

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7044346号  
(P7044346)

(45)発行日 令和4年3月30日(2022.3.30)

(24)登録日 令和4年3月22日(2022.3.22)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全28頁)

(21)出願番号	特願2017-182180(P2017-182180)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	平成29年9月22日(2017.9.22)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(65)公開番号	特開2019-55096(P2019-55096A)	(72)発明者	水野 博康 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
(43)公開日	平成31年4月11日(2019.4.11)	審査官	阿部 知
審査請求日	令和2年7月14日(2020.7.14)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技球の始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき当否判定を行う主制御装置と、前記主制御装置からのコマンドに応じて演出を行う演出制御装置とを備える弾球遊技機であって、

前記主制御装置は、

抽出された前記数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶に係る前記数値データに基づき、前記当否判定を行うと、前記演出制御装置に対し前記コマンドを送信する当否判定手段と、

を有し、

前記演出制御装置は、

前記コマンドを受信すると、複数の変動エリアにて演出図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に応じた組合せの前記演出図柄をこれらの変動エリアに表示させることで、該当当否判定の結果を報知する図柄演出を行う図柄演出手段と、

前記図柄演出において、複数の前記変動エリアでの前記変動表示を一時的に停止させ、これらの変動エリアにて予め定められた擬似連態様で前記演出図柄を表示する仮停止を行った後、これらの変動エリアでの前記変動表示を再始動する継続演出を、予め定められた継続タイミングで1回又は複数回にわたって実行する擬似連手段と、

前記演出制御装置に接続されており、遊技者から操作を受け付ける受付手段と、

を有し、

前記擬似連手段は、前記図柄演出の実行中において、1回又は複数回にわたって前記継続演出を実行する場合、前記受付手段を介して受け付けた前記操作に応じて、該操作の次の前記継続タイミングに実行される前記継続演出に替えて前記仮停止を行い、その後、該継続タイミングに前記変動表示を再始動し、

前記受付手段が前記操作を受け付けたことに基づいて実行される操作演出を備え、前記操作により前記操作演出が実行される場合は該操作による前記仮停止を実行せず、前記図柄演出において、複数の前記変動エリアのうちの1つで前記変動表示が行われていると共に、残りの変動エリアでは、前記変動表示が行われておらず、いずれかの前記演出図柄が表示されており、該1つの変動エリアにていずれかの前記演出図柄が表示されると、これらの変動エリアに、前記当否判定で当選したことを示す前記演出図柄の組合せが表示される状態を、リーチとし、

10

前記擬似連手段は、

前記リーチとなる前記図柄演出の実行中において、前記リーチとなる前に前記受付手段を介して遊技者から前記操作を受け付けると、該操作の後に前記継続タイミングが到来しない場合には、該図柄演出を前記リーチとし、

前記リーチにならない前記図柄演出の実行中において、前記受付手段を介して遊技者から前記操作を受け付けると、該操作の後に前記継続タイミングが到来しない場合には、複数の前記変動エリアにて行われている前記変動表示を停止させ、これらの変動エリアに、前記当否判定で当選しないことを示す態様で前記演出図柄を表示すること、

を特徴とする弾球遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

始動口への入賞に基づいて当否判定が行われると共に、演出図柄の変動表示を伴う図柄演出により当否判定の結果が報知される弾球遊技機が知られている。また、1回の図柄演出において、擬似的に複数回の演出図柄の変動表示を行う演出である擬似連が知られている（例えば、特許文献1）。擬似連は、演出図柄の変動表示を一時的に停止させて演出図柄を表示し、その後、変動表示を再始動させる。これにより、あたかも複数回の当否判定が行われ、これらの当否判定に対応する図柄演出が連続して行われているかのように演出される。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-05531号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年では、擬似連の発生頻度が高い弾球遊技機が多く出回っている。また、擬似連では、一般的に、擬似的な変動表示が行われた回数（以後、継続回数）より当否判定で当ることへの期待度が表され、継続回数が多くなるに従い期待度が高くなる。このため、期待度の異なる様々なパターンで擬似連が行われており、擬似連の発生頻度が高くなっている。その結果、遊技者に倦怠感が生じる恐れがある。

40

【0005】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が擬似連に対して倦怠感を抱くことを抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

50

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る弾球遊技機は、遊技球の始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき当否判定を行う主制御装置と、主制御装置からのコマンドに応じて演出を行う演出制御装置とを備える。主制御装置は、抽出された数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、保留記憶に係る数値データに基づき、当否判定を行うと、演出制御装置に対しコマンドを送信する当否判定手段と、を有する。また、演出制御装置は、コマンドを受信すると、複数の変動エリアにて演出図柄の変動表示を行った後に、当否判定の結果に応じた組合せの演出図柄をこれらの変動エリアに表示させることで、該当当否判定の結果を報知する図柄演出を行う図柄演出手段と、図柄演出において、複数の変動エリアでの変動表示を一時的に停止させ、これらの変動エリアにて予め定められた擬似連態様で演出図柄を表示する仮停止を行った後、これらの変動エリアでの変動表示を再始動する継続演出を、予め定められた継続タイミングで1回又は複数回にわたって実行する擬似連手段と、演出制御装置に接続されており、遊技者から操作を受け付ける受付手段と、を有する。そして、擬似連手段は、図柄演出の実行中において、1回又は複数回にわたって継続演出を実行する場合、受付手段を介して受け付けた操作に応じて、該操作の次の継続タイミングに実行される継続演出に替えて仮停止を行い、その後、該継続タイミングに変動表示を再始動する。そして、受付手段が操作を受け付けたことに基づいて実行される操作演出を備え、操作により操作演出が実行される場合は該操作による前記仮停止を実行せず、図柄演出において、複数の前記変動エリアのうちの1つで変動表示が行われていると共に、残りの変動エリアでは、変動表示が行われておらず、いずれかの演出図柄が表示されており、該1つの変動エリアにていずれかの演出図柄が表示されると、これらの変動エリアに、当否判定で当選したことを示す演出図柄の組合せが表示される状態を、リーチとし、擬似連手段は、リーチとなる図柄演出の実行中において、リーチとなる前に受付手段を介して遊技者から操作を受け付けると、該操作の後に継続タイミングが到来しない場合には、該図柄演出を前記リーチとし、リーチにならない図柄演出の実行中において、受付手段を介して遊技者から操作を受け付けると、該操作の後に継続タイミングが到来しない場合には、複数の変動エリアにて行われている変動表示を停止させ、これらの変動エリアに、当否判定で当選しないことを示す態様で演出図柄を表示する。

#### 【0007】

このような構成によれば、図柄演出中に継続演出が行われると、該継続演出の前後にわたって2回の擬似連が行われる。そして、図柄演出中に短縮操作がなされると、該短縮操作の後に継続演出が行われる場合には、変動表示が仮停止され、その後、変動表示が再始動される。このため、遊技者は、短縮操作を行うことで、擬似連を短縮できると共に、次の擬似連が行われるか否かを把握できる。したがって、短縮操作により擬似連を迅速に進行させることができ、遊技者が擬似連に対して倦怠感を抱くことを抑制できる。

また、このような構成によれば、短縮操作が行われた際、この後に新たな擬似連が開始されない場合には、図柄演出の進行を早めることができる。このため、図柄演出中、新たな擬似連が開始されるか否かに関わらず、短縮操作に意味を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、遊技者は、短縮操作により、図柄演出の結果をより早期に把握することができる。

#### 【0008】

なお、弾球遊技機は、図柄演出において、複数の変動エリアのうちの1つで変動表示が行われていると共に、残りの変動エリアでは、変動表示が行われておらず、いずれかの演出図柄が表示されており、該1つの変動エリアにていずれかの演出図柄が表示されると、これらの変動エリアに、当否判定で当選したことを示す演出図柄の組合せが表示される状態を、リーチとし、擬似連態様は、リーチの際に表示される演出図柄と、継続演出の実行を示唆する演出図柄とが、複数の変動エリアに表示される態様を含んでいても良い。そして、擬似連手段は、図柄演出の実行中において、リーチとなった後、受付手段を介して遊技者から短縮操作を受け付けると、該短縮操作の後に継続タイミングが到来しない場合には、該図柄演出にて結果が報知される当否判定の結果を示唆する演出を行っても良い。

#### 【0009】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、リーチ中に短縮操作が行われると、この後に新たな擬似連が開始される場合には、擬似連が短縮され、そうでない場合には、当否判定の結果を示唆する演出が行われる。したがって、新たな擬似連が開始されるか否かに関わらず、リーチ中の短縮操作に意味を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】本実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】本実施形態におけるパチンコ機の裏面図である。

【図4】本実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【図5】本実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

【図6】本実施形態における始動入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図7】本実施形態における先読み判定処理についてのフローチャートである。

【図8】本実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図9】本実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図10】本実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図11】本実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図12】本実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図13】本実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図14】本実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

20

【図15】本実施形態における擬似連の具体例である。

【図16】本実施形態における擬似連の具体例である。

【図17】本実施形態における擬似連の短縮の具体例である。

【図18】本実施形態における擬似連の短縮の具体例である。

【図19】本実施形態における擬似連を伴わない図柄演出や、該図柄演出の際に短縮操作がなされた場合の演出の具体例である。

【図20】本実施形態における図柄演出処理のフローチャートである。

【図21】本実施形態における擬似連処理のフローチャートである。

【図22】本実施形態における無効期間処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

30

【0012】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

[構成の説明]

(1) 全体の構成について

図1に示すように、本実施形態のパチンコ機50は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠51にて各構成を保持する構造を有している。外枠51の左側上下にはヒンジ53が設けられており、ヒンジ53により、板ガラス61が嵌め込まれた前枠(ガラス枠)52及び後述の内枠が、外枠51に対し開閉可能に構成される。また、前枠52の板ガラス61の奥

40

【0013】

前枠52の上部の左右両側にはスピーカ66が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠52には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ65のほか、遊技の異常を報知するLEDが設けられている。

前枠52の下部には、上皿55と下皿63とが一体に形成されている。また、下皿63の右側には発射ハンドル64が設けられており、該発射ハンドル64を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿55から供給された遊技球が遊技盤1に向けて発射される。

