

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5736552号
(P5736552)

(45) 発行日 平成27年6月17日(2015.6.17)

(24) 登録日 平成27年5月1日(2015.5.1)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2013-134455 (P2013-134455)
 (22) 出願日 平成25年6月27日(2013.6.27)
 (62) 分割の表示 特願2010-178674 (P2010-178674)
 の分割
 原出願日 平成22年8月9日(2010.8.9)
 (65) 公開番号 特開2013-188580 (P2013-188580A)
 (43) 公開日 平成25年9月26日(2013.9.26)
 審査請求日 平成25年6月27日(2013.6.27)

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

審査官 ▲吉▼川 康史

(56) 参考文献 特開2000-135324 (JP, A)

(58) 調査した分野(Int.Cl., DB名)
 A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への入球に起因して入球抽選を行うと共に、該入球抽選の結果に応じて、さらに遊技者の操作に起因する操作抽選を行い、これらの抽選を経て大当りに当選した場合には、予め定められた遊技価値を付与するための大当り遊技を行う弾球遊技機であって、

演出画面にて演出図柄の変動表示を行った後に該演出図柄を停止表示させることで、前記大当りに当選したか否かを遊技者に通知する大当り演出を行う図柄制御装置と、

前記入球抽選で当選した場合には、前記操作抽選を行う主制御装置と、

前記操作を受け付ける受付手段と、を備え、

前記主制御装置は、

前記入球抽選を行う入球抽選手段と、

前記大当り演出の実行中における受付期間に前記受付手段を介して受け付けた前記操作に起因して、前記操作抽選を行う操作抽選手段と、

前記演出図柄の変動開始から停止までの変動時間を指示するコマンドである変動パターン指示コマンドを送信し、該変動時間内に、前記演出図柄を視認困難に変更させることを指示する視認困難コマンドを送信し、前記操作抽選が行われると、該操作抽選の結果に応じた前記演出図柄を停止表示させることを指示する停止コマンドを送信する、コマンド送信手段と、

前記受付期間を前記演出図柄が前記視認困難な期間内に設定する受付期間設定手段と、を備え、

10

20

前記図柄制御装置は、

前記変動パターン指示コマンドを受信すると前記演出図柄の変動を開始し、前記変動時間内に、前記演出図柄の少なくとも一部を視認容易な変動速度に変速し、前記視認困難コマンドを受信すると少なくとも操作により停止させたい演出図柄を視認困難な変動速度に変速し、前記停止コマンドを受信すると前記操作抽選の結果に応じた前記演出図柄を停止表示する図柄制御手段と、

前記操作抽選に当選しない場合、次の入球抽選に当選しなくとも、前記操作抽選を可能とする、ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記図柄制御装置の前記図柄制御手段は、

前記停止コマンドを受信すると、前記演出図柄を仮停止し、前記変動時間経過後に停止を確定させる、ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載の弾球遊技機において、

前記入球毎による予め定められた所定変動回数の間、前記操作抽選を可能とし、該所定変動回数の間に前記操作抽選に当選しない場合、その後前記大当たり遊技を実行する、ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

【背景技術】

【0002】

始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行うと共に、演出図柄の変動表示を行った後にいずれかの演出図柄を停止表示させることで大当たり抽選の結果を報知する大当たり演出を行う弾球遊技機が知られている。このような弾球遊技機は、大当たり抽選や、大当たりの際に遊技価値を付与する大当たり遊技等を行う主制御装置と、主制御装置からの指示に従い演出画面への描画を行う表示制御装置を有している。そして、一般的に、主制御装置から表示制御装置に対し一定期間にわたる変動表示の態様等を指示する変動パターン指示コマンドを送信し、表示制御装置が該変動パターン指示コマンドに従い演出画面に描画を行う変動パターン方式により、大当たり演出における変動表示が行われる。

【0003】

ところで、上述の弾球遊技機において、停止ボタンの操作により大当たり演出の内容が変化するものが知られているが、このような弾球遊技機では、該操作が行われても大当たり抽選の結果等が変化することは無く、遊技者に付与される遊技価値が変化することは無かった。

【0004】

ここで、遊技者の操作を弾球遊技機から付与される遊技価値に反映させる方法の一例として、演出図柄の変動表示中に停止ボタンが操作されると、該操作時に変動表示により演出画面に一時的に表示されている演出図柄を停止表示させ、演出画面に同一の演出図柄が並んだ場合に大当たり遊技を開始するといったものが考えられる。

【0005】

しかしながら、このような遊技を実現する場合には、演出画面に同一の演出図柄が並んだことを主制御装置にて検知することが必要となるが、変動パターン方式が採用されている場合、主制御装置は、変動表示の際にどのタイミングでどの演出図柄が演出画面に表示されるかを把握することができない。このため、表示制御装置から主制御装置に対し、演出画面に同一の演出図柄が並んだことを通知しなければならないが、不正防止のため、表示制御装置から主制御装置へのデータ送信は法令上禁止されている。

【0006】

一方、特許文献 1 には、主制御装置から表示制御装置に対し、演出画面に表示する演出図柄を指定するコマンドを連続的に送信することで演出図柄の変動表示を行うオフセット方式について記載されている。このオフセット方式によれば、変動表示の際、主制御装置が演出画面に表示される演出図柄を逐一指示するため、主制御装置は、停止ボタンの操作時に演出画面に表示されている演出図柄を把握することができ、上記遊技を実現することが可能となる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献 1】特開平 11 - 342245 号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、このようなオフセット方式を採用した場合には、高速での変動表示や、滑らかな演出図柄のスクロールを伴う変動表示等を行うためには、短い時間間隔で主制御装置から表示制御装置にコマンドを送信する必要性が生じ、主制御装置の処理負荷が大幅に増加してしまうおそれがある。

【0009】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、主制御装置の処理負荷を抑えつつ、遊技者による操作を弾球遊技機から付与される遊技価値に反映させることができる弾球遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題に鑑みてなされた請求項 1 に記載の弾球遊技機は、始動口への入球に起因して入球抽選を行うと共に、該入球抽選の結果に応じて、さらに遊技者の操作に起因する操作抽選を行い、これらの抽選を経て大当りに当選した場合には、予め定められた遊技価値を付与するための大当り遊技を行う弾球遊技機であって、

演出画面にて演出図柄の変動表示を行った後に該演出図柄を停止表示させることで、前記大当りに当選したか否かを遊技者に通知する大当り演出を行う図柄制御装置と、

前記入球抽選で当選した場合には、前記操作抽選を行う主制御装置と、

30

前記操作を受け付ける受付手段と、を備え、

前記主制御装置は、

前記入球抽選を行う入球抽選手段と、

前記大当り演出の実行中における受付期間に前記受付手段を介して受け付けた前記操作に起因して、前記操作抽選を行う操作抽選手段と、

前記演出図柄の変動開始から停止までの変動時間を指示するコマンドである変動パターン指示コマンドを送信し、該変動時間内に、前記演出図柄を視認困難に変更させることを指示する視認困難コマンドを送信し、前記操作抽選が行われると、該操作抽選の結果に応じた前記演出図柄を停止表示させることを指示する停止コマンドを送信する、コマンド送信手段と、

40

前記受付期間を前記演出図柄が前記視認困難な期間内に設定する受付期間設定手段と、を備え、

前記図柄制御装置は、

前記変動パターン指示コマンドを受信すると前記演出図柄の変動を開始し、前記変動時間内に、前記演出図柄の少なくとも一部を視認容易な変動速度に変速し、前記視認困難コマンドを受信すると少なくとも操作により停止させたい演出図柄を視認困難な変動速度に変速し、前記停止コマンドを受信すると前記操作抽選の結果に応じた前記演出図柄を停止表示する図柄制御手段と、

前記操作抽選に当選しない場合、次回の入球抽選に当選しなくとも、前記操作抽選を可能とする、ことを特徴とする。

50

【 0 0 1 1 】

なお、操作抽選は、例えば、遊技者の操作を受け付けたタイミングで抽出した乱数に基づき行っても良い。

このような構成によれば、大当り演出における変動表示は、演出画面に表示する演出図柄を逐一指示するオフセット方式ではなく、一定期間にわたる変動表示の態様を指示する変動パターン方式により制御される。このため、主制御装置の処理負荷を抑えつつ大当り演出を行うことができる。

【 0 0 1 2 】

また、入球抽選の結果に応じて、大当り演出の際に遊技者の操作に起因して操作抽選が行われ、この操作抽選を経て大当りに当選するか否かが決定されるため、遊技者の操作により弾球遊技機から付与される遊技価値が大きく変化する。このため、遊技者に対し遊技に關与しているという感覚を与えることができる。

