

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-225531

(P2017-225531A)

(43) 公開日 平成29年12月28日(2017.12.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2016-122359 (P2016-122359)
(22) 出願日 平成28年6月21日 (2016.6.21)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA50 CA53
FA05 FA09 FA17

(54) 【発明の名称】 遊技機

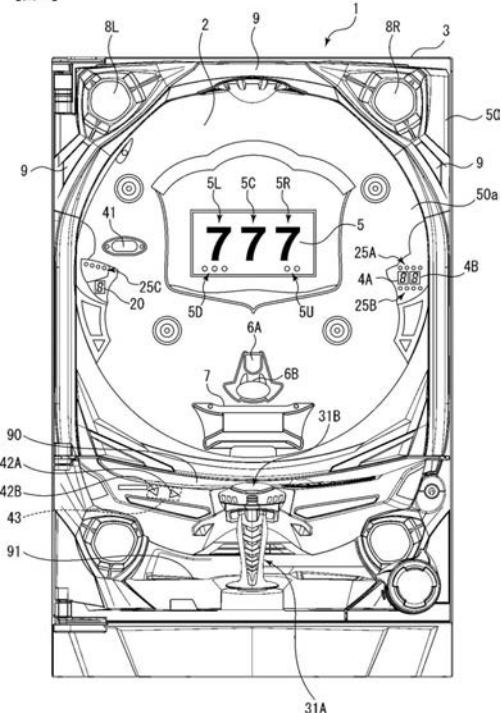
(57) 【要約】

【課題】利便性を向上できる一方で、遊技者が誤って操作してしまうことを抑制できる遊技機を提供すること。

【解決手段】演出制御用CPU120は、例えば、スティックコントローラ31Aが連打操作されると、該連打操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させる連打演出を実行し、スティックコントローラ31Aが所定期間にわたり長押し操作されると、長押し操作されている期間にわたり演出表示装置5に表示している画像を変化させる長押し演出を実行する。また、プッシュボタン31Bが連打操作されると、該連打操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させる連打演出を実行する一方、プッシュボタン31Bが所定期間にわたり長押し操作されると、プッシュボタン31Bが連打操作されたときと同じように演出表示装置5に表示している画像を変化させるオート連打演出を実行する。

【選択図】 図1

【図1】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技が可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な複数の操作部と、
前記操作部の操作に対応する操作処理を実行可能な操作処理実行手段と、
を備え、
前記操作部は、第 1 操作部と第 2 操作部とを含み、
前記操作処理実行手段は、
前記第 1 操作部において第 1 操作態様の操作または該第 1 操作態様とは操作態様が異なる第 2 操作態様の操作があった場合には、各操作態様に対応した対応操作処理を実行し、
前記第 2 操作部において第 3 操作態様の操作があった場合には、該第 3 操作態様に対応した対応操作処理を実行する一方、前記第 3 操作態様とは操作態様が異なる第 4 操作態様の操作があった場合には、該第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行す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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

20

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機にあつては、遊技者が操作可能な演出ボタンといった操作部を備え、操作部を操作したときに該操作に対応した操作処理を実行するものがあつた。

【0003】

この種の操作部を備えた遊技機において、例えば、操作部を遊技者が第 1 操作態様（例えば、長押し）にて操作したときに、当該操作部が第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様（例えば、連打）にて操作されたものと判定し、該判定内容に対応した演出（例えば、連打演出）を実行するものがあつた（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

30

【0004】

【特許文献 1】特開 2015 - 47337 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかし、上記特許文献 1 に記載の遊技機のように、遊技者が第 1 操作態様にて操作したときに、当該第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様に対応した操作処理が実行される機能を備えた操作部を複数備える場合、利便性が向上する一方で、遊技者が意図しない操作処理が実行されてしまう虞があるという問題があつた。

【0006】

40

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、利便性を向上できる一方で、遊技者が誤って操作してしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
遊技者が操作可能な複数の操作部（例えば、スティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B、音量調整ボタン 42A、42B）と、
前記操作部の操作に対応する操作処理を実行可能な操作処理実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）が、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の操作が有

50

効な操作有効期間において、スティックコントローラ 3 1 A のコントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュボタン 3 1 B のプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号を受信したことに基づいて、該操作に応じた演出を実行する部分。また、演出制御用 CPU 1 2 0 が、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B の操作が有効な操作有効期間において、ボタンスイッチユニット 4 3 からの検出信号を受信したことに基づいて、該操作に応じた操作処理を実行する部分。)と、

を備え、

前記操作部は、第 1 操作部 (例えば、スティックコントローラ 3 1 A) と第 2 操作部 (例えば、プッシュボタン 3 1 B 、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B) とを含み、

前記操作処理実行手段は、

前記第 1 操作部において第 1 操作態様の操作 (例えば、連打操作) または該第 1 操作態様とは操作態様が異なる第 2 操作態様の操作 (例えば、長押し操作) があった場合には、各操作態様に対応した対応操作処理を実行し (例えば、スティックコントローラ 3 1 A が連続的に複数回操作 (連打操作) されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該各操作に対応したタイミングで演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。また、スティックコントローラ 3 1 A が所定期間にわたり押圧操作 (長押し操作) されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該押圧操作されている期間にわたり演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。)、

前記第 2 操作部において第 3 操作態様の操作 (例えば、連打操作) があった場合には、該第 3 操作態様に対応した対応操作処理を実行する一方 (例えば、プッシュボタン 3 1 B が連続的に複数回操作 (連打操作) されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該各操作に対応したタイミングで演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。)、前記第 3 操作態様とは操作態様が異なる第 4 操作態様の操作 (例えば、長押し操作) があった場合には、該第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行する (例えば、オート連打有効期間に実行した予告演出などにおいて連打操作を促す操作促進演出を実行した場合に、プッシュボタン 3 1 B が所定期間にわたり押圧操作 (長押し操作) されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が、プッシュボタン 3 1 B が連続的に複数回操作 (連打操作) されたときと同じように演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作部は、対応操作処理のみが実行される第 1 操作部を含むので、遊技者の意図しない非対応操作処理が実行されてしまうことによる不都合の発生を低減できる。

尚、第 1 操作態様と第 3 操作態様とが同一の操作態様であるとともに第 2 操作態様と第 4 操作態様とが同一の操作態様であってもよい。し、第 1 操作態様と第 4 操作態様とが同一の操作態様であるとともに第 2 操作態様と第 3 操作態様とが同一の操作態様であってもよい。

【0008】

本発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記非対応操作処理は、連打態様の操作処理である (例えば、オート連打有効期間に実行した予告演出などにおいて連打操作を促す操作促進演出を実行した場合に、プッシュボタン 3 1 B が所定期間にわたり押圧操作 (長押し操作) されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が、プッシュボタン 3 1 B が連続的に複数回操作 (連打操作) されたときと同じように演出表示装置 5 に表示している画像を変化させる演出を実行する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連打操作を不得意とする遊技者にも対応できる。

【0009】

本発明の手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

可変表示を行い、表示結果として予め定められた特定表示結果 (例えば、大当り表示結果) が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態

10

20

30

40

50

）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記操作部の操作に基づく演出であって、第１演出と、該第１演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２演出を実行可能な操作演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した変動パターン指定コマンドが大当り変動パターン指定コマンドである場合、はずれ変動パターン指定コマンドを受信した場合よりも高い割合で第２オート連打演出の実行を決定し、該決定したオート連打演出を実行する）を備え、

前記操作処理実行手段が前記非対応操作処理として実行する連打の速度が、前記第１演出と前記第２演出とで異なる（例えば、第１オート連打演出では、キャラクタＡがパンチを繰り出す画像を第１期間（例えば、 $L1 = \text{約} 0.8 \text{ 秒}$ ）ごとに演出表示装置５に表示し、第２オート連打演出では、キャラクタＡがパンチを繰り出す画像を第２期間（例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$ ）ごとに演出表示装置５に表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連打の速度により、有利状態となり易いか否かが示唆されるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【００１０】

