

(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2017-86815

(P2017-86815A)

(43) 公開日 平成29年5月25日 (2017.5.25)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2015-225004 (P2015-225004)
(22) 出願日 平成27年11月17日 (2015.11.17)(71) 出願人 000241234
豊丸産業株式会社
愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
(74) 代理人 100078721
弁理士 石田 喜樹
(74) 代理人 100121142
弁理士 上田 恭一
(74) 代理人 100124419
弁理士 井上 敬也
(74) 代理人 100124420
弁理士 園田 清隆
(72) 発明者 若林 貴之
名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
豊丸産業株式会社内

最終頁に続く

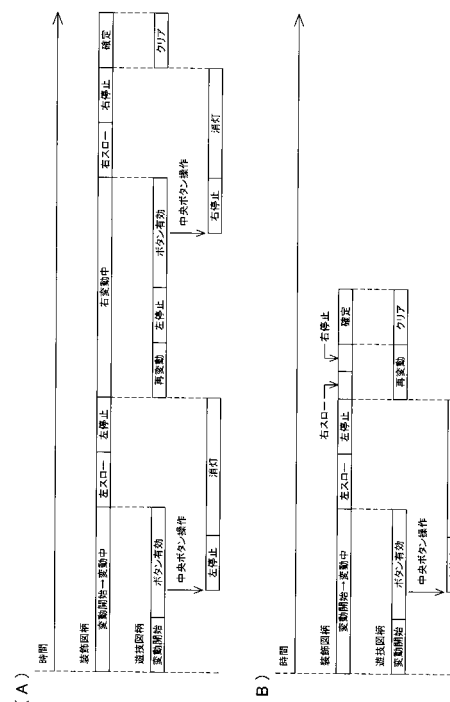
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】操作手段の操作に応じて従来にない演出を実行する遊技機を提供する。

【解決手段】装飾図柄とは別の図柄である遊技図柄を表示する表示器88A、88Bを、装飾図柄を変動/確定表示する図柄表示部と同数だけ有するボタン遊技用表示部83を設け、装飾図柄の変動開始に応じて遊技図柄が開始されるとともに、装飾図柄の確定表示までの間における中央ボタン71や左右ボタン72、73の操作に応じて遊技図柄が順に停止表示されるようにした。また、第1有効判定期間内に中央ボタン71の操作が有効と判定されると、演出用表示部6に停止表示される装飾図柄に対応する遊技図柄が、左ボタン72と右ボタン73との何れかの操作が有効と判定されると、演出用表示部6に確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄が夫々停止表示されるようにした。

【選択図】図8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄が表示される複数の図柄表示部を有する表示手段と、前記表示手段での表示動作を制御する制御手段とを備えており、

前記制御手段は、開始条件が充足されると、前記表示手段において図柄の変動を開始した後、全ての図柄を停止表示としてから確定表示するとともに、前記開始条件の充足に応じて所定の遊技条件が充足されると、少なくとも 1 つの前記図柄表示部において、前記停止表示と前記確定表示とで表示する図柄の種類を異ならせる遊技機であって、

前記図柄表示部の数と同数の遊技図柄表示部を有しているとともに、前記制御手段による制御のもと、各前記遊技図柄表示部において、図柄とは別の遊技図柄を変動 / 停止表示する遊技図柄表示手段と、遊技者が操作可能な少なくとも 2 つの操作部を有する操作手段が備えられ、

前記制御手段が、図柄の変動開始に応じて遊技図柄の変動を開始するとともに、前記操作部の操作を有効と判定すると、遊技図柄を変動表示している前記遊技図柄表示部のうちの少なくとも 1 つにおいて遊技図柄を停止表示とし、

さらに、図柄の変動開始から停止表示までの間に、前記操作部のうち第 1 の操作部の操作が特定回数有効と判定されると、前記遊技図柄表示手段における遊技図柄の停止表示態様が、前記表示手段における図柄の停止表示態様に応じたものになる一方、前記操作部のうち第 2 の操作部の操作が特定回数有効と判定されると、前記遊技図柄表示手段における遊技図柄の停止表示態様が、前記表示手段における図柄の確定表示態様に応じたものになることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示手段における図柄の確定表示態様が特別確定表示態様であると遊技者にとって有利な特別遊技状態を生起させる一方、非特別確定表示態様であると前記特別遊技状態を生起させず、

さらに、前記遊技条件が充足された場合には、非特別確定表示態様と同図柄で構成される第 1 の停止表示態様とした後、少なくとも 1 つの前記図柄表示部において図柄を再び変動させ、特別確定表示態様と同図柄で構成される第 2 の停止表示態様としてから確定表示することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、たとえばパチンコ機等といった遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技機の一例であるパチンコ機としては、遊技者が操作可能な遊技ボタン等の操作手段を備えており、たとえば演出用表示部での装飾図柄の変動表示中に、遊技者による遊技ボタンの操作を促すとともに、遊技ボタンの操作に応じて、演出用表示部に大当たりになる期待度に係る表示等を表示するといった遊技機が考案されている（たとえば特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2007 - 167457 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、従来の遊技機における操作手段を利用した遊技は新鮮味に乏しく、今までにない斬新な遊技性が求められている。

【0005】

そこで、本発明は、操作手段の操作に応じて従来にない演出を実行する遊技機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項1に記載の発明は、図柄が表示される複数の図柄表示部を有する表示手段と、前記表示手段での表示動作を制御する制御手段とを備えており、前記制御手段は、開始条件が充足されると、前記表示手段において図柄の変動を開始した後、全ての図柄を停止表示としてから確定表示するとともに、前記開始条件の充足に応じて所定の遊技条件が充足されると、少なくとも1つの前記図柄表示部において、前記停止表示と前記確定表示とで表示する図柄の種類を異ならせる遊技機であって、前記図柄表示部の数と同数の遊技図柄表示部を有しているとともに、前記制御手段による制御のもと、各前記遊技図柄表示部において、図柄とは別の遊技図柄を変動/停止表示する遊技図柄表示手段と、遊技者が操作可能な少なくとも2つの操作部を有する操作手段が備えられ、前記制御手段が、図柄の変動開始に応じて遊技図柄の変動を開始するとともに、前記操作部の操作を有効と判定すると、遊技図柄を変動表示している前記遊技図柄表示部のうちの少なくとも1つにおいて遊技図柄を停止表示とし、さらに、図柄の変動開始から停止表示までの間に、前記操作部のうち第1の操作部の操作が特定回数有効と判定されると、前記遊技図柄表示手段における遊技図柄の停止表示態様が、前記表示手段における図柄の停止表示態様に応じたものになる一方、前記操作部のうち第2の操作部の操作が特定回数有効と判定されると、前記遊技図柄表示手段における遊技図柄の停止表示態様が、前記表示手段における図柄の確定表示態様に応じたものになることを特徴とする。

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記表示手段における図柄の確定表示態様が特別確定表示態様であると遊技者にとって有利な特別遊技状態を生起させる一方、非特別確定表示態様であると前記特別遊技状態を生起させず、さらに、前記遊技条件が充足された場合には、非特別確定表示態様と同図柄で構成される第1の停止表示態様とした後、少なくとも1つの前記図柄表示部において図柄を再び変動させ、特別確定表示態様と同図柄で構成される第2の停止表示態様としてから確定表示することを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、図柄とは別の遊技図柄を変動/停止表示する遊技図柄表示手段と、遊技者が操作可能な少なくとも2つの操作部を有する操作手段とを備えており、図柄の変動開始から停止表示までの間に、操作部のうち第1の操作部の操作が特定回数有効と判定されると、遊技図柄表示手段における遊技図柄の停止表示態様が、表示手段における図柄の停止表示態様に応じたものになる一方、操作部のうち第2の操作部の操作が特定回数有効と判定されると、遊技図柄表示手段における遊技図柄の停止表示態様が、表示手段における図柄の確定表示態様に応じたものになる。したがって、遊技者による操作手段の操作を介しつつ遊技図柄を変動/停止表示させることで、表示手段における図柄の停止表示よりも前にその停止表示態様や確定表示態様を遊技者に報知するといった従来にない斬新な遊技を遊技者に提供することができる。また、第1の操作部が操作されるか、第2の操作部が操作されるかで停止表示される遊技図柄が異なることもあり、遊技性の向上を図ることができる。さらに、第1の操作部が操作されると、遊技図柄の停止表示態様と図柄の確定表示態様とが対応しないこともあり、遊技性の一層の向上を図ることができる。

また、請求項2に記載の発明によれば、遊技図柄の停止表示態様が非特別確定表示態様に応じたものであったとしても、図柄表示部において図柄が一旦停止表示した後、再び変動して特別確定表示態様になる場合があり、更に遊技性の高い遊技機とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ機を前面側から示した説明図である。

【図 2】遊技盤を前面側から示した説明図である。

【図 3】パチンコ機を後面側から示した説明図である。

【図 4】パチンコ機の制御機構を示したブロック図である。

【図 5】e カウンタの数値と基本変動パターンとの対応を示した説明図である。

【図 6】基本変動パターンと詳細変動パターンとの対応を示した説明図である。

【図 7】ボタン遊技用表示部を示した説明図である。

【図 8】中央ボタンが操作される際の装飾図柄の変動 / 確定表示と遊技図柄の変動 / 停止表示との連係を示したタイムチャートである。

【図 9】中央ボタンが操作される際の遊技図柄の変動 / 停止表示に係る一態様を示した説明図である。

10

【図 10】左右ボタンが操作される際の装飾図柄の変動 / 確定表示と遊技図柄の変動 / 停止表示との連係を示したタイムチャートである。

【図 11】左右ボタンが操作される際の遊技図柄の変動 / 停止表示に係る一態様を示した説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態となるパチンコ機について、図面にもとづき詳細に説明する。

【0010】

(パチンコ機の全体的な説明)

20

図 1 は、パチンコ機 1 を前面側から示した説明図である。図 2 は、遊技盤 2 を前面側から示した説明図である。図 3 は、パチンコ機 1 を後面側から示した説明図である。

パチンコ機 1 は、遊技盤 2 の前面に形成された遊技領域 16 内へ遊技球を打ち込み、遊技領域 16 内を流下させて遊技するものであって、遊技盤 2 は、支持体として機能する機枠 3 の前面上部に、金属製のフレーム部材であるミドル枠 5 を介して設置されている。また、遊技盤 2 の前方には、ガラス板を支持してなる前扉 4 が、左端縁を軸として片開き可能に機枠 3 に蝶着されており、該前扉 4 によって閉塞される遊技盤 2 の前方空間が遊技領域 16 とされている。

【0011】

当該遊技領域 16 は、遊技盤 2 の前面に円弧状に配設された外レール 23 及び内レール 24 等によって囲まれており、遊技領域 16 に左部における両レール 23、24 間が遊技球を遊技領域 16 内へ打ち込むための発射通路 13 とされている。また、遊技領域 16 の中央稍上寄りとなる位置には、左右に 2 つ並んだ図柄表示部を有しており、各図柄表示部において「1」～「9」の数字からなる装飾図柄を変動 / 確定表示するための演出用表示部 6、演出用表示部 6 の下辺に沿って左右方向に延設されており、その上面を遊技球が左右に転動可能なステージ 81、遊技領域 16 内を流下する遊技球をステージ 81 上へ導くためのワープ通路 82、及び演出用表示部 6 の下側に設けられており、左右に 2 つ並設された 7 セグメント表示器を有するボタン遊技用表示部 83 等を備えた表示部材 80 が設置されている。さらに、表示部材 80 の下方で遊技領域 16 の中央部から下部にかけて、遊技球が進入可能な進入口 84、進入口 84 から分岐しつつ下方へ延びる遊技球流路 85、種々の電動役物、及び遊技球が入賞可能な始動入賞口 19 等を備えたセンター部材 26 が設置されている。なお、演出用表示部 6 は、上下方向及び左右方向に多数の点灯部が並設されてなるドット表示器により構成されており、1 つのドット表示器上に 2 つの図柄表示部が設けられている。

