

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4836992号
(P4836992)

(45) 発行日 平成23年12月14日(2011.12.14)

(24) 登録日 平成23年10月7日(2011.10.7)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 G
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 18 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2008-136562 (P2008-136562) (22) 出願日 平成20年5月26日 (2008. 5. 26) (65) 公開番号 特開2009-279313 (P2009-279313A) (43) 公開日 平成21年12月3日 (2009. 12. 3) 審査請求日 平成20年6月16日 (2008. 6. 16)</p>	<p>(73) 特許権者 391010943 株式会社藤商事 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号 (74) 代理人 100089004 弁理士 岡村 俊雄 (72) 発明者 鈴木 康夫 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式 会社藤商事内 審査官 増嶋 稔 (56) 参考文献 特開2007-075498 (JP, A) 特開2007-014404 (JP, A) 最終頁に続く</p>
--	--

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球を貯留する貯留皿に遊技球を払い出す払出機構と、遊技に関する演出を出力可能な演出手段と、遊技者が操作可能な演出スイッチとを有する遊技機において、前記払出機構に貯留皿に遊技球が充滿状態のときその球詰まりを検出する球詰まり検出手段と、

遊技者に前記演出スイッチの操作を促す報知を実行するように前記演出手段を制御する機能と、前記球詰まり検出手段からの球詰まり検出信号に基づいて、遊技者に貯留皿から外部へ遊技球を球抜きさせる報知を実行するように前記演出手段を制御する機能とを有する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、前記演出スイッチの操作を有効とする所定のスイッチ有効期間内において前記演出スイッチの操作を促す報知を実行するように前記演出手段を制御すると共に、前記スイッチ有効期間内において前記球詰まり検出手段により球詰まりが検出された場合には前記球抜きさせる報知を実行しないように前記演出手段を制御する、ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

特別図柄始動入賞口への遊技球の入賞を条件に特別図柄を変動表示可能な図柄表示手段と、前記図柄表示手段に表示される変動停止時の確定図柄が大当たり態様になったときに遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備え、

前記演出制御手段は、前記利益状態発生中における前記スイッチ有効期間内においての

み、前記球詰まり検出手段により球詰まりが検出された場合には球抜きさせる報知を実行させないことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出手段は、遊技に関する演出を変動表示可能な演出表示手段を有し、前記演出制御手段は、遊技者に貯留皿から外部へ遊技球を球抜きさせるメッセージを表示するように前記演出制御手段を制御することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、貯留皿に遊技球が充満状態のとき遊技者に貯留皿から外部へ遊技球を球抜きさせる報知に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、パチンコ機には、特別図柄を表示可能な特別図柄表示手段や、この特別図柄に対応する演出図柄を表示可能な演出表示手段などが設けられている。図柄始動入賞口に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示に連動して演出図柄が付随的に変動表示され、変動表示中の特別図柄が停止するタイミングで演出図柄も停止表示される。この演出図柄は大当りに対する遊技者の期待感を喚起するために演出目的で表示される数字等からなる複数の図柄列である。

【0003】

ところで、パチンコ機には、所謂チャンスボタンと呼ばれる遊技者が操作可能な演出ボタンが設けられている。例えば、リーチ演出や、大当り遊技状態のときに実行される大当り中演出のときに、遊技者にチャンスボタンの操作を求める特定演出が実行される。例えば、特許文献 1 の遊技機においては、特別図柄の変動表示がリーチ状態の場合、予め抽選により決定されている当り / 外れの当否結果に関連して、遊技者にチャンスボタンの操作を求めるメッセージが表示され、遊技者のチャンスボタン操作により当り / 外れの当否が決定したように演出表示する補助ゲームが実行される。

【0004】

この補助ゲームによる特定演出の実行後、特別図柄の変動停止時の確定図柄が大当り態様になった場合、遊技状態が遊技者に有利な利益状態を発生させる大当り遊技状態に移行される。大当り遊技状態では、所定の入賞条件に基づいて大入賞口の開閉動作が繰返し行われるので、短時間で貯留皿に遊技球が充満状態となり、遊技者に対し貯留皿から外部へ遊技球を球抜きするよう報知される。例えば、特許文献 2 の弾球遊技機においては、貯留皿に遊技球が充満状態のとき、球抜きボタンのランプが点灯して遊技者に球抜きするよう報知する。

【特許文献 1】特開 2003 - 334302 号公報

【特許文献 2】特開 2004 - 24691 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1, 2 においては、遊技者にチャンスボタンの操作を求める特定演出実行中に貯留皿に遊技球が充満状態になったとき、遊技者に球抜きボタンを操作して貯留皿から外部へ遊技球を球抜きするよう球抜き指令報知（メッセージ表示による報知や音声やランプによる報知）が実行されるため、チャンスボタンの操作を行っているにもかかわらず球抜きボタンの操作を求められた遊技者は、その求めに応じてチャンスボタンを操作しつつ球抜きボタンを操作して球抜きを行うことで混乱してしまう虞がある。

本発明の目的は、演出実行中において状況に応じて球抜き報知を実行するか否かを判断し、特定演出中の演出ボタン操作有効期間内においては、貯留皿の遊技球が充満状態になった場合でも球抜き報知を実行しない遊技機を提供することである。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の遊技機は、遊技球を貯留する貯留皿に遊技球を払い出す払出機構と、遊技に関する演出を出力可能な演出手段と、遊技者が操作可能な演出スイッチとを有する遊技機において、払出機構に貯留皿に遊技球が充満状態のときその球詰まりを検出する球詰まり検出手段と、遊技者に前記演出スイッチの操作を促す報知を実行するように演出手段を制御する機能と、前記球詰まり検出手段からの球詰まり検出信号に基づいて、遊技者に貯留皿から外部へ遊技球を球抜きさせる報知を実行するように演出手段を制御する機能とを有する演出制御手段とを備え、演出制御手段は、演出スイッチの操作を有効とする所定のスイッチ有効期間内において演出スイッチの操作を促す報知を実行するように演出手段を制御すると共に、スイッチ有効期間内において球詰まり検出手段により球詰まりが検出された場合には球抜きさせる報知を実行しないように前記演出手段を制御することを特徴とする遊技機。

10

【0007】

スイッチ有効期間内において遊技者に演出スイッチの操作を促す報知がされる一方、スイッチ有効期間内において球詰まり検出手段により払出機構の遊技球の球詰まりが検出された場合には球抜きさせる報知は行われぬ。

【0008】

請求項2の遊技機は、請求項1の発明において、特別図柄始動入賞口への遊技球の入賞を条件に特別図柄を変動表示可能な図柄表示手段と、図柄表示手段に表示される変動停止時の確定図柄が大当たり態様になったときに遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備え、演出制御手段は、利益状態発生中におけるスイッチ有効期間内においてのみ、球詰まり検出手段により球詰まりが検出された場合には球抜きさせる報知を実行させないことを特徴としている。

20

【0009】

請求項3の遊技機は、請求項1又は2の発明において、演出手段は、遊技に関する演出表示を変動表示可能な演出表示手段を有し、演出制御手段は、遊技者に貯留皿から外部へ遊技球を球抜きさせるメッセージを表示するように前記演出表示手段を制御することを特徴としている。

