

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-42243
(P2019-42243A)

(43) 公開日 平成31年3月22日(2019.3.22)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2017-169840 (P2017-169840)
(22) 出願日 平成29年9月4日 (2017.9.4)

(71) 出願人 395018239
株式会社高尾
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(72) 発明者 安藤 繁光
愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
Fターム(参考) 2C088 AA51 EB78

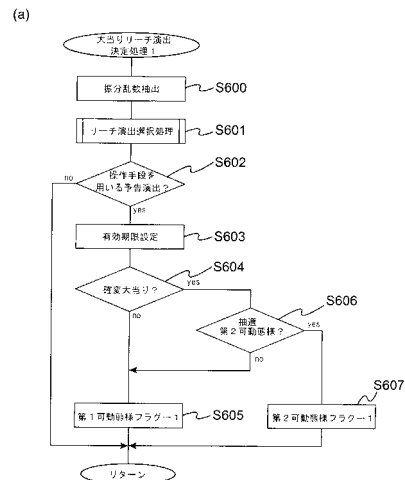
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】可動体の可動態様が豊富で、大当たりか否か判定結果や有用な情報を報知するようになし、遊技者の期待感を向上する弾球遊技機を提供すること。

【解決手段】大当たりか否かの当否判定に伴い、判定結果を報知する図柄の変動演出を行う演出制御手段と、大当たり遊技終了後の遊技状態を通常遊技から大当たりの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段と、を備え、演出制御手段は、所定の変動演出の実行中に、操作手段が操作されると可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行うようになし、可動体演出は、判定結果が大当たりでなければ可動体を作動させず、大当たりであれば可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、判定結果が大当たりで、且つ大当たり遊技の終了後に特典遊技状態となる場合には、可動体を第2可動態様で作動可能とする。

【選択図】 図18



(b)

	第1可動態様	第2可動態様
大当たり	○	—
確変大当たり	○	○

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が操作可能な操作手段と、
遊技盤に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体と、
所定の始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

抽出された前記数値データを、保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段と、
保留記憶された前記数値データに基づいて、大当たりか否かの当否判定、及び当選時に大当たりの種類の決定を行う当否判定手段と、

抽出された前記数値データを、該数値データに基づいて行われる前記当否判定手段による当否判定よりも前に、当選となる可能性があるか否かを確認する数値データ確認手段と

、
前記当否判定手段によって大当たりと判定されたことを条件に大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記当否判定の結果に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に前記図柄を確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段と、

前記当否判定手段により決定された大当たりの種類に応じて、大当たり遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当たりの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の前記変動演出の実行中に、前記操作手段が操作されると前記可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、

該可動体演出は、

前記当否判定の結果が大当たりでない場合には、前記可動体を作動させず、

前記当否判定の結果が大当たりである場合には、前記可動体を少なくとも第 1 可動態様で作動可能であり、

前記当否判定の結果が大当たりであり、且つ前記数値データ確認手段により確認された前記当否判定の前の前記数値データの保留記憶内に大当たりとなる保留記憶がある場合には、前記可動体を第 2 可動態様で作動可能であることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機、特に、複数の可動体を備え、これらの可動体を作動させることにより遊技中に演出動作を行なう弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機は、遊技盤の遊技領域に設けられた始動口への入球に起因して乱数（数値データ）が抽出され、抽出された乱数が所定数を限度に記憶され、記憶された乱数が予め定められた大当たりになる値であるか否かの当否判定を行うものが主流である。

この種の弾球遊技機では、大当たりになるか否かの当否判定が実行されると、これに伴って特別図柄を変動させ、後に特別図柄を確定表示させることにより当否判定の結果が報知される。尚、特別図柄は遊技領域の隅に小さく表示されるので、遊技領域の中央に設けられた演出図柄表示装置にて特別図柄に対応する疑似演出表示を行い、疑似演出表示にて、遊技者の大当たりへの期待感を高め、当否判定の結果を報知することが行われている。

【0003】

また、従来の弾球遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段を備え、操作手段の操作に応じて、演出内容を変化させ、遊技者の期待感を高めることが行われている（特許文献 1）。

操作手段は、例えば、疑似演出のリーチ演出の終盤に操作手段の操作を促し、操作に応じて、当否判定の結果が大当たりの場合は可動体が作動して大当たりであることを報知する。一方、ハズレであった場合は可動体が作動せずハズレであることを報知する演出に用いら

10

20

30

40

50

れる。このように操作手段を操作し、構造物である可動体が実際に動くことにより、遊技者に強いインパクトを与えることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-65378号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の操作手段を用いた演出は、当否判定の結果が大当りであるか、ハズレであるかといった2択の報知にしか用いられていない。これでは、操作手段を用いた演出が十分に活用されているとはいえず、遊技者の遊技に関する期待感を高める演出として充分であるとはいえない。

本発明は前記事情に鑑み、操作手段の操作に応じて作動可能な可動体の可動態様を豊富に備え、当否判定の結果及びこれ以外の情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行う弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の第1参考例は、
遊技者が操作可能な操作手段と、
遊技盤に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体と、
所定の始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

抽出された前記数値データに基づいて、大当りか否かの当否判定、及び当選時に大当りの種類の決定を行う当否判定手段と、

前記当否判定手段によって大当りと判定されたことを条件に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記当否判定の結果に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に前記図柄を確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段と、

前記当否判定手段により決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当りの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の前記変動演出の実行中に、前記操作手段が操作されると前記可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、

該可動体演出は、

前記当否判定の結果が大当りでない場合には、前記可動体を作動させず、

前記当否判定の結果が大当りである場合には、前記可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、

前記当否判定の結果が大当りで、且つ大当り遊技の終了後に前記特典遊技状態となる場合には、前記可動体を第2可動態様で作動可能であることを要旨とする。

【0007】

演出制御手段は、変動演出として、三つの疑似演出図柄を変動させ、三つの図柄が同一図柄で停止することと大当りであることを報知する演出を行うことが望ましい。また変動演出では、二つの疑似演出図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出を行い、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高めることが望ましい。

更に、演出制御手段は、リーチ演出中に、操作手段の操作が有効となる有効期間を設定し、操作手段を操作するように示唆する。そして、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に応じて、リーチ演出の終盤に、可動体を所定の可動態様で作動せしめ可動体演出を行うことが望ましい。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

この参考例によれば、操作手段が操作されることにより演出用の可動体が作動するか否か、即ち、大当たりか否かで遊技者の期待感を高めることができる。更に、可動体が作動した場合には遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たりか否かで遊技者の期待感を高めることができる。従って、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に依りて作動可能な可動体の可動態様を豊富に備え、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができる。操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行う弾球遊技機を提供することができる。

【 0 0 0 9 】

請求項 1 に記載の発明は、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 遊技盤に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体と、
 所定の始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、
 抽出された前記数値データを、保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段と、
 保留記憶された前記数値データに基づいて、大当たりか否かの当否判定、及び当選時に大当たりの種類の決定を行う当否判定手段と、
 抽出された前記数値データを、該数値データに基づいて行われる前記当否判定手段による当否判定よりも前に、当選となる可能性があるか否かを確認する数値データ確認手段と、
 前記当否判定手段によって大当たりと判定されたことを条件に大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
 前記当否判定の結果に依りて、図柄を変動表示せしめ、後に前記図柄を確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段と、
 前記当否判定手段により決定された大当たりの種類に依りて、大当たり遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当たりの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段と、を備え、
 前記演出制御手段は、所定の前記変動演出の実行中に、前記操作手段が操作されると前記可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、
 該可動体演出は、
 前記当否判定の結果が大当たりでない場合には、前記可動体を作動させず、
 前記当否判定の結果が大当たりである場合には、前記可動体を少なくとも第 1 可動態様で作動可能であり、
 前記当否判定の結果が大当たりであり、且つ前記数値データ確認手段により確認された前記当否判定の前の前記数値データの保留記憶内に大当たりとなる保留記憶がある場合には、前記可動体を第 2 可動態様で作動可能であることを要旨とする。

【 0 0 1 0 】

この発明によれば、操作手段が操作されることにより演出用の可動体が作動するか否か、即ち、大当たりか否かで遊技者の期待感を高めることができる。更に、可動体が作動した場合は保留記憶内に大当たりがあるか否かで遊技者の期待感を高めることができる。従って、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に依りて作動可能な可動体の可動態様を豊富に備え、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができる。操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行う弾球遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 1 】

本発明の第 2 参考例は、
 遊技者が操作可能な第 1 操作手段及び第 2 操作手段と、
 遊技盤に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体と、
 所定の始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

10

20

30

40

50

抽出された前記数値データに基づいて、大当たりか否かの当否判定、及び当選時に大当たりの種類の決定を行う当否判定手段と、

前記当否判定手段によって大当たりと判定されたことを条件に大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記当否判定に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に前記図柄を確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段と、

前記当否判定手段により決定された大当たりの種類に応じて、大当たり遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当たりの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の前記変動演出の実行中に、前記第1操作手段又は前記第2操作手段が操作されると前記可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、該可動体演出は、

前記当否判定の結果が大当たりでない場合には、前記可動体を作動させず、

前記当否判定の結果が大当たりである場合には、前記可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、

前記当否判定の結果が大当たりで、前記演出制御手段により前記第2操作手段が選択され、且つ大当たり遊技の終了後に前記特典遊技状態となる場合には、前記可動体を第2可動態様で作動可能であることを要旨とする。

【0012】

演出制御手段は、大当たり時には、第2操作手段よりも第1操作手段が選択されやすい構成が望ましい。

【0013】

この参考例によれば、第1操作手段又は第2操作手段の操作により演出用の可動体が作動するか否か、即ち、大当たりか否かで遊技者の期待感を高めることができる。更に、可動体が作動した場合は特典遊技状態となる大当たりか否かで遊技者の期待感を高めることができる。その上、例えば、大当たり時に選択されやすい第1操作手段の操作に応じて、可動体が第1可動態様で作動する構成であれば、大当たりとなる可能性があり、遊技者の期待度が高まる。一方、大当たり時に選択されにくい第2操作手段の操作に応じて、可動体が第1可動態様又は第2可動態様で作動する構成であれば、第1操作手段の操作に比べて大当たりの期待度は低い、大当たりだったら特典遊技状態となる可能性が高いのでより遊技者の期待感が高まる。従って、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に依りて作動可能な可動体の可動態様を豊富に備え、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行う弾球遊技機を提供することができる。

【0014】

本発明の第3参考例は、

遊技者が操作可能な第1操作手段及び第2操作手段と、

遊技盤に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体と、

所定の始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

抽出された前記数値データを、保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段と、

保留記憶された前記数値データに基づいて、大当たりか否かの当否判定、及び当選時に大当たりの種類の決定を行う当否判定手段と、

抽出された前記数値データを、該数値データに基づいて行われる前記当否判定手段による当否判定よりも前に、当選となる可能性があるか否かを確認する数値データ確認手段と、

前記当否判定手段によって大当たりと判定されたことを条件に大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記当否判定に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に前記図柄を確定表示せしめて前記当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段と、

10

20

30

40

50

前記当否判定手段により決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当りの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の前記変動演出の実行中に、前記第1操作手段又は前記第2操作手段が操作されると前記可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、該可動体演出は、

前記当否判定の結果が大当りでない場合には、前記可動体を作動させず、

前記当否判定の結果が大当りである場合には、前記可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、

前記当否判定の結果が大当りであり、前記演出制御手段により前記第2操作手段が選択され、且つ前記数値データ確認手段により確認された前記当否判定の前の前記数値データの保留記憶内に大当りとなる保留記憶がある場合には、前記可動体を第2可動態様で作動可能であることを要旨とする。

10

【0015】

演出制御手段は、大当り時には、第2操作手段よりも第1操作手段が選択されやすい構成が望ましい。

【0016】

この参考例によれば、第1操作手段又は第2操作手段の操作により演出用の可動体が発動するか否か、即ち、大当りか否かで遊技者の期待感を高めることができる。更に、可動体が発動した場合は保留記憶内に大当りがあるか否かで遊技者の期待感を高めることができる。その上、例えば、大当り時に選択されやすい第1操作手段の操作に応じて、可動体が第1可動態様で作動する構成であれば、大当りとともに保留記憶内に大当りがある可能性があり、遊技者の期待度が高まる。一方、大当り時に選択されにくい第2操作手段の操作に応じて、可動体が第1可動態様又は第2可動態様で作動する構成であれば、第1操作手段の操作に比べて大当りの期待度は低いが、大当りだったら保留記憶内に大当りがある可能性が高いのでより遊技者の期待度が高まる。従って、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に依りて、作動可能な可動体の可動態様を豊富に備え、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行う弾球遊技機を提供することができる。

20

【0017】

本発明の第4参考例は、

前記可動体として、複数種類の可動体を設け、

前記可動体演出は、前記第1可動態様では、前記複数種類の可動体のうちのいずれかからなる第1種類の可動体を作動させる一方、

前記第2可動態様では、前記第1種類の可動体を除いた第2種類の可動体を作動させる、又は前記第1種類の可動体と前記第2種類の可動体とを作動させることを要旨とする。

【0018】

この参考例によれば、操作手段の操作に応じて作動可能な可動体の可動態様をより多様に構成することができる。

【図面の簡単な説明】

30

【0019】

【図1】本発明を適用した第1実施形態の弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記弾球遊技機において可動体として用いられる剣役物を示す単体の説明図である。

【図4】前記弾球遊技機において可動体として用いられる盾役物を示す単体の説明図である。

【図5】前記弾球遊技機の背面図である。

【図6】前記弾球遊技機の電気ブロック図である。

【図7】前記弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフロ

40

50

ーチャートである。

【図 8】前記主制御装置で実行される始動入球確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 9】前記主制御装置で実行される特図当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 10】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 11】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 12】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 13】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 14】前記特別遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 15】前記特別遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【図 16】前記特別遊技処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【図 17】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される変動演出開始処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 18】(a) は前記サブ制御装置で実行される大当りリーチ演出決定処理 1 の制御内容を示すフローチャートである。(b) は本処理で設定される大当りと可動体の可動態様との関係を示す図である。

【図 19】前記サブ制御装置で実行される予告演出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 20】前記予告演出の代表的な表示態様を示す図である。

【図 21】前記弾球遊技機の第 1 可動態様を示す図である。

【図 22】前記弾球遊技機の第 2 可動態様を示す図である。

【図 23】前記弾球遊技機の他の第 2 可動態様を示す図である。

【図 24】前記弾球遊技機の特典遊技状態における変動演出の代表的な表示態様を示す図である。

【図 25】(a) は本発明を適用した第 2 実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される大当りリーチ演出決定処理 2 の制御内容を示すフローチャートである。(b) は本処理で設定される大当りと可動体の可動態様との関係を示す図である。

【図 26】(a) は本発明を適用した第 3 実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される大当りリーチ演出決定処理 3 の制御内容を示すフローチャートである。(b) は本処理で設定される大当りと操作手段と可動体の可動態様との関係を示す図である。

【図 27】(a) は本発明を適用した第 4 実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される大当りリーチ演出決定処理 4 の制御内容を示すフローチャートである。(b) は本処理で設定される大当りと操作手段と可動体の可動態様との関係を示す図である。

【図 28】本発明を適用するのに好適な他の弾球遊技機の正面図である。

【図 29】本発明を適用するのに好適な更に他の弾球遊技機の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

