

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成17年7月7日(2005.7.7)

【公開番号】特開2001-46657(P2001-46657A)
 【公開日】平成13年2月20日(2001.2.20)
 【出願番号】特願平11-220967
 【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成16年10月28日(2004.10.28)
 【手続補正1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【書類名】明細書
 【発明の名称】パチンコ機
 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技領域に設けられて変動図柄を表示する特別図柄表示装置と、
遊技領域に設けられる第1始動口と、
遊技領域に設けられる第2始動口と、
遊技領域に設けられて通常時には閉塞される開閉可能な大入賞口と、
遊技領域に設けられて開閉動作する可動部材によって通常時には閉塞される特別変動入
賞装置と、
前記特別変動入賞装置内に設けられて前記可動部材の開放時に該特別変動入賞装置に入
った遊技球に限りランダムに入賞可能となる特別入賞口と、
前記可動部材を開閉駆動する可動部材駆動手段と、
複数種類のゲーム音楽を記憶するゲーム音楽記憶手段と、
前記ゲーム音楽を再生するゲーム音楽再生手段と、
複数の装飾ランプと、
前記装飾ランプの複数種類の点灯パターンを記憶する点灯パターン記憶手段と、
前記各装飾ランプを点灯駆動するランプ点灯駆動手段と、
通常遊技状態において前記第1始動口への入賞情報に基づいて第1大当たりを抽選する
第1大当たり抽選手段と、
前記第1大当たり抽選手段によって第1大当たりが抽選されたか否かを判定する第1大
当たり判定手段と、
前記第1始動口への入賞情報に基づいて前記変動図柄を変動させると共に、前記第1大
当たり判定手段によって第1大当たりが抽選されたと判定された場合には、該変動図柄が
変動後、大当たり図柄で停止するように表示制御し、また、前記第1大当たり判定手段に
よって第1大当たりが抽選されなかったと判定された場合には、該変動図柄が変動後、ハ
ズレ図柄で停止するように表示制御する表示制御手段と、
前記変動図柄が変動後、前記大当たり図柄で停止した場合には、前記大入賞口が複数回
開放可能となり、その大入賞口から容易に遊技球が入賞できる第1特別遊技状態となるよ
うに制御し、一方、前記変動図柄が変動後、前記ハズレ図柄で停止した場合には、前記大

入賞口が閉塞した状態となるように制御する第1特別遊技制御手段と、

通常遊技状態において前記第2始動口への入賞情報に基づいて前記可動部材を所定回数開閉駆動し、この開閉駆動後所定時間内に前記特別入賞口に遊技球が入賞したか否かを判定する第2大当たり判定手段と、

前記第2大当たり判定手段によって前記特別入賞口に遊技球が入賞したと判定された場合には、前記可動部材が複数回開放可能となり、前記特別変動入賞装置へ遊技球が容易に入賞できる第2特別遊技状態となるように制御し、一方、前記第2大当たり判定手段によって該特別入賞口に遊技球が入賞しなかったと判定された場合には、前記可動部材が閉塞した状態となるように制御する第2特別遊技制御手段と、

前記ゲーム音楽は、第1ゲーム音楽と、

前記第1ゲーム音楽とは異なる第2ゲーム音楽と、

前記第1ゲーム音楽及び第2ゲーム音楽とは異なる第3ゲーム音楽と、を含み、

前記点灯パターンは、第1点灯パターンと、

前記第1点灯パターンとは異なる第2点灯パターンと、

前記第1点灯パターン及び第2点灯パターンとは異なる第3点灯パターンと、を含み、

通常遊技状態において前記変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、又は、前記可動部材の所定回数の開閉駆動開始から前記所定時間経過まで前記第1ゲーム音楽を再生するように制御し、前記第1特別遊技状態の開始から終了まで前記第2ゲーム音楽を再生するように制御し、更に、前記第2特別遊技状態の開始から終了まで前記第3ゲーム音楽を再生するように制御する音楽再生制御手段と、

通常遊技状態において前記変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、又は、前記可動部材の所定回数の開閉駆動開始から前記所定時間経過まで前記各装飾ランプを前記第1点灯パターンで点灯駆動するように制御し、前記第1特別遊技状態の開始から終了まで前記各装飾ランプを前記第2点灯パターンで点灯駆動するように制御し、更に、前記第2特別遊技状態の開始から終了まで該各装飾ランプを前記第3点灯パターンで点灯駆動するように制御する装飾ランプ制御手段と、

を備えたことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、同一のパチンコ機内に複数種類の遊技内容を設け、同時に該複数種類のパチンコゲームを行うことができるパチンコ機に関し、特に、各遊技状態に対応するゲーム音楽や各種装飾ランプの所定の点灯パターンを再生出力することにより、遊技内容が種々に多様化しても各遊技状態を容易に認識することができ、遊技に支障はなく、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味を強く引きつけ、且つ興趣を増大させることができるパチンコ機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来より、パチンコ球が始動入賞口に入賞すると、遊技領域のほぼ中央に設けられたCRT (Cathode Ray Tube) やLCD (Liquid Crystal Display) 等を用いた種々の特別図柄表示装置に表示されている変動図柄が変動を開始し、一定時間経過した後に表示された図柄が一定確率で揃うと、遊技者に有利な第1特別遊技状態が発生し、また、遊技領域のほぼ中央に設けられた特別変動入賞装置が所定回数開閉動作して、該特別変動入賞装置内に設けられた特別入賞口 (所謂V入賞口) へ入賞すると、遊技者に有利な第2特別遊技状態が発生するパチンコ機が種々提案されている。

【0003】

例えば、特開昭63-257589号公報に記載の弾球遊技機においては、打玉が遊技盤上に形成された第1の特定入賞領域通過したことを検出する第1の特定入賞領域入賞玉検出手段と、前記遊技盤上に配設され、遊技者にとって有利になる第1の状態と遊技者にとって不利になる第2の状態に変化自在であって、かつ複数の入賞領域を備えた可変入賞

球装置と、前記第1の特定入賞領域入賞玉検出手段の出力に基づいて、前記可変入賞球装置を相対的に遊技価値に小さい態様で第1の状態に駆動制御する第1の駆動制御手段と、前記遊技盤上に配設され、複数の表示状態に可変表示可能な可変表示装置と、打玉が前記遊技盤上に配設された第2の特定入賞領域を通過したことを検出する第2の特定入賞領域入賞玉検出手段と、該第2の特定入賞領域入賞玉検出手段の出力に応じて、前記可変表示装置の表示態様を可変開始する信号を発生する可変表示開始信号発生手段と、前記可変表示装置の可変表示を停止指令する信号を発生する停止指令信号発生手段と、前記可変表示開始信号発生手段出力に 응답して、前記可変表示装置を可変表示駆動し、かつ前記停止指令信号発生手段出力に応じて可変表示装置の可変表示駆動を停止する表示駆動制御手段と、前記可変表示装置の表示部が停止されたとき、その表示態様によって示される識別情報に基づいて前記可変入賞装置を第1の状態に変化するように予め設定された価値情報を判定する価値情報判定手段と、打玉が前記可変入賞球装置の複数の入賞領域のうち予め定められた第3の特定入賞領域を通過したことを検出する第3の特定入賞領域入賞検出手段と、前記価値情報判定手段の出力あるいは前記第3の特定入賞領域入賞検出手段の出力のいずれかに応じて前記可変入賞球装置を相対的に遊技価値の大きい態様で第1の状態に駆動制御する第2の駆動制御手段と、前記価値情報判定手段の出力後あるいは前記第3の特定入賞領域入賞玉検出手段の出力後において、前記可変入賞球装置を繰返して第1の状態にできるように定められた条件を検出する繰返し条件検出手段、および、前記繰返し条件検出手段出力にに応じて可変入賞球装置を再度第1の状態に駆動する繰返し駆動制御手段とを備えた構成となっている。

