

(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2006-51337  
(P2006-51337A)

(43) 公開日 平成18年2月23日(2006.2.23)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

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 3 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2005-195385 (P2005-195385)	(71) 出願人	395018239
(22) 出願日	平成17年7月4日 (2005.7.4)		株式会社高尾
(31) 優先権主張番号	特願2004-207658 (P2004-207658)		愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
(32) 優先日	平成16年7月14日 (2004.7.14)	(74) 代理人	100082500
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		弁理士 足立 勉
		(72) 発明者	内ヶ島 敏博
			愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
			株式会社高尾内
		(72) 発明者	内ヶ島 隆寛
			愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
			株式会社高尾内
		(72) 発明者	海野 達也
			愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
			株式会社高尾内
		Fターム(参考)	2C088 AA35 AA36 BC22

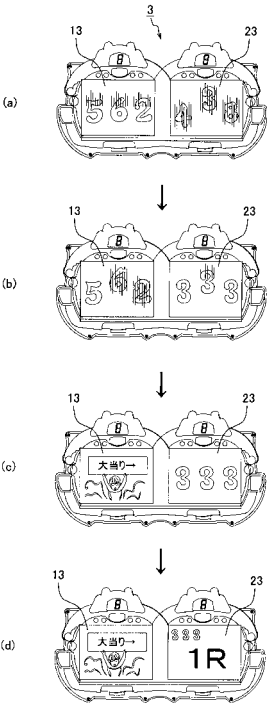
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 複数の当たり判定と変動表示を独立に行う弾球遊技機において、大当たりの同時的な発生を避ける。

【解決手段】 A抽選、B抽選の一方で大当たりが発生して、そのための図柄の変動表示中に他方の変動表示を開始するときは、大当たり発生（確定表示）までの時間を算出し、その算出時間を経過した時点で後発の図柄の変動表示を一時停止させ、大当たり遊技の終了を待って変動表示を再開するので、大当たりの同時的な発生は回避される。

【選択図】 図8



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

第 1 始動口及び第 2 始動口と、  
前記第 1 始動口に遊技球が進入したことに起因して当たり外れの判定（以下、「第 1 当否判定」）を行う第 1 判定手段と、  
該第 1 判定手段による第 1 当否判定の結果を変動表示後に確定表示される第 1 特別図柄で表示する第 1 特別図柄表示手段と、  
該第 1 特別図柄表示手段による前記第 1 特別図柄の表示と同調的に制御される第 1 疑似図柄を表示する第 1 疑似図柄表示手段と、  
前記第 1 判定手段による第 1 当否判定が当たりであると遊技者に有利な特別遊技を行う第 1 特別遊技実行手段と、  
前記第 2 始動口に遊技球が進入したことに起因して当たり外れの判定（以下、「第 2 当否判定」）を行う第 2 判定手段と、  
該第 2 判定手段による第 2 当否判定の結果を変動表示後に確定表示される第 2 特別図柄で表示する第 2 特別図柄表示手段と、  
該第 2 特別図柄表示手段による前記第 2 特別図柄の表示と同調的に制御される第 2 疑似図柄を表示する第 2 疑似図柄表示手段と、  
前記第 2 判定手段による第 2 当否判定が当たりであると遊技者に有利な特別遊技を行う第 2 特別遊技実行手段と、  
前記第 1 当否判定が当たりであると判明した時に前記第 2 疑似図柄が変動表示されていると、前記第 1 疑似図柄の変動時間を該第 2 疑似図柄の残変動時間以上の変動時間とし、前記第 2 当否判定が当たりであると判明した時に前記第 1 疑似図柄が変動表示されていると、前記第 2 疑似図柄の変動時間を該第 1 疑似図柄の残変動時間以上の変動時間とする変動制御手段と  
を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、  
前記第 1 特別遊技実行手段による前記特別遊技の実行中は、前記第 2 特別図柄及び第 2 疑似図柄の変動表示を行わず、  
前記第 2 特別遊技実行手段による前記特別遊技の実行中は、前記第 1 特別図柄及び第 1 疑似図柄の変動表示を行わせない特別遊技時変動規制手段  
を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

## 【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の弾球遊技機において、  
前記第 1 当否判定の当たりを表示することになる変動表示が前記第 1 特別図柄表示手段で行われているときに前記第 2 疑似図柄の変動表示を開始する場合、前記第 1 特別遊技実行手段による特別遊技の開始までの残時間を求め、該第 2 疑似図柄の変動表示の過程における該残時間の経過直前に、前記第 2 当否判定の結果とは無関係で前記第 1 当否判定の結果に関わりがある特別画像を前記第 2 疑似図柄表示手段に表示させ、  
前記第 2 当否判定の当たりを表示することになる変動表示が前記第 2 特別図柄表示手段で行われているときに前記第 1 疑似図柄の変動表示を開始する場合、前記第 2 特別遊技実行手段による特別遊技の開始までの残時間を求め、該第 1 疑似図柄の変動表示の過程における該残時間の経過直前に、前記第 1 当否判定の結果とは無関係で前記第 2 当否判定の結果に関わりがある特別画像を前記第 1 疑似図柄表示手段に表示させる  
特別画像制御手段  
を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

## 【背景技術】

## 【0002】

複数の始動口と、それら始動口に遊技球が進入したことに起因して各始動口毎に当たり外れの判定を行う判定手段と、各始動口に対応する表示領域で図柄を変動表示して判定の結果を表示する表示手段と、判定手段による判定が当たりであると（表示領域に当たりを示す図柄が表示されると）遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技実行手段とを備えた遊技機が提案されている（特開2001-259179号公報）。

【特許文献1】特開2001-259179号公報（特許請求の範囲、段落0026、0034）

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0003】

特許文献1に開示されている遊技機においては、複数の始動口に遊技球がそれぞれ進入したときに当たり判定及び変動表示がそれぞれ独立に行われるので、その時間差が小さいと（例えば一方の図柄変動が行われているときに他方に進入すると）、両方で大当たりになる可能性がある（大当たりの同時的な発生）。その場合、先に大当たり図柄が表示された（変動を停止した）方を有効としたり、遊技者に有利な方の大当たりを有効とするので、遊技者から見れば「大当たりを1回損した」ことになる。

## 【0004】

また、一方の表示領域で大当たり図柄が表示されると、他方の表示領域は（変動中でも）画面から消去されるので、遊技者が困惑するおそれがある。しかし、他方の表示領域を消去せずに、例えば外れ表示で停止したままにしておけば、画面を有効活用できないという問題もある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0005】

請求項1記載の弾球遊技機は、  
第1始動口及び第2始動口と、  
前記第1始動口に遊技球が進入したことに起因して当たり外れの判定（第1当否判定）を行う第1判定手段と、  
該第1判定手段による第1当否判定の結果を変動表示後に確定表示される第1特別図柄で表示する第1特別図柄表示手段と、  
該第1特別図柄表示手段による前記第1特別図柄の表示と同調的に制御される第1疑似図柄を表示する第1疑似図柄表示手段と、  
前記第1判定手段による第1当否判定が当たりであると遊技者に有利な特別遊技を行う第1特別遊技実行手段と、  
前記第2始動口に遊技球が進入したことに起因して当たり外れの判定（第2当否判定）を行う第2判定手段と、  
該第2判定手段による第2当否判定の結果を変動表示後に確定表示される第2特別図柄で表示する第2特別図柄表示手段と、  
該第2特別図柄表示手段による前記第2特別図柄の表示と同調的に制御される第2疑似図柄を表示する第2疑似図柄表示手段と、  
前記第2判定手段による第2当否判定が当たりであると遊技者に有利な特別遊技を行う第2特別遊技実行手段と、  
前記第1当否判定が当たりであると判明した時に前記第2疑似図柄が変動表示されていると、前記第1疑似図柄の変動時間を該第2疑似図柄の残変動時間以上の変動時間とし、前記第2当否判定が当たりであると判明した時に前記第1疑似図柄が変動表示されていると、前記第2疑似図柄の変動時間を該第1疑似図柄の残変動時間以上の変動時間とする変動制御手段と  
を備えたことを特徴とする。

## 【0006】

10

20

30

40

50

第1始動口に遊技球が進入したことに起因して当たり外れの判定(第1当否判定)を行い(第1判定手段)、その第1当否判定の結果を変動表示後に確定表示される第1特別図柄で表示し(第1特別図柄表示手段)、また第1特別図柄表示手段による第1特別図柄の表示と同調的に制御される第1疑似図柄を表示する(第1疑似図柄表示手段)。ここで「同調的に」とは、第1特別図柄と第1疑似図柄の変動表示の開始及び終了(確定表示)がほぼ同時に行われることであり、また確定表示(当たり外れの表示)も揃う。但し、両方とも同じ図柄を確定表示する(例えば両方が「777」を確定表示する)ということではなく、第1特別図柄が当たりを示せば第1疑似図柄も当たりを示し(例えば一方が「777」で他方は「AAA」でもよい。)、外れなら両方とも外れが確定表示されるということである。また、途中経過も問わないので、例えば一方がリーチ表示になっても他方がリーチ表示になるとは限らない。