10

【 0 0 1 3 】

このように、請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、主制御装置の処理負荷を抑えつつ、遊技者による操作を弾球遊技機から付与される遊技価値に反映させることができるのである。

【 0 0 1 4 】

また、操作抽選に当選するか否かは、操作抽選に係る操作が行われた際に、変動表示によりどの演出図柄が演出画面に表示されているかを考慮することなく決定される。このため、例えば、遊技者が、変動表示により特定の演出図柄が表示されるタイミングを狙って操作抽選に係る操作を行ったとしても、操作抽選に当選するとは限らず、狙った演出図柄とは異なる演出図柄が停止表示されてしまう可能性があるため、遊技者が不満を持つおそれがある。

20

【 0 0 1 5 】

これに対し、請求項 1 に記載の弾球遊技機では、操作抽選に係る操作の受付期間は、遊技者による演出図柄の視認が困難或いは不可能な視認困難態様で演出図柄の変動表示が行われているため、遊技者は、特定の演出図柄を正確に狙って該操作を行うことができない。したがって、操作抽選に係る操作がなされた際に変動表示により演出画面に表示された演出図柄と、停止表示された演出図柄が異なっていたとしても、遊技者が不満を持つことは無いと考えられる。

30

【 0 0 1 6 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の弾球遊技機において、
前記図柄制御装置の前記図柄制御手段は、
前記停止コマンドを受信すると、前記演出図柄を仮停止し、前記変動時間経過後に停止を確定させる、ことを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の弾球遊技機において、
前記入球毎による予め定められた所定変動回数の間、前記操作抽選を可能とし、該所定変動回数の上に前記操作抽選に当選しない場合、その後前記大当り遊技を実行する、ことを特徴とする。

40

請求項 3 に記載の弾球遊技機によれば、操作抽選に当選しなくとも、所定変動回数経過後に大当り遊技を行うことができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 8 】

【 図 1 】パチンコ機の正面図である。

【 図 2 】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【 図 3 】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 4 】パチンコ機の演出画面についての説明図と、昇格大当り時の大当り演出のタイミングチャートである。

【 図 5 】昇格大当り処理のフローチャートである。

50

【図 6】昇格大当り表示処理のフローチャートである。

【図 7】準大当り状態である場合の操作抽選の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 8】準大当り処理のフローチャートである。

【図 9】準大当り表示処理のフローチャートである。

【図 10】全図柄変動についての説明図と、当り図柄選択時の大当り演出のタイミングチャートである。

【図 11】当り図柄選択処理のフローチャートである。

【図 12】当り図柄選択表示処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

10

【0019】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。尚、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【0020】

〔構成の説明〕

(1) 全体の構成について

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 2 1 にて構成の各部を保持する構造である。

【0021】

20

外枠 2 1 の左側上下には、ヒンジ 5 b が設けられており、該ヒンジ 5 b の他方側には内枠が取り付けられており、内枠は外枠 2 1 に対して開閉可能な構成になっている。

前枠 5 c には、板ガラス 9 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 9 の奥には図 2 に記載する遊技盤 8 が内枠に取り付けられている。

【0022】

前枠 5 c の上側左右には、スピーカ 1 1 が設けられており、パチンコ機 1 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 c に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプも複数設けられている。

【0023】

前枠 5 c の下方には、上皿 1 2 と下皿 1 3 が一体に形成されている。下皿 1 3 の右側には発射ハンドル 1 8 が取り付けられており、該発射ハンドル 1 8 を時計回りに回動操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 1 2 から供給された遊技球が遊技盤 8 に向けて発射される。

30

【0024】

下皿 1 3 の左側には、遊技者が操作可能な停止ボタン 1 4 が備えられており、遊技者が所定期間中に、該停止ボタン 1 4 を操作することで後述する演出図柄表示装置 5 4 b に表示される内容が変化したり、スピーカ 1 1 より出力される遊技音が変化する。

【0025】

また、このパチンコ機 1 はいわゆる CR 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（CR ユニット）5 a が付属しており、パチンコ機 1 には、貸出ボタン 1 6、精算ボタン 1 7 及び精算表示装置 1 5 を有する CR 精算表示装置が備わっている。

40

【0026】

また、パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 5 0、払出制御装置 5 1、演出図柄制御装置 5 4 a、サブ統合装置 5 3、発射制御装置 5 2、電源基板が設けられている。主制御装置 5 0、演出図柄制御装置 5 4 a、サブ統合装置 5 3 は遊技盤 8 に設けられており、払出制御装置 5 1、発射制御装置 5 2、電源基板が内枠に設けられている。

【0027】

図 2 に示すように遊技盤 8 には、公知のガイドレール 2 5 a、2 5 b によって囲まれた略円形の遊技領域 2 6 が設けられている。この遊技領域 2 6 には多数の遊技釘 2 7 が打ち

50

付けられている。

【 0 0 2 8 】

遊技領域 2 6 のほぼ中央部には、センターケース 2 8 が配されている。センターケース 2 8 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 5 4 b (液晶表示装置であり演出図柄を表示する。) の画面を臨ませる窓 2 8 a 等を備えている。

【 0 0 2 9 】

窓 2 8 a の上側には 7 セグメントの第 1 特図表示装置 2 9 と第 2 特図表示装置 3 0 と 4 個の L E D からなる第 2 特図保留数表示装置 3 0 a が設置され、下側には 4 個の L E D からなる第 1 特図保留数表示装置 2 9 a が設置されている。

10

【 0 0 3 0 】

センターケース 2 8 に向かって左横には、普通図柄作動ゲート 4 2 が配置されており、センターケース 2 8 の下方には第 1 始動口 3 1 が配置され、さらにその下方には第 2 始動口 3 2 が配置されている。この第 2 始動口 3 2 には、ドットマトリクスの普通図柄表示装置 4 1 が設置されている。

【 0 0 3 1 】

第 1 始動口 3 1 は、いわゆるチャッカーであり、常時入球可能である。

第 2 始動口 3 2 は、羽根 4 0 が開閉する電動チューリップであるが、上方に第 1 始動口 3 1 があるために図示の閉鎖状態では遊技球を入球させることができない。しかし、遊技球が普通図柄作動ゲート 4 2 を通過すると行われる普通図柄抽選で当たり、普通図柄表示装置 4 1 に当たりの普通図柄が確定表示されると、第 2 始動口 3 2 は開放されて入球容易になる。

20

【 0 0 3 2 】

第 2 始動口 3 2 の下方にはアタッカー式の大入賞口 3 3 a が配置され、その下方にはアウト穴 3 4 が設けられている。また、第 2 始動口 3 2 の両側には、一般入賞口 3 5 a がガイドレール 2 5 b に沿うように設けられている。この一般入賞口 3 5 a は、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

【 0 0 3 3 】

また、大入賞口 3 3 a の左側には、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 4 1 a が設置されている。

30

(2) 電氣的構成について

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

【 0 0 3 4 】

主制御装置 5 0 には、第 1 始動口 3 1 に入球した遊技球を検出する第 1 特図始動 S W 3 1 a、第 2 始動口 3 2 に入球した遊技球を検出する第 2 特図始動 S W 3 2 a、普通図柄作動ゲート 4 2 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 S W 4 2 a、大入賞口 3 3 a に入球した遊技球を計数するためのカウント S W 3 3 b、一般入賞口 3 5 a に入球した遊技球を検出する一般入賞口 S W 3 5 b 等の検出信号が入力される。

40

【 0 0 3 5 】

主制御装置 5 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置 5 1 及びサブ統合装置 5 3 に出力する。

【 0 0 3 6 】

また、主制御装置 5 0 は、図柄表示装置中継端子板 6 4 を介して接続されている第 1 特

50

図表示装置 29 a、第 2 特図表示装置 30 a 及び普通図柄表示装置 41 の表示や、第 1 特図保留数表示装置 29 a、第 2 特図保留数表示装置 30 a 及び普図保留数表示装置 41 a の点灯を制御する。

【0037】

また、主制御装置 50 には、停止 SW 14 a が接続されており、遊技者が停止ボタン 14 を操作した際には、停止 SW 14 a からの信号が主制御装置 50 に入力される。

更に、主制御装置 50 は、大入賞口ソレノイド 33 c を制御することで大入賞口 33 a の開閉を制御し、普通役物ソレノイド 40 b を制御することで第 2 始動口 32 の開閉を制御する。

【0038】

主制御装置 50 からの出力信号は試験信号端子にも出力されほか、図柄変動や大当り等の管理用の信号が外部接続端子 61 に出力されてホールメインコンピュータに送られる。