【0004】

これにより、1台の弾球遊技機により、可変入賞球装置による遊技と可変表示装置による遊技との両方を楽しむことができ、しかも、遊技中にどちらの装置による遊技が開始されるかわからないというスリルを遊技者に与えることができる。さらに、可変入賞球装置による遊技方法と可変表示装置による遊技方法とは、従来から遊技者に馴染みのあるものであるため、新しい機種にありながら、遊技者に一から遊技方法の会得を強いるというものではなく、取りつきやすい弾球遊技機となる。しかも、従来の可変入賞球装置あるいは可変表示装置単独の弾球遊技機が有していた、可変入賞球装置の第1の状態を繰返して継続させる機能も、繰返し条件検出手段の働きにより損なうことなく具備しており、遊技者に不利となることがないように遊技制御される。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、前記特開昭63-257589号公報に記載された弾球遊技機では、1台の弾球遊技機により、可変入賞球装置による遊技と可変表示装置による遊技との両方の「大当たり」の遊技状態が発生するため、遊技者がいずれの「大当たり」の遊技状態が発生したのか容易に認識できないという問題がある。また、可変入賞球装置による遊技と可変表示装置による遊技との両方の「大当たり」の遊技状態におけるゲーム音楽等が同じため、「大当たり」の遊技態様が画一的となり、遊技者の「大当たり」に対する興味が薄れ、遊技者の興味を惹きつけることが難しいという問題がある。

【0006】

そこで、本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、同一のパチンコ機内に同時に行うことができる複数種類の遊技内容を設け、各遊技状態に対応するゲーム音楽や各種装飾ランプの所定の点灯パターンを再生出力することにより、遊技内容が種々に多様化しても各遊技状態を容易に認識することができ、遊技に支障はなく、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味を強く引きつけ、且つ興味を増大させることができるパチンコ機を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】

前記目的を達成するために、請求項1に係るパチンコ機は、遊技領域に設けられて変動図柄を表示する特別図柄表示装置と、遊技領域に設けられる第1始動口と、遊技領域に設

けられる第2始動口と、遊技領域に設けられて通常時には閉塞される開閉可能な大入賞口と、遊技領域に設けられて開閉動作する可動部材によって通常時には閉塞される特別変動入賞装置と、前記特別変動入賞装置内に設けられて前記可動部材の開放時に該特別変動入賞装置に入った遊技球に限りランダムに入賞可能となる特別入賞口と、前記可動部材を開閉駆動する可動部材駆動手段と、複数種類のゲーム音楽を記憶するゲーム音楽記憶手段と、前記ゲーム音楽を再生するゲーム音楽再生手段と、複数の装飾ランプと、前記装飾ランプの複数種類の点灯パターンを記憶する点灯パターン記憶手段と、前記各装飾ランプを点灯駆動するランプ点灯駆動手段と、通常遊技状態において前記第1始動口への入賞情報に基づいて第1大当たりを抽選する第1大当たり抽選手段と、前記第1大当たり抽選手段によって第1大当たりが抽選されたか否かを判定する第1大当たり判定手段と、前記第1始動口への入賞情報に基づいて前記変動図柄を変動させると共に、前記第1大当たり判定手段によって第1大当たりが抽選されたと判定された場合には、該変動図柄が変動後、大当たり図柄で停止するように表示制御し、また、前記第1大当たり判定手段によって第1大当たりが抽選されなかったと判定された場合には、該変動図柄が変動後、ハズレ図柄で停止するように表示制御する表示制御手段と、前記変動図柄が変動後、前記大当たり図柄で停止した場合には、前記大入賞口が複数回開放可能となり、その大入賞口から容易に遊技球が入賞できる第1特別遊技状態となるように制御し、一方、前記変動図柄が変動後、前記ハズレ図柄で停止した場合には、前記大入賞口が閉塞した状態となるように制御する第1特別遊技制御手段と、通常遊技状態において前記第2始動口への入賞情報に基づいて前記可動部材を所定回数開閉駆動し、この開閉駆動後所定時間内に前記特別入賞口に遊技球が入賞したか否かを判定する第2大当たり判定手段と、前記第2大当たり判定手段によって前記特別入賞口に遊技球が入賞したと判定された場合には、前記可動部材が複数回開放可能となり、前記特別変動入賞装置へ遊技球が容易に入賞できる第2特別遊技状態となるように制御し、一方、前記第2大当たり判定手段によって該特別入賞口に遊技球が入賞しなかったと判定された場合には、前記可動部材が閉塞した状態となるように制御する第2特別遊技制御手段と、前記ゲーム音楽は、第1ゲーム音楽と、前記第1ゲーム音楽とは異なる第2ゲーム音楽と、前記第1ゲーム音楽及び第2ゲーム音楽とは異なる第3ゲーム音楽と、を含み、前記点灯パターンは、第1点灯パターンと、前記第1点灯パターンとは異なる第2点灯パターンと、前記第1点灯パターン及び第2点灯パターンとは異なる第3点灯パターンと、を含み、通常遊技状態において前記変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、又は、前記可動部材の所定回数の開閉駆動開始から前記所定時間経過まで前記第1ゲーム音楽を再生するように制御し、前記第1特別遊技状態の開始から終了まで前記第2ゲーム音楽を再生するように制御し、更に、前記第2特別遊技状態の開始から終了まで前記第3ゲーム音楽を再生するように制御する音楽再生制御手段と、通常遊技状態において前記変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、又は、前記可動部材の所定回数の開閉駆動開始から前記所定時間経過まで前記各装飾ランプを前記第1点灯パターンで点灯駆動するように制御し、前記第1特別遊技状態の開始から終了まで前記各装飾ランプを前記第2点灯パターンで点灯駆動するように制御し、更に、前記第2特別遊技状態の開始から終了まで該各装飾ランプを前記第3点灯パターンで点灯駆動するように制御する装飾ランプ制御手段と、を備えたことを特徴とする。

【0008】

このような特徴を有する請求項1に係るパチンコ機においては、特別図柄表示装置に表示される変動図柄が、第1始動口への入賞情報に基づいて変動を開始し、大当たり図柄で停止した場合には、大入賞口が複数回開放可能となり、その大入賞口から容易に遊技球が入賞できる第1特別遊技状態が発生する。一方、特別図柄表示装置に表示される変動図柄が、第1始動口への入賞情報に基づいて変動を開始し、ハズレ図柄で停止した場合には、大入賞口は閉塞した状態となるように制御される。

また、第2始動口への入賞情報に基づいて可動部材が開閉して特別変動入賞装置内に入賞した入賞球が、該特別変動入賞装置内に設けられる特別入賞口に入賞した場合には、可

動部材が複数回開放可能となり、該特別変動入賞装置へ遊技球が容易に入賞できる第2特別遊技状態が発生する。一方、第2始動口への入賞情報に基づいて可動部材が所定回数開閉駆動され、この開閉駆動後所定時間内に特別変動入賞装置内に設けられる特別入賞口に遊技球が入賞しなかった場合には、可動部材が閉塞した状態となるように制御される。

また、同時に、通常遊技状態において変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、又は、可動部材の所定回数の開閉駆動開始から所定時間経過まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンで点灯駆動される。一方、第1特別遊技状態が発生した場合には、この第1特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽とは異なる第2ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンとは異なる第2点灯パターンで点灯駆動される。また、第2特別遊技状態が発生した場合には、この第2特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽及び第2ゲーム音楽とは異なる第3ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターン及び第2点灯パターンとは異なる第3点灯パターンで点灯駆動される。

【0009】

これにより、通常遊技状態において変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、また、通常遊技状態において、可動部材の所定回数の開閉駆動開始から所定時間経過まで、音楽再生制御手段によって再生されるゲーム音楽は、同じ第1ゲーム音楽であるため、遊技者は該第1ゲーム音楽によって変動図柄が変動して第1大当たりの抽選中、又は特別変動入賞装置内に遊技球が入って特別入賞口へ転動中であることを容易に認識することができる。更に、第1ゲーム音楽が再生されている時には、同時に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は該第1点灯パターンによって第1大当たりの抽選中、又は、特別入賞口への転動中であることを更に容易に認識することができるため、この第1ゲーム音楽と第1点灯パターンとによって、遊技者の「大当たり」に対する期待感をより増大させることができ、パチンコゲームに対する遊技者の興味を強く引きつけることが可能となる。

