(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3578479号
(P3578479)
(45)発行日　平成16年10月20日(2004.10.20)　(24)登録日　平成16年7月23日(2004.7.23)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F　7/02　A63F　7/02　320

請求項の数 2　(全 24 頁)

(21)出願番号　特願平5-334254
(22)出願日　平成5年12月28日(1993.12.28)
(65)公開番号　特開平7-185086
(43)公開日　平成7年7月25日(1995.7.25)
審査請求日　平成12年12月7日(2000.12.7)

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100090033
弁理士　荒船　博司
(74)代理人　100085811
弁理士　大日方　富雄
(72)発明者　新山　吉平
群馬県桐生市広沢町３－４２９７－１３
(72)発明者　伊東　広司
群馬県桐生市三吉町２－２－２９

審査官　瀬津　太朗

(56)参考文献　特開平０４－０９０７７９（ＪＰ，Ａ）
最終頁に続く

(54)【発明の名称】パチンコ遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の変動表示図柄と該複数の変動表示図柄の背景画像としてゲーム内容を盛り上げるための背景図柄とを表示させて可変表示ゲームを行う可変表示装置と、
特定入賞口への遊技球の入賞を条件として、前記可変表示装置における可変表示ゲームの制御を行う遊技制御回路と、を備え、
前記可変表示ゲームの停止図柄態様が特定のパターンとなった場合に、遊技者に多くの賞球獲得の機会を与える特別遊技を実行可能なパチンコ遊技機において、
複数の特定入賞口を内包し、遊技球を何れかの特定入賞口へと振り分ける特定入賞口振分装置と、
前記各特定入賞口毎に設けられ、該特定入賞口に入賞した遊技球を検出する検出手段と、を備え、
前記遊技制御回路は、
前記検出手段からの検出信号に基づいて前記可変表示ゲームにおける背景図柄のモチーフを、遊技球が何れの特定入賞口に入賞したかによって異ならせて前記可変表示ゲームを実行することを特徴とするパチンコ遊技機。
【請求項２】
前記特定入賞口振分装置は、
当該特定入賞口振分装置の奥手方向に遊技球を導くＵ字溝と、
前記Ｕ字溝から落下された遊技球を中央側に寄せるためのゆるやかな凹部を有する皿部

材と、
　を備え、
　前記皿部材に第１特定入賞口及び第２特定入賞口を形成し、
　前記第１特定入賞口及び第２特定入賞口のそれぞれの位置に対応させて、それぞれ検出手段を設けたことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【産業上の利用分野】
本発明は、パチンコ遊技機に係り、詳しくは、複数の変動表示図柄と該複数の変動表示図柄の背景画像としてゲーム内容を盛り上げるための背景図柄とを表示させて可変表示ゲームを行う可変表示装置と、特定入賞口への遊技球の入賞を条件として、前記可変表示装置における可変表示ゲームの制御を行う遊技制御回路と、を備え、前記可変表示ゲームの停止図柄態様が特定のパターンとなった場合に、遊技者に多くの賞球獲得の機会を与える特別遊技を実行可能なパチンコ遊技機に関する。
【０００２】
〔発明の背景〕
近年、パチンコ遊技機等においては、遊技領域の略中央に配置される可変表示装置（特別図柄表示装置）での可変表示ゲームによりパチンコ遊技の興趣が高められている。
【０００３】
この可変表示ゲームは、所定の遊技条件に基づいて、可変表示装置（特別図柄表示装置）中に表示される表示図柄が変動後に停止した際、停止図柄が予め定められた組み合わせとなっている場合を大当たりとし、大当たりの発生に伴って連続役物を作動させることにより変動入賞装置（大入賞口）を開状態として入賞を容易にするものである。
【０００４】
しかし、可変表示装置（特別図柄表示装置）における従来の表示図柄態様は一様であり、面白味に欠けるものであった。
【０００５】
そこで、表示図柄態様に対してバリエーションが要求されてくる。
【０００６】
【従来の技術】
従来、遊技領域の略中央に配置される可変表示装置（特別図柄表示装置）において可変表示ゲームを行うパチンコ遊技機としては、例えば、第１種連続役物型のパチンコ遊技機がある。
【０００７】
このような第１種連続役物型のパチンコ遊技機の可変表示装置（特別図柄表示装置）の変動表示図柄に対する背景図柄においては、例えば、野球をモチーフにしたパチンコ遊技機では、例えば、ダイヤモンド（グラウンド）やボール等の野球に関する表示画像を背景図柄として用いることにより可変表示ゲームが行われ、この場合、可変表示ゲームを行うための可変表示装置（特別図柄表示装置）としては、市場において、より視覚に訴える要素の強い表示装置、より緻密で複雑な表示が可能な表示装置が求められる近時のニーズから液晶表示装置（以下、ＬＣＤ：Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｉｓｐｌａｙという）やＣＲＴ（Ｃａｔｈｏｄｅ　Ｒａｙ　Ｔｕｂｅ）のようにカラー表示が可能な表示装置等を設けたパチンコ遊技機では、表示装置の特性を生かすため、大当たり動作時に大当たり動作の継続回数（ラウンド回数）に基づいて、所定のストーリーに沿った画像パターンを表示することによって見た目の華やかさをアピールするものもある。
【０００８】
【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、このような従来のパチンコ遊技機にあっては、可変表示装置（特別図柄表示装置）に表示される表示図柄の可変表示は、基本的に一様であることから、たとえ変動表示図柄の可変表示速度の切り換えを行ったり、変動表示図柄の可変方向を変えたりする

ことにより、可変表示自体に遊技性を持たせようとしても、可変表示ゲームにおける全体的な遊技性の向上度合は低い。

【０００９】

このため、可変表示装置（特別図柄表示装置）の表示特性を生かして、大当たり時の表示には凝った表示を行うものも提供されているが、可変表示ゲームにあって基本的な変動表示図柄の変動表示に関しては、決められたパターンの表示しか行われていないため、可変表示ゲームにおける遊技性の向上が図られていないという問題点があった。

【００１０】

〔目的〕

上記問題点に鑑み、本発明は、可変表示ゲームにおける背景図柄のモチーフにバリエーションを持たせて遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

【００１１】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するため、請求項１記載の発明は、複数の変動表示図柄と該複数の変動表示図柄の背景画像としてゲーム内容を盛り上げるための背景図柄とを表示させて可変表示ゲームを行う可変表示装置と、特定入賞口への遊技球の入賞を条件として、前記可変表示装置における可変表示ゲームの制御を行う遊技制御回路と、を備え、前記可変表示ゲームの停止図柄態様が特定のパターンとなった場合に、遊技者に多くの賞球獲得の機会を与える特別遊技を実行可能なパチンコ遊技機において、複数の特定入賞口を内包し、遊技球を何れかの特定入賞口へと振り分ける特定入賞口振分装置と、前記各特定入賞口毎に設けられ、該特定入賞口に入賞した遊技球を検出する検出手段と、を備え、前記遊技制御回路は、前記検出手段からの検出信号に基づいて前記可変表示ゲームにおける背景図柄のモチーフを、遊技球が何れの特定入賞口に入賞したかによって異ならせて前記可変表示ゲームを実行することを特徴とするものである。

【００１２】

前記特定入賞口振分装置は、当該特定入賞口振分装置の奥手方向に遊技球を導くＵ字溝と、前記Ｕ字溝から落下された遊技球を中央側に寄せるためのゆるやかな凹部を有する皿部材と、を備え、前記皿部材に第１特定入賞口及び第２特定入賞口を形成し、前記第１特定入賞口及び第２特定入賞口のそれぞれの位置に対応させて、それぞれ検出手段を設けた構成にしてもよい。

【００１４】

【作用】

本発明では、特定入賞口振分装置が内包する複数の特定入賞口毎に設けられた検出手段からの検出信号に基づいて可変表示ゲームにおける背景図柄のモチーフを、遊技球が何れの特定入賞口に入賞したかによって異ならせて可変表示ゲームを実行する。

【００１７】

【実施例】

以下、本発明の好適な実施例を、図２～図１９を参照して説明する。なお、図２～図１９において、図１と同一部分には同一の符号を付す。

【００１８】

まず、本実施例の構成を説明する。

【００１９】

図２は、本実施例のパチンコ遊技機１における遊技盤１１の正面図である。

【００２０】

本実施例におけるパチンコ遊技機１の遊技盤１１面には、図２に示すように、ガイドレール１２によって囲まれた遊技領域１３が形成されており、遊技領域１３の略中央部位置に可変表示ゲームを行うための可変表示装置（以下、特別図柄表示装置という）１４が設けられている。

