

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5945678号
(P5945678)

(45) 発行日 平成28年7月5日(2016.7.5)

(24) 登録日 平成28年6月10日(2016.6.10)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2015-24048 (P2015-24048)
 (22) 出願日 平成27年2月10日 (2015.2.10)
 (65) 公開番号 特開2015-171525 (P2015-171525A)
 (43) 公開日 平成27年10月1日 (2015.10.1)
 審査請求日 平成27年2月10日 (2015.2.10)
 (31) 優先権主張番号 特願2014-32708 (P2014-32708)
 (32) 優先日 平成26年2月24日 (2014.2.24)
 (33) 優先権主張国 日本国(JP)

(73) 特許権者 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
 番地
 (72) 発明者 中山 博夫
 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
 番地 株式会社高尾内

審査官 尾崎 俊彦

(56) 参考文献 特開2011-050776 (JP, A)
)
 特開2013-078367 (JP, A)
)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1始動口と、第2始動口とを備え、前記第1始動口への入球を起因として当否判定を行なうと共に、第1特別図柄表示装置にて第1特別図柄を所定時間変動したのち、確定表示した前記第1特別図柄により前記当否判定の結果を告知し、前記第2始動口への入球を起因として当否判定を行なうと共に、第2特別図柄表示装置にて第2特別図柄を所定時間変動したのち、確定表示した前記第2特別図柄により前記当否判定の結果を告知し、前記第1特別図柄、および前記第2特別図柄の一方が変動中の場合でも、他方の特別図柄を変動可能に構成され、スピーカより演出音が出力可能な弾球遊技機において、

前記第1特別図柄の疑似演出、前記第2特別図柄の疑似演出のいずれかが表示される疑似演出表示装置と、

該疑似演出表示装置に、前記第1特別図柄の疑似演出、前記第2特別図柄の疑似演出のいずれかを特別図柄の変動開始時に表示するかを選択する疑似演出選択手段と、

該疑似演出選択手段によって選択された方の特別図柄の複数ある前記疑似演出の中より、前記疑似演出表示装置に表示させる前記疑似演出を決定する疑似演出決定手段と、を備え、

前記スピーカより、前記疑似演出決定手段によって決定された前記疑似演出に対応して予め定められた表示側演出音出力される場合と、前記疑似演出選択手段によって選択されなかった方の特別図柄の変動を演出する音である非表示側演出音出力される場合と、があるようにし、

10

20

前記疑似演出選択手段によって選択されなかった方の特別図柄の変動を演出する音である非表示側演出音を、選択された方の特別図柄の疑似演出に対応する表示側演出音として予め定められていない演出音とした

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記非表示側演出音は複数種類存在し、

前記複数種類の非表示側演出音の中から出力する非表示側演出音を決定するようにした
ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の弾球遊技機において、

前記疑似演出表示装置において、一方の特別図柄の疑似演出が行われている最中に、前記スピーカから出力させる音を前記表示側演出音から前記非表示側演出音に変更可能である
ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から 3 の何れか 1 項に記載の弾球遊技機において、

前記第 1 始動口は、常時入賞可能なものであり、前記第 2 始動口は、開閉可能な羽根を備えたものであり、該羽根の閉鎖時には前記第 2 始動口への入球が前記第 1 始動口への入球よりも困難になり、該羽根の開放時には前記第 2 始動口への入球が前記第 1 始動口への入球よりも容易になるものであり、

遊技状態として、通常遊技状態よりも前記羽根の開放時間が長い状態である開放延長状態が存在し、

前記疑似演出選択手段は、前記疑似演出表示装置に、前記疑似演出を表示する特別図柄として、前記通常遊技状態では前記第 2 別図柄よりも前記第 1 特別図柄を選択する確率が高く、前記開放延長状態では前記第 1 特別図柄よりも前記第 2 別図柄を選択する確率が高いものであることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機に関するものであり、特に特別図柄を 2 種類有し、これらの変動表示が同時に行なわれる弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在、今、主流となっているパチンコ遊技機（弾球遊技機または単に遊技機ともいう）は、第 1 特別図柄の変動の起因となる第 1 始動口、第 2 特別図柄の変動の起因となる第 2 始動口をそれぞれ備え、第 1 特別図柄にて大当たりした場合よりも第 2 特別図柄にて大当たりした方が、遊技者にとって有利な大当たりが発生する確率を高くされたものとなっている。前記各始動口へ入球すると、該始動口に対応する特別図柄を所定時間、変動させたのち、当否判定が行われるのだが、該当する特別図柄が既に変動中である等の理由で、変動を開始できない場合には、入球時に抽出した当否判定用の乱数を所定個数（例えば 4 個）まで記憶（保留記憶）し、変動開始可能をなるのを待って変動が開始される。第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対応する保留記憶が何れも存在する場合は、第 2 特別図柄に対応する保留記憶（第 2 保留記憶）を優先する遊技機が多い。なお、第 2 特別図柄の始動口（第 2 始動口）は羽根を備えている場合が多く、この羽根は通常遊技状態では、開放の頻度が少なく、且つ開放時間が短くされているが、大当たり確率が高い、高確率遊技状態になると、開放の頻度が上がり、開放時間が長くされる機種が多い。羽根の態様は、直立して互に対向された 2 枚の羽根がその下端を軸に回動可能に構成されており、稼働時には羽根の上端が離反する方向に前記軸周りに羽根が回動されることにより、開放し、羽根の間に形成された第 2 始動口へと遊技球を誘導する物が多い。また、下辺を軸に回動可能に遊技盤に設けられた略長方形の羽根が 1 枚のみ存在し、該軸周りに羽根全体が手前に倒れるように

10

20

30

40

50

開放されることにより、該開放された口の奥に形成された第2始動口へと遊技球を誘導する物もある。

【0003】

このような構成にすることで、通常遊技状態では、専ら第1特別図柄による当否判定を行なうという、遊技者に不利な状態であるが、一旦、高確率遊技状態時に突入すると、第2特別図柄による当否判定が行なわれるという、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となる、メリハリがある遊技機となっている。

【0004】

ところで、特別図柄は、第1特別図柄か第2特別図柄を問わず、7セグメント表示装置やドット型のLEDで表現されることが多く、遊技者から見て面白味のあるものとは言い難い。例えば、外れ図柄の前記パターンは1種類しか用意されない場合が多く、しかも通常状態においては当り確率が低いので、専らこの外れ図柄が確定表示されることになる。従って、通常状態において特別図柄のみを見ていると、変動時間こそ様々であるものの、確定表示されるパターンが殆ど前述した1種類の外れ図柄のみで、遊技意欲を損ねる可能性すらある。そこで演出図柄表示装置（液晶ディスプレイなど）を別途設け、ここに特別図柄の変動およびその確定表示に視覚効果を付加した表示を行なう。これを特別図柄の疑似演出という。遊技者は主に疑似演出を見ながら遊技をすることになる。

【0005】

なお、双方の特別図柄が同時に変動可能な構成（単に同時変動ともいう）も提案されている（特許文献1）。このように同時変動を行なう遊技機においては、変動中の特別図柄の疑似演出を共に行うことも考えられるが、特許文献1のようにどちらか一方の特別図柄の疑似演出のみを表示することも考えられる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2006-95201号公報

【特許文献2】特開2007-54507号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、一方の特別図柄の疑似演出のみを表示する構成にすると、疑似演出を行っていない他方の特別図柄の結果が遊技者に伝わらないという問題が生じてしまう。かといって、双方の特別図柄の疑似演出を表示する構成にした場合、遊技盤に演出図柄表示装置を2つ設けることによりコストアップを招いたり、或いは1つの演出図柄表示装置に2種類の特別図柄の疑似演出を表示できるよう、疑似演出自体を小規模のものにする必要に迫られたりする。

本発明は係る課題に鑑みなされたものであり、疑似演出の内容を小規模にすることなく、双方の特別図柄の当否に対する期待感や不安感を遊技者に与えることができる同時変動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】

【0008】

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項1記載の弾球遊技機は、第1始動口と、第2始動口とを備え、前記第1始動口への入球を起因として当否判定を行なうと共に、第1特別図柄表示装置にて第1特別図柄を所定時間変動したのち、確定表示した前記第1特別図柄により前記当否判定の結果を告知し、前記第2始動口への入球を起因として当否判定を行なうと共に、第2特別図柄表示装置にて第2特別図柄を所定時間変動したのち、確定表示した前記第2特別図柄により前記当否判定の結果を告知し、前記第1特別図柄、および前記第2特別図柄の一方が変動中の場合でも、他方の特別図柄を変動可能に構成され、スピーカより演出音が出力可能な弾球遊技機において、前記第1特別図柄の疑似演出、前記第2特別図柄の疑似演出のいずれかが表示される疑似演出表示装置と、該疑似演

10

20

30

40

50

出表示装置に、前記第1特別図柄の疑似演出、前記第2特別図柄の疑似演出のいずれを特別図柄の変動開始時に表示するかを選択する疑似演出選択手段と、該疑似演出選択手段によって選択された方の特別図柄の複数ある前記疑似演出の中より、前記疑似演出表示装置に表示させる前記疑似演出を決定する疑似演出決定手段と、を備え、前記スピーカより、前記疑似演出決定手段によって決定された前記疑似演出に対応して予め定められた表示側演出音が出力される場合と、前記疑似演出選択手段によって選択されなかった方の特別図柄の変動を演出する音である非表示側演出音が出力される場合と、があるようにし、前記疑似演出選択手段によって選択されなかった方の特別図柄の変動を演出する音である非表示側演出音を、選択された方の特別図柄の疑似演出に対応する表示側演出音として予め定められていない演出音としたことを特徴とする。

10

【0009】

ここで「スピーカ」は、非表示側演出音制御手段により決定された演出音を出力する専用のものであってもよいし、前記演出音以外の音を出力する構成であってもよい。

【0011】

請求項2記載の本発明は、請求項1に記載の弾球遊技機において、前記非表示側演出音は複数種類存在し、前記複数種類の非表示側演出音の中から出力する非表示側演出音を決定するようにしたことを特徴とする。