【発明の効果】

30

【0010】

請求項1の発明によれば、演出制御手段は、演出スイッチを操作可能な所定のスイッチ有効期間内において遊技者に演出スイッチの操作を促す報知を実行するように演出手段を制御すると共に、スイッチ有効期間内において球詰まり検出手段により球詰まりが検出された場合には球抜きさせる報知を実行しないように演出手段を制御するので、状況に応じて報知の実行を判断する遊技機を実現可能とする。

【0011】

例えば、大当たり遊技状態の途中で実行される単発の大当たりから確率変動大当たりへ昇格させる確変昇格演出中におけるスイッチ有効期間内においては、遊技者に演出スイッチの操作を促す報知を実行する一方、貯留皿が充満状態になっても球抜きさせる報知を実行しないので、演出スイッチ操作を求める確変昇格演出中は、遊技者は演出スイッチ操作に集中できるため混乱することがない。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

以下、本発明を実施するための最良の形態について、実施例に基づいて説明する。

本実施例は、遊技球を貯留する貯留皿に遊技球を払い出す払出機構と、遊技に関する演出を出力可能な演出手段と、遊技者が操作可能な演出ボタンとを有するパチンコ機に、本発明を適用した場合の一例である。

【実施例】

【0013】

50

以下、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。

図1に示すように、パチンコ機1は、矩形棒状の外枠2と、この外枠2に開閉自在に枢着された前枠3とを有し、カード式球貸し機(図示略)をサンドイッチ状に挟持する状態で、外枠2が島構造体(図示略)に着脱自在に装着されている。前枠3の前側から遊技盤4が着脱自在に装着され、遊技盤4の前側に対応させて、開閉可能な開閉扉5が設けられている。開閉扉5の前面には、遊技盤4の遊技領域16の前側をカバーする透明な窓ガラスからなる窓部6と、複数の装飾ランプ7と、複数のスピーカ8と、発射用の遊技球Pや入賞球を貯留する貯留皿9と、発射ハンドル10とが設けられている。

【0014】

貯留皿9の前面には、所定金額分の球貸しを指示する球貸しボタン11と、遊技終了時にプリペイドカードの返却を指示する返却ボタン12と、遊技者が操作可能な演出ボタン13であって所謂チャンスボタンと呼ばれる正面視にて楕円形状の演出ボタン13と、遊技球Pを貯留皿9から外部へ球抜きする為の球抜きボタン14とが設けられている。

10

【0015】

図5に示すように、鉛直な盤面を形成する遊技盤4には、ガイドレール15がほぼ環状に設けられ、ガイドレール15の内側に遊技領域16が形成され、遊技者の発射ハンドル10の回動操作により発射された遊技球Pが遊技領域16に案内される。遊技領域16には、多数の障害釘(図示略)、風車17、センターケース18、このセンターケース18に一体的に設けられた液晶ディスプレイ(演出表示手段)19、ゲート式の普通図柄始動口21、普通入賞口22、特別図柄表示部23、普通図柄表示部24、複数の普通図柄始動保留ランプ25、第1始動口26と開閉式の第2始動口27とを備えた特別図柄始動入賞口28、開閉式の大入賞口29や球排出口30などが配設されている。尚、複数の装飾ランプ7と、複数のスピーカ8と、液晶ディスプレイ19が演出手段に相当する。

20

【0016】

遊技領域16の上部へ発射された遊技球Pは、複数の障害釘や風車17に当たって方向を換えながら落下していき、普通図柄始動口21、普通入賞口22、特別図柄始動入賞口28の第1,第2始動口26,27、大入賞口29の何れかに入賞するか、最下端まで落下して球排出口30から排出される。普通入賞口22、特別図柄始動入賞口28、大入賞口29の何れかに遊技球Pが入賞した場合には、各入賞口22,28,29に応じて予め定められた遊技球Pが入賞球として払い出される。

30

【0017】

特別図柄始動入賞口28に入賞した遊技球Pを検出した場合、特別図柄表示部23の特別図柄が変動表示される。特別図柄は、7セグメントLED表示器により可変表示される数字や数字以外の文字又は記号(例えば、「3」、「-」等)からなる図柄である。この特別図柄の変動表示に連動して液晶ディスプレイ19の表示画面にリーチや大当りに対する遊技者の期待感を喚起するために演出目的で表示される複数の図柄列からなる演出図柄が付随的にスクロール方式で変動表示される。

【0018】

演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間経過後、特別図柄の変動停止タイミングに合わせて演出図柄も変動停止するので、遊技者は、演出図柄の停止態様を見て特別図柄表示部23の特別図柄の停止態様が当りか否かを認識することができる。例えば、特別図柄の変動停止時の確定図柄が大当り態様(例えば、「333」)になったとき、演出図柄も大当り態様(例えば、「777」)で停止表示される。なお、特別図柄変動中に、特別図柄始動入賞口28に遊技球Pが入賞した場合、その入賞数が最大4個まで保留球として記憶され、その保留数が液晶ディスプレイ19の表示画面に表示される。

40

【0019】

大当り発生後、遊技状態が大当り遊技状態へ移行された場合、大当り中は、例えば、大入賞口29は最大で設定ラウンド数(作動数)(例えば、15ラウンド)まで作動し、複数ラウンドに互って開閉動作を繰返し行う。大入賞口29の各作動は、その大入賞口29に所定数(例えば、10個)の遊技球Pが入球するか、その開放時から所定時間(例えば

50

、30秒間)経過するまで維持される。また、発生した大当たりが単発の大当たりでなく、確率変動大当たり(以下、確変大当たり)の場合、大当たり遊技状態終了後、次に大当たり図柄態様が成立するまでの間の遊技状態が確率変動状態となる。この確率変動状態においては、遊技状態が、大当たり当選確率が通常確率(例えば抽選用乱数を0~299とした場合、1/300)から高確率(例えば1/30)へ設定される高確率状態、特別図柄の変動時間が短縮される時短状態や、特別図柄始動入賞口28の第2始動口27の開放時間が延長される開放延長状態になる。

【0020】

また、普通図柄始動口21に入球した遊技球Pを検出した場合、普通図柄表示部24の当りランプ表示部24aと外れランプ表示部24bのランプが交互に点灯点滅表示される。そして、当りの場合には当りランプ表示部24aが点灯表示され、特別図柄始動入賞口28の第2始動口27の開閉部材27aが所定回数開閉される。なお、当り/外れランプ表示部24a,24bが点灯点滅中に、普通図柄始動口21に遊技球Pが入球した場合、その入球数が最大4個まで保留球として記憶され、その保留数が普通図柄始動保留ランプ25にて表示される。

10

【0021】

ところで、特別図柄始動入賞口28に遊技球Pが入賞したことを検出した場合、液晶ディスプレイ19の表示画面には、単に複数の演出図柄が変動表示されるだけでなく、キャラクタ(例えば、人間や動物など)を用いて図柄変動表示にストーリー性を持たせ、リーチや大当たりへの期待感を高めるリーチ演出や大当たり予告演出等が実行される。また、大当たり発生後の大当たり遊技状態の場合には、大当たり中演出等が実行される。

