

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5581137号
(P5581137)

(45) 発行日 平成26年8月27日(2014.8.27)

(24) 登録日 平成26年7月18日(2014.7.18)

(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 4 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2010-168341 (P2010-168341)	(73) 特許権者	391010943 株式会社藤商事
(22) 出願日	平成22年7月27日(2010.7.27)		大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
(65) 公開番号	特開2012-24468 (P2012-24468A)	(74) 代理人	110001645 特許業務法人谷藤特許事務所
(43) 公開日	平成24年2月9日(2012.2.9)	(72) 発明者	尾形 哲央 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式 会社藤商事内
審査請求日	平成23年4月22日(2011.4.22)	審査官	▲吉▼川 康史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域の略中央にセンターケースが、それ以外の部分に図柄始動手段を含む複数の遊技球検出手段が夫々配置され、

発射手段によって前記遊技領域の上部側に打ち込まれた遊技球は前記センターケースの左側の左流下経路と右側の右流下経路との何れかを流下するように構成され、

前記図柄始動手段が遊技球を検出することに基づいて、所定の画像表示手段上で演出図柄を複数種類の変動パターンの何れかに従って変動表示する演出図柄表示制御手段と、

前記演出図柄が変動後に所定態様で停止することに基づいて利益状態を発生させる利益状態発生手段と、

前記演出図柄の変動表示中に所定の予告演出を行う予告演出制御手段と、

遊技状態に応じて前記左流下経路と前記右流下経路との何れを狙うのが遊技者にとって有利かに関する発射誘導情報を前記画像表示手段に表示する発射誘導情報制御手段とを備えた

弾球遊技機において、

前記予告演出には、前記画像表示手段に予告演出画像を表示する予告画像表示演出を含み、

一又は複数種類の前記予告画像表示演出のうちの特定予告画像表示演出では前記画像表示手段上における前記予告演出画像の表示領域と前記画像表示手段上における前記発射誘導情報の表示領域との少なくとも一部が重複する場合に、前記予告演出制御手段は、前記

10

20

発射誘導情報の表示中であることを条件に前記特定予告画像表示演出を別の予告演出に変更して実行するように構成されている

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記変動パターンには、前記演出図柄がリーチ状態を経て停止するリーチ変動パターンと、リーチ状態を経ることなく停止するリーチなし変動パターンとがあり、前記予告演出制御手段は、前記演出図柄が前記リーチなし変動パターンによる変動表示中で且つ前記発射誘導情報の表示中であることを条件に、前記予告画像表示演出の実行を抑制するように構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記発射誘導情報は、前記画像表示手段上で変動表示中の前記演出図柄の前側に重なるように表示され、前記発射誘導情報制御手段は、前記演出図柄が前記リーチ変動パターンによる変動表示中であることを条件に前記発射誘導情報の表示を抑制するように構成されていることを特徴とする請求項 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記予告演出制御手段は、前記発射誘導情報の表示中であっても、前記予告演出のうちの特定演出についてはその実行を抑制しないように構成されていることを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れかに記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機等の弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の弾球遊技機では、遊技領域の略中央にセンターケースが、そのセンターケースの周囲にゲート、入賞手段等の複数の遊技球検出手段が夫々配置され、発射手段によって遊技領域の上部側に打ち込まれた遊技球はセンターケースの左側の左流下経路と右側の右流下経路との何れかを流下するように構成されたものが一般的である。

【0003】

この種の弾球遊技機では、右流下経路側を狙って遊技球を発射する「右打ち」と、左流下経路側を狙って遊技球を発射する「左打ち」とのどちらが遊技者にとって有利であるかは遊技状態によって異なるが、最近ではゲーム性が非常に複雑になってきたために遊技者が「右打ち」と「左打ち」とを適切に選択することが難しくなっている。

【0004】

そこで、例えば特許文献 1 に記載のパチンコ機では、遊技状態に応じて「右打ち」と「左打ち」とのどちらが遊技者にとって有利かを示す発射誘導情報を表示することにより、遊技者が遊技状態に応じた適切な発射操作を容易に行うことができるようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2008 - 68137 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、例えば発射誘導情報の表示を、演出図柄の変動表示を行う液晶等の画像表示手段上で行う場合、演出図柄の変動表示中に表示される予告演出画像と発射誘導情報との表示タイミングが合致するとそれらの表示が重複して互いの演出効果を損ねるだけでなく、描画処理の負荷が増大して処理遅れ等が発生することが懸念される。

【0007】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、図柄変動表示中の予告演出画像の表示

10

20

30

40

50

と発射誘導情報の表示との重複を適切に回避することにより互いの演出効果の毀損や処理遅れ等を防止できる弾球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】

【0008】

本発明は、遊技領域15の略中央にセンターケース16が、それ以外の部分に図柄始動手段18a, 18bを含む複数の遊技球検出手段が夫々配置され、発射手段6によって前記遊技領域15の上部側に打ち込まれた遊技球は前記センターケース16の左側の左流下経路24aと右側の右流下経路24bとの何れかを流下するように構成され、前記図柄始動手段18a, 18bが遊技球を検出することに基づいて、所定の画像表示手段21上で演出図柄を複数種類の変動パターンの何れかに従って変動表示する演出図柄表示制御手段84と、前記演出図柄が変動後に所定態様で停止することに基づいて利益状態を発生させる利益状態発生手段75と、前記演出図柄の変動表示中に所定の予告演出A～Cを行う予告演出制御手段86と、遊技状態に応じて前記左流下経路24aと前記右流下経路24bとの何れを狙うのが遊技者にとって有利かに関する発射誘導情報を前記画像表示手段21に表示する発射誘導情報制御手段85とを備えた弾球遊技機において、前記予告演出A～Cには、前記画像表示手段21に予告演出画像PA, PBを表示する予告画像表示演出A, Bを含み、一又は複数種類の前記予告画像表示演出A, Bのうちの特定予告画像表示演出Aでは前記画像表示手段21上における前記予告演出画像PAの表示領域と前記画像表示手段21上における前記発射誘導情報の表示領域との少なくとも一部が重複する場合に、前記予告演出制御手段86は、前記発射誘導情報の表示中であることを条件に前記特定予告画像表示演出Aを別の予告演出B, Cに変更して実行するように構成されているものである。

10

20

【0009】

また、前記変動パターンには、前記演出図柄がリーチ状態を経て停止するリーチ変動パターンと、リーチ状態を経ることなく停止するリーチなし変動パターンとがあり、前記予告演出制御手段86は、前記演出図柄が前記リーチなし変動パターンによる変動表示中で且つ前記発射誘導情報の表示中であることを条件に、前記予告画像表示演出Aの実行を抑制するように構成してもよい。

【0010】

また、前記発射誘導情報は、前記画像表示手段21上で変動表示中の前記演出図柄の前側に重なるように表示され、前記発射誘導情報制御手段85は、前記演出図柄が前記リーチ変動パターンによる変動表示中であることを条件に前記発射誘導情報の表示を抑制するように構成してもよい。更に前記予告演出制御手段86は、前記発射誘導情報の表示中であっても、前記予告演出A～Cのうちの特定演出B, Cについてはその実行を抑制しないように構成してもよい。

