

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6349511号
(P6349511)

(45) 発行日 平成30年7月4日(2018.7.4)

(24) 登録日 平成30年6月15日(2018.6.15)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2014-19293 (P2014-19293)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成26年2月4日 (2014.2.4)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2014-168677 (P2014-168677A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成26年9月18日 (2014.9.18)		番地
審査請求日	平成29年1月25日 (2017.1.25)	(72) 発明者	中山 博夫
(31) 優先権主張番号	特願2013-21897 (P2013-21897)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(32) 優先日	平成25年2月7日 (2013.2.7)		番地 株式会社高尾内
(33) 優先権主張国	日本国(JP)		
		審査官	渡辺 剛史
		(56) 参考文献	特開2011-167420 (JP, A) 特開2011-120792 (JP, A)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を発生させるか否かを判定し、該判定の結果を特別図柄の変動表示後の確定表示により報知する主制御装置と、

該主制御装置から送信される信号に基づいて制御を行うサブ制御装置と、
該サブ制御装置に設けられ、前記信号に基づいて演出図柄表示装置に表示する前記特別図柄の擬似演出を複数の擬似演出の中より選択する擬似演出選択手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
を備え、

所定の前記擬似演出中に前記操作手段の操作が有効となる有効期間 A を発生させ、該有効期間 A 中に前記操作手段を操作すると、前記判定の結果を示唆する演出となる特定演出 A が行われる弾球遊技機において、

前記有効期間 A を有効期間 B に変更する有効期間変更手段と、
遊技者に向けて、該変更の条件を報知する変更条件報知手段と、
該変更条件報知手段によって報知される前記変更の条件には、達成するための難易度が異なる複数の条件があり、該複数の条件から前記変更条件報知手段によって報知する条件を決定する変更条件決定手段と、

前記変更条件報知手段によって報知された条件が所定期間中に達成できたか否かを判定する成否判定手段と、を備え、

前記有効期間変更手段は、前記大当り遊技を発生させるか否かの判定結果が、前記大当り遊技を発生させないという判定であっても前記有効期間 A を前記有効期間 B に変更可能であり、

前記成否判定手段が、前記変更条件報知手段によって報知された条件が達成されたと判断した場合には、前記有効期間変更手段によって前記有効期間 A を前記有効期間 B に変更するようにし、

前記有効期間変更手段によって前記有効期間 A から変更された前記有効期間 B は、前記有効期間 A に戻ることはなく、

前記有効期間 B 中に前記操作手段が操作されると、判定結果を示唆する演出であって前記特定演出 A とは異なる特定演出 B が行われるようにし、

前記有効期間 A 中に前記操作手段が操作されなかったら、予め定められた終了タイミングで前記有効期間 A を終了させるようにし、

前記所定期間を前記有効期間 A 内に設け、

前記有効期間変更手段は、前記終了タイミングになる前に前記有効期間 A を終了させて、前記有効期間 B を開始させるようにし、

前記有効期間 B 中に前記操作手段が操作されなかったら前記終了タイミングで前記有効期間 B を終了させる

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、遊技者によって操作可能な操作手段を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機では、遊技者が発射ハンドルを操作することで遊技球が発射され、発射ハンドルの回動量を変化させることにより発射威力を変更させ、遊技領域に設けられた入賞口を狙って遊技球を発射させる。発射された遊技球が始動口に入球すると乱数値を抽出し、抽出した乱数値が予め定められた値であった場合には、特別図柄の変動開始後、大当りを示す図柄で確定表示してから大入賞口が開放される大当り遊技が開始される。なお、特別図柄は遊技領域の隅に小さく表示させ、特別図柄の擬似演出を遊技領域の中央に設けられた演出図柄表示装置にて表示させることで、擬似演出にて遊技者に抽選結果に対しての期待感を与えている。

【0003】

また、最近では、遊技者が操作可能な操作ボタンを備え、操作ボタンを遊技者が操作することで抽選結果に対しての示唆演出（予告演出）が行われ、遊技者に特別図柄が停止するまえに、抽選に対しての期待感を与えているほか、抽選結果そのもの（大当り又はハズレ）を報知しているものもある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2011-193972 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、現状の構成では、操作ボタンの操作が可能となる期間は限られており、遊技機に設けられた操作ボタンの有効期間中に、遊技者が単にボタンを操作し、それに対して遊技機が備える示唆演出が行われるだけであるので、自力で示唆演出を勝ち取ったという感情（達成感）は小さいものであった。また、出現する示唆演出は一定であるので、示唆演出を出す、出さないという意味は反映されるが、それ以外の遊技者の意思は反映されず、遊技者としては物足りなさを感じざるを得なかった。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

本願発明は、上記した問題に鑑み、遊技者の意図が反映されることにより、自力で示唆演出を出現させたと強く思うことが可能な弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

請求項 1 記載の弾球遊技機は、

始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて遊技者に有利な大当り遊技を発生させるか否かを判定し、該判定の結果を特別図柄の変動表示後の確定表示により報知する主制御装置と、

該主制御装置から送信される信号に基づいて制御を行うサブ制御装置と、

該サブ制御装置に設けられ、前記信号に基づいて演出図柄表示装置に表示する前記特別図柄の擬似演出を複数の擬似演出の中より選択する擬似演出選択手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

を備え、

所定の前記擬似演出中に前記操作手段の操作が有効となる有効期間 A を発生させ、該有効期間 A 中に前記操作手段を操作すると、前記判定の結果を示唆する演出となる特定演出 A が行われる弾球遊技機において、

前記有効期間 A を有効期間 B に変更する有効期間変更手段と、

遊技者に向けて、該変更の条件を報知する変更条件報知手段と、

該変更条件手段によって報知される前記変更の条件には、達成するための難易度が異なる複数の条件があり、該複数の条件から前記変更条件報知手段によって報知する条件を決定する変更条件決定手段と、

前記変更条件報知手段によって報知された条件が所定期間中に達成できたか否かを判定する成否判定手段と、を備え、

前記有効期間変更手段は、前記大当り遊技を発生させるか否かの判定結果が、前記大当り遊技を発生させないという判定であっても前記有効期間 A を前記有効期間 B に変更可能であり、

前記成否判定手段が、前記変更条件報知手段によって報知された条件が達成されたと判断した場合には、前記有効期間変更手段によって前記有効期間 A を前記有効期間 B に変更するようにし、

前記有効期間変更手段によって前記有効期間 A から変更された前記有効期間 B は、前記有効期間 A に戻ることとはなく、

前記有効期間 B 中に前記操作手段が操作されると、判定結果を示唆する演出であって前記特定演出 A とは異なる特定演出 B が行われるようにし、

前記有効期間 A 中に前記操作手段が操作されなかったら、予め定められた終了タイミングで前記有効期間 A を終了させるようにし、

前記所定期間を前記有効期間 A 内に設け、

前記有効期間変更手段は、前記終了タイミングになる前に前記有効期間 A を終了させて、前記有効期間 B を開始させるようにし、

前記有効期間 B 中に前記操作手段が操作されなかったら前記終了タイミングで前記有効期間 B を終了させる

ことを特徴とする弾球遊技機である。

【 0 0 0 8 】

始動口への 1 個の遊技球の入球に起因して抽出する乱数値は複数種類としてもよく、遊技者にとって有利な大当りを生起させるか否かの当否判定に用いる当否（大当り）判定用乱数の他に、少なくとも該当否判定用乱数の判定結果に応じて表示する確定図柄の種類と、図柄の変動内容（変動時間）とを決定するために用いる乱数とするのが好適であり、例えば大当り図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数としてもよい。

【 0 0 0 9 】

サブ制御装置が主制御装置から受信する擬似図柄の変動を指示する信号（変動指示コマ

10

20

30

40

50

ンド)と、サブ制御装置が選択する擬似演出の関係は1対1ではなく、サブ制御装置は、受信する一つの変動指示コマンドに対して選択可能な擬似演出を複数備える構成が好適であり、変動指示コマンド受信時に抽出したサブ制御装置自身が生成する乱数値や、受信時の遊技状態等に応じて、複数種類の擬似演出の中から一つの擬似演出パターンを選択する構成が望ましい。

【0010】

操作手段を接続するサブ制御装置は、主制御装置から信号を直接受信するサブ制御装置に限らず、主制御装置からの信号に基づいて制御を行なう複数のサブ制御装置の中のいずれかであればよく、複数のサブ制御装置は、その全てが主制御装置からの信号を直接受信して制御を行なうものであってもよいし、主制御装置から信号を受けるのは一つのサブ制御装置のみで、他のサブ制御装置は、一つのサブ制御装置を介して主制御装置から間接的に信号を受信することによって制御を行う構成でもよい。

10

【0011】

また、主制御装置とサブ制御装置との回路構成は、主制御装置からサブ制御装置への一方通信回路として構成され、これにより、サブ制御装置に接続された操作手段の操作により、主制御装置が実行する当否判定に影響を与えないことが担保されると共に、判定結果に応じて主制御装置で選択決定される特別図柄の種類や、図柄の変動時間にも影響を与えることは無い。

【0012】

有効期間変更手段は、既に実施している状態の有効期間Aを該有効期間Aの途中から有効期間Bに変更する構成でもよいし、実施する予定だがまだ実施していない有効期間Aを、実施した場合に有効期間Bに変更する構成としてもよい。また、途中から有効期間Bに変更する場合、事前に設定されていた有効期間Aの時間が経過してから有効期間Bを開始する構成としてもよい。

20

【0013】

変更条件報知手段が報知する条件は、遊技中の遊技者の操作によって達成するものが望ましく、該操作は、本発明の操作手段とは異なる操作手段の操作としてもよいし、遊技球の発射操作によって条件が達成される構成としてもよい。特定演出A又は特定演出Bを行うための操作手段とは異なる操作手段を設けてその操作を変更条件とする場合、複数の操作手段を備える構成となり、一方の操作手段は判定の結果を示唆する特定演出A又は特定演出Bを出現させ、他方の操作手段は有効期間Aを有効期間Bに変更するための操作手段となる。

30

【0014】

有効期間Aである場合に操作手段の操作に応じて発生する特定演出Aは、一つの擬似演出に対して複数種類備える構成が好適であり、特定演出Bも同様に、一つの擬似演出に対して複数種類備える構成が好適である。

【0015】

成否判定手段が条件の達成を判定する所定期間は、有効期間Aが終了する以前であれば有効期間Aと重なってもよい。また、有効期間A及び有効期間Bの長さは一定ではなく、各有効期間が出現する擬似演出の種類に応じて変化してもよく、所定期間も疑似図柄の種類や報知された条件の種類に応じてその長さを複数種類備える構成が好適である。

40

【0016】

「前記所定期間を前記有効期間A内に設け」とは、有効期間Aと所定期間とで重なる期間が存在すればよく、有効期間Aよりも所定期間を短くし、有効期間Aが開始されてから所定期間を開始し、所定期間が終了してから有効期間Aが終了する構成(有効期間Aの開始から終了までの間に所定期間が開始されて終了してしまう構成)としてもよい。






【0017】

特定演出Aと特定演出Bは、どちらも判定の結果を示唆する演出となるが、特定演出Bの方が特定演出Aよりも、大当りになるか否かの判断又は大当りが期待できるか否かの期待感がより明確となる演出であればよい。例えば、期待度をキャラクタの色で表す構成と

50

した場合、特定演出 A では、キャラクタの色を 3 色（青：期待度小、黄：期待度中、赤：期待度大）に分け、特定演出 B では 5 色（青：期待度小、黄：期待度中、緑：期待度中の上、赤：期待度大、虹色：大当り確定 or 確変確定）で表したり、特定演出 B を期待度 0 0 %（大当り期待度 or 確変期待度）など数字で表したり、完全に当りかハズレか又通常確率か高確率かを報知するなどが考えられる。

【 0 0 1 8 】

同様に、特定演出 A を x、、 の 3 種類の図形を用いて報知するのに対して、特定演出 B の x、、、 の 5 種類の図形を用いる場合は、5 種類の図形を用いる演出がより明確に抽選結果を示唆した演出といえる。この様にどちらの特定演出も同じ種類の表示態様を用いる場合は、表示する種類が多いほうが、より明確な抽選結果を示唆することが可能な構成といえる。

10

【 0 0 1 9 】

また、特定演出 A が大当り期待度を小、中、大の 3 種類の文字を用いるのに対して、特定演出 B が 1 0 %、3 0 %、5 0 %、8 0 %、1 0 0 % と、% 表示を用いて大当り期待度を予告した場合、表示態様の精度及びその表示数の多様性から明らかに特定演出 B がより明確な抽選結果を示唆する演出といえる。

【 0 0 2 0 】

複数種類の条件は、遊技者がその条件を達成するための難易度が異なる構成が好適であり、難易度が高い条件を達成した時ほど遊技者にとって価値のある予告演出が操作手段の操作に応じて出現する構成が好ましい。この場合の遊技者にとって価値のある予告演出とは、遊技者が知りたい情報であり、当該変動中の当否結果や大当りになった場合の遊技状態の変化に関する情報としてもよい。

