

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

【公開番号】特開 2001-46658 (P2001-46658A)
 【公開日】平成 13 年 2 月 20 日 (2001.2.20)
 【出願番号】特願 平 11-220969
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

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

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

入賞口が閉塞した状態となるように制御する第1特別遊技制御手段と、

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

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

前記ゲーム音楽は、第1ゲーム音楽と、

前記第1ゲーム音楽とは異なる第2ゲーム音楽と、を含み、

前記点灯パターンは、第1点灯パターンと、

前記第1点灯パターンとは異なる第2点灯パターンと、を含み、

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

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

を備えたことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

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

【0002】

【従来の技術】

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

【0003】

例えば、特開昭63-257589号公報に記載の弾球遊技機においては、打玉が遊技盤上に形成された第1の特定入賞領域通過したことを検出する第1の特定入賞領域入賞玉検出手段と、前記遊技盤上に配設され、遊技者にとって有利になる第1の状態と遊技者にとって不利になる第2の状態に変化自在であって、かつ複数の入賞領域を備えた可変入賞球装置と、前記第1の特定入賞領域入賞玉検出手段の出力に基づいて、前記可変入賞球装置を相対的に遊技価値に小さい態様で第1の状態に駆動制御する第1の駆動制御手段と、前記遊技盤上に配設され、複数の表示状態に可変表示可能な可変表示装置と、打玉が前記

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

【0004】

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

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

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

【0006】

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

【0007】

【課題を解決するための手段】

前記目的を達成するために、請求項1に係るパチンコ機は、遊技領域に設けられて変動図柄を表示する特別図柄表示装置と、遊技領域に設けられる第1始動口と、遊技領域に設けられる第2始動口と、遊技領域に設けられて通常時には閉塞される開閉可能な大入賞口と、遊技領域に設けられて開閉動作する可動部材によって通常時には閉塞される特別変動入賞装置と、前記特別変動入賞装置内に設けられて前記可動部材の開放時に該特別変動入

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

【0008】

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

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

また、同時に、通常遊技状態において変動図柄の変動開始から大当たり図柄又はハズレ図柄で停止するまで、又は、可動部材の所定回数の開閉駆動開始から所定時間経過まで、

音楽再生制御手段によって第１ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第１点灯パターンで点灯駆動される。一方、第１特別遊技状態又は第２特別遊技状態が発生した場合には、この第１特別遊技状態の開始から終了まで、又は、第２特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第２ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第２点灯パターンで点灯駆動される。

【０００９】

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

また、第１特別遊技状態又は第２特別遊技状態が発生した場合には、この第１特別遊技状態の開始から終了まで、又は、第２特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第１ゲーム音楽とは異なる第２ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第１点灯パターンとは異なる第２点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は、この第２ゲーム音楽の再生と第２点灯パターンでの各装飾ランプの点灯駆動によって、第１大当たりの抽選中若しくは特別変動入賞装置への遊技球の入賞か、又は第１特別遊技状態若しくは第２特別遊技状態かを容易に判別することができる。このため、遊技内容が種々に多様化してもこの第１又は第２ゲーム音楽のいずれかの再生、及び第１又は第２点灯パターンのいずれかの各種装飾ランプの点灯駆動によって容易に各遊技状態を認識することができ、遊技に支障はなく、この第１ゲーム音楽の再生及び第１点灯パターンによる各装飾ランプの点灯駆動によって遊技者の「大当たり」の発生に対する興味を更に強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

【００１０】

【発明の実施の形態】

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

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

【００１１】

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

【００１２】

一方、遊技盤２の前側は、鋼板やステンレス等の金属製のガラス扉９により被覆されており、該ガラス扉９は、枠体の前側にヒンジ部材等を介して開閉自在に取り付けられてい

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

【0013】

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

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

【0014】

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

【0015】

また、羽根部材 16、16 の上端縁部の内側には、7 セグメント LED 等から構成される各表示 LED 21A、21B、21C が左右水平方向に配置されて、左、中、右に 3 分割された変動図柄を表示する特別図柄表示装置 21 を構成している。また、変動図柄が変動中に後述の第 1 始動口 31 に入賞した場合には、入賞個数が 4 個まで後述するメモリ 52 の保留カウンタ 52B (図 3 参照) に記憶されて変動確定回数として保留される。そして、特別変動入賞装置 15 の上端部には、この保留カウンタ 52B に記憶されているカウント値が表示される 4 個の保留 LED 22 が左右水平方向に配置されている。

【0016】

また、この特別変動入賞装置 15 の左右には電飾ランプが施された入賞口 23、24 が設けられて遊技盤 2 裏面の不図示の賞球樋に連通され、この入賞口 23、24 への入賞を検出する入賞口スイッチ 23A、24A (図 3 参照) が設けられている。そして、特別変動入賞装置 15 の両肩側には電飾ランプ付きの風車 25、26 が設けられている。また、特別変動入賞装置 15 と各入賞口 23、24 との間には通常の風車 27、28 が設けられている。更に、各入賞口 23、24 とレール 12 との間には、各入賞口 23、24 への入賞時等に後述のように点灯駆動される肩電飾ランプ 29、30 が配設されている。

