

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-228362

(P2012-228362A)

(43) 公開日 平成24年11月22日(2012.11.22)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2011-98343 (P2011-98343)

(22) 出願日 平成23年4月26日 (2011.4.26)

(71) 出願人 000161806

京楽産業、株式会社

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号

(74) 代理人 100085660

弁理士 鈴木 均

(72) 発明者 服部 孝志

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号

京楽産業、株式会社

内

Fターム(参考) 2C088 BC22 BC25 EB55 EB78

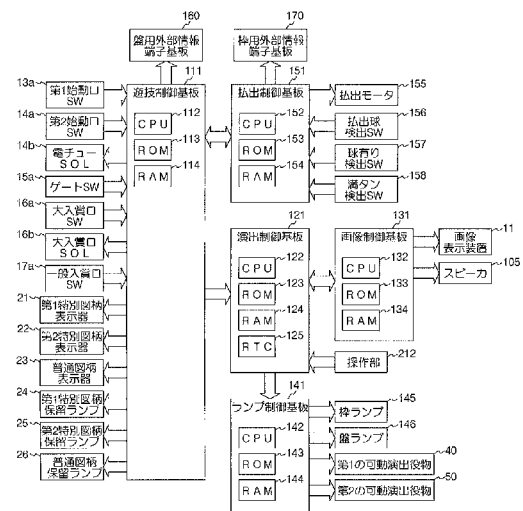
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の可動演出役物に対する興味を高めつつ、特定の可動演出役物の作動負担を軽減することができるパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】遊技盤上に移動可能に設けられ、所定の演出を行う第1及び第2の可動演出役物40、50と、画像表示装置11と第1及び第2の可動演出役物の制御を行う演出制御基板121と、遊技者が操作可能な操作部212と、操作部212の操作に基づいて所定のタイミングで作動させる可動演出役物を設定する可動演出役物設定手段と、可動演出役物設定手段により設定された可動演出役物を記憶するRAM124と、を備えている。

【選択図】図7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技盤上に移動可能に設けられ、所定の演出を行う可動演出役物と、  
前記可動演出役物の制御を行う演出制御手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
前記操作手段の操作に基づいて前記可動演出役物を作動させるタイミングを予め設定するタイミング設定手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、前記タイミング設定手段により設定されたタイミングで前記可動演出役物を作動させることを特徴とするパチンコ遊技機。

**【請求項 2】**

遊技球が入球可能な始動口と、  
前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技者に有利な遊技状態とするか否かを判断するための乱数を抽選により取得する乱数取得手段と、  
前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて特別図柄の変動表示を行う特別図柄表示手段と、  
前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて大当たりに当選したか否かの判定を行う大当たり判定手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段において大当たりと判定され、前記特別図柄表示手段の特別図柄が大当たり図柄で停止する際に、前記可動演出役物の可動制御を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ遊技機。

**【請求項 3】**

前記演出制御手段は、大当たり期待度が高い特定の演出パターンが設定されたときに、前記可動演出役物の可動制御を行うことを特徴とする請求項 2 に記載のパチンコ遊技機。

**【請求項 4】**

演出画像を表示する演出画像表示手段と、複数の前記可動演出役物と、を備え、  
複数の前記可動演出役物が前記画像表示手段に表示される演出画像と連携して作動する作動時間を略同一時間に設定されていることを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れか一項に記載のパチンコ遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機に係り、特に複数の可動演出役物を備えたパチンコ遊技機に好適なものである。

**【背景技術】****【0002】**

近年のパチンコ遊技機は、遊技者に対して興趣性の高い演出を提供するために、所謂ギミックと呼ばれる可動演出役物を備えたものが知られている。

例えば、特許文献 1 には、可動演出役物の動作に同期させて画像表示部への画像表示を行うなど、複数の演出を組み合わせた演出を行うことができるパチンコ遊技機が開示されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2008 - 043659 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで、上記したような可動演出役物を複数備えたパチンコ遊技機では、通常、可動する可動演出役物の種類によって大当たり期待度が異なっており、特別図柄が大当たり図柄で停止する直前や、大当たり期待度が高いスペシャルリーチ演出（以下、「S P リーチ

10

20

30

40

50

演出」と称する。)への移行するタイミングにおいて、大当たり期待度が最も高い特定の可動演出役物を作動させるように構成されている。

このため、パチンコ遊技機によっては、特定の可動演出役物の作動回数が他の可動演出役物より多くなり、特定の可動演出役物だけが劣化してしまうおそれがあった。

また複数種類の可動演出役物を備えたパチンコ遊技機では、大当たり期待度の高い特定の可動演出役物が予め決定されているため、遊技者によって可動演出役物の好みがあるにも関わらず、大当たり期待度の高い特定の可動演出役物を遊技者が自由に設定することはできないという欠点があった。

本発明は、上記したような点を鑑みてなされたものであり、遊技者の可動演出役物に対する興味を高めつつ、特定の可動演出役物の作動負担を軽減することができるパチンコ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】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

即ち、第1の形態のパチンコ遊技機は、遊技盤上に移動可能に設けられ、所定の演出を行う可動演出役物と、前記可動演出役物の制御を行う演出制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記可動演出役物を作動させるタイミングを予め設定するタイミング設定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記タイミング設定手段により設定されたタイミングで前記可動演出役物を作動させることを特徴とする。

【0006】

第2の形態のパチンコ遊技機は、遊技球が入球可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技者に有利な遊技状態とするか否かを判断するための乱数を抽選により取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて特別図柄の変動表示を行う特別図柄表示手段と、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて大当たりに当選したか否かの判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段において大当たりと判定され、前記特別図柄表示手段の特別図柄が大当たり図柄で停止する際に、前記可動演出役物の可動制御を行うことを特徴とする。

【0007】

第3の形態のパチンコ遊技機は、前記演出制御手段は、大当たり期待度が高い特定の演出パターンが設定されたときに、前記可動演出役物の可動制御を行うことを特徴とする。

第4の形態のパチンコ遊技機は、演出画像を表示する演出画像表示手段と、複数の前記可動演出役物と、を備え、複数の前記可動演出役物が前記画像表示手段に表示される演出画像と連携して作動する作動時間を略同一時間に設定されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者が操作可能な操作手段により可動演出役物を作動させるタイミングを予め設定可能に構成したので、遊技者が好みの可動演出役物を所定のタイミングで作動させることが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。

【図2】本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤の一例を示した正面図である。

【図3】第1の可動演出役物の構成を示した図である。

【図4】第2の可動演出役物の構成を示した図である。

【図5】第2の可動演出役物の構成を示した図である。

【図6】本実施形態に係るパチンコ遊技機の操作部の構成を示した図である。

【図7】本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 8】各種乱数が取得される乱数の説明図であり、(a)は大当たり乱数、(b)は大当たり図柄乱数、(c)はリーチ乱数、(d)は当たり乱数の一例をそれぞれ示した図である。

【図 9】遊技制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 10】遊技制御基板の CPU が実行する始動口 SW 処理の一例を示したフローチャートである。

【図 11】遊技制御基板の CPU が実行するゲート SW 処理の一例を示したフローチャートである。

【図 12】遊技制御基板の CPU が実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

10

【図 13】遊技制御基板の CPU が実行する大当たり判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 14】遊技制御基板の CPU が実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 15】遊技制御基板の CPU が実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

【図 16】遊技制御基板の CPU が実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 17】遊技制御基板の CPU が実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

20

【図 18】遊技制御基板の CPU が実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

【図 19】大入賞装置のラウンド数 / 開放パターンの設定例を示した図である。

【図 20】遊技制御基板の CPU が実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 21】遊技制御基板の CPU が実行する電チュー処理の一例を示したフローチャートである。

【図 22】本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり当選時における可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

30

【図 23】本実施形態のパチンコ遊技機 200 における「決め役物」の設定方法の一例を示した図である。

【図 24】本実施形態のパチンコ遊技機において、「決め役物」の設定変更後の可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

【図 25】演出制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 26】演出制御基板の CPU が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図 27】演出制御基板の CPU が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

40

【図 28】演出制御基板の CPU が実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

【図 29】演出制御基板の CPU が実行する当たり演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 30】演出制御基板の CPU が実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 31】演出制御基板の CPU が実行する演出役物設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 32】画像制御基板の CPU が実行する演出画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

50

【図 3 3】ランプ制御基板の CPU が実行する可動演出役物作動処理の一例を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

図 1 は、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。また図 2 は図 1 に示したパチンコ遊技機の遊技盤の一例を示した正面図である。

図 1 に示すパチンコ遊技機 200 は、矩形形状の枠 201 を有し、この枠 201 の窓孔に対して遊技盤 1 が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤 1 の下方には、遊技球を貯留する受け皿部 210 と、この受け皿部 210 の遊技球を発射する発射ハンドル 211 が設けられている。

受け皿部 210 の上面には、例えば遊技者自身に操作を行わせて遊技に対する参加感を演出する操作部 212 が設けられている。

また受け皿部 210 の上面には、遊技球の購入ボタン 213、返却ボタン 214、受け皿部 210 内の遊技球を下方から外部に抜くための球抜きボタン 215 が設けられている。

【0011】

図 2 に示す遊技盤 1 における遊技領域 1a の周囲には、外レール R1 及び内レール R2 が設けられている。これら外レール R1 及び内レール R2 は、図 1 に示した発射ハンドル 211 を操作したときに発射装置から発射された遊技球を遊技領域 1a に案内する。

遊技盤 1 のほぼ中央部には、中央が開口したセンター部材 5 が配置され、そのセンター部材 5 の内部に画像表示装置 11 が配置されている。

画像表示装置 11 は、例えば液晶表示装置等の液晶表示パネルによって構成され、特別図柄に応じた演出図柄、例えば数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄等の画像が表示される。また、所謂リーチ状態や特別遊技状態のときは、それぞれの遊技状態を示す演出画像等が表示される。

なお、リーチ状態とは、画像表示装置 11 の表示画面に表示される複数の図柄のうち、最後に停止する図柄以外の図柄が有効ライン上において同一又は関連した図柄で停止した状態をいう。また、特別遊技状態とは、表示画面に表示される全ての図柄が有効ライン上において同一又は関連した図柄で停止した大当たり状態をいう。

【0012】

画像表示装置 11 の下方中央には、第 1 始動口 13 が配置されている。第 1 始動口 13 は、遊技球が入賞したときに、後述する第 1 特別図柄表示器 21 の第 1 特別図柄を変動表示させる権利を発生させる。このため、第 1 始動口 13 の内部には、遊技球の入球を検出する第 1 始動口スイッチ (SW) 13a が設けられている。

【0013】

また遊技盤 1 の右側領域であって、画像表示装置 11 の右側には、第 2 始動口として機能する電動式チューリップ (以下、「電チュー」と表記する) 14 が配置されている。電チュー 14 は、開閉可能な開閉爪 (可動片) 14c を備え、遊技球が入賞したときに、後述する第 2 特別図柄表示器 22 の第 2 特別図柄を変動表示させる権利を発生させる。このため、電チュー 14 の内部には、遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ (SW) 14a が設けられている。

電チュー 14 は、普通図柄表示器 23 の普通図柄が所定態様で停止したときに所定時間、遊技球の入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態になる。つまり、閉成状態から開成状態に変化するように構成されている。

なお、本実施形態では、上始動口 13 及び電チュー 14 の内部にそれぞれ別々に始動口 SW を設けるようにしているが、始動口 SW は共有であってもよい。その場合は、特別図柄は 1 つになる。

【0014】

また遊技盤 1 の右側領域であって、電チュー 14 の上方には、普通図柄表示器 23 を作動させるためのゲート 15 が設けられている。ゲート 15 は、その内部にゲートスイッチ

10

20

30

40

50

(SW) が設けられている。

また遊技盤 1 の右側領域であって、電チュー 14 の下方には、大当たり遊技状態のときに遊技球が入賞し難い閉成状態から遊技球が入賞し易い開成状態になる変動入賞装置（以下、「大入賞装置」と表記する）の大入賞口 16 が配置されている。大入賞口 16 には、大入賞口扉 16c が設けられている。