また、第1特別遊技状態が発生した場合には、この第1特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽とは異なる第2ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンとは異なる第2点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は、この第2ゲーム音楽の再生と第2点灯パターンでの各装飾ランプの点灯駆動によって、第1大当たりの抽選中若しくは特別変動入賞装置への遊技球の入賞か、又は第1特別遊技状態であるかを容易に判別することができる。また、第2特別遊技状態が発生した場合には、この第2特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽とは異なる第3ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンとは異なる第3点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は、この第3ゲーム音楽の再生と第3点灯パターンでの各装飾ランプの点灯駆動によって、第1大当たりの抽選中若しくは特別変動入賞装置への遊技球の入賞か、又は第2特別遊技状態であるかを容易に判別することができる。

更に、第1特別遊技状態が発生した場合に対応する第2ゲーム音楽と第2点灯パターンは、第2特別遊技状態が発生した場合に対応する第3ゲーム音楽と第3点灯パターンと異なるゲーム音楽と点灯パターンであるため、遊技者は該第1特別遊技状態又は第2特別遊技状態の発生を更に容易に認識することができ、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

【0010】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係るパチンコ機について、具体化した一実施の形態を図面を参照して詳細に説明する。

先ず、本実施形態に係るパチンコ機の全体構成について図1及び図2に基づき説明する。図1は本実施形態に係るパチンコ機全体を示した正面図である。図2は本実施形態に係

るパチンコ機の遊技領域を示した正面図である。

【0011】

図1に示すように、パチンコ機1は、後述する第1始動口、第2始動口、特別図柄表示装置、特別変動入賞装置及び、ゲート等の各種構造物が遊技盤2上に配設されている。その遊技盤2の下には、不図示の樋を介して排出される賞球を受ける上部受け皿3がスピーカ3aを内蔵してプレート4に配設されている。そして、その上部受け皿3の下には、下部受け皿5が配設される。また、上部受け皿3に連通する不図示の球送り機構を介して上部受け皿3のパチンコ球がハンドル6に連結された不図示の発射装置へ送られるよう構成されている。また、遊技盤2の裏面には特別図柄表示装置や特別変動入賞装置等を制御する制御回路部50(図3参照)が設けられている。また、遊技盤2の両肩部には、賞球及び球切れ表示ランプ10、10が設けられている。

【0012】

一方、遊技盤2の前側は、鋼板やステンレス等の金属製のガラス扉9により被覆されており、該ガラス扉9は、枠体の前側にヒンジ部材等を介して開閉自在に取り付けられている前面枠に開閉自在に取り付けられている。また、ガラス扉9には開口部を有する鋼板やステンレス等の金属製のガラス保持枠がスポット溶接等により固着されており、該ガラス保持枠に装着された2枚のガラスを通して遊技領域を見ることができる。また、ガラス扉9の上部には、遊技中のエラーを表示するエラー表示ランプ7やガラス扉9の上部及び右側には、「当り」を表示する当り表示ランプ8、8が取り付けられている。

【0013】

次に、パチンコ機1における遊技盤2上の遊技領域の構成について図2に基づいて説明する。

図2に示すように、この遊技領域11は、所定厚さの板材をなした遊技盤2上に入賞口等の各構造物が配設され、それを囲むように環状のレール12が立設されて構成されている。このレール12は、発射されたパチンコ球を遊技領域11内に案内する重複して形成した案内路13を構成し、右肩部にはレール12に沿って打ち込まれるパチンコ球の進行を制限するための段差部14を有する。

【0014】

また、遊技領域11のほぼ中央には、開口部が開設され、この開口部の前面側に特別変動入賞装置15が配設されている。この特別変動入賞装置15は、上部に左右一対の羽根部材16、16がハの字状に設けられている。この各羽根部材16、16は、第2ソレノイド16A、16A(図3参照)の駆動により、図2に示すように、逆ハの字状に開放動作される。そして、この特別変動入賞装置15の正面視ほぼ中央には座った人物を模した案内部17が設けられ、この案内部17の下端部には特別入賞口(所謂V入賞口)18が設けられている。これにより案内部17に乗った入賞球は、この案内部17によって特別入賞口18へ案内され、第2Vスイッチ18A(図3参照)によって該特別入賞口18への入賞が検出される。これにより、羽根部材16、16の逆ハの字状の開放状態において、パチンコ球が特別変動入賞装置15内に入賞し、案内部17を通過して特別入賞口18に入賞すると後述するように第2特別遊技状態である「第2大当たり」状態が発生する。また、この特別入賞口18の下側には、一般入賞口19が設けられると共に、この一般入賞口19と特別入賞口18とに入賞したパチンコ球の個数をカウントするための第2カウントスイッチ20(図3参照)が裏側に設けられている。

【0015】

また、羽根部材16、16の上端縁部の内側には、7セグメントLED等から構成される各表示LED21A、21B、21Cが左右水平方向に配置されて、左、中、右に3分割された変動図柄を表示する特別図柄表示装置21を構成している。また、変動図柄が変動中に後述の第1始動口31に入賞した場合には、入賞個数が4個まで後述するメモリ52の保留カウンタ52B(図3参照)に記憶されて変動確定回数として保留される。そして、特別変動入賞装置15の上端部には、この保留カウンタ52Bに記憶されているカウント値が表示される4個の保留LED22が左右水平方向に配置されている。

【 0 0 1 6 】

また、この特別変動入賞装置 1 5 の左右には電飾ランプが施された入賞口 2 3、2 4 が設けられて遊技盤 2 裏面の不図示の賞球樋に連通され、この入賞口 2 3、2 4 への入賞を検出する入賞口スイッチ 2 3 A、2 4 A (図 3 参照) が設けられている。そして、特別変動入賞装置 1 5 の両肩側には電飾ランプ付きの風車 2 5、2 6 が設けられている。また、特別変動入賞装置 1 5 と各入賞口 2 3、2 4 との間には通常の風車 2 7、2 8 が設けられている。更に、各入賞口 2 3、2 4 とレール 1 2 との間には、各入賞口 2 3、2 4 への入賞時等に後述のように点灯駆動される肩電飾ランプ 2 9、3 0 が配設されている。

【 0 0 1 7 】

また、特別変動入賞装置 1 5 の直下には、前面に「G O」の文字が表示された第 1 始動口 3 1 が配設されている。この第 1 始動口 3 1 には、パチンコ球の入賞を検出する第 1 始動口スイッチ 3 1 A (図 3 参照) が設けられ、この第 1 始動口スイッチ 3 1 A によりパチンコ球の入賞を検出することで後述のように特別図柄表示装置 2 1 が作動させられる。

【 0 0 1 8 】

また、第 1 始動口 3 1 の下方には、大入賞口 3 2 が形成された特別電動役物 3 3 が配設されている。この大入賞口 3 2 は、横幅を持った上方に開口する開閉扉 3 4 により覆われており、第 1 始動口 3 1 にパチンコ球が入賞し、特別図柄表示装置 2 1 の変動図柄が変動した後に、所定状態を達成した場合 (例えば、「7、7、7」のように揃った場合等) に該開閉扉 3 4 が開かれ、第 1 特別遊技状態である「第 1 大当たり」状態が後述するように発生する。また、この開閉扉 3 4 は、第 1 ソレノイド 3 4 A (図 3 参照) によって開閉するように構成されている。また、大入賞口 3 2 内の中央部にはいわゆる V ゾーンが仕切形成されており、該 V ゾーンへの入賞検出用の第 1 V スwitch 3 2 A (図 3 参照) が設けられている。また、大入賞口 3 2 内には、開閉扉 3 4 が開かれたときに入賞したパチンコ球の個数をカウントするための第 1 カウントスイッチ 3 5 (図 3 参照) が設けられている。

【 0 0 1 9 】

また、この特別電動役物 3 3 の左右両端部には、前面に「S T A R T」の文字が表示された第 2 始動口 3 6、3 7 が形成されている。そして、各第 2 始動口 3 6、3 7 には、パチンコ球の入賞を検出する第 2 始動口スイッチ 3 6 A、3 7 A (図 3 参照) が設けられ、各第 2 始動口スイッチ 3 6 A、3 7 A によりパチンコ球の入賞を検出することで後述のように特別変動入賞装置 1 5 の各羽根部材 1 6、1 6 が、第 2 ソレノイド 1 6 A、1 6 A により所定回数作動させられる (本実施形態の場合には、「1 回」作動させられる。)。