【0012】

請求項3記載の本発明は、請求項1または2に記載の弾球遊技機において、前記疑似演出表示装置において、一方の特別図柄の疑似演出が行われている最中に、前記スピーカから出力させる音を前記表示側演出音から前記非表示側演出音に変更可能であることを特徴とする。

20

【0013】

本発明の第1参考例は、請求項1又は2に記載の弾球遊技機において、前記非表示側演出音制御手段は、少なくとも、現在、前記疑似演出表示装置にて前記疑似演出が行われている側の特別図柄の当否判定の結果が外れであり、前記疑似演出表示装置にて前記疑似演出が行われていない側の特別図柄の当否判定の結果が当たりである場合には、前記非表示側演出音を前記スピーカより出力するものであることを特徴とする。

【0014】

本発明の第2参考例は、請求項1又は2に記載の弾球遊技機において、遊技状態として、通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態が存在し、前記当否判定が当たりの場合には、該判定に基づいて、前記通常遊技状態もしくは前記有利遊技状態を創出可能に構成され、少なくとも、現在の遊技状態が前記有利遊技状態であり、前記非表示側演出音制御手段は、前記疑似演出表示装置にて前記疑似演出が行われない側の特別図柄の当否判定の結果が当たりであり、前記有利遊技状態を創出しないものであった場合には、前記非表示側演出音を前記スピーカより出力するものであることを特徴とする。

30

【0015】

ここで「前記当否判定が当たりの場合には、該判定に基づいて、前記通常遊技状態もしくは前記有利遊技状態を創出可能」とは、当たりの中に、通常遊技状態になる当たりや、有利遊技状態になる当たりが存在することを示している。但し「通常遊技状態もしくは有利遊技状態になるためには、当否判定の結果が当たりである必要がある」といっているのではない。すなわち、当否判定が当たりになること以外の条件で、通常遊技状態になったり、有利遊技状態になったりする場合がある構成であってもよい。例えば、遊技球が特定の領域を通過すると有利遊技状態になる（或いは有利遊技状態が継続する）構成や、有利遊技状態において特別図柄が所定回数変動すると通常遊技状態になる構成でも良い。また、「有利遊技状態を創出しないもの」とは、有利遊技状態から通常遊技状態に移行する当たり、通常遊技状態が継続する当たりを意味し、有利遊技状態が継続する当たりは除外するものとする。

40

【0016】

請求項4記載の本発明は、請求項1から3の何れか1項に記載の弾球遊技機において、

50

前記第 1 始動口は、常時入賞可能なものであり、前記第 2 始動口は、開閉可能な羽根を備えたものであり、該羽根の開鎖時には前記第 2 始動口への入球が前記第 1 始動口への入球よりも困難になり、該羽根の開放時には前記第 2 始動口への入球が前記第 1 始動口への入球よりも容易になるものであり、遊技状態として、通常遊技状態よりも前記羽根の開放時間が長い状態である開放延長状態が存在し、前記疑似演出選択手段は、前記疑似演出表示装置に、前記疑似演出を表示する特別図柄として、前記通常遊技状態では前記第 2 別図柄よりも前記第 1 特別図柄を選択する確率が高く、前記開放延長状態では前記第 1 特別図柄よりも前記第 2 別図柄を選択する確率が高いものであることを特徴とする。

【0017】

なお、「開放時間が長い」とは、羽根の 1 回の開放時間が長いことのみを指すのではなく、該開放の頻度が増える、開放される確率が上昇する、これらの幾つかが同時に起きる等も指す。また、「前記第 2 始動口への入球が前記第 1 始動口への入球よりも困難」とは、第 2 始動口への入球が不可能である場合も含むものとする。

【発明の効果】

【0018】

請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、疑似演出は一方の特別図柄について行なうので、同時変動であるにも関わらず、趣向性に富んだ演出を行なう（例えば、疑似演出表示装置において、他方の特別図柄の疑似演出を行なうことなく独占的に疑似図柄などの画像を表示する）ことができる。そして疑似演出を行なわない側の特別図柄では、演出音（非表示側演出音）で抽選結果に対する期待感、不安感を表現するので、遊技者は音で抽選結果を想像しながら遊技を行うといった、今までにない遊技が行なえるようになる。また、疑似演出がないことで、遊技者の期待感、不安感を、どんどん膨らませることが可能となる。つまり、同時変動の問題点を、あえて遊技性として取り込むことで、今までにない斬新で、趣向性の高いパチンコ遊技機を実現できるという、極めて優れた効果を奏する。

【0020】

請求項 2 に記載の弾球遊技機によれば、非表示演出側演出音を複数種類設け、各非表示演出側演出音の信頼度を異ならせることで、遊技者に、この音が出力されてよかった、この音が出力されなくてよかった等の感情を与えることが出来、趣向性が増す。

【0021】

請求項 3 に記載の弾球遊技機によれば、様々なタイミングで非表示側演出音が出力される可能性があるので、遊技者に常に期待感或いは不安感を与えることが出来るようになり、趣向性が増す。

【0022】

第 1 参考例の弾球遊技機によれば、疑似演出が行われていない側の特別図柄が当たる際に非表示側演出音が出力されるので、遊技者に大きな期待感を与えることが出来るようになる。尚、第 2 参考例に記載の本発明のように、当たりが 1 種類ではなく、有利遊技状態になったり通常遊技状態になったりする構成の場合には、有利遊技状態になる期待感だけでなく、通常遊技状態になる不安感も与えることが可能となる。

【0023】

第 2 参考例の弾球遊技機によれば、疑似演出が行われていない側の特別図柄の変動が有利遊技状態を創出しないものであった場合に非表示側演出音が出力されるので、遊技者に大きな不安感を与えることが出来るようになる。

【0024】

請求項 4 に記載の弾球遊技機では、通常遊技状態においては第 1 特別図柄が第 2 特別図柄よりも変動しやすく、開放延長状態においては第 2 特別図柄が第 1 特別図柄よりも変動しやすいことになる。そして、変動し易い側の特別図柄の疑似演出が行われるので、例えば疑似演出が行われる側の特別図柄をこれの逆にした場合のように、遊技者が演出性に乏しい遊技に飽きたり失望したりするのを防止することができる。

また、入球し難い方の始動口に遊技球が入球したことで変動する特別図柄に係る音が非表示側演出音となるため、非表示演出側演出音が出力される回数が少なくなり、その分、

10

20

30

40

50

非表示演出側演出音が出力された時の遊技者の感情を膨らませることができ、趣向性が増す。

【図面の簡単な説明】

【００２５】

【図１】本発明の第１実施例のパチンコ機５０の正面図

【図２】パチンコ機５０の遊技盤１の正面図

【図３】パチンコ機５０の背面図

【図４】パチンコ機５０の電気構成図

【図５】パチンコ機５０の主制御装置８０で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

10

【図６】主制御装置８０が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

【図７】主制御装置８０が実行する第１特別図柄当否判定処理のフローチャート１

【図８】主制御装置８０が実行する第１特別図柄当否判定処理のフローチャート２

【図９】主制御装置８０が実行する第２特別図柄当否判定処理のフローチャート１

【図１０】主制御装置８０が実行する第２特別図柄当否判定処理のフローチャート２

【図１１】主制御装置８０が実行する第１特別図柄当否判定処理及び第２特別図柄当否判定処理のフローチャート１

【図１２】主制御装置８０が実行する第１特別図柄当否判定処理及び第２特別図柄当否判定処理のフローチャート２

【図１３】サブ統合制御装置８３が実行する演出決定処理のフローチャート

20

【図１４】サブ統合制御装置８３が実行する確定疑似図柄表示処理のフローチャート

【図１５】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート１

【図１６】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート２

【図１７】主制御装置８０が実行する特別遊技処理のフローチャート３

【図１８】演出図柄表示装置６において行なわれる疑似演出の例を示す説明図

【図１９】高確率遊技状態における各特別図柄の疑似演出および変動音を示すテーブル

【図２０】時間短縮状態における各特別図柄の疑似演出および変動音を示すテーブル

【図２１】通常状態における各特別図柄の疑似演出および変動音を示すテーブル

【図２２】通常状態における疑似演出の有無・変動音の有無などを示すタイムチャート

【図２３】高確率遊技状態における疑似演出の有無・変動音の有無などを示すタイムチャート

30

【発明を実施するための形態】

【００２６】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

【００２７】

図１に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機５０は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠５１にて構成の各部を保持する構造である。外枠５１の左側上下には、ヒンジ５３が設けられており、該ヒンジ５３の他方側には図３に記載する内枠７０が取り付けられており、内枠７０は外枠５１に対して開閉可能な構成になっている。前枠５２には、板ガラス６１が取り外し自在に設けられており、板ガラス６１の奥には図２に記載する遊技盤１が内枠７０に取り付けられている。

40

【００２８】

前枠５２の上側左右には、スピーカ６６が設けられており、パチンコ機５０から発生する遊技音出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠５２に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプも複数設けられている。前枠５２の下方には、上皿５５と下皿６３が一体に形成されている。下皿６３の右側には発射ハンドル６４が取り付けられており、発射ハンドル６４を時計回りに回動操作することによ

50

って発射装置（図示省略）が可動して、上皿５５から供給された遊技球が遊技盤１に向けて発射される。

【００２９】

上皿５５の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン６７が備えられており、この演出ボタン６７は、周囲にジョグダイヤル６８を備えたものとなっている。遊技者が所定期間中に、演出ボタン６７やジョグダイヤル６８を操作することで後述する演出図柄表示装置６に表示される内容が変化したり、スピーカ６６より出力される遊技音が変化したりする。また、このパチンコ機５０はいわゆるＣＲ機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）５６が付属しており、パチンコ機５０の上皿５５には、貸出ボタン５７、精算ボタン５８及び残高表示器５９を有するＣＲ精算表示装置が備わっている。

