

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6741733号

(P6741733)

(45) 発行日 令和2年8月19日(2020.8.19)

(24) 登録日 令和2年7月29日(2020.7.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2018-175381 (P2018-175381)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成30年9月19日(2018.9.19)		株式会社ニューギン
(62) 分割の表示	特願2014-236014 (P2014-236014)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
原出願日	平成26年11月20日(2014.11.20)	(74) 代理人	100076048
(65) 公開番号	特開2018-196793 (P2018-196793A)		弁理士 山本 喜幾
(43) 公開日	平成30年12月13日(2018.12.13)	(74) 代理人	100141645
審査請求日	平成30年9月19日(2018.9.19)		弁理士 山田 健司
		(72) 発明者	秋竹 聡志
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		審査官	平井 隼人

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】

遊技に関連する情報を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段とを備え、所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機において、

前記有利遊技が生起される期待度、発展演出または有利遊技の種類を予告する予告表示絵柄を徐々に表示する予告表示ボタン操作演出の実行を決定可能なボタン操作演出決定手段と、

前記操作手段の操作を有効とする操作有効時間を設定する操作有効時間設定手段と、

前記ボタン操作演出決定手段が予告表示ボタン操作演出の実行を決定した場合に、表示する予告表示絵柄を決定する予告表示絵柄決定手段とを備え、

前記発展演出の展開が推測可能な予告表示絵柄からなる予告表示絵柄群が設けられ、当該予告表示絵柄群に含まれる予告表示絵柄は、表示開始部分から表示途中部分までが同じ群に含まれる別の予告表示絵柄と同じ共通表示部と、該同じ群に含まれる別の予告表示絵柄と異なる個別表示部とから構成されており、

前記予告表示ボタン操作演出において、前記表示手段における前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄の全体を表示可能な表示領域以外の位置に、前記予告表示絵柄決定手段が決定した前記予告表示絵柄を表示する表示位置を設けて、前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄を前記表示手段の前記表示領域に表示し、前記操作手段が操作されずに前記操作有効時間が経過する場合に、該操作有効時間の残り時間を示すように前記時間表示絵

10

20

柄を徐々に変化表示すると共に、前記予告表示絵柄決定手段が決定した前記予告表示絵柄を、該操作有効時間の経過に伴って前記表示領域に表示される前記時間表示絵柄と重ならないよう前記表示位置に、該時間表示絵柄とは別に前記共通表示部から徐々に表示し、当該共通表示部を表示した後に個別表示部を表示するよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技に関連する情報を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段とを備え、所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機において、

前記有利遊技が生起される期待度、発展演出または有利遊技の種類を予告する予告表示絵柄を徐々に表示する予告表示ボタン操作演出の実行を決定可能なボタン操作演出決定手段と、

前記操作手段の操作を有効とする操作有効時間を設定する操作有効時間設定手段と、

前記ボタン操作演出決定手段が予告表示ボタン操作演出の実行を決定した場合に、表示する予告表示絵柄を決定する予告表示絵柄決定手段とを備え、

前記有利遊技の種類を推測可能な予告表示絵柄からなる予告表示絵柄群が設けられ、当該予告表示絵柄群に含まれる予告表示絵柄は、表示開始部分から表示途中部分までが同じ群に含まれる別の予告表示絵柄と同じ共通表示部と、該同じ群に含まれる別の予告表示絵柄と異なる個別表示部とから構成されており、

前記予告表示ボタン操作演出において、前記表示手段における前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄の全体を表示可能な表示領域以外の位置に、前記予告表示絵柄決定手段が決定した前記予告表示絵柄を表示する表示位置を設けて、前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄を前記表示手段の前記表示領域に表示し、前記操作手段が操作されずに前記操作有効時間が経過する場合に、該操作有効時間の残り時間を示すように前記時間表示絵柄を徐々に変化表示すると共に、前記予告表示絵柄決定手段が決定した前記予告表示絵柄を、該操作有効時間の経過に伴って前記表示領域に表示される前記時間表示絵柄と重ならないよう前記表示位置に、該時間表示絵柄とは別に前記共通表示部から徐々に表示し、当該共通表示部を表示した後に個別表示部を表示するよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が操作有効時間内に操作可能な操作手段を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

代表的な遊技機であるパチンコ機は、機内にセットされる遊技盤の盤面に画成した遊技領域の略中央位置に枠状の装飾部材が配設されて、遊技盤の裏側に配設された液晶式やドラム式等の図柄表示装置の表示部を装飾部材の窓口の後側に臨ませ、この図柄表示装置で図柄組み合わせゲームやリーチ演出等の遊技演出を行うよう構成されている。また、遊技機には、表示部に表示される演出内容に応じて、所定の操作有効時間内において遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタンや操作レバー等)を備えて、該操作手段の操作により遊技内容の選択または変更が可能に構成されたものがある。

【0003】

前記操作手段を備えた遊技機では、遊技の途中において、遊技内容に応じて操作手段の操作が可能なタイミングや時間が設定されるため、操作手段の操作が可能となった場合に、例えば前述した表示部に操作有効時間を示す時間表示絵柄を表示するよう構成されたものがある。例えば、特許文献 1 に開示の遊技機では、図柄表示装置の表示部に、横長の棒グラフ状をなすメータタイプの時間表示絵柄を表示して、操作手段の操作が可能な操作有効時間を遊技者が認識し得るようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-123458号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1に示す操作手段に係る操作有効時間の表示態様では、操作有効時間の減少に伴って、時間表示絵柄をなす棒グラフの長さが徐々に短くなるよう表示されるだけであり、操作手段の操作が可能な操作有効時間における演出が単調で遊技の興味が向上しない難点がある。

10

【0006】

すなわち、本発明は、従来技術に係る遊技機に内在する前記問題に鑑み、これらを好適に解決するべく提案されたものであって、操作手段の操作が可能な操作有効時間における遊技の興味が向上するようにした遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明の請求項1に係る発明は、遊技に関連する情報を表示可能な表示手段(17a)と、遊技者が操作可能な操作手段(45)とを備え、所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機において、

20

前記有利遊技が生起される期待度、発展演出または有利遊技の種類を予告する予告表示絵柄(100)を徐々に表示する予告表示ボタン操作演出の実行を決定可能なボタン操作演出決定手段(65a)と、

前記操作手段(45)の操作を有効とする操作有効時間を設定する操作有効時間設定手段(65a)と、

前記ボタン操作演出決定手段(65a)が予告表示ボタン操作演出の実行を決定した場合に、表示する予告表示絵柄(100)を決定する予告表示絵柄決定手段(65a)とを備え、

前記発展演出の展開が推測可能な予告表示絵柄(100)からなる予告表示絵柄群が設けられ、当該予告表示絵柄群に含まれる予告表示絵柄(100)は、表示開始部分から表示途中部分までが同じ群に含まれる別の予告表示絵柄(100)と同じ共通表示部(101)と、該同じ群に含まれる別の予告表示絵柄(100)と異なる個別表示部(102)とから構成されており、

30

前記予告表示ボタン操作演出において、前記表示手段(17a)における前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄(91)の全体を表示可能な表示領域(92)以外の位置に、前記予告表示絵柄決定手段(65a)が決定した前記予告表示絵柄(100)を表示する表示位置を設けて、前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄(91)を前記表示手段(17a)の前記表示領域(92)に表示し、前記操作手段(45)が操作されずに前記操作有効時間が経過する場合に、該操作有効時間の残り時間を示すように前記時間表示絵柄(91)を徐々に変化表示すると共に、前記予告表示絵柄決定手段(65a)が決定した前記予告表示絵柄(100)を、該操作有効時間の経過に伴って前記表示領域(92)に表示される前記時間表示絵柄(91)と重ならないよう前記表示位置に、該時間表示絵柄(91)とは別に前記共通表示部(101)から徐々に表示し、当該共通表示部(101)を表示した後に個別表示部(102)を表示するよう構成されたことを要旨とする。

40

この構成によれば、操作有効時間設定手段により操作手段の操作を有効とする操作有効時間が設定されて、操作手段が操作されずに操作有効時間が経過する場合に、発展演出を予告する予告表示絵柄が、操作有効時間の経過に伴って表示手段に徐々に表示されるので、遊技に対する遊技者の期待感が高められ、操作手段の操作が可能な操作有効時間における遊技の興味が向上することができる。

また、表示手段に時間表示絵柄と予告表示絵柄とを別々に表示するので、予告表示絵柄が徐々に表示される速度やタイミングを、時間表示絵柄が徐々に変化される速度やタイミ

50

ングと異ならせることができる。

【0008】

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明の請求項2に係る発明は、遊技に関連する情報を表示可能な表示手段(17a)と、遊技者が操作可能な操作手段(45)とを備え、所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機において、

前記有利遊技が生起される期待度、発展演出または有利遊技の種類を予告する予告表示絵柄(100)を徐々に表示する予告表示ボタン操作演出の実行を決定可能なボタン操作演出決定手段(65a)と、

前記操作手段(45)の操作を有効とする操作有効時間を設定する操作有効時間設定手段(65a)と、

前記ボタン操作演出決定手段(65a)が予告表示ボタン操作演出の実行を決定した場合に、表示する予告表示絵柄(100)を決定する予告表示絵柄決定手段(65a)とを備え、

前記有利遊技の種類を推測可能な予告表示絵柄(100)からなる予告表示絵柄群が設けられ、当該予告表示絵柄群に含まれる予告表示絵柄(100)は、表示開始部分から表示途中部分までが同じ群に含まれる別の予告表示絵柄(100)と同じ共通表示部(101)と、該同じ群に含まれる別の予告表示絵柄(100)と異なる個別表示部(102)とから構成されており、

前記予告表示ボタン操作演出において、前記表示手段(17a)における前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄(91)の全体を表示可能な表示領域(92)以外の位置に、前記予告表示絵柄決定手段(65a)が決定した前記予告表示絵柄(100)を表示する表示位置を設けて、前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄(91)を前記表示手段(17a)の前記表示領域(92)に表示し、前記操作手段(45)が操作されずに前記操作有効時間が経過する場合に、該操作有効時間の残り時間を示すように前記時間表示絵柄(91)を徐々に変化表示すると共に、前記予告表示絵柄決定手段(65a)が決定した前記予告表示絵柄(100)を、該操作有効時間の経過に伴って前記表示領域(92)に表示される前記時間表示絵柄(91)と重ならないよう前記表示位置に、該時間表示絵柄(91)とは別に前記共通表示部(101)から徐々に表示し、当該共通表示部(101)を表示した後に個別表示部(102)を表示するよう構成されたことを要旨とする。

この構成によれば、操作有効時間設定手段により操作手段の操作を有効とする操作有効時間が設定されて、操作手段が操作されずに操作有効時間が経過する場合に、有利遊技の種類を推測可能な予告表示絵柄が、操作有効時間の経過に伴って表示手段に徐々に表示されるので、遊技に対する遊技者の期待感が高められ、操作手段の操作が可能な操作有効時間における遊技の興趣を向上することができる。

また、表示手段に時間表示絵柄と予告表示絵柄とを別々に表示するので、予告表示絵柄が徐々に表示される速度やタイミングを、時間表示絵柄が徐々に変化される速度やタイミングと異ならせることができる。

【発明の効果】

【0009】

本発明に係る遊技機によれば、操作手段の操作が可能な操作有効時間における遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の好適な実施例に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図2】実施例に係る遊技盤を示す正面図である。

【図3】大当たり遊技の種類を示す説明図である。

【図4】特図入力処理の流れを示すフローチャートである。

【図5】特図開始処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】図5のステップB15に続く処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】図5のステップB19に続く処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】実施例に係るパチンコ機の制御構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 9】メイン制御基板が決定する各変動パターンに基づいて統括制御基板が決定する演出パターンの種類を示す図である。

【図 10】演出パターンとして、ボタン操作演出を実行する演出パターンと、ボタン操作演出を抽選により決定する演出パターンと、ボタン操作演出を実行しない演出パターンとが設定されていることを示す図である。

【図 11】図柄表示装置の表示部で行われるボタン操作演出における第 1 実施形態を示す説明図であって、(a)は、予告非表示ボタン操作演出の概略構成図であり、(b)は予告表示ボタン操作演出の概略構成図である。

【図 12】予告表示ボタン操作演出において表示される予告表示絵柄の一例を示す図である。

10

【図 13】第 1 予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄における共通表示部および個別表示部を示す説明図である。

【図 14】第 2 予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄における共通表示部および個別表示部を示す説明図である。

【図 15】第 3 予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄における共通表示部および個別表示部を示す説明図である。

【図 16】予告表示ボタン操作演出において、予告表示絵柄が徐々に表示され始めて共通表示部が視認されても、予告表示絵柄を判別できないことを示す説明図である。

【図 17】図柄表示装置の表示部で行われるボタン操作演出における第 2 実施形態を示す説明図であって、(a)は、予告表示ボタン操作演出の開始時における表示部の表示状態を示し、(b)は、予告表示絵柄の共通表示部が表示された状態を示し、(c)～(e)は、共通表示部が同じ各予告表示絵柄が表示された状態を示している。

20

【発明を実施するための形態】

【0011】

次に、本発明に係る遊技機につき、好適な実施例を挙げて、添付図面を参照して以下に説明する。なお、実施例では、遊技球としてパチンコ球を用いて遊技を行うパチンコ機を例に挙げて説明する。また、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」とは、特に断りのない限り、図 1 に示すようにパチンコ機を前側(遊技者側)から見た状態で指称する。

【実施例】

30

【0012】

(パチンコ機 10 について)

実施例に係るパチンコ機 10 は、図 1 に示すように、矩形枠状に形成されて遊技店の図示しない設置枠台に固定される固定枠としての外枠 11 の開口前面側に、後述する遊技盤 20 (図 2 参照)を着脱可能に保持する本体枠としての中枠 12 が開閉および着脱可能に組付けられると共に、遊技盤 20 の後側に、図柄を変動表示可能な図柄表示装置 17 が着脱し得るよう配設されている。また、中枠 12 の前面側には、遊技盤 20 を透視可能に保護する透明板 13a で前後に開口する窓口 13b を覆うよう構成された装飾枠としての前枠 13 が開閉可能に組付けられると共に、該前枠 13 の下方にパチンコ球を貯留する下球受け皿 15 が開閉可能に組付けられる。なお、実施例では、前枠 13 の下部位置に、パチンコ球を貯留する上球受け皿 14 が一体的に組付けられており、前枠 13 の開閉に合わせて上球受け皿 14 も一体的に開閉するよう構成される。

40

【0013】

前記前枠 13 には、図 1 に示す如く、下球受け皿 15 の右側方に、前記中枠 12 に配設された打球発射装置(図示せず)を作動する操作ハンドル 16 が設けられる。この操作ハンドル 16 は、左回転方向に付勢された操作レバー 16a を備えており、該操作レバー 16a を右回転するよう遊技者が回動操作することで打球発射装置が作動されて、前記上球受け皿 14 に貯留されたパチンコ球が前記遊技盤 20 に向けて発射されるようになっている。ここで、前記操作レバー 16a の回動量に応じて前記打球発射装置によるパチンコ球の打球力が強弱変化するよう構成されており、遊技者が操作レバー 16a を操作して回動量

50

を調節することで、前記遊技盤 20 の前面に形成された遊技領域 21 の第 1 流下経路 21 a (後述) をパチンコ球が流下する所謂「左打ち」と、該遊技領域 21 に形成された第 2 流下経路 21 b (後述) をパチンコ球が流下する所謂「右打ち」とを打ち分け得るようになっている。また、前枠 13 には、窓口 13 b の外周を圍繞するようランプ装置 (発光手段) 18 が配設されると共に、該前枠 13 における上部の左右の隅部に、音声や効果音を出力可能なスピーカ (音出力手段) 19 が配設されている。すなわち、前記ランプ装置 18 に設けられた LED 等の発光体 (図示せず) を点灯・点滅したり、前記スピーカ 19 から適宜の音声出力することで、前記図柄表示装置 17 での図柄変動演出に合わせて発光演出や音声演出を行い得るよう構成されている。

【0014】

図 1 に示す如く、前記上球受け皿 14 の上面には、遊技者や遊技場の従業員が操作可能な操作手段としての第 1 操作ボタン 45 および第 2 操作ボタン 46 が設けられている。実施例では、第 1 操作ボタン 45 は、1 つのボタンを備えた押しボタン式とされ、第 2 操作ボタン 46 は、押しボタン式の左ボタン 46 a および右ボタン 46 b を備えたものが採用されている。両操作ボタン 45, 46 は、所定のタイミング (例えば、後述するボタン操作演出等) において操作が有効とされて、操作ボタン 35, 36 の押下を契機として演出内容の結果を表示させたり、図表示装置 17 の演出画像を変化させるよう構成された演出用の操作ボタンである。前記第 1 操作ボタン 45 および第 2 操作ボタン 46 は、該ボタン 45, 46 を押下したときに操作信号を統括制御基板 65 の統括制御 CPU 65 a に出力し、該統括制御 CPU 65 a は操作信号に応じて前記図柄表示装置 17 を制御するよう構成される。なお、第 1 操作ボタン 45 および第 2 操作ボタン 46 の内部には、図示しないが LED 等の発光体を配設したランプ装置が配設され、該ランプ装置を発光することで、操作ボタン 45, 46 の操作時期等を知らせ得るよう構成されている。具体的には、操作が有効である場合には、ランプ装置が点灯し、操作が無効である場合にはランプ装置が消灯するようになっている。

【0015】

(遊技盤 20 について)

前記遊技盤 20 は、アクリルやポリカーボネート等の合成樹脂材等からなる透明な平板状の板部材であって、該遊技盤 20 の裏側に、前記表示装置 17 や各種の可動演出装置や発光演出装置等が配設される設置部材 (図示せず) が配設されている。そして、設置部材において前記遊技盤 20 との間に画成される空間に、動作により演出を行う可動演出装置や発光により演出を行う発光演出装置等が設置されて、設置部材を基材とする 1 つのユニットとして扱い得るようになっている。また、設置部材の背面板には、後述する枠状装飾体 26 の窓口 26 a と前後に整列する位置に、略矩形状の開口部が前後に開口するよう開設されて、背面板の裏面に配設した前記図柄表示装置 17 の表示部 17 a が、前記開口部および窓口 26 a を介して遊技盤 20 の前側に臨むよう構成される。なお、遊技盤 20 は、木材板の表面に各種絵柄等が描かれた合成樹脂シート等を貼付けて装飾したものであってもよい。

【0016】

前記遊技盤 20 の前面には、略円形状に湾曲形成した案内レール 24 が配設されており、該案内レール 24 により画成される略円形の遊技領域 21 に、前記打球発射装置から発射されたパチンコ球が打ち出されることで遊技が行われるようになっている。また、遊技盤 20 には、前後に貫通する装着口 (図示せず) が適宜位置に開設されており、各装着口に対して各種の遊技部品が前側から取り付けられると共に、遊技領域 21 の最下部位置には、該遊技領域 21 に打ち出されたパチンコ球を排出するアウト口 25 が開設されている。そして、遊技盤 20 には、前記遊技領域 21 内に多数の遊技釘 27 が設けられると共に、枠状装飾体 26 の左側方に、遊技領域 21 を流下するパチンコ球の接触に伴って回転する所謂「風車」とも称される回転案内部材 28 が回転自在に支持されており、遊技領域 21 を流下するパチンコ球が遊技釘 27 や回転案内部材 28 に接触することで、流下方向が不規則に変化するよう構成されている。

【0017】

前記遊技盤20における枠状装飾体26の下方には、遊技領域21(第1流下経路21a,第2流下経路21b)を流下するパチンコ球が入賞可能な第1始動入賞口29aを有する始動入賞部29が取り付けられている。また、遊技盤20には、始動入賞部29の左上方に、遊技領域21(第1流下経路21a)を流下するパチンコ球が入賞可能な普通入賞口30aが設けられたサイド飾り部材30が取り付けられる。更に、遊技盤20における始動入賞部29の右上方の第2流下経路21bに、第2流下経路21bを流下するパチンコ球が通過可能な球通過ゲート31が取り付けられ、球通過ゲート31の下方に、第2流下経路21bを流下するパチンコ球が入賞可能な普通入賞口32aが設けられた普通入賞部材32が取り付けられ、普通入賞部材32の下方に、第2流下経路21bを流下するパチンコ球が入賞可能な第2始動入賞口33aを有する始動入賞装置33が取り付けられ、該始動入賞装置33の下方に、第2流下経路21bを流下するパチンコ球が入賞可能な特別入賞口34aを有する特別入賞装置34が取り付けられている。

