

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4326787号
(P4326787)

(45) 発行日 平成21年9月9日(2009.9.9)

(24) 登録日 平成21年6月19日(2009.6.19)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2002-342349 (P2002-342349)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成14年11月26日(2002.11.26)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2004-173842 (P2004-173842A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成16年6月24日(2004.6.24)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成17年7月27日(2005.7.27)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	中村 誠
			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
		(72) 発明者	知念 要
			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

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】

遊技機全体を制御するメイン制御手段と、前記メイン制御手段が出力した各種の制御コマンドに基づき遊技演出に係る各種制御を実行するサブ制御手段と、を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段には、

保留中の図柄変動ゲームの回数を示す保留記憶値を記憶するメイン側保留記憶手段と、

始動入賞装置へ入賞した遊技球の入賞検出信号を入力すると、前記メイン側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値が予め定めた上限値未満であるか否かを判定し、当該判定結果が肯定の場合には前記保留記憶値を加算するとともに、前記図柄変動ゲームを開始させる場合に前記メイン側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値を減算する保留記憶加減算手段と、

前記保留記憶値が1以上の場合に、前記図柄変動ゲームを当りとするか否かを判定する当り判定手段と、

前記当り判定手段の判定結果に応じて変動パターンを決定し、その決定した変動パターンを指示する変動パターン指定コマンドを前記サブ制御手段に送信する変動パターン指定コマンド送信手段と、

予め定めた制御周期毎に、前記メイン側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値が、前回の制御周期で記憶されていた前記保留記憶値と一致するか否かを判定し、その判定結果が否定の場合には前記保留記憶値を指示する保留記憶値コマンドを前記サブ制御手

10

20

段に送信し、前記判定結果が肯定の場合には前記保留記憶値コマンドを送信しない保留記憶値コマンド送信手段と、を有し、

前記サブ制御手段は、

前記変動パターン指定コマンド及び前記保留記憶値コマンドを受信するコマンド受信手段と、

前記コマンド受信手段が受信した前記変動パターン指定コマンドに基づいて前記図柄変動ゲームを実行させる制御手段と、

前記コマンド受信手段が受信した前記保留記憶値コマンドで指示された前記保留記憶値を記憶するサブ側保留記憶手段と、

前記変動パターン指定コマンドが受信された際に前記サブ側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値が零か否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果が肯定の場合に、前記コマンド受信手段が受信した前記変動パターン指定コマンドに基づいて当該図柄変動ゲームが当たりとなるか否かを判定するサブ側当たり判定手段と、

所定の報知手段により報知する当たり予告の実行を制御する当たり予告制御手段と、を有し、

前記当たり予告制御手段は、前記図柄変動ゲームが行われていないこと且つ前記保留記憶値が零であることを条件に、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として、当該入賞に係る停止図柄の表示以前に当該入賞が当たりであることを所定の報知手段により報知することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記報知手段が、前記始動入賞装置に設けられるとともに、該報知手段は発光手段を備え、

前記発光手段で発光することにより当たり予告を実行するように構成されたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として、当該入賞に係る停止図柄の表示以前に当該入賞が当たりであることを報知する当たり予告を、当該始動入賞装置に設けられた発光手段が発光することにより実行するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

前記報知手段により予告される当りは、複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを導出させる図柄組み合わせゲームの実行契機となる第 1 図柄の抽選による第 1 当たり、及び第 1 図柄用の始動入賞装置の入球口を開閉させるように動作する開閉機構を動作させる契機となる第 2 図柄の抽選による第 2 当たりであって、

前記メイン側保留記憶手段は、前記第 1 図柄用の保留記憶値を予め定めた上限数まで記憶する一方で、前記第 2 図柄用の保留記憶値を予め定めた上限数まで記憶するようになっており、

前記サブ側保留記憶手段は、

第 1 図柄用の保留記憶値コマンドで指示された第 1 図柄用の保留記憶値を記憶する一方で、第 2 図柄用の保留記憶値コマンドで指示された第 2 図柄用の保留記憶値を記憶するように構成されており、

前記判定手段は、第 1 図柄用の変動パターン指定コマンドが受信された際に前記サブ側保留記憶手段に記憶されている前記第 1 図柄用の保留記憶値を確認し、当該第 1 図柄用の保留記憶値が零である場合には、前記当たり予告制御手段は、前記第 1 図柄の変動が行われていないこと且つ前記第 1 図柄用の保留記憶値が零であることを条件に、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として前記サブ側当たり判定手段が前記変動パターン指定コマンドを第 1 図柄用の当たり変動パターンと判定した場合に、当該入賞に係る第 1 図柄による停止図柄の表示以前に当該入賞が当たりであることを所定の報知手段により報知する当たり予告を実行させる一方で、前記判定手段は、第 2 図柄用の変動パターン指定コマンドが受信された際に前記サブ側保留記憶手段に記憶されている前記第 2 図柄用の保留記憶値を確認し、当

10

20

30

40

50

該第 2 図柄用の保留記憶値が零である場合には、前記当り予告制御手段は、前記第 2 図柄の変動が行われていないこと且つ前記第 2 図柄用の保留記憶値が零であることを条件に、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として前記サブ側当り判定手段が前記変動パターン指定コマンドを第 2 図柄用の当り変動パターンと判定した場合に、当該入賞に係る第 2 図柄による停止図柄の表示以前に当該入賞が当りであることを所定の報知手段により報知する当り予告を実行させることを特徴とする請求項 1 ～ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は遊技機に係り、詳しくは、図柄変動が行われていないときの始動入賞装置への入賞に基づいて当りの予告を行うことにより、従来とは違った演出効果の高い遊技演出を提供する。併せて、遊技者に認知され易いようにその当り予告を行う遊技機に関するものである。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来より、パチンコ機をはじめとする遊技機には、図柄変動中に大当り予告を行うものがあつた。ここでは、図柄変動中に遊技球の始動装置（始動入賞装置）への入賞に基づいて、サイドランプなどの発光手段、スピーカなどの音声発生手段によって大当り予告を行うという技術が開示されている。（例えば、特許文献 1 参照。）。

【 0 0 0 3 】

また、遊技球の入賞または通過を検出したときから図柄表示装置にて図柄の変動が開始するまでの間に、大当りの期待度の大きさに応じて異なる音で予告を行うとする遊技機が開示されている。（例えば、特許文献 2 参照。）。

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 1 - 3 3 4 0 3 2 号公報（第 4 - 1 2 頁、第 1 - 1 2 図）

【特許文献 2】

特開 2 0 0 1 - 2 6 9 4 6 3 号公報（第 4 - 1 0 頁、第 1 - 8 図）

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、これらの予告は図柄表示装置にて図柄の変動中又は保留球（始動記憶数）が有るときに限られていた。そのため、頻繁に始動装置に入賞して図柄が変動している場合は、予告の機会も多くなり演出効果が高いものとなるが、図柄変動の表示回数が少なければ演出効果が低下するという問題があつた。

【 0 0 0 6 】

特に、始動装置自体に入賞する頻度が低い場合には、図柄の変動中に入賞する頻度も低くなり、予告される頻度が著しく低下する。その結果、遊技者の興味をそそる演出ができず、遊技者の興味を失わせてしまうという問題があつた。

【 0 0 0 7 】

また、予告をする場合に、音声による予告では、隣接する他の台などから発生する音により予告の音声が届き消されてしまつてわかりにくく、遊技者が予告に気がつきにくいという問題があつた。

【 0 0 0 8 】

一方、発光による予告であっても、図柄変動中には図柄が変動している液晶などの図柄表示装置を注目し、また、図柄変動が行われていないときには始動入賞装置に注目しているため、遊技盤面のサイドランプなどを発光させても、遊技者の視線の隅に置かれているため認知されにくいという問題があつた。

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決するため、本発明は、図柄変動が行われていないとき且つ図柄変動の始動

10

20

30

40

50

記憶数がないことを条件に、始動入賞装置への入賞を契機として当りの予告を行うことにより、従来とは違った演出効果の高い遊技演出を行なう遊技機を提供することを目的とする。併せて、遊技者に認知され易いようにその当り予告を行なう遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 1 0 】

【課題を解決するための手段】

請求項 1 に係る遊技機では、遊技機全体を制御するメイン制御手段と、前記メイン制御手段が出力した各種の制御コマンドに基づき遊技演出に係る各種制御を実行するサブ制御手段と、を備えた遊技機において、前記メイン制御手段には、保留中の図柄変動ゲームの回数を示す保留記憶値を記憶するメイン側保留記憶手段と、始動入賞装置へ入賞した遊技球の入賞検出信号を入力すると、前記メイン側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値が予め定めた上限値未満であるか否かを判定し、当該判定結果が肯定の場合には前記保留記憶値を加算するとともに、前記図柄変動ゲームを開始させる場合に前記メイン側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値を減算する保留記憶加減算手段と、前記保留記憶値が 1 以上の場合に、前記図柄変動ゲームを当りとするか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に応じて変動パターンを決定し、その決定した変動パターンを指示する変動パターン指定コマンドを前記サブ制御手段に送信する変動パターン指定コマンド送信手段と、予め定めた制御周期毎に、前記メイン側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値が、前回の制御周期で記憶されていた前記保留記憶値と一致するか否かを判定し、その判定結果が否定の場合には前記保留記憶値を指示する保留記憶値コマンドを前記サブ制御手段に送信し、前記判定結果が肯定の場合には前記保留記憶値コマンドを送信しない保留記憶値コマンド送信手段と、を有し、前記サブ制御手段は、前記変動パターン指定コマンド及び前記保留記憶値コマンドを受信するコマンド受信手段と、前記コマンド受信手段が受信した前記変動パターン指定コマンドに基づいて前記図柄変動ゲームを実行させる制御手段と、前記コマンド受信手段が受信した前記保留記憶値コマンドで指示された前記保留記憶値を記憶するサブ側保留記憶手段と、前記変動パターン指定コマンドが受信された際に前記サブ側保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶値が零か否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果が肯定の場合に、前記コマンド受信手段が受信した前記変動パターン指定コマンドに基づいて当該図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定するサブ側当り判定手段と、所定の報知手段により報知する当り予告の実行を制御する当り予告制御手段と、を有し、前記当り予告制御手段は、前記図柄変動ゲームが行われていないこと且つ前記保留記憶値が零であることを条件に、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として、当該入賞に係る停止図柄の表示以前に当該入賞が当りであることを所定の報知手段により報知することを要旨とする。

【 0 0 1 1 】

この構成に係る遊技機では、図柄変動が行われていないこと且つ図柄変動の始動記憶数がないことを条件に、始動入賞装置に入賞した場合に、これを契機として所定の報知手段により、停止図柄による当りの表示に先行して遊技者に当りを予告する。従って、遊技に対する興味が低下している遊技者に、停止図柄の表示を待たずに当りを予告することで大きな刺激を与えることができるため、演出効果を高めることができる。なお、本願でいう「当り」は、特に限定されるものではなく、例えば、第 1 種、第 3 種のパチンコ遊技機における、特別図柄、普通図柄に関する当りを含み、大当り、普通当り等の名称を問わず広く含むものである。また、ここでは例えば L E D の点滅（識別情報）により抽選の当り表示をするような場合も「図柄変動」に含むものとする。

【 0 0 1 2 】

請求項 2 に係る遊技機では、請求項 1 に記載の遊技機の構成に加え、前記報知手段が、前記始動入賞装置に設けられるとともに、該報知手段は発光手段を備え、前記発光手段で発光することにより当り予告を実行するように構成されたことを要旨とする。

【 0 0 1 3 】

この構成に係る遊技機では、図柄変動をしていないときに遊技者の視線が集中する始動入

10

20

30

40

50

賞装置に発光手段を設け、この発光手段により予告を行うことができる。そのため、請求項 1 に記載の遊技機の効果に加え、遊技者は即座に予告に気がつくとともに、直感的に始動入賞装置と関連する図柄変動が当りになるという印象を与えることができるという効果がある。

【 0 0 1 4 】

請求項 3 に係る遊技機では、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として、当該入賞に係る停止図柄の表示以前に当該入賞が当りであることを報知する当り予告を、当該始動入賞装置に設けられた発光手段が発光することにより実行するように構成されたことを要旨とする。

【 0 0 1 5 】

この構成に係る遊技機では、音声による予告のように隣接台が発生する音などに本機の予告の音声は掻き消されてしまったりせず、図柄変動が行われていないときに注目している始動入賞装置に設けられた発光手段が発光することにより当り予告を行うため、遊技者が見落とすこともない。また、図柄が変動している場合であっても、サイドランプなどに比較して始動入賞装置は図柄表示装置に近接して設けられているため、遊技者が見落とすことはほとんどない。そのため、確実に遊技者に当り予告を認識させることができるという効果がある。

【 0 0 1 6 】

請求項 4 に係る遊技機では、請求項 1 ～ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記報知手段により予告される当りは、複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを導出させる図柄組み合わせゲームの実行契機となる第 1 図柄の抽選による第 1 当り、及び第 1 図柄用の始動入賞装置の入球口を開閉させるように動作する開閉機構を動作させる契機となる第 2 図柄の抽選による第 2 当りであって、前記メイン側保留記憶手段は、前記第 1 図柄用の保留記憶値を予め定めた上限数まで記憶する一方で、前記第 2 図柄用の保留記憶値を予め定めた上限数まで記憶するようになっており、前記サブ側保留記憶手段は、第 1 図柄用の保留記憶値コマンドで指示された第 1 図柄用の保留記憶値を記憶する一方で、第 2 図柄用の保留記憶値コマンドで指示された第 2 図柄用の保留記憶値を記憶するように構成されており、前記判定手段は、第 1 図柄用の変動パターン指定コマンドが受信された際に前記サブ側保留記憶手段に記憶されている前記第 1 図柄用の保留記憶値を確認し、当該第 1 図柄用の保留記憶値が零である場合には、前記当り予告制御手段は、前記第 1 図柄の変動が行われていないこと且つ前記第 1 図柄用の保留記憶値が零であることを条件に、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として前記サブ側当り判定手段が前記変動パターン指定コマンドを第 1 図柄用の当り変動パターンと判定した場合に、当該入賞に係る第 1 図柄による停止図柄の表示以前に当該入賞が当りであることを所定の報知手段により報知する当り予告を実行させる一方で、前記判定手段は、第 2 図柄用の変動パターン指定コマンドが受信された際に前記サブ側保留記憶手段に記憶されている前記第 2 図柄用の保留記憶値を確認し、当該第 2 図柄用の保留記憶値が零である場合には、前記当り予告制御手段は、前記第 2 図柄の変動が行われていないこと且つ前記第 2 図柄用の保留記憶値が零であることを条件に、遊技球の始動入賞装置への入賞を契機として前記サブ側当り判定手段が前記変動パターン指定コマンドを第 2 図柄用の当り変動パターンと判定した場合に、当該入賞に係る第 2 図柄による停止図柄の表示以前に当該入賞が当りであることを所定の報知手段により報知する当り予告を実行させることを要旨とする。

