

(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2019-213659

(P2019-213659A)

(43) 公開日 令和1年12月19日(2019.12.19)

(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 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2018-111901 (P2018-111901)	(71) 出願人	395018239
(22) 出願日	平成30年6月12日 (2018.6.12)		株式会社高尾
			愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
		(72) 発明者	水野 博康
			愛知県名古屋市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)	2C333 AA11 CA15 CA29 CA48 CA49 CA77

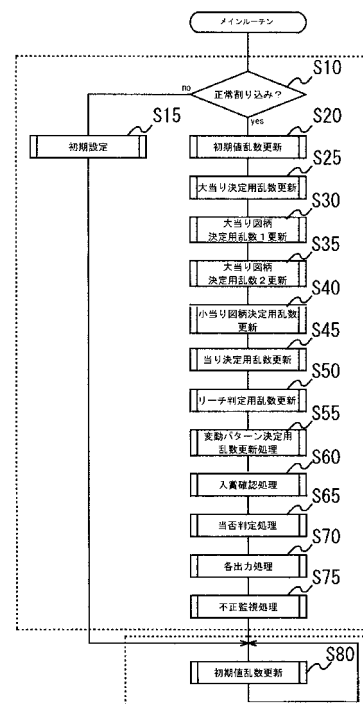
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 タイマ予告による当りへの期待感を高める。

【解決手段】 パチンコ機は、ノーマルリーチ演出から特別リーチ演出への発展タイミングの前に擬似連の再始動を行うと共に、特別リーチ演出中にカットイン演出を行う。また、擬似連の再始動タイミングをカウントする第1タイマ予告と、カットイン演出の実行タイミングをカウントする第2タイマ予告を行う。また、擬似連には、通常擬似連と、通常擬似連よりも信頼度の高い特別擬似連とが設けられており、第1タイマ予告を伴う擬似連が特別擬似連である確率は、第1タイマ予告を伴わない擬似連が特別擬似連である確率よりも高い。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が予め定められた領域に進入したことに起因して抽選を行い、前記抽選で当たると遊技者に有利な遊技を行う弾球遊技機であって、

前記抽選が行われた後、前記抽選の結果を報知するための抽選演出を行うと共に、前記抽選演出により前記抽選の結果が報知される前に、前記抽選の結果を示唆する第 1 演出及び第 2 演出を実行する演出手段と、

前記第 1 演出が開始されるまでの残り時間のカウントを報知する演出である第 1 タイマ予告を行う第 1 タイマ予告手段と、

前記第 2 演出が開始されるまでの残り時間のカウントを報知する演出である第 2 タイマ予告を行う第 2 タイマ予告手段と、を備え、

前記抽選の結果が当たりであることの可能性の度合いを、信頼度とし、

前記第 1 演出の態様として、特別態様と通常態様との少なくとも 2 種類の態様が設けられており、前記特別態様の前記第 1 演出が行われた際の前記信頼度は、前記通常態様の前記第 1 演出が行われた際の前記信頼度よりも高く、

前記第 2 演出の開始タイミングは、前記第 1 演出の開始タイミングよりも後であり、

前記第 2 演出が行われた際の前記信頼度は、前記第 1 演出が行われた際の平均的な前記信頼度よりも高く、

前記第 1 タイマ予告により前記カウントがされた前記第 1 演出が前記特別態様である確率は、前記第 1 タイマ予告により前記カウントがなされなかった前記第 1 演出が前記特別態様である確率よりも高いこと、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載された弾球遊技機において、

前記第 1 タイマ予告により前記カウントがなされた前記特別態様の前記第 1 演出が行われた際の前記信頼度は、前記第 1 タイマ予告により前記カウントがなされなかった前記特別態様の前記第 1 演出が行われた際の前記信頼度よりも高く、

前記第 1 タイマ予告により前記カウントがなされた前記通常態様の前記第 1 演出が行われた際の前記信頼度は、前記第 1 タイマ予告により前記カウントがなされなかった前記通常態様の前記第 1 演出が行われた際の前記信頼度よりも高いこと、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載された弾球遊技機において、

前記演出手段は、前記抽選演出において、複数の変動エリアにて図柄の変動表示を行った後、それぞれの前記変動エリアにいずれかの前記図柄を停止表示させることで、前記抽選の結果を報知し、前記変動表示にてリーチとなるリーチ演出を実行すると共に、前記リーチ演出としてノーマルリーチ演出及び特別リーチ演出を実行し、

前記特別リーチ演出が行われた際の前記信頼度は、前記ノーマルリーチ演出が行われた際の前記信頼度よりも高く、

前記演出手段は、前記ノーマルリーチ演出の実行中、予め定められた発展タイミングが到来すると、該ノーマルリーチ演出に替えて前記特別リーチ演出を実行し、

前記第 1 演出は、前記発展タイミングの前に実行され、前記第 2 演出は、前記発展タイミングの後に実行されること、

を特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 のうちのいずれか 1 項に記載された弾球遊技機において、

前記演出手段は、前記抽選演出において、複数の変動エリアにて図柄の変動表示を行った後、それぞれの前記変動エリアにいずれかの前記図柄を停止表示させることで、前記抽選の結果を報知し、前記第 1 タイマ予告が行われた場合には、前記変動表示にてリーチとなるリーチ演出を実行すること、

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、弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

当否判定の結果を報知する図柄演出と共に、当否判定で大当たりとなったことを示唆する各種演出を行う弾球遊技機が知られている。これらの演出では、その態様により、大当たりとなることの信頼度が示される。また、特許文献1には、特定の演出が開始されるまでの残り時間のカウントダウン表示を行うタイマ予告により、特定の演出の開始タイミングを遊技者に知らせる技術が記載されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-000140号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、一般的に、図柄演出の継続時間が長い程、該図柄演出にて当否判定で大当たりが報知される可能性が高くなる。つまり、図柄演出の開始時点からの経過時間が長くなる程、信頼度の高い演出が行われる可能性が高くなる。このため、特許文献1におけるタイマ予告によりカウントされる時間が短い場合や、図柄演出の序盤や中盤でカウントが終了すると推定される場合等には、遊技者は、当否判定で大当たりとなることへの期待を持ち難くなる。

20

【0005】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、タイマ予告による当りへの期待感を高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、遊技球が予め定められた領域に進出したことに起因して抽選を行い、前記抽選で当ると遊技者に有利な遊技を行う弾球遊技機に関する。該弾球遊技機は、抽選が行われた後、抽選の結果を報知するための抽選演出を行うと共に、抽選演出により抽選の結果が報知される前に、抽選の結果を示唆する第1演出及び第2演出を実行する演出手段と、第1演出が開始されるまでの残り時間のカウントを報知する演出である第1タイマ予告を行う第1タイマ予告手段と、第2演出が開始されるまでの残り時間のカウントを報知する演出である第2タイマ予告を行う第2タイマ予告手段と、を備える。ここで、抽選の結果が当りであることの可能性の度合いを、信頼度とする。また、第1演出の態様として、特別態様と通常態様との少なくとも2種類の態様が設けられており、特別態様の第1演出が行われた際の信頼度は、通常態様の第1演出が行われた際の信頼度よりも高いものとする。また、第2演出の開始タイミングは、第1演出の開始タイミングよりも後であり、第2演出が行われた際の信頼度は、第1演出が行われた際の平均的な信頼度よりも高いものとする。そして、第1タイマ予告によりカウントがされた第1演出が特別態様である確率は、第1タイマ予告によりカウントがなされなかった第1演出が特別態様である確率よりも高い。

30

40

【0007】

上記構成によれば、第1演出は第2演出よりも先に開始され、第1タイマ予告は第2タイマ予告よりも先にカウントが終了する。しかし、第1タイマ予告が行われることにより、信頼度の高い特別態様の第1演出が行われ易くなる。このため、例えば、第1タイマ予告によりカウントされる時間が短い場合や、第1タイマ予告によるカウントが抽選演出の

50

序盤や中盤で終了すると推定される場合であっても、遊技者は信頼度の高い演出が行われることへの期待を持つことができ、遊技者の落胆を抑制できる。したがって、タイマ予告による当りへの期待感を高めることができる。

【 0 0 0 8 】

なお、請求項 2 に記載されているように、第 1 タイマ予告によりカウントがなされた特別態様の第 1 演出が行われた際の信頼度は、第 1 タイマ予告によりカウントがなされなかった特別態様の第 1 演出が行われた際の信頼度よりも高くても良い。また、第 1 タイマ予告によりカウントがなされた通常態様の第 1 演出が行われた際の信頼度は、第 1 タイマ予告によりカウントがなされなかった通常態様の第 1 演出が行われた際の信頼度よりも高くても良い。

10

【 0 0 0 9 】

上記構成によれば、第 1 タイマ予告が行われたことにより、特別態様及び通常態様の第 1 演出の信頼度が向上する。このため、例えば、第 1 タイマ予告によりカウントされる時間が短い場合や、第 1 タイマ予告によるカウントが抽選演出の序盤や中盤で終了すると推定される場合であっても、遊技者の落胆を抑制できる。したがって、タイマ予告による当りへの期待感を高めることができる。

【 0 0 1 0 】

また、請求項 3 に記載されているように、演出手段は、抽選演出において、複数の変動エリアにて図柄の変動表示を行った後、それぞれの変動エリアにいずれかの図柄を停止表示させることで、抽選の結果を報知し、変動表示にてリーチとなるリーチ演出を実行すると共に、リーチ演出としてノーマルリーチ演出及び特別リーチ演出を実行しても良い。また、特別リーチ演出が行われた際の信頼度は、ノーマルリーチ演出が行われた際の信頼度よりも高くても良い。また、演出手段は、ノーマルリーチ演出の実行中、予め定められた発展タイミングが到来すると、該ノーマルリーチ演出に替えて特別リーチ演出を実行し手も良い。そして、第 1 演出は、発展タイミングの前に実行され、第 2 演出は、発展タイミングの後に実行されても良い。

20

【 0 0 1 1 】

上記構成によれば、第 2 演出は発展タイミングの後に実行されるため、第 2 タイマ予告が行われることにより特別リーチ演出が行われることが示唆され、遊技者の当りへの期待感を高めることができる。一方、第 1 演出は発展タイミングの前に開始されるため、第 2 演出に比べ当りへの期待感は持ち難い。しかし、第 1 タイマ予告が行われることで、信頼度の高い特別態様の第 1 演出が行われ易くなり、遊技者の落胆を抑制できる。したがって、タイマ予告による当りへの期待感を高めることができる。

30

【 0 0 1 2 】

また、請求項 4 に記載されているように、演出手段は、抽選演出において、複数の変動エリアにて図柄の変動表示を行った後、それぞれの変動エリアにいずれかの図柄を停止表示させることで、抽選の結果を報知し、第 1 タイマ予告が行われた場合には、変動表示にてリーチとなるリーチ演出を実行しても良い。