20

【0022】

例えば、リーチ大当たり演出では、リーチ大当たり演出実行途中において液晶ディスプレイ19の表示画面に遊技者に演出ボタン13の操作を求めるメッセージが表示され、遊技者がその求めに応じて演出ボタン13を操作すると、予め抽選により決定されている当り/外れの当否結果と同等の結果を導く特定演出が実行される。即ち、抽選結果が当りの場合、遊技者に大当たりになることを期待させるため、遊技者の演出ボタン13の操作に連動して演出画像が変化していき、最終的に演出ボタン13操作により大当たりが決定したように見せる特定演出が実行される。

【0023】

また、大当たり遊技状態移行後に実行される大当たり中演出においては、予め抽選により確変大当たりが決定している場合、遊技者に確変大当たりが発生したことを知らせずに、液晶ディスプレイ19の表示画面には単発の大当たりが発生したように見せかける演出表示が実行される。この大当たり中演出開始後、大入賞口29の作動が5ラウンド目に突入したとき、表示画面において、遊技者に単発の大当たりから確率変動大当たりへの昇格を期待させるため、遊技者に演出ボタン13の操作を求めるメッセージが表示される。遊技者がその求めに応じて演出ボタン13を操作すると、その操作に応じて演出画像が変化するように表示され、最終的に演出ボタン13操作により確変大当たりへの昇格が決定したように見せる確変昇格演出(特定演出)が実行される。なお、抽選結果が単発の大当たりの場合でも、確変昇格演出は実行され、この場合、遊技者が演出ボタン13を操作することで、その操作に応じて演出画像が変化して表示されるが、最終的に確変大当たりには昇格しない。

30

40

【0024】

図2,図3に示すように、パチンコ機1の外枠2の裏側には、裏機構板30が着脱自在に装着され、その上部側に、外部から遊技球Pが供給される球補給タンク31と、球補給タンク31から延びるタンクレール32が設けられている。裏機構板30の左部に払出機構35が設けられ、この払出機構35の上端がタンクレール32に接続され、下端が払出し通路36に接続されている。遊技球Pを貸し出す場合や払い出す場合に、払出機構35から払い出された遊技球Pは、払出し通路36を經由して貯留皿9に払い出される。

【0025】

払出し通路36の途中部には、球詰まり検出手段38が配設されている。図4に示すよ

50

うに、この球詰まり検出手段 38 は、検知板 39 と、球抜き検知スイッチ 40 を有し、払出し通路 36 に滞留した遊技球 P の球詰まりを検知するものである。図 4 (A), (B) に示すように、検知板 39 は、揺動自在に裏機構盤 3 に枢支されている。例えば、大当り遊技状態に移行されると、短時間で貯留皿 9 に入賞球が払い出されるので、貯留皿 9 の遊技球 P が充満状態となり、さらに、払出しモータ 37 の駆動により大入賞口 29 への入賞による賞球の払出しが続く場合、払出し通路 36 に遊技球 P が滞留し始める。払出し通路 36 の途中部まで遊技球 P が滞留して球詰まり状態となり、それらの遊技球 P により検知板 39 が図 4 (A) の位置から図 4 (B) の払出し通路 36 の外側へ押されるように揺動する。

【0026】

検知板 39 が払出し通路 36 の外側へ揺動すると、球詰まり検出スイッチ 40 が検知板 39 の上端の突片部 39a を検出してオン状態となり、遊技球 P の球詰まり状態が検出される。球詰まりスイッチ 40 により球詰まりが検出されると、払出制御基板 42 に球詰まり検出信号が出力され、その検出信号に基づいて払出モータ 37 が停止する。このとき、液晶ディスプレイ 19 の表示画面には、遊技者に遊技球 P を貯留皿 9 から外部へ球抜きするようメッセージが表示される。

【0027】

次に、パチンコ機 1 の制御系について説明する

図 3, 図 6 に示すように、パチンコ機 1 の外枠 2 の裏機構板 30 には、パチンコ機 1 を制御する各制御手段 (主制御手段 41a、払出制御手段 42a、演出制御手段 43a、液晶表示制御手段 44a、電源手段) が装備された基板として、主制御基板 41、払出制御基板 42、演出制御基板 43、液晶表示制御基板 44、電源基板 45 が夫々所定位置に配設されている。これら制御基板 41 ~ 44 は、夫々、別体に構成されて電氣的に接続され、各制御基板 41 ~ 44 には、CPU と ROM と RAM とからなるワンチップマイコンと入出力インターフェースとが設けられている。

【0028】

図 6 に示すように、主制御基板 41 には、普通入賞口 SW 46、特別図柄始動入賞口 SW 47、普通図柄始動口 SW 48、大入賞口 SW 49、特別図柄始動入賞口 28 の開閉部材 27a の開閉 SOL 50、大入賞口 29 の開閉 SOL 51、払出制御基板 42、演出制御基板 43、特別図柄表示基板 52、普通図柄表示基板 53 などが接続されている。なお、SW はスイッチを意味し、SOL はソレノイドアクチュエータのことである。

【0029】

主制御基板 41 上に装備された主制御手段 41a は、予め格納した制御プログラムにより達成される種々の機能 (手段) を有し、乱数抽選手段と、この乱数抽選手段により取得された抽選用乱数値から当り / 外れを判定する判定手段と、特別図柄決定手段と、演出制御手段 43a に送信する演出パターンコマンドを決定するコマンド決定手段と、大当りの場合に所定の入賞条件に基づいて大入賞口 22 を開閉して、遊技者に有利となる利益状態を発生させる利益状態発生手段とを有する。

【0030】

主制御手段 41a は、遊技全体を総括的に制御し、各 SW 46 ~ 49 からの SW 信号に基づいて、特別図柄始動入賞口 28 の開閉部材 27a の開閉 SOL 50、大入賞口 29 の開閉 SOL 51、特別図柄表示基板 52 の特別図柄表示部 23、普通図柄表示基板 53 の普通図柄表示部 24 及び普通図柄始動保留ランプ 25 を直接的に制御すると共に、払出制御基板 42 の払出制御手段 42a と、演出制御基板 43 の演出制御手段 43a に遊技状態に応じて複数の制御コマンドを送信し、これら制御基板 42, 43 の制御手段 42a, 43a を介して他の制御機器を間接的に制御する。

【0031】

ここで、主制御手段 41a から演出制御手段 43a へ送信される制御コマンドは、通常コマンドの分類を識別するための識別子である 1 バイト長のデジタルデータであるモード (MODE) と、実行される制御コマンドの内容 (機能) を 1 バイト長のデジタルデータ

10

20

30

40

50

であるイベント（EVENT）との2バイトの組み合わせで構成されている。主制御手段41aは、複数の制御コマンド（演出パターンコマンド、演出図柄決定指示コマンド、演出停止コマンドなど）を演出制御手段43aに順次送信する。

【0032】

演出制御基板43には、装飾ランプ7、スピーカ8、演出SW54、液晶表示制御基板44などが接続されている。演出制御基板43上に装備された演出制御手段43aは、主制御手段41aから受信する種々の制御コマンドに基づいてスピーカ8からのBGMや遊技効果音の出力や装飾ランプ7の点灯点滅出力を直接的に制御すると共に、主制御手段41aからの演出に関する制御コマンドや演出SW54からの検出信号（オン信号）の入力に基づいて、液晶表示制御基板44に演出表示指令コマンドやエラー表示指令コマンドなどを出力して間接的に液晶ディスプレイ19での演出表示の出力を制御する。液晶表示制御基板44上に装備された液晶表示制御手段44aは、演出制御手段43aからの制御コマンドに基づいて液晶ディスプレイ19を有する液晶ディスプレイユニットへ駆動制御信号を出力する。

