

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4554030号
(P4554030)

(45) 発行日 平成22年9月29日 (2010.9.29)

(24) 登録日 平成22年7月23日 (2010.7.23)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2000-138173 (P2000-138173)	(73) 特許権者	000127628
(22) 出願日	平成12年5月11日 (2000.5.11)		株式会社エース電研
(65) 公開番号	特開2001-314605 (P2001-314605A)		東京都台東区東上野3丁目12番9号
(43) 公開日	平成13年11月13日 (2001.11.13)	(74) 代理人	100082728
審査請求日	平成18年5月23日 (2006.5.23)		弁理士 柏原 健次
前置審査		(74) 復代理人	100104237
			弁理士 鈴木 秀昭
		(72) 発明者	武本 孝俊
			東京都台東区東上野3丁目12番9号 株
			式会社 エース電研 内
		(72) 発明者	鶴見 正行
			東京都台東区東上野3丁目12番9号 株
			式会社 エース電研 内
		審査官	土屋 保光
			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】

遊技盤上に球を発射する遊技機であって、所定の遊技条件の成立に基づいて予め定めた表示遊技を実行し、その実行結果として予め定めた特賞表示態様が形成されたとき、遊技者に有利な特別価値を付与するものにおいて、

特別図柄表示装置と、表示制御回路と、主制御部と、特賞制御手段と、大入賞口と、第1開閉制御手段と、普通図柄表示装置と、第2表示遊技制御手段と、動作モード切替手段と、第2可変入賞口と、第2開閉制御手段と、を備え、

前記特別図柄表示装置は、前記表示遊技を表示するための表示領域を成すものであり、
前記表示制御回路は、

前記主制御部から送信された遊技の進行パターンと、実行結果の情報とを含む実行開始信号に従って、表示遊技の具体的な表示内容を表示主制御部で定め、該表示主制御部が定めた表示内容に従って実際に表示処理部で描画処理を実行し、前記特別図柄表示装置に表示データを送出し、

前記大入賞口は、開状態と閉状態とにその入賞口の状態が変化し得る入賞口であり、

前記第1開閉制御手段は、前記大入賞口を開閉するものであり、

前記第2表示遊技制御手段は、実行を開始してから所定の変動表示期間の経過後に実行結果が停止表示される第2表示遊技を第2遊技条件の成立に基づいて前記普通図柄表示装置上で展開するものであって、前記変動表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記変動表示期間の長さが前記通常モードより短く設定された時短モードのうちのい

れかの動作モードで前記第2表示遊技を実行するものであり、

前記第2可変入賞口は、開状態と閉状態とにその入賞口の状態が変化し得るものであり

、
前記第2開閉制御手段は、前記第2表示遊技の実行結果として予め定めた当選表示態様
が出現したとき、通常状態では閉状態にある前記第2可変入賞口を所定の短時間だけ開く
ものであり、

前記動作モード切替手段は、前記特賞制御手段からの指示に基づいて前記第2表示遊技
の実行モードを切り替えるものであり、

前記特賞制御手段は、前記大入賞口を開くことと、前記第2表示遊技の動作モードを前
記時短モードにすることの2種類の特別価値のいずれか一方または双方を組み合わせ、遊
技者に付与するものであり、

10

前記特別図柄表示装置の表示領域に前記特賞表示態様が形成される前に、前記特賞制御
手段が定めた特賞発生時に付与される前記特別価値の内容を前記主制御部により直接遊技
者に通知表示する特賞情報表示装置を前記特別図柄表示装置とは別に独立して備え、

前記特賞情報表示装置は、

前記特別価値を付与中でも、通知表示した表示内容をそのまま維持することを特徴とす
る遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

20

本発明は、遊技盤上に球を発射する遊技機であって、所定の遊技条件の成立に基づいて予
め定めた表示遊技を実行し、その実行結果として予め定めた特賞表示態様が形成されたと
き、遊技者に有利な特別価値を付与するものに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来の遊技機としては、図柄合わせゲームなどの表示遊技を表示する液晶ディスプレイを
遊技盤面上のほぼ中央に備え、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて液晶ディスプレ
イ上で図柄合わせゲームを実行し、その実行結果が、予め定めた複数の図柄が特定の組み
合わせで揃う特賞表示態様になると、遊技者に有利な特別価値を発生させる、いわゆるフ
ィーバ機がある。

30

【0003】

たとえば、液晶ディスプレイの表示画面を、3×3のマトリクス状に区切り、各表示領域
にそれぞれ数字等を示す識別情報を表示することでスロットマシンに見立てた表示遊技を
実行するものでは、始動口に遊技球が入賞したときマトリクスの縦列方向に連なる3つの
表示領域を単位として各識別情報を所定期間に渡ってスクロール表示した後、識別情報を
順次、停止表示する。そして、あと1つ所定の識別情報が揃うと当たりになるリーチ状態
を経由して、横または斜めライン上に同一の数字等が揃うと、特賞表示態様となり、遊技
者に特別価値を付与するようになっている。

【0004】

特別価値は、遊技盤の下部に配置した大入賞口であって通常状態では閉じているものを、
所定回数を限度に開閉することで付与される。すなわち、球の入賞しやすい状態を形成す
ることで、結果的に遊技者に多数の賞球を払い出すようになっている。

40

【0005】

またフィーバ機では、通常、スロットマシンに見立てた表示遊技を展開表示するための液
晶ディスプレイ（いわゆるメインデジタル）のほかに、7セグメントのLED等で構成さ
れたいわゆる小デジタルを備えている。この小デジタルには、遊技盤上の左右のゲート（
スルーチャッカー）を球が通過したことに基づき、表示している数字が10秒から15秒
程度に渡って変動表示された後、ある数字が停止表示されるようになっている。

【0006】

そして、「7」などの特定の数字が最終的に停止表示されたとき、アウト口の近傍上方に

50

配置された小可変入賞口を開き、アウト口へ入ろうとする球を拾って6個から13個ほどの賞球を払い出したり、いわゆるチューリップ型の始動口を開くようになっている。通常、小可変入賞口あるいはチューリップ型の始動口は、球を1個ないし数個拾い終えた時点で閉じるように構成されている。

【0007】

一般に、時短機と呼ばれる機種では、液晶ディスプレイ上で展開された表示遊技で大当たりが出現し、これに基づく特別価値の付与、つまり大入賞口の開閉動作が終了すると、通常状態では10秒から15秒に設定されている小デジタルの変動表示期間を1秒から2秒に短縮する時短モードに入る。この時短モードは、当該モードに入ってから小デジタルが50回～150回程度の予め定めた回数起動し終えた時点で終了するようになっている。

10

【0008】

小デジタル起動用のゲートは、釘調整等により球が通過し易く設定されているので、時短モードに入ると、小デジタルの単位時間当たりの起動回数が増加し、小可変入賞口やチューリップ型の始動口が良く開き、玉持ちが良くなるという効果がある。

【0009】

【発明が解決しようとする課題】

このような従来の遊技機では、表示遊技で「777」などの特賞表示態様が出ると、大入賞口を最大で16回開閉するという特別価値を一律に付与したり、時短機では特別価値の付与動作が終了した後に一定回数の時短モードに入ることを固定的に定めているので、遊技者が特別価値を得る際の態様が、変化と面白みに欠けるものになっていた。

20

【0010】

本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたもので、表示遊技で特賞が出た際に付与する特別価値を各種の態様で付与することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【0013】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の項の発明に存する。

[1] 遊技盤上に球を発射する遊技機であって、所定の遊技条件の成立に基づいて予め定めた表示遊技を実行し、その実行結果として予め定めた特賞表示態様が形成されたとき、遊技者に有利な特別価値を付与するものにおいて、