上記構成によれば、第 1 タイマ予告が行われることによりリーチが発生する。このため、第 1 タイマ予告が行われた場合であっても、遊技者は当りへの期待を持つことができ、遊技者の落胆を抑制できる。したがって、タイマ予告による当りへの期待感を高めることができる。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 3 】

【 図 1 】 遊技盤の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 3 】 パチンコ機の賞球に関するスペックを示す表である。

【 図 4 】 メインルーチンのフローチャートである。

【 図 5 】 始動入賞処理のフローチャートである。

【 図 6 】 当否判定処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 7】当否判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8】当否判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9】特別遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 10】特別遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 11】特別遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】特別遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 13】擬似連の説明図、及び、各態様の擬似連の選択確率を示す表である。
- 【図 14】タイマ予告、擬似連、及び、カットイン演出等の具体例である。
- 【図 15】タイマ予告、擬似連、及び、カットイン演出等の具体例である。
- 【図 16】図柄演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 17】タイマ予告処理のフローチャートである。
- 【図 18】擬似連開始処理のフローチャートである。
- 【図 19】カットイン演出開始処理のフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0014】

10

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

〔構成の説明〕

(1) 全体の構成について

20

図 1 は、遊技盤 1 の正面図である。図 1 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a, 2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が、ほぼ中央部に配置されたセンターケース 5 を境に第 1 遊技領域 3 a と第 2 遊技領域 3 b とに分けられており、センターケース 5 の左側が第 1 遊技領域 3 a、右側が第 2 遊技領域 3 b となり、図に示した A 部まで到達した遊技球は、第 2 遊技領域誘導路 101 を転動し、第 2 遊技領域 3 b (センターケース 5 の右側) に至り、A に到達しない遊技球が第 1 遊技領域 3 a (センターケース 5 の左側) を流下することになる。また、この第 1 遊技領域 3 a, 第 2 遊技領域 3 b には多数の遊技釘が植設されている。

【0015】

センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6 の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 11 が配置されている。また、第 1 始動口 11 の左方には、4 個の普通入賞口 31 が設けられている。なお、この普通入賞口 31 は、入球率が変化しない常時入球が可能な普通入賞口である。

30

【0016】

センターケース 5 の右の第 2 遊技領域 3 b には、普通図柄作動ゲート 17 が配置され、普通図柄作動ゲート 17 の下には普通電動役物 15 からなる第 2 始動口 12 が配置されており、この普通電動役物 15 は開閉可能な翼片を供えこの翼片が開放しなければ第 2 始動口 12 への入球は不可となっている。普通電動役物 15 からなる第 2 始動口 12 の左下には大入賞口 14 が配置されている。

40

【0017】

第 1 始動口 11 は、植設された遊技釘及びセンターケース 5 を構成する成型樹脂により、第 2 遊技領域 3 b を流下した遊技球が入球困難な構成となっている。これにより、第 1 始動口 11 は、ほぼ第 1 遊技領域 3 a を流下した遊技球のみが入球可能となる。

第 2 遊技領域 3 b の下部には、複数個の LED からなる普通図柄表示装置 7、普通図柄保留数表示装置 8 と、7 セグメント表示装置からなる第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 10 と、複数個の LED からなる第 1 特別図柄保留数表示装置 18、第 2 特別図柄保留数表示装置 19 とが配置されている。この位置に配置した各種表示装置の表示内容を遊技者が確実に認識することは困難となり、遊技中の遊技者は演出図柄表示装置 6 の表示内容に注目して遊技を行うことになる。

50

【 0 0 1 8 】

上記のように遊技盤 1 を構成することによって、第 1 遊技領域 3 a に遊技流を流下させた場合に限り第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球（第 1 始動口スイッチ 1 1 a（図 2 参照）が遊技球を検出）し、第 1 特別図柄表示装置 9 において第 1 特別図柄（以下、第 1 特図とも記載）が変動を開始し、所定時間後に停止する。

第 2 遊技領域 3 b に遊技流を流下させると、普通図柄作動ゲート 1 7 に遊技球が入球（普通図柄作動スイッチ 1 7 a（図 2 参照）が遊技球を検出）し、普通図柄表示装置 7 で普通図柄（以下、普図とも記載）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応じて、後述する普通電役ソレノイド 1 2 b（図 2 参照）を駆動させる。普通電役ソレノイド 1 2 b が駆動すると、ほぼ同期して普通電動役物 1 5 の翼片が開放して、第 2 始動口 1 2 への入球（第 2 始動口スイッチ 1 2 a（図 2 参照）の検出）が可能となるように構成されている。第 2 始動口 1 2 である普通電動役物 1 5 に遊技球が入球（第 2 特図始動スイッチ 1 2 a（図 2 参照）が遊技球を検出）すると、第 2 特別図柄表示装置 1 0 において第 2 特別図柄（以下、第 2 特図とも記載）が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、一例として、第 2 始動口 1 2 は普通電動役物 1 5 の翼片が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成となっているが、入球が困難なだけで入球可能な構成としてもよい。

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動中は、演出図柄表示装置 6 において各々の特別図柄（以降、特図ともいう）の変動に連動した演出態様を表示する。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄は、同時に変動することはなく、第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 への入球順に関係なく、第 2 特別図柄の変動（当否判定）を優先して実施する。具体的には、第 1 特別図柄の保留記憶がある場合、第 2 特別図柄の変動が停止し、且つ、第 2 特別図柄保留記憶が無い状態となって、第 1 特別図柄保留記憶分の変動（当否判定）を開始する。

【 0 0 2 0 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の確定表示した態様に応じて、後述する大入賞口ソレノイド 1 4 b（図 2 参照）が駆動する。大入賞口ソレノイド 1 4 b が駆動すると、ほぼ同期して大入賞口 1 4 の扉部材が開放し、大入賞口 1 4 への遊技球の入球（カウントスイッチ 1 4 a（図 2 参照）が遊技球を検出）が可能となるように構成されている。

普通図柄作動ゲート 1 7、普通電動役物 1 5 からなる第 2 始動口 1 2、及び大入賞口 1 4 とは、第 2 遊技領域 3 b（センターケース 5 の右側）に配置されているため、大当たり遊技状態、及び開放延長状態に移行した場合は、発射した遊技球の全てが第 2 遊技領域 3 b に到達するように発射ハンドルを調整することになる。

【 0 0 2 1 】

（ 2 ）電気的構成について

図 2 は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図となり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、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。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2（サブ制御装置）、サブ統合制御装置 8 3（サブ制御装置）のいずれも CPU，ROM，RAM，入力ポート，出力ポート等を備えているが、発射制御装置 8 4 には CPU，ROM，RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU，ROM，RAM 等を設けてもよい。

【 0 0 2 2 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させる普通図柄作動ゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、普通入賞口 3 1 に入球した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ 3 1 a 等の検出信号が入力され、裏配線中継端子板 7 5 を介して、前枠（ガラス枠）および内枠が閉鎖しているか否

か検出するガラス枠開放スイッチ 3 5、内枠開放スイッチ 3 6 の検出信号が入力される。

【 0 0 2 3 】

主制御装置 8 0 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して払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。また、主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0、及び、普通図柄表示装置 7 の表示と、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9、及び、普通図柄保留数表示装置 8 の点灯とを制御する。

【 0 0 2 4 】

更に、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド 1 7 b を制御することで普通電動役物 1 5 の開閉を制御する。主制御装置 8 0 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、大当たり抽選（当否判定とも記載）での大当たりや、大当たり遊技（特別遊技とも記載）の実行等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールコンピュータ 8 7 に送られる。

【 0 0 2 5 】

主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が行われ、払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を制御して賞球を払い出す。本実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出スイッチ 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【 0 0 2 6 】

なお、払出制御装置 8 1 はガラス枠開放スイッチ 3 5、内枠開放スイッチ 3 6、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 からの信号が入力され、満杯スイッチ 2 2 により下皿 6 3 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スイッチ 2 3 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 も、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 8 1 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 2 0 の駆動を再開させる。

【 0 0 2 7 】

また、払出制御装置 8 1 は C R ユニット端子板 2 4 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。なお、C R ユニット端子板 2 4 は精算表示基板 2 5 と同方向通信可能に接続されており、精算表示基板 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【 0 0 2 8 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 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に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。なお、本実施形態のパチンコ機は、遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 2 9 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドルからの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号が入力される。回動量信号は、遊技者が発射ハンドルを操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドルを触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押す

10

20

30

40

50

ことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドルを触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【 0 0 3 0 】

サブ統合制御装置 8 3 は、CPU, ROM, RAM 等の電気部品を備えており、搭載する ROM に記憶されたプログラムに従って CPU にて処理を実行し、入力される遊技スイッチ 6 7 a の入力ならびに主制御装置 8 0 から入力されるコマンドに基づいて演出に関わる各種コマンド等を生成し、演出図柄制御装置 8 2 に出力する。

サブ統合制御装置 8 3 の入力端には、遊技者により操作可能な遊技ボタン 6 7 の操作を検出する遊技スイッチ 6 7 a が接続されている。サブ統合制御装置 8 3 の出力端には、前枠 5 2 及び遊技盤 1 に備えられる各種 LED・ランプと、前面枠及びスピーカユニットに備えられるスピーカと、が接続されている。また、サブ統合制御装置 8 3 には、音量を調節する音量調節スイッチ 8 3 a が備えられ、音量調節スイッチ 8 3 a の状態（位置）を検出し、その検出結果とスピーカ 6 6 へ送信する内容を判断し、スピーカ 6 6 から出力する音量をソフト的に制御するように構成されている。

【 0 0 3 1 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 LSI を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、ランプ 2 6 を制御する。

【 0 0 3 2 】

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して演出図柄等の演出画像を表示する。尚、サブ統合制御装置 8 3 と主制御装置 8 0 とは、間に演出中継端子板 6 5 を介した主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは、サブ統合制御装置 8 3 から演出図柄制御装置 8 2 への一方向通信回路として構成されている。

【 0 0 3 3 】

（ 3 ）遊技の概要について

次に、図 3 を用いて、パチンコ機による遊技の概要について説明する。本実施形態におけるパチンコ機は確率変動機として構成され、第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 への遊技球入球に基づく当否判定は、通常確率状態（低確率状態）と、該通常確率状態に比べて大当たりとなる確率が高い高確率状態とのいずれかの遊技状態で実施される。一例として、通常（低）確率が 1 / 3 0 0、高確率が 1 / 3 0 に設定されている。なお、小当たり確率は、通常遊技状態と高確率遊技状態とで同一の 1 / 1 5 0 となり、当選すると大入賞口 1 4 が 1 . 6 秒間開放する。

【 0 0 3 4 】

また、普通電動役物 1 5（第 2 始動口 1 2）の作動契機と作動時間を変化させる開放延長機能を備えており、開放延長機能未作動時では、普通図柄の 1 回の当りに対して普通電動役物 1 5 は 0 . 2 秒の開放動作を 1 回行い、開放延長機能作動時（開放延長状態）では、普通図柄の 1 回の当りに対して普通電動役物 1 5 は 1 . 0 秒の開放動作を 3 回行うよう設定されている。また、開放延長機能が作動する遊技状態（開放延長状態）での第 1 及び第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）は、開放延長機能が未作動時の遊技状態で使用する変動パターン選択テーブルよりも平均変動時間が短くなるように設定された変動パターン選択テーブルを用いて選択される構成となっている。これにより、開放延長機能作動