30

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、図柄変動表示中の予告演出画像の表示と発射誘導情報の表示との重複を適切に回避することができ、互いの演出効果の毀損や処理遅れ等を防止できる。

【図面の簡単な説明】

40

【0012】

【図1】本発明の一実施形態におけるパチンコ機の全体正面図である。

【図2】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図3】同パチンコ機の演出図柄の変動パターンと予告演出との対応関係の一例を示す図である。

【図4】同パチンコ機の遊技状態毎の普通図柄の当たり確率及び変動時間、第2特別図柄始動手段の開閉パターンを示す図である。

【図5】同パチンコ機の第1, 第2特別図柄についての大当たり判定及び外れ判定の場合の大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値、大当たり状態及び特別遊技状態の対応関係の一例を示す図である。

50

【図 6】同パチンコ機の遊技状態コマンドの種類とその送信タイミング、発射誘導情報との対応関係の一例を示す図である。

【図 7】同パチンコ機の発射誘導情報制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 8】同パチンコ機の発射誘導情報出力開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 9】同パチンコ機の発射誘導情報出力終了処理のフローチャートを示す図である。

【図 10】同パチンコ機の予告演出制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 11】同パチンコ機の遊技状態とそれに対応する発射誘導情報の種類、遊技者に有利な発射位置、遊技状態コマンドの送信タイミングの対応関係の一例を示す図である。

【図 12】同パチンコ機の画像表示手段上における第 1, 第 2 演出図柄、発射誘導情報及び予告演出画像の表示の具体例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 12 は本発明をパチンコ機に採用した一実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 の左右一側、例えば左側のヒンジ 3 を介して縦軸心廻りに開閉及び着脱自在に枢着された内枠 4 とを備えている。

【0014】

内枠 4 には、その上部側に遊技盤 5 等が、下部側に発射手段 6 等が夫々配置されており、その内枠 4 の前側には、遊技盤 5 の前側を覆うガラス扉 7 と、そのガラス扉 7 の下側で発射手段 6 等の前側を覆う下部開閉扉 8 とがヒンジ 3 と同じ側のヒンジ 9 により開閉及び着脱自在に枢着されている。ガラス扉 7 には、遊技盤 5 の前面側に設けられた遊技領域 15 に対応するガラス窓 10 が設けられ、また下部開閉扉 8 には、払い出し手段（図示省略）から払い出された遊技球を貯留して発射手段 6 に供給する上皿 11、その上皿 11 が満杯のときに余剰球を貯留する下皿 12、発射手段 6 を作動させるために操作する発射ハンドル 13 等が設けられている。

20

【0015】

遊技盤 5 には、発射手段 6 から発射された遊技球を案内するガイドレール 14 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 14 の内側の遊技領域 15 に、センターケース 16 の他、普通図柄始動手段 17、第 1, 第 2 特別図柄始動手段（図柄始動手段）18a, 18b、大入賞手段 19、普通入賞手段 20 等の遊技球検出手段を含む各種遊技部品が配置されている。

30

【0016】

センターケース 16 は、例えば遊技盤 5 の裏側に固定される液晶式等の画像表示手段 21 に対応して遊技領域 15 内の略中央に配置されており、遊技盤 5 の前面側に沿って設けられ且つ固定ねじ等により遊技盤 5 に固定される前面装着板 22 と、画像表示手段 21 の表示画面 21a を取り囲む表示枠部 23 とを一体に備えている。表示枠部 23 は、例えばその略全体が前面装着板 22 から前側に突出しており、その内側、即ち画像表示手段 21 側への遊技球の侵入を阻止するようになっている。即ち、発射手段 6 により遊技領域 15 の上部側に打ち込まれた遊技球は、この表示枠部 23 の上部側で左右に振り分けられ、センターケース 16 の左側の左流下経路 24a と右側の右流下経路 24b との何れかを流下する。

40

【0017】



センターケース 16 の例えば表示枠部 23 上には、普通図柄表示手段 31、第 1, 第 2 特別図柄表示手段 32a, 32b、普通保留個数表示手段 33 等の表示手段の他、画像表示手段 21 の前側下部に、表示枠部 23 の例えば左側部に設けられた入球口 34 から入球した遊技球を左右方向に自由に転動させて左右方向中央の落下口 35 又はその左右両側から落下させるステージ 36 が設けられている。また画像表示手段 21 は、第 1, 第 2 演出図柄表示手段 37a, 37b、第 1, 第 2 特別保留個数表示手段 38a, 38b、予告演出画像表示手段 39、発射誘導情報表示手段 40 等を構成している。

【0018】

50

普通図柄始動手段 17 は、普通図柄表示手段 31 による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲート等により構成され、例えばセンターケース 16 の右側上部、即ち右流下経路 24 b 上の上部側に配置されており、通過した遊技球を検出可能となっている。

【0019】

普通図柄表示手段 31 は、普通図柄を変動表示するためのもので、例えば「」「×」の 2 種類の普通図柄に対応する 2 個の発光体（例えば LED）により構成されており、普通図柄始動手段 17 が遊技球を検出することを条件にそれら 2 つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段 17 による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「×」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

10

【0020】

また、普通図柄表示手段 31 の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段 17 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段 33 がその発光個数により当たり判定乱数値の記憶個数（以下、普通保留個数）を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【0021】

20

第 1 特別図柄始動手段 18 a は、第 1 特別図柄表示手段 32 a による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段等を有しない非作動式入賞手段により構成され、例えばセンターケース 16 の下側に配置されており、入賞した遊技球を検出可能となっている。なお、遊技領域 15 内の釘配置（図示省略）等により、この第 1 特別図柄始動手段 18 a へは左流下経路 24 a を流下してきた遊技球（センターケース 16 のステージ 36 を経た遊技球を含む）の入賞が可能であるのに対し、右流下経路 24 b を流下してきた遊技球については入賞不可能（又は入賞困難）となっている。

【0022】

第 2 特別図柄始動手段 18 b は、第 2 特別図柄表示手段 32 b による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段 41 により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な作動式入賞手段により構成され、例えばセンターケース 16 の右側の右流下経路 24 b 上で且つ普通図柄始動手段 17 よりも下流側に配置されており、入賞した遊技球を検出可能となっている。この第 2 特別図柄始動手段 18 b は、普通図柄表示手段 31 による普通図柄の変動後の停止図柄が当たり態様となって普通利益状態が発生したときに、開閉手段 41 が所定時間、所定回数だけ閉状態から開状態に変化するように構成されている。

30

【0023】

第 1、第 2 特別図柄表示手段 32 a、32 b は、夫々 1 個又は複数個、例えば各 1 個の特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、第 1 特別図柄表示手段 32 a は第 1 特別図柄始動手段 18 a が遊技球を検出することを条件に、また第 2 特別図柄表示手段 32 b は第 2 特別図柄始動手段 18 b が遊技球を検出することを条件に、夫々第 1、第 2 特別図柄を所定時間変動表示して、それら第 1、第 2 特別図柄始動手段 18 a、18 b への入賞時に取得された大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様で、それ以外の場合には外れ態様で夫々停止するようになっている。