30

特別図柄表示装置(30)と、表示制御回路(140)と、主制御部(100)と、特賞制御手段(121)と、大入賞口(90)と、第1開閉制御手段(122)と、普通図柄表示装置(40)と、第2表示遊技制御手段(127)と、動作モード切替手段(128)と、第2可変入賞口(50、51)と、第2開閉制御手段(129)と、を備え、

前記特別図柄表示装置(30)は、前記表示遊技を表示するための表示領域を成すものであり、

前記表示制御回路(140)は、

前記主制御部(100)から送信された遊技の進行パターンと、実行結果の情報とを含む実行開始信号に従って、表示遊技の具体的な表示内容を表示主制御部(150)で定め、該表示主制御部(150)が定めた表示内容に従って実際に表示処理部(160)で描画処理を実行し、前記特別図柄表示装置(30)に表示データを送出し、

40

前記大入賞口(90)は、開状態と閉状態とにその入賞口の状態が変化し得る入賞口であり、

前記第1開閉制御手段(122)は、前記大入賞口(90)を開閉するものであり、

前記第2表示遊技制御手段(127)は、実行を開始してから所定の変動表示期間の経過後に実行結果が停止表示される第2表示遊技を第2遊技条件の成立に基づいて前記普通図柄表示装置(40)上で展開するものであって、前記変動表示期間の長さが通常値に設定された通常モードと前記変動表示期間の長さが前記通常モードより短く設定された時短モードのうちのいずれかの動作モードで前記第2表示遊技を実行するものであり、

前記第2可変入賞口(50、51)は、開状態と閉状態とにその入賞口の状態が変化し

50

得るものであり、

前記第2開閉制御手段(129)は、前記第2表示遊技の実行結果として予め定めた当選表示態様が出現したとき、通常状態では閉状態にある前記第2可変入賞口(50、51)を所定の短時間だけ開くものであり、

前記動作モード切替手段(128)は、前記特賞制御手段(121)からの指示に基づいて前記第2表示遊技の実行モードを切り替えるものであり、

前記特賞制御手段(121)は、前記大入賞口(90)を開くことと、前記第2表示遊技の動作モードを前記時短モードにすることの2種類の特別価値のいずれか一方または双方を組み合わせて遊技者に付与するものであり、

前記特別図柄表示装置(30)の表示領域に前記特賞表示態様が形成される前に、前記特賞制御手段(121)が定めた特賞発生時に付与される前記特別価値の内容を前記主制御部(100)により直接遊技者に通知表示する特賞情報表示装置(80)を前記特別図柄表示装置(30)とは別に独立して備え、

10

前記特賞情報表示装置(80)は、

前記特別価値を付与中でも、通知表示した表示内容をそのまま維持することを特徴とする遊技機。

【0020】

前記本発明は次のように作用する。

表示制御回路(140)は、主制御部(100)から送信された遊技の進行パターンと、実行結果の情報とを含む実行開始信号に従って、表示遊技の具体的な表示内容を表示主制御部(150)で定め、表示主制御部(150)が定めた表示内容に従って実際に表示処理部(160)で描画処理を実行し、特別図柄表示装置(30)に表示データを送出し、表示遊技を実行する。

20

特賞制御手段(121)は、スロットマシンに見立てた図柄合わせゲームなど表示遊技の実行結果として「777」などの特賞表示態様が出現したとき、大入賞口(90)を開くことと、第2表示遊技の動作モードを時短モードにすることの2種類の特別価値を組み合わせて遊技者に付与するものであって、それらの組み合わせ方を変化させるようになっている。たとえば、大入賞口(90)の開閉回数と時短モードの継続回数の組み合わせ方を変化させる等である。

【0021】

30

また、単に特別価値の組み合わせ方を変えるのではなく、表示遊技の実行結果として表示された特賞表示態様の種類に応じて変えてもよい。たとえば「777」と揃った場合と、「333」と揃った場合と、「111」と揃った場合とで組み合わせを変更して特別価値の大きさを定める等である。

【0022】

このように2種以上の特別価値を用意しておき、それらの組み合わせ方により遊技者に付与する特別価値の大きさを定めるので、1種類だけの場合に比べて、特別価値を多様な形態で付与することができ、遊技の変化と面白みを増すことができる。

【0023】

さらに、特別図柄表示装置(30)の表示領域に特賞表示態様が形成される前に、前記特賞制御手段(121)が定めた特賞発生時に付与される前記特別価値の内容を、前記主制御部(100)からの指示により特賞情報表示装置(80)によって直接遊技者に通知表示する。特賞情報表示装置(80)は、前記特別図柄表示装置(30)とは別に独立してあり、前記特別価値を付与中でも、通知表示した表示内容をそのまま維持する。

40

このように、今回付与する特別価値の組み合わせ方を遊技者に通知表示すれば、特別価値の内容が変動しても、遊技者に安心感を与えることができる。また表示遊技の実行途中で、あと1つ所定の識別情報が揃うと特賞表示態様になり得るリーチ状態が出現した時点で、このリーチ状態が特賞表示態様に遷移したならば付与される特別価値の組み合わせを遊技者に予告通知する。

【0024】

50

これにより、リーチ状態が出現した時点から、遊技者のスリルと興奮を的確に喚起することができる。また、最終的に特賞表示態様が停止表示されなかったときは、予告通知した内容の表示を中止するとよい。さらに、実際に特別価値の付与動作が始まった後は、今回付与する特別価値のうち未だ付与していない残りの特別価値の内容を遊技者に逐次、通知表示するとよい。

【 0 0 2 5 】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。

図 2 に示すように、本発明の一実施の形態にかかる遊技機 1 0 は、遊技者がハンドル 1 1 を回転操作することにより遊技盤 1 2 上へ球を打ち出し、かかる打球の入賞を競い楽しむパチンコ機である。

10

【 0 0 2 6 】

遊技盤 1 2 は、打ち出された球が流下する場であって略垂直に立設され、その前面は所定の隙間を設けてガラス扉で覆われている。遊技盤 1 2 とガラス扉との間の隙間は、球が移動するための空間になっている。遊技盤 1 2 の周縁には、遊技領域を画するとともに打ち出された球を遊技盤 1 2 の上部へ導くためのレール 1 6 が配設されている。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 1 2 の略中央部には、カラー液晶ディスプレイ (L C D) から成る特別図柄表示装置 3 0 が配置されている。なお、特別図柄表示装置 3 0 は、C R T ディスプレイ、T F T 型ディスプレイ等であってもよい。本遊技機では、特別図柄表示装置 3 0 上で、スロットマシンに見立てた図柄合わせゲームが表示遊技として展開される。

20

【 0 0 2 8 】

表示遊技を実行する際には、特別図柄表示装置 3 0 の表示領域は、縦横 3 × 3 のマトリクス状に区分けされる。マトリクスの各縦列は、スロットマシンにおける 1 つのリールの役割を果たし、各縦列ごとに識別情報 (図柄) が上から下に向かってスクロール表示した後、縦列ごとに順次、スクロール動作が停止するようになっている。各縦列のスクロール動作が停止した際には、縦横 3 × 3 のマトリクスに区分けされた各表示領域にそれぞれ個別の識別情報が停止表示される。

【 0 0 2 9 】

表示遊技では、縦横 3 × 3 に区分けしたマトリクスの上段、中段、下段の各横ラインおよび、右斜め下がり、および左斜め下がりの対角ライン上に、「 7 7 7 」、「 3 3 3 」、「 1 1 1 」など同一の数字図柄が 3 つ揃う状態を大当たりの停止態様たる特賞表示態様に設定してある。