第 1 実施形態

本発明を適用した第 1 実施形態のパチンコ機 1 (弾球遊技機) を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、遊技店に設置され、遊技者が遊技可能な遊技機である。パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠 (ガラス枠) 11 及び図略の内枠 (遊技枠ともいう) が開閉可能に設けられている。尚、これら前枠 11 及び前記内枠はシリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放可能である。

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2 (図 2) が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 1 】

前枠 1 1 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 1 1 2 が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠 1 1 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 1 1 3 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けられている。

【 0 0 2 2 】

前枠 1 1 の下半部には上皿 1 2 と下皿 1 3 とが上下方向に配置されている。また前枠 1 1 の下半部には、下皿 1 3 の右側に、発射ハンドル 1 4 が配置されている。発射ハンドル 1 4 は、これを時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 1 2 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 1 2 には賞球が払出される。

10

下皿 1 3 は、上皿 1 2 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 1 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【 0 0 2 3 】

パチンコ機 1 は所謂 CR 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（CR ユニット）CR が隣接して設けられている。パチンコ機 1 には、上皿 1 2 の右側に貸出ボタン 1 7 1、精算ボタン 1 7 2 及び精算表示装置 1 7 3 が設けられている。また上皿 1 2 の中央位置には遊技者が操作可能な演出ボタン 1 5 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 1 6 が配置されている。

【 0 0 2 4 】

遊技盤 2 について説明する。図 2 に示すように、遊技盤 2 には外レール 2 0 1 と内レール 2 0 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には多数の遊技釘が植設されている。

20

遊技領域 2 0 の中央部にはセンターケース 2 0 0 が配置されている。センターケース 2 0 0 は中央に演出図柄表示装置 2 1（全体の図示は省略）の LCD パネルが配設されている。またセンターケース 2 0 0 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【 0 0 2 5 】

遊技領域 2 0 のセンターケース 2 0 0 の左横位置には、遊技球が通過可能であり、通過時に普通図柄（以下、単に普図という）の抽選が実行される普図作動ゲート 2 2 が設けられている。

30

センターケース 2 0 0 の中央直下位置には、常時、遊技球の入球が可能で、入球に起因して第 1 特別図柄（以下、第 1 特図という）の当否判定が実行される第 1 特図始動口 2 3 が配置されている。更にその直下位置には、入球に起因して第 2 特別図柄（以下、第 2 特図という）の当否判定が実行される第 2 特図始動口 2 4 が設置されている。第 2 特図始動口 2 4 は、チューリップ式の開放部材により開放可能に構成されている。第 2 特図始動口 2 4 は、前記普図の抽選で当たりとなり、普通電動役物が作動することで、開放部材が所定の時間、所定の開放態様で開放され、開放部材の開放時にのみ入球（入賞）可能である。

【 0 0 2 6 】

第 2 特図始動口 2 4 の直下位置には、開閉板にて開閉可能に設けられ、大当たり遊技に開放される大入賞口 2 5 が設置されている。大入賞口 2 5 は、特別電動役物が作動することで、開閉板が所定の時間、所定の開放態様で開放され、開放板の開放時にのみ入球（入賞）可能である。尚、第 1 特図又は第 2 特図の当否判定で大当たりとなると、役物連続作動装置が作動し、役物連続作動装置が作動することで、特別電動役物が連続して作動する。これにより大入賞口 2 5 が連続して開放される。

40

【 0 0 2 7 】

センターケース 2 0 0 の左側斜め下方位置で、第 1 特図始動口 2 3 乃至大入賞口 2 5 の左側位置には複数（4 つ）の一般入賞口 2 7 が配されている。また、大入賞口 2 5 の直下の盤面最下部にはアウト口 2 0 3 が設けられている。アウト口 2 0 3 には、発射された遊技球のうち、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4、大入賞口 2 5、一般入賞口 2 7 のいずれにも入球（入賞）しなかった遊技球が取り込まれる。

50

【 0 0 2 8 】

遊技盤 2 の右下端部には、外レール 2 0 1 の外部に、第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、第 2 特図保留数表示装置 2 8 2、普図表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 が配置されている。

【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 には、センターケース 2 0 0 の左側縁部に沿う位置に、演出に応じて作動する可動体として剣役物 6 1 が配置されている。剣役物 6 1 は、通常、センターケース 2 0 0 の左側縁部に沿う待機位置にある（剣役物 6 1 がセンターケース 2 0 0 内に収納された状態）。剣役物 6 1 は、作動時、待機位置から演出図柄表示装置 2 1 の前面側に突出する作動位置（仮想線）に移動可能に設けられている。

10

【 0 0 3 0 】

また遊技盤 2 には、センターケース 2 0 0 の右側縁部に沿う位置に、演出に応じて作動する可動体として盾役物 6 2 が配置されている。盾役物 6 2 は、通常、センターケース 2 0 0 の右側縁部に沿う待機位置にある。盾役物 6 2 は、作動時、待機位置から演出図柄表示装置 2 1 の前面側に突出する作動位置に移動可能に設けられている。

【 0 0 3 1 】

図 3 は剣役物 6 1 及びその駆動機構を示す。剣役物 6 1 は、下端部 6 1 5 がセンターケース 2 0 0 の左側縁部に、上下方向に回動可能に軸着されている。剣役物 6 1 は、剣役物モータ 6 1 1 を動力源として剣用歯車 6 1 3 が回転駆動される。そして剣役物 6 1 は、剣用歯車 6 1 3 及びこれと連動する剣用ラック 6 1 4 の作動により、下端部 6 1 5 を支点に、待機位置と作動位置との間で、揺動可能に構成されている。剣役物センサ 6 1 2 は、剣役物 6 1 が待機位置にあることを検出する。

20

【 0 0 3 2 】

図 4 は盾役物 6 2 及びその駆動機構を示す。盾役物 6 2 は、アーム部 6 2 3 の下端部 6 2 6 がセンターケース 2 0 0 の右側縁部に、上下方向に回動可能に軸着されている。盾役物 6 2 は、盾役物モータ 6 2 1 を動力源として盾用歯車 6 2 4 が回転駆動される。そして盾役物 6 2 は、盾用歯車 6 2 4 及びこれと連動する盾用ラック 6 2 5 の作動により、下端部 6 2 6 を支点に、待機位置と作動位置との間で、揺動可能に構成されている。盾役物センサ 6 2 2 は、盾役物 6 2 が待機位置にあることを検出する。

【 0 0 3 3 】

図 5 はパチンコ機 1 の裏面を示すもので、パチンコ機 1 の裏面側には、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払出される。また、前記賞球を払出す払出ユニット 3 3 により前記貸出ボタン 1 7 1 の操作で払出される貸球も払出す構成としてある。

30

【 0 0 3 4 】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 3 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、払出制御装置 4 1 の下に設けてある。

40

【 0 0 3 5 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が設けてあり、外部接続端子板 3 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠側（外枠 1 0

50

、前枠 11、内枠 30 から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子) の 2 種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板 38 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

【0036】

図 6 はパチンコ機 1 の電氣的構成を示すブロック図で、パチンコ機 1 は、遊技進行等の制御を司る主制御装置 40 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42 及び演出図柄制御装置 43 を具備する構成である。尚、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。

【0037】

主制御装置 40、払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42 及び演出図柄制御装置 43 においては、いずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置はいずれも CPU により、2ms 周期又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して、ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 40 は各種の乱数が抽出される乱数カウンタ等も備えている。

一方、発射制御装置 44 は CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 44 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【0038】

主制御装置 40 は、裏配線中継端子板 530 及び外部接続端子板 38 を介して遊技施設のホールコンピュータ 500 と電氣的に接続される。また主制御装置 40 には、裏配線中継端子板 530 を介して、前枠(ガラス枠)及び内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放 SW (スイッチ) 501、内枠開放 SW 502 等の検出信号が入力される。

【0039】

また、主制御装置 40 は、遊技盤中継端子板 531 を介して、第 1 特図始動口 23 への入球を検出する第 1 特図始動口 SW 503、第 2 特図始動口 24 への入球を検出する第 2 特図始動口 SW 504、普図作動ゲート 22 への入球を検出する普図作動 SW 505、複数の一般入賞口 27 への入球を検出する一般入賞口 SW 506、大入賞口 25 への入球を検出するカウント SW 507 等の検出信号が入力される。

【0040】

また主制御装置 40 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成する。主制御装置 40 は、各種のコマンドを払出制御装置 41 や、演出中継端子板 532 を介してサブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ向けてのコマンドを出力する。主制御装置 40 は、図柄表示装置中継端子板 533 を介して第 1 特図表示装置 28A、第 2 特図表示装置 28B、第 1 特図保留数表示装置 281、第 2 特図保留数表示装置 282、普図表示装置 29 及び普図保留数表示装置 291 等の表示制御を行なう。

【0041】

更に主制御装置 40 は、遊技盤中継端子板 531 を介して、大入賞口ソレノイド 510、普電役物ソレノイド 511 が接続されている。主制御装置 40 は、特別電動役物が作動することで、大入賞口ソレノイド 510 を制御して開閉板を作動させて大入賞口 25 を開放せしめる。また主制御装置 40 は、普通電動役物が作動することで、普電役物ソレノイド 511 を制御して開放部材を作動させて第 2 特図始動口 24 の開放せしめる。

主制御装置 40 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 38 を経てホールコンピュータ 500 に送られる。

【0042】

主制御装置 40 と払出制御装置 41 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 41 は、裏配線中継端子板 530 や払出中継端子板 534 を介して、ガラス枠開放 SW 501、内枠開放 SW 502、球タンクが空状態になったことを検出する球切れ SW 520 等の検出信号が入力される。また、払出制御装置 41 は、遊技球が払出さ

10

20

30

40

50

れたことを検出する払出SW522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯SW523等の検出信号が入力される。更に、払出制御装置41は、主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を駆動させて遊技球を払出させる。

【0043】

払出制御装置41は、満杯SW523により下皿13が満タンであることを示す信号が入力された場合、及び球切れSW520により球タンクに遊技球が少ない或いは無いことを示す信号が入力されると払出モータ521を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。尚、球切れSW520、満杯SW523は、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置41は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ521の駆動を再開させる。

10

【0044】

また、払出制御装置41は、CRユニット端子板535を介してCRユニットCR及び精算表示装置173と双方向通信可能に接続されている。精算表示装置173には、遊技球の貸出しを要求するための球貸SW171、精算を要求するための精算SW172が接続されている。そして、精算表示装置173を介して球貸SW171による貸出要求の操作信号がCRユニットCRに入力されると、CRユニットCRから払出制御装置41に貸出要求がなされ、払出制御装置41は、払出モータ521を作動させ、貸し球を払出す。払出された貸し球は払出SW522に検出され、検出信号は払出制御装置41に入力される。

一方、精算表示装置173を介して精算SW172による精算要求の操作信号がCRユニットCRに入力されると、精算要求に応じてCRユニットCRが精算を行い、精算表示装置173においてプリペイドカードの残高表示が行われる。プリペイドカードの残高表示はCRユニットCRによって制御される。

20

【0045】

また、払出制御装置41は、外部接続端子板38を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ500に送信するほか、発射制御装置44に対して発射停止信号を送信する。

尚、パチンコ機1は遊技球を払出す構成である。近年では、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、ICカードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する遊技機（封入式遊技機又は管理遊技機などと呼ばれる）が存在し、パチンコ機1は封入式遊技機の構成であってもよい。

30

【0046】

発射制御装置44は、発射を停止する発射停止SW524、発射ハンドル14に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチSW525等の検出信号が入力される。払出制御装置41を介して主制御装置40から送られてくるコマンド（タッチSW525の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル14の回動信号及び発射停止SW524の信号に基づいて発射モータ526を制御して遊技球を発射及び停止させる。

【0047】

サブ統合制御装置42は、音量調節SWを備えている。またサブ統合制御装置42は、演出ボタン15やジョグダイヤル16の操作信号、剣役物センサ612や盾役物センサ622の検出信号が入力される。

40

そしてサブ統合制御装置42は、スピーカ112を駆動して音声を出力することや、各種LEDや各種ランプ113の点灯、消灯等を制御する。更に、サブ統合制御装置42は、遊技の進行に応じて、キャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出の制御を行う。そして、サブ統合制御装置42は、演出図柄制御装置43へキャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。更にまた、サブ統合制御装置42は、剣役物モータ611や盾役物モータ621を駆動せしめて、剣役物61及び盾役物62の作動を制御する。

【0048】

演出図柄制御装置43は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装

50

置 2 1 を構成している。演出図柄制御装置 4 3 は、サブ統合制御装置 4 2 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 2 1 の LCD パネルの表示を制御する。

【 0 0 4 9 】

この様に構成されたパチンコ機 1 は、普図作動ゲート 2 2 に遊技球が入球すると、普図表示装置 2 9 で普図が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に依りて、当選であれば普通電動役物が作動する。普通電動役物が作動することにより普電役物ソレノイド 5 1 1 を駆動させ、開放部材を開放して第 2 特図始動口 2 4 への入球が可能となる。尚、パチンコ機 1 では、第 2 特図始動口 2 4 の開放時間は、通常時は 0 . 1 秒 (1 回) で、遊技者にとって有利な時短状態 (開放延長) では 2 . 2 秒 (1 回) である。また、第 2 特図始動口 2 4 は、普通電動役物が作動しなければ遊技球が入球不可能な構成となっている。

10

【 0 0 5 0 】

第 1 特図始動口 2 3 に遊技球が入球すると、第 1 特図の当否判定に関する複数種類の乱数が抽出され、第 1 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 1 特図表示装置 2 8 A において第 1 特図が変動を開始し、所定時間後に停止する。

また、第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球すると、第 2 特図の当否判定に関する複数種類の乱数が抽出され、第 2 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 2 特図表示装置 2 8 B において第 2 特図が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

20

【 0 0 5 1 】

尚、第 1 特図と第 2 特図の当否判定は、第 1 特図始動口 2 3 と第 2 特図始動口 2 4 への入球順に関係なく、第 2 特図の当否判定を優先して実施する。具体的には、第 1 特図の保留記憶がある場合、第 2 特図の変動が停止し且つ第 2 特図の保留記憶が無い状態となつてから、第 1 特図の保留記憶分の当否判定を実施する。

【 0 0 5 2 】

第 1 特図及び第 2 特図の変動表示、確定表示は、遊技盤 2 の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域 2 0 の中央に設けられた演出図柄表示装置 2 1 にて第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄を用いた疑似演出表示を行い、疑似演出表示にて当否判定の結果を遊技者に報知することが行われている。疑似演出表示は、特許請求の範囲に記載の「変動演出」に相当する。例えば、疑似演出表示では、三つの疑似演出図柄を変動させ、三つの図柄が同一図柄で停止すると大当たりとなるように構成されている。疑似演出表示としては二つの図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出が実施され、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高めることが行われている。

30

【 0 0 5 3 】

また、パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う疑似演出表示のうちの所定のリーチ演出において、変動中の第 1 特図又は第 2 特図の当否判定の結果を、第 1 特図や第 2 特図の確定表示に先立って報知する予告演出を実行可能な構成である。予告演出は、特許請求の範囲に記載の「可動体演出」に相当する演出を含むもので、演出ボタン 1 5 (特許請求の範囲に記載の「操作手段」に相当する) を操作するように示唆する表示が行われる。そして、示唆された演出ボタン 1 5 が遊技者により操作されると、所定の可動態様 (第 1 可動態様) で剣役物 6 1 や盾役物 6 2 を作動させる。また予告演出では、大当たりであり、且つ大当たり遊技終了後に確変遊技状態 (特許請求の範囲に記載の「特典遊技状態」に相当する) へ移行する場合には、大当りのみの予告演出とは、異なる可動態様 (第 2 可動態様) で剣役物 6 1 や盾役物 6 2 を作動させることが行われる。予告演出では、判定が大当たりである予告、並びに大当たり以外の遊技者に有用な情報が報知可能である。