【0017】

また、特別変動入賞装置 15 の直下には、前面に「GO」の文字が表示された第 1 始動口 31 が配設されている。この第 1 始動口 31 には、パチンコ球の入賞を検出する第 1 始動口スイッチ 31A (図 3 参照) が設けられ、この第 1 始動口スイッチ 31A によりパチンコ球の入賞を検出することで後述のように特別図柄表示装置 21 が作動させられる。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

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

【0022】

また、入力ポート 5 3 には、第 1 始動口 3 1 に設けられて入賞球を検出する第 1 始動口スウィッチ 3 1 A、及び各第 2 始動口 3 6、3 7 に設けられて入賞球を検出する第 2 始動口スウィッチ 3 6 A、3 7 A が接続されている。また、大入賞口 3 2 の内部に設けられて大入賞口 3 2 への入賞球のカウントを行う第 1 カウントスウィッチ 3 5、大入賞口 3 2 の内部に設けられて大入賞口 3 2 の開放を継続するための V ゾーンへの入賞球の検出を行う第 1 V スwitch 3 2 A、特別入賞口 1 8 に設けられて入賞球を検出する第 2 V スwitch 1 8 A、特別変動入賞装置 1 5 への入賞球のカウントを行う第 2 カウントスウィッチ 2 0 が接続されている。また、各入賞口 2 3、2 4 に設けられて入賞球を検出する各入賞口スウィッチ 2 3 A、2 4 A が接続されている。また、各下入賞口 3 8、3 9 に設けられて入賞球を検出する各下入賞口スウィッチ 3 8 A、3 9 A が接続されている。更に、パチンコ機 1 の裏側に設けられ変動図柄の大当たり発生確率を切替スイッチ等で設定変更する確率設定装置 5 7 等が接続されている。

【0023】

また、出力ポート 5 4 には、スピーカ 3 a を介して後述のゲーム音楽（図 4 参照）を再

生するランプ 60 が接続されている。また、特別図柄表示装置 21 を構成する各表示 LED 21A、21B、21C への図柄表示を行う表示制御回路 61 が接続されている。また、大入賞口 32 の開閉扉 34 の開閉用第 1 ソレノイド 34A 及び各羽根部材 16、16 の開閉用第 2 ソレノイド 16A、16A を駆動するソレノイド駆動回路 62 が接続されている。また、保留 LED 22 等を駆動する LED 駆動回路 63 が接続されている。更に、各電飾ランプ付風車 25、26 の電飾ランプを構成する風車ランプ 65、各入賞口 23、24 の電飾ランプを構成する入賞口ランプ 66、各下入賞口 38、39 の電飾ランプを構成する下入賞口ランプ 67、及び、各肩電飾ランプ 29、30 の電飾ランプを構成する肩ランプ 68 等を点灯駆動する装飾ランプ駆動回路 64 が接続されている。

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

次に、メモリ 52 のゲーム音楽記憶エリア 52D に記憶されるゲーム音楽データテーブル 75 について図 4 に基づいて説明する。図 4 は本実施形態に係るパチンコ機 1 のゲーム音楽記憶エリア 52D に記憶されるゲーム音楽データテーブル 75 の一例を示す図である。

図 4 に示すように、遊技状態に対応するゲーム音楽の設定に関して選択されるゲーム音楽データテーブル 75 は、パチンコゲームの遊技状態を表す「遊技状態」と、この「遊技状態」に対応する「ゲーム音楽」とから構成されている。この「ゲーム音楽」は、各「遊技状態」に対応してスピーカ 3a を介して出力されるゲーム音楽の音楽データを表している。

また、ゲーム音楽データテーブル 75 の「遊技状態」には、後述の「第 1 大当たり遊技」（図 8 参照）、後述の「第 2 大当たり遊技」（図 10 参照）、後述のように第 1 始動口 31 の入賞に基づいて変動図柄が変動中の遊技状態である「第 1 通常の遊技」（図 8 参照）、及び、後述のように第 2 始動口 36、37 の入賞に基づいて羽根部材 16、16 が開閉動作中の遊技状態である「第 2 通常の遊技」（図 10 参照）が予め登録されている。そして、各「遊技状態」に対する「ゲーム音楽」には、「第 1 大当たり遊技」に対して「音楽パターン A」、「第 2 大当たり遊技」に対して「音楽パターン A」、「第 1 通常の遊技

」に対して「音楽パターンＢ」、及び、「第２通常の遊技」に対して「音楽パターンＢ」が予め格納されている。尚、この「音楽パターンＡ」と「音楽パターンＢ」とは、互いに異なるゲーム音楽の音楽データである。

【００２７】

次に、メモリ５２の点灯パターン記憶エリア５２Ｅに記憶される点灯パターンデータテーブル７６について図５に基づいて説明する。図５は本実施形態に係るパチンコ機１の点灯パターン記憶エリア５２Ｅに記憶される点灯パターンデータテーブル７６の一例を示す図である。

図５に示すように、遊技状態に対応する各ランプ６５、６６、６７、６８の点灯パターンの設定に関して選択される点灯パターンデータテーブル７６は、パチンコゲームの遊技状態を表す「遊技状態」と、この「遊技状態」に対応する「ランプ点灯パターン」とから構成されている。この「ランプ点灯パターン」は、各「遊技状態」に対応して装飾ランプ駆動回路６４を介し、各ランプ６５、６６、６７、６８を点灯駆動する点灯駆動データを表している。