【0014】

50

下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿 6 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿 5 5 の中央には、演出ボタン 6 7 及びジョグダイヤル 6 8 が設けられている。本パチンコ機 5 0 は、いわゆる C R 機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット ( C R ユニット ) 5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7 , 精算ボタン 5 8 , 残高表示器 5 9 が設けられている。

#### 【 0 0 1 5 】

なお、図 1 の 3 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 3 9 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 5 2 が開放される。

10

また、図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b とによって囲まれた略円形の遊技領域 3 が形成されている。遊技領域 3 には、その中央部にセンターケース 5 が装着され、センターケース 5 に向かって左横には、普通図柄作動ゲート 1 7 が設置されている。普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定 ( 普通図柄抽選 ) が行なわれる。

#### 【 0 0 1 6 】

センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して、特別図柄 ( 特図とも記載 ) の変動表示を伴う大当たり抽選 ( 以後、当否判定とも記載 ) が行われる第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 が、上下に並んで配設されている。第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、普通図柄抽選での当選時のみ入球可能となっている。

20

#### 【 0 0 1 7 】

第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 に遊技球が入球すると、複数種類の数値データ ( 例えば、乱数 ) が抽出され、保留記憶として記憶される。

普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定の回数にわたり、所定時間の開放が行われる。具体的には、例えば、通常モード時であれば、1 回の当選により約 0 . 5 秒の開放が 1 回行なわれ、時短モードであれば、1 回の当選により約 2 . 6 秒の開放が 2 回行なわれる。

#### 【 0 0 1 8 】

第 2 始動口 1 2 の下方には、大当たり抽選で当ると行われる大当たり遊技の際に開放される特別電動役物からなる大入賞口 1 4 が配設されている。また、遊技領域 3 における向かって左下の領域には、複数の一般入賞口 3 1 ~ 3 4 が配設されている。

30

遊技盤 1 における向かって右下の領域には、7 セグメントの特図表示装置 9 と、4 個の L E D からなる特図保留数表示装置 1 8 と、2 個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

#### 【 0 0 1 9 】

図 2 に示す遊技盤 1 のセンターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6 ( 全体の図示は省略 ) の L C D パネルが配設され、L C D パネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで大当たり抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。なお、演出図柄表示装置 6 の構成は、これに限らず、演出図柄表示装置 6 は、例えば、複数のリール等を有し、リール等を用いて図柄演出を行っても良い。

40

#### 【 0 0 2 0 】

また、センターケース 5 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。

なお、遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が植設されており、盤面最下部にはアウト口が設けられている。

また、図 3 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納された構成となっている。内枠 7 0 は、前枠 5 2 と同様、一方の側縁 ( 図 3 に向かって右側 ) の上下位置が外枠 5 1 に設けられたヒンジ 5 3 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方 ( 上流

50

)から球タンク71、タンクレール72、払出ユニット73が設けられ、払出ユニット73の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤1の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク71に貯留されている所定個数の遊技球(賞球)が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿55に払い出される。また、本実施形態では、払出装置は、球貸ボタン57の操作に応じて遊技球(貸球)を払い出すよう構成されている。

#### 【0021】

また、パチンコ機50の裏側には、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83、発射制御装置、電源基板85が設けられている。主制御装置80、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83は、遊技盤1に設けられ、払出制御装置81、発射制御装置、電源基板85は、内枠70に設けられている。なお、図3では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置81の奥側(遊技盤1側)に配されている。

10

#### 【0022】

また、球タンク71の右側には、外部接続端子板78が設けられており、外部接続端子板78により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。(2)電氣的構成について

次に、パチンコ機50の電氣的構成について説明する。このパチンコ機50は、図4のブロック図に示すとおり、主制御装置80を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83のいずれも、CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、発射制御装置84、電源基板には、CPU、ROM、RAMは設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置84等にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

20

#### 【0023】

主制御装置80には、第1始動口11に入球した遊技球を検出する第1始動口SW11a、第2始動口12に入球した遊技球を検出する第2始動口SW12a、普通図柄作動ゲート17に進入した遊技球を検出する普通図柄作動SW17a、大入賞口14に入球した遊技球を計数するためのカウントSW14a、一般入賞口31~34に入球した遊技球を検出する一般入賞口SW31a等からの検出信号が入力される。

30

#### 【0024】

主制御装置80は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置81及びサブ統合制御装置83に出力する。

また、主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板90を介して接続されている特図表示装置9、特図保留数表示装置18、普通図柄表示装置7、普図保留数表示装置8の表示を制御する。

#### 【0025】

さらに、主制御装置80は、大入賞口ソレノイド14bを制御することで大入賞口14の開閉を制御し、普電役物ソレノイド12bを制御することで第2始動口12の開閉を制御する。

40

主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力されほか、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子板78に出力されてホールコンピュータ87に送られる。

#### 【0026】

主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が可能である。

払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を稼働させて賞球を払い出させる。本実施形態においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出SW21の検出信号は、払出制御装置81に入力され、払出制御装置81で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも、主制御装置80と払出制御装置81に払出SW21の検出信号が入力され、主制御装置80と払出制御装置81との

50

双方で、賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【 0 0 2 7 】

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠開放 S W 3 5 , 内枠開放 S W 3 6 , 球切れ S W 2 3 , 払出 S W 2 1 , 満杯 S W 2 2 からの信号が入力され、満杯 S W 2 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れ S W 2 3 により球タンク 7 1 に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 S W 2 2 , 球切れ S W 2 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 2 0 の駆動を再始動させる。

【 0 0 2 8 】

また、払出制御装置 8 1 は C R ユニット端子板 2 4 を介して C R ユニット 5 6 と交信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 2 4 は精算表示装置 2 5 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための精算ボタン 5 8 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子板 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0 , 前枠 5 2 ）の閉閑状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

なお、本実施形態は遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した賞球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【 0 0 3 0 】

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 3 0 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。

なお、発射制御装置 8 4 には、払出制御装置 8 1 以外に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチ S W 2 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 2 9 から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 S W 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【 0 0 3 1 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

【 0 0 3 2 】

そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカ 6 6 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 2 6 を制御する。

また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7 , ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ボタン 6 7 , ジョグダイヤル 6 8 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 3 3 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある

10

20

30

40

50

)に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を表示させる。

[動作の説明]

次に、本実施形態のパチンコの動作の概要について説明する。

【0034】

パチンコ機 50 は、常時入賞が可能な第 1 始動口 11 と、上述した普通図柄抽選での当選により一定期間にわたり開放され、入賞が可能となる第 2 始動口 12 が設けられており、第 1、第 2 始動口 11、12 への入賞に起因して抽出された数値データ（乱数）に基づいて大当り抽選が行われる。そして、大当り抽選が行われると、特図表示装置 9 にて特別図柄の変動表示が行われると共に、これらを停止表示して確定図柄を表示することで大当り抽選の結果が報知される。

10

【0035】

また、パチンコ機 50 では、大当り抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。具体的には、演出図柄表示装置 6 の画面には、複数の変動エリアが設けられている。図柄演出では、各変動エリアにて演出図柄の変動表示が行われる。具体的には、例えば、変動エリアにおいて、複数の演出図柄を遊技者に識別可能な態様で順次移動する（換言すれば、複数の演出図柄を低速で移動させる）ように表示したり、複数の演出図柄を遊技者に識別不可能な態様で順次移動する（換言すれば、複数の演出図柄を高速で移動させる）ように表示したりすることで、変動表示が行われても良い。そして、変動表示が行われた後、複数の変動エリアにいずれかの演出図柄が停止表示され、一定期間にわたってこれらの変動エリアにて該演出図柄が確定表示される。これらの変動エリアに確定表示された演出図柄の組合せにより、大当り抽選の結果が報知される。具体的には、例えば、同一の演出図柄の組合せや、予め定められた複数の異なる演出図柄の組合せにより、大当り抽選での当選（以後、大当りとも記載）を示しても良い。また、これ以外の他の演出図柄の組合せにより、大当り抽選で当選しなかったこと（以後、ハズレとも記載）を示しても良い。

20

【0036】

本実施形態では、一例として、演出図柄表示装置 6 の画面には 3 つの変動エリアが設けられている。そして、これらの変動エリアに最終的に表示された演出図柄の組合せにより、大当り抽選の結果が報知される。しかしながら、これに限らず、変動エリアの数は、2、又は、4 以上であっても良い。また、例えば、6 個、9 個等といった複数の変動エリアにて変動表示を行い、これらの変動エリアのうちの一部をなす複数の変動エリアに演出図柄を確定表示させることで、大当り抽選の結果が報知されても良い。

30

【0037】

なお、図柄演出の態様として、リーチが設けられている。リーチとは、複数の変動エリアのうちの一つで変動表示が行われていると共に、残りの変動エリアでは、変動表示が行われておらず、いずれかの演出図柄が表示されており、該一つの変動エリアにていずれかの演出図柄が表示されると、これらの変動エリアに、当否判定で当選したことを示す演出図柄の組合せが表示される状態である。さらに、リーチとして、ノーマルリーチと SPリーチとが設けられている。SPリーチは、ノーマルリーチよりも大当りの確率が高くなる。また、リーチを経ずにハズレを報知する図柄演出を、ノーマルハズレとも記載する。

【0038】

また、パチンコ機 50 では、第 1、第 2 始動口 11、12 への入賞により抽出された乱数が、最大 4 個まで保留記憶として記憶され、特図保留数表示装置 18 にて保留記憶の数が表示されると共に、サブ統合制御装置 83 によって演出図柄表示装置 6 の画面上の所定の領域に、各保留記憶に対応する保留図柄が表示される。また、大当り抽選で当たると、所定ラウンド数の大当り遊技が行われる。

40

【0039】

そして、大当り遊技の終了後は、パチンコ機 50 は、特典状態に移行する。なお、特典状態では、遊技状態が、確変モード及び時短モードの双方又は一方に移行しても良い。確変モードとは、大当り抽選で当る確率が上昇する遊技状態であり、時短モードとは、普通図柄抽選での当選確率が上昇すると共に、普通図柄抽選での当選時の第 2 始動口 12 の開放

50

時間が延長され、さらに、普通図柄の変動時間が短縮される遊技状態である。以後、確変モードと時短モードのどちらでもない遊技状態を、通常モードと記載する。また、特典状態は、一定期間（所定数の大当たり抽選が行われるまでの期間）にわたって継続しても良いし、次に大当たり抽選に当選するまで継続しても良い。また、特典状態の内容や、特典状態に移行するか否かは、後述する大当たり図柄によって決定されても良い。