【 0 0 1 7 】

この構成に係る遊技機では、当りに、第 1 図柄の抽選による第 1 当り、若しくは第 2 図柄の抽選による第 2 当りがあるので、双方の当りを予告することで、演出効果を高めることができるという効果がある。

【 0 0 2 2 】

【 発明の実施の形態 】

(第 1 の実施形態) 以下、本発明の遊技機の一つであるパチンコ遊技機 (以下「パチンコ機 1 0 」と示す) に具体化した一実施形態を図 1 ～ 図 1 5 に基づき説明する。

【 0 0 2 3 】

図 1 には、パチンコ機 1 0 の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠 1 1 の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠 1 2 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠 1 2 の前面側には、機内部に配置された遊技盤 1 3 を透視保護するためのガラス枠を備えた前枠 1 4 と上球皿 1 5 が共に横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠 1 4 の前面側及び遊技盤 1 3 の遊技領域 1 3 a には、各種遊技の状態（図柄変動、大当たり状態など）に応じて点灯（点滅）又は消灯し、発光装飾に基づく遊技演出（発光演出）を行う演出実行手段（発光装置）としての電飾ランプ 1 6 及び遊技盤ランプ 1 8 が設けられている。前枠 1 4 の前面側には、賞球の払出し時に点灯し、発光によって入賞報知を行う入賞報知手段（入賞報知装置）としての賞球ランプ 1 7 が設けられている。上球皿 1 5 の両側方には、前記遊技の状態に応じて各種音声を出し、音声出力に基づく遊技演出（音声演出）を行う演出実行手段（音声装置）としてのスピーカ 1 9 が配置されている。中枠 1 2 の下部には、下球皿 2 0 及び発射装置 2 1 が装着されている。

10

【 0 0 2 4 】

遊技盤 1 3 の遊技領域 1 3 a の略中央には、特別図柄表示器 2 2 及び普通図柄表示器 2 3 を備えた可変表示装置としての表示装置 H が配設されている。表示装置 H は、図 2 に示すように、液晶パネル L P を備え、該液晶パネル L P 上に特別図柄表示器 2 2 と普通図柄表示器 2 3 が一体に構成されている。この液晶式の表示装置 H（特別図柄表示器 2 2 と普通図柄表示器 2 3）では、変動画像（又は画像表示）に基づく遊技演出（表示演出）が行われるようになっている。なお、本明細書及び図面において、「特図」は「特別図柄」を、「普図」は「普通図柄」を略した記載であり、「特図」の記載は「特別図柄」と、「普図」の記載は「普通図柄」と夫々読み替えることができるものとする。

20

【 0 0 2 5 】

特図表示器 2 2 では、表示演出に関連して、複数種類の特図を変動させて（図柄変動）、複数列の特図による図柄組み合わせを導出させる図柄組み合わせゲームが行われるようになっている。本実施形態では、図柄組み合わせゲームにおいて 3 列の特図による図柄組み合わせを導出し、該図柄組み合わせを構成する各列の特図の種類を 6 種類と定めている。具体的には、各列の特図の種類を、0, 1, 2, 3, 4, 5 の 6 種類の数字としている。

【 0 0 2 6 】

そして、遊技者は、特図表示器 2 2 において、最終的に停止（確定停止）した図柄組み合わせ（本願では「停止図柄」という。）から当り又ははずれを認識できる。「停止」とは、前記確定停止以外にも、リーチの演出などに用いられる仮停止（ゆれ変動（一旦停止））なども含むが、本発明で「停止図柄」といった場合は、特図若しくは普図によって最終的に表示される当りかはずれかを遊技者に報知するものをいう。以下、特図表示器 2 2 で停止した図柄組み合わせから認識できる「当り」を「大当り」と示す。

30

【 0 0 2 7 】

特図表示器 2 2 に停止した全列の特図が同一種類の場合には、その図柄組み合わせから大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせ（以下「大当り組み合わせ」と示す）が、図柄組み合わせゲームにおける当りの組み合わせとなる。本実施形態では、大当り組み合わせを [0 0 0] [1 1 1] [2 2 2] [3 3 3] [4 4 4] [5 5 5] の 6 種類と定めている（図 5 参照）。そして、大当り組み合わせが停止した場合、遊技者には、遊技者にとって有利となる大当り状態（特別遊技状態）が付与される。

40

【 0 0 2 8 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技者側から見て左列（左特図） 右列（右特図） 中列（中特図）の順に図柄変動が停止するようになっている。そして、図柄変動の停止によって導出された左特図と右特図が同一種類の場合にはリーチを認識できる。このリーチは、特図表示器 2 2 において、ゆれ変動状態（一旦停止）とされた左特図と右特図の図柄組み合わせ（ [1 1] など、「 」は変動中を示す）から認識できる。

【 0 0 2 9 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、確率変動機能を備えている。この確率変動機能は

50

、大当たり組み合わせが予め定めた確変図柄による組み合わせ（特定図柄）であることを条件に、大当たり状態終了後、次回の大当たり状態開始時まで大当たり確率が通常確率（例えば、315・7分の1）から高確率（例えば、63・1分の1）に変動する確率変動状態（本発明の「特定状態」の一例に相当。）を遊技者に付与する機能である。以下、「確率変動」を適宜「確変」と略記する。

【0030】

本実施形態では、確変図柄を、1, 3, 5の3種類と定め、特図表示器22で停止した大当たり組み合わせが、[111][333][555]の何れかの場合に特定図柄を構成し、確変の大当たりとなる。そして、確変状態が付与されると、大当たり確率が高確率に変動して大当たりが生起されやすくなるため、確変以外の大当たりに比して確変の大当たりは、遊技者にとってさらに有利であり、遊技者は、確変の大当たりになることを期待しつつ、遊技を行っている。一方で、大当たり組み合わせが予め定めた非確変図柄による組み合わせである場合は、「非特定図柄」とされ、遊技者には、大当たり状態のみが付与され、大当たり状態終了後、大当たり確率が変動せずに通常確率を維持するようになっている。本実施形態では、非確変図柄を、0, 2, 4の3種類と定め、特図表示器22で停止した大当たり組み合わせが、[000][222][444]の何れかの場合に確変以外の大当たりとなる。

【0031】

ここで、「大当たり演出」とは、遊技者に大当たりであることを報知するために、図柄組み合わせゲームが、停止図柄において大当たり組み合わせで停止するように展開される遊技演出である。

【0032】

また、特図表示器22において停止した全列の特図が異なる種類の場合又は1列の特図がリーチを構成する特図とは異なる種類の場合には、その図柄組み合わせ（[234][122][343]など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせ（以下「はずれ組み合わせ」と示す）が、図柄組み合わせゲームにおけるはずれの組み合わせとなる。本実施形態では、はずれ組み合わせを6種類の大当たり組み合わせを除く組み合わせと定めている。

【0033】

また、普図表示器23では、表示演出に関連して、複数種類の普図（識別情報）を変動させて、複数列の普図による図柄組み合わせを導出させる可変表示ゲームが行われるようになっている。本実施形態では、可変表示ゲームにおいて2列の普図による図柄組み合わせを導出し、図柄組み合わせを構成する各列の普図の種類を2種類と定めている。具体的には、各列の普図の種類を、7と-（バー）の2種類とし、「7」を当り図柄と定める一方で、「-（バー）」をはずれ図柄と定めている。なお、例えば、LED等を点滅させ抽選を表示するようなもの（識別情報）も本願では「図柄変動」に含めている。

【0034】

そして、遊技者は、普図表示器23において、最終的に停止（確定停止）した図柄組み合わせ（停止図柄）から当り又ははずれを認識できる。以下、普図表示器23で停止した図柄組み合わせから認識できる「当り」を「普通当り」と示すと共に、「はずれ」を「普通はずれ」と示す。普図表示器23に停止した全列の普図が当り図柄の場合には、その図柄組み合わせから普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる図柄組み合わせ（以下「普通当り組み合わせ」と示す）が、可変表示ゲームにおける当りの組み合わせとなる。本実施形態では、普通当り組み合わせを[77]の1種類と定めている。また、普図表示器23に停止した全列の普図が当り図柄でない場合には、その図柄組み合わせから普通はずれを認識できる。この普通はずれを認識できる図柄組み合わせ（以下「普通はずれ組み合わせ」と示す）が、可変表示ゲームにおけるはずれの組み合わせとなる。本実施形態では、普通はずれ組み合わせを[7-][-7][- -]の3種類と定めている。

【0035】

表示装置Hの下方には、図示しないソレノイドにより開閉動作を行う開閉羽根24（いわゆる電動チューリップ）を備えた始動入賞装置である始動入賞口25が配設されている。

10

20

30

40

50

また、この始動入賞口 2 5 には、L E D から構成された発光手段である予告ランプ Y R が設けられる。この予告ランプ Y R は、始動入賞口 2 5 に入賞した遊技球に係る図柄変動が終了して確定的な大当たり状態の停止図柄による表示が行われる以前に、所定の条件で発光演出をおこなうことで、遊技者に大当たりとなっていることを報知する報知手段である。

【 0 0 3 6 】

始動入賞口 2 5 には、入賞した遊技球を検出する始動入賞口センサ S E 1 (図 3 に示す) が設けられている。始動入賞口 2 5 は、遊技球の入賞検出を契機に、図柄組み合わせゲームの始動条件 (図柄変動の始動条件) を付与し得る。なお、本実施形態では、始動入賞口 2 5 から遊技盤 1 3 裏に進入する遊技球により入賞検出を行っているが、本実施形態の普
10 図始動入賞ゲート 2 6 のようなゲート状 (スルータイプ) の入賞装置の遊技球の通過により入賞を検出するものでもよい。

【 0 0 3 7 】

また、始動入賞口 2 5 は、遊技球の入賞検出を契機に、遊技者に対して所定個数 (例えば 4 個) の遊技球 (賞球) の払出条件を付与し得る。前記開閉羽根 2 4 は、普図表示器 2 3 の表示態様 (図柄組み合わせ) が、予め定めた表示態様になったことに関連して、開閉動作するようになっている。より詳しくは、可変表示ゲームによって導出され、停止した図柄組み合わせが、普通当り組み合わせ ([7 7]) になったことに関連して、開閉動作するようになっている。普通当り組み合わせで停止した場合、遊技者には、開閉羽根 2 4 の開動作によって始動入賞口 2 5 への入賞がし易くなる有利な遊技状態が付与される。また、始動入賞口 2 5 の左右両側方には、始動入賞ゲート 2 6 が配設されている。始動入賞ゲ
20 ート 2 6 の奥方には、入賞した遊技球を通過検出するためのゲートセンサ S E 2 (図 3 に示す) が設けられている。始動入賞ゲート 2 6 は、遊技球の入賞検出を契機に、可変表示ゲームの始動条件 (図柄変動の始動条件) を付与し得る。これら始動入賞口 2 5、始動入賞ゲート 2 6 が、本発明の始動入賞装置に該当しうる。

【 0 0 3 8 】

始動入賞口 2 5 の下方には、図示しないソレノイドにより開閉動作を行う大入賞口 2 7 が配設されている。大入賞口 2 7 は、特図表示器 2 2 の表示態様 (図柄組み合わせ) が、予め定めた表示態様になったことに関連して、開閉動作するようになっている。より詳しくは、図柄組み合わせゲームによって導出され、停止した停止図柄として表示された図柄組み合わせが、大当り組み合わせになったことに関連して、開閉動作するようになっている
30 。大当り組み合わせで停止した場合、遊技者には大当たり状態が付与され、大入賞口 2 7 の開閉動作によって遊技球が入賞可能となり、多数の遊技球 (賞球) が獲得できるチャンスを得ることができる。また、表示装置 H の左右両側方には、普通入賞口 2 8 が配設されている。普通入賞口 2 8 の奥方には、入賞した遊技球を検出するための普通入賞口センサ S E 3 (図 3 に示す) が設けられている。普通入賞口 2 8 は、遊技球の入賞検出を契機に、遊技者に対して所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球 (賞球) の払出条件を付与し得る。

【 0 0 3 9 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動入賞口 2 5 へ遊技球が入賞した場合、その入賞した遊技球数の記憶値 (以下「特図始動記憶数」と示す) として機内部 (主制御基板 3 2 の R A M 3 2 c) で記憶されるようになっている。図柄組み合わせゲーム中に累積され
40 た特図始動記憶数は、保留中 (実行待機中) の図柄組み合わせゲームの回数を示している。この「特図始動記憶数」が、本発明の「始動記憶数」の一例に相当する。特図始動記憶数は、始動入賞口 2 5 へ遊技球が入賞したことにより 1 加算され、図柄組み合わせゲームの開始により 1 減算されるようになっている。従って、図柄組み合わせゲーム中に始動入賞口 2 5 へ遊技球が入賞すると、特図始動記憶数は更に加算され、所定の上限値 (例えば 4) まで累積される。そして、表示装置 H には、特図始動記憶数に基づく保留中の図柄組み合わせゲームの回数を遊技者に報知するための特図始動記憶数表示器 3 0 が配設されている。特図始動記憶数表示器 3 0 は、図 2 に示すように、特図始動記憶数 1 ランプ 3 0 a、特図始動記憶数 2 ランプ 3 0 b、特図始動記憶数 3 ランプ 3 0 c 及び特図始動記憶数 4
50 ランプ 3 0 d からなる複数 (本実施形態では 4 個) の発光手段によって構成されている。

前記各ランプ 30 a ~ 30 d の点灯個数により、保留中の図柄組み合わせゲームの回数を報知している。例えば、特図始動記憶数 1 ランプ 30 a のみが点灯している場合には 1 回の図柄組み合わせゲームが保留中であることを示している。

【0040】

また、本実施形態のパチンコ機 10 は、始動入賞ゲート 26 へ遊技球が入賞した場合、その入賞した遊技球数の記憶値（以下「普図始動記憶数」と示す）として機内部（主制御基板 32 の RAM 32 c）で記憶されるようになっている。可変表示ゲーム中に累積された普図始動記憶数は、保留中（実行待機中）の可変表示ゲームの回数を示している。この「普図始動記憶数」は、本発明の「始動記憶数」の一例に該当する。普図始動記憶数は、始動入賞ゲート 26 へ遊技球が入賞したことにより 1 加算され、可変表示ゲームの開始により 1 減算されるようになっている。従って、可変表示ゲーム中に始動入賞ゲート 26 へ遊技球が入賞すると、普図始動記憶数は更に加算され、所定の上限値（例えば 4）まで累積される。そして、表示装置 H には、普図始動記憶数に基づく保留中の可変表示ゲームの回数を遊技者に報知するための普図始動記憶数表示器 31 が配設されている。普図始動記憶数表示器 31 は、図 2 に示すように、普図始動記憶数 1 ランプ 31 a、普図始動記憶数 2 ランプ 31 b、普図始動記憶数 3 ランプ 31 c 及び普図始動記憶数 4 ランプ 31 d からなる複数（本実施形態では 4 個）の発光手段によって構成されている。前記各ランプ 31 a ~ 31 d の点灯個数により、保留中の可変表示ゲームの回数を報知している。例えば、普図始動記憶数 1 ランプ 31 a のみが点灯している場合には 1 回の可変表示ゲームが保留中であることを示している。