また、点灯パターンデータテーブル７６の「遊技状態」には、後述の「第１大当たり遊技」（図８参照）、後述の「第２大当たり遊技」（図１０参照）、後述のように第１始動口３１の入賞に基づいて変動図柄が変動中の遊技状態である「第１通常の遊技」（図８参照）、及び、後述のように第２始動口３６、３７の入賞に基づいて羽根部材１６、１６が開閉動作中の遊技状態である「第２通常の遊技」（図１０参照）が予め登録されている。そして、各「遊技状態」に対する「ランプ点灯パターン」には、「第１大当たり遊技」に対して「点灯パターンＡ」、「第２大当たり遊技」に対して「点灯パターンＡ」、「第１通常の遊技」に対して「点灯パターンＢ」、及び、「第２通常の遊技」に対して「点灯パターンＢ」が予め格納されている。尚、この「点灯パターンＡ」と「点灯パターンＢ」とは、互いに異なる点灯パターンの点灯駆動データである。

例えば、本実施形態の「点灯パターンＡ」は、風車ランプ６５と肩ランプ６８とが同時点灯して入賞口ランプ６６と下入賞口ランプ６７とが同時消灯し、次に、風車ランプ６５と肩ランプ６８とが同時消灯して入賞口ランプ６６と下入賞口ランプ６７とが同時点灯する点灯状態を繰り返す点灯駆動データである。また、「点灯パターンＢ」は、風車ランプ６５が点灯して入賞口ランプ６６、下入賞口ランプ６７及び肩ランプ６８が同時消灯し、次に、肩ランプ６８が点灯して風車ランプ６５、入賞口ランプ６６及び下入賞口ランプ６７が同時消灯する点灯状態を繰り返す点灯駆動データである。

【００２８】

ここで、第１始動口３１は第１始動入賞口として機能する。また、第２始動口３６、３７は第２始動入賞口を構成する。また、羽根部材１６、１６は、可動部材として機能する。また、ＣＰＵ５１、メモリ５２、ゲーム音楽記憶エリア５２Ｄ、点灯パターン記憶エリア５２Ｅ、アンプ６０、スピーカ３ａ、風車ランプ６５、入賞口ランプ６６、下入賞口ランプ６７、肩ランプ６８及び装飾ランプ駆動回路６４は、遊技状態報知手段を構成する。また、ゲーム音楽記憶エリア５２Ｄは、ゲーム音楽記憶手段として機能する。また、ＣＰＵ５１及びメモリ５２は、ゲーム音楽選択手段を構成する。また、ＣＰＵ５１、アンプ６０及びスピーカ３ａは、音楽再生手段を構成する。また、風車ランプ６５、入賞口ランプ６６、下入賞口ランプ６７及び肩ランプ６８等は、装飾ランプを構成する。また、点灯パターン記憶エリア５２Ｅは、点灯パターン記憶手段として機能する。また、ＣＰＵ５１及びメモリ５２は、点灯パターン選択手段を構成する。また、ＣＰＵ５１及び装飾ランプ駆動回路６４は、ランプ点灯駆動手段を構成する。

【００２９】

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

。 先ず、本実施形態に係るパチンコ機１の制御回路部５０によるゲーム音楽の再生制御処理及び各ランプ６５、６６、６７、６８の点灯制御処理のメイン処理を図６に基づいて説

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

【0030】

図6に示すように、先ず、ステップ(以下、Sという)1において、CPU51は、第1始動口31への入賞、即ち第1始動口スイッチ31Aからの検出信号が、入力ポート53を介して入力されたか否か判定する判定処理を実行する。

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

【0031】

一方、第1始動口スイッチ31Aからの検出信号が、入力ポート53を介して入力されていない場合(S1:NO)、又は「第1始動口入賞処理」のサブ処理(S2)が終了した場合には、S3において、CPU51は、第2始動口36、37への入賞、即ち第2始動口スイッチ36A、37Aからの検出信号が、入力ポート53を介して入力されたか否か判定する判定処理を実行する。

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

【0032】

また、第2始動口スイッチ36A、37Aからの検出信号が、入力ポート53を介して入力されていない場合(S3:NO)、若しくは「第2始動口入賞処理」のサブ処理(S4)が終了した場合には、S5において、CPU51は、「通常の遊技処理」を実行後、再度S1以降の処理を実行する。

この「通常の遊技処理」は、先ず、CPU51は、各入賞口23、24、又は各下入賞口38、39への入賞、即ち各入賞口スイッチ23A、24A、又は各下入賞口スイッチ38A、39Aからの検出信号が、入力ポート53を介して入力されたか否か判定する判定処理を実行する。そして、各入賞口スイッチ23A、24A、又は各下入賞口スイッチ38A、39Aのいずれかの検出信号が、入力ポート53を介して入力されている場合には、所定個数(本実施形態の場合には、「5個」である。)の賞球を上部受け皿3に払い出すように不図示の賞球払出システムを駆動制御する処理である。

【0033】

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

図7に示すように、先ず、CPU51は、S11において、「カウント値取得処理」を実行する。

この「カウント値取得処理」は、CPU51は、第1始動口スイッチ31Aから検出信号が入力された時の大当たりカウンタ52Aに記憶されている数値をその時の「大当たりカウント値」として代数Vに代入してパラメータ記憶エリア52Cに記憶する。従って、この代数Vには「0」～「198」のいずれかの数値が代入されてパラメータ記憶エリア52Cに記憶される。