さらに遊技盤 1 の遊技領域 1a には、一般入賞口 17 が配置されていると共に、風車 19 や図示しない多数の遊技釘が突設されている。遊技釘は、遊技球の落下速度を遅くすると共に、落下方向を複雑に変化させて遊技進行上の興味を高めている。

遊技盤 1 の遊技領域 1a の最下部には、遊技球を排出するアウト口 18 が設けられている。

10

#### 【0015】

遊技盤 1 の右側下方の遊技領域外には図柄表示部 20 が配置されている。

図柄表示部 20 には、図柄表示器として、上記した第 1 特別図柄の変動表示を行う第 1 特別図柄表示器 21、第 2 特別図柄の変動表示を行う第 2 特別図柄表示器 22、及び普通図柄の変動表示を行う普通図柄表示器 23 が設けられている。

第 1 特別図柄表示器 21 及び第 2 特別図柄表示器 22 は、特別図柄を変動させ、所定時間経過後に当該変動を停止させることにより特別図柄が大当たりに当選したか否かを表示する。

普通図柄表示器 23 は、遊技球がゲート SW 15a を通過したときに、普通図柄を変動させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより普通図柄が当たりに当選したか否かを表示する。

20

#### 【0016】

また図柄表示部 20 には、図柄保留ランプとして、第 1 特別図柄保留ランプ 24、第 2 特別図柄保留ランプ 25、及び普通図柄保留ランプ 26 が設けられている。

第 1 特別図柄保留ランプ 24 は、第 1 特別図柄の変動を開始させる権利（保留球）の保留個数（最大 4 個）を表示する。第 2 特別図柄保留ランプ 25 は、第 2 特別図柄の変動を開始させる権利の保留個数（最大 4 個）を表示する。

普通図柄保留ランプ 26 は、普通図柄が変動中に遊技球がゲート 15 を通過したときに、ゲート 15 の通過によって得られる普通図柄の変動を開始させる権利（最大 4 個）の保留個数を表示する。

30

なお、本実施形態では、図柄表示部 20 を遊技盤 1 の遊技領域外に配置しているが、これはあくまでも一例であり、図柄表示部 20 を遊技盤 1 の遊技領域 1a 内に配置することも勿論可能である。

#### 【0017】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機 200 では、遊技盤 1 上を移動可能な可動演出役物として第 1 の可動演出役物 40 と、第 2 の可動演出役物 50 が設けられている。

第 1 の可動演出役物 40 は、センター部材 5 の右側方に配置されている。

図 3 は、第 1 の可動演出役物の構成を示した図であり、この図に示すように、第 1 の可動演出役物 40 は、遊技盤 1 の内側に装着される板部材 30 に取り付けられている。

板部材 30 は、ベニヤ板の如き木製の積層板、或いは樹脂板等の任意の材料から成る基材の前面（表面）にセルシートを積層一体化した基材により構成され、センター部材 5 を取り付けのための矩形環状の開口部 31 が形成されている。

40

#### 【0018】

第 1 の可動演出役物 40 は、図 3 に示すように、十文字槍の一部を象ったギミックであり、十文字槍の穂先を象った穂先ギミック 41 と、左右の枝刃の一部を象った枝刃ギミック 42 とにより構成されている。

穂先ギミック 41 は、通常時（非作動時）は、図 2 に示した収納位置において停止している。一方、作動時は、図 2 に示した収納位置から図 3 に示す矢印 A の方向に突出した突出位置に移動するように構成されている。

枝刃ギミック 42 は、後端部が穂先ギミック 41 の背後において板部材等によって軸支

50

されており、通常時は、枝刃ギミック４２が穂先ギミック４１の背後に位置している。このため、通常時は、図２に示すように遊技者から穂先ギミック４１だけが視認可能な状態となり、枝刃ギミック４２は遊技者からは視認不能な状態になる。一方、作動時は、図３に示した矢印Ｂの方向（反時計方向）に略９０度回転して、遊技者から視認可能な状態となるように構成されている。

#### 【００１９】

一方、第２の可動演出役物５０は、センター部材５の上下左右の四方に配置されている。

図４及び図５は、第２の可動演出役物の構成を示した図であり、これら図４及び図５に示す第２の可動演出役物５０は、爪を象ったギミックであり、センター部材５の上方に第１の爪ギミック５０ａ、センター部材５の左方に第２の爪ギミック５０ｂ、センター部材５の下方に第３の爪ギミック５０ｃ、センター部材５の右方に第４の爪ギミック５０ｄがそれぞれ配置されている。

第２の可動演出役物５０は、上記第１の可動演出役物４０と同様、遊技盤１の内側に装着される板部材３０に取り付けられている。

第１の爪ギミック５０ａは、図５に示すように、板部材３０側に固定された円弧状の長穴を有したガイド部材５１ａと、第１の爪ギミック５０ａ側に設けられ、ガイド部材５１ａによってガイドされるピンとしての被ガイド部材５２ａとを備え、ガイド部材５１ａと被ガイド部材５２ａとにより上下方向にスライド可能に構成されている。

#### 【００２０】

また、第２の爪ギミック５０ｂも、図示しないガイド部材と該ガイド部材によってガイドされる被ガイド部材とを備え、これらガイド部材と被ガイド部材とにより左右方向にスライド可能に構成されている。

また、第３の爪ギミック５０ｃも、ガイド部材５１ｃと該ガイド部材５１ｃによってガイドされる被ガイド部材５２ｃとを備え、これらガイド部材５１ｃと被ガイド部材５２ｃとにより上下方向にスライド可能に構成されている。

また、第４の爪ギミック５０ｄも、図示しないガイド部材と該ガイド部材によってガイドされる被ガイド部材とを備え、これらガイド部材と被ガイド部材とにより左右方向にスライド可能に構成されている。

#### 【００２１】

このように構成された第２の可動演出役物５０は、通常時（非作動時）は、図２に示すように、第１～第４の爪ギミック５０ａ～５０ｄが遊技者から視認できないような位置に収納されている。一方、作動時は、図２に示した収納位置から図４及び図５に示した遊技者から視認可能な突出位置まで移動するように構成されている。

#### 【００２２】

次に、図６は、本実施形態に係るパチンコ遊技機の操作部の構成を示した図である。

本実施形態のパチンコ遊技機２００は、操作部２１２として、十字キー３００とチャンスボタン（図６においては「ＣＨＡＮＣＥ」と表記）３１０とを備えている。

十字キー３００は、画像表示装置１１に表示される文字や図形などを指し示す位置を変更するカーソルキー３０１～３０４と、カーソルキー３０１～３０４の操作によって選択された文字や図形などを確定する「ＥＮＴＥＲ」キー３０５とを備えている。

一方、チャンスボタン３１０は、凸状ボタンにより構成されている。なお、チャンスボタン３１０は、凸状ボタンの他、タッチパネル方式を採用した入力パッドなどであってもよい。

#### 【００２３】

図７は、本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

図７に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御する主制御基板として遊技制御基板１１が設けられている。また副制御基板として、演出制御基板１２１、画像制御基板１３１、ランプ制御基板１４１、払出制御基板１５１等が設けられている。

10

20

30

40

50

遊技制御基板 111 は、CPU 112、ROM 113、及び RAM 114 等を有し、当該パチンコ遊技機の主たる制御を行う。

遊技制御基板 111 には、第 1 始動口 13 内に設けられた第 1 始動口 SW 13a、電チュー 14 内に設けられた第 2 始動口 SW 14a、電チュー 14 を開閉動作させるための電チューソレノイド (SOL) 14b、ゲート 15 内に設けられたゲート SW 15a、大入賞口 16 に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 16a、大入賞口 16 の開閉扉を開閉動作させるための大入賞口ソレノイド (SOL) 16b、一般入賞口 SW 17a が接続されている。

#### 【0024】

また遊技制御基板 111 には、第 1 特別図柄表示器 21、第 2 特別図柄表示器 22、普通図柄表示器 23 が接続されている。更に遊技制御基板 111 には、第 1 特別図柄保留ランプ 24、第 2 特別図柄保留ランプ 25、普通図柄保留ランプ 26 等が接続されている。

遊技制御基板 111 は、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とが共に保留されている場合は、第 2 特別図柄の保留球を優先的に消化するように構成されている。勿論、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の保留球を入賞順に消化するように構成してもよい。

#### 【0025】

更に遊技制御基板 111 には、演出制御基板 121、払出制御基板 151、及び盤用外部情報端子基板 160 等が接続されている。

演出制御基板 121 は、CPU 122、ROM 123、RAM 124、RTC (リアルタイムクロック) 125 等を有し、遊技演出全体の制御を行う。

演出制御基板 121 には、画像及び音声の制御を行う画像制御基板 131、ランプ制御基板 141、及び操作部 212 が接続されている。

画像制御基板 131 は、CPU 132、ROM 133、RAM 134 等を有し、演出制御基板 121 の指示に基づいて、画像及び音声の制御を行う。画像制御基板 131 には、画像表示装置 11 及びスピーカ 105 が接続されている。

ランプ制御基板 141 は、CPU 142、ROM 143、RAM 144 等を有し、枠ランプ 145 や盤ランプ 146、第 1 の可動演出役物 40、及び第 2 の可動演出役物 50 等の制御を行う。

払出制御基板 151 は、CPU 152、ROM 153、RAM 154 等を有し、遊技球払出装置の払出モータ 155、払出球検出 SW 156、球有り検出 SW 157、満タン検出 SW 158 等の制御を行う。また払出制御基板 151 には、枠用外部情報端子基板 170 が接続されている。

盤用外部情報端子基板 160 は、遊技盤の各種情報を外部に出力するための端子基板である。また枠用外部情報端子基板 170 は、枠の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

#### 【0026】

図 8 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機において取得される各種乱数の説明図であり、(a) は大当たり乱数、(b) は大当たり図柄乱数、(c) はリーチ乱数、(d) は当たり乱数の一例をそれぞれ示した図である。

本実施形態のパチンコ遊技機においては、図 8 (a) に示す大当たり乱数と、図 8 (b) に示す大当たり図柄乱数とにより特別図柄が決定される。また、図 8 (d) に示す当たり乱数により普通図柄が決定される。

#### 【0027】

図 8 (a) に示す大当たり乱数は、遊技球が始動口に入賞した時に、例えば「0」～「299」までの 300 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

図 8 (a) に示す大当たり乱数の場合、低確率遊技状態 (通常遊技状態) では、当たりの割合が 1 / 300 に設定され、取得した大当たり乱数値が「3」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、当たりの割合が低確率遊技状態の 10 倍である 10 / 300 に設定され、取得した大当たり乱数値が「3」、「7」、「37」、「67」、「9

10

20

30

40

50

7」,「127」,「157」,「187」,「217」,「247」のときに大当たりと判定される。また、図8(a)に示す大当たり乱数では、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が3/300に設定され、取得した大当たり乱数値が「150」,「200」,「250」のときに小当たりと判定される。

#### 【0028】

次に、図8(b)に示す大当たり図柄乱数は、「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして取得した大当たり図柄乱数に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか1つの大当たりを決定する。

本実施形態では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりが用意されている。

10

#### 【0029】

通常時短付き長当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が長く、よって大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数(例えば100回)変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

通常時短付き短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数(例えば100回)変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

#### 【0030】

高確率時短付き長当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が長く大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

20

高確率時短付き短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短無し短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口16の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技を付与する大当たりである。

#### 【0031】

また、本実施形態のパチンコ遊技機200では、上始動口13に遊技球が入球した場合と電チュー14に遊技球が入球した場合では、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

30

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が上始動口13に入賞した場合と電チュー14に遊技球が入賞した場合のいずれも35/250で同一とされる。同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合と電チュー14に遊技球が入賞した場合のいずれも15/250で同一とされる。

具体的には、図8(b)に示すように、第1始動口又は電チュー入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「0」～「34」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「35」～「49」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

#### 【0032】

40

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が上始動口13に入賞した場合と、電チュー14に入賞した場合で異なり、例えば高確率時短付き長当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合は25/250、電チュー14に遊技球が入賞した場合は175/250とされる。

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合は75/250、電チュー14に遊技球が入賞した場合は25/250とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、上始動口13に遊技球が入賞した場合のみ100/250とされる。

具体的には、上始動口に遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄乱数が「50」～「74」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「75」～「149」であれ