本発明の手段４の遊技機は、手段２または３に記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段は、

前記操作部の操作に対応する操作処理として演出を実行可能であり、

前記第２操作部が前記非対応操作処理として実行する連打の速度よりも早い速度で連打操作されたときには、該連打操作に対応する演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打操作促進演出を行った後、操作有効期間が開始されてから所定の判定期間（例えば、約２秒間）が経過するまでにプッシュボタン３１Ｂが所定回数（例えば、３回など）単打操作されたときにオート連打演出を実行するようにした場合において、所定の判定期間（例えば、約２秒間）にプッシュボタン３１Ｂの単打操作が所定回数である３回なされたときに、第２オート連打演出でパンチを繰り出す画像を表示する間隔である第２期間（例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$ ）よりも短い第３期間（例えば、 $L3 = \text{約} 0.5 \text{ 秒未満}$ ）ごとに単打操作が３回なされた、つまり、高速で連打操作された場合、オート連打演出を実行せず、遊技者の連打操作の速度に応じた連打演出を実行する部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の連打操作の速度に応じた演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【００１１】

本発明の手段５の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段が前記第２操作部において前記非対応操作処理を実行することを、遊技者が認識可能に表示する（例えば、プッシュボタン３１Ｂと音量調整ボタン４２Ａ、４２Ｂについては、「オート連打機能」を有する操作部であることを遊技者が認識可能な「オート連打機能搭載」なる文字が表示された表示部２００Ａ、２００Ｂが、各操作部の近傍位置に設けられている。ノスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ及び音量調整ボタン４２Ａ、４２Ｂについて、パチンコ遊技機１の状態に応じたオート連打機能の有効期間を示す表図画像を表示する部分。図１９（Ｄ）の変形例参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１操作部と第２操作部のいずれが非対応操作処理を実行するのかを遊技者が認識することができるので、誤認による不都合の発生をより防ぐことができる。

【００１２】

本発明の手段６の遊技機は、手段１～５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段は、所定の条件が満たされることによって、前記第４操作態様の操作があった場合に前記非対応操作処理を実行し、

前記所定の条件は、遊技状態に応じて異なる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図

10

20

30

40

50

柄の変動表示が行われている期間及び変動表示が停止してからデモ演出が開始されるまでの期間（例えば、 $t a 1 \sim t a 2$ ）は、プッシュボタン 3 1 B のオート連打機能を有効とし、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B 及びスティックコントローラ 3 1 A のオート連打機能を無効とする一方、デモ演出期間や大当り遊技期間（例えば、 $t a 2 \sim t a 3$ ）においては、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のオート連打機能を有効とし、プッシュボタン 3 1 B 及びスティックコントローラ 3 1 A のオート連打機能を無効とする部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行する状況を、遊技状態に応じて変化させることができる。

【 0 0 1 3 】

10

本発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作処理実行手段によって前記非対応操作処理が実行された場合において、前記対応操作処理が実行された場合とは異なる割合で特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、連打演出においてプッシュボタン 3 1 B が長押し操作された場合、演出表示装置 5 にキャラクタがパンチを繰り出す画像を表示するオート連打演出を実行し、連打演出においてプッシュボタン 3 1 B が連打操作された場合、演出表示装置 5 にキャラクタを表示させずに、パンチを繰り出す画像のみを表示する連打演出を実行する部分）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

20

尚、上記における「異なる割合」には 0 % と 1 0 0 % が含まれ、対応操作処理が実行された場合のみに特定演出を実行するものでも、非対応操作処理が実行された場合のみに特定演出を実行するものであってもよい。

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 操作部が前記第 4 操作態様で操作されると同時に前記第 1 操作部が操作された場合には、前記第 2 操作部の前記第 4 操作態様の操作を有効とし、前記第 1 操作部の操作を無効とする（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、予告演出における所定タイミングで、プッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進する連打操作促進演出を開始（ $t d 1$ ）してから所定期間が経過した時点（ $t d 2$ ）から、所定期間にわたりプッシュボタン 3 1 B の操作を有効とする。この操作有効期間において、プッシュセンサ 3 5 B とコントローラセンサユニット 3 5 A とがほぼ同時またはコントローラセンサユニット 3 5 A の検出信号を受信した直後にプッシュセンサ 3 5 B の検出信号を受信し、かつ、プッシュセンサ 3 5 B の検出信号を長押し判定期間において継続して受信したときには、スティックコントローラ 3 1 A の操作を無効とする部分。）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が誤って第 2 操作部だけではなく第 1 操作部も操作しても、非対応操作処理が実行されるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

【 0 0 1 5 】

本発明の手段 9 の遊技機は、手段 1 ～ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

40

前記操作処理実行手段は、所定の自動処理条件を満たしている場合においては、前記第 2 操作部が操作されなくても前記非対応操作処理を実行する（例えば、自動オート連打機能を有効としたときに、プッシュボタン 3 1 B が操作されなくても、操作有効期間が開始されるとオート連打演出が自動で実行される部分。図 1 9（D）の変形例参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の利便性を向上できる。

【 0 0 1 6 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであってよい。し、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

50

【図面の簡単な説明】**【 0 0 1 7 】**

【図 1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 2】(A)は図 1 の要部を示す図、(B)は音量調整画面を示す図である。

【図 3】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図 4】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 5】変動パターンを例示する図である。

【図 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 7】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。

10

【図 8】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】(A)(B)は、オート連打機能の有効、無効状態を示すタイミングチャートである。

【図 13】オート連打演出の演出態様の一例を示すタイミングチャートである。

【図 14】オート連打決定テーブルを示す説明図である。

【図 15】(A)(B)は連打操作促進演出、(C)(D)(E)はオート連打演出を示す説明図である。

20

【図 16】(A)は連打演出の演出態様の一例、(B)は高速 10 連打の演出態様を示すタイミングチャートである。

【図 17】(A)(B)は連打操作促進演出、(C)(D)(E)は連打演出を示す説明図である。

【図 18】プッシュボタンとスティックコントローラとが同時に操作された場合の処理内容の一例を示すタイミングチャートである。

【図 19】本発明の変形例として、(A)は変動表示が停止した状態、(B)はデモ演出が開始された状態、(C)はデモ演出にてメニュー表示が選択された状態、(D)はメニュー表示画面にてオート連打機能説明が選択された状態の表示画面を示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】**【 0 0 1 8 】**

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】**【 0 0 1 9 】**

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。尚、以下の説明にて、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（背面）側として説明する。尚、本実施例でパチンコ遊技機 1 の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機 1 を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する場合がある。

40

【 0 0 2 0 】

図 1 は、本実施例のパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2（ゲージ盤）と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3（台枠）とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。遊技領域には、遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示器 4 A と、第 2 特別図柄表示器 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2

50

特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED (発光ダイオード) 等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (特別識別情報) である特別図柄 (「特図」ともいう) が、変動可能に表示 (変動表示または可変表示ともいう) される。

【0022】

遊技盤 2 の遊技領域の中央付近には、演出表示装置 5 が設けられている。演出表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) 等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示器 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (装飾識別情報) である演出図柄 (飾り図柄ともいう) が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0023】

一例として、演出表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R が配置されている。そして、第 1 特別図柄表示器 4 A での第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示器 4 B での第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて演出図柄の変動 (例えば上下方向のスクロール表示) が開始される。その後、演出表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて、確定演出図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。

【0024】

このように、演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A での第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示器 4 B での第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示 (あるいは単に「導出」ともいう) する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしてもよい。

【0025】

演出表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数 (特図保留記憶数) を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0026】

図 1 に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B の上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 25 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。

【0027】

演出表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 3 に示す普通電動役物用となるソレノイド 81 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物 (普通電動役物) を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【0028】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球は、例えば図 3 に示す第 1 始動口スイッチ 22 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球は、例えば図 3 に示す第 2 始動口スイッチ 22 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 22 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数 (例えば 3 個) の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留

記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第２始動条件が成立する。

【００２９】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方位置には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図３に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する所定領域としての大入賞口を形成する。

【００３０】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図３に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置７の大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、他の入賞口（例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口）を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００３１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【００３２】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【００３３】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３４】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられており、更に遊技領域周辺部には、演出用ＬＥＤ９が設けられている。遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域１０に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

【００３５】

遊技領域１０の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、発射装置（図示略）へと供給可能に保持（貯留）する上皿９０（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠３の下部には、上皿９０から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿９１が設けられている。