【0034】

続いて、S12において、CPU51は、表示制御回路61を介して各表示LED21A、21B、21Cに表示される変動図柄の変動を開始する。

【0035】

また、S13において、CPU51は、「第1通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「第1通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、CPU51は、ゲーム音楽記憶エリア52Dに格納されるゲーム音楽データテーブル75

(図4参照)において、「遊技状態」の「第1通常の遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データ、即ち「音楽パターンB」を読み出すと共に、この「音楽パターンB」の音楽データをアンプ60及びスピーカ3aを介して再生出力する処理を実行する。

また、同時に、CPU51は、点灯パターン記憶エリア52Eに格納される点灯パターンデータテーブル76(図5参照)において、「遊技状態」の「第1通常の遊技」に対応した「ランプ点灯パターン」の点灯駆動データ、即ち「点灯パターンB」を読み出すと共に、この「点灯パターンB」の点灯駆動データに基づいて装飾ランプ駆動回路64を介して各ランプ65、66、67、68を点灯駆動する処理を実行する。

これにより、「第1通常の遊技」の場合、即ち特別図柄表示装置21の変動図柄が変動する場合には、「音楽パターンB」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ65が点灯して入賞口ランプ66、下入賞口ランプ67及び肩ランプ68が同時消灯し、次に、肩ランプ68が点灯して風車ランプ65、入賞口ランプ66及び下入賞口ランプ67が同時消灯する点灯状態が繰り返される。

【0036】

次に、S14において、CPU51は、「第1大当たり」か否かを判定する判定処理を実行する。

この「第1大当たり」か否かの判定処理は、先ず、パラメータ記憶エリア52Cから「大当たりカウント値」としての代数Vを読み出す。そして、この代数Vが、メモリ52に記憶されている「大当たり数値」(本実施形態の場合は、「7」である。)と一致するかどうか判定する。そして、一致すれば、第1大当たり代数R1(電源投入時に、第1大当たり代数R1には「0」が代入されている。)に「1」を代入してメモリ52に記憶し、一致しない場合には、第1大当たり代数R1に「0」を代入してメモリ52に記憶する。従って、「第1大当たり」の発生する確率は、 $1/199$ である。

【0037】

そして、再度、メモリ52から第1大当たり代数R1を読み出され、この第1大当たり代数R1が「0」か「1」か判定される。即ち、「第1大当たり」が発生したか否か判定される。そして、第1大当たり代数R1が「1」の場合には、「第1大当たり」が発生したと判定されて(S14:YES)、S15において、大当たり図柄(例えば、「7、7、7」)がその回の停止図柄(表示図柄)としてメモリ52から選択されて、特別図柄表示装置21を構成する各表示LED21A、21B、21Cに表示制御回路61を介して表示される。そして、所定のランプやLEDが点滅し、効果音が発生して、雰囲気が盛り上げられる。

【0038】

次に、S16において、CPU51は、「第1大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「第1大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、CPU51は、ゲーム音楽記憶エリア52Dに格納されるゲーム音楽データテーブル75(図4参照)において、「遊技状態」の「第1大当たり遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データ、即ち「音楽パターンA」を読み出すと共に、この「音楽パターンA」の音楽データをアンプ60及びスピーカ3aを介して再生出力する処理を実行する。

また、同時に、CPU51は、点灯パターン記憶エリア52Eに格納される点灯パターンデータテーブル76(図5参照)において、「遊技状態」の「第1大当たり遊技」に対応した「ランプ点灯パターン」の点灯駆動データ、即ち「点灯パターンA」を読み出すと共に、この「点灯パターンA」の点灯駆動データに基づいて装飾ランプ駆動回路64を介して各ランプ65、66、67、68を点灯駆動する処理を実行する。

これにより、「第1大当たり遊技」の場合、即ち後述の「第1大当たり」の遊技処理(S17)が実行される場合には、「音楽パターンA」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ65と肩ランプ68とが同時点灯して入賞口ランプ66と下入賞口ランプ67とが同時消灯し、次に、風車ランプ65と肩ランプ68とが同時消灯して入賞口ランプ66と下入賞口ランプ67とが同時点灯する点灯状態が繰り返される。

【 0 0 3 9 】

続いて、S 1 7において、C P U 5 1は、後述の「第 1 大当たり遊技処理」のサブ処理（図 8 参照）を実行する。

【 0 0 4 0 】

そして、「第 1 大当たり遊技処理」のサブ処理（S 1 7）を実行後、S 1 8において、ゲーム音楽と点灯パターンの出力を停止し、メインフローチャートに戻る。

【 0 0 4 1 】

一方、S 1 4において、再度、メモリ 5 2 から第 1 大当たり代数 R 1 が読み出され、この第 1 大当たり代数 R 1 が「 0 」の場合には、「ハズレ」として判定されて（S 1 4 : N O）、S 1 9において、先ず、C P U 5 1は、変動図柄のハズレパターンをメモリ 5 1 から選択する。そして、このハズレパターンの変動図柄を所定の時間（本実施形態の場合には、6 ~ 8 秒である。）変動させた後、停止させ、ハズレ図柄を表示する。その後、S 1 8以降の処理を実行し、メインフローチャートに戻る。