#### 【0040】

まず、パチンコ機50の主制御装置80の動作について詳細に説明する。

##### (1) メインルーチンについて

まず、パチンコ機50の主制御装置80におけるメインルーチンについて、図5に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2ms周期のタイマ割り込み処理として起動される。

10

#### 【0041】

S10では、主制御装置80は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S10:Yes)、S20に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S10:No)、S15に処理を移行する。S15では、主制御装置80は、CPUやI/O等の初期設定を行い、S75に処理を移行する。

#### 【0042】

一方、S10で肯定判定が得られた場合には、主制御装置80は、初期値乱数の更新(S20)、大当たり決定用乱数の更新(S25)、大当たり図柄決定用乱数の更新(S30)、大当たり決定用乱数の更新(S35)、リーチ判定用乱数の更新(S40)、変動パターン決定用乱数1,2の更新(S45)を行う。

20

なお、初期値乱数は、0~3899の範囲であり、乱数の大きさは3900である。

#### 【0043】

また、大当たり判定用乱数は、0~3899の範囲であり、乱数の大きさは3900である。なお、通常モードにおいて大当たりとなる値の数は13(大当たり確率は1/300)で、775~778,1775~1778,2775~2779となる。また、確変モードにおいては、大当たりとなる値の数は、13よりも大きい数となるものである。

さらに、確変モードにおいては、大当たりとなる値の数は、通常モードにおける大当たりとなる上記乱数を含むように構成される。よって、抽出した乱数によっては、モードに関係無く大当たりとなる乱数もあれば、確変モードで大当たりとなっても通常モードでは大当たりとはならない乱数もある。つまり、抽出された時点が確変モードであったことで先読み判定により大当たりとなることが予定されていても、当該乱数に基づく変動表示開始前に、他の乱数に基づく大当たりによって確変モードが終了して通常モードになってしまった場合には、上記先読み判定結果に反して大当たりとならない場合も発生し得る。

30

#### 【0044】

また、大当たり図柄決定用乱数の値は、0~59の範囲であり、乱数の大きさは60である。また、リーチ判定用乱数の値は、0~228の範囲であり、乱数の大きさは229である。なお、通常モードにおいてリーチとなる値の数は11で、値は0~10となる。また、確変モードにおいてリーチとなる値の数は、11よりも大きい数となる。

40

#### 【0045】

また、変動パターン決定用乱数1の値は、0~1020の範囲であり、乱数の大きさは1021である。

また、変動パターン決定用乱数2の値は、0~600の範囲であり、乱数の大きさは601である。

そして、主制御装置80は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と(S50)、始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行う当否判定処理と(S55)、大当たり抽選で当たった際に行われる大当たり遊技を制御する大当たり遊技処理と(S60)を行う。また、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と(S65)、ホールコンピュータ87等に各種情報を送信する各出力処理と(S70)を実行する。

50

## 【 0 0 4 6 】

また、S 7 5では、主制御装置 8 0は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

## ( 2 ) 始動入賞確認処理について

次に、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶の生成等を行う始動入賞確認処理について、図 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理 ( S 5 0 ) からコールされるサブルーチンとして構成されている。

## 【 0 0 4 7 】

S 1 0 0では、主制御装置 8 0は、第 1 , 第 2 始動口 S W 1 1 a , 1 2 a の検出信号に基づき、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は ( S 1 0 0 : Y e s )、S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は ( S 1 0 0 : N o )、本処理を終了する。

10

S 1 0 5では、主制御装置 8 0は、保留記憶の数が上限値 ( 一例として 4 ) が否かを判定する。そして、否定判定の場合は ( S 1 0 5 : N o )、S 1 1 0 に処理を移行し、肯定判定の場合は ( S 1 0 5 : Y e s )、本処理を終了する。

## 【 0 0 4 8 】

S 1 1 0では、主制御装置 8 0は、大当り抽選に用いられる大当り決定用乱数や、大当り抽選で当たった際に停止表示される特別図柄 ( 大当り図柄 ) を決定するための大当り図柄決定用乱数や、図柄演出において、リーチとなった後に外れを示す演出図柄を停止表示させる演出 ( ノーマルリーチや S P リーチ ) を行うか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出し、これらの乱数 ( 数値データ ) を保留記憶として記憶する。

20

## 【 0 0 4 9 】

そして、消化されていない保留記憶の数を示す「保留数コマンド」を生成しこれを、サブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 1 1 5 に処理を移行する。

なお、S 1 1 0 にてサブ統合制御装置 8 3 に送信する保留情報 ( コマンド ) は、消化 ( 消滅 ) されていない保留記憶の数を示すコマンドではなく、保留記憶の増加を示す情報を送信する構成でも良い。

## 【 0 0 5 0 】

S 1 1 5では、主制御装置 8 0は、新たに発生した保留記憶に対応する大当り決定用乱数等の値についての判定 ( 以後、先読み判定とも記載 ) を行う先読み判定処理を実行し、本処理を終了する。

30

## ( 3 ) 先読み判定処理について

次に、新たに発生した保留記憶に対応する大当り決定用乱数等の値について判定する先読み判定処理について、図 7 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、始動入賞確認処理からコールされる。

## 【 0 0 5 1 】

S 1 5 0では、主制御装置 8 0は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数の値が特定値 ( 大当り抽選で当たりとなる値 ) が否かを判定し、肯定判定が得られた場合には ( S 1 5 0 : Y e s )、S 1 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 5 0 : N o )、S 1 6 0 に処理を移行する。

40

S 1 5 5では、主制御装置 8 0は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 1 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

## 【 0 0 5 2 】

一方、S 1 6 0では、主制御装置 8 0は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 との値が、特定値 ( 図柄演出で S P リーチとなる値 ) が否かを判定し、肯定判定が得られた場合には ( S 1 6 0 : Y e s )、S 1 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 1 6 0 : N o )、S 1 7 0 に処理を移

50

行する。

【 0 0 5 3 】

S 1 6 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 との値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 2 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

また、S 1 7 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 との値が特定値（図柄演出でノーマルリーチとなる値）か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 0 : Y e s ）、S 1 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 0 : N o ）、S 1 8 0 に処理を移行する。

10

【 0 0 5 4 】

S 1 7 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 との値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 3 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

一方、S 1 8 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当たり決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数 1 , 2 が、上記特定値のうちのいずれでもないことを示す先読みコマンド 4 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 0 5 5 】

このように、本実施形態の先読み判定処理では、後述する当否判定処理に先んじて、S 1 1 0 の抽出乱数保留記憶処理にて記憶した数値データを参照して、該数値データが特定値であるか否かを示す先読み判定結果をサブ統合制御装置 2 3 に送信する。なお、先読み判定処理では、始動入賞確認処理にて抽出された数値データが特定値であるか否かが判定される。このため、S 1 1 0 にて保留記憶として記憶された数値データに限らず、始動入賞確認処理にて抽出され、様々な方法で記憶された数値データを、先読み判定処理に用いることができる。

20

【 0 0 5 6 】

また、「先読み判定処理」の S 1 5 5、S 1 6 5、S 1 7 5、及び、S 1 8 0 では、各種先読みコマンドを送信するだけでなく、上述した「始動入賞確認処理」（図 6）の S 1 1 0 で生成した「保留数コマンド」を併せてサブ統合制御装置 2 3 に送信する構成としても良い。この構成であれば、S 1 1 0 では、「保留数コマンド」を生成して、S 1 5 5、S 1 6 5、S 1 7 5、及び、S 1 8 0 の何れかを実行するまで所定のバッファに「保留数コマンド」を格納する処理が好適である。

30

【 0 0 5 7 】

（ 4 ）当否判定処理について

次に、保留記憶として記憶された大当たり決定用乱数により大当たり抽選を行う当否判定処理について、図 8 ~ 図 1 1 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される処理である。

まず、図 8 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、特別電動役物の作動中、すなわち、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 0 0 : Y e s ）、本処理を終了し、否定判定の場合には（S 2 0 0 : N o ）、S 2 0 5 に処理を移行する。

40

【 0 0 5 8 】

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 0 5 : Y e s ）、図 1 0 の S 2 8 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 2 0 5 : N o ）、S 2 1 0 に処理を移行する。

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 1 0 : Y e s ）、図 1 1 の S 2 9 0 に処理を移行し、否定判定の場合には（S 2 1 0 : N o ）、図 9 の S 2 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 5 9 】

50

続いて図9に関して、S215では、主制御装置80は、保留記憶の有無について判定し、肯定判定の場合には(S215:Yes)、S220に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S215:No)、本処理を終了する。

S220では、主制御装置80は、保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い保留記憶を選択し、後述するS230、S235、S245、S250、S255、S260、及び、S265等にて参照するために、該保留記憶に記憶された情報(乱数値等の数値データ)を大当り判定用の所定のバッファに移動処理して、S225に処理を移行する。

【0060】

S225では、主制御装置80は、確変モードであることを示す確変フラグが1か否かを判定し、肯定判定の場合には(S225:Yes)、S230に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S225:No)、S235に処理を移行する。

10

S230では、主制御装置80は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変モードに対応する当否判定用テーブル(確変テーブル)に基づき、大当り抽選を実行し、該抽選に当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S240に処理を移行する。

【0061】

一方、S235では、主制御装置80は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、通常モードに対応する当否判定用テーブル(通常テーブル)に基づき、大当り抽選を実行し、該抽選に当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S240に処理を移行する。

20

S240では、主制御装置80は、S230又はS235の判定結果を参照して、大当り抽選で当たったか否かを判定し、肯定判定の場合には(S240:Yes)、S245に処理を移行すると共に、否定判定の場合には(S240:No)、S260に処理を移行する。

【0062】

S245では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき大当り図柄を決定することで、当該大当り図柄に対応して予め定められた大当り遊技のラウンド数等を決定する。そして、S250に処理を移行する。

S250では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき、特別図柄の変動時間等を決定し、S255に処理を移行する。

30

【0063】

S255では、主制御装置80は、大当り遊技のラウンド数、大入賞口の開放パターン、大当り遊技に係る演出時間、インターバル時間、及び、大当り遊技の演出態様等を設定し、S270に処理を移行する。