10

【0018】

(始動入賞部29について)

前記遊技盤20に配設された始動入賞部29の第1始動入賞口29aは、遊技領域21内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口とされ、該第1始動入賞口29aは、前記遊技領域21を流下するパチンコ球が常時一定の確率で入賞可能に構成される。また始動入賞部29は、前記第1始動入賞口29aに入賞したパチンコ球を検出する入賞検出手段としての第1始動入賞検出センサ36を備えている。第1始動入賞検出センサ36は、

20

【0019】

(始動入賞装置33について)

前記始動入賞装置33の第2始動入賞口33aは、開閉部材33bによって開閉するよう構成されており、駆動手段としての始動入賞ソレノイド40(図8参照)の駆動に伴って開閉部材33bが第2始動入賞口33aを閉鎖する閉鎖位置と開放する開放位置に変位するよう構成されている。すなわち、第2始動入賞口33aは、始動入賞ソレノイド40を

30

【0020】

前記始動入賞装置33は、前記第2始動入賞口33aに入賞したパチンコ球を検出する入賞検出手段としての第2始動入賞検出センサ37を備えている。第2始動入賞検出センサ37は、前記メイン制御基板60(メイン制御CPU60a)に配線接続されており(図8参照)、該第2始動入賞検出センサ37によるパチンコ球の検出(すなわち第2始動入賞

40

【0021】

(特別入賞装置34について)

前記特別入賞装置34の特別入賞口34aは、開閉体(開閉部材)34bによって開閉されるよう構成される。開閉体34bは、駆動手段としての特別入賞ソレノイド41(図8参照)に連係されて、該特別入賞ソレノイド41を駆動することで、開閉体34bが特別入賞口34aへのパチンコ球の入賞を阻止する閉位置と該特別入賞口34aへのパチンコ球の入賞を許容する開位置との間を進退移動するよう構成される。また特別入賞装置34には、前記特別入賞口34aに入賞したパチンコ球を検出する特別入賞検出手段としての

50

特別入賞検出センサ 38 が配設されている。特別入賞検出センサ 38 は、前記メイン制御基板 60 (メイン制御 CPU 60a) に配線接続されており (図 8 参照)、特別入賞検出センサ 38 がパチンコ球を検出すると、検出信号をメイン制御基板 60 に出力し、該メイン制御基板 60 の制御下に予め設定された数の賞球が払い出されるようになっている。なお、特別入賞装置 34 は、開閉体 34b により特別入賞口 34a を常には閉鎖 (入賞不能状態と) するよう構成され、後述する大当り遊技 (当り遊技) の発生に伴って特別入賞口 34a を開放 (入賞可能状態と) するよう構成されている。すなわち、特別入賞装置 34 は、大当り遊技状態 (特定の遊技状態) で開放可能な入賞装置として機能する。

【0022】

(普通入賞口 30a, 32a について)

前記サイド飾り部材 30 には、図 2 に示す如く、2 つの普通入賞口 30a が設けられている。これに対し、前記普通入賞部材 32 には、前記球通過ゲート 31 の下方に 1 つの普通入賞口 32a が設けられている。普通入賞口 30a, 32a は、前記遊技領域 21 内で常に上方へ開口する常時開放タイプの入賞口とされ、遊技領域 21 を流下するパチンコ球が常時一定の確率で入賞可能に構成されている。パチンコ機 10 は、普通入賞口 30a, 32a に入賞したパチンコ球を検出する普通入賞検出手段としての普通入賞検出センサ 39 を備えている。普通入賞検出センサ 39 は、前記メイン制御基板 60 (メイン制御 CPU 60a) に配線接続されており (図 8 参照)、普通入賞検出センサ 39 がパチンコ球を検出すると、検出信号をメイン制御基板 60 に出力し、該メイン制御基板 60 の制御下に予め設定された数の賞球が払い出されるようになっている。なお、普通入賞検出センサ 39 は、普通入賞口 30a に入賞したパチンコ球を検出するものと、普通入賞口 32a に入賞したパチンコ球を検出するものの 2 つがパチンコ機 10 に設けられているが、図 8 では 1 つのみ図示している。

【0023】

(特図表示器 61A, 61B について)

前記遊技盤 20 には、遊技領域 21 外の位置に、前記第 1 および第 2 始動入賞口 29a, 33a への入賞を契機として作動する特図表示器 61A, 61B が設けられている。ここで、特図表示器 61A, 61B は、前記第 1 始動入賞口 29a への入賞 (第 1 始動入賞検出センサ 36 の検出) を契機として変動表示を開始する第 1 特図表示器 61A と、第 2 始動入賞口 33a への入賞 (第 2 始動入賞検出センサ 37 の検出) を契機として変動表示を開始する第 2 特図表示器 61B とからなる。そして、前記第 1 始動入賞口 29a へのパチンコ球の入賞を契機として、第 1 特図表示器 61A の変動表示 (以下特図変動表示という場合がある) が行われ、最終的に複数種類の特別図柄 (以下、特図という) の内の 1 つを表示するようになっている。また、第 2 始動入賞口 33a へのパチンコ球の入賞を契機として、第 2 特図表示器 61B の変動表示 (以下特図変動表示という場合がある) が行われて、最終的に複数種類の特図の内の 1 つを表示するよう構成されている。

【0024】

ここで、前記特図は、大当りか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄とされ、前記各特図表示器 61A, 61B では複数種類の特図を表示し得るようになっている。具体的には、各特図表示器 61A, 61B において表示し得る特図としては、大当りを認識し得る大当り表示 (大当り図柄) としての 100 種類の特図と、はずれを認識し得るはずれ表示 (はずれ図柄) としての 1 種類の特図とが各特図表示器 61A, 61B に対応して夫々設定されて、特図当り抽選の結果に応じて 1 つの特図が決定されて、特図変動表示の結果として、決定された特図が各特図表示器 61A, 61B に確定停止表示される。なお、前述した各特図表示器 61A, 61B において表示し得る大当り図柄およびはずれ図柄としての特図の数は一例であって、適宜に変更することができる。そして、前記特図表示器 61A, 61B の何れかに、大当り表示 (当り表示) としての特図が表示されることで、大当り表示に対応した大当り遊技 (当り遊技) が引き続いて遊技者に付与されるようになっている。実施例のパチンコ機 10 に設定された大当り遊技については後述する。なお、以下の説明では、第 1 特図表示器 61A で行われる特図変動表示を「第 1 特図変動表示」と称し

10

20

30

40

50

、該第1特図変動表示の結果、第1特図表示器61Aに確定停止表示される特図を特図1と称する場合がある。同様に、第2特図表示器61Bで行われる特図変動表示を「第2特図変動表示」と称し、該第2特図変動表示の結果、第2特図表示器61Bに確定停止表示される特図を特図2と称する場合がある。

【0025】

(特図保留について)

前記第1始動入賞口29aにパチンコ球が入賞した際に取得される入賞情報(各種乱数情報)が機内部の記憶手段(実施例では、メイン制御RAM60c)に第1特図始動保留情報(第1始動保留球)として記憶されるようになっている。同様に、前記第2始動入賞口33aにパチンコ球が入賞した際に取得される情報(各種乱数情報)は機内部の記憶手段(実施例では、メイン制御RAM60c)に第2特図始動保留情報(第2始動保留球)として記憶されるようになっている。そして、前記遊技盤20には、第1特図始動保留情報の保留数を表示する第1特図保留表示部62Aおよび第2特図始動保留情報の保留数を表示する第2特図保留表示部62Bが設けられている(図8参照)。すなわち、前記第1および第2特図保留表示部62A、62Bの表示内容によって、保留されている第1特図変動表示および第2特図変動表示の回数(図柄変動演出の回数)が報知される。

【0026】

ここで、前記第1特図保留表示部62Aで表示される第1特図始動保留情報の保留数は、第1始動入賞口29aへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第1特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。同様に、前記第2特図保留表示部62Bで表示される第2特図始動保留情報の保留数は、第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第2特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。なお、第1および第2特図始動保留情報の保留数には所定の上限数(例えば「4」)が設定されており、該上限数まで第1および第2特図始動保留情報の保留数を夫々加算し得るよう設定されている。

【0027】

(ラウンド報知について)

実施例のパチンコ機10では、大当たり判定に当選した場合に、後述する複数種類の大当たり遊技の中から1つの大当たり遊技が決定される。そして、当選した大当たり遊技の規定ラウンド数を報知するラウンド表示部63(図8参照)が、前記遊技盤20に設けられている。実施例では、全ての大当たり遊技に設定される規定ラウンド数は同じ(16回)となっており、ラウンド表示部63では規定ラウンド数を識別可能に報知するよう構成される。なお、複数種類の規定ラウンド数が設定されている場合は、ラウンド表示部63で異なる規定ラウンド数を識別可能に報知する。

【0028】

(状態報知について)

実施例のパチンコ機10では、後述するように、大当たり遊技終了後に付与される遊技状態として、確変状態および変短状態が設けられており、これらの遊技状態を報知する状態表示部64(図8参照)が、前記遊技盤20に設けられている。なお、前記ラウンド表示部63および状態表示部64の表示領域は、前記図柄表示装置17で実行される演出等の表示領域に比較して極めて小さく設定されており、図柄表示装置17で実行されている各種演出に注目している遊技者にとっては、ラウンド表示部63および状態表示部64に表示される各情報を簡単には認識し難くなっている。

【0029】

ここで、前記特図表示器61A、61B、特図保留表示部62A、62B、ラウンド表示部63、状態表示部64等は、対応する情報を表示乃至報知し得るものであれば、個別に点灯制御可能な複数のLEDからなる発光表示部で構成したり、または7セグメント表示器やドットマトリックス、小型の液晶表示器、その他の表示手段を採用できる。

【0030】

(図柄表示装置17について)

前記図柄表示装置 17 には、図 2 に示すように、前記飾図を変動表示可能な図柄列 66 a, 66 b, 66 c が複数設定されており、前記第 1 始動入賞口 29 a または第 2 始動入賞口 33 a への入賞を契機として、各図柄列 66 a, 66 b, 66 c の飾図が変動開始されるようになっている。実施例の図柄表示装置 17 には、図柄変動演出の結果として 1 つの飾図を停止表示可能な有効停止位置 68 が設定されており、図柄変動演出により、各図柄列 66 a, 66 b, 66 c の有効停止位置 68 を組み合わせた停止図柄有効ライン 69 に確定停止表示される飾図の図柄組み合わせを導出するようになっている。なお、実施例の図柄表示装置 17 には、3 列の図柄列 66 a, 66 b, 66 c が左右横並び状に設定されると共に、各図柄列 66 a, 66 b, 66 c 毎に飾図の有効停止位置 68 が 1 箇所ずつ定められており、3 列の飾図からなる図柄変動演出が行われるようになっている。すなわち、実施例の図柄表示装置 17 には、1 つの停止図柄有効ライン 69 が設定されている。以下の説明では、左側から順に左図柄列 66 a、中図柄列 66 b、右図柄列 66 c と指称する場合がある。

10

【0031】

また、前記図柄表示装置 17 の各図柄列 66 a, 66 b, 66 c における飾図の表示領域は、第 1 特図表示器 61 A および第 2 特図表示器 61 B に比較して大きな領域で構成されて、特図に比較して飾図が遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、図柄表示装置 17 の停止図柄有効ライン 69 に停止表示された図柄組み合わせから大当たりまたははずれを認識できる。

【0032】

20

前記図柄表示装置 17 には、図柄変動演出の開始と共に予め定めた変動方向(実施例では上から下の縦方向)に沿って飾図が移動するよう変動表示されるようになっており、予め定められた停止順序で変動表示されている飾図が各図柄列 66 a, 66 b, 66 c の有効停止位置 68 に停止表示されるようになっている。なお、実施例では、図柄変動演出の開始時に、左図柄列 66 a、中図柄列 66 b、右図柄列 66 c の順で飾図が変動開始し、左図柄列 66 a、右図柄列 66 c、中図柄列 66 b の順で停止表示する飾図の変動タイミングを基本として、図柄表示装置 17 で実行される図柄変動演出の演出内容や特図始動保留情報(後述)の記憶数等に応じて飾図の変動タイミングが適宜に変更されるよう構成されている。

【0033】

30

また、前記図柄表示装置 17 では、図柄変動演出が終了する前に各図柄列 66 a, 66 b, 66 c の有効停止位置 68 に飾図が一時的に仮停止表示されて、各図柄列 66 a, 66 b, 66 c の飾図が確定停止表示されることで 1 回の図柄変動演出が終了するようになっている。すなわち、図柄変動演出(第 1 特図変動表示および第 2 特図変動表示)は、1 つの始動保留情報に基づいて行われる飾図(特図 1 および特図 2)の変動開始から確定停止までを 1 回として実行されるようになっている。なお、「変動表示」とは、前記各図柄列 66 a, 66 b, 66 c において、有効停止位置 68 に表示される飾図が所定順序で変化している状態である。そして、飾図の「確定停止」とは、前記各図柄列 66 a, 66 b, 66 c において有効停止位置 68 に飾図が所定の特図変動インターバル時間に亘って継続して停止表示された状態である。また、飾図の「仮停止」とは、前記各図柄列 66 a, 66 b, 66 c において有効停止位置 68 に留まるよう表示された飾図が特図変動インターバル時間だけ継続して停止していない状態である。すなわち、飾図の仮停止には、有効停止位置 68 において飾図がゆれ変動状態で表示されている状態や、特図変動インターバル時間より短い時間で停止表示されている状態を含んでいる。

40

【0034】

ここで、第 1 特図表示器 61 A と図柄表示装置 17 では、第 1 特図変動表示と該第 1 特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図 1 と飾図とが確定停止表示される。同様に、第 2 特図表示器 61 B と図柄表示装置 17 では、第 2 特図変動表示と該第 2 特図変動表示に関する図柄変動演出が開始され、特図 2 と飾図とが確定停止表示される。なお、第 1 および第 2 特図表示器 61 A, 61 B において特図変動表示が同時に行われることは

50

なく、一方の特図表示器 6 1 A, 6 1 B で特図変動表示が行われている場合には、メイン制御 RAM 6 0 c に対応する第 1 または第 2 特図始動保留情報として保留記憶されるようになっている。

【0035】

実施例に係る図柄表示装置 1 7 には、各図柄列 6 6 a, 6 6 b, 6 6 c に「0」～「9」の 10 種類の数字が基本の飾図として設定されており、該基本の飾図が各図柄列 6 6 a, 6 6 b, 6 6 c で順番に変動表示されるようになっている。なお、飾図としては、これに限られるものではなく、任意の数字や文字、絵柄等のように、遊技者が各飾図を区別して識別し得る形態とされる。また前記飾図は、後述する第 1 確変大当り遊技が付与されることを確定的に遊技者が認識可能な第 1 の識別図柄と、第 2 確変大当り遊技が付与されることを確定的に遊技者が認識可能な第 2 の識別図柄とに分類されている。なお、本実施形態において大当り遊技終了後に付与可能な確変状態については後詳する。ここで、第 1 の識別図柄としては、基本となる飾図の中から適宜に設定しても、基本となる飾図以外に定めた特別な飾図を用いることもできる。実施例においては、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の奇数図柄を第 1 の識別図柄とし、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の偶数図柄を第 2 の識別図柄とした例で説明する。

【0036】

そして、前記図柄表示装置 1 7 における各図柄列 6 6 a, 6 6 b, 6 6 c の有効停止位置 6 8 (停止図柄有効ライン 6 9) に確定停止表示された各図柄列 6 6 a, 6 6 b, 6 6 c の飾図が当りの図柄組み合わせであった場合に、大当り遊技(当り遊技)が付与されることを把握し得るようになっている。ここで、実施例では、大当りの図柄組み合わせとして、各図柄列の有効停止位置 6 8 に同じ飾図が確定停止表示される図柄組み合わせ(例えば、「2 2 2」、「7 7 7」等)が設定されている。この大当りを認識できる飾図の図柄組み合わせが、図柄表示装置 1 7 に表示される大当り表示となり、図柄変動演出の終了後に遊技者に有利な大当り遊技が付与される。また、実施例では、図柄表示装置 1 7 で変動表示される前述した基本の飾図とは別に、特殊飾図(特殊図柄)を表示し得るよう設定されており、各図柄列の有効停止位置 6 8 の何れか(例えば中図柄列の有効停止位置)に特殊飾図が確定停止表示されることで、所定の大当り遊技が付与されることを認識できるよう構成されている。この大当り遊技が発生する可能性を認識できる飾図の図柄組み合わせが、図柄表示装置 1 7 に表示される大当り示唆表示となる。一方で、図柄表示装置 1 7 の有効停止位置 6 8 に確定停止表示された全列の図柄が 1 つでも異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ(例えば「1 2 3」、「7 3 4」、「1 7 1」等)から、原則的には大当り遊技が付与されない「はずれ」であることを認識できる。このはずれを認識できる飾図の図柄組み合わせが、図柄表示装置 1 7 のはずれ表示となる。

【0037】

また、図柄変動演出において、複数の図柄列の中で、特定の図柄列(実施例では、左図柄列 6 6 a および右図柄列 6 6 c)に同じ飾図が停止表示され、かつ残りの図柄列(実施例では、中図柄列 6 6 b)が変動表示された表示(リーチ表示)となることで、リーチが生起されたことを遊技者が認識し得るようになっている。具体的なリーチ表示の例としては、左図柄列 6 6 a および右図柄列 6 6 c に同じ飾図が停止表示された図柄組み合わせ(「1 ↓ 1」、「4 ↓ 4」等)となる。なお、「↓」は変動中であることを表している。また、リーチ表示を形成する特定の図柄列(左図柄列 6 6 a および右図柄列 6 6 c)の飾図は、仮停止表示の状態とされ、残りの図柄列(中図柄列 6 6 b)に飾図が停止表示(仮停止表示)された後に、全ての図柄列の飾図が確定停止表示されるようになっている。

【0038】

前記図柄表示装置 1 7 には、第 1 特図表示器 6 1 A および第 2 特図表示器 6 1 B での特図変動表示の結果、表示される特図に応じた飾図の図柄組み合わせが表示される。すなわち、第 1 特図表示器 6 1 A および第 2 特図表示器 6 1 B に表示される特図と、図柄表示装置 1 7 に表示される飾図の図柄組み合わせとが夫々対応しており、図柄変動演出が終了すると、第 1 特図表示器 6 1 A および第 2 特図表示器 6 1 B に特図が確定停止されると共に

、図柄表示装置 17 の各図柄列 66a, 66b, 66c に飾図が確定停止表示されるようになっている。なお、特別図柄に対する飾図の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から1つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。

【0039】

(球通過ゲート 31 について)

前記球通過ゲート 31 は、該ゲート 31 を通過するパチンコ球を検出する球通過検出センサ 72 が設けられている。この球通過検出センサ 72 は、前記メイン制御基板 60 (メイン制御 CPU 60a) に配線接続されており(図 8 参照)、該球通過検出センサ 72 からメイン制御基板 60 への球検出信号の入力(すなわち球通過検出センサ 72 のパチンコ球の検出)に伴って各種情報(後述する普図当り判定用乱数)が取得され、この取得した情報に基づいて後述する普図当り判定(普図当り抽選)が行われるよう構成されている。そして、この普図当り抽選の結果に応じて前記始動入賞装置 33 の始動入賞ソレノイド 40 が駆動制御されて開閉部材 33b が開閉動作するようになっている。

10

【0040】

(普図表示器 73 について)

