

(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2006-122455

(P2006-122455A)

(43) 公開日 平成18年5月18日(2006.5.18)

(51) Int.CI.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F	7/02	3 2 O
A 63 F	7/02	3 1 5 A
A 63 F	7/02	3 2 6 Z

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号

特願2004-316288 (P2004-316288)

(22) 出願日

平成16年10月29日 (2004.10.29)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100088155

弁理士 長谷川 芳樹

(74) 代理人 100092657

弁理士 寺崎 史朗

(74) 代理人 100117558

弁理士 白井 和之

(72) 発明者 富士本 淳

東京都江東区有明3丁目1番地25

F ターム(参考) 2C088 AA42 BC22 CA27 EA10 EB55

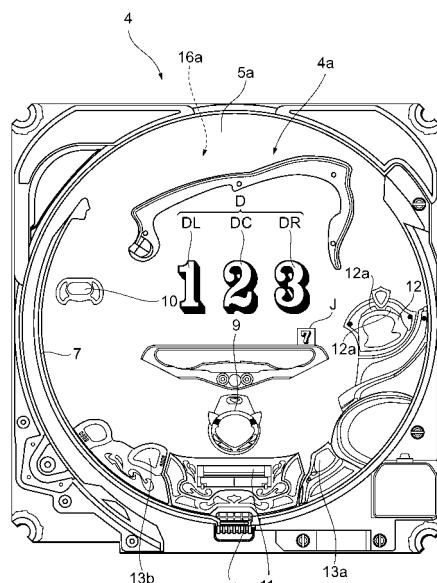
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 装飾図柄を見ながら遊技する遊技者に対して、特定遊技状態への移行までの单调さを少なくするとともに、特定遊技状態に移行する際、大入賞口の入賞容易状態に態様により、遊技者の興味を増大させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 パチンコ遊技機1には、大当たりとして、確変大当たりと通常大当たりが設定されており、通常大当たりとなると、第一大入賞口11が開閉制御される。一方、確変大当たりとなると第二大入賞口12が開閉制御される。また、フリーズ演出では、特別図柄Jの変動表示が開始されても、装飾図柄Dの変動表示は開始されず、特別図柄Jとして大当たり図柄が停止表示された後、大当たりを報知する大当たり報知表示がなされる。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技状態として、通常遊技状態および前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な複数の特定遊技状態が設定され、前記複数の特定遊技状態は、互いに、特定遊技状態時における有利性および特定遊技状態終了後における有利性の少なくとも一方に差があるものであり、

所定の識別図柄を表示する識別図柄表示装置と、

前記識別図柄に関連する装飾図柄を表示する装飾図柄表示装置と、

遊技球が入賞しやすい入賞容易状態と遊技球が入賞しにくい入賞困難状態とを有し、前記入賞容易状態と入賞困難状態とを変更可能な複数の可変入賞装置と、
10

所定の移行条件が満たされた際、前記複数の特定遊技状態のいずれかを選択する特定遊技状態選択手段と、

前記通常遊技状態から、前記選択された特定遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

所定の始動条件が満たされた際、前記識別図柄表示装置に表示された識別図柄を変動表示させ、その後に停止表示させるとともに、前記所定の移行条件が満たされたときには、特定識別図柄を表示させる識別図柄表示制御手段と、

前記装飾図柄表示装置に表示される前記装飾図柄を表示制御する装飾図柄表示制御手段と、
20

前記可変入賞装置を前記入賞容易状態と前記入賞困難状態とに移行制御する駆動制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記所定の移行条件が満たされた際、前記特定遊技状態選択手段によって選択された特定遊技状態に応じて、前記駆動制御手段によって移行制御される可変入賞装置を、前記複数の可変入賞装置から選択する可変入賞装置選択手段と、
20

前記所定の移行条件が満たされた際に、所定の特殊表示条件が満たされるか否かを判断する条件判断手段と、をさらに備え、

前記装飾図柄表示制御手段は、前記所定の移行条件が満たされ、かつ所定の特殊表示条件が満たされたと前記条件判断手段が判断した際、前記識別図柄の変動表示より前から前記装飾図柄表示装置に停止表示されている装飾図柄を、前記識別図柄表示制御手段によって前記識別図柄表示装置に前記識別図柄が変動表示されている間、そのまま停止表示させる特殊停止表示制御手段を有することを特徴とする遊技機。
30

【請求項 2】

前記複数の特定遊技状態として、前記特定遊技状態終了後、通常遊技状態における前記所定の移行条件成立確率が前記通常遊技状態における確率よりも高確率となる確変特定遊技状態と、前記特定遊技状態終了後、通常遊技状態となる非確変特定遊技状態と、を有する請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記複数の特定遊技状態として、前記特定遊技状態終了後に前記図柄の変動表示時間が前記通常遊技状態における変動表示時間よりも短縮される時短遊技状態となる時短特定遊技状態と、前記特定遊技状態終了後に前記通常遊技状態となる非時短特定遊技状態と、を有する請求項 1 に記載の遊技機。
40

【請求項 4】

前記複数の特定遊技状態として、

前記特定遊技状態時に前記可変入賞装置の入賞容易状態と入賞困難状態との移行を複数回繰り返す移行制御を行う多回数開放遊技状態と、

特定遊技状態時に前記可変入賞装置の入賞容易状態と入賞困難状態との移行を前記多回数開放遊技状態での移行回数よりも少ない移行回数繰り返す移行制御を行う少回数開放遊技状態と、
50

を有する請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記複数の可変入賞装置は、二つの可変入賞装置であり、一の可変入賞装置は、遊技盤面を左右に仕切る中心線上または前記中心線よりも右側もしくは左側に配置され、

他の一の可変入賞装置は、前記遊技盤面を左右に仕切る中心線上または前記中心線よりも右側もしくは左側のうち、前記一の可変入賞装置が配置された位置と異なる位置に配置されている請求項 1 ~ 請求項 4 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記可変入賞装置に遊技球が入賞した際に賞球を払い出す賞球払出手段と、

前記複数の可変入賞装置のそれぞれで前記賞球払出手段から賞球を払い出される賞球の払出手数を互いに異なる数に設定する払出手数設定手段と、を備える請求項 1 ~ 請求項 5 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。 10

【請求項 7】

前記駆動制御手段は、前記可変入賞装置が前記入賞容易状態時にあるとき、所定数の遊技球が入賞することにより、前記入賞困難状態に移行する駆動制御を行い、

前記複数の可変入賞装置のそれぞれで、前記所定数を互いに異なる数に設定する所定数設定手段を備える請求項 1 ~ 請求項 6 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記駆動制御手段は、前記可変入賞装置が前記入賞容易状態時にあるとき、所定入賞容易時間が経過することにより、前記入賞困難状態に移行する駆動制御を行い、

前記複数の可変入賞装置のそれぞれで、前記入賞容易時間を互いに異なる時間に設定する入賞容易時間設定手段を備える請求項 1 ~ 請求項 7 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。 20

【請求項 9】

前記駆動制御手段は、前記可変入賞装置が前記入賞容易状態時があり、所定の継続条件が満たされたときに、前記入賞困難状態に移行した後、さらに前記入賞容易状態に移行する駆動制御を行い、

前記複数の可変入賞装置のそれぞれで、前記継続条件を互いに異なる条件に設定する継続条件設定手段を備える請求項 1 ~ 請求項 8 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 10】

前記所定の移行条件が満たされた後、前記複数の可変入賞装置が入賞容易状態に移行するまでの間に、前記複数の可変入賞装置のうちのいずれの可変入賞装置が入賞容易状態に移行するかの報知演出を行う報知演出手段を備える請求項 1 ~ 請求項 9 のうちのいずれか 1 項に記載の遊技機。 30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に係り、特に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行した際に入賞が容易となる可変入賞装置を複数備える遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ機などの遊技機においては、遊技者の興味を増加させるために、通常の遊技を行う通常遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特定遊技状態（いわゆる大当たり遊技状態）とを備えるものがある。特定遊技状態にあるときには、賞球をより多く得やすくなることから、遊技者は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行することを目指して遊技を行い、興味を増大させるものである。

【0003】

また、近年のパチンコ機では、液晶画面、7セグメント表示手段、ドット表示手段などの識別図柄を表示する図柄表示手段を有するものが一般的であり、通常遊技状態から特定遊技状態に移行する際には、特定遊技状態へ移行することを示すための特別な識別図柄（いわゆる大当たり図柄）が図柄表示手段に表示されるものもある。さらに近年のパチンコ機 40

では、単に識別図柄のみで特定遊技状態への移行を表示するのではなく、装飾図柄を表示することにより、特定遊技状態への移行の過程という興味を遊技者に対して増大させたものもある。特定遊技状態に移行する際には、識別図柄のほか、装飾図柄にも特別な装飾図柄（大当たり図柄）を表示して、遊技者に大きな優越感を与えるようにしている。

【0004】

このような識別図柄および装飾図柄を表示する遊技機として、従来、特開平9-271563号公報（特許文献1）に開示された遊技機がある。この遊技機は、識別図柄表示部（盤面の隅に設けられた7セグメント表示）と飾り図柄表示部（盤面中央に設けられた液晶画面）とを備えており、飾り図柄表示部を識別図柄表示部よりも視認し易く設定している。そして、識別図柄表示部で特定遊技状態（大当たり）への移行を表示した後、飾り図柄表示部に大当たり図柄を表示して、特定遊技状態への移行を遊技者に報知する。したがって、大当たり決定後の長時間に亘って遊技者に期待感を持たせた後に大当たりを報知する構成となるため、結果として射幸性の向上が招来できるというものである。

【0005】

また、近年における遊技機では、特定遊技状態にも複数の種類があり、たとえばパチンコ機では、該特定遊技状態終了後における有利性に差を設けたものとして確変特定遊技状態（確変大当たり）と非確変特定遊技状態（通常大当たり）とを備えるものがある。確変特定遊技状態とは、特定遊技状態が終了した後、次の特定遊技状態に移行するまでの間、確変遊技状態となる特定遊技状態であり、非確変特定遊技状態とは、特定遊技状態が終了した後、非確変遊技状態となる特定遊技状態である。ここで、確変遊技状態とは、通常遊技状態の一様であり、特定遊技状態移行への確率が高くなる通常遊技状態である。また、非確変遊技状態とは、特定遊技状態への移行確率が通常の確率となる通常遊技状態である。

【0006】

このような特定遊技状態には、確率変動・非確率変動遊技状態のほか、時短特定遊技状態と非時短特定遊技状態がある。時短遊技特定状態とは、特定遊技状態が終了した後、次の特定遊技状態に移行するまでの間、時短遊技状態となる特定遊技状態である。また非時短特定遊技状態とは、特定遊技状態が終了した後、通常遊技状態（非時短遊技状態）となる特定遊技状態である。ここで、時短遊技状態とは、通常遊技状態の一様であり、所定の始動条件が満たされた際、表示装置に表示された時短用識別図柄を変動表示させ、その後に停止表示させるとともに、所定の移行条件を満たすか否かの抽選を行う所定の抽選容易条件が満たされたときには、時短用特定識別図柄を停止表示させるにあたり、時短用識別図柄の変動表示時間が短縮する通常遊技状態である。さらに、特定遊技状態では、可変入賞装置の入賞容易状態と入賞困難状態との移行を繰り返すものがあり、複数の特定遊技状態として、入賞容易状態と入賞困難状態との移行回数が異なる多回数開放遊技状態と、少回数開放遊技状態とを備えるものもある。

【0007】

また、特定遊技状態に移行した際には、可変入賞装置が入賞容易状態、たとえば大入賞口が開放された状態となるが、このような大入賞口を複数備える遊技機として、特開2003-310919号公報（特許文献2）に開示されたものがある。特開2003-310919号公報に開示された遊技機は、遊技盤の上部および下部に大入賞口（アタッカー）を設け、いずれか一方の大入賞口の閉塞中に他方の大入賞口を開放するというものである。

【特許文献1】特開平9-271563号公報

【特許文献2】特開2003-310919号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、上記特許文献1に開示された遊技機では、識別図柄のほかに装飾図柄を用意しているが、大当たりへの移行が行われる際には、必ず識別図柄および装飾図柄の変動表示を行い、識別図柄および装飾図柄に大当たり図柄が表示される。また、装飾図柄は遊技者が視

10

20

30

40

50

認し易いように設定されていることから、遊技者は、装飾図柄を確認することで大当たりを確認する。このため、装飾図柄の変動表示から大当たり図柄が表示されて大当たりになるという一連のプロセスを経る必要があるので、大当たりまでの工程が単調になってしまい、遊技時に倦怠感を覚え、結果として遊技に対する興味が小さいものになるという問題があった。

【0009】

また、上記特許文献2に開示された遊技機では、複数の大入賞口を有しているが、これらの大入賞口は、特定遊技状態（当たり）の種類によって変化をもたらすものではなかった。このため、遊技者は、大入賞口の開放状態（入賞容易状態）では、どの特定遊技状態にあるかの判断をすることができなかつたので、大入賞口の開放状態による楽しみが少ないものであった。10

【0010】

そこで、本発明の課題は、装飾図柄を見ながら遊技する遊技者に対して、特定遊技状態への移行までの単調さを少なくするとともに、特定遊技状態に移行する際、大入賞口の入賞容易状態に態様により、遊技者の興味を増大させることができる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】

【0011】

上記課題を解決した本発明に係る遊技機は、遊技状態として、通常遊技状態および通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な複数の特定遊技状態が設定され、複数の特定遊技状態は、互いに、特定遊技状態における有利性および特定遊技状態終了後における有利性の少なくとも一方に差があるものであり、所定の識別図柄を表示する識別図柄表示装置と、識別図柄に関連する装飾図柄を表示する装飾図柄表示装置と、遊技球が入賞しやすい入賞容易状態と遊技球が入賞しにくい入賞困難状態とを有し、入賞容易状態と入賞困難状態とを変更可能な複数の可変入賞装置と、所定の移行条件が満たされた際、複数の特定遊技状態のいずれかを選択する特定遊技状態選択手段と、通常遊技状態から、選択された特定遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、所定の始動条件が満たされた際、識別図柄表示装置に表示された識別図柄を変動表示させ、その後に停止表示させるとともに、所定の移行条件が満たされたときには、特定識別図柄を表示させる識別図柄表示制御手段と、装飾図柄表示装置に表示される装飾図柄を表示制御する装飾図柄表示制御手段と、可変入賞装置を入賞容易状態と入賞困難状態とに移行制御する駆動制御手段と、を備える遊技機であって、所定の移行条件が満たされた際、特定遊技状態選択手段によって選択された特定遊技状態に応じて、駆動制御手段によって移行制御される可変入賞装置を、複数の可変入賞装置から選択する可変入賞装置選択手段と、所定の移行条件が満たされた際に、所定の特殊表示条件が満たされるか否かを判断する条件判断手段と、をさらに備え、装飾図柄表示制御手段は、所定の移行条件が満たされ、かつ所定の特殊表示条件が満たされたと条件判断手段が判断した際、識別図柄の変動表示より前から装飾図柄表示装置に停止表示されている装飾図柄を、識別図柄表示制御手段によって識別図柄表示装置に識別図柄が変動表示されている間、そのまま停止表示させる特殊停止表示制御手段を有するものである。2030

【0012】

本発明に係る遊技機においては、識別図柄表示制御手段と装飾図柄表示制御手段とをしており、特定遊技状態に移行する移行条件を満たし、かつ所定の特殊表示条件を満たした場合に、装飾図柄表示手段では、識別図柄表示装置に識別図柄が変動表示されている間、識別図柄の変動表示より前から装飾図柄表示装置に停止表示されている装飾図柄をそのまま停止表示させる。したがって、装飾図柄が変動することなく、特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するので、装飾図柄を見ながら遊技を行う遊技に対して、特定遊技状態への移行を突然認識させるという突飛感を覚えさせることができる。こうして、遊技者に与える単調さを少なくすることができ、もって遊技者に大きい興味を与えることができる。4050

【 0 0 1 3 】

しかも、本発明に係る遊技機では、特殊停止表示条件が満たされると、通常装飾図柄が表示されたままの状態で、大入賞口が開放することになる。したがって、遊技者は、大入賞口の開放によって特殊遊技状態への移行を認識するとともに、複数の大入賞口のうちのいずれの大入賞口が開放するかによって複数の特定遊技状態の種別を認識することができる。大入賞口の入賞容易状態の態様により、遊技者の興味を増大させることができる。

【 0 0 1 4 】

ここで、複数の特定遊技状態として、特定遊技状態終了後、通常遊技状態における所定の移行条件成立確率が通常遊技状態における確率よりも高確率となる確率変動遊技状態となる確変特定遊技状態と、特定遊技状態終了後、通常遊技状態となる非確変特定遊技状態と、を有する態様とすることができます。

【 0 0 1 5 】

このように、複数の特定遊技状態として、確率変動特定遊技状態と、非確率変動特定遊技状態を有する態様とすることにより、特定遊技状態時において、この特定遊技状態終了後に確率変動状態と非確率変動状態のいずれに移行するかを遊技者に認識させることができる。そして、確率変動特定遊技状態となった場合に、遊技者に高い達成感を与えることができる。