一方、S240で否定判定が得られた場合に移行する(すなわち、大当り抽選で外れた際に移行する)S260では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき、特別図柄の変動時間等を決定し、S265に処理を移行する。

【0064】

S265では、主制御装置80は、確変モード中に実行可能な大当り抽選の残り回数を示すカウンタや、時短モード中に実行可能な大当り抽選の残り回数を示すカウンタの更新等を行い、S270に処理を移行する。

40

S270では、主制御装置80は、上述したS220においてデクリメントした結果として残った保留記憶の数を示す「保留数コマンド」をサブ統合制御装置83に送信し、S275に処理を移行する。

【0065】

なお、S270にてサブ統合制御装置83に送信する保留情報(コマンド)は、消化(消滅)によって残った保留記憶の数を示すコマンドではなく、保留記憶の減少を示す情報を送信する構成でも良い。

S275では、主制御装置80は、変動開始コマンドや図柄指定コマンド等を送信することで、特別図柄の変動時間や大当り抽選の結果等をサブ統合制御装置83に通知すると共

50

に、特別図柄の変動を開始させ、本処理を終了する。このように、主制御装置 80 は、大当たり抽選の結果を、特別図柄の変動表示の結果にて報知する。

【0066】

なお、変動開始コマンド等を受信したサブ統合制御装置 83 は、大当たり抽選の結果、及び、特別図柄の変動時間をもとに、特別図柄の変動時間と同じ時間の演出の中から演出図柄表示装置 6 にて表示する図柄演出を選択し、選択した図柄演出を表示させる。また、変動開始コマンドは、さらに、大当たり抽選により消化された保留記憶が、第 1 始動口 11 への入賞により生成されたものであるか、第 2 始動口 12 への入賞により生成されたものであるかを示しても良い。

【0067】

続いて図 10 に関して、特図の変動表示中に移行する S280 では、主制御装置 80 は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S280: Yes)、S285 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S280: No)、本処理を終了する。

S285 では、主制御装置 80 は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置 83 に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0068】

続いて図 11 に関して、特図の確定表示中に移行する S290 では、主制御装置 80 は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S290: Yes)、S295 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S290: No)、本処理を終了する。

S295 では、主制御装置 80 は、特図の確定表示を終了し、S300 に処理を移行する。

【0069】

S300 では、主制御装置 80 は、確定表示されていた特図が大当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S300: Yes)、S305 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S300: No)、S340 に処理を移行する。

S305 では、主制御装置 80 は、確変モードであることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグが 1 である場合には確変フラグをクリアし (S310)、その後、S315 に処理を移行する。

【0070】

S315 では、主制御装置 80 は、時短モードであることを示す時短フラグを参照すると共に、時短フラグが 1 である場合には時短フラグをクリアし (S320)、その後、S325 に処理を移行する。

そして、主制御装置 80 は、条件装置作動開始処理 (S325)、役物連続作動装置作動開始処理 (S330)、大当たり開始演出処理 (S335) を順次実行することで、大当たり遊技の態様を示すコマンドや、大当たり遊技の開始を指示するコマンドをサブ統合制御装置 83 に送信する等して大当たり遊技を開始し、本処理を終了する。

【0071】

一方、S300 にて否定判定が得られた場合に移行する S340 では、主制御装置 80 は、確変フラグを参照し、該フラグが 1 である場合には (S340: Yes)、確変モード中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 (確変回数) を参照する (S345)。そして、確変回数が 0 である場合には (S345: Yes)、確変フラグをクリアし (S350)、S355 に処理を移行する。

【0072】

S355 では、主制御装置 80 は、時短フラグを参照し、該フラグが 1 である場合には (S355: Yes)、時短モード中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 (時短回数) を参照する (S360)。そして、時短回数が 0 である場合には (S360: Yes)、時短フラグをクリアし (S365)、S370 に処理を移行する。

S370 では、主制御装置 80 は、状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了す

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 7 3 】

( 5 ) 大当り遊技処理について

次に、大当り遊技の進行を制御する大当り遊技処理について、図 1 2 ~ 図 1 4 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、メインルーチンから実行される処理である。

S 4 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 4 0 0 : Y e s )、S 4 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合には ( S 4 0 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 0 7 4 】

S 4 0 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 0 5 : Y e s )、図 1 3 の S 4 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 0 5 : N o )、S 4 1 0 に処理を移行する。

S 4 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 1 0 : Y e s )、図 1 3 の S 4 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 1 0 : N o )、S 4 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 7 5 】

S 4 1 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 1 5 : Y e s )、図 1 4 の S 4 7 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 1 5 : N o )、S 4 2 0 に処理を移行する。

S 4 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 2 0 : Y e s )、S 4 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 2 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 0 7 6 】

S 4 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行し、本処理を終了する。

続いて図 1 3 に関して、大入賞口 1 4 の開放中に移行する S 4 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には ( S 4 3 0 : Y e s )、S 4 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 3 0 : N o )、S 4 3 5 に処理を移行する。

【 0 0 7 7 】

S 4 3 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 3 5 : Y e s )、S 4 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 3 5 : N o )、本処理を終了する。

S 4 4 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、S 4 4 5 に処理を移行する。

【 0 0 7 8 】

S 4 4 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

一方、各ラウンドのインターバル中に移行する S 4 5 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 5 0 : Y e s )、S 4 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 5 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 0 7 9 】

S 4 5 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の最終ラウンドか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 5 5 : Y e s )、S 4 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 5 5 : N o )、S 4 6 5 に処理を移行する。

S 4 6 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 0 8 0 】

一方、S 4 6 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を

10

20

30

40

50

実行し、本処理を終了する。

続いて図 1 4 に関して、大当り遊技の終了演出中に移行する S 4 7 0 では、主制御装置 8 0 は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 7 0 : Y e s )、S 4 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には ( S 4 7 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 0 8 1 】

続く S 4 7 5 , S 4 8 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 4 8 5 に処理を移行する。

S 4 8 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技後に確変モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 4 8 5 : Y e s )、確変モード中に実行可能な大当り抽選の回数 ( 確変回数 ) を設定すると共に ( S 4 9 0 )、確変フラグをセットし ( S 4 9 5 )、S 5 0 0 に処理を移行する。

10

【 0 0 8 2 】

S 5 0 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技後に時短モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には ( S 5 0 0 : Y e s )、時短モード中に実行可能な大当り抽選の回数 ( 時短回数 ) を設定すると共に ( S 5 0 5 )、時短フラグをセットし ( S 5 1 0 )、S 5 1 5 に処理を移行する。

S 5 1 5 , S 5 2 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドを送信する処理と、状態指定コマンド送信処理とを実行し、本処理を終了する。

20

【 0 0 8 3 】

( 6 ) 演出について

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から受信したコマンドに応じて、図柄演出等の様々な演出を行う。具体的には、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から変動開始コマンド等に基づき図柄演出の態様を決定する。そして、図柄演出の態様の 1 つ ( 換言すれば、図柄演出にて行われる演出の 1 つ ) として、擬似連が設けられている。

【 0 0 8 4 】

擬似連とは、擬似連続変動演出の略であり、1 回の図柄演出において、擬似的に複数回の演出図柄の変動表示を行う演出である。具体的には、擬似連では、大当り抽選の結果を示す演出図柄の組合せが表示される複数の変動エリアの変動表示を一時的に停止させ、これらの変動エリアにて予め定められた擬似連態様で演出図柄を表示する仮停止が行われ、その後、これらの変動エリアでの変動表示が再始動される。以後、各変動エリアでの仮停止、及び、該仮停止後の変動表示の再始動を、継続演出と記載する。

30

【 0 0 8 5 】

仮停止の際、複数の変動エリアに擬似連態様で演出図柄が表示されることで、擬似連の発生が示唆される。具体的には、例えば、擬似連の発生 ( 換言すれば、継続演出の発生 ) を示唆する演出図柄である擬似連図柄を設けても良い。なお、以後、擬似連図柄ではない演出図柄を、通常演出図柄とも記載する。そして、擬似連態様とは、例えば、これらの変動エリアの少なくとも 1 つに擬似連図柄が表示された状態であっても良い。より詳しくは、擬似連図柄は、これらの変動エリアのうち、最後に変動表示が停止された変動エリア ( 以後、最終停止エリア ) にて表示されても良い。この場合、ノーマルリーチとなった後、最終停止エリアの変動表示が停止され、最終停止エリアに擬似連図柄が表示されても良い。つまり、複数の変動エリアに、リーチの際に表示される通常演出図柄と擬似連図柄とが表示されても良い。また、リーチを経ずに最終停止エリアに擬似連図柄が表示されても良い。この他にも、擬似連態様とは、例えば、これらの変動エリアの全てに擬似連図柄が表示された状態であっても良い。また、擬似連態様とは、例えば、これらの変動エリアに、予め定められた組合せの通常演出図柄が表示されるという態様であっても良い。

40

【 0 0 8 6 】

また、仮停止がなされた際、各変動エリアでは、停止表示や確定表示とは異なる態様で演出図柄が表示されても良い。具体的には、例えば、演出図柄が揺動した状態で表示されて

50

も良い。無論、これに限らず、各変動エリアでは、停止表示や確定表示と同様に、演出図柄が静止した状態で表示されても良い。

擬似連が行われる図柄演出では、1回又は複数回の継続演出が行われる。以後、1回の図柄演出において、図柄演出の開始時から1回目の継続演出までの間隔、 $N$  ( $N$ は1以上の整数)回目の継続演出から $N+1$ 回目の継続演出までの間隔、及び、最後の継続演出から図柄演出の終了時までの間隔を、擬似連のサイクルと記載する。また、各サイクルを、 $X$ 回目 ( $X$ は1以上の整数)の擬似連とも記載する。なお、 $X$ とは、サイクルが到来した順番を示す。また、1回の図柄演出にて発生する擬似連のサイクルの総数を、継続回数とも記載する。なお、 $X$ 回目の擬似連と、 $X+1$ 回目の擬似連との間には、 $X$ 回目の継続演出が行われる。換言すれば、擬似連の継続回数が $X$ 回の場合、図柄演出で行われる継続演出の回数は、 $X-1$ 回となる。