40

【 0 0 5 4 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図及び第 2 特図の確定表示した態様に依りて、大当たり (当選) であれば、所定の開放態様にて大入賞口 2 5 の開放し、大入賞口 2 5 への遊技球の入球が可能となる大当たり遊技が実施される。尚、大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で大

50

入賞口 25 を開放するラウンド遊技を 5 ラウンド行う 5 R 大当り遊技と、10 ラウンド行う 10 R 大当り遊技と、15 ラウンド行う 15 R 大当り遊技とからいずれか一つの遊技が選択される。

【0055】

パチンコ機 1 は確率変動機として構成されている。具体的には、パチンコ機 1 による遊技は、大入賞口 25 を閉鎖した遊技状態と、大入賞口 25 を開放する大当り遊技状態とに大別される。更に、大入賞口 25 を閉鎖した遊技状態は、大きく分類して、通常確率状態（以下、通常遊技状態）と、通常遊技状態に比べて遊技者にとって大当りの獲得に有利な状態（大当りとなる確率が高く、大当りし易い）となる確変遊技状態（高確率遊技状態ともいわれる）が存在する。

10

【0056】

第 1 特図及び第 2 特図の大当り図柄は確変図柄及び非確変図柄とからなり、確変遊技状態は確変図柄での大当り遊技終了後に移行可能に設定されている。確変遊技状態へは、通常遊技状態、確変遊技状態のいずれの遊技状態でも確変図柄で大当りすれば、大当り遊技終了後、確変遊技状態に移行する。同様に通常遊技状態は非確変図柄での大当り遊技終了後に移行可能に設定されている。通常遊技状態は、通常遊技状態、確変遊技状態のいずれの遊技状態でも非確変図柄で大当りすれば、大当り遊技終了後に移行する。

【0057】

大当り遊技から通常遊技状態に移行後は、規定回数（例えば、100 回）だけ第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間が短縮され、かつ第 2 特図始動口 24 の開放部材の開放が延長される時短状態となる。第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間（変動開始から結果が表示されるまでの時間）が短縮されると、一定時間内に変動表示が行なわれる回数が増大される。

20

【0058】

具体的には、時短状態では、第 1 特図及び第 2 特図の変動時間の短縮とともに、普図表示装置 29 に表示される普図の時間短縮も行われるが、この普図の変動表示を短縮させることで、一定時間内で多数回の普図の確定表示を行う。従って、一定時間内での普図が当りとなる回数が増大し、これにより第 2 特図始動口 24 の開放回数も増大する。また、第 2 特図始動口 24 の開放時間が長くなるように設定されている（開放延長機能）ので、多数の遊技球が入賞し易くなる。このように多数の遊技球が入賞し易くなることにより、第 2 特図の変動表示回数が更に増大されるとともに、第 2 特図始動口 24 の入賞で得る賞球により、遊技者の持ち球が減り難くなり、有利な遊技を行うことができる。

30

【0059】

尚、確変遊技状態では、時短状態と同様に第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間が短縮され、第 2 特図始動口 24 の開放延長機能が作動する。各種図柄の短縮と第 2 特図始動口 24 の開放延長機能に関する設定は時短状態と同一であるが、確変遊技状態は時短状態に加えて特図の大当り確率が高くなる（大当りし易い状態）ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

【0060】

次に、パチンコ機 1 の作動を、主制御装置 40 及びサブ統合制御装置 42 等で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

40

図 7 は主制御装置 40 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示す。「メインルーチン」は本処理（S100～S110、S115）と残余処理（S111）とで構成され、2ms 又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（S100）。この判断処理は、メモリとしての RAM の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、CPU により実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行してよいのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等による CPU の暴走等が考えられるが、CPU の暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えてよいので、たいていが電源投入時である。電源投入時には RAM の所定領域の値が所定値と異なる値

50

となっている。

ここで正常割り込みでないとの否定判断 (S 1 0 0 : n o) なら S 1 1 5 の処理において初期設定 (例えば前記メモリの所定領域への所定値の書き込み、普図及び特図を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等) を実行する。前記正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環として R A M に書き込まれる。

【 0 0 6 1 】

前記 S 1 0 0 の処理において正常割り込みとの肯定判断がなされると (S 1 0 0 : y e s)、S 1 0 1 の初期値乱数更新処理が実行される。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に「 1 」を加算するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に「 1 」を加算するが、この処理を実行する前の乱数が最大値としての例えば「 3 8 9 9 」のときには次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「 3 8 9 9 」までの 3 9 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

10

【 0 0 6 2 】

続く大当り決定用乱数更新処理 (S 1 0 2) では、前記初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に「 1 」を加算するインクリメント処理であり、最大値としての例えば「 3 8 9 9 」のときは次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「 3 8 9 9 」までの 3 9 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当り決定用乱数の最初の値は、前記初期値乱数更新処理 (S 1 0 1) で設定 (作成) された値となる。この値が 1 5 0 であったとすると、大当り決定用乱数は「 1 5 0 」 「 1 5 1 」 「 1 5 2 」・・・「 3 8 9 9 」 「 0 」 「 1 」・・・と更新されていく。

20

【 0 0 6 3 】

尚、大当り決定用乱数が一巡 (3 9 0 0 回、更新されること) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする。大当り決定用乱数は、その初期値から「 1 」を加算していく。そして、再び大当り決定用乱数が一巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前記の例では大当り決定用乱数が「 1 4 9 」になると一巡であるから、「 1 4 9 」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 1 4 9 」 「 8 7 」 「 8 8 」・・・「 3 8 9 9 」 「 0 」 「 1 」・・・「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

【 0 0 6 4 】

続く大当り図柄決定用乱数更新処理 (S 1 0 3) は、「 0 」～「 9 9 」の 1 0 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「 1 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

30

続く当り決定用乱数更新処理 (S 1 0 4) は、「 0 」～「 9 9 5 」の 9 9 6 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「 1 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。尚、当選することとなる値は、通常確率で「 3 1 」～「 1 9 7 」であり、高確率で「 3 1 」～「 8 6 1 」である。この当り決定用乱数は普図の抽選に使用される。その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、リーチ判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数は、特図の抽選に使用される。

【 0 0 6 5 】

リーチ判定用乱数更新処理 (S 1 0 5) は、「 0 」～「 2 2 8 」の 2 2 9 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「 1 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

40

変動パターン決定用乱数更新処理 (S 1 0 6) は、「 0 」～「 1 0 2 0 」の 1 0 2 1 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「 1 」を加算して最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

【 0 0 6 6 】

続く入賞確認処理 (S 1 0 7) では、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 の入球 (入賞) 確認、普図作動ゲート 2 2 の遊技球の通過の確認、大入賞口 2 5 の入球 (入賞) 確認、一般入賞口 2 7 の入球 (入賞) 確認、及び主制御装置 4 0 に接続された各スイッチ

50

類の入力処理等が実行される。

遊技球が第1特図始動口23、第2特図始動口24に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得される。だが、第1特図始動口23の入球に基づく第1特図の保留記憶、第2特図始動口24の入球に基づく第2特図の保留記憶は最大数がそれぞれ4個までとしており、保留記憶が満タンであるときに遊技球が第1特図始動口23又は第2特図始動口24に入球しても賞球が払出されるだけで、保留記憶されない構成になっている。

【0067】

次の当否判定処理(S108)では、普図及び特図のそれぞれに対応した当否判定や、当否判定に付随する図柄変動や特別遊技処理などの処理を行なう。

10

続く各出力処理(S109)では、遊技の進行に応じて主制御装置40は、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43、払出制御装置41、発射制御装置44、大入賞口ソレノイド510、普電役物ソレノイド511等に対して各々出力処理を実行する。入賞確認処理(S107)により遊技盤2上の各入賞口(第1特図始動口23、第2特図始動口24、大入賞口25、一般入賞口27)に遊技球の入球があることが検知されたときには、入球が検知された入賞口に応じた数の賞球を払出させるために、賞球のデータが含まれる信号を払出制御装置41に送信する処理を実行する。

また、各出力処理(S109)では、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置42に出力する処理を、パチンコ機1に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置43にエラー信号を出力する処理も実行する。

20

【0068】

続く不正監視処理(S110)は、一般入賞口27に対する不正が行われていないか監視する処理である。本処理は、所定時間(例えば、60秒)内における一般入賞口27に入球した遊技球の数が予め決定された規定数(例えば、10個)よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。

【0069】

メインルーチンの本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理(S111)から構成されるが、前述したS100と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS100～S110までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、第1特図又は第2特図の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、前記割り込み処理(S100)が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が一巡したときの、初期値乱数の値(0～3999の4000通り)が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか1/4000である。また、前記当り決定用乱数更新処理(S104)も残余処理内において実行するよう構成してもよい。

30

【0070】

次に、入賞確認処理(S107)、当否判定処理(S108)及び各出力処理(S109)の一部のサブルーチンについて説明する。

40

図8に示す「特図始動入球確認処理」は、第1特図始動口23、第2特図始動口24に遊技球が入球したときに抽出される当否乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置40に記憶する。そして第1特図始動口23、第2特図始動口24への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置42に送信する処理となる。第1特図始動口23への入球に起因して記憶可能な保留記憶数及び第2特図始動口24への入球に起因して記憶可能な保留記憶数は各4個である。

【0071】

「特図始動入球確認処理」は、先ず、前記第1特図始動口SW503により第1特図始動口23への入球を検出したか否かを判定する(S200)。入球が無ければ(S200: no)、S205の処理へ移行する。第1特図始動口23への入球が有れば(S200

50

: y e s)、S 2 0 1 の処理において主制御装置 4 0 に記憶されている第 1 特図の保留記憶の数が満杯か否かを判定 (上限数に達しているか否かを判定) する。満杯であれば (S 2 0 1 : y e a)、S 2 0 5 の処理へ移行する。

【 0 0 7 2 】

保留記憶が満杯でなければ (S 2 0 1 : n o)、S 2 0 2 の処理において第 1 特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等が抽出される (特許請求の範囲に記載の「数値データ抽出手段」に相当する)。そして抽出された各種の乱数を、保留記憶として主制御装置 4 0 の保留記憶領域に記憶する。尚、抽出された各種の乱数を、一旦、主制御装置 4 0 の所定の記憶領域に記憶した後に保留記憶領域へ記憶するようにしてもよい。尚、第 1 特図の保留記憶数が「0」であっても、第 1 特図始動口 2 3 へ遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

10

【 0 0 7 3 】

続いて第 1 特図先読み判定処理を実行する (S 2 0 3)。本先読み判定処理は、第 1 特図の大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶又は保留記憶された第 1 特図の大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値、例えば当選 (大当り) と判定される数値、リーチと判定される数値等であるか否かなどを確認する (特許請求の範囲に記載の「数値データ確認手段」に相当する)。また本処理では先読み判定の判定結果を示す第 1 特図の先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。第 1 特図の先読みコマンドは、大当りやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。

20

その後、第 1 特図の保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した保留記憶カウンタの値を示す第 1 特図保留数コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する (S 2 0 4)。

【 0 0 7 4 】

続いて、S 2 0 5 の処理において前記第 2 特図始動口 S W 5 0 4 により第 2 特図始動口 2 4 への入球を検出したか否かを判定する。入球が無ければ (S 2 0 5 : n o)、処理を終了して主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンする。第 2 特図始動口 2 4 への入球があれば (S 2 0 5 : y e s)、S 2 0 6 の処理において主制御装置 4 0 に記憶されている第 2 特図の保留記憶の数が満杯か否かを判定 (上限数に達しているか否かを判定) する。満杯であれば (S 2 0 6 : y e a)、リターンする。

30

【 0 0 7 5 】

第 2 特図の保留記憶が満杯でなければ (S 2 0 6 : n o)、S 2 0 7 の処理において第 2 特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等が抽出される (特許請求の範囲に記載の「数値データ抽出手段」に相当する)。そして抽出された各種の乱数を、保留記憶として主制御装置 4 0 の保留記憶領域に記憶する。尚、抽出された各種の乱数を、一旦、主制御装置 4 0 の所定の記憶領域に記憶した後に保留記憶領域へ記憶するようにしてもよい。尚、第 2 特図の保留記憶数が「0」であっても、第 2 特図始動口 2 4 へ遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

40

【 0 0 7 6 】

続いて第 2 特図先読み判定処理を実行する (S 2 0 8)。本先読み判定処理は、第 2 特図の大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶又は保留記憶された第 2 特図の大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値、例えば当選 (大当り) と判定される数値、リーチと判定される数値等であるか否かなどを確認する (特許請求の範囲に記載の「数値データ確認手段」に相当する)。また本処理では先読み判定の判定結果を示す第 2 特図の先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。第 2 特図の先読みコマンドは、大当りやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。

その後、第 2 特図の保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した保留記憶カ

50

ウンタの値を示す第2特図保留数コマンドをサブ統合制御装置42に送信する(S209)。その後、リターンする。

【0077】

次に図9乃至図12は「特図当否判定処理」のフローチャートを示す。この処理において第1特図の当否判定及び第2特図の当否判定が実行される。この場合、第1特図の当否判定よりも第2特図の当否判定が優先的に実行される。尚、第1特図と第2特図の当否判定はほぼ同じ処理であり、以下の説明では、必要があれば両者を区別するが、それ以外は第1特図及び第2特図を区別せずに単に「特図」とする。

【0078】

図9に示すように「特図当否判定処理」は、先ず、特別電動役物の未作動を確認して大当たり遊技中であるか否かを判定する(S300)。特別電動役物が作動中(S300: no)であれば「特別遊技処理」に移行する(図10参照)。特別電動役物が未作動で大当たり遊技中でなければ(S300: yes)、第1特図又は第2特図が変動停止中であるか否かを判定する(S301)。変動停止中であければ(S301: yes)、第1特図又は第2特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する(S302)。

【0079】

前記S302の処理で第1特図又は第2特図の確定図柄が未表示中であければ(S302: yes)、第2特図の保留記憶があるか否かを判定する(S303)。第2特図の保留記憶があれば(S303: yes)、第2特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う(S304)。該シフト処理により第2特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【0080】

前記S303の処理で第2特図の保留記憶がなければ(S303: no)、第1特図の保留記憶があるか否かを判定する(S305)。第1特図の保留記憶があれば(S305: yes)、第1特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う(S306)。該シフト処理により第1特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

第1特図の保留記憶がなければ(S305: no)、「特別遊技処理」に移行する。

【0081】

前記S304の処理又前記S306の処理に続いて、図10に示すS310の処理において、確変フラグを確認して現在の遊技状態が特図の確変遊技状態であるか否かを判定する。確変中であければ(S310: yes)、確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う(S311)。

前記S310の処理において確変中でない場合(S310: no)、通常確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数を対比して判定を行う(S312)。前記S311及び前記S312の処理は特許請求の範囲に記載の「当否判定手段」に相当する。

【0082】

続いてS313の処理において、前記S311又は前記S312の処理の当否判定が大当たりか否かの判定を行う。

大当たりであれば(S313: yes)、S314の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

続いて前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、特図の大当たり図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する(S315)。

