

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-142925
(P2023-142925A)

(43)公開日 令和5年10月6日(2023.10.6)

(51) 国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

FI

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

テーマコード（参考）

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全51頁)

(21)出願番号	特願2022-50060(P2022-50060)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22)出願日	令和4年3月25日(2022.3.25)	(74)代理人	愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 13号 100150430 弁理士 河野 元
		(74)代理人	100217191 弁理士 林 信吾
		(72)発明者	加藤 哲平 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	平 勇輝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンド

最終頁に続く

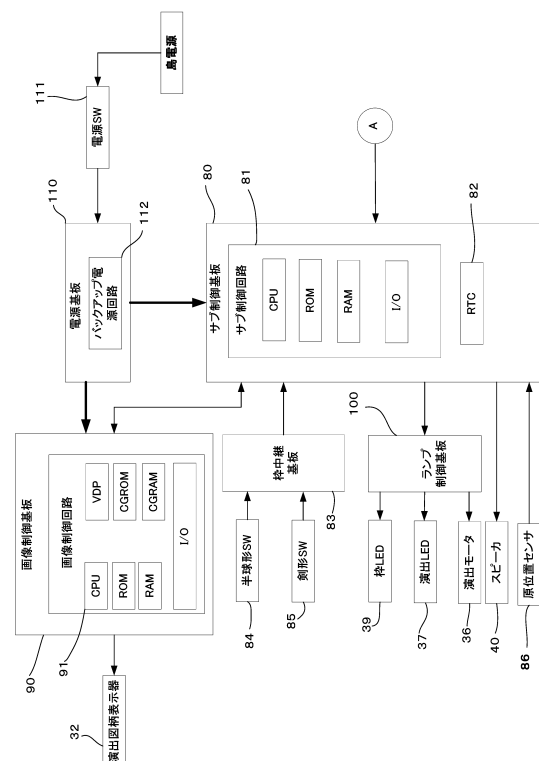
(54)【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】図柄遊技の演出とは別の機能を有する可動部材を備えた遊技機を提供すること。

【解決手段】主制御回路およびサブ制御回路 8 1 は電源基板 1 1 0 から互いに同時に電源が投入されるものであり、主制御回路は電源基板 1 1 0 から電源が投入されることに応じてサブ制御回路 8 1 に電源投入コマンドを送信し、サブ制御回路 8 1 は電源が投入された場合に演出部材を視認困難な退避位置から視認容易な演出位置に移動操作し、所定条件が成立するまで前記作動位置に止める。このため、パチンコホール側にとって電源が投入されたことを演出部材の動きから一目で把握することが可能となる。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、

遊技者にとって視認容易な演出位置および当該演出位置に比べて視認困難な退避位置間で移動可能な演出部材と、

前記図柄遊技の演出内容を制御する演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記図柄遊技中に前記演出部材を前記退避位置から前記演出位置に移動操作する予告演出を行うことに応じて前記図柄遊技で当りと報知されることを遊技者に確定的または非確定的に示唆することが可能なものであり、

電源投入時には前記可動部材を前記退避位置から前記演出位置に移動操作し、所定条件が成立するまで前記演出位置に止めることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機には遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を可変状態および可変停止状態で順に表示するものであり、遊技者には識別図柄の可変停止状態での態様に応じて当否の判定結果が報知される。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-158689 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記従来の遊技機には可動部材を備えたものがある。この可動部材は図柄遊技で識別図柄が当りの態様となる確度を遊技者に事前に示唆するための演出器であり、識別図柄の態様が確定する前の図柄遊技中に移動操作される。

30

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は図柄遊技の演出とは別の機能を有する可動部材を備えた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、遊技者にとって視認容易な演出位置および当該演出位置に比べて視認困難な退避位置間で移動可能な演出部材と、前記図柄遊技の演出内容を制御する演出制御手段を備え、前記演出制御手段は前記図柄遊技中に前記演出部材を前記退避位置から前記演出位置に移動操作する予告演出を行うことに応じて前記図柄遊技で当りと報知されることを遊技者に確定的または非確定的に示唆することが可能なものであり、電源投入時には前記可動部材を前記退避位置から前記演出位置に移動操作し所定条件が成立するまで前記演出位置に止めるところに特徴を有する。

40

上記手段によれば、電源投入時には可動部材が視認困難な退避位置から視認容易な演出位置に移動し、所定条件が成立するまで演出位置に止められる。このため、パチンコホール側や遊技者側にとって電源が投入されたことを可動部材の動きから一目で把握すること

50

が可能となる。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、電源が投入されたことを可動部材の動きから一目でパチンコホール側等に認識させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例1を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す斜視図）

【図2】（a）は遊技盤の前面図、（b）は振分け通路の前面図

【図3】電氣的構成を示すブロック図

【図4】電氣的構成を示すブロック図

【図5】（a）は乱数カウンタの一覧を示す図、（b）は普図当り判定テーブルを示す図、（c）は普図変動表示時間テーブルを示す図、（d）は普図遊技パターンテーブルを示す図、（e）は特図1大当り判定テーブルを示す図、（f）特図1大当り種別テーブルを示す図、（g）は特図12リーチテーブルを示す図、（h）は特図1領域を示す図

【図6】（a）は特図1変動パターンテーブルを示す図、（b）は特図2変動パターンテーブルを示す図

【図7】（a）は特図2大当り判定テーブルを示す図、（b）は特図2大当り種別テーブルを示す図、（c）は特図2領域を示す図、（d）は小当り遊技パターンテーブルを示す図

【図8】大当り遊技パターンテーブルを示す図

【図9】（a）は主制御回路のメイン処理を示すフローチャート、（b）は電源断処理を示すフローチャート

【図10】主制御回路の電源投入時処理を示すフローチャート

【図11】主制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図12】主制御回路の特図2処理を示すフローチャート

【図13】主制御回路の特図1処理を示すフローチャート

【図14】演出図柄表示器の液晶画面を示す図（待機演出モード）

【図15】演出図柄遊技の演出内容を示す図

【図16】演出図柄遊技の画像を示す図（ノーマル演出）

【図17】演出図柄遊技の画像を示す図（ノーマルリーチ演出）

【図18】演出図柄遊技の画像を示す図（スーパーリーチ演出）

【図19】通常演出モード中の予告演出を説明するための図

【図20】演出部材およびスクロール領域間の位置関係を示す図

【図21】待機演出モード中のスクロール領域を示す図

【図22】待機演出モード中のスクロール表示を説明するための図

【図23】RTC演出モード中の予告演出を説明するための図

【図24】（a）はサブ制御回路のメイン処理を示すフローチャート、（b）は電源断処理を示すフローチャート

【図25】サブ制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図26】サブ制御回路の受信コマンド解析処理を示すフローチャート

【図27】サブ制御回路の待機演出開始処理を示すフローチャート

【図28】サブ制御回路の待機演出処理を示すフローチャート

【図29】サブ制御回路の客待ち演出処理を示すフローチャート

【図30】サブ制御回路のRTC演出処理を示すフローチャート

【図31】サブ制御回路の補助スクロール演出処理を示すフローチャート

【図32】実施例3を示す図22相当図

【図33】実施例4を示す図26相当図

【図34】実施例5を示す図20相当図

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

[実施例 1]

1. 遊技機の構造

図 1 の外枠 1 はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠 1 は前面および後面が開口する四角筒状をなすものであり、外枠 1 には本体枠 2 が装着されている。この本体枠 2 は額縁状をなすものであり、図 2 に示すように、本体枠 2 には遊技盤 3 が支持されている。

【 0 0 1 0 】

外枠 1 には、図 1 に示すように、前面枠 4 が装着されている。この前面枠 4 は外枠 1 の前面を前から覆う閉鎖状態および開放する開放状態間で回動可能にされたものであり、前面枠 4 には透明な窓板 5 が固定されている。この窓板 5 は前面枠 4 の閉鎖状態で遊技盤 3 に前から隙間を介して対向するものであり、遊技盤 3 は前面枠 4 の閉鎖状態で窓板 5 を通して視認可能にされている。この前面枠 4 には上皿 6 および下皿 7 が上下 2 段に固定されている。上皿 6 は遊技球を貯留するものであり、下皿 7 は上皿 6 が貯留不能な遊技球を貯留するものである。

10

【 0 0 1 1 】

前面枠 4 には発射装置（図示せず）が装着されている。この発射装置は遊技球を叩く打球槌および打球槌を操作する発射モータを有するものであり、打球槌には上皿 6 から遊技球が 1 個毎に供給される。この発射装置は打球槌が 1 個の遊技球を叩く毎に打球槌に新たな 1 個の遊技球を供給するものであり、発射装置には発射ハンドル 8 が連結されている。この発射ハンドル 8 は、図 1 に示すように、前面枠 4 の右下隅部に前後方向へ指向する軸を中心に回動操作可能に装着されたものであり、打球槌が遊技球を叩く打力は発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量（回転角度）に応じて調整される。

20

【 0 0 1 2 】

遊技盤 3 の前面には、図 2 に示すように、外レール 9 および内レール 10 が固定されている。これら外レール 9 および内レール 10 間には円弧状の発射通路 11 が形成されており、打球槌が叩いた遊技球は発射通路 11 内を下から上へ上昇する。これら外レール 9 および内レール 10 は遊技盤 3 の前面に遊技領域 12 を区画形成するものである。この遊技領域 12 は発射通路 11 の上端の出口に接続された円形状の領域であり、発射通路 11 内を上昇する遊技球は発射通路 11 の出口から遊技領域 12 内に放出される。この遊技領域 12 内には複数の遊技釘（図示せず）が打込まれており、遊技領域 12 内に放出された遊技球は複数の遊技釘に衝突しながら遊技領域 12 内を落下する。

30

【 0 0 1 3 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、左打ち領域 13 および右打ち領域 14 が設定されている。左打ち領域 13 は遊技領域 12 のうち左右方向の中心線に比べて左側の領域であり、発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量が少ない状態では遊技球が発射通路 11 の出口から左打ち領域 13 内に放出される。この遊技球が左打ち領域 13 内に放出される打ち方を左打ちと称する。右打ち領域 14 は遊技領域 12 のうち左右方向の中心線に比べて右側の領域であり、発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量が多い状態では遊技球が発射通路 11 の出口から左打ち領域 13 を通過して右打ち領域 14 内に放出される。この遊技球が右打ち領域 14 内に放出される打ち方を右打ちと称する。

40

【 0 0 1 4 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 15 が固定されている。この第 1 始動口 15 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入球可能にされている。この第 1 始動口 15 は左打ち領域 13 および右打ち領域 14 間に跨って配置されたものであり、遊技球は左打ち状態で第 1 始動口 15 内にその上面の入口から容易に入球可能となり、右打ち状態では入球困難になる。この第 1 始動口 15 は所定の入球領域および所定の始動領域に相当する。

【 0 0 1 5 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 15 の下に位置して第 1 可変始動

50

口 1 6 が固定されている。この第 1 可変始動口 1 6 は右側面が開口するものであり、左打ち領域 1 3 内に配置されている。この第 1 可変始動口 1 6 には開閉部材 1 7 が設けられている。この開閉部材 1 7 は第 1 可変始動口 1 6 の右側面を遊技球が入球不能に閉鎖する閉鎖状態および入球可能に開放する開放状態間で移動可能にされたものであり、第 1 可変始動口 1 6 の開放状態であっても遊技球は左打ち状態で第 1 可変始動口 1 6 内に入球困難となり、右打ち状態では第 1 可変始動口 1 6 が開放状態にある場合にその右側面から入球可能になる。この第 1 可変始動口 1 6 は所定の入球領域および所定の始動領域に相当する。

【 0 0 1 6 】

遊技領域 1 2 内には、図 2 に示すように、第 1 大入賞口 1 8 が固定されている。この第 1 大入賞口 1 8 は前面が開口する横長な箱状をなすものであり、第 1 開閉部材 1 9 を備えている。この第 1 開閉部材 1 9 は鉛直な閉鎖状態および水平な開放状態間で下端部の水平な軸を中心に回転可能にされたものであり、第 1 大入賞口 1 8 の前面の入口は第 1 開閉部材 1 9 の閉鎖状態で遊技球が入球不能に閉鎖され、第 1 開閉部材 1 9 の開放状態では遊技球が入球可能に開放される。この第 1 大入賞口 1 8 は右打ち領域 1 4 内の右下部に配置されたものであり、遊技球は遊技球の右打ち状態で第 1 大入賞口 1 8 内に入球することが許容される。この第 1 大入賞口 1 8 は所定の入球領域に相当する。

10

【 0 0 1 7 】

右打ち領域 1 4 内には、図 2 に示すように、第 1 大入賞口 1 8 の上に位置して普図始動口 2 0 が固定されている。この普図始動口 2 0 は上面および下面が開口するコ字枠状をなすものであり、遊技球の右打ち状態で遊技球がその上面から下面へ通過可能にされている。この普図始動口 2 0 の右斜め上には第 2 始動口 4 1 が固定されている。この第 2 始動口 4 1 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入球可能にされている。この第 2 始動口 4 1 は右打ち領域 1 4 内に配置されたものであり、遊技球は左打ち状態で第 2 始動口 4 1 内にその上面の入口から入球困難となり、右打ち状態では入球容易となる。この第 2 始動口 4 1 は所定の入球領域および所定の始動領域に相当する。

20

【 0 0 1 8 】

第 2 始動口 4 1 の右斜め上には、図 2 に示すように、第 2 大入賞口 2 1 が配置されている。この第 2 大入賞口 2 1 は左側面が開口するものであり、第 2 開閉部材 2 2 を備えている。この第 2 開閉部材 2 2 は起立した閉鎖状態および右から左に向けて上昇傾斜した開放状態間で移動可能にされたものであり、遊技球は第 2 開閉部材 2 2 の閉鎖状態で第 2 大入賞口 2 1 内に入球不能になり、遊技球の右打ち状態でのみ第 2 開閉部材 2 2 に乗って第 2 大入賞口 2 1 内にその左側面から入球可能になる。この第 2 大入賞口 2 1 には球振分け通路 2 3 の上端の入口が接続されている。この球振分け通路 2 3 は 1 個の遊技球が転動可能な横幅寸法を有するものであり、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球は球振分け通路 2 3 内にその入口から進入した後に球振分け通路 2 3 内を一行に上から下へ転動する。この第 2 大入賞口 2 1 は所定の入球領域に相当する。

30

【 0 0 1 9 】

球振分け通路 2 3 の下端の出口には、図 2 に示すように、外れゾーン 2 4 の上端の入口および V ゾーン 2 5 の上端の入口が接続されている。この球振分け通路 2 3 の出口には振分け部材 2 6 が設けられている。この振分け部材 2 6 は外れゾーン 2 4 の入口を閉鎖する当り状態および V ゾーン 2 5 の入口を閉鎖する外れ状態間で移動可能にされたものであり、振分け部材 2 6 の当り状態では球振分け通路 2 3 内の遊技球が V ゾーン 2 5 内にその入口から進入し、振分け部材 2 6 の外れ状態では外れゾーン 2 4 内にその入口から進入する。これら外れゾーン 2 4 内および V ゾーン 2 5 内には、図 3 に示すように、外れセンサ 2 7 および V センサ 2 8 がそれぞれに設けられており、外れセンサ 2 7 は外れゾーン 2 4 内に遊技球が進入した場合に外れ信号を出力し、V センサ 2 8 は V ゾーン 2 5 内に遊技球が進入した場合に当り信号を出力する。

40

【 0 0 2 0 】

前面枠 4 には、図 1 に示すように、半球形ボタン 2 9 および剣形ボタン 3 0 が設けられている。半球形ボタン 2 9 は上皿 6 の前に配置されたものであり、遊技者が手指で下方へ

50

押込み操作可能にされている。剣形ボタン 30 は上皿 6 の右に配置されたものであり、遊技者が手指で下方へ押込み操作可能にされている。

【0021】

遊技盤 3 には、図 2 に示すように、左下隅部に位置して LED 表示器 31 が設けられており、LED 表示器 31 には普図当否判定結果および特図当否判定結果に加えて大当り種類の判定結果が表示される。遊技盤 3 には演出図柄表示器 32 が設けられている。この演出図柄表示器 32 はカラー液晶表示器からなるものであり、演出図柄表示器 32 の横長な長方形の液晶画面には演出図柄遊技の映像および大当り遊技演出の画像が表示される。この演出図柄表示器 32 は表示器に相当し、演出図柄表示器 32 の液晶画面は表示器の表示画面に相当する。符号 32 が示す長方形は演出図柄表示器 32 の液晶画面である。

10

【0022】

遊技盤 3 には、図 2 に示すように、有色不透明な装飾枠 33 が設けられている。この装飾枠 33 は前から見て演出図柄表示器 32 を取り囲む枠状をなすものであり、演出図柄表示器 32 の液晶画面は遊技者から前面枠 4 の窓板 5 および装飾枠 33 の開口部を通して視認可能にされている。

【0023】

遊技盤 3 には、図 2 に示すように、演出部材 34 が設けられている。この演出部材 34 は有色半透明なものであり、透光性を有している。この演出部材 34 には操作軸 35 が連結されており、操作軸 35 は駆動機構（図示せず）に連結されている。この駆動機構は遊技盤 3 の後方に配置されたものであり、演出モータ 36（図 4 参照）を有している。この演出モータ 36 はパルスモータからなるものであり、演出部材 34 を退避位置（図 2 の実線参照）および演出位置（図 2 の二点鎖線）間で上下方向へ直線的に移動操作する。この演出部材 34 の退避位置は演出図柄表示器 32 の上の位置であり、前から見て演出図柄表示器 32 の液晶画面から退避した位置である。この演出部材 34 内には演出 LED 37 が収納されている。この演出 LED 37 はカラー LED からなるものであり、演出部材 34 は演出 LED 37 のオン状態で多色に発光する。この演出 LED 37 は電飾器に相当する。

20

【0024】

演出部材 34 の演出位置は退避位置に比べて下の位置であり、前から見て演出図柄表示器 32 の液晶画面の中央部に重なる位置である。この演出部材 34 は可動部材に相当する。この演出部材 34 の退避位置は遊技者にとって作動位置または演出位置に比べて視認困難な可動部材の退避位置に相当する。この演出部材 34 の退避位置は待機位置にも相当する。この演出部材 34 の演出位置は遊技者にとって退避位置より視認容易な可動部材の作動位置に相当する。この演出部材 34 の演出位置は作動位置にも相当する。即ち、演出部材 34 は演出図柄表示器 32 の液晶画面よりも前方の演出位置および退避位置間で移動操作されるものであり、演出位置にある状態では退避位置にある状態に比べて演出図柄表示器 32 の液晶画面に前から重なる重なり代が大きなものであり、演出位置から退避位置に向けて移動することに応じて液晶画面に対する前からの重なり代が小さくなる。図 2 の符号 ML は演出部材 34 の上下方向への直線的な移動の軌跡であり、演出部材 34 が退避位置から演出位置に往動する場合の往動軌跡および演出位置から退避位置に復動する場合の復動軌跡は互いに同一に設定されている。

30

40

【0025】

前面枠 4 には、図 1 に示すように、上端部に位置して枠ランプカバー 38 が固定されている。この枠ランプカバー 38 は有色半透明な透光性を有するものであり、枠ランプカバー 38 内には枠 LED 39（図 4 参照）が収納されている。この枠 LED 39 はカラー LED からなるものであり、枠ランプカバー 38 は枠 LED 39 のオン状態で多色に発光する。前面枠 4 にはスピーカ 40（図 4 参照）が固定されており、スピーカ 40 からは楽曲等が前に向けて出力される。

【0026】

2. 遊技機の電氣的構成

図 3 の主制御基板 50 は遊技盤 3 の後方に配置されたものであり、主制御基板 50 には

50

主制御回路 5 1 が搭載されている。この主制御回路 5 1 はマイクロコンピュータを主体とするものであり、ROM と RAM と CPU と I/O を有している。この主制御回路 5 1 は特図抽選と特図の可変表示と大当り遊技と遊技状態の設定と普図抽選と普図の可変表示と普図遊技等の遊技利益に関する制御を行うものであり、主制御回路 5 1 の ROM にはメイン処理用のプログラムとタイマ割り込み処理用のプログラムと特図大当り判定テーブルと特図大当り種別判定テーブルと特図リーチテーブルと特図変動パターンテーブルと大当り遊技制御テーブルと普図当り判定テーブルと普図遊技パターンテーブル等が格納され、主制御回路 5 1 の RAM には特図保留領域および先読み保留領域等が設定されている。この主制御回路 5 1 は遊技手段および先読み手段に相当する。

【0027】

主制御回路 5 1 には、図 3 に示すように、第 1 始動口センサ 5 2 と第 2 始動口センサ 5 3 と普図センサ 5 4 と第 1 大入賞口センサ 5 5 と第 2 大入賞口センサ 5 6 と外れセンサ 2 7 と V センサ 2 8 が接続されている。第 1 始動口センサ 5 2 は第 1 始動口 1 5 に入球した遊技球および第 1 可変始動口 1 6 に入球した遊技球を検知し、第 2 始動口センサ 5 3 は第 2 始動口 4 1 に入球した遊技球を検知し、普図センサ 5 4 は普図始動口 2 0 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 5 5 は第 1 大入賞口 1 8 に入球した遊技球を検知し、第 2 大入賞口センサ 5 6 は第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球を検知し、外れセンサ 2 7 は外れゾーン 2 4 に進入した遊技球を検知し、V センサ 2 8 は V ゾーン 2 5 に進入した遊技球を検知する。これら各センサは遊技球を検知した場合にその検知内容に応じた信号を主制御回路 5 1 に出力する。

【0028】

主制御回路 5 1 には、図 3 に示すように、第 1 可変始動口ソレノイド 5 7 と第 1 大入賞口ソレノイド 5 8 と第 2 大入賞口ソレノイド 5 9 と振分けソレノイド 6 0 が接続されている。第 1 可変始動口ソレノイド 5 7 は第 1 可変始動口 1 6 の開閉部材 1 7 を操作するものであり、第 1 大入賞口ソレノイド 6 2 は第 1 大入賞口 1 8 の第 1 開閉部材 1 9 を操作するものであり、第 2 大入賞口ソレノイド 6 3 は第 2 大入賞口 2 1 の第 2 開閉部材 2 2 を操作するものであり、振分けソレノイド 6 0 は振分け部材 2 6 を操作するものである。この主制御回路 5 1 には LED 表示器 3 1 が接続されており、主制御回路 5 1 は LED 表示器 3 1 の表示内容を制御することに応じて特別図柄および普通図柄の可変表示を行う。

【0029】

主制御基板 5 0 には、図 3 に示すように、RAM クリアスイッチ 6 1 が搭載されている。この RAM クリアスイッチ 6 1 は自己復帰形のプッシュスイッチからなるものであり、主制御基板 5 0 の後面に配置されている。この RAM クリアスイッチ 6 1 は遊技者が操作不能でパチンコホール側が操作可能なものであり、主制御回路 5 1 は RAM クリアスイッチ 6 1 のオン状態で電源が投入された RAM クリアスイッチ 6 1 の特殊操作を検出した場合に RAM を初期化する。