10

#### 【0087】

ここで、図柄演出において継続演出が実行されるタイミング(換言すれば、2回目以降のいずれかの擬似連が開始されるタイミング)を、継続タイミングとする。擬似連の継続回数や、継続タイミングは、例えば、抽選により決定されても良いし、変動開始コマンド等に基づき決定されても良い。また、擬似連の継続回数により、大当りへの期待度(換言すれば、大当りの確率)が示されても良い。

#### 【0088】

##### (7) 擬似連の短縮について

本実施形態のパチンコ機50では、遊技者から受け付けた短縮操作に応じて、1回の擬似連が短縮される。なお、短縮操作とは、例えば、演出ボタン67の操作であっても良い。この他にも、短縮操作とは、例えば、ジョグダイヤル68や、十字キー(図示無し)等の操作であっても良い。また、例えば、十字キー等に対する複数回にわたる所定の操作(換言すれば、所定のコマンドを入力する操作)を、短縮操作としても良い。

20

#### 【0089】

より詳しくは、サブ統合制御装置83は、図柄演出において $X$ 回目の擬似連が行われており、該図柄演出でこの後に $X+1$ 回目の擬似連が行われる場合(換言すれば、擬似連が継続する場合には、短縮操作を検出すると、次に到来する $X$ 回目の継続タイミングの前に、該 $X$ 回目の擬似連を終了させる。具体的には、擬似連が行われている複数の変動エリアにて仮停止がなされる。なお、この時、複数の変動エリアには、擬似連態様で演出図柄が表示される。しかし、この時、擬似連態様ではない態様で演出図柄が表示されても良い。その後、これらの変動エリアでの変動表示が再始動される。換言すれば、短縮操作により、 $X$ 回目の継続タイミングでの継続演出は行われなくなる。

30

#### 【0090】

一方、擬似連が行われていない図柄演出では、短縮操作がなされても擬似連は短縮されない。また、擬似連が行われている図柄演出であっても、最後の継続タイミングが到来した後の期間は、同様に、短縮操作がなされても擬似連は短縮されない。以後、短縮操作がなされても擬似連が短縮されない期間を、無効期間と記載する。なお、無効期間に短縮操作がなされた場合には、短縮操作に応じて後述する代替演出を行い、大当りへの期待度を示しても良い。

40

また、一部の演出(以後、変化演出)において、短縮操作に用いられる演出ボタン67等の操作に応じて、当該変化演出の内容を変化させる場合が想定される。そして、演出ボタン67等の操作に応じて変化演出の内容が変化する期間に、図柄演出にて擬似連が行われる場合が想定される。このような場合、例えば、演出ボタン67等の操作を変化演出に対し有効とすると共に(換言すれば、該操作に応じて変化演出の内容を変化させると共に)、短縮操作としての演出ボタン67等の操作を無効とし、該操作が行われても擬似連を短縮しないようにしても良い。また、反対に、例えば、演出ボタン67等の操作を変化演出に対し無効とすると共に、短縮操作としての演出ボタン67等の操作を有効としても良い。

#### 【0091】

本実施形態では、一例として、擬似連の短縮がなされた場合であっても、図柄演出の継続

50

時間は変わらない。このため、擬似連の短縮がなされた場合には、演出内容を整合させるための時間調整が必要となる。

時間調整の一例として、短縮操作に応じた X 回目の擬似連の仮停止の後、X + 1 回目の擬似連が行われるまでの間（換言すれば、次の継続タイミングまでの間）、図柄演出を待機状態としても良い。待機状態では、例えば、各変動エリアにて擬似連態様で演出図柄が表示された状態（換言すれば、仮停止の状態）が維持されても良い。また、この間、例えば、予め定められた待機演出（例えば、所定の画像が表示されるカットイン演出）が行われても良い。

#### 【0092】

この他にも、例えば、短縮操作に応じて仮停止がなされた後、次の継続タイミングが到来する前に（例えば、仮停止の直後に）、これらの変動エリアで変動表示（換言すれば、次の擬似連）が再始動されても良い。この場合、短縮操作がなされた後の各回の擬似連の時間を長くしたり、随時待機状態を設け、待機演出を行ったりしても良い。

10

また、待機演出の態様や、待機状態の継続時間により、大当りへの期待度が示されても良い。また、短縮操作が検出された後、仮停止が完了するまでの時間を変化させることで、時間調整が行われても良い。

#### 【0093】

なお、サブ統合制御装置 83 は、短縮操作がなされると、抽選により擬似連を短縮するかどうかを決定しても良い。この場合、擬似連の短縮がなされないことにより、大当りへの期待度が高いことを示しても良い。反対に、擬似連の短縮がなされないことにより、大当りへの期待度が低いことを示しても良い。また、サブ強盗制御装置 83 で抽選を行うことなく、予め定められた一部の擬似連については、短縮操作がなされても短縮が行われないようにしても良い。

20

#### （8）擬似連の具体例について

次に、擬似連、及び、擬似連の短縮の具体例について説明する。まず、短縮がなされない 3 回の擬似連を経て S P リーチが行われた後、大当りを報知する図柄演出の一例について説明する。

#### 【0094】

図 15 ( a ) に示すように、演出図柄表示装置 6 の演出画面 60 には、一例として、左、中、右に位置する 3 つの変動エリア 61 ~ 63 が設けられており、図柄演出では、これらの変動エリアで演出図柄の変動表示が行われる。なお、図柄演出の終了時には、各変動エリアは、通常、左、右、中の順で停止表示されても良い。また、図 15 ( a ) では、演出画面 60 には保留図柄 64 が表示されている。

30

#### 【0095】

1 回目の継続タイミングが到来すると、上述した擬似連態様で変動エリア 61 ~ 63 にて仮停止がなされる。具体的には、左、右の変動エリア 61, 63 の変動表示が停止され、これらのエリアに通常演出図柄 601, 602 が表示され、その後、最終停止エリアである中の変動エリア 62 の変動表示が停止され、擬似連図柄 600 が表示される（図 15 ( b ), ( c )）。その後、2 回目の擬似連が開始される（図 15 ( d )）。

#### 【0096】

そして、ノーマルリーチになった後（図 15 ( e )）、2 回目の継続タイミングが到来すると、擬似連態様で仮停止がなされる（図 15 ( f )、図 16 ( g )）。その後、3 回目の擬似連が開始され、ノーマルリーチとなった後、さらに、S P リーチが開始され、その後、変動エリア 61 ~ 63 の各々の変動表示が停止され、これらの変動エリアに大当りを示す演出図柄の組合せが停止表示される（図 16 ( h ) ~ ( k )）。

40

#### 【0097】

次に、3 回の擬似連が行われると共に、擬似連の短縮がなされる図柄演出の一例について説明する。なお、擬似連が行われる図柄演出中、例えば、演出画面 60 や音声等を介して、短縮操作により擬似連を短縮可能である旨や、短縮操作を促す演出が行われても良い。変動エリア 61 ~ 63 にて演出図柄の変動表示が開始された後、該変動表示が 1 回目の擬

50

似連である場合には、短縮操作に応じて、これらの変動エリアにて擬似連態様で仮停止がなされる（図17(a)～(c)）。具体的には、仮停止の際は、短縮がなされない場合と同様、中の変動エリア62には擬似連図柄600が表示され、左、右の変動エリア61、63には通常演出図柄601、602が表示される。この時、例えば、変動エリア61～63の変動表示が同時に停止されても良いし、左、右、中といった具合に、擬似連の短縮がなされない場合と同様の順番で変動表示が停止されても良い。

#### 【0098】

そして、仮停止の後、図柄演出は待機状態となる。図17(c)では、一例として、1回目の継続タイミングまで仮停止された演出図柄が表示され、仮停止の状態が維持される。そして、1回目の継続タイミングが到来すると、2回目の擬似連が開始され、変動エリア61～63での変動表示が再始動される。2回目の擬似連の実行中、短縮操作がなされると（図17(d)）、短縮操作に応じて同様にして変動エリア61～63にて擬似連態様で仮停止がなされ、待機状態となる（図17(e)、(f)）。

10

#### 【0099】

なお、擬似連が継続する場合において、擬似連でリーチとなることが予定されており、該リーチになる前に短縮操作がなされた場合には、図17(e)のように、リーチの時の組合せにて擬似連態様で仮停止がなされても良い。

そして、2回目の継続タイミングが到来すると、3回目の擬似連が再始動される（図18(g)）。なお、これ以降、擬似連は継続せず、無効期間となる。3回目の擬似連にてノーマルリーチとなった後、短縮操作が行われると（図18(h)）、擬似連は短縮されないが代替演出が行われる。代替演出では、一例として、図18(i)のように、左、右の変動エリア61、63に表示されている通常演出図柄601、602の周囲にオーラを示す画像を表示される。代替演出の態様により、大当りの期待度が示される。この他にも、代替演出では、例えば、演出画面60に所定の画像を表示させたり、ランプの色を変化させたり、所定の音声を出力させたりしても良い。この他にも、代替演出は、例えば、リーチとなる前の無効期間や、リーチとならない図柄演出の無効期間に短縮操作が行われた場合に実行されても良い。代替演出の後、SPリーチが開始される。その後、変動エリア61～63の変動表示が停止され、変動エリア61～63に大当りを示す演出図柄の組合せが表示される（図18(j)、(k)）。

20

#### 【0100】

なお、ノーマルハズレとなる図柄演出における擬似連や、リーチを経てハズレが報知される図柄演出における擬似連でも、同様にして擬似連の短縮が行われる。また、変動エリア61～63の一部では変動表示が終了して演出図柄が表示されており、残りの変動エリアで変動表示が行われている場合においても、擬似連が継続する場合には、短縮操作に応じて残りの変動エリアでの仮停止がなされる。

30

#### 【0101】

次に、擬似連を伴わずにノーマルハズレとなる図柄演出の一例について説明する。該図柄演出では、変動エリア61～63にて演出図柄の変動表示が行われた後、左、右の順に変動エリア61、63の変動表示が停止し、これらの変動エリアに通常演出図柄601、602が表示される（図19(a)、(b)）。そして、中の変動エリア62では、変動表示の終了間際に擬似連図柄600が当該変動エリア62を通過し、最終的に当該変動エリア62に通常演出図柄が表示される（図19(b)、(c)）。