10

【００３０】

図２は、本実施例のパチンコ機の遊技盤１の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているので図示及び説明は省略する。図２に示すように遊技盤１には、公知のガイドレール２ａ、２ｂによって囲まれた略円形の遊技領域３が設けられている。この遊技領域３には多数の遊技釘が打ち付けられている（図２では省略）。

【００３１】

遊技領域３のほぼ中央部には、センターケース５が配されている。センターケース５は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置６（液晶表示装置であり疑似図柄を表示する。）の画面を臨ませる窓等を備えている。

20

センターケース５の下には、第１始動口１１が配置され、更にその下には、第２始動口１２が配置されている。第２始動口１２は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第２始動口１２に入球できない構成となっている。センターケース５の左方にはゲート１７が配置されており、ここを遊技球が通過すると普通図柄が変動し、普通図柄が当り図柄で停止すると翼片が開放される。遊技領域の右下部には、複数個のＬＥＤからなる普通図柄表示装置７と、普通図柄保留数表示装置８と、第１特別図柄保留数表示装置１８と、第２特別図柄保留数表示装置１９と、７セグメント表示装置からなる第１特別図柄表示装置９と、第２特別図柄表示装置１０とが配置されている。

【００３２】

30

第２始動口１２の下方にはアタッカー式の大入賞口１４が配置されている。また、第１始動口１１の左方には、第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３及び第４左入賞口３４が設けられている。なお、この第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、第４左入賞口３４が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。これら普通入賞口を総じて一般入賞口３１ともいう。

【００３３】

パチンコ遊技機５０の裏面は図３に示すとおり、前述した遊技盤１を脱着可能に取り付ける内枠７０が前述した外枠５１に収納されている。この内枠７０には、上方から、球タンク７１、タンクレール７２及び払出装置７３が設けられている。この構成により、遊技盤１上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク７１からタンクレール７２を介して所定個数の遊技球を払出装置７３により前述した上皿５５に排出することができる。また、パチンコ機５０の裏側には（図４も参照のこと）、主制御装置８０、払出制御装置８１、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３、発射制御装置８４、電源基板８５が設けられている。なお、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３がサブ制御装置に該当する。

40

【００３４】

主制御装置８０、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３は遊技盤１に設けられており、払出制御装置８１、発射制御装置８４、電源基板８５が内枠７０に設けられている。なお、図３では、発射制御装置８４が描かれていないが、発射制御装置８４は払出制御装置８１の下に設けられている。また、球タンク７１の右側には、外部接続端子７８が

50

設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【 0 0 3 5 】

このパチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置 8 4 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【 0 0 3 6 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させるゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する入賞口スイッチ 3 1 a 等の検出信号が入力される。なお、入賞口スイッチ 3 1 a の符号は第 1 左入賞口 3 1 に対応しているが、前記各一般入賞口、すなわち第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 に対してそれぞれ入賞口スイッチが設けられており、各一般入賞口に遊技球が入ったことを個別に検出可能に構成されている。

【 0 0 3 7 】

主制御装置 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

また主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9、及び普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

【 0 0 3 8 】

更に、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 4 では普電役物ソレノイドと表記）1 2 b を制御することで第 1 始動口 1 1 の開閉を制御する。主制御装置 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 7 8 に出力されてホールメインコンピュータ 8 7 に送られる。主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

なお、払出制御装置 8 1 はガラス枠開放スイッチ 3 5、内枠開放スイッチ 3 6、満杯ス

10

20

30

40

50

イチ 22、球切れスイッチ 23 からの信号が入力され、満杯スイッチ 22 により下皿 63 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 23 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 20 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 81 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 20 の駆動を再開させる。

【0041】

また、払出制御装置 81 は C R ユニット端子板 24 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 20 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 21 に検出され、検出信号は払出制御装置 81 に入力される。なお、C R ユニット端子板 24 は精算表示基板 25 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 25 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【0042】

また、払出制御装置 81 は、外部接続端子 78 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 84 に対して発射停止信号を送信する。

なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【0043】

発射制御装置 84 は発射モータ 30 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 84 には払出制御装置 81 以外に発射ハンドル 64 からの回転量信号、タッチスイッチ 28 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 29 から発射停止信号が入力される。

回転量信号は、遊技者が発射ハンドル 64 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 64 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 29 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 84 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 64 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【0044】

サブ統合制御装置 83 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 80 から送信されてくるデータ及びコマンドを演出中継端子板 65 を介して受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 82 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 26 を制御する。また、サブ統合制御装置 83 には、演出ボタン 67 およびジョグダイヤル 68 が接続されており、遊技者がこれら各ボタン 67、68 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 83 に入力される。

【0045】

サブ統合制御装置 83 と演出図柄制御装置 82 とは双方向通信が可能である。演出図柄制御装置 82 は、サブ統合制御装置 83 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 80 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 83 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置 6 に表示させる。

【0046】

メインルーチンを図 5 に従って説明する。メインルーチンは、約 2 m s e c 毎のハード

10

20

30

40

50

割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、S 1 0 ~ S 6 5 までの 1 回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

【 0 0 4 7 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される (S 1 0)。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、

10

【 0 0 4 8 】

正常割り込みでないと判断されると (S 1 0 : n o)、初期設定 (例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等) が為され (S 1 5)、残余処理 (S 7 0) に移行する。

【 0 0 4 9 】

正常割り込みとの肯定判断がなされると (S 1 0 : y e s)、初期値乱数更新処理が行われる (S 2 0)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に + 1 するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「 2 9 9 」のときには次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」 ~ 「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

20

【 0 0 5 0 】

S 2 0 に続く大当たり決定用乱数更新処理 (S 2 5) は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、最大値である「 2 9 9 」のときは次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」 ~ 「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が 2 5 0 であったとすると、大当たり決定用乱数は「 2 5 0 」

30

【 0 0 5 1 】

なお、大当たり決定用乱数が 1 巡 (3 0 0 回、更新されること) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から + 1 するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が 1 巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「 2 4 9 」になると 1 巡であるから、「 2 4 9 」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 2 4 9 」 「 8 7 」 「 8 8 」 . . . 「 2 9 9 」 「 0 」 「 1 」 . . . 「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。大当たり

40

【 0 0 5 2 】

S 3 0 に続く大当たり決定用乱数更新処理 (S 3 5) は、「 0 」 ~ 「 5 」の 6 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、当選することとなる値の数は開放延長状態では「 1 」、「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」であり、通常状態 (非開放延長状態) は「 3 」である。つまり開放延長状態では 5 / 6 の確率で当選し、通常状態では 1 / 6 の確率で当選する。この大当たり決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当たり決定用

50

乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄（特図ともいう）の抽選に使用する。

【 0 0 5 3 】

リーチ判定用乱数更新処理（S 4 0）は、「 0 」～「 2 2 8 」の 2 2 9 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時に当選する値の数は 2 1 で、値は「 0 」～「 2 0 」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時に当選する値の数は 5 で、値は「 0 」～「 4 」であり、高確率状態時に当選する値の数は 6 で、値は「 0 」～「 5 」である。

【 0 0 5 4 】

変動パターン決定用乱数更新処理（S 4 5）は、「 0 」～「 1 0 2 0 」の 1 0 2 1 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。続く入賞確認処理（S 5 0）では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 の入賞の確認及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御装置 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。本実施例では、遊技球が第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 とで夫々 4 個までとしており、保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が対応する始動口（第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2）に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【 0 0 5 5 】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての S 5 5 の当否判定処理（第 1 特別図柄当否判定処理及び第 2 特別図柄当否判定処理）を行う。この当否判定処理（S 5 5）が終了すると、続いて不正監視処理（S 6 0）が実行される。不正監視処理（S 6 0）は、普通入賞口（第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4）に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置 8 0 に設けている。

【 0 0 5 6 】

続く各出力処理（S 6 5）では、遊技の進行に応じて主制御装置 8 0 は演出図柄制御装置 8 2、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、サブ統合制御装置 8 3、大入賞口ソレノイド 1 4 b 等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理（S 5 0）により遊技盤 1 上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置 8 1 に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 8 3 に出力する処理を、パチンコ機 5 0 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 8 2 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【 0 0 5 7 】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理（S 7 0）から構成されるが、前述した S 2 0 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述した S 1 0 ～ S 6 5 までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図 5 に示された割り込み処理が 1 回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が 1 巡したときの、初期値乱数の値（0 ～ 2 9 9 の 3 0 0 通り）が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか 1 / 3 0 0 である。また、前述した大当り決定用乱数更新処理（S 3 5）も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

始動入賞確認処理 (S 5 0) の概要を図 6 に示す。当処理は入賞確認処理 (S 5 0) のサブルーチンで、主制御装置 8 0 は、まず第 1 始動口スイッチ 1 1 a の検出信号に基づいて、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したか否かを判断する (S 1 0 0)。肯定判断なら (S 1 0 0 : y e s)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 1 特別図柄の保留記憶 (第 1 保留記憶または第 1 保留ともいう) が満杯 (本実施例では 4 個) か否かを判断する (S 1 0 5)。

【 0 0 5 9 】

第 1 保留記憶が満杯でなければ (S 1 0 5 : n o)、上記の各乱数を第 1 保留として記憶し、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯態様を 1 増加させる (S 1 1 0)。なお、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 は、それぞれ 4 個の L E D の点灯または消灯させることにより保留記憶されている数を表すものである。

【 0 0 6 0 】

また、S 1 1 0 では第 1 特別図柄の保留個数が更新されたことを示すコマンド (保留個数コマンド) をサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 1 1 5 に移行する。第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球していない場合 (S 1 0 0 : n o)、又は第 1 保留が満杯の場合 (S 1 0 5 : y e s) は、そのまま S 1 1 5 に移行する。