【0030】

図 3 の払出制御基板 7 0 はマイクロコンピュータを主体とする払出制御回路 7 1 が搭載されたものであり、主制御回路 5 1 は第 1 始動口センサ 5 2 と第 2 始動口センサ 5 3 と第 1 大入賞口センサ 5 5 と第 2 大入賞口センサ 5 6 からのそれぞれの信号を検出した場合に払出制御回路 7 1 に払出コマンドを送信する。この払出制御回路 7 1 には賞球払出装置 7 2 が接続されており、払出制御回路 7 1 は主制御回路 5 1 からの払出コマンドを検出した場合に賞球払出装置 7 2 を駆動制御することに応じて上皿 6 に単位個数の遊技球を賞球として払出す。

【0031】

図 4 のサブ制御基板 8 0 はマイクロコンピュータを主体とするサブ制御回路 8 1 が搭載されたものであり、主制御回路 5 1 はサブ制御回路 8 1 に遊技の進行状況に応じたコマンドを送信する。このサブ制御回路 8 1 は ROM と RAM と CPU を有するものであり、ROM にはメイン処理用と受信割り込み処理用とタイマ割り込み処理用のプログラムが格納されている。RAM はワークメモリとして機能するものであり、CPU は ROM の複数の

10

20

30

40

50

プログラムを主制御回路 5 1 からのコマンドに応じて実行する。このサブ制御回路 8 1 はリアルタイムクロック (RTC) 8 2 を有するものである。このリアルタイムクロック 8 2 は主電源の投入状態および遮断状態で現在時刻を測定するものであり、サブ制御回路 8 1 はリアルタイムクロック 8 2 からのクロック信号に基づいて現在時刻を検出する。このサブ制御回路 8 1 は演出制御回路と演出制御手段と操作手段に相当する。

【0032】

サブ制御回路 8 1 はスピーカ 4 0 を駆動制御することに応じてスピーカ 4 0 から音声と楽曲と効果音等を出力するものである。このサブ制御回路 8 1 には枠中継基板 8 3 を介して半球形スイッチ 8 4 および剣形スイッチ 8 5 が接続されている。このサブ制御回路 8 1 は半球形スイッチ 8 4 の電気的な状態に応じて半球形ボタン 2 9 の操作状態を検出し、剣形スイッチ 8 5 の電気的な状態に応じて剣形ボタン 3 0 の操作状態を検出する。このサブ制御回路 8 1 には原位置センサ 8 6 が接続されている。この原位置センサ 8 6 は演出部材 8 4 が退避位置にある状態で原位置信号を出力するものであり、サブ制御回路 8 1 は原位置センサ 8 6 からの原位置信号の有無に応じて演出部材 3 4 が退避位置にあるか否かを判断する。

【0033】

図 4 の画像制御基板 9 0 はマイクロコンピュータを主体とする画像制御回路 9 1 が搭載されたものであり、サブ制御回路 8 1 は主制御回路 5 1 からのコマンドに基づいて演出図柄表示器 3 2 の表示内容を設定し、画像制御回路 9 1 に表示内容の設定結果に応じたコマンドを送信する。この画像制御回路 9 1 は CPU と ROM と RAM と VDP と CGROM と CGRAM と I/O を備えている。ROM は画像データを指定するための画像制御用のプログラムが格納されたものであり、RAM はワークメモリとして機能するものであり、CPU は ROM のプログラムを実行するものである。CGROM は画像データが格納されたものであり、VDP は CPU からの指令に応じて CGROM から画像データを読み出すものである。この VDP は画像データの読み出し結果を CGRAM に展開し、画像データの展開結果を合成して CGRAM のフレームバッファに描画し、画像の描画結果を RGB 信号として演出図柄表示器 3 2 に出力するものであり、演出図柄表示器 3 2 には VDP からの RGB 信号に応じた画像がカラーで表示される。この画像制御回路 9 1 は画像表示手段および可変表示手段に相当する。

【0034】

図 4 のランプ制御基板 1 0 0 には演出モータ 3 6 と演出 LED 3 7 と枠 LED 3 9 が接続されており、ランプ制御基板 1 0 0 はサブ制御回路 8 1 からのコマンドに応じて演出モータ 3 6 を駆動制御することに応じて演出部材 3 4 を退避位置および演出位置間で移動操作し、サブ制御回路 8 1 からのコマンドに応じて演出 LED 3 7 を発光制御することで演出部材 3 4 を電飾し、サブ制御回路 8 1 からのコマンドに応じて枠 LED 3 9 を発光制御することで枠ランプカバー 3 8 を電飾する。

【0035】

図 4 の電源基板 1 1 0 は遊技盤 3 の後方に配置されたものであり、パチンコホールの島電源に接続されている。この電源基板 1 1 0 の後面には電源スイッチ 1 1 1 が搭載されている。この電源スイッチ 1 1 1 はオン状態およびオフ状態のそれぞれに機械的に保持されるロッカースイッチからなるものであり、電源基板 1 1 0 には電源スイッチ 1 1 1 のオン状態で島電源が供給される。この電源基板 1 1 0 は電源スイッチ 1 1 1 のオン状態で島電源からモータ用とスピーカ用と表示器用とセンサ用と LED 用と制御用と信号用の複数の電源を生成するものであり、主制御回路 5 1 と払出制御回路 7 1 とサブ制御回路 8 1 と画像制御回路 9 1 には電源スイッチ 1 1 1 のオン状態で電源基板 1 1 0 から制御用の主電源が供給される。この電源基板 1 1 0 にはコンデンサからなるバックアップ電源回路 1 1 2 が搭載されており、主制御回路 5 1 ～画像制御回路 9 1 には電源スイッチ 1 1 1 のオフ状態でバックアップ電源回路 1 1 2 からバックアップ電源が供給される。

【0036】

3. 遊技機能

3-1. 普図遊技

3-1-1. 普図抽選

遊技球が普図始動口20を通過した場合には図5(a)の普通図柄当否判定用乱数の値が取得され、図5(b)の普図当り判定テーブルから普通図柄当否判定用乱数の値の取得結果に応じた普図当否の判定結果が取得される。この普図当り判定テーブルには非電サポ状態および電サポ状態が設定されており、電サポ状態では非電サポ状態に比べて高確率で当りと判定される。

【0037】

3-1-2. 普図変動表示

普図当否の判定結果が取得された場合には普図変動表示が行われる。この普図変動表示はLED表示器31の所定の複数のLEDを所定のパターンで点滅開始させた後に「普図当り」「普図外れ」のいずれかの態様で点滅停止させるものであり、所定の複数のLEDは「普図当り」と判定されている場合に「普図当りの態様」で点滅停止され、「普図外れ」と判定されている場合に「普図外れの態様」で点滅停止される。この普図変動表示の所要時間は図5(c)の普図変動表示時間テーブルのデータに基づいて設定される。この普図変動表示時間テーブルは「電サポ状態」および「非電サポ状態」のそれぞれに普図変動表示時間を割付けたものであり、「電サポ状態」では普図変動表示時間「1秒」が設定され、「非電サポ状態」では普図変動表示時間「30秒」が設定される。

10

【0038】

3-1-3. 普図遊技

普図変動表示が「普図当り」の態様で停止された場合には図5(d)の普図遊技パターンテーブルから現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンが選択され、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技が開始される。この普図遊技は第1可変始動口16を開放状態とするものであり、「電サポ状態」では第1可変始動口16の1回の長時間(30秒)の開放が普図遊技として実行され、「非電サポ状態」では第1可変始動口16の1回の短時間(1秒)の開放が普図遊技として実行される。

20

【0039】

3-2. 特図1遊技

3-2-1. 特図1遊技データの取得

遊技球が第1始動口15または第1可変始動口16に有効に入球した場合には図5(a)の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と変動パターン乱数の値とリーチ判定用乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用乱数の値の取得結果～リーチ判定用乱数の値の取得結果が1組の特図1遊技データとしてRAMに格納される。このRAMには、図5(h)に示すように、特図1保留領域1～4が設定されており、特図1遊技データは取得された順に「特図1保留領域4」「特図1保留領域3」「特図1保留領域2」「特図1保留領域1」の順序で格納される。即ち、特図1保留領域1～4の全てに特図1遊技データが格納されている場合には「特図1保留領域4」の特図1遊技データが最も古く、「特図1保留領域1」の特図1遊技データが最も新しい。これら特図1保留領域1～4の全てに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「4」とであると称し、特図1保留領域2～4の3つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「3」とであると称し、特図1保留領域3～4の2つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「2」とであると称し、特図1保留領域4の1つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「1」とであると称し、特図1保留領域1～4のいずれにも特図1遊技データが格納されていない状態を特図1保留数が「0」とであると称す。

30

40

【0040】

3-2-2. 特図1抽選

「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されている場合には現在が特図1遊技停止状態にあることを条件に特図1抽選が行われる。この特図1遊技停止状態は特図1遊技と大当り遊技と小当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図1抽選の

50

実行は普図遊技中および特図 2 遊技中には許容される。この特図 1 遊技停止状態で「特図 1 保留領域 4」に特図 1 遊技データが格納されている場合には「特図 1 保留領域 4」から特別図柄当否判定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (e) の特図 1 大当り判定テーブルから特別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じた判定結果が取得される。この特図 1 大当り判定テーブルには「大当り」「外れ」の 2 種類の判定結果が設定されており、通常確率状態では「大当り」と通常確率 (220/65536) で判定され、高確率状態では「大当り」と高確率 (1000/65536) で判定される。

【0041】

特図 1 大当り判定テーブルから「外れ」の判定結果が取得された場合には「特図 1 保留領域 4」からリーチ判定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (g) の特図 1 2 リーチテーブルからリーチ判定用乱数の値の検出結果に応じたリーチ有無の判定結果が検出される。そして、「特図 1 保留領域 4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、「通常確率状態」では図 6 (a) の通常確率状態用の特図 1 変動パターンテーブルからリーチ有無の判定結果と特図 1 保留数と変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。「高確率状態」では図 6 (a) の高確率状態用の特図 1 変動パターンテーブルから外れ用の特定の特図変動パターンおよび特定の特図変動表示時間が選択される。

【0042】

特図 1 大当り判定テーブルから「大当り」の判定結果が検出された場合には「特図 1 保留領域 4」から大当り種別決定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (f) の特図 1 大当り種別テーブルから大当り種別決定用乱数の値の検出結果に応じた大当り種別が検出される。そして、「特図 1 保留領域 4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、「通常確率状態」では図 6 (a) の通常確率状態用の特図 1 変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択され、「高確率状態」では図 6 (a) の高確率状態用の特図 1 変動パターンテーブルから特定の特図変動パターンおよび特定の特図変動表示時間が選択される。この特図 1 抽選は通常確率状態で行われることを意図したものであり、高確率状態で特図 1 抽選が意図に反して行われた場合には最長の特定の特図変動表示時間が選択される。

【0043】

3-2-3. 特図 1 変動表示

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図 1 変動表示が開始される。この特図 1 変動表示は LED 表示器 31 の所定の複数の LED を所定のパターンで点滅開始させた後に点滅停止させるものであり、所定の複数の LED は外れと判定されている場合に「特図 1 外れ」の態様で点滅停止され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。この点滅開始から点滅停止までは特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で行われる。

【0044】

3-2-4. 大当り遊技

LED 表示器 31 の所定の複数の LED が大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止された場合には図 8 の大当り遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。この大当り遊技は第 1 大入賞口 18 または第 2 大入賞口 21 を開閉することに応じて遊技球が第 1 大入賞口 18 または第 2 大入賞口 21 に入球することを許容するものであり、大当り遊技パターン 1~4 のそれぞれには初回のラウンドの開始前にオープニング期間が設定され、最終回のラウンドの終了後にエンディング期間が設定されている。

【0045】

大当り遊技パターン 1~4 のそれぞれは、図 8 に示すように、相互に同一の 15 回のラウンドからなるものである。これら各ラウンドは第 1 大入賞口 18 または第 2 大入賞口 21 を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間 (2 秒) だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数 (10 個) の遊技球が入球した場合には限度時

10

20

30

40

50

間の経過を待つことなく一定時間（２秒）だけ閉鎖状態とされた後に終了する。この限度時間には「３０秒」「０．１秒」の２種類が設定されており、限度時間「３０秒」は限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球可能な時間であり、限度時間「０．１秒」は遊技球が入球不能な時間である。

【００４６】

[１]大当り遊技パターン１は１５回のラウンドのそれぞれで第１大入賞口１８を開放するものであり、各回のラウンドには第１大入賞口１８に限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「３０秒」が設定されている。この大当り遊技パターン１は遊技者に賞球を払出すことが可能な１５回のラウンドからなるものである。

【００４７】

[２]大当り遊技パターン２は１回目～８回目のラウンドのそれぞれで第１大入賞口１８を開放するものであり、１回目～８回目の各回のラウンドには限度時間「３０秒」が設定されている。この大当り遊技パターン２は９回目～１５回目のそれぞれのラウンドで第１大入賞口１８を再び開放するものであり、９回目～１５回目のそれぞれのラウンドには第１大入賞口１８に遊技球が入球不能な限度時間「０．１秒」が設定されている。この大当り遊技パターン２は遊技者に賞球を払出すことが可能な８回のラウンドからなるものである。

【００４８】

[３]大当り遊技パターン３は１回目のラウンドで第１大入賞口１８を開放するものであり、１回目のラウンドには限度時間「３０秒」が設定されている。この大当り遊技パターン３は２回目のラウンドで第２大入賞口２１を開放するものであり、２回目のラウンドには第２大入賞口２１に限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「３０秒」が設定されている。この大当り遊技パターン３は３回目～１５回目のラウンドのそれぞれで第１大入賞口１８を再び開放するものであり、３回目～１５回目のそれぞれのラウンドには限度時間「３０秒」が設定されている。この大当り遊技パターン３は遊技者に賞球を払出すことが可能な１５回のラウンドからなるものである。

【００４９】

[４]大当り遊技パターン４は１回目～１０回目のそれぞれのラウンドで第１大入賞口１８を開放するものであり、１回目～１０回目それぞれのラウンドには限度時間「３０秒」が設定されている。この大当り遊技パターン４は１１回目～１５回目のラウンドのそれぞれで第１大入賞口１８を再び開放するものであり、１１回目～１５回目のそれぞれのラウンドには限度時間「０．１秒」が設定されている。この大当り遊技パターン４は遊技者に賞球を払出すことが可能な１０回のラウンドからなるものである。

【００５０】

３－２－５．遊技状態の更新

３－２－５－１．電サポ状態および非電サポ状態

大当り種別の判定結果が「大当り図柄１」「大当り図柄２」「大当り図柄３」である場合には、図５（ｆ）に示すように、大当り遊技が終了するときに「非電サポ状態」が設定され、大当り種別の判定結果が「大当り図柄４」である場合には「電サポ状態」が設定される。この「電サポ状態」は普図遊技として第１可変始動口１６の長時間の開放が行われるモードであり、特図１保留数が「３」「４」である状態が継続されるモードである。この特図１保留数が「３」「４」である場合には、図６（ａ）に示すように、特図変動パターンPH00が選択されることに応じて最短の特図変動表示時間「１０００msec」が選択される。従って、特図１変動表示時間の平均値が短縮されるので、遊技者有利な状態となる。この「電サポ状態」は「大当り」と判定されることなく特図１遊技および特図２遊技の合計回数が「１００」に到達した場合に終了するものであり、特図１遊技および特図２遊技の合計回数が「１００」に到達していなくても大当り種別「大当り図柄１」「大当り図柄２」「大当り図柄３」が判定された場合にも終了する。

【００５１】

３－２－５－２．通常確率状態および高確率状態

大当り遊技で遊技球が第2大入賞口21のVゾーン25に入球した場合には当該大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定され、遊技球がVゾーン25に入球しなかった場合には当該大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定される。このVゾーン25の振分け部材26は第2大入賞口21の第2開閉部材22が閉鎖状態から開放状態に切り換えられることに同期して外れ状態から当り状態に切り換えられ、第2開閉部材22が開放状態から閉鎖状態に切り換えられることに同期して当り状態から外れ状態に切り換えられるものであり、「30秒」を限度時間とする第2大入賞口21の開放中には第2大入賞口21に入球した遊技球が全てVゾーン25に進入する。即ち、大当り遊技が「大当り遊技パターン1」「大当りパターン2」「大当りパターン3」で実行される場合には第2大入賞口21が開放されることなく大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定される。この大当り遊技が「大当り遊技パターン3」で実行される場合には遊技球が右打ちされていることを条件に2回目のラウンドでVゾーン25に必ず進入し、大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。

10

【0052】

「高確率状態」は遊技球が第1始動口15に入球した場合と第1可変始動口16に入球した場合と第2始動口41に入球した場合のそれぞれに「大当り」と「通常確率状態」に比べて高確率で判定する遊技状態であり、遊技者有利な状態に相当する。この「高確率状態」は「大当り」と判定されることなく特図1遊技および特図2遊技の合計回数が「1000」に到達した場合に終了するものであり、特図1遊技および特図2遊技の合計回数が「1000」に到達していなくても大当り種別「大当り図柄1」「大当り図柄2」「大当り図柄4」が判定された場合にも終了する。この「高確率状態」は特典遊技状態に相当し、「高確率状態」の継続回数「1000」は限度回数に相当する。

20

【0053】

3-2-6. 特図1先読み

遊技球が第1始動口15および第1可変始動口16に入球したことに応じて特図1遊技データの取得結果が特図1保留領域1~4のいずれかに格納された場合には特図1遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定~大当り種別の事前判定は上述の手順で行われるものであり、遊技状態の事前判定は当否の事前判定結果が大当りであった場合に大当り種別の事前判定結果に応じて行われる。即ち、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄1」「大当り図柄2」のいずれかである場合には「非電サポ状態」「通常確率状態」が事前判定され、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄3」である場合には「非電サポ状態」「高確率状態」が事前判定され、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄4」である場合には「電サポ状態」「通常確率状態」が事前判定される。

30

【0054】

当否の事前判定~遊技状態の事前判定が行われた場合には当否の事前判定結果~遊技状態の事前判定結果が1組の特図1先読みデータとしてRAMに格納される。このRAMには、図5(h)に示すように、特図1先読み領域1~4が設定されており、「特図1保留領域4」の特図1遊技データに応じた特図1先読みデータは「特図1先読み領域4」に格納され、「特図1保留領域3」の特図1遊技データに応じた特図1先読みデータは「特図1先読み領域3」に格納され、「特図1保留領域2」の特図1遊技データに応じた特図1先読みデータは「特図1先読み領域2」に格納され、「特図1保留領域1」の特図1遊技データに応じた特図1先読みデータは「特図1先読み領域1」に格納される。

40

【0055】

3-3. 特図2遊技

3-3-1. 特図2遊技データの取得

遊技球が第2始動口41に入球した場合には図5(a)の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と変動パターン乱数の値とリーチ判定用乱数の値が取得され

50

、特別図柄当否判定用乱数の値の取得結果～リーチ判定用乱数の値の取得結果が1組の特図2遊技データとしてRAMに格納される。このRAMには、図7(c)に示すように、特図2保留領域1～4が設定されており、特図2遊技データは取得された順に「特図2保留領域4」「特図2保留領域3」「特図2保留領域2」「特図2保留領域1」の順序で格納される。これら特図2保留領域1～4の全てに特図2遊技データが格納されている状態を特図2保留数が「4」と称し、特図2保留領域2～4の3つに特図2遊技データが格納されている状態を特図2保留数が「3」と称し、特図2保留領域3～4の2つに特図2遊技データが格納されている状態を特図2保留数が「2」と称し、特図2保留領域4の1つに特図2遊技データが格納されている状態を特図2保留数が「1」と称し、特図2保留領域1～4のいずれにも特図2遊技データが格納されていない状態を特図2保留数が「0」と称す。

10

【0056】

3-3-2. 特図2抽選

「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されている場合には現在が特図2遊技停止状態にあることを条件に特図2抽選が開始される。この特図2遊技停止状態は特図2遊技と大当り遊技と小当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図2抽選は普図遊技中および特図1遊技中には許容される。即ち、特図1遊技および特図2遊技は同時に行われることが許容されるものである(いわゆる特図12同時変動タイプ)。この特図2抽選は「特図2保留領域4」から特図2遊技データを検出し、特図2遊技データの検出結果に応じて行われるものであり、リーチの有無の判定には特図1抽選と同様の図5(g)の特図12リーチテーブルが使用され、当否の判定には図7(a)の特図2大当り判定テーブルが使用される。この特図2大当り判定テーブルは「小当り」の判定結果を有する点で特図1大当り判定テーブルに対して相違するものであり、大当り確率は通常確率状態および高確率状態のそれぞれで特図1大当り判定テーブルと同一に設定されている。

20

【0057】

特図2大当り種別の判定には図7(b)の特図2大当り種別判定テーブルが使用される。この特図2大当り種別判定テーブルには特図1と同様の大当り図柄1～4が設定されており、特図2大当り種別判定テーブルは「高確率状態」が設定されることとなる「大当り図柄3」の選択確率が特図1大当り種別判定テーブルに比べて高い点で特図1大当り種別判定テーブルに対して大きく異なる。

30

【0058】

特図2用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間の判定には図6(b)の特図2変動パターンテーブルが使用される。この特図2変動パターンテーブルは特図1変動パターンテーブルにおける通常確率状態用の選択肢を高確率状態用の選択肢とし、特図1変動パターンテーブルにおける高確率状態用の選択肢を通常確率状態用の選択肢としたものであり、高確率状態用の選択肢および通常確率状態用の選択肢のそれぞれが「小当り」用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間を含んでいる点で特図1変動パターンテーブルと相違する。

【0059】

3-3-3. 特図2変動表示

特図2用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で特図2変動表示が行われる。この特図2変動表示はLED表示器31の特図2用の複数のLEDを所定のパターンで点滅開始させた後に点滅停止させるものであり、特図2用のLEDは外れと判定されている場合に「特図2外れ」の態様で点滅停止され、小当りと判定されている場合に「小当り」の態様で点滅停止され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。この特図2変動表示は特図1変動表示と同時に行われることが許容される。

40

【0060】

3-3-4. 大当り遊技

LED表示器31の特図2用のLEDが大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止

50

された場合には図 8 の大当り遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。

【 0 0 6 1 】

3-3-5. 遊技状態の更新

大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 2」「大当り図柄 3」である場合には、図 7 (b) に示すように、大当り遊技が終了するときに「非電サポ状態」「通常確率状態」が設定され、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 4」である場合には大当り遊技が終了するときに「100回」の「電サポ状態」「通常確率状態」が設定される。大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」である場合には大当り遊技で遊技球が第 2 大入賞口 4 1 の V ゾーン 2 5 に入球したことを条件に大当り遊技が終了するときに「1000回」の「高確率状態」「非電サポ状態」が設定される。即ち、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」である場合には大当り遊技が終了した直後から「高確率状態」が適用され、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 4」である場合には大当り遊技が終了した直後から「電サポ状態」が適用される。

10

【 0 0 6 2 】

3-3-6. 特図 2 先読み

遊技球が第 2 始動口 4 1 に入球したことに応じて特図 2 遊技データの取得結果が特図 2 保留領域 1 ~ 4 のいずれかに格納された場合には特図 2 遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定 ~ 遊技状態の事前判定は上述の手順で行われるものであり、当否の事前判定結果 ~ 遊技状態の事前判定結果は 1 組の特図 2 先読みデータとして RAM に格納される。この RAM には、図 7 (c) に示すように、特図 2 先読み領域 1 ~ 4 が設定されており、「特図 2 保留領域 4」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 4」に格納され、「特図 2 保留領域 3」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 3」に格納され、「特図 2 保留領域 2」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 2」に格納され、「特図 2 保留領域 1」の特図 2 遊技データに応じた特図 2 先読みデータは「特図 2 先読み領域 1」に格納される。

