

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4064791号
(P4064791)

(45) 発行日 平成20年3月19日(2008.3.19)

(24) 登録日 平成20年1月11日(2008.1.11)

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

請求項の数 2 (全 32 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2002-333656 (P2002-333656) | (73) 特許権者 | 000144153 株式会社三共 |
| (22) 出願日 | 平成14年11月18日(2002.11.18) | | 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 |
| (65) 公開番号 | 特開2004-166787 (P2004-166787A) | (74) 代理人 | 100064746 弁理士 深見 久郎 |
| (43) 公開日 | 平成16年6月17日(2004.6.17) | (74) 代理人 | 100085132 弁理士 森田 俊雄 |
| 審査請求日 | 平成17年10月24日(2005.10.24) | (74) 代理人 | 100095418 弁理士 塚本 豊 |
| | | (74) 代理人 | 100114801 弁理士 中田 雅彦 |
| | | (72) 発明者 | 鶴川 詔八 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5 |

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】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置が備えられ、該可変表示装置の表示結果が特定表示態様となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となり、かつ、予め定められた条件が成立することにより前記特定表示態様となる確率が通常遊技状態中よりも向上した遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

前記遊技機の遊技の進行を統括的に制御する遊技制御手段と、

前記複数種類の識別情報を可変表示させるとともに背景画像と所定のキャラクタ画像との少なくとも一方による演出表示を実行させる表示制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示態様とするか否かを、事前に決定する表示結果事前決定手段と、

該表示結果事前決定手段により事前決定された表示結果を含む表示制御コマンドを前記表示制御手段に送信する表示制御コマンド送信手段とを備え、

前記表示制御手段は、

前記表示制御コマンドを受信する表示制御コマンド受信手段と、

前記演出表示を行なうための静止画の背景画像と動画のキャラクタ画像との少なくとも一方からなる演出データであって、各演出モードの種類毎の独自演出データと、各演出モードの種類で共用する共用演出データとを含む複数種類の演出データを記憶する演出デ

ータ記憶手段と、

所定条件が成立することにより、前記複数の演出モードの種類のいずれかを選択して演出モードの種類を切替える演出モード切替手段と、

該演出モード切替手段により切替えられた演出モードの種類を記憶する演出モード記憶手段と、

前記表示制御コマンドを受信したとき、前記演出モード記憶手段に記憶している演出モードの種類を確認する演出モード確認手段と、

前記演出データ記憶手段の前記演出データの中から、前記演出モード確認手段が確認した演出モードの種類と前記表示制御コマンドとに対応する、前記独自演出データまたは前記共用演出データを選択する演出データ選択手段とを備え、

前記演出データ記憶手段には、前記独自演出データを格納する独自演出データ領域と前記共用演出データを格納する共用演出データ領域とがあり、少なくとも前記独自演出データとして前記複数の演出モードの種類各々に対応してキャラクタ画像の演出データが各々複数種類記憶されるとともに、前記共用演出データとして前記複数の演出モードのうち2以上の種類で用いるキャラクタ画像の演出データが記憶され、

前記通常遊技状態中の演出モードは、前記複数の演出モードの種類から前記演出モード切替手段により選択されて切替えられ、

前記表示制御コマンド送信手段は、前記演出モード切替手段により切替えられた演出モードの種類に関わらず、前記表示結果事前決定手段により事前決定された表示結果に応じた表示制御コマンドを前記表示制御手段に送信し、

前記表示制御手段は、

前記所定条件が成立することにより前記演出モード切替手段による演出モードの種類の切替制御を実行し、切替えた演出モードの種類を前記演出モード記憶手段に記憶させ、以降の表示制御コマンドに対し、前記演出モード確認手段で前記演出モード記憶手段に記憶している現在の演出モードの種類を確認し、

前記演出データ選択手段が演出データを選択するとき、前記表示制御コマンドが前記独自演出データ領域内のキャラクタ画像の演出データを指示するときは前記確認された現在の演出モードの種類に対応して前記独自演出データ領域に記憶されているキャラクタ画像の演出データのうち前記表示制御コマンドに基づくキャラクタ画像の演出データを抽出し、前記表示制御コマンドが前記共用演出データ領域内のキャラクタ画像の演出データの選択を指示するときは前記共用演出データ領域に記憶されているキャラクタ画像の演出データのうち前記表示制御コマンドに基づくキャラクタ画像の演出データを抽出し、

前記演出データ選択手段により抽出された演出データで演出表示制御を実行する演出モード切替表示機能を有することを特徴とする、遊技機。

【請求項2】

前記演出モード切替手段は、所定の乱数を抽選することにより、次の演出モードの種類をランダムに選択することを特徴とする、請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシンなどで代表される遊技機に関する。詳しくは、複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置が備えられ、該可変表示装置の表示結果が特定表示態様となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となり、かつ、予め定められた条件が成立することにより前記特定表示態様となる確率が通常遊技状態中よりも向上した遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となる遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

この種の遊技機として可変表示装置の表示結果が特定の表示態様となったことを条件として特定遊技状態に制御可能となり、かつ、予め定められた条件が成立することにより前

10

20

30

40

50

記特定表示態様となる確率が通常遊技状態中よりも向上した遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となるものがある。

【 0 0 0 3 】

このような従来の遊技機においては、キャラクタ画像の動作などの予告演出表示により、特定の表示態様またはリーチ表示態様となることの予告を行なう場合があった。さらに、予告報知の演出を遊技全体の流れとして遊技者に感じさせ、遊技上の興味を高めるために、たとえば、複数種類の予告報知が行われ、この予告報知に関連させて背景表示を変更させるもの、遊技者の関心が高い変動表示パターンと背景表示とに関連性を与えるもの、各予告報知態様に対応付けられた複数の背景表示を特定のテーマで統一しておくもの、特別条件の成立に基づいて背景表示の変更制御をリセットし、デフォルトの背景表示を行うものなどがあった（特許文献 1）。

10

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 2 - 5 8 8 2 2 号公報

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述したような従来の遊技機では、遊技者は特定遊技状態（大当り）の終了により、1 サイクルの遊技が終了したとの印象を受け、次の特定遊技状態になるまでの期間も今までと同様な演出モードの繰返しであるため退屈し、遊技の継続を止めてしまうこともあった。

20

【 0 0 0 6 】

この発明は上述の問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、記憶すべきデータ量即ち遊技機が備えるべき記憶容量を抑えつつも、所定条件が成立した後には新たな遊技が始まるとの印象を遊技者に与え、所定条件が成立した後の遊技の継続に寄与するとともに、背景画像、キャラクタ画像を用いた可変表示装置における演出モードの切換に遊技者自身が関与したとの印象を受け、興味が向上した遊技機を提供することである。

【 0 0 1 2 】

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

(1) 複数種類の識別情報（特別図柄）を可変表示可能な可変表示装置（図 1：可変表示装置 8、特別図柄表示部 9（図 2））が備えられ、該可変表示装置の表示結果が特定表示態様（大当り図柄の組合せ、たとえば、7 7 7 等のぞろ目の特定の図柄の組合せ）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となり、かつ、予め定められた条件が成立することにより前記特定表示態様となる確率が通常遊技状態中よりも向上した遊技者にとって有利な特別遊技状態（確率変動状態）に制御可能となる遊技機であって

30

、前記遊技機の遊技の進行を統括的に制御する遊技制御手段（図 5：4 6、図 2：遊技制御基板 3 1）と、

前記複数種類の識別情報を可変表示させるとともに背景画像（図 8）と所定のキャラクタ画像（図 8）との少なくとも一方による演出表示を実行させる表示制御手段（図 5：4 5、図 2：表示・音制御基板 8 0）とを備え、

40

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示態様とするか否かを、事前に決定する表示結果事前決定手段（図 5：3 8（入賞時判定手段）、図 3 参照）と、

該表示結果事前決定手段により事前決定された表示結果を含む表示制御コマンド（図 5：4 3）を前記表示制御手段に送信する表示制御コマンド送信手段（図 5：3 9、図 2：遊技制御基板 3 1）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記表示制御コマンドを受信する表示制御コマンド受信手段（図 5：4 0、図 2：表示・音制御基板 8 0）と、

前記演出表示を行なうための静止画の背景画像と動画のキャラクタ画像との少なくと

50

も一方からなる演出データであって、各演出モードの種類毎の独自演出データ（図5、図8：47）と、各演出モードの種類で共用する共用演出データ（図5、図8：49）とを含む複数種類の演出データを記憶する演出データ記憶手段（図5：34、図2：表示・音制御用マイクロコンピュータ800のROM）と、

所定条件が成立することにより、前記複数の演出モードの種類のいずれかを選択して演出モードの種類（図5、図8：たとえば01春、02夏、03秋、04冬、00共用背景）を切換える演出モード切換手段（図5：32、図2：表示・音制御基板80）と、

該演出モード切換手段により切換えられた演出モードの種類を記憶する演出モード記憶手段（図4：33、図2：表示・音制御用マイクロコンピュータ800のRAM）と、

前記表示制御コマンドを受信したとき、前記演出モード記憶手段に記憶している演出モードの種類を確認する演出モード確認手段と、

前記演出データ記憶手段の前記演出データの中から、前記演出モード確認手段が確認した演出モードの種類と前記表示制御コマンドとに対応する、前記独自演出データまたは前記共用演出データを選択する演出データ選択手段（図5：36、図2：表示・音制御基板80）とを備え、

前記演出データ記憶手段には、前記独自演出データを格納する独自演出データ領域と前記共用演出データを格納する共用演出データ領域とがあり、少なくとも前記独自演出データとして前記複数の演出モードの種類各々に対応してキャラクタ画像の演出データが各々複数種類記憶されるとともに、前記共用演出データとして前記複数の演出モードのうち2以上の種類で用いるキャラクタ画像の演出データが記憶され（図8：47、49）、

前記通常遊技状態中の演出モードは、前記複数の演出モードの種類から前記演出モード切換手段により選択されて切換えられ（図6：S32）、

前記表示制御コマンド送信手段は、前記演出モード切換手段により切換えられた演出モードの種類に関わらず、前記表示結果事前決定手段により事前決定された表示結果に応じた表示制御コマンドを前記表示制御手段に送信し（図4：43）、

前記表示制御手段は、

前記所定条件が成立することにより前記演出モード切換手段による演出モードの種類の切換制御を実行し、切換えた演出モードの種類を前記演出モード記憶手段に記憶させ、以降の表示制御コマンドに対し、前記演出モード確認手段で前記演出モード記憶手段に記憶している現在の演出モードの種類を確認し、

前記演出データ選択手段が演出データを選択するときに、前記表示制御コマンドが前記独自演出データ領域内のキャラクタ画像の演出データを指示するときは前記確認された現在の演出モードの種類に対応して前記独自演出データ領域に記憶されているキャラクタ画像の演出データのうち前記表示制御コマンドに基づくキャラクタ画像の演出データを抽出し、前記表示制御コマンドが前記共用演出データ領域内のキャラクタ画像の演出データの選択を指示するときは前記共用演出データ領域に記憶されているキャラクタ画像の演出データのうち前記表示制御コマンドに基づくキャラクタ画像の演出データを抽出し、

前記演出データ選択手段により抽出された演出データで演出表示制御を実行する演出モード切換表示機能（図6：S31～S38）を有する。

【0013】

このような構成によれば、演出モード切換手段により、所定条件が成立することにより別の演出モードの種類が選択され演出モード記憶手段に記憶される。この選択された演出モードの種類に対応する背景画像と前記キャラクタ画像との少なくとも一方による演出データが演出データ記憶手段から読み出され、演出データ選択手段により選択された演出データにより、可変表示装置に演出表示される。このように所定条件が成立した後は新たな演出モードの種類に対応した演出データによる演出表示がなされるため、所定条件が成立した後は新たな遊技が始まるとの印象を遊技者に与えることとなり、遊技者は新たな気持ちで次の遊技に挑み、遊技の継続に寄与することとなる。

【0014】

また、所定条件が成立したことにより、表示される演出モードの種類が切換わることで

10

20

30

40

50

、遊技者自身が演出モードの種類に切り替わったとの印象を受ける。その結果、遊技者にとって有利な特定遊技状態を引き当てることができるかどうかで注目する可変表示装置の表示態様以外にも、新たな演出モードの種類による演出表示で、遊技者を注目させることができ、演出表示による遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0015】

また、演出データ記憶手段には、独自演出データ領域と共用演出データ領域とがあり、独自演出データ領域には各演出モードの種類に対応した独自演出データを格納する。各演出モードの種類で共用する共用演出データはまとめて共用演出データ領域に格納することで記憶容量を削減できる。つまり、その演出モードの種類専用の独自演出データと他の演出モードの種類でも使用する共用演出データとを合わせてそれぞれの演出モードの種類毎の記憶領域に記憶する場合であれば、共用演出データがそれぞれの演出モードの種類毎にそれぞれ記憶される場合に比べると、必要とする表示データの記憶データ容量を抑えることができる。

10

【0016】

加えて、いくつかの演出モードの種類とそれに対応した背景画像とキャラクタ画像との少なくとも一方による演出データを予め記憶させておき、適宜これらの演出モードの種類に対応する演出データを選択して演出表示させることで、必要とするデータ量を抑えつつ、遊技者に厭きさせない遊技機を提供できる。

【0019】

(2) 演出モード切替手段は、所定の乱数を抽選することにより、次の演出モードの種類をランダムに選択する。このような構成によれば、演出モードの種類に切り替わったとの強い印象を受け、興趣が向上する。