【 0 0 1 6 】

また、複数の特定遊技状態として、特定遊技状態終了後に図柄の変動表示時間が通常遊技状態における変動表示時間よりも短縮される時短遊技状態となる時短特定遊技状態と、特定遊技状態終了後に通常遊技状態となる非時短特定遊技状態と、を有する態様とすることもできる。

【 0 0 1 7 】

このように、複数の特定遊技状態として、時短特定遊技状態と、非時短特定遊技状態を有する態様とすることにより、特定遊技状態時において、この特定遊技状態終了後に時短遊技状態と非時短遊技状態のいずれに移行するかを遊技者に認識させることができる。そして、時短特定遊技状態となった場合に、遊技者に高い達成感を与えることができる。

【 0 0 1 8 】

さらに、複数の特定遊技状態として、特定遊技状態時に可変入賞装置の入賞容易状態と入賞困難状態との移行を複数回繰り返す移行制御を行う多回数開放遊技状態と、特定遊技状態時に可変入賞装置の入賞容易状態と入賞困難状態との移行を多回数開放遊技状態での移行回数よりも少ない移行回数繰り返す移行制御を行う少回数開放遊技状態と、を有する態様とすることもできる。

【 0 0 1 9 】

このように、複数の特定遊技状態として、多回数開放遊技状態と、少回数開放遊技状態とを有する態様とすることにより、特定遊技状態時において、多回数開放遊技状態と、少回数開放遊技状態とのいずれであるかを遊技者に認識させることができる。そして、高い数開放遊技状態となる特定遊技状態となった場合に、遊技者に高い達成感を与えることができる。

【 0 0 2 0 】

複数の可変入賞装置は、二つの可変入賞装置であり、一の可変入賞装置は、遊技盤面を左右に仕切る中心線上または中心線よりも右側もしくは左側に配置され、他の一の可変入賞装置は、遊技盤面を左右に仕切る中心線上または中心線よりも右側もしくは左側のうち、一の可変入賞装置が配置された位置と異なる位置に配置されている態様とすることもできる。

【 0 0 2 1 】

このように、2つの可変入賞装置が遊技盤面を左右に仕切る中心線上または中心線よりも右側もしくは左側のいずれか異なる位置に配置されていることにより、遊技者は、特定遊技状態の態様に応じた打ち分けなどが必要となる。したがって、遊技球を打ち出す際の

10

20

30

40

50

操作を異ならせることにより、特定遊技状態の種類を認識させ、遊技者に対して、より有利な特定遊技状態になった達成感を与えることができる。

【0022】

さらに、可変入賞装置に遊技球が入賞した際に賞球を払い出す賞球払出手段と、複数の可変入賞装置のそれぞれで賞球払出手段から賞球を払い出される賞球の払出賞球数を互いに異なる数に設定する払出賞球数設定手段と、を備える態様とすることができる。

【0023】

このように、可変入賞装置ごとの払出賞球数が異なる態様とすることにより、特定遊技状態の種類による有利性の差をさらに広げることができる。したがって、遊技者に対して、より有利な特定遊技状態になった達成感を増大させることができる。

10

【0024】

また、駆動制御手段は、可変入賞装置が入賞容易状態時にあるとき、所定数の遊技球が入賞することにより、入賞困難状態に移行する駆動制御を行い、複数の可変入賞装置のそれぞれで、所定数を互いに異なる数に設定する所定数設定手段を備える態様とすることもできる。

【0025】

このように、可変入賞装置が入賞容易状態にあるときに、所定数の遊技球が入賞することにより、入賞困難状態に移行する際に、この所定数を複数の可変入賞装置ごとに異なるようにすることにより、特定遊技状態の種類による有利性の差をさらに広げることができる。したがって、遊技者に対して、より有利な特定遊技状態になった達成感を増大させることができる。

20

【0026】

また、駆動制御手段は、可変入賞装置が入賞容易状態時にあるとき、所定入賞容易時間が経過することにより、入賞困難状態に移行する駆動制御を行い、複数の可変入賞装置のそれぞれで、入賞容易時間を互いに異なる時間に設定する入賞容易時間設定手段を備える態様とすることもできる。

【0027】

このように、所定入賞容易時間を設定する場合、複数の可変入賞装置ごとに所定入賞容易時間が異なるようにすることにより、特定遊技状態の種類による有利性の差をさらに広げることができる。したがって、遊技者に対して、より有利な特定遊技状態になった達成感を増大させることができる。

30

【0028】

さらに、駆動制御手段は、可変入賞装置が入賞容易状態時にあり、所定の継続条件が満たされたときに、入賞困難状態に移行した後、さらに入賞容易状態に移行する駆動制御を行い、複数の可変入賞装置のそれぞれで、継続条件を互いに異なる条件に設定する継続条件設定手段を備える態様とすることもできる。

40

【0029】

このように、入賞容易状態を継続させるための継続条件を設定した際、継続条件が、複数の可変入賞装置ごとに異なるようにすることにより、特定遊技状態の種類による有利性の差をさらに広げることができる。したがって、遊技者に対して、より有利な特定遊技状態になった達成感を増大させることができる。

【0030】

そして、所定の移行条件が満たされた後、複数の可変入賞装置が入賞容易状態に移行するまでの間に、複数の可変入賞装置のうちのいずれの可変入賞装置が入賞容易状態に移行するかの報知演出を行う報知演出手段を備える態様とすることもできる。

【0031】

このように、報知演出手段を用いて報知演出を行わせることにより、どの可変入賞装置が入賞容易状態に移行するかという遊技者の期待感を煽ることができる。その結果、遊技者の興味を増大させることができる。

【発明の効果】

50

【 0 0 3 2 】

本発明に係る遊技機によれば、装飾図柄を見ながら遊技する遊技者に対して、特定遊技状態への移行までの単調さを少なくするとともに、特定遊技状態に移行する際、大入賞口の入賞容易状態に態様により、遊技者の興味を増大させることができる。

【 発明を実施するための最良の形態】**【 0 0 3 3 】**

以下、本発明の好適な実施形態について図面を参照しながら説明する。なお、図面の説明において、同一または相当要素には同一の符号を付し、重複する説明は省略する。図1は本発明の第一の実施形態に係るパチンコ遊技機を正面側から示す斜視図、図2は図1に示すパチンコ遊技機の分解斜視図、図3は図1に示すパチンコ遊技機を背面側から示す斜視図、図4は図2に示す遊技盤の正面図、図5は図1に示すパチンコ遊技機の部分断面図である。

【 0 0 3 4 】**(遊技機の構成)**

図1に示すパチンコ遊技機1は、遊技場(ホール)の所定の設置枠に収容されて設置される外枠2を備えている。外枠2の正面側には、外枠2に対して回動可能に設けられたベースドア(内枠)3が配設され、ベースドア3内には、図2に示す遊技盤4が組み込まれている。また、外枠2の正面には、フロント扉5が設けられている。フロント扉5は、遊技盤4の正面を覆うとともに、ベースドア3の正面側に回動可能に設置されている。

【 0 0 3 5 】

また、パチンコ遊技機1には、プリペイドカードなどが挿入されると、当該プリペイドカードの残高に応じて、遊技球が貸し出されるように構成されたカードユニット84が隣接して併設されている。

【 0 0 3 6 】

フロント扉5は、その中央の略全域にガラス板5aを備え、その内側の遊技盤4が視認可能な構成とされている。フロント扉5の下部には、カードユニット84のカード返却操作や遊技球の貸し出し(玉貸し)操作等を行う玉貸し操作関連ボタンを有する玉貸し操作パネル28が設けられている。また、この玉貸し操作パネル28には、所定の操作を行う決定ボタン20aおよび選択ボタン20b, 20cが設けられている。

【 0 0 3 7 】

また、フロント扉5の下側には、外枠2に対して開閉可能な皿パネル6が設置されている。この皿パネル6の正面側には、カードユニット84により貸し出された遊技球および後述する入賞口に入球した場合に払い出される遊技球を受け止める上皿6aと、この上皿6aの満杯時に球出口6dの内方で溢れた遊技球を受け止める下皿6bと、この下皿6bの右側に設けられた発射ハンドル6cと、が配置されている。

【 0 0 3 8 】

発射ハンドル6cは、上皿6aに受け止められている遊技球を発射するためのもので、皿パネル6に対して回動自在に設けられ、遊技者は発射ハンドル6cを操作することによりパチンコ遊技を進めることができる。この発射ハンドル6cが遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときに、その回動角度に応じて、発射ハンドル6cの背面側に設けられた発射モータに電力が供給され、遊技球が遊技盤4に順次発射される。

【 0 0 3 9 】

発射された遊技球は、図4に示すように、遊技盤4の左側に設けられたガイドレール7により案内され、遊技盤4の上部に移動し、その後、遊技釘(図5参照)等との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤4の下方に向かって流下する。

【 0 0 4 0 】

遊技盤4には、遊技状態において遊技球が流下する領域となる遊技領域4aが形成されており、この遊技領域4a内に、遊技球の流下方向を変更させる多数の遊技釘が設けられている。また、図4に示すように、遊技領域4a上において、遊技盤面を左右に仕切る中

10

20

30

40

50

心線上であって、高さ方向の中央よりもやや下部には始動入賞口 9 が設けられている。さらに、その中心線の左側であって高さ方向の中央よりもやや上部には、普通図柄作動ゲート 10 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

また、その中心線上であって、高さ方向の下部には、第一大入賞口 11 が設けられており、その中心線よりも右側であって高さ方向に若干高い位置（肩部）には、第二大入賞口 12 が設けられている。第一大入賞口 11 および第二大入賞口 12 には、本発明の可変入賞装置であり、いずれも遊技球が入賞しやすい入賞容易状態と遊技球が入賞しにくい入賞困難状態とがあり、これらの入賞容易状態と入賞困難状態とが変更可能とされている。さらに、始動入賞口 9 の側方には、一般入賞口 13a, 13b が設けられている。また、遊技領域 4a の中央部下端部には、アウト口 14 が設けられている。10

【 0 0 4 2 】

始動入賞口 9 は、遊技球が入賞可能とされている。始動入賞口 9 には、始動入賞口スイッチ 9S (図 6) が設けられており、始動入賞口 9 に遊技球が入賞することにより、始動入賞口スイッチ 9S が遊技球を検出する。始動入賞口スイッチ 9S が遊技球を検出すると、主制御回路 30 におけるメイン CPU 31 では、大当たり判定するための大当たり判定用乱数値等の抽出を行う。

【 0 0 4 3 】

この普通図柄作動ゲート 10 は、遊技球が通過可能とされており、遊技球が通過したことを条件として普通図柄当り判定用乱数値を抽出するトリガーとなる通過ゲートとされている。この普通図柄当り判定用乱数値の抽出により遊技状態が特定遊技状態の一つ（非確変特定遊技状態）である普通図柄大当たり遊技状態となつたときに、始動入賞口 9 に具備されている 1 対の羽根（普通電動役物、チューリップ）9a が所定秒数開閉し、入賞がしやすくなる。20

【 0 0 4 4 】

第一大入賞口 11 は、いわゆるアタッカー式の開閉装置であり、上述した大当たり判定用乱数値の抽出により遊技状態が通常大当たり（非確変大当たり）状態となつたときに、閉じているシャッタ（アタッカー）が所定条件の下で開閉する。このシャッタが開放されることにより、遊技球が入賞しやすい入賞容易状態となり、シャッタが閉じることにより、遊技球が入賞しにくい（入賞不能な）入賞困難状態（入賞不能状態）となる。第一大入賞口 11 は、このシャッタに遊技球が入球（入賞）すると、所定数の遊技球（例えば 15 個）が賞球として払出されるトリガーとなる入賞口とされている。30

【 0 0 4 5 】

第二大入賞口 12 は、いわゆるチューリップ式の開閉装置であり、上述した大当たり判定用乱数値の抽出により遊技状態が確変大当たり遊技状態となつたときに、1 対の羽根（普通電動役物、チューリップ）12a が所定秒数開閉し、入賞がしやすくなる。この 1 対の羽根が開放することにより、遊技球が入賞しやすい入賞容易状態となり、1 対の羽根が閉鎖することにより、遊技球が入賞しにくい入賞困難状態となる。第二大入賞口 12 は、この 1 対の羽根 12a に遊技球が入球（入賞）すると、所定数の遊技球（例えば 15 個）が賞球として払出されるトリガーとなる入賞口とされている。40

【 0 0 4 6 】

一般入賞口 13a, 13b は、遊技球が入球（入賞）すると、所定数の遊技球（例えば 10 個）が賞球として払出されるトリガーとなる入賞口とされている。

【 0 0 4 7 】

アウト口 14 は、始動入賞口 9、大入賞口 11, 12、一般入賞口 13a, 13b などの何れにも入球しなかった遊技球を受け入れるものである。

【 0 0 4 8 】

また、遊技盤 4 は、透光性基板 15 からなり、この透光性基板 15 は、たとえばポリカーボネートなどの合成樹脂あるいはその他の透明な部材（透光性部材）で形成された透明部を有している。ここで、「透明な部材」とは、光透過率が 100% またはその部材を通

10

20

30

40

50

して対象を視認可能な程度に光透過率が高いものをいう。本実施形態の遊技領域 4 a はその大半が透明遊技領域となっている。この透光性基板 1 5 には、遊技釘が少なくともその先端部を埋設されて固定され、この透光性基板 1 5 とフロント扉 5 のガラス板 5 a により形成された領域が遊技領域 4 a とされている。そして、この透光性基板 1 5 の背面側には、図 2 および図 5 に示すように、各種画像情報を表示する大画面の表示領域 1 6 a を有する画像表示手段としての液晶表示装置 1 6 が配置されている。すなわち、この液晶表示装置 1 6 に表示された画像は、透光性基板 1 5 の略中央の遊技釘 8 が設けられていない部分と、その周辺の遊技釘 8 が設けられている部分を通して、遊技者がパチンコ遊技機 1 の正面側から視認することができる。

【0049】

10

この表示領域 1 6 a には、図 4 に示すように、装飾図柄 D および本発明の識別図柄である特別図柄 J が表示される。特別図柄 J は、表示領域 1 6 a の隅に小さく表示され、遊技者が視認可能ではあるが、視認しにくい位置に表示される。特別図柄 J としては、「-」、「3」、「7」の3種類の図柄が表示される。これらの特別図柄 J のうち、「3」、「7」が本発明の特定識別図柄である大当たり図柄となる。特に、「3」は通常大当たり図柄となり、「7」は確変大当たり図柄となる。また、「-」ははずれ図柄となる。装飾図柄 D は、複数列（本実施形態においては3列）からなる右装飾図柄 D R、中装飾図柄 D C、および左装飾図柄 D L で構成され、これらはすべて1桁の数字で表されており、その結果、装飾図柄 D は3桁の数字列で表示される。装飾図柄 D は、表示領域 1 6 a の中央部に3桁の数字で表示され、遊技者が視認しやすい状態で大きく表示される。

【0050】

20

装飾図柄 D は、特別図柄 J に対応しており、特別図柄 J が「-」である場合には、3桁の数字列がゾロ目でない数字列（はずれ対応図柄）が停止表示され、特別図柄 J が「3」のときには、偶数の3桁からなるゾロ目の数字列（通常大当たり対応図柄）が停止表示され、特別図柄 J が「7」のときには、奇数の3桁からなるゾロ目の数字列（確変大当たり対応図柄）の停止表示がなされる。ただし、後に説明する「フリーズ演出」または「はずれ逆転演出」が行われる場合には、大当たり遊技状態に移行するまでの間、特別図柄 J が「3」または「7」である場合でも、はずれ対応図柄が表示されることがある。この表示領域 1 6 a を有する液晶表示装置 1 6 が、本発明の識別図柄表示装置および装飾図柄表示装置となる。また、表示領域 1 6 a には、これらの特別図柄および装飾図柄の他にも、背景画像、キャラクタ画像、普通図柄画像等が表示される。

30

【0051】

また、透光性基板 1 5 の下部側の背面側には、図 5 に示すように、入賞口に入賞した遊技球を入賞球センサに案内する入賞球集合アッセンブリ 1 7 等の部材が配設されている。この入賞球集合アッセンブリ 1 7 等の部材を遊技者から視認不可能とすべく、透光性基板 1 5 の背面にたとえば C A B (セルロースアセトブチレート) から成るセルシート S S を張り、不透明領域としている。

40

【0052】

このように、透光性基板 1 5 は、その全部を透明部とする必要はなく、光透過率が低い部分や光透過率が 0 の領域を部分的に有する様としてよい。光透過率を低くしたり 0 にする手段としては、上記背面のセルシート S S の他に、表面に塗装、もしくは物理的蒸着法、化学的蒸着法等を施して模様層、色彩層を形成したり、あるいは、基材となる合成樹脂に染料や顔料を含浸させて、光透過率を低下させたものであってもよい。

【0053】

液晶表示装置 1 6 は、図 2 に示すように、その表示領域 1 6 a に、特別図柄 J 、装飾図柄（飾り図柄）D 、普通図柄、キャラクタ等を可変表示する。特別図柄 J は、大当たりか否の判定の結果を示す図柄である。

