

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6626043号
(P6626043)

(45) 発行日 令和1年12月25日 (2019. 12. 25)

(24) 登録日 令和1年12月6日 (2019. 12. 6)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7 / 0 2 (2006. 01) A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2017-123056 (P2017-123056)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年6月23日 (2017. 6. 23)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-5129 (P2019-5129A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成31年1月17日 (2019. 1. 17)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成30年7月24日 (2018. 7. 24)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	中野 直行
		(56) 参考文献	特開2013-009845 (JP, A) 特開2016-144505 (JP, A) 特開2018-102790 (JP, A)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
検出有効期間中における遊技者の動作を検出する動作検出手段と、
所定表示を表示する表示手段と、
前記所定表示が特定態様、または当該特定態様とは異なる特殊態様に变化したときに、
遊技者に有利な報知を行なう報知手段とを備え、
前記表示手段は、
前記検出有効期間中において、前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に第1作用演出を実行することにより、前記所定表示を前記特定態様に变化させる第1
変化と、

前記検出有効期間中において、前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に前記第1作用演出を実行した後に、前記検出有効期間が終了する前であって前記所定表示が前記特定態様に变化していないときに、前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に前記第1作用演出とは異なる第2作用演出を実行することにより、前記所定表示を前記特殊態様に变化させる第2変化と、を実行可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関し、特に、変動表示を実行

10

20

し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

このような遊技機としては、遊技者の連打動作の検出によりメータを上昇させ、メータが上限値に到達することにより、遊技者に有利な報知を行なうものがあつた（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-200477号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、所定表示としてのメータが特定態様としての上限値に変化しなければ遊技者に有利な報知が行なわれることがなく、有利な報知のパターンが一様で面白みに欠けていた。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、所定表示が変化するパターンを多様化させ、遊技の興趣を向上する遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

20

【0006】

（A） 変動表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

検出有効期間中における遊技者の動作を検出する動作検出手段と、

所定表示を表示する表示手段と、

前記所定表示が特定態様、または当該特定態様とは異なる特殊態様に変化したときに、遊技者に有利な報知を行なう報知手段とを備え、

前記表示手段は、

前記検出有効期間中において、前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に第1作用演出を実行することにより、前記所定表示を前記特定態様に変化させる第1変化と、

30

前記検出有効期間中において、前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に前記第1作用演出を実行した後に、前記検出有効期間が終了する前であつて前記所定表示が前記特定態様に変化していないときに、前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に前記第1作用演出とは異なる第2作用演出を実行することにより、前記所定表示を前記特殊態様に変化させる第2変化と、を実行可能である。

（1） 変動表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1等）であつて、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（プッシュボタン120、プッシュセンサ124等）と、

40

所定表示（メータ99等）を表示する表示手段（演出表示装置9等）と、

所定表示が特定態様（MAX態様等）に変化したときに、遊技者に有利な報知（大当り報知）を行なう報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ100等）とを備え、

前記表示手段は、

前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に第1作用演出を実行することにより、前記特定態様に変化させ（図12（d）に示すように、メータ99をMAXまで上昇させるメータMAX演出によりMAX態様に変化させる等）、

前記動作検出手段の検出結果に基づいて、前記所定表示に対して前記第1作用演出とは異なる作用を実行する第2作用演出を実行可能である（図12（e）に示すように、メータ99に亀裂が入るメータ破壊演出を実行する等）。

50

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、所定表示が変化するパターンを多様化させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 前記 (1) の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 2 演出の実行に基づいて、前記所定表示の態様を前記特定態様とは異なる特殊態様に変化させ (図 1 2 (e) に示すように、メータ 9 9 に亀裂が入るメータ破壊演出により、破壊態様に変化する等) 、

前記報知手段は、前記所定表示の態様が前記特殊態様に変化したことに基づいて、遊技者に有利な報知を行なう (図 1 2 (f) に示すように、メータ 9 9 が破壊態様となることに基づいて、大当たり報知を行なう等) 。

10

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、所定表示が特殊態様に変化することに期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 前記 (2) の遊技機であって、

前記特殊態様は、前記所定表示が前記第 1 演出によって前記特定態様となる前に変化する態様を経て表示される (図 1 2 (e) , (f) に示すように、メータ 9 9 の表示は、MAX 態様の 1 つ手前の態様を経て破壊態様となる等) 。

【 0 0 1 1 】

20

このような構成によれば、所定表示が特定態様に変化しない場合にも特殊態様により有利な報知が行なわれる場合があるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 前記 (2) または (3) の遊技機であって、

前記所定表示を前記特定態様に変化させるか前記特殊態様に変化させるかを、前記所定表示の態様を変化させるための前記動作検出手段での検出が可能となる前に決定する決定手段 (図 1 4 の S 6 3 2 に示すように、メータ 9 9 を MAX 態様とするか破壊態様とするかを、遊技者動作の検出が可能となる演出図柄変動中処理よりも前の演出図柄変動開始処理において決定する等) をさらに備える。

【 0 0 1 3 】

30

このような構成によれば、所定表示がいずれの態様に変化するかに注目させることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 前記 (1) ~ (4) の遊技機であって、

前記表示手段は、前記所定表示が前記第 1 演出によって前記特定態様となる前の途中態様となった後に、前記第 2 演出を実行可能である (図 1 2 (c) , (e) に示すような MAX 態様となる 1 つ手前の途中態様である操作回数 2 0 回の上限值となった後に、図 1 2 (e) のような亀裂が入るメータ破壊演出を実行する等) 。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、途中態様となっても第 2 演出の実行に期待を持たせることができる。

40

【 0 0 1 6 】

(6) 前記 (1) ~ (5) の遊技機であって、

前記表示手段は、

前記動作検出手段により検出有効期間において遊技者が複数回の動作を行なう連続動作 (プッシュボタン 1 2 0 の連打操作) が実行されたことに応じて前記第 1 演出および前記第 2 演出を実行可能であり (プッシュボタン 1 2 0 の連打操作によりメータ MAX 演出およびメータ破壊演出を実行する等) 、

遊技者による前記連続動作とは異なる所定動作 (プッシュボタン 1 2 0 の長押し操作) に基づいて、前記連続動作が実行されたとみなして前記第 1 演出および前記第 2 演出を

50

実行可能であり（プッシュボタン１２０の長押し操作によりメータMAX演出およびメータ破壊演出を実行する等）、

前記検出有効期間において、所定期間（図１８のオート連打開始可能期間等）が経過するまでは前記所定動作に基づいて前記連続動作が実行されたとみなし、当該所定期間が経過した後（図１８のオート連打開始不可能期間等）に前記所定動作が開始されても前記連続動作が実行されたとみなさない。

【００１７】

このような構成によれば、検出有効期間において所定期間が経過するか否かに基づいて、連続動作が実行されたとみなすか、みなさないかとするにより、演出の面白みを向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】当り種別表を示す図である。

【図３】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図４】各乱数を示す説明図である。

【図５】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図６】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図７】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

20

【図８】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図９】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１０】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１２】メータMAX演出およびメータ破壊演出を説明するための図である。

【図１３】メータ演出実行決定テーブルを示す図である。

【図１４】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図１５】メータ演出処理を示すフローチャートである。

【図１６】メータ演出処理を示すフローチャートである。

【図１７】特定連打演出例を示す演出表示装置の表示画面図である。

30

【図１８】特定連打演出における自力連打およびオート連打に関する操作演出制御タイミングを示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

〔第１実施形態〕

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。

【００２０】

パチンコ遊技機１は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域７に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機１は、外枠と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられているガラス扉枠２を有する。

40

【００２１】

ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４、および、打球を発射する打球操作ハンドル５等が設けられている。パチンコ遊技機１の内部には、打球操作ハンドル５の操作に応じて遊技領域７に遊技球を打込む打球発射装置が設けられている。ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取付けられている。遊技盤６の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。

