

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4627805号
(P4627805)

(45) 発行日 平成23年2月9日(2011.2.9)

(24) 登録日 平成22年11月19日(2010.11.19)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 22 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2010-82308 (P2010-82308) (22) 出願日 平成22年3月31日 (2010.3.31) (62) 分割の表示 特願2008-282964 (P2008-282964) の分割 原出願日 平成17年9月14日 (2005.9.14) (65) 公開番号 特開2010-172730 (P2010-172730A) (43) 公開日 平成22年8月12日 (2010.8.12) 審査請求日 平成22年3月31日 (2010.3.31) 早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 (74) 代理人 100105315 弁理士 伊藤 温 (72) 発明者 池田 輝幸 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内 審査官 渡辺 剛史</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流入可能な始動入球口と、
 第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部と、
 第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部と、
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
 前記始動入球口への遊技球の流入に基づき、遊技内容決定乱数を取得する遊技内容決定乱数取得手段と、
 前記遊技内容決定乱数に基づき、前記第一識別情報の変動態様と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、
 前記第一識別情報表示内容決定手段の決定内容に基づき、前記第二識別情報の変動態様と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、
 前記第一識別情報表示内容決定手段により決定された前記第一識別情報の前記変動態様と前記停止識別情報を前記第一識別情報表示部に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
 前記第二識別情報表示内容決定手段により決定された前記第二識別情報の前記変動態様と前記停止識別情報を前記第二識別情報表示部に表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
 前記第一識別情報に係る前記停止識別情報が所定態様である場合、前記可変入賞口を前記開状態とする特別遊技状態に移行する特別遊技移行判定手段と、

前記可変入賞口を前記開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段と、
前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記所定態様の内でも特定態様である場合、前記特別遊技終了後に、通常遊技状態よりも前記特別遊技への移行確率が高い高確率抽選状態に移行させる遊技制御手段と
を有するパチンコ遊技機において、

前記パチンコ遊技機は、

遊技者により操作可能であり、かつ、遊技者により操作された際に当該操作の有無を感知可能な感知手段を備えた操作情報入力手段を更に有しており、

前記第二識別情報表示内容決定手段は、前記第一識別情報に係る前記停止識別情報が前記所定態様である場合には、前記第二識別情報の前記停止識別情報として所定の態様が表示されるものを決定し、

前記第二識別情報表示制御手段は、

前記第二識別情報の前記停止識別情報として複数の識別情報から構成される前記所定の態様が表示されることが予定されている状況下であって、前記複数の識別情報の内一つが変動中であり残りがすべて停止している段階であり且つ既に停止している前記識別情報が前記所定の態様となる組み合わせが成立する可能性のあるリーチ状態となっているときに前記操作情報入力手段が操作された際、前記遊技制御手段により前記高確率抽選状態への移行が決定されていると判定した場合には、停止状態にある前記識別情報の形状、模様及び/又は色彩を前記高確率抽選遊技状態への移行が確定する態様に变化させ得る一方、前記遊技制御手段により前記高確率抽選状態への移行が決定されていないと判定した場合には、停止状態にある前記識別情報の形状、模様及び/又は色彩を前記高確率抽選遊技状態への移行が確定する態様に变化させることを禁止する外観可変化手段と
を有しており、

前記パチンコ遊技機は、

前記高確率抽選遊技状態への移行が確定する前記態様に变化させることを目的として遊技者が前記操作情報入力手段を操作する際に、複数パターンの操作内容候補の中から遊技者に対して促す操作内容を決定するための操作内容決定手段を更に有しており、

前記外観可変化手段は、操作内容決定手段が決定した操作内容に従った操作がなされた際、停止状態にある前記識別情報の形状、模様及び/又は色彩を前記高確率抽選遊技状態への移行が確定する態様に变化させ得ることに加え、

前記パチンコ遊技機は、

前記操作情報入力手段からの操作信号を一時記憶するための操作情報一時記憶手段を更に有しており、

前記外観可変化手段は、前記操作情報一時記憶手段を参照し、リーチ状態後から所定時間内に設定された有効時間内に前記操作情報入力手段の操作がなされたか否かを判定し、当該判定結果を踏まえて前記有効時間内に遊技者により前記操作情報入力手段の操作が行われたか否かを報知することを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動入賞口への遊技球の流入に基づいて遊技内容決定乱数を取得し、当該遊技内容決定乱数が当選値である場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、特に、遊技者により操作可能な操作情報入力手段（例えば、サブ入力ボタン）を備えたパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在のパチンコ遊技機は、始動入賞口といわれる入賞口に遊技球が流入したことに基づき、ディスプレイ上で数字等の識別情報が所定時間変動した後に停止し、当該停止識別情報が所定態様（例えば「777」）である場合に、通常時は閉状態にある大入賞口が所定

10

20

30

40

50

条件で開放するという特別遊技に移行するタイプが主流である。このタイプのパチンコ遊技機での醍醐味は、特別遊技移行決定に至るまでのディスプレイ上の変動表示態様にあるといっても過言ではなく、当該変動中には特別遊技移行を期待させる画像処理上の各種工夫がなされている（例えば、スーパーリーチといった長時間に亘る凝った動画像演出や、特別遊技移行の期待度に対応したキャラクタ等の予告表示）。更に、最近は、より遊技の興趣性を高めるために、前記変動表示中に、遊技機に設置されたサブ入力ボタン等の操作情報入力手段の操作を遊技者に促すと共に、当該操作が行なわれた場合、所定のメッセージを表示する機種が存在する。例えば、識別情報表示部のある領域で識別情報の変動表示を行なう一方、別の領域で「ボタンを操作して下さい」というメッセージを表示し、所定時間内に遊技者が操作した場合には、当該ボタンを操作しない場合には表示されない「リーチ確定」及び「当たり確定」等の告知メッセージや動物等の予告キャラクタが、識別情報の変動表示とは別に表示されたりする。

10

【特許文献1】特開2002-177459号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

このように、従来の操作手段付パチンコ遊技機において、操作情報入力手段が操作された場合には、特別遊技移行と直結する識別情報の変動表示とは分離した形で、換言すれば、識別情報の変動領域とは別の領域でメッセージやキャラクタが表示される結果、遊技者は、当該表示を識別情報の変動表示を盛り上げる単なる演出的なもの（補足的なもの、従

20

【0004】

そこで、本発明は、操作情報入力手段を操作すると識別情報自体に影響を与え得るようになることを通じ、遊技者に操作情報入力手段を操作するモチベーションを付与する手段を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明（A-1）は、遊技球が流入可能な始動入球口と、
第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
前記始動入球口への遊技球の流入に基づき、遊技内容決定乱数を取得する遊技内容決定乱数取得手段と、

30

前記遊技内容決定乱数に基づき、第一識別情報の変動態様と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

前記第一識別情報表示内容決定手段の決定内容に基づき、第二識別情報の変動態様と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

前記第一識別情報表示内容決定手段により決定された第一識別情報の変動態様と停止識別情報を前記第一識別情報表示部に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

40

前記第二識別情報表示内容決定手段により決定された第二識別情報の変動態様と停止識別情報を前記第二識別情報表示部に表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

前記第一識別情報に係る前記停止識別情報が所定態様である場合、前記可変入賞口を開状態とする特別遊技状態に移行する特別遊技移行判定手段と、

前記可変入賞口を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段とを有するパチンコ遊技機において、

前記パチンコ遊技機は、

遊技者により操作可能であり、かつ、遊技者により操作された際に当該操作の有無を感知可能な感知手段を備えた操作情報入力手段を更に有しており、

前記第二識別情報表示制御手段は、

50

前記操作情報入力手段の操作に基づき外観可変のパラメータ値を増減させるためのカウント値制御手段と、

前記パラメータ値が所定値に達した場合、変動中の前記第二識別情報の形状、模様及び／又は色彩を変化させ得る外観可変化手段と
を有することを特徴とするパチンコ遊技機である。

