

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6414176号
(P6414176)

(45) 発行日 平成30年10月31日 (2018. 10. 31)

(24) 登録日 平成30年10月12日 (2018. 10. 12)

(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 1 (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2016-202119 (P2016-202119)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成28年10月13日 (2016. 10. 13)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-108590 (P2014-108590) の分割		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不 動産大崎ガーデンタワー
原出願日	平成26年5月26日 (2014. 5. 26)	(74) 代理人	100105315
(65) 公開番号	特開2017-903 (P2017-903A)		弁理士 伊藤 温
(43) 公開日	平成29年1月5日 (2017. 1. 5)	(72) 発明者	大西 玄陽
審査請求日	平成29年5月26日 (2017. 5. 26)		愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ イヨーエレクトリック株式会社内
		(72) 発明者	長谷川 真民
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ イヨーエレクトリック株式会社内
		(72) 発明者	兵道 俊之
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タ イヨーエレクトリック株式会社内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球を検知する検知手段と、

前記検知手段での遊技球の検知に基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報に基づいて行われる判定の結果が特定結果になると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示部と、

を有する遊技機において、

時間の経過を示すタイマー情報を表示可能なタイマー情報表示部と、

前記タイマー情報表示部に表示されるタイマー情報がカウント終了した場合に、特定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出は、前記記憶情報表示部における記憶情報の表示態様を変化させる演出であり、

前記判定の結果が前記特定結果となる可能性を示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記記憶情報表示部には、複数の記憶情報を表示可能とされ、

前記特定演出では、前記記憶情報表示部に表示されている記憶情報のうち、前記判定の結果が前記特定結果となる可能性として、高い可能性を示唆する示唆演出が行われる取得

10

20

情報を示す1の記憶情報の表示態様を変化させるよう構成されており、

前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報のうちに特定の取得情報が存在している場合、当該特定の取得情報の存在に基づき前記タイマー情報が表示され、且つ、当該特定の取得情報に対応する記憶情報の表示態様は変化しておらず、その後、当該表示されたタイマー情報のカウント終了に伴って前記特定演出が実行された際には、当該特定の取得情報に対応する記憶情報の表示態様を変化させるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、遊技領域が形成された遊技盤に遊技球を発射することによって遊技を行うパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機では、液晶表示器などの演出装置を備えているのが一般的であり、遊技興趣を盛り上げるための様々な演出が遊技の進行に合わせて実行されるようになっている。

【0003】

また、遊技ホールに設置されている複数の遊技機にて、一斉に共通の演出（特定演出）を実行させる技術が提案されている（特許文献1）。これらの遊技機では、一律に設定されたタイマーに基づいて一定時間毎に特定演出を実行するようになっており、遊技者は、特定演出が実行されるタイミングを事前に把握することが可能となっている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-252534号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

【0006】

30

本発明は、演出により、遊技興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の第1の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技球を検知する検知手段と、

前記検知手段での遊技球の検知に基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報に基づいて行われる判定の結果が特定結果になると、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

40

前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示部と、

を有する遊技機において、

時間の経過を示すタイマー情報を表示可能なタイマー情報表示部と、

前記タイマー情報表示部に表示されるタイマー情報がカウント終了した場合に、特定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出は、前記記憶情報表示部における記憶情報の表示態様を変化させる演出であり、

前記判定の結果が前記特定結果となる可能性を示唆する示唆演出を実行可能であり、

50

前記記憶情報表示部には、複数の記憶情報を表示可能とされ、

前記特定演出では、前記記憶情報表示部に表示されている記憶情報のうち、前記判定の結果が前記特定結果となる可能性として、高い可能性を示唆する示唆演出が行われる取得情報を示す1の記憶情報の表示態様を変化させるよう構成されており、

前記取得情報記憶手段に記憶されている取得情報のうちに特定の取得情報が存在している場合、当該特定の取得情報の存在に基づき前記タイマー情報が表示され、且つ、当該特定の取得情報に対応する記憶情報の表示態様は変化しておらず、その後、当該表示されたタイマー情報のカウント終了に伴って前記特定演出が実行された際には、当該特定の取得情報に対応する記憶情報の表示態様を変化させるよう構成されている

ことを特徴とする。

10

【0008】

【0009】

【0010】

【0011】

【0012】

20

【0013】

【0014】

【0015】

【0016】

【0017】

30

【0018】

【0019】

【0020】

【0021】

【発明の効果】

【0022】

40

本発明によれば、演出により、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図3】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示したブロック図である。

【図4】演出表示装置で図柄変動演出が行われる様子を例示した説明図である。

【図5】遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。

【図6】特図保留関連処理を示すフローチャートである。

【図7】特別図柄遊技処理の前半部分を示したフローチャートである。

50

【図 8】特別図柄遊技処理の後半部分を示したフローチャートである。

【図 9】特図変動開始処理の前半部分を示したフローチャートである。

【図 10】特図変動開始処理の後半部分を示したフローチャートである。

【図 11】大当り判定テーブルの例を概念的に示した説明図である。

【図 12】非変動短縮用の変動パターンテーブルを例示した説明図である。

【図 13】大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図 14】第 1 実施例のタイマー表示演出処理を示すフローチャートである。

【図 15】第 1 実施例の設定時間決定テーブルを例示した説明図である。

【図 16】第 1 実施例の特定演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 17】第 1 実施例のサブ制御基板の CPU がタイマー表示演出処理を実行することによって、タイマー表示演出が行われる様子を示したタイムチャートである。

【図 18】付加演出決定テーブルを例示した説明図である。

【図 19】第 2 実施例のタイマー表示演出処理を示すフローチャートである。

【図 20】第 2 実施例の特定演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 21】第 2 実施例のサブ制御基板の CPU がタイマー表示演出処理を実行することによって、タイマー表示演出が行われる様子を示したタイムチャートである。

【図 22】大当り遊技中にタイマー値が 0 になる場合を示したタイムチャートである。

【図 23】第 3 実施例のタイマー表示演出処理を示すフローチャートである。

【図 24】第 3 実施例の特定演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 25】第 3 実施例のサブ制御基板の CPU がタイマー表示演出処理を実行することによって、タイマー表示演出が行われる様子を示したタイムチャートである。

【図 26】第 1 変形例の変化情報表示部に表示される情報示した説明図である。

【図 27】第 2 変形例の変化情報表示部に表示される情報示した説明図である。

【図 28】第 3 変形例の変化情報表示部に表示される情報示した説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機に適用した実施例について説明する。

【0025】

A．パチンコ機の装置構成：

A-1．装置前面側の構成：

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部は、大きくは、前面枠 4、上皿部 5、下皿部 6、遊技盤 10 などから構成されている。なお、図 1 では遊技盤 10 の詳細な図示を省略している。前面枠 4 は中枠 3 に取り付けられており、中枠 3 は本体枠 2 に取り付けられている。中枠 3 はプラスチック材料で成形されており、本体枠 2 の内側に取り付けられている。本体枠 2 は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 の外枠を形成している。前面枠 4 の一端は中枠 3 に対して回動可能に軸支されており、中枠 3 の一端は本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。遊技盤 10 は中枠 3 の前面側（遊技者側）に着脱可能に取り付けられており、その前面側が前面枠 4 で覆われている。

【0026】

前面枠 4 は、プラスチック材料で成形されており、略中央部には円形状の窓部 4a が形成されている。この窓部 4a にはガラス板等の透明板が嵌め込まれており、奥側に配置される遊技盤 10 の盤面が視認可能となっている。また、前面枠 4 には、遊技効果を高めるための各種 LED やランプ 4b ~ 4f が設けられている。前面枠 4 の下方には上皿部 5 が設けられており、上皿部 5 の下方には下皿部 6 が設けられている。また、前面枠 4 の右側には施錠装置 9 が設けられている。尚、パチンコ機 1 の左側には球貸装置 13（いわゆる CR ユニット）が設けられている。

【0027】

上皿部 5 には、皿状の凹部と、凹部を取り巻くように形成された皿外縁部 5a とが設け

られている。遊技球は、上皿部 5 に形成された凹部に投入されて、発射装置ユニット 1 2 (図 3 参照) に供給される。皿外縁部 5 a には、遊技球の貸し出しを要求するための球貸ボタン 5 b、球貸装置 1 3 から IC カードや磁気カード等の記憶媒体を排出するための返却ボタン 5 c などの各種ボタン類が設けられている。また、皿外縁部 5 a の前面側には、演出ボタン 5 d が設けられており、演出ボタン 5 d に対する遊技者の操作を受けて、その操作を遊技演出に反映させることが可能となっている。さらに、上皿部 5 の左端にはスピーカ 5 y が設けられている。

【 0 0 2 8 】

下皿部 6 には、パチンコ機 1 の内部から遊技球を排出するための排出口 6 a が設けられており、排出された遊技球は下皿 6 b 内に貯留される。下皿部 6 の右端には発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 の回転軸は、下皿部 6 の奥側に搭載された図示しない発射装置ユニット 1 2 に接続されており、遊技者が発射ハンドル 8 を回転させると、その動きが発射装置ユニット 1 2 に伝達され、ユニットに内蔵された図示しない発射モータが作動して、発射ハンドル 8 の回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

【 0 0 2 9 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 1 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 1 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 1 0 の中央には、外レール 1 4 と内レール 1 5 とによって囲まれた略円形状の遊技領域 1 1 が形成されている。上述した発射装置ユニット 1 2 から発射された遊技球は、外レール 1 4 と内レール 1 5 との間を通過して遊技領域 1 1 に放出され、遊技領域 1 1 を上方から下方に向かって流下する。

【 0 0 3 0 】

遊技領域 1 1 の略中央には中央装置 2 6 が設けられており、中央装置 2 6 のほぼ中央には演出表示装置 2 7 (演出実行手段) が設けられている。演出表示装置 2 7 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出図柄として後述する識別図柄などを表示可能となっている。

【 0 0 3 1 】

中央装置 2 6 の左斜め下方には第 1 図柄表示装置 2 8 (識別情報表示手段) が設けられ、中央装置 2 6 の右斜め下方には第 2 図柄表示装置 3 2 (識別情報表示手段) が設けられている。このうち、第 1 図柄表示装置 2 8 には、普通図柄を変動表示するための LED (普通図柄 LED) や第 1 特別図柄を変動表示するための複数の LED (第 1 特図 LED) が設けられており、第 2 図柄表示装置 3 2 には、第 2 特別図柄を変動表示するための複数の LED (第 2 特図 LED) が設けられている。尚、以下では、第 1 特別図柄を「第 1 特図」と略記し、第 2 特別図柄を「第 2 特図」と略記することがあるものとする。

【 0 0 3 2 】

遊技領域 1 1 の左端および右端には、左作動ゲート 3 6 と右作動ゲート 3 7 とが設けられており、これらのゲートの内部には、通過した遊技球を検知する左作動ゲートスイッチ 3 6 s、右作動ゲートスイッチ 3 7 s がそれぞれ設けられている。また、左右の作動ゲート 3 6、3 7 と中央装置 2 6 との間には、ランプ風車 2 4、2 5 が設けられている。更に、これら各遊技装置の間および周辺には、多数の障害釘 2 3 が設けられている。

【 0 0 3 3 】

また、中央装置 2 6 の下方には、始動口ユニット 1 7 が設けられている。始動口ユニット 1 7 は、2 つの始動口を上下に組み合わせて構成されており、上側に設けられた第 1 始動口 1 7 a (検知手段) は、遊技球が入球する開口部の大きさが不変 (一定) で遊技球が常時入球可能な入球口となっている。一方、下側に設けられた第 2 始動口 1 7 b (検知手段) は、左右に開閉可能な一対の翼片部 1 7 w や、翼片部 1 7 w を動作させる始動口ソレノイド 1 7 m (図 3 参照) などを備えており、翼片部 1 7 w の開閉によって遊技球の入球可能性が変化する入球口となっている。第 1 始動口 1 7 a あるいは第 2 始動口 1 7 b に入球した遊技球は、それぞれの内部に設けられた通路を通過して遊技盤 1 0 の裏面側に導かれ

る。第1始動口17aの内部の通路には第1始動口スイッチ17sが設けられており、第1始動口17aに入球した遊技球を検知可能である。また、第2始動口17bの内部の通路には第2始動口スイッチ17tが設けられており、第2始動口17bに入球した遊技球を検知可能である。

【0034】

始動口ユニット17の下方には、大入賞装置31が設けられている。この大入賞装置31は、略長形状に大きく開放する大入賞口31dや、大入賞口31dを開閉させる開閉部材31e、開閉部材31eを動作させる大入賞口ソレノイド31m(図3参照)などから構成されている。後述する所定の条件が成立することにより、大入賞口ソレノイド31mが作動して開閉部材31eが開動作され、大入賞口31dが閉鎖状態(入球不能状態)から開放状態(入球可能状態)に変化する。この結果、遊技球が高い確率で大入賞口31dに入球する遊技者にとって有利な大当たり遊技(特定遊技)が開始される。また、大入賞口31dの内部には大入賞口スイッチ31sが設けられており、大入賞口31dに入球した遊技球を検知することが可能である。加えて、大入賞装置31の下方にはアウト口48が設けられ、そのアウト口48の下方にはバック球防止部材58が設けられている。バック球防止部材58は、遊技領域11に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止する機能を有している。

【0035】

A-3. 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成について説明する。図3は、本実施例のパチンコ機1における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機1の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されているが、その機能に着目すると、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御基板200と、識別図柄やランプや効果音などを用いた遊技の演出の制御を司るサブ制御基板220と、サブ制御基板220の制御の下で演出表示装置27の制御を行う演出表示制御基板230と、貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御基板240と、遊技球の発射に関する制御を司る発射制御基板260などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行するCPUや、CPUで実行される各種プログラムやデータが記憶されているROM、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAMなど、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図3中に示した矢印の向きは、データあるいは信号を送受信する方向を表している。

【0036】

主制御基板200のCPU201は、第1始動口スイッチ17sや、第2始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31s、左作動ゲートスイッチ36s、右作動ゲートスイッチ37sなどから遊技球の検知信号を受信すると、何れのスイッチからの検知信号であるかに応じて定められる各種の動作を指令するコマンドを、サブ制御基板220や、払出制御基板240、発射制御基板260などに向かって送信する。また、主制御基板200には、第2始動口17bに設けられた一对の翼片部17wを開閉させるための始動口ソレノイド17mや、大入賞口31dを開閉させるための大入賞口ソレノイド31m、更には、第1図柄表示装置28、第2図柄表示装置32などが接続されている。主制御基板200のCPU201は、これら始動口ソレノイド17m、大入賞口ソレノイド31m、第1図柄表示装置28、第2図柄表示装置32に向かって駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御も行う。

【0037】

サブ制御基板220には、演出表示制御基板230、装飾駆動基板226、アンプ基板224、演出ボタン基板228などが接続されている。サブ制御基板220のCPU221は、主制御基板200からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。すなわち、演出表示装置27の表示制御を行う演出表示制御基板230に対して制御内容を指定するコマンドを送信したり、スピーカー5y

を駆動するアンプ基板 224、装飾用の各種 LED やランプ 4b ~ 4f を駆動する装飾駆動基板 226 に駆動信号を送信したりすることにより、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、演出ボタン基板 228 を介して演出ボタン 5d の操作信号を受信すると、その操作に対応する演出を行う。

【0038】

演出表示制御基板 230 は、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、画像 ROM 234 や VDP (図示せず) を備えている。演出表示制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、その受信したコマンドに対応する演出画像を演出表示装置 27 の表示画面に表示するための制御を行う。画像 ROM 234 には、図柄変動演出や大当り遊技演出など種々の遊技演出に対応する演出画像のデータ (例えば、所定のキャラクターに対応する画像を表示するためのスプライトデータや動画データなど) が格納されている。