20

【 0 0 6 3 】

30

4. 主制御回路 5 1 の処理機能

4-1. メイン処理

主制御回路 5 1 は電源基板 1 1 0 から電源が投入されることに応じて ROM から図 9 (a) のメイン処理用のプログラムを検出し、S1 の電源投入時処理を経て S2 で割込み禁止を設定する。この電源投入はパチンコホール側が島電源のオン状態で電源スイッチ 1 1 1 をオン操作することで行われるものであり、主制御回路 5 1 は S2 で割込み禁止を設定した場合には S3 へ移行し、図 5 (a) の各乱数の値を更新する。これら各乱数の値は現在値に「1」が加算されるものであり、上限値に加算された場合には「0」に戻して再び加算される。この主制御回路 5 1 は図 9 (a) の S3 で乱数の値を更新した場合には S4 で割込み許可を設定し、割込み許可を設定した状態では S5 のタイマ割込み処理の起動を許容する。このタイマ割込み処理は 4 m s e c の周期で実行されるものであり、今回のタイマ割込み処理が終了してから次のタイマ割込み処理が開始されるまでの待機時間には S3 の乱数更新処理が繰返される。

40

【 0 0 6 4 】

4-2. 電源断処理

図 9 (b) は主制御回路 5 1 の電源断処理である。この電源断処理は優先順位が最高位の INT 入力端子に割り付けられたものであり、主制御回路 5 1 は優先順位が最高位の INT 入力端子に電源断信号が入力されることに応じて電源断処理を起動する。この電源断処理は起動の優先順位が最高位に設定されたものであり、バックアップ電源回路 1 1 2 の有効状態で実行される。この主制御回路 5 1 は電源断処理を起動すると、S6 で RAM のチェックサ

50

ムを算出して格納する。そして、S7で電源断フラグをオンし、S8でRAMへのアクセス禁止を設定する。

【0065】

4-3. 電源投入時処理

図10はS1の電源投入時処理であり、主制御回路51はS11でRAMへのアクセスの許可を設定することに応じてRAMに対するデータの読書きを可能とし、S12でRAMクリアスイッチ63がオフされているか否かを判断する。ここでRAMクリアスイッチ63のオフを判断した場合にはS13へ移行し、電源断フラグがオンされているか否かを判断する。この電源断フラグは電源スイッチ111のオフ操作または島電源のオフまたは停電等で電源が遮断されるときに主制御回路51が図9(b)のS7でオン状態に設定するものであり、主制御回路51はS13で電源断フラグのオンを判断した場合にはS14へ移行する。

10

【0066】

主制御回路51はS14でチェックサムを算出し、S15でチェックサムの算出結果を電源遮断時のチェックサムの格納結果と比較する。このチェックサムの格納結果は主制御回路51が電源断処理で算出したものであり、主制御回路51はチェックサムの算出結果が格納結果と一致している場合にはRAMのデータが破損していないと判断してS15からS16へ移行する。ここでRAMのデータを復旧し、S17で電源断フラグをオフし、S18で電源投入コマンド処理を行う。この電源投入コマンド処理は一定時間(3000msec)の経過後にサブ制御回路81に電源投入コマンドを送信するためのものであり、主制御回路51はタイマの値に一定時間(3000sec)をセットし、タイマの値の減算処理をタイマ割込み処理で開始する。そして、タイマの値の減算結果が「0」になったときに電源投入コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路81に電源投入コマンドを送信する。

20

【0067】

主制御回路51はS12でRAMクリアスイッチ63のオンを判断した場合とS13で電源断フラグのオフを判断した場合とS15でチェックサムの算出結果が格納結果と相違していると判断した場合のそれぞれにはS19へ移行し、RAMを初期化する。そして、S20でサブ制御回路81にRAM初期化コマンドを送信することに応じてRAMの初期化を通知し、S17で電源断フラグをオフし、S18で電源投入コマンド処理を行う。

【0068】

4-4. タイマ割込み処理

30

【0069】

図11は主制御回路51のタイマ割込み処理であり、主制御回路51は前回のタイマ割込み処理でRAMの出力バッファにセットしたコマンド等を今回のタイマ割込み処理のS21の出力処理でサブ制御回路81および払出制御回路71に送信する。そして、S22の乱数更新処理で図5(a)の各乱数の値を更新し、S23のセンサ検出処理で外れセンサ27とVセンサ28と第1始動口センサ52と第2始動口センサ53と普図センサ54と第1大入賞口センサ55と第2大入賞口センサ56からの信号を検出する。

【0070】

主制御回路51はS23のセンサ検出処理を終えると、S24で普図センサ54からの信号をS23のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで普図センサ54からの信号を検出していると判断した場合にはS25で普通図柄当否判定用乱数の値を取得し、S26へ移行する。

40

【0071】

主制御回路51はS26へ移行すると、第2始動口センサ53からの信号をS23のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで第2始動口センサ53からの信号を検出していると判断した場合には特図2保留数を「4」と比較する。ここで特図2保留数が「4」未満であると判断した場合にはS27へ移行し、特図2遊技データを取得する。そして、特図2遊技データの取得結果を格納順序に従って特図2保留領域1~4のいずれかに格納し、出力バッファに特図2保留コマンドをセットし、S28へ移行する。この特図2保留コマンドは特図2保留数をサブ制御回路81に通知するものであり、次回のタイ

50

マ割込み処理でサブ制御回路 8 1 に送信される。

【 0 0 7 2 】

主制御回路 5 1 は S28 へ移行すると、当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当り種別の事前判定と遊技状態の事前判定を特図 2 遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図 2 先読み領域 1～4 のうち格納順序に応じた 1 つに特図 2 先読みデータとして格納する。そして、特図 2 先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 8 1 に送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S29 へ移行する。

【 0 0 7 3 】

主制御回路 5 1 は S29 へ移行すると、第 1 始動口センサ 5 2 からの信号を S23 のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで第 1 始動口センサ 5 2 からの信号を検出していると判断した場合には特図 1 保留数を「4」と比較する。ここで特図 1 保留数が「4」未満であると判断した場合には S30 で特図 1 遊技データを取得し、特図 1 遊技データの取得結果を格納順序に従って特図 1 保留領域 1～4 のいずれかに格納し、出力バッファに特図 1 保留コマンドをセットする。この特図 1 保留コマンドは特図 1 保留数をサブ制御回路 8 1 に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 8 1 に送信される。

【 0 0 7 4 】

主制御回路 5 1 は S30 で特図 1 遊技データの取得結果を格納すると、S31 で当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当り種別の事前判定と遊技状態の事前判定を特図 1 遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図 1 先読み領域 1～4 のうち格納順序に応じた 1 つに特図 1 先読みデータとして格納する。次に特図 1 先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路 8 1 に送信すべく RAM の出力バッファにセットし、S32～S34 へ順に移行する。

【 0 0 7 5 】

4-5. 普図処理

主制御回路 5 1 は S32 の普図処理で普通図柄当否判定用乱数の値の取得結果に応じて当否の判定を行い、普図変動表示を実行することに応じて普図当否の判定結果を報知する。ここで「普図当り」の判定結果を報知した場合には現在の遊技状態に応じた普図遊技パターンを選択し、普図遊技パターンの選択結果で普図遊技を行うことに応じて遊技球が第 1 可変始動口 1 6 に入球することを許容する。

【 0 0 7 6 】

4-6. 特図 2 処理

図 1 2 は S33 の特図 2 処理であり、主制御回路 5 1 は特図 2 処理で S41 の特図 2 抽選処理と S42 の特図 2 変動停止処理と S43 の小当り遊技開始処理と S44 の小当り遊技停止処理と S45 の大当り遊技開始処理と S46 の大当り遊技中処理と S47 の大当り遊技停止処理を RAM の第 2 ポインタ P2 の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第 2 ポインタ P2 の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

【 0 0 7 7 】

4-6-1. 特図 2 抽選処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値が「1」に設定されている場合に S41 の特図 2 抽選処理へ移行する。この第 2 ポインタ P2 の値は特図 2 遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路 5 1 は S41 の特図 2 抽選処理で「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されていないと判断した場合には特図 2 抽選処理を終え、「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されていると判断した場合には「特図 2 保留領域 4」の特図 2 遊技データに基づいて当否の判定（小当りを含む）とリーチ有無の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果（小当りを含む）と変動パターンの判定

10

20

30

40

50

結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路 8 1 に特図 2 遊技データとして送信すべく RAM の出力バッファにセッシ、変動開始コマンド 2 をサブ制御回路 8 1 に送信すべく RAM の出力バッファにセッシ、特図 2 変動表示を開始する。

【 0 0 7 8 】

主制御回路 5 1 は特図 2 変動表示を開始すると、「特図 2 保留領域 1」～「特図 2 保留領域 4」を整理する。この処理は「特図 2 保留領域 4」から特図 2 遊技データを消去するものであり、「特図 2 保留領域 3」に特図 2 遊技データが格納されている場合には当該特図 2 遊技データが「特図 2 保留領域 4」にシフトされ、「特図 2 保留領域 2」に特図 2 遊技データが格納されている場合には当該特図 2 遊技データが「特図 2 保留領域 3」にシフトされ、「特図 2 保留領域 1」に特図 2 遊技データが格納されている場合には当該特図 2 遊技データが「特図 2 保留領域 2」にシフトされる。この主制御回路 5 1 は「特図 2 保留領域 1～4」を整理した場合には同様の手順で「特図 2 先読み領域 1」～「特図 2 先読み領域 4」を整理し、第 2 ポインタ P2 の値に「2」を設定する。

【 0 0 7 9 】

主制御回路 5 1 は S41 で第 2 ポインタ P2 の値に「2」を設定すると、現在の遊技状態が有利遊技状態であるか否かを判断する。この有利遊技状態は残り回数「100 回」が初期設定された「電サポ状態」および残り回数「1000 回」が初期設定された「高確率状態」を称するものであり、主制御回路 5 1 は有利遊技状態であると判断した場合にはカウンタ N の値から「1」を減算し、カウンタ N の値の減算結果を「0」と比較する。このカウンタ N の値は有利遊技状態の残り回数を計測するものであり、主制御回路 5 1 が「大当り図柄 3」を選択した場合には大当り遊技パターン 3 での大当り遊技を終了するときに初期値「1000」に初期設定され、「大当り図柄 4」を選択した場合には大当り遊技パターン 4 での大当り遊技を終了するときに初期値「100」に初期設定されるものである。この主制御回路 5 1 はカウンタ N の値の減算結果が「0」であると判断した場合には有利遊技状態を解除し、「非電サポ状態」「通常確率状態」を設定する。そして、出力バッファに通常確率状態コマンドをセットし、サブ制御回路 8 2 に送信する。

【 0 0 8 0 】

4-6-2. 特図 2 変動停止処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値が「2」に設定されている場合に S42 の特図 2 変動停止処理へ移行する。ここでタイマの値を加算し、タイマの値の加算結果を特図変動表示時間の判定結果と比較する。ここでタイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達していない場合には特図 2 変動停止処理を終え、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達している場合には特図 2 変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路 8 1 に変動停止コマンド 2 を送信すべく出力バッファにセットする。このサブ制御回路 8 1 は当否の判定結果が「外れ」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「小当り」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「3」に設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「5」に設定する。

【 0 0 8 1 】

4-6-3. 小当り遊技開始処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値が「3」に設定されている場合には S43 の小当り遊技開始処理へ移行する。ここで小当り遊技を開始し、サブ制御回路 8 1 に小当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 2 ポインタ P2 の値に「4」を設定する。この小当り遊技は、図 7 (d) に示すように、1 回のラウンドからなるものである。このラウンドは第 2 大入賞口 2 1 を限度時間 (4 秒) が経過するまで継続的に開放した後一定時間 (1 秒) だけ閉鎖状態とするものであり、ラウンドの開始前にはオープニング期間 (1 秒) が設定され、ラウンドの停止後にはエンディング期間 (1 秒) が設定されている。この小当り遊技は振分け部材 2 6 の外れ状態で行われるものであり、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球は全て外れゾーン 2 4 内に進入する。

【 0 0 8 2 】

4-6-4. 小当り遊技停止処理

主制御回路51は第2ポインタP2の値が「4」が設定されている場合にはS44の小当り遊技停止処理へ移行し、小当り遊技が終了したか否かを判断する。ここで小当り遊技が終了したと判断した場合には第2ポインタの値に（1）を設定する。

【0083】

4-6-5. 大当り遊技開始処理

主制御回路51は第2ポインタP2の値が「5」に設定されている場合にはS45の大当り遊技開始処理へ移行する。ここで大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンで大当り遊技を開始し、サブ制御回路81に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第2ポインタP2の値に「6」を設定する。

【0084】

4-6-6. 大当り遊技中処理

主制御回路51は第2ポインタP2の値に「6」がセットされている場合にはS46の大当り遊技中処理へ移行し、大当り遊技パターンの設定結果で大当り遊技を進行させる。この主制御回路51は大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路81に送信する。

【0085】

主制御回路51は「大当り遊技パターン3」で大当り遊技を進行させている場合にはS46で振分け部材26を第2開閉部材22の開閉に同期して移動操作し、遊技球がVゾーン25に進入することを許容する。この大当り遊技中処理中にVセンサ28からの信号を検出した場合にはVフラグをオン状態に設定し、サブ制御回路81にV入賞コマンドを送信する。この主制御回路51は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路81に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第2ポインタP2の値に「7」を設定する。

【0086】

4-6-7. 大当り遊技停止処理

主制御回路51は第2ポインタP2の値が「7」が設定されている場合にはS47の大当り遊技停止処理へ移行し、大当り種別の判定結果を検出する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄1」「大当り図柄2」である場合には遊技状態を「非電サポ状態」「通常確率状態」に設定し、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。この主制御回路51は大当り種別の判定結果が「大当り図柄4」である場合には遊技状態を「電サポ状態」「通常確率状態」に設定し、カウンタNの値に「電サポ状態」の残り回数「100」を初期設定し、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。この主制御回路51は大当り種別の判定結果が「大当り図柄3」である場合には遊技状態を「非電サポ状態」に設定し、Vフラグがオン状態に設定されている場合には遊技状態を「高確率状態」に設定すると共にカウンタNの値に「高確率状態」の残り回数「1000」を初期設定し、第2ポインタP2の値を「1」に初期設定する。そして、遊技状態を「通常確率状態」に設定した場合にはサブ制御回路81に通常確率状態コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、「高確率状態」に設定した場合にはサブ制御回路81に高確率状態コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

【0087】

4-8. 特図1処理

図13はS34の特図1処理であり、主制御回路51は特図1処理でS51の特図1抽選処理とS52の特図1変動停止処理とS53の大当り遊技開始処理とS54の大当り遊技中処理とS55の大当り遊技停止処理をRAMの第1ポインタP1の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第1ポインタP1の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

【0088】

4-8-1. 特図1抽選処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値が「1」に設定されている場合にS51の特図1

10

20

30

40

50

抽選処理へ移行する。この第1ポインタP1の値は特図1遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路51はS51の特図1抽選処理で「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていないと判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていると判断した場合には「特図1保留領域4」の特図1遊技データに基づいて当否の判定とリーチ有無の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路81に特図1遊技データとして送信すべくRAMの出力バッファにセッし、変動開始コマンド1をサブ制御回路81に送信すべくRAMの出力バッファにセッし、特図1変動表示を開始する。

10

【0089】

主制御回路51は特図1変動表示を開始すると、「特図1保留領域1」～「特図1保留領域4」を整理する。この処理は「特図2保留領域1～4」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路51は「特図1先読み領域1～4」も同様の手順で整理した後に第1ポインタP1の値に「2」を設定する。そして、カウンタNの値から「1」を減算し、カウンタNの値の減算結果を「0」と比較する。この主制御回路51は「電サポ状態」で「N=0」を判断した場合には「電サポ状態」を解除することで「非電サポ状態」「通常確率状態」を設定し、「高確率状態」で「N=0」を判断した場合には「高確率状態」を解除することで「非電サポ状態」「通常確率状態」を設定する。そして、通常確率状態コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路81に送信する。

20

【0090】

4-8-2. 特図1変動停止処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値が「2」に設定されている場合にはS52の特図1変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図1変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止し、サブ制御回路81に変動停止コマンド1を送信すべく出力バッファにセットする。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第1ポインタP1の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第1ポインタP1の値を「3」に設定する。

【0091】

30

4-8-3. 大当り遊技開始処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値が「3」に設定されている場合にはS53の大当り遊技開始処理へ移行する。ここで大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンで大当り遊技を開始し、サブ制御回路81に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第1ポインタP1の値に「4」を設定する。

【0092】

4-8-4. 大当り遊技中処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値に「4」がセットされている場合にはS54の大当り遊技中処理へ移行し、大当り遊技パターンの設定結果で大当り遊技を進行させる。この主制御回路51は大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路81に送信する。

40

【0093】

主制御回路51は「大当り遊技パターン3」で大当り遊技を進行させている場合にはS54で振分け部材26を第2開閉部材22の開閉に同期して移動操作し、Vセンサ28からの信号を検出した場合にVフラグをオン状態に設定し、サブ制御回路81にV入賞コマンドを送信する。この主制御回路51は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路81に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第1ポインタP1の値に「5」を設定する。

【0094】

4-8-5. 大当り遊技停止処理

50

主制御回路 5 1 は第 1 ポインタ P1 の値が「5」が設定されている場合には S55 の大当り遊技停止処理へ移行する。ここで特図 2 用の大当り遊技停止処理と同様の手順で遊技状態およびカウンタ N の値を設定し、第 1 ポインタ P1 の値を「1」に初期設定する。そして、遊技状態を「通常確率状態」に設定した場合にはサブ制御回路 8 1 に通常確率状態コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、「高確率状態」に設定した場合にはサブ制御回路 8 1 に高確率状態コマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

【0095】

5. 演出モード

演出モードには「待機演出モード」と「客待ち演出モード」と「大当り遊技演出モード」と「通常演出モード」と「RTC 演出モード」が設定されている。「待機演出モード」はパチンコ遊技機が待機状態にあることを遊技者に報知するものであり、所定のモードに相当する。この「待機演出モード」は電源投入時に設定されるものであり、現在時刻が設定時刻となることに応じて終了する。「客待ち演出モード」はパチンコ遊技機が客待ち状態にあることを遊技者に報知するものであり、「待機演出モード」が終了した場合と遊技停止状態になった場合に設定される。この遊技停止状態は特図 1 遊技と特図 2 遊技と普図遊技と小当り遊技と大当り遊技がいずれも停止した状態を称する。「RTC 演出モード」は現在時刻が設定時刻となることに応じて開始される特殊な演出モードであり、演出図柄遊技の画像で遊技者に大当りを予告する特殊な予告画像が表示される演出モードである。

【0096】

5-1. 待機演出モード

図 1 4 は待機演出モードを説明するものである。この待機演出モードの開始前には全ての電源が遮断されており、演出部材 3 4 が退避位置に非発光状態で静止し、演出図柄表示器 3 2 の液晶画面が真っ暗なオフ状態にあり、枠ランプカバー 3 8 が非発光状態にあり、スピーカ 4 0 が出力停止状態にある。この電源遮断状態で電源が投入された場合には待機演出モードが起動し、枠 LED 3 9 の駆動制御が開始されることに応じて枠ランプカバー 3 8 が特定の待機演出パターンで点滅を繰返し、スピーカ 4 0 の駆動制御が枠 LED 3 9 の点滅開始に遅れて開始されることに応じてスピーカ 4 0 から特定の待機演出パターンで音声は繰返し出力される。

【0097】

待機演出モードが起動した場合には演出 LED 3 7 の駆動制御が枠 LED 3 9 と同時に開始されることに応じて演出部材 3 4 が特定の待機演出パターンで点滅を繰返し、演出図柄表示器 3 2 に「パチンコの楽しさを、パチンコを愛する方へ」のアナウンス画像 A1 が表示開始される（a 参照）。次にアナウンス画像 A1 が消去され、「只今、データを読み込んでいます。」のアナウンス画像 A2 と「しばらくお待ち下さい」のアナウンス画像 A3 と「4 人の女性のシルエット」からなる客待ち画像 Im が表示開始される（b 参照）。この状態で演出モータ 3 6 が正方向へ一定量だけ回転操作されることに応じて演出部材 3 4 が退避位置から演出位置に移動し、演出位置で点滅しながら静止する（c 参照）。

【0098】

待機演出モードは現在時刻が設定時刻になった場合に終了するものであり、待機演出モードが終了した場合には客待ち演出モードが開始される。この客待ち演出モードでは演出図柄表示器 3 2 からアナウンス画像 A2 およびアナウンス画像 A3 が消去され、演出図柄表示器 3 2 に客待ち画像 Im が継続的に表示される（d 参照）。そして、演出モータ 3 6 が逆方向へ一定量だけ回転操作されることに応じて演出部材 3 4 が演出位置から退避位置に復帰し、演出 LED 3 7 が点滅状態から客待ち演出用の点灯状態に切換えられることに応じて演出部材 3 4 が客待ち用の同点灯状態となる。

【0099】

5-2. 大当り遊技演出モード

「大当り遊技演出モード」は大当り遊技中に設定されるものであり、「大当り遊技演出モード」では演出図柄表示器 3 2 に大当り遊技演出画像が表示される。この「大当り遊技演出モード」では大当り遊技のオープニング期間中に大当り遊技の開始を報知するオープ

10

20

30

40

50

ニング画像と遊技者に「右打ち」を促す右打ち画像が演出図柄表示器 3 2 に表示され、「30 秒」のロングラウンド中に現在のラウンドを示すラウンド画像が表示され、エンディング期間中に大当たり遊技後の遊技状態を報知するエンディング画像が表示される。

【0100】

大当たり遊技演出モード中に遊技球が第 2 大入賞口 2 1 の V ゾーン 2 5 に進入した場合には V 入賞演出が行われる。この V 入賞演出は今回の大当たり遊技の終了後に「高確率状態」が設定されると今回の大当たり遊技の終了前に遊技者に報知するものである。この V 入賞演出は今回の大当たり遊技が大当たり遊技パターン 3 で行われている場合に遊技球が 2 回目のラウンドで V ゾーン 2 5 に最初に入球した場合に行われるものであり、演出図柄表示器 3 2 のうち V ゾーン 2 5 側の右隅部に「V」の V 画像を表示開始し、V 画像を演出図柄表示器 3 2 の中央部に向けて移動表示することで行われる。

【0101】

5-3. 通常演出モード

「通常演出モード」は「客待ち演出モード」で遊技停止状態が解除された場合に設定されるものであり、所定のモードと異なるモードに相当する。この「通常演出モード」では演出図柄表示器 3 2 に演出図柄遊技の画像が「ノーマル演出」「全図同時停止演出」「ノーマルリーチ演出」「スーパーリーチ演出」を含むいずれかの演出内容で表示される。この演出図柄遊技は「通常確率状態」では特図 1 抽選での当否の判定結果を遊技者に報知するものであり、特図 1 用の特図変動パターンの判定結果に応じて演出内容が設定され、特図 1 変動表示の開始に時間的に同期して開始された後に特図 1 変動表示の終了に時間的に同期して終了する。この演出図柄遊技は「高確率状態」では特図 2 抽選での当否の判定結果を遊技者に報知するものであり、特図 2 用の特図変動パターンの判定結果に応じて演出内容が設定され、特図 2 変動表示の開始に時間的に同期して開始された後に特図 2 変動表示の終了に時間的に同期して終了する。