40

【0024】

第 1、第 2 特別図柄は、例えば数字図柄等ではなく、それ自体としては特別な意味を持たない線と点の組み合わせ等よりなる複数種類の図柄で構成され、それらの図柄のうちの 1 又は複数が大当たり態様、それ以外が外れ態様に設定されている。

【0025】

50

また、第1、第2特別図柄の変動表示中、又は後述する大当たり状態中に第1、第2特別図柄始動手段18a、18bが遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された大当たり判定乱数値等が夫々所定の上限保留個数、例えば各4個を限度として記憶されると共に、第1、第2特別保留個数表示手段38a、38bが夫々大当たり判定乱数値の記憶個数（以下、第1、第2特別保留個数）を表示して、その時点での第1、第2特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

【0026】

なお本実施形態では、大当たり状態中には第1、第2特別図柄表示手段32a、32bの図柄変動を開始しない他、第1、第2特別図柄表示手段32a、32bの何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始せず、両方が同時に変動中となることはないように制御される。更に、第1、第2特別保留個数が共に1以上である場合には、第1特別図柄表示手段32aの図柄変動よりも第2特別図柄表示手段32bの図柄変動を優先して行うように構成されている。

10

【0027】

第1、第2演出図柄表示手段37a、37bは、例えば第1、第2特別図柄表示手段32a、32bによる第1、第2特別図柄の変動表示と時間的に同調して第1、第2演出図柄を変動表示するもので、夫々1個又は複数個、例えば左右方向に3個の第1、第2演出図柄を例えば各種の演出画像と共に画像表示手段21の表示画面21aに変動表示可能に構成されており、第1演出図柄表示手段37aは第1特別図柄始動手段18aが遊技球を検出することを条件に、また第2演出図柄表示手段37bは第2特別図柄始動手段18bが遊技球を検出することを条件に、夫々第1、第2特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って第1、第2演出図柄の変動を開始すると共に、第1、第2特別図柄の変動停止と同時に最終停止するように、第1、第2演出図柄を左、右、中等の所定の順序で停止させるようになっている。

20

【0028】

なお、上述したように第1、第2特別図柄表示手段32a、32bは同時に変動することはないため、表示画面21a上で第1、第2演出図柄表示手段37a、37bが同時に図柄変動表示を行うことはない。また第1、第2演出図柄表示手段37a、37bは、第1、第2特別図柄の変動内容とは直接関係のない演出を行う場合があってもよい。

【0029】

第1、第2演出図柄には、例えば「0」～「9」の10種類の数字図柄が用いられ、「6・6・6」「7・7・7」等、3つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり態様、少なくとも1つの図柄が異なるものが外れ態様となっている。また、第1、第2演出図柄表示手段37a、37bによる第1、第2演出図柄の変動後の停止図柄は、第1、第2特別図柄表示手段32a、32bによる第1、第2特別図柄が大当たり態様で停止する場合には大当たり態様となり、第1、第2特別図柄が外れ態様で停止する場合には任意の外れ態様となる。

30

【0030】

また、第1、第2演出図柄の変動パターンには、第1、第2演出図柄がリーチ状態を経て大当たり態様又は外れ態様で停止するリーチ変動パターンと、第1、第2演出図柄がリーチ状態を経ることなく外れ態様で停止するリーチなし変動パターンとがあり、本実施形態では、図3に示すようにリーチ変動パターンとして3種類のリーチ大当たり/外れ変動パターンと3種類のスーパーリーチ大当たり/外れ変動パターンが、リーチなし変動パターンとして4種類のリーチなし外れ変動パターンが夫々設けられている。

40

【0031】

第1、第2特別保留個数表示手段38a、38bは、第1、第2特別保留個数分の第1、第2シンボルX、Yの表示個数により第1、第2特別保留個数を表示するもので、同一の表示画面21a上の所定部分、例えば下部側に、第1、第2保留個数分の第1、第2シンボルX、Yを互いに上下に対応させて表示するようになっている。

【0032】

50

予告演出画像表示手段 39 は、第 1, 第 2 演出図柄表示手段 37 a, 37 b による演出図柄の変動表示中に実行される予告演出のうち、画像表示手段 21 上にキャラクターその他の予告演出画像を表示する予告画像表示演出を実行するように構成されている。予告演出は複数種類用意されており、それら各予告演出が、演出図柄が変動後に大当たり態様となるか否か等に応じて所定の確率で選択されるようになっている。本実施形態では、図 3 に示すように、予告演出画像 PA, PB を表示する 2 種類の予告画像表示演出 A, B と、所定の予告演出音を出力する 1 種類の予告音出力演出 C の計 3 種類の予告演出が用意されているものとする。

【0033】

発射誘導情報表示手段 40 は、左流下経路 24 a と右流下経路 24 b との何れを狙うのが遊技者にとって有利かに関する発射誘導情報を表示するもので、左流下経路 24 a を狙う方が有利な場合には「左へ」等の左打ち誘導情報を、右流下経路 24 b を狙う方が有利な場合には「右へ」等の右打ち誘導情報を画像表示手段 21 上に表示するように構成されており、例えば遊技状態が変化した場合に所定期間作動するようになっている。

10

【0034】

大入賞手段 19 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 42 を備えた開閉式入賞手段で、例えばセンターケース 16 の右側の右流下経路 24 b 上で且つ第 2 特別図柄始動手段 18 b よりも下流側に配置されており、第 1, 第 2 特別図柄表示手段 32 a, 32 b の変動後の第 1, 第 2 特別図柄が大当たり態様となることに基づいて発生する大当たり状態中に、開閉板 42 が複数種類の開放パターンの何れかに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させると共に、その入賞した遊技球を検出するようになっている。

20

【0035】

図 2 は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図 2 において、51 は主制御基板、52 は演出制御基板で、これら各制御基板 51, 52 は、遊技盤 5 に装着されたセンターケース 16、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、内枠 4 及び遊技盤 5 を含む遊技機本体 1 の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【0036】

主制御基板 51 は、主に遊技盤 5 側の遊技動作に関わる制御を行うためのもので、CPU, ROM, RAM 等により構成される普通乱数作成処理手段 61、普通始動口チェック処理手段 62、普通乱数記憶手段 63、普通図柄処理手段 64、普通利益状態発生手段 65、普通図柄表示制御手段 66、第 1, 第 2 特別乱数作成処理手段 71 a, 71 b、第 1, 第 2 特別始動口チェック処理手段 72 a, 72 b、第 1, 第 2 特別乱数記憶手段 73 a, 73 b、第 1, 第 2 特別図柄処理手段 74 a, 74 b、大当たり状態発生手段 75、第 1, 第 2 特別図柄表示制御手段 76 a, 76 b、特別遊技状態発生手段 77、制御コマンド送信手段 78 等を備えている。

30

【0037】

普通乱数作成処理手段 61 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段 62 は、普通図柄始動手段 17 による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段 17 が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段 61 で作成された当たり判定乱数値を 1 個取得し、その当たり判定乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として普通乱数記憶手段 63 に記憶させるように構成されている。

40

【0038】

普通図柄処理手段 64 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄表示手段 31 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 63 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段 63 に最も早く記憶された当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値

50

が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行う当たり判定機能、当たり／外れの判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択する普通停止図柄選択機能、普通図柄の変動時間を選択する変動時間選択機能等を備えている。