20

【 0 0 2 1 】

「遊技盤面上に発射された遊技球にて達成させる条件」とは、所定の入賞口又は通過口への入賞数又は通過数、入賞口への入賞に応じた賞球数としてもよいし、単に遊技球の発射球数としてもよい。遊技球の発射数とした場合、所定数の遊技球を機内に封入し、発射した遊技球を回収して循環的に使用することで遊技を行う封入式遊技機とした場合は、どの封入式遊技機も備える発射球数の計数機能を用いる構成とすればよく、封入式遊技機でなければ、発射球数を計数可能なスイッチを設ける構成とすればよい。

【発明の効果】

30

【 0 0 2 2 】

請求項 1 に記載の遊技機によれば、所定期間中に条件をクリアすれば、有効期間 A が有効期間 B に変化し、変化した有効期間 B 中に操作手段を操作することで、通常の有効期間 A とは異なる示唆演出が行われるようになるため、遊技者は、新たな有効期間を自力で作りに出したと思うことが出来るようになるとともに、自力で示唆演出を発生させたと思うようにすることが可能となる。また、遊技者の希望、又は遊技状態に応じて、示唆演出の種類を変更できるようになるので、遊技者の遊技意欲を増大させることが可能となる。

【 0 0 2 3 】

また、有効期間 A を有効期間 B に変化させても、実質の有効期間は変更されないもので制御が複雑化することはない。

40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 4 】

【図 1】パチンコ機 5 0 の正面図

【図 2】実施例 1 における遊技盤 1 の正面図。

【図 3】パチンコ機 5 0 の裏面図。

【図 4】実施例 1 における遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 5】主制御装置 8 0 で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート。

【図 6】主制御装置 8 0 が行う始動入賞処理を示すフローチャート。

【図 7】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理を示すフローチャート。

【図 8】サブ統合制御装置 8 3 が実行する変動指示コマンド受信処理を示すフローチャー

50

ト。

【図 9】サブ統合制御装置 8 3 が実行するボタン演出処理を示すフローチャート。

【図 10】サブ統合制御装置 8 3 が実行する条件判定処理を示すフローチャート。

【図 11】リーチ演出態様の種類に対応した特定演出 A、特定演出 B、操作条件の種類を示す図表。

【図 12】判定期間中の操作条件（演出ボタン B 6 8 の操作回数）達成状況に応じた有効期間の変化を示すタイミングチャート例。

【図 13】実施例 1 における演出図柄表示装置 6 に表示される条件報知期間中の表示態様例。

【図 14】演出図柄表示装置 6 に表示される、有効期間中の表示態様例。

10

【図 15】演出図柄表示装置 6 に表示される、予告演出の表示態様例 1。

【図 16】演出図柄表示装置 6 に表示される、予告演出の表示態様例 2。

【図 17】実施例 2 における遊技盤 1 の正面図。

【図 18】実施例 2 における遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 19】実施例 2 における演出図柄表示装置 6 に表示される条件報知期間中の表示態様例。

【図 20】判定期間中に操作条件が達成されても判定期間が終了するのを待ってから有効期間が変化する場合のタイミングチャート例。

【図 21】先読判定結果に基づいて、複数の変動表示に亘って「条件報知」「判定期間」「有効期間」をそれぞれ 1 回の変動表示で実施する場合のタイミングチャート例。

20

【発明を実施するための形態】

【0025】

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

【実施例 1】

【0026】

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

30

【0027】

前枠 5 2 の上側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 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 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 も複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、該発射ハンドル 6 4 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 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

40

【0028】

上皿 5 5 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン A 6 7（本発明の有効期間変更手段の一部に相当）と演出ボタン B 6 8（本発明の操作手段に相当）とを配置している。所定の擬似演出の実施中に報知された条件（演出ボタン A 6 7 の操作回数）を、所定期間中に達成することで有効期間 A が有効期間 B に変化し、有効期間 A 又は有効期間 B 中に演出ボタン B 6 8 を操作することで、各有効期間に応じた予告演出が後述する演出図柄表示装置 6 に表示される。

【0029】

50

このパチンコ機 5 0 はいわゆる C R 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 (C R ユニット) 5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 は、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 及び残高表示器 5 9 を有する C R 精算表示装置を備えている。また、本機は機外に賞球を払出す構成となっているが、所定数の遊技球を機内に封入し、発射した遊技球を遊技機内で回収して循環的に使用することで遊技を行う封入式遊技機としても何ら問題ない。さらに封入式遊技機とした場合は、後述する有効期限 A から有効期限 B に変更する条件を、遊技球の発射球数とすれば、検出スイッチの追加をしなくても実施可能となる。

【 0 0 3 0 】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。この遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が植設されている。

10

【 0 0 3 1 】

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6 (液晶表示装置であり演出図柄を表示する。) の画面を臨ませる窓等を備えている。センターケース 5 の下には、第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 とが配置され、センターケース 5 の左方には、ゲート 1 7 が配置されている。第 2 始動口 1 2 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えており、この翼片が開放しないと遊技球は第 2 始動口 1 2 に入球できない構成となっている。

20

【 0 0 3 2 】

遊技領域の右下部には、複数個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、普通図柄保留数表示装置 8 と、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 と、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 と、7 セグメント表示装置からなる第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0 とが配置されている。

【 0 0 3 3 】

第 2 始動口 1 2 の下方にはアタッカー式の大入賞口 1 4 が配置されている。また、第 1 始動口 1 1 の左方には、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 及び第 4 左入賞口 3 4 が設けられている。なお、この第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4 は、入球率が変化しない普通入賞口である。

30

【 0 0 3 4 】

上記のように遊技盤 1 を構成することによって、普通図柄作動ゲート 1 7 に遊技球が入球 (普通図柄作動スイッチ 1 7 a (図 3 参照) が遊技球を検出) すると、普通図柄表示装置で普通図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普通図柄の態様に応じて、後述する普通電動ソレノイド 1 2 b (図 3 参照) を駆動させる。普通電動ソレノイド 1 2 b が駆動すると、ほぼ同期して普通電動役物の羽根部材が開放して、第 2 始動口 1 2 への入球 (第 2 始動口スイッチ 1 2 a (図 3 参照) の検出) が可能となるように構成されている。尚、本実施形態におけるパチンコ機では、普通電動役物の羽根部材が駆動する開放時間は、通常時は 0 . 2 秒 (1 回)、時短状態 (開放延長状態) では 1 . 8 秒 (2 回) である。また、第 2 始動口 1 2 は、普通電動役物の羽根部材が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成となっている。

40

【 0 0 3 5 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球 (第 1 始動口スイッチ 1 1 a (図 3 参照) が遊技球を検出) すると、第 1 特図表示装置において第 1 特別図柄が変動を開始し、所定時間後に停止する。また、第 2 始動口 1 2 である普通電動役物に遊技球が入球 (第 2 特図始動スイッチ 1 2 a (図 3 参照) が遊技球を検出) すると、第 2 特図表示装置において第 2 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

【 0 0 3 6 】

第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動中は、演出図柄表示装置 6 において各々の特別図柄の変動に連動した演出態様を表示する。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄は、第 1 始

50

動口と第2始動口への入球順に関係なく、第2特別図柄の変動停止を優先して実施する。具体的には、第1特別図柄の保留記憶がある場合、第2特別図柄の変動が停止し且つ第2特別図柄保留記憶が無い状態となって、第1特別図柄保留記憶分の変動を開始する。

【0037】

第1特別図柄及び第2特別図柄の確定表示した態様に応じて後述する大入賞口ソレノイド14b(図3参照)が駆動する。大入賞口ソレノイド14bが駆動すると、ほぼ同期して大入賞口14の扉部材が開放し、大入賞口14への遊技球の入球(カウントスイッチ14a(図3参照)が遊技球を検出)が可能となるように構成されている。

【0038】

また、第1始動口11、第2始動口12に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート17を遊技球が通過したときに取得する当否乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置50に格納(記憶)するとともに、第1始動口11及び第2始動口12への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置83(図3参照)に送信する処理を行う。以後、第1始動口11に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第1保留記憶、第2始動口12に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第2保留記憶、普通図柄作動ゲート17を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。

【0039】

本実施形態においては、普図保留数表示装置、第1特図保留数表示装置、第2特図保留数表示装置による各々の点灯数の最大個数は4個(最大保留記憶数が4個)となっている。また、それぞれの保留記憶数が0であっても、第1始動口11、第2始動口12に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート17を遊技球が通過したときに取得される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に主制御装置50に格納される。

【0040】

第1特図始動スイッチ11a又は第2特図始動スイッチ12aが遊技球を検出し、その場合の第1保留記憶又は第2保留記憶の数が4個未満であれば、抽出した大当たり判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数1、大当たり図柄決定用乱数2、小当たり図柄判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を第1又は第2保留記憶として記憶領域に格納する。

【0041】

保留記憶された各種乱数は、当否判定処理(大当たり判定)によって予め設定されている値との比較判定(本発明の判定に該当)が行われ、大当たり判定用乱数の当否判定結果が大当たり図柄決定用乱数の値に基づいて第1特図表示装置、第2特図表示装置、演出図柄表示装置6に表示される。

【0042】

尚、本実施形態におけるパチンコ機は確率変動機として構成されている。具体的に説明すると、本実施形態のパチンコ機による遊技は、大入賞口14を閉鎖した遊技と大入賞口14を開放する大当たり遊技とに大別され、大入賞口14を閉鎖した遊技には、大きく分類して、通常確率状態(以下、通常状態)と、該通常状態に比べて遊技者にとって有利な状態(大当たりとなる確率が高く、大当たりし易い)となる高確率状態(以下、確率変動状態とも記載)とが存在する。

【0043】

特別図柄は、確率変動図柄及び非確率変動図柄とからなり、確率変動状態は確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常状態、確率変動状態のうち、いずれの遊技状態でも確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、確率変動状態に移行する。同様に通常状態は、非確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常状態、確率変動状態のうち、いずれの遊技状態でも非確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、通常状態に移行する。

【0044】

10

20

30

40

50

通常状態に移行後は、規定回数（例えば、１００回）だけ特別図柄及び普通図柄の変動時間が短縮され、かつ普通電動役物の開放延長機能が作動する時短状態となる。特別図柄及び普通図柄の変動時間（変動開始から結果が表示されるまでの時間）が短縮されると、一定時間内に変動表示が行なわれる回数が増大される。

【００４５】

具体的には、本実施形態の時短状態では、特別図柄の変動時間の短縮とともに、普通図柄表示装置に表示される普通図柄の時間短縮も行われるが、この普通図柄の変動表示を短縮させることで、一定時間内で多数回普通図柄の確定表示を行う。従って、一定時間内の普通図柄が当たりとなる回数が増大し、これにより普通電動役物の作動回数も増大する。また、普通電動役物の開放時間が長くなるように設定されている（開放延長機能）ので、多数の遊技球が入賞し易くなる。このように多数の遊技球が入賞し易くなることにより、特別図柄の変動表示回数が更に増大されるとともに、普通電動役物入賞で得る賞球により、遊技者の持ち玉が減り難くなり、有利な遊技を行うことができる。

10

【００４６】

尚、確率変動状態では、時短状態と同様に特別図柄及び普通図柄の変動時間が短縮され、普通電動役物の開放延長機能が作動する。各種図柄の短縮と普通電動役物開放延長機能に関わる設定は時短状態と同一であるが、確率変動状態は時短状態に加えて特別図柄の当たり確率が高くなる（当たりし易い状態）ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

【００４７】

図３は、パチンコ機５０の裏面を示し、前述した遊技盤１を脱着可能に取り付ける内枠７０が前述した外枠５１に収納されている。この内枠７０には、上方から、球タンク７１、タンクレール７２及び払出装置７３が設けられている。この構成により、遊技盤１上の入賞口に遊技球が入球すれば球タンク７１からタンクレール７２を介して所定個数の遊技球を払出装置７３により前述した上皿５５に排出することができる。また、パチンコ機５０の裏側には、主制御装置８０、払出制御装置８１、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３、発射制御装置、電源基板８５が設けられている。なお、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３が、本発明のサブ制御装置に相当する。

20

【００４８】

主制御装置８０、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３は遊技盤１に設けられており、払出制御装置８１、発射制御装置、電源基板８５が内枠７０に設けられている。なお、図３では、発射制御装置が描かれていないが、発射制御装置は払出制御装置８１の下（裏側）に設けられている。また、球タンク７１の右側には、外部接続端子７８が設けられており、この外部接続端子７８より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子７８には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠５２、内枠７０、外枠５１）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の２種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子７８を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

30

【００４９】

図４は、パチンコ機５０の電氣的構成を示すブロック図となり、主制御装置８０を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するだけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置８０、払出制御装置８１、演出図柄制御装置８２、サブ統合制御装置８３のいずれもＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本実施例では発射制御装置８４にはＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置８４にＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を設けてもよい。