50

【 0 0 2 2 】

余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、下皿本体の上面における手前側の所定位置に、複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ１２２が取付けられている。

【 0 0 2 3 】

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、上皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為（遊技者の動作）を検知するプッシュセンサ１２４（図３参照）が設けられている。

10

【 0 0 2 4 】

遊技領域７の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な表示手段としての演出表示装置９が設けられている。遊技領域７における演出表示装置９の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第１特別図柄を変動表示する第１特別図柄表示器（第１変動表示部）８ａと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第２特別図柄を変動表示する第２特別図柄表示器（第２変動表示部）８ｂとが設けられている。

【 0 0 2 5 】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で構成されている。演出表示装置９は、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成されており、表示画面において、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

20

【 0 0 2 6 】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、主基板（遊技制御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示が実行され、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置９で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

30

【 0 0 2 7 】

第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたとき、または、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置９においても、特定表示結果としての大当たり表示結果（大当たり図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御される。

40

【 0 0 2 8 】

また、演出表示装置９において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

【 0 0 2 9 】

演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３を有する入賞装置が設けられている。

50

第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。また、第1始動入賞口(第1始動口)13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口(第2始動口)14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。

【0030】

可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり(始動入賞し易くなり)、遊技者にとって有利な状態になる。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

10

【0031】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。

【0032】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。

20

【0033】

演出表示装置9の表示画面における下部の位置には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数(合算保留記憶数)を表示する保留記憶表示部(合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず)が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像(保留記憶情報のそれぞれに対応して1つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。)が表示される。第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、および、演出表示装置9のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

30

【0034】

可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当たり遊技状態)においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

【0035】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置20が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置20が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

40

【0036】

演出表示装置9の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。

【0037】

演出表示装置9の上方には、役物12が設けられている。役物12は、遊技盤6と演出表示装置9との間に位置し、役物モータ17によって位置を変位することが可能である。

50

役物 12 は、通常は遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行されるときに遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置 9 の前方の位置）に移動する。

【 0 0 3 8 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

10

【 0 0 4 0 】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

【 0 0 4 1 】

20

時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当り」のうち、15 ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

【 0 0 4 2 】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

30

【 0 0 4 3 】

電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる。この制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および / または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

40

【 0 0 4 4 】

電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないうきと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないうきは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 15 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【 0 0 4 5 】

50

図 2 は当り種別表である。図 2 に示すように、当り種別、当り後大当り確率、当り後ベ
ース、当り後変動時間、開放回数、および、ラウンド開放時間が設定されている。

【 0 0 4 6 】

図 3 は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブ
ロック図である。図 3 には、払出制御基板 3 7 等も示されている。主基板 3 1 には、プロ
グラムにしたがってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技
制御手段に相当）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、
ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する R O M 5 4、ワークメモリとし
て使用される記憶手段としての R A M 5 5、プログラムにしたがって制御動作を行なう C
P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、
R O M 5 4 および R A M 5 5 が内蔵された 1 チップマイクロコンピュータである。遊技制
御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が
発生する乱数）を発生する乱数回路 5 0 3 が内蔵されている。

10

【 0 0 4 7 】

R A M 5 5 は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源に
よってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。す
なわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコ
ンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 5 5 の一部
または全部の内容は保存される。

【 0 0 4 8 】

20

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当りとするか否か判定する
ための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 5 0
3 は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、6 5 5 3 5）とが設定された数値範
囲内で、数値データを設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで
発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数
値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0
は、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【 0 0 4 9 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a
、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与え
る入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開
閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソ
レノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令にしたがって駆動する
出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

30

【 0 0 5 0 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図
柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0、
第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄
保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう。

【 0 0 5 1 】

40

演出制御基板 8 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、R O M 1 0 2、R A M
1 0 3、V D P 1 0 9、および、I / O ポート部 1 0 5 等を搭載している。R O M 1 0 2
は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。R A M 1 0 3 は、
ワークメモリとして使用される。R O M 1 0 2 および R A M 1 0 3 は、演出制御用マイク
ロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されてもよい。V D P 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピ
ュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。

【 0 0 5 2 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 の方向へ
の一方方向にのみ信号を通過させる中継基板 7 7 を介して、遊技制御用マイクロコンピ
ュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示

50

制御を行なう他、ランプドライバ基板 35 を介して、枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【0053】

また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、I/O ポート部 105 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、モータ駆動回路を介して役物モータ 17 を駆動して役物 12 を動作させる。

【0054】

図 4 は、各乱数を示す説明図である。図 4 においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。

10

【0055】

図 5 は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図 5 (A) は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0056】

図 5 (B) , (C) は、ROM 54 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図 5 (B) は、遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入賞したことに基づく保留記憶（第 1 保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第 1 特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第 1 特別図柄大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）である。図 5 (C) は、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞したことに基づく保留記憶（第 2 保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第 2 特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第 2 特別図柄大当たり種別判定テーブルである。

20

【0057】

図 6 は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。図 6 には、(a) に通常状態はずれ時判定テーブル、(b) に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、(c) に通常大当たり時判定テーブル、(d) に確変大当たり時判定テーブルが示されている。図 6 (a) ~ (d) の各判定テーブルは、ROM 54 に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定（決定）するために用いられる。

30

【0058】

図 6 の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。また、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなるときに選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い変動パターンである。スーパーリーチには、4 種類の変動パターンが設定されており、第 1 スーパーリーチ < 第 2 スーパーリーチ < 第 3 スーパーリーチ < 第 4 スーパーリーチとなるような関係で大当たり期待度（大当たりとなる可能性）が高いことを示す。

40

【0059】

なお、“期待度”とは、大当たりに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当たりに対する期待度（信頼度ともいう）とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当たりとなる期待度（大当たりとなる割合）であり、たとえば、リーチ変動が 100 回行なわれた場合に 60 回大当たりとなるのであれば、大当たりに対する期待度が 60 %（大当たりが出現する出現率（確率）が 60 %）となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度（確変となる割合）のことをいう。

50

【 0 0 6 0 】

図 7 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 においては、図 7 に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 へ送信する。

【 0 0 6 1 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶データ）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を説明する。保留記憶バッファは、R A M 5 5 に設けられる。

【 0 0 6 2 】

第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4 ）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4 ）に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数（ランダム R ）、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数（ランダム 1 ）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2 ）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3 ）が記憶される。

【 0 0 6 3 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【 0 0 6 4 】

メイン処理においては、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路 5 0 3 を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

【 0 0 6 5 】

図 8 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、C P U 5 6 は、図 8 に示すステップ S （以下、単に「 S 」と示す）2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。

【 0 0 6 6 】

図 9 は、特別図柄プロセス処理（S 2 6 ）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S 3 1 2 ）。そして、内部状態に応じて、S 3 0 0 ~ S 3 0 7 のうちのいずれかの処理を行なう。

【 0 0 6 7 】

始動口スイッチ通過処理では、第 1 始動口スイッチ 1 3 a （第 2 始動口スイッチ 1 4 a ）がオンしていれば、第 1 保留記憶数（第 2 保留記憶数）が上限値（たとえば、4 ）に達していないことを条件として、第 1 保留記憶データ（第 2 保留記憶データ）の記憶数を計数する第 1 保留記憶数カウンタ（第 2 保留記憶数カウンタ）の値を 1 増やし、乱数回路 5 0 3 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ（第 2 保留記憶バッファ）における保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第 1 （第 2 ）」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。

【 0 0 6 8 】

S 3 0 0 ~ S 3 0 7 の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S 3 0 0

10

20

30

40

50

）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

【0069】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

10

【0070】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理（S305）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理（S307）に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

20

【0071】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図10は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0072】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（S701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（S702）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（S703）、以下の演出制御処理を実行する。