本発明（A - 2）は、前記第二識別情報表示制御手段は、

遊技者に対して促す操作内容を決定する操作内容決定手段と、

前記操作内容決定手段が決定した操作内容に従って前記操作情報入力手段を操作するよう遊技者に促す操作催促手段と
を更に有しており、

10

前記カウント値制御手段は、前記操作内容決定手段が決定した操作内容に対して遊技者が適切な操作を行った場合には前記パラメータ値を増加させ、前記操作内容決定手段が決定した操作内容に対して遊技者が適切な操作を行わなかった場合には前記パラメータ値を減少させる、前記発明（A - 1）のパチンコ遊技機である。

本発明（A - 3）は、前記パチンコ遊技機は、

前記第一識別情報の停止識別情報が前記所定態様でも特に特定態様である場合、前記特別遊技終了後に、通常遊技状態よりも特別遊技への移行確率が高い高確率抽選遊技状態に移行させる遊技制御手段

を更に有しており、

前記外観可変化手段は、前記遊技制御手段により前記高確率抽選遊技状態への移行が決定されている場合のみ、前記パラメータ値が所定値に達することを許容する、前記発明（A - 1）又は（A - 2）のパチンコ遊技機である。

20

本発明（1）は、遊技球が流入可能な始動入球口（第1種始動口2100）と、

第一識別情報（特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部（特図表示部2310）と、

第二識別情報（装飾図柄）を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部（装図表示部2410）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（第1種大入賞口2200）と、

前記始動入球口（第1種始動口2100）への遊技球の流入に基づき、遊技内容決定乱数を取得する遊技内容決定乱数取得手段（乱数取得判定実行手段1112）と、

30

前記遊技内容決定乱数に基づき、第一識別情報（特別図柄）の変動態様と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段1114）と、

前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段1114）の決定内容に基づき、第二識別情報（装飾図柄）の変動態様と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段2531a）と、

前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段1114）により決定された第一識別情報（特別図柄）の変動態様と停止識別情報を前記第一識別情報表示部（特図表示部2310）に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（特別図柄表示制御手段1120）と、

前記第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段2531a）により決定された第二識別情報（装飾図柄）の変動態様と停止識別情報を前記第二識別情報表示部（装図表示部2410）に表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（表示制御手段2530）と、

40

前記第一識別情報（特別図柄）に係る前記停止識別情報が所定態様である場合、前記可変入賞口（第1種大入賞口2200）を開状態とする特別遊技状態に移行する特別遊技移行判定手段（条件判定手段1131）と、

前記可変入賞口（第1種大入賞口2200）を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段（特別遊技実行手段1132）と

を有するパチンコ遊技機において、

前記パチンコ遊技機は、

50

遊技者により操作可能であり、かつ、遊技者により操作された際に当該操作の有無を感知可能な感知手段を備えた操作情報入力手段（操作ボタン2610）を更に有しており、前記第二識別情報表示制御手段（表示制御手段2530）は、

前記第二識別情報表示内容決定手段により決定された前記停止識別情報に基づき、遊技者に対して促す操作内容を決定する操作内容決定手段（ボタン操作内容決定手段2532a）と、

前記停止識別情報に係る変動態様が実行されている状況下、前記操作内容に従って前記操作情報入力手段（操作ボタン2610）を操作するよう遊技者に促す操作催促手段（ボタン操作ナビ表示制御手段2532b）と、

所定条件下、遊技者による前記操作情報入力手段（操作ボタン2610）の操作に基づき、前記変動中の前記第二識別情報（装飾図柄）の形状、模様及び/又は色彩を変化させ得る外観可変手段（外観可変手段2532e）とを有することを特徴とするパチンコ遊技機である。

【0006】

本発明（2）は、前記操作内容は、音楽に合わせた形での前記操作情報入力手段（操作ボタン2610）の連続操作である、前記発明（1）のパチンコ遊技機である。

【0007】

本発明（3）は、前記操作内容決定手段（ボタン操作内容決定手段2532a）は、前記停止識別情報の属性に応じて、操作内容の難易度を変える、前記発明（1）又は（2）のパチンコ遊技機である。

【0008】

本発明（4）は、前記パチンコ遊技機は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記特別遊技に移行し易い特定遊技状態とを有しており、

前記第二識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段2531a）は、前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段1114）の決定内容が、前記特別遊技への移行を決定したものであると共に、当該特別遊技終了後に前記特定遊技状態への移行を決定したものである場合には、第一群に属する停止識別情報を選択する一方、前記第一識別情報表示内容決定手段（特図内容決定手段1114）の決定内容が、前記特別遊技への移行を決定したものであると共に、当該特別遊技終了後に前記通常遊技状態への移行を決定したものである場合には、第二群に属する停止識別情報を選択し、

前記外観可変手段（外観可変手段2532e）は、前記停止識別情報が第一群に属するものである場合、遊技者による前記操作情報入力手段（操作ボタン2610）の操作に基づき、前記変動中の前記第二識別情報（装飾図柄）の形状、模様及び/又は色彩を変化させる、前記発明（1）～（3）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

【発明の効果】

【0009】

本発明（1）によれば、遊技者による前記操作情報入力手段の操作に基づき、変動中の第二識別情報の形状、模様及び/又は色彩といった外観が変化し得るように構成されているので、遊技者に操作情報入力手段を操作するモチベーションが付与される結果、遊技の興趣性を向上させることができるという効果を奏する。

【0010】

本発明（2）によれば、前記効果に加え、遊技者自らが音楽に合わせた形で連続操作を行うことに加え、この操作結果が評価され、当該評価結果に基づき外観が変化し得るように構成されているので、単に操作情報入力手段を操作する場合と比較すると、遊技により積極的に参加しているという意識を遊技者に抱かせることが可能となる結果、遊技の興趣性をより向上させることができるという効果を奏する。

【0011】

本発明（3）によれば、前記効果に加え、停止識別情報の属性に応じて操作内容の難易度を変えるように構成されているので、例えば、停止識別情報が特定の利益状態を付与する態様（例えば、当たり）や相対的に高い利益状態を付与する態様（例えば、確率変動当

10

20

30

40

50

たり)である場合に、操作内容の難易度を低くし、他方、停止識別情報が特定の利益状態を付与しない態様(ハズレ)や相対的に低い利益状態を付与する態様(例えば、通常当たり)である場合に、操作内容の難易度を高くすることにより、識別情報の変動中であるにもかかわらず、遊技者に対して停止識別情報の内容を示唆することができるという効果を奏する。

【0012】

本発明(4)によれば、前記効果に加え、停止識別情報が特定当たり(例えば確率変動当たり)である場合、識別情報の変動中であるにもかかわらず、遊技者に対して停止識別情報が特定当たりである旨を示唆することができるという効果を奏する。

【0013】

ここで、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球の払出の有無に関わらず、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るもの一切を包含する概念であり、いわゆる「スルーチャッカー」や入賞口を含む。「入賞」とは、賞球の払出に関連した概念である。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる(例えば、特別図柄や装飾図柄)。「開状態」とは、遊技球が流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「遊技内容決定乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための乱数であり、例えば、特別遊技の移行に関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、特別図柄の停止図柄を決定する「特別図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。「識別情報の形状、模様及び/又は色彩を変化」とは、例えば、識別情報の形状や大きさが変わったり、識別情報に付された模様が無模様から縞模様に変化したり、識別情報の色が白から赤に変化する場合を挙げることができる。「属性」とは、同一の利益状態付与という観点から分類された性質を意味し、例えば、属性で停止図柄を分類すると、当たり図柄、ハズレ図柄、当たり図柄の場合には、確率変動当たり図柄、通常当たり図柄、時間短縮当たり等となる。「特定遊技状態」とは、例えば、特別遊技への移行確率が通常遊技状態よりも高い高確率抽選状態(確率変動遊技状態)や、始動入賞口への入賞頻度が通常遊技状態よりも高い高入賞頻度状態(時間短縮遊技状態)を指す。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、本発明を実施するための最良形態について説明する。尚、あくまで最良の形態であり、本発明が適用可能なパチンコ遊技機、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。例えば、本最良形態は従来の第1種遊技機であるが、これに何ら限定されず、第3種や複合機等も本発明の対象となり得る。