時の単位時間あたりの特別図柄の変動回数が、開放延長機能未作動時よりも増加する構成（時短状態）となっており、この時短機能は、開放延長機能の作動開始と終了の契機と同じくして作動する。

【 0 0 3 5 】

尚、開放延長機能作動時には、普通図柄の変動時間を短縮（単位時間当りの普通図柄の変動回数が増加）する時短機能も作動する構成となっている。具体的には、開放延長機能未作動時となる通常時の普通図柄の変動時間は 6 . 2 秒に設定され、開放延長機能作動時の普通図柄の変動時間は 0 . 7 秒に設定されている。これにより、開放延長機能作動時には単位時間当りの普通図柄の変動回数が増加し、普通電動役物の作動契機を大きく増加させている。よって、単位時間当たりの普通電動役物への入球率が増加し、第 2 特別図柄の変動回数が増えるとともに持球の減少が抑えられる。

10

【 0 0 3 6 】

当否判定の結果は、演出図柄表示装置 6 の演出画面にて行われる図柄演出により遊技者に報知される。また、当否判定で大当たりとなること、大当たり遊技が行われる。大当たり遊技は、大入賞口 1 4 が全ての大当たり時に 1 5 ラウンド（1 ラウンド最高 2 9 . 0 秒開放又は 9 カウント）の開放動作を行う。大当たり図柄には確変図柄と通常図柄とがあり、特別図柄が確変図柄で大当たりした場合は、大当たり遊技終了後から次回の大当たりまで高確率遊技状態に移行し、通常図柄で大当たりした場合は、大当たり遊技終了後、特別図柄が 1 0 0 回の変動表示を行うまで時短（開放延長）状態となる。但し、特別図柄は遊技領域 3 の右下にその表示装置（第 1 特別図柄表示装置 9 , 第 2 特別図柄表示装置 1 0 ）が配置され、遊技者が判別困難な態様で表示されるため、遊技者は演出図柄表示装置 6 での図柄演出で確定表示された演出図柄の種類によって大当たり遊技終了後の遊技状態を認識するが、本実施形態では、大当たり遊技中に、大当たりとなった際に確定表示された演出図柄が変化（通常図柄から確変図柄へ変化）する昇格演出を複数種類備えている。

20

【 0 0 3 7 】

（ 4 ）メインルーチンについて

次に、図 4 を用いて、主制御装置 8 0 が実行するメインルーチンを説明する。メインルーチンは、約 2 m s 毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S 1 0 ~ S 7 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 8 0 の処理を「残余処理」と称する。

30

【 0 0 3 8 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S 1 0）。この判断処理は、メモリとしての R A M 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、マイコン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良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マイコンの暴走等が考えられるが、マイコン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良いので、ほとんどが電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

40

【 0 0 3 9 】

S 1 0 が否定判定、即ち、正常割り込みでない判断されると（S 1 0 : n o）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄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）が為され（S 1 5）、残余処理（初期乱数更新処理（S 8 0））に移行する。

正常割り込みとの肯定判断がなされると（S 1 0 : y e s）、初期値乱数更新処理（S 2 0）、大当たり決定用乱数更新処理（S 2 5）、大当たり図柄決定用乱数 1 更新処理（S 3 0）、大当たり図柄決定用乱数 2 更新処理（S 3 5）、小当たり図柄決定用乱数更新処理（S 4 0）、当り決定用乱数更新処理（S 4 5）、リーチ判定用乱数更新処理（S 5 0）、変動パターン決定用乱数更新処理（S 5 5）が行われる。

50

【0040】

続く入賞確認処理(S60)では、第1始動口11、第2始動口12への入賞、大入賞口14への入賞、普通入賞口31への入賞及び普通図柄作動ゲート17への入球の確認、及びパチンコ機に設けられ主制御装置80に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。各始動口及び作動口への入賞(入球)確認処理(始動入賞処理)については、図5を用いて後述する。

【0041】

続いて、当否判定処理(S65)、画像出力処理等の各出力処理(S70)、不正監視処理(S75)を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理(S80)をループ処理する。

(5) 始動入賞処理について

次に、図5を用いて、主制御装置80が実行する始動入賞処理を説明する。本処理は、図4に示した入賞確認処理(S60)のサブルーチンの一つであり、本発明の保留記憶手段、先読判定手段を含む処理となる。

【0042】

以後、第1始動口11に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第1保留記憶、第2始動口12に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第2保留記憶、普通図柄始動ゲート17を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。

本処理を開始すると、第1始動口スイッチ11aが遊技球を検出したか否かを判定する(S100)。肯定判定であれば(S100:yes)、主制御装置80に既に格納されている第1保留記憶数が上限数(本実施例では4個)未満であるか否かを判定する(S105)。肯定判定であれば(S105:yes)、当否乱数等の各種乱数値(大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数1、2、小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)を抽出し、第1保留記憶として主制御装置80の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第1保留記憶の数を示す第1保留記憶カウンタに1を加算する(S110)。

【0043】

S110に続いては、記憶した第1保留記憶の先読判定を行う(S115)。具体的には、大当り決定用乱数の値が大当りを生起させる値か否かを確認し、大当り値なら大当り図柄の種類を確認する。大当り判定がハズレなら、小当りを生起する値か否かを確認し、小当り値なら小当り図柄の種類を確認する。大当りでも小当りでもないハズレなら、ハズレ図柄の種類を確認する。

【0044】

続いて、S115の先読判定結果に基づいて第1先読判定コマンドを生成してサブ統合制御装置83に送信し(S120)、S110で加算した第1保留記憶カウンタの値を示す第1保留数指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信する(S125)。本実施形態では、第1先読判定コマンドと第1保留数指示コマンドとを個別のコマンドとしてサブ統合制御装置83に送信しているが、この二つのコマンド内容を一つのコマンドに合成してサブ統合制御装置83に送信する構成も考えられる。また、保留記憶数コマンドの内容は、S110で加算した第1保留記憶カウンタの値を示すものではなく、+1(1増)を示すものでもよい。

【0045】

S125の処理、又はS100、S105の否定判定(S100:no、S105:no)に続いては、第2始動口スイッチ12aが遊技球を検出したか否かを判定する(S130)。否定判定なら(S130:no)S160に進み、肯定判定なら(S130:yes)、主制御装置80に格納されている第2保留記憶の数が上限数(=4個)未満か否かを判定する(S135)。否定判定なら(S135:no)S160に進み、肯定判定であれば(S135:yes)、当否乱数等の各種乱数値(大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数1、2、小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)を抽出し、第2保留記憶として主制御装置80の保留記憶数に応じた記憶領域に格納し、第2保

10

20

30

40

50

留記憶の数を示す第2保留記憶カウンタに1を加算し(S140)、S115と同様に記憶した第2保留記憶の先読判定を行う(S145)。

【0046】

続いて、S145の判定結果に基づいて第2先読判定コマンドを生成しサブ統合制御装置83に送信し(S150)、S140で加算した第2保留記憶カウンタの値を示す第2保留数指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信して(S155)S160に進む。

S160では、普通図柄作動スイッチ17aが遊技球を検出したか否か判定する(S160)。否定判定なら(S160: no)リターンに抜け、肯定判定なら(S160: yes)、主制御装置80に格納されている普図保留記憶数が上限数(=4個)未満か否か判定する(S165)。否定判定なら(S165: no)リターンに抜け、肯定判定であれば(S165: yes)、抽出した当り判定用乱数と当り図柄決定用乱数とを普図保留記憶として記憶し、普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウンタに1を加算し(S170)、加算した普図保留記憶カウンタの値を示す普図保留記憶数指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S175)、リターンする。

【0047】

サブ統合制御装置83は第1及び第2保留記憶数指示コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置6上で表示する各保留記憶数を変化(保留図柄を表示)させる指示信号を演出図柄制御装置82に送信する。また、本実施例では、演出図柄表示装置6上では普通図柄の保留記憶数表示は行わないが、普図保留記憶数指示コマンドの受信に応じて表示する構成としてもよいし、普図保留記憶数指示コマンド自体を送信しない構成としてもよい。また、普図の先読判定を実施し判定結果をサブ統合制御装置83に送信する構成も考えられる。これにより、普通電動役物(第2始動口12)の開放を期待させる先読予告の実施が可能となる。

【0048】

(6) 当否判定処理について

次に、図6, 7, 8を用いて、主制御装置80が実行する当否判定処理を説明する。本処理を開始すると、条件装置が作動中か否か、即ち、大当り中か否か判定し(S200)、肯定判定なら(S200: yes)リターンし、否定判定なら(S200: no)、第1又は第2特別図柄が変動中か否か判定し(S205)、否定判定なら(S205: no)、第1又は第2特別図柄が確定表示中か否か判定し(S210)、否定判定なら(S210: no)、第2保留記憶が有るか否か判定する(S215)。肯定判定なら(S215: yes)、S225に進み、否定判定なら(S215: no)第1保留記憶が有るか否か判定し(S220)、否定判定なら(S220: no)リターンに抜け、肯定判定なら(S220: yes)S225に進む。S215とS220の判定順により、第2保留記憶の当否判定を優先して実施する構成となっている。

【0049】

尚、本実施形態では、特別図柄が複数(第1特別図柄と第2特別図柄)の構成となっているが、特別図柄を1つとした構成であっても本発明の効果に変わりはない。また、2種類の特図が同時に変動可能な構成であっても本発明の効果に変わりはない。

S225では時短フラグの値が0か否か判定する(S225)。時短フラグは、主制御装置80が記憶する値であり、値が「1」のときは時短状態、及び開放延長状態であることを、値が「0」のときは非時短状態、非開放延長状態であることを主制御装置80が判断するための値である。肯定判定なら(S225: yes)S230に進み、否定判定なら(S225: no)時短状態中の処理に進む。時短状態中の処理は、特図の変動時間を設定する変動パターン選択テーブルのみが異なる処理となるため説明は割愛する。

【0050】

S230では、保留記憶のシフト処理を行い(S230)、これにより最も古い保留記憶を当否判定の対象とするとともに、保留記憶数を示す保留記憶カウンタから1を減算する。本実施例では、保留数が増加した時のみ保留数指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信する構成としているが、この減算に応じて、サブ統合制御装置83に減少を示す保

留数指示コマンドを送信する構成としてもよい。

【0051】

S230に続いては、当否判定の対象とした保留記憶の大当り判定用乱数の値と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、乱数値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する(S235)。当否判定テーブルは通常確率(低確率1/300)用と高確率(1/30)用の2種類のテーブルが設定してあり、当否判定時の遊技状態が通常確率状態(確変フラグ「0」)であれば通常確率用の当否判定テーブルを用いて比較し、高確率状態(確変フラグ「1」)であれば高確率用の当否判定テーブルを用いて比較する。