20

【0020】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施の形態においては、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はこれに限らず、コイン遊技機、スロットマシンなどのその他の遊技機であってもよく、識別情報を可変表示するとともに表示結果を導出表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置による可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立に基づいて可変表示を開始し、導出表示された表示結果が特定の表示態様となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となり、かつ、予め定められた条件が成立することにより前記特定表示態様となる確率が通常遊技状態中よりも向上した遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となる遊技機であればすべて対象となる。

30

【0021】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面から見た正面図である。

【0022】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、縦長な方形状に枠組形成される外枠2aと、該外枠2aの内側に開閉可能に軸支されかつパチンコ遊技機1の主要構成部が集約して設けられる前面枠2bと、該前面枠2bの前面上部に開閉自在に軸支されて設けられる額縁状のガラス扉枠2とから構成されている。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿6が設けられている。前面枠2bにおいて、打球供給皿6の下部には、打球供給皿6から溢れた貯留球を貯留する余剰球受皿4と打球を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5とが設けられている。また、ガラス扉枠2の後方に位置する前面枠2bには、前面側に遊技領域7が形成された遊技盤100が着脱可能に設けられている。前面枠2bおよびガラス扉枠2は、パチンコ遊技機1の正面から見て左側の端部において軸支され、軸支位置を開閉軸として開閉される。ガラス扉枠2には、遊技盤100の遊技領域7をほぼ透視し得る透視窓が開設され、該透視窓の裏面からガラス板が装着されている。

40

【0023】

50

この遊技領域 7 には、打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて打球発射装置（図示省略）によって発射された遊技球が誘導レール 7 6 に誘導されて打ち込まれるが、この遊技球は、誘導レール 7 6 と遊技領域 7 との境界に設けられた近接スイッチにより構成される打込球スイッチ 7 7 によって検出される。この打込球スイッチ 7 7 によって検出された遊技球の数は、後述する遊技制御基板 3 1 によって特定される。

【 0 0 2 4 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示器よりなる特別図柄表示部 9 と L E D 表示器よりなる普通図柄表示部 3 とを含む可変表示装置 8 が設けられている。なお、特別図柄表示部 9 は、液晶表示器に限らず、C R T (Cathode Ray Tube)、F E D (Field Emission Display)、P D P (Plasma Display Panel)、ドットマトリクス、7 セグメント L E D 等の L E D (Light Emitting Diode)、エレクトロルミネッセンス、蛍光表示管等のその他の画像表示式の表示装置により構成されてもよい。

10

【 0 0 2 5 】

特別図柄表示部 9 は、数字、数字以外の文字、図形、および、模様等からなる識別情報としての特別図柄（図柄画像）を可変表示（更新表示，変動表示ともいう）可能であるとともに、背景画像とキャラクタ等（図 8 参照）のその他の画像を可変表示可能な可変表示部である。ここで、キャラクタとは、数字、数字以外の文字、図形、および、模様等からなる特別図柄とは異なるものである。なお、「識別情報」とは、各々が識別可能な複数種類の識別情報である。

【 0 0 2 6 】

普通図柄表示部 3 は、図形等の複数種類の識別情報（普通識別情報）としての普通図柄を可変表示可能である。なお、普通図柄表示部 3 により可変表示される識別情報は、数字、文字、図形、模様、キャラクタ等の識別情報であれば、どのような識別情報であってもよく、数字のみ、文字のみ、図形のみ、模様のみ、キャラクタのみ、または、これらを適宜組合せたもの等であってもよい。

20

【 0 0 2 7 】

特別図柄表示部 9 の表示領域 9 0 では、識別情報を表示するとき、表示画面上で左可変表示部 9 1，中可変表示部 9 2，右可変表示部 9 3 という複数（3 つ）の可変表示部を有し、これら可変表示部で左特別図柄，中特別図柄，右特別図柄という複数（3 つ）の特別図柄がそれぞれ左右方向に並んで可変表示される。表示領域 9 0 では、これら特別図柄がその場で所定方向（たとえば、縦方向）にスクロールするような態様により、予め定められた順序で複数種類の数字図柄が順次表示されていく可変表示が行なわれる。なお、図 8 に例示する演出データを表示するとき、表示領域 9 0 の大半を使って表示する。

30

【 0 0 2 8 】

また、普通図柄表示部 3 は、当り図柄である 印を点灯表示可能な当り表示器 3 a と、はずれ図柄である × 印を点灯表示可能なはずれ表示器 3 b とを含む。当り表示器 3 a およびはずれ表示器 3 b は、L E D（発光ダイオード）により点灯表示されるように構成されており、所定距離を隔てて左右に並んで設けられている。このような普通図柄表示部 3 では、当り表示器 3 a およびはずれ表示器 3 b を交互に点灯するよう点滅させる（交互点灯であるため、各表示器では、所定周期で点滅していることとなる）ことにより普通図柄としての 印と × 印とを所定時間間隔で可変表示（更新表示，変動表示ともいう）する。

40

【 0 0 2 9 】

本実施の形態においては、L E D よりなる当り表示器 3 a およびはずれ表示器 3 b を普通図柄表示部 3 に用いた場合を説明したが、これに限らず、7 セグメント表示器など、数字等のそのほかの図柄を可変表示可能なものを普通図柄表示部 3 に使用してもよい。つまり、普通図柄としては、何らかの形で特別図柄と区別して認識できるようなものであればよい。なお、この例では、普通図柄表示部 3 を特別図柄表示部 9 と分離構成した例を示したが、普通図柄表示部は、特別図柄表示部 9 を構成する液晶表示器の表示領域の一部により構成されてもよい。

【 0 0 3 0 】

50

また、可変表示装置 8 には、それぞれ 4 個の LED からなる始動入賞記憶表示器 1 8 とゲート通過記憶表示器 4 1 とが設けられている。この始動入賞記憶表示器 1 8 の LED の点灯している数により、特別図柄の可変表示を始動させるための始動入賞口 1 4 への入賞（始動入賞）が所定数（たとえば、4）を上限として記憶（後述する RAM 5 5 への記憶であり、始動入賞記憶と呼ばれる）されていることが表示される。

【 0 0 3 1 】

また、ゲート通過記憶表示器 4 1 の LED の点灯している数により、普通図柄の可変表示を始動させるための通過ゲート 1 1 への遊技球の通過が所定数（たとえば、4）を上限として記憶（後述する RAM 5 5 への記憶であり、普通始動記憶と呼ばれる）されていることが表示される。

10

【 0 0 3 2 】

なお、始動入賞口 1 4 を通過した遊技球の通路には、入賞した遊技球である入賞球（入賞玉）を検出する始動口スイッチ 1 7 が設けられており、始動口スイッチ 1 7 により遊技球が検出された場合には、始動入賞記憶表示器 1 8 で表示される始動入賞記憶数を増やすための制御が行なわれる。そして、特別図柄の可変表示の開始条件が成立した場合には、始動入賞記憶表示器 1 8 で表示される始動入賞記憶数を減らすための制御が行なわれるとともに、特別図柄の可変表示を開始させる制御が行なわれる。

【 0 0 3 3 】

また、通過ゲート 1 1 を通過した遊技球の通路には、通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 1 2 が設けられており、ゲートスイッチ 1 2 が遊技球を検出した場合には、ゲート通過記憶表示器 4 1 で表示される普通始動記憶数を増やすための制御が行なわれる。そして、普通図柄の可変表示の開始条件が成立した場合には、ゲート通過記憶表示器 4 1 で表示される始動入賞記憶数を減らすための制御が行なわれるとともに、普通図柄の可変表示を開始させる制御が行なわれる。

20

【 0 0 3 4 】

可変表示装置 8 の下方位置には、ソレノイド（図 2 のソレノイド 1 6）によって開閉動作される始動入賞球装置 1 5（電動チューリップ役物）を兼用する始動入賞口 1 4 と、ソレノイド（図 2 のソレノイド 2 1）により駆動される開閉板 2 9 の開閉動作により開閉される大入賞口 2 0 を有する可変入賞球装置 3 0 とが上から順に配列されている。始動入賞口 1 4 に入った球は、始動口スイッチ 1 7 によって検出された後、遊技盤の背面に導かれる。また、大入賞口 2 0 に入った球は、V カウントスイッチ 2 3 もしくはカウントスイッチ 2 2 に検出された後、遊技盤の背面に導かれる。また、大入賞口 2 0 から可変入賞球装置 3 0 内に入った球のうち、V カウントスイッチ 2 3 により検出された球は、その後、カウントスイッチ 2 2 に向けて誘導され、カウントスイッチ 2 2 により検出される。したがって、大入賞口 2 0 から内部に入った球は、結果的にすべてカウントスイッチ 2 2 により検出される。

30

【 0 0 3 5 】

遊技盤 1 0 0 には、複数の入賞口 1 9 , 2 4 が通常入賞口として設けられている。遊技球の入賞口 1 9 , 2 4 への入賞は、入賞口スイッチ 1 9 a , 2 4 a によってそれぞれ検出される。このように、複数の入賞口 1 9 , 2 4 それぞれに対応して入賞口スイッチ 1 9 a , 2 4 a が設けられているため、各入賞口 1 9 , 2 4 ごとに入賞した球の検出が迅速に行なわれる。

40

【 0 0 3 6 】

遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点灯表示される装飾ランプ 2 5 が設けられている。また、遊技領域 7 の下部には、入賞しなかった打球を吸収するアウト口 2 6 が設けられる。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。また、遊技領域 7 の外周には、遊技効果 LED（遊技効果ランプ）2 8 a , 2 8 b , 2 8 c が設けられている。

【 0 0 3 7 】

遊技効果 LED 2 8 a が遊技領域 7 の上方、遊技効果 LED 2 8 b が遊技領域 7 の左側方

50

、遊技効果LED28cが遊技領域7の右側方にそれぞれ設けられている。そして、この例では、遊技効果LED28bの近傍に景品球払出時に点灯する賞球ランプ51が設けられ、遊技効果LED28aの近傍に補給球が切れたときに点灯する球切れランプ52が設けられている。

【0038】

打球発射装置(図示省略)から発射され遊技領域7に入った打球(打玉)は、遊技領域7を下りてくる。打球が通過ゲート11を通過してゲートスイッチ12で検出されると、その検出信号に基づいて普通図柄表示部3を所定期間可変表示させた(前述したように交互に点灯するよう点滅させた)後、表示結果を導出表示させる(点滅を停止してどちらか一方を点灯させる)制御が行なわれる。普通図柄表示部3の可変表示結果が、普通図柄における当り図柄として予め定められた表示態様、すなわち、当り表示器3aの点灯表示(印の点灯表示)である場合には、始動入賞球装置15が所定時間、閉状態から開放状態に制御され、始動入賞口14に打球が入賞しやすい状態となる。その後、始動入賞球装置15は、閉状態となる。

10

【0039】

始動入賞記憶数が上限数になっていない状態で打球が始動入賞口14に入り始動口スイッチ17で検出されると、可変表示の実行条件が成立する。そして、このように可変表示の実行条件が成立した始動入賞については、その始動入賞よりも前に生じたその他の始動入賞についての始動入賞記憶がなく図柄の変動を開始できる状態となれば可変表示の開始条件が成立し、特別図柄表示部9において特別図柄の可変表示を開始させる制御が行なわれる。一方、始動入賞があつて可変表示の実行条件が成立したときでも、その始動入賞に応じた図柄の可変表示を開始できる状態でなく、まだ可変表示の開始条件が成立しない状態であれば、始動入賞記憶が1増やされる。そして、特別図柄表示部9での可変表示が開始されるごとに始動入賞記憶が1ずつ減り、点灯するLEDが1ずつ減らされる。記憶された始動入賞についての可変表示の開始条件は、他の始動入賞記憶が消化(可変表示が実行されることにより消化)されてその始動入賞記憶に基づく可変表示が実行できるようになったときに成立し、その可変表示の開始条件の成立に応じて可変表示が開始される。

20

【0040】

特別図柄表示部9で開始された特別図柄の可変表示は、一定時間が経過したときに停止し、表示結果が導出表示される。導出表示された特別図柄の組合せが特定の表示態様としての大当り図柄の組合せ(大当り表示態様、たとえば、777等のぞろ目の特定の図柄の組合せ)になると、遊技者にとって有利な特定遊技状態である大当り遊技状態が発生する。このように、可変表示の表示結果が大当り図柄の組合せとなると、パチンコ遊技機1の遊技状態を、通常遊技状態から大当り遊技状態に移行させる制御が行なわれる。つまり、パチンコ遊技機1では、可変表示装置8の表示結果が特定の表示態様となったことを条件として特定遊技状態という価値(遊技価値)が付与されるのである。念のために再度記載しておく、「特定遊技状態」とは、ランダムカウンタから抽出した乱数値を用いて判定処理(たとえば、所定値と一致するか否か等)を行ない、かかる判定処理の結果、予め定められた所定の判定結果(たとえば、所定値と一致する結果)であれば可変表示装置に大当り図柄(たとえば、「777」等のゾロ目)を導出表示し、その後移行される遊技状態である。

30

40

【0041】

大当り遊技状態においては、開閉板29の動作により、通常状態において閉状態とされている大入賞口20が、一定時間(たとえば30秒)経過するまで、または、所定個数(たとえば10個)の打球が入賞するまで開放させる制御が行なわれる。そして、打球が大入賞口20の開放中に特定入賞領域に入賞しVカウントスイッチ23で検出されると、継続権が発生し大入賞口20を開放させる制御が再度行なわれる。このような継続権の発生は、所定回数(たとえば15ラウンド)許容される。このような継続権の発生を繰り返す制御は、繰返し継続制御と呼ばれる。