30

40

【0012】

また、表示部材 80 及びセンター部材 26 の左方には、遊技球が流下可能で、遊技球が入賞可能な入賞部材 86、86 が設置された左打ち用スペース SL が形成されており、この左打ち用スペース SL を流下させることで、ワープ通路 82 への進入（すなわち、ステージ 81 上への誘導）や進入口 84 への進入（すなわち、センター部材 26 への進入）を効率良く狙えるようになっている。一方、表示部材 80 及びセンター部材 26 の右方にも

50

遊技球が流下可能な右打ち用スペースSRが形成されている。この右打ち用スペースSRには、遊技球が通過可能なゲート部材20、一对の可動片を有するチューリップ式電動役物17、所謂大当たり状態において交互に開閉する2つの可動入賞装置18A、18Bが設置されている。そして、遊技球を左打ち用スペースSLではなく右打ち用スペースSRを流下させることで、ゲート部材20を通過させたり、開動作しているチューリップ式電動役物17へ入賞させたり、開成している可動入賞装置18A、18Bへ入賞させたりすることができるようになっている。なお、左打ち用スペースSLや右打ち用スペースSRには、多数の遊技釘が植設されている。また、遊技領域16外となる遊技盤2の右下部には、第1特別図柄及び第2特別図柄を夫々別個に表示可能とした特別図柄表示部87が設けられている。

10

【0013】

また、機枠3の前面側であって上記遊技盤2の下方には、発射装置10へ供給する遊技球を貯留するための供給皿7、及び供給皿7から溢れた遊技球を貯留するための貯留皿8が取り付けられており、供給皿7は前扉4の開放に伴い、貯留皿8はミドル枠5の開放に伴い夫々機枠3に対して片開き可能となっている。さらに、貯留皿8の右側には、発射装置10を作動させ、遊技球の遊技領域16への打ち込み強度を調整するためのハンドル9が回動操作可能に設置されている。加えて、供給皿7の前方には、遊技者が任意に操作可能な中央ボタン71、左ボタン72、及び右ボタン73が設けられている。中央ボタン71は下方へ、左ボタン72は右斜め後方へ、右ボタン73は左斜め後方へ夫々押し込み操作可能となっており、その押し込み操作によりボタン遊技用表示部83において後述の如き表示演出が実行されるようになっている。

20

さらに、前扉4の上縁部及び供給皿7の前面で、各種ボタン71～73の左右両側となる位置には、効果音や各種メッセージ等を報音するスピーカ14、14・・・が設けられている。加えて、前扉4の左右両側部や上縁部には、パチンコ機1の遊技状態等に応じて点灯・点滅する複数のLEDを内蔵したランプ部材15、15・・・が設けられている。

【0014】

一方、機枠3の後面側には、供給皿7へ貸球や賞品球として払い出される遊技球を貯留するための貯留タンク11、当該貯留タンク11と連結された払出装置12、払出装置12における払い出し動作を制御する払出制御装置28、及び各制御基板や装置・部材に電源電圧を供給するための電源装置29等が設置されている。また、21は、合成樹脂製のカバー状に形成されたセンターカバーであって、当該センターカバー21の内部には、遊技に係る主たる制御（たとえば、所謂大当たり抽選等）を実行するためのメイン制御装置30（図4に示す）、演出用表示部6における表示動作等を制御する表示制御装置50（図4に示す）、ランプ部材15の点灯/点滅動作等を制御する発光制御装置51（図4に示す）、スピーカ14からの報音動作を制御する音制御装置52（図4に示す）、及び表示制御装置50や音制御装置52等の動作を統合的に制御するサブ制御装置40等が設置されている。尚、22は、パチンコ機1をトランスに接続するためのプラグであり、27は、アースである。

30

【0015】

次に、パチンコ機1の制御機構について、図4をもとに説明する。図4は、パチンコ機1の制御機構を示したブロック図である。

40

メイン制御装置30には、大当たり抽選の実行とともに下記部材の動作を制御するメインCPU32、ROMやRAM等といった記憶手段33、タイマ34、及びインターフェイス35等が搭載されたメイン制御基板31が内蔵されている。そして、該メイン制御基板31は、インターフェイス35を介して、始動入賞口19やチューリップ式電動役物17、可動入賞装置18A、18B、ゲート部材20、及び特別図柄表示部87等と接続されている。また、メイン制御基板31は、サブ制御装置40内に内蔵されたサブ統合基板41とも電氣的に接続されている。なお、図4では省略しているが、メイン制御基板31は、払出制御装置28や電源装置29等ともインターフェイス35を介して接続されている。

50

【 0 0 1 6 】

記憶手段 3 3 には、チューリップ式電動役物 1 7 を開動作させるか否かの開放抽選に使用する a カウンタ、大当たり抽選に使用する c カウンタ（大当たり判定用乱数）、特別図柄表示部 8 7 における第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の確定表示態様を決定する d カウンタ（確定表示態様決定用乱数）、及び主に特別図柄の変動時間となる基本変動パターンを決定する e カウンタ（変動時間情報決定用乱数）等の複数のカウンタが内蔵されている。各カウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（たとえば 1 割込 2 . 0 0 0 m s ）のうちに 1 ずつ加算しながらループカウントするループカウンタであって、当該カウンタを用いた数値の取得は、乱数からの数値の取得とみなすことができる。また、a カウンタは 0 ~ 9（10 通り）の間を、c カウンタは 0 ~ 2 0（21 通り）の間を、d カウンタは 0 ~ 8（9 通り）の間を、e カウンタは 0 ~ 4 0（41 通り）の間を夫々ループカウントするようになっている。そして、メイン C P U 3 2 は、遊技球のゲート部材 2 0 における通過検出を契機として a カウンタから 1 つの数値を取得するとともに、遊技球の始動入賞口 1 9 やチューリップ式電動役物 1 7 への入賞検出を契機として、c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタから夫々 1 つの数値を取得する（大当たり抽選を実行する）。

10

【 0 0 1 7 】

また、記憶手段 3 3 には、d カウンタの数値と特別図柄表示部 8 7 に確定表示する第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の確定表示態様とを対応づけた確定表示態様決定テーブル、及び図 5 に示す如く e カウンタの数値と基本変動パターンとを対応づけた基本変動パターン決定テーブル等が記憶されている。この基本変動パターンとは、主に特別図柄の変動時間（変動開始から確定表示までの時間）を規定するものである。さらに、記憶手段 3 3 には、たとえば特別図柄表示部 8 7 において第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との何れかが変動表示中に始動入賞口 1 9 やチューリップ式電動役物 1 7 へ遊技球が入賞したような場合に、当該入賞に伴う c カウンタ、d カウンタ、及び e カウンタからの取得数値を保留情報として、始動入賞口 1 9 とチューリップ式電動役物 1 7 とを区別した状態で夫々最大 4 つまで（合計 8 つまで）記憶する保留情報記憶領域 3 6 が設けられている。加えて、記憶手段 3 3 には、保留情報記憶領域 3 6 に記憶されている保留情報を 1 つずつ移行して記憶可能であり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか否か等の大当たり判定を実行するための大当たり判定用記憶領域 3 7 が設けられている。尚、保留情報は、特別図柄及び装飾図柄が確定表示される度に所定の順番で順次大当たり判定用記憶領域 3 7 へ移行されて消化され（パチンコ機 1 では、チューリップ式電動役物 1 7 への入賞に係る保留情報が、始動入賞口 1 9 への入賞に係る保留情報よりも優先して消化される）、該消化に伴って新たな保留情報が記憶可能となる。

20

30

【 0 0 1 8 】

サブ制御装置 4 0 には、サブ統合 C P U 4 2、記憶手段 4 3、タイマ 4 4、及びインターフェイス 4 5 等が搭載されたサブ統合基板 4 1 が内蔵されている。該サブ統合基板 4 1 は、インターフェイス 4 5 を介してメイン制御基板 3 1 と電氣的に接続されているとともに、表示制御装置 5 0、発光制御装置 5 1、及び音制御装置 5 2 と電氣的に接続されている。また、サブ統合基板 4 1 は、インターフェイス 4 5 を介して各種ボタン 7 1 ~ 7 3 やボタン遊技用表示部 8 3 と電氣的に接続されている。そして、サブ統合 C P U 4 2 は、後述するようにメイン制御基板 3 1 から大当たり抽選に係る信号（後述するような各種コマンド等）を受信すると、その内容に応じて各制御装置を制御し、スピーカ 1 4 やランプ部材 1 5 の動作や、演出用表示部 6 における装飾図柄の表示動作等を制御する。また、演出用表示部 6 における装飾図柄を変動表示中に中央ボタン 7 1 や左右ボタン 7 2、7 3 の操作を有効と検出し得る状態としたり、その状態において各種ボタン 7 1 ~ 7 3 の操作を検出すると、ボタン遊技用表示部 8 3 で所定の遊技演出を実行したりする。

40

【 0 0 1 9 】

また、記憶手段 4 3 には、演出用表示部 6 に表示する装飾図柄を記憶する図柄記憶領域（図示せず）と、演出用表示部 6 における装飾図柄の詳細な変動表示態様やキャラクター

50

の動画を用いたキャラクター演出等からなる複数の詳細変動パターンを記憶した変動パターン記憶領域46とが設けられており、種々の詳細変動パターンが図6に示す如くメイン制御基板31で決定される基本変動パターンと対応づけて記憶されている。さらに、記憶手段43には、メイン制御基板31から送信されてくる後述するような予定情報を記憶するための予定情報記憶領域47が設けられている。

【0020】

以下、上記パチンコ機1における基本的な遊技動作について簡略に説明する。

まずパチンコ機1では、遊技球が始動入賞口19やチューリップ式電動役物17へ入賞すると、当該入賞がメインCPU32により検出される(開始条件の充足)。すると、メインCPU32は、所定個数(たとえば3個)の遊技球を賞球として払い出すとともに、入賞検出のタイミングでcカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタから夫々1つの数値を取得し、さらに保留情報記憶領域36に記憶されている保留情報の数が最大値に達しているか否かを確認する。そして、保留情報の数が既に最大値に達している、cカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタからの取得数値を記憶することなく削除する。一方、最大値に達していない、cカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタからの取得数値を保留情報記憶領域36に記憶するとともに、遊技状態毎に設定されている大当たり判定用テーブルを参照して今回cカウンタから取得した数値が所定の「大当たり数値(たとえば通常状態の大当たり判定用テーブルでは“0”の1通りとなっており、高確率状態の大当たり判定用テーブルでは“0”~“9”の10通りとなっている)」であるか否か(すなわち、大当たり抽選の結果が「大当たり」であるか否か)に加え、当該「大当たり」に係る判定結果を踏まえた上でのdカウンタからの取得数値と、始動入賞口19とチューリップ式電動役物17との何れへの入賞であるかにもとづく特別図柄の確定表示態様(「大当たり」である場合には「大当たり」の種別)、及び「大当たり」に係る判定結果を踏まえた上でのeカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンがどうなるかを、後述する大当たり判定よりも事前に事前判定として一旦判定する。さらに、メインCPU32は、当該事前判定の結果、始動入賞口19とチューリップ式電動役物17との何れへの入賞に伴う保留情報であるのか、及び何個目の保留情報にもとづくものであるのかを含んだ予定情報を作成し、サブ統合CPU42へ送信する。

