

(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.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 4 (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2002-342349 (P2002-342349)  
 (22) 出願日 平成14年11月26日 (2002.11.26)  
 (65) 公開番号 特開2004-173842 (P2004-173842A)  
 (43) 公開日 平成16年6月24日 (2004.6.24)  
 審査請求日 平成17年7月27日 (2005.7.27)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地  
 (74) 代理人 100068755  
 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

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、 10

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たり判定手段と、

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特徴とする遊技機。 20

#### 【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 当り、及び第 1 図柄用の始動入賞装置の入球口を開閉す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 国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 国柄用の保留記憶値コマンドで指示された第 1 国柄用の保留記憶値を記憶する一方で、第 2 国柄用の保留記憶値コマンドで指示された第 2 国柄用の保留記憶値を記憶するように構成されており、 40

前記判定手段は、第 1 国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 国柄用の保留記憶値を確認し、当該第 1 国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 国柄の変動が行われていないこと且つ前記第 1 国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 国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 国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する一方で、前記判定手段は、第 2 国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 国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た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】

【0001】

【発明の属する技術分野】

10

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。

【0002】

【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、図柄変動中に大当たり予告を行うものがあった。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た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。）。

20

【0003】

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、大当た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。）。

【0004】

【特許文献1】

特開2001-334032号公報（第4-12頁、第1-12図）

【特許文献2】

特開2001-269463号公報（第4-10頁、第1-8図）

【0005】

30

【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った。

【0006】

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った。

【0007】

40

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搔き消されてしまってわかりにくく、遊技者が予告に気がつきにくいという問題があった。

【0008】

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う問題があった。

【0009】

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

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。

#### 【0010】

##### 【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。

#### 【0011】

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LED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。

#### 【0012】

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。

#### 【0013】

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。

**【0014】**

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。

**【0015】**

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が書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。

**【0016】**

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。

**【0017】**

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。

**【0022】**

**【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種であるパチンコ遊技機(以下「パチンコ機10」と示す)に具体化した一実施形態を図1～図15に基づき説明する。

10

20

30

40

50

## 【0023】

図1には、パチンコ機10の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠11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12が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠12の前面側には、機内部に配置された遊技盤13を透視保護するためのガラス枠を備えた前枠14と上球皿15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14の前面側及び遊技盤13の遊技領域13a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16及び遊技盤ランプ18が設けられている。前枠14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17が設けられている。上球皿15の両側方には、前記遊技の状態に応じて各種音声を出力し、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19が配置されている。中枠12の下部には、下球皿20及び発射装置21が装着されている。10

## 【0024】

遊技盤13の遊技領域13aの略中央には、特別図柄表示器22及び普通図柄表示器23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LPを備え、該液晶パネルLP上に特別図柄表示器22と普通図柄表示器23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22と普通図柄表示器23)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

## 【0025】

特図表示器22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。

## 【0026】

そして、遊技者は、特図表示器22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22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

## 【0027】

特図表示器22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[000][111][222][333][444][555]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

## 【0028】

また、本実施形態のパチンコ機10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22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。

## 【0029】

また、本実施形態のパチンコ機10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、大当り状態終了後、次回の大当り状態開始時まで大当り確率が通常確率（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、確変の大当りとなる。そして、確変状態が付与されると、大当り確率が高確率に変動して大当りが生起されやすくなるため、確変以外の大当りに比して確変の大当りは、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、大当り状態のみが付与され、大当り状態終了後、大当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りとなる。

10

#### 【0031】

ここで、「大当り演出」とは、遊技者に大当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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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。

50

また、この始動入賞口 25には、LEDから構成された発光手段である予告ランプYRが設けられる。この予告ランプYRは、始動入賞口25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。

#### 【0036】

始動入賞口25には、入賞した遊技球を検出する始動入賞センサSE1(図3に示す)が設けられている。始動入賞口25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25から遊技盤13裏に進入する遊技球により入賞検出を行っているが、本実施形態の普図始動入賞ゲート26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。10

#### 【0037】

また、始動入賞口25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24は、普図表示器23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([77])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24の開動作によって始動入賞口25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25の左右両側方には、始動入賞ゲート26が配設されている。始動入賞ゲート26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SE2(図3に示す)が設けられている。始動入賞ゲート26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25、始動入賞ゲート26が、本発明の始動入賞装置に該当しうる。20