【００３６】

下皿９１を形成する部材には、スティックコントローラ３１Ａが設けられ、上皿９０を形成する部材には、プッシュボタン３１Ｂが設けられている。スティックコントローラ３１Ａの傾倒操作はコントローラセンサユニット３５Ａにて検出され、プッシュボタン３１Ｂに対してなされた押下動作はプッシュセンサ３５Ｂにて検出される。これらスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂは、後述する予告演出などにおいて操作を有効に受付ける操作有効期間内に操作すると、操作に応じた演出が実行されるようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 7 】

また、上皿 9 0 を形成する部材には、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音量を調整するための 2 つの音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B が設けられている。この音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B は、左右に並んで遊技者が操作可能に配置されており、パチンコ遊技機 1 の起動後や、特別図柄や普通図柄の変動表示が停止した状態が所定期間（例えば、30 秒）継続したときに実行されるデモ演出期間において、右側に配置された音量調整ボタン 4 2 A を押圧操作するとスピーカ 8 L , 8 R から出力される音量が大きくなり、左側に配置された音量調整ボタン 4 2 B を押圧操作するとスピーカ 8 L , 8 R から出力される音量が小さくなる。この音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B を操作することで、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音の音量を「1」～「9」の間で適宜調整することができる。

10

【 0 0 3 8 】

尚、上皿 9 0 を形成する部材の内部において、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B の部分に対応する位置には、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B に対する押圧操作を検出するボタンスイッチユニット 4 3（図 2、図 3 参照）が設けられていればよい。ボタンスイッチユニット 4 3 は、音量調整ボタン 4 2 A に対応する透過形フォトセンサと音量調整ボタン 4 2 B に対応する透過形フォトセンサとを含んで構成され、これら透過形フォトセンサにてどちらの音量調整ボタンが押圧操作されたかを検知可能であればよい。

【 0 0 3 9 】

このように、パチンコ遊技機 1 には、前後左右方向へ傾倒操作可能なスティックコントローラ 3 1 A と、下方へ向けて押圧操作可能なプッシュボタン 3 1 B と、後方へ向けて押圧操作可能な音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B とが、遊技者が操作可能に設けられており、これらスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B は、遊技者により操作されることにより、該操作に対応する操作処理が行われる。例えば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が所定の操作態様（例えば、単打操作、連打操作、長押し操作など）で操作されると、操作に応じたタイミングで演出表示装置 5 の表示画像が変化したり効果音出力されたりする。また、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B が所定の操作態様（例えば、単打操作、連打操作、長押し操作など）で操作されると、操作に応じたタイミングで、演出表示装置 5 に表示している画像（例えば、音量レベルインジケータ（図 2（B）参照）など）が変化したり、スピーカ 8 L , 8 R から調整したレベルに対応する音量で調整用の効果音出力される。

20

30

【 0 0 4 0 】

また、これらスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のうち、プッシュボタン 3 1 B と音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B については、長押し操作されたときに該長押し操作に対応しない操作処理が行われる。例えば、プッシュボタン 3 1 B が長押し操作されると、連打態様で操作されたときの態様で演出表示装置 5 の表示画像が変化したり効果音出力されたりする。また、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B が長押し操作されると、連打態様で操作されたときの態様でスピーカ 8 L , 8 R の音量レベルが変化する。一方、スティックコントローラ 3 1 A については、長押し操作されても、連打態様で操作されたときの態様で演出表示装置 5 の表示画像が変化したり効果音出力されることはない。

40

【 0 0 4 1 】

このようにパチンコ遊技機 1 では、上記プッシュボタン 3 1 B と音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B は、操作部が長押し操作されると該操作部が連打態様で操作されたときと同じような態様で演出や音量レベルが変化する「オート連打機能」を有する操作部とし、スティックコントローラ 3 1 A は「オート連打機能」を有しない操作部としている。そして本実施例では、図 2 に示すように、プッシュボタン 3 1 B と音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B については、「オート連打機能」を有する操作部であることを遊技者が認識可能な「オート連打機能搭載」なる文字が表示された表示部 2 0 0 A , 2 0 0 B が、各操作部の近傍位置に設けられている。

【 0 0 4 2 】

50

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0043】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 での遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B を構成する各 LED (例えばセグメント LED) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0044】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1, 8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【0045】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L, 8 R 及び演出用 LED 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ (音番号や音量レベル等) などに基づき、スピーカ 8 L, 8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。LED 制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、演出用 LED 9 などの点灯 / 消灯駆動を行う LED ドライバ回路などが搭載されている。

【0046】

図 3 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0047】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。図 4 は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。尚、図 4 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じた値であればよい。

【0048】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 0 1 (Read Only Memory 101) と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM 1 0 2 (Random Access Memory 102) と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU 1 0 3 (Central Processing Unit 103) と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示

10

20

30

40

50

す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O105 (Input/Outputport 105) とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御するための各種処理が実行される。主基板11では、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。

【0049】

図5は、本実施例の変動パターンを示している。本実施例では、図5に示すような複数の変動パターンが予め用意されている。具体的に、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0050】

図3に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【0051】

図6は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bの特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。また、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0052】

尚、ROM101には、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当り種別判定テーブルや、乱数値MR3に基づいて変動パターンを、前述した図5に示す変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。ROM101に記憶されている変動パターン判定テーブルとしては、「大当り」とすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0053】

図3に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板からのバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。このようなRAM102には、遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0054】

図3に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、演出表示装置5で

10

20

30

40

50

の表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種処理が実行される。尚、演出制御基板 12 の側でも、主基板 11 と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種類等を決定するための各種の乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。また、ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種類等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。また、RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

10

20

30

40

50

【0055】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。

【0056】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 8 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介して各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（S11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行する（S12）。この後、所定の情報出力処理を実行する（S13）。次に、乱数値 MR1 ~ MR4 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（S14）。この後、図 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する（S15）。特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄表示器 20 での表示動作を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置 6B の可動翼片の傾動動作設定などを行う普通図柄プロセス処理が実行される（S16）。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信（出力）する（S17）。

【0057】

図 9 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理では、まず、始動入賞判定処理を実行する（S21）。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S22 ~ S29 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0058】

S21 の始動入賞処理では、第 1 始動口スイッチ 22A や第 2 始動口スイッチ 22B による第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値 MR1、MR2、MR3 を抽出して、特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。S22 の特別図柄通常処理では、保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値 MR1 を示す数値データに基づき、変動表示

結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。さらに、変動表示結果に対応して確定特別図柄（大当り図柄やはずれ図柄のいずれか）が設定される。尚、特別図柄通常処理において、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には、所定のデモ表示設定を行ってから特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば、演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【0059】

S23の変動パターン設定処理は、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などを含む。S24の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などを含む。S25の特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理などを含む。S26の大当り開放前処理は、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態にてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などを含む。S27の大当り開放中処理は、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などを含む。S28の大当り開放後処理は、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理などを含む。S29の大当り終了処理は、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などを含む。

20

【0060】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。まず、演出制御用CPU120は、電源が投入されると、図11に示すメイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S51）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（S52）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。メイン処理で、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、そのフラグをクリアし（S53）、以下の処理を実行する。

30

【0061】

演出制御用CPU120は、まず、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図4参照）であるのか解析するコマンド解析処理を行う（S54）。次いで、演出制御プロセス処理を行う（S55）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置5の表示制御を実行する。

40

【0062】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行する（S56）。次に、デモ演出期間及び大当り遊技状態において遊技者により音量調整ボタン42A、42Bが操作されたときに音量調整処理を行う（S57）。音量調整処理では、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量を音量調整ボタン42A、42Bの操作によって設定する制御を行い、その後、S52に移行する。

【0063】

図11は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（S55）を示すフローチャー

50

トである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する(S72)。その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS73~S79のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。

【0064】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理(S73)では、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。演出図柄変動開始処理(S74)では、演出図柄の変動が開始されるように制御する。また、予告演出の実行の有無、実行する場合は演出パターンを決定する処理を実行する。演出図柄変動中処理(S75)では、変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。また、S74の演出図柄変動開始処理にて予告演出の実行が決定されている場合、適宜タイミングで予告演出を実行する。演出図柄変動停止処理(S76)では、全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定コマンド)を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。大当たり表示処理(S77)では、変動時間の終了後、演出表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。大当たり遊技中処理(S78)では、大当たり遊技中の制御を行う。大当たり終了演出処理(S79)では、演出表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。