【0042】

50

図示を省略するが、可変入賞球装置30の内部(大入賞口20内)においては、シーソー式の玉振分部材としての大入賞口内誘導板が設けられている。この大入賞口内誘導板は、Vカウントスイッチ23の方向へ向けて傾斜した状態と、Vカウントスイッチ23とは逆の方向へ向けて傾斜した状態とのいずれかの状態に切換え可能となるようにソレノイド(図示省略)により駆動制御される。その場合、大入賞口20が1回開放されたとき(1ラウンド中)には、Vカウントスイッチ23が玉を1個検出するまでは、振分部材がVカウントスイッチ23の方向へ向けて傾斜した状態にされることにより、玉がVカウントスイッチ23により検出されやすい状態にされ、Vカウントスイッチ23が玉を1個検出した後は、振分部材がVカウントスイッチ23とは逆方向へ向けて傾斜した状態にされることにより、玉がVカウントスイッチ23により検出されにくい状態にされる。

10

【0043】

また、可変表示装置8の可変表示中(この場合は、特別図柄表示部9の更新表示中)においては、リーチ状態(リーチ表示態様)が発生する場合がある。ここで、リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置が時期を異ならせて複数の識別情報の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、前記複数の識別情報の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている識別情報の表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置における識別情報の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せになった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、前記可変表示装置の表示結果がまだ導出表示されていない段階で、前記特定の表示態様の組合せが表示されやすい可変表示態様となったと遊技者に思わせるための表示状態をいう。そして、たとえば、前記特定の表示態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の前記可変表示部による可変表示を行なう状態もリーチ表示状態に含まれる。さらにリーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいものがある。このような特定のリーチをスーパーリーチという。

20

【0044】

また、リーチ状態とは、可変表示装置が可変開始された後表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、前記特定の表示態様となる表示条件から外れていない表示態様をもいう。

30

【0045】

また、リーチ状態とは、可変表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている複数の可変表示領域の表示結果の少なくとも一部が前記特定の表示態様となる条件を満たしている場合の表示状態をもいう。

【0046】

可変表示の停止時における特別図柄表示部9での特別図柄の組合せが大当たり発生の確率変動を伴う大当たり図柄の組合せ(確率変動図柄の組合せともいう)である場合には、次が大当たりとなる確率が高くなる(大当たりが発生しやすくなる)。つまり、可変表示装置の表示結果が特定の表示態様のうちの特別の表示態様となった場合には、特別遊技状態として、特定の表示態様のうちの特別の表示態様以外の表示態様となった場合と比べて、付与される価値が大きくなる付加価値が付与される。このような場合には、予め定められた確率変動終了条件(たとえば次の大当たり状態が発生すること)が成立するまで、特別遊技状態としての確率変動状態(以下、「確変」という。)という遊技者にとってさらに有利な状態となる。このような確率変動状態は、大当たりとなる確率が向上した確率向上状態とも呼ばれる。

40

【0047】

また、確率変動状態では、普通図柄表示部3における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、始動入賞球装置15の開放時間の増加と開放回数の増加(複数回開放

50

するようになる)とが行なわれる。さらに、確率変動状態では、特別図柄表示部9および普通図柄表示部3における図柄の変動(可変表示)開始から変動停止までの時間である変動時間が短縮される時短制御(変動時間短縮制御)が行なわれる。以下、「時短」とは変動時間短縮、変動時間短縮制御、変動時間短縮制御状態を指す。また、特別遊技状態においては「確変」、「時短」となるので、以下、特別遊技状態のことを「確変・時短」という。また、「確変」、「時短」で特別遊技状態を代表させることもある。

【0048】

また、このパチンコ遊技機1においては、特別図柄の表示結果が大当たりとなることが事前決定された場合には、特別図柄を一旦大当たり図柄の組合せで仮に停止した後、確率変動状態を発生させるか否かを抽選により決定するように見せる演出としての再抽選表示が行なわれる。つまり、再抽選表示は、大当たり図柄となる特別図柄を一時的に仮の表示結果として表示させた後、再度可変表示開始させ、確定する表示結果をいずれかの大当たり図柄として導出表示させる演出を行なう再可変表示である。さらに言い換えると、再抽選表示は、可変表示の過程において特定表示態様(大当たり図柄の組合せ)を導出した後に、再度表示結果として当該特定表示態様(大当たり図柄の組合せ)と同じ、または異なる特定表示態様を導出する再可変表示である。その再可変表示の表示結果となった大当たり図柄が予め定められた確率変動図柄(たとえば、「3」、「7」等の予め定められた大当たり図柄)となった場合に、大当たり制御終了後において確率変動状態が発生する。一方、再抽選の結果として確率変動図柄以外の非確率変動図柄が表示された場合には確率変動状態は発生しない。

【0049】

また、特別図柄の可変表示中には、リーチ状態が発生する旨を事前報知(予告)する予告報知(リーチ予告)が行なわれる場合があり、また、大当たり状態が発生する旨を事前報知(予告)する予告報知(大当たり予告)が行なわれる場合がある。リーチ予告を行なうか否かおよび大当たり予告を行なうか否かは、それぞれ個別に、後述する表示・音制御用マイクロコンピュータ800において予め定められたランダムカウンタ(後述する各種ランダムカウンタと同様の機能のもの)の数値データを用いた抽選により事前にランダムに決定される。リーチ予告は、実際にリーチ状態が発生する場合と実際にはリーチ状態が発生しない場合との両方の場合に行なわれる。また、大当たり予告は、実際に大当たり状態が発生する場合と実際には大当たり状態が発生しない場合との両方の場合に行なわれる。

【0050】

以上に示したようなパチンコ遊技機1の遊技の進行および遊技の進行に伴った各種機器の駆動等の制御(遊技制御)は、遊技制御基板31(図2参照)に設けられたCPU(Central Processing Unit)56、ROM(Read Only Memory)54、およびRAM(Random Access Memory)55を含む遊技制御用マイクロコンピュータ53(図2参照)、および、表示・音制御用マイクロコンピュータ800により実行される。

【0051】

さらに、図1には、パチンコ遊技機1に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸を可能にするカードユニット50も示されている。カードユニットに挿入されたカード内に残額情報が記憶されている場合には、その残額の引落としに応じて、遊技者に対する遊技球の貸出しが行なわれる。

【0052】

カードユニット50には、使用可能状態であるか否かを示す使用可能表示ランプ151、カード内に記憶された残額情報に端数(100円未満の数)が残存する場合にその端数を打球供給皿3の近傍に設けられている度数表示LEDに表示させるための端数表示スイッチ152、カードユニット50がいずれの側のパチンコ遊技機1に対応しているのかを示す連結台方向表示器153、カードユニット50内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ154、記憶媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口155、および、カード挿入口155の裏面に設けられているカードリーダライタの機構を点検する場合にカードユニット50を開放するためのカードユニット錠156が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 3 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 における各種制御基板を含む制御回路の構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 には、制御基板として、遊技制御基板 3 1、払出制御基板 3 7、ランプ制御基板 3 5、および表示・音制御基板 8 0 が示されている。

【 0 0 5 4 】

遊技制御基板 3 1 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と、スイッチ回路 5 8 と、ソレノイド回路 5 9 とが含まれている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する。スイッチ回路 5 8 は、ゲートスイッチ 1 2、始動口スイッチ 1 7、カウントスイッチ 2 2、V カウントスイッチ 2 3、入賞口スイッチ 1 9 a、2 4 a、満タンスイッチ 4 8、球切れスイッチ 1 8 7、球切れ検出スイッチ 1 6 7、および、賞球カウントスイッチ 1 3 からの信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 に与える。ソレノイド回路 5 9 は、始動入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および、大入賞口 2 0 の開閉板 2 9 を開閉するソレノイド 2 1 等のソレノイドを遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 からの指令に従って駆動する。

10

【 0 0 5 5 】

また、遊技制御基板 3 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、特別図柄表示部 9 の可変表示開始（始動）に利用された始動入賞球の個数を示す有効始動情報、および、確率変動が生じたことを示す確変情報をホール管理コンピュータ等のホストコンピュータに対して出力する情報出力回路 6 4 を含んでいる。

20

【 0 0 5 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 は、遊技制御用のプログラム等を記憶する記憶手段の一例である ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例である RAM 5 5、制御用プログラムに従って制御動作を行なう CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む遊技制御用のマイクロコンピュータである。この実施の形態では ROM 5 4、RAM 5 5 は CPU 5 6 に搭載されている。すなわち、CPU 5 6 は、1 チップマイクロコンピュータである。なお、CPU 5 6 と ROM 5 4、RAM 5 5 とは 1 チップ化されていなくてもよい。つまり、ROM 5 4、RAM 5 5 および I/O ポート部 5 7 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 5 7 は、マイクロコンピュータにおける情報入出力可能な端子である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 は、接続された各種スイッチ（検出器）からの信号を受け、接続された制御対象の機器を駆動する制御を行なう。

30

【 0 0 5 7 】

さらに、遊技制御基板 3 1 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 から与えられるアドレス信号をデコードして I/O ポート部 5 7 のうちいずれかの I/O ポート部を選択するための信号を出力するアドレスデコード回路 6 7 が設けられている。なお、球払出装置 9 7 から遊技制御基板 3 1 に入力されるスイッチ情報もあるが、図 2 においてそれらは省略されている。

【 0 0 5 8 】

また、この実施の形態では、ランプ制御基板 3 5 に搭載されているランプ制御手段であるランプ制御用マイクロコンピュータ 3 5 0 が、遊技効果 LED 2 8 a、2 8 b、2 8 c、賞球ランプ 5 1、球切れランプ 5 2、装飾ランプ 2 5、ゲート通過記憶表示器 4 1、および、始動入賞記憶表示器 1 8 のような発光体の表示制御を行なう。このランプ制御用マイクロコンピュータ 3 5 0 の構成は、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と同様である。

40

【 0 0 5 9 】

遊技制御基板 3 1 からランプ制御基板 3 5 には、ランプ制御基板 3 5 により制御が行なわれる機器の制御のための指令情報であるランプ制御コマンド等の情報が伝送される。ランプ制御基板 3 5 では、ランプ制御用マイクロコンピュータ 3 5 0 が、ランプ制御コマンドに応じて制御対象機器を駆動する制御を行なう。

50

【 0 0 6 0 】

また、この実施の形態では、表示・音制御基板 8 0 に搭載されている表示制御手段である表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 が、特別図柄を可変表示する特別図柄表示部 9 および普通図柄を可変表示する普通可変表示部 3 の表示制御を行なう。この表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 の構成は、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と基本的に同様である。

【 0 0 6 1 】

また、この実施の形態では、表示・音制御基板 8 0 に搭載されている表示・音制御手段である表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 が、特別図柄を可変表示する特別図柄表示部 9 および普通図柄を可変表示する普通可変表示部 3 の表示制御を行なうとともに、スピーカ 2 7 へ与える音制御信号を制御することによりスピーカ 2 7 から出力される（発生される）音声の制御を行なう。この表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 の構成は、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と同様である。

10

【 0 0 6 2 】

遊技制御基板 3 1 から表示・音制御基板 8 0 には、表示・音制御基板 8 0 により制御が行なわれる機器の制御のための指令情報である表示・音制御コマンド等の情報が伝送される。表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、前述したように特別図柄表示部 9 および普通可変表示部 3 の表示制御とともに、音声の発生制御も行なうため、表示・音制御コマンドには、特別図柄表示部 9 および普通可変表示部 3 のそれぞれの制御を指定する表示制御コマンドと音の制御内容を指定する音制御コマンドとが含まれている。たとえば、表示制御コマンドでは、可変表示の変動パターン（可変表示時間も含む）、可変表示の停止図柄、可変表示の停止、大当たり時の表示等の可変表示に関する各種指令が示される。また、音制御コマンドでは、音の発生態様（発生パターン）および発生対象音（音の種類）、および、音の発生の有無等の音制御に関する各種指令が示される。表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、このような表示・音制御コマンドに応じて制御対象機器を駆動する制御を行なう。

20

【 0 0 6 3 】

また、遊技制御基板 3 1 から払出制御基板 3 7 には、払出制御基板 3 7 により駆動制御される球払出装置 9 7 による賞球の払出制御に関する指令情報としての払出制御コマンド等の情報が伝送される。この払出制御コマンドは、入賞球の発生に応じた賞球の払出数等を指令するコマンドである。払出制御基板 3 7 では、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0（払出制御手段）が搭載されており、この払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 が、払出制御コマンドに応じて賞球の払出制御を行なう。この払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 の構成は、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と同様である。また、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 では、カードユニット 5 0 と相互に情報通信することにより、カードユニット 5 0 からの指令に応じた貸球の払出制御も行なわれる。

30

【 0 0 6 4 】

この実施の形態では、遊技制御基板 3 1 および払出制御基板 3 7 に設けられた R A M が、バックアップ電源でバックアップされている。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間は R A M の内容が保存される。そして、各制御基板における C P U は、電源電圧の低下を検出すると、所定の処理（たとえば、R A M の内容の保存処理）を行なった後に電源復旧待ちの状態になる。また、電源投入時に、各制御基板における C P U は、R A M にデータが保存されている場合には、保存データに基づいて電源断前の状態を復元する。

40

【 0 0 6 5 】

遊技制御基板 3 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3）から各制御基板へ送信される情報には、制御の指令内容を示す制御コマンドと、該コマンドの取込みタイミングを示す I N T 信号とが含まれる。ここで、コマンドは、1 コマンドが 2 バイトのデータで構成されており、制御モードの種類を指令する 1 バイトの M O D E データと、M O D E データで指令された制御モードにおける具体的な制御内容を指令する 1 バイトの E X T データとに