#### 【0038】

始動入賞口25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27が配設されている。大入賞口27は、特図表示器22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、大当た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。大当た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27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28が配設されている。普通入賞口28の奥方には、入賞した遊技球を検出するための普通入賞センサSE3(図3に示す)が設けられている。普通入賞口28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10個)の遊技球(賞球)の払出条件を付与し得る。30

#### 【0039】

また、本実施形態のパチンコ機10は、始動入賞口25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32のRAM32c)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25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25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30が配設されている。特図始動記憶数表示器30は、図2に示すように、特図始動記憶数1ランプ30a、特図始動記憶数2ランプ30b、特図始動記憶数3ランプ30c及び特図始動記憶数4ランプ30d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。4050

前記各ランプ 30a ~ 30d 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 30a 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 32c）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」の一例に該当しうる。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 31a、普図始動記憶数 2 ランプ 31b、普図始動記憶数 3 ランプ 31c 及び普図始動記憶数 4 ランプ 31d 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 31a ~ 31d 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 31a 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。

10

#### 【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 YR が配設されている。本実施形態において、予告ランプ YR 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。

20

#### 【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 YR 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。

30

#### 【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、

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 15 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 C P U 3 2 a を備えており、メイン C P U 3 2 a には R O M 3 2 b 及び R A M 3 2 c が接続されている。メイン C P U 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 C P U 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 C P U 3 2 a は、更新後の各種乱数の値を R A M 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。20 R O M 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。R A M 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。

#### 【 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 R O M 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用（リーチありとリーチなし）に分類されて R O M 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、R O M 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  
。

#### 【 0 0 4 7 】

そして、メイン C P U 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 output 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。40

#### 【 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、R A M 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C P U 3 2 a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C P U 3 2 a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C P U 3 2 aは、統括制御基板3 6の統括C P U 3 6 a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C P U 3 2 a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C P U 3 2 a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C P U 3 6 aに対し、変動パターン指定コマンドや、賞球ランプ1 7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C P U 3 6 a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2 5に設けられた予告ランプY Rの発光演出のためのL E Dデータをセットし、ランプ制御基板3 4のサブC P U 3 4 a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C P U 3 2 a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R A M 3 2 cから読み出し、読み出した値をR A M 3 2 cの所定の格納領域に格納（記憶）する。そして、メインC P U 3 2 aは、図柄組み合わせゲームの開始直前に、R A M 3 2 cに格納されている大当たり判定用乱数の値とR O M 3 2 b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C P U 3 2 aは、大当たりを決定する。本実施形態のパチンコ機1 0では、大当たり判定用乱数の取り得る数値を、0～9 4 6（全9 4 7通りの整数）としている。そして、メインC P U 3 2 a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9 4 7分の3（=3 1 5 . 7分の1）として大当たり判定を行う。一方、メインC P U 3 2 a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1 5個の大当たり判定値を用いて、大当たり確率を9 4 7分の1 5（=6 3 . 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C P U 3 2 aは、R A M 3 2 c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。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C P U 3 2 a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2 2には、確変以外の大当たりとなる大当たり組み合わせ[0 0 0]、[2 2 2]又は[4 4 4]が停止図柄として最終的に停止する。また、メインC P U 3 2 a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2 2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[1 1 1]、[3 3 3]又は[5 5 5]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C P U 3 2 aは、R A M 3 2 c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。 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C P U 3 2 aは、R A M 3 2 c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 C P U 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 C P U 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 C P U 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 C P U 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 C P U 3 2 a は、R A M 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 C P U 3 2 a は、統括制御基板 3 6（統括 C P U 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 C P U 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 C P U 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 C P U 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 C P U 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、普通当たり判定、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、R A M 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 C P U 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 C P U 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 C P U 3 2 a は、統括制御基板 3 6（統括 C P U 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 C P U 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 C P U 3 2 a は、遊技球の入賞検