【００２１】

そして、特別図柄表示装置１４の下方位置には、１４での可変表示ゲームにおいて、大当

たり発生時に特別遊技を行わせるための変動入賞装置（大入賞口）１５が設けられ、さらに、特別図柄表示装置１４と変動入賞装置（大入賞口）１５との間には、図３～図６に示すように、特定入賞口振分手段である特定入賞口振分装置７０が配置されることによって、特別図柄始動口（始動口）である第１種始動口１６が設けられている。

【００２２】

図３～図６は、特定入賞口振分装置７０の要部構成を示す図であり、図３は、特定入賞口振分装置７０の要部斜視図、図４は、特定入賞口振分装置７０の正面図、図５は、特定入賞口振分装置７０の破断分解斜視図、図６は、図３におけるＡ－Ａ’線断面図である。

【００２３】

特定入賞口振分手段である特定入賞口振分装置７０は、図３，図４に示すように、遊技領域１３側に形成された第１種始動口１６と、第１種始動口１６内に入賞した遊技球を特定入賞口振分装置７０内の奥手方向に導くＵ字溝７１と、第一特定入賞口７３ａ及び第二特定入賞口７３ｂが形成された皿部材７２と、第一特定入賞口７３ａの対応位置に設けられた第１種始動スイッチＡ４１ａ（振分検出手段）及び第二特定入賞口７３ｂの対応位置に設けられた第１種始動スイッチＢ４１ｂ（振分検出手段）とを備えている。

【００２４】

以上の構成からなる特定入賞口振分装置７０の遊技領域１３側に形成された第１種始動口１６内に遊技球が入賞すると、遊技球は、図５，図６に示すように、第１種始動口１６の下部から特定入賞口振分装置７０内の奥手方向にわたって形成されたＵ字溝７１に案内されて特定入賞口振分装置７０内部に導びかれ、ゆるやかな凹部を有する皿部材７２の後方位置に落下する。

【００２５】

そして、落下した遊技球は、重力の作用により皿部材７２を周回して中央位置に寄ろうとし、皿部材７２に形成された第一特定入賞口７３ａまたは第二特定入賞口７３ｂのいずれか一方に入賞する。

【００２６】

これによって、第一特定入賞口７３ａに入賞した遊技球は、第１種始動スイッチＡ４１ａによって検出され、また、第二特定入賞口７３ｂに入賞した遊技球は、第１種始動スイッチＢ４１ｂによって検出される。

【００２７】

なお、図２中、１７Ｌ，１７Ｒ、１８Ｌ，１８Ｒは入賞口であり、１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄは特別図柄表示装置記憶である保留記憶表示部である。

【００２８】

特別図柄表示装置１４は、第一停止図柄である左図柄を表示するための図柄表示領域Ａ、第二停止図柄である中図柄を表示するための図柄表示領域Ｂ、第三停止図柄である右図柄を表示するための図柄表示領域Ｃを備え、左図柄、中図柄、右図柄には、前述した第１種始動スイッチＡ４１ａまたは第１種始動スイッチ４１ｂの検出信号に基づいて、「１」，「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「８」，「９」，「１０」，「１１」，「１２」，「１３」，「１４」，「１５」，「１６」の数字からなる変動表示のいずれかの図柄を１つ表示するものである。

【００２９】

特別図柄表示装置１４における可変表示ゲームは、遊技球発射装置（図示せず）により遊技領域１３内に導かれた遊技球が第１種始動口１６に入賞することを条件として、特別図柄表示装置１４中に表示される、左図柄、中図柄、右図柄の３図柄がそれぞれ変動表示を開始するとともに、所定時間（５秒以上）経過後に左図柄、中図柄、右図柄の順に変動が停止し、停止時に３図柄が、すべて「１」，「２」，「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「８」，「９」，「１０」，「１１」，「１２」，「１３」，「１４」，「１５」，「１６」の数字からなる変動表示図柄がゾロ目で揃っていた場合を大当たりとし、該大当りが発生した場合には、所定の遊技価値（遊技付加価値）の付与として、変動入賞装置（大入賞口）１５を約２９．５秒間開放するものである。

【００３０】
ちなみに、本実施例では、左図柄、中図柄、右図柄にそれぞれ１６図柄が用意されているため、表示上の大当たり確率は２５６分の１となっている。
【００３１】
このような大当たり決定や、停止図柄の決定等は、遊技機制御部５によって生成される乱数に基づいて行われ、可変表示ゲームに偶然性を伴った確率的要素を盛り込み、パチンコ遊技に対する興趣が盛り上げられる。
【００３２】
また、本実施例での保留記憶表示部１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄには、赤色または緑色に発光する二色ＬＥＤが用いられており、第一特定入賞口７３ａに入賞した際の入賞記憶は赤色に発光し、第二特定入賞口７３ｂに入賞した際の入賞記憶は緑色に発光するように制御することによって、いずれの特定入賞口に入賞したのかを外部に報知するようになっており、これによって遊技者は、保留記憶表示部１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄの発光表示色から可変表示ゲームにおける変動表示図柄の種別を把握することができるようになっている。
【００３３】
図７は、本実施例のパチンコ遊技機１における遊技機制御部５の要部構成を示すブロック図である。
【００３４】
図７において、本実施例におけるパチンコ遊技機１の遊技機制御部５は、大別して、遊技制御回路２と、表示制御回路３と、電源回路４とから構成されており、特に、遊技制御回路２は、前述したように、特定入賞口振分装置７０における振分結果を検出するための第１種始動スイッチＡ４１ａと第１種始動スイッチＢ４１ｂとを有し、表示制御回路３は、表示情報取込手段２１、乱数生成手段２２、表示画像格納手段２３、画像選択表示手段２４、出力音声格納手段２５、音声出力手段２６を備えている。
【００３５】
遊技制御回路２及び表示制御回路３は、信号線路Ｌを介して接続され、遊技制御回路２と表示制御回路３との間では通信によるデータの授受が行われる。
【００３６】
なお、図７中、６は画像表示部であり、７は音声出力部である。
【００３７】
図８は、遊技制御回路２の要部構成を示すブロック図である。
【００３８】
遊技制御回路２は、図８に示すように、役物制御回路８と、入出力制御回路９とを備え、役物制御回路８と入出力制御回路９とはバスＢを介してそれぞれ接続されている。
【００３９】
役物制御回路８は、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ　）３１、分周回路３２、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）３３、ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）３４から構成され、所定の設定確率に基づく一様乱数を生成する機能や、ホール（遊技店）の管理装置に対して、例えば、第１種始動口（特別図柄始動口）１６への入賞数、可変表示ゲームの開始数、可変表示ゲームにおける大当たり、大当たり時のサイクルの継続回数、不正情報（入賞による不正、コネクタの抜け、ｅｔｃ）等の各種情報を出力する機能等を有するものである。
【００４０】
ＣＰＵ３１は、他の各種回路を制御する役物制御回路８の中枢をなす８ビットのマイクロプロセッサであり、後述するリセット信号に基づいて、リセット割込処理により、ＲＯＭ３３内に格納されたプログラム処理手順に基づいて１シーケンス単位で各種プログラム処理を実行するものである。また、遊技に用いる乱数を必要とする場合、本実施例では、リセットタイミングに合わせてカウントアップするケタ上がり方式のカウンタＸにより乱数を得ている。

