及び第2特別図柄11a、11bは、第1及び第2始動入賞口12A、12Bへの遊技球の入賞を契機としてそれぞれ変動を開始するようになっている。そして、1つの装飾図柄11cは、2つの第1及び第2特別図柄11a、11bの所定の一方に同期して変動を開始するようになっている。また、遊技球の保留状態11dは、第1及び第2始動入賞口12A、12Bの入賞に対応して逐次表示するようになっている。

【0012】

このような第1及び第2特別図柄11a、11bは図柄表示装置11の下部両側にそれぞれ表示され、装飾図柄11cは図柄表示装置11の略中央部に表示され、遊技球の保留状態11dは図柄表示装置11の下部の第1及び第2特別図柄11a、11b間に表示される。なお、図柄表示装置11は、液晶ディスプレイに限定されるものではなく、画面上に画像を表示可能であれば例えばCRT、ドットマトリックス等の表示装置でも良い。また、遊技球の保留状態11dは、第1及び第2始動入賞口12A、12Bの保留が合わせて表示されるという第1及び第2始動入賞口12A、12Bの共用となっているが、図柄表示装置11の適当な個所に別々に表示するようにしても良く、また、図柄表示装置11とは別個の共通の保留表示装置を設けるようにしても良い。さらに、第1及び第2特別図柄11a、11bを表示する特別図柄表示部と装飾図柄11cを表示する装飾図柄表示部を別々に構成しても良い。

【0013】

第1及び第2始動入賞口12A、12Bの上部の開口部には、開口幅を拡大する第1及び第2拡大装置13A、13Bがそれぞれ配設されている。第1及び第2拡大装置13A

10

20

30

40

50

、１３Ｂは、通常は遊技球が１個通過可能であるが２個同時通過不可能な幅を保つことにより、第１及び第２始動入賞口１２Ａ、１２Ｂへの遊技球の入賞を困難なものとしている。そして、第１及び第２拡大装置１３Ａ、１３Ｂは、拡大時は広い範囲で遊技球を拾うことにより、第１及び第２始動入賞口１２Ａ、１２Ｂへの遊技球の入賞を容易なものとする機能を有している。

【００１４】

図柄表示装置１１の左方には、アタッカーユニット１４が配設されている。このアタッカーユニット１４には、特別遊技である大当たり遊技の際に開放する大入賞口１５が設けられている。ここで、大当たり遊技とは、図柄表示装置１１に停止表示される第１または第２特別図柄１１ａ、１１ｂ（装飾図柄１１ｃ）が大当たり図柄の場合に遊技者に特別の利益が提供されるような遊技をいう。例えば通常は閉鎖している大入賞口１５が３０秒という所定時間の経過または１０球という所定個数の遊技球の入賞の何れかが達成するまで開放することを、所定回数、例えば１５回（ラウンド）繰り返すような遊技をいう。

10

【００１５】

第１始動入賞口１２Ａの左方には、入賞口１６が配設され、第１始動入賞口１２Ａの斜め左上方及び第２始動入賞口１２Ｂの斜め右上方には、遊技球が通過可能な２つの第１作動ゲート１７Ａ及び第２作動ゲート１７Ｂが配設されている。第１及び第２作動ゲート１７Ａ、１７Ｂは、遊技球の通過を契機として第２作動ゲート１７Ｂの右方に配設されている普通図柄表示部１８における普通図柄の変動表示の開始に係る機能を有している。この普通図柄が所定の図柄で停止すると、第１及び第２始動入賞口１２Ａ、１２Ｂの第１及び第２拡大装置１３Ａ、１３Ｂが所定時間作動する。

20

【００１６】

遊技盤面１０の下端には、第１及び第２始動入賞口１２Ａ、１２Ｂ、大入賞口１５、入賞口１６の何れにも入賞しなかった遊技球が排出されるアウト口１９が配設されている。さらに、遊技盤面１０には、遊技球の落下方向に変化を付けるための風車２及び図示しない釘が配設されている。そして、遊技盤面１０の前面は、図示しないガラス板で覆われている。さらに、遊技盤面１０の下方には、遊技球を遊技盤面１０の下端からガイドレール３に案内されて上端へ打ち出すための図示しない弾球ハンドルや、第１及び第２始動入賞口１２Ａ、１２Ｂ、大入賞口１５、入賞口１６に遊技球が入賞したときに複数個の遊技球が払い出される図示しない賞球払出口及びそれらの遊技球を受ける図示しない球受け皿が配設されている。

