

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5969578号
(P5969578)

(45) 発行日 平成28年8月17日(2016.8.17)

(24) 登録日 平成28年7月15日(2016.7.15)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2014-237483 (P2014-237483)	(73) 特許権者	000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号
(22) 出願日	平成26年11月25日(2014.11.25)	(74) 代理人	100060759 弁理士 竹沢 莊一
(62) 分割の表示	特願2013-196939 (P2013-196939) の分割	(74) 代理人	100087893 弁理士 中馬 典嗣
原出願日	平成21年7月10日(2009.7.10)	(72) 発明者	上野 晃裕 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株 式会社平和内
(65) 公開番号	特開2015-37688 (P2015-37688A)	(72) 発明者	柴田 公司 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株 式会社平和内
(43) 公開日	平成27年2月26日(2015.2.26)		
審査請求日	平成26年11月25日(2014.11.25)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技盤に設けられた遊技領域において遊技球を用いて遊技を行い得る遊技機において、複数種類の演出図柄を変動表示した後に停止表示可能な表示装置と、
 前記遊技領域に設けた第1始動口及び第2始動口に遊技球が入球することを契機として当/外抽選を行う主制御部と、
 前記第1始動口に遊技球が入球したことを契機に、前記当/外抽選の結果を含む第1始動情報を取得して予め定めた上限値まで記憶可能な第1始動情報記憶手段と、
 前記第2始動口に遊技球が入球したことを契機に、前記当/外抽選の結果を含む第2始動情報を取得して予め定めた上限値まで記憶可能な第2始動情報記憶手段と、
 前記当/外抽選の結果に基づいて、前記表示装置に前記複数の演出図柄を変動表示させた後に停止表示させるとともに、前記第1始動情報記憶手段に記憶されている前記第1始動情報数及び前記第2始動情報記憶手段に記憶されている前記第2始動情報数を前記表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段とを備え、
 前記第2始動口は、遊技球が入球し難い又は入球不能な第1状態、及び入球し易い第2状態に変化可能であり、
 前記主制御部は、前記第2始動口を前記第2状態に保持する時間が長い特定遊技状態と、前記第2始動口を前記第2状態に保持する時間が特定遊技状態よりも短い通常遊技状態に制御可能であり、
 前記表示制御手段は、前記第1始動情報数に係る表示形態と前記第2始動情報数に係る

表示形態とを異ならせて前記表示装置に表示させるとともに、前記第1始動情報記憶手段によって記憶可能な前記上限値を視認できる表示形態と、前記第2始動情報記憶手段によって記憶可能な前記上限値を視認できない表示形態とを、前記表示装置に表示させる制御を行う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、遊技盤に設けられた遊技領域において遊技球を用いて遊技を行い得るパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

10

【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けた始動口への遊技球の入賞（通過又は入球含む）を契機として取得される各種乱数等の始動情報は予め定めた上限値までRAM等の始動情報記憶手段に記憶される。始動情報記憶手段に記憶される始動情報の保留数を遊技領域に設けた表示装置に表示することは、例を示すまでもなく周知技術である。一般的に、始動情報の保留数の上限値は4個に設定されている。

【0003】

また、大当り以外の特定表示態様が表示された場合（例えば、リーチ表示態様後にハズレとなる場合等）に、始動情報の保留数の上限値を抽選によって変更するようにした遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

20

【0004】

さらには、遊技領域に遊技球が入賞可能な第1始動口及び第2始動口を設けた遊技機にあって、第1始動口に入賞した遊技球の保留球数を記憶する第1保留記憶部と、第2始動口に入賞した遊技球の保留球数を記憶する第2保留記憶部と、第1保留記憶部に記憶されている保留数を表示する第1始動表示部と、第2始動保留記憶部に記憶されている保留数を表示する第2始動表示部とを備えたものもある（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2003-144696号公報

30

【特許文献2】特開2007-222350号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特に上記特許文献2に記載されているような遊技機においては、第1始動口及び第2始動口に遊技球が入賞した始動情報の保留数を各表示部に表示させるだけの単純な表示方法であるため、遊技が単純なものとなって、遊技の興趣を損ねるおそれがある。

【0007】

本発明は、かかる実情に鑑み、始動情報の記憶数表示を改良することによって、遊技に対する興趣を増大できる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明によると、上記課題は、次のようにして解決される。

遊技盤に設けられた遊技領域において遊技球を用いて遊技を行い得る遊技機において、複数種類の演出図柄を変動表示した後に停止表示可能な表示装置と、前記遊技領域に設けた第1始動口及び第2始動口に遊技球が入球することを契機として当/外抽選を行う主制御部と、前記第1始動口に遊技球が入球したことを契機に、前記当/外抽選の結果を含む第1始動情報を取得して予め定めた上限値まで記憶可能な第1始動情報記憶手段と、前記第2始動口に遊技球が入球したことを契機に、前記当/外抽選の結果を含む第2始動情報

50

を取得して予め定めた上限値まで記憶可能な第2始動情報記憶手段と、前記当/外抽選の結果に基づいて、前記表示装置に前記複数の演出図柄を変動表示させた後に停止表示させるとともに、前記第1始動情報記憶手段に記憶されている前記第1始動情報数及び前記第2始動情報記憶手段に記憶されている前記第2始動情報数を前記表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段とを備え、前記第2始動口は、遊技球が入球し難い又は入球不能な第1状態、及び入球し易い第2状態に変化可能であり、前記主制御部は、前記第2始動口を前記第2状態に保持する時間が長い特定遊技状態と、前記第2始動口を前記第2状態に保持する時間が特定遊技状態よりも短い通常遊技状態に制御可能であり、前記表示制御手段は、前記第1始動情報数に係る表示形態と前記第2始動情報数に係る表示形態とを異ならせて前記表示装置に表示させるとともに、前記第1始動情報記憶手段によって記憶可能な前記上限値を視認できる表示形態と、前記第2始動情報記憶手段によって記憶可能な前記上限値を視認できない表示形態とを、前記表示装置に表示させる制御を行う。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明によると、第1始動情報数に係る表示形態及び第2始動情報数に係る表示形態が互いに異なるとともに、第1始動情報記憶手段によって記憶可能な上限値を視認できる表示形態とする一方、第2始動情報記憶手段によって記憶可能な上限値を視認できない表示形態として表示するため、遊技に対する興趣を増大できる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

20

【図1】本発明における第1実施例を適用した遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】制御回路に係わるブロック図である。

【図4】第1始動記憶及び第2始動記憶部の説明図である。

【図5】入賞入力処理を示すフローチャート図である。

【図6】当り判定処理を示すフローチャート図である。

【図7】変動パターン決定処理を示すフローチャート図である。

【図8】停止表示中の演出図柄の模式図である。

【図9】変動表示中の演出図柄の模式図である。

【図10】大当たり中の演出図柄の模式図である。

30

【図11】演出図柄における模式図である。

【図12】本発明における第2実施例に係わる停止表示中の演出図柄の模式図である。

【図13】本発明における第3実施例に係わる停止表示中の演出図柄の模式図である。

【図14】本発明における第4実施例に係わる変動表示中の演出図柄の模式図である。

【図15】本発明における第5実施例に係わる停止表示中の演出図柄の模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の一実施形態を、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明においては、図1、図2における図面手前を「前方または表面」とし、図1、図2における図面奥側を「後方または裏面」とし、図1、図2における左方を「左方」とし、図1、図2における右方を「右方」とする。

40

【0012】

図1に示すように、遊技機1は、外枠2の前面側にガラス枠ユニット5を開閉可能に設け、またガラス枠ユニット5の下側に受け皿ユニット6を開閉可能に設けた構成である。また、外枠2内におけるガラス枠ユニット5の後方には、中央部分に後述の表示装置4が配置された遊技盤3が嵌め込まれている。なお、遊技盤3は、ガラス枠ユニット5の後側に配置されるため、図1においては図示を省略している。

【0013】

ガラス枠ユニット5のほぼ中央には、ガラス枠ユニット5を閉じた状態で遊技盤3を透視できるように透明部材7（強化ガラス等）が装着され、透明部材7の周りにはスピーカ

50

－ 8 a 及びランプや L E D 等で形成される発光装置 9 が配置されている。

【 0 0 1 4 】

受け皿ユニット 6 には、賞球払出装置（図示略）から払い出される遊技球を貯留する上皿 1 0 a、下皿 1 0 b、上皿 1 0 a に貯留されている遊技球を発射装置（図示略）によって発射する際にその発射する力を調節するハンドル 1 1、スピーカー 8 b 及び鍵部 1 2 等が配設されている。