【 0 0 2 0 】

そして、このような特別電動役物 3 3 の両側上方には電飾ランプが施された下入賞口 3 8、3 9 が配設されて遊技盤 2 裏面の不図示の賞球樋に連通され、この各下入賞口 3 8、3 9 への入賞を検出する各下入賞口スイッチ 3 8 A、3 9 A (図 3 参照) が設けられている。また、特別電動役物 3 3 の直下にはレール 1 2 に沿ってアウト口 4 0 が開設されている。更に、レール 1 2 に囲まれたこのような遊技領域 1 1 には、前記各構成物とともに複数の釘が打設されてパチンコ球の複雑な流路を構成している。

【 0 0 2 1 】

次に、上記のように構成されたパチンコ機 1 の特別変動入賞装置 1 5 の羽根部材 1 6、1 6 や特別図柄表示装置 2 1 等を駆動制御する制御回路部 5 0 の構成について図 3 に基づいて説明する。図 3 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の制御回路部 5 0 のシステム構成を示すブロック図である。

図 3 に示すように、制御回路部 5 0 には、制御回路部 5 0 の全体を制御する C P U 5 1 と、後述する制御プログラムや制御処理に必要なデータ及び後述の各種制御処理データ等を格納しておくメモリ 5 2 と、入力ポート 5 3 及び出力ポート 5 4 が設けられ、この C P U 5 1、メモリ 5 2、入力ポート 5 3 及び出力ポート 5 4 はバス線 5 5 で相互に接続されている。また、C P U 5 1 には、所定のクロック信号を出力するクロック回路 5 6 が接続されている。

【 0 0 2 2 】

また、入力ポート 53 には、第 1 始動口 31 に設けられて入賞球を検出する第 1 始動口スイッチ 31A、及び各第 2 始動口 36、37 に設けられて入賞球を検出する第 2 始動口スイッチ 36A、37A が接続されている。また、大入賞口 32 の内部に設けられて大入賞口 32 への入賞球のカウントを行う第 1 カウントスイッチ 35、大入賞口 32 の内部に設けられて大入賞口 32 の開放を継続するための V ゾーンへの入賞球の検出を行う第 1 V スwitch 32A、特別入賞口 18 に設けられて入賞球を検出する第 2 V スwitch 18A、特別変動入賞装置 15 への入賞球のカウントを行う第 2 カウントスイッチ 20 が接続されている。また、各入賞口 23、24 に設けられて入賞球を検出する各入賞口スイッチ 23A、24A が接続されている。また、各下入賞口 38、39 に設けられて入賞球を検出する各下入賞口スイッチ 38A、39A が接続されている。更に、パチンコ機 1 の裏側に設けられ変動図柄の大当たり発生確率を切換スイッチ等で設定変更する確率設定装置 57 等が接続されている。

【0023】

また、出力ポート 54 には、スピーカ 3a を介して後述のゲーム音楽（図 4 参照）を再生するアンプ 60 が接続されている。また、特別図柄表示装置 21 を構成する各表示 LED 21A、21B、21C への図柄表示を行う表示制御回路 61 が接続されている。また、大入賞口 32 の開閉扉 34 の開閉用第 1 ソレノイド 34A 及び各羽根部材 16、16 の開閉用第 2 ソレノイド 16A、16A を駆動するソレノイド駆動回路 62 が接続されている。また、保留 LED 22 等を駆動する LED 駆動回路 63 が接続されている。更に、各電飾ランプ付風車 25、26 の電飾ランプを構成する風車ランプ 65、各入賞口 23、24 の電飾ランプを構成する入賞口ランプ 66、各下入賞口 38、39 の電飾ランプを構成する下入賞口ランプ 67、及び、各肩電飾ランプ 29、30 の電飾ランプを構成する肩ランプ 68 等を点灯駆動する装飾ランプ駆動回路 64 が接続されている。

【0024】

また、メモリ 52 には、クロック回路 56 から入力されるクロック信号に基づいて 0 から 198 まで繰り返し 1 ずつ加算した数値（最大値 198 の次には最小値 0 に戻る）が格納される大当たりカウンタ 52A が設けられている。また、特別図柄表示装置 21 の変動図柄が変動中に第 1 始動口 31 に入賞した入賞個数が最大 4 個までカウントされる保留カウンタ 52B が設けられている。また、第 1 始動口 31 に入賞したときの大当たりカウンタ 52A 等のカウント値が記憶されるパラメータ記憶エリア 52C が設けられている。また、後述の各遊技状態に対応するゲーム音楽データが記憶されるゲーム音楽データテーブル 75（図 4 参照）を格納するゲーム音楽記憶エリア 52D が設けられている。更に、後述の各遊技状態に対応する各ランプ 65、66、67、68 の点灯パターンデータが記憶される点灯パターンデータテーブル 76（図 5 参照）を格納する点灯パターン記憶エリア 52E 等が設けられている。

【0025】

尚、各カウンタ 52A、52B のカウント値は、起動時に「0」にセットされる。また、保留カウンタ 52B は、特別図柄表示装置 21 の変動図柄が停止する毎に 1 減算される。また、保留カウンタ 52B に記憶されている入賞個数が「1 個」の場合には、LED 駆動回路 63 を介して上記保留 LED 22 の左端に配置される保留 LED 22（図 2 参照）が点灯される。また、保留カウンタ 52B に記憶されている入賞個数が「2 個」の場合には、LED 駆動回路 63 を介して上記保留 LED 22 の左側 2 個の保留 LED 22（図 2 参照）が点灯される。また、保留カウンタ 52B に記憶されている入賞個数が「3 個」の場合には、LED 駆動回路 63 を介して上記保留 LED 22 の左側 3 個の保留 LED 22（図 2 参照）が点灯される。更に、保留カウンタ 52B に記憶されている入賞個数が「4 個」の場合には、LED 駆動回路 63 を介して上記保留 LED 22 の 4 個全部（図 2 参照）が点灯される。

【0026】

次に、メモリ 52 のゲーム音楽記憶エリア 52D に記憶されるゲーム音楽データテーブル 75 について図 4 に基づいて説明する。図 4 は本実施形態に係るパチンコ機 1 のゲーム

音楽記憶エリア 5 2 D に記憶されるゲーム音楽データテーブル 7 5 の一例を示す図である。

図 4 に示すように、遊技状態に対応するゲーム音楽の設定に関して選択されるゲーム音楽データテーブル 7 5 は、パチンコゲームの遊技状態を表す「遊技状態」と、この「遊技状態」に対応する「ゲーム音楽」とから構成されている。この「ゲーム音楽」は、各「遊技状態」に対応してスピーカ 3 a を介して出力されるゲーム音楽の音楽データを表している。

また、ゲーム音楽データテーブル 7 5 の「遊技状態」には、後述の「第 1 大当たり遊技」（図 8 参照）、後述の「第 2 大当たり遊技」（図 10 参照）、及び、この第 1 及び第 2 大当たり遊技以外である「通常の遊技」が予め格納されている。そして、各「遊技状態」に対する「ゲーム音楽」には、「第 1 大当たり遊技」に対して「音楽パターン A」、「第 2 大当たり遊技」に対して「音楽パターン B」、及び、「通常の遊技」に対して「音楽パターン C」が予め格納されている。尚、この「音楽パターン A」、「音楽パターン B」及び「音楽パターン C」は、互いに異なるゲーム音楽の音楽データである。

【 0 0 2 7 】

次に、メモリ 5 2 の点灯パターン記憶エリア 5 2 E に記憶される点灯パターンデータテーブル 7 6 について図 5 に基づいて説明する。図 5 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の点灯パターン記憶エリア 5 2 E に記憶される点灯パターンデータテーブル 7 6 の一例を示す図である。

図 5 に示すように、遊技状態に対応する各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯パターンの設定に関して選択される点灯パターンデータテーブル 7 6 は、パチンコゲームの遊技状態を表す「遊技状態」と、この「遊技状態」に対応する「ランプ点灯パターン」とから構成されている。この「ランプ点灯パターン」は、各「遊技状態」に対応して装飾ランプ駆動回路 6 4 を介し、各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 を点灯駆動する点灯駆動データを表している。