30

【 0 0 3 0 】

特別図柄表示装置 3 0 の直ぐ上方には、7 セグメントの L E D からなる普通図柄表示装置 4 0 が配置されている。普通図柄表示装置 4 0 では、表示内容が所定期間 (変動表示期間) にわたって変動した後 0 ~ 9 の中のいずれか 1 つの数字が停止表示する第 2 表示遊技が展開される。第 2 表示遊技は、変動表示期間が 1 5 秒程度の通常値に設定された通常モードと、変動表示期間の長さが通常モードのときよりも短く設定された時短モードのうちのいずれかの動作モードで実行される。ここでは、時短モードでの変動表示期間を 1 秒から 2 秒に設定するようになっている。

40

【 0 0 3 1 】

特別図柄表示装置 3 0 の下方右寄りには特別図柄記憶表示装置 3 0 a が、特別図柄表示装置 3 0 の下方左寄りには普通図柄記憶表示装置 4 0 a が配置され、これらのさらに下方には、始動口 5 0 が配設されている。始動口 5 0 は、特別図柄表示装置 3 0 上で展開される表示遊技の実行権を確保するための入賞口である。

【 0 0 3 2 】

始動口 5 0 は、その入賞口近傍の左右両側に配置された可動片からなる条件装置 5 1 を備え、ソレノイドあるいはステッピングモータ等の条件装置駆動部 2 0 6 (図 1 参照) で、この可動片からなる条件装置 5 1 を開閉させるようになっている。始動口 5 0 は、条件装

50

置 5 1 の開閉動作により、球が入賞し難い閉状態と入賞し易い開状態とに変化する、いわゆる電動チューリップ役物として構成されている。

【 0 0 3 3 】

特別図柄記憶表示装置 3 0 a は、始動口 5 0 への球の入賞によって確保された実行権のうち、未実行になっているものの数（保留数）を表示するものである。

保留数は 4 回が限度であり、それ以上については、表示遊技の実行権が破棄される。特別図柄記憶表示装置 3 0 a は、4 つのランプを有しており、その点灯個数を増減させて現在の保留数を表示するようになっている。

【 0 0 3 4 】

特別図柄表示装置 3 0 の左に配置した左ゲート 7 1 および特別図柄表示装置 3 0 の右に配置した右ゲート 7 2 は、それぞれ通過型の入賞口である。ゲート 7 1、7 2 は、普通図柄表示装置 4 0 上で展開される第 2 表示遊技の実行権を確保するための通過型入賞口である。

【 0 0 3 5 】

普通図柄記憶表示装置 4 0 a は、ゲート 7 1、7 2 を球が通過することによって確保された実行権のうち、未実行になっているものの数（保留数）を表示するものである。第 2 表示遊技についての保留数も 4 回が限度であり、それ以上については、実行権が破棄される。普通図柄記憶表示装置 4 0 a は、4 つのランプを有しており、その点灯個数を増減させて現在の保留数を表示するようになっている。

【 0 0 3 6 】

始動口 5 0 の下方には、表示遊技の実行結果として特賞表示態様が形成されたとき、これに基づいて付与される特別価値の内容を遊技者に通知表示するための特賞情報表示装置 8 0 が配置されている。特賞情報表示装置 8 0 は、小型の液晶ディスプレイからなり、特賞発生時に付与される特別価値の内容を遊技者に通知表示するものである。

【 0 0 3 7 】

特賞情報表示装置 8 0 の下方には、大入賞口 9 0 が配置されている。大入賞口 9 0 は、ソレノイド等の駆動源によりその入賞口が球の入賞し難い閉状態と入賞容易な開状態とに変化し得るように構成されている。大入賞口 9 0 の内部は複数に仕切られており、その一部が特定領域になっている。

【 0 0 3 8 】

遊技盤 1 2 の最下部には、いずれの入賞口にも入賞し得なかった球を取り込んで遊技盤 1 2 の上から排出するためのアウト口 1 9 が配置されている。アウト口 1 9 に球が入った場合には、遊技者に何らの特典も与えられず、賞球の払い出しも行われない。このほか、遊技盤 1 2 には、各種の入賞口 1 3 や風車 1 4 のほか、打ち出された球の落下速度や方向を変化させるための多数の障害釘 1 5 などが配置されている。

【 0 0 3 9 】

さらに遊技盤 1 2 の左右両端には、表示遊技で特賞状態が出現した際など、各表示遊技の進行状況に応じて点滅する電飾ランプ 1 7 が配置されている。また図 2 では図示省略したが、電源投入後から各表示遊技の進行とは無関係に点滅して装飾的な演出効果を出す各種の装飾ランプ 1 8（図 1 参照）が取り付けられている。

【 0 0 4 0 】

遊技機 1 0 の正面であって遊技盤 1 2 の下方には、遊技に供する球を貯留するための上皿 2 0、この上皿 2 0 から溢れる球を受け止めて貯留するための下皿 2 1 が設けられている。下皿 2 1 の底面には、当該下皿 2 1 の下方に置かれる玉箱（図示せず）に球を排出するための開閉可能な排出口があり、下皿 2 1 の前面下部には、この排出口の開閉操作を行うための球抜きレバー 2 2 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

下皿 2 1 の右横には、ハンドル 1 1 が配置されている。回転操作式のハンドル 1 1 を、回転させると、その角度に応じた打ち出し力で後述する球発射装置 3 0 0 が球を 1 個ずつ遊技盤 1 2 上に発射するようになっている。なお、遊技機 1 0 の各種動作を制御する回路部

10

20

30

40

50

分は、遊技盤 12 の裏面等の機体内に取り付けられている。

【0042】

図 1 は、遊技機 10 の回路構成の概要を示している。遊技機 10 は、主制御部 100 と、表示制御回路 140 と、音声制御回路 170 とを主な回路部分として備えている。主制御部 100 は、遊技機 10 の動作を統括制御する中枢的な回路部分であり、ワンチップマイコン 110 と、リセット回路 101 と、クロック回路 102 と、I/Oポート 103 と、ドライバ回路 104 とから構成されている。

【0043】

ワンチップマイコン 110 には、I/Oポート 103 を介して始動口入賞球検知スイッチ 210、大入賞口入賞球検知スイッチ 211、特定領域入賞球検知スイッチ 212、セーフ球検知スイッチ 213、外部情報入力端子 214、球通過検知スイッチ 215 等が接続されている。

10

【0044】

このうち始動口入賞球検知スイッチ 210 は、始動口 50 に球が入賞したことを検知するためのスイッチである。始動口入賞球検知スイッチ 210 には、機械的なスイッチのほか、球により光が遮られることで入賞を検知する光センサや、球の通過による磁界の変化を検出する磁気センサなど各種のセンサを用いることができる。大入賞口入賞球検知スイッチ 211 は、大入賞口 90 に球が入賞したことを検知するためのスイッチであり、始動口入賞球検知スイッチ 210 と同様に機械式、磁気式、光学式など各種のセンサをスイッチとして用いることができる。

20

【0045】

特定領域入賞球検知スイッチ 212 は、大入賞口 90 の中の特定領域に入賞した球を検知するものである。セーフ球検知スイッチ 213 は、遊技盤上に配置されたいずれかの入賞口（セーフ口）13 へ球が入賞したことを検知するためのスイッチである。外部情報入力端子 214 は、発射制御信号（打ち止め信号）をホールコンピュータから入力するための端子である。球通過検知スイッチ 215 は、ゲート 71、72 を球が通過したことを検知するためのスイッチである。