【 0 0 4 2 】

次に、「第 1 大当たり遊技処理」（S 1 7）のサブ処理について図 8 に基づいて説明する。図 8 は本実施形態に係るパチンコ機 1 の「第 1 大当たり遊技処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

図 8 に示すように、先ず、S 2 1において、C P U 5 1は、ソレノイド駆動回路 6 2 及び第 1 ソレノイド 3 4 A を介して、大入賞口 3 2 を閉塞する開閉扉 3 4 を開放する。

【 0 0 4 3 】

続いて、S 2 2において、大入賞口 3 2 に入賞した入賞球が 1 0 個に達したか否か、即ち、第 1 カウントスイッチ 3 5 により検出された入賞個数が 1 0 個に達したか否か判定する。

そして、大入賞口 3 2 に入賞した入賞球が 1 0 個に達していない場合には（S 2 2 : N O）、S 2 3において、大入賞口 3 2 を開放してから所定時間（本実施形態の場合は、2 5 秒である。）経過したか否か判定する。そして、大入賞口 3 2 を開放してから所定時間経過していない場合には（S 2 3 : N O）、再度、S 2 1以降の処理を実行する。

【 0 0 4 4 】

一方、大入賞口 3 2 に入賞した入賞球が 1 0 個に達した場合（S 2 2 : Y E S）、若しくは大入賞口 3 2 を開放してから所定時間経過した場合には（S 2 3 : Y E S）、S 2 4 において、C P U 5 1は、ソレノイド駆動回路 6 2 及び第 1 ソレノイド 3 4 A を介して、開閉扉 3 4 を閉じて大入賞口 3 2 を閉塞する。

【 0 0 4 5 】

続いて、S 2 5において、C P U 5 1は、大入賞口 3 2 の開放中に該大入賞口 3 2 内に設けられる V ゾーンに入賞したか否か、即ち大入賞口 3 2 の開放中に第 1 V スwitch 3 2 A から入賞球の検出信号が入力されているか否か判定する判定処理を実行する。

そして、大入賞口 3 2 の開放中に該第 1 V スwitch 3 2 A から入賞検出信号が入力されている場合には（S 2 5 : Y E S）、S 2 6において、大入賞口 3 2 を継続して開放した回数が所定の最高継続回数（本実施形態の場合には、「 1 6 回」である。）に達したか否か判定する判定処理を実行する。この大入賞口 3 2 を開放した回数が、所定の最高継続回数に達していない場合には（S 2 6 : N O）、大入賞口 3 2 を閉塞してから所定時間（本実施形態では、約 2 秒である。）経過後、再度、S 2 1以降の処理を実行する。

【 0 0 4 6 】

また、大入賞口 3 2 の開放中に第 1 V スwitch 3 2 A から入賞検出信号が入力されていない場合（S 2 5 : N O）、若しくは、この大入賞口 3 2 を開放した回数が、所定の最高継続回数に達した場合には（S 2 6 : Y E S）、当該サブ処理を終了して「第 1 始動口入賞処理」のサブ処理に戻る。

【 0 0 4 7 】

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

ローチャートである。

図 9 に示すように、先ず、CPU 51 は、S 31 において、「第 2 通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「第 2 通常の遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、CPU 51 は、ゲーム音楽記憶エリア 52 D に格納されるゲーム音楽データテーブル 75 (図 4 参照) において、「遊技状態」の「第 2 通常の遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データをアンプ 60 及びスピーカ 3a を介して再生出力する処理を実行する。

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

これにより、「第 2 通常の遊技」の場合、即ち、後述のように羽根部材 16、16 が所定回数、逆ハの字状の開放状態になる場合には、「音楽パターン B」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ 65 が点灯して入賞口ランプ 66、下入賞口ランプ 67 及び肩ランプ 68 が同時消灯し、次に、肩ランプ 68 が点灯して風車ランプ 65、入賞口ランプ 66 及び下入賞口ランプ 67 が同時消灯する点灯状態が繰り返される。

【0048】

続いて、S 32 において、ソレノイド駆動回路 62 及び各第 2 ソレノイド 16A、16A を介して、各羽根部材 16、16 が所定時間 (本実施形態の場合は、約 1 秒間である。) 逆ハの字状の開放状態になる羽根アクション動作を所定回数 (本実施形態の場合は、「1 回」である。) 実行する。

【0049】

次に、S 33 において、CPU 51 は、「第 2 大当たり」か否かを判定する判定処理を実行する。

この「第 2 大当たり」か否かの判定処理は、羽根アクション動作 (S 32) 後、所定時間内 (本実施形態の場合は、約 2 秒以内である。) に、特別変動入賞装置 15 内に入賞した入賞球が、特別入賞口 18 に入賞したか否か、即ち、第 2 V スイッチ 18A から入賞球の検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第 2 V スイッチ 18A から所定時間内に入賞球の検出信号が入力された場合には、第 2 大当たり代数 R 2 (電源投入時に、第 2 大当たり代数 R 2 には「0」が代入されている。) に「1」を代入してメモリ 52 に記憶し、第 2 V スイッチ 18A から所定時間内に入賞球の検出信号が入力されない場合には、第 2 大当たり代数 R 2 に「0」を代入してメモリ 52 に記憶する。