また、点灯パターンデータテーブル 7 6 の「遊技状態」には、後述の「第 1 大当たり遊技」（図 8 参照）、後述の「第 2 大当たり遊技」（図 10 参照）、及び、この第 1 及び第 2 大当たり遊技以外である「通常の遊技」が予め格納されている。そして、各「遊技状態」に対する「ランプ点灯パターン」には、「第 1 大当たり遊技」に対して「点灯パターン A」、「第 2 大当たり遊技」に対して「点灯パターン B」、及び、「通常の遊技」に対して「点灯パターン C」が予め格納されている。尚、この「点灯パターン A」、「点灯パターン B」及び「点灯パターン C」は、互いに異なる点灯パターンの点灯駆動データである。

。

例えば、本実施形態の「点灯パターン A」は、各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 が同時点灯、同時消灯を繰り返す点灯駆動データである。また、本実施形態の「点灯パターン B」は、風車ランプ 6 5 と肩ランプ 6 8 とが同時点灯して入賞口ランプ 6 6 と下入賞口ランプ 6 7 とが同時消灯し、次に、風車ランプ 6 5 と肩ランプ 6 8 とが同時消灯して入賞口ランプ 6 6 と下入賞口ランプ 6 7 とが同時点灯する点灯状態を繰り返す点灯駆動データである。更に、本実施形態の「点灯パターン C」は、風車ランプ 6 5 と肩ランプ 6 8 とが同時点灯、同時消灯を繰り返し、入賞口ランプ 6 6 と下入賞口ランプ 6 7 とは点灯されない点灯駆動データである。

【 0 0 2 8 】

ここで、羽根部材 1 6、1 6 は、可動部材として機能する。また、CPU 5 1、メモリ 5 2、ゲーム音楽記憶エリア 5 2 D、点灯パターン記憶エリア 5 2 E、アンプ 6 0、スピーカ 3 a、風車ランプ 6 5、入賞口ランプ 6 6、下入賞口ランプ 6 7、肩ランプ 6 8 及び装飾ランプ駆動回路 6 4 は、遊技状態報知手段を構成する。また、ゲーム音楽記憶エリア 5 2 D は、ゲーム音楽記憶手段として機能する。また、CPU 5 1 及びメモリ 5 2 は、ゲーム音楽選択手段を構成する。また、CPU 5 1、アンプ 6 0 及びスピーカ 3 a は、音楽再生手段を構成する。また、風車ランプ 6 5、入賞口ランプ 6 6、下入賞口ランプ 6 7 及び肩ランプ 6 8 等は、装飾ランプを構成する。また、点灯パターン記憶エリア 5 2 E は、

点灯パターン記憶手段として機能する。また、CPU 51 及びメモリ 52 は、点灯パターン選択手段を構成する。また、CPU 51 及び装飾ランプ駆動回路 64 は、ランプ点灯駆動手段を構成する。

【0029】

次に、このように構成された制御回路部 50 によるゲーム音楽の再生制御処理及び各ランプ 65、66、67、68 の点灯制御処理について図 6 乃至図 10 に基づいて説明する。

先ず、本実施形態に係るパチンコ機 1 の制御回路部 50 によるゲーム音楽の再生制御処理及び各ランプ 65、66、67、68 の点灯制御処理のメイン処理を図 6 に基づいて説明する。図 6 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の制御回路部 50 によるゲーム音楽の再生制御処理及び各ランプ 65、66、67、68 の点灯制御処理を示すメインフローチャートである。

【0030】

図 6 に示すように、先ず、ステップ（以下、S という）1 において、CPU 51 は、第 1 始動口 31 への入賞、即ち第 1 始動口スイッチ 31A からの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力されたか否か判定する判定処理を実行する。

そして、第 1 始動口スイッチ 31A からの検出信号が入力ポート 53 を介して入力された場合には（S1：YES）、S2 において、「第 1 始動口入賞処理」のサブ処理を実行する。

【0031】

一方、第 1 始動口スイッチ 31A からの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力されていない場合（S1：NO）、又は「第 1 始動口入賞処理」のサブ処理（S2）が終了した場合には、S3 において、CPU 51 は、第 2 始動口 36、37 への入賞、即ち第 2 始動口スイッチ 36A、37A からの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力されたか否か判定する判定処理を実行する。

そして、第 2 始動口スイッチ 36A、37A からの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力された場合には（S3：YES）、S4 において、「第 2 始動口入賞処理」のサブ処理を実行する。

【0032】

また、第 2 始動口スイッチ 36A、37A からの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力されていない場合（S3：NO）、若しくは「第 2 始動口入賞処理」のサブ処理（S4）が終了した場合には、S5 において、CPU 51 は、「通常の遊技処理」を実行後、再度 S1 以降の処理を実行する。

この「通常の遊技処理」は、先ず、CPU 51 は、各入賞口 23、24、又は各下入賞口 38、39 への入賞、即ち各入賞口スイッチ 23A、24A、又は各下入賞口スイッチ 38A、39A からの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力されたか否か判定する判定処理を実行する。そして、各入賞口スイッチ 23A、24A、又は各下入賞口スイッチ 38A、39A のいずれかの検出信号が、入力ポート 53 を介して入力されている場合には、所定個数（本実施形態の場合には、「5 個」である。）の賞球を上部受け皿 3 に払い出すように不図示の賞球払出システムを駆動制御する処理である。

【0033】

次に、「第 1 始動口入賞処理」（S2）のサブ処理について図 7 に基づいて説明する。図 7 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の「第 1 始動口入賞処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

図 7 に示すように、先ず、CPU 51 は、S11 において、「カウント値取得処理」を実行する。

この「カウント値取得処理」は、CPU 51 は、第 1 始動口スイッチ 31A から検出信号が入力された時の大当たりカウンタ 52A に記憶されている数値をその時の「大当たりカウント値」として代数 V に代入してパラメータ記憶エリア 52C に記憶する。従って、この代数 V には「0」～「198」のいずれかの数値が代入されてパラメータ記憶エリア

5 2 C に記憶される。

【 0 0 3 4 】

続いて、S 1 2 において、C P U 5 1 は、表示制御回路 6 1 を介して各表示 L E D 2 1 A、2 1 B、2 1 C に表示される変動図柄の変動を開始する。

【 0 0 3 5 】

また、S 1 3 において、C P U 5 1 は、「通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、C P U 5 1 は、ゲーム音楽記憶エリア 5 2 D に格納されるゲーム音楽データテーブル 7 5 (図 4 参照) において、「遊技状態」の「通常の遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データ、即ち「音楽パターン C」を読み出すと共に、この「音楽パターン C」の音楽データをアンプ 6 0 及びスピーカ 3 a を介して再生出力する処理を実行する。

また、同時に、C P U 5 1 は、点灯パターン記憶エリア 5 2 E に格納される点灯パターンデータテーブル 7 6 (図 5 参照) において、「遊技状態」の「通常の遊技」に対応した「ランプ点灯パターン」の点灯駆動データ、即ち「点灯パターン C」を読み出すと共に、この「点灯パターン C」の点灯駆動データに基づいて装飾ランプ駆動回路 6 4 を介して各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 を点灯駆動する処理を実行する。

これにより、「通常の遊技」の場合、即ち特別図柄表示装置 2 1 の変動図柄が変動する場合には、「音楽パターン C」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ 6 5 と肩ランプ 6 8 とが同時点灯、同時消灯を繰り返し、入賞口ランプ 6 6 と下入賞口ランプ 6 7 とは点灯されない。

【 0 0 3 6 】

次に、S 1 4 において、C P U 5 1 は、「第 1 大当たり」か否かを判定する判定処理を実行する。

この「第 1 大当たり」か否かの判定処理は、先ず、パラメータ記憶エリア 5 2 C から「大当たりカウント値」としての代数 V を読み出す。そして、この代数 V が、メモリ 5 2 に記憶されている「大当たり数値」(本実施形態の場合は、「7」である。) と一致するか否かを判定する。そして、一致すれば、第 1 大当たり代数 R 1 (電源投入時に、第 1 大当たり代数 R 1 には「0」が代入されている。) に「1」を代入してメモリ 5 2 に記憶し、一致しない場合には、第 1 大当たり代数 R 1 に「0」を代入してメモリ 5 2 に記憶する。従って、「第 1 大当たり」の発生する確率は、 $1 / 199$ である。

