

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5329827号
(P5329827)

(45) 発行日 平成25年10月30日(2013.10.30)

(24) 登録日 平成25年8月2日(2013.8.2)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 6 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全 37 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2008-71879 (P2008-71879) (22) 出願日 平成20年3月19日 (2008. 3. 19) (65) 公開番号 特開2009-225857 (P2009-225857A) (43) 公開日 平成21年10月8日 (2009. 10. 8) 審査請求日 平成23年2月16日 (2011. 2. 16)</p>	<p>(73) 特許権者 598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟 (74) 代理人 110001531 特許業務法人タス・マイスター国際特許事 務所 (74) 代理人 100135862 弁理士 金木 章郎 (72) 発明者 片山 隆司 東京都江東区有明3丁目1番地25 (72) 発明者 松本 吉雄 東京都江東区有明3丁目1番地25</p>
--	---

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】

遊技球が転動可能な遊技盤と、
 前記遊技盤上に設けられた始動領域への遊技球の通過を条件に、抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選の結果を報知する識別情報の表示態様を決定する図柄決定手段と、
 前記抽選の抽選結果を、識別情報の変動、停止表示によって遊技者に報知する表示手段と、
 前記識別情報の変動中に遊技球が前記始動領域を通過した場合にその通過による識別情報の変動表示を保留する保留手段と、
 前記抽選結果に基づき決定された識別情報の停止表示態様が、第1停止態様か第2停止態様かを判定する判定手段と、
 遊技球が入球不可能な第1状態と遊技球が入球可能な第2状態とに移行自在な大入賞装置と、
 特定領域への遊技球の通過を前記大入賞装置の作動条件として設定する条件装置と、
 遊技を実行する遊技実行手段とを備え、
 前記遊技実行手段は、
 前記判定手段が第1停止態様であると判定した場合には、
 前記条件装置による条件が満たされることなく前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させる制御を行い、

前記判定手段が第2停止態様であると判定した場合には、
 前記条件装置に条件を設定させる制御を行うとともに、
 前記条件装置によって設定された条件が満たされた場合、前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させる制御を行い、
 前記条件装置による条件設定後、条件が満たされるまでは前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させないことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記特定領域を有する入球領域に、遊技球が前記特定領域を通過した場合に発光表示を行う発光表示手段を備えたことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機、特にパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機では、遊技盤の通過領域に遊技球が入ると、大当たり抽選が行われるとともに、複数の図柄からなる識別情報が3つ変動した後に、大当たり抽選の結果に応じた組合せで停止する一方、識別情報の変動に合わせてキャラクタ画像などを用いた演出表示が行われる。そして、この大当たり抽選で当選すると、例えば、3つの識別情報が全て同じ図柄なるように停止表示された後に、大入賞口が開放され、遊技球の大入賞口入賞に伴う賞球によって、遊技者に多くの出球が提供される。

20

【0003】

このような、パチンコ遊技機においては、大当たり当選後に大入賞口が開放状態となり、大入賞口へ10球の入賞があるか又は30秒開放したかのいずれかの条件を満たした場合に、開放状態から閉鎖状態となり、この開放状態から閉鎖状態までの期間を1ラウンドとして、例えば、15ラウンドの大当たり遊技が行われる。また、大当たり抽選によって大当たりか否かを決定するとともに、大当たりの場合において特別図柄表示器に表示させる大当たり図柄を決定する処理が行われる。このときの大当たり図柄によって、大当たり遊技終了後の遊技における大当たり確率と、条件装置の連続作動回数(ラウンド数)を設定するパチンコ遊技機が提案されている。(特許文献1)。

30

【特許文献1】特開2000-237417号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、パチンコ遊技機においては、大当たり図柄と条件装置の連続作動回数との関係は一定であるため、条件装置の連続作動回数が増減することで、大当たり遊技に変化を持たせることが困難である。

【0005】

また、従来、大入賞口を2つ設け、通常大当たりと確変大当たりとは互いに異なる大入賞口を開放させ、通常大当たりか確変大当たりかに応じて遊技球を打ち分けるパチンコ遊技機が提案されている。このように、大当たり遊技に変化を持たせるために様々な工夫がなされているのが現状であり、遊技者にとって興趣性の高い大当たり遊技を出現が望まれる。

40

【0006】

本発明は、このような課題を解決し、大当たり遊技に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記目的を達成するため、本発明は次に記載する遊技機を提供する。

【0008】

50

(1) 遊技球が転動可能な遊技盤と、前記遊技盤上に設けられた始動領域への遊技球の通過を条件に、抽選を行う抽選手段と、前記抽選の結果を報知する識別情報の表示態様を決定する図柄決定手段と、前記抽選の抽選結果を、識別情報の変動、停止表示によって遊技者に報知する表示手段と、前記識別情報の変動中に遊技球が前記始動領域を通過した場合にその通過による識別情報の変動表示を保留する保留手段と、前記抽選結果に基づき決定された識別情報の停止表示態様が、第1停止態様か第2停止態様かを判定する判定手段と、遊技球が入球不可能な第1状態と遊技球が入球可能な第2状態とに移行自在な大入賞装置と、特定領域への遊技球の通過を前記大入賞装置の作動条件として設定する条件装置と、遊技を実行する遊技実行手段とを備え、前記遊技実行手段は、前記判定手段が第1停止態様であると判定した場合には、前記条件装置による条件が満たされることなく前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させる制御を行い、前記判定手段が第2停止態様であると判定した場合には、前記条件装置に条件を設定させる制御を行うとともに、前記条件装置によって設定された条件が満たされた場合、前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させる制御を行い、前記条件装置による条件設定後、条件が満たされるまでは前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させないことを特徴とする遊技機。

10

【0012】

(2) (1)に記載の遊技機において、前記特定領域を有する入球手段に、遊技球が前記特定領域を通過した場合に発光表示を行う発光表示手段を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0013】

(2)の発明によれば、(1)の発明に加えて、第2停止態様において、大入賞装置の作動開始の契機となった最初の特定領域への遊技球通過時点で、入賞領域(例えば、通過ゲートなど)が発光することにより、大入賞装置の作動条件が満たされたことを盛り上げる演出を行うという、第1停止態様では実行されない演出が実行されるようになる。このように、遊技に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することが可能になる。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することが可能になる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

[遊技機の構成]

遊技機の概観について図1乃至図3を用いて説明する。図1は、本実施形態におけるパチンコ遊技機10の概観を示す斜視図である。また、図2は、本実施形態におけるパチンコ遊技機10の概観を示す分解斜視図である。また、図3は、本実施形態における遊技盤14の概観を示す正面図である。

【0016】

図1乃至図3に示すように、パチンコ遊技機10は、前面に開口12aが形成された本体枠12と、その本体枠12における開口12aの内部に配設される各種の部品と、本体枠12の前方に開閉自在に軸着された扉11とから構成されている。この扉11は、図2に示すように、開口12aを前面から閉鎖するためのものであり、通常閉鎖した状態で遊技が行われる。また、本体枠12の前面には、上皿20、下皿22、発射ハンドル26などが配設されている。さらに、扉11の上部には、スピーカ46が設けられている。

40

【0017】

本体枠12の開口12a内部には、液晶表示装置32と、遊技盤14などが配設されている。なお、遊技盤14、スパーサー31、液晶表示装置32以外の各種の部品(図示せず)については、理解を容易にするために説明を省略する。

【0018】

遊技盤14は、その全部が透過性を有する板形状の樹脂(透過性を有する部材)によ

50

て形成されている。この透過性を有する部材としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂など各種の材質が該当する。また、遊技盤 1 4 は、その前面側に、発射された遊技球が転動可能な遊技領域 1 5 を有している。この遊技領域 1 5 は、ガイドレール 3 0 (具体的には後述の図 3 に示す外レール 3 0 a) に囲まれ、遊技球が転動可能な領域である。また、遊技盤 1 4 における遊技領域 1 5 には、複数の遊技釘 1 3 が打ちこまれている。

【 0 0 1 9 】

液晶表示装置 3 2 は、遊技盤 1 4 の後方 (背面側) に配設されている。すなわち、液晶表示装置 3 2 は、遊技盤 1 4 の透過性を有する部材の背後に配置されている。この液晶表示装置 3 2 は、遊技に関する画像の表示を可能とする表示領域 3 2 a を有している。この表示領域 3 2 a は、遊技盤 1 4 の全部又は一部に、背面側から重なるように配設される。言い換えると、この表示領域 3 2 a は、少なくとも、遊技盤 1 4 における遊技領域 1 5 の全部又は一部と重なるように遊技盤 1 4 の後方に配設される。具体的には、液晶表示装置 3 2 は、その表示領域 3 2 a が遊技領域 1 5 の全部又は一部と、遊技領域外域 1 6 の全部又は一部とに重なるように遊技盤 1 4 の後方に配設される。この液晶表示装置 3 2 における表示領域 3 2 a には、演出用の演出画像、装飾用の装飾画像など、各種の画像が表示される。特に、液晶表示装置 3 2 における表示領域 3 2 a では、大当たり遊技状態 (特別遊技状態) に移行後、特別遊技の実行中に演出用の演出画像が表示される。

【 0 0 2 0 】

このように、本実施形態において、液晶表示装置 3 2 などの表示装置を遊技盤 1 4 の背後に設けることにより、例えば、遊技釘の植設領域や役物、装飾部材といった遊技部材を設ける領域を大きくし、レイアウトの自由度もさらに大きくすることが可能である。

【 0 0 2 1 】

スパーサー 3 1 は、遊技盤 1 4 の後方 (背面側) に配設され、液晶表示装置 3 2 の前方 (前面側) に、遊技球の流路となる空間を構成している。このスパーサー 3 1 は、透過性を有した材料で形成されている。なお、本実施形態においてスパーサー 3 1 は、透過性を有した材料で形成されているが、本発明はこれに限定されず、例えば、一部が透過性を有する材料で形成されてもよい。また、透過性を有さない材料で形成されてもよい。

【 0 0 2 2 】

扉 1 1 には、透過性を有する保護板 1 9 が配設されている。この保護板 1 9 は、扉 1 1 が閉鎖された状態で遊技盤 1 4 の前面に対面するように配設されている。

【 0 0 2 3 】

発射ハンドル 2 6 は本体枠 1 2 に対して回動自在に設けられている。また、発射ハンドル 2 6 の裏側には、駆動装置である発射ソレノイド (図示せず) が設けられている。さらに、発射ハンドル 2 6 の周縁部には、タッチセンサ (図示せず) が設けられている。このタッチセンサが遊技者により触接されたときには、遊技者により発射ハンドル 2 6 が握持されたと検知される。発射ハンドル 2 6 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は、その回動角度に応じて発射ソレノイドに電力が供給され、上皿 2 0 に貯留された遊技球が遊技盤 1 4 に順次発射され、遊技が進められる。

【 0 0 2 4 】

図 3 に示されるように、遊技盤 1 4 の左下方には、特別図柄表示器 3 5、特別図柄保留ランプ 3 4 a ~ 3 4 d、ラウンド数表示器 5 1 a ~ 5 1 d が設けられている。

【 0 0 2 5 】

特別図柄表示器 3 5 は、複数の 7 セグメント L E D で構成されている。この 7 セグメント L E D は、所定の特別図柄の変動表示開始条件の成立により、点灯・消灯を繰り返す。7 セグメント L E D の点灯・消灯によって、図柄が特別図柄 (識別情報ともいう) として変動表示される。この特別図柄として、特定の図柄 (例えば、「 6 4 」、「 2 1 」などの数字図柄) が停止表示された場合は、通常遊技状態から遊技者に有利な状態である大当たり遊技状態 (特別遊技状態) に遊技状態が移行する。この大当たり遊技状態となった場合には、後述するように、例えば、特定の図柄が「 6 4 」のときは、通過ゲート 5 4 b、5

10

20

30

40

50

4 c を遊技球が通過した場合に、シャッタ 4 0 (図 3 参照) が開放状態に制御され、大入賞口 3 9 (図 3 参照) が、遊技球の受け入れが可能な状態となる。また、例えば、特定の図柄が「 2 1 」のときは、通過ゲート 5 4 a、5 4 c を遊技球が通過した場合に、シャッタ 4 0 (図 3 参照) が開放状態に制御され、大入賞口 3 9 (図 3 参照) に遊技球が受け入れ可能な状態となる。一方、特別図柄として、特定の図柄以外の図柄 (例えば、「 」などの記号図柄) が停止表示された場合は、通常遊技状態が維持される。以上のように、特別図柄が変動表示された後、停止表示され、その結果によって遊技状態が移行又は維持されるゲームを「特別図柄ゲーム」という。このように、特別図柄表示器 3 5 は、抽選の抽選結果を、識別情報の変動、停止表示によって遊技者に報知する表示手段の一例である。

10

【 0 0 2 6 】

特別図柄表示器 3 5 の下方には、特別図柄保留ランプ 3 4 a ~ 3 4 d が設けられている。この特別図柄保留ランプ 3 4 a ~ 3 4 d は、点灯又は消灯によって保留されている特別図柄の変動表示の実行回数 (いわゆる、「第 1 始動記憶」、「保留球個数」、「特別図柄に関する保留球個数」) を表示する。例えば、メイン RAM 7 0 (図 4 参照) の第 1 始動記憶領域に特別図柄の変動表示の実行が 1 回分保留されている場合には、特別図柄保留ランプ 3 4 a が点灯する。

【 0 0 2 7 】

特別図柄表示器 3 5 の左側には、ラウンド数表示器 5 1 a ~ 5 1 d が設けられている。このラウンド数表示器 5 1 a ~ 5 1 d は、特別遊技の実行中においてラウンド数を表示する。なお、このラウンド数表示器 5 1 a ~ 5 1 d は、4 つの LED から構成されており、LED 毎に点灯と消灯の 2 つのパターンがあるので、少なくとも 1 6 パターンの表示が可能である (2 の 4 乗パターン)。なお、ラウンド数表示器 5 1 は、複数の 7 セグメント LED、液晶表示部、透過性を有する液晶表示部などから構成される場合もある。

20

【 0 0 2 8 】

また、遊技盤 1 4 の後方 (背面側) に配設されている液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a では、特別図柄表示器 3 5 (特別図柄表示器 3 5) において表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。

【 0 0 2 9 】

例えば、特別図柄表示器 3 5 で表示される特別図柄の変動表示中においては、液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a において、数字や記号などからなる識別図柄 (演出用の識別情報でもある。例えば、「 0 」から「 9 」までの数字など) が変動表示される。また、特別図柄表示器 3 5 において変動表示されていた特別図柄が停止表示されるとともに、液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a でも演出用の識別情報が停止表示される。

