

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6495213号  
(P6495213)

(45) 発行日 平成31年4月3日(2019.4.3)

(24) 登録日 平成31年3月15日(2019.3.15)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2016-182909 (P2016-182909)  
 (22) 出願日 平成28年9月20日 (2016.9.20)  
 (62) 分割の表示 特願2014-235646 (P2014-235646)  
 原出願日 平成26年11月20日 (2014.11.20)  
 (65) 公開番号 特開2017-12821 (P2017-12821A)  
 (43) 公開日 平成29年1月19日 (2017.1.19)  
 審査請求日 平成29年11月20日 (2017.11.20)

(73) 特許権者 000161806  
 京楽産業. 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 100085660  
 弁理士 鈴木 均  
 (74) 代理人 100185672  
 弁理士 池田 雅人  
 (72) 発明者 百瀬 智哉  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社  
 内  
 (72) 発明者 天野 貴之  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社  
 内

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】

始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かを判定する判定手段と、

前記特別遊技に当選したと判定された場合、遊技領域に設けられた特別入賞口に規定個数の遊技球が入球するまで前記特別入賞口に遊技球が入球し易い状態が継続可能な開放遊技を含む前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技が実行されているときに、当該特別遊技に応じた特別遊技演出を、第1の演出手段と第2の演出手段とを含む演出手段に行わせることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技演出として所定演出を行わせていないときに前記特別入賞口に前記規定個数を超えて遊技球が入球した場合、当該入球に応じた入球演出を前記第1の演出手段と前記第2の演出手段とに行わせ、

前記特別遊技演出として前記所定演出を行わせているときに前記規定個数を超えて遊技球が入球した場合、当該入球に応じた入球演出を前記第1の演出手段に行わせ、前記第2の演出手段の入球演出を規制し、

前記特別遊技演出を実行中に所定のエラー報知演出が行われているときに前記規定個数を超えて遊技球が入球した場合、前記第1の演出手段及び前記第2の演出手段による入球演出を規制することを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

パチンコ機と呼ばれ一般的に普及している遊技機では、始動口に遊技球が入球するという始動条件の成立に伴って特別図柄が変動を開始し、特別図柄が特定の図柄で停止することで、特別遊技である大当たり遊技に移行するように構成されている。

大当たり遊技では、大入賞口が例えば一定期間、もしくは遊技球が規定個数入賞するまで開放状態となる開放動作（この一回の開放動作を1ラウンドという）を、所定ラウンド繰り返すようにしている。

なお、大当たり遊技には、上記したような大当たり遊技の他に大入賞口の開放時間が上記した大当たり遊技に比べて極めて短い開放動作を所定ラウンド繰り返す短当たり呼ばれる大当たりがある。

なお、上記したような遊技機の先行技術文献としては、特許文献1等がある。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2007-89991公報

20

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、上記したような遊技機では、興趣を高めるために様々なタイミングで様々な遊技演出が行われているが、遊技者は遊技演出に慣れるにしたがって演出に対する興趣が薄れるため、新たな遊技演出が常に求められていた。

本発明は、上記したような点を鑑みてなされたものであり、新たな遊技演出を備えた遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

30

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

第1の形態の遊技機は、始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技に当選したと判定された場合、遊技領域に設けられた特別入賞口に規定個数の遊技球が入球するまで前記特別入賞口に遊技球が入球しやすい状態が継続可能な開放遊技を含む前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別遊技が実行されているときに、当該特別遊技に応じた特別遊技演出を、第1の演出手段と第2の演出手段とを含む演出手段に行わせることが可能な演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別遊技演出として所定演出を行わせていないと前記特別入賞口に前記規定個数を超えて遊技球が入球した場合、当該入球に応じた入球演出を前記第1の演出手段と前記第2の演出手段とに行わせ、前記特別遊技演出として前記所定演出を行わせているときに前記規定個数を超えて遊技球が入球した場合、当該入球に応じた入球演出を前記第1の演出手段に行わせ、前記第2の演出手段の入球演出を規制し、前記特別遊技演出を実行中に所定のエラー報知演出が行われているときに前記規定個数を超えて遊技球が入球した場合、前記第1の演出手段及び前記第2の演出手段による入球演出を規制することを特徴とする。

40

**【発明の効果】****【0006】**

本発明によれば、新たな遊技演出を実現することが可能になる。

**【図面の簡単な説明】**

50

## 【0007】

- 【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。
- 【図2】本実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。
- 【図3】本実施形態に係る遊技機の遊技制御装置の構成を示したブロック図である。
- 【図4】本実施形態に係る遊技機の遊技制御基板において各種判定を行うために使用する各種判定テーブルの一例を示した図である。
- 【図5】演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図6】演出制御基板のCPUが実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図7】演出制御基板のCPUが実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図8】演出制御基板のCPUが実行する演出実行中処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図9】演出制御基板のCPUが実行する特別遊技演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図10】演出制御基板のCPUが実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図11】演出制御基板のCPUが実行するラウンド遊技開始処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図12】画像制御基板のCPUが実行する画像表示処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図13】画像制御基板のCPUが実行する音声出力処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図14】本実施形態の遊技機1における大当たり当選時の遊技演出の一例を示した図である。
- 【図15】本実施形態の遊技機1における大当たり遊技時の遊技演出の一例を示した図である。
- 【図16】本実施形態の遊技機1において、実行可能な入球演出の第1実施例を示した図である。
- 【図17】第1実施例において、規定個数を超えて1個又は複数個の遊技球が入球した場合の入球報知演出の一例を示した図である。
- 【図18】第1実施例の入球演出を実現するために演出制御基板のCPUが実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図19】本実施形態の遊技機1において、実行可能な入球演出の第2実施例を示した図である。
- 【図20】第2実施例の入球演出を実現するために演出制御基板のCPUが実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図21】本実施形態の遊技機1における大当たり遊技時の遊技演出の一例を示した図である。
- 【図22】本実施形態の遊技機1において、実行可能な入球演出の第3実施例を示した図である。
- 【図23】第3実施例の入球演出を実現するために演出制御基板のCPUが実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【図24】本実施形態の遊技機1において、実行可能な入球演出の第4実施例を示した図である。
- 【図25】第4実施例の入球演出を実現するために演出制御基板のCPUが実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

## 【0008】

10

20

30

40

50

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の一例であるパチンコ機の構成例を示した正面図、図2は本発明の実施形態に係る遊技機の遊技盤の正面図である。

#### 【0009】

図1において、遊技機1は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠300と、その外枠300により回動可能に支持されたガラス枠310と、が備えられている。外枠300には、遊技球が流下する遊技領域3が形成された遊技盤2が設けられている。

ガラス枠310は、遊技盤2の前方(遊技者側)において遊技領域3を視認可能に覆うガラス板(図示しない)を支持している。

また、ガラス枠310には、回動操作されることにより遊技領域3に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル311と、音声出力装置(スピーカ)8と、複数のランプを有する上下の演出用照明装置313a、313bと、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン314と、左右の演出用可動照明装置320L、320Rが設けられている。

演出用可動照明装置320L、320Rは、ガラス枠310の左上隅及び右上隅に設けられている。

演出用可動照明装置320L、320Rは、図示しない可動照明部を備えており、可動照明部を収納(閉塞)した状態から可動照明部を開放(突出)した状態に自動的に変動させることができるように構成されている。

#### 【0010】

音声出力装置8は、BGM(バックグラウンドミュージック)、SE(サウンドエフェクト)等を出力し、サウンドによる演出を行い、演出用照明装置313a、313bは、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしている。

#### 【0011】

さらに、ガラス枠310の下側には、受皿ユニット315が設けられている。受皿ユニット315には、複数の遊技球を貯留する球皿部が設けられており、この球皿部は、操作ハンドル311の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している。そして、遊技者が操作ハンドル311を回動させると、遊技球が遊技領域3に発射されることとなる。

上記のようにして発射された遊技球がレール5a、5b間を上昇して球戻り防止片5cを超えると、遊技領域3に到達し、その後、遊技領域3内を落下する。このとき、遊技領域3に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

#### 【0012】

次に、遊技盤2の遊技領域3の構成について説明する。

図1、図2において、遊技領域3の中央には開口部3Aが形成されており、開口部3Aの周縁に沿って遊技球の流下に影響を与える飾り部材6が設けられている。この飾り部材6の略中央部分(開放部)であって遊技盤2の背面側には、液晶表示装置等からなる画像表示装置7が設けられている。

#### 【0013】

また、遊技領域3の中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を構成する第1始動口13及び第2始動口14が設けられている。

第2始動口14は、第2始動口開閉扉14bを有しており、第2始動口開閉扉14bが閉状態に維持される第1の態様と、第2始動口開閉扉14bが開状態となる第2の態様とに可動制御される。従って、第2始動口14は、第1の態様にあるときには遊技球の入賞機会がなく、第2の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

#### 【0014】

第1始動口13には遊技球の入球を検知する第1始動口スイッチ(SW)13a(図3参照)が設けられ、第2始動口14には遊技球の入球を検知する第2始動口スイッチ(SW)14a(図3参照)が設けられている。

そして、第1始動口SW13aまたは第2始動口SW14aにおいて遊技球の入球が検

10

20

30

40

50

知された場合には、後述する大当たり判定用乱数値等の各種乱数値を取得し、大当たり遊技や小当たり遊技等の特別遊技を実行する権利を獲得したか否かの判定（以下、「特別遊技判定」という）等が行われる。

【0015】

また、第1始動口 SW13a または第2始動口 SW14a において遊技球の入球が検知された場合には、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出される。

なお、本実施形態の遊技機1では、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球した場合、例えば3個程度の払い出しを行うようにしているが、第1始動口13または第2始動口14への遊技球の入球に伴う賞球は必ずしも行う必要は無い。

【0016】

飾り部材6の左右両側の遊技領域3には、それぞれゲート15が設けられている。ゲート15には、遊技球の通過を検知するゲートスイッチ(SW)15a（図3参照）が設けられており、ゲートSW15aにおいて遊技球の通過が検知されると、後述する普通図柄判定用乱数値が取得され、普通図柄の当たり抽選が行われる。

【0017】

また飾り部材6の右側の遊技領域3には、大入賞領域である第1大入賞口16及び第2大入賞口17が設けられている。このため、第1大入賞口16及び第2大入賞口17には、操作ハンドル311を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、遊技球が入賞しないように構成されている。

【0018】

第1大入賞口16は、遊技盤2に形成された開口部から構成されている。第1大入賞口16の下部には、遊技盤面側からガラス板側（前面側）に突出可能な第1大入賞口開閉扉16bが設けられており、この第1大入賞口開閉扉16bが遊技盤面側に突出する開放状態と、遊技盤面に埋没する閉鎖状態とに可動制御される。そして、第1大入賞口開閉扉16bが遊技盤面に突出しているときは、遊技球を第1大入賞口16内に導く受け皿として機能し、遊技球が第1大入賞口16に入球可能となる。

第1大入賞口16には、第1大入賞口16への遊技球の入球個数をカウントするための第1大入賞口スイッチ(SW)16aが設けられており、第1大入賞口SW16aにおいて遊技球の入球が検知されると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

【0019】

第2大入賞口17は、通常、第2大入賞口開閉扉（可動片）17bによって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、所定の特別遊技が開始されると、第2大入賞口開閉扉17bが開放されるとともに、第2大入賞口開閉扉17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く誘導路として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。

第2大入賞口17には第2大入賞口スイッチ(SW)17a（図3参照）が設けられており、第2大入賞口SW17aにおいて遊技球の入球が検知されると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

【0020】

さらに遊技領域3の最下部の領域には、一般入賞口18、第1始動口13、第2始動口14、第1大入賞口16及び第2大入賞口17のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウトロ19が設けられている。

一般入賞口18に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出される。

【0021】

遊技盤2の左下方には、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、普通図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄保留表示器24、普通図柄保留表示器25等を備えた表示領域9が設けられている。

上記第1特別図柄表示装置20は、第1始動口13に遊技球が入球したことを契機とし

10

20

30

40

50

て行われた特別遊技判定の判定結果を報知する。

第2特別図柄表示装置21は、第2始動口14に遊技球が入球したことを契機として行われた特別遊技判定の判定結果を報知する。

【0022】

ここで、「特別遊技判定」とは、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球したときに、大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか、あるいは「小当たり」に対応する乱数値であるかの判定する処理をいう。特別遊技判定の結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21において特別図柄用の複数のLEDが点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、特別遊技判定の結果に対応する組み合わせでLEDを停止表示させて、遊技者に判定結果を報知するようにしている。なお、大当たり判定用乱数値については後述する。