10

#### 【0007】

そして、第1判定手段による第1当否判定が当たりであると(当たりを示す第1特別図柄が確定表示されるのを待って)、遊技者に有利な特別遊技を行う(第1特別遊技実行手段)。

#### 【0008】

また、第1始動口に遊技球が進入した場合と同様に、第2始動口に遊技球が進入したことに起因して当たり外れの判定(第2当否判定)を行い(第2判定手段)、その第2当否判定の結果を変動表示後に確定表示される第2特別図柄で表示し(第2特別図柄表示手段)、また第2特別図柄表示手段による第2特別図柄の表示と同調的に制御される第2疑似図柄を表示する(第2疑似図柄表示手段)。第2特別図柄と疑似図柄の「同調的」な関係は、上述の第1特別図柄と疑似図柄の場合と同様である。そして、第2判定手段による第2当否判定が当たりであると(当たりを示す第2特別図柄が確定表示されるのを待って)、遊技者に有利な特別遊技を行う(第2特別遊技実行手段)。

20

#### 【0009】

更に、(a)第1当否判定が当たりであると判明した時に第2疑似図柄が変動表示されていると、第1疑似図柄の変動時間を第2疑似図柄の残変動時間以上の変動時間とし、(b)第2当否判定が当たりであると判明した時に第1疑似図柄が変動表示されていると、第2疑似図柄の変動時間を第1疑似図柄の残変動時間以上の変動時間とする(変動制御手段)ので、(a)の場合、第2疑似図柄が確定表示されてから(同調的であるから第2特別図柄も確定表示されてから)第1疑似図柄(同調的であるから第1特別図柄)が確定表示され、(b)の場合、第1疑似図柄(同調的であるから第1特別図柄)が確定表示されてから第2疑似図柄(同調的であるから第2特別図柄)が確定表示される。これにより、大当たりの同時的な発生を避けることができる。

30

#### 【0010】

なお、(a)の場合、変動表示されている第2疑似図柄(第2特別図柄)が当たりという可能性、(b)の場合に第1疑似図柄(第1特別図柄)が当たりという可能性もある。

その問題に対しては、請求項2によって対処できる。すなわち、請求項1記載の弾球遊技機において、

前記第1特別遊技実行手段による前記特別遊技の実行中は、前記第2特別図柄及び第2疑似図柄の変動表示を行わず、

40

前記第2特別遊技実行手段による前記特別遊技の実行中は、前記第1特別図柄及び第1疑似図柄の変動表示を行わせない特別遊技時変動規制手段を備えたことを特徴とする弾球遊技機である。

#### 【0011】

ここで「変動表示を行わせない」というのは、既に変動表示が行われているときは一時停止状態にさせ、また新たな変動表示は開始させないことである。なお、一時停止の場合、その時の表示状態を維持してもよいし、変動表示とは別の表示を行ってもよい。

#### 【0012】

従って、上記(b)で第1疑似図柄(第1特別図柄)が当たりの場合には、第1疑似図

50

柄（第1特別図柄）の確定表示のときに、第2特別図柄及び第2疑似図柄は変動中であり、第1疑似図柄（第1特別図柄）の確定表示に続く第1特別遊技実行手段による特別遊技の実行中は、第2特別図柄及び第2疑似図柄の変動表示が一時停止とされるので、第1特別遊技実行手段による特別遊技が終わってから第2特別図柄及び第2疑似図柄が確定表示（この場合は大当たり）となる。また（a）で第2疑似図柄（第2特別図柄）が当たりのときも同様に、第2特別遊技実行手段による特別遊技が終わってから第1特別図柄及び第1疑似図柄が確定表示（この場合は大当たり）となる。よって、大当たりの同時的な発生を避けることができる。

【0013】

請求項3記載の弾球遊技機は、請求項1又は2記載の弾球遊技機において、

10

前記第1当否判定の当たりを表示することになる変動表示が前記第1特別図柄表示手段で行われているときに前記第2疑似図柄の変動表示を開始する場合、前記第1特別遊技実行手段による特別遊技の開始までの残時間を求め、該第2疑似図柄の変動表示の過程における該残時間の経過直前に、前記第2当否判定の結果とは無関係で前記第1当否判定の結果に関わりがある特別画像を前記第2疑似図柄表示手段に表示させ、

前記第2当否判定の当たりを表示することになる変動表示が前記第2特別図柄表示手段で行われているときに前記第1疑似図柄の変動表示を開始する場合、前記第2特別遊技実行手段による特別遊技の開始までの残時間を求め、該第1疑似図柄の変動表示の過程における該残時間の経過直前に、前記第1当否判定の結果とは無関係で前記第2当否判定の結果に関わりがある特別画像を前記第1疑似図柄表示手段に表示させる

20

特別画像制御手段を備えたことを特徴とする。

【0014】

第1特別図柄（第1疑似図柄）が確定表示されて第1特別遊技実行手段による特別遊技の開始直前に、第1当否判定の結果（つまり大当たり）に関わりがある特別画像を第2疑似図柄表示手段に表示し、第2特別図柄（第2疑似図柄）が確定表示されて第2特別遊技実行手段による特別遊技の開始直前に、第2当否判定の結果（つまり大当たり）に関わりがある特別画像を第1疑似図柄表示手段に表示するので、大当たり表示に関係ない方の疑似図柄表示手段を大当たり表示に関係させることができる。

【0015】

この構成を請求項2に適用すれば、変動表示の一時停止を大当たり表示に関係させることができる。また、疑似図柄の変動表示を一時停止する疑似図柄表示手段を大当たり遊技に関わる表示に用いることができ、相手方の大当たり遊技に伴って変動表示が一時停止される疑似図柄表示手段を有効活用できる。

30

【0016】

特別画像は固定画像でもよいし、他方の大当たり中のみ動作する、複数の固定画像の差し替え動作、ムービー制御、アニメーション制御としてもよい。

特別画像は、変動パターンを決定する際に特別画像を差し込んだ変動パターンを作成して、それに従って表示してもよいし、

計測時間到達地点で表示するというタイミングのみを決定しておいて、実際に残時間の経過直前に差し込み作業を行う構成でもよい。

40

【0017】

請求項1～3において、一方の特別図柄が変動中に他のもう一方の特別図柄が大当たり図柄で確定して大当たり遊技に移行した場合は、大当たりしていない方の特別図柄はその変動を一時停止する構成とし、その一時停止した特別図柄に対応する疑似図柄表示はその対応関係を一時的に解除し、通常対応していない他方の特別図柄に関する情報を表示すること、例えば他方で発生している大当たり遊技に関する表示を行う構成としてもよい。

【0018】

また、請求項1～3においては、第1特別図柄に対応して第1疑似図柄を表示する表示手段と、第2特別図柄に対応して第2疑似図柄を表示する表示手段とを設けているが、2つの表示手段を備える代わりに、第1疑似図柄及び第2疑似図柄を表示する共通の疑似図

50

柄表示手段を設けてもよい。この場合、一方の特別図柄が大当たり遊技に移行する間際に他のもう一方の特別図柄の変動表示を一時中断・一時停止する構成とし、かつ、その一時停止の間は疑似図柄表示手段は大当たり遊技に係わる表示のみを行い、他のもう一方の特別図柄（一時停止中）に同期する疑似図柄の表示は行わない構成とするとよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

次に、本発明の実施例等により発明の実施の形態を説明する。なお、本発明は下記の実施例等に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。

[実施例1]

図1に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機1の遊技盤2には複合型の表示装置3が取り付けられている。

【0020】

図2に拡大して示すように、表示装置3は7セグメントLEDの第1特別図柄表示器11（第1特別図柄表示手段）、4個のLEDからなる第1特別図柄保留表示器12及び液晶表示装置である第1疑似図柄表示器13（第1疑似図柄表示手段）にて構成される第1表示部10と、それぞれが第1表示部10と同様な第2特別図柄表示器21（第2特別図柄表示手段）、第2特別図柄保留表示器22及び第2疑似図柄表示器23（第2疑似図柄表示手段）にて構成される第2表示部20とからなっている。

【0021】

そして、図1に示すように、第1表示部10の下方には電動チューリップの第1始動口14が、第2表示部20の下方には第2始動口24が設置されている。また、表示装置3の横には普通図柄始動口となるゲート15が設置されており、遊技球がゲート15を通過したことによる普通図柄抽選で当たりになると第1始動口14が開放される。

【0022】

さらに、遊技盤2の下部には、中央部の大入賞口30と左右の普通入賞口31とを備える大入賞装置32が設置されている。

その他の図1に示した構成は公知のパチンコ機と同様であるから説明を省略する。

【0023】

パチンコ機1の制御系は図3に示す通り、主制御装置40を中心にして構成されている。詳細の図示は省略するが、主制御装置40、賞球制御装置42、発射制御装置44、統合基板46は、いずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。

【0024】

主制御装置40には、下皿の満タンスイッチ、球タンクの補給スイッチ、発射ハンドルのタッチスイッチ、第1始動口14の入賞球を検出する第1始動口スイッチ14a、第2始動口24の入賞球を検出する第2始動口スイッチ24a、ゲート15を通過した遊技球を検出する普通図柄始動スイッチ15a、大入賞口30の入賞球を検出するカウントスイッチ、大入賞口30の特別領域を通過した遊技球を検出するVスイッチ、普通入賞口31の入賞球を検出する賞球払い出しスイッチ等の検出信号が入力される。