【0083】

変動パターンの決定後、大当たり設定処理を行う(S316)。この処理では、前記決定された大当たり図柄に基づき、例えば、前記15R確変大当たり遊技とするか、前記10R確変大当たり遊技とするか、前記5R通常大当たり遊技とするか、といった大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後の確変遊技状態への移行や時短への移行、演出図柄表示装置21で実行される大当たり遊技の大当たり開始演出の時間の設定、大当たり終了演出の時間等の設定がなさ

10

20

30

40

50

れる。

【 0 0 8 4 】

前記 S 3 1 3 の処理において、大当りでなくハズレであれば (S 3 1 3 : n o)、S 3 1 7 の処理において特図のハズレ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。次にハズレ設定処理を行う (S 3 1 8)。

【 0 0 8 5 】

前記 S 3 1 6 の処理又は前記 S 3 1 8 の処理の後、当否判定後の保留記憶の情報 (例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など) をサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理を行う (S 3 1 9)。

続く S 3 2 0 の処理において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の特図変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。尚、特図変動開始コマンドには特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果、保留記憶の先読み判定結果、大当り図柄、ハズレ図柄、大当り遊技終了後に確変遊技状態へ移行するか否かなどの情報が含まれる。

【 0 0 8 6 】

前記図 9 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは (S 3 0 1 : n o)、図 1 1 に示すように、図柄の変動時間が経過すると (S 3 3 0 : y e s)、S 3 3 1 の確定図柄表示処理において、第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の特図の変動表示を終了させる制御を行う。その後、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 0 8 7 】

前記図 9 の S 3 0 2 の処理で特図の確定図柄を表示中であれば (S 3 0 2 : n o)、図 1 2 の S 3 4 0 の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか否かを判定する。確定図柄表示時間が終了していなければ (S 3 4 0 : n o)、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、確定図柄表示時間が終了していれば (S 3 4 0 : y e s)、S 3 4 1 の確定図柄表示終了の処理により第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ特図に対応する疑似演出図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 0 8 8 】

続いて特図の図柄が大当りになる組み合わせであるか否かを判定し (S 3 4 2)、大当りになる組み合わせであったときは (S 3 4 2 : y e s)、確変遊技状態を示す確変フラグが「 1 」であれば (S 3 4 3 : y e s)、確変フラグを「 0 」にリセットする (S 3 4 4)。続いて時短状態を示す時短フラグが「 1 」であれば (S 3 4 5 : y e s)、時短フラグを「 0 」にリセットする (S 3 4 6)。これらの処理により大当り遊技 (特別遊技) 中での確変状態及び時短状態に関する遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 0 8 9 】

続いて条件装置の作動を開始させる (S 3 4 7)。尚、条件装置は特図の当否判定が大当りとなり大当り図柄が確定表示されることにより作動して大当り遊技の開始条件を成立させるものであり、且つ、大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置である。更に役物連続作動装置の作動を開始させる (S 3 4 8) とともに、大当り開始演出処理を行ない (S 3 4 9)、「特別遊技処理」へ移行する。また、この処理により、サブ統合制御装置 4 2 へ向けて大当り遊技開始コマンドが送信される。

【 0 0 9 0 】

前記 S 3 4 2 の処理で大当りになる組み合わせでなければ (S 3 4 2 : n o)、確変フラグが「 1 」であるか否かを判定し (S 3 5 0)、確変フラグが「 1 」であれば (S 3 5 0 : y e s)、S 3 5 1 の処理において確率変動状態の継続期間をカウントする確変カウンタを減算し、減算した後の確変カウンタが「 0 」であるか否かを判定する。確変カウンタが「 0 」であれば (S 3 5 1 : y e s)、確変フラグを「 0 」にリセットする (S 3 5 2)。

次に時短フラグが「 1 」であるか否かを判定し (S 3 5 3)、時短フラグが「 1 」であれば (S 3 5 3 : y e s)、S 3 5 4 の処理において時短の継続期間をカウントする時短

10

20

30

40

50

カウンタを減算し、減算した後の時短カウンタが「0」であるか否かを判定する。時短カウンタが「0」であれば（S354：yes）、時短フラグを「0」にリセットする（S355）。

続くS356の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置42へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【0091】

図13に示すように「特別遊技処理」（特許請求の範囲に記載の「大当り遊技実行手段」に相当する）は、先ず、前記役物連続作動装置が作動中か否かを判定し（S400）、作動中であれば（S400：yes）、S401の処理で大入賞口25が開放中か否かを 10
確認する。役物連続作動装置が作動中でなければ（S400：no）、主制御装置40のメインルーチンへリターンする。

前記S401の処理で大入賞口25が開放中でなければ（S401：no）、S402の処理で大当り遊技のインターバル中か否かを判定する。インターバル中でなければ（S402：no）、S403の処理で特図大当り終了演出中か否かを判定する。大当り終了演出中でなければ（S403：no）、S404の処理で大当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。大当り開始演出時間が経過していれば（S404：yes）、大入賞口開放処理で第1ラウンドの大入賞口25を開放してリターンする（S405）。

【0092】

前記S401の処理で大入賞口開放中であれば（S401：yes）、図14に示すように、大入賞口25に10個の入賞があったか否か（規定入賞数）の判定（S410）、又は大入賞口25の開放時間が終了したか否かを判定して（S411）、いずれか肯定判定であれば（S410：yes又S411：yes）、S412の処理において大入賞口25を閉鎖し、大当りインターバル処理を実行して（S413）、リターンする。 20

【0093】

前記図13のS402の処理で大当りのインターバル中であれば（S402：yes）、図15に示すように、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定し（S420）、経過していれば（S420：yes）、S421の処理において最終ラウンド（例えば15Rの大当り遊技であれば第15R、5Rの大当り遊技であれば第5R）であるか否かを判定する。最終ラウンドであれば、（S421：yes）、S422の大当り終了演出 30
の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

一方、最終ラウンドでなければ、（S421：no）、S423の大入賞口25の開放処理により次のラウンドの大入賞口25の開放を実行してリターンする。

【0094】

前記図13のS403の処理で大当り終了演出中であれば（S403：yes）、図16に示すように、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する（S430）。大当り終了演出時間の経過を確認すれば（S430：yes）、S431の役物連続作動装置の作動を停止する処理を実行し、続いて条件装置の作動を停止する処理を実行する（S432）。 40

【0095】

続く、S433の処理において前記大当り図柄等に応じて大当り遊技終了後に確変とする設定があるか否かを判定する。確変の設定があれば（S433：yes）、S434の処理において確率変動状態の繰り返し回数（100回）を設定し、S435の処理において確変フラグに「1」をセットする。これにより大当り遊技終了後に確率変動状態が付与される。尚、前記S435の処理は特許請求の範囲に記載の「特典遊技状態移行手段」に相当する。

【0096】

次にS436の処理では前記大当り図柄等に応じて時短とする設定があるか否かを判定する。時短の設定があれば（S436：yes）、時短状態の繰り返し回数（100回） 50

を設定し（S 4 3 7）、時短フラグに「1」をセットする（S 4 3 8）。これにより大当り遊技終了後に時短状態が付与される。その後、特図の大当り終了コマンド送信の処理（S 4 3 9）を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

【0097】

次に、第1特図又は第2特図の当否判定に伴う疑似演出（変動演出）、及び大当りのリーチ演出において実行される予告演出（可動体演出）について説明する。図17は、サブ統合制御装置42で実行される「変動演出開始処理」を示す。「変動演出開始処理」は、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンから分岐するサブルーチンである。本処理は特許請求の範囲に記載の「演出制御手段」の構成の一部に相当する。

10

「変動演出開始処理」は、主制御装置40からの特図変動開始コマンドを受信することにより、疑似演出を開始する処理であり、疑似演出を開始するにあたり、リーチ演出で演出ボタン15を用いる予告演出を実行するか否かを決定する処理である。演出ボタン15を用いる予告演出は、第1特図又は第2特図のリーチ演出毎に実行されるものではない。

【0098】

「変動演出開始処理」は、先ず、主制御装置40からの特図変動開始コマンド（図10、S320参照）を受信したか否かを判定する（S500）。特図変動開始コマンドを受信していなければ（S500：no）、処理を終了してサブ統合制御装置42のメインルーチンへリターンする。

20

特図変動開始コマンドを受信していれば（S500：yes）、S501の処理において、特図変動開始コマンドを参照して当否判定の結果が大当りであるか否かを判定する。大当りであれば（S501：yes）、S502の処理において大当りリーチ演出の内容が決定される。この処理ではサブルーチンである大当りリーチ演出決定処理において演出内容が決定される。

【0099】

この処理では、図18（a）に示す「大当りリーチ演出決定処理1」が実行される。「大当りリーチ演出決定処理1」は、先ず、予告演出を実行するか否かといったリーチ演出選択の指標とする振分乱数が抽出される（S600）。続いて、抽出された振分乱数に応じて大当りリーチ演出が選択される（S601）。この場合、大当りリーチ演出として、予告演出を行う演出、行わない演出、予告演出を行う場合に演出ボタン15を用いる演出、演出ボタン15を用いない演出といった複数種類の内容の異なる大当りリーチ演出から一つの演出が選択される。

30

【0100】

次に、選択された大当りリーチ演出は、演出ボタン15を用いる予告演出を行う演出であるか否かを判定する（S602）。否定判定であれば（S602：no）、本処理を終了して、前記S502の処理に続くS503の処理（図17）へ移行する（リターン）。

肯定判定であれば（S602：yes）、S603の処理において、リーチ演出中においての演出ボタン15の操作を有効とする有効期間が設定される。

【0101】

続いて、特図変動開始コマンドの情報により、大当りの種類が、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変大当りであるか否かを判定する（S604）。確変遊技状態に移行する大当りでなければ（S604：no）、S605の処理において、予告演出として剣役物61を作動させるための第1可動様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

40

一方、確変遊技状態に移行する大当りであれば（S604：yes）、S606の処理において、抽選を行い、その結果が予告演出として盾役物62を作動させるための第2可動様であるか否かを判定する。否定判定であれば（S606：no）、前記S605の処理において第1可動様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

肯定判定であれば（S606：yes）、S607の処理において、予告演出として盾役物62を作動させるための第2可動様フラグに「1」をセットする。その後、リター

50

ンする。

本処理では、図18(b)に示すように、大当りの場合と、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変大当りの場合とでは、どちらも第1可動態様を選択され得る。一方、確変大当りの場合のみ第2可動態様を選択される可能性がある。

【0102】

図17に戻って、S503の処理において、大当り演出図柄(大当り疑似演出図柄)を決定する。

そして、変動演出開始処理により大当りの変動演出を開始する(S504)。この処理により、演出図柄制御装置43へ向けてコマンドが送信され、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21において、3桁の疑似演出図柄による変動演出が開始される。

10

【0103】

前記S501の処理において大当りでなければ(S501: no)、S505の処理において、主制御装置40からの特図変動開始コマンドにより、当否判定の結果がハズレでリーチ演出を行うか否かを判定する。ハズレでリーチ演出を行うときは(S505: yes)、S506の処理においてハズレリーチ演出の内容を決定し、次に、ハズレ演出図柄(ハズレ疑似演出図柄)を決定する(S507)。その後、前記S504の処理において、ハズレでリーチ演出を行う変動演出を開始する。

【0104】

前記S505の処理においてハズレであり、リーチ演出でなければ(S505: no)、S508の処理において、ハズレ演出の内容を決定し、次に、ハズレ演出図柄(ハズレ疑似演出図柄)を決定する(S509)。その後、前記S504の処理において、ハズレでリーチ演出を行わない変動演出を開始する。

20

【0105】

図19は、サブ統合制御装置42で実行される「予告演出処理」を示す。本処理は特許請求の範囲に記載の「演出制御手段」の構成の一部に相当する。「予告演出処理」は、先ず、第1特図又は第2特図の当否判定に対応する変動演出がリーチ演出中であるか否かを判定する(S700)。リーチ演出中でなければ(S700: no)、処理を終了してサブ統合制御装置42のメインルーチンへリターンする。

リーチ演出中であれば(S700: yes)、S701の処理において、設定された演出ボタン15の有効期間内(図18、S603参照)であるか否かを判定する。有効期間でなければ(S701: no)、リターンする。有効期間であれば(S701: yes)、S702の処理において演出ボタン15の操作を促す操作示唆を表示中であるか否かを判定する。

30

【0106】

前記S702の処理において否定判定であれば(S702: no)、S703の処理において、演出ボタン15の操作を促す操作示唆を表示させる処理を行う。この処理により、演出図柄制御装置43へ向けてコマンドが送信され、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21において、演出ボタン15の操作を促す操作示唆が開始される。

【0107】

前記S702の処理において肯定判定の場合(S702: yes)、又は前記S703の処理の終了後、S704の処理において演出ボタン15が操作されたか否かを判定する。肯定判定であれば(S704: yes)、S705の処理において、第1可動態様フラグが「1」であるか否かを判定する。

40

前記S705の処理で肯定判定であれば(S705: yes)、S706の処理において、剣役物61を作動させる処理を行う。この処理により、剣役物モータ611を駆動せしめ、剣役物61を待機位置から作動位置へ移動せしめる。

【0108】

前記S705の処理で、否定判定であれば(S705: no)、S707の処理において、第2可動態様フラグが「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば(S707

50

: no)、リターンする。

前記S707の処理で肯定判定であれば(S707: yes)、S708の処理において、盾役物62を作動させる処理を行う。この処理により、盾役物モータ621を駆動せしめ、盾役物62を待機位置から作動位置へ移動せしめる。

【0109】

前記S706の処理又はS708の処理の終了後、演出ボタン15の操作示唆表示の終了処理が行われる(S709)。その後、リターンする。前記S709の処理により、演出図柄制御装置43へ向けてコマンドが送信され、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21において、演出ボタン15の操作示唆の表示が終了する。尚、演出ボタン15の操作示唆は、剣役物61又は盾役物当り62の作動と同時に終了させることが望ましい。

10

【0110】

本「予告演出処理」では、有効期間に演出ボタン15が操作されなくても、大当たりであれば、剣役物61又は盾役物62が作動して、大当たりの予告が報知される。

即ち、前記S704の処理において否定判定であれば(S704: no)、S710の処理において、演出ボタン15の有効期間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば(S706: no)、リターンする。

肯定判定であれば(S710: yes)、前記S705の処理において第1可動態様フラグが「1」であれば、前記S706の処理で剣役物61を作動させて予告を行う。又は、前記S705の処理において否定判定で、前記S708の処理において第2可動態様フラグが「1」であれば、前記S708の処理で盾役物62を作動させて予告を行う。

20

尚、演出ボタン15が操作されない場合は可動しないという構成も考えられる。その場合、予告を見たくない遊技者は操作しなければよいため、遊技者が予告の表示を任意に選べる演出となる。

【0111】

次に、図20は、演出図柄表示装置21において実行される、特図の変動に伴う疑似演出、リーチ演出、及び操作手段を用いる予告演出の表示態様の一例を示す。図20(a)に示すように、疑似演出は、演出図柄表示装置21の表示画面に、3桁の数字図柄からなる疑似演出図柄700が変動表示される。また、パチンコ機1のキャラクタである「くまの達吉」701が表示される。

30

【0112】

演出が進行して、リーチ演出が開始されると、図20(b)に示すように、表示画面には、3桁の数字図柄からなる疑似演出図柄700のうち、2桁の図柄が同一図柄で停止する。

更に、リーチ演出が進行して、演出ボタン15を用いる予告演出が開始されると、図20(c)に示すように、演出ボタン15を操作するように促す操作示唆702が表示される。更に、操作の有効期間を示すタイマ703が表示される。疑似演出図柄700は、表示画面に下端部右隅に小さく表示される。