50

ば、高確率時短付き短当たりが選択され、「１５０」～「２４９」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

これに対して、電チューに遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄乱数が「５０」～「２２４」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「２２５」～「２４９」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

#### 【００３３】

ここで、上始動口１３に遊技球が入賞した時と電チュー１４に遊技球が入賞した時に選択される大当たりの種類を比較すると、上始動口１３に遊技球が入賞した時は、高確率時短付き長当たりの割合が２５／２５０であるのに対して、電チュー１４に遊技球が入賞した時は、高確率時短付き長当たりの割合が１７５／２５０であり、電チュー１４に遊技球が入賞した時のほうが、高確率時短付き長当たりが選択される割合が高くなっている。このように構成すると、電チュー１４を介して第２始動口への遊技球の入賞率が高い遊技状態に移行したときは高確率時短付き長当たりに連続して当選する確率が高くなるため、多量の出球の獲得が期待できるので出球にメリハリがある遊技を実現することができる。

#### 【００３４】

また上始動口１３に遊技球が入賞した時は、高確率時短無し短当たりの割合が１００／２５０であるのに対して、電チュー１４に遊技球が入賞した時は、高確率時短無し短当たりが選択されないようになっている。これは、電チュー１４を介して第２始動口に遊技球が入賞するのは、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態である。この遊技状態のときに高確率時短無し短当たりが選択された場合は、時短遊技が終了してしまうことから遊技者にとって不利な遊技状態に移行してしまうことになる。つまり、大当たりに当選したにも関わらず、遊技者にとって不利益となる遊技状態に移行してしまうことになる。このため、本実施形態では、遊技球が電チュー１４に入賞した時は、高確率時短無し短当たりを選択しないように構成することで、遊技者に不利な遊技状態に移行するのを防止している。

#### 【００３５】

また図８（ｃ）に示すリーチ乱数は、遊技球が始動口に入賞した時に「０」～「２４９」までの２５０個の乱数の中から一つの乱数値を取得し、取得したリーチ乱数値が「０」～「２１」のときにリーチ有り、取得したリーチ乱数値が「２２」～「２４９」のときに「リーチ無し」と判定する。

#### 【００３６】

また、図８（ｄ）に示す普通図柄の当たり乱数は、遊技球がゲートを通過した時に「０」～「９」までの１０個の乱数の中から一つの乱数値を取得する。

そして、時短フラグと高確フラグが共にＯＦＦとなる低確率遊技状態又は時短フラグがＯＦＦで高確フラグがＯＮとなる高確率時短無し遊技状態のときは、取得した当たり乱数が「７」のときのみ当たりと判定する。一方、時短フラグがＯＮ、高確フラグがＯＦＦとなる低確率時短遊技状態、又は時短フラグと高確フラグが共にＯＮとなる高確率時短遊技状態のときは、取得した当たり乱数が「０」～「９」のときに当たりと判定する。

#### 【００３７】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御装置の遊技制御基板１１１が実行する主要な処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、遊技制御基板１１１のＣＰＵ１１２がＲＯＭ１１３に格納されているプログラムを実行することにより実現することができる。

#### 【００３８】

##### [ タイマ割込処理 ]

図９は、遊技制御基板のＣＰＵが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

ＣＰＵ１１２は、タイマ割込処理として、乱数更新処理（Ｓ１０）、スイッチ処理（Ｓ２０）、図柄処理（Ｓ３０）、電動役物処理（Ｓ４０）、賞球処理（Ｓ５０）、出力処理（Ｓ６０）等を実行する。

#### 【００３９】

次に、上記タイマ割込処理として実行される各種処理について説明する。

[ 始動口 S W 処理 ]

図 10 は、遊技制御基板の C P U が実行する始動口 S W 処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 112 は、ステップ S 201 において、第 1 始動口 13 の第 1 始動口 S W 13 a がオンであるか否かの判別を行い、第 1 始動口 S W 13 a がオンであると判別した場合は、ステップ S 202 において、第 1 始動口 S W 13 a の保留個数 U 1 が「4」より少ないか否かの判別を行う。

ここで、保留個数 U 1 が「4」より少ないと判別した場合は、ステップ S 203 において、保留個数 U 1 に「1」を加算する。その後、ステップ S 204 において、特別図柄用の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、及びリーチ乱数等を取得して R A M 114 に格納する。

10

次いで、C P U 112 は、ステップ S 205 において、第 1 特別図柄保留ランプ 24 の保留数を増加するために第 1 保留数増加コマンドをセットする。なお、ステップ S 202 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U 1 が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、ステップ S 203 ~ S 205 の処理をスキップしてステップ S 206 に進む。

【 0040 】

次に、C P U 112 は、ステップ S 206 において、電チュー 14 の第 2 始動口 S W 14 a がオンであるか否かの判別を行い、第 2 始動口 S W 14 a がオンであると判別した場合は、ステップ S 207 において、第 2 始動口 S W 14 a の保留個数 U 2 が「4」より少ないか否かの判別を行う。

20

ここで、保留個数 U 2 が「4」より少ないと判別した場合は、ステップ S 208 において、保留個数 U 2 に「1」を加算する。その後、ステップ S 209 において、特別図柄用の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、及びリーチ乱数等を取得して R A M 114 に格納する。

次いで、C P U 112 は、ステップ S 210 において、第 2 特別図柄保留ランプ 25 の保留数を増加するために第 2 保留数増加コマンドをセットして、始動口 S W 処理を終了する。

なお、ステップ S 207 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U 2 が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、始動口 S W 処理を終了する。

30

【 0041 】

[ ゲート S W 処理 ]

図 11 は、遊技制御基板の C P U が実行するゲート S W 処理の一例を示したフローチャートである。

C P U 112 は、ステップ S 221 において、ゲート 15 のゲート S W 15 a がオンであるか否かの判別を行い、ステップ S 221 において、ゲート S W 15 a がオンであると判別した場合は、ステップ S 222 において、ゲート S W 15 a のゲート通過回数 G が「4」より少ないか否かの判別を行う。

ステップ S 222 において、ゲート通過回数 G が「4」より少ないと判別した場合は、ステップ S 223 において、ゲート通過回数 G に「1」を加算し、続くステップ S 224 において、普通図柄用の当たり乱数を取得して R A M 114 に格納して、ゲート S W 処理を終了する。

40

なお、ステップ S 221 において、ゲート S W 15 a がオンでないと判別した場合、或いはステップ S 222 において、否定結果が得られた場合、つまりゲート通過回数 G が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、ゲート S W 処理を終了する。

【 0042 】

[ 特別図柄処理 ]

図 12 は、遊技制御基板の C P U が実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

50

C P U 1 1 2 は、ステップ S 3 1 1 において、当たり遊技フラグが O N であるか否か、つまり大当たり遊技中であるか否かの判別を行い、ステップ S 3 1 1 において、大当たり遊技中でないと判別した場合は、続くステップ S 3 1 2 において、第 1 特別図柄表示器 2 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 2 の特別図柄が変動中であるか否かの判別を行う。

ステップ S 3 1 2 において、特別図柄が変動中でないと判別した場合は、次にステップ S 3 1 3 において、優先的に消化する第 2 始動口 S W 1 4 a の保留個数 U 2 が「1」より多いか否かの判別を行い、ステップ S 3 1 3 において、保留個数 U 2 が「1」より多いと判別した場合は、ステップ S 3 1 4 において、保留個数 U 2 を「1」減算する。

#### 【0043】

一方、ステップ S 3 1 3 において、保留個数 U 2 が 1 でないと判別した場合、つまり保留個数 U 2 が「0」である場合は、次にステップ S 3 1 5 において、第 1 始動口 S W 1 3 a の保留個数 U 1 が「1」より多いか否かの判別を行い、ステップ S 3 1 5 において、保留個数 U 1 が「1」より多いと判別した場合は、続くステップ S 3 1 6 において、保留個数 U 1 を「1」減算する。

#### 【0044】

次に、C P U 1 1 2 は、ステップ S 3 1 7 において、客待ちフラグが O N であれば O F F にした後、ステップ S 3 1 8 において、後述する大当たり判定処理を実行する。ステップ S 3 1 8 における大当たり判定処理実行後は、ステップ S 3 1 9 において、後述する変動パターン選択処理を実行する。ステップ S 3 1 9 における変動パターン選択処理実行後は、ステップ S 3 2 0 において、対応する第 1 特別図柄表示器 2 1、又は第 2 特別図柄表示器 2 2 の図柄変動を開始させると共に、続くステップ S 3 2 1 において、演出制御基板 1 2 1 に送信する変動開始コマンドをセットする。

次に、C P U 1 1 2 は、ステップ S 3 2 2 において、第 1 又は第 2 特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行い、ステップ S 3 2 2 において、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、続くステップ S 3 2 3 において、第 1 特別図柄表示器 2 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 2 の変動を停止して所定特別図柄を表示させる。この後、ステップ S 3 2 4 において、変動停止コマンドをセットし、続くステップ S 3 2 5 において、後述する停止中処理を実行して特別図柄処理を終了する。

#### 【0045】

なお、ステップ S 3 1 1 において、当たり遊技フラグが O N であると判別した場合、或いはステップ S 3 2 2 において、特別図柄の変動時間が所定の変動時間に達していないと判別した場合は、特別図柄処理を終了する。

また、ステップ S 3 1 2 において、特別図柄が変動中であると判別した場合は、ステップ S 3 2 2 に進み、特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

また、ステップ S 3 1 6 において、保留個数 U 1 が 1 でないと判別した場合、つまり保留個数 U 1、U 2 の保留が無いと判別した場合は、ステップ S 3 2 6 において、後述する客待ち設定処理に実行して、特別図柄処理を終了する。

#### 【0046】

[ 大当たり判定処理 ]

図 1 3 は、遊技制御基板の C P U が実行する大当たり判定処理の一例を示したフローチャートである。

C P U 1 1 2 は、ステップ S 3 3 1 において、R A M 1 1 4 に記憶された大当たり乱数の判定を行い、続くステップ S 3 3 2 において、大当たりであるか否かの判別を行う。ここで、大当たりと判別した場合は、ステップ S 3 3 3 において、R A M 1 1 4 に記憶された大当たり図柄乱数の判定を行い、ステップ S 3 3 4 において、その判定結果に基づいて、第 1 特別図柄表示器 2 1 又は第 2 特別図柄表示器 2 2 にセットする大当たり図柄を設定して、大当たり判定処理を終了する。

一方、ステップ S 3 3 2 において、大当たりでないと判別した場合は、次にステップ S 3 3 5 において、大当たり乱数に基づいて小当たりであるか否かの判別を行う。ここで、

小当たりと判別した場合は、ステップS336において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットする小当たり図柄を設定して、大当たり判定処理を終了する。また、ステップS335において、小当たりでないと判別した場合は、ステップS337において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットするハズレ図柄を設定して、大当たり判定処理を終了する。

#### 【0047】

##### [ 変動パターン選択処理 ]

図14は、遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS341において、大当たり図柄に基づいて大当たりであるか否かの判別を行い、大当たりであると判別した場合は、ステップS342において、大当たり用テーブルをRAM114にセットする。

一方、ステップS341において、大当たりでないと判別した場合は、次にステップS343において、リーチ乱数の判定を行い、続くステップS344において、リーチであるか否かの判別を行う。ここで、リーチと判別した場合は、ステップS345において、リーチ用テーブルをRAM114にセットする

また、ステップS344において、リーチでないと判別した場合は、ステップS346において、ハズレ用テーブルをRAM114にセットする。

次に、CPU112は、ステップS347において、先を取得した変動パターン乱数の判定を行い、続くステップS348において、その変動パターン乱数に応じた変動パターンを設定して、変動パターン選択処理を終了する。

#### 【0048】

##### [ 停止中処理 ]

図15は、遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS351において、時短フラグがONであるか否かの判別を行い、ステップS351において、時短フラグがONであると判別した場合は、続くステップS352において、RAM114に記憶されている時短ゲームの残ゲーム回数Jから「1」減算する。