【0052】

続くS240の処理では、大当り判定用乱数の比較処理(S235)の結果が大当り(判定値と同一)であるか否か判定する(本実施例では1/300)。肯定判定なら(S240:yes)、図柄モード設定処理を行う(S245)。図柄モード設定処理では、判定対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数1に基づいて、大当り遊技の内容と大当り遊技終了後の遊技状態を決定する図柄モードを設定する。続いて、設定した図柄モードの種類と判定対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数2に基づいて大当り図柄選択処理を行う(S250)。これは、図柄モードの設定によって決定した大当りの種類(大当り遊技の内容と大当り遊技終了後の遊技状態)と大当り図柄との関連付けを行うために、図柄モードの種類毎に設定された図柄郡の中から表示する図柄を決定する処理となる。

【0053】

次にS245で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理を行う(S255)。モードバッファは当否判定時に決定した大当り遊技終了後の遊技状態の内容を、該遊技状態を設定する大当り遊技終了時まで記憶する装置である(大当り遊技中は遊技状態を設定する確変フラグ及び時短フラグをクリアする必要があるため)。モードバッファとしては、具体的な遊技内容(確変機能および開放延長機能(時短機能)の作動とその作動回数)は記憶せず、複数種類の具体的な遊技内容のそれぞれに対応した値を記憶する構成となっている。

【0054】

次に、S245で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技の内容となる大入賞口の開放パターン設定処理を行い(S260)、当否判定の対象とした保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10、及び演出図柄表示装置6に表示する図柄の変動時間となる変動パターンを、変動パターン選択テーブルから選択する(S265)。

【0055】

次に、選択した大当り図柄および変動パターンの情報を、変動指示コマンドとしてサブ統合制御装置83へ送信する(S270)。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づいて、演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、大当り図柄および変動パターンの情報に対応する演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0056】

S240が否定判定、即ちハズレなら(S240:no)、S235の比較処理の結果が小当りであるか否か判定し(S280)、肯定判定なら(S280:yes)、特図の種類、遊技状態、及び小当り図柄決定用乱数に基づいて小当り図柄を選択し(S285)、続いて小当り遊技の開放パターン設定処理を行い(S260)、小当り図柄に対応する前述した変動パターン選択処理を行い(S265)、小当り図柄および変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置83へ送信する(S270)。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、小当り図柄および変動パターンの情報に基づいた第1又は第2特図に対応した演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9又は、第2特別図柄表示装置10を直接制御し

10

20

30

40

50

て特別図柄の変動を開始する。

【0057】

S280が否定判定なら(S280: no)、ハズレ図柄を選択し(S290)、続いてハズレ図柄に対応する変動パターン設定処理を行い(S265)、ハズレに関する図柄及び変動パターンの情報となる変動指示コマンドをサブ統合制御装置83へ送信する(S270)。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に基づいた演出図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

10

【0058】

次に、S205が肯定判定、即ち、特別図柄の変動中であれば(S205: yes)、図7のフローチャートに進み、特別図柄の変動時間(S265で選択された変動パターンに基づく)が経過したか否か判定する(S300)。否定判定なら(S300: no)リターンし、肯定判断なら(S300: yes)、確定コマンドをサブ統合制御装置83に送信し、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を制御してS250、S285又はS290で選択した確定図柄を確定表示させる(S305)。確定コマンドを受信したサブ統合制御装置83は演出図柄制御装置82に予め選択されていた演出図柄を確定表示させる指示信号を送信し、演出図柄制御装置82は、その信号に応じて演出図柄表示装置6を制御して演出図柄を確定表示させる。これにより、第1又は第2特別図柄と、演出図柄表示装置6に表示される演出図柄の変動の開始と終了とが同じタイミングになる(同期する)。

20

【0059】

S305に続いては、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10で確定表示させた第1又は第2特別図柄が、大当たり図柄か否か判定し(S310)、肯定判定なら(S310: yes)、確定図柄の表示設定処理(確定図柄で表示させておく時間の設定)を行い(S315)、確変フラグが1か否か(高確率状態か否か)判定し(S320)、肯定判定なら(S320: yes)、確変フラグに0をセットし(S325)、S325、又はS320の否定判定(S320: no)に続いては、時短フラグが1か否か判定し(S330)、肯定判定なら(S330: yes)、時短フラグに0をセットし(S335)、S335、又はS330の否定判定(S330: no)に続いては、条件装置作動開始処理(S340)と、役物連続作動装置作動開始処理(S345)を行い、大当たりフラグに1をセットし(S348)、大当たり演出指示コマンドをサブ統合制御装置83に送信する(S350)。

30

【0060】

一方、S310が否定判定、即ち、確定図柄が大当たりでなければ(S310: no)、確定図柄の表示設定処理(確定図柄で表示させておく時間の設定)を行い(S360)、確変フラグが1か否か判定し(S365)、肯定判定なら(S365: yes)、確変カウンタからデクリメントし(S370)、確変カウンタが0か否か判定し(S375)、肯定判定なら(S375: yes)、確変フラグに0をセットする(S380)。続いて、S380、又はS365、S375が否定判定なら(S365: no, S375: no)、時短フラグが1か否か判定し(S385)、肯定判定なら(S385: yes)、時短カウンタからデクリメントし(S390)、時短カウンタが0か否か判定し(S395)、肯定判定なら(S395: yes)、時短フラグに0をセットする(S400)。S365からS400によって、特別図柄が当否判定に応じたハズレ確定表示を行うごとに、高確率状態を規制する確変カウンタと時短(開放延長)状態を規制する時短カウンタとが計数され、これらのカウンタが所定値に至ることで遊技状態が変化(時短(開放延長)状態が終了し、通常状態(通常確変状態で、且つ、通常開放状態)に移行)する。

40

【0061】

続いて、S400、又はS385、S395が否定判定なら(S385: no, S39

50

5 : no)、確定表示された特別図柄が小当り図柄か否かを判断し(S 4 0 5)、肯定判定なら(S 4 0 5 : yes)、小当り遊技の作動開始を行う処理を行い(S 4 1 0)、S 3 5 0、S 4 1 0、又はS 4 0 5の否定判定(S 4 0 5 : no)に続いては、上記処理の結果に基づく遊技状態を示す状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し(S 3 5 5)リターンする。

【0062】

図 6 に戻り、S 2 1 0 が肯定判定、即ち、確定図柄の表示中なら(S 2 1 0 : yes)、図 8 のフローチャートに進み、確定図柄表示時間が経過したか否かを判定し(S 4 5 0)、否定判定なら(S 4 5 0 : no)リターンし、肯定判定なら(S 4 5 0 : yes)、確定図柄表示終了処理(S 4 5 5)を行い、第 1 特別図柄表示装置 9 又は第 2 特別図柄表示装置 1 0 を制御して特別図柄の確定表示を終了させ、サブ統合制御装置 8 3 に演出図柄の確定表示を終了させる指示信号を送信してリターンする。

【0063】

(7) 特別遊技処理について

次に、図 9 から図 1 2 を用いて、主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理を説明する。本処理は、図 6 の S 2 6 0 で設定された大入賞口 1 4 の開放パターンに基づいて、大入賞口 1 4 の開閉を制御する処理となる。

本処理を開始すると、大当りフラグに基づいて条件装置が未作動か否かを判定する(S 5 0 0)。肯定判定、即ち、大当り中でなければ(S 5 0 0 : yes)、小当り遊技として大入賞口 1 4 が作動中か否かを判定する(S 5 0 5)。S 5 0 5 が否定判定なら(S 5 0 5 : no)リターンし、肯定判定なら(S 5 0 5 : yes)、小当り開始インターバル中であるか否かを判定し(S 5 1 0)、肯定判定なら(S 5 1 0 : yes)、小当り開始インターバル時間が経過したか否かを判定し(S 5 1 5)、否定判定なら(S 5 1 5 : no)リターンし、肯定判定なら(S 5 1 5 : yes)、小当り遊技として大入賞口 1 4 を開放するとともに、サブ統合制御装置 8 3 に小当り演出指示コマンドを送信し(S 5 2 0)リターンする。

【0064】

S 5 1 0 が否定判定なら(S 5 1 0 : no)、小当り動作中か否かを判定し(S 5 2 5)、肯定判定なら(S 5 2 5 : yes)、カウントスイッチ 1 4 a が遊技球を検出したか否かを判定し(S 5 3 0)、肯定判定なら(S 5 3 0 : yes)、当該小当り遊技時の大入賞口 1 4 への遊技球の入球数が 9 個未満か否かを判定する(S 5 3 5)。S 5 3 0 が否定判定(S 5 3 0 : no)、又は S 5 3 5 が肯定判定(S 5 3 5 : yes)なら、大入賞口 1 4 の小当り遊技の開放時間が経過したか否かを判定し(S 5 4 0)、否定判定なら(S 5 4 0 : no)リターンする。

【0065】

S 5 3 5 が否定判定(S 5 3 5 : no)、又は S 5 4 0 が肯定判定(S 5 4 0 : yes)なら、小当り遊技を行う大入賞口 1 4 の閉鎖処理を行い(S 5 4 5)、続いて小当り終了演出処理を行い(S 5 5 0)リターンする。

S 5 2 5 が否定判定で小当り遊技中ではないなら(S 5 2 5 : no)、小当り終了演出の時間が経過したか否かを判定し(S 5 5 5)、否定判定なら(S 5 5 5 : no)リターンし、肯定判定なら(S 5 5 5 : yes)、小当り遊技終了処理を行ない(S 5 6 0)リターンに抜ける。

【0066】

S 5 0 0 が否定判定、即ち大当りフラグが立っていれば(S 5 0 0 : no)、図 1 0 のフローチャートに進み、大入賞口 1 4 が閉鎖中か否かを判定し(S 6 0 0)、肯定判定なら(S 6 0 0 : yes)、大当り遊技の開始演出中か否かを判定する(S 6 0 5)。S 6 0 5 が肯定判定なら(S 6 0 5 : yes)、大当り遊技の開始演出時間が経過したか否かを判定し(S 6 1 0)、否定判定なら(S 6 1 0 : no)リターンし、肯定判定なら(S 6 1 0 : yes)、大入賞口 1 4 の開放処理を行うとともに、サブ統合制御装置 8 3 に大入賞口開放演出を指示するコマンドを送信し(S 6 1 5)リターンする。

【 0 0 6 7 】

S 6 0 5 が否定判定なら (S 6 0 5 : n o)、即ち、大当り遊技の開始演出中ではないなら、ラウンド間インターバル中か否か判定し (S 6 2 0)、否定判定なら (S 6 2 0 : n o)、大当り遊技の終了演出中か否か判定し (S 6 3 0)、否定判定なら (S 6 3 0 : n o)、大当り開始演出処理を行いサブ統合制御装置 8 3 に大当り開始演出を指示するコマンドを送信し (S 6 3 5) リターンする。