【0021】

また、メインCPU32は、特別図柄表示部87において特別図柄を変動表示しているか、それとも確定表示しているかを常に確認しており、第1特別図柄と第2特別図柄とどちらの特別図柄についても確定表示していると保留情報の有無を確認する。そして、保留情報が存在すると、消化する優先度が最も高い保留情報(本実施形態では、チューリップ式電動役物17への入賞に係る保留情報が存在すると、その保留情報のうち最も以前に記憶した保留情報となり、チューリップ式電動役物17への入賞に係る保留情報が存在しないと、始動入賞口19への入賞に係る保留情報のうち最も以前に記憶した保留情報となる)を大当たり判定用記憶領域37へ移行するとともに、当該保留情報について以下の大当たり判定を実行する。すなわち、保留情報を大当たり判定用記憶領域37へ移行した時点での遊技状態に対応した大当たり判定用テーブルを参照して、当該保留情報に係るcカウンタからの取得数値が上記所定の「大当たり数値」であるか否か、つまり大当たり抽選の結果が「大当たり」であるか、それとも「はずれ」であるかを判定する。また、大当たり抽選の結果が「大当たり」である(cカウンタからの取得数値が「大当たり数値」である)と、dカウンタからの取得数値及び始動入賞口19とチューリップ式電動役物17との何れへの入賞であるかにもとづき特別図柄の確定表示態様を決定するとともに、図5(b)に示す基本変動パターン決定テーブルを用い、eカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す(すなわち、大当たりの種別、及び図柄の変動時間を含む基本変動パターンを決定する)。一方、大当たり抽選の結果が「はずれ」である(cカウンタからの取得数値が「大当たり数値」以外の数値である)と、dカウンタからの取得数値及び始動入賞口19とチューリップ式電動役物17との何れへの入賞であるかにもとづき特別図柄の確定表示態様を決定するとともに、図5(a)に示す基本変動パターン決定テ

10

20

30

40

50

ーブルを用い、eカウンタからの取得数値に対応する基本変動パターンを読み出す（すなわち、図柄の変動時間を含む基本変動パターンを決定する）。

【0022】

その後、メインCPU32は、始動入賞口19とチューリップ式電動役物17との何れへの入賞に伴うものであるか、大当たり抽選の結果（「大当たり」であるか「はずれ」であるか）、特別図柄の確定表示態様、及び読み出した基本変動パターンの種類を示す情報を含んだ開始コマンドを作成するとともに、当該開始コマンドをサブ統合CPU42へ送信する。また、特別図柄表示部87において、始動入賞口19への入賞に係る保留情報の消化であると第1特別図柄を、チューリップ式電動役物17への入賞に係る保留情報の消化であると第2特別図柄を所定の態様で夫々変動させるとともに、タイマ34による計時を開始する。そして、読み出した基本変動パターンに応じた図柄の変動時間が経過すると、大当たり抽選の結果を踏まえた上でのdカウンタからの取得数値及び始動入賞口19とチューリップ式電動役物17との何れへの入賞であるかにもとづく確定表示態様に対応する特別図柄を確定表示させるとともに、停止信号を含んだ停止コマンドをサブ統合CPU42へと送信する。なお、大当たり判定用記憶領域37へ移行した保留情報に関しては、当該保留情報に係る特別図柄の確定表示をもって消去する。

【0023】

さらに、メインCPU32は、始動入賞口19への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「大当たり」であると、上記第1特別図柄の特別な確定表示態様での確定表示後、大当たり状態の開始を報知する開始デモ、可動入賞装置18A、18Bの所定回数にわたる断続的な開成（可動入賞装置18Aと可動入賞装置18Bとが交互に開成する態様となる）、及び大当たり状態の終了を報知する終了デモからなる大当たり状態を生起させる。一方、メインCPU32は、チューリップ式電動役物17への入賞にもとづく大当たり抽選の結果が「大当たり」であると、上記第2特別図柄の特別な確定表示態様での確定表示後、上記始動入賞口19への入賞時同様、大当たり状態の開始を報知する開始デモ、可動入賞装置18A、18Bの所定回数にわたる断続的な開成、及び大当たり状態の終了を報知する終了デモからなる大当たり状態を生起させる。そして、大当たり状態の生起に伴い開成した可動入賞装置18A、18Bに遊技球が入賞すると、始動入賞口19やチューリップ式電動役物17へ入賞した場合と比較して多くの遊技球（たとえば10個）を賞球として払い出す。したがって、大当たり状態は、遊技者にとって有利な特別遊技状態であると言える。

【0024】

また、メインCPU32は、大当たり状態の生起回数をカウントしており、生起回数が所定の制限回数（たとえば10回）に達するまでは、大当たり状態が終了してから次回大当たり判定において大当たり抽選の結果が「大当たり」となるまで、大当たり抽選の結果が「大当たり」となる確率が上述の如く向上した高確率状態を生起させるとともに、チューリップ式電動役物17が開状態となりやすい、若しくは、長時間にわたって開状態となるなどの少なくとも何れか一方としたことで、チューリップ式電動役物17へ遊技球が入賞しやすくなるサポート状態を生起させる。そして、大当たり状態の生起回数が制限回数に達すると、当該大当たり状態の終了に伴い、高確率状態及びサポート状態を生起させることなく、大当たり抽選の結果が「大当たり」となりにくく、且つ、チューリップ式電動役物17が開状態となりにくい遊技開始当初の通常状態へ復帰させる。なお、「大当たり状態が終了してから次回大当たり判定において大当たり抽選の結果が「大当たり」となるまで」という事項は、たとえば図柄の変動回数を10000回と設定することにより実現してもよい。

【0025】

一方、メインCPU32は、チューリップ式電動役物17の開閉動作についても制御しており、遊技球がゲート部材20を通過すると、当該通過がメインCPU32により検出される。すると、メインCPU32は、通過検出のタイミングでaカウンタから1つの数値を取得する（開放抽選を行う）とともに、aカウンタからの取得数値が所定の「開放数

10

20

30

40

50

値（たとえばサポート状態が生起していると“0”～“8”の9通り、サポート状態が生起していないと“0”の1通りのみとなっている）」であるか否かを判定する。そして、aカウンタからの取得数値が「開放数値」である、すなわち開放抽選の結果が「当選」であると、閉状態にあるチューリップ式電動役物17を開動作させて閉状態とする。このとき、サポート状態が生起していると、たとえばサポート状態が生起していない場合と比べて長い時間（2秒間）に亘り閉状態とすることを断続的に3回繰り返す態様等の特別開放動作態様で作動させる。したがって、チューリップ式電動役物17へ遊技球が入賞しやすくなる。また、サポート状態が生起していないと、たとえばサポート状態が生起している場合と比べて短い時間（0.2秒）に亘り、しかも1回しか閉状態としない等の通常開放動作態様でチューリップ式電動役物17を作動させる。したがって、たとえ開放抽選に当選してチューリップ式電動役物17が開動作したとしても、遊技球はチューリップ式電動役物17へ極めて入賞しにくくなっている。

10

【0026】

さらに、aカウンタからの取得数値が「開放数値」でない、すなわち開放抽選の結果が「はずれ」であると、チューリップ式電動役物17を閉状態のまま作動させない。したがって、遊技球がチューリップ式電動役物17に入賞することはない。加えて、たとえば特別開放動作態様でチューリップ式電動役物17を作動させている間等に、遊技球のゲート部材20の通過を検出した場合には、上記保留情報と同様、当該通過のタイミングで取得したaカウンタの数値を所定個数まで記憶手段33に記憶するとともに、チューリップ式電動役物17の特別開放動作態様による作動が終了する度に、記憶した順で開放抽選の結果の確認等を実行するようになっている。

20

【0027】

一方、サブ統合CPU42は、予定情報を受信すると予定情報記憶領域47へ記憶する。また、開始コマンドを受信すると、該開始コマンドに対応する予定情報を予定情報記憶領域47から読み出す。さらに、その開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果に係る情報及び特別図柄の確定表示態様等に応じて最終的に確定表示する装飾図柄の表示態様を決定する。そして、基本変動パターンに係る情報に対応する詳細変動パターンを変動パターン記憶領域46から読み出し、タイマ44により計時しながら、読み出した詳細変動パターンにしたがって演出用表示部6における装飾図柄を変動表示させるとともに、所定の順（ここでは左側の図柄表示部（第1図柄表示部）、右側の図柄表示部（第2図柄表示部）の順）で装飾図柄を停止表示とした後、停止コマンドの受信に伴い、上記決定した表示態様で装飾図柄を確定表示させる。つまり、大当たり抽選の結果が「大当たり」であると、同一の特別な装飾図柄を2つ並べる大当たり装飾図柄確定表示態様（たとえば“7・7”や“3・3”であって、特別確定表示態様）で確定表示させる。また、大当たり抽選の結果が「はずれ」であると、何れか一方の装飾図柄が他方の装飾図柄とは異なるはずれ装飾図柄確定表示態様（たとえば“7・8”であって、非特別確定表示態様）で確定表示させる。なお、読み出した予定情報については、予定情報記憶領域47から消去する。

30

【0028】

また、サブ統合CPU42は、大当たり状態を生起させるにあたり、たとえば開始デモ中には、演出用表示部6を利用して大当たり状態の開始を報知し、可動入賞装置18A、18Bの開成が開始されると、「大当たり」の種別等に対応した演出用表示部6での表示演出を記憶手段43から読み出し、演出用表示部6での表示動作を制御する。また、終了デモになると、演出用表示部6を利用して大当たり状態が終了する旨等を遊技者に報知する。

40

【0029】

以上のようなパチンコ機1では、遊技者は通常状態から遊技を開始することになり、ハンドル9を回動操作して発射装置10を作動させ、発射通路13を介して遊技球を遊技領域16内へ打ち込み、まずは左打ち用スペースSLを流下させ（所謂左打ちを行い）、センター部材26への遊技球の進入、ひいては始動入賞口19への遊技球の入賞を狙う。そして、始動入賞口19への遊技球の入賞検知に起因して実行される所謂大当たり抽選の結

50

果が「大当たり」になると、特別図柄表示部 87 及び演出用表示部 6 に夫々所定の「大当たり図柄」が確定表示される（たとえば、演出用表示部 6 に「7・7」と確定表示させる）。また、「大当たり図柄」が確定表示されると、可動入賞装置 18A、18B を夫々 1 回ずつ開成させるといった所謂大当たり状態が生起する。そこで、遊技者は、遊技球を右打ち用スペース SR へ打ち込んで流下させる所謂右打ちを行い、開成する可動入賞装置 18A、18B への遊技球の入賞を狙う。なお、始動入賞口 19 へ遊技球が入賞した場合、特別図柄表示部 87 では第 1 特別図柄が変動 / 確定表示される。