50

より構成される。遊技制御用マイクロコンピュータ53は、このような2バイトのデータを、指令先の各制御基板へ順次送信することにより、制御内容を指令する。

【0066】

なお、図2においては、可変表示制御機能と音制御機能とを1つのマイクロコンピュータに含ませる例を示したが、これに限らず、可変表示制御機能、ランプ制御機能、および、音制御機能のすべてを1つのマイクロコンピュータに含ませ、そのマイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ53から前述したような表示制御コマンド、音制御コマンド、および、ランプ制御コマンドを受信し、そのコマンドに応じて各種制御を行なうようにしてもよい。また、可変表示制御機能、音制御機能、および、ランプ制御機能のそれぞれを別個の基板に設けられた可変表示制御用、音制御用、および、ランプ制御用マイクロコンピュータに含ませ、その各マイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ53からそれぞれ表示制御コマンド、音制御コマンド、および、ランプ制御コマンドを受信し、それらのコマンドに応じて各種制御を行なうようにしてもよい。

10

【0067】

次に、この実施の形態に示されたパチンコ遊技機における大当たりとするかはずれとするかの決定(大当たり判定ともいう)、リーチ状態とするか否かの決定(リーチ判定ともいう)、識別情報(特別図柄、キャラクタ)の可変表示における変動パターンの決定、および、特別図柄の予定停止図柄の決定等の制御内容の決定について、決定のための処理手順を簡単に説明する。

【0068】

大当たりとするかはずれとするかの決定は、大当たり決定用のランダムカウンタのカウンタ値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、大当たりを発生させるか否かをランダムに決定するためのものであり、たとえば、0からカウンタアップして所定の上限値までカウンタアップした後再度0からカウンタアップし直す数値データ更新手段である。このカウンタ動作は、所定周期(2 msecごと)で1ずつ加算されることとなる。始動口スイッチ17により始動入賞が検出されると、それに応じてこのランダムカウンタのカウンタ値が抽出されて始動入賞記憶データとして記憶される。そして、その抽出値が、予め定められた大当たり判定値と一致するか否かの判断がなされる。抽出されたランダムカウンタの値と大当たり判定値とが一致した場合は、大当たりを発生させることが決定され、大当たり状態の制御が行なわれる。確率変動状態以外の通常の状態においては、大当たり判定値がたとえば1つの数値に設定される。確率変動状態においては、大当たり判定値が複数の数値に設定されることにより、確率変動状態の場合には大当たりの発生確率が向上するのである。

20

30

【0069】

次に、可変表示がはずれとなる場合においてリーチ状態とするか否かの決定(リーチ判定ともいう)は、リーチ決定用のランダムカウンタのカウンタ値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、大当たり判定においてははずれとする決定がされた場合にリーチ状態を発生させるか否かをランダムに決定するためのものであって、大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段であり、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで抽出されたカウンタの値が予め定められたリーチ決定値と一致する場合に、リーチ状態とすることが決定される。一方、大当たり判定において大当たりとする決定がされた場合には、リーチ決定用のランダムカウンタを用いた決定は行なわれず、すべての場合にリーチ状態となる。

40

【0070】

また、特別図柄の可変表示においてリーチ状態となる決定がされた場合(大当たりとする決定が行なわれた場合と、はずれとする決定が行なわれた場合との両方を含む)には、リーチ状態の変動パターンが複数種類の変動パターンのうちから選択的に決定(ランダムに決定)される。このような変動パターンの決定は、変動パターン決定用のランダムカウンタのカウンタ値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、リーチ状態の変動パターンをランダムに決定するためのものであって、大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段であり、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで抽出さ

50

れたカウンタの値が、複数種類予め定められた変動パターン決定値のうちの一一致するものに対応する変動パターンとすることが決定される。

【0071】

また、特別図柄の可変表示における停止図柄の決定は、左、中、右の各図柄に対応する3つの停止図柄決定用のランダムカウンタのそれぞれのカウント値を用いて行なわれる。この各ランダムカウンタは、対応する特別図柄の停止図柄をランダムに決定するためのものである。左、中、右の各図柄として表示される複数種類の特別図柄には、左、中、右の特別図柄ごとに図柄の配列順序が予め定められている。複数種類の特別図柄は、図柄の配列順序に従って可変（更新）表示されていく。このような複数種類の停止図柄のそれぞれには図柄決定用の数値データが対応付けられており、はずれとする決定がされた場合には、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで各ランダムカウンタから抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄が左、中、右の各停止図柄として決定される。一方、大当たりとする決定がされた場合には、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで左特別図柄決定用のランダムカウンタから抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄が左、中、右の各停止図柄として決定される。また、はずれとなる場合においてリーチ状態とすることが決定された場合には、左、右の各停止図柄が一致するように決定される。

10

【0072】

以上に示したような大当たり判定機能、リーチ判定機能、変動パターン決定機能および、停止図柄決定機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ53の制御機能により実現される。

20

【0073】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ53のCPU56により実行される制御を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ53では、遊技の進行を制御するための処理である遊技制御のメイン処理およびタイマ割込み処理が実行され、これらの処理により、各種制御用のサブルーチンプログラムが呼び出されて実行されることにより、各種の遊技制御が行なわれる。

【0074】

遊技制御用マイクロコンピュータ53では、特別図柄表示部9における可変表示の制御を指令するために表示制御コマンドを表示・音制御用マイクロコンピュータ800へ送信するが、そのコマンドの送信は、基本的に、次のように行なわれる。

30

【0075】

まず、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、特別図柄の変動パターン（可変表示時間を含む）を指定する変動パターンコマンドを送信する。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、変動パターンコマンドの送信に引続き、左、中、右特別図柄の予定停止図柄を指定する停止図柄コマンドを送信する。その後、特別図柄の可変表示が開始されてから変動パターンコマンドにより指定した可変表示時間が経過した時に、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、特別図柄の可変表示の停止を指示するための変動停止コマンドを送信する。

【0076】

40

そして、可変表示の結果として大当たりとなった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ53では、大当たり制御時の表示制御内容を指定するコマンド等の各種コマンドを送信する制御が行なわれる。

【0077】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、有効な始動入賞があるごとに、前述した判定結果データ（大当たり表示態様とするか否かおよびリーチ表示態様とするか否かを示すデータ）を示すコマンドを表示・音制御用マイクロコンピュータ800へ送信する制御を行なう。表示・音制御用マイクロコンピュータ800では、このように送信された判定結果データを示すコマンドを受信し、その判定結果データを遊技制御用マイクロコンピュータ53で管理されている始動入賞記憶と対応付けて記憶する。つまり、表示・音制御用マ

50

マイクロコンピュータ800では、始動入賞記憶データと同様の順序および上限数で判定結果データを管理することにより、判定結果データを遊技制御用マイクロコンピュータ53で管理されている始動入賞記憶と対応付けて記憶する。

【0078】

表示・音制御用マイクロコンピュータ800では、前述したような各種表示制御コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより指定される表示制御を実行する制御を行なう。

【0079】

次に、表示・音制御用マイクロコンピュータ800のCPUにより実行される制御を説明する。表示・音制御用マイクロコンピュータ800では、制御用のメイン処理の実行にしたがって、可変表示の進行を制御するための処理である表示制御用のメイン処理と、音を制御するための処理である音制御用のメイン処理とが並列的に実行され、これらの処理により、各種制御用のサブルーチンプログラムが呼び出されて実行されることにより、各種の表示・音制御が行なわれる。

10

【0080】

表示制御用のメイン処理は、表示・音制御用マイクロコンピュータ800の表示制御機能を実現するためのメイン処理であり、この処理の実行にしたがって各種表示制御用の複数のサブルーチンが実行され、可変表示制御が行なわれる。また、音制御用のメイン処理は、表示・音制御用マイクロコンピュータ800の音制御機能を実現するためのメイン処理であり、この処理の実行にしたがって各種音制御用の複数のサブルーチンが実行され、音の制御が行なわれる。このように、表示・音制御用マイクロコンピュータ800では、制御機能として、表示制御手段と音制御手段とを有している。

20

【0081】

このパチンコ遊技機1においては、始動入賞記憶の判定結果データの中に大当たりまたはリーチとする判定結果のデータが含まれているときに、当該判定結果のデータに対応する可変表示が終了するまでに行なわれる複数回の可変表示において、大当たりまたはリーチとなることを予告する予告演出表示を連続的に行なう連続予告演出が実行されるときがある。このような連続予告表示は、表示・音制御用マイクロコンピュータ800のCPUにおいて、実行するか否かの判定がなされる。

【0082】

次に、表示結果事前決定を実行するための構成を説明する。

30

遊技制御マイクロコンピュータ53では、特別図柄の可変表示結果を大当たりとするかはずれとするか、特別図柄の可変表示結果をはずれとする場合に、特別図柄の可変表示結果をリーチとするかしないか、および、特別図柄の可変表示結果を始動入賞時（可変表示の実行条件の成立時）に事前に判定する機能としての入賞時判定手段（表示結果事前決定手段38）と、その判定結果を示す判定結果データを記憶する機能としての始動入賞記憶手段と、表示制御コマンドを送信する機能としてのコマンド送信手段とが設けられている。コマンド送信手段は、前述したように、変動パターンコマンド等の可変表示の実行に関するコマンドの他に、入賞時判定手段の判定による判定結果データ（始動入賞記憶データ）を送信する。このコマンドとして送信される判定結果データは、入賞時判定手段で始動入賞に応じた判定が行なわれたタイミングごとに送信される。

40

【0083】

表示・音制御用マイクロコンピュータ800には、CPU、RAM、および、ROMが設けられている。RAMには、前述したような判定結果データを遊技制御用マイクロコンピュータ53の始動入賞記憶手段と同様に記憶するための始動入賞記憶領域や、後述する演出モード切換手段32が選択した演出モードの種類（後述するようにたとえば01春、02夏、03秋、04冬；図5、図8参照）を記憶する演出モード記憶手段33となる演出モード記憶領域が設けられている。また、ROMには、複数種類の演出データを記憶し、演出モードの種類と表示制御コマンドが指定するコード（後述するようにたとえば0、1、2、3、4、5、・・・；図5、図8参照）とにより特定できるデータテーブルとして記憶するための演出データ記憶領域が設けられている。

50

【 0 0 8 4 】

なお、前記データテーブルは演出モードの種類とコードとにより特定できるが、コードが1つしかないデータテーブルであれば、演出モードの種類のみで演出データが特定される。また、コードは表示制御コマンドが指定するとしたが、後述する演出モード切手段32が演出モードの種類とともにコードも選択するものとすれば、表示制御コマンドがなくても演出データが特定される。

【 0 0 8 5 】

表示・音制御用マイクロコンピュータ800のRAMの始動入賞記憶領域は、バンク0～バンク3の4つの記憶部で構成されている。表示・音制御用マイクロコンピュータ800では、コマンドとして送られてくる判定結果データを受信し、その判定結果データを受信順にバンク0～バンク3にバンク0, 1, 2, 3の順序で記憶して行く。つまり、最も古いタイミングで記憶された判定結果データがバンク0に記憶される。そして、各判定結果データに対応した可変表示が実行されるごとに、バンク0の記憶データがクリアされるとともに、バンク1, 2, 3のそれぞれの記憶データが、1バンクずつバンク0に向けてシフトされる。そして、そのような判定結果データについての記憶と、クリアおよびシフトとが繰返し実行されることにより、表示・音制御用マイクロコンピュータ800では、始動入賞記憶領域の記憶データに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ53での現在の始動入賞記憶の状態が把握される。

【 0 0 8 6 】

次に、表示・音制御用マイクロコンピュータ800のROMの演出データ記憶領域に記憶される演出データについて説明する。演出データは図5の演出データ記憶手段34の枠内に示すようなものであり、その一例を図8に示している。図8では、独自演出データ47として利用される01春、02夏、03秋、04冬の4つの演出モードの種類に対応する背景画像、キャラクタ画像の一例、および各演出モードの種類で共用する共用演出データ49として利用される背景画像、キャラクタ画像の一例が記載されている。

【 0 0 8 7 】

この独自演出データ47として利用される、演出モードの種類に対応する背景画像として、桜、セミ、月見、雪だるまを用いた背景画像が用意されている。この背景画像は、春、夏、秋、冬を連想させる静止画像である。また、この独自演出データ47として利用される、演出モードの種類に対応するキャラクタ画像として、0花見の宴、0セミとり、0月見の宴、0雪合戦が用意されている。このキャラクタ画像は、春、夏、秋、冬に連想される動画である。なお、01春、03秋の演出モードに対応する0花見の宴、0月見の宴は同じキャラクタ画像である。背景画像と組合せると、花見、月見となるのである。そういう意味では、このキャラクタ画像「宴」は後述する共用演出データ49の共用するキャラクタ画像に入れてもよい。

【 0 0 8 8 】

次に、図5の演出データ記憶手段34の枠内に記載の表について詳細に説明する。この表(データベース)は選択された演出モードの種類(01春、02夏、03秋、04冬)と受信した表示制御コマンド43(が指示するコード0、1、・・・)とで、演出データが特定できるようになっている。

【 0 0 8 9 】

先に、独自演出データ47の場合の背景画像の特定について説明する。この実施形態では、1つの演出モードの種類に1つの背景画像しか用意されていないから、演出モードの種類が指示されると、背景画像は特定される。つまり、01春、02夏、03秋、04冬と演出モードの種類が指定されると、背景画像として図8の桜、セミ、月、雪だるまが特定される。もし、1つの演出モードの種類に対し、複数の背景画像を用意しておく場合は、そのいずれの背景画像を指定するかを演出モードの種類とともに指示させるか、表示制御コマンドで指示させるか、表示制御手段45の側で順送りで決めるか、所定の乱数抽選を用いてランダムに決めるかなどが必要になってくる。