【0054】

また、ここで言う「可変表示」とは、変動可能に表示される概念であり、たとえば、実際に変動して表示される「変動表示」、実際に停止して表示される「停止表示」等を可能

50

とするものである。また、これらその他に、単に特別図柄が出現するように仮に停止表示される「出現表示」、特別図柄ゲームの結果として特別図柄が表示される「導出表示」等を可能とするものである。

【0055】

さらに、パチンコ遊技機1は、図2に示すように、液晶表示装置16の上方に、所定の遊技状態となったことを遊技者に報知する効果音や音声などを出力するスピーカ18L, 18Rや、図4に示すように、所定の遊技状態となったことを所定のパターンで点灯・消灯することによって報知する装飾ランプ19L, 19Rを有している。さらに、パチンコ遊技機1は、上述したカードユニット84により貸し出された遊技球および始動入賞口9、大入賞口11, 12、一般入賞口13a, 13bにより賞球された遊技球を上皿6aに10払い出す本発明の賞球払出手段である払出手装置81(図6参照)等を具備している。

【0056】

また、パチンコ遊技機1の背面側には、図3に示すように、遊技者に有利な遊技状態(大当たり遊技状態)に移行するか否かを判定する主制御回路30を備える主制御基板21、映像および音声等の演出を制御する副制御回路40を備える副制御基板22、本発明の払出手数設定手段である遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路80を備える払出・発射制御基板23、電源を供給する電源供給ユニット24、電源スイッチ25、バックアップクリアスイッチ26およびモード切換スイッチ27が、それぞれ配置されている。

【0057】

図6は、図1～図5に示すパチンコ遊技機1の内部の構成を中心に示すブロック構成図である。パチンコ遊技機1は、上述した主制御回路30、副制御回路40、払出手・発射制御回路80、電源供給ユニット24を中心に複数の構成要素を有し、この電源供給ユニット24は、主制御回路30、副制御回路40および払出手・発射制御回路80にそれぞれ接続され各々への電力供給が可能とされている。主制御回路30は、1チップマイコンより構成されているメインCPU(Central Processing Unit)31、メインROM(Read Only Memory)32およびメインRAM(Random Access Memory)33を有し、他に初期リセット回路34とコマンド出力ポート35を有している。

【0058】

メインCPU31は、後述する第一Vカウントスイッチ11Sなどから遊技球の検出信号を入力する一方、メインROM32に記憶されている制御プログラムにしたがい作動して、パチンコ遊技機1における大当たり抽選や、賞球排出といったパチンコ遊技機1全体の動作制御を司り、コマンド出力ポート35を介して副制御回路40に各種のコマンドを送信する。メインCPU31は、大当たり抽選の結果や遊技状態の消化などにより、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態である大当たり遊技状態との間を移行制御している。ここで、メインCPU31は、本発明の特定遊技状態選択手段および遊技状態移行手段を構成しており、大当たり抽選に当選することが、通常遊技状態から特定遊技状態への移行を行う移行条件となる。また、メインCPU31は、移行条件が満たされた際には、大当たり遊技状態へと移行するが、この移行先として、確変大当たり遊技状態となるか通常大当たり遊技状態となるかを選択する。そして、遊技状態を選択した遊技状態へと移行させる。

【0059】

メインROM32には、メインCPU31が実行する制御プログラムと、恒久的なデータが記憶されている。また、メインROM32には、図7(a)に示す変動パターンテーブルおよび図7(b)に示す特別図柄決定テーブルが記憶されている。メインRAM33はメインCPU31が作動する際に用いるデータやプログラムが一時的に記憶されるようになっている。初期リセット回路34は、リセット信号をメインCPU31に定期的に出力する。このリセット信号により、メインCPU31は制御プログラムの先頭から処理を実行する。

【0060】

10

20

30

40

50

また、主制御回路30には、第一Vカウントスイッチ11Sをはじめとする各スイッチ等が接続されている。第一Vカウントスイッチ11Sは第一大入賞口11内に設けられたVゾーンを通過した遊技球の個数を計測し、計測結果を示す検出信号を主制御回路30に出力する。第二Vカウントスイッチ12Sは、第二大入賞口12内に設けられたVゾーンを通過した遊技球の個数を計測し、計測結果を示す検出信号を主制御回路30に出力する。第一大入賞口11および第二大入賞口12にそれぞれ設けられたVゾーンを遊技球が通過することにより、対応する大入賞口11, 12の開放制御が継続されるので、このVゾーンの通過が本発明の継続条件となる。また、主制御回路30におけるメインCPU31が、本発明の継続条件設定手段となる。第一カウントスイッチ11CSは第一大入賞口11に入賞した遊技球の個数を計測し、計測結果を示す検出信号を主制御回路30に出力する。第二カウントスイッチ12CSは第二大入賞口12に入賞した遊技球の個数を計測し、計測結果を示す検出信号を主制御回路30に出力する。10

【0061】

一般入賞口スイッチ13Sは各一般入賞口13a, 13bに入賞した遊技球の検出信号を主制御回路30に出力する。作動ゲートスイッチ10Sは普通図柄作動ゲート10を通過する遊技球の検出信号を主制御回路30に出力する。始動入賞口スイッチ9Sは始動入賞口9に入賞した遊技球の検出信号を主制御回路30に出力する。遊技球が始動入賞口9に入賞し、始動入賞口スイッチ9Sが遊技球を検出することが、本発明の始動条件となる。20

【0062】

始動口ソレノイド9Lは始動入賞口9に設けられた一対の羽根9a, 9aを開閉させ、第一大入賞口ソレノイド11Lは第一大入賞口11に設けられたシャッタを開閉させる。また、第二大入賞口ソレノイド12Lは第二大入賞口12に設けられた一対の羽根12a, 12aを開閉させる。シーソーソレノイド11Mは第一大入賞口11に設けられた図示しないシーソーを駆動する。バックアップクリアスイッチ26は、電断時等におけるバックアップデータを操作者の操作に応じてクリアする。30

【0063】

パチンコ遊技機1では、始動入賞口スイッチ9Sが遊技球の入賞を検出して検出信号を出力したときに主制御回路30から副制御回路40に図柄指定コマンドを出力して、乱数抽出および抽出した乱数を用いた抽選処理を行わせ、その抽選結果に基づき、液晶表示装置16における特別図柄を用いた表示図柄を決定させている。30

【0064】

また、主制御回路30におけるメインCPU31は、大当たり抽選によって、はずれ、通常大当たり（非確変特定遊技状態）、確変大当たり（確変特定遊技状態）を決定する。通常大当たりおよび確変大当たりにより、遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に移行する。また、通常大当たりと確変大当たりでは、その特定遊技状態終了後における有利性が異なり、確変大当たり後の遊技状態の方が、通常大当たりの後の遊技状態よりも有利性が高くなっている。具体的には、確変大当たり後は、大当たり確率（移行条件成立確率）が通常遊技状態における確率よりも高確率となる。40

【0065】

大当たりが通常大当たりである場合は、メインCPU31は、特定遊技状態終了後に、遊技状態を通常遊技状態に移行させる。また、大当たりが確変大当たりである場合は、特定遊技状態終了後に、再度特定遊技状態に移行しやすい確変遊技状態に遊技状態を移行させる。また、はずれとなった場合には、大入賞口11, 12の開閉制御を行うことはないが、大当たりとなった場合には、その時点での遊技状態に対応する第一大入賞口ソレノイド11Lまたは第二大入賞口ソレノイド12Lに駆動信号を出力し、第一大入賞口11または第二大入賞口12を開閉制御する。ここで、遊技状態が大当たり遊技状態となり、大入賞口11, 12の開放制御を行う際、いずれの大入賞口11, 12に対しても、所定個数、たとえば10個の遊技球が入賞した際または所定時間、たとえば30秒が経過した際に開放状態から閉鎖状態に移行させる。このように、メインCPU31は、本発明の駆動制御手段を構50

成する。また、メインCPU31は、本発明の可変入賞装置選択手段をも構成しており、大当たりが確変大当たりか通常大当たりかによって、開放させる大入賞口を選択しており、通常大当たりである場合には第一大入賞口11を開放させ、確変大当たりである場合には第二大入賞口12を開放させる。

【0066】

副制御回路40は、主制御回路30からコマンドを入力し、その入力したコマンドにしたがい、液晶表示装置16を用いた識別図柄の可変表示、リーチ演出、予告演出といった演出に必要な制御を行う一方、所定の画像を液晶表示装置16に表示させる。また、副制御回路40は、スピーカ18L、18Rを用いた音声出力による演出や装飾ランプ19L、19Rを用いた点滅表示による演出を行うのに必要な制御も行う。10

【0067】

この副制御回路40は、サブCPU41を中心に構成され、サブROM42と、サブRAM43およびコマンド入力ポート48を有し、画像制御回路50と、音声制御回路60、およびランプ制御回路70を有している。また、副制御回路40には、モード切換スイッチ27が接続されている。20

【0068】

サブCPU41は、主制御回路30から入力したコマンドにしたがいサブROM42に記憶されているプログラムに沿った処理を実行し、画像制御回路50、音声制御回路60およびランプ制御回路70を作動させる一方、モード切換スイッチ27、選択ボタン20b、20c、決定ボタン20aからの信号にしたがい電源供給ユニット24を制御する。サブROM42にはサブCPU41が実行するプログラムと、恒久的なデータが記憶されている。20

【0069】

また、サブCPU41は、本発明の装飾図柄決定手段を構成し、サブROM42は、装飾図柄記憶手段を構成する。サブROM42には、図8(a)に示す表示パターンテーブル、図8(b)に示す当り装飾図柄決定テーブル、図8(c)に示す再変動表示パターン決定テーブル、図9(a)に示す左装飾図柄決定テーブル、図9(b)に示す右装飾図柄決定テーブル、図9(c)に示す中装飾図柄決定テーブルが記憶されている。

【0070】

このうち、図8(b)に示す装飾図柄決定テーブルには、特別図柄が大当たり図柄となつた場合に対応する大当たり対応図柄が記憶されており、主制御回路30から受信した図柄コマンドz1のときが通常大当たり対応図柄であり、z2のときが確変大当たり対応図柄である。また、図9(a)~(c)に示す装飾図柄決定テーブルによって、特別図柄がはずれ図柄となつた場合には、はずれ対応図柄が生成される。また、サブRAM43はサブCPU41が作動する際に用いるデータやプログラムが記憶されている。30

【0071】

サブCPU41は、主制御回路30から出力される特別図柄決定テーブルから選択された図柄コマンドに応じた特別図柄を液晶表示装置16に表示させる。たとえば、はずれとなる図柄コマンドz0を受信した場合には、液晶表示装置16に特別図柄Jとして「-」を表示させる。また、通常大当たりとなる図柄コマンドz1を受信した場合には、液晶表示装置16に特別図柄Jとして「3」を表示させる。さらに、確変大当たりとなる図柄コマンドz2を受信した場合には、液晶表示装置16に特別図柄Jとして「7」を表示させる。40

【0072】

さらに、副制御回路40におけるサブROM42は、図10に示す大入賞口選択演出パターン決定テーブルを記憶しており、サブCPU41は、大入賞口選択演出パターン決定テーブルによって、大当たりした際に、第一大入賞口11および第二大入賞口のいずれが開放するかの演出を行う際の演出パターンを決定する。こうして、副制御回路40では、出力された演出パターンコマンドに対応する演出を液晶表示装置16に表示させる。

【0073】

また、サブCPU41は、後に示す工程を経て決定される装飾図柄Dを液晶表示装置150

6に表示させる。したがってサブCPU41は、本発明の識別図柄表示制御手段および装飾図柄表示制御手段として機能する。さらに、サブCPU41は、本発明の条件判断手段、報知演出手段、および特殊停止表示制御手段としても機能する。

【0074】

画像制御回路50は、VDP(Video Display Processor)51と、D/Aコンバータ52と、初期リセット回路53と、画像データROM(画像記憶手段)54a, 54bとを有している。VDP51は、サブCPU41で決定された液晶表示装置16に表示させる内容に応じた画像を形成し、その形成された画像をD/Aコンバータ52に出力する。D/Aコンバータ52はVDP51から出力される画像データをD/A変換して、変換により得られたアナログ信号を液晶表示装置16に出力し、画像を表示させる。初期リセット回路53はサブCPU41からのリセット命令を受けて、VDP51を初期状態に戻す処理を実行する。画像データROM54aには、装飾図柄、特別図柄、キャラクタ、背景などを示す画像のデータ(画像データ)を記憶し、画像データROM54bには、各種画像データを液晶表示装置16に表示させるための画像データを記憶している。VDP51は、サブCPU41から出力される装飾図柄および特別図柄に対応する画像データを画像データROM54a, 54bから読み出し、この画像データに基づく図柄等の画像を液晶表示装置16に表示させる。

【0075】

音声制御回路60は、音源IC61と、アンプ(以下「AMP」という)62と、音声データROM63とを有している。音源IC61は、サブCPU41からの指示にしたがい、音声データROM63に記憶されている音声データを用いて音声信号を生成する。AMP62は、音源IC61により生成された音声信号を適切なレベルに増幅し、増幅した音声信号をスピーカ18L、18Rに供給して音声を出力させる。音声データROM63は予告演出、リーチ演出、大当たり演出などに用いられる音楽、音声、効果音などのデータ(音声データ)を記憶している。

【0076】

ランプ制御回路70は、装飾ランプ19L、19Rの点滅パターンを示す装飾データを記憶した装飾データROM71と、サブCPU41からの指示にしたがい、装飾データROM71に記憶されている装飾データを用いて装飾ランプ19L、19Rを点滅させるドライブ回路72とを有している。

【0077】

払出・発射制御回路80は、主制御回路30の制御にしたがい払出装置81と、発射ハンドル6cおよび発射モータを有する発射装置82とを作動させて、所定数の遊技球を賞球として払い出せる。したがって、大入賞口11, 12に遊技球が入賞した際に賞球を払い出す。ここで、第一大入賞口11、第二大入賞口12のいずれに遊技球が入賞した場合でも、払出装置81によって同数の賞球を払い出すようにしている。また、発射装置82によって遊技球を遊技盤4上の遊技領域4aに向けて発射させる。

【0078】

電源供給ユニット24は、副制御回路40の制御にしたがい副制御回路40、主制御回路30および払出・発射制御回路80への電力供給を行うとともに、モード切換スイッチ27のONにより払出・発射制御回路80、主制御回路30への電力供給を制限する。

【0079】

(パチンコ遊技機の動作内容)

次に、パチンコ遊技機1の動作内容のうち、主制御回路30および副制御回路40による制御処理の手順について、図11～図28までのフローチャートを参照して説明する。図11はパチンコ遊技機1において、電源を投入したあとに主制御回路30により繰返し実行されるメイン制御処理の動作手順を示すフローチャート(メインフローチャート)である。

【0080】

(メイン制御処理の動作手順)

10

20

30

40

50

図11に示すように、パチンコ遊技機1は、電源投入に伴い主制御回路30のメインCPU31がメイン制御処理を開始し、初期設定処理を行い(S1)、次に、特別図柄制御処理(S2)を行う。この特別図柄制御処理については、後に説明する。その後、普通図柄制御処理を行い(S3)、続いて乱数更新処理を行う(S4)。以後、このステップS2～ステップS4の工程を順次実行する繰返ルーチンに進む。

【0081】

特別図柄制御処理は、図12に示すフローチャートのようにして行われる。特別図柄制御処理を開始すると、まず、制御状態フラグをロードする(S11)。この制御状態フラグは、液晶表示装置16における図柄の可変表示画像を用いた特別図柄ゲームの状態を示すフラグであって、メインCPU31が後続のいずれの制御を実行するかを判定するためのデータが設定されている。10

【0082】

次に、特別図柄記憶チェック処理(S12)が図13に示すフローチャートの手順に沿って行われる。この特別図柄記憶チェック処理を開始すると、メインCPU31は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示すデータ“00”か否かを判断する(S21)。その結果、“00”でなければ処理を終了する。また、“00”である場合には、保留個数が“0”か否かを判定する(S22)。その結果、保留個数が“0”であればデモ表示処理を行い(S23)、その後、処理を終了する。一方、保留個数が“0”でなければ、制御状態フラグに特別図柄変動時間管理を示すデータ“01”をセットする(S24)20。

【0083】

制御状態フラグに特別図柄変動時間管理を示すデータ“01”をセットしたら、大当たり判定処理を行う(S25)。このとき、メインCPU31は高確率フラグを読み出して大当たり判定テーブルを選択し、大当たり判定用乱数を用いて選択された大当たり判定テーブルをサーチする。

【0084】

それから、大当たり判定用前処理において大当たり判定テーブルをサーチした結果に基づいて、大当たり判定処理として、大当たりであるか否かの判断を行う(S26)。その結果、大当たりである場合には、大当たり図柄の決定処理を行い(S27)、大当たりでなければはずれ図柄の決定処理を行う(S28)。大当たりである場合には、確変大当たりと通常大当たりがあるが、ここで確変大当たりであるか通常大当たりであるかを判断している。30