【 0 0 6 8 】

S 6 3 5 で主制御装置 8 0 がサブ統合制御装置 8 3 に大当り開始演出指示コマンドを送信すると、該コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は、パチンコ機に設けられたランプ、LED を大当り遊技演出用に激しく発光させたり、大当り遊技用の音をスピーカから出力させる。また、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 に信号を送信し、演出図柄表示装置 6 において大当り開始演出を表示させる。

【 0 0 6 9 】

S 6 2 0 が肯定判定、即ち、ラウンド間インターバル中なら (S 6 2 0 : y e s)、インターバル時間が経過したか否か判定し (S 6 2 5)、否定判定なら (S 6 2 5 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 6 2 5 : y e s)、大入賞口 1 4 の開放処理を行い (S 6 1 5) リターンする。

S 6 0 0 が否定判定、即ち、大入賞口 1 4 が開放中なら (S 6 0 0 : n o)、図 1 1 のフローチャートに進み、カウントスイッチ 1 4 a が遊技球を検出したか否か判定し (S 7 0 0)、肯定判定なら (S 7 0 0 : y e s)、当該開放によるカウントスイッチ 1 4 a の検出数が 9 個未満か否か判定する (S 7 0 5)。S 7 0 0 の否定判定、又は S 7 0 5 が肯定判定 (S 7 0 0 : n o、S 7 0 5 : y e s) なら、大入賞口 1 4 の開放時間が経過したか否か判定し (S 7 1 0)、否定判定なら (S 7 1 0 : n o) リターンし、S 7 0 5 が否定判定 (S 7 0 5 : n o)、又は S 7 1 0 が肯定判定なら (S 7 1 0 : y e s)、大入賞口 1 4 の閉鎖処理を行い (S 7 1 5)、終了した大入賞口 1 4 のラウンド遊技が最終ラウンドか否か判定する (S 7 2 0)。

【 0 0 7 0 】

S 7 2 0 が肯定判定なら (S 7 2 0 : y e s)、大当り終了演出処理を行い、サブ統合制御装置 8 3 に大当り終了演出を指示するコマンドを送信し (S 7 2 5) リターンする。S 7 2 0 が否定判定なら (S 7 2 0 : n o)、ラウンド遊技間インターバル処理を行い、サブ統合制御装置 8 3 にインターバル演出を開始する指示信号を送信し (S 7 3 0) リターンする。

【 0 0 7 1 】

図 1 0 に戻り、S 6 3 0 が肯定判定、即ち、大当り終了演出中なら (S 6 3 0 : y e s)、図 1 2 のフローチャートに進み、大当り終了演出時間が経過したか否か判定する (S 8 0 0)。S 8 0 0 が否定判定なら (S 8 0 0 : n o) リターンに抜け、S 8 0 0 が肯定判定なら (S 8 0 0 : y e s)、役物連続作動装置の停止処理 (S 8 0 5) と条件装置の作動停止処理 (S 8 1 0) を行って大当り遊技を終了し、図 6 (当否判定処理) の S 2 5 5 で設定したモードバッファを参照して (S 8 1 5)、確変フラグ (S 8 2 0)、確変カウンタ (S 8 2 5)、時短フラグ (S 8 3 0)、時短カウンタ (S 8 3 5) を設定し、モードバッファをクリアし (S 8 4 0)、サブ統合制御装置 8 3 に終了コマンドと (S 8 4 5)、設定した確変フラグと時短フラグに基づく状態指定コマンドを送信し (S 8 5 0)、大当りフラグに 0 をセットして (S 8 5 5) リターンする。

【 0 0 7 2 】

(8) 演出について

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から受信したコマンドに応じて、上述した図柄演出を含む様々な演出を行う。これらの演出では、大当り抽選の結果が報知されたり、大当りとなること (換言すれば、大当り抽選の結果) が示唆されたりする。また、演出では、大当りとなる可能性の度合いである信頼度が示される。信頼度とは、換言すれば、大当りとなることについて遊技者が持ち得る期待度を意味する。また、演出の信頼度とは、

10

20

30

40

50

該演出が実行された際に、該演出により結果が報知又は示唆される大当り抽選で大当りとなる確率であっても良い。

【0073】

図柄演出では、複数の変動エリアにて演出図柄の変動表示を行った後に、各変動エリアに演出図柄を停止表示させ、一定期間にわたって変動エリアにて演出図柄が確定表示される。確定表示された演出図柄により、大当り抽選の結果が報知される。一例として、同一又は対応する演出図柄を複数の変動エリアに並べて確定表示させることで、大当りが報知されても良い。また、図柄演出では、大当り抽選の結果を報知する前の段階で、信頼度が示される。本実施形態では、一例として、演出図柄表示装置6の演出画面100には、右、中、左変動エリア101～103が設けられている(図13(a),(b)参照)。図柄演出では、一例として、右変動エリア101、左変動エリア103、中変動エリア102の順番で、演出図柄が停止表示される。

10

【0074】

また、図柄演出として、演出図柄の変動表示がリーチとなるリーチ演出が設けられている。リーチとは、複数の変動エリアのうちの1つで変動表示が行われていると共に、残りの変動エリアでは、変動表示が行われておらず、いずれかの演出図柄が表示されており、該1つの変動エリアにていずれかの演出図柄が表示されると、これらの変動エリアに、当否判定で当選したことを示す演出図柄の組合せが表示される状態である。

【0075】

さらに、リーチ演出として、ノーマルリーチ演出と特別リーチ演出とが設けられている。特別リーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも実行される頻度が低く、ノーマルリーチ演出とは異なる態様で行われる。また、特別リーチ演出の信頼度は、ノーマルリーチ演出の信頼度よりも高い。サブ統合制御装置83は、図柄演出において、例えば、最初にノーマルリーチ演出を行い、その後、予め定められた発展タイミングに、ノーマルリーチ演出に替えて特別リーチ演出を行うようにしても良い。この他にも、例えば、サブ統合制御装置83は、図柄演出において、リーチとなった時点から特別リーチ演出を行うようにしても良い。

20

【0076】

また、サブ統合制御装置83は、図柄演出と共にカットイン演出を行っても良い。カットイン演出とは、図柄演出の実行中、確定表示がされる前に、一時的に演出図柄表示装置6の演出画面に所定の画像を表示する演出である。本実施形態では、一例として、特別リーチ演出の実行中に、1種類のカットイン演出が行われる。カットイン演出を行うことで、信頼度が高いことが示される。

30

【0077】

また、サブ統合制御装置83は、図柄演出の態様の1つ(換言すれば、図柄演出にて行われる演出の1つ)として擬似連を行う。擬似連とは、擬似連続変動演出の略であり、1回の図柄演出において、確定表示がされる前に、擬似的に複数回の演出図柄の変動表示を行う演出である。擬似連では、各変動エリアの変動表示を一時的に停止(以後、仮停止)させ、その後、これらの変動エリアでの変動表示が再始動させる。なお、擬似連における再始動は、1又は複数回にわたって行われ得る。

40

【0078】

図13(a),(b)は、仮停止がされた際の演出画面100を示している。擬似連では、一例として、右変動エリア101、左変動エリア103、中変動エリア102の順番で、演出図柄が仮停止される。なお、仮停止がなされた際、各変動エリアでは、停止表示や確定表示とは異なる態様で演出図柄が表示されても良い。具体的には、例えば、演出図柄が揺動した状態で表示されても良い。無論、これに限らず、各変動エリアでは、停止表示や確定表示と同様に、演出図柄が静止した状態で表示されても良い。そして、中変動エリア102に、演出図柄である擬似連図柄が仮停止すると、擬似連が開始する。

【0079】

本実施形態では、特別擬似連と通常擬似連との少なくとも2種類の態様の擬似連が設け

50

られている。特別擬似連の信頼度は、通常擬似連の信頼度よりも高い。また、図 1 3 (c) が示すように、特別擬似連が行われる確率は、通常擬似連が行われる確率よりも低い。特別擬似連は、擬似連図柄である特別擬似連図柄 1 0 6 を中変動エリア 1 0 2 に仮停止することで行われる。一方、通常擬似連は、擬似連図柄である通常擬似連図柄 1 0 5 を中変動エリア 1 0 2 に仮停止することで行われる。なお、擬似連の開始態様はこれに限定されず、擬似連図柄を仮停止させること無く、擬似連を開始させても良い。また、このような場合には、例えば、特別擬似連と通常擬似連とにおける変動表示の態様等を相違させるようにしても良い。

【 0 0 8 0 】

また、本実施形態では、図柄演出と共に、該図柄演出にて行われる特定の演出が開始されるまでの残り時間のカウントを報知する演出であるタイマ予告が行われる。タイマ予告が行われた場合、タイマ予告によるカウントの終了時に、特定の演出が開始される。なお、タイマ予告が行われなくても、特定の演出が行われる場合もある。また、タイマ予告によるカウントが終了しても、特定の演出が開始されないケースを設けても良い。

【 0 0 8 1 】

一例として、本実施形態では、擬似連による 1 回目の再始動についての第 1 タイマ予告と、カットイン演出についての第 2 タイマ予告とが行われる。なお、2 回目以降の擬似連の再始動のタイミングに対し、第 1 タイマ予告が行われても良い。また、第 1 タイマ予告が行われた場合には、図柄演出でリーチ演出が行われるようにしても良い。また、図柄演出の実行期間において、第 2 タイマ予告がなされるカットイン演出の開始タイミングは、第 1 タイマ予告がなされる擬似連の再始動のタイミングよりも後である。より詳しくは、該再始動のタイミングは、特別リーチ演出への発展タイミングよりも前である。なお、該再始動のタイミングは、リーチとなるタイミングよりも前であっても良い。

【 0 0 8 2 】

また、第 2 タイマ予告の信頼度は、第 1 タイマ予告の信頼度よりも高い。

また、カットイン演出の信頼度は、擬似連の平均的な信頼度よりも高い。ここで、信頼度の異なる複数の態様を有する A 演出の平均的な信頼度について説明する。A 演出が所定回数行われたとした場合、各態様の A 演出が一定回数にわたり実行され（換言すれば、各態様の A 演出が所定の確率で出現し）、これらの A 演出の各々により示される信頼度は、一定ではない。平均的な信頼度とは、例えば、A 演出が所定回数にわたって行われたとした場合に、各回の A 演出において示される信頼度の平均を意味しても良い。

【 0 0 8 3 】

また、図 1 3 (c) が示すように、第 1 タイマ予告を伴う擬似連が特別擬似連である確率は、第 1 タイマ予告を伴わない擬似連が特別擬似連である確率よりも高い。また、第 1 タイマ予告を伴う擬似連の平均的な信頼度は、第 1 タイマ予告を伴わない擬似連の平均的な信頼度よりも高い。より詳しくは、第 1 タイマ予告を伴う各態様の擬似連の信頼度は、第 1 タイマ予告を伴わない同一態様の擬似連の信頼度よりも高い。また、第 2 タイマ予告を伴うカットイン演出の信頼度は、第 2 タイマ予告を伴わないカットイン演出の信頼度よりも高い。

