

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6522022号
(P6522022)

(45) 発行日 令和1年5月29日(2019.5.29)

(24) 登録日 令和1年5月10日(2019.5.10)

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

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2017-29647 (P2017-29647)	(73) 特許権者	395018239 株式会社高尾
(22) 出願日	平成29年2月21日(2017.2.21)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(65) 公開番号	特開2018-134173 (P2018-134173A)	(74) 代理人	100089082 弁理士 小林 脩
(43) 公開日	平成30年8月30日(2018.8.30)	(74) 代理人	100130188 弁理士 山本 喜一
審査請求日	平成30年3月2日(2018.3.2)	(74) 代理人	100190333 弁理士 木村 群司
		(74) 代理人	100067596 弁理士 伊藤 求馬
		(72) 発明者	安福 一郎 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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、
 前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを複数記憶可能な保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶された数値データに基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を変動表示し、後に確定表示する特別図柄表示装置と、

前記保留記憶手段に記憶された前記数値データの数を示す保留図柄及び、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す疑似図柄を表示する演出図柄表示装置と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記当否判定手段の結果が当選となり、前記特別図柄表示装置に当選を示す特別図柄が確定表示されることで開始される大当り遊技の制御を行う大当り遊技制御手段と、

前記数値データ抽出手段により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前記当否判定手段による当否判定よりも前に、特定の値であるか否かを確認する数値データ確認手段と、を備え、

前記当否判定の結果を示す前記特別図柄が前記特別図柄表示装置に確定表示される前に当選となる可能性を示唆する予告演出を実行可能であり、前記予告演出には、変動中の前

記特別図柄を対象にして行う変動予告演出と、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数値データを対象にして行う先読み予告演出と、を実行可能とする弾球遊技機において、

前記変動予告演出として、前記特別図柄の変動開始時に前記操作手段を振動させる変動開始時稼働予告演出を実行する変動開始時稼働予告演出実行手段と、

前記先読み予告演出として、前記保留記憶手段に数値データが記憶され、前記演出図柄表示装置に新たな前記保留図柄が表示されるタイミングで前記操作手段を振動させる保留記憶時稼働予告演出を実行する保留記憶時稼働予告演出実行手段と、を備え、

前記変動開始時稼働予告演出と前記保留記憶時稼働予告演出とでは、前記操作手段の振動開始時間を相違させ、且つ、演出が実行された際の当選となる可能性を示す信頼度を相違させ、

前記変動開始時稼働予告演出実行手段は、前記保留記憶時稼働予告演出実行手段によって前記保留記憶時稼働予告演出が実行された数値データを対象とした当否判定に伴う前記特別図柄に対しては変動開始時稼働予告演出を実行させず、

前記保留記憶時稼働予告演出実行手段は、所定数の数値データが前記保留記憶手段に記憶されていない場合には、前記保留記憶時稼働予告演出を実行しないように設定されてい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、始動口への入球に起因して大当りであるか否かの当否判定が実行される弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機には、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が抽出され、抽出された乱数が所定数を限度に記憶され、そして、記憶された乱数が予め定められた大当りになる値であるか否かの当否判定を行うものがある。

尚、抽出され記憶された乱数は、演出図柄表示装置等にて、記憶された数と同数の保留表示を表示することで遊技者に分かりやすくしている。

【0003】

この種の弾球遊技機では、大当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だけであるので、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、疑似演出表示にて当否判定の結果を報知することが行われている。疑似演出表示では、ほとんどの弾球遊技機で、三つの図柄を変動させ、三つの図柄が同一図柄で停止すると大当りとなるように構成されている。

【0004】

また、従来の弾球遊技機では、大当りとなるか否かの当否判定に応じて、疑似演出表示にて、当該変動が大当りとなる可能性を示唆する予告演出（変動予告演出）を実行可能としたものがある。更に、記憶されている乱数を当否判定よりも前の段階で確認し、当該乱数に対しての大当りとなる可能性を示唆する予告演出（先読み予告演出）を実行することで、遊技者に対して当否判定の結果が表示される前に期待感を持たせるものがある（例えば、特許文献1参照。）。

【0005】

更に予告演出を実行可能な従来の弾球遊技機には、大当り遊技中に、その大当り遊技の終了後に実行される図柄変動に関して大当りとなる可能性を示唆する先読み予告演出を実行可能、且つ、図柄変動中に、その後実行される図柄変動に関する先読み予告演出を実行可能であり、これらの予告演出が何れの変動に対して行われたのか認識しやすくする構成が提案されている（例えば、特許文献2参照。）。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-230611号公報

【特許文献2】特開2011-019673号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところで、弾球遊技機は、変動予告演出及び先読み予告演出の双方の予告演出が実行可能な構成が望ましい。更に、遊技の演出効果を高めるために演出表示以外にも可動物を稼働させる稼働演出にて変動予告演出及び先読み予告演出を実行する構成が望ましい。変動予告演出及び先読み予告演出の双方の予告演出を実行する場合、各予告演出を表示装置の表示により実行し、各予告演出で全く異なる表示態様とすることで、その予告演出が変動予告演出であるのか、先読み予告演出であるのか遊技者に容易に認識させることができる。

10

しかしながら、稼働演出にて変動予告演出及び先読み予告演出を実行する場合、変動予告演出と先読み予告演出とで稼働内容を相違させても、遊技者にとっては稼働演出の見分けが困難であり、予告演出が、変動予告演出であるのか、先読み予告演出であるのか判別し難いといった問題が生じるおそれがある。

【0008】

20

そこで本発明は、前記事情に鑑み、演出表示以外にも可動物を稼働させる稼働演出にて変動予告演出及び先読み予告演出を実行するように構成した遊技機において、予告演出が、変動予告演出であるのか、先読み予告演出であるのか認識し難くなる事態を防ぎ、遊技に対する興趣を向上することができる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】

【0009】

請求項1に記載の発明は、
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、
前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを複数記憶可能な保留記憶手段と、
前記保留記憶手段に記憶された数値データに基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、

30

前記当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を変動表示し、後に確定表示する特別図柄表示装置と、

前記保留記憶手段に記憶された前記数値データの数を示す保留図柄及び、前記当否判定手段による当否判定の結果を示す疑似図柄を表示する演出図柄表示装置と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記当否判定手段の結果が当選となり、前記特別図柄表示装置に当選を示す特別図柄が確定表示されることで開始される大当り遊技の制御を行う大当り遊技制御手段と、

40

前記数値データ抽出手段により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前記当否判定手段による当否判定よりも前に、特定の値であるか否かを確認する数値データ確認手段と、を備え、

前記当否判定の結果を示す前記特別図柄が前記特別図柄表示装置に確定表示される前に当選となる可能性を示唆する予告演出を実行可能であり、前記予告演出には、変動中の前記特別図柄を対象にして行う変動予告演出と、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数値データを対象にして行う先読み予告演出と、を実行可能とする弾球遊技機において、

前記変動予告演出として、前記特別図柄の変動開始時に前記操作手段を振動させる変動

50

開始時稼働予告演出を実行する変動開始時稼働予告演出実行手段と、

前記先読み予告演出として、前記保留記憶手段に数値データが記憶され、前記演出図柄表示装置に新たな前記保留図柄が表示されるタイミングで前記操作手段を振動させる保留記憶時稼働予告演出を実行する保留記憶時稼働予告演出実行手段と、を備え、

前記変動開始時稼働予告演出と前記保留記憶時稼働予告演出とでは、前記操作手段の振動開始時間を相違させ、且つ、演出が実行された際の当選となる可能性を示す信頼度を相違させ、

前記変動開始時稼働予告演出実行手段は、前記保留記憶時稼働予告演出実行手段によって前記保留記憶時稼働予告演出が実行された数値データを対象とした当否判定に伴う前記特別図柄に対しては変動開始時稼働予告演出を実行させず、

前記保留記憶時稼働予告演出実行手段は、所定数の数値データが前記保留記憶手段に記憶されていない場合には、前記保留記憶時稼働予告演出を実行しないように設定されていることを特徴とする。

【0010】

この発明では、始動口への入球に起因して抽出された数値データを保留記憶手段に記憶する場合に、以下の手順で行うことが望ましい。例えば、始動口への入球に起因して数値データが抽出されると、保留記憶手段に記憶された数値データの数が上限数に達しているか否かを確認する。上限数に達していなければ、抽出された数値データを予め設定された所定の記憶領域に記憶する。その後、所定の記憶領域に記憶された数値データを保留記憶手段に記憶する。

また、保留記憶手段に記憶された数値データの数が上限数に達していなければ、抽出された数値データを、所定の記憶領域と保留記憶手段とにそれぞれ記憶するようにしてもよい。

更に、始動口への入球に起因して数値データが抽出されると、抽出された数値データを所定の記憶領域に記憶する。そして保留記憶手段に記憶された数値データの数が上限数に達しているか否かを確認し、上限数に達していなければ、所定の記憶領域に記憶された数値データを保留記憶手段に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶手段に記憶された数値データが上限数に達していれば、所定の記憶領域に記憶した数値データを消去する。

数値データ確認手段は、所定の記憶領域に記憶された数値データが特定の値であるか否かを確認する構成が望ましい。これに限らず、保留記憶手段に記憶された数値データを確認するようにしてもよい。