【0023】

また、本実施形態において「大当たり」というのは、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球したことを契機に行われる特別遊技判定において、大当たり遊技を実行する権利を獲得したことをいう。

大当たり遊技においては、第1大入賞口16または第2大入賞口17が、例えば一定期間、もしくは遊技球が規定個数入賞するまで開放状態となるラウンド遊技を所定のラウンド回数（例えば16回）行う。

各ラウンド遊技における第1大入賞口16または第2大入賞口17の最大開放時間は予め定められており、この間に第1大入賞口16または第2大入賞口17に規定個数（例えば10個）の遊技球が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。つまり、大当たり遊技では、第1大入賞口16または第2大入賞口17に入球した遊技球の入球個数に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。なお、大当たり遊技には、複数種類の大当たりが設けられている。

【0024】

また、普通図柄表示装置22は、遊技球のゲート15を通過したときに行われる普通図柄判定の結果を報知するためのものである。

普通図柄の判定によって当たりに当選すると普通図柄表示装置22が点灯し、その後、上記第2始動口14が所定時間、第2の態様に制御される。即ち、第2始動口14が遊技球の入賞し難い閉状態から遊技球が入賞し易い開状態に制御される。

ここで、普通図柄判定とは、遊技球がゲート15を通過したときに、普通図柄判定用乱数値を取得し、取得した普通図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかどうかの判定する処理をいう。

この普通図柄判定の結果についても、ゲート15を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、普通図柄表示装置22において普通図柄用のLEDが点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、普通図柄の判定結果に対応する普通図柄が停止表示して遊技者に判定結果が報知される。

【0025】

さらに、特別図柄の変動表示中や特別遊技中等、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球して、即座に特別遊技判定の結果報知演出が行えない場合には、一定の条件のもとで、特別遊技判定の判定結果が保留される。より詳細には、第1始動口13に遊技球が入球したときに取得された大当たり判定用乱数値を第1保留として記憶し、第2始動口14に遊技球が入球したときに取得された大当たり判定用乱数値を第2保留として記憶する。

これら両保留は、それぞれ上限保留個数を4個に設定し、その保留個数は、第1保留表示手段である表示領域9の第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24とに表示される。

【0026】

なお、普通図柄の上限保留個数も例えば4個に設定されており、その保留個数が、上記

10

20

30

40

50

第1特別図柄保留表示器23及び第2特別図柄保留表示器24と同様の態様によって普通図柄保留表示器25において表示される。

【0027】

受皿ユニット315の上面には、一般的にチャンスボタンと呼ばれる演出ボタン314が配置されている。演出ボタン314は、遊技者が操作を行うことができる。

演出ボタン314の内部には、演出ボタンスイッチ(SW)314a(図3参照)が設けられており、例えば遊技中において特定の演出を実行するに際し、演出ボタン314の操作を遊技者に促す演出画像を画像表示装置7に表示するとともに、演出ボタン314が操作されたときは操作検知信号を出力する。この操作検知信号は、演出ボタンSW314aが有効期間中であれば、後述する演出制御基板221において有効な操作検知信号と見なすようにしている。 10

【0028】

画像表示装置7は、例えば主要な画像表示が行われる第1表示領域7aと補助的な画像表示が行われる第2表示領域7bとを備えている。

本実施形態では第2表示領域7bを画像表示装置7の表示画面の下方に設けるようにしているが、これはあくまでも一例であり、第2表示領域7bを表示画面の側方等の他の位置に設けるようにしてもよい。

画像表示装置7の第1表示領域7aには、第1特別図柄表示装置20において変動表示が行われる第1特別図柄、または第2特別図柄表示装置21において変動表示が行われる第2特別図柄に対応した演出図柄31が表示される。 20

演出図柄31は、特定の組合せ(例えば、777等)で停止表示されることにより、特別遊技である大当たり等を遊技者に報知する。

【0029】

一方、画像表示装置7の第2表示領域7bには、例えば第1特別図柄表示装置20において変動表示が行われている第1特別図柄に対応したアイコン40と、第1特別図柄保留表示器23において表示されている第1特別図柄の保留個数(最大4個)に対応した保留アイコン41a~41dが表示されている。

アイコン40は、特別図柄の変動開始時に特別図柄の保留が一つ消化されたことを遊技者に報知する画像であり、例えば第1特別図柄を変動表示する権利が記憶されている場合は、第1特別図柄の変動開始時に第1保留アイコン41aをアイコン40の表示位置に移動させるようにしている。 30

なお、図示していないが、第2表示領域7bには、第2特別図柄保留表示器24において表示されている第2特別図柄の保留個数(最大4個)に対応した第2保留球画像も表示可能とされる。

【0030】

図3は、本実施形態の遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

この図3に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御するメイン制御基板として遊技制御基板211が設けられている。

またサブ制御基板として、演出制御基板221、画像制御基板231、ランプ制御基板241、払出制御基板251等が設けられている。 40

遊技制御基板211は、CPU212、ROM213、及びRAM214等を有し、当該遊技機の主たる制御を行う。

遊技制御基板211には、第1始動口13内に設けられた第1始動口SW13a、第2始動口14内に設けられた第2始動口SW14a、第2始動口14の第2始動口開閉扉14bを開閉動作させるための第2始動口ソレノイド(SOL)14c、ゲート15内に設けられたゲートSW15a、第1大入賞口16に入賞した遊技球を検知する第1大入賞口SW16a、第1大入賞口開閉扉16bを開閉動作させるための第1大入賞口ソレノイド(SOL)16c、第2大入賞口17に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口SW17a、第2大入賞口開閉扉17bを開閉動作させるための第2大入賞口ソレノイド(SOL)17cが設けられている。 50

) 17c、一般入賞口 18 内に設けられた一般入賞口 SW18a 等が接続されている。

【0031】

また遊技制御基板 211 には、第1特別図柄の変動と表示を行う第1特別図柄表示装置 20、第2特別図柄の変動と表示を行う第2特別図柄表示装置 21、普通図柄の変動と表示を行う普通図柄表示装置 22 が接続されている。

第1特別図柄表示装置 20 及び第2特別図柄表示装置 21 は、特別図柄を変動表示させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより特別図柄が大当たりまたは小当たりに当選したか否かを表示する。

また、普通図柄表示装置 22 は、遊技球がゲート 15 内のゲート SW15a を通過したときに、普通図柄を変動表示させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより普通図柄が当たりに当選したか否かを表示する。 10

【0032】

さらに遊技制御基板 211 には、第1特別図柄の変動表示を開始させる権利（保留球）の保留個数を表示する第1特別図柄保留表示器 23、第2特別図柄の変動表示を開始させる権利の保留個数を表示する第2特別図柄保留表示器 24、普通図柄が変動中に遊技球がゲート 15 内のゲート SW15a を通過したときに通過によって得られる普通図柄の変動表示を開始させる権利の保留個数を表示する普通図柄保留表示器 25 等が接続されている。

【0033】

なお、本実施形態の遊技機 1 では、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球と共に保留されている場合、遊技制御基板 211 の CPU212 は、第2特別図柄の保留球を優先的に消化するように処理を行う。勿論、第1特別図柄と第2特別図柄の保留球を入賞順に消化するように処理を行っても良い。 20

【0034】

さらに遊技制御基板 211 には、演出制御基板 221、払出制御基板 251、及び盤用外部情報端子基板 260 等が接続されている。

演出制御基板 221 は、CPU222、ROM223、RAM224、RTC（リアルタイムクロック）225 等を有し、遊技演出全体の制御を行う。

演出制御基板 221 には、画像及び音声の制御を行う画像制御基板 231、各種ランプ及び演出役物の制御を行うランプ制御基板 241、及び演出ボタン SW314a が接続されている。 30

画像制御基板 231 は、CPU232、ROM233、RAM234 等を有し、演出制御基板 221 の指示に基づいて、画像及び音声の制御を行う。このため、画像制御基板 231 には画像表示装置 7 と、音声出力装置（スピーカ）8 とが接続されている。

ROM233 は、CGROM（Character Generator Read Only Memory）を含み、画像表示装置 7 に表示する演出用の図柄画像や各種演出画像等の画像データが記憶されている。

【0035】

ランプ制御基板 241 は、CPU242、ROM243、RAM244 等を有し、演出制御基板 221 の指示に基づいて、照明装置等の制御を行う。このため、ランプ制御基板 241 には演出用照明装置 313（313a、313b）や、遊技盤 2 に設けられている各種演出用遊技ランプ 316（図 1、図 2 には示していない）、演出用可動照明装置 320（320L、320R）等が接続されている。 40

また、ランプ制御基板 241 は、演出制御基板 221 の指示に基づいて可動役物装置などの制御も行う。このため、ランプ制御基板 241 には、図 1、図 2 には示していない演出用可動役物装置 331 も接続される。

【0036】

払出制御基板 251 は、CPU252、ROM253、RAM254 等を有し、遊技球払出装置の払出モータ 255、払出球検出 SW256、球有り検出 SW257、満タン検出 SW258 等の制御を行う。 50

また払出制御基板 251 には、枠用外部情報端子基板 270 が接続されている。

盤用外部情報端子基板 260 は、遊技盤の各種情報を外部に出力するための端子基板である。また枠用外部情報端子基板 270 は、枠の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

#### 【0037】

<メイン制御基板>

次に、本実施形態の遊技機 1 のメイン制御部である遊技制御基板 211 が実行する動作について説明する。

図 4 は、遊技機 1 の遊技制御基板 211 において各種判定を行うために使用する各種判定テーブルの一例を示した図であり、(a) は大当たり判定用テーブル、(b) は大当たり図柄判定用テーブル、(c) はリーチ判定用テーブル、(d) は普通図柄判定用テーブルの一例をそれぞれ示した図である。

#### 【0038】

本実施形態の遊技機 1 においては、図 4 (a) に示す大当たり判定用テーブルと、図 4 (b) に示す大当たり図柄判定用テーブルとにより特別図柄の停止図柄が決定される。また、図 4 (d) に示す普通図柄判定用テーブルにより普通図柄の停止図柄が決定される。

#### 【0039】

図 4 (a) に示す大当たり判定用テーブルでは、遊技球が始動口に入賞した時に、例えば「0」～「299」までの 300 個の乱数値の中から一つの乱数値が取得される。

低確率遊技状態（通常遊技状態）では、大当たりの割合が 1 / 300 に設定され、取得した乱数値が「3」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が低確率遊技状態の 10 倍である 10 / 300 に設定され、取得した乱数値が「3」、「7」、「37」、「67」、「97」、「127」、「157」、「187」、「217」、「247」のときに大当たりと判定される。

また、図 4 (a) に示す大当たり判定用テーブルでは、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が 3 / 300 に設定され、取得した乱数値が「150」、「200」、「250」のときに小当たりと判定される。

#### 【0040】

次に、図 4 (b) に示す大当たり図柄判定用テーブルでは、「0」～「249」までの 250 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして取得した乱数値に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか 1 つの大当たりを決定する。

本実施形態の遊技機 1 では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりの 5 種類の大当たりが用意されている。

#### 【0041】

通常時短付き長当たりは、例えば大当たり遊技時に第 1 大入賞口 16 が開放される。そして、大当たり遊技時における第 1 大入賞口 16 の開放時間が長く、よって大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば 100 回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

通常時短付き短当たりは、例えば大当たり遊技時に第 2 大入賞口 17 が開放される。そして、大当たり遊技時における第 2 大入賞口 17 の開放時間が短く出球の払い出しが期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば 100 回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

#### 【0042】

高確率時短付き長当たりは、例えば大当たり遊技時に第 1 大入賞口 16 が開放される。そして、大当たり遊技時における第 1 大入賞口 16 の開放時間が長く大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短付き短当たりは、例えば大当たり遊技時に第 2 大入賞口 17 が開放される。

10

20

30

40

50

そして、大当たり遊技時における第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しが期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短無し短当たりは、例えば大当たり遊技時に第2大入賞口17が開放される。そして、大当たり遊技時における第2大入賞口17の開放時間が短く出球の払い出しが期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技を付与する大当たりである。

#### 【0043】

また、本実施形態の遊技機1では、第1始動口13に遊技球が入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合では、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合のいずれも35/250で同一とされる。

同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合のいずれも15/250で同一とされる。

具体的には、図4(b)に示すように、遊技球が第1始動口13又は第2始動口14に入球したときに取得された大当たり図柄判定用の乱数値が「0」~「34」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「35」~「49」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

#### 【0044】

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合と、遊技球が第2始動口14に入球した場合で異なり、例えば高確率時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合は25/250、遊技球が第2始動口14に入球した場合は175/250とされる。

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合は75/250、遊技球が第2始動口14に入球した場合は25/250とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、遊技球が第1始動口13に入球した場合のみ100/250とされる。