前記遊技盤 20 には、前記球通過検出センサ 72 のパチンコ球の検出を契機として作動する普図表示器 73 が設けられている。この普図表示器 73 では、球通過検出センサ 72 のパチンコ球の検出(球通過ゲート 31 のパチンコ球の通過)を契機として、複数種類の普通図柄(以下、「普図」と示す場合がある)を変動させて1つの普図を導出する普図変動表示が行われる。そして、普図表示器 73 の最終的な表示結果から普図当りまたははずれを認識できるようになっている。

20

【0041】

(普図保留について)

また、前記遊技盤 20 には、前記球通過ゲート 31 をパチンコ球が通過した際に取得される情報(後述する各種乱数情報)が機内部の記憶手段(メイン制御 RAM 60c)で始動保留情報として記憶された際に、該普図保留情報の保留数を表示する普図保留表示部 74 が配設されており、該普図保留表示部 74 の表示内容によって保留されている普図の変動回数が報知される。前記普図保留表示部 74 で表示される普図始動保留記憶数は、球通過ゲート 31 をパチンコ球が通過すると1加算され、普図変動表示が開始されることにより1減算される。なお、普図始動保留記憶数には所定の上限数(実施例では「4」)が設定されており、該上限数まで普図始動保留記憶数を加算し得るよう設定されている。

30

【0042】

(確変について)

実施例のパチンコ機 10 は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態(有利遊技)として第1特典遊技状態を付与する機能を備えている。ここで、第1特典遊技状態としては、前記特別入賞口 34a へのパチンコ球の入賞契機が、当該第1特典遊技状態が付与されていない状態に較べて増加する状態である。具体的には、第1特典遊技状態では、特図当り確率を低確率から高確率に変動することにより特別入賞口 34a へのパチンコ球の入賞契機を増加することができる。以下の説明では、第1特典遊技状態を、便宜的に「確変状態」という場合もある。

40

【0043】

確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄(特図 1 または特図 2)の種類が予め定めた確変図柄(特定図柄)であることを条件として、大当たり遊技の終了後に大当たりの抽選確率(大当たり確率)が低確率から高確率に変動させる確変状態を付与する機能である。

【0044】

(変短状態について)

また、実施例のパチンコ機 10 は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態(有利遊技)として第2特典遊技状態を付与する機能を備えている。ここで、第2特典遊技状態としては、前記第2始動入賞口 33a へのパチンコ球の入賞契機が、当該第2特典遊技状

50

態が付与されていない状態と較べて増加する入賞率向上状態である。具体的には、第2特典遊技状態では、(1)普図変動表示の変動時間の短縮、(2)普図当たり確率を低確率から高確率に変動、(3)普図当たり1回についての第2始動入賞口33aを開放する開閉部材33bの開放時間を増やすこと、により第2始動入賞口33aへのパチンコ球の入賞契機を増加することができる。なお、第2特典遊技状態では、上記(1)~(3)を単独または複数を組み合わせることができる。なお、普図当たり1回についての第2始動入賞口33aを開放する開閉部材33bの開放時間を増やすに際しては、開閉部材33bの開放時間を単純に延長することで実現してもよく、また開閉部材33bの開放回数を増やすことで実現することもでき、またこれらを複合させてもよい。なお、実施例では、第2特典遊技状態について、「変短状態」という場合もある。

10

【0045】

(大当り遊技について)

次に、実施例のパチンコ機10で付与される大当り遊技について説明する。大当り遊技は、特図変動表示の結果として特図表示器61A、61Bに大当り図柄が停止表示された後に開始されるよう設定されており、大当り遊技の開始を示すオープニング演出OPと、オープニング演出終了後に行われる規定ラウンド数(実施例では16ラウンド)だけラウンド間インターバル時間を挟んで繰り返されるラウンド遊技と、大当り遊技の終了を示すエンディング演出EDとにより構成されている。前記ラウンド遊技では、発生した大当り遊技の種類に応じた開閉動作で特別入賞装置34の開閉体34bが開閉動作して、1回のラウンド遊技において特別入賞口34aに規定個数(例えば9個)のパチンコ球が入賞するか、あるいは各ラウンド遊技の開始から規定時間(ラウンド遊技時間)が経過することで1回のラウンド遊技が終了する。なお、大当り遊技における各ラウンド遊技の間は、所定時間だけ開閉体34bが開鎖状態で保持されるラウンド間インターバル時間が設定されている。すなわち、大当り遊技では、前記開閉体34bが各大当り遊技の規定ラウンド数以上の開閉動作を行う。

20

【0046】

(大当り遊技の種類について)

実施例のパチンコ機10では、図3に示すように、大当り判定に当選した場合に、遊技者に与える価値が異なる複数種類(実施例では2種類)の大当り遊技の中から1つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与される。ここで、2種類の大当り遊技の内では何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り判定に当選した際に決定される大当り図柄(特図1および特図2)の種類に基づいて決定されるようになっている。実施例において第1特図表示器61Aに表示可能な大当り図柄としての特図1(実施例では100種類の特図1)は、図柄A、図柄Bの2つのグループに分類されており、第1特図表示器61Aに確定停止表示された特図1が大当り図柄の場合に、その大当り図柄の種類(図柄A~B)に応じた大当り遊技が付与されるようになっている。同様に、実施例において第2特図表示器61Bに表示可能な大当り図柄としての特図2(実施例では100種類の特図2)は、図柄a、図柄bの2つのグループに分類されており、第2特図表示器61Bに確定停止表示された特図2が大当り図柄の場合に、その大当り図柄の種類(図柄a~b)に応じた大当り遊技が付与されるようになっている。

30

40

【0047】

実施例のパチンコ機10では、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起されるまでの間、確変状態および変短状態が継続して付与される確変大当り遊技と、大当り遊技終了後には確変状態が付与されない一方で、大当り遊技終了後に所定の変動回数(実施例では100回)の図柄変動演出(第1または第2特図変動表示)が実行されるまで変短状態が継続して付与される非確変大当り遊技とが設定されており、第1特図表示器61Aおよび第2特図表示器61Bに表示される図柄の種類に応じて、何れかの確変大当り遊技が付与されるようになっている。具体的には、図柄Aに分類された大当り図柄としての特図1が第1特図表示器61Aに表示されるか、図柄aに分類された大当り図柄としての特図2が第2特図表示器61Bに表示された場合に確変大当り遊技が付与され、図柄Bに分類され

50

た大当り図柄としての特図 1 が第 1 特図表示器 6 1 A に表示されるか、図柄 b に分類された大当り図柄としての特図 2 が第 2 特図表示器 6 1 B に表示された場合に非確変大当り遊技が付与されるようになっている。また、各大当り遊技において、規定ラウンド数は「16 回」に夫々設定されると共に、各ラウンド遊技の入賞上限個数(規定個数)は「9 個」に設定されている。すなわち、各大当り遊技は、大当り遊技終了後に確変状態が付与されるか否か、および変短状態の付与期間(変短回数)が異なることで、遊技者に与える価値(特典量)が異なる大当り遊技である。なお、規定ラウンド数が異なる複数の大当り遊技を設定し、1 回の大当り遊技において遊技者に与える価値(特典量)に差を設けるようにしてもよい。

【0048】

10

(パチンコ機の制御構成について)

次に、パチンコ機 1 0 の制御構成について説明する。実施例のパチンコ機 1 0 には、図 8 に示す如く、パチンコ機 1 0 を全体的に制御するメイン制御基板 6 0 と、該メイン制御基板 6 0 からの制御信号に基づいて各制御対象を制御する統括制御基板 6 5 とが設けられている。すなわち、メイン制御基板 6 0 では、パチンコ機 1 0 に備えられた各種検出センサ(検出手段)からの検出信号に基づいて各種処理が実行され、その処理結果に応じた各種の制御信号(制御コマンド)が統括制御基板 6 5, 7 0 に出力されるようになっている。

【0049】

実施例のパチンコ機 1 0 には、サブ制御基板として、遊技演出を全体的に制御する統括制御基板 6 5 と、図柄表示装置 1 7 での表示内容を制御する表示制御基板 7 0 と、パチンコ機 1 0 が備える各種発光演出手段(ランプ装置 1 8 等)の発光制御を行うランプ制御基板 7 5 と、パチンコ機 1 0 が備えるスピーカ 1 9 の音出力制御を行う音制御基板 7 6 とを備えている。すなわち、メイン制御基板 6 0 が出力した制御信号(制御コマンド)に基づいて、前記統括制御基板 6 5 が表示制御基板 7 0、ランプ制御基板 7 5 および音制御基板 7 6 を制御するよう構成されており、パチンコ機 1 0 で実行される各種遊技演出(図柄変動演出や発光演出、音声演出)を統括的にコントロールし得るようになっている。ここで、表示制御基板 7 0 は、統括制御基板 6 5 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、図柄表示装置 1 7 に表示される図柄(飾図)や背景画像等の図柄変動演出の表示内容を制御するよう構成される。また、ランプ制御基板 7 5 は、統括制御基板 6 5 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づいて、パチンコ機 1 0 が備える各種発光演出手段の点灯・消灯のタイミングや、発光強度等を制御するものである。そして、音制御基板 7 6 は、統括制御基板 6 5 から出力された制御信号(制御コマンド)に基づき、パチンコ機 1 0 が備える各種スピーカ 1 9 からの音声出力のタイミングや出力内容等を制御するものである。

20

30

【0050】

(メイン制御基板 6 0 について)

前記メイン制御基板 6 0 は、図 8 に示す如く、制御処理を実行するメイン制御 CPU (メイン制御手段) 6 0 a、該メイン制御 CPU 6 0 a が実行する制御プログラムを記憶するメイン制御 ROM 6 0 b、当該メイン制御 CPU 6 0 a の処理に必要なデータの書込み・読出しが可能なメイン制御 RAM 6 0 c 等が備えられている。そして、前記始動入賞検出センサ 3 6, 3 7、特別入賞検出センサ 3 8、球通過検出センサ 7 2 等の各種センサが前記メイン制御 CPU 6 0 a に接続されている。また、メイン制御 CPU 6 0 a には、第 1 および第 2 特図表示器 6 1 A, 6 1 B、第 1 および第 2 特図保留表示部 6 2 A, 6 2 B、普図表示器 7 3、普図保留表示部 7 4 等の各表示器が接続されて、各検出センサ 3 6, 3 7 の検出を契機としてメイン制御 CPU 6 0 a で実行された制御処理に基づいて、各表示器 6 1 A, 6 1 B の表示制御が実行されるようになっている。また、メイン制御 CPU 6 0 a には、前記始動入賞装置 3 3 および特別入賞装置 3 4 に設けられたソレノイド 4 0, 4 1 が接続されており、該メイン制御 CPU 6 0 a での制御処理結果に基づいて各ソレノイド 4 0, 4 1 を駆動させることで、対応する開閉部材 3 3 b や開閉体 3 4 b が開閉するようになっている。そして、メイン制御 CPU 6 0 a は、大当り遊技の種類に応じた開閉態様で開閉体 3 4 b が開閉するよう前記特別入賞ソレノイド 4 1 を駆動制御するよう構成

40

50

される。

【0051】

メイン制御CPU60aは、第1始動入賞口29aまたは第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ36または第2始動入賞検出センサ37がパチンコ球を検出したこと)を契機として入賞情報としての判定用乱数を取得するよう設定されている。ここで、メイン制御CPU60aが取得する判定用乱数(入賞情報)としては、特図当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数(リーチ判定用乱数)、変動パターン振分用乱数、普図当り判定用乱数、普図決定用乱数等の各種乱数が設定されている。そして、メイン制御CPU60aがこれらの値を所定の周期(実施例では4ms)で更新し、更新後の値をメイン制御RAM60cに一時的に記憶して更新前の値を書き換えることにより、第1または第2始動入賞検出センサ36,37の検出信号がメイン制御CPU60aに入力されたタイミングに応じた判定用乱数が取得されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、時間を計測するタイマ更新処理を実行する。メイン制御RAM60cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)されるようになっている。

10

【0052】

特図当り判定用乱数は、図柄変動演出の結果として大当り遊技(当り遊技)を発生するかどうかの当り判定(大当り判定)で用いる乱数である。また、特図決定用乱数は、大当り判定の結果に応じて第1特図表示器61Aに確定停止表示させる特図1または第2特図表示器61Bに確定停止表示させる特図2を決定する際に用いる乱数である。特図決定用乱数の各値には、前述したはずれを示す1種類の特図表示に対応する乱数と、大当りの当選を示す100種類の特図表示に対応する乱数とが設定されており、該特図決定用乱数の値により、第1特図表示器61Aに確定停止表示される特図1または第2特図表示器61Bに確定停止表示される特図2が特定されるようになっている。すなわち、第1始動入賞検出センサ36の検出を契機として取得される特図決定用乱数の値により、第1特図表示器61Aに確定停止表示される特図1が特定され、第2始動入賞検出センサ37の検出を契機として取得される特図決定用乱数の値により、第2特図表示器61Bに確定停止表示される特図2が特定される。また、前述したように、前記大当り図柄としての特図1および特図2は、大当り遊技の種類毎に分類されており、特図1または特図2が特定されることで、図柄変動演出の終了後に付与される大当り遊技の種類が特定されるようになっている。すなわち、特図決定用乱数が大当り遊技の種類を決定する乱数としての機能を有している。

20

30

【0053】

また、演出実行判定用乱数は、前述した大当り判定(当り判定)における判定結果が否定となった場合に(大当りに当選しなかったはずれの場合に)、当り表示が表示される可能性を示唆する演出を行うか否かの演出実行判定(リーチ判定)で用いられる乱数であって、複数種類の演出実行判定用乱数が所定の周期(4ms)で更新されるようになっている。前記変動パターン振分用乱数は、図柄変動演出における図柄変動の変動パターンの決定に用いる乱数であって、複数種類の変動パターン振分用乱数が所定の周期(4ms)で更新される。

【0054】

実施例のパチンコ機では、特図当り判定用乱数、特図決定用乱数、演出実行判定用乱数、および変動パターン振分用乱数は、第1始動入賞口29aまたは第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ36または第2始動入賞検出センサ37がパチンコ球を検出したこと)を契機として、メイン制御RAM60cに一時的に記憶されている各乱数を同じタイミングで前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。また、第1始動入賞口29aへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数は、第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞したことを契機に取得される各乱数と同一のものが共通で使用され、各始動入賞口29a,33aへの入賞タイミングに応じた乱数を前記メイン制御CPU60aが取得するようになっている。

40

【0055】

50

(判定値について)

一方、メイン制御ROM60bには、図柄変動演出の結果、大当りを発生させることを示す大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、前記特図当り判定用乱数を用いて大当りか否かの判定(大当り判定)で用いる判定値であり、特図当り判定用乱数の取り得る整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、大当り判定値は、大当り判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、確変状態のときに設定される大当り判定値の数は、非確変状態の場合に設定される大当り判定値の数よりも多く設定されている。すなわち、確変状態における大当り判定値の設定数を多くすることで、大当りが発生し易くなっている。

【0056】

10

また、メイン制御ROMには、特図決定用判定値が記憶されている。特図決定用判定値は、大当り判定の結果が肯定の場合に、第1特図表示器61Aに確定停止表示させる大当り図柄としての特図1または第2特図表示器61Bに確定停止表示させる大当り図柄としての特図2を、特図決定用乱数を用いて決定する判定値である。ここで、実施例では、特図決定用判定値には、特図決定用乱数に対応した整数値が設定されており、特図決定用判定値の夫々に個別に特図1および特図2が対応付けられている。

【0057】

また、メイン制御ROMには、演出実行判定値(リーチ判定値)が記憶されている。演出実行判定値は、当り判定(大当り判定)の結果が否定の場合に、当り表示が図柄表示装置17に表示される可能性を示唆するリーチ演出等の演出を実行させるか否かの演出実行判定(リーチ抽選)で用いる判定値であり、演出実行判定用乱数の取り得る整数の中から定められている。ここで、演出実行判定値は、第1始動入賞口29aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第1始動入賞検出センサ36がパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合と、第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞したこと(より具体的には第2始動入賞検出センサ37がパチンコ球を検出したこと)を契機として行われる演出実行判定の場合とで、判定値の設定数が異なっている。また、演出実行判定値は、演出実行判定を行う時点で前述した確変状態が付与されているか否か、および当該時点で変短状態が付与されているか否かに応じて、判定値の設定数が異なっている。

20

【0058】

すなわち、第1始動入賞口29aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、確変状態のときに設定される演出実行判定値の数よりも非確変状態のときに設定される演出実行判定値の数の方が多くなるよう設定されている。また、第1始動入賞口29aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、変短状態のときに設定される演出実行判定値の数よりも非変短状態のときに設定される演出実行判定値の数の方が多くなるよう設定されている。なお、第1始動入賞口29aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出実行判定値の設定数が変動するようにしてもよい。具体的には、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれて演出実行判定値の設定数が減少するように、該設定数を設定することができる。すなわち、第1特図始動保留情報の記憶数が「4」の場合に、演出実行判定値の設定数が最小とされる。

30

40

【0059】

そして、第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、変短状態のときに設定される演出実行判定値の数よりも非変短状態のときに設定される演出実行判定値の数の方が少なくなるよう設定されている。なお、第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞したことを契機として行われる演出実行判定の場合では、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数に応じて、演出実行判定値の設定数が変動するようにしてもよい。具体的には、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の記憶数が増えるにつれて演出実行判定値の設定数が減少するように、該設定数を設定することができる。すなわち、第1特図始

50

動保留情報の記憶数が「4」の場合に、演出実行判定値の設定数が最小とされる。

【0060】

また、メイン制御ROM60bには、普図変動演出の結果、普図当りを発生させることを示す普図当り判定値が記憶されている。普図当り判定値は、前記普図当り判定用乱数を用いて普図当りか否かの判定(普図当り判定)で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る整数の中から所定数の判定値が定められている。ここで、普図当り判定値は、普図当り判定を行う時点で前述した変短状態が付与されているか否かで判定値の設定数が異なっている。具体的には、変短状態の場合に設定される普図当り判定値の数は、非変短状態の場合に設定される普図当り判定値の数よりも多く設定されている。すなわち、変短状態における普図当り判定値の設定数を多くすることで、普図当りが発生し易くなっている。

10

【0061】

更にまた、メイン制御ROM60bには、変動内容を特定する複数種類の変動パターン(特図変動パターンという場合もある)が記憶されており、各変動パターンに対応して変動パターン振分判定値が記憶されている。ここで、前記変動パターンは、第1特図変動表示または第2特図変動表示が開始してから確定停止表示されるまでの間に実行される演出内容(図柄変動演出の表示内容、発光演出態様、音声演出態様)の基本的なベースとなる内容を特定するものである。また、変動パターンは、第1特図変動表示または第2特図変動表示が開始してから特図1または特図2が確定停止表示されるまでの変動時間(図柄変動演出および特図変動表示の時間)を特定している。変動パターン振分判定値は、前記変動パ

20

【0062】

図9は、実施例に係るパチンコ機10において、始動入賞口29a,33aへの入賞を契機としてメイン制御CPU60aが決定し得る変動パターンを示している。図9に示すように、はずれ用(当り判定手段が否定の場合)の変動パターンとして、通常はずれ変動パターンP1、ノーマルリーチはずれ変動パターンP2およびスーパリーチはずれ変動パターンP4が設定され、また、大当り用(当り判定手段が肯定の場合)の変動パターンとして、ノーマルリーチ当り変動パターンP3、スーパリーチ当り変動パターンP5設定

30

【0063】

前記ノーマルリーチはずれ変動パターンP2およびノーマルリーチ当り変動パターンP3が特定する図柄変動演出を具体的に規定する演出パターンは、ノーマルリーチはずれ演出パターンD2およびノーマルリーチ当り演出パターンD3として統括制御ROM65bに夫々記憶されている。そして、ノーマルリーチはずれ変動パターンP2が決定された場合に、統括制御CPU65aがノーマルリーチはずれ演出パターンD2を決定すると共に、ノーマルリーチ当り変動パターンP3が決定された場合に、統括制御CPU65aがノーマルリーチ当り演出パターンD3を決定するようになっている。ノーマルリーチはずれ演出パターンD2およびノーマルリーチ当り演出パターンD3では、ノーマルリーチ演出