30

【００１７】

以上のような構成の弾球遊技機１の遊技の概要を図１を参照して説明する。遊技者が弾球ハンドルを操作すると、遊技球が発射されガイドレール３に案内されて遊技盤面１０の上方に放出される。遊技球は、風車２や釘等に接触して落下方向が変化しながら、一部は入賞口１６に入り、入賞口１６に入らなかった遊技球は、アウト口１９に入る。遊技球が入賞口１６に入賞すると、賞球払出口から例えば５球の賞球が遊技者に払い出される。

【００１８】

また、遊技球が第１作動ゲート１７Ａまたは第２作動ゲート１７Ｂを通過すると、普通図柄表示部１８における普通図柄の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示部１８が所定の図柄で停止表示すると、第１始動入賞口１２Ａまたは第２始動入賞口１２Ｂの第１拡大装置１３Ａまたは第２拡大装置１３Ｂが所定時間作動する。これにより、第１始動入賞口１２Ａまたは第２始動入賞口１２Ｂが開放され、第１始動入賞口１２Ａまたは第２始動入賞口１２Ｂへの入賞が容易となる。

40

【００１９】

また、停止表示される普通図柄が上記以外の図柄であるときは、第１始動入賞口１２Ａまたは第２始動入賞口１２Ｂの第１拡大装置１３Ａまたは第２拡大装置１３Ｂは作動しないが、この場合でも第１始動入賞口１２Ａまたは第２始動入賞口１２Ｂへの入賞は可能である。そして、普通図柄表示部１８において普通図柄の変動中に遊技球が第１作動ゲート１７Ａまたは第２作動ゲート１７Ｂを通過した場合には、その分の変動は保留されて順次

50

実行される。

【 0 0 2 0 】

また、遊技球が第 1 始動入賞口 1 2 A または第 2 始動入賞口 1 2 B に入賞すると、賞球払出口から例えば 4 球の賞球が遊技者に払い出されるとともに、図柄表示装置 1 1 において第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b と第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b に同期した装飾図柄 1 1 c が変動を開始する。ここで、本実施形態の場合、2 つの第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B を備えているので、合計 8 つまで遊技球を保留することができる。このため、図柄表示装置 1 1 に表示される遊技球の保留状態 1 1 d は、8 つの保留遊技球を表す 8 つの表示部分で構成されており、これらの保留表示と変動順序を適切に設定することが遊技性等の観点から重要である。

10

【 0 0 2 1 】

図 2 は、上記遊技球の保留状態 1 1 d の保留表示例と変動順序例を示す図である。同図 (A) に示す保留表示は、2 つの第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留を左右に分けて表示して遊技者に報知する例である。すなわち、図示左側の 4 つの表示部分が第 1 始動入賞口 1 2 A の保留状態 1 1 d a を示し、図示右側の 4 つの表示部分が第 2 始動入賞口 1 2 B の保留状態 1 1 d b を示す。なお、白抜きは保留している状態を示し、黒塗りは保留していない状態を示す。そして、同図 (A) に示す変動順序は、(a) のときは 1 種類の保留しか存在しない場合、すなわち第 1 始動入賞口 1 2 A のみしか保留していないので、第 1 始動入賞口 1 2 A の第 1 特別図柄 1 1 a とそれに同期した装飾図柄 1 1 c を順次変動させる。

20

【 0 0 2 2 】

また、(b) のときは 2 種類の保留が存在するが一方の保留数が多い場合、すなわち 2 つの第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B とともに保留しているが、一方の第 1 始動入賞口 1 2 A の保留数 (3 つ) が他方の第 2 始動入賞口 1 2 B の保留数 (2 つ) より多いので、第 1 始動入賞口 1 2 A の第 1 特別図柄 1 1 a とそれに同期した装飾図柄 1 1 c を先に変動させてしまい、その後に第 2 始動入賞口 1 2 B の第 2 特別図柄 1 1 b とそれに同期した装飾図柄 1 1 c を変動させる。これにより、保留の飽和状態が長引くことは無くなるので、いわゆる止め打ちによる稼働率の低下を防止することができる。また、保留数ではなく、保留順、すなわち先に保留された第 1 始動入賞口 1 2 A または第 2 始動入賞口 1 2 B の第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b を変動させるようにしても良い。これにより、遊技者は保留状態の動向が分かり易くなるので、適切な遊技方法を選択することができる。