【 0 0 3 9 】

なお本実施形態では、図 4 に示すように、後述する特別遊技状態中（時短状態中及び確変状態中）の当たり確率（例えば 1 / 1 . 3）がそれ以外の通常遊技状態中の当たり確率（例えば 1 / 1 0）よりも高く設定され、また特別遊技状態中における変動時間（例えば 2 . 7 秒）が通常遊技状態中における変動時間（例えば 2 7 秒）よりも短くなるように設定されている。

10

【 0 0 4 0 】

普通利益状態発生手段 6 5 は、普通図柄処理手段 6 4 による判定結果が当たり判定となり、普通図柄表示手段 3 1 の変動後の停止図柄が当たり態様となったときに、第 2 特別図柄始動手段 1 8 b の開閉手段 4 1 を複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。本実施形態では、図 4 に示すように、通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）と、この通常開閉パターンよりも開放時間及び／又は開放回数が大となるように設定された延長開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）の 2 種類の開閉パターンが設定されており、通常遊技状態中は通常開閉パターンが、特別遊技状態中は延長開閉パターンが選択されるようになっている。

【 0 0 4 1 】

普通図柄表示制御手段 6 6 は、普通図柄処理手段 6 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 3 1 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 3 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 6 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 3 1 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 6 4 で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段 6 4 で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

20

【 0 0 4 2 】

第 1 , 第 2 特別乱数作成処理手段 7 1 a , 7 1 b は、変動後の第 1 , 第 2 特別図柄を大当たり態様とするか否かの判定に用いる大当たり判定乱数の他、変動後の特別図柄が大当たり態様となる場合の停止図柄の選択に用いる大当たり図柄乱数、特別図柄の変動パターンの選択に用いる変動パターン選択乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

30

【 0 0 4 3 】

第 1 , 第 2 特別始動口チェック処理手段 7 2 a , 7 2 b は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 8 a , 1 8 b への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 8 a , 1 8 b に遊技球が入賞し、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 1 8 a , 1 8 b がその入賞球を検出することに基づいて、第 1 , 第 2 特別乱数作成処理手段 7 1 a , 7 1 b で作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値を 1 個ずつ取得し、それら大当たり判定乱数値及び大当たり図柄乱数値を予め定められた上限保留個数（例えば各 4 個）を限度として第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 7 3 a , 7 3 b に記憶させるように構成されている。

40

【 0 0 4 4 】

第 1 , 第 2 特別図柄処理手段 7 4 a , 7 4 b は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 3 2 a , 3 2 b が変動表示可能な状態となり且つ第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 7 3 a , 7 3 b に 1 個以上の大当たり判定乱数値が記憶されていること（第 1 , 第 2 特別保留個数が 1 以上であること）を条件に、第 1 , 第 2 特別乱数記憶手段 7 3 a , 7 3 b に最も早く記憶された大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり／外れの判定を行う大当たり判定機能、大当たり／外れの判定結果と、第 1 , 第

50

2 特別乱数記憶手段 7 3 a , 7 3 b に大当たり判定乱数値と共に記憶されている大当たり図柄乱数値とに基づいて、第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄を選択する特別停止図柄選択機能、大当たり / 外れの判定結果に基づいて、第 1 , 第 2 特別図柄の変動パターンとして複数種類の特別図柄変動パターンの中から 1 つを選択する第 1 , 第 2 変動パターン選択機能等を備えている。

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、図 5 に示すように、大当たり判定値として、後述する確変状態中以外の通常確率状態中には例えば 0 ~ 3 4 9 までの大当たり判定乱数値のうちの「 7 」が、確変状態中にはその「 7 」に加えて「 1 7 」, 「 2 7 」等の複数個 (例えば合計 1 0 個) が設定されている。

10

【 0 0 4 6 】

また、例えば大当たり状態中には第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 3 2 a , 3 2 b の図柄変動を開始しない他、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 3 2 a , 3 2 b の何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始せず、両方が同時に変動中となることはないように制御され、且つ第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 1 以上である場合には、第 1 特別図柄表示手段 3 2 a の図柄変動よりも第 2 特別図柄表示手段 3 2 b の図柄変動を優先するように制御される。

【 0 0 4 7 】

大当たり状態発生手段 (利益状態発生手段) 7 5 は、大入賞手段 1 9 を所定の開放パターンに従って開放する大当たり状態 (利益状態) を発生させるためのもので、第 1 , 第 2 特別図柄処理手段 7 4 a , 7 4 b による大当たり / 外れの判定結果が大当たり判定となり、第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄が大当たり態様 (所定態様) となることに基づいて、大入賞手段 1 9 を所定の開放パターンに従って開放する大当たり状態を発生させるように構成されている。大当たり状態における大入賞手段 1 9 の開放パターンは例えば複数種類用意されており、大当たり状態毎にそれらのうちの 1 つが選択されるようになっている。

20

【 0 0 4 8 】

本実施形態では、図 5 に示すように大入賞手段 1 9 の開放パターンとして、の 2 種類が設けられており、大当たり状態発生手段 7 5 は、例えば大当たり図柄乱数値に応じて開放パターン、の何れかを選択するように構成されている (図 5 (a) , (b))。

30

【 0 0 4 9 】

開放パターン は、大入賞手段 1 9 を 0 . 2 秒開放する動作を 2 ラウンド行うように設定されている。この開放パターン は、1 回の開放時間が 0 . 2 秒と僅かでもラウンド数も 2 ラウンドと少ないため、その開放中に遊技球が入賞する可能性は極めて小さい。開放パターン は、大入賞手段 1 9 を、開放してから所定時間 (例えば 2 8 秒) 経過するかそれまでに所定個数 (例えば 9 個) の遊技球が入賞することを条件に閉鎖する動作を、所定ラウンド数 (例えば 1 5 ラウンド) 行うように設定されている。この開放パターンの場合、大入賞手段 1 9 への 1 個の入賞に対する賞球を 1 5 個とすると、遊技者が普通に発射動作を続けるだけで殆どの場合に $9 \times 1 5 \times 1 5 = 2 0 2 5$ 個の出球が期待でき、開放パターン に比べて遊技者が得られる直接的な利益は格段に大きくなっている。

40

【 0 0 5 0 】

また本実施形態では、図 5 (a) , (b) に示すように、開放パターン が選択される確率は第 2 特別図柄側の方が第 1 特別図柄側よりも高い値に設定されている。なお以下の説明では、開放パターン による大当たり状態を「 2 R 大当たり状態」、開放パターン による大当たり状態を「 1 5 R 大当たり状態」という。

【 0 0 5 1 】

第 1 , 第 2 特別図柄表示制御手段 7 6 a , 7 6 b は、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 3 2 a , 3 2 b の表示制御を行うもので、第 1 特別図柄処理手段 7 4 a 又は第 2 特別図柄処理手段 7 4 b による特別図柄処理に基づいて、第 1 特別図柄表示手段 3 2 a 又は第 2 特別図柄表示手段 3 2 b による第 1 , 第 2 特別図柄の変動を開始させると共に所定の第 1 , 第 2

50

変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて所定の停止図柄で第1, 第2特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【0052】