10

【0039】

払出制御基板 240 は、いわゆる賞球や貸球の払い出しに関する各種の制御を司っている。例えば、主制御基板 200 から賞球の払出コマンドが送信されると、このコマンドを払出制御基板 240 が受信して、払出モータ 70m に駆動信号を送信することによって賞球の払い出しを行う。また、遊技者が前述した上皿部 5 に設けられた球貸ボタン 5b や返却ボタン 5c を操作すると、その操作信号は、中継端子板 242 を介して、球貸装置 13 に伝達される。球貸装置 13 は、払出制御基板 240 と通信しながら、貸球の払い出しを行う。さらに、払出制御基板 240 は、主制御基板 200 からの制御の下で、遊技球の発射を許可する信号 (発射許可信号) を発射制御基板 260 に向かって送信しており、発射制御基板 260 は、この発射許可信号を受信して、発射装置ユニット 12 の駆動により遊技球を発射するための各種制御を行っている。

20

【0040】

B. 遊技の概要 :

本実施例のパチンコ機 1 では、次のようにして遊技が行われる。まず、遊技者が球貸装置 13 に IC カードや磁気カードを挿入して遊技球の貸し出しを受ける。そして、貸し出された遊技球を上皿部 5 の凹部に投入して発射ハンドル 8 を回転させると、上皿部 5 に投入された遊技球が、1 球ずつ発射装置ユニット 12 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 11 に発射される。遊技球を打ち出す強さは、発射ハンドル 8 の回転角度によって調整することが可能となっており、遊技者は発射ハンドル 8 の回転角度を変化させることによって、遊技球の狙いを付けることができる。

30

【0041】

発射した遊技球が、遊技領域 11 の左右に設けられた何れかの作動ゲート 36, 37 を通過すると、第 1 図柄表示装置 28 にて普通図柄 LED を点滅させて普通図柄の変動表示が行われる。そして、予め定められた変動時間の経過後に普通図柄 LED が点灯状態 (当り図柄) で停止した場合は、普通図柄の変動表示の結果が当りとなって、第 2 始動口 17b (始動口ユニット 17 の下側の始動口) が所定の開放時間だけ開放状態となる。一方、普通図柄 LED が消灯状態 (外れ図柄) で停止した場合は、普通図柄の変動表示の結果が外れとなって、第 2 始動口 17b が開放することはない。尚、普通図柄の変動表示の結果が当りとなるか外れとなるかは、主制御基板 200 の CPU 201 が行う普通図柄の当り判定で決定される。また、普通図柄の変動表示中に遊技球が何れかの作動ゲート 36, 37 を通過した場合は、この遊技球の通過が普通図柄の保留 (普図保留) として RAM 203 の記憶領域に記憶され、現在の普通図柄の変動表示が終了した後に、その普図保留に基づいて新たに普通図柄の変動表示が行われる。普図保留は最大 4 つまで記憶可能となっている。

40

【0042】

また、遊技領域 11 に発射した遊技球が第 1 始動口 17a に入球すると、第 1 図柄表示装置 28 にて第 1 特図 LED を点滅させて第 1 特図の変動表示が行われ、第 2 始動口 17b に入球すると、第 2 図柄表示装置 32 にて第 2 特図 LED を点滅させて第 2 特図の変動

50

表示が行われる。そして、所定の変動時間が経過すると、大当り図柄または外れ図柄に対応する組合せのＬＥＤを点灯させることで特別図柄（第１特図、第２特図）を停止表示する。その結果、特別図柄が大当り図柄で停止表示されると、大当り遊技が開始される。尚、特別図柄を大当り図柄および外れ図柄の何れで停止表示させるかは、主制御基板２００のＣＰＵ２０１が行う特別図柄の大当り判定で決定される。また、本実施例のパチンコ機１では、複数の大当り図柄が設けられており、点灯させるＬＥＤの組合せを互いに異ならせて設定されている。更に、第１始動口１７ａあるいは第２始動口１７ｂへの遊技球の入球は、該入球に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまで、第１特別図柄の保留（第１特図保留）あるいは第２特別図柄の保留（第２特図保留）としてＲＡＭ２０３（取得情報記憶手段）の記憶領域に記憶される。第１特図保留および第２特図保留は、それぞれ最大４つまで記憶可能となっている。

10

【００４３】

さらに、特別図柄の変動表示と連動して、演出表示装置２７では識別図柄などを用いた図柄変動演出が行われる。図４は、演出表示装置２７で図柄変動演出が行われる様子を例示した説明図である。前述したように演出表示装置２７は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出図柄として３つの識別図柄２７ａ，２７ｂ，２７ｃや、その背景に様々な背景画像２７ｄを表示可能となっている。尚、本実施例の演出表示装置２７の下部には、保留表示領域２７ｅ（記憶情報表示部）が設けられており、第１特図保留あるいは第２特図保留が記憶されると、その保留を示す保留表示が保留表示領域２７ｅに追加される。また、演出表示装置２７の右上部には、後述するタイマー表示演出にてタイマー（情報）が表示される変化情報表示部２７ｆが設けられている。

20

【００４４】

本実施例のパチンコ機１では、３つの識別図柄２７ａ，２７ｂ，２７ｃが「１」～「９」の９つの数字を次々と切り換えることで変動表示を実行する。そして、特別図柄の変動表示の開始タイミングと同期して変動表示を開始した３つの識別図柄２７ａ，２７ｂ，２７ｃは、特別図柄が外れ図柄で停止表示される場合には、同じ数字で揃わない組み合わせ（バラケ目）で停止表示されるのに対して、特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合には、同じ数字で揃う組み合わせ（ゾロ目）で停止表示される。このため、３つの識別図柄のうち２つが停止表示されたときに同じ数字で揃っていると、最後に停止表示される識別図柄も同じ数字となって大当り遊技が開始されるのではないかと、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように２つの識別図柄が同じ図柄で停止表示された状態で最後の識別図柄を変動表示させながら行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれ、リーチ演出によって遊技興趣を高めることができる。

30

【００４５】

大当り遊技は、大入賞口３１ｄを開放して、所定の開放時間（例えば３０秒）が経過するか、あるいは規定入球数（例えば９個）の遊技球が入球したら閉鎖するラウンド遊技を、複数回繰り返すように構成されている。大入賞口３１ｄに遊技球が１個入球する毎に所定数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出されるので、大当り遊技では、大入賞口３１ｄに多くの遊技球を入球させることで、遊技者は多量の賞球を獲得可能である。

【００４６】

40

また、本実施例のパチンコ機１では、特別図柄が大当り図柄で停止表示する確率（大当り確率）として、低確率と、低確率よりも高い高確率とが設けられている。前述したように複数設けられている大当り図柄は通常当り図柄と確変当り図柄とに大別されており、確変当り図柄の停止表示に基づく大当り遊技の終了後は、大当り確率が高確率に設定されるので、大当り遊技が連続して発生する（いわゆる連チャン）可能性が高い。さらに、大当り遊技の終了後は、第２始動口１７ｂの開放時間が通常よりも長く設定される開放延長機能や、特別図柄（第１特図、第２特図）の変動時間が通常よりも短く設定される変動短縮機能が作動し、これらの機能は、特別図柄の変動回数が所定回数に達するまで継続される。

【００４７】

50

C. 第1実施例のパチンコ機1の制御内容 :

図5は、主制御基板200に搭載されたCPU201が、遊技の進行を制御するために行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。図5に示すように、遊技制御処理では、「賞球関連処理」、「普通図柄遊技処理」、「第2始動口閉鎖処理」、「特図保留関連処理」、「特別図柄遊技処理」、「大当たり遊技処理」などの各処理が繰り返し実行されている。CPU201は、所定周期毎に発生するタイマー割り込みに基づき遊技制御処理を行うように構成されており、本実施例では、4msec毎にタイマー割り込みが発生するものとなっている。つまり、図5に示す遊技制御処理は、CPU201における4msec毎のタイマー割り込み処理として実行される。そして、遊技制御処理中に、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて、主制御基板200から各種コマンドを送信する。こうすることにより、パチンコ機1全体の遊技が進行するとともに、サブ制御基板220では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになる。以下、フローチャートに従って、主制御基板200に搭載されたCPU201が行う遊技制御処理について説明する。

10

【0048】

主制御基板200のCPU201は、遊技制御処理を開始すると、遊技球を賞球として払い出すための処理（賞球関連処理）を行う（S50）。この処理では、主制御基板200に接続された各種スイッチのうち、遊技球の入賞に関わるスイッチ（第1始動口スイッチ17sや、第2始動口スイッチ17t、大入賞口スイッチ31sなど）について、遊技球の入球を検知したか否かを判断する。そして、遊技球の入球を検知した場合には、払い出すべき賞球数を算出した後、払出制御基板240に向かって賞球数指定コマンドを送信する。払出制御基板240は、主制御基板200から送信された賞球数指定コマンドを受信するとコマンドの内容を解釈し、その結果に従って、払出モータ70mに駆動信号を送信することにより、実際に賞球を払い出す処理を行う。

20

【0049】

主制御基板200のCPU201は、賞球関連処理（S50）に続いて、普通図柄遊技処理を行うか否かを判断する（S100）。この判断は、第2始動口17bが開放状態であるか否かに基づいて行う。第2始動口17bが開放状態でなければ普通図柄遊技処理を行うものと判断し（S100:yes）、第2始動口17bが開放状態であれば普通図柄遊技処理は行わないものと判断する（S100:no）。そして、普通図柄遊技処理を行うと判断した場合は（S100:yes）、以下に説明する普通図柄遊技処理を行う（S150）。これに対して、普通図柄遊技処理を行わないと判断した場合は（S100:no）、普通図柄遊技処理（S150）は省略する。

30

【0050】

普通図柄遊技処理（S150）では、主に次のような処理を行う。まず、普通図柄の保留（普図保留）が存在するか否か（「0」であるか否か）を判定し、普図保留が存在する場合には普通図柄の当り判定を行う。ここで、普図保留は、遊技球が何れかの作動ゲート36, 37を通過することにより取得される普図当り判定乱数値を記憶するものであり、最大4つまで記憶可能となっている。そして、記憶されている普図当り判定乱数値を用いて行った普通図柄の当り判定の結果に基づき、普通図柄を当り図柄（普通図柄LEDを点灯状態）で停止表示させるか、外れ図柄（普通図柄LEDを消灯状態）で停止表示させるかを決定する。続いて、普通図柄の変動時間を設定した後、普通図柄の変動表示を開始し、その後、変動時間が経過すると、決定しておいた図柄（当り図柄または外れ図柄）で普通図柄を停止表示させる。このとき、普通図柄の当り図柄が停止表示された場合には、始動口ソレノイド17mを作動させて、第2始動口17bに設けられた翼片部17wを両側に回動させることにより、第2始動口17bを開放状態とする。

40

【0051】

以上のようにして普通図柄遊技処理（S150）を終了すると、第2始動口17bが開放状態であるか否かを判断する（S190）。そして、開放状態である場合は（S190:yes）、第2始動口17bを開放状態から閉鎖状態にするための処理（第2始動口閉

50

鎖処理)を行う(S200)。一方、第2始動口17bが開放状態ではない場合は(S190: no)、第2始動口閉鎖処理を行う必要はないので省略する。

【0052】

第2始動口閉鎖処理(S200)では、次の何れかの条件が満足された場合、すなわち、第2始動口17bの開放時間が経過したか、及び、第2始動口17bに規定数の遊技球が入球したかの何れかの条件が成立したか否かを判断し、何れかの条件が成立した場合に、開放状態の第2始動口17bを閉鎖状態にする処理を行う。尚、第2始動口17bの開放時間には、短時間(例えば0.5秒)と長時間(例えば5秒)とが設けられており、通常の開放時間は短時間に設定されているが、開放延長機能が作動している状態では、長時間に設定される。一方、第2始動口17bの開放時間が経過しておらず、第2始動口17bへの入球数も規定数に達していない場合は、第2始動口17bを開放状態としたまま、第2始動口閉鎖処理(S200)を終了する。こうして第2始動口閉鎖処理を終了すると、以下に説明する特図保留関連処理(S250)を実行する。

10

【0053】

図6は、特図保留関連処理を示すフローチャートである。特図保留関連処理では、まず、第1始動口17aに遊技球が入球したか否かを判断する(S252)。前述したように第1始動口17aに入球した遊技球は、第1始動口スイッチ17sによって検知可能となっている。遊技球が第1始動口17aに入球した場合は(S252: yes)、第1特別図柄の保留数(第1特図保留数)が上限値(本実施例では4つ)に達しているか否かを判断する(S254)。第1特図保留数が上限値に達していない場合は(S254: no)、各種の判定乱数値(取得情報)を取得する(S256)。ここで、判定乱数値としては、後述する特別図柄の大当たり判定で用いられる大当たり判定乱数値や、特別図柄の変動表示の終了時に停止表示させる図柄の決定に用いられる図柄決定乱数値や、特別図柄の変動表示の態様(変動パターン)の決定に用いられる変動パターン決定乱数値などを取得する。そして、取得した判定乱数値を第1特図保留としてRAM203(取得情報記憶手段)の所定の記憶領域に記憶すると(S258)、第1特図保留数に1を加算する(S260)。

20

【0054】

続いて、S258で記憶した判定乱数値についての判定を行う(S262)。この判定は、第1特図の変動表示を開始する際に行われる後述の判定処理や決定処理(大当たり判定、大当たり図柄の決定、変動パターンの決定など)に先立って行われるものであり、いわゆる「事前判定」あるいは「保留先読み」と呼ばれる判定に該当する。S262の事前判定処理では、S258で記憶した第1特図保留に基づいて行われる第1特図の図柄変動遊技について、大当たり図柄を停止表示するか否か、停止表示する大当たり図柄の種類、変動パターンなどを予め判定する。この事前判定処理の具体的な内容は、第1特図の変動表示の開始前に行われる判定処理や決定処理と基本的には同じであることから、詳細については後述する。

30

【0055】

こうして第1特図保留について事前判定を行ったら(S262)、保留発生コマンドをサブ制御基板220に向かって送信する(S264)。この保留発生コマンドには、第1特図保留が記憶されたことを示す情報や、S262の事前判定の結果を示す情報などが含まれている。サブ制御基板220のCPU221は、保留発生コマンドを受信することにより、事前判定の結果を示す情報に基づいて後述のタイマー表示演出を実行することが可能である。尚、保留発生コマンドに含まれる各情報を、個別のコマンドで送信するようにしてもよい。

40

【0056】

一方、S252の判断で第1始動口17aに遊技球が入球していない場合や(S252: no)、S254の判断で第1特図保留数が既に上限値に達していた場合は(S254: yes)、上述したS256~S264の処理を省略する。

【0057】

50

続いて、第2始動口17bに遊技球が入球したか否かを判断する(S270)。前述したように第2始動口17bに入球した遊技球は、第2始動口スイッチ17tによって検知可能となっている。第2始動口17bに遊技球が入球した場合は(S270: yes)、第2特別図柄の保留数(第2特図保留数)が上限値(本実施例では4つ)に達しているか否かを判断する(S272)。第2特図保留数が上限値に達していない場合は(S272: no)、各種の判定乱数値(大当り判定乱数値、図柄決定乱数値、変動パターン決定乱数値など)を取得する(S274)。そして、取得した判定乱数値を第2特図保留としてRAM203の所定の記憶領域に記憶すると(S276)、第2特図保留数に1を加算する(S278)。