40

を実行した後に、該ノーマルリーチ演出の結果として最終図柄を導出するものである。具体的には、背景画像として通常背景(通常変動画像)が表示されたもとで、飾図の変動表示が開始される。通常背景とは、特殊な演出を伴わない通常の図柄変動演出で表示される基本的な背景画像であって、リーチ演出を伴わないはずれ用の演出で表示されたり、図柄変動演出が終了して次の図柄変動演出が開始されるまでの間に表示されるものをいう。また、通常背景は、リーチ演出を伴う図柄変動演出において、変動開始からリーチ表示が形成されるまでの間に表示される。

【0064】

そして、変動開始後に先ず左図柄列66aに飾図が仮停止し、その後に右図柄列66cに飾図が仮停止してリーチ表示(リーチ図柄)が表示され、ノーマルリーチ演出が実行され

50

る。ノーマルリーチ演出では、背景画像が切り替わることなく通常背景のままリーチ演出が行われる。すなわち、ノーマルリーチ演出とは、リーチ表示が表示された時点から背景画像が変化することなく通常背景のまま実行されるリーチ演出をいう。そして、右図柄列 66c の停止後に中図柄列 66b に飾図が仮停止し、その後に 3 つの飾図が確定停止する。ノーマルリーチはずれ演出パターン D2 では、最終図柄として最終はずれ図柄が導出され、ノーマルリーチ当り演出パターン D3 では、最終図柄として最終大当り図柄が導出される。

【0065】

前記スーパーリーチはずれ変動パターン P4 およびスーパーリーチ当り変動パターン P5 が特定する図柄変動演出を具体的に規定する演出パターンは、スーパーリーチはずれ演出パターン D4 およびスーパーリーチ当り演出パターン D5 として統括制御 ROM 65b に記憶されている。そして、スーパーリーチはずれ変動パターン P4 が決定された場合に、統括制御 CPU 65a がスーパーリーチはずれ演出パターン D4 を決定すると共に、スーパーリーチ当り変動パターン P5 が決定された場合に、統括制御 CPU 65a がスーパーリーチ当り演出パターン D5 を決定するようになっている。このスーパーリーチはずれ演出パターン D4 およびスーパーリーチ当り演出パターン D5 では、前述したノーマルリーチ演出を実行した後に、スーパーリーチ演出を実行し、スーパーリーチはずれ演出パターン D4 ではスーパーリーチ演出の結果としてはずれ図柄の組み合わせが導出され、スーパーリーチ当り演出パターン D5 ではスーパーリーチ演出の結果として大当り図柄の組み合わせが導出されるものである。スーパーリーチはずれ演出パターン D4 で導出されるはずれ図柄の組み合わせおよびスーパーリーチ当り演出パターン D5 で導出される大当り図柄の組み合わせは、一旦導出された後に再変動することなく確定する最終はずれ図柄および最終大当り図柄である。

【0066】

スーパーリーチはずれ演出パターン D4 およびスーパーリーチ当り演出パターン D5 で特定される具体的な内容は、背景画像として通常背景(通常変動画像)が表示されたもとで、飾図の変動表示が開始される。そして、左図柄列 66a および右図柄列 66c に飾図が仮停止してリーチ表示(リーチ図柄)が表示され、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出が実行されてから所定時間後に背景画像が通常背景からリーチ演出画像に切り替わり、スーパーリーチ演出が開始される。リーチ演出画像とは、特殊背景の 1 つであって通常背景とは異なる態様で表示されて、スーパーリーチ演出であることを遊技者に認識させる背景画像である。すなわち、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出を経て実行されるリーチ演出であって、リーチ演出画像のもとで実行されるリーチ演出をいう。スーパーリーチ演出では、右図柄列 66c の停止後に中図柄列 66b に飾図が仮停止して最終はずれ図柄または最終大当り図柄が導出される。そして、リーチ演出画像のまま最終はずれ図柄および最終大当り図柄が仮停止し、その後に背景画像がリーチ演出画像から通常背景に切り替わるようになっている。更に、通常背景に切り替わってから所定時間後に、最終はずれ図柄および最終大当り図柄が確定停止するようになっている。なお、最終はずれ図柄が確定停止すると、通常背景のまま次の図柄変動演出(以下、次変動という場合がある)が開始される。

【0067】

更に、本実施例のパチンコ機 10 では、リーチ演出が行われること、リーチ演出がスーパーリーチ演出に発展すること、または当り表示が表示される可能性があること等を示唆する各種の示唆演出を、統括制御 ROM 65b に記憶されている示唆演出情報に基づいて図柄表示装置 17 での図柄変動演出中において実行し得るよう構成される。そして、本実施例では、示唆演出の一つとして、前記第 1 操作ボタン 45 を操作して行われるボタン操作演出を、前記図柄表示装置 17 の表示部 17a を用いて行い得るよう構成されている。なお、ボタン操作演出については後述する。

【0068】

そして、統括制御 ROM 65b には、図 10 に示すように、前述した通常はずれ演出パ

10

20

30

40

50

ターンD 1、ノーマルリーチはずれ演出パターンD 2、ノーマルリーチ当り演出パターンD 3、スーパーリーチはずれ演出パターンD 4およびスーパーリーチ当り演出パターンD 5の夫々においては、前記ボタン操作演出を実行しない演出パターンと、ボタン操作演出を実行する演出パターンと、ボタン操作演出を実行するか否かを乱数を用いた抽選による判定結果に基づいて決定する演出パターンとが所定数ずつ設定されている。すなわち、通常はずれ演出パターンD 1では、ボタン操作演出を実行しない第1通常はずれ演出パターンD 1-1と、ボタン操作演出を実行するか否かを乱数を用いた抽選による判定結果に基づいて決定する第2通常はずれ演出パターンD 1-2と、ボタン操作演出を実行する第3通常はずれ演出パターンD 1-3とがある。

【0069】

前記ノーマルリーチはずれ演出パターンD 2には、ボタン操作演出を実行しない第1ノーマルリーチはずれ演出パターンD 2-1と、ボタン操作演出を実行するか否かを乱数を用いた抽選による判定結果に基づいて決定する第2ノーマルリーチはずれ演出パターンD 2-2と、ボタン操作演出を実行する第3ノーマルリーチはずれ演出パターンD 2-3とがある。また、前記ノーマルリーチ当り演出パターンD 3には、ボタン操作演出を実行しない第1ノーマルリーチ当り演出パターンD 3-1と、ボタン操作演出を実行するか否かを乱数を用いた抽選による判定結果に基づいて決定する第2ノーマルリーチ当り演出パターンD 3-2と、ボタン操作演出を実行する第3ノーマルリーチ当り演出パターンD 3-3とがある。一方、前記スーパーリーチはずれ演出パターンD 4には、ボタン操作演出を実行しない第1スーパーリーチはずれ演出パターンD 4-1と、ボタン操作演出を実行するか否かを乱数を用いた抽選による判定結果に基づいて決定する第2スーパーリーチはずれ演出パターンD 4-2と、ボタン操作演出を実行する第3スーパーリーチはずれ演出パターンD 4-3とがある。更に、前記スーパーリーチ当り演出パターンD 5には、ボタン操作演出を実行しない第1スーパーリーチ当り演出パターンD 5-1と、ボタン操作演出を実行するか否かを乱数を用いた抽選による判定結果に基づいて決定する第2スーパーリーチ当り演出パターンD 5-2と、ボタン操作演出を実行する第3スーパーリーチ当り演出パターンD 5-3とがある。

【0070】

(統括制御基板について)

前記統括制御基板65には、統括制御CPU(統括制御手段)65aが備えられている。該統括制御CPU65aには、図8に示す如く、統括制御ROM65bおよび統括制御RAM65cが接続されている。また、統括制御CPU65aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を統括制御RAM65cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。

【0071】

また、統括制御ROM65bには、表示制御基板70、ランプ制御基板75および音制御基板76を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括制御CPU65aは、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。

【0072】

(表示制御基板70について)

次に、図8に基づき表示制御基板70について説明する。表示制御基板70には、表示制御CPU(統括制御手段)70aが備えられている。該表示制御CPU70aには、表示制御ROM70bおよび表示制御RAM70cが接続されている。また、表示制御基板70(表示制御CPU70a)には、図柄表示装置17が接続されている。表示制御ROM70bには、図柄表示装置17の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、表示制御ROM70bには、各種の画像データ(図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ)が記憶されている。更に、表示制御RAM70cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)されるようになっている。

【0073】

実施例のパチンコ機10では、始動入賞口29a, 33aへの入賞を契機として当り(大当り)か否かを判定する当り判定手段、複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技(大当り遊技)の種類を決定する当り遊技決定手段(当り判定手段)および決定した種類の当り遊技を特図変動表示終了後(図柄変動演出終了後)に付与する当り遊技付与手段としての夫々の機能を前記メイン制御CPU60aが備えている。また、メイン制御CPU60aは、前記始動入賞口29a, 33aへの入賞に基づいて、前記メイン制御ROM60bが記憶する複数の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する変動パターン決定手段としての機能を備えている。また、前記メイン制御CPU60aは、大当りが発生する確率(当り判定手段による判定結果が肯定となる確率)が通常よりも高確率となる確変状態を付与するか否かを決定する確変決定手段として機能すると共に、大当り遊技終了後に確変状態を付与する確変付与手段として機能するよう構成されている。ここで、前記メイン制御CPU60aは、大当りが発生する場合(当り判定手段の判定結果が肯定の場合)にのみ、確変状態を付与するか否かを判定するようになっている。

10

【0074】

更に、前記メイン制御CPU60aは、大当りが発生する場合(当り判定手段の判定結果が肯定の場合)に、第2始動入賞口33aへパチンコ球が入賞する確率が高確率となる入賞率向上状態(変短状態)を付与するか否かを判定する入賞率向上状態判定手段として機能し、入賞率向上状態を付与する場合に、入賞率向上状態を付与する期間を決定する入賞率向上状態付与期間決定手段として機能すると共に、大当り遊技終了後に決定された入賞率向上状態を付与する期間だけ変短状態を付与する変短状態付与手段としても機能している。このように、前記メイン制御CPU60aは、当り判定が肯定判定の場合に、始動入賞口29a, 33aへの入賞に基づいて大当り遊技後に遊技者に有利な特典状態(確変状態、変短状態)を付与するか否かを決定する特典状態決定手段としての機能を備えている。更に、前記メイン制御RAM60cは、図柄表示装置17で図柄変動演出が行われている間(すなわち第1および第2特図表示器61A, 61Bで特図変動表示が行われている間)に取得された入賞情報を始動保留情報として複数記憶可能な保留記憶手段として機能する。具体的に、表示手段(図柄表示装置17や第1特図表示器61A)で変動表示が行われている間に第1始動入賞検出センサ36の検出を契機として取得される入賞情報を第1始動保留情報として記憶する第1保留記憶手段および表示手段(図柄表示装置17や第2特図表示器61B)で変動表示が行われている間に第2始動入賞検出センサ37の検出を契機として取得される入賞情報を第2始動保留情報として記憶する第2保留記憶手段として機能する。

20

30

【0075】

次に、メイン制御基板60のメイン制御CPU60aが制御プログラムに基づき実行する特図入力処理および特図開始処理について具体的に説明する。

【0076】

(特図入力処理について)

特図入力処理では、図4に示すように、第1始動入賞口29aにパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御CPU60aが判定する(ステップA11)。すなわち、ステップA11においてメイン制御CPU60aは、第1始動入賞口29aに対応する第1始動入賞検出センサ36がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA11の判定結果が否定の場合には、ステップA15に移行する。ステップA11の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、メイン制御RAM60cに記憶されている第1特図始動保留情報の保留数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA12)。ステップA12の判定結果が否定(すなわち第1特図始動保留情報の保留数が4)の場合には、メイン制御CPU60aは、ステップA15に移行する。

40

【0077】

ステップA12の判定結果が肯定(第1特図始動保留情報の保留数<4)の場合には、第

50

1 特図始動保留情報の保留数を1加算し、メイン制御RAM60cが記憶する第1特図始動保留情報の保留数を書き換える(ステップA13)。続いて、メイン制御RAM60cから入賞情報(特図当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、特図変動パターン振分用乱数の値等の各種乱数の値)をメイン制御CPU60aが読み出して、当該入賞情報(乱数の値)を第1入賞時始動保留情報として保留数に対応付けたメイン制御RAM60cにおける第1始動保留領域の第1～第4領域に設定する(ステップA14)。これにより、ステップA15に移行する。

【0078】

また、ステップA15では、第2始動入賞口33aにパチンコ球が入賞したか否かをメイン制御CPU60aが判定する。すなわち、ステップA15においてメイン制御CPU60aは、第2始動入賞口33aに対応する第2始動入賞検出センサ37がパチンコ球を検出した時に出力する検出信号が入力されたか否かを判定する。そしてステップA15の判定結果が否定の場合には、特図入力処理を終了する。ステップA15の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、メイン制御RAM60cに記憶されている第2特図始動保留情報の保留数が上限数の4未満であるか否かを判定する(ステップA16)。ステップA16の判定結果が否定(すなわち第2特図始動保留情報の保留数が4)の場合には、特図入力処理を終了する。

【0079】

ステップA16の判定結果が肯定(第2特図始動保留情報の保留数<4)の場合には、第2特図始動保留情報の保留数を1加算し、メイン制御RAM60cが記憶する第2特図始動保留情報の保留数を書き換える(ステップA17)。続いて、メイン制御RAM60cから入賞情報(特図当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値、特図変動パターン振分用乱数の値等の各種乱数の値)をメイン制御CPU60aが読み出して、当該入賞情報(乱数の値)を第2入賞時始動保留情報として保留数に対応付けたメイン制御RAM60cの第2始動保留領域の第1～第4領域に設定し(ステップA18)、特図入力処理を終了する。

【0080】

(特図開始処理について)

次に、特図開始処理について図5に基づき説明する。メイン制御CPU60aは、特図開始処理を所定の周期(実施例では4ms)毎に実行している。特図開始処理では、メイン制御CPU60aは、特図表示器61A、61Bおよび図柄表示装置17において特図1または特図2が変動表示中であるか、または大当り遊技中であるか否かを判定する(ステップB11)。そして、ステップB11の判定結果が肯定の場合には、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。一方、ステップB11の判定結果が否定の場合には、第2特図始動保留情報の保留数を読み出し(ステップB12)、第2特図始動保留情報の保留数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB13)。ステップB13の判定結果が否定の場合には(第2特図始動保留情報の保留数=0の場合には)、メイン制御CPU60aは、ステップB16の処理に移行する。またメイン制御CPU60aは、ステップB13の判定結果が肯定の場合には(第2特図始動保留情報の保留数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第2特図変動演出を実行することを示す値「1」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第2特図始動保留情報の保留数を1減算して(ステップB14)、保留数に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている当該第2特図始動保留情報(特図当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および特図変動パターン振分用乱数の値等の各種乱数の値)をメイン制御CPU60aが取得する(ステップB15)。

【0081】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶される第1特図記憶領域から第2特図始動保留情報(乱数)を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第2特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早

く記憶した第2特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域の第2特図始動保留情報(乱数)を、前記第1特図記憶領域に記憶させる。同様に、メイン制御CPU60aは、3番目に早く記憶した第2特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域の第2特図始動保留情報(乱数)を前記第2特図記憶領域に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第2特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域の第2特図始動保留情報(乱数)を前記第3特図記憶領域に記憶させる。すなわち、第2特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、減算後の第2特図始動保留情報の保留数に対応するように第2特図保留表示部62Bの表示を変更させる。

【0082】

前記ステップB15の処理により第2特図始動保留情報としての各種乱数が取得されると、図6に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した特図当り判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定する大当り判定(当り判定)を行う(ステップB22)。そして、ステップB22における大当り判定の判定結果が肯定の場合には(大当りが発生する場合には)、大当りの変動であることを示す大当りフラグに「1」が設定される(ステップB23)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に基づき、第2特図表示器61Bに確定停止表示される大当り図柄となる最終停止図柄(特図2)を決定する(ステップB24)。ここで、特図決定用乱数の値は、特図2の大当り図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に対応付けられた特図2を決定することで大当り図柄を決定することになる。また、メイン制御CPU60aは、大当り図柄が確変状態を付与する大当り図柄の場合には、確変状態を示す確変フラグを大当り遊技の終了後に「1」に設定し、確変状態を付与しない大当り図柄の場合に確変フラグを「0」に設定する。また、大当り図柄が変短状態を付与する大当り図柄の場合には、変短状態を示す変短フラグを大当り遊技の終了後に「1」に設定し、変短状態を付与しない大当り図柄の場合に変短フラグを「0」に設定する。なお、変短フラグは、変短状態の終了条件が満たされると、変短フラグが「0」に設定される。大当り図柄(特図)が決定されると、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン振分用乱数の値に基づいて当り用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB25)。

【0083】

一方、ステップB22の大当り判定の判定結果が否定の場合には(大当りでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB27)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB15の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。そして、ステップB27の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器61Bにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB28)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB29)。

【0084】

また、ステップB27での演出実行判定の判定結果が否定の場合には(リーチ演出を行わない場合には)、メイン制御CPU60aは、第2特図表示器61Bにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図2)として決定する(ステップB30)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれ用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB31)。

【0085】

ここで、ステップB25、B29、B31において特図変動パターンおよび最終停止図柄(特図2)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB26)。具体的には、メイン制御CPU

10

20

30

40

50

60aは、特図変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する特図変動パターン指定コマンドを出力し、更に特図変動パターンで特定された変動時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第2特図変動表示を開始させるように第2特図表示器61Bを制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図2を指示するための特図2指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器61Bの表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。また、変短状態の終了条件を満たした場合には、変短終了コマンドを出力する。

10

【0086】

一方、ステップB13の判定結果が否定の場合(第2特図始動保留情報の保留数=0の場合)には、第1特図始動保留情報の保留数を読み出し(ステップB16)、第1特図始動保留情報の保留数が「0」よりも大きいか否かを判定する(ステップB17)。メイン制御CPU60aは、ステップB17の判定結果が肯定の場合には(第1特図始動保留情報の保留数>0)の場合には、メイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶される特図変動処理フラグに第1特図変動演出を実行することを示す値「0」を設定する。次いで、メイン制御CPU60aが第1特図始動保留情報の保留数を1減算して(ステップB18)、当該第1特図始動保留情報に対応付けられたメイン制御RAM60cの所定の記憶領域に記憶されている特図当り判定用乱数の値、特図決定用乱数の値、演出実行判定用乱数の値および特図変動パターン振分用乱数の値をメイン制御CPU60aが取得して(ステップB19)、次いで当り判定処理を実行する。すなわち、実施例のパチンコ機10では、第2始動入賞口33aへの入賞を契機として取得される第2特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されている場合には、第1始動入賞口29aへの入賞を契機として取得される第1特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶されていたとしても、該第2特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が優先的に実行されるようになっている。なお、特図始動保留情報に基づく図柄変動演出を実行するに際しては、メイン制御RAM60cに特図始動保留情報が記憶された順で該特図始動保留情報に基づく図柄変動演出を実行するようにしてもよい。すなわち、パチンコ球が入賞した始動入賞口の種類(第1始動入賞口29aおよび第2始動入賞口33a)に関係なく、始動入賞口29a、33aへの入賞を契機として取得される特図始動保留情報がメイン制御RAM60cに記憶された順で、該特図始動保留情報に基づく図柄変動演出が実行されるものであってもよい。

20

30

【0087】

ここで、メイン制御CPU60aは、最も早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶される第1特図記憶領域から第1特図始動保留情報(乱数)を取得する。そして、メイン制御CPU60aは、第1特図始動保留情報に関連付けられた乱数を取得した後、2番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第2特図記憶領域の第1特図始動保留情報(乱数)を、前記第1特図記憶領域に記憶させる。同様に、メイン制御CPU60aは、3番目に早く記憶した第1特図始動保留情報が記憶されている第3特図記憶領域の第1特図始動保留情報(乱数)を前記第2特図記憶領域に記憶させ、4番目に早く記憶した(すなわち最も新しい)第1特図始動保留情報が記憶されている第4特図記憶領域の第1特図始動保留情報(乱数)を前記第3特図記憶領域に記憶させる。すなわち、第1特図始動保留情報は、メイン制御RAM60cに記憶された順序でメイン制御CPU60aにより読み出されるようになっている。また、メイン制御CPU60aは、減算後の第1特図始動保留情報の保留数に対応するように第1特図保留表示部62Aの表示を変更させる。

