

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7454831号
(P7454831)

(45)発行日 令和6年3月25日(2024.3.25)

(24)登録日 令和6年3月14日(2024.3.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全64頁)

(21)出願番号	特願2019-194204(P2019-194204)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和1年10月25日(2019.10.25)	(74)代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(65)公開番号	特開2021-65512(P2021-65512A)	(72)発明者	橋本 貴晶 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和3年4月30日(2021.4.30)	(72)発明者	伊東 秀城 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和4年10月20日(2022.10.20)	審査官	永田 美佐
前置審査			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】
遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、
特別図柄を変動表示させる特別図柄表示手段と、
特別図柄が小当り図柄で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、
前記小当り遊技中に可変入球口に遊技球が入球して当該遊技球が特定領域を通過した場合に、可変入球口が入球可能状態となるラウンド遊技が複数回行われる2種当り遊技を実行する2種当り遊技実行手段と、
を備え、
前記小当り遊技が行われる場合は、可変入球口が入球不能状態となるまでの残り時間を示唆する残り時間示唆演出を実行可能であり、
特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となるラウンド遊技が複数回行われる1種当り遊技を実行する1種当り遊技実行手段を備え、
前記1種当り遊技が開始されてから1回目の前記ラウンド遊技が行われる場合も、前記残り時間示唆演出を実行可能であり、
前記1種当り遊技の実行中に遊技球が前記特定領域を通過しなくても、遊技の進行には影響しないものであり、
前記小当り遊技中に可変入球口に入球して当該遊技球が前記特定領域を通過し

た場合は、遊技球が前記特定領域を通過したことを示す通過演出を実行可能であり、
前記１種当り遊技が開始されてから１回目の前記ラウンド遊技が行われる場合は、遊技
球が前記特定領域を通過したか否かに拘わらず、前記通過演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技球が始動口に入球すると特別図柄を変動表示させ、特別図柄の変動表示の結果が所定の態様となると、遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。

【０００３】

このような遊技機の中には、特別図柄が「小当り図柄」で停止表示すると可変入球口が入球可能となる小当り遊技を実行し、小当り遊技中に該可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過した場合に遊技者に有利な大当り遊技（いわゆる２種当り遊技）を実行可能な遊技機が存在する（特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２００９－２４０４２３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、上述したような２種当り遊技を実行可能な遊技機は、近年では遊技者に広く認知されつつあり、遊技興趣を十分に高めていると言い難いという問題があった。

【０００６】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、２種当り遊技を実行可能な遊技機であって、遊技興趣を高めることが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】

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

特別図柄を変動表示させる特別図柄表示手段と、

特別図柄が小当り図柄で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、

前記小当り遊技中に可変入球口に遊技球が入球して当該遊技球が特定領域を通過した場合に、可変入球口が入球可能状態となるラウンド遊技が複数回行われる２種当り遊技を実行する２種当り遊技実行手段と、

を備え、

前記小当り遊技が行われる場合は、可変入球口が入球不能状態となるまでの残り時間を示唆する残り時間示唆演出を実行可能であり、

特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となるラウンド遊技が複数回行われる１種当り遊技を実行する１種当り遊技実行手段を備え、

前記１種当り遊技が開始されてから１回目の前記ラウンド遊技が行われる場合も、前記残り時間示唆演出を実行可能であり、

前記１種当り遊技の実行中に遊技球が前記特定領域を通過しなくても、遊技の進行には影響しないものであり、

前記小当り遊技中に可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過し

10

20

30

40

50

た場合は、遊技球が前記特定領域を通過したことを示す通過演出を実行可能であり、
前記１種当り遊技が開始されてから１回目の前記ラウンド遊技が行われる場合は、遊技
球が前記特定領域を通過したか否かに拘わらず、前記通過演出を実行可能である
こととしてもよい。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、２種当り遊技を実行可能な遊技機において、遊技興趣を高めることが
できる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施例のパチンコ機１の正面図である。

【図２】遊技盤２０の盤面構成を示す説明図である。

【図３】パチンコ機１における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図４】セグメント表示部５０の構成を示す説明図である。

【図５】１種当り遊技の種類、２種当り遊技の種類を示す説明図である。

【図６】演出表示装置４１の表示内容を例示する説明図である。

【図７】遊技の進行態様を示す説明図である。

【図８】主制御基板２００のＣＰＵ２０１によって実行される遊技制御処理を示すフローチ
ャートである。

【図９】変動パターン選択テーブルを概念的に示す説明図である。

【図１０】変動パターン選択テーブルの種類を示す説明図である。

【図１１】サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１によって実行される演出制御処理を示すフロ
ーチャートである。

【図１２】サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１の受信コマンドに対応する処理を示す説明
図である。

【図１３】１種当り遊技が行われる場合、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場
合のラウンド遊技の回数を示す説明図である。

【図１４】１種当り遊技が行われる場合、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場
合の開放状態となる大入賞口を示す説明図である。

【図１５】１種当り遊技が行われる場合、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場
合の右大入賞口３５の開放パターンを示す説明図である。

【図１６】１種当り遊技が行われる場合のインターバル期間を示す説明図である。

【図１７】小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合のインターバル期間を示す説
明図である。

【図１８】ボーナス開始演出を示す説明図である。

【図１９】発射情報示唆演出を示す説明図である。

【図２０】発射タイミング示唆演出を示す説明図である。

【図２１】入球数示唆演出を示す説明図である。

【図２２】本実施例で設定可能な性能を示す説明図である。

【図２３】本実施例のＢ／Ｒ比率を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を適用した実施例について説明する。
尚、実施例においては、特に断りがない限りは、パチンコ機正面に向かって右側を「右
」と表現し、左側を「左」と表現する。

【００１１】

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

A．パチンコ機の装置構成：

A－１．装置前面側の構成：

A－２．遊技盤の構成：

10

20

30

40

50

- A-3. 制御回路の構成：
- B. 遊技の内容：
- C. 遊技制御処理：
- D. 演出制御処理：
- E. 1種当り遊技と2種当り遊技の関係性：
 - E-1. 実質的なラウンド遊技回数：
 - E-2. 開放パターン：
 - E-2-1. 開放パターンの工夫その1：
 - E-2-2. 開放パターンの工夫その2：
 - E-2-3. 開放パターンの工夫その3：
 - E-2-4. 開放パターンの工夫その4：
 - E-2-5. 開放パターンの工夫その5：
 - E-3. 10R1種当り遊技と9R2種当り遊技のその他の構成：
 - E-4. 4R1種当り遊技：
 - E-5. 3R2種当り遊技：
- F. 1種当り遊技と2種当り遊技に関連する演出：
 - F-1. 「ボーナス開始演出」：
 - F-2. 発射情報示唆演出：
 - F-3. 発射タイミング示唆演出：
 - F-4. カウントダウン演出：
 - F-5. 入球数示唆演出：
 - F-6. その他の演出：
- G. 性能設定機能：

【0012】

- A. パチンコ機の装置構成：
- A-1. 装置前面側の構成：

図1は、本実施例のパチンコ機1の正面図である。図1に示すように、パチンコ機1の前面部には、前面枠4が設けられている。前面枠4の略中央部には窓部4aが形成されており、この窓部4aには合成樹脂製の透明板4bが嵌め込まれている。遊技者は、窓部4a（透明板4b）を通して奥側に配置される遊技盤20（図2参照）の遊技領域を視認可能である。また、前面枠4における窓部4aの右下方には、小窓部4cが形成されており、この小窓部4cには合成樹脂板等の透明板4dが嵌め込まれている。遊技者は、小窓部4c（透明板4d）を通して奥側に配置された遊技盤20のセグメント表示部50（図2参照）を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部50とは、複数のLEDの組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

【0013】

前面枠4における窓部4aの上方には上部ランプ5aが設けられ、窓部4aの周縁部における右部には右サイドランプ5bが設けられ、窓部4aの周縁部における左部には左サイドランプ5cが設けられている。また、窓部4aの左右上方には上部スピーカー6aが設けられており、前面枠4の下方（後述する本体枠の幕板前面）には下部スピーカー6bが設けられている。これらの上部ランプ5a、右サイドランプ5b、左サイドランプ5c、上部スピーカー6a、下部スピーカー6bは、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

【0014】

前面枠4における窓部4aの下方には、上皿部7が設けられている。上皿部7には、カードユニット242（図3参照）を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機1から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部7の下方には下皿部8が設けられており、上皿部7の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部7の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

【0015】

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、回転可能に設けられた発射ハンドル 9 が設けられており、発射ハンドル 9 の奥側には、発射装置ユニットが搭載されている。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、発射モーターが駆動して、上皿部 7 から発射装置ユニットに供給された遊技球が発射される。この際、遊技球は、発射ハンドル 9 の回転角度に応じた強さ（発射強度）で発射される。

【 0 0 1 6 】

また、上皿部 7 の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン 1 0 a が設けられており、下皿部 8 の左方には遊技者による押込操作や回転操作が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。また、図示は省略するが、上皿部 7 の縁部であって演出ボタン 1 0 a の左側には方向ボタン 1 0 c が設けられている。方向ボタン 1 0 c は上下左右方向のそれぞれに対応する 4 個のボタン（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタン）から構成されている。これらの演出ボタン 1 0 a や、ジョグシャトル 1 0 b、方向ボタン 1 0 c は、何れも遊技者によって操作される演出操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって操作されると、所定の遊技演出が行われる。

【 0 0 1 7 】

また、図示は省略するが、前面枠 4 の背面側には中枠および本体枠が設けられ、前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠に対して回動可能に軸支されており、中枠は、一端（図 1 における左側）が本体枠に対して回動可能に軸支されている。本体枠は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 はこの本体枠が島設備に取り付けられることで遊技ホールに設置される。中枠の前面側には遊技盤 2 0 が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 2 0 が露出された状態となる。

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央には略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1（図 3 参照）から発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を通過して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 2 1 の略中央には周縁部に装飾が施された開口部である演出用開口部 4 0 が設けられており、この演出用開口部 4 0 の後方には液晶表示器を有する演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 の表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能であり、遊技者は、演出用開口部 4 0 を通して演出表示装置 4 1 の表示画面を視認することができる。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 2 1 における演出用開口部 4 0（演出表示装置 4 1）の下方には、開口部の大きさが不変（一定）であり遊技球が常時入球可能な始動口である始動口 2 4 が設けられている。始動口 2 4 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。

【 0 0 2 1 】

始動口 2 4 の内部の通路は第 1 通路（図示省略）と第 2 通路（図示省略）とに分岐しており、その分岐点には、始動口 2 4 に入球した遊技球を第 1 通路と第 2 通路とに（1 個ずつ）交互に振り分ける振り分け装置（図示省略）が設けられている。詳しくは、この振り分け装置は、流下してきた遊技球の重み（自重）によって、第 1 通路に遊技球を流下させる姿勢と、第 2 通路に遊技球を流下させる姿勢とに、（1 個ずつ）交互に切り換わる。従って、始動口 2 4 に入球した遊技球は、第 1 通路と第 2 通路とを（1 個ずつ）交互に通過することとなる。第 1 通路には、始動口第 1 センサー 2 4 a（図 3 参照）が設けられてお

り、始動口 2 4 に入球した遊技球のうち第 1 通路を通過した遊技球を検知可能である。また、第 2 通路には、始動口第 2 センサー 2 4 b (図 3 参照) が設けられており、始動口 2 4 に入球した遊技球のうち第 2 通路を通過した遊技球を検知可能である。

【0022】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、大入賞口 (可変入球口) として、下大入賞口 2 8 と右大入賞口 3 5 の 2 つが設けられているところ、これらのうち、下大入賞口 2 8 は、略長形状に大きく開口されており、遊技領域 2 1 における始動口 2 4 の下方に設けられている。そして、この下大入賞口 2 8 には、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9 (図中のハッチング部分) が設けられており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態 (入球不能状態) と、開閉扉 2 9 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能な開放状態 (入球可能状態) とに変化可能である。図 2 では、下大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。下大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。下大入賞口 2 8 の内部の通路には、下大入賞口センサー 2 8 s (図 3 参照) が設けられており、下大入賞口 2 8 に入球した遊技球を検知可能である。