【 0 0 8 4 】

なお、擬似連やカットイン演出以外の確定表示の前に行われる他の演出に対し、第 1 タイマ予告や第 2 タイマ予告が行われても良い。他の演出とは、例えば、遊技ボタン 6 7 の操作に応じて所定の演出を行うため、遊技者に遊技ボタン 6 7 の操作を促す演出であっても良い。また、他の演出とは、図柄演出等といった演出の一部であっても良い。具体的には、演出の一部とは、例えば、演出の途中で当該演出の信頼度が段階的に明らかになる場合において、該信頼度が明らかになる時期であっても良い。また、演出の一部とは、例えば、図柄演出における、リーチ演出が開始される時期や、ノーマルリーチ演出が特別リーチ演出に発展する時期であっても良い。

【 0 0 8 5 】

また、図柄演出の実行期間において、第 2 タイマ予告がなされる演出（以後、第 2 演出

10

20

30

40

50

）の開始タイミングは、第 1 タイマ予告がなされる演出（以後、第 1 演出）の開始タイミングよりも後であっても良い。具体的には、例えば、第 1 演出は、図柄演出にてリーチとなる前に開始され、第 2 演出は、リーチとなった後に開始されても良い。また、例えば、第 1 演出は、発展タイミングの前に開始され、第 2 演出は、発展タイミングの後に開始されても良い。

【 0 0 8 6 】

また、第 1 演出として、特別態様と通常態様との少なくとも 2 つの態様を設け、特別態様の第 1 演出の信頼度を、通常態様の第 1 演出の信頼度よりも高くしても良い。そして、第 2 演出の信頼度を、第 1 演出の平均的な信頼度よりも高くしても良い。また、第 1 タイマ予告を伴う第 1 演出が特別態様である確率を、第 1 タイマ予告を伴わない第 1 演出が特別態様である確率よりも高くしても良い。また、第 1 タイマ予告を伴う各態様の第 1 演出の信頼度を、第 1 タイマ予告を伴わない同一態様の第 1 演出の信頼度よりも高くしても良い。また、第 2 タイマ予告を伴う第 2 演出の信頼度を、第 2 タイマ予告を伴わない第 2 演出の信頼度よりも高くしても良い。

【 0 0 8 7 】

（ 9 ）演出の具体例について

次に、タイマ予告、擬似連、及び、カットイン演出の具体例について説明する。

図 1 4（ a ）は、演出図柄表示装置 6 の演出画面 1 0 0 での図柄演出を示している。該演出画面 1 0 0 では、各変動エリア 1 0 1 ~ 1 0 3 にて演出図柄の変動表示が行われていると共に、保留図柄 1 1 0 により、2 個の保留記憶が存在することが示されている。そして、図 1 4（ b ）の演出画面 1 0 0 では、擬似連についての第 1 タイマ予告 1 2 0 が開始される。第 1 タイマ予告 1 2 0 では、擬似連の開始時期までの残り時間をカウントする様子が表示され、時間の経過と共に表示された残り時間が減少する。第 1 タイマ予告 1 2 0 では、一例として、数字により残り時間が示される。しかしながら、これに限らず、例えば、アナログ時計や、バーの長さや、砂時計等により残り時間を示しても良い。

【 0 0 8 8 】

その後、右変動エリア 1 0 1，左変動エリア 1 0 3 に、順次演出図柄が仮停止される（図 1 4（ c ）参照）。そして、第 1 タイマ予告 1 2 0 の残り時間の表示が 0 になり、擬似連の開始タイミングの到来が示されると、中変動エリア 1 0 2 に擬似連図柄が仮停止される（図 1 4（ d ）参照）。なお、図 1 4（ d ）では、一例として、特別擬似連図柄 1 0 6 が仮停止される。その後、これらの変動エリア 1 0 1 ~ 1 0 3 での演出図柄の変動表示が再始動される（図 1 4（ e ）参照）。

【 0 0 8 9 】

擬似連の開始後、第 1 タイマ予告 1 2 0 と同様にして、カットイン演出の第 2 タイマ予告 1 3 0 が開始される（図 1 4（ f ）参照）。そして、図柄演出にてノーマルリーチ演出が開始され（図 1 5（ g ）参照）、発展タイミングにノーマルリーチ演出が特別リーチ演出に発展する（図 1 5（ h ）参照）。その後、第 2 タイマ予告 1 3 0 の残り時間の表示が 0 になり、カットイン演出の開始タイミングの到来が示されると、カットイン演出 1 4 0 が実行される（図 1 5（ i ）参照）。カットイン演出 1 4 0 では、一例として、演出画面 1 0 0 にキャラクタの画像が大きく表示される。その後、特別リーチ演出が継続し、変動エリア 1 0 1 ~ 1 0 3 に演出図柄が停止表示されることで（図 1 5（ j ）参照）、大当たり抽選で当選したことが報知される。

【 0 0 9 0 】

なお、第 1 タイマ予告の実行中に第 2 タイマ予告が開始したり、第 2 タイマ予告を第 1 タイマ予告よりも先に開始したりすることで、第 1 タイマ予告によるカウントと第 2 タイマ予告によるカウントとが同時に行われるようにしても良い。また、第 1 及び第 2 タイマ予告が同時に行われることにより、各タイマ予告が単独で行われる場合等に比べ、信頼度が高いことが示されても良い。

（ 1 0 ）図柄演出開始処理について

次に、図柄演出を開始させると共に、図柄演出、及び、図柄演出と共に行われる演出の

内容を設定する図柄演出開始処理について、図 16 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置 83 にて定期的に行われる。

【0091】

S900では、サブ統合制御装置83は、主制御装置80から変動指示コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S900:Yes)、S905に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S900:No)、本処理を終了する。

S905では、サブ統合制御装置83は、変動指示コマンドに基づき、大当たり抽選の結果、図柄演出の継続時間(換言すれば、特図の変動時間)、及び、確定表示される特図の組合せ等を特定する。そして、特定結果に基づき、図柄演出の態様を決定する。また、大当たり抽選の結果等に基づき、図柄演出と共に行われる演出や、該演出の態様を決定する。なお、変動指示コマンドの受信に伴い抽選を行い、該抽選の結果を加味してこれらの決定を行っても良い。また、この時、各演出を実行するか否かや、各演出の態様は、これらに対応して予め定められている信頼度に基づき決定される。つまり、各演出や、各演出の態様は、予め定められた信頼度で出現するように調整される。

【0092】

続くS910では、サブ統合制御装置83は、新たに開始される図柄演出にて擬似連が実行され、且つ、該擬似連についての第1タイマ予告が実行されるか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には(S910:Yes)、第1タイマ予告が実行されるか否かを示す第1タイマ予告フラグをセットし(S915)、S920に移行する。一方、否定判定が得られた場合には(S910:No)、S920に移行する。

【0093】

S920では、サブ統合制御装置83は、新たに開始される図柄演出と共にカットイン演出が実行され、且つ、該カットイン演出についての第2タイマ予告が実行されるか否かを判定する。肯定判定が得られた場合には(S920:Yes)、第2タイマ予告が実行されるか否かを示す第2タイマ予告フラグをセットし(S925)、S930に移行する。一方、否定判定が得られた場合には(S920:No)、S930に移行する。

【0094】

S930では、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6やスピーカ66や各種LED、ランプ26を介して図柄演出等の演出を開始し、本処理を終了する。以後、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6等を介して、S905にて実行することが決定された各演出を適宜実行する。

(11)タイマ予告処理について

次に、タイマ予告に関する制御を行うタイマ予告処理について、図17のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置83にて定期的に行われる。

【0095】

S1000では、サブ統合制御装置83は、擬似連についての第1タイマ予告の有無を示す第1タイマ予告フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S1000:Yes)、S1005に移行し、否定判定が得られた場合には(S1000:No)、S1015に移行する。

S1005では、サブ統合制御装置83は、第1タイマ予告の開始タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S1005:Yes)、サブ統合制御装置83は、第1タイマ予告フラグをクリアすると共に、第1タイマ予告を開始し(S1010)、S1015に移行する。一方、否定判定が得られた場合には(S1005:No)、S1015に移行する。

【0096】

S1015では、サブ統合制御装置83は、カットイン演出についての第2タイマ予告の有無を示す第2タイマ予告フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には(S1015:Yes)、S1020に移行し、否定判定が得られた場合には(S1015:No)、S1030に移行する。

S 1 0 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、第 2 タイマ予告の開始タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 2 0 : Y e s)、サブ統合制御装置 8 3 は、第 2 タイマ予告フラグをクリアすると共に、第 2 タイマ予告を開始し (S 1 0 2 5)、S 1 0 3 0 に移行する。一方、否定判定が得られた場合には (S 1 0 2 0 : N o)、S 1 0 3 0 に移行する。

【 0 0 9 7 】

S 1 0 3 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、第 1 及び第 2 タイマ予告の少なくとも一方の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 3 0 : Y e s)、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面に表示されているタイマ予告の残り時間の更新等を行い (S 1 0 3 5)、本処理を終了する。一方、否定判定

10

【 0 0 9 8 】

(1 2) 擬似連開始処理について

次に、擬似連を開始させる擬似連開始処理について、図 1 8 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的に行われる。

S 1 1 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、第 1 タイマ予告によりカウントされた残り時間が 0 となるタイミングか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 1 0 0 : Y e s)、S 1 1 0 5 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 1 1 0 0 : N o)、S 1 1 1 0 に移行する。

【 0 0 9 9 】

20

S 1 1 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面にて第 1 タイマ予告でカウントされる残り時間が 0 となったことを表示し、S 1 1 1 0 に移行する。

S 1 1 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、擬似連の開始タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 1 1 0 : Y e s)、S 1 1 1 5 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 1 1 1 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 0 0 】

S 1 1 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面における中変動エリア 1 0 2 に擬似連図柄を仮停止させると共に、その後、擬似連を開始させ (S 1 1 2 0)、本処理を終了する。なお、S 1 1 0 5 が実行された場合には、S 1 1 1 0 での判定は肯定判定となる。つまり、第 1 タイマ予告でカウントされる残り時間が 0 になると同時に、S 1 1 1 5 にて擬似連図柄が仮停止され、擬似連が開始される。また、第 1 タイマ予告でカウントされる残り時間が 0 となった後、擬似連図柄が仮停止されるまでの間に、擬似連が実行されることを表示し、第 1 タイマ予告が擬似連の開始時期を報知するためのものであることを示すようにしても良い。

30

(1 3) カットイン演出開始処理について

次に、カットイン演出を開始させるカットイン演出開始処理について、図 1 9 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的に行われる。

【 0 1 0 1 】

S 1 2 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、第 2 タイマ予告によりカウントされた残り時間が 0 となるタイミングか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 2 0 0 : Y e s)、S 1 2 0 5 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 1 2 0 0 : N o)、S 1 2 1 0 に移行する。

40

S 1 2 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面にて第 2 タイマ予告でカウントされる残り時間が 0 となったことを表示し、S 1 2 1 0 に移行する。