10

20

30

40

50

出を契機に、普通当た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たり判定用乱数の値とROM32bに記憶されている普通当たり判定値を比較して普通当たり判定を行う。普通当たり判定用乱数の値と普通当たり判定値が一致した場合、メインCPU32aは、普通当たりと決定する。一方で、普通当たり判定用乱数の値と普通当た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、普通当た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、普通当たり判定用乱数の取り得る数値の中から予め定めた20個の普通当たり判定値を用いて、普通当たり確率を23分の20として普通当たり判定を行う。

10

#### 【0057】

普通当た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、普通当たりの組み合わせが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、大当た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、RAM 36c 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（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 CPU 36a は、メイン CPU 32a 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 33～35（各サブ CPU 33a～35a）に対して遊技演出（大当たり予告を含む）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 CPU 36a 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 CPU 33a～35a に出力する。また、統括 CPU 36a 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 33（サブ CPU 33a）に出力する。また、統括 CPU 36a 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 34（サブ CPU 34a）に出力する。10

#### 【 0 0 6 3 】

統括 CPU 36a 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 CPU 36a が、RAM 36c 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 CPU 36a 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 CPU 36a 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 CPU 33a～35a に出力する。20

#### 【 0 0 6 4 】

統括制御基板 36 は、各制御基板 33～35 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 33～35 に出力している。そのため、各制御基板 33～35 は、統括制御基板 36 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 33 の制御による特図表示器 22 の表示演出、ランプ制御基板 34 の制御による電飾ランプ 16 と遊技盤ランプ 18 の発光演出及び音声制御基板 35 の制御によるスピーカ 19 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 10 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。30

#### 【 0 0 6 5 】

以下、パチンコ機 10 の主制御基板 32 のメイン CPU 32a の制御を図 6～図 14 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 32 のメイン CPU 32a 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40

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。10  
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）、賞球払い出し処理（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。20  
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）では大当たり判定用乱数、大当た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）。30

#### 【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）。40

#### 【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たり判定用乱数値と大当た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。大当たり判定用乱数値と大当たり判定値50

が一致した場合は( T K 4 ; Y E S )、大当たりであるため、大当た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たり設定処理( T K 5 )を実行する。大当たり判定用乱数値と大当た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、特図大当たり設定処理( 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。10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。20

#### 【 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。30

#### 【 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 より大きいか否か判断される( 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 であるか否かが判断される( 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。40

#### 【 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50

れる。

#### 【0078】

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 (LS5)。賞球総数 > 0 ではない場合 (LS5; NO)、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 (LS8)。前回割込み時に賞球総数が 0 でない場合 (LS8; NO)、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 17 (図 1 参照) が点灯されているので、賞球ランプ 17 を消灯させるため賞球ランプ消灯コマンドセット (LS9) の処理が行われる。

10

#### 【0079】

一方、賞球総数 > 0 でなく、(LS5; NO)、前回割込み時にも賞球総数が 0 である場合 (LS8; YES)、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 17 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で、賞球ランプ消灯コマンドセット (LS9) の処理は行われない。

#### 【0080】

賞球ランプ消灯コマンドセット (LS9) 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 (LS8; YES) は、コマンド送信処理 (図 12; S2) が行われる。

20

#### 【0081】

次に、ランプ分割フラグが 00H ではない場合 (LS3; NO) を説明する。ランプ分割フラグが 00H ではない場合 (LS3; NO) の場合は、図 13 に示すフローチャートから接続子 A を介して、図 14 に示すフローチャートの接続子 A から LS10 の手順に処理が移行する。ここでは、ランプ分割フラグが 00H ではない場合に、さらにランプ分割フラグが 01H か否かが判断される (LS10)。ここで、ランプ分割フラグが 01H である場合は (LS10; YES)、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; N1) 及び特図開始処理 (図 11; TZ1) 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 (LS11)。

#### 【0082】

続いて、LS11 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 (LS12)、一致する場合 (LS12; YES) は、接続子 B を介して処理を終了する。一致しない場合は (LS12; NO)、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 30 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 (LS13)。

30

#### 【0083】

LS10 で、ランプ分割フラグが 00H ではない場合に、さらにランプ分割フラグが 01H ではないと判断された場合 (LS10; NO)、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 (LS14 ~ LS16) 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 02H であるからである。