【0023】

また、遊技領域 2 1 における演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の右下方 (遊技領域 2 1 の右下隅部) には、遊技盤 2 0 の表面から前方 (遊技者側) に突出した右大入賞口ユニット 3 3 が設けられている。右大入賞口ユニット 3 3 の上面は、右側から左側にかけ下方へ傾斜しており、遊技球が右側から左側 (パチンコ機 1 中央側) に転動可能な転動面 3 4 となっている。この転動面 3 4 の中途部 (遊技球の転動方向の中途部) には、右大入賞口 3 5 が設けられている。この右大入賞口 3 5 は、パチンコ機 1 の前後方向に摺動可能 (移動可能) な開閉扉 3 6 (図中のハッチング部分) を備えており、開閉扉 3 6 が前方側に摺動 (移動) して遊技球が入球不能な閉鎖状態 (入球不能状態) と、開閉扉 3 6 が後方側に摺動 (移動) して遊技球が入球可能な開放状態 (入球可能状態) とに変化可能である。転動面 3 4 における右大入賞口 3 5 の上流側 (右側)、あるいは、開閉扉 3 6 の上面には、転動面 3 4 上を流下する遊技球の流下速度を低下させる速度抑制部 (図示省略) が設けられている。転動面 3 4 に達した遊技球は、この速度抑制部によって流下速度を低下させられるので、右大入賞口 3 5 が開放状態となったタイミングでは右大入賞口 3 5 付近に存在する可能性が高くなる。このため、転動面 3 4 に達した遊技球が右大入賞口 3 5 に入球する頻度を高めることが可能となる。この速度抑制部としては、転動面 3 4 の上面や開閉扉 3 6 の上面に設けられた凸部等が例示できる。

【0024】

右大入賞口 3 5 に入球した遊技球は、右大入賞口ユニット 3 3 内部に設けられた通路を介して特定口 3 7 (いわゆる V) または非特定口 3 8 に導かれる。すなわち、特定口 3 7 の上方には可動部材 3 9 が設けられており、この可動部材 3 9 は、遊技球が特定口 3 7 に入球 (特定領域を通過) することを阻止する「阻止状態」と、遊技球が特定口 3 7 に入球 (特定領域を通過) することを許容する「許容状態」とに変化可能である。右大入賞口 3 5 に入球した遊技球は、可動部材 3 9 が「許容状態」である場合は特定口 3 7 に入球し (導かれ)、可動部材 3 9 が「阻止状態」である場合は (可動部材 3 9 の上面を通過して) 非特定口 3 8 に入球する (導かれる)。

【0025】

右大入賞口ユニット 3 3 の前壁は、少なくとも一部が透明板によって形成されている (光透過性を有している)。このため、遊技者は右大入賞口ユニット 3 3 の前壁を通して、可動部材 3 9 の状態 (許容状態または阻止状態) や、右大入賞口 3 5 に入球した遊技球が特定口 3 7 または非特定口 3 8 に導かれる様子を視認可能である。

【0026】

右大入賞口 3 5 の内部には右大入賞口センサー 3 5 s (図 3 参照) が設けられており、右大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知可能である。また、特定口 3 7 の内部には特定口センサー 3 7 s (図 3 参照) が設けられており、特定口 3 7 に入球した遊技球を検知可能

である。さらに、非特定口 38 の内部には非特定口センサー 38 s (図 3 参照) が設けられており、非特定口 38 に入球した遊技球を検知可能である。

【0027】

上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口 30 や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール 31、多数の障害釘 (図示省略) が設けられている。また、遊技領域 21 の最下部にはアウト口 32 が設けられており、上述した始動口 24、下大入賞口 28、右大入賞口 35、一般入球口 30 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 32 から遊技盤 20 の裏側に排出される。

【0028】

上述した始動口 24 には、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の左方の領域を流下する遊技球も、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の右方の領域を流下する遊技球も、入球可能である。これに対して、下大入賞口 28、右大入賞口 35 には、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の右方の領域を流下する遊技球のみが入球可能 (または通過可能) である。以下では、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の左方の領域を流下するように遊技球を発射することを「左打ち」とも表現し、演出用開口部 40 (演出表示装置 41) の右方の領域を流下するように遊技球を発射することを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、始動口 24 に遊技球が入球した場合は 3 個の遊技球が遊技者に払い出され、一般入球口 30 に遊技球が入球した場合は 5 個の遊技球が遊技者に払い出される。また、下大入賞口 28 または右大入賞口 35 に遊技球が入球した場合は 10 個の遊技球が遊技者に払い出される。

【0029】

その他にも、遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方には、LED の組合せによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部 50 が設けられている。セグメント表示部 50 は、前面枠 4 に設けられた小窓部 4 c (図 1 参照) を通して遊技者に視認される。尚、セグメント表示部 50 の詳しい表示内容については後述する。

【0030】

A-3. 制御回路の構成 :

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板 200 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 220 と、サブ制御基板 220 の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板 230 と、サブ制御基板 220 の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板 226 と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板 240 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 260 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU (図 3 における CPU 201、221、231 等) や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM (図 3 における ROM 202、222、232 等)、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM (図 3 における 203、223、233 等)、入出力用回路など、種々の周辺 LSI がバスで相互に接続されて構成されている。

【0031】

主制御基板 200 には、始動口 24 へ入球した遊技球のうち第 1 通路を通過した遊技球を検知する始動口第 1 センサー 24 a や、始動口 24 へ入球した遊技球のうち第 2 通路を通過した遊技球を検知する始動口第 2 センサー 24 b、下大入賞口 28 へ入球した遊技球を検知する下大入賞口センサー 28 s、右大入賞口 35 へ入球した遊技球を検知する右大入賞口センサー 35 s、特定口 37 に入球した遊技球を検知する特定口センサー 37 s、非特定口 38 に入球した遊技球を検知する非特定口センサー 38 s などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、これらのセンサーなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板

10

20

30

40

50

２２０や、払出制御基板２４０、発射制御基板２６０などに向けて送信する。

【００３２】

また、主制御基板２００には、下大入賞口２８に設けられた開閉扉２９に開閉動作を行わせるための（下大入賞口２８を開放状態、閉鎖状態にするための）下大入賞口ソレノイド２８ｍや、右大入賞口３５に設けられた開閉扉３６に開閉動作を行わせるための（右大入賞口３５を開放状態、閉鎖状態にするための）右大入賞口ソレノイド３５ｍ、可動部材３９を阻止状態、許容状態にするための可動部材ソレノイド３９ｍ、セグメント表示部５０などが接続されている。主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、下大入賞口ソレノイド２８ｍ、右大入賞口ソレノイド３５ｍ、可動部材ソレノイド３９ｍ、セグメント表示部５０に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

10

【００３３】

また、サブ制御基板２２０には、画像音声制御基板２３０や、ランプ制御基板２２６、演出操作基板２２８が接続されている。サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、主制御基板２００からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた演出を行う。すなわち、画像音声制御基板２３０に対しては、出力画像や出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板２２６に対しては、上部ランプ５ａ、右サイドランプ５ｂ、左サイドランプ５ｃ（本明細書では「各種ランプ５ａ～５ｃ」ともいう）の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、各種演出を行う。また、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、演出操作基板２２８を介して、演出ボタン１０ａや、ジョグシャトル１０ｂ、方向ボタン１０ｃに対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する演出を行う。

20

【００３４】

また、画像音声制御基板２３０は、ＣＰＵ２３１、ＲＯＭ２３２、ＲＡＭ２３３に加えて、ＶＤＰ２３４、画像ＲＯＭ２３５、音声ＲＯＭ２３６を備えている。画像音声制御基板２３０のＣＰＵ２３１は、サブ制御基板２２０からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示をＶＤＰ２３４に指示する。ＶＤＰ２３４は、指示された画像の表示に利用する画像データ（例えば、スプライトデータや動画データなど）を画像ＲＯＭ２３５から読み出して画像を生成し、演出表示装置４１の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板２３０のＣＰＵ２３１は、サブ制御基板２２０からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ＲＯＭ２３６から読み出す。そして、該音声データに基づく音声を、アンプ基板２２４を介して、上部スピーカー６ａおよび下部スピーカー６ｂ（本明細書では「各種スピーカー６ａ，６ｂ」ともいう）から出力する。

30

【００３５】

また、払出制御基板２４０には、上皿部７に設けられた球貸ボタン２４１（図１では図示省略）や、パチンコ機１に並設されたカードユニット２４２、払出モーター２４３などが接続されている。球貸ボタン２４１が操作されると、この信号は、払出制御基板２４０を介してカードユニット２４２に伝達される。カードユニット２４２は、払出制御基板２４０とデータを通信しながら、払出モーター２４３を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板２００から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信した場合も、払出モーター２４３を駆動して遊技球の払い出しを行う。

40

【００３６】

また、払出制御基板２４０には発射制御基板２６０が接続されており、発射制御基板２６０には、遊技球を発射させるための発射モーター２６２や遊技者が発射ハンドル９に触れていることを検知するタッチスイッチ２６３等を有する発射装置ユニット２６１が接続されている。発射制御基板２６０は、タッチスイッチ２６３を介して遊技者が発射ハンドル９に触れていることを検知すると、発射モーター２６２を駆動することによって、発射ハンドル９の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

【００３７】

B．遊技の内容：

本実施例のパチンコ機１では、次のようにして遊技が進行する。上皿部７に遊技球が貯

50

留された状態で発射ハンドル 9 が回転されると、貯留された遊技球が 1 個ずつ発射装置ユニット 261 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 21 に発射される。遊技球を打ち出す強さ（遊技球の発射強度）は発射ハンドル 9 の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル 9 の回転角度を変化させることによって、所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（左打ちを行ったり）、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（右打ちを行ったり）することができる。

【0038】

<特別図柄の変動表示>

図 2 を用いて前述したように、始動口 24 には、左打ちされた遊技球も、右打ちされた遊技球も入球可能である。左打ちまたは右打ちされた遊技球が始動口 24 に入球すると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて「大当たり」、「小当たり」、「外れ」の何れであるかを判定する「大当たり判定」を行う。

【0039】

詳しくは、始動口 24 に入球した遊技球は、第 1 通路と第 2 通路とを（1 個ずつ）交互に通過するところ、第 1 通路を通過する遊技球が始動口第 1 センサー 24a により検知された場合も、第 2 通路を通過する遊技球が始動口第 2 センサー 24b により検知された場合も、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて「大当たり判定」を行う。

【0040】

そして、遊技球が第 1 通路を通過した際に取得した判定乱数に基づいて「大当たり判定」を行った場合は、第 1 の特別図柄（本明細書では「第 1 特図」ともいう）を変動表示させ、遊技球が第 2 通路を通過した際に取得した判定乱数に基づいて「大当たり判定」を行った場合は、第 2 の特別図柄（本明細書では「第 2 特図」ともいう）を変動表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

【0041】

図 4 は、セグメント表示部 50 を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部 50 は遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方に設けられており（図 2 参照）、遊技者は前面枠 4 の小窓部 4c（図 1 参照）を通してセグメント表示部 50 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 50 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 51 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 52 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 9 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図（本明細書では、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」ともいう）は、それぞれの表示部において、9 個の LED のうち点灯する LED を切り換えることによって変動表示され、9 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。

【0042】

本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、100 種類の大当たり図柄（大当たり図柄 101～200）、100 種類の小当たり図柄（小当たり図柄 201～300）、1 種類の外れ図柄（外れ図柄 400）を停止表示可能であり、第 2 特図として、100 種類の大当たり図柄（大当たり図柄 501～600）、100 種類の小当たり図柄（小当たり図柄 601～700）、1 種類の外れ図柄（外れ図柄 800）を停止表示可能である。これらの図柄の種類は、点灯する LED の組合せの相違によって識別可能である。