30

【 0 0 3 0 】

また、特別図柄表示器 3 5 において特別図柄として特定の図柄が停止表示された場合には、大当たりであることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a において表示される。具体的には、特別図柄表示器 3 5 において特別図柄として特定の図柄が停止表示された場合には、液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a において表示される演出用の識別情報の組合せが特定の表示態様 (例えば、複数の図柄列のそれぞれに「 1 」から「 9 」のいずれかが全て揃った状態で停止表示される態様など) となり、さらに、「大当たり !! 」などの文字画像とともに、喜んでいるキャラクタ画像が液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a において表示される。このように、液晶表示装置 3 2 は、抽選の抽選結果を、識別情報の変動、停止表示によって遊技者に報知する表示手段の一例である。

40

【 0 0 3 1 】

さらに、遊技盤 1 4 の遊技領域 1 5 には、二つのガイドレール 3 0 (3 0 a 及び 3 0 b)、ステージ 5 5、複数の遊技釘 1 3、通過ゲート 5 4 a、5 4 b、障害物 5 7、始動口 2 5、シャッタ 4 0、大入賞口 3 9、一般入賞口 5 6 a、5 6 b、5 6 c、5 6 d などの遊技部材が設けられている。

【 0 0 3 2 】

50

遊技盤 14 の左側に設けられている二つのガイドレール 30 は、遊技領域 15 を区画（画定）する外レール 30 a と、その外レール 30 a の内側に配設された内レール 30 b とから構成される。発射された遊技球は、遊技盤 14 上に設けられたガイドレール 30 に案内されて、遊技盤 14 の上部に移動し、前述した複数の遊技釘 13、遊技盤 14 上に設けられたステージ 55、障害物 57 などとの衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤 14 の下方に向かって流下する。

【0033】

遊技盤 14 の略中央部にはステージ 55 が設けられ、遊技盤 14 におけるステージ 55 の上部には障害物 57 が設けられている。また、ステージ 55 の右左方には、通過ゲート 54 a、54 b が設けられている。ステージ 55 の下方には、始動口 25 が設けられてい

10

【0034】

この障害物 57 の両側部にはステージ 55 に遊技球を進入させるための孔部 57 a、57 b が設けられている。すなわち、発射ハンドル 26 の操作によって遊技盤 14 に打ち出された遊技球において、障害物 57 に衝突した遊技球は障害物 57 に沿って左右いずれかに流下する。また、孔部 57 a、57 b に進入した遊技球のみがステージ 55 に案内される。ステージ 55 には、中央の孔部 55 a と、この孔部 55 a の両側部に孔部 55 b、55 c とが形成されている。ステージ 55 に案内された遊技球は、孔部 55 a 又は孔部 55 b、55 c のいずれかに入球する。孔部 55 a に入球した遊技球は、案内路（図示せず）を介して孔部 55 a の直下に形成された排出口 55 d から遊技盤 14 に戻される。孔部 55 b、55 c に入球した遊技球は、直接遊技盤 14 に戻される。また、上述のように、排出口 55 d の直下には、始動口 25 を形成する役物が設けられている。

20

【0035】

この始動口 25 内には、遊技球の入賞を検知する始動入賞球センサ 116（図 4 参照）を備える。遊技球などの遊技媒体が、始動入賞球センサ 116 で検出された場合、遊技球が入賞したと判定される。遊技球が入賞したと判定された場合には、特別図柄表示器 35 による特別図柄の変動表示が開始される。また、特別図柄の変動表示中に遊技球が入賞した場合には、変動表示中の特別図柄が停止表示されるまで、始動口 25 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される。その後、変動表示していた特別図柄が停止表示された場合には、保留されていた特別図柄の変動表示が開始される。な

30

【0036】

また、その他の（所定の特別図柄の変動表示開始）条件としては、特別図柄が停止表示されていることである。つまり、所定の特別図柄の変動表示開始条件が成立する毎に特別図柄の変動表示が開始される。

【0037】

大入賞口 39 には、その前面側（前方）に開閉自在なシャッタ 40 が設けられている。このシャッタ 40 は、特別図柄表示器 35 において特別図柄として特定の図柄が停止表示され、遊技状態が大当たり遊技状態に移行された場合は、通過ゲート 54 a、54 b、54 c の中で、有効状態の通過センサを有する通過ゲートを遊技球が通過したことを契機として、遊技球を受け入れやすい開放状態となるように駆動される。その結果、大入賞口 39 は、遊技球を受け入れやすい開放状態（第 2 の状態）となる。このように、大入賞口 39 及びシャッタ 40 は、遊技球が入球不可能な第 1 状態と遊技球が入球可能な第 2 状態とに移行自在な大入賞装置の一例である。

40

【0038】

一度、シャッタ 40 の背面側（後方）に設けられた大入賞口 39 が開放状態になってから、所定の条件（遊技球が大入賞口 39 において合計で所定個数（例えば 10 個）通過するか、又は、所定時間（例えば、大入賞口 39 の開放状態にある時間の合計が 30 秒）が経過するなどの条件）を満たすことによって、閉鎖状態となるまでの遊技をラウンドゲー

50

ムという。

【 0 0 3 9 】

このように、シャッタ 4 0 は、各ラウンドゲーム中に開放と閉鎖を繰り返し、所定の条件を満たして、ラウンドゲームが終了すると、次のラウンドゲームが開始されるまでは閉鎖したままになる。また、ラウンドゲームは、“ 1 ”ラウンド、“ 2 ”ラウンドなどのラウンド数として計数される。例えば、ラウンドゲームの 1 回目を第 1 ラウンド、2 回目を第 2 ラウンドと呼称する場合がある。

【 0 0 4 0 】

続いて、開放状態から閉鎖状態（第 1 の状態）に駆動されたシャッタ 4 0 は、最終ラウンドに至るまで、再度開放状態に駆動される。なお、第 1 ラウンドのラウンドゲームから、次のラウンドゲームに継続して進むことができない（最終の）ラウンドゲームが終了するまでの遊技を特別遊技という。

10

【 0 0 4 1 】

特別遊技の実行中において、最初のラウンド数から最もラウンドゲームが継続された場合の最後のラウンドゲームまでのラウンド数（最大継続ラウンド数）は、停止表示された特別図柄によって異なる。例えば、本実施形態において、特別図柄表示器 3 5 に停止表示される図柄が「 5 0 」の場合は、最大継続ラウンド数は 1 5 ラウンドである。なお、最大継続ラウンド数は 1 5 ラウンドに限定されない。例えば、最大継続ラウンド数は、ラウンド数抽選手段（メイン CPU 6 6 を含む主制御回路 6 0（図 4 参照））による抽選により、1 ラウンドから 1 5 ラウンドまでの間から選択されるようにしてもよい。

20

【 0 0 4 2 】

通過ゲート 5 4 a、5 4 b はステージ 5 5 の左右に設けられている。遊技球が通過ゲート 5 4 a を通過した場合には、通過ゲート 5 4 に設けられた第 1 通過球センサ 1 1 4（図 4 参照）によって遊技球の通過が検出される。遊技球が通過ゲート 5 4 b を通過した場合には、通過ゲート 5 4 b に設けられた第 2 通過球センサ 1 1 5（図 4 参照）によって遊技球の通過が検出される。また、通過ゲート 5 4 a、5 4 b には、発光 LED 5 8 が設けられている。

【 0 0 4 3 】

また、前述した一般入賞口 5 6 a ~ 5 6 d、大入賞口 3 9 における特定領域及び一般領域に遊技球が入賞又は通過したときには、それぞれの入賞口の種類に応じて予め設定されている数の遊技球が上皿 2 0 又は下皿 2 2 に払い出される。

30

【 0 0 4 4 】

また、前述した始動口 2 5 において入賞と判定されたときには、それぞれの入賞口の種類に応じて予め設定されている数の遊技球が上皿 2 0 又は下皿 2 2 に払い出される。

【 0 0 4 5 】

なお、本実施形態において、表示手段の一例として、液晶表示装置を記載したが、本発明はこれに限定されない。例えば、表示手段は、プラズマディスプレイや、リアプロジェクトンディスプレイや、CRTディスプレイや、ランプなどであってもよい。

【 0 0 4 6 】

[遊技機の電氣的構成]

40

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 0 の制御回路について図 4 を用いて説明する。図 4 は、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 0 の制御回路を示すブロック図である。

【 0 0 4 7 】

遊技制御手段としての主制御回路 6 0 は、図 4 に示すように、制御手段であるメイン CPU 6 6、メイン ROM（読み出し専用メモリ）6 8、記憶手段の一例であるメイン RAM（読み書き可能メモリ）7 0 を備えている。この主制御回路 6 0 は、遊技の進行を制御する。

【 0 0 4 8 】

メイン CPU 6 6 には、メイン ROM 6 8、メイン RAM 7 0 などが接続されており、このメイン ROM 6 8 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有

50

する。

【 0 0 4 9 】

メインROM 68には、メインCPU 66によりパチンコ遊技機10の動作を制御するためのプログラムが記憶されており、その他には、乱数抽選によって大当たり判定をする際に参照される各種のテーブルも記憶されている。

【 0 0 5 0 】

メインRAM 70は、メインCPU 66の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。メインRAM 70に記憶されるデータの具体例としては、以下のようなものがある。

【 0 0 5 1 】

メインRAM 70には、制御状態フラグ、大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ、はずれ図柄決定用乱数カウンタ、リーチパターン選択用乱数カウンタ、演出条件選択用乱数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、待ち時間タイマ、大入賞口開放時間タイマ、特別図柄に関する保留個数を示すデータ、普通図柄に関する保留個数を示すデータ、後述する副制御回路200にコマンドを供給するためのデータ、変数などが位置付けられている。

【 0 0 5 2 】

制御状態フラグは、特別図柄ゲームの制御状態を示すものである。なお、以下の説明において、単に制御状態フラグと称する場合には特別図柄ゲームの制御状態を示すものとする。

【 0 0 5 3 】

大当たり判定用乱数カウンタは、特別図柄の大当たりを判定するためのものである。大当たり図柄決定用乱数カウンタは、特別図柄の大当たりを判定した場合に、停止表示される特別図柄を決定するためのものである。はずれ図柄決定用乱数カウンタは、大当たりではない場合に停止表示する特別図柄を決定するためのものである。リーチパターン選択用乱数カウンタは、リーチを行うか否かを決定するためのものである。演出条件選択用乱数カウンタは、演出用の変動パターンを決定するためのものである。これらのカウンタは、メインCPU 66により順次“1”増加するように記憶更新されており、所定のタイミングで各カウンタから乱数値を抽出することにより、メインCPU 66の各種の機能を実行することとなる。なお、本実施形態においては、このような乱数カウンタを備え、プログラムに従って、メインCPU 66が、乱数カウンタを“1”増加させるように記憶更新する構成としたが、これに限らず、別個に、乱数発生器のような装置を備えるように構成してもよい。

【 0 0 5 4 】

待ち時間タイマは、主制御回路60と副制御回路200とにおいて実行される処理の同期をとるためのものである。また、大入賞口開放時間タイマは、シャッタ40を駆動させ、大入賞口39を開放する時間を計測するためのものである。なお、本実施形態におけるタイマは、メインRAM 70において、所定の周期で、その所定の周期だけ減算されるように記憶更新されるが、これに限らず、CPUなど自体がタイマを備えていてもよい。

【 0 0 5 5 】

大入賞口開放回数カウンタは、大当たり遊技状態における大入賞口の開放回数（いわゆるラウンド数）を示すものである。また、大入賞口入賞カウンタは、1ラウンド中に大入賞口に入賞し、カウントセンサ104を通過した遊技球の数を示すものである。さらに、特別図柄に関する保留個数を示すデータは、始動口25へ遊技球が入賞したが、特別図柄の変動表示が実行できないときに、特別図柄ゲームの開始を保留するが、その保留されている特別図柄ゲームの保留回数を示すものである。

【 0 0 5 6 】

また、この主制御回路60は、所定の周波数のクロックパルスを生成するリセット用クロックパルス発生回路62、電源投入時においてシステムリセット信号を生成する初期リセット回路64、後述する副制御回路200に対してコマンドを供給するためのシリアル

10

20

30

40

50

通信用 I C 7 2 を備えている。また、これらのリセット用クロックパルス発生回路 6 2、初期リセット回路 6 4、シリアル通信用 I C 7 2 は、メイン C P U 6 6 に接続されている。なお、このリセット用クロックパルス発生回路 6 2 は、後述するシステムタイマ割込処理を実行するために、所定の周期（例えば 2 ミリ秒）毎にクロックパルスを発生する。

【 0 0 5 7 】

また、主制御回路 6 0 には、各種の装置が接続されており、例えば、図 4 に示すように、カウントセンサ 1 0 4、一般入賞球センサ 1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2、第 1 通過球センサ 1 1 4、第 2 通過球センサ 1 1 5、始動入賞球センサ 1 1 6、大入賞口ソレノイド 1 2 0、バックアップクリアスイッチ 1 2 4 が接続されている。

【 0 0 5 8 】

カウントセンサ 1 0 4 は、大入賞口 3 9 における一般領域に設けられている。このカウントセンサ 1 0 4 は、大入賞口 3 9 における一般領域を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 6 0 に供給する。

【 0 0 5 9 】

一般入賞球センサ 1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2 は、一般入賞口 5 6 a ~ 5 6 d にそれぞれ設けられている。この一般入賞球センサ 1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2 は、各一般入賞口 5 6 a ~ 5 6 d を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 6 0 に供給する。

【 0 0 6 0 】

第 1 通過球センサ 1 1 4 は通過ゲート 5 4 a に、第 2 通過球センサ 1 1 5 は通過ゲート 5 4 b にそれぞれ設けられている。第 1 通過球センサ 1 1 4、第 2 通過球センサ 1 1 5 は、通過ゲート 5 4 a、通過ゲート 5 4 b をそれぞれ遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 6 0 に供給する。

【 0 0 6 1 】

大入賞口ソレノイド 1 2 0 は、図 4 に示すシャッタ 4 0 に接続されており、メイン C P U 6 6 から供給される駆動信号に応じて、シャッタ 4 0 を駆動させ、大入賞口 3 9 を開放状態又は閉鎖状態とする。

【 0 0 6 2 】

バックアップクリアスイッチ 1 2 4 は、パチンコ遊技機 1 0 に内蔵されており、電断時などにおけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアする機能を有する。

【 0 0 6 3 】

また、主制御回路 6 0 には、払出・発射制御回路 1 2 6 が接続されている。この払出・発射制御回路 1 2 6 には、遊技球の払出を行う払出装置 1 2 8、遊技球の発射を行う発射装置 1 3 0、カードに記憶された情報を読み取るカードユニット 1 5 0 が接続されている。

【 0 0 6 4 】

この払出・発射制御回路 1 2 6 は、主制御回路 6 0 から供給される賞球制御コマンド、カードユニット 1 5 0 から供給される貸し球制御信号を受け取り、払出装置 1 2 8 に対して所定の信号を送信することにより、払出装置 1 2 8 に遊技球を払い出させる。また、払出・発射制御回路 1 2 6 は、発射装置 1 3 0 に対して発射信号を供給することにより、遊技球を発射させる制御を行う。