10

20

【0065】

図12(A)(B)に示すように、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B及び音量調整ボタン42A, 42Bについて、パチンコ遊技機1の状態に応じて、前述した「オート連打機能」を有効または無効とする処理を行う。詳しくは、図柄の変動表示が行われている期間及び変動表示が停止してからデモ演出が開始されるまでの期間(例えば、 $t_{a1} \sim t_{a2}$)は、プッシュボタン31Bのオート連打機能を有効とし、音量調整ボタン42A, 42B及びスティックコントローラ31Aのオート連打機能を無効とする一方、デモ演出期間や大当たり遊技期間(例えば、 $t_{a2} \sim t_{a3}$)においては、音量調整ボタン42A, 42Bのオート連打機能を有効とし、プッシュボタン31B及びスティックコントローラ31Aのオート連打機能を無効とする。

30

【0066】

すなわち、図柄の変動表示の実行中に行われる予告演出などにおいては、プッシュボタン31Bのみがオート連打機能が有効となり、デモ演出期間や大当たり遊技期間などの図柄の変動表示の非実行中においては、音量調整ボタン42A, 42Bのみがオート連打機能が有効となる。また、スティックコントローラ31Aに関しては、図柄の変動表示に関わらず常にオート連打機能が無効となる。

【0067】

このように、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B及び音量調整ボタン42A, 42Bのうちの操作部(例えば、スティックコントローラ31A)はオート連打機能が有効となることはない(オート連打機能を搭載していない)。また、オート連打機能が有効となる2つの操作部であるプッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A, 42Bとは、同じ時期にオート連打機能が有効となることはないので、遊技者の意図しないオート連打が実行されてしまうことによる不都合の発生を低減できる。

40

【0068】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1の状態が図柄の変動表示中、デモ演出の実行中、大当たり遊技状態中のいずれであるかによって、プッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A, 42Bのオート連打機能の有効、無効が切り替わるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外にも、例えば、リーチ演出の実行中、擬似連延出の実行中といった演出状態によって切り替えるようにしてもよいし、確変状態、非確変

50

状態、高ベース状態、低ベース状態といった遊技状態に応じて切り替えるようにしてもよい。

【0069】

次に、スティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bが操作されたときに演出制御用CPU120が行う操作処理について説明する。演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作が有効な操作有効期間において、スティックコントローラ31Aのコントローラセンサユニット35Aやプッシュボタン31Bのプッシュセンサ35Bからの検出信号を受信したことに基づいて、該操作に応じた操作処理として演出を実行する。

【0070】

例えば、スティックコントローラ31Aが1回操作（単打操作）されると、該操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像（例えば、演出画像など）を変化させる演出を実行する。また、スティックコントローラ31Aが連続的に複数回操作（連打操作）されると、該各操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させる演出を実行する。また、スティックコントローラ31Aが所定期間にわたり押圧操作（長押し操作）されると、該押圧操作されている期間にわたり演出表示装置5に表示している画像を変化させる演出を実行する。

【0071】

プッシュボタン31Bが1回操作（単打操作）されると、該操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像（例えば、演出画像など）を変化させる演出を実行する。また、プッシュボタン31Bが連続的に複数回操作（連打操作）されると、該各操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させる演出を実行する。また、プッシュボタン31Bが所定期間にわたり押圧操作（長押し操作）されると、該押圧操作されている期間にわたり演出表示装置5に表示している画像を変化させる演出を実行する。

【0072】

また、演出制御用CPU120は、前述したオート連打有効期間に実行した予告演出などにおいて連打操作を促す連打操作促進演出を実行した場合に、プッシュボタン31Bが長押し判定期間（例えば、約1秒）にわたり押圧操作（長押し操作）されると、プッシュボタン31Bが連続的に複数回操作（連打操作）されたときと同じように演出表示装置5に表示している画像を変化させる演出を実行する。つまり、プッシュボタン31Bが実際に操作された操作態様（例えば、長押し操作）に対応しない非対応操作処理として、プッシュボタン31Bが連続的に複数回操作（連打操作）されたときと同じように演出表示装置5に表示している画像を変化させる演出を実行する。

【0073】

次に、音量調整ボタン42A、42Bが操作されたときに演出制御用CPU120が行う操作処理について説明する。演出制御用CPU120は、音量調整ボタン42A、42Bの操作が有効な操作有効期間において、ボタンスイッチユニット43からの検出信号を受信したことに基づいて、該操作に応じた操作処理を実行する。

【0074】

例えば、音量調整ボタン42A、42Bのいずれかが1回操作（単打操作）されると、該操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像（例えば、音量レベルインジケータ（図2（B）参照）など）を変化させたり、スピーカ8L、8Rからレベルに対応する音量で所定音を出力させたりする操作処理を実行する。また、音量調整ボタン42A、42Bのいずれかが連続的に複数回操作（連打操作）されると、該各操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させたり、スピーカ8L、8Rからレベルに対応する音量で所定音を出力させたりする操作処理を実行する。

【0075】

また、演出制御用CPU120は、前述したオート連打有効期間に実行したデモ演出や大当り演出中に、音量調整ボタン42A、42Bのいずれかが長押し判定期間（例えば、

10

20

30

40

50

約 1 秒間) にわたり押圧操作 (長押し操作) されると、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のいずれかが連続的に複数回操作 (連打操作) されたときと同じように演出表示装置 5 に表示している画像を変化させたり、スピーカ 8 L , 8 R からレベルに対応する音量で所定音を連続的に出力させたりする操作処理を実行する。つまり、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のいずれかが実際に操作された操作態様 (例えば、長押し操作) に対応しない非対応操作処理として、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のいずれかが連続的に複数回操作 (連打操作) されたときと同じように演出表示装置 5 に表示している画像を変化させたり、スピーカ 8 L , 8 R からレベルに対応する音量で所定音を連続的に出力させたりする操作処理 (オート連打機能) を実行する。

【0076】

ここで、オート連打機能について説明する。オート連打機能とは、前述したオート連打機能が有効な期間とされているプッシュボタン 3 1 B または音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B が長押し操作されたときに、演出制御用 CPU 1 2 0 が、プッシュボタン 3 1 B または音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B が連打されたときと同じような演出を実行する機能とされている。

【0077】

演出制御用 CPU 1 2 0 がプッシュボタン 3 1 B のオート連打機能を有効としている期間 (例えば、図柄の変動表示が実行されている期間) に実行する予告演出において、プッシュボタン 3 1 B のオート連打演出を実行する場合の演出態様の一例について、図 1 3 ~ 図 1 5 に基づいて説明する。図 1 3 は、オート連打演出の演出態様の一例を示すタイミングチャートである。図 1 4 は、オート連打決定テーブルを示す説明図である。図 1 5 は、(A) (B) は連打操作促進演出、(C) (D) (E) はオート連打演出を示す説明図である。

【0078】

図 1 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出における所定タイミングで、プッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進する連打操作促進演出 (例えば、図 1 5 (A) に示すように、演出表示装置 5 にキャラクタ A とプッシュボタン 3 1 B の画像を表示して、「ボタンを連打して敵キャラクタにパンチを H I T させる! 」なる文字を表示するなど) を開始する (t b 1) 。次いで、連打操作促進演出を開始してから所定期間が経過した時点 (t b 2) から、所定期間にわたりプッシュボタン 3 1 B の操作を有効とし、操作有効期間の開始を遊技者に認識可能に報知する (例えば、図 1 5 (B) に示すように、演出表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B と操作有効期間を示すインジケータの画像を表示して、「開始! 」なる文字を表示するなど) 。

【0079】

プッシュボタン 3 1 B の操作が有効な操作有効期間 (t b 2 ~ t b 5) にプッシュセンサ 3 5 B がオン状態に変化してプッシュボタン 3 1 B の長押し操作が検出されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出表示装置 5 に表示しているキャラクタ A がパンチを繰り出す画像を表示するオート連打演出を実行する (図 1 5 (C) (D) 参照)。一方、特に図示しないが、プッシュボタン 3 1 B の単打操作や該単打操作が繰り返される連打操作が行われると、プッシュセンサ 3 5 B がオン状態に変化するごとにパンチ画像のみを表示する連打演出を実行する (図 1 7 (C) 参照) 。