【 0 0 9 0 】

10

20

30

40

50

次に、独自演出データ47の場合の演出モードの種類に対応するキャラクタ画像の特定について説明する。この実施形態では、1つの演出モードの種類に対し、複数のキャラクタ画像を用意してある。そこで、そのいずれのキャラクタ画像を指定するかを表示制御コマンド43が指示するコードで特定する。たとえば、演出モードの種類が01「春」で表示制御コマンド43で指示するコードが「0」であれば、キャラクタ画像は「花見の宴」となり、コードが「1」であれば、キャラクタ画像は「タンポポ」(図示省略)となる。また、演出モードの種類が02「夏」で表示制御コマンド43で指示するコードが「0」であれば、キャラクタ画像は「セミとり」となり、コードが「1」であれば、キャラクタ画像は「水泳」(図示省略)となる。なお、図5の演出データ記憶手段34の枠内に記載の表を参照すればわかるように、具体的なキャラクタ画像の図示は省略しているが、独自演出データとしてのキャラクタ画像は、図8で例示する他に、表示制御コマンド43で指示するコード「1」に対応し、かつ、01春、01夏、03秋、04冬の4つの演出モードの種類に対応する演出データとして、1タンポポ、1水泳、1松茸、1スキーが用意されている。

10

【0091】

次に、共用演出データ49について説明する。共用する背景画像としては、特別遊技状態に制御中(確変中)に使用する「00共用背景」が用意されている。この「00共用背景」は、図8に共用する背景画像として例示されている。即ち、無地の背景に「確変中」と中抜きされた字体で大書した背景画像である。

【0092】

また、共用するキャラクタ画像として、コード10のドラム君、コード11のムムちゃんが例示されている。特別遊技状態に制御中(確変中)の演出表示には、後述するように「確変中」と中抜きされた字体で大書した背景画像と10ドラム君、11ムムちゃん、0宴、0セミとり、0雪合戦のキャラクタ画像とを組合せて演出表示できる。上記のように「確変中」と記載された、特別遊技状態における共用背景画像を使用することで、確変中であることを報知できる背景画像とすることができる。共用演出データとして記憶されている演出データは、必ずしもすべての演出モードで共用できるものに限定されない。上述のキャラクタ画像0「宴」のように複数の演出モードで利用される演出データでもよいことはいうまでもない。

20

【0093】

遊技制御手段46は表示制御手段45に対し、表示制御コマンド43により、遊技制御の状況を逐次送信している。遊技制御手段46の表示制御コマンド送信手段39からの表示制御コマンド43を表示制御コマンド受信手段40が受信したとき、遊技状態が特別遊技状態(確率変動状態、時間短縮制御状態)に制御されたことを知ると、表示制御手段45は、演出モード記憶手段33に「確変・時短フラグ1」を立てて、遊技状況が確変時短中であることを記憶する。

30

【0094】

演出データ選択手段36が演出データを選択するときは、表示制御コマンド43の受信により、演出モード記憶手段33に現在記憶されている演出モードの種類を確認する。同時にこのとき、演出モード記憶手段33に「確変・時短フラグ1」が立っているか、即ち、特別遊技状態に制御中(確変・時短中)であるかどうかも確認する。さらに、表示制御コマンド43により指定されている演出モードの種類に対応する演出データのコードから、指定されているキャラクタ画像を特定する。

40

【0095】

今、仮に演出モードの種類が02夏であり、コードが「0」のセミとりのキャラクタ画像が指定されていたものとする。通常の遊技状態に制御中ならば、演出モードの種類「02夏」に対応する、セミの背景画像が特定されるのであるが、確変・時短中であるとの情報により、演出データ選択手段36は背景画像として、「00共用背景」即ち、「確変中」と中抜きされた字体で大書した背景画像を選択する。したがってこの場合は、「確変中」の背景画像とセミとりのキャラクタ画像を用いて、演出表示される。そこで、遊技者は確

50

変・時短の特別遊技状態に制御中であることを容易に理解することになる。上記のように特別遊技状態に制御中（確変・時短中）には演出モードの種類がいずれを指定していても、背景画像は自動的に、共用の背景画像が指定される。この実施形態については、図10のフローチャート「演出表示2」を用いてあとで説明する。

【0096】

また、指定された演出モードの種類が「00共用」で表示制御コマンド43で指示するコードが「10」ならば、キャラクタ画像は「ドラム君」となり、コードが「11」であれば、キャラクタ画像は「ムムちゃん」となる。この場合の背景画像は指定された演出モードの種類が「00共用」であるから、共用する背景画像「確変中」が選択される。演出モードの種類として「00共用」を指定するのは、確変・時短中（特別遊技状態に制御中）だけに限定して制御されるようにしてある。

10

【0097】

また、指定された演出モードの種類が「03秋」で表示制御コマンド43で指示するコードが「11」で、特別遊技状態に制御中でなければ、キャラクタ画像は「ムムちゃん」となり、「月見」の背景画像（静止画像）の上で「ムムちゃん」（動画像）が動く演出表示となる。同様に、演出モードの種類が「01春」で、特別遊技状態に制御中でなければ、背景画像は図8の「桜」となり、表示制御コマンド43で指示するコードが「10」ならば、キャラクタ画像は「ドラム君」となり、コードが「11」であれば、キャラクタ画像は「ムムちゃん」となる。

【0098】

このように各演出モードの種類（例：01春、02夏、03秋、04冬、00共用背景）と各表示制御コマンド43で指示するコード（例：0、1、2、3、4、5、・・・、10、11、・・・）および特別遊技状態に制御中であるか否かの情報とにより、演出データ選択手段36が、対応する演出データを選択する。なお、各表示制御コマンド43で指示するコードの代わりに、表示制御手段45の側でコード0、1、2、3、4、5、・・・の順に演出データを選択したり、所定の乱数抽選などによりランダムにコードを選択することもできる。また、各演出モードの種類についても、特に指示を受けることなく、表示制御手段45の側で01春、02夏、03秋、04冬の順に選択したり、所定の乱数抽選などによりランダムに選択することもできる。

20

【0099】

なお、演出モードが「00共用背景」であれば、背景画像は「確変中」となるが、もし表示制御コマンド43で指示するコードが「0」や「1」ならば、キャラクタ画像は演出モードの種類が01春のコード「0」や「1」か、演出モードの種類が02夏のコード「0」や「1」かなどと不明となる。したがってこのような指定をすることがないように制御されている。その代わりに、01春、02夏、03秋、04冬を指定したとき、特別遊技状態に制御中であれば、自動的に、背景画像は「確変中」（00共用背景）になり、キャラクタ画像は表示制御コマンド43で指示するコード（例：0、1、2、3、4、5、・・・、10、11、・・・）で選択される。

30

【0100】

また、各演出モードに共用できる背景画像として「確変中」（00共用背景）の他に、たとえば、独自演出データの背景画像（桜、セミ、月見、雪だるま）において、桜、セミ、月見、雪だるまが記載されていない無地の背景画像（図示省略）も使用できるようにしてもよい。この場合は無地の背景画像を、たとえば「11共用背景」などとして、演出データ記憶手段34の共用する背景画像に事前記憶（登録）しておく必要がある。

40

【0101】

また、共用できる背景画像「確変中」や無地の背景画像のときには、01春、02夏、03秋、04冬の4つの演出モードの種類に対応する独自演出データのキャラクタ画像、たとえば0「セミとり」（夏）や0「雪合戦」（冬）を用いることにより、「確変中」や無地の背景画像であってもキャラクタ画像により季節感を認識することができる。

【0102】

50

これら演出モードの種類に対応付けされた背景画像、キャラクター画像などの演出データは表示・音制御用マイクロコンピュータ800のROMで構成される演出データ記憶手段34のデータテーブルに予め記憶されている。このとき、演出データ記憶手段34に記憶される演出データには、各演出モードの種類毎に利用する独自演出データと各演出モード種類で共用する共用演出データとが含まれている。即ち、演出データ記憶手段34には、各演出モード毎に利用する独自演出データを格納する独自演出データ領域と各演出モードで共用する共用演出データを格納する共用演出データ領域とがある。

【0103】

演出データ選択手段36は、表示制御コマンド43が独自演出データ領域内の独自演出データ47を指示するときには確認された現在の演出モードの種類に対応する独自演出データ領域から特定される独自演出データを抽出し、表示制御コマンド43が共用演出データ領域内の共用演出データ49の選択を指示するときには共用演出データ領域から特定される共用演出データを抽出する。そして表示制御手段45は、演出データ選択手段36により抽出された演出データで特定遊技状態(大当り遊技状態)以外のときに演出表示を実行する。

10

【0104】

このように、各演出モードで共用する共用演出データは共用演出データ領域内にまとめて記憶することで、各演出モード毎にそれぞれ重複して記憶することがないため、記憶すべきデータ量即ち遊技機が備えるべき記憶容量を抑えることができる。

【0105】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ53で実行されるメイン処理のサブルーチンである入賞確認処理について説明する。図3は、入賞確認処理の処理内容を示すフローチャートである。まず、ステップ(以下、単にSという)11により、始動入賞口14への入賞があったか否かが判断される。S11により、始動入賞口14への入賞がないと判断された場合は、この入賞確認処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、S11により、始動入賞口14への入賞があったと判断された場合は、S12に進む。

20

【0106】

次に、S12の実行により、始動入賞記憶手段に記憶された始動入賞記憶数が「4」であるか否かが判断される。S12により、始動入賞記憶数が「4」であると判断された場合は、この入賞確認処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、S12により、始動入賞記憶数が「4」でないと判断された場合は、S13に進み、S13の実行により、始動入賞記憶数が1加算される。

30

【0107】

次に、S14の実行により、大当り乱数が抽出される。大当り乱数としては、上述した大当り決定用のランダムカウンタのカウント値が抽出される。同様に、S15の実行により、リーチ乱数として、リーチ決定用のランダムカウンタのカウント値が抽出され、S16の実行により、左、中、右図柄乱数として、3つの停止図柄決定用のランダムカウンタのそれぞれのカウント値が抽出される。

【0108】

そして、S17の実行により、S14で抽出された大当り決定用のカウント値が予め定められた大当り判定値と一致するか否かが判断され、一致する場合は、大当り表示態様を導出表示する、一致しない場合は、はずれ表示態様を導出表示すると判定される。

40

【0109】

また、S18の実行により、S17ではずれと判定された場合は、S15で抽出されたりーち決定用のカウント値が予め定められたリーチ判定値と一致するか否かが判断され、一致する場合は、リーチ表示態様を導出表示すると判定され、一致しない場合は、はずれ表示態様を導出表示すると判定される。

【0110】

また、S19の実行により、S16で抽出された左、中、右図柄決定用のカウント値と一致する数値データに対応する図柄が左、中、右の各停止図柄として決定される。ここで、

50

S 1 7で大当たりとする判定がされた場合には、左図柄決定用のカウント値と一致する数値データに対応する図柄が左、中、右の各停止図柄として決定され、S 1 8でリーチとする判定がされた場合には、左、右の各停止図柄が一致するように決定される。また、S 1 7で大当たりとしない判定がされた場合において、S 1 6により抽出されたカウント値に対応する左、中、右の各停止図柄の組合せが偶然大当たり図柄の組合せとなる場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正され、その補正された図柄が停止図柄として決定される。

【 0 1 1 1 】

そして、S 2 0の実行により、S 1 7、S 1 8、S 1 9で判定された大当たりとするか否かを示すデータ、リーチとするか否かを示すデータ、および、左、中、右の各停止図柄が入賞時判定結果情報として、始動入賞記憶手段に保存され、S 2 1の実行により、S 2 0で保存された入賞時判定結果情報が入賞時判定結果コマンドとして、送信バッファにセットされ、S 2 2の実行により、S 2 1でセットされた入賞時判定結果コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ5 3から表示・音制御用マイクロコンピュータ8 0 0に送信され、この入賞確認処理を終了し、メイン処理に戻る。

10

【 0 1 1 2 】

一方、表示・音制御用マイクロコンピュータ8 0 0では、遊技制御用マイクロコンピュータ5 3から送信された入賞時判定結果コマンドが受信され、上述したRAMの始動入賞記憶領域に、判定結果データとして記憶される。

【 0 1 1 3 】

次に、演出表示の実施形態の構成と制御について説明する。図4は、演出表示に関する基本概念の構成を説明するためのブロック図であり、図5は、演出表示に関する具体的な構成を説明するためのブロック図である。図6は、演出モード切換を説明するためのフローチャートである。

20

【 0 1 1 4 】

まず、図5および図6を用いて説明する。前述したように遊技制御手段4 6のある遊技制御基板3 1の遊技制御マイクロコンピュータ5 3には、特別図柄の可変表示結果を大当たりとするかはずれとするかの入賞時判定手段(表示結果事前決定手段3 8)と、変動パターンコマンド等の可変表示の実行に関する表示制御コマンド4 3を送信する表示制御コマンド送信手段3 9とが設けられている。

【 0 1 1 5 】

表示・音制御基板8 0にある表示制御手段4 5の表示制御コマンド受信手段4 0にて遊技制御手段4 6の表示制御コマンド送信手段3 9からの表示制御コマンド4 3を受信する。送られてくる表示制御コマンド4 3には種々の遊技情報が含まれている。その情報を表示制御手段4 5は分析して判断し、以下のように制御する。まず、ステップ(以下、単にSという)2 5により、表示制御コマンド受信手段4 0が表示制御コマンドを受信したか否かが判断される。S 2 5により、表示制御コマンドの受信がないと判断された場合は、後述のS 3 7に跳ぶ。一方、S 2 5により、表示制御コマンドを受信したと判断された場合は、S 2 6に進む。