40

#### 【0084】

図 13 に示す LS6; NO、LS7、LS8; YES、LS9、図 14 の示す LS12; YES、LS13、LS15; YES、LS16 の処理が完了した場合には、図 12 のフローチャートに戻り (RETURN)、コマンド送信処理 (S2) を行う。コマンド送信処理は、ランプ制御処理 (S1) で作成されたコマンドを含め、前述した特図開始処理 (TZ1) 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 36 に対して行う。さらに、始動入賞装置である始動入賞口 25 に備えられた開閉羽根 24 (いわゆる電動チューリップ)、大入賞口 27 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 12 に示す出力処理 (T3) を終了する (RET)

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たり予告処理を図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。本発明の大当たり予告処理は、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、本発明の大当た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。先ず、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た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いての始動入賞口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 の状態で始動入賞口 25 に入賞があった場合は、メイン C P U 32 a 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つたと判断される。また、特図始動記憶数が 0 でないと判断された場合には (N L 3 ; N O)、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 14) に移行する。

#### 【 0 0 9 1 】

特図始動記憶数が 0 であると判定された場合には (N L 3 ; Y E S)、大当たり変動パターンであるか否かが判断される (N L 4)。このステップでは、統括 C P U 36 a は、入力した特図演出パターン指定コマンドが大当た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、大当たり変動パターン（本発明の当た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 (N L 4 ; N O)、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 14) に移行する。一方、大当たり変動パターンと判断された場合 (N L 4 ; Y E S) は、大当たり予告報知を行うか否かの乱数の抽選を行い (N L 5)、乱数抽選の結果を判定する (N L 6)。この N L 5 と N L 6 の手順が統括制御基板 36 (C P U 36 a) を当たり予告実行判定手段として機能させる。

10

#### 【 0 0 9 2 】

そして、乱数の抽選に当選したと判断された場合 (N L 6 ; Y E S)、始動入賞口 25 の予告ランプ Y R の L E D データをセットする (N L 7)。次に、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 14) を行う。この N L 7 の手順がサブ C P U 35 a を大当たり予告手段として機能させる。乱数抽選の結果、大当たり予告報知を行わないと判定された場合には (N L 6 ; N O)、そのまま、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 14) に移行する。

20

#### 【 0 0 9 3 】

特図始動記憶数 L E D データセット (N L 14) 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 (N L 1 ; N O) は、現在の特図始動記憶数を継続する特図始動記憶数 L E D 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 (R E T U R N)。一方、特図始動記憶数コマンド受信 (N L 1 ; Y E S) の場合は特図始動記憶数 L E D 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 (R E T U R N)。

30

#### 【 0 0 9 4 】

本実施形態では、統括 C P U 36 a 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たりであるか否かを判定する。また、統括 C P U 36 a は、図 15 ; N L 5 の処理に基づき、大当たり予告を行う条件が成立している場合には、大当た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 C P U 36 a は、予告演出を決定し、予告ランプ Y R 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 C P U 34 a 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 C P U 36 a 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。

40

#### 【 0 0 9 5 】

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 C P U 33 a を備えており、該サブ C P U 33 a には R O M 33 b 及び R A M 33 c が接続されている。R O M 33 b 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 C P U 33 a 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。R O M 33 b 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、R O M 33 b 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。R O M 33 b には、特図や普図の画像情報、背景画像、文字画像及

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ROM35b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、大当た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、大当たりの抽選を行う。大当たりではない場合は、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、大当たりを決定した主制御基板32のメインCPU32aは、停止図柄(特図)と大当た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た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た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たりであれば、特定図柄或いは非特定図柄による大当た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により大当たりの予告を行うことで、特図表示器22に大当た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】

10

20

30

40

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が搔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 L E D 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（N L 4 ; Y E S）、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 L E D 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（N L 9）。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（N L 10）、確変図柄のコマンドではなかった場合は（N L 10 ; N O）、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 L E D 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（N L 9）と確変図柄・非確変図柄の取扱い（N L 10）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、N L 1 から N L 3 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 C P U 32 a 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（N L 9）。

## 【0115】

また、第 2 の実施形態では、大当たりの場合（N L 9 ; Y E S）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（N L 10）。

## 【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YRを有する始動入賞口25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32で当り判定をする。その判定結果に応じて、大当た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と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33では、統括制御基板36を介して主制御基板32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36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25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、確変の大当たりの付与を始動入賞口25の予告ランプYRにより大当たり予告を実行する。