#### 【0045】

具体的には、遊技球が第1始動口13に入球したときに取得された大当たり図柄判定用の乱数値が「50」~「74」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「75」~「149」であれば、高確率時短付き短当たりが選択され、「150」~「249」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

これに対して、遊技球が第2始動口14に入球したときに取得された大当たり図柄判定用の乱数値が「50」~「224」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「225」~「249」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

#### 【0046】

ここで、遊技球が第1始動口13に入球したときと、遊技球が第2始動口14に入球したときに選択される大当たりの種類を比較すると、遊技球が第1始動口13に入球したときは、高確率時短付き長当たりの割合が25/250であるのに対して、遊技球が第2始動口14に入球したときは、高確率時短付き長当たりの割合が175/250であり、遊技球が第2始動口14に入球したときのほうが、高確率時短付き長当たりが選択される割合が高くなっている。このように構成すると、遊技球の第2始動口14への入球率が高い遊技状態に移行したときは、高確率時短付き長当たりに連続して当選する確率が高くなるため、多量の出球の獲得が期待できるので出球にメリハリがある遊技を実現することができる。

#### 【0047】

10

20

30

40

50

また、遊技球が第1始動口13に入球したときは、高確率時短無し短当たりの割合が100/250であるのに対して、遊技球が第2始動口14に入球したときは、高確率時短無し短当たりが選択されないようになっている。これは、遊技球が第2始動口14に入球するのは、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態である。この遊技状態のときに高確率時短無し短当たりが選択された場合は、時短遊技が終了してしまうことから遊技者にとって不利な遊技状態に移行してしまうことになる。つまり、大当たりに当選したにも関わらず、遊技者にとって不利益となる遊技状態に移行してしまうことになる。

このため、本実施形態の遊技機1では、遊技球が第2始動口14に入球したときは、高確率時短無し短当たりを選択しないように構成することで、遊技者に不利な遊技状態に移行するのを防止している。

10

#### 【0048】

また、図4(c)に示すリーチ判定用テーブルでは、遊技球が第1始動口13または第2始動口14に入球したときに「0」～「249」までの250個の乱数値の中から一つの乱数値を取得し、取得した乱数値が「0」～「21」のときにリーチ有り、取得した乱数値が「22」～「249」のときに「リーチ無し」と判定する。

#### 【0049】

また、図4(d)に示す普通図柄判定用テーブルでは、遊技球がゲート15を通過したときに「0」～「9」までの10個の乱数値の中から一つの乱数値を取得する。

そして、低確率非時短遊技状態または高確率非時短遊技状態のときは、取得した普通図柄判定用の乱数値が「7」のときのみ当たりと判定する。

20

一方、低確率時短遊技状態または高確率時短遊技状態のときは、取得した普通図柄判定用の乱数値が「0」～「9」のときに当たりと判定する。

#### 【0050】

このように構成された本実施形態の遊技機1では、例えば遊技球が第1始動口13に入球して、第1始動口SW13aを通過すると特別図柄の始動条件が成立する。特別図柄の始動条件の成立した場合、遊技制御基板211のCPU212は、遊技用の各種乱数値、例えば大当たり判定用の乱数値、大当たり図柄判定用の乱数値、リーチ判定用の乱数値等を取得する処理を実行する。

なお、遊技球が第2始動口14に入球して、第2始動口SW14aを通過するという始動条件が成立した場合も上記と同様である。

30

#### 【0051】

また、遊技制御基板211のCPU212は、遊技球が第1始動口13または第2始動口14に入球して、第1特別図柄または第2特別図柄の保留数が増加した場合、演出制御基板221に対して、第1特別図柄または第2特別図柄の保留数が増加したことを示す保留数増加コマンドを送信する処理を実行する。

#### 【0052】

また、遊技制御基板211のCPU212は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定処理を実行する。

具体的には、図4(a)に示した大当たり判定用テーブルを利用して、取得した大当たり判定用の乱数値が大当たりに当選しているか否かの判定を行い、大当たりに当選していると判定した場合は、図4(b)に示した大当たり図柄判定用テーブルを利用して、取得した大当たり図柄判定用の乱数値に基づいて、大当たり図柄を決定する。

40

一方、特別遊技判定処理において、大当たりに当選していないと判定した場合はハズレ図柄に決定する。

この後、遊技制御基板211のCPU212は、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21において特別図柄の変動を開始させる処理を実行する。

#### 【0053】

また、遊技制御基板211のCPU212は、特別図柄の変動を開始させる処理を実行したときに、演出制御基板221に対して、特別図柄の変動を開始させたことを示す変動開始コマンドを送信する処理を実行する。

50

なお、遊技制御基板 211 が演出制御基板 221 に対して送信する変動開始コマンドには、特別図柄の変動時間を示す変動パターン指定コマンド、大当たり（小当たりを含む）の判定結果を示す大当たりコマンド、大当たり図柄の判定結果を示す大当たり図柄コマンド、リーチ判定の判定結果を示すリーチ判定コマンド、現在の遊技状態を示す遊技状態コマンド等が含まれる。

#### 【0054】

また、遊技制御基板 211 の C P U 212 は、特別図柄が変動を開始させてから所定時間経過後、特別図柄の変動を停止させると共に、演出制御基板 221 に対して、特別図柄の変動を停止させたことを示す変動停止コマンドを送信する処理を実行する。

なお、演出制御基板 221 は、変動開始コマンドに含まれる変動パターン指定コマンドから特別図柄の変動が停止するタイミングを認識できるため、遊技制御基板 211 の C P U 212 は、必ずしも演出制御基板 221 に対して、変動停止コマンドを送信する処理を実行する必要はない。

#### 【0055】

また、遊技制御基板 211 の C P U 212 は、特別図柄の停止図柄が大当たり図柄のときは、演出制御基板 221 に対して、大当たりまたは小当たりのオープニングを告げるオープニングコマンドを送信する処理を実行した後、大当たり遊技（長当たり遊技または短当たり遊技）または小当たり遊技を実行する。

#### 【0056】

長当たり遊技中は、第1大入賞口 16 の第1大入賞口開閉扉 16b を所定期間経過するまで、または遊技球が規定個数入賞するまで開状態となるよう制御するラウンド遊技を所定ラウンド実行する。

従って、長当たり遊技中は、遊技者は開状態になっている第1大入賞口 16 を狙って遊技球を発射することで出球を獲得することができる。

#### 【0057】

また、遊技制御基板 211 の C P U 212 は、長当たり遊技中は、各ラウンドのラウンド遊技開始時に、演出制御基板 221 に対して、ラウンド遊技の開始を告げるラウンド遊技開始コマンドを送信する処理を実行する。また、各ラウンドのラウンド遊技終了時に、演出制御基板 221 に対して、ラウンド遊技終了コマンドを送信する処理を実行する。

#### 【0058】

一方、短当たり遊技中または小当たり遊技中は、第2大入賞口 17 の第2大入賞口開閉扉 17b を所定期間経過するまで、または遊技球が規定個数入賞するまで開状態となるよう制御するラウンド遊技を所定ラウンド実行するが、短当たり遊技中または小当たり遊技中における第2大入賞口 17 の開放時間は極めて短いため、遊技者が開状態になっている第2大入賞口 17 を狙って遊技球を発射しても殆ど出球を獲得することができないようになっている。

なお、短当たりまたは小当たり遊技中は、ラウンド遊技が極めて短時間であるため、ラウンド遊技開始コマンド及びラウンド遊技終了コマンドを送信する処理は実行しないものとする。

#### 【0059】

また、遊技制御基板 211 の C P U 212 は、第1大入賞口 SW16a または第2大入賞口 SW17a において遊技球の入球が検知された場合、演出制御基板 221 に対して、第1大入賞口 16 または第2大入賞口 17 において遊技球の入球が検知されたことを示す入球コマンドを送信する処理を実行する。

なお、遊技球の第1大入賞口 16 への入球は、第1大入賞口 16 内の第1大入賞口 SW16a において検知される。また、遊技球の第2大入賞口 17 への入球は、第2大入賞口 17 内の第2大入賞口 SW17a において検知される。

#### 【0060】

また、遊技制御基板 211 の C P U 212 は、大当たり遊技または小当たり遊技終了時、演出制御基板 221 に対して、大当たりまたは小当たりのエンディングを告げるエンデ

10

20

30

40

50

イングコマンドを送信する処理を実行する。

【0061】

大当たり遊技終了後は、大当たり図柄判定用テーブルと大当たり図柄乱数値に基づいて、低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態（確変遊技状態）、または高確率非時短遊技状態（潜確遊技状態）の何れかの遊技状態に移行する。

時短遊技状態（低確率時短遊技状態または高確率時短遊技状態）に移行した場合、遊技制御基板211のCPU212は、遊技球がゲート15を通過するのを契機に行われる普通図柄の当選確率が、非時短遊技状態より高確率になると共に、第2始動口14の第2始動口開閉扉14bの開放時間が通常遊技中より長く設定される。

【0062】

このように構成すると、時短遊技中は第2始動口14への遊技球の入球率が非時短遊技状態より高くなるため、遊技者は第2始動口14を狙って遊技を行うことで、非時短遊技状態に比べて遊技効率を大幅に高めることできる。

このような時短遊技は、上記したように特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば低確率時短遊技状態であれば100回、高確率時短遊技状態であれば10000回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

【0063】

さらに本実施形態の遊技機1は、第2始動口14に遊技球が入球したときのほうが、第1始動口13に遊技球が入球したときより遊技者に有利な大当たりに当選する割合が高くなっている。よって、非時短遊技中より時短遊技中のほうが、遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができる。

【0064】

なお、本実施形態の遊技機1では、遊技球が第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球した場合、通常は例えば3個程度の払い出し（賞球）を行うようにしているが、これはあくまでも一例であり、始動口への遊技球の入球に伴う払い出しは1個、或いは0個でも良い。

【0065】

<サブ制御基板>

次に、本実施形態の遊技機1における遊技演出を実現するために、サブ制御基板が実行する各種処理について説明する。

【タイマ割込処理】

図5は、演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

なお、図5に示すタイマ割込み処理は、演出制御基板221のCPU222がROM223に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。また、タイマ割込み処理は、所定の周期（4ms）毎に実行される。

【0066】

この場合、演出制御基板221のCPU222は、タイマ割込処理として、遊技制御基板211から送信されてくる各種コマンドを受信するコマンド受信処理（S610）、演出ボタン314の操作検知を行う演出ボタン処理（S620）、画像制御基板231やランプ制御基板241に対して各種コマンドを送信するコマンド送信処理（S630）等を実行する。なお、コマンド受信処理の詳細については後述する。

【0067】

次に、演出制御基板221のCPU222がタイマ割込処理として実行する主要な処理の一例について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板221のCPU222がROM223に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

【0068】

[コマンド受信処理]

図6は、演出制御基板のCPUが実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

10

20

30

40

50

この場合、CPU222は、ステップS701において、遊技制御基板211から送信されてくる保留数増加コマンドを受信したか否かの判定を行い、保留数増加コマンドを受信したと判定した場合は、ステップS702において、保留数増加コマンドを設定する保留数増加コマンド設定処理を実行する。

【0069】

保留数増加コマンド設定処理では、受信した保留数増加コマンドに基づいて、演出制御基板221のRAM224に保留個数を示す保留フラグを記憶すると共に、画像表示装置7の第2表示領域7bに保留アイコン41を表示させるための処理を実行する。

【0070】

一方、ステップS701において、保留数増加コマンドを受信していないと判定した場合は、ステップS702の保留数増加コマンド設定処理を実行することなくステップS703に移行する。

【0071】

次に、CPU222は、ステップS703において、遊技制御基板211から送信されてくる変動開始コマンドを受信したか否かの判定を行い、変動開始コマンドを受信したと判定した場合は、ステップS704において、演出図柄を選択し、選択した演出図柄対応する演出図柄表示コマンドをRAM224の所定領域にセットする演出図柄選択処理を実行する。

なお、演出図柄選択処理において、RAM224の所定領域にセットされた演出図柄表示コマンドは、図5に示したコマンド送信処理において、画像制御基板231に対して送信される。

【0072】

次に、ステップS705において、遊技演出を選択する演出選択処理を実行する。なお、演出選択処理の詳細については後述する。

ステップS703において、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合は、ステップS704の演出図柄選択処理、ステップS705の演出選択処理を実行することなくステップS706に移行する。

【0073】

次に、CPU222は、ステップS706において、遊技制御基板211から送信されてくる変動停止コマンドを受信したか否かの判定を行い、変動停止コマンドを受信したと判定した場合は、続くステップS707において、変動演出終了中処理を実行する。