【 0 0 3 7 】

そして、再度、メモリ 5 2 から第 1 大当たり代数 R 1 が読み出され、この第 1 大当たり代数 R 1 が「0」か「1」か判定される。即ち、「第 1 大当たり」が発生したか否かを判定される。そして、第 1 大当たり代数 R 1 が「1」の場合には、「第 1 大当たり」が発生したと判定されて (S 1 4 : Y E S)、S 1 5 において、大当たり図柄 (例えば、「7、7、7」) がその回の停止図柄 (表示図柄) としてメモリ 5 2 から選択されて、特別図柄表示装置 2 1 を構成する各表示 L E D 2 1 A、2 1 B、2 1 C に表示制御回路 6 1 を介して表示される。そして、所定のランプや L E D が点滅し、効果音が発生して、雰囲気盛り上げられる。

【 0 0 3 8 】

次に、S 1 6 において、C P U 5 1 は、「第 1 大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「第 1 大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、C P U 5 1 は、ゲーム音楽記憶エリア 5 2 D に格納されるゲーム音楽データテーブル 7 5 (図 4 参照) において、「遊技状態」の「第 1 大当たり遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データ、即ち「音楽パターン A」を読み出すと共に、この「音楽パターン A」の音楽データをアンプ 6 0 及びスピーカ 3 a を介して再生出力する処理を実行する。

また、同時に、C P U 5 1 は、点灯パターン記憶エリア 5 2 E に格納される点灯パターンデータテーブル 7 6 (図 5 参照) において、「遊技状態」の「第 1 大当たり遊技」に対

応した「ランプ点灯パターン」の点灯駆動データ、即ち「点灯パターンA」を読み出すと共に、この「点灯パターンA」の点灯駆動データに基づいて装飾ランプ駆動回路64を介して各ランプ65、66、67、68を点灯駆動する処理を実行する。

これにより、「第1大当たり遊技」の場合、即ち後述の「第1大当たり」の遊技処理（S17）が実行される場合には、「音楽パターンA」のゲーム音楽が演奏されると共に、各ランプ65、66、67、68の同時点灯、同時消灯が繰り返される。

【0039】

続いて、S17において、CPU51は、後述の「第1大当たり遊技処理」のサブ処理（図8参照）を実行する。

【0040】

そして、「第1大当たり遊技処理」のサブ処理（S17）を実行後、S18において、ゲーム音楽と点灯パターンの出力を停止し、メインフローチャートに戻る。

【0041】

一方、S14において、再度、メモリ52から第1大当たり代数R1を読み出され、この第1大当たり代数R1が「0」の場合には、「ハズレ」として判定されて（S14：NO）、S19において、先ず、CPU51は、変動図柄のハズレパターンをメモリ51から選択する。そして、このハズレパターンの変動図柄を所定の時間（本実施形態の場合には、6～8秒である。）変動させた後、停止させ、ハズレ図柄を表示する。その後、S18以降の処理を実行し、メインフローチャートに戻る。

【0042】

次に、「第1大当たり遊技処理」（S17）のサブ処理について図8に基づいて説明する。図8は本実施形態に係るパチンコ機1の「第1大当たり遊技処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

図8に示すように、先ず、S21において、CPU51は、ソレノイド駆動回路62及び第1ソレノイド34Aを介して、大入賞口32を閉塞する開閉扉34を開放する。

【0043】

続いて、S22において、大入賞口32に入賞した入賞球が10個に達したか否か、即ち、第1カウントスイッチ35により検出された入賞個数が10個に達したか否か判定する。

そして、大入賞口32に入賞した入賞球が10個に達していない場合には（S22：NO）、S23において、大入賞口32を開放してから所定時間（本実施形態の場合には、25秒である。）経過したか否か判定する。そして、大入賞口32を開放してから所定時間経過していない場合には（S23：NO）、再度、S21以降の処理を実行する。

【0044】

一方、大入賞口32に入賞した入賞球が10個に達した場合（S22：YES）、若しくは大入賞口32を開放してから所定時間経過した場合には（S23：YES）、S24において、CPU51は、ソレノイド駆動回路62及び第1ソレノイド34Aを介して、開閉扉34を閉じて大入賞口32を閉塞する。

【0045】

続いて、S25において、CPU51は、大入賞口32の開放中に該大入賞口32内に設けられるVゾーンに入賞したか否か、即ち大入賞口32の開放中に第1Vスイッチ32Aから入賞球の検出信号が入力されているか否か判定する判定処理を実行する。

そして、大入賞口32の開放中に該第1Vスイッチ32Aから入賞検出信号が入力されている場合には（S25：YES）、S26において、大入賞口32を継続して開放した回数が所定の最高継続回数（本実施形態の場合には、「16回」である。）に達したか否か判定する判定処理を実行する。この大入賞口32を開放した回数が、所定の最高継続回数に達していない場合には（S26：NO）、大入賞口32を閉塞してから所定時間（本実施形態では、約2秒である。）経過後、再度、S21以降の処理を実行する。

【0046】

また、大入賞口32の開放中に第1Vスイッチ32Aから入賞検出信号が入力されてい

ない場合 (S 2 5 : N O)、若しくは、この大入賞口 3 2 を開放した回数が、所定の最高継続回数に達した場合には (S 2 6 : Y E S)、当該サブ処理を終了して「第 1 始動口入賞処理」のサブ処理に戻る。

【 0 0 4 7 】

次に、「第 2 始動口入賞処理」(S 4) のサブ処理について図 9 に基づいて説明する。図 9 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の「第 2 始動口入賞処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

図 9 に示すように、先ず、C P U 5 1 は、S 3 1 において、「通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、C P U 5 1 は、ゲーム音楽記憶エリア 5 2 D に格納されるゲーム音楽データテーブル 7 5 (図 4 参照) において、「遊技状態」の「通常の遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データ、即ち「音楽パターン C」を読み出すと共に、この「音楽パターン C」の音楽データをアンプ 6 0 及びスピーカ 3 a を介して再生出力する処理を実行する。

また、同時に、C P U 5 1 は、点灯パターン記憶エリア 5 2 E に格納される点灯パターンデータテーブル 7 6 (図 5 参照) において、「遊技状態」の「通常の遊技」に対応した「ランプ点灯パターン」の点灯駆動データ、即ち「点灯パターン C」を読み出すと共に、この「点灯パターン C」の点灯駆動データに基づいて装飾ランプ駆動回路 6 4 を介して各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 を点灯駆動する処理を実行する。

これにより、「通常の遊技」の場合、即ち、後述のように羽根部材 1 6、1 6 が所定回数、逆ハの字状の開放状態になる場合には、「音楽パターン C」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ 6 5 と肩ランプ 6 8 とが同時点灯、同時消灯を繰り返し、入賞口ランプ 6 6 と下入賞口ランプ 6 7 とは点灯されない。

【 0 0 4 8 】

続いて、S 3 2 において、ソレノイド駆動回路 6 2 及び各第 2 ソレノイド 1 6 A、1 6 A を介して、各羽根部材 1 6、1 6 が所定時間 (本実施形態の場合は、約 1 秒間である。) 逆ハの字状の開放状態になる羽根アクション動作を所定回数 (本実施形態の場合は、「1 回」である。) 実行する。

【 0 0 4 9 】

次に、S 3 3 において、C P U 5 1 は、「第 2 大当たり」か否かを判定する判定処理を実行する。

この「第 2 大当たり」か否かの判定処理は、羽根アクション動作 (S 3 2) 後、所定時間内 (本実施形態の場合は、約 2 秒以内である。) に、特別変動入賞装置 1 5 内に入賞した入賞球が、特別入賞口 1 8 に入賞したか否か、即ち、第 2 V スイッチ 1 8 A から入賞球の検出信号が入力されたか否か判定する。そして、第 2 V スイッチ 1 8 A から所定時間内に入賞球の検出信号が入力された場合には、第 2 大当たり代数 R 2 (電源投入時に、第 2 大当たり代数 R 2 には「0」が代入されている。) に「1」を代入してメモリ 5 2 に記憶し、第 2 V スイッチ 1 8 A から所定時間内に入賞球の検出信号が入力されない場合には、第 2 大当たり代数 R 2 に「0」を代入してメモリ 5 2 に記憶する。