【 0 0 6 1 】

S 1 1 5 では、第 2 始動口スイッチ 1 2 a の検出信号に基づいて、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断なら (S 1 1 5 : y e s)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 2 特別図柄の保留記憶 (第 2 保留記憶または第 2 保留ともいう) が満杯 (本実施例では 4 個) か否かを判断する (S 1 2 0)。

【 0 0 6 2 】

第 2 保留記憶が満杯でなければ (S 1 2 0 : n o)、上記の各乱数を第 2 保留として記憶し、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯態様を 1 増加させる (S 1 2 5)。また、S 1 2 5 では第 2 特別図柄の保留個数が更新されたことを示すコマンド (保留個数コマンド) をサブ統合制御装置 8 3 に送信し、当処理を終了 (リターン) する。第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球していない場合 (S 1 1 5 : n o)、又は第 2 特別図柄の保留記憶が満杯の場合 (S 1 2 0 : y e s) は、そのまま当処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

図 7 ~ 8 に示す第 1 特別図柄当否判定処理では、主制御装置 8 0 は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する (S 1 5 0)。S 1 5 0 の判定が否定判断で、第 1 特別図柄が変動中でなく (S 1 5 5 : n o)、確定図柄の表示中でもなければ (S 1 6 0 : n o)、図 8 の S 2 0 0 に移行し、第 1 保留記憶 (上記、S 1 1 0 による保留記憶) があるか否かを判断する (S 2 0 0)。この保留記憶があれば (S 2 0 0 : y e s)、第 1 保留記憶数をデクリメントし (S 2 0 5)、S 2 1 0 に進む。

【 0 0 6 4 】

S 2 1 0 では保留記憶の中で最も古いものを読み込んで (その保留記憶は消去する)、確変フラグがセットされている (すなわち 1) か否かを判定する。ここで確変フラグが 1 とは、現在のパチンコ機 5 0 が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば (S 2 1 0 : y e s)、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する (S 2 1 5)。当り確率は 1 / 1 0 0 となる。S 2 1 0 が否定判断された場合 (S 2 1 0 : n o) は、S 2 2 0 にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。当り確率は 1 / 3 0 0 となる。

【 0 0 6 5 】

S 2 1 5 または S 2 2 0 の判定に基づき、大当りか否かを判定し (S 2 2 5)、肯定判定であれば (S 2 2 5 : y e s)、大当り図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する (S 2 3 0)。なお、本実施例では通常図柄と確変図柄の選択率は、1 : 1 の構成となつて

10

20

30

40

50

いる。

そして、大当り図柄を決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する（S235）。S235の処理では第1特別図柄表示装置9に表示される第1特別図柄の大当り用の変動時間等の変動パターンを決定する。その後、大当り設定処理を行う（S240）。大当り設定処理とは決定した大当り図柄によって、大当り後の遊技状態（確変や開放延長の有無等）や大当り遊技にかかる情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）を取得する処理である。

【0066】

S225において外れと判定された場合は、大当り図柄決定用乱数によってハズレ図柄を決定する（S245）。ハズレ図柄を決定すると、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S250）。S250の処理では第1特別図柄表示装置9に表示される第1特別図柄のハズレ用の変動時間等の変動パターンを決定することになる。なお、第1特別図柄の保留記憶が満杯だった場合（つまりS205の結果、保留記憶数が3となった場合）には、S250の処理では変動パターン決定用乱数に関わらず短時間（例えば2秒）の変動パターンが設定される。同様の処理は第2特別図柄の変動パターンに関しても行われる（後述するS400の処理）。こうして変動パターンが設定されると、ハズレ設定処理を行なう（S255）。ハズレ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ-1する。

【0067】

S240又はS255に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83に出力し（S260）、第2特別図柄当否判定処理を行なう。なお、S260の処理により演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置80によって開始される。演出図柄表示装置6では、変動パターンに基づいた演出表示を実行し、遊技者に当りであるか外れであるかの様々な予告やリーチ演出を表示する。遊技者はこの予告やリーチ演出を見ることで、当りに対する期待度を把握することが可能となっている。

【0068】

図9～10に示す第2特別図柄当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S300）。S300の判定が否定判断で、第2特別図柄が変動中でなく（S305：no）、確定図柄の表示中でもなければ（S310：no）、図10のS350に移行し、第2保留記憶（S125による保留記憶）があるか否かを判断する（S350）。この保留記憶があれば（S350：yes）、第2保留記憶数をデクリメントし（S355）、S360に進む。

【0069】

S360では第2保留記憶を読み込んで（その保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち1）か否かを判定する。肯定判断であれば（S360：yes）、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（S365）。ここで当り確率は1/100となる。S360が否定判断された場合（S360：no）は、S370にて当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する。当り確率は1/300となる。

【0070】

S365またはS370の判定に基づき、大当りか否かを判定し（S375）、肯定判断であれば（S375：yes）、大当り図柄決定用乱数によって当り図柄を決定する（S380）。そして、大当り図柄を決定すると、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定し（S385）、大当り設定処理を行なって（S390）、S410に移行する。S385は、S240とは異なり第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【0071】

S375において外れと判定された場合は、大当り図柄決定用乱数によってハズレ図柄

10

20

30

40

50

を決定する（S 3 9 5）。ハズレ図柄を決定すると、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する（S 4 0 0）し、ハズレ設定処理（S 4 0 5）を行ってS 4 1 0に合流する。ハズレ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ - 1 する。

【 0 0 7 2 】

S 4 1 0にて、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置 8 3 に出力した後、特別遊技処理を行なう。なお、S 4 1 0の処理により演出図柄表示装置 6 では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に第 2 特別図柄の変動も主制御装置 8 0 によって開始される。

10

【 0 0 7 3 】

図 7 の S 1 5 5 において第 1 特別図柄が変動中（S 1 5 5 : y e s）又は図 9 の S 3 0 5 において第 2 特別図柄が変動中（S 3 0 5 : y e s）と判定された場合には、図 1 1 の S 4 5 0 に移行し、図柄変動時間（S 2 3 5、S 2 5 5、S 2 7 0、S 3 8 5、S 4 0 5、又はS 4 2 0の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。否定判断（S 4 5 0 : n o）であれば、第 1 特別図柄の当否判定処理であるか否かを判定する（S 4 6 0）。肯定判断（S 4 6 0 : y e s）であれば、図 9 の S 3 0 0 へと移行する。否定判断（S 4 6 0 : n o）であれば、特別遊技処理を行う。

【 0 0 7 4 】

20

肯定判断（S 4 5 0 : y e s）であれば対応した特別図柄の確定図柄表示処理（S 4 5 5）を行なってから、第 1 特別図柄の当否判定処理であるか否かを判定する（S 4 6 0）。肯定判断（S 4 6 0 : y e s）であれば、図 9 の S 3 0 0 へと移行する。否定判断（S 4 6 0 : n o）であれば、特別遊技処理を行う。確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置 8 3 に出力するとともに、特別図柄表示装置 9 , 1 0 にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

【 0 0 7 5 】

図 7 の S 1 6 0 又は図 9 の S 3 1 0 において確定図柄を表示中と判定された場合には、図 1 2 の S 5 0 0 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合（S 5 0 0 : n o）は、特別遊技処理を行う。肯定判定（S 5 0 0 : y e s）の場合は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の確定図柄の表示を終了し（S 5 0 5）、確定表示された特別図柄が大当りになる図柄か否かを判定する（S 5 1 0）。肯定判断された場合（S 5 1 0 : y e s）は、他方の特別図柄変動終了処理に移行する（S 5 1 5）。本実施例では、「一方の特別図柄」とは、大当りを示す図柄で確定表示された特別図柄をいい、「他方の特別図柄」とは、大当りを示す図柄で確定表示された特別図柄ではない、特別図柄をいう。

30

【 0 0 7 6 】

S 5 1 5 の処理では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が同時変動中であるか否かを確認して、同時変動中であれば他方の特別図柄をハズレ図柄で停止させる。この場合、他方の特別図柄の当否判定が大当りであっても強制的には破棄して終了する。なお、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へと外れ図柄停止指定コマンドが送信される。S 5 1 5 の処理後、確変フラグが 1 か否かを判定する（S 5 2 0）。確変フラグが 1 であれば（S 5 2 0 : y e s）、S 5 2 5 にて確変フラグを 0 にし、S 5 3 0 に移行する。確変フラグが 1 でなければ（S 5 2 0 : n o）、そのままS 5 3 0 に移行する。S 5 3 0 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば（S 5 3 0 : y e s）、S 5 3 5 にて時短フラグを 0 にし、S 5 4 0 に移行する。時短フラグが 1 でなければ（S 5 3 5 : n o）、そのままS 5 4 0 に移行する。

40

【 0 0 7 7 】

S 5 4 0 では条件装置作動開始処理を行う。続くS 5 4 5 にて大当りフラグをセットし、役物連続作動装置を作動させ、S 5 5 0 にて大当り開始演出処理を行なう。大当り開始

50

演出処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置 83 に送信する。S550 の処理後、特別遊技処理を行う。

【0078】

S510 で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は、確変フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば（S555 : yes）、確変回数が 0 か否かを判定する（S560）。確変回数が 0 であれば（S560 : yes）、S565 にて確変フラグを 0 にして S570 に進む。確変フラグが 1 でないとき（S555 : no）又は確変回数が 0 ではないとき（S560 : no）はそのまま S570 に移行する。

【0079】

S570 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば（S570 : yes）、時短回数が 0 か否かを判定する（S575）。時短回数が 0 であれば（S575 : yes）、S580 にて時短フラグを 0 にして S585 に進む。時短フラグが 1 でないとき（S570 : no）又は時短回数が 0 ではないとき（S575 : no）はそのまま S585 に移行する。S585 において、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信し（S585）、特別遊技処理に移行する。