【0102】

「ノーマル演出」～「スーパーリーチ演出」は、図 1 5 に示すように、いずれも「3 列のスクロール表示の開始」で始められる。この「3 列のスクロール表示」は「1」～「9」の数字からなる演出図柄を左列と中列と右列の横 3 列にスクロール表示するものであり、各列のスクロール表示は「1」→「2」・・・「9」の昇順で行われた後に「9」から「1」に戻して繰返される。これら各列のスクロール表示は「1」～「9」のうちのいずれか 1 つで停止されるものであり、3 列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当たりの組合せ」「外れリーチの組合せ」「バラケ目の組合せ」「小当たりの組合せ」の 4 種類が設定されている。これら 3 列の演出図柄 D1 は識別図柄に相当する。

【0103】

「大当たりの組合せ」は 3 列が相互に同一な組合せであり、主制御回路 5 1 が大当たり用の「特図変動パターン P000～P005」「P011～P013」を送信した場合に設定される。

「外れリーチの組合せ」は左列および右列が相互に同一で中列が相違する組合せであり、主制御回路 5 1 が「リーチ有り」と判定することに応じて外れ用の「特図変動パターン PH01～PH05」「PH11～PH13」を送信した場合に設定される。「バラケ目の組合せ」は左列および右列が相違する組合せであり、主制御回路 5 1 が「リーチ無し」と判定することに応じて外れ用の「特図変動パターン PH00、PH06、PH07」を送信した場合に設定される。「小当たりの組合せ」は連番となる数字の組合せであり（例えば「123」「456」）、主制御回路 5 1 が「小当たり」と判定することに応じて小当たり用の「特図変動パターン PK00、PK01」を送信した場合に設定される。

【0104】

通常演出モードでは、図 1 6 に二点鎖線で示すように、演出図柄表示器 3 2 の液晶画面に横長の長方形の通常モード用のスクロール領域 SE1 が設定され、3 列の演出図柄 D1 がスクロール領域 SE1 内にスクロール状態およびスクロール停止状態で表示される。このスクロール領域 SE1 は液晶画面の中央部に設定される横長のものであり、図 1 9 (a) (b) (c) に示すように、演出部材 3 4 は退避位置でスクロール領域 SE1 の上に外れ、演

出位置でスクロール領域SE1に前から重なる。この演出部材34は前から後への投影面積がスクロール領域SE1に比べて小さく設定されたものであり、演出位置でスクロール領域SE1内の中列の演出図柄を前から視認困難に隠し、左列の演出図柄および右列の演出図柄のそれぞれを前から視認可能に開放する。即ち、遊技者は演出部材34の演出位置では3列の演出図柄D1の組合せが「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「小当りの組合せ」「バラケ目の組合せ」のいずれであるかを判別不能となる。この3列の演出図柄D1は識別図柄に相当し、3列の演出図柄のスクロール表示は識別図柄の可変表示に相当し、3列の演出図柄D1のスクロール停止は識別図柄の可変停止に相当する。

【0105】

5-3-1. ノーマル演出

「ノーマル演出」は、図15に示すように、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されたものである。この「ノーマル演出」は外れ用の「特図変動パターンPH00、PH06」の送信時に設定されるものであり、「ノーマル演出」では、図16(a)(b)(c)(d)に示すように、3列のスクロール表示が「左列」「右列」「中列」の順序で停止することに応じて「バラケ目の組合せ」が完成する。

【0106】

5-3-2. 全図同時停止演出

全図同時停止演出は、図15に示すように、「スクロール表示の停止」が3列同時に設定されたものである。この「全図同時停止演出」は外れ用の「特図変動パターンPH07」の送信時および小当り用の「特図変動パターンPK00、PK01」の送信時に設定されるものであり、「全図同時停止演出」では、図16(a)(d)に示すように、3列のスクロール表示が互いに同時に停止することに応じて「バラケ目の組合せ」または「小当りの組合せ」が完成する。この全図同時停止演出は全ての演出図柄遊技のうち最短の所要時間で終了するものであり、電サポ状態では非電サポ状態に比べて「特図変動パターンPH07」が高確率で選択されることに応じて平均的な変動表示時間が短縮される。

【0107】

5-3-3. ノーマルリーチ演出

「ノーマルリーチ演出」は、図15に示すように、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されたものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されている。この「ノーマルリーチ演出」は外れ用の「特図変動パターンPH05」および大当り用の「特図変動パターンP000、P005」の送信時に設定されるものであり、図17(a)(b)(c)に示すように、「ノーマルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点で「左列」および「右列」が相互に同一なリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で通常速度から低速度に切換えられる。

【0108】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では、図17(e)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて「外れリーチ」の組合せが完成する。この「中列」のスクロール表示は大当り用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と同一の演出図柄で停止されるものであり、大当り用の「ノーマルリーチ演出」では、図17(d)に示すように、最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて「大当りの組合せ」が完成する。

【0109】

5-3-4. スーパーリーチ演出

「スーパーリーチ演出」は、図15に示すように、「スクロール速度の低下(中列)」の後に「スーパーリーチ演出の表示」が設定されたものである。このスーパーリーチ演出では3列の演出図柄D1がリーチ状態で消去され、バトル画像が表示開始される。このバトル画像は主人公の女性が敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものであり、バトル画像には4種類が設定されている。スーパーリーチ演出1は、図18(a)に示すように、バ

10

20

30

40

50

バトル画像での敵が恐竜 1 に設定されたものであり、大当たり用の「特図変動パターン P001」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH01」のそれぞれに対して設定されている。スーパーリーチ演出 2 は、図 18 (b) に示すように、バトル画像での敵が恐竜 2 に設定されたものであり、大当たり用の「特図変動パターン P002」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH02」のそれぞれに対して設定されている。スーパーリーチ演出 3 は、図 18 (c) に示すように、バトル画像での敵が恐竜 3 に設定されたものであり、大当たり用の「特図変動パターン P003」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH03」のそれぞれに対して設定されている。スーパーリーチ演出 4 は、図 18 (d) に示すように、バトル画像での敵が恐竜 4 に設定されたものであり、大当たり用の「特図変動パターン P004」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH04」のそれぞれに対して設定されている。これらスーパーリーチ演出 1 ~ 4 の大当たりの信頼度は「スーパーリーチ演出 4」「スーパーリーチ演出 3」「スーパーリーチ演出 2」「スーパーリーチ演出 1」の順に高く設定されている (図 6 参照)。

10

20

30

40

50

【0110】

スーパーリーチ演出 1 ~ 4 のそれぞれには勝利の結末および敗北の結末の 2 種類が設定されている。勝利の結末は、図 18 (e) に示すように、主人公が勝利したことを示唆するものであり、大当たり用の「特図変動パターン P001 ~ P004」の送信時に設定される。即ち、大当たり用のスーパーリーチ演出 1 ~ 4 のそれぞれではバトル画像で主人公が格闘に勝利した後に勝利の結末を経て 3 列の演出図柄 D1 が大当たりの組合せで表示される。敗北の結末は、図 18 (f) に示すように、主人公が敗北したことを示唆するものであり、外れリーチ用の「特図変動パターン PH01 ~ PH04」の送信時に設定される。即ち、外れ用のスーパーリーチ演出 1 ~ 4 のそれぞれではバトル画像で主人公が格闘に敗北した後に敗北の結末を経て 3 列の演出図柄 D1 が外れリーチの組合せで表示される。

【0111】

5-3-5. 保留演出

保留演出は「通常確率状態」では特図 1 保留数を演出図柄表示器 32 に表示し、「高確率状態」では特図 2 保留数を演出図柄表示器 32 に表示する演出である。特図 1 保留数は演出図柄遊技で当否の判定結果が遊技者に報知されていない未報知の特図 1 遊技データの数であり、特図 2 保留数は演出図柄遊技で当否の判定結果が遊技者に報知されていない未報知の特図 2 遊技データの数である。これら特図 1 保留数および特図 2 保留数のそれぞれは、図 16 に示すように、雲画像 C の表示数として遊技者に報知されるものであり、最大数が現在進行中の演出図柄遊技を含めて「5」に設定されている。

5-3-6. 予告演出

図 19 は予告演出を説明するものである。この予告演出は演出部材 34 を発光停止状態で退避位置から演出位置に操作することに応じてスーパーリーチ演出 1 が発生することを遊技者に予告するものであり、演出部材 34 は左列の演出図柄のスクロール表示が停止した後から右列のスクロール表示が停止する前の期間内に退避位置から演出位置に操作される (b 参照)。この演出部材 34 は演出位置で静止するものであり、演出部材 34 の静止状態では演出 LED 37 が予告演出パターンで点滅制御されることに応じて演出部材 34 が予告演出パターンで多色に電飾される。右列の演出図柄のスクロール表示は演出部材 34 の演出位置で停止され (c 参照)、演出部材 34 は右列の演出図柄のスクロール表示が停止したリーチ状態で演出位置に静止する。この演出部材 34 はリーチ状態で演出位置から退避位置に移動操作されるものであり、演出部材 34 が退避位置に操作された場合には演出 LED 37 が発光停止し、スーパーリーチ演出 1 の画像が表示開始される。

【0112】

5-3-7. 補助スクロール演出 (通常演出モード)

演出図柄表示器 32 の液晶画面には、図 16 に示すように、スクロール領域 SE2 が設定される。このスクロール領域 SE2 は通常演出モードで設定されるものであり、スクロール領域 SE1 に比べてサイズが小さな長方形をなしている。この小さなスクロール領域 SE2 は大きなスクロール領域 SE1 の上に位置するものであり、図 20 (a) (b) に示すよう

に、演出部材 3 4 は退避位置および演出位置のそれぞれで小さなスクロール領域 SE2 を遊技者から視認可能に開放し、図 20 (c) に示すように、退避位置および演出位置間の中間位置で小さなスクロール領域 SE2 を遊技者から視認困難に覆う。この中間位置は途中位置に相当する。これらスクロール領域 SE1 および SE2 のそれぞれは識別図柄が可変表示される定位置に相当する。

【0113】

小さなスクロール領域 SE2 は通常演出モードでその他識別図柄がスクロール表示される領域である。このその他識別図柄は左列の数字図柄と中列の数字図柄と右列の数字図柄からなるものであり、各列の数字図柄は演出図柄と同一の「1」から「9」に向けてスクロール表示され、各列のスクロール表示は演出図柄と同一の「1」～「9」のうちの 1 つで停止される。これら各列の数字図柄は演出図柄に比べて小さなサイズで表示されるものであり、演出部材 3 4 の中間位置では演出部材 3 4 によって隠される。

10

【0114】

その他識別図柄は「通常確率状態」では特図 2 抽選での当否の判定結果を遊技者に報知し、「高確率状態」では特図 1 抽選での当否の判定結果を遊技者に報知するものであり、当否の判定結果が「大当り」である場合にはスクロール停止状態で「大当りの組合せ」となり、「小当り」である場合には「小当りの組合せ」となり、「外れ」である場合には「外れリーチの組合せ」または「バラケ目の組合せ」となる。即ち、通常確率状態で遊技球が第 2 始動口 4 1 に有効に入球した場合には小さなスクロール領域 SE2 内にその他識別図柄がスクロール状態およびスクロール停止状態で順に表示され、その他識別図柄のスクロール停止状態での組合せから遊技者に当否の判定結果が報知され、高確率状態で遊技球が第 1 始動口 1 5 または第 1 可変始動口 1 6 に有効に入球した場合には小さなスクロール領域 SE2 内にその他識別図柄がスクロール状態およびスクロール停止状態で順に表示され、その他識別図柄のスクロール停止状態での組合せから遊技者に小当りを含む当否の判定結果が報知される。

20

【0115】

5-3-8. 補助スクロール演出（待機演出モード）

演出図柄表示器 3 2 の液晶画面には、図 2 1 に示すように、待機演出モード中に大きなスクロール領域 SE1 および小さなスクロール領域 SE2 の双方が設定される。これら大きなスクロール領域 SE1 および小さなスクロール領域 SE2 のそれぞれは識別図柄が可変表示される定位置に相当するものであり、大きなスクロール領域 SE1 は液晶画面の中央部の定位置に設定され、小さなスクロール領域 SE2 は液晶画面の上端部の定位置に設定される。これら大きなスクロール領域 SE1 および小さなスクロール領域 SE2 のそれぞれは演出部材 3 4 が演出位置および退避位置間で移動する場合の移動軌跡 ML の後方の定位置に設定されたものであり、待機演出モードではアナウンス画像 A1 およびアナウンス画像 A2 が大きなスクロール領域 SE1 内に順に表示される。この待機演出モードでは、図 2 2 に示すように、大きなスクロール領域 SE1 内に 3 列の演出図柄 D1 がスクロール状態で表示開始されると同時に小さなスクロール領域 SE2 内に 3 列の数字図柄 D2 がスクロール状態で表示開始され、大きなスクロール領域 SE1 内のスクロール表示が停止されると同時に小さなスクロール領域 SE2 内のスクロール表示が停止されることがある。これら両スクロール表示の停止は互いに同一の複数の数字からなる同一の組合せで行われるものであり、大きなスクロール領域 SE1 内および小さなスクロール領域 SE2 内には当否の判定結果が互いに同一の複数の数字からなる同一の組合せで表示される。これら両スクロール表示の同時進行は待機演出モードで遊技球が第 1 始動口 1 5 または第 1 可変始動口 1 6 または第 2 始動口 4 1 に有効に入球した場合に加え、主制御回路 5 1 の RAM に当否の判定結果が未報知の特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データが格納された状態で電源が遮断された場合に RAM に格納されていた特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データ（電源投入時の復旧データ）に応じて行われるものでもある。

30

40

【0116】

大きなスクロール領域 SE1 内および小さなスクロール領域 SE2 内でのスクロール表示の

50

同時進行は高確率状態および通常確率状態のいずれであるかに拘わらず、大きなスクロール領域SE1内に3列の演出図柄D1がスクロール表示されておらずに小さなスクロール領域SE2内に3列の数字図柄がスクロール表示されていないことを条件に開始されるものであり、図22(d)(e)に示すように、大きなスクロール領域SE1内および小さなスクロール領域SE2内にスクロール表示が行われている状態では液晶画面の右下隅部にアナウンス領域E3が設定され、当否の判定結果が「大当たり」である場合に「大当たりです。右打ちして下さい。」のアナウンス画像A6がアナウンス領域E3内に表示され、当否の判定結果が「小当たり」である場合に「小当たりです。右打ちして下さい。」のアナウンス画像A7がアナウンス領域E3内に表示される。このアナウンス領域E3は演出部材34の退避位置と演出位置と中間位置のいずれでも演出部材34が前から重ならない位置に設定されている。

10

【0117】

図22(a)は演出部材34の退避位置で大きなスクロール領域SE1内および小さなスクロール領域SE2内のそれぞれにスクロール表示が行われている状態を示している。この状態では大きなスクロール領域SE1内のスクロール表示の視認性および小さなスクロール領域SE2内のスクロール表示の視認性のそれぞれが演出部材34に影響されることなく良好に保たれる。図22(b)は演出部材34の演出位置で大きなスクロール領域SE1内および小さなスクロール領域SE2内のそれぞれにスクロール表示が行われている状態を示している。この状態では大きなスクロール領域SE1内のスクロール表示の視認性が演出部材34の影響で大きく低下し、小さなスクロール領域SE2内のスクロール表示の視認性が演出部材34に影響されることなく良好に保たれる。図22(c)は演出部材34が退避位置から演出位置へ向う途中の中間位置および演出位置から退避位置へ戻る途中の中間位置のそれぞれで大きなスクロール領域SE1内および小さなスクロール領域SE2内にスクロール表示が行われている状態を示している。この状態では大きなスクロール領域SE1内のスクロール表示の視認性が演出部材34に影響されることなく良好に保たれ、小さなスクロール領域SE2内のスクロール表示の視認性が演出部材34の影響で大きく低下する。

20

【0118】

3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2はいずれも識別図柄に相当するものであり、演出部材34が演出位置にある状態と退避位置にある状態と演出位置から退避位置に向けて移動している状態と退避位置から演出位置に向けて移動している状態の何れにおいても演出図柄表示器32の液晶画面の定位置に同時にスクロール開始された後に同時に同一の数字からなる組合せで停止表示される。

30

【0119】

5-4. RTC演出モード

「RTC演出モード」は2時間毎の開始時刻となることに応じて開始される演出モードである。この「RTC演出モード」は「通常演出モード」では表示されない特殊な予告画像を演出図柄遊技中に演出図柄表示器32に表示する演出モードであり、「RTC演出モード」の開始時刻から一定時間(2分)後の終了時刻となった場合に「通常演出モード」に切換えられる。この「RTC演出モード」中には演出部材34が退避位置に静止したまま「通常演出モード」中とは異なる特殊なRTC演出パターンで点滅し、演出図柄表示器32に「RTC継続中」のアナウンス画像A4(図23参照)が表示され、遊技者に演出部材34の点滅状態およびアナウンス画像A4によって「RTC演出モード」であることが報知される。この「RTC演出モード」は所定の演出モードに相当する。

40

【0120】

図23は「RTC演出モード」での演出図柄遊技の画像であり、ハート群画像Hg(c参照)は「通常演出モード」では表示されない特殊な予告画像である。このハート群画像Hgは複数のハートの絵柄を模したものであり、3列の演出図柄D1のリーチ状態で表示される。このハート群画像Hgは今回の演出図柄遊技でリーチ状態の3列の演出図柄D1が大当たりの組合せとなることを確定的に遊技者に予告するものであり、演出図柄表示器32の液晶画面の右端部に表示開始された後に右から左に向けて一斉に移動表示され、液晶画面

50

の左端部に到達することに応じて消去される。

【0121】

6. サブ制御回路81の処理機能

6-1. メイン処理

サブ制御回路81は電源基板110から電源が投入されることに応じてROMから図24(a)のメイン処理用のプログラムを検出し、S101でRAMへのアクセス許可を設定し、S102でRAMの電源断フラグがオンされているか否かを判断する。この電源断フラグはサブ制御回路81が図24(b)の電源断処理でオンするものである。この電源断処理は優先順位が最高位のINT入力端子に割り付けられたものであり、サブ制御回路81は優先順位が最高位のINT入力端子に電源断信号が入力されることに応じて電源断処理を最優先で起動する。この電源断処理はバックアップ電源回路112の有効状態で行われるものであり、サブ制御回路81は電源断処理を起動した場合にはS121でRAMのチェックサムを算出して格納する。そして、S122で電源断フラグをオンし、S123でRAMへのアクセス禁止を設定する。次にS124で原位置センサ86からの原位置信号の有無を判断し、原位置信号が無いと判断した場合にはS125で演出モータ36に逆転用のパルス信号を出力することに応じて演出部材34を退避位置に強制的に復帰させる。

10

【0122】

サブ制御回路81は図24(a)のS102で電源断フラグがオンされていると判断すると、S103で電源断フラグをオフする。そして、S104でRAMのチェックサムを算出し、S105でチェックサムの算出結果を格納結果と比較する。ここでチェックサムの算出結果が格納結果と一致していると判断した場合にはS106へ移行し、主制御回路51からのRAM初期化コマンドを受信しているか否かを判断する。このRAM初期化コマンドは主制御回路51が電源投入時にRAMを初期化した場合に送信するものであり、サブ制御回路81はS106でRAM初期化コマンドを受信していないと判断した場合にはS107へ移行する。ここでRAMのデータを復旧し、S108へ移行する。

20

【0123】

サブ制御回路81はS102で電源断フラグのオフを判断した場合とS105でチェックサムの不一致を判断した場合とS106でRAM初期化コマンドの受信を判断した場合のそれぞれにはS111へ移行する。ここでRAMを初期化し、S108へ移行する。

【0124】

サブ制御回路81はS108へ移行すると、割込み禁止を設定する。そして、S109の乱数更新処理でRAMの複数の乱数の値を更新し、S110で割込みを許可した後にS108～S110を繰返す。この割込み許可中にはS112の受信割り込み処理およびS113のタイマ割り込み処理の起動を許容する。

30

【0125】

6-2. 受信割り込み処理

サブ制御回路81は主制御回路51からのSTB信号がINT端子に入力される毎にS112の受信割り込み処理を起動し、主制御回路51が図11のS21の出力処理で送信したコマンド等をRAMの受信バッファに格納する。この受信割り込み処理はS113のタイマ割り込み処理に優先して実行されるものである。

40

【0126】

6-3. タイマ割り込み処理

サブ制御回路81は一定周期でタイマ割り込み信号が入力される毎にS113のタイマ割り込み処理を起動する。図25はタイマ割り込み処理であり、サブ制御回路81はS121の受信コマンド解析処理で主制御回路51から受信したコマンドを解析し、S122の待機演出処理で待機演出モードの設定および解除を行い、S123の客待ち演出処理で客待ち演出モードの設定および解除を行い、S124のRTC演出処理でRTC演出モードの設定および解除を行い、S125のタイマ更新処理でRAMのタイマの値を更新する。

【0127】

6-3-1. 受信コマンド解析処理

50

図 26 は S121 の受信コマンド解析処理であり、サブ制御回路 81 は S131 で主制御回路 51 からの電源投入コマンドが RAM の受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファに電源投入コマンドが格納されていないと判断した場合には S134 へ移行し、受信バッファに電源投入コマンドが格納されていると判断した場合には S132 で演出モータ 36 に正転用のパルス信号を出力し、S133 の待機演出開始処理を経て S134 へ移行する。この状態では演出部材 34 が退避位置に消灯状態で静止しており、演出部材 34 は演出モータ 36 に正転用のパルス信号が出力されることに応じて退避位置から演出位置に移動する。即ち、電源投入時の待機演出モードでの演出部材 34 の退避位置から演出位置への移動はサブ制御回路 81 が主制御回路 51 からの電源投入コマンドを受信することに応じて開始するものである。

10

【0128】

サブ制御回路 81 は S134 へ移行すると、受信バッファに主制御回路 51 からの通常確率状態コマンドまたは高確率状態コマンドが格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファに通常確率状態コマンドおよび高確率状態コマンドがいずれも格納されていないと判断した場合には S135 へ移行し、高確率状態コマンドが格納されていると判断した場合には高確率状態フラグをオンすることに基づいて高確率状態を記録して S135 へ移行し、通常確率状態コマンドが格納されていると判断した場合には高確率状態フラグをオフすることに基づいて通常確率状態を記録して S135 へ移行する。

【0129】

サブ制御回路 81 は S135 へ移行すると、主制御回路 51 からの特図 1 先読みデータまたは特図 2 先読みデータが受信バッファに格納されているか否かを判断する。このサブ制御回路 81 の RAM には特図 1 先読み領域 1～4 および特図 2 先読み領域 1～4 が設定されており、サブ制御回路 81 は S135 で受信バッファに特図 1 先読みデータが格納されていると判断した場合には S136 の先読みデータ処理で主制御回路 51 と同一の手順で受信バッファの特図 1 先読みデータを特図 1 先読み領域 1～4 のいずれかにシフトし、受信バッファに特図 2 先読みデータが格納されていると判断した場合には主制御回路 51 と同一の手順で受信バッファの特図 2 先読みデータを特図 2 先読み領域 1～4 のいずれかにシフトし、いずれの場合にも S137 へ移行する。即ち、サブ制御回路 81 の RAM には主制御回路 51 と同一の特図 1 先読みデータおよび特図 2 先読みデータが格納される。