【0113】

そして、遊技者により演出ボタン15が押圧操作され、第1特図又は第2特図の判定結果が大当たりであれば、前記剣役物作動処理(図19、S706参照)により、図21に示すように、剣役物61が演出図柄表示装置21の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物61及び盾役物62からなる可動体のうち、剣役物61が作動する第1可動態様の演出により大当たりの予告がなされる。

40

【0114】

一方、演出ボタン15が操作され、判定結果が大当たり遊技終了後に確変遊技状態になる大当たりであれば、前記盾役物作動処理(図19、S708参照)により、図22に示すように、盾役物62が演出図柄表示装置21の前面へ突出する作動位置へ作動する可能性がある。即ち、剣役物61及び盾役物62からなる可動体のうち、盾役物62が作動する第2可動態様の演出により大当たり遊技終了後に確変遊技状態になる確変大当たりが予告される

50

。

【0115】

尚、大当り遊技終了後に確変遊技状態になる確変大当りであることを予告する第2可動態様の演出は、第1可動態様の演出よりも際立たせることが望ましい。そこで、図23に示すように、第2可動態様の演出は、剣役物61と盾役物62とをそれぞれ作動位置に作動させるようにしてもよい。この場合、剣役物61を先に作動させ、その後に盾役物62を作動させることが望ましい。また、1つの役物でも動作パターンの違いにより第1可動態様、第2可動態様とする構成も考えられる。例えば剣役物61が演出図柄表示装置21の前面の位置に移動する態様を第1可動態様とし、剣役物61が該前面の位置に移動する動作と元の位置に戻る動作を繰り返す態様を第2可動態様とすることが考えられる。

10

同じ役物、異なる役物を用いたとしても、遊技者に異なる動きで動作することが認識可能であれば第1可動態様、第2可動態様として用いればよい。

また、役物の動作としては同じ動きでも、その動作時に発光するLEDの色の違いや効果音の違いにより第1可動態様と第2可動態様と区別することも考えられる。可動体の動きに違いが無くても発光色や音により十分違いを認識させることが可能となる。

【0116】

第1可動態様又は第2可動態様による予告演出の終了後、剣役物61、盾役物62はそれぞれ待機位置に戻る。そして3桁の疑似演出図柄が同一図柄で確定表示され、変動演出が終了する。その後、大当り遊技が開始される。

【0117】

20

大当り遊技終了後、確変遊技状態へ移行すると、変動演出の演出モードを変更することが望ましい。例えば、図24(a)に示すように、確変遊技状態(高確率中)であることを示す空手モードに変える。空手モードの変動演出では、3桁の疑似演出図柄700が変動表示され、確変遊技状態(高確率中)であることを示す空手モード表示710が表示される。更に、味方の空手家711と敵の空手家712との格闘が展開される。

【0118】

次に、時短遊技状態へ移行しても、変動演出の演出モードを変更することが望ましい。例えば、図24(b)に示すように、時短遊技状態(時短中)であることを示すボクシングモードに変える。ボクシングモードの変動演出では、3桁の疑似演出図柄700を変動表示され、時短遊技状態(時短中)であることを示すボクシングモード表示720が表示される。更に、味方の空手家711と敵のボクサー721との格闘が展開される。

30

【0119】

パチンコ機1は、ハズレリーチ演出において、演出ボタン15を用いる予告演出を行うことが可能である。この場合、演出ボタン15が操作されても、剣役物61及び盾役物62を作動させない。即ち、大当りでないのに、大当りであることを示す予告は行わないようにしている。

【0120】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技者が操作可能な操作手段〔15〕と、遊技盤2に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体〔61、62〕と、所定の始動口〔24〕に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段〔図8：S202，S207〕と、抽出された前記数値データに基づいて、大当りか否かの当否判定、及び当選時に大当りの種類の決定を行う当否判定手段〔図10：S311，S312〕と、当否判定手段によって大当りと判定されたことを条件に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段〔図13：特別遊技処理〕と、当否判定の結果に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に図柄を確定表示せしめて当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段〔図17：S504〕と、当否判定手段により決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当りの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段〔図16：S435〕と、を備え、演出制御手段は、所定の変動演出の実行中に、操作手段が操作されると可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、可動体演出は、当否判定の結果が大当りでない場合には

40

50

、可動体を作動させず、当否判定の結果が大当りである場合には、可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、当否判定の結果が大当りで、且つ大当り遊技の終了後に前記特典遊技状態となる場合には、可動体を第2可動態様で作動可能である。

【0121】

またパチンコ機1は、複数種類の可動体〔61、62〕を設け、可動体演出は、第1可動態様では、複数種類の可動体のうちのいずれかからなる第1種類の可動体〔61〕を作動させる一方、第2可動態様では、第1種類の可動体〔61〕を除いた第2種類の可動体〔62〕を作動させる、又は1種類の可動体〔61〕と第2種類の可動体〔62〕とを作動させる構成である。

【0122】

本実施形態のパチンコ機1によれば、演出ボタン15が操作されることにより演出用の剣役物61、盾役物62が作動するか否かにより、大当りになるか否かといった遊技者の期待感を高めることができる。更に、剣役物61、盾役物62が作動した場合は、第1可動態様の動作であるか又は第2可動態様での動作であるかにより、大当り遊技終了後に確変などの有利状態となる大当りであるか否かといった遊技者の期待感を更に高めることができる。従って、操作手段の操作、所定の遊技の場合に応じて、作動可能な可動体の可動態様が豊富で、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行うことができる。

また、可動体として剣役物61と盾役物62とを設けたので、演出ボタン15の操作、所定の遊技の場合に応じて、作動可能な可動体の可動態様をより多様に構成することができる。

【0123】

また、パチンコ機1は、概ね、大当りの場合では剣役物61が作動する第1可動態様で予告を行うようになし、大当り遊技終了後に確変遊技状態となる大当りの場合では盾役物62が作動する第2可動態様で予告を行うことが望ましい。そして、稀に、大当り遊技終了後に確変遊技状態となる確変大当りの場合に、第2可動態様以外に、第1可動態様で予告を行うようにするとよい。これによれば、第1可動態様の予告により、遊技者は通常の大当りと認識するが、大当り遊技終了後に確変遊技状態へ移行することで、遊技者の驚きと喜びを増すことができる。

【0124】

第2実施形態

本発明を適用した第2実施形態のパチンコ機を説明する。第1実施形態のパチンコ機1では、第1特図又は第2特図の当否判定の結果が、大当りの場合と、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変大当りの場合とで、予告演出における可動体の可動態様を変える構成である。これに対して本第2実施形態のパチンコ機は、第1特図又は第2特図の当否判定の結果が、大当りの場合と、大当りであり且つ保留記憶内で次の大当りが生起する場合に、予告演出における可動体の可動態様を変える構成である。

本第2実施形態のパチンコ機の基本構成は、第1実施形態のそれと同一であり、相違点を中心に説明する。

【0125】

パチンコ機は、第1実施形態と同様に、主制御装置40において、メインルーチン(図7)、始動入球確認処理(図8)、特図当否判定処理(図9乃至図12)及び特別遊技処理(図12乃至図16)が実行される。またサブ統合制御装置42において、変動演出開始処理(図17)及び予告演出処理(図19)が実行される。そして、本パチンコ機は、第1特図又は第2特図の当否判定に伴う疑似演出開始するにあたり、変動演出開始処理の大当りリーチ演出決定処理(図17、S502)において、図25に示す「大当りリーチ演出決定処理2」が実行される。

【0126】

「大当りリーチ演出決定処理2」は、先ず、予告演出を実行するか否かといったリーチ演

10

20

30

40

50

出選択の指標とする振分乱数が抽出される（S 6 2 0）。続いて、抽出された振分乱数に応じて大当たりリーチ演出が選択される（S 6 2 1）。この場合、大当たりリーチ演出として、予告演出を行う演出、行わない演出、予告演出を行う場合に演出ボタン 1 5 を用いる演出、演出ボタン 1 5 を用いない演出といった複数種類の内容の異なる大当たりリーチ演出から一つの演出が選択される。

【 0 1 2 7 】

次に、選択された大当たりリーチ演出は、演出ボタン 1 5 を用いる予告演出を行う演出であるか否かを判定する（S 6 2 2）。否定判定であれば（S 6 2 2 : n o）、本処理を終了して、前記 S 5 0 2 の処理に続く S 5 0 3 の処理（図 1 7）へ移行する（リターン）。

肯定判定であれば（S 6 2 2 : y e s）、S 6 2 3 の処理において、リーチ演出中においての演出ボタン 1 5 の操作を有効とする有効期間が設定される。

10

【 0 1 2 8 】

続いて、主制御装置 4 0 から受信した第 1 特図の先読みコマンド（図 8 の S 2 0 3 参照）又は第 2 特図の先読みコマンド（図 8 の S 2 0 8 参照）を参照して、当否判定されていない第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶内に大当たりとなる保留記憶があるか否かを判定する（S 6 2 4）。否定判定であれば（S 6 2 4 : n o）、S 6 2 5 の処理において、予告演出として剣役物 6 1 を作動させるための第 1 可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

一方、肯定判定で保留記憶内に大当たりがあれば（S 6 2 4 : y e s）、S 6 2 6 の処理において、抽選を行い、その結果が予告演出として盾役物 6 2 を作動させるための第 2 可動態様であるか否かを判定する。否定判定であれば（S 6 2 6 : n o）、前記 S 6 2 5 の処理において第 1 可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

20

肯定判定であれば（S 6 2 6 : y e s）、S 6 2 7 の処理において、予告演出として盾役物 6 2 を作動させるための第 2 可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

本処理では、図 2 5（b）に示すように、大当たりの場合と、大当たりで且つ保留記憶内に大当たりの記憶がある場合とでは、どちらも第 1 可動態様が選択され得る。一方、大当たりで且つ保留記憶内に大当たりの記憶がある場合のみ第 2 可動態様が選択される可能性がある。

【 0 1 2 9 】

そして、本パチンコ機は、予告演出処理（図 1 9）の実行により、リーチ演出中に、演出ボタン 1 5 の操作を促す操作示唆表示が行われ、これに応じて、遊技者により演出ボタン 1 5 が押圧操作され、第 1 特図又は第 2 特図の判定結果が大当たりであれば、剣役物作動処理（図 1 9、S 7 0 6 参照）により、図 2 1 に示すように、剣役物 6 1 が演出図柄表示装置 2 1 の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物 6 1 及び盾役物 6 2 からなる可動体のうち、剣役物 6 1 が作動する第 1 可動態様の演出により大当たりの予告がなされる。

30

【 0 1 3 0 】

一方、演出ボタン 1 5 が操作され、判定結果が大当たりで且つ保留記憶内に次の大当たりとなる保留記憶があれば、盾役物作動処理（図 1 9、S 7 0 8 参照）により、図 2 2 に示すように、盾役物 6 2 が演出図柄表示装置 2 1 の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物 6 1 及び盾役物 6 2 からなる可動体のうち、盾役物 6 2 が作動する第 2 可動態様の演出により大当たり、且つ保留記憶内に次の大当たりがあることが予告される。

40

【 0 1 3 1 】

第 1 可動態様又は第 2 可動態様による予告演出の終了後、剣役物 6 1、盾役物 6 2 はそれぞれ待機位置に戻る。そして 3 桁の疑似演出図柄が同一図柄で確定表示され、変動演出が終了する。その後、大当たり遊技が開始される。

【 0 1 3 2 】

本実施形態のパチンコ機は、遊技者が操作可能な操作手段〔1 5〕と、遊技盤 2 に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体〔6 1、6 2〕と、所定の始動口〔2 4〕に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段〔図 8 : S 2

50

02, S207]と、抽出された数値データを、保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段〔図8：S202, S207〕と、抽出された前記数値データに基づいて、大当りか否かの当否判定、及び当選時に大当りの種類の決定を行う当否判定手段〔図10：S311, S312〕と、抽出された数値データを、該数値データに基づいて行われる当否判定手段による当否判定よりも前に、当選となる可能性があるか否かを確認する数値データ確認手段〔図8：S203, S208〕と、当否判定手段によって大当りと判定されたことを条件に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段〔図13：特別遊技処理〕と、当否判定の結果に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に図柄を確定表示せしめて当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段〔図17：S504〕と、当否判定手段により決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当りの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段〔図16：S435〕と、を備え、演出制御手段は、所定の変動演出の実行中に、操作手段が操作されると可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、可動体演出は、当否判定の結果が大当りでない場合には、可動体を作動させず、当否判定の結果が大当りである場合には、可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、当否判定の結果が大当りであり、且つ数値データ確認手段により確認された当否判定の前の数値データの保留記憶内に大当りとなる保留記憶がある場合には、可動体を第2可動態様で作動可能である。

【0133】

本実施形態のパチンコ機によれば、演出ボタン15が操作されることにより演出用の剣役物61、盾役物62が作動するか否かにより、大当りになるか否かといった遊技者の期待感を高めることができる。更に、剣役物61、盾役物62が作動した場合は、第1可動態様の動作であるか又は第2可動態様での動作であるかにより、大当りで且つ保留記憶内に大当りとなる保留記憶があるか否かといった遊技者の期待感を更に高めることができる。従って、操作手段の操作、所定の遊技の場合に応じて、作動可能な可動体の可動態様が豊富で、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行うことができる。

【0134】

また、パチンコ機は、概ね、大当りの場合では剣役物61が作動する第1可動態様で予告を行うようになし、大当りで且つ保留記憶内に大当りとなる保留記憶がある場合では盾役物62が作動する第2可動態様で予告を行うことが望ましい。そして、稀に、大当りで且つ保留記憶内に大当りとなる保留記憶がある場合に、第2可動態様以外に、第1可動態様で予告を行うようにするとよい。これによれば、第1可動態様の予告により、遊技者は大当りと認識するが、保留記憶内に大当りとなる保留記憶があると分かることで、遊技者の驚きと喜びを増すことができる。

【0135】

第3実施形態

本発明を適用した第3実施形態のパチンコ機を説明する。第3実施形態のパチンコ機は、操作手段を用いる予告演出を実行するにあたり、操作手段として、演出ボタン15を操作させるか、ジョグダイヤル16を操作させるか選択する。そして、選択された操作手段と、大当りの種類、即ち、通常の大当りか、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変大当りに応じて、予告演出における可動体の可動態様を変える構成である。

本第3実施形態のパチンコ機の基本構成は、第1実施形態のそれと同一であり、相違点を中心に説明する。

【0136】

パチンコ機は、第1実施形態と同様に、主制御装置40において、メインルーチン（図7）、始動入球確認処理（図8）、特図当否判定処理（図9乃至図12）及び特別遊技処理（図12乃至図16）が実行される。またサブ統合制御装置42において、変動演出開始処理（図17）及び予告演出処理（図19）が実行される。そして、本パチンコ機は、

第1特図又は第2特図の当否判定に伴う疑似演出開始するにあたり、変動演出開始処理の大当たりリーチ演出決定処理(図17、S502)において、図26に示す「大当たりリーチ演出決定処理3」が実行される。

【0137】

「大当たりリーチ演出決定処理3」は、まず、大当たりリーチ演出選択の指標とする振分乱数が抽出される(S640)。続いて、抽出された振分乱数に応じて大当たりリーチ演出が選択される(S641)。この場合、大当たりリーチ演出として、予告演出を行う演出、行わない演出、予告演出を行う場合に操作手段を用いる演出、操作手段を用いない演出といった複数種類の内容の異なる大当たりリーチ演出から一つの演出が選択される。