【 0 1 0 2 】

S 1 2 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、カットイン演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 2 1 0 : Y e s)、S 1 2 1 5 に移行し、否定判定が得られた場合には (S 1 2 1 0 : N o)、本処理を終了する。

S 1 2 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面にてカット

50

イン演出を実行し、その後、本処理を終了する。なお、S 1 2 0 5 が実行された場合には、S 1 2 1 0 での判定は肯定判定となる。つまり、第 2 タイマ予告でカウントされる残り時間が 0 になるのと同時期に、S 1 2 1 5 にてカットイン演出が実行され、演出画面に画像が表示される。

【 0 1 0 3 】

[効果]

上記実施形態によれば、擬似連はカットイン演出よりも先に開始され、第 1 タイマ予告は第 2 タイマ予告よりも先にカウントが終了する。しかし、第 1 タイマ予告が行われることにより、信頼度の高い特別擬似連が行われ易くなる。このため、例えば、第 1 タイマ予告によりカウントされる時間が短い場合や、第 1 タイマ予告によるカウントが図柄演出の序盤や中盤で終了すると推定される場合であっても、遊技者は信頼度の高い演出が行われることへの期待を持つことができ、遊技者の落胆を抑制できる。したがって、タイマ予告による大当たりへの期待感を高めることができる。

【 0 1 0 4 】

[他の実施形態]

(1) 本実施形態では、1 種類のカットイン演出が設けられているが、信頼度の異なる複数の態様のカットイン演出を設けても良い。また、カットイン演出の平均的な信頼度を、擬似連の平均的な信頼度よりも高くしても良い。そして、同様にして、各態様のカットイン演出に対し第 2 タイマ予告を行うようにしても良い。この時、第 2 タイマ予告演出が行われた場合の方が、信頼度の高い態様のカットイン演出が行われ易くするようにしても良い。さらに、カットイン演出は、ノーマルリーチ演出中に行われるようにしても良いし、リーチとなる前に行われるようにしても良い。

【 0 1 0 5 】

(2) また、擬似連の態様として、カットイン演出よりも信頼度の高い高信頼擬似連がさらに設けられていても良い。なお、高信頼擬似連は、高信頼擬似連図柄を中変動エリア 1 0 2 に仮停止することで開始されても良い。また、この場合においても、カットイン演出の信頼度を、擬似連の平均的な信頼度よりも高くしても良い。こうすることにより、図柄演出の序盤や中盤でカウントが終了する第 1 タイマ予告が行われた場合であっても、大当たりとなることへの遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 1 0 6 】

(3) また、信頼度の異なる複数の態様の第 1 タイマ予告や第 2 タイマ予告を設けても良い。具体的には、例えば、画像の色や残り時間のカウント方法等により、信頼度を示しても良い。そして、信頼度の高い第 1 タイマ予告が行われた場合程、信頼度の高い擬似連が行われる可能性が高くなるようにしても良い。また、信頼度の異なる複数のカットイン演出を設けた場合であれば、信頼度の高い第 2 タイマ予告が行われた場合程、信頼度の高いカットイン演出が行われる可能性が高くなるようにしても良い。

【 0 1 0 7 】

(4) 上記実施形態では、特図の大当たり抽選の結果を報知する図柄演出に伴い、第 1 及び第 2 タイマ予告や、第 1 及び第 2 演出が行われる。しかしながら、例えば、図柄演出以外の態様で抽選の結果を報知する演出に伴い、同様にして、第 1 及び第 2 タイマ予告や、第 1 及び第 2 演出を行っても良い。また、特図の大当たり抽選以外の抽選（例えば、普通図柄による当否判定）の結果を報知する演出に伴い、同様にして、第 1 及び第 2 タイマ予告や、第 1 及び第 2 演出を行っても良い。このような場合であっても、同様の効果が得られる。

【 0 1 0 8 】

[特許請求の範囲との対応]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

パチンコ機が弾球遊技機の一例に、第 1 及び第 2 始動口 1 1 , 1 2 が領域の一例に、大当たり抽選が抽選の一例に相当する。また、演出図柄表示装置 6、演出図柄制御装置 8 2、

10

20

30

40

50

及びサブ統合制御装置 83 が、演出手段、第 1 タイマ予告手段、及び第 2 タイマ予告手段の一例に相当する。また、図柄演出が抽選演出の一例に、擬似連が第 1 演出の一例に、カットイン演出が第 2 演出の一例に相当する。また、特別擬似連が特別態様の第 1 演出の一例に、通常擬似連が通常態様の第 1 演出の一例に相当する。

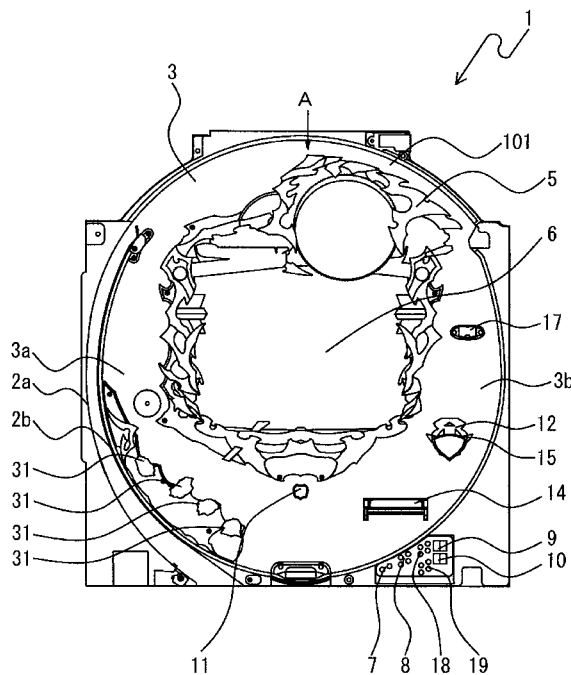
【符号の説明】

【0109】

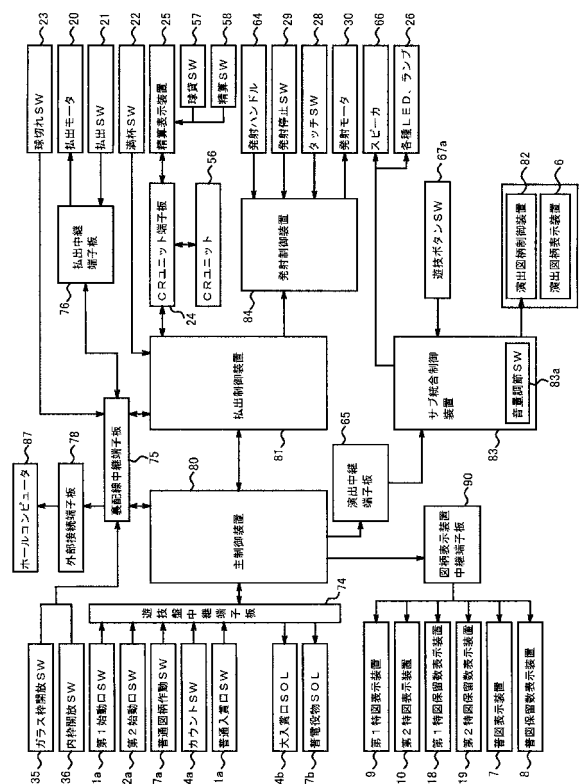
1 ... 遊技盤、3 ... 遊技領域、5 ... センターケース、6 ... 演出図柄表示装置、7 ... 普通図柄表示装置、8 ... 普通図柄保留数表示装置、9 ... 第 1 特別図柄表示装置、10 ... 第 2 特別図柄表示装置、11 ... 第 1 始動口、12 ... 第 2 始動口、14 ... 大入賞口、17 ... 普通図柄作動ゲート、18 ... 第 1 特別図柄保留数表示装置、19 ... 第 2 特別図柄保留数表示装置、80 ... 主制御装置、82 ... 演出図柄制御装置、83 ... サブ統合制御装置。

10

【図 1】



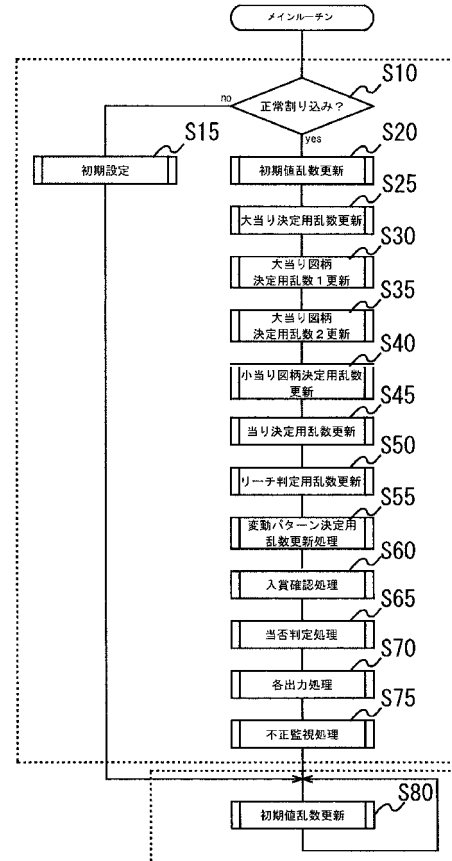
【図 2】



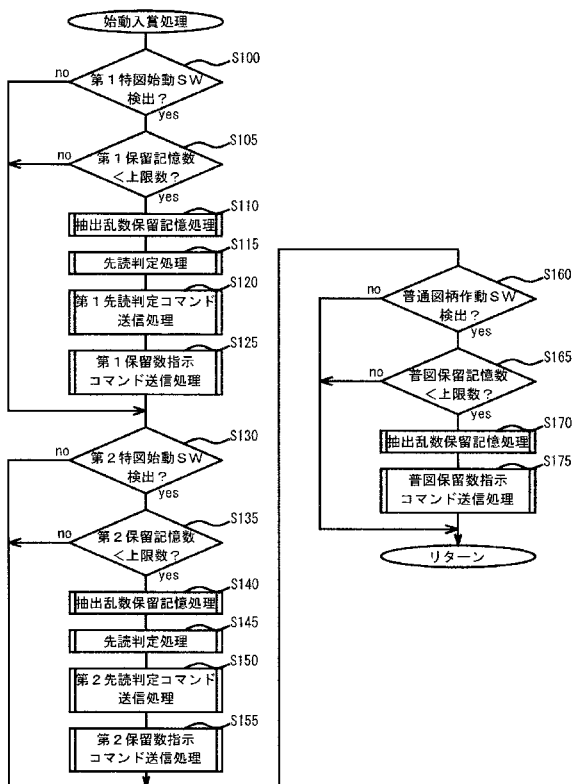
【図 3】

大当たり確率	低確：1/300 高確：1/30
小当たり確率	1/150
賞球	始動口1：3個 始動口2：3個 その他入賞口：10個 第1大入賞口：13個 第2大入賞口：13個
普通図柄当り 確率	通常 1/6 開放延長 5/6
普通電動役物 開放時間	通常 0.2秒 時短 1秒×3回