10

#### 【0117】

この構成に係るパチンコ機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、特図指定コマンドを利用することで統括制御基板36で大当たりの判定を行う。そして、大当たりと判定されたときには、予告ランプYRで大当たり予告をする。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36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32をそのまま利用できるとともに、主制御基板32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、NL10の手順は省略して実施することもできる。この場合は、大当た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YRにより大当た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17; NL10; NO)は、大当た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たりについては、確変図柄と異なる態様の大当た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たりについては、確変図柄と異なる態様の大当たり予告を行う第3の実施形態について図5、図18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36のROM36b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、大当た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、ROM36bには、大当たり演出によって表示される停止図柄である大当たり図柄組み合わせが、特定図柄である確変の大当たりとなる場合の予告演出内容パターンA1と非特定図柄である確変以外の大当たりとなる場合の予告演出内容パターンA2の2種類が記憶されている。

#### 【0121】

図18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17)と共通する。以下、図18に沿って異なる部分を説明する。第2の実施形態とは、NL1~3、NL9~10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(NL10; NO)、大当た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(NL10; NO)、乱数抽選が行われる(NL11)。ここでは、確変図柄の場合(NL5)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たりに比較して遊技者の利益が小さいため、あえて大当た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(NL12; NO)、大当たり予告は行わず演出用ランプ・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(

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ぬ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と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YR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)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YR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YR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。

10

#### 【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、非確定図柄(非特定図柄)による当りのいずれであるかが異なる発光様となっている。従つて、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に、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

#### 【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。

30

#### 【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、単位時間当た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。

40

#### 【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

50

S、N L 1 2 ; Y E S ) 大当たり予告を行っている。また、これらのステップ ( N L 5 、 N L 1 1 、 N L 6 ; Y E S 、 N L 1 2 ; Y E S ) なしで、大当たりになったものはすべて大当た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たりの場合は、抽選なしですべて大当たり予告を行い、確変の大当たり以外の大当たりのみ抽選するようにしてよい。

#### 【 0 1 3 6 】

また、所定の条件下に始動入賞口 2 5 に入賞があり、大当た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、大当た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たり予告を行うことができる。10

#### 【 0 1 3 7 】

上記実施形態では、サブ制御手段として、統括制御基板 3 6 を含む各制御基板 3 3 ~ 3 6 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 3 6 を備えないような構成のものでもよい。具体的には、サブ制御手段を表示制御基板 3 3 、ランプ制御基板 3 4 、音声制御基板 3 5 から構成する。そして、主制御基板 3 2 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 3 4 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。20

このように本発明においては統括制御基板 3 6 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 3 3 、ランプ制御基板 3 4 、音声制御基板 3 5 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ではない。

#### 【 0 1 3 8 】

第 3 の実施形態では、予告ランプ Y R の発光様式を点灯と点滅によって確変の大当たりと確変以外の大当たりを異なるようにしていたが、予告ランプ Y R 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、確変の大当たりと確変以外の大当た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。30

#### 【 0 1 3 9 】

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たりか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。40

(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50

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)の手順を示すフローチャート。

50

示すフローチャート。

【図11】 メインC P U 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12】 メインC P U 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13】 図14とともに、メインC P U 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14】 図13とともに、メインC P U 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15】 統括制御基板3 6 のサブC P U 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16】 ( a ) ~ ( f )は、大当たり予告が行われる様子を示す模式図。

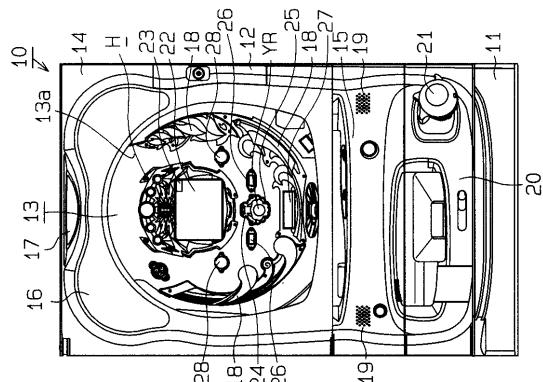
【図17】 第2の実施形態の統括制御基板3 6 のサブC P U 3 6 aが実行する特図始動記憶数L E D処理の手順を示すフローチャート。