【 0 0 6 5 】

また、発射装置 1 3 0 には、前述した発射ソレノイド、タッチセンサなどの遊技球を発射させるための装置が備えられている。発射ハンドル 2 6 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は、その回動角度に応じて発射ソレノイドに電力が供給され、上皿 2 0 に貯留された遊技球が発射ソレノイドにより遊技盤 1 4 に順次発射される。

【 0 0 6 6 】

さらに、主制御回路 6 0 には、ランプ 7 4 が接続されている。主制御回路 6 0 は、ラン

10

20

30

40

50

ランプ74に対してランプ(LED)制御信号を供給する。なお、ランプ74には、白熱電球、LEDなど、具体的には、特別図柄保留ランプ34a~34d(図3参照)、特別図柄表示器35(7セグメントLED、図3参照)などが含まれる。

【0067】

一方、シリアル通信用IC72には、副制御回路200が接続されている。この副制御回路200は、主制御回路60から供給される各種のコマンドに応じて、液晶表示装置32における表示制御、スピーカ46から発生させる音声に関する制御、発光LED58などのランプの制御などを行う。なお、ランプには、発光LED58の他に、白熱電球、LEDなど、具体的には、遊技盤14上を明暗表示する装飾ランプ(図示せず)などが含まれる。

10

【0068】

なお、本実施形態においては、主制御回路60から副制御回路200に対してコマンドを供給するとともに、副制御回路200から主制御回路60に対して信号を供給できないように構成したが、これに限らず、副制御回路200から主制御回路60に対して信号を送信できるように構成しても問題ない。

【0069】

副制御回路200は、サブCPU206、プログラムROM208、ワークRAM210、液晶表示装置32における表示制御を行うための表示制御手段としての表示制御回路250、スピーカ46から発生させる音声に関する制御を行う音声制御回路230、ランプ132や演出用の可動役物に関する制御を行う駆動回路240を備える。副制御回路200は、主制御回路60からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。

20

【0070】

サブCPU206には、プログラムROM208、ワークRAM210などが接続されている。サブCPU206は、このプログラムROM208に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU206は、主制御回路60から供給される各種のコマンドに従って、副制御回路200の制御を行う。サブCPU206は、後述する各種の手段として機能することとなる。

【0071】

プログラムROM208には、サブCPU206によりパチンコ遊技機10の遊技演出を制御するためのプログラムが記憶されている。

30

【0072】

また、プログラムROM208には、複数種類の演出パターンが記憶されている。この演出パターンは、特別図柄の変動表示に関連して実行される演出表示の進行に関するものである。その他にも、プログラムROM208には、複数種類の大当たり遊技の実行中の演出パターンが記憶されている。この大当たり遊技の実行中の演出パターンは、大当たり遊技におけるラウンドゲームに関連して実行される演出表示の進行に関するものである。

【0073】

なお、本実施形態においては、プログラム、テーブルなどを記憶する記憶手段として、主制御回路60ではメインROM68を、副制御回路200ではプログラムROM208を用いるように構成したが、これに限らず、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよく、例えば、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD-ROM、ROMカートリッジなどの記憶媒体に、プログラム、テーブルなどが記録されていてもよい。もちろん、プログラムROM208の代替としてメインROM68を用いてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にこれらのプログラムをダウンロードし、主制御回路60ではメインRAM70、副制御回路200ではワークRAM210などに記録されるものでよい。さらにまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

40

【0074】

ワークRAM210は、サブCPU206の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。例えば、識別情報の停止表示態様を決定するための停止表示

50

態様決定用乱数カウンタ、リーチ演出時間を制御するためのタイマ変数、演出パターンを選択するための演出表示選択用乱数カウンタなど、各種の変数などが位置付けられている。

【 0 0 7 5 】

なお、本実施形態においては、メインCPU66の一時記憶領域としてメインRAM70を、サブCPU206の一時記憶領域としてワークRAM210を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 0 0 7 6 】

駆動回路240は、ドライブ回路242と、装飾データROM244とを備え、サブCPU206に接続されている。ドライブ回路を介してランプ132の発光を制御する。

10

【 0 0 7 7 】

表示制御回路250は、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）212、各種の画像データを記憶する画像データROM216、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ218、電源投入時においてリセット信号を生成する初期リセット回路220から構成されている。

【 0 0 7 8 】

上述したVDP212は、サブCPU206、画像データROM216、D/Aコンバータ218、初期リセット回路220と接続されている。

【 0 0 7 9 】

このVDP212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路などの回路を含み、液晶表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる装置である。つまり、VDP212は、液晶表示装置32に対する表示制御を行う。また、VDP212には、液晶表示装置32の表示領域32aに画像を表示するためのバッファとしての記憶媒体（例えば、ビデオRAM）を備えている。この記憶媒体の所定の記憶領域に画像データを記憶することによって、所定のタイミングで液晶表示装置32の表示領域32aに画像が表示されることとなる。

20

【 0 0 8 0 】

画像データROM216には、識別図柄画像データ、特別画像データ、背景画像データ、演出画像データなどの各種の画像データが別個に記憶されている。

【 0 0 8 1 】

VDP212は、サブCPU206から供給される画像表示命令に応じて、画像データROM216から、特別画像データ、背景画像データ、演出画像データなど、各種の画像データを読み出し、液晶表示装置32に表示させる画像データを生成する。VDP212は、生成した画像データを、後方に位置する画像データから順に重ね合わせてバッファに記憶し、所定のタイミングでD/Aコンバータ218に供給する。このD/Aコンバータ218は、画像データを画像信号として変換し、この画像信号を液晶表示装置32に供給することにより、液晶表示装置32に画像を表示させる。

30

【 0 0 8 2 】

また、音声制御回路230は、音声に関する制御を行う音源IC232、BGMをはじめとする各種の演出効果音の音声データを記憶する音声データROM234、音声信号を増幅するための増幅器236（以下、AMPと称する）などから構成されている。

40

【 0 0 8 3 】

この音源IC232は、サブCPU206、初期リセット回路220、音声データROM234、AMP236と接続されている。この音源IC232は、スピーカ46から発生させる音声の制御を行う。

【 0 0 8 4 】

[特別図柄決定テーブル]

図5は、メインROM68に記憶される特別図柄決定テーブルを示す。なお、特別図柄ゲームの大当たり抽選を特図抽選と以下略称する。

【 0 0 8 5 】

50

特別図柄決定テーブルにおいて、低確率状態の場合、大当たり乱数値が7で、大当たり図柄乱数値が0のとき、大当たり図柄の左図柄が5、右図柄が0、図柄指定コマンドZ1が選択され、内容は大当たり、特図抽選が高確率状態、ラウンド数が15R（いわゆる15R確変大当たり）であることを示している。低確率状態の場合、大当たり乱数値が7で、大当たり図柄乱数値が1～4のとき、大当たり図柄の左図柄が6、右図柄が4、図柄指定コマンドZ2が選択され、内容は大当たり、特図抽選が高確率状態、ラウンド数が15R（いわゆる15R確変大当たり）であることを示している。低確率状態の場合、大当たり乱数値が7で、大当たり図柄乱数値が5～9のとき、大当たり図柄の左図柄が2、右図柄が1、図柄指定コマンドZ3が選択され、内容は大当たり、特図抽選が低確率状態、ラウンド数が15Rであることを示している。低確率状態の場合、大当たり乱数値が上記以外の場合、図柄指定コマンドZ4が選択され、内容ははずれを示している。

10

【0086】

高確率状態の場合、大当たり乱数値が3, 5, 7, 11, 13で、大当たり図柄乱数値が0のとき、大当たり図柄の左図柄が5、右図柄が0、図柄指定コマンドZ1が選択され、内容は大当たり、特図抽選が高確率状態、ラウンド数が15R（いわゆる15R確変大当たり）であることを示している。高確率状態の場合、大当たり乱数値が3, 5, 7, 11, 13で、大当たり図柄乱数値が1～4のとき、大当たり図柄の左図柄が6、右図柄が4、図柄指定コマンドZ2が選択され、内容は大当たり、特図抽選が高確率状態、ラウンド数が15R（いわゆる15R確変大当たり）、であることを示している。高確率状態の場合、大当たり乱数値が3, 5, 7, 11, 13で、大当たり図柄乱数値が5～9のとき、大当たり図柄の左図柄が2、右図柄が1、図柄指定コマンドZ2が選択され、内容は大当たり、特図抽選が低確率状態、ラウンド数が15Rであることを示している。高確率状態の場合、大当たり乱数値が上記以外の場合、図柄指定コマンドZ4が選択され、内容ははずれを示している。

20

【0087】

[主制御メイン処理]

図6を用いて、主制御メイン処理を説明する。

【0088】

ステップS11においては、初期化設定処理を行う。この処理において、メインCPU66は、電源投入に応じて、メインROM68から起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM70に記憶されるフラグなどを初期化し、又は電源遮断前の状態に復帰する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS12に処理を移す。

30

【0089】

ステップS12においては、タイマ更新処理を行う。この処理において、メインCPU66は、主制御回路60と副制御回路200との同期をとるための待ち時間タイマ、大当たりが発生した際に開放する大入賞口39の開放時間を計測するための大入賞口開放時間タイマなど、各種のタイマを更新する処理を実行する。この処理が終了した場合には、ステップS13に処理を移す。

【0090】

ステップS13においては、初期値乱数更新処理を行う。この処理において、メインCPU66は、メインRAM70に記憶される初期値乱数を更新する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS14に処理を移す。

40

【0091】

ステップS14においては、特別図柄制御処理を行う。この処理において、メインCPU66は、特別図柄制御処理を行う。特別図柄制御処理については、後述する。この処理が終了した場合には、ステップS16に処理を移す。

【0092】

ステップS16においては、図柄表示装置制御処理を行う。この処理において、メインCPU66は、ステップS14でメインRAM70に記憶された特別図柄制御処理の結果に応じて、特別図柄表示器35と、ラウンド数表示器51とを駆動するための制御信号を

50

メインRAM 70に記憶する処理を行う。メインCPU 66は、制御信号を特別図柄表示器35に制御信号を送信する。特別図柄表示器35は受信した制御信号に基づき特別図柄を変動表示及び停止表示する。この処理が終了した場合には、ステップS 17に処理を移す。

【0093】

ステップS 17においては、遊技情報データ生成処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、台コンピュータ又はホールコンピュータ（図示せず）に送信するための遊技情報信号に関するデータを生成し、メインRAM 70に記憶する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 18に処理を移行する。

【0094】

ステップS 18においては、図柄保留個数データ生成処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、後述するシステムタイマ割込処理におけるスイッチ入力検出処理（図7、ステップS 46）にて検出される始動入賞球センサ116からの検知信号や、特別図柄の変動表示の実行に応じて更新されるメインRAM 70に記憶された保留個数データの更新結果に基づいて、特別図柄保留ランプ34a～34dを駆動するための制御信号をメインRAM 70に記憶する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 19に処理を移す。

【0095】

ステップS 19においては、ポート出力処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、上記のステップなどでメインRAM 70に記憶される制御信号を各ポートに出力する処理を行う。具体的には、ランプ74にLED点灯のためのLED電源（コモン信号）やソレノイド駆動のためのソレノイド電源を供給する。この処理が終了した場合には、ステップS 20に処理を移す。

【0096】

ステップS 20においては、記憶・遊技状態コマンド制御処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、メインRAM 70の所定領域に確変フラグがセットされているか判定し、確変フラグがセットされていると判定した場合、確変状態コマンドを生成し、副制御回路200に送信する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 21に処理を移す。

【0097】

ステップS 21においては、演出制御コマンド出力制御処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、演出制御コマンドを副制御回路200への出力制御処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 22に処理を移す。

【0098】

ステップS 22においては、払出処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、大入賞口39、始動口25、一般入賞口56a～56dに遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出要求コマンドを払出・発射制御回路126の払出制御用CPUに送信する。この処理が終了した場合には、ステップS 12に処理を移す。

【0099】

[システムタイマ割込処理]

また、メインCPU 66は、メイン処理を実行している状態であっても、メイン処理を中断させ、システムタイマ割込処理を実行する場合がある。リセット用クロックパルス発生回路62から所定の周期（例えば2ミリ秒）毎に発生されるクロックパルスに応じて、以下のシステムタイマ割込処理を実行する。図7を用いて、システムタイマ割込処理を説明する。

【0100】

ステップS 42においては、各レジスタを退避させる処理を行う。この処理において、メインCPU 66は、メインRAM 70の各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる処理を行う。この処理が終了した場合

10

20

30

40

50

には、ステップS 4 3 に処理を移す。

【 0 1 0 1 】

ステップS 4 3 においては、乱数更新処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 に記憶される大当たり判定用乱数カウンタなどの乱数値を更新する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 4 4 に処理を移す。

【 0 1 0 2 】

ステップS 4 4 においては、入力ポート読込処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6 は、各ポートからの検知信号を読み込む処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 4 6 に処理を移す。

【 0 1 0 3 】

ステップS 4 6 においては、スイッチ入力検出処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6 は、カウントセンサ1 0 4 , 一般入賞球センサ1 0 6 、 1 0 8 、 1 1 0 、 1 1 2 、 第1通過球センサ1 1 4 , 第2通過球センサ1 1 5 、 始動入賞球センサ1 1 6 など各スイッチからの検知信号を検出する処理を行う。この処理の詳細については後述する。この処理が終了した場合には、ステップS 4 7 に処理を移行する。

【 0 1 0 4 】

ステップS 4 7 においては、各レジスタを復帰させる処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6 は、ステップS 4 2 で退避した値を各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 4 9 に処理を移す。

【 0 1 0 5 】

ステップS 4 9 においては、割込み許可処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了し、割込発生前のアドレスへ復帰させる。

【 0 1 0 6 】

[スイッチ入力検出処理]

図 8 を用いて、スイッチ入力検出処理を以下に説明する。

【 0 1 0 7 】

ステップS 5 1 においては、大入賞口入賞処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6 は、大入賞口3 9 への入賞がされたか否か、カウントセンサ1 0 4 からの検知信号に応じて判定する処理を行う。メインCPU 6 6 は、検知信号に応じて、メインRAM 7 0 の所定領域の大入賞口賞球カウンタの値及び大入賞口入賞カウンタをカウントする。そして、ステップS 2 2 (図 6 参照) において、メインRAM 7 0 に記憶された大入賞口賞球カウンタの値に基づいて、払出装置1 2 8 に賞球信号を送信する。この処理が終了した場合には、ステップS 5 2 に処理を移行する。