【 0 0 1 5 】

（遊技盤 3 の説明）

図 2 は、遊技盤 3 の正面図を示す。遊技盤 3 には、ガイドレール 1 3 によって囲まれるほぼ円形の遊技領域 3 1 が形成されている。発射装置から発射される遊技球が、ガイドレール 1 3 に誘導されて遊技領域 3 1 に打ち込まれ、当該遊技球が遊技領域 3 1 を転動しながら落下することによって所定の遊技が行われる。

10

【 0 0 1 6 】

遊技盤 3 のほぼ中央部には、様々な演出図柄を表示するための表示装置 4 が設けられている。表示装置 4 は、例えば、液晶ディスプレイ、C R T (C a t h o d e R a y T u b e) ディスプレイ等によって構成される。本実施形態においては、表示装置 4 は、背景等の演出画像、複数の演出図柄及びその他の画像を表示可能である。

【 0 0 1 7 】

遊技領域 3 1 における表示装置 4 の下方には、遊技領域 3 1 に打ち込まれた遊技球が入賞（通過または入球を含む）可能な第 1 始動口 2 1 が設けられている。第 1 始動口 2 1 の下方には、同じく遊技球が入賞可能な第 2 始動口 2 2 が設けられている。第 2 始動口 2 2 は、左右の可動片 2 2 a、2 2 b が開閉することによって、入賞開口が拡大する第 1 状態と入賞開口が縮小する第 2 状態とに変化可能である。第 1 状態となる時間は、通常遊技状態では例えば 0.5 秒、また特別遊技状態では例えば 2 秒にそれぞれ設定される。通常、左右の可動片 2 2 a、2 2 b は、閉じているが、遊技球が遊技領域 3 1 の左側の領域に設けた普通図柄作動ゲート 2 4 を通過し、後述の主制御部 1 0 0 によって所定の確率に基づいて準特賞状態を生起するか否かが抽選（普通図柄抽選）され、抽選の結果、当たりとなった場合に一旦開放する。

20

【 0 0 1 8 】

次に、通常遊技状態と特定遊技状態について説明する。

30

通常遊技状態においては、普通図柄抽選の結果が当たりとなった場合、左右の可動片 2 2 a、2 2 b が 0 . 5 秒 × 1 回開放する（第 2 状態から第 1 状態となる、と同義）。これに対し特定遊技状態においては、普通図柄抽選の結果が当たりとなった場合、左右の可動片 2 2 a、2 2 b が 2 秒 × 2 回開放する。すなわち、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも開放時間及び開放回数が大なるように設定される。なお、開放時間及び開放回数は、これに限定されるものではない。また、特定遊技状態中は、表示装置 4 や発光装置 9、スピーカー 8 a、8 b 等で特定の表示態様で遊技者に報知される。

【 0 0 1 9 】

表示装置 4 の表示領域は、例えば図 8 に示すように、左の第 1 図柄表示領域 4 1、真ん中の第 2 図柄表示領域 4 2、右の第 3 図柄表示領域 4 3 の 3 つに区分され、各表示領域 4 1、4 2、4 3 には演出図柄 5 0 a、5 0 b、5 0 c が表示される。本実施の形態においては、各演出図柄 5 0 a、5 0 b、5 0 c は、1 ~ 9 の数字と各数字に対応する女性キャラクタとによってそれぞれ構成される。すなわち、各演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c は、それぞれ 9 種類の図柄で構成され、同一の数字には同一の女性キャラクタが描写されている。

40

【 0 0 2 0 】

遊技領域 3 1 に打ち込まれた遊技球が第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 に入賞したことを契機に、各表示領域 4 1、4 2、4 3 の演出図柄 5 0 a、5 0 b、5 0 c を変動表示（実施例では上から下方向に縦スクロール変動）させ、所定時間経過後に停止表示させ、その表示結果に基づいて、主制御部 1 0 0 によって実行される当 / 外抽選の結果を遊技者に報知する。本実施の形態においては、各演出図柄 5 0 a、5 0 b、5 0 c の停止図柄

50

が横一列又は斜め一列で同一の場合には大当たりとなる。

【0021】

表示装置4の表示領域には、図8に示すように、第1、2、3図柄表示領域41、42、43の他に、さらに第4図柄表示領域44が設けられる。この第4図柄表示領域44には、カラーバー等からなる第4図柄44aの変動表示及び停止表示が表示される。この第4図柄44aは、各演出図柄50a、50b、50cの停止表示結果とは別に、当/外抽選の結果を報知する。各演出図柄50a、50b、50cが様々な演出をともなって変動表示を行うが、第4図柄44aは、カラーバーが点滅するだけで、演出表示は行わない。この第4図柄44aの役割は、各演出図柄50a、50b、50cが様々な演出を実行している最中に演出の一環として仮停止した場合でも、第4図柄44aが点滅表示しているとき、まだ各演出図柄50a、50b、50cの変動表示が終了していないことを意味し、第4図柄44aが点灯表示(または消灯)に停止した場合は、各演出図柄50a、50b、50cの変動表示が終了したことを意味する。なお、第4図柄表示領域44は、第1、2、3図柄表示領域41、42、43と完全に分離させても良いし、一部または全部が重なるように表示させても良い。

10

【0022】

さらに、表示装置4の表示領域における左の第1図柄表示領域41の左側の領域には、第1始動口21に遊技球が入賞した保留球数を表示するための星形状の第1始動保留表示部213、及び第2始動口22に遊技球が入賞した保留球数を表示するための円形の第2始動保留表示部223が設けられる。

20

【0023】

図2に示すように、表示装置4の下方には、遊技球を左右方向または前後方向に転動させることが可能なステージ14が設けられている。また、表示装置4の左方には、遊技領域31に打ち込まれた遊技球が流入可能なワープ入口15aと、このワープ入口15aに流入した遊技球をステージ14に放出させるワープ出口15bが設けられている。ステージ14は、前面側が開放しており、遊技球を転動させた後、再び遊技領域31に戻す。

【0024】

遊技領域31の右斜め下方には、例えば、液晶ディスプレイ、CRTディスプレイ、7セグメントLEDまたはドットマトリクスLED等によって構成される第1特別図柄表示部211及び第2特別図柄表示部221が設けられる。第1特別図柄表示部211は、第1始動口21に遊技球が入賞したことを契機に、変動表示を開始し、所定時間経過後に停止表示する。また、第2特別図柄表示部221は、第2始動口22に遊技球が入賞したことを契機に、変動表示を開始して所定時間経過後に停止表示する。第1、2特別図柄表示部211、221に停止表示される表示パターンによって、主制御部100によって実行される当/外抽選の結果及び確率変動抽選の実際の結果を報知する。なお、第1、2特別図柄表示部211、221は、互いに異なる表示部によって構成する必要はなく、少なくともそれぞれの抽選結果を表示する箇所が異なっていればひとつの表示部であっても良い。

30

【0025】

普通図柄抽選の結果は、第1、2特別図柄表示部211、221の近傍に設けられた普通図柄表示部241を変動表示させ、その後停止表示させることによって報知される。

40

【0026】

普通図柄表示部241は、例えば、液晶ディスプレイ、CRTディスプレイ、7セグメントLEDまたはドットマトリクスLED等によって構成される。本実施例における普通図柄表示装置241は、ドットマトリクスLEDで構成され、普通図柄当り表示領域241aと普通図柄ハズレ表示領域241bが交互に点灯を繰り返す表示を行う。抽選結果の表示態様として、最終的に普通図柄当り表示領域241aが点灯して確定表示された場合には、準特賞状態を生起させ、可動片22a、22bを所定時間開放し、遊技球を第2始動口22に入賞しやすくする。なお、図2においては、左右の可動片22a、22bが開じた状態を示す。

50

【 0 0 2 7 】

普通図柄作動ゲート 2 4 の下方には、遊技球が常時入賞可能な一般入賞口 2 3 が設けられている。一般入賞口 2 3 に遊技球が入賞した場合には、当ノ外抽選は行わないが、予め定められた賞球数は遊技者に払い出される。

【 0 0 2 8 】

第 1 始動口 2 1 及び第 2 始動口 2 2 の下方には、遊技領域 3 1 に打ち込まれた遊技球が入賞可能な特別入賞装置 2 5 が配置されている。特別入賞装置 2 5 は、遊技球を遊技盤 3 の裏側に取り込む大入賞口 2 6 と、大入賞口 2 6 の前面を開閉可能な扉部材 2 7 とを備える。通常遊技状態においては、扉部材 2 7 が閉鎖して遊技球の入賞が物理的に不可能であり、大当り遊技状態においては扉部材 2 7 が開放状態と閉鎖状態を交互に繰り返すことによ