主制御装置 50 と払出制御装置 51 とは双方向通信が可能である。

【0039】

払出制御装置 51 は、主制御装置 50 から送られてくるコマンドに応じて払出モータを稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出 SW 24 b の検出信号は払出制御装置 51 に入力され、払出制御装置 51 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 50 と払出制御装置 51 に払出 SW 24 b の検出信号が入力され、主制御装置 50 と払出制御装置 51 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【0040】

なお、払出制御装置 51 は、前面枠閉鎖 SW 38、意匠枠閉鎖 SW 39、球切れ SW 23 a、払出 SW 24 b、満杯 SW 13 a からの信号が入力され、満杯 SW 13 a により下皿 13 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れ SW 23 a により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータを停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 SW 13 a、球切れ SW 23 a も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 51 は、その信号が出力されなくなること起因して払出モータの駆動を再開させる。

【0041】

また、払出制御装置 51 は CR ユニット端子板 60 を介して CR ユニット 5 a と交信することで払出モータを作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 SW 24 b に検出され、検出信号は払出制御装置 51 に入力される。また、CR ユニット端子板 60 は精算表示装置 15 と双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 15 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸 SW 16 a、精算を要求するための精算 SW 17 a が設けられている。

【0042】

また、払出制御装置 51 は、外部接続端子 61 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠 5 c）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 52 に対して発射停止信号を送信する。

【0043】

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

発射制御装置 52 は発射モータ 36 を制御して、遊技球を遊技領域 26 に遊技球を発射させる。

【0044】

なお、発射制御装置 52 には払出制御装置 51 以外に発射ハンドル 18 からの回動量信号、タッチ SW 20 a からのタッチ信号、発射停止 SW 19 a から発射停止信号が入力される。

【0045】

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 18 を操作することで出力され、タッチ信号は遊

10

20

30

40

50

技者が発射ハンドル 18 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 SW 19 a を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 52 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 18 を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【0046】

サブ統合装置 53 は、主制御装置 50 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 54 a に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 LSI を作動させることによってスピーカ 11 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、ランプ 37 を制御する。なお、サブ統合装置 53 から主制御装置 50 へのデータの送信は行われない。

10

【0047】

サブ統合装置 53 と演出図柄制御装置 54 a とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 54 a は、サブ統合装置 53 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 50 から送信されてきたものとサブ統合装置 53 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 54 b を制御して、演出図柄等の演出画像を表示させる。

20

【0048】

〔動作の説明〕

次に、本実施形態のパチンコ機 1 の動作について説明する。

（１）概要について

本実施形態のパチンコ機 1 は、第 1 始動口 31 或いは第 2 始動口 32 への入賞に起因して大当たり抽選が行われ、該大当たり抽選により大当たり当選した場合には、例えば 16 ラウンドの大当たり遊技が行われる。

【0049】

具体的には、主制御装置 50 は、始動口への入賞により大当たり判定用乱数を含む複数の乱数を抽出し、各始動口につき最大 4 個まで保留記憶する。その後、保留記憶した大当たり判定用乱数等を読み出すと共に、読み出した大当たり判定用乱数が所定の大当たり値と一致するかを判定する大当たり当否判定を行うことで保留記憶を消化し、大当たり判定用乱数が大当たり値に一致すると判定した場合には大当たり当選し、大当たりフラグがセットされる。

30

【0050】

また、保留記憶が消化されると、演出図柄表示装置 54 b の演出画面 100（図 4（a）参照）にて大当たり当選したか否かを報知するための大当たり演出が行われる。演出画面には、左図柄領域 110、中図柄領域 120、右図柄領域 130 の三つの領域が設けられており、大当たり演出では、各領域において、演出画面 100 の下方に演出図柄をスクロールさせることで、演出図柄の変動表示が行われる。そして、大当たり当選した場合には、変動表示の後に、演出画面 100 の入賞ライン 140 上に同一の演出図柄が三つ並んで停止表示された大当たり表示状態となる（なお、大当たり当選しなかった場合には、入賞ライン 140 上に異なる演出図柄が三つ並んで停止表示される）。

40

【0051】

また、本実施形態のパチンコ機 1 では、通常モードと、大当たりへの当選確率が通常モードよりも上昇すると共に、普通図柄抽選への当選確率の上昇や羽根 40 の開放時間の延長により通常モードよりも第 2 始動口 32 への入賞が容易となる確変モードとが存在する。該パチンコ機 1 では、演出図柄として確変図柄と通常図柄の 2 種類が設けられており、確変図柄により大当たりとなった場合には大当たり遊技後に確変モードとなり、通常図柄により大当たりとなった場合には大当たり遊技後に通常モードとなる。

【0052】

50

また、本実施形態のパチンコ機 1 の主制御装置 50 では、始動口への入賞により抽出された大当たり判定用乱数等の乱数を用いた当否判定（入賞抽選）と、大当たり演出中に行われる停止ボタン 14 の操作に起因する抽選（操作抽選）とを合わせた複合抽選が行われ、該複合抽選により大当たりとなる場合がある。以下では、この複合抽選について説明する。

（２）昇格大当たりについて

（２－１）概要

まず、所定回数の操作抽選の機会が与えられ、該操作抽選で当選することで大当たりとなる昇格大当たりについて説明する。

【００５３】

大当たり当否判定で外れた場合、主制御装置 50 にて、該大当たり判例用乱数と共に抽出された演出決定用乱数が所定の昇格大当たり値と一致するか否かを判定する昇格大当たり当否判定が行われる。そして、一致すると判定された場合には昇格大当たり状態となり、該昇格大当たり当否判定の後に行われる所定回数（例えば 1 回）の大当たり演出にて遊技者に対し操作抽選の機会が与えられ、この操作抽選に当選すると大当たりとなる。

10

【００５４】

なお、本実施形態では、一例として昇格大当たり状態となった後の 1 回の大当たり演出でのみ操作抽選が行われるが、昇格大当たり状態となった後大当たりとなるまで、所定の操作抽選期間にわたり、始動口への入賞に起因して操作抽選を伴う大当たり演出が行われても良い。なお、この操作抽選期間とは、操作抽選を伴う大当たり演出の回数に基づく期間（例えば、操作抽選を伴う大当たり演出が 10 回行われるまでの期間）であっても良いし、昇格大当たり状態となった後の経過時間に基づく期間（例えば、昇格大当たり状態となった後の 1 分間）であっても良い。

20

（２－２）昇格大当たりの際の大当たり演出について

次に、昇格大当たり状態となった際に最大 120 秒間にわたり行われる大当たり演出について、図 4（b）に記載のタイミングチャートを用いて説明する。昇格大当たり当否判定により昇格大当たり状態となると、以下の態様で大当たり演出が行われる。

【００５５】

なお、以後の説明では、演出画面 100 の左図柄領域 110 に表示される演出図柄を左図柄、中図柄領域 120 に表示される演出図柄を中図柄、右図柄領域 130 に表示される演出図柄を右図柄とも記載する（図 4（a）参照）。また、遊技者による演出図柄の視認が不可能となる程度の高速で演出図柄をスクロールさせる変動表示を高速変動、演出図柄の視認が困難となる程度の中速で演出図柄をスクロールさせる変動表示を中速変動、演出図柄の視認が容易となる程度の低速で演出図柄をスクロールさせる変動表示を低速変動とも記載する。

30

【００５６】

まず、大当たり演出が開始されると、左～右図柄領域 110～130 の三つの領域で一斉に演出図柄の変動表示が行われる。

このとき、左図柄については、高速変動、中速変動、低速変動と変動表示の態様が変化し、いずれかの左図柄（図 4（b）では一例として「7」）が停止表示される。右図柄もまた、高速変動、中速変動、低速変動と変動表示の態様が変化し、大当たり演出開始から 30 秒が経過した時点で、停止表示された左図柄と同一の右図柄（図 4（b）では一例として「7」）が停止表示され、リーチ状態となる。

40

【００５７】

一方、中図柄については、左、右図柄が停止表示されるまでの間、低速変動、高速変動、中速変動と変動表示が変化すると共に、リーチ状態となった後は再度高速変動となる。そして、リーチ状態となった後は、最大 60 秒間にわたり停止ボタン 14 の操作が有効となる操作有効期間となり、この間、中図柄の高速変動が継続される。操作有効期間が経過すると、中図柄はさらに 30 秒間にわたり高速変動を維持し、その後、中図柄が停止表示される。