20

【0130】

サブ制御回路 81 は S137 へ移行すると、主制御回路 51 からの変動開始コマンド 1 または変動開始コマンド 2 が受信バッファに格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファに変動開始コマンド 1 または変動開始コマンド 2 が格納されていると判断した場合には S138 の図柄遊技演出開始処理で主制御回路 51 からの特図 1 遊技データ（当否の判定結果とリーチ有無の判定結果と特図変動パターンの判定結果）または特図 2 遊技データ（当否の判定結果とリーチ有無の判定結果と特図変動パターンの判定結果）を受信バッファから検出し、下記[1]～[4]に示すように、高確率状態フラグの設定状態に応じた処理を行う。

30

【0131】

[1] 高確率状態フラグのオフ状態（通常確率状態）で特図 1 遊技データを検出した場合

40

サブ制御回路 81 は特図 1 遊技データの検出結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、特図変動パターンの検出結果に応じて演出図柄遊技用のビデオデータ指定コマンドを設定し、画像制御回路 91 にビデオデータ指定コマンドおよびスクロール領域指定コマンド 1 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、3 列の演出図柄 D1 の組合せを設定し、画像制御回路 91 に組合せの設定結果を送信すべく出力バッファにセットする。これら 3 列の演出図柄 D1 は当否の検出結果が「大当たり」である場合に「大当たりの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「外れ」でリーチ有無の検出結果が「リーチ有り」の場合には「外れリーチの組合せ」に設定され、当否の検出結果が「外れ」でリーチ有無の検出結果が「リーチ無し」の場合には「バラケ目の組合せ」に設定される。

画像制御回路 91 はビデオデータ指定コマンドを受信することに応じて VRAM からビ

50

デオデータ指定コマンドに応じたビデオデータを検出し、ビデオデータの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器 3 2 に演出図柄遊技の画像を表示開始する。この場合には 3 列の演出図柄 D1 をスクロール領域指定コマンド 1 に応じて大きなスクロール領域 SE 1 内にスクロール表示する。

[2] 高確率状態フラグのオン状態（高確率状態）で特図 1 遊技データを検出した場合

サブ制御回路 8 1 は特図 1 遊技データの検出結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、画像制御回路 9 1 にスクロール領域指定コマンド 2 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、3 列の数字図柄 D2 の組合せを上述の [1] の手順で設定し、画像制御回路 9 1 に組合せの設定結果を送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路 9 1 はスクロール領域指定コマンド 2 を受信することに応じて 3 列の数字図柄 D2 を小さなスクロール領域 SE 2 内にスクロール表示する。

10

【0 1 3 2】

[3] 高確率状態フラグのオン状態（高確率状態）で特図 2 遊技データを検出した場合

サブ制御回路 8 1 は特図 2 遊技データの検出結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、特図変動パターンの検出結果に応じて演出図柄遊技用のビデオデータ指定コマンドを設定し、画像制御回路 9 1 にビデオデータ指定コマンドおよびスクロール領域指定コマンド 1 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、3 列の演出図柄 D1 の組合せを設定し、画像制御回路 9 1 に組合せの設定結果を送信すべく出力バッファにセットする。これら 3 列の演出図柄 D1 は当否の検出結果が「大当たり」である場合に「大当たりの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「外れ」でリーチ有無の検出結果が「リーチ有り」の場合には「外れリーチの組合せ」に設定され、当否の検出結果が「外れ」でリーチ有無の検出結果が「リーチ無し」の場合には「バラケ目の組合せ」に設定され、当否の検出結果が「小当たり」の場合には「小当たりの組合せ」に設定される。

20

画像制御回路 9 1 はビデオデータ指定コマンドを受信することに応じて VROM からビデオデータ指定コマンドに応じたビデオデータを検出し、ビデオデータの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器 3 2 に演出図柄遊技の画像を表示開始する。この場合には 3 列の演出図柄 D1 をスクロール領域指定コマンド 1 に応じて大きなスクロール領域 SE 1 内にスクロール表示する。

[4] 高確率状態フラグのオフ状態（通常確率状態）で特図 2 遊技データを検出した場合

サブ制御回路 8 1 は特図 2 遊技データの検出結果から特図変動パターンの判定結果を検出し、画像制御回路 9 1 にスクロール領域指定コマンド 2 を送信すべく出力バッファにセットする。そして、3 列の数字図柄 D2 の組合せを上述の [3] の手順で設定し、画像制御回路 9 1 に組合せの設定結果を送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路 9 1 はスクロール領域指定コマンド 2 を受信することに応じて 3 列の数字図柄 D2 を小さなスクロール領域 SE 2 内にスクロール表示する。

30

【0 1 3 3】

サブ制御回路 8 1 は [1] 高確率状態フラグのオフ状態（通常確率状態）で特図 1 遊技データからスーパーリーチ演出 1 用の特図変動パターン P001 および PH01 のいずれかを検出または [3] 高確率状態フラグのオン状態（高確率状態）で特図 2 遊技データからスーパーリーチ演出 1 用の特図変動パターン P001 および PH01 のいずれかを検出すると、予告演出用の演出ランプデータおよび予告演出用の演出モータデータを RAM にセットする。予告演出用の演出ランプデータは演出 LED 3 7 を予告演出パターンで点滅させるためのシーケンスデータであり、予告演出用の演出モータデータは演出部材 3 4 を退避位置から演出位置に演出図柄遊技の進行に合わせて移動操作するためのシーケンスデータであり、サブ制御回路 8 1 は予告演出用の演出ランプデータおよび予告演出用の演出モータデータを RAM にセットした場合には演出 LED 3 7 を予告演出用の演出ランプデータに応じて点滅制御し、演出モータ 3 6 を予告演出用の演出モータデータに応じて駆動制御することで予告演出を行う（予告演出 5 - 3 - 6 . 参照）。

40

【0 1 3 4】

サブ制御回路 8 1 は S137 で RAM の受信バッファに変動開始コマンド 1 および 2 がい

50

ずれも格納されていないと判断すると、S139でRAMの受信バッファに主制御回路51からの変動停止コマンド1または変動停止コマンド2が格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファに変動停止コマンド1または2が格納されていると判断した場合にはS140の図柄遊技演出停止処理へ移行し、画像制御回路91に図柄確定コマンドを送信すべく出力バッファにセットしてS141へ移行する。この画像制御回路91は大きなスクロール領域SE1内に3列の演出図柄D1をスクロール表示している状態で図柄確定コマンドを受信した場合にはスクロール領域SE1内の3列の演出図柄D1のスクロール表示を組合せの受信結果で確定的に停止表示し、小さなスクロール領域SE2内に3列の数字図柄D2をスクロール表示している状態で図柄確定コマンドを受信した場合にはスクロール領域SE2内の3列の数字図柄D2のスクロール表示を組合せの受信結果で確定的に停止表示する。

10

【0135】

サブ制御回路81はS141へ移行すると、受信バッファに主制御回路51からの大当り遊技開始コマンドが格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファに大当り遊技開始コマンドが格納されていると判断した場合にはS142で大当り遊技演出用のビデオデータ指定コマンドを設定し、ビデオデータ指定コマンドの設定結果を画像制御回路91に送信すべく出力バッファにセットしてS143へ移行する。この画像制御回路91はサブ制御回路81からのビデオデータ指定コマンドを受信した場合にはビデオデータ指定コマンドの受信結果に応じたビデオデータをVRAMから検出し、ビデオデータの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器32に大当り遊技演出の画像を表示開始する。

20

【0136】

サブ制御回路81はS143へ移行すると、受信バッファに主制御回路51からのV入賞コマンドが格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファにV入賞コマンドが格納されていると判断した場合にはS144で出力バッファにV表示コマンドをセットしてS145へ移行し、画像制御回路91にV入賞コマンドを送信する。この画像制御回路91はV表示コマンドを受信した場合にはV画像を液晶画面の右下隅部から中央部に移動表示し、V入賞演出を実行する。

【0137】

サブ制御回路81はS145へ移行すると、受信バッファに主制御回路51からの大当り遊技停止コマンドが格納されているか否かを判断する。ここで受信バッファに大当り遊技停止コマンドが格納されていると判断した場合にはS146で出力バッファに大当り遊技演出停止コマンドをセットし、画像制御回路91に送信する。この画像制御回路91はサブ制御回路81からの大当り遊技停止コマンドを受信することに応じて大当り遊技演出の画像を表示停止する。

30

【0138】

図27はS133の待機演出開始処理であり、サブ制御回路81はS151でROMから演出ランプデータを検出してRAMにセットする。この演出ランプデータは演出LED37を待機演出パターンで点滅制御するためのシーケンスデータである。この待機演出パターンは演出LED37を継続的に白色の発光状態とするものであり、予告演出パターンとは相違する待機演出モード専用の特殊なものである。

40

【0139】

サブ制御回路81はS151で演出ランプデータの検出結果をRAMにセットした場合にはS152へ移行し、ROMから枠ランプデータを検出してRAMにセットする。この枠ランプデータは枠LED39を待機演出パターンで点滅制御するためのシーケンスデータであり、サブ制御回路81はS152で枠ランプデータの検出結果をRAMにセットした場合にはS153へ移行する。

【0140】

サブ制御回路81はS154へ移行すると、ROMからスピーカデータを検出する。このスピーカデータはスピーカ40から待機演出パターンで楽曲を出力するためのものであり、サブ制御回路81はS153でスピーカデータの検出結果をRAMにセットした場合にはS

50

154で画像制御回路91に待機演出開始コマンドを送信する。この待機演出開始コマンドは待機演出画像の表示開始を指令するものであり、画像制御回路91はサブ制御回路81からの待機演出開始コマンドを受信した場合にはVROMから待機演出開始コマンドに応じた画像データを検出し、図14(a)～(c)に示すように、画像データの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器32に待機演出画像を表示する。即ち、待機演出画像の表示は、演出部材34の移動操作と同様に、サブ制御回路81が主制御回路51からの電源投入コマンドを受信することに応じて開始するものである。

【0141】

サブ制御回路81は図27のS154で待機演出開始コマンドを送信すると、S155でRAMの待機演出中フラグをオンし、S156でRTC82から現在時刻をRTC情報として検出する。そして、S157でスピーカ40の鳴動開始時刻を設定し、S158で待機演出停止時刻を設定する。鳴動開始時刻はRTC情報の検出結果に応じて設定されるものであり、RTC情報の検出結果に比べて所定時間後の時刻に設定される（例えば3秒後の時刻）。この鳴動開始時刻には(0)の秒単位で複数の選択肢が設定されており、複数の選択肢のうちから「RTC情報の検出結果+3秒」に比べて最も近い時刻が鳴動開始時刻として設定される。例えばRTC情報の検出結果が「9:30:01:56・・・」であった場合には（「9:30:01:56・・・」+3秒）に最も近い(0)の秒単位の時刻「9:30:02」が鳴動開始時刻として設定される。この鳴動開始時刻は別の遅延条件に相当するものであり、現在時刻が鳴動開始時刻となることは遅延条件の成立に相当する。

【0142】

待機演出停止時刻はパチンコホール側がスイッチやスマートホンやパーソナルコンピュータ等の操作手段（図示せず）をサブ制御回路81に接続し、操作手段を操作することに応じてサブ制御回路81に入力可能にされたものであり、パチンコホール側が独自に指定する任意の時刻である。（例えば午前10:00:00）。この待機演出停止時刻は所定条件に相当するものであり、現在時刻が待機演出停止時刻となることは所定条件の成立に相当する。

【0143】

図28は図25のS122の待機演出処理であり、サブ制御回路81はS161で待機演出中フラグがオンされているか否かを判断する。ここで待機演出中フラグがオフされていると判断した場合には待機演出処理を終え、待機演出中フラグがオンされていると判断した場合にはS162でRAMの待機演出用の枠ランプデータを枠LED39にランプ制御基板100を通して出力することに基づいて枠ランプカバー38を待機演出パターンで点滅させる。即ち、待機演出での枠ランプカバー38の電飾は、演出部材34の移動開始および待機演出画像の表示開始と同様に、サブ制御回路81が主制御回路51からの電源投入コマンドを受信することに応じて開始するものである。

【0144】

サブ制御回路81はS162で枠ランプデータを枠LED39に出力すると、S163でRAMの待機演出用の演出ランプデータを演出LED37にランプ制御基板100を通して出力することに応じて演出部材34を待機演出パターンで白色に電飾する。即ち、待機演出での演出部材34の電飾は、演出部材34の移動と待機演出画像の表示と枠ランプカバー38の電飾と同様に、サブ制御回路81が主制御回路51からの電源投入コマンドを受信することに応じて開始するものであり、一定の色彩（白色）での発光パターンで行われる。この演出LED37の一定の色彩での発光パターンは予告演出とは異なる特殊な電源投入時のみに行われるものであり、電源投入パターンに相当する。

【0145】

サブ制御回路81はS163で演出ランプデータを演出LED38に出力すると、S164でRTC82からの現在時刻を鳴動開始時刻の設定結果と比較する。ここでRTC82からの現在時刻が鳴動開始時刻に到達していないと判断した場合にはS166へ移行し、RTC82からの現在時刻が鳴動開始時刻に到達していると判断した場合にはS165へ移行する。ここでRAMの待機演出用のスピーカデータをスピーカ40に出力することに応じてスピー

10

20

30

40

50

カ 40 から待機演出用の楽曲を出力し、S166へ移行する。即ち、待機演出でのスピーカ 40 からの楽曲の出力はサブ制御回路 81 が主制御回路 51 からの電源投入コマンドを受信することに応じて開始するものでなく、サブ制御回路 81 が電源投入コマンドを受信した後の特定タイミング（鳴動開始時刻）を RTC82 からの現在時刻に基づいて独自に判断することで開始するものであり、演出部材 34 の移動開始と待機演出画像の表示開始と演出部材 34 の電飾開始と枠ランプカバー 38 の電飾開始のそれぞれに比べて後のタイミングで開始されるものである。

【0146】

サブ制御回路 81 は S166 へ移行すると、RTC82 からの現在時刻を待機演出停止時刻の設定結果と比較する。この待機演出停止時刻は演出部材 34 が退避位置から演出位置に移動した後に演出位置に所定時間静止することが可能な時刻に設定されるものであり、サブ制御回路 81 および画像制御回路 91 が遊技演出に係る処理を各自に実行可能な状態となる時刻より後の時刻に設定される。このサブ制御回路 81 は S166 で現在時刻が待機演出停止時刻に到達していると判断した場合には S167 で待機演出中フラグをオフし、S168 で演出モータ 36 に逆転用のパルス信号を出力することに応じて演出部材 34 を演出位置から退避位置に戻す。この現在時刻が待機演出停止時刻に到達することは所定条件の成立に相当する。

【0147】

サブ制御回路 81 は S168 で演出モータ 36 に逆転用のパルス信号を出力すると、S169 で RAM から客待ち演出用の演出ランプデータを検出して RAM にセットし、S170 で RAM から客待ち演出用の枠ランプデータを検出して RAM にセットし、S171 で RAM から客待ち演出用のスピーカデータを検出して RAM にセットする。そして、S172 で画像制御回路 91 に客待ち演出開始コマンドを送信し、S173 で RAM の客待ち演出中フラグをオンする。この画像制御回路 91 は客待ち演出開始コマンドを受信した場合には VROM から客待ち演出開始コマンドに応じた画像データを検出し、図 14 (d) に示すように、画像データの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器 32 に客待ち演出の画像を表示する。

【0148】

図 29 は図 25 の S123 の客待ち演出処理であり、サブ制御回路 81 は S181 で客待ち演出中フラグがオンされているか否かを判断する。ここで客待ち演出中フラグがオフされていると判断した場合には客待ち演出処理を終え、客待ち演出中フラグがオンされていると判断した場合には S182 で RAM の客待ち演出用の枠ランプデータを枠 LED 39 にランプ制御基板 100 を通して出力することに応じて枠ランプカバー 38 を客待ち演出パターンで点滅させる。

【0149】

サブ制御回路 81 は S182 で枠ランプデータを枠 LED 39 に出力すると、S183 で RAM の客待ち演出用の演出ランプデータを演出 LED 37 にランプ制御基板 100 を通して出力することに応じて演出部材 34 を客待ち演出パターンで電飾する。このサブ制御回路 81 は S183 で演出ランプデータを演出 LED 37 に出力すると、S184 で RAM の客待ち演出用のスピーカデータをスピーカ 40 に出力することに応じてスピーカ 40 から客待ち演出用の楽曲を出力する。

【0150】

サブ制御回路 81 は S184 でスピーカデータをスピーカ 40 に出力すると、S185 で客待ち演出の停止条件が成立したか否かを判断する。ここで主制御回路 51 からの変動開始コマンド 1 または変動開始コマンド 2 または大当り遊技開始コマンド等が受信バッファに格納されている場合には客待ち演出の停止条件が成立したと判断し、S186 で客待ち演出中フラグをオフすることに基づいて客待ち演出を停止する。

【0151】

図 30 は図 25 の S124 の RTC 演出処理であり、サブ制御回路 81 は S191 で RTC82 から現在時刻を検出し、S192 で現在時刻の検出結果を複数の RTC 演出開始時刻と比較す

10

20

30

40

50

る。これらRTC演出開始時刻のそれぞれは「11:00:00」から「23:00:00」までの2時間毎の時刻に設定されたものであり、サブ制御回路81はS192で現在時刻の検出結果が複数のRTC演出開始時刻のいずれかであると判断した場合にはS193で画像制御回路91にRTC継続中コマンドを送信し、S194でRTC演出中フラグをオンする。この画像制御回路91はRTC継続中コマンドを受信した場合には、図23に示すように、演出図柄表示器32に「RTC継続中」のアナウンス画像A4を表示することに応じてRTC演出モードであると遊技者に報知する。このRTC演出開始時刻は別の遅延条件に相当し、現在時刻がRTC演出開始時刻となることは遅延条件の成立に相当する。

【0152】

サブ制御回路81は図30のS192で現在時刻の検出結果が複数のRTC演出開始時刻のいずれでもない判断すると、S195で現在時刻の検出結果を複数のRTC演出停止時刻のそれぞれと比較する。これらRTC演出停止時刻のそれぞれはRTC演出開始時刻の2分後の時刻「11:02:00」～「23:02:00」に設定されたものであり、サブ制御回路81はS195で現在時刻の検出結果が複数のRTC演出停止時刻のいずれかであると判断した場合にはS196でRTC演出中フラグをオフし、S197で画像制御回路91にRTC継続停止コマンドを送信する。この画像制御回路91はRTC継続停止コマンドを受信した場合には「RTC継続中」のアナウンス画像A4を消去する。

【0153】

サブ制御回路81は図26のS138でRAMの受信バッファから大当り用の変動パターン「P001～P005」をRTC演出中フラグのオン状態で検出すると、画像制御回路91にハート群表示コマンドを送信する。この画像制御回路91はハート群表示コマンドを受信した場合にはVRAMからハート群表示コマンドに応じた画像データを検出し、図23(c)に示すように、画像データの検出結果を再生することに応じてハート群画像Hgが右から左に向けて一斉に移動する特殊な予告画像を表示する。この予告画像の表示は3列の演出図柄D1のリーチ状態で行われるものであり、現在のリーチ状態が大当りの組合せになることを遊技者に事前に予告するものである。

【0154】

図31の補助クロール演出処理はサブ制御回路81が待機演出モード中に図26のS138の図柄遊技演出開始処理で行う処理であり、サブ制御回路81はS201で待機演出中フラグがオンされているか否かを判断する。ここで待機演出中フラグのオフを判断した場合には補助クロール演出処理を終え、待機演出中フラグのオンを判断した場合にはS202で3列の演出図柄D1の組合せを設定し、S203で3列の数字図柄D2の組合せを設定し、S204へ移行する。これら3列の演出図柄D1の組合せおよび3列の数字図柄D2の組合せは特図1遊技データの検出時には上述の「[1]高確率状態フラグのオフ状態（通常確率状態）で特図1遊技データを検出した場合」の手法で設定されるものであり、特図2遊技データの検出時には上述の「[3]高確率状態フラグのオン状態（高確率状態）で特図2遊技データを検出した場合」の手法で設定される。

【0155】

サブ制御回路81はS204へ移行すると、大きなスクロール領域SE1および小さなスクロール領域SE2がいずれもスクロール表示の停止状態にあるか否かを判断する。ここでスクロール領域SE1内およびSE2内のいずれにもスクロール表示が行われていないと判断すると、S205で画像制御回路91にスクロール開始コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、S206で画像制御回路91に3列の演出図柄D1の組合せの設定結果および3列の数字図柄D2の組合せの設定結果を送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路91はスクロール開始コマンドを受信した場合には大きなスクロール領域SE1内に3列の演出図柄D1のスクロール表示を開始し、小さなスクロール領域SE2内に3列の数字図柄D2のスクロール表示を開始する。この画像制御回路91はサブ制御回路81がS140で送信する図柄確定コマンドを受信した場合に大きなスクロール領域SE1内のスクロール表示を3列の演出図柄D1の組合せの受信結果で停止し、小さなスクロール領域SE2内のスクロール表示を3列の数字図柄D2の組合せの受信結果で停止する。

【0156】

サブ制御回路81はS204でスクロール領域SE1内およびSE2内でスクロール表示が行われていると判断すると、S207で特図1遊技データの検出結果または特図2遊技データの検出結果から当否の判定結果を検出し、当否の検出結果が「大当り」であるか否かを判断する。ここで当否の検出結果が「大当り」であると判断した場合にはS208で画像制御回路91に大当りコマンドを送信すべく出力バッファにセットし、当否の検出結果が「大当り」でないと判断した場合にはS209へ移行する。ここで当否の検出結果が「小当り」であるか否かを判断し、当否の検出結果が「小当り」であると判断した場合にはS210で画像制御回路91に小当りコマンドを送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路91は大当りコマンドの受信時にはサブ制御回路81がS140で送信する図柄確定コマンドを受信することに応じてアナウンス領域E3内に「大当りです。右打ちして下さい。」のアナウンス画像A6を表示し、小当りコマンドの受信時にはサブ制御回路81がS140で送信する図柄確定コマンドを受信することに応じてアナウンス領域E3内に「小当りです。右打ちして下さい。」のアナウンス画像A7を表示する。

10

【0157】

上記実施例1によれば次の効果を奏する。

電源が投入された場合にサブ制御回路81が演出部材34を視認困難な退避位置から視認容易な演出位置に移動操作し、現在時刻が待機演出停止時刻となるまで演出位置に止められる。このため、パチンコホール側や遊技者側にとって電源が投入されたことを演出部材34の動きから一目で把握することが可能となる。

20

電源が投入された場合に演出部材34を演出図柄表示器32の液晶画面の前方に重ね、現在時刻が待機演出停止時刻となるまで液晶画面の前方に止めた。このため、電源投入時の演出部材34の存在を目立たせることができるので、パチンコホール側等が電源投入を容易に把握することが可能となる。

【0158】

電源が投入された場合に演出部材34を演出LED37による電飾状態で演出位置に止めた。このため、電源投入時の演出部材34の存在を一層目立たせることができるので、パチンコホール側が電源投入を一層容易に把握することが可能となる。

電源が投入された場合に演出部材34を演出図柄遊技中とは異なる特殊な待機演出パターンで電飾した。このため、パチンコホール側等が電源投入を演出部材34の動きに加えて電飾状態からも一層容易に把握することが可能となる。