【0011】

保留記憶時稼働予告演出実行手段は、例えば、保留記憶手段において、当否判定の対象の数値データ以外の数値データが記憶されておらず、例えば、記憶数が「1」未満の場合には保留記憶時稼働予告演出を実行しない構成が望ましい。

【0012】

前記変動予告演出は、前記変動開始時稼働予告演出の他に、演出図柄表示装置等において演出表示による表示変動予告演出を実行するようになし、変動開始時稼働予告演出と表示変動予告演出を組み合わせる演出を行うことが望ましい。これに限らず、前記変動開始時稼働予告演出のみを実行する構成でもよい。

前記先読み予告演出は、前記保留記憶時稼働予告演出の他に、演出図柄表示装置等に表示された保留表示において先読み保留表示演出を実行するようになし、保留記憶時稼働予告演出と先読み保留表示演出を組み合わせる演出を行うことが望ましい。これに限らず、前記保留記憶時稼働予告演出のみを実行する構成でもよい。

【0013】

操作手段は、遊技者による操作可能に設けられた演出ボタン、遊技者が遊技球を発射させるためのハンドル等を用いることが望ましい。勿論、変動予告演出でも先読み予告演出でも同じ操作手段を稼働させる。操作手段は、振動は勿論、発光、点滅を含むことが望ましい。尚、変動開始時稼働予告演出における操作手段の振動と保留記憶時稼働予告演出に

10

20

30

40

50

おける操作手段の振動とは、全く同じ態様で振動させなくてもよい。例えば、振動時間が相違してもよいし、振動の大きさ、範囲、間隔などが相違してもよい。

【0014】

前記変動開始時稼働予告演出は、特別図柄の変動開始と同時に操作手段を振動させる構成が好適であるが、変動開始から所定時間経過後に操作手段を振動させる構成でもよい。

前記保留記憶時稼働予告演出は、保留記憶手段への数値データの記憶と同時に操作手段を振動させる構成が好適であるが、保留記憶手段への数値データの記憶から所定時間経過後に操作手段を振動させる構成であってもよい。

変動開始時稼働予告演出と保留記憶時稼働予告演出とでは、変動開始時稼働予告演出のほうが当選となる可能性を示す信頼度が高い構成が好適である。

10

【0015】

変動開始時稼働予告演出実行手段と保留記憶時稼働予告演出実行手段とは、予告演出を実行するか否かの決定を行うタイミングで、一方の予告演出実行手段により操作手段が振動している場合には、他方の予告演出実行手段は予告演出を実行させないように判断することが望ましい。

【0016】

このような構成によれば、操作手段を振動させて変動予告演出と先読み予告演出とを実行することで遊技の趣向性を高めることができる。そして、変動開始時稼働予告演出実行手段は、保留記憶時稼働予告演出が実行された数値データを対象とした当否判定に伴う特別図柄に対しては変動開始時稼働予告演出を実行しない。保留記憶時稼働予告演出実行手段は、所定数の数値データが保留記憶手段に記憶されていなければ保留記憶時稼働予告演出を実行しない。従って、実行された操作手段の振動が、変動に対して実行されたものなのか、保留記憶に対して実行されたものなのか、遊技者が誤認識してしまうことを効果的に回避することができる。また、特別図柄の変動中に遊技者が使用するときがある操作手段を振動させて予告演出を実行するので、遊技者に操作手段を操作させるタイミングと予告演出のタイミングとを一致させることで、予告演出による振動を遊技者が見落とす可能性を低くすることができ、且つ遊技者に大きな驚きを与えることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明を適用した弾球遊技機の正面図である。

30

【図2】前記弾球遊技機の前面に設置された演出ボタンの縦断面図である。

【図3】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図4】前記弾球遊技機の背面図である。

【図5】前記弾球遊技機の電気ブロック図である。

【図6】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ーチャートである。

【図7】前記主制御装置で実行される特図始動入賞確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】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一のフローチャートである。

40

【図9】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第二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三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四のフローチャートである。

【図12】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一のフローチャートである。

【図13】前記特別遊技処理の制御内容を示す第二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三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四のフローチャートである。

【図16】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される保留記憶時演出決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

50

【図 17】前記サブ制御装置で実行される変動演出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 18】前記弾球遊技機で実行される変動開始時稼働予告演出の一例のタイムチャートである。

【図 19】前記弾球遊技機の演出図柄表示装置に表示される第一の表示態様を示す図である。

【図 20】前記演出図柄表示装置に表示される第二の表示態様を示す図である。

【図 21】前記演出図柄表示装置に表示される第三の表示態様を示す図である。

【図 22】前記演出図柄表示装置に表示される第四の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0020】

本発明を適用した弾球遊技機たるパチンコ機 1 を説明する。図 1 に示すように、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としてある。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 及び図略の内枠が開閉可能に設けてある。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 を開放する。

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 3）が設けてある。

20

【0021】

前枠 11 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 112 が設置してあり、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 11 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けてある。

【0022】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが一体に形成してある。下皿 13 の右側には発射ハンドル 14 が設けてあり、該発射ハンドル 14 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 12 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 12 には賞球が払い出される。

下皿 13 は上皿 12 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 13 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。

30

【0023】

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 が隣接してある。パチンコ機 1 には上皿 12 の右側に貸出ボタン 171、精算ボタン 172 及び精算表示装置 173 が設けてある。また上皿 12 の中央位置には遊技者が操作可能な操作手段である演出ボタン 15 と、その外周を囲むように操作手段であるジョグダイヤル 16 が設置されている。

【0024】

図 2 は、演出ボタン 15 及びジョグダイヤル 16 の縦端面を示す。演出ボタン 15 は、遊技者の押圧操作による操作信号を発する機能の他に、ボタン根元部に設けられたボタン振動機構 541 により押圧ボタン部全体を振動させることが可能に構成されている。

40

またジョグダイヤルは、遊技者の回転操作による操作信号を発する機能の他に、ダイヤル部に連結されたダイヤル振動機構 542 によりダイヤル部全体を振動させることが可能に構成されている。

【0025】

遊技盤 2 について説明する。図 3 に示すように、遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 には多数の遊技釘が植設されている。

遊技領域 20 の中央部にはセンターケース 200 が装着されている。センターケース 200 は中央に演出図柄表示装置 21（全体の図示は省略）の LCD パネルが配設されてい

50

る。またセンターケース 200 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。

【0026】

遊技領域 20 のセンターケース 200 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 22 が設けられている。

センターケース 200 の中央直下位置には、常時、遊技球の入球が可能で、入球に起因して第一特別図柄（以下、第一特図という）の当否判定が実行される第一特図始動口 23 が設けてある。更にその直下位置にはチューリップ式普通電動役物（以下、単に普電役物という）からなり、入球に起因して第二特別図柄（以下、第二特図という）の当否判定が実行される第二特図始動口 24 が設置されている。尚、第二特図始動口 24 は普電役物の開放時にのみ入球（入賞）可能である。普電役物は、前記普図の抽選で当たりとなると所定の時間、所定の開放態様で開放する構成である。

10

【0027】

第二特図始動口 24 の直下位置には、特別電動役物の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 25 が設置されている。

【0028】

センターケース 200 の左側斜め下方位置で、第一特図始動口 23 乃至大入賞口 25 の左側位置には複数（4 つ）の一般入賞口 27 が配されている。また、大入賞口 25 の直下の盤面最下部にはアウト口 203 が設けられている。

20

【0029】

遊技盤 2 の右下端部には、外レール 201 の外部に、第一特図表示装置 28A、第二特図表示装置 28B、第一特図保留数表示装置 281、第二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 が設けられている。

【0030】

図 4 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 30 が収納されている。内枠 30 は、前記前枠 11 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 10 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 30 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 31、タンクレール 32、払出ユニット 33 が設けられ、払出ユニット 33 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 31 からタンクレール 32 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 33 により払出球流下通路を通り前記上皿 12 に払い出される。また、前記賞球を払い出す払出ユニット 33 により前記貸出ボタン 171 の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

30

【0031】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 40、払出制御装置 41、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43、発射制御装置 44、電源基板 45 が設けられている。

主制御装置 40、サブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 41、発射制御装置 44、電源基板 45 は内枠 30 に設けられている。図 4 では発射制御装置 44 が描かれていないが、払出制御装置 41 の下に設けてある。

40

【0032】

また、球タンク 31 の右側には、外部接続端子板 38 が設けてあり、外部接続端子板 38 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 10、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。

【0033】

50

図5はパチンコ機1の電氣的構成を示すもので、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。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、何れもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れも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には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

発射制御装置44には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。

10

【0034】

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や遊技盤中継端子板531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SW502、第一特図始動口23への入球を検出する第一特図始動口SW503、第二特図始動口24への入球を検出する第二特図始動口SW504、普図作動ゲート22への入球を検出する普図作動SW505、複数の一般入賞口27への入球を検出する一般入賞口SW506、大入賞口25への入球を検出するカウントSW507等の検出信号が入力される。

【0035】

20

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し、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の出力や、図柄表示装置中継端子板533を介して第一特図表示装置28A、第二特図表示装置28B、第一特図保留数表示装置281、第二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。