【0041】

さらに本実施形態のパチンコ機 10 においては、図柄組み合わせゲーム中、所定の条件の下に、停止図柄の表示以前に大当たりとなっていることを遊技者に予め告げるための当り予告（以下「大当たり予告」と示す）を行うように構成されている。通常、遊技者は、停止図柄の表示、すなわち全列の特図が確定停止する迄の間、大当たり演出が行われているか否かを判断することができない。そこで、この大当たり予告は、全列の特図が確定停止する前に遊技者に対して大当たり状態を告知する演出とされている。そして、始動入賞口 25 には、図 1 に示すように、当り予告の報知手段としての予告ランプ Y R が配設されている。本実施形態において、予告ランプ Y R は、大当たり予告を行う際にのみ点灯する大当たり予告専用のランプとされている。

【0042】

一方、図 3 に示すように、パチンコ機 10 の機裏側には、遊技機全体を制御するメイン制御手段としての主制御基板 32 が装着されている。主制御基板 32 は、遊技機全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御コマンドを演算処理するようになっている。そして、主制御基板 32 は、前記制御コマンドを所定の制御信号として出力するようになっている。また、機裏側には、表示装置 H（特図表示器 22 及び普図表示器 23）を制御するサブ制御手段を構成する表示制御基板 33 が装着されている。また、機裏側には、電飾ランプ 16、賞球ランプ 17、遊技盤ランプ 18、特図始動記憶数表示器 30、普図始動記憶数表示器 31 及び予告ランプ Y R を制御するランプ制御基板 34 が装着されている。機裏側には、スピーカ 19 を制御する演出制御部（音声演出制御部）としての音声制御基板 35 が装着されている。

【0043】

また、機裏側には、統括制御基板 36 が装着されている。この図柄判定手段等である統括制御基板 36 は、図柄指定コマンド送信手段等である主制御基板 32 が出力した制御コマンドに基づいて、表示制御基板 33、ランプ制御基板 34 及び音声制御基板 35 を統括的に制御する統括制御部として機能する。統括制御基板 36 は、前記各制御基板 33 ~ 35 を統括的に制御するために各種処理を実行し、該処理結果に応じて、遊技演出（表示演出、発光演出、音声演出）及び入賞報知を行わせるための制御を指示する各種の制御コマンドを演算処理するようになっている。そして、統括制御基板 36 は、前記制御コマンドを所定の制御信号として出力するようになっている。本実施形態では、表示制御基板 33、

10

20

30

40

50

ランプ制御基板 3 4、音声制御基板 3 5 及び統括制御基板 3 6 によって、遊技演出及び入賞報知に関する各種制御を実行するサブ制御手段（図 3 に破線で囲む）を構成している。このサブ制御手段が本発明の遊技演出手段に相当する。

【 0 0 4 4 】

以下、主制御基板 3 2、表示制御基板 3 3、ランプ制御基板 3 4、音声制御基板 3 5 及び統括制御基板 3 6 の具体的な構成を図 3 ～ 図 1 5 に基づき説明する。各制御基板 3 2 ～ 3 6 は、主制御基板 3 2 に統括制御基板 3 6 が接続され、該統括制御基板 3 6 に表示制御基板 3 3、ランプ制御基板 3 4 及び音声制御基板 3 5 が各別に接続されている。そして、統括制御基板 3 6 は、主制御基板 3 2 から制御コマンドを入力し、表示制御基板 3 3、ランプ制御基板 3 4 及び音声制御基板 3 5 は、統括制御基板 3 6 から制御コマンドを入力するようになっている。

10

【 0 0 4 5 】

主制御基板 3 2 は、メイン CPU 3 2 a を備えており、メイン CPU 3 2 a には ROM 3 2 b 及び RAM 3 2 c が接続されている。メイン CPU 3 2 a は、図柄組み合わせゲームに関連する大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、はずれ左図柄用乱数、はずれ中図柄用乱数、はずれ右図柄用乱数、演出パターン振分乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新するようになっている。また、メイン CPU 3 2 a は、可変表示ゲームに関連する普通当たり判定用乱数、普通はずれ左図柄用乱数、普通はずれ右図柄用乱数などの各種乱数の値を順次更新するようになっている。メイン CPU 3 2 a は、更新後の各種乱数の値を RAM 3 2 c に記憶し、更新前の値を書き換えることにより各種乱数の値を更新している。ROM 3 2 b には、パチンコ機 1 0 を制御するための制御プログラムや、複数種類の演出パターンが記憶されている。RAM 3 2 c には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種の情報（特図始動記憶数、普図始動記憶数、各種乱数の値など）が記憶（設定）されるようになっている。

20

【 0 0 4 6 】

演出パターンは、各列の図柄変動（特図 / 普図）が開始してから、全列の図柄（又は図柄組み合わせ）が停止図柄を表示（確定停止）する迄の間において、演出パターン毎に予め定められた遊技演出の時間内における遊技演出のベースとなるパターンを示すものである。演出パターンには、各別に遊技演出の時間が定められており、演出パターンによって遊技演出の時間が特定可能とされている。この演出パターンは、図柄組み合わせゲーム用と可変表示ゲーム用に分類されて ROM 3 2 b に記憶されている。以下、図柄組み合わせゲーム用の演出パターンを「特図演出パターン」と示し、可変表示ゲーム用の演出パターンを「普図演出パターン」と示す。特図演出パターンは、大当たり演出用とはずれ演出（リーチありとリーチなし）に分類されて ROM 3 2 b に記憶されている。大当たり演出用の特図演出パターンに基づき図柄組み合わせゲームが行われると、リーチを経て大当たり組み合わせで停止する場合とリーチを経ることなく大当たり組み合わせで停止する場合がある。「はずれ演出」は、図柄組み合わせゲームが、はずれ組み合わせで停止するように展開される演出である。はずれ演出用の特図演出パターンに基づき図柄組み合わせゲームが行われると、リーチを経てはずれ組み合わせで停止する場合（所謂、はずれリーチ）とリーチを経ることなくはずれ組み合わせで停止する場合がある。また、ROM 3 2 b には、普図演出パターンとして、遊技演出の時間が異なる 2 種類の普図演出パターンが記憶されている。

30

40

【 0 0 4 7 】

そして、メイン CPU 3 2 a は、始動入賞口 2 5 及び始動入賞口センサ S E 1 によって構成される入賞検出手段が出力する入賞検出信号を入力し、図柄組み合わせゲームに関連する各種処理を実行するようになっている。より詳しくは、特図始動記憶数の判定、大当たり判定、停止図柄（特図）の決定、特図演出パターンの決定などの各種処理を実行するようになっている。

【 0 0 4 8 】

特図始動記憶数の判定は、入賞検出信号の入力を契機に、RAM 3 2 c に記憶されている

50

特図始動記憶数が上限値未満であるか否かを判定して行われる。この判定結果が肯定（上限値未満）の場合、メインCPU32aは、特図始動記憶数を1加算し、特図始動記憶数を書き換える。一方、前記判定結果が否定（上限値に達している）の場合、メインCPU32aは、上限値を超える特図始動記憶数の書き換えを行わない。特図始動記憶数を書き換えたメインCPU32aは、統括制御基板36の統括CPU36aに対し、特図始動記憶数の報知を指示する特図始動記憶数コマンドを出力する。なお、メインCPU32aは、図柄組み合わせゲームの開始に伴って特図始動記憶数を1減算した場合も特図始動記憶数コマンドを出力する。さらに、メインCPU32aは、入賞検出信号の入力を契機に賞球の払出しを払出制御基板（図示しない）に指示すると共に、統括CPU36aに対し、変動パターン指定コマンドや、賞球ランプ17の点灯を指示する賞球ランプ点灯コマンドを出力する。一方、統括CPU36aは、変動パターンを判定し、大当たり予告をする場合は、始動入賞口25に設けられた予告ランプYRの発光演出のためのLEDデータをセットし、ランプ制御基板34のサブCPU34aに対し、予告ランプ点灯コマンドを出力する（予告報知処理）。

10

【0049】

また、特図始動記憶数が上限値未満である場合、メインCPU32aは、遊技球の入賞検出を契機に、大当たり判定用乱数の値及び大当たり図柄用乱数の値をRAM32cから読み出し、読み出した値をRAM32cの所定の格納領域に格納（記憶）する。そして、メインCPU32aは、図柄組み合わせゲームの開始直前に、RAM32cに格納されている大当たり判定用乱数の値とROM32bに記憶されている大当たり判定値を比較して大当たり判定を行う。この大当たり判定の結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値が一致）の場合、メインCPU32aは、大当たりを決定する。本実施形態のパチンコ機10では、大当たり判定用乱数の取り得る数値を、0～946（全947通りの整数）としている。そして、メインCPU32aは、大当たり確率を通常確率とする場合、大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から予め定めた3個の大当たり判定値を用いて、大当たり確率を947分の3（＝315．7分の1）として大当たり判定を行う。一方、メインCPU32aは、大当たり確率を高確率とする場合、大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から予め定めた15個の大当たり判定値を用いて、大当たり確率を947分の15（＝63．1分の1）として大当たり判定を行う。

20

【0050】

大当たりの決定がなされると、メインCPU32aは、RAM32cに格納されている大当たり図柄用乱数の値から、特図表示器22に最終的に停止させる図柄の組み合わせ（停止図柄）を決定する。具体的には、大当たり図柄用乱数の値を停止図柄左、停止図柄中、及び停止図柄右（各停止図柄は同一種類）とする。本実施形態において、大当たり図柄用乱数の取り得る数値は、6種類の特図に対応するように、0～5（全6種類の整数）としている（図4参照）。従って、メインCPU32aは、大当たり図柄用乱数の値として、0、2又は4を読み出した場合には、各停止図柄を全て0、2又は4に決定する。この場合、特図表示器22には、確変以外の大当たりとなる大当たり組み合わせ[000]、[222]又は[444]が停止図柄として最終的に停止する。また、メインCPU32aは、大当たり図柄用乱数の値として、1、3又は5を読み出した場合には、各停止図柄を全て1、3又は5に決定する。この場合、特図表示器22には、確変の大当たりとなる特定図柄からなる大当たり組み合わせ[111]、[333]又は[555]が最終的に停止して停止図柄の表示がなされる。また、大当たりの決定がなされると、メインCPU32aは、RAM32cから演出パターン振分乱数の値を読み出し、該値に基づき、大当たり演出用として振分けられた複数の特図演出パターンの中から一つの特図演出パターンを決定する。

30

40

【0051】

前記大当たり判定の判定結果が否定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値が不一致）の場合、はずれ（リーチありのはずれ又はリーチなしのはずれ）を決定する。そして、はずれの決定がなされると、メインCPU32aは、RAM32cからはずれ左図柄用乱数の値、はずれ中図柄用乱数の値、はずれ右図柄用乱数の値を読み出し、読み出した各図柄用乱

50

数の値から、特図表示器 2 2 に最終的に停止させる図柄の組み合わせ（停止図柄）を決定する。その後、リーチを行うかどうかリーチ判定を行なう。そして、リーチ判定の判定結果が肯定、つまり、リーチありのはずれの場合、メイン CPU 3 2 a は、はずれ左図柄用乱数の値を停止図柄左とし、右図柄用乱数の値を左図柄用乱数の値と同一の値に置換え、これを停止図柄右（停止図柄左，右は同一種類）とし、はずれ中図柄用乱数の値を停止図柄中とする。このとき、メイン CPU 3 2 a は、はずれ左図柄用乱数の値とはずれ中図柄用乱数の値が一致していた場合、停止図柄左と停止図柄中が一致しないように停止図柄中を決定する。

【 0 0 5 2 】

一方、リーチなしのはずれの場合、メイン CPU 3 2 a は、はずれ左図柄用乱数の値を停止図柄左とし、はずれ中図柄用乱数の値を停止図柄中とし、はずれ右図柄用乱数の値を停止図柄右とする。このとき、メイン CPU 3 2 a は、はずれ左図柄用乱数の値とはずれ右図柄用乱数の値が一致していた場合、停止図柄左と停止図柄右が一致しないように停止図柄右を決定する。本実施形態において、はずれ左図柄用乱数、はずれ中図柄用乱数、はずれ右図柄用乱数の取り得る数値は、大当り図柄用乱数と同様に、6 種類の特図に対応するように、0 ~ 5（全 6 種類の整数）としている（図 4 参照）。また、はずれの決定がなされると、メイン CPU 3 2 a は、RAM 3 2 c から演出パターン振分乱数の値を読み出し、この値に基づき、はずれ演出用（リーチありの場合又はリーチなしの場合）として振分けられた複数の特図演出パターンの中から一つの特図演出パターンを決定する。

【 0 0 5 3 】

前述のように、停止図柄（特図）及び特図演出パターンを決定したメイン CPU 3 2 a は、統括制御基板 3 6（統括 CPU 3 6 a）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。具体的に言えば、最初に、メイン CPU 3 2 a は、変動パターン指定コマンド送信手段として特図演出パターンの指定及び図柄変動（特図）開始の指示という 2 つの機能を有する特図演出パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド）を出力する。次に、メイン CPU 3 2 a は、停止図柄左を指定する左特図指定コマンド、停止図柄右を指定する右特図指定コマンド及び停止図柄中を指定する中特図指定コマンドを、左特図指定コマンド 右特図指定コマンド 中特図指定コマンドの順に出力する。各特図指定コマンドで指定された停止図柄左、停止図柄中、停止図柄右が、特図表示器 2 2 において左特図、中特図、右特図として最終的に導出される。そして、メイン CPU 3 2 a は、指定した特図演出パターンに定められている遊技演出の時間の経過時、図柄変動（特図）の停止を指示する全特図停止コマンドを出力する。

【 0 0 5 4 】

また、メイン CPU 3 2 a は、始動入賞ゲート 2 6 及びゲートセンサ S E 2 によって構成される入賞検出手段が出力するゲート入賞信号を入力し、可変表示ゲームに関連する各種処理を実行するようになっている。より詳しくは、普図始動記憶数の判定、普通当り判定、停止図柄（普図）の決定、普図演出パターンの決定などの各種処理を実行するようになっている。

【 0 0 5 5 】

普図始動記憶数の判定は、ゲート入賞信号の入力を契機に、RAM 3 2 c に記憶されている普図始動記憶数が上限値未満であるか否かを判定して行われる。この判定結果が上限値未満の場合、メイン CPU 3 2 a は、普図始動記憶数を 1 加算し、普図始動記憶数を書き換える。一方、前記判定結果が上限値に達している場合、メイン CPU 3 2 a は、ゲート入賞信号を無効とし、上限値を超える普図始動記憶数の書き換えを行わない。普図始動記憶数を書き換えたメイン CPU 3 2 a は、統括制御基板 3 6（統括 CPU 3 6 a）に対し、普図始動記憶数の報知を指示する普図入賞記憶数コマンドを出力する。なお、メイン CPU 3 2 a は、可変表示ゲームの開始に伴って普図始動記憶数を 1 減算した場合も普図入賞記憶数コマンドを出力する。