【0043】

始動口 24 に入球した遊技球が第 1 通路を通過した際に取得した判定乱数に基づく大当たり判定（本明細書では「第 1 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が「大当たり」である場合は、第 1 特図が大当たり図柄 101～200 の何れかで停止表示され、「小当たり」である場合は、第 1 特図が小当たり図柄 201～300 の何れかで停止表示され、「外れ」である場合は、第 1 特図が外れ図柄 400 で停止表示される。

【0044】

10

20

30

40

50

また、始動口 2 4 に入球した遊技球が第 2 通路を通過した際に取得した判定乱数に基づく大当り判定（本明細書では「第 2 特図についての大当り判定」ともいう）の結果が「大当り」である場合は、第 2 特図が大当り図柄 5 0 1 ～ 6 0 0 の何れかで停止表示され、「小当り」である場合は、第 2 特図が小当り図柄 6 0 1 ～ 7 0 0 の何れかで停止表示され、「外れ」である場合は、第 2 特図が外れ図柄 8 0 0 で停止表示される。

【 0 0 4 5 】

特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を大当り図柄、小当り図柄、外れ図柄の何れかで停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（本明細書では「確定表示」ともいう）を行う。本明細書では、特別図柄が変動表示を開始してから確定表示されるまでの遊技、すなわち 1 回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

10

【 0 0 4 6 】

< 小当り遊技 >

特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が上述した小当り図柄の何れかで停止表示された場合は、右大入賞口 3 5 が開放状態となる「小当り遊技（役物連続作動装置は作動することなく特別電動役物が作動する小当り遊技）」を実行する。右大入賞口 3 5 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、当然ながら、小当り遊技中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、小当り遊技中は、セグメント表示部 5 0 の右打ち表示部 5 9 に配置された 2 個の L E D を点灯することによって右打ちを行うことを遊技者に促す。

20

【 0 0 4 7 】

尚、小当り遊技は、1 0 個の遊技球が入球したことに基づいて終了するので、1 回の小当り遊技では 1 0 0 個（1 0 個の入球 × 1 個入球あたりの払出数 1 0 個）の遊技球が払い出される。

【 0 0 4 8 】

< 大当り遊技 >

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「右大入賞口 3 5 または下大入賞口 2 8 が開放状態となるラウンド遊技」が複数回行われる「大当り遊技（役物連続作動装置が作動することで特別電動役物が作動する大当り遊技）」も実行可能である。図 2 を用いて前述したように、右大入賞口 3 5 および下大入賞口 2 8 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、当然ながら、大当り遊技中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、大当り遊技中も、小当り遊技中と同様に、セグメント表示部 5 0 の右打ち表示部 5 9 に配置された 2 個の L E D を点灯することによって右打ちを行うことを遊技者に促す。本実施例では、このような大当り遊技として、開始契機が互いに異なる「1 種当り遊技」と「2 種当り遊技」とを実行可能である。ここで、「1 種当り遊技」および「2 種当り遊技」について説明する。

30

【 0 0 4 9 】

< 1 種当り遊技 >

「1 種当り遊技」は、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が上述した何れかの大当り図柄で停止表示された場合（第 1 特図または第 2 特図についての大当り判定の結果が「大当り」である場合）に開始される。本実施例では、この「1 種当り遊技」として、ラウンド遊技の回数が 4 回である「4 R 1 種当り遊技」と、ラウンド遊技の回数が 1 0 回である「1 0 R 1 種当り遊技」とを実行可能である。

40

【 0 0 5 0 】

詳しくは、図 5（a）に示すように、第 1 特図が大当り図柄 1 0 1 ～ 1 7 5 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示された場合の 7 5 % の確率で）「4 R 1 種当り遊技」を実行し、第 1 特図が大当り図柄 1 7 6 ～ 2 0 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示された場合の 2 5 % の確率で）「1 0 R 1 種当り遊技」を実行する。

【 0 0 5 1 】

また、第 2 特図が大当り図柄 5 0 1 ～ 5 7 5 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当

50

り図柄で停止表示された場合の75%の確率で)「4R1種当り遊技」を実行し、第2特図が大当り図柄576~600で停止表示された場合は(第2特図が大当り図柄で停止表示された場合の25%の確率で)「10R1種当り遊技」を実行する。

【0052】

本実施例のパチンコ機1では、以上のような割り振りで「1種当り遊技」が行われるので、結局のところ、「1種当り遊技」が行われる場合は(特別図柄が大当り図柄で停止表示された場合は)、75%の確率で「4R1種当り遊技」が行われ、25%の確率で「10R1種当り遊技」が行われることとなる。

【0053】

<2種当り遊技>

一方、「2種当り遊技」は、小当り遊技中に右大入賞口35に入球した遊技球が特定口37(図2参照)を通過(特定口37に入球)した場合に開始される。本実施例では、この「2種当り遊技」として、ラウンド遊技の回数が3回である「3R2種当り遊技」と、ラウンド遊技の回数が9回である「9R2種当り遊技」とを実行可能である。

【0054】

「2種当り遊技」として、「3R2種当り遊技」および「9R2種当り遊技」の何れを実行するかは、先立って行われる(開始契機となる)小当り遊技で停止表示された小当り図柄によって決定される。

【0055】

詳しくは、図5(b)に示すように、第1特図が小当り図柄201~220で停止表示されることで小当り遊技が行われた場合は(第1特図が小当り図柄で停止表示された場合の20%の確率で)「3R2種当り遊技」を実行し、第1特図が小当り図柄221~300で停止表示されることで小当り遊技が行われた場合は(第1特図が小当り図柄で停止表示された場合の80%の確率で)「9R2種当り遊技」を実行する。

【0056】

また、第2特図が小当り図柄601~620で停止表示されることで小当り遊技が行われた場合は(第2特図が小当り図柄で停止表示された場合の20%の確率で)「3R2種当り遊技」を実行し、第2特図が小当り図柄621~700で停止表示されることで小当り遊技が行われた場合は(第2特図が小当り図柄で停止表示された場合の80%の確率で)「9R2種当り遊技」を実行する。

【0057】

本実施例のパチンコ機1では、以上のような割り振りで「2種当り遊技」が行われるので、結局のところ、「2種当り遊技」が行われる場合は(特別図柄が小当り図柄で停止表示されることで小当り遊技が行われた場合は)、20%の確率で「3R2種当り遊技」が行われ、80%の確率で「9R2種当り遊技」が行われることとなる。

【0058】

尚、「1種当り遊技」および「2種当り遊技」の何れであっても、ラウンド遊技は、10個の遊技球が入球したことに基づいて終了する(10カウントである)。このため、1回のラウンド遊技では100個(10個の入球×1個入球あたりの払出数10個)の遊技球が払い出される。従って、通常であれば、「4R1種当り遊技」では400個の遊技球が払い出され、「10R1種当り遊技」では1000個の遊技球が払い出され、「3R2種当り遊技」では300個の遊技球が払い出され、「9R2種当り遊技」では900個の遊技球が払い出される。

【0059】

<特別図柄の保留>

上述したように、始動口24に入球した遊技球が第1通路を通過すると第1特図についての大当り判定や変動表示が行われ、始動口24に入球した遊技球が第2通路を通過すると第2特図についての大当り判定や変動表示が行われる。もっとも、これらの大当り判定や変動表示は、遊技球が始動口24に入球後(第1通路または第2通路を通過後)に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第1特図保留または第2特図保留として一

10

20

30

40

50

旦記憶する。詳しくは、始動口 2 4 に入球した遊技球が第 1 通路を通過した際に取得された判定乱数は第 1 特図保留として一旦記憶し、始動口 2 4 に入球した遊技球が第 2 通路を通過した際に取得された判定乱数は第 2 特図保留として一旦記憶する。

【 0 0 6 0 】

そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 1 特図保留または第 2 特図保留に基づいて大当たり判定や特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示を行う。このような第 1 特図保留および第 2 特図保留はそれぞれ 4 個を上限として記憶される。従って、第 1 特図保留および第 2 特図保留は合計で 8 個を上限として記憶される。尚、本明細書では、第 1 特図保留と第 2 特図保留とを特に区別しない場合は、これらをまとめて「特図保留」とも表現する。

10

【 0 0 6 1 】

第 1 特図保留の記憶数（第 1 特図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 1 特図保留表示部 5 3 には 2 個の L E D が配置されており、この第 1 特図保留表示部 5 3 では、2 個の L E D のうち両方を消灯することで第 1 特図保留数が 0 個であることを示し、1 個の L E D を点灯することで第 1 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで第 1 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで第 1 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで第 1 特図保留数が 4 個であることを示す。

【 0 0 6 2 】

また、第 2 特図保留の記憶数（第 2 特図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の第 2 特図保留表示部 5 4 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 2 特図保留表示部 5 4 にも 2 個の L E D が配置されており、この第 2 特図保留表示部 5 4 では、2 個の L E D のうち両方を消灯することで第 2 特図保留数が 0 個であることを示し、1 個の L E D を点灯することで第 2 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで第 2 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで第 2 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで第 2 特図保留数が 4 個であることを示す。

20

【 0 0 6 3 】

尚、本実施例のパチンコ機 1 では、何れかの特別図柄の変動表示中や、何れかの特別図柄の確定表示中、大当たり遊技中（1 種当たり遊技中、2 種当たり遊技中）、小当たり遊技中は、特図保留（第 1 特図保留または第 2 特図保留）が記憶されていても、これらの保留に係る大当たり判定や変動表示は行わない。また、複数の特図保留が記憶されている場合は、第 1 特図保留であるか第 2 特図保留であるかに拘わらず、最先に記憶された特図保留に係る大当たり判定および特別図柄の変動表示を行う。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図保留と第 2 特図保留とが 1 個ずつ交互に記憶されるので、結局のところ、第 1 特図保留についての大当たり判定および特別図柄の変動表示と、第 2 特図保留についての大当たり判定および特別図柄の変動表示とが 1 回ずつ交互に行われることとなる。

30

【 0 0 6 4 】

< 演出表示装置 4 1 の表示内容 >

上述したような遊技を行うための処理は、主に主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって行われる。本実施例のパチンコ機 1 では、上述したような遊技に合わせて、演出表示装置 4 1 に種々の画像を表示する演出を行う。このような演出を行うための処理は、主にサブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって行われる。

40

【 0 0 6 5 】

例えば、演出表示装置 4 1 では、第 1 特図または第 2 特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた演出（本明細書では「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示（図柄変動遊技）の開始タイミングと同期して、演出表示装置 4 1 において 3 つの装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を一斉に開始する。その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で装飾図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別

50

図柄の停止表示)と同期して装飾図柄41a, 41b, 41cの変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機1では、装飾図柄として「1」～「9」までの9つの数字を示す(意匠化した)図柄を表示可能である。

【0066】

図6(a)には、3つの装飾図柄41a, 41b, 41cが一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始された後、所定時間が経過すると、初めに左装飾図柄41aが「1」～「9」の何れかの数字を示す図柄で停止表示され、次に、右装飾図柄41cが停止表示され、最後に中装飾図柄41bが停止表示される。これらの停止表示される3つの装飾図柄41a, 41b, 41cの組合せは、前述した第1特図表示部51または第2特図表示部52にて停止表示される特別図柄(第1特図または第2特図)と対応するように構成されている。

10

【0067】

例えば、第1特図または第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、3つの装飾図柄41a, 41b, 41cが同じ図柄となる図柄組合せ(本明細書では「ゾロ目」ともいう)で停止表示される。また、第1特図または第2特図が小当たり図柄で停止表示される場合も、3つの装飾図柄41a, 41b, 41cが同じ図柄となる図柄組合せ(ゾロ目)で停止表示される。これに対して、第1特図または第2特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3つの装飾図柄41a, 41b, 41cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ(本明細書では「バラケ目」ともいう)で停止表示される。尚、停止表示された装飾図柄41a、41b、41cは、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる(確定表示される)。