10

【 0 0 2 9 】

その他、遊技領域 3 1 には、遊技球の落下方向を変化させる遊技釘（図示略）や遊技球の転動方向を変化させる風車 1 6、遊技球を遊技盤 3 の裏面に排出するアウト口 2 8 等が設けられている。

【 0 0 3 0 】

（制御の説明）

図 3 は、パチンコ機の制御系を説明するためのブロック図である。遊技機 1 における各装置のうち主要なものは、マイクロコンピュータによって制御される。なお、発射装置や賞球払出装置を制御する制御系統等、本発明に直接関係ないものは省略する。

20

【 0 0 3 1 】

主制御部 1 0 0 は、遊技盤 3 の裏側に取り付けられるとともに、制御プログラム及び各種データを記憶した ROM 1 0 2 とワークエリアとして機能する RAM 1 0 3 とともに一体型のワンチップ CPU 1 0 1 として構成され、ROM 1 0 2 に記憶された制御プログラムにより各部の動作を制御する。

【 0 0 3 2 】

主制御部 1 0 0 の入力ポート 1 0 4 には、第 1 始動口 2 1 内に設けられ、遊技球の通過を検出する第 1 始動口センサ 1 2 1、第 2 始動口 2 2 内に設けられ、遊技球の通過を検出する第 2 始動口センサ 1 2 2、普通図柄作動ゲート 2 4 内に設けられ、遊技球の通過を検出する普通図柄作動ゲートセンサ 1 2 4、特別入賞装置 2 5 における大入賞口 2 6 内に設けられ、大入賞口 2 6 に入賞した遊技球を検出する大入賞口センサ 1 2 5 が電氣的に接続されている。

30

【 0 0 3 3 】

主制御部 1 0 0 の出力ポート 1 0 5 には、特別入賞装置 2 5 の扉部材 2 7 を開放させるための大入賞口ソレノイド 1 2 6、第 2 始動口 2 2 の左右の可動片 2 2 a、2 2 b を開放させるための第 2 始動口ソレノイド 1 2 7、第 1、2 特別図柄表示部 2 1 1、2 2 1、普通図柄表示部 2 4 1、及び遊技の演出を制御するための演出制御部 1 1 0 が電氣的に接続されている。

【 0 0 3 4 】

演出制御部 1 1 0 には、演出制御するためのプログラムや、図柄・音声制御部（図示略）に送信するための各種制御コマンドが記憶されている。演出制御部 1 1 0 は、ROM に記憶されたプログラムにしたがって演出処理を実行することにより、主制御部 1 0 0 による当ノ外抽選の結果に基づいて決定された演出図柄変動パターンに応じて演出パターンを決定する。演出制御部 1 1 0 が図柄・音声制御部に送信するための制御コマンドとしては、主制御部 1 0 0 から取得した演出図柄変動パターンコマンドと、主制御部 1 0 0 による当ノ外抽選の結果、大当りまたは小当たりの場合に、遊技参加型演出画像（図示略）を表示装置 4 に予め定められた時間表示させるための演出画像コマンド、遊技者により演出介入操作ボタン（図示略）が操作されたときに表示装置 4 に表示されている遊技参加型演出画像の表示形態を変化させるための遊技者介入コマンド等がある。

40

【 0 0 3 5 】

50

演出制御部 110 は、表示装置 4 を制御するための表示制御部 111 と、発光装置 9 を制御するためのランプ制御部 112 と、スピーカー 8a、8b を制御するための効果音制御部 113 とを含む。

【0036】

演出制御部 110 は、主制御部 100 から受信した制御コマンドにしたがって内部コマンドを生成し、該内部コマンドを内部送信することによって、表示制御部 111、ランプ制御部 112 及び効果音制御部 113 のそれぞれを制御する。

【0037】

表示制御部 111 の ROM には、表示演出制御を行うためのプログラム、各種画像データ等が記憶されている。表示制御部 111 の RAM には、CPU に対する入出力データや演算処理のためのデータが一時的に記憶され、ワークエリアやバッファメモリとして機能する。

10

【0038】

表示制御部 111 の CPU は、演出制御部 110 からの表示制御コマンドに応じて、ROM に記憶されたプログラムにしたがって、表示制御コマンドに応じた画像データを ROM から読み出して、該画像データを VDP に出力する。画像処理用 VDP は、CPU からの出力指示にしたがって、出力ポートを介して表示装置 4 に画像データを出力する。

【0039】

主制御部 100 には、RAM 等により形成される第 1 始動情報記憶部（第 1 始動情報記憶手段）と、RAM 等により形成される第 2 始動情報記憶部（第 2 始動情報記憶手段）を有している。

20

【0040】

第 1 始動情報記憶部は、遊技球が第 1 始動口 21 に入賞した始動情報を予め定められた上限値まで記憶する。第 2 始動情報記憶部は、遊技球が第 2 始動口 22 に入賞した始動情報を予め定められた上限値まで記憶する。本実施形態においては、図 4 に示すように、第 1 始動情報記憶部は、1 番目から 4 番目までの 4 つの記憶部（A1 から A4）を有しており、それぞれの記憶部に第 1 始動情報（遊技球が第 1 始動口 21 に入球した情報）を記憶することによって第 1 始動情報を 4 個を限度として記憶する。また、第 2 始動情報記憶部は、1 番目から 4 番目までの 4 つの記憶部（B1 から B4）を有しており、それぞれの記憶部に第 2 始動情報（遊技球が第 2 始動口 22 に入球した情報）を記憶することによって、第 2 始動情報を 4 個を限度として記憶する。

30

なお、主制御部 100 は、第 1 始動情報記憶部及び第 2 始動情報記憶部のそれぞれに記憶されている各始動情報について、1 番目の記憶部に記憶されている始動情報から順に当/外抽選を行って消化する。

【0041】

主制御部 100 に設けられた普通図柄の始動情報記憶部は、普通図柄作動ゲート 24 への遊技球の通過を契機として取得された乱数等の情報が予め定められた上限値（本実施形態では 4 個）まで記憶される。

【0042】

主制御部 100 の RAM 103 は、演出制御部 110 等に出力すべき制御コマンドを一時的に記憶しておくためのコマンド記憶領域を有する。そして、停電等による電源遮断が発生した場合、停電から復帰した際に、RAM 103 の記憶内容を停電直前の状態に復元し、RAM 103 のコマンド記憶領域に記憶されている制御コマンドを出力することにより、遊技状態を電源遮断前の状態に復帰させることができる。

40

【0043】

図 5 は、第 1 始動口センサ 121 及び第 2 始動口センサ 122 が遊技球の通過を検出した場合に、主制御部 100 が実行する入賞処理を説明するためのフローチャートである。

主制御部 100 は、第 1 始動口センサ 121 または第 2 始動口センサ 122 からの検出信号を入力すると、ステップ S501 において入力ポート 104 から対応する情報を読み込む入力ポート読込処理を実行して、ステップ S502 に移行する。

50

ステップS502においては、主制御部100が第1始動口センサ121から検出信号を入力したか否かを判定し、検出信号を入力したと判定した場合(Yes)は、ステップS503に移行し、また、第1始動口センサ121から検出信号を入力しないと判定した場合(No)は、ステップS505に移行する。

【0044】

ステップS503においては、主制御部100がRAM103の第1始動情報記憶部に記憶されている第1始動情報の記憶数が「4」以上であるか否かを判定し、第1始動情報の記憶数が「4」以上ではない場合(No)は、ステップS504に移行し、また、第1始動情報の記憶数が「4」以上である場合(No)は、ステップS505に移行する。

【0045】

ステップS504においては、主制御部100は、内部に設けた当たり決定乱数、当たり種別決定乱数、変動パターン決定乱数、リーチ決定乱数、停止図柄決定乱数等に対応の乱数カウンタから取得し、取得した各乱数値(第1始動情報)を、RAM103の第1始動情報記憶部に記憶する第1始動情報記憶処理を実行する。この際、取得される第1始動情報は、第1始動情報記憶部において、第1始動情報が記憶されていない記憶部のうち最も上位の記憶部に記憶される。例えば、RAM103の第1始動情報記憶部に記憶されている第1始動情報の記憶数が「1」である場合、取得した第1始動情報は、第1始動情報記憶部における2番目の記憶部に記憶される。また、RAM103の第1始動情報記憶部に記憶されている第1始動情報の記憶数が「2」である場合には、取得した第1始動情報を第1始動情報記憶部における3番目の記憶部に記憶する。これにより、RAM103の第1始動情報記憶部における第1始動情報の記憶が随時更新される。