【 0 0 5 6 】

また、普図始動記憶数が上限値未満である場合、メイン CPU 3 2 a は、遊技球の入賞検

10

20

30

40

50

出を契機に、普通当り判定用乱数の値をRAM32cから読み出し、読み出した値をRAM32cの所定の格納領域に格納（記憶）する。そして、メインCPU32aは、可変表示ゲームの開始直前に、RAM32cに格納されている普通当り判定用乱数の値とROM32bに記憶されている普通当り判定値を比較して普通当り判定を行う。普通当り判定用乱数の値と普通当り判定値が一致した場合、メインCPU32aは、普通当りと決定する。一方で、普通当り判定用乱数の値と普通当り判定値とが不一致の場合、メインCPU32aは、普通はずれと決定する。本実施形態のパチンコ機10では、普通当り判定用乱数の取り得る数値を、0～22（全23通りの整数）としている。そして、メインCPU32aは、普通当り判定用乱数の取り得る数値の中から予め定めた20個の普通当り判定値を用いて、普通当り確率を23分の20として普通当り判定を行う。

10

【0057】

普通当りの決定がなされると、メインCPU32aは、普図表示器23に最終的に停止させる図柄（停止図柄）を決定する。本実施形態では、普通当りの組み合わせが1種類であるため、メインCPU32aは、停止図柄左と停止図柄右を「7」に決定する。一方、普通はずれの決定がなされると、メインCPU32aは、RAM32cから普通はずれ左図柄用乱数の値と普通はずれ右図柄用乱数の値を読み出し、読み出した各図柄用乱数の値から停止図柄を決定する。具体的には、普通はずれ左図柄用乱数の値を停止図柄左とし、普通はずれ右図柄用乱数の値を停止図柄右とする。このとき、メインCPU32aは、普通はずれ左図柄用乱数の値と普通はずれ右図柄用乱数の値が何れも当り図柄「7」を示す値で一致していた場合、停止図柄左と停止図柄右が一致しないように停止図柄右を決定する。本実施形態において、普通はずれ左図柄用乱数と普通はずれ右図柄用乱数の取り得る数値は、2種類の普図に対応するように、0，1（全2種類の整数）としている。そして、停止図柄右と停止図柄左を決定したメインCPU32aは、2種類の普図演出パターンの中から一つの普図演出パターンを決定する。

20

【0058】

前述のように、停止図柄（普図）及び普図演出パターンを決定したメインCPU32aは、統括制御基板36（統括CPU36a）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。具体的に言えば、メインCPU32aは、最初に、普図演出パターンを指定すると共に図柄変動（普図）の開始を指示する普図演出パターン指定コマンドを出力する。次に、メインCPU32aは、停止図柄左を指定する左普図指定コマンド及び停止図柄右を指定する右普図指定コマンドを、左普図指定コマンド 右普図指定コマンドの順に出力する。各普図指定コマンドで指定された停止図柄左、停止図柄右が、普図表示器23において左普図、右普図として最終的に導出される。そして、メインCPU32aは、指定した普図演出パターンに定められている遊技演出の時間の経過時、図柄変動（普図）の停止を指示する全普図停止コマンドを出力する。

30

【0059】

次に、統括制御基板36について説明する。統括制御基板36は統括CPU36aを備えており、統括CPU36aにはROM36b及びRAM36cが接続されている。統括CPU36aは、演出内容パターン振分乱数、予告実行判定用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に順次更新するようになっている。統括CPU36aは、更新後の各種乱数の値をRAM36cに記憶し、更新前の値を書き換えることにより、各種乱数の値を更新している。ROM36bには、各制御基板33～35を統括的に制御するための制御プログラムが記憶されている。

40

【0060】

また、ROM36bには、複数種類の演出内容パターンが記憶されている。演出内容パターンは、遊技演出のベースとなる演出パターンに対応付けられた遊技演出の時間内において、各制御基板33～35の制御により行わせる遊技演出の具体的な演出内容を特定するためのものである。本実施形態では、特図演出パターンに対応する複数種類の特図演出内容パターンがROM36bに記憶されており、これらの複数種類の特図演出内容パターンは、一つの特図演出パターンに対して単数又は複数振分けられている。具体的に例示する

50

と、大当り演出用の特図演出パターン P 1 に対して、複数の特図演出内容パターン P 1 - a , P 1 - b , P 1 - c , . . . が振分けられている。リーチありのはずれ演出用の特図演出パターン P 2 に対して、複数の特図演出内容パターン P 2 - a , P 2 - b , P 2 - c , . . . が振分けられている。リーチなしのはずれ演出用の特図演出パターン P 3 に対して、単数の特図演出内容パターン P 3 - a が振分けられている。

【 0 0 6 1 】

また、R A M 3 6 c には、パチンコ機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種の情報（各種乱数の値、各種フラグなど）が記憶（設定）されるようになっている。

【 0 0 6 2 】

そして、統括 C P U 3 6 a は、メイン C P U 3 2 a から入力した変動パターン（特図演出パターン）指定コマンド及び図柄指定コマンドに基づき、各制御基板 3 3 ~ 3 5（各サブ C P U 3 3 a ~ 3 5 a）に対して遊技演出（大当り予告を含む）及び入賞報知を指示するための各種処理を実行するようになっている。具体的には、統括 C P U 3 6 a は、入力した特図演出パターン指定コマンドに基づき特図演出内容パターンを決定し、決定した特図演出内容パターンを指定する特図演出内容パターン指定コマンドを各サブ C P U 3 3 a ~ 3 5 a に出力する。また、統括 C P U 3 6 a は、各特図指定コマンド、全特図停止コマンド、普図演出パターン指定コマンド、各普図指定コマンド及び全普図停止コマンドを入力すると、これらの各コマンドを表示制御基板 3 3（サブ C P U 3 3 a）に出力する。また、統括 C P U 3 6 a は、特図始動記憶数コマンド、普図入賞記憶数コマンド及び賞球ランプ点灯コマンドを入力すると、これらの各コマンドをランプ制御基板 3 4（サブ C P U 3 4 a）に出力する。

【 0 0 6 3 】

統括 C P U 3 6 a は、特図演出パターン指定コマンドで指定された特図演出パターン（本発明の変動パターンに相当する。）に対応する特図演出内容パターンを決定する。具体的には、特図演出内容パターンは、演出内容パターン振分乱数の値と予め対応付けられており、統括 C P U 3 6 a が、R A M 3 6 c から読み出した演出内容パターン振分乱数の値に基づき、特図演出パターンに対応する特図演出内容パターンの中から一つの特図演出内容パターンを決定する。例えば、特図演出パターン P 1 が指定された場合、統括 C P U 3 6 a は、特図演出内容パターン P 1 - a , P 1 - b , P 1 - c , . . . の中から一つの特図演出内容パターンを決定する。続いて、統括 C P U 3 6 a は、決定した特図演出内容パターンを指定する特図演出内容パターン指定コマンドを演算処理し、該特図演出内容パターン指定コマンドを各サブ C P U 3 3 a ~ 3 5 a に出力する。

【 0 0 6 4 】

統括制御基板 3 6 は、各制御基板 3 3 ~ 3 5 の制御により行わせる遊技演出を特定するための特図演出内容パターンを決定し、特図演出内容パターン指定コマンドを各制御基板 3 3 ~ 3 5 に出力している。そのため、各制御基板 3 3 ~ 3 5 は、統括制御基板 3 6 で決定した同一の特図演出内容パターンに基づき、夫々、遊技演出を行わせるための制御を実行することになる。その結果、表示制御基板 3 3 の制御による特図表示器 2 2 の表示演出、ランプ制御基板 3 4 の制御による電飾ランプ 1 6 と遊技盤ランプ 1 8 の発光演出及び音声制御基板 3 5 の制御によるスピーカ 1 9 の音声演出を同調させることが可能となる。即ち、パチンコ機 1 0 で行われる遊技演出を同調させることができる。「遊技演出が同調する」とは、各々の遊技演出が同じ調子となるように行われていることであり、例えば、「犬が走っている様子」を示す表示演出が行われている場合に、その表示演出に見合った（又は関連した）発光演出（激しく点滅）や音声演出（犬が走っている時の音など）が行われることである。

【 0 0 6 5 】

以下、パチンコ機 1 0 の主制御基板 3 2 のメイン C P U 3 2 a の制御を図 6 ~ 図 1 4 に示すフローチャートを参照して説明する。図 6 は、主制御基板 3 2 のメイン C P U 3 2 a におけるメイン処理の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、電源の投入、リセット処理などで処理が開始され、まず、タイマ割込み処理（図 7 参照）により処理が中断

10

20

30

40

50

されないように割込みの禁止 (M1) の処理がなされる。続いて、割込みの禁止がされた状態で、初期設定 (M2) がなされる。ここでは、デバイスの初期設定や、RAMのチェック、スタックポインタのセット等が行われる。そして、再び割込み禁止 (M3) がなされるが、最初の処理では、既に割込み禁止 (M1) がなされていることから、この処理は無視される。そして、待機時間乱数更新処理 (M4) により、例えば、2msの待機時間の間に、はずれ図柄用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分け乱数などの各種乱数の値が更新される。そして、割込み許可 (M5) の処理を行い、タイマ割込み処理を可能とする。そして、また割込み禁止 (M3) に戻り、M3、M4、M5の処理を繰り返す。

【0066】

続いて、図6のM5の処理後、割込み許可がされた状態で、タイマ割込み処理が行われる。ここで、図7は、タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理が開始されると、先ずレジスタの待避が行われ (T1)、続いて賞球計数センサ入力処理 (T2) が行われる。続いて出力処理 (T3)、入力処理 (T4)、乱数処理 (T5)、特図処理 (T6)、特別電動役物処理 (T7)、普図処理 (T8)、普通電動役物処理 (T9)、賞球払出し処理 (T10) の各処理が行われる。そして、レジスタを復帰して (T11)、1巡の処理が終了する (RETURN)。

【0067】

ここで、始動入賞口25に遊技球が入賞した場合において、メインCPU32aでの入力処理 (T4) を説明する。図8は入力処理 (T4) の手順を示すフローチャートである。入力処理では、特図入力処理 (N1)、第1種特別電動役物入力処理 (N2)、普図入力処理 (N3)、普通電動役物入力処理 (N4)、賞球記憶数設定処理 (N5)、エラー処理 (N6) の各処理が行われる。

【0068】

ここで図9は、この特図入力処理 (N1) の手順を示すフローチャートである。特図入力処理 (N1) では、始動入賞口25に入賞があるか否かを判断し (TN1)、入賞がない場合 (TN1; NO) は処理を終了する (RETURN)。入賞があった場合は (TN1; YES)、特図始動記憶数が4であるか否かを判断する (TN2)。もし、特図始動記憶数が4であれば (TN2; YES)、本実施形態では記憶の上限が4であるため、それ以上記憶することができないので、処理を終了する (RETURN)。一方、特図始動記憶数が4ではない場合は、特図始動記憶数が0, 1, 2, 3のいずれかであり上限の4まで余裕がある。そのため、特図始動記憶数を1加算して (TN3)、RAM32cに記憶する格納処理 (TN4) を行う。格納処理 (TN4) では大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数を抽出して、特図始動記憶数に対応した特図記憶領域に格納して処理を終了する (RETURN)。

【0069】

入力処理 (T4) が終了すると、図7に示すように、乱数処理 (T5) を経て、特図処理 (T6) が行われる。ここで図10は、特図処理 (T6) の手順を示すフローチャートである。特図処理 (T6) では、特図開始処理 (TZ1)、特図変動処理 (TZ2)、特図表示処理 (TZ3) の各処理が行われる。

【0070】

図11は、特図開始処理 (TZ1) の手順を示すフローチャートである。特図開始処理 (TZ1) では、まず特図始動記憶数が0か否かを判断する (TK1)。ここで、特図始動記憶数 = 0の場合は (TK1; YES)、表示を開始するゲームが無いため、表示画面でデモ表示を行うためのデモ表示コマンドの設定を行う (TK8)。

【0071】

特図始動記憶数 = 0ではない場合 (TK1; NO) は、保留球数が1乃至4個ある場合である。そこで、これから消化 (開始) するゲームの分の特図始動記憶数を1減算する (TK2)。続いて、特図記憶領域に格納した大当り判定用乱数値と大当り判定値とを比較する。そして、比較結果を判定する (TK4)。このTK5の手順が実行されるとメインCPU32aが本発明の当り判定手段として機能する。大当り判定用乱数値と大当り判定値

10

20

30

40

50

が一致した場合は (T K 4 ; Y E S)、大当りであるため、大当り図柄の決定及び特図演出パターン (変動パターン) の決定を行う特図大当り設定処理 (T K 5) を実行する。大当り判定用乱数値と大当り判定値が一致しない場合は (T K 4 ; N O)、はずれであるため、はずれ図柄の決定及び特図演出パターンの決定を行う特図はずれ設定処理 (T K 6) を実行する。そして、特図大当り設定処理 (T K 5) 又は特図はずれ設定処理 (T K 6) で設定された特図演出パターンに応じて統括制御基板 3 6 に送信するコマンドのセットを行い (T K 8) 処理を終了する (R E T U R N)。特図変動処理 (T Z 2) では、全停止コマンドのセットを行う。

【 0 0 7 2 】

次に、出力処理 (T 3) では以下のような手順が行われる。ここで図 1 2 は出力処理の手順を示すサブルーチンを示すフローチャートである。ここでは、入力処理で設定された変動パターン (特図演出パターン) 指定コマンド及び特図指定コマンド等の出力処理が行われる。出力処理 (T 3) が開始されると、まずランプ制御処理 (S 1) が行われる。

【 0 0 7 3 】

図 1 3 及び図 1 4 は、ランプ制御処理 (S 1) の手順を示すサブルーチンを示すフローチャートである。ランプ制御処理 (S 1) では、前述した入力処理 (図 7 ; T 4) を受けて、統括制御基板 3 6 に入賞報知に関するコマンド (特図始動記憶数表示器 3 0 の点灯・消灯、賞球ランプ 1 7 の点灯・消灯等) を送信する。ランプ制御処理 (S 1) が開始されると、まずランプ分割フラグのセット (L S 1) が行われる。このランプ分割フラグに応じて、今回のランプ制御処理で行われる処理内容が決定する。本実施形態では、3つの処理内容が設定されており、各処理内容は3割込み毎に実行される。ランプ分割フラグが 0 0 H の場合には、賞球総数データのセットの処理が行われる。また、ランプ分割フラグが 0 1 H の場合には、特図始動記憶数コマンド作成処理が行われる。そして、ランプ分割フラグが 0 2 H の場合には、普図始動記憶数コマンド作成処理が行われる。

【 0 0 7 4 】

続いてカウント更新処理 (L S 2) が行われる。ここでは、ランプ分割フラグのセット (L S 1) でセットされたランプ分割フラグがカウントアップされる。具体的には、前回の割込みで 0 0 H の処理が行われた場合には、0 1 H にカウントアップされる。前回の割込みで 0 1 H の処理が行われた場合には 0 2 H にカウントアップされる。そして、前回の割込みで 0 2 H 処理が行われた場合には、0 0 H とされる。