変動演出終了中処理としては、変動停止コマンドの解析結果に基づいて、モードフラグを変更する処理等が挙げられる。

ステップS706において、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合は、変動演出終了中処理を実行することなくステップS708に移行する。

【0074】

次に、CPU222は、ステップS708において、遊技制御基板211から送信されてくるオープニングコマンドを受信したか否かの判定を行い、オープニングコマンドを受信したと判定した場合は、続くステップS709において、特別遊技演出選択処理を実行する。なお、特別遊技演出選択処理については後述する。

ステップS708において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合は、特別遊技演出選択処理を実行することなくステップS710に移行する。

【0075】

次に、CPU222は、ステップS710において、遊技制御基板211から送信されてくるエンディングコマンドを受信したか否かの判定を行い、エンディングコマンドを受信したと判定した場合は、続くステップS711において、エンディング演出選択処理を実行する。なお、エンディング演出選択処理については後述する。

【0076】

次に、CPU222は、ステップS712において、遊技制御基板211から送信されてくるラウンド遊技開始コマンドを受信したか否かの判定を行い、ラウンド遊技開始コマ

10

20

30

40

50

ンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 713において、ラウンド遊技開始処理を実行する。なお、ラウンド遊技開始処理の詳細については後述する。

#### 【0077】

次に、C P U 222は、ステップ S 714において、遊技制御基板 211から送信されてくるラウンド遊技終了コマンドを受信したか否かの判定を行い、ラウンド遊技終了コマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 715において、ラウンド遊技終了処理を実行する。

ラウンド遊技終了処理では、遊技制御基板 211から送信されてくるラウンド遊技終了コマンドに基づいてラウンド遊技終了表示コマンドを画像制御基板 231に送信するための処理が行われる。

10

#### 【0078】

次に、C P U 222は、ステップ S 716において、遊技制御基板 211から送信されてくる入球コマンドを受信したか否かの判定を行い、入球コマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 717において、入球演出選択処理を実行する。

入球演出選択処理では、遊技制御基板 211から送信されてくる入球コマンドの解析を行い、解析結果に基づいて入球演出表示コマンドを画像制御基板 231に送信するための処理が行われる。なお、入球演出選択処理の詳細については後述する。

#### 【0079】

そして、ステップ S 718において、客待ちコマンド受信処理を実行して、コマンド受信処理を終了する。

20

客待ちコマンド受信処理では、特別図柄の変動が停止したときに遊技制御基板 211から送信されてくる客待ちコマンドを受信したか否かの判定を行い、客待ちコマンドを受信したと判定した場合は、客待ち演出処理を実行する。

客待ち演出処理では、画像表示装置 7に客待ち画面を表示する客待ち演出開始コマンドを画像制御基板 231に送信するための処理が行われる。

#### 【0080】

##### [演出選択処理]

図 7 は、演出制御基板の C P U が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 222は、ステップ S 721において、遊技制御基板 211から送信されてきた変動開始コマンドの解析を行い、続くステップ S 722において、R A M 224に記憶されている保留数を減算する保留数減算処理を実行する。

30

次に、C P U 222は、ステップ S 723において、変動開始コマンドの解析結果、変動演出パターンを選択決定するための演出用乱数値、及び図示しない変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定テーブル等に基づいて、変動演出パターンを選択する変動演出パターン選択処理を行い、続くステップ S 724において、選択した変動演出パターンに対応した変動演出開始コマンドを画像制御基板 231やランプ制御基板 241に対して送信するために、R A M 224の所定領域にセットして演出選択処理を終了する。

#### 【0081】

##### [変動演出終了中処理]

図 8 は、演出制御基板の C P U が実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

40

この場合、C P U 222は、ステップ S 741において、遊技制御基板 211から送信されてきた変動停止コマンドの解析を行い、解析結果に基づいて変動演出を終了する場合は、次のステップ S 742において、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを画像制御基板 231やランプ制御基板 241に対して送信するために、R A M 224の所定領域にセットして、変動演出終了中処理を終了する。

#### 【0082】

##### [特別遊技演出選択処理]

図 9 は、演出制御基板の C P U が実行する特別遊技演出選択処理の一例を示したフロー

50

チャートである。

この場合、CPU222は、ステップS751において、遊技制御基板211から送信されてきたオープニングコマンドの解析を行い、続くステップS752において、特別遊技の種類（長当たり、短当たり、小当たり）に基づいて特別遊技の演出パターンを選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う。この後、ステップS753において、オープニング演出開始コマンドを画像制御基板231やランプ制御基板241に対して送信するために、RAM224の所定領域にセットして、当たり演出選択処理を終了する。

#### 【0083】

##### [エンディング演出選択処理]

図10は、演出制御基板のCPUが実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフロー チャートである。

10

この場合、CPU222は、ステップS761において、遊技制御基板211から送信されてきたエンディングコマンドの解析を行い、続くステップS762において、エンディング演出パターン選択を行う。この後、ステップS763において、エンディング演出開始コマンドを画像制御基板231やランプ制御基板241に対して送信するために、RAM224の所定領域にセットして、エンディング演出選択処理を終了する。

#### 【0084】

##### [ラウンド遊技開始処理]

図11は、演出制御基板のCPUが実行するラウンド遊技開始処理の一例を示したフロー チャートである。

20

この場合、CPU222は、ステップS771において、遊技制御基板211から送信されてきたラウンド遊技開始コマンドの解析を行い、続くステップS772において、ラウンド遊技開始コマンドの解析結果に基づいて、ラウンド開始表示コマンドを画像制御基板231に対して送信するために、RAM224の所定領域にセットする。

次に、CPU221は、ステップS773において、例えば遊技球の第1大入賞口16への入球個数を示す個数カウンタCの値を「0」に戻す。そして続くステップS774において、第1大入賞口16へ規定個数を超えた入球があったときにONとなる特定フラグをOFFにしてラウンド遊技開始処理を終了する。

#### 【0085】

##### [画像表示処理]

30

次に、画像制御基板231が実行する処理について説明する。

図12は、画像制御基板のCPUが実行する画像表示処理の一例を示したフロー チャートである。

この場合、画像制御基板231のCPU232は、ステップS811において、演出制御基板221から演出図柄表示コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップS811において、演出図柄表示コマンドを受信したと判定したときは、ステップS812において、受信した演出図柄表示コマンドに基づいて、画像表示装置7に演出図柄を表示する表示制御を実行する。

ステップS811において、演出図柄表示コマンドを受信していないと判定したときは、ステップS812の処理を行うことなく、ステップS813に移行する。

40

#### 【0086】

次に、CPU232は、ステップS813において、演出制御基板221から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップS813において、変動演出開始コマンドを受信したと判定したときは、ステップS814において、受信した変動演出開始コマンドに基づいて、画像表示装置7に所定の演出画像を表示する表示制御を実行する。これにより、画像表示装置7に演出画像を表示する制御が実行される。

ステップS813において、変動演出開始コマンドを受信していないと判定したときは、ステップS814の処理を行うことなく、ステップS815に移行する。

#### 【0087】

次に、CPU232は、ステップS815において、演出制御基板221から後述する

50

入球演出表示コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップ S 815 において、入球演出表示コマンドを受信したと判定したときは、ステップ S 816 において、受信した入球演出表示コマンドに基づいて、例えば、画像表示装置 7 に表示する入球演出画像を表示する制御を実行して画像表示処理を終了する。

一方、ステップ S 815 において、入球演出表示コマンドを受信していないと判定したときは、ステップ S 816 の処理を行うことなく画像表示処理を終了する。

#### 【0088】

##### [音声出力処理]

図 13 は、画像制御基板の CPU が実行する音声出力処理の一例を示したフロー 10 チャートである。

この場合、CPU 232 は、ステップ S 821 において、演出制御基板 221 から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップ S 821 において、変動演出開始コマンドを受信したと判定したときは、ステップ S 822 において、受信した変動演出開始コマンドに基づいて、音声出力装置 8 から出力する音声の出力制御を実行する。これにより、音声出力装置 8 から演出時の各種効果音を出力することができる。

なお、ステップ S 821 において、変動演出開始コマンドを受信していないと判定したときは、ステップ S 822 の処理を行うことなく、ステップ S 823 に移行する。

#### 【0089】

次に、CPU 232 は、ステップ S 823 において、演出制御基板 221 から後述する入球音出力コマンドを受信したか否かの判定を行う。ステップ S 823 において、入球音出力コマンドを受信したと判定したときは、ステップ S 824 において、受信した入球音出力コマンドに基づいて、音声出力装置 8 から出力する入球音の制御を実行する。この後、音声出力処理を終了する。

これにより、音声出力装置 8 から遊技球が第 1 大入賞口 16 へ入球したときの各種入球音を出力することができる。

なお、ステップ S 823 において、入球音出力コマンドを受信していないと判定したときは、ステップ S 824 の処理を行うことなく音声出力処理を終了する。

#### 【0090】

ここで、本実施形態の遊技機 1 において実行される遊技演出について説明する。

図 14 は、本実施形態の遊技機 1 における大当たり当選時の遊技演出の一例を示した図である。

図 14 (a) に示す画像表示装置 7 の表示画面では、3 つの演出図柄 31 がハズレ並び (「246」) で停止表示されている。

ここで、遊技球が第 1 始動口 13 に入球するといった始動条件が成立すると、図 14 (b) に示すように、3 つの演出図柄 31 が変動表示状態となる。

そして、当該変動が大当たりに当選している場合は、例えば 3 つの演出図柄 31 が変動を開始してから所定時間経過後、図 14 (c) に示すように、3 つの演出図柄 31 のうち、2 つの演出図柄 31 が同一の図柄揃いで停止した所謂リーチ状態 (例えば「7 7」) に移行する。次いで、図 14 (d) に示すように、画像表示装置 7 にリーチ演出画像 51 を所定期間表示した後、図 14 (e) に示すように、3 つの演出図柄 31 を大当たりの図柄揃い (例えば「777」) 停止表示させるようにしている。

#### 【0091】

図 15 は、本実施形態の遊技機 1 における大当たり遊技時の遊技演出の一例を示した図である。

図 15 (a) に示すように、3 つの演出図柄 31 が大当たりの図柄揃い (例えば「777」) で停止表示された場合、次にオープニング演出として、図 15 (b) に示すように、大当たりに当選したことを示すオープニング演出画像 61 を表示する。この後、例えば 16 ラウンドの長当たり遊技であれば、1 ラウンド目のラウンド遊技開始時に、当該ラウンド遊技が 1 回目のラウンド遊技であることを遊技者に報知するラウンド報知演出を実行する。

具体的には、図 15 (c) に示すように、当該ラウンド遊技が 1 回目のラウンド遊技であることを遊技者に報知するために、例えば「第 1 ラウンド開始」といったラウンド報知画像 62 を画像表示装置 7 に表示すると共に、ラウンド報知音声 63 を音声出力装置 8 から出力する。

【0092】

以下同様に、2 ラウンド目のラウンド遊技開始時に、図 15 (d) に示すように、当該ラウンド遊技が 2 ラウンド目のラウンド遊技であることを遊技者に報知するラウンド報知演出を実行する。

このようなラウンド報知演出は、図 15 (e) に示すように、当該ラウンド遊技が 16 ラウンド (最終ラウンド) まで行われる。

10

【0093】

ところで、パチンコ機等の遊技機では、ラウンド遊技中に大入賞口内に規定個数を超えた遊技球が入賞する、いわゆるオーバー入賞が発生することがある。

このようなオーバー入賞は、遊技者からすれば大当たり中に獲得できる出球が増加するため、遊技者にとっては喜ばしいことである。

しかしながら、これまでの遊技機では、遊技者にオーバー入賞を認識させることが困難であった。

そこで、本実施形態の遊技機 1 では、大当たりラウンド遊技中にオーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞の発生を遊技者に認識させる新たな遊技演出を提供するようにした点に特徴がある。

20

【0094】

【第 1 実施例】

先ず、本実施形態の遊技機 1 において、大当たりラウンド遊技中に遊技球が大入賞口に入球したときに実行される入球演出の第 1 実施例について説明する。

【0095】

図 16 は、本実施形態の遊技機 1 において、実行可能な入球演出の第 1 実施例を示した図である。なお、本実施形態では、16 ラウンド大当たりのラウンド遊技を例に挙げて説明する。

なお、以下に説明する各ラウンドのラウンド遊技演出は、図 15 に示した各ラウンドのラウンド遊技の開始を告げるラウンド報知演出の後に実行される。

30

第 1 ~ 第 16 ラウンドの大当たりラウンド遊技中は、図 16 (a) に示すように、画像表示装置 7 に各ラウンドのラウンド演出画像 64 を表示すると共に、音声出力装置 8 からラウンド演出画像 64 に対応した演出音 65 を出力する。