【0080】

ここで、プッシュセンサ 3 5 B がオンの状態が長押し判定期間 (t b 3 ~ t b 4 、例えば、1 秒間) 継続したと判定した場合、つまり、プッシュボタン 3 1 B が長押し判定期間である 1 秒間長押し操作された場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が連打操作されたときと同じように、演出表示装置 5 に表示しているキャラクタ A が第 1 期間 (例えば、 L 1 = 約 0 . 8 秒) ごとにパンチを繰り出す画像を表示する第 1 オート連打演出を実行する (図 1 5 (C) 参照)。この第 1 オート連打演出は、操作有効期間においてプッシュセンサ 3 5 B がオンの状態が継続している間、継続して実行する。

【0081】

10

20

30

40

50

尚、プッシュセンサ 3 5 B がオン状態に変化してから長押し判定期間である 1 秒間が経過するまでにプッシュセンサ 3 5 B がオフ状態に変化した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が単打操作されたとして、演出表示装置 5 に表示しているキャラクター A がパンチを繰り出す画像を表示する演出を実行し、第 1 オート連打演出は実行しない（図 1 6 (A) 参照）。また、操作有効期間内において第 1 オート連打演出を実行してからプッシュセンサ 3 5 B がオフ状態に変化し、再度オン状態へ変化して長押し判定期間（例えば、1 秒間）継続したと判定した場合、第 1 オート連打演出を実行する。

【0082】

このように、連打操作促進演出が実行された場合、プッシュセンサ 3 5 B が連打操作された場合は、キャラクター A がパンチを繰り出す画像を各操作に対応したタイミングで演出表示装置 5 に表示する連打演出を実行するが、プッシュセンサ 3 5 B が長押し操作された場合は、キャラクター A がパンチを繰り出す画像を第 1 期間ごとに演出表示装置 5 に表示する第 1 オート連打演出を実行する。

【0083】

尚、本実施例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オート連打演出として、キャラクター A がパンチを繰り出す画像を第 1 期間（例えば、 $L1 = \text{約} 0.8 \text{ 秒}$ ）ごとに演出表示装置 5 に表示する第 1 オート連打演出と、キャラクター A がパンチを繰り出す画像を第 2 期間（例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$ ）ごとに演出表示装置 5 に表示する第 2 オート連打演出とを実行可能である（図 1 5 (D) 参照）。つまり、オート連打演出として実行する連打の速度（パンチを繰り出す画像を表示する間隔）が、第 1 オート連打演出と第 2 オート連打演出とで異なっている。

【0084】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出において連打演出の実行を決定した場合、当該変動の開始時に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した変動パターン指定コマンドの種別に基づいて、第 1 オート連打演出と第 2 オート連打演出のうちいずれを実行するか及びパンチのヒット数などを決定する。

【0085】

図 1 4 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した変動パターン指定コマンドが大当たり変動パターン指定コマンドである場合、20%の割合で第 1 オート連打演出の実行を決定し、80%の割合で第 2 オート連打演出の実行を決定する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチはずれ変動パターン指定コマンドである場合、70%の割合で第 1 オート連打演出の実行を決定し、30%の割合で第 2 オート連打演出の実行を決定する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した変動パターン指定コマンドがノーマルリーチはずれ変動パターン指定コマンドである場合、80%の割合で第 1 オート連打演出の実行を決定し、20%の割合で第 2 オート連打演出の実行を決定する。

【0086】

このように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した変動パターン指定コマンドが大当たり変動パターン指定コマンドである場合、はずれ変動パターン指定コマンドを受信した場合よりも高い割合で第 2 オート連打演出の実行を決定し、該決定したオート連打演出を実行する。よって、オート連打演出の態様によって、大当たりの可能性を示唆することができる。

【0087】

また、変動表示結果が大当たり表示結果になる場合、はずれ表示結果になる場合よりも高い割合で第 2 オート連打演出を決定するため、第 2 オート連打演出が実行されることで遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。また、変動表示結果がはずれ表示結果になる場合でも、スーパーリーチになる場合はノーマルリーチになる場合よりも高い割合で第 2 オート連打演出を決定するため、第 2 オート連打演出が実行されることで遊技者のスーパーリーチへの発展に対する期待感を向上させることができる。また、変動表示結果が大当たり表示結果になる場合でも第 1 オート連打演出を決定することがあるため、

10

20

30

40

50

第1オート連打演出が実行された場合でも、大当りに対する期待感を持続させることができる。尚、変動表示結果が大当り表示結果になる場合に100%の割合で第2オート連打演出を実行し、はずれ表示結果になる場合に100%の割合で第1オート連打演出を実行するようにしてもよい。

【0088】

また、オート連打演出では、変動表示結果が大当り表示結果になる場合、はずれ表示結果になる場合よりも高い割合でキャラクタAが繰り出したパンチが敵キャラクタ(図示略)にヒットするようになっており、オート連打演出の終了時には、繰り出したパンチのうち敵キャラクタ(図示略)にヒットしたヒット数が表示され、ヒット数に応じて大当りの期待度が示唆される(図15(E)参照)。

10

【0089】

次に、プッシュボタン31Bの連打演出において、プッシュボタン31Bが連打操作された場合の演出態様の一例について、図16及び図17に基づいて説明する。図16は、(A)は連打演出の演出態様の一例、(B)は高速10連打の演出態様を示すタイミングチャートである。図17は、(A)(B)は連打操作促進演出、(C)(D)(E)は連打演出を示す説明図である。

【0090】

図16(A)に示すように、演出制御用CPU120は、予告演出における所定タイミングで、プッシュボタン31Bの連打操作を促進する連打操作促進演出(例えば、図17(A)に示すように、演出表示装置5にキャラクタAとプッシュボタン31Bの画像を表示して、「ボタンを連打して敵キャラクタにパンチをHITさせる!」なる文字を表示するなど)を開始する(tc1)。次いで、連打操作促進演出を開始してから所定期間が経過した時点(tc2)から、所定期間にわたりプッシュボタン31Bの操作を有効とし、操作有効期間の開始を遊技者に認識可能に報知する(例えば、図17(B)に示すように、演出表示装置5にプッシュボタン31Bと操作有効期間を示すインジケータの画像を表示して、「開始!」なる文字を表示するなど)。

20

【0091】

プッシュボタン31Bの操作が有効な操作有効期間(tc2~tc5)にプッシュセンサ35Bがオン状態に変化してプッシュボタン31Bの操作が検出されると、演出制御用CPU120は、演出表示装置5にパンチのみ(キャラクタAなし)を繰り出す画像を表示する(図17(C)参照)。つまり、プッシュボタン31Bが長押し操作されず、単打操作や該単打操作が繰り返される連打操作が行われると、プッシュセンサ35Bがオン状態に変化するごとにパンチ画像を表示する演出を行う。そして、連打演出の終了時には、オート連打演出の終了時に出現するキャラクタAと同じキャラクタAが出現する。また、繰り出したパンチのうち敵キャラクタ(図示略)にヒットしたヒット数が表示されるとともに、ヒット数に応じて大当りの期待度が示唆される(図17(D)参照)。

30

【0092】

ここで、例えば、図16(B)に示すように、操作有効期間(tc2~tc7)において、プッシュセンサ35Bが、第2オート連打演出でパンチを繰り出す画像を表示する間隔である第2期間(例えば、L2=約0.5秒)よりも短い第3期間(例えば、L3=約0.5秒未満)ごとにオン状態に変化する状態が所定回数(例えば、10回)連続した場合、演出制御用CPU120は、高速10連打が達成したとして、連打演出の終了時に、高速10連打が達成しなかったときに出現するキャラクタAとは異なるキャラクタBを出現させる。このように、遊技者の連打操作の速度に応じた演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0093】

また、演出制御用CPU120は、連打演出においてプッシュボタン31Bが長押し操作された場合、演出表示装置5にキャラクタがパンチを繰り出す画像を表示するオート連打演出を実行し、連打演出においてプッシュボタン31Bが連打操作された場合、演出表示装置5にキャラクタを表示させずに、パンチを繰り出す画像のみを表示する連打演出を

50

実行する。このように、オート連打演出と連打演出とで異なる画像を表示することで、遊技の興趣を向上できる。

【0094】

尚、本実施例では、連打演出においてプッシュボタン31Bが長押し操作された場合、100%の割合でオート連打演出を実行し、連打演出においてプッシュボタン31Bが連打操作された場合、100%の割合で連打演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、連打演出においてプッシュボタン31Bが長押し操作された場合、連打操作された場合とは異なる割合でオート連打演出を実行するようになっていればよく、例えば、プッシュボタン31Bが長押し操作された場合に連打演出を実行したり、プッシュボタン31Bが連打操作された場合にオート連打演出を実行するようにしてもよい。