【0025】

主制御装置40は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して賞球制御装置42、発射制御装置44、統合基板46に出力する。

【0026】

また主制御装置40は、始動口ソレノイドによる第1始動口14の開閉動作、大入賞口ソレノイドによる大入賞口30の開閉動作、第1特別図柄表示器11及び第2特別図柄表示器21の表示等を制御する。

【0027】

賞球制御装置42は、主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて球切モータを

10

20

30

40

50

稼働させて賞球を払い出させる。また、パチンコ機にプリペイドカードユニット（図 1 参照）が付属する場合、賞球制御装置 42 は、CR ユニット及び CR 精算表示装置と通信して貸球の払い出しも行う。

【0028】

発射制御装置 44 は、主制御装置 40 から送られてくるコマンド、タッチスイッチのタッチ信号、発射ハンドルの回動量信号及び発射停止スイッチの信号に基づいて発射モータを制御することで遊技球の発射を制御する。

【0029】

統合基板 46 は、主制御装置 40 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを図柄制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、各制御部位（図柄制御装置、音制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、図柄制御装置としての機能部は、図柄制御用のデータに基づいて、第 1 疑似図柄表示器 13 及び第 2 疑似図柄表示器 23 の表示を制御し、音制御装置としての機能部は、音制御用のデータに基づいて音 LSI を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって第 1 特別図柄保留表示器 12、第 2 特別図柄保留表示器 22 等の各種 LED や各種ランプを制御する。このように構成することで、例えば図柄変動における音、ランプ、第 1 疑似図柄表示器 13 及び第 2 疑似図柄表示器 23 の演出タイミングの同調をはかることができる。

【0030】

次に、パチンコ機 1 の動作を主制御装置 40 及び統合基板 46 が実行する制御処理に従って説明する。

まず図 4 により変動パターン決定処理を説明する。この処理においては、主制御装置 40 は当否抽選・判定処理（S11）を行う。当否抽選・判定処理（S11）は第 1 始動口 14 への入賞及び第 2 始動口 24 への入賞に起因して行われる。

【0031】

その処理は公知のパチンコ機における大当たり抽選処理と同様であり、第 1 始動口 14（第 2 始動口 24）への入賞が検出されると、そのときに保留満杯でなければ大当たり抽選用の乱数等を読み込んで、一旦保留記憶として RAM に記憶する。そして、保留記憶の中の一番古いデータを読み出して（そのデータは RAM から消去）、これを当たり判定テーブルに記録されている当たり値と照合する。大当たり抽選用の乱数が当たり値のいずれかと一致すれば当たり、そうでなければ外れである。本実施例においては、この抽選処理を第 1 始動口 14 及び第 2 始動口 24 について、それぞれ独立に行う。このため、第 1 始動口 14 用の保留記憶と第 2 始動口 24 用の保留記憶は別々であり、判定テーブルも別々である（判定テーブルは共通でも差し支えない）。

【0032】

以下、第 1 始動口 14 への入賞に起因して行われる当否抽選・判定処理（S11）を A 抽選、第 2 始動口 24 への入賞に起因して行われる当否抽選・判定処理（S11）を B 抽選という。

【0033】

次に、変動時間を決定する（S12）。これも公知のパチンコ機における変動時間決定処理と同様に行われる。

そして、他方の（つまり今回の当否抽選・判定処理（S11）が A 抽選なら B 抽選の、B 抽選なら A 抽選の）当否抽選で当たりが発生して、その結果表示のための特別図柄（及び疑似図柄）の変動表示中であるか否かを判断する（S13）。

【0034】

大当たりとなる図柄変動が行われているなら（S13：YES）、当方（今回抽選）の変動表示の開始から他方での大当たり発生（当たり図柄の確定表示）までの時間（算出時間）を算出する（S14）。そして、周辺基板（ここでは統合基板 46、図柄制御装置、音制御装置、ランプ制御装置等が統合されていない構成なら各制御装置）に、A 抽選又は

10

20

30

40

50

B 抽選を示すデータ、変動時間、抽選結果（当たり外れを示すデータ、特別図柄のデータでもよい）及び S 1 4 の算出時間を送信する（S 1 5）。

【0035】

大当たりとなる図柄変動が行われていなければ（S 1 3：NO）、周辺基板に、A 抽選又は B 抽選、変動時間及び抽選結果を送信する（S 1 6）。

この処理に続いて、主制御装置 40 は今回の S 1 1 での抽選結果を表示するために、対応する特別図柄表示器（A 抽選は第 1 特別図柄表示器 1 1、B 抽選は第 2 特別図柄表示器 2 1）で特別図柄の変動表示を開始させる。そして、S 1 2 で決定した変動時間の経過後に特別図柄の変動表示を終了して確定表示させる。

【0036】

但し、S 1 4 を実行した場合には、S 1 4 の算出時間を経過した時点で特別図柄の変動表示を一時停止させ（特別図柄を仮停止状態にさせ）、他方での大当たり発生に起因する特別遊技（大入賞口 3 0 を開放する。その遊技内容は第 1 種パチンコ機の大当たり遊技と同様で、周知であるから説明は省略する。）の終了を待って特別図柄の変動表示を再開する。そして、一時停止前の変動時間と再開後の変動時間の合計が S 1 2 で決定した変動時間に達した時に特別図柄を確定表示させる。

【0037】

一方、統合基板 4 6（図柄制御装置としての機能部）は、図 5 に示す変動パターン決定処理を行う。すなわち、主制御装置 40 が S 1 5 又は S 1 6 で送信した変動時間等を受信し（S 2 1）、変動時間に基づいて疑似図柄の変動パターンを決定する（S 2 2）。このとき、S 1 4 による算出時間を受信していれば（S 2 3：YES）、S 2 2 の変動パターンを、疑似図柄の変動開始から算出時間を経過する直前に特別画像を挿入した変動パターンに変更する（S 2 4）。

【0038】

そして、主制御装置 40 から送られてきた抽選結果に対応する疑似図柄表示器（A 抽選は第 1 疑似図柄表示器 1 3、B 抽選は第 2 疑似図柄表示器 2 3）で疑似図柄の変動表示を開始させ、S 2 2 又は S 2 4 にて決めた変動パターンに従って疑似図柄の変動表示を制御する。

【0039】

S 2 2 で決めた変動パターンによる制御であれば、主制御装置 40 から受信した変動時間の経過後に疑似図柄の変動表示を終了して確定表示させることになる。

しかし、S 2 4 で決めた変動パターンに従って制御するときは（算出時間を受信しているときは）、算出時間を経過した時点で疑似図柄表示器（第 1 疑似図柄表示器 1 3 又は第 2 疑似図柄表示器 2 3）に特別画像を表示させ、疑似図柄の変動表示は一時停止とし（例えば疑似図柄を表示しないか、縮小して画面の隅等に仮停止表示）、主制御装置 40 からの特別遊技の終了通知を待って疑似図柄の変動表示を再開し、一時停止前の変動時間と再開後の変動時間の合計が主制御装置 40 から受信した変動時間に達した時に疑似図柄を確定表示させる。

【0040】

なお、S 2 4 による変動パターンの変更を行わずに、疑似図柄の変動開始から算出時間を経過した時点で特別画像を差込表示させる構成も可能である。

その場合、図 6 に例示する特別画像差込処理を行えばよい。つまり、疑似図柄の変動開始と同時に算出時間の計測を開始し（S 3 1）、変動開始からの経過時間が算出時間に達したら（S 3 2：YES）、疑似図柄表示器（第 1 疑似図柄表示器 1 3 又は第 2 疑似図柄表示器 2 3）に特別画像を表示させる（S 3 3）。特別画像の表示以後は上記と同様である。

【0041】

主制御装置 40 及び統合基板 4 6 が、それぞれ図 4、図 5 に示した変動パターン決定処理を行うことにより、図 7 に示す通りの変動表示が行われる。

まず A 抽選又は B 抽選の変動表示が重ならない場合（a）に示すように、従来と同様に

10

20

30

40

50



特別図柄、疑似図柄の変動表示が行われて確定表示（変動終了）となる。

【 0 0 4 2 】

A 抽選と B 抽選の変動表示が重なるが先行している方が外れの場合、（ b ）に示すように、それぞれで（ a ）の場合と同様の変動表示と確定表示が行われる。

A 抽選と B 抽選の変動表示が重なって、しかも先行している方（図示の例では B 抽選）が当たりの場合は、（ c ）に示すように、B 抽選の大当たり表示の直前（ほぼ同時）に A 抽選の変動表示に特別画像が表示される。B 抽選の変動表示（特別図柄、疑似図柄とも）が大当たり表示で終了すると、大当たり遊技が行われる。この間、A 抽選の変動表示（特別図柄、疑似図柄とも）は一時停止になっていて、B 抽選の大当たり遊技が終了すれば再開される。