10

【0033】

払出制御基板42には、払出機構35や発射制御基板55等が接続されている。払出制御基板42上に装備された払出制御手段42aは、主制御手段41aから受信した賞球に関する制御コマンドに基づいて、払出機構35の払出モータ37へ駆動制御信号を出力する。主制御手段41aは、払出制御手段42aを介して払出機構35の球詰まり検出SW40からの球詰まり検出信号を受信すると、演出制御手段43aに球抜き指令コマンドを出力し、演出制御手段43aは液晶表示制御手段44aに球抜き指令表示コマンドを出力する。

20

【0034】

遊技領域16へ遊技球Pを発射する発射機構56が設けられ、遊技者が発射ハンドル10を握って発射SW58をオンすると、発射制御基板55の発射制御手段を介して発射機構56の発射SOL57へ駆動制御信号が出力される。ここで、発射機構56において、発射制御手段から発射許可信号が入力された場合にだけ、発射SOL57への駆動制御信号の出力が許可される。

【0035】

次に、演出制御手段43aが実行する演出制御プログラムについて、図7に示すフローチャートに基づいて説明する。但し、図中の符号Si（i=1, 2, …）は各ステップである。尚、この演出制御プログラムは、演出制御手段43aのROMに予め格納されている。

30

ホール側の従業員が電源スイッチを操作してパチンコ機1に電源が投入されると、RAMの記憶エリアの初期化処理等が実行されて演出制御がスタートされる。まず、主制御手段41aから制御コマンドを受信したか否かが判定される（S1）。制御コマンドを受信していない場合（S1; No）、主制御手段41aから制御コマンドを受信するまでS1の処理が繰り返し実行される。

【0036】

主制御手段41aから制御コマンドを受信した場合（S1; Yes）、受信したコマンドが大当たり中演出パターンコマンドであるか否かが判定される（S2）。この大当たり中演出パターンコマンドは、大当たり発生後の大当たり遊技状態中に実行される演出パターンの変動時間を指定したコマンドである。

40

【0037】

S2において、受信したコマンドが大当たり中演出パターンコマンドでなく（S2; No）、その他の演出パターンコマンドである場合（S3; Yes）、その受信コマンドに応じた演出パターン指令コマンドが出力される（S4）。例えば、リーチ演出パターンコマンド、大当たり予告演出パターンコマンドを受信した場合、指定された変動時間に応じたリーチ演出内容や大当たり予告演出内容を指定する演出パターン指令コマンドが液晶表示制御手段44aに出力された後、S1へリターンされる。

50

【 0 0 3 8 】

受信したコマンドが演出パターンコマンドでない場合 (S 3 ; N o)、受信したコマンドに応じて種々の演出処理が実行される (S 5)。例えば、演出図柄決定指示コマンド、演出停止コマンド、客待ちデモンストレーション表示コマンド、エラー表示コマンド等を受信した場合、液晶表示制御手段 4 4 a にデモ画面表示指令コマンドやエラー表示指令コマンドなどが出力された後、S 1 へリターンされる。

【 0 0 3 9 】

他方、S 2 において、主制御手段 4 1 a から受信したコマンドが、大当たり中演出パターンコマンドの場合 (S 2 ; Y e s)、その大当たり中演出パターンコマンドが確変大当たり昇格演出用演出パターンコマンドであるか否かが判定される (S 6)。この確変大当たり昇格演出用演出パターンコマンドは、大当たり中演出パターン実行中の途中で実行される遊技者の演出ボタン 1 3 操作による確変大当たり昇格を演出する特定演出パターンを指定するコマンドである。

10

【 0 0 4 0 】

確変大当たり昇格演出用演出パターンコマンドを受信した場合 (S 6 ; Y e s)、昇格演出用演出パターンコマンドで指定された変動時間に応じた大当たり中演出パターンと確変昇格演出パターンの内容が決定され、液晶表示制御手段 4 4 a に昇格演出用パターン指令コマンドが出力される (S 7)。

【 0 0 4 1 】

次に、S 8 において、大当たり遊技が開始されてから予め設定された大当たりラウンド (1 5 ラウンド) のうちの所定の大当たりラウンド (4 ラウンド) が経過した否かが判定される。例えば、大当たり遊技を開始してから大入賞口 2 9 の作動が 4 ラウンド終了して 5 ラウンド目に突入したか否かが判断される。所定の大当たりラウンドが経過していない場合 (S 8 ; N o)、所定の大当たりラウンドが経過するまで S 8 の処理が繰り返し実行される。一方、所定の大当たりラウンド経過した (4 ラウンド経過) 場合 (S 8 ; Y e s)、演出ボタン有効フラグがセットされると共に、演出ボタン操作有効タイマ T がセットされてその減算処理が開始される (S 9)。液晶表示制御手段 4 4 a にボタン操作指令コマンドが出力される (S 1 0)。液晶表示制御手段 4 4 a が操作指令コマンドを受信すると、液晶ディスプレイの 1 9 の表示画面に演出ボタン 1 3 の操作を求めるメッセージが表示される。尚、S 9 の処理が期間設定手段に相当する。

20

30

【 0 0 4 2 】

S 1 1 において、主制御手段 4 1 a から球抜き指令コマンドを受信したか否かが判定される。球抜き指令コマンドを受信した場合 (S 1 1 ; Y e s)、S 9 で計時が開始され減算されたタイマ T の値が読み込まれ、そのタイマ T の値が 0 になったか否かが判定される (S 1 2)。判定の結果、減算されたタイマ T の値が 0 でない場合 (S 1 2)、タイマ T の値が 0 に減算されるまで S 1 2 の処理が繰り返し実行される。即ち、主制御手段 4 1 a から球抜き指令コマンドを受信しても、遊技者が演出ボタン 1 3 を操作可能な有効期間内においては、主制御手段 4 1 a から球抜き指令表示コマンドを受信しても直ちに、液晶表示制御手段 4 4 a に球抜き指令表示コマンドは出力されない。

【 0 0 4 3 】

一方、タイマ T の値が 0 になったと判定された場合 (S 1 2 ; Y e s)、即ち、演出ボタン操作有効期間経過後に演出ボタン有効フラグがリセットされ (S 1 3)、液晶表示制御手段 4 4 a に球抜き指令表示コマンドが出力される (S 1 4)。

40

【 0 0 4 4 】

他方、S 1 1 において、主制御手段 4 1 a から球抜き指令コマンドを受信していない場合 (S 1 1 ; N o)、S 9 で計時が開始され減算されたタイマ T の値が読み込まれ、そのタイマ T の値が 0 になったか否かが判定される (S 1 5)。判定の結果、タイマ T の値が 0 でない場合 (S 1 5 ; N o)、タイマ T の値が 0 に減算されるまで S 1 1、S 1 5 の処理が繰り返し実行される。一方、タイマ T の値が 0 になったと判定された場合 (S 1 5 ; Y e s)、ボタン有効フラグがリセットされ、S 1 へリターンされる。