10

【0095】

また、本実施例では、演出制御用CPU120は、連打演出の実行時に高速10連打を達成したと判定したとき、連打演出の終了時にキャラクタBを出現させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高速10連打を達成したと判定したときにキャラクタBを出現させてもよい。

【0096】

また、第2オート連打演出で実行する連打の速度よりも早い速度で連打操作されたときに該連打操作に対応する演出としてキャラクタBを出現させる演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1オート連打演出で実行する連打の速度よりも早い速度で連打操作されたときに該連打操作に対応する演出としてキャラクタBを出現させてもよいし、キャラクタA、キャラクタBとも異なるキャラクタCを表示してもよい。また、キャラクタを表示する演出に限定されるものではない。

20

【0097】

また、本実施例では、プッシュセンサ35Bが、第2オート連打演出でパンチを繰り出す画像を表示する間隔である第2期間（例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$ ）よりも短い第3期間（例えば、 $L3 = \text{約} 0.5 \text{ 秒未満}$ ）ごとにオン状態に変化する状態が所定回数（例えば、10回）連続した場合に、キャラクタBを出現させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2オート連打演出で実行する連打の速度よりも早い速度で連打操作されたか否かの判定は、例えば、連打操作期間中における平均速度で判定してもよいし、連打操作期間中における特定期間における連打速度で判定するようにしてもよく、種々に変更可能である。

30

【0098】

また、本実施例では、演出制御用CPU120は、連打操作促進演出を行った後、プッシュボタン31Bが長押し操作された場合にオート連打演出を実行する形態を例示したが、例えば、連打操作促進演出を行った後、操作有効期間が開始されてから所定の判定期間（例えば、約2秒間）が経過するまでにプッシュボタン31Bが所定回数（例えば、3回など）単打操作されたときにオート連打演出を実行するようにしてもよい。このようにした場合、前記所定の判定期間である2秒以内にプッシュボタン31Bの単打操作が前記所定回数である3回なされたときに、第2オート連打演出でパンチを繰り出す画像を表示する間隔である第2期間（例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$ ）よりも短い第3期間（例えば、 $L3 = \text{約} 0.5 \text{ 秒未満}$ ）ごとに単打操作された、つまり、高速で連打操作された場合、オート連打演出を実行せず、遊技者の連打操作の速度に応じた連打演出を実行するようにしてもよい。

40

【0099】

次に、プッシュボタン31Bの連打演出を実行する場合において、オート連打機能を有するプッシュボタン31Bが長押し操作されると同時に、オート連打機能を有しないスティックコントローラ31Aが操作された場合における演出制御用CPU120が行う処理内容について説明する。図18は、プッシュボタンとスティックコントローラとが同時に操作された場合の処理内容の一例を示すタイミングチャートである。

50

【0100】

図18に示すように、演出制御用CPU120は、予告演出における所定タイミングで、押しボタン31Bの連打操作を促進する連打操作促進演出を開始(t d 1)してから所定期間が経過した時点(t d 2)から、所定期間にわたり押しボタン31Bの操作を有効とする。この操作有効期間において、押しセンサ35Bとコントローラセンサユニット35Aとがほぼ同時またはコントローラセンサユニット35Aの検出信号を受信した直後に押しセンサ35Bの検出信号を受信し、かつ、押しセンサ35Bの検出信号を長押し判定期間において継続して受信したときには、スティックコントローラ31Aの操作を無効とする。

【0101】

つまり、コントローラセンサユニット35Aの検出信号の受信に基づく処理を実行せず、押しセンサ35Bの検出信号の受信に基づく処理を実行する。よって、押しセンサ35Bがオン状態のまま長押し判定期間が経過した場合、オート連打演出を実行する。このようにすることで、遊技者が誤って押しボタン31Bだけではなくスティックコントローラ31Aも操作しても、オート連打演出が実行されるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

【0102】

以上説明したように、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1にあっては、演出制御用CPU120は、例えば、スティックコントローラ31Aが連続的に複数回操作(連打操作)されると、該各操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させる連打演出を実行し、スティックコントローラ31Aが所定期間にわたり押圧操作(長押し操作)されると、該押圧操作されている期間にわたり演出表示装置5に表示している画像を変化させる長押し演出を実行する。また、押しボタン31Bが連続的に複数回操作(連打操作)されると、該各操作に対応したタイミングで演出表示装置5に表示している画像を変化させる連打演出を実行する一方、押しボタン31Bが所定期間にわたり押圧操作(長押し操作)されると、演出制御用CPU120は、押しボタン31Bが連続的に複数回操作(連打操作)されたときと同じように演出表示装置5に表示している画像を変化させるオート連打演出を実行する。

【0103】

このように、スティックコントローラ31A、押しボタン31B及び音量調整ボタン42A、42Bを含む操作部のうち、操作に対応した連打演出や長押し演出のみが実行されるスティックコントローラ31Aを含むので、遊技者の意図しないオート連打演出などが実行されてしまうことによる不都合の発生を低減できる。

【0104】

また、操作部の操作に対応しない非対応操作処理として、オート連打演出を実行することで、連打操作を不得意とする遊技者にも対応できる。

【0105】

また、可変表示を行い、表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能なパチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した変動パターン指定コマンドが大当り変動パターン指定コマンドである場合、はずれ変動パターン指定コマンドを受信した場合よりも高い割合で第2オート連打演出の実行を決定し、該決定したオート連打演出を実行し、第1オート連打演出では、キャラクタAがパンチを繰り出す画像を第1期間(例えば、L1 = 約0.8秒)ごとに演出表示装置5に表示し、第2オート連打演出では、キャラクタAがパンチを繰り出す画像を第2期間(例えば、L2 = 約0.5秒)ごとに演出表示装置5に表示する。このようにすることで、連打の速度により、大当り状態となり易いか否かが示唆されるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0106】

また、演出制御用CPU120は、操作有効期間(tc2 ~ tc7)において、押し

10

20

30

40

50

ュセンサ35Bが、第2オート連打演出でパンチを繰り出す画像を表示する間隔である第2期間(例えば、 $L2 = \text{約} 0.5 \text{ 秒}$)よりも短い第3期間(例えば、 $L3 = \text{約} 0.5 \text{ 秒未満}$)ごとにオン状態に変化する状態が所定回数(例えば、10回)連続した場合、演出制御用CPU120が、高速10連打が達成したとして、連打演出の終了時に、高速10連打が達成しなかったときに出現するキャラクタAとは異なるキャラクタBを出現させる。このようにすることで、遊技者の連打操作の速度に応じた演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0107】

また、プッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A、42Bについては、「オート連打機能」を有する操作部であることを遊技者が認識可能な「オート連打機能搭載」なる文字が表示された表示部200A、200Bが、各操作部の近傍位置に設けられていることで、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A、42Bとのいずれがオート連打機能を有するのかを遊技者が認識することができるので、誤認による不都合の発生をより防ぐことができる。

10

【0108】

また、演出制御用CPU120は、図柄の変動表示が行われている期間及び変動表示が停止してからデモ演出が開始されるまでの期間(例えば、 $t a 1 \sim t a 2$)は、プッシュボタン31Bのオート連打機能を有効とし、音量調整ボタン42A、42B及びスティックコントローラ31Aのオート連打機能を無効とする一方、デモ演出期間や大当り遊技期間(例えば、 $t a 2 \sim t a 3$)においては、音量調整ボタン42A、42Bのオート連打機能を有効とし、プッシュボタン31B及びスティックコントローラ31Aのオート連打機能を無効とすることができるので、長押し操作態様に対応しないオート連打演出や操作処理を実行する状況を、遊技状態に応じて変化させることができる。

20

【0109】

また、演出制御用CPU120は、連打演出においてプッシュボタン31Bが長押し操作された場合、演出表示装置5にキャラクタがパンチを繰り出す画像を表示するオート連打演出を実行し、連打演出においてプッシュボタン31Bが連打操作された場合、演出表示装置5にキャラクタを表示させずに、パンチを繰り出す画像のみを表示する連打演出を実行するので、遊技興趣を向上できる。