30

【0159】

電源基板110から主制御回路51およびサブ制御回路81に電源を互いに同時に印可し、サブ制御回路81が主制御回路51からの電源投入コマンドに応じて演出部材34を退避位置から演出位置に移動操作した。このため、パチンコホール側が演出部材34の移動を監視することに応じて主制御回路51およびサブ制御回路81の双方の正常な起動を確認することが可能となる。

主制御回路51からの電源投入コマンドの受信に遅れて現在時刻がRTC演出開始時刻となることに応じてサブ制御回路81がRTC演出モードを設定する。このため、複数の遊技機間で電源投入コマンドの送受信タイミングが互いにズレた場合であってもRTC演出モードの開始タイミングが互いに一致し易くなるので、演出図柄遊技の演出モードを互いに同一なRTC演出モードに揃えることが可能となる。

40

主制御回路51からの電源投入コマンドの受信に遅れて現在時刻が鳴動開始時刻となることに応じてサブ制御回路81が独自にスピーカ40を作動させた。このため、複数の遊技機間で電源投入コマンドの送受信タイミングが互いにズレた場合に複数の演出部材34間では移動開始タイミングが互いにズレるものの、複数のスピーカ40間では楽曲の出力開始タイミングが互いに一致し易くなるので、複数の遊技機間で楽曲を揃えることが可能となる。

【0160】

待機演出モード中に演出部材34が待機位置に静止している状態と演出位置に静止して

50

いる状態と待機位置から演出位置に向けて移動している状態と演出位置から待機位置に向けて移動している状態の何れにおいても3列の演出図柄D1を大きなスクロール領域SE1内にスクロール表示した。このため、演出部材34が移動することに応じて3列の演出図柄D1が視認可能な状態となるので、3列の演出図柄D1の視認性が演出部材34の動きの影響で著しく低下することを抑えることが可能になる。この効果は3列の数字図柄D2についても同様である。

待機演出モード中に演出部材34が待機位置に静止している状態と演出位置に静止している状態と待機位置から演出位置に向けて移動している状態と演出位置から待機位置に向けて移動している状態の何れにおいても3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2を定位置にスクロール表示した。このため、演出部材34が3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2の一方に前から重なっている状態で他方に前から重ならない状態が生成されるので、演出部材34の挙動に影響されずに3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2の一方を視認することが可能になる。

10

【0161】

待機演出モード中に3列の演出図柄D1を演出部材34が演出位置で前から重なるスクロール領域SE1内にスクロール表示し、3列の数字図柄D2を演出部材34が演出位置および退避位置間の中間位置で前から重なるスクロール領域SE2内にスクロール表示した。このため、演出部材34が3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2の一方に前から重なっている状態で他方に前から重ならない状態が確実に生成されるので、演出部材34の挙動に影響されずに3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2の一方を確実に視認することが可能になる。

20

電源が投入されたことに応じて演出部材34を退避位置から演出位置に移動させ、演出位置で静止させた後に退避位置に移動させたので、電源の投入を演出部材34の動きから目で認識することが可能になる。しかも、電源投入時に3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2がスクロール表示されている場合に3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2の視認性が電源投入時の演出部材34の動きの影響で著しく低下することも抑えることが可能になる。

【0162】

待機演出モードが解除された後には演出部材34を移動操作することに応じて3列の演出図柄のスクロール表示を演出する予告演出を行ったので、演出部材34を演出図柄遊技の画像を演出するための演出器として利用することが可能になる。

30

演出部材34が退避位置から演出位置に移動することに応じて演出部材34の演出図柄表示器32の液晶画面に対する前からの重なり代が大きくなるように演出部材34の移動軌跡MLを設定した。このため、演出部材34の視認性を高めることで予告演出が行われるので、演出部材34による予告演出効果が高まる。しかも、待機演出モードでは演出部材34がリーチ状態の発生の有無や演出図柄の停止の有無や当否の判定結果等とは無関係に移動し、3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2のスクロール表示がそれぞれの定位置で同時に行われるので、演出部材34が3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2の一方を遮蔽している状態で他方を遮蔽していない状態が確実に生成される。このため、演出部材34を演出器として利用しない待機演出モード等の特殊モードにおいて、両スクロール表示の少なくとも一方を演出部材34の挙動に影響されことなく視認容易な状態とすることが可能になる。

40

待機演出モードでは演出部材34の移動軌跡MLの後方の定位置で3列の演出図柄D1および3列の数字図柄D2のスクロール表示を同時に行ったので、演出部材34が両スクロール表示の一方を前から遮蔽している状態で他方を遮蔽していない状態が生成される。このため、一方のスクロール表示を演出部材34の挙動に拘わらず視認容易な状態とすることが可能になる。

[実施例2]

遊技盤3の装飾枠33には、図32に示すように、演出部材34に換えて演出部材120が設けられている。この演出部材120は上分割部材121および下分割部材122か

50

らなるものであり、上分割部材 1 2 1 および下分割部材 1 2 2 は駆動機構（図示せず）を介して演出モータ 3 6 に連結されている。この駆動機構は上分割部材 1 2 1 を図柄表示器 3 2 の液晶画面の中央部に前から重なる演出位置（b 参照）および液晶画面から上へ退避した退避位置（a 参照）間で上下方向へ直線的に移動操作し、下分割部材 1 2 1 を図柄表示器 3 2 の液晶画面の中央部に前から重なる演出位置（b 参照）および液晶画面から下へ退避した退避位置（a 参照）間で上下方向へ直線的に移動操作するものであり、上分割部材 1 2 1 および下分割部材 1 2 2 は演出位置で相互に接触することに応じて 1 つの完成形態となる。

【0163】

演出部材 1 2 0 は退避位置で大きなスクロール領域 SE1 および小さなスクロール領域 SE2 の両者を前から視認可能に開放するものである。この演出部材 1 2 0 は演出位置で大きなスクロール領域 SE1 を前から視認困難に覆うものであり、小さなスクロール領域 SE2 を前から視認容易に開放する。この演出部材 1 2 0 は待機位置および演出位置間の中間位置で小さなスクロール領域 SE2 を前から視認困難に覆うものであり、大きなスクロール領域 SE1 を前から視認容易に開放する。

上記実施例 1 および 2 においては、演出部材 3 4 を前後方向へ指向する軸を中心とする円弧状の軌跡に沿って演出位置および退避位置間で移動操作しても良い。

【0164】

[実施例 3]

サブ制御回路 8 1 は主制御回路 5 1 からの電源投入コマンドを受信した場合に鳴動開始時刻を設定し（S157）、鳴動開始時刻の設定結果に応じて待機演出停止時刻を設定する（S158）。そして、現在時刻の検出結果が鳴動開始時刻の設定結果に到達した場合に演出モータ 3 6 の駆動と演出 LED 3 7 の待機演出パターンでの駆動制御とスピーカ 4 0 の待機演出パターンでの駆動制御と枠 LED 3 9 の待機演出パターンでの駆動制御を相互に同時に開始し、演出部材 3 4 の退避位置から演出位置への移動と演出部材 3 4 の待機演出パターンでの電飾とスピーカ 4 0 からの楽曲の出力と枠ランプ 3 8 の待機演出パターンでの電飾を相互に同時に開始する。この鳴動開始時刻は所定の操作条件に相当するものであり、サブ制御回路 8 1 は現在時刻の検出結果が待機演出停止時刻の設定結果に到達した場合に演出モータ 3 6 を逆転操作することに応じて演出部材 3 4 を演出位置から退避位置に復帰させ、演出 LED 3 7 とスピーカ 4 0 と枠 LED 3 9 の待機演出パターンでの駆動制御を停止する。

【0165】

上記実施例 3 によれば次の効果を奏する。

サブ制御回路 8 1 が電源投入コマンドの受信に遅れて現在時刻を鳴動開始時刻と比較し、現在時刻が鳴動開始時刻に到達したと独自に判断したことに応じて演出部材 3 4 の移動と演出部材 3 4 の電飾とスピーカ 4 0 の鳴動と枠ランプ 3 8 の電飾を相互に同時に開始した。このため、複数の遊技機間で電源投入コマンドの送受信タイミングが互いにズレた場合であっても複数の演出部材 3 4 間では移動開始タイミングが互いに一致し易くなるので、複数の遊技機間で演出部材 3 4 の挙動を揃えることが可能となる。この効果は演出部材 3 4 の電飾と枠ランプ 3 8 の電飾とスピーカ 4 0 の鳴動についても同様である。

【0166】

[実施例 4]

図 3 3 はサブ制御回路 8 1 の受信コマンド解析処理であり、サブ制御回路 8 1 は S147 で今回の受信コマンド解析処理が所定回目（1 回目）であるか否かを判断する。ここで今回の受信コマンド解析処理が所定回目であると判断した場合には S132 で演出モータ 3 6 に正転用のパルス信号を出力開始することに応じて演出部材 3 4 を退避位置から演出位置に移動開始する。即ち、サブ制御回路 8 1 は主制御回路 5 1 からの電源投入コマンドとは無関係に所定条件が成立することに応じて演出部材 3 4 を独自に退避位置から演出位置に移動操作する。この今回の受信コマンド解析処理が 1 回目であることは所定の操作条件の成立に相当する。

【0167】

[実施例5]

演出図柄表示器32の液晶画面には、図34に示すように、大きなスクロール領域SE1が設定されている。このスクロール領域SE1は液晶画面の下端部の定位置に設定されたものであり、演出部材34が退避位置に静止している状態と演出位置に静止している状態と退避位置から演出位置に移動している状態と演出位置から退避位置に移動している状態のいずれにおいても前から重ならない位置に設定されている。

上記実施例5によれば、待機演出モード中に大きなスクロール領域SE1内に3列の演出図柄D1がスクロール状態およびスクロール停止状態で順に表示される。このため、演出部材34が静止状態および移動状態のいずれの状態にあるかに拘わらず、3列の演出図柄D1に前から重ならないので、3列の演出図柄D1の良好な視認状態が維持される。

尚、上記実施例5においては、小さなスクロール領域SE2を廃止しても良い。

【0168】

[実施例6]

通常演出モードでは小さなスクロール領域SE2内に3列の数字図柄D2がスクロール状態およびスクロール停止状態で順に表示される。これら3列の数字図柄D2のスクロール表示は「通常確率状態」で遊技球が第1始動口15に有効に入球した場合および第1可変始動口16に有効に入球した場合に行われ、「高確率状態」では遊技球が第2始動口41に有効に入球した場合に行われるものであり、3列の数字図柄D2のスクロール表示は3列の演出図柄D1と同一の数字からなる同一の組合せで停止される。即ち、大きなスクロール領域SE1および小さなスクロール領域SE2は互いに同一の可変表示および可変停止表示が行われるものである。

上記実施例6によれば、通常演出モード中に小さなスクロール領域SE2内に3列の数字図柄D2を3列の演出図柄D1と同一の態様でスクロール表示したので、通常演出モード中にも待機演出モード中と同様の効果が得られる。

【0169】

上記実施例1ないし6においては、演出部材34の演出位置で発射ハンドル8に手指が触れたことをサブ制御回路81または主制御回路51が検出した場合にこれを所定条件の成立として演出部材34を演出位置から退避位置に復帰させても良い。

上記実施例1ないし6においては、遊技者から視認不能な位置を演出部材34の退避位置として設定しても良い。

上記実施例1ないし6においては、大きなスクロール領域SE1および小さなスクロール領域SE2に加えて中間の大きさのスクロール領域を設定し、待機演出モード中および通常演出モード中に3つのスクロール領域内で識別図柄のスクロール表示を同時に行っても良い。

【0170】

上記実施例1ないし6においては、大きなスクロール領域SE1内に識別図柄として3列の数字を表示し、小さなスクロール領域SE2内に識別図柄として3列のアルファベットを表示する等、スクロール領域SE1内およびスクロール領域SE2内に異種の識別図柄を表示しても良い。

上記実施例1ないし6においては、演出部材34の退避位置で演出部材34の一部を前から見て演出図柄表示器32の液晶画面に重ねても良く、要は演出部材34の演出位置では退避位置に比べて演出図柄表示器32の液晶画面に対する前からの重なり代を大きく設定すれば良い。

【0171】

上記実施例1ないし6においては、小さなスクロール領域SE2内に3列の数字図柄D2を3列の演出図柄D1と異なる数字からなる同一の組合せでスクロール停止させても良い。

上記実施例1ないし6においては、演出部材34が退避位置から演出位置に往動する場合の往動軌跡と演出位置から退避位置に復動する場合の復動軌跡を相違させても良い。こ

10

20

30

40

50

の場合にも演出部材 3 4 が演出位置にある状態と退避位置にある状態と演出位置から退避位置に向けて復動している状態と退避位置から演出位置に向けて往動している状態の何れにおいても、識別図柄を演出図柄表示器 3 2 の液晶画面の 1 または 2 以上の定位置に可変表示することに応じて演出部材 3 4 の現在位置に拘わらず、識別図柄の視認性を良好な状態に保つことが好ましい。

【0172】

上記実施例 1 ないし 6 においては、本発明を 1 種または 2 種または 3 種のパチンコ遊技機に適用しても良い。

本発明は上記実施例 1 ないし 6 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可能である。

【0173】

上記実施例 1 ないし 6 には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の参考発明[1-1]～[1-8][2-1]が記載されている。

遊技機には遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に図柄遊技の画像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を可変状態および可変停止状態で順に表示するものであり、遊技者には識別図柄の可変停止状態での態様に依じて当否の判定結果が報知される（特開 2016-158689 号公報参照）。この従来の遊技機には可動部材を備えたものがある。この可動部材は図柄遊技で識別図柄が当りの態様となる確度を遊技者に事前に示唆するための演出器であり、識別図柄の態様が確定する前の図柄遊技中に移動操作される。本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は図柄遊技の演出とは別の機能を有する可動部材を備えた遊技機を提供することにある。

【0174】

参考発明[1-1]

遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に当否を判定する主制御回路と、前記主制御回路の当否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、前記図柄遊技の演出内容を制御する演出制御回路と、遊技者にとって視認容易な作動位置および当該作動位置に比べて視認困難な退避位置間で移動可能な可動部材を備え、前記演出制御回路は電源が投入された場合に前記可動部材を前記退避位置から前記作動位置に移動操作し、所定条件が成立するまで前記作動位置に止めることを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、電源が投入された場合に可動部材が視認困難な退避位置から視認容易な作動位置に移動し、所定条件が成立するまで作動位置に止められる。このため、パチンコホール側や遊技者側にとって電源が投入されたことを可動部材の動きから一目で把握することが可能となる。

【0175】

参考発明[1-2]

前記演出制御回路は電源が投入された場合に前記可動部材を前記表示器の表示画面の前方から外れた退避位置から前方の作動位置に移動操作することを特徴とする参考発明[1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、電源が投入された場合に可動部材が表示器の表示画面の前方に重ねられ、所定条件が成立するまで表示画面の前方に止められる。このため、電源投入時の可動部材の存在を目立たせることができるので、パチンコホール側等が電源投入を容易に把握することが可能となる。

【0176】

参考発明[1-3]

前記可動部材を電飾する電飾器を備え、前記演出制御回路は電源が投入された場合に前記可動部材を所定の電源投入パターンで電飾することを特徴とする参考発明[1-1]または[1-2]に記載の遊技機。

上記手段によれば、電源が投入された場合に可動部材が電源投入パターンで電飾される

10

20

30

40

50

。このため、パチンコホール側等が電源投入を可動部材の動きに加えて電飾状態からも容易に把握することが可能となる。

【0177】

参考発明[1-4]

前記可動部材を電飾する電飾器を備え、前記演出制御回路は前記可動部材を前記電飾器による電飾状態で前記作動位置に止めることを特徴とする参考発明[1-3]に記載の遊技機。

上記手段によれば、電源が投入された場合に可動部材が電飾状態で作動位置に止められる。このため、電源投入時の可動部材の存在を目立たせることができるので、パチンコホール側が電源投入を容易に把握することが可能となる。

10

【0178】

参考発明[1-5]

前記主制御回路および前記演出制御回路に電源を印可する電源基板を備え、前記主制御回路は前記電源基板から電源が投入されることに応じて前記演出制御回路に電源投入コマンドを送信し、前記演出制御回路は前記電源投入コマンドを受信することに応じて前記可動部材の前記退避位置から前記作動位置への移動操作を行うことを特徴とする参考発明[1-1]ないし[1-4]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、演出制御回路が主制御回路からの電源投入コマンドに応じて可動部材を退避位置から作動位置に移動操作するので、パチンコホール側が可動部材の移動を監視することに応じて主制御回路および演出制御回路の双方の起動を確認することが可能となる。

20

【0179】

参考発明[1-6]

前記演出制御回路は前記電源投入コマンドの受信とは別の遅延条件が前記電源投入コマンドの受信に遅れて成立することに応じて所定の演出モードを設定することを特徴とする参考発明[1-5]に記載の遊技機。

上記手段によれば、主制御回路からの電源投入コマンドの受信に遅れて遅延条件が成立することに応じて演出制御回路が所定の演出モードを設定する。このため、複数の遊技機間で電源投入コマンドの送受信タイミングが互いにズレた場合であっても所定の演出モードの開始タイミングが互いに一致し易くなるので、演出モードを互いに同一な所定の演出モードに揃えることが可能となる。

30

【0180】

参考発明[1-7]

前記図柄遊技を音または光で演出するものであって前記演出制御回路によって制御される演出器を備え、前記演出制御回路は前記電源投入コマンドの受信とは別の遅延条件が前記電源投入コマンドの受信に遅れて成立することに応じて前記演出器を作動させることを特徴とする参考発明[1-5]または[1-6]に記載の遊技機。

上記手段によれば、主制御回路からの電源投入コマンドの受信に遅れて遅延条件が成立することに応じて演出制御回路が独自に演出器を作動させる。このため、複数の遊技機間で電源投入コマンドの送受信タイミングが互いにズレた場合に複数の可動部材間では作動タイミングが互いにズレるものの、複数の演出器間では作動タイミングが互いに一致し易くなる。このため、演出器としてのスピーカから楽曲を出力する場合には複数の遊技機間で楽曲を揃えることが可能となり、演出器としてのランプを発光させる場合には複数の遊技機間で発光パターンを揃えることが可能となる。

40

【0181】

参考発明[1-8]

前記主制御回路および前記演出制御回路に電源を印可する電源基板を備え、前記主制御回路は前記電源基板から電源が投入されることに応じて前記演出制御回路に電源投入コマンドを送信し、前記演出制御回路は前記電源基板から電源が投入された場合に前記電源投入コマンドの受信とは別の操作条件が成立することに応じて前記可動部材の前記退避位置

50

から前記作動位置への移動操作を行うことを特徴とする参考発明[1-1]ないし[1-5]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、主制御回路からの電源投入コマンドの受信とは別の操作条件が成立することに応じて演出制御回路が独自に可動部材を作動させる。このため、複数の遊技機間で電源投入コマンドの送受信タイミングが互いにズレた場合であっても複数の可動部材間では作動タイミングが互いに一致し易くなるので、複数の遊技機間で可動部材の挙動を揃えることが可能となる。

【0182】

参考発明[2-1]

遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に可否の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示器と、遊技者にとって視認容易な演出位置および当該演出位置に比べて視認困難な退避位置間で移動可能な演出部材と、前記図柄遊技の演出内容を制御する演出制御手段を備え、前記演出制御手段は前記図柄遊技中に前記演出部材を前記退避位置から前記演出位置に移動操作する予告演出を行うことに応じて前記図柄遊技で当りと報知されることを遊技者に確定的または非確定的に示唆することが可能なものであり、電源投入時には前記可動部材を前記退避位置から前記演出位置に移動操作し所定条件が成立するまで前記演出位置に止めることを特徴とする遊技機。

10

上記手段によれば、電源投入時には可動部材が視認困難な退避位置から視認容易な演出位置に移動し、所定条件が成立するまで演出位置に止められる。このため、パチンコホール側や遊技者側にとって電源が投入されたことを可動部材の動きから一目で把握することが可能となる。

20

【0183】

上記実施例1ないし6には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の参考発明[3-1]～[3-6][4-1]が記載されている。遊技機には遊技球が所定の入球領域に有効に入球した場合に表示器の表示画面に図柄遊技の画像を表示する構成のものがある。この図柄遊技の画像は識別図柄を可変状態および可変停止状態で順に表示するものであり、遊技者には識別図柄の可変停止状態での態様に依りて可否の判定結果が報知される（特開2016-158689号公報参照）。この従来の遊技機には表示器の表示画面の前方で可動部材を移動操作する構成のものがある。この遊技機の場合には可動部材が表示画面の前方で動く影響で可変表示中の識別図柄の視認性が著しく低下する傾向にあった。参考発明[3-1]～[3-6][4-1]は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は可変表示中の識別図柄の視認性が可動部材の影響で著しく低下することを抑えることが可能な遊技機を提供することにある。

30

【0184】

参考発明[3-1]

表示画面を有する表示器と、前記表示器の表示画面に画像を表示する画像表示手段と、前記表示器の表示画面よりも前方の作動位置および待機位置間で移動操作される可動部材を備え、前記可動部材は前記作動位置にある状態では前記待機位置にある状態に比べて前記表示器の表示画面に前から重なる重なり代が大きなものであり、前記画像表示手段は前記可動部材が前記作動位置にある状態と前記待機位置にある状態と前記作動位置から前記待機位置に向けて移動している状態と前記待機位置から前記作動位置に向けて移動している状態の何れにおいても可否の判定結果を遊技者に報知するための識別図柄を前記表示器の表示画面の定位置に可変表示することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

40

上記手段によれば、可動部材の静止中および移動中のいずれにおいても識別図柄が表示器の表示画面の定位置に可変表示される。このため、可動部材が移動することに応じて識別図柄が視認可能な状態となるので、可変表示中の識別図柄の視認性が可動部材の影響で著しく低下することを抑えることが可能になる。

【0185】

参考発明[3-2]

前記画像表示手段は前記可動部材の何れの状態においても前記識別図柄を前記表示器の

50

表示画面の複数の定位置に可変表示することが可能なものであることを特徴とする参考発明[3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、可動部材の静止中および移動中のいずれにおいても識別図柄が表示器の表示画面の複数の定位置に可変表示される。このため、可動部材が1つの可変表示中の識別図柄に前から重なっている状態で別の1つの可変表示中の識別図柄に前から重ならない状態が生成されるので、可動部材の挙動に影響されずに複数の可変表示中の識別図柄のいずれかを視認することが可能になる。

【0186】

参考発明[3-3]

前記複数の定位置のうちの1つは前記可動部材が前記作動位置で前から重なる領域内に設定され、前記複数の定位置のうちの別の1つは前記可動部材が前記作動位置および前記待機位置間の途中位置で前から重なる領域内に設定されていることを特徴とする参考発明[3-2]に記載の遊技機。

上記手段によれば、可動部材が作動位置で前から重なる領域内および途中位置で前から重なる領域内のそれぞれに識別図柄が可変表示される。このため、可動部材が1つの可変表示中の識別図柄に前から重なっている状態で別の1つの可変表示中の識別図柄に前から重ならない状態が確実に生成されるので、可動部材の挙動に影響されずに複数の可変表示中の識別図柄のうちのいずれかを確実に視認することが可能になる。

【0187】

参考発明[3-4]