40

【００５０】

主制御装置８０には、第１始動口１１に入球した遊技球を検出する第１始動口スイッチ１１ａ、第２始動口１２に入球した遊技球を検出する第２始動口スイッチ１２ａ、普通図

50

柄を作動させるゲート１７に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ１７ａ、大入賞口１４に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ１４ａ、第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、第４左入賞口３４に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ３１ａ等の検出信号が入力される。

【００５１】

主制御装置８０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（本発明の主制御装置から送信される信号に相当）を生成して払出制御装置８１及びサブ統合制御装置８３に出力する。また主制御装置８０は、図柄表示装置中継端子板９０を介して接続されている第１特別図柄表示装置９、第２特別図柄表示装置１０及び普通図柄表示装置７の表示、第１特別図柄保留数表示装置１８、第２特別図柄保留数表示装置１９、普通図柄保留数表示装置８の点灯を制御する。

10

【００５２】

更に、主制御装置８０は、大入賞口ソレノイド１４ｂを制御することで大入賞口１４の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図４では普電役物ソレノイドと表記）１２ｂを制御することで第２始動口１２となる普通電動役物の開閉動作を制御する。主制御装置８０からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当たり（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子７８に出力されてホールコンピュータ８７に送られる。

【００５３】

主制御装置８０と払出制御装置８１とは双方向通信が行われ、払出制御装置８１は、主制御装置８０から送られてくるコマンドに応じて払出モータ２０を制御して賞球を払い出す。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出スイッチ２１の検出信号は払出制御装置８１に入力され、払出制御装置８１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８０と払出制御装置８１に払出スイッチ２１の検出信号が入力され、主制御装置８０と払出制御装置８１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。

20

【００５４】

なお、払出制御装置８１はガラス枠開放スイッチ３５、内枠開放スイッチ３６、満杯スイッチ２２、球切れスイッチ２３からの信号が入力され、満杯スイッチ２２により下皿６３が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ２３により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ２０を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ２２、球切れスイッチ２３も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置８１は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ２０の駆動を再開させる。

30

【００５５】

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

40

【００５６】

また、払出制御装置８１は、外部接続端子７８を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置８４に対して発射停止信号を送信する。なお本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【００５７】

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

50

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

【0058】

本願発明のサブ制御装置に該当するサブ統合制御装置83は、主制御装置80から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置82に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音LSIを作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種LED、ランプ26を制御する。

【0059】

また、サブ統合制御装置83には、演出ボタンA67の操作を検出する演出ボタンAスイッチ67a、演出ボタンB68の操作を検出する演出ボタンBスイッチ68aが接続されており、遊技者が演出ボタンA67、演出ボタンB68を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置83に入力される。なお、演出ボタンA67は本発明の有効期間変更手段の一部、演出ボタンB68が操作手段に相当する。

【0060】

演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が主制御装置80からの入力及び演出ボタンA67、演出ボタンB68の入力に基づいて生成したものとがある）に基づく制御を行い、擬似図柄等の演出画像を演出図柄表示装置6の画面6aに表示させる。尚、サブ統合制御装置83と主制御装置80とは間に演出中継端子板65を介した主制御装置80からサブ統合制御装置83への一方向通信回路として構成され、サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とはサブ統合制御装置83から演出図柄制御装置82への一方向通信回路として構成されている。

【0061】

次に、図5を用いて、主制御装置80が実行するメインルーチンを説明する。メインルーチンは、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に実行される。本実施形態では、S10～S65までの1回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS70の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に実行されることになる。

【0062】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、ほとんどが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

【0063】

S10が否定判定、即ち、正常割り込みでないと判断されると（S10：no）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）が為され（S15）、残余処理（S70）に移行する。

【0064】

正常割り込みとの肯定判断がなされると (S 1 0 : y e s)、初期値乱数更新処理が実行される (S 2 0)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に + 1 するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「3 9 6 6」のときには次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「3 9 6 6」までの 3 9 6 7 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【0 0 6 5】

S 2 0 に続く大当り決定用乱数更新処理 (S 2 5) は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、最大値である「3 9 6 6」のときは次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「3 9 6 6」までの 3 9 6 7 個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当り決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。例えば、この値が 2 5 0 であったとすると、大当り決定用乱数は「2 5 0」「2 5 1」「2 5 2」・・・「3 9 6 6」「0」「1」・・・と更新されていく。

【0 0 6 6】

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

【0 0 6 7】

大当り図柄決定用乱数 1 更新処理 (S 3 0) は「0」～「9 9」の 1 0 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。大当り図柄決定用乱数 2 更新処理 (S 3 1) は「0」～「4 9」の 5 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。小当り図柄判定用乱数更新処理 (S 3 3) は「0」～「1 4 9」の 1 5 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0 0 6 8】

S 3 3 に続く当り決定用乱数更新処理 (S 3 5) は、「0」～「9 9 6」の 9 9 7 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、当選することとなる値は通常確率状態では 3 1 ~ 4 0、高確率状態では 3 1 ~ 9 9 6 である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1、大当り図柄決定用乱数 2、小当り図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

【0 0 6 9】

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

【0 0 7 0】

変動パターン決定用乱数更新処理 (S 4 5) は、「0」～「1 0 2 0」の 1 0 2 1 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【 0 0 7 1 】

続く入賞確認処理（S 5 0）では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 の入賞の確認及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御装置 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。本実施例では、遊技球が第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1、大当り図柄決定用乱数 2、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 でそれぞれ 4 個までとしており、保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【 0 0 7 2 】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理（S 5 5）を行う。この当否判定処理（S 5 5）が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理（S 6 0）が実行される。各出力処理（S 6 0）では、遊技の進行に応じて主制御装置 8 0 は演出図柄制御装置 8 2、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、サブ統合制御装置 8 3、大入賞口ソレノイド 1 4 b 等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理（S 5 0）により遊技盤 1 上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには、賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置 8 1 に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 8 3 に出力する処理を、パチンコ機 5 0 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 8 2 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

【 0 0 7 3 】

続く不正監視処理（S 6 5）は、普通入賞口（第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3、第 4 左入賞口 3 4）に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置 8 0 に設けている。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

次に図 6 に示したフローチャートを用いて、主制御装置 8 0 が実行する始動入賞処理を説明する。始動入賞処理は、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに取得する当否乱数等の種々の乱数を、保留記憶として主制御装置 8 0 に格納（記憶）するとともに、記憶した乱数が予め設定された値か否かを後述する当否判定を実施する以前に確認する処理を行い、第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理となる。以後、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 1 保留記憶、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したときに格納される保留記憶を第 2 保留記憶、普通図柄始動ゲート 1 7 を遊技球が通過したときに格納される保留記憶を普図保留記憶として説明する。

【 0 0 7 6 】

本実施形態においては、普通図柄保留数表示装置 8、第 1 特図保留数表示装置 18、第 2 特図保留数表示装置 19 による各々の点灯数の最大個数は 4 個（最大保留記憶数が 4 個）となっているが、これに限るわけではなく、例えばそれぞれの最大記憶個数が 8 個であってもよい。また、それぞれの保留記憶数が 0 であっても、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12 に遊技球が入球したとき、又は普通図柄作動ゲート 17 を遊技球が通過したときに取得される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に主制御装置 80 に格納される。

【0077】

始動入賞処理を開始すると、第 1 始動口スイッチ 11a が遊技球を検出したか否か判定する(S100)。否定判定なら(S100: no) S130 に進み、肯定判定なら(S100: yes)、主制御装置 80 に格納されている第 1 保留記憶の数が上限値(= 4 個)未満か否か判定する(S105)。否定判定なら(S105: no) S130 に進み、肯定判定であれば(S105: yes)、抽出した大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1、大当り図柄決定用乱数 2、小当り図柄判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を第 1 保留記憶として記憶し第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留記憶カウンタに 1 を加算する(S110)。

【0078】

S110 に続いては、記憶した第 1 保留記憶の先読判定を行う(S115)。具体的には、大当り判定用乱数の値が大当りを生起する値か否かを確認し、大当り値なら大当り図柄の種類を確認する。大当り判定がハズレなら、小当りを生起する値か否かを確認し、ハズレならリーチ決定用乱数がスーパーリーチとなる値か否かを確認する。スーパーリーチでなければ、リーチとなる値か否かを確認し、変動パターン決定用乱数の値から変動時間を確認する。上記判定を行うことによって、記憶した乱数値が、遊技者が大当りの期待が持てる特定の値か否か(はずれでも大当りを期待させる演出が可能な否か)を判定する。

【0079】

続いて、S115 の判定結果から第 1 先読判定コマンドを生成してサブ統合制御装置 53 に送信し(S120)、S110 で加算した第 1 保留記憶カウンタの値を示す第 1 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する(S125)。

【0080】

S125 の処理、又は S100、S105 の否定判定(S100: no、S105: no) に続いては、第 2 始動口スイッチ 12a が遊技球を検出したか否か判定する(S130)。否定判定なら(S130: no) S160 に進み、肯定判定なら(S130: yes)、主制御装置 80 に格納されている第 2 保留記憶の数が上限値(= 4 個)未満か否か判定する(S135)。否定判定なら(S135: no) S160 に進み、肯定判定であれば(S135: yes)、抽出した大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数 1、大当り図柄決定用乱数 2、小当り図柄判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数を第 2 保留記憶として記憶し第 2 保留記憶数を示す第 2 保留記憶カウンタに 1 を加算し(S140)、S110 と同様に記憶した第 2 保留記憶の先読判定を行う(S145)。

【0081】

続いて、S145 の判定結果から第 2 先読判定コマンドを生成しサブ統合制御装置 53 に送信し(S150)、S140 で加算した第 2 保留記憶カウンタの値を示す第 2 保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信して(S155)、S160 に進む。

【0082】

S160 では、普通図柄作動スイッチ 17a が遊技球を検出したか否か判定する(S160)。否定判定なら(S160: no) リターンに抜け、肯定判定なら(S160: yes)、主制御装置 80 に格納されている普図保留記憶数が上限値(= 4 個)未満か否か判定する(S165)。否定判定なら(S165: no) リターンに抜け、肯定判定であれば(S165: yes)、抽出した大当り判定用乱数と大当り図柄決定用乱数とを普図保留記憶として記憶し、普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウンタに 1 を加算し(S170)、加算した普図保留記憶カウンタの値を示す普図保留記憶数指示コマンドをサブ統合制御装置

10

20

30

40

50

83に送信し(S175)、リターンする。

【0083】

サブ統合制御装置83は第1及び第2保留記憶数指示コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置6上で表示する各保留記憶数を変化させる指示信号を演出図柄制御装置82に送信する。また、本実施例では、演出図柄表示装置6上では普通図柄の保留記憶数表示は行わないが、普図保留記憶数指示コマンドの受信に応じて表示する構成としてもよいし、普図保留記憶数指示コマンド自体を送信しない構成としてもよい。また、普図の先読判定を実施し判定結果をサブ統合制御装置に送信する構成も考えられる。これにより、普通電動役物(第2始動口12)の開放を期待させる先読予告の実施が可能となる。

10

【0084】

次に、図7に示したフローチャートを用いて主制御装置80が行う当否判定処理を説明する。この処理は、第1始動口スイッチ11a又は第2始動口スイッチ12aでの遊技球の検出に起因して抽出された乱数値に基づいて特別遊技を実行するか否かを判定(始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を発生させるか否かを判定)する処理となる。

【0085】

当否判定処理を開始すると、特図の始動条件が成立しているか否かを判定する(S200)。この判定処理では、大当たり遊技中でないこと、第1特別図柄及び第2特別図柄が変動中又は確定表示中でないことを確認する。否定判定なら(S200: no)リターンに抜け、肯定判定なら(S200: yes)、第2保留記憶の有るか否かを判定する(S205)。肯定判定なら(S205: yes)、S215に進み、否定判定なら(S205: no)第1保留記憶の有るか否かを判定する(S210)。否定判定なら(S210: no)リターンに抜け、肯定判定なら(S210: yes)、S215に進む。S205とS210の判定順により、第2保留記憶の当否判定を優先して実施する構成となっている。尚、本実施例では、特別図柄が複数(第1特別図柄と第2特別図柄)の構成となっているが、特別図柄を1つとした構成であってもその効果に何ら変わりはない。

20

【0086】

S215では確変フラグの値が0か否かを判定する(S215)。確変フラグは、主制御装置80が記憶する値であり、値が「0」のときは、大当たり確率が通常遊技状態中(通常確率)であることを、値が「1」のときは、確変遊技状態中(高確率)であることを主制御装置80が判断するための値である。肯定判定なら(S215: yes)S220に進み、否定判定なら(S215: no)高確率中の処理に進む。高確率中の処理は、大当たり確率のみが異なる処理となるため説明は割愛する。

30

【0087】

S220では、保留記憶のシフト処理を行い(S220)、これにより最も古い保留記憶を当否判定の対象とするとともに、保留記憶数を示す保留記憶カウンタから1を減算する。