【0058】

10

さらに、S276で記憶した判定乱数値についての事前判定を行ったら(S280)、保留発生コマンドをサブ制御基板220に向かって送信する(S282)。この保留発生コマンドには、第2特図保留が記憶されたことを示す情報や、S280の事前判定の結果を示す情報が含まれている。一方、S270の判断で第2始動口17bに遊技球が入球していない場合や(S270: no)、S272の判断で第2特図保留数が既に上限値に達していた場合は(S272: yes)、S274~S282の処理を省略する。

【0059】

以上のようにして、第1特図保留および第2特図保留に関する処理を終了したら、特図保留関連処理を終了して、図5の遊技制御処理に復帰する。そして、遊技制御処理では、特図保留関連処理から復帰すると、以下に説明する特別図柄遊技処理(S300)を開始する。

20

【0060】

図7および図8は、特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、特別図柄遊技処理を開始すると、大当り遊技中であるか否かを判断する(S302)。そして、大当り遊技中である場合は(S302: yes)、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図5の遊技制御処理に復帰する。これに対して、大当り遊技中ではない場合は(S302: no)、第1特図および第2特図の何れかが変動表示中であるか否かを判断する(S304)。

【0061】

第1特図および第2特図の何れも変動表示中ではない場合は(S304: no)、第1特図または第2特図が確定表示中であるか否かを判断する(S306)。特別図柄(第1特図、第2特図)の変動表示が終了すると、その結果を確定させるために、所定の確定表示時間が経過するまでは、停止表示された特別図柄を維持することで確定表示を行う。そして、第1特図および第2特図が変動表示中でもなく、確定表示中でもない場合は(S306: no)、特別図柄の変動表示を開始するための処理(特図変動開始処理)を実行する(S310)。

30

【0062】

図9および図10は、特図変動開始処理を示すフローチャートである。図示されるように特図変動開始処理では、まず、第2特図保留数が「0」であるか否かを判断する(S3100)。第2特図保留数が「0」ではない場合は(S3100: no)、記憶されている第2特図保留の中から最も古くに記憶された第2特図保留を読み出す(S3102)。このS3102の処理では、第2特図保留として記憶されている各種の判定乱数値(大当り判定乱数値、図柄決定乱数値、変動パターン決定乱数値など)を読み出す。

40

【0063】

一方、第2特図保留数が「0」である場合は(S3100: yes)、次に、第1特図保留数が「0」であるか否かを判断する(S3104)。第1特図保留数が「0」ではない場合は(S3104: no)、記憶されている第1特図保留の中から最も古くに記憶された第1特図保留を読み出す(S3106)。このS3106の処理では、第1特図保留として記憶されている各種の判定乱数値(大当り判定乱数値、図柄決定乱数値、変動パターン決定乱数値など)を読み出す。これに対して、第1特図保留数が「0」である場合は

50

(S 3 1 0 4 : y e s)、既に第 2 特図保留数も「 0 」と判断されていることから、第 1 特図保留および第 2 特図保留の何れも記憶されていないと判断されるので、第 1 特図あるいは第 2 特図の変動表示を開始する必要はない。そこで、特図変動開始処理を終了して、図 7 および図 8 に示した特別図柄遊技処理に復帰する。

【 0 0 6 4 】

尚、上述したように特図変動開始処理では、先ず、第 2 特図保留が記憶されているか否かを判断し (S 3 1 0 0)、第 2 特図保留が記憶されていない場合にだけ (S 3 1 0 0 : y e s)、第 1 特図保留が記憶されているか否かを判断している (S 3 1 0 4)。従って、第 1 特図保留と第 2 特図保留とが両方とも記憶されている場合には、常に第 2 特図保留が第 1 特図保留に優先して読み出される (第 2 特図保留を優先消化する) こととなり、第 1 特図保留が読み出されるのは、第 2 特図保留が記憶されていない場合に限られる。

10

【 0 0 6 5 】

以上のようにして、第 1 特図保留または第 2 特図保留を読み出したら (S 3 1 0 2 または S 3 1 0 6)、高確率フラグが ON に設定されているか否かを判断する (S 3 1 0 8)。前述したように特別図柄 (第 1 特図、第 2 特図) が大当たり図柄で停止表示される確率 (大当たり確率) として、低確率と、低確率よりも高い高確率とが設けられている。高確率フラグは、大当たり確率が高確率に設定されていることを示すフラグであり、 R A M 2 0 3 の所定のアドレスが高確率フラグの記憶領域として割り当てられている。高確率フラグが ON に設定されていない場合は (S 3 1 0 8 : n o)、低確率用の大当たり判定テーブルを選択し (S 3 1 2 0)、高確率フラグが ON に設定されている場合は (S 3 1 0 8 : y e s)、高確率用の大当たり判定テーブルを選択する (S 3 1 2 2)。ここで、大当たり判定テーブルとは、特別図柄の変動表示の結果を大当たりとするか外れとするかを決定する大当たり判定で参照するテーブルであり、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

20

【 0 0 6 6 】

図 1 1 は、大当たり判定テーブルの例を概念的に示した説明図である。図 1 1 (a) には低確率用の大当たり判定テーブルが示されており、図 1 1 (b) には高確率用の大当たり判定テーブルが示されている。図 1 1 (a) に示すように、低確率用の大当たり判定テーブルには、 0 ~ 5 9 9 の大当たり判定乱数値のうち 1 3 , 1 4 の値に対して「大当たり」の判定結果が設定されている。これに対して、図 1 1 (b) に示すように、高確率用の大当たり判定テーブルには、 0 ~ 5 9 9 の大当たり判定乱数値のうち 1 3 ~ 3 2 の値に対して「大当たり」の判定結果が設定されている。

30

【 0 0 6 7 】

図 1 1 (a) と図 1 1 (b) とを比較すれば明らかなように、図 1 1 (b) に示す高確率用の大当たり判定テーブルは、図 1 1 (a) に示す低確率用の大当たり判定テーブルよりも多くの乱数値に「大当たり」の判定結果が設定されている。換言すれば、高確率用の大当たり判定テーブルには、低確率用の大当たり判定テーブルよりも「大当たりの判定結果が得られる乱数値 (大当たり値) 」が多くの設定されている。従って、図 1 1 (b) の高確率用の大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行った場合には、図 1 1 (a) の低確率用の大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行った場合よりも、高い確率で「大当たり」の判定結果が得られることになる。

40

【 0 0 6 8 】

続いて、図 9 の特図変動開始処理では、 S 3 1 2 0 または S 3 1 2 2 で選択した大当たり判定テーブルを参照し、第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した大当たり判定乱数値が「大当たり」に対応する値 (大当たり値) であるか否か、すなわち、大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する (S 3 1 2 4)。大当たり判定の結果が大当たりではない (外れである) 場合は (S 3 1 2 4 : n o)、停止表示させる図柄 (停止図柄) として外れ図柄を主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 に記憶する (S 3 1 2 6)。

【 0 0 6 9 】

これに対して、大当たり判定の結果が大当たりである場合は (S 3 1 2 4 : y e s)、複数の大当たり図柄の中から停止表示させる大当たり図柄を決定する処理を行う (S 3 1 3 0)。

50

前述したように複数の大当り図柄は通常当り図柄と確変当り図柄とに大別されており、S 3 1 3 0 の処理は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した図柄決定乱数値を用いて大当り図柄決定テーブル（図示せず）を参照しながら行う。大当り図柄決定テーブルは、図柄決定乱数値と複数の大当り図柄との対応関係が設定されたテーブルであり、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。そして、読み出した図柄決定乱数値に対応付けられた大当り図柄を、停止表示させる図柄（停止図柄）として決定し、主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 に記憶する（S 3 1 3 2）。

【 0 0 7 0 】

以上のようにして大当り判定の結果に応じて停止図柄を記憶すると、特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）の変動表示の態様（変動パターン）を決定する処理（変動パターン決定処理）を実行する（S 3 1 3 6）。ここで、特別図柄の変動表示の態様は、実際には第 1 特図 L E D または第 2 特図 L E D の点滅を繰り返すことであり、特別図柄の変動パターンとは、特別図柄を変動表示させる時間（変動時間）に対応するものである。尚、前述したように特別図柄の変動表示と、演出表示装置 2 7 での識別図柄 2 7 a , 2 7 b , 2 7 c の変動表示（図柄変動演出）とは連動していることから、特別図柄の変動パターンが決定されると、その変動パターンに対応する演出時間の図柄変動演出が実行されることになる。

【 0 0 7 1 】

変動パターン決定処理は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した変動パターン決定乱数値を用いて変動パターン決定テーブルを参照しながら行う。この変動パターンテーブルには、変動短縮機能が作動していない場合に参照するテーブル（非変動短縮用の変動パターン決定テーブル）と、変動短縮機能が作動している場合に参照するテーブル（変動短縮用の変動パターンテーブル）とが設けられており、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

【 0 0 7 2 】

図 1 2 は、非変動短縮用の変動パターンテーブルを例示した説明図である。図示されるように変動パターン決定テーブルには、大当り判定結果が「大当り」の場合と「外れ」の場合とに分けて、0 ~ 9 9 の変動パターン決定乱数値と、複数の変動パターンとの対応関係が設定されている。尚、図 1 2 には、各変動パターンに対応する変動時間が示されており、変動パターン毎に変動時間が異なっている。大当り判定結果が「大当り」の場合には、前述したリーチ演出を行うのが一般的であり、リーチ演出の実行時間の確保を容易とするために、大当り判定結果が「大当り」に対しては、「外れ」に比べて変動時間の長い変動パターンが多く設定されている。もちろん、大当り判定結果が「外れ」の場合にも、リーチ演出を行うことがあることから、リーチ演出を実行可能な長さの変動パターンが設定されている。また、図示は省略するが、変動短縮用の変動パターンテーブルには、非変動短縮用の変動パターンテーブルに比べて変動時間の短い変動パターンが多く設定されている。

【 0 0 7 3 】

S 3 1 3 6 の処理では、変動短縮機能の作動の有無や大当り判定結果に応じて、変動パターン決定乱数値に対応付けられている変動パターンを、変動表示を開始する特別図柄の変動パターンに決定する。

【 0 0 7 4 】

変動パターン決定処理（S 3 1 3 6）を終了すると、第 2 特図保留に基づいて行われた大当り判定であるか否かを判断する（図 1 0 の S 3 1 3 8）。第 2 特図保留に基づいて行われた大当り判定であった場合は（S 3 1 3 8 : y e s）、第 2 特図の変動表示を開始して（S 3 1 4 0）、第 2 特図保留数から 1 を減算する（S 3 1 4 2）。一方、第 1 特図保留に基づいて行われた大当り判定であった場合は（S 3 1 3 8 : n o）、第 1 特図の変動表示を開始して（S 3 1 4 4）、第 1 特図保留数から 1 を減算する（S 3 1 4 6）。

【 0 0 7 5 】

こうして第 1 特図あるいは第 2 特図の変動表示を開始すると、変動表示を開始した特別図柄（第 1 特図、第 2 特図）の変動パターンの種類を指定する変動パターン指定コマンド

10

20

30

40

50

や、特別図柄の停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドを、変動開始時コマンドとしてサブ制御基板 220 に向けて送信する (S3148)。

【0076】

尚、サブ制御基板 220 に搭載された CPU 221 は、変動開始時コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに基づいて、演出表示装置 27 で実行する図柄変動演出 (識別図柄 27a, 27b, 27c の変動表示を開始してから停止表示するまでの演出パターン) を選択し、識別図柄 27a, 27b, 27c の変動表示を開始する。また、停止図柄指定コマンドに基づいて、演出表示装置 27 で停止表示させる識別図柄 27a, 27b, 27c の組み合わせを選択する。

【0077】

主制御基板 200 の CPU 201 は、変動開始時コマンドをサブ制御基板 220 に向けて送信すると、特図変動開始処理を終了して、図 7 および図 8 の特別図柄遊技処理に復帰する。また、特別図柄遊技処理では、特図変動開始処理 (S310) から復帰すると、そのまま処理を終了して、図 5 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0078】

以上では、図 7 および図 8 の特別図柄遊技処理の実行に際して大当り遊技中ではなく (S302: no)、第 1 特図および第 2 特図の何れも変動表示していない (S304: no) 場合の処理について説明した。これに対して、大当り遊技中ではないが、第 1 特図または第 2 特図が変動表示中である場合は (S304: yes)、既に特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動パターンと停止図柄とが決定されて、第 1 特図または第 2 特図の変動表示が開始されている場合に該当する。そこで、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する (S312)。第 1 特図または第 2 特図の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、第 1 特図または第 2 特図の変動表示を開始すると同時に所定のタイマー (変動時間計測タイマー) に変動時間を設定することにより、変動時間が経過したか否かを判断することができる。そして、未だ変動時間が経過していない場合は (S312: no)、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図 5 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0079】

これに対して、変動時間が経過した場合は (S312: yes)、変動表示中の第 1 特図または第 2 特図を、予め決定しておいた停止図柄 (図 9 の S3126, S3132) で停止表示させ (S314)、特別図柄を停止表示させたことを示すコマンド (図柄停止コマンド) をサブ制御基板 220 に向かって送信する (S316)。そして、停止表示させた特別図柄を維持する時間 (確定表示時間) を設定し (S318)、その確定表示時間が経過したか否かを判断する (S320)。確定表示時間が経過していない場合は (S320: no)、そのまま特別図柄遊技処理を終了して、図 5 に示す遊技制御処理に復帰する。

【0080】

こうして第 1 特図あるいは第 2 特図が停止表示された状態で、図 5 の遊技制御処理に復帰した後、再び S300 の特別図柄遊技処理 (図 7 および図 8) が実行されると、第 1 特図および第 2 特図が変動表示中ではないと判断され (S304: no)、続いて、特別図柄の確定表示中であるか否かの判断では、確定表示中と判断されるので (S306: yes)、再び確定表示時間が経過したか否かを判断する (S320)。そして、確定表示時間が経過した場合は (S320: yes)、特別図柄 (第 1 特図あるいは第 2 特図) が大当り図柄で停止表示されたか否かを判断する (図 8 の S322)。特別図柄が大当り図柄で停止表示された場合は (S322: yes)、大当りフラグを ON に設定する (S326)。大当りフラグとは、大当り遊技中であることを示すフラグであり、主制御基板 200 に搭載された RAM 203 の所定のアドレスが大当りフラグの記憶領域として割り当てられている。主制御基板 200 の CPU 201 は、大当りフラグの設定状態に応じて、大当り遊技の実行中であるか否かを判断する。

【0081】

10

20

30

40

50

また、大当り遊技を開始するにあたって、高確率フラグ、開放延長フラグ、変動短縮フラグなどの各種フラグがONに設定されていれば、ONのフラグをOFFに設定する(S 3 2 8)。ここで、高確率フラグは、大当り確率が高確率に設定されていることを示すフラグであり、開放延長フラグは、開放延長機能(第2始動口17bの開放時間を通常よりも長く設定する機能)が作動中であることを示すフラグであり、変動短縮フラグは、変動短縮機能(特別図柄の変動時間を通常よりも短く設定する機能)が作動中であることを示すフラグである。これらのフラグは、大当り遊技を終了する際に改めて設定される。

【0082】

こうして大当り遊技を開始するためのフラグ設定処理を終了すると(S 3 2 6、S 3 2 8)、大当り遊技の開始を示すコマンド(大当り遊技開始コマンド)をサブ制御基板220に向けて送信する(S 3 3 0)。サブ制御基板220のCPU221は、大当り遊技開始コマンドを受信すると、大当り遊技に対応した演出を実行する。また、主制御基板200のCPU201は、大当り遊技開始コマンドを送信したら(S 3 3 0)、特別図柄遊技処理を終了して、図5の遊技制御処理に復帰する。