次に、CPU112は、ステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」であるか否かの判別を行い、残ゲーム回数Jが「0」であれば、時短ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば100回）行われたことを意味するので、続くステップS354において、時短フラグをOFFにする。なお、ステップS351において時短フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」でないと判別した場合は、ステップS355に移行する。

#### 【0049】

次に、CPU112は、続くステップS355において、高確フラグがONであるか否かの判別を行い、高確フラグがONであると判別した場合は、続くステップS356において、RAM114に記憶されている高確率ゲームの残ゲーム回数Xから「1」減算する。

次に、CPU112は、ステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かの判別を行い、残ゲーム回数Xが「0」であれば、高確率ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば10000回）行われたことを意味するので、続くステップS358において、高確フラグをOFFにする。なお、ステップS355において、高確フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判別した場合は、ステップS359に移行する。

#### 【0050】

次に、CPU112は、ステップS359において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットされた特別図柄により大当たりであるか否かの判別を行い、大当たりでないと判別した場合は、次にステップS360において、セットされている特

10

20

30

40

50

別図柄が「小当たり」であるか否かの判別を行う。ここで、小当たりであると判別した場合は、ステップS361において、小当たり遊技フラグをONにする。この後、ステップS362において、大当たりのオープニングを開始すると共に、ステップS363において、大当たりオープニングコマンドをセットして、停止中処理を終了する。

一方、ステップS360において、小当たりでないと判別した場合は、小当たり遊技フラグをONにすることなく変動停止中処理を終了する。

また、ステップS359において、大当たりであると判別した場合は、次にステップS364において、大当たりが長当たりであるか否かの判別を行い、長当たりであると判別した場合は、ステップS365において、長当たり遊技フラグをONにし、そうでなければステップS366において、短当たりフラグをONにする。この後、ステップS367において、時短ゲームの残ゲーム回数J、及び高確率ゲームの残回数Xをそれぞれ「0」にセットして、残ゲーム回数J/Xをリセットした後、ステップS368において、時短フラグと高確フラグをOFFにして、ステップS362に進む。

#### 【0051】

##### [客待ち設定処理]

図16は、遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS371において、客待ちフラグがONであるか否かの判別を行い、待ちフラグがONであると判別した場合は、客待ち設定処理を終了する。

一方、ステップS371において、待ちフラグがONでないと判別した場合は、ステップS372において、客待ちコマンドをセットし、続くステップS373において、客待ちフラグをONにしてから客待ち設定処理を終了する。

なお、客待ちフラグは、第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止状態のとき、或いは第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止した状態が所定期間継続したときに、OFFからONになる。

#### 【0052】

##### [普通図柄処理]

図17は、遊技制御基板のCPUが実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS381において、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、補助遊技フラグがONであると判別した場合は普通図柄処理を終了する。

一方、ステップS381において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合は、ステップS382において、普通図柄が変動中であるか否かの判別を行う。ここで、普通図柄が変動中でないと判別した場合は、ステップS383において、遊技球がゲートSW15aを通過した回数を記憶したゲート通過回数Gが「1」より多いか否かの判別を行い、ゲート通過回数Gが「1」より多い場合は、続くステップS384において、ゲート通過回数Gを「1」減算し、ゲート通過回数Gが「1」より多くないと判別した場合、つまり「0」の場合は、普通図柄処理を終了する。

次に、CPU112は、ステップS385において、普通図柄の当たり乱数の判定を行い、続くステップS386において、普通図柄表示器23に停止表示する停止図柄を設定し、ステップS387において、変動時間を設定する。

ここで、変動時間は、時短フラグがOFFであれば、例えば4.0秒、時短フラグがONであれば、例えば1.5秒に設定することが考えられる。

#### 【0053】

次に、CPU112は、ステップS389において、普通図柄の変動時間が所定時間経過したか否かの判別を行い、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、ステップS390において、変動を停止する。一方、ステップS389において、普通図柄の変動時間が所定時間経過していないと判別した場合は、普通図柄処理を終了する。

次に、CPU112は、ステップS391において、普通図柄が当たり図柄であるか否かの判別を行い、普通図柄が当たり図柄である場合は、ステップS392において、補助

10

20

30

40

50

遊技フラグをONにして、普通図柄処理を終了する。なお、ステップS391において、停止図柄が当たり図柄でない場合は、補助遊技フラグをONにすることなく、普通図柄処理を終了する。

なお、ステップS382において、普通図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS389に進み、普通図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

【0054】

[大入賞口処理]

図18は、遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS411において、大当たり遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、大当たり遊技フラグがONであると判別した場合は、ステップS412において、オープニング中であるか否かの判別を行う。ステップS412において、大当たりのオープニング中であると判別した場合は、次にステップS413において、オープニング時間を経過したか否かの判別を行う。ステップS413において、オープニング時間を経過したと判別した場合は、続くステップS414において、ラウンド回数Rの値に「0」をセットする共に、ラウンド回数(R数)/作動パターンの設定を行う。

【0055】

図19は、ラウンド回数/作動パターンの設定例を示した図であり、大当たりが長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を15R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定する。また大当たりが短当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を15R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する、更に、小当たりであった場合は、上記短当たりと同様、ラウンド数(R数)を15R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する。

【0056】

次に、CPU112は、ステップS415において、大入賞口16への1ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタCに「0」をセットすると共に、続くステップS416において、ラウンド回数Rの値に「1」を加算する。この後、ステップS417において、大入賞口16の作動を開始する。つまり、大入賞口16を閉状態から開状態にする。

次に、CPU112は、ステップS418において、大入賞口16の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かの判別を行い、作動時間が所定時間を経過していないと判別した場合は、次にステップS419において、個数カウンタCの値が規定個数に達したか否かの判別を行う。

ここで、個数カウンタCの値が規定個数Cであると判別した場合は、ステップS420において、大入賞口16の作動を終了する。つまり、大入賞口16を開状態から閉状態にする。

一方、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

また、ステップS418において、大入賞口16の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合は、ステップS419の処理をスキップして、個数カウンタCの個数をチェックすることなく、ステップS420において、大入賞口16の作動を終了する。

【0057】

次に、CPU112は、ステップS421において、大当たりラウンド回数が最大ラウンド回数Rであるか否かの判別を行う。つまり、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判別を行う。

ここで、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は、ステップS422において、エンディングを開始すると共に、ステップS423において、エンディングコマンドをセットする。

次いで、CPU112は、ステップS424において、ラウンド回数Rの値を「0」にセットする。この後、ステップS425において、エンディング時間が経過したか否かの

10

20

30

40

50

判別を行い、エンディング時間を経過したと判別した場合は、続くステップS 4 2 6において、後述する遊技状態設定処理を実行する。この後、ステップS 4 2 7において、大当たりフラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する。

#### 【0058】

また、ステップS 4 1 2において、大当たりのオープニング中でないと判別した場合は、ステップS 4 2 8において、エンディング中であるか否かの判別を行い、エンディング中であると判別した場合は、ステップS 4 2 5に進み、エンディング中でないと判別した場合は、ステップS 4 2 9において、大入賞口が作動中であるか否かの判別を行う。

ここで、大入賞口16が作動中であると判別した場合は、ステップS 4 1 8に移行し、大入賞口16が作動中でないと判別した場合はステップS 4 1 5に移行する。

10

また、ステップS 4 1 3において、オープニング時間を経過していないと判別した場合、ステップS 4 1 9において、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判別した場合、ステップS 4 2 1において、大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判別した場合、或いはステップS 4 2 5において、エンディング時間を経過していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

#### 【0059】

##### [遊技状態設定処理]

図20は、遊技制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、まず、ステップS 4 3 1において、小当たりであるか否かの判別を行い、小当たりであると判別した場合は遊技状態設定処理を終了する。

20

一方、ステップS 4 3 1において、小当たりでないと判別した場合は、次にステップS 4 3 2において、通常当たり（低確率（通常）時短付き長当たり又は低確率（通常）時短付き短当たり）であるか否かの判別を行い、通常当たりであると判別した場合は、ステップS 4 3 3において、時短フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 4において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「100」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。

また、ステップS 4 3 2において、通常当たりでないと判別した場合は、高確率遊技を付与する大当たりであるので、ステップS 4 3 5において、高確フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 6において、高確ゲームの残ゲーム回数Xに例えば「10000」を

30

次に、CPU112は、ステップS 4 3 7において、当たりが時短付き当たりであるか否かの判別を行い、時短付き当たりであると判別した場合は、ステップS 4 3 8において、時短フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 9において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「10000」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。一方、ステップS 4 3 7において、時短付き当たりでないと判別した場合、ステップS 4 4 0において、時短フラグをOFFにすると共に、ステップS 4 4 1において、時短ゲームの残ゲーム回数Jをリセットして、遊技状態設定処理を終了する。

#### 【0060】

##### [電チュー処理]

図21は、遊技制御基板のCPUが実行する電チュー処理の一例を示したフローチャートである。

40

CPU112は、ステップS 5 1 1において、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、補助遊技フラグがONであると判別した場合は、次にステップS 5 1 2において、電チュー14が作動中であるか否かの判定を行う。ここで、電チュー14が作動中でなければ、ステップS 5 1 3において、遊技状態に応じて、電チュー14の作動パターンを設定し、ステップS 5 1 4において、電チュー14の作動を開始する。

次に、CPU112は、ステップS 5 1 5において、電チュー14の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かの判別を行い、電チュー14の作動時間が経過したと判別した場合は、ステップS 5 1 6において、補助遊技フラグをOFFにして、電チュー処理を終

50

了する。

ここで、設定する電チュー１４の作動時間は、例えば時短フラグがＯＦＦであれば、０．１５秒開放×１回、時短フラグがＯＮであれば、１．８０秒開放×３回に設定することが考えられる。なお、ステップＳ５１２において、電チュー１４が作動中であると判別した場合は、ステップＳ５１５に移行する。また、ステップＳ５１１において、補助遊技フラグがＯＮでないと判別した場合、或いはステップＳ５１５において、電チュー１４の作動時間が経過していないと判別した場合、電チュー処理を終了する。

#### 【００６１】

本実施形態のパチンコ遊技機２００は、上記のように遊技制御基板１１１が構成されているので、第１特別図柄表示器２１又は第２特別図柄表示器２２の特別図柄の変動停止中に上始動口１３又は電チュー１４に遊技球が入球すると、この入球を契機に大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数等の抽選を行う。そして、上始動口１３に遊技球が入球した場合は、抽選結果に基づいて、第１特別図柄表示器２１の第１特別図柄を変動表示させる。また電チュー１４に遊技球が入球した場合は、抽選結果に基づいて、第２特別図柄表示器２２の第２特別図柄を変動表示させる。

抽選の結果、大当たり乱数が大当たりに当選したと判定した場合は、第１特別図柄表示器２１の第１特別図柄、または第２特別図柄表示器２２の第２特別図柄を、特定の図柄で停止させることにより、上記した長当たり、短当たり、或いは小当たりの何れかの当り遊技を実行する。

大当たり遊技中は、遊技者は遊技盤１の右側領域に設けられている大入賞装置の大入賞口１６を狙って遊技を行うことで、即ち開放状態になる大入賞口１６を狙って遊技を行うことで、出球を獲得することができる。

#### 【００６２】

大当たり遊技終了後は、大当たり図柄乱数の抽選結果に基づいて、特典遊技として、通常時短遊技、又は高確率時短遊技（確変遊技）、高確率時短無し遊技のいずれかを付与する。特典遊技として、時短遊技を付与した場合、遊技制御基板１１１は、遊技球のゲート１５の通過を契機に行われる普通図柄の当たり乱数の当選確率が、通常遊技状態より高確率になると共に、電チュー１４の開放時間が長くなるように制御する。

このように構成すると、電チュー１４の入賞率が通常遊技状態より高くなるため、遊技者は遊技盤の右側に配置されている電チュー１４を狙って遊技を行うことで、通常遊技状態に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。このような時短遊技は、上記したように特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば通常時短遊技であれば１００回、高確率時短遊技であれば１０００回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

#### 【００６３】

更に、本実施形態のパチンコ遊技機２００では、電チュー１４に遊技球が入賞したときのほうが、上始動口１３に遊技球が入賞した時より高確率時短付き長当たりに当選する確率が高くなるように設定されているため、特典遊技によって電チュー１４に遊技球が入賞した場合は、上始動口１３に遊技球が入賞した時より遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができるという利点がある。