【0088】

続く、大当たり判定用乱数比較処理(S225)では、当否判定の対象とした保留記憶の大当たり判定用乱数値と予め設定された当否判定テーブルとを比較して、判定対象の乱数値が当否判定テーブル内の判定値と一致するか比較する。当否判定テーブルは通常確率(低確率1/300)用と高確率(1/30)用の2種類のテーブルが設定しており、当否判定時の遊技状態が通常遊技(確変フラグ「0」)であれば通常確率用の当否判定テーブルを用いて比較し、高確率の遊技状態(確変フラグ「1」)であれば高確率用の当否判定テーブルを用いて比較する。

40

【0089】

続くS230の処理では、大当たり判定用乱数の比較処理(S225)の結果が大当たり(判定値と同一)であるか否かを判定する(本実施例では1/300)。肯定判定なら(S230: yes)、図柄モード設定処理を行う(S235)。図柄モード設定処理では、当

50

否判定の対象とした保留記憶の種類（第1保留記憶又は第2保留記憶）と、判定対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数1に基づいて、大当り遊技の内容と大当り遊技終了後の遊技状態を決定する図柄モードを設定する（S235）。続いて、設定した図柄モードの種類と判定対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数2に基づいて大当り図柄選択処理を行う（S240）。これは、図柄モードの設定によって決定した大当りの種類（大当り遊技の内容と大当り遊技終了後の遊技状態）を大当り図柄によって報知するために、図柄モードの種類毎に設定された図柄郡の中から表示する図柄を決定する処理となる。

【0090】

次にS235で設定した図柄モードに基づいてモードバッファ設定処理を行う（S245）。モードバッファは当否判定時に決定した大当り遊技終了後の遊技状態の内容を、該遊技状態を設定する大当り遊技終了時まで記憶する装置である（大当り遊技中は遊技状態を設定する確変フラグ及び時短フラグをクリアする必要があるため）。モードバッファとしては、具体的な遊技内容（確変機能および開放延長機能（時短機能）の作動とその作動回数）は記憶せず、複数種類の具体的な遊技内容のそれぞれに対応した値を記憶する構成となっている。

【0091】

次に、S235で設定した図柄モードに基づいて大当り遊技の内容となる大入賞口の開放パターン設定処理を行い（S250）、当否判定の対象とした保留記憶のリーチ決定用乱数および変動パターン決定用乱数に基づいて、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10、及び演出図柄表示装置6に表示する図柄の変動時間となる変動パターンを、変動パターン選択テーブルから選択する（S255）。

【0092】

次に、選択した大当り図柄および変動パターンの情報を、変動指示信号（変動指示コマンド）（本発明の信号に相当）としてサブ統合制御装置83へ送信する（S260）。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づいて、演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、大当り図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特別図柄表示装置9又は第2特別図柄表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0093】

S230が否定判定、即ちハズレなら（S230：no）、大当り判定用乱数の比較処理（S225）の結果が小当りであるか否かが判定し（1/150）（S265）、肯定判定なら（S265：yes）、小当り図柄を選択し（S270）、続いて小当り遊技の開放パターン設定処理を行い（S250）、小当り図柄に対応する変動パターン選択処理を行い（S255）、小当り図柄および変動パターンの情報となる変動指示信号（変動指示コマンド）をサブ統合制御装置83へ送信する（S260）。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、小当り図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に、主制御装置80は、第1特図表示装置9又は第2特図表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0094】

S265が否定判定なら（S265：no）、ハズレ図柄を選択し（S275）、続いてハズレ図柄に対応する変動パターン設定処理を行い（S255）、ハズレに関する図柄及び変動パターンの情報となる変動指示信号（変動指示コマンド）をサブ統合制御装置53へ送信する（S260）。この情報を受信したサブ統合制御装置83からの指示に基づき演出図柄制御装置82は演出図柄表示装置6を制御し、ハズレ図柄および変動パターンの情報に対応する図柄の変動表示を開始する。サブ統合制御装置83への送信とほぼ同時に主制御装置80は、第1特図表示装置9又は第2特図表示装置10を直接制御して特別図柄の変動を開始する。

【0095】

以上が当否判定処理の説明となる。本実施例では、図6に示したように、始動入賞処理時に当否判定結果を報知する図柄の種類と変動パターンを選択する乱数（大当り図柄決定用乱数1、大当り図柄決定用乱数2、小当り図柄判定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数）を取得したが、これらの乱数を当否判定処理時に取得する構成であってもよい。

【0096】

次に、図8に示したフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する変動指示コマンド受信処理を説明する。この処理は、主制御装置80から受信する変動指示コマンドの種類と、該受信時にサブ統合制御装置83が抽出する乱数値とに応じて、演出図柄表示装置6上に表示する変動表示態様を選択し変動表示の開始を指示する処理を主とし、演出ボタンB68（本発明の操作手段に相当）の操作が可能な演出態様（有効期間Aが発生する演出態様）が選択された場合は、選択した変動態様、当否判定結果、及び抽出した振分乱数の値に基づいて特定演出の種類を選択する処理を行う。従って本処理は、本発明の疑似演出選択手段と、予告演出態様選択手段とを含む処理となる。

【0097】

まず、本実施例における演出ボタン（A67、B68）の操作が有効となる場合の演出構成について、その概要を説明する。演出ボタン（A67、B68）の操作が有効となる疑似図柄の変動演出が開始されると、後述する有効期間を有効期間A（演出ボタンB68の操作に応じて特定演出Aを表示する期間）から有効期間B（演出ボタンB68の操作に応じて特定演出Bを表示する期間）に変化させるための条件を演出図柄表示装置6上で報知し（本発明の有効期間変更手段に相当）、その後、該条件を達成するための判定期間（演出ボタンA67の操作が可能となる操作期間）と、演出ボタンB68の操作が有効となる有効期間とを同時に開始する。

【0098】

この場合に開始される有効期間は、実施中の変動演出態様の種類等（詳細は後述）に応じて設定され、有効期間開始時は演出ボタンB68の操作に応じて特定演出Aを表示する有効期間Aとして開始され、判定期間中に演出ボタンA67の操作によって操作条件が達成されれば有効期間Aが有効期間Bに変化する。但し、有効期間Bに変化した場合でも、最初に設定された有効期間の終了時が有効期間Bの終了時となり、最初に設定された有効期間内のみ演出ボタンB68の操作は有効となる。なお、特定演出Aと特定演出Bとは、どちらも変動中の図柄の確定表示図柄（抽選結果（大当り期待度））を示唆する演出表示であり、特定演出Aよりも特定演出Bの表示演出の方が、確定表示される図柄内容（当否判定結果）が予想し易い内容で実施される（図を用いて後述）。

【0099】

サブ統合制御装置83が、図8に示した変動指示コマンド受信処理を開始すると、主制御装置80から変動指示コマンドを受信したか否か判定する（S300）。否定判定なら（S300：no）リターンし、肯定判定なら（S300：yes）、振分乱数を抽出し（S305）、受信した変動指示コマンドの種類とS305で抽出した振分乱数とに応じて、サブ統合制御装置6が記憶する受信した変動指示コマンドに対応した複数種類の演出変動態様の中から、演出図柄表示装置6に表示する1つの演出変動態様と確定表示する演出図柄とを選択する（S310）。

【0100】

S310に続いては、S310で選択した演出態様が演出ボタンB68の操作に応じて特定演出（本発明の特定演出A又は特定演出B）態様を表示するものでないか否か判定する（S315）。肯定判定、即ち、演出ボタンA67、B68を用いない演出態様が選択されていたなら（S315：yes）、S310で選択した疑似図柄の演出変動態様及び確定図柄を演出図柄表示装置6に表示する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し（S320）リターンする。

【0101】

S315が否定判定、即ち、S310で選択した疑似図柄の演出変動態様（リーチ演出

10

20

30

40

50

の種類)が、その実施中に演出ボタンB68の操作が可能となる有効期間が発生(及び演出ボタンA67の操作が可能となる判定期間が発生)するものであれば(S315: no)、S310で選択した疑似図柄のリーチ演出の種類と、確定表示内容(当否判定結果)と、S305で抽出した振分乱数の値とに応じて、有効期間が開始されるまでの待機時間と、有効期間A中に演出ボタンB68が操作された場合に表示する特定演出Aの種類と、有効期間B中に演出ボタンB68が操作された場合に表示する特定演出Bの種類と、を選択し、選択した特定演出Bとリーチ演出の種類との組合せに応じて、有効期間Aを有効期間Bに変化させるための判定条件(判定期間(判定時間)と演出ボタンA67の操作条件(操作回数))とを選択する(S325)。

【0102】

10

S325に続いては、ボタン演出フラグに1をセットする(S330)。ボタン演出フラグは、サブ統合制御装置83が記憶する値であり、値が1なら、演出ボタンB68の操作が有効となる有効期間又は有効期間となるまでの待機期間であることを、値が0なら、演出ボタンB68の操作が有効となる有効期間及び有効期間となるまでの待機期間ではないことをサブ統合制御装置83が判断する。

【0103】

S330に続いては、S325での選択結果に基づいて有効期間になるまでの待機タイム(本実施例では、判定期間は有効期間の開始と同時に開始されるため、判定期間になるまでの待機時間ともなる)と、有効期間の時間と、判定期間の時間と、有効期間Bに変化させるための操作条件(演出ボタンA68の操作回数)とをセットし(S335、S337、S340、S345)、上述したS320に進む。

20

【0104】

以上がサブ統合制御装置83が実行する変動指示コマンド受信処理となる。疑似図柄が演出変動表示を開始して約3秒経過すると、S325で選択した演出ボタンA67の操作条件が演出図柄表示装置6に表示される(本発明の変更条件報知手段に相当)構成となっており、具体的な表示内容は図を用いて後述する。

【0105】

また、本実施例では、有効期間Aが有効期間Bに変化してもS337で設定した有効期間が終了すると有効期間Bは終了する構成としたが、有効期間Bに変化した時点で新たに有効期間B用のタイマーをセットする構成としてもよく、これにより、S337で設定した時間よりも有効期間の長さが長くなってもよいし、短くなってもよい。但し、この構成とした場合は、タイマ設定が複数に及ぶため制御自体が複雑になるが、本実施例の構成だとタイマ設定がシンプルであるため制御が複雑化することはない。

30

【0106】

次に、図9に示したフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行するボタン演出処理を説明する。本処理は、演出ボタンB68操作時の有効期間が有効期間Aであるか有効期間Bであるかを確認し、確認した結果に応じていずれかの有効期間に応じた特定演出(A又はB)を演出図柄表示装置6に表示する指示を演出図柄制御装置82に行う処理となる。

【0107】

40

サブ統合制御装置83がボタン演出処理を開始すると、ボタン演出フラグが1か否か判定する(S350)。否定判定なら(S350: no)リターンし、肯定判定なら(S350: yes)、有効期間フラグが1か否か判定する(S355)。有効期間フラグはサブ統合制御装置83が記憶する値であり、値が0なら、有効期間A中でも有効期間B中でもないことを、値が1なら有効期間A中であることを、値が2なら有効期間B中であることをサブ統合制御装置83が判断する。

【0108】

S355が否定判定なら(S355: no)、有効期間フラグが2か否か判定し(S410)、否定判定なら(S410: no)、変動を開始してから有効期間に至るまでの待機時間と判断して待機タイマカウンタに+1し(S425)、待機タイマカウンタの値が

50

S 3 3 5でセットした待機タイマ値の値に達したか否か判定し(S 4 3 0)、否定判定なら(S 4 3 0)リターンし、肯定判定なら(S 4 3 0 : y e s)、有効期間フラグに1をセットし(S 4 3 5)、判定フラグに1をセットし(S 4 4 0)、レベルの高い予告演出(特定演出B)を出現させる有効期間(B)に変化させるための判定期間であることの報知を開始する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し(S 4 4 5)演出ボタンB 6 8の操作が有効(レベルの低い予告演出(特定演出A)が可能)であることを報知する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し(S 4 5 0)、リターンする。

【0109】

判定フラグは、サブ統合制御装置83が記憶する値であり、値が1なら、S 4 4 5の指示によって報知を開始した操作条件の判定を行う条件期間であることを、値が0なら、操作条件の判定を行う期間ではないことをサブ統合制御装置83が判断する。

10

【0110】

S 3 5 5が肯定判定、即ち、有効期間A中なら(S 3 5 5 : y e s)、演出ボタンB 6 8の操作を検出する演出ボタンBスイッチ68a信号を受信したか否か判定し(S 3 6 0)、肯定判定なら(S 3 6 0 : y e s)、S 3 2 5で選択した特定演出Aを演出図柄表示装置6に表示する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し(S 3 6 5)、判定フラグが1か否か、即ち、未だ条件期間か否か判定する(S 3 7 0)。