50

【0045】

ところで、S6において、主制御手段41aから確変大当り昇格演出用以外の演出パターンコマンドを受信した場合(S6; No)、受信したコマンドで指定された変動時間に応じた大当り中演出パターンの内容が決定され、液晶表示制御手段44aに昇格演出用以外の大当り中演出パターン指令コマンドが出力される(S17)。大当り中演出パターンが実行開始されてから、主制御手段41aから球抜き指令コマンドを受信したか否かが判定される(S18)。判定の結果、指令コマンドを受信していない場合(S18; No)、S18の処理が繰り返し実行され、指令コマンドを受信した場合(S18; Yes)、液晶表示制御手段44aに球抜き指令表示コマンドが出力され(S19)、S1へリターンされる。

10

【0046】

以上説明した実施例のパチンコ機1の作用効果について説明する。

遊技領域16に遊技球Pが発射され、特別図柄始動入賞口28に遊技球Pが入賞すると、特別図柄の変動表示に連動して、液晶ディスプレイ19の表示画面に演出図柄が付随的に変動表示される。変動停止時の演出図柄の確定図柄が大当り態様になったとき、遊技状態が通常の遊技状態から大当り遊技状態へ移行される。

【0047】

抽選により決定した大当りが確変大当りの場合、大当り遊技状態に移行された後、液晶ディスプレイ19の表示画面においては、遊技者に確変大当りが発生したことを知らせずに、単発の大当りが発生したように見せかける特定演出が実行される。大当り中において、貯留皿9の遊技球Pが充満状態となり球詰まり検出手段38の球抜き検知スイッチ40により払出し通路36に滞留した遊技球Pの球詰まりが検知された場合、表示画面に遊技者に球抜きボタンの操作を求めるメッセージが表示され、遊技者はその求めに応じて球抜きボタン14を操作して貯留皿9から外部へ遊技球Pを球抜きする。

20

【0048】

大当り遊技開始後、大当りラウンドが予め設定された15ラウンドのうちの5ラウンド目に突入したとき、液晶ディスプレイ19の表示画面に遊技者に演出ボタン13の操作を求めるメッセージが表示され、遊技者の演出ボタン13操作により確変大当りが決定したように見せる確変昇格演出が実行される。確変昇格演出実行中においては、球詰まり検出手段38の球抜き検知スイッチ40により遊技球Pの球詰まりが検知された場合でも表示画面には遊技者に球抜きボタン14の操作を求めるメッセージが表示されないため、演出ボタン13の操作を求める確変昇格演出中は、遊技者は演出ボタン13の操作にだけ集中できるため混乱することがない。

30

【0049】

次に、前記実施例を部分的に変更した変更例について説明する。

1) 実施例では、演出ボタン操作有効期間内においては、液晶ディスプレイ19の表示画面に球抜き指令のメッセージが表示されないように構成したが、球抜き報知がスピーカ8や装飾ランプ7による球抜き報知も同様に実行されないように構成することは勿論のことである。

【0050】

2) 実施例では、演出ボタン13の操作を求める確変昇格演出中において本発明を適用した場合の一例を示したに過ぎず、その他、演出ボタン13の操作を求める特定演出中に本発明を適用してもよい。例えば、遊技中において演出ボタン13の操作を求める特定演出時に、新たに遊技球Pの球貸しが行われ、貯留皿9の遊技球Pが充満状態となり払出し通路36の遊技球Pが球詰まり状態になっても、表示画面に球抜き指令のメッセージは表示されない。

40

【0051】

3) その他、当業者であれば、前記実施例に種々の変更を付加した形態で実施可能であり、本発明はそのような変更された種々の形態を包含するものである。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 5 2 】