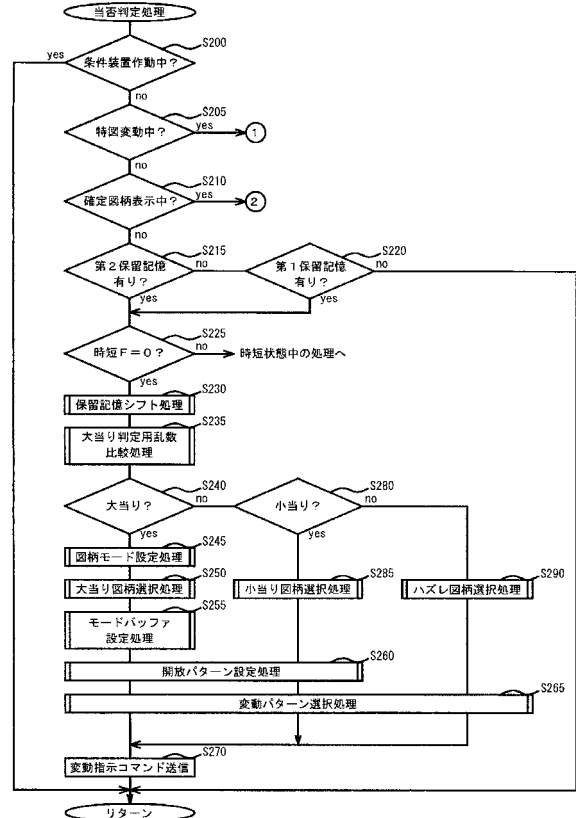
【図 4】



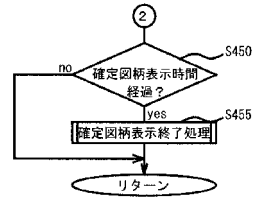
【図 5】



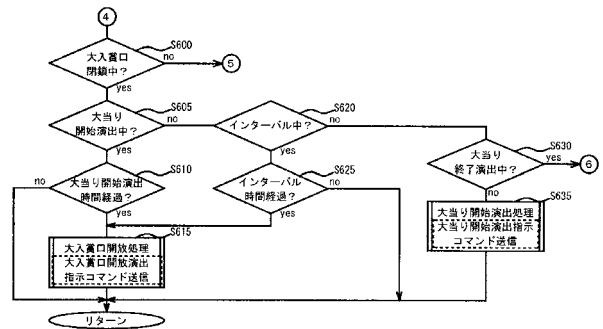
【図 6】



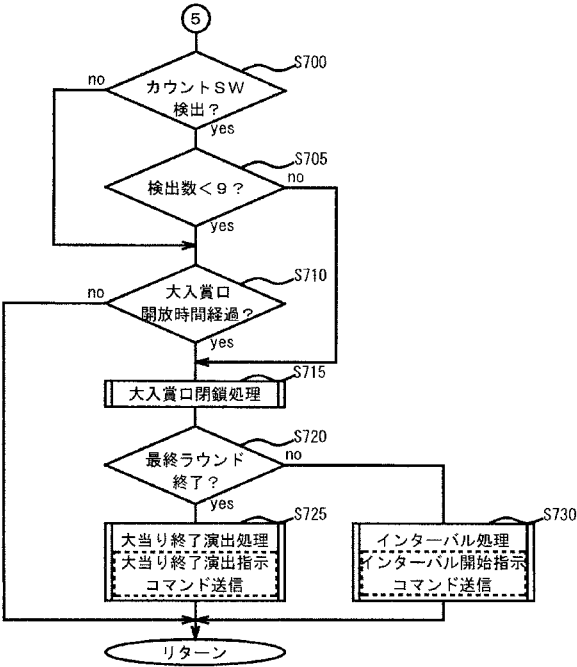
【 図 8 】



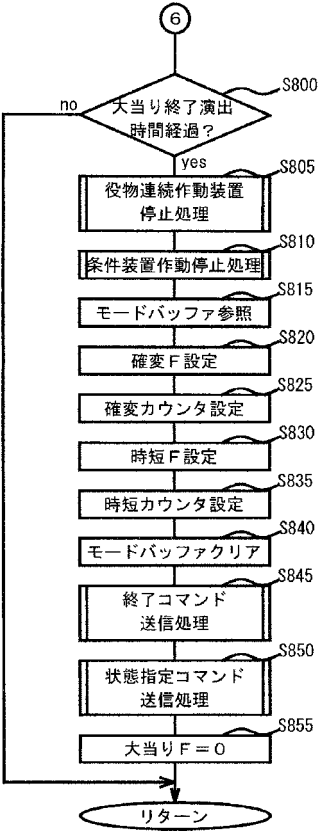
【 図 1 0 】



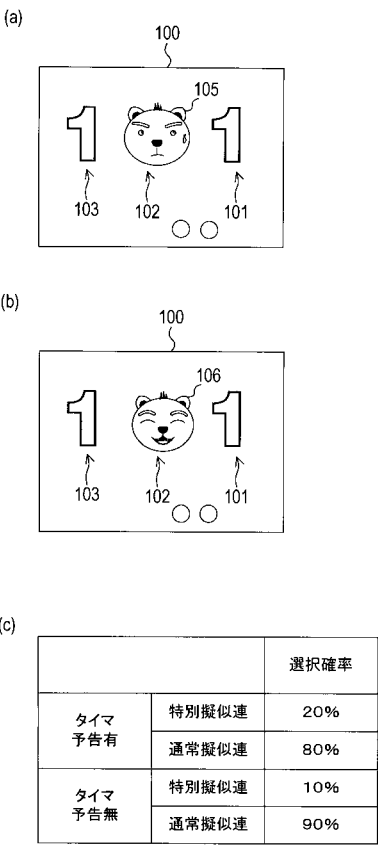
【図 1 1】



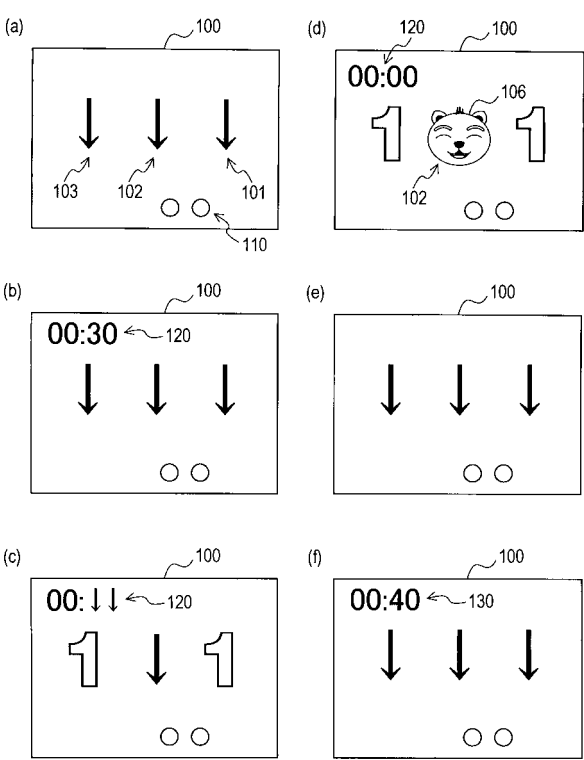
【図 1 2】



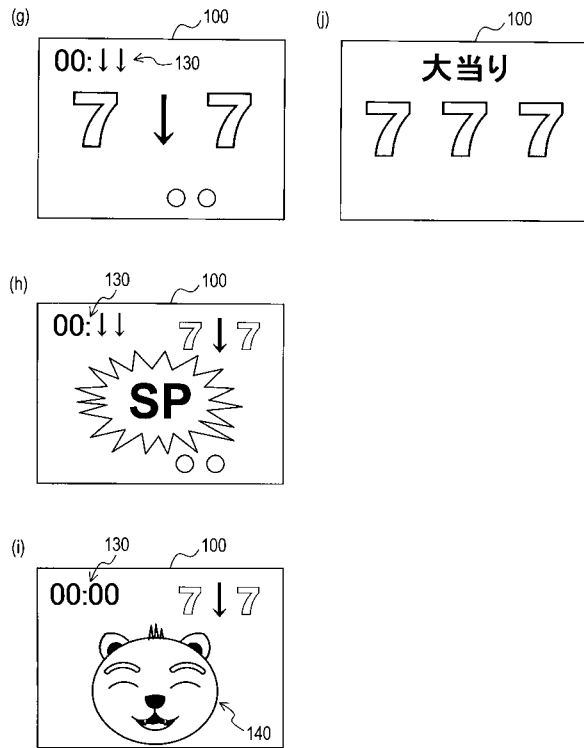
【図 1 3】



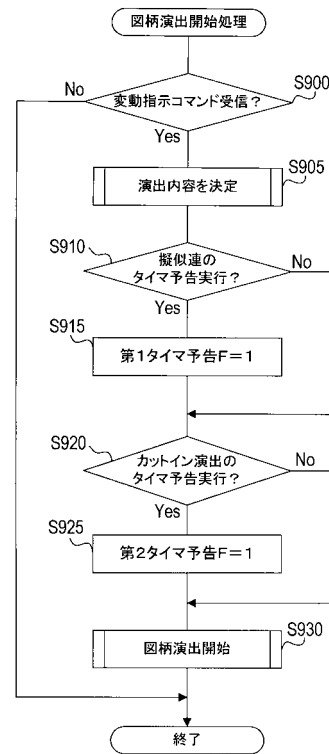
【図 1 4】



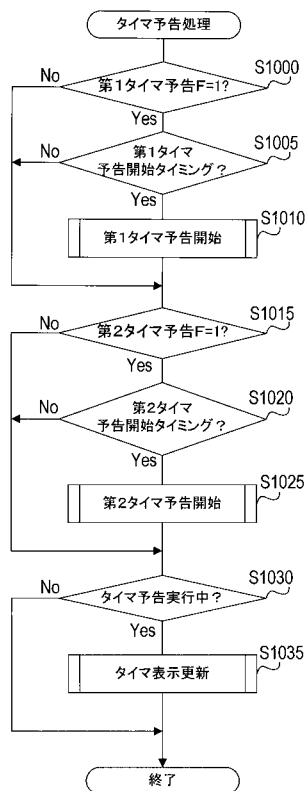
【図 15】



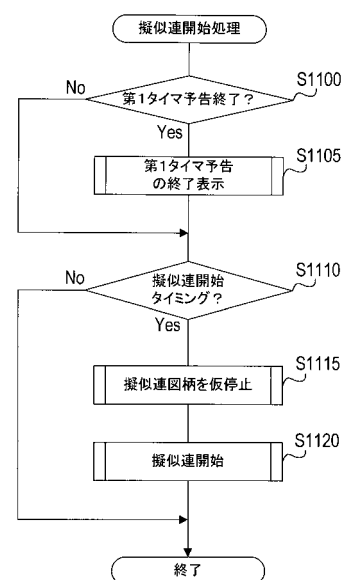
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