【0050】

そして、再度、メモリ 52 から第 2 大当たり代数 R 2 が読み出され、この第 2 大当たり代数 R 2 が「0」か「1」か判定される。即ち、「第 2 大当たり」が発生したか否かを判定される。そして、第 2 大当たり代数 R 2 が「1」の場合には、「第 2 大当たり」が発生したと判定され (S 33: YES)、S 34 において、CPU 51 は、「第 2 大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」を実行する。

この「第 2 大当たりの遊技におけるゲーム音楽と点灯パターン設定・出力処理」は、先ず、CPU 51 は、ゲーム音楽記憶エリア 52 D に格納されるゲーム音楽データテーブル 75 (図 4 参照) において、「遊技状態」の「第 2 大当たり遊技」に対応した「ゲーム音楽」の音楽データをアンプ 60 及びスピーカ 3a を介して再生出力する処理を実行する。

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

これにより、「第2大当たり遊技」の場合、即ち後述の「第2大当たり」の遊技処理（S35）が実行される場合には、「音楽パターンA」のゲーム音楽が演奏されると共に、風車ランプ65と肩ランプ68とが同時点灯して入賞口ランプ66と下入賞口ランプ67とが同時消灯し、次に、風車ランプ65と肩ランプ68とが同時消灯して入賞口ランプ66と下入賞口ランプ67とが同時点灯する点灯状態が繰り返される。

【0051】

続いて、S35において、CPU51は、後述の「第2大当たり遊技処理」のサブ処理（図10参照）を実行する。

【0052】

そして、「第2大当たり遊技処理」のサブ処理（S35）を実行後、S36において、ゲーム音楽と点灯パターンの出力を停止し、メインフローチャートに戻る。

【0053】

また、S33において、再度、メモリ52から第2大当たり代数R2が読み出され、この第2大当たり代数R2が「0」の場合には、CPU51は、「ハズレ」として判定し（S33：NO）、S36以降の処理を実行後、メインフローチャートに戻る。

【0054】

次に、「第2大当たり遊技処理」（S35）のサブ処理について図10に基づいて説明する。図10は本実施形態に係るパチンコ機1の「第2大当たり遊技処理」のサブ処理を示すサブフローチャートである。

図10に示すように、先ず、S41において、CPU51は、ソレノイド駆動回路62及び各第2ソレノイド16A、16Aを介して、羽根部材16、16を繰り返し所定時間（本実施形態の場合は、約1.5秒間である。）逆八の字状の開放状態にする羽根動作を開始する。

【0055】

続いて、S42において、特別変動入賞装置15内に入賞した入賞球が10個に達したか否か、即ち、第2カウントスイッチ20により検出された入賞個数が10個に達したか否か判定する。

そして、特別変動入賞装置15内に入賞した入賞球が10個に達していない場合には（S42：NO）、S43において、CPU51は、ソレノイド駆動回路62及び各第2ソレノイド16A、16Aを介して、羽根部材16、16を所定回数（本実施形態の場合は、16回である。）逆八の字状の開放状態にしたか否か判定する。そして、羽根部材16、16を所定回数、逆八の字状の開放状態にしていない場合には（S43：NO）、再度、S41以降の処理を実行する。

【0056】

一方、特別変動入賞装置15内に入賞した入賞球が10個に達した場合（S42：YES）、若しくは、羽根部材16、16を所定回数、逆八の字状の開放状態にした場合には（S43：YES）、S44において、羽根部材16、16の逆八の字状の開放動作を停止し、特別変動入賞装置15を閉塞する。

【0057】

続いて、S45において、CPU51は、羽根部材16、16の羽根動作停止後、所定時間（本実施形態の場合は、約2秒である。）経過する迄に特別変動入賞装置15内に入賞した入賞球が特別入賞口18に入賞したか否か、即ち、第2Vスイッチ18Aから入賞球の検出信号が入力されたか否か判定する。

そして、第2Vスイッチ18Aから羽根部材16、16の羽根動作停止後、所定時間経過する迄に入賞球の検出信号が入力された場合には（S45：YES）、S46において、羽根部材16、16が逆八の字状に間欠的に開放される動作（S41～S44）の回数が所定の最高継続回数（本実施形態の場合には、「16回」である。）に達したか否か判定する判定処理を実行する。この根部材16、16が逆八の字状に間欠的に開放される動作の回数が、所定の最高継続回数に達していない場合には（S46：NO）、羽根部材16、16の羽根動作停止後、所定時間（本実施形態では、約2秒である。）経過後、再度

、S 4 1以降の処理を実行する。

【0058】

また、羽根部材16、16の羽根動作停止後、所定時間経過する迄に第2Vスイッチ18Aから入賞球の検出信号が入力されていない場合(S 4 5: NO)、若しくは、この羽根部材16、16が逆八の字状に間欠的に開放される動作の回数が、所定の最高継続回数に達した場合には(S 4 6: YES)、当該サブ処理を終了して「第2始動口入賞処理」のサブ処理に戻る。