【0015】

はじめに、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の一例を、図を参照しながら説明する。まず、図1に示すように、該パチンコ遊技機は、外枠に対して前枠が回動可能に固定されている構成を採っている。該前枠には、遊技領域1を有する遊技盤を収容する収容枠が形成されており、この収容枠に遊技盤が保持されている。該遊技盤には、内レール及びハズレルにより区画された遊技領域1が形成されており、この遊技領域1に、特別図柄の表示等を行う第1種特別図柄表示装置2300と装飾図柄の表示等を行う第1種演出表示装置2400と、打球の流入を検知可能なセンサが取り付けられている第1種始動口2100と、特別遊技中に所定条件で図示しないソレノイドで駆動されて開状態をとり得る第1種大入賞口2200と、いずれの入賞口にも入賞しなかった打球を遊技領域外に排出するためのアウト口200とが設けられている。更に、前枠右下には、遊技領域へ遊技球を発射する際の発射強度を連続的又は段階的に変化させ得るハンドルを備えた遊技球発射装置

10

20

30

40

50

10が設置されている。

【0016】

ここで、上皿正面には、遊技者により押圧可能な操作ボタン2610が設置されている。そして、操作ボタン2610は、遊技者により押圧操作があった場合に操作信号を発生するセンサを有している。この操作ボタン2610は、後述のように、第1種演出表示装置2400の装図表示部2410上で変動表示している装飾図柄の外観を変化させる際に、遊技者により操作されるものである。また、上皿下には、前記外観変化処理の際に流れる音楽や各種効果音を発生可能なスピーカ2620が設置されている。

【0017】

次に、図2は、該パチンコ遊技機の背面であり、主制御装置（メイン基板）1000、第1種演出表示制御手段（サブ基板）2500、賞球払出機構19（賞球タンク19a、賞球レール19b）、賞球払出装置3000などが、前枠裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【0018】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。まず、主制御装置（メイン基板）1000は、各種周辺機器、即ち、第1種遊技周辺機器2000と情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ（例えばサイドランプ）等とも電氣的に接続されている。そこで、主制御装置（メイン基板）1000を説明すると、主制御装置（メイン基板）1000は、第1種遊技に関する主たる制御を司る第1種遊技制御手段1100と、周辺機器側に各種遊技情報（例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報（例えば、確率変動当たり、回数制限付き時間短縮当たり、通常当たり、ハズレ）、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等）を送信するための情報送信手段1200と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出装置3000を制御する賞球払出決定手段1300とを有している。以下、図4～図6のブロック図を参照しながら、上記各手段の詳細を説明する。

【0019】

まず、図4のブロック図を参照しながら、第1種遊技制御手段1100について詳述する。第1種遊技制御手段1100は、遊技者に有利な特別遊技状態に移行するか否かの判定を行う特別遊技移行決定手段1110と、第1種特別図柄表示装置2300の特図表示部2310上で所定時間特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う特別図柄表示制御手段1120と、停止した特別図柄が所定態様であるか否かの判定を行うと共に、当たりに当選しており、かつ、所定態様である場合には、第1種大入賞口2200を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技制御手段1130と、現在の遊技状態（例えば、特別遊技状態、特別遊技移行抽選に関連した抽選確率に関する状態（高確率抽選状態、低確率抽選状態）、普通電動役物開閉に関連した状態（易開放状態、非易開放状態））、特別図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段1140とを有している。

【0020】

ここで、特別遊技移行決定手段1110は、第1種始動口2100へ遊技球が入球したか否かを判定する第1種始動口入球判定手段1111と、第1種始動口2100への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて遊技内容決定乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得する乱数取得判定実行手段1112と、取得した遊技内容決定乱数に基づく図柄変動が許可されていない場合に当該乱数を特図保留情報一時記憶手段1113aに記憶するための特図保留情報一時記憶判定実行手段1113と、遊技内容決定乱数に基づき、特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する特図内容決定手段1114とを有している。ここで、特図保留情報一時記憶判定実行手段1113は、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための特図保留情報一時記憶手段111

10

20

30

40

50

3 aを有している。更に、特図内容決定手段1114は、停止図柄や変動態様を決定する際に参照される特図内容決定用抽選テーブル1114aを有している。

【0021】

次に、特別図柄表示制御手段1120は、前記特図内容決定手段1114により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための特図変動時間管理手段1121を更に有している。ここで、特図変動時間管理手段1121は、ゼロクリア可能な特図変動管理用タイマ1121a(デクリメントカウンタ)を更に有している。

【0022】

次に、特別遊技制御手段1130は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段1131と、前記条件を充足している場合に、特別遊技を実行するための特別遊技実行手段1132とを有している。

10

【0023】

次に、図5のブロック図を参照しながら、第1種遊技周辺機器2000について詳述する。まず、第1種遊技周辺機器2000は、特別遊技移行の契機となる第1種始動口2100と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第1種大入賞口2200と、特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1種特別図柄表示装置2300と、装飾図柄の停止表示及び変動表示、保留表示や特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、主として演出に係る表示を行う第1種演出表示装置2400と、演出等に係る一切の表示制御を司る第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500とを有している。

20

【0024】

尚、第1種特別図柄表示装置2300は、主制御装置(メイン基板)1000と情報伝達可能に接続されており、第1種演出表示装置2400は、第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500と情報伝達可能に接続されている。即ち、第1種特別図柄表示装置2300は、主制御装置(メイン基板)1000により制御され、第1種演出表示装置2400は、第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500により制御されることを意味する。更に、操作ボタン2610及びスピーカ2620は、第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500と情報伝達可能に接続されている。以下、各要素について詳述する。

【0025】

まず、第1種始動口2100は、遊技球が入球した際に入球信号を発する入球検出装置2110を備えている。

30

【0026】

次に、第1種大入賞口2200は、遊技球が入球した際に入球信号を発する入球検出装置2210と、遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1種大入賞口2200を可変させるための、ソレノイドで駆動される電動役物2220とを備えている。

【0027】

次に、第1種特別図柄表示装置2300は、特別図柄を変動表示・停止表示可能な特図表示部2310と、特別図柄に係る保留数を表示する特図保留表示部2320とを備えている。

40

【0028】

次に、第1種演出表示装置2400は、装飾図柄を変動表示・停止表示可能な装図表示部2410と、装飾図柄に係る保留数を表示する装図保留表示部2420とを備えている。

【0029】

次に、図6のブロック図を参照しながら、第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500について詳述する。まず、第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500は、主制御装置(メイン基板)1000側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段2510と、操作ボタン2610からの操作信号を受信するための操作情報受信手段2520と、主として、主制御装置(メイン基板)1000側からの前記情報に基づき、第1種演出表

50

示装置 2400 での演出表示制御を行う表示制御手段 2530 とを有している。

【0030】

ここで、表示情報受信手段 2510 は、主制御装置（メイン基板）1000 からの図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2511 を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2511 に一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

【0031】

次に、操作情報受信手段 2520 は、操作ボタン 2610 からの操作信号を一時記憶するための操作情報一時記憶手段 2521 を更に有している。

【0032】

次に、表示制御手段 2530 は、第 1 種演出表示装置 2400 の装図表示部 2410 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2531 と、図柄変動がリーチ態様である場合に、操作ボタン 2610 の操作に基づき、変動中の装飾図柄の外観（本最良形態では色）を可変させる処理を司る外観可変化制御手段 2532 と、第 1 種演出表示装置 2400 の装図保留表示部 2420 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2533 とを有している。