【0046】

第1始動情報記憶処理では、RAM103の第1始動情報記憶部における第1始動情報の記憶が更新されることに伴い、第1特別図柄表示部211の近傍に設けた特別図柄始動情報記憶数表示部212に表示されている第1始動情報数に「1」を加算する表示とする。さらに、RAM103の第1始動情報記憶部に記憶されている第1始動情報が更新されることに伴い、更新後の第1始動情報の記憶数に応じた始動情報記憶数コマンドをRAM103の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート105を介して始動情報記憶数コマンドを演出制御部110に送信する。例えば、RAM103の第1始動情報記憶部に新たな第1始動情報を記憶して、第1始動情報記憶数が「1」となった場合、第1始動情報記憶数が「1」であることを示す始動情報記憶数コマンドを演出制御部110に送信する。また、各演出図柄50a、50b、50cの表示結果が確定されることに伴って始動記憶数が減算される場合も同様にその情報を送信する。

【0047】

ステップS505においては、第2始動口センサ122の検出信号を入力したか否かを判定し、検出信号を入力したと判定した場合(Yes)は、ステップS506に移行し、また、第2始動口センサ122の検出信号を入力しないと判定した場合(No)は、一連の処理を終了してリターンする。

【0048】

ステップS506においては、RAM103の第2始動情報記憶部に記憶されている第2始動情報の記憶数が「4」以上であるか否かを判定し、第2始動情報の記憶数が「4」以上ではないと判定した場合(No)は、ステップS507に移行し、また、第2始動情報の記憶数が「4」以上であると判定した場合(No)は、一連の処理を終了してリターンする。

【0049】

ステップS507においては、ステップS504と同様に、当たり決定乱数、当たり種別決定乱数、変動パターン決定乱数、リーチ決定乱数、停止図柄決定乱数等に対応の乱数カウンタから取得し、取得した各乱数値(第2始動情報)を、RAM103の第2始動情報記憶部における所定の記憶部に記憶する第2始動情報記憶処理を実行する。この際、取得した第2始動情報は、第2始動情報記憶部において、第2始動情報が記憶されていない

10

20

30

40

50

記憶部のうち最も上位の記憶部に記憶される。これにより、RAM 103の第2始動情報記憶領域における第2始動情報の記憶が更新される。

【0050】

第2始動情報記憶処理においては、RAM 103の第2始動情報記憶部に第2始動情報の記憶が更新されることに伴い、第1特別図柄表示部211の近傍に設けた特別図柄始動情報記憶数表示部222に表示される第2始動情報数を1加算する表示制御を実行する。また、RAM 103の第2始動情報記憶部に第2始動情報の記憶が更新されることに伴い、更新後の第2始動情報の記憶数に応じた始動情報記憶数コマンドをRAM 103の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート105を介して始動情報記憶数コマンドが演出制御部110に送信される。

10

【0051】

図6は、当たり判定処理を説明するためのフローチャートである。

当たり判定処理は、所定確率で大当たりを生起させるために、所定の数値範囲に1個の当たり値を設定し、取得した当たり決定乱数と当たり値とが一致しているときに大当たりを生起させる処理である。

【0052】

本実施の形態においては、第1始動口21への遊技球の入賞を契機とする第1当/外抽選により大当たりが生起される確率と、第2始動口22への遊技球の入賞を契機とする第2当/外抽選により大当たりが生起される確率とを互いに異ならせている。例えば、第1始動口21への遊技球の入賞を契機とする第1当/外抽選により大当たりが生起される確率は、例えば1/399とし、第2始動口22への遊技球の入賞を契機とする第2当/外抽選により大当たりが生起される確率は、第1始動口21への遊技球の入賞を契機とする当/外抽選によりも高い1/240に設定されている。

20

【0053】

当たり判定処理は、図6に示すように、まず、ステップS601において、表示装置4において演出図柄50a~50c及び第4図柄44aが変動中か否かを判定し、変動中ではないと判定した場合(No)は、ステップS602に移行し、また、変動中であると判定した場合(Yes)は、ステップS610に移行する。

【0054】

ステップS602においては、第2始動情報数が「1」以上であるか否かを判定し、第2始動情報数が「1」以上であると判定した場合(Yes)は、ステップS603に移行し、また、第2始動情報数が「1」以上でないと判定した場合(No)は、ステップS620に移行する。

30

【0055】

ステップS603においては、第2始動情報に基づく当たり判定処理を実行し、一連の処理を終了してリターンする。また、ステップS620においては、第1始動情報数が「1」以上であるか否かを判定し、第1始動情報数が「1」以上であると判定した場合(Yes)は、ステップS621に移行し、また、第1始動情報数が「1」以上でないと判定した場合(No)は、一連の処理を終了してリターンする。ステップS621においては、第1始動情報に基づく当たり判定処理を実行し、一連の処理を終了してリターンする。

40

【0056】

ステップS610においては、演出図柄50a~50cの変動を開始してから所定時間が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合(Yes)は、ステップS611に移行し、また、演出図柄50a~50cの変動を開始してから所定時間が経過していないと判定した場合(No)は、一連の処理を終了してリターンする。

【0057】

ステップS611においては、図柄停止コマンドをRAM 103の所定領域に格納する図柄停止処理を実行し、一連の処理を終了してリターンする。これにより、ポート出力処理では、出力ポート105を介して図柄停止コマンドが演出制御部110に送信される。

【0058】

50

上述のように、当たり判定処理では、第2始動情報に基づく当たり判定処理は、第1始動情報に基づく当たり判定処理よりも優先して実行される。すなわち、主制御部100は、RAM103の第2始動情報記憶部に記憶されている第2始動情報を、第1始動情報記憶部に記憶されている第1始動情報よりも優先して消化する。これにより、演出制御部110は、第2始動情報に基づく演出図柄50a~50cの変動表示及び停止表示を、第1始動情報に基づく演出図柄50a~50cの変動表示及び停止表示よりも優先して実行する。

【0059】

次に、ステップS603における第2始動情報に基づく当たり判定処理及びステップS621における第1始動情報に基づく当たり判定処理を説明する。なお、ステップS603における第2始動情報に基づく当たり判定処理及びステップS621における第1始動情報に基づく当たり判定処理は、同様の処理であるため、ステップS603における第2始動情報に基づく当たり判定処理について説明し、ステップS621における第1始動情報に基づく当たり判定処理については説明を省略する。

10

【0060】

図7は、第2始動情報に基づく当たり判定処理を説明するためのフローチャートである。

第2始動情報に基づく当たり判定処理は、ステップS603の処理が実行されると、図7に示すステップS700に移行する。ステップS700においては、RAM103の第2始動情報記憶部における1番目の記憶部から当たり決定乱数を読み出して、ステップS702に移行する。

20

【0061】

ステップS702においては、ステップS700で読み出した当たり決定乱数の値が当たり値と一致しているか否かを判定し、読み出した当たり決定乱数の値が当たり値と一致していると判定した場合(Yes)は、ステップS704に移行し、また、読み出した当たり決定乱数の値が当たり値と一致していないと判定した場合(No)は、ステップS714に移行する。

【0062】

ステップS704においては、当たりの種別を決定する当たり種別決定処理を実行する。主制御部100のROM102には、当たり種別決定乱数の値と当たり種別番号との対応を登録した当たり種別決定テーブルが格納されている。当たり種別決定処理においては、RAM103の第2始動情報記憶部における1番目の記憶部から当たり種別決定乱数を読み出し、該当たり種別決定乱数の値に対応する当たり種別番号を当たり種別決定テーブルから読み出して当たりの種別を決定する。これにより、通常大当たり、確変1大当たり、確変2大当たり等の当たりの種別が決定される。

30

【0063】

次に、ステップS706に移行して、当たり時に停止表示する演出図柄50a~50bの組み合わせを決定する当たり時停止図柄決定処理を実行する。ROM102には、各当たり種別ごとに設定された停止図柄決定テーブルが格納されている。各停止図柄決定テーブルにおいて、停止図柄決定乱数の値と停止表示する演出図柄50a~50cの組み合わせを示す停止図柄番号が登録されている。そして、当たり時停止図柄決定処理においては、まず、ステップS704で決定された当たり種別番号に対応する停止図柄決定テーブルを読み出す。そして、RAM103の第2始動情報記憶部における1番目の記憶部から停止図柄決定乱数を読み出し、該停止図柄決定乱数の値に対応する停止図柄番号を停止図柄決定テーブルから読み出す。さらに、読み出した停止図柄番号に対応する停止図柄指定コマンドをRAM103の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート105を介して停止図柄指定コマンドが演出制御装置110に送信される。