【0030】

また、大当たり状態が終了すると、ゲート部材 20 への遊技球の通過検知に起因して実行される所謂当たり抽選の結果が「当たり」となりやすく、チューリップ式電動役物 17 が頻繁に開状態となって遊技球の入賞が可能となるとともに、チューリップ式電動役物 17 への入賞検知に起因して実行される大当たり抽選の結果が「大当たり」となりやすい所謂確変状態が生起する。そこで、遊技者は右打ちを継続し、ゲート部材 20 への遊技球の通過、及び頻繁に開状態となるチューリップ式電動役物 17 への遊技球の入賞を狙う。また、チューリップ式電動役物 17 への遊技球の入賞に応じて実行された大当たり抽選の結果が「大当たり」になると、特別図柄表示部 87 及び演出用表示部 6 に「大当たり図柄」が確定表示され、可動入賞装置 18A、18B を夫々 1 回ずつ開成させる「大当たり状態」が再び生起する。なお、チューリップ式電動役物 17 へ遊技球が入賞した場合、特別図柄表示部 87 では第 2 特別図柄が変動 / 確定表示される。

【0031】

そして、上記大当たり状態の生起回数が制限回数に達すると、当該大当たり状態の終了後に確変状態は生起せず、ゲート部材 20 への遊技球の通過検知に起因して実行される当たり抽選の結果が「当たり」となりにくく（或いは「当たり」とならず）、チューリップ式電動役物 17 がほぼ開状態とならない（或いは開状態になることがない）上、大当たり抽選の結果が「大当たり」となりにくい遊技開始当初の通常状態へ復帰する。そのため、遊技者は、右打ちを止めて左打ちを行う上記遊技へと戻る。

【0032】

一方、パチンコ機 1 では、通常状態において特別図柄や装飾図柄の変動開始に伴いボタン遊技用表示部 83 でも所定の遊技図柄が変動を開始する。そして、遊技者による各種ボタン 71 ~ 73 の操作に応じて遊技図柄が停止表示され、その停止表示態様によって、特別図柄が確定表示される前に特別図柄の確定表示態様（装飾図柄の確定表示態様でもあり、大当たり状態が生起するか否か）を遊技者に報知するようになっている。

【0033】

（ボタン遊技用表示部での遊技演出についての説明）

ここで、本発明の要部となるボタン遊技用表示部 83 での遊技演出について、図 7 ~ 図 11 をもとに説明する。

図 7 は、ボタン遊技用表示部 83 を示した説明図である。図 8 は、中央ボタン 71 が操作される際の装飾図柄の変動 / 確定表示と遊技図柄の変動 / 停止表示との連係を示したタイムチャートである。図 9 は、中央ボタン 71 が操作される際の遊技図柄の変動 / 停止表示に係る一態様を示した説明図である。図 10 は、左右ボタン 72、73 が操作される際の装飾図柄の変動 / 確定表示と遊技図柄の変動 / 停止表示との連係を示したタイムチャートである。図 11 は、左右ボタン 72、73 が操作される際の遊技図柄の変動 / 停止表示に係る一態様を示した説明図である。

【0034】

まず、サブ制御装置 40 による演出用表示部 6 での装飾図柄の変動 / 確定表示に係る制御について説明する。

サブ制御装置 40 は、受信した開始コマンドの内容に応じて確定表示する装飾図柄を決定することになるが、本実施形態では、装飾図柄のうちの奇数図柄（すなわち、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）が所謂リーチ成立を示す特定図柄として、偶数図柄（すなわち、「2」、「4」、「6」、「8」）がリーチ成立でない非特定図柄として夫々

設定されている。したがって、基本変動パターンが基本変動パターン A であった場合の詳細変動パターンでは、非特定図柄のうちの何れかを左側の図柄表示部に停止表示された後、左側の図柄表示部に停止表示している図柄とは異なる装飾図柄（特定図柄、非特定図柄の何れであってもよい）が右側の図柄表示部に停止表示され、そのまま確定表示されるようになっている。また、大当たり抽選の結果が「はずれ」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン B ～ E の何れかであった場合の詳細変動パターンでは、特定図柄のうちの何れかが左側の図柄表示部に停止表示されてリーチとなった後、左側の図柄表示部に停止表示されている装飾図柄とは異なる装飾図柄が右側の図柄表示部に停止表示され、そのまま確定表示されるようになっている。したがって、大当たり抽選の結果が「はずれ」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン A ～ E の何れかであると、演出用表示部 6 において全ての図柄を停止表示した際、その停止表示態様は、はずれ装飾図柄確定表示態様と同図柄で構成される停止表示態様となる。

10

【 0 0 3 5 】

また、大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン B ～ D の何れかであった場合の詳細変動パターンでは、特定図柄のうちの何れかが左側の図柄表示部に停止表示されてリーチとなった後、左側の図柄表示部に停止表示されている装飾図柄と同じ装飾図柄が右側の図柄表示部に停止表示され、そのまま確定表示されるようになっている。したがって、大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン B ～ D の何れかであると、演出用表示部 6 において全ての装飾図柄を停止表示した際、その停止表示態様は、大当たり装飾図柄確定表示態様と同図柄で構成される停止表示態様となる。

20

【 0 0 3 6 】

さらに、大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン F であった場合の詳細変動パターンでは、基本変動パターン E に対応する詳細変動パターンと同態様で、特定図柄のうちの何れかが左側の図柄表示部に停止表示されてリーチとなった後、左側の図柄表示部に停止表示されている装飾図柄と異なる装飾図柄が右側の図柄表示部に停止表示され、そのままはずれ装飾図柄確定表示態様で確定表示されるかの如き演出が行われる。しかしながら、その後、右側の図柄表示部において装飾図柄が変動を再開し、左側の図柄表示部に停止表示されていた装飾図柄と同じ装飾図柄が右側の図柄表示部に新たに停止表示され、そのまま確定表示されるようになっている。したがって、大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン F である（遊技条件の充足）と、演出用表示部 6 では、はずれ装飾図柄確定表示態様と同図柄で構成される第 1 の停止表示態様で一旦全ての装飾図柄が停止表示された後、少なくとも 1 つの図柄表示部において図柄が再び変動し、今度は大当たり装飾図柄確定表示態様と同図柄で構成される第 2 の停止表示態様で停止表示されてから確定表示されることになる。

30

【 0 0 3 7 】

なお、通常状態において、演出用表示部 6 で装飾図柄の変動を開始してから左側の図柄表示部に装飾図柄を停止表示するまでの時間は、どの基本変動パターンであっても同じ時間とされている。また、停止表示する特定図柄や非特定図柄を具体的にどの図柄とするかについては、カウンタ等を用いた所謂抽選により決定してもよいし、たとえば基本変動パターン E、F であると必ず「7」を左側の図柄表示部に停止表示する等、基本変動パターンの種類と停止表示する装飾図柄とを関連づけておいてもよい。

40

【 0 0 3 8 】

次に、ボタン遊技用表示部 8 3 について説明すると、該ボタン遊技用表示部 8 3 は、上記の如く左右に並設された 2 つの 7 セグメント表示器 8 8 A、8 8 B を有してなる。この 2 つの表示器 8 8 A、8 8 B に関し、左側の表示器 8 8 A は演出用表示部 6 における左側の図柄表示部に、右側の表示器 8 8 B は演出用表示部 6 における右側の図柄表示部に夫々対応づけられている。そして、そのようなボタン遊技用表示部 8 3 では、サブ制御装置 4 0 による制御のもと、演出用表示部 6 における変動表示及び各種ボタン 7 1 ～ 7 3 の操作

50

に連係して、両表示器 8 8 A、8 8 B で遊技図柄が以下のように夫々変動 / 停止表示するようになっている。

【 0 0 3 9 】

まず、基本変動パターンが基本変動パターン B ~ F の何れかであり、且つ、後述の第 1 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 が操作される場合について、図 8 (A) 及び図 9 に沿って説明すると、サブ制御装置 4 0 は、開始コマンドの受信に応じた演出用表示部 6 での装飾図柄の変動開始に伴い、ボタン遊技用表示部 8 3 において遊技図柄の変動を開始する (図 9 (a))。また、装飾図柄の変動開始 (遊技図柄の変動開始でもある) から左側の図柄表示部において装飾図柄が停止表示となるまでの期間 (図 8 (A) に示す例では、左側の図柄表示部における装飾図柄の変動速度がスローとなるまでの期間) を、ボタン 7 1 ~ 7 3 のうちの何れかの操作を有効と判定し得る第 1 有効判定期間として設定する。そして、この第 1 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定する (中央ボタン 7 1 の操作を検知する) と、中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定してから所定の第 1 表示時間にわたって、左側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄に対応する遊技図柄 (本実施形態では左側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄と同じ数字であって、上記特定図柄と同じものとなる) を左側の表示器 8 8 A に停止表示するとともに、右側の表示器 8 8 B については消灯して非表示とする (図 9 (b))。なお、第 1 有効判定期間内にボタン 7 1 ~ 7 3 の何れの操作をも有効と判定しない (ボタン 7 1 ~ 7 3 の何れの操作をも検知しない) 場合、第 1 有効判定期間の終了をもって両表示器 8 8 A、8 8 B とともに消灯し、次の装飾図柄の変動開始まで遊技図柄を非表示にしたままとする。すなわち、後述するような第 2 有効判定期間や第 3 有効判定期間の設定は勿論、遊技図柄の再変動等も実行しない。また、第 1 有効判定期間内において 1 度でも中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定すると第 1 有効判定期間を終了する。すなわち、中央ボタン 7 1 を連打等したところで、2 回目以降の操作が有効と判定されることはない。

【 0 0 4 0 】

また、左側の表示器 8 8 A に遊技図柄を停止表示してから (すなわち第 1 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 が操作されてから) 第 1 表示時間が経過すると、左側の表示器 8 8 A についても一旦消灯する。そして、演出用表示部 6 において左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるタイミングで両表示器 8 8 A、8 8 B を点灯させ、ボタン遊技用表示部 8 3 において遊技図柄の変動を再び開始する (図 9 (a))。さらに、遊技図柄の再変動開始後、消灯前に停止表示していた遊技図柄と同じ遊技図柄を左側の表示器 8 8 A に停止表示し、右側の表示器 8 8 B のみ変動表示が継続される状態とする (図 9 (c)) とともに、左側の図柄表示部において装飾図柄が停止表示されてから右側の図柄表示部において装飾図柄が停止表示となるまでの期間 (図 8 (A) に示す例では、右側の図柄表示部における装飾図柄の変動速度がスローとなるまでの期間) を、中央ボタン 7 1 の操作を再び有効と判定し得る第 2 有効判定期間として設定する。そして、この第 2 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定すると、中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定してから所定の第 2 表示時間にわたって、右側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄に対応する遊技図柄 (本実施形態では右側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄と同じ数字) を右側の表示器 8 8 B に停止表示する (図 9 (d)、図 9 (e))。また、右側の表示器 8 8 B に遊技図柄を停止表示してから (すなわち第 2 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 が操作されてから) 第 2 表示時間が経過すると、左右の両表示器 8 8 A、8 8 B を消灯し、ボタン遊技用表示部 8 3 において遊技図柄を非表示とする。その後、演出用表示部 6 において右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示され、終了コマンドの受信に応じて演出用表示部 6 における表示が確定表示となる。なお、第 2 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定しない場合、第 2 有効判定期間の終了をもって両表示器 8 8 A、8 8 B とともに消灯し、次の装飾図柄の変動開始まで消灯したままとする。また、第 2 有効判定期間内において 1 度でも中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定すると第 2 有効判定期間を終了する。さらに、第 2 有効判定期間内に左ボタン 7 2 や右ボタン 7 3 が操作されたとしても、サブ制御装置 4 0 は左ボタン 7 2 や右ボタン 7 3 の操作を有効と判定しない。