【0033】

ここで、装飾図柄表示制御手段 2531 は、メイン側情報一時記憶手段 2511 内に一時記憶された主制御装置（メイン基板）1000 からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段 2531a と、決定された前記停止図柄と変動態様に関する情報を一時記憶するための装飾図柄関連情報一時記憶手段 2531b と、装飾図柄の変動態様データを記憶するための装図変動態様記憶手段 2531c とを更に有している。ここで、装図表示内容決定手段 2531a は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル 2531a₁ を更に有している。

【0034】

次に、外観可変化制御手段 2532 は、停止図柄や変動態様に基づき、遊技者に対して促す操作内容（操作ボタン 2610 の操作タイミング）を決定するためのボタン操作内容決定手段 2532a と、第 1 種演出表示装置 2400 の装図表示部 2410 の所定領域にボタン操作タイミングのナビゲーション表示を行なうためのボタン操作ナビ表示制御手段 2532b と、前記操作内容に対応したサウンドを前記操作タイミングとシンクロさせて出力するためのサウンド出力制御手段 2532c と、外観可変のパラメータ値を所定条件下で増減させるためのカウント値制御手段 2532d と、外観可変のパラメータ値に応じて変動中の装飾図柄の外観を可変（色を可変）させるための外観可変化手段 2532e と、外観可変化制御処理関連情報（例えば、ボタン操作ナビ表示画像等の画像データ、サウンド等の音響データ）が記憶されている外観可変化制御処理関連情報記憶手段 2532f と、外観可変化制御処理の際に使用される外観可変化制御処理用タイマ 2532g とを有している。

【0035】

ここで、ボタン操作内容決定手段 2532a は、ボタン操作内容決定手段 2532a がボタン操作内容を決定する際に参照されるボタン操作内容決定用テーブル 2532a₁ を更に有する。図 7 は、ボタン操作内容決定用テーブル 2532a₁ の一例を示したものである。本例では、5 種類のボタン操作内容が存在する。そして、各ボタン操作内容毎に、難易度と対応サウンド情報が記憶されている。ここで、本最良形態においては、遊技者がボタン操作を適切に行なったとき（確定変色条件を充足した場合）、停止図柄が確率変動当たり図柄である場合には変動中の装飾図柄は最終的に赤色に変色するが、それ以外の図柄である場合には変動中の装飾図柄は最終的に元の色に戻るよう構成されている。したがって、停止図柄が確率変動当たり図柄である場合には、難易度が低いボタン操作内容（例えば、ボタン操作内容 1 や 2）が選択され易く、他方、それ以外の図柄である場合には難易度が高いボタン操作内容（例えば、ボタン操作内容 4 や 5）が選択され易く構成されて

10

20

30

40

50

いる。これにより、内部的に確率変動当たり図柄が当選している場合には、遊技者のボタン操作が容易になるので、条件をクリアし易く、他方、内部的にそれ以外の図柄が選択している場合には、遊技者のボタン操作が困難になるので、条件をクリアし難い。尚、後述のように、内部的にそれ以外の図柄が選択している場合において、遊技者がボタン操作を適切に行なったとしても、最終的には確定変色条件を充足しない（強制的に不成立させる）ように構成されている。

【 0 0 3 6 】

再び図 6 に戻ると、カウント値制御手段 2 5 3 2 d は、外観可変のパラメータ値を記憶するためのカウント値一時記憶手段 2 5 3 2 d₁ を更に有している。

【 0 0 3 7 】

装図保留情報表示制御手段 2 5 3 3 は、現在の保留球数を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 2 5 3 3 a を更に有している。

【 0 0 3 8 】

次に、本最良形態に係る処理の流れを説明する。まず、図 8 は、主制御装置（メイン基板）1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。図 8 に示すように、主制御装置（メイン基板）1 0 0 0 は、第 1 種特別遊技移行判定処理 1 0 0 0、第 1 種特別遊技実行処理 2 1 0 0、賞球払出処理 5 0 0 0 の各処理をループして行っている。そして、各処理の条件が成立した際、当該処理を行うこととし、当該条件が不成立の場合には当該処理をスキップしている。各処理の概要を説明する（以下で詳述されている処理を除く）と、賞球払出処理 5 0 0 0 は、賞球払出のある入賞口（第 1 種始動口 2 1 0 0、第 1 種大入賞口 2 2 0 0 等）への入賞を受け、賞球払出決定手段 1 3 0 0 が、当該入賞口に設定された払出数に対応した所定個数の賞球決定を行った後、賞球払出装置 3 0 0 0 が、当該決定に従い払出を実行する処理である。

【 0 0 3 9 】

図 9 は、図 8 におけるステップ 1 0 0 0 のサブルーチンに係るフローチャートである。図 9 に示すように、第 1 種特別遊技移行判定処理 1 0 0 0 は、特別遊技移行判定のための遊技内容決定乱数取得に係る第 1 種特別遊技内容決定乱数取得処理 1 3 0 0 と、第 1 種特別図柄表示装置 2 3 0 0 の特図表示部 2 3 1 0 上で特別図柄を変動表示・停止表示する制御を行なう特別図柄表示処理 1 4 0 0 と、特別遊技作動条件を充足しているか否かの判定を行なう第 1 種特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0 とから構成される。

【 0 0 4 0 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、第 1 種始動口入球判定手段 1 1 1 1 は、第 1 種始動口 2 1 0 0 の入球検出装置 2 1 1 0 から遊技球の入球信号を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 4 で、乱数取得判定実行手段 1 1 1 2 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 1 3 a を参照し、保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 6 で、乱数取得判定実行手段 1 1 1 2 は、遊技内容決定乱数を取得すると共に、特図保留情報一時記憶判定実行手段 1 1 1 3 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 1 3 a の保留数を踏まえ、これらの保留が解除された後に解除されるよう、特図保留情報一時記憶手段 1 1 1 3 a に前記遊技内容決定乱数と入賞順序とを記憶する。そして、ステップ 1 3 0 8 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、最新の保留情報を第 1 種演出表示制御手段（サブ基板）2 5 0 0 側に送信し、次の処理（特別図柄表示処理 1 4 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 3 0 2 及びステップ 1 3 0 4 で No の場合も、次の処理（特別図柄表示処理 1 4 0 0）に移行する。

【 0 0 4 1 】

次に、図 1 1 は、図 9 におけるステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 2 で、特別遊技移行決定手段 1 1 1 0 は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ステップ 1 4 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 4 1 4 で、特図内容決定手段 1 1 1 4 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 1 3 a に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る遊技内容決定乱数を読み出す。そして、ステップ 1 4 1 6 で

10

20

30

40

50

、特図内容決定手段 1 1 1 4 は、遊技内容決定乱数（例えば、当選乱数及び特別図柄決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、遊技内容決定乱数（例えば、当選乱数及び変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄の変動態様を決定し、これらを遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 に一時記憶する。そして、ステップ 1 4 1 8 で、情報送信手段 1 2 0 0 が、ステップ 1 4 1 6 で決定した特別図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態を第 1 種演出表示制御手段（サブ基板）2 5 0 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 2 0 で、特図変動時間管理手段 1 1 2 1 が、所定時間（前記ステップ 1 4 1 6 で決定した変動態様に係る変動時間）を特図変動管理用タイマ 1 1 2 1 a にセットする。そして、ステップ 1 4 2 2 で、特別図柄表示制御手段 1 1 2 0 は、第 1 種特別図柄表示装置 2 3 0 0 の特図表示部 2 3 1 0 上で、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 に記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 3 4 で、特図変動時間管理手段 1 1 2 1 が、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ 1 4 3 4 で No の場合には、特別図柄表示制御手段 1 1 2 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 中の変動中フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の第 1 種特別遊技作動条件判定処理）に移行する。他方、ステップ 1 4 3 4 で Yes の場合、ステップ 1 4 3 6 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、所定時間に到達した旨のコマンドを第 1 種演出表示制御手段（サブ基板）2 5 0 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 3 8 で、特別図柄表示制御手段 1 1 2 0 は、第 1 種特別図柄表示装置 2 3 0 0 の特図表示部 2 3 1 0 上での特別図柄の変動表示を停止し、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 4 4 0 で、特別図柄表示制御手段 1 1 2 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 中の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 4 2 で、特図変動時間管理手段 1 1 2 1 は、特図変動管理用タイマ 1 1 2 1 a をリセットし、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の第 1 種特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【 0 0 4 2 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で No の場合には、ステップ 1 4 4 4 で、特別図柄表示制御手段 1 1 2 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 4 4 で Yes の場合にはステップ 1 1 3 4 に移行し、No の場合には次の処理（ステップ 1 5 0 0 の第 1 種特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【 0 0 4 3 】