【 0 1 0 8 】

ステップS 5 2 においては、一般入賞口入賞処理を行う。メインCPU 6 6 は、一般入賞口5 6 a ~ 5 6 c (図 3 参照) に遊技球が入賞したか否か、一般入賞球センサ1 0 6 ~ 1 0 8 (図 4 参照) からの検知信号に応じて判定する入賞処理を行う。メインCPU 6 6 は、検知信号に応じて一般入賞口賞球カウンタの値をカウントする。そして、ステップS 2 2 (図 6 参照) において、メインRAM 7 0 に記憶された一般入賞口賞球カウンタの値に基づいて、払出装置1 2 8 に賞球信号を送信する。この処理が終了した場合には、ステップS 5 3 に処理を移行する。

【 0 1 0 9 】

ステップS 5 3 においては、始動口入賞処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6 は、始動入賞球センサ1 1 6 からの検知信号に基づいて、遊技球が始動口2 5 に入賞したか否か判定する。そして、メインCPU 6 6 は、始動口2 5 に入賞したと判定した場合に、メインRAM 7 0 における始動口フラグとなる所定領域にオンとなる値 (例えば 1) を記憶する。さらに、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 の所定領域の始動口賞球カウンタに1 加算する。そして、ステップS 2 2 (図 6 参照) において、メインRAM 7 0 に記憶された始動口賞球カウンタの値に基づいて、払出装置1 2 8 に賞球信号を送信する。この処理が終了した場合には、ステップS 5 4 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

ステップ S 5 4 において、第 1 通過球センサ検知処理を行う。この処理において、メイン CPU 6 6 は、第 1 通過球センサ 1 1 4 からの検知信号に基づいて、メイン RAM 7 0 における開放条件フラグをオンにする値（例えば、1）を記憶する。この処理の詳細については後述する。この処理が終了した場合には、ステップ S 5 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 5 5 において、第 2 通過球センサ検知処理を行う。この処理において、メイン CPU 6 6 は、第 2 通過球センサ 1 1 5 からの検知信号に基づいて、メイン RAM 7 0 における開放条件フラグをオンにする値（例えば、1）を記憶する。この処理の詳細については後述する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

10

【 0 1 1 2 】

[通過球センサ検知処理]

図 9 を用いて、通過球センサ検知処理を以下に説明する。

【 0 1 1 3 】

図 9 (a) は第 1 通過球センサ検知処理を示すものであり、ステップ S 6 1 において、メイン CPU 6 6 は、メイン RAM 7 0 の所定領域に記憶されている第 1 通過球センサ有効フラグの値が 1 である（オンである）か否かを判定する処理を行う。メイン CPU 6 6 は、第 1 通過球センサ有効フラグの値が 1 である判定した場合には、ステップ S 6 2 に処理を移す。第 1 通過球センサ有効フラグの値が 1 である判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

20

【 0 1 1 4 】

ステップ S 6 2 において、メイン CPU 6 6 は、メイン RAM 7 0 に第 1 通過球センサ 1 1 4、1 1 5 から検知信号があるか否かを判定する処理を行う。メイン CPU 6 6 は、第 1 通過球センサ 1 1 4 から検知信号があると判定した場合には、ステップ S 6 3 に処理を移す。第 1 通過球センサ 1 1 4 から検知信号があると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 6 3 において、メイン CPU 6 6 は、メイン RAM 7 0 において開放条件フラグとして機能する所定領域に開放条件フラグをオンにする値（例えば、1）を記憶する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップ S 6 4 に処理を移す。

30

【 0 1 1 6 】

ステップ S 6 4 において、メイン CPU 6 6 は、メイン RAM 7 0 の所定領域に通過球センサ通過コマンドを記憶する処理を行う。メイン RAM 7 0 の所定領域に記憶された通過球センサ通過コマンドは、図 8 のステップ S 2 1 の処理により、主制御回路 6 0 のメイン CPU 6 6 から副制御回路 2 0 0 に送信される。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 1 7 】

図 9 (b) は第 2 通過球センサ検知処理を示すものであり、ステップ S 6 5 において、メイン CPU 6 6 は、メイン RAM 7 0 の所定領域に記憶されている第 2 通過球センサ有効フラグの値が 1 である（オンである）か否かを判定する処理を行う。メイン CPU 6 6 は、第 2 通過球センサ有効フラグの値が 1 である判定した場合には、ステップ S 6 6 に処理を移す。第 2 通過球センサ有効フラグの値が 1 である判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

40

【 0 1 1 8 】

ステップ S 6 6 において、メイン CPU 6 6 は、メイン RAM 7 0 に第 2 通過球センサ 1 1 5 から検知信号があるか否かを判定する処理を行う。メイン CPU 6 6 は、第 2 通過球センサ 1 1 5 から検知信号があると判定した場合には、ステップ S 6 7 に処理を移す。第 2 通過球センサ 1 1 5 から検知信号があると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 1 9 】

50

ステップS 67において、メインCPU 66は、メインRAM 70において開放条件フラグとして機能する所定領域に開放条件フラグをオンにする値（例えば、1）を記憶する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 68に処理を移す。

【0120】

ステップS 68において、メインCPU 66は、メインRAM 70の所定領域に通過球センサ通過コマンドを記憶する処理を行う。メインRAM 70の所定領域に記憶された通過球センサ通過コマンドは、図8のステップS 21の処理により、主制御回路60のメインCPU 66から副制御回路200に送信される。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0121】

[特別図柄制御処理]

図6のステップS 14において実行されるサブルーチンについて図10を用いて説明する。なお、図10において、ステップS 72からステップS 81の側方に描いた数値は、それらのステップに対応する制御状態フラグを示し、その制御状態フラグの数値に応じて、その数値に対応する1つのステップが実行され、特別図柄ゲームが進行することになる。

【0122】

最初に、図10に示すように、制御状態フラグをロードする処理を実行する（ステップS 71）。この処理において、メインCPU 66は、制御状態フラグを読み出す。この処理が終了した場合には、ステップS 72に処理を移す。

【0123】

なお、後述するステップS 72からステップS 81において、メインCPU 66は、後述するように、制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判断する。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、ステップS 72からステップS 81における処理のいずれかを実行可能にするものである。また、それに加えて、メインCPU 66は、各ステップに対して設定された待ち時間タイマなどに応じて決定される所定のタイミングで各ステップにおける処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前においては、各ステップにおける処理を実行することなく終了することになり、他のサブルーチンを実行することになる。もちろん、所定の周期でシステムタイマ割込処理も実行する。

【0124】

ステップS 72においては、特別図柄記憶チェック処理を実行する。詳しくは図11を用いて後述する。この処理が終了した場合には、ステップS 73に処理を移す。

【0125】

ステップS 73においては、特別図柄変動時間管理処理を実行する。この処理において、メインCPU 66は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値（01）であり、変動時間が経過した場合に、特別図柄表示時間管理を示す値（02）を制御状態フラグにセットし、確定後待ち時間（例えば1秒）を待ち時間タイマにセットする。つまり、確定後待ち時間が経過した後、ステップS 74の処理を実行するように設定する。この処理が終了した場合には、ステップS 74に処理を移す。

【0126】

ステップS 74においては、特別図柄表示時間管理処理を実行する。詳しくは図12を用いて後述する。この処理が終了した場合には、ステップS 75に処理を移す。

【0127】

ステップS 75においては、大当たり開始インターバル管理処理を実行する。詳しくは図14を用いて後述する。この処理が終了した場合には、ステップS 77に処理を移す。

【0128】

ステップS 77においては、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を実行する。詳しくは図15を用いて後述する。ステップS 78に処理を移す。

【0129】

10

20

30

40

50

ステップS 7 8においては、大入賞口開放中処理を実行する。詳しくは図 1 6 を用いて後述する。この処理が終了した場合には、ステップS 8 0 に処理を移す。

【 0 1 3 0 】

ステップS 8 0においては、大当たり終了インターバル処理を実行する。詳細については、図 1 7 を用いて後述する。この処理が終了した場合には、ステップS 8 1 に処理を移す。

【 0 1 3 1 】

ステップS 8 1においては、特別図柄ゲーム終了処理を実行する。この処理において、メインCPU 6 6 は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了を示す値(0 7)である場合に、特別図柄に関する保留個数を示すデータ(始動記憶情報)を“ 1 ”減少するように記憶更新する。また、メインCPU 6 6 は、始動記憶情報が“ 1 ”減少する旨の始動記憶数指定コマンドを示すデータを、メインRAM 7 0 における所定の記憶領域にセットする。そして、メインCPU 6 6 は、次回の変動表示を行うために、特別図柄記憶領域の更新を行う。さらに、メインCPU 6 6 は、特別図柄記憶チェックを示す値(0 0)をセットする。つまり、ステップS 7 2 の処理を実行するように設定するのである。このように、メインCPU 6 6 は、遊技を実行する遊技実行手段の一例である。

【 0 1 3 2 】

前述したように、制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行されることとなる。具体的には、メインCPU 6 6 は、図 1 0 に示すように、大当たり遊技状態ではない場合において、大当たり判定の結果がはずれであるときには、制御状態フラグを“ 0 0 ”、“ 0 1 ”、“ 0 2 ”、“ 0 7 ”と順にセットすることにより、図 1 0 に示すステップS 7 2、ステップS 7 3、ステップS 7 4、ステップS 8 1 の処理を所定のタイミングで実行することとなる。また、メインCPU 6 6 は、大当たり遊技状態ではない場合において、大当たり判定の結果が大当たりであるときには、制御状態フラグを“ 0 0 ”、“ 0 1 ”、“ 0 2 ”、“ 0 3 ”と順にセットすることにより、図 1 0 に示すステップS 7 2、ステップS 7 3、ステップS 7 4、ステップS 7 5 の処理を所定のタイミングで実行し、大当たり遊技状態への制御を実行することになる。さらには、メインCPU 6 6 は、大当たり遊技状態への制御が実行された場合には、制御状態フラグを“ 0 4 ”、“ 0 5 ”と順にセットすることにより、図 1 0 に示すステップS 7 8、ステップS 7 7 の処理を所定のタイミングで実行し、大当たり遊技を実行することとなる。なお、大当たり遊技の終了条件が成立した場合には、“ 0 4 ”、“ 0 6 ”、“ 0 7 ”と順にセットすることにより、図 1 0 に示すステップS 7 8 からステップS 8 1 の処理を所定のタイミングで実行し、大当たり遊技を終了することになる。

【 0 1 3 3 】

[特別図柄記憶チェック処理]

図 1 0 のステップS 7 2 において実行されるサブルーチンについて、図 1 1 を用いて説明する。

【 0 1 3 4 】

最初に、図 1 1 に示すように、メインCPU 6 6 は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値(0 0)であるか否かを判断する(ステップS 1 0 1)。制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であると判断した場合には、ステップS 1 0 2 に処理を移し、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値でないと判断した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 3 5 】

ステップS 1 0 2 において、メインCPU 6 6 は、特別図柄に関する保留個数が“ 0 ”であるか否かを判断する。特別図柄に関する保留個数を示すデータが“ 0 ”であると判断した場合には、ステップS 1 0 3 に処理を移し、保留個数を示すデータが“ 0 ”でないと判断した場合には、ステップS 1 0 4 に処理を移す。

【 0 1 3 6 】

ステップS 1 0 3 においては、デモ表示処理を実行する。この処理において、メインC

10

20

30

40

50

P U 6 6 は、デモ表示を行わせるために副制御回路 2 0 0 にデモ表示コマンドを供給するための変数をメイン R A M 7 0 に記憶する。これによって、副制御回路 2 0 0 において、デモ画面の表示が実行されることになる。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 0 4 においては、制御状態フラグとして特別図柄変動時間管理を示す値 (0 1) をセットする処理を実行する。この処理において、メイン C P U 6 6 は、特別図柄変動時間管理を示す値を制御状態フラグに記憶する。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 0 5 に処理を移す。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 0 5 においては、大当たり判断処理を実行する。この処理において、メイン C P U 6 6 は、大当たり判定テーブルに記憶されている大当たり判定値を選択する。そして、メイン C P U 6 6 は、始動入賞時に抽出された乱数値と、大当たり判定値とを参照する。つまり、メイン C P U 6 6 は、遊技者に有利な大当たり遊技状態とするか否かの判定を行うことになる。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 0 6 に処理を移す。このように、メイン C P U 6 6 は、所定の条件に応じて、抽選を行う抽選手段の一例である。

【 0 1 3 9 】

また、本実施形態においては、大当たり遊技終了後に、一定範囲の乱数値に対して所定数の大当たり判定値が設定されている低確率状態、及び低確率状態よりも大当たり判定値が多く設定されている高確率状態のいずれかの遊技状態に移行する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 0 6 においては、図柄決定処理を実行する。この処理において、メイン C P U 6 6 は、ステップ S 1 0 5 において大当たりと判定された場合には、始動入賞時に抽出された大当たり図柄決定用乱数値を抽出し、その大当たり図柄決定用乱数値に基づいて、特別図柄表示器 3 5 に停止表示させる特別図柄を決定し、その特別図柄を示すデータをメイン R A M 7 0 の所定領域に記憶するとともに、決定した特別図柄に対応する図柄指定コマンドをメイン R A M 7 0 の所定領域に記憶する。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 0 9 に処理を移す。なお、大当たりと判定されなかった場合 (はずれ) には、特別図柄表示器 3 5 に停止表示させる特別図柄をはずれ図柄に決定した特別図柄を示すデータをメイン R A M 7 0 に記憶する。このように、メイン C P U 6 6 は、抽選の結果を報知する識別情報の表示態様を決定する図柄決定手段の一例である。

【 0 1 4 1 】

また、ステップ S 1 0 6 の処理によってメイン R A M 7 0 の所定領域に記憶された図柄指定コマンドは、図 8 のステップ S 2 1 の処理により、主制御回路 6 0 のメイン C P U 6 6 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 6 に停止図柄指定コマンドとして供給される。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 0 9 においては、変動パターン決定処理を実行する。この処理において、メイン C P U 6 6 は、演出条件選択用乱数値を抽出する。メイン C P U 6 6 は、ステップ S 1 0 6 により決定された特別図柄に基づいて、メイン R O M 6 8 に記憶される変動パターンテーブルから特別図柄変動パターンコマンドを選択する。具体的には、ステップ S 1 0 6 により決定された特別図柄に応じた特別図柄変動パターンコマンドが選択され、メイン R A M 7 0 の所定領域に記憶する。

【 0 1 4 3 】

このように記憶された演出用の特別図柄変動パターンコマンドは、図 8 のステップ S 2 1 の処理により、主制御回路 6 0 のメイン C P U 6 6 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 6 に変動パターン指定コマンドとして供給される。副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 6 は、受信した変動パターン指定コマンドに応じた演出表示を実行することになる。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 1 0 に処理を移す。

【 0 1 4 4 】

ステップS 1 1 0においては、決定した演出用の変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットする処理を実行する。この処理において、メインCPU 6 6は、ステップS 1 0 9の処理により決定された演出用の変動パターンに対応する変動時間をテーブルより読み出し、その変動時間を示す値を待ち時間タイマに記憶する。そして、今回の変動表示に用いられた大当たり判定用乱数値などが記憶された記憶領域をクリアする処理を実行する（ステップS 1 1 1）。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 4 5 】