【 0 0 7 5 】

次に、ランプ分割フラグが 0 0 H か否かが判断される (L S 3)。ここで、ランプ分割フラグが 0 0 H と判断された場合は (L S 3 ; Y E S)、賞球総数データのセット (L S 4) が行われる。ここでは、L S 3 の判定結果が肯定の場合、賞球計数センサ入力処理 (T 2) 及び後述する賞球記憶数設定処理 (N 5) で行った賞球総数の確認を行う。続いて賞球総数が 0 より大きいかが否かが判断される (L S 5)。賞球総数 > 0 の場合 (L S 5 ; Y E S)、つまり払い出すべき未払いの賞球がある場合は、前回割込み時の賞球総数が 0 であるかが判断される (L S 6)。前回割込み時の賞球総数が 0 である場合 (L S 6 ; Y E S) は、今回の割込みで新たに払い出すべき未払いの賞球が発生したことになる。従って、前回の賞球総数が 0 なので賞球ランプ 1 7 (図 1 参照) は点灯されておらず、賞球ランプ 1 7 を新たに点灯させるため賞球ランプ点灯コマンドセット (L S 7) の処理が行われる。

【 0 0 7 6 】

一方、賞球総数があるが (L S 5 ; Y E S)、前回割込み時の賞球総数が 0 ではない場合 (L S 6 ; N O) は、今回の割込みで新たに賞球が発生したわけではない。従って、賞球ランプ 1 7 は既に点灯しているため、改めて点灯させる必要がないので、賞球ランプ点灯コマンドセット (L S 7) の処理は行われない。

【 0 0 7 7 】

賞球ランプ点灯コマンドセット (L S 7) の処理が完了し、又は賞球ランプ点灯コマンドセットの必要が無い場合 (L S 6 ; N O) は、コマンド送信処理 (図 1 2 ; S 2) が行わ

10

20

30

40

50

れる。

【 0 0 7 8 】

次に、賞球総数 > 0 か否か、すなわち払い出すべき未払いの賞球の残があるか否か賞球総数によって判断される (L S 5)。賞球総数 > 0 ではない場合 (L S 5 ; N O)、つまり、賞球総数 = 0 であり、払い出すべき未払いの賞球が残っていない場合は、前回割込み時に賞球総数が 0 であったか否か、すなわち払い出すべき未払いの賞球の残があったか否か賞球総数によって判断される (L S 8)。前回割込み時に賞球総数が 0 でない場合 (L S 8 ; N O)、つまり、前回割込み時に払い出すべき未払いの賞球が残っていた場合は、賞球ランプ 1 7 (図 1 参照) が点灯されているので、賞球ランプ 1 7 を消灯させるため賞球ランプ消灯コマンドセット (L S 9) の処理が行われる。

10

【 0 0 7 9 】

一方、賞球総数 > 0 でなく、 (L S 5 ; N O)、前回割込み時にも賞球総数が 0 である場合 (L S 8 ; Y E S)、すなわち前回割込み時にも、今回割込み時にも払い出すべき未払いの賞球が無い場合は、賞球ランプ 1 7 はもともと点灯してなく、今回の割込み時にも点灯させる必要がない。つまり、既に消灯しており、改めて消灯する必要もないので、賞球ランプ消灯コマンドセット (L S 9) の処理は行われない。

【 0 0 8 0 】

賞球ランプ消灯コマンドセット (L S 9) の処理が完了し、又は賞球ランプ消灯コマンドセットの必要が無い場合 (L S 8 ; Y E S) は、コマンド送信処理 (図 1 2 ; S 2) が行われる。

20

【 0 0 8 1 】

次に、ランプ分割フラグが 0 0 H ではない場合 (L S 3 ; N O) を説明する。ランプ分割フラグが 0 0 H ではない場合 (L S 3 ; N O) の場合は、図 1 3 に示すフローチャートから接続子 A を介して、図 1 4 に示すフローチャートの接続子 A から L S 1 0 の手順に処理が移行する。ここでは、ランプ分割フラグが 0 0 H ではない場合に、さらにランプ分割フラグが 0 1 H か否かが判断される (L S 1 0)。ここで、ランプ分割フラグが 0 1 H である場合は (L S 1 0 ; Y E S)、特図始動記憶数コマンド作成処理ということで、前述した特図入力処理 (図 9 ; N 1) 及び特図開始処理 (図 1 1 ; T Z 1) で設定された特図始動記憶数をもとに、特図始動記憶数のデータセットを行う (L S 1 1)。

【 0 0 8 2 】

続いて、L S 1 1 でデータセットされた特図始動記憶数、前回の特図始動記憶数コマンド作成処理の時の特図始動記憶数と一致するか否かを判断し (L S 1 2)、一致する場合 (L S 1 2 ; Y E S) は、接続子 B を介して処理を終了する。一致しない場合は (L S 1 2 ; N O)、記憶数が増加又は減少しているため新たな特図始動記憶数を特図始動記憶数表示器 3 0 に表示させるために、改めて特図始動記憶数コマンドセットの処理を行う (L S 1 3)。

30

【 0 0 8 3 】

L S 1 0 で、ランプ分割フラグが 0 0 H ではない場合に、さらにランプ分割フラグが 0 1 H ではないと判断された場合 (L S 1 0 ; N O)、普図始動記憶数データセット、普図始動記憶数コマンドセット (L S 1 4 ~ L S 1 6) の処理を同様に行う。ランプ分割フラグは普図保留球数コマンド作成処理を示す 0 2 H であるからである。

40

【 0 0 8 4 】

図 1 3 に示す L S 6 ; N O、L S 7、L S 8 ; Y E S、L S 9、図 1 4 の示す L S 1 2 ; Y E S、L S 1 3、L S 1 5 ; Y E S、L S 1 6 の処理が完了した場合には、図 1 2 のフローチャートに戻り (R E T U R N)、コマンド送信処理 (S 2) を行う。コマンド送信処理は、ランプ制御処理 (S 1) で作成されたコマンドを含め、前述した特図開始処理 (T Z 1) で作成された特図演出パターン (変動パターン) 指定コマンド等の送信を統括制御基板 3 6 に対して行う。さらに、始動入賞装置である始動入賞口 2 5 に備えられた開閉羽根 2 4 (いわゆる電動チューリップ)、大入賞口 2 7 の開放または閉鎖の指示等の各種コマンド、信号を送信する。以上で、図 1 2 に示す出力処理 (T 3) を終了する (R E T

50

URN)。なお、統括CPU36aは、図柄組み合わせゲーム開始に関連するコマンドとしてはメインCPU32aから変動パターン（特図演出パターン）指定コマンド及び特図指定コマンドを入力する。

【0085】

次に、統括制御基板36の統括CPU36aの制御について説明する。ここでは、本実施形態を実施するにあたり必要な大当り予告処理を図15に示す特図始動記憶数LED処理の手順を用いて説明する。統括CPU36aでは、入力処理において入力したメインCPU32aからの変動パターン（特図演出パターン）指定コマンド及び特図指定コマンドをRAM36cに格納する。この入力に基づいて、変動パターン作成処理を経て、特図始動記憶数LED処理（図15）を行う。本発明の大当り予告処理は、この特図始動記憶数LED処理の手順に含まれるため、特図始動記憶数LED処理の手順において、本発明の大当り予告処理を説明する。

10

【0086】

特図始動記憶数LED点灯のための特図始動記憶数LEDのデータセットである特図始動記憶数LED処理は、統括制御基板36により、特図始動記憶数1～4ランプ（30a～d）に現在の特図始動記憶数を表示させるためのデータを生成する処理の一部として組み込んで処理を行う。まず、始動入賞口25への入賞に基づく特図始動記憶数コマンドを受信したか否かが判断する（NL1）。もし、特図始動記憶数コマンドを受信したと判断した場合は（NL1；YES）、演出用ランプ・LEDデータの上書き（NL8）、を経て特図始動記憶数LED（特図始動記憶数1～4ランプ（30a～30d）図2参照）データセット（NL14）に移行する。本実施形態では、図柄変動の始動記憶数がない、つまり保留球がないときに大当り予告を行うためである。なお、主制御基板32のメインCPU32aは、特図始動記憶数が0、且つ図柄変動が行われていない場合における始動入賞口25への入賞は、特図始動記憶数コマンドを出力しない。従って、統括制御基板36は特図始動記憶数コマンドが入力されない。

20

【0087】

一方、前述したように、メインCPU32aからは、変動パターン（特図演出パターン）指定コマンド及び特図指定コマンドだけしか入力していない場合は、特図始動記憶数コマンドを受信していないと判断し（NL1；NO）、続いて変動開始時か否かを判断する（NL2）。

30

【0088】

このステップ（NL2）では、変動開始の指示として特図演出パターン指定コマンドを受信したか否かを判定することで、所定の遊技演出が行われているか否か（変動開始時か否か）を判定する。変動開始時ではない場合は（NL2；NO）、演出用ランプ・LEDデータの上書き（NL8）、を経て特図始動記憶数LEDデータセット（NL14）に移行する。

【0089】

変動開始時であると判断された場合には（NL2；YES）、次に特図始動記憶数が0であるかの判定を行う（NL3）。ここで、統括制御基板36の特図始動記憶数は、主制御基板32の特図始動記憶数に対応するものである。また、メインCPU32aの特図入力処理（図9；N1）により加算、又は特図開始処理（図11；TZ1）により減算し、書き換えた特図始動記憶数を特図始動記憶数コマンドとして統括制御基板36（統括CPU36a）に出力されたものである。そして、統括CPU36aは、この特図始動記憶数コマンドで出力された特図始動記憶数に基づき特図始動記憶数の書換えをする。

40

【0090】

なお、メインCPU32aは、図柄組み合わせゲームの開始に伴って特図始動記憶数を1減算した場合（図11；TK2）も特図始動記憶数コマンドを出力する（図11；TK8）。そのため、それまでに特図始動記憶数が既にある場合以外は、特図処理におけるこれから消化（開始）するゲームの分の特図始動記憶数を1減算する処理によって、統括制御基板36の特図始動記憶数も0のままである。よって、主制御基板32の特図始動記憶数

50

が0の状態では始動入賞口25に入賞があった場合は、メインCPU32aは特図始動記憶数コマンドを統括制御基板36に出力しない。従って、特図始動記憶数コマンドが受信されておらず、且つ変動開始時という条件を満たしていれば、それまでは変動が行われなかったと判断される。また、特図始動記憶数が0でないと判断された場合には(NL3; NO)、演出用ランプ・LEDデータの上書き(NL8)、を経て特図始動記憶数LEDデータセット(NL14)に移行する。

【0091】

特図始動記憶数が0であると判定された場合には(NL3; YES)、大当り変動パターンであるか否かが判断される(NL4)。このステップでは、統括CPU36aは、入力した特図演出パターン指定コマンドが大当り変動パターンに関するコマンドか否かを判定する。また、大当り変動パターン(本発明の当り変動パターンに相当する。)ではないと判断された時には(NL4; NO)、演出用ランプ・LEDデータの上書き(NL8)、を経て特図始動記憶数LEDデータセット(NL14)に移行する。一方、大当り変動パターンと判断された場合(NL4; YES)は、大当り予告報知を行うか否かの乱数の抽選を行い(NL5)、乱数抽選の結果を判定する(NL6)。このNL5とNL6の手順が統括制御基板36(CPU36a)を当り予告実行判定手段として機能させる。

【0092】

そして、乱数の抽選に当選したと判断された場合(NL6; YES)、始動入賞口25の予告ランプYRのLEDデータをセットする(NL7)。次に、演出用ランプ・LEDデータの上書き(NL8)、を経て特図始動記憶数LEDデータセット(NL14)を行う。このNL7の手順がサブCPU35aを大当り予告手段として機能させる。乱数抽選の結果、大当り予告報知を行わないと判定された場合には(NL6; NO)、そのまま、演出用ランプ・LEDデータの上書き(NL8)、を経て特図始動記憶数LEDデータセット(NL14)に移行する。

【0093】

特図始動記憶数LEDデータセット(NL14)では、特図始動記憶数コマンド受信の処理を経由しなかった場合(NL1; NO)は、現在の特図始動記憶数を継続する特図始動記憶数LEDデータがそのままセットされて特図始動記憶数コマンド入力時の処理が終了する(RETURN)。一方、特図始動記憶数コマンド受信(NL1; YES)の場合は特図始動記憶数LEDデータが新たな特図始動記憶数でセットされて特図始動記憶数コマンド入力時の処理が終了する(RETURN)。

【0094】

本実施形態では、統括CPU36aは、特図演出パターンコマンドが入力され変動が開始されて特図始動記憶数が0であると判定すると、特図演出パターン指定コマンドによって大当りであるか否かを判定する。また、統括CPU36aは、図15; NL5の処理に基づき、大当り予告を行う条件が成立している場合には、大当り予告を行うか否かをさらに判定する。この判定結果に基づき、統括CPU36aは、予告演出を決定し、予告ランプYRのデータをセットし、出力処理において、予告演出コマンドをサブCPU34aに出力する。このように本実施形態では、統括制御基板36の統括CPU36aが、組み合わせ判定手段及び予告実行判定手段として機能する。

【0095】

次に、図3に戻り、表示制御基板33、ランプ制御基板34及び音声制御基板35について説明する。表示制御基板33は、サブCPU33aを備えており、該サブCPU33aにはROM33b及びRAM33cが接続されている。ROM33bには、複数種類の表示演出用の演出制御データや各種の画像情報が記憶されている。この演出制御データは、サブCPU33aが、表示装置Hの表示内容(図柄変動、キャラクタの動作、可視表示部Hの背景など)を制御するための情報である。ROM33bには、一つの特図演出内容パターンに対して一つの特図演出制御データが対応付けられて記憶されている。また、ROM33bには、一つの普図演出パターンに対して一つの普図演出制御データが対応付けられて記憶されている。ROM33bには、特図や普図の画像情報、背景画像、文字画像及

10

20

30

40

50

び登場キャラクタの画像が記憶されている。ＲＡＭ３３ｃ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。

【００９６】

従って、サブＣＰＵ３３ａは、統括制御基板３６から出力された特図演出内容パターン指定コマンドを入力すると、指定された特図演出内容パターンに対応する特図演出制御データをＲＯＭ３３ｂから読み出し、該特図演出制御データに基づき特図表示器２２の表示内容を制御する。この制御により、特図表示器２２では、表示演出が行われる。また、サブＣＰＵ３３ａは、普図演出パターン指定コマンドを入力すると、指定された普図演出パターンに対応する普図演出制御データをＲＯＭ３３ｂから読み出し、該普図演出制御データに基づき普図表示器２３の表示内容を制御する。この制御により、普図表示器２３では、表示演出が行われる。