40

【0088】

前記ステップB19の処理により各種乱数が取得されると、図7に示すように、メイン制御CPU60aは、取得した特図当り判定用乱数の値がメイン制御ROM60bに記憶

50

されている大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定(当り抽選)を行う(ステップB32)。そして、ステップB32における大当たり判定の判定結果が肯定の場合には(大当たりが発生する場合には)、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」が設定される(ステップB33)。そして、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に基づき、第1特図表示器61Aに確定停止表示される大当たり図柄となる最終停止図柄(特図1)を決定する(ステップB34)。ここで、特図決定用乱数の値は、特図1毎に大当たり図柄が対応付けられていることから、メイン制御CPU60aは、取得した特図決定用乱数の値に対応付けられた特図1を決定することで大当たり図柄を決定することになる。また、メイン制御CPU60aは、決定した大当たり図柄に応じて該大当たり図柄により特定される大当たり遊技後の遊技状態を示す確変フラグおよび変短フラグを大当たり遊技後に設定する。なお、前述したように本実施例のパチンコ機10では、一部の大当たり図柄が確変状態および変短状態を付与するものとして設定されているため、確変フラグおよび変短フラグは何れも大当たり遊技の終了後に「1」に設定される。大当たり図柄(特図1)が決定されると、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン振分用乱数の値に基づいて当り用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB35)。

10

【0089】

一方、ステップB32の大当たり判定の判定結果が否定の場合には(大当たりでない場合には)、メイン制御CPU60aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定(リーチ判定)を行う(ステップB37)。実施例では、メイン制御CPU60aは、ステップB19の処理時においてメイン制御RAM60cから取得した演出実行判定用乱数の値が、演出実行判定値と一致するか否かにより当選判定を行う。そして、ステップB37の判定結果が肯定の場合には(リーチ演出を行う場合には)、メイン制御CPU60aは、第1特図表示器61Aにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB38)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれリーチ用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB39)。

20

【0090】

また、ステップB37での演出実行判定の判定結果が否定の場合には(リーチ演出を行わない場合には)、メイン制御CPU60aは、第1特図表示器61Aにて確定停止表示されるはずれ図柄を最終停止図柄(特図1)として決定する(ステップB40)。次に、メイン制御CPU60aは、特図変動パターン振分用乱数の値に基づいてはずれ用の特図変動パターンの中から1つの特図変動パターンを決定する(ステップB41)。

30

【0091】

ここで、ステップB35、B39、B41において特図変動パターンおよび最終停止図柄(特図1)を決定したメイン制御CPU60aは、統括制御基板65に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する(ステップB36)。具体的には、メイン制御CPU60aは、特図変動パターンを指定すると共に図柄変動の開始を指示する特図変動パターン指定コマンドを出力すると共に、特図変動パターンで特定された変動時間の計測を開始する。これと同時に、メイン制御CPU60aは、第1特図変動表示を開始させるように第1特図表示器61Aを制御する。また、メイン制御CPU60aは、最終停止図柄となる特図1を指示するための特図1指定コマンドを出力する。そして、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。その後、特図開始処理とは別の処理で、メイン制御CPU60aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器61Aの表示内容を制御する。また、メイン制御CPU60aは、前記指定した特図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。また、変短状態の終了条件を満たした場合には、変短終了コマンドを出力する。

40

【0092】

一方、ステップB17の判定結果が否定の場合(第1特図始動保留情報の保留数=0の

50

場合)には、メイン制御CPU60aは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出力したか否かを判定し(ステップB20)、判定結果が否定の場合には、デモンストレーション指定コマンドを出力して特図開始処理を終了する(ステップB21)。また、ステップB20の判定結果が肯定の場合には(デモンストレーション指定コマンドを既に出力していた場合には)、メイン制御CPU60aは、特図開始処理を終了する。

【0093】

(統括制御について)

次に、統括制御基板65で実行される処理について説明する。統括制御基板65の統括制御CPU65aは、前記メイン制御CPU60aから入力された特図変動パターン指定コマンドに基づいて、当該図柄変動演出において実行する前述した演出パターンを決定し、決定した演出パターンを指定する演出パターン指定コマンドを表示制御基板70やランプ制御基板75、音制御基板76等に出力する。すなわち、統括制御CPU65aは、決定された変動パターンに基づいた図柄変動演出を実行させる演出実行制御手段として機能する。

10

【0094】

また、前記統括制御基板65には、前記第1操作ボタン45および第2操作ボタン46(46a,46b)からの操作信号が入力されるよう構成されている。統括制御CPU65aは、第1操作ボタン45を用いる演出パターンを決定した場合に、該第1操作ボタン45の操作を所定時間(操作有効時間T)に亘って有効とするボタン操作開始コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力するよう設定される。すなわち、統括制御基板65は、第1操作ボタン45の操作を有効とする操作有効時間Tを設定する操作有効時間設定手段としての機能を備えている。

20

【0095】

ここで、統括制御CPU65aが選択可能な演出パターンは、前述したように特図変動パターン毎に分類されており、特図変動パターンに対応する演出パターンが選択される。また、統括制御CPU65aは、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドが入力されると、該コマンドに対応する特図の停止図柄指定に応じて図柄表示装置17に最終停止表示させる各図柄列66a,66b,66cの飾図を決定する。すなわち、統括制御CPU65aは、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで指定された図柄が大当たり図柄の場合には、大当たり表示となる飾図の図柄組み合わせとなるよう各図柄列66a,66b,66cの飾図が決定される。

30

【0096】

また、メイン制御CPU60aから出力される特図1指定コマンドおよび特図2指定コマンドに基づいて、確変フラグおよび変短フラグを統括制御CPU65aが設定するようになっている。具体的には、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで特定される特図1または特図2が、確変状態を付与する大当たり図柄に対応する場合に確変状態を示す確変フラグを「1」に設定し、確変状態を付与しない大当たり図柄に対応する場合に確変フラグを「0」に設定する。また、特図1指定コマンドまたは特図2指定コマンドで特定される特図1または特図2が、変短状態を付与する大当たり図柄に対応する場合に変短状態を示す変短フラグを「1」に設定し、変短状態を付与しない大当たり図柄に対応する場合に変短フラグを「0」に設定する。

40

【0097】

そして、前記演出パターンで特定される各図柄列66a,66b,66cの飾図の停止タイミングにおいて、各列の飾図指定コマンドを図柄表示装置17やランプ制御基板75、音制御基板76等に出力する。具体的には、統括制御CPU65aは、特図変動パターン指定コマンドが入力されると同時にタイマ手段(図示せず)により時間の計測を開始し、左図柄列66aの飾図の停止タイミングにおいて左飾図指定コマンドを出力し、右図柄列66cの飾図の停止タイミングにおいて右飾図指定コマンドを出力し、中図柄列66bの飾図の停止タイミングにおいて中飾図指定コマンドを出力する。

50

【0098】

また、前記統括制御CPU65aは、特図指定コマンドで指定された停止図柄が、はずれ図柄の場合、はずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。また、統括制御CPU65aは、リーチはずれ用の特図変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含むはずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。一方、統括制御CPU65aは、はずれ用の特図変動パターンが指示されている場合、リーチ形成図柄を含まないはずれを認識可能な図柄組み合わせを決定する。また、統括制御CPU65aは、全図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを表示制御基板70やランプ制御基板75、音制御基板76等に出力する。

【0099】

10

(表示制御について)

前記表示制御基板70では、統括制御基板65からコマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容で図柄変動演出を実行させるように図柄表示装置17を制御する。そして、表示制御CPU70aは、各図柄列66a,66b,66cの図柄停止コマンドが入力されると、対応する図柄列66a,66b,66cの有効停止位置68に飾図指定コマンドで指定された飾図を仮停止させ、全図柄停止コマンドが入力されると、各図柄列66a,66b,66cの有効停止位置68に飾図指定コマンドで指示された飾図を図柄表示装置17に確定停止表示させるように図柄表示装置17を制御し、図柄変動演出を終了させる。

【0100】

20

ここで、前記図柄表示装置17で実行される図柄変動演出の内容は、メイン制御CPU60aから出力される特図変動パターン指定コマンドまたは統括制御CPU65aから出力される演出パターン指定コマンドに応じて設定されるものであり、メイン制御CPU60aおよび統括制御CPU65aが図柄変動演出の内容を特定する演出内容を決定する演出内容決定手段としての機能を有している。

【0101】

(ボタン操作演出について)

実施例のパチンコ機10では、前述した示唆演出として、遊技者に有利な有利遊技である大当たり遊技の発生前の図柄変動演出中、および大当たり遊技終了後における確変状態および変短状態における図柄変動演出中において、前記第1操作ボタン45を用いたボタン操作演出が設定されている。このボタン操作演出は、第1操作ボタン45の操作を有効とすると共に、前記図柄表示装置17の表示部17aにおいて、当該第1操作ボタン45の操作が可能な期間(操作有効時間T)を表示して実行され、該第1操作ボタン45の操作が、発展演出の契機や大当たり遊技の発生契機等となる演出である。ここで、ボタン操作演出として、(1)有利遊技(大当たり遊技)の生起の示唆、発展演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)の展開の示唆、当りの種類(確変か否か)の示唆が可能な予告表示絵柄100(図12参照)を、第1操作ボタン45の操作有効時間Tが経過する間に徐々に表示する予告表示ボタン操作演出と、(2)第1操作ボタン45の操作有効時間Tが経過する間に前記予告表示絵柄100を表示しない予告非表示ボタン操作演出とが設定されている。従って、統括制御CPU65aでは、ボタン操作演出を実行する演出パターンを決定した場合に、後述するように、予告表示ボタン操作演出および予告非表示ボタン操作演出の何れを実行するかを乱数抽選による判定結果に基づいて決定するようになっている。

30

40

【0102】

ここで、前記予告表示ボタン操作演出は、リーチ演出の生起やリーチ演出がスーパーリーチ演出に発展することの示唆、大当たり遊技が発生することの示唆、当り遊技の種類(確変か否か)の示唆による期待度が、予告非表示ボタン操作演出より高く設定された演出として設定される。具体的には、前記メイン制御CPU60aがノーマルリーチはずれ変動パターンP2、スーパーリーチはずれ変動パターンP4を決定した場合では、統括制御ROM65bが予告表示ボタン操作演出を決定する割合より、予告非表示ボタン操作演出を決定する割合が高く、かつメイン制御CPU60aがノーマルリーチ当り変動パターンP

50

3、スーパーリーチ当り変動パターンP5を決定した場合に、統括制御ROM65bが予告非表示ボタン操作演出を決定する割合より、予告表示ボタン操作演出を決定する割合が高くなるよう設定されている。なお、予告表示ボタン操作演出および予告非表示ボタン操作演出を決定する割合は、乱数抽選において用いられる振分け判定値の大小によって設定されている。

【0103】

前記統括制御CPU65aは、前記予告表示ボタン操作演出または予告非表示ボタン操作演出を実行する演出パターン(図10参照)を決定した場合に、該演出パターンで特定されるボタン表示演出の実行タイミングに基づき、前記第1操作ボタン45の操作を所定時間(操作有効期間T)に亘って有効とするボタン操作開始コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力するよう設定される。そして、表示制御基板70では、ボタン操作開始コマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容を示す表示データを表示制御CPU70aが選択し、該演出パターンに対応した表示内容でボタン操作演出を実行させるように図柄表示装置17を制御するよう構成されている。すなわち、実施例の統括制御基板65は、該統括制御基板65が操作有効時間Tを設定した際に、該操作有効時間Tのカウント開始時に、当該操作有効時間Tを示す時間表示絵柄90を図柄表示装置17の表示部17aに表示して、第1操作ボタン45の操作が可能であることを報知する演出を行う操作有効時間報知手段としての機能を備えている。

【0104】

(第1実施形態)

図11は、第1実施形態に係るボタン操作演出を示す説明図である。第1実施形態では、ボタン操作演出に際して表示制御基板70が、図柄表示装置17の表示部17aに、第1操作ボタン45を模したボタンマーク85と、第1操作ボタン45の操作が有効な操作有効時間Tを示す時間表示インジケータ(時間表示絵柄)90とを表示するようになっている。ここで、ボタンマーク85は、第1操作ボタン45を前方斜め上方から見た立体的な形状で表示されると共にPUSHの文字が付されており、遊技者に対して第1操作ボタン45の操作を促すようになっている。また、時間表示インジケータ90は、ボタン操作開始コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力した時点(ボタン操作演出の演出開始)から操作有効時間Tが経過するまでの残り時間を、不透明な所要の色で可変表示される横長矩形形状のバーグラフ91を備えた表示態様であり、該バーグラフ91の表示長さにより残り時間を示すようにしたものである。すなわち、バーグラフ91は、ボタン操作演出の開始時(操作有効時間Tのカウント開始時)には横長矩形形状の表示領域92の全体形状と一致する長さに表示される(図11参照)。そして、バーグラフ91は、ボタン操作演出の開始後に前記第1操作ボタン45が操作されない場合に、操作有効時間Tの経過に伴って表示領域92の所定部分から徐々に消去されて長さが徐々に短くなるように表示される(図16参照)。そして、バーグラフ91は、第1操作ボタン45が操作されずに操作有効時間Tが経過すると、これと同時に表示領域92から完全に消去されるようになっている。なお、第1実施形態では、当該パチンコ機10のモチーフとなるキャラクタ等を模した背景画像が、表示部17aに表示される場合もある。

【0105】

(予告表示ボタン操作演出および予告非表示ボタン操作演出について)

図柄表示装置17の表示部17aに表示されるボタン操作演出は、前記予告表示ボタン操作演出および予告非表示ボタン操作演出では表示態様が異なっている。すなわち、予告非表示ボタン操作演出では、図11(a)に示すように、図柄表示装置17の表示部17aに、前記ボタンマーク85および時間表示インジケータ90を上下に表示させ、第1操作ボタン45が操作されない場合には、操作有効時間Tが経過するまでの間に、前記時間表示インジケータ90におけるバーグラフ91の表示面積(長さ)が徐々に減少するように(短くなるように)表示する。そして、表示領域92におけるバーグラフ91の消去された部分や表示部17aのその他の部分には、予告表示絵柄100等を表示しないようになっている。

【0106】

一方、予告表示ボタン操作演出では、図11(b)に示すように、図柄表示装置17の表示部17aに、前記ボタンマーク85および時間表示インジケータ90を上下に表示させ、第1操作ボタン45が操作されない場合には、操作有効時間Tが経過するまでの間に、前記時間表示インジケータ90におけるバーグラフ91の表示面積(長さ)が徐々に減少するように(短くなるように)表示する。そして、時間表示インジケータ90におけるバーグラフ91の表示面積(長さ)が徐々に減少することに伴い、表示部17aに予告表示絵柄100を、表示面積が徐々に大きくなるように表示するようになっている。ここで、第1実施形態では、時間表示インジケータ90の表示領域92内において、バーグラフ91が消去された部分に、前記予告表示絵柄100を徐々に表示するよう構成されている。すなわち、不透明なバーグラフ91が予告表示絵柄100の前側に重なった状態に表示されて、予告表示ボタン操作演出の開始時点では、バーグラフ91により予告表示絵柄100が視認不能となっている(図11(b)、図16参照)。そして、第1操作ボタン45が操作されない場合には、操作有効時間Tの経過に伴ってバーグラフ91が左端から徐々に消去されることで、予告表示絵柄100がバーグラフ91の消去された部分から徐々に表示される演出がなされる。

10

【0107】

そして第1実施形態では、予告表示ボタン操作演出および予告非表示ボタン操作演出において、時間表示インジケータ90のサイズを異ならせてある(図11(a)、図11(b)参照)。すなわち、予告表示ボタン操作演出における時間表示インジケータ90は、予告非表示ボタン操作演出における時間表示インジケータ90よりも上下幅が大きく設定されており、バーグラフ91が大きく表示されて強調されるデザインとなっている。これにより、遊技者が予告表示ボタン操作演出と予告非表示ボタン操作演出との判別が可能となっており、予告表示ボタン操作演出が実行されることが認知されて、ボタン操作演出に対する関心を高め得るようになっている。

20

【0108】

(予告表示絵柄100について)

前記予告表示ボタン操作演出において表示される予告表示絵柄100は、予告表示ボタン操作演出において、図柄表示装置17の表示部17aに表示可能な複数個が設定されている。予告表示絵柄100は、後述するように、有利遊技(大当り遊技)の生起を示唆するもの、発展演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)の展開を示唆するもの、当りの種類(確変か否か)を示唆するもの、が夫々複数個ずつ設定されている。すなわち、予告表示ボタン操作演出時に図柄表示装置17の表示部17aに表示された予告表示絵柄100を確認した遊技者が、有利遊技(大当り遊技)の生起を推測可能な予告表示絵柄100からなる予告表示絵柄群(以降「第1予告表示絵柄群」という)と、発展演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)の展開が推測可能な予告表示絵柄100からなる予告表示絵柄群(以降「第2予告表示絵柄群」という)と、当りの種類(確変か否か)を推測可能な予告表示絵柄100からなる予告表示絵柄群(以降「第3予告表示絵柄群」という)とが設定されている。

30

【0109】

前記予告表示絵柄100は、予告表示ボタン操作演出の演出開始時から操作有効時間Tが経過するまでの間において、図柄表示装置17の表示部17aに所定部分(表示開始部分)から表示され始め、時間の経過に伴って表示面積が徐々に大きくなり、操作有効時間Tの経過前に全体が表示されるようになっている。そして、第1実施形態では、前記予告表示絵柄100として、文字(ひらがな、カタカナ、漢字)、記号、数字および漢数字の1種類または2種類以上の組み合わせで構成されたもの、図形またはイラスト等により構成されたものである。図12には、前記第1予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として「期待できるか?」、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」の4つの予告表示絵柄100を例示し、前記第2予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」、「大チャンスは次回」、「大チャンス到来」を例示し、前記第3予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例とし

40

50

て「当れば確変か?」、「当れば確変か!!」が例示されている。但し、各群に含まれる予告表示絵柄100は、これ以外にも多数が統括制御ROM60bに記憶されており、該統括制御CPU60aは、予告表示ボタン操作演出を決定した際に、決定した演出パターンの内容に応じて乱数抽選によって統括制御ROM60bから何れかの予告表示絵柄100を決定するようになっている。

【0110】

前記予告表示絵柄100は、図柄表示装置17の表示部17aにおいて、時間表示インジケータ90の表示領域92に表示可能なサイズで表示される。そして、表示領域92において、時間表示インジケータ90のバーグラフ91が消去された部分に徐々に表示されるようになっている。すなわち図16に示すように、予告表示絵柄100は、予告表示ボタン操作演出の演出開始時では不透明なバーグラフ91により視認が不能となっており、該バーグラフ91が徐々に短くなることに伴って徐々に見えるようになる演出がなされる。なお、予告表示絵柄100は、時間表示インジケータ90のバーグラフ91が左端から徐々に消去されることから、バーグラフ91が消去される左側から読み始める構成となっている。

10

【0111】

更に、予告表示絵柄100は、最初に表示され始める部分(表示開始部分)から表示途中の部分までの形状、形態が同じものが、前記第1～第3の予告絵柄表示群毎に複数個設定されている。すなわち、図13～図15に例示するように、予告表示絵柄100は、表示開始部分から表示途中部分までが別の予告表示絵柄100と同じ共通表示部101と、該別の予告表示絵柄100と異なる個別表示部102とから構成されている。そして、共通表示部101が同じ予告表示絵柄100においては、個別表示部102の違いにより異なる意味に読み取れることで期待度を異ならせている。

20

【0112】

(予告表示絵柄の共通表示部および個別表示部について)