【0080】

図 15 に示す特別遊技処理では、主制御装置 80 は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S700）。役物連続作動装置が作動中でない場合（S700 : no）は、そのまま本処理を終了（リターン）する。役物連続作動装置が作動中なら（S700 : yes）、大入賞口 14 が開放中か否かを判断する（S705）。大入賞口 14 の開放中ではない場合は（S705 : no）、ラウンド間のインターバル中により大入賞口 14 が閉鎖しているのか判断する（S710）。インターバル中でもない場合は（S710 : no）、大当り終了演出中であるか判断する（S715）。これも否定判断の場合は（S715 : no）、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する（S720）。大当り開始演出時間が経過した場合は（S720 : yes）、大入賞口開放処理（S725）を行なって本処理を終了する。

【0081】

S705 で大入賞口 14 が開放中であると判定された場合は、図 15 の S750 に進み、大入賞口 14 に 10 個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では 10 個だが、9 個、8 個でもよく、特に限定するものではない。また、本実施例において、発射ハンドル 64 を操作して、遊技盤 1 の正面に設けられている第 2 始動口 12 側に打ち出した場合には、遊技球が大入賞口 14 への入球できない構成となっている。しかし、第 2 始動口 12 側に打ち出した場合に、大入賞口 14 へ入球してもよい。

大入賞口 14 に 10 個入賞した場合（S750 : yes）には S760 に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理（S765）を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口 14 に 10 個入賞していない場合（S750 : no）には S755 に進み、大入賞口 14 の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、15 ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は 30 秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合（S755 : yes）には、S760 に合流し、終了していない場合（S755 : no）は特別遊技処理を終了する。

【0082】

図 15 の S710 でインターバル中であると判定された場合は、図 16 の S770 に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合（S770 : yes）は、直前に大入賞口 14 が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する（S775）。最終ラウンドであれば（S775 : yes）、大当り終了演出処理（S780）を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ（S785 : no）、再び大入賞口 14 を開放する処理（S785）を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合（S770 : no）には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口 14 を開放・閉鎖する処

10

20

30

40

50

理においては、サブ統合制御装置 8 3 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 8 3 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

【 0 0 8 3 】

図 1 5 の S 7 1 5 で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図 1 7 の S 8 0 0 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には (S 8 0 0 : y e s)、役物連続作動装置の作動を停止し (S 8 0 5)、条件装置の作動を停止する (S 8 1 0)。そして、S 2 4 0 及び S 3 9 0 で取得した次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する (S 8 1 5)。確変に移行する場合 (S 8 1 5 : y e s) は、確変回数を設定し (S 8 2 0)、確変フラグを 1 に設定し (S 8 2 5)、S 8 3 0 に移行する。確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合 (S 8 1 5 : n o) はそのまま S 8 3 0 に移行する。なお、確変回数は 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの確変の継続を保証する。

10

【 0 0 8 4 】

S 8 3 0 では、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合 (S 8 3 0 : y e s) は、時短回数を設定し (S 8 3 5)、時短フラグを 1 に設定し (S 8 4 0)、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理 (S 8 4 5) を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信 (S 8 5 0) し、特別遊技処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

S 8 3 5 で設定する時短回数は、通常大当りでは 1 0 0 回であるが、確変大当りにおいては 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの時短の継続を保証する。時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能をセットする。時短に移行しない場合 (S 8 3 0 : n o) は S 8 4 5 に直行する。

20

【 0 0 8 6 】

サブ統合制御装置 8 3 にて実行される演出決定処理の概要を図 1 3 に示す。当処理はサブ統合制御装置 8 3 が主制御装置 8 0 から変動開始コマンド (S 2 6 0 又は S 4 1 0 で送信されるもの) を受信すると起動される。当処理が起動 (S 6 0 0 : y e s) されると、S 6 0 5 にて、その変動開始コマンドが第 1 特別図柄に関するもの (S 2 6 0 の処理により送信されたもの。なお、本図では第 1 特別図柄を特 1 と表記) か否 (S 4 1 0 の処理により送信されたもの。すなわち第 2 特別図柄に関するもの) かを判定する。S 6 0 5 が肯定判断された場合には、S 6 1 0 に移行して遊技状態が通常か否かが判定される。

30

【 0 0 8 7 】

なお、サブ統合制御装置 8 3 は、現在が確変状態か否かを、主制御装置 8 0 から受信した状態指定コマンド (S 5 8 5 (図 1 2 参照) の状態指定コマンド送信処理にて送信されたもの) から判定することができる。否定判断 (S 6 1 0 : n o) の場合は S 6 1 5 に移行して変動音出力判定処理を行なう。なお、S 6 0 5 が否定判断された場合は、S 6 2 0 に移行して遊技状態が通常か否かを判定し、肯定判断なら S 6 1 5 に移行する。

【 0 0 8 8 】

変動音出力判定処理 (S 6 1 5) では、夫々の遊技状態に応じて変動音を出力するか否かが判定される。通常、時短ならただの当りでも出力すると判定され、確変中なら、ただの当りでは出力される確率は低いといった具合である。変動音を出力しない場合 (S 6 2 5 : n o) は、当処理を終了する (リターン)。出力する場合 (S 6 2 5 : y e s) は、非表示演出側変動音決定処理 (S 6 3 0) にて変動音を決定し、非表示演出側変動音発生処理 (S 6 3 5) にて変動音を出力して当処理を終了する。

40

なお、非表示演出側変動音発生処理 (S 6 3 5) を実行する際に、表示演出側変動音が出力中であった場合は、それを停止し、非表示演出側変動音を出力する。S 6 1 0 が肯定判断された場合、または S 6 2 0 が否定判断された場合には、S 6 4 0 の疑似演出決定処理に移行し、疑似演出およびその疑似演出に対応する変動音が決定され、その変動音を表示演出側変動音発生処理 (S 6 4 5) を行なうことにより出力して当処理を終了する。 疑

50

似演出決定処理において決定される変動音は、疑似演出に対応して予め定められている。尚、この変動音を、疑似演出が決定されるつど定め直してもよい。

【 0 0 8 9 】

S 6 3 0 で決定される変動音の例を図 1 9 (b) に示す。図 1 9 (b) は確変 (高確率) 状態において設定される非表示演出側変動音である。この変動音は C 1 ~ C 3 の 3 種類あり、C 1 が電話のベルのような音、C 2 が消防車のサイレンのような音、C 3 が救急車のサイレンのような音となっている。これらはそれぞれ異なる信頼度となっている。ここでいう信頼度とは、その音がスピーカ 6 6 より出力された時に高確率遊技状態が終了する大当たりが発生する確率である。例えば、非表示演出側変動音 C 1 が発生された際には、10 % の確率で、高確率遊技状態が終了する大当たりが発生し、非表示演出側変動音 C 3 が発生された際には、60 % の確率で、高確率遊技状態が終了する大当たりが発生する。なお、S 6 1 5 が実行されたにも関わらず、変動音が出力されない場合もある。確変遊技状態における各特別図柄の疑似演出および変動音の関係は図 1 9 (a) のようになる。

【 0 0 9 0 】

S 6 3 0 で決定される変動音の別の例を図 2 0 (b) に示す。図 2 0 (b) は時短 (開放延長) 状態において設定される非表示演出側変動音である。この変動音は B 1 ~ B 3 の 3 種類あり、B 1 がカチカチ・・・と時計のような音、B 2 が踏切の警報のような音、B 3 が汽笛のような音となっている。これらはそれぞれ異なる信頼度となっている。ここでいう信頼度とは、その音がスピーカ 6 6 より出力された時に大当たりが発生する確率である。例えば、非表示演出側変動音 B 1 が発生された際には、30 % の確率で大当たりが発生し、非表示演出側変動音 B 2 が発生された際には、60 % の確率で大当たりが発生する。時短状態における各特別図柄の疑似演出および変動音の関係は図 2 0 (a) のようになる。

【 0 0 9 1 】

S 6 3 0 で決定される変動音の別の例を図 2 1 (b) に示す。図 2 1 (b) は通常状態 (確変状態でも時短状態でもない状態) において設定される非表示演出側変動音である。この変動音は A 1 ~ A 3 の 3 種類あり、A 1 がピヨピヨとひな鳥の鳴き声のような音、A 2 がカーカーとカラスの鳴き声のような音、A 3 がニワトリの鳴き声のような音となっている。これらはそれぞれ異なる信頼度となっている。ここでいう信頼度とは、その音がスピーカ 6 6 より出力された時に大当たりが発生する確率である。例えば、非表示演出側変動音 A 1 が発生された際には、20 % の確率で大当たりが発生し、非表示演出側変動音 A 3 が発生された際には、70 % の確率で大当たりが発生する。通常遊技状態における各特別図柄の疑似演出および変動音の関係は図 2 1 (a) のようになる。

【 0 0 9 2 】

S 6 4 0 で決定される疑似演出の例を図 1 8 に示す。まず図 1 8 (a) は、通常状態における疑似演出の例を示すものであり、演出図柄表示装置 6 に例えば 3 桁の疑似図柄 9 1 (図 1 8 (a) では 2 個の「 3 」が 2 桁分を表している。残る 1 桁は画面の略中央で縦方向にスクロール (変動) 中で、特別図柄の確定表示に同期して確定表示される。なお、各桁は 1 ~ 9 の数字から成る) を表示させるといった様々な演出 (例えば図 1 8 (a) に示したようなリーチ状態の発生) を行なって、外れるにしても「 3 4 3 」で外れたり、「 3 2 3 」で外れたりするといった演出を加えて、遊技者の遊技意欲を損ねない工夫がされている。こうした演出が疑似演出である。