【0083】

以上では、図7および図8の特別図柄遊技処理にて特別図柄(第1特図あるいは第2特図)が大当り図柄で停止表示された場合(S 3 2 2: yes)の処理について説明した。これに対して、特別図柄が大当り図柄で停止表示されなかった場合、すなわち、外れ図柄で停止表示された場合は(S 3 2 2: no)、以下のような処理を行う。

【0084】

まず、高確率フラグがONに設定されているか否かを判断する(S 3 3 4)。前述したように確変当り図柄の停止表示に基づく大当り遊技の終了後は、大当り確率が高確率に設定されるので、高確率フラグがONに設定されている。高確率フラグがONに設定されている場合は(S 3 3 4: yes)、高確率カウンタから1を減算して(S 3 3 6)、高確率カウンタが「0」になったか否かを判断する(S 3 3 8)。高確率カウンタは、大当り確率の高確率状態を終了するまでの特別図柄の残り変動回数が設定されるカウンタであり、特別図柄の変動表示が終了する毎に1を減算する。その結果、高確率カウンタが「0」になった場合は(S 3 3 8: yes)、大当り確率の高確率設定を終了するべく、高確率フラグをOFFに設定する(S 3 4 0)。尚、本実施例では、高確率カウンタに非常に大きな値(例えば10000)が設定されるので、大当り確率の高確率状態は実質的に次回の大当り遊技の開始まで継続される。

【0085】

一方、S 3 3 4の判断において、高確率フラグがONに設定されていない場合は(S 3 3 4: no)、S 3 3 6~S 3 4 0の処理を省略し、また、S 3 3 8の判断において、高確率カウンタが「0」になっていない場合は(S 3 3 8: no)、大当り確率の高確率状態が継続されるので、S 3 4 0の処理を省略する。

【0086】

続いて、変動短縮フラグがONに設定されているか否かを判断する(S 3 4 2)。前述したように大当り遊技が終了すると、特別図柄の変動回数が所定回数に達するまでは開放延長機能および変動短縮機能の作動が継続されるので、変動短縮フラグがONに設定されている。変動短縮フラグがONに設定されている場合は(S 3 4 2: yes)、変動短縮カウンタから1を減算して(S 3 4 4)、変動短縮カウンタが「0」になったか否かを判断する(S 3 4 6)。変動短縮カウンタは、変動短縮機能を停止(終了)するまでの特別図柄の残り変動回数が設定されるカウンタであり、特別図柄の変動表示が終了する毎に1を減算する。その結果、変動短縮カウンタが「0」になった場合は(S 3 4 6: yes)、変動短縮機能および開放延長機能を停止するべく、変動短縮フラグおよび開放延長フラグをOFFに設定する(S 3 4 8)。

【0087】

これに対して、S 3 4 2の判断において、変動短縮フラグがONに設定されていない場合は(S 3 4 2: no)、S 3 4 4~S 3 4 8の処理を省略し、また、S 3 4 6の判断に

10

20

30

40

50

において、変動短縮カウンタが「0」になっていない場合は(S346: no)、変動短縮機能および開放延長機能の作動が継続されるので、S348の処理を省略する。

【0088】

こうして高確率フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグの設定に関する処理を行った後、サブ制御基板220に向かって遊技状態指定コマンドを送信する(S350)。ここで、遊技状態指定コマンドとは、高確率フラグや変動短縮フラグや開放延長フラグなどの設定に応じて定まる遊技状態をサブ制御基板220に指定するためのコマンドである。サブ制御基板220のCPU221は、遊技状態指定コマンドを受信すると、遊技状態に応じた演出モードに切り換える。また、主制御基板200のCPU201は、遊技状態指定コマンドを送信すると、特別図柄遊技処理を終了して、図5の遊技制御処理に復帰する。

10

【0089】

図5の遊技制御処理では、特別図柄遊技処理(S300)から復帰すると、大当たりフラグがONに設定されているか否かを判断する(S380)。前述したように大当たりフラグは、大当たり遊技中であることを示すフラグである。そこで、主制御基板200のCPU201(特定遊技実行手段)は、大当たりフラグがONに設定されている場合は(S380: yes)、以下の大当たり遊技処理を実行する(S400)。一方、大当たりフラグがONに設定されていない場合は(S380: no)、大当たり遊技処理(S400)を省略して、遊技制御処理の先頭に戻る。

【0090】

図13は、大当たり遊技処理を示すフローチャートである。主制御基板200のCPU201は、大当たり遊技処理を開始すると、大入賞口31dが開放中であるか否かを判断する(S402)。大入賞口31dは、大当たり遊技が開始されない限りは閉鎖されており、大当たり遊技の開始直後は大入賞口31dが閉鎖されている。そこで、大入賞口31dは開放中ではないと判断して(S402: no)、ラウンド遊技の回数(ラウンド数)が所定回数に達したか否かを判断する(S404)。

20

【0091】

当然のことながら、大当たり遊技が開始された直後は、ラウンド数は所定回数に達していないので(S404: no)、大入賞口31dの閉鎖時間が経過したか否かを判断する(S406)。大入賞口31dの閉鎖時間とは、ラウンド遊技とラウンド遊技との間で大入賞口31dが閉鎖状態となっている時間である。大当たり遊技が開始された直後は、当然、大入賞口31dの閉鎖時間が経過していると判断され(S406: yes)、大入賞口31dを開放させてラウンド遊技を開始する(S408)。そして、大当たり遊技処理を一旦終了して、図5に示す遊技制御処理に復帰する。

30

【0092】

主制御基板200のCPU201は遊技制御処理に復帰すると、図5に示したように、賞球関連処理(S50)以降の一連の各種処理を行った後、再び大当たり遊技処理(S400)を開始する。このときには、S402の判断において、大入賞口31dが開放中(S402: yes)と判断される。

【0093】

続いて、大入賞口31dの閉鎖条件が満たされたか否かを判断する。ラウンド遊技では、大入賞口31dが開放された後、所定の開放時間が経過するか、あるいは大入賞口31dに規定数の遊技球が入球すると、大入賞口31dが閉鎖される。そこで、先ず大入賞口31dを開放してから所定の開放時間が経過したか否かを判断し(S412)、開放時間が経過した場合は(S412: yes)、大入賞口31dを閉鎖する(S416)。一方、開放時間が経過していない場合は(S412: no)、次に、大入賞口31dに規定数の遊技球が入球したか否かを判断し(S414)、規定数の遊技球が入球した場合は(S414: yes)、大入賞口31dを閉鎖する(S416)。これに対して、大入賞口31dに規定数の遊技球が入球していない場合は(S414: no)、大入賞口31dの閉鎖条件が成立していないので、大入賞口31dを開放させたまま、大当たり遊技処理を終了して、図5の遊技制御処理に復帰する。

40

50

【 0 0 9 4 】

図 5 の遊技制御処理を繰り返し実行しているうちに、大入賞口 3 1 d を開放してから所定の開放時間が経過するか (S 4 1 2 : y e s)、大入賞口 3 1 d に規定数の遊技球が入球すると (S 4 1 4 : y e s)、大入賞口 3 1 d を閉鎖して (S 4 1 6)、1 回のラウンド遊技が終了する。

【 0 0 9 5 】

そして、次に大当たり遊技処理が実行される際には、S 4 0 2 において大入賞口 3 1 d が閉鎖中と判断され (S 4 0 2 : n o)、所定回数のラウンド遊技が終了したか否かを判断する (S 4 0 4)。そして、全てのラウンド遊技が終了していなければ (S 4 0 4 : n o)、大入賞口 3 1 d の閉鎖時間が経過したことを確認した後 (S 4 0 6 : y e s)、再び大入賞口 3 1 d を開放状態として新たなラウンド遊技を開始する (S 4 0 8)。一方、S 4 0 4 において、所定回数のラウンド遊技が終了したと判断された場合は (S 4 0 4 : y e s)、大当たり遊技を終了させるべく、大当たりフラグを O F F に設定する (S 4 1 8)。そして、大当たり遊技の終了を示すコマンド (大当たり遊技終了コマンド) をサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信した後 (S 4 2 0)、以下のように高確率フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグの設定に関する処理を行う。

【 0 0 9 6 】

先ず、終了した大当たり遊技が確変当り図柄の停止表示によって開始されたものか否かを判断する (S 4 2 2)。前述したように確変当り図柄の停止表示に基づく大当たり遊技の終了後は、大当たり確率が高確率に設定される。そこで、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 (確率変動手段) は、確変当り図柄の停止表示により開始された大当たり遊技であった場合は (S 4 2 2 : y e s)、高確率フラグを O N に設定する (S 4 2 4)。また、本実施例では、大当たり確率の高確率状態が実質的に次回の大当たり遊技の開始まで継続されるようにするため、高確率カウンタに非常に大きな値 (例えば 1 0 0 0 0) を設定する (S 4 2 6)。一方、通常当り図柄の停止表示により開始された大当たり遊技であった場合は (S 4 2 2 : n o)、S 4 2 4 および S 4 2 6 の処理を省略する。

【 0 0 9 7 】

続いて、変動短縮フラグおよび開放延長フラグを O N に設定する (S 4 2 8)。前述したように大当たり遊技が終了すると、変動短縮機能および開放延長機能が作動し、最大で (大当たりが発生しなければ) 特別図柄の変動回数が所定回数 (例えば 1 0 0 回) に達するまで継続される。そこで、変動短縮フラグおよび開放延長フラグを O N に設定したら、変動短縮カウンタに所定回数の値 (ここでは 1 0 0) を設定する (S 4 3 0)。尚、変動短縮フラグおよび開放延長フラグは、同じタイミングで O N あるいは O F F に設定されるので、何れか一方のフラグのみを設定して、該一方のフラグを他方のフラグに代えて利用する構成としてもよい。

【 0 0 9 8 】

こうして各種フラグを設定したら、遊技状態指定コマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信して (S 4 3 2)、大当たり遊技処理を終了する。また、大当たり遊技処理を終了して、図 5 の遊技制御処理に復帰すると、処理の先頭に戻って、前述した賞球関連処理 (S 5 0) 以降の一連の処理を繰り返す。

【 0 0 9 9 】

主制御基板 2 0 0 に搭載された C P U 2 0 1 は、以上のような遊技制御処理を繰り返し行うことによって、パチンコ機 1 での遊技を進行させる。また、前述したように主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、図 5 に示した遊技制御処理を実行する中で、遊技の演出に関する種々のコマンドをサブ制御基板 2 2 0 に向かって送信する。そして、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、受信したコマンドに基づいて具体的な演出の内容を決定することにより、演出表示装置 2 7、スピーカー 5 y、各種 L E D やランプ類 4 b ~ 4 f を用いた様々な演出の制御を行っている。以下では、演出表示装置 2 7 に設けられた変化情報表示部 2 7 f にタイマー (情報) を表示して実行するタイマー表示演出の制御のために、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が行う処理 (タイマー表示演出処理) について説明する。

【0100】

図14は、サブ制御基板220のCPU221が行う第1実施例のタイマー表示演出処理を示すフローチャートである。図示されるようにタイマー表示演出処理では、先ず、主制御基板200から保留発生コマンドを受信したか否かを判断する(S500)。前述したように保留発生コマンドには、第1特図保留または第2特図保留が記憶されたことを示す情報や、事前判定の結果を示す情報などが含まれている。そして、保留発生コマンドを受信した場合は(S500:yes)、演出表示装置27に設けられた保留表示領域27eに保留表示を1つ追加する(S502)。次いで、演出乱数値を取得してRAM223に記憶する(S504)。ここで、演出乱数値としては、タイマー表示演出を実行するか否かを判定するのに用いられる実行判定乱数値や、タイマーの設定時間を決定するのに用いられる設定時間決定乱数値などを取得する。

10

【0101】

これに対して、保留発生コマンドを受信していない場合は(S500:no)、S502およびS504を省略して、演出表示装置27に設けられた変化情報表示部27fにてタイマーがカウント中であるか否かを判断する(S506)。タイマーがカウント中ではない場合は(S506:no)、続いて、変動開始時コマンド(変動パターン指定コマンドおよび停止図柄指定コマンド)を受信したか否かを判断する(S508)。そして、変動開始時コマンドを受信していない場合は(S508:no)、タイマー表示演出処理の先頭に戻って、保留発生コマンドを受信したか否かを再び判断する(S500)。

20

【0102】

一方、変動開始時コマンドを受信した場合は(S508:yes)、特別図柄の変動表示の開始によって特図保留が1つ消化されたことになるので、演出表示装置27の保留表示領域27eから保留表示を1つ削除する(S510)。

【0103】

続いて、タイマー表示演出を実行するか否かの判定(タイマー表示演出実行判定)を行う(S512)。この判定は、保留発生コマンドを受信した際に取得した実行判定乱数値を用いて実行判定テーブル(図示せず)を参照しながら行う。実行判定テーブルとは、実行判定乱数値に対してタイマー表示演出を「実行する」または「実行しない」の何れかの判定結果が設定されたテーブルであり、サブ制御基板220のROM222に予め記憶されている。

30

【0104】

そして、保留発生コマンドを受信した際に取得した実行判定乱数値が「実行する」に対応する値であるか否か、すなわち、判定の結果としてタイマー表示演出を実行するか否かを判断する(S514)。その結果、タイマー表示演出を実行しない場合は(S514:no)、タイマー表示演出処理の先頭に戻って、保留発生コマンドを受信したか否かを再び判断する(S500)。

【0105】

これに対して、タイマー表示演出を実行する場合は(S514:yes)、記憶されている特図保留の中に事前判定の結果が大当りの保留があるか否かを判断する(S516)。前述したように主制御基板200からの保留発生コマンドには、事前判定の結果を示す情報が含まれていることから、サブ制御基板220のCPU221は、受信した保留発生コマンドに基づいて大当りの保留の有無を判断することができる。そして、大当りの保留がない場合は(S516:no)、保留発生コマンドを受信した際に取得した設定時間決定乱数値を用いてタイマーの設定時間を決定する(S518)。この決定は、設定時間決定テーブルを参照して行われ、設定時間決定テーブルはサブ制御基板220のROM222に予め記憶されている。

40

【0106】

図15は、第1実施例の設定時間決定テーブルを例示した説明図である。図示されるように設定時間決定テーブルには、設定時間決定乱数値と複数の設定時間との対応関係が設定されている。図示した例では、0~99の設定時間決定乱数値のうち、0~4の値に対

50

して30秒が設定され、5～14の値に対して120秒が設定され、15～99の値に対して300秒が設定されている。

【0107】

S518の処理では、保留発生コマンドを受信した際に取得した設定図柄決定乱数値に対応付けられた時間をタイマーの設定時間に決定する。対応付けられている乱数値が多い設定時間ほど決定され易いので、図15に示した設定時間決定テーブルを参照すると、タイマーの設定時間として300秒が最も決定され易く、それに比べて、120秒が決定されるのは稀であり、30秒が最も決定される可能性が低い。

【0108】

一方、S516の判断において、大当りの保留がある場合は(S516:yes)、その大当りの保留を消化するまでの時間よりも短い時間をタイマーに設定する(S520)。こうしてタイマーの時間設定を行うと、演出表示装置27の変化情報表示部27fにタイマーを表示して、カウント(ここではカウントダウン)を開始する(S522)。尚、カウントのペースは、1秒毎にタイマー値から1を減算してもよいし、10秒毎にタイマー値から1を減算してもよい。

【0109】

以上のようにして変化情報表示部27fでタイマーのカウントを開始すると、以下に説明する特定演出実行処理(S530)を実行する。また、S506の判断において、タイマーがカウント中である場合は(S506:yes)、S508～S522の処理を省略して、特定演出実行処理(S530)を実行する。そして、特定演出実行処理を終了したら、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。尚、タイマーがカウント中である場合は、タイマーを設定する処理が省略されるため、タイマー値が0になるまでタイマーの再設定は不可能となる。