次に、図 1 2 は、図 9 におけるステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、条件判定手段 1 1 3 1 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 を参照し、抽選結果が当たりであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 5 0 4 で、条件判定手段 1 1 3 1 は、第 1 種特別図柄表示装置 2 3 0 0 の特図表示部 2 3 1 0 上に表示された特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ 1 5 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 5 0 6 で、特別遊技制御手段 1 1 3 0 は、第 1 種特別遊技移行許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の第 1 種特別遊技実行処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 0 2 及びステップ 1 5 0 4 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の第 1 種特別遊技実行処理）に移行する。

【 0 0 4 4 】

図 1 3 は、図 8 でのステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ 2 1 0 2 で、特別遊技実行手段 1 1 3 2 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 を参照して、第 1 種特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 1 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 1 0 4 で、情報送信手段 1 2 0 0 は、第 1 種演出表示制御手段（サブ基板）2 5 0 0 側に第 1 種特別遊技開始信号を送信する。次に、ステップ 2 1 0 6 及びステップ 2 1 0 8 で、特別遊技実行手段 1 1 3 2 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 内の第 1 種特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に第 1 種特別遊技実行フラグをオンにし、ステップ 2 1 1 2 に移行する。他方、ステップ 2 1 0 2 で No の場合、ステップ 2 1 1 0 で、特別遊技実行手段 1 1 3 2 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 4 0 を参照して、第 1 種特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ 2 1

10

20

30

40

50

10でYesの場合には、ステップ2112に移行する。尚、ステップ2110でNoの場合には、特別遊技実行手段1132は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(ステップ5000の賞球払出処理)に移行する。

【0045】

次に、ステップ2112で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140を参照して、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ2112でYesの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ2114~2122の処理を行うことなく、ステップ2124に移行する。他方、ステップ2112でNoの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ2114で、特別遊技実行手段1132は、タイマをゼロクリアすると共に所定値(例えば30秒)セットする。次に、ステップ2116で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140内の入賞球カウンタをゼロクリアする。そして、ステップ2118で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、遊技状態一時記憶手段1140に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後(初期値)は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ2120で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ2122で、特別遊技実行手段1132は、第1種大入賞口2200の電動役物2220を駆動して第1種大入賞口2200を開放し、ステップ2124に移行する。

【0046】

次に、ステップ2124で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140を参照して当該ラウンドで所定球(例えば10球)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ2124でYesの場合には、ステップ2128に移行する。他方、ステップ2124でNoの場合、ステップ2126で、特別遊技実行手段1132は、開放タイマを参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ2126でYesの場合にも、ステップ2128に移行し、Noの場合には、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。

【0047】

次に、ステップ2128で、特別遊技実行手段1132は、第1種大入賞口2200の電動役物2220の駆動を停止して第1種大入賞口2200を閉鎖する。そして、ステップ2130で、特別遊技実行手段1132は、開放タイマをリセットする。次に、ステップ2132で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ2134で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140を参照して、当該ラウンドが最終ラウンドか否かを判定する。ステップ2134でYesの場合、ステップ2136で、特別遊技実行手段1132は、遊技状態一時記憶手段1140内の第1種特別遊技実行フラグをオフにする。そして、ステップ2138で、情報送信手段1200は、遊技状態一時記憶手段1140を参照して、第1種演出表示制御手段(サブ基板)2500側に特別遊技終了信号を送信する。次に、ステップ2140で、第1種遊技制御手段1100は、遊技状態一時記憶手段1140を参照して、停止図柄が確率変動図柄か否かを判定する。ステップ2140でYesの場合には、ステップ2142で、第1種遊技制御手段1100は、特図内容決定用抽選テーブル1114aとして確率変動状態用抽選テーブルをセットし、他方、ステップ2140でNoの場合には、ステップ2144で、第1種遊技制御手段1100は、特図内容決定用抽選テーブル1114aとして通常遊技状態用抽選テーブルをセットした後、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。尚、ステップ2134でNoの場合にも、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。

【0048】

次に、図14のフローチャートを参照しながら、第1種演出表示装置2400上の装飾図柄表示処理(+外観可変制御処理)6100について詳述する。まず、ステップ61

10

20

30

40

50

02で、装飾図柄表示制御手段2531は、メイン側情報一時記憶手段2511を参照し、主制御装置（メイン基板）1000側から図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、装図表示内容決定手段2531aは、メイン側情報一時記憶手段2511内に一時記憶された主制御装置（メイン基板）1000側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2531a₁を参照して、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、当該決定内容を装飾図柄関連情報一時記憶手段2531bに記憶する。次に、ステップ6106で、装飾図柄表示制御手段2531は、装飾図柄関連情報一時記憶手段2531bに記憶されている前記ステップ6104での決定内容に従い、第1種演出表示装置2400の装図表示部2410上で装飾図柄の変動表示を開始する。そして、ステップ6500で、後述の外観可変制御処理を実行する。その後、ステップ6116で、装飾図柄表示制御手段2531は、メイン側情報一時記憶手段2511を参照し、主制御装置（メイン基板）1000側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6116でYesの場合、ステップ6118で、装飾図柄表示制御手段2531は、装飾図柄関連情報一時記憶手段2531bに記憶されている前記ステップ6104での決定内容に従い、装飾図柄の停止図柄を確定表示し、次の処理に移行する。尚、ステップ6102でNoの場合にも、次の処理に移行する。また、ステップ6116でNoの場合には、確定表示コマンドを受信するまで待機する。

10

【0049】

次に、図15は、図14におけるステップ6500のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ6502で、外観可変制御手段2532は、装飾図柄関連情報一時記憶手段2531bを参照して、変動態様がリーチ態様であるか否かを判定する。ステップ6502でYesの場合、ステップ6504で、カウント値制御手段2532dは、カウント値一時記憶手段2532d₁中のカウンタ値(C)に初期値として0をセットする。次に、ステップ6506で、ボタン操作内容決定手段2532aは、装飾図柄関連情報一時記憶手段2531bを参照して、決定された停止図柄と変動態様情報を取得した後、ボタン操作内容決定用テーブル2532a₁を参照して、前記情報に基づいてボタン操作内容を決定する。そして、ステップ6508で、外観可変制御手段2532は、外観可変制御処理用タイマ2532gをスタートさせる。次に、ステップ6510で、装飾図柄表示制御手段2531は、第1種演出表示装置2400の装図表示部2410上で実行されている装飾図柄変動を縮小表示する。そして、ステップ6512で、ボタン操作ナビ表示制御手段2532bは、装飾図柄変動が縮小表示された結果として形成された装図表示部2410上の領域で、ボタン操作ナビ表示を行なうと共に、サウンド出力制御手段2532cは、決定されたボタン操作内容に対応したサウンドデータを外観可変制御処理関連情報記憶手段2532fから呼び出し、サウンドを開始する。尚、ボタン操作ナビ表示とサウンド出力は、シンクロして実行される。次に、ステップ6514で、カウント値制御手段2532dは、外観可変制御処理用タイマ2532gを参照しながら、有効時間の開始時間と終了時間を監視すると共に、操作情報一時記憶手段2521を参照して、当該有効時間内にボタン操作がなされたか否かを判定する。ステップ6514でYesの場合、ステップ6516で、カウント値制御手段2532dは、カウント値一時記憶手段2532d₁に記憶されているカウント値に2を加えても成功値に達しないか否かを判定する。ステップ6516でYesの場合、ステップ6518で、カウント値制御手段2532dは、カウント値一時記憶手段2532d₁に記憶されているカウント値に2を加える。そして、ステップ6520で、ボタン操作ナビ表示制御手段2532bは、装図表示部2410上に「GREAT!!」と、遊技者が適切なボタン操作を行なったことを報知し、ステップ6522に移行する。