【 0 0 9 3 】

なお、図 1 8 において符号 9 3 で示されているのは第 1 特別図柄の保留数を示す保留図柄であり、符号 9 4 で示されているのは第 2 特別図柄の保留数を示す保留図柄である。図 1 8 (a) では第 1 特別図柄の保留数が 3 個であり、第 2 特別図柄の保留数が 2 個であることを示している。また、符号 9 5 で示されているのは第 1 特別図柄が変動中であることを示す第 4 図柄であり、符号 9 6 で示されているのは第 2 特別図柄が変動中であることを示す第 4 図柄である。疑似演出に合わせて出力される変動音を表示側変動音といい、疑似演出が行われない側の特別図柄の変動に合わせて出力される変動音を非表示側変動音または非表示演出側変動音という。画面上部には現在出力されている変動音が表示側変動音か非

10

20

30

40

50

表示側変動音かが表示される（符号 97）。なお、通常状態で疑似演出が行われるのは、S 605 および S 610 の処理により第1特別図柄となるので、疑似図柄 91 は第1特別図柄に対応するものである。

【0094】

時短状態における疑似演出の例を、図 18（b）に示す。疑似図柄 91 が図 18（a）とは異なっているが、その他は略同様である。ただし、時短状態で疑似演出が行われるのは、S 605 および S 620 の処理から第2特別図柄となるので、疑似図柄 91 は第2特別図柄に対応するものである。

【0095】

確変状態における疑似演出の例を、図 18（c）に示す。疑似図柄 91 が図 18（a）および図 18（b）とは異なっており、また非表示側変動音出力されている旨が報知されている（符号 97）が、それ以外は略同様である。なお、確変状態で疑似演出が行われるのは、S 605 および S 620 の処理から第2特別図柄となるので、疑似図柄 91 は第2特別図柄に対応するものであり、非表示側変動音は第1特別図柄に対応するものである。この非表示側変動音は、第1特別図柄の変動開始コマンドをサブ統合制御装置 83 が受信して、S 625 にて非表示側変動音を出力すると判定され、S 635 の非表示演出側変動音発生処理により出力されているものとなる。この非表示演出側変動音は、確変状態であることから非表示演出側変動音 C1～C3 の何れかとなる。なお、非表示側変動音が出力されていることにより、疑似図柄 91 の変動音（本来は S 640 にて決定され、S 645 にて発生される音）は出力されていないことになる。

【0096】

また、前後するが、図 18（a）および図 18（b）で表示側変動音出力されているのは、非表示側の特別図柄を変動するコマンドをサブ統合制御装置 83 が受信したが、S 625 にて非表示側変動音を出力すると判定されなかったか、またはそもそも非表示側の特別図柄を変動するコマンドをしていないかのどちらかとなる。

【0097】

演出決定処理によれば、第1保留記憶、第2保留記憶が共に存在していずれも変動可能な状態にあっても、それらの疑似演出は一方のみ行なわれ、他方は変動音が発せられるのみとなる。なお、本遊技機は時短状態では、普通電動役物が開放延長されるので、第1始動口 11 よりも第2始動口 12 の方が容易に入賞する。また、確変すると開放延長状態も同時に発生するので、高確率遊技状態においても第1始動口 11 よりも第2始動口 12 の方が容易に入賞する。つまり高確率遊技状態または時短状態では、第2特別図柄の保留記憶数はほぼ常に満杯もしくは3個となり、第2特別図柄の変動と停止が頻繁に行われる一方で、第1特別図柄の変動と停止は通常状態と変わらない頻度でしか行われない。一方、通常状態では普通電動役物は開放延長されないで、第2始動口 12 には殆ど入球しない。つまり、疑似演出が行なわれる特別図柄は、その遊技状態において入球が発生しやすい方の始動口に対応する特別図柄となる。その一方で非表示側変動音は、疑似演出が行われない方の特別図柄の変動に同期して出力される。

【0098】

なお、高確率遊技状態ではない時短状態においては、第1特別図柄が当たる場合の変動では、その当たりの終了後に遊技状態がどうなるかに関わらず、非表示演出側変動音を出力する。

【0099】

また、非表示側の特別図柄が当たる場合には、その当り態様を表示する疑似演出を行なう。この処理を図 14 に示す。当処理は図柄確定コマンドを受信すると、起動する。図柄確定コマンドは、前述したように主制御装置 80 が確定図柄表示処理（S 455）を実行することにより送信される。図柄確定コマンドを受信（S 650：yes）すると、その図柄確定コマンドが非表示側の特別図柄に関するものであるか否かを判定する（S 655）。肯定判断の場合は更にその特別図柄が当りになるコマンドか否かを判定し（S 660）、肯定判断の場合は、確定疑似図柄表示処理（S 665）を実行する。S 660 が否定

判断の場合は、そのまま当処理を終了（リターン）する。S 6 5 5 が否定判断の場合、すなわち表示側の特別図柄に関するコマンドであった場合は、当否に関わらず確定疑似図柄表示処理（S 6 6 5）を実行する。

【 0 1 0 0 】

以上の処理による遊技の例をタイムチャートにしたのが図 2 2 , 2 3 である。まず図 2 2 は、通常状態における変動音、疑似演出の有無、特別図柄の変動を示したもので、（ a ）が変動音、（ b ）が第 1 特別図柄の疑似演出の有無、（ c ）が第 2 特別図柄の疑似演出の有無、（ d ）が第 1 特別図柄の変動の有無、（ e ）が第 2 特別図柄の変動の有無を示している。なお、（ a ）の変動音は上下方向中央が無音（図では停止と表記）を示し、上側が、疑似演出が表示される側（表示側と表記）の特別図柄の変動音が出力されることを示し、下側が、疑似演出が表示されない側（非表示側と表記）の特別図柄の変動音が出力されることを示している。また（ b ）、（ c ）の疑似演出の有無は、疑似演出が行われることを「表示」と表記し、行われないことを「停止」と表記している。これらの表記法は図 2 3 でも同様である。なお、図 2 2 及び図 2 3 の説明では特別図柄の保留記憶は考慮しないものとする。

【 0 1 0 1 】

まず、第 1 始動口 1 1 への入球に起因して、（ d ）の如く第 1 特別図柄が変動されると、更にこれに同期して（ b ）の如く第 1 特別図柄の疑似演出も行われる。前記したように通常状態では滅多に第 2 始動口 1 2 には入球しない。第 2 始動口 1 2 に入球しない場合は、第 1 特別図柄の変動音も疑似演出に同期して同様に出力される（ a ）。第 1 特別図柄が変動中に第 2 始動口 1 2 に入球した場合（ A ）は、第 2 特別図柄は変動されるものの、S 6 0 5 及び S 6 4 5 の処理により、第 2 特別図柄の疑似演出決定処理（S 6 4 0）は行われない（ A ' ）。代わりに変動音出力判定処理（S 6 1 5）が実行されるのだが、ここでは変動音を出力しないと判定され（S 6 2 5 : n o ）、非表示側の変動音は出力されなかった（ A '' ）。

【 0 1 0 2 】

なお、演出決定処理（図 1 3）では説明しなかったが、表示側の特別図柄（ここでは第 1 特別図柄）が変動されていない状態で非表示側の始動口（ここでは第 2 始動口 1 2）に入球した場合（ B ）には、疑似演出（ B ' ）も変動音も出力されない仕様となっている（ B '' ）。これに反して、表示側の特別図柄が変動されていない状態で非表示側の始動口に入球した場合には、非表示側の疑似演出および変動音の出力の少なくとも一方が行われるように構成し直してもよい。

【 0 1 0 3 】

C において第 1 特別図柄が変動を再開し、その変動中に第 2 始動口 1 2 に入球した場合（ D ）は、前記と同様、第 2 特別図柄は変動されるものの、第 2 特別図柄の疑似演出決定処理（S 6 4 0）は行われない（ D ' ）。代わりに変動音出力判定処理（S 6 1 5）を実行した結果、ここでは変動音を出力すると判定され（S 6 2 5 : y e s ）、非表示側の変動音は出力され、表示側変動音は出力が途中で停止される（ D '' ）。第 2 特別図柄の変動が停止すると（ F ）、非表示側変動音も停止され、代わりに表示側変動音の出力が再開される（ F ' ）。これは、複数のシーケンスラインを同時に作動させる方法や、初めから音を流し、変動停止と共に強制終了させる構成が考えられる。

【 0 1 0 4 】

図 2 3 は、高確率遊技状態における変動音、疑似演出の有無、特別図柄の変動を示したもので、（ a ）～（ e ）の意味は図 2 2 と同様である。前記したように高確率遊技状態では開放延長状態も発生するので第 2 始動口 1 2 への入球が頻繁に発生し、第 2 特別図柄はほぼ切れ目なく変動される（ e ）。第 1 始動口 1 1 への入球も発生するが、S 6 1 0 が否定判断されるので、疑似演出決定処理（S 6 4 0）は行われず、変動音出力判定処理（S 6 1 5）が実行される。但し、本図において時点 G '、H ' では変動音は何れも発生されず、時点 I ' においてやっと変動音 C 1 ～ C 3 の何れかが発生された例となっている（ I '' ）。なお、この変動の結果、第 1 特別図柄は外れであったとする（ J ）。つまり時点 I

'' ~ J''において発生された変動音は、いわゆるガセ演出だったことになる。

【0105】

そして時点Kにおいて発生した第1特別図柄の変動は、当りであったとする。すると、疑似演出決定処理(S640)を実行しないにもかかわらず、確定疑似図柄表示処理(図14)により、疑似図柄の当り態様(疑似図柄が3つ並んだ状態)を演出図柄表示装置6に表示する疑似演出が行われる(L')。なお、本図ではこの疑似演出は第1特別図柄の変動が終了した時点Lのみ実行されているが、もっと前の時点(例えば時点K、或いは時点Kと時点Lの間のどこかの時点)からで第1特別図柄の疑似演出を行なう場合がある構成としてもよい。この構成を実現する場合は、第2特別図柄の疑似演出を停止してもよいし、例外的に第1特別図柄・第2特別図柄の双方の疑似演出を演出図柄表示装置6で行って