30

【0073】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理（たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等）等を行なう（コマンド解析処理：S704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう（S705）。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出制御を実行する。次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（S706）。

40

【0074】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等

50

）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（Ｓ７０７）。保留記憶表示制御処理では、保留表示やアクティブ表示の表示に関する処理が実行される。たとえば、保留表示として、演出表示装置９の表示領域において、第１保留記憶数と、第２保留記憶数との合計数を示す合算保留記憶表示部が形成される。

【００７５】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置９、各種ランプ、および、スピーカ２７Ｌ、２７Ｒ等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【００７６】

図１１は、図１０に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理（Ｓ７００）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行なう。

【００７７】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【００７８】

先読み演出処理（Ｓ７００）は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報（保留記憶情報）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようなようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

【００７９】

変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【００８０】

演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）は、変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理（Ｓ８０３）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示を停止し、変動表示の表示結果（最終停止図柄）を導出表示する制御を行なう処理である。

【００８１】

大当たり表示処理（Ｓ８０４）は、変動時間の終了後、演出表示装置９に大当たりの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理（Ｓ８０５）は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。ラウンド後処理（Ｓ８０６）は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当たり終了演出処理（Ｓ８０７）は、演出表示装置９において、

10

20

30

40

50

大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【 0 0 8 2 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態開始時から大当り遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、R O M 1 0 2 に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

【 0 0 8 3 】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【 0 0 8 4 】

図 1 2 は、メータ M A X 演出およびメータ破壊演出を説明するための図である。本実施の形態に関わるパチンコ遊技機 1 では、プッシュボタン 1 2 0 が操作されたことによる信号がプッシュセンサ 1 2 4 により検出されることにより、メータ演出が実行される。メータ演出には、メータ M A X 演出およびメータ破壊演出が含まれる。これらのメータ演出は、演出表示装置 9 の表示画面上に表示されるメータ 9 9 に関する演出である。メータ 9 9 は複数の目盛から形成されている。この目盛の値が、プッシュボタン 1 2 0 の操作が有効な操作有効期間中に遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作の検出に応じて上昇する。

【 0 0 8 5 】

メータ M A X 演出は、メータ 9 9 の目盛の値を上限値である M A X 態様（M A X 値）まで上昇させる演出である。操作有効期間中に遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されると、目盛の値が M A X まで上昇していく。メータ M A X 演出では、メータ 9 9 の値が M A X まで到達する（M A X 態様となる）ことで、遊技者にとって有利な有利状態である大当り状態に制御されることが演出表示装置 9 の表示画面上で報知される。

【 0 0 8 6 】

メータ破壊演出は、M A X 態様となる 1 つ手前の途中態様となった後に、メータ 9 9 に亀裂が入り、その後、メータ 9 9 が破壊される破壊態様に変化する演出である。操作有効期間中に遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されると、目盛の値が M A X の 1 つ手前で上昇を停止する。その後、さらなる遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されることで、メータ 9 9 自体に亀裂が入り始める。亀裂は、プッシュボタン 1 2 0 の操作に応じて次第に大きくなり、上限値に達することでメータが破壊される破壊態様へと変化する。メータ破壊演出では、メータ 9 9 が破壊態様となることで、遊技者にとって有利な有利状態である大当り状態に制御されることが演出表示装置 9 の表示画面上で報知される。なお、途中態様とは、内部制御的に設定されている操作回数の上限を示す表示態様である。

【 0 0 8 7 】

図 1 2 (a) は、演出表示装置 9 の表示画面上で変動中の演出図柄 9 1 , 9 2 , 9 3 と共に、メータ 9 9 が画面の右下に表示されている場合を示している。メータ演出が実行される場合には、このように演出表示装置 9 の画面上にメータ 9 9 が表示される。図 1 2 (b) は、メータ 9 9 の部分を抜き出すとともに、プッシュボタン 1 2 0 を示している。プッシュボタン 1 2 0 の操作が有効な操作有効期間は、演出表示装置 9 の画面上で有効期間を示すメータとプッシュボタン 1 2 0 を示す画像により表示されるが、図は省略する。

【 0 0 8 8 】

操作有効期間中にプッシュボタン 1 2 0 の操作がプッシュセンサ 1 2 4 により検出され

10

20

30

40

50

た場合には、図12(c)に示すように操作回数に応じて、メータ99の目盛の値が右方向に上昇していく。変動表示の表示結果が大当たりとなる場合には、図12(d)~(f)に示す成功パターンのようにメータ99の表示が変化する。変動表示の表示結果がはずれとなる場合には、図12(g), (h)に示す失敗パターンのようにメータ99の表示が変化する。

【0089】

図12(d)は、成功パターンのときのメータMAX演出によりメータ99の値が上限まで上昇し、MAX態様となったことを示す図である。メータMAX演出では、メータ99の値がMAX態様となる1つ手前の表示から、プッシュボタン120を連打することにより、図12(d)のMAX態様となる。その後、演出表示装置9の画面上で大当たりの表示がされ、大当たり遊技状態へ制御されることが示される。

10

【0090】

図12(e)は、成功パターンのときのメータ破壊演出によりメータ99の値がMAX態様となる1つ手前の表示(以下、途中態様とも称する)から、プッシュボタン120を連打することにより、メータ99自体に亀裂が入る表示となることを示す図である。メータ99の亀裂は、プッシュボタン120を連打することにより次第に大きく広がっていく。そして、上限値に達すると図12(f)に示すように、メータ99が分断される破壊態様となる。その後、演出表示装置9の画面上で大当たりの表示がされ、大当たり遊技状態へ制御されることが示される。

【0091】

20

図12(g)は、失敗パターンのときのメータMAX演出を示す図である。図12(g)に示すように、失敗パターンのときのメータMAX演出では、メータ99の値がMAX態様となる1つ手前の途中態様から、いくらプッシュボタン120を連打してもメータがMAX態様とはならず、操作有効期間が終了した後に、演出表示装置9の画面上ではずれの表示がされ、今回の変動表示の表示結果がはずれであったことが示される。

【0092】

図12(h)は、失敗パターンのときのメータ破壊演出によりメータ99の値がMAX態様となる1つ手前の途中態様から、プッシュボタン120を連打することにより、メータ99自体に亀裂が入る表示となることを示す図である。メータ99の亀裂は、プッシュボタン120を連打することにより次第に大きく広がっていく。しかし、いくらプッシュボタン120を連打してもメータが破壊態様となることはない。操作有効期間が終了した後は、演出表示装置9の画面上ではずれの表示がされ、今回の変動表示の表示結果がはずれであったことが示される。

30

【0093】

図12(d)に示すようなメータ99をMAXまで上昇させるメータMAX演出によりMAX態様に变化させるパターンと、図12(e)に示すようなメータ99に亀裂が入るメータ破壊演出を実行するパターンが設けられている。このようにすれば、単純にメータ99をプッシュボタン120の操作により上昇するパターンのみではないので、メータ99が変化するパターンを多様化させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0094】

40

また、図12(e)に示すように、メータ99に亀裂が入るメータ破壊演出により、図12(f)に示すような破壊態様に变化する。そして、メータ99を破壊したことに基いて、大当たり報知が行なわれる。このようにすれば、メータ99の値が途中で上昇しなくなったとしてもメータ99が破壊態様に变化することに期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0095】

また、図12(e), (f)に示すように、メータ99の表示は、MAX態様の1つ手前の途中態様を経て破壊態様となる。このようにすれば、メータ99がMAX態様に变化しない場合にも破壊態様により大当たり報知が行なわれる場合があるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、メータ99に亀裂が入り始めることにより、破壊態様とな