【図 1】パチンコ機の斜視図である。

【図 2】パチンコ機の側面図である。

【図 3】パチンコ機の背面図である。

【図 4】(A) 検知板が球詰まり非検知位置に移動した状態を示す拡大図である。

(B) 検知板が球詰まり検知位置に移動した状態を示す拡大図である。

【図 5】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 6】パチンコ機の制御系ブロック図である。

【図 7】演出制御のフローチャートである。

【符号の説明】

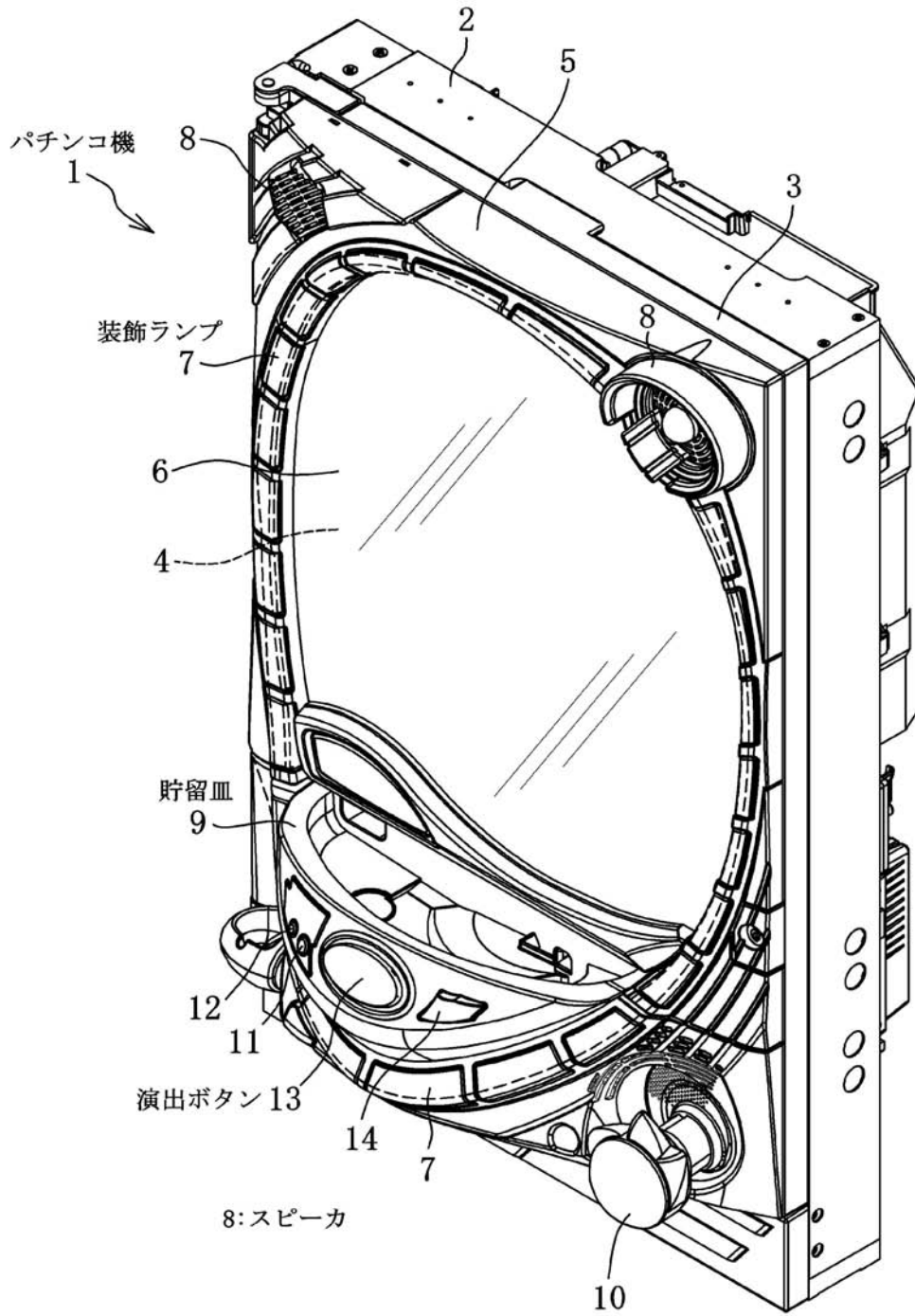
10

【 0 0 5 3 】

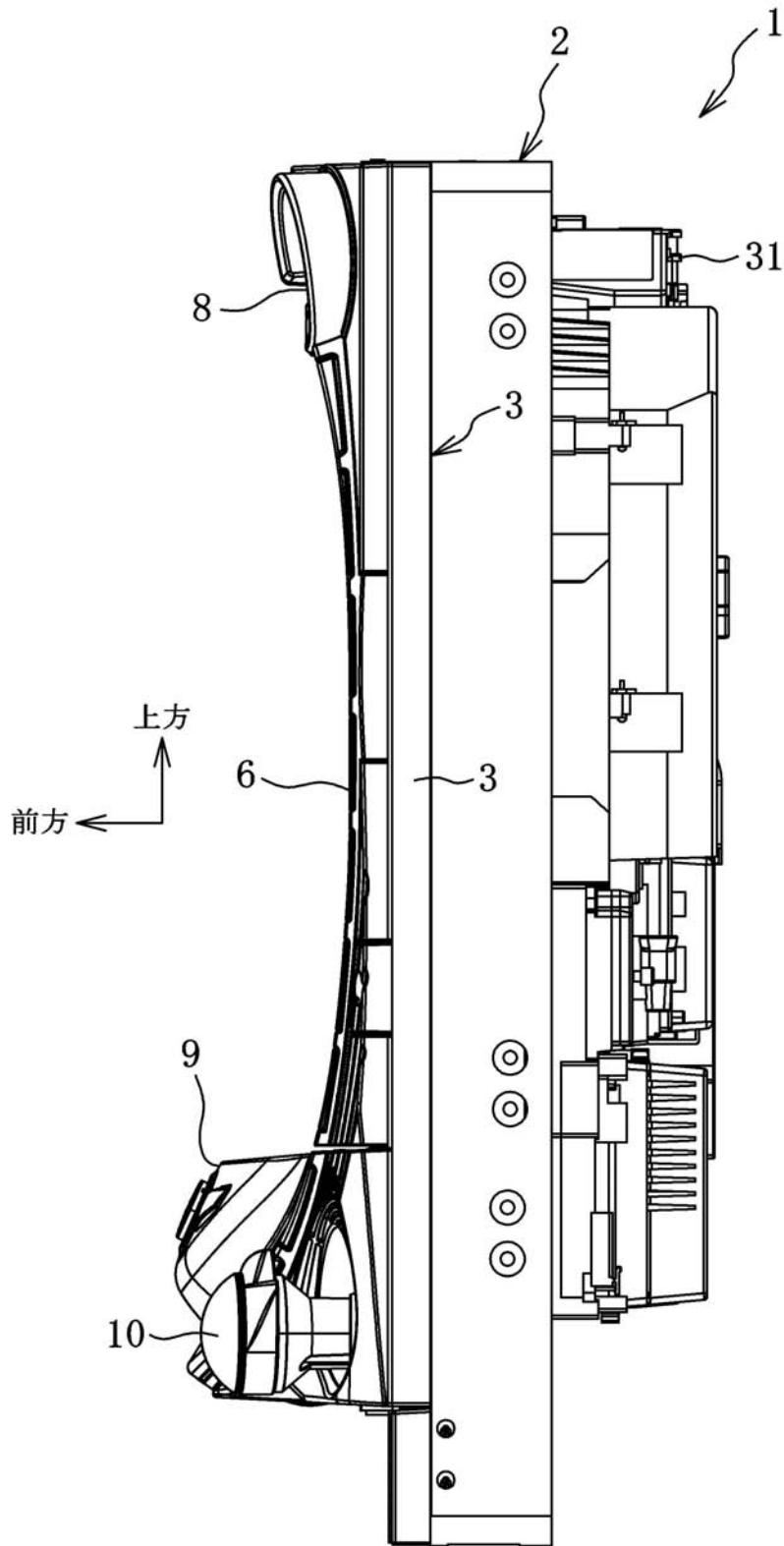
P	遊技球
7	装飾ランプ
8	スピーカ
9	貯留皿
1 3	演出ボタン
1 9	液晶ディスプレイ
4 3 a	演出制御手段
2 8	特別図柄始動入賞口
3 5	払出し機構
3 8	球詰まり検出手段
4 0	球抜き検知スイッチ