【0138】

次に、選択された大当たりリーチ演出は、操作手段を用いる予告演出を行う演出であるかを判定する(S642)。否定判定であれば(S642: no)、本処理を終了して、前記S502の処理に続くS503の処理(図17)へ移行する(リターン)。

肯定判定であれば(S642: yes)、S643の処理において、演出ボタン15(第1操作手段)を操作させるか、ジョグダイヤル16(第2操作手段)を操作させるかを選択する。次に、リーチ演出中における演出ボタン15又はジョグダイヤル16の操作を有効とする有効期間が設定される(S644)。

【0139】

続いて、ジョグダイヤル16が選択されたか否かを判定する(S645)。否定判定であれば(S645: no)、S646の処理において、予告演出として剣役物61を作動させるための第1可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

肯定判定であれば(S645: yes)、S647の処理において、大当たりの種類が、大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変大当たりであるかを判定する。否定判定であれば(S647: no)、前記S646の処理において第1可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

【0140】

一方、肯定判定で確変大当たりがあれば(S647: yes)、S648の処理において、抽選を行い、その結果が予告演出として盾役物62を作動させるための第2可動態様であるかを判定する。否定判定であれば(S647: no)、前記S646の処理において第1可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

肯定判定であれば(S648: yes)、S649の処理において、予告演出として盾役物62を作動させるための第2可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

【0141】

本処理では、図26(b)に示すように、大当たりで第1操作手段が選択された場合と、確変大当たりで第1操作手段が選択された場合と、大当たりで第2操作手段が選択された場合、及び確変大当たりで第2操作手段が選択された場合は、いずれも第1可動態様が選択される可能性がある。

【0142】

そして、本パチンコ機は、予告演出処理(図19)の実行により、リーチ演出中に、選択された演出ボタン15又はジョグダイヤル16の操作を促す操作示唆表示が行われ、これに応じて、遊技者により選択された演出ボタン15又はジョグダイヤル16が操作され、第1特図又は第2特図の判定結果が大当たりであれば、剣役物作動処理(図19、S706参照)により、図21に示すように、剣役物61が演出図柄表示装置21の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物61及び盾役物62からなる可動体のうち、剣役物61が作動する第1可動態様の演出により大当たりの予告がなされる。

【0143】

一方、選択されたジョグダイヤル16(第2操作手段)の操作を促す操作示唆表示が行われ、これに応じて、遊技者によりジョグダイヤル16が操作され、第1特図又は第2特

10

20

30

40

50

図の判定結果が確変大当りであれば、盾役物作動処理（図19、S708参照）により、図22に示すように、盾役物62が演出図柄表示装置21の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物61及び盾役物62からなる可動体のうち、盾役物62が作動する第2可動態様の演出により確変大当りであることが予告される。

【0144】

第1可動態様又は第2可動態様による予告演出の終了後、剣役物61、盾役物62はそれぞれ待機位置に戻る。そして3桁の疑似演出図柄が同一図柄で確定表示され、変動演出が終了する。その後、大当り遊技が開始される。

【0145】

本実施形態のパチンコ機は、遊技者が操作可能な第1操作手段〔15〕及び第2操作手段〔16〕と、遊技盤2に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体〔61、62〕と、所定の始動口〔24〕に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段〔図8：S202，S207〕と、抽出された前記数値データに基づいて、大当りか否かの当否判定、及び当選時に大当りの種類の決定を行う当否判定手段〔図10：S311，S312〕と、当否判定手段によって大当りと判定されたことを条件に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段〔図13：特別遊技処理〕と、当否判定の結果に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に図柄を確定表示せしめて当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段〔図17：S504〕と、当否判定手段により決定された大当りの種類に応じて、大当り遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当りの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段〔図16：S435〕と、を備え、演出制御手段は、所定の変動演出の実行中に、第1操作手段又は第2操作手段が操作されると可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、可動体演出は、当否判定の結果が大当りでない場合には、可動体を作動させず、当否判定の結果が大当りである場合には、可動体を少なくとも第1可動態様で作動可能であり、当否判定の結果が大当りであり、演出制御手段により第2操作手段が選択され、且つ大当り遊技の終了後に特典遊技状態となる場合には、可動体を第2可動態様で作動可能である。

【0146】

本実施形態のパチンコ機によれば、演出ボタン15又はジョグダイヤル16が操作されることにより演出用の剣役物61、盾役物62が作動するか否かにより、大当りになるか否かといった遊技者の期待感を高めることができる。更に、剣役物61、盾役物62が作動した場合は、第1可動態様の動作であるか又は第2可動態様での動作であるかにより、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変大当りであるか否かといった遊技者の期待感を更に高めることができる。その上、例えば、大当り時に選択されやすい演出ボタン15の操作に応じて、剣役物61が第1可動態様で作動する構成であれば、大当りとなる可能性があり、遊技者の期待度が高まる。一方、大当り時に選択されにくいジョグダイヤル16の操作に応じて、盾役物62が第2可動態様で作動する構成であれば、演出ボタン15の操作時に比べて大当りの期待度は低い、大当りだったら確変大当りとなる可能性が高いのでより遊技者の期待度が高まる。従って、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に応じて、作動可能な可動体の可動態様が豊富で、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行うことができる。

【0147】

また、パチンコ機は、第2操作手段が選択され、確変大当りである場合に、第2可動態様以外に、第1可動態様で予告を行うようにするとよい。これによれば、第1可動態様の予告により、遊技者は通常の大当りと認識するが、大当り遊技終了後に確変遊技状態へ移行することで、遊技者の驚きと喜びを増すことができる。

【0148】

第4実施形態

本発明を適用した第4実施形態のパチンコ機を説明する。第4実施形態のパチンコ機は、操作手段を用いる予告演出を実行するにあたり、操作手段として、演出ボタン15を操

10

20

30

40

50

作させるか、ジョグダイヤル16を操作させるか選択する。そして、選択された操作手段と、大当たりであり且つ保留記憶内で次の大当たりが生起する場合とに応じて、予告演出における可動体の可動態様を変える構成である。

本第4実施形態のパチンコ機の基本構成は、第1実施形態のそれと同一であり、相違点を中心に説明する。

【0149】

パチンコ機は、第1実施形態と同様に、主制御装置40において、メインルーチン(図7)、始動入球確認処理(図8)、特図当否判定処理(図9乃至図12)及び特別遊技処理(図12乃至図16)が実行される。またサブ統合制御装置42において、変動演出開始処理(図17)及び予告演出処理(図19)が実行される。そして、本パチンコ機は、第1特図又は第2特図の当否判定に伴う疑似演出開始するにあたり、変動演出開始処理の大当たりリーチ演出決定処理(図17、S502)において、図27に示す「大当たりリーチ演出決定処理4」が実行される。

10

【0150】

「大当たりリーチ演出決定処理4」は、まず、大当たりリーチ演出選択の指標とする振分乱数が抽出される(S660)。続いて、抽出された振分乱数に応じて大当たりリーチ演出が選択される(S661)。この場合、大当たりリーチ演出として、予告演出を行う演出、行わない演出、予告演出を行う場合に操作手段を用いる演出、操作手段を用いない演出といった複数種類の内容の異なる大当たりリーチ演出から一つの演出が選択される。

20

【0151】

次に、選択された大当たりリーチ演出は、操作手段を用いる予告演出を行う演出であるかを判定する(S662)。否定判定であれば(S662: no)、本処理を終了して、前記S502の処理に続くS503の処理(図17)へ移行する(リターン)。

肯定判定であれば(S662: yes)、S663の処理において、演出ボタン15(第1操作手段)を操作させるか、ジョグダイヤル16(第2操作手段)を操作させるか選択する。次に、リーチ演出中における演出ボタン15又はジョグダイヤル16の操作を有効とする有効期間が設定される(S664)。

【0152】

続いて、ジョグダイヤル16が選択されたか否かを判定する(S665)。否定判定であれば(S665: no)、S666の処理において、予告演出として剣役物61を作動させるための第1可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

30

肯定判定であれば(S665: yes)、S667の処理において、当否判定されていない第1特図及び第2特図の保留記憶内に大当たりとなる保留記憶があるか否かを判定する。否定判定であれば(S667: no)、前記S666の処理において第1可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

【0153】

一方、肯定判定で大当たりとなる保留記憶があれば(S667: yes)、S668の処理において、抽選を行い、その結果が予告演出として盾役物62を作動させるための第2可動態様であるか否かを判定する。否定判定であれば(S667: no)、前記S666の処理において第1可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

40

肯定判定であれば(S668: yes)、S669の処理において、予告演出として盾役物62を作動させるための第2可動態様フラグに「1」をセットする。その後、リターンする。

【0154】

本処理では、図27(b)に示すように、大当たりで第1操作手段が選択され且つ保留記憶に大当たりがない場合と、大当たりで第1操作手段が選択され且つ保留記憶に大当たりがある場合と、大当たりで第2操作手段が選択された且つ保留記憶に大当たりがない場合、及び大当たりで第2操作手段が選択された且つ保留記憶に大当たりがある場合は、いずれも第1可動態様が選択され得る。一方、大当たりで第2操作手段が選択された且つ保留記憶に大当たりがある場合のみ第2可動態様が選択される可能性がある。

50

【 0 1 5 5 】

そして、本パチンコ機は、予告演出処理（図 1 9）の実行により、リーチ演出中に、選択された演出ボタン 1 5 又はジョグダイヤル 1 6 の操作を促す操作示唆表示が行われ、これに応じて、遊技者により選択された演出ボタン 1 5 又はジョグダイヤル 1 6 が操作され、第 1 特図又は第 2 特図の判定結果が大当たりであれば、剣役物作動処理（図 1 9、S 7 0 6 参照）により、図 2 1 に示すように、剣役物 6 1 が演出図柄表示装置 2 1 の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物 6 1 及び盾役物 6 2 からなる可動体のうち、剣役物 6 1 が作動する第 1 可動態様の演出により大当たりの予告がなされる。

【 0 1 5 6 】

一方、選択されたジョグダイヤル 1 6（第 2 操作手段）の操作を促す操作示唆表示が行われ、これに応じて、遊技者によりジョグダイヤル 1 6 が操作され、第 1 特図又は第 2 特図の判定結果が確変大当たりであれば、盾役物作動処理（図 1 9、S 7 0 8 参照）により、図 2 2 に示すように、盾役物 6 2 が演出図柄表示装置 2 1 の前面へ突出する作動位置へ作動する。即ち、剣役物 6 1 及び盾役物 6 2 からなる可動体のうち、盾役物 6 2 が作動する第 2 可動態様の演出により、保留記憶内に大当たりとなる記憶があることが予告される。

【 0 1 5 7 】

第 1 可動態様又は第 2 可動態様による予告演出の終了後、剣役物 6 1、盾役物 6 2 はそれぞれ待機位置に戻る。そして 3 桁の疑似演出図柄が同一図柄で確定表示され、変動演出が終了する。その後、大当たり遊技が開始される。

【 0 1 5 8 】

本実施形態のパチンコ機は、遊技者が操作可能な第 1 操作手段〔 1 5 〕及び第 2 操作手段〔 1 6 〕と、遊技盤 2 に配置され、所定の可動範囲内にて作動する可動体〔 6 1、6 2 〕と、所定の始動口〔 2 4 〕に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段〔図 8：S 2 0 2，S 2 0 7〕と、抽出された数値データを、保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段〔図 8：S 2 0 2，S 2 0 7〕と、保留記憶された前記数値データに基づいて、大当たりか否かの当否判定、及び当選時に大当たりの種類の決定を行う当否判定手段〔図 1 0：S 3 1 1，S 3 1 2〕と、抽出された数値データを、該数値データに基づいて行われる当否判定手段による当否判定よりも前に、当選となる可能性があるか否かを確認する数値データ確認手段〔図 8：S 2 0 3，S 2 0 8〕と、当否判定手段によって大当たりと判定されたことを条件に大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段〔図 1 3：特別遊技処理〕と、当否判定の結果に応じて、図柄を変動表示せしめ、後に図柄を確定表示せしめて当否判定の結果を報知せしめる変動演出の制御を行う演出制御手段〔図 1 7：S 5 0 4〕と、当否判定手段により決定された大当たりの種類に応じて、大当たり遊技終了後に、遊技状態を通常遊技状態から大当たりの当選に有利な特典遊技状態へ移行可能とする特典遊技状態移行手段〔図 1 6：S 4 3 5〕と、を備え、演出制御手段は、所定の変動演出の実行中に、第 1 操作手段又は第 2 操作手段が操作されると可動体を所定の可動態様で作動せしめる可動体演出を行い、可動体演出は、当否判定の結果が大当たりでない場合には、可動体を作動させず、当否判定の結果が大当たりである場合には、可動体を少なくとも第 1 可動態様で作動可能であり、当否判定の結果が大当たりであり、演出制御手段により第 2 操作手段が選択され、且つ数値データ確認手段により確認された当否判定の前の数値データの保留記憶内に大当たりとなる保留記憶がある場合には、可動体を第 2 可動態様で作動可能である。

【 0 1 5 9 】

本実施形態のパチンコ機によれば、演出ボタン 1 5 又はジョグダイヤル 1 6 が操作されることにより演出用の剣役物 6 1、盾役物 6 2 が作動するか否かにより、大当たりになるか否かといった遊技者の期待感を高めることができる。更に、剣役物 6 1、盾役物 6 2 が作動した場合は、第 1 可動態様の動作であるか又は第 2 可動態様での動作であるかにより、大当たりで且つ保留記憶内に大当たりとなる保留記憶があるか否かといった遊技者の期待感を更に高めることができる。その上、例えば、大当たり時に選択されやすい演出ボタン 1 5 の操作に応じて、剣役物 6 1 が第 1 可動態様で作動する構成であれば、大当たりとなる可能性

10

20

30

40

50

があり、遊技者の期待度が高まる。一方、大当たり時に選択されにくいジョグダイヤル16の操作に応じて、盾役物62が第2可動態様で作動する構成であれば、演出ボタン15の操作時に比べて大当たりの期待度は低い、大当たりだったら保留記憶内に大当たりとなる保留記憶がある可能性が高いのでより遊技者の期待感が高まる。従って、操作手段の操作、所定の条件を満たす場合に応じて、作動可能な可動体の可動態様が豊富で、当否判定の結果及びこれ以外の遊技者に有用な情報を報知することができ、操作手段を用いた演出を効果的に活用し、遊技者の期待感を向上する演出を行うことができる。

【0160】

また、パチンコ機は、第2操作手段が選択され、大当たりで且つ保留記憶内に大当たりとなる保留記憶がある場合に、第2可動態様以外に、第1可動態様で予告を行うようにするとよい。これによれば、第1可動態様の予告により、遊技者は大当たりと認識するが、保留記憶内に大当たりとなる保留記憶があると分かることで、遊技者の驚きと喜びを増すことができる。

10

【0161】

前記第3実施形態のパチンコ機及び前記第4実施形態のパチンコ機では、第1操作手段として上皿12に配置された演出ボタン15を用い、第2操作手段としてジョグダイヤル16を用いている。これに限らず、図28に示すように、第1操作手段として上皿12に配置された演出ボタン15を用い、第2操作手段として下皿13に配置された下部演出ボタン16Aを用いる構成でもよい。