なお、本実施形態のパチンコ遊技機２００では、上始動口１３又は電チュー１４に遊技球が入球した場合、通常は例えば３個程度の払い出し（賞球）を行うようにしているが、始動口への遊技球の入球に伴う賞球は必ずしも行う必要は無い。

#### 【００６４】

また、本実施形態のパチンコ遊技機２００では、第１特別図柄表示器２１又は第２特別図柄表示器２２の特別図柄の変動表示中に、上始動口１３に遊技球が入球した場合は、４個を上限として当該上始動口１３の入球を契機とする第１特別図柄の変動表示を開始させる権利を保留球としてＲＡＭ１１４に記憶すると共に、対応する第１特別図柄保留ランプ２４を点灯させる。同様に電チュー１４に遊技球が入球した場合も、４個を上限として当該電チュー１４の入球を契機とする第２特別図柄の変動表示を開始させる権利をＲＡＭ１

10

20

30

40

50

14に記憶すると共に、対応する第2特別図柄保留ランプ25を点灯させることで、遊技者に特別図柄の保留個数を提示することができる。

【0065】

ところで、本実施形態のパチンコ遊技機200は、遊技中の様々なタイミングで第1の可動演出役物40や第2の可動演出役物50を可動させることで、遊技者の興趣を高めるようにしている。

【0066】

図22は、本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり当選時における可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

この場合、図22(a)に示すように画像表示装置11の表示画面11aにおいて変動状態にある図柄画像61が、図22(b)に示すようにリーチ状態に移行したときに、図22(c)に示すように十文字槍を象った第1の可動演出役物40を可動させる。このとき、画像表示装置11の表示画面11aには、第1の可動演出役物40の可動に合わせて、表示画面11aの表示画像を図柄画像61から第1の可動演出役物40のエフェクト画像(例えば発光画像)62を表示する。その後、図22(d)に示すように、表示画面11aにリーチ演出画像63を表示する。またこのとき、図柄画像61は表示画面11aの例えば左側上方に小画面により表示するようにしている。

【0067】

そして、表示画面11aに表示されているリーチ演出画像63が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像63が終了する直前のタイミングで、図22(e)に示すように爪を象った第2の可動演出役物50を可動させる。このとき、表示画面11aには、第2の可動演出役物50の可動に合わせて、表示画面11aの表示画像をリーチ演出画像63から第2の可動演出役物50のエフェクト画像(例えば「焰」の文字と炎画像)64を表示する。その後、図22(f)に示すように、表示画面11aに、例えば「777」などの大当たり並びの図柄画像61を表示する。

【0068】

このようなリーチ演出を行った場合、図22(b)(c)に示したように表示画面11aに表示される図柄画像61がリーチ並びとなり、第1の可動演出役物40が作動した時点で、遊技者の第1の可動役物40が作動しない場合より大当たりへの期待度を高めることができる。

そして、図22(e)(f)に示したように表示画面11aに表示されているリーチ演出画像63が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像63が終了する直前のタイミングで、第2の可動演出役物50が可動した時点で、遊技者は、特別図柄の当該変動において大当たりに当選したことを確信することになる。

【0069】

本明細書では、表示画面11aの図柄画像61が停止する直前であって、リーチ演出画像63が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像63が終了する直前のタイミングで作動する可動演出役物(図22の場合は第2の可動演出役物50)のことを「決め役物」と称する。

【0070】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機200では、大当たり当選時におけるリーチ演出を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、大当たり非当選の場合であっても、演出制御基板121において大当たり期待度の高い特定の演出パターンが選択されたときに実行するようにしても良い。

大当たり期待度の高い特定の演出パターンとは、大当たり当選時には選択される割合が高く、逆に大当たり非当選時には選択される割合が低い演出パターンであり、遊技者側からみれば、その演出パターンに対応する演出が実行された時点で大当たり当選している確率が高い演出となる。

【0071】

しかしながら、上記のようにリーチ演出を行った場合は、パチンコ遊技機の仕様によっ

10

20

30

40

50

ては、決め役物として機能させている第2の可動演出役物50のほうが、第1の可動演出役物40より作動回数が多くなり、第2の可動演出役物50の寿命が、第1の可動演出役物40に比べて著しく短くなるおそれがあった。

#### 【0072】

また、本実施形態のように複数の可動演出役物を備えたパチンコ遊技機200では、第1の可動演出役物40や第2の可動演出役物50を作動させるタイミングが決まっているため、遊技者自身が可動演出役物の作動タイミングを設定することはできなかった。例えば、「決め役物」として作動させる可動役物の種類を遊技者自身が設定することはできなかった。

#### 【0073】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機200では、遊技者が操作部212を利用して、可動演出役物を作動させるタイミングを予め設定可能に構成した点に特徴がある。具体的には、大当たり当選時などにおいて、図柄画像61が停止する直前のタイミングで作動させる「決め役物」を遊技者が予め設定できるようにした。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機200であれば、「決め役物」を第2の可動演出役物50から第1の可動演出役物40に設定することができるように構成されている。

#### 【0074】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機200における「決め役物」の設定は、例えば画像表示装置11の表示画面11aに客待ちデモ画面が表示されているときに、遊技者が操作部212を操作することによって表示可能なメニュー画面を利用して行うことができる。

#### 【0075】

図23は、本実施形態のパチンコ遊技機200における「決め役物」の設定方法の一例を示した図である。

図23(a)に示す客待ちデモ画面70は、例えば特別図柄表示器21、22の変動が停止しているときに画像表示装置11に表示される。そして、図23(a)に示すような客待ちデモ画面70が表示されている状態のときに、例えば遊技者が図6に示した十字キー300の「ENTER」キー305を押下すると、画像表示装置11の表示画面が図23(a)に示す客待ちデモ画面70から図23(b)に示すメニュー画面71に切り替わるように構成されている。

メニュー画面71には、例えば大当たりの履歴表示を選択するための大当たり履歴領域72と、遊技者が「決め役物」を設定するための決め役物設定領域73が表示される。

#### 【0076】

ここで、遊技者が十字キー300のカーソルキー301、303を操作して、決め役物設定領域73を選択した後、「ENTER」キー305を押下することで、画像表示装置11の表示が決め役物設定画面81に切り替わることになる。

#### 【0077】

図23(c)(d)に示す決め役物設定画面81には、決め役物設定領域として、例えば「爪役物」の領域82と「十文字槍役物」の領域83という2つの領域が設けられており、通常は、図23(c)に示す「爪役物」の領域82がデフォルトとして選択されている。

遊技者が「決め役物」を第2の可動演出役物50である「爪役物」から第1の可動演出役物40である「十文字槍役物」に変更したい場合は、十字キー300のカーソルキー301、303と「ENTER」キー305を操作することで「十文字槍役物」の領域83を選択した後、「ENTER」キー305を操作することで、「決め役物」を、「爪役物」から「十文字槍役物」に変更することができるようになっている。この後、遊技者が十字キー300の「ENTER」キー305を操作すると、選択された決め役物の情報が演出制御基板121RAM124に記憶される。

#### 【0078】

図24は、本実施形態のパチンコ遊技機において、「決め役物」の設定変更後の可動演

10

20

30

40

50

出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

この場合も、図 2 4 ( a ) ( b ) に示すように画像表示装置 1 1 の表示画面 1 1 a において変動状態にある図柄画像 6 1 がリーチ状態に移行したときに、図 2 4 ( c ) に示すように十文字槍を象った第 1 の可動演出役物 4 0 を可動させる。このとき、画像表示装置 1 1 の表示画面 1 1 a には、第 1 の可動演出役物 4 0 の可動に合わせて、表示画面 1 1 a の表示画像を図柄画像 6 1 から第 1 の可動演出役物 4 0 のエフェクト画像 6 2 を表示する。この後、図 2 4 ( d ) に示すように、表示画面 1 1 a にリーチ演出画像 6 3 を表示する。またこのとき、図柄画像 6 1 は表示画面 1 1 a の例えば左側上方に小画面により表示するようにしている。

【 0 0 7 9 】

10

そして、表示画面 1 1 a に表示されているリーチ演出画像 6 3 が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像 6 3 が終了する直前のタイミングで、図 2 4 ( e ) に示すように、「決め役物」として設定した第 1 の可動演出役物 4 0 を再度可動させるようにする。このとき、表示画面 1 1 a には、第 1 の可動演出役物 4 0 の可動に合わせて、表示画面 1 1 a の表示画像をリーチ演出画像 6 2 から第 1 の可動演出役物 4 0 のエフェクト画像 6 2 を表示する。この後、図 2 4 ( f ) に示すように、表示画面 1 1 a に、例えば「 7 7 7 」などの大当たり並びの図柄画像 6 1 を表示する。

【 0 0 8 0 】

このように本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 では、特別図柄表示器 2 1、2 2 の変動が停止している客待ち状態のときに遊技者が操作部 2 1 2 を操作することにより、可動演出役物を作動させるタイミング、例えば「決め役物」として作動させる可動演出役物を遊技者の好みに応じて他の決め役物に変更することができるように構成されている。これにより、遊技者の興味を高めることができる。

20

【 0 0 8 1 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 では、「決め役物」を遊技者の好みに応じて他の可動演出役物に変更できるように構成した。

このように構成した場合は、例えばパチンコ遊技機の仕様によって「決め役物」の作動回数が他の可動演出役物に比べて多くなる場合であっても、遊技者の好みによって「決め役物」が変更されることで、例えば第 2 の可動演出役物 5 0 といった特定の可動演出役物の作動回数が著しく多くなるといった可動演出役物の作動回数の偏りの軽減を期待することができる。

30

【 0 0 8 2 】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 では、第 1 の可動演出役物 4 0 が画像表示装置 1 1 の表示画面 1 1 a に表示されるエフェクト画像 6 2 と連携して作動する作動時間と、第 2 の可動演出役物 5 0 が表示画面 1 1 a に表示されるエフェクト画像 6 4 と連携して作動する作動時間とを略同一時間に設定するようにしている。このように構成すれば、「決め役物」を第 2 の可動演出役物 5 0 から第 1 の可動演出役物 4 0 に容易に設定を変更することができるという利点がある。

【 0 0 8 3 】

以下、上記したような遊技演出を実現するために演出制御基板 1 2 1、画像制御基板 1 3 1 が実行する処理について説明する。

40

[ タイマ割込処理 ]

図 2 5 は、演出制御基板の C P U が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。なお、図 2 5 に示すタイマ割込み処理は、演出制御基板 1 2 1 の C P U 1 2 2 が R O M 1 2 3 に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

この場合、演出制御基板 1 2 1 の C P U 1 2 2 は、タイマ割込処理として、コマンド受信処理 ( S 6 1 0 )、決め役物設定処理 ( S 6 2 0 )、コマンド送信処理 ( S 6 3 0 ) 等を実行する。

【 0 0 8 4 】

次に、演出制御基板 1 2 1 の C P U 1 2 2 がタイマ割込処理として実行する主要な処理

50

の一例について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板 1 2 1 の C P U 1 2 2 が R O M 1 2 3 に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

【 0 0 8 5 】

[ コマンド受信処理 ]

図 2 6 は、演出制御基板の C P U が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 0 1 において、保留数増加コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 7 0 1 において、保留数増加コマンドを受信したと判別した場合は、ステップ S 7 0 2 において、R A M 1 2 4 に記憶した保留球の保留数の加算を行い、続くステップ S 7 0 3 において、保留数コマンドをセットする。

10

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 0 4 において、変動開始コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 7 0 4 において、変動開始コマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 0 5 において、演出選択処理を実行する。なお、ステップ S 7 0 4 において、変動開始コマンドを受信していないと判別した場合は、演出選択処理を実行することなくステップ S 7 0 6 に進む。

【 0 0 8 6 】

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 0 6 において、変動停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 7 0 6 において、変動停止コマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 0 7 において、変動演出終了中処理を実行する。なお、ステップ S 7 0 6 において、変動停止コマンドを受信していないと判別した場合は、変動演出終了中処理を実行することなくステップ S 7 0 8 に進む。