【0096】

また、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 ~ 第 16 ラウンドの大当たりラウンド遊技中に、例えば遊技球が第 1 大入賞口 16 に入球した場合、その入球が当該ラウンド遊技における規定個数内の入球であった場合は、第 1 大入賞口 SW16a の入球検知にあわせて、図 16 (a) に示すように、音声出力装置 8 から通常入球音 (例えば「ピッ」) 66 を出力するようにしている。

【0097】

そして、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 ~ 第 15 ラウンドまでの大当たりラウンド遊技中に、例えば遊技球が第 1 大入賞口 16 に入球し、その入球が当該ラウンド遊技における規定個数を超えた入球であった場合は、図 16 (b) に示すように、画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示し、音声出力装置 8 から特定入球音 (例えば「ヤッタネ」) 72 を出力する。

40

【0098】

また、本実施形態の遊技機 1 では、第 16 ラウンドの大当たりラウンド遊技中に、例えば遊技球が第 1 大入賞口 16 に入球し、その入球が当該ラウンド遊技における規定個数を超えた入球であった場合は、図 16 (c) に示すように、画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示することなく、例えば大当たりラウンド遊技のエンディングを告げるエンディ

50

ング演出画像 67 の表示を行う。そして、音声出力装置 8 から規定個数を超えた入球があったことを報知する特定入球音 72 を出力するようにしている。

【0099】

このように第 1 実施例では、第 1 ~ 第 15 ラウンドの大当たりラウンド遊技中に、規定個数を超えたオーバー入賞が発生した場合、画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示すると共に、音声出力装置 8 から特定入球音 72 を出力するようにしているので、遊技者にオーバー入賞が発生したことを確実に報知することができる。

また、第 1 実施例では、大当たりラウンド遊技中に、特定入球画像 71 の表示や、特定入球音 72 の出力をを行うようにしているので、比較的単調になりがちな大当たりラウンド遊技中の興趣を高めることができる。

10

さらに、第 1 実施例では、最終ラウンドの大当たりラウンド遊技中に規定個数を超えたオーバー入賞が発生した場合、エンディング演出画像 67 の表示を行ったままで、音声出力装置 8 から特定入球音 72 を出力するようにしているので、大当たりラウンド遊技の終了を告げるエンディング演出を邪魔することなく、遊技者にオーバー入賞が発生したことを報知することができる。

【0100】

さらに、第 1 実施例では、大当たりラウンド遊技中に、第 1 大入賞口 16 に入球した遊技球が、当該ラウンド遊技における規定個数を超えた 1 個目の入球であった場合と 2 個目以上の複数個の入球した場合とにおいて、共通の入球演出を行うようにしている。

例えば、第 1 ~ 第 15 ラウンドまでの大当たりラウンド遊技中に、第 1 大入賞口 16 に入球した遊技球が、当該ラウンド遊技における規定個数（例えば 10 個）を超えた 1 個目または複数個目の入球であった場合は、1 個目の遊技球が入球した場合と 2 個目以上の遊技球が入球した場合とで、共通の入球演出を行うようにしている。すなわち、共通の入球演出として、図 17 に示す特定入球画像 71 の表示と、特定入球音 72 の出力を 1 回だけ行うようにする。

20

【0101】

また、最終ラウンド遊技中に、第 1 大入賞口 16 に入球した遊技球が、当該ラウンド遊技における規定個数を超えた 1 個目または複数個目の入球であった場合は、1 個目の遊技球の入球した場合と 2 個目以上の遊技球が入球した場合とで行う共通の入球演出として、図示しないが、音声出力装置 8 から特定入球音 72 の出力を 1 回だけ行うようにする。

30

【0102】

このように構成した場合も、遊技者にオーバー入賞が発生したことを確実に報知することができる。

また、大当たりラウンド遊技中に規定個数を超えて複数個の遊技球が入球した場合であっても、入球演出を 1 回行うだけで良いため、入球演出処理の軽減を図ることができる。

【0103】

なお、第 1 実施例、最終ラウンドの大当たりラウンド遊技中に、第 1 大入賞口 16 に規定個数を超えた入球があった場合は、最終ラウンド以外の第 1 ~ 第 15 ラウンドまでの大当たりラウンド遊技中とは異なる入球演出を行うようにしているが、これはあくまでも一例であり、第 1 ~ 第 15 ラウンドまでの大当たりラウンド遊技同様、特定入球画像 71 の表示と、特定入球音 72 の出力の両方を行うようにしてもよい。

40

【0104】

[入球演出選択処理]

図 18 は、第 1 実施例の入球演出を実現するために演出制御基板の CPU が実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 222 は、ステップ S901 において、遊技球の第 1 大入賞口 16 への入球個数を示す入球個数カウンタ C の値に「1」加算する。

次に、CPU 222 は、ステップ S902 において、入球個数カウンタ C が規定個数 C 1 以下であるか否かの判定を行う。そして、規定個数 C 1 以下であると判定した場合は、音声出力装置 8 から規定個数 C 1 内の入球であることを示す通常入球音を出力するための

50

通常入球音出力コマンドを画像制御基板 231 に対して送信するために、RAM224 の所定領域にセットする処理を行う。この後、入球演出選択処理を終了する。

#### 【0105】

一方、ステップ S902において、入球個数カウンタ C が規定個数 C1 以下でないと判定した場合、すなわち、第1大入賞口 16 の規定個数 C1 を超えた入球であると判定した場合は、ステップ S904 に移行する。

ステップ S904において、CPU222 は、第1大入賞口 16 への遊技球の入球が規定個数 C1 を超えた入球であることを示す特定フラグが ON であるか否かの判定を行い、特定フラグが ON でないと判定した場合は、つまり第1大入賞口 16 への遊技球の入球が規定個数 C1 を超えた 1 個目の入球であると判定した場合は、ステップ S905 に移行する。

10

#### 【0106】

ステップ S905において、CPU222 は、特定フラグを ON にし、続くステップ S906において、音声出力装置 8 から規定個数 C1 を超えた入球であることを示す特定入球音を出力させるための特定入球音出力コマンドを画像制御基板 231 に対して送信するために、RAM224 の所定領域にセットする処理を行う。

#### 【0107】

次に、ステップ S907において、CPU222 は、現在の大当たりラウンド遊技が最終ラウンドであるか否かの判定を行い、最終ラウンドでないと判定した場合は、ステップ S908において、画像表示装置 7 に規定個数 C1 を超えた入球であることを示す特定入球演出画像を表示させるための特定入球演出表示コマンドを画像制御基板 231 に対して送信するために、RAM224 の所定領域にセットする処理を行う。この後、入球演出選択処理を終了する。

20

一方、ステップ S907において、現在の大当たりラウンドが最終ラウンドであると判定した場合は、画像表示装置 7 に特定入球演出画像を表示するための特定入球演出表示コマンドをセットする処理を行うことなく、入球演出選択処理を終了する。

#### 【0108】

また、ステップ S904において、CPU222 は、特定フラグが ON であると判定した場合、すなわち、第1大入賞口 16 への遊技球の入球が規定個数 C1 を超えた 2 個目以上の入球である場合は、入球演出を行うことなく、入球演出選択処理を終了する。

30

#### 【0109】

このように構成すれば、第1大入賞口 16 に規定個数を超えて 1 個の遊技球が入球した場合と複数個の遊技球が入球した場合とで、共通の入球演出として 1 回の入球演出を行うことが可能になる。

#### 【0110】

なお、本実施形態では、特別入賞口として第1大入賞口 16 を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、第2大入賞口 17 を用いても良いことは言うまでもない。

#### 【0111】

##### [第2実施例]

次に、本実施形態の遊技機 1 において、大当たりラウンド遊技中に遊技球が大入賞口に入球したときに実行される入球演出の第2実施例について説明する。

40

#### 【0112】

図 19 は、本実施形態の遊技機 1 において、実行可能な入球演出の第2実施例を示した図である。なお、第1大入賞口 16 に規定個数内の遊技球が入球したときの入球演出は、第1実施例と同一であるため、ここでは説明を省略し、規定個数を超えて遊技球が入球したときの入球演出についてのみ説明する。

#### 【0113】

第2実施例では、第1～第15ラウンドまでの大当たりラウンド遊技中に、規定個数を超えて 1 個の遊技球の入球が検知された場合は、図 19 (a) に示すように、第1の入球演出として、画像表示装置 7 に第1特定入球画像 71 を表示し、音声出力装置 8 から第1

50

特定入球音 7 2 を出力する。

【 0 1 1 4 】

なお、第 2 実施例でも、最終ラウンドのラウンド遊技中に規定個数を超えて 1 個の遊技球の入球が検知された場合は、上記図 16 ( c ) に示したように、画像表示装置 7 にエンディング演出画像 6 7 の表示を行ったままで、音声出力装置 8 から第 1 の入球演出として第 1 特定入球音 7 2 だけを出力する。

【 0 1 1 5 】

さらに、第 2 実施例では、上記した第 1 の入球演出を行っているときに、新たに第 1 大入賞口 1 6 に規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合は、上記第 1 の入球演出の終了後に、第 2 の入球演出として、図 19 ( b ) に示すような第 1 の入球演出と同じ第 1 特定入球画像 7 1 及び第 1 特定入球音 7 2 を出力する。

また、第 2 実施例では、上記した第 1 の入球演出を行っているときに、新たに第 1 大入賞口 1 6 に規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合は、上記第 1 の入球演出の終了後に、第 2 の入球演出として、図 19 ( c ) に示すような第 1 の入球演出とは異なる第 2 特定入球画像 7 3 及び第 2 特定入球音 ( 例えは「スゴーイ」 ) 7 4 を出力する。

【 0 1 1 6 】

このように構成した場合は、複数個のオーバー入賞が発生したときに、遊技者に対して、複数個のオーバー入賞が発生したことを報知することが可能になる。

特に、図 19 ( a ) に示す第 1 の入球演出を行っているときに、新たに第 1 大入賞口 1 6 に規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合は、図 19 ( c ) に示したように、第 1 入球演出は異なる第 2 の入球演出を行うようにすると、複数個のオーバー入賞が発生したことを確実に報知することができる。

【 0 1 1 7 】

なお、第 2 実施例における第 1 の入球演出の終了後とは、第 1 の入球演出が規定通り完了した後であっても、第 1 の入球演出が規定通り完了する前に強制的に終了させた後であっても良い。

【 0 1 1 8 】

[ 入球演出選択処理 ]

図 20 は、第 2 実施例の入球演出を実現するために演出制御基板の C P U が実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。なお、図 18 と同一処理には同一ステップ番号を付して詳細な説明は省略する。

この場合、C P U 2 2 2 は、ステップ S 9 0 6 において、音声出力装置 8 から規定個数 C 1 を超えた入球であることを示す第 1 特定入球音 7 2 ( 図 19 ( b ) ) を出力させるための第 1 特定入球音出力コマンドを画像制御基板 2 3 1 に対して送信するために、R A M 2 2 4 の所定領域にセットする。

【 0 1 1 9 】

次に、ステップ S 9 0 7 において、C P U 2 2 2 は、現在の大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判定を行い、最終ラウンドでないと判定した場合は、ステップ S 9 0 8 において、画像表示装置 7 に規定個数 C 1 を超えた入球であることを示す第 1 特定入球演出画像 7 1 ( 図 19 ( b ) ) を表示させるための第 1 特定入球演出表示コマンドを画像制御基板 2 3 1 に対して送信するために、R A M 2 2 4 の所定領域にセットする処理を行った後、入球演出選択処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

一方、ステップ S 9 0 4 において、C P U 2 2 2 は、第 1 大入賞口 1 6 への遊技球の入球が規定個数 C 1 を超えた入球であることを示す特定フラグが O N であると判定した場合、すなわち、入球演出が行われているときに新たに規定個数 C 1 を超えて遊技球の入球が検知された場合は、ステップ S 9 1 1 に移行する。

ステップ S 9 1 1 において、C P U 2 2 2 は、音声出力装置 8 から規定個数 C 1 を超えた新たな遊技球の入球であることを示す第 2 特定入球音 7 4 ( 図 19 ( c ) ) を出力させるための第 2 特定入球音出力コマンドを画像制御基板 2 3 1 に対して送信するために、R

10

20

30

40

50

A M 2 2 4 の所定領域にセットする。

【 0 1 2 1 】

次に、ステップ S 9 1 2 において、C P U 2 2 2 は、現在の大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判定を行い、最終ラウンドでないと判定した場合は、ステップ S 9 1 3 において、画像表示装置 7 に規定個数 C 1 を超えた新たな遊技球の入球であることを示す第 2 特定入球演出画像 7 3 ( 図 1 9 ( c ) ) を表示させるための第 2 特定入球演出表示コマンドを R A M 2 2 4 の所定領域にセットする処理を行った後、入球演出選択処理を終了する。