30

【 0 0 2 3 】

また、(c) のときは 2 種類の保留が存在し保留数が同一の場合、すなわち 2 つの第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B とともに保留しており、一方の第 1 始動入賞口 1 2 A の保留数 (2 つ) が他方の第 2 始動入賞口 1 2 B の保留数 (2 つ) と同一なので、保留順、すなわち先に保留された第 1 始動入賞口 1 2 A または第 2 始動入賞口 1 2 B の第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b を変動させる。これにより、遊技者は保留状態の動向が分かり易くなるので、適切な遊技方法を選択することができる。

【 0 0 2 4 】

40

同図 (B) に示す保留表示は、2 つの第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留を合わせて表示して種類を報知する例である。すなわち、保留順に左から表示するが、例えば第 1 始動入賞口 1 2 A の場合は赤 (斜線) で表示し、第 2 始動入賞口 1 2 B の場合は青 (白抜き) で表示する。そして、同図 (B) に示す変動順序は、保留順、すなわち先に保留された第 1 始動入賞口 1 2 A または第 2 始動入賞口 1 2 B の第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b を変動させる。これにより、遊技者は保留状態を目視により即座に識別することができるので、無用な混乱を防止することができる。

【 0 0 2 5 】

同図 (C) に示す保留表示は、2 つの第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留を合わせて表示するが種類を報知しない例である。すなわち、保留順に左から表示するが、

50

第1始動入賞口12Aの場合も第2始動入賞口12Bの場合も同一色（白抜き）で表示する。そして、同図（C）に示す変動順序は、保留順、すなわち先に保留された第1始動入賞口12Aまたは第2始動入賞口12Bの第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bを変動させる。これにより、遊技者は保留状態の区別ができなくなるので、期待感が高まり興趣性を高めることができる。

【0026】

以上のように図柄表示装置11において第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bと、第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bに同期した装飾図柄11cが変動を開始して、入賞時に決定された例えばハズレ、大当たりの中の1つに対応する第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bと、第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bに同期した装飾図柄11cで変動が停止する。

10

【0027】

このとき停止表示される第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bと、第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bに同期した装飾図柄11cが大当たり図柄であるときは、特別遊技が実行され、まず、普段は閉鎖している大入賞口15が開放される。そして、遊技球が大入賞口15に入賞すると、賞球払出口から例えば15球の賞球が遊技者に払い出される。この大入賞口15は、例えば開放してから30秒経過するか、10球の入賞があるかの何れかにより一旦閉鎖される。そして、この大入賞口15が開放されている間に、この大入賞口15の内部に設けられているVゾーンへの入賞があると、大入賞口15は一旦閉鎖した後、再度開放されるようになっている。

20

【0028】

このような大入賞口15の開放及び閉鎖を単位特別遊技とすれば、特別遊技としての大当りは、この単位特別遊技を複数回繰り返すことから成る。例えば、最大で15回（ラウンド）という固定された回数だけ単位特別遊技を繰り返せば特別遊技は終了するが、大入賞口15の開放中にVゾーンへの入賞が無かった場合にも特別遊技は終了する。特別遊技が終了すると、続いて確率変動遊技を実行するか否かの抽選が行われる。この抽選に当選すると、確率変動状態での遊技が実行される。

【0029】

図3は、上記弾球遊技機1に係る機能を制御する装置のブロック図である。左側に遊技制御装置100の構成が示され、右側には第1始動入賞口12A、第2始動入賞口12B、図柄表示装置11、アタッカーユニット14、第1作動ゲート通過検出装置17Aa、第2作動ゲート通過検出装置17Ba、普通図柄表示部18、音声出力部4が示されている。左側の遊技制御装置100の各構成手段は、主に、ソフトウェア（プログラム）から構成され、右側の第1始動入賞口12A、第2始動入賞口12B等は、主に、ハードウェアから構成されている。

30

【0030】

遊技制御装置100の各構成手段は、第1及び第2始動入賞口12A、12Bに設けられた第1及び第2入賞検出装置12Aa、12Ba、アタッカーユニット14に設けられたVゾーン入賞検出器14b及び通常領域入賞検出器14cを含む入賞検出装置14a、第1作動ゲート通過検出装置17Aa、第2作動ゲート通過検出装置17Baからの検出信号に基づいて、後述する各種処理を行う。また、遊技制御装置100の各構成手段は、第1及び第2始動入賞口12A、12Bに設けられた第1及び第2拡大装置駆動源12Ab、12Bb、アタッカーユニット14に設けられた大入賞口駆動源14dの制御処理を行う。