【0046】

このほか、ワンチップマイコン 110 には、I/Oポート 103 およびドライバ回路 104 を介して各種の部品が接続されている。具体的には、大入賞口 90 を開閉駆動するためのソレノイド 201、4つのランプから成る特別図柄記憶表示装置 30a、装飾ランプ 18、外部情報出力端子 A202、電飾回路 203、払出回路 204、普通図柄表示装置 40、普通図柄記憶表示装置 40a、特賞情報表示装置 80、始動口 50 の条件装置 51 を開閉させるための条件装置駆動部 206 等である。なお払出回路 204 には、外部情報出力端子 B205 が接続されている。

30

【0047】

このうち外部情報出力端子 A202、外部情報出力端子 B205 は、遊技場に設置されている多数の遊技機を集中管理するホールコンピュータと電氣的に連絡するためのデータ送信線を装着するための端子である。外部情報出力端子 A202 は、確率変動信号、大当たり信号、スタート信号等遊技機からの信号を、ホールコンピュータに送信するための端子である。外部情報出力端子 B205 は、賞球払出数（賞球 10 個で 1 パルス）、玉貸信号、賞球タンク玉切れ信号、扉開放検出信号を、ホールコンピュータに送信するための端子である。

40

【0048】

電飾回路 203 は、特別図柄表示装置 30 上で展開される表示遊技の進行に伴って電飾ランプ 17 を点滅制御する回路部分である。たとえば、特賞状態が発生した際などに電飾ランプ 17 を点滅させるようになっている。

【0049】

ワンチップマイコン 110 は、遊技制御 CPU（中央処理装置）111 と ROM（リード・オンリ・メモリ）112 と RAM（ランダム・アクセス・メモリ）113 とを主要部と

50

した回路から構成されている。ROM 112には、遊技制御CPU 111の動作手順を表したプログラムや各種の固定データが記憶されている。遊技制御CPU 111は、ROM 112に格納されているプログラムに従って動作する。RAM 113は、遊技制御CPU 111が動作する際に各種のデータを一時的に格納するための作業領域である。

【0050】

クロック回路102は、所定周波数のクロック信号を生成するものである。ワンチップマイコン110は、クロック回路102が生成するクロック信号を動作速度の基準信号として入力している。クロック回路102は、発振回路と分周回路等から構成されている。リセット回路101は、ワンチップマイコン110から数ms毎に信号を受け取り、クロック回路102から供給されたクロック信号と先の信号とを同期させた、リセット信号を生成し、これをワンチップマイコン110へ出力する。

10

【0051】

またリセット回路101は、電源が投入された際には、その時点から、クロック回路102が生成するクロック信号を所定数計数し終える時点まで、リセット信号を出力するようになっている。

【0052】

ワンチップマイコン110は、ROM 112に記憶されているプログラムを実行することで図3に示すように、乱数抽選手段120、特賞制御手段121、第1開閉制御手段122、実行権管理手段123、賞球管理手段124、遊技進行選択手段125、効果音管理手段126、第2表示遊技制御手段127、動作モード切替手段128、第2開閉制御手段129、特賞情報表示制御手段130などの諸機能を果たすようになっている。

20

【0053】

このうち、乱数抽選手段120は、球が始動口50へ入賞することによって特別図柄表示装置30上での表示遊技の実行権が確保された際に、そのゲームの実行結果を定めるための乱数抽選を行う部分である。乱数抽選手段120は、「0」から所定数(ここでは、1023)までの数値をごく短い時間周期で(ここでは数msごと)繰り返し発生するカウンタ機能と、始動口入賞球検知スイッチ210が球の入賞を検知した時点でのカウント値を読み取る機能と、読み取った計数値をRAM 113に設けた所定のメモリ領域に記憶する機能を有している。

【0054】

30

また特別図柄変動開始前に、先のメモリ領域に記憶されているカウント値が大当たり値か否か等を判定し、大当たりの場合、遊技制御CPU 111は表示制御部150のI/Oポート151に対して大当たり図柄を表示させるための信号を送信するようになっている。ROM 112は、大当たり判定用参照テーブルを有し、大当たり確率により登録する当たり値の個数を変更することで、低確率時と高確率時の大当たり判定を行う。

【0055】

遊技進行選択手段125は、乱数抽選手段120の抽選結果に従って表示遊技の進行パターンを選択する部分である。すなわち、乱数抽選手段120の抽選結果が「大特賞」、「中特賞」、「小特賞」のいずれかの場合には大特賞パターンを、乱数抽選手段120の抽選結果が「外れ」のときは、外れパターンとリーチ外れパターンのうちのいずれかを遊技の進行パターンとして選択するようになっている。

40

【0056】

特賞パターンは、スロットマシンに見立てた表示遊技の実行途中でリーチ状態を経由し、最終的に実行結果として「777」などの特賞表示態様が形成される進行パターンである。外れパターンは、リーチ状態を経由することなく外れの状態が停止表示される進行パターンである。リーチ外れパターンでは、スロットマシンに見立てた表示遊技の実行途中でリーチ状態が形成され、最終的に外れの状態が形成される進行パターンである。

【0057】

なお遊技進行選択手段125は、表示遊技の実行結果を構成する各識別情報群を選択する機能も備えている。たとえば、抽選結果が「大特賞」のときは、実行結果を構成する識別

50

情報群として「７７７」を選択し、「中特賞」のときは「３３３」を選択し、「小特賞」の場合には「１１１」を選択する。遊技の進行パターンが外れパターンの場合には「５３９」など、リーチ状態を経由せずに外れに終わる識別情報群を選択する。遊技の進行パターンがリーチ外れパターンの場合には、「７４７」など１つの識別図柄だけが異なるために外れに終わるリーチ外れの識別情報群を選択するようになっている。

【００５８】

表示遊技は、遊技進行選択手段１２５によって決定された遊技の進行パターンと、実行結果を構成する識別情報群を表す情報とを含む実行開始命令（実行開始信号）を、ワンチップマイコン１１０からＩ／Ｏポート１５１を通じて表示制御部１５０に送信することで開始するようになっている。

10

【００５９】

効果音管理手段１２６は、表示遊技の実行中等に流す効果音の種類やその発生タイミングを管理する部分である。遊技の進行パターンごとに、効果音等を流すタイミングは予め定められており、ワンチップマイコン１１０は、表示制御部１５０に表示遊技の実行開始命令を送信した時点からの経過時間を計測し、予め定めたタイミングが到来したとき、効果音等の再生指示を音声制御回路１７０に出力するようになっている。

【００６０】

特賞制御手段１２１は、特別図柄表示装置３０上で展開される表示遊技で特賞表示態様が停止表示されたとき、これに対する賞として、予め用意した２種類の特別価値を適宜組み合わせることで遊技者に付与するものであり、その組み合わせの内容を、今回出現した特賞表示態様の種類に応じて変更するものである。

20

【００６１】

具体的には、大入賞口９０を開閉することと、後述する時短モードに入ることをそれぞれ特別価値とし、大入賞口９０の開閉回数と時短モードの継続回数の組み合わせを、特賞表示態様の種類に応じて変更するようになっている。

【００６２】

第１開閉制御手段１２２は、大入賞口９０の開閉制御を行うものである。第１開閉制御手段１２２は、特賞表示態様が出現したとき、特賞制御手段１２１からの指示によって指定された回数を上限に大入賞口９０を開閉する。具体的には、ソレノイド２０１を駆動して、大入賞口９０を、一定期間（たとえば２９秒）開いた後、短時間（２秒ほど）閉じると

30

【００６３】

大入賞口９０が開いてから閉じるまでの各ラウンドにおいて前述の一定時間（２９秒）が経過する前に、所定の許容上限個数（ここでは１０個）の球が大入賞口９０に入賞すると、その時点で大入賞口９０を閉じるようになっている。さらに大入賞口９０の内部に設けた特定領域へ各ラウンド中に少なくとも１つの球が入賞し、かつラウンド数が上限に達していなければ次のラウンドに進む。一方、今回のラウンド中に球が特定領域に１つも入賞しなかった場合は、そのラウンドにて一連の開閉動作を終了するようになっている。