10

【0106】

従来のパチンコ遊技機では、演出図柄表示装置6に、キャラクタ同士の勝負や、目的が達成できるか否かといった演出を表示することで、遊技者に抽選結果の期待度を伝え、さらに、その演出にあった変動音をスピーカより出力することで、遊技者の感情をさらに盛り上げていたのに対し、本実施例の遊技機によれば、第1特別図柄、第2特別図柄の一方では、従来と同様の演出を行なうものの、他方の特別図柄では、抽選結果を示す演出を表示せず、音のみで抽選結果に対しての期待感、不安感を表現する。従って、遊技者は音で抽選結果を想像しながら遊技を行うといった、今までにない遊技が行なえるようになる。

20

【0107】

そして疑似演出が行われるのは、通常遊技状態では第1特別図柄、開放延長状態では第2特別図柄という、その状態で変動し易い側の特別図柄となっているため、遊技者が演出性に乏しい遊技に飽きたり失望したりするのを防止することができる。そして、入球し難い方の始動口に遊技球が入球したことで変動する特別図柄に係る音が非表示側変動音となるため、非表示演出側変動音が出力される回数が少なくなり、その分、非表示演出側変動音が出力された時の遊技者の感情を膨らませることができ、趣向性が増す。

30

【0108】

更に、非表示側変動音が複数あり、音の違いにより信頼度が異なるので、遊技者が期待度や不安感を変動音の違いから一層膨らませやすいものとなっている。

【0109】

ここで本実施例の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。変動音は本発明の「演出音」に相当し、非表示演出側変動音または非表示側変動音は、本発明の「非表示側演出音」に相当する(表示側も同様)。また、S605, S610, 及びS625の処理が本発明の「疑似演出選択手段」に相当する。

【0110】

図18では保留図柄93, 94として、双方の保留図柄を表示したが、疑似演出中の図柄に対応する特別図柄の保留数のみを表示してもよい。また、前記実施例では第1特別図柄の疑似演出と第2特別図柄の疑似演出は同じものであったが、異なるものにしてもよい。例えば、第1特別図柄の疑似演出では横に並んだ3桁の数字(疑似図柄91)が縦方向にスクロールするものであったが、第2特別図柄の疑似演出では縦に並んだ3桁の数字が横方向にスクロールするものであってもよい。また各疑似図柄91は1~9の数字から成っていたが、これ以外の数字や英字、キャラクタ等を含んでもよい。そして第1特別図柄の疑似図柄91と第2特別図柄の疑似図柄91が異なってもよい。例えば第1特別図柄の疑似図柄91は前記したものと同一1~9の数字であるが、第2特別図柄の疑似図柄91はA~Jの英字としてもよい。また、現在、出力されているのが表示側変動音か非表示側変動音かを演出図柄表示装置6に表示(図18の符号97)していたが、これを

40

50

取りやめてもよい。

【 0 1 1 1 】

前記実施例では、表示側の特別図柄が変動していない状態で、非表示側の始動口に入球しても、疑似演出は行われ~~ない~~仕様であったが、行なうように構成し直してもよい。また、前記実施例では、非表示演出側変動音が出力される場合には、表示演出側変動音の出力が停止されたが、停止することなく双方の変動音を出力する仕様としてもよい。この場合、表示演出側変動音を出力中に、更に非表示演出側変動音が出力されたことに遊技者が気付くよう、非表示演出側変動音の音色などを工夫すれば、前記実施例と同様の効果を奏するものとなる。また、前記実施例では、一方の特別図柄が当たった場合には他方の特別図柄の変動は強制的に外れ態様で停止される仕様であったが、該他方の特別図柄の変動を一時停止をし、前記一方の特別図柄が当たったことにより発生された大当たりが終了してから、該他方の特別図柄の変動を再開するように構成してもよい。

10

【 0 1 1 2 】

前記実施例では、遊技状態が、通常状態か否（高確率遊技状態または時短状態）かに応じて、疑似演出が行われる側（ひいては表示演出側変動音が出力される側）の特別図柄を決定していたが、これ以外の条件に応じて、疑似演出が行われる特別図柄などを決定してもよい。例えば、遊技球が第1始動口11、第2始動口12に入賞した際に抽出される乱数のうちの、大当たり決定用乱数以外の乱数の値に基づいて決定したり、或いはこれらの何れでもない乱数を別途抽出して、この値に基づいて、どちらの特別図柄の疑似演出を行なうか等を決定したりしてもよい。また、前記実施例では、非表示演出側変動音が各遊技状態に複数存在したが、1種類としてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで非表示演出側変動音を共通にしてもよい。

20

【 0 1 1 3 】

また、前記実施例では、サブ統合制御装置83は遊技状態を、主制御装置80から受信した状態指定コマンドに基づいて判定していたが、これ以外の方法により判定してもよい。例えば、現在が確変状態か否かをサブ統合制御装置43は、過去に受信した変動開始コマンドに含まれていた抽選結果に関する情報から判定することができる。仮に、外れではない抽選結果が含まれていた直近の変動開始コマンドが確変大当たりであれば、その後、状態変化は起きていないことになるので、現在の遊技状態は確変であると分かる。一方、同様の変動開始コマンドが通常大当たりであれば現在の遊技状態は確変ではない、すなわち通常であると分かる。なお、確変状態の終了条件が、確変大当たりの後、所定回数はずれることであれば、外れの抽選結果が含まれていた変動開始コマンドを受け取った回数をカウントし、これが前記「所定回数」に到達したか否かを判定すれば、現在が確変状態か否かを知ることができる。また、時短か否かの判定は、過去に受信した変動開始コマンドに含まれていた抽選結果に関する情報から判定することができる。ここでは特に、通常大当たりの後、外れの抽選結果が含まれていた変動開始コマンドを受け取った回数をカウントし、これが100回に到達したか否かを判定すれば、現在が時短状態か否かを知ることができる。

30

【 0 1 1 4 】

また、非表示演出側変動音B1～B3および非表示演出側変動音C1～C3を、第1特別図柄の疑似演出に用いる構成としてもよい。但し第2特別図柄の演出には用い~~ない~~。同様に、非表示演出側変動音A1～A3を、第2特別図柄の疑似演出に用いる構成としてもよいが、第1特別図柄の演出には用い~~ない~~。