20

【0068】

このように、第1特図表示部51または第2特図表示部52で表示される特別図柄と、演出表示装置41で表示される3つの装飾図柄41a, 41b, 41cとは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3つの装飾図柄41a, 41b, 41cも停止表示するようになっている。しかも、図2に示すように、演出表示装置41は、第1特図表示部51または第2特図表示部52(セグメント表示部50)よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置41の画面を視認しながら遊技を行うことが通常である。

【0069】

従って、図6(b)に示すように、演出表示装置41の表示画面上で初めに停止表示される左装飾図柄41aと、続いて停止表示される右装飾図柄41cとが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中装飾図柄41bも同じ図柄で停止して、「大当たり遊技(1種当たり遊技)あるいは小当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は装飾図柄の変動表示(図柄変動演出)を注視することになる。このように、2つの装飾図柄(複数の装飾図柄のうち1つを除いた装飾図柄)を同じ図柄(ゾロ目となり得る態様)で停止させて最後の装飾図柄を変動表示させる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

30

【0070】

また、演出表示装置41の表示画面上の下部には、特図保留の数を示すための保留表示領域41dが設定されている。保留表示領域41dには、記憶されている特図保留と同数の「保留図柄(図中、小さい円形の図柄)」が表示される。本実施例のパチンコ機1では、特図保留(第1特図保留と第2特図保留との合計)を8個まで記憶可能であることから、保留表示領域41dには、「保留図柄」を8個まで表示することが可能である。図6に示す例では、記憶されている特図保留の数が8個(第1特図保留数が4個、第2特図保留数が4個)であることが示されている。尚、当然ながら、「保留図柄」によって示される特図保留数と、セグメント表示部50の第1特図保留表示部53で示される特図保留数と第2特図保留表示部54で示される特図保留数との合計は一致する。

40

【0071】

<遊技の主な進行態様>

50

本実施例のパチンコ機 1 では主に次のような態様で遊技が進行される。図 7 に示すように、本実施例のパチンコ機 1 では、通常は（大当り遊技中でも小当り遊技中でもなければ）、始動口 2 4 への入球を狙う遊技が行われる。詳しくは、始動口 2 4 には、左打ちした遊技球も右打ちした遊技球も入球可能であることから、左打ちまたは右打ちを行うことによって、始動口 2 4 への入球を狙う遊技が行われる。そして、遊技球が始動口 2 4 に入球すること（遊技球が第 1 通路または第 2 通路を通過すること）に基づいて（e v . 1）、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示が行われる（e v . 2）。そして、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が大当り図柄で停止表示されると（e v . 3）、「1 種当り遊技」が行われる。この「1 種当り遊技」としては、75%の確率で「4 R 1 種当り遊技」が行われ（e v . 4）、25%の確率で「10 R 1 種当り遊技」が行われる（e v . 5）。「4 R 1 種当り遊技」、「10 R 1 種当り遊技」で開放状態となる右大入賞口 3 5、下大入賞口 2 8 は、右打ちした遊技球が入球可能であるため、「4 R 1 種当り遊技」中、「10 R 1 種当り遊技」中は、右打ちが行われることとなる。

【0072】

一方、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が小当り図柄で停止表示されると（e v . 6）、小当り遊技が行われる（e v . 7）。小当り遊技で開放状態となる右大入賞口 3 5 は、右打ちした遊技球が入球可能であるため、小当り遊技中は、右打ちが行われることとなる。そして、小当り遊技中に右大入賞口 3 5 に入球した遊技球が特定口 3 7 を通過（特定口 3 7 に入球）すると（e v . 8）、「2 種当り遊技」が行われる。この「2 種当り遊技」としては、20%の確率で「3 R 2 種当り遊技」が行われ（e v . 9）、80%の確率で「9 R 2 種当り遊技」が行われる（e v . 10）。

【0073】

ここで、小当り遊技が行われても遊技球が特定口 3 7 に入球しなければ（e v . 10）、当然ながら、「2 種当り遊技（9 R 2 種当り遊技）」は行われない。もっとも、本実施例のパチンコ機 1 では、小当り遊技中に右打ちを行ってればほぼ確実に（100%の確率で）遊技球が特定口 3 7 を通過（特定口 3 7 に入球）する。このため、小当り遊技中に右打ちを行ってればほぼ確実に（100%の確率で）「2 種当り遊技（3 R 2 種当り遊技あるいは 9 R 2 種当り遊技）」が行われる。「3 R 2 種当り遊技」、「9 R 2 種当り遊技」で開放状態となる下大入賞口 2 8 は、右打ちした遊技球が入球可能であるため、「3 R 2 種当り遊技」中、「9 R 2 種当り遊技」中は、右打ちが行われることとなる。

【0074】

C. 遊技制御処理 :

図 8 は、遊技の進行に係る制御を行うための遊技制御処理を示すフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板 200 の CPU 201 によって、所定周期毎に（例えば 4 m s e c 毎に発生するタイマ割り込みに基づいて）行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板 200 の CPU 201 が行う遊技制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU 201 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【0075】

<出力処理>

図 8 に示すように、主制御基板 200 の CPU 201 は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S100）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では、後述する各種処理において、サブ制御基板 220 を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドを RAM 203 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S100）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板 220 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板 240 では、払出モーター 243 の駆動制御（遊技球の払い出し）が行われることとなる。

【0076】

<入力処理>

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、入力処理 (S200) を行う。本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、始動口 24 (第 1 通路、第 2 通路)、一般入球口 30、下大入賞口 28、右大入賞口 35 の何れかに遊技球が入球した場合は遊技球が払い出される。そこで、入力処理 (S200) では、これらの入球を検知するセンサー類 (始動口第 1 センサー 24a や、始動口第 2 センサー 24b、下大入賞口センサー 28s、右大入賞口センサー 35s 等) について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上記した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次の出力処理 (S100) で払出制御基板 240 に向けて送信される。

【0077】

<乱数更新処理>

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、乱数更新処理 (S300) を行う。本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、所定の判定乱数に基づいて大当たり判定が行われる。詳しくは、大当たり判定は「大当たり判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機 1 における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パターンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定結果が「大当たり」である場合は 100 種類の大当たり図柄のうち何れかの大当たり図柄が停止表示され、大当たり判定結果が「小当たり」である場合は 100 種類の小当たり図柄のうち何れかの小当たり図柄が停止表示されるが、これらの図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理 (S300) では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理 (S300) においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始する (次のタイマ割り込み) までの期間にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

【0078】

<始動口等センサー検出処理>

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、始動口等センサー検出処理 (S400) を行う。この始動口等センサー検出処理 (S400) では、先ず、始動口第 1 センサー 24a の検知結果に基づいて、始動口 24 に入球した遊技球が第 1 通路を通過したか否かを判断する。その結果、始動口 24 に入球した遊技球が第 1 通路を通過した場合は、第 1 特図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、第 1 特図保留数が 4 個に達していなければ、大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第 1 特図保留 (取得情報) として記憶する。尚、第 1 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな第 1 特図保留は記憶しない。

【0079】

また、始動口等センサー検出処理 (S400) では、始動口第 2 センサー 24b の検知結果に基づいて、始動口 24 に入球した遊技球が第 2 通路を通過したか否かを判断する。その結果、始動口 24 に入球した遊技球が第 2 通路を通過した場合は、第 2 特図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、第 2 特図保留数が 4 個に達していなければ、大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第 2 特図保留 (取得情報) として記憶する。尚、第 2 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな第 2 特図保留は記憶しない。

【0080】

上述した第 1 特図保留および第 2 特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM 203 に確保された特図保留記憶領域 (取得情報記憶手段) に記憶される。

【0081】

ここで、特別図柄 (第 1 特図または第 2 特図) の変動表示 (図柄変動遊技) は、特図保留 (第 1 特図保留または第 2 特図保留) として取得された大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。また、特別図柄の変動表示に合わせて行われる演出 (図柄変動演出) も、特図保留として取得された大当たり判定乱数、変動パターン

10

20

30

40

50

選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。従って、特図保留を記憶した場合は、未だ該特図保留に基づく変動表示が開始されていなくても（変動開始条件が成立していなくても）、該特図保留に基づく変動表示や演出（特図保留に基づく図柄変動遊技や図柄変動演出）の態様を判定することが可能である。

【0082】

例えば、特図保留に基づく変動表示が行われる前であっても、当該特図保留についての当り判定の結果や、当該特図保留に基づく変動表示の結果として停止表示される図柄の種類、リーチ演出が行われるか否か等（取得情報が所定の情報であるか否か）を判定することが可能である。このような判定は事前判定と称されるものであって、本実施例のパチンコ機1では、特図保留を記憶すると、該特図保留について事前判定を行い、該事前判定結果も該特図保留と対応付けて記憶する。

10

【0083】

こうして、特図保留を記憶すると共に該特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す情報が含まれた特図保留記憶コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された特図保留記憶コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、特図保留が記憶されたことを検出できると共に、特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

【0084】

<特別動作処理>

20

主制御基板200のCPU201は、続いて、特別動作処理（S500）を行う。この特別動作処理（S500）では、特別図柄（第1特図または第2特図）を変動表示させたり、大当り遊技（1種当り遊技、2種当り遊技）を実行したり、小当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201は先ず、大当り遊技中、小当り遊技中、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示中、特別図柄（第1特図または第2特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、これらの何れでもない場合は、特図保留記憶領域に特図保留（第1特図保留、第2特図保留）が記憶されているか否かを判断する。その結果、特図保留記憶領域に特図保留が記憶されている場合は、最先に記憶された特図保留（大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数）を読み出す。そして、読み出した特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

30

【0085】

ここで、本実施例のパチンコ機1では、大当り判定乱数は、所定の範囲（例えば、0～65535の範囲）で更新される乱数（例えば、65536個の値をとることが可能な乱数）であり、第1特図保留または第2特図保留として取得した大当り判定乱数が「大当り」に対応する値の何れかであれば「大当り」と判定する。このような「大当り」に対応する値を適宜設定することによって、大当り判定で大当りとされる確率（本明細書では「大当り確率」ともいう）が設定される。尚、「大当り確率」の具体的な値については後に詳しく説明する。

【0086】

40

大当り判定の結果、「大当り」と判定された場合は、今回読み出した特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する大当り図柄の種類を選択する。すなわち、図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、第1特図としては大当り図柄101～200を停止表示可能であり、第2特図としては大当り図柄501～600を停止表示可能である。そこで、今回読み出した特図保留が第1特図保留である場合は、大当り図柄101～200に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第1特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、今回読み出した特図保留が第2特図保留である場合は、大当り図柄501～600に図柄選択乱数が割り振られた大当り図柄選択テーブルを参照して、第2特図保留として読み出した図柄

50

選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、大当り図柄選択テーブルは、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている。

【0087】

また、大当り判定の結果、「小当り」である場合は、今回読み出した特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する小当り図柄の種類を選択する。すなわち、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図としては小当り図柄 201～300 を停止表示可能であり、第 2 特図としては小当り図柄 601～700 を停止表示可能である。そこで、今回読み出した特図保留が第 1 特図保留である場合は、小当り図柄 201～300 に図柄選択乱数が割り振られた小当り図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第 1 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する小当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、今回読み出した特図保留が第 2 特図保留である場合は、小当り図柄 601～700 に図柄選択乱数が割り振られた小当り図柄選択テーブルを参照して、第 2 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する小当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、小当り図柄選択テーブルも、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている。

10

【0088】

一方、大当り判定の結果が「外れ」である場合においては、今回読み出した特図保留が第 1 特図保留であれば、外れ図柄 400 を停止表示する図柄として選択し、今回読み出した特図保留が第 2 特図保留であれば、外れ図柄 800 を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当り図柄、小当り図柄、外れ図柄は、RAM 203 に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

20

【0089】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間（変動時間）であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報（変動パターン ID）が付されている。