【００４１】
分周回路３２は、クロックオシレータから出力されるクロックパルスを分周して約２ｍｓｅｃ毎にリセット信号を生成し、このリセット信号をＣＰＵ３１に供給するものである。
【００４２】
ＲＯＭ３３は、ＣＰＵ３１によって利用される各種制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、ＲＡＭ３４は、ＣＰＵ３１におけるプログラム処理実行中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、遊技に関連するデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。
【００４３】
ちなみに、ＲＡＭ３４内には、遊技球が第１種始動口１６に入賞した時点における大当たり乱数の抽選値を４つまで順次記憶する、所定の記憶領域（以下、特図保留エリアという）が設けられており、特図保留エリアに抽選値が記憶されると、特図保留エリアに対応する保留記憶表示部１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄが赤色または緑色に点灯し、保留メモリ（特別図柄表示装置記憶）の記憶状態を示すようになっている。
【００４４】
入出力制御回路９は、例えば、第１種始動口１６への遊技球の入賞等に代表される各種信号の入力及び出力を制御するためのものであり、具体的には、大当たりの判定を開始するための信号を生成するとともに、大当たり時において、変動入賞装置（大入賞口）１５を開放駆動するものである。
【００４５】
この入出力制御回路９は、図８に示すように、第１種始動スイッチ４１、継続スイッチ（特定領域通過球検出部）４２、カウントスイッチ（変動入賞球検出部）４３、ローパスフィルタ４４、バッファゲート４５、出力ポート４６、ドライバ４７、変動入賞装置（大入賞口）１５を備えている。
【００４６】
第１種始動スイッチ４１は、前述した特定入賞口振分装置７０内に設けられ、遊技球の入賞を検出するスイッチであり、スイッチＡ４１ａとスイッチＢ４１ｂとから構成されている。
【００４７】
継続スイッチ４２及びカウントスイッチ４３は、共に変動入賞装置（大入賞口）１５内に設けられた近接スイッチにより構成され、継続スイッチ４２は、変動入賞装置（大入賞口）１５内の特定領域（以下、Ｖゾーンという）を通過する通過球を検出するものであり、カウントスイッチ４３は、変動入賞装置（大入賞口）１５内に入賞するすべての入賞球を検出するものである。
【００４８】
ローパスフィルタ４４は、第１種始動スイッチ４１（第１種始動スイッチＡ４１ａ，第１種始動スイッチＢ４１ｂ）、継続スイッチ４２、カウントスイッチ４３からの出力信号が入力されるとともに、遊技球の排出を制御する排出制御回路（図示せず）から出力される要求信号が入力され、これら各信号をパルス波として整形してバッファゲート４５に出力するものであり、バッファゲート４５は、ローパスフィルタ４４により整形されたパルス波を増幅してバスＢに出力するものである。
【００４９】
出力ポート４６は、バスＢを介して入力される各種信号をドライバ４７に出力するものであり、ドライバ４７は、出力ポート４６から入力される各種信号に基づいて、例えば、変動入賞装置（大入賞口）１５を駆動するための駆動制御信号を出力したり、また、例えば、信号線路Ｌを介して特別図柄表示装置１４の表示制御回路３に出力する表示データ信号（表示情報）や、ホール側の管理装置等に出力する各種信号（例えば、始動口入賞信号，特別図柄回動信号，大当たり信号，大当たりサイクル継続信号等）、また、排出制御回路（図示せず）に出力する送信クロック信号，賞球データ信号等のその他制御信号を出力するものである。変動入賞装置（大入賞口）１５は、第１種始動口１６への入賞タイミング

に基づいて可変表示ゲームを行い、特別図柄表示装置１４に表示される図柄が特定のパターンとなった場合を大当たりとして、約２９．５秒間、最大１６回継続して開放するものであり、遊技者に対して特別遊技の機会を与え、遊技者に多くの賞球獲得の機会を与えるものである。

【００５０】

なお、変動入賞装置（大入賞口）１５に遊技球がおおむね１０個入賞した場合は、開放時間が約２９．５秒以内であっても変動入賞装置（大入賞口）１５の開放動作は停止する。

【００５１】

図９は、表示制御回路３の要部構成を示すブロック図である。

【００５２】

表示制御回路３は、遊技制御回路２からの表示データ信号（表示情報）に基づいて可変表示ゲームに用いられる画像を特別図柄表示装置１４上に表示するとともに、可変表示ゲームを盛り上げる効果音等の音声を生成するものであり、ＣＰＵ５１、ＲＯＭ５２、ＲＡＭ５３、画像出力回路５４、音声出力回路５５から構成されており、前述の表示情報取込手段２１、乱数生成手段２２の各機能はＣＰＵ５１に設けられ、表示画像格納手段２３及び出力音声格納手段２５の各機能はＲＯＭ５２に設けられ、画像選択表示手段２４の機能はＣＰＵ５１及び画像出力回路５４に設けられ、音声出力手段２６の機能はＣＰＵ５１及び音声出力回路５５に設けられている。

【００５３】

ＣＰＵ５１は、信号線路Ｌを介して入力される表示データ信号に基づいて、表示すべき画像及び出力すべき音声の生成を制御するものである。

【００５４】

ＲＯＭ５２は、ＣＰＵ５１によって利用される各種制御プログラムや画像データ及び音声データ等のデータを格納する半導体メモリであり、ＲＡＭ５３は、ＣＰＵ５１におけるプログラム処理実行中に利用されるプログラムデータ等や、画像表示及び音声出力に関するデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【００５５】

画像出力回路５４は、ＣＰＵ５１とは独立して画像処理の制御を行い、画像表示部６に対して画像データを出力するビデオディスプレイコントローラ（以下、ＶＤＣ：Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｃｏｎｔｒｏｌｌｅｒという）５６と、画像表示部６に表示する画像データを格納するビデオメモリ５７とから構成されている。

【００５６】

音声出力回路５５は、パチンコ遊技機１の効果音を生成するサウンドジェネレータ５８と、サウンドジェネレータ５８によって生成される音声信号を増幅するとともに、音声出力部７に出力するアンプ５９とから構成されている。

【００５７】

電源回路５は、一般商用電源から変換された平均電圧２５Ｖの交流電流を整流して直流電流に変換し、遊技機制御部５内の各回路に供給する直流電源回路である。

【００５８】

画像出力部６は、本実施例では、４インチサイズのＬＣＤを用いた表示装置から構成されており、画像出力回路５４から出力される画像データを表示することにより可変表示ゲームの中心となる表示出力を行うものである。

【００５９】

なお、画像出力部６に用いる表示装置としては、本実施例におけるＬＣＤに限らず、ＣＲＴ（Ｃａｔｈｏｄｅ　Ｒａｙ　Ｔｕｂｅ）からなる表示装置や、蛍光表示管またはＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）を用いた表示装置に置換することが可能である。

【００６０】

音声出力部７は、パチンコ遊技機１の内枠前面下部に取り付けられたダイナミック型スピーカから構成され、音声出力回路５５から出力される音声データを実際の音（例えば、可

変表示ゲームのＢＧＭ（ＢａｃｋＧｒｏｕｎｄ　Ｍｕｓｉｃ）や効果音等）に変換して外部に出力するものである。

【００６１】

次に、本実施例の動作（作用）を説明する。

【００６２】

上記構成において、まず、パチンコ遊技機１の右下位置に設けられたハンドルを操作することにより遊技球発射装置（図示せず）から発射された遊技球は、ガイドレール１２に案内されて遊技盤１１中の遊技領域１３中に発射される。

【００６３】

遊技機制御部２では、第１種始動スイッチ４１（第１種始動スイッチＡ４１ａ及び第１種始動スイッチＢ４１ｂ）や継続スイッチ４２及びカウントスイッチ４３の入力の有無が監視されており、遊技球が第１種始動口１６に入賞した場合、第１種始動スイッチ４１（第１種始動スイッチＡ４１ａ及び第１種始動スイッチＢ４１ｂ）において遊技球の入賞が検出されるとともに、検出信号のチャタリングの除去や論理変換等が行われて入力処理が行われる。

【００６４】

また、第１種始動口１６において、遊技球の入賞が検出された場合には、特図保留エリアに、入賞した遊技球の数が４つ分まで記憶されるとともに、可変表示ゲームに用いられる、入賞時の乱数の抽選値も特図保留エリアに一時的に保管される。この場合、可変表示ゲームにおける大当たりを決定するための乱数は、遊技制御回路２によって生成される。

【００６５】

そして、第１種始動口１６への遊技球の入賞の記憶、すなわち、特図保留エリアに保管されたデータに基づいて特別図柄表示装置１４において可変表示ゲームが開始される。

【００６６】

可変表示ゲーム処理において、遊技機制御部２では、例えば、０．通常動作処理、１．自動停止時間の終了監視処理、２．第一停止図柄の停止監視処理、３．第二停止図柄の停止監視処理及びリーチ判定処理、４．第三停止図柄の停止監視処理（ハズレ時）、５．第三停止図柄の停止監視処理（リーチ時）、６．第三停止図柄の停止監視処理（スペシャルリーチ時）、７．図柄判定処理、８．ファンファーレ動作の終了監視処理、９．インターバル動作の終了監視処理（継続後）、１０．継続前の大当たり動作処理、１１．継続後の大当たり動作処理、１２．有効時間の終了監視（継続前）、１３．有効時間の終了監視（継続後）、１４．インターバル動作の終了監視（継続前）の各処理が実行される。

【００６７】

前述の遊技機制御部５には、停止図柄を格納する図柄メモリ（図示せず）が設けられており、この図柄メモリは、特別図柄表示装置１４における各図柄表示領域に対応する停止図柄の記憶領域として、リセット割り込み毎に順次更新される。