【００６４】

40

実行権管理手段１２３は、始動口５０への球の入賞によって発生する表示遊技の実行権のうち未実行のもの数を管理するものである。具体的には、始動口５０へ球が入賞したとき、現時点での保留数を調べ、保留数が上限に達していなければ、保留数に「１」加算するとともに特別図柄記憶表示装置３０ａの点灯数を１つ増加させる。一方、既に保留数が上限に達していれば、今回の入賞に基づく実行権の確保は行わない。また、確保されている実行権に基づいて特別図柄表示装置３０上で表示遊技が実行されると、その度に、保留数を「１」だけ減算し、かつ特別図柄記憶表示装置３０ａの点灯数を１つ減らすという動作を行う。

【００６５】

さらに実行権管理手段１２３は、ゲート７１、７２を球が通過した際に発生する第２表示

50

遊技の実行権のうち未実行のものの数を管理する機能を備えている。

すなわち、ゲート 7 1、7 2 を球が通過したとき、現時点での第 2 表示遊技についての保留数を調べ、保留数が上限に達していなければ、保留数に「1」加算するとともに普通図柄記憶表示装置 4 0 a の点灯数を 1 つ増加させる。

【0066】

一方、既に保留数が上限に達していれば、今回の入賞に基づく実行権の確保は行わない。また、確保されている実行権に基づいて普通図柄表示装置 4 0 上で第 2 表示遊技が実行されると、その度に、保留数を「1」だけ減算し、かつ普通図柄記憶表示装置 4 0 a の点灯数を 1 つ減らすという動作を行うようになっている。

【0067】

賞球管理手段 1 2 4 は、賞球の払出個数を管理するものであり、払出回路 2 0 4 が、賞球 1 0 個に対して 1 パルスをホールコンピュータに送信し、ホールコンピュータから賞球タンクへ球の払出しの指示を行うものである。

【0068】

第 2 表示遊技制御手段 1 2 7 は、普通図柄表示装置 4 0 上で第 2 表示遊技を展開表示する機能を果たす部分である。第 2 表示遊技制御手段 1 2 7 は、ゲート 7 1、7 2 を球が通過したとき、第 2 表示遊技の実行結果を定めるための乱数抽選を実行し、その結果が当選のときは、「7」の数字が最終的に停止表示するように第 2 表示遊技を実行し、乱数抽選の結果が外れのときは「7」以外の数字が停止表示するように第 2 表示遊技を展開するようになっている。

【0069】

第 2 表示遊技制御手段 1 2 7 は、動作モード切替手段 1 2 8 から指示された動作モードに従って、第 2 表示遊技を時短モードと通常モードのいずれかで実行する。動作モード切替手段 1 2 8 は、第 2 表示遊技の動作モードを切り替えるものであり、特に時短モードから通常モードに戻すタイミングを管理している。すなわち、特賞制御手段 1 2 1 から所定の継続回数だけ時短モードに入る旨の指示を受けると、その時点から時短モードに入り、指定された継続回数だけ、その後、第 2 表示遊技が実行されると、第 2 表示遊技の動作モードを通常モードに戻すように動作するものである。

【0070】

第 2 開閉制御手段 1 2 9 は、始動口 5 0 の有する条件装置 5 1 の開閉制御を実行するものであり、第 2 表示遊技の実行結果として当選表示態様である「7」の数字が停止表示されたとき、通常状態では閉状態に設定されている始動口 5 0 の条件装置 5 1 を、所定の閉条件が成立するまでの間、開状態にするものである。

【0071】

閉条件は、たとえば、条件装置 5 1 を開いてから所定個数（2～3 個）の球が始動口 5 0 に入賞したときに成立するものとしてもよい。また条件装置 5 1 を開いてから一定時間（数秒）が経過したとき閉条件が成立するようにしてもよい。

【0072】

すなわち、前者では、一定個数の入賞を条件に条件装置 5 1 が閉じ、後者では、一定時間の経過により条件装置 5 1 が閉じることになる。特賞情報表示制御手段 1 3 0 は、特賞情報表示装置 8 0 の表示内容を制御する部分である。ここでは、特賞制御手段 1 2 1 が定めた特別価値の組み合わせ方、すなわち、大入賞口 9 0 の開閉回数と、時短モードの継続回数を表示するようになっている。

【0073】

表示制御回路 1 4 0 は、主制御部 1 0 0 から受け取る指示に基づいて、特別図柄表示装置 3 0 の表示制御を行う回路部分である。すなわち主制御部 1 0 0 は、乱数抽選によって各回ごとの表示遊技の実行結果、遊技の進行パターン等を定め、表示制御回路 1 4 0 は、主制御部 1 0 0 の定めた実行結果および進行パターン等に従って表示遊技の具体的な展開内容を決定し、それに対応した表示データを作成し、これを逐次、特別図柄表示装置 3 0 に送信する機能を備えている。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 4 】

表示制御回路 1 4 0 は、主制御部 1 0 0 からの指示に従って表示遊技の具体的な表示内容を定める表示主制御部 1 5 0 と、表示主制御部 1 5 0 が定めた表示内容に従って実際に描画処理を実行し、特別図柄表示装置 3 0 に表示データを送出する表示処理部 1 6 0 とから構成される。また表示制御回路 1 4 0 は、表示主制御部 1 5 0 に供給するクロック信号を生成するためのクロック回路 1 4 2 とリセット信号を発生するリセット回路 1 4 1 を備えている。

【 0 0 7 5 】

表示主制御部 1 5 0 は、主制御部 1 0 0 との間で各種の信号を入出力するための I / O ポート 1 5 1 と、表示制御 CPU 1 8 0 と、制御 ROM 1 5 3 と、RAM 1 5 4 とを有している。制御 ROM 1 5 3 には表示遊技を実行するための制御プログラムや制御データ、各種の設定値等が記憶されている。表示制御 CPU 1 8 0 は、ROM 1 5 3 に格納されている制御プログラム等に従って表示遊技の表示制御を行う。RAM 1 5 4 は、表示制御 CPU 1 8 0 が制御プログラムを実行する際に必要なデータを一時的に格納するための作業領域である。

10

【 0 0 7 6 】

表示制御 CPU 1 8 0 は、制御 ROM 1 5 3 に記憶されているプログラムを実行することでスロットマシンに見立てた表示遊技を特別図柄表示装置 3 0 上で展開表示する機能を果たす部分である。より具体的には、表示制御 CPU 1 8 0 は、特別図柄表示装置 3 0 の表示領域を縦横 3 × 3 のマトリクス状に区分けし、各縦列ごとに識別情報が上から下に向かってスクロールする様子を表示し、遊技進行選択手段 1 2 5 の選択した遊技の進行パターンに従って遊技を進め、最終的には遊技進行選択手段 1 2 5 が定めた識別情報群が出現するように、各時点での詳細な表示内容を決定し、これに対応する描画指示を順次、表示処理部 1 6 0 に出力するようになっている。

20

【 0 0 7 7 】

表示処理部 1 6 0 は、VDP (Video Digital Processor) 1 6 1 と、画像データ ROM 1 6 2 と、VRAM 1 6 3 とから構成されている。画像データ ROM 1 6 2 は、表示遊技で登場する各種の識別情報やその背景の画像データを予め記憶した読み出し専用のメモリである。VRAM 1 6 3 は、特別図柄表示装置 3 0 への表示データを少なくとも 1 画面分蓄積するためのビデオメモリである。