20

【 0 0 8 7 】

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 0 8 において、オープニングコマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 7 0 8 において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 0 9 において、当たり演出選択処理を実行する。なお、ステップ S 7 0 8 において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は、当たり演出選択処理を実行することなくステップ S 7 1 0 に進む。

【 0 0 8 8 】

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 1 0 において、エンディング演出選択処理を実行するエンディングコマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 7 1 0 において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は、続くステップ S 7 1 1 において、エンディング演出選択処理を実行する。なお、ステップ S 7 1 0 において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は、エンディング演出選択処理を実行することなくステップ S 7 1 2 に進む。

30

【 0 0 8 9 】

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 1 2 において、客待ちコマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 7 1 2 において、客待ちコマンドを受信したと判別した場合はステップ S 7 1 3 において、デモ画面開始コマンドをセットしてコマンド受信処理を終了する。なお、ステップ S 7 1 2 において、客待ちコマンドを受信していないと判別した場合は、デモ画面開始コマンドをセットすることなくコマンド受信処理を終了する。

40

【 0 0 9 0 】

[ 演出選択処理 ]

図 2 7 は、演出制御基板の C P U が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 1 2 2 は、先ず、ステップ S 7 2 1 において、変動開始コマンドの解析を行い、続くステップ S 7 2 2 において、R A M 1 2 4 に記憶されている保留球の保留数を減算する。

次に、ステップ S 7 2 3 において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて変動演出パターンを選択し、続くステップ S 7 2 4 において、変動演出開始コマンドをセットして、演出選択処理を終了する。

50

## 【 0 0 9 1 】

## [ 変動演出終了中処理 ]

図 2 8 は、演出制御基板の C P U が実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 4 1 において、変動停止コマンドの解析を行い、解析結果に基づいてモードフラグの変更等の各種処理を行った後、次のステップ S 7 4 2 において、変動演出終了コマンドをセットして、変動演出終了中処理を終了する。

## 【 0 0 9 2 】

## [ 当たり演出選択処理 ]

図 2 9 は、演出制御基板の C P U が実行する当たり演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 5 1 において、オープニングコマンドの解析を行い、続くステップ S 7 5 2 において、当たり演出パターン選択処理を行う。この後、ステップ S 7 5 3 において、オープニング演出開始コマンドをセットして、当たり演出選択処理を終了する。

## 【 0 0 9 3 】

## [ エンディング演出選択処理 ]

図 3 0 は、演出制御基板の C P U が実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 1 2 2 は、ステップ S 7 6 1 において、エンディングコマンドの解析を行い、続くステップ S 7 6 2 において、エンディング演出パターン選択を行う。この後、ステップ S 7 6 3 において、エンディング演出開始コマンドをセットして、エンディング演出選択処理を終了する。

## 【 0 0 9 4 】

## [ 決め役物設定処理 ]

図 3 1 は、演出制御基板の C P U が実行する決め役物設定処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、C P U 1 2 2 は、ステップ S 9 0 1 において、画像表示装置 1 1 に図 2 3 ( a ) に示すような客待ちデモ画面が表示中であるか否かの判別を行う。

ステップ S 9 0 1 において、客待ちデモ画面が表示中であると判別した場合は、ステップ S 9 0 2 において、操作部 2 1 2 の E N T E R キー 3 0 5 が操作されたか否かの判別を行う。ここで、E N T E R キー 3 0 5 が操作されたと判別した場合は、ステップ S 9 0 3 において、画像表示装置 1 1 に図 2 3 ( b ) に示すような選択画面 ( メニュー画面 ) 7 1 を表示させる表示制御を行う。なお、ステップ S 9 0 2 において、E N T E R キー 3 0 5 が操作されていない場合はそのまま処理を終了する。

## 【 0 0 9 5 】

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 9 0 4 において、上カーソルキー 3 0 1 または下カーソルキー 3 0 3 が操作されたか否かの判別を行い、上または下カーソルキー 3 0 1、3 0 3 が操作されたと判別した場合は、ステップ S 9 0 5 において、カーソルキーの操作に応じて画像表示装置 1 1 の選択画面の選択領域を変更する制御を行う。なお、ステップ S 9 0 4 において、上カーソルキー 3 0 1 または下カーソルキー 3 0 3 が操作されていないと判別した場合は、ステップ S 9 0 5 の処理をスキップする。

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 9 0 6 において、決め役物設定領域 7 3 が選択されたか否かの判別を行い、決め役物設定領域 7 3 が選択されたと判別した場合は、ステップ S 9 0 7 において、画像表示装置 1 1 に、図 2 3 ( c ) に示すような決め役物設定画面 8 1 を表示する制御を行う。

次に、C P U 1 2 2 は、ステップ S 9 0 8 において、操作部 2 1 2 のカーソルキー 3 0 1 ~ 3 0 4 が操作されたか否かの判別を行い、カーソルキー 3 0 1 ~ 3 0 4 の何れかが操作されたと判別した場合は、ステップ S 9 0 9 において、カーソルキーの操作に応じて画像表示装置 1 1 の表示を変更する制御を行う。なお、ステップ S 9 0 8 において、カーソ

10

20

30

40

50

ルキー 301 ~ 304 が操作されていないと判別した場合は、ステップ S 909 の処理をスキップする。

次に CPU 122 は、ステップ S 910 において、操作部 212 の ENTER キー 305 が操作されたか否かの判別を行い、ENTER キー 305 が操作されたと判別した場合は、続くステップ S 911 において、RAM 124 に選択された決め役物を記憶して終了する。また、ステップ S 910 において、ENTER キー 305 が操作されていない場合は、ステップ S 908 に戻って処理を継続する。このようにすれば、遊技者が決め役物を任意に設定することができる。

#### 【0096】

##### [ 演出画像表示処理 ]

図 32 は、画像制御基板の CPU が実行する演出画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、画像制御基板 131 の CPU 132 は、ステップ S 811 において、演出制御基板 121 からの変動演出開始コマンドを受信したか否かの判別を行う。ステップ S 811 において、変動演出開始コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 812 において、変動演出パターンに基づいて、画像表示装置 11 の表示画面 11a に演出画像を表示する。なお、ステップ S 811 において、変動演出開始コマンドを受信していないと判別したときはステップ S 813 に移行する。

#### 【0097】

次に、画像制御基板 131 の CPU 132 は、ステップ S 813 において、演出制御基板 121 からの変動演出停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 813 において、変動演出停止コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 814 において、画像表示装置 11 の表示画面 11a における表示処理を終了して演出画像表示処理を終了する。

一方、ステップ S 813 において、変動演出停止コマンドを受信していないと判別したときは、画像表示装置 11 の表示画面 11a に表示している演出画像の表示処理を終了することなく、演出画像表示処理を終了する。

#### 【0098】

##### [ 可動演出役物作動処理 ]

図 33 は、第 1 の実施形態において、ランプ制御基板の CPU が実行する演出役物作動処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、ランプ制御基板 141 の CPU 142 は、ステップ S 821 において、演出制御基板 121 からの変動演出開始コマンドを受信したか否かの判別を行う。ステップ S 821 において、変動演出開始コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 822 において、先に述べた演出選択処理において選択された変動演出パターンに基づいて、所定のタイミングで第 1 の可動演出役物 40 又は第 2 の可動演出役物 50 を作動させる。なお、ステップ S 821 において、変動演出開始コマンドを受信していないと判別したときは、ステップ S 823 に進む。

#### 【0099】

次に、ランプ制御基板 141 の CPU 142 は、ステップ S 823 において、演出制御基板 121 からの変動演出停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップ S 823 において、変動演出停止コマンドを受信したと判別したときは、ステップ S 824 において、第 1 の可動演出役物 40 又は第 2 の可動演出役物 50 の作動を終了して演出役物作動処理を終了する。

一方、ステップ S 823 において、変動演出停止コマンドを受信していないと判別したときは、第 1 の可動演出役物 40 又は第 2 の可動演出役物 50 の作動を終了することなく、演出役物作動処理を終了する。

このようにすれば、演出制御基板 121 等において上記した可動演出役物の作動を実現することができる。

#### 【0100】

10

20

30

40

50

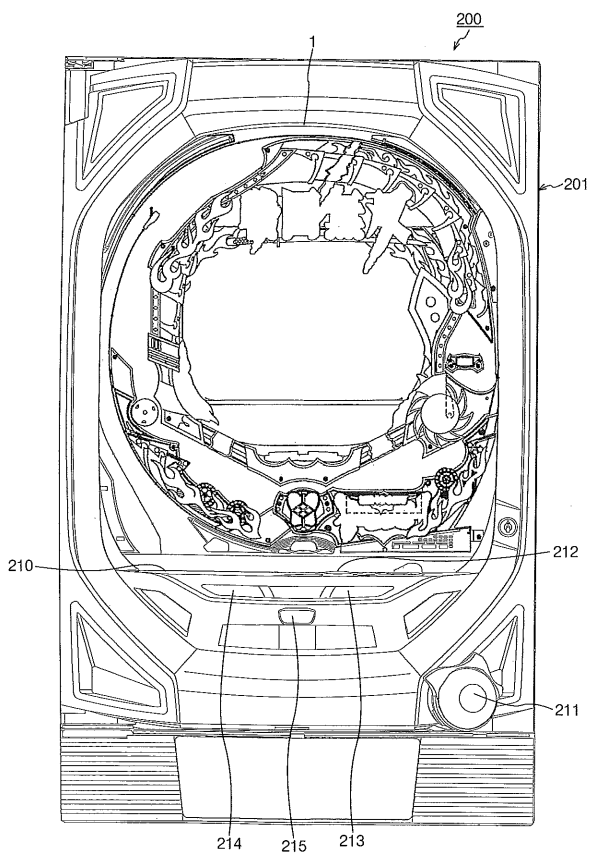
なお、これまで説明した本実施形態では、第１の可動演出役物４０と第２の可動演出役物５０の２つの可動演出役物を備えている場合を例に挙げて説明したが、さらに多くの可動演出役物を備えている場合でも本発明を適用可能であることはいうまでも無い。

【符号の説明】

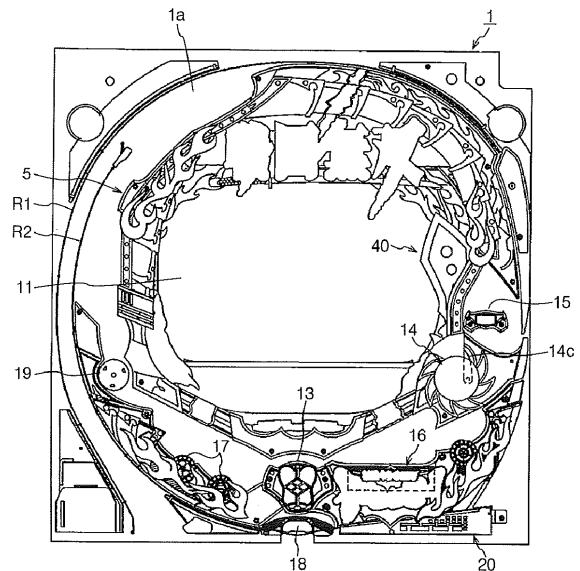
【０１０１】

１１…画像表示装置、１１ａ…表示画面、４０…第１の可動演出役物、５０…第２の可動演出役物、１１１…遊技制御基板、１１２ １２２ １３２ １４２…ＣＰＵ、１１３ １２３ １３３ １４３…ＲＯＭ、１１４ １２４ １３４ １４４…ＲＡＭ、１２１…演出制御基板、１３１…画像制御基板、１４１…ランプ制御基板、２００…パチンコ遊技機、２１２…操作部