50

るかもしれないと思う遊技者のプッシュボタン１２０の操作を促すことができ、操作有効期間が終了するまで、プッシュボタン１２０の操作による面白みを高めることができる。

【００９６】

なお、遊技者にとって有利な報知として大当り報知を例に説明したが、有利な報知は大当りを報知するもの以外であってもよい。たとえば、有利な報知として確変状態となることを報知するものであってもよい。また、確変とするか否かを判定する確変判定領域を備えたパチンコ遊技機においては、確変判定領域を通過可能となることを報知するものであってもよい。また、有利な報知としてスーパーリーチ（ＳＰリーチ）などの大当り期待度が相対的に高い演出が実行されることを報知するものであってもよく、遊技者にとって有利となる報知であればよい。なお、これらの有利な報知を行なうためのメータ演出の実行タイミングとして様々なタイミングが設定されていてもよい。たとえば、大当り遊技中、ＳＰリーチ中、変動開始時等の様々なタイミングでメータ演出が実行されるようにしてもよい。また、メータ演出の実行タイミングによって、有利な報知が実行される期待度が異なるようにしてもよい。

10

【００９７】

図１３は、演出制御用ＣＰＵ１０１が参照する、メータ演出実行決定テーブルを示す図である。特に、図１３（ａ）は、表示結果が大当りとなることが決定されているときに参照されるテーブルであり、図１３（ｂ）は、表示結果がはずれとなることが決定されているときに参照されるテーブルである。いずれのテーブルも、メータ演出の内容を決定するための乱数の役割を担うランダムカウンタＳＲ２の値が割り振られている。

20

【００９８】

図１３（ａ）に示すように、大当りが事前決定されているときには、メータ演出の内容が実行なし＜メータ破壊演出（メータ破壊）＜メータＭＡＸ演出（ＭＡＸ到達）となるように乱数が割振られている。また、図１３（ｂ）に示すように、はずれが事前決定されているときには、メータ演出の内容が実行なし＞メータ破壊演出（メータ未破壊）＞メータＭＡＸ演出（ＭＡＸ未到達）となるように乱数が割振られている。

【００９９】

図１４は、演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）内で実行される処理である。演出設定処理においては、メータ演出の実行の有無が、遊技者動作の検出が可能となる演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）よりも前に実行される演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）において決定される。本フローチャートに基づく処理は、演出制御用ＣＰＵ１０１によって実行される。

30

【０１００】

本処理においては、はじめに、今回実行される変動が第４スーパーリーチであるか否かが判断される（Ｓ６３０）。本実施の形態では、メータ演出は、第４スーパーリーチとなる場合にのみ実行するものとしているからである。今回の変動が第４スーパーリーチでない場合には、その他の演出の内容を決定する（Ｓ６３４）。

【０１０１】

Ｓ６３０において、今回実行される変動が第４スーパーリーチであると判断した場合には、今回の変動の結果が大当りであるかはずれであるかをＣＰＵ５６から受信したコマンドに基づいて判断する（Ｓ６３１）。Ｓ６３１において、今回の変動の結果が大当りであると判断された場合には、Ｓ６３２において、大当り時メータ演出実行決定テーブルにより、メータ演出の内容を決定する。Ｓ６３１において、今回の変動の結果がはずれであると判断された場合には、Ｓ６３３において、はずれ時メータ演出実行決定テーブルにより、メータ演出の内容を決定する。次いで、Ｓ６３４において、その他の演出を決定し、処理を終了する。

40

【０１０２】

Ｓ６３２に示すように、メータ９９をＭＡＸ態様とするか破壊態様とするかが、遊技者動作の検出が可能となる演出図柄変動中処理よりも前に実行される演出図柄変動開始処理

50

において決定される。このようにすれば、メータ 99 がいずれの態様に変化するかに注目させることができる。

【0103】

図 15 は、メータ演出処理を示すフローチャートである。メータ演出処理は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理 (S802) 内で実行される処理である。演出制御用 CPU 101 は、メータ演出処理において、まず S632, S633 でメータ演出が実行されると判断されたか否かを判断する (S900)。次いで、後述する S911 でセットされる操作済フラグがセットされているか否かを判断する (S901)。操作済フラグがセットされている場合には、処理を終了する。操作済フラグがセットされていない場合には、メータ演出の成功パターンであるか否かを S632, S633 で決定された内容から判断する。

10

【0104】

S902 において、成功パターンでないと判断された場合は、図 16 に示す S930 以降の処理へ移行する。S902 において、成功パターンであると判断された場合は、S903 に移行する。S903 では、プッシュボタン 120 の操作を有効に検出している期間計測タイマの計時値に基づいて、プッシュボタン 120 の操作が有効なボタン操作有効期間中であるか否かを判断する。ボタン操作有効期間中であると判断した場合には、S904 において、プッシュセンサ 124 の検出信号に基づいて、操作検出 (動作検出) があったか否かを判断する。S904 において、操作検出がなかった場合には、処理を終了する。操作検出があった場合には、操作回数に応じてメータの値を上昇させる (S905)。

なお、メータの値は、プッシュボタン 120 が複数回操作 (たとえば、3 回操作) される毎に 1 目盛上昇するようにしてもよいし、操作毎に少しずつ上昇させてもよい。また、操作有効期間によりメータの値が上昇する操作回数が異なるようにしてもよい。たとえば、操作有効期間開始時は、少ない操作回数でメータの値が上昇するが、操作有効期間の終了間近では、多くの操作回数を伴わないとメータの値が上昇しないようにしてもよい。

20

【0105】

次いで、S906 では、プッシュボタン 120 の操作が 20 回以上検出されたか否かを判定する。操作回数が 20 回未満の場合は、処理を終了する。操作回数が 20 回以上検出されたと判断された場合には、実行されるメータ演出がメータ MAX 演出であるか否かを判断する (S907)。S907 において、メータ MAX 演出であると判断された場合には、メータ MAX の 1 つ手前でメータ上昇を停止させる (S908)。

30

【0106】

次いで、S909 において、プッシュボタン 120 の操作が 25 回検出されたか否かを判断する。プッシュボタン 120 の操作が 25 回検出されていない場合は、処理を終了する。プッシュボタン 120 の操作が 25 回検出された場合は、メータを MAX まで上昇させ、大当たり報知を行なう (S910)。そして、S911 において、操作済フラグをセットし、処理を終了する。

【0107】

S907 において、実行されるメータ演出がメータ MAX 演出でないと判断された場合、つまり、メータ破壊演出であると判断された場合には、S912 の処理へ移行する。S912 においては、メータに亀裂を発生させる。メータの亀裂は、操作回数が増加する毎に大きくなるように設定されている。

40

【0108】

次いで、S913 において、プッシュボタン 120 の操作が 25 回検出されたか否かを判断する。プッシュボタン 120 の操作が 25 回検出されていない場合は、処理を終了する。プッシュボタン 120 の操作が 25 回検出された場合は、メータを破壊し、大当たり報知を行なう (S914)。そして、S911 において、操作済フラグをセットし、処理を終了する。

【0109】

S903 において、ボタン操作有効期間中でないと判断した場合には、操作有効期間が

50

終了しているか否かを判断する（S 9 1 5）。操作有効期間が終了している場合には、処理を終了する。操作有効期間が終了していなければ、実行されるメータ演出がメータMAX演出であるか否かを判断する（S 9 1 6）。実行される演出がメータMAX演出であれば、S 9 1 7の処理へ移行する。

【0 1 1 0】

S 9 1 7においては、メータをMAXまで上昇させ、大当たり報知を行なう。その後、操作済フラグをセットし（S 9 1 9）、処理を終了する。また、S 9 1 6において実行される演出がメータMAX演出でないと判断されれば（メータ破壊演出である場合は）、メータを破壊し、大当たり報知を行なう（S 9 1 8）。その後、S 9 1 9において、操作済フラグをセットし、処理を終了する。このように、操作有効期間中に、予め定められた回数の操作が実行されない場合であっても、操作有効期間が終了した場合には、予め定められた回数の操作があったときと同様の演出が実行される。