40

【0031】

遊技制御装置100は、抽選処理手段110、図柄表示制御手段120、音声出力制御手段130、特別遊技制御手段140、確率変動遊技制御手段150を備えている。抽選処理手段110は、第1入賞判定手段111及び第1変動図柄決定手段112と第2入賞判定手段113及び第2変動図柄決定手段114を備えている。第1入賞判定手段111は、第1始動入賞口12Aの第1入賞検出装置12Aaからの検出信号により、遊技球が

50

第1始動入賞口12Aに入賞したか否かを判定する。第1変動図柄決定手段112は、第1入賞判定手段111からの判定結果により当選乱数を取得し、その当選乱数に基づいて図柄表示装置11の第1特別図柄11a及び装飾図柄11cに表示される変動図柄を決定する。

【0032】

同様に、第2入賞判定手段113は、第2始動入賞口12Bの第2入賞検出装置12Baからの検出信号により、遊技球が第2始動入賞口12Bに入賞したか否かを判定する。第2変動図柄決定手段114は、第2入賞判定手段113からの判定結果により当選乱数を取得し、その当選乱数に基づいて図柄表示装置11の第2特別図柄11b及び装飾図柄11cに表示される変動図柄を決定する。

10

【0033】

図柄表示制御手段120は、第1特別図柄表示制御手段121、第2特別図柄表示制御手段122、装飾図柄表示制御手段123、保留状態表示制御手段124、普通図柄表示制御手段125を備えている。第1特別図柄表示制御手段121は、第1変動図柄決定手段112で決定された変動特別図柄を図柄表示装置11の第1特別図柄11aに表示制御する。同様に、第2特別図柄表示制御手段122は、第2変動図柄決定手段114で決定された変動特別図柄を図柄表示装置11の第2特別図柄11bに表示制御する。装飾図柄表示制御手段123は、図柄表示装置11の第1特別図柄11aまたは第2特別図柄11bに表示制御する変動特別図柄に対応する変動装飾図柄を図柄表示装置11の装飾図柄11cに表示制御する。

20

【0034】

なお、本実施形態では、第1及び第2特別図柄11a、11bに対応する装飾図柄11cについて共通の図柄(キャラクタ)及び変動態様を行うように設定している。そして、このように構成することにより装飾図柄11cの制御プログラムや図柄(キャラクタ)データを共通化でき、2の特別図柄11a、11b及び装飾図柄11cを制御する際に生じるデータ及びプログラムの容量増加を極力少なくしている。

【0035】

保留状態表示制御手段124は、第1及び第2入賞判定手段111、112からの第1及び第2始動入賞口12A、12Bへの入賞数にしたがって、図柄表示装置11の保留状態11dを表示制御する。普通図柄表示制御手段125は、第1及び第2作動ゲート通過検出装置17Aa、17Baからの検出信号にしたがって、普通図柄表示部18を表示制御する。音声出力制御手段130は、音声出力部4を制御して遊技者に遊技状態等を報知する。

30

【0036】

特別遊技制御手段140は、特別遊技実行判定手段141、サイクル遊技実行手段142、継続判定手段143、特別遊技終了判定手段144を備えている。特別遊技実行判定手段141は、第1及び第2変動図柄決定手段112、114からの決定信号に基づき特別遊技を実行するか否かの判定を実行する。サイクル遊技実行手段142は、特別遊技を構成する単位特別遊技を実行する。継続判定手段143は、単位特別遊技を継続させるか否かの判定を実行する。特別遊技終了判定手段144は、特別遊技を終了させるか否かの判定を実行する。確率変動遊技制御手段150は、確率変動遊技実行判定手段151を備え、特別遊技終了後に確率変動遊技を実行させるか否かの判定を実行する。

40

【0037】

このような構成において、上記弾球遊技機1において遊技球が第1始動入賞口12Aまたは第2始動入賞口12Bに入賞した時から確率変動遊技が実行され終了するまでの制御方法(動作)を、図4～図8のフローチャートを参照して説明する。先ず、図4に示すように、一連の制御処理は、乱数取得条件判定処理(ステップS1)、図柄変動判定処理(ステップS2)、特別遊技制御処理(ステップS3)、確率変動遊技制御処理(ステップS4)より略構成される。