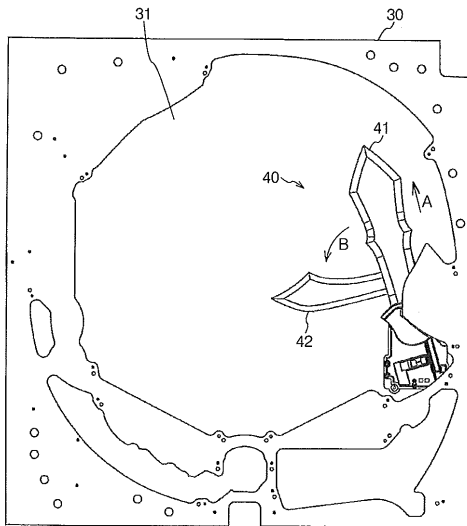
【図１】



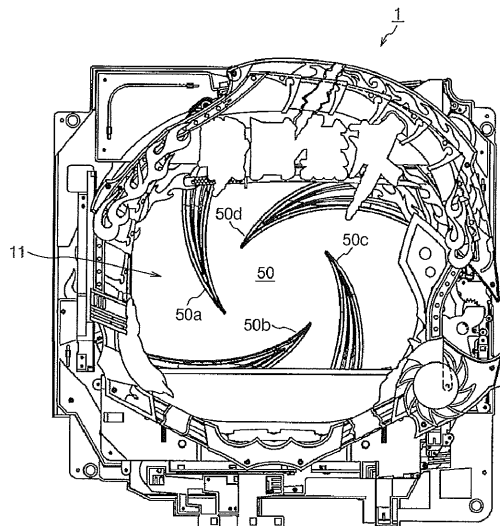
【図２】



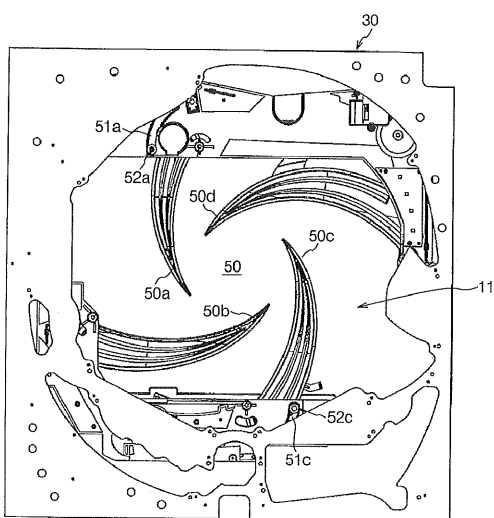
【図 3】



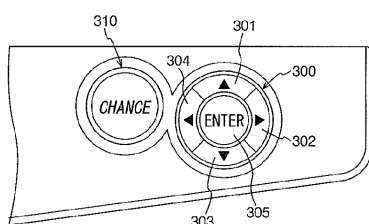
【図 4】



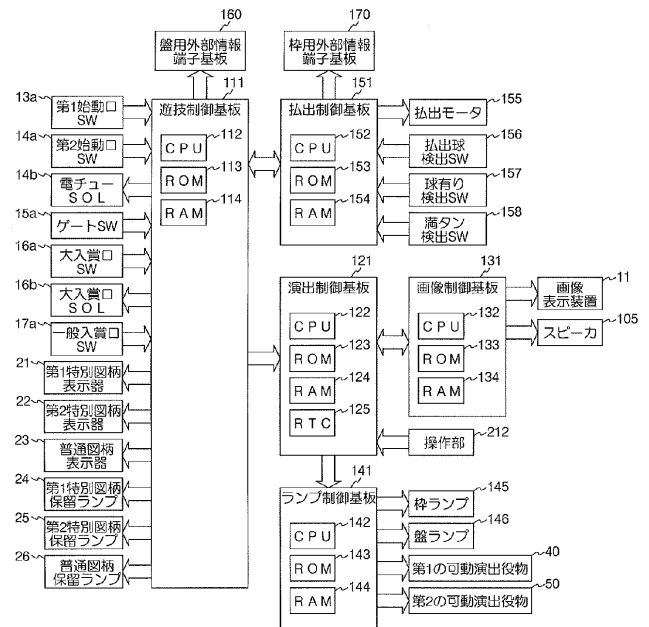
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【 図 8 】

(a) 大当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率(通常)遊技状態	0~299	1/300	3
	高確率遊技状態		10/300	3, 7, 37, 67 97, 127, 157 187, 217, 247
小当たり			3/300	150, 200, 250

(b) 大当たり図柄乱数

			範囲	割合	乱数値
A	通常時短付き 長当たり	第1始動口	0~249	35/250	0~34
		第2始動口			
B	通常時短付き 短当たり	第1始動口		15/250	35~49
		第2始動口			
C	高確率時短付き 長当たり	第1始動口		25/250	50~74
		第2始動口		175/250	50~224
D	高確率時短付き 短当たり	第1始動口		75/250	75~149
		第2始動口		25/250	225~249
E	高確率時短無し 短当たり	第1始動口		100/250	150~249
		第2始動口		—	—

第1始動口



第2始動口



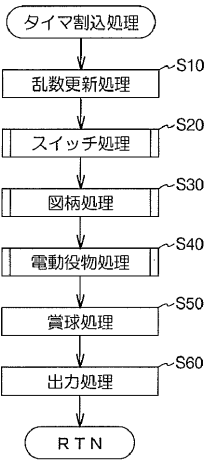
(c) リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

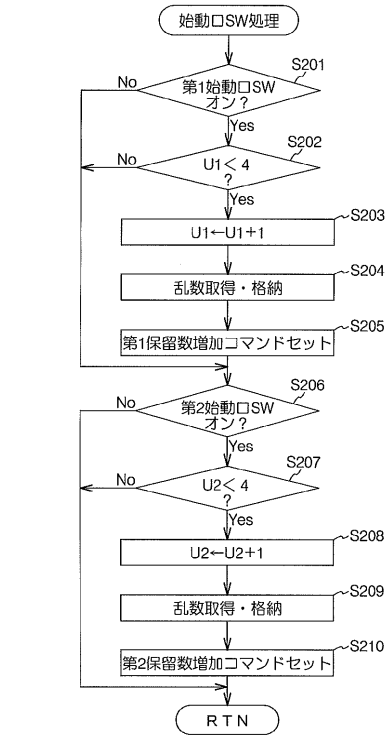
(d) 当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF,高確フラグOFF	0~9	1/10	7
	時短フラグOFF,高確フラグON			
	時短フラグON,高確フラグOFF		10/10	0~9
	時短フラグON,高確フラグON			