【0085】

大当たりの図柄決定処理では、遊技球が始動入賞口9に入賞するときに抽出される大当たり用図柄乱数値から確変大当たりか通常大当たりかを判断し、通常大当たりである場合には、図7(b)に示す特別図柄決定テーブルから特別図柄として「3」を選択するとともに図柄コマンドz1を選択して、副制御回路40に出力する。一方、確変大当たりである場合には、特別図柄として「7」を選択するとともに図柄コマンドz2を選択して、副制御回路40に出力する。さらに、主制御回路30は遊技状態が特定遊技状態となる遊技状態コマンドを副制御回路40に出力する。

【0086】

また、はずれ図柄の決定処理では、図7(b)に示す特別図柄決定テーブルから特別図柄として「-」を選択するとともに図柄コマンドz0を選択して、副制御回路40に出力する。さらに、主制御回路30は遊技状態が通常遊技状態となる遊技状態コマンドを副制御回路40に出力する。40

【0087】

その後、メインCPU31は変動パターンの決定を行う(S29)。変動パターンの決定では、図7(a)に示す変動パターンテーブルにおける複数の乱数値のうちから1つを取得し、取得した乱数値に対応する変動パターンコマンドを決定して(S29)、決定した変動パターンコマンドを副制御回路40に出力する。変動パターンコマンドとしては、大当たり判定処理の結果が大当たりである場合にはh4からh8の中から1つが選択され、大50

当り判定処理の結果がはずれである場合には、 $h_0 \sim h_3$ の中から1つが選択される。その後、変動パターンテーブルで決定された変動パターンコマンドに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットする(S30)。そして、今回の変動に用いられた記憶領域をクリアし(S31)、終了する。

【0088】

図12に示すフローに戻り、特別図柄記憶チェック処理が済んだら、特別図柄変動時間管理処理を行う(S13)。特別図柄変動時間管理処理について、図14に示すフローチャートに沿って説明すると、まず、メインCPU31は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す“01”であるか否かを判断する(S36)。その結果、制御状態フラグが“01”でなければ特別図柄変動時間管理を行うことなく、処理を終了する。一方、制御状態フラグが“01”であれば、変動パターンテーブルで取得された乱数値に対応する変動時間としてセットされた待ち時間タイマ(t)が0であるか否かを判断する(S37)。その結果、待ち時間タイマ(t)が0でなければ処理を終了し、待ち時間タイマ(t)が0であれば、制御状態フラグに特別図柄表示時間管理を示すデータ“02”をセットする(S38)。その後、確定後待ち時間(たとえば1秒)を待ち時間タイマ(t)にセットする(S39)。こうして、特別図柄変動時間管理処理を終了する。

【0089】

特別図柄変動時間管理処理が終了したら、図12に示す特別図柄表示時間管理処理を行う(S14)。特別図柄表示時間管理処理では、図15に示すように、まず、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示すデータ“02”であるか否かを判断する(S41)。その結果、制御状態フラグがデータ“02”でないと判断した場合は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、制御状態フラグがデータ“02”であると判断した場合は、ステップS39でセットされた待ち時間タイマ(t)が0であるか否かを判断する(S42)。その結果、待ち時間タイマ(t)が0でなければ処理を終了し、待ち時間タイマ(t)が0であれば、図13のステップS26における大当たり判定処理結果が大当たりであるか否かを判断する(S43)。

【0090】

その結果、大当たり判定処理の結果が大当たりでないと判断した場合には、特別図柄ゲーム終了を示す制御状態フラグであるデータ“08”をセットし(S44)、処理を終了する。また、大当たり判定処理の結果が大当たりであると判断した場合には、制御状態フラグに大当たり開始インターバル管理を示すデータ“03”をセットする(S45)。それから、大当たり開始インターバルに対応する時間、たとえば10秒を待ち時間タイマ(t)にセットし(S46)、続いて大入賞口開閉設定処理を行う(S47)。その後、特定図柄表示時間管理処理を終了する。

【0091】

次に、ステップS47における大入賞口開閉設定処理の手順について、図16を参照して説明する。図16に示すように、大入賞口開閉設定処理では、まず、図13のステップS26における大当たり判定処理結果が確変大当たりであるか否かを判断する(S48)。その結果、確変大当たりではなく、通常大当たりであったと判断した場合には、第二大入賞口フラグをセットして(S49)処理を終了する。また、大当たり判定処理結果が確変大当たりであると判断した場合には、第一大入賞口フラグをセットして(S50)処理を終了する。こうして、大入賞口開閉設定処理が終了し、あわせて図15に示す特別図柄表示時間管理処理が終了する。

【0092】

図12に戻り、特別図柄表示時間管理処理が済んだら、大当たり開始インターバル管理処理を行う(S15)。大当たり開始インターバル管理処理の手順について図17を参照して説明すると、まず、大当たり開始インターバル管理を示すデータ“03”であるか否かを判断する(S51)。その結果、制御状態フラグがデータ“03”でないと判断した場合は、大当たり開始インターバル管理処理を終了する。

【0093】

10

20

30

40

50

一方、制御状態フラグがデータ“03”であると判断した場合は、ステップS39でセットされた大当たり開始対応時間だけ待機し、大当たり開始対応時間が経過したのち、大入賞口の開放させるため、待ち時間タイマ(t)が0であるか否かを判断する(S52)。その結果、待ち時間タイマ(t)が0でなければ大当たり開始インターバル管理処理を終了し、待ち時間タイマ(t)が0であれば、高確率フラグおよび変動短縮フラグをクリアする(S53)。それから、図16に示す大入賞口開閉設定処理でセットされた大入賞口フラグに対応する大入賞口11,12の開放処理を行い(S54)、制御状態フラグに大入賞口開放中を示すであるデータ“04”をセットする(S55)。その後、大入賞口開放時間タイマをたとえば開放上限時間である30秒にセットし(S56)、大当たり開始インターバル管理処理を終了する。

10

【0094】

図12に戻り、大当たり開始インターバル管理処理を終了したら、大入賞口開放中処理を行う(S16)。大入賞口開放中処理では、図18に示すように、まず、制御状態フラグが大入賞口開放中を示すデータ“04”であるか否かを判断する(S61)。その結果、制御状態フラグがデータ“04”でないと判断した場合は、大入賞口開放中処理を終了する。一方、制御状態フラグがデータ“04”であると判断した場合は、大入賞口入賞カウンタのカウント数が10以上であるか否かを判断する(S62)。ここでの大入賞口入賞カウンタとしては、開放制御が行われている第一大入賞口11または第二大入賞口12に対応するものが対象となる。

20

【0095】

その結果、大入賞口入賞カウンタのカウント数が10以上ではないと判断した場合には、ステップS56で設定された大入賞口開放時間タイマが0か否かを判断し(S63)、0でない場合には、大入賞口開放中処理を終了する。また、ステップS62で大入賞口入賞カウンタが10以上であると判断され、またはステップS63で大入賞口開放時間タイマが0であると判断された場合には、制御状態フラグに大入賞口内残留球監視を示すデータ“05”をセットする(S64)。それから、大入賞口閉鎖設定を行い(S65)、大入賞口内残留球監視時間、たとえば1秒を待ち時間タイマ(t)にセットする(S66)。こうして、大入賞口開放中処理を終了する。

【0096】

図12に戻り、大入賞口開放中処理が済んだら、大入賞口内残留球監視処理を行う(S17)。大入賞口内残留球監視処理の手順について図19を参照して説明すると、まず、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視を示すデータ“05”であるか否かを判断する(S71)。その結果、制御状態フラグがデータ“05”でないと判断した場合は、大入賞口内残留球監視処理を終了する。一方、制御状態フラグがデータ“05”であると判断した場合は、ステップS66で設定された待ち時間タイマ(t)が0であるか否かを判断する(S72)。その結果、待ち時間タイマ(t)が0でなければ大入賞口内残留球監視処理を終了し、待ち時間タイマ(t)が0であれば、特定領域(Vゾーン)の通過があったか否かを判断する(S73)。ここでの特定領域の通過の判断は、開放制御が行われている第一大入賞口11または第二大入賞口12のいずれかにおけるVゾーンを遊技球が通過したか否かによって判断される。この判断には、第一Vカウントスイッチ11Sおよび第二Vカウントスイッチ12Sから送信される検出信号が利用される。

30

【0097】

特定領域の通過があったか否かの判断の結果、特定領域の遊技球の通過がないと判断した場合には、制御状態フラグに大当たり終了インターバルを示すデータ“07”をセットし(S74)、その後大当たり終了インターバルに対応する時間を待ち時間タイマ(t)にセットする(S75)。そして、大入賞口内残留球監視処理を終了する。

40

【0098】

一方、特定領域の遊技球の通過があったと判断した場合には、大入賞口の開放回数が15回以上であるか否かを判断する(S76)。その結果、大入賞口の開放回数が15回以上となっていると判断した場合には、ステップS74に進み、データ“07”セットした

50

後（S74）、大当り終了インターバルに対応する時間待ち時間タイマ（t）にセットし（S75）、大入賞口内残留球監視処理を終了する。

【0099】

また、大入賞口の開放回数が15回以上ではない（14回以下である）と判断した場合には、制御状態フラグに大入賞口再開放待ち時間管理時間を示すデータ“06”をセットする（S77）。それから、ラウンド間インターバルに対応する時間待ち時間タイマ（t）にセットし（S78）、大入賞口内残留球監視処理を終了する。

【0100】

図12に戻り、大入賞口内残留球監視処理において、特定領域の通過があり、かつ大入賞口の開放回数が14回以下である場合には、大入賞口再開放待ち時間管理処理を行う（S18）。大入賞口再開放待ち時間管理処理の手順について図20を参照して説明すると、まず、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視を示すデータ“06”であるか否かを判断する（S81）。その結果、制御状態フラグがデータ“06”でないと判断した場合は、大入賞口再開放待ち時間管理処理を終了する。一方、制御状態フラグがデータ“06”であると判断した場合はステップS78で設定されたラウンド間インターバルに対応する待ち時間タイマ（t）が0であるか否かを判断する（S82）。その結果、待ち時間タイマ（t）が0でなければ大入賞再開放待ち時間管理処理を終了し、待ち時間タイマ（t）が0であれば、大入賞口開放回数カウンタに1を加算する（S83）。それから、大入賞口の開放設定を行い（S84）、制御状態フラグに大入賞口開放中を示すデータ“04”をセットする（S85）。その後、大入賞口開放時間タイマ（s）をセットし（S86）、大入賞再開放待ち時間管理処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0101】

また、大入賞口再開放待ち時間管理処理に続いて、大当り終了インターバル処理を行う（S19）。大当り終了インターバル処理の手順について図21を参照して説明すると、まず、制御状態フラグが大当り終了インターバルを示すデータ“07”であるか否かを判断する（S91）。その結果、制御状態フラグがデータ“07”でないと判断した場合は、大当り終了インターバル処理を終了する。一方、制御状態フラグがデータ“07”であると判断した場合は、ステップS75で設定された待ち時間タイマ（t）が0であるか否かを判断する（S92）。その結果、待ち時間タイマ（t）が0でなければ大当り終了インターバル処理を終了し、待ち時間タイマ（t）が0であれば、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了を示すデータ“08”をセットする（S93）。

【0102】

それから、ステップS26における大当り判定処理の結果が、確率変動に当選しているか否か、換言すれば、確変大当りであるか通常大当りであるかを判断する（S94）。その結果、確率変動に当選していないと判断した場合には、そのまま大当り終了インターバル処理を終了する。一方、確率変動に当選していると判断した場合には、高確率フラグを設定し（S95）、さらに変動短縮フラグを設定して（S96）、大当り終了インターバル処理を終了する。

【0103】

その後、図12に示す特別図柄ゲーム終了処理を行う（S20）。特別図柄ゲーム終了処理の手順について図22を参照して説明すると、まず、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了を示すデータ“08”であるか否かを判断する（S101）。その結果、制御状態フラグがデータ“08”でないと判断した場合には、特別図柄ゲーム終了処理を終了する。また、制御フラグがデータ“08”であると判断した場合には、メインCPU31は、保留個数を1減算するように更新し（S102）、大当り判定用乱数カウンタ、大当り停止態様選択用乱数カウンタの各カウント値を順次シフトさせる。

【0104】

続いて、変動短縮終了の判定処理を行う（S103）。この判定処理では、確変大当り後に、100回転の時短が設定されている場合に、100回転が経過したか否かの判定を行う。その変動短縮終了の判定により（S104）、変動短縮が終了したと判断した場合

には変動短縮フラグをクリアし(S 1 0 5)、変動短縮が終了していないと判断した場合には、変動短縮フラグをクリアすることなく、ステップ S 1 0 6 に進む。

【 0 1 0 5 】

続いて、特別図柄記憶領域のデータをシフトさせる(S 1 0 6)。特別図柄記憶領域には、状況に応じたデータが記憶されており、保留個数を 1 減らすことにより、第四領域のデータを第三領域に、第三領域のデータを第二領域に、第二領域のデータを第一領域にそれぞれ移動させる。第一領域のデータにより、ここまで特別図柄ゲームの処理が行われている。

【 0 1 0 6 】

それから、特別図柄記憶領域における第四領域のデータにクリアデータをセットする(S 1 0 7)。新たに始動入賞口 9 に遊技球が入賞した際にクリアデータがセットされた第四領域に新しいデータがセットされる。その後、制御状態フラグに特別図柄記憶チェックを示すデータ“ 0 0 ”をセットする(S 1 0 8)。こうして、特別図柄ゲーム終了処理が終了する。

【 0 1 0 7 】

こうして特別図柄制御処理が終了すると、図 1 1 に戻り、普通図柄制御処理を行う(S 3)。普通図柄制御では、液晶表示装置 1 6 に表示される普通図柄に関する制御を行う。普通図柄制御処理を開始すると、普通図柄制御状態フラグを読み出し、そのフラグに応じて普通図柄の変動時間、停止表示された普通図柄の態様を監視する。そして、その普通図柄の態様が所定の態様であるときは普通電動役物の開放、閉鎖を示す変数をメイン R A M 3 3 に記憶して、普通図柄制御処理が終了する。

【 0 1 0 8 】

その後、乱数更新処理を行う(S 4)。ここでは、はづれ図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出条件選択用乱数値などを所定の演算方法により更新する乱数更新処理を行って処理を終了する。そして、ステップ S 2 に戻り繰返しルーチンが繰り返し行われる。

【 0 1 0 9 】

(副制御回路の動作手順)

次に、副制御回路 4 0 の動作について説明する。副制御回路 4 0 では、主制御回路 3 0 から送信されたコマンドを受信することにより、図柄制御、音制御、およびランプ制御等を行う。図 2 3 は、副制御回路 4 0 により繰返し実行されるサブ制御処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 1 1 0 】

図 2 3 に示すように、サブ C P U 4 1 では、最初に所定の初期化処理を行い(S 1 1 1)、次に乱数更新処理を行う(S 1 1 2)。続いて、主制御回路 3 0 から出力されるコマンド解析制御処理を行い(S 1 1 3)、このコマンド解析制御処理の結果に基づいて表示制御処理を行う(S 1 1 4)。コマンド解析制御処理については、後に詳しく説明する。

【 0 1 1 1 】

その後、音制御処理を行う(S 1 1 5)。音制御処理では、主制御回路 3 0 からのコマンドに基づいてスピーカ 1 8 L , 1 8 R から発生させる音声に関する音声制御処理を行う。この音声制御処理では、音源 I C 6 1 は、音声データ R O M 6 3 から音声データを読み出し、音声データを所定の音声信号に変換して、その音声信号を A M P 6 2 に供給する。この A M P 6 2 は、音声信号を增幅して、スピーカ 1 8 L , 1 8 R から音声を発生させる。

【 0 1 1 2 】

続いて、ランプ制御処理を行う(S 1 1 6)。ランプ制御処理では、主制御回路 3 0 からのコマンドに基づいて装飾ランプ 1 9 L , 1 9 R の点滅に関するランプ制御処理を実行する。このランプ制御処理では、サブ C P U 4 1 は、装飾データ R O M 7 1 からランプ装飾パターンを読み出し、ドライブ回路 7 2 を介して、装飾ランプ 1 9 L , 1 9 R を点滅させる。以降ステップ S 3 2 ~ ステップ S 3 6 を繰り返し実行する。

【 0 1 1 3 】

10

20

30

40

50

次に、主制御回路 30 から送信されたコマンドを受信した際の処理について説明する。図 24 に示すように、主制御回路 30 から送信されたコマンドを副制御回路 40 が受信したら、まず保護レジスタを退避する (S121)。次に、主制御回路 30 からの送信で入力されたコマンドをサブRAM43 における受信バッファに格納する (S122)。続いて、レジスタを復帰させる (S123)。こうしてコマンドを受信した際の処理は終了する。

【0114】

続いて、図 23 のステップ S113 に示すコマンド解析制御処理について説明する。図 25 は、コマンド解析制御処理の手順を示すフローチャートである。図 25 に示すように、コマンド解析制御では、まず副制御回路 40 が主制御回路 30 から変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する (S131)。その結果、変動パターンコマンドを受信していれば、表示パターンの決定処理を行う (S132)。表示パターンの決定処理については、後に説明する。そして、表示パターンの決定処理を行った後、コマンド解析制御処理を終了する。