【００６８】

そして、遊技制御回路２によって、変動図柄の停止状態が大当り状態であるか、リーチ状態であるか、または、ハズレ状態であるかが判断され、大当り状態であると判断されたときには、ＲＡＭ３４内の大当たり図柄メモリ領域に、リーチ状態であると判断されたときには、ＲＡＭ３４内のリーチ図柄メモリ領域に、ハズレ状態であると判断されたときには、ＲＡＭ３４内のハズレ図柄メモリ領域に図柄データがそれぞれ格納される。

【００６９】

一方、ＣＰＵ３１では、大当り決定の抽選値により抽出される停止図柄に基づいて、大当り判定か、リーチ判定か、ハズレ判定かが決定され、大当り判定の場合には、大当り図柄メモリ領域に格納されている大当り図柄により停止図柄が確定され、リーチ判定の場合には、リーチ図柄メモリ領域に格納されているリーチ図柄により停止図柄が確定されるとともに、ハズレ判定の場合には、ハズレ図柄メモリ領域に記憶されているハズレ図柄により停止図柄が確定される。

【００７０】

そして、可変表示ゲーム処理において設定される特別図柄表示装置１４に関する表示図柄データは、逐次、ドライバ４７を介して表示制御回路３に出力され、最終的な停止図柄をＲＡＭ３４内に記憶された最終停止図柄とするために、最終停止図柄を含む数コマ手前から表示図柄が切り換えられ、特別図柄表示装置１４に表示出力される。

【００７１】

表示制御回路３では、特別図柄表示装置１４に変動表示図柄を表示する。

【００７２】

図１０，図１１に示すフローチャートに基づいて、遊技制御回路２におけるパチンコ遊技機１の制御処理手順を示す。

【００７３】

図１０，図１１は、遊技制御回路２における全体的な処理概要を示すフローチャートである。

【００７４】

制御処理が開始されると、まず、初期情報の設定（例えば、スタックポインタの設定、ＲＡＭ３４に対するアクセス許可、リセット信号のクリア等）が行われ（ステップＳ１）、パチンコ遊技機１に対する最初の電源投入か否かがチェックされる（ステップＳ２）。

【００７５】

ここで、電源スイッチの操作によりパチンコ遊技機１に電力が供給されたことが検出された場合、ＣＰＵ３１により使用されるレジスタやＲＡＭ３４が初期化される、いわゆる、初期化処理が実行され（ステップＳ３）、割り込み待ちの状態となる。

【００７６】

一方、上記ステップＳ２の処理において、電源投入が検出されない場合、入力処理が行われ（ステップＳ４）、可変表示ゲームにおける大当たり・リーチ・ハズレのいずれかを決定するために、前述のケタ上がり方式のカウンタＸに基づいてゲーム内容に関与する新たな乱数が生成され、乱数更新処理により乱数の更新が行われる（ステップＳ５）。

【００７７】

そして、遊技機制御部５により、排出制御回路（図示せず）との間で賞球データに関する通信による賞球制御処理が行われるとともに（ステップＳ６）、各種サブルーチン処理でセットされた出力データを出力する出力処理が行われる（ステップＳ７）。

【００７８】

続いて、カウントスイッチ入賞監視処理、継続スイッチ入賞監視処理、第１種始動口１６内の第１種始動スイッチ４１の入賞監視処理等を行うための各種スイッチにおける入力を監視するスイッチ入力監視処理が行われ（ステップＳ８）、カウントスイッチ４３においてノーカウント不正や玉詰まり不正等の不正が行われているか否かが監視され、不正が行われていると判断した場合には不正を報知する、いわゆる、不正監視処理（ステップＳ９）が行われた後、図１１に示すように、各シーケンスを効率良く処理するためのイベントカウンタの値に基づいて分岐処理が行われる（ステップＳ１０）。なお、イベントカウンタの値は、シーケンスの実行回数がカウントされることにより設定されている。

【００７９】

すなわち、イベントカウンタ値が「０」の場合、外部に出力する各種音声データを合成する「音声合成処理」が行われ（ステップＳ１１）、カウンタ値が「１」の場合、「ＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）編集処理」が行われ（ステップＳ１２）、カウンタ値が「２」の場合、「ランプ編集処理」が行われ（ステップＳ１３）、カウンタ値が「３」の場合、カウンタ値が「１」の場合と同様に、「ＬＥＤ編集処理」が行われ（ステップＳ１４）、カウンタ値が「４」の場合、特別図柄表示装置１４において「可変表示ゲーム処理」が行われ（ステップＳ１５）、カウンタ値が「５」の場合、「図柄制御編集処理」が行われ（ステップＳ１６）、カウンタ値が「６」の場合、「データ転送処理」が行われ（ステップＳ１７）、そして、カウンタ値が「７」の場合、「外部情報編集処理」が行われる（ステップＳ１８）。

【００８０】

次いで、音編集出力処理が行われて（ステップＳ１９）、ＣＰＵ３１は割り込み待ちの停止状態となる。

【００８１】

そして、前述したリセット信号に基づいてＣＰＵ３１は割込待ちの状態から復帰するようになっている。

【００８２】

ちなみに、本実施例における可変表示ゲームでは、遊技機制御部５により、０．通常動作処理、１．自動停止時間の終了監視処理、２．第一停止図柄の停止監視処理、３．第二停止図柄の停止監視処理及びリーチ判定処理、４．第三停止図柄の停止監視処理（ハズレ時）、５．第三停止図柄の停止監視処理（リーチ時）、６．第三停止図柄の停止監視処理（スペシャルリーチ時）、７．図柄判定処理、８．ファンファーレ動作の終了監視処理、９．インターバル動作の終了監視処理（継続後）、１０．継続前の大当たり動作処理、１１．継続後の大当たり動作処理、１２．有効時間の終了監視（継続前）、１３．有効時間の終了監視（継続後）、１４．インターバル動作の終了監視（継続前）がそれぞれ行われ、さらに、遊技機制御部５は、特別図柄表示装置１４の表示制御回路３に対して出力する可変表示に関するコマンドを設定したり、上記各処理における各遊技状態に対応した遊技音のデータを設定したりする。

【００８３】

ここで、ＬＥＤ編集処理及びランプ編集処理は、遊技状態に応じて、遊技盤１１面に配置されたＬＥＤやランプ等の表示データを設定する処理であり、データ転送処理は、遊技制御回路２から表示制御回路３に対して表示データを転送する処理である。

【００８４】

また、外部情報編集処理は、第１種始動口１６内にどのくらいの割合で入賞しているかを測定するために、ホールの管理装置へ出力される始動口入賞のオン・オフデータや、大当たり中であることを知らせる大当たり信号等が設定され出力される処理である。

【００８５】

このように、上記した各処理は、比較的制御内容が複雑な、「音声合成処理」、「ＬＥＤ編集処理」、「ランプ編集処理」、「ＬＥＤ編集処理」、「可変表示ゲーム処理」、「図柄制御編集処理」、「データ転送処理」、及び「外部情報編集処理」の各処理を含む８つのプログラム処理ブロックがそれぞれ用意され、これらのプログラム処理ブロックが８シーケンスに１回の割合で実行されるようになっている。

【００８６】

これによって、リセット割り込み処理（本実施例では、約２ｍｓｅｃ間隔）を前提とするプログラム処理において、各シーケンスの処理時間を短くするとともに、遊技機制御部５における処理負担が軽減され、複雑な処理プログラムが実行される。

【００８７】

なお、本実施例では、「音声合成処理」、「ＬＥＤ編集処理」、「ランプ編集処理」、「ＬＥＤ編集処理」、「可変表示ゲーム処理」、「図柄制御編集処理」、「データ転送処理」、及び「外部情報編集処理」の各処理をピックアップして時分割処理を行っているが、処理内容はこれに限定されるものではなく、他の処理に置換または追加してもよい。

【００８８】

また、前述したように、イベントカウンタの値によって分岐される上記ステップＳ１１～ステップＳ１８までの各処理の処理内容が複雑化し、約２ｍｓｅｃのリセット割り込み時間内で終了する１シーケンスの処理中で実行できない処理が発生した場合、さらに処理を分割してもよく、例えば、かなりの処理時間が要求される「ＬＥＤ編集処理」では、本実施例のように、８シーケンス中に２回のシーケンスを割り当てることにより処理することもできる。