10

【0 1 1 1】

図16は、メータ演出処理を示すフローチャートである。S 9 0 2において、成功パターンではない、つまり、失敗パターンであると判断された場合には、図16に示すS 9 3 0の処理へ移行する。S 9 3 0では、ボタン操作有効期間中であるか否かを判断する。ボタン操作有効期間中でないと判断した場合には、S 9 3 6の処理へ移行する。S 9 3 0において、ボタン操作有効期間中であれば、S 9 3 1の処理へ移行する。S 9 3 1においては、操作検出（動作検出）があったか否かを判断する。操作検出がなかった場合には、S 9 3 6の処理へ移行する。操作検出があった場合には、操作回数に応じてメータの値を上昇させる（S 9 3 2）。

20

【0 1 1 2】

次いで、S 9 3 3では、プッシュボタン120の操作が20回以上検出されたか否かを判定する。操作回数が20回未満の場合は、S 9 3 6の処理へ移行する。操作回数が20回以上検出されたと判断された場合には、実行されるメータ演出がメータMAX演出であるか否かを判断する（S 9 3 4）。S 9 3 4において、メータMAX演出であると判断された場合には、メータMAXの1つ手前でメータ上昇を停止させる（S 9 3 5）。

【0 1 1 3】

また、S 9 3 4において、実行されるメータ演出がメータMAX演出でないと判断された場合、つまり、メータ破壊演出であると判断された場合には、S 9 3 8の処理へ移行する。S 9 3 8においては、メータに亀裂を発生させる。メータの亀裂は、操作回数が増加する毎に大きくなるように設定されている。

30

【0 1 1 4】

S 9 3 5, S 9 3 8の処理の後に、移行するS 9 3 6の処理においては、操作有効期間が終了しているか否かを判断する（S 9 3 6）。操作有効期間が終了していない場合には、処理を終了する。操作有効期間が終了している場合には、はずれ報知を行なう（S 9 3 7）。そして、処理を終了する。

【0 1 1 5】

図15のS 9 0 6, S 9 0 7, S 9 1 2の処理に示すように、図12(c), (e)に示すようなMAX態様となる1つ手前の途中態様である操作回数20回の上限值となった後に、図12(e)のような亀裂が入るメータ破壊演出が実行される。このようにすれば、1つ手前の途中態様となってもさらにメータ99に亀裂が入る演出の実行に期待を持たせることができる。つまり、メータ99が破壊態様となり大当たり遊技状態に制御されることに期待を持たせることができる。

40

【0 1 1 6】

〔オート連打演出の演出制御例〕

次に、演出制御用CPU101により、オート連打動作を含む連打動作が遊技者により実行されたことに応じて特定演出を実行可能な特定連打演出の演出制御例について説明する。以下に示す特定連打演出は、前述した実施の形態に説明した各種演出制御と組合せて実行可能である。たとえば、以下に示すようなシンプルバトル演出に代えて、前述した実

50

施の形態のメータ演出（メータMAX演出、メータ破壊演出）を実行可能である。

【0117】

特定連打演出は、遊技者による特定動作を検出可能な動作検出手段の検出有効期間中において、たとえば連打のように、遊技者が複数回の動作を行なう連続動作が実行されたことに応じて実行される演出である。

【0118】

〔特定連打演出例〕

図17は、特定連打演出例を示す演出表示装置9の表示画面図である。図17(A)～(D)に、特定連打演出において演出表示装置9で表示される画像の一例が時間経過に応じて示されている。特定連打演出は、特定の変動パターンでの変動表示が実行されるときにおいて、変動表示の開始時から所定期間経過時からに、たとえばバトル演出のような特定の演出が実行されるときに、実行可能である。

【0119】

特定連打演出が行なわれるバトル演出が実行されるときには、図17(A)に示すように、バトルの開始前の事前表示として、味方キャラクタ94と敵キャラクタ95とが登場し、「シンプルバトル」というような、シンプルバトル演出を特定する文字が表示される事前表示が所定期間（たとえば、2～3秒間）に亘り行なわれる。事前表示としては、さらに、敵キャラクタ95のライフ（耐久力）をレベル表示するメータ99が表示される。

【0120】

シンプルバトル演出は、パチンコ遊技機1で実行可能なバトル演出のうち、比較的簡素な演出が実行されるバトル演出である。シンプルバトル演出においては、図17(B)、(C)に示すように、遊技者によるプッシュボタン120の連打操作に応じて、味方キャラクタ94と敵キャラクタ95とが対戦するバトル演出が進行する。シンプルバトル演出においては、連打操作に応じ、特定演出として、味方キャラクタ94が敵キャラクタ95を攻撃し、その攻撃に対応して敵キャラクタ95に対応するメータ99でのレベル表示が減少する。このように、シンプルバトル演出においては、連打操作に応じた特定演出として、連打操作の実行がメータ99でのレベル表示に作用する作用演出が行なわれる。

【0121】

シンプルバトル演出においては、演出図柄（特別図柄）の変動表示結果が大当たり表示結果となることが決定されているときに、図17(D)に示すように、バトル演出においてメータ99での表示が最低レベル(0)になり、味方キャラクタ94が勝ったことを示す勝利表示（たとえば「WIN」という文字の表示等）が行なわれて、大当たり表示結果が表示される。一方、シンプルバトル演出においては、演出図柄（特別図柄）の変動表示結果がはずれ表示結果となることが決定されているときに、バトル演出においてメータ99での表示が最低レベル(0)にならず、味方キャラクタ94が負けたことを示す敗北表示（たとえば「LOSE」という文字の表示等）が行なわれて、はずれ表示結果が表示される（図示省略）。

【0122】

シンプルバトル演出では、遊技者によるプッシュボタン120の連打操作に応じて演出が進行する。連打操作としては、遊技者がプッシュボタン120を自力で連打することにより実行される自力連打の操作と、遊技者がプッシュボタン120を特定時間（たとえば1秒間以上等）長押し操作（継続押し操作）することにより実行されるオート連打の操作とのいずれが実行可能である。連打操作に応じた演出が実行されるときに演出モードとして、自力連打の操作に応じた演出が実行されているときの演出モードが自力連打モードと呼ばれ、オート連打の操作に応じた演出が実行されているときの演出モードがオート連打モードと呼ばれる。

【0123】

シンプルバトル演出における連打操作の操作（検出）有効期間は、予め定められた期間（たとえば、10秒間等）に設定されている。オート連打は、前述したように、プッシュボタン120を特定時間（たとえば、1.0秒間等）に亘り長押し操作したことに基づい

10

20

30

40

50

て、実行条件が成立してオート連打の機能による操作の検出が開始され、長押し操作の継続期間として 0.5 秒間等のような期間が経過するごとに操作回数を 1 つずつカウントして、あたかもプッシュボタン 120 の連打が実行されたとみなして操作検出が行なわれる機能である。このようなオート連打の操作（検出）有効期間としては、特定期間（たとえば、4.5 秒間等）が設定されている。

【0124】

シンプルバトル演出が実行される演出期間においては、オート連打が開始可能な期間と、オート連打が開始不可能な期間とが設けられている。オート連打開始可能期間においては、図 17（B）に示すように、「連打！！長押しでオート連打」というようなメッセージ画像を表示するオート連打開始可能期間であることを報知する演出が行なわれる。一方、オート連打開始不可能期間においては、図 17（C）に示すように、「連打！！自力連打」というようなメッセージ画像を表示するオート連打開始不可能期間であることを報知する演出が行なわれる。

10

【0125】

〔オート連打演出の演出制御タイミング例〕

次に、特定連打演出における自力連打およびオート連打に関する操作演出制御タイミングの一例を説明する。図 18 は、特定連打演出における自力連打およびオート連打に関する操作演出制御タイミングを示すタイミングチャートである。