20

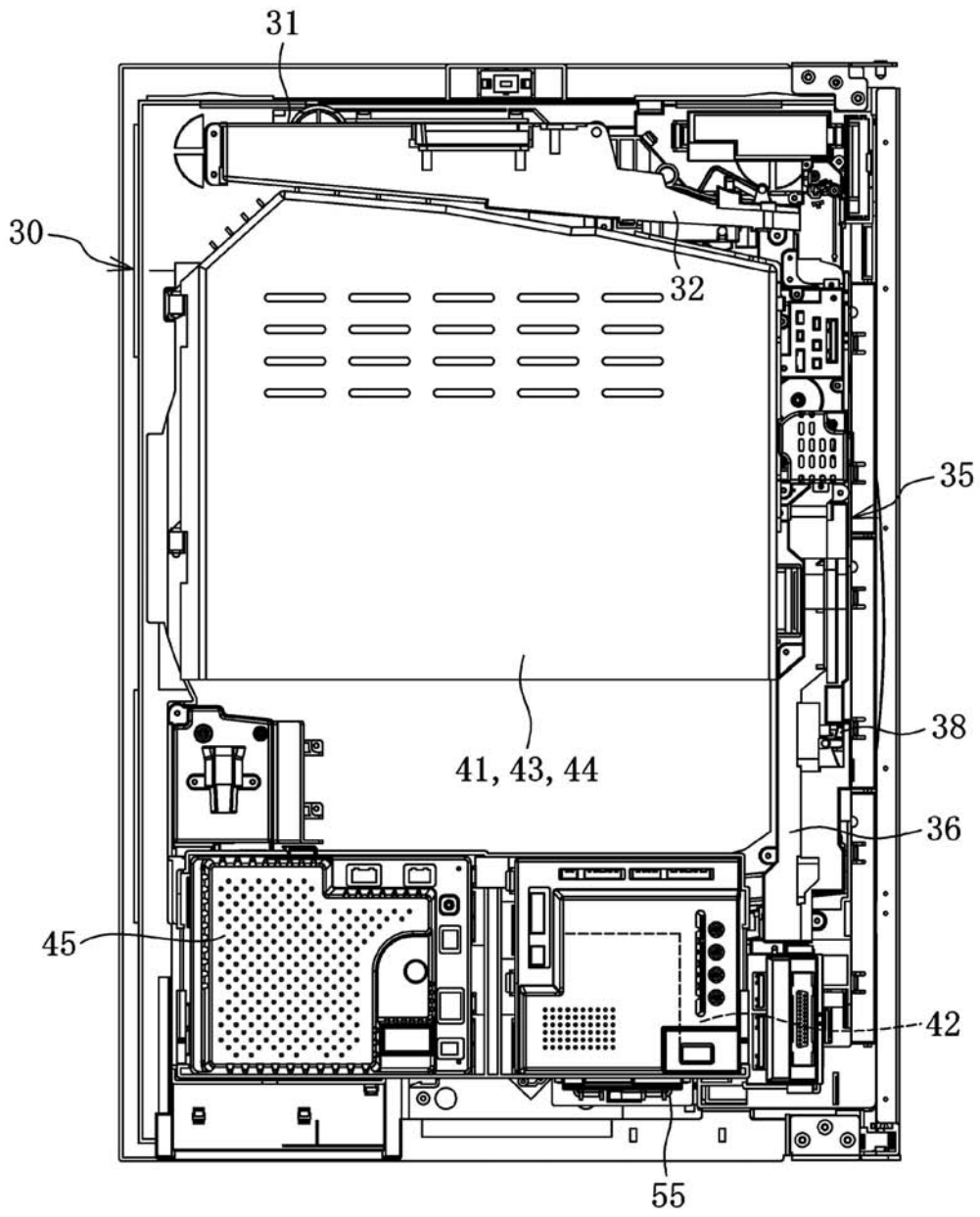
【図1】



【図2】



【図3】

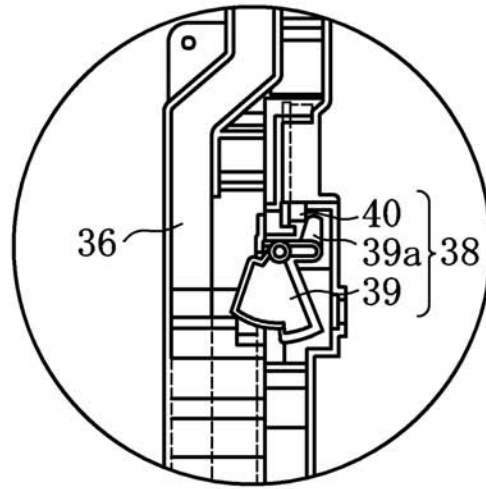


→ 左方

35: 抽出機構

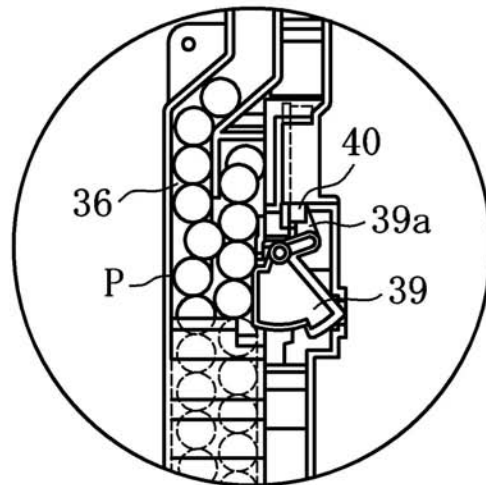
【図4】

(A)

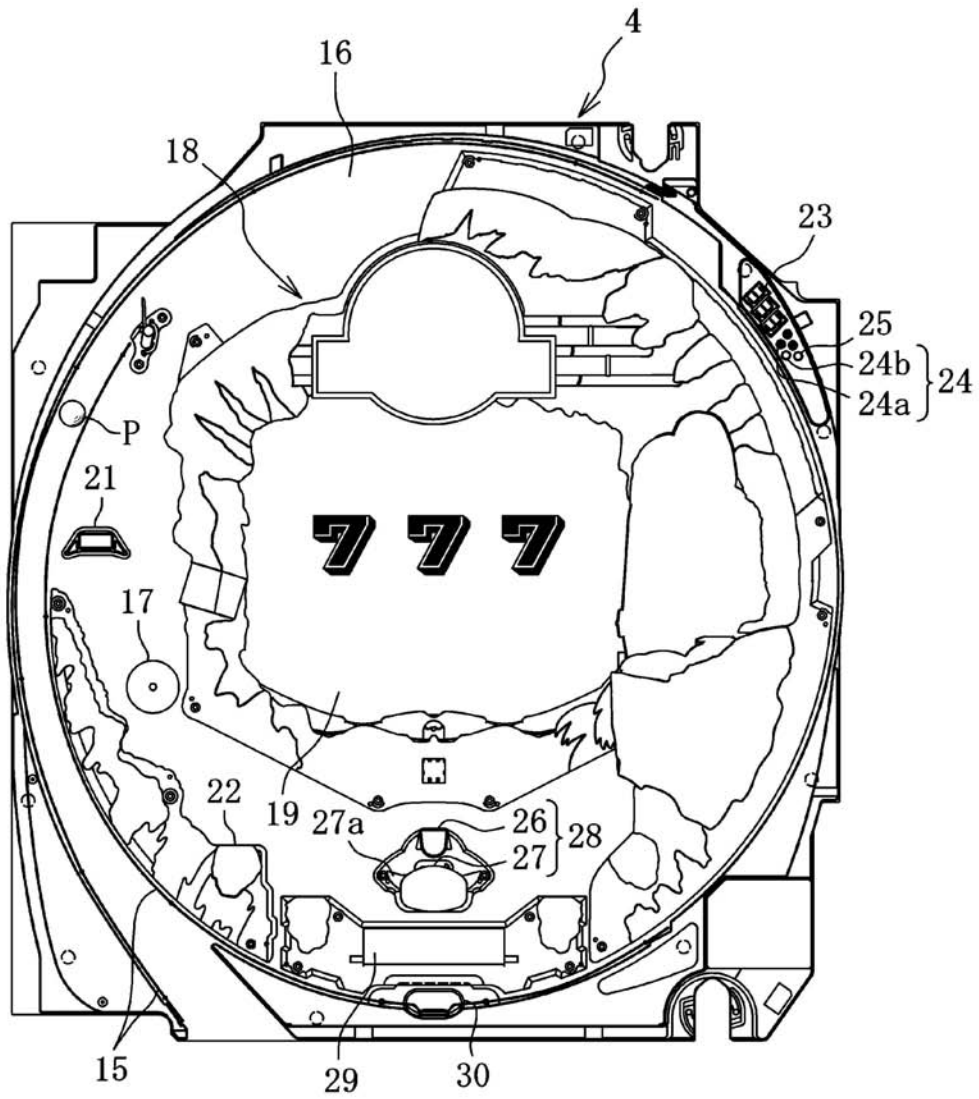


38:球詰まり検出手段
40:球抜き検知スイッチ

(B)