【００５８】

50

以後、このような態様の変動表示を、昇格大当り時の変動表示と記載する。

ここで、上述の操作有効期間に停止ボタン14が押された場合には、操作抽選が行われると共に、高速変動中の中図柄が中速変動、低速変動と変化した後に停止表示され、大当り演出が終了する。このとき、操作抽選で当選した場合には、中図柄の停止表示により大当り表示状態となり、当選しなかった場合には、停止表示されている左、右図柄とは異なるいずれかの中図柄が停止表示される。

【0059】

なお、操作有効期間に停止ボタン14が押された場合には、いずれかの中図柄を仮停止させ、大当り演出の開始から120秒が経過した時点で、該中図柄を停止表示させても良い。この仮停止の態様としては、いずれかの中図柄を上下方向や左右方向に小刻みに振動させる揺れ変動が考えられる。

10

(2-3) 昇格大当り処理について

次に、パチンコ機1の主制御装置50にて昇格大当りの際の大当り演出を制御する処理である昇格大当り処理について、図5に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、定期的なタイミングで開始される処理である。

【0060】

S205では、主制御装置50は、昇格大当り当否判定により昇格大当り状態となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S205:Yes)、S210に処理を移行し、否定判定の場合には(S205:No)、本処理を終了する。

【0061】

20

S210では、主制御装置50は、昇格大当り時の変動表示を指示する変動パターン指示コマンドを、サブ統合装置53を経由して演出図柄制御装置54aに送信し、S215に処理を移行する。

【0062】

S215では、主制御装置50は、大当り演出の開始から30秒が経過し操作有効期間が到来した時点で、停止ボタン14の操作を有効とし、停止ボタン14の操作が有効である旨の表示を指示するコマンドを演出図柄制御装置54aに送信する。そして、S220に処理を移行する。

【0063】

S220では、主制御装置50は、停止ボタン14が押されたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S220:Yes)、S225に処理を移行し、否定判定の場合には(S220:No)、S245に処理を移行する。

30

【0064】

S225では、主制御装置50は、乱数を抽出すると共に該乱数が所定の当り値であるか否かを判定することで、操作抽選を行う。そして、続くS230にて操作抽選で当選したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S230:Yes)、S235に処理を移行し、否定判定の場合には(S230:No)、S250に処理を移行する。

【0065】

S235では、主制御装置50は、停止ボタン14の操作を無効とすると共に、停止表示されている左、右図柄と同一の中図柄を停止表示させる大当り停止コマンドを演出図柄制御装置54aに送信する。そして、S240に処理を移行する。

40

【0066】

S240では、主制御装置50は、昇格大当り状態を解除すると共に大当り遊技を開始させ、その後、本処理を終了する。

一方、S220にて停止ボタンの操作がなされていないと判定された場合に移行するS245では、主制御装置50は、操作有効期間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S245:Yes)、S250に処理を移行し、否定判定の場合には(S245:No)、S220に処理を移行する。

【0067】

S250では、主制御装置50は、停止ボタン14の操作を無効とし、停止表示されて

50

いる左，右図柄とは異なるいずれかの中図柄を停止表示させるハズレ停止コマンドを演出図柄制御装置 5 4 a に送信する。そして、昇格大当り状態を解除した後に、本処理を終了する。

(2 - 4) 昇格大当り表示処理について

次に、パチンコ機 1 の演出図柄制御装置 5 4 a が演出画面 1 0 0 への描画を行うことで、昇格大当りの際の大当り演出を行う処理である昇格大当り表示処理について、図 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、定期的なタイミングで開始される処理である。

【 0 0 6 8 】

S 3 0 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、昇格大当り時の変動表示を指示する変動パターン指示コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 3 0 5 : Y e s)、S 3 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 3 0 5 : N o)、本処理を終了する。

10

【 0 0 6 9 】

S 3 1 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、昇格大当り時の変動表示を開始する。そして、3 0 秒が経過し操作有効期間が到来すると、左図柄を停止表示させると共に中図柄の高速変動を開始してリーチ状態とし (S 3 1 5)、さらに、主制御装置 5 0 からのコマンドに応じて、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨を表示する (S 3 2 0)。

【 0 0 7 0 】

続く S 3 2 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、主制御装置 5 0 から、上述した大当り停止コマンド或いはハズレ停止コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 3 2 5 : Y e s)、S 3 3 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 3 2 5 : N o)、S 3 4 5 に処理を移行する。

20

【 0 0 7 1 】

S 3 3 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、受信した停止コマンドの種類に基づき、大当りに当選したか否かを判定する。大当りに当選した場合には (S 3 3 0 : Y e s)、S 3 3 5 に処理を移行し、大当りに当選しなかった場合には (S 3 3 0 : N o)、S 3 6 0 に処理を移行する。

【 0 0 7 2 】

S 3 3 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を消去し、その後、停止表示されている左，右図柄と同一の中図柄を停止表示することで、大当りに当選したことを遊技者に報知する (S 3 4 0)。そして、本処理を終了する。

30

【 0 0 7 3 】

大当りに当選しなかった場合に移行する S 3 6 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を消去し、その後、停止表示されている左，右図柄とは異なるいずれかの中図柄を停止表示することで、大当りに当選しなかったことを遊技者に報知する (S 3 6 5)。そして、本処理を終了する。

【 0 0 7 4 】

大当り停止コマンド或いはハズレ停止コマンドを受信していない場合に移行する S 3 4 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、操作有効期間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 3 4 5 : Y e s)、S 3 5 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 3 4 5 : N o)、S 3 2 5 に処理を移行する。

40

【 0 0 7 5 】

S 3 5 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を消去し、S 3 5 5 に処理を移行する。

S 3 5 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、操作有効期間の終了後 3 0 秒が経過した時点 (大当り演出が終了する時点) で、左，右図柄とは異なるいずれかの中図柄を停止表示し、大当りに当選しなかったことを遊技者に報知する。そして、本処理を終了する。

(3) 準大当りについて

50

(3 - 1) 概要

次に、所定の操作抽選期間に行われる大当り演出での操作抽選で当選することで大当りとなると共に、該操作抽選期間が経過すると、強制的に大当りとなる準大当りについて説明する。

【 0 0 7 6 】

大当り当否判定で当選した場合には、主制御装置 5 0 にて、演出決定用乱数が所定の準大当り値であるか否かを判定する準大当り当否判定が行われ、この準大当り当否判定で肯定判定が得られると準大当り状態となり、準大当り状態となった後の操作抽選期間（例えば、1 0 0 回の大当り演出が終了するまでの期間）における大当り演出にて操作抽選が行われる。そして、操作抽選期間内に操作抽選で当選することで大当りとなると共に、該操作抽選期間内に操作抽選で当選しなかった場合には、操作抽選期間の経過後の最初の大当り演出（準大当り状態となった後、1 0 1 回目に行われる大当り演出）で強制的に大当りが確定する。

10

【 0 0 7 7 】

なお、本実施形態では、一例として、準大当り状態となった後、1 0 0 回の大当り演出が行われるまでの期間を操作抽選期間としているが、大当り演出の回数はこれに限定されることはない。また、準大当り状態となった後、例えば1 0 分が経過するまでの期間を、操作抽選期間としても良い。

【 0 0 7 8 】

また、準大当り状態である場合の大当り演出では、昇格大当り時の変動表示と同様の変動表示（以後、準大当り時の変動表示とも記載）が行われると共に、昇格大当り状態の場合の大当り演出と同様にして停止ボタン 1 4 の操作有効期間が設けられる。

20

【 0 0 7 9 】

また、準大当り状態の大当り演出では、昇格大当り状態の場合と同様に、操作有効期間に停止ボタン 1 4 が押された場合には操作抽選が行われるが、この操作抽選が行われた際の変動表示の態様もまた、昇格大当りの時と同様である。

(3 - 2) 大当り演出の実行タイミングについて

次に、準大当り状態となった後に行われる、操作抽選を伴う大当り演出の実行タイミングについて、図 7 に記載のタイミングチャートを用いて説明する。

【 0 0 8 0 】

30

図 7 に記載されているように、準大当り状態となると、その直後の大当り演出で操作抽選が行われ、該操作抽選で当選しなかった場合には、以後、始動口への入賞により発生した保留記憶を消化する度に操作抽選を伴う大当り演出が行われる。この操作抽選を伴う大当り演出は、操作抽選で当選して大当りとなるまで最大 1 0 0 回にわたり行われる。そして、操作抽選を伴う大当り演出の回数が 1 0 0 回に達すると、その直後の始動口への入賞に起因して行われる大当り演出（準大当り状態となった後、1 0 1 回目の大当り演出）にて、強制的に大当りに当選する。