【００８９】

図１２は、図１０におけるスイッチ入力監視処理を説明するためのフローチャートである。

【００９０】
スイッチ入力監視処理では、まず、変動入賞装置（大入賞口）１５内に入賞するすべての入賞球が検出され、ノーカウント不正や玉詰まり不正等の不正が行われているか否かを監視するカウントスイッチ入賞監視処理が行われ（ステップＴ１）、続いて、変動入賞装置（大入賞口）１５内のＶゾーンを通過する通過球が検出される継続スイッチ入賞監視処理が行われ（ステップＴ２）、後述する第１種始動口１６内の第１種始動スイッチ４１の入賞監視処理が行われる（ステップＴ３）。
【００９１】
図１３は、図１２における第１種始動スイッチ入賞監視処理を説明するためのフローチャートである。
【００９２】
第１種始動スイッチ入賞監視処理では、まず、特定入賞口振分装置７０内の第一特定入賞口７３ａに入賞があるか否か、すなわち、第１種始動スイッチＡ４１ａに入力があるか否かがチェックされ（ステップＴ１１）、入力がない場合、ステップＴ１５の処理に進む。
【００９３】
また、上記ステップＴ１１の処理において、第１種始動スイッチＡ４１ａで入力が検出された場合、引き続き、保留データがＭａｘ（４つ）であるか否かがチェックされ（ステップＴ１２）、保留データがＭａｘであれば、新たなデータの保留はできないので、ステップＴ１５の処理に進む。
【００９４】
一方、上記ステップＴ１２の処理において、保留データが３以下であった場合、保留データの更新が行われ（ステップＴ１３）、乱数記憶が更新される（ステップＴ１４）。ちなみに、第１種始動スイッチＡ４１ａで入力が検出された場合は、保留記憶表示部１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄは赤色に点灯する。
【００９５】
次いで、特定入賞口振分装置７０内の第二特定入賞口７３ｂに入賞があるか否か、すなわち、第１種始動スイッチＢ４１ｂに入力があるか否かがチェックされ（ステップＴ１５）、入力がない場合、図１０のステップＳ９の処理に進む。
【００９６】
また、上記ステップＴ１５の処理において、第１種始動スイッチＢ４１ｂで入力が検出された場合、引き続き、保留データがＭａｘ（４つ）であるか否かがチェックされ（ステップＴ１６）、保留データがＭａｘであれば、新たなデータの保留はできないので、図１０のステップＳ９の処理に進む。
【００９７】
一方、上記ステップＴ１６の処理において、保留データが３以下であった場合、保留データの更新が行われ（ステップＴ１７）、乱数記憶が更新される（ステップＴ１８）。ちなみに、第１種始動スイッチＢ４１ｂで入力が検出された場合は、保留記憶表示部１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄは緑色に点灯する。
【００９８】
以下、図１１に示す可変表示ゲーム処理について詳しく説明する。
【００９９】
図１４～図１８は、可変表示ゲーム処理のフローチャートであり、図１４～図１６は、可変表示ゲーム処理のメインフローチャートである。
【０１００】
まず、処理の始めにシーケンスタイマの終了か否かがチェックされ、シーケンスの切り換えか否かが判定される（ステップＰ１）。
【０１０１】
ここで、シーケンスの切り換えではないと判定されると、シーケンスタイマが更新され（ステップＰ２）、図１１のステップＳ１９の処理に復帰する。
【０１０２】

一方、上記ステップＰ１の処理において、シーケンスの切り換えであると判定されると、続いて、現在の実行ステップ番号が不適当なステップ番号であるか否かがチェックされ（ステップＰ３）、この場合、不適当な実行ステップ番号であると判定された場合にだけ、実行ステップ番号が初期化される（ステップＰ４）。

【０１０３】

上記ステップＰ３及びＰ４の処理は、例えば、静電気や電磁波等に起因する外部からのノイズ等によりＲＡＭ３４内に保持されているデータが破壊されて実行ステップ番号が不適当な値に改変されてしまった場合、そのままの実行ステップ番号を実行すると、ＣＰＵ３１が暴走するおそれがあるため、このような不慮の障害の発生を防止するための処理である。

【０１０４】

以下、各実行ステップ番号（以下、処理番号という）に基づいてステップ分岐処理が行われる（ステップＰ５）。

【０１０５】

処理番号が「０」の場合、通常の遊技状態における動作処理（以下、通常動作処理という）が実行され、この通常動作処理では、例えば、遊技球の保留メモリの記憶状態を、特図保留エリアに対応する保留記憶表示部１９ａ，１９ｂ，１９ｃ，１９ｄの点灯により外部に報知する処理等が行われる（ステップＰ６）。

【０１０６】

処理番号が「１」の場合、自動停止時間の終了監視処理が実行され、この処理では、大当り乱数値の判定及び停止図柄の確定が行われる（ステップＰ７）。

【０１０７】

処理番号が「２」の場合、第一停止図柄の停止監視処理が実行され、この処理では、第一停止図柄である左図柄の停止監視が行われる（ステップＰ８）。

【０１０８】

処理番号が「３」の場合、第二停止図柄の停止監視処理及びリーチ判定処理が実行され、この処理では、第二停止図柄である右図柄の停止監視が行われるとともに、第一停止図柄と第二停止図柄とが一致するか否かによってリーチ状態となるか否かの判定処理が行われる（ステップＰ９）。

【０１０９】

処理番号が「４」の場合、ハズレ時における第三停止図柄の停止監視処理が実行され、この処理では、ハズレ時の状態において、第三停止図柄（最終停止図柄）が大当たり状態（すなわち、３図柄がすべて揃った状態）となっていないかどうかが判定される（ステップＰ１０）。

【０１１０】

処理番号が「５」の場合、リーチ時における第三停止図柄の停止監視処理が実行され、この処理では、リーチ時の状態において、第三停止図柄（最終停止図柄）が大当たり状態か否かが判定されるとともに、大当たり時の初期化処理が行われる（ステップＰ１１）。

【０１１１】

処理番号が「６」の場合、スペシャルリーチ時における第三停止図柄の停止監視処理が実行され、この処理では、スペシャルリーチ時の状態において、第三停止図柄（最終停止図柄）が大当たり状態か否かが判定されるとともに、大当たり時の初期化処理が行われる（ステップＰ１２）。

【０１１２】

処理番号が「７」の場合、図柄判定処理が実行され、この処理では、第三停止図柄（最終停止図柄）がハズレ図柄のときに、ハズレ動作が行われる（ステップＰ１３）。

【０１１３】

処理番号が「８」の場合、ファンファーレ動作の終了処理が実行され、この処理では、ファンファーレ動作が規定時間内に終了したかどうかが判定される（ステップＰ１４）。

【０１１４】

処理番号が「９」の場合、継続後のインターバル動作の終了監視処理が実行され、この処理では、次回の大当たり動作のための初期化処理が行われる（ステップＰ１５）。

【０１１５】

処理番号が「１０」の場合、継続前の大当たり動作処理が実行され、この処理では、大当たり動作の継続（この場合、最大１６回）前に行われる大当たり動作に関する種々の処理が実行される（ステップＰ１６）。

【０１１６】

処理番号が「１１」の場合、継続後の大当たり動作処理が実行され、この処理では、大当たり動作の継続後に行われる大当たり動作に関する種々の処理が実行される（ステップＰ１７）。

【０１１７】

すなわち、上記ステップＰ１６及びＰ１７の処理において、変動入賞装置（大入賞口）１５内の継続スイッチ３２への入賞前、入賞後の大当たり動作処理が実行される。

【０１１８】

処理番号が「１２」の場合、継続前の有効時間の終了監視処理が実行され、この処理では、大当たり動作の継続前の有効時間、すなわち、変動入賞装置（大入賞口）１５の開放間隔時間が終了したか否かの判定処理が行われる（ステップＰ１８）。

【０１１９】

処理番号が「１３」の場合、継続後の有効時間の終了監視処理が実行され、この処理では、大当たり動作の継続後の有効時間、すなわち、１回当たりの変動入賞装置（大入賞口）１５の開放時間である約２９．５秒の時間が終了したか否かの判定処理が行われる（ステップＰ１９）。

【０１２０】

処理番号が「１４」の場合、継続前のインターバル動作の終了監視処理が実行され、この処理では、今回の大当たり動作のための初期化処理が行われる（ステップＰ２０）。

【０１２１】

そして、これらの各処理が実行されると、後述する遊技制御情報処理が実行され（ステップＰ２１）、図１１のステップＳ１９の処理に復帰する。

【０１２２】

以下、本実施例における可変表示ゲームにおける表示内容について、図１７，図１８及び図１９，図２０に基づいて詳しく説明する。

【０１２３】

図１７は、図１５に示す処理番号「０」の通常動作処理のフローチャートである。

【０１２４】

通常動作処理では、まず、保留データの有無がチェックされ（ステップＱ１）、保留データがない場合は、図１６のステップＰ２１の処理に復帰する。

【０１２５】

上記ステップＱ１の処理において、保留データがある場合は、保留データの取り込みが行われ（ステップＱ２）、取り込まれた保留データが第１種始動スイッチＢ４１ｂのデータであるか否かがチェックされる（ステップＱ３）。