40

#### 【0102】

また、図柄演出における無効期間に短縮操作がなされた場合、該図柄演出でノーマルハズレとなる場合には、短縮操作に応じて、その時点で変動表示がなされている1又は複数の変動エリアにおける変動表示が仮停止され、変動エリア61～63にハズレを示す演出図柄の組合せが表示されても良い（図19(d)、(e)）。そして、仮停止後、図柄演出は、当該図柄演出の継続時間が経過するまで待機状態となっても良い（図19(f)）。

#### 【0103】

また、リーチとなることが予定されている図柄演出において、リーチ前の無効期間に短縮

50

操作がなされた場合、該短縮操作に応じてリーチとなっても良い。

この他にも、無効期間に短縮操作がなされても、変動表示を継続しても良い。この時、短縮操作に応じて無効演出を行い、短縮操作が無効である旨（換言すれば、擬似連が短縮されない旨）を報知しても良い。なお、無効演出とは、例えば、所定の音や画像を出力するものであっても良い。また、無効演出により、大当りへの期待度を示しても良い。

【 0 1 0 4 】

( 9 ) 図柄演出処理について

次に、図柄演出の開始及び終了を行う図柄演出処理について、図 2 0 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的に行われる。

S 7 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、変動開始コマンド及び図柄指定コマンド等を受信したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 7 0 0 : Y e s )、S 7 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 7 0 0 : N o )、S 7 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 5 】

S 7 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、変動開始コマンド等が示す特図の変動時間や、大当り抽選の結果等に基づき、図柄演出の継続時間や、図柄演出でリーチとなるか否かや、図柄演出で確定表示される演出図柄の組合せ等を決定すると共に、擬似連を行うか否かを決定する。また、擬似連が行われる場合には、擬似連の継続回数や、継続タイミングを決定する。この時、サブ統合制御装置 8 3 は抽選を行い、抽選結果を加味してこれらの決定を行っても良い。

【 0 1 0 6 】

続く S 7 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 の演出画面 6 0 にて図柄演出を開始する。具体的には、各変動エリアでの変動表示を始動し、S 7 1 5 に移行する。

S 7 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出の実行中か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 7 1 5 : Y e s )、S 7 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 7 1 5 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 0 7 】

S 7 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出の継続時間が経過したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 7 2 0 : Y e s )、S 7 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 7 2 0 : N o )、本処理を終了する。

S 7 2 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出を終了し、本処理を終了する。

( 1 0 ) 擬似連処理について

次に、擬似連の実行中、継続演出や、短縮操作に応じた擬似連の短縮等を行う擬似連処理について、図 2 1 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的に行われる。

【 0 1 0 8 】

S 8 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出において擬似連の実行中であって、該図柄演出で現時点よりも後に継続タイミングが到来するか否か（換言すれば、擬似連が継続するか否か）を判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 8 0 0 : Y e s )、S 8 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 8 0 0 : N o )、本処理を終了する。

【 0 1 0 9 】

S 8 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、継続タイミングが到来したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 8 0 5 : Y e s )、S 8 1 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 8 0 5 : N o )、S 8 1 5 に処理を移行する。

S 8 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、各変動エリアで変動表示がなされている場合には、継続演出を実行し、各変動エリアにて仮停止を行った後、変動表示を再始動させる。また、短縮操作により擬似連が短縮され、待機状態となっている場合には、サブ統合制御装置 8 3 は、変動表示を再始動させても良い。そして、本処理を終了する。

## 【 0 1 1 0 】

一方、S 8 1 5では、サブ統合制御装置 8 3は、少なくとも1つの変動エリアにて変動表示が行われているか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 8 1 5 : Y e s )、S 8 2 0に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 8 1 5 : N o )、本処理を終了する。

S 8 2 0では、サブ統合制御装置 8 3は、短縮操作がなされたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 8 2 0 : Y e s )、S 8 2 5に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 8 2 0 : N o )、本処理を終了する。

## 【 0 1 1 1 】

S 8 2 5では、サブ統合制御装置 8 3は、変動表示が実行されている変動エリアにおける仮停止を行い、本処理を終了する。なお、仮停止後は、例えば、待機状態に移行し、次の継続タイミングで変動表示が再始動されても良いし、該継続タイミングの前に変動表示が再始動されても良い。また、仮停止後、待機状態に移行せず、直ちに変動表示が再始動されても良い。

10

## 【 0 1 1 2 】

## ( 1 1 ) 無効期間処理について

次に、図柄演出の実行中、無効期間における短縮操作に応じて代替演出等を行う無効期間処理について、図 2 2 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、サブ統合制御装置 8 3にて定期的に行われる。

S 9 0 0では、サブ統合制御装置 8 3は、図柄演出を実行しており、且つ、現時点が無効期間か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 0 0 : Y e s )、S 9 0 5に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 9 0 0 : N o )、本処理を終了する。

20

## 【 0 1 1 3 】

S 9 0 5では、サブ統合制御装置 8 3は、短縮操作がなされたか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 0 5 : Y e s )、S 9 1 0に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 9 0 5 : N o )、本処理を終了する。

S 9 1 0では、サブ統合制御装置 8 3は、実行中の図柄演出がリーチか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 1 0 : Y e s )、S 9 1 5に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 9 1 0 : N o )、S 9 2 0に処理を移行する。

30

## 【 0 1 1 4 】

S 9 1 5では、サブ統合制御装置 8 3は、上述した代替演出を行い、本処理を終了する。なお、ノーマルリーチの場合に代替演出が行われるようにしても良いし、S Pリーチの場合に代替演出が行われるようにしても良い。

S 9 2 0では、サブ統合制御装置 8 3は、実行中の図柄演出にてリーチとなるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には ( S 9 2 0 : Y e s )、S 9 2 5に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には ( S 9 2 0 : N o )、S 9 3 0に処理を移行する。

## 【 0 1 1 5 】

S 9 2 5では、サブ統合制御装置 8 3は、実行中の図柄演出をノーマルリーチとし、本処理を終了する。なお、実行中の図柄演出をS Pリーチとしても良い。また、この時、上述した無効演出が行われても良いし、代替演出が行われても良い。

40

一方、S 9 3 0では、サブ統合制御装置 8 3は、変動表示が実行されている変動エリアにおける仮停止を行い、変動エリアにハズレを示す演出図柄の組合せを表示させ、本処理を終了する。また、この時、無効演出が行われても良いし、代替演出が行われても良い。

## 【 0 1 1 6 】

## [ 効果 ]

本実施形態によれば、図柄演出中に短縮操作がなされると、該短縮操作の後に新たな擬似連が行われる場合には、実行中の変動表示が仮停止され、その後、変動表示が再始動される。このため、遊技者は、短縮操作を行うことで擬似連を短縮できると共に、次の擬似連

50

が行われるか否かを把握できる。したがって、短縮操作により擬似連を迅速に進行させることができ、遊技者が擬似連に対して倦怠感を抱くことを抑制できる。

【 0 1 1 7 】

[ 他の実施形態 ]

本実施形態では、図柄演出における無効期間に短縮操作が行われると、代替演出等が行われる。しかしながら、無効期間においては短縮操作を無効としても良い。

[ 特許請求の範囲との対応 ]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【 0 1 1 8 】

パチンコ機 5 0 が、弾球遊技機の一例に相当し、演出ボタン 6 7 が受付手段の一例に相当する。また、始動入賞確認処理の S 1 1 0 が保留記憶手段の一例に、当否判定処理の S 2 3 0 , S 2 3 5 が当否判定手段の一例に、図柄演出処理の S 7 1 0 , S 7 2 5 が図柄演出手段の一例に、擬似連処理の S 8 1 0 , S 8 2 5、及び、無効期間処理の S 9 1 5 , S 9 2 5 , S 9 3 0 が、擬似連手段の一例に相当する。

10

【 符号の説明 】

【 0 1 1 9 】

1 ... 遊技盤、 3 ... 遊技領域、 5 ... センターケース、 6 ... 演出図柄表示装置、 7 ... 普通図柄表示装置、 8 ... 普図保留数表示装置、 9 ... 特図表示装置、 1 1 ... 第 1 始動口、 1 2 ... 第 2 始動口、 1 4 ... 大入賞口、 1 7 ... 普通図柄作動ゲート、 1 8 ... 特図保留数表示装置、 5 0 ... パチンコ機、 8 0 ... 主制御装置、 8 2 ... 演出図柄制御装置、 8 3 ... サブ統合制御装置、 8 4 ... 発射制御装置、 8 5 ... 電源基板。