【0036】

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508、普電役物ソレノイド509が接続されている。そして大入賞口ソレノイド508を制御して前記特電役物の開閉板を作動させて大入賞口25を開放せしめる。また普電役物ソレノイド509を制御して前記普電役物を作動させて第二特図始動口24の開閉作動せしめる。

30

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。

【0037】

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を介して球タンクが空状態になったことを検出する球切れSW520、遊技球が払い出さ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。また主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニット端子板535を介してCRユニットCRと電氣的に接続され、貸出要求信号に応じて払出モータ521を稼働させて貸球を払い出させる。精算表示装置173を介して球貸SW171及び精算SW172による貸出要求、精算要求の操作信号がCRユニットCRに入力され、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。

40

【0038】

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

50

信号や遊技状況を反映している)、発射ハンドル14の回転信号及び発射停止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。

【0039】

サブ統合制御装置42には、音量調節SWを備え、また演出ボタン15やジョグダイヤル16の操作信号が入力される。

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、演出ボタン15のボタン振動機構541を駆動制御することにより演出ボタン15を振動させ、ジョグダイヤル16のダイヤル振動機構542を駆動制御することによりジョグダイヤル16を振動させる。

10

【0040】

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置21を構成している。演出図柄制御装置43は、サブ統合制御装置42から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置21のLCDパネルの表示を制御する。

【0041】

この様に構成されたパチンコ機1は、普図作動ゲート22に遊技球が入球すると、普図表示装置29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、当選であれば普電役物ソレノイド509を駆動させ、第二特図始動口24への入球が可能となる。尚、パチンコ機1では、普電役物の開放時間は、通常時は0.2秒(1回)、遊技者にとって有利な時短状態(開放延長状態)では1.8秒(2回)である。また、第二特図始動口24は、普電役物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。

20

【0042】

第一特図始動口23に遊技球が入球すると、第一特図の当否判定に関する複数種類の乱数(数値データ)が抽出され、第一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、これに伴い第一特図表示装置28Aにおいて第一特図が変動を開始し、所定時間後に停止する。また、第二特図始動口24に遊技球が入球すると、第二特図の当否判定に関する複数種類の乱数(数値データ)が抽出され、第二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、これに伴い第二特図表示装置28Bにおいて第二特図が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

30

【0043】

尚、第一特図と第二特図の当否判定は、第一特図始動口23と第二特図始動口24への入球順に関係なく、第二特図の当否判定を優先して実施する。具体的には、第一特図の保留記憶がある場合、第二特図の変動が停止し且つ第二特図の保留記憶が無い状態となつてから、第一特図の保留記憶分の当否判定を実施する。

【0044】

第一特図及び第二特図の変動表示、確定表示は、遊技領域20の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域20の中央に設けられた演出図柄表示装置21にて第一特図又は第二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。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。

40

【0045】

第一特図及び第二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25の開放し、大入賞口25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、所定の開放態様で大入賞口25を開放するラウンド遊技を2ラウンド行う2R大当たり遊技と、16ラウンド行う16R大当たり遊技とが設

50

けられている。

【0046】

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を閉鎖した遊技と大入賞口25を開放する大当たり遊技とに大別され、前記大入賞口25を閉鎖した遊技には、大きく分類して、通常確率状態(以下、通常状態)と、該通常状態に比べて遊技者にとって有利な状態(大当たりとなる確率が高く、大当たりし易い)となる高確率状態(以下、確率変動状態とも記載)とが存在する。

【0047】

第一及び第二特図は、確率変動図柄及び非確率変動図柄とからなり、確率変動状態は確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常状態、確率変動状態のうち、いずれの遊技状態でも確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、確率変動状態に移行する。同様に通常状態は、非確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常状態、確率変動状態のうち、いずれの遊技状態でも非確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、通常状態に移行する。

10

【0048】

通常状態に移行後は、規定回数(例えば、100回)だけ第一特図、第二特図及び普図の変動時間が短縮され、かつ普電役物の開放延長機能が作動する時短状態となる。第一特図、第二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。

【0049】

具体的には、前記時短状態では、第一及び第二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普図の確定表示を行う。従って、一定時間内での普図が当たりとなる回数が増大し、これにより第二特図始動口24の開放回数も増大する。また、第二特図始動口24(普電役物)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、第二特図の変動表示回数が更に増大されるとともに、第二特図始動口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。

20

【0050】

尚、確率変動状態では、時短状態と同様に第一特図、第二特図及び普図の変動時間が短縮され、普電役物の開放延長機能が作動する。各種図柄の短縮と普電役物開放延長機能に関わる設定は時短状態と同一であるが、確率変動状態は時短状態に加えて特図の大当たり確率が高くなる(大当たりし易い状態)ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

30

【0051】

パチンコ機1は、第一特図始動口23への入球に起因して抽出又は第二特図始動口24への入球に起因して抽出された乱数を、この乱数に基づいて行われる当否判定よりも前に、大当たりとなる可能性があるか否かを確認する先読み判定を行う。

【0052】

また、パチンコ機1は、当否判定の結果を示す第一特図又は第二特図が確定表示される前に大当たりとなる可能性を示唆する予告演出を実行可能である。予告演出としては、変動中の第一特図又は第二特図を対象、即ち当否判定に応じて行う変動予告演出と、前記先読み判定により確認された当否判定の前の乱数を対象にして行う先読み予告演出と、を実行可能である。

40

【0053】

変動予告演出では、第一特図又は第二特図の変動開始に起因して、例えば演出ボタン15やジョグダイヤル16(可動物)を振動(稼働)させる変動開始時稼働予告演出を実行可能である。

先読み予告演出では、第一特図始動口23への入球に起因して抽出された乱数又は第二特図始動口24への入球に起因して抽出された乱数が保留記憶されたことに起因して例えば演出ボタン15やジョグダイヤル16(可動物)を振動(稼働)させる保留記憶時稼働

50

予告演出を実行可能である。

そして、変動開始時稼働予告演出と保留記憶時稼働予告演出とでは、演出が実行された際の大当たりとなる可能性を示す信頼度が異なる、例えば、変動開始時稼働予告演出の信頼度のほうが、保留記憶時稼働予告演出の信頼度よりも高い設定である。

【 0 0 5 4 】

尚、変動開始時稼働予告演出は、保留記憶時稼働予告演出が実行された乱数を対象とした当否判定に伴う特図の変動に対して予告演出が実行されない。

一方、保留記憶時稼働予告演出は、例えば、直ちに当否判定の対象となる以外の乱数が保留記憶されていない場合に予告演出が実行されない。

【 0 0 5 5 】

以下、パチンコ機 1 の作動の詳細を、主制御装置 4 0 及びサブ統合制御装置 4 2 等で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 6 は主制御装置 4 0 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理 (S 1 0 0 ~ S 1 1 0 , S 1 1 5) と残余処理 (S 1 1 1) とで構成され、2 m s 又は 4 m s 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 (S 1 0 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、C P U 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 C P U の暴走等が考えられるが、C P U 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 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。

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 5 6 】

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「 2 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 」~「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【 0 0 5 7 】

続く大当た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「 2 9 9 」のときは次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」~「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当た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、大当たり決定用乱数は「 1 5 0 」 「 1 5 1 」 「 1 5 2 」 ・ ・ ・ 「 2 9 9 」 「 0 」 「 1 」 ・ ・ ・ と更新されていく。

【 0 0 5 8 】

尚、大当たり決定用乱数が一巡 (3 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たり決定用乱数の初期値にする。大当たり決定用乱数は、その初期値から「 1 」を加算していく。そして、再び大当た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た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。前記の例では大当たり決定用乱数が「 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 」 ・ ・ ・ 「 2 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

続く大当り図柄決定用乱数更新処理（S 1 0 3）は、「 0 」～「 9 」の 1 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。

続く当り決定用乱数更新処理（S 1 0 4）は、「 0 」～「 9 」の 1 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。尚、当選することとなる値は、常に「 7 」である。この当り決定用乱数は普図の抽選に使用され、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 0 】

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。

変動パターン決定用乱数更新処理（S 1 0 6）は、「 0 」～「 1 1 9 」の 1 2 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。

【 0 0 6 1 】

続く入賞確認処理（S 1 0 7）では、第一特図始動口 2 3、第二特図始動口 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、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類の入力処理等が実行される。

【 0 0 6 2 】

次の当否判定処理（S 1 0 8）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。

続く各出力処理（S 1 0 9）では、遊技の進行に応じて主制御装置 4 0 は、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、大入賞口ソレノイド 5 0 8 等に対して各々出力処理を実行する。即ち、前記入賞確認処理（S 1 0 7）により遊技盤上の各入賞口に遊技球の入球があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置 4 1 に賞球信号を送信する処理を、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 4 2 に出力する処理を、パチンコ機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 4 3 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【 0 0 6 3 】

続く不正監視処理（S 1 1 0）は、一般入賞口 2 7 に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数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。

【 0 0 6 4 】

本処理に続く前記残余処理は、S 1 1 1 の初期値乱数更新処理から構成されるが、前記 S 1 0 1 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。前記 S 1 0 0 ～ S 1 1 1 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、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、割り込み処理が 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 ～ 2 9 9 の 3 0 0 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 3 0 0 分の 1 である。また、前記当り決定用乱数更新処理（S 1 0 4）も残余処理内において実行するよう構成してもよい。