10

【 0 0 4 3 】

なお、（ c ）の場合、大当たり遊技の終了で再開される変動表示が一時停止になった状態からの継続となるのであるが、特に疑似図柄に関しては、（ d ）に示すように特別画像の表示寸前に確定表示と見せて（実際は確定表示ではない）、一時停止後に再開するときには新たな変動表示が始まったと見せれば、遊技者が不自然と感じたりするのを防止できる。

【 0 0 4 4 】

図 7（ c ）又は（ d ）の具体的な表示例を示すと、図 8 のようになる。

第 1 疑似図柄表示器 1 3 と第 2 疑似図柄表示器 2 3 の一方（図示の例では、B 抽選に対応する第 2 疑似図柄表示器 2 3）で既に変動表示が行われているときに、他方（図示の例では、A 抽選に対応する第 1 疑似図柄表示器 1 3）で変動表示が開始される（ a ）。なお、この例では B 抽選は当たりである。

20

【 0 0 4 5 】

第 1 疑似図柄表示器 1 3、第 2 疑似図柄表示器 2 3 とともに変動表示が進行して、第 2 疑似図柄表示器 2 3 ではリーチ表示になる（ b ）。

やがて第 2 疑似図柄表示器 2 3 では大当たりを示す疑似図柄（ここでは 3 3 3）が確定表示されるが、その直前に第 1 疑似図柄表示器 1 3 では特別画像が表示される（ c ）。

【 0 0 4 6 】

この特別画像は、第 1 疑似図柄表示器 1 3 に対応する A 抽選の判定結果とは無関係で、B 抽選の判定結果（つまり大当たり）に関わりがある画像であり、例えば図示のように「大当たり」と相手方の第 2 疑似図柄表示器 2 3 を指し示す矢印により、相手方が大当たりであることを直接的に表示したり、示唆する表示である。

30

【 0 0 4 7 】

B 抽選が大当たりであったので大当たり遊技が開始され、第 2 疑似図柄表示器 2 3 には大当たり遊技に関する情報（大当たりの特別図柄 3 3 3 やラウンド数）が表示される（ d ）。第 1 疑似図柄表示器 1 3 は変動表示の一時停止中なので、例えば特別画像が引き続き表示される。

【 0 0 4 8 】

なお、図 9（ a ）に示すように、第 1 疑似図柄表示器 1 3 は変動表示の一時停止中であることが明瞭に分かるように、第 1 疑似図柄表示器 1 3 の画面下隅等に表示（但し、仮停止状態で）してもよい。

40

【 0 0 4 9 】

また、相手方で大当たり遊技中は疑似図柄の変動表示以外の各種表示、例えば図 9（ b ）に示すように背景でアニメーション表示を行うことなどもできる。疑似図柄を仮停止状態で表示する場合、その表示位置やサイズは変化させてもよい。

[ 表示装置及び表示形態の変形例 1 ]

実施例 1 の表示装置 3 では第 1 疑似図柄表示器 1 3 の画面と第 2 疑似図柄表示器 2 3 の画面とが仕切によって明確に区分されているが、これを図 1 0 に示すように実質一連（ 1 枚の表示画面又は 2 枚の表示画面を接続した構造）の大表示画面 3 3 とすることもできる。

50

## 【 0 0 5 0 】

この場合、通常の遊技状態にあるときは、実施例で説明したように第 1 疑似図柄表示器 1 3 の画面と第 2 疑似図柄表示器 2 3 の画面とで互いに独立に変動表示、確定表示を行う ( a ) 。

## 【 0 0 5 1 】

一方が大当たり表示となるときは、実施例と同様に他方に特別画像を表示させることもできるし、単に仮停止表示にするだけでもよい ( b ) 。

そして、大当たり遊技の開始に伴って、大表示画面 3 3 の全体を使用して大当たり遊技に関する情報 ( 大当たりの特別図柄 3 3 3 やラウンド数 ) を表示し、また大当たり遊技を盛り上げるための演出表示を行ったりできる ( c ) 。

10

## 【 0 0 5 2 】

大当たりの発生までの表示上の効果は実施例と同様であるが、大当たり遊技中は大表示画面 3 3 の全体を使用する表示になるので、迫力のある表示となる。

## [ 実施例 2 ]

図 1 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 5 1 の遊技盤 2 には複合型の表示装置 5 3 が取り付けられている。

## 【 0 0 5 3 】

このパチンコ機 5 1 は、実施例 1 の表示装置 3 に代えて、表示画面にて第 1 疑似図柄と第 2 疑似図柄を表示する表示装置 5 3 を使用している点で異なるが、その他は実施例 1 のパチンコ機 1 とほぼ同様の構成であるので、共通する部分については実施例 1 と同符号を使用して説明を省略する。

20

## 【 0 0 5 4 】

図 1 2 に示すように、本実施例の表示装置 5 3 は、実施例 1 と同様の第 1 特別図柄表示器 1 1 ( 第 1 特別図柄表示手段 ) 、第 1 特別図柄保留表示器 1 2 、第 2 特別図柄表示器 2 1 ( 第 2 特別図柄表示手段 ) 及び第 2 特別図柄保留表示器 2 2 と液晶表示装置である疑似図柄表示器 5 4 とを備えている。疑似図柄表示器 5 4 は、第 1 疑似図柄表示手段及び第 2 疑似図柄表示手段として機能する。

## 【 0 0 5 5 】

また、図 1 1 に示すように、第 1 特別図柄始動口 1 4 、第 2 特別図柄始動口 2 4 、普通図柄始動口 1 5 、大入賞装置 3 2 ( 大入賞口 3 0 、普通入賞口 3 1 ) を備えている。電動チューリップである第 1 特別図柄始動口 1 4 は、遊技球が普通図柄始動口 1 5 を通過したことによる普通図柄抽選で当たりになると開放される。

30

## 【 0 0 5 6 】

パチンコ機 5 1 の制御系は図 1 3 に示す通り、主制御基板 6 0 を中心にして構成されている。詳細の図示は省略するが、主制御基板 6 0 、賞球制御基板 6 2 、発射制御基板 6 4 、統合基板 4 6 は、いずれも CPU 、 ROM 、 RAM 、入力ポート、出力ポート等を備えている。

## 【 0 0 5 7 】

主制御基板 6 0 には、下皿の満タンスイッチ、球タンクの球切れスイッチ、発射ハンドルのタッチスイッチ、第 1 特別図柄始動口 1 4 の入賞球検出スイッチ、第 2 特別図柄始動口 2 4 の入賞球検出スイッチ、普通図柄始動口 1 5 の遊技球検出スイッチ、大入賞口 3 0 の入賞球を検出するカウントスイッチ、普通入賞口 3 1 の入賞球を検出する一般入賞口スイッチ等の検出信号が入力される。

40

## 【 0 0 5 8 】

主制御基板 6 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して賞球制御基板 6 2 、発射制御基板 6 4 、統合基板 4 6 に出力する。

## 【 0 0 5 9 】

また主制御基板 6 0 は、普通役物ソレノイドによる第 1 特別図柄始動口 1 4 の開閉動作、大入賞口ソレノイドによる大入賞口 3 0 の開閉動作、第 1 特別図柄表示器 1 1 、第 2 特

50

別図柄表示器 2 1 及び普通図柄表示器の表示、第 1 特別図柄保留表示器 1 2、第 2 特別図柄保留表示器 2 2 及び普通図柄保留表示器の点灯等を制御する。

#### 【 0 0 6 0 】

賞球制御基板 6 2 は、主制御基板 6 0 から送られてくるコマンドに応じて球切モータを稼働させて賞球を払い出させる。また、パチンコ機にプリペイドカードユニット 5 9 ( 図 1 1 参照 ) が付属する場合、賞球制御基板 6 2 は、プリペイドカードユニット 5 9 及び C R 精算表示装置と通信して貸球の払い出しも行う。

#### 【 0 0 6 1 】

発射制御基板 6 4 は、主制御基板 6 0 から送られてくるコマンド、タッチスイッチのタッチ信号、発射ハンドルの回動量信号及び発射停止スイッチの信号に基づいて発射モータを制御することで遊技球の発射を制御する。またタッチ信号が入力されているとタッチランプを点灯させる。

10

#### 【 0 0 6 2 】

統合基板 4 6 は、主制御基板 6 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを図柄制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出図柄制御装置 6 5、音制御基板 6 7 及びランプ制御基板 6 6 に分配する。

#### 【 0 0 6 3 】

演出図柄制御装置 6 5 は、 L C D パネルユニット 5 5 と共に演出図柄制御装置 6 5 を構成しており、図柄制御用のデータに基づいて、 L C D パネルユニット 5 5 の表示を制御する。

20

#### 【 0 0 6 4 】

音制御基板 6 7 は、音制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御基板 6 6 はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D 及び各種ランプを制御する。