10

【００９７】

ランプ制御基板３４は、サブＣＰＵ３４ａを備えており、該サブＣＰＵ３４ａにはＲＯＭ３４ｂ及びＲＡＭ３４ｃが接続されている。ＲＯＭ３４ｂには、複数種類の発光演出用の演出制御データが記憶されている。この演出制御データは、サブＣＰＵ３４ａが、電飾ランプ１６、遊技盤ランプ１８及び予告ランプＹＲの発光態様（点灯開始タイミング、点灯時間など）を制御するための情報である。ＲＯＭ３３ｂには、一つの特図演出内容パターンに対して一つの特図演出制御データが対応付けられて記憶されている。

【００９８】

ＲＯＭ３４ｂには、大当たりとなる場合の予告演出に対応付けられた予告演出制御データが記憶されている。例えば、予告演出制御データは、予告ランプＹＲをＴ秒の間連続して点灯させる内容とされる。さらに、ＲＯＭ３４ｂには、複数種類の入賞報知用の報知制御データが記憶されている。この報知制御データは、サブＣＰＵ３４ａが、賞球ランプ１７、特図始動記憶数表示器３０及び普図始動記憶数表示器３１の発光態様（点灯／消灯など）を制御するための情報である。ＲＡＭ３４ｃ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。

20

【００９９】

従って、サブＣＰＵ３４ａは、特図演出内容パターン指定コマンドを入力すると、指定された特図演出内容パターンに対応する特図演出制御データをＲＯＭ３４ｂから読み出し、該特図演出制御データに基づき電飾ランプ１６及び遊技盤ランプ１８の発光態様を制御する。この制御により、電飾ランプ１６及び遊技盤ランプ１８では、発光演出が行われる。

30

【０１００】

また、サブＣＰＵ３４ａは、予告演出コマンドを入力すると、予告演出に対応する予告演出制御データをＲＯＭ３４ｂから読み出し、該予告演出制御データに基づき予告ランプＹＲの発光態様を制御する。この制御により、予告ランプＹＲでは、発光による大当たり予告が行われる。本実施形態では、ランプ制御基板３４のサブＣＰＵ３４ａが、予告制御手段として機能する。また、サブＣＰＵ３４ａは、賞球ランプ点灯コマンド、特図始動記憶数コマンド又は普図入賞記憶数コマンドを入力すると、該コマンドに対応する報知制御データをＲＯＭ３４ｂから読み出す。そして、サブＣＰＵ３４ａは、読み出した報知制御データに基づき賞球ランプ１７、特図始動記憶数表示器３０又は普図始動記憶数表示器３１の発光態様を制御することにより、所定の入賞報知が行われる。

40

【０１０１】

音声制御基板３５は、サブＣＰＵ３５ａを備えており、該サブＣＰＵ３５ａにはＲＯＭ３５ｂ及びＲＡＭ３５ｃが接続されている。ＲＯＭ３５ｂには、複数種類の音声演出用の演出制御データが記憶されている。この演出制御データは、サブＣＰＵ３５ａが、スピーカ１９の音声出力態様（効果音の種類、１回の音声出力時間など）を制御するための情報である。ＲＯＭ３５ｂには、一つの特図演出内容パターンに対して一つの特図演出制御データが対応付けられて記憶されている。ＲＡＭ３５ｃ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。従って、サブＣＰＵ３５ａは、特図演出内容パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドで指定された特

50

図演出内容パターンに対応する特図演出制御データをROM 35bから読み出し、該特図演出制御データに基づきスピーカ19の音声出力態様を制御する。この制御により、スピーカ19では、音声演出が行われる。

【0102】

次に、図16(a)～(d)を参照して、大当り予告の遊技演出が行われる態様を説明する。図16(a)に示すように、始動入賞口25に入賞がないデモ状態の特図表示器22は、停止図柄を表示している。ここで、始動入賞口25に遊技球が入賞すると、始動入賞口センサSE1が入球を検出し、入賞検出信号をメインCPU32aに送出し、メインCPU32aでは、大当りの抽選を行う。大当りではない場合は、図柄変動後、停止図柄としてはずれ図柄を表示するが(不図示)、予告ランプYRは停止図柄が表示される前後にわたり発光することはない。

10

【0103】

一方、図柄変動が行われてなく且つ特図始動記憶1～4ランプ31a～31dが点灯していない状態で、大当りを決定した主制御基板32のメインCPU32aは、停止図柄(特図)と大当り演出用の特図演出パターンを決定する。メインCPU32aは、統括制御基板36の統括CPU36aに対して、特図演出パターン指定コマンドを出力すると共に、左特図指定コマンド、右特図指定コマンド及び中特図指定コマンドを順次出力する。統括CPU36aは、指定された特図演出パターンに振分けられている一つの特図演出内容パターンを決定する。統括CPU36aは、各制御基板33～35の各サブCPU33a～35aに対して、決定した特図演出内容パターンを指定する特図演出内容パターン指定コマンドを出力する。

20

【0104】

表示制御基板33のサブCPU33aは、指定された特図演出内容パターンに対応する特図演出制御データを読み出す。そして、表示制御基板33のサブCPU33aは、特図演出制御データに基づき制御を実行し、特図表示器22では表示演出が行われる(図16(b)、図中の は変動中を示す)。

【0105】

特別図柄表示器22では、図柄が変動表示され、例えば、左停止図柄が表示されたタイミングで予告ランプYRがTa秒間隔で点滅する(図16(c))。従って、遊技者はこの予告ランプYRの点滅により停止図柄が表示される前に大当りであることを認識する。その後、リーチを経て、若しくはそのままリーチを経ないで大当りの組み合わせの停止図柄の表示が行われる(図16(d))。なお、本実施形態では大当りであれば、特定図柄或いは非特定図柄による大当りでの演出の差はない。

30

【0106】

本実施形態では、上述のように構成されている。そのため、統括制御基板36は、図柄変動が行われていないこと且つ図柄変動の始動記憶数がないことを条件に、遊技球の始動入賞口25への入賞に基づいて、前記変動パターン指定コマンドが当り変動パターンである場合に当り予告を実行する。当り予告は、始動入賞口25の予告ランプYRの発光演出により、当該入賞に係る停止図柄の表示以前に当該入賞が当りであることを報知するという作用がある。

40

【0107】

(実施形態の効果)

従って、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

・ パチンコ機10では、図柄変動が行われていないこと且つ図柄変動の始動記憶数がないことを条件に、始動入賞口25に入賞した場合に予告ランプYRにより大当りの予告を行うことで、特図表示器22に大当り図柄が確定表示される前にいち早く遊技者に当りを予告できるという効果がある。従って、遊技に対する興味が低下している遊技者に、停止図柄の表示を待たずに当りを予告することで大きな刺激を与えることができるため、演出効果を高めることができる。

【0108】

50

・ また、パチンコ機 10 では、始動入賞口 25 に予告ランプ Y R を設けている。特図の図柄変動が行われていないときには、遊技者は始動入賞口 25 に遊技球を入賞をさせようとするため、視線は必ず始動入賞口 25 に集中する。このとき、例えば電飾ランプ 16、賞球ランプ 17、遊技盤ランプ 18 を発光させた場合、遊技者の視線が向いていないため、遊技者はこの発光演出を見逃す可能性が高くなる。しかしながら、本実施形態のように、始動入賞口 25 に設けられた予告ランプ Y R であれば、上述のように特図の図柄変動が行われていないときには、視線は必ず始動入賞口 25 に集中するので見逃すことはない。従って、このような発光演出により大当たり予告を行えば、遊技者は視界内で発光演出があるため即座に予告に気がつくという効果がある。

【0109】

10

・ また、電飾ランプ 16、賞球ランプ 17、遊技盤ランプ 18 を発光させて大当たり予告を行った場合、発光していること自体に気がついたとしても、発光した理由が分かりにくい。しかし、本実施形態であれば、その発光が始動入賞口 25 に設けられた専用の報知手段である予告ランプ Y R による。そのため、発光演出があれば直感的に始動入賞口 25 と関連する特図に関する大当たりになるという印象を与えることができ、演出効果をさらに高めることができるという効果がある。

【0110】

・ さらに、パチンコ機 10 では、大当たり予告を予告ランプ Y R の発光演出により実行するため、音声による予告のように隣接台の音などに予告の音声は掻き消されてしまったりせず、遊技者が気が付かないということもないという効果がある。

20

【0111】

・ また、統括制御基板 36 を備えることで、従来からの主制御基板 32 からのコマンドをそのまま利用することで大当たり予告ができるため、主制御手段に新たな負荷をかけるということもないという効果がある。

【0112】

(第2の実施形態)

上記第1の実施形態では、図15に示す特図始動記憶数LED処理のように、入力された特図演出パターン指定コマンド(変動パターン指定コマンド)が大当たり変動パターンであれば(NL4; YES)、大当たりと判断している。第2の実施形態では、図17に示す特図始動記憶数LED処理のように、特図指定コマンドの入力時の処理において、組み合わせ判定処理で指定された図柄の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせか否かを判断して、始動入賞口25に入賞した遊技球が当りになっているか否かを判断している(NL9)。さらに、特図指定コマンドにより大当たり図柄の判定を行った後、大当たりの場合は、左特図指定コマンドの種類が確変図柄(特定図柄)のコマンドか、非確変図柄(非特定図柄)のコマンドかを判断し(NL10)、確変図柄のコマンドではなかった場合は(NL10; NO)、大当たり予告を行わないようになっている。

30

【0113】

以下、第2の実施形態を説明する。図17に示す第2の実施形態の特図始動記憶数LED処理では、図15に示す第1の実施形態とは、図17に示す大当たりの判定処理(NL9)と確変図柄・非確変図柄の取扱い(NL10)が異なる。基本的な構成、制御は共通しているため、異なる部分のみ異なる符号を付して、共通する部分の説明は第1の実施形態の説明を第2の実施形態の説明に代え、その説明を省略する。

40

【0114】

第2の実施形態では、NL1からNL3までの手順は第1の実施形態と同様の手順となっている。次に、メインCPU32aから入力した特図指定コマンド(左、右、中)が同一であるかどうかによって、大当たりであるか否かを判定する(NL9)。

【0115】

また、第2の実施形態では、大当たりの場合(NL9; YES)は、左特図指定コマンドが確変図柄のコマンドか否かで、確変の大当たりか否かを判断する(NL10)。

【0116】

50

第2の実施形態のパチンコ機では、上述のような構成になっているため、以下のような作用がある。予告ランプY Rを有する始動入賞口2 5へ入賞した遊技球の入賞検出信号に基づいて当り判定手段である主制御基板3 2で当り判定をする。その判定結果に応じて、大当り状態が付与される非確変図柄の組み合わせ、さらに確変状態が付与される確変図柄の組み合わせを含む停止図柄を決定し、特図指定コマンドを送信する。図柄表示制御手段である表示制御基板3 3では、統括制御基板3 6を介して主制御基板3 2から送信された特図指定コマンドに基づいて停止図柄を表示する。統括制御基板3 6では、図柄変動が行われておらず且つ図柄変動の始動記憶数がない場合に、始動入賞口2 5への入賞に基づいて、特図指定コマンドに基づいて停止図柄が当り図柄と判定された場合に、確変の大当りの付与を始動入賞口2 5の予告ランプY Rにより大当り予告を実行する。

10

【0117】

この構成に係るパチンコ機1 0では、図柄変動が行われていないこと且つ図柄変動の始動記憶数がないことを条件に、始動入賞口2 5に入賞した場合に、特図指定コマンドを利用することで統括制御基板3 6で大当りの判定を行う。そして、大当りと判定されたときには、予告ランプY Rで大当り予告をする。そのため、遊技者に通常より早いタイミングで当りを予告できるという効果がある。従って、図柄変動がなく、遊技に対する興味が低下している遊技者に、大きな刺激を与えることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。また、統括制御基板3 6のプログラムを変更することで従来からの特図指定コマンドをそのまま利用することができ、主制御基板3 2をそのまま利用できるとともに、主制御基板3 2に新たな負荷をかけることもないという効果がある。

20

【0118】

なお、NL 1 0の手順は省略して実施することもできる。この場合は、大当りと判断されたものは、確変図柄、非確変図柄にかかわらず、すべて乱数抽選され、乱数抽選で当りになったものは予告ランプY Rにより大当り予告が実行されることになる。

【0119】

(第3の実施形態) また、第2の実施形態で、非確変図柄と判断されたもの(図1 7 ; NL 1 0 ; NO) は、大当り予告の対象とはされていないが、非確変図柄による大当りについては、確変図柄と異なる態様の大当り予告を行うことも好ましい。以下、非確変図柄による大当りについては、確変図柄と異なる態様の大当り予告を行う第3の実施形態について図5、図1 8を参照して説明する。

30

【0120】

ここで、図5に示すように、統括制御基板3 6のROM 3 6 bには、複数種類の予告演出内容パターンが記憶されている。予告演出内容パターンは、遊技演出の中で行われる当り予告の演出内容を特定するためのものである。本実施形態では、大当り予告の演出内容を特定するための予告演出内容パターンが記憶されている。そして、ROM 3 6 bには、大当り演出によって表示される停止図柄である大当り図柄組み合わせが、特定図柄である確変の大当りとなる場合の予告演出内容パターンA 1と非特定図柄である確変以外の大当りとなる場合の予告演出内容パターンA 2の2種類が記憶されている。

【0121】

図1 8は、第3の実施形態の特図始動記憶数LED処理の手順を示すフローチャートである。この実施形態では、特図始動記憶数LED処理は、基本的に第2の実施形態の特図始動記憶数LED処理(図1 7)と共通する。以下、図1 8に沿って異なる部分を説明する。第2の実施形態とは、NL 1 ~ 3、NL 9 ~ 1 0までは共通の処理を行う。第3の実施形態では、左特図指定コマンド 確変図柄のコマンドであっても(NL 1 0 ; NO)、大当り予告を行うものである。左特図指定コマンドが非確変図柄のコマンドの場合(NL 1 0 ; NO)、乱数抽選が行われる(NL 1 1)。ここでは、確変図柄の場合(NL 5)と比較すると当りの確率が低く設定されている。これは非確変図柄の場合は、確変図柄による大当りに比較して遊技者の利益が小さいため、あえて大当り予告を減らしているためである。乱数抽選が当りでは無かった場合(NL 1 2 ; NO)、大当り予告は行わず演出用ランプ・LEDデータの上書き(NL 8)、を経て特図始動記憶数LEDデータセット(

40

50

N L 1 4) を行って処理を終了する (R E T U R N) 。

【 0 1 2 2 】

一方、乱数抽選当り (N L 1 2 ; Y E S) の場合は、予告ランプ Y R データのセット (N L 1 3) を行う。ここでは、非確変図柄による大当りであるので、図 5 に示す予告演出内容パターン A 2 が選択されセットされる。

【 0 1 2 3 】

一方、左特図指定コマンド = 確変図柄のコマンドの場合は (N L 1 0 ; Y E S) 、第 2 の実施形態と同様、乱数抽選が行われる (N L 5) 。乱数抽選が当りではないときは (N L 6 ; N O) 、大当り予告は行わず、演出用ランプ・ L E D データの上書き (N L 8) 、を経て特図始動記憶数 L E D データセット (N L 1 4) を行って処理を終了する (R E T U R N) 。乱数抽選が当りの場合 (N L 6 ; Y E S) は、予告ランプ Y R データのセット (N L 7) が行われる。ここでは、確変図柄による大当りであるので、図 5 に示す予告演出内容パターン A 1 が選択されセットされる。