【図18】 第3の実施形態の統括制御基板3 6 のサブC P U 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。

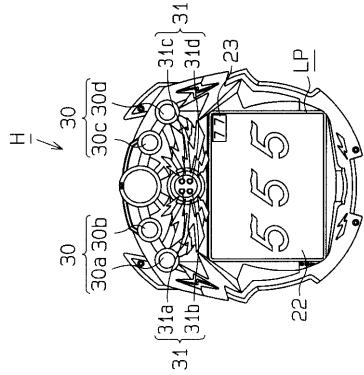
【符号の説明】

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C P U(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C P U、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C P U(図柄指定判定手段、図柄判定手段)。 20

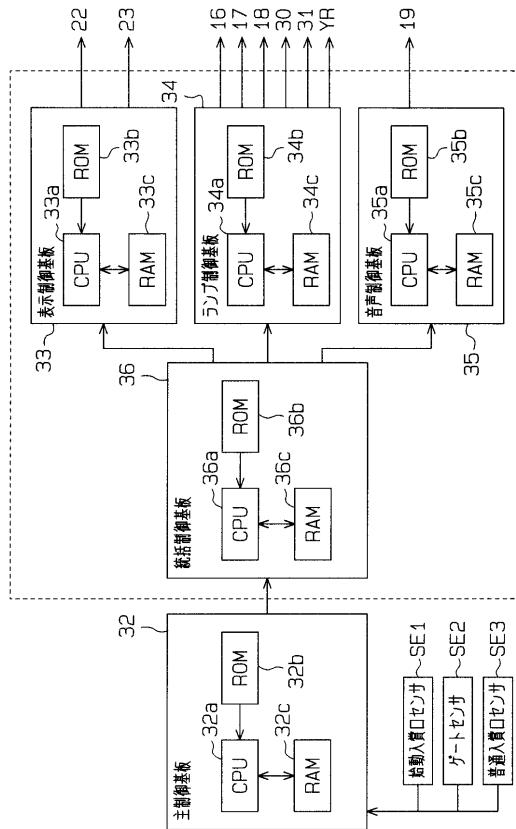
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a) 左特図指定コマンド