【0126】

図 18 に示すように、特定連打演出においては、連打操作の有効期間が、たとえばリーチ状態の開始時のような第 1 タイミングから、変動表示終了直前時のような第 2 タイミングまでのような所定期間（たとえば、10 秒間等）に設定されている。

20

【0127】

自力連打開始可能期間は、連打操作の有効期間の全期間に対応して設定されている。オート連打開始可能期間としては、連打操作の有効期間中における期間開始時から予め定められた期間（たとえば、0.5 秒間）経過時から開始され、特定期間（たとえば、連打操作の有効期間における前半期間）経過時までの期間が設定されている。なお、オート連打開始可能期間としては、連打操作の有効期間中における期間開始時から開始されてもよい。オート連打開始不可能期間としては、連打操作の有効期間中におけるオート連打開始可能期間の経過後の期間が設定されている。

30

【0128】

自力連打開始可能期間中においては、自力連打の実行に応じたメータ 99 への作用演出の作用態様（減少態様）の度合が所定度合以下の度合に制御される自力連打低作用設定期間と、自力連打の実行に応じたメータ 99 への作用演出の作用態様（減少態様）の度合が所定度合よりも高い度合に制御される自力連打高作用設定期間とが含まれている。これにより、同じ自力連打開始可能期間中でも、自力連打低作用設定期間と、自力連打高作用設定期間とで、自力連打に対応して実行される作用演出の作用態様（作用度合）が異なる。このように、自力連打開始可能期間は、操作有効期間の残期間に応じて、作用演出の作用態様が異なるように設定されている。

【0129】

自力連打開始可能期間と連打操作有効期間とが同じであるので、連打操作有効期間中は、基本的にいつでも自力連打操作をすることが可能であり、その自力連打操作に応じて、前述した作用演出が実行可能である。自力連打開始可能期間中における自力連打低作用設定期間には、自力連打に基づいて低作用の作用演出が実行可能である。自力連打開始可能期間中における自力連打高作用設定期間には、自力連打に基づいて高作用の作用演出が実行可能である。

40

【0130】

このように自力連打開始可能期間が、前半部を自力連打低作用設定期間とし、後半部を自力連打高作用設定期間とすることにより、自力連打に応じた作用演出が変動表示結果の導出表示タイミングに対応するように、演出を連携させることができる。たとえば、自力

50

連打開始可能期間中において、自力連打の開始タイミングが自力連打低作用設定期間中のタイミングであるときは、自力連打に応じて、自力連打低作用設定によるゆっくりとした作用演出が進行し、その後、期間経過により自力連打高作用設定期間となったときは、自力連打に応じて、早急な作用演出が進行し、変動表示結果の導出表示前のタイミングで、メータ 99 の表示のレベルを変動表示結果に応じた値にする演出が行なわれる。たとえば、大当り表示結果を導出表示するときはメータ 99 の表示のレベルを導出表示前に「0」にし、はずれ表示結果を導出表示するときはメータ 99 の表示のレベルを導出表示直前に「1」以上の特定のレベルにする演出が行なわれる。

【0131】

また、自力連打開始可能期間中において、自力連打の開始タイミングが自力連打高作用設定期間中のタイミングであるときは、自力連打高作用設定により、自力連打開始当初から、自力連打に応じて、早急な作用演出が進行し、変動表示結果の導出表示前のタイミングで、メータ 99 の表示のレベルを変動表示結果に応じた値にする演出をすることが可能とされている。

【0132】

連打操作有効期間中におけるオート連打開始可能期間中では、オート連打の実行に応じたメータ 99 への作用演出の作用態様（減少）の度合いが、一定の度合いに制御される。これにより、オート連打開始可能期間は、操作有効期間の残期間によらず、作用演出の作用態様が一定となるように設定されている。

【0133】

オート連打開始可能期間には、プッシュボタン 120 の予め定められた時間（たとえば、1 秒間）以上の長押し操作に基づいて連打操作が実行されたとみなされてオート連打が開始可能であり、そのオート連打操作に応じて、作用演出が実行可能である。連打操作有効期間中におけるオート連打開始不可能期間には、プッシュボタン 120 の予め定められた時間以上の長押し操作が開始されても連打操作が実行されたとみなされず、オート連打が開始不可能である。オート連打開始可能期間中においては、オート連打に基づいて、自力連打開始可能期間中とは異なり、一定の作用態様での作用演出が実行可能である。

【0134】

このようにオート連打開始可能期間に開始可能なオート連打が実行されるときには、オート連打の開始当初から終了までの間において一定の作用態様での作用演出が実行可能であることにより、オート連打に応じて、オート連打作用設定による一定の作用演出が進行し、変動表示結果の導出表示前のタイミングで、メータ 99 の表示のレベルを前述したような変動表示結果に応じた値にする演出が行なわれる。

【0135】

なお、オート連打開始可能期間と自力連打低作用設定期間とが同一期間として設定され、オート連打開始不可能期間と自力連打高作用設定期間とが同一期間として設定されてもよい。また、図 18 のように、オート連打開始可能期間と自力連打低作用設定期間とを異なる期間に設定する場合には、たとえば、期間の始まりと期間の終りとのうち少なくとも一方が異なる期間に設定されてもよい。また、オート連打開始不可能期間と自力連打高作用設定期間とが異なる期間に設定されてもよく、その場合には、たとえば、期間の始まりと期間の終りとのうち少なくとも一方が異なる期間に設定されてもよい。

【0136】

次に、以上、説明した実施の形態の変形例を説明する。

（１） 前述した実施の形態では、所定表示としてのメータ 99 に作用する演出を実行してもよい。たとえば、所定のキャラクタ画像を表示し、当該キャラクタ画像がメータ 99 を殴る演出を実行することにより、メータ 99 が破壊されるようにしてもよい。また、キャラクタの種類によりメータ 99 の破壊の期待度が異なるようにしてもよい。

【0137】

（２） 前述した実施の形態では、メータ 99 に亀裂が入る場合を説明したが、メータ 99 の態様を異なる作用により変化させてもよい。たとえば、メータ 99 がガタガタ揺れ

10

20

30

40

50

ることにより破壊されるようにしてもよい。また、メータ 99 に所定のエフェクト画像を付加することにより、メータ 99 の表示態様が変化するようにしてもよい。また、作用の態様により有利な報知となる期待度が異なるようにしてもよい。

【0138】

(3) 前述した実施の形態では、メータ 99 が MAX 態様の 1 つ手前の態様で亀裂が入る場合や、その状態から MAX 態様となる場合を説明した。しかし、プッシュボタン 120 の操作により、メータの MAX 値が変化するような演出を実行してもよい。たとえば、プッシュボタン 120 を連打することにより、MAX 値に表示されているバーが下がり、メータの値が溜まっている所まで下がることにより MAX 到達となり、大当りを報知するようにしてもよい。

10

【0139】

(4) 前述した実施の形態では、所定表示としてメータを示した。しかし、所定表示は、メータ以外の表示であってもよい。たとえば、所定表示を水晶玉とし、水晶の色が変化することにより大当となることを示しても良い。より具体的には、プッシュボタン 120 の操作により青、黄、緑、赤と変化して、最終的に虹色になれば大当りが確定、虹色にならなくても、赤色の水晶が割れると大当り確定のような演出を実行してもよい。

【0140】

(5) 前述した実施の形態では、大当りとなることを示す演出として、メータ MAX 演出、メータ破壊演出が実行される場合を説明した。しかしながら、メータ演出が他にも設けられていてもよい。たとえば、プッシュボタン 120 の操作中にメータ自体が延びて MAX となるまでの操作回数が長くなるメータ演出を実行してもよい。