【 0 1 2 2 】

このように構成すれば、第 1 の入球演出を行っているときに、新たに第 1 大入賞口 1 6 10 に規定個数を超えた 2 個目の入球が検知された場合、第 1 の入球演出の終了後に、第 1 の入球演出と同じまたは異なる第 2 の入球演出を行うことが可能になる。

【 0 1 2 3 】

[ 第 3 実施例 ]

次に、本実施形態の遊技機 1 において、大当たりラウンド遊技中に遊技球が大入賞口に入球したときに実行される入球演出の第 3 実施例について説明する。

図 2 1 は、本実施形態の遊技機 1 における大当たり遊技時の遊技演出の一例を示した図である。

図 2 1 ( a ) に示すように、3 つの演出図柄 3 1 が大当たりの図柄揃い ( 例えば「 4 4 4 」 ) で停止表示された場合、次にオープニング演出として、図 2 1 ( b ) に示すように、大当たりに当選したことを示すオープニング演出画像 6 1 を表示する。この後、例えば 1 6 ラウンドの長当たり遊技であれば、1 ラウンド目のラウンド遊技に移行する。1 ラウンド目のラウンド遊技中は、図 2 1 ( c ) に示すような第 1 ラウンド演出画像 6 4 が表示される。1 ラウンド目のラウンド遊技終了後は、2 ラウンド目のラウンド遊技に移行する。そして、2 ラウンド目のラウンド遊技中は、図 2 1 ( d ) に示すような第 2 ラウンド演出画像 6 4 が表示される。

【 0 1 2 4 】

以降、3 ラウンド、4 ラウンド、5 ラウンド、6 ラウンドの順にラウンド遊技を行い、7 ラウンド目のラウンド遊技へ移行する。

7 ラウンド目のラウンド遊技中は、特定演出として、例えば図 2 1 ( e ) に示すような昇格演出画像 8 1 が表示される。

昇格演出画像 8 1 は、当該大当たりが時短遊技 ( 低確率時短遊技 ) を伴う大当たりではなく、時短遊技より遊技者に有利な確変遊技 ( 高確率時短遊技 ) を伴う大当たりである可能性を示唆する演出画像である。

【 0 1 2 5 】

そして、当該大当たりが確変遊技を伴う大当たりの場合は、特定演出として、8 ラウンド目のラウンド遊技中に、例えば図 2 1 ( f ) に示すような確変確定画像 8 2 が表示される。

確変確定画像 8 2 は、当該大当たりが確変遊技 ( 高確率時短遊技 ) を伴う大当たりであることを報知する演出画像である。

【 0 1 2 6 】

そして、9 ラウンド目～16 ラウンドまでのラウンド遊技中は、図 2 1 ( g ) に示す第 9 ラウンド演出画像 6 4 ～図 2 1 ( h ) に示す第 16 ラウンド演出画像 6 4 が表示される。

【 0 1 2 7 】

ところで、図 2 1 に示した大当たり遊技時の遊技演出では、図 2 1 ( e ) ( f ) に示した特定演出の演出結果が、それ以降の遊技に多大な影響を与えるため、遊技者の関心が高い遊技演出の一つとされる。

そこで、第 3 実施例では、大当たり遊技演出として、通常のラウンド遊技演出とは異なる特定演出を行っているときに、第 1 大入賞口 1 6 に規定個数を超えて遊技球が入球した

10

20

30

40

50

場合は、入球演出の実行を規制するようにした点に特徴がある。

【0128】

図22は、本実施形態の遊技機1において、実行可能な入球演出の第3実施例を示した図である。なお、第1大入賞口16に規定個数内の遊技球が入球したときの入球演出は、第1実施例と同一であるため、ここでは説明を省略し、規定個数を超えて遊技球が入球したときの入球演出についてのみ説明する。

【0129】

第3実施例では、第1～第16ラウンドまでの大当たりラウンド遊技のうち、特定演出が行われていない大当たりラウンド遊技中に、規定個数を超えて遊技球が入球した場合、図22(a)に示すように、入球演出として、画像表示装置7に特定入球画像71を表示すると共に、音声出力装置8から特定入球音72を出力する。

10

【0130】

一方、特定演出が行われている第7ラウンドと第8ラウンドのラウンド遊技中に、規定個数を超えて遊技球が入球した場合は、図22(b)に示すように、画像表示装置7に特定入球画像71を表示することなく、昇格演出画像81や確変確定画像82等の特定演出画像80の表示を行ったままで、音声出力装置8から特定入球音72だけを出力する、或いは図22(c)に示すように、入球演出を全く行わないようにしている。

【0131】

なお、第3実施例でも、最終ラウンドのラウンド遊技中に規定個数を超えた遊技球の入球があった場合は、図16(c)に示したように、画像表示装置7に特定入球画像71を表示することなく、エンディング演出画像67の表示を行ったままで、音声出力装置8から入球演出として特定入球音72だけを出力するようにしてもよい。

20

【0132】

このように第3実施例では、遊技者の関心が高い特定演出が行われているときにオーバー入賞が発生した場合、図22(b)に示すようにオーバー入賞の入球演出として、特定入球音72だけを出力する、或いは、図22(c)に示すようにオーバー入賞の入球演出を行わないようにしているので、オーバー入賞を報知する入球演出が特定演出の妨げになるのを防止することができる。

【0133】

[入球演出選択処理]

30

図23は、第3実施例の入球演出を実現するために演出制御基板のCPUが実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。なお、図18と同一処理には同一路番号を付して詳細な説明は省略する。

この場合、CPU222は、ステップS921において、特定演出を実行中であるか否かの判定を行い、特定演出を実行中でないと判定した場合は、ステップS922において、画像表示装置7に規定個数C1を超えた入球であることを示す特定入球画像71(図22(a))を表示させるための特定入球演出表示コマンドをRAM224の所定領域にセットする処理を行った後、入球演出選択処理を終了する。

また、ステップS921において、特定演出を実行中であると判定した場合は、上記したステップS922の処理を実行することなく、入球演出選択処理を終了する。

40

【0134】

このように構成すれば、特定演出が行われているときにオーバー入賞が発生した場合は、オーバー入賞の入球演出として、図22(b)に示したように画像表示装置7に特定入球画像71を表示することなく、特定演出画像80の表示を行ったままで、音声出力装置8から特定入球音72だけを出力することが可能になる。

また、図22(c)に示したように、オーバー入賞の入球演出を全く行わないように構成する場合は、ステップS906の処理をステップS922の処理と同じタイミングで行うようにすれば良い。

【0135】

なお、第3実施例では、特定演出が大当たりラウンド遊技の一部のラウンドのラウンド

50

遊技演出として行われる場合を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、例えば本実施形態の遊技機 1 が大当たりラウンド遊技のラウンド回数が異なる複数種類の大当たりを備えている場合、特定の大当たり（例えば出球無し大当たりや一部の出球有り大当たり）の大当たりラウンド遊技全体で行われる大当たり演出を特定演出としても良い。その場合は、特定の大当たりの大当たりラウンド遊技では、全てのラウンドにおいてオーバー入賞の入球演出を規制することも可能になる。

また、大当たりラウンド遊技中に遊技球の払い出しができないことを報知するエラー報知演出が行われた場合は、このエラー報知演出を特定演出としてオーバー入賞の入球演出を規制するようにしてもよい。

【0136】

10

[第4実施例]

次に、本実施形態の遊技機 1 において、大当たりラウンド遊技中に遊技球が大入賞口に入球したときに実行される入球演出の第4実施例について説明する。

図24は、本実施形態の遊技機 1 において、実行可能な入球演出の第4実施例を示した図である。なお、第1大入賞口 16 に規定個数内の遊技球が入球したときの入球演出は、第1実施例と同一であるため、ここでは説明を省略し、規定個数を超えて遊技球が入球したときの入球演出についてのみ説明する。

【0137】

第4実施例では、規定個数の遊技球の入球が検知されてから所定時間経過する前に規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合は、入球演出として、図24(a)に示すように、画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示すると共に、音声出力装置 8 から特定入球音 72 を出力する。

20

【0138】

なお、この場合も最終ラウンドのラウンド遊技中に規定個数を超えた遊技球の入球が検知された場合は、図16(c)に示した画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示することなく、エンディング演出画像 67 の表示を行ったままで、音声出力装置 8 から特定入球音 72 だけを出力するようにしてもよい。

【0139】

30

一方、規定個数の遊技球の入球が検知されてから所定時間経過後、規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合は、図24(b)に示すように、画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示することなく、インターバル画像 90 の表示を行ったままで、音声出力装置 8 から特定入球音 72 だけを出力する、或いは図24(c)に示すように、入球演出を全く行わないようにしている。

【0140】

このように構成した場合は、規定個数の遊技球の入球が検知されてから所定時間経過後、規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合には、図24(b)に示すようにオーバー入賞の入球演出として、特定入球音 72 だけを出力する、或いは、図24(c)に示すようにオーバー入賞の入球演出を行わないようにしているので、例えば第1大入賞口 16 の開閉扉に遊技球が挟まるといった何らかの要因により入球検知が遅延した場合でも違和感のない入球演出が可能になる。

40

また、規定個数の遊技球の入球が検知されてから所定時間経過後、オーバー入賞の入球演出を行わないようにすると、オーバー入賞の入球演出が例えば所定時間経過後に行われる次のラウンドのラウンド演出等の妨げになるのを防止することができる。

【0141】

[入球演出選択処理]

図25は、第4実施例の入球演出を実現するために演出制御基板のCPUが実行する入球演出選択処理の一例を示したフローチャートである。なお、図18と同一処理には同一ステップ番号を付して詳細な説明は省略する。

【0142】

この場合、CPU 222 は、ステップ S931において、規定個数の遊技球の入球が検

50

知されてから所定時間経過したか否かの判定を行い、所定時間経過していないと判定した場合は、ステップ S 932において、画像表示装置 7 に規定個数を超えた入球であることを示す特定入球画像 71 ( 図 24 ( a ) ) を表示させるための特定入球演出表示コマンドを RAM224 の所定領域にセットする処理を行った後、入球演出選択処理を終了する。

また、ステップ S 931において所定時間経過していると判定した場合は、上記したステップ S 931の処理を実行することなく、入球演出選択処理を終了する。

#### 【 0143 】

このように構成すれば、規定個数の遊技球の入球が検知されてから所定時間経過後にオーバー入賞が発生した場合は、オーバー入賞の入球演出として、図 24 ( b ) に示したように画像表示装置 7 に特定入球画像 71 を表示することなく、インターバル画像 90 の表示を行ったままで、音声出力装置 8 から特定入球音 72 だけを出力することが可能になる。

また、図 24 ( c ) に示したように、オーバー入賞の入球演出を全く行わないように構成する場合は、ステップ S 906 の処理をステップ S 932 の処理と同じタイミングで行うようにすれば良い。

#### 【 0144 】

また、本発明の遊技機に使用する画像表示装置としては、液晶表示装置、リアプロジェクタ、その他、任意の表示装置を採用することができる。

また、本発明の画像表示装置の表示態様は、パチンコ機のみならず、スロットマシン、その他、表示装置を有した遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

#### 【 0145 】

##### < 本発明の構成及び効果 >

本発明の遊技機 1 は、始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かを判定する判定手段 ( 211 ) と、特別遊技に当選したと判定された場合、遊技領域に設けられた特別入賞口 ( 16 ) に規定個数の遊技球が入球するまで特別入賞口に遊技球が入球し易い状態が継続可能な開放遊技を含む特別遊技を実行する特別遊技実行手段 ( 211 ) と、特別遊技が実行されているときに、演出手段に所定の演出を行わせる演出制御手段 ( 221 ) と、を備え、演出制御手段は、特別入賞口に規定個数を超えて遊技球が入球すると、当該入球に応じた入球演出を行わせることができ、規定個数を超えて 1 個の遊技球が入球した場合と複数個の遊技球が入球した場合とで、共通の入球演出を行わせるようにしているので、新たな遊技演出を実現することができる。