30

【 0 0 7 8 】

VDP 1 6 1 は、表示主制御部 1 5 0 からの指示に基づいて表示画面の背景や各種識別情報を画像データ ROM 1 6 2 から読み出し、これを VRAM 1 6 3 上に展開し、特別図柄表示装置 3 0 に表示すべき 1 画面分の表示データを構成する。また VDP 1 6 1 は、VRAM 1 6 3 に蓄積された 1 画面分の表示データを所定の画像タイミング信号に従って順次読み出し、これを特別図柄表示装置 3 0 に向けて送出する機能を備えている。

【 0 0 7 9 】

音声制御回路 1 7 0 は、ワンチップマイコン 1 1 0 の遊技制御 CPU 1 1 1 から受けた指示に従って効果音等の音声信号を音声合成し、スピーカ 1 7 5 に出力する機能を有している。

40

【 0 0 8 0 】

音声制御回路 1 7 0 は、ワンチップマイコン 1 1 0 との間で各種の信号を授受するための I / O ポート 1 7 1 と、音声合成回路 1 7 2 と、音声増幅回路 1 7 3 とを有している。音声合成回路 1 7 2 は、I / O ポート 1 7 1 を通じて受信した制御信号に従って、各種の音楽や効果音の音声信号波形を合成する回路である。

音声増幅回路 1 7 3 は、音声合成回路 1 7 2 が合成した音声信号を増幅しスピーカ 1 7 5 に出力するものである。

【 0 0 8 1 】

次に作用を説明する。

まず、表示遊技の実行権が確保される際の流れについて示す。図 4 に示すように、始動口

50

50に遊技媒体である球が入賞すると(ステップS401;Y)、実行権管理手段123は、現時点での保留数が上限の4回に達しているか否かを判別する(ステップS402)。そして既に保留数が上限に達しているときは(ステップS402;Y)、今回の入賞に基づく表示遊技の実行権は確保しない。

【0082】

一方、保留数が上限に達していないときは(ステップS402;N)、現時点の保留数に「1」を加算して実行権を確保(保留)する(ステップS403、S404)。またこの確保された実行権に基づいて行われる表示遊技の最終的な実行結果を定めるための乱数抽選を乱数抽選手段120で行う(ステップS405)。乱数抽選で抽出した数値が特賞に対応するものか否かを大当たり判定用参照テーブルを参照して調べ、当該実行権に基づいて実行される表示遊技の実行結果を求める(ステップS406)。

10

【0083】

さらに、その実行結果に対応した進行パターンおよび最終的な実行結果を構成する識別情報群(たとえば、「777」や「747」などの識別情報の組み合わせ)を乱数抽選等で選択し(ステップS407)、これらをメモリに保存する(ステップS408)。

【0084】

次に、保留されている実行権に基づいて表示遊技を実行する際の流れを、図5に基づいて説明する。実行権管理手段123は、表示遊技についての保留数が0でなければ(ステップS501;Y)、保留数を「1」だけ減算するとともに特別図柄記憶表示装置30aのランプを1つ消灯する(ステップS502)。

20

【0085】

次に、メモリに記憶しておいた表示遊技の実行結果等を読み出し(ステップS503)、これら読み出した情報と表示遊技の開始指示とを含む所定の実行開始命令をI/Oポート151を通じて表示主制御部150の表示制御CPU180に出力する。なお、ワンチップマイコン110は、効果音等の出力タイミングを表示画面と同期させるため、実行開始命令を出力した時点からの経過時間を計時する。

【0086】

表示遊技の実行開始命令を受けた表示制御CPU180は、マトリクスの各縦列ごとに上から下へ向けて識別情報をスクロールさせて表示遊技の実行を開始する(ステップS504)。表示遊技は、図6に示すように、縦3列横3行のマトリクス状に区分けされた特別図柄表示装置30の表示領域上で、各縦列を単位として識別情報が上から下に向かってスクロールする様子が表示される(図6a)。図中、下向き矢印601は、識別情報がスクロールしている状態を模擬表示したものである。

30

【0087】

所定時間にわたってこのようなスクロール表示を行った後、スクロール速度が次第に低下し、左の縦列31、中央の縦列32、右の縦列33の順等で順次スクロール動作が停止し、数字を表した識別情報がマトリクスの各升目に停止表示される。図6に示したものでは、2つの縦列31、32のスクロール動作が停止した段階でリーチ状態が形成されている(同図b)。その後、右の縦列33が図6cのように停止すれば、斜めのリーチライン上に「3」が揃って特賞表示態様が形成され、右の縦列33が図6dのように停止すれば、斜めのリーチライン上に「3」が揃わず、はずれに終わることになる。

40

【0088】

このようにして、停止表示された表示遊技の実行結果が「777」と揃う大特賞の場合には(ステップS505;Y)、これに対応して付与する特別価値として、大入賞口90の開閉16回と時短なしを選択し、当該選択の結果を特賞情報表示装置80に表示する(ステップS506)。その後、大入賞口90を実際に16回にわたって開閉し(ステップS507)、特別価値の付与動作を終了する。大入賞口90に球が入賞するごとに10~13個程度の賞球が上皿20に払い出されるので、大入賞口90を開いて球の入賞確率の高い状態を形成することにより、実質的に多数の球を遊技者に付与することになる。

【0089】

50

表示遊技の実行結果が「３３３」と揃う中特賞の場合には（ステップＳ５０８；Ｙ）、これに対応して付与する特別価値として、大入賞口９０の開閉１０回と時短モードの継続回数５０回の組み合わせを選択し、当該選択の結果を特賞情報表示装置８０に表示する（ステップＳ５０９）。その後、大入賞口９０を実際に１０回にわたって開閉し（ステップＳ５１０）、続いて、時短モードへの変更要求であって時短モードの継続回数を示す情報を含む時短コマンドを動作モード切替手段１２８に対して出力する（ステップＳ５１１）。

【００９０】

表示遊技の実行結果が「１１１」と揃う小特賞の場合には（ステップＳ５１２；Ｙ）、これに対応して付与する特別価値として、大入賞口９０の開閉５回と時短モードの継続回数７０回の組み合わせを選択し、当該選択の結果を特賞情報表示装置８０に表示する（ステップＳ５１３）。その後、大入賞口９０を実際に５回にわたって開閉し（ステップＳ５１０）、続いて、時短モードへの変更要求であって時短モードの継続回数を示す情報を含む時短コマンドを動作モード切替手段１２８に対して出力する（ステップＳ５１１）。

10

【００９１】

なお図６に示した例では、リーチ状態が出現した段階で、もしこれが特賞に遷移したならば付与される特別価値の組み合わせ内容を特賞情報表示装置８０に予告表示している。その後、図６ｃに示すように、特賞となれば特賞情報表示装置８０の表示内容をそのまま維持し、図６ｄのように最終的に外れになった場合には、「残念でした」等のメッセージを表示するように構成してもよい。

【００９２】

20

図７は、動作モード切替手段１２８が行う処理の流れを示している。表示遊技で中特賞あるいは小特賞が出現したことに基づく大入賞口９０の開閉動作が終了し、特賞制御手段１２１から時短モードへの変更要求（時短コマンド）を受けると（ステップＳ７０１；Ｙ）、動作モード切替手段１２８は、第２表示遊技の動作モードを時短モードに切り替える（ステップＳ７０２）。これにより、第２表示遊技を１回実行するための所要時間が１～２秒程度に短縮される。

【００９３】

時短モードに移行すると、動作モード切替手段１２８は、その後の第２表示遊技の実行回数を計数する（ステップＳ７０３）。実行回数が先のコマンドで指定された回数、たとえば５０回になると（ステップＳ７０４；Ｙ）、動作モードを時短モードから通常モードに戻す（ステップＳ７０５）。