【 0 0 6 5 】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理（S 1 0 7）、当否判定処理（S 1 0 8）及び各出力処理（S 1 0 9）の一部のサブルーチンについて説明する。

図7に示す「特図始動入賞確認処理」は、第一特図始動口23、第二特図始動口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（特許請求の範囲に記載の「数値データ」に相当）を、保留記憶として主制御装置40に記憶する。そして各特図始動口23、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。本実施形態において、第一特図始動口23への入球に起因して記憶可能な保留記憶数及び第二特図始動口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。

【0066】

「特図始動入賞確認処理」は、先ず、前記第一特図始動口SW503により第一特図始動口23への入球を検出したか否か、又は前記第二特図始動口SW504により第二特図始動口24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）、処理を終了して主制御装置40のメインルーチンへリターンする。第一又は第二特図始動口23、24への入球があれば（S200：yes）、S201の処理において主制御装置40に記憶されている特図の保留記憶の数が満杯か否かを確認（上限数に達しているか否かを確認）する。満杯であれば（S201：yes）、リターンする。

10

【0067】

保留記憶が満杯でなければ（S201：no）、S202の処理において特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置40の所定の記憶領域に記憶する（S203）。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置40の保留記憶領域に記憶する（S204）。尚、それぞれの特図の保留記憶数が0であっても、第一特図始動口23又は第二特図始動口24に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。尚、前記S202の処理は特許請求の範囲に記載の「数値データ抽出手段」に相当し、前記S204の処理は「保留記憶手段」に相当する。

20

【0068】

続いて先読み判定処理を実行する（S205）。本先読み判定処理は、大当た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された大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数などが特定の数値、例えば当選（大当たり）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、更に大当たりの場合はラウンド数の多い大当たりであるか否かなどを確認する。また本処理では先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置42へ送信される。本処理は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。その後、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保留数指示コマンドをサブ統合制御装置42に送信する（S206）。

30

尚、先読みコマンドは、大当たりやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置42へ送信することが望ましい。

【0069】

本「特図始動入賞確認処理」では、保留記憶の数が満杯なければ、抽出された乱数を予め設定された所定の記憶領域に記憶し、その後、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶する構成であるが、これに限らず、保留記憶の数が満杯なければ、抽出された乱数を、所定の記憶領域と保留記憶領域とにそれぞれ記憶するようにしてもよい。更に、第一特図始動口23又は第二特図始動口24への入球に起因して乱数が抽出されると、抽出された乱数を所定の記憶領域に記憶する。そして保留記憶の数が満杯であるか否かを確認し、満杯でなければ、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶の数が満杯であれば、所定の記憶領域に記憶した乱数を消去する。

40

本「特図始動入賞確認処理」では、先読み判定処理は、所定の記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するが、これに限らず、保留記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するようにしてもよい。

【0070】

50

図 8 乃至図 11 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一特図の当否判定と第二特図の当否判定は個別に実行され、且つ第二特図の保留記憶があるときは第二特図の当否判定が優先して実行される。尚、第一特図と第二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、それ以外は第一特図及び第二特図を区別せずに単に「特図」とする。

図 8 に示すように「特図当否判定処理」は、先ず、役物連続作動装置の作動を確認して大当り遊技中であるか否かを確認し (S300)、大当り遊技中でなければ (S300: no)、特図が変動中であるか否かを確認する (S301)。変動中でなければ (S301: no)、特図の確定図柄が確定表示中であるか否かを確認する (S302)。尚、役物連続作動装置が作動中 (S300: yes) であれば「特別遊技処理」に移行する。

10

【0071】

前記 S302 の処理で特図の確定図柄が表示中でなければ (S302: no)、図 9 に示すように、特図の保留記憶があるか確認する (S310)。特図の保留記憶があれば (S310: yes)、S311 の処理において保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により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。

特図の保留記憶がなければ (S310: no)、「特別遊技処理」に移行する。

【0072】

次に確変フラグを確認して現在の遊技状態が前記確率変動状態であるか確認する (S312)。確率変動状態であれば (S312: yes)、S313 の処理において確率変動状態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り決定用乱数とを対比して、所定の高確率に基づいて大当りか否か当否判定を行う。

20

確率変動状態でなければ (S312: no)、S314 の処理において通常確率の当否判定用テーブルと前記大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う。

【0073】

続いて前記 S313 又は S314 の処理の当否判定が大当りか否かの確認を行う (S315)。該 S315 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。

大当りであれば (S315: yes)、S316 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り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。

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、特図の大当り図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する (S317)。

30

【0074】

変動パターンの決定後、大当り設定処理を行う (S318)。この処理では、前記決定された大当り図柄に基づき、例えば、前記 2R 大当り遊技とするか前記 16R 大当り遊技とするかと言った大当り遊技の内容、大当り遊技終了後の確変遊技への移行や時短遊技への移行、演出図柄表示装置 21 で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間等の設定がなされる。

【0075】

前記 S315 の処理において、大当りでなくハズレであれば (S315: no)、S319 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 (S320)。

40

【0076】

前記 S318 の処理又は S320 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 42 に送信する処理を行う (S321)。

続く S322 の処理において第一特図表示装置 28A 又は第二特図表示装置 28B の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 42 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定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などが含まれる。

【0077】

50

前記図 8 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは (S 3 0 1 : y e s)、図 1 0 に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると (S 3 3 0 : y e s)、S 3 3 1 の確定図柄表示処理において、第一特図表示装置 2 8 A 又は第二特図表示装置 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 7 8 】

前記図 8 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 : y e s)、図 1 1 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確認する。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たことを確認すると (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一特図表示装置 2 8 A 又は第二特図表示装置 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。

10

【 0 0 7 9 】

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確認し (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)、確率変動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) 中での確率変動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 0 】

20

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する (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。

【 0 0 8 1 】

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 」であるか確認し、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 」であるか否かを確認する。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)。

30

次に時短フラグが「 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 」であるか否かを確認する。時短カウンタが「 0 」であれば (S 3 5 4 : y e s)、時短フラグを「 0 」にリセットする (S 3 5 5)。

続く S 3 5 6 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 4 2 へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 8 2 】

図 1 2 に示す「特別遊技処理」は、特許請求の範囲に記載の「大当り遊技制御手段」に相当する。本処理では、先ず、前記役物連続作動装置が作動中か否かを確認し (S 4 0 0)、作動中であれば (S 4 0 0 : y e s)、S 4 0 1 の処理で大入賞口 2 5 が開放中か否かを確認する。役物連続作動装置が作動中でなければ (S 4 0 0 : n o) リターンする。

40

前記 S 4 0 1 の処理で大入賞口 2 5 が開放中でなければ (S 4 0 1 : n o)、S 4 0 2 の処理で大当り遊技のインターバル中か否かを確認し、インターバル中でなければ (S 4 0 2 : n o)、S 4 0 3 の処理で特図大当り終了演出中か否かを確認し、大当り終了演出中でなければ (S 4 0 3 : n o)、S 4 0 4 の処理で大当り開始演出時間が経過したか否かを確認し、大当り開始演出時間の経過を確認すれば (S 4 0 4 : y e s)、大入賞口開放処理で第一ラウンドの大入賞口 2 5 を開放してリターンする (S 4 0 5)。

【 0 0 8 3 】

50

前記 S 4 0 1 の処理で大入賞口開放中であれば (S 4 0 1 : y e s)、図 1 3 に示すように、大入賞口 2 5 に 9 個の入賞があったか否か (規定入賞数) の確認 (S 4 1 0)、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かを確認して (S 4 1 1)、いずれか確認できれば大入賞口 2 5 を閉鎖し (S 4 1 2)、大当りインターバル処理を実行して (S 4 1 3)、リターンする。

【 0 0 8 4 】

前記 S 4 0 2 の処理で大当りのインターバル中であれば (S 4 0 2 : y e s)、図 1 4 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確認し (S 4 2 0)、経過していれば (S 4 2 0 : y e s)、S 4 2 1 の処理において最終ラウンド (例えば 2 ラウンドの大当り遊技であれば第二ラウンド、16 ラウンドの大当り遊技であれば第一六ラウンド) であるか否かを確認し、最終ラウンドであれば、(S 4 2 1 : y e s)、S 4 2 2 の大当り終了演出の処理を実行し、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。

10

一方、最終ラウンドでなければ、(S 4 2 1 : n o)、S 4 2 3 の大入賞口 2 5 の開放処理により次のラウンドの大入賞口 2 5 の開放を実行してリターンする。

【 0 0 8 5 】

前記 S 4 0 3 の処理で大当り終了演出中であれば (S 4 0 3 : y e s)、図 1 5 に示すように、大当り終了演出時間が経過したか否かを確認し (S 4 3 0)、該時間の経過を確認すれば (S 4 3 0 : y e s)、S 4 3 1 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 (S 4 3 2)。

20

【 0 0 8 6 】

続く、S 4 3 3 の処理において前記大当り図柄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確認し、確変の設定があれば (S 4 3 3 : y e s)、S 4 3 4 の処理において確率変動状態の繰り返し回数 (1 0 0 回) を設定し、S 4 3 5 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。