【 0 0 4 1 】

したがって、たとえば開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果が「大当たり」で、且つ、基本変動パターンが基本変動パターンB～Dの何れかであり、演出用表示部6に装飾図柄が「7・7」と確定表示されるような場合には、第1有効判定期間内での中央ボタン71の操作に応じて、左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に左側の表示器88Aに遊技図柄「7」が停止表示される。また、第2有効判定期間内での中央ボタン71の操作に応じて、右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に右側の表示器88Bにも遊技図柄「7」が停止表示される。そのため、図9(d)に示すようにボタン遊技用表示部83における遊技図柄の停止表示態様が「7・7」となって、当該変動に係る大当たり抽選の結果が「大当たり」である旨が、演出用表示部6における装飾図柄の確定表示よりも前（特別図柄表示部87における特別図柄の確定表示よりも前でもある）に遊技者に報知される。

10

【 0 0 4 2 】

一方、開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果が「はずれ」で、且つ、基本変動パターンが基本変動パターンB～Eの何れかであり、演出用表示部6において左側の図柄表示部に装飾図柄として「7」が停止表示されてリーチとなるものの、右側の図柄表示部に装飾図柄として「8」が停止表示され、最終的に「7・8」と確定表示されるような場合には、第1有効判定期間内での中央ボタン71の操作に応じて、左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に左側の表示器88Aに遊技図柄「7」が停止表示される。しかしながら、第2有効判定期間内での中央ボタン71の操作に応じて、右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に右側の表示器88Bにも遊技図柄「8」が停止表示される。そのため、演出用表示部6における装飾図柄の確定表示よりも前に、図9(e)に示すようにボタン遊技用表示部83における遊技図柄の停止表示態様が「7・8」となる。

20

【 0 0 4 3 】

ただ、開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果が「大当たり」で、且つ、基本変動パターンが基本変動パターンFであり、演出用表示部6に装飾図柄が「7・8」と一旦停止表示された後、再変動して「7・7」と確定表示されるような場合にも、第1有効判定期間内での中央ボタン71の操作に応じて左側の表示器88Aに遊技図柄「7」が停止表示されるものの、第2有効判定期間内での中央ボタン71の操作に応じて、右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に右側の表示器88Bに遊技図柄「8」が停止表示される。すなわち、遊技図柄の停止表示態様は、演出用表示部6における第1の停止表示態様に応じた態様となる。そのため、上記「はずれ」の場合と同様、演出用表示部6における装飾図柄の確定表示よりも前に、図9(e)に示すようにボタン遊技用表示部83における遊技図柄の停止表示態様が「7・8」となり、装飾図柄も「7・8」と一旦停止表示されるため、大当たり抽選の結果が「はずれ」であったかのような振る舞いとなる。しかしながら、その後、演出用表示部6において装飾図柄が再変動し、ボタン遊技用表示部83における停止表示態様とは異なる表示態様で装飾図柄が確定表示されることになる。したがって、ボタン遊技用表示部83における遊技図柄の停止表示態様がはずれ装飾図柄確定表示態様と同図柄で構成されていたとしても、大当たり抽選の結果が「大当たり」であることもある。

30

40

【 0 0 4 4 】

また、基本変動パターンが基本変動パターンAであり、且つ、第1有効判定期間内に中央ボタン71が操作される場合について、図8(B)及び図9に沿って説明すると、基本変動パターンAであったとしても基本変動パターンB～Fであった場合と同様、サブ制御装置40は、開始コマンドの受信に応じた演出用表示部6での装飾図柄の変動開始に伴い、ボタン遊技用表示部83において遊技図柄の変動を開始する（図9(a)）。また、演出用表示部6での装飾図柄の変動開始から左側の図柄表示部に装飾図柄を停止表示するまでの時間を、基本変動パターンの種類によらず同じとしていることもあり、図8(B)に示すように基本変動パターンB～Fであった場合と同様の期間を、ボタン71～73のう

50

ちの何れかの操作を有効と判定し得る第1有効判定期間として設定する。そして、この第1有効判定期間内に中央ボタン71の操作を有効と判定すると、中央ボタン71の操作を有効と判定してから所定の第1表示時間にわたって、左側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄に対応する遊技図柄を左側の表示器88Aに停止表示するとともに、右側の表示器88Bについては消灯して非表示とする(図9(f))。しかしながら、このとき左側の表示器88Aに停止表示される遊技図柄は、左側の図柄表示部に停止表示される非特定図柄と同じもの(ここでは「2」)になるため、遊技者は、当該装飾図柄の変動に係る大当たり抽選の結果が「はずれ」である旨を、第1有効判定期間内に中央ボタン71を操作したタイミング、すなわち左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に知ることになる。

10

【0045】

ただ、ボタン遊技用表示部83での遊技図柄の表示制御としては、上記基本変動パターンB~Fであった場合と同様に進行し、左側の表示器88Aに遊技図柄を停止表示してから第1表示時間が経過すると、左側の表示器88Aについても一旦消灯する。そして、演出用表示部6において左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるタイミングで、両表示器88A、88Bを点灯させてボタン遊技用表示部83に遊技図柄を表示するとともに、その遊技図柄の変動を再び開始する。しかしながら、基本変動パターンAは、所謂リーチ演出を実行しないため、左側の図柄表示部での装飾図柄の停止表示後、すぐに右側の図柄表示部においても装飾図柄が停止表示となる。そのため、ボタン遊技用表示部83では、遊技図柄の変動が再開されるものの、上述したような第2有効判定期間が設定されるよりも前(図8(B))に示す例では、左側の表示器88Aへの遊技図柄の再停止表示よりも前に右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されることになる。したがって、停止コマンドの受信に伴うクリア制御によって、遊技図柄を再変動表示しているにも拘わらず表示器88A、88Bを消灯し、ボタン遊技用表示部83において遊技図柄を非表示とする。

20

【0046】

次に、基本変動パターンが基本変動パターンB~Fであり、且つ、第1有効判定期間内に左ボタン72及び右ボタン73が操作される場合について、図10(A)及び図11に沿って説明すると、サブ制御装置40は、遊技図柄の変動開始(図11(a))に伴い上記の如く設定した第1有効判定期間内に左ボタン72の操作を有効と判定する(左ボタン72の操作を検知する)と、左側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄(本実施形態では左側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄と同じ数字)を左側の表示器88Aに停止表示する一方、右側の表示器88Bについては遊技図柄の変動表示を継続した状態とする(図11(b))。また、左ボタン72の操作を有効と判定してから右側の図柄表示部において装飾図柄が停止表示となるまでの期間(図10(A)に示す例では、右側の図柄表示部における装飾図柄の変動速度がスローとなるまでの期間)を、右ボタン73の操作を有効と判定し得る第3有効判定期間として設定する。そして、この第3有効判定期間内に右ボタン73の操作を有効と判定すると、右側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄(本実施形態では右側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄と同じ数字)を右側の表示器88Bに停止表示する(図11(d)、図11(e))。また、この両表示器88A、88Bでの遊技図柄の停止表示を、右側の表示器88Bに遊技図柄を停止表示してから所定の第3表示時間にわたって行った後、左右の両表示器88A、88Bを消灯し、ボタン遊技用表示部83において遊技図柄を非表示とする。その後、演出用表示部6において右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示され、終了コマンドの受信に応じて演出用表示部6における表示が確定表示となる。

30

40

【0047】

一方、第1有効判定期間内に右ボタン73の操作を有効と判定する(右ボタン73の操作を検知する)と、右側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄を右側の表示器88Bに停止表示する一方、左側の表示器88Aについては遊技図柄の変動表示を継続した状態とする(図11(c)、図11(f))。また、左ボタン72を操作した場合と同様、右ボタン73の操作を有効と判定してから左側の図柄表示部において装飾

50

図柄が停止表示となるまでの期間を、左ボタン７２の操作を有効と判定し得る第３有効判定期間として設定する。さらに、第３有効判定期間内に左ボタン７２の操作を有効と判定すると、左側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄を左側の表示器８８Ａに停止表示する（図１１（ｄ）、図１１（ｅ））。そして、両表示器８８Ａ、８８Ｂでの遊技図柄の停止表示以降については、上記第１有効判定期間内に左ボタン７２を操作した場合と同様となる。なお、第１有効判定期間内に左ボタン７２と右ボタン７３との何れか一方が操作されたにも拘わらず、第３有効判定期間内に他方が操作されなかった（操作を有効と判定しなかった）場合、第３有効判定期間の終了をもって両表示器８８Ａ、８８Ｂともに消灯し、次の装飾図柄の変動開始まで消灯したままとする。また、第３有効判定期間内に中央ボタン７１や、第１有効判定期間内に操作されたボタン（左ボタン７２若しくは右ボタン７３）が操作されたとしても、サブ制御装置４０はそれらのボタンの操作を有効と判定しない。

10

【００４８】

したがって、たとえば開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果が「大当たり」で、且つ、基本変動パターンが基本変動パターンＢ～Ｄの何れかであり、演出用表示部６に装飾図柄が「７・７」と確定表示されるような場合には、第１有効判定期間内での左ボタン７２と右ボタン７３との何れか一方の操作に応じて、左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に、対応する側の表示器に遊技図柄「７」が停止表示される。また、第３有効判定期間内での他方のボタンの操作に応じて、対応する側の表示器に遊技図柄「７」が停止表示される。そのため、図１１（ｄ）に示すようにボタン遊技用表示部８３における遊技図柄の停止表示態様が「７・７」となって、当該変動に係る大当たり抽選の結果が「大当たり」である旨が、演出用表示部６における装飾図柄の確定表示よりも前に遊技者に報知される。このように左右ボタン７２、７３を操作しても中央ボタン７１を操作した場合と同様、演出用表示部６における装飾図柄の確定表示よりも前に大当たり抽選の結果が遊技者に報知されることになるが、中央ボタン７１を操作する場合と異なり、左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に、両表示器８８Ａ、８８Ｂに遊技図柄を停止表示させることが可能となる。

20

【００４９】

一方、開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果が「はずれ」で、且つ、基本変動パターンが基本変動パターンＢ～Ｅの何れかであり、演出用表示部６において左側の図柄表示部に装飾図柄として「７」が停止表示されてリーチとなるものの、右側の図柄表示部に装飾図柄として「８」が停止表示され、最終的に「７・８」と確定表示されるような場合には、第１有効判定期間内で左ボタン７２を操作することにより、左側の表示器８８Ａに遊技図柄「７」が停止表示される。また、第３有効判定期間内で右ボタン７３を操作することにより、右側の表示器８８Ｂに遊技図柄「８」が停止表示される。そのため、演出用表示部６での装飾図柄の確定表示よりも前に、図１１（ｅ）に示すようにボタン遊技用表示部８３における遊技図柄の停止表示態様が「７・８」となる。ただ、第１有効判定期間内で右ボタン７３を操作すると、右側の表示器８８Ｂに遊技図柄「８」が停止表示される。したがって、遊技者にしてみると、右ボタン７３を操作した時点で（たとえ、第３有効判定期間内で左ボタン７２を操作せずとも）大当たり抽選の結果が「はずれ」である旨を知ることになる。