更に、図29に示すように、第1操作手段として上皿12に配置された演出ボタン15を用いる。一方、第2操作手段として、前枠11の前面上部に配置され、遊技者が上下方向に操作可能な演出レバー16Bを用いる構成でもよい。

20

尚、第2操作手段は第1可動態様、第2可動態様の動作が行なわれる構成としたが、第1操作手段は第1可動態様のみ、第2操作手段は第2可動態様をみの構成も考えられる。これならば、遊技者以外の者もどちらの可動態様であるかにより、どちらの操作手段が操作されたか把握することができるようになる。

また、第1操作手段も第2操作手段も第1可動態様、第2可動態様どちらも選択可能で、第1操作手段と第2操作手段とでどちらの可動態様を選択されるかの選択率が異なる構成が考えられる。例えば比較して第1操作手段よりも第2操作手段の方で第2可動態様を選択されやすい構成にすれば、第1操作手段が選ばれて操作を促されている時点でも、操作すれば第2可動態様を選択される可能性は残り、遊技者は実際に操作するまで第2可動態様が行なわれる期待を持続させることができる効果を奏する。その際に、第1操作手段の操作を促す表示が行なわれる場合(例えば図20(c)のように)、表示される図柄の態様を異ならせることにより、同じ第1操作手段の操作を促す場合でも、可動体が動く可能性が高い場合や第2可動態様を選択される可能性が高いことを予告することも考えられる。普段は普通の演出ボタン15を模した図柄が表示されるのだが、赤い色の演出ボタン15の図柄を表示することや、演出ボタン15を模した図柄の代わりにプレミアキャラクタの図柄が表示されることにより大当たりの期待度が高い、もしくは大当たりとともに大当たり遊技後に特典遊技が付与される可能性が高いことを前もって示すことにより、可動体が動作すること、または第2可動態様が行なわれる期待感を高めることが考えられる。無論、第2操作手段を促す際も同様に行なってもよい。

30

40

また、図20(c)のように、いずれかの操作手段の操作を促すように表示を行うことが考えられるが、その際に第1操作手段、第2操作手段どちらも操作が有効になる構成でもよいし、表示された方のみが有効になる構成でもよい。その際、第2操作手段の操作を促す表示がされている時に第1操作手段を操作した場合でも第2可動態様で示せばよい。あくまでもどちらの操作手段を促したかと可動態様が対応していればよく、遊技者はどちらの操作手段での操作を促されるか自体を予告として捉えて楽しむことができる。例えば、第2操作手段として演出レバー16Bの操作が促された場合でも、なかなか手が届かない遊技者は比較的操作しやすい位置にある第1操作手段としての演出ボタン15を代行操作することにより可動体を動作させることができ、遊技者に不便な思いをさせないように

50

することができる。

【0162】

尚、本発明は前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、可動体として、剣役物又は盾役物のいずれか一つのみとし、第1可動態様と第2可動態様とで一つの可動体の動作を相違させるようにしてもよい。また、可動体として、二つ以上の役物を設けるとともに、第1グループと第2グループとに振り分け、第1可動態様では第1グループを作動させ、第2可動態様では第2グループを作動させるようにしてもよい。

また、本発明は、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、ICカードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封入式遊技機に適用してもよい。

10

更に、本発明は、価値媒体としてメダルを用いて遊技を行う回胴式遊技機（スロット遊技機）に適用してもよい。更に、価値媒体として遊技球を用いてスロット遊技機と同様の遊技を行う回胴式遊技機（パロット遊技機）に適用してもよい。

【符号の説明】

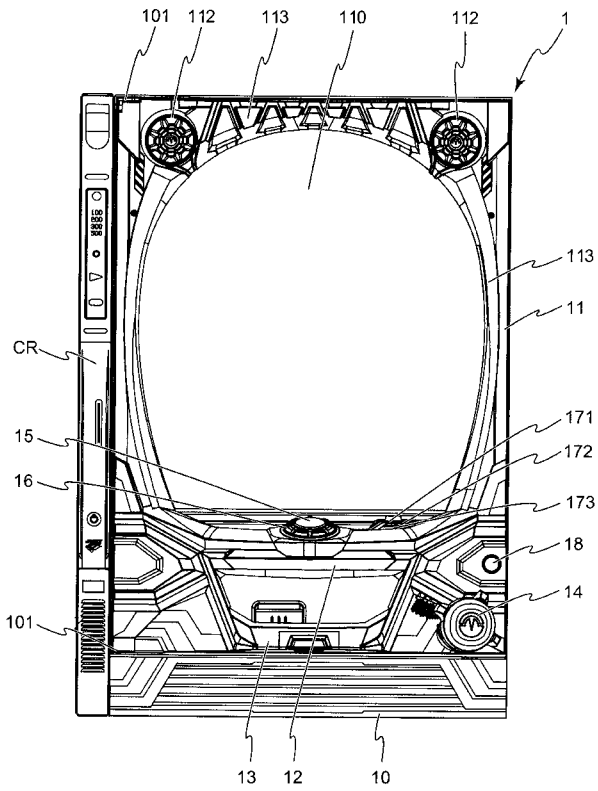
【0163】

- 1 パチンコ機
- 15 演出ボタン（操作手段、第1操作手段）
- 16 ジョグダイヤル（第2操作手段）
- 2 遊技盤
- 21 演出図柄表示装置
- 22 普図作動ゲート
- 23 第1特図始動口
- 24 第2特図始動口
- 25 大入賞口
- 40 主制御装置（数値データ抽出手段、保留記憶手段、数値データ確認手段、当否判定手段、大当り遊技実行手段、特典遊技状態移行手段）
- 42 サブ統合制御装置（演出制御手段）
- 61 剣役物（可動体）
- 62 盾役物（可動体）