20

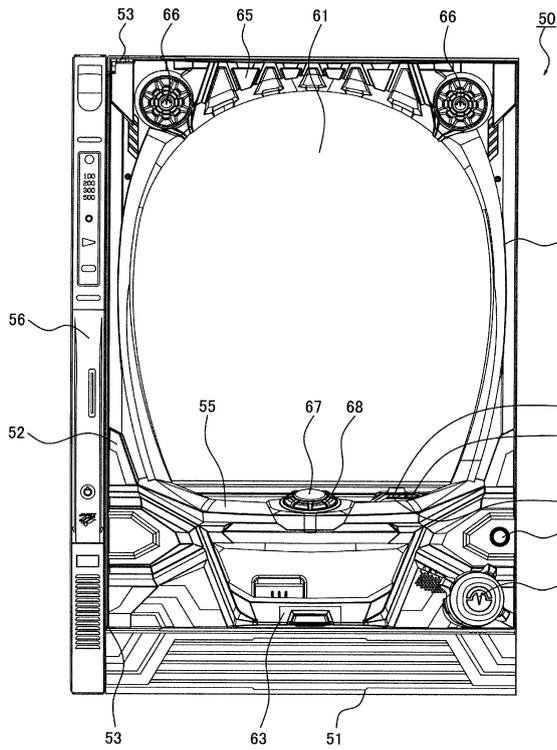
30

40

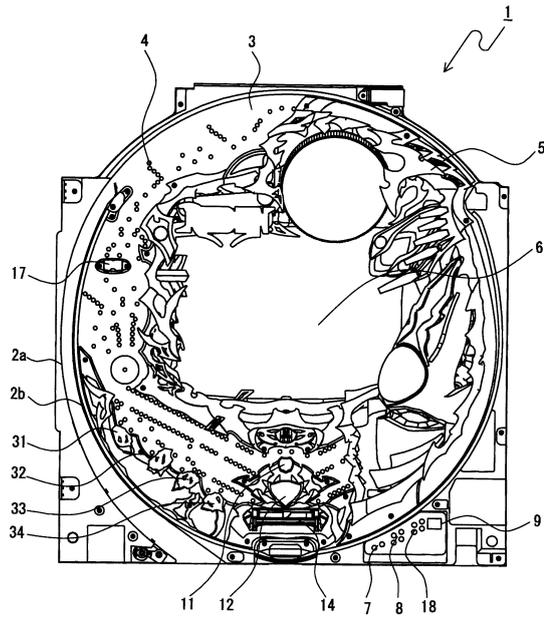
50

【図面】

【図 1】



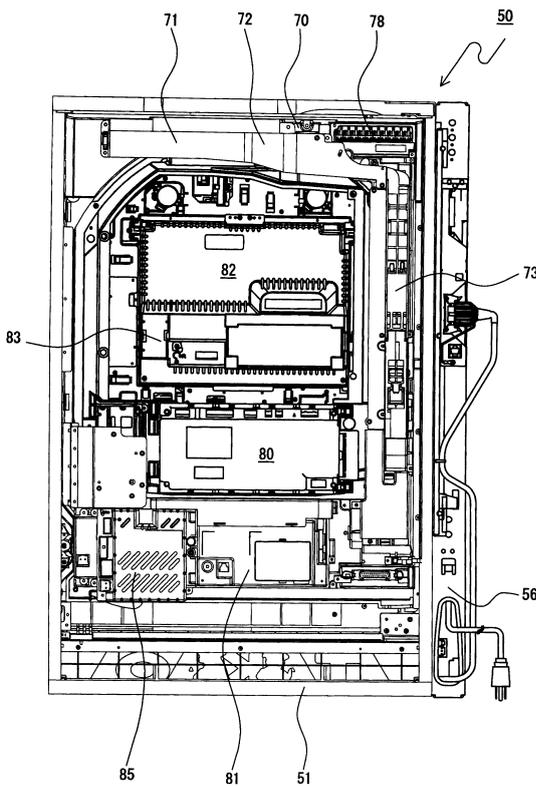
【図 2】



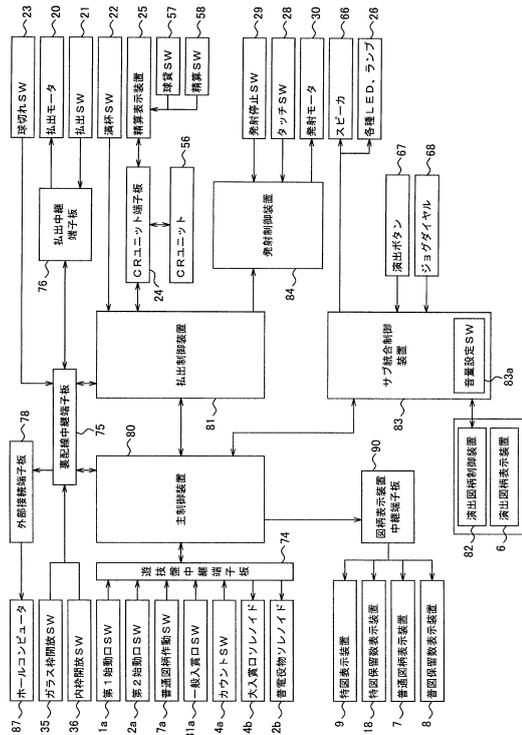
10

20

【図 3】



【図 4】

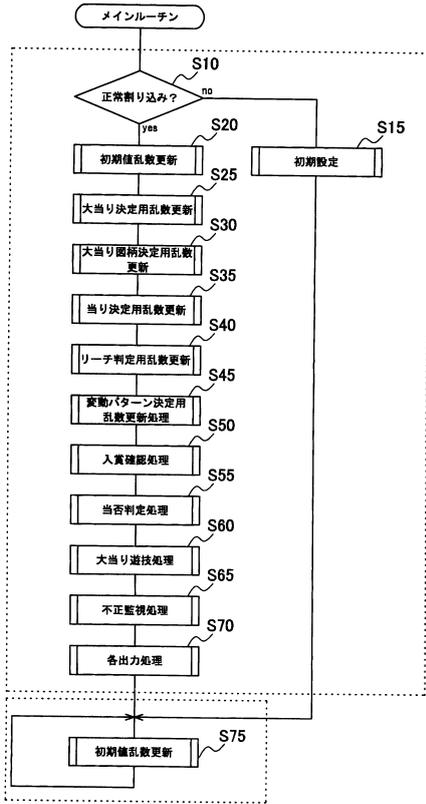


30

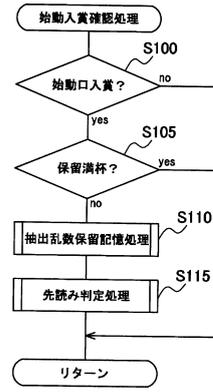
40

50

【図5】



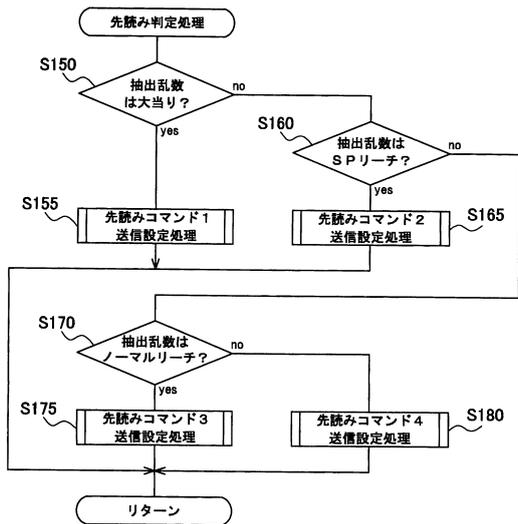
【図6】



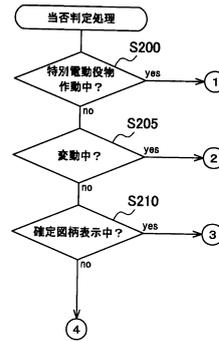
10

20

【図7】



【図8】

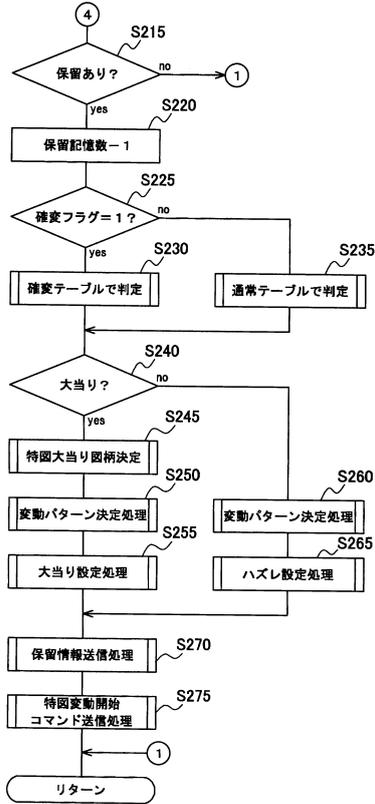


30

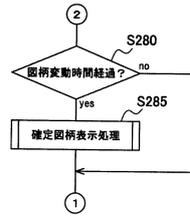
40

50

【 図 9 】



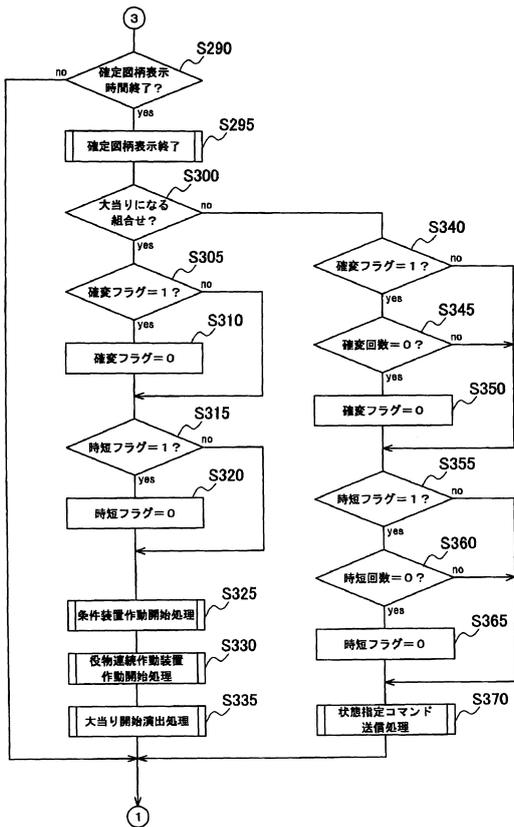
【 図 10 】



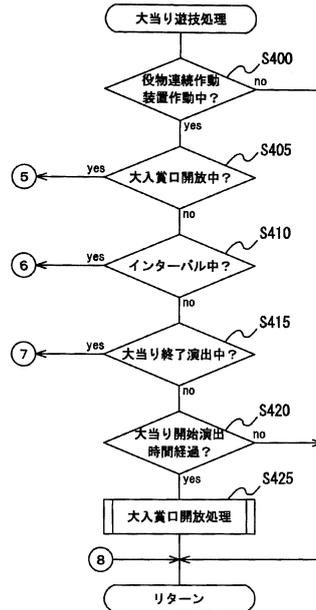
10

20

【 図 11 】