30

40

【００５０】

さらに、開始コマンドに含まれている大当たり抽選の結果が「大当たり」で、且つ、基本変動パターンが基本変動パターンＦであり、演出用表示部６に装飾図柄が「７・８」と一旦停止表示された後、再変動して「７・７」と確定表示されるような場合を考えると、左右ボタン７２、７３の操作に伴い停止表示される遊技図柄は、中央ボタン７１を操作する場合と異なり、装飾図柄の確定表示態様に対応したものであるため、左右ボタン７２、７３の操作に応じたボタン遊技用表示部８３における遊技図柄の停止表示態様は「７・７」となる（中央ボタン７１を操作した場合、遊技図柄の停止表示態様は上述の如く「７・８」となる）。したがって、左右ボタン７２、７３を操作することで、たとえ装飾図柄が

50

「 7・8 」と一旦停止表示されようとも、最終的に「 7・7 」で確定表示されることを予め知ることができる。

【 0 0 5 1 】

以上のように、左右ボタン 7 2、7 3 を操作する遊技は、中央ボタン 7 1 を操作する遊技と比べると、演出用表示部 6 における表示との関係は希薄になるものの、より早く大当たり抽選の結果を知ることが可能な遊技となる。

【 0 0 5 2 】

また、基本変動パターンが基本変動パターン A であり、且つ、第 1 有効判定期間内に左ボタン 7 2 若しくは右ボタン 7 3 が操作される場合について、図 1 0 (B) 及び図 1 1 に沿って説明すると、基本変動パターン A であったとしても基本変動パターン B ~ F であった場合と同様、サブ制御装置 4 0 は、開始コマンドの受信に応じた演出用表示部 6 での装飾図柄の変動開始に伴い、ボタン遊技用表示部 8 3 において遊技図柄の変動を開始する (図 1 1 (a))。また、図 1 0 (B) に示すように、基本変動パターン B ~ F であった場合と同様の期間を、ボタン 7 1 ~ 7 3 のうちの何れかの操作を有効と判定し得る第 1 有効判定期間として設定する。そして、この第 1 有効判定期間内に左ボタン 7 2 若しくは右ボタン 7 3 の操作を有効と判定すると、操作されたボタン 7 2、7 3 に対応する表示器 8 8 A、8 8 B に、対応する側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に応じた遊技図柄を停止表示する。すなわち、左ボタン 7 2 の操作を有効と判定すると、左側の表示器 8 8 A に左側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に対応した遊技図柄を、右ボタン 7 3 の操作を有効と判定すると、右側の表示器 8 8 B に左側の図柄表示部に確定表示される装飾図柄に対応した遊技図柄を夫々停止表示する。しかしながら、このとき停止表示される遊技図柄は非特定図柄と同じものになる (たとえば図 1 1 (f)) ため、遊技者は、当該装飾図柄の変動に係る大当たり抽選の結果が「はずれ」である旨を、第 1 有効判定期間内に左ボタン 7 2 若しくは右ボタン 7 3 を操作したタイミング、すなわち左側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示されるよりも前に知ることになる。なお、操作されなかったボタン 7 2、7 3 に対応する表示器 8 8 A、8 8 B では、遊技図柄の変動表示が継続されている。

【 0 0 5 3 】

ただ、第 1 有効判定期間内に左ボタン 7 2 若しくは右ボタン 7 3 が操作された際も、ボタン遊技用表示部 8 3 での遊技図柄の表示制御としては、上記基本変動パターン B ~ F であった場合と同様に進行し、ボタン 7 2、7 3 の操作を有効と判定してから右側の図柄表示部において装飾図柄が停止表示となるまでの期間 (図 1 0 (B) に示す例では、右側の図柄表示部における装飾図柄の変動速度がスローとなるまでの期間) を、もう一方のボタン 7 2、7 3 の操作を有効と判定し得る第 3 有効判定期間として設定する。そして、この第 3 有効判定期間内にもう一方のボタン 7 2、7 3 の操作を有効と判定した場合には、確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄を、操作されたボタン 7 2、7 3 に対応する表示器 8 8 A、8 8 B に停止表示する。とは言え、第 1 有効判定期間内でのボタン 7 2、7 3 の操作に応じて大当たり抽選の結果が「はずれ」であることが確定しているため、第 3 有効判定期間内にはボタン 7 2、7 3 が操作されないことも多々考えられる。そして、両表示器 8 8 A、8 8 B に遊技図柄が停止表示されていたとしても、一方の表示器 8 8 A、8 8 B にしか遊技図柄が停止表示されていなかったとしても、右側の図柄表示部における装飾図柄の変動速度がスローとなるタイミングで、両表示器 8 8 A、8 8 B を消灯し、ボタン遊技用表示部 8 3 において遊技図柄を非表示とする。その後、演出用表示部 6 において右側の図柄表示部に装飾図柄が停止表示され、終了コマンドの受信に応じて演出用表示部 6 における表示が確定表示となる。

【 0 0 5 4 】

(本実施形態のパチンコ機による効果)

以上のような構成を有するパチンコ機 1 によれば、装飾図柄とは別の図柄である遊技図柄を表示する表示器 8 8 A、8 8 B を、装飾図柄を変動 / 確定表示する図柄表示部と同数だけ有するボタン遊技用表示部 8 3 が設けられており、装飾図柄の変動開始に応じて遊技図柄が開始されるとともに、装飾図柄の確定表示までの間における中央ボタン 7 1 や左右

10

20

30

40

50

ボタン 7 2、7 3 の操作に応じて遊技図柄が順に停止表示される。そして、遊技図柄の停止表示態様と装飾図柄の停止表示態様や確定表示態様とを関連づけることで、装飾図柄が確定表示されるよりも前に、大当たり抽選の結果が「大当たり」であるか「はずれ」であるかに係る情報をボタン遊技用表示部 8 3 で報知するようになっている。したがって、中央ボタン 7 1 や左右ボタン 7 2、7 3 を利用した従来にない斬新な遊技を遊技者に提供することができる。

【0055】

また、第 1 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 の操作が有効と判定されると、演出用表示部 6 に停止表示される装飾図柄に対応する遊技図柄が、左ボタン 7 2 と右ボタン 7 3 との何れかの操作が有効と判定されると、演出用表示部 6 に確定表示される装飾図柄に対応する遊技図柄が夫々停止表示される。すなわち、第 1 有効判定期間内に中央ボタン 7 1 と、左ボタン 7 2 若しくは右ボタン 7 3 との何れのボタンを操作するかによって、停止表示される遊技図柄が何に依じた遊技図柄であるのかが異なることになる。したがって、操作するボタンの違いに応じて内容の異なる遊技を実行するといった遊技性の高いパチンコ機 1 とすることができる。

【0056】

さらに、装飾図柄の変動開始から左側の図柄表示部で装飾図柄が停止表示となるまでに中央ボタン 7 1、左右ボタン 7 2、7 3 の何れかの操作を有効と判定し得る第 1 有効判定期間を設定し、第 1 有効判定期間中に中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定すると、遊技図柄を変動表示している表示器 8 8 A、8 8 B のうち左側の表示器 8 8 A にて、左側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄に対応した遊技図柄を停止表示する。さらに、左側の図柄表示部で装飾図柄を停止表示してから右側の図柄表示部で装飾図柄を停止表示するまでの間に、中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定し得る第 2 有効判定期間を設定し、第 2 有効判定期間中に中央ボタン 7 1 の操作を有効と判定すると、遊技図柄を変動表示している右側の表示器 8 8 B で、右側の図柄表示部に停止表示される装飾図柄に対応した遊技図柄を停止表示する。したがって、演出用表示部 6 における装飾図柄の停止表示よりも前にその停止表示態様を遊技者に報知するに際し、演出用表示部 6 における装飾図柄の変動表示態様に沿わせながら遊技者に中央ボタン 7 1 を操作させるといった一層斬新な遊技を遊技者に提供することができる。

【0057】

さらにまた、中央ボタン 7 1 が操作された場合には、上述の如く演出用表示部 6 における装飾図柄の停止表示態様に依じて遊技図柄が停止表示される。そして、パチンコ機 1 では、大当たり抽選の結果が「大当たり」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン F であった場合の詳細変動パターンは、はずれ装飾図柄確定表示態様と同図柄で全ての装飾図柄が一旦停止表示されるものの、その後再び変動を開始し、はずれ装飾図柄確定表示態様とは少なくとも一部の図柄が異なる大当たり装飾図柄確定表示態様で確定表示されるといった内容となっている。また、当然ながら、停止表示後に装飾図柄が再び変動を開始することなく、そのままはずれ装飾図柄確定表示態様で確定表示される（大当たり抽選の結果が「はずれ」であり、且つ、基本変動パターンが基本変動パターン E である場合）という詳細変動パターンも有している。したがって、遊技者にしてみると、中央ボタン 7 1 を操作した場合、遊技図柄の停止表示態様で大当たり抽選の結果を必ずしも判別することができず、遊技図柄の停止表示態様のみならず、装飾図柄の変動再開にも期待しつつ遊技することができる等、遊技性の更に高いパチンコ機 1 とすることができる。

【0058】

一方、第 1 有効判定期間内に左ボタン 7 2 若しくは右ボタン 7 3 の操作を有効と判定すると、遊技図柄を変動表示している表示器 8 8 A、8 8 B のうち操作されたボタン（一方のボタン）に対応する表示器にて、当該表示器に対応する図柄表示部に確定表示される装飾図柄に依じた遊技図柄が停止表示される。さらに、ボタンの操作を有効と判定してから右側の図柄表示部で装飾図柄を停止表示するまでの間に、第 1 有効判定期間内に操作されていないボタン（他方のボタン）の操作を有効と判定し得る第 3 有効判定期間を設定し、

第3有効判定期間中に他方のボタンの操作を有効と判定すると、遊技図柄を変動表示している表示器で、当該表示器に対応する図柄表示部に確定表示される装飾図柄に応じた遊技図柄を停止表示する。したがって、演出用表示部6における装飾図柄の確定表示よりも前にその確定表示態様を遊技者に報知するに際し、左ボタン72と右ボタン73との操作順にしたがいながら遊技図柄を停止表示させるといった従来にない遊技を遊技者に提供することができる。

【0059】

また、左右ボタン72、73が操作された場合には、上述の如く演出用表示部6における装飾図柄の確定表示態様に依じて遊技図柄が停止表示される。したがって、遊技者にとしてみると、左右ボタン72、73を操作すれば、装飾図柄の停止表示態様（詳細変動パターンの種類とも言える）によることなく、装飾図柄の確定表示態様を事前に知ることができるといった従来にない遊技を提供することができ、極めて遊技性の高いパチンコ機1とすることができる。

【0060】

（本発明の変更例について）

なお、本発明の遊技機に係る構成は、上記実施形態に何ら限定されるものではなく、遊技機全体の構成は勿論、遊技図柄表示部における表示演出に係る制御等に係る構成についても、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で必要に応じて適宜変更可能である。

【0061】

たとえば、上記実施形態では、表示手段に図柄表示部を2つ並べて設けているため遊技図柄表示手段にも遊技図柄表示部を2つ並べて設けているが、表示手段に図柄表示部を3つ並べて設けているようなタイプの遊技機では、遊技図柄表示手段にも遊技図柄表示部を3つ並べて設けるとすれば何ら問題はない。なお、表示手段において図柄表示部が並んでいる方向と、遊技図柄表示手段において遊技図柄表示部が並んでいる方向とは上記実施形態の如く同じであってもよいし、異なってもよい。