【 0 1 2 4 】

そして、N L 1 3 、 N L 7 の手順が終了したら、演出用ランプ・ L E D データの上書き (N L 8) 、を経て特図始動記憶数 L E D データセット (N L 1 4) が行われ、処理が終了する (R E T U R N) 。

【 0 1 2 5 】

以下、図 1 6 に沿って、第 3 の実施形態の大当り演出における大当り予告の説明をする。第 3 の実施形態では、遊技者から見て特図が変動していないときであって (図 1 6 (a) 参照) 、且つ特図始動記憶数 1 ~ 4 ランプ 3 0 a ~ d のいずれも点灯していない場合に、始動入賞口 2 5 に入賞した場合は、遊技者には外部的に分からないが内部的に大当りの抽選が行われて大当りであるか否かが判定される。これに続き、内部的に大当りの場合に、さらに確変であるか否かが判定される。そして、それぞれ乱数抽選により内部的に大当り予告がなされるか否かが判定される。大当り予告を実行すると判定されている場合でもこの段階では遊技者には報知されない。従って、始動入賞口 2 5 への入賞により予告ランプ Y R が点灯しないで特図の変動が開始される (図 1 6 (b) 参照) 。

【 0 1 2 6 】

次に、内部的に確変以外の大当りで大当り予告を実行すると判定されているときは、左特図が導出された後、始動入賞口 2 5 に遊技球が入賞してから所定の遅延時間経過後に大当り予告が行われる (図 1 6 (c) 参照) 。この場合、サブ C P U 3 4 a は、予告演出内容パターン A 2 に対応する予告演出制御データに基づき予告ランプ Y R の発光態様 (T a 秒間隔で点滅) を制御する。そして、大当り予告が行われた後、右特図、中特図の順に導出され、全特図停止コマンドの入力により、各特図指定コマンドで指定された停止図柄左、停止図柄中、停止図柄右が、左特図、中特図、右特図として最終的に停止する。特図表示器 2 2 には、図 1 6 (d) に示すように、確変以外の大当りとなる大当り組み合わせ [0 0 0] が停止する。

【 0 1 2 7 】

一方、内部的に確変の大当りで大当り予告を実行すると判定されている場合は、左特図、右特図が導出された後 (リーチ後) 、始動入賞口 2 5 に遊技球が入賞してから所定の遅延時間経過後に大当り予告が行われる (図 1 6 (e) 参照) 。この場合、サブ C P U 3 4 a は、予告演出内容パターン A 1 に対応する予告演出制御データに基づき予告ランプ Y R の発光態様 (T 秒間点灯) を制御する。そして、大当り予告が行われた後、中特図が導出され、全特図停止コマンドの入力により、各特図指定コマンドで指定された停止図柄左、停止図柄中、停止図柄右が、左特図、中特図、右特図として最終的に停止する。特図表示器 2 2 には、図 1 6 (f) に示すように、確変の大当りとなる大当り組み合わせ [5 5 5] が停止する。

【 0 1 2 8 】

なお、確変以外の大当り若しくは確変の大当りであっても、乱数抽選により大当り予告がされない判定されている場合は、非確変図柄での大当りは、図 1 6 (a) (b) (

10

20

30

40

50

c) (d)の順序に図柄の変動が表示されるが、図16(c)のときは、左特図が導出されても図示と異なり予告ランプY Rは点滅しない。また、確変図柄での大当りは、図16(a) (b) (e) (f)の順序で図柄の変動が表示されるが、図16(e)のときは、左特図 右特図が導出されても図示と異なり予告ランプY Rは点灯しない。

【0129】

また、特図表示器22で特図が変動中である場合は、始動入賞口25に遊技球が入賞しても予告ランプY Rによる大当り予告は行われない。また、特図始動記憶数(始動記憶数)が0ではないとき、つまり保留球があるときは特図始動記憶数1ランプ30a~特図始動記憶数4ランプ30dのうちの1個乃至4個が点灯するが、このときに始動入賞口25に遊技球が入賞しても大当り予告は行われない。なお、このとき先の図柄組み合わせゲームの終了後に保留されていた次の図柄組み合わせゲームが開始するため、ゲームとゲームの間に特図が変動していないインターバルができる。このときも特図が変動していないが、特図始動記憶数が0ではないので、遊技球が始動入賞口25に入賞しても大当り予告は行われない。

【0130】

第3の実施形態では、上記のような構成・作用を備えるため以下のような効果がある。

- ・ 大当り予告が行われた場合に、遊技者が確変図柄(特定図柄)による大当りか、非確変図柄(非特定図柄)による当りのいずれであるかが異なる発光態様となっている。従って、遊技者に確変の大当りであることをいち早く認識させることができるため、遊技の演出効果を高めることができるという効果がある。

【0131】

- ・ また、確変図柄による大当りと非確変図柄による大当りとで、乱数抽選(図18; NL5、NL11)での確率を、確変図柄の場合の方を高めている。そのため、大当り予告があった場合は、遊技者がより期待している確変図柄による大当りである可能性が高くなり、遊技者の期待感が高まるという効果がある。

【0132】

(別例)上記実施形態は、本発明の望ましい実施形態を示すもので、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば以下のように実施することもできる。

なお、上記実施形態で説明した始動入賞口25への入賞を契機とした特図始動記憶数による制御とは別に、或いは同時に普図始動入賞ゲート26への入賞を契機とした普図入賞記憶数による制御を行うようにしてもよい。この制御は、概ね始動入賞口25への入賞に基づく特図始動記憶数による制御の場合と同様の制御である。この場合、「特別図柄(特図)」を「普通図柄(普図)」と、「大当り」を「当り(普通当り)」と、「始動入賞口25」を「普通図柄(普図)始動入賞ゲート26」と読み替えるものとし、その他相当する部分も同様に適宜読み替えて実施する。

【0133】

また、本発明の「特定状態」は確変状態に限定されるものではなく、例えば、図柄変動の停止図柄表示までの時間を通常より短縮する「図柄変動時間短縮状態(適宜「時短」と略記する。)」などのようなものでもよい。図柄変動の時間を短縮することで、単位時間当りの抽選回数を増加させ、当りになる確率を高め、より有利な状態を遊技者に付与するものである。

【0134】

上記実施形態では、第1種パチンコ遊技機の特別図柄に係る大当りを例に説明しているが、本発明は、これに限定されるものではなく、例えば、第1種パチンコ機における普通図柄、第3種パチンコ機における普通図柄に関する当りを含み、当り、大当り、普通当り等を名称を問わず広く含む。また、ここでは例えばLEDの点滅により抽選の当り表示をする場合も図柄変動に含む。

【0135】

第1~3の実施形態は、図15、10、12に示すように、大当り予告を行う前に共通して乱数抽選(NL5、NL11)を行い、乱数抽選が当りのものだけ(NL6; YE

S、NL12；YES）大当り予告を行っている。また、これらのステップ（NL5、NL11、NL6；YES、NL12；YES）なしで、大当りになったものはすべて大当り予告を実行するような構成でもよい。さらに、第3の実施形態において確変の大当りの場合は、抽選なしですべて大当り予告を行い、確変の大当り以外の大当りのみ抽選するようにしてもよい。

【0136】

また、所定の条件下に始動入賞口25に入賞があり、大当り予告を実行する場合に、入賞後直ちに実行するようにしてもよい。また、一定時間遅延させて実行してもよい。さらに所定の表示、例えば左停止図柄が停止表示されてから実行したり、或いはリーチ図柄が表示されたときに実行するようにしてもよい。入賞後直ちに実行しないことで、大当り予告のタイミングを遊技者に悟られるのを防止したり、より演出効果の高いタイミングで大当り予告を行うことができる。

【0137】

上記実施形態では、サブ制御手段として、統括制御基板36を含む各制御基板33～36を例に説明しているが、サブ制御基板はこれらに限定されず、例えば統括制御基板36を備えないような構成のものでよい。具体的には、サブ制御手段を表示制御基板33、ランプ制御基板34、音声制御基板35から構成する。そして、主制御基板32から入力した変動パターン（特図演出パターン）指定コマンドにより指定された変動パターン（特図演出パターン）がランプ制御基板34が記憶している大当たり変動パターンと一致しているか否かを判断する。これにより、大当たりか否かを判定し、大当たり予告を行う。このように本発明においては統括制御基板36は、必須構成ではなく適宜変更した構成で実施できるものである。なお、サブ制御手段を構成する具体的構成は、表示制御基板33、ランプ制御基板34、音声制御基板35に限らず、これらを統合したり、或いはさらに分割し、或いは機能分担を異なるものとすることができるのはいうまでもない。

【0138】

第3の実施形態では、予告ランプYRの発光態様を点灯と点滅によって確変の大当りと確変以外の大当りを異なるようにしていたが、予告ランプYRを複数色発光可能な発光装置を用いて、発光色を異なるようにしてもよい。さらに、発光装置自体を複数設けて、確変の大当りと確変以外の大当り予告に発光させる発光装置をそれぞれ異なるものとしてもよい。

【0139】

次に、前記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（付記1）発光手段を有する始動入賞装置へ入賞した遊技球の入賞検出信号に基づいて当りが否かを判定をする当り判定手段と図柄指定コマンドを送信する図柄指定コマンド送信手段とを有した主制御手段と、前記主制御手段から送信された図柄指定コマンドに基づいて停止図柄を表示する図柄表示制御手段を有したサブ制御手段とを備えた遊技機において、前記サブ制御手段が、図柄変動が行われておらず且つ図柄変動の始動記憶数がない場合に、始動入賞装置への入賞を契機として、前記図柄指定コマンドに基づいて前記停止図柄を当り図柄と判定した場合に、前記始動入賞装置の発光手段の発光演出により、当該入賞に係る停止図柄の表示以前に当該入賞球が当りであることを報知する当り予告を実行することを特徴とする遊技機。

（効果）この構成に係る遊技機では、図柄変動が行われていないこと且つ図柄変動の始動記憶数がないことを条件に、始動入賞装置に入賞した場合に、図柄指定コマンドを利用することでサブ制御手段において当りの判定を行う。そして、当りと判定されたときには、始動入賞装置に設けられた発光手段により停止図柄による当りの表示に先行して当りを報知することで、遊技者に通常より早いタイミングで当りを予告できるという効果がある。従って、図柄変動がなく、遊技に対する興味が低下している遊技者に、大きな刺激を与えることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。また、サブ制御手段のプログラムを変更することで従来からの図柄指定コマンドをそのまま利用することができ、主制御手段をそのまま利用できるとともに、主制御手段に新たな負荷をかけるこ

ともない。

(付記2) 前記遊技機は、前記図柄指定コマンドが、予め定められた、遊技者にとって有利となる特別遊技状態が付与される非特定図柄であるか、前記特別遊技状態に加えて遊技者にとってさらに有利となる特定状態が付与される特定図柄であるかの判定を行う図柄判定手段を有したサブ制御手段を備え、前記特定図柄による当り予告と、前記非特定図柄による当り予告とが異なる態様であることを特徴とする付記1に記載の遊技機。

(効果) この構成に係る遊技機では、付記1に記載の遊技機の作用に加え、単に当り予告を行うだけに留まらず、図柄の種類に応じて予告の態様を変化させる。結果として、遊技者にとってより有利な特定図柄による当りであるか否かを態様の異なる当り予告によって認識させることができる。そのため、より高い演出効果を得ることができる。

10

(付記3) 前記発光手段は、前記当り予告を行うための予告専用ランプである請求項1乃至請求項4、付記1又は付記2のいずれか1項に記載の遊技機。

(効果) 前記当り予告を予告専用ランプで行うため、遊技者は、当り予告に係る報知が他の報知と異なり、当りの予告であることが明確に認識できるという効果がある。

【0140】

(付記4) 前記当り予告は所定の抽選に当選した場合に限り実行する当り予告実行判定手段を備えたことを特徴とする請求項1乃至請求項4、付記1乃至付記3のいずれか1項に記載の遊技機。

(効果) 当りに関して、そのすべてについては予告をしないことで、図柄変動による演出と相まって、遊技の演出効果を高めることができるという効果がある。

20

【0141】

(付記5) 前記報知手段により予告される当りは、特別図柄の抽選による大当り、若しくは普通図柄の抽選による普通当りの一方若しくは双方であることを特徴とする請求項1乃至請求項4、付記1乃至付記4のいずれか1項に記載の遊技機。

(効果) 当りに、特別図柄の抽選による当り、若しくは普通図柄の抽選による当りがある場合に、いずれか一方若しくは双方の当りを予告することで演出効果を高めることができるという効果がある。

【0142】

【発明の効果】

本発明の遊技機では、図柄変動が行われていないこと且つ図柄変動の始動記憶数がないことを条件に始動入賞装置への入賞に基づいて当りの予告を行うことにより、従来とは違った演出効果の高い遊技演出を提供することができ、併せて、遊技者に認知され易いようにその当り予告を行うことができるという効果がある。

30

【図面の簡単な説明】

【図1】 パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】 表示装置を示す正面図。

【図3】 主制御基板、統括制御基板、表示制御基板、ランプ制御基板及び音声制御基板の構成を示すブロック図。

【図4】 (a) は左特図指定コマンドの説明図、(b) は右特図指定コマンドの説明図、(c) は中特図指定コマンドの説明図。

40

【図5】 当りの組み合わせと予告演出内容パターンを説明する説明図。

【図6】 主制御基板32のメインCPU32aにおけるメイン処理の手順を示すフローチャート。

【図7】 メインCPU32aのメイン処理におけるタイマ割込み処理の手順を示すフローチャート。

【図8】 メインCPU32aのタイマ割込み処理における入力処理(T4)の手順を示すフローチャート。

【図9】 メインCPU32aの入力処理(T4)における特図入力処理(N1)の手順を示すフローチャート。

【図10】 メインCPU32aのタイマ割込み処理における特図処理(T6)の手順を

50

示すフローチャート。

【図 1 1】 メイン CPU 3 2 a の特図処理 (T 6) における特図開始処理 (T Z 1) の手順を示すフローチャート。

【図 1 2】 メイン CPU 3 2 a のタイマ割込み処理における出力処理 (T 3) の手順を示すサブルーチンを示すフローチャート。

【図 1 3】 図 1 4 とともに、メイン CPU 3 2 a の出力処理 (T 3) におけるランプ制御処理 (S 1) の手順を示すサブルーチンを示すフローチャート。

【図 1 4】 図 1 3 とともに、メイン CPU 3 2 a の出力処理 (T 3) におけるランプ制御処理 (S 1) の手順を示すサブルーチンを示すフローチャート。