20

30

40

【0050】

他方、ステップ6514でNoの場合、即ち、有効時間内に適切なボタン操作が行なわれなかった場合には、ステップ6536で、カウント値制御手段2532dは、カウント値一時記憶手段2532d₁に記憶されているカウント値から1を減じる。そして、ステ

50

ップ6538で、ボタン操作ナビ表示制御手段2532bは、装図表示部2410上に「MISS!」と、遊技者が適切なボタン操作を行なわなかったことを報知し、ステップ6522に移行する。

【0051】

また、ステップ6516でNoの場合、即ち、有効時間内に適切なボタン操作がなされたものの、カウント値に2を加えると成功値に達してしまう場合には、ステップ6534で、カウント値制御手段2532dは、装飾図柄関連情報一時記憶手段2531bを参照して、停止図柄が確率変動当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ6534でYesの場合には、ステップ6518に移行する。他方、ステップ6534でNoの場合には、ステップ6536に移行する。この場合、適切なボタン操作であったにもかかわらず、強制的に失敗扱いとなる。

10

【0052】

そして、ステップ6522及びステップ6524で、外観可変手段2532eは、カウント値一時記憶手段2532d₁に記憶されているカウント値に対応して、装図表示部2410上で変動表示している装飾図柄の色を変化（成功の場合は赤色の方向に、失敗の場合は白色の方向に変化）させると共にインジケータ表示を変更する。次に、ステップ6526で、外観可変制御手段2532は、外観可変制御処理用タイマ2532gを参照して、外観可変処理の終了時間に到達したか否かを判定する。ステップ6526でYesの場合、ステップ6528で、外観可変手段2532eは、カウント値に対応して赤く変色しかかっている装飾図柄を白色（元の色）に戻す。そして、ステップ6530で、ボタン操作ナビ表示制御手段2532bは、装飾図柄を赤く変色させることに失敗した旨の表示を行なう。次に、ステップ6532で、装飾図柄表示制御手段2531は、縮小表示されていた装飾図柄変動を元の大きさに戻し、次の処理（ステップ6116）に移行する。

20

【0053】

他方、ステップ6526でNoの場合、ステップ6540で、外観可変手段2532eは、カウント値一時記憶手段2532d₁に記憶されているカウント値が成功値に達しているか否かを判定する。ステップ6540でYesの場合、ステップ6542で、外観可変手段2532eは、変動中の装飾図柄を完全な赤色にする。そして、ステップ6544で、ボタン操作ナビ表示制御手段2532bは、装飾図柄を赤く変色させることに成功した旨の表示を行ない、ステップ6532に移行する。尚、ステップ6540でNoの場合には、ステップ6514に移行する。

30

【0054】

次に、図16～図20を参照しながら、本最良形態に係る作用について説明する。まず、図16から図20は、変動中の装飾図柄がリーチ態様となった場合に実行される、外観可変処理の際に表示される画面例である。尚、本例では、内部的に確率変動当たりを選択している場合を想定する。そこで、当該処理を時系列的に説明すると、まず、当該処理の開始直後に、図16に示すような画面が表示される。ここで、画面左枠には、サウンドに併せてどのタイミングで操作ボタンを押圧すればよいかをナビゲーションする指標が表示される。次に、サウンドが流れ、サウンドとシンクロしながら、前記指標が上から下に移動する。この際、遊技者が、当該指標が横軸を通過した際にタイミングよく操作ボタンを操作した場合、図17に示すように「GREAT!!」と表示されると共に、当該枠右上に表示されているインジケータの変色部が成功寄りに移動する。他方、遊技者が、当該指標が横軸を通過した際にタイミングよく操作ボタンを操作しなかった場合、図18に示すように「MISS!!」と表示されると共に、当該枠右上に表示されているインジケータの変色部が成功から離れる方向に移動する。そして、当該インジケータの変色領域に応じて、画面左下に縮小表示されている装飾図柄の色が白から赤に段階的に変色する。例えば、図18のようにインジケータの変色領域が小さい場合には、変動中の装飾図柄は殆ど白色であるが、図17のようにインジケータの変色領域が大きくなると、変動中の装飾図柄はやや赤色となる。そして、所定の時間内にインジケータの変色部が成功ラインを越え

40

50

た場合には、図19に示すように、「大成功！ あなたは達人！」という表示がなされると共に、画面左下に縮小表示されている装飾図柄の色が完全な赤色に確定的に変色する。これにより、変動中の当該装飾図柄が停止したときに確率変動当たり図柄で停止することが確定する。そして、図1に示すように、縮小表示されていた装飾図柄は、第1種演出表示装置2400上で元の大きさに戻り変動表示を継続する（但し、装飾図柄の色は赤色に変色）。他方、所定の時間内にインジケータの変色部が成功ラインを越えなかった場合には、図20に示すように、「失敗！ また頑張っネ」という表示がなされると共に、画面左下に縮小表示されている装飾図柄の色が元の色（白色）に戻る。そして、図1に示すように、縮小表示されていた装飾図柄は、第1種演出表示装置2400上で元の大きさに戻り変動表示を継続する（但し、装飾図柄の色は元の色）。

10

【0055】

本最良形態によれば、遊技者による前記操作情報入力手段の操作に基づき、変動中の第2識別情報の形状、模様及び/又は色彩といった外観が変化し得るように構成されているので、遊技者に操作情報入力手段を操作するモチベーションが付与される結果、遊技の興趣性を向上させることができるという効果を奏する。

【0056】

更に、遊技者自らが音楽に合わせた形で連続操作を行うことに加え、この操作結果が評価され、当該評価結果に基づき外観が変化し得るように構成されているので、単に操作情報入力手段を操作する場合と比較すると、遊技により積極的に参加しているという意識を遊技者に抱かせることが可能となる結果、遊技の興趣性をより向上させることができるという効果を奏する。

20

【0057】

更に、停止識別情報の属性に応じて操作内容の難易度を変えるように構成されているので、例えば、停止識別情報が特定の利益状態を付与する態様（例えば、当たり）や相対的に高い利益状態を付与する態様（例えば、確率変動当たり）である場合に、操作内容の難易度を低くし、他方、停止識別情報が特定の利益状態を付与しない態様（ハズレ）や相対的に低い利益状態を付与する態様（例えば、通常当たり）である場合に、操作内容の難易度を高くすることにより、識別情報の変動中であるにもかかわらず、遊技者に対して停止識別情報の内容を示唆することができるという効果を奏する。

30

【0058】

更に、停止識別情報が特定当たり（例えば確率変動当たり）である場合、識別情報の変動中であるにもかかわらず、遊技者に対して停止識別情報が特定当たりである旨を示唆することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0059】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である（全体）。

【図4】図4は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である（メイン側）。

40

【図5】図5は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である（周辺機器側）。

【図6】図6は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である（サブ側）。

【図7】図7は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の第1種演出表示制御装置内のボタン操作内容決定用テーブルの内容を概念的に示した図である。

【図8】図8は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図9】図9は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第

50

1種特別遊技移行判定処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第1種特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示処理のフローチャートである。

【図12】図12は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第1種特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第1種特別遊技実行処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示処理(+外観可変制御処理)のフローチャートである。

【図15】図15は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での外観可変制御処理のフローチャートである。