【0038】

50

乱数取得条件判定処理（ステップ S 1）は、入賞した遊技球に基づいて乱数が取得され、遊技球の保留情報が生成される制御処理である。図柄変動判定処理（ステップ S 2）は、特別遊技を実行するか否かが決定され、対応する特別図柄及び装飾図柄の変動を実行させる制御処理である。特別遊技制御処理（ステップ S 3）は、ステップ S 2において特別遊技の実行が決定された場合に特別遊技を実行させる制御処理である。確率変動遊技制御処理（ステップ S 4）は、特別遊技終了後に抽選がされ、その抽選に当選した場合に開始される確率変動遊技を実行させる制御処理である。

【 0 0 3 9 】

図 5 は、ステップ S 1 の乱数取得条件判定処理のフローを示している。すなわち、遊技球の入賞が検出されたら（ステップ S 1 0）、賞球カウンタに“ 4 ”が加算され（ステップ S 1 1）、その入賞が第 1 始動入賞口 1 2 A であるか否かが判定される（ステップ S 1 2）。そして、第 1 始動入賞口 1 2 A への入賞であるときは、第 1 始動入賞口 1 2 A の遊技球の保留数が読み込まれ（ステップ S 1 3 A）、一方、第 2 始動入賞口 1 2 B への入賞であるときは、第 2 始動入賞口 1 2 B の遊技球の保留数が読み込まれる（ステップ S 1 3 B）。

【 0 0 4 0 】

そして、第 1 または第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留球が上限内であるか否かが判定され（ステップ S 1 4）、第 1 または第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留球が上限内であるときは、第 1 または第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の当選乱数及び演出決定乱数が取得される（ステップ S 1 5、S 1 6）。そして、第 1 または第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B に対応する保留球数に“ 1 ”が加算され（ステップ S 1 7）、当該保留エリアに取得した当選乱数及び第 1 または第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B のどちらに入賞したかに関する情報が格納され（ステップ S 1 8）、これらの保留情報に基づいて保留表示部に保留情報を表示制御する（ステップ S 1 9）。

【 0 0 4 1 】

図 6 は、ステップ S 2 の図柄変動判定処理のフローを示している。すなわち、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留球数の有無が判定され（ステップ S 2 0）、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留球数が有るときは、図柄変動を行うための図柄変動許可の判定が行われる（ステップ S 2 1）。そして、現在は図柄が変動していないときは図柄変動が許可され、遊技状態に応じた当たり判定テーブルが読み込まれる（ステップ S 2 2）。続いて、後述する保留消化決定処理が行われ（ステップ S 2 3）、当選乱数が当たりであるか否かが判定される（ステップ S 2 4）。

【 0 0 4 2 】

当選乱数が当たりであるときは、当たりフラグがオンされ（ステップ S 2 5）、演出決定乱数に応じた当たり変動パターンが決定され（ステップ S 2 6 A）、特別図柄及び装飾図柄に当たり図柄がセットされる（ステップ S 2 7 A）。一方、当選乱数が外れであるときは、演出決定乱数に応じた外れ変動パターンが決定され（ステップ S 2 6 B）、特別図柄及び装飾図柄に外れ図柄がセットされる（ステップ S 2 7 B）。そして、決定された当たり図柄または外れ図柄の変動パターンのコマンド及び第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の何れを変動させるかを示す情報である変動特別図柄情報が送信される（ステップ S 2 8）。続いて、図柄変動禁止フラグがオンされて図柄変動禁止状態となり（ステップ S 2 9）、図柄変動タイマがゼロ（0）にセットされる（ステップ S 3 0）。

【 0 0 4 3 】

図 7 は、ステップ S 2 3 の保留消化決定処理のフローを示している。この例は、図 2（A）で示す場合の保留消化決定処理を示している。すなわち、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B 共に保留が有るか否かが判定され（ステップ S 2 3 1）、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B 共に保留が無いときは、保留が有る第 1 または第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の保留球を消化することを決定する（ステップ S 2 3 2）。一方、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B 共に保留が有るときは、第 1 始動入賞口 1 2 A の保留球数が第 2 始動入賞口 1 2 B の保留球数以上であるか否かが判定される（ステップ S 2 3 3）。