【図 1 5】 統括制御基板 3 6 のサブ CPU 3 6 a が実行する特図始動記憶数 L E D 処理を示すフローチャート。

10

【図 1 6】 (a) ~ (f) は、大当り予告が行われる様子を示す模式図。

【図 1 7】 第 2 の実施形態の統括制御基板 3 6 のサブ CPU 3 6 a が実行する特図始動記憶数 L E D 処理の手順を示すフローチャート。

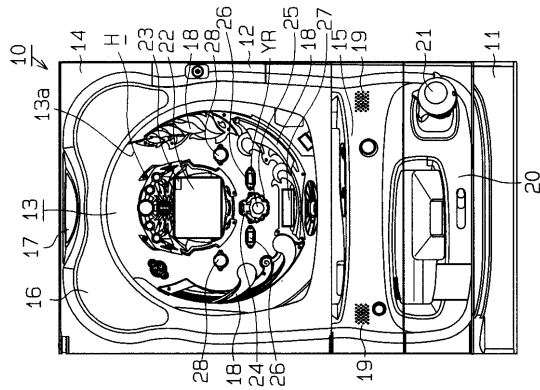
【図 1 8】 第 3 の実施形態の統括制御基板 3 6 のサブ CPU 3 6 a が実行する特図始動記憶数 L E D 処理の手順を示すフローチャート。

【符号の説明】

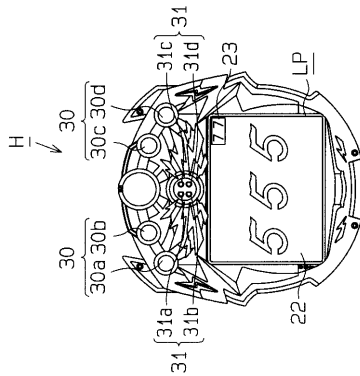
S E 1 ... 始動入賞口センサ、S E 2 ... ゲートセンサ、S E 3 ... 普通入賞口センサ、Y R ... 予告ランプ (報知手段、発光手段)、1 0 ... パチンコ遊技機 (遊技機)、1 6 ... 電飾ランプ、1 7 ... 賞球ランプ、1 8 ... 遊技盤ランプ、1 9 ... スピーカ、2 2 ... 特図表示器、2 3 ... 普図表示器、2 5 ... 始動入賞口 (始動入賞装置)、2 6 ... 始動入賞ゲート (別例における始動入賞装置)、2 8 ... 普通入賞口、3 0 ... 特図始動記憶数表示器 (入賞報知手段)、3 1 ... 普図始動記憶数表示器 (入賞報知手段)、3 2 ... 主制御基板 (主制御手段)、3 2 a ... メイン CPU (当り判定手段、変動パターン指定コマンド送信手段、図柄指定コマンド送信手段)、3 3 ... 表示制御基板 (遊技演出手段、図柄表示制御手段)、3 4 ... ランプ制御基板 (遊技演出手段)、3 4 a ... サブ CPU、3 5 ... 音声制御基板 (遊技演出手段)、3 6 ... サブ制御手段を構成する統括制御基板、3 6 a ... 統括 CPU (図柄指定判定手段、図柄判定手段)。

20

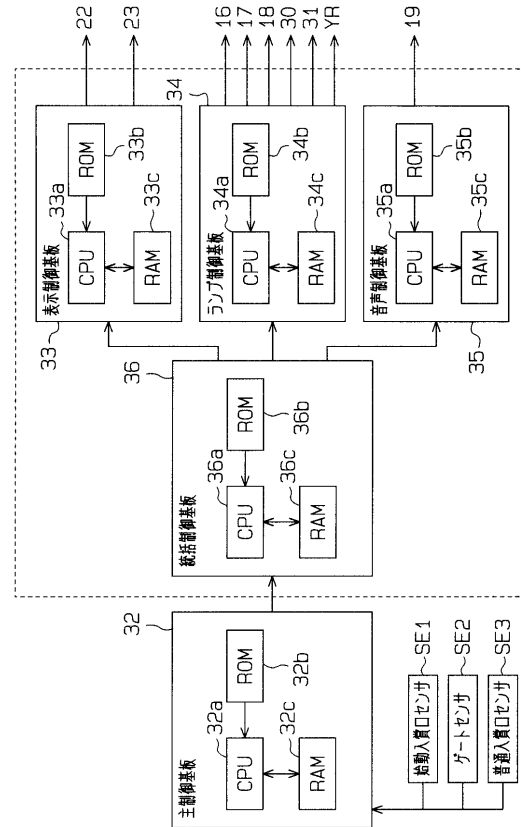
【図 1】



【図 2】



【図 3】

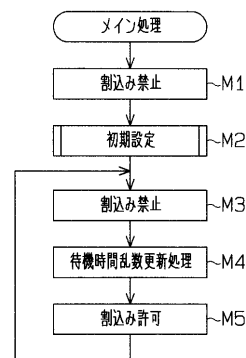


【図 4】

(a) 左特図指定コマンド			(b) 右特図指定コマンド		
乱数	コマンド	停止図柄	乱数	コマンド	停止図柄
0	80H	0	0	A0H	0
1	81H	1	1	A1H	1
2	82H	2	2	A2H	2
3	83H	3	3	A3H	3
4	84H	4	4	A4H	4
5	85H	5	5	A5H	5

(c) 中特図指定コマンド		
乱数	コマンド	停止図柄
0	90H	0
1	91H	1
2	92H	2
3	93H	3
4	94H	4
5	95H	5

【図 6】

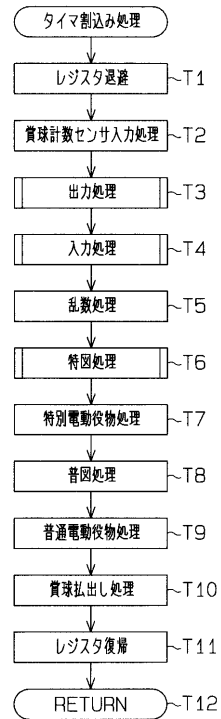


【図 5】

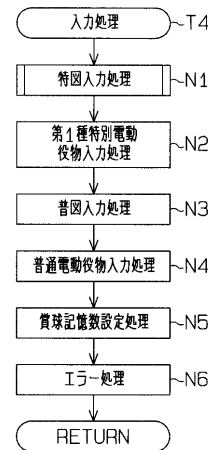
大当りの組み合わせと予告演出内容パターン

	左	中	右	組み合わせ	予告演出内容パターン
確変	81H	91H	A1H	111	A1
	83H	93H	A3H	333	
	85H	95H	A5H	555	
通常	80H	90H	A0H	000	A2
	82H	92H	A2H	222	
	84H	94H	A4H	444	

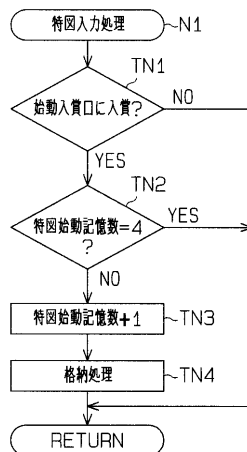
【図 7】



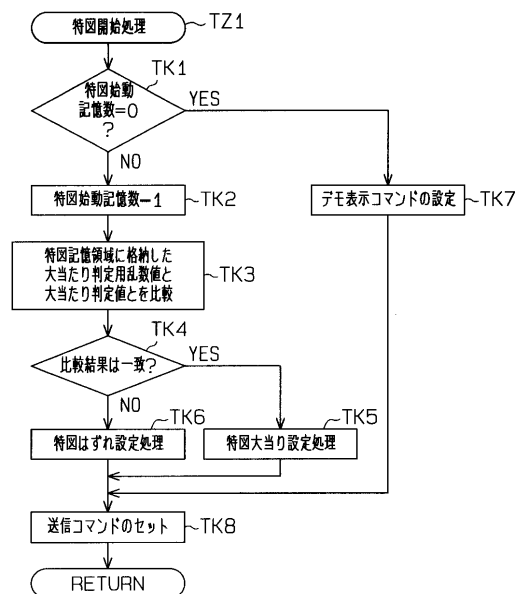
【図 8】



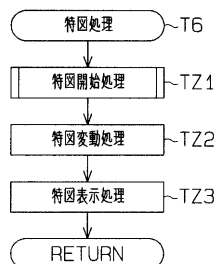
【図 9】



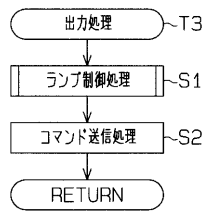
【図 11】



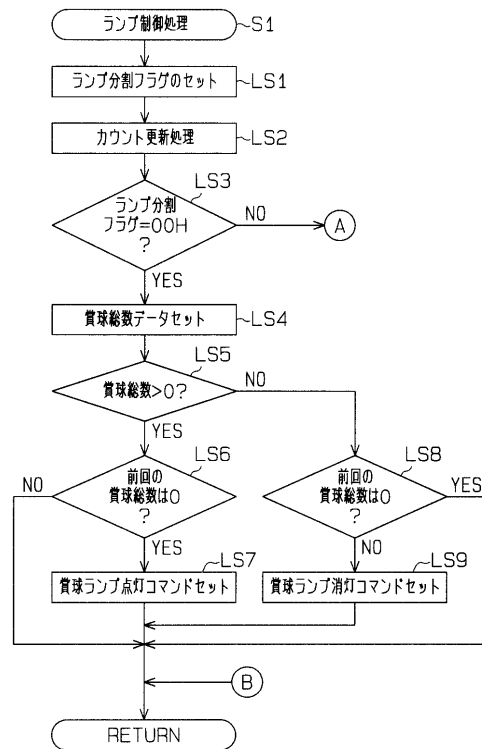
【図 10】



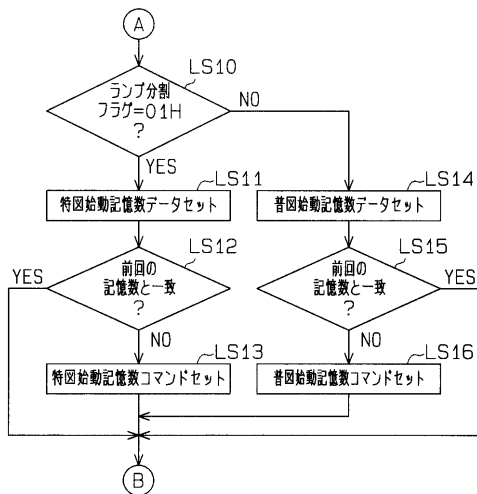
【図 12】



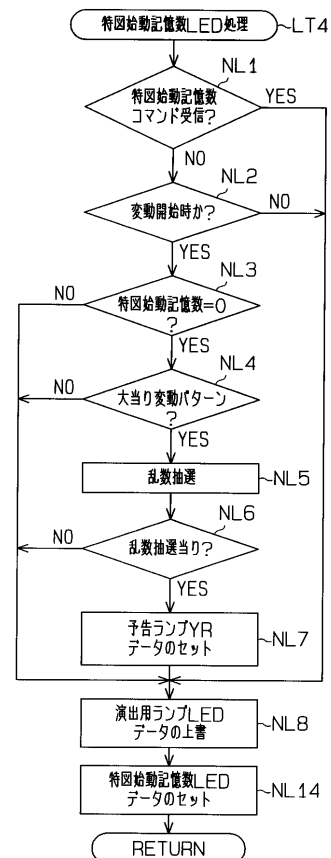
【図 13】



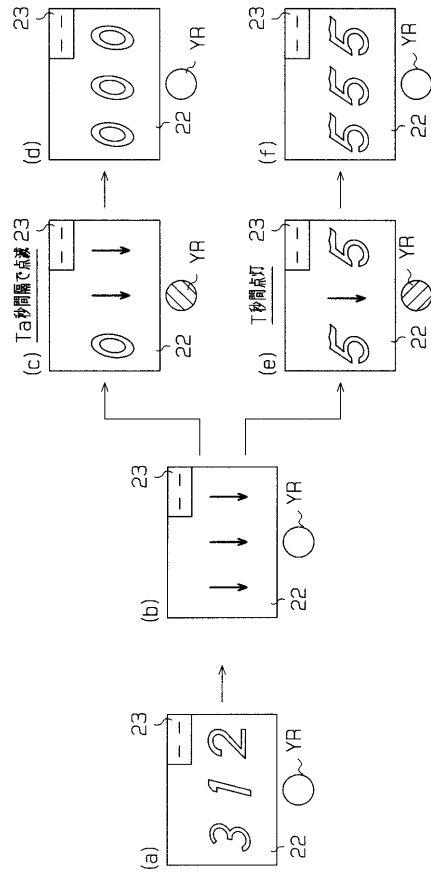
【図 14】



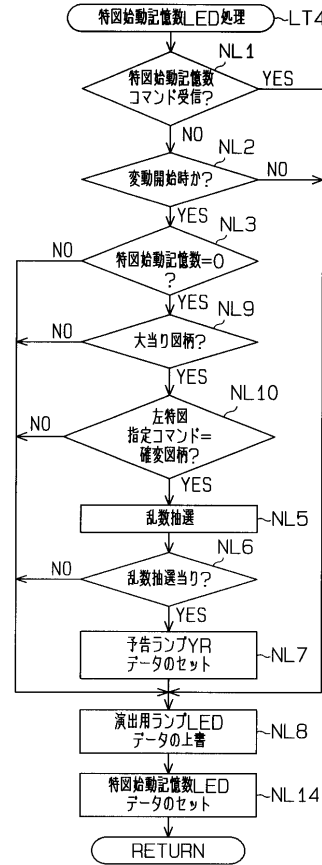
【図 15】



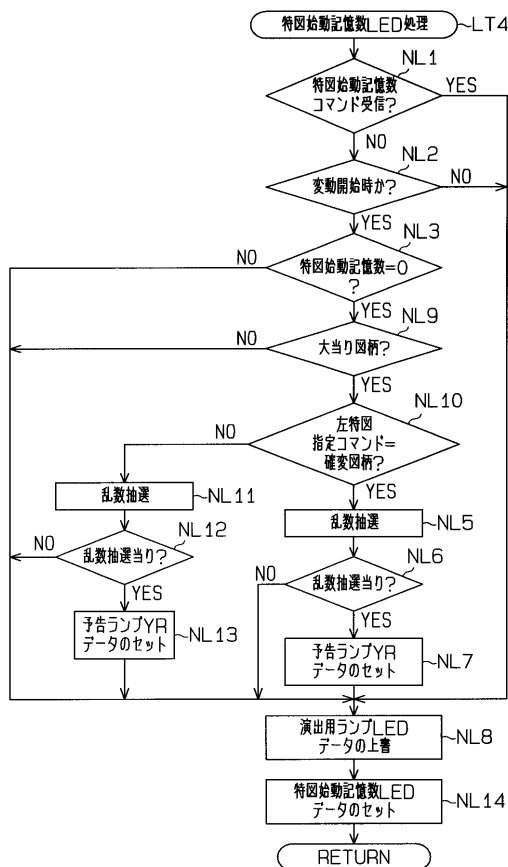
【図16】



【図17】



【図18】



フロントページの続き

(72)発明者 丹野 孝紀

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

(72)発明者 関谷 祐一郎

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 土屋 保光

(56)参考文献 特開2001-224750(JP,A)

特開2001-187223(JP,A)

特開2000-350834(JP,A)

特開2002-239157(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02