【０１２６】

ここで、取り込まれた保留データが第１種始動スイッチＢ４１ｂのデータでない場合、すなわち、第１種始動スイッチＡ４１ａのデータであった場合、図形変更情報がクリアされ（ステップＱ４）、一方、第１種始動スイッチＢ４１ｂのデータであった場合、図形変更情報がセットされる（ステップＱ５）。

【０１２７】

次いで、保留データを１減じる（デクリメント）ことにより更新が行われるとともに（ステップＱ６）、処理番号が更新され（ステップＱ７）、図１６のステップＰ２１の処理に復帰する。

【０１２８】

ちなみに、遊技制御回路２から表示制御回路３に転送される通信データは、〔表１〕，〔表２〕に示すように、動作状態を示すモードデータと、各モードでの図柄及びその表示位置を示すデータ１～データ６とが各１バイトずつ、合計７バイトのデータとして転送される。そして、動作状態を示すモードデータは、第１種始動スイッチＡ４１ａに入賞が検出された場合と、第１種始動スイッチＢ４１ｂに入賞が検出された場合との二種類のデータが設定されており、図形変更情報がクリアされた場合は、〔表１〕，〔表２〕のモードの項目上段に記されたモード信号が選択され、また、図形変更情報がセットされた場合は、〔表１〕，〔表２〕のモードの項目下段に記されたモード信号が選択される。

【０１２９】

【表１】

	モード	データ1	データ2	データ3	データ4	データ5	データ6
通常回転1 通常回転2	01H 21H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置
連続回転1 連続回転2	02H 22H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置
ハズレ停止1 ハズレ停止2	03H 23H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置
通常リーチ1 通常リーチ2	04H 24H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置
通常リーチ停止1 通常リーチ停止2	05H 25H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置
スペシャルリーチ1 スペシャルリーチ2	06H 26H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置
スペシャルリーチ停止1 スペシャルリーチ停止2	07H 27H	左 図柄番号	左 図柄位置	中 図柄番号	中 図柄位置	右 図柄番号	右 図柄位置

【０１３０】
【表２】

	モード	データ1	データ2	データ3	データ4	データ5	データ6
呼び込み	０８Ｈ	左 図柄番号	ＤＣ	中 図柄番号	１０Ｈ	右 図柄番号	ＤＣ
ファンファーレ１ ファンファーレ２	０９Ｈ ２９Ｈ	左 図柄番号	ＤＣ	中 図柄番号	１１Ｈ	右 図柄番号	ＤＣ
インターバル１ インターバル２	０ＡＨ ２ＡＨ	ＤＣ	ＤＣ	大当り 図　柄	１２Ｈ	ＤＣ	ＤＣ
大当たり前半１ 大当たり前半２	０ＢＨ ２ＢＨ	ラウンド	ラウンド	大当り 図　柄	１３Ｈ	カウント	カウント
大当たり後半１ 大当たり後半２	０ＣＨ ２ＣＨ	ラウンド	ラウンド	大当り 図　柄	１４Ｈ	カウント	カウント
大当たり終了１ 大当たり終了２	０ＤＨ ２ＤＨ	ＤＣ	ＤＣ	大当り 図　柄	１５Ｈ	ＤＣ	ＤＣ
不　正	０ＥＨ	ＤＣ	ＤＣ	ＤＣ	１６Ｈ	ＤＣ	ＤＣ

【０１３１】
図１８は、図１６に示す遊技制御情報処理のフローチャートである。
【０１３２】
遊技制御情報処理では、まず、図柄変更情報の有無がチェックされ（ステップＲ）、図柄変更情報がある場合は、制御番号に対応する制御情報１（前述の〔表１〕，〔表２〕のモードの項目下段に記されたモード）が取り出され（ステップＲ２）、一方、図柄変更情報がない場合は、制御番号に対応する制御情報２（前述の〔表１〕，〔表２〕のモードの項目上段に記されたモード）が取り出される（ステップＲ３）。
【０１３３】
次いで、音制御領域の更新（ステップＲ４）、モードデータの更新（ステップＲ５）、処

理番号格納領域の更新（ステップＲ６）、シーケンスタイマ領域の更新（ステップＲ７）が順次行われる。

【０１３４】

図１９は、本実施例における背景図柄を示す図である。

【０１３５】

以上の処理によって、特定入賞口振分装置７０の振り分けにより第一特定入賞口７３ａに遊技球が入賞した場合は、図１９（ａ）に示すように、背景図柄（背景画像）として、競馬をモチーフにした可変表示ゲームが開始され、一方、特定入賞口振分装置７０の振り分けにより第二特定入賞口７３ｂに遊技球が入賞した場合は、図１９（ｂ）に示すように、背景図柄（背景画像）として、相撲をモチーフにした可変表示ゲームが開始される。

【０１３６】

このように、本実施例では、特定入賞口振分装置７０の振り分けに基づいて、可変表示手段に表示される背景図柄をランダムに変化させて表示することにより、複数の背景図柄による可変表示を行うことができるので、可変表示の対象となる背景図柄にバリエーションが広がって遊技性の向上を図ることができ、ゲーム内容を盛り上げることができる。

【０１３７】

以上、本発明者によってなされた発明を好適な実施例に基づき具体的に説明したが、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で種々変更可能であることはいうまでもない。

【０１３８】

例えば、本実施例では、背景図柄（背景画像）として、競馬をモチーフにした図柄と、相撲をモチーフにした図柄とを表示する場合を例に採り説明しているが、背景図柄（背景画像）の種類は、目的に応じて変更可能であることはいうまでもない。

【０１３９】

また、背景図柄（背景画像）の数も、本実施例のように、２つに限らず任意に設定可能である。

【０１４０】

さらに、特定入賞口振り分け装置７０内で振り分けられる数も、特定入賞口及び第１種始動スイッチの数を増やすことにより、任意に設定することが可能である。

【０１４１】

【発明の効果】

本発明によれば、特定入賞口振分装置に内包した複数の特定入賞口の何れに遊技球が入賞するかによって、可変表示ゲームにおける背景図柄を異ならせて可変表示ゲームを実行して、可変表示ゲームの背景図柄のモチーフにバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明におけるパチンコ遊技機の原理図である。

【図２】本実施例のパチンコ遊技機における遊技盤の正面図である。

【図３】特定入賞口振分装置の要部斜視図である。

【図４】特定入賞口振分装置の正面図である。

【図５】特定入賞口振分装置の破断分解斜視図である。

【図６】図３におけるＡ－Ａ’線断面図である。

【図７】本実施例のパチンコ遊技機における遊技機制御部の要部構成を示すブロック図である。

【図８】遊技制御回路の要部構成を示すブロック図である。

【図９】表示制御回路の要部構成を示すブロック図である。

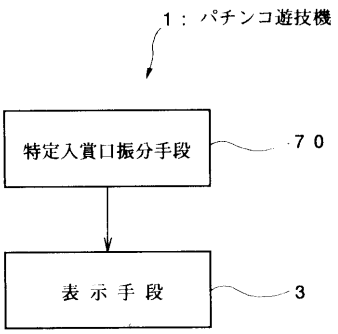
【図１０】遊技制御回路における全体的な処理概要を示すフローチャートである。

【図１１】図１０に続く、遊技制御回路における全体的な処理概要を示すフローチャートである。

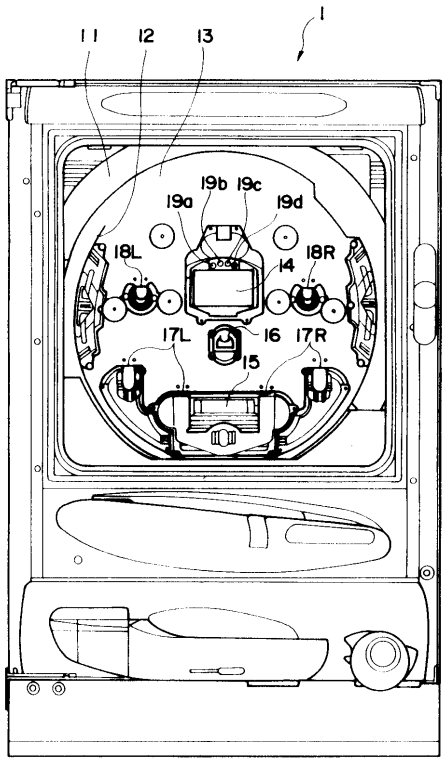
【図１２】図１０におけるスイッチ入力監視処理を説明するためのフローチャートである