特別遊技状態発生手段77は、大当たり状態の発生後の所定期間に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば第1, 第2特別乱数記憶手段73a, 73bに記憶された大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致した場合の大当たり図柄乱数値に応じて、時短状態と確変状態との何れかの特別遊技状態を発生させるように構成されている。なお本実施形態では、図5に示すように、第1, 第2特別図柄表示手段32a, 32b共に、大当たり図柄乱数値が0~4の場合に時短状態が、5~9の場合に確変状態が夫々発生するように構成されている。このように、本実施形態では特別遊技状態(確変状態と時短状態)の振り分け確率については第1特別図柄側と第2特別図柄側とで同一であるのに対し、大当たり状態で開放パターンが選択される確率は第2特別図柄側の方が第1特別図柄側よりも高くなっており、第1特別図柄側で大当たりとなるよりも第2特別図柄側で大当たりとなる方が遊技者にとって有利な設定となっている。

10

【0053】

時短状態中は、第1, 第2特別図柄に関して、第1, 第2特別図柄表示手段32a, 32bの変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、図4に示すように当たり確率が通常確率(例えば1/10)から高確率(例えば1/1.3)へ、変動時間が通常変動時間(例えば2.7秒)から短縮変動時間(例えば2.7秒)へ、第2特別図柄始動手段18bの開閉手段41の開閉パターンが通常開閉パターン(例えば0.2秒×1回開放)から延長開閉パターン(例えば2秒×3回開放)へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は例えばその開始後に第1, 第2特別図柄が所定回数(例えば50回)変動した時点で終了するようになっている。

20

【0054】

確変状態中は、それ以外の通常確率状態中よりも大当たり判定値の数が例えば1個から10個へ増加されることにより、第1, 第2特別図柄が大当たり態様となる確率が通常確率(例えば1/350)よりも高い高確率(例えば1/35)に切り換えられるようになっている。また、確変状態中は、原則として時短状態と同様の処理も併せて行われるが、特別遊技状態中以外の通常遊技状態中に2R大当たり状態が発生した場合には、その終了後に発生する確変状態については時短状態と同様の処理は行われ(いわゆる潜伏確変状態)ようになっている。なお、確変状態は例えば次の大当たり状態が発生した時点で終了する。

30

【0055】

制御コマンド送信手段78は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板52等のサブ制御基板側に送信して制御指令を与えるためのもので、第1, 第2特別図柄処理手段74a, 74bによる第1, 第2特別図柄処理に基づいて、第1, 第2演出図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、第1, 第2演出図柄の停止図柄を指定する停止図柄指定コマンド、第1, 第2演出図柄の変動停止を指定する変動停止指定コマンド等を演出制御基板52側に送信する機能、第1, 第2特別保留個数を指定する第1, 第2特別保留個数指定コマンドを演出制御基板52側に送信する機能の他、遊技状態が変化する際に遊技状態コマンドを演出制御基板52側に送信する機能等を備えている。

40

【0056】

なお本実施形態では、図6に示すように、遊技状態コマンドとして、大当たり状態の開始前に開放パターンの種類に応じて2R大当たり開始前演出コマンドと15R大当たり開始前演出コマンドとの何れかが、15R大当たり状態の開始時に15R大当たり開始コマンドが、大当たり状態の終了時にその後発生する特別遊技状態の種類に応じて潜伏確変開始コマンド、確変開始コマンド、時短開始コマンドの何れかが、時短状態の終了時に時短終了コマンドが、夫々主制御基板51から演出制御基板52に送信されるようになっている。

【0057】

50

演出制御基板 5 2 は、第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 3 7 a , 3 7 b、第 1 , 第 2 特別保留個数表示手段 3 8 a , 3 8 b、予告演出画像表示手段 3 9、発射誘導情報表示手段 4 0、音声出力手段 8 1、ランプ手段 8 2 等の各種演出手段を制御するためのもので、特別保留個数表示制御手段 8 3、演出図柄表示制御手段 8 4、発射誘導情報制御手段 8 5、予告演出制御手段 8 6 等を備えている。

【 0 0 5 8 】

特別保留個数表示制御手段 8 3 は、第 1 , 第 2 特別保留個数表示手段 3 8 a , 3 8 b の表示制御を行うもので、主制御基板 5 1 から送信される第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンドに基づいて、画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上の所定位置に第 1 , 第 2 特別保留個数分の第 1 , 第 2 シンボル X , Y を表示するようになっている。

10

【 0 0 5 9 】

演出図柄表示制御手段 8 4 は、第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 3 7 a , 3 7 b の表示制御及びそれに伴う音声出力手段 8 1、ランプ手段 8 2 等の制御を行うもので、主制御基板 5 1 側から変動パターン指定コマンドを受信した場合に、その変動パターン指定コマンドに対応する変動パターンに基づいて画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上で第 1 演出図柄又は第 2 演出図柄の変動を開始させると共に、変動停止指定コマンドを受信したときに、停止図柄指定コマンドに基づいて選択された停止図柄態様で第 1 演出図柄又は第 2 演出図柄の変動を停止させ、またその第 1 , 第 2 演出図柄の変動表示に合わせて音声出力手段 8 1 から所定の効果音を出力し、またランプ手段 8 2 を所定のパターンで発光させるようになっている。

20

【 0 0 6 0 】

発射誘導情報制御手段 8 5 は、発射誘導情報の出力制御を行うもので、図 7 に示す発射誘導情報制御処理を例えば定期割り込み毎に実行することにより、変化後の遊技状態に応じて左打ち誘導情報又は右打ち誘導情報の何れかを出力させるように構成されている。この発射誘導情報制御手段 8 5 による発射誘導情報制御処理（図 7）では、遊技状態コマンドを受信したか否かが判定され、遊技状態コマンドを受信したと判定された場合には（S 1 : Y e s）、図 8 に示す発射誘導情報出力開始処理が実行される（S 2）。

【 0 0 6 1 】

この発射誘導情報出力開始処理（図 8）では、まず受信した遊技状態コマンドの種類が判定される（S 1 1 ~ S 1 4）。そして、受信した遊技状態コマンドが 1 5 R 大当たり開始コマンドであれば（S 1 1 : Y e s）、図 1 1 及び図 1 2（a）に示すように、発射誘導情報表示手段 4 0、即ち画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上に「右へ」等の右打ち誘導情報の表示が開始され（S 1 5）、発射誘導情報出力中フラグが ON に切り換えられる（S 1 6）。1 5 R 大当たり開始コマンドが送信されると、その後 1 5 R 大当たり状態が開始され、右流下経路 2 4 b 上にある大入賞手段 1 9 が開放されるため、遊技者は右流下経路 2 4 b 側を狙って「右打ち」を行う方が有利となる。

30

【 0 0 6 2 】

なお、特別遊技状態中（潜伏確変状態を除く）は、右流下経路 2 4 b 上にある第 2 特別図柄始動手段 1 8 b の開閉パターンが延長開閉パターンとなるため（図 4）、遊技者にとっては「右打ち」が有利であり、この特別遊技状態中に大当たり状態が開始しても「右打ち」が有利な状態は変わらない。従って、1 5 R 大当たり開始コマンドを受信した場合（S 1 1 : Y e s）であっても、それが特別遊技状態中（潜伏確変状態を除く）である場合には、右打ち誘導情報の表示を開始しないように制御してもよい。