【 図 12 】

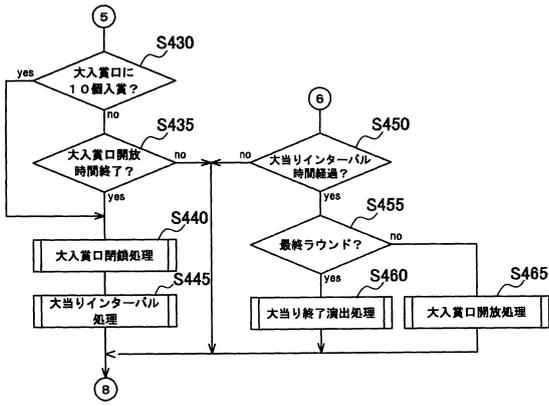


30

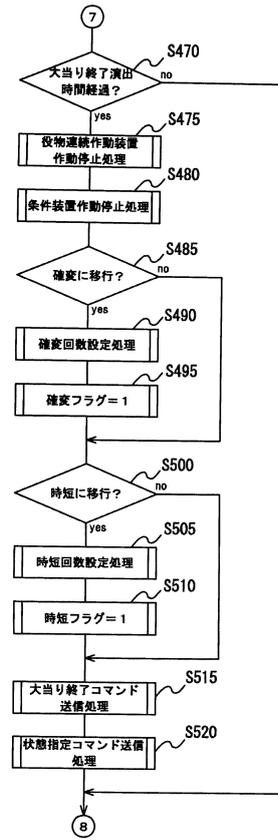
40

50

【図13】



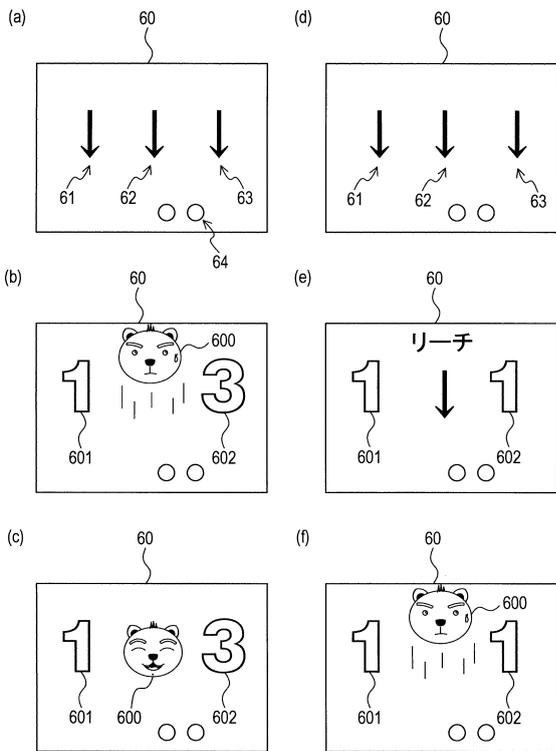
【図14】



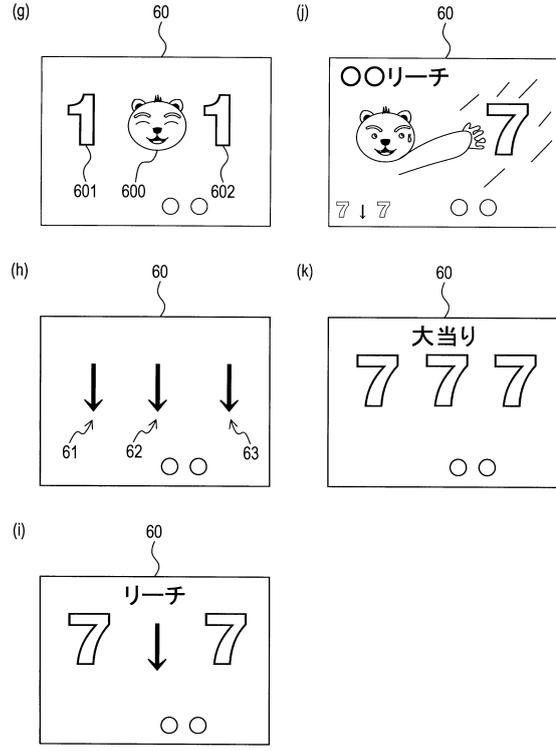
10

20

【図15】



【図16】

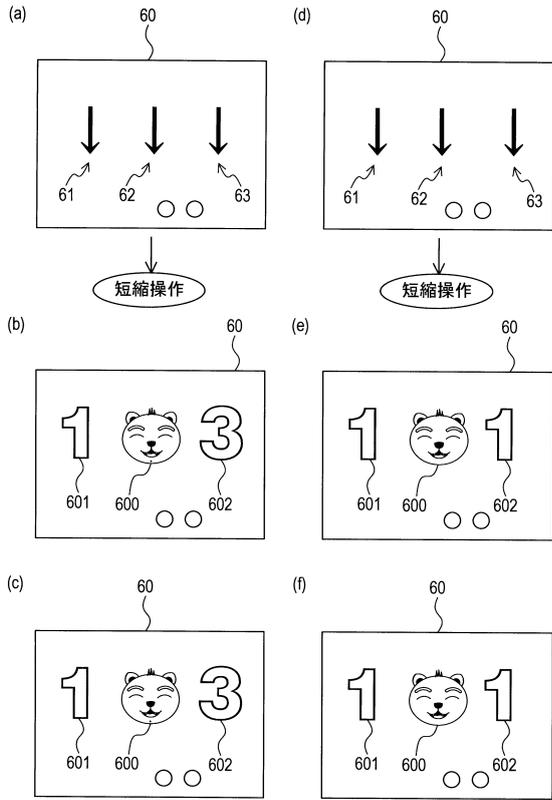


30

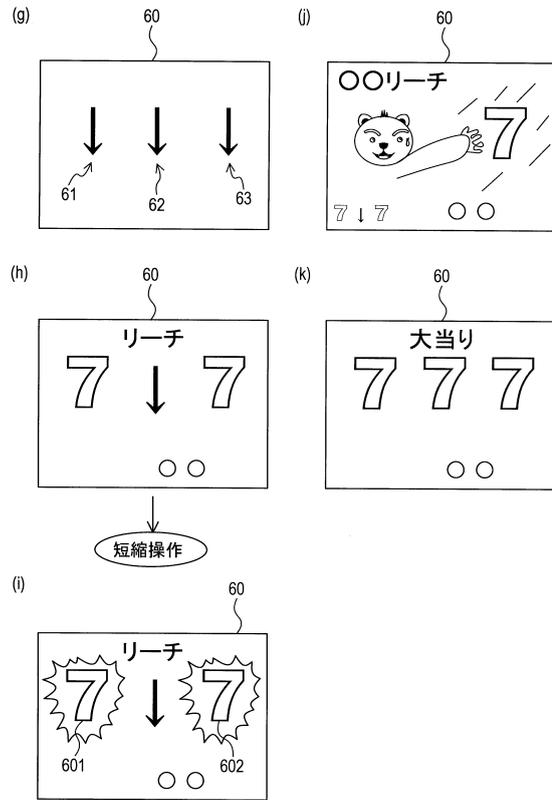
40

50

【図 17】



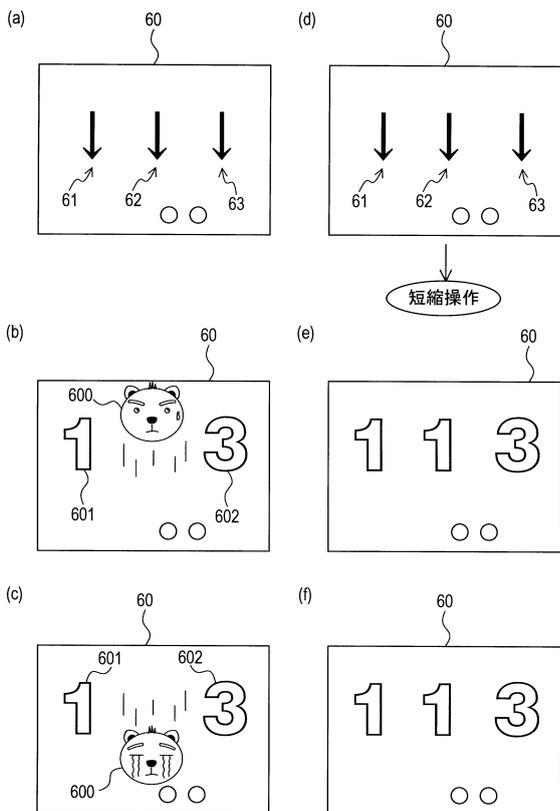
【図 18】



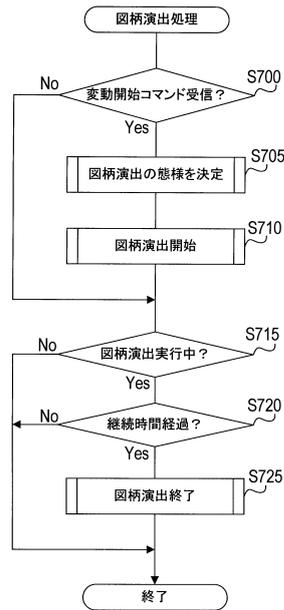
10

20

【図 19】



【図 20】

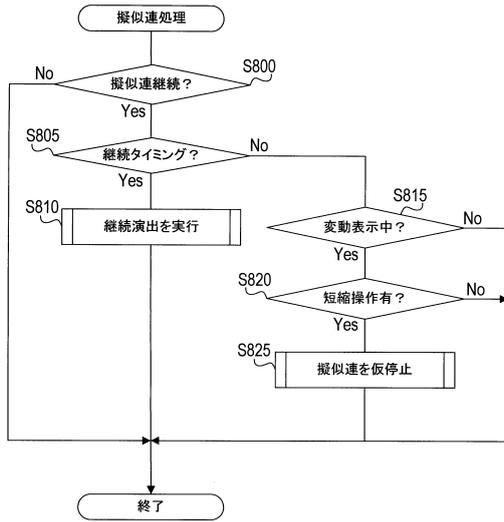


30

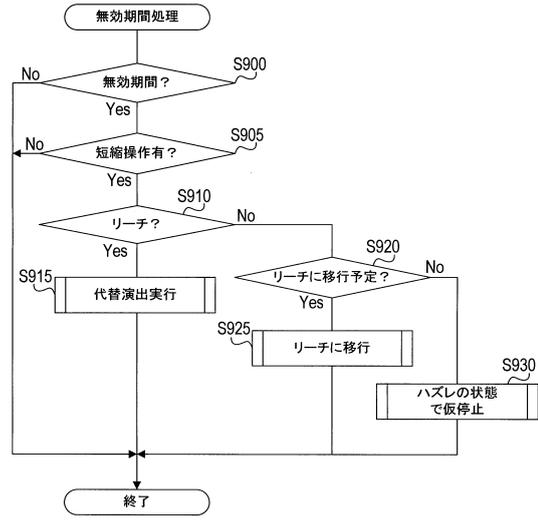
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 2 9 6 3 0 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2