#### 【 0 0 6 5 】

このように構成することで、例えば図柄変動における音、ランプ、疑似図柄表示器 5 4 の演出タイミングの同調をはかることができる。

次に、パチンコ機 1 の動作を主制御基板 6 0 及び演出図柄制御装置 6 5 が実行する制御処理に従って説明する。

#### 【 0 0 6 6 】

30

まず図 1 4 により主制御基板 6 0 による保留記憶処理を説明する。

この処理においては、主制御基板 6 0 は第 1 特別図柄始動口 1 4 への入賞が検出されると ( S 4 1 : Y E S )、そのときに第 1 特別図柄保留記憶が満杯でなければ ( S 4 2 : Y E S )、第 1 特別図柄抽選用の乱数等を読み込んで ( S 4 3 )、これらを第 1 特別図柄保留記憶として R A M に記憶する ( S 4 4 )。

#### 【 0 0 6 7 】

S 4 1 又は S 4 2 で否定判断のときは、第 2 特別図柄始動口 2 4 への入賞が検出されると ( S 4 5 : Y E S )、そのときに第 2 特別図柄保留記憶が満杯でなければ ( S 4 6 : Y E S )、第 2 特別図柄抽選用の乱数等を読み込んで ( S 4 7 )、これらを第 2 特別図柄保留記憶として R A M に記憶する ( S 4 8 )。

40

#### 【 0 0 6 8 】

次に、図 1 5 により主制御基板 6 0 の図柄変動処理を説明する。

この処理においては、主制御基板 6 0 は大当たり A フラグと大当たり B フラグが共に 0 であると ( S 5 1 : Y E S )、第 1 特別図柄の変動が停止中か否かを判断する ( S 5 2 )。

#### 【 0 0 6 9 】

第 1 特別図柄の変動が停止中で ( S 5 2 : Y E S )、第 1 特別図柄保留記憶があれば ( S 5 3 : Y E S )、第 1 特別図柄保留記憶の中の一番古いデータを読み出して、第 1 特別図柄保留記憶の記憶位置を 1 ずつシフトする ( S 5 4 )。

#### 【 0 0 7 0 】

50

続いて、読み出した第1特別図柄保留記憶の第1特別図柄抽選用の乱数を大当たりA判定テーブルに記録されている当たり値と照合する(S55)。この乱数が当たり値のいずれかと一致すればA抽選の当たり、そうでなければ外れである。

【0071】

A抽選が当たりであれば(S55: YES)、当たりの第1特別図柄(当たり確定図柄A)を、複数種類の中から1つ選択し(S56)、当たり変動時間を複数種類の中から1つ選択する(S57)。

【0072】

A抽選が外れであれば(S55: NO)、外れの第1特別図柄(外れ確定図柄A)を、複数種類の中から1つ選択し(S58)、外れ変動時間を複数種類の中から1つ選択する(S59)。

10

【0073】

S57又はS59に続いて、当たり確定図柄Aと当たり変動時間又は外れ確定図柄Aと外れ変動時間を一時記憶する(S60)。なお、当たり確定図柄A又は外れ確定図柄Aに応じて選択された第1疑似図柄の最終停止図柄とその変動時間も一時記憶される。

【0074】

S52又はS53で否定判断のときは、大当たりAフラグが0であれば(S61: YES)、第2特別図柄の変動が停止中か否かを判断する(S62)。

第2特別図柄の変動が停止中で(S62: YES)、第2特別図柄保留記憶があれば(S63: YES)、第2特別図柄保留記憶の中の一番古いデータを読み出して、第2特別図柄保留記憶の記憶位置を1ずつシフトする(S64)。

20

【0075】

続いて、読み出した第2特別図柄保留記憶の第2特別図柄抽選用の乱数を大当たりB判定テーブルに記録されている当たり値と照合する(S65)。この乱数が当たり値のいずれかと一致すればB抽選の当たり、そうでなければ外れである。

【0076】

B抽選が当たりであれば(S55: YES)、当たりの第2特別図柄(当たり確定図柄B)を、複数種類の中から1つ選択し(S56)、当たり変動時間を複数種類の中から1つ選択する(S67)。

【0077】

B抽選が外れであれば(S65: NO)、外れの第2特別図柄(外れ確定図柄B)を、複数種類の中から1つ選択し(S68)、外れ変動時間を複数種類の中から1つ選択する(S69)。

30

【0078】

S67又はS69に続いて、当たり確定図柄Bと当たり変動時間又は外れ確定図柄Bと外れ変動時間を一時記憶する(S60)。なお、当たり確定図柄B又は外れ確定図柄Bに応じて選択された第2疑似図柄の最終停止図柄とその変動時間も一時記憶される。

【0079】

そして、S60で当たり確定図柄Aと当たり変動時間又は外れ確定図柄Aと外れ変動時間を一時記憶した場合は第1特別図柄表示器11の変動表示を開始させ、S70で当たり確定図柄Bと当たり変動時間又は外れ確定図柄Bと外れ変動時間を一時記憶した場合は第2特別図柄表示器21の変動表示を開始させる。

40

【0080】

また、一時記憶された第1疑似図柄の最終停止図柄とその変動時間又は第2疑似図柄の最終停止図柄とその変動時間は、本処理からメインルーチンにリターンしてから、メインルーチンの入出力処理において統合基板46に送信される。

【0081】

統合基板46は、第1疑似図柄の最終停止図柄とその変動時間又は第2疑似図柄の最終停止図柄とその変動時間を受信すると、最終停止図柄及び変動時間を指定するデータを演出図柄制御装置65に送信する。これらのデータを受信した演出図柄制御装置65は、L

50

C D パネルユニット 5 5 を制御して、第 1 疑似図柄又は第 2 疑似図柄の変動表示を開始させる。

【 0 0 8 2 】

図 1 6 に示す変動終了処理では、主制御基板 6 0 は第 1 特別図柄の変動を終了するタイミングか否か、つまり上述の第 1 特別図柄表示器 1 1 の変動表示の開始から S 6 0 で一時記憶した変動時間を経過したか否かを判断する ( S 7 1 )。

【 0 0 8 3 】

S 7 1 で肯定判断のときは、A 抽選が当たりであったか ( 当たり確定図柄 A を一時記憶してあるか ) 否かを判断する ( S 7 2 )。

ここで肯定判断なら、大当たり A フラグを 1 にセットし ( S 7 3 )、第 1 特別図柄表示器 1 1 に当たり確定図柄 A を確定表示させると共に第 1 確定コマンドを統合基板 4 6 に送信し ( S 7 4 )、第 2 特別図柄の変動時間の経過計時を一時中断すると共に第 2 中断コマンドを統合基板 4 6 に送信する ( S 7 5 )。

【 0 0 8 4 】

また、S 7 2 で否定判断のときは、第 1 特別図柄表示器 1 1 に外れ確定図柄 A を確定表示させると共に第 1 確定コマンドを統合基板 4 6 に送信する ( S 7 6 )。

演出図柄制御装置 6 5 は、統合基板 4 6 経由で第 1 確定コマンドを受信すると、L C D パネルユニット 5 5 を制御して第 1 疑似図柄の最終停止図柄を確定表示させる。

【 0 0 8 5 】

演出図柄制御装置 6 5 は、統合基板 4 6 経由で第 2 中断コマンドを受信すると、第 2 疑似図柄の変動時間の経過計時を一時中断するが、L C D パネルユニット 5 5 での第 2 疑似図柄の変動表示は継続させる。

【 0 0 8 6 】

S 7 1 で否定判断のときは、第 2 特別図柄の変動を終了するタイミングか否か、つまり上述の第 2 特別図柄表示器 2 1 の変動表示の開始から S 7 0 で一時記憶した変動時間を経過したか否かを判断する ( S 7 7 )。

【 0 0 8 7 】

ここで肯定判断なら、B 抽選が当たりであったか ( 当たり確定図柄 B を一時記憶してあるか ) 否かを判断する ( S 7 8 )。

ここで肯定判断なら、大当たり B フラグを 1 にセットし ( S 7 9 )、第 2 特別図柄表示器 2 1 に当たり確定図柄 B を確定表示させると共に第 2 確定コマンドを統合基板 4 6 に送信し ( S 8 0 )、第 1 特別図柄の変動時間の経過計時を一時中断すると共に第 1 中断コマンドを統合基板 4 6 に送信する ( S 8 1 )。

【 0 0 8 8 】

また、S 7 8 で否定判断のときは、第 2 特別図柄表示器 2 1 に外れ確定図柄 B を確定表示させると共に第 2 確定コマンドを統合基板 4 6 に送信する ( S 8 2 )。

演出図柄制御装置 6 5 は、統合基板 4 6 経由で第 2 確定コマンドを受信すると、L C D パネルユニット 5 5 を制御して第 2 疑似図柄の最終停止図柄を確定表示させる。

【 0 0 8 9 】

演出図柄制御装置 6 5 は、統合基板 4 6 経由で第 1 中断コマンドを受信すると、第 1 疑似図柄の変動時間の経過計時を一時中断するが、L C D パネルユニット 5 5 での第 1 疑似図柄の変動表示は継続させる。

【 0 0 9 0 】

なお、第 1 確定コマンドと第 2 中断コマンド、第 2 確定コマンドと第 1 中断コマンドは常に対になるので、これら対になるコマンドをまとめて 1 つのコマンドとして構成することもできる。