【0090】

変動パターンを選択する処理では、変動パターン選択テーブルを参照する。変動パターン選択テーブルとは、図 9 に示すように、複数の変動パターン（変動パターン ID、変動時間）に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターン選択テーブルを参照して、第 1 特図保留または第 2 特図保留として今回読み出した変動パターン選択乱数に対応する変動パターンを、今回の変動パターンとして決定する。従って、各変動パターンが選択される確率は、取得可能な変動パターン選択乱数のうち各変動パターンに割り振られた乱数の割合によって決定される。

30

【0091】

このように選択された変動パターンは、後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板 220 に向けて送信される。サブ制御基板 220 の CPU 221 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、認識した変動パターンに基づく（対応する）演出パターン（態様）で図柄変動演出を実行する。

40

【0092】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターン選択テーブルを参照するのではなく、種々の状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。例えば、図 10 に示すように、大当り判定の結果や、記憶されている特図保留の数（第 1 特図保留数と第 2 特図保留数の合計）などに対応する変動パターン選択テーブルを参照する。

【0093】

こうすることで、種々の状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板 220 の CPU 221 は種々の状況に対応する演出パターン（態様）で図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、大当り判定の結果が「大当り」や「小当り」である場合は、リーチ演出の後に装飾図柄 41a、41b

50

、41cをゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当たり判定の結果が外れである場合は、装飾図柄41a、41b、41cをバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当たり判定の結果が外れである場合であっても、所定の変動パターンが選択された場合は、装飾図柄41a、41b、41cをバラケ目で停止表示させる前にリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

【0094】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。また、今回の大当たり判定の対象となった第1特図保留または第2特図保留(最先に記憶された特図保留)を特図保留記憶領域から消去する。

【0095】

以上は、大当たり遊技中、小当たり遊技中、特別図柄(第1特図または第2特図)の変動表示中、特別図柄(第1特図または第2特図)の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示させる(確定表示を開始する)。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示させたことを示す変動停止コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0096】

また、特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示(確定表示)された特別図柄が大当たり図柄、小当たり図柄、外れ図柄の何れであるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が大当たり図柄である場合は、「1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)」を開始すべく、『1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)における右大入賞口35、下大入賞口28の開放パターン』を設定する。そして、「1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)」の開始を示す大当たり遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。出力バッファに記憶された大当たり遊技開始コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。尚、『1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)における右大入賞口35、下大入賞口28の開放パターン』については、後に詳しく説明する。

【0097】

「1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)」中は、『1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)における右大入賞口35、下大入賞口28の開放パターン』で右大入賞口35、下大入賞口28が開放状態・閉鎖状態となるように、右大入賞口ソレノイド35m、下大入賞口ソレノイド28mを制御して、開閉扉36、開閉扉29を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0098】

『1種当り遊技(4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)における右大入賞口35、

10

20

30

40

50

『下大入賞口２８の開放パターン』に基づく右大入賞口３５の制御（開閉扉３６の動作）、下大入賞口２８の制御（開閉扉２９の動作）が終了したら、「１種当り遊技（４Ｒ１種当り遊技、１０Ｒ１種当り遊技）」の終了を示す大当り遊技終了コマンドをＲＡＭ２０３の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された大当り遊技終了コマンドは、次の出力処理（Ｓ１００）でサブ制御基板２２０に向けて送信される。

【００９９】

以上は、停止表示された特別図柄が大当り図柄である場合について説明した。これに対して、停止表示された特別図柄が小当り図柄である場合は、小当り遊技を開始すべく、『小当り遊技における右大入賞口３５の開放パターン』や、『小当り遊技における可動部材３９の動作パターン』を設定する。そして、小当り遊技の開始を示す小当り遊技開始コマンドをＲＡＭ２０３の出力バッファに記憶する。出力バッファに記憶された小当り遊技開始コマンドは、次の出力処理（Ｓ１００）でサブ制御基板２２０に向けて送信される。

【０１００】

そして、小当り遊技中は、『小当り遊技における右大入賞口３５の開放パターン』で右大入賞口３５が開放状態・閉鎖状態となるように、右大入賞口ソレノイド３５ｍを制御して、開閉扉３６を動作させる。また、『小当り遊技における可動部材３９の動作パターン』で可動部材３９が許容状態・阻止状態となるように、可動部材ソレノイド３９ｍを制御して、可動部材３９を動作させる。尚、『小当り遊技における右大入賞口３５の開放パターン』、『小当り遊技における可動部材３９の動作パターン』については、後に詳しく説明する。

【０１０１】

また、小当り遊技中に右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過（特定口３７に入球）した際は、その旨を示す特定口通過コマンドをＲＡＭ２０３の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された特定口通過コマンドは、次の出力処理（Ｓ１００）でサブ制御基板２２０に向けて送信される。

【０１０２】

『小当り遊技における右大入賞口３５の開放パターン』に基づく右大入賞口ソレノイド３５ｍの制御（開閉扉３６の動作）、『小当り遊技における可動部材３９の動作パターン』に基づく可動部材ソレノイド３９ｍの制御（可動部材３９の動作）が終了したら、小当り遊技の終了を示す小当り遊技終了コマンドをＲＡＭ２０３の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された小当り遊技終了コマンドは、次の出力処理（Ｓ１００）でサブ制御基板２２０に向けて送信される。

【０１０３】

そして、今回終了した小当り遊技において右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過（特定口３７に入球）したか否かを判断する。その結果、遊技球が特定口３７を通過（特定口３７に入球）した場合は、「２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）」を開始すべく、『２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）における下大入賞口２８の開放パターン』を設定する。そして、「２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）」の開始を示す大当り遊技開始コマンドをＲＡＭ２０３の出力バッファに記憶する。出力バッファに記憶された大当り遊技開始コマンドは、次の出力処理（Ｓ１００）でサブ制御基板２２０に向けて送信される。

【０１０４】

尚、遊技球が特定口３７を通過（特定口３７に入球）しなかった場合は、小当り遊技が終了しても、「２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）」は行わない。また、『２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）における下大入賞口２８の開放パターン』については、後に詳しく説明する。

【０１０５】

「２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）」中は、『２種当り遊技（３Ｒ２種当り遊技、９Ｒ２種当り遊技）における下大入賞口２８の開放パターン』で下大入賞口２８が開放状態・閉鎖状態となるように、下大入賞口ソレノイド２８ｍを制御して開

10

20

30

40

50

閉扉 29 を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理 (S100) でサブ制御基板 220 に向けて送信される。

【0106】

『2種当り遊技 (3R2種当り遊技、9R2種当り遊技) における下大入賞口 28 の開放パターン』に基づく下大入賞口 28 の制御 (開閉扉 29 の動作) が終了したら、「2種当り遊技 (3R2種当り遊技、9R2種当り遊技)」の終了を示す大当り遊技終了コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された大当り遊技終了コマンドは、次の出力処理 (S100) でサブ制御基板 220 に向けて送信される。

【0107】

尚、停止表示された図柄が外れ図柄である場合は、当然ながら、「1種当り遊技 (4R1種当り遊技、10R1種当り遊技)」、小当り遊技、「2種当り遊技 (3R2種当り遊技、9R2種当り遊技)」の何れも行わない。

【0108】

また、「特別図柄」を変動表示させる主制御基板 200 の CPU 201 は「特別図柄表示手段」として捉えることもでき、「1種当り遊技」、「2種当り遊技」を実行する主制御基板 200 の CPU 201 は「1種当り遊技実行手段」、「2種当り遊技実行手段」として捉えることもできる。また、「特定口 37」は「特定領域」として捉えることもでき、「小当り遊技」を実行する主制御基板 200 の CPU 201 は「小当り遊技実行手段」として捉えることもできる。

【0109】

< 保留数処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、保留数処理 (S600) を行う。この保留数処理 (S600) では、特図保留記憶領域に記憶されている特図保留 (第1特図保留、第2特図保留) の数を読み出して、これらの数を示す保留数伝達コマンドを RAM 203 の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された保留数伝達コマンドも次の出力処理 (S100) でサブ制御基板 220 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 220 は、記憶されている特図保留の数 (例えば、保留図柄など) を演出表示装置 41 に表示する等、これらの数に基づく種々の演出を実行することが可能となる。

【0110】

D. 演出制御処理 :

図 11 は、演出に係る制御を行うための演出制御処理を示すフローチャートである。演出制御処理は、サブ制御基板 220 の CPU 221 によって、所定周期毎に (例えば 10 msec 毎に発生するタイマ割り込みに基づいて) 行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板 220 の CPU 221 が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU 221 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【0111】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 はまず、コマンド解析処理を行う (S700)。ここで、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、主制御基板 200 からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、受信したコマンドを RAM 223 の受信コマンド記憶領域 (入力バッファ) に記憶している。コマンド解析処理 (S700) では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンド、すなわち、主制御基板 200 から受信したコマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等に送信するコマンドを RAM 223 に確保され

10

20

30

40

50

た出力バッファに記憶する。

【0112】

サブ制御基板220のCPU221は、続いて、出力処理を行う(S800)。この処理では、RAM223の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板230やランプ制御基板226等へ送信する。サブ制御基板220からコマンドを受信すると、画像音声制御基板230は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置41に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカー6a, 6b等から出力する。また、ランプ制御基板226は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ5a~5c等を発光させる。

【0113】

以上のように、各種演出は、実際には、サブ制御基板220が画像音声制御基板230やランプ制御基板226等と協働して実行するが、以下では説明の便宜上、各種演出は、「サブ制御基板220のCPU221」が単独で実行するものとして説明する。

【0114】

図12には、主制御基板200から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板220のCPU221が行う処理(各種演出など)を示している。図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、特図保留記憶コマンドを受信した場合は、事前判定結果に基づく演出である事前演出を行う。例えば、事前判定結果に対応するキャラクター等の画像を演出表示装置41に表示させたり、演出表示装置41の保留表示領域41dに表示する保留図柄の態様を事前判定結果に対応する態様としたりする。尚、事前判定演出は、特図保留記憶コマンドを受信した場合において、常時行う必要はなく、所定の条件が成立したら(例えば所定の実行抽選に当選したら)行うこととしてもよい。

【0115】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、保留数伝達コマンドを受信すると、このコマンドによって示される特図保留(第1特図保留、第2特図保留)の数と同数の保留図柄を、演出表示装置41の保留表示領域41dに表示する。

【0116】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄(第1特図または第2特図)の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出(装飾図柄41a, 41b, 41cの変動表示を含む)を開始する。

【0117】

例えば、図6(b)を用いて前述したリーチ演出として、リーチ演出A~Gの7種類のリーチ演出を実行可能であることとする。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるこれらのリーチ演出もそれぞれに対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たり、小当たりである場合に各リーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、この変動パターンに対応するリーチ演出が行われた後、装飾図柄41a, 41b, 41cがゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合に各リーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、この変動パターンに対応するリーチ演出が行われた後、装飾図柄41a, 41b, 41cがバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。

【0118】

各リーチ演出A~Gの実行確率、すなわち、各リーチ演出A~Gに対応する変動パターンが選択される確率は、図9を用いて前述した変動パターン選択テーブルにおいて、各変動パターンに割り振られる変動パターン選択乱数の割合によって設定されている。例えば、大当たり判定の結果が大当たり、小当たりである場合は、「リーチ演出Aの実行確率」が最も低く、リーチ演出B→リーチ演出C→リーチ演出D→リーチ演出E→リーチ演出F→リーチ演出Gとなるにつれて実行確率が高くなるように設定する。逆に、大当たり判定の結果が外れである場合は、「リーチ演出Aの実行確率」が最も高く、リーチ演出B→リーチ演出