[特別図柄表示時間管理処理]

以下に、上述したメイン処理のステップS 7 4（図1 0参照）において実行される特別図柄表示時間管理処理について説明する。

10

【 0 1 4 6 】

特別図柄表示時間管理処理は、図1 2に示すように、ステップS 1 2 0において、メインCPU 6 6は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（0 2）であるか否かを判断する処理を行う。制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（0 2）であると判定した場合には、ステップ1 2 1に処理を移行する。制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（0 2）であると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 4 7 】

ステップS 1 2 1において、メインCPU 6 6は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（0 2）である場合に、特別図柄表示管理処理に対応する待ち時間タイマ（t）の値が“ 0 ”であるか否かを判定する。また、メインCPU 6 6は、待ち時間タイマの値が“ 0 ”である場合には、ステップS 1 2 2の処理に移り、待ち時間タイマの値が“ 0 ”でない場合には、本サブルーチンを終了する。

20

【 0 1 4 8 】

ステップS 1 2 2において、メインCPU 6 6は、大当たりであるか否かを判断する処理を行う。大当たりでない場合には、ステップS 1 2 3に処理を移行する。大当たりである場合には、ステップS 1 2 9に処理を移行する。

【 0 1 4 9 】

ステップS 1 2 3において、メインCPU 6 6は、特別図柄ゲーム終了処理を示す値（0 7）を制御状態フラグにセットする。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

30

【 0 1 5 0 】

ステップS 1 2 9において、メインCPU 6 6は、メインRAM 7 0の大当たりフラグ、大入賞開放回数カウンタ、遊技状態フラグをクリアする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 3 0に処理を移す。

【 0 1 5 1 】

ステップS 1 3 0において、メインCPU 6 6は、大当たり開始インターバル管理処理を示す値（0 3）をメインRAM 7 0の制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 3 1に処理を移す。

40

【 0 1 5 2 】

ステップS 1 3 1において、メインCPU 6 6は、大当たり開始インターバル時間としての待ち時間タイマ（例えば、5 0 0 0ミリ秒）をメインRAM 7 0にセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 3 2に処理を移す。

【 0 1 5 3 】

ステップS 1 3 2において、メインCPU 6 6は、大当たり開始コマンドをメインRAM 7 0にセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 3 3に処理を移す。

【 0 1 5 4 】

ステップS 1 3 3において、メインCPU 6 6は、大入賞口開放回数の上限値データを

50

セットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 3 4 に処理を移す。

【 0 1 5 5 】

ステップS 1 3 4 において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 における大当たり中信号出力フラグに“ 1 ”（オン）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 3 5 に処理を移す。

【 0 1 5 6 】

ステップS 1 3 5 において、メインCPU 6 6 は、有効通過球センサ設定処理を行う。この処理については、後述する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 5 7 】

[有効通過球センサ設定処理]

以下に、上述したステップS 1 3 5 （図 1 2 参照）において実行される有効通過球センサ設定処理について説明する。

【 0 1 5 8 】

ステップS 1 4 1 において、メインCPU 6 6 は、特別図柄表示器 3 5 に表示される大当たり図柄が特定図柄であるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、特別図柄表示器 3 5 に表示される大当たり図柄が“ 5 0 ”であるか否かを判定する。大当たり図柄が“ 5 0 ”であると判定した場合には、ステップS 1 4 2 に処理を移す。大当たり図柄が“ 5 0 ”であると判定しない場合には、ステップS 1 4 4 に処理を移す。

【 0 1 5 9 】

ステップS 1 4 2 において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 における第 1 通過球センサ有効フラグ及び第 2 通過球センサ有効フラグに“ 1 ”（オン）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 4 3 に処理を移す。

【 0 1 6 0 】

ステップS 1 4 3 において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 における開放条件フラグに“ 1 ”（オン）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 6 1 】

ステップS 1 4 4 において、メインCPU 6 6 は、特別図柄表示器 3 5 に表示される大当たり図柄が特定図柄であるか否かを判定する処理を行う。本実施形態においては、特別図柄表示器 3 5 に表示される大当たり図柄が“ 6 4 ”であるか否かを判定する。大当たり図柄が“ 6 4 ”であると判定した場合には、ステップS 1 4 7 に処理を移す。大当たり図柄が“ 6 4 ”であると判定しない場合には、ステップS 1 4 5 に処理を移す。

【 0 1 6 2 】

ステップS 1 4 5 において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 における第 1 通過球センサ有効フラグに“ 0 ”（オフ）をセットし、第 2 通過球センサ有効フラグに“ 1 ”（オン）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 4 7 に処理を移す。

【 0 1 6 3 】

ステップS 1 4 6 において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 における第 1 通過球センサ有効フラグに“ 1 ”（オン）をセットし、第 2 通過球センサ有効フラグに“ 0 ”（オフ）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 4 7 に処理を移す。

【 0 1 6 4 】

ステップS 1 4 7 において、メインCPU 6 6 は、メインRAM 7 0 における開放条件フラグに“ 0 ”（オン）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。このように、メインCPU 6 6 は、抽選結果に基づき決定された識別情報の停止表示態様が、第 1 停止態様（“ 5 0 ”）か第 2 停止態様（“ 6 4 ”、“ 2 1 ”）かを判定する判定手段の一例である。また、メインCPU 6 6 は、大入賞装置（大入賞口 3 9 及びシャッタ 4 0 ）を作動させる条件の設定を行う条件装置の一例である。また

10

20

30

40

50

、メインCPU66は、判定手段（メインCPU66）が第1停止態様であると判定した場合には、大入賞装置（大入賞口39及びシャッタ40）を第1状態から第2状態に移行させると同時に、及び条件装置（メインCPU66）が条件の設定させる制御を行う制御を行い、判定手段（メインCPU66）が第2停止態様であると判定した場合には、条件装置（メインCPU66）に条件を設定させる制御を行うとともに、条件装置（メインCPU66）によって設定された条件が満たされた場合、大入賞装置（大入賞口39及びシャッタ40）を第1状態から第2状態に移行させる制御を行う遊技実行手段の一例である。また、メインCPU66は、特定領域（第1通過球センサ114、第2通過球センサ115）を遊技球が通過によって大入賞装置（大入賞口39及びシャッタ40）を作動させるように条件設定を行う条件装置の一例である。また、メインCPU66は、判定手段（

10

【0165】

[大当たり開始インターバル管理処理]

以下に、上述したメイン処理のステップS75（図10参照）において実行される大当たり開始インターバル処理について図14を用いて説明する。

【0166】

ステップS151において、メインCPU66は、制御状態フラグが大当たり開始インターバル管理を示す値（03）であるか否かを判定する処理を行う。大当たり開始インターバル管理を示す値（03）であると判定した場合には、ステップS152に処理を移す。大当たり開始インターバル管理を示す値（03）と判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

20

【0167】

ステップS152において、メインCPU66は、待ち時間タイマが0であるか否かを判定する処理を行う。待ち時間タイマが0であると判定した場合には、ステップS153に処理を移す。待ち時間タイマが0であると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【0168】

ステップS153においては、メインCPU66は、制御状態フラグとして大入賞口開放中を示す値（04）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS154に処理を移す。

30

【0169】

ステップS154においては、メインCPU66は、大入賞口開放中を示す時間を大入賞口開放時間タイマにセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0170】

[大入賞口再開放前待ち時間管理処理]

以下に、上述したメイン処理のステップS77（図10参照）において実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理について図15を用いて説明する。

40

【0171】

ステップS171において、メインCPU66は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（06）であるか否かを判定する処理を行う。大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（06）であると判定した場合には、ステップS172に処理を移す。大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（06）であると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【0172】

ステップS172において、メインCPU66は、メインRAM70の開放条件フラグの値が“1”（オン）であるか否かを判定する処理を行う。開放条件フラグの値が“1”であると判定した場合には、ステップS173に処理を移す。開放条件フラグの値が“1

50

”大であると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【0173】

ステップS173の処理においては、大入賞口開放回数カウンタに対して“1”増加する処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、メインRAM70の大入賞口開放回数カウンタから読み出された値に“1”を加算し、加算した値を大入賞口開放回数カウンタに記憶する。この処理が終了した場合には、ステップS174に処理を移す。

【0174】

ステップS174の処理においては、大入賞口開放設定処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、大入賞口開放回数カウンタから値を読み出す。そして、メインCPU66は、大入賞口開放回数カウンタから読み出した値に対応する大入賞口開放選択フラグを、メインRAM70の所定領域から読み出し、大入賞口39を開放させる旨のデータをメインRAM70に記憶する。この処理が終了した場合には、ステップS175に処理を移す。

【0175】

すなわち、特別図柄表示器35における大当たり停止表示態様が「50」の場合には、開放条件フラグがオン（1がセット）であるため、第1通過球センサ114、第2通過球センサ115が有効になるとともに、大入賞口39が開放されることになる。また、特別図柄表示器35における大当たり停止表示態様が「64」の場合には、第2通過球センサ115が有効になるが、開放条件フラグがオフ（0がセット）であるため、大入賞口39が閉鎖されており、有効となった第2通過球センサ115が遊技球を検知する（遊技球が通過ゲート54bを通過する）ことにより、開放条件フラグがオンになり（図9参照）、大入賞口39が開放されることになる。また、特別図柄表示器35における大当たり停止表示態様が「21」の場合には、第1通過球センサ114が有効になるが、開放条件フラグがオフ（0がセット）であるため、大入賞口39が閉鎖されており、有効となった第1通過球センサ114が遊技球を検知する（遊技球が通過ゲート54aを通過する）ことにより、開放条件フラグがオンになり（図9参照）、大入賞口39が開放されることになる。なお、特別図柄表示器35における大当たり停止表示態様が「50」の場合の大当たり遊技では、最初の1ラウンドのみが、第1通過球センサ114又は第2通過球センサ115が遊技球を検知するという条件なしに大入賞口39が開放され、2ラウンド以降は、第1通過球センサ114又は第2通過球センサ115が遊技球を検知することによって大入賞口39が開放される。

【0176】

ステップS175において、メインCPU66は、制御状態フラグとして大入賞口開放中を示す値（04）をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS176に処理を移す。

【0177】

ステップS176において、メインCPU66は、大入賞口開放中に対応する時間を大入賞口開放時間タイマにセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0178】

[大入賞口開放中処理]

以下に、上述したメイン処理のステップS78（図10参照）において実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理について図16を用いて説明する。

【0179】

ステップS181において、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（04）であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU66は、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（04）であると判定した場合には、ステップS182に処理を移し、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（04）であるとは判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【0180】

10

20

30

40

50

ステップS 1 8 2においては、大入賞口入賞カウンタが“ 1 0 ”以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインCPU 6 6は、メインRAM 7 0の大入賞口入賞カウンタが“ 1 0 ”以上であると判定した場合には、ステップS 1 8 4に処理を移し、大入賞口入賞カウンタが“ 1 0 ”以上であると判定しなかった場合には、ステップS 1 8 3に処理を移す。

【 0 1 8 1 】

ステップS 1 8 3においては、大入賞口開放時間タイマが“ 0 ”であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6は、メインRAM 7 0の大入賞口開放時間タイマが“ 0 ”であると判定した場合には、ステップS 1 8 4に処理を移し、大入賞口開放時間タイマが“ 0 ”であると判定しなかった場合には、本サブルーチンを終了する。つまり、大入賞口入賞カウンタが“ 1 0 ”以上であると判別した場合、又は、大入賞口開放時間タイマが“ 0 ”であると判定した場合に、ステップS 1 8 4に処理を移し、大入賞口入賞カウンタが“ 1 0 ”以上であるとは判定しなかった場合、かつ、大入賞口開放時間タイマが“ 0 ”であるとは判定しなかった場合に、本サブルーチンを終了する。

10

【 0 1 8 2 】

ステップS 1 8 4においては、大入賞口閉鎖設定処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6は、大入賞口を閉鎖させるために、メインROM 6 8から読み出されたデータに基づいて、メインRAM 7 0に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、図6のステップS 1 9の処理により、大入賞口ソレノイド1 2 0を閉鎖状態とすることとなる。この処理が終了した場合には、ステップS 1 8 5に処理を移す。

20

【 0 1 8 3 】

ステップS 1 8 5においては、開放条件フラグをオフにする処理を行う。この処理において、メインCPU 6 6は、メインRAM 7 0の開放条件フラグの値として“ 0 ”記憶する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 8 6に処理を移す。

【 0 1 8 4 】

ステップS 1 8 6においては、大入賞口開放回数が“ 1 5 ”以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインCPU 6 6は、大入賞口開放回数カウンタから読み出した値が“ 1 5 ”以上であると判定した場合には、ステップS 1 9 0に処理を移し、大入賞口開放回数が“ 1 5 ”以上であるとは判定しなかった場合には、ステップS 1 8 7に処理を移す。

30

【 0 1 8 5 】

ステップS 1 8 7においては、メインCPU 6 6は、制御状態フラグとして大入賞口再開放待ち時間管理を示す値(0 5)をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 1 8 6 】

ステップS 1 9 0において、メインCPU 6 6は、制御状態フラグとして大当たり終了インターバルを示す値(0 6)をセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS 1 9 1に処理を移す。

【 0 1 8 7 】

ステップS 1 9 1において、メインCPU 6 6は、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にセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

40

【 0 1 8 8 】

[大当たり終了インターバル処理]

以下に、上述したメイン処理のステップS 8 0 (図 1 0 参照) において実行される大当たり終了インターバル処理について図 1 7 を用いて説明する。

【 0 1 8 9 】

大当たり終了インターバル処理は、図 1 7 に示すように、ステップS 2 0 1 において、メインCPU 6 6は、メインRAM 7 0の制御状態フラグが大当たり終了インターバル処理を示す値(0 6)であるか否かを判断する処理を行う。制御状態フラグが大当たり終了

50

インターバル処理を示す値（０６）であると判定した場合には、ステップＳ２０２に処理を移す。制御状態フラグが大当たり終了インターバル処理を示す値（０６）であると判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【０１９０】

ステップＳ２０２において、メインＣＰＵ６６は、メインＲＡＭ７０の制御状態フラグが大当たり終了インターバル処理を示す値（０６）である場合に、大当たり終了インターバルに対応する待ち時間タイマ（ t ）の値が“０”であるか否か判定する。また、メインＣＰＵ６６は、待ち時間タイマの値が“０”である場合には、ステップＳ２０３の処理に移す。待ち時間タイマの値が“０”でない場合には、本サブルーチンを終了する。

【０１９１】

ステップＳ２０３において、メインＣＰＵ６６は、メインＲＡＭ７０における大当たり中信号出力フラグの値、第１通過球センサ有効フラグ及び第２通過球センサ有効フラグの値として“０”を記憶する（オフにする）処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップＳ２０４に処理を移す。すなわち、大当たり遊技を終了するとき、第１通過球センサ１１４及び第２通過球センサ１１５（図４参照）は無効化される。