【 0 0 9 1 】

図 1 7 ( a ) に示す変動終了後処理では、主制御基板 6 0 は大当たり A フラグが 1 にセットされているときは ( S 8 5 : Y E S )、大当たり A 処理を行い ( S 8 6 )、大当たり B フラグが 1 にセットされているときは ( S 8 7 : Y E S )、大当たり B 処理を行う ( S

10

20

30

40

50

88)。

【0092】

大当たりA処理又は大当たりB処理は、変動終了処理(図16)で第2中断コマンド又は第1中断コマンドを送信後に所定時間(例えば0.6秒程度)経過したときに開始インターバルコマンドを統合基板46に送信して、LCDパネルユニット55での大当たり開始インターバル表示、スピーカからの大当たり開始インターバル音声の出力、各種LED及び各種ランプでの大当たり開始インターバル発光を行わせる処理、その後のラウンド終了毎にラウンド間インターバルコマンドを統合基板46に送信して、LCDパネルユニット55でのラウンド間インターバル表示、スピーカからのラウンド間インターバル音声の出力、各種LED及び各種ランプでのラウンド間インターバル発光を行わせる処理、  
最終ラウンドの終了時に終了インターバルコマンドを統合基板46に送信して、LCDパネルユニット55での終了インターバル表示、スピーカからの終了インターバル音声の出力、各種LED及び各種ランプでの終了インターバル発光を行わせる処理、ラウンドの開始毎にラウンド数表示コマンドを統合基板46に送信して、LCDパネルユニット55でのラウンド数表示を行わせる処理、大入賞口30のカウントスイッチで入賞球が検出される毎に入賞コマンドを統合基板46に送信して、LCDパネルユニット55での入賞数表示を行わせる処理等を適宜実行し、大当たり遊技(特別遊技)に伴う演出制御を行う。

10

【0093】

また、こうした演出制御だけでなく、大当たり遊技を実行するための大入賞口30の開閉制御も行われる。なお、大当たり遊技の遊技内容は第1種パチンコ機の大当たり遊技と同様で、周知であるから説明は省略する。

20

【0094】

図17(b)に示す変動再開処理では、主制御基板60は大当たりA処理が終了したなら(S91:YES)、大当たりAフラグを0にして(S92)、一時中断していた第2特別図柄の変動時間の経過計時を再開すると共に第2再開コマンドを統合基板46に送信する(S93)。

【0095】

大当たりA処理の終了ではなく(S91:NO)、大当たりB処理が終了したのなら(S94:YES)、大当たりBフラグを0にして(S95)、一時中断していた第1特別図柄の変動時間の経過計時を再開すると共に第1再開コマンドを統合基板46に送信する(S96)。

30

【0096】

なお、第2再開コマンド又は第1再開コマンドの送信は、大当たりAフラグ又は大当たりBフラグのクリアした時ではなく、クリアしてから所定時間を経過後に行ってもよい。

次に、第1中断コマンド又は第2中断コマンドを統合基板46経由で受信したときに演出図柄制御装置65が行う疑似図柄変動中断処理を説明する。

【0097】

図18(a)に示すように、演出図柄制御装置65は、統合基板46経由で第1中断コマンドを受信すると(S101:YES)、第1疑似図柄表示中断処理(S102)にて第1疑似図柄の変動時間の経過計時を一時中断するが、図19(b)に示すように、LCDパネルユニット55での第1疑似図柄の変動表示は継続させる。但し、上述した大当たりB処理の開始インターバルコマンドにより、LCDパネルユニット55での大当たり開始インターバル表示が開始されると、図19(c)に示すように、LCDパネルユニット55での第1疑似図柄の変動表示は縮小される。

40

【0098】

統合基板46経由で受信したのが第1中断コマンドではなく(S101:NO)、第2中断コマンドであると(S103:YES)、第2疑似図柄表示中断処理(S104)にて第2疑似図柄の変動時間の経過計時を一時中断するが、第1疑似図柄表示中断処理(S102)と同様に、LCDパネルユニット55での第2疑似図柄の変動表示は継続し、大当たりA処理による大当たり開始インターバル表示の開始とともにLCDパネルユニット

50

5 5 での第 2 疑似図柄の変動表示は縮小される。

【0099】

図 18 (b) に示す疑似図柄変動再開処理では、演出図柄制御装置 6 5 は、統合基板 4 6 経由で第 1 再開コマンドを受信すると (S 1 0 5 : Y E S)、第 1 疑似図柄表示再開処理 (S 1 0 6) にて第 1 疑似図柄の変動時間の経過計時を再開する。また、縮小表示になっていた第 1 疑似図柄の変動表示を図 19 (a)、(b) に示すように元のサイズに戻す。

【0100】

統合基板 4 6 経由で受信したのが第 1 再開コマンドではなく (S 1 0 5 : N O)、第 2 再開コマンドであれば (S 1 0 7 : Y E S)、第 2 疑似図柄表示再開処理 (S 1 0 8) にて第 2 疑似図柄の変動時間の経過計時を再開する。また、縮小表示になっていた第 2 疑似図柄の変動表示を図 19 (a)、(b) に示すように元のサイズに戻す。

【0101】

以上のように、第 1 特別図柄表示器 1 1 に当たり確定図柄 A が確定表示されると大当たり A 処理によって大当たり遊技が行われ、第 2 特別図柄表示器 2 1 に当たり確定図柄 B が確定表示されると大当たり B 処理によって大当たり遊技が行われる。

【0102】

第 1 特別図柄表示器 1 1 と第 2 特別図柄表示器 2 1 の変動を終了 (確定表示) するタイミングが同じタイミングになり、しかも両方とも大当たりということもあり得るが、主制御基板 6 0 の処理が第 1 特別図柄に関する処理を優先するように構成されているので、重複した大当たり遊技を行うことはなく、遊技者が「大当たりを 1 回損する」ことはない。

【0103】

また、第 1 特別図柄に関する大当たりの発生のために中断される第 2 特別図柄に関する処理は、第 1 特別図柄に関する大当たり遊技の終了後に再開されるので、連続的に第 2 特別図柄に関する大当たり遊技が発生することにもなる。

【0104】

第 1 疑似図柄及び第 2 疑似図柄に関しては、一方が大当たりを示す最終停止図柄で確定表示されても、他方の変動表示は画面から消去されることなく継続するので、遊技者が困惑するおそれはない。また、大当たり遊技中には変動表示中の疑似図柄が縮小されるので、画面を有効活用できる。

[表示形態の変形例]

実施例 1 の表示装置 3 又は実施例 2 の表示装置 5 3 において、図 20 (a) に示すように打ち方 (例えば右打ち) を表示したり、図 20 (b) に示すように大入賞口の閉鎖までの残り時間を表示したり、図示は省略するが V 入賞の有無、残りのラウンド数を表示する等、大当たり遊技をサポートする情報を表示することもできる。

【図面の簡単な説明】

【0105】

【図 1】実施例のパチンコ機の正面図。

【図 2】実施例の表示装置の拡大図。

【図 3】実施例のパチンコ機のブロック図。

【図 4】実施例で主制御装置が実行する変動パターン決定処理のフローチャート。

【図 5】実施例で統合基板が実行する変動パターン決定処理のフローチャート。

【図 6】統合基板が実行する特別画像差し込み定処理のフローチャート。

【図 7】図 4 ~ 6 の処理による変動表示の経時的な説明図。

【図 8】図 7 に対応する表示形態の例示による説明図。

【図 9】大当たり遊技時の表示形態の例示図。

【図 10】大画面を用いる表示形態の説明図。

【図 11】実施例 2 のパチンコ機の正面図。

【図 12】実施例 2 の表示装置の拡大図。

【図 13】実施例 2 のパチンコ機のブロック図。

10

20

30

40

50

【図 1 4】実施例 2 で主制御基板が実行する保留記憶処理のフローチャート。

【図 1 5】実施例 2 で主制御基板が実行する図柄変動処理のフローチャート。

【図 1 6】実施例 2 で主制御基板が実行する変動終了処理のフローチャート。

【図 1 7】実施例 2 で主制御基板が実行する変動終了後処理のフローチャート ( a ) 及び変動再開処理のフローチャート ( b )。

【図 1 8】実施例 2 で演出図柄制御装置が実行する疑似変動中断処理のフローチャート ( a ) 及び疑似変動再開処理のフローチャート ( b )。

【図 1 9】実施例 2 の疑似図柄の表示形態の例示図。

【図 2 0】表示形態の変形例の説明図。

【符号の説明】

10

【 0 1 0 6 】

1 . . . パチンコ機、

2 . . . 遊技盤、

3 . . . 表示装置、

1 1 . . . 第 1 特別図柄表示器、

1 3 . . . 第 1 疑似図柄表示器、

1 4 . . . 第 1 始動口、第 1 特別図柄始動口、

2 1 . . . 第 2 特別図柄表示器、

2 3 . . . 第 2 疑似図柄表示器、

2 4 . . . 第 2 始動口、第 2 特別図柄始動口、

20

3 0 . . . 大入賞口、

4 0 . . . 主制御装置 ( 第 1 判定手段、第 1 特別遊技実行手段、第 2 判定手段、第 2 特別遊技実行手段 ) 、

4 6 . . . 統合基板 ( 変動制御手段、特別遊技時変動規制手段、特別画像制御手段 )