40

【0064】

停止表示する特別図柄は、停止図柄決定乱数の値と停止表示する特別図柄が登録された特別図柄決定テーブルに基づいて、演出図柄50a~50cの場合と同様の処理により決

50

定する。ただし、停止表示する特別図柄は、停止表示する演出図柄 50 a ~ 50 c の組み合わせの決定に先立って決定される。すなわち、停止表示する特別図柄を決定した後に、これに対応させて停止表示する演出図柄 50 a ~ 50 c の組み合わせを決定する。そのため、停止表示する特別図柄及び停止表示する演出図柄 50 a ~ 50 c の組み合わせは、ともに同一の停止図柄決定乱数値に基づいて決定される。そして、停止表示する特別図柄を指定するための指令情報を RAM 103 の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート 105 を介して第 2 特別図柄表示部 221 に指令情報が直接送信される。

【0065】

次に、ステップ S708 に移行し、当たり時に変動表示する演出図柄 50 a ~ 50 c の変動パターンを決定する当たり時変動パターン決定処理を実行する。ROM 102 には、当たり種別、現在の遊技状態等の組み合わせ毎に設定された変動パターン決定テーブルが格納されている。各変動パターン決定テーブルには、変動パターン決定乱数の値と変動パターン番号との対応が登録されている。そして、当たり時変動パターン決定処理では、まず、ステップ S704 で決定された当たり種別番号及び現在の遊技状態に対応する変動パターン決定テーブルを読み出す。そして、RAM 103 の第 2 始動情報記憶部における 1 番目の記憶部から変動パターン決定乱数を読み出し、該変動パターン決定乱数の値に対応する変動パターン番号を変動パターン決定テーブルから読み出す。さらに、読み出した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを RAM 103 の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート 105 を介して変動パターンコマンドが演出制御装置 110 に送信される。

【0066】

次に、ステップ S710 に移行して、演出図柄 50 a ~ 50 c の変動表示時間を設定する変動設定処理を実行する。演出図柄 50 a ~ 50 c の変動表示時間は、ステップ S708、S716 で決定した変動パターン番号に基づいて決定する。また、当たりを生起させる場合、変動設定処理では、大入賞口 26 の開放回数及び開放時間を設定する。具体的には、当たり種別番号が通常大当たり又は確変 1 大当たりを示すときは、ラウンド最高継続回数を 15 回に設定するとともに、各ラウンドにおける大入賞口 26 の開放時間を約 30 秒に設定する。また、当たり種別番号が確変 2 大当たりを示すときは、ラウンド最高継続回数を 2 回に設定するとともに、各ラウンドにおける大入賞口 26 の開放時間を約 0.5 秒に設定する。

【0067】

ステップ S712 においては、第 2 の始動情報記憶数を「1」減算する始動情報記憶数減算処理を実行し、一連の処理を終了してリターンする。

【0068】

始動情報記憶数減算処理においては、RAM 103 の第 2 始動情報記憶部における 1 番目の記憶部に記憶されている第 2 始動情報を、RAM 103 における変動中の始動情報を記憶する領域に移すとともに、RAM 103 の第 2 始動情報記憶部における 2 番目以降の記憶部に記憶されている第 2 始動情報を、それぞれ、1 つ上の順位の記憶部に繰り上げて記憶する。これにより、RAM 103 の第 2 始動情報記憶部における第 2 始動情報の記憶が更新される。

【0069】

また、始動情報記憶数減算処理では、RAM 103 の第 2 始動情報記憶部における第 2 始動情報の記憶が更新されることに伴い、第 2 特別図柄始動記憶数表示部 222 において表示する第 2 始動情報数を「1」減算した表示とする。

【0070】

さらに、始動情報記憶数減算処理では、RAM 103 の第 2 始動情報記憶領域における第 2 始動情報の記憶が更新されることに伴い、更新後の第 2 始動情報の記憶数に応じた始動情報記憶数コマンドを RAM 103 の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート 105 を介して始動情報記憶数コマンドが演出制御部 110 に送信さ

10

20

30

40

50

れる。例えば、RAM 103の第2始動情報記憶部に記憶されている第2始動情報が更新された結果、第2始動情報記憶数が「2」となった場合、第2始動情報記憶数が「2」であることを示す始動情報記憶数コマンドが演出制御部110に送信される。

【0071】

ステップS714においては、はずれ時に停止表示する演出図柄50a~50cの組み合わせを決定するはずれ時停止図柄決定処理を実行する。はずれ時停止図柄決定処理は、ステップS706と同様に行われる。ここで、はずれ時停止図柄決定処理では、表示装置4で停止表示する具体的なはずれ演出図柄の組み合わせを指定するのではなく、当たり抽選の結果がはずれであるという結果だけを指定するためのコマンドであるはずれ演出図柄指定コマンドをRAM103の所定領域に格納する。これにより、ポート出力処理では、出力ポート105を介してはずれ演出図柄指定コマンドが演出制御装置110に送信される。そして、演出制御部110は、はずれ演出図柄指定コマンドを入力したときは、はずれになる演出図柄50a~50cの組み合わせを決定し、決定した組み合わせで演出図柄50a~50cを停止表示する。

【0072】

次に、ステップS716に移行して、はずれ時に変動表示する演出図柄50a~50cの変動パターンを決定するはずれ時変動パターン決定処理を実行し、ステップS710に移行する。はずれ時変動パターン決定処理は、ステップS708と同様に行われる。ただし、ROM102には、現在の遊技状態、リーチ決定乱数等の組み合わせごとに設定された変動パターン決定テーブルが格納されている。そして、はずれ時変動パターン決定処理では、現在の遊技状態及びリーチ決定乱数に対応する変動パターン決定テーブルを読み出して、変動パターン番号を決定する。

【0073】

(実施例)

次に、遊技機1の動作を説明する。遊技領域31に発射された遊技球が第1始動口21または第2始動口22に入賞すると、第1始動口センサ121または第2始動口センサ122により検出信号が出力される。

【0074】

主制御部100は、第1始動口センサ121または第2始動口センサ122からの検出信号を入力すると、当たり決定乱数等の各種乱数を取得する。そして、取得した各種乱数は、始動入賞情報として、RAM103の始動入賞情報記憶部に記憶される。この際、第1始動口センサ121の検出信号を契機として取得された第1始動情報は、RAM103における第1始動情報記憶部に最大4つまで記憶される。また、第2始動口センサ122の検出信号を契機として取得された第2始動情報は、RAM103における第2始動情報記憶部に最大4つまで記憶される。

【0075】

主制御部100は、始動情報記憶部に記憶されている各始動情報について当たり判定を行う。そして、当/外抽選の結果、当たりを生起させる場合には、当たりの種別、停止表示する特別図柄及び停止表示する演出図柄50a~50cの組み合わせ、及び当たり時の変動パターンが決定される。また、当/外抽選の結果、はずれを生起させる場合には、停止表示する特別図柄及び停止表示する演出図柄50a~50cの組み合わせ、及びはずれ時の変動パターンが決定される。

【0076】

主制御部100は、当/外抽選の結果、当たりまたははずれを生起させることを決定すると、演出図柄50a~50cを変動表示し特定の組み合わせで停止表示させるために、変動パターンコマンド及び停止図柄指定コマンド等の制御コマンドを演出制御部110に送信する。そして、演出制御部110における表示制御部111は、主制御部100からの制御コマンドを受信すると、表示装置4に決定された変動パターンで演出図柄50a~50cと第4図柄44aとを変動表示させ、所定の変動時間経過後に、決定された組み合わせでそれらを停止表示させる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 7 】

さらに、主制御部 1 0 0 は、第 2 始動情報記憶部に記憶されている第 2 始動情報について、第 1 始動情報記憶部に記憶されている第 1 始動情報に対して優先して当たり判定を行う。これにより、表示装置 4 に、第 2 始動情報記憶部に記憶されている第 2 始動情報に基づく演出表示（図柄変動表示）が、第 1 始動情報記憶部に記憶されている第 1 始動情報に基づく演出表示よりも優先して実行される。

【 0 0 7 8 】

図 8 ~ 図 1 1 は表示装置 4 に表示される演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の模式図である。

表示装置 4 における表示領域の左側に設けられた第 1 始動保留表示部 2 1 3 は、4 個の星形図柄により形成され、かつ消灯状態であっても 4 個の星形状の輪郭が常時視認可能に設けられる。また、第 2 始動保留表示部 2 2 3 は、点灯時（第 2 始動情報が記憶されているとき）に出現する 4 個の円形図柄により形成され、かつ消灯時（第 2 始動情報が記憶されていないとき）の場合には、その存在が視認できないように設けられる。なお、第 2 始動保留表示部 2 2 3 は、第 2 始動情報が記憶されていないときは、視認不能であるが、説明の便宜上、図 8 ~ 図 1 0 には点線で示す。なお、図 8、9 は、通常遊技状態を示し、図 1 1 は、確率変動遊技状態を示す。