【0111】

S 3 7 0が肯定判定、即ち、判定期間中に演出ボタンB 6 8が操作されたなら(S 3 7 0 : y e s)、判定期間であることの報知を終了する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し(S 3 7 5)、判定フラグに0をセットする(S 3 8 0)。S 3 8 0、又はS 3 7 0の否定判定(S 3 7 0 : n o)に続いては、演出ボタンB 6 8の操作が有効であることの報知を終了する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し(S 3 8 5)、有効期間フラグに0をセットし(S 3 9 0)、演出ボタンフラグに0をセットし(S 3 9 5)リターンする。

20

【0112】

S 3 6 0が否定判定、即ち、有効期間A中で演出ボタンB 6 8が操作されていないなら(S 3 6 0 : n o)、有効期間タイマとなるカウンタに+1し(S 4 0 0)、有効期間タイマカウンタがS 3 3 7でセットした値に達したか否か判定する(S 4 0 5)。否定判定なら(S 4 0 5 : n o)リターンし、肯定判定、即ち、有効期間Aが有効期間Bに変化しないまま演出ボタンB 6 8も操作されずに有効期間が終了したなら(S 4 0 5 : y e s)、S 3 8 5に進み、上述したボタン演出を終了させるための一連の処理(S 3 8 5、S 3 9 0、S 3 9 5)を行いリターンする。

30

【0113】

S 4 1 0が肯定判定、即ち、有効期間B中なら(S 4 1 0 : y e s)、演出ボタンB 6 8の操作を検出する演出ボタンBスイッチ68a信号を受信したか否か判定し(S 4 1 5)、否定判定なら(S 4 1 5 : n o)S 4 0 0に進み、肯定判定なら(S 4 1 5 : y e s)、S 3 2 5で選択した特定演出Bを演出図柄表示装置6に表示する指示信号を演出図柄制御装置82に送信し(S 4 2 0)、S 3 8 5に進み、上述したボタン演出を終了させるための一連の処理(S 3 8 5、S 3 9 0、S 3 9 5)を行いリターンする。このように本実施例では、有効期間中に演出ボタンB 6 8の操作が1回行われると有効期間を終了する。また、有効期間がA(有効期間フラグ=1)であってもB(有効期間フラグ=2)であってもその時間は一つのタイマで計時(S 4 0 0、S 4 0 5)する構成となっている。

40

【0114】

次に、図10のフローチャートを用いてサブ統合制御装置83が実行する条件判定処理を説明する。本処理は、S 4 4 0で設定した判定フラグ=1を受けて起動する演出ボタンA 6 7の操作回数を判定する処理と、判定結果に応じて有効期間フラグに2を設定する処理、即ち、有効期間Aを有効期間Bに変更する処理とを行い、本発明の成否判定手段と有効期間変更手段とを含む処理となる。

【0115】

50

サブ統合制御装置 8 3 が条件判定処理を開始すると、判定フラグが 1 か否か判定する (S 5 0 0)。否定判定なら (S 5 0 0 : n o) リターンし、肯定判定なら (S 5 0 0 : y e s)、演出ボタン A 6 7 の操作を検出する演出ボタン A スイッチ 6 7 a 信号を受信したか否か判定する (S 5 0 5)。肯定判定なら (S 5 0 5 : y e s)、操作回数 (演出ボタン A スイッチ 6 7 a 信号受信回数) を計数する判定カウンタに + 1 し (S 5 1 0)、判定カウンタの値が S 3 4 5 でセットされた値に達したか否か判定し (S 5 1 5)、肯定判定、即ち、有効期間 A を有効期間 B に変化させるための条件を達成したら (S 5 1 5 : y e s)、判定フラグに 0 をセットし (S 5 1 7)、判定カウンタをクリアし (S 5 2 0)、有効期間フラグに 2 をセットし (S 5 2 5)、S 4 5 0 で指示したレベルの低い予告演出 (特定演出 A) が可能であることの報知を、レベルの高い予告態様に変化したことを報知する内容に変更する指示信号と判定期間報知を終了する指示信号とを演出図柄制御装置 8 2 に送信し (S 5 3 0、S 5 3 5) リターンする。

10

【 0 1 1 6 】

S 5 0 5、又は S 5 1 5 が否定判定なら (S 5 0 5 : n o、S 5 1 5 : n o)、判定期間タイマカウンタに + 1 し (S 5 4 0)、判定期間タイマカウンタの値がリーチ演出の種類等に基づいて S 3 4 0 でセットした判定期間タイマ値に達したか否か判定し (S 5 4 5)、否定判定なら (S 5 4 5) リターンし、肯定判定なら (S 5 4 5 : y e s)、判定フラグに 0 をセットすることで条件判定処理を終了させ (S 5 5 0) リターンする。

【 0 1 1 7 】

以上が条件判定処理となる。この処理構成により、条件判定処理は、報知された条件が所定期間中に達成できたか否かを判定する成否判定手段に相当する (操作回数の判定は S 5 1 5 で実施)。また、有効期間フラグに 2 をセットする S 5 2 5 は有効期間変更手段の一部に相当し、厳密には S 5 2 5 は有効期間切替部 (手段) となる。

20

【 0 1 1 8 】

S 5 1 5 で判定する演出ボタン A 6 7 の操作回数条件 (S 3 4 5 でセット) と、S 5 4 5 で判定する判定期間の長さ条件 (S 3 4 0 でセット) とは、実施中のリーチ演出 (S 3 1 0 で選択された演出態様) と S 3 2 5 で選択した特定演出 B との組合せに応じて異なるものとなり、この組合せの種類によって遊技者が条件を達成するための難易度が異なるように設定されている。

【 0 1 1 9 】

具体的には、S 3 1 0 で大当りの期待度が高いリーチ演出 (例えば、変動演出時間が長いスーパーリーチなど) が選択され、S 3 2 5 で当否判定結果が予測しやすい予告態様 (例えば、大当たり o r ハズレをはっきり予告、又は期待度を数値で予告) が選択された場合ほど、難易度の高い条件 (操作期間がより短く、操作回数がより多い) が設定される。

30

【 0 1 2 0 】

この設定は、条件の難易度が高いほど達成した場合の見返りが大きい (知りたい情報がより明確に提供される) 構成となり、遊技者の演出ボタン A 6 7 の操作意向上を高めることになる。また、条件報知期間に報知される条件の難易度が高ければ高いほど、より明確な内容を予告する特定演出 B の出現を予告することにもなる。

【 0 1 2 1 】

図 1 1 を用いて、本実施例における演出ボタン A、B (6 7、6 8) の操作が有効となる疑似図柄のリーチ演出の種類と、特定演出 A、B の種類と、有効期間 A から有効期間 B に変更するための操作条件との関係を説明する。(1) は、演出ボタン A、B (6 7、6 8) の操作が有効となるリーチ演出の種類と特定演出 A、B の種類との関係と、演出ボタン B 6 8 の有効時間との関係を示している。リーチ演出の種類は 1 から 5 の 5 種類となり、数字が大きなりリーチ演出ほど大当り期待度が高い演出となる。また、特定演出 B は特定演出 A よりも実施中の図柄変動の当否判定結果を明確に予告する演出となっている (表示内容は図を用いて後述)。

40

【 0 1 2 2 】

S 3 3 7 でセットされる有効期間は、リーチ演出の種類に対応してその時間が異なり、

50

リーチ演出の種類が数字が大きくなるほど、即ち、期待度の大きな演出ほど有効期間は短くなっている。特定演出 A と特定演出 B とは、各リーチ演出に対してそれぞれ 3 種類の中から選択される。また、各リーチ演出の 3 種類の特定演出 B は、予告演出としての内容の明確さが段階的に異なる構成（例えば、 $B11 < B12 < B13$ の順に大当りの期待度がわかり易い）となっている。

【0123】

図 11 (2) は、特定演出 B の種類に対応した判定期間と操作条件の関係を示し、本発明の変更条件決定手段に相当する。上述したように、期待度の高いリーチ演出で大当り期待度又は判定結果がよりわかり易い（より明確）な特定演出 B が選択された場合は、有効期間 A から有効期間 B に変化させるための条件は厳しくなる。例えば、最も期待度の高いリーチ演出 5 が選択された場合に、さらに最も明確な特定演出 B である B 5 3 が選択されると、操作を判定する判定期間は最も短い 2.5 秒が設定され、操作回数には最も多い 7 回が設定される。一方、期待度が最も低いリーチ演出 1 が選択された場合に明確度が最も低い B 1 1 が選択されると、操作を判定する判定期間は最も長い 5.0 秒が設定され、操作回数には最も少ない 3 回が設定される。

10

【0124】

設定内容はこれに限るわけではなく、一つのリーチ演出の種類に対して、有効期間を複数種類の中から選択する構成としてもよいし、リーチ演出の種類によって設定可能な特定演出 A、B の数は異なる構成（例えば、リーチ演出 1 は 2 種類の中から一つが選択され、リーチ演出 5 は 5 種類の中から一つが選択されるなど）としてもよい。

20

【0125】

図 12 は、判定期間中の操作条件（演出ボタン A 6 7 の操作回数）達成状況に応じた有効期間の変化を示すタイミングチャート例となる。（1）のタイミングチャートは、判定期間を開始してから終了するまでに、演出ボタン A 6 7 の操作条件が達成されず、演出ボタン B 6 8 の操作も行われなかった場合（特定演出 A が表示されない）を示している。この場合、判定期間と有効期間を同時に開始すると、判定期間は S 3 4 0 でセットした判定時間が経過すると判定期間を終了し、有効期間は S 3 3 7 でセットした時間が経過すると、有効期間 B に変化することなく有効期間 A のまま有効期間を終了する。

【0126】

（2）のタイミングチャートは、判定期間を開始してから終了するまでの間に、演出ボタン B 6 8 を操作（特定演出 A を表示）した場合を示している。この場合、演出ボタン B 6 8 が操作された時点で有効期間 A である有効期間と判定期間とを終了し、有効期間 A 中の演出ボタン B 6 8 の操作に応じて特定演出 A を演出図柄表示装置 6 に表示する。

30

【0127】

（3）のタイミングチャートは、判定期間を開始してから終了するまでの間に、演出ボタン A 6 7 の条件操作（特定演出 A を表示）が達成され、該達成時に有効期間が有効期間 A から有効期間 B に変化し有効期間 B の状態で演出ボタン B 6 8 が操作されないまま有効期間の終了時間に達した場合を示している。この場合、有効期間が有効期間 A から有効期間 B に変化していても、S 3 3 7 でセットした有効時間が経過すると、有効時間 B を終了している（（1）で有効期間 A を終了するのと同じタイミングで終了）。

40

【0128】

（4）のタイミングチャートは、判定期間を開始してから終了するまでの間に、演出ボタン A 6 7 の条件操作（特定演出 A を表示）が達成され、有効期間が有効期間 A から有効期間 B に変化し、有効期間 B の状態で演出ボタン B 6 8 が操作された場合を示している。この場合、有効期間の有効期間 A から有効期間 B への変化と同時に判定期間は終了し、演出ボタン B 6 8 の操作検出時に有効期間を終了するとともに、特定演出 B を演出図柄表示装置 6 に表示する。

【0129】

次に図 13 を用いて、実施例 1 における演出図柄表示装置 6 に表示される、条件報知期間中の表示態様例を説明する。図 13 は、図 12 のタイミングチャートに示した条件報知

50

期間の表示内容となる。具体的な表示内容は、画面のほぼ上半分は、左中右の疑似図柄表示部となりその下部が条件報知部となる。

【 0 1 3 0 】

条件報知部に表示される内容は、チャンスタイム（判定期間を含む演出ボタン B 6 8 の有効期間）中に行う演出ボタン B 6 8 操作時に特定演出 B を表示させるために必要な操作条件となる。具体的には、条件報知部に「チャンスタイムになったら A ボタンを 3 回押せば予告内容レベルアップ」の文字列を表示し、その文字列の下に、操作する演出ボタン A 6 7（及びチャンスタイム中に操作が有効となる演出ボタン B 6 8）を示す模式図を表示する。

【 0 1 3 1 】

図例では「3 回押せば」となっているが、この回数は図 1 1（2）の図表に示したように、リーチの種類及び、その時に選択されている特定演出 B の種類に応じて変化する。実施中の変動が期待度の高い演出を行い、さらに選択されている特定演出 B の内容が明確度の高い予告演出の場合ほど操作回数は多くなる（難易度が上がる）。従って、この条件報知部に、難易度が高い操作条件が表示されると、おのずと期待度の高いリーチ演出が出現することを予告したことになる。

【 0 1 3 2 】

次に、図 1 4 を用いて、演出図柄表示装置 6 に表示される有効期間中の表示態様例を説明する。（1）は、図 1 2（1）（2）（3）（4）の有効期間（A）及び判定期間に表示する表示内容例となる。具体的な表示内容は、図 1 3 を用いて説明した条件報知部が、演出ボタン A 6 7 の操作に対応した条件操作指示部と、有効期間 A 中の演出ボタン B 6 8 の操作に対応した予告 A 操作指示部に分割され、表示例の条件操作指示部には、「A ボタンあと 2 回で予告レベルアップ」「現在 1 回」の文字列と、演出ボタン A 6 7 を示す模式図とその操作を促す矢印とを表示する。なお、「現在 1 回」の表示は、既に演出ボタン A 6 7 が 1 回操作されたことを示す。また、判定期間の残り時間を示す図形（メーター）又は数値を表示する構成としてもよい。