次に S 4 3 6 の処理では前記大当り図柄に応じて時短設定があるか否かを確認し、時短設定があれば (S 4 3 6 : y e s)、時短状態の繰り返し回数 (1 0 0 回) 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

30

【 0 0 8 7 】

次に、前記変動開始時稼働予告演出及び前記保留記憶時稼働予告演出に関する「保留記憶時演出決定処理」及び「変動演出決定処理」について説明する。「保留記憶時演出決定処理」及び「変動演出決定処理」は、サブ統合制御装置 4 2 により実行されるサブルーチンである。

図 1 6 に示すように、「保留記憶時演出決定処理」は、まず、主制御装置 4 0 から先読みコマンドを受信したか否かを確認する (S 5 0 0)。先読みコマンドの受信を確認できなければ (S 5 0 0 : n o)、サブ統合制御装置 4 2 により実行されるメインルーチン (図略) にリターンして本処理を終了する。

40

先読みコマンドの受信を確認できれば (S 5 0 0 : y e s)、稼働中フラグが「 1 」であるか否かを確認する (S 5 0 1)。

【 0 0 8 8 】

稼働中フラグが「 1 」でなければ (S 5 0 1 : n o)、S 5 0 2 の処理において他の保留記憶があるか否かを確認する。ここでは受信した先読みコマンドに対応する保留記憶以外に他の保留記憶があるか否かを確認する。他の保留記憶があれば (S 5 0 2 : n o)、S 5 0 3 の処理において演出決定処理 A を行う。

演出決定処理 A では、保留記憶数が所定数、即ち「 1 」以上であって保留記憶時稼働予告演出を実行可能であるため、受信した先読みコマンドに対応する保留記憶に関し、保留

50

記憶時稼働予告演出を実行するか否かの決定が行われる。また受信した先読みコマンドに対応する保留記憶に関し、変動開始時稼働予告演出を実行するか否かの決定、先読み保留表示演出を実行するか否かの決定が行われる。尚、保留記憶時稼働予告演出の実行が決定された場合には、変動開始時稼働予告演出を行わない決定がなされる。また、変動開始時稼働予告演出の実行が決定された場合には、保留記憶時稼働予告演出を行わない決定がなされる。

【 0 0 8 9 】

次に、前記 S 5 0 3 で決定された内容を参照して、保留記憶時稼働予告演出を行うか否かを確認する (S 5 0 4)。保留記憶時稼働予告演出を行う決定であれば (S 5 0 4 : y e s)、S 5 0 5 の処理において、保留記憶時稼働予告演出として直ちに、ボタン振動機構 5 4 1 (図 5) 及びダイヤル振動機構 5 4 2 (図 5) を駆動して、演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 を所定の時間にわたり振動 (稼働) させる。該 S 5 0 5 の処理は特許請求の範囲に記載の「保留記憶時稼働予告演出実行手段」に相当する。そして、稼働中フラグに「 1 」をセットする (S 5 0 6)。尚、稼働中フラグは、所定の時間が経過した後演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 の稼働が終了することにより「 0 」にリセットされる。

保留記憶時稼働予告演出により演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 を稼働させる所定の時間は約 5 秒に設定されている。

【 0 0 9 0 】

前記 S 5 0 6 の処理終了後又は前記 S 5 0 4 の処理において保留記憶時稼働予告演出を行わない決定であれば (S 5 0 4 : n o)、S 5 0 7 の処理において、前記 S 5 0 3 で決定された内容を参照して、先読み保留表示演出を行うか否かを確認する。先読み保留表示演出を行う決定であれば (S 5 0 7 : y e s)、S 5 0 8 の処理において、演出図柄表示装置 2 1 等の後記の保留表示 7 0 1 , 7 0 2 (図 1 9 参照) に先読み保留表示 7 0 5 (図 2 2 参照) を表示させる。

【 0 0 9 1 】

前記 S 5 0 1 の処理において稼働中フラグが「 1 」であるとき (S 5 0 1 : y e s)、又は前記 S 5 0 2 の処理において他の保留記憶が無いとき (S 5 0 2 : y e s)、S 5 0 9 の処理において演出決定処理 B を行う。

演出決定処理 B では、前記 S 5 0 1 からの移行してきた場合には、稼働中フラグが「 1 」なので保留記憶時稼働予告演出又は変動開始時稼働予告演出により演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 の稼働中であるため、前記 S 5 0 0 で受信した先読みコマンドに対応する保留記憶に関し、保留記憶時稼働予告演出を行わないとの決定がなされる。

また前記 S 5 0 2 からの移行してきた場合には、他の保留記憶が無いので、前記 S 5 0 0 で受信した先読みコマンドに対応する保留記憶に関する変動が直ちに開始されるので、保留記憶時稼働予告演出を行わないとの決定がなされる。

従って演出決定処理 B では、変動開始時稼働予告演出を実行するか否かの決定、先読み保留表示演出を実行するか否かの決定が行われる。その後、前記 S 5 0 7 の処理へ移行する。

【 0 0 9 2 】

前記 S 5 0 7 の処理において先読み保留表示演出を行わない決定 (S 5 0 7 : n o) 又は前記 S 5 0 8 の処理終了後、前記 S 5 0 3 又は前記 S 5 0 9 で決定された内容を参照して、変動開始時稼働予告演出を行うか否かを確認する (S 5 1 0)。変動開始時稼働予告演出を行わない決定であれば (S 5 1 0 : n o)、リターンする。変動開始時稼働予告演出を行う決定であれば (S 5 1 0 : y e s)、S 5 1 1 の処理において変動開始時稼働予告演出を実行するための設定処理を行う。その後、リターンする。

【 0 0 9 3 】

図 1 7 に示すように、「変動演出決定処理」は、まず、主制御装置 4 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを確認する (S 6 0 0)。変動開始コマンドの受信を確認できれば (S 6 0 0 : n o)、リターンする。

10

20

30

40

50

変動開始コマンドの受信を確認できれば (S 6 0 0 : y e s)、演出図柄表示装置 2 1 で実行される演出パターン (演出の種類等) を決定し (S 6 0 1)、演出図柄表示装置 2 1 で実行される演出パターンの開始処理を行う (S 6 0 2)。

【 0 0 9 4 】

次に、開始される変動が、変動開始時稼働予告演出を実行することが設定されている変動であるか否かを確認する (S 6 0 3)。変動開始時稼働予告演出を実行することが設定されていなければ (S 6 0 3 : n o)、リターンする。

一方、変動開始時稼働予告演出を実行することが設定されていれば (S 6 0 3 : y e s)、稼働中フラグが「1」であるか否かを確認する (S 6 0 4)。稼働中フラグが「1」でなければ (S 6 0 4 : n o)、S 6 0 5 の処理において、変動開始時稼働予告演出として、ボタン振動機構 5 4 1 (図 5) 及びダイヤル振動機構 5 4 2 (図 5) を駆動して、演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 を所定の時間にわたり振動 (稼働) させる。該 S 6 0 5 の処理は特許請求の範囲に記載の「変動開始時稼働予告演出実行手段」に相当する。そして、稼働中フラグに「1」をセットする (S 6 0 7)。尚、稼働中フラグは、所定の時間が経過した後に演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 の稼働が終了することにより「0」にリセットされる。

変動開始時稼働予告演出により演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 を稼働させる所定の時間は約 8 秒に設定されている。

前記 S 6 0 7 の処理終了後、S 6 0 8 の処理において変動開始時稼働予告演出を実行するための設定の解除処理を行う。その後、リターンする。

【 0 0 9 5 】

前記 S 6 0 4 の処理において稼働中フラグが「1」であれば (S 6 0 4 : y e s)、変動開始時コマンド受信時に保留記憶時稼働予告演出が実行されているため、S 6 0 8 の処理において変動開始時稼働予告演出を実行するための設定の解除処理を行い、変動開始時稼働予告演出が設定されている変動であっても変動開始時稼働予告演出は行わない。その後、リターンする。

【 0 0 9 6 】

尚、本実施形態のパチンコ機 1 では、変動開始時稼働予告演出により演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 を稼働させる所定の時間は約 8 秒とする一方、保留記憶時稼働予告演出により演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 を稼働させる所定の時間を約 5 秒として、稼働時間を相違させたが、変動開始時稼働予告演出と保留記憶時稼働予告演出とは、演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 の振動態様を同一とすることが望ましい。

【 0 0 9 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、演出図柄表示装置 2 1 で実行される所定の疑似演出表示において、疑似演出図柄の変動中 (第一特図又は第二特図の変動中) に、演出ボタン 1 5 を操作可能な有効期間を設ける。そして、有効期間中に遊技者により演出ボタン 1 5 が操作されると、演出図柄表示装置 2 1 の表示を変化させて、変動中の当否判定の結果を示唆 (表示変動予告演出) する操作可能疑似演出が実行可能である。そして、変動開始時稼働予告演出と操作可能疑似演出とを組み合わせることが望ましい。