【0059】

以上詳細に説明した通り本実施形態に係るパチンコ機1では、第1始動口31に入賞した場合には(S 1: YES)、第1始動口入賞処理のサブ処理が実行される(S 2)。そして、「第1通常の遊技」に対応する「音楽パターンB」のゲーム音楽と各ランプ65、66、67、68の「点灯パターンB」の点灯パターンが設定、出力されると共に、変動図柄が変動する(S 11~S 13)。また、大当たり図柄が特別図柄表示装置21に表示されて、「第1大当たり」が発生した場合には(S 14: YES)、「第1大当たり」の遊技処理が実行されると共に、該「第1大当たり遊技」に対応する「音楽パターンA」のゲーム音楽と各ランプ65、66、67、68の「点灯パターンA」の点灯パターンが設定、出力される(S 15~S 17)。また、「第1大当たり」が発生しない場合には(S 14: NO)、「第1通常の遊技」に対応する「音楽パターンB」のゲーム音楽と各ランプ65、66、67、68の「点灯パターンB」の点灯パターンが設定、出力されると共に、ハズレ図柄が特別図柄表示装置21に表示される(S 19)。

また、第2始動口36、37に入賞した場合には(S 3: YES)、第2始動口入賞処理のサブ処理が実行される(S 4)。そして、「第2通常の遊技」に対応する「音楽パターンB」のゲーム音楽と各ランプ65、66、67、68の「点灯パターンB」の点灯パターンが設定、出力されると共に、特別変動入賞装置15の羽根部材16、16が所定回数逆八の字状の開放状態になる(S 31、S 32)。そして、該特別変動入賞装置15内に入賞した入賞球が特別入賞口18に入賞して、「第2大当たり」が発生した場合には(S 33: YES)、「第2大当たり」の遊技処理が実行されると共に、該「第2大当たり遊技」に対応する「音楽パターンA」のゲーム音楽と各ランプ65、66、67、68の「点灯パターンA」の点灯パターンが設定、出力される(S 34、S 35)。

また、第1始動口31及び第2始動口36、37のいずれにも入賞しない場合には(S 1: NO、S 3: NO)、通常の遊技処理が実行される(S 5)。

【0060】

従って、同一パチンコ機1内において、第1始動口31への入賞に基づいて「第1大当たり」が発生すると共に、第2始動口36、37及び特別入賞口18への入賞に基づいて「第2大当たり」が発生する2種類の遊技内容を設けて、同時に2種類のパチンコゲームを行うことができる構成にすることにより、遊技内容が多様化して従来に無い遊技態様を実現することができると共に、遊技者に「第1大当たり」及び「第2大当たり」に対する期待感と新鮮なイメージを常に持たせることができ、遊技者の興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。また、上記「第1大当たり」が発生した場合には、該大入賞口32が所定回数、開閉されるため、第1始動口31への入賞に基づいて第1種パチンコ機の「大当たり」の遊技内容を実現することが可能となると共に、上記「第2大当たり」は、特別変動入賞装置15の羽根部材16、16が逆八の字状に開閉動作するため、第2始動口36、37及び特別入賞口18への入賞に基づいて第2種パチンコ機の「大当たり」の遊技内容を実現することが可能となるため、従来の遊技者が新規なパチンコゲームに取り付き易く、且つ違和感を抱くことなくパチンコゲームを行うことができる。

【0061】

また、通常の遊技状態と「第1大当たり」の遊技状態と「第2大当たり」の遊技状態との各々に対応するゲーム音楽が再生されるため、遊技内容が種々に多様化してもこのゲーム音楽の再生によって容易に各遊技状態を認識することができ、遊技に支障はなく、遊技

者の「大当たり」の発生に対する興味をより強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

また、第1始動口31への入賞に基づいて変動図柄が変動する「第1通常の遊技」の遊技状態に対応するゲーム音楽と、第2始動口36、37への入賞に基づいて羽根部材16、16が開閉動作する「第2通常の遊技」遊技状態に対応するゲーム音楽とは、同じ「音楽パターンB」のゲーム音楽であるため、遊技者は該「第1通常の遊技」と「第2通常の遊技」の各遊技状態を更に容易に認識することができ、遊技者の「大当たり」に対する期待感を増大させることが可能となると共に、遊技者の興味を更に強く引きつけることが可能となる。

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

また、「第1通常の遊技」と「第2通常の遊技」とに対応するゲーム音楽（「音楽パターンB」）は、「第1大当たり」の遊技状態と「第2大当たり」の遊技状態とに対応するゲーム音楽（「音楽パターンA」）と異なるゲーム音楽であるため、遊技者は「第1通常の遊技」若しくは「第2通常の遊技」か、「第1大当たり」の遊技状態若しくは「第2大当たり」の遊技状態かを「音楽パターンA」又は「音楽パターンB」のいずれのゲーム音楽が再生出力されているかによって容易に認識できる。これにより、遊技内容が種々に多様化しても各遊技状態に対応するゲーム音楽の再生によって容易に各遊技状態を認識することができ、遊技に支障はなく、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味を更に強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

【0062】

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

また、第1始動口31への入賞に基づいて変動図柄が変動する「第1通常の遊技」の遊技状態に対応する所定の点灯パターンと、第2始動口36、37への入賞に基づいて羽根部材16、16が開閉動作する「第2通常の遊技」遊技状態に対応する所定の点灯パターンとは、同じ「点灯パターンB」の点灯パターンであるため、遊技者は該「第1通常の遊技」と「第2通常の遊技」の各遊技状態を更に容易に認識することができ、遊技者の「大当たり」に対する期待感を増大させることが可能となると共に、遊技者の興味を更に強く引きつけることが可能となる。