【0110】

図16は、第1実施例の特定演出実行処理を示すフローチャートである。図示されるように特定演出実行処理では、先ず、変化情報表示部27fに表示されているタイマー値が5秒以下であるか否かを判断する(S532)。タイマー値が5秒よりも多い場合は(S532:no)、そのまま特定演出実行処理を終了して、図14のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0111】

これに対して、タイマー値が5秒以下である場合は(S532:yes)、記憶されている特図保留の中に事前判定の結果で変動時間が20秒以上の変動パターンの保留があるか否かを判断する(S534)。そして、変動時間が20秒以上の変動パターンの保留がない場合は(S534:no)、演出表示装置27に表示されているタイマー値に30秒を加算する(S536)。尚、タイマー値に加算するか否かを判定し、加算すると判定した場合に、加算するようにしてもよい。また、加算する時間は30秒に限られず、複数の加算時間の中から設定時間決定乱数値に基づいて決定してもよい。こうしてタイマー値に加算したら、特定演出実行処理を終了して、図14のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0112】

一方、変動時間が20秒以上の変動パターンの保留がある場合は(S534:yes)、タイマー値が0(特定情報)になったか否かを判断する(S538)。そして、タイマー値が0になっていない場合は(S538:no)、そのまま特定演出実行処理を終了して、図14のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0113】

これに対して、タイマー値が0になった場合は(S538:yes)、以下のように特定演出を実行する。特定演出の実行に際しては、先ず、記憶されている特図保留の中に事前判定の結果が大当りの保留があるか否かを判断する(S540)。そして、大当りの保留がある場合は(S540:yes)、その大当りの保留を示す保留表示の表示態様を変化させる(S542)。一方、大当りの保留がない場合は(S540:no)、記憶されている特図保留の中で変動時間が最も長い変動パターンの保留を示す保留表示の表示態様

10

20

30

40

50

を変化させる（S544）。

【0114】

こうして保留表示領域27eの何れかの保留表示の表示態様を変化させる特定演出を実行すると、特定演出実行処理を終了して、図14のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0115】

図17は、第1実施例のサブ制御基板220のCPU221がタイマー表示演出処理を実行することによって、タイマー表示演出が行われる様子を示したタイムチャートである。先ず、図17(a)には、特別図柄の変動表示の開始時に行われる実行判定でタイマー表示演出を実行することが決定された際に、記憶されている特図保留の中に大当りの保留があった場合が示されている。この場合には、大当りの保留を消化するよりも短い時間（図示した例では30秒）がタイマーに設定され、変化情報表示部27fにてタイマーがカウントダウンを開始する。

10

【0116】

そして、タイマー値が0になった時点では、保留表示領域27eに大当りの保留を示す保留表示が残っているため、その保留表示の表示態様を変化させる特定演出を実行する。こうして変化した保留表示に対応する特別図柄の変動表示が開始されると、その結果は大当たりとなり、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始される。このようにタイマー値が0になるタイミングで大当りの保留を報知する特定演出を実行することにより、変化情報表示部27fにてタイマーのカウントが開始されると、遊技者に大当りの発生を期待させて遊技興趣を高めることができる。

20

【0117】

一方、図17(b)には、特別図柄の変動表示の開始時に行われる実行判定でタイマー表示演出を実行することが決定された際に、記憶されている特図保留の中に大当りの保留がなかった場合が示されている。この場合には、設定時間決定テーブルを参照して決定された時間（図示した例では300秒）がタイマーに設定され、変化情報表示部27fにてタイマーがカウントダウンを開始する。

【0118】

そして、タイマー値が0になった際に、記憶されている特図保留の中に変動時間が20秒以上の変動パターンの保留がある場合には、変動時間が最も長い変動パターンの保留を示す保留表示の表示態様を変化させる特定演出を実行する。前述したように、特別図柄の変動表示と連動して、演出表示装置27にて図柄変動演出が行われ、変動時間の長い変動パターンであれば、リーチ演出の実行時間の確保が容易である。また、リーチ演出には、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ演出）よりも大当たり信頼度（図柄変動演出の結果が大当たり表示（ゾロ目）に至る可能性）が高いスーパーリーチ演出や、スーパーリーチ演出よりも大当たり信頼度が高いスペシャルリーチ演出や、スペシャルリーチ演出よりも大当たり信頼度が高いプレミアムリーチ演出などが設けられており、変動時間の長い変動パターンであるほど、大当たり信頼度の高いリーチ演出に発展する可能性が高く設定される。そのため、タイマー値が0になるタイミングで変動時間が最も長い変動パターンの保留を報知する特定演出を実行することにより、その保留に対応する図柄変動演出で信頼度の高いリーチ演出に発展することを遊技者に期待させて遊技興趣を高めることができる。

30

40

【0119】

尚、タイマー値が0になった際に、記憶されている特図保留の中に大当りの保留がある場合には、大当りの保留の変動パターンは変動時間の長い変動パターンに決定されるのが一般的であることから、大当りの保留を示す保留表示の表示態様を変化させてもよい。また、第1実施例では、タイマーの設定時間が設定時間決定テーブルを参照して決定されており、記憶されている特図保留を全て消化するよりも短い時間（例えば30秒）がタイマーに設定されることがある。そして、記憶されている特図保留の中に大当りの保留がない場合でも、このように設定時間の短いタイマーを変化情報表示部27fに表示してカウントを開始することにより、記憶されている特図保留の中から大当たりが発生することを遊技者に期待させることができる。

50

【 0 1 2 0 】

また、図 1 7 (c) には、図 1 7 (b) の場合と同様に、特別図柄の変動表示の開始時に行われる実行判定でタイマー表示演出を実行することが決定された際に、記憶されている特図保留の中に大当りの保留がなかった場合が示されている。そして、設定時間決定テーブルを参照して決定された時間（図示した例では 3 0 0 秒）を表示してカウントダウンを開始した変化情報表示部 2 7 f のタイマー値が 5 秒以下となった時点で、図 1 7 (c) に示した例では、記憶されている特図保留の中に変動時間が 2 0 秒以上の変動パターンの保留がない。この場合には、変化情報表示部 2 7 f のタイマー値に 3 0 秒を加算することにより、タイマー値が 0 になる（特定演出を実行する）タイミングを遅延させるようになっている。その後、タイマー値が再び 5 秒以下となった時点で、記憶されている特図保留の中に変動時間が 2 0 秒以上の変動パターンの保留があれば、変動時間が最も長い変動パターンの保留を示す保留表示の表示態様を変化させる特定演出を実行し、変動時間が 2 0 秒以上の変動パターンの保留がなければ、タイマー値に更に 3 0 秒を加算する。

10

【 0 1 2 1 】

こうすることにより、保留表示領域 2 7 e の保留表示の表示態様を変化させる特定演出を実行したにもかかわらず、その変化した保留表示に対応する図柄変動演出でリーチ演出が行われることなく外れ表示に至るといったように盛り上がりなく終了する事態を避けることができる。その結果、特定演出として保留表示の表示態様が変化すると、その変化した保留表示に対応する図柄変動演出にて信頼度の高いリーチ演出に発展したり、大当り表示に至るのではないかと特定演出に対する信頼性を高めることができるので、特定演出の実行による遊技興趣の更なる向上を図ることができる。尚、タイマー値に 3 0 秒を加算する回数を制限してもよい。こうすれば、何度も加算が行われて、タイマー値が 0 にならないのではないかとといった不信感を遊技者に与えるのを防止することができる。

20

【 0 1 2 2 】

以上に説明したように、第 1 実施例のパチンコ機 1 では、タイマー表示演出を実行するか否かを、特図保留の発生（第 1 始動口 1 7 a または第 2 始動口 1 7 b への遊技球の入球）に基づいて取得した演出乱数値を用いて特別図柄の変動表示の開始時に決定しているため、パチンコ機 1 の個別の事情を反映してタイマー表示演出を実行することが可能である。

【 0 1 2 3 】

そして、変化情報表示部 2 7 f に表示されるタイマー値が 0 になると、パチンコ機 1 の個別の事情を反映した遊技者にとって有益な情報を報知する特定演出が実行されるので、タイマー値に遊技者の注意を惹きつけて遊技興趣を高めることができる。第 1 実施例では、特定演出として保留表示領域 2 7 e の保留表示の表示態様を変化させることで大当りの保留や、変動時間の長い変動パターンの保留を報知するので、タイマー表示演出の実行によって大当りの発生や、信頼度の高いリーチ演出に発展することを遊技者に期待させることができる。

30

【 0 1 2 4 】

また、特定演出はタイマー値が 0 になることで実行されるため、変化情報表示部 2 7 f にてタイマーのカウントが行われている間は、特定演出が気になる遊技者がパチンコ機 1 を離れ難くなり、タイマー値が 0 になるまで遊技者に遊技を継続させることができる。その結果、パチンコ機 1 の稼働率を向上させることができる。尚、遊技者が遊技を行っていない（遊技球が発射されていない、あるいは特別図柄が変動表示していない）ときには、タイマーのカウントを停止するようにしてもよい。こうすれば、遊技者が遊技球の発射を停止し、ただ待っているだけでは、タイマーのカウントが進まず特定演出が実行されないため、パチンコ機 1 の稼働率を高めることができる。

40

【 0 1 2 5 】

また、変化情報表示部 2 7 f でタイマーがカウントを一旦開始したら、タイマーのカウント中は、タイマーを設定する処理が省略されるため、タイマー値が 0 になるまでタイマーの再設定は不可能となっている。こうすることで、タイマー値が 0 に近付いていながら

50

タイマーが再設定されて特定演出の実行時期が先延ばしになるといった事態を防止でき、タイマー値が0に近づくことに対する安心感、信頼性を高めることができる。その結果、タイマー値が0に近づくことによる遊技興趣の更なる向上を図ることができる。

【0126】

以上、第1実施例のパチンコ機1について説明したが、実施態様はこれに限られるわけではなく、次のような態様で実施することも可能である。

【0127】

例えば、上述した第1実施例のパチンコ機1では、タイマー値が0になった際に、記憶されている特図保留の中で変動時間が最も長い変動パターンの保留を示す保留表示の表示態様を変化させるようになっていた。しかし、表示態様を変化させる保留表示は、変動時間が最も長い変動パターンの保留を示すものに限られず、大当りの可能性が最も高い演出（示唆演出）が実行される保留を示す保留表示の表示態様を変化させてもよい。具体的には、図柄変動演出に付加して行われる複数の付加演出を設けておくこととして、各付加演出が実行された際に大当たりとなる可能性を互いに異ならせてもよい。そして、付加演出を実行する場合には、付加演出決定テーブルを参照して実行する付加演出を決定してもよい。

【0128】

図18は、付加演出決定テーブルを例示した説明図である。図18(a)には大当たり用の付加演出決定テーブルが示されており、図18(b)には外れ用の付加演出決定テーブルが示されている。図示されるように付加演出決定テーブルには、付加演出決定乱数値に対して複数の付加演出の何れかが設定されている。付加演出決定乱数値とは、サブ制御基板220のCPU221が保留発生コマンドを受信した際に取得する乱数の値である。また、付加演出として、図示しない可動役物の作動と、演出表示装置27におけるレアなキャラクターの登場と、背景画像27dの変化とが設けられている。図18(a)の大当たり用の付加演出決定テーブルには、0～99の付加演出決定乱数値のうち、0～49の値に対して可動役物の作動が設定され、50～79の値に対してレアキャラクターの登場が設定され、80～99の値に対して背景画像27dの変化が設定されている。一方、図18(b)の外れ用の付加演出決定テーブルには、0～19の値に対して可動役物の作動が設定され、20～49の値に対してレアキャラクターの登場が設定され、50～99の値に対して背景画像27dの変化が設定されている。

【0129】

図18(a)と図18(b)とを比較すれば明らかなように、「可動役物の作動」は、大当たりのときに決定され易く、外れのときに決定され難いので、大当たりの可能性が高い付加演出である。これに対して、「背景画像27dの変化」は、大当たりのときに決定され難く、外れのときに決定され易いので大当たりの可能性が低い付加演出である。そして、「レアキャラクターの登場」は、大当たりでも外れでも同程度に決定されるので、大当たりの可能性が中程度の付加演出である。

【0130】

このような付加演出を実行するパチンコ機1では、特定演出実行処理（図16参照）において、タイマー値が0になった際に、記憶されている特図保留の中に大当たりの保留がない場合には（S540：no）、大当たりの可能性が最も高い付加演出が実行される保留を示す保留表示の表示態様を変化させてもよい。このようにすれば、記憶されている特図保留の中に変動時間が長い変動パターンの保留がない場合でも、タイマー値が0になるタイミングで大当たりの可能性が最も高い付加演出が行われる保留を報知することにより、大当たりの発生を遊技者に期待させて遊技興趣を高めることができる。

【0131】

D．第2実施例のパチンコ機1の制御内容：

第2実施例の説明に際しては、第1実施例と共通する部分については同じ符号を用いることとして説明を省略し、異なる部分を中心に説明する。

【0132】

図19は、第2実施例のタイマー表示演出処理を示すフローチャートである。第2実施例のタイマー表示演出処理では、まず、演出表示装置27に設けられた変化情報表示部27fにてタイマーがカウント中であるか否かを判断する(S600)。タイマーがカウント中ではない場合は(S600: no)、デモ演出中であるか否かを判断する(S602)。第2実施例のパチンコ機1では、演出表示装置27にて図柄変動演出が行われないうまま所定時間が経過すると、演出表示装置27の画面表示が切り換わりデモ演出が実行されるようになっている。また、デモ演出中も変化情報表示部27fのタイマーのカウントは継続されている。そして、デモ演出中ではない場合は(S602: no)、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。

【0133】

一方、デモ演出中である場合は(S602: yes)、続いて、演出ボタン5dが操作されたか否かを判断する(S604)。演出ボタン5dが操作されていない場合は(S604: no)、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。これに対して、演出ボタン5dが操作された場合は(S604: yes)、以下のタイマー表示設定処理を行う(S606)。尚、遊技者が行う所定の入力行為を検知するのに、押圧式の演出ボタン5dを用いているが、これに限定されず、遊技者の接触を検知する接触センサや、遊技者が身体の一部を所定位置にかざすことで入力を検知する非接触センサを用いてもよい。

【0134】

タイマー表示設定処理では、まず、演出表示装置27にタイマー表示設定画面を表示し、表示される複数の時間(例えば、30分、60分、90分)の中から何れかを遊技者が演出ボタン5dの操作によって選択可能とする。そして、選択された時間をタイマーに設定する。尚、サブ制御基板220のCPU221が、複数の設定時間の中からランダムに決定してもよい。また、遊技者が任意の時間をタイマーに設定可能としてもよい。

【0135】

こうしてタイマー表示設定処理を終了すると、演出表示装置27の変化情報表示部27fにタイマーを表示してカウント(ここではカウントダウン)を開始し(S608)、以下の特定演出実行処理(S610)を実行する。また、S600の判断において、タイマーがカウント中である場合は(S600: yes)、S602~S608の処理を省略して、特定演出実行処理(S610)を実行する。そして、特定演出実行処理を終了したら、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。

【0136】

図20は、第2実施例の特定演出実行処理を示すフローチャートである。第2実施例の特定演出実行処理では、まず、変化情報表示部27fのタイマー値が5秒以下であるか否かを判断する(S612)。そして、タイマー値が5秒よりも多い場合は(S612: no)、そのまま特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0137】