【 0 1 3 3 】

予告 A 操作指示部には、「B ボタン今操作するとレベル 1 の予告」と、演出ボタン B 6 8 を示す模式図とその操作を促す矢印とを表示する。また、条件操作指示部と予告 A 操作指示部とにまたがって「チャンスタイム」の文字列が表示される。

【 0 1 3 4 】

（2）は、判定期間中に演出ボタン A 6 7 の操作条件が達成された場合に表示される内容を示している。この場合、（1）の条件操作指示部が条件操作完了報知部に変化し、予告 A 操作指示部が予告 B 操作指示部に変化する。条件操作完了報知部の具体的な表示内容は、「予告レベル UP」「操作完了」の文字列が表示され、操作の必要がなくなった演出ボタン A 6 7 の操作を促す模式図は表示しない。予告 B 操作指示部の具体的な表示内容は、「B ボタンレベル UP 予告」の文字列と、引き続き演出ボタン B 6 8 を示す模式図とその操作を促す矢印とを表示する。それぞれに表示した文字列が（1）から（2）のように変化したことにより、演出ボタン B 6 8 を操作した場合に表示される予告内容がより遊技者が知りたい情報（明確）に変化したことが認識可能となる。

【 0 1 3 5 】

（3）は、判定期間中に演出ボタン A 6 7 の操作条件が達成されなかった場合に表示される内容を示している。この場合、（1）の条件操作指示部が操作期間終了報知部に変化し、（1）の予告 A 操作指示部の表示内容が変化し、操作期間終了報知部には「A ボタン操作期間終了」「操作未完了」の文字列を表示し、操作の判定期間が終了した演出ボタン A 6 7 の操作を促す模式図と矢印の表示は消す。また、予告 A 操作指示部の表示内容は文字列が「B ボタンレベル 1 予告」に変化し、演出ボタン B 6 8 の操作を促す模式図と矢印の表示は継続する。本実施例では、上記した内容で判定期間及び有効期間の報知を行うがもちろんこれに限るわけではなく、演出ボタン A 6 7 が有効かどうか、演出ボタン B の操作に応じてどの予告が出現するのかが認識可能に報知されればよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 6 】

次に、図 1 5、1 6 を用いて演出図柄表示装置 6 に表示する特定演出 A と特定演出 B の表示例を説明する。図 1 5 (1) は、図 1 4 (1) 又は (3) の状態である有効期間 A において、演出ボタン B 6 8 が操作された場合に表示される特定演出 A の表示例 1 となる。この特定演出 A は、遊技者にとってはレベル 1 の予告演出であり漠然とした当否判定結果を報知する予告演出 (明確度が低い予告演出) となる。具体的な表示例 1 の表示内容は、条件操作指示部と予告 A 操作指示部とが特定演出表示部となり、その特定演出表示部内の左位置にキャラクタ (熊の達吉) が表示され、その右側に達吉のコメントとして「あたるかな」の文字列が表示される。表示例 1 の特定演出 A はコメント系の予告演出であり、他に「あついよ」「もうちょっと」「がんばれ」等があるが、どれも当否判定結果に対する予告としては曖昧であり、遊技者は漠然としたイメージしか受け取れない内容となっている。

10

【 0 1 3 7 】

図 1 5 (2) も、図 1 4 (1) 又は (3) の状態である有効期間 A において、演出ボタン B 6 8 が操作された場合に表示される特定演出 A の表示例 2 となる。(1) がコメントの内容が予告であったのに対して、(2) はキャラクタ及びキャラクタ周りの色の変化によって予告するものとなっている。具体的には、出現した達吉又は達吉の周辺が青色なら期待度小、黄色なら期待度中、赤色なら期待度大を予告する。この場合も期待度が大中小の 3 種類で報知されるに留まり、遊技者に対しては漠然とした期待感しか与えられない。

【 0 1 3 8 】

20

図 1 6 (1) は、図 1 4 (2) の状態である有効期間 B において、演出ボタン B 6 8 が操作された場合に表示される特定演出 B の表示例 1 となる。この特定演出 B は、遊技者にとっては有効期間 A の時に表示されるレベル 1 の予告演出 (漠然とした予告演出) からレベルアップした予告演出 (特定演出 A よりも明確に当否判定結果または期待度を計ることができる) となる。特定演出 B の表示例 1 の具体的な表示は、上述した特定演出表示部の左位置に「熊の達吉」が表示され、その右側に達吉のコメントとして「大当たり」の文字列が表示される。特定演出 B のコメント系の予告としては、他に「ハズレ」「当たれば確変」「図柄で大当たり」等があり、特定演出 A の予告演出に対して、どの予告も実施中の変動表示結果を明確に示唆する内容となっている。

【 0 1 3 9 】

30

図 1 6 (2) は、有効期間 B (図 1 4 (2) の状態) において、演出ボタン B 6 8 が操作された場合に表示される特定演出 B の表示例 2 となる。(1) がコメントの内容によって当否結果や期待度を示唆するのにに対して、(2) は数値 % を表示して当否結果を示唆する内容となっている。具体的な表示例 2 の表示内容は、キャラクタ (熊の達吉) の右に「大当たり期待度 8 0 %」を表示する。数値表示系の予告としては表示される数値が 1 0 0 %、9 0 %、7 0 %、6 0 %、5 0 % であつたり、「確変期待度 %」(には数値が入る) といった内容を表示する。

【 0 1 4 0 】

また、特定演出 B は特定演出 A と比べ、予告の種類が多い構成となっている。どちらの特定演出も同じ種類の表示演出を実施する場合は、表示する種類が多いほうが、より明確な抽選結果を示唆することが可能な構成といえる。

40

【 0 1 4 1 】

また、特定演出 A が大当たり期待度を小、中、大の 3 種類の文字を用いるのに対して、特定演出 B が 1 0 %、3 0 %、5 0 %、8 0 %、1 0 0 % と、% 表示を用いて大当たり期待度を予告した場合、表示態様の精度及びその表示数の多様性から明らかに特定演出 B がより明確な抽選結果を示唆する演出といえる。

【 実施例 2 】

【 0 1 4 2 】

次に実施例 2 について説明する。実施例 1 では、判定期間内における演出ボタン A 6 7 の操作回数を、有効期間 A から有効期間 B に変化させるための条件としたが、本実施例で

50

は、判定期間内における遊技領域 3 に配置されたゲートへの遊技球の通過数を有効期間 A から有効期間 B に変化させるための条件としている。従って、実施例 1 と異なるのは、上記したゲートに係る構成（ゲートの配置と電氣的な接続構成）と、図 13 を用いて説明した、演出図柄表示装置 6 に表示される、条件報知期間中の表示態様となるため、異なる点のみ説明し、特に説明のない部分については実施例 1 を援用する。

【0143】

図 17 に示す図は、実施例 2 における遊技盤 1 の正面図となる。図 2 に示した実施例 1 の正面図と異なるのは、ゲート 17 の下に条件ゲート 15 が配置された点のみとなり、そのほかは実施例 1 と共通となる。この遊技盤面の構成により、発射により遊技領域 3 に到達し、センターケース 5 の左側を流下する遊技球は、条件ゲート 15 を通過する可能性のある遊技球となる。

10

【0144】

図 18 は実施例 2 におけるパチンコ機 50 の電氣的構成を示すブロック図となり、主制御装置 80 への入力端に条件ゲート 15 を通過する遊技球を検出する条件スイッチ 15a が追加されている。本実施例では条件スイッチ 15a を主制御装置 80 に接続したが、サブ統合制御装置 83 に直接接続してもよいし、払出制御装置 81 に接続してもよく、直接か間接かを問わず、条件スイッチ 15a が遊技球を検出したことを示す信号がサブ統合制御装置 83 に入力される構成であればよい。また、本実施例では条件判定用にそれ専用の条件ゲート 15 を備える構成としたが、他のスイッチ（例えば、第 1 始動口スイッチ 11a、第 2 始動口スイッチ 12a、普通図柄作動スイッチ 17a、左入賞スイッチ 31a）を条件判定に兼用する構成としてもよい。

20

【0145】

図 19 は、実施例 2 における、演出図柄表示装置 6 に表示される条件報知期間中の表示態様例となる。この図 19 も図 12 と同様に、図 11 のタイミングチャートに示した条件報知の表示内容となる。本実施例においても条件報知部に表示される内容は、チャンスタイム（判定期間）中に行う演出ボタン B68 操作時に特定演出 B を表示させるために必要な操作条件となり、具体的には、条件報知部の右側に「チャンスタイムになったらチャンスゲートに 3 個通せば予告内容レベルアップ」の文字列を表示し、左側に、ゲート 17 と条件ゲート 15 との模式図と条件ゲートを指し示す矢印を表示する。

30

【0146】

図例では「3 個通せば」となっているが、この個数は実施例 1 と同様に選択された特定演出 B の種類に応じて設定された個数となる。また、条件操作（この場合は条件ゲート 15 の通過数）の設定とその制御は、実施例 1 の演出ボタン A67 の操作回数が通過数となるだけで、設定内容と制御内容に変わりはない。また、演出図柄表示装置 6 に表示される判定期間を示す表示態様も、演出ボタン A67 の操作回数を条件ゲート 15 の通過数に置き換えたものとなる。

【0147】

以上が実施例 2 の説明となる。この構成では遊技球を条件ゲート 15 を狙って発射することになるが、演出ボタン A67 の操作とは異なり、狙って発射した遊技球が全て条件ゲート 15 を通過するとは限らないため、運任せに頼る部分も多くなる。従って、判定期間の時間を実施例 1 で用いたものよりも長くする構成が好適である。条件設定として条件ゲート 15 への入球数を多くすれば条件を達成するための難易度は上昇し、同様に判定期間を短くしても難易度は上昇する。

40

【0148】

本実施例では、条件ゲート 15 の通過数を条件操作として検出したが、単に発射遊技球数を条件操作としてもよく、その場合は発射球を検出するスイッチを遊技領域 3 の入り口に配置し、遊技領域 3 に到達した遊技球を計数してもよいし、発射された直後の遊技球を計数可能にスイッチを配置してもよい。但し、発射された直後の遊技球を計数する場合は、ファール球が発生する可能性があり発射した全ての遊技球が遊技領域 3 に到達するわけではないため、ファール球が発生する可能性がある分、遊技領域 3 に到達した遊技球のみ

50

計測する場合は条件を低くする等条件設定を考慮する必要がある。

【0149】

また、所定数の遊技球を機内に封入し、発射した遊技球を遊技機内で回収して循環的に使用することで遊技を行う封入式遊技機とした場合、封入式遊技機が元々備える発射球数の計数機能を用いて条件操作を判定する構成とすればよい。

【0150】

本実施例のように、発射した遊技球により条件を達成する構成とした場合、発射を停止してしまうことが多々あるリーチ演出に係る変動表示中に判定期間を実施することにより、当該変動中における遊技球の発射停止を抑止することが可能となる。

【0151】

実施例2においても、演出ボタンB68の操作が可能となる有効期間が発生する演出変動(リーチ演出)の条件報知、判定期間、有効期間A、Bの出現タイミングは、図12を用いて説明した内容と変わらないが、図20、21に示した構成としてもよい。

【0152】

図20(1)(2)は、判定期間中に操作条件が達成されると判定期間が終了するのを待って有効期間が変化する(有効期間A 有効期間B)場合のタイミングチャートとなる(図12を用いて説明したタイミングチャートは、操作条件が達成されると、達成された時点で判定期間が終了するとともに有効期間Aが有効期間Bに変化する構成)。この場合においても、図20(1)に示すように、判定期間中に操作条件が達成されなかった場合は、有効期間(有効期間A)が有効期間終了時まで継続する。(2)のタイミングチャートに示すように、判定期間が終了する以前に操作条件が達成された場合、S340で設定した判定時間が終了したことを契機として有効期間が有効期間Aから有効期間Bに変化し有効期間終了時に至る。この構成では、判定期間中のどの時点で操作条件が達成されても有効期間Aと有効期間Bの長さは不変となる。

【0153】

図20(3)(4)は、判定期間と有効期間が重ならない構成とした場合のタイミングチャート例である。(3)は、条件報知期間後の判定期間中に操作条件が達成されなかった場合のタイミングチャートとなり、この場合は判定期間が終了してから有効期間となるがその有効期間は有効期間Aとなる。(4)は、条件報知期間後の判定期間中に操作条件が達成された場合のタイミングチャートとなる。この場合も操作条件の達成時期に拘らず設定された判定時間が経過してから有効期間となるが、操作条件が達成されているため発生する有効期間は有効期間Bとなる。

【0154】

また、操作条件の達成によって有効期間が有効期間Aから有効期間Bに変化するだけでなく、発生する有効期間の長さも変化する構成としてもよい。例では有効期間が延長されているが、有効期間を短くしてもよいし、有効期間Aと同一の長さでもよい。