#### 【 0146 】

また本発明の遊技機 1 は、始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かを判定する判定手段 ( 211 ) と、特別遊技に当選したと判定された場合、遊技領域に設けられた特別入賞口 ( 16 ) に遊技球が入球したことを検知する検知手段 ( 16b ) によって規定個数の遊技球の入球が検知されるまで特別入賞口に遊技球が入球し易い状態が継続可能な開放遊技を含む特別遊技を実行する特別遊技実行手段 ( 211 ) と、特別遊技が実行されているときに、演出手段に所定の演出を行わせる演出制御手段 ( 221 ) と、を備え、演出制御手段は、特別入賞口に規定個数を超えた遊技球の入球が検知されると、当該検知に応じた第 1 の入球演出を行わせることができ、第 1 の入球演出を行わせているときに新たに規定個数を超えて遊技球の入球が検知された場合、当該第 1 の入球演出の終了後に、第 1 の入球演出と同じ又は異なる第 2 の入球演出を行わせるようにしているので、新たな遊技演出を実現することができる。

#### 【 0147 】

また本発明の遊技機 1 は、始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かを判定する判定手段 ( 211 ) と、特別遊技に当選したと判定された場合、遊技領域に設けられた特別入賞口 ( 16 ) に規定個数の遊技球が入球するまで特別入賞口に遊技球が入球し易い状態が継続可能な開放遊技を含む特別遊技を実行する特別遊技実行手段 ( 211 ) と、特別遊技が実行されているときに、演出手段に当該特別遊技に応じた特別遊技演出を行わせる演出制御手段 ( 221 ) と、を備え、演出制御手段は、特別入賞口に規

10

20

30

40

50

定個数を超えて遊技球が入球すると、当該入球に応じた入球演出を行わせることが可能であり、特別遊技演出として通常とは異なる特定演出を行わせているときに規定個数を超えて遊技球が入球した場合、入球演出を規制するようにしているので、新たな遊技演出を実現することができる。

【0148】

また本発明の遊技機1は、始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技に当選したか否かを判定する判定手段(211)と、特別遊技に当選したと判定された場合、遊技領域に設けられた特別入賞口(16)に遊技球が入球したことを検知する検知手段(16b)によって規定個数の遊技球の入球が検知されるまで特別入賞口に遊技球が入球し易い状態が継続可能な開放遊技を含む特別遊技を実行する特別遊技実行手段(211)と、特別遊技が実行されているときに、演出手段に所定の演出を行わせる演出制御手段(221)と、を備え、演出制御手段は、特別入賞口に規定個数を超えた遊技球の入球が検知されると、当該検知に応じた入球演出を行わせることが可能であり、記規定個数の遊技球の入球が検知されてから所定時間経過後に、規定個数を超えた遊技球の入球が検知された場合、入球演出を規制するようにしているので、新たな遊技演出を実現することができる。

10

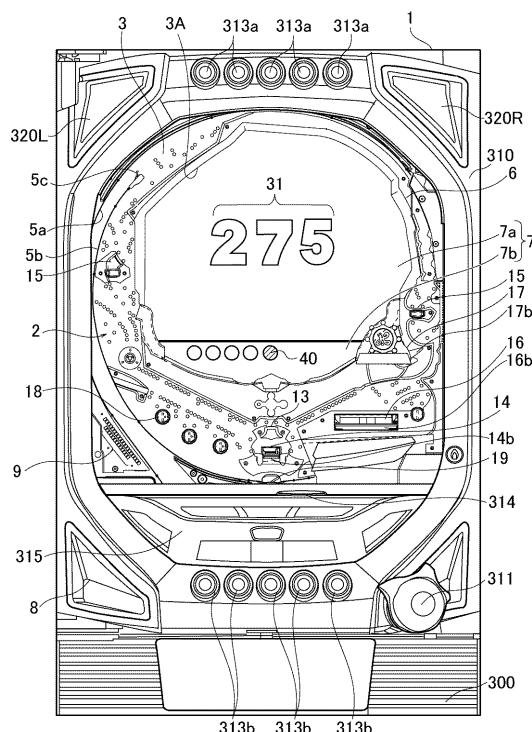
【符号の説明】

【0149】

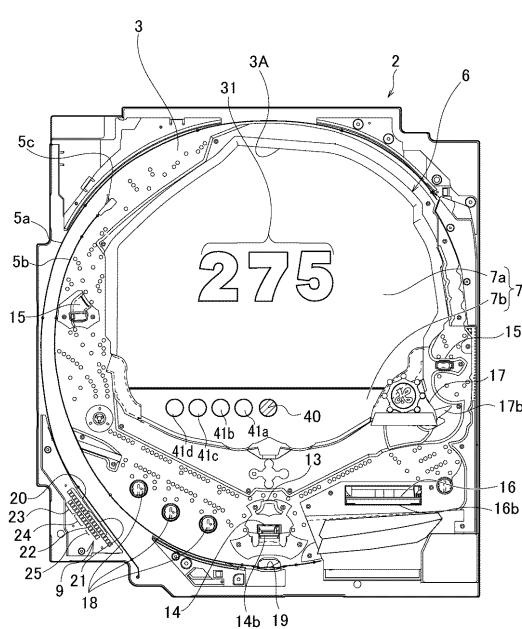
1...遊技機、2...遊技盤、7...画像表示装置、8...音声出力装置、13...第1始動口、14...第2始動口、16...第1大入賞口、16a...第1大入賞口SW、17...第2大入賞口、17a...第2大入賞口SW、211...遊技制御基板、212、222、232、242...CPU、213、223、233、243...ROM、214、224、234、244...RAM、221...演出制御基板、231...画像制御基板、241...ランプ制御基板

20

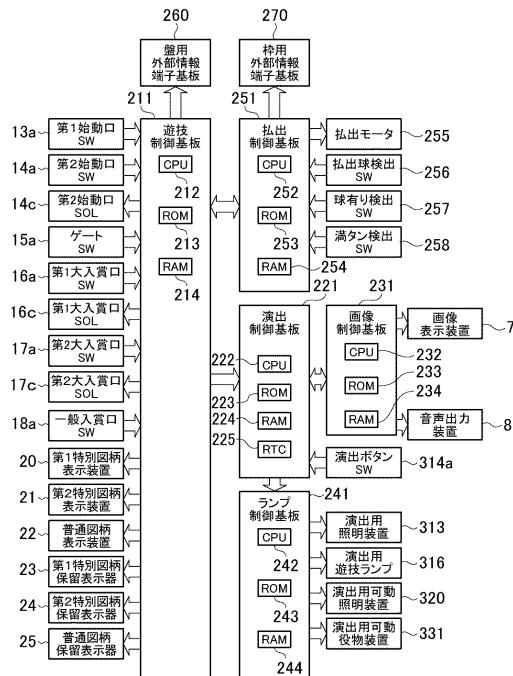
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a) 大当たり判定用テーブル

	範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率(通常)遊技状態	1/300	3
	高確率遊技状態	0~299	3, 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247
	小当たり	3/300	150, 200, 250

(b) 大当たり図柄判定用テーブル

	範囲	割合	乱数値	
A	通常時短付き長当たり	35/250	0~34	
	第1始動口			
	第2始動口			
	B	通常時短付き短当たり	15/250	35~49
		第1始動口		
第2始動口				
C		高確率時短付き長当たり	25/250	50~74
		第1始動口		
	第2始動口			
	D	高確率時短付き短当たり	75/250	75~149
		第1始動口		
第2始動口				
E		高確率時短無し短当たり	25/250	225~249
		第1始動口		
	第2始動口			
	第1始動口			
	第2始動口			

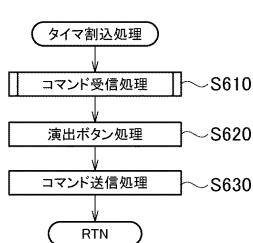
(c) リーチ判定用テーブル

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
	228~250	228/250	22~249

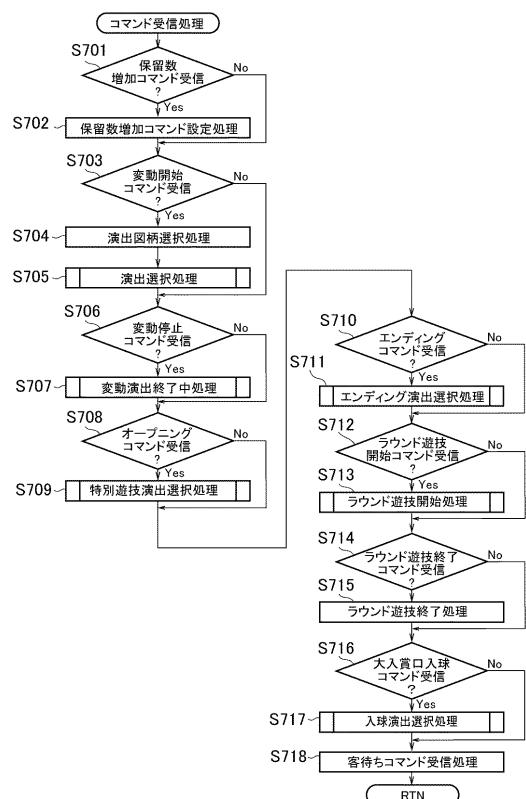
(d) 普通図柄判定用テーブル

	範囲	割合	乱数値
当たり	低確率非時短遊技状態	0~9	1/10
	高確率非時短遊技状態		
当たり	低確率時短遊技状態	10/10	0~9
	高確率時短遊技状態		