30

【 0 1 1 6 】

次に、S 2 6の実行により、特別遊技状態である確変・時短中であるか否かが表示制御コマンドを受けた表示制御手段4 5により判断される。S 2 6により、確変・時短中であると判断された場合は、S 2 7に進む。確変・時短中でないと判断された場合はS 3 1に進む。

40

【 0 1 1 7 】

S 2 7では、表示結果事前決定(大当たり事前判定、入賞時判定ともいう。)があったかどうかが表示制御コマンドを受けた表示制御手段4 5により判断される。図3の入賞確認処理の処理内容を示すフローチャートで説明したように、始動入賞があれば、大当たり(特定遊技状態)とするか否かにつき、可変表示装置8の特別図柄表示部9の表示結果が事前に決定される。S 2 7で表示結果事前決定がなかった場合はS 3 7に跳ぶ。表示結果事前決定があった場合は、S 2 8に進み、S 2 8の実行により、表示結果事前決定回数が1加算

50

される。

【 0 1 1 8 】

次に、S 2 9 の実行により、表示結果事前決定回数が 2 5 であるか否かが判断される。表示結果事前決定回数が 2 5 でなければ、即ち、可変表示装置 8 の変動表示回数が 2 5 回をカウントする毎に S 3 7 に跳ぶ。表示結果事前決定回数が 2 5 であった場合は、S 3 0 に進み、S 3 0 の実行により、表示結果事前決定回数がクリアされ、0 となる。そして S 3 2 に進む。

【 0 1 1 9 】

一方、S 2 6 で確変・時短中でなかった場合に S 3 1 に進み、S 3 1 では大当たりが終了したか否かが判断される。大当たり（特定遊技状態）が終了していなければ S 3 7 に跳ぶ。大当たり（特定遊技状態）が終了すれば、S 3 2 に進む。大入賞口 2 0 が、一定時間（たとえば 3 0 秒）経過するまで、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の打球が大入賞口 2 0 に入賞するまで開放させる制御が行なわれる大当たり中の大入賞口 2 0 の開放中に、打球が特定入賞領域に入賞し V カウントスイッチ 2 3 で検出されると、継続権が発生し大入賞口 2 0 を再度開放させる繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数はたとえば 1 6 回と定められている。

【 0 1 2 0 】

このような大当たり（特定遊技状態）の繰返し継続制御が行なわれている間は、1 度大当たり遊技状態が終了し、繰返し継続制御のため、次の大当たりが開始されるまでの短時間（5 秒程度）のインターバルタイムはあるものの、再び継続して大当たり遊技状態の終了する毎にその都度大当たり（特定遊技状態）の終了とはみなさない。大当たりの繰返し継続制御が終了して、初めて大当たりの終了とみなされる。そして大当たりが終了したことを受けて、新たな演出モードの種類による演出データに切り替わって演出表示される。このため、遊技者は新鮮味を味わい、興味が向上することになる。

【 0 1 2 1 】

確変・時短中に表示結果事前決定が 2 5 回行なわれるか、即ち、可変表示装置 8 の変動表示回数が 2 5 回カウントする毎か、大当たり遊技状態の終了を受けて、S 3 2 では、演出モードの種類が切り換えられる。なお、2 5 回に限定するものではなく、予め定めた回数毎に、あるいは、乱数抽選にてランダムに決定した回数毎に切り換えるものでもよい。この演出モード切り換えは、図 5 の演出データ記憶手段 3 4 の枠内に記載しているように、本実施形態では春、夏、秋、冬の演出モードの種類が予め用意されている。これら複数の演出モードの種類を 0 1 春、0 2 夏、0 3 秋、0 4 冬の順に切り換えてもよいし、所定の乱数を抽選することにより、次の演出モードの種類をランダムに選択するようにしてもよい（図 7 参照）。今、0 1 春の演出モードから 0 2 夏の演出モードに切り変わったとする。

【 0 1 2 2 】

次に、S 3 3 では、S 3 2 の実行により切り換えられ選択された 0 2 夏の演出モードを表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 の R A M で構成される演出モード記憶手段 3 3 に記憶する。次の S 3 4 では、表示制御コマンド 4 3 の受信を受けて、演出モード確認手段 4 2 が演出モード記憶手段 3 3 に現在記憶されている演出モードの種類を読み出し、現在の（切り換えられた）演出モードの種類が「0 2 夏」であることを確認する。そして確認された 0 2 夏の演出モードと受信した表示制御コマンド 4 3 とを演出データ選択手段 3 6 に送信する。

【 0 1 2 3 】

S 3 5 では、演出データ選択手段 3 6 は、表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 の R O M で構成される演出データ記憶手段 3 4 に記憶するデータテーブルから、0 2 夏の演出モードに対応する演出データを、0 : セミとり、1 : 水泳・・・と複数用意されている演出データの中から 1 つを選択する。この選択は受信した表示制御コマンド 4 3 の指示に従う。表示制御コマンド 4 3 でコード「0」が指示されれば「セミとり」となり、コード「1」が指示されれば「水泳」となる（図 5 の演出データ記憶手段 3 4 の枠内に記載の表参照）。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 4 】

このように、演出データ選択手段 3 6 は、演出データの選択に際し、受信した表示制御コマンド 4 3 の指示にも合致しているものを選択する。なお、表示制御コマンド 4 3 で指示する代わりに、前述した演出モード切換と同じく、複数の演出データに順序をつけ順次切換えてもよいし、所定の乱数を抽選することにより、次の演出データをランダムに選択するようにしてもよい。今、0「セミとり」が選択されたとすると、図 8 の「セミ」の背景画像、0「セミとり」のキャラクタ画像が組合された演出データが選択されることになる。

【 0 1 2 5 】

なお、演出モードの種類に対応して用意されている演出データは必ずしも背景画像とキャラクタ画像の両方から構成されている必要はなく、そのどちらか一方もしくはこれらが合体した 1 つの画像であってもよい。また、各演出モードの種類に対応する演出データは必ずしも複数個の画像を用意する必要はない。

【 0 1 2 6 】

上記のように S 3 5 で選択された演出データが、S 3 6 の実行により、特別図柄表示部 9 に演出表示される。次の S 3 7 では、大当たりが開始されたか否かが判断される。大当たりの開始がなければ、この演出表示のサブルーチンプログラムを終了し、メイン処理に戻る。そして大当たりが開始されると、S 3 8 に進み、上記の演出モードの種類「0 2 夏」に対応する演出データ「0 セミとり」の演出表示は停止される。これで演出表示のサブルーチンプログラムを終了し、メイン処理に戻る。また、S 2 5、S 2 7、S 2 9 の判断により、S 3 7 に跳んできた処理も、大当たりが開始されると、S 3 8 に進み、演出データの演出表示は停止される。大当たりの開始がなければ、この演出表示のサブルーチンプログラムを終了し、メイン処理に戻る。

【 0 1 2 7 】

上記の変形例として、表示制御コマンドによる演出データ選択などの指示がなくても、演出モード切換の所定条件が満たされれば自動的に演出モードの種類を切換えるようにしてもよい。即ち、大当たり（特定遊技状態）の終了や確変・時短（特別遊技状態）中に始動入賞に基づく表示結果事前決定（延いては、可変表示装置 8 の変動表示）回数が 2 5 回カウントされる毎に、表示制御手段 4 5 は自動的に演出モード切換を指示する。この切換は順序をつけ順次切換えてもよいし、所定の乱数を抽選することにより、次の演出モードの種類をランダムに選択するようにしてもよい。また、表示制御コマンド 4 3 がなければ、演出データ（キャラクタ画像など）の選択指示はできないが、これも順序をつけ順次切換えたり、所定の乱数を抽選することにより、ランダムに選択したりすることができる。あるいは、演出モードの種類が決まれば、固定されたキャラクタ画像を使用することでもよいし、演出データとして演出モードの種類により特定される背景画像のみを使用することでもよい。

以上のように、本実施の形態によれば、大当たりが終了、または、確変・時短中には、始動入賞による表示結果事前決定回数、即ち、可変表示装置 8 の変動表示回数が 2 5 回をカウントする毎に、演出モード切換手段 3 2 が演出モードの種類を切換え、可変表示装置に演出表示される。このため、大当たり（特定遊技状態）の終了後には新たな遊技が始まるとの印象を遊技者に与えることとなり、遊技者は新たな気持ちで次の遊技に挑み、遊技の継続に寄与することとなる。

【 0 1 2 8 】

また、大当たりを引き当てたことにより、演出モード切換手段 3 2 が表示される演出モードを切換えることで、遊技者自身が演出モードの切換に関与したとの印象を受ける。その結果、遊技者にとって有利な特定遊技状態を引き当てることができるかどうかで注目する可変表示装置の表示結果以外にも、演出データ表示により遊技者を注目させることができ、演出表示による遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【 0 1 2 9 】

また、特別遊技状態中は特定遊技状態の発生確率が向上し（確率変動状態）、可変表示装

10

20

30

40

50

置が表示結果を導出表示するための可変表示時間を短縮する（変動時間短縮制御状態）ため、大当たり（特定遊技状態）を引き当て易くなっている。それでも大当たりにならなかったとしても、始動入賞により表示結果事前決定手段による判定を25回繰返す毎に、即ち、可変表示装置8の変動表示回数が25回をカウントする毎に、演出モード切替手段により、別の演出モードが選択され可変表示装置に演出表示される。このため、特別遊技状態における遊技が変化に富んだものとなり、遊技者は新たな気持ちで次の遊技に挑み、遊技の継続に寄与することとなる。

【0130】

加えて、いくつかの演出モードとそれに対応した背景画像とキャラクタ画像との少なくとも一方による演出データを予め記憶させておき、適宜これらの演出モード、演出データを10
選択して演出表示させることで、必要とするデータ量を抑えつつ、遊技者に厭きさせない遊技機を提供できる。特に確変・時短状態（特別遊技状態）中においては、25回の始動入賞毎に選択された演出モードの種類による演出表示がなされるため、確変・時短遊技状態であることを強調するための報知や、ゲームの興趣を盛り上げるための別の演出表示が不用となる分、必要とする表示データのデータ量を抑えることができる。

【0131】

次に、図10のフローチャート「演出表示2」を用いて、特別遊技状態に制御中は共通の背景画像を使用する実施形態について説明する。この実施形態は、特別遊技状態に制御中（確変・時短中）は、演出モードの種類に関わらず、各演出モードの種類に共通の背景画像「00共用背景」（確変中）を表示し、特別遊技状態中でない通常時に用いる演出モード20
の種類に対応したキャラクタ画像を用いて演出表示を行なうものである。

【0132】

表示・音制御基板80にある表示制御手段45の表示制御コマンド受信手段40にて遊技制御手段46の表示制御コマンド送信手段39からの表示制御コマンド43を受信する。送られてくる表示制御コマンド43には種々の遊技情報がある。その情報を表示制御手段45は分析して判断し、以下のように制御する。まず、ステップ（以下、単にSという）41により、表示制御コマンド受信手段40が表示制御コマンド43を受信したか否かが判断される。S41により、表示制御コマンドの受信がないと判断された場合は、後述のS50に跳ぶ。一方、S41により、表示制御コマンドを受信したと判断された場合は、30
S42に進む。

【0133】

次に、S42の実行により、大当たりが終了したか否かが判断される。大当たり（特定遊技状態）が終了していなければS50に跳ぶ。大当たりが終了すれば、S43に進む。前述のように大当たりの繰返し継続制御が行なわれている間は、1回終了して再び継続する毎に大当たり終了とはみなさず、大当たりの繰返し継続制御が終了して、初めて大当たり終了とみなす。大当たり終了を受けて、S43では、演出モードの種類が切換えられる。この演出モード切換は、先に記載していることの繰返しとなるため、説明は割愛する。

【0134】

次に、S44では、S43の実行により切換えられ選択された演出モードの種類を表示・音制御用マイクロコンピュータ800のRAMで構成される演出モード記憶手段33に記憶する。次のS45では、表示制御コマンド43の受信を受けて、演出モード確認手段42が演出モード記憶手段33に現在記憶されている演出モードの種類を読み出し、現在の（切換えられた）演出モードの種類を確認する。そして確認された演出モードの種類と受信した表示制御コマンド43とを演出データ選択手段36に送信する。40

【0135】

次に、S46の実行により、特別遊技状態である確変・時短中であるか否かが表示制御コマンドを受けた表示制御手段45により判断される。具体的には先に述べたように、受信した表示制御コマンド43により、遊技状態が特別遊技状態（確率変動状態、時間短縮制御状態）に制御されたことを知ると、表示制御手段45は、演出モード記憶手段33に「確変・時短フラグ1」を立てて、遊技状況が確変時短中であることを記憶している。した50

がって演出モード記憶手段33に「確変・時短フラグ1」が立っているか、即ち、特別遊技状態に制御中（確変・時短中）であるかどうかをも演出データ選択手段36は演出モード記憶手段33に確認する。S46により、確変・時短中であると判断された場合は、S47に進む。確変・時短中でないと判断された場合はS48に進む。

【0136】

S48では、先に説明した実施形態と同じく、演出データ選択手段36は、表示・音制御用マイクロコンピュータ800のROMで構成される演出データ記憶手段34に記憶するデータテーブルから、確認されている演出モードの種類が独自演出データ47の02夏であるとすると、この02夏の演出モードの種類に対応する演出データを、コード0：セミとり、コード1：水泳・・・と複数用意されている演出データの中から1つの指定されたコードにより選択する。この選択は受信した表示制御コマンド43の指示に従う。表示制御コマンド43でコード「0」が指示されれば「セミとり」となり、コード「1」が指示されれば「水泳」となる（図5の演出データ記憶手段34の枠内に記載の表参照）。