電源が投入されたことに応じて前記可動部材を前記待機位置から前記作動位置に移動操作する操作手段を備え、前記操作手段は前記可動部材が前記作動位置にある状態で所定条件が成立することに依って前記可動部材を前記作動位置から前記待機位置に移動操作することを特徴とする参考発明[3-1]ないし[3-3]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、電源の投入に応じて可動部材が待機位置から作動位置に移動し、作動位置で静止した後待機位置に移動するので、電源の投入を可動部材の動きから目で認識することが可能になる。しかも、電源投入時に識別図柄が可変表示されている場合に識別図柄の視認性が電源投入時の可動部材の動きの影響で著しく低下することも抑えることが可能になる。

【0188】

参考発明[3-5]

前記操作手段は前記所定条件が成立した後は前記可動部材を移動操作することに応じて前記識別図柄の可変表示を演出するものであることを特徴とする参考発明[3-4]に記載の遊技機。

上記手段によれば、電源投入後には識別図柄の可変表示を演出するための演出器として可動部材を利用することが可能になる。

【0189】

参考発明[3-6]

表示画面を有する表示器と、当否の判定結果を報知するための識別図柄を前記表示器の表示画面に可変表示する可変表示手段と、前記表示器の表示画面よりも前方に設けられた可動部材と、前記識別図柄の可変表示を演出する場合には前記表示器の表示画面に前から重なる作動位置に前記可動部材を移動操作するものであって当該演出を終えた場合には当該表示画面に対する前からの重なり代が少なくなる方向へ前記可動部材を移動操作する操作手段を備え、前記操作手段は所定のモードでは前記可動部材を前記識別図柄の可変表示の進行状況とは無関係に操作することが可能なものであって当該所定のモードとは異なるモードでは前記可動部材を前記識別図柄の可変表示の進行状況に応じて操作することが可能なものであり、前記可変表示手段は前記所定のモードでは前記識別図柄の可変表示を複数の定位置で同時に行うことが可能なものであることを特徴とする遊技機。この可変表示の進行状況とは「リーチ状態の発生の有無」「識別図柄を構成する図柄要素の停止の有無」等を含む用語である。

上記手段によれば、可動部材が待機位置から作動位置に移動することに応じて可動部材の表示器の表示画面に対する前からの重なり代が大きくなる。このため、可動部材の視認性を高めることで識別図柄の可変表示が演出されるので、可動部材による可変表示の演出効果が高まる。しかも、所定のモードでは可動部材が可変表示の進行状況とは無関係に移動し、可変表示が複数の定位置で同時に行われるので、可動部材が1つの可変表示を遮蔽している状態で別の1つの可変表示を遮蔽していない状態が生成される。このため、可動部材を可変表示用の演出器として利用しない待機モード等の特殊モードにおいて、複数の可変表示のうちのいずれかを可動部材の挙動に影響されことなく視認容易な状態とすることが可能になる。

【0190】

10

参考発明[4-1]

表示画面を有する表示器と、前記表示器の表示画面よりも前方に設けられ所定の軌跡で移動操作される可動部材と、当否の判定結果を報知するための識別図柄を前記表示器の表示画面に可変表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段は所定のモードでは前記識別図柄の可変表示を前記可動部材の移動の軌跡の後方の複数の定位置で同時に行うことが可能なものであることを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、所定のモードでは可動部材の移動の軌跡の後方の複数の定位置で識別図柄の可変表示が同時に行われるので、可動部材が1つの可変表示を前から遮蔽している状態で別の1つの可変表示を遮蔽していない状態が生成される。このため、複数の可変表示のうちのいずれかを可動部材の挙動に拘わらず視認容易な状態とすることが可能になる。

20

【符号の説明】

【0191】

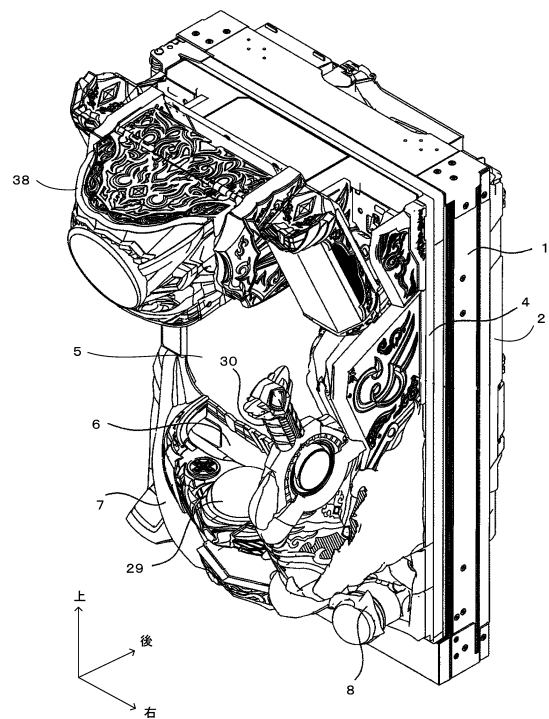
15は第1始動口（所定の入球領域、所定の始動領域）、16は第1可変始動口（所定の入球領域、所定の始動領域）、18は第1大入賞口（所定の入球領域）、21は第2大入賞口（所定の入球領域）、32は演出図柄表示器（表示器）、34は演出部材（可動部材）、37は演出LED（電飾器）、39は枠LED（演出器）、40はスピーカ（演出器）、41は第2始動口（所定の入球領域、所定の始動領域）、51は主制御回路（遊技手段、先読み手段）、81はサブ制御回路（演出制御回路、演出制御手段、操作手段）、91は画像制御回路（画像表示手段、可変表示手段）、110は電源基板、D1は3列の演出図柄（識別図柄）、D2は3列の数字図柄（識別図柄）、MLは移動軌跡、SE1はスクロール領域（定位置）、SE2はスクロール領域（定位置）である。

30

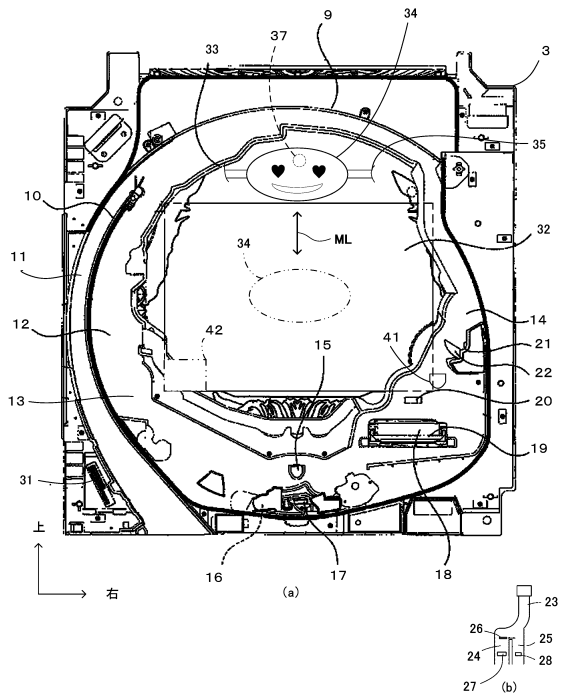
40

50

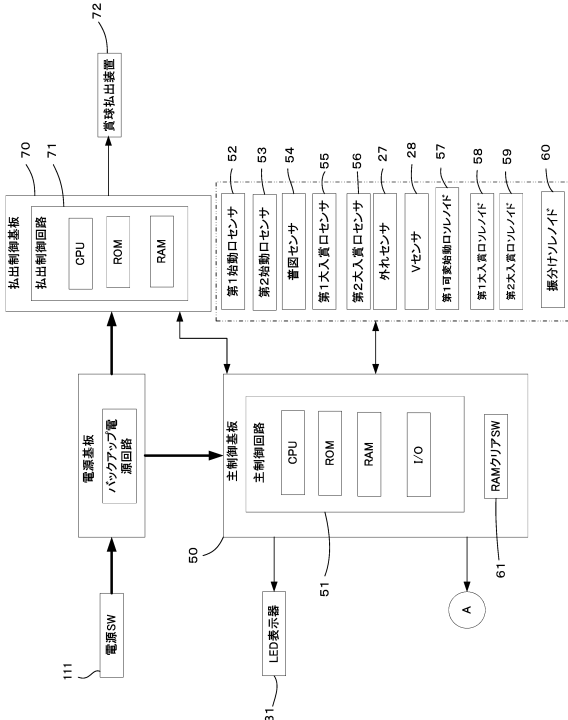
【図面】
【図 1】



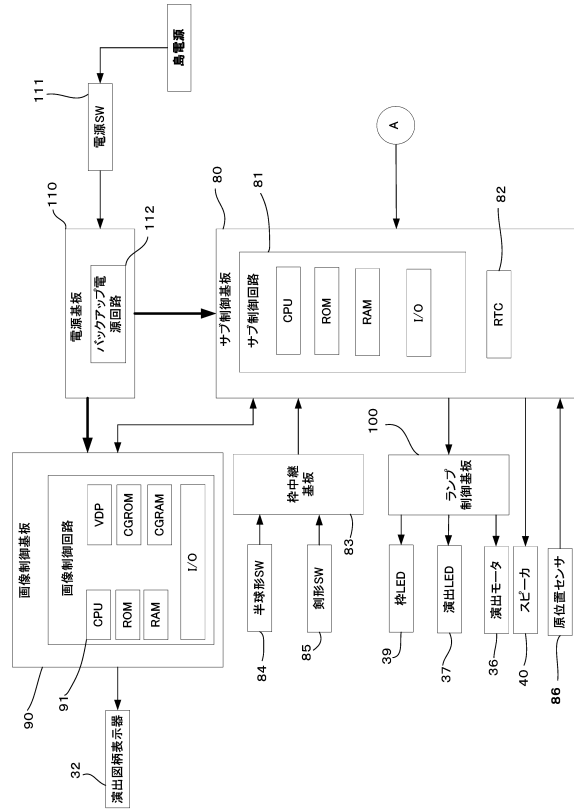
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 乱数カウンタの一覧		
乱数カウンタ	数値範囲	用途
特別図柄当否判定用乱数	0～65535	特別図柄の当否判定
大当り種別決定用乱数	0～199	大当り種別決定
変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定
普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定
リーチ判定用乱数	0～99	リーチ有無の判定

(b) 普通当り判定テーブル		
遊技状態	普通図柄当否判定用乱数	判定結果
非電サポ状態	0.1	普通当り
	2～240	普通外れ
電サポ状態	0～239	普通当り
	240	普通外れ

(c) 普通変動表示時間テーブル	
遊技状態	普通変動表示時間
非電サポ状態	30秒
電サポ状態	1秒

(d) 普通遊技パターンテーブル		
遊技状態	開放回数	開放時間
非電サポ状態	1回	30秒
電サポ状態	1回	1秒

(e) 特図1大当り判定テーブル		
遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0～219	大当り
	220～65535	外れ
高確率状態	0～999	大当り
	1000～65535	外れ

(f) 特図1大当り種別テーブル						
大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サポ状態	高確率状態	継続回数	実質ラウンド数
大当り図柄1	0～9	30%	×	×		16
大当り図柄2	60～119	30%	×	×		8
大当り図柄3	120～159	20%	×	○	1000	16
大当り図柄4	160～199	20%	○	×	100	10

(g) 特図12リーチテーブル		
状態	リーチ判定用乱数	判定結果
非時短状態	0～19	リーチ有り
	20～99	リーチ無し
時短状態	0～9	リーチ有り
	10～99	リーチ無し

(h) 特図1領域			
特図1保留領域4	特図1先読み領域4	特図1	特図1
特図1保留領域3	特図1先読み領域3	特図1	特図1
特図1保留領域2	特図1先読み領域2	特図1	特図1
特図1保留領域1	特図1先読み領域1	特図1	特図1

【図 6】

(a)特図1変動パターンテーブル						
状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
通常確率状態	大当り	—	—	0～38	PO01	110000msec
		—	—	39～67	PO02	91000
		—	—	68～86	PO03	81000
		—	—	87～96	PO04	71000
		—	—	97～99	PO05	20000
		—	—	0～9	PH01	100000
	外れ	リーチ有り	—	10～19	PH02	90000
			—	20～29	PH03	80000
			—	30～39	PH04	70000
			—	40～99	PH05	20000
			リーチ無し	0～2	PH06	6000
				3～4	PH07	1000
高確率状態	大当り	—	—	0～99	PO00	1500000
	外れ	—	—	0～99	PH00	1300000

(b)特図2変動パターンテーブル						
状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
高確率状態	大当り	—	—	0～38	PO01	110000msec
		—	—	39～67	PO02	91000
		—	—	68～86	PO03	81000
		—	—	87～96	PO04	71000
		—	—	97～99	PO05	20000
		—	—	0～9	PH01	100000
	外れ	リーチ有り	—	10～19	PH02	90000
			—	20～29	PH03	80000
			—	30～39	PH04	70000
			—	40～99	PH05	20000
			リーチ無し	0～2	PH06	6000
				3～4	PH07	1000
通常確率状態	小当り	—	—	0～99	PK00	1000
	大当り	—	—	0～99	PO00	1500000
	外れ	—	—	0～99	PH00	1300000
	小当り	—	—	0～99	PK01	1500000

【図 7】

(a)特図2大当り判定テーブル		
遊技状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0～219	大当り
	2195～57256	小当り
	220～2184、57257～65535	外れ
高確率状態	0～999	大当り
	10000～57256	小当り
	57257～65535	外れ

(b)特図2大当り種別テーブル						
大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率	電サポ状態	高確率状態	継続回数	実質ラウンド数
大当り図柄1	0～9	10%	×	×		16
大当り図柄2	10～19	10%	×	×		8
大当り図柄3	20～179	70%	×	○	1000	16
大当り図柄4	180～199	10%	○	×	100	10

(c)特図2領域	
特図2保留領域4	特図2先読み領域4
特図2保留領域3	特図2先読み領域3
特図2保留領域2	特図2先読み領域2
特図2保留領域1	特図2先読み領域1

(d)小当り遊技パターンテーブル				
小当り遊技内容				
ラウンド数	オープニング期間	大入賞口	閉鎖時間	エンディング期間
1	1秒	第2大入賞口	4秒	1秒

【図 8】

大当り遊技パターン	エンディング期間		閉鎖時間		開放開放時間		大入賞口		オープニング期間		ラウンド数	
	10秒		2秒		30秒		第1大入賞口		10秒		15(15)	
	10秒		2秒		30秒		第1大入賞口		10秒		15(8)	
	10秒		2秒		0.1秒		第1大入賞口		10秒		15(15)	
大当り遊技パターン	10秒		2秒		30秒		第1大入賞口		10秒		15(15)	
	10秒		2秒		30秒		第2大入賞口		10秒		15(15)	
	10秒		2秒		30秒		第1大入賞口		10秒		15(15)	
	10秒		2秒		30秒		第1大入賞口		10秒		15(10)	
大当り図柄1	パターン1		パターン2		パターン3		パターン4		パターン5		パターン6	
大当り図柄2	パターン1		パターン2		パターン3		パターン4		パターン5		パターン6	
大当り図柄3	パターン1		パターン2		パターン3		パターン4		パターン5		パターン6	
大当り図柄4	パターン1		パターン2		パターン3		パターン4		パターン5		パターン6	

10

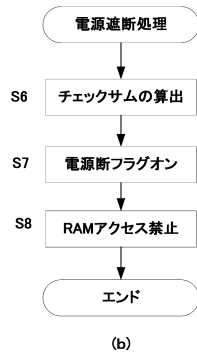
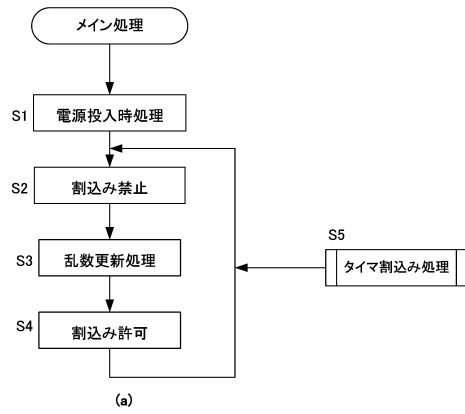
20

30

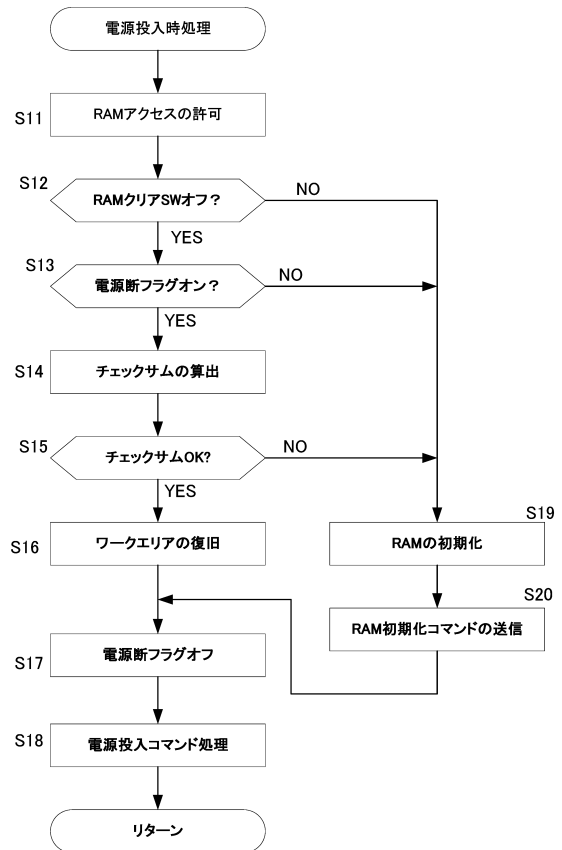
40

50

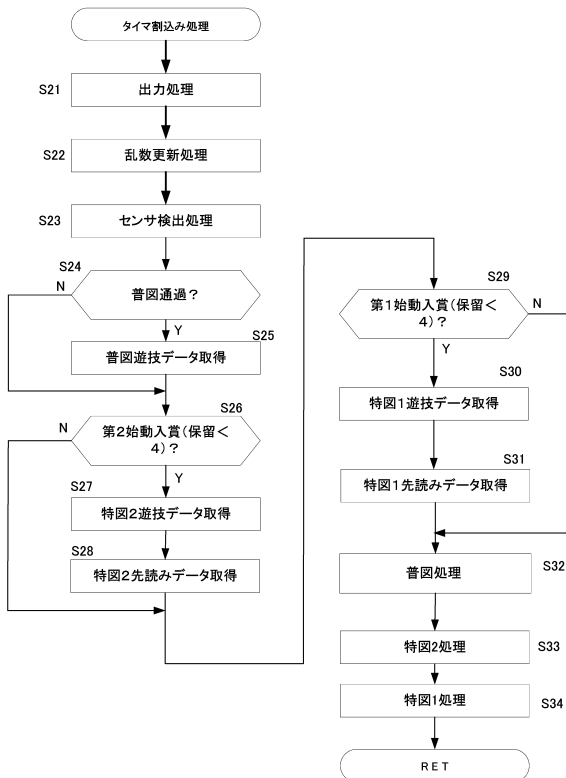
【図 9】



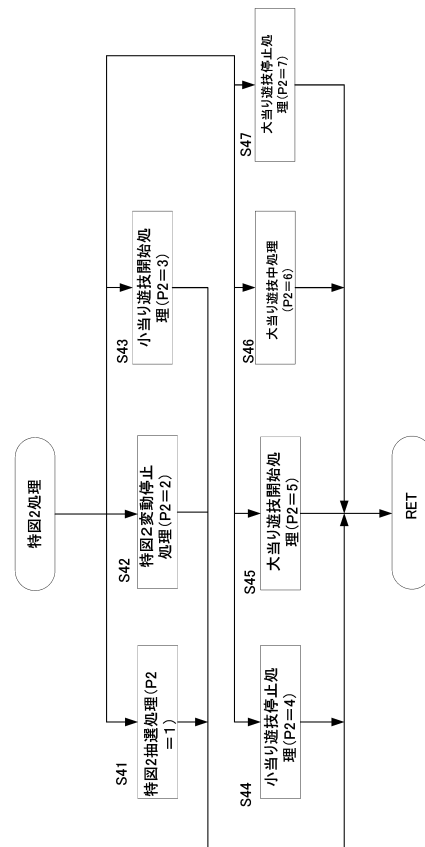
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

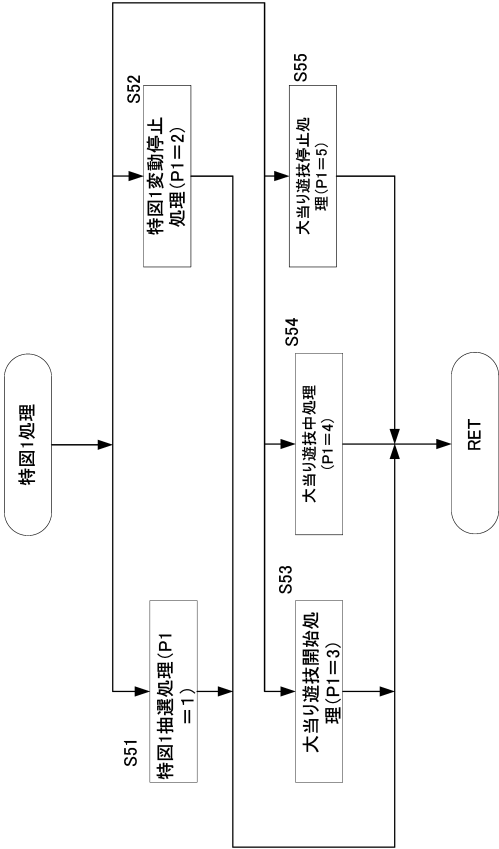
20

30

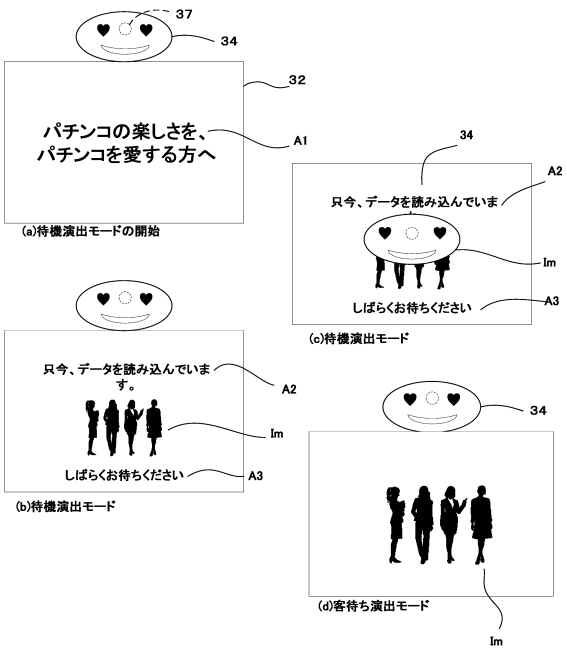
40

50

【図 1 3】



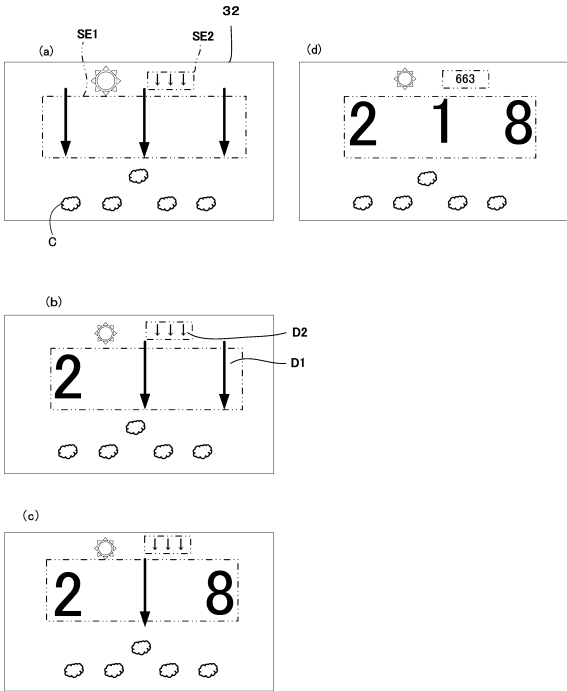
【図 1 4】



【図 1 5】

特図変動パターン	演出内容	名称
PH00/PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]	ノーマル演出
PH07/PK00/PK01	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]	全図同時停止演出
PH05/PO00/PO05	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]	ノーマル演出
PH01/PH02/PH03/PH04/PO01/PO02/PO03/PO04	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]	スーパー演出