【0062】

また、上記実施形態では、中央ボタンを操作した場合、表示手段における図柄の停止表示に係り、遊技図柄を1つずつ停止表示させるとしているが、左右ボタン同様、たとえば全ての図柄が変動表示となっている間に全ての遊技図柄が停止表示されるようにしてもよいし、左右ボタンを操作した場合に、中央ボタン同様、表示手段における図柄の停止表示に係り、遊技図柄を1つずつ停止表示させるように構成することも可能である。加えて、最後の1つの図柄が停止表示となる直前となって初めて有効判定期間を設定し、その有効判定期間内における操作手段の操作に応じて遊技図柄を停止表示させる等してもよく、遊技図柄をどのようなタイミングで停止表示させるか、すなわち操作手段の有効判定期間をどのように設定するか等については適宜変更設計可能である。

【0063】

さらに、上記実施形態では、通常状態においてのみ遊技図柄の変動/停止表示を行うとしているが、高確率状態やサポート状態中に、同様にして遊技図柄の変動/停止表示を行うように構成することも可能である。

さらにまた、上記実施形態では、中央ボタンを操作した場合の遊技図柄の変動/停止表示制御に係り、左側の遊技図柄表示部で遊技図柄を停止表示した後、両遊技図柄表示部を一旦消灯させる等しているが、そのように一旦消灯させることなく、左側の遊技図柄表示部では停止表示を、右側の遊技図柄表示部では変動表示を夫々継続させる等しても何ら問題はなく、具体的に遊技図柄をどのように変動/停止表示させるかについては言うまでもなく変更可能である。

【0064】

またさらに、遊技図柄の停止表示に係り、7セグメント表示器を点灯させることは勿論、点滅させても何ら問題はない（たとえば、「7」という遊技図柄が点滅していたとしても、当該表示は停止表示であって、変動表示ではない）。

加えて、遊技図柄表示手段を液晶表示手段としたり、本実施形態の表示手段の如くドッ

10

20

30

40

50

ト表示手段としてもよい上、遊技図柄表示手段と表示手段とを別個の装置として設けるのではなく、たとえば同じ表示手段の表示画面内に遊技図柄表示部と図柄表示部との両表示部を形成する等してもよい。

【0065】

また、上記実施形態では、遊技者が操作する操作手段を遊技ボタンとしているが、レバー型の操作手段を設けてもよく、操作手段の構成については適宜設計変更可能である。

さらに、上記実施形態では、中央ボタンと左右ボタンとの合計3つの操作部を設けているが、操作部の数を2つとしてもよいし、4つ以上としても何ら問題はない。なお、複数ある操作部のうち、第1の操作部及び第2の操作部を具体的にどれとするかは言うまでもなく適宜変更可能である。すなわち、上記実施形態では、第1の操作部を中央ボタン、第2の操作部を左右ボタンとしているが、第1の操作部を左ボタン、第2の操作部を中央及び右ボタンとしたり、第1の操作部を中央ボタン、第2の操作部を左ボタンとしたりしても何ら問題はない。

【0066】

また、上記実施形態とは逆に、左右ボタンを操作することで表示手段における図柄の停止表示態様に応じた遊技図柄が停止表示され、中央ボタンを操作することで図柄の確定表示態様に応じた遊技図柄が停止表示されるようにする等、どの操作手段を操作すればどのような遊技図柄が停止表示されるかについても適宜設計変更可能である。

さらに、左右ボタンに係り、上記実施形態では夫々1回ずつ操作させるように構成しているが、たとえば左ボタンを2回操作しても両表示器で遊技図柄が停止表示されるように構成したり、第1有効判定期間内に右ボタンを操作した際にも左側の表示器で遊技図柄が停止表示されるように構成することも可能である。

【0067】

さらにまた、操作手段に点灯部等を設け、有効判定期間の設定に伴い点灯部を点灯させる等して遊技者に報知するように構成してもよいし、反対に積極的な報知は行わないように構成することも可能である。

またさらに、上記実施形態では、遊技図柄表示手段において全ての遊技図柄を停止表示とするための操作手段の操作回数である特定回数を2回としているが、遊技図柄表示部や図柄表示部の数に応じて特定回数を何回とするかは適宜変更可能である。さらに、特定回数と遊技図柄表示部や図柄表示部の数とを同じとする必要もなく、たとえば遊技図柄表示部や図柄表示部が3つ設けられた遊技機において、特定回数を2回とすることも当然可能である。

【0068】

また、上記実施形態では、メイン制御装置からサブ制御装置へ開始コマンドと停止コマンドとを送信するようにしているが、サブ制御装置のタイマを用いる等することで、停止コマンドについては送信しない構成としても何ら問題はない。

さらに、上記実施形態では、メイン制御装置とサブ制御装置との2つの制御装置に分けて制御するように構成しているが、メイン制御装置1つで制御するように構成してもよく、メイン制御装置によって遊技図柄表示部の変動/停止表示を制御することに構成してもよいし、メイン制御装置1つで制御する際には、開始コマンドや予定情報等を作成する必要はない。また、上記実施形態では、特別図柄と装飾図柄との2種類の図柄を用いる遊技機としているが、特別図柄のみを用いた遊技機であってもよいし、特別図柄表示部を演出表示部内や遊技領域内、センター部材等の他の位置に設けてもよい。

【0069】

さらにまた、上記実施形態では、大当たり抽選としてcカウンタ、dカウンタ、及びeカウンタの3つのカウンタから数値を取得するとしているが、1つのカウンタのみで対応することも可能であるし、2つのカウンタ若しくは4つ以上のカウンタから数値を取得するように構成することも当然可能である。なお、抽選手段としての乱数は、ソフト乱数、ハード乱数のどちらでも採用可能である。

またさらに、特別確定表示態様として特定特別確定表示態様と非特定特別確定表示態様

とが設定されており、特定特別確定表示態様で確定表示されると、特別遊技状態の終了後に所謂確定状態といったような特定遊技状態が生起する一方、非特定特別確定表示態様で確定表示されると特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が生起しないような遊技機における図柄の変動態様として、非特定特別確定表示態様で一旦停止表示させ、そのまま確定表示となりそうなところ図柄が再変動し、特定特別確定表示態様で確定表示となるような変動態様（昇格演出）が設定されている場合、たとえば中央ボタンの操作に伴う遊技図柄の停止表示態様は非特定特別確定表示態様に応じたものとなる一方、左右ボタンの操作に伴う遊技図柄の停止表示態様は特定特別確定表示態様に応じたものとなるように構成することも可能である。

【 0 0 7 0 】

10

また、上記実施形態では、保留情報を消化するにあたり、チューリップ式電動役物への入賞に係る保留情報が存在すると、その保留情報のうち最も以前に記憶した保留情報を、チューリップ式電動役物への入賞に係る保留情報が存在しないと、始動入賞口への入賞に係る保留情報のうち最も以前に記憶した保留情報を優先して消化するとしているが、他の順序（たとえば、単純に保留情報を記憶した順等）で保留情報を消化するように構成することも勿論可能である。

さらに、上記実施形態では、事前判定として大当たり抽選の結果に加え、基本変動パターンの種類までもを判定するとしているが、保留情報の数等により基本変動パターンは変化することもある。したがって、事前判定では、基本変動パターンの種類を一義的に判定するのではなく、たとえば図柄の変動が何秒以上となるかといった判定をしてもよい。さらには、事前判定では、少なくとも大当たり抽選の結果を判定していればよいと言える。

20

【 0 0 7 1 】

加えて、上記実施形態では、遊技機の一例であるパチンコ機について説明しているが、本発明は、たとえば封入式パチンコ機等といった他の遊技機に対しても当然適用可能である。

なお、特許請求の範囲、明細書および図面に記載される全ての要素（例えば、図柄表示部、表示手段、制御手段、遊技図柄表示部、遊技図柄表示手段、操作部、操作手段等）は、個数を意識的に限定する明確な記載がない限り、物理的に単一であっても複数であっても構わないし、適宜配置の変更が行われても構わない。また、特許請求の範囲や明細書等で使用している要素名（要素につけた名称）は、単に本件の記載のために便宜上付与したにすぎないものであり、それによって特別な意味が生じることを特に意識したものではない。すなわち、要素名のみによって要素が何であるかが限定解釈されるものではない。例えば、「制御手段」は、ハード単体でも、ソフトを含んだものであっても構わない。さらには、前記全ての要素のうちの複数の要素を適宜一体的に構成するか、もしくはひとつの要素を複数の要素に分けて構成するかは、敢えて特許請求の範囲等において特定していない限り、何れも当業者であれば極めて容易に考えられる事項であるため、あえて明細書等において全パターンを記載しなくても何れのパターンも想定範囲内であることは明らかであることから、本発明に係る権利範囲に含まれることは勿論である。したがって、その程度の範囲内での構成上の差異を有する遊技機を、本実施例に記載がなされていないことを理由に採用することのみでは、本発明に係る権利を回避したことにはならない。その他、各要素の構成や形状等における、本実施例から当業者であれば容易に考えられる自明な範囲の差異についても同様である。

30

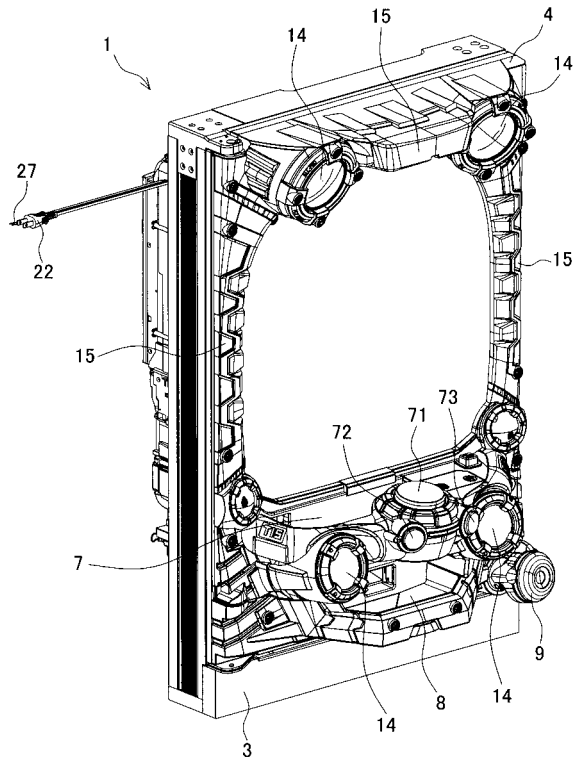
40

【 符号の説明 】

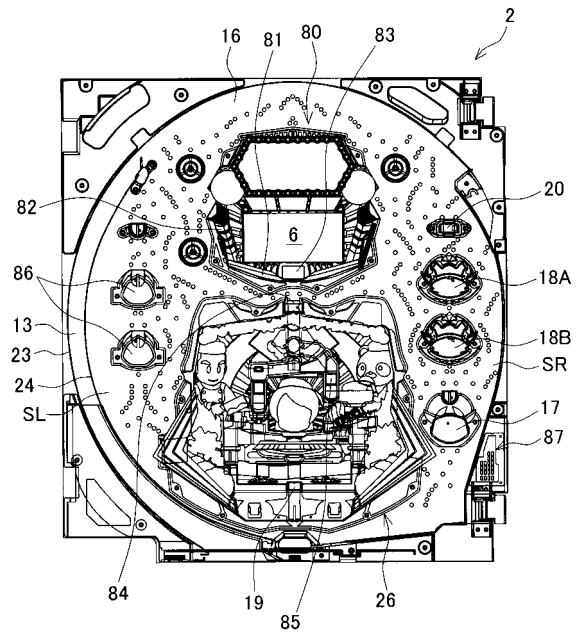
【 0 0 7 2 】

1・・・パチンコ機（遊技機）、6・・・演出用表示部（表示手段）、30・・・メイン制御装置（制御手段）、40・・・サブ制御装置（制御手段）、71・・・中央ボタン（第1の操作部、操作手段）、72・・・左ボタン（第2の操作部、操作手段）、73・・・右ボタン（第2の操作部、操作手段）、83・・・ボタン遊技用表示部（遊技図柄表示手段）、88A、88B・・・表示器（遊技図柄表示部）。