(3 - 3) 準大当り処理について

次に、パチンコ機 1 の主制御装置 5 0 にて準大当りの際の大当り演出を制御する処理である準大当り処理について、図 8 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、定期的なタイミングで開始される処理である。

40

【 0 0 8 1 】

S 4 0 5 では、主制御装置 5 0 は、大当りフラグがセットされているか否かを判定することで、大当り抽選により大当りに当選したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 4 0 5 : Y e s ）、S 4 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 4 0 5 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

S 4 1 0 では、主制御装置 5 0 は、準大当り状態であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 4 1 0 : Y e s ）、S 4 1 5 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 4 1 0 : N o ）、本処理を終了する。

50

【 0 0 8 3 】

S 4 1 5 では、主制御装置 5 0 は、始動口への入賞があり、大当り演出が開始されるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 4 1 5 : Y e s)、S 4 2 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 4 1 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

S 4 2 0 では、主制御装置 5 0 は、準大当り状態となった後に行われた操作抽選を伴う大当り演出の回数が 1 0 0 回未満であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 4 2 0 : Y e s)、S 4 2 5 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 4 2 0 : N o)、S 4 5 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 5 】

S 4 2 5 では、主制御装置 5 0 は、準大当り時の変動表示を指示する変動パターン指示コマンドを演出図柄制御装置 5 4 a に送信し、S 4 3 0 に処理を移行する。

S 4 3 0 では、主制御装置 5 0 は、大当り演出の開始から 3 0 秒が経過し操作有効期間が到来した時点で、停止ボタン 1 4 の操作を有効とし、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を指示するコマンドを演出図柄制御装置 5 4 a に送信する。そして、S 4 3 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 6 】

S 4 3 5 では、主制御装置 5 0 は、停止ボタン 1 4 が押されたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 4 3 5 : Y e s)、S 4 4 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 4 3 5 : N o)、S 4 6 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 7 】

S 4 4 0 では、主制御装置 5 0 は、乱数を抽出すると共に該乱数が所定の当り値であるか否かを判定することで、操作抽選を行う。そして、続く S 4 4 5 にて操作抽選で当選したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 4 5 : Y e s)、S 4 5 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 4 4 5 : N o)、S 4 7 0 に処理を移行する。

【 0 0 8 8 】

S 4 5 0 では、主制御装置 5 0 は、停止ボタン 1 4 の操作を無効とすると共に、停止表示されている左、右図柄と同一の中図柄を停止表示させる大当り停止コマンドを演出図柄制御装置 5 4 a に送信する。そして、S 4 5 5 に処理を移行する。

【 0 0 8 9 】

S 4 5 5 では、主制御装置 5 0 は、大当りフラグをクリアし、S 4 6 0 に処理を移行する。

S 4 6 0 では、主制御装置 5 0 は、大当り遊技を開始させ、その後、本処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

一方、S 4 3 5 にて停止ボタンの操作がなされていないと判定された場合に移行する S 4 6 5 では、主制御装置 5 0 は、操作有効期間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 4 6 5 : Y e s)、S 4 7 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 4 6 5 : N o)、S 4 3 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 1 】

S 4 7 0 では、主制御装置 5 0 は、停止ボタン 1 4 の操作を無効とし、停止表示されている左、右図柄とは異なるいずれかの中図柄を停止表示させるハズレ停止コマンドを演出図柄制御装置 5 4 a に送信する。そして、本処理を終了する。

【 0 0 9 2 】

(3 - 4) 準大当り表示処理について

次に、パチンコ機 1 の演出図柄制御装置 5 4 a が演出画面 1 0 0 への描画を行うことで、準大当りの際の大当り演出を行う処理である準大当り表示処理について、図 9 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、定期的なタイミングで開始される処理である。

【 0 0 9 3 】

S 5 0 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、準大当り時の変動表示を指示する変動パターン指示コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 0 5 : Y e s)、S 5 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 5 0 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 0 9 4 】

S 5 1 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、準大当り時の変動表示を開始する。そして、30 秒が経過し操作有効期間が到来すると、左図柄を停止表示させると共に中図柄の高速変動を開始してリーチ状態とし (S 5 1 5)、さらに、主制御装置 5 0 からのコマンドに応じて、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨を表示する (S 5 2 0)。

【 0 0 9 5 】

なお、S 5 2 5 ~ S 5 6 5 の処理は、昇格大当り表示処理の S 3 2 5 ~ S 3 6 5 の処理と同様であるため、説明を省略する。

(4) 当り図柄選択について

(4 - 1) 概要

次に、操作抽選により大当り遊技後に確変モードとなるか否かが決定される当り図柄選択について説明する。

【 0 0 9 6 】

大当り当否判定で当選した場合には、主制御装置 5 0 にて、演出決定用乱数が所定の当り図柄選択値であるか否かを判定する当り図柄選択当否判定が行われ、この当り図柄選択当否判定で肯定判定が得られると当り図柄選択状態となる。そして、その後の大当り演出では、演出画面 1 0 0 の左 ~ 中図柄領域 1 1 0 ~ 1 3 0 にて入賞ライン 1 4 0 に沿って同一の演出図柄が並んだ状態で演出図柄が下方にスクロールする変動表示である全図柄変動が行われる (図 1 0 (a) 参照)。この大当り演出の際に操作抽選が行われて停止表示させる演出図柄が決定され、確変図柄が停止表示される場合には、大当り遊技終了後に確変モードとなると共に、普通図柄が停止表示される場合には、大当り遊技終了後に通常モードとなる。

(4 - 2) 当り図柄選択の際の大当り演出について

次に、当り図柄選択の際に最大 9 0 秒間にわたり行われる大当り演出について、図 1 0 (b) に記載のタイミングチャートを用いて説明する。入賞抽選により当り図柄選択状態となると、以下の態様で大当り演出が行われる。

【 0 0 9 7 】

まず、大当り演出が開始されると、左 ~ 右図柄領域 1 1 0 ~ 1 3 0 の三つの領域で 3 0 秒間にわたり演出図柄の変動表示が行われる。このとき、左 ~ 右図柄の変動表示の態様は、低速変動から中速変動へと変化する。

【 0 0 9 8 】

そして、大当り演出開始から 3 0 秒が経過すると、5 秒間にわたり全図柄変動が行われる。このとき、全図柄変動は、低速変動から高速変動へと変化する。

さらに、全図柄変動の開始後 5 秒が経過すると、全図柄変動の態様が高速変動に変化すると共に、最大 5 0 秒にわたり停止ボタン 1 4 の操作が有効となる操作有効期間となり、この間、高速変動での全図柄変動が継続される。操作有効期間が経過すると、5 秒間にわたり高速変動での全図柄変動が行われ、その後、同一の通常図柄が入賞ライン 1 4 0 に沿って並んで停止表示される。

【 0 0 9 9 】

以後、このような態様の変動表示を、当り図柄選択時の変動表示と記載する。

ここで、上述の操作有効期間に停止ボタン 1 4 が押されると、操作抽選が行われると共に、停止ボタン 1 4 が押された後の 5 秒間のうちに全図柄変動が中速変動から低速変動へと変換し、その後、抽選結果に応じて、同一の確変図柄或いは通常図柄が入賞ライン 1 4 0 に沿って並んで停止表示される。

(4 - 3) 当り図柄選択処理について

次に、パチンコ機 1 の主制御装置 5 0 にて当り図柄選択の際の大当り演出を制御する処

10

20

30

40

50

理である当り図柄選択処理について、図 11 に記載のフローチャートを用いて説明する。
なお、本処理は、定期的なタイミングで開始される処理である。

【0100】

S605では、主制御装置50は、大当りフラグがセットされているか否かを判定することで、大当り抽選により大当りに当選したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S605:Yes)、S610に処理を移行し、否定判定の場合には(S605:No)、本処理を終了する。

【0101】

S610では、主制御装置50は、当り図柄選択状態であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S610:Yes)、S615に処理を移行し、否定判定の場合には(S610:No)、本処理を終了する。

10

【0102】

S615では、主制御装置50は、当り図柄選択時の変動パターン指示コマンドを演出図柄制御装置54aに送信し、S620に処理を移行する。

S620では、主制御装置50は、大当り演出の開始から35秒が経過し操作有効期間が到来した時点で停止ボタン14の操作を有効とし、停止ボタン14の操作が有効である旨の表示を指示するコマンドを演出図柄制御装置54aに送信する。そして、S625に処理を移行する。

【0103】

S625では、主制御装置50は、停止ボタン14が押されたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S625:Yes)、S630に処理を移行し、否定判定の場合には(S625:No)、S660に処理を移行する。