一方、タイマー値が5秒以下である場合は(S612: yes)、デモ演出中であるか否かを判断する(S614)。前述したように一旦タイマーがカウントを開始すると、その後にデモ演出が開始されても、タイマーのカウントが継続されるようになっている。そして、タイマー値が5秒以下になってもデモ演出中である場合は(S614: yes)、変化情報表示部27fのタイマーの表示を終了する(S616)。その後、特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0138】

これに対して、デモ演出中ではない場合は(S614: no)、大当たり遊技中であるか否かを判断する(S618)。そして、大当たり遊技中である場合は(S618: yes)、次いで、タイマー値が0であるか否かを判断し(S619)、タイマー値が0ではない場合は(S619: no)、そのまま特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0139】

一方、タイマー値が0である場合は(S 6 1 9 : y e s)、通常当り図柄および確変当り図柄の何れの停止表示に基づく大当り遊技であるかを報知する特定演出を実行する(S 6 2 0)。前述したように特別図柄の大当り図柄には通常当り図柄と確変当り図柄とが設けられており、確変当り図柄の停止表示に基づく大当り遊技の終了後は、大当り確率が高確率に設定される。第2実施例のパチンコ機1では、大当り遊技の開始時に通常当り図柄および確変当り図柄の何れの停止表示に基づく大当り遊技であるかを遊技者が把握し難くなっており、S 6 2 0の処理では、確変当り図柄に基づく大当り遊技であるか否か(大当り遊技の終了後に大当り確率が高確率に設定されるか否か)を報知する。尚、確変当り図柄に基づく大当り遊技であっても、大当り遊技の開始時に通常当り図柄に基づく大当り遊技であることを報知しておき、S 6 2 0の処理にて、確変当り図柄に基づく大当り遊技であることを報知する演出(いわゆる昇格演出)を行うこととしてもよい。その後、特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

10

【0140】

また、S 6 1 8の判断において、大当り遊技中ではない場合は(S 6 1 8 : n o)、記憶されている特図保留の中に事前判定の結果が大当りの保留があるか否かを判断する(S 6 2 2)。第2実施例のパチンコ機1では、大当りの保留が記憶されている場合には、その保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまで、タイマーのカウントを継続させるようになっている。そこで、大当りの保留がある場合は(S 6 2 2 : y e s)、タイマー値に10秒を加算する(S 6 2 4)。尚、タイマー値に加算する時間は10秒に限られず、大当りの保留に基づく特別図柄の変動表示が終了するまでの時間よりも短い時間であればよい。こうしてタイマー値に加算すると、特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

20

【0141】

これに対して、記憶されている特図保留の中に大当りの保留がない場合は(S 6 2 2 : n o)、変動表示中の特別図柄の変動時間が20秒以上であるか否かを判断する(S 6 2 6)。そして、変動時間が20秒よりも短い場合は(S 6 2 6 : n o)、タイマー値に30秒を加算する(S 6 2 8)。尚、加算する時間は30秒に限られず、複数の加算時間の中から設定時間決定乱数値に基づいて決定してもよい。こうしてタイマー値に加算したら、特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0142】

30

一方、変動表示中の特別図柄の変動時間が20秒以上である場合は(S 6 2 6 : y e s)、タイマー値が0になったか否かを判断する(S 6 3 0)。そして、タイマー値が0になっていない場合は(S 6 3 0 : n o)、そのまま特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。これに対して、タイマー値が0になった場合は(S 6 3 0 : y e s)、以下のように特定演出を実行する。

【0143】

特定演出の実行に際しては、先ず、リーチ演出の開始前であるか否かを判断する(S 6 3 2)。そして、リーチ演出の開始前である場合は(S 6 3 2 : y e s)、実行されるリーチ演出の種類を報知する特定演出を実行する(S 6 3 4)。第2実施例のリーチ演出には、通常のリーチ演出(ノーマルリーチ演出)よりも大当り信頼度(図柄変動演出の結果が大当り表示(ゾロ目)に至る可能性)が高いスーパーリーチ演出や、スーパーリーチ演出よりも大当り信頼度が高いスペシャルリーチ演出や、スペシャルリーチ演出よりも大当り信頼度が高いプレミアムリーチ演出などが設けられている。S 6 3 4の処理では、特別図柄の変動時間に基づいて実行されるリーチ演出の種類を報知する。その後、特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

40

【0144】

これに対して、リーチ演出の開始後である場合は(S 6 3 2 : y e s)、リーチ演出の信頼度を報知する特定演出を実行する(S 6 3 6)。第2実施例のパチンコ機1では、リーチ演出の信頼度を表す表示として、大当り表示に至る確率90%、70%、50%の3種類が設けられており、S 6 3 6の処理では、3種類の何れかを表示する。その際、大当

50

り判定の結果が大当たりであると90%が表示され易く、外れであると50%が表示され易くなっている。こうして特定演出を実行すると、特定演出実行処理を終了して、図19のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0145】

図21は、第2実施例のサブ制御基板220のCPU221がタイマー表示演出処理を実行することによって、タイマー表示演出が行われる様子を示したタイムチャートである。まず、図21(a)には、タイマー値が0になった時点で、変動表示中の特別図柄の変動時間が20秒以上(図示した例では60秒)である場合が示されている。また、図示した例では、リーチ演出の開始前にタイマー値が0になることから、実行されるリーチ演出の種類を報知する特定演出を実行する。その後、特定演出で報知したリーチ演出が実行される。

10

【0146】

このようにタイマー値が0になるタイミングで行われている図柄変動演出において開始されるリーチ演出の種類を報知する特定演出を実行することにより、変化情報表示部27fにてタイマー値が0に近付くと、実行中の図柄変動演出で信頼度の高いリーチ演出に発展することを遊技者に期待させて遊技興趣を高めることができる。尚、図柄変動演出の結果が大当たり表示に至る可能性(大当たり信頼度)を示す方法としては、リーチ演出の種類を報知する他にも、大当たり信頼度が関係付けられた複数のキャラクターの何れかを表示することで大当たり信頼度を間接的に示してもよい。また、大当たり信頼度80%といったように大当たり信頼度を直接的に示してもよい。また、大当たり信頼度が高い、普通、低い等のように相対的な表現で示してもよい。

20

【0147】

一方、図21(b)には、タイマー値が5秒以下となった時点で、変動表示中の特別図柄の変動時間が20秒よりも短い場合(図示した例では10秒の場合)が示されている。この場合には、変化情報表示部27fのタイマー値に30秒を加算することで、タイマー値が0になる(特定演出を実行する)タイミングを遅延させるようになっている。その後、タイマー値が再び5秒以下となった時点で、変動表示中の特別図柄の変動時間は20秒以上(図示した例では60秒)である。また、リーチ演出の開始後にタイマー値が0になることから、リーチ演出の信頼度を報知する特定演出を実行する。尚、タイマー値が2回目に5秒以下となった時点で、変動表示中の特別図柄の変動時間が20秒よりも短ければ、タイマー値に更に30秒を加算する。

30

【0148】

このようにタイマー値が0になるタイミングで行われている図柄変動演出においてリーチ演出の実行が困難な場合には、タイマー値に加算して0になるタイミングを遅らせることにより、リーチ演出が行われる図柄変動演出にてタイマー値が0になるように調整してリーチ演出の種類や信頼度を報知する特定演出を確実に実行することができ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0149】

また、図21(c)には、タイマー値が5秒以下となった時点で、記憶されている特図保留の中に大当たりの保留がある場合が示されている。この場合には、タイマー値に10秒を加算することで、タイマー値が0になるタイミングを遅らせる。図示した例では、大当たりの保留が3番目に記憶されており、この大当たりの保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまで、タイマー値が5秒以下となるたびに10秒ずつ加算する。そして、大当たりの保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された後に、タイマー値が0になると、特定演出を実行する。このとき、リーチ演出が開始されている場合は、大当たりの確定を報知する特定演出を実行する。

40

【0150】

このように記憶されている特図保留の中に大当たりの保留がある場合には、その大当たりの保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでタイマー値の加算を繰り返すことにより、大当たりの発生を遊技者に期待させて遊技興趣を高めることができる。

50

【 0 1 5 1 】

また、図 2 2 は、大当り遊技中にタイマー値が 0 になる場合を示したタイムチャートである。図示した例は、確変当り図柄の停止表示に基づいて大当り遊技が行われる場合であるが、大当り遊技の開始時には、通常当り図柄に基づく大当り遊技であることを報知する。そして、大当り遊技中にタイマー値が 0 になると、確変当り図柄に基づく大当り遊技に昇格させる演出（昇格演出）を特定演出として実行する。

【 0 1 5 2 】

このようにタイマー値が 0 になるタイミングで実行中の大当り遊技が確変当り図柄に基づくものであるか否かを報知する特定演出を実行することにより、大当り遊技の実行中にタイマー値が 0 に近付くと、確変当り図柄に基づく大当り遊技であることを遊技者に期待させて遊技興趣を高めることができる。

10

【 0 1 5 3 】

以上に説明したように、第 2 実施例のパチンコ機 1 では、デモ演出中に遊技者が演出ボタン 5 d を操作することによってタイマー表示演出が実行されるため、パチンコ機 1 の個別の事情を反映してタイマー表示演出を実行することが可能である。そして、変化情報表示部 2 7 f に表示されるタイマー値が 0 になると、パチンコ機 1 の個別の事情を反映した遊技者にとって有益な情報を報知する特定演出が実行されるので、タイマー値に遊技者の注意を惹きつけて遊技興趣を高めることができる。第 2 実施例では、特定演出としてリーチ演出の種類や信頼度を報知するので、実行中の図柄変動演出で行われるリーチ演出に対する遊技者の期待を高めることができる。

20

【 0 1 5 4 】

また、変化情報表示部 2 7 f にてタイマーが一旦カウントを開始すると、その後にデモ演出が開始されても、タイマーのカウントが継続されるようになっている。タイマー値が残り少ないと、特定演出が実行されるまでの時間が短いので、遊技者はタイマー値の少ないパチンコ機 1 を選択して遊技を開始する。つまり、変化情報表示部 2 7 f に表示されるタイマー値がパチンコ機 1 を選択する指標となる。また、タイマーのカウントが行われている間は、特定演出が気になる遊技者に遊技を継続させることができるので、パチンコ機 1 の稼働率の向上を図ることが可能となる。

【 0 1 5 5 】

E . 第 3 実施例のパチンコ機 1 の制御内容 :

30

第 3 実施例の説明に際しては、第 1 実施例と共通する部分については同じ符号を用いることとして説明を省略し、異なる部分を中心に説明する。

【 0 1 5 6 】

図 2 3 は、第 3 実施例のタイマー表示演出処理を示すフローチャートである。第 3 実施例のタイマー表示演出処理では、まず、演出表示装置 2 7 に設けられた変化情報表示部 2 7 f にてタイマーがカウント中であるか否かを判断する (S 7 0 0) 。タイマーがカウント中ではない場合は (S 7 0 0 : n o) 、主制御基板 2 0 0 から大当り遊技終了コマンドを受信したか否かを判断する (S 7 0 2) 。そして、大当り遊技終了コマンドを受信していない場合は (S 7 0 2 : n o) 、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。

【 0 1 5 7 】

40

一方、大当り遊技終了コマンドを受信した場合は (S 7 0 2 : y e s) 、続いて、大当り確率が非報知であるか否かを判断する (S 7 0 4) 。前述したように特別図柄の大当り図柄には通常当り図柄と確変当り図柄とが設けられており、確変当り図柄の停止表示に基づく大当り遊技の終了後は、大当り確率が高確率に設定される。第 3 実施例のパチンコ機 1 では、大当り遊技が何れの大当り図柄に基づくものかを明らかにして、大当り遊技の終了後の大当り確率（高確率か低確率か）を報知する場合と、大当り遊技が何れの大当り図柄に基づくものかを秘匿して、大当り遊技の終了後の大当り確率を報知しない場合（確率非報知状態）とが設けられており、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、何れかを選択可能となっている。そして、大当り確率が報知されている場合は (S 7 0 4 : n o) 、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。これに対して、大当り確率が非報知である場合は (S

50

704: yes)、以下のタイマー表示設定処理を行う(S706)。

【0158】

タイマー表示設定処理では、先ず、設定時間決定乱数値を用いて設定時間決定テーブル(図示せず)を参照しながらタイマーに設定する時間を決定する。第3実施例の設定時間決定テーブルには、0~99の設定時間決定乱数値に対して100秒または500秒が設定されている(図15参照)。そして、決定した時間をタイマーに設定する。尚、100秒または500秒を遊技者が演出ボタン5dの操作によって選択可能としてもよい。

【0159】

こうしてタイマー表示設定処理を終了すると、演出表示装置27の変化情報表示部27fにタイマーを表示してカウント(ここではカウントダウン)を開始する(S708)。また、S700の判断において、タイマーがカウント中である場合は(S700: yes)、S702~S708の処理を省略して、以下に説明する特定演出実行処理(S710)を実行する。そして、特定演出実行処理を終了したら、タイマー表示演出処理の先頭に戻る。

【0160】

図24は、第3実施例の特定演出実行処理を示すフローチャートである。第3実施例の特定演出実行処理では、先ず、変化情報表示部27fのタイマー値が0になったか否かを判断する(S712)。そして、タイマー値が0になっていない場合は(S712: no)、そのまま特定演出実行処理を終了して、図23のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0161】

一方、タイマー値が0になった場合は(S712: yes)、タイマーの設定時間が500秒であったか否かを判断する(S714)。そして、タイマーの設定時間が100秒であった場合(S714: no)、大当たり確率が高確率である可能性を報知する特定演出を実行する(S716)。第3実施例のパチンコ機1では、高確率である可能性を表す表示として、80%、50%、30%の3種類が設けられており、S716の処理では、3種類の何れかを表示する。その際、大当たり確率が高確率に設定されていれば80%が表示され易く、低確率に設定されていれば30%と表示され易くなっている。こうして特定演出を実行すると、特定演出実行処理を終了して、図23のタイマー表示演出処理に復帰する。尚、大当たり確率が高確率である可能性を報知する特定演出の態様としては、高確率である可能性を示す背景表示や遊技演出モードによって報知してもよい。

【0162】

これに対して、タイマーの設定時間が500秒であった場合は(S714: yes)、大当たり確率が高確率に設定されているか否かを判断する(S718)。そして、高確率に設定されている場合は(S718: yes)、高確率であることを報知する特定演出(高確率確定表示)を実行する(S720)。一方、低確率に設定されている場合は(S718: no)、低確率であることを報知する特定演出(低確率確定表示)を実行する(S722)。こうして特定演出を実行すると、特定演出実行処理を終了して、図23のタイマー表示演出処理に復帰する。

【0163】

図25は、第3実施例のサブ制御基板220のCPU221がタイマー表示演出処理を実行することによって、タイマー表示演出が行われる様子を示したタイムチャートである。先ず、図25(a)には、大当たり遊技が終了した時点で、大当たり確率が非報知であり、100秒が設定されたタイマーを変化情報表示部27fに表示してカウントダウンを開始する場合が示されている。この場合は、タイマー値が0になると、大当たり確率が高確率である可能性を報知する特定演出を実行する。ここでは、高確率である可能性を報知するにとどめているので、遊技者にとって高確率であるか否かが確定するわけではない。

【0164】

一方、図25(b)には、大当たり遊技が終了した時点で、大当たり確率が非報知であり、500秒が設定されたタイマーを変化情報表示部27fに表示してカウントダウンを開始する場合が示されている。この場合は、タイマー値が0になると、大当たり確率が高確率で