図13は、前記第1予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として「期待できるか?」、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」の4つの予告表示絵柄100を例示している。これら「期待できるか?」、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」の4つの予告表示絵柄100においては、「期待できるか?」は、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」に対し、「期待」が共通表示部101であり、「できるか?」が個別表示部102である。また、「期待度3%」は、「期待度30%」および「期待度300%」に対し、「期待度3」が共通表示部101であり、「%」が個別表示部102である。ここで、「期待」が4つの予告表示絵柄100における共通表示部101であり、「度3」は、3つの予告表示絵柄100において共通な第1部分共通表示部101aとなっている。また、「期待度30%」は、「期待度300%」に対し、「期待度30」が共通表示部101であり、「%」が個別表示部102である。ここで、「期待」が共通表示部101であり、「度3」が第1部分共通表示部101aであり、「0」が第2部分共通表示部101bとなっている。従って、共通表示部101である「期待」は、表示部17aに表示されても、前記4つの予告表示絵柄(「期待できるか?」、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」)100のどれかを判別不能な表示部分である。また、第1部分共通表示部101aである「度3」は、表示部17aに表示されても、前記3つの予告表示絵柄(「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」)100のどれかを判別不能な表示部分である。また、第2部分共通表示部101bである「0」は、表示部17aに表示されても、前記2つの予告表示絵柄(「期待度30%」、「期待度300%」)100のどれかを判別不能な表示部分である。

30

40

【0113】

一方、予告表示絵柄100における個別表示部102は、該個別表示部102が表示されることで、当該予告表示絵柄100を判別可能な表示部分である。すなわち、「期待できるか?」では、「できるか?」が表示されることで当該「期待できるか?」として判別

50

可能であり、該「できるか？」が個別表示部102となっている。また、「期待度3%」では、「%」が表示されることで当該「期待度3%」として判別可能であり、該「%」が個別表示部102となっている。また、「期待度30%」では、「%」が表示されることで当該「期待度30%」として判別可能であり、該「%」が個別表示部102となっている。更に、「期待度300%」では、「0%」が表示されることで当該「期待度300%」として判別可能であり、該「0%」が個別表示部102となっている。

【0114】

図14は、前記第2予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」、「大チャンスか?」、「大チャンス到来」の4つの予告表示絵柄100を例示している。これら「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」、「大チャンスか?」、「大チャンス到来」の4つの予告表示絵柄100において、「大ピンチだ」は、「大ピンチ回避」、「大チャンスか?」、「大チャンス到来」に対し、「大」が共通表示部101であると共に「ピンチだ」が個別表示部102である。また、「大ピンチ回避」は、「大ピンチだ」、「大チャンスか?」、「大チャンス到来」に対し、「大」が共通表示部101であると共に「回避」が個別表示部102である。また、「大チャンスか?」は、「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」、「大チャンス到来」に対し、「大」が共通表示部101であると共に「チャンスか?」が個別表示部102である。更に、「大チャンス到来」は、「大ピンチだ」、「大チャンスか?」、「大チャンスか?」に対し、「大」が共通表示部101であると共に「チャンス到来」が個別表示部102である。

【0115】

また、「大ピンチだ」および「大ピンチ回避」の2つの予告表示絵柄100において、「大ピンチだ」は、「大ピンチ回避」に対し、「大ピンチ」が共通表示部101であると共に「だ」が個別表示部102であり、「大ピンチ回避」は、「大ピンチだ」に対し、「大ピンチ」が共通表示部101であると共に「回避」が個別表示部102である。ここで、「大」が前記共通表示部101であり、「ピンチ」が第1部分共通表示部101aとなっている。また、「大チャンスか?」および「大チャンス到来」の2つの予告表示絵柄100において、「大チャンスか?」は、「大チャンス到来」に対し、「大チャンス」が共通表示部101であると共に「か?」が個別表示部102であり、「大チャンス到来」は、「大チャンスか?」に対し、「大チャンス」が共通表示部101であると共に「到来」が個別表示部102である。ここで、「大」が前記共通表示部101であり、「チャンス」が第2部分共通表示部101bとなっている。従って、共通表示部101である「大」は、表示部17aに表示されても、前記4つの予告表示絵柄(「大ピンチだ」、「大ピンチか?」、「大チャンスか?」、「大チャンス到来」)100のどれかを判別不能な表示部分である。また、第1部分共通表示部101aである「ピンチ」は、表示部17aに表示されても、前記2つの予告表示絵柄(「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」)100のどれかを判別不能な表示部分である。また、第2部分共通表示部101bである「チャンス」は、表示部17aに表示されても、前記2つの予告表示絵柄(「大チャンスか?」、「大チャンス到来」)100のどれかを判別不能な表示部分である。

【0116】

一方、予告表示絵柄100における個別表示部102は、該個別表示部102が表示されることで、当該予告表示絵柄100を判別可能な表示部分である。すなわち、「大ピンチだ」では、「だ」が表示されることで「大ピンチだ」を判別可能であり、該「だ」が個別表示部102となっている。また、「大ピンチ回避」では、「回避」が表示されることで「大ピンチ回避」として判別可能であり、該「回避」が個別表示部102となっている。また、「大チャンスか?」では、「か?」が表示されることで「大チャンスか?」として判別可能であり、該「か?」が個別表示部102となっている。更に、「大チャンス到来」では、「到来」が表示されることで「大チャンス到来」として判別可能であり、該「到来」が個別表示部102となっている。

【0117】

図15は、前記第3予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として「当れば

確変か？」および「当れば確変か！！」の2つの予告表示絵柄100を例示している。「当れば確変か？」および「当れば確変か！！」の2つの予告表示絵柄100において、「当れば確変か？」は、「当れば確変か！！」に対し、「当れば確変か」が共通表示部101であると共に「？」が個別表示部102であり、「当れば確変か！！」は、「当れば確変か？」に対し、「当れば確変か」が共通表示部101であると共に「！！」が個別表示部102である。

【0118】

従って、図13に示す第1予告表示絵柄群の予告表示絵柄100においては、図16に示すように、予告表示ボタン操作演出が実行された際に、当該予告表示ボタン操作演出の開始から時間表示インジケータ90のバーグラフ91が左端から徐々に消去され始めることで共通表示部101である「期待」が視認された時点では、当該予告表示絵柄100が、前記「期待できるか？」、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」の何れかが判別不能であり、遊技者に期待感を抱かせることができる。そして、予告表示絵柄100の表示領域が大きくなり、第1部分共通表示部101aである「度3」が視認された時点では、「期待できるか？」は判別可能となるが、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」は判別不能であり、継続して遊技者に期待感を抱かせることができる。更に、予告表示絵柄100の表示領域が大きくなり、第2部分共通表示部101bである「0」が視認された時点では、「期待度3%」は判別可能となるが、「期待度30%」、「期待度300%」は依然として判別不能であり、遊技者に一層の期待感を抱かせることができる。

【0119】

また、図14に示す第2予告表示絵柄群の予告表示絵柄100においては、時間表示インジケータ90のバーグラフ91が左端から徐々に消去され始めることで共通表示部101である「大」が視認された時点では、当該予告表示絵柄100が、前記「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」、「大チャンスか？」、「大チャンス到来」の何れかが判別不能であり、遊技者に期待感を抱かせることができる。そして、予告表示絵柄100の表示領域が大きくなり、第1部分共通表示部101aである「ピンチ」が視認された時点では、「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」は判別不能である。また、第2部分共通表示部101bである「チャンス」はまだ完全に視認されておらず、「大チャンスか？」、「大チャンス到来」も判別不能である。そして、予告表示絵柄100の表示領域が更に大きくなり、第2部分共通表示部101bである「チャンス」が視認された時点では、「大チャンスか？」、「大チャンス到来」が依然として判別不能であるから、遊技者に一層の期待感を抱かせることができる。

【0120】

また、図15に示す第3予告表示絵柄群の予告表示絵柄100においては、時間表示インジケータ90のバーグラフ91が左端から徐々に消去され始めることで共通表示部101である「当れば確変か」が視認された時点では、該予告表示絵柄100が、前記「当れば確変か？」および「当れば確変か！！」のどちらかが判別不能であり、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0121】

従って、第1実施形態では、予告表示ボタン操作演出において、時間表示インジケータ90のバーグラフ91が操作有効時間Tの経過に伴って徐々に短くなることにより予告表示絵柄100を徐々に表示するようにしたことで、予告表示絵柄100に対する遊技者の関心を好適に高めることができると共に、第1操作ボタン45の操作を促すことができる。

【0122】

前記第1予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として挙げた「期待できるか？」、「期待度3%」、「期待度30%」、「期待度300%」においては、有利遊技(大当たり遊技)の生起を示唆する期待度が、「期待度300%」が最も大きく設定され、「期待度30%」は、「期待度300%」より小さいが「期待度3%」よりも大きく設定さ

れ、「期待度3%」は、「期待度30%」より小さいが「期待度できるか?」よりも大きく設定され、「期待度できるか?」が最も小さく設定されている。前記第2予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として挙げた「大ピンチだ」、「大ピンチ回避」、「大チャンスか?」、「大チャンス到来」の予告表示絵柄100においては、発展演出の展開を示唆する期待度が、「大チャンス到来」が最も大きく設定され、「大チャンスか?」は、「大チャンス到来」より小さいが「大ピンチ回避」よりも大きく設定され、「大ピンチ回避」は、「大チャンスか?」より小さいが「大ピンチだ」よりも大きく設定され、「大ピンチだ」が最も小さく設定されている。また、前記第3予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100の一例として挙げた「当れば確変か?」、「当れば確変か!!」においては、当り遊技の種類(確変か否か)を示唆する期待度が、「当れば確変か!!」が「当れば確変か?」よりも大きく設定されている。

10

【0123】

(予告表示絵柄100の表示位置について)

前記予告表示ボタン操作演出では、図11(b)および図16に示すように、時間表示インジケータ90の表示領域92内に予告表示絵柄100を表示する場合に、該バーグラフ91が最初に消去される側に偏らせて予告表示絵柄100を表示するよう構成されている。すなわち、第1実施形態における予告表示ボタン操作演出では、時間表示インジケータ90の表示領域92における左端からバーグラフ91が徐々に消去される演出を行うことから、表示領域92内の左側に偏らせて予告表示絵柄100を表示するようになっている。これにより、予告表示ボタン操作演出の開始により時間表示インジケータ90のバーグラフ91が消去され始めると、演出開始から早いタイミングで予告表示絵柄100が表示され始めるようになり、当該演出途中の早いタイミングで予告表示絵柄100が視認されるようになっている。従って、予告表示ボタン操作演出途中の早い段階に遊技者が予告表示絵柄100を推測し得るようにして、遊技者が第1操作ボタン45を操作するタイミングを早めることを可能としている。また、表示領域92内の左右中央に予告表示絵柄100を表示する場合には、該予告表示絵柄100の字数が多いほど表示し始めるタイミングが早くなって字数が多いか少ないかを把握可能であるが、表示領域92内の側に偏らせて予告表示絵柄100を表示することで、字数が異なる予告表示絵柄100であっても表示し始めるタイミングが同じになり該予告表示絵柄100の字数の違いを把握し難くしている。

20

30

【0124】

(操作有効時間Tについて)

統括制御CPU65aは、該統括制御CPU65aが設定する操作有効時間(ここでは「実操作有効時間T1」とする)が、図柄表示装置17の表示部17aにおいて時間表示インジケータ90により表示する操作有効時間(ここでは「表示操作有効時間」とする)Tよりも長く設定するようになっている。換言すると、図柄表示装置17の表示部17aにおいて時間表示インジケータ90により表示する表示操作有効時間Tは、実操作有効時間T1よりも短く表示されるように構成されている。すなわち、図柄表示装置17の表示部17aにおいて表示される時間表示インジケータ90のバーグラフ91が完全に消去された時点では、統括制御CPU65aにおいてはまだ実操作有効時間Tが経過していない。従って、時間表示インジケータ90により表示する表示操作有効時間Tが経過する前に遊技者が第1操作ボタン45の操作を行った場合は当該ボタン操作が必ず有効として判定され、時間表示インジケータ90において操作有効時間T内であるにも拘わらず第1操作ボタン45の操作が無効として判定される不都合が生じないよう構成されている。

40

【0125】

(予告表示絵柄100の消去について)

統括制御CPU65aは、予告表示ボタン操作演出において、操作有効時間Tの経過前において前記第1操作ボタン45が操作された場合に、当該予告表示ボタン操作演出を終了する処理を行うようになっている。また、統括制御CPU65aは、予告表示ボタン操作演出において、表示部17aに徐々に表示される予告表示絵柄100の全体が表示され

50

る前に前記第1操作ボタン45が操作された場合に、表示部17aに徐々に表示されている予告表示絵柄100を該表示部17aから消去する処理が行われる。従って、予告表示ボタン操作演出の実行中に第1操作ボタン45が操作されると当該予告表示ボタン操作演出が終了するので、図柄表示装置17の表示部17aの全体を用いた次の演出に移行することが可能となり、遊技時間の短縮化も可能となる。なお、統括制御CPU65aは、予告表示ボタン操作演出において第1操作ボタン45が操作されると、第1操作ボタン45の操作を無効とするボタン操作無効コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力するように構成されている。

【0126】

(演出パターンに対する予告表示絵柄の決定について)

前記統括制御CPU65aは、予告表示ボタン操作演出が決定された場合に、既に決定されている演出パターンに適した所定の予告表示絵柄100を決定する。すなわち、統括制御CPU65aは、先ず、第1～第3の予告表示絵柄群を決定する予告表示絵柄群決定処理を行うようになっている。ここで、統括制御ROM65bには、第1～第3の予告表示絵柄群毎に振分け判定値が設定されていると共に、乱数抽選を行うための予告表示絵柄群決定用の乱数が設定されており、該統括制御ROM65bは、乱数抽選により予告表示絵柄群決定用乱数を取得して、取得した予告表示絵柄群用乱数と振分け判定値とが一致する予告表示絵柄群を決定するようになっている。なお、実施例では、第1～第3の予告表示絵柄群に振分け判定値が、演出パターンの種類に関係なく同数に設定されており、第1～第3の予告表示絵柄群は決定される確率が同じに設定されている。但し、メイン制御基板60から統括制御CPU65aに送信される制御コマンドに含まれる当り情報に基づいて、当該遊技が当り遊技となる場合には、第1～第3の各予告表示絵柄群における振分け判定値を異なるようにしてもよい。

【0127】

次いで、前記統括制御CPU65aは、前記予告表示絵柄群決定処理に基づき予告表示絵柄群が決定されると、決定された予告表示絵柄群の中から予告表示絵柄100を決定する予告表示絵柄決定処理を行うようになっている。ここで、統括制御ROM65bには、予告表示ボタン操作演出を実行する演出パターン(前記通常はずれ演出パターン、ノーマルリーチはずれ演出パターン、ノーマルリーチ当り演出パターン、スーパーリーチはずれ演出パターン、スーパーリーチ当り演出パターン)毎に、各予告表示絵柄100に設定された期待度に対応して振分け判定値が設定されていると共に、乱数抽選を行うための予告表示絵柄決定用の乱数が設定されている。従って、統括制御ROM65bは、予告表示絵柄決定処理として、乱数抽選により予告表示絵柄決定用乱数を取得し、該取得した予告表示絵柄用乱数と振分け判定値とを比較して、予告表示絵柄100を決定するようになっている。

【0128】

第1実施形態では、前記第1予告表示絵柄群および第2予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100について、第2通常はずれ演出パターンD1-2、第3通常はずれ演出パターンD1-3、第2ノーマルリーチはずれ演出パターンD2-2および第3ノーマルリーチはずれ演出パターンD2-3では、期待度が「小」の予告表示絵柄(図12の「期待できるか?」「大ピンチだ」)100の振分け判定値を最も多く設定してあり、期待度が「中」の予告表示絵柄(図12の「期待度3%」「大ピンチ回避」)100の振分け判定値が、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定され、期待度が「大」の予告表示絵柄(図12では「期待度30%」「大チャンスか?」)100の振分け判定値が、期待度が「中」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定されると共に、期待度が「最大」の予告表示絵柄(図12では「期待度300%」「大チャンス到来」)100の振分け判定値が最も少なく設定されている。これにより、第2通常はずれ演出パターンD1-2、第3通常はずれ演出パターンD1-3、第2ノーマルリーチはずれ演出パターンD2-2および第3ノーマルリーチはずれ演出パターンD2-3が決定されている場合は、期待度が「小」の予告表示絵柄100が決定され易く、期待度が「最

大」の予告表示絵柄 100 は最も決定され難くなっている。

【0129】

また、第2ノーマルリーチ当り演出パターンD3-2、第3ノーマルリーチ当り演出パターンD3-3では、期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が最も多く設定され、期待度が「中」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定され、期待度が「最大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「中」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定されると共に、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値は設定されていない。これにより第2ノーマルリーチ当り演出パターンD3-2、第3ノーマルリーチ当り演出パターンD3-3が決定された場合は、期待度が「大」の予告表示絵柄100が最も決定され易く、期待度が「小」の予告表示絵柄100は決定されない。

10

【0130】

また、第2スーパーリーチはずれ演出パターンD4-2、第3スーパーリーチはずれ演出パターンD4-3では、期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が最も多く設定され、期待度が「中」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定され、期待度が「最大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「中」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定されると共に、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値が最も少なく設定されている。これにより第2スーパーリーチはずれ演出パターンD4-2、第3スーパーリーチはずれ演出パターンD4-3が決定された場合は、期待度が「大」の予告表示絵柄100が最も決定され易く、期待度が「小」の予告表示絵柄100は決定され難くなっている。

20

【0131】

そして、第2スーパーリーチ当り演出パターンD5-2、第3スーパーリーチ当り演出パターンD5-3では、期待度が「最大」および「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が略同数に設定され、期待度が「中」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「最大」および「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも少なく設定され、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値は設定されていない。これにより第2スーパーリーチ当り演出パターンD5-2、第3スーパーリーチ当り演出パターンD5-3が決定された場合は、期待度が「最大」または「大」の予告表示絵柄100が決定され易く、期待度が「小」の予告表示絵柄100は決定されない。

30

【0132】

前記第3予告表示絵柄群に属する予告表示絵柄100については、第2および第3の通常はずれ演出パターンD1-2、D1-3、第2および第3のノーマルリーチはずれ演出パターンD2-2、D2-3では、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも多く設定される。これにより、第2および第3の通常はずれ演出パターンD1-2、D1-3、第2および第3のノーマルリーチはずれ演出パターンD2-2、D2-3が決定された場合は、期待度が「小」の予告表示絵柄100のほうが、期待度が「大」の予告表示絵柄100よりも決定され易くなっている。また、第2および第3のノーマルリーチ当り演出パターンD3-2、D3-3、第2および第3のスーパーリーチはずれ演出パターンD4-2、D4-3では、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値と期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が同じに設定される。これにより、第2および第3のノーマルリーチ当り演出パターンD3-2、D3-3、第2および第3のスーパーリーチはずれ演出パターンD4-2、D4-3が決定された場合は、期待度が「小」の予告表示絵柄100と期待度が「大」の予告表示絵柄100とが決定される割合が同じになっている。更に、第2および第3のスーパーリーチ当り演出パターンD5-2、D5-3が決定された場合は、期待度が「大」の予告表示絵柄100の振分け判定値が、期待度が「小」の予告表示絵柄100の振分け判定値よりも多く設定される。これにより、第2および第3のスーパーリーチ当り演出パターンD5-2、D5-3が決定された場合は、期待度が「大」の予告

40

50

表示絵柄１００のほうが、期待度が「小」の予告表示絵柄１００よりも決定され易くなっている。なお、各演出パターンにおける予告表示絵柄１００に振分け判定値の設定数の比率は、前述したものに限定されるものではなく、各演出パターンの演出内容と関係で矛盾が生じないように設定されている。