20

【0141】

(6) 前述した実施の形態では、メータ MAX 演出とメータ破壊演出とで、メータ MAX 態様の 1 つ手前となる操作回数の上限值が異なるようにしてもよい。たとえば、メータ MAX 演出の場合には、1 つ手前となる操作回数の上限値を 20 回とし、メータ破壊演出の場合には、1 つ手前となる操作回数の上限値を 15 回としてもよい。また、メータ MAX 演出とメータ破壊演出とで、MAX 態様、破壊態様となる操作回数の上限值が異なるようにしてもよい。

【0142】

(7) 前述した実施の形態に示した各種演出は、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン(スロット機)に適用することも可能である。スロットマシンにおいては、ビッグボーナス(BB)、レギュラーボーナス(RB)、といったボーナス、また内部抽選結果を報知する演出を実行する AT、通常遊技状態と比較して再遊技役の当選確率が異なる RT、AT と RT とに移行された ART への制御を示す演出として前述した各種演出を実行する。たとえば、BB に内部当選したときに、メータ MAX 演出やメータ破壊演出を実行することにより、BB 当選を報知するようにしてもよい。

30

【0143】

(8) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当り遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態(確変状態)、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

40

【0144】

(9) 前述した実施の形態では、「割合(比率、確率)」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合(比率、確率)」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態 1 の発生割合と他の遊技状態 2 との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が 0%の場合も含んでいる。

50

【 0 1 4 5 】

(1 0) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置 2 0 における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

【 0 1 4 6 】

(1 1) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲

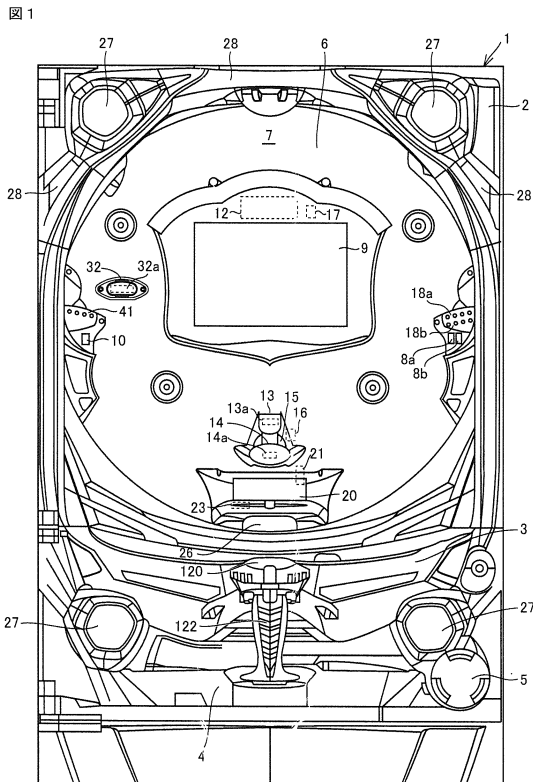
10

【符号の説明】

【 0 1 4 7 】

1 パチンコ遊技機、9 演出表示装置、1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ、5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ。

【 図 1 】



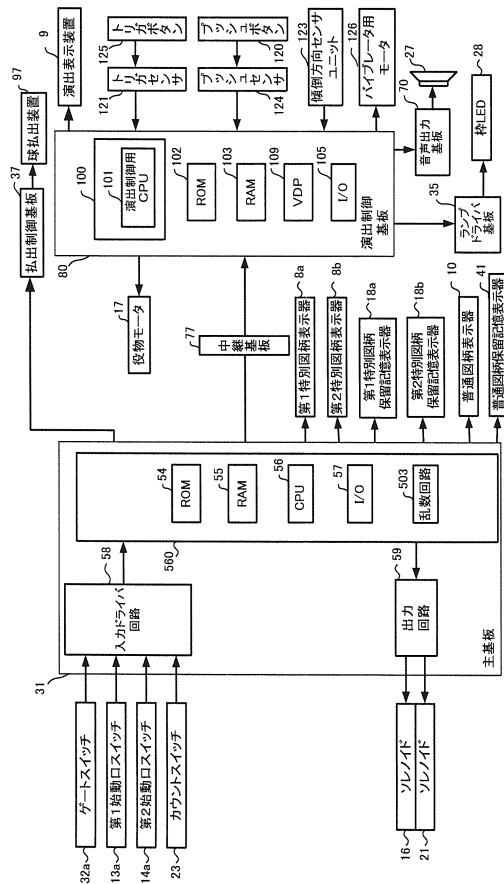
【 図 2 】

図 2

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒

【図 3】

図 3



【図 6】

図 6

(a) 通常状態はずれ時判定テーブル			
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~139	通常	1~220	通常変動 (7秒)
140~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ (60秒)
		71~130	第2スーパーリーチ (60秒)
		131~180	第3スーパーリーチ (70秒)
		181~220	第4スーパーリーチ (80秒)

(b) 時短状態はずれ時判定テーブル			
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~179	通常	1~220	通常変動 (3秒)
180~229	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
230~251	スーパーリーチ	1~70	第1スーパーリーチ (60秒)
		71~130	第2スーパーリーチ (60秒)
		131~180	第3スーパーリーチ (70秒)
		181~220	第4スーパーリーチ (80秒)

(c) 通常大当たり判定テーブル			
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~60	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
		1~30	第1スーパーリーチ (60秒)
		31~70	第2スーパーリーチ (60秒)
		71~120	第3スーパーリーチ (70秒)
61~251	スーパーリーチ	121~220	第4スーパーリーチ (80秒)

(d) 確変大当たり判定テーブル			
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~40	ノーマルリーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
		1~30	第1スーパーリーチ (60秒)
		31~70	第2スーパーリーチ (60秒)
		71~120	第3スーパーリーチ (70秒)
41~251	スーパーリーチ	121~220	第4スーパーリーチ (80秒)

【図 4】

図 4

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当たり判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄大当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図 5】

図 5

(A) 大当たり判定テーブル	
大当たり判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080, 13320~13477(確率: 1/300)	1000~1591, 13320~15004(確率: 1/30)

(B) 第1特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確変大当たり
大当たり図柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

(C) 第2特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	通常大当たり	確変大当たり
大当たり図柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

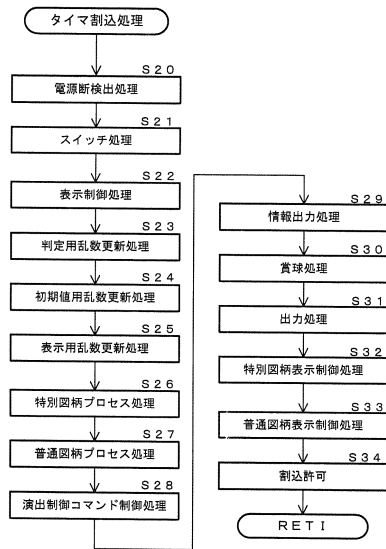
【図 7】

図 7

MODE	EXT	名称	内容
80	x x	変動パターン××指定	図柄の変動/パターンの指定(××=変動/パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当たり指定)	通常大当たり決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(確変大当たり指定)	確変大当たり決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	待ちデモ指定	待ちデモモニタリング表示の指定
A0	01	大当たり開始1指定	通常大当たりを開始することの指定
A0	02	大当たり開始2指定	確変大当たりを開始することの指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	x x	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当たり終了1指定	通常大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	確変大当たりを終了することの指定
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	x x	合算保留記憶減算指定	合算保留数が××で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶減算指定	合算保留数を1減算することの指定
C2	x x	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	x x	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