【図16】図16は、装図表示部上に表示される画面例である(外観可変処理の際に表示される画面例)。

【図17】図17は、装図表示部上に表示される画面例である(外観可変処理の際に表示される画面例)。

【図18】図18は、装図表示部上に表示される画面例である(外観可変処理の際に表示される画面例)。

【図19】図19は、装図表示部上に表示される画面例である(外観可変処理の際に表示される画面例)。

【図20】図20は、装図表示部上に表示される画面例である(外観可変処理の際に表示される画面例)。

【符号の説明】

【0060】

- 1112 乱数取得判定実行手段
- 1114 特図内容決定手段
- 1120 特別図柄表示制御手段
- 1131 条件判定手段
- 1132 特別遊技実行手段
- 2100 第1種始動口
- 2200 第1種大入賞口
- 2310 特図表示部
- 2410 装図表示部
- 2520 操作情報受信手段
- 2530 表示制御手段
- 2531a 装図表示内容決定手段
- 2532a ボタン操作内容決定手段
- 2532b ボタン操作ナビ表示制御手段
- 2532e 外観可変手段
- 2610 操作ボタン

10

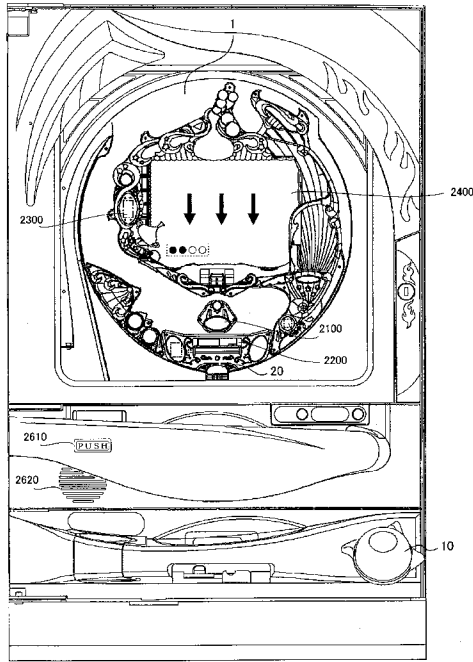
20

30

40

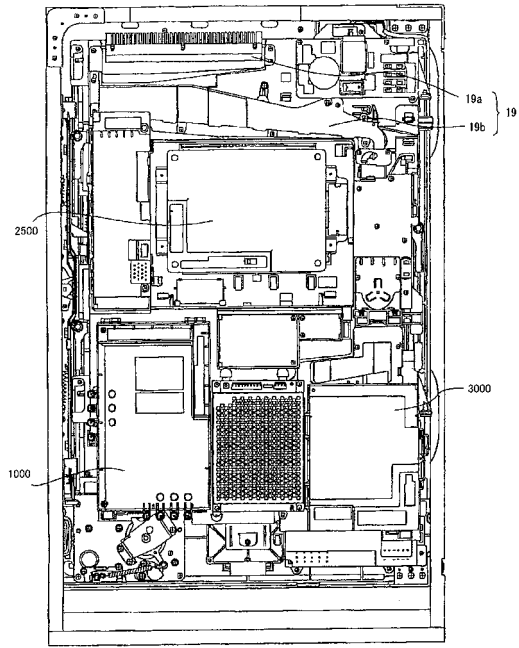
【図 1】

【図 1】



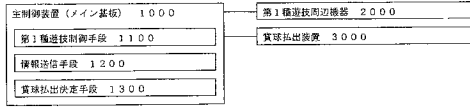
【図 2】

【図 2】



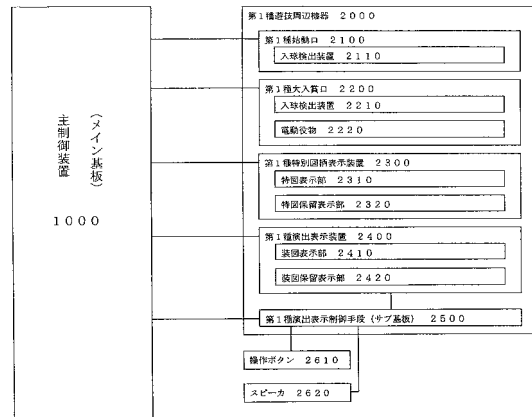
【図 3】

【図 3】



【図 5】

【図 5】



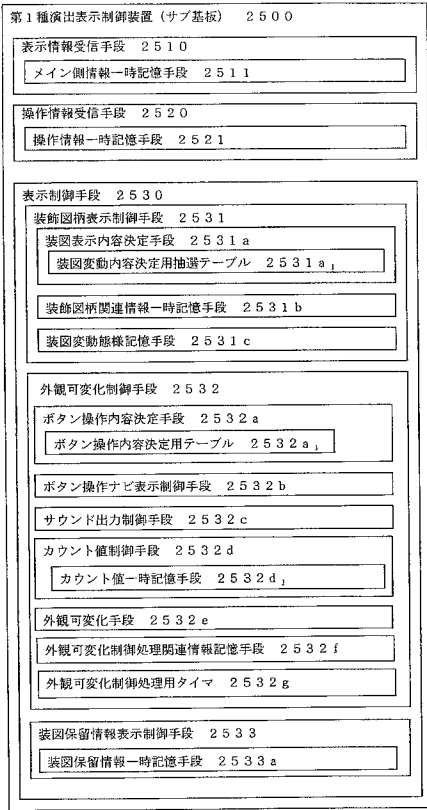
【図 4】

【図 4】



【図6】

【図6】



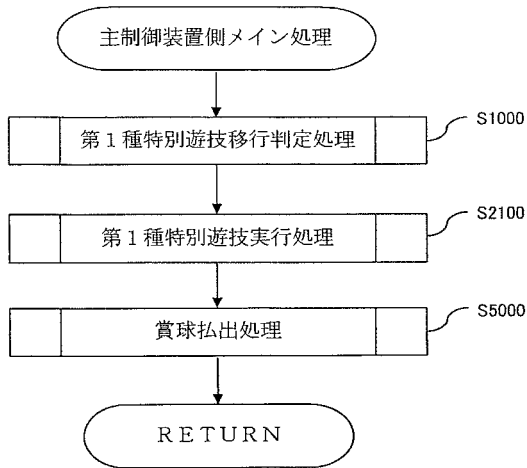
【図7】

【図7】

対応サウンド	サウンド1	サウンド2	サウンド3	サウンド4	サウンド5
難易度	非常に易	易	普通	難	非常に難