【 0 0 5 0 】

そして、再度、メモリ 5 2 から第 2 大当たり代数 R 2 が読み出され、この第 2 大当たり代数 R 2 が「0」か「1」か判定される。即ち、「第 2 大当たり」が発生したか否か判定される。そして、第 2 大当たり代数 R 2 が「1」の場合には、「第 2 大当たり」が発生したと判定され (S 3 3 : Y E S)、S 3 4 において、C P U 5 1 は、「第 2 大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「第 2 大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、C P U 5 1 は、ゲーム音楽記憶エリア 5 2 D に格納されるゲーム音楽データテーブル 7 5 (図 4 参照) において、「遊技状態」の「第 2 大当たり遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データ、即ち「音楽パターン B」を読み出すと共に、この「音楽パターン B」の音楽データをアンプ 6 0 及びスピーカ 3 a を介して再生出力する処理を実行する。

また、同時に、CPU 51は、点灯パターン記憶エリア 52Eに格納される点灯パターンデータテーブル 76（図 5 参照）において、「遊技状態」の「第 2 大当たり遊技」に対応した「ランプ点灯パターン」の点灯駆動データ、即ち「点灯パターン B」を読み出すと共に、この「点灯パターン B」の点灯駆動データに基づいて装飾ランプ駆動回路 64 を介して各ランプ 65、66、67、68 を点灯駆動する処理を実行する。

これにより、「第 2 大当たり遊技」の場合、即ち後述の「第 2 大当たり」の遊技処理（S 35）が実行される場合には、「音楽パターン B」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ 65 と肩ランプ 68 とが同時点灯されて入賞口ランプ 66 と下入賞口ランプ 67 とが同時消灯され、次に、風車ランプ 65 と肩ランプ 68 とが同時消灯されて入賞口ランプ 66 と下入賞口ランプ 67 とが同時点灯される点灯状態が繰り返される。

【0051】

続いて、S 35において、CPU 51は、後述の「第 2 大当たり遊技処理」のサブ処理（図 10 参照）を実行する。

【0052】

そして、「第 2 大当たり遊技処理」のサブ処理（S 35）を実行後、S 36において、ゲーム音楽と点灯パターンの出力を停止し、メインフローチャートに戻る。

【0053】

また、S 33において、再度、メモリ 52 から第 2 大当たり代数 R 2 が読み出され、この第 2 大当たり代数 R 2 が「0」の場合には、CPU 51は、「ハズレ」として判定し（S 33：NO）、S 36以降の処理を実行後、メインフローチャートに戻る。

【0054】

次に、「第 2 大当たり遊技処理」（S 35）のサブ処理について図 10 に基づいて説明する。図 10 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の「第 2 大当たり遊技処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

図 10 に示すように、先ず、S 41において、CPU 51は、ソレノイド駆動回路 62 及び各第 2 ソレノイド 16A、16A を介して、羽根部材 16、16 を繰り返し所定時間（本実施形態の場合は、約 1.5 秒間である。）逆ハの字状の開放状態にする羽根動作を開始する。

【0055】

続いて、S 42において、特別変動入賞装置 15 内に入賞した入賞球が 10 個に達したか否か、即ち、第 2 カウントスイッチ 20 により検出された入賞個数が 10 個に達したか否か判定する。

そして、特別変動入賞装置 15 内に入賞した入賞球が 10 個に達していない場合には（S 42：NO）、S 43において、CPU 51は、ソレノイド駆動回路 62 及び各第 2 ソレノイド 16A、16A を介して、羽根部材 16、16 を所定回数（本実施形態の場合は、16 回である。）逆ハの字状の開放状態にしたか否か判定する。そして、羽根部材 16、16 を所定回数、逆ハの字状の開放状態にしていなかった場合には（S 43：NO）、再度、S 41以降の処理を実行する。

【0056】

一方、特別変動入賞装置 15 内に入賞した入賞球が 10 個に達した場合（S 42：YES）、若しくは、羽根部材 16、16 を所定回数、逆ハの字状の開放状態にした場合には（S 43：YES）、S 44において、羽根部材 16、16 の逆ハの字状の開放動作を停止し、特別変動入賞装置 15 を閉塞する。

【0057】

続いて、S 45において、CPU 51は、羽根部材 16、16 の羽根動作停止後、所定時間（本実施形態の場合は、約 2 秒である。）経過する迄に特別変動入賞装置 15 内に入賞した入賞球が特別入賞口 18 に入賞したか否か、即ち、第 2 V スwitch 18A から入賞球の検出信号が入力されたか否か判定する。

そして、第 2 V スwitch 18A から羽根部材 16、16 の羽根動作停止後、所定時間経過する迄に入賞球の検出信号が入力された場合には（S 45：YES）、S 46において

、羽根部材 1 6、1 6 が逆八の字状に間欠的に開放される動作 (S 4 1 ~ S 4 4) の回数が所定の最高継続回数 (本実施形態の場合には、「1 6 回」である。) に達したか否か判定する判定処理を実行する。この根部材 1 6、1 6 が逆八の字状に間欠的に開放される動作の回数が、所定の最高継続回数に達していない場合には (S 4 6 : N O)、羽根部材 1 6、1 6 の羽根動作停止後、所定時間 (本実施形態では、約 2 秒である。) 経過後、再度、S 4 1 以降の処理を実行する。

【0 0 5 8】

また、羽根部材 1 6、1 6 の羽根動作停止後、所定時間経過する迄に第 2 V スイッチ 1 8 A から入賞球の検出信号が入力されていない場合 (S 4 5 : N O)、若しくは、この羽根部材 1 6、1 6 が逆八の字状に間欠的に開放される動作の回数が、所定の最高継続回数に達した場合には (S 4 6 : Y E S)、当該サブ処理を終了して「第 2 始動口入賞処理」のサブ処理に戻る。

【0 0 5 9】

以上詳細に説明した通り本実施形態に係るパチンコ機 1 では、第 1 始動口 3 1 に入賞した場合には (S 1 : Y E S)、第 1 始動口入賞処理のサブ処理が実行される (S 2)。そして、「通常の遊技」に対応するゲーム音楽と各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯パターンが設定、出力されると共に、変動図柄が変動する (S 1 1 ~ S 1 3)。また、大当たり図柄が特別図柄表示装置 2 1 に表示されて、「第 1 大当たり」が発生した場合には (S 1 4 : Y E S)、「第 1 大当たり」の遊技処理が実行されると共に、該「第 1 大当たり遊技」に対応するゲーム音楽と各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯パターンが設定、出力される (S 1 5 ~ S 1 7)。また、「第 1 大当たり」が発生しない場合には (S 1 4 : N O)、「通常の遊技」に対応するゲーム音楽と各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯パターンが設定、出力されると共に、ハズレ図柄が特別図柄表示装置 2 1 に表示される (S 1 9)。

また、第 2 始動口 3 6、3 7 に入賞した場合には (S 3 : Y E S)、第 2 始動口入賞処理のサブ処理が実行される (S 4)。そして、「通常の遊技」に対応するゲーム音楽と各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯パターンが設定、出力されると共に、特別変動入賞装置 1 5 の羽根部材 1 6、1 6 が所定回数逆八の字状の開放状態になる (S 3 1、S 3 2)。そして、該特別変動入賞装置 1 5 内に入賞した入賞球が特別入賞口 1 8 に入賞して、「第 2 大当たり」が発生した場合には (S 3 3 : Y E S)、「第 2 大当たり」の遊技処理が実行されると共に、該「第 2 大当たり遊技」に対応するゲーム音楽と各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯パターンが設定、出力される (S 3 4、S 3 5)。

また、第 1 始動口 3 1 及び第 2 始動口 3 6、3 7 のいずれにも入賞しない場合には (S 1 : N O、S 3 : N O)、通常の遊技処理が実行される (S 5)。