。
【図１３】図１２における第１種始動スイッチ入賞監視処理を説明するためのフローチャートである。
【図１４】可変表示ゲーム処理のメインフローチャートである。
【図１５】図１４に続く、可変表示ゲーム処理のメインフローチャートである。
【図１６】図１５に続く、可変表示ゲーム処理のメインフローチャートである。
【図１７】図１５に示す処理番号「０」の通常動作処理のフローチャートである。
【図１８】図１６に示す遊技制御情報処理のフローチャートである。
【図１９】本実施例における背景図柄を示す図である。
【符号の説明】
１　　パチンコ遊技機
２　　遊技制御回路
３　　表示制御回路
１４　　特別図柄表示装置
１６　　第１種始動口（特別図柄始動口、始動口）

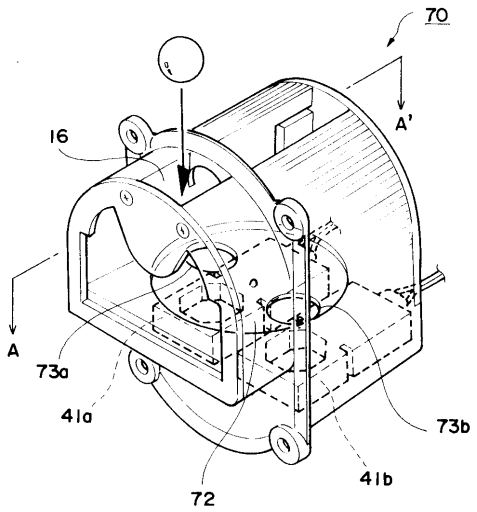
【図１】



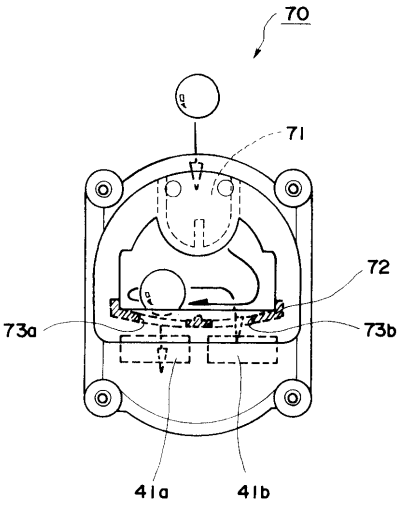
【図２】



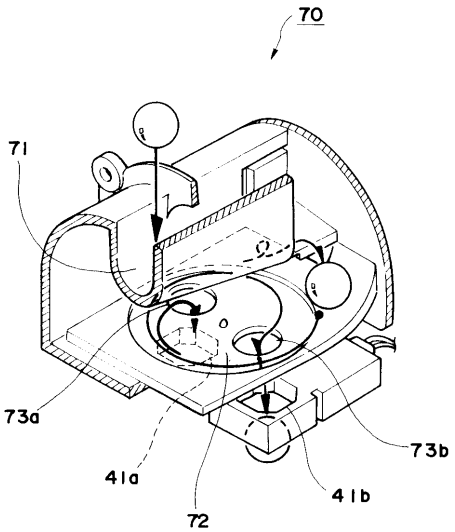
【図３】


70
16
A'
A
73a
41a
72
41b
73b

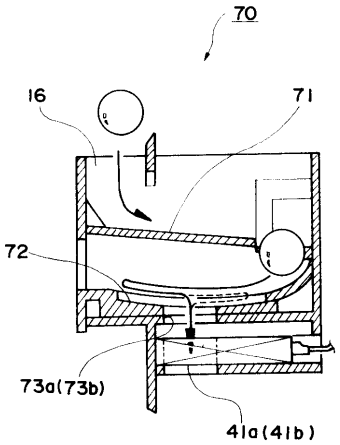
【図４】


70
71
72
73a
73b
41a
41b

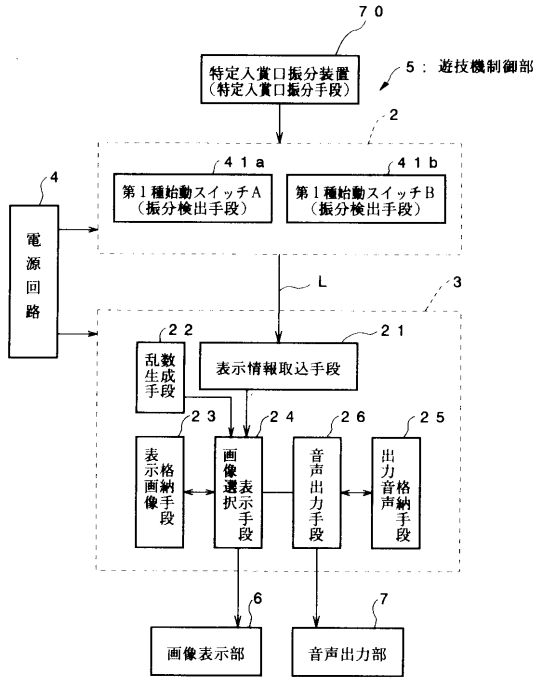
【図５】


70
71
73a
41a
72
41b
73b

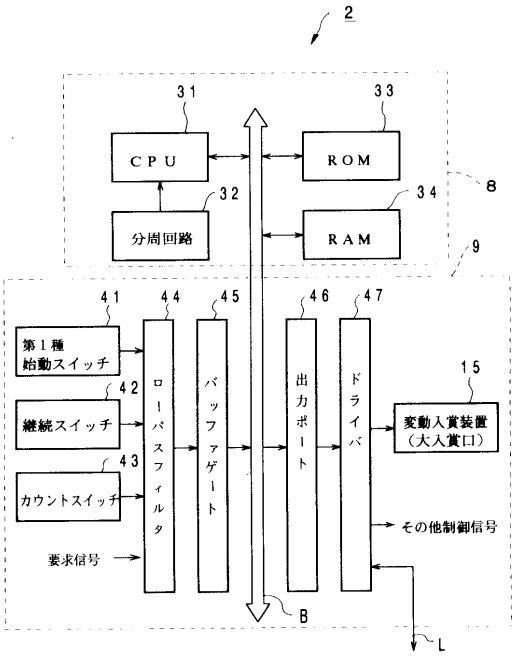
【図６】


70
16
71
72
73a(73b)
41a(41b)

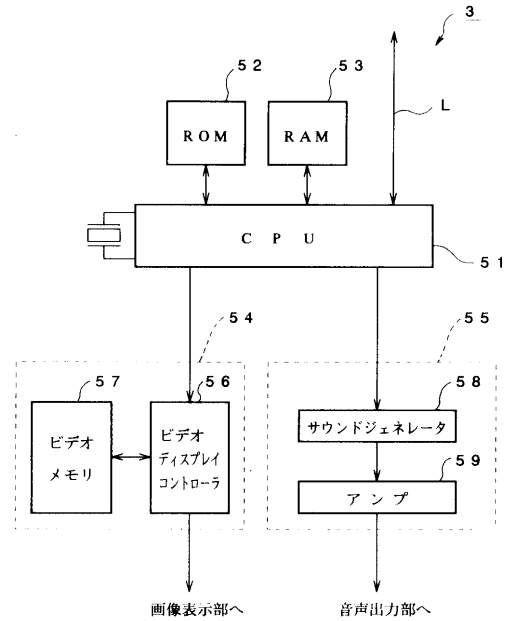
【図７】


70
特定入賞口振分装置
（特定入賞口振分手段）
5：遊技機制御部
2
41a
第１種始動スイッチA
（振分検出手段）
41b
第１種始動スイッチB
（振分検出手段）
4
電源回路
L
3
22
乱数生成手段
21
表示情報取込手段
23
表示画像格納手段
24
画像選択表示手段
26
音声出力手段
25
出力音声格納手段
6
7
画像表示部
音声出力部

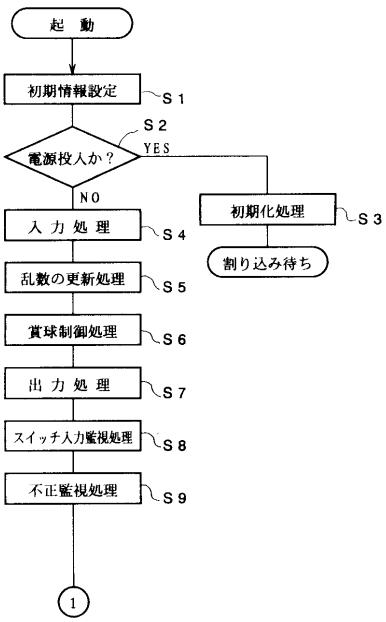
【図８】


2
31
CPU
33
ROM
32
分周回路
34
RAM
8
9
41
第１種始動スイッチ
44
ローパスフィルタ
45
バッファゲート
46
出力ポート
47
ドライバ
42
継続スイッチ
43
カウントスイッチ
15
変動入賞装置
（大入賞口）
その他制御信号
要求信号
B
L