20

【0104】

S630では、主制御装置50は、乱数を抽出すると共に該乱数が所定の確変モード当選値であるか否かを判定することで、確変モードとするか否かを決定する操作抽選を行う。そして、続くS635にて操作抽選で確変モードに当選したか否かを判定し、肯定判定の場合には(S635:Yes)、S640に処理を移行し、否定判定の場合には(S635:No)、S655に処理を移行する。

【0105】

S640では、主制御装置50は、停止ボタン14の操作を無効とすると共に、左～右図柄として同一の確変図柄を停止表示させる確変停止コマンドを演出図柄制御装置54aに送信する。そして、S645に処理を移行する。

30

【0106】

S645では、主制御装置50は、大当りフラグをクリアし、S650に処理を移行する。

S650では、主制御装置50は、大当り遊技を開始させ、その後、本処理を終了する。

【0107】

一方、S635にて操作抽選に当選しなかったと判定された場合に移行するS655では、主制御装置50は、停止ボタン14の操作を無効とすると共に、左～右図柄として同一の通常図柄を停止表示させる通常停止コマンドを演出図柄制御装置54aに送信する。そして、S645に処理を移行する。

40

【0108】

また、S625にて停止ボタンの操作がなされていないと判定された場合に移行するS660では、主制御装置50は、操作有効期間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には(S660:Yes)、S665に処理を移行し、否定判定の場合には(S660:No)、S625に処理を移行する。

【0109】

一方、S665では、主制御装置50は、停止ボタン14の操作を無効とし、S670に処理を移行する。

50

S 6 7 0 では、主制御装置 5 0 は、大当り演出の開始から 9 0 秒が経過する直前のタイミングで、左～右図柄として同一の通常図柄を停止表示させる通常停止コマンドを演出図柄制御装置 5 4 a に送信する。なお、このとき、当該当り図柄選択に係る大当り抽選に用いられた大当り判定用乱数と共に抽出された乱数に基づき確変モードとするか否かを決定する抽選を行い、該抽選の結果に応じて、確変停止コマンド或いは通常停止コマンドを送信しても良い。そして、主制御装置 5 0 は、S 6 4 5 に処理を移行する。

(4 - 4) 当り図柄選択表示処理について

次に、パチンコ機 1 の演出図柄制御装置 5 4 a が演出画面 1 0 0 への描画を行うことで、当り図柄選択の際の大当り演出を行う処理である当り図柄選択表示処理について、図 1 2 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、定期的なタイミングで開始される処理である。

10

【 0 1 1 0 】

S 7 0 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、当り図柄選択時の変動表示を指示する変動パターン指示コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 7 0 5 : Y e s)、S 7 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 7 0 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 1 1 】

S 7 1 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、当り図柄選択時の変動表示を開始し、3 0 秒が経過した時点で低速変動での全図柄変動を開始する (S 7 1 5)。そして、さらに 5 秒が経過して操作有効期間が到来すると、高速変動での全図柄変動を開始すると共に、主制御装置 5 0 からのコマンドに応じて、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨を表示する (S 7 2 0)。

20

【 0 1 1 2 】

続く S 7 2 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、主制御装置 5 0 から、上述した確変停止コマンド或いは通常停止コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 7 2 5 : Y e s)、S 7 3 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 7 2 5 : N o)、S 7 5 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 3 】

S 7 3 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、S 7 2 5 にて確変停止コマンドを受信したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 7 3 0 : Y e s)、S 7 3 5 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 7 3 0 : N o)、S 7 4 5 に処理を移行する。

30

【 0 1 1 4 】

S 7 3 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を消去し、その後、左～右図柄として、いずれかの同一の確変図柄を停止表示させることで、確変大当りに当選したことを遊技者に報知する (S 7 4 0)。そして、本処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

通常停止コマンドを受信した場合に移行する S 7 4 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を消去し、その後、左～右図柄として、いずれかの同一の通常図柄を停止表示させることで、通常大当りに当選したことを遊技者に報知する (S 7 5 0)。そして、本処理を終了する。

40

【 0 1 1 6 】

確変停止コマンド或いは通常停止コマンドを受信していない場合に移行する S 7 5 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、操作有効期間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 7 5 5 : Y e s)、S 7 6 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 7 5 5 : N o)、S 7 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 7 】

S 7 6 0 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、停止ボタン 1 4 の操作が有効である旨の表示を消去し、S 7 6 5 に処理を移行する。

S 7 6 5 では、演出図柄制御装置 5 4 a は、操作有効期間の終了後 5 秒が経過した時点

50

(大当り演出が終了する時点)で、主制御装置50から受信した確変停止コマンド或いは通常停止コマンドに応じて、同一の確変図柄或いは通常図柄を停止表示させる。そして、本処理を終了する。

【0118】

[効果]

本実施形態のパチンコ機によれば、大当り演出における変動表示は、演出画面に表示する演出図柄を逐一指示するオフセット方式ではなく、変動パターン指示コマンドを送信して一定期間にわたる変動表示の態様を指示する変動パターン方式により制御される。このため、主制御装置50の処理負荷を抑えつつ大当り演出を行うことができる。

【0119】

また、始動口への入賞に起因して行われる大当り当否判定や、昇格大当り当否判定や、準大当り当否判定や、当り図柄選択当否判定の結果に応じて、大当り演出の際に遊技者の操作に起因して操作抽選が行われ、この操作抽選にて当選することで、大当りや確変モードとなる。つまり、操作抽選により大当りへの当選や、確変モードとなるか否かが決定されるため、遊技者の操作によりパチンコ機1から付与される遊技価値が大きく変化するのである。このため、遊技者に対し遊技に関与しているという感覚を与えることができる。

【0120】

したがって、本実施形態のパチンコ機1によれば、主制御装置50の処理負荷を抑えつつ、遊技者による操作をパチンコ機1から付与される遊技価値に反映させることができるのである。

【0121】

また、操作抽選に当選するか否かは、操作抽選に係る操作が行われた際に、変動表示によりどの演出図柄が演出画面100に表示されているかを考慮することなく決定される。このため、例えば、遊技者が、変動表示により特定の演出図柄が表示されるタイミングを狙って操作抽選に係る操作を行ったとしても、操作抽選に当選するとは限らず、狙った演出図柄とは異なる演出図柄が停止表示されてしまう可能性があるため、遊技者が不満を持つおそれがある。

【0122】

しかしながら、本実施形態では、操作抽選に係る操作の受付期間は演出図柄の高速変動が行われるため、遊技者は、変動表示により演出画面100にどの演出図柄が表示されているかを識別することができない。したがって、操作抽選に係る操作がなされた際に変動表示により演出画面100に表示された演出図柄と、停止表示された演出図柄が異なっていたとしても、遊技者が不満を持つことは無いと考えられる。

【0123】

[他の実施形態]

(1) 本実施形態における昇格大当りや準大当りの際の大当り演出では、主制御装置50は、大当り演出開始時に変動パターン指示コマンドを送信することで、演出図柄制御装置54aに、操作有効期間における中図柄の高速変動を行わせている。しかしながら、主制御装置50は、大当り演出開始時に、中図柄に関して低速変動或いは中速変動での変動表示を指示する変動パターン指示コマンドを送信することで、左～右図柄の変動表示を開始させても良い。そして、左、右図柄が停止表示されてリーチ状態となり操作有効期間が到来した際に、演出図柄制御装置54aに対し中図柄の変動表示の態様を高速変動に変更させるコマンドを送信することで、操作有効期間に中図柄の高速変動を行わせても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(2) また、本実施形態における昇格大当りや準大当りの際の大当り演出では、リーチ状態となった後の期間を操作有効期間としているが、これに限定されることはなく、リーチ状態となる前の期間を操作有効期間としても良いし、リーチ状態となる前から、リーチ状態となった後にかけての期間を操作有効期間としても良い。このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

(3) また、本実施形態では、操作抽選に係る操作の受付期間において、演出図柄の変動

10

20

30

40

50

表示の態様を高速変動としているが、中速変動としてもよい。このような場合であっても、遊技者は、変動表示により演出画面 100 にどの演出図柄が表示されているかを識別することが困難であるため、操作抽選に係る操作がなされた際に変動表示により演出画面 100 に表示された演出図柄と、停止表示された演出図柄が異なっていたとしても、遊技者が不満を持つことは無いと考えられる。

【0124】

[特許請求の範囲との対応]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【0125】

演出図柄制御装置 54a, 演出図柄表示装置 54b が図柄表示装置に、停止ボタン 14 が受付手段に相当する。

また、昇格大当り処理の S210, S235, S250 と、準大当り処理の S425, S450, S470 と、当り図柄選択処理 S615, S640, S655, S670 とが、それぞれ、演出制御に相当する。