【0115】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判断した場合には、図柄コマンドを受信しているか否かを判断する (S133)。その結果、図柄コマンドを受信していると判断した場合には、装飾図柄の決定処理を行う (S134)。装飾図柄の決定処理については、後に説明する。そして、装飾図柄の決定処理を行った後、コマンド解析制御処理を終了する。一方、図柄コマンドを受信していないと判断した場合には、図柄確定コマンドを受信しているか否かを判断する (S135)。その結果、図柄確定コマンドを受信していると判断した場合には、図柄確定処理を行う (S136)。そして、図柄確定処理を行った後、コマンド解析制御処理を終了する。一方、図柄確定コマンドを受信していないと判断した場合には、大当たり遊技状態コマンドを受信しているか否かを判断する (S137)。

【0116】

その結果、大当たり遊技状態コマンドを受信していると判断した場合には、大入賞口選択演出決定処理を行う (S138)。大入賞口選択演出決定処理については、後に説明する。その後、遊技状態コマンドに対応するデータをセットする (S139)。一方、大当たり遊技状態コマンドを受信していないと判断した場合には、受信したコマンドに対応する処理を実行した後 (S140)、コマンド解析制御処理を終了する。

【0117】

続いて表示パターンの決定処理について説明する。図 26 は、表示パターンの決定処理の手順を示すフローチャートである。図 26 に示すように、表示パターン決定処理においては、受信した変動パターンコマンドが大当たりに対応する変動パターンコマンド (h4 ~ h8) であるか否かを判断する (S141)。その結果、受信した変動パターンコマンドが h0 ~ h3 のいずれかであり、大当たりに対応する変動パターンコマンドでないと判断した場合にははずれの表示パターン決定処理を行う (S142)。はずれの表示パターン決定処理では、0 ~ 9 のうちの 1 つの乱数値を取得し、図 8 (a) に示す表示パターンテーブルに、出力されたコマンド番号と取得した乱数値とを参照して表示パターンおよび表示内容を決定する。

【0118】

一方、変動パターンコマンドが h4 ~ h8 のいずれかであり、大当たりに対応するものであると判断した場合には、本発明の特殊表示条件としてのフリーズ演出を行うか否かを決めるフリーズ演出決定処理を行う (S143)。フリーズ演出の決定処理においては、フリーズ演出決定用乱数値を利用する。ここでは、所定の乱数範囲が予め設定されており、この乱数範囲から一の乱数値を取得する。この取得された乱数値がフリーズ演出を行うとして決められた乱数値である場合にはフリーズ演出を行い、決められた乱数値ではない場合には、フリーズ演出を行わない。

【0119】

こうして、フリーズ演出決定処理を行ったら、フリーズ演出を行うか否かを判断する (

10

20

30

40

50

S 1 4 4)。その結果、フリーズ演出を行わないと判断した場合には、大当りの表示パターンの決定処理を行う(S 1 4 5)。大当りの表示パターン決定処理では、0 ~ 9 のうちの1つの乱数値を取得し、図8(a)に示す表示パターンテーブルに、出力されたコマンド番号と取得した乱数値とを参照して表示パターンおよび表示内容を決定する。

【 0 1 2 0 】

一方、フリーズ演出を行うと判断した場合には、フリーズ演出の表示パターン決定処理を行う(S 1 4 6)。フリーズ演出の表示パターン決定処理では、特別図柄が変動を開始する前において、停止表示されている装飾図柄を、特別図柄の変動表示が開始された後、特別図柄を変動表示させている間、そのまま停止表示させておく。

【 0 1 2 1 】

装飾図柄の変動表示を始める前には、液晶表示装置16には、図4に示すように、変動表示を始める前の3桁の数字が表示された状態にある。フリーズ演出以外の演出では、特別図柄が変動表示されると、装飾図柄も変動表示され特別図柄が停止表示されるまでの間、装飾図柄の変動表示も継続する。これに対して、フリーズ演出の表示パターンが決定されると、特別図柄の変動表示が行われても、装飾図柄の変動表示は行われず、装飾図柄はそのまま停止表示されている。

【 0 1 2 2 】

こうして、各表示パターンのいずれかを決定したら、決定した表示パターンに対応する表示パターンデータをセットする(S 1 4 7)。このようにして表示パターンの決定処理が終了する。

【 0 1 2 3 】

続いて、図25に示すフローチャートのステップS 1 3 4における装飾図柄の決定処理について図27を参照して説明する。図27は、装飾図柄決定処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 1 2 4 】

図27に示すように、装飾図柄決定処理においては、まず、大当りの図柄コマンドを受信したか否かを判断する(S 1 5 1)。その結果、受信した図柄コマンドがz0であり、大当りの図柄コマンドを受信していないと判断した場合には、はずれ用装飾図柄決定処理を行う(S 1 5 2)。はずれ用装飾図柄決定処理では、図9に示す装飾図柄決定用テーブルから、左右中のそれぞれの数字を選択し、液晶表示装置16に表示させる図柄を左右中のそれぞれについて決める。ここで、左右中のすべての数字が同一であるか否かを判断して、同一でない場合には、選択された数字で決定され、同一であると判断した場合には、再度、左右中のすべての数字を選択しなおして、同一とならなくなるまで繰り返し、同一とならなかった数字で決定される。

【 0 1 2 5 】

一方、大当りの図柄コマンドを受信したと判断した場合には、出力された変動パターンコマンドがh8であるか否かを判断する(S 1 5 3)。その結果、出力された変動パターンコマンドがh8である場合には、はずれ逆転演出が行われるため、はずれ用装飾図柄決定処理が行われる(S 1 5 2)。はずれ逆転演出とは、装飾図柄としてはずれ図柄を表示しておきながら、大当りとなる演出である。ここでのはずれ用装飾図柄決定処理は、大当りの図柄コマンドを受信していない場合と同様にして行われる。はずれ逆転演出については、後に説明する。

【 0 1 2 6 】

また、変動パターンコマンドがh4 ~ h7であり、h8ではないと判断した場合には、大当り用装飾図柄決定処理を行う(S 1 5 4)。大当り用装飾図柄決定処理では、主制御回路30から出力された図柄コマンドがz1であるかz2であるかを判断し、図柄コマンドがz1である場合には通常大当りであり、図8(b)に示す乱数値を取得して、その乱数値に対応する装飾図柄、具体的には、3桁の偶数をゾロ目表示した装飾図柄を装飾図柄決定用テーブルから選択して、装飾図柄を決定する。また、図柄コマンドがz2である場合には確変大当りであり、図8(b)に示す乱数値を取得して、その乱数値に対応する装飾

10

20

30

40

50

図柄、具体的には、3桁の奇数をゾロ目表示した装飾図柄を装飾図柄決定テーブルから選択して、装飾図柄を決定する。

【0127】

このようにして、はすれ用装飾図柄決定処理または大当たり用装飾図柄決定処理を行ったら、決定した装飾図柄に対応するデータをセットする(S155)。このようにして、装飾図柄決定処理が終了する。

【0128】

次に、図25に示すフローチャートのステップS138の大入賞口選択演出決定処理について説明する。図28は、大入賞口選択演出決定処理の手順を示すフローチャートである。図28に示すように、大入賞口選択演出決定処理では、主制御回路30から出力された遊技状態コマンドが大当たり遊技状態に対応するコマンドであるか否かを判断する(S161)。

【0129】

その結果、大当たり遊技状態に対応しないコマンドを受信した場合には、大入賞口の開放を行わないで、そのまま大入賞口選択演出決定処理は終了する。一方、大当たり遊技状態に対応するコマンドを受信した場合には、大入賞口選択演出パターン決定処理を行う(S162)。大入賞口選択演出パターン決定処理では、サブCPU41は、サブROM42に記憶された図10に示す大入賞口選択演出パターン決定テーブルを参照する。そして、受信した図柄コマンドを確認し、図柄コマンドがz1である場合には、通常大当たり遊技状態に対応し、複数の乱数値(0~9)のうちの一つを取得し、取得した乱数値に対応する演出パターンの表示内容を大入賞口選択演出パターンとして決定し、決定した大入賞口選択演出パターンに対応するデータである演出パターンコマンド(d0~d3)を画像制御回路50に送信してセットする(S163)。また、図柄コマンドがz2である場合には、確変大当たり遊技状態に対応し、複数の乱数値(0~9)のうちの一つを取得し、取得した乱数値に対応する演出パターンの表示内容を大入賞口選択演出パターンとして決定し、決定した大入賞口選択演出パターンに対応するデータである演出パターンコマンド(d4~d7)を画像制御回路50に送信してセットする(S163)。こうして大入賞口選択演出決定処理が終了する。そして、大当たり開始インターバルに対応する時間において、画像制御回路50は、受信した演出パターンコマンド(d0~d7)に対応する大入賞口選択演出パターンに従った画像を液晶表示装置15に表示させる。

【0130】

次に、特別図柄ゲームの流れについて説明する。特別図柄ゲームでは、始動入賞口9に遊技球が入賞し、始動入賞口スイッチ9Sが遊技球の検出信号を主制御回路30に出力すると、主制御回路30では大当たり抽選を行う。主制御回路30は、その抽選結果に基づいて、図7(a)に示す変動パターンテーブルからコマンド番号、図7(b)に示す特別図柄決定テーブルから図柄コマンドを選択し、それぞれ副制御回路40に送信する。

【0131】

副制御回路40では、変動パターンのコマンド番号および図柄コマンドを受信し、図8(a)に示す表示パターンテーブルから表示パターンを選択するとともに、図8(b)または図9に示す各テーブルから装飾図柄を選択する。

【0132】

表示領域16aにおいては、始動入賞口9に遊技球が入賞する前は、図29(a)に示すように、装飾図柄DL, DR, DCおよび特別図柄Jは、いずれも停止表示されている。この状態から、始動入賞口9に遊技球が入賞すると、図29(b)に示すように、装飾図柄DL, DR, DCおよび特別図柄Jが変動表示を開始する。

【0133】

それから、図29(c)に示すように、左装飾図柄DLが停止表示される。このときには、中装飾図柄DC、右装飾図柄DR、および特別図柄Jは変動表示している。その後、右装飾図柄DRが停止表示され、続いて中装飾図柄DCおよび特別図柄Jが停止表示される。ここで、主制御回路30における大当たり抽選の結果がはすれである場合には、図29

10

20

30

40

50

(d) に示すように、左右中装飾図柄 D L , D R , D C で異なる数字、この例では、「5 1 2」が表示される。これらの数字は、副制御回路 40 における図 9 (a) ~ (c) に示す各装飾図柄決定テーブルから選択された数字である。また、特別図柄 J としては「-」の記号が表示される。

【0134】

一方、大当たり抽選での結果が大当たりである場合には、図 29 (e) に示すように、左右中装飾図柄 D L , D R , D C に同一の数字、この例では「5 5 5」が表示される。また、特別図柄 J としては、「7」が表示される。

【0135】

本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選での結果が大当たりである場合、大入賞口が開放制御されるが、特別図柄 J が「3」となり、大当たりが通常大当たりである場合には、図 4 に示す第一大入賞口 11 が開放制御される。また、特別図柄が「7」となり、大当たりが確変大当たりである場合には、第二大入賞口 12 が開放制御される。

【0136】

確変大当たりは、大当たり遊技状態が終了した後、確変遊技状態に入る一方、通常大当たりでは大当たり遊技状態が終了した後、通常遊技状態に移行するので、確変大当たりの方が、通常大当たりよりも遊技者に対して達成感を与えることができる。確変大当たりと通常大当たりとでは、開放制御される大入賞口が異なることから、確変大当たりによって開放される第二大入賞口 12 に向けて遊技球を発射させることにより、確変大当たりとなつたことを遊技者に認識させることができるとともに、遊技者に対して確変大当たりとなつたことに対する達成感を与えることができる。

【0137】

しかも、確変大当たりになった際、中心線よりも右側に配置される第二大入賞口 12 が開放制御されることから、遊技者は、発射ハンドル 6c を大きく操作して、遊技盤 4 の右側に遊技球を打ち出すいわゆる右打ちを行うことになる。このように、遊技者に右打ちを行わせることにより、通常の左打ちとは異なる状態となることから、大きな優越感を覚えさせることができる。

【0138】

加えて、本実施形態では、通常大当たりでは第一大入賞口 11 が開放制御され、確変大当たりでは第二大入賞口 12 が開放制御される。このため、大当たり遊技状態のときに、開放制御されている大入賞口を見るだけで、確変大当たりか通常大当たりかを判断することができる。したがって、たとえば遊技者が大当たり時の停止表示を見損なった場合でも、開放制御される大入賞口を見るだけで、確変大当たりか通常大当たりかを判断することができる。さらには、パチンコ遊技機 1 を設置する店舗の店員も、開放制御される大入賞口を見るだけで確変大当たりか通常大当たりかを判断することができるので、容易に確変大当たりか通常大当たりかを判断することもできる。したがって、たとえば、その店舗が確変に対するサービス等を付加している場合には、いち早くサービスの準備等をすることができる。

【0139】

次に、本発明の特徴的演出であるフリーズ演出について説明する。主制御回路 30 の大当たり抽選の結果が大当たりであり、副制御回路 40 のサブ C P U 41 における制御ルーチンの図 26 のステップ S 143 でフリーズ演出を行うと判断された場合には、表示領域 16a には、次のような表示がなされる。まず、図 30 (a) に示すように、表示領域 16a には、左右中装飾図柄 D L , D R , D C および特別図柄 J が停止表示されている。この状態から、図 30 (b) に示すように、特別図柄 J が変動表示を開始するが、左右中装飾図柄 D L , D R , D C は、いずれも停止表示されたままとなっている。

【0140】

それから、特別図柄 J の変動表示時間が経過すると、図 30 (c) に示すように、特別図柄 J が停止表示される。ここで、抽選結果は大当たりであることから、特別図柄 J には「3」または「7」が表示されるが、ここでは特別図柄 J が確変大当たり図柄である「7」が表示された例を示している。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 1 】

ところで、表示領域 16a では、装飾図柄 D が遊技者から視認しやすい位置に配置されており、特別図柄 J は遊技者から視認しにくい位置に配置されているため、遊技者は、装飾図柄 D を見ながら大当たり遊技状態に移行するか否かを判断している。フリーズ演出が行われる際には、特別図柄 J の変動表示には気づかず、変動表示されるはずの装飾図柄 D が変動表示されない状態となるので、遊技者に対して、一瞬、パチンコ遊技機 1 が故障したような錯覚を与える。

【 0 1 4 2 】

その後、図 30 (d) に示すように、表示領域 16a に、大当たり報知表示がなされる。この大当たり報知によって、遊技者は、大当たりしたことを知ることになるので、大当たり遊技状態への移行までの手順にバリエーションが増え、大当たり遊技状態までの工程に対する単調さを少なくすることができます。10

【 0 1 4 3 】

また、大当たり報知がされたものの、装飾図柄を見ながら遊技を行う遊技者は、特別図柄 J が見にくいくことから、大当たりが確変大当たりであるか通常大当たりであるかを知ることができない。ここで、サブ C P U 4 1 は、大当たりステップ S 163 でセットした大入賞口選択演出パターンに対応する大入賞口選択演出を行わせる。大入賞口選択演出を行う前、まず、図 31 (a) に示すように、フリーズ演出によって表示領域 16a には、装飾図柄 D としては必ず対応図柄が表示された状態から、図 31 (b) に示すように、大当たり報知表示がなされる。続いて、大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを報知する報知演出としての大入賞口選択演出が行われる。大入賞口選択演出では、図 31 (c) に示すように、表示領域 16a に「右か下か！？」といったメッセージ M とともに、右側を指し示す右矢印 R A と、下側を指し示す下矢印 U A とが表示される。図 31 (c) に示す状態では、右矢印 R A が明るく点灯し、下矢印 U A は暗く表示された状態となっている。これから、図 10 に示す大入賞口選択演出パターン決定テーブルから選択された演出内容で、右矢印 R A と下矢印 U A との暗転が繰り返される。20

【 0 1 4 4 】

そして、最終的に、大当たりが通常大当たりである場合には、図 31 (d) に示すように、「残念！」というメッセージとともに、下矢印 U A が明るく点灯した状態で停止表示される。また、確変大当たりである場合には、図 31 (e) に示すように、「確変！」というメッセージとともに、右矢印 R A が明るく点灯した状態で停止表示される。30

【 0 1 4 5 】

こうして、最終的に下矢印 U A が点灯した場合には、通常大当たりとなり、第一大入賞口 11 の開放制御が開始される。また、最終的に右矢印 R A が点灯した場合には、確変大当たりとなり、第二大入賞口 12 の開放制御が開始される。ここで、遊技者は、大当たりが通常大当たりまたは確変大当たりであったことを認識する。このように、大入賞口選択演出を行うことにより、遊技者に対して、大当たりが確変大当たりであることに対する期待感を煽ることができ、その分興味を増すことができる。