10

20

30

40

50

C→リーチ演出D→リーチ演出E→リーチ演出F→リーチ演出Gとなるにつれて実行確率が低くなるように設定する。こうすると、大当たり判定結果が大当たり、小当たりである確率は、リーチ演出Aが実行された場合が最も低く、リーチ演出Bが実行された場合→リーチ演出Cが実行された場合→リーチ演出Dが実行された場合→リーチ演出Eが実行された場合→リーチ演出Fが実行された場合→リーチ演出Gが実行された場合となるにつれて高くなる。このため、大当たり期待度のより高いリーチ演出が行われることを遊技者に期待させることができる。

【0119】

リーチ演出A～Gの態様としては、これらの相違を遊技者が識別可能な態様であればよく、例えば、リーチ演出A～G間で、表示されるキャラクター画像が互いに異なる態様や、表示される背景画像が互いに異なる態様、表示される色彩が互いに異なる態様、リーチ演出の開始時に停止表示されるゾロ目となり得る装飾図柄（左装飾図柄41a，右装飾図柄41cなど）が互いに異なる態様などが採用される。

10

【0120】

上述したような図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板220のCPU221は、装飾図柄41a，41b，41cをゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

【0121】

また、図12に示すように、大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、サブ制御基板220のCPU221は、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数を示す演出（例えば、1R，2R，3R・・・を表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了する。

20

【0122】

尚、サブ制御基板220のCPU221は、その他のコマンド、すなわち、小当たり遊技開始コマンド、小当たり遊技終了コマンド、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特定口通過コマンドを受信した場合にも、それぞれのコマンドに対応した処理を実行するが、これらの処理については、後に詳しく説明する。

【0123】

E．1種当たり遊技と2種当たり遊技の関係性：

30

上述したように本実施例のパチンコ機1では、大当たり遊技として、「1種当たり遊技（4R1種当たり遊技、10R1種当たり遊技）」と「2種当たり遊技（3R2種当たり遊技、9R2種当たり遊技）」とを実行可能である。以下では、これらの大当たり遊技のうち、先ず、「10R1種当たり遊技」と「9R2種当たり遊技」との関係性について説明する。

【0124】

E-1．実質的なラウンド遊技回数：

本実施例のパチンコ機1では、「1種当たり遊技」として、「4R1種当たり遊技」と「10R1種当たり遊技」とを実行可能であり、これらのうち「10R1種当たり遊技」では、10回のラウンド遊技が行われる。

【0125】

これに対して、小当たり遊技に続いて行われる「2種当たり遊技」としては、「3R2種当たり遊技」と「9R2種当たり遊技」とを実行可能であり、これらのうち「9R2種当たり遊技」では、9回のラウンド遊技が行われる。

40

【0126】

ここで、小当たり遊技では、大当たり遊技中のラウンド遊技と同様に、右大入賞口35が開放状態となることから、遊技者の中には、小当たり遊技が行われた場合であっても、大当たり遊技の一部のラウンド遊技が行われたように感じる者もある。このため、「9R2種当たり遊技」が行われる場合は、「9R2種当たり遊技」で行われる9回のラウンド遊技に、それに先立って行われた小当たり遊技分の1回を加えた10回のラウンド遊技が行われたように感じさせることができる。

50

【0127】

この点、「10R1種当り遊技」は実際に10回のラウンド遊技が行われるので、遊技者に対して、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、同一種類の大当り遊技（10回のラウンド遊技）が行われたように遊技者に感じさせることができる。

【0128】

すなわち、図13に示すように、「10R1種当り遊技」が行われた場合は10回のラウンド遊技が行われるところ、「9R2種当り遊技」が行われる場合は、「9R2種当り遊技」で行われる9回のラウンド遊技に、それに先立って行われた小当り遊技分の1回を加えた10回のラウンド遊技が行われたように感じさせることができる。この結果、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技（10回のラウンド遊技）が行われたように（互いに同一種類の特典が付与されたように）遊技者に感じさせることができ（いわゆる実質的なラウンド遊技回数を同じにすることができ）、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0129】

尚、本実施例のパチンコ機1では、小当り遊技中に右打ちを行ってればほぼ確実に（100%の確率で）遊技球が特定口37を通過（特定口37に入球）する。このため、小当り遊技中に右打ちを行ってればほぼ確実に（100%の確率で）「2種当り遊技（9R2種当り遊技）」が行われる。

【0130】

E-2. 開放パターン：

上述したように本実施例のパチンコ機1では、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技（10回のラウンド遊技）が行われたように遊技者に感じさせるという効果を奏することができる。本実施例のパチンコ機1では、このような効果を更に高めるべく、右大入賞口35や下大入賞口28の開放パターンに以下のような工夫を施している。

【0131】

E-2-1. 開放パターンの工夫その1：

図14(a)には、「10R1種当り遊技」が行われる場合において開放状態となる大入賞口（右大入賞口35、下大入賞口28）が示されており、図14(b)には、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合において開放状態となる大入賞口（右大入賞口35、下大入賞口28）が示されている。

【0132】

図14(a)に示すように、「10R1種当り遊技」が行われる場合は、1回目のラウンド遊技では右大入賞口35を開放状態とし、2～10回目のラウンド遊技では下大入賞口28を開放状態とする。これに対して、図14(b)に示すように、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合は、小当り遊技では右大入賞口35を開放状態とし、「9R2種当り遊技」の1～9回目のラウンド遊技では下大入賞口28を開放状態とする。

【0133】

すなわち、「10R1種当り遊技」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合であっても、最初に右大入賞口35が開放状態となり、その後は下大入賞口28が開放状態となる。この結果、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0134】

尚、右大入賞口35は「第1可変入球口」として捉えることもでき、下大入賞口28は「第2可変入球口」として捉えることもできる。

【0135】

E-2-2. 開放パターンの工夫その2 :

図15(a)には、「10R1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技における右大入賞口35の開放パターンが示されており、図15(b)には、小当り遊技における右大入賞口35の開放パターンが示されている。

【0136】

図15(a)に示すように、「10R1種当り遊技」では、「10R1種当り遊技」が開始されてから（大当り図柄あるいはゾロ目の確定表示が終了してから）直ぐに1回目のラウンド遊技が開始される（右大入賞口35が開放状態となる）のではなく、19000m秒のオープニング期間の経過を待って、1回目のラウンド遊技が開始される（右大入賞口35が開放状態となる）。

10

【0137】

これに対して、図15(b)に示すように、小当り遊技でも、小当り遊技が開始されてから（小当り図柄あるいはゾロ目の確定表示が終了してから）直ぐに右大入賞口35が開放状態となるのではなく、19000m秒のオープニング期間の経過を待って、右大入賞口35が開放状態となる。

【0138】

すなわち、「10R1種当り遊技」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合であっても、最初に右大入賞口35が開放状態となるまでの所要時間は19000m秒（オープニング期間）である。このことから、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0139】

E-2-3. 開放パターンの工夫その3 :

また、図15(a)に示すように、「10R1種当り遊技」が行われる場合は、1回目のラウンド遊技で、右大入賞口35を13回（28m秒×13回（規定回数）＝364m秒間（規定時間））開放状態とすることが可能であり、2～10回目のラウンド遊技で、1回のラウンド遊技毎に下大入賞口28を1回（29500m秒間）開放状態とする。

【0140】

これに対して、図15(b)に示すように、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合は、小当り遊技で、右大入賞口35を13回（28m秒×13回（規定回数）＝364m秒間（規定時間））開放状態とすることが可能であり、「9R2種当り遊技」の1～9回目のラウンド遊技で、1回のラウンド遊技毎に下大入賞口28を1回（29500m秒間）開放状態とする。

30

【0141】

すなわち、「10R1種当り遊技」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合であっても、最初に右大入賞口35が13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態となり、その後のラウンド遊技1回毎に下大入賞口28が1回（29500m秒間）開放状態となる。このことから、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0142】

E-2-4. 開放パターンの工夫その4 :

また、「10R1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技では、右大入賞口35を13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態とすることが可能であるところ、1回目のラウンド遊技中に右大入賞口35に入球した遊技球数が10個（規定数）になると、右大入賞口35を13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態とする前であっても、1回目のラウンド遊技が終了して2回目のラウンド遊技が開始される。

50

【0143】

これに対して、小当り遊技では、右大入賞口35を13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態とすることが可能であるところ、小当り遊技中に右大入賞口35に入球した遊技球数が10個（規定数）になると、右大入賞口35を13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態とする前であっても、小当り遊技が終了して「9R2種当り遊技」の1回目のラウンド遊技が開始される。

【0144】

すなわち、「10R1種当り遊技」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合であっても、右大入賞口35に入球した遊技球数が10個になると、最初に右大入賞口35が13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態となる前であっても、新たなラウンド遊技が開始される（下大入賞口28が開放状態となる）。このことから、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0145】

尚、「10R1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技、および、小当り遊技で右大入賞口35が開放状態となる回数である「13回」は、「規定回数」として捉えることもできる。

【0146】

E-2-5. 開放パターンの工夫その5 :

ここで、本実施例の「10R1種当り遊技」としては、「10R1種当り遊技A」、「10R1種当り遊技B」、「10R1種当り遊技C」の3種類を実行可能である。これら3種類の「10R1種当り遊技」は、『インターバル期間』が互いに異なる。

【0147】

『インターバル期間』とは、『前のラウンド遊技で下大入賞口28が閉鎖状態となつてから（1回目のラウンド遊技であれば右大入賞口35が最後に閉鎖状態となつてから）当該ラウンド遊技の次のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』である。

【0148】

図16（a）に示すように、3種類の「10R1種当り遊技」のうち「10R1種当り遊技A」は、『1回目のラウンド遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから2回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでのインターバル期間（本明細書では「第1インターバル期間」ともいう）』は「5000m秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0149】

また、図16（b）に示すように、「10R1種当り遊技B」は、「第1インターバル期間」は「13000m秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0150】

また、図16（c）に示すように、「10R1種当り遊技C」は、「第1インターバル期間」は「5000m秒」であり、『4回目のラウンド遊技で最後に下大入賞口28が閉鎖状態となつてから5回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでのインターバル期間（本明細書では「第2インターバル期間」ともいう）』は「13000m秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0151】

このように本実施例の「10R1種当り遊技」としては、「10R1種当り遊技A」、「10R1種当り遊技B」、「10R1種当り遊技C」の3種類を実行可能であるところ、このことに対応して、「9R2種当り遊技」としても、「9R2種当り遊技A」、「9R2種当り遊技B」、「9R2種当り遊技C」の3種類を実行可能である。

【0152】

3種類の「9R2種当り遊技」のうち「9R2種当り遊技A」は、「10R1種当り遊技A」に対応している。すなわち、図17(a)に示すように、「9R2種当り遊技A」は、「10R1種当り遊技A」の「第1インターバル期間」に対応する『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となってから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』が「5000m秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0153】

従って、「10R1種当り遊技A」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技A」が行われる場合であっても、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となってから下大入賞口28が開放状態となるまでの時間は「5000m秒」であり、「下大入賞口28」が閉鎖状態となってから開放状態となるまでの時間は「2000m秒」である。このため、「10R1種当り遊技A」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技A」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0154】

尚、図17(a)を用いて上述した構成は、「10R1種当り遊技A」は、「第1インターバル期間」がその他のインターバル期間よりも長く（少なくとも2倍以上であり）、且つ、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となってから9R2種当り遊技Aの1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』は、「9R2種当り遊技A」のインターバル期間よりも長い（少なくとも2倍以上である）構成として捉えることもできる。

【0155】

また、「9R2種当り遊技B」は、「10R1種当り遊技B」に対応している。すなわち、図17(b)に示すように、「9R2種当り遊技B」は、「10R1種当り遊技B」の「第1インターバル期間」に対応する『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となってから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』が「13000m秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0156】

従って、「10R1種当り遊技B」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技B」が行われる場合であっても、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となってから下大入賞口28が開放状態となるまでの時間は「13000m秒」であり、「下大入賞口28」が閉鎖状態となってから開放状態となるまでの時間は「2000m秒」である。このため、「10R1種当り遊技B」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技B」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0157】