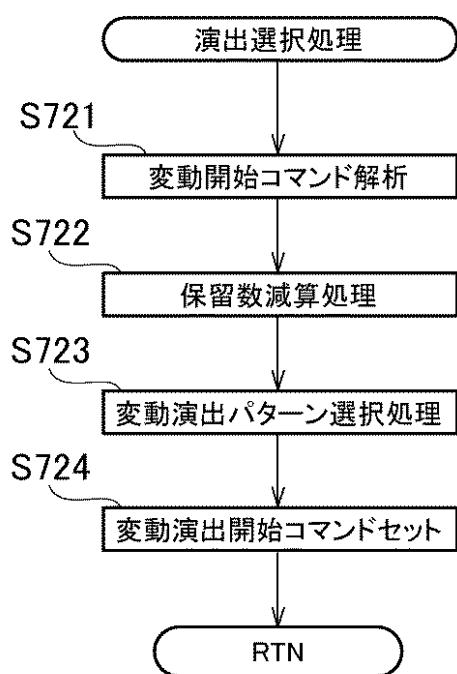
【図5】



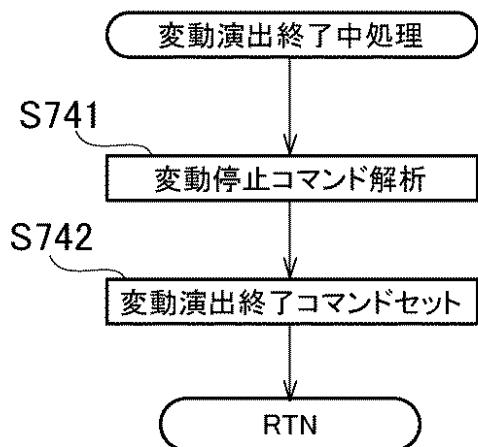
【図6】



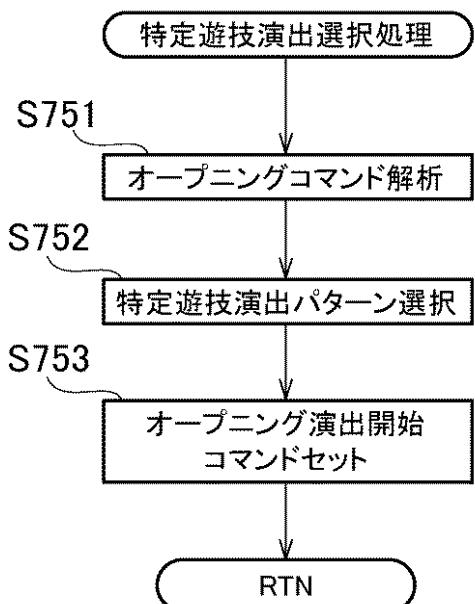
【図7】



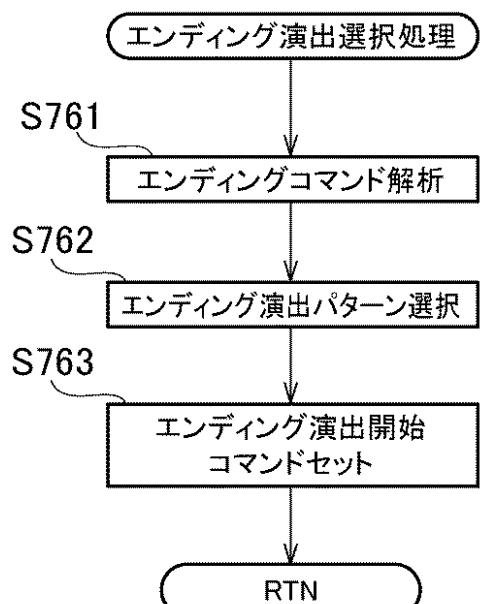
【図8】



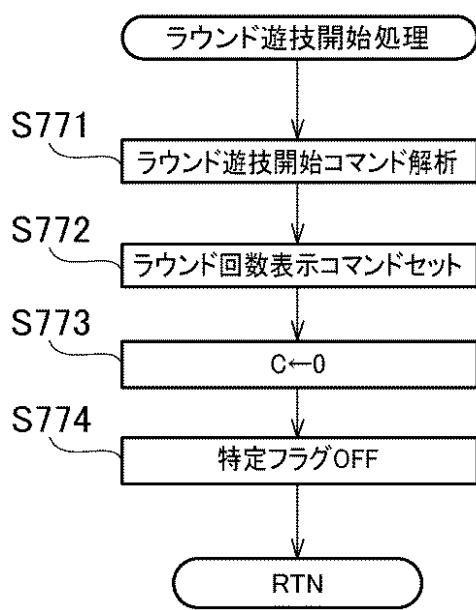
【図9】



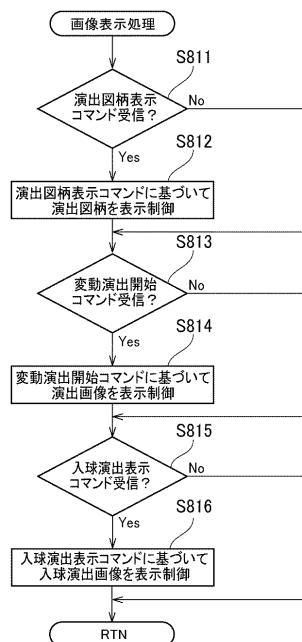
【図10】



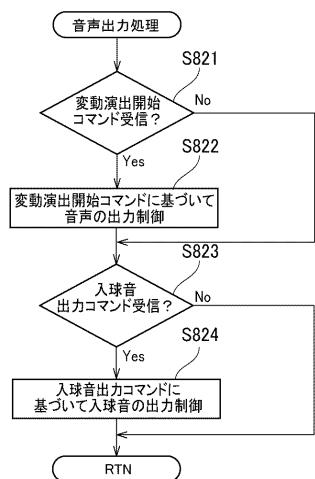
【図11】



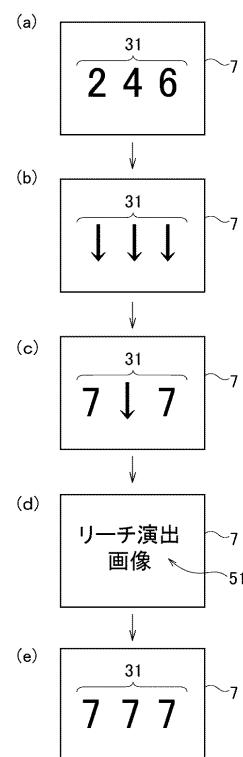
【図12】



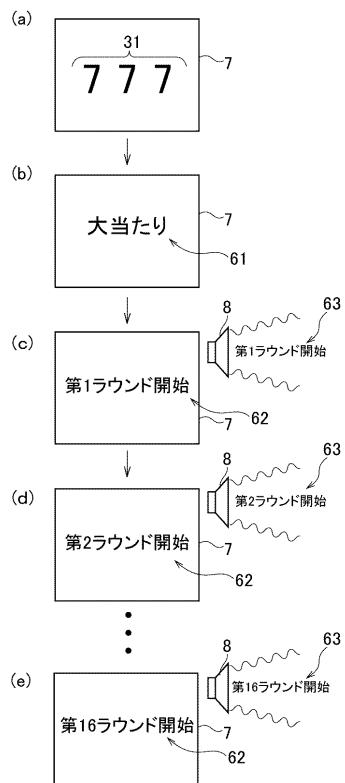
【図13】



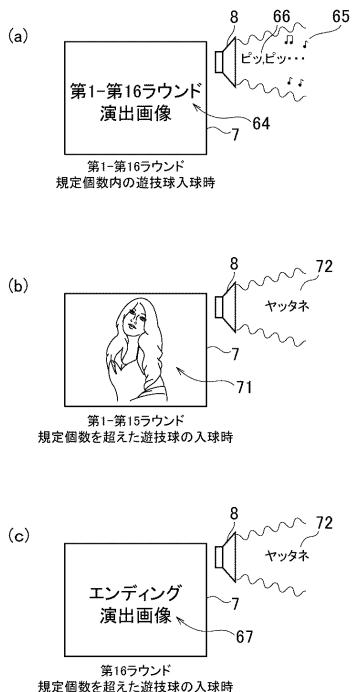
【図14】



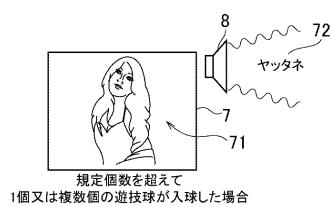
【図15】



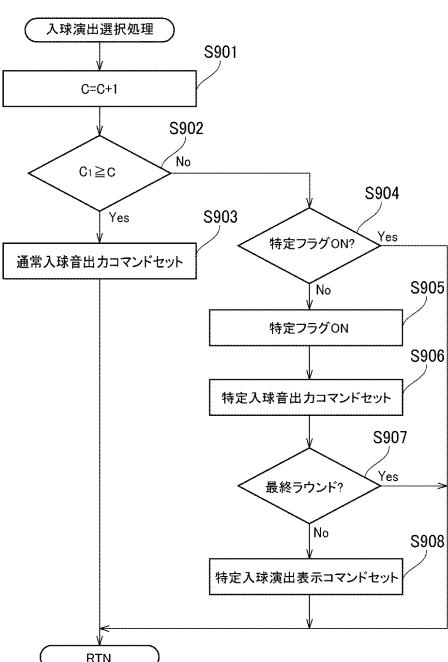
【図16】



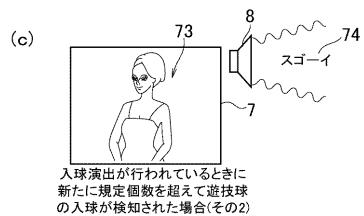
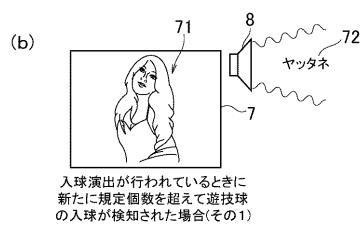
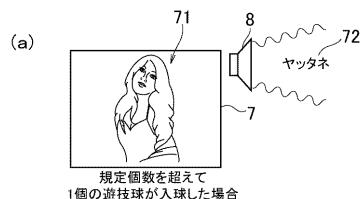
【図17】



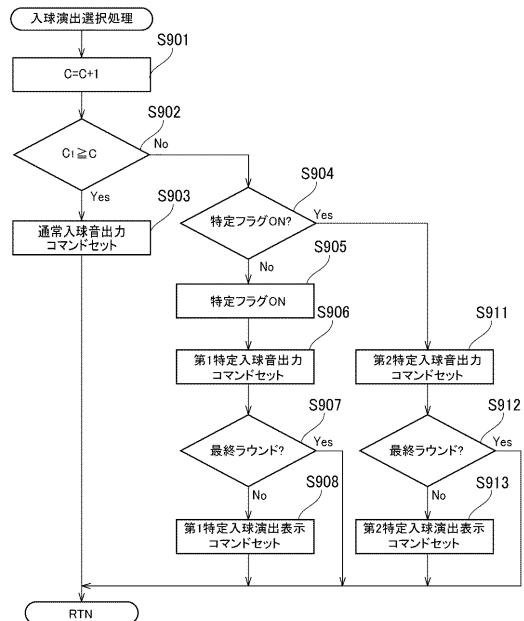
【図18】



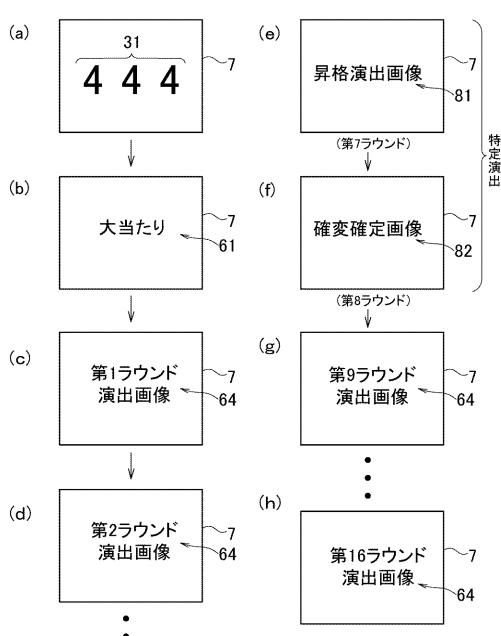
【図19】



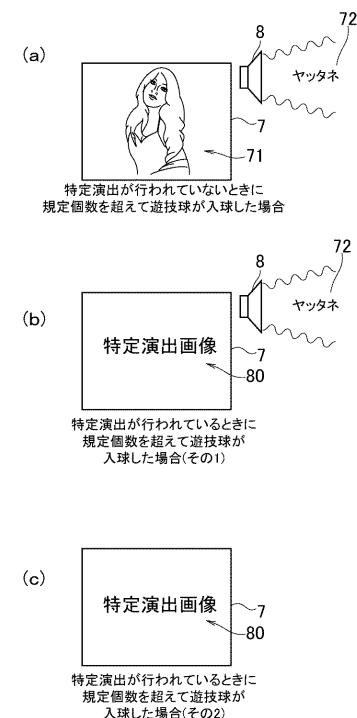
【図20】



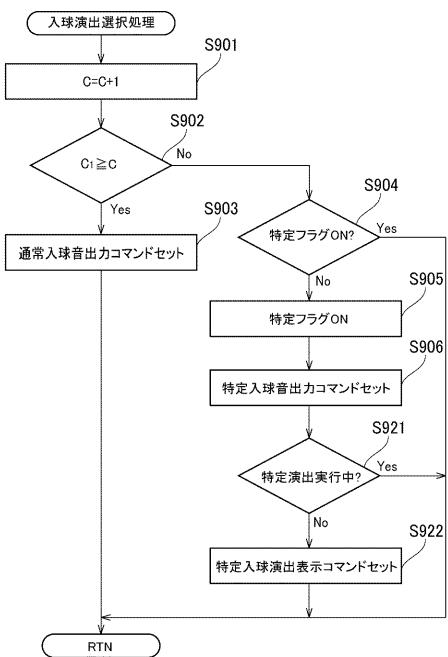
【図21】



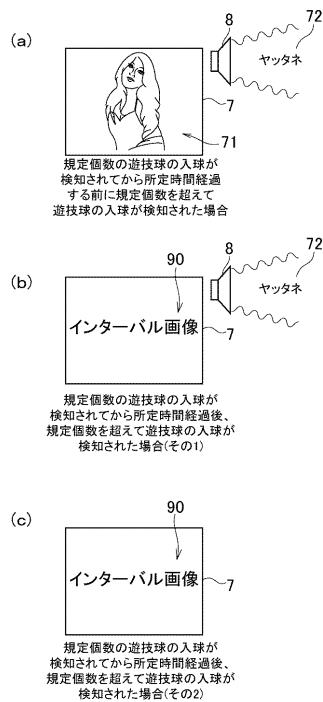
【図22】



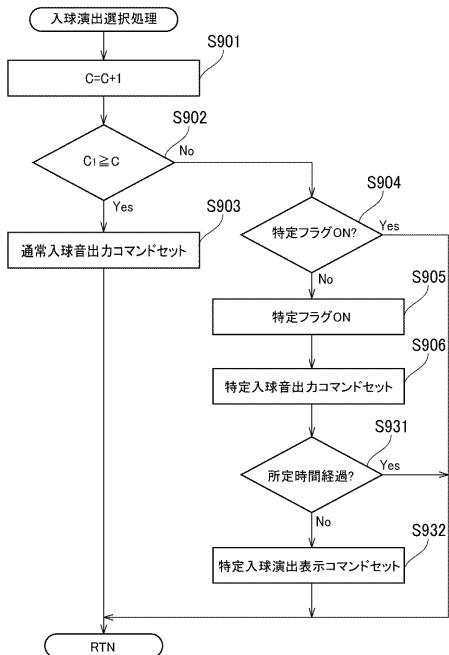
【図23】



【図24】



【図25】



---

フロントページの続き

審査官 辻野 安人

(56)参考文献 特開2013-106804(JP, A)

特開2013-031687(JP, A)

特開2004-229828(JP, A)

特許第6085283(JP, B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2