【図 1 6】



10

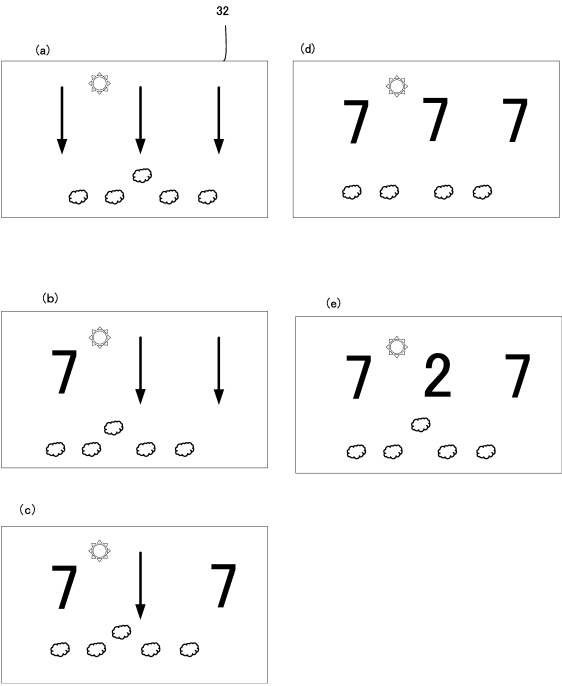
20

30

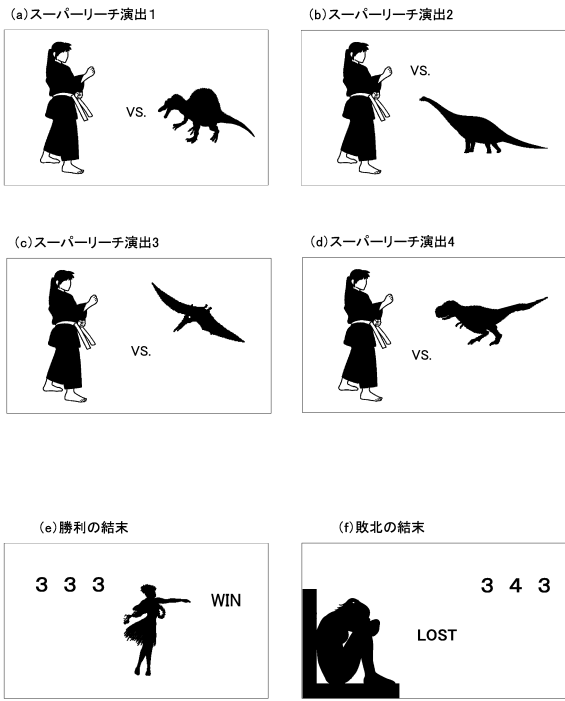
40

50

【図 17】



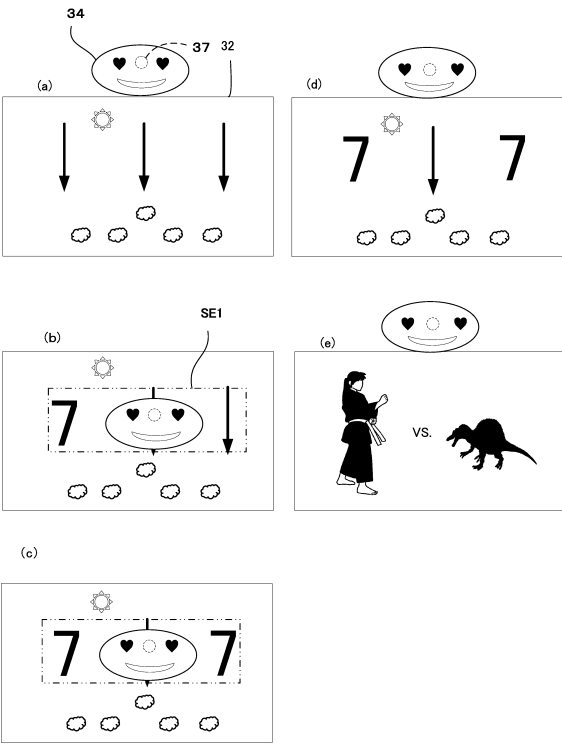
【図 18】



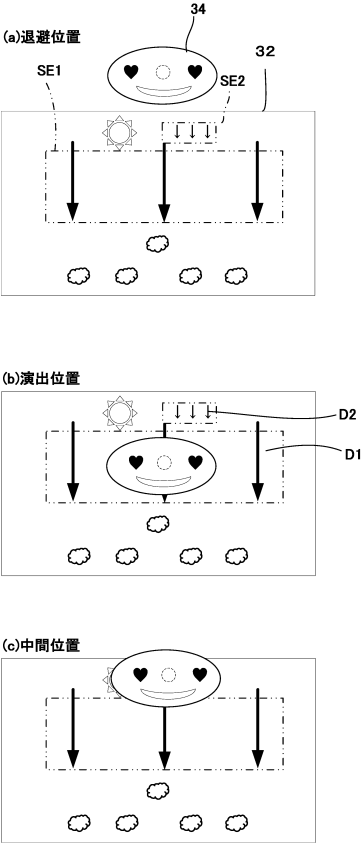
10

20

【図 19】



【図 20】

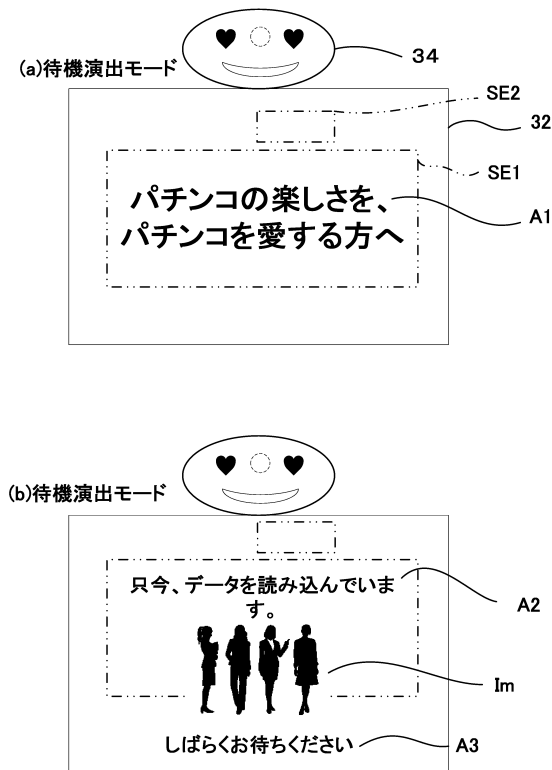


30

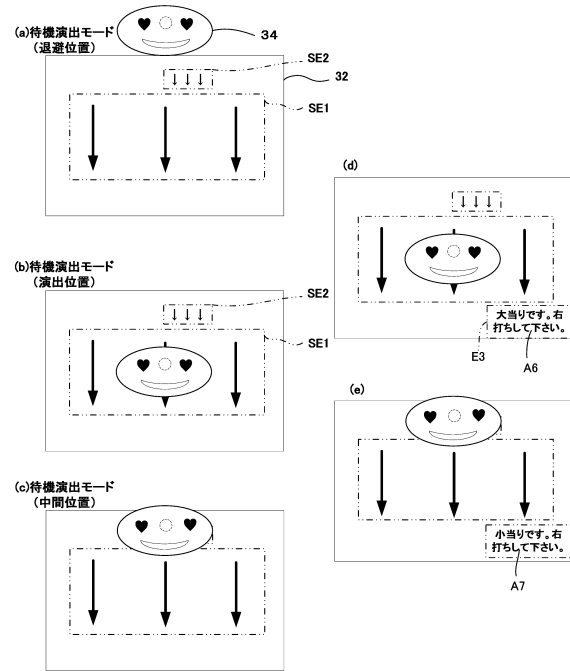
40

50

【図 2 1】



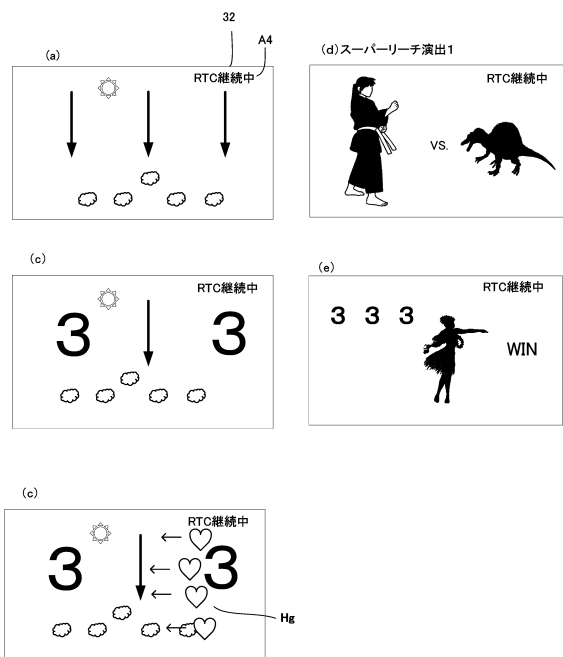
【図 2 2】



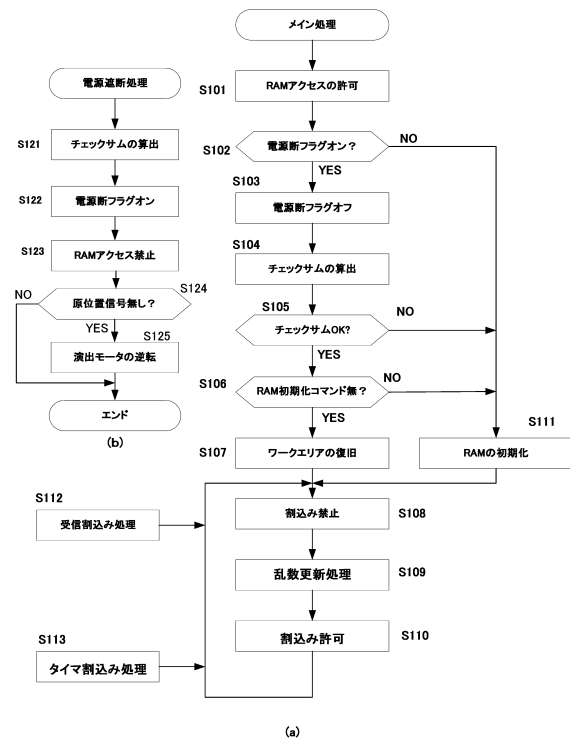
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

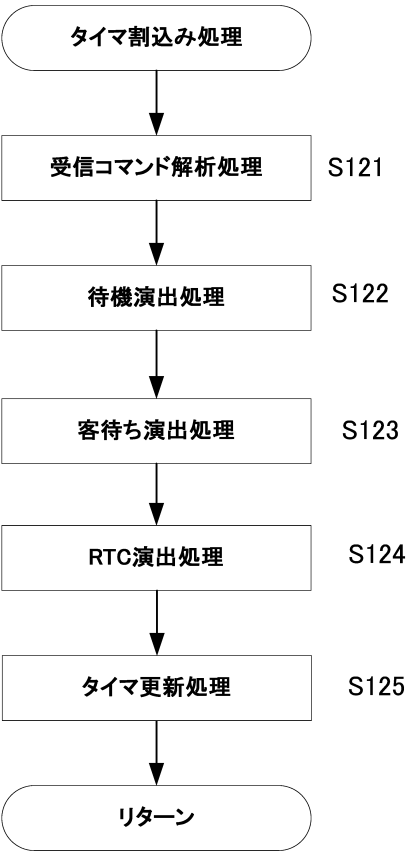


30

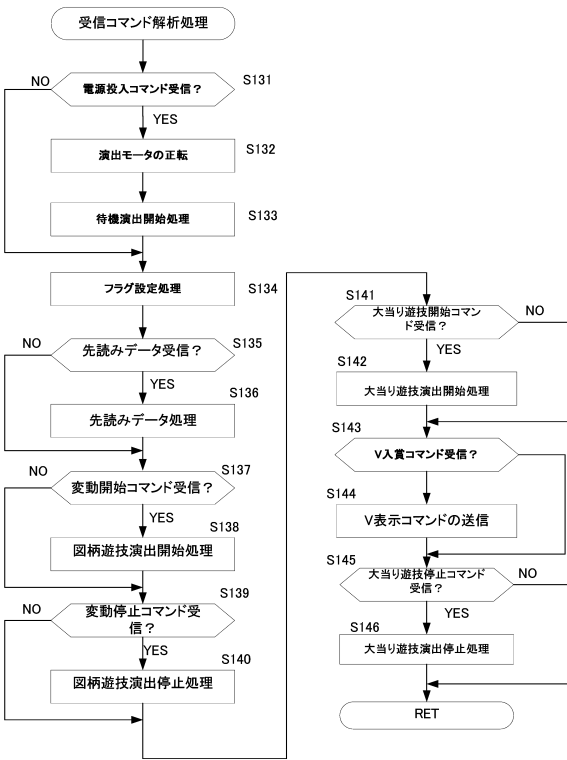
40

50

【図 2 5】



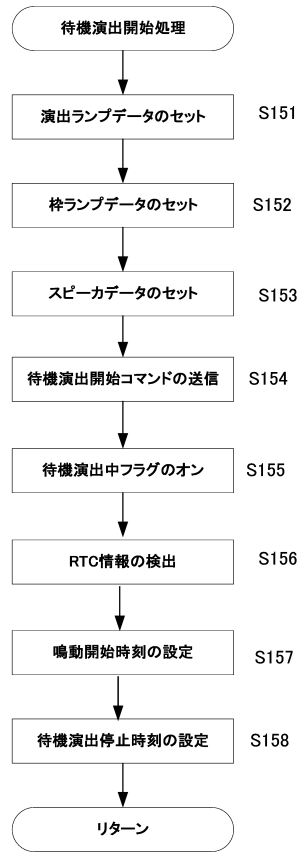
【図 2 6】



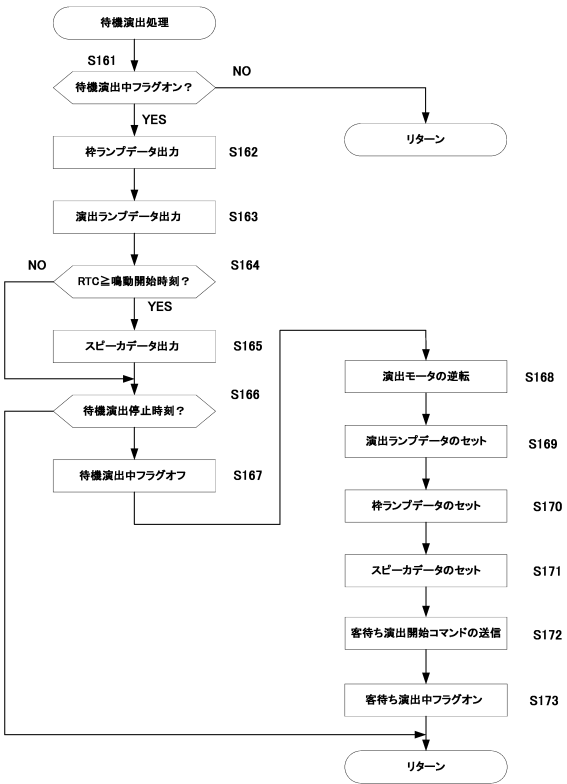
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

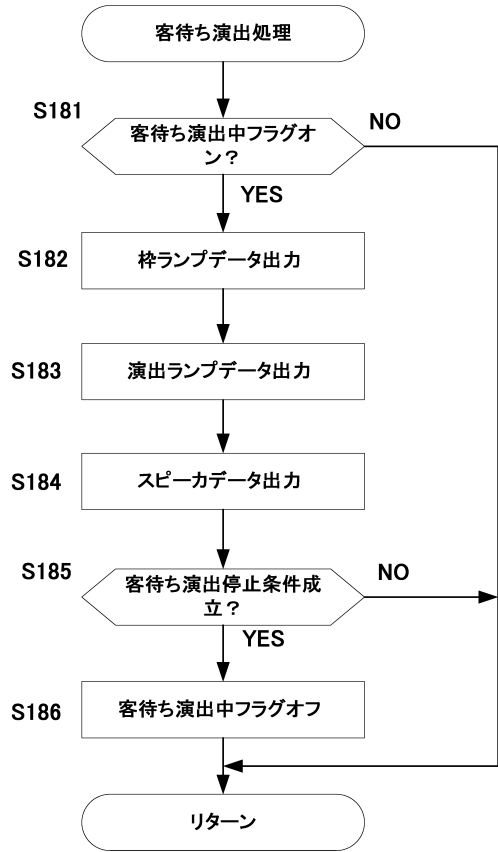


30

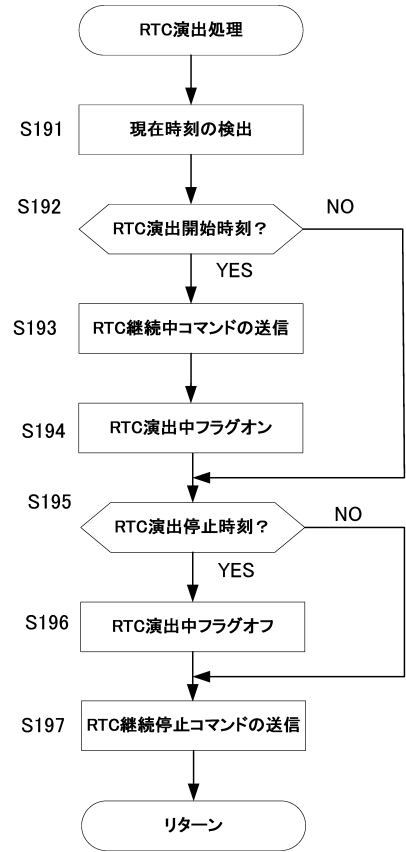
40

50

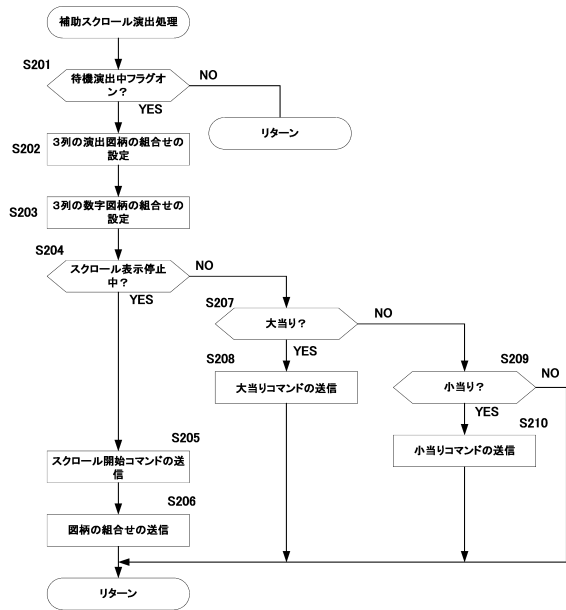
【図 2 9】



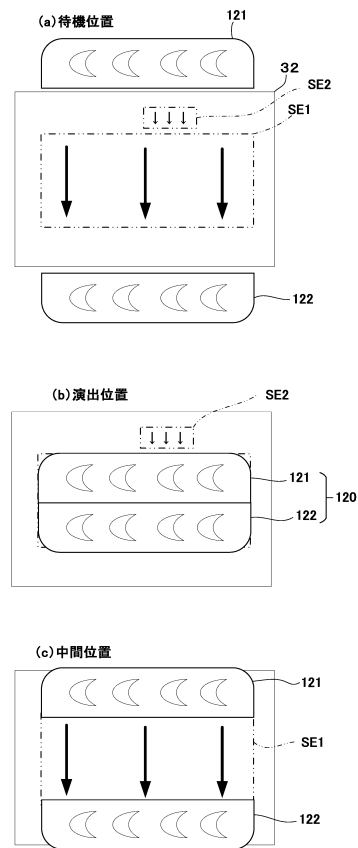
【図 3 0】



【図 3 1】



【図 3 2】



10

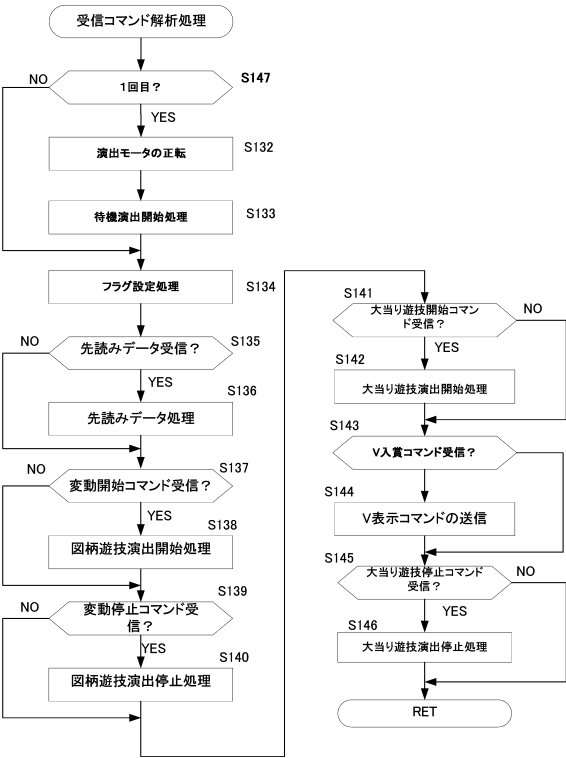
20

30

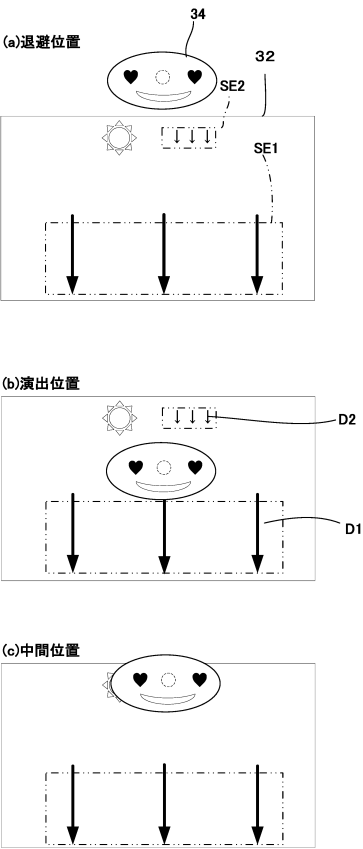
40

50

【図 3 3】



【図 3 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

ディ内

F ターム (参考) 2C088 CA28 EB78