【0063】

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

また、「第1通常の遊技」と「第2通常の遊技」とに対応する点灯パターン（「点灯パターンB」）は、「第1大当たり」の遊技状態と「第2大当たり」の遊技状態とに対応する点灯パターン（「点灯パターンA」）と異なる点灯パターンであるため、遊技者は「第1通常の遊技」若しくは「第2通常の遊技」か、「第1大当たり」の遊技状態若しくは「第2大当たり」の遊技状態かを「点灯パターンA」又は「点灯パターンB」のいずれで各ランプ65、66、67、68が点灯駆動されているかによって容易に認識することができ、これにより、遊技内容が種々に多様化してもこの「点灯パターンA」又は「点灯パターンB」いずれかの各ランプ65、66、67、68の点灯駆動によって容易に各遊技

状態を認識することができ、遊技に支障はなく、遊技者の「大当たり」の発生に対する興味を更に強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能となる。

【 0 0 6 4 】

また、パラメータ記憶エリア 5 2 C に第 1 始動口 3 1 の入賞時の「大当たりカウント値」が記憶されている場合には、この記憶されている「大当たりカウント値」の個数が L E D 駆動回路 6 3 及び保留 L E D 2 2 を介して表示されるため、遊技者は第 1 始動口 3 1 への入賞の保留があることを容易に知ることができると共に、「第 1 大当たり」への期待感が高まり、遊技の興趣を増大することができる。

更に、特別図柄表示装置 2 1 と特別変動入賞装置 1 5 とは一体に設けられているため、部品点数の削減が可能になると共に、組立工数の削減が可能となり、製造コストの削減化を図ることができる。

【 0 0 6 5 】

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

例えば、上記実施形態では、特別図柄表示装置 2 1 は、各表示 L E D 2 1 A、2 1 B、2 1 C により構成されているが、C R T (Cathode Ray Tube) や L C D (Liquid Crystal Display) 等を用いて構成してもよい。

また、上記実施形態では、各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 を各遊技状態に合わせて所定の点灯パターンで点灯駆動しているが、遊技盤 2 の前面側にさらに多くの電飾ランプや複数の高輝度 L E D 等を配設し、これらの電飾ランプや L E D 等を各ランプ 6 5、6 6、6 7、6 8 の点灯駆動と同時に所定の点灯パターンで点灯駆動する構成にしてもよい。

【 0 0 6 6 】

【 発明の効果 】

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

また、第 1 特別遊技状態又は第 2 特別遊技状態が発生した場合には、この第 1 特別遊技状態の開始から終了まで、又は、第 2 特別遊技状態の開始から終了まで、音楽再生制御手段によって第 1 ゲーム音楽とは異なる第 2 ゲーム音楽が再生されると共に、装飾ランプ制御手段によって各装飾ランプが第 1 点灯パターンとは異なる第 2 点灯パターンで点灯駆動されるため、遊技者は、この第 2 ゲーム音楽の再生と第 2 点灯パターンでの各装飾ランプの点灯駆動によって、第 1 大当たりの抽選中若しくは特別変動入賞装置への遊技球の入賞か、又は第 1 特別遊技状態若しくは第 2 特別遊技状態かを容易に判別することができるパチンコ機を提供することができる。このため、遊技内容が種々に多様化してもこの第 1 又は第 2 ゲーム音楽のいずれかの再生、及び第 1 又は第 2 点灯パターンのいずれかの各種装飾ランプの点灯駆動によって容易に各遊技状態を認識することができ、遊技に支障はなく、この第 1 ゲーム音楽の再生及び第 1 点灯パターンによる各装飾ランプの点灯駆動によって遊技者の「大当たり」の発生に対する興味を更に強く引きつけ、且つ興趣を増大させることが可能なパチンコ機を提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】

本実施形態に係るパチンコ機全体を示した正面図である。

【図 2】

本実施形態に係るパチンコ機の遊技領域を示した正面図である。

【図 3】

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

【図 4】

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

【図 5】

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

【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

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

【図 9】

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

【図 10】

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

【符号の説明】

- 1・・・パチンコ機
- 2・・・遊技盤
- 3 a・・・スピーカ
- 15・・・特別変動入賞装置
- 18・・・特別入賞口
- 21・・・特別図柄表示装置
- 22・・・保留LED
- 23、24・・・入賞口
- 25、26・・・電飾ランプ付風車
- 29、30・・・肩電飾ランプ
- 31・・・第1始動口
- 32・・・大入賞口
- 36、37・・・第2始動口
- 38、39・・・下入賞口
- 50・・・制御回路
- 51・・・CPU
- 52・・・メモリ
- 52A・・・大当たりカウンタ
- 52B・・・保留カウンタ
- 52C・・・パラメータ記憶エリア
- 52D・・・ゲーム音楽記憶エリア
- 52E・・・点灯パターン記憶エリア
- 55・・・バス線

6 0 . . . アンプ

6 1 . . . 表示制御回路

6 4 . . . 装飾ランプ駆動回路