10

【0137】

このように、演出データ選択手段36は、演出データの選択に際し、受信した表示制御コマンド43の指示にも合致しているものを選択する。なお、表示制御コマンド43で指示する代わりに、前述した演出モード切替と同じく、複数の演出データに順序をつけ順次切替えてもよいし、乱数を抽選することにより、次の演出データをランダムに選択するようにしてもよい。今、0セミとりが選択されたとすると、図8のセミの背景画像、0「セミとり」のキャラクタ画像が組合された演出データが選択されることになる。

20

【0138】

S47では、確認されている演出モードの種類に関わらず、各演出モードの種類に共通の背景画像（00共用背景、即ち「確変中」と中抜きされた字体で大書した背景画像）と、演出モードの種類に対応したキャラクタ画像、（たとえば、図8の演出モードの種類、01春、02夏、03秋、04冬に対応する、独自演出データの0花見の宴、0セミとり、0月見の宴、0雪合戦や、図5の演出データ記憶手段34の枠内に記載している、1タンポポ、1水泳、1松茸、1スキーなどや、共用演出データの10ドラム君、11ムムちゃんなどのキャラクタ画像）とを演出データ選択手段36が選択する。

【0139】

このキャラクタ画像の選択は確認した演出モードの種類に対応するものの中で1つを決めておいてもよいし、受信した表示制御コマンドが指定するコードによって決められるものでもよい。勿論、前述のように、順序をつけて、順番に選択してもよいし、所定の乱数を抽選するなどにより、ランダムに選択してもよい。

30

【0140】

上記のようにS48、S47で選択された演出データが、S49の実行により、特別図柄表示部9に演出表示される。次のS50では、大当り遊技状態が開始されたか否かが判断される。大当り遊技状態の開始がなければ、この演出表示のサブルーチンプログラムを終了し、メイン処理に戻る。そして大当りが開始されると、S51に進み、上記の演出モードの種類に対応した演出データによる演出表示は停止される。これで演出表示のサブルーチンプログラムを終了し、メイン処理に戻る。また、S41、S42の判断により、S50に跳んできた処理も、大当りが開始されると、S51に進み、演出データの演出表示は停止される。大当り遊技状態の開始がなければ、この演出表示のサブルーチンプログラムを終了し、メイン処理に戻る。

40

【0141】

なお、共通の背景画像としては、例示している、00共用背景（確変中）に限らず先に述べた無地の背景画像（図示省略）を使用してもよい。これら共通の背景画像を使用した演出表示により、特別遊技状態（確変・時短中）であることを遊技者は容易に知ることができる。また、独自演出データ47のキャラクタ画像を使用していれば、どの演出モードの種類であるかも、遊技者は知ることができる。そしてこのキャラクタ画像（たとえば0「セミとり」（夏）や0「雪合戦」（冬））により季節感を認識することができる。

50

【 0 1 4 2 】

次に図7を用いて確変・時短中の演出モードの種類の切替について説明する。確変・時短中の(I)は25回の大当り事前判定(表示結果事前決定)毎に、即ち、可変表示装置8の変動表示回数が25回カウントする毎に、01春、02夏、03秋、04冬の演出モードの種類順に繰返し切替える場合を示している。確変・時短中の(II)は所定の乱数を抽選することにより、ランダムに次の演出モードの種類を選択する場合を示している。演出モードの種類決定用ランダムカウンタのカウント値が抽出されることにより演出モードの種類がランダムに決定される。なお、特に演出モードの種類決定用ランダムカウンタを設けずに、大当り判定、リーチ判定などのためのランダムカウンタを兼用することも考えられる。このように演出モード切替手段は、所定の乱数を抽選することにより、次の演出モードをランダムに選択する。このため、演出モードの切替が意外性のあるものとなり、遊技者自身が演出モードの切替に関与したとの強い印象を受け、興味が向上する。図7にて25回、50回、75回、・・・は大当り事前判定(表示結果事前決定)の回数を示している。

10

【 0 1 4 3 】

以上で本件実施の形態についての構成と制御は説明したが、念のために、図4、図5を用いて本実施形態の基本概念および具体的な構成を説明する。

【 0 1 4 4 】

図4は、演出表示に関する基本概念的構成を説明するためのブロック図である。表示結果事前決定手段38を備えた遊技制御手段46からの表示制御コマンド43を受けて、表示制御手段45は可変表示装置8を制御する。大当り遊技状態(特定遊技状態)の終了、または、特別遊技状態である確変・時短中には、たとえなかなか大当り(特定遊技状態)にならなかったとしても、始動入賞による表示結果事前決定回数、即ち可変表示装置8の変動回数が25回をカウントする毎に、演出モード切替手段32が演出モードの種類を切替え、表示・音制御用マイクロコンピュータ800のRAMにある演出モード記憶手段33に、切替えて選択された演出モードの種類を記憶する。そして演出データ選択手段36が、この記憶された演出モードの種類に対応する演出データを演出データ記憶手段34から選択する。そしてこの選択された演出モード・演出データにより、可変表示装置8に演出表示する。

20

【 0 1 4 5 】

図5は、演出表示に関する具体的な構成を説明するためのブロック図である。図5において、遊技機の遊技の進行を統括的に制御する遊技制御手段46には、表示結果事前決定手段38と表示制御コマンド送信手段39とを備えている。一方、表示結果事前決定手段により事前決定された表示結果にしたがって前記可変表示装置を制御する手段である表示制御手段45には、表示制御コマンド送信手段39から送信された表示制御コマンド43を受信する表示制御コマンド受信手段40と、演出モード切替手段32と、演出モード記憶手段33と、演出モード確認手段42と、演出データ記憶手段34と、演出データ選択手段36とを備えている。

30

【 0 1 4 6 】

大当り遊技状態の終了、または、特別遊技状態である確変・時短中には、始動入賞による表示結果事前決定回数、即ち可変表示装置8の変動回数が25回をカウントする毎に、演出モード切替手段32が演出モードの種類を切替え、表示・音制御用マイクロコンピュータ800のRAMにある演出モード記憶手段33に、切替えて選択された演出モードの種類を記憶する。表示制御コマンド43を受信したとき、演出モード確認手段42は演出モード記憶手段33に現在記憶している演出モードの種類を確認し、その演出モードの種類に対応するとともに、受信した表示制御コマンド43にも対応する、演出データを演出データ選択手段36が選択し、可変表示装置8にて演出表示制御を行なう。

40

【 0 1 4 7 】

次に演出表示の変形例1について説明する。確変・時短中などの特別遊技状態に制御中ではない通常状態時においては、前述のように、図8に1例を示す独自演出データ(背景画

50

像、キャラクタ画像)、共用演出データの共用するキャラクタ画像を用いて演出表示を行なう。一方、特別遊技状態に制御中は、共用する背景画像「00共用背景」(確変中)と独自演出データ(背景画像、キャラクタ画像)、共用演出データの共用するキャラクタ画像を用いて演出表示を行なう。

【0148】

場合によっては、共用する背景画像として無地の背景画像を用いることができる。この場合は特別遊技状態専用の背景画像を用いないのでデータ量即ち記憶容量を抑えることができる。なお、背景画像が無地の場合、その表示からは演出モードの種類がわからないが、キャラクタ画像からどの演出モードの種類であるかを知ることができる。また、特別遊技状態であることは、敢えて演出表示していないが、背景画像が無地である背景画像(共用の背景画像)から、あるいは特定遊技状態の発生確率が高いことや、可変表示装置が表示結果を導出表示するための可変表示時間が通常より短いこと、また遊技機の装飾ランプや効果音を発するスピーカなどから気付き易い。

10

【0149】

次に演出表示の変形例2について説明する。上記実施形態の説明では、大当たり終了後、または確変・時短中に25回の始動入賞判定(表示結果事前決定手段)毎に、即ち、可変表示装置8の変動表示回数が25回カウントする毎に、演出モードを切換えて演出表示することにより、興趣を向上させ、遊技の継続に寄与するものであった。変形例2では、上記以外にも、第3の遊技事象により演出モードの切換を行ない、演出表示させようとするものである。

20

【0150】

たとえば、リーチになったとき、特定の装飾ランプが点灯したとき、スピーカから特定の音を発するとき、大当たり遊技状態終了後所定のA時間が経過してもまだ次の大当たり遊技状態にならないとき、前回の演出モード切換から所定のB時間が経過したとき、何らかで可変表示装置8に特定の表示がなされたとき、例えば特別図柄表示部9に所定の表示がなされたとき、所定の識別情報が表示された、あるいは遊技機に何らかの操作がなされたときなどである。

【0151】

このようにしておけば、大当たり遊技状態にならなくても、確変・時短中に25回の始動入賞判定(表示結果事前決定手段による決定)にならなくても、適度に演出モードが変更することとなり、同じ演出が続き演出表示に飽きてしまうことを防止できる。

30

【0152】

上記の実施形態のパチンコ遊技機1は、可変表示装置8の表示結果が予め定められた特定の表示態様となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機の実例として、始動入賞にともなって可変表示する可変表示装置8の表示結果が特定の識別情報(たとえば777)となったときに可変入賞球装置(大入賞口20)が開成する第1種のパチンコ遊技機1を示した。しかし、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続する第3種パチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。

【0153】

念のために、第3種パチンコ遊技機の実例を示しておく。図9はカードユニット50'および第3種パチンコ遊技機1'を正面から見た正面図である。カードユニット50'など、図1に示したものと同様の構成については、説明の繰返しを省略し、ここでは要点のみを以下説明する。

40

【0154】

パチンコ遊技機1'の遊技盤300の前面に形成されている遊技領域301には、0~9の10種類の数字からなる識別情報を可変表示可能な普通可変表示装置302が設けられており、パチンコ玉が普通図柄用始動口304に入賞して始動入賞玉検出器305で検出されることにより、この普通可変表示装置302が可変表示開始した後停止制御される。そして、普通可変表示装置302の可変停止時の表示結果がたとえば777等のぞろめと

50

なればソレノイド308が励起されて普通可変入賞球装置306の、左右1対の可動部材307が開成して遊技者にとって有利な第1の状態となる。この第1の状態は、所定期間(たとえば5秒間)の経過またはパチンコ玉の所定個数(たとえば3個)の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了して第2の状態となる。第1の状態となっている普通可変入賞球装置306内に進入したパチンコ玉は、入賞個数検出器325により検出される。なお、普通図柄用始動口304は、上方から進入したパチンコ玉がそのまま下方から放出される通過口で構成してもよい。

【0155】

前記入賞個数検出器325で検出されたパチンコ玉は、振分装置326に導かれる。この振分装置326は、モータ327により常時回転する回転体328が設けられており、この回転体328の外周にパチンコ玉を受け入れて回転誘導するための玉受入凹部330、329が形成されている。そして、前記入賞個数検出器325で検出されたパチンコ玉が玉受入凹部330内に受け入れられれば、通常入賞口331に誘導されて通常入賞口331内に入賞する。一方、入賞個数検出器325で検出されたパチンコ玉が玉受入凹部329により受け入れられれば、通常入賞口331を通り過ぎてその下方に設けられている権利入賞口(特別装置作動口)332にまで回転誘導されてその権利入賞口332に入賞する。

【0156】

この権利入賞口332に入賞したパチンコ玉は権利入賞玉スイッチ333により検出され、その検出出力に基づいてパチンコ遊技機1'の遊技状態が権利発生状態(特定遊技状態)となる。この権利発生状態の期間中にパチンコ玉が大入賞口用始動口314に入賞して大入賞口始動入賞玉検出スイッチ315により検出されれば、ソレノイド318が励磁されて特別可変入賞球装置316の左右1対の可動部材317が開成して遊技者にとって有利な第1の状態となる。この第1の状態は、所定期間(たとえば10秒間)の経過またはパチンコ玉の所定個数(たとえば10個)の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了して遊技者にとって不利な第2の状態となる。この特別可変入賞球装置316に入賞した入賞玉が入賞個数検出器319により検出され、その検出個数は入賞個数表示器321により表示される。さらに、前記権利発生期間中に再度パチンコ玉が大入賞口用始動口314に入賞すれば、特別可変入賞球装置316を再度第1の状態に駆動制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御はたとえば権利発生中に大入賞口用始動口314に16個入賞するまでと定められており、16個入賞することにより前記発生した権利が消滅する。一方、権利発生中において、パチンコ玉が再度権利入賞口332内に入賞すれば、発生している権利が消滅する。この権利が消滅した後あるいは権利が発生していない状態では、いくらパチンコ玉が大入賞口始動口314に入賞したとしても、特別可変入賞球装置316は第1の状態にならない。

【0157】

普通可変表示装置302は、可変停止時の表示結果がぞろめとなる確率が、後述するように3段階に設定可能であり、設定1では1/90、設定2では1/100、設定3では1/110の発生確率となる。一方、普通可変表示装置302の可変停止時の表示結果が1、3、5、7、9のうちいずれかでぞろめとなれば、普通可変表示装置302の可変停止時の表示結果がぞろめとなる確率が1/20に変動する。この確率の変動は、初回を含めて2回権利発生状態となるまで変動した後通常確率に復帰する。また、権利発生中は普通可変表示装置302の可変表示動作をおこなわせないようにされている。なお、権利を消滅しづらくする制御として、権利発生中は通常確率に復帰させ、権利消滅後に再び確率を変動させるようにしてもよい。そしてこの2回の変動中において再度1、3、5、7、9の確率変動図柄によりぞろめが成立すれば、その回から再度その回を含めて2回権利発生状態となるまで確率の変動制御が行なわれる。

【0158】

遊技領域301内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口322に入賞すれば、可変入賞球装置323が開成し、遊技者にとって有利な第1の状態となり、その第1の状態となって