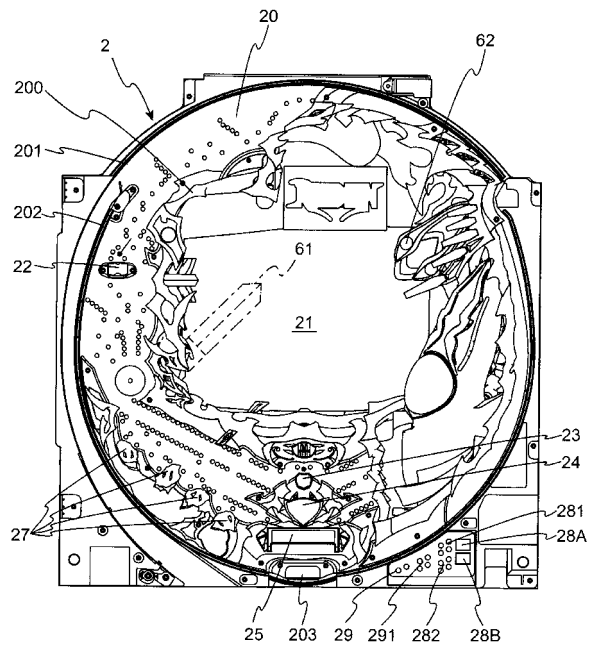
20

30

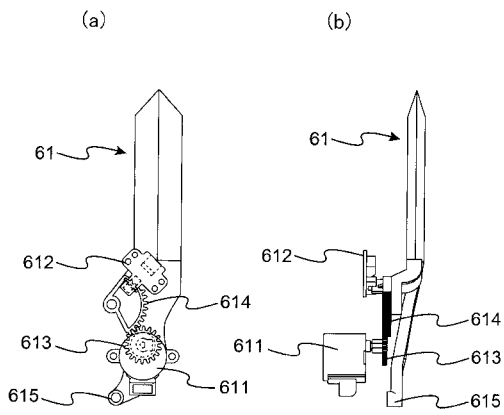
【 図 1 】



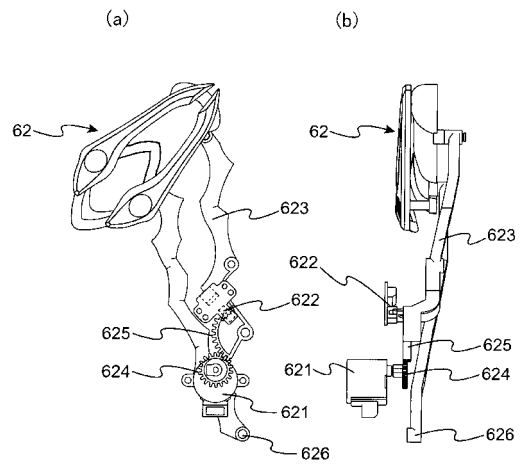
【 図 2 】



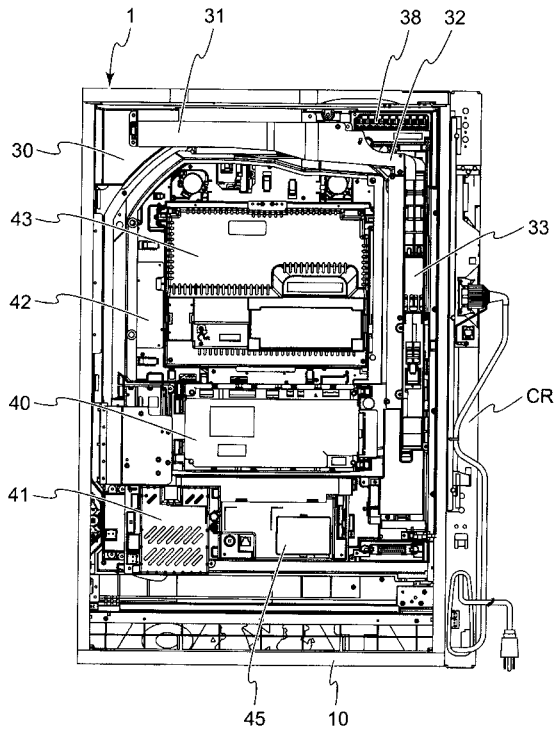
【 図 3 】



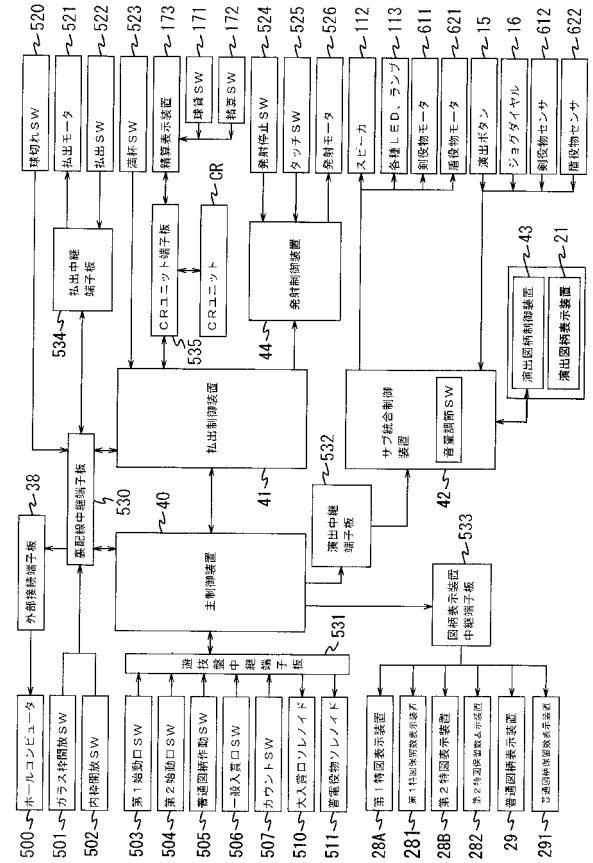
【 図 4 】



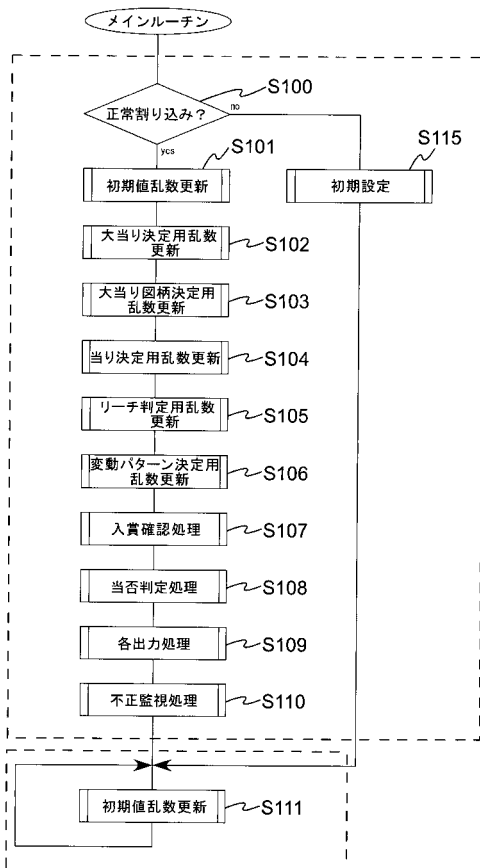
【図5】



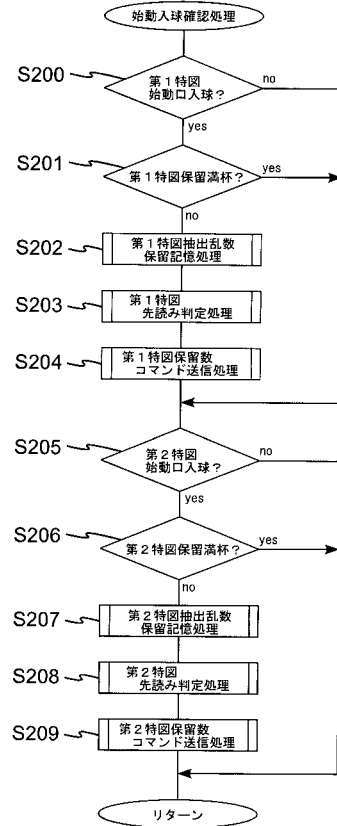
【図6】



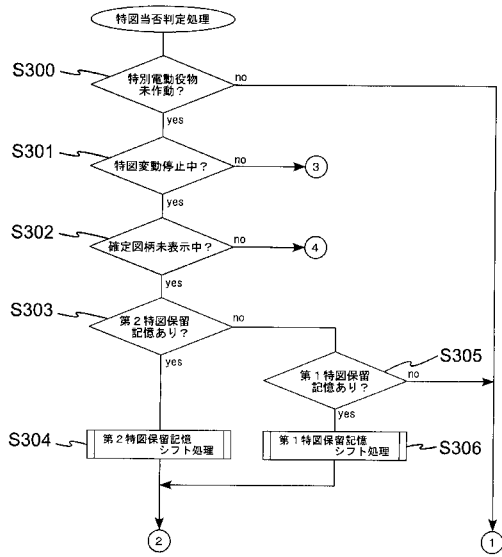
【図7】



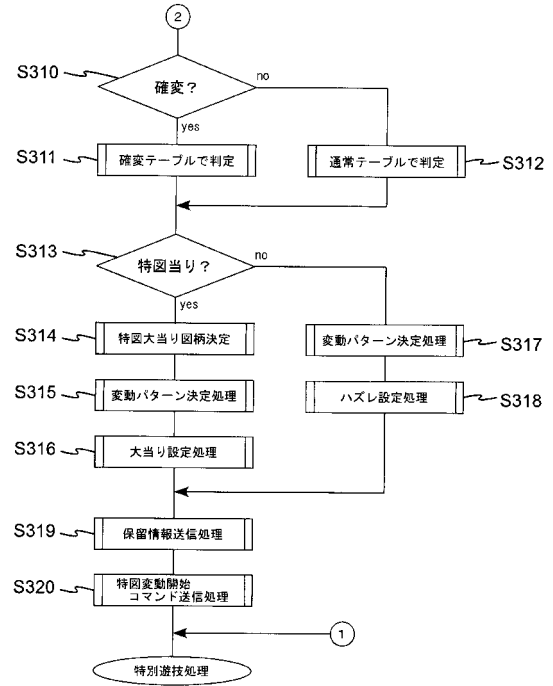
【図8】



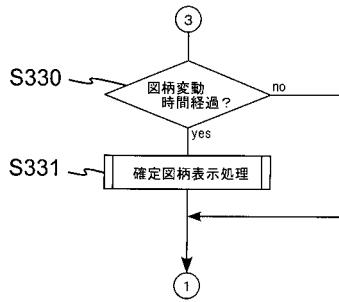
【 図 9 】



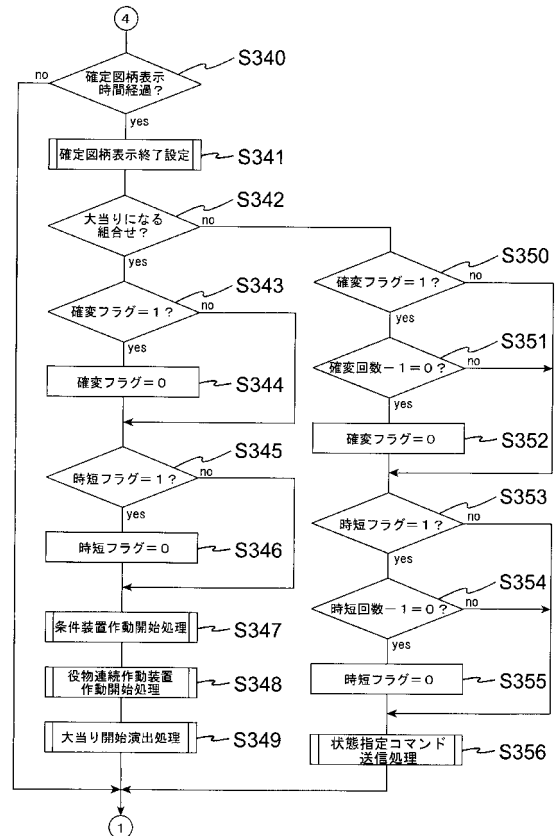
【 図 1 0 】



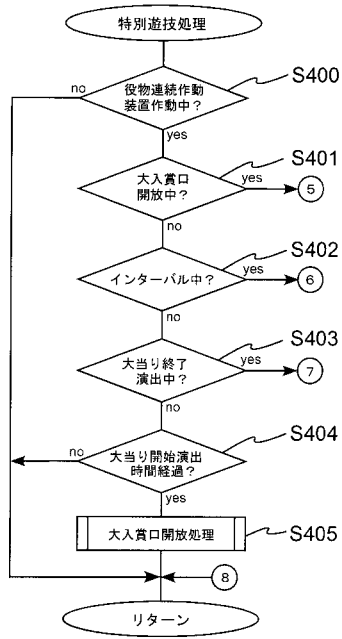
【 図 1 1 】



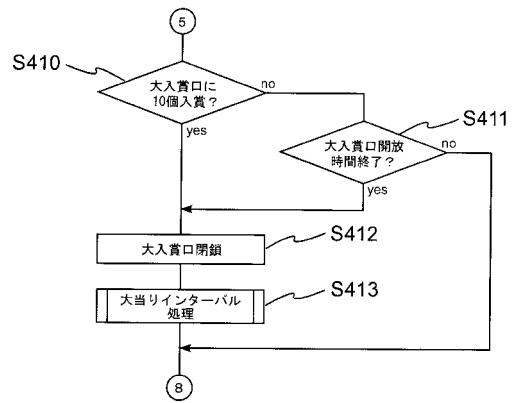
【 図 1 2 】



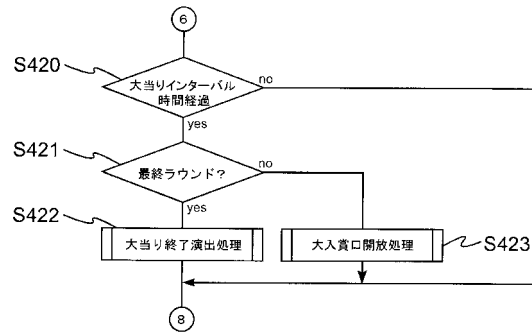
【 図 1 3 】



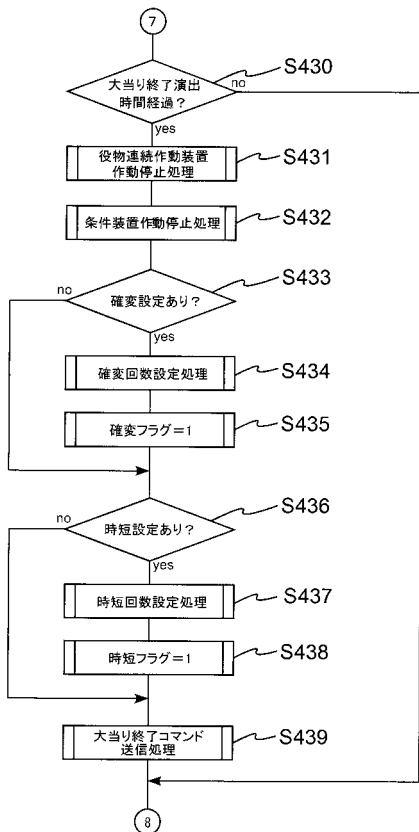
【 図 1 4 】



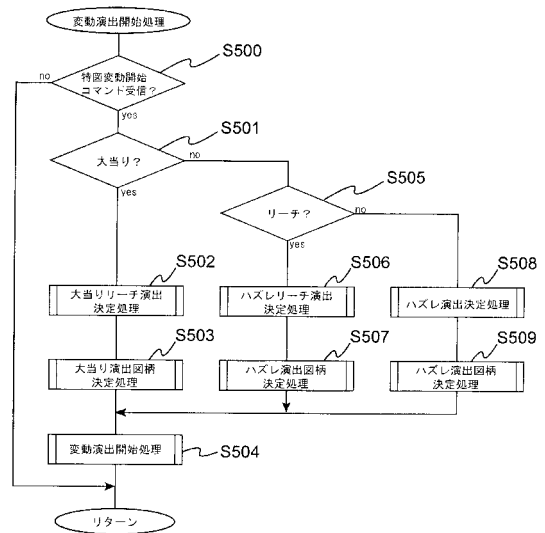
【 図 1 5 】



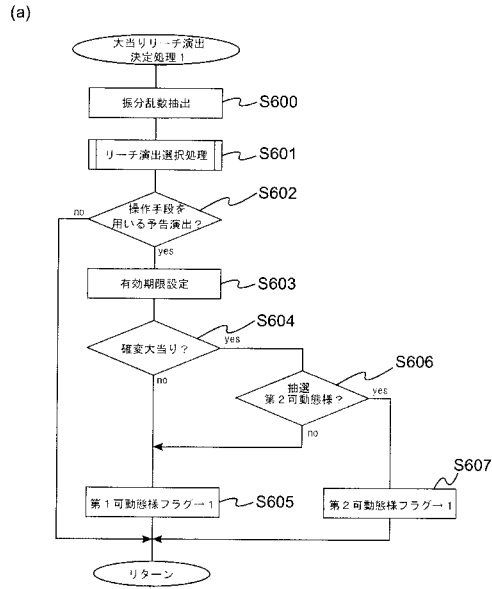
【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



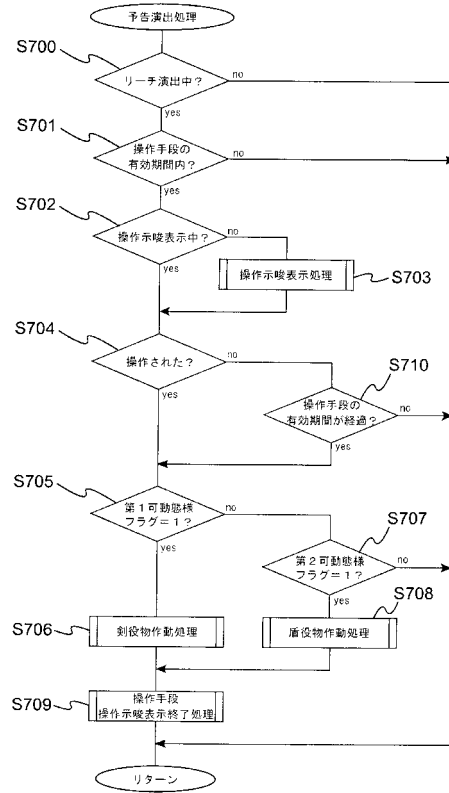
【 図 1 8 】



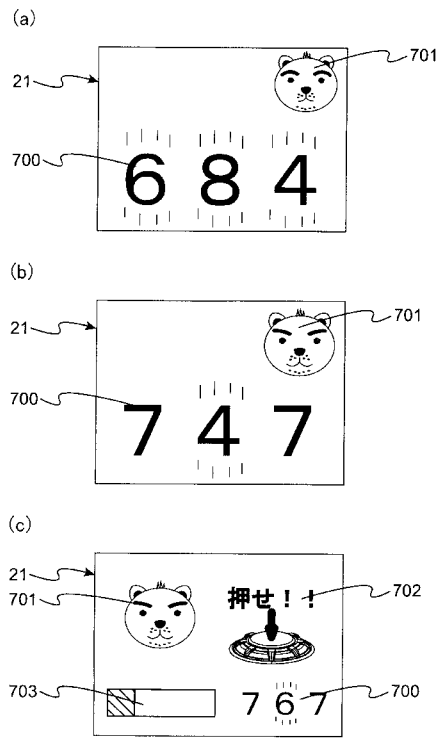
(b)

	第1可動態様	第2可動態様
大当り	○	—
確変大当り	○	○

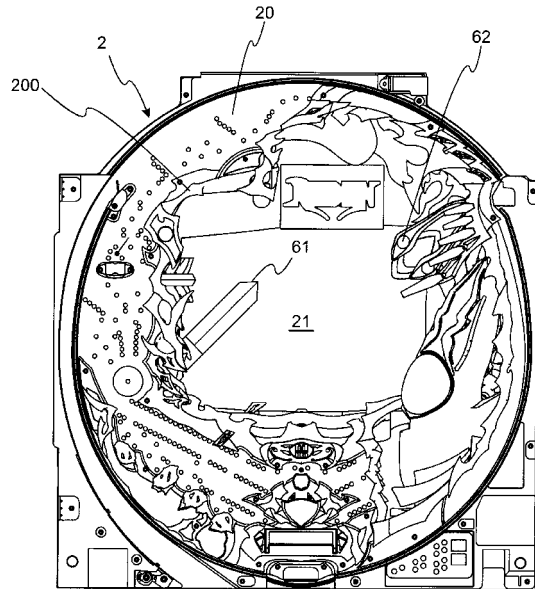
【 図 1 9 】



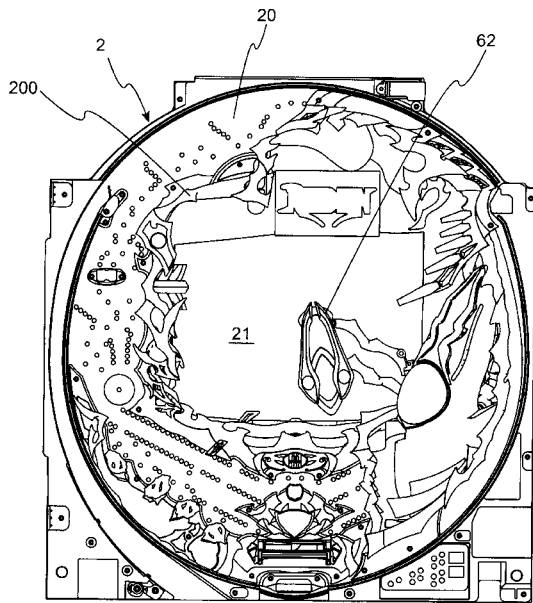
【 図 2 0 】



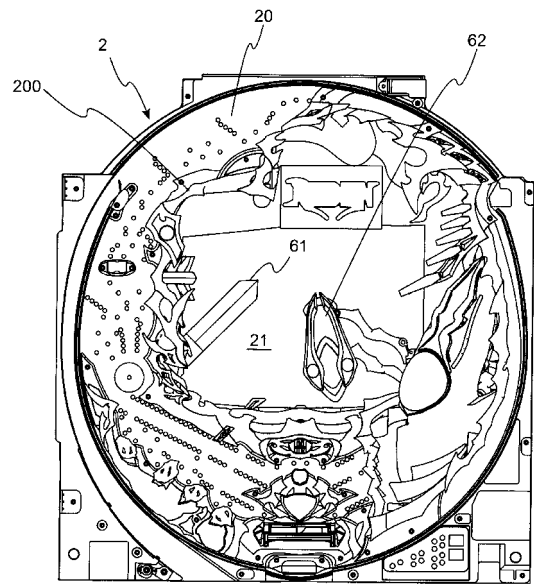
【 図 2 1 】



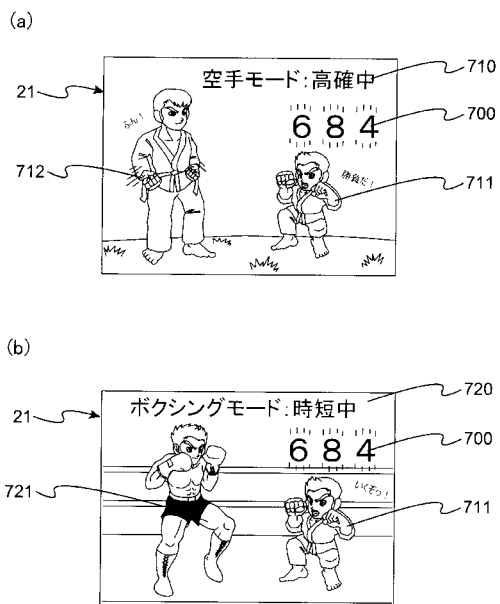
【図 2 2】



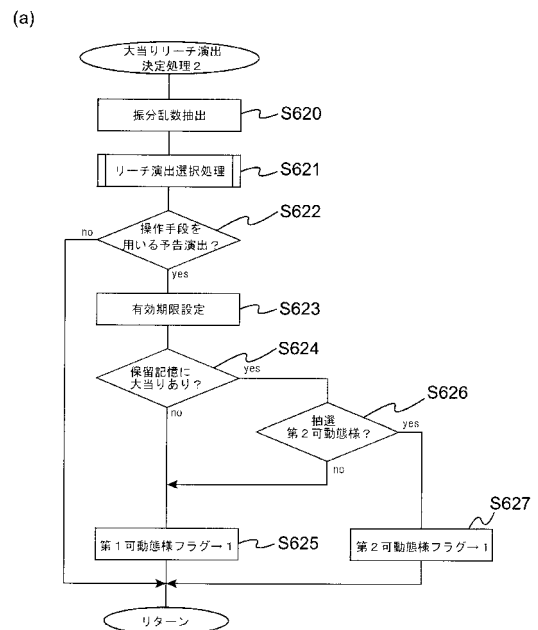
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】



(b)

	保留記憶	第1可動態様	第2可動態様
大当り	大当りなし	○	—
大当り	大当りあり	○	○