40

【 0 0 6 3 】

また、受信した遊技状態コマンドが確変開始コマンドと時短開始コマンドとの何れかであれば（S 1 2 : Y e s）、その時点で変動開始される演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンでなければ（S 1 7 : N o）、図 1 1 及び図 1 2（b）に示すように、発射誘導情報表示手段 4 0 により、画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上で例えば変動表示中の第 1 , 第 2 演出図柄表示手段 3 7 a , 3 7 b の前側に重なるように「右へ」等の右打ち誘導情報の表示が開始され（S 1 5）、発射誘導情報出力中フラグが ON に切り換えら

50

れる（S16）。確変開始コマンド又は時短開始コマンドが送信されると、その後に確変状態（潜伏確変状態を除く）又は時短状態が開始され、右流下経路24b上にある第2特別図柄始動手段18bの開閉パターンが延長開閉パターンとなるため（図4）、遊技者は右流下経路24b側を狙って「右打ち」を行う方が有利となる。

【0064】

受信した遊技状態コマンドが確変開始コマンドと時短開始コマンドとの何れかであっても（S12：Yes）、その時点で変動開始される演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンであれば（S17：Yes）、そのリーチ変動パターンによる図柄変動及び予告演出の表示が優先され、右打ち誘導情報の表示は抑制される（図12（d））。

【0065】

なお、この確変/時短状態の開始前の大当たり状態中は「右打ち」が有利であるため、確変/時短状態が開始しても「右打ち」が有利な状態は変わらない。従って、確変開始コマンドと時短開始コマンドとの何れかを受信した場合（S12：Yes）は右打ち誘導情報の表示を開始しないように制御してもよい。

【0066】

また、受信した遊技状態コマンドが時短終了コマンドであれば（S13：Yes）、その時点で変動開始される演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンでなければ（S18：No）、図11及び図12（c）に示すように、発射誘導情報表示手段40により、画像表示手段21の表示画面21a上で例えば変動表示中の第1、第2演出図柄表示手段37a、37bの前側に重なるように「左へ」等の左打ち誘導情報の表示が開始され（S19）、発射誘導情報出力中フラグがONに切り換えられる（S16）。時短終了コマンドが送信されると、それまでの時短状態が終了して通常遊技状態となり、右流下経路24b上にある第2特別図柄始動手段18bの開閉パターンが延長開閉パターンから通常開閉パターンに切り換わって入賞の可能性が極めて低くなるため、第1特別図柄始動手段18aを狙って「左打ち」を行う方が遊技者にとって有利となる。

【0067】

受信した遊技状態コマンドが時短終了コマンドであっても（S13：Yes）、その時点で変動開始される演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンであれば（S18：Yes）、その図柄変動及び予告演出の表示が優先され、左打ち誘導情報の表示は抑制される（図12（d））。

【0068】

また、受信した遊技状態コマンドが潜伏確変開始コマンドであった場合についても（S14：Yes）、その時点で変動開始される演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンでなければ（S18：No）、図11及び図12（c）に示すように、発射誘導情報表示手段40により、画像表示手段21の表示画面21a上で例えば変動表示中の第1、第2演出図柄表示手段37a、37bの前側に重なるように「左へ」等の左打ち誘導情報の表示が開始され（S19）、発射誘導情報出力中フラグがONに切り換えられる（S16）。潜伏確変開始コマンドが送信された場合には、大当たり状態が終了して潜伏確変状態となり、通常遊技状態中と同様、右流下経路24b上にある第2特別図柄始動手段18bへの入賞の可能性が極めて低くなるため、第1特別図柄始動手段18aを狙って「左打ち」を行う方が遊技者にとって有利となる。

【0069】

受信した遊技状態コマンドが潜伏確変開始コマンドであっても（S14：Yes）、その時点で変動開始される演出図柄の変動パターンがリーチ変動パターンであれば（S18：Yes）、その図柄変動及び予告演出の表示が優先され、左打ち誘導情報の表示は抑制される（図12（d））。

【0070】

なお本実施形態の場合には、潜伏確変状態が開始されるのは通常遊技状態中に開始された2R大当たり状態の終了後であり（図5）、この2R大当たり状態では「右打ち」をしても入賞が殆ど期待できないことに鑑みれば、その前の通常遊技状態から「左打ち」が有

10

20

30

40

50

利な状態は変わらないため、潜伏確変開始コマンドを受信した場合には左打ち誘導情報の表示を開始しないように制御してもよい。

【0071】

また、図7の発射誘導情報制御処理において、発射誘導情報出力中フラグがONであると判定された場合には(S3: Yes)、図9に示す発射誘導情報出力終了処理が実行される(S4)。この発射誘導情報出力終了処理(図9)では、まず予め定められた発射誘導情報の出力終了時期が到来したか否かが判定される(S31)。ここで、発射誘導情報の出力終了時期は任意に設定することができ、例えば出力開始から所定時間経過時点としてもよいし、遊技者に有利な発射位置が変化した時点としてもよい。

【0072】

発射誘導情報の出力終了時期が到来したと判定された場合には(S31: Yes)、その時点で発射誘導情報表示手段40、即ち画像表示手段21の表示画面21a上への発射誘導情報の表示が停止され(S32)、発射誘導情報出力中フラグがOFFに切り換えられ、発射誘導情報出力終了処理は終了する。

【0073】

一方、予め定められた発射誘導情報の出力終了時期が到来していない場合であっても(S31: No)、リーチ変動パターンによる演出図柄の変動が開始される場合には(S34: Yes)、その図柄変動及び予告演出の表示が優先され、その時点で発射誘導情報の表示が停止され(S32)、発射誘導情報出力中フラグがOFFに切り換えられるようになっている。

【0074】

予告演出制御手段86は、予告演出の制御を行うもので、予告演出抽選手段86a、予告演出画像表示制御手段86b、予告演出音出力制御手段86c等を備え、例えば主制御基板51側から変動パターン指定コマンドを受信した場合に、図10に示す予告演出制御処理を実行するように構成されている。

【0075】

予告演出抽選手段86aは、複数種類の予告演出を抽選により選択するものである。また、予告演出画像表示制御手段86bは、予告演出抽選手段86aによって予告演出画像の表示を伴う予告演出(ここでは予告画像表示演出A、Bの何れか)が選択された場合に、選択された予告演出に基づいて予告演出画像表示手段39、即ち画像表示手段21の表示画面21a上に予告演出画像(ここでは予告演出画像PA、PBの何れか)を表示するものである。また、予告演出音出力制御手段86cは、予告演出抽選手段86aによって予告演出音の出力を伴う予告演出(ここでは予告音出力演出C)が選択された場合に、選択された予告演出に基づいて音声出力手段81により予告演出音を出力するものである。

【0076】

予告演出制御手段86による予告演出制御処理(図10)では、まず予告演出抽選手段86aにより、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに対応する抽選確率に基づいて、例えば表示領域が発射誘導情報と重なる大型のキャラクターよりなる予告演出画像PAを表示する予告画像表示演出A、表示領域が発射誘導情報と重ならない小型のキャラクターよりなる予告演出画像PBを表示する予告画像表示演出B、所定の予告演出音を出力する予告音出力演出C、予告演出なしの何れかが選択される(S41)。