10

20

30

40

50

いる可変入賞球装置 3 2 3 内にパチンコ玉が入賞すれば、可変入賞球装置 3 2 3 が閉成し第 2 の状態となる。遊技領域 3 0 1 内には、さらに通常入賞口 3 4 0 や、装飾ランプ 3 2 4 が設けられている。またパチンコ遊技機 1 ' の上方部分には、大当たり中や確率変動中に点滅するランプ 1 0 が設けられている。

【 0 1 5 9 】

前記普通図柄用始動口 3 0 4 により、前記遊技領域に設けられた始動入賞領域が構成されている。また、普通可変表示装置 3 0 2、普通可変入賞球装置 3 0 6、振分装置 3 2 6 ならびに権利入賞口 3 3 2 により、前記遊技領域に設けられた始動入賞領域に打玉が入賞することにより遊技のための動作が行なわれる遊技装置が構成されている。なお、可変表示装置の表示結果次第で、振分装置に受け入れられた玉が権利入賞口 3 3 2 に導かれたり通常入賞口 3 3 1 に導かれたりするものでもよい。

10

【 0 1 6 0 】

次に、以上説明した実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態においては、表示・音制御用マイクロコンピュータ 8 0 0、および、ランプ制御用マイクロコンピュータ 3 5 0 がそれぞれ独立的に設けられている例を示したが、これに限らず、これらのマイクロコンピュータが有する機能を 1 つのマイクロコンピュータに持たせるようにしてもよい。つまり、可変表示制御、音制御、および、ランプ制御を 1 つのマイクロコンピュータが実行するようにし、そのマイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 から各制御用のコマンドを受けて各制御を行なうようにしてもよい。また、可変表示制御、音制御、および、ランプ制御のそれぞれを別個の基板に設けられたマイクロコンピュータがそれぞれ実行するようにし、その各マイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 からそれぞれ各制御用のコマンドを受けて各制御を行なうようにしてもよい。

20

【 0 1 6 1 】

(2) 前述した実施の形態においては、可変表示制御用のマイクロコンピュータが設置された表示制御基板と、ランプ制御用のマイクロコンピュータが設置されたランプ制御基板と、音制御用のマイクロコンピュータが設置された音制御基板とを別体構成し、可変表示制御用のマイクロコンピュータが、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 から各種制御用のコマンドを受け、さらに、ランプ制御用のマイクロコンピュータ、および、音制御用のマイクロコンピュータのそれぞれに各制御用のコマンドを送信することにより、可変表示制御、ランプ制御、および、音制御が同期して実行される演出制御が実行できるようにしてもよい。

30

【 0 1 6 2 】

(3) 前述した実施の形態では、演出表示を、キャラクタ画像や背景画像などの可変表示装置に表示される画像により、実行するようにした。しかし、これに限られず、ランプ（発光体）の動作、可動部材の動作、または、スピーカから発せられる音により、演出表示を実行するようにしてもよく、これら（可変表示装置に表示される画像を含む）の適宜の組合せ（これらのうちのいずれか 2 つの組合せ、これらのうちのいずれか 3 つの組合せ、または、これらすべての組合せ）により行なうようにしてもよい。たとえば、演出モードの報知をランプで行なうなどは簡単に実行できる。

40

【 0 1 6 3 】

(4) 今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 カードユニットおよび第 1 種パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 2】 パチンコ遊技機における各種制御基板を含む制御回路の構成の一例を示すブロック図である。

【図 3】 入賞確認処理の処理内容を示すフローチャートである。

50

【図4】 本実施形態の演出表示に関する基本概念の構成を説明するためのブロック図である。

【図5】 本実施形態の演出表示に関する具体的な構成を説明するためのブロック図である。

【図6】 演出モード切換を説明するためのフローチャートである。

【図7】 確変時短中の演出モード切換を説明するための図面である。

【図8】 演出モードに対応する独自および共用の演出データ（背景画像、キャラクタ画像）の1例を示す図面である。

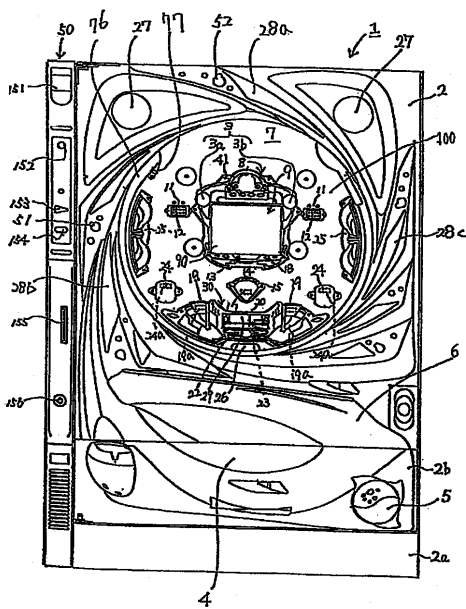
【図9】 カードユニットおよび第3種パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図10】 特別遊技状態に制御中は共通の背景画像を使用する実施形態について説明するためのフローチャートである。

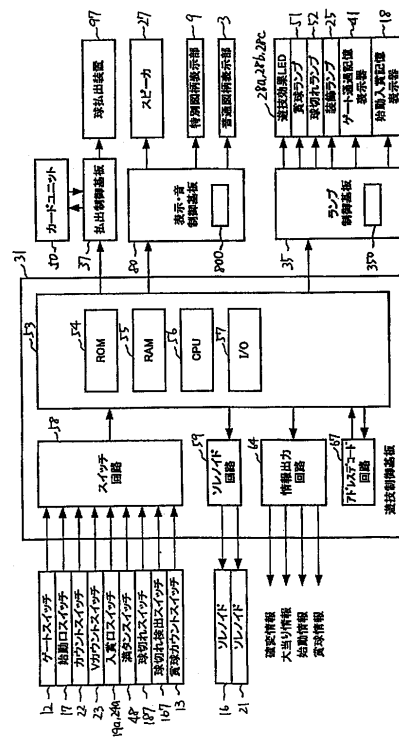
【符号の説明】

1 パチンコ遊技機、8 可変表示装置、9 特別図柄表示部、53 遊技制御用マイクロコンピュータ、800 表示・音制御用マイクロコンピュータ、32 演出モード切換手段、33 演出モード記憶手段、34 演出データ記憶手段、36 演出データ選択手段、38 表示結果事前決定手段（入賞時判定手段）、39 表示制御コマンド送信手段、40 表示制御コマンド受信手段、42 演出モード確認手段、43 表示制御コマンド、45 表示制御手段、46 遊技制御手段、47 独自演出データ、49 共用演出データ。

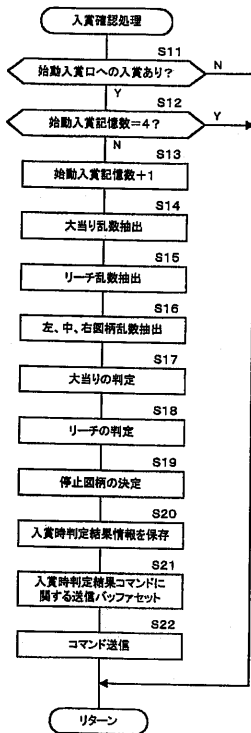
【図1】



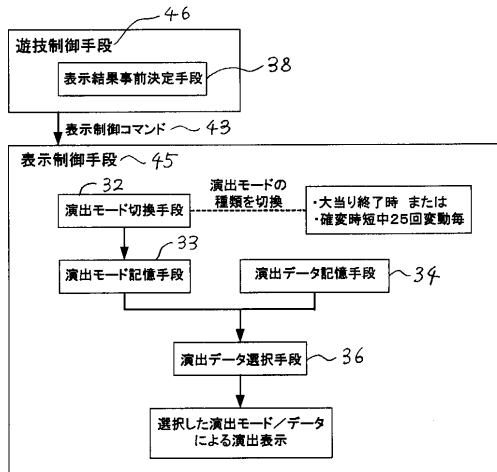
【図2】



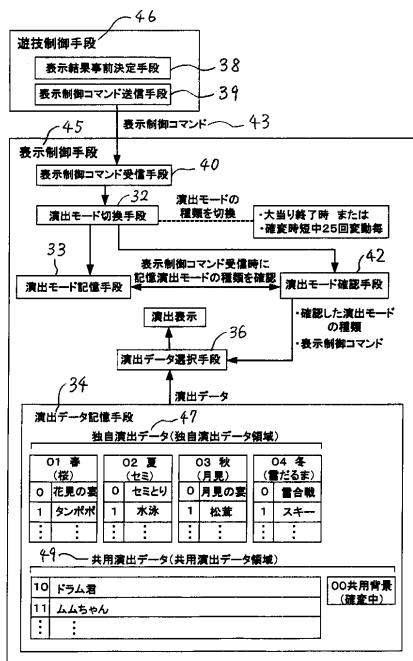
【図3】



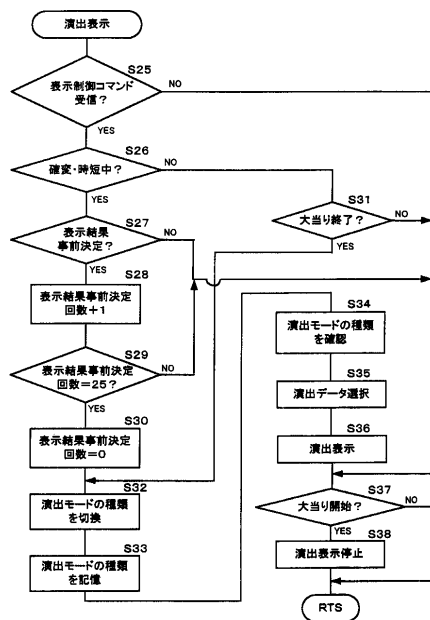
【図4】



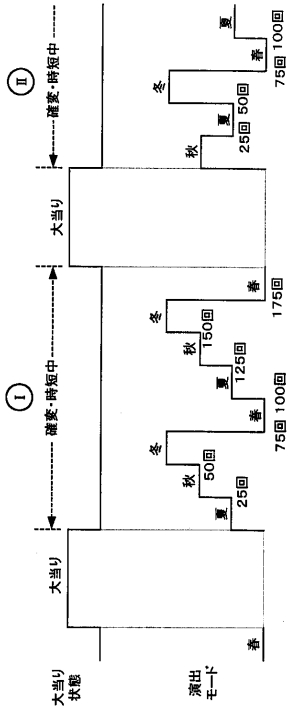
【図5】



【図6】



【図 7】

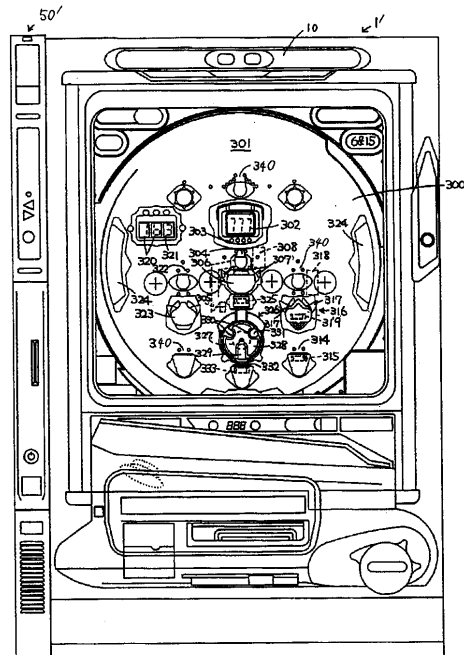


【図 8】

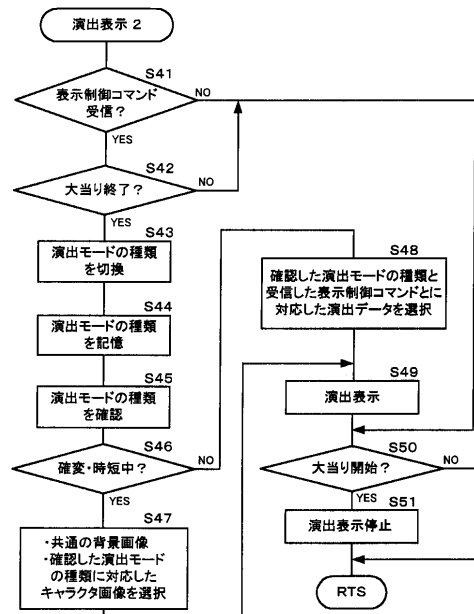
| 演出モードの種類 | 独自演出データ | |
|----------|------------|------------|
| | 背景画像 | キャラクタ画像 |
| 春 | (桜) | (花見の宴) |
| 夏 | (セミ) | (セミとり) |
| 秋 | (月見) | (月見の宴) |
| 冬 | (雪だるま) | (雪合戦) |

| 共用演出データ | |
|-----------|--------------------|
| 共用する背景画像 | 共用するキャラクタ画像 |
| (確変中) | (ドラム君) (ムムちゃん) |

【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

- (72)発明者 石田 勇
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
- (72)発明者 河村 博史
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 瀬津 太郎

- (56)参考文献 特開2002-292021(JP,A)
特開2001-129178(JP,A)
特開平11-137811(JP,A)
特開2002-177521(JP,A)
特開2002-219239(JP,A)
特開2002-306734(JP,A)
特開2002-263288(JP,A)
特開2002-253787(JP,A)
特開2000-288195(JP,A)
特開2002-066007(JP,A)
特開2002-028309(JP,A)
特開2002-113229(JP,A)
特開2001-112982(JP,A)
特開2002-035293(JP,A)
特開2002-058822(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02