【0126】

また、昇格大当り処理の S225, 準大当り処理の S440, 当り図柄選択処理の S630 が操作抽選手段に、昇格大当り処理の S210, S235, S250, 準大当り処理の S425, S450, S470, 当り図柄選択処理の S615, S640, S655, S670 が図柄制御手段に、昇格大当り処理の S215, 準大当り処理の S430, 当り図柄選択処理の S620 が受付許可手段に、準大当り処理の S460 が大当り遊技実行手段に相当する。

【0127】

また、大当り当否判定, 昇格大当り当否判定, 準大当り当否判定, 当り図柄選択当否判定が入賞抽選に、操作有効期間が受付期間に相当する。

また、演出図柄の変動表示の態様の一つである高速変動或いは中速変動が視認困難態様に、低速変動が視認容易態様に相当する。

【0128】

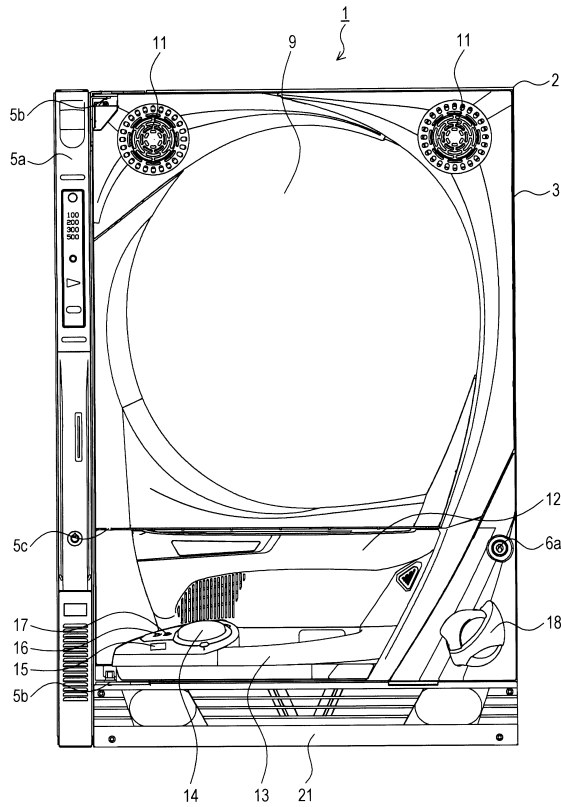
また、昇格大当り状態, 準大当り状態が操作抽選状態に相当する。また、昇格大当り状態となった後、1 回の操作抽選が行われるまでの期間が、操作抽選期間に相当する。

【符号の説明】

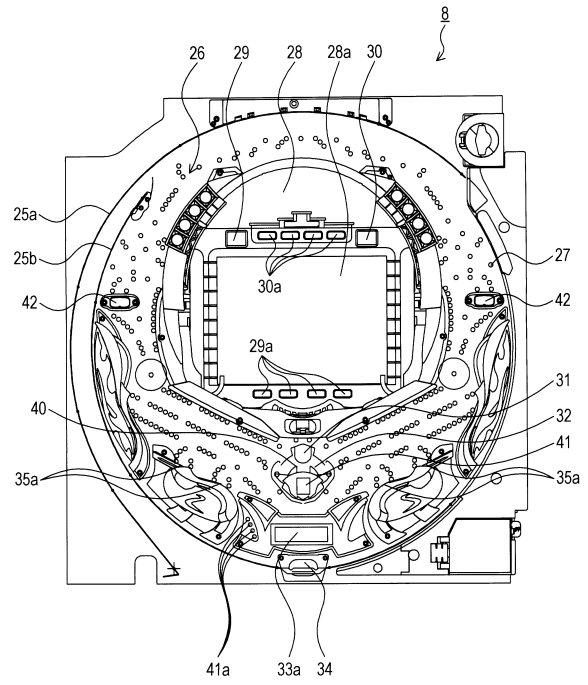
【0129】

1 ... パチンコ機、5a ... CR ユニット、5b ... ヒンジ、5c ... 前枠、8 ... 遊技盤、9 ... 板ガラス、11 ... スピーカ、12 ... 上皿、13 ... 下皿、13a ... 満杯 SW、14 ... 停止ボタン、14a ... 停止 SW、15 ... 精算表示装置、16 ... 貸出ボタン、16a ... 球貸 SW、17 ... 精算ボタン、17a ... 精算 SW、18 ... 発射ハンドル、19a ... 発射停止 SW、20a ... タッチ SW、21 ... 外枠、23a ... 球切れ SW、24b ... 払出 SW、25 ... ガイドレール、26 ... 遊技領域、27 ... 遊技釘、28 ... センターケース、28a ... 窓、29 ... 第 1 特図表示装置、29a ... 第 1 特図保留数表示装置、30 ... 第 2 特図表示装置、30a ... 第 2 特図保留数表示装置、31 ... 第 1 始動口、31a ... 第 1 特図始動 SW、32 ... 第 2 始動口、32a ... 第 2 特図始動 SW、33a ... 大入賞口、33b ... カウント SW、33c ... 大入賞口ソレノイド、34 ... アウト穴、35a ... 一般入賞口、35b ... 一般入賞口 SW、36 ... 発射モータ、37 ... ランプ、38 ... 前面枠閉鎖 SW、39 ... 意匠枠閉鎖 SW、40 ... 羽根、40b ... 普通役物ソレノイド、41 ... 普通図柄表示装置、41a ... 普図保留数表示装置、42 ... 普通図柄作動ゲート、42a ... 普通図柄作動 SW、50 ... 主制御装置、51 ... 払出制御装置、52 ... 発射制御装置、53 ... サブ統合装置、54a ... 演出図柄制御装置、54b ... 演出図柄表示装置、60 ... CR ユニット端子板、61 ... 外部接続端子、64 ... 図柄表示装置中継端子板、100 ... 演出画面、110 ... 左図柄領域、120 ... 中図柄領域、130 ... 右図柄領域、140 ... 入賞ライン。