【0110】

30

また、演出制御用CPU120は、操作有効期間において、プッシュセンサ35Bとコントローラセンサユニット35Aとがほぼ同時またはコントローラセンサユニット35Aの検出信号を受信した直後にプッシュセンサ35Bの検出信号を受信し、かつ、プッシュセンサ35Bの検出信号を長押し判定期間において継続して受信したときには、スティックコントローラ31Aの操作を無効とすることで、遊技者が誤ってプッシュセンサ35Bだけではなくスティックコントローラ31Aも操作しても、オート連打演出が実行されるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

【0111】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

40

【0112】

次に、本発明の変形例について、図19に基づいて説明する。図19は、本発明の変形例として、(A)は変動表示が停止した状態、(B)はデモ演出が開始された状態、(C)はデモ演出にてメニュー表示が選択された状態、(D)はメニュー表示画面にてオート連打機能説明が選択された状態の表示画面を示す説明図である。

【0113】

前記実施例では、プッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A、42Bについて、「オート連打機能」を有する操作部であることを遊技者が認識可能な「オート連打機能搭載」なる文字が表示された表示部200A、200Bを各操作部の近傍位置に設けることで

50

、スティックコントローラ 3 1 A と プッシュボタン 3 1 B と 音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B とのいずれがオート連打機能を有するのかを遊技者が認識することができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B と 音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B とがオート連打機能を有する操作部であることを、演出表示装置 5 により遊技者が認識可能に表示するようにしてもよい。

【0114】

例えば、図柄の変動表示が停止した後（図 1 9 (A) 参照）、デモ画面表示（図 1 9 (B) 参照）の実行中にメニュー表示が選択され（図 1 9 (C) 参照）、メニュー表示されたうちオート連打機能説明が選択された場合（図 1 9 (D) 参照）、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 及び音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B について、パチンコ遊技機 1 の状態に応じたオート連打機能の有効期間を示す表図画像を表示するようにしてもよい。また、表示部 2 0 0 A , 2 0 0 B 等に代えて、図 1 9 (D) に示す表図を印刷したシール等を、上皿 9 0 といった遊技者が視認可能な位置に貼付してもよい。

10

【0115】

また、オート連打機能の有効、無効の有無だけでなく、オート連打演出における連打速度や連打期間、連打回数といった、オート連打演出の詳細な内容について遊技者が認識可能に表示してもよい。

【0116】

また、図 1 9 (D) に示す画面では、オート連打機能の有効期間において連打演出が実行される場合において、プッシュボタン 3 1 B が操作されなくても、操作有効期間が開始されるとオート連打演出が自動で実行される「自動オート連打機能」の有効、無効を設定できるようにしてもよい。

20

【0117】

よって、図 1 9 (D) に示す画面において、「自動オート連打機能」を有効とした場合、オート連打機能の有効期間において連打演出が実行される場合において、プッシュボタン 3 1 B が操作されなくても、操作有効期間が開始されるとオート連打演出が自動で実行されるので、遊技者の利便性を向上できる。

【0118】

また、本変形例では、自動オート連打機能を有効としたときに、所定の自動処理条件を満たしているとして、プッシュボタン 3 1 B が操作されなくても、操作有効期間が開始されるとオート連打演出が自動で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、単打演出において操作有効期間が開始されたときに単打操作をしなくても単打演出を自動で実行したり、長押し演出において操作有効期間が開始されたときに長押し操作をしなくても長押し演出を自動で実行したりする自動操作機能の有効、無効を設定できるようにしてもよい。また、所定の自動処理条件は、自動オート連打機能を有効に設定するものだけでなく、例えば、遊技時間、変動表示回数、大当たり回数、携帯連動などによって満たされるようにしてもよい。

30

【0119】

また、前記実施例では、複数の操作部として、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 及び音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら以外の操作部（例えば、ジョグダイヤル操作部、十字キー操作部、レバー操作部など）を適用してもよい。また、スティックコントローラ 3 1 A は前後左右に傾倒操作するものであり、プッシュボタン 3 1 B は下方に押圧操作するものであり、音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B は後方に押圧操作する操作部であったが、これら操作の方向は任意であるとともに、傾倒、押圧以外にも引く、回転などの操作であってもよい。

40

【0120】

また、前記実施例では、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 及び音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のうち、スティックコントローラ 3 1 A のみがオート連打機能を有しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタ

50

ン 3 1 B や音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B がオート連打機能を有しない操作部としてもよい。

【 0 1 2 1 】

また、前記実施例では、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 及び音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B の 3 つの操作部のうちの操作部であるスティックコントローラ 3 1 A のみがオート連打機能を有しない操作部とされていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも 2 以上の操作部を有し、第 1 操作部において第 1 操作態様の操作または該第 1 操作態様とは操作態様が異なる第 2 操作態様の操作があった場合には、各操作態様に対応した対応操作処理を実行し、第 2 操作部において第 3 操作態様の操作があった場合には、該第 3 操作態様に対応した対応操作処理を実行する一方、前記第 3 操作態様とは操作態様が異なる第 4 操作態様の操作があった場合には、該第 4 操作態様に対応しない非対応操作処理を実行するものであれば、第 1 操作部や第 2 操作部をスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 及び音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のいずれにしてもよい。

10

【 0 1 2 2 】

また、前記実施例では、第 1 操作態様と第 3 操作態様とが同一の操作態様（例えば、連打操作）であるとともに第 2 操作態様と第 4 操作態様とが同一の操作態様（例えば、長押し操作）であってもよい。し、第 1 操作態様と第 4 操作態様とが同一の操作態様（例えば、長押し操作）であるとともに第 2 操作態様と第 3 操作態様とが同一の操作態様（例えば、連打操作）であってもよい。

20

【 0 1 2 3 】

また、本実施例では、スティックコントローラ 3 1 A については、パチンコ遊技機 1 の状態に関わらず常にオート連打機能が無効となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が、プッシュボタン 3 1 B と音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のみを有している場合において、プッシュボタン 3 1 B と音量調整ボタン 4 2 A , 4 2 B のオート連打機能の有効、無効が相互に切り替わるようにし、少なくとも両者がともにオート連打機能が有効とならないようにすればよい。

【 0 1 2 4 】

また、前記実施例では、操作態様の一例として、単打操作、連打操作、長押し操作を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の操作態様（例えば、2 回押しや回動操作など）を適用してもよい。

30

【 0 1 2 5 】

また、前記実施例では、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作が有効な操作有効期間において、演出制御用 CPU 1 2 0 がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて、該操作に応じた操作処理として実行する演出として、演出表示装置 5 に表示された画像を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外に、例えば、スピーカ 8 L , 8 R から効果音等を出力したり、動作可能に設けられた可動体（図示略）などを動作させたり、発光ダイオード（LED）等を発光させる演出等が含まれる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作に応じた操作処理は、音量、光量、発光色等の調整処理など、上記演出以外の処理を含む。

40

【 0 1 2 6 】

また、前記実施例では、連打演出の実行時に連打操作とは異なる長押し操作されることで、オート連打演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、連打演出の実行時に長押し操作以外の操作（例えば、所定回数の単打操作など）が行われることで、オート連打演出が実行されるようにしてもよい。また、長押し演出の実行時に長押し操作以外の操作（例えば、所定回数の単打操作など）が行われることで、オート長押し演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 1 2 7 】

また、前記実施例では、このようにオート連打演出を実行させるために必要な操作態様

50

を長押し操作として設定した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、オート連打演出を実行させるために必要な操作態様を、遊技者または遊技場の店員等の営業者のうちいずれかが設定できるようにしてもよい。遊技者が設定可能とした場合、好みに応じた操作を実現できる一方、遊技場の店員等の営業者が設定可能とした場合、オート連打機能の使用頻度等を考慮して操作態様を調整することで、資産価値を維持できるようになる。

【0128】

さらに、特定の条件（例えば、遊技時間、変動表示回数、大当たり回数、携帯連動など）に応じて遊技者が設定可能とするようにしてもよく、このようにすることで、遊技者の負担を軽減するオート連打機能が特定の条件が成立することで有効となるため、遊技を促進させることができる。