【 0 0 4 4 】

そして、第 1 始動入賞口 1 2 A の保留球数が第 2 始動入賞口 1 2 B の保留球数以上であるときは、第 1 始動入賞口 1 2 A の保留球を消化することを決定し（ステップ S 2 3 4）、第 1 始動入賞口 1 2 A の保留球数が第 2 始動入賞口 1 2 B の保留球数より少ないときは、第 2 始動入賞口 1 2 B の保留球を消化することを決定する（ステップ S 2 3 5）。

【 0 0 4 5 】

図 8 は、ステップ S 3 の特別遊技制御処理のフローを示している。先ず、単位特別遊技が開始される（ステップ S 3 1）。すなわち、アタッカーユニット 1 4 の大入賞口駆動源 1 4 d が駆動制御され大入賞口 1 5 の開放が開始される。そして、大入賞口 1 5 を開放させてから規定球数（例えば 1 0 球）が入賞したか、または規定時間（例えば 3 0 秒）が経過したか等により（ステップ S 3 2）、一旦大入賞口 1 5 の開放等が終了される（ステップ S 3 3）。

【 0 0 4 6 】

以上の単位特別遊技は、例えば最大 1 5 ラウンド連続するようになっているが、大入賞口 1 5 の開放中に V ゾーンへの入賞が無かった場合には、そのラウンドで特別遊技は終了される。次に、上記ラウンドが最終ラウンドか否かが判定され（ステップ S 3 4）、このラウンドが最終ラウンドであるときは特別遊技は終了される。一方、ステップ S 3 4において、上記ラウンドが最終ラウンドではないときは、ステップ S 3 1 に戻って続きのラウンドが開始される。

【 0 0 4 7 】

図 9 は、ステップ S 3 の確率変動遊技制御処理のフローを示している。先ず、特別遊技が終了したか否かが判定される（ステップ S 4 1）。次に、確率変動遊技を実行するか否かが抽選される（ステップ S 4 2）。この抽選に当選すると、確率変動状態の設定が実行される（ステップ S 4 3）。ここで、確率変更状態とは、例えば普通図柄抽選確率を高確率に変更、始動入賞口の拡大時間の延長、図柄の変動時間の短縮等である。確率変動状態での遊技が実行された後（ステップ S 4 4）、確率変動状態を通常の状態に戻す処理がされる（ステップ S 4 5）。このように、特別遊技が実行される確率を変化させることで遊技が単調となるのを防止し、遊技者により多くの興趣を提供することが可能となる。

【 0 0 4 8 】

以上のように、本実施形態の弾球遊技機 1 によれば、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 2 A、1 2 B の入賞に対して決定される第 1 及び第 2 特別図柄 1 1 a、1 1 b を所定の順番毎に択一的に選択して特別図柄表示部に変動表示させるとともに、択一的に選択された第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b に対応する 1 つの装飾図柄 1 1 c を装飾図柄表示部に変動表示させている。したがって、2 つの第 1 及び第 2 特別図柄 1 1 a、1 1 b を有していてもそれらが同時に変動することは無く、遊技者は変動する 1 つの装飾図柄 1 1 c のみを認識していれば良いので、パチンコ遊技全体の複雑化を防止して遊技興趣を向上させることができ、また、遊技盤面 1 0 のスペースの効率化を図ることができるので、弾球遊技機 1 本来の遊技性である「遊技球の転動を楽しむ」ことが可能となる。

【 0 0 4 9 】

また、第 1 及び第 2 特別図柄 1 1 a、1 1 b を個別に変動表示させるので、遊技者は変動する第 1 特別図柄 1 1 a または第 2 特別図柄 1 1 b をより確実に特定することができる。また、第 1 及び第 2 特別図柄 1 1 a、1 1 b に係る遊技球の入賞の保留状態 1 1 d を保留状態表示部に逐次表示させるので、遊技者は遊技の進行状況を的確に捉えることができる。また、保留状態 1 1 d が第 1 及び第 2 特別図柄 1 1 a、1 1 b のうち何れのものに係る保留であるかが識別可能に表示されるので、遊技者は入賞を狙う第 1 始動入賞口 1 2 A または第 2 始動入賞口 1 2 B を特定して遊技することができる。また、第 1 及び第 2 特別図柄 1 1 a、1 1 b、装飾図柄 1 1 c 及び保留状態 1 1 d が 1 つの図柄表示装置 1 1 に設定された特別図柄表示部、装飾図柄表示部及び保留状態表示部に表示されるので、図柄表示装置 1 1 を共通化して遊技スペースが圧迫されることを抑制することができ、弾球遊技機 1 本来の遊技性である「遊技球の転動を楽しむ」ことが可能となる。