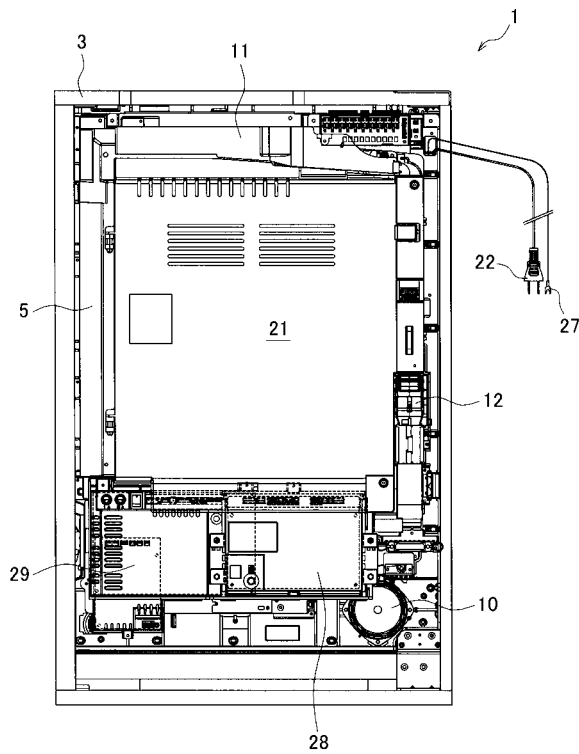
【図 1】



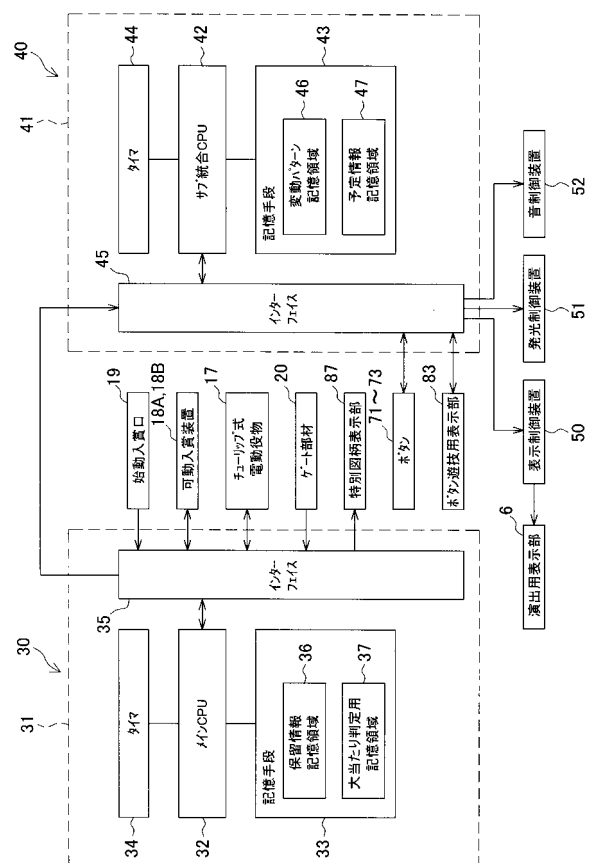
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【 図 5 】

(a)はずれ時用

eカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～18	A (8秒)
19～26	B (12秒)
27～33	C (20秒)
34～38	D (32秒)
39,40	E (60秒)

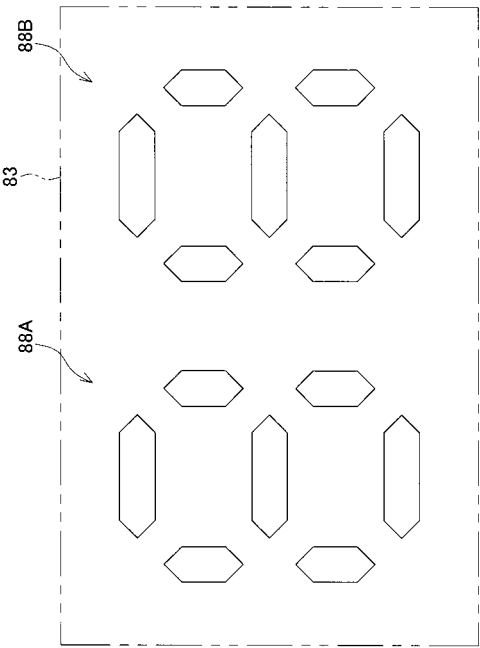
(b)大当たり時用

eカウンタの数値	基本変動パターン (変動時間)
0～1	B (12秒)
2～10	C (20秒)
11～24	D (32秒)
25～40	F (65秒)

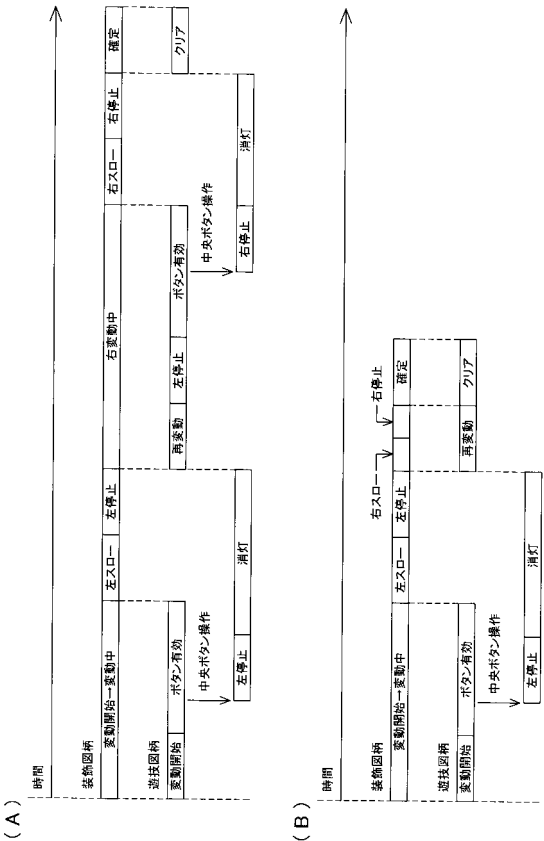
【 図 6 】

基本変動パターン	詳細変動パターン
A	ノーマル外れ
B	ノーマルリーチ
C	ロングリーチ
D	スーパーリーチ
E,F	スペシャルリーチ

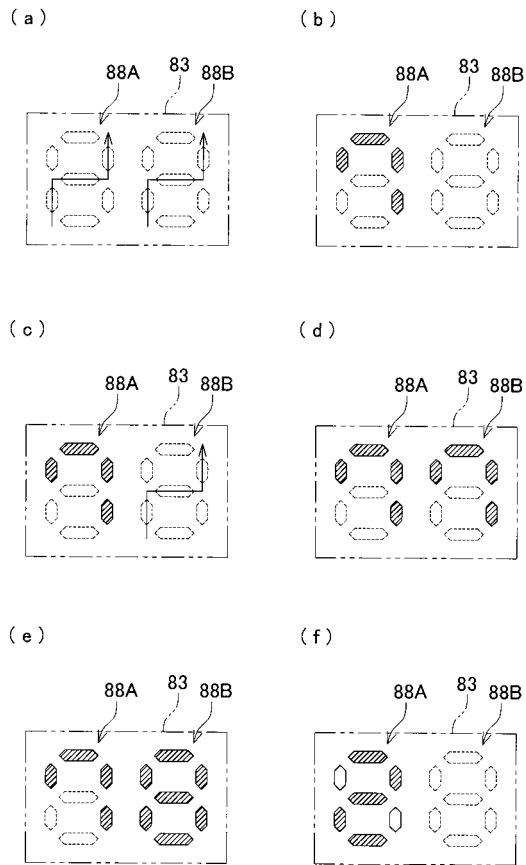
【 図 7 】



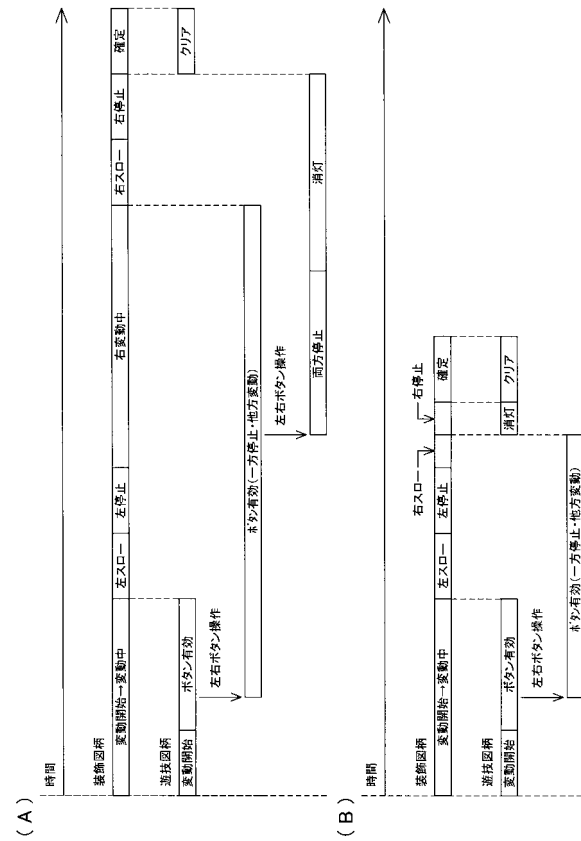
【 図 8 】



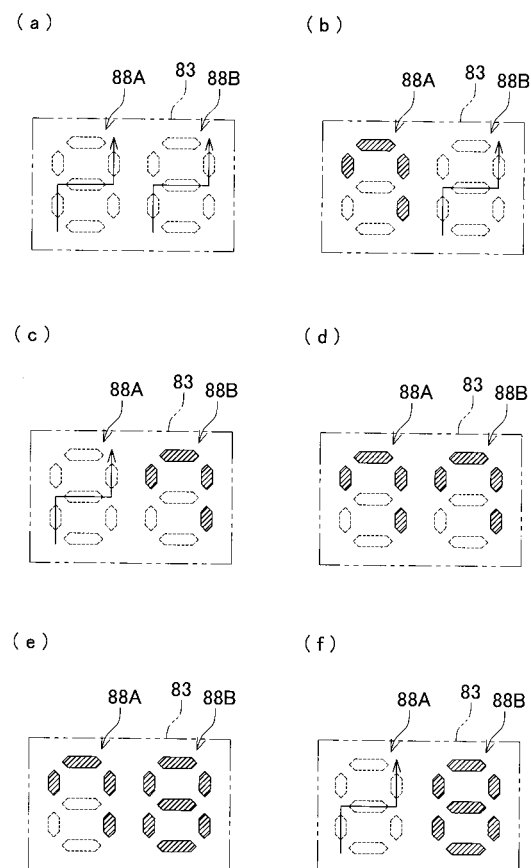
【図 9】



【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(72)発明者 藤井 裕史

名古屋市中村区長戸井町 3 丁目 1 2 番地 豊丸産業株式会社内

F ターム(参考) 2C333 AA11 FA05 FA13