40

【 符号の説明 】

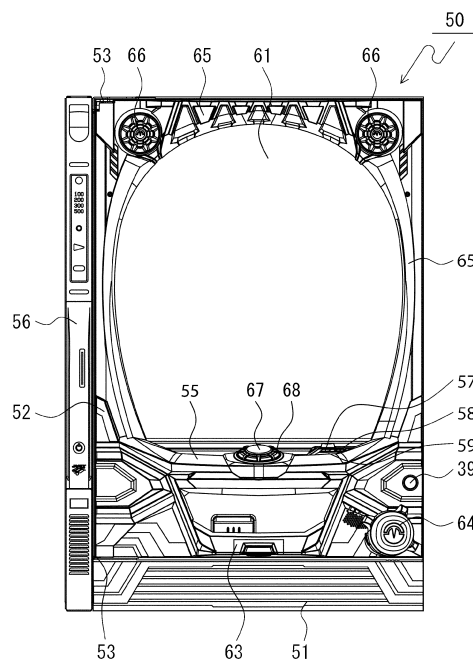
【 0 1 1 5 】

- 6：演出図柄表示装置
- 7：普通図柄表示装置
- 9：第1特別図柄表示装置
- 10：第2特別図柄表示装置
- 11：第1始動口

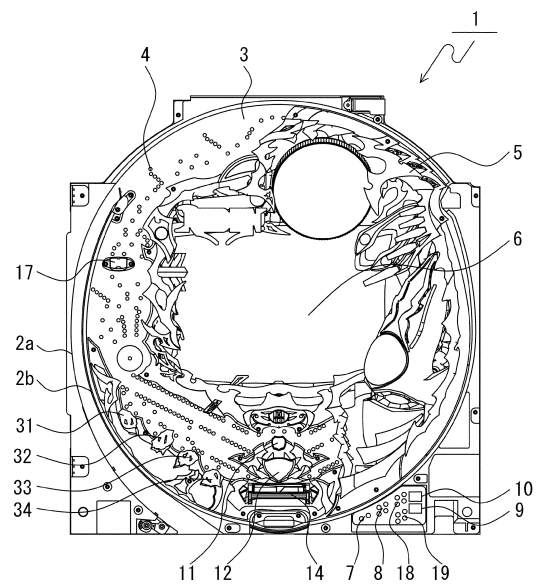
50

- 1 2 : 第 2 始動口
 1 4 : 大入賞口
 6 6 : スピーカ
 8 0 : 主制御装置
 8 3 : サブ統合制御装置

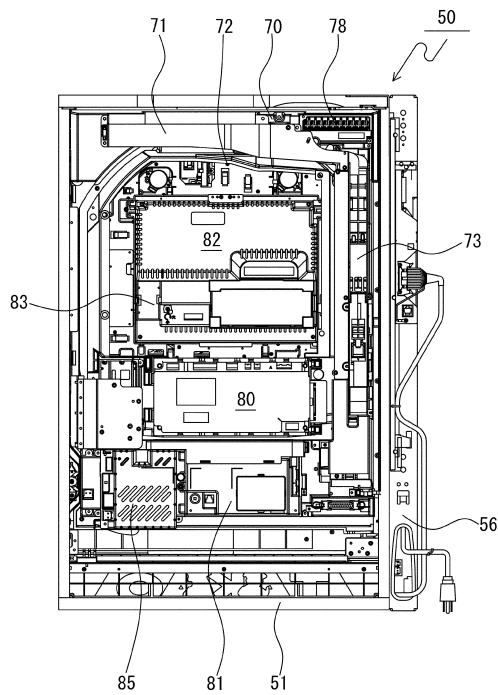
【図 1】



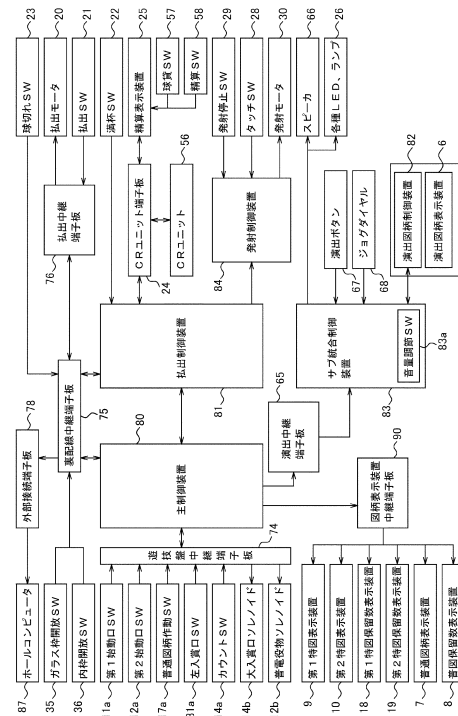
【図 2】



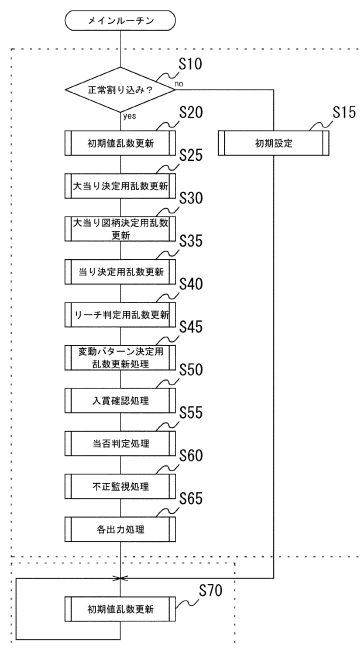
【 図 3 】



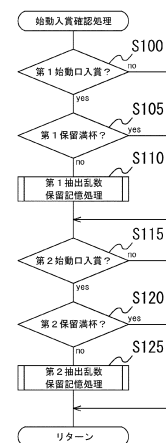
【 図 4 】



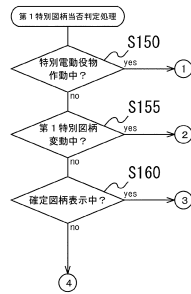
【圖 5】



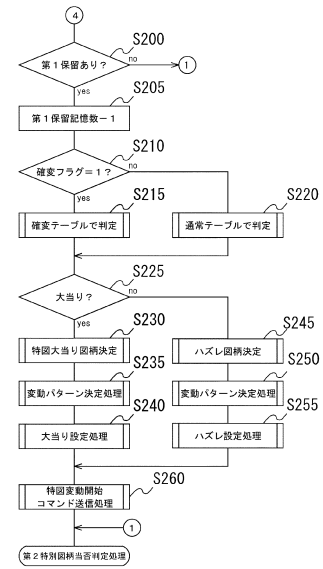
【 図 6 】



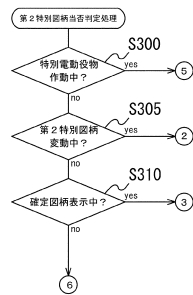
【図 7】



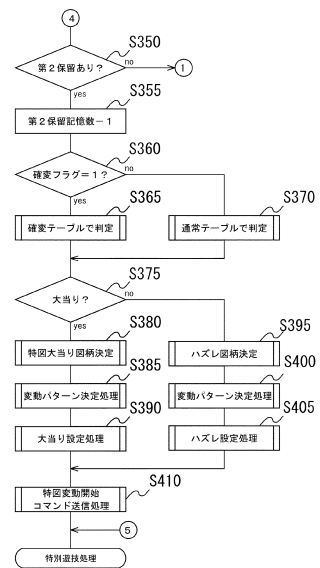
【図 8】



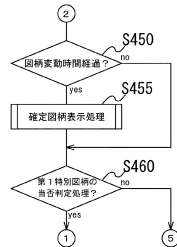
【図 9】



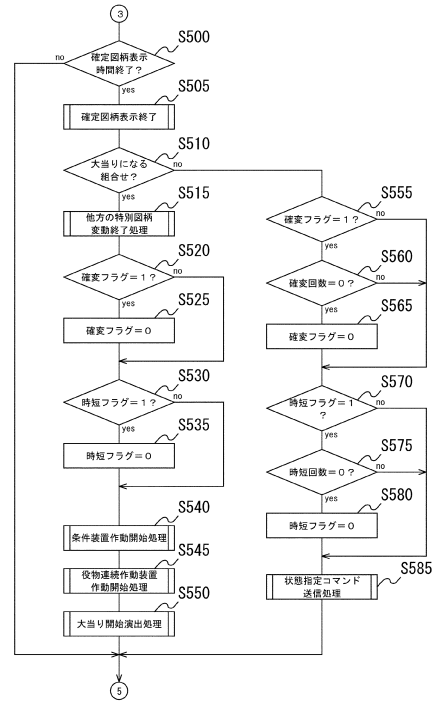
【図 10】



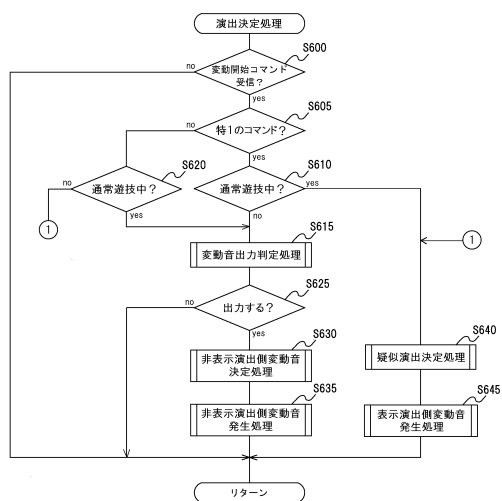
【図 11】



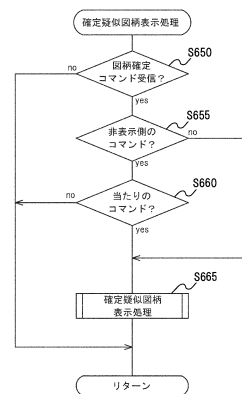
【図 12】



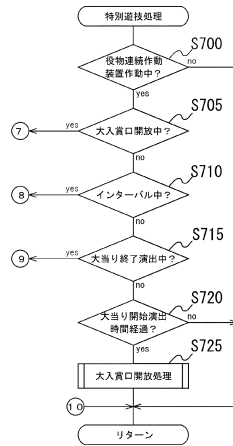
【図 13】



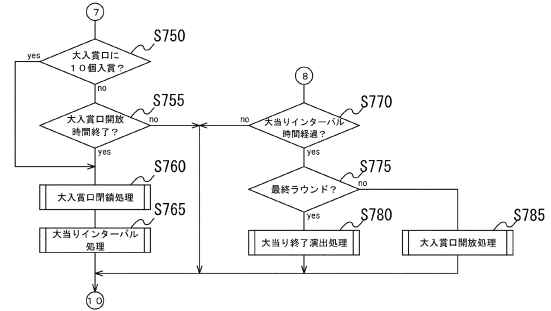
【図 14】



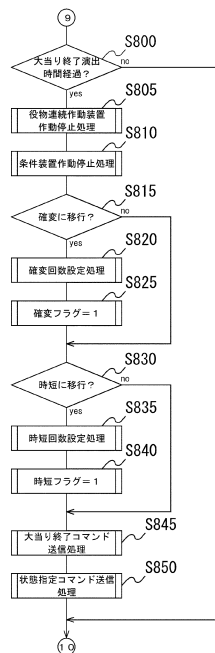
【図 15】



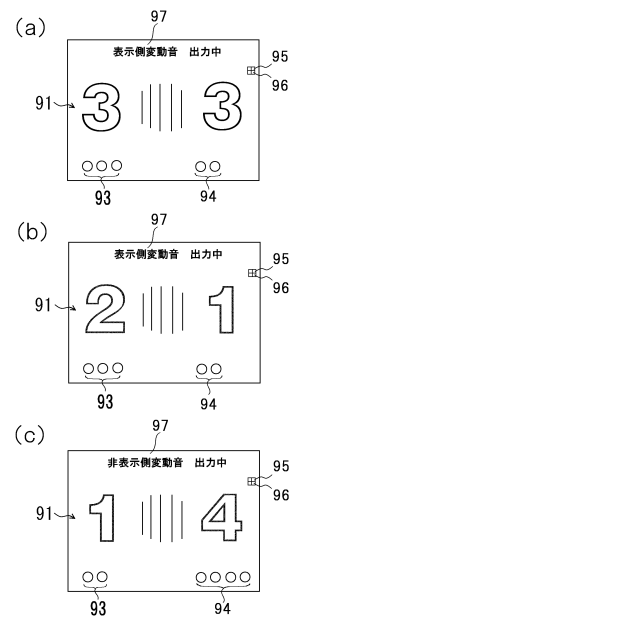
【図 16】

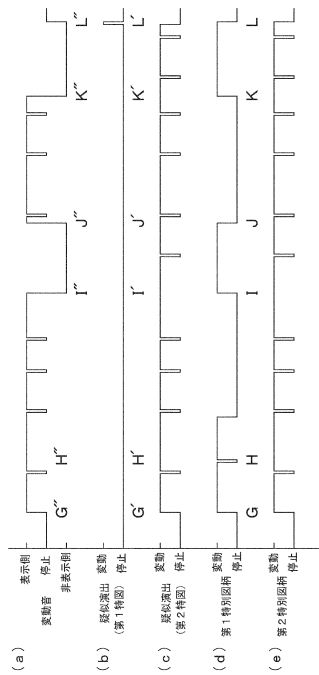


【図 17】



【図 18】





フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2