【0077】

そして、S41において予告画像表示演出Aが選択された場合には(S42: Yes)、その図柄変動において画像表示手段21の表示画面21a上に発射誘導情報が表示される場合(S43: Yes)を除き、予告演出画像表示制御手段86bによって予告画像表示演出Aが実行され(S44)、予告演出制御処理は終了する。この予告画像表示演出Aでは、第1,第2演出図柄の変動表示中に画像表示手段21の表示画面21a上に大型の予告演出画像PAが表示される(図12(d))。このように、S41の抽選によって予告画像表示演出Aが選択された場合であっても、画像表示手段21の表示画面21a上に発射誘導情報が表示される場合は予告画像表示演出Aは実行されない。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 8 】

一方、S 4 1において予告画像表示演出Bと予告音出力演出Cとの何れか（特定演出の一例）が選択された場合には（S 4 5 : Y e s 又は S 4 6 : Y e s ）、その図柄変動において画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上に発射誘導情報が表示されるか否かに拘わらず予告演出が実行され（S 4 4 ）、予告演出制御処理は終了する。即ち、S 4 1で予告画像表示演出Bが選択された場合には（S 4 5 : Y e s ）、図 1 2 (b) に示すように予告演出画像表示制御手段 8 6 b によって第 1 , 第 2 演出図柄の変動表示中に画像表示手段 2 1 の表示画面 2 1 a 上に小型の予告演出画像 P B が表示され（S 4 4 ）、S 4 1で予告音出力演出Cが選択された場合には（S 4 6 : Y e s ）、予告演出音出力制御手段 8 6 c によって音声出力手段 8 1 から所定の予告演出音が出力される（S 4 4 ）。なお、S 4 1において予告演出なしが選択された場合には（S 4 6 : N o ）、当然ながら予告演出（S 4 4 ）は実行されない。

10

【 0 0 7 9 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機では、発射誘導情報の表示中であることを条件に、予告演出制御手段 8 6 が予告画像表示演出 A の実行を抑制するように構成されているため、演出図柄変動表示中の予告演出画像の表示と発射誘導情報の表示との重複を適切に回避することができ、互いの演出効果の毀損や処理遅れ等を防止できる。

【 0 0 8 0 】

また、発射誘導情報制御手段 8 5 は、第 1 , 第 2 演出図柄がリーチ変動パターンによる変動表示中であることを条件に発射誘導情報の表示を抑制するように構成されているため、リーチ変動パターンによる変動表示中はその図柄変動及び予告演出が発射誘導情報によって邪魔されることがなく、図柄変動演出本来の演出効果を発揮させることができる。

20

【 0 0 8 1 】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、実施形態では、予告演出制御手段 8 6 による予告演出制御処理（図 1 0 ）において、所定の確率で複数の予告演出の何れかを選択する抽選を行い（S 4 1 ）、その抽選において予告画像表示演出 A が選択された場合に、発射誘導情報の表示があるか否か（S 4 3 ）で予告演出（S 4 4 ）を実行するか否かを決定するように構成したが、例えば発射誘導情報の表示が行われる場合には、予告演出を抽選する段階で予告画像表示演出 A を選択対象から外す（抽選確率を 0 にする）ようにしてもよい。

30

【 0 0 8 2 】

予告演出 A ~ C のうちの複数を重複して実行可能に構成する場合、例えば発射誘導情報の表示中に予告画像表示演出 A 及び B が予告演出抽選に当選したときには、予告画像表示演出 A の実行を抑制し、予告画像表示演出 B を実行するようにしてもよい。また、予告画像表示演出 A の実行を抑制する場合には別の予告演出（B 又は C ）に変更してもよい。

【 0 0 8 3 】

実施形態では第 1 , 第 2 演出図柄がリーチ変動パターンによる変動表示中である場合には発射誘導情報を表示しないように構成したが、例えばリーチ変動パターンのうちの一部の変動パターンの場合にのみ発射誘導情報を表示しないようにしてもよいし、リーチなし変動パターンの場合でも発射誘導情報を表示しない場合があってもよい。

40

【 0 0 8 4 】

実施形態では特別図柄とその始動手段とを 2 組搭載したパチンコ機の場合を例示したが、本発明は特別図柄とその始動手段とを 1 組しか搭載していないパチンコ機等であっても同様に実施可能であり、またパチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種の弾球遊技機においても同様に実施することが可能である。