【０１３３】

〔実施例の作用〕

次に、前述のように構成された実施例に係るパチンコ機１０の作用につき説明する。

【０１３４】

前記前枠１３の前面側に設けられた前記操作ハンドル１６の操作レバー１６ａを遊技者が操作すると、前記打球発射装置から発射されたパチンコ球が前記遊技領域２１に打ち出される。遊技領域２１を流下するパチンコ球が前記始動入賞口２９ａ、３３ａに入賞すると、前記始動入賞検出センサ３６、３７の球検出を契機として、前記メイン制御ＣＰＵ６０ａが各種情報(各種乱数情報)を取得して、この取得した情報に基づいて特図当り抽選(当り判定)が行われる。そして、特図当り抽選の結果に基づいて、特図変動パターンが乱数抽選によって決定され、決定された特図変動パターンを指定する特図変動パターン指定コマンドが統括制御ＣＰＵ６５ａに入力されると、該統括制御ＣＰＵ６５ａは対応する種類の演出パターンの中から１つの演出パターンを乱数抽選により決定する。そして、統括制御ＣＰＵ６５ａは、決定した演出パターンに基づいて前記表示制御ＣＰＵ７０ａにコマンドを出力し、表示制御ＣＰＵ７０ａは、統括制御基板６５からコマンドが入力されると、該コマンドで特定される演出パターンに対応する演出内容で図柄変動演出を実行させるように図柄表示装置１７を制御することで、該図柄表示装置１７において図柄変動演出が実行される。

【０１３５】

ここで、前記統括制御ＣＰＵ６５ａが、メイン制御ＣＰＵ６０ａから出力される特図変動パターン指定コマンドに基づいて、前記第１通常はずれ演出パターンＤ１－１、第１ノーマルリーチはずれ演出パターンＤ２－１、第１ノーマルリーチ当り演出パターンＤ３－１、第１スーパーリーチはずれ演出パターンＤ４－１または第１スーパーリーチ当り演出パターンＤ５－１の何れかを乱数抽選により決定した場合には、これら演出パターンＤ１－１、Ｄ２－１、Ｄ３－１、Ｄ４－１、Ｄ５－１はボタン操作演出を行わないものである(図１０参照)、表示装置１７の表示部１７ａにおいてボタン操作演出は行われない。そして、第１操作ボタン４５の操作が有効にならない。

【０１３６】

前記統括制御ＣＰＵ６５ａが、メイン制御ＣＰＵ６０ａから出力される特図変動パターン指定コマンドに基づいて、前記第２通常はずれ演出パターンＤ１－２、第２ノーマルリーチはずれ演出パターンＤ２－２、第２ノーマルリーチ当り演出パターンＤ３－２、第２スーパーリーチはずれ演出パターンＤ４－２または第２スーパーリーチ当り演出パターンＤ５－２の何れかを乱数抽選により決定し、かつボタン操作演出の実行を乱数抽選により決定した場合、および前記第３通常はずれ演出パターンＤ１－３、第３ノーマルリーチはずれ演出パターンＤ２－３、第３ノーマルリーチ当り演出パターンＤ３－３、第３スーパーリーチはずれ演出パターンＤ４－３または第３スーパーリーチ当り演出パターンＤ５－３の何れかを乱数抽選により決定した場合に、更に予告非表示ボタン操作演出または予告表示ボタン操作演出の何れかを乱数抽選により決定する。

【０１３７】

ここで、前記第２通常はずれ演出パターンＤ１－２、第２ノーマルリーチはずれ演出パターンＤ２－２、第２スーパーリーチはずれ演出パターンＤ４－２、第３通常はずれ演出パターンＤ１－３、第３ノーマルリーチはずれ演出パターンＤ２－３、第３スーパーリーチはずれ演出パターンＤ４－３の場合は、予告表示ボタン操作演出よりも予告非表示ボタン操作演出が決定され易い。また、第２ノーマルリーチ当り演出パターンＤ３－２、第２スーパーリーチ当り演出パターンＤ５－２、第３ノーマルリーチ当り演出パターンＤ３－３または第３スーパーリーチ当り演出パターンＤ５－３の場合には、予告非表示ボタン操

作演出よりも予告表示ボタン操作演出が決定され易い。

【0138】

(第1実施形態における予告非表示ボタン操作演出の実行について)

統括制御CPU65aは、乱数抽選により予告非表示ボタン操作演出を決定した場合に、予告非表示ボタン操作演出を開始するタイミングで、前記第1操作ボタン45による操作を操作有効時間Tに亘って有効とするボタン操作開始コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力する。そして、表示制御基板70では、ボタン操作開始コマンドが入力されると、図11(a)に示す如く、前記図柄表示装置17の表示部17aに、ボタンマーク85および時間表示インジケータ90を表示すると共に、操作有効時間Tの経過に伴ってバーグラフ91を徐々に短くする表示演出を行う。

10

【0139】

そして、予告非表示ボタン操作演出において、操作有効時間Tが経過するまでに第1操作ボタン45の操作入力信号が統括制御CPU65aに受信された際には、第1操作ボタン45の操作を無効とするボタン操作無効コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力する。これにより、表示制御基板70(表示制御CPU70a)は、図柄表示装置17の表示部17aに表示されていたボタンマーク85および時間表示インジケータ90を消去して、当該予告非表示ボタン操作演出を終了する。第1操作ボタン45の操作による予告非表示ボタン操作演出の終了により、図柄表示装置17の表示部17aでは、第1操作ボタン45の操作に基づく所定の演出に移行する。

20

【0140】

(第1実施形態における予告表示ボタン操作演出の実行について)

一方、統括制御CPU65aは、前述した乱数抽選により予告表示ボタン操作演出を決定した場合に、更に前述した予告表示絵柄群決定処理および予告表示絵柄決定処理を実行して、表示部17aに表示する予告表示絵柄100を乱数抽選により決定する。そして、統括制御CPU65aは、予告表示ボタン操作演出を開始するタイミングで、前記第1操作ボタン45による操作を操作有効時間Tに亘って有効とするボタン操作開始コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力する。そして、表示制御基板70では、ボタン操作開始コマンドが入力されると、図11(b)に示す如く、前記図柄表示装置17の表示部17aに、ボタンマーク85および時間表示インジケータ90を表示すると共に、演出開始後に第1操作ボタン45が操作されない場合には、操作有効時間Tの経過に伴ってバーグラフ91を徐々に短くする表示演出を行う。また、表示制御基板70は、時間表示インジケータ90の表示領域92内において、徐々に消去されるバーグラフ91の消去された部分に、決定された予告表示絵柄100を徐々に表示する制御を行う。

30

【0141】

すなわち、予告表示ボタン操作演出では、表示部17aに予告表示絵柄100が徐々に表示されることで、リーチ演出が行われる可能性やリーチ演出がスーパーリーチ演出に発展する可能性があること、大当り遊技が生起する可能性があること、または生起される当り遊技の種類について、第1操作ボタン45を操作する前に遊技者が推測することができる。しかも、時間表示インジケータ90の表示領域92において、バーグラフ91が最初に消去される左側に偏って予告表示絵柄100が表示されるので、当該予告表示ボタン操作演出の開始から早いタイミングで遊技者が当該予告表示絵柄100を判別し易い。

40

【0142】

そして、予告表示ボタン操作演出において、操作有効時間Tが経過するまでに第1操作ボタン45の操作入力信号が統括制御CPU65aに受信された際には、第1操作ボタン45の操作を無効とするボタン操作無効コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力する。これにより、表示制御基板70(表示制御CPU70a)は、図柄表示装置17の表示部17aに表示されていたボタンマーク85、時間表示インジケータ90および予告表示絵柄100を全て消去して、当該予告表示ボタン操作演出を終了する。第1操作ボタン45の操作による予告表示ボタン操作演出の終了により、図柄表示装置17の表示部17aで

50

は、第1操作ボタン45の操作に基づく所定の演出に移行する。

【0143】

第1実施形態のパチンコ機10によれば、統括制御CPU65aにより第1操作ボタン45の操作を有効とする操作有効時間Tが設定されて、該第1操作ボタン45が操作されずに該操作有効時間Tが経過する場合に、リーチ演出の生起やリーチ演出がスーパーリーチ演出に発展することの示唆、大当たり遊技が発生することの示唆、当たり遊技の種類(確変か否か)の示唆が可能な予告表示絵柄100が、操作有効時間Tの経過に伴って図柄表示装置17の表示部17aに徐々に表示されるので、遊技に対する遊技者の期待感が高められ、第1操作ボタン45の操作が可能な操作有効時間T内における遊技の興趣を向上することができる。

10

【0144】

また、図柄表示装置17の表示部17aにおいて、時間表示インジケータ90のバーグラフ91が消去された部分に予告表示絵柄100が徐々に表示されるようにしたので、時間表示インジケータ90と予告表示絵柄100とを一目で容易に確認することができ、遊技者に注目させることができる。また、時間表示インジケータ90と予告表示絵柄100とが同じ位置(表示領域92内)で表示されるので、表示部17aにおける時間表示インジケータ90と予告表示絵柄100の表示領域を1つとすることができる。これにより、表示部17aにおける時間表示インジケータ90および予告表示絵柄100の表示領域が大きくなることが防止され、時間表示インジケータ90および予告表示絵柄100の表示領域以外において別の演出を同時に行うことも容易である。

20

【0145】

また、時間表示インジケータ90の表示領域92内において、バーグラフ91が最初に消去される部分側に偏って予告表示絵柄100を徐々に表示するようにしたことで、バーグラフ91が消去され始めると早いタイミングで予告表示絵柄100が視認されて判別可能となるので、遊技者が第1操作ボタン45を操作するタイミングを早めることができる。更に、予告表示ボタン操作演出において操作有効時間T内に遊技者が第1操作ボタン45を操作すると当該予告表示ボタン操作演出が終了するので、演出時間を短縮することができる。また、予告表示ボタン操作演出以降の演出の実行を早めることも可能である。

【0146】

(第2実施形態)

30

図17は、第2実施形態に係るボタン操作演出を示す説明図である。第2実施形態のボタン操作演出では、ボタン操作演出に際して表示制御基板70が、図柄表示装置17の表示部17aにおいて、第1操作ボタン45の操作が有効な操作有効時間Tを示す時間表示インジケータ(時間表示絵柄)を表示せずに予告表示絵柄100を徐々に表示する点で第1実施形態のボタン操作演出と異なっている。すなわち、第2実施形態に係るボタン操作演出では、操作手段としての第1操作ボタン45の操作を有効とする操作有効時間Tが設定された際に、該第1操作ボタン45が操作されずに操作有効時間Tが経過する場合に、有利遊技が生起される期待度または発展演出を予告する予告表示絵柄100を、該操作有効時間Tの経過に伴って表示手段である表示部17aに徐々に表示するよう構成したものである。また、予告表示絵柄100として、顔の表情に似せたイラスト(顔の輪郭、左目、右目、口)を例示している。すなわち、図17(b)に示す顔の輪郭および左目(正面視において)が、図17(c)~(e)に示す予告表示絵柄100の共通表示部101であり、図17(c)の予告表示絵柄100における右目(正面視において)が図17(d)、(e)の予告表示絵柄100に対して個別表示部102である。また、図17(d)の予告表示絵柄100における右目が図17(e)の予告表示絵柄100に対して第1共通表示部101aであり、図17(d)の該予告表示絵柄100における口が図17(e)の予告表示絵柄100に対して個別表示部102であり、図17(e)の予告表示絵柄100における口が図17(d)の予告表示絵柄100に対して個別表示部102である。

40

【0147】

(第2実施形態における予告表示ボタン操作演出の実行について)

50

統括制御CPU65aは、乱数抽選により予告表示ボタン操作演出を決定した場合に、予告非表示ボタン操作演出を開始するタイミングで、前記第1操作ボタン45による操作を操作有効時間Tに亘って有効とするボタン操作開始コマンドを表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力する。そして、表示制御基板70では、ボタン操作開始コマンドが入力されると、図17(a)に示す如く、前記図柄表示装置17の表示部17aに、ボタンマーク85を表示する。そして、演出開始後に第1操作ボタン45が操作されない場合には、操作有効時間Tの経過に伴って、決定された予告表示絵柄100を、所定の部分を徐々に表示部17aに表示する制御を行う(図17(b))。そして、第1操作ボタン45が操作されない場合には、操作有効時間Tとなる前に予告表示絵柄100の全体が表示部17aに表示されるようになる(図17(c)~(e))。従って、第2実施形態の予告表示ボタン操作演出においても、共通表示部101および個別表示部102を備えた予告表示絵柄100が徐々に表示されることで、リーチ演出が行われる可能性やリーチ演出がスーパーリーチ演出に発展する可能性があること、大当たり遊技が生起する可能性があること、または生起される当たり遊技の種類について、第1実施形態と同様に第1操作ボタン45を操作する前に遊技者が推測することが可能である。

【0148】

(変更例)

本願は前述した実施例の構成に限定されるものではなく、その他の構成を適宜に採用することができる。

(1) 実施例では、操作手段が操作されずに操作有効時間が経過する場合に、予告表示絵柄を、その所定部分から徐々に表示する表示態様を例示したが、予告表示絵柄の全体を薄色から徐々に濃色へ変化させることで、該予告表示絵柄を徐々に表示するようにしてもよい。

(2) 予告表示絵柄は、時間表示絵柄と重ならない位置において表示部に徐々に表示させるようにしてもよい。このように表示手段に時間表示絵柄と予告表示絵柄とを別々に表示する場合には、予告表示絵柄が徐々に表示される速度やタイミングを、時間表示絵柄が徐々に消去される速度やタイミングと異ならせるようにしてもよい。

(3) 予告表示絵柄は、実施例で例示した漢字、ひらがな、カタカナ、数字および記号を組み合わせた文字列に限らず、図形またはイラスト等により構成されたものであってもよい。

(4) 実施例では、複数の文字からなる予告表示絵柄として、各文字の間隔が均等である場合を例示したが、該予告表示絵柄の文字間隔は不均等であってもいる。例えば、予告表示絵柄の最初に表示される側(共通表示部側)の文字間隔が、当該予告表示絵柄の最後に表示される側(個別表示部側)の文字間隔よりも大きく、かつ最初に表示される側から最後に表示される側にいくにつれて文字間隔が徐々に狭くなるようにしてもよい。この場合には、予告表示ボタン操作演出の開始直後では共通表示部の表示に時間がかかるようになり、遊技者に予告表示絵柄に向けた関心を持続させ得る効果が期待できる。

また、予告表示絵柄の最初に表示される側(共通表示部側)の文字間隔が、当該予告表示絵柄の最後に表示される側(個別表示部側)の文字間隔よりも狭く、かつ最初に表示される側から最後に表示される側にいくにつれて文字間隔が徐々に広くなるようにしてもよい。この場合には、共通表示部側では早く表示されるようになると共に、個別表示部側で表示に時間がかかるようになり、この場合でも遊技者に予告表示絵柄に向けた関心を持続させ得る効果が期待できる。

(5) 実施例では、予告表示ボタン操作演出における時間表示絵柄と予告非表示ボタン操作演出における時間表示絵柄とを異なる形状としたが、両ボタン操作演出における時間表示絵柄を同じ形状としてもよい。時間表示絵柄を両ボタン操作演出において同じにすることで、ボタン操作演出の演出開始時には予告表示ボタン操作演出が開始されたのか予告非表示ボタン操作演出が開始されたのかが判別が困難となり、ボタン操作演出に対する遊技者の関心を高める効果が期待できる。

(6) 予告表示絵柄を表示する表示手段は、図柄表示装置の表示部に限らず、専用の表示

手段を備えてもよい。この場合、予告表示絵柄の表示手段は、遊技盤の遊技領域に設けてもよいし、前枠の前面に設けてもよいし、上球受け皿14の上面等に設けてもよい。

(7) 時間表示絵柄は、実施例で例示した直線状のバーグラフを備えたものに限らず、様々な形態のものが実施可能である。例えば、円弧状に湾曲したバーグラフや円形状のグラフ等であってもよい。

(8) 実施例においてメイン制御手段(メイン制御CPU)が備える機能の全部または一部を統括制御手段(統括制御CPU)が備えるようにしてもよく、反対に統括制御手段が備える機能の全部または一部をメイン制御手段が備えるようにしてもよい。そして実施例では、メイン制御基板と統括制御基板(統括制御基板)とを分けて設けるようにしたが、単一の制御基板とすることもできる。すなわち、実施例におけるメイン制御手段および統括制御手段の機能を、単一の制御基板に設けた制御手段(CPU)が備えるようにしてもよい。更に、別途制御基板を備えて、実施例のメイン制御手段や統括制御手段が備える機能の全部または一部を、別の制御手段に備えさせてもよい。

10

(9) また、実施例において統括制御手段(統括制御CPU)が備える機能の全部または一部を表示制御手段(表示制御CPU)が備えるようにしてもよく、反対に表示制御手段が備える機能の全部または一部を統括制御手段が備えるようにしてもよい。そして実施例では、統括制御基板(統括制御CPU)と表示制御基板(表示制御CPU)とを分けて設けるようにしたが、単一の制御基板とすることもできる。すなわち、実施例における統括制御手段および表示制御手段の機能を、単一の制御基板に設けた制御手段(CPU)が備えるようにしてもよい。

20

(10) 遊技機としては、パチンコ機に限られるものではなく、表示手段を備えたアレンジボール機や表示手段を備えたスロットマシン等、その他各種の遊技機であってもよい。

【0149】

(11) 前記スロットマシンは、遊技者が所定の開始操作手段の操作を行うことを契機に、図柄が配列された複数の回転体の変動開始すると共に、変動ゲームの当否に関連した当否判定を行い、所定の停止操作手段の操作を契機に、当否判定に基づく図柄停止制御を実行し、停止した図柄の組み合わせが所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機であって、このようなスロットマシンにおいて表示装置を用いる場合に実施例の構成を採用することができる。

ここで、スロットマシンのより具体的な構成を説明すると、外周部に識別情報としての複数の図柄が表示された複数のリール(回転体)を有する図柄表示装置において、複数のリールに表示されている図柄を有効ライン上に揃えることにより、所定数のパチンコ球やメダルを獲得する遊技が行われる。すなわちスロットマシンでは、スタートレバーの操作によってリールの回転が開始され、各リールに対応するストップボタンが操作されたタイミングに応じてリールの回転が停止され、全てのリールの回転(図柄の変動)が停止したときに導出された表示結果(有効ライン上に所定の図柄が揃うこと等)に従って、当該図柄変動に伴う演出の終了後に入賞が発生する。そして、スロットマシンでは入賞によって各種の有利遊技が付与されるようになっている。

30

このようなスロットマシンにおいて、リールを備えた図柄表示装置の上部に液晶表示装置等の別の表示装置(表示手段)を配設したものにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備えて、前記操作手段が操作されずに、該操作手段の操作を有効とする操作有効時間が経過する場合に、有利遊技が生起される期待度や発展演出を予告する予告表示絵柄を、該操作有効時間の経過に伴って前記表示手段に徐々に表示するようにしてもよい。

40

【0150】

また、本願には次のような技術的思想が含まれている。

(A) 遊技に関連する情報を表示可能な表示手段(17a)と、遊技者が操作可能な操作手段(45)とを備え、所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機において、

前記有利遊技が生起される期待度または発展演出を予告する予告表示絵柄(100)を徐々に表示する予告表示ボタン操作演出の実行を決定可能なボタン操作演出決定手段(65a)と

50

、
前記操作手段(45)の操作を有効とする操作有効時間を設定する操作有効時間設定手段(65a)と、

前記ボタン操作演出決定手段(65a)が予告表示ボタン操作演出の実行を決定した場合に、表示する予告表示絵柄(100)を決定する予告表示絵柄決定手段(65a)とを備え、

前記予告表示ボタン操作演出において、前記操作有効時間を表示する時間表示絵柄と重ならない位置に前記予告表示絵柄決定手段が決定した前記予告表示絵柄の表示位置を設けて、前記操作手段(45)が操作されずに前記操作有効時間が経過する場合に、当該予告表示絵柄(100)を、該操作有効時間の経過に伴って前記表示手段(17a)に徐々に表示するよう構成されたことを要旨とする。

10

この構成によれば、操作有効時間報知手段により操作手段の操作を有効とする操作有効時間が設定されて、操作手段が操作されずに操作有効時間が経過する場合に、遊技者に有利となる有利遊技が生起される期待度または、発展演出を予告する予告表示絵柄が、操作有効時間の経過に伴って表示手段に徐々に表示されるので、遊技に対する遊技者の期待感が高められ、操作手段の操作が可能な操作有効時間における遊技に興味を向上することができる。