5 1 . . . パチンコ機、

5 3 . . . 表示装置、

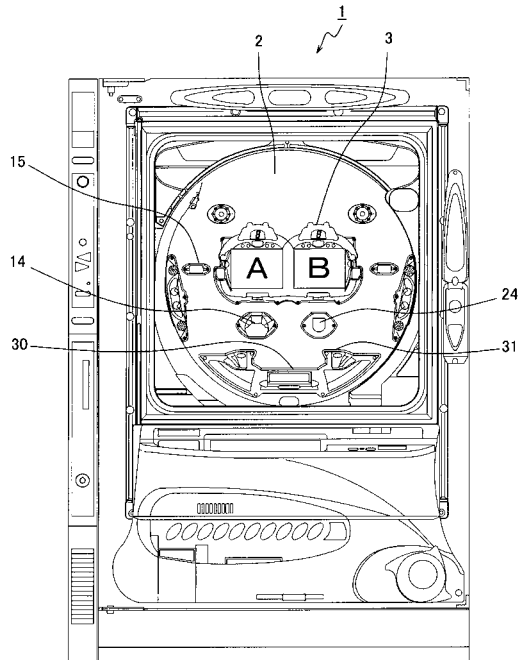
5 4 . . . 疑似図柄表示器、

6 0 . . . 主制御基板、

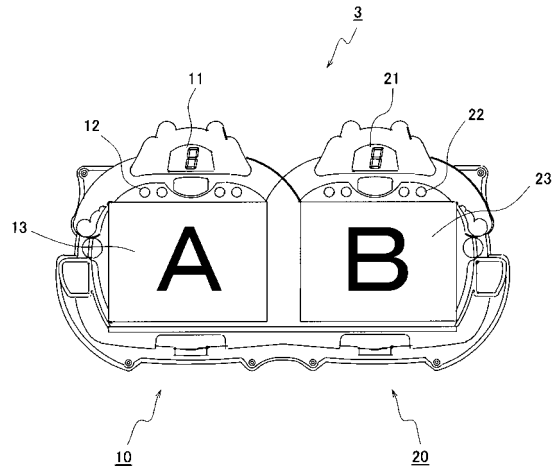
6 5 . . . 演出図柄制御装置。



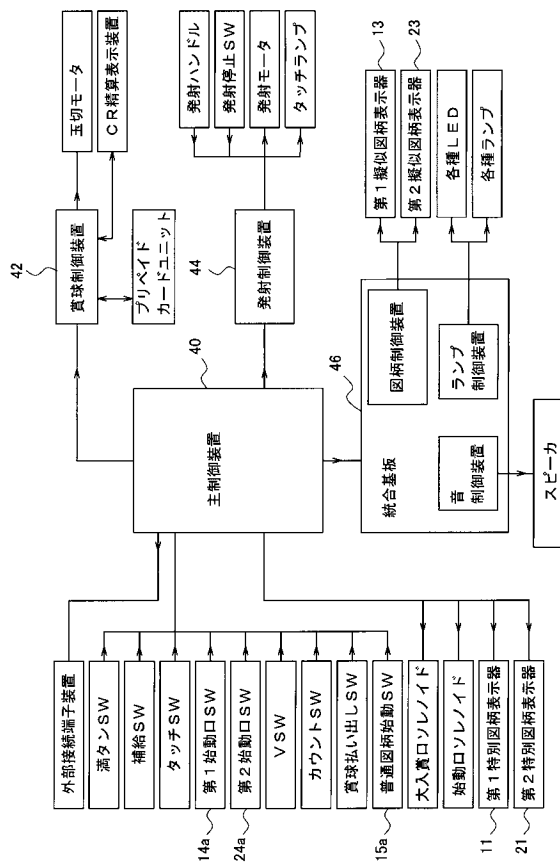
【 図 1 】



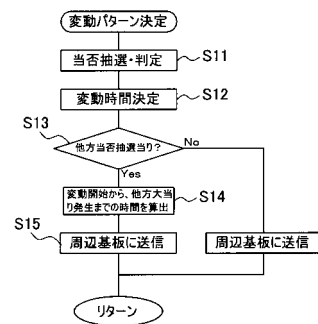
【 図 2 】



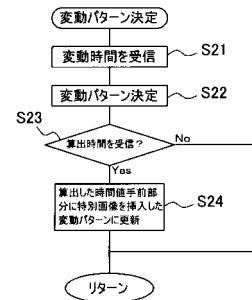
【 図 3 】



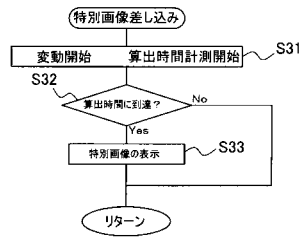
【 図 4 】



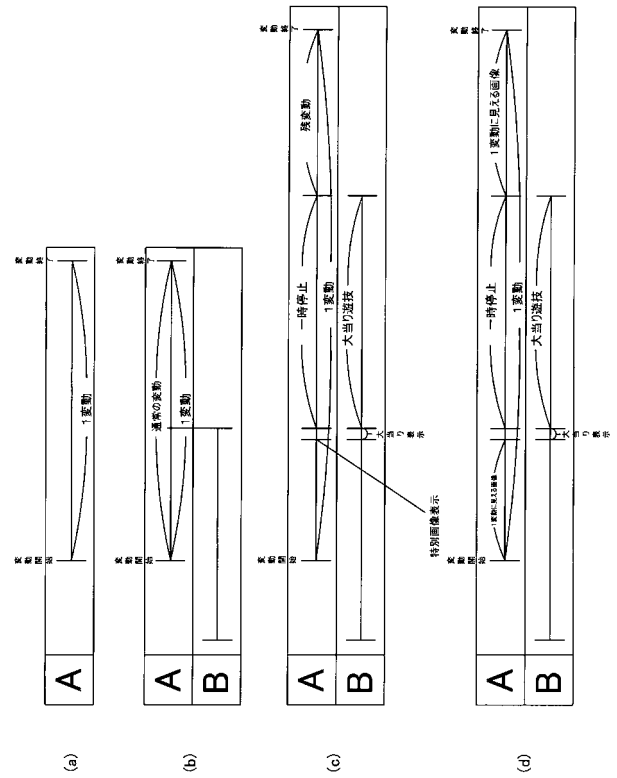
【 図 5 】



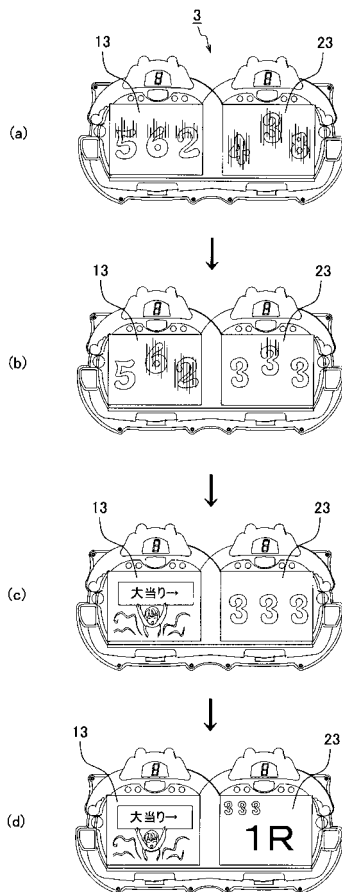
【図 6】