10

20

30

40

50

あるか低確率であるかを報知する特定演出を実行する。図示した例では、高確率であることを報知しているため、特定演出の実行後は、高確率であることが確定した状態となる。

【0165】

このように特定演出で報知する情報をタイマーの設定時間の長さによって変化させ、設定時間が長い場合の方が短い場合に比べて報知情報の精度を高めることによって、長時間待った遊技者に有利な情報を付与することができる。これにより、タイマーに長時間が設定される場合でも、タイマー値が0になるまで遊技者に遊技を継続させることが可能となる。

【0166】

以上に説明したように、第3実施例のパチンコ機1では、大当たり遊技が終了した時点で、大当たり確率が非報知であることによってタイマー表示演出が実行されるため、パチンコ機1の個別の事情を反映してタイマー表示演出を実行することが可能である。そして、変化情報表示部27fに表示されるタイマー値が0になると、パチンコ機1の個別の事情を反映した遊技者にとって有益な情報を報知する特定演出が実行されるので、タイマー値に遊技者の注意を惹きつけて遊技興趣を高めることができる。第3実施例では、特定演出として大当たり確率の設定状態に関する報知を行うので、大当たり確率が高確率に設定されていることを遊技者に期待させることができる。

【0167】

また、特定演出はタイマー値が0になることで実行されるため、変化情報表示部27fにてタイマーのカウントが行われている間は、特定演出が気になる遊技者がパチンコ機1を離れ難くなり、タイマー値が0になるまで遊技者に遊技を継続させることができる。その結果、パチンコ機1の稼働率を向上させることができる。尚、遊技者が遊技を行っていない（遊技球が発射されていない、あるいは特別図柄が変動表示していない）ときには、タイマーのカウントを停止するようにしてもよい。こうすれば、遊技者が遊技球の発射を停止し、ただ待っているだけでは、タイマーのカウントが進まず特定演出が実行されない

ので、パチンコ機1の稼働率を高めることができる。

【0168】

F．変形例：

以上に説明した第1実施例ないし第3実施例では、変化情報表示部27fにタイマーを表示してタイマー値が0になると特定演出を実行するようになっていた。しかし、変化情報表示部27fに表示する情報は、タイマーに限られず、所定の順序で変化するものであればよい。そして、その情報が特定情報となった場合に特定演出を実行することとすればよい。以下では、第1実施例ないし第3実施例とは異なる情報を変化情報表示部27fに表示する変形例について説明する。尚、変形例の説明にあたっては、上述した実施例と同様の構成部分については、実施例と同様の符号を付し、詳細な説明を省略する。

【0169】

F-1．第1変形例：

図26は、第1変形例の変化情報表示部27fに表示される情報を示した説明図である。図示されるように、第1変形例の変化情報表示部27fには、情報として時刻（図示した例では11時45分）が表示され、合わせて特定演出が実行される特定情報として特定の時刻（図示した例では12時00分）が表示される。尚、変化情報表示部27fの時刻表示は、常時行われていてもよいし、特定演出が実行される特定の時刻と共に表示するようにしてもよい。

【0170】

このように情報を表示しても、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が把握することが可能であり、刻々と変化する（カウントアップする）時刻が特定の時刻に近付くと、遊技者に有益な特定演出が実行されることを期待させて遊技興趣を盛り上げることができる。

【0171】

F-2．第2変形例：

図27は、第2変形例の変化情報表示部27fに表示される情報を示した説明図である。図示されるように、第2変形例の変化情報表示部27fには、スタート位置とゴール位置とが設けられており、情報としてスタート位置からゴール位置に向かってバー表示が徐々に延びようになっている。そして、バー表示がゴール位置（特定情報）に到達すると、特定演出が実行される。

【0172】

このように情報を表示しても、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が把握することが可能であり、バー表示がゴール位置に近付くと、遊技者に有益な特定演出が実行されることを期待させて遊技興趣を盛り上げることができる。

【0173】

F-3. 第3変形例 :

図28は、第3変形例の変化情報表示部27fに表示される情報を示した説明図である。図示されるように、第3変形例の変化情報表示部27fには、情報として花の成長過程を示すイラストが表示され、種の状態、芽が出た状態、葉が成長した状態、蕾の状態、開花した状態が順番に切り換わるようになっている。そして、開花した状態（特定情報）が表示されると、特定演出が実行される。

【0174】

このように情報を表示しても、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が把握することが可能であり、開花した状態に近付くと、遊技者に有益な特定演出が実行されることを期待させて遊技興趣を盛り上げることができる。

【0175】

また、第3変形例の他の態様として、例えば、十二支を表す12種類のキャラクターを順番に切り換えるようにしてもよく、特定演出が実行される特定のキャラクターを合わせて示してもよい。

【0176】

以上、本発明について実施例および変形例を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0177】

例えば、変化情報表示部27fのタイマー値が0になるタイミングで実行される特定演出は、前述した第1実施例ないし第3実施例のものに限られず、図示しない可動役物を動作させる演出（動作演出）や、演出ボタン5dに対して遊技者に所定の操作を行わせる演出（ボタン操作演出）などを実行するようにしてもよい。また、変化情報表示部27fにタイマーを表示してカウントを開始する際に、タイマー値が0になるタイミングで実行される特定演出の内容を報知してもよい。例えば、タイマーのカウントの開始時に、特定演出としてボタン操作演出が行われることを報知すれば、タイマー値が0に近付くと、遊技者はボタン操作演出に備えて演出ボタン5dを操作する準備をすることができる。

【0178】

また、前述した第1実施例ないし第3実施例では、変化情報表示部27fに情報として表示したタイマー値を時間経過に伴って減算していた。しかし、これに限らず、例えば、変化情報表示部27fに表示した情報の値（例えば100）を遊技球の発射検知に伴って減算してもよい。

【0179】

また、前述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第1始動口17a、第2始動口17b、大入賞口31d等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入賞口への遊技球の入

10

20

30

40

50

球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のＲＡＭに記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、前述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【産業上の利用可能性】

【０１８０】

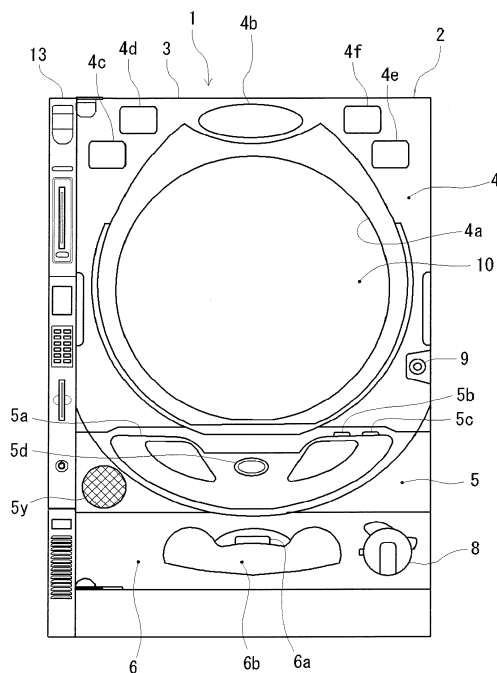
本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【符号の説明】

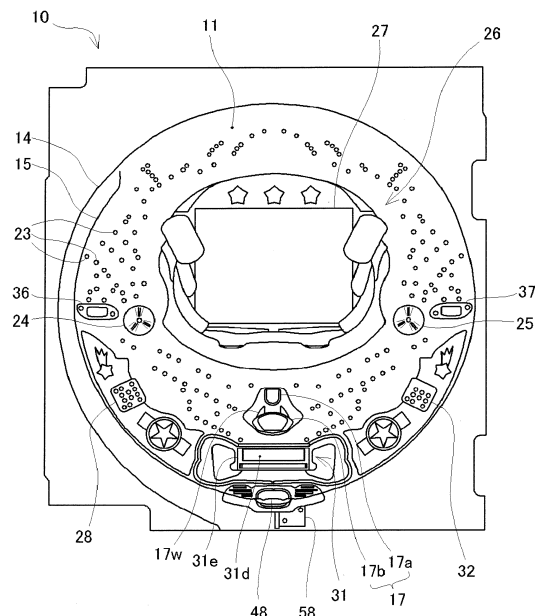
【０１８１】

- １…パチンコ機（遊技機）、１１…遊技領域、
 １７ａ…第１始動口（検知手段）、１７ｂ…第２始動口（検知手段）、
 ２７…演出表示装置（演出実行手段）、
 ２７ｅ…保留表示領域（記憶情報表示部）、２７ｆ…変化情報表示部、
 ２８…第１図柄表示装置（識別情報表示手段）、３１ｄ…大入賞口、
 ３２…第２図柄表示装置（識別情報表示手段）、２００…主制御基板、
 ２０１…ＣＰＵ（特定遊技実行手段、確率変動手段）、
 ２０３…ＲＡＭ（取得情報記憶手段）、２２０…サブ制御基板、
 ２２１…ＣＰＵ。

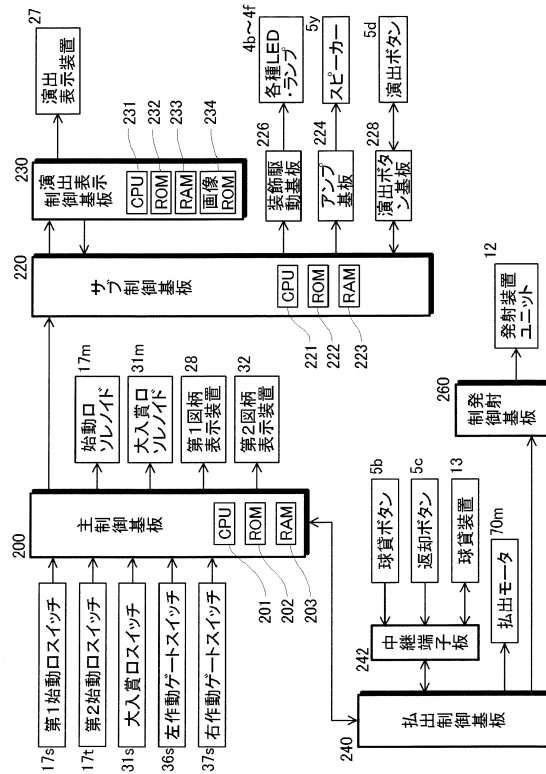
【図１】



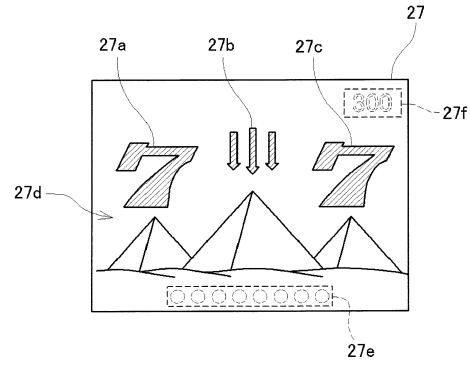
【図２】



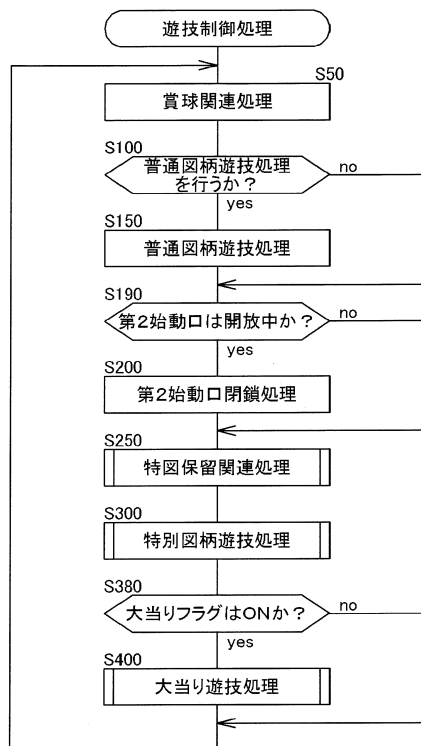
【図 3】



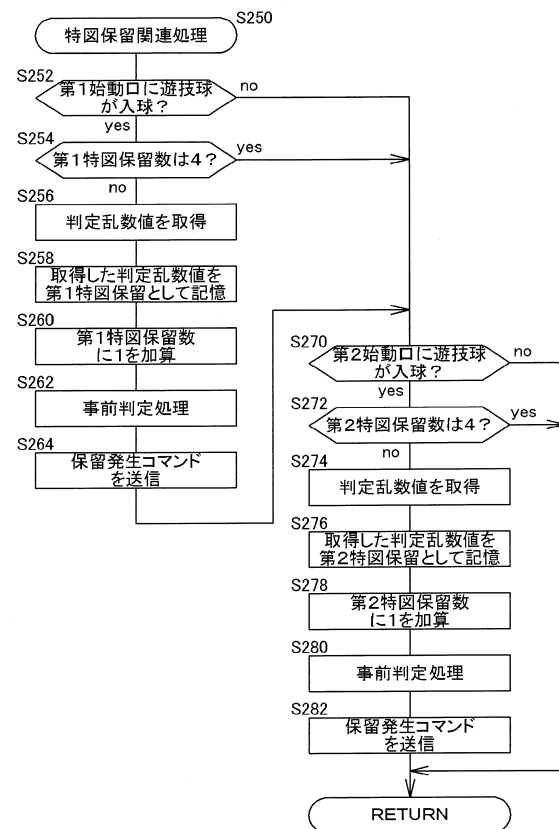
【図 4】



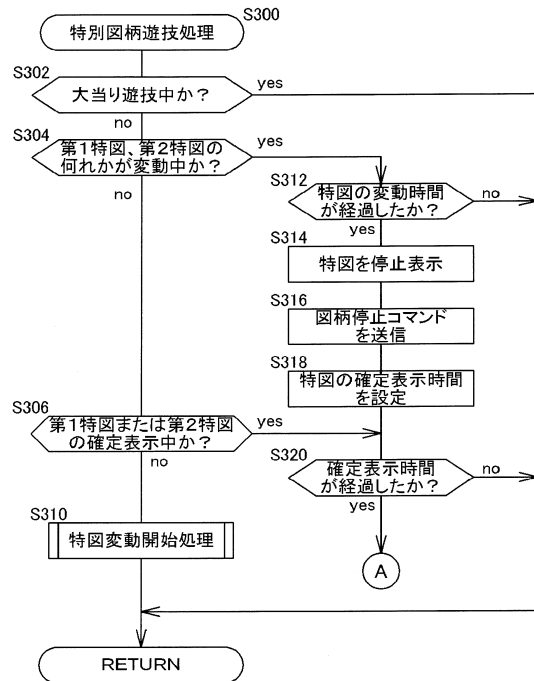
【図 5】



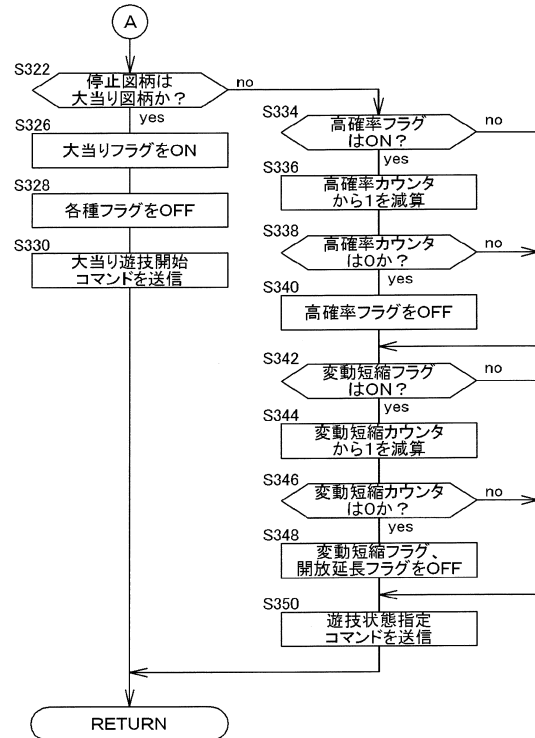
【図 6】



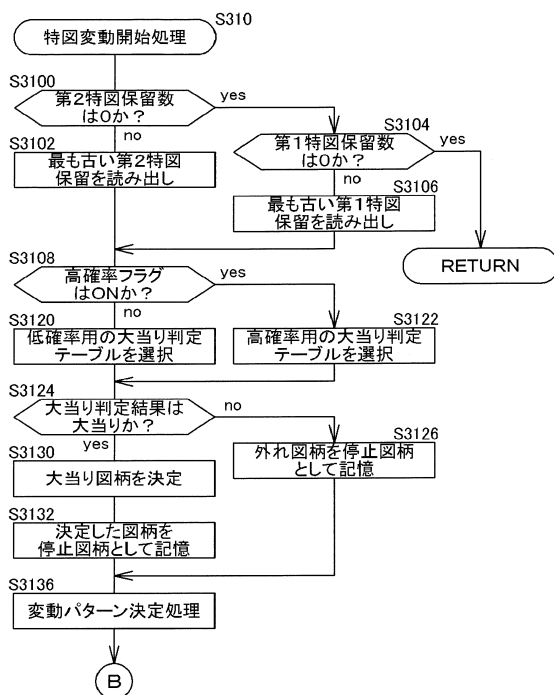
【図 7】



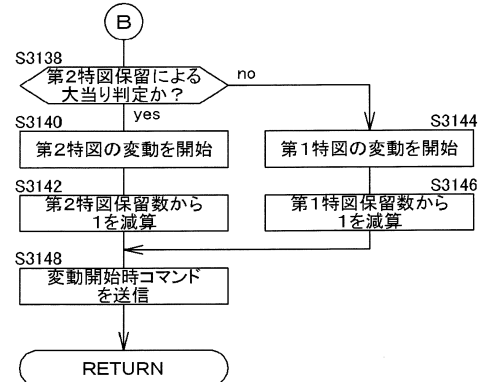
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 1 1】