10

【 0 0 7 9 】

表示装置 4 は、始動情報記憶数コマンドを受信すると、主制御部 1 0 0 の R A M 1 0 3 に記憶されている各始動情報数の更新に伴って、始動情報記憶数コマンドが示す始動情報記憶数を表示する。第 1 始動情報については、第 1 始動保留表示部 2 1 3 を保留数に応じて点灯（黒塗りの部分）させることによって、遊技者は現在の保留数が 3 個であることを容易に認識することができる。また、第 2 始動情報については、第 2 始動情報記憶数コマンドが送信されてきた時点ではじめて第 2 始動保留表示部 2 2 3 が点灯出現することによって現在の保留数を認識することができる。したがって、遊技者は、第 2 始動保留表示部 2 2 3 が点灯出現することによって、現在の保留数を初めて認識することができる。なお、図 8 は、演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c がまだ変動を開始していない停止表示の状態、第 1 始動情報の記憶数が 3 個で、第 2 始動情報の記憶数が 0 である状態を示す。

20

【 0 0 8 0 】

例えば、図 9 に示すように、演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示中に、第 2 始動口 2 2 に遊技球の入賞があった場合は、主制御部 1 0 0 の R A M 1 0 3 の第 2 始動情報記憶部に第 2 始動情報が新たに 1 つ加算され、第 2 始動保留表示部 2 2 3 が 1 つ点灯（黒塗りの部分）した状態となる。

30

【 0 0 8 1 】

そして、現在の変動表示が終了すると、次の変動表示は、第 2 始動情報に基づく変動表示が第 1 始動情報に基づく変動表示よりも優先して実行されるため、第 1 始動保留表示部 2 1 3 における第 1 始動情報記憶数は 2 つのままで、第 2 始動保留表示部 2 2 3 は全て消灯状態となる。また、第 2 始動情報記憶部の 1 番目の記憶部に記憶されていた第 2 始動情報に基づく演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示が開始された場合には、第 2 始動情報記憶部の第 2 始動情報記憶数が 0 に更新され、第 2 始動保留表示部 2 2 3 には動画データなどの背景画像を除いて何も表示されていない状態となっている。

40

【 0 0 8 2 】

上述のように、第 1 始動情報に関しては、R A M 1 0 3 に記憶されていない（保留なし）場合でも、第 1 始動保留表示部 2 1 3 に星形状の輪郭が表示されて、第 1 始動情報の保留上限値が認識できるようになっている。しかし、第 2 始動情報に関しては、R A M 1 0 3 に記憶されていない場合には、第 2 始動保留表示部 2 2 3 には何も表示されないため、第 2 始動情報の保留上限値を認識することは困難である。

【 0 0 8 3 】

図 9 は、通常遊技状態において表示装置 4 に表示される演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示の一例を示す図である。表示装置 4 において第 1 始動情報または第 2 始動情報に基づく演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示を行う場合、第 1 ~ 3 図柄表示領域 4 1 ~ 4 3 のそ

50

れぞれにおいて、数字及び図柄からなる演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c が変動表示（上下方向に縦スクロール変動）を行うとともに、第 4 図柄表示領域 4 4 においてカラーバーからなる演出図柄 4 4 a が変動表示（点滅）し、所定時間経過後に停止表示される。また、このとき、大当たり終了後に再び大当たりになる確率が向上した確率変動遊技状態であれば、表示装置 4 の左側上部に設けた領域部 2 3 0 に確率変動遊技状態である旨「確変中」が表示される。

【 0 0 8 4 】

図 1 0 に示すように、第 1 ~ 第 3 図柄表示領域 4 1 ~ 4 3 のそれぞれにおいて演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c が停止表示されるとともに、第 4 図柄表示領域 4 4 において第 4 図柄 4 4 a が停止表示（点灯）されることにより抽選結果が確定される。そして、各演出図柄 5 0 a、5 0 b、5 0 c が横一列に同一の数字で停止表示された場合には、抽選結果が大当たりとなる。

10

【 0 0 8 5 】

また、演出図柄制御部 1 1 0 は、始動情報記憶数コマンドを受信すると、R A M の所定領域に記憶されている始動情報記憶数を更新し、該始動情報記憶数コマンドが示す始動情報記憶数を、表示装置 4 に表示させる。

【 0 0 8 6 】

図 1 1 は、表示装置 4 における確率変動中の表示態様について示している。表示装置 4 は、第 1 始動情報記憶部に記憶されている第 1 始動情報記憶数を表示する第 1 始動保留表示部 2 1 3 が表示されるとともに、第 2 始動情報記憶領域に記憶されている第 2 始動情報記憶数を表示する第 2 始動保留表示部 2 2 3 も表示される。第 1 始動保留表示部 2 1 3 及び第 2 始動保留表示部 2 2 3 は、それぞれの始動情報数記憶部に記憶されている始動情報数に対応している。図 1 1 においては、第 1 始動保留表示部 2 1 3 が 3 つ点灯し、また第 2 始動保留表示部 2 2 3 が 2 つ点灯することによって、第 1 始動情報記憶部に第 1 始動情報が 3 つ、また第 2 始動情報記憶部に第 2 始動情報が 2 つであることを確認することができる。

20

【 0 0 8 7 】

演出制御部 1 1 0 は、予告演出を実行することを決定した場合、実行する予告演出の予告演出パターンを決定する。ここでいう「予告演出」とは、第 1 始動情報または第 2 始動情報に基づき演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c が変動してから停止するまでの間に、当該変動の結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出のことである。予告演出は、複数設定されており、中にはその予告演出が実行された時点で大当たりとなることが確定するものもある。演出制御部 1 1 0 は、抽選結果に応じて予告演出パターンを決定する。

30

【 0 0 8 8 】

演出制御部 1 1 0 は、決定した予告演出パターンに応じて、表示装置 4 に変動表示中の演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の背景に動画データを表示させたり、発光装置 9 を点滅表示させたり、スピーカー 8 a、8 b から出力される音を通常よりも大とする制御を実行する。

【 0 0 8 9 】

図 1 1 を用いて表示装置 4 に表示される予告演出について説明する。演出制御部 1 1 0 は、表示装置 4 に主制御部 1 0 0 の R A M 1 0 3 の第 1 動情報記憶部に記憶されている 3 つの第 1 始動情報のうち 1 番目の記憶部に記憶されている第 1 始動情報に基づく演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示を行う。予告演出を実行する場合には、演出制御部 1 1 1 は、動画を R O M から読み出し、演出図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示の背景画像として、動画を表示する。例えば、動画データの 1 コマ目として、人物 A が登場する動画データを表示する。続いて 2 コマ目として、さらに、人物 B が登場する動画データを表示する。次に、3 コマ目として、人物 A 及び人物 B が両手を挙げて挨拶をする動画データを表示する。そして、最後の 4 コマ目として、人物 A 及び人物 B が握手をする動画データを表示する。図 1 1 はこの 4 コマ目の動画データが表示されている状態を表わしている。以上、説明したケースでは、予告演出パターンとして、「1 ~ 4 コマ目までをすべて表示する」というパターンが選択されているが、この他にも 1 ~ 4 のいずれかのコマ目だけを表示する、また

40

50

は、1コマ目、2コマ目、4コマ目を表示するといったパターン等でもよい。

【0090】

なお、図11に示す状態の変動が終了した場合、次は第2始動情報記憶部の1番目の記憶部に記憶されている第2始動情報に基づく演出図柄50a~50cの変動表示が開始されることとなり、第2始動情報記憶部に記憶される第2始動情報記憶数が1つに更新され、第2始動情報数表示図柄223が1つ点灯した状態となる。

【0091】

また、同じく図11に示す変動表示が行われている最中に、新たに第2始動口22に遊技球の入賞があった場合は、主制御部100のRAM103の第2始動情報記憶部に第2始動情報が新たに記憶される。すなわち、第1始動情報の記憶数は変わらず3つのままで、第2始動情報記憶部には新たに1つ加算されるため合計3つとなり、第2始動保留表示部223が3つ点灯した状態となる。

【0092】

また、第2始動保留表示部223の表示パターンとして、第2始動情報の保留があるか否かに関係なく、常に表示させないようにしても良い。さらには、第2始動保留表示部223の表示形態を、第1始動保留表示部213に比して色彩を薄くしたり、表示面積を小さくしたり、背景画像と同系色としたり、第1始動保留表示部213に重なるようにしても良い。要は、第2始動保留表示部223が第1始動保留表示部213よりも視認し難くなる表示形態であれば、どのような表示形態であっても良い。