【０１９２】

ステップＳ２０４において、メインＣＰＵ６６は、メインＲＡＭ７０の特別図柄ゲーム終了を示す値（０７）を制御状態フラグにセットする。この処理が終了した場合には、ステップＳ２０５に処理を移す。

【０１９３】

ステップＳ２０５において、メインＣＰＵ６６は、大当たり図柄が特定図柄であるか否か（特別図柄表示器３５に表示される大当たり停止表示態様が「５０」、「６４」であるか否か）を判定する処理を行う。大当たり図柄が特定図柄であると判定した場合には、ステップＳ２０６に処理を移す。大当たり図柄が特定図柄であると判定しない場合には、ステップＳ２０７に処理を移す。

【０１９４】

ステップＳ２０６において、メインＣＰＵ６６は、メインＲＡＭ７０の遊技状態フラグに高確率を示す値をセットする。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【０１９５】

ステップＳ２０７において、メインＣＰＵ６６は、メインＲＡＭ７０の遊技状態フラグに低確率を示す値をセットする。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【０１９６】

[サブ制御メイン処理]

図１８を用いて、サブ制御メイン処理を説明する。副制御回路２００は、主制御回路６０からの各種コマンドを受信して、表示処理などの様々な処理を行う。これらの処理の中で本発明に係る制御処理を以下に説明する。

【０１９７】

ステップＳ１２１０においては、初期化処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ２０６は、電源投入に応じて、プログラムＲＯＭ２０８から起動プログラムを読み込むとともに、ワークＲＡＭ２１０に記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップＳ１２２０に処理を移す。

【０１９８】

ステップＳ１２２０においては、乱数更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ２０６は、ワークＲＡＭ２１０に記憶される乱数を更新する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップＳ１２３０に処理を移す。

【０１９９】

ステップＳ１２３０においては、コマンド解析制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ２０６は、主制御回路６０から受信し、ワークＲＡＭ２１０の受信バッファに格

10

20

30

40

50

納されるコマンドを解析する処理を行う。例えば、停止図柄指定コマンドを主制御回路 60 から受信した場合に、停止図柄指定コマンドが図柄指定コマンド Z 1 (図 5 参照) に基づくコマンドであると解析した場合には、演出用の識別情報 9 4 (図 2 1 参照) の大当たり停止表示態様を「7 7 7」となるように設定される。停止図柄指定コマンドが図柄指定コマンド Z 2 (図 5 参照) に基づくコマンドであると解析した場合には、演出用の識別情報 9 4 (図 2 1 参照) の大当たり停止表示態様を「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」となるように設定される。停止図柄指定コマンドが図柄指定コマンド Z 3 (図 5 参照) に基づくコマンドであると解析した場合には、演出用の識別情報 9 4 (図 2 1 参照) の大当たり停止表示態様を「0 0 0」、「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」となるように設定される。

10

【0 2 0 0】

ステップ S 1 2 4 0 においては、表示制御処理を行う。この処理において、サブ CPU 2 0 6 は、液晶表示装置 3 2 において表示を行うためのデータを表示制御回路 2 5 0 に送信する。表示制御回路 2 5 0 は、表示を行うためのデータを表示制御回路 2 5 0 に送信する。表示制御回路 2 5 0 において、VDP 2 1 2 は、サブ CPU 2 0 6 からの演出画像を表示するためのデータに基づいて、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データをプログラム ROM 2 0 8 から読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a 上に表示させる。

【0 2 0 1】

この処理において、例えば、サブ CPU 2 0 6 は、液晶表示装置 3 2 において、ステップ S 1 2 3 0 において、停止図柄として決定された識別情報 9 4 (図 2 1 参照) を表示するためのデータを表示制御回路 2 5 0 に送信する。表示制御回路 2 5 0 において、VDP 2 1 2 は、サブ CPU 2 0 6 からの識別情報 9 4 を表示するためのデータに基づいて、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを画像データ ROM 2 1 6 から読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a 上に変動表示及び停止表示させる。さらに、サブ CPU 2 0 6 は、液晶表示装置 3 2 において、ステップ S 1 2 3 0 において、第 1 通過球センサ 1 1 4 及び第 2 通過球センサ 1 1 5 において有効となっている通過球センサを指示するコマンドを受信した場合、有効となっている通過球センサを目立たせるように背景画像を変化させる表示 (図 2 2 の特別画像 9 2) を行うためのデータを表示制御回路 2 5 0 に送信する。表示制御回路 2 5 0 において、VDP 2 1 2 は、サブ CPU 2 0 6 からの識別情報 9 4 を表示するためのデータに基づいて、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを画像データ ROM 2 1 6 から読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置 3 2 の表示領域 3 2 a 上における、有効となっている通過球センサに対向している領域に所定の画像を表示させる。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 2 5 0 に処理を移す。

20

30

【0 2 0 2】

ステップ S 1 2 5 0 においては、音制御処理を行う。この処理において、サブ CPU 2 0 6 は、音を出力するためのデータを音声制御回路 2 3 0 に送信する。音声制御回路 2 3 0 は、サブ CPU 2 0 6 からの音を出力するためのデータに基づいて、音声データ ROM 2 3 4 から曲データ、効果音データ、声データなどの、各種音データを読み出し、音を重ね合わせ、AMP 2 3 6 で増幅し、スピーカ 4 6 から出力する。

40

【0 2 0 3】

ステップ S 1 2 6 0 においては、ランプ制御処理を行う。この処理において、サブ CPU 2 0 6 は、この処理において、サブ CPU 2 0 6 は、ランプを点灯するためのデータを駆動回路 2 4 0 に送信する。駆動回路 2 4 0 は、サブ CPU 2 0 6 からのランプを点灯するためのデータに基づいて、装飾データ ROM 2 4 4 から各種の点灯パターンデータを読み出し、発光 LED 5 8 などのランプを点灯する。なお、この処理については後述する。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 2 2 0 に処理を移す。

【0 2 0 4】

[サブ制御コマンド受信割込処理]

50

図19を用いて、サブ制御コマンド受信割込処理を説明する。

【0205】

ステップS1310においては、レジスタを退避させる処理を行う。この処理において、サブCPU206は、各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS1320に処理を移す。

【0206】

ステップS1320においては、入力されたコマンドを受信バッファへ格納する処理を行う。この処理において、サブCPU206は、入力されたコマンドをワークRAM210の受信バッファ領域へ格納する処理を行う。この処理において、格納されたコマンドは、図17のステップS1230の処理で解析される。この処理が終了した場合には、ステップS1330に処理を移す。

10

【0207】

ステップS1330においては、レジスタを復帰させる処理を行う。この処理において、サブCPU206は、ステップS1310で退避した値を各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0208】

[ランプ制御処理]

図20を用いて、図18のステップS1260におけるランプ制御処理を説明する。

【0209】

ステップS1610においては、通過球センサ通過コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブCPU206は、主制御回路60から通過球センサ通過コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。通過球センサ通過コマンドを受信したと判定した場合にはステップS1620に処理を移す。通過球センサ通過コマンドを受信したと判定しない場合にはステップS1630に処理を移す。

20

【0210】

ステップS1620においては、発光LED発光制御処理を行う。この処理において、サブCPU206は、通過ゲート54a、54bにおいて遊技球が通過した通過ゲートに対応する発光LED58を発光させる処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS1630に処理を移す。このように、発光LED58は、特定領域（第1通過球センサ114、第2通過球センサ115）を有する入球領域に、遊技球が前記特定領域を通過した場合に発光表示を行う発光表示手段の一例である。

30

【0211】

ステップS1630においては、その他の発光制御処理を行う。この処理において、サブCPU206は、その他のランプやLEDなどの発光制御処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0212】

[表示画面の説明]

図21から図26を用いて、表示画面の説明を行う。

【0213】

図21は識別情報停止ゲームの表示画面を示す説明図である。図21に示すように、液晶表示装置32の表示領域32aにおいて、3種類の識別図柄からなる識別情報94が変動、停止表示している。また、図示していないが、他にも、背景画像や演出としてのキャラクタ画像などが表示されている。

40

【0214】

図21は、特定図柄で大当たり当選した場合における大当たり遊技開始時の表示画面を示す説明図である。図22に示すように、液晶表示装置32の表示領域32aにおいて、特定図柄（本実施形態では、777）による大当たりであることを示す識別情報94が表示されている。また、液晶表示装置32の表示領域32aにおいて第1通過ゲート54a、第2通過ゲート54bに対向する表示領域に、特別画像（打ち上げ花火が開いて消え

50

ていく様子を繰り返す背景画像) 92が表示されている。ここで、特定図柄(本実施形態では、777)で大当たりした場合には、特別図柄表示器35における停止表示態様が「50」であるため、大当たり遊技開始時において、通過ゲート54a、54bの通過球センサ114、115が有効になることと同時に大入賞口39が開放される。そして、大入賞口39に10球入賞した場合、あるいは開放時間が30秒を経過した場合に、図23に示すように、大入賞口39が閉鎖される。そして、遊技球が通過ゲート54a、54bのいずれかを通過することにより、大入賞口39が再開放される。なお、図23に示す状態において遊技球が通過ゲート54a、54bのいずれかを通過すると、通過した通過ゲートに対応する発光LEDが点灯する。これにより、点灯している発光LED58を見ることにより、どの通過ゲートの入球による大入賞口39の開放であるかを遊技者は把握することができる。

10

【0215】

図24は、低確率状態に移行する通常大当たりで当選した場合における大当たり遊技開始時の表示画面を示す説明図である。図24に示すように、液晶表示装置32の表示領域32aにおいて、特定図柄(本実施形態では、666)による大当たりであることを示す識別情報94が表示されている。また、液晶表示装置32の表示領域32aにおいて第1通過ゲート54aに対向する表示領域に、特別画像(打ち上げ花火が開いて消えていく様子を繰り返す背景画像)92が表示されている。この場合、特定図柄以外の図柄(例えば、666)で大当たりした場合には、特別図柄表示器35における停止表示態様が「21」であるため、通過ゲート54aの第1通過球センサ114が有効になるが、大入賞口39は開放されない。このため、遊技者は、発射操作を継続して、遊技球が第1通過ゲート54aを通過することにより、図25に示すように大入賞口39が再開放されるとともに、通過ゲート54aに備えた発光LED58が点灯する。なお、遊技球が第2通過ゲート54bを通過しても、第2通過球センサ115が無効であるため、大入賞口39は開放しない。これにより、特別画像92又は点灯している発光LED58を見ることにより、どの通過ゲートが有効であるかを把握することができる。

20

【0216】

なお、図示していないが、特別図柄表示器35に表示された大当たり遊技停止表示態様が「64」の場合の大当たり遊技においては、第2通過球センサ115のみが有効であるため、遊技者は、遊技盤14において右側に遊技球を打ち込む(いわゆる、右打ち)必要が出てくる。

30

【0217】

そして、ラウンドゲームを消化して、大当たり遊技が終了した時に、特別画像92が表示されなくなる。すなわち、特別画像92が表示されていることは、大当たり遊技中であることを示すとともに、遊技球を通過させる目標となる通過ゲートを遊技者に報知することになる。

【0218】

以上説明したように、本実施形態によれば、大当たり当選を報知する識別情報の停止態様が第1停止態様(例えば、777)の場合には、大入賞装置(シャッタ40)が作動する遊技が実行され、第2停止態様(例えば、777を除く大当たり遊技停止表示態様)の場合には、条件装置(例えば、通過ゲート54a、54b)のみが作動する遊技の2種類有している。このため、第1停止態様であれば、大入賞装置が開放されているため、直ぐに遊技が実行できるが、第2停止態様であれば、条件装置が作動したことによって設定された条件(例えば、通過ゲート54a、54bの遊技球通過)を満たす必要がある。このため、遊技の開始条件が異なる大当たり遊技が実行され、遊技に変化を持たせることが可能となる。このように、遊技に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することが可能になる。

40

【0219】

また実施形態によれば、条件装置(例えば、通過ゲート54a、54b)に入球した遊技球が、条件装置によって設定された特定領域(例えば、通過球センサ114、115)

50

を通過した時に大入賞装置が作動するため、第2停止態様となると、特定領域に遊技球を通過させるために、抽選を行う通過領域以外に向けて遊技球を発射する必要が出てくる。このため、第1停止態様と第2停止態様とにおいて、遊技に変化を持たせることが可能になる。このように、遊技に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することが可能になる。

【0220】

また実施形態によれば、第2停止態様において、大入賞装置の作動開始の契機となった最初の特定領域への遊技球通過時点で、入賞領域（例えば、通過ゲートなど）が発光することにより、大入賞装置の作動条件が満たされたことを盛り上げる演出を行うという、第1停止態様では1ラウンド目において実行されない演出が実行されるようになる。このように、遊技に変化を持たせることが可能な遊技機を提供することが可能になる。

10

【0221】

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、主に、所定の条件に応じて、抽選を行う抽選手段と、前記抽選の結果を報知する識別情報の表示態様を決定する図柄決定手段と、前記抽選の抽選結果を、識別情報の変動、停止表示によって遊技者に報知する表示手段と、前記抽選結果に基づき決定された識別情報の停止表示態様が、第1停止態様か第2停止態様かを判定する判定手段と、遊技球が入球不可能な第1状態と遊技球が入球可能な第2状態とに移行自在な大入賞装置と、前記大入賞装置を作動させる条件の設定を行う条件装置と、

遊技を実行する遊技実行手段とを備え、前記遊技実行手段は、前記判定手段が第1停止態様であると判定した場合には、前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させると同時に、及び前記条件装置に条件を設定させる制御を行う制御を行い、前記判定手段が第2停止態様であると判定した場合には、前記条件装置に条件の設定させる制御を行うとともに、前記条件装置によって設定された条件が満たされた場合、前記大入賞装置を前記第1状態から第2状態に移行させる制御を行うことを特徴とする遊技機であるが、抽選手段、図柄決定手段、表示手段、判定手段、大入賞装置、条件装置、遊技実行手段などの具体的構成は、適宜設計変更可能である。

20

【0222】

なお、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

30

【図面の簡単な説明】

【0223】

【図1】本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の概観を示す斜視図である。

【図2】本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の概観を示す分解斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の遊技盤の概観を示す正面図である。

【図4】本発明の一実施形態において構成される主制御回路及び副制御回路を示すブロック図である。

【図5】本発明の一実施形態におけるテーブルの説明図である。

40

【図6】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 1】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 2】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 6】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 9】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 1】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機の表示画面を示す説明図である。