【0155】

図12、20を用いて説明したタイミングチャート例のように、操作条件を達成した場合には、判定期間中にすでに実施している有効期間を有効期間Aから有効期間Bに変化させるだけでなく、判定期間後に発生する予定の有効期間を操作条件の達成状況に応じて変化させる構成としてもよい(図20(3)(4))。

【0156】

次に、図21を用いて、先読判定結果に基づいて、特別図柄の複数回の変動表示に亘って、上記した「条件報知」「判定期間」「有効期間」のそれぞれを1回の変動表示期間中に実施する場合のタイミングチャート例を説明する。例は、3回の連続した特別図柄の変動表示に亘って、「条件報知」、「判定期間」、「有効期間A又は有効期間B」を各変動表示中に実施した場合となる。

【0157】

(1)は、2回目の特別図柄の変動表示中に実施される判定期間中に操作条件が達成されなかった場合となり、この場合は、3回目の変動表示中に有効期間Aが発生し、有効期

10

20

30

40

50

間 A 中に演出ボタン B 6 8 を操作すると当該 3 回目の変動の当否判定結果又は期待度を報知する特定演出 A を実施する。(2) は、2 回目の変動表示で実施される判定期間中に操作条件が達成された場合となり、この場合は、3 回目の変動表示は有効期間 B となる。3 回目の変動表示中に有効期間 B が発生し、有効期間 B 中に演出ボタン B 6 8 を操作すると当該 3 回目の変動の当否判定結果又は期待度を報知する予告演出として特定演出 A よりも明確度の高い特定演出 B を実施する。

【0158】

図 21 に示したタイミングチャートは、サブ統合制御装置 83 が、受信した先読判定コマンドを記憶する構成とし、受信した先読判定コマンドの内容が大当りの期待できる演出が可能であった場合(リーチ or 大当り)、既に記憶している先読判定コマンドの内容に大当りを期待させる演出が可能なものがないこと条件に、前記大当りが期待できる演出を開始するまでに、該大当りが期待できる演出で実施する予告演出をレベルアップ(明確度を高く)するための「条件報知」と、条件報知された内容の操作が行われたか否かの「条件判定(判定期間)」とを保留記憶による変動演出中に行い、前記大当りが期待できる演出を開始すると条件が達成されていなければ有効期間 A を実施し、達成されていれば有効期間 B を実施する構成となる。

【0159】

例には、連続した 3 回の変動表示で実施する構成を示したが、連続した 2 回の変動で実施する場合は、「条件報知」と「判定期間」とを 1 回の変動表示中に実施してもよい、「判定期間」と「有効期間」とを 1 回の変動表示中に実施してもよい。また、4 回の変動で実施する場合は、「条件報知」を 1 回目と 2 回の変動表示で行ってもよい。

【0160】

以上が実施例の説明となる。操作条件の難易度は、実施するリーチ演出の大当り期待度と選択された特定演出 B の組合せに応じて選択される構成として説明したが、実施するリーチ演出が大当り期待度の高いものであっても、実際の当否判定結果がハズレであれば特定演出 B に明確度の高い演出が選ばれていても操作条件の難易度を低く設定する構成も考えられる。この構成により、期待度の高いリーチ演出であっても、操作条件の難易度が低ければ、この難易度の低さが遊技者に当否判定結果を示唆する構成となる。

【0161】

また、実施例 1 においては、有効期間 A 又は有効期間 B 中に演出ボタン B 6 8 が 1 回操作されれば、有効期間の種類に応じた特定演出 A 又は B が実施され有効期間は終了するが、演出ボタン B 6 8 の操作が予め設定された回数だけ操作されると特定演出を実施して有効期間を終了する構成としてもよく、この場合も、操作しなければならない回数が多いほど、遊技者が知りたい情報の明確度が上がる構成が望ましい。この構成の有効期間 A では、演出ボタン A 6 7 と演出ボタン B 6 8 との両方ともに複数回の操作が必要となるが、操作回数を比較してどちらの演出ボタンを操作するか遊技者が選択するという遊技性を提供することができる。

【0162】

具体的には、有効期間 A から有効期間 B に変化させるための条件が低い(演出ボタン A 6 7 の操作回数条件が少ない)場合、変化した有効期間 B で実施する特定演出 B の内容は明確度の低い内容であることが予想できるが、演出ボタン A 6 7 の条件操作と同時に報知された有効期間 A における特定演出 A の出現条件(演出ボタン B 6 8 の操作回数)が演出ボタン A 6 7 の操作回数よりも多ければ、有効期間が変化した場合に実施される特定演出 B よりも明確度の高い特定演出 A が実施される場合がある構成としてもよい。これは、サブ統合制御装置 83 が備える全ての特定演出 A が全ての特定演出 B よりもその明確度が低いわけではなく、特定演出 A であっても特定演出 B よりも明確度が高い予告演出を備える構成とすればよい。

【産業上の利用可能性】

【0163】

以上のように、本発明の弾球遊技機によれば、遊技者の操作に応じて異なる予告演出を

10

20

30

40

50

出現させる有効期間を複数備え、該有効期間を遊技者の操作によって変化させる構成としたため遊技者の意思が大きく反映することが可能な構成となっている。従って、操作手段を備えた弾球遊技機に適用することができる。

【符号の説明】

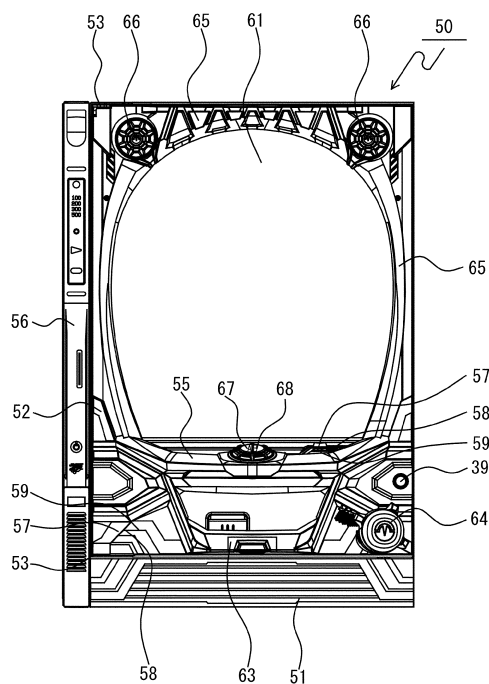
【 0 1 6 4 】

- 1 遊技盤
- 6 演出図柄表示装置
- 11 第1始動口
- 11a 第1始動口スイッチ
- 12 第2始動口
- 12a 第2始動口スイッチ
- 17 ゲート
- 17a 普通図柄作動スイッチ
- 67 演出ボタンA
- 68 演出ボタンB
- 67a 演出ボタンAスイッチ
- 68a 演出ボタンBスイッチ
- 80 主制御装置
- 82 演出図柄制御装置
- 83 サブ統合制御装置

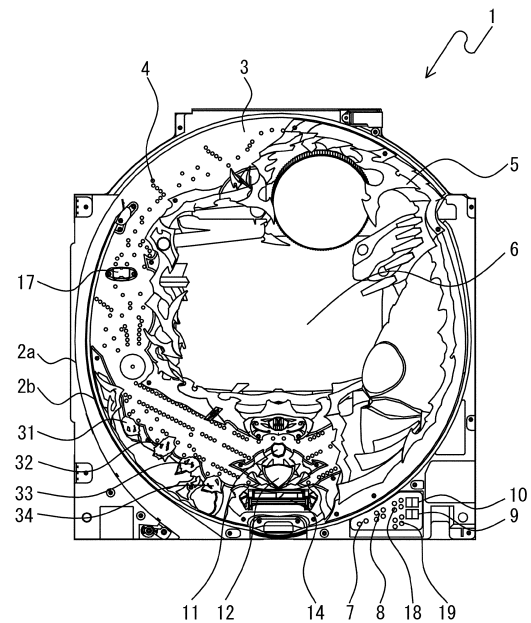
10

20

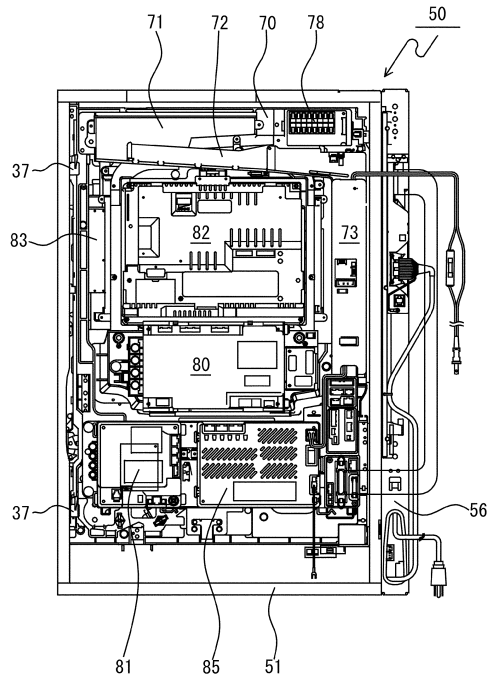
【図1】



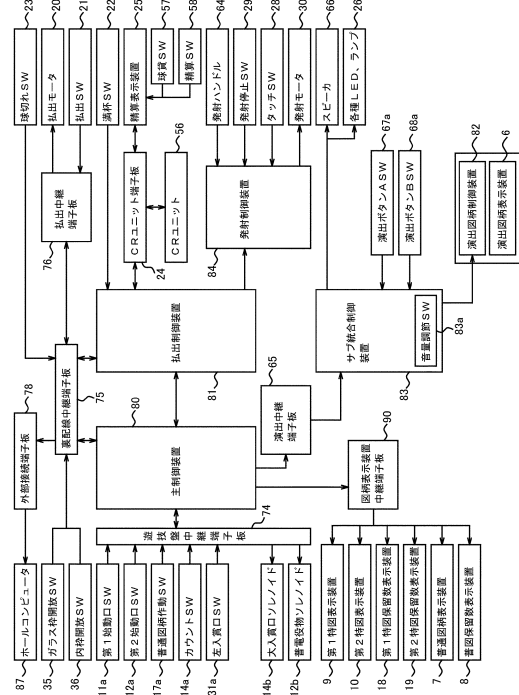
【図2】



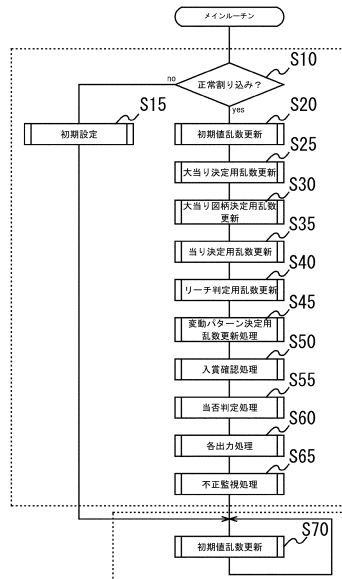
【図 3】



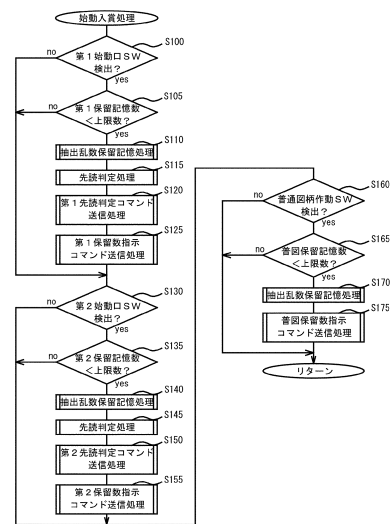
【図 4】



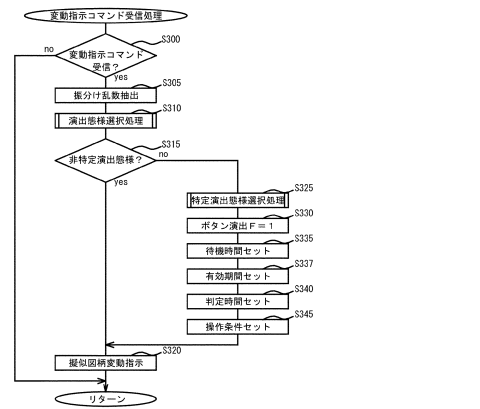
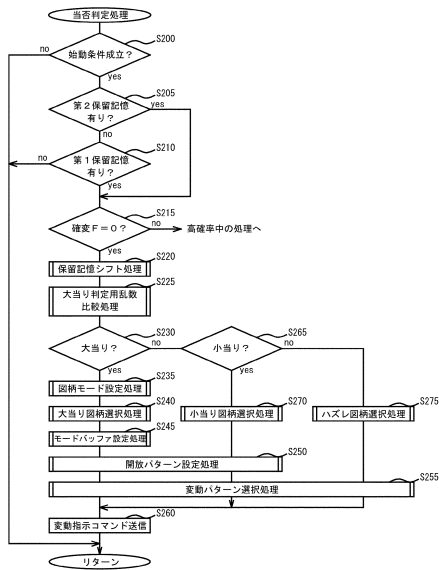
【図 5】