【0093】

上述のように、本実施形態によると、第2始動保留表示部223を第1始動保留表示部213よりも視認し難くすることにより、全体の始動保留数の把握を困難にすることができ、遊技に対する興味を増大できる。また、確率変動遊技状態のときと通常遊技状態のときとで、表示装置4に表示される第2始動保留表示部223の表示形態が変化することにより、より遊技に対する興味を増大できる。

【0094】

(第2実施例)

図12は、本発明における第2実施例を示す。この実施例においては、通常遊技状態、確率変動遊技状態、第2始動情報記憶部に第2始動情報が記憶されているか否かに関係なく、第2始動保留表示部223が表示装置4に表示されない。この場合、第2始動口22に遊技球が入賞しても、表示装置4には入賞したことを一切表示されない。ただし、表示装置4以外の場所、すなわち第2始動情報表示部222では第2始動情報が記憶された旨を報知する。

【0095】

(第3実施例)

図13は、本発明における第3実施例を示す。この実施例においては、第2始動保留表示部223が第1始動保留表示部213と重なるように表示される。星形状の第1始動保留表示部213は、第1始動情報がひとつもない状態でも中抜きの状態でも常に表示されており、ひとつ記憶されるごとに上から順番に中が塗られた状態で表示される。一方、第2始動保留表示部223は、第2始動情報がひとつもない状態では何も表示されず、ひとつ記憶されるごとに第1始動保留表示部213の上から順番にその後重なるようにして表示される。したがって注目して見ない限り視認し難い表示態様となっている。

【0096】

(第4実施例)

図14は、本発明における第4実施例を示す。この実施例においては、第2始動保留表示部223が第2図柄表示領域42内で、かつ演出図柄50bの停止表示と一部が重なるような位置に設けた例を示す。したがって、第1始動保留表示部213に比べて第2始動保留表示部223は視認し難くなっている。また、背景画像として常に町並みや草木等を表示させて、第2始動保留表示部223をその背景画像と重なる位置に配置すればより視認し難くすることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 7 】

(第5実施例)

図15は、本発明における第5実施例を示す。この実施例においては、第2始動保留表示部223は表示装置4における様々な位置に散乱されて表示される。すなわち、第2始動情報がひとつ記憶されると表示装置4の左上の第2始動保留表示部223aが表示され、さらにもうひとつ記憶されると表示装置4の右上の第2始動保留表示部223bが表示され、続いて第2始動保留表示部223c、223dの順に表示されるようになっている。したがって、一箇所に集まって表示されている第1始動保留表示部213と比べて分散表示されている第2始動保留表示部223は視認し難くなっている。

【 0 0 9 8 】

他にも、図示しないが第1始動保留表示部213と比較して第2始動保留表示部223の表示領域を小さくしてもよい。この場合、始動記憶1つ分の領域の大きさを小さくしても良いし、始動記憶全体(始動記憶4つ分)の領域の大きさを小さくしても良い。

【 0 0 9 9 】

また、同じく図示しないが第1始動保留表示部213と比較して第2始動保留表示部223の透過率を高くしても良い。換言すると、第2始動保留表示部223の方をより薄く表示させるようにしても良い。

【 0 1 0 0 】

以上、本発明の実施形態について説明したが、上記実施形態では、種々の変更を行うことが可能である。

例えば、通常遊技状態における第2始動情報の抽選結果の報知態様として、表示装置4に第4図柄44a以外の演出図柄50a~50cの変動表示を行わない。この際、予告演出等も行わないことが望ましい。さらに、第4図柄44aが変動している時間も短時間(例えば0.5秒~2秒程度)であることが望ましい。これにより、通常遊技状態時に認識し難いまたは認識できない第2始動情報について、その変動表示すらも認識し難くなるので、通常遊技状態時における遊技者の意識はほぼ第1始動情報のみに集中し、第1始動情報のみが報知されているように感じさせることができる。すなわち、通常遊技状態時は保留の上限数が第1始動情報の保留上限値である4個であるように感じられ、確率変動遊技状態時には始動情報の保留上限値が8個であるように感じさせることができる。このように通常遊技状態と確率変動遊技状態とをより明確に区別でき、興趣に富んだ遊技機とすることができる。

【 0 1 0 1 】

また、第1始動口21及び第2始動口22の両方をいわゆるヘソタイプにしたり、又は、両方を電動チューリップとしても良い。さらに、上記実施形態においては、第1始動口21と第2始動口22がひとつの入賞装置として一体的に形成されているが、それぞれ個別の入賞装置で離れた位置に配置されていても良い。

【 0 1 0 2 】

さらに、上記各実施形態においては、遊技機1としてパチンコ機としたが、これに限らず、本発明の主旨を逸脱しない範囲で他のアミューズメントゲーム機等の遊技機にも適用可能である。

【 符号の説明 】

【 0 1 0 3 】

- 1 遊技機
- 2 外枠
- 3 遊技盤
- 4 表示装置
- 5 ガラス枠ユニット
- 6 受け皿ユニット
- 7 透明部材(強化ガラス)
- 8 a、8 b スピーカー

10

20

30

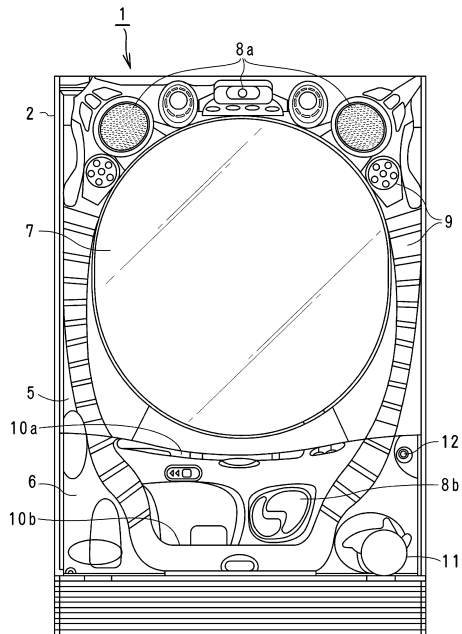
40

50

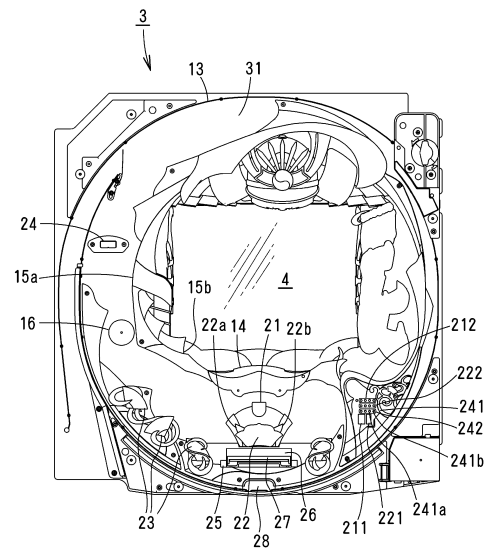
9	発光装置	
1 0 a	上皿	
1 0 b	下皿	
1 1	ハンドル	
1 2	鍵部	
1 3	ガイドレール	
1 4	ステージ	
1 5 a	ワープ入口	
1 5 b	ワープ出口	
1 6	風車	10
2 1	第1始動口	
2 2	第2始動口	
2 2 a、2 2 b	可動片	
2 3	一般入賞口	
2 4	普通図柄作動ゲート	
2 5	特別入賞装置	
2 6	大入賞口	
2 7	扉部材	
2 8	アウト口	
3 1	遊技領域	20
4 1	第1図柄表示領域	
4 2	第2図柄表示領域	
4 3	第3図柄表示領域	
4 4	第4図柄表示領域	
4 4 a	第4図柄	
5 0 a、5 0 b、5 0 c	演出図柄	
1 0 0	主制御部	
1 0 1	C P U	
1 0 2	R O M	
1 0 3	R A M (第1、2始動情報記憶手段)	30
1 0 4	入力ポート	
1 0 5	出力ポート	
1 1 0	演出制御部	
1 1 1	表示制御部	
1 1 2	ランプ制御部	
1 1 3	効果音制御部	
1 2 1	第1始動口センサ	
1 2 2	第2始動口センサ	
1 2 4	普通図柄作動ゲートセンサ	
1 2 5	大入賞口センサ	40
1 2 6	大入賞口ソレノイド	
1 2 7	第2始動口ソレノイド	
2 1 1	第1特別図柄表示部	
2 1 2	第1特別図柄始動記憶数表示部	
2 1 3	第1始動保留表示部	
2 2 1	第2特別図柄表示部	
2 2 2	第2特別図柄始動記憶数表示部	
2 2 3	第2始動保留表示部	
2 4 1	普通図柄表示部	
2 4 1 a	普通図柄当り表示領域	50