尚、図17(b)を用いて上述した構成は、「10R1種当り遊技B」は、「第1インターバル期間」がその他のインターバル期間よりも長く（少なくとも2倍以上であり）、且つ、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となってから9R2種当り遊技Bの1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』は、「9R2種当り遊技B」のインターバル期間よりも長い（少なくとも2倍以上である）構成として捉えることもできる。

【0158】

また、「9R2種当り遊技C」は、「10R1種当り遊技C」に対応している。すなわち、図17(c)に示すように、「9R2種当り遊技C」は、「10R1種当り遊技C」の「第1インターバル期間」に対応する『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となってから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』が「5000m秒」であり、「10R1種当り遊技C」の「第2インターバル期間」に対応する『3回目のラウンド遊技で最後に下大入賞口28が閉鎖状態となってから4回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』が「13000m秒」であり、

その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0159】

従って、「10R1種当り遊技C」が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技C」が行われる場合であっても、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となつてから下大入賞口28が開放状態となるまでの時間は「5000m秒」である。また、「下大入賞口28」が閉鎖状態となつてから開放状態となるまでの時間は、当該開放状態となるのが4回目である場合は「13000m秒」であり、それ以外の場合は「2000m秒」である。このため、「10R1種当り遊技C」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技C」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0160】

尚、図17(c)を用いて上述した構成は、「10R1種当り遊技C」は、「第2インターバル期間」がその他のインターバル期間よりも長く（少なくとも2倍以上であり）、且つ、『9R2種当り遊技Cの3回目のラウンド遊技で最後に下大入賞口28が閉鎖状態となつてから4回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』は、「9R2種当り遊技C」のその他のインターバル期間よりも長い（少なくとも2倍以上である）構成として捉えることもできる。

【0161】

ここで、上述した『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから9R2種当り遊技の1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』について、より詳しく説明する。先ず、小当り遊技は、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となつてから直ぐに終了するのではなく、エンディング期間を待って終了する。そして、「9R2種当り遊技」は、「9R2種当り遊技」が開始されてから（小当り遊技が終了してから）直ぐに1回目のラウンド遊技が開始される（下大入賞口28が開放状態となる）のではなく、オープニング期間の経過を待って、1回目のラウンド遊技が開始される（右大入賞口35が開放状態となる）。従って、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから9R2種当り遊技の1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』は、「小当り遊技のエンディング期間」と「9R2種当り遊技のオープニング期間」を合計した期間である。

20

【0162】

例えば、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』が「5000m秒」である「9R2種当り遊技A」、「9R2種当り遊技C」が行われる場合において、「小当り遊技のエンディング期間」が2000m秒であれば、「9R2種当り遊技（9R2種当り遊技A、9R2種当り遊技C）のオープニング期間」は3000m秒である。また、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』が「13000m秒」である「9R2種当り遊技B」が行われる場合において、「小当り遊技のエンディング期間」が2000m秒であれば、「9R2種当り遊技（9R2種当り遊技B）のオープニング期間」は11000m秒である。

30

【0163】

また、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』と、「10R1種当り遊技」の「第1インターバル期間」とは完全に同一でなくてもよい。例えば、「9R2種当り遊技A」、「9R2種当り遊技C」が行われる場合は、「9R2種当り遊技（9R2種当り遊技A、9R2種当り遊技C）のオープニング期間」を、「10R1種当り遊技A」、「10R1種当り遊技C」の「第1インターバル期間」と同じ5000m秒として、「小当り遊技のエンディング期間」を極めて短い時間（例えば8m秒）としてもよい。また、「9R2種当り遊技B」が行われる場合は、「9R2種当り遊技（9R2種当り遊技B）のオープニング期間」を、「10R1種当り遊技B」の「第1インターバル期間」と同じ13000m秒として、「小当り遊技のエンディング期間」を極めて短い時間（例えば8m秒）と

40

50

してもよい。

【0164】

尚、「10R1種当り遊技」、「9R2種当り遊技」は、最後のラウンド遊技で下大入賞口28が閉鎖状態となってから直ぐに終了するのではなく、8000m秒のエンディング期間の経過を待って終了する。

【0165】

また、「10R1種当り遊技」の2回目以降のラウンド遊技、および、「9R2種当り遊技」のラウンド遊技においては、下大入賞口28を開放状態とすることが可能な時間は29500m秒であり、当該29500m秒が経過する前に10個の遊技球が下大入賞口28に入球した場合は、当該29500m秒が経過する前であっても、下大入賞口28を閉鎖状態とする。

【0166】

すなわち、「10R1種当り遊技」および「9R2種当り遊技」の何れであっても、各ラウンド遊技においては、10個の遊技球を入球させることが可能である（10カウントである）。このため、1回のラウンド遊技では100個（10個の入球×1個入球あたりの払出数10個）の遊技球を払い出すことが可能である。従って、10回のラウンド遊技を行う「10R1種当り遊技」では1000個の遊技球を払い出すことが可能であり、9回のラウンド遊技を行う「9R2種当り遊技」では900個の遊技球を払い出すことが可能である。また、「9R2種当り遊技」に先立って行われる小当り遊技でも10個の遊技球を入球させることが可能であることから、小当り遊技でも100個の遊技球を払い出すことが可能である。

【0167】

このため、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合も、「10R1種当り遊技」が行われた場合と同様に、1000個（100個+900個）の遊技球を払い出すことが可能である。このことから、「10R1種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、以上のことから、「10R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合とでは、遊技者にとっての有利度合が同じであると捉えることもできる。

【0168】

E-3. 10R1種当り遊技と9R2種当り遊技のその他の構成：

3種類の「10R1種当り遊技」のうち何れを実行するかは、停止表示された大当り図柄の種類に基づいて決定される。例えば、第1特図が大当り図柄176～180で停止表示された場合、および、第2特図が大当り図柄576～580で停止表示された場合は、「10R1種当り遊技A」を実行し、第1特図が大当り図柄181～190で停止表示された場合、および、第2特図が大当り図柄581～590で停止表示された場合は、「10R1種当り遊技B」を実行し、第1特図が大当り図柄191～200で停止表示された場合、および、第2特図が大当り図柄591～600で停止表示された場合は、「10R1種当り遊技C」を実行する。

【0169】

また、3種類の「9R2種当り遊技」のうち何れを実行するかは、それに先立って（小当り遊技が行われる際に）停止表示された小当り図柄の種類に基づいて決定される。例えば、第1特図が小当り図柄221～240で停止表示された場合、および、第2特図が小当り図柄621～640で停止表示された場合は、「9R2種当り遊技A」を実行し、第1特図が小当り図柄241～270で停止表示された場合、および、第2特図が小当り図柄641～670で停止表示された場合は、「9R2種当り遊技B」を実行し、第1特図が小当り図柄271～300で停止表示された場合、および、第2特図が小当り図柄671～700で停止表示された場合は、「9R2種当り遊技C」を実行する。

【0170】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、小当り遊技で右大入賞口 35 が最初に開放状態となると同時に可動部材 39 を許容状態とし、小当り遊技で右大入賞口 35 が最後に閉鎖状態となってから所定の時間（例えば 6000m 秒）が経過すると可動部材 39 を阻止状態とする。従って、小当り遊技中に右大入賞口 35 に入球した遊技球は、ほぼ確実に（100% の確率で）特定口 37 を通過する（特定口 37 に入球することとなる）。このことに対応して、「10R1 種当り遊技」では、1 回目のラウンド遊技で右大入賞口 35 が最初に開放状態となると同時に可動部材 39 を許容状態とし、1 回目のラウンド遊技で右大入賞口 35 が最後に閉鎖状態となってから所定の時間（例えば 6000m 秒）が経過すると可動部材 39 を阻止状態とする。すなわち、「10R1 種当り遊技」では、遊技球が特定口 37 を通過するか否か（特定口 37 に入球するか否か）は遊技の進行に影響しないにも拘わらず、小当り遊技と同様の態様で可動部材 39 を動作させることとしている。このことから、「10R1 種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2 種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0171】

E-4. 4R1 種当り遊技 :

本実施例のパチンコ機 1 では、「1 種当り遊技」としては、上述した「10R1 種当り遊技」の他に、「4R1 種当り遊技」も実行可能である。この「4R1 種当り遊技」は、上述した「10R1 種当り遊技 A」の 4 回目のラウンド遊技までの態様と同様の態様で実行される。

【0172】

すなわち、「4R1 種当り遊技」が行われる場合は、1 回目のラウンド遊技では右大入賞口 35 を開放状態とし、2~4 回目のラウンド遊技では下大入賞口 28 を開放状態とする。

【0173】

また、「4R1 種当り遊技」では、「4R1 種当り遊技」が開始されてから（大当り図柄あるいはゾロ目の確定表示が終了してから）直ぐに 1 回目のラウンド遊技が開始される（右大入賞口 35 が開放状態となる）のではなく、19000m 秒のオープニング期間の経過を待って、1 回目のラウンド遊技が開始される（右大入賞口 35 が開放状態となる）。

【0174】

また、「4R1 種当り遊技」が行われる場合は、1 回目のラウンド遊技で、右大入賞口 35 を 13 回（28m 秒×13 回=364m 秒間）開放状態とすることが可能であり、2~4 回目のラウンド遊技で、1 回のラウンド遊技毎に下大入賞口 28 を 1 回（29500m 秒間）開放状態とする。

【0175】

また、「4R1 種当り遊技」の 1 回目のラウンド遊技では、右大入賞口 35 を 13 回（28m 秒×13 回=364m 秒間）開放状態とすることが可能であるところ、1 回目のラウンド遊技中に右大入賞口 35 に入球した遊技球数が 10 個になると、右大入賞口 35 を 13 回（28m 秒×13 回=364m 秒間）開放状態とする前であっても、1 回目のラウンド遊技が終了して 2 回目のラウンド遊技が開始される。

【0176】

また、「4R1 種当り遊技」は、『1 回目のラウンド遊技で最後に右大入賞口 35 が閉鎖状態となってから 2 回目のラウンド遊技で下大入賞口 28 が開放状態となるまでのインターバル期間（第 1 インターバル期間）』は「5000m 秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m 秒」である。

【0177】

また、「4R1 種当り遊技」では、1 回目のラウンド遊技で右大入賞口 35 が最初に開放状態となると同時に可動部材 39 を許容状態とし、1 回目のラウンド遊技で右大入賞口 35 が最後に閉鎖状態となってから所定の時間（例えば 6000m 秒）が経過すると可動部材 39 を阻止状態とする。

【0178】

尚、「4R1種当り遊技」は、最後のラウンド遊技で下大入賞口28が閉鎖状態となつてから直ぐに終了するのではなく、8000m秒のエンディング期間の経過を待つて終了する。

【0179】

以上のように、「4R1種当り遊技」は、「10R1種当り遊技A」の4回目のラウンド遊技までの態様と同様の態様で実行される。従つて、「4R1種当り遊技」が開始される場合と、「10R1種当り遊技A（ひいては9R2種当り遊技A）」が開始される場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0180】

E-5. 3R2種当り遊技 :

本実施例のパチンコ機1では、「2種当り遊技」としては、上述した「9R2種当り遊技」の他に、「3R2種当り遊技」も実行可能である。この「3R2種当り遊技」は、上述した「9R2種当り遊技A」の3回目のラウンド遊技までの態様と同様の態様で実行される。

【0181】

すなわち、「3R2種当り遊技」では、全てのラウンド遊技（1～3回目のラウンド遊技）で、1回のラウンド遊技毎に下大入賞口28を1回（29500m秒間）開放状態とする。