【 0 0 9 8 】

図 1 8 は変動開始時稼働予告演出と操作可能疑似演出とを組み合わせた演出のタイムチャートを示す。図 1 8 に示すように、例えば、第一特図又は第二特図の変動表示が開始されると (1)、これに伴い変動開始時稼働予告演出が所定の時間 (約 8 秒) 実行される (2)。そして、第一特図又は第二特図の変動表示の開始から遅延時間 (T 1、約 5 秒) の経過後に、演出図柄表示装置 2 1 にて演出ボタン 1 5 を操作させることを促すボタン操作推奨表示を行うと共に (3)、ボタン操作推奨表示に対応してボタン操作有効期間を有効とする (4)。ボタン操作有効期間 (T 2) は、約 3 秒に設定されている。

これによれば、変動開始時稼働予告演出中にボタン操作有効期間を設けたので、遊技者が変動開始時稼働予告演出中に演出ボタン 1 5 を操作することとなり、変動開始時稼働予告演出の演出ボタン 1 5 の振動を遊技者に伝えることができる。

【 0 0 9 9 】

次に図 1 9 乃至図 2 2 に基づいて演出図柄表示装置 2 1 で実施される疑似演出表示の表示態様について説明する。図 1 9 は通常の疑似演出表示を示す。この疑似演出表示例では、第一特図又は第二特図の図柄変動が開始されると、センターケース 2 0 0 で囲まれた演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、第一特図又は第二特図に対応する三桁の数値からなる疑似演出図柄 7 0 0 が変動表示される。また演出図柄表示装置 2 1 の表示画面の左下部には、第一特図の保留記憶を示す第一特図保留表示 7 0 1 が表示され、表示画面の右下部には第二特図の保留記憶を示す第二特図保留表示 7 0 2 が表示される。尚、第一特図保留表示 7 0 1 及び第二特図保留表示 7 0 2 の表示例では、白丸で保留記憶が無いことを示し、黒丸で保留記憶があることを示す。図例では、第一特図の保留記憶が三つあることを示す。

10

【 0 1 0 0 】

図 2 0 は操作可能疑似演出表示を示す。操作可能疑似演出表示例では、演出ボタン 1 5 当の操作が可能となる有効期間が開始されると、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面には、演出ボタン 1 5 の操作を促すボタン操作推奨表示 7 0 3 が表示される。

【 0 1 0 1 】

遊技者によりボタン操作推奨表示 7 0 3 に応じた操作が完了すると、表示変動予告演出が実施される。図 2 1 に示すように、表示変動予告演出では、疑似演出図柄 7 0 0 の変動表示が縮小され、大当たりとなる可能性があることを示す演出用キャラクタ 7 0 4 が登場する演出が実施される。尚、演出用キャラクタ 7 0 4 は、複数種類のキャラクタが設定されており、キャラクタの種類に応じて大当たりとなる可能性を示す信頼度を相違させることが望ましい。

20

【 0 1 0 2 】

図 2 2 は先読み保留表示演出を示す。先読み保留表示演出は、第一特図保留表示 7 0 1 及び第二特図保留表示 7 0 2 において、通常の保留記憶を示す表示とは異なる先読み保留表示 7 0 5 を表示して（図例では第一特図保留表示 7 0 1 の第三の保留記憶として表示）、当該保留記憶が大当たりとなる可能性があることを示す。尚、先読み保留表示 7 0 5 は、複数種類の表示形態が設定されており、キャラクタの種類に応じて大当たりとなる可能性を示す信頼度を相違させることが望ましい。

【 0 1 0 3 】

本実施形態のパチンコ機は、第一特図始動口〔図 2 : 2 3 〕又は第二特図始動口〔図 2 : 2 4 〕に遊技球が入球したことに起因して数値データ（乱数）を抽出する数値データ抽出手段〔図 6 : S 2 0 2 〕と、数値データ抽出手段により抽出された数値データを複数記憶可能な保留記憶手段〔図 6 : S 2 0 4 〕と、保留記憶手段に記憶された数値データに基づいて当否判定を実行する当否判定手段〔図 9 : S 3 1 5 〕と、当否判定手段による当否判定の結果を示す特別図柄を変動表示し、後に確定表示する特別図柄表示装置〔図 2 : 2 1 〕と、当否判定手段の結果が当選となり、特別図柄表示装置に当選を示す特別図柄が確定表示されることで開始される大当たり遊技の制御を行う大当たり遊技制御手段〔図 2 : 特別遊技処理〕と、数値データ抽出手段により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、特定の値であるか否かを確認する数値データ確認手段〔図 6 : S 2 0 5 〕と、を備え、当否判定の結果を示す特別図柄が前記特別図柄表示装置に確定表示される前に当選となる可能性を示唆する予告演出を実行可能であり、予告演出としては、変動中の前記特別図柄を対象にして行う変動予告演出と、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を対象にして行う先読み予告演出と、を実行可能とする基本構成を有する。そして、変動予告演出として特別図柄の変動開始に起因して可動物〔図 1 : 1 5 , 1 6 〕を稼働させる変動開始時稼働予告演出を実行する変動開始時稼働予告演出実行手段〔図 1 7 : S 6 0 5 〕と、先読み予告演出として保留記憶手段に数値データが記憶されたことに起因して可動物を稼働させる保留記憶時稼働予告演出を実行する保留記憶時稼働予告演出実行手段〔図 1 6 : S 5 0 5 〕と、を備える。変動開始時稼働予告演出と保留記憶時稼働予告演出とでは、演出が実行された際

30

40

50

の当選となる可能性を示す信頼度を相違させる。変動開始時稼働予告演出実行手段は、保留記憶時稼働予告演出実行手段によって保留記憶時稼働予告演出が実行された数値データを対象とした当否判定に伴う特別図柄に対しては変動開始時稼働予告演出を実行しない。保留記憶時稼働予告演出実行手段は、所定数の数値データが保留記憶手段に記憶されていない場合には、保留記憶時稼働予告演出を実行しないように設定されている。

【0104】

このような構成によれば、可動物である演出ボタン15やジョグダイヤル16を振動させて変動予告演出と先読み予告演出とを実行することで遊技の趣向性を高めることができる。そして、変動開始時稼働予告演出実行手段は保留記憶時稼働予告演出が実行された数値データを対象とした当否判定に伴う特別図柄に対しては変動開始時稼働予告演出を実行しない。保留記憶時稼働予告演出実行手段は所定数の数値データが保留記憶手段に記憶されていなければ保留記憶時稼働予告演出を実行しない。従って、実行された可動物の稼働が、変動に対して実行されたものなのか、保留記憶に対して実行されたものなのか、遊技者が誤認識してしまうことを極力回避することができる。

10

【0105】

また本実施形態のパチンコ機1は、可動物として、遊技者が操作可能であり、操作により演出図柄表示装置で実行される演出を変更可能な操作手段〔図1：15，16〕を用いている。

【0106】

このような構成によれば、特別図柄の変動中に遊技者が使用するときがある演出ボタン15やジョグダイヤル16を稼働させて予告を実行するので、遊技者に演出ボタン15やジョグダイヤル16を操作させるタイミングと予告演出のタイミングとを一致させることで、該稼働を遊技者が見落とす可能性を低くすることができ、遊技者に大きな驚きを与えることができる。

20

【0107】

本実施形態のパチンコ機1は、変動開始時稼働予告演出又は保留記憶時稼働予告演出の一方の演出として演出ボタン15及びジョグダイヤル16が振動している際に、他方の保留記憶時稼働予告演出又は変動開始時稼働予告演出として演出ボタン15及びジョグダイヤル16を振動させるか否かの判断が行われても、必ず、他方の演出を行わないと判断する。また、保留記憶時稼働予告演出が行われた保留記憶に対して大当たりか否かの当否判定の結果を示す変動が行われる際には、当該変動に対して変動開始時稼働予告演出は実行しない。従って、変動開始時稼働予告演出を行うか否かの決定は、保留記憶時稼働予告演出を行うか否かの決定を行う際に決める構成が望ましい。

30

しかし、遊技の興趣を高めるために、一つの保留記憶に対して、保留記憶時、変動開始時の双方で演出ボタン15及びジョグダイヤル16を振動させる演出を行うようにしてもよい。

【0108】

尚、本発明は前記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、前記実施形態では、変動開始時稼働予告演出と演出図柄表示装置21での演出表示による表示変動予告演出を組み合わせる構成であるが、これに限らず、変動開始時稼働予告演出のみを実行する構成でもよい。また前記実施形態では、保留記憶時稼働予告演出と演出図柄表示装置21での保留表示による先読み保留表示演出を組み合わせる構成であるが、これに限らず、保留記憶時稼働予告演出のみを実行する構成でもよい。

40

前記実施形態では、変動開始時稼働予告演出及び保留記憶時稼働予告演出に、演出ボタン15、ジョグダイヤル16を用いてこれらを振動させる構成としたが、振動させると共に発光、点滅させることが望ましい。また、演出ボタン15、ジョグダイヤル16に限らず、変動開始時稼働予告演出及び保留記憶時稼働予告演出に、演出専用の可動物、遊技者が遊技球を発射させるためのハンドル等を用いるようにしてもよい。

前記実施形態では、変動開始時稼働予告演出は、特別図柄の変動開始と同時に可動物を

50

稼働させる構成としたが、変動開始から所定時間経過後に可動物を稼働させる構成でもよい。

また前記実施形態では、保留記憶時稼働予告演出は、保留記憶手段への数値データの記憶と同時に可動物を稼働させる構成としたが、保留記憶手段への数値データの記憶から所定時間経過後に可動物を稼働させる構成であってもよい。