【図 6】

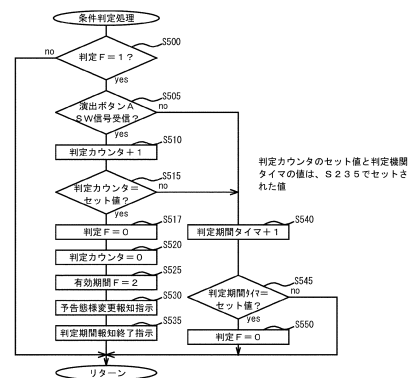
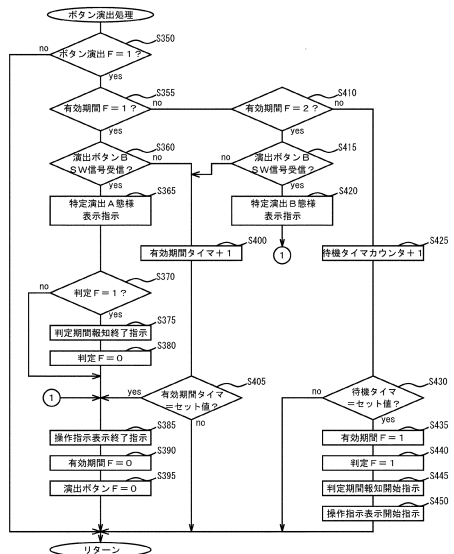


【 図 8 】



【 図 9 】

【 図 1 0 】



【 ㄨ 1 1 】

(1) リーチ演出態様の種類と
各リーチ毎の演出ボタン68操作の有効期間と特定演出ABの対応を示す図表

			明 確 度 低 ← → 高	
疑似図柄の 変動演出態様の種類 (リーチの種類)		有効期間	特定演出 A	特定演出 B
大 当 り 期 待 度 低 ↑ ↓ 高	1	10.0秒	A11、A12、A13	B11、B12、B13
	2	8.0秒	A21、A22、A23	B21、B22、B23
	3	7.0秒	A31、A32、A33	B31、B32、B33
	4	6.0秒	A41、A42、A43	B41、B42、B43
	5	5.0秒	A51、A52、A53	B51、B52、B53

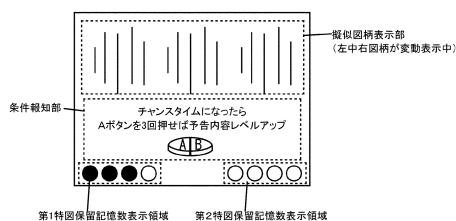
(2) 特定演出Bの種類に対応した判定期間と操作条件

特定演出B	判定期間	操作条件（演出ボタン操作回数）
B21、B12、B11	5.0秒	3回
B31、B22、B13	4.0秒	4回
B41、B32、B23	3.5秒	5回
B51、B42、B33	3.0秒	6回
B53、B52、B43	2.5秒	7回

【 図 1 3 】

演出図柄表示装置 6 に表示される、条件報知期間中の表示態様例（実施例 1）

図12(1)(2)(3)(4)の条件報知の期間に表示する表示例



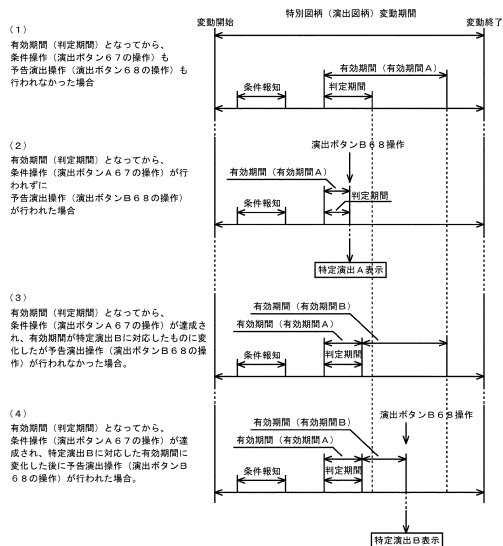
条件報知欄に表示される内容は、有効期間中の演出ボタンB68の操作によって特定演出Bを表示するために、チャプタスラ(判定期間)中に実施する必要な操作条件となる。

例図では3回押せばよいとなっているが、この回数(図11(2))に示したように、リーチの種類及び、その時に選択されている特定演出Aの種類に応じて変化する。

特定演出Bの内容が精度の高い予告演出になる場合ほど操作回数は多くなる(難易度が上がる)。

【 ㊦ 1 2 】

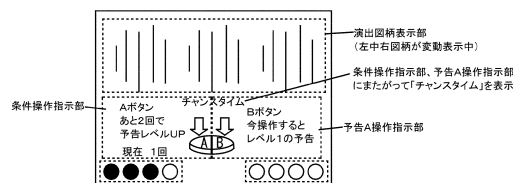
判定期間中の操作条件（演出ボタンA 6 7の操作回数）達成状況に応じた有効期間を示すタイミングチャート例



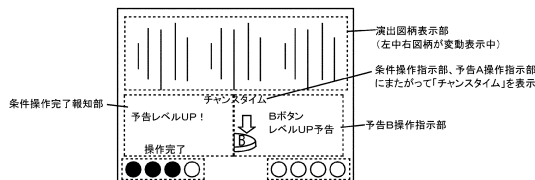
【 図 1 4 】

演出図柄表示装置 6 に表示される、有効期間中の表示態様例

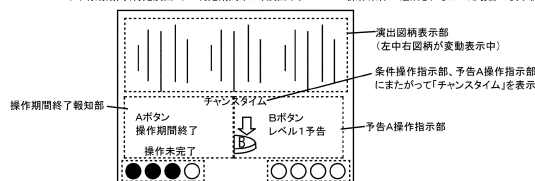
(1)図12(1)(2)(3)(4)の有効期間(特定演出A)及び判定期間の表示する表示例
演出ボタンA67を1回操作した状態の表示



(2)有効期間(特定演出A)+判定期間中に、演出ボタンAの操作条件が達成された場合の表示例



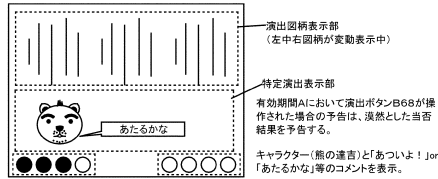
(3)有効期間(特定演出A)+判定期間中に、演出ボタンA67の操作条件が達成されなかった場合の表示例



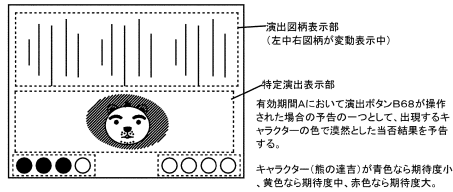
【 図 1 5 】

演出図柄表示装置 6 に表示される、予告演出の表示態様例 1

(1)図14(1)又は(3)の状態で有効期間Aにおいて
演出ボタンB68が操作された場合に表示される特定演出aの表示例1



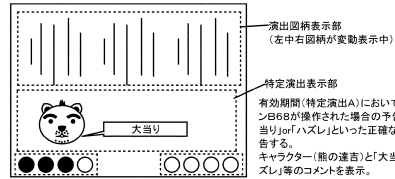
(2) 図14(1)又は(3)の状態(有効期間A)において
演出ボタンB68が操作された場合に表示される特定演出aの表示例2



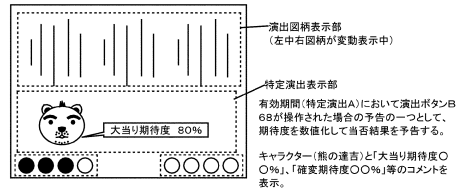
【 図 1 6 】

演出図柄表示装置 6 に表示される、予告演出の表示態様例 2

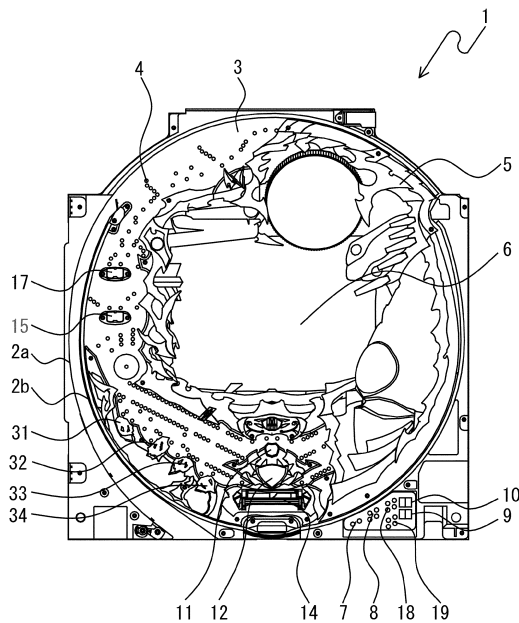
(1) 図14(2)の状態(有効期間B)において
演出ボタンB68が操作された場合に表示される予告演出の例1



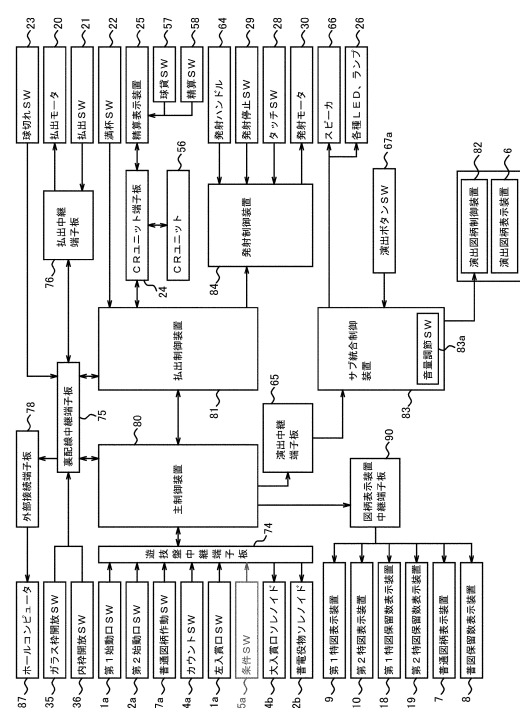
(2)図14(2)の状態(有効期間B)において
演出ボタンB68が操作された場合に表示される予告演出の例2



【 図 1 7 】

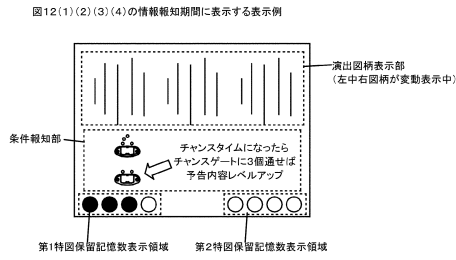


【 図 1 8 】



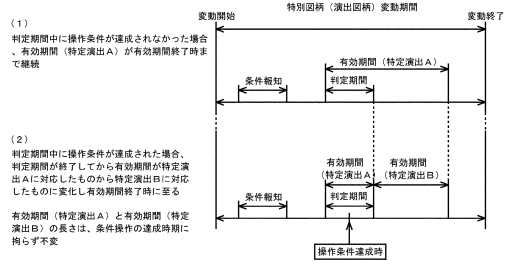
【図 19】

演出図柄表示装置 6 に表示される、条件報知期間中の表示態様例（実施例 2）

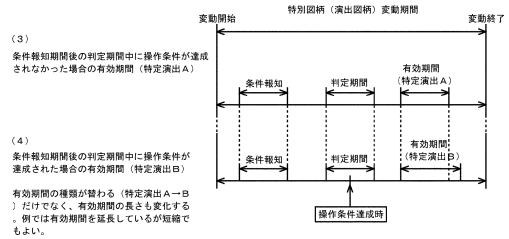


【図 20】

判定期間中に操作条件が達成されても判定期間が終了するのを待って有効期間が変化する（特定演出 A→B）場合のタイミングチャート例



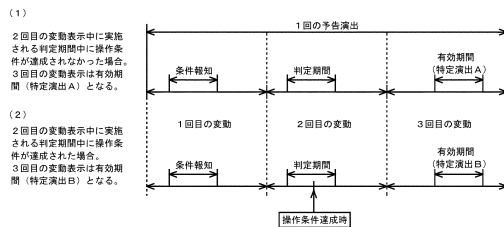
判定期間と有効期間が重ならない構成とした場合のタイミングチャート例



【図 21】

先読判定結果に基づいて、複数の変動表示に亘って「条件報知」「判定期間」「有効期間」をそれぞれ 1 回の変動表示で実施する場合のタイミングチャート例

3 回の連続した変動表示に亘って、「条件報知」、「判定期間」、「有効期間（特定演出 A）又は有効期間（特定演出 B）」の順番でそれぞれを実施する場合



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2