【 0 1 4 6 】

続いて、はずれ逆転演出について説明する。主制御回路 30 の大当たり抽選の結果が大当たりであり、副制御回路 40 のサブ C P U 4 1 における制御ルーチンの図 27 のステップ S 153 で変動パターンコマンドが h 8 であり、はずれ逆転演出を行う場合には、表示領域 16a には、次のような表示がなされる。表示領域 16a には、図 32 (a) に示すように、左右中装飾図柄 D L , D R , D C および特別図柄 J が停止表示されている。この状態から、図 32 (b) に示すように、左右中装飾図柄 D L , D R , D C および特別図柄 J が変動表示を開始する。40

【 0 1 4 7 】

それから、所定の変動表示時間が経過すると、図 32 (c) に示すように、左右中装飾図柄 D L , D R , D C および特別図柄 J が停止表示される。このとき、左右中装飾図柄 D L , D R , D C にはたとえば「512」といったはずれ対応図柄が表示されている。その50

一方、特別図柄Jとしては大当たり図柄である「7」が表示されている。それから、第一大入賞口11が開放する。

【0148】

通常、遊技者は装飾図柄Dを見ながら遊技を行っており、装飾図柄Dが大当たり対応図柄であるかはいずれ図柄であるかによって、大当たりか否かを判断している。ところが、このはいずれ逆転演出では、装飾図柄Dとしては、はいずれ対応図柄が表示されているものの、第一大入賞口11が開放して、大当たり遊技状態に移行する。このため、装飾図柄としてはいずれ対応図柄が表示され、大当たり対応図柄が表示されない場合でも、遊技者に大当たり遊技状態への移行の期待感を維持させることができ、もって大きい興味を与えることができる。

【0149】

このようにしてはいずれ逆転演出を経て大当たり遊技状態に移行した後は、上記フリーズ演出を経た場合と同様にして、図32(d)に示すように、表示領域16aには、大当たり遊技状態に移行することを遊技者に報知するための大当たり報知表示がなされる。その後、大入賞口選択演出が行われ、特別図柄Jが「3」である通常大当たりの場合には、第一大入賞口11が開放制御される。また、特別図柄Jが「7」である確変大当たりの場合には、第二大入賞口12が開放制御される。

【0150】

次に、本発明の変形例について説明する。本変形例では、上記実施形態と比較して、表示領域16aに表示される特別図柄Jに確変大当たりと通常大当たりとの区別がない点が主に異なる。すなわち、特別図柄に「-」が表示された場合には、はいずれとなり「3」または「7」が表示された場合に大当たりとなる。また、大当たりとなった場合には、確変大当たりであるか通常大当たりであるかは、別に抽選される。

【0151】

上記の実施形態では、図7(b)に示す特別図柄決定テーブルが用いられていたが、本変形例では、図7(b)に示す特別図柄決定テーブルに代えて、図33(a)に示す特別図柄決定テーブルおよび図33(b)に示す確変決定テーブルが用いられる。図33(a)に示す特別図柄決定テーブルを用いて大当たり抽選が行われ、図33(b)に示す確変決定テーブルを用いて確変抽選が行われる。

【0152】

メインCPU31での制御における上記実施形態との相違点を説明すると、図13における特別図柄記憶チェック処理において、大当たり処理(S27)を行った後、確率変動判定抽選を行い、その後、変動パターン決定処理が行われる。ここでの確率変動判定抽選は、主制御回路30において行われる。

【0153】

また、特別図柄ゲーム終了処理では、図22に示すフローチャートに代えて、変動短縮が終了していない場合(S104)と特別図柄記憶領域のデータをシフトさせるステップ(S106)との間であって、変動フラグをクリアするステップ(S105)と、特別図柄記憶領域のデータをシフトさせるステップ(S106)との間に確変終了処理等が挿入された図34に示すフローチャートとなる。

【0154】

図34に示すフローチャートでは、まず、変動短縮が終了していない場合(S104)または変動フラグをクリアした後(S105)、確変終了判定処理が行われる(S171)。確変終了判定は、たとえば確変後、特別図柄の変動終了ごとに確率変動の判定を継続させるか否かの判定を行う確率変動判定抽選で確変がはされた場合や特別図柄の変動回数が100回となった場合などに確変終了と判定される。この確変終了判定の結果から、確変が終了しているか否かを判断し(S172)、確変が終了していれば高確率フラグをクリアし(S173)、特別図柄記憶領域のデータをシフトさせる(S106)。また、確変が終了してなければそのまま特別図柄記憶領域のデータをシフトさせる(S106)。

【0155】

以上の構成を有する本変形例では、大当たり遊技状態に移行した際、大当たりが確変大当り

10

20

30

40

50

であるか通常大当りであるかは、表示領域 16a にはまったく表示されないことになる。そして、遊技者に対して、大当りが確変大当りであるか通常大当りであるかは、大当りした際に開放制御される大入賞口が第一大入賞口 11 であるか第二大入賞口 12 であるかによって報知される。

【0156】

上記の実施形態では、特別図柄 J は、表示領域 16a において、見にくい位置に表示されてはいるものの、見えない状態で表示されているわけではない。このため、パチンコ遊技機 1 の内容を熟知した遊技者であれば、表示領域 16a に表示された特別図柄 J を見ることで、大当りが確変大当りか通常大当りかを知ることができてしまうので、大入賞口選択演出に対する興味が薄れてしまう。ところが、本変形例では、特別図柄 J がまったく表示されないことから、パチンコ遊技機 1 の内容を熟知した遊技者であっても、大入賞口選択演出に対する興味を損なわないようにすることができる。

【0157】

以上、本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。たとえば、上記実施形態では、特定遊技状態として、確変特定遊技状態と非確変特定遊技状態とを有する例を説明したが、これに代えて、遊技状態として、時短特定入賞容易状態状態と、非時短特定遊技状態とを有する態様とすることもできる。時短特定遊技状態では、この時短特定遊技状態が終了した後、特別図柄の変動表示時間が通常遊技状態における変動表示時間よりも短縮される時短遊技状態となる。また、非時短特定遊技状態では、非時短特定遊技状態が終了した後、通常遊技状態となる。ここでの時短遊技状態は、次の大当りまで継続する態様と、所定の抽選回数まで継続する態様とのいずれともすることができる。このようにして、特定遊技状態後の有利性の異なる特定遊技状態を備える態様とすることもできる。

【0158】

また、上記実施形態では、特定遊技状態の有利性には差がないものであるが、特定遊技状態の有利性に差をつける態様とすることもできる。具体的には、大入賞口の開放回数、大入賞口の開放時間、大入賞口への入賞個数、払出賞球数、大入賞口の開放継続条件のうち少なくとも一つを異ならせることで、有利性に差をつけることができる。

【0159】

このように、特定遊技状態の有利性に差を設ける場合には、図 15 に示す特別図柄表示時間管理処理のステップ S47 における大入賞口開閉設定処理として、図 16 に示すフローチャートに代えて、図 35 に示すフローチャートに沿った処理を行うことができる。この例では、以下に説明する点以外の点については、上記の実施形態と同様の処理が行われる。以下の処理はメイン CPU 31 で行われ、このメイン CPU 31 が、本発明の払出賞球数設定手段、所定数設定手段、入賞容易時間設定手段、および継続条件設定手段を構成する。

【0160】

特定遊技状態の有利性に差を設ける場合の大入賞口開閉設定処理について図 35 を参照して説明する。この例では、大入賞口の開放回数、大入賞口の開放時間、大入賞口への入賞個数、払出賞球数、大入賞口の開放継続条件のすべてに差がついている。また、この例では、第一入賞口 11 に Vゾーンは設けられているが、第二大入賞口 12 に Vゾーンは設けられていない。また、第二大入賞口 12 内に設けられた Vゾーンを通過した遊技球の個数を計測する第二 Vカウントスイッチ 12S も設けられていない。

【0161】

大入賞口開閉設定処理では、まず、大当りした内容が確率変動に当選しているか否かを判断する (S181)。その結果、確変大当りであると判断した場合には、右大入賞口フラグをセットする (S182)。右大入賞口フラグをセットすることにより、大当り時には、第二大入賞口 12 が開放制御される。一方、確変に当選していないと判断した場合には、通常大当りであるとして、中大入賞口フラグをセットする (S187)。中大入賞口フラグをセットすることにより、大当り時には、第一大入賞口 11 が開放制御される。

【 0 1 6 2 】

確変大当りの際、右大入賞口フラグをセットしたら、大入賞口開放時間タイマを29秒にセットする(S183)。大入賞口開放タイムを29秒にセットすることにより、上記実施形態のステップS56で30秒にセットされた開放上限時間が、ここでは29秒にセットされる。一方、通常大当りの際、中大入賞口フラグを設定したら、大入賞口開放タイムを10秒にセットする(S188)。大入賞口開放タイムを10秒にセットすることにより、上記実施形態のステップS56で30秒にセットされた開放上限時間が、ここでは10秒にセットされる。上記の実施形態では、開放上限時間は常に30秒に設定されていたが、この例では、確変大当りと通常大当りとで、特定遊技状態の有利性の差として、開放時間条件に差をつけており、確変大当りの方が通常大当りよりも有利な大入賞口の開放時間を設定している。なお、開放時間条件としては、開放上限時間でなく、設定開放時間とすることもできる。ここでいう設定開放時間とは、大入賞口への入賞個数等に係わらず、大入賞口が開放する時間をいう。また、ここでの有利性の差は、開放上限時間が29秒と10秒であることとして設定しているが、有利性の差としては、有利となる特定遊技状態における開放時間が、有利でない特定遊技状態における開放時間よりも長い時間であれば、それらの開放時間は適宜設定することができる。

【 0 1 6 3 】

また、確変大当りの際、大入賞口開放時間タイマをセットしたら、1回の開放における大入賞口の最大入賞個数として、最大入賞個数を10個にセットする(S184)。一方、通常大当りの際、大入賞口開放時間タイマをセットしたら、1回の開放における大入賞口の最大入賞個数として、最大入賞個数を9個にセットする(S189)。最大入賞個数を9個にセットすることにより、上記実施形態のステップS62における「大入賞口入賞カウンタ 10か?」という判断に代えて、「大入賞口入賞カウンタ 9か?」という判断を行う。上記の実施形態では、最大入賞個数は常に10個になるように設定していたが、この例では、確変大当りと通常大当りとで、特定遊技状態の有利性の差として、大入賞口への入賞個数(最大入賞個数)に差をつけており、確変大当りの方が通常大当りよりも有利な大入賞口への入賞個数を設定している。なお、ここでの有利性の差は、大入賞口への入賞個数が10個と9個であることとして設定しているが、有利性の差としては、有利となる特定遊技状態における大入賞口への入賞個数が、有利でない特定遊技状態における大入賞口への入賞個数よりも多ければ、それらの大入賞口への入賞個数は適宜設定することができる。

【 0 1 6 4 】

さらに、確変大当りの際、最大入賞個数をセットしたら、1回の大当りにおける大入賞口の最大開放回数として、最大開放回数 = 15(ラウンド)にセットする(S185)。一方、通常大当りの際、最大入賞個数をセットしたら、1回の大当りにおける大入賞口の最大開放回数として、最大開放回数 = 2(ラウンド)をセットする(S190)。最大開放回数を2ラウンドにセットすることにより、上記実施形態のステップS76における「大入賞開放回数 15?」との判断に代えて、「大入賞開放回数 2?」という判断を行う。上記の実施形態では、最大開放回数は常に15ラウンドになるように設定していたが、この例では、確変大当りと通常大当りとで、特定遊技状態の有利性の差として、大入賞口の開放回数(最大開放回数)に差をつけており、確変大当りの方が通常大当りよりも有利な大入賞口の開放回数を設定している。なお、ここでの有利性の差は、大入賞口の開放回数が15回と2回であることとして設定しているが、有利性の差としては、有利となる特定遊技状態における大入賞口の開放回数が、有利でない特定遊技状態における大入賞口の開放回数よりも多ければ、それらの大入賞口の開放回数は適宜設定することができる。

【 0 1 6 5 】

また、確変大当りの際、最大開放回数をセットしたら、大入賞口に遊技球が入賞した際に払い出す賞球払出数として、払出賞球数を10個にセットする(S186)。一方、通常大当りの際、最大開放回数をセットしたら、大入賞口に遊技球が入賞した際に払い出す賞球払出数として、払出賞球数を5個にセットする(S191)。上記の実施形態では、

10

20

30

40

50

大入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、常に15個になるように設定していたが、この例では、確変大当りと通常大当りとで、特定遊技状態の有利性の差として、大入賞口に遊技球が入賞した場合の払出賞球数に差をつけており、確変大当りの方が通常大当りよりも有利な大入賞口の払出賞球数を設定している。なお、ここでの有利性の差は、大入賞口へ遊技球が入賞した際の賞球払出数が10個と5個であることとして設定しているが、有利性の差としては、有利となる特定遊技状態における賞球払出数が、有利でない特定遊技状態における賞球払出数よりも多ければ、それらの賞球払出数は適宜設定することができる。

【0166】

さらに、確変大当りの際、払出賞球数をセットしたら、大入賞口開閉設定処理を終了する。一方、通常大当りの際、払出賞球数をセットしたら、Vゾーン通過条件をセットする(S192)。上記の実施形態では、第一大入賞口11および第二大入賞口12のいずれにもVゾーンが設けられ、Vゾーンを通過することが開放継続条件とされている。これに対して、この例では、第二大入賞口12にはVゾーンが設けられておらず、確変大当りとなって第二大入賞口12を開放する際には、Vゾーンの通過を開放継続条件とはしていない。その一方、第一大入賞口11にはVゾーンが設けられており、通常大当りとなつた第一大入賞口11を開放する際には、Vゾーンの通過を開放継続条件としている。このように、確変大当りと通常大当りとで、特定遊技状態の有利性の差として、開放継続条件に差をつけており、確変大当りの方が通常大当りよりも有利となる開放継続条件を設定している。このほか、開放継続条件の差としては、たとえば第一大入賞口11および第二大入賞口12の両方にVゾーンを設け、所定の設定通過時間内に遊技球がVゾーンを通過することを開放継続条件とし、第二大入賞口12におけるVゾーンの設定通過時間を、第一大入賞口11におけるVゾーンの設定通過時間よりも長く設定する態様とすることもできる。さらには、両大入賞口11, 12におけるVゾーンへの入賞確率を異ならせ、第二大入賞口12におけるVゾーンへの入賞確率が、第一大入賞口11におけるVゾーンへの入賞確率よりも高くなるように設計することもできる。

【0167】

ここで示した例では、確変大当りの際には、特定遊技状態の有利性として、大入賞口の開放回数、大入賞口の開放時間、大入賞口への入賞個数、払出賞球数、大入賞口の開放継続条件のすべてで通常大当りよりも有利な遊技状態となるようにしている。これに対して、これらの有利性の一部のみが確変大当りで通常大当りよりも有利となるように設定することもできるし、有利性のある一部では確変大当りの方が有利であるが、ほかのある一部では通常大当りの方が有利である態様とすることもできる。さらに、すべての有利性が確変大当りよりも通常大当りの方が有利である態様とすることもできる。

【0168】

さらに、上記実施形態では、2つの大入賞口を有しており、その1つである第一大入賞口が遊技盤を左右に仕切る中心線上に配置され、他の1つである第二大入賞口がその中心線よりも右側に配置されているが、この配置に代えて、第一大入賞口がその中心線よりも左側に配置され、第二大入賞口がその中心線よりも右側に配置される態様とすることもできる。あるいは、第一大入賞口がその中心線よりも右側に配置され、第二大入賞口がその中心線上に配置される態様とすることもできる。また、大入賞口は2つ配設とされているが、3つ以上の大入賞口を配設する態様とすることもできる。さらに、第一大入賞口として、いわゆるアタッカー式の開閉装置、第二大入賞口として、いわゆるチューリップ式の開閉装置を用いているが、これらを逆にして用いることもできるし、両方をアタッカー式またはチューリップ式とする態様とすることもできる。

【0169】

また、上記実施形態では、フリーズ演出およびはずれ逆転演出を行っているが、はずれ逆転演出を行わない態様とすることもできる。さらに、上記実施形態では、大入賞口選択演出などを行っているが、これを行わない態様とすることもできる。さらに、上記実施形態では、フリーズ演出を制御フローの中で判断しているが、たとえば表示パターンテーブ

10

20

30

40

50

ルにフリーズ演出用のコマンドを用意しておき、表示パターンの1つとして扱うことができる。さらに、上記実施形態では、液晶表示装置が識別図柄表示装置および装飾図柄表示装置を兼ねているが、識別図柄表示装置および装飾図柄表示装置を別個の表示装置とすることもできる。

【0170】

また、上記実施形態では、はすれ逆転演出を行う際、はすれ図柄コマンド $z0$ を受信した場合と共に装飾図柄決定用テーブル(図9)を用いて装飾図柄を決定しているが、はすれ逆転演出専用の装飾図柄決定用テーブルを別途用意しておくこともできる。