更に、本発明は、パチンコ機台内に所定数の遊技球が封入され、封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射すると共に、発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を再度発射することで内部の所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式パチンコ機に適用してもよい。

【符号の説明】

10

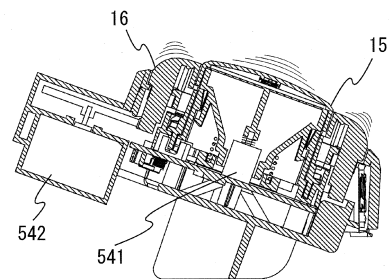
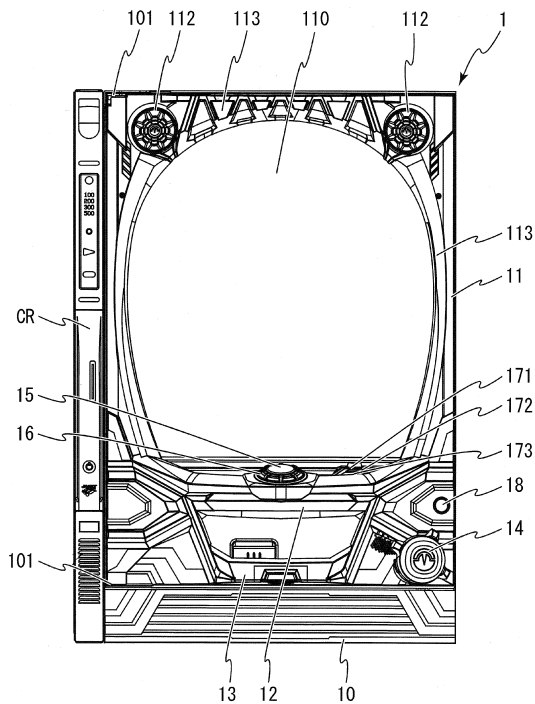
【0109】

- 1 パチンコ機（弾球遊技機）
- 15 演出ボタン（操作手段）
- 16 ジョグダイヤル（操作手段）
- 21 演出図柄表示装置
- 23 第一特図始動口（始動口）
- 24 第二特図始動口（始動口）
- 25 大入賞口
- 28A 第一特図表示装置（特別図柄表示装置）
- 28B 第二特図表示装置（特別図柄表示装置）
- 40 主制御装置（数値データ抽出手段、保留記憶手段、当否判定手段、特別遊技制御手段、数値データ確認手段）
- 42 サブ統合制御装置（変動開始時稼働予告演出実行手段、保留記憶時稼働予告演出実行手段）