ボタン操作内容	1	2	3	4	5

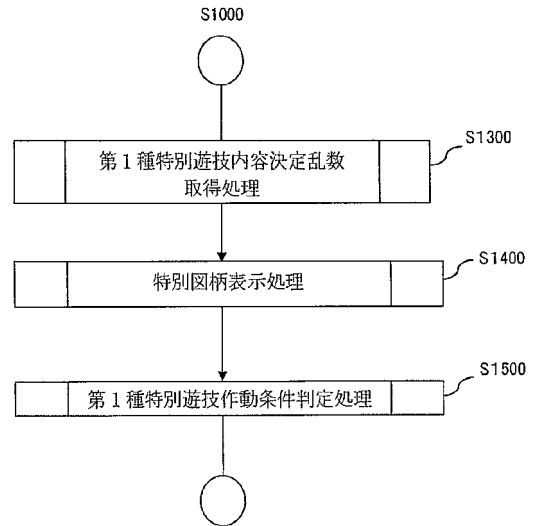
【図8】

【図8】



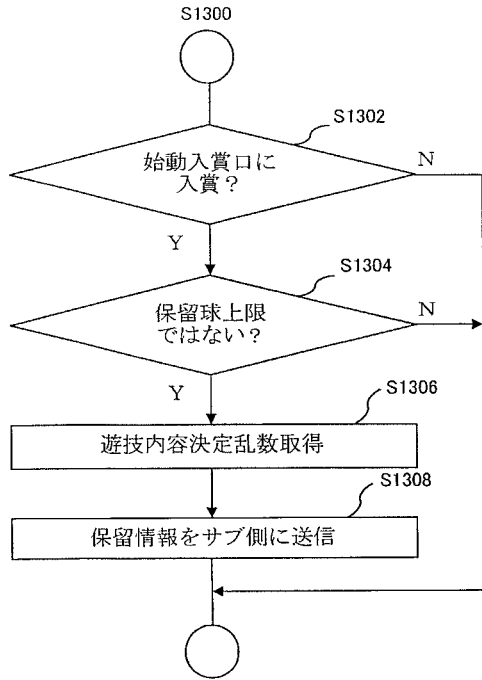
【図9】

【図9】



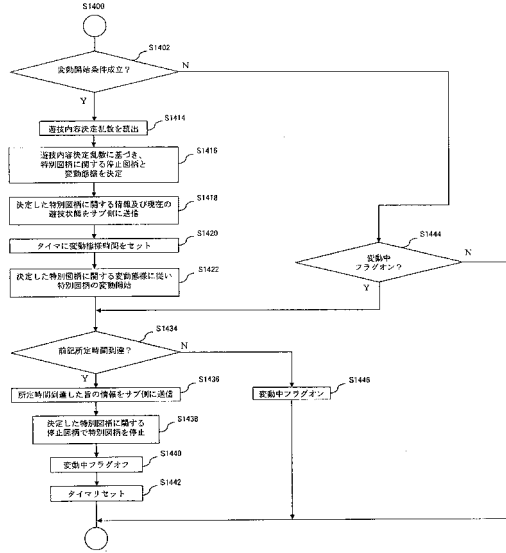
【図10】

【図10】



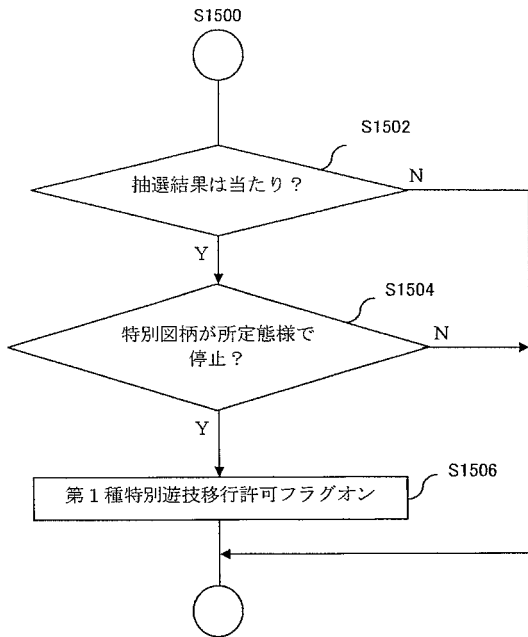
【図11】

【図11】



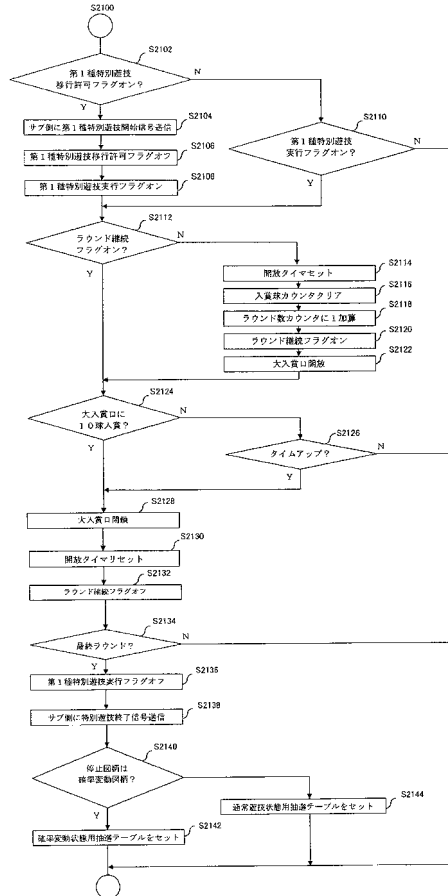
【図12】

【図12】



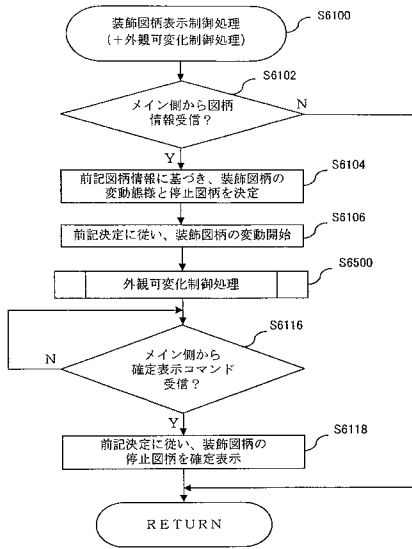
【図13】

【図13】



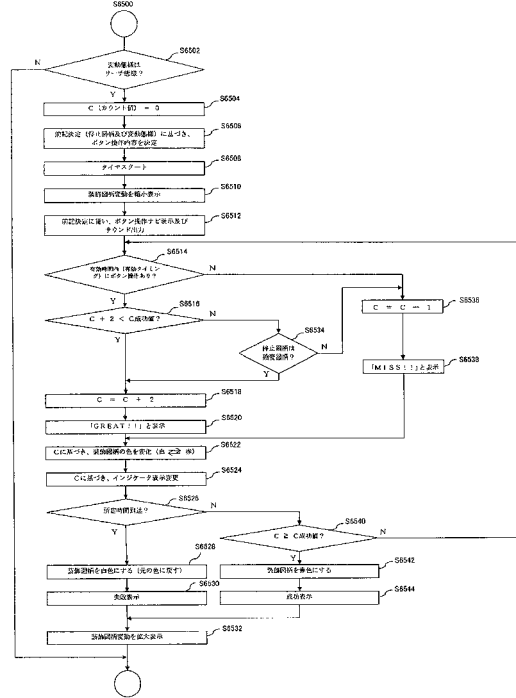
【図14】

【図14】



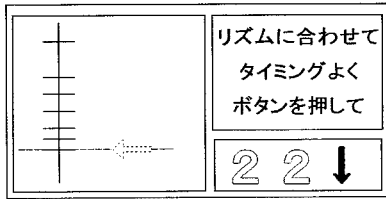
【図15】

【図15】



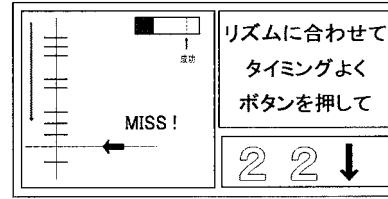
【図16】

【図16】



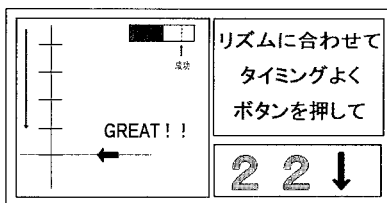
【図18】

【図18】



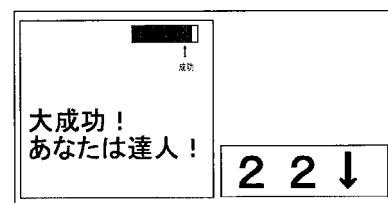
【図17】

【図17】



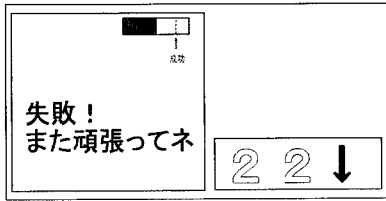
【図19】

【図19】



【図20】

【図20】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2004-000345(JP,A)
特開2004-174152(JP,A)
特開2004-242872(JP,A)
特開2005-087769(JP,A)
パチンコ必勝ガイド,日本,株式会社白夜書房,2003年 4月20日,第15巻第10号(通巻391号),14頁

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04