【 0 0 5 0 】

尚、上述した実施形態では、2つの第1始動入賞口12A及び第2始動入賞口12Bを備え、かつ、2つの第1特別図柄11a及び第2特別図柄11bの表示が可能な弾球遊技機1について説明したが、これに限定されるものではなく、3つ以上の始動入賞口を備え、かつ、3つ以上の特別図柄11bの表示が可能な弾球遊技機に対しても適用可能である。また、遊技球の保留状態11dは保留球を示す表示で説明したが、これに限定されるものではなく、例えば数字や文字、画像等の任意の表示であっても同様の作用効果を奏する。また、第1及び第2特別図柄11a、11bに対応する装飾図柄11cについて別個の図柄（キャラクタ）及び変動態様を行うように設定しても良く、このように構成すれば、装飾図柄11cの変動態様等から、どちらの特別図柄11a、11bに係る装飾図柄11cを変動しているかが容易に識別可能となる。

10

【産業上の利用可能性】

【 0 0 5 1 】

本発明は、遊技球を用いる弾球遊技機であれば、いわゆるパチンコ機のみならず、アレンジボール等他の弾球遊技機にも適用可能である。

【符号の説明】

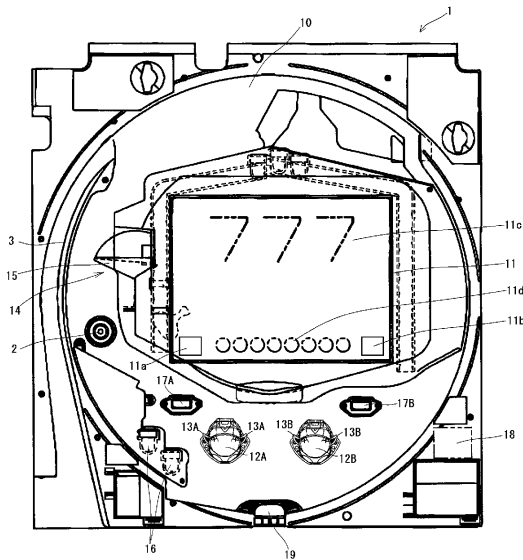
【 0 0 5 2 】

1 弾球遊技機、2 風車、3 ガイドレール、10 遊技盤面、11 図柄表示装置、11a 第1特別図柄、11b 第2特別図柄、11c 装飾図柄、11d 保留状態、12A 第1始動入賞口、12Aa 第1入賞検出装置、12Ab 第1拡大装置駆動源、12B 第2始動入賞口、12Ba 第2入賞検出装置、12Bb 第2拡大装置駆動源、13A 第1拡大装置、13B 第2拡大装置、14 アタッカーユニット、14a 入賞検出装置、14b Vゾーン入賞検出器、14c 通常領域入賞検出器、14d 大入賞口駆動源、15 大入賞口、16 入賞口、17A 第1作動ゲート、17Aa 第1作動ゲート通過検出装置、17B 第2作動ゲート、17Ba 第2作動ゲート通過検出装置、18 普通図柄表示部、19 アウト口、100 遊技制御装置、110 抽選処理手段、111 第1入賞判定手段、112 第1変動図柄決定手段、113 第2入賞判定手段、114 第2変動図柄決定手段、120 図柄表示制御手段、121 第1特別図柄表示制御手段、122 第2特別図柄表示制御手段、123 装飾図柄表示制御手段、124 保留図柄表示制御手段、125 普通図柄表示制御手段、130 音声出力制御手段、140 特別遊技制御手段、141 特別遊技実行判定手段、142 サイクル遊技実行手段、143 継続判定手段、144 特別遊技終了判定手段、150 確立変動遊技制御手段、151 確率変動遊技実行判定手段