(a) 低確率用の大当たり判定テーブル

大当たり判定 乱数値	大当たり判定 結果
0 ~ 12	外れ
13 , 14	大当たり
15 ~ 599	外れ

(b) 高確率用の大当たり判定テーブル

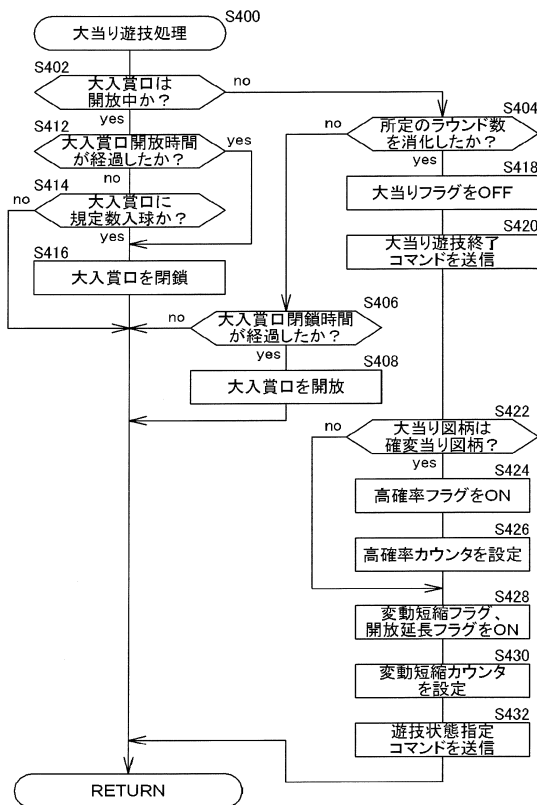
大当たり判定 乱数値	大当たり判定 結果
0 ~ 12	外れ
13 ~ 32	大当たり
33 ~ 599	外れ

【図 1 2】

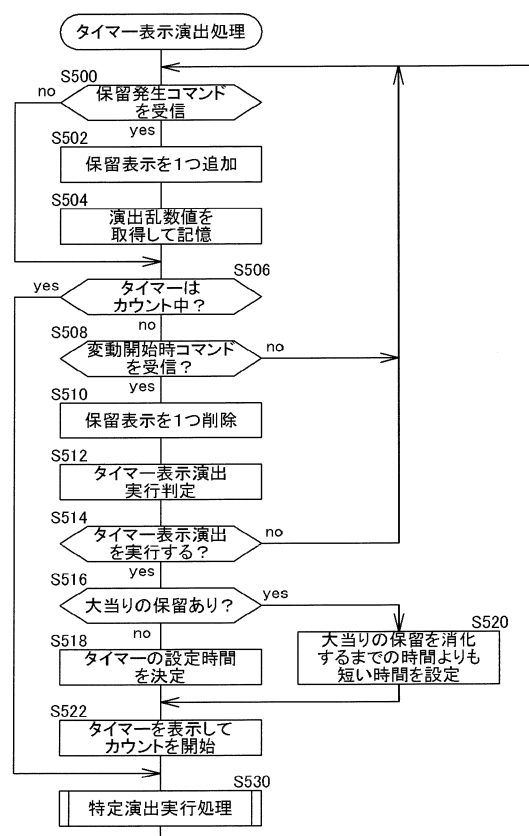
非変動短縮用の変動パターンテーブル

大当たり 判定結果	変動パターン 決定乱数値	変動パターン	変動時間 (秒)
大当たり	0 ~ 4	HP01	120
	5 ~ 14	HP02	100
	15 ~ 34	HP03	75
	35 ~ 74	HP04	60
	75 ~ 99	HP05	30
外れ	0 ~ 4	HP21	80
	5 ~ 19	HP22	55
	20 ~ 39	HP23	25
	40 ~ 79	HP31	10
	80 ~ 99	HP32	5

【図 1 3】



【図 1 4】

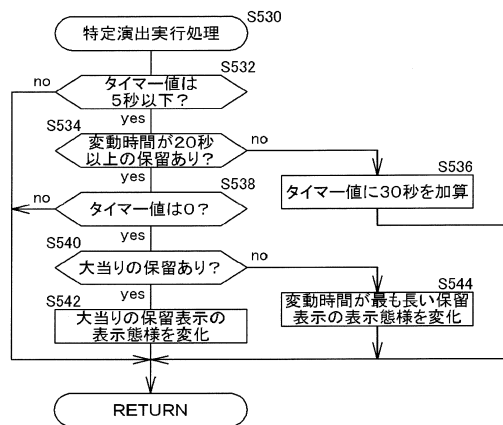


【図 15】

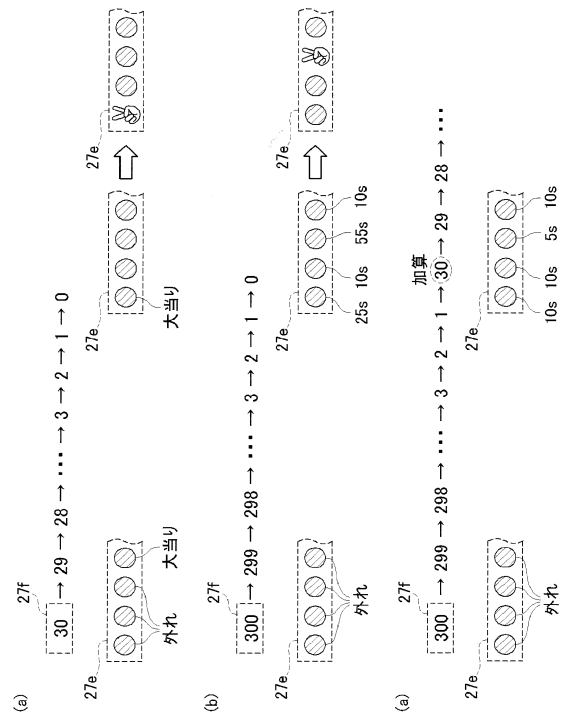
設定時間決定テーブル

設定時間決定 乱数値	タイマーの 設定時間
0 ~ 4	30秒
5 ~ 14	120秒
15 ~ 99	300秒

【図 16】



【図 17】



【図 18】

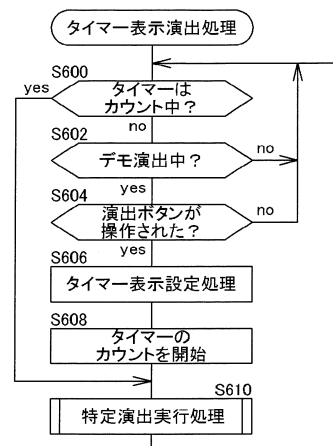
(a) 大当り用の付加演出決定テーブル

付加演出決定 乱数値	付加演出
0~49 (50%)	可動役物作動
50~79 (30%)	レアキャラクター登場
80~99 (20%)	背景画像変化

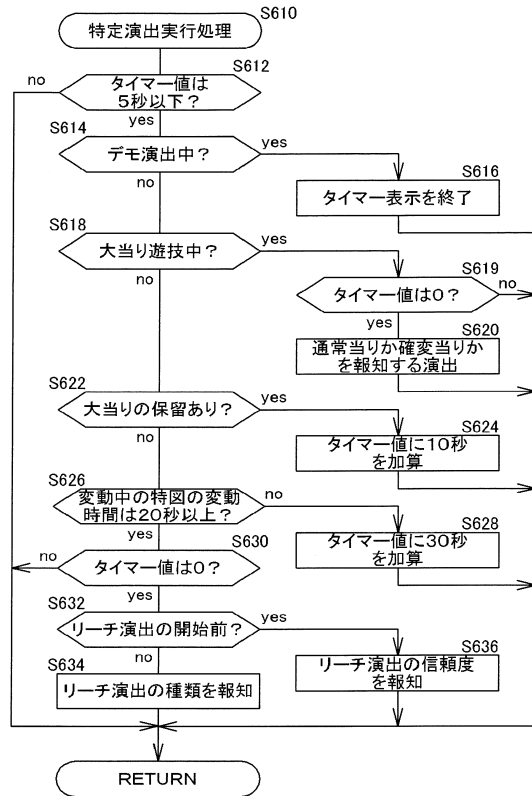
(b) 外れ用の付加演出決定テーブル

付加演出決定 乱数値	付加演出
0~19 (20%)	可動役物作動
20~49 (30%)	レアキャラクター登場
50~99 (50%)	背景画像変化

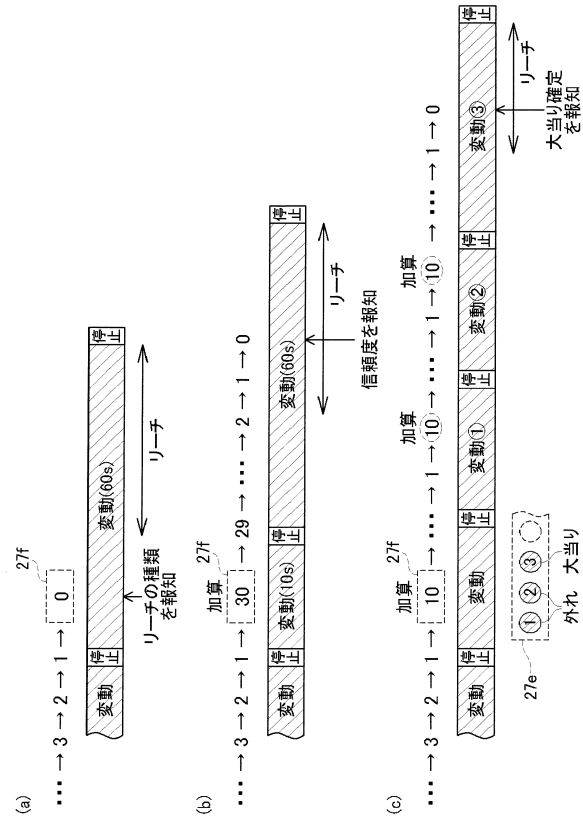
【図 19】



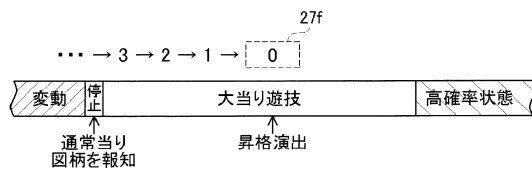
【図 20】



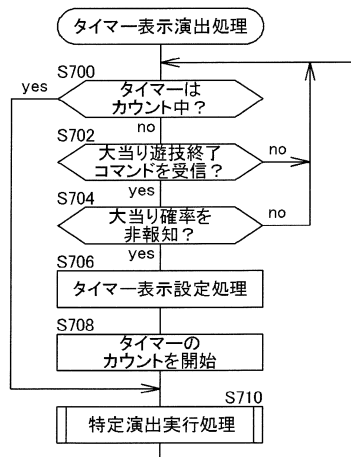
【図 21】



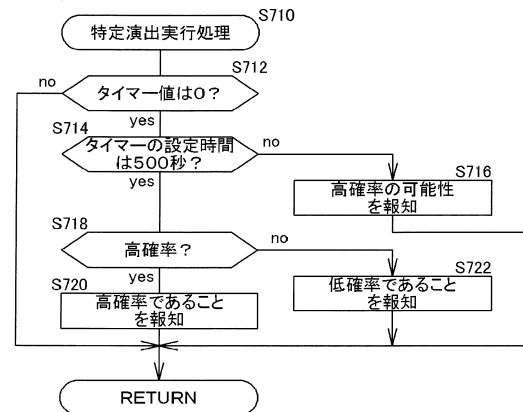
【図 22】



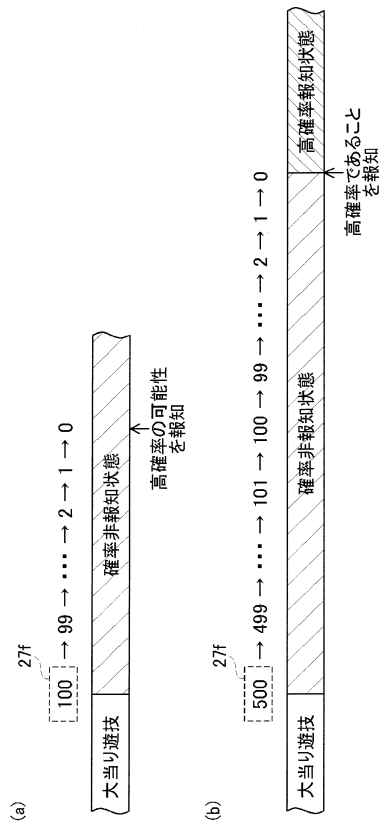
【図 23】



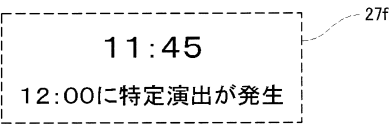
【図 24】



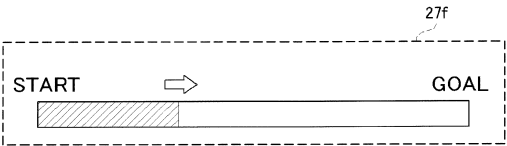
【図 25】



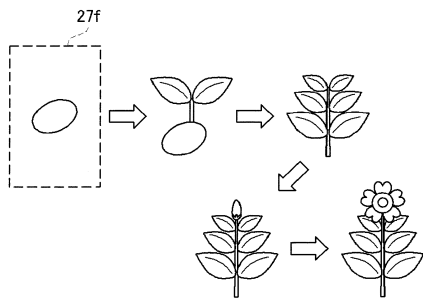
【図 26】



【図 27】



【図 28】



フロントページの続き

審査官 井上 昌宏

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 0 0 5 7 5 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 0 9 9 5 1 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2