乱数	コマンド	停止回数
0	80H	0
1	81H	1
2	82H	2
3	83H	3
4	84H	4
5	85H	5

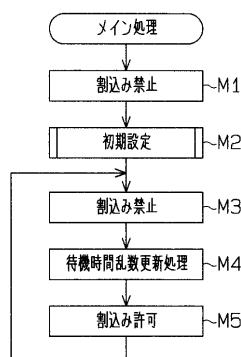
(b) 右特図指定コマンド

乱数	コマンド	停止回数
0	A0H	0
1	A1H	1
2	A2H	2
3	A3H	3
4	A4H	4
5	A5H	5

(c) 中特図指定コマンド

乱数	コマンド	停止回数
0	90H	0
1	91H	1
2	92H	2
3	93H	3
4	94H	4
5	95H	5

【図6】

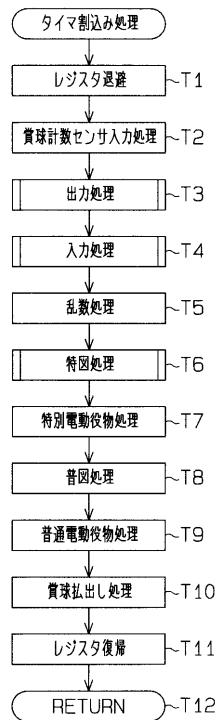


【図5】

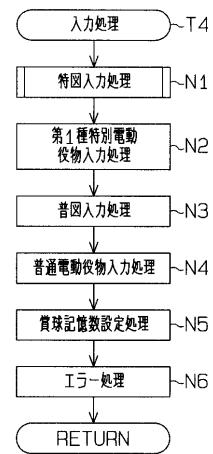
大当たりの組み合わせと予告演出内容パターン

	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	

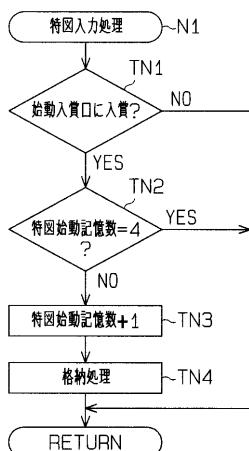
【図7】