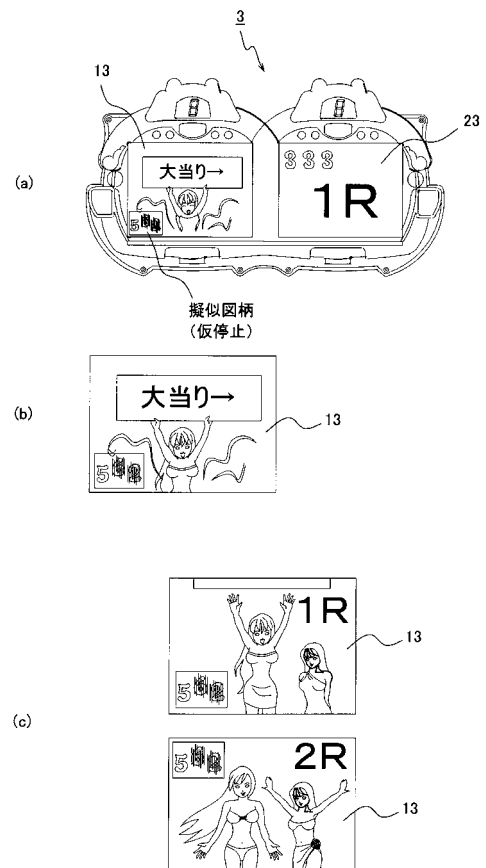
【図 7】



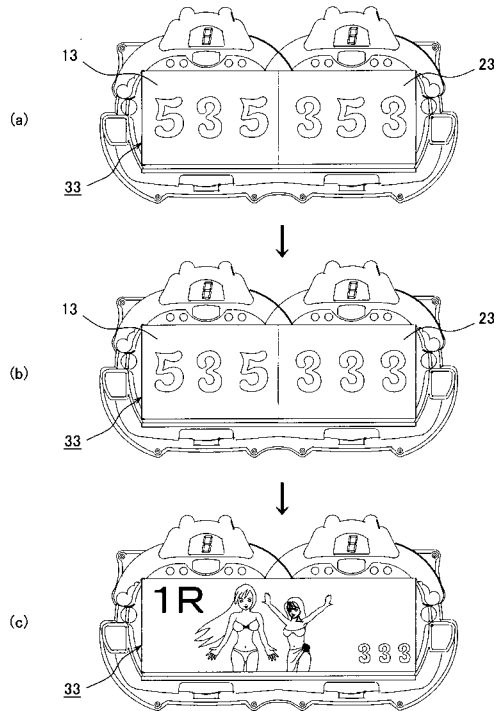
【図 8】



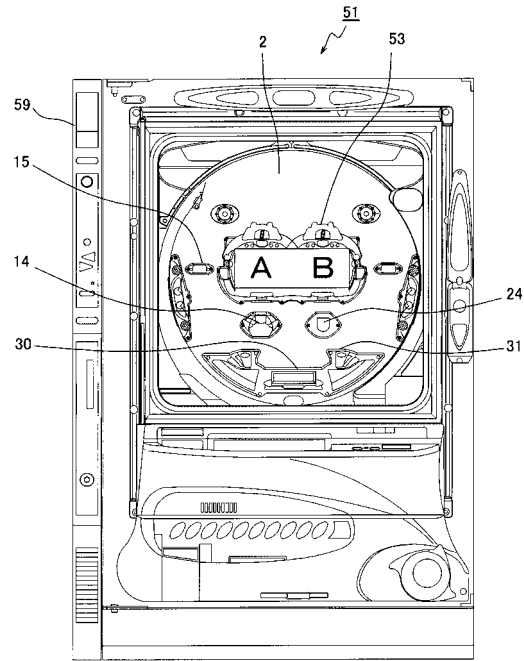
【図 9】



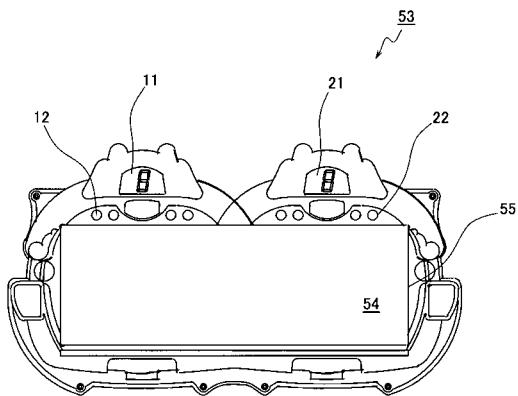
【図 10】



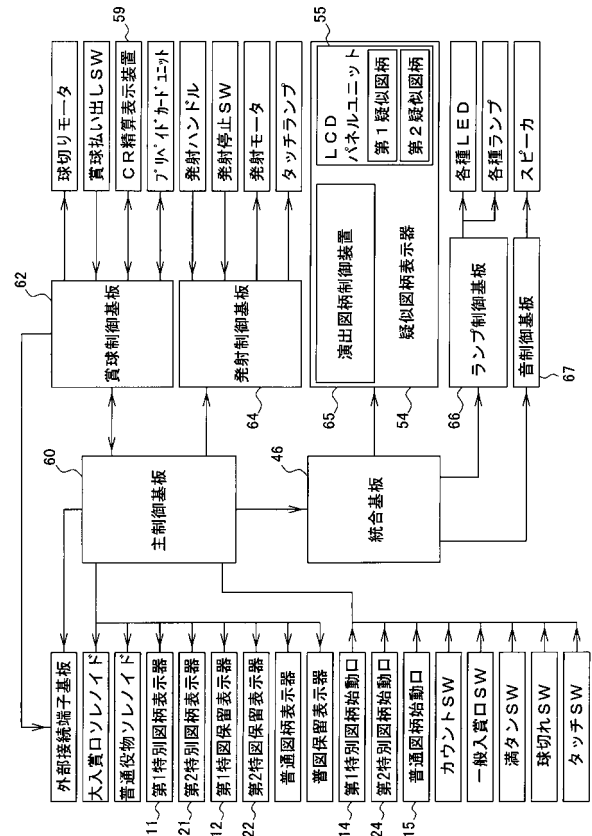
【図 11】



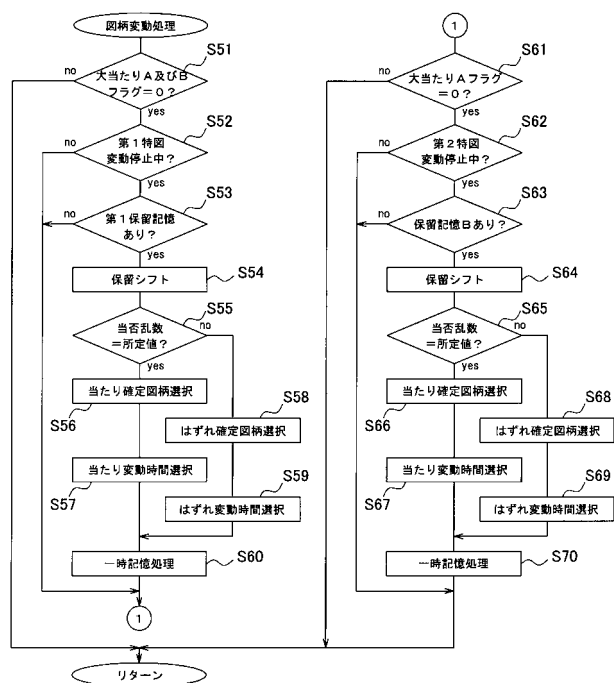
【図 12】



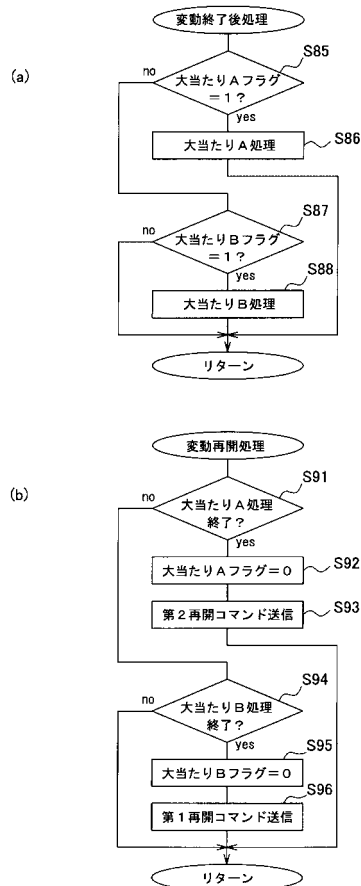
【図 13】



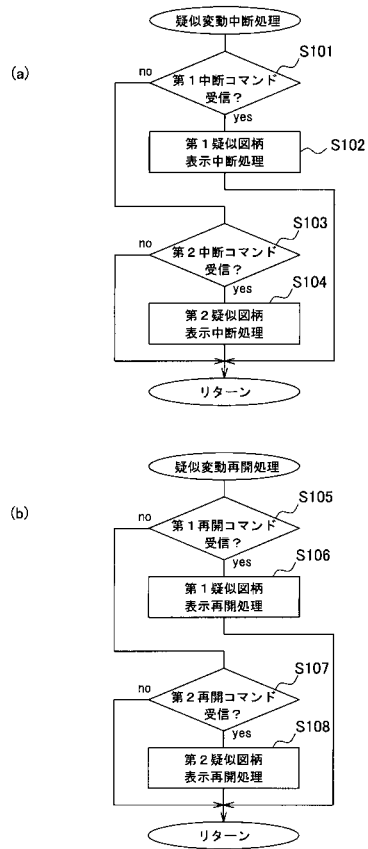
【 図 1 5 】



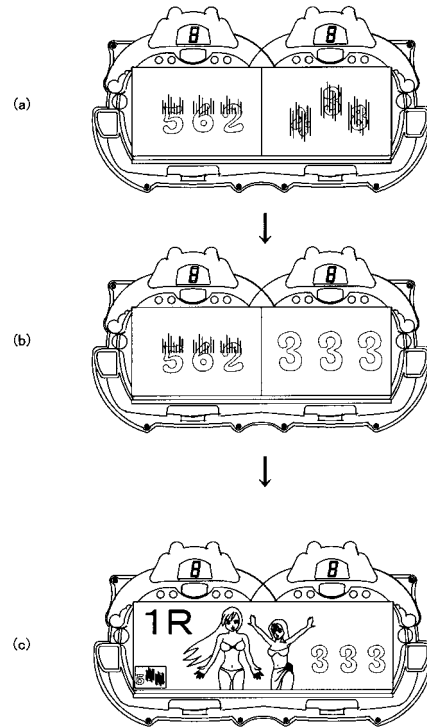
【 ㊦ 1 7 】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