【図 2 2】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機の表示画面を示す説明図である。

【図 2 3】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機の表示画面を示す説明図である。

【図 2 4】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機の表示画面を示す説明図である。

【図 2 5】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機の表示画面を示す説明図である。

【符号の説明】

【 0 2 2 4 】

1 0 パチンコ遊技機

1 4 遊技盤

2 5 始動口

2 6 発射ハンドル

2 9 操作ボタン

3 2 液晶表示装置

3 5 特別図柄表示器

3 9 大入賞口

4 0 シャッタ

4 8 普通電動役物

5 4 a、5 4 b 通過ゲート

5 6 a、5 6 b、5 6 c、5 6 d 一般入賞口

5 8 発光 L E D

6 0 主制御回路

6 6 メイン C P U

6 8 メイン R O M

7 0 メイン R A M

9 2 特別画像

9 4 識別情報

1 0 4 カウントセンサ

1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2 一般入賞球センサ

1 1 4 第 1 通過球センサ

1 1 5 第 2 通過球センサ

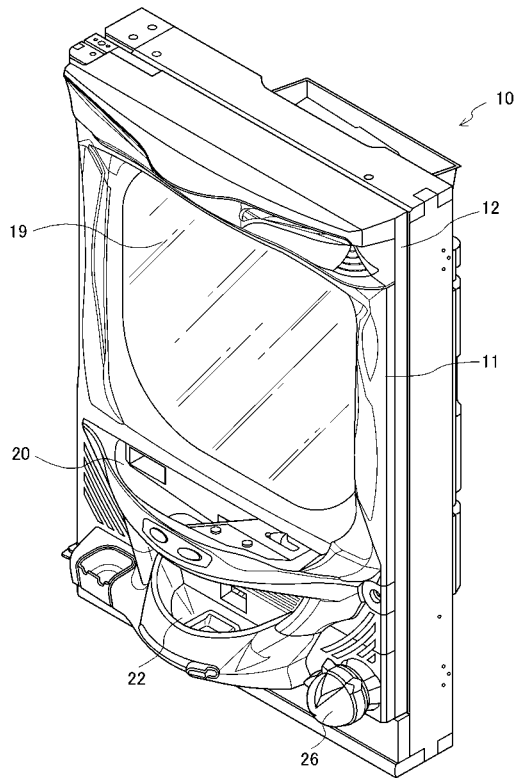
30

40

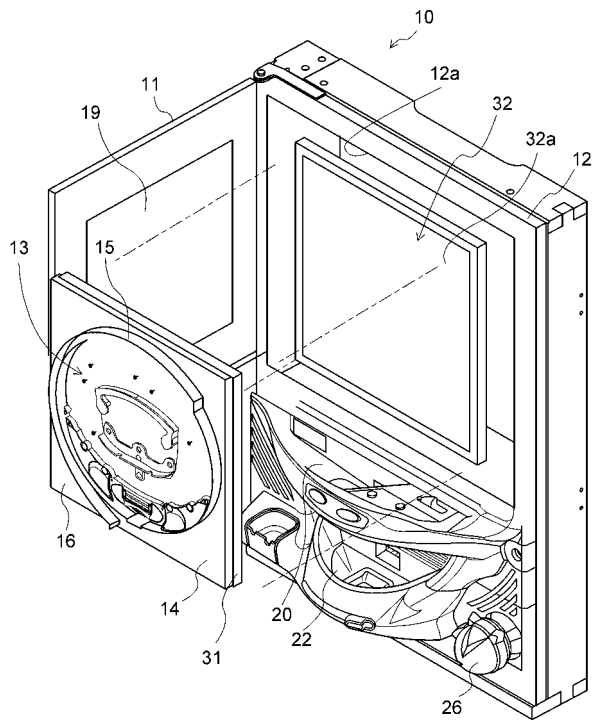
50

- 1 1 6 始動入賞球センサ
- 1 2 8 払出装置
- 1 3 0 発射装置
- 2 0 0 副制御回路
- 2 0 6 サブCPU
- 2 0 8 プログラムROM
- 2 1 0 ワークRAM
- 2 4 0 駆動回路
- 2 5 0 表示制御回路

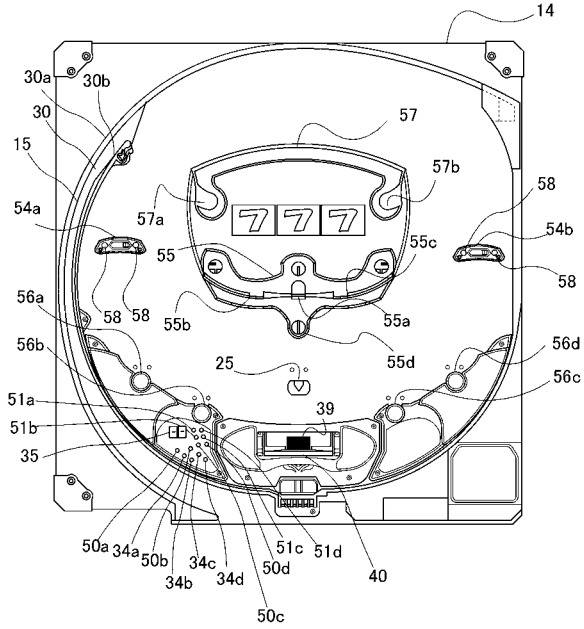
【図1】



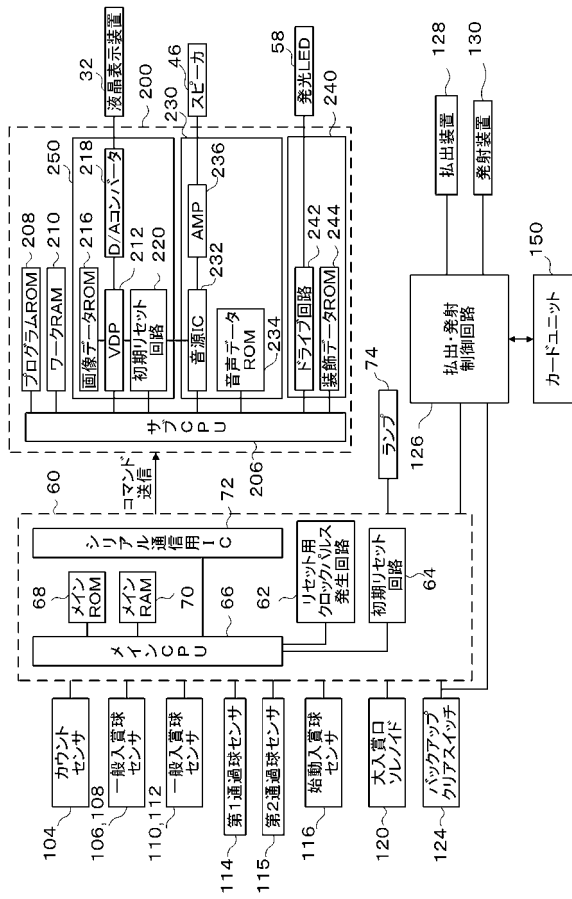
【図2】



【図3】



【図4】

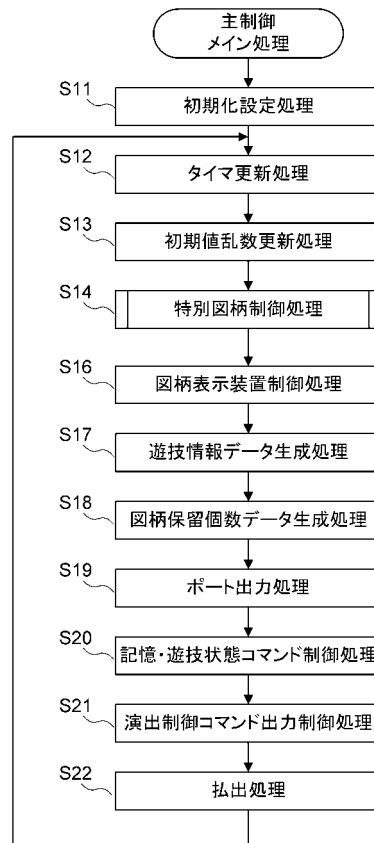


【図5】

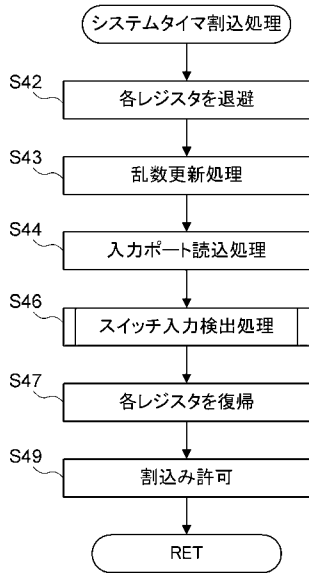
特別図柄決定テーブル

低確率	大当り図柄		図柄指定コマンド		内容	
	左図柄	右図柄	内容	コマンド	抽選軸選	ラウンド数
3, 5, 7	0	1	大当り	z1	高確	15R
11, 13	1~4	4	大当り	z2	高確	15R
上記以外	5~9	2	大当り	z3	高確	15R
上記以外	上記以外	-	ハズレ	z4	ハズレ	-