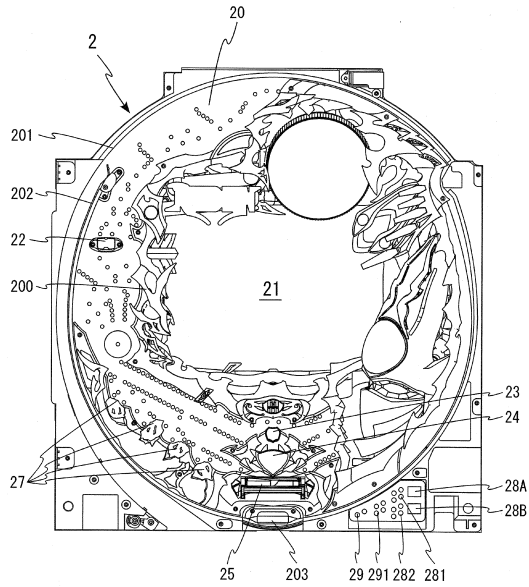
20

【図1】

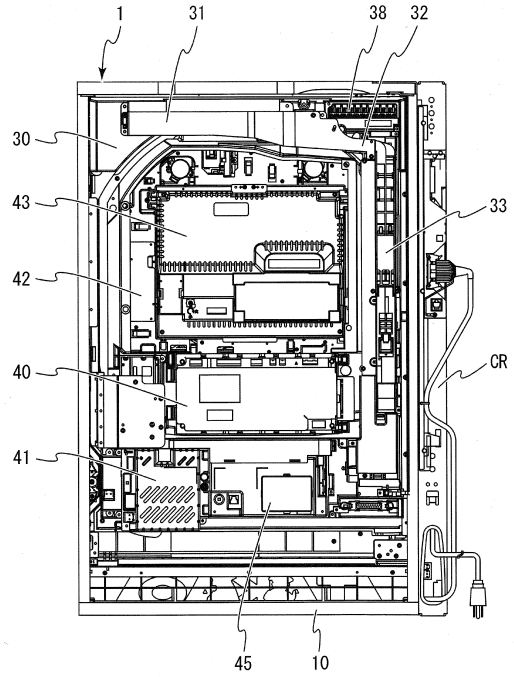
【図2】



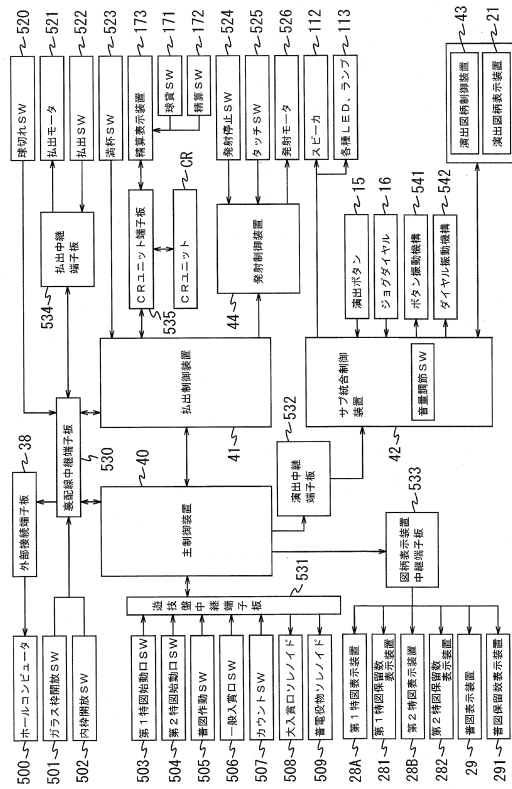
【図3】



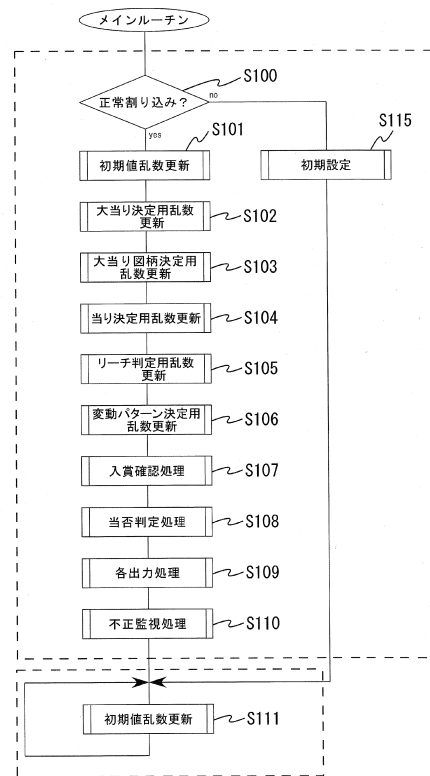
【図4】



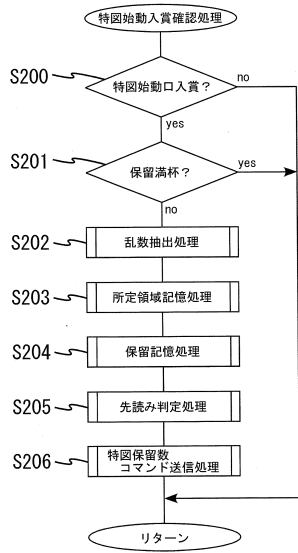
【図5】



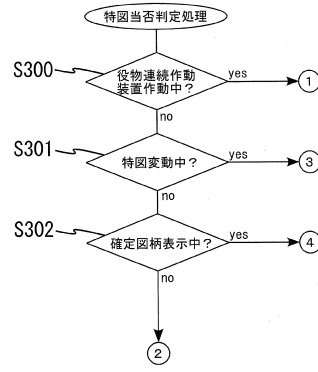
【図6】



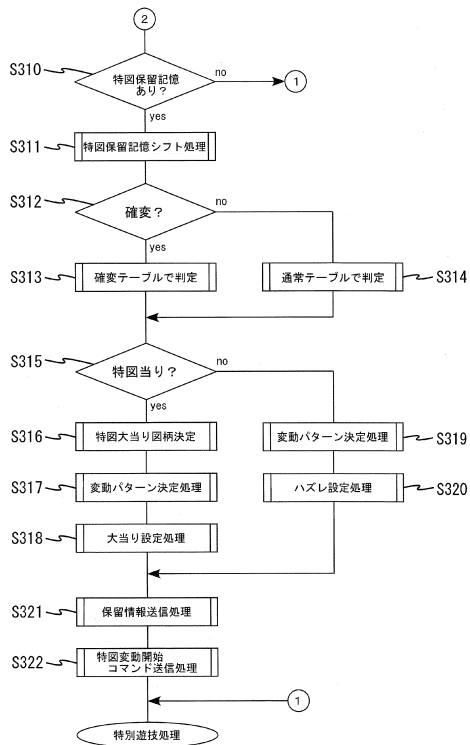
【 図 7 】



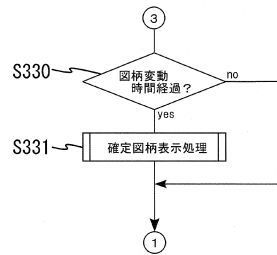
【 図 8 】



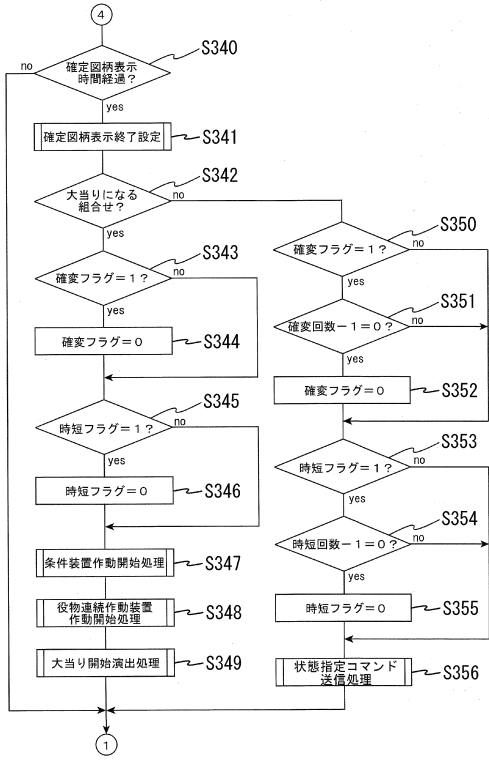
【 図 9 】



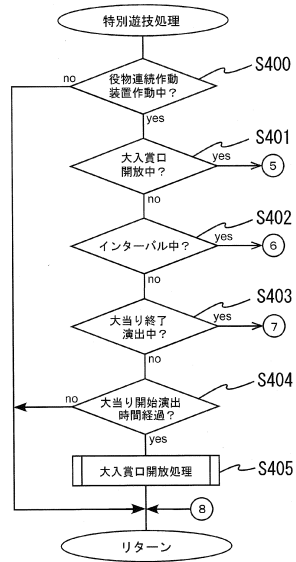
【 図 10 】



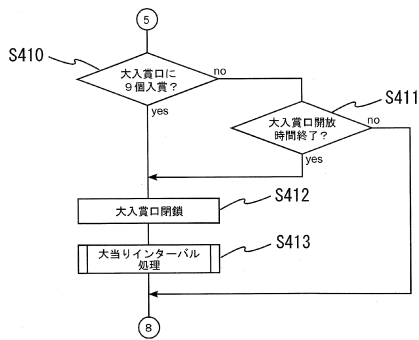
【図 1 1】



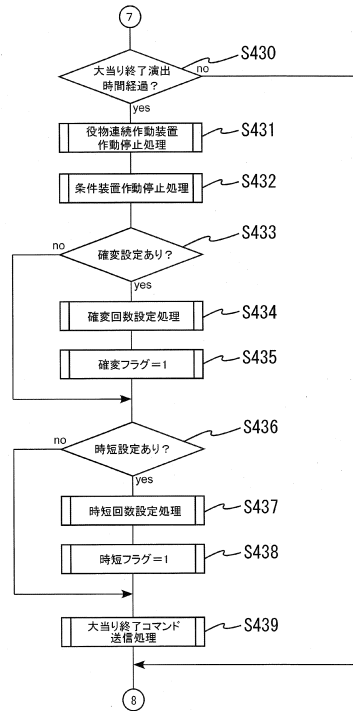
【図 1 2】



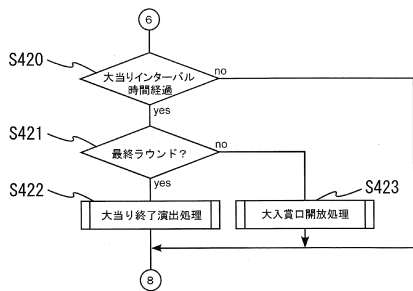
【図 1 3】



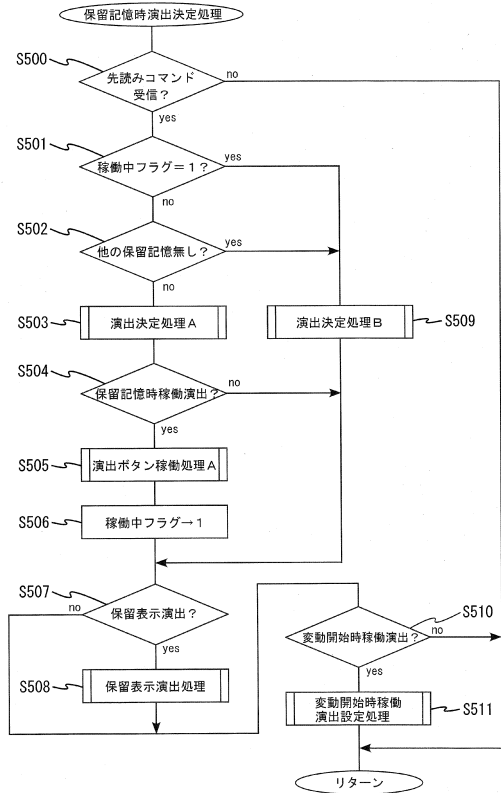
【図 1 5】



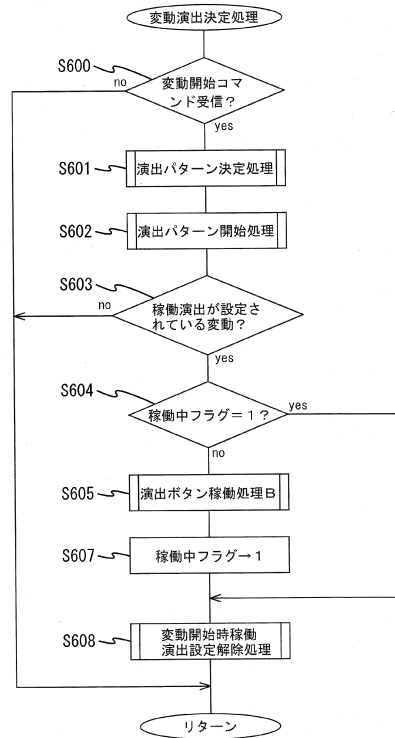
【図 1 4】



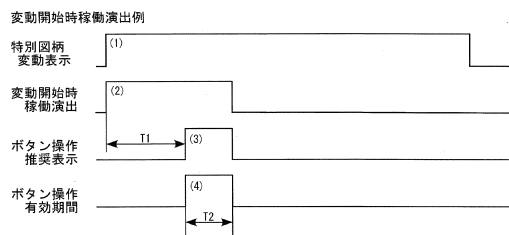
【図16】



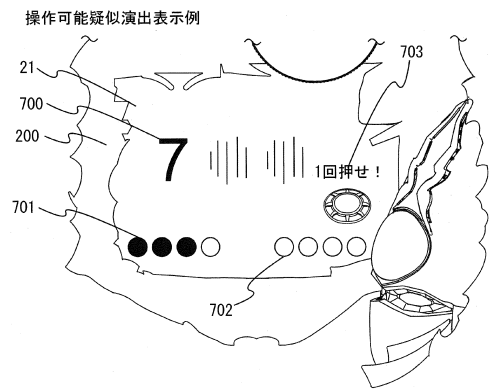
【図17】



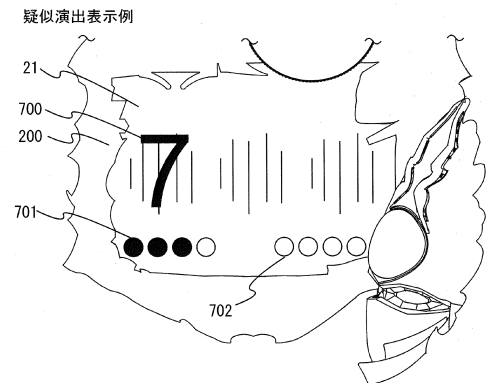
【図18】



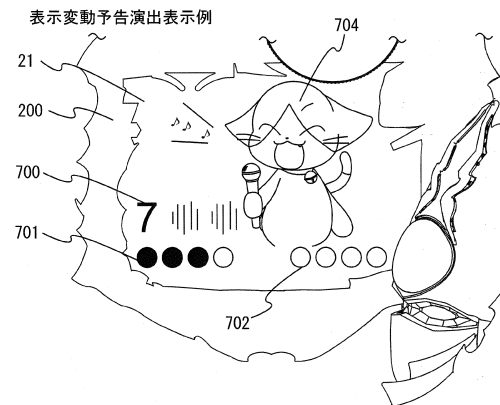
【図20】



【図19】



【図21】



フロントページの続き

審査官 手塚 毅

- (56)参考文献 特開2015-159858(JP,A)
特開2014-014567(JP,A)
特開2016-041168(JP,A)
特開2013-039330(JP,A)
特開2011-098046(JP,A)
特開2016-190121(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02