【0 0 6 0】

従って、同一パチンコ機 1 内において、第 1 始動口 3 1 への入賞に基づいて「第 1 大当たり」が発生すると共に、第 2 始動口 3 6、3 7 及び特別入賞口 1 8 への入賞に基づいて「第 2 大当たり」が発生する 2 種類の遊技内容を設けて、同時に 2 種類のパチンコゲームを行うことができる構成にすることにより、遊技内容が多様化して従来に無い遊技態様を実現することができると共に、遊技者に「第 1 大当たり」及び「第 2 大当たり」に対する期待感と新鮮なイメージを常に持たせることができ、遊技者の興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。また、上記「第 1 大当たり」が発生した場合には、該大入賞口 3 2 が所定回数、開閉されるため、第 1 始動口 3 1 への入賞に基づいて第 1 種パチンコ機の「大当たり」の遊技内容を実現することが可能となると共に、上記「第 2 大当たり」は、特別変動入賞装置 1 5 の羽根部材 1 6、1 6 が逆八の字状に開閉動作するため、第 2 始動口 3 6、3 7 及び特別入賞口 1 8 への入賞に基づいて第 2 種パチンコ機の「大当たり」の遊技内容を実現することが可能となるため、従来の遊技者が新規なパチンコゲームに取り付き易く、且つ違和感を抱くことなくパチンコゲームを行うことができる。

また、通常の遊技状態と「第 1 大当たり」の遊技状態と「第 2 大当たり」の遊技状態と

の各々に対応するゲーム音楽が再生されるため、遊技内容が種々に多様化してもこのゲーム音楽の再生によって容易に各遊技状態を認識することができ、遊技に支障はなく、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

また、「第１大当たり」の遊技状態に対応するゲーム音楽と「第２大当たり」の遊技状態に対応するゲーム音楽とは異なるゲーム音楽であるため、遊技者は該「第１大当たり」の遊技状態又は「第２大当たり」の遊技状態の発生を更に容易に認識することができ、遊技者の「第１大当たり」及び「第２大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

また、通常の遊技状態と「第１大当たり」の遊技状態と「第２大当たり」の遊技状態との各々に対応して各種装飾ランプが所定の点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技内容が種々に多様化しても各種装飾ランプの点灯パターンによって容易に遊技状態を認識することができ、遊技に支障はなく、遊技者の「第１大当たり」及び「第２大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

また、「第１大当たり」の遊技状態に対応する所定の点灯パターンと「第２大当たり」の遊技状態に対応する所定の点灯パターンとは異なる点灯パターンであるため、遊技者は「第１大当たり」の遊技状態又は「第２大当たり」の遊技状態の発生を更に容易に認識することができ、遊技者の「第１大当たり」及び「第２大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

また、パラメータ記憶エリア５２Ｃに第１始動口３１の入賞時の「大当たりカウント値」が記憶されている場合には、この記憶されている「大当たりカウント値」の個数がＬＥＤ駆動回路６３及び保留ＬＥＤ２２を介して表示されるため、遊技者は第１始動口３１への入賞の保留があることを容易に知ることができると共に、「第１大当たり」への期待感が高まり、遊技の興趣を増大することができる。

更に、特別図柄表示装置２１と特別変動入賞装置１５とは一体に設けられているため、部品点数の削減が可能になると共に、組立工数の削減が可能となり、製造コストの削減化を図ることができる。

【００６１】

尚、本発明は本実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能であることは勿論である。

例えば、上記実施形態では、特別図柄表示装置２１は、各表示ＬＥＤ２１Ａ、２１Ｂ、２１Ｃにより構成されているが、ＣＲＴ（Cathode Ray Tube）やＬＣＤ（Liquid Crystal Display）等を用いて構成してもよい。

また、上記実施形態では、各ランプ６５、６６、６７、６８を各遊技状態に合わせて所定の点灯パターンで点灯駆動しているが、遊技盤２の前面側にさらに多くの電飾ランプや複数の高輝度ＬＥＤ等を配設し、これらの電飾ランプやＬＥＤ等を各ランプ６５、６６、６７、６８の点灯駆動と同時に所定の点灯パターンで点灯駆動する構成にしてもよい。

【００６２】

【発明の効果】

以上詳細に説明した通り請求項１に係るパチンコ機では、通常遊技状態において変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、また、通常遊技状態において、可動部材の所定回数の開閉駆動開始から所定時間経過まで、音楽再生制御手段によって再生されるゲーム音楽は、同じ第１ゲーム音楽であるため、遊技者は該第１ゲーム音楽によって変動図柄が変動して第１大当たりの抽選中、又は特別変動入賞装置内に遊技球が入って特別入賞口へ転動中であることを容易に認識することができる。更に、第１ゲーム音楽が再生されている時には、同時に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第１点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は該第１点灯パターンによって第１大当たりの抽選中、又は、特別入賞口への転動中であることを更に容易に認識することができるため、この第１ゲーム音楽と第１点灯パターンとによって、遊技者の「大当たり」に対する期待感をより増大させることができ、パチンコゲームに対する遊技者の興味を強く引き

つけることが可能なパチンコ機を提供することができる。

また、第1特別遊技状態が発生した場合には、この第1特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽とは異なる第2ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンとは異なる第2点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は、この第2ゲーム音楽の再生と第2点灯パターンでの各装飾ランプの点灯駆動によって、第1大当たりの抽選中若しくは特別変動入賞装置への遊技球の入賞か、又は第1特別遊技状態であるかを容易に判別することができる。また、第2特別遊技状態が発生した場合には、この第2特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第1ゲーム音楽とは異なる第3ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第1点灯パターンとは異なる第3点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は、この第3ゲーム音楽の再生と第3点灯パターンでの各装飾ランプの点灯駆動によって、第1大当たりの抽選中若しくは特別変動入賞装置への遊技球の入賞か、又は第2特別遊技状態であるかを容易に判別することができる。

更に、第1特別遊技状態が発生した場合に対応する第2ゲーム音楽と第2点灯パターンは、第2特別遊技状態が発生した場合に対応する第3ゲーム音楽と第3点灯パターンと異なるゲーム音楽と点灯パターンであるため、遊技者は該第1特別遊技状態又は第2特別遊技状態の発生を更に容易に認識することができ、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能なパチンコ機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本実施形態に係るパチンコ機全体を示した正面図である。

【図2】

本実施形態に係るパチンコ機の遊技領域を示した正面図である。

【図3】

本実施形態に係るパチンコ機の制御回路部のシステム構成を示すブロック図である。

【図4】

本実施形態に係るパチンコ機のゲーム音楽記憶エリアに記憶されるゲーム音楽データテーブルの一例を示す図である。

【図5】

本実施形態に係るパチンコ機の点灯パターン記憶エリアに記憶される点灯パターンデータテーブルの一例を示す図である。

【図6】

本実施形態に係るパチンコ機の制御回路部によるゲーム音楽の再生制御処理及び各ランプの点灯制御処理を示すメインフローチャートである。

【図7】

本実施形態に係るパチンコ機の「第1始動口入賞処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

【図8】

本実施形態に係るパチンコ機の「第1大当たり遊技処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

【図9】

本実施形態に係るパチンコ機の「第2始動口入賞処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

【図10】

本実施形態に係るパチンコ機の「第2大当たり遊技処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

【符号の説明】

- 1・・・パチンコ機
- 2・・・遊技盤

3 a . . . スピーカ
1 5 . . . 特別変動入賞装置
1 8 . . . 特別入賞口
2 1 . . . 特別図柄表示装置
2 2 . . . 保留 L E D
2 3、2 4 . . . 入賞口
2 5、2 6 . . . 電飾ランプ付風車
2 9、3 0 . . . 肩電飾ランプ
3 1 . . . 第 1 始動口
3 2 . . . 大入賞口
3 6、3 7 . . . 第 2 始動口
3 8、3 9 . . . 下入賞口
5 0 . . . 制御回路
5 1 . . . C P U
5 2 . . . メモリ
5 2 A . . . 大当たりカウンタ
5 2 B . . . 保留カウンタ
5 2 C . . . パラメータ記憶エリア
5 2 D . . . ゲーム音楽記憶エリア
5 2 E . . . 点灯パターン記憶エリア
5 5 . . . バス線
6 0 . . . アンプ
6 1 . . . 表示制御回路
6 4 . . . 装飾ランプ駆動回路