30

【００９４】

図８は、第２表示遊技の実行権が確保される際の流れを示している。遊技条件変更検出部としての左ゲート７１あるいは右ゲート７２を球が通過すると（ステップＳ８０１；Ｙ）、実行権管理手段１２３は、現時点での第２表示遊技についての保留数が上限の４回に達しているか否かを判別する（ステップＳ８０２）。

そして既に保留数が上限に達しているときは（ステップＳ８０２；Ｙ）、今回の入賞に基づく第２表示遊技の実行権は確保しない。

【００９５】

一方、保留数が上限に達していないときは（ステップＳ８０２；Ｎ）、現時点の第２表示遊技についての保留数に「１」を加算して実行権を確保（保留）する（ステップＳ８０３、Ｓ８０４）。またこの確保された実行権に基づいて行われる第２表示遊技の最終的な実行結果を定めるための乱数抽選を行う（ステップＳ８０５）。乱数抽選で抽出した数値が当選に対応するものか否かを当選判定用参照テーブルを参照して調べ、当該実行権に基づいて実行される第２表示遊技の実行結果を求め（ステップＳ８０６）、これをメモリに保存する（ステップＳ８０７）。

40

【００９６】

図９は、保留されている実行権に基づいて第２表示遊技を実行する際の流れを示している。第２表示遊技についての保留数が０でなければ（ステップＳ９０１；Ｙ）、保留数を「１」だけ減算するとともに普通図柄記憶表示装置４０ａのランプを１つ消灯する（ステッ

50

プ S 9 0 2)。次に、メモリに記憶しておいた第 2 表示遊技の実行結果を読み出し (ステップ S 9 0 3)、これに従う実行結果が出現するように第 2 表示遊技を実行する。

【 0 0 9 7 】

このとき、動作モードが通常モードであれば、普通図柄表示装置 4 0 の表示内容を 1 0 ~ 1 5 秒にわたって変動させた後、最終的な実行結果を停止表示する。

一方、動作モードが時短モードに設定されているときは、1 ~ 2 秒の変動期間の後に実行結果を停止表示する。

【 0 0 9 8 】

第 2 表示遊技で「 7 」が停止表示され当選となった場合には (ステップ S 9 0 5 ; Y)、始動口 5 0 の条件装置 5 1 を所定の閉条件が成立するまで開く (ステップ S 9 0 6 ~ S 9 0 8)。たとえば、条件装置 5 1 を一定時間だけ開いたり、条件装置 5 1 を開いてから一定数の球が始動口 5 0 に入賞した時点で条件装置 5 1 を閉じる等である。

【 0 0 9 9 】

以上説明した実施の形態では、表示遊技としてスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを実施したが、複数種類の特賞表示態様を出現させることができるものであれば他の種類の表示遊技であってもよい。

【 0 1 0 0 】

また、実際に特別価値の付与動作が始まった後、今回付与する特別価値のうち、未だ付与していない残りの特別価値の内容を、特賞情報表示装置 8 0 に逐次、通知表示するように構成してもよい。たとえば、「入賞 1 0 回、時短 5 0 回」と当初表示した場合、大入賞口 9 0 の開閉動作が 1 回行われるごとに入賞回数を 1 ずつ減算して表示し、さらにその後時短モードに入って第 2 表示遊技が実行されるごとに、時短回数を 1 ずつ減算して表示する。そしてすべての特別価値の付与動作が終了した段階で特賞情報表示装置 8 0 の表示内容をすべて消去する等である。

【 0 1 0 1 】

さらに、実施の形態では、大入賞口 9 0 を開閉することと時短モードに入ることの 2 種類の特別価値を組み合わせたが、他の種類の特別価値であってもよい。

また 3 種類以上の特別価値を組み合わせるようにしてもよい。また実施の形態では、特賞表示態様の種類に応じて特別価値の組み合わせ方を変化させたが、特賞表示態様とは関係なく、特別価値の組み合わせ方を適宜変化させるように構成してもよい。

【 0 1 0 2 】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、特別図柄表示装置上に展開表示される表示遊技の実行結果として特賞表示態様が形成されたときに遊技者に付与する特別価値として、大入賞口を開くことと、第 2 表示遊技の動作モードを時短モードにすることの 2 種類を用意しておき、それらの組み合わせ方により遊技者に付与する特別価値の大きさを変えるので、1 種類だけの場合に比べて、特別価値を多様な形態で付与することができ、遊技の変化と面白みを増すことができる。

【 0 1 0 3 】

また、前記特別図柄表示装置の表示領域に前記特賞表示態様が形成される前に、特賞制御手段が定めた前記特別価値の内容を、主制御部からの指示により特賞情報表示装置によって直接遊技者に通知表示し、該特賞情報表示装置は、前記特別価値を付与中でも、通知表示した表示内容をそのまま維持するから、付与される特別価値の内容が変化しても、どのような特別価値が付与されるかを的確に把握できるので、遊技者に安心感を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施の形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【図 2】本発明の一実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図 3】本発明の一実施の形態に係る遊技機の有する遊技制御 CPU の機能的構成を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図４】本発明の一実施の形態に係る遊技機が表示遊技の実行権を確保する際の動作を示す流れ図である。

【図５】本発明の一実施の形態に係る遊技機が確保されている実行権に基づいて表示遊技を実行する際の流れを示す流れ図である。

【図６】本発明の一実施の形態に係る遊技機が行う表示遊技における画面遷移の一例を示す説明図である。

【図７】本発明の一実施の形態に係る遊技機が時短モードの継続期間を管理する際の流れを示す流れ図である。

【図８】本発明の一実施の形態に係る遊技機が第２表示遊技の実行権を確保する際の動作を示す流れ図である。

10

【図９】本発明の一実施の形態に係る遊技機が確保されている実行権に基づいて第２表示遊技を実行する際の流れを示す流れ図である。

【符号の説明】

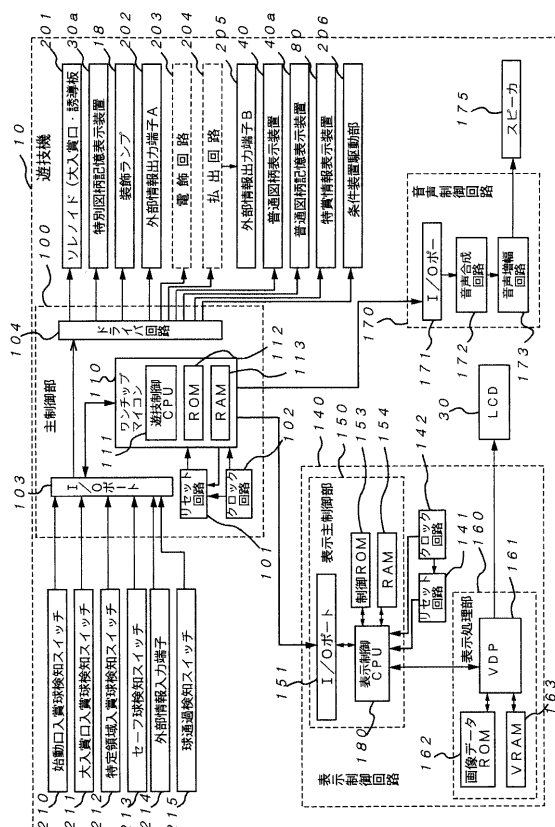
１０	... 遊技機	
１１	... ハンドル	
１２	... 遊技盤	
１３	... 各種の入賞口	
１４	... 風車	
１５	... 障害釘	
１６	... レール	20
１７	... 電飾ランプ	
１８	... 装飾ランプ	
１９	... アウト口	
２０	... 上皿	
２１	... 下皿	
２２	... 球抜きレバー	
３０	... 特別図柄表示装置	
３０a	... 特別図柄記憶表示装置	
４０	... 普通図柄表示装置	
４０a	... 普通図柄記憶表示装置	30
５０	... 始動口	
５１	... 条件装置	
７１	... 左ゲート	
７２	... 右ゲート	
８０	... 特賞情報表示装置	
９０	... 大入賞口	
１００	... 主制御部	
１０１	... リセット回路	
１０２	... クロック回路	
１０３	... Ｉ／Ｏポート	40
１０４	... ドライバ回路	
１１０	... ワンチップマイコン	
１２０	... 乱数抽選手段	
１２１	... 特賞制御手段	
１２２	... 第１開閉制御手段	
１２３	... 実行権管理手段	
１２４	... 賞球管理手段	
１２５	... 遊技進行選択手段	
１２６	... 効果音管理手段	
１２７	... 第２表示遊技制御手段	50