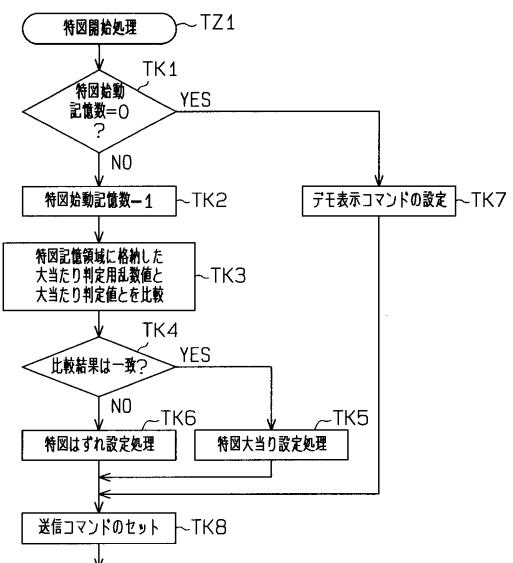
【図8】



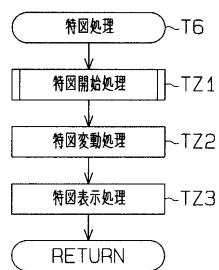
【図9】



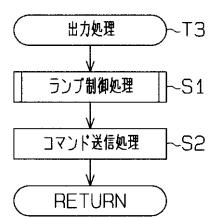
【図11】



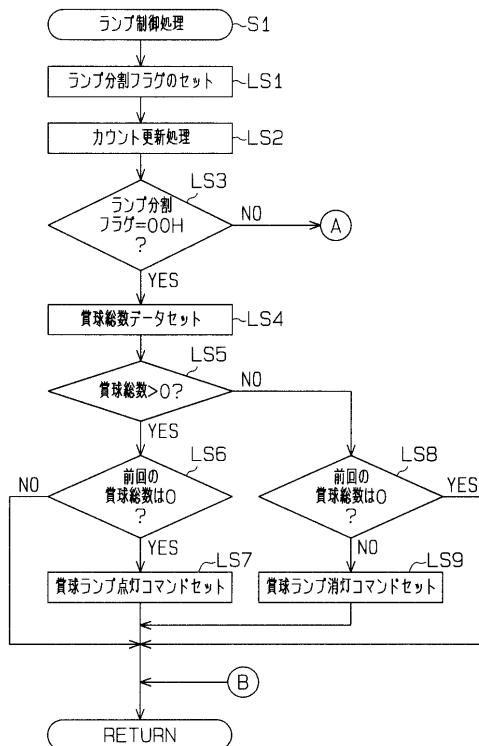
【図10】



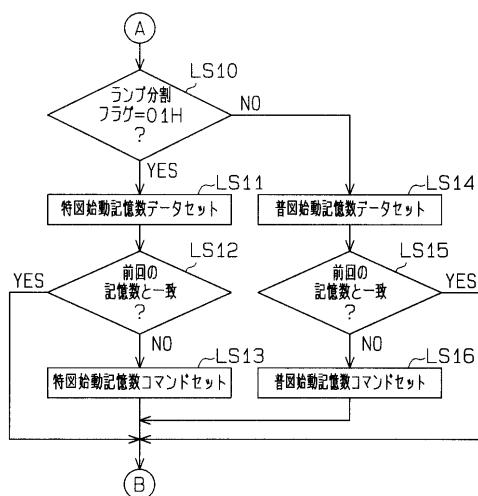
【図12】



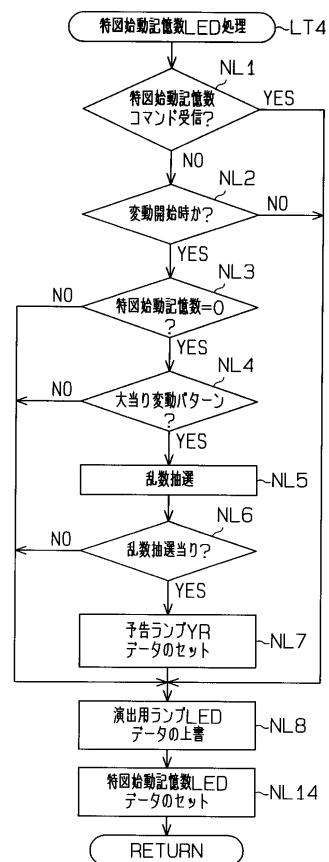
【図13】



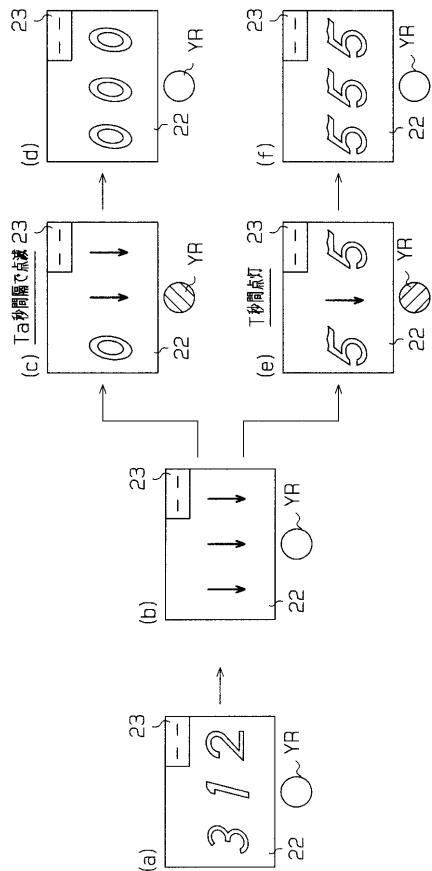
【図14】



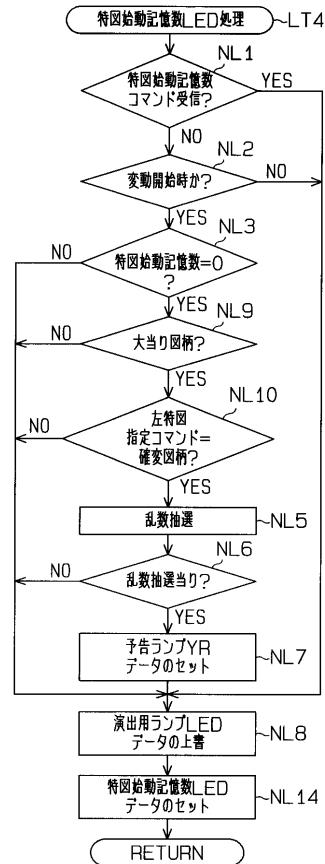
【図15】



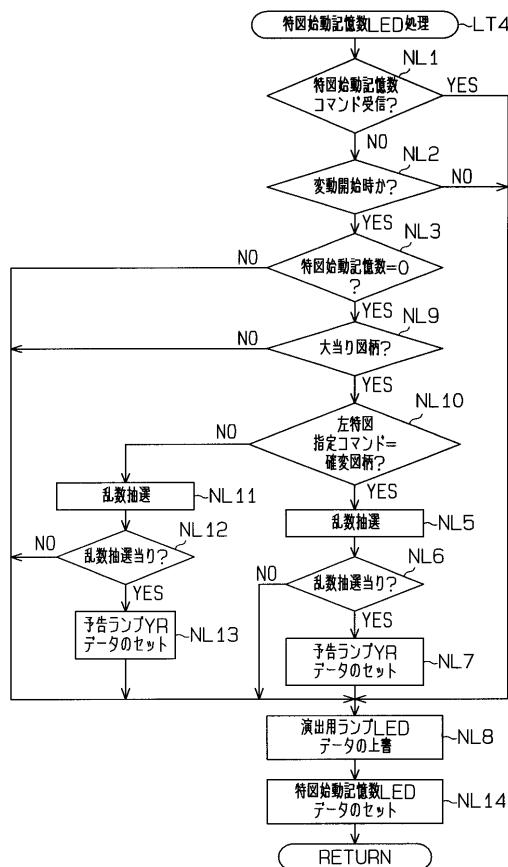
【図16】



【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