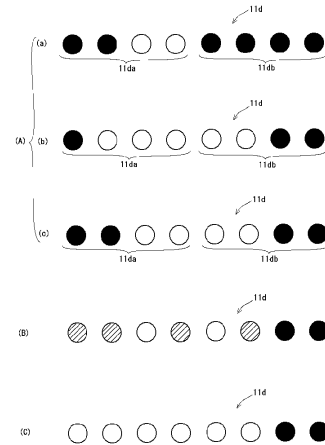
20

30

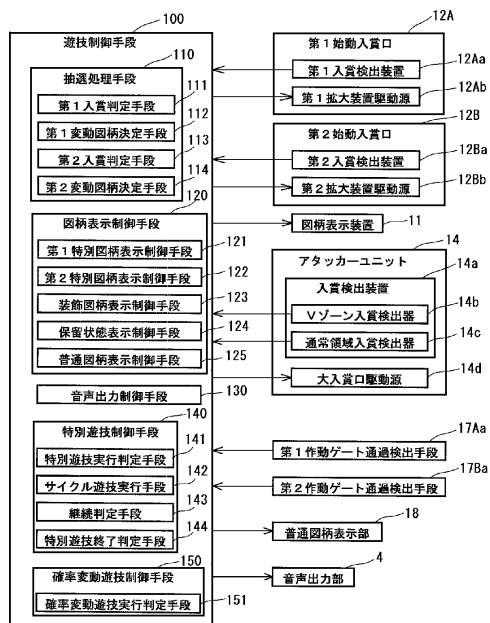
【図 1】



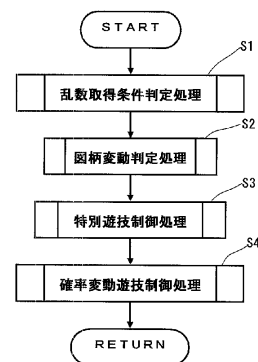
【図 2】



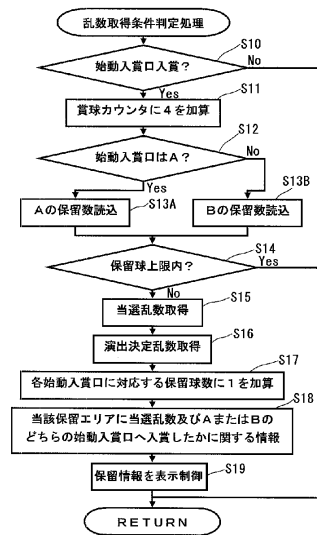
【図 3】



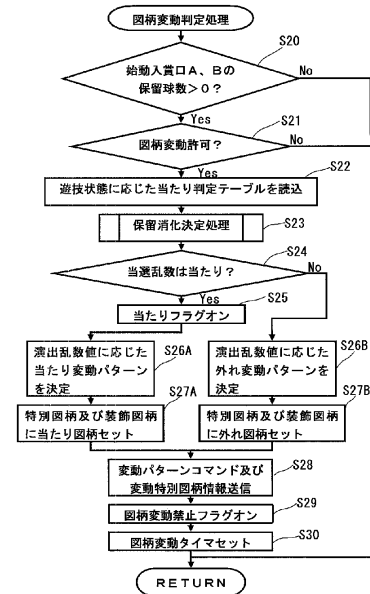
【図 4】



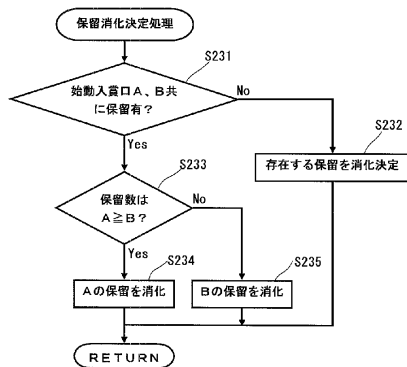
【図 5】



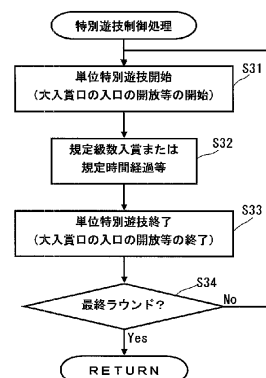
【図 6】



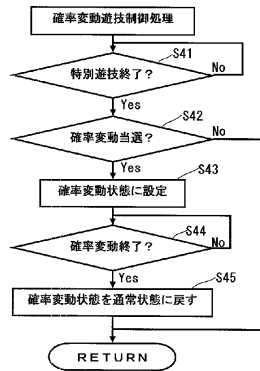
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 0 9 - 0 5 6 8 9 0 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 0 6 5 6 9 5 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 2 1 7 2 9 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 2 3 0 7 1 1 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2