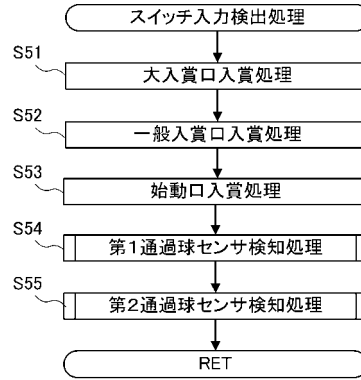
【図6】



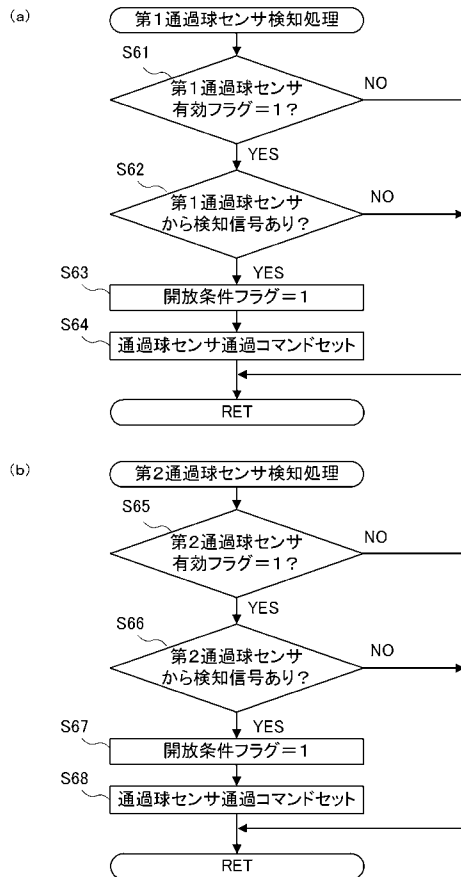
【図7】



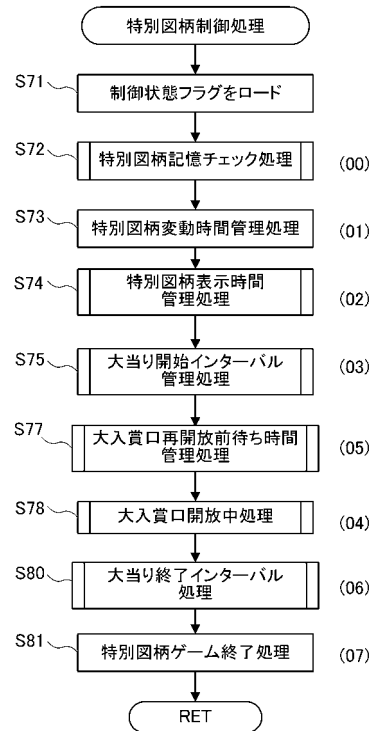
【図8】



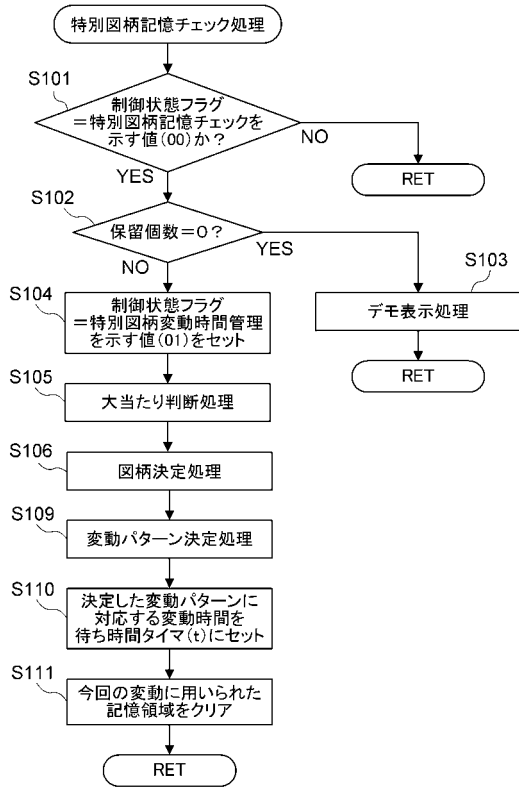
【図9】



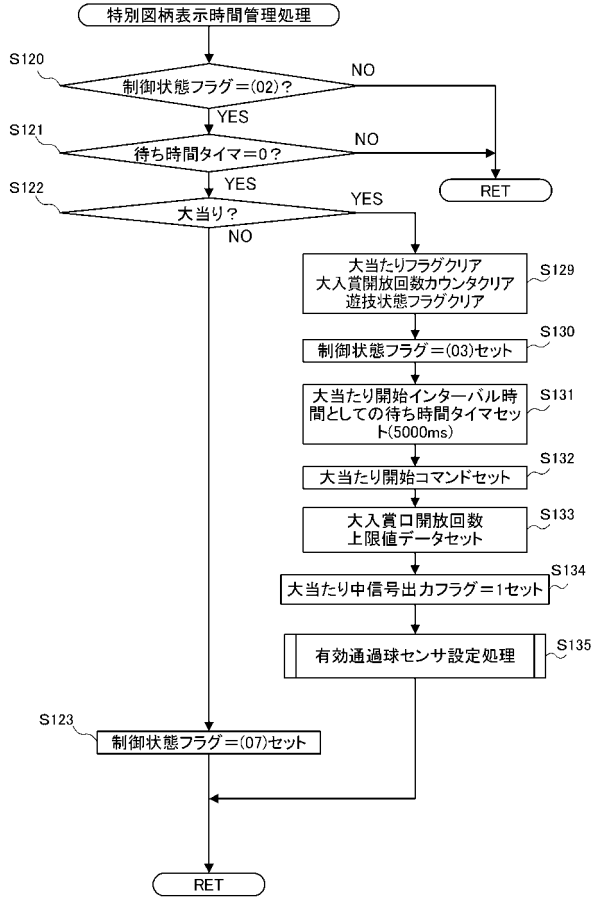
【図10】



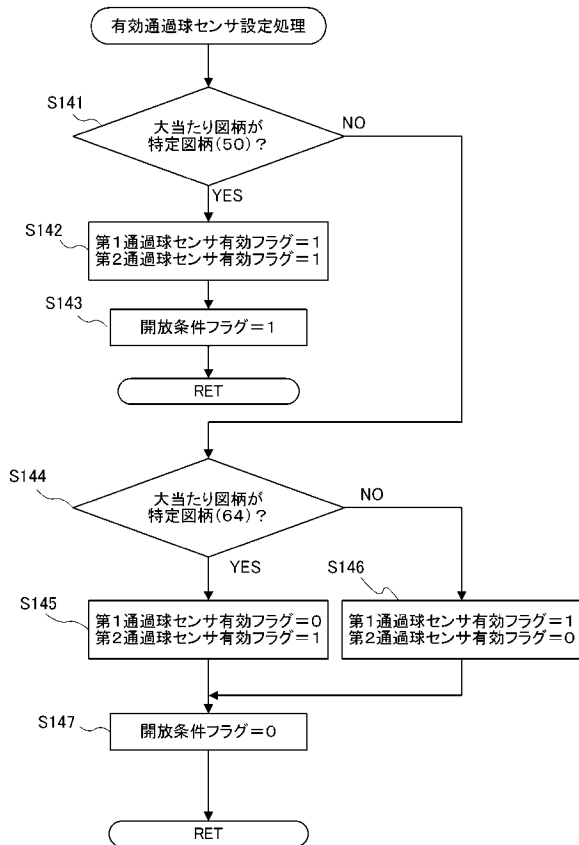
【図11】



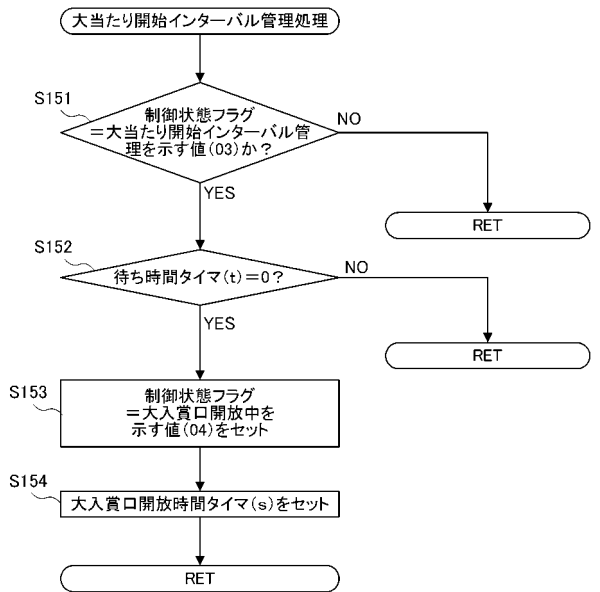
【図12】



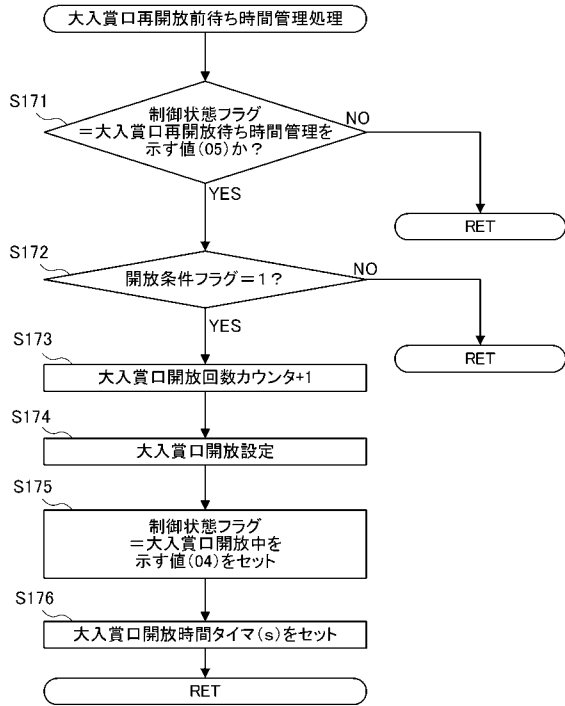
【図13】



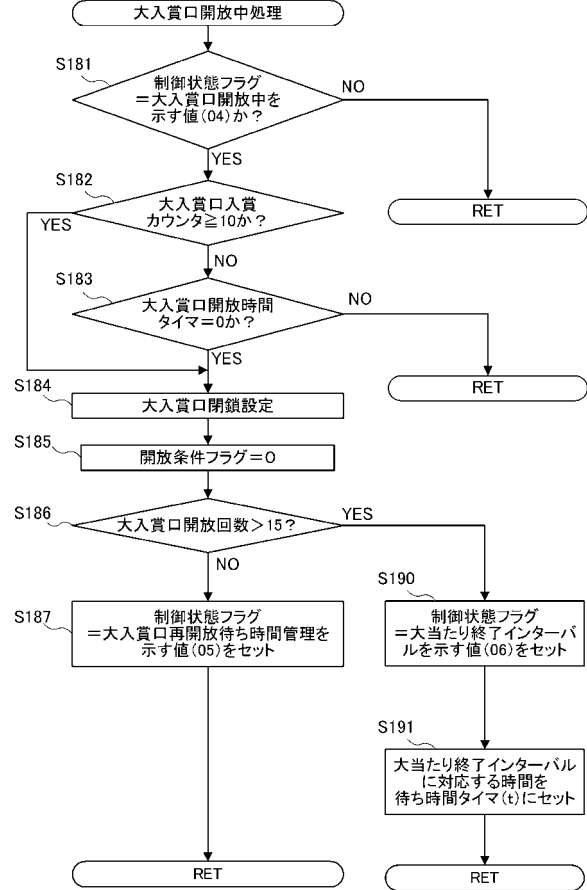
【図14】



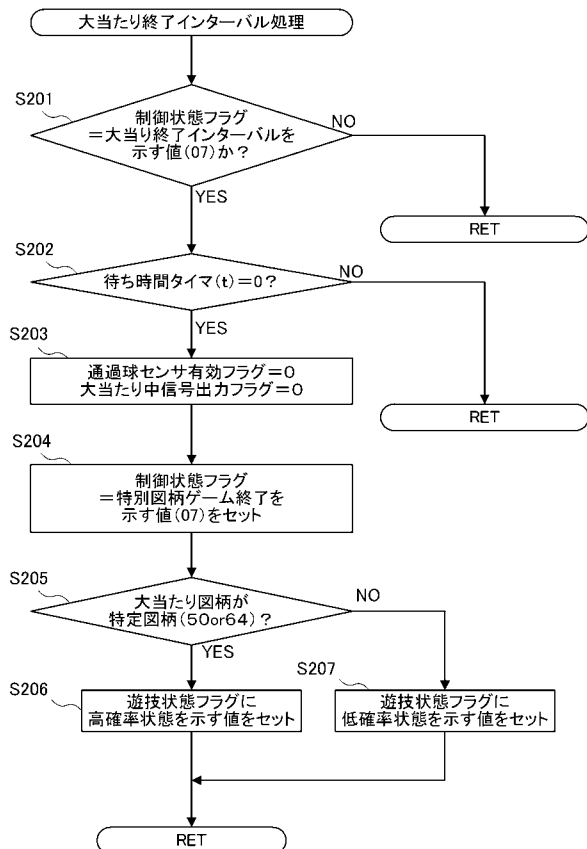
【図15】



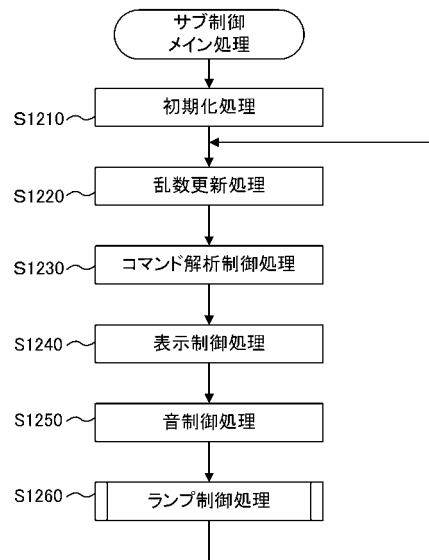
【図16】



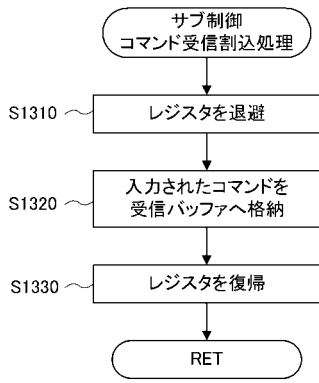
【図17】



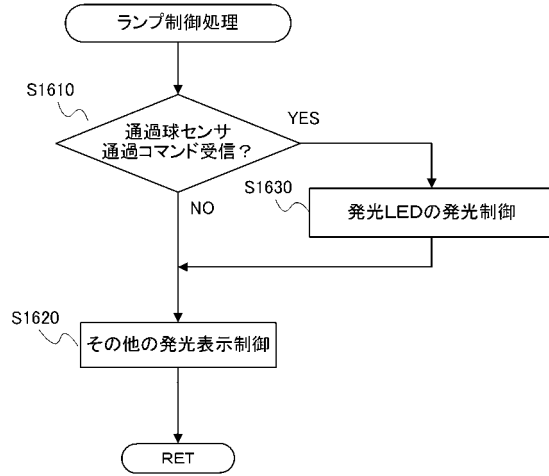
【図18】



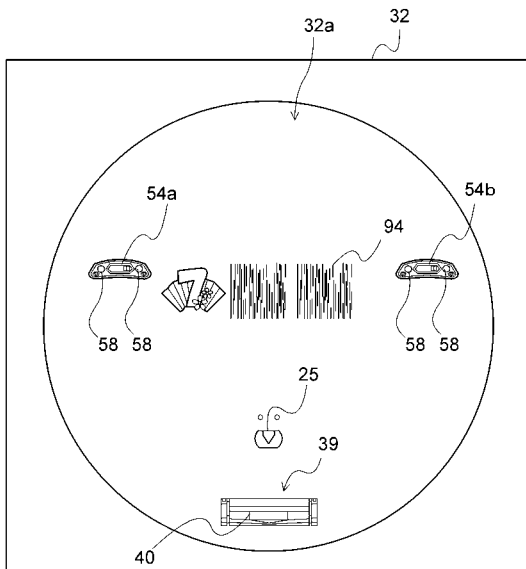
【図19】



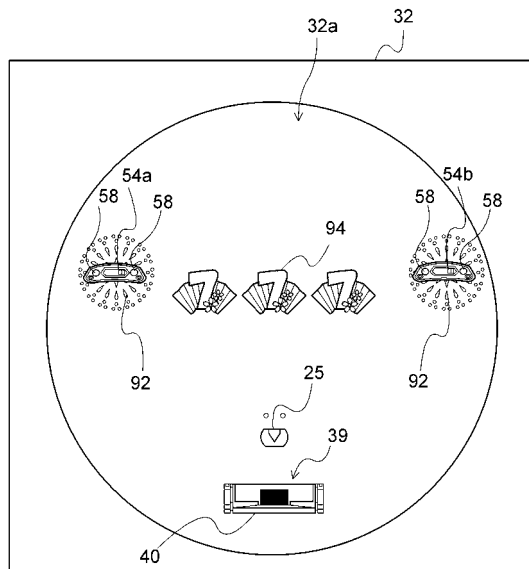
【図20】



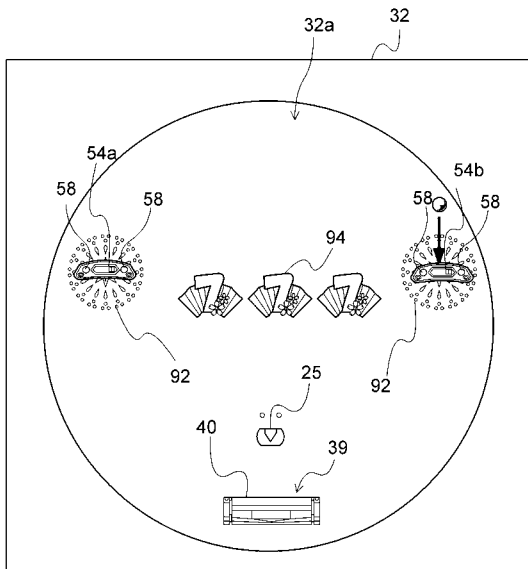
【図21】



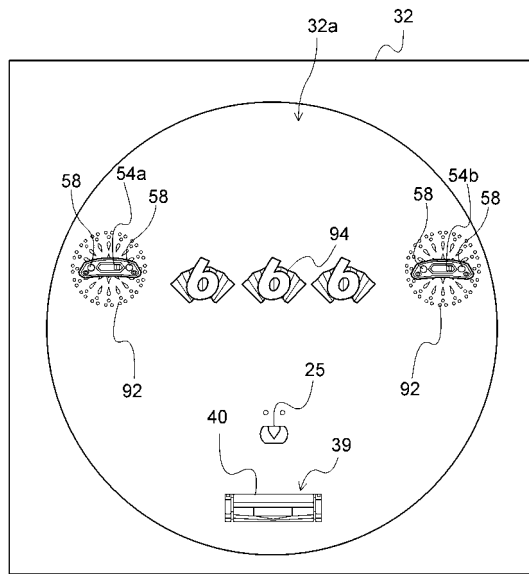
【図22】



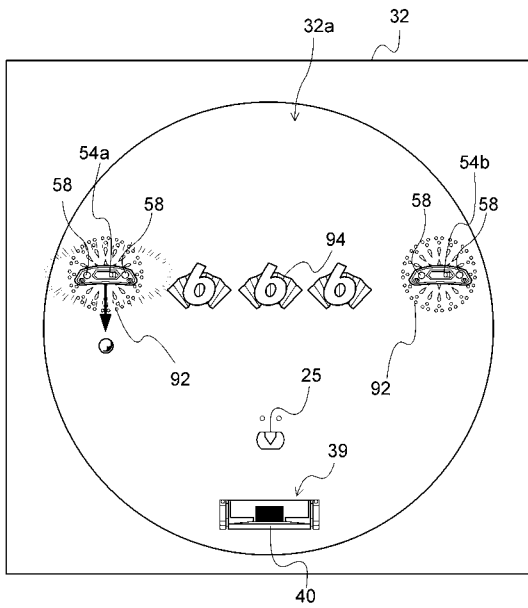
【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



フロントページの続き

(72)発明者 田中 一代
東京都江東区有明3丁目1番地25

審査官 高橋 祐介

(56)参考文献 特開2007-021046(JP,A)
特開2006-043173(JP,A)
特開2006-075178(JP,A)
特開2001-178880(JP,A)
特開2005-000422(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02