【0171】

さらに、上記実施形態では、特定遊技状態における有利性の差として、確変大当たりと通常大当たりの差を設けているが、確変大当たりと通常大当たり以外に、時短大当たりと非時短大当たりや多回数開放大当たりと少回数大当たりを複合して設定することもできる。たとえば、確変大当たりが継続してから通常大当たりとなった場合には、時短大当たりとなり、通常大当たりが単独で発生した場合には、非時短大当たりとなる様様とすることができる。あるいは、確変大当たりが多回数開放大当たりであり、通常大当たりが少回数開放大当たりとなる様様とすることもできる。また、これらと大入賞口の開放条件の差や大入賞口への入賞個数の差なども合わせて設定することもできる。

【図面の簡単な説明】

【0172】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機を正面側から示す斜視図である

10

【図2】図1に示すパチンコ遊技機の分解斜視図である。

20

【図3】図1に示すパチンコ遊技機を背面側から示す斜視図である。

【図4】図1に示す遊技盤の正面図である。

【図5】図1に示すパチンコ遊技機の部分断面図である。

【図6】パチンコ遊技機の内部の構成を中心に示すブロック構成図である。

【図7】(a)は変動パターンテーブルを示す図、(b)は特別図柄決定テーブルを示す図である。

【図8】(a)は表示パターンテーブルを示す図、(b)は当たり装飾図柄決定テーブルを示す図、(c)は再変動表示パターン決定テーブルを示す図である。

【図9】(a)は左装飾図柄決定テーブルを示す図、(b)は装飾図柄決定テーブルを示す図、(c)は中装飾図柄決定テーブルを示す図である。

30

【図10】大入賞口選択演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11】電源を投入したあとに主制御回路により繰返し実行されるメイン制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図12】特別図柄制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図13】特別図柄記憶チェック処理の手順を示すフローチャートである。

【図14】特別図柄変動時間管理処理の手順を示すフローチャートである。

【図15】特別図柄表示時間管理処理の手順を示すフローチャートである。

【図16】大入賞口開閉設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図17】当たり開始インターバル管理処理の手順を示すフローチャートである。

40

【図18】大入賞口の開放中処理の手順を示すフローチャートである。

【図19】大入賞口内残留球監視処理の手順を示すフローチャートである。

【図20】大入賞口再開放前待ち時間管理処理の手順を示すフローチャートである。

【図21】当たり終了インターバル処理の手順を示すフローチャートである。

【図22】特別図柄ゲーム終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図23】副制御回路により繰返し実行されるサブ制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図24】副制御回路におけるコマンド受信割込処理の手順を示すフローチャートである。

【図25】コマンド解析制御処理の手順を示すフローチャートである。

50

【図26】表示パターンの決定処理の手順を示すフローチャートである。

【図27】装飾図柄決定処理の手順を示すフローチャートである。

【図28】大入賞口選択演出決定処理の手順を示すフローチャートである。

【図29】通常の特別図柄ゲームにおいて表示領域に表示される内容を時系列的に示す図であり、(a)は、各図柄が変動表示される前、(b)は、各図柄が変動表示された後、(c)は、左装飾図柄が停止表示された状態、(d)は、はずれ図柄が表示された状態、(e)は、大当たり図柄が表示された状態を示している。

【図30】フリーズ演出で表示領域に表示される内容を時系列的に示す図であり、(a)は、各図柄が変動表示される前、(b)は、各図柄が変動表示された後、(c)は、大当たり図柄が表示された状態、(d)は、大当たり報知表示がされた状態を示している。 10

【図31】大入賞口選択演出で表示領域に表示される内容を時系列的に示す図であり、(a)は、大当たり図柄が表示された状態、(b)は、大当たり報知表示がされた状態、(c)は、大入賞口の選択状態が表示された状態、(d)は、通常大当たりとなったことの報知表示がされた状態、(e)は、確変大当たりとなったことの報知表示がされた状態を示している。

【図32】はずれ逆転演出で表示領域に表示される内容を時系列的に示す図であり、(a)は、各図柄が変動表示される前、(b)は、各図柄が変動表示された後、(c)は、大当たり図柄が表示された状態、(d)は、大当たり報知表示がされた状態を示している。

【図33】(a)は、本発明の変形例で用いられる特別図柄決定テーブルを示す図、(b)はその確変決定テーブルを示す図である。 20

【図34】本発明の変形例における特別図柄ゲーム終了処理の手順を示すフローチャートである。

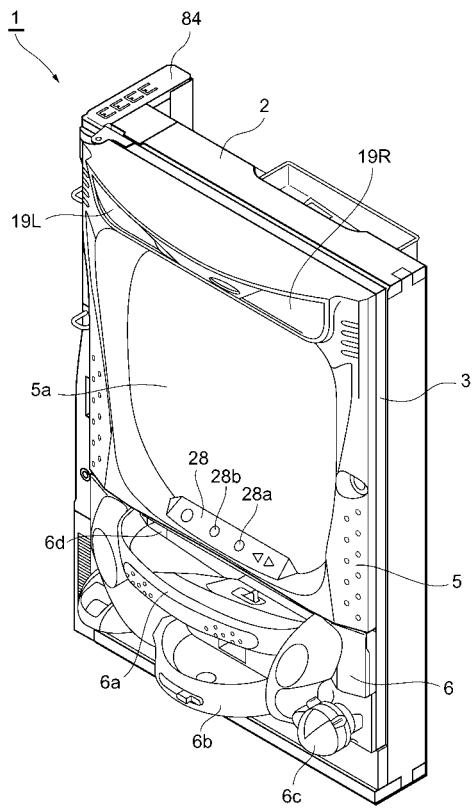
【図35】本発明の他の例における大入賞口開閉設定処理の手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

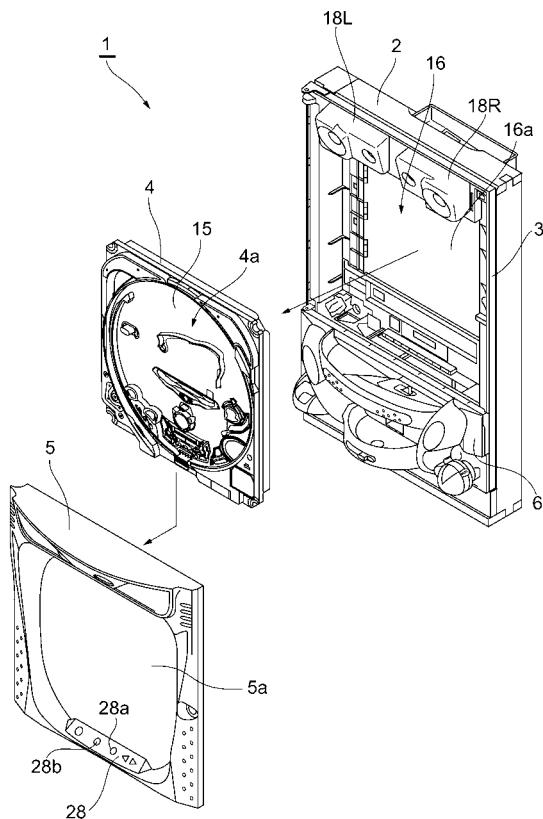
【0173】

1...パチンコ遊技機、4...遊技盤、11...第一大入賞口、12...第二大入賞口、16...液晶表示装置、16a...表示領域、21...主制御基板、22...副制御基板、30...主制御回路、31...メインCPU、40...副制御回路、41...サブCPU、50...画像制御回路、60...音声制御回路、70...ランプ制御回路、80...払出・発射制御回路、D...装飾図柄、DC...中装飾図柄、DL...左装飾図柄、DR...右装飾図柄、J...特別図柄。 30

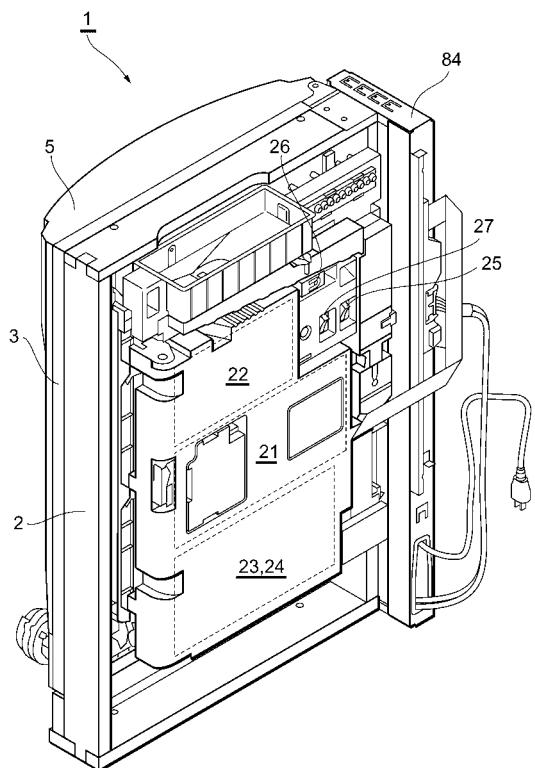
【図1】



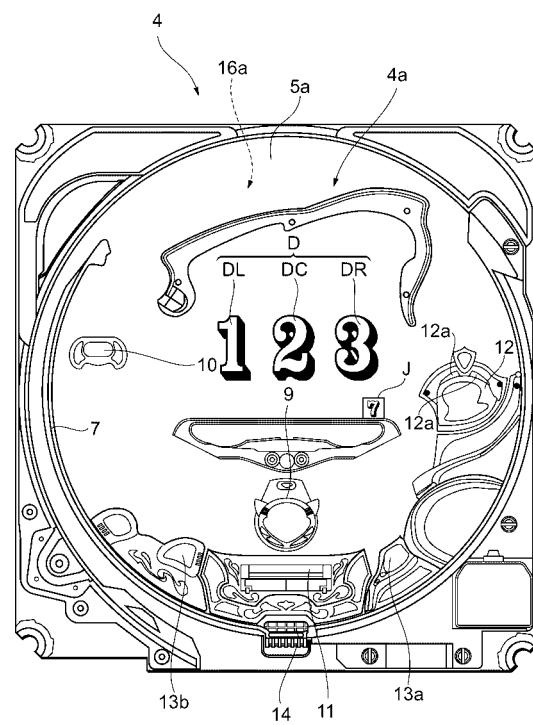
【図2】



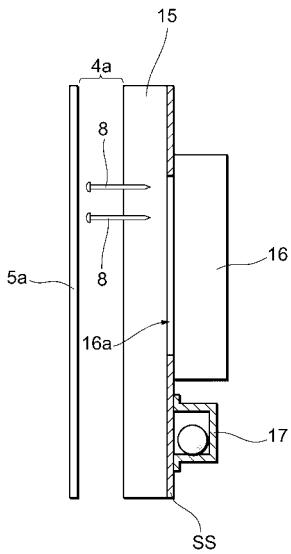
【図3】



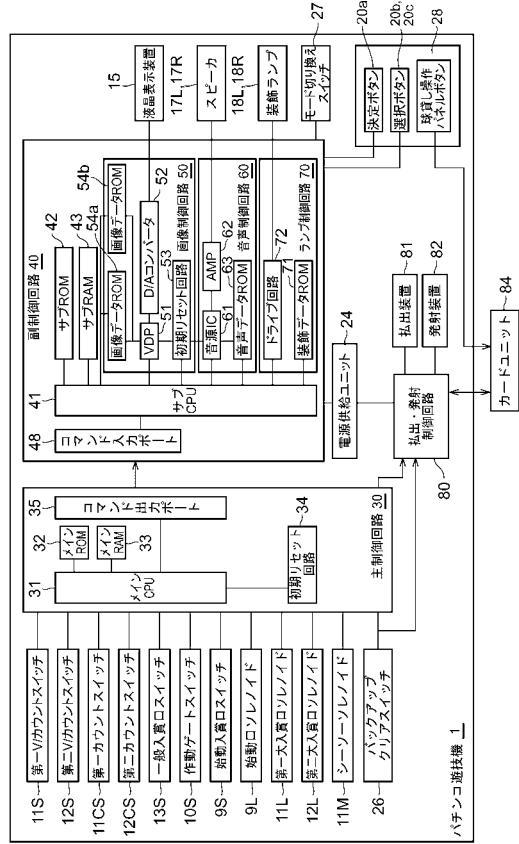
【図4】



【 図 5 】



【 図 6 】



〔 図 7 〕

(a) 変動パターンテーブル (メインROM)			
当落	乱数値 (0~9)	コマンド 番号	変動時間
ハズレ	0~3	h0	10s
	4~5	h1	20s
	6~7	h2	30s
	8~9	h3	40s
大当り	0~2	h4	20s
	3~5	h5	30s
	6~7	h6	40s
	8	h7	60s
	9	h8	10s

(b) 特別図柄決定テーブル

図柄コマンド	特別図柄の種類	内容
z0	-	ハズレ
z1	3	通常大当たり
z2	7	確変大当たり

【 図 8 】

コマンド番号	乱数値 (0~9)	表示パターン	表示内容
h0	0~9	hz0	通常変動ハズレ
h1	0~4	hz1	ノーマルリードAハズレ: 縦変動表示
	5~9	hz2	ノーマルリードBハズレ: 横変動表示
h2	0~4	hz3	スーパーリードAハズレ: 縦変動表示
	5~9	hz4	スーパーリードBハズレ: 回転変動表示
h3	0~4	hz5	スーパーリードCハズレ: 縦変動表示
	5~9	hz6	スーパーリードDハズレ: 拡大縮小表示
h4	0~4	hz7	ノーマルリードA大当り: 縦変動表示
	5~9	hz8	ノーマルリードB大当り: 横変動表示
h5	0~4	hz9	スーパーリードA大当り: 縦変動表示
	5~9	hz10	スーパーリードB大当り: 回転変動表示
h6	0~4	hz11	スーパーリードC大当り: 縦変動表示
	5~9	hz12	スーパーリードD大当り: 拡大縮小表示
h7	0~4	hz13	プレミアリードA大当り: 縦変動表示
	5~9	hz14	プレミアリードB大当り: 横変動表示
h8	0~9	hz15	通常変動

(b) 装飾図柄決定テーブル(大当たり)

図柄 コマンド	乱数値 (0~9)	装飾図柄	再変動 表示パターン	乱数値 (0~9)	装飾図柄
z1	0~1	222	sa0	0~1	全回転変動 (10コマ進)
	2~3	444	sa1	2~3	全回転変動 (11コマ進)
	4~5	666	sa2	4~5	全回転変動 (12コマ進)
	6~7	888	sa3	6~7	全回転変動 (13コマ進)
	8~9	000	sa4	8~9	全回転変動 (14コマ進)
z2	0~1	111			
	2~3	333			
	4~5	555			
	6~7	777			
	8~9	999			

【図9】

(a) 左装飾図柄決定用テーブル(ハズレ)
 図柄コマンド乱数値(0~9) 装飾図柄(左図柄)
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 z0

(b) 右装飾図柄決定用テーブル(ハズレ)
 図柄コマンド乱数値(0~9) 装飾図柄(右図柄)
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 z0

(c) 中装飾図柄決定用テーブル(ハズレ)
 図柄コマンド乱数値(0~9) 装飾図柄(中図柄)
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 z0

【図10】

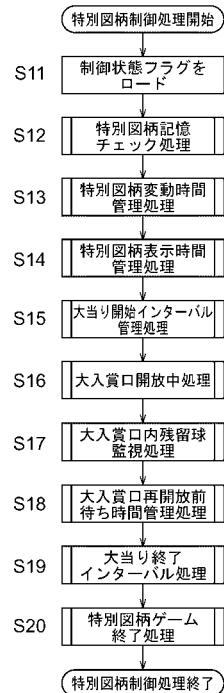
大入賞口選択演出パターン決定テーブル

受信した図柄コマンド	演出パターンコマンド	演出内容	乱数値(0~7)
Z1	d0	右→中→右→中→中と演出	0~1
	d1	右→中→中→中→中と演出	2~3
	d2	右→右→右→右→中と演出	4~5
	d3	中→中→中→中→中と演出	6~7
Z2	d4	右→中→右→中→右と演出	0~1
	d5	右→中→中→中→右と演出	2~3
	d6	右→右→右→右→右と演出	4~5
	d7	中→中→中→中→右と演出	6~7