10

【0129】

また、前記実施例では、オート連打機能を搭載する操作部は予めプッシュボタン31Bと音量調整ボタン42A、42Bに決定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者または遊技場の店員等の営業者のうちいずれかが設定できるようにしてもよい。

【0130】

また、前記実施例では、オート連打演出の実行可能期間は、予め設定された操作有効期間内とされていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技者が遊技を行うことで実行される演出において、所定以上の価値（例えば、演出ポイントなど）を獲得したときに、オート連打演出の実行可能期間や実行可能回数などが付与されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技時間が多くなるほど、遊技者がオート連打機能を使用できる期間や回数が増えるので、遊技を促進させることができる。

20

【0131】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

30

【0132】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【符号の説明】

【0133】

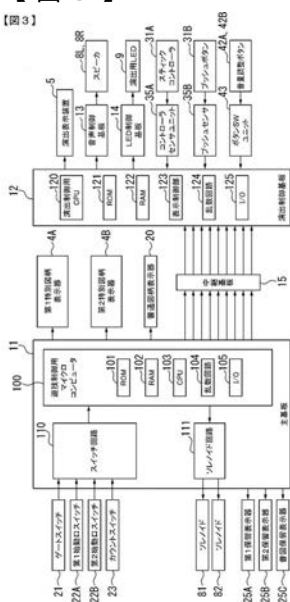
1	パチンコ遊技機
4 A	第1特別図柄表示器
4 B	第2特別図柄表示器
5	演出表示装置
1 1	主基板
1 2	演出制御基板
3 1 A	スティックコントローラ
3 1 B	プッシュボタン
4 2 A, 4 2 B	音量調整ボタン
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用CPU

40

50

【 図 3 】

【圖3】



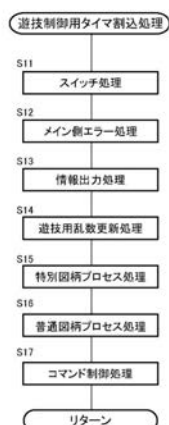
【 図 4 】

【圖4】

NO	EXT	名称	内容
80	01	第1変数開始	第1特約の変数開始を指定
81	02	第2変数開始	第2特約の変数開始を指定
81	03	変数名/タームを指定	変数名/ターム(可変変数時)を指定
82	XX	変数変算結果通知	変数変算結果を指定
8F	00	関数指定	演算指定の変数変算の停止指定
95	XX	選択枝指定	親の選択枝指定を指定
A0	XX	大入開始指定	大入の開始指定
A1	XX	大入言口開放を指定	大入言口開放を指定
A2	XX	大入言口開放後指定	大入言口開放後を指定
A3	XX	大入終了指定	大入の終了指定
B1	00	第1階層口入を指定	第1階層大入口への入を通知
B2	00	第2階層口入を指定	第2階層大入口への入を通知
C1	XX	第2階層記憶通過通知	第2階層記憶通過を通知
C2	XX	第3階層記憶通過通知	第3階層記憶通過を通知

【 図 8 】

【图 8】



【 図 5 】

【圖5】

変動パターン	特異な時間長(ms)	内容
PAI-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PAI-2	5750	保留→4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PAI-3	3750	保留→5個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PAI-4	5000	短縮(短縮制中)→非リーチ(はずれ)
PAZ-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PAZ-2	43000	スーパリーチα(はずれ)
PAZ-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PBI-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PBI-2	43000	スーパリーチα(大当たり)
PBI-3	53000	スーパリーチβ(大当たり)

【 图 6 】

【图6】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当り
確変状態	上記数値以外	はずれ
	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【圖 7】

【図7】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確変	無し	100回 (100回未満の場合は5回まで)	16

【 図 9 】

【圖9】



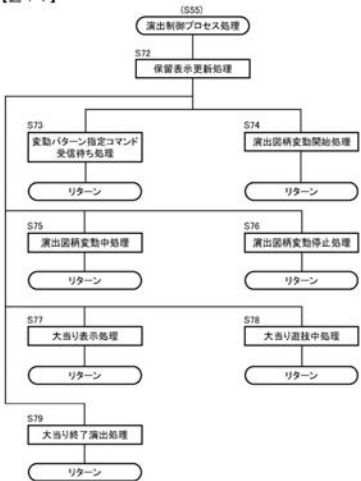
【図 10】

【図 10】



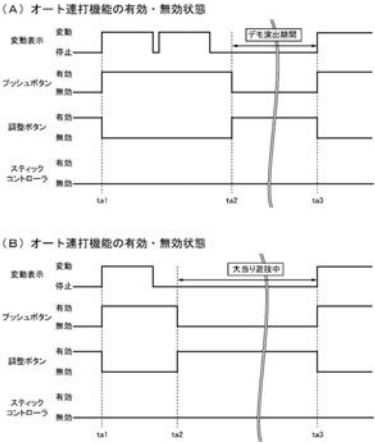
【図 11】

【図 11】



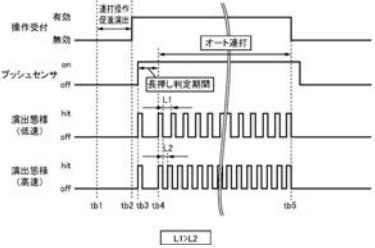
【図 12】

【図 12】



【図 13】

【図 13】



【図 14】

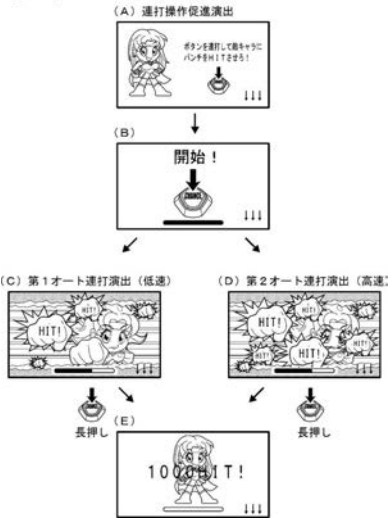
【図 14】

オート連打演出パターン決定テーブル

種別	大当り	S リーチはずれ	N リーチはずれ
第 1 オート連打演出 (低速)	20	70	80
第 2 オート連打演出 (高速)	80	30	20

【図 15】

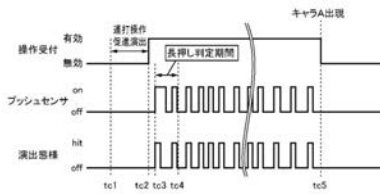
【図 15】



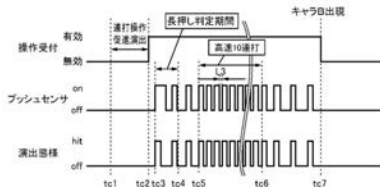
【図 16】

【図 16】

(A)

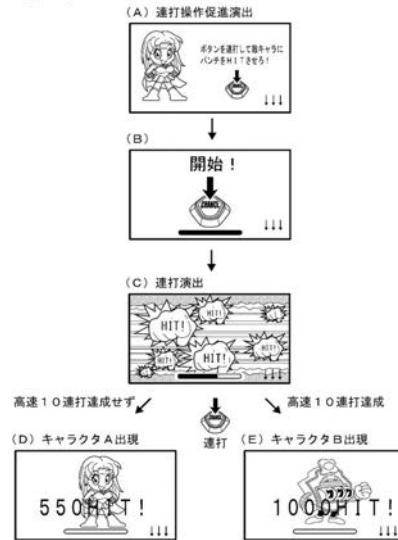


(B)



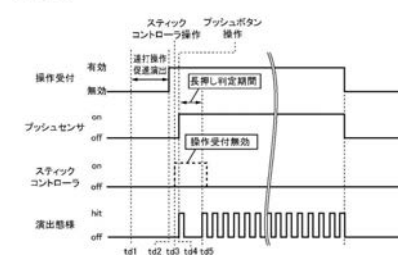
【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】



【図 19】

【図 19】 変形例

(A) 変動停止



(B) デモ画面開始



(C) メニュー表示選択



(D) オート連打機能説明選択

オート連打機能説明			
デモ画面表示中	選択中	実行中	実行済み
プッシュボタン	×	○	×
ジョイスティック	○	×	○
スティックコントローラ	×	×	×

自動オート連打機能 (有効) (無効) (選択) (実行)

※本ゲームは、デモ画面表示中に、自動連打機能を実行して、ゲーム進行を促進します。