【 符号の説明 】

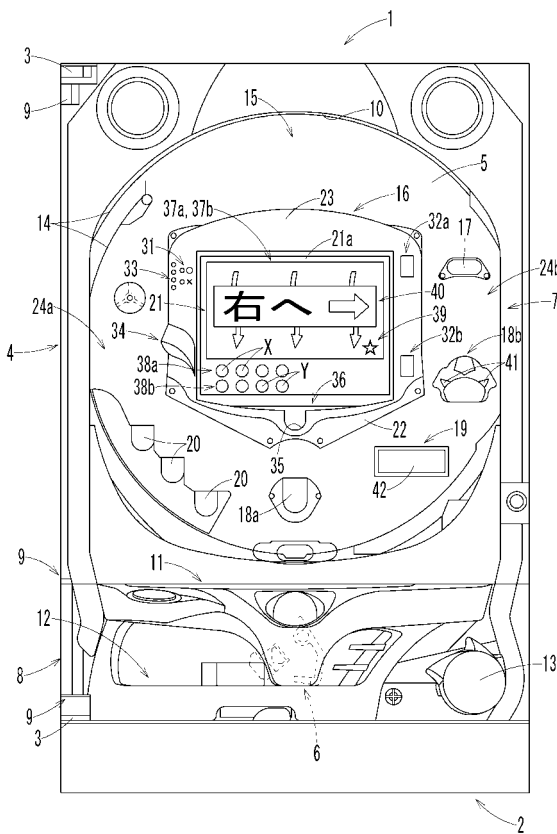
【 0 0 8 5 】

6 発射手段
1 5 遊技領域

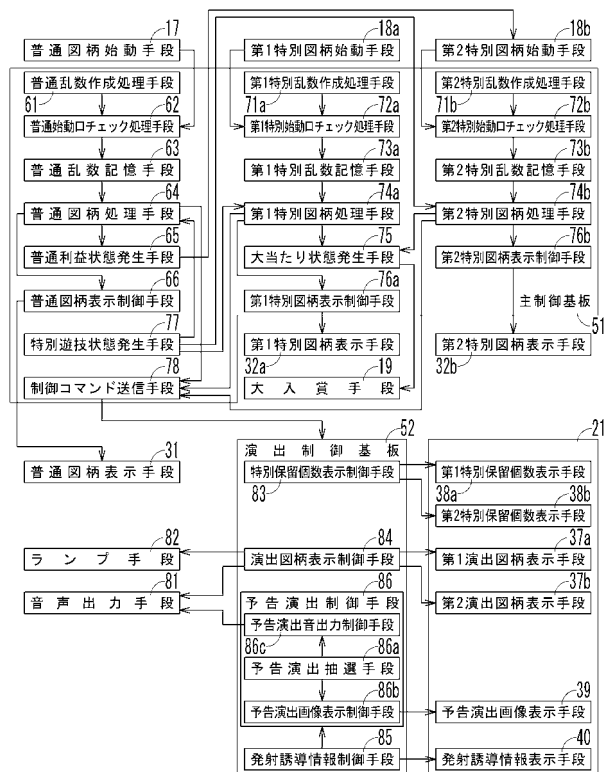
50

- 1 6 センターケース
- 1 8 a 第1特別図柄始動手段（図柄始動手段）
- 1 8 b 第2特別図柄始動手段（図柄始動手段）
- 2 1 画像表示手段
- 2 4 a 左流下経路
- 2 4 b 右流下経路
- 7 5 大当たり状態発生手段（利益状態発生手段）
- 8 4 演出図柄表示制御手段
- 8 5 発射誘導情報制御手段
- 8 6 予告演出制御手段
- A 予告画像表示演出（予告演出）
- B 予告画像表示演出（予告演出）
- C 予告音出力演出（予告演出）
- P A 予告演出画像
- P B 予告演出画像

【図1】



【図2】



【図3】

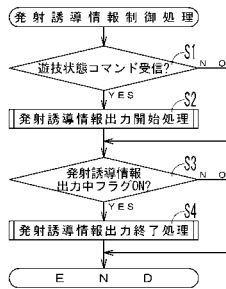
変動パターン	予告画像表示演出		予告音出力演出 C (予告演出音出力)
	A (大型キャラクターPA表示)	B (小型キャラクターPE表示)	
リーチなし外れ1	△	○	○
リーチなし外れ2	△	○	○
リーチなし外れ3	△	○	○
リーチなし外れ4	△	○	○
リーチ大当たり/外れ1	○	○	○
リーチ大当たり/外れ2	○	○	○
リーチ大当たり/外れ3	○	○	○
スーパーリーチ大当たり/外れ1	○	○	○
スーパーリーチ大当たり/外れ2	○	○	○
スーパーリーチ大当たり/外れ3	○	○	○

○:発射誘導情報の出力とは無関係に実行
 △:発射誘導情報の出力時には実行抑制

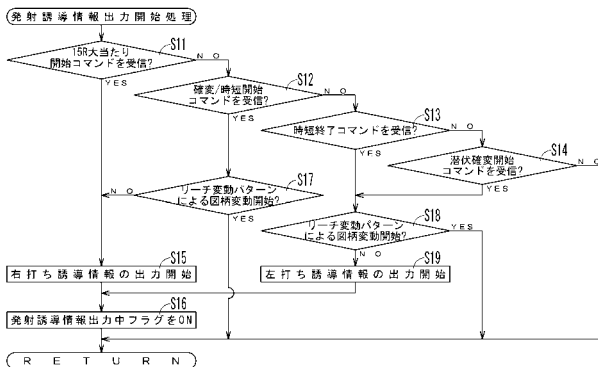
【図4】

	普通図柄		第2特別図柄始動手段18b の開閉パターン
	当たり確率	変動時間	
通常遊技状態	通常確率 (1/10)	通常変動時間 (2.7秒)	通常開閉パターン (0.2秒×1回開放)
特別遊技状態	高確率 (1/1.3)	短縮変動時間 (2.7秒)	延長開閉パターン (2秒×3回開放)

【図7】



【図8】



【図5】

(a) 第1特別図柄

大当たり判定乱数値	大当たり図柄乱数値	大当たり状態	特別遊技状態	
7 (通常確率状態中) 7.17.27... (確変状態中)	0	開放パターンβ (28秒開放又は 9個人賞まで×15R)	時短	
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6		開放パターンα (0.2秒開放×2R)	確変 (通常遊技状態中の 大当たり後は潜伏確変)
	7			
	8			
9				
外れ	その他			

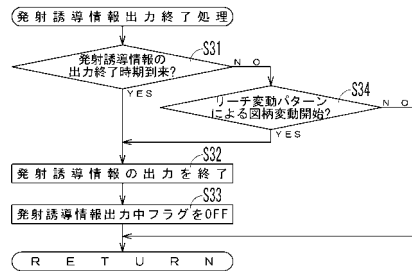
(b) 第2特別図柄

大当たり判定乱数値	大当たり図柄乱数値	大当たり状態	特別遊技状態	
7 (通常確率状態中) 7.17.27... (確変状態中)	0	開放パターンβ (28秒開放又は 9個人賞まで×15R)	時短	
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6		開放パターンα (0.2秒開放×2R)	確変 (通常遊技状態中の 大当たり後は潜伏確変)
	7			
	8			
9				
外れ	その他			

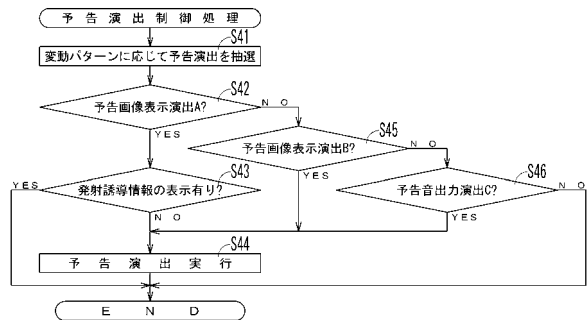
【図6】

遊技状態コマンド	送信タイミング	発射誘導情報	
		左打ち	右打ち
2R大当たり開始前演出	大当たり状態開始前		
15R大当たり開始前演出	大当たり状態開始前		
15R大当たり開始	大当たり状態開始時		○
潜伏確変開始	大当たり状態終了時	○	
確変開始			○
時短開始			○
時短終了	時短状態終了時	○	

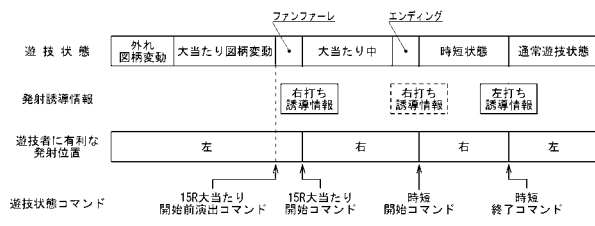
【図9】



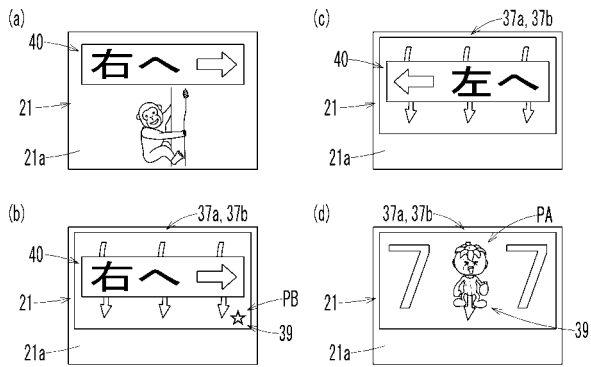
【図10】



【図 1 1】



【図 1 2】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2009-261740(JP,A)
特開2005-168703(JP,A)
特開平10-071245(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02