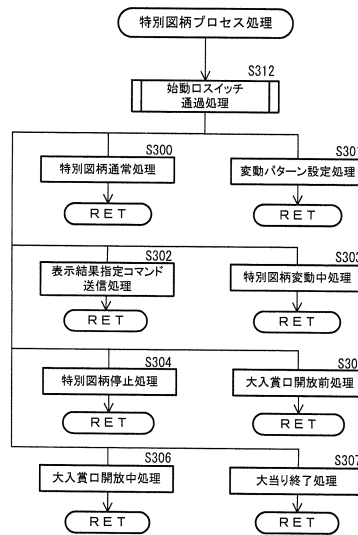
【図 8】

図 8



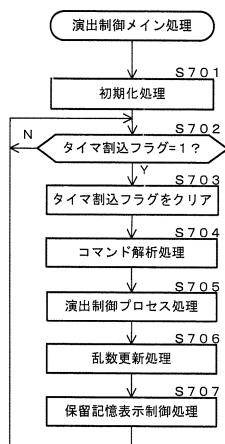
【図 9】

図 9



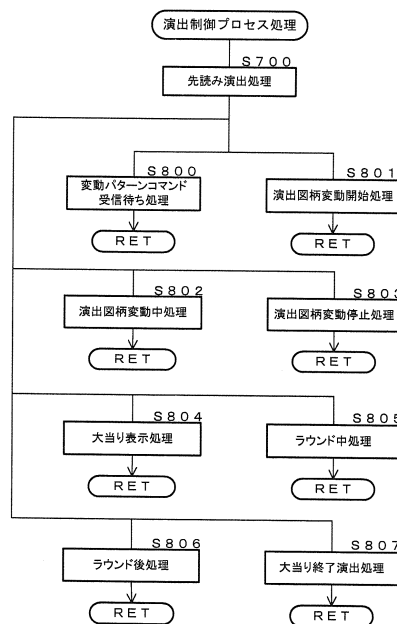
【図 10】

図 10



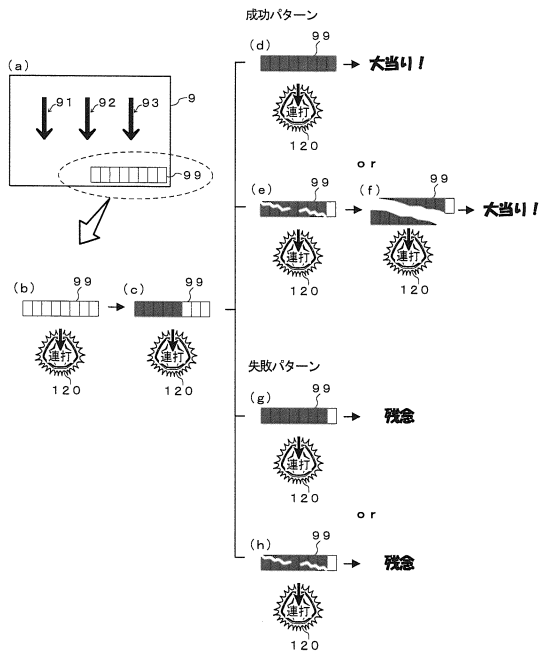
【図 11】

図 11



【図 12】

図 12



【図 13】

図 13

(A) 大当り時メータ演出実行決定テーブル

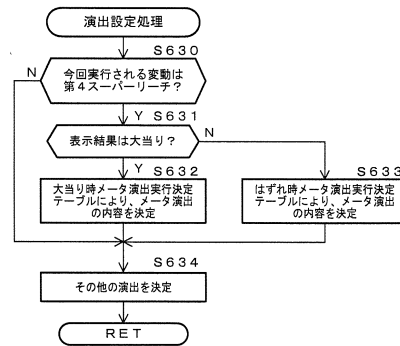
メータ演出の内容	SR2(回数90)
メータMAX演出(MAX到達)	40
メータ破壊演出(メータ破壊)	30
実行なし	20

(B) はずれ時メータ演出実行決定テーブル

メータ演出の内容	SR2(回数90)
メータMAX演出(MAX未到達)	20
メータ破壊演出(メータ未破壊)	30
実行なし	40

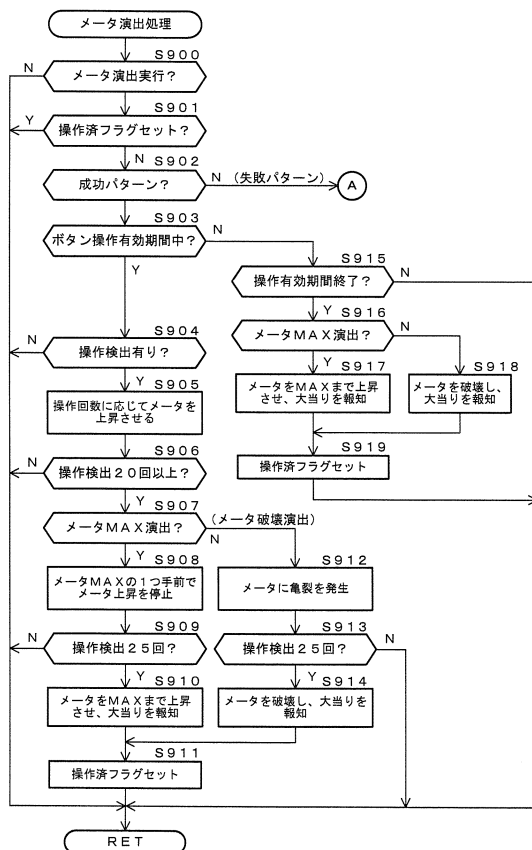
【図 14】

図 14



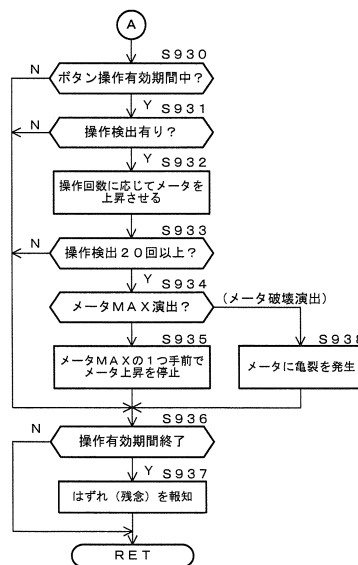
【図 15】

図 15



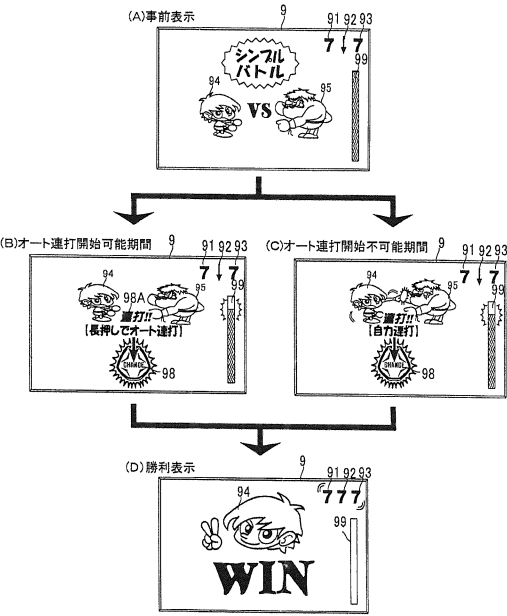
【図 16】

図 16



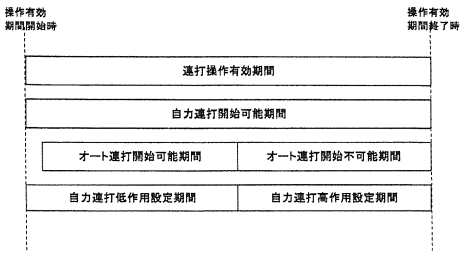
【図 17】

図 17
[オート連打演出例]



【図 18】

図 18
[自力連打／オート連打の操作演出制御タイミング例]



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2