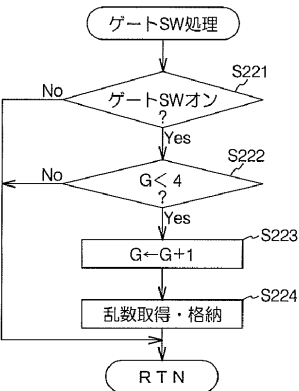
【 図 9 】



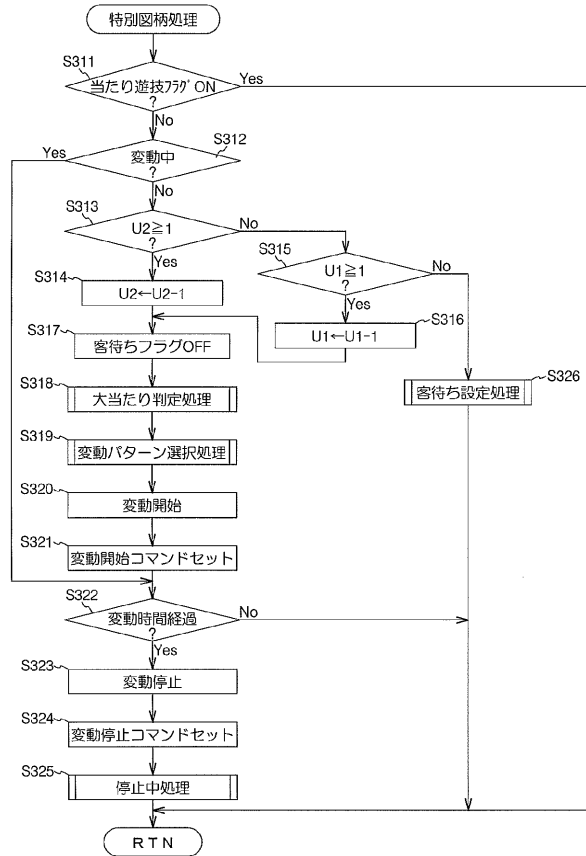
【 図 1 0 】



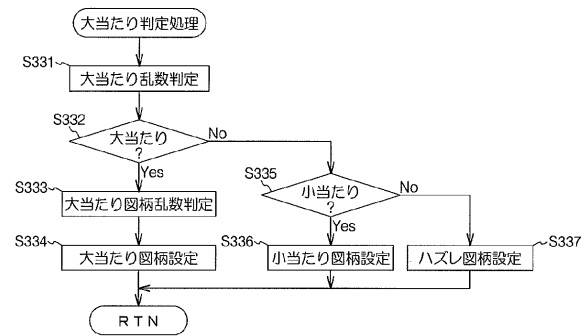
【 図 1 1 】



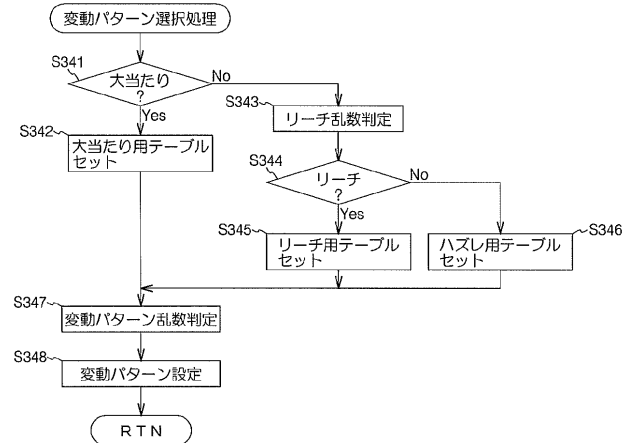
【図 1 2】



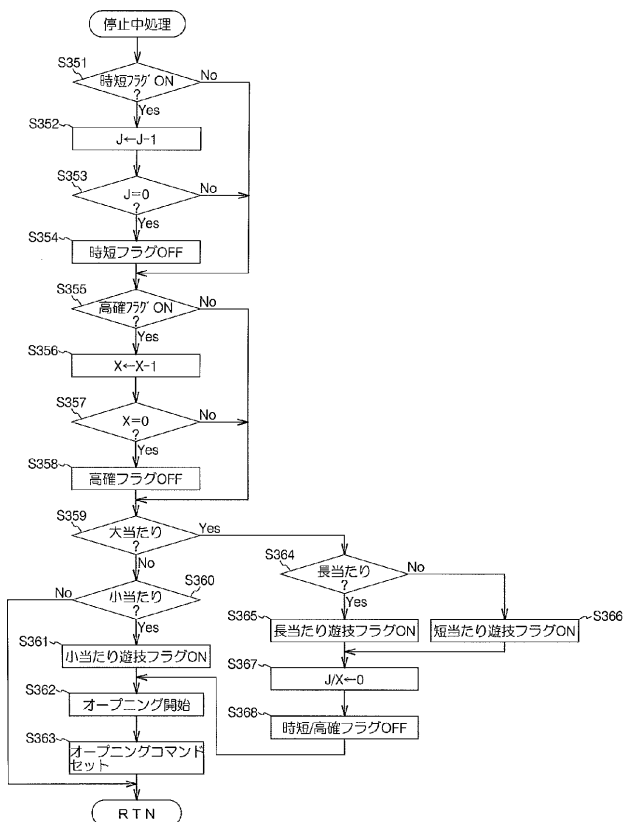
【図 1 3】



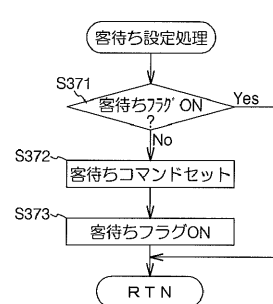
【図 1 4】



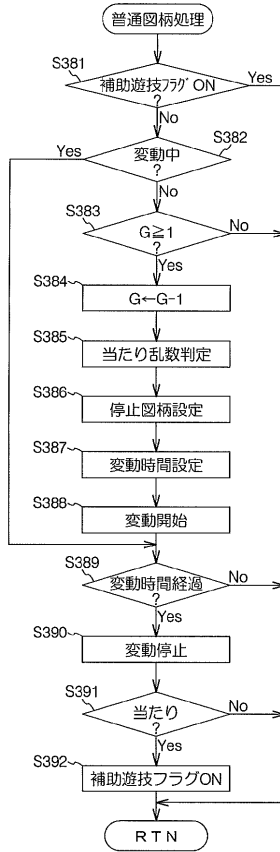
【図 1 5】



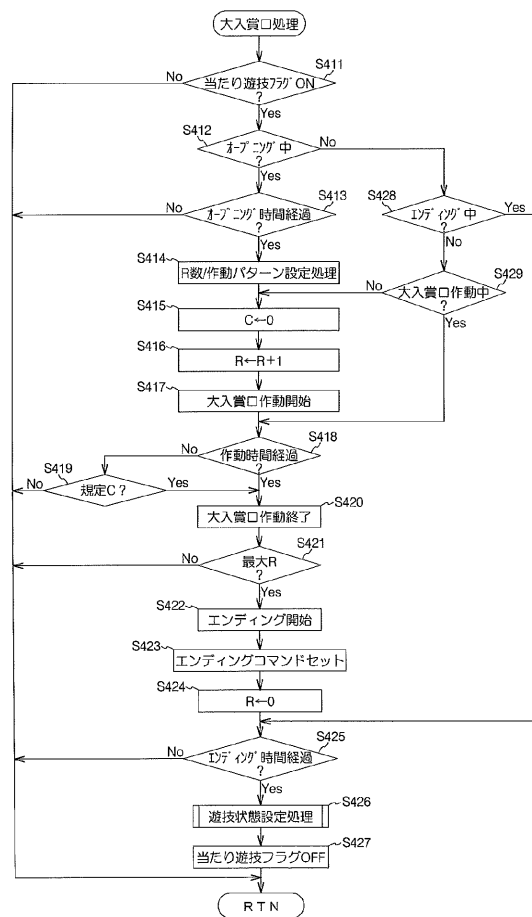
【図 1 6】



【図 17】



【図 18】

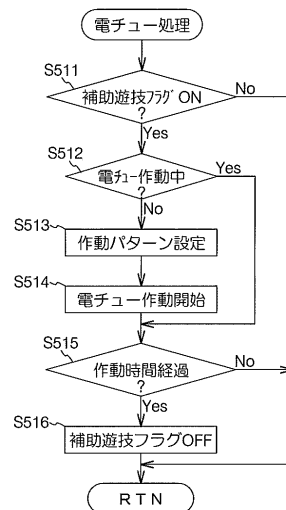


【図 19】

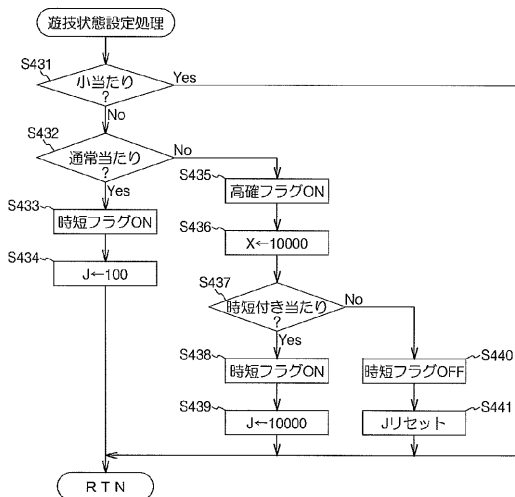
〈R数/開放パターン設定例〉

		1R中の作動パターン
長当たり	15R	29.5秒開放×1回
短当たり	15R	0.1秒開放×1回
小当たり	1R	0.1秒開放×15回

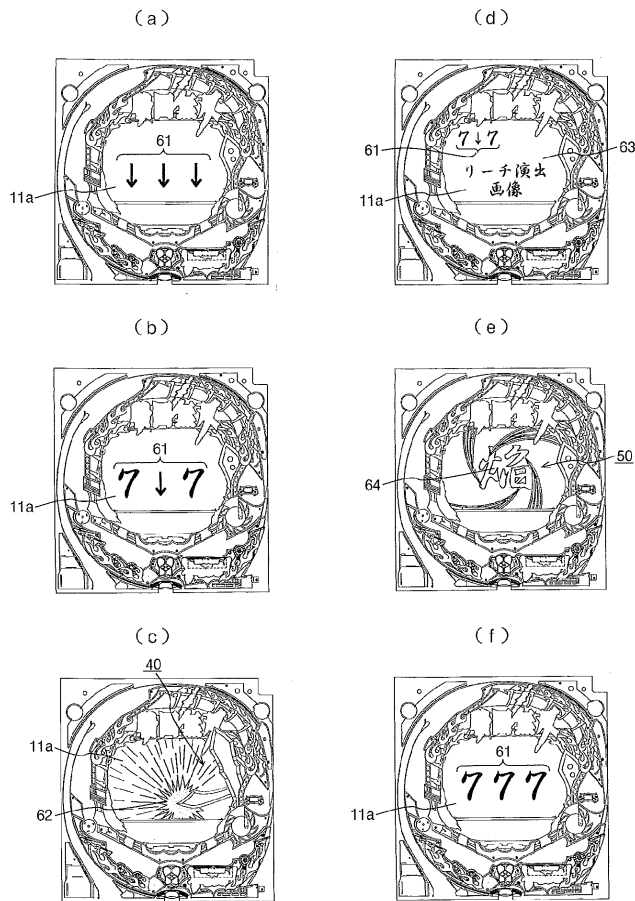
【図 21】



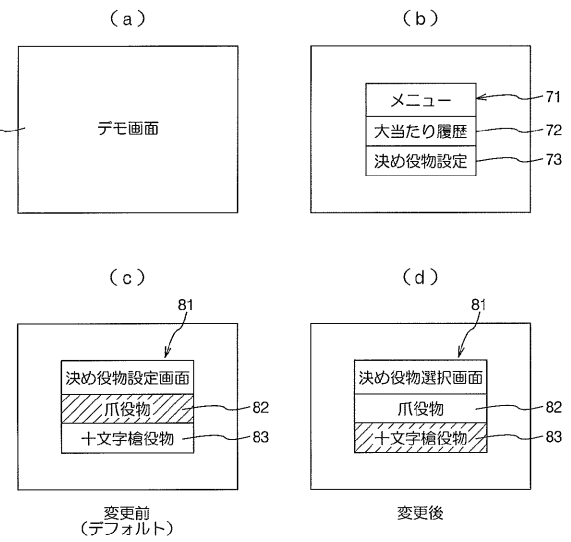
【図 20】



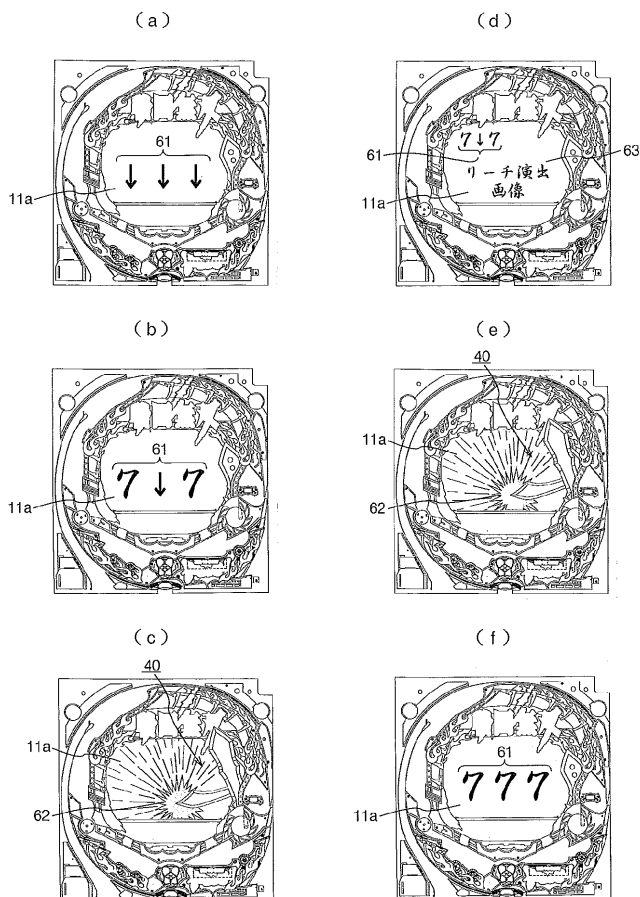
【図 2 2】



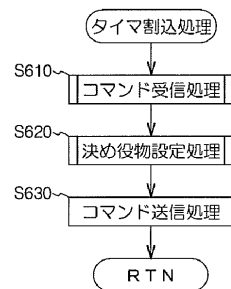
【図 2 3】



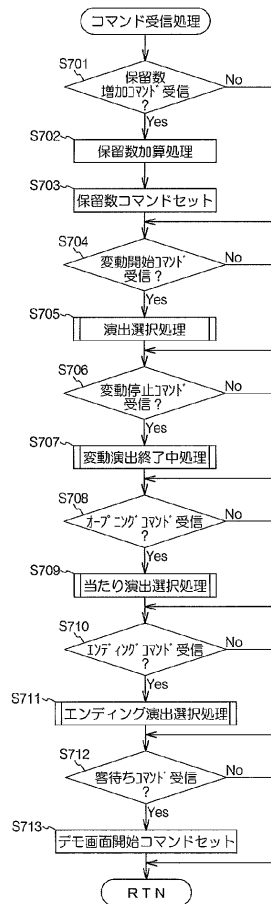
【図 2 4】



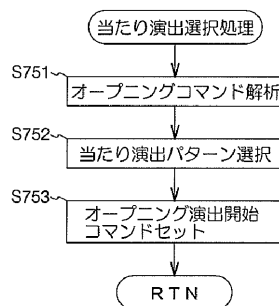
【図 2 5】



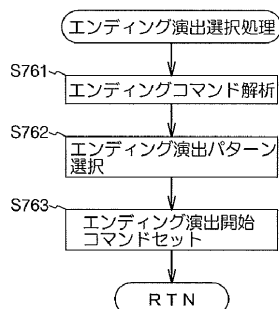
【図 26】



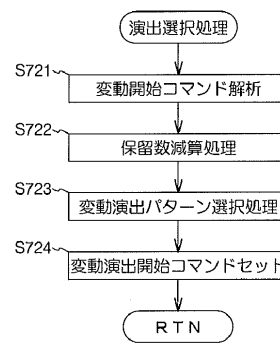
【図 29】



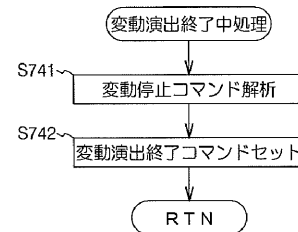
【図 30】



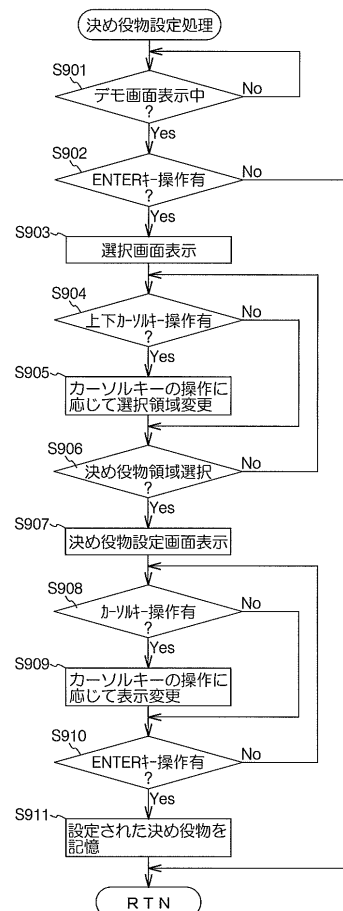
【図 27】



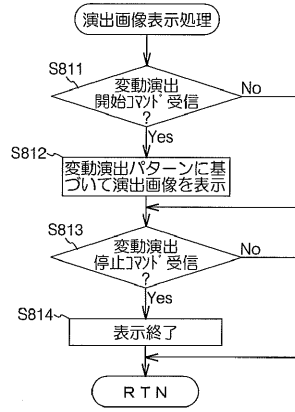
【図 28】



【図 31】



【図 3 2】



【図 3 3】