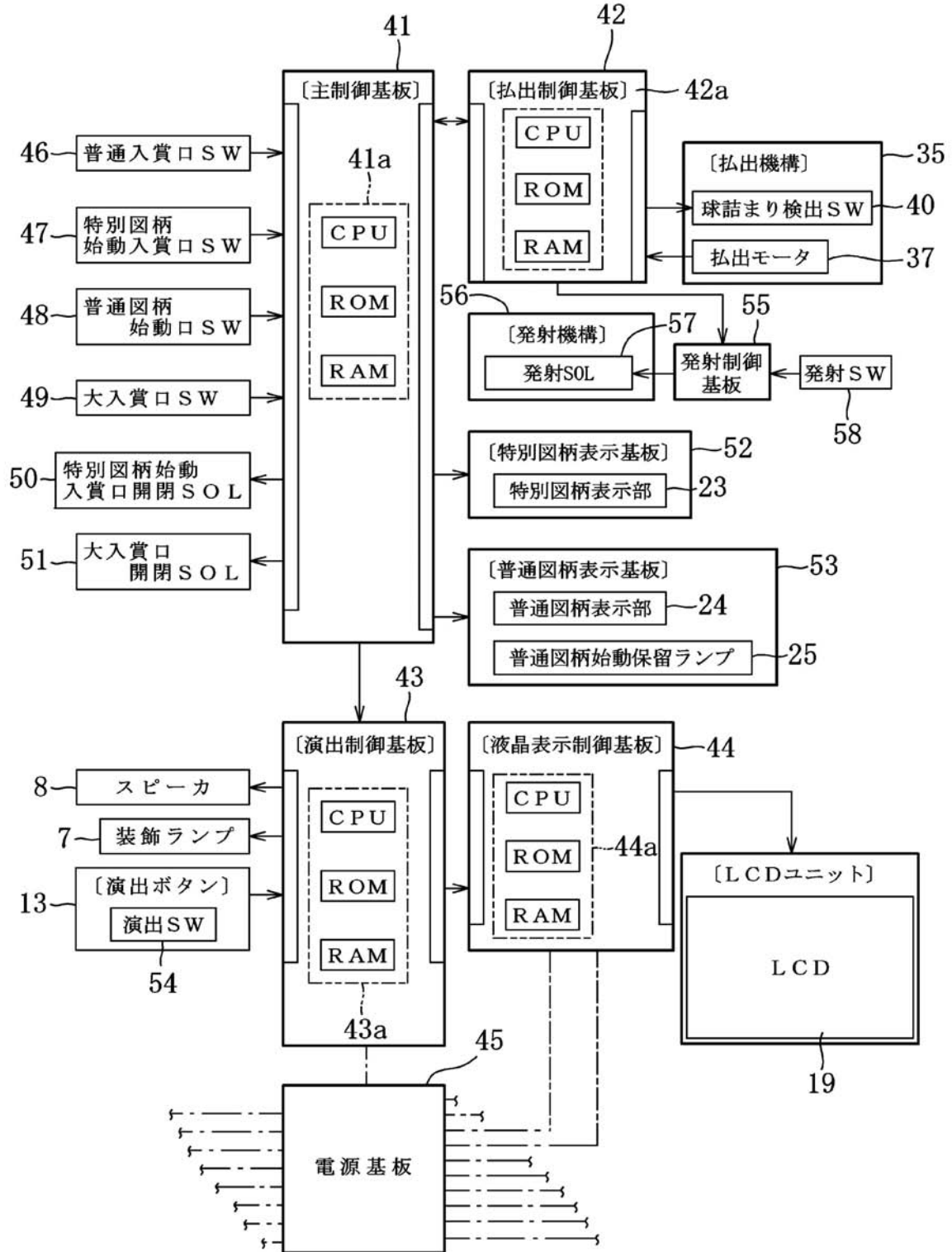


【図5】

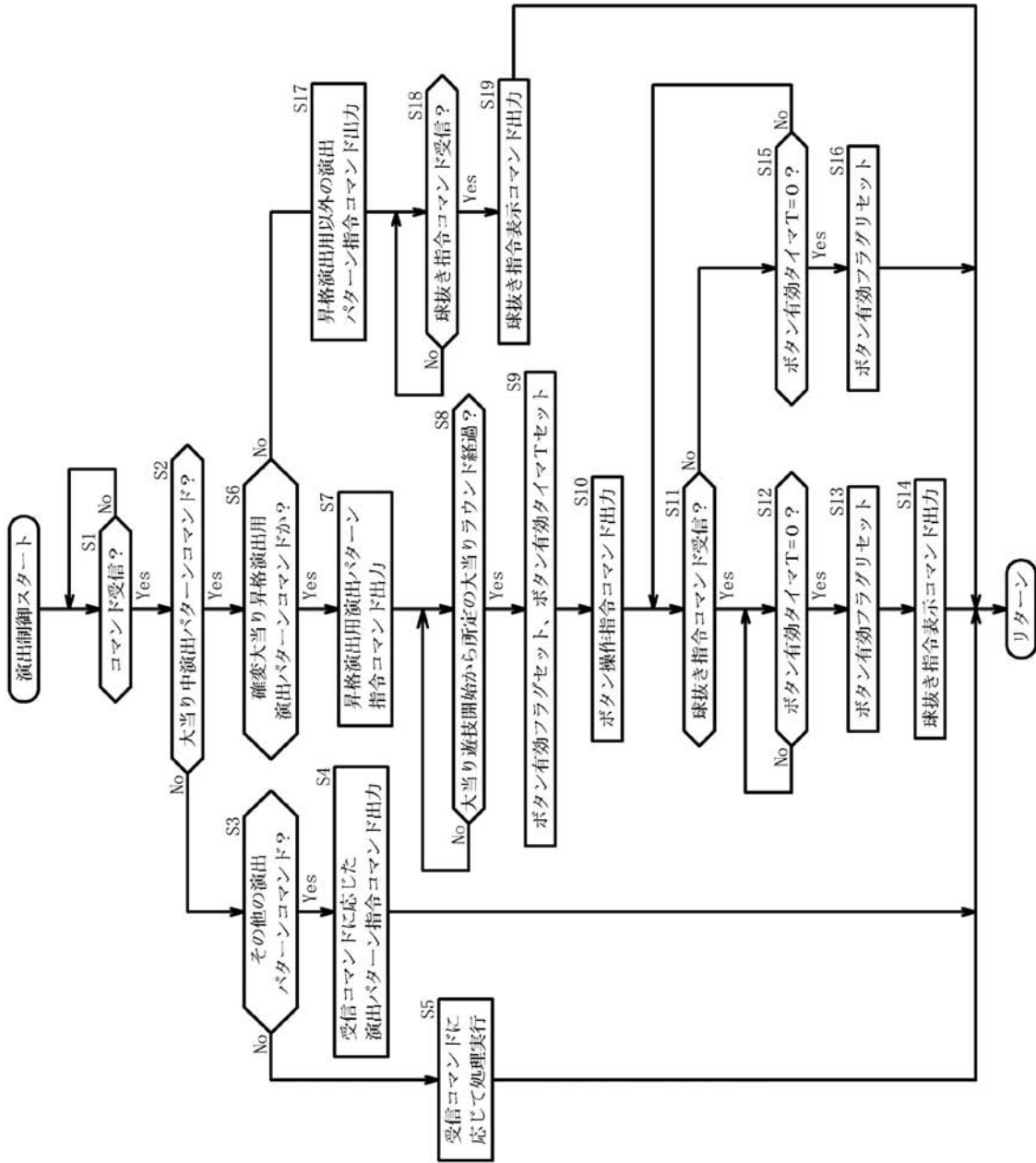


P:遊技球
19:液晶ディスプレイ
28:特別図柄始動入賞口

【図6】



【図7】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2