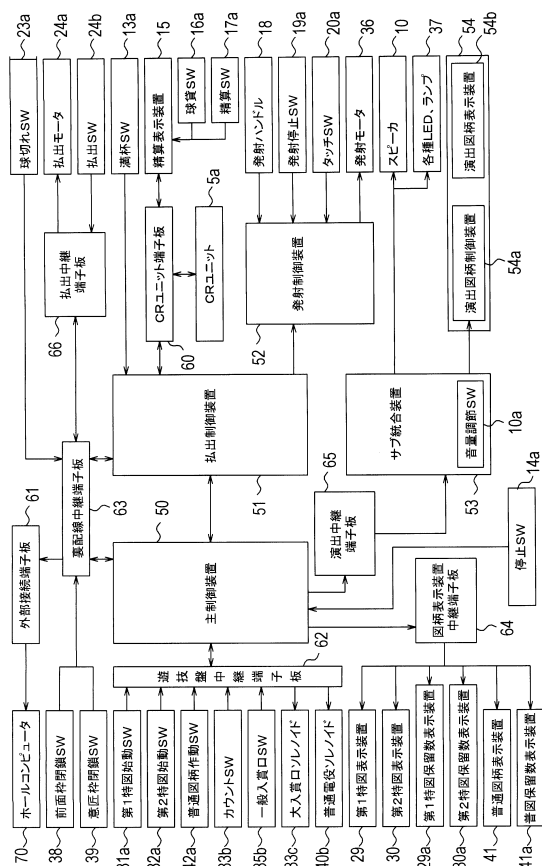
【図 1】



【図 2】

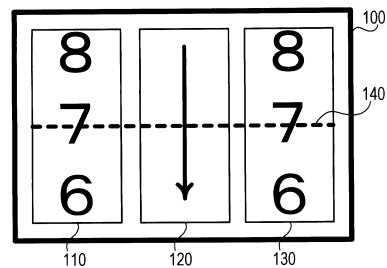


【図 3】

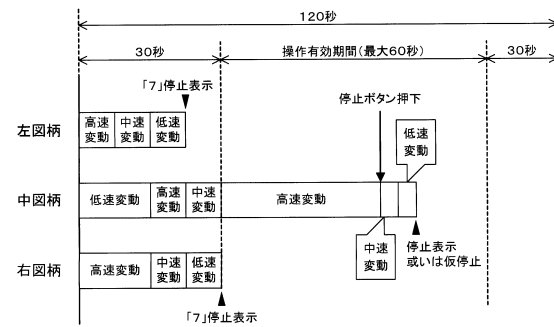


【図 4】

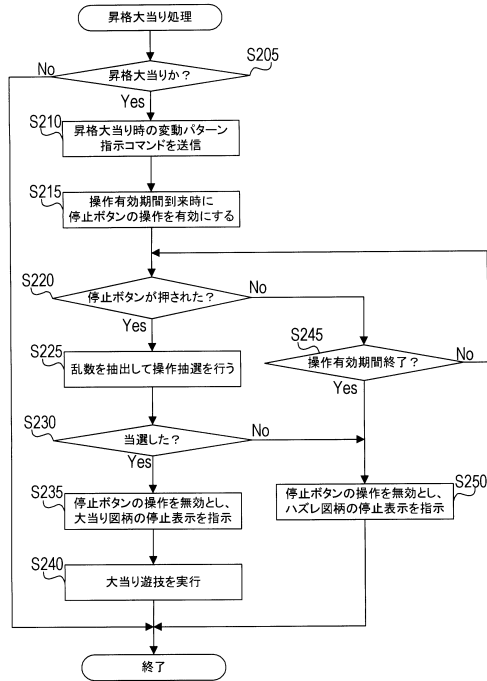
(a) 演出画面について



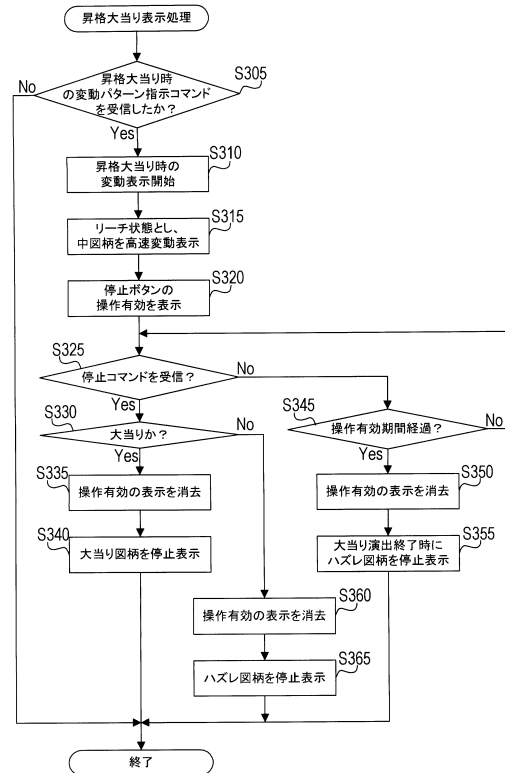
(b) 昇格大当り時の大当り演出のタイミングチャートについて



【図 5】

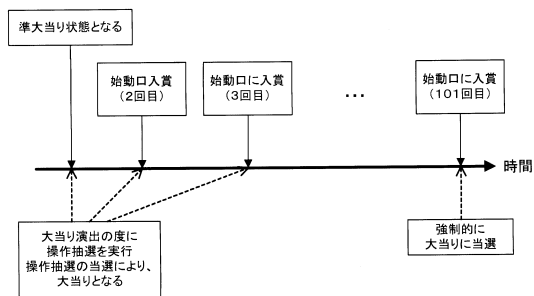


【図 6】

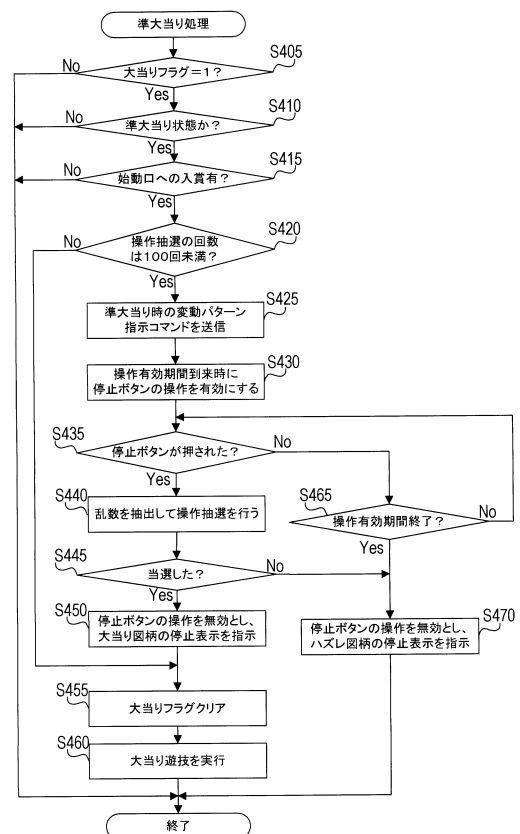


【図 7】

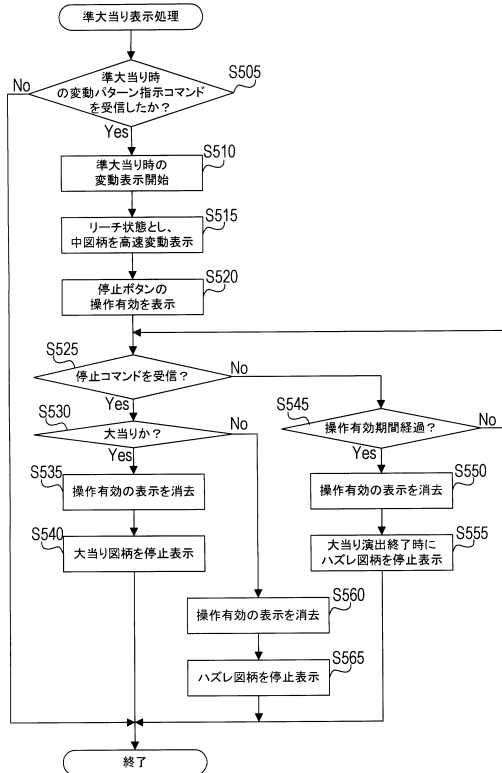
準大当り状態である場合の操作抽選の実行タイミングについて



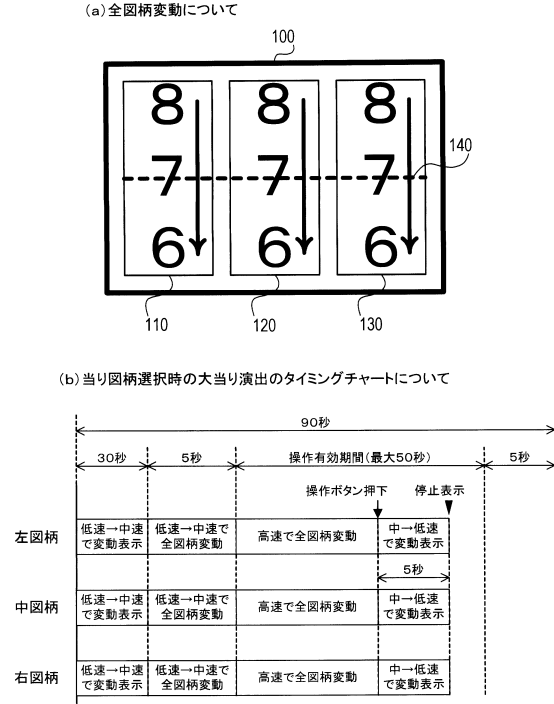
【図 8】



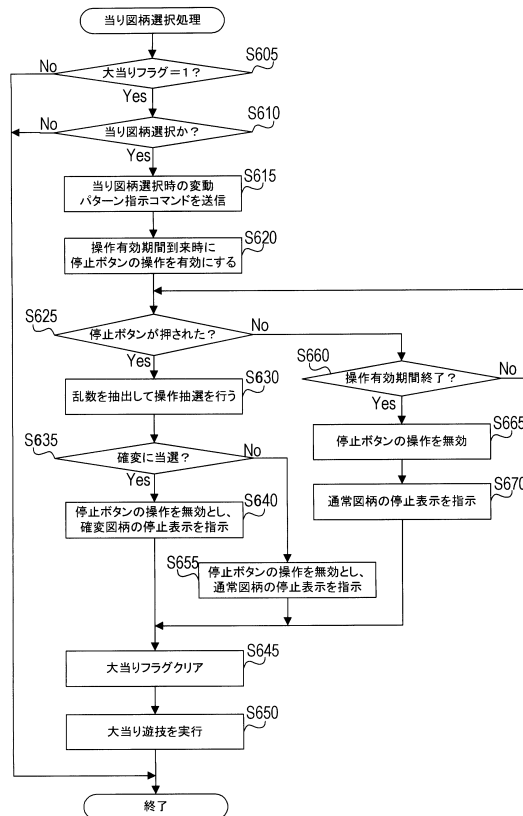
【図 9】



【図 10】



【図 11】



【図 12】