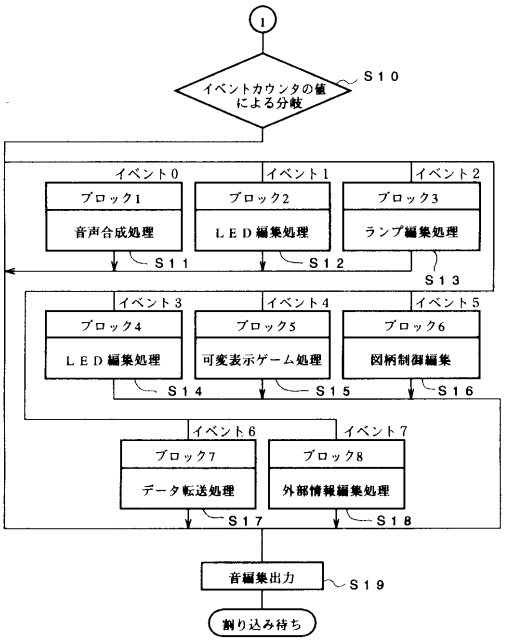
【図９】


3
52
ROM
53
RAM
L
CPU
51
54
55
57
ビデオメモリ
56
ビデオディスプレイコントローラ
58
サウンドジェネレータ
59
アンプ
画像表示部へ
音声出力部へ

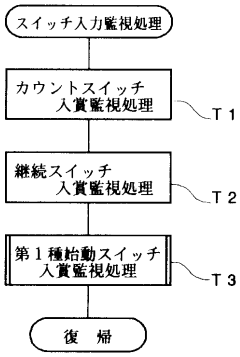
【図１０】


起動
初期情報設定
S1
S2
電源投入か？
YES
NO
初期化処理
S3
割り込み待ち
入力処理
S4
乱数の更新処理
S5
賞球制御処理
S6
出力処理
S7
スイッチ入力監視処理
S8
不正監視処理
S9
1

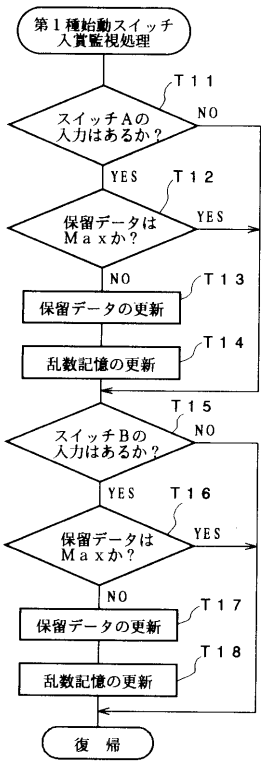
【図１１】



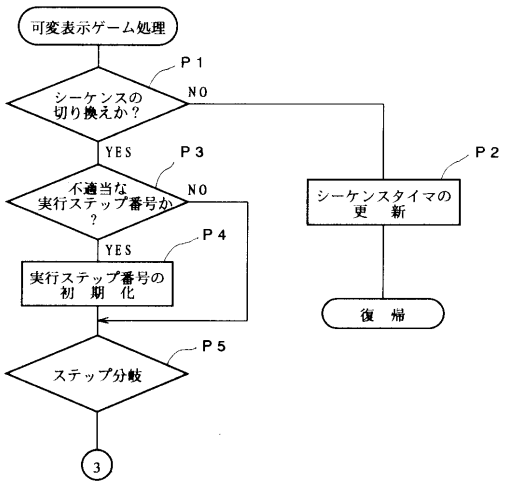
【図１２】



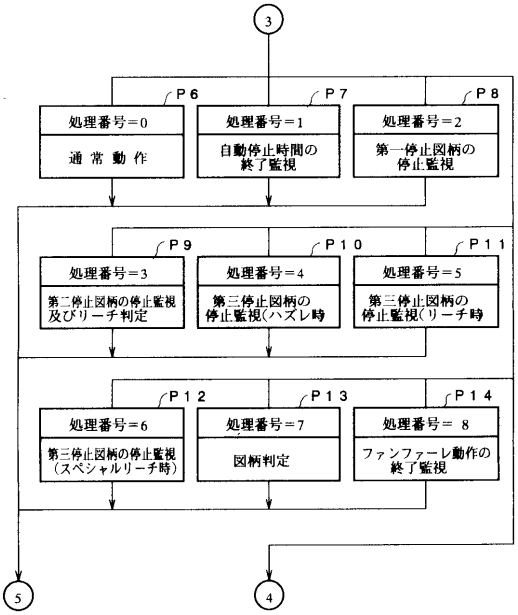
【図１３】



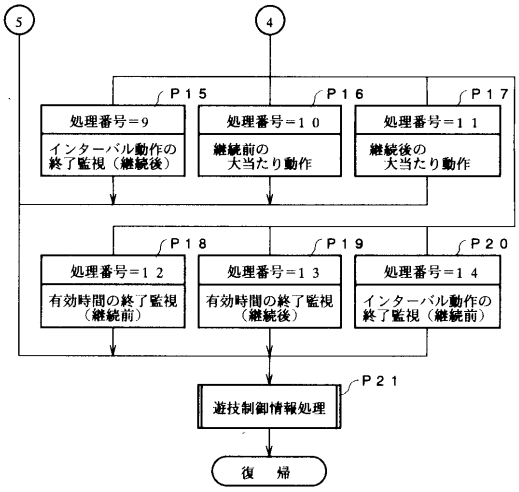
【図１４】



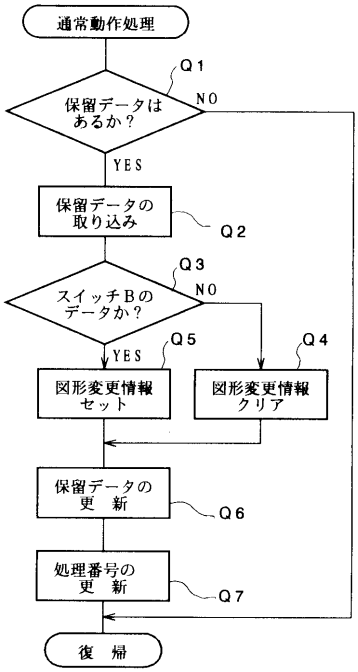
【図１５】



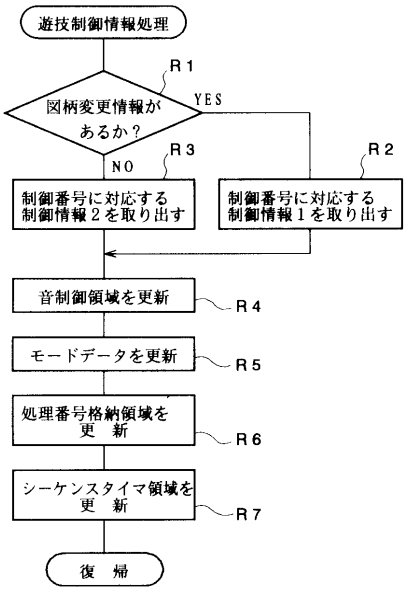
【図１６】



【図１７】

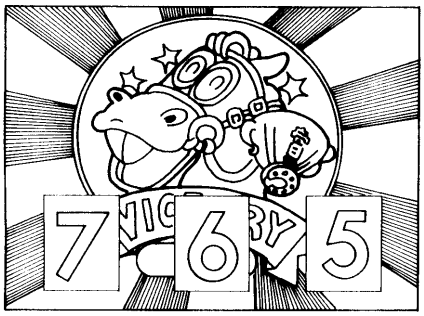


【図１８】

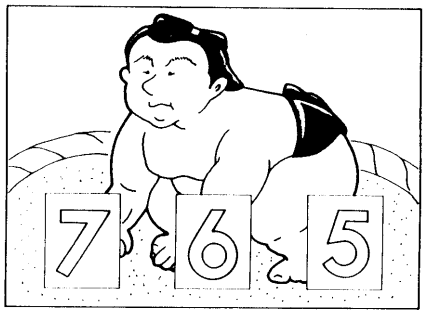


【図１９】

(a)



(b)



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl.[7], ＤＢ名)
A63F 7/02