2 4 1 b 普通図柄ハズレ表示領域

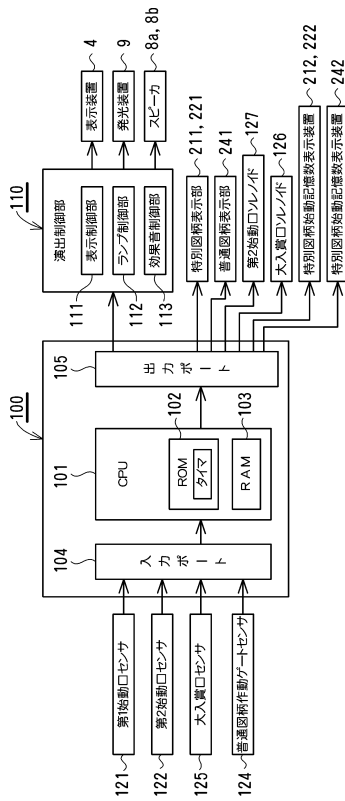
【図 1】



【図 2】



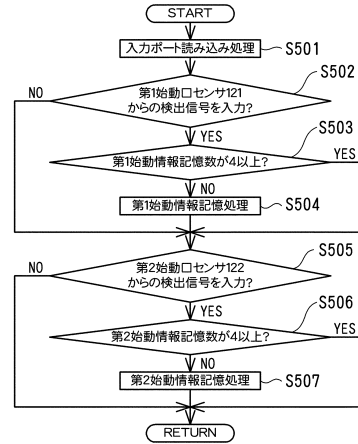
【図3】



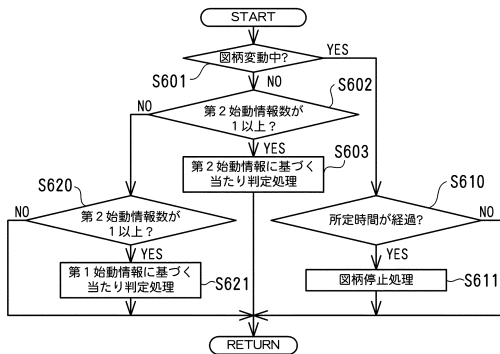
【図4】

	第1始動情報記憶部	第2始動情報記憶部
1番目の記憶部	A 1	B 1
2番目の記憶部	A 2	B 2
3番目の記憶部	A 3	B 3
4番目の記憶部	A 4	B 4

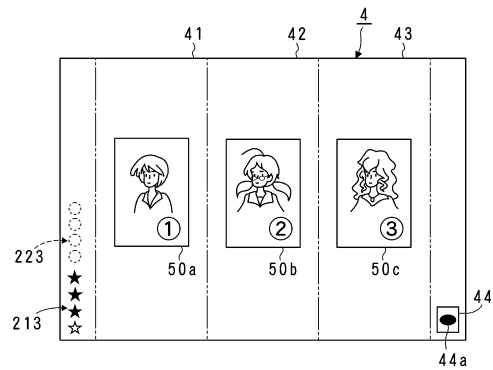
【図5】



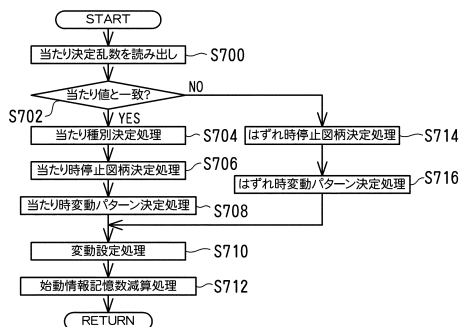
【図6】



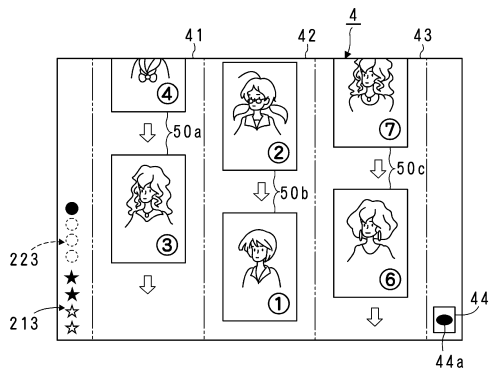
【図8】



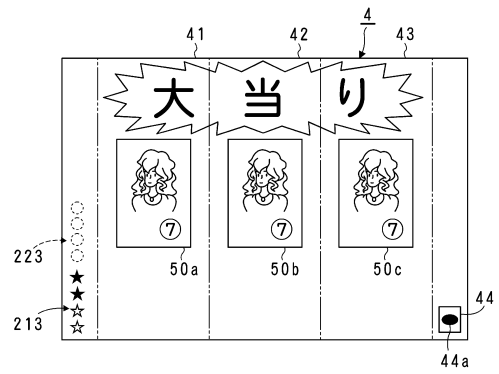
【図7】



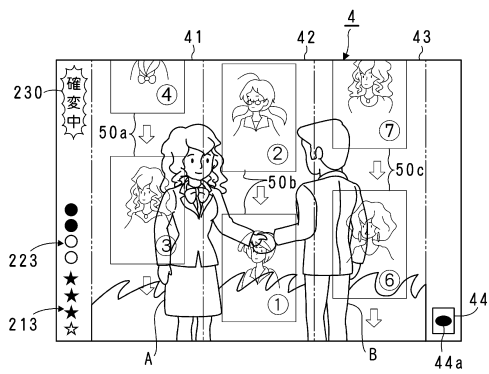
【図9】



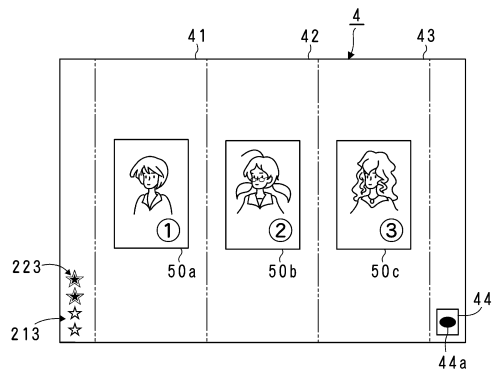
【図10】



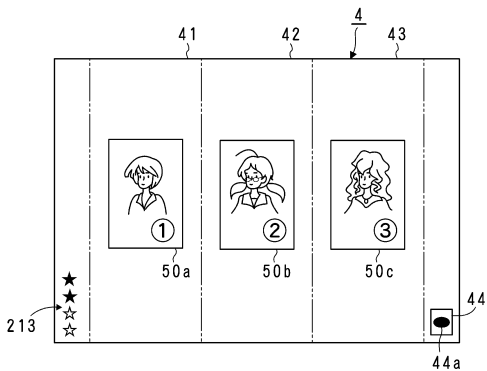
【図11】



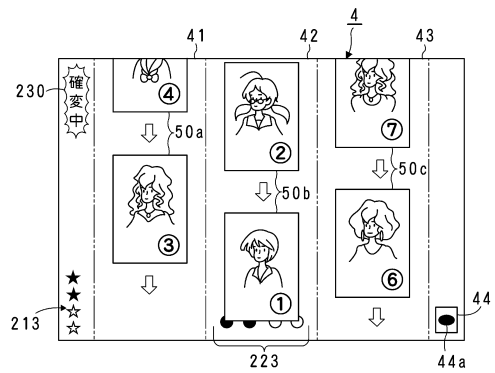
【図13】



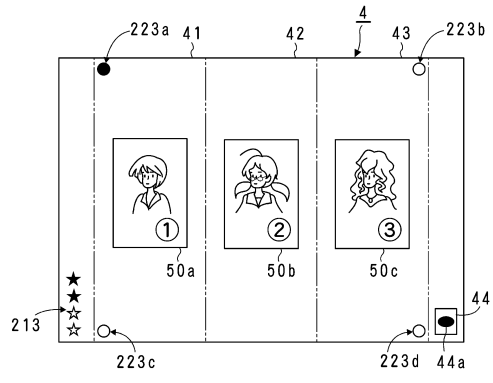
【図12】



【図14】



【 図 15 】



フロントページの続き

(72)発明者 富岡 弘
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内

審査官 柳 重幸

(56)参考文献 特開平07-213706(JP,A)
特開2005-342249(JP,A)
特開2008-119037(JP,A)
特開2008-136768(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02