(B) 遊技に関連する情報を表示可能な表示手段(17a)と、遊技者が操作可能な操作手段(45)とを備え、所定条件が成立した場合に遊技者に有利となる有利遊技が行われるよう構成された遊技機において、

前記有利遊技が生起される期待度または発展演出を予告する予告表示絵柄(100)を徐々に表示する予告表示ボタン操作演出および当該予告表示絵柄(100)を表示しない予告非表示ボタン操作演出の何れを実行するかを決定可能なボタン操作演出決定手段(65a)と、

20

前記操作手段(45)の操作を有効とする操作有効時間を設定する操作有効時間設定手段(65a)と、

前記ボタン操作演出決定手段(65a)が予告表示ボタン操作演出の実行を決定した場合に、表示する予告表示絵柄(100)を決定する予告表示絵柄決定手段(65a)と、

前記操作有効時間設定手段(65a)が操作有効時間を設定した際に、該操作有効時間の開始時に、当該操作有効時間を示す時間表示絵柄(91)を前記表示手段(17a)に表示して報知する演出を行う操作有効時間報知手段(65a)とを備え、

前記予告表示ボタン操作演出を実行する場合と、前記予告非表示ボタン操作演出とで、前記時間表示絵柄(91)の表示態様が異なるよう構成されると共に、

30

前記予告表示ボタン操作演出において前記前記操作手段(45)が操作されずに前記操作有効時間が経過する場合に、前記操作有効時間報知手段(65a)が前記時間表示絵柄(91)をその表示面積が徐々に減少していくように前記表示手段(17a)に表示すると共に、前記時間表示絵柄(91)の表示領域(92)における該時間表示絵柄(91)が消去された部分に、前記予告表示絵柄(100)を徐々に表示するよう構成され、前記表示手段(17a)に前記予告表示絵柄(100)の全体が表示される前に前記操作手段(45)が操作された場合には、当該予告表示絵柄(100)が該表示手段(17a)から消去されるよう構成されたことを要旨とする。

この構成によれば、操作有効時間報知手段により操作手段の操作を有効とする操作有効時間が設定されて、操作手段が操作されずに操作有効時間が経過する場合に、遊技者に有利となる有利遊技が生起される期待度または、発展演出を予告する予告表示絵柄が、操作有効時間の経過に伴って表示手段に徐々に表示されるので、遊技に対する遊技者の期待感が高められ、操作手段の操作が可能な操作有効時間における遊技に興味を向上することができる。

40

また、時間表示絵柄が徐々に消去された部分に予告表示絵柄が徐々に表示されるので、時間表示絵柄と予告表示絵柄とを一目で確認することができると共に、遊技者に注目させることができる。また、時間表示絵柄と予告表示絵柄とが同じ位置で表示されるので、表示手段における両表示絵柄の表示領域を1つとすることができる。

また、演出時間を短縮することができる。

(C) 前記操作有効時間報知手段(65a)が、前記時間表示絵柄(91)の表示領域(92)におい

50

て、該時間表示絵柄(91)が最初に消去される部分側に偏って前記予告表示絵柄(100)を表示するよう構成されたことを要旨とする。

この構成によれば、時間表示絵柄が消去され始めると早いタイミングで予告表示絵柄が視認されるようになるので、遊技者が操作手段を操作するタイミングを早めることができる。

(D) 前記操作有効時間設定手段(65a)が設定する操作有効時間が、前記操作有効時間報知手段(65a)が前記表示手段(17a)に表示する時間表示絵柄(91)により示す操作有効時間よりも長く設定されることを要旨とする。

この構成によれば、表示手段に時間表示絵柄により表示される操作有効時間内に操作手段を操作することで当該操作が必ず有効となり、時間表示絵柄の表示が操作有効時間内であるにも拘わらず該操作手段の操作が無効となることを防止し得る。

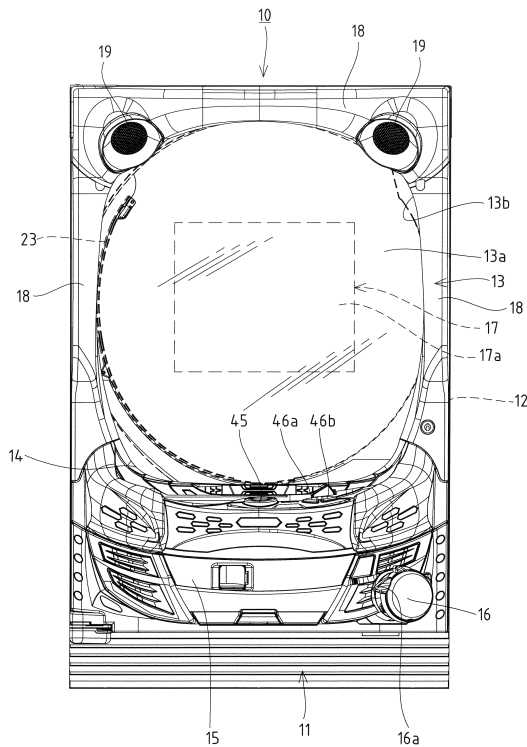
10

【符号の説明】

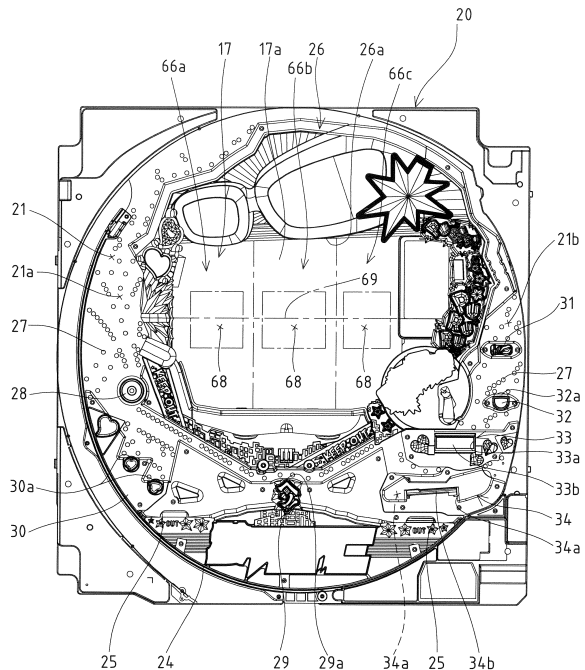
【0151】

- 17a 表示部(表示手段)
- 45 第1操作ボタン(操作手段)
- 65a 統括制御CPU(操作有効時間設定手段)
- 91 バーグラフ(時間表示絵柄)
- 92 表示領域
- 100 予告表示絵柄

【図1】



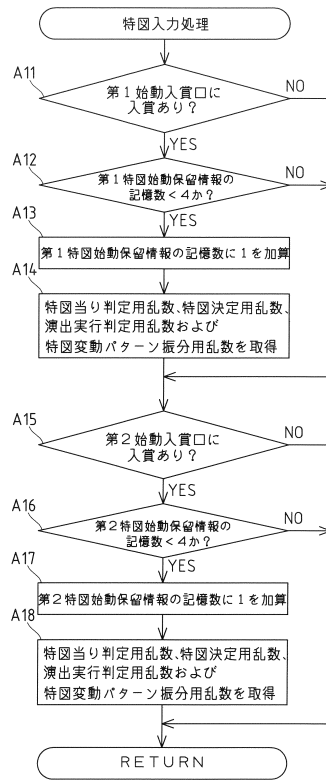
【図2】



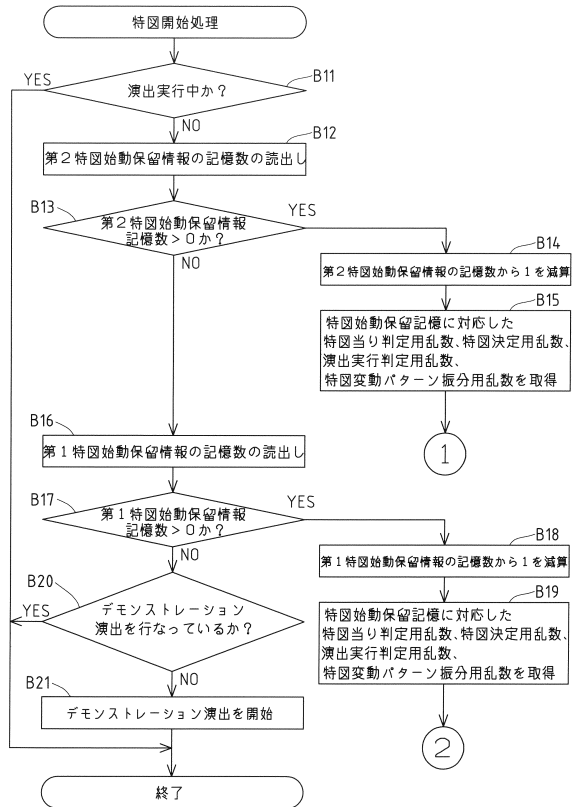
【図3】

特図1	特図2	ラウンド数	大当り後の変短状態	大当り後の確率状態	確定停止節図	仮停止節図
A	a	16	次回まで	確変状態	奇数 1, 3, 5, 7, 9	全て
B	b	16	100回	非確変状態	偶数 0, 2, 4, 6, 8	偶数 0, 2, 4, 6, 8

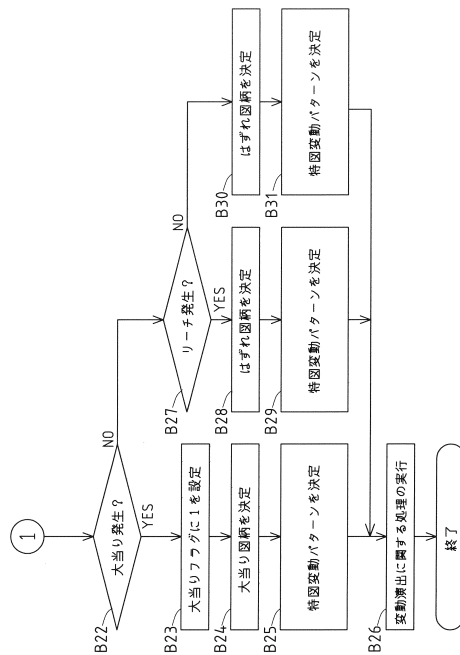
【図 4】



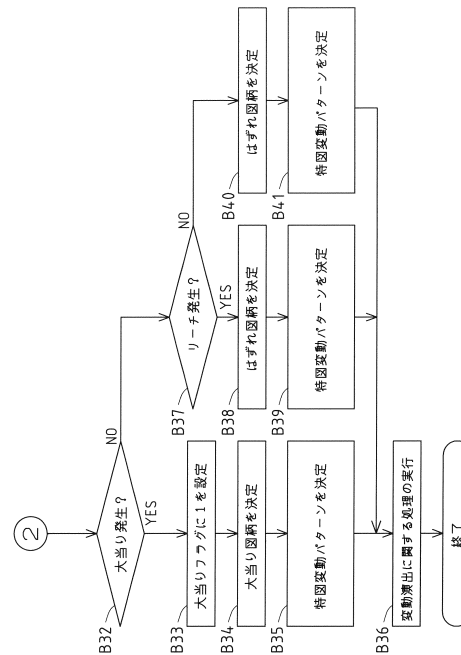
【図 5】



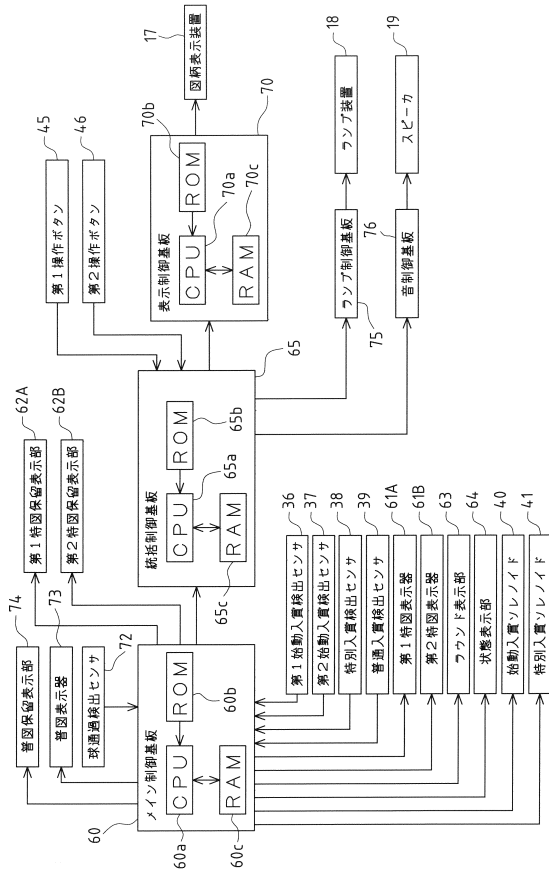
【図 6】



【図 7】



【図 8】



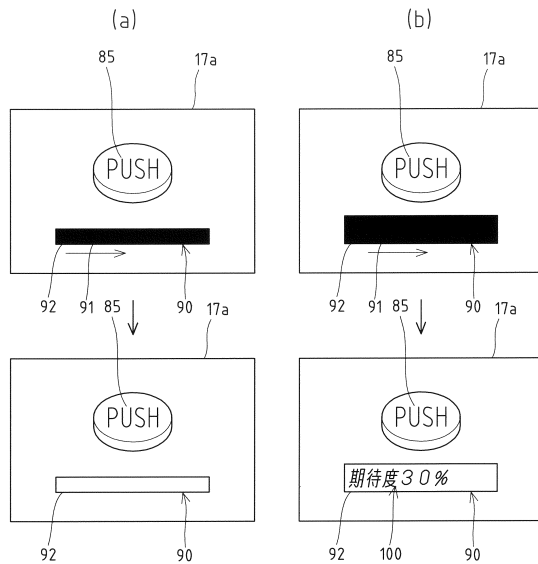
【図 9】

当否	変動パターン	記号	演出パターン	記号
はずれ	通常はずれ 変動パターン	P1	通常はずれ 演出パターン	D1
はずれ	ノーマルリーチはずれ 変動パターン	P2	ノーマルリーチはずれ 演出パターン	D2
大当たり	ノーマルリーチ当り 変動パターン	P3	ノーマルリーチ当り 演出パターン	D3
はずれ	スーパーリーチはずれ 変動パターン	P4	スーパーリーチはずれ 演出パターン	D4
大当たり	スーパーリーチ当り 変動パターン	P5	スーパーリーチ当り 演出パターン	D5

【図 10】

記号	演出パターン	ボタン操作演出
D1-1	第1通常はずれ演出パターン	実行しない
D1-2	第2通常はずれ演出パターン	抽選により実行するか決定
D1-3	第3通常はずれ演出パターン	実行する
D2-1	第1ノーマルリチはずれ演出パターン	実行しない
D2-2	第2ノーマルリチはずれ演出パターン	抽選により実行するか決定
D2-3	第3ノーマルリチはずれ演出パターン	実行する
D3-1	第1スーパーリチ当り演出パターン	実行しない
D3-2	第2ノーマルリチ当り演出パターン	抽選により実行するか決定
D3-3	第3ノーマルリチ当り演出パターン	実行する
D4-1	第1スーパーリチはずれ演出パターン	実行しない
D4-2	第2スーパーリチはずれ演出パターン	抽選により実行するか決定
D4-3	第3スーパーリチはずれ演出パターン	実行する
D5-1	第1スーパーリチ当り演出パターン	実行しない
D5-2	第2スーパーリチ当り演出パターン	抽選により実行するか決定
D5-3	第3スーパーリチ当り演出パターン	実行する

【図 1 1】

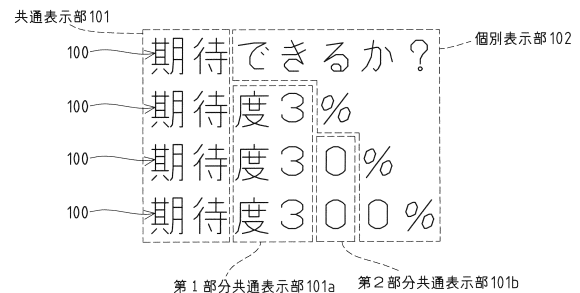


【図 12】

予告表示 絵柄群	予告表示絵柄(一例)	期待度 (注1)
第1	期待できるか？	小
	期待度3%	中
	期待度30%	大
	期待度300%	最大
第2	大ピンチだ	小
	大ピンチ回避	中
	大チャンスか？	大
	大チャンス到来	最大
第3	当れば確変か？	小
	当れば確変か！！	大

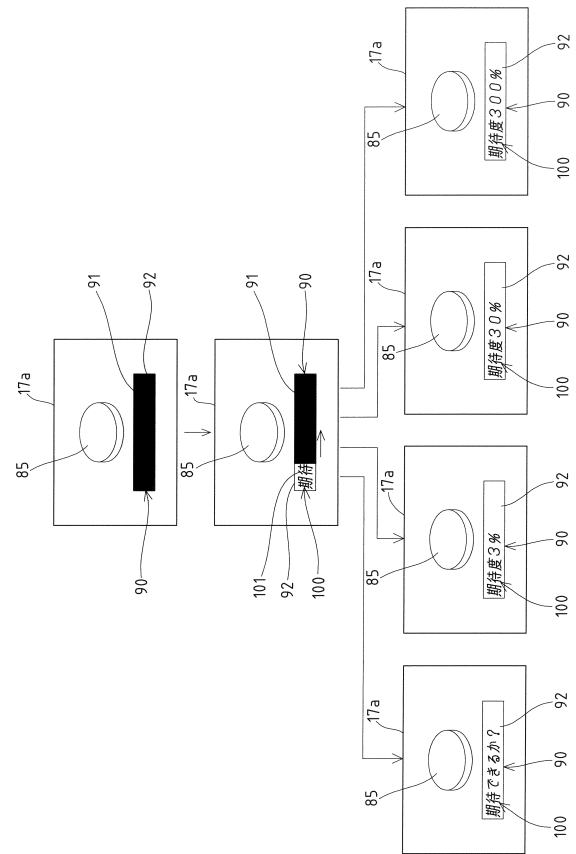
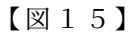
〔注1〕・第1予告表示絵柄群の予告表示絵柄においては、大当たり遊技の発生の期待度。
・第2予告表示絵柄群の予告表示絵柄においては、発展演出の生起の期待度。
・第3予告表示絵柄群の予告表示絵柄においては、大当たり遊技の確定の期待度。

【図 13】

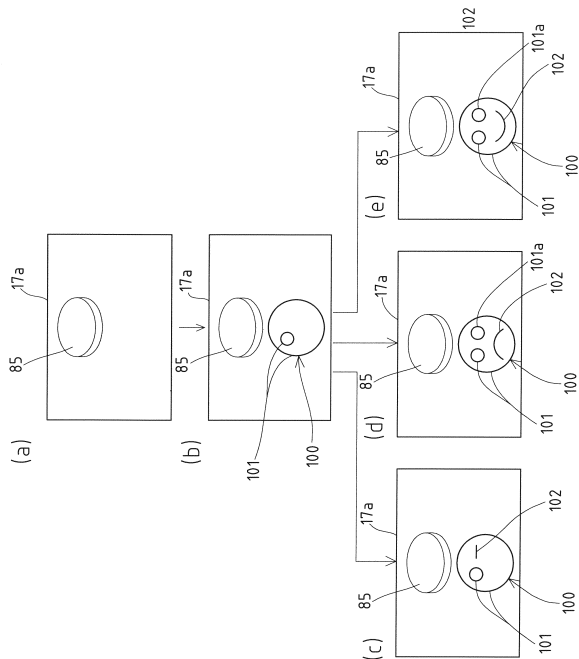


第1部分共通表示部101a 第2部分共通表示部101b

【図 16】



【図 17】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-123287 (JP, A)
特開2014-018307 (JP, A)
特開2014-140454 (JP, A)
特開2012-000289 (JP, A)
特開2014-188056 (JP, A)
特開2002-143471 (JP, A)
特開2009-268602 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02