- 1 2 8 ... 動作モード切替手段
- 1 2 9 ... 第 2 開閉制御手段
- 1 3 0 ... 特賞情報表示制御部
- 1 4 0 ... 表示制御回路
- 1 5 0 ... 表示主制御部
- 1 6 0 ... 表示処理部
- 1 7 0 ... 音声制御回路
- 1 8 0 ... 表示制御 CPU
- 2 0 1 ... ソレノイド
- 2 0 2 ... 外部情報出力端子 A
- 2 0 3 ... 電飾回路
- 2 0 4 ... 払出回路
- 2 0 5 ... 外部情報出力端子 B
- 2 0 6 ... 条件装置駆動部
- 2 0 8 ... ソレノイド
- 2 1 0 ... 始動口入賞球検知スイッチ
- 2 1 1 ... 大入賞口入賞球検知スイッチ
- 2 1 2 ... 特定領域入賞球検知スイッチ
- 2 1 3 ... セーフ球検知スイッチ
- 2 1 4 ... 外部情報入力端子
- 2 1 5 ... 球通過検知スイッチ

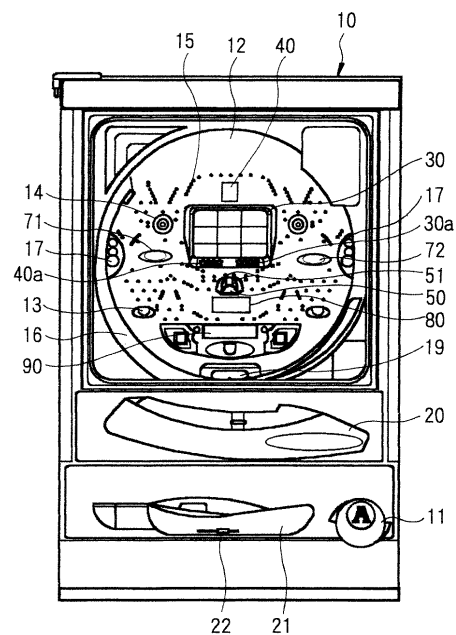
10

20

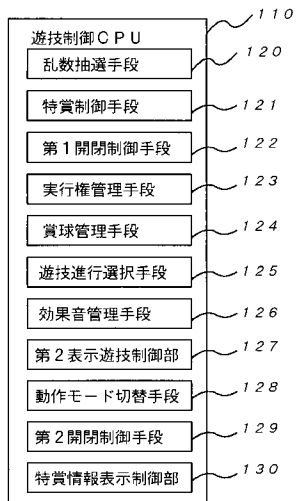
【図 1】



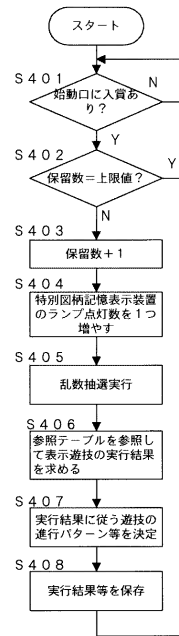
【図 2】



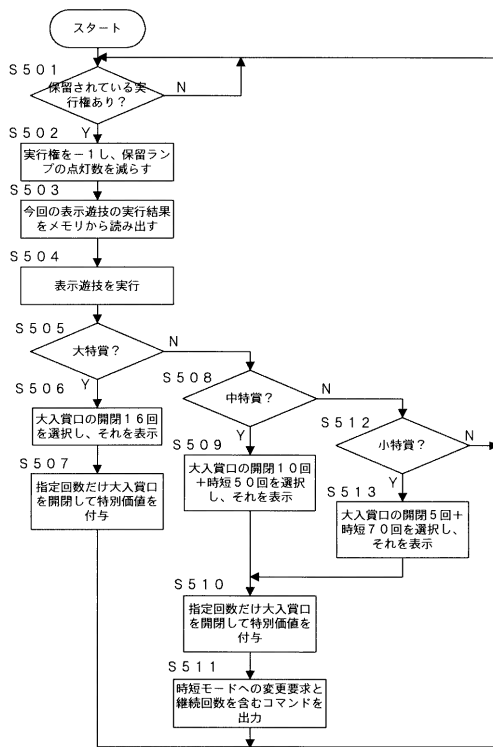
【図 3】



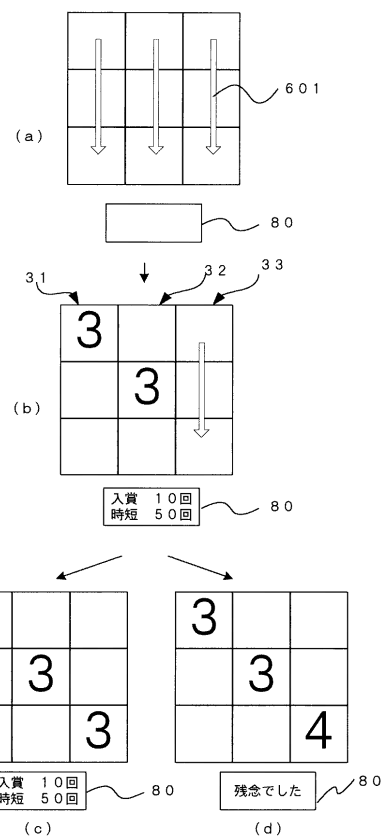
【図 4】



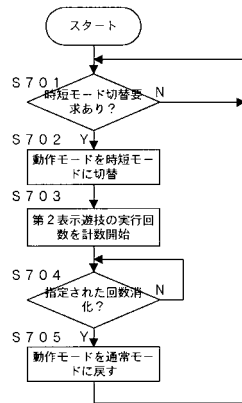
【図 5】



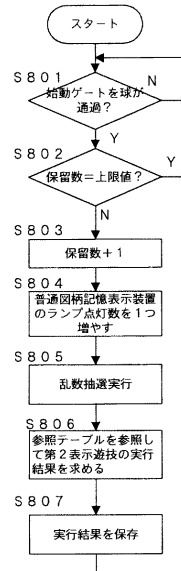
【図 6】



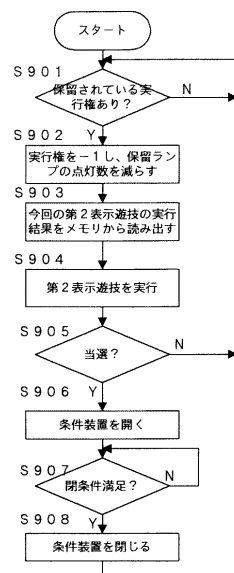
【図 7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2000-107373(JP,A)
特開平09-225104(JP,A)
特開平09-094328(JP,A)
特開平11-333089(JP,A)
特開2001-314605(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02