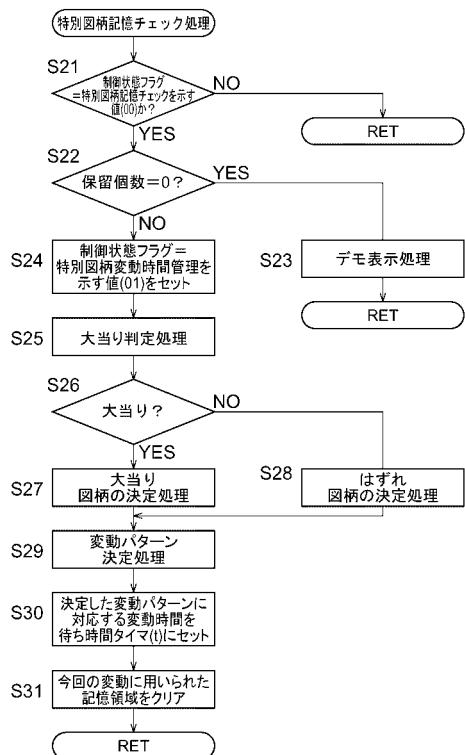
【図11】



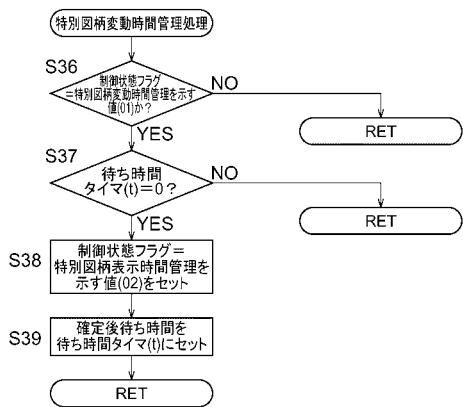
【図12】



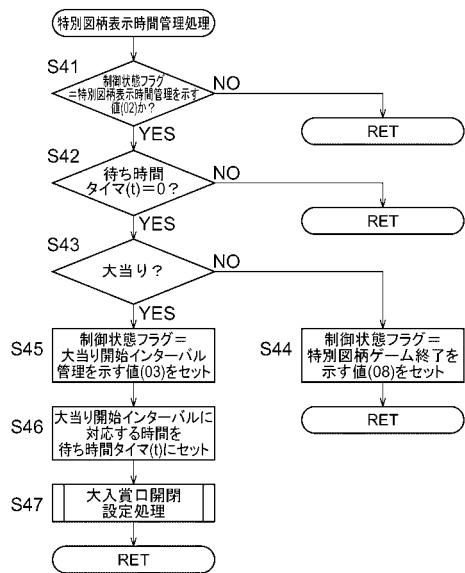
【図13】



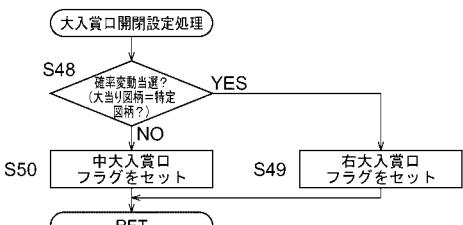
【図14】



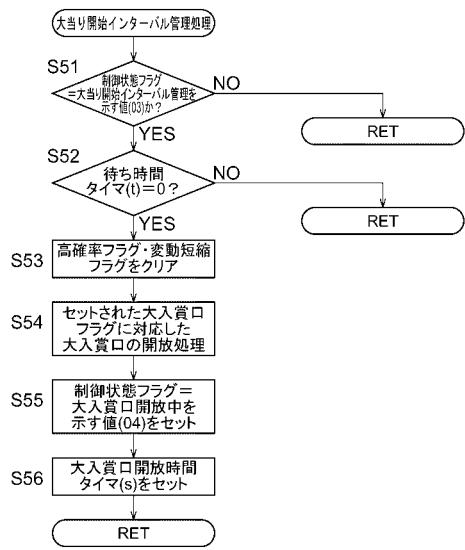
【図15】



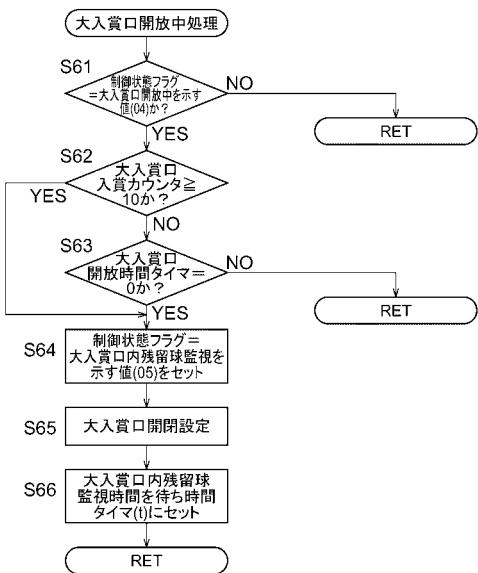
【図16】



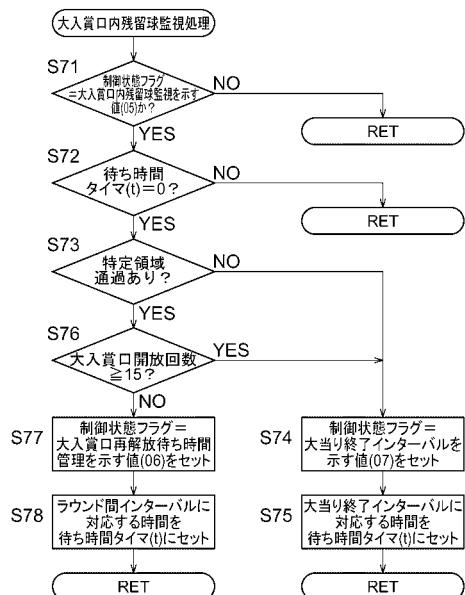
【図17】



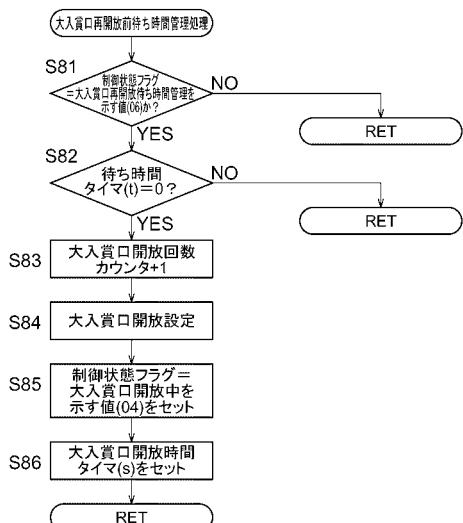
【図18】



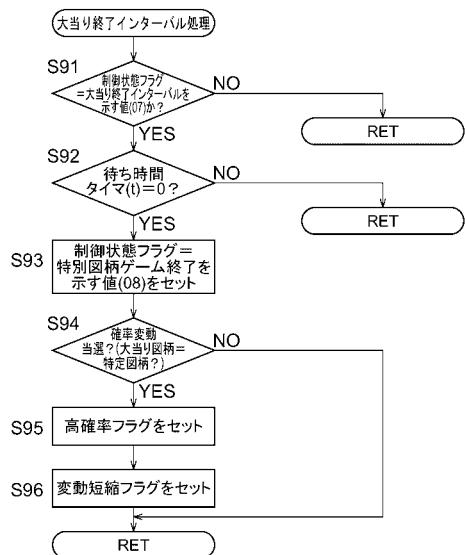
【図19】



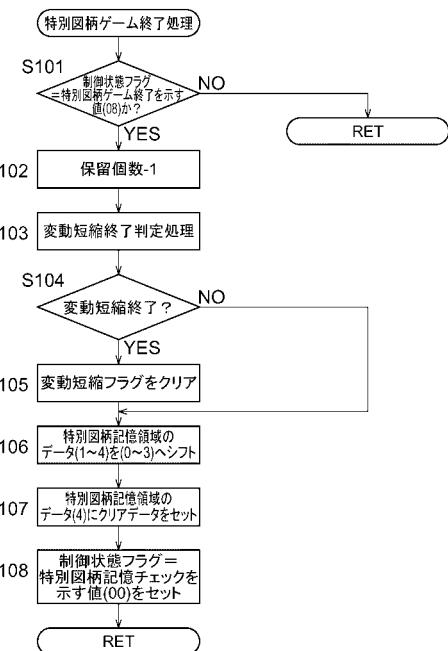
【図20】



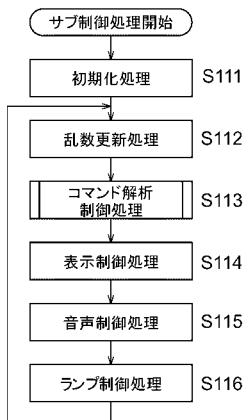
【図2-1】



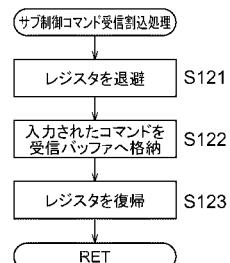
【図2-2】



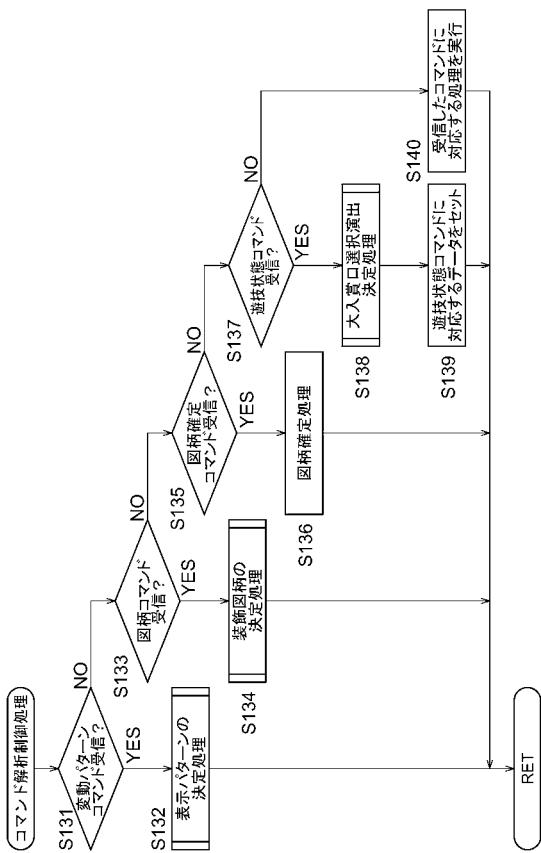
【図2-3】



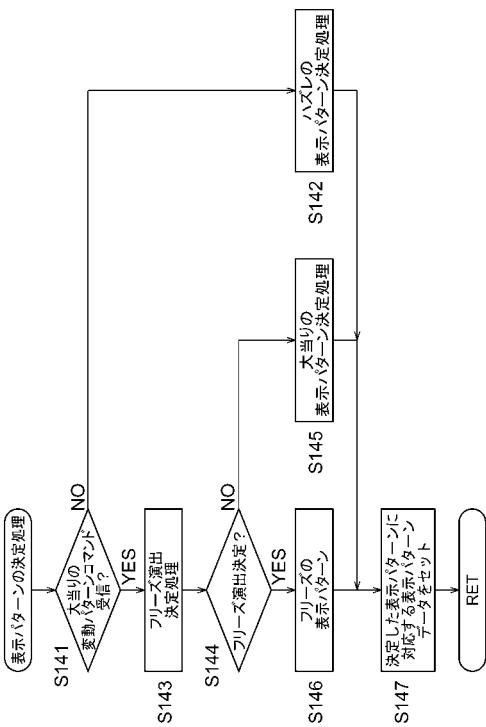
【図2-4】



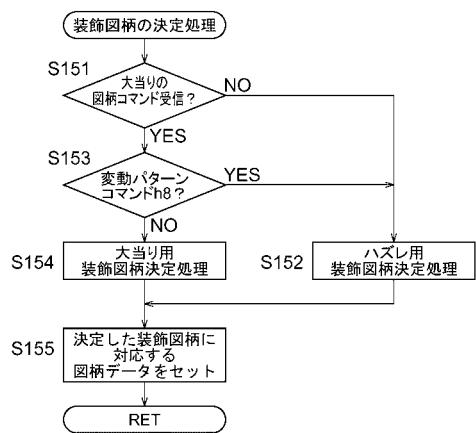
【図25】



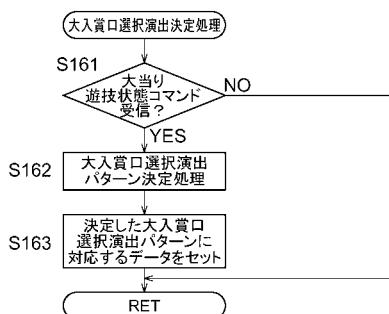
【図26】



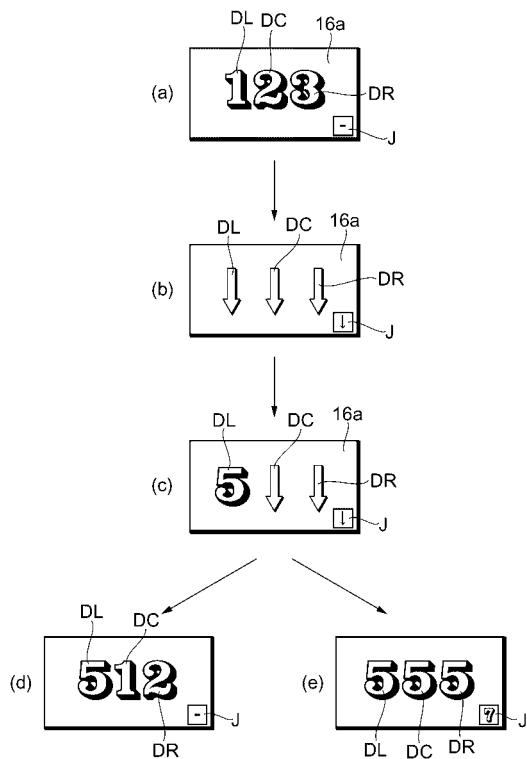
【図27】



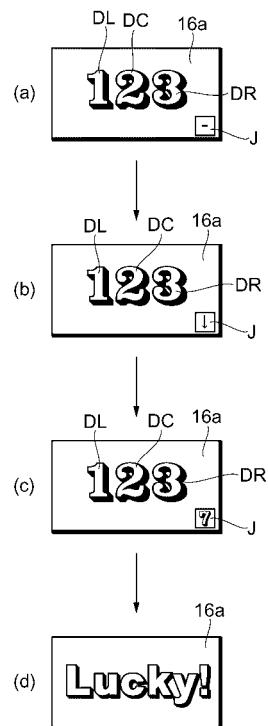
【図28】



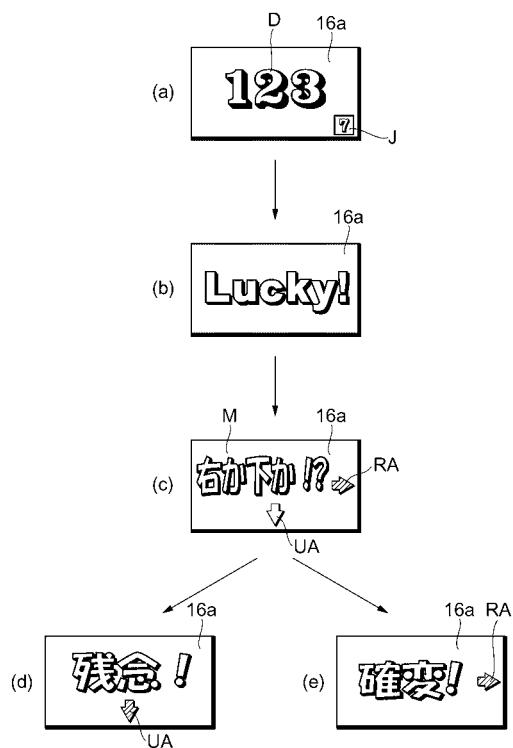
【図29】



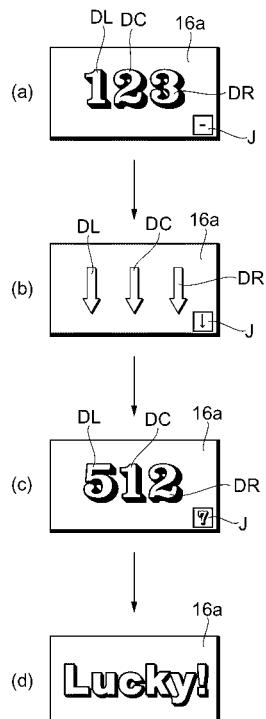
【図30】



【図31】



【図32】



【図3-3】

(a) 特別図柄決定テーブル

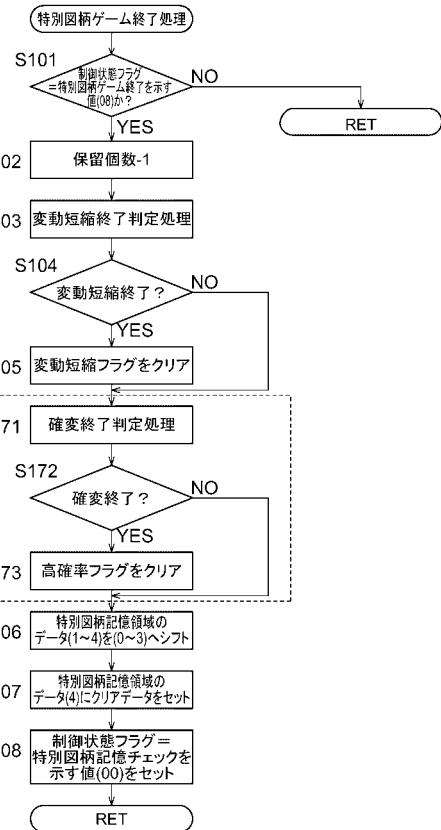
図柄コマンド	特別図柄の種類	内容
z0	-	ハズレ
z1	3	大当たり
z2	7	大当たり

※「3」と「7」の大当たりの区別なし

(b) 確変決定テーブル

遊技状態	乱数値(0~16)
確変状態	0~7
通常状態	8~15

【図3-4】



【図3-5】