20

【0182】

また、「3R2種当り遊技」は、当然ながら、「9R2種当り遊技A」が行われる場合と同様の小当り遊技に続いて行われる。すなわち、この小当り遊技では、当該小当り遊技が開始されてから（小当り図柄あるいはゾロ目の確定表示が終了してから）直ぐに右大入賞口35が開放状態となるのではなく、19000m秒のオープニング期間の経過を待つて、右大入賞口35が開放状態となる。また、この小当り遊技では、右大入賞口35を13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態とすることが可能である。また、この小当り遊技は、右大入賞口35に入球した遊技球数が10個になると、右大入賞口35を13回（28m秒×13回＝364m秒間）開放状態とする前であっても終了する。また、この小当り遊技では、右大入賞口35が最初に開放状態となると同時に可動部材39を許容状態とし、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となつてから所定の時間（例えば6000m秒）が経過すると可動部材39を阻止状態とする。

30

【0183】

また、「3R2種当り遊技」が行われる場合において、『小当り遊技で最後に右大入賞口35が閉鎖状態となつてから1回目のラウンド遊技で下大入賞口28が開放状態となるまでの期間』は「5000m秒」であり、その他のインターバル期間は「2000m秒」である。

【0184】

尚、「3R2種当り遊技」は、最後のラウンド遊技で下大入賞口28が閉鎖状態となつてから直ぐに終了するのではなく、8000m秒のエンディング期間の経過を待つて終了する。

40

【0185】

以上のように、「3R2種当り遊技」は、「9R2種当り遊技A」の4回目のラウンド遊技までの態様と同様の態様で実行される。従つて、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が開始される場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技A」が開始される場合（ひいては10R1種当り遊技Aが開始される場合）とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0186】

また、図17（a）を用いて前述したように、「10R1種当り遊技A」が行われる場

50

合と、小当り遊技に続いて「9 R 2 種当り遊技 A」が行われる場合とでは、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができる。この点、「4 R 1 種当り遊技」は、「1 0 R 1 種当り遊技 A」の4回目のラウンド遊技までの態様と同様の態様で実行され、「3 R 2 種当り遊技」は、「9 R 2 種当り遊技 A」の3回目のラウンド遊技までの態様と同様の態様で実行される。このため、「4 R 1 種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「3 R 2 種当り遊技 A」が行われる場合とでも、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0 1 8 7】

また、4回のラウンド遊技を行う「4 R 1 種当り遊技」では4 0 0個の遊技球を払い出すことが可能であり、3回のラウンド遊技を行う「3 R 2 種当り遊技」では3 0 0個の遊技球を払い出すことが可能である。また、「3 R 2 種当り遊技」に先立って行われる小当り遊技でも1 0個の遊技球を入球させることが可能であることから、小当り遊技でも1 0 0個の遊技球を払い出すことが可能である。

【0 1 8 8】

このため、小当り遊技に続いて「3 R 2 種当り遊技」が行われた場合も、「4 R 1 種当り遊技」が行われた場合と同様に、4 0 0個（1 0 0個＋3 0 0個）の遊技球を払い出すことが可能である。このことから、「4 R 1 種当り遊技」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「3 R 2 種当り遊技」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、以上のことから、「4 R 1 種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「3 R 2 種当り遊技」が行われる場合とでは、遊技者にとっての有利度合が同じであると捉えることもできる。

【0 1 8 9】

また、上述したように、「1 0 R 1 種当り遊技」が行われる場合、および、小当り遊技に続いて「9 R 2 種当り遊技」が行われる場合は、1 0 0 0個の遊技球を払い出すことが可能である。このため、これらの場合と、4 0 0個の遊技球を払い出すことが可能である「4 R 1 種当り遊技」が行われる場合、および、小当り遊技に続いて「3 R 2 種当り遊技」が行われる場合とでは、遊技者にとっての有利度合が異なると捉えることもできる。

【0 1 9 0】

ここで、通常のパチンコ機は、遊技ホールに設置された情報表示端末（例えば、呼出ランプなど）に当該パチンコ機1の遊技情報を提供すべく、外部出力端子を介して遊技情報を示す信号を外部に出力可能である。この点、本実施例のパチンコ機1では、このような信号として、「1種当り遊技」が行われる場合と「2種当り遊技」が行われる場合とで、同一の信号を出力している。この同一の信号としては、例えば、内容（ビット列など）が同一の信号や、出力タイミング（ONからOFFになる時間や、OFFからONになる時間など）が同一の信号を例示できる。

【0 1 9 1】

このように、「1種当り遊技」が行われる場合と「2種当り遊技」が行われる場合とで、同一の信号を出力する構成とすると、情報表示端末側でも、「1種当り遊技」と「2種当り遊技」とを同じ大当り遊技としてしか認識することができず、ひいては、これらを同じ大当り遊技としてしか表示することができない。このことから、「1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0 1 9 2】

尚、「1種当り遊技」が行われる場合と「小当り遊技」が行われる場合とで、同一の信号を外部に出力することとしてもよい。こうすると、情報表示端末側でも、「1種当り遊技」と「小当り遊技」とを同じ大当り遊技としてしか認識することができず、ひいては、これらを同じ大当り遊技としてしか表示することができない。このことから、「1種当り

10

20

30

40

50

遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１９３】

F．１種当り遊技と２種当り遊技に関連する演出：

上述したように本実施例のパチンコ機１では、右大入賞口３５や下大入賞口２８の開放パターンに工夫を施すことによって、「１種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われるように（互いに同一の特典が付与されるように）遊技者に感じさせるという効果を高めている。本実施例のパチンコ機１では、このような効果を更に高めるべく、次のような演出を実行することとしている。

【０１９４】

F－１．「ボーナス開始演出」：

すなわち、本実施例のパチンコ機１において、「１０Ｒ１種当り遊技Ａ」が開始される際は、図１８（ａ）に示すような「BIG BONUS」の文字を示す画像を演出表示装置４１の表示画面に表示する「ボーナス開始演出」を実行する。

【０１９５】

このことに対応して、「９Ｒ２種当り遊技Ａ」の実行契機である小当り遊技が開始される際も（小当り遊技に続いて「９Ｒ２種当り遊技Ａ」が行われる場合であって、当該小当り遊技が開始される際も）、「BIG BONUS」の文字を示す画像を演出表示装置４１の表示画面に表示する「ボーナス開始演出」を実行する。すなわち、態様が互いに異なる「１０Ｒ１種当り遊技Ａ」と、「９Ｒ２種当り遊技Ａ」の実行契機である小当り遊技とで、同一の「ボーナス開始演出」を実行する。

【０１９６】

このため、「１０Ｒ１種当り遊技Ａ」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「９Ｒ２種当り遊技Ａ」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１９７】

また、「１０Ｒ１種当り遊技Ｂ」が開始される際は、図１８（ｂ）に示すような「REG BONUS」の文字を示す画像を演出表示装置４１の表示画面に表示する「ボーナス開始演出」を実行する。

【０１９８】

このことに対応して、「９Ｒ２種当り遊技Ｂ」の実行契機である小当り遊技が開始される際も（小当り遊技に続いて「９Ｒ２種当り遊技Ｂ」が行われる場合であって、当該小当り遊技が開始される際も）、「REG BONUS」の文字を示す画像を演出表示装置４１の表示画面に表示する「ボーナス開始演出」を実行する。すなわち、態様が互いに異なる「１０Ｒ１種当り遊技Ｂ」と、「９Ｒ２種当り遊技Ｂ」の実行契機である小当り遊技とで、同一の「ボーナス開始演出」を実行する。

【０１９９】

このため、「１０Ｒ１種当り遊技Ｂ」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「９Ｒ２種当り遊技Ｂ」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２００】

また、「１０Ｒ１種当り遊技Ｃ」が開始される際も、図１８（ｂ）に示すような「REG BONUS」の文字を示す画像を演出表示装置４１の表示画面に表示する「ボーナス開始演出」を実行する。

【０２０１】

このことに対応して、「９Ｒ２種当り遊技Ｃ」の実行契機である小当り遊技が開始される際も（小当り遊技に続いて「９Ｒ２種当り遊技Ｃ」が行われる場合であって、当該小当り遊技が開始される際も）、「REG BONUS」の文字を示す画像を演出表示装置４

10

20

30

40

50

1の表示画面に表示する「ボーナス開始演出」を実行する。すなわち、態様が互いに異なる「10R1種当り遊技C」と、「9R2種当り遊技C」の実行契機である小当り遊技とで、同一の「ボーナス開始演出」を実行する。

【0202】

このため、「10R1種当り遊技C」が行われた場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技C」が行われた場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0203】

尚、「BIG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」も、「REG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」も、「1種当り遊技」または小当り遊技における19000m秒のオープニング期間（図16参照）中に実行される。

【0204】

ここで、「BIG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」は、「第1特典（1000個の遊技球の払い出し）」が遊技者に付与されることを示す演出であり、「REG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」は、「第1特典」よりも小さな「第2特典（400個の遊技球の払い出し）」が遊技者に付与されることを示す演出である。

【0205】

もっとも、上述したように本実施例では、「10R1種当り遊技B」や「9R2種当り遊技B」が行われる場合は、「10R1種当り遊技A」や「9R2種当り遊技A」が行われる場合と同等の「第1特典（1000個の遊技球の払い出し）」が付与されるにも拘わらず、「REG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」（第2特典が遊技者に付与されることを示す演出）を行うこととしている。そこで、「10R1種当り遊技B」や「9R2種当り遊技B」が行われる場合は、13000m秒の「第1インターバル期間（図17（b）参照）」中（9R2種当り遊技Bであればそれに対応する期間中）に、実際は「第2特典」よりも大きな「第1特典」が付与されることを示す「昇格演出」を行うこととしている。例えば、「REG BONUS」の文字を示す画像が表示された後、当該画像に代えて「BIG BONUS」の文字を示す画像を表示する演出を行うこととしている。こうすると、「第2特典」しか付与されないと感じていた遊技者に対して、「第1特典」を付与することを報知することとなるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0206】

また、上述したように本実施例では、「10R1種当り遊技C」や「9R2種当り遊技C」が行われる場合も、「10R1種当り遊技A」や「9R2種当り遊技A」が行われる場合と同等の「第1特典」が付与されるにも拘わらず、「REG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」（第2特典が遊技者に付与されることを示す演出）を行うこととしている。そこで、「10R1種当り遊技C」や「9R2種当り遊技C」が行われる場合は、13000m秒の「第2インターバル期間（図17（c）参照）」中（9R2種当り遊技Cであればそれに対応する期間中）に、実際は「第2特典」よりも大きな「第1特典」が付与されることを示す「昇格演出」を行うこととしている。こうすると、「第2特典」しか付与されないと感じていた遊技者に対して、「第1特典」を付与することを報知することとなるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0207】

尚、「4R1種当り遊技」が開始される際も、図18（b）に示すような「REG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」を実行するが、この場合に付与される特典は「第2特典（400個の遊技球の払い出し）」であるので、当然ながら、上述の昇格演出は実行しない。

【0208】

また、「3R2種当り遊技」の実行契機である小当り遊技が開始される際も、図18（

10

20

30

40

50

b) に示すような「REG BONUS」の文字を示す画像を表示する「ボーナス開始演出」を実行するが、この場合に付与される特典も「第2特典(400個の遊技球の払い出し)」であるので、当然ながら、上述の昇格演出は実行しない。

【0209】

また、上述した「ボーナス開始演出」は、大当り遊技開始コマンドまたは小当り遊技開始コマンドを受信したことに基づいて、サブ制御基板220のCPU221によって実行される。

【0210】

尚、上述した「ボーナス開始演出」は、「第1演出」、「第2演出」、「特定の特典が付与されることを示唆する演出」として捉えることもできる。また、「BIG BONUS」、「REG BONUS」は「1種当り遊技」の称呼(名称)として捉えることもできる。この場合、「ボーナス開始演出」は、「1種当り遊技の称呼を示す称呼画像(BIG BONUS、REG BONUSの文字を示す画像)」を示す演出として捉えることもできる。また、特別図柄が大当り図柄で停止表示されること、特別図柄が小当り図柄で停止表示されることは、「所定の開放条件」として捉えることもできる。また、「発射タイミング示唆演出」を実行するサブ制御基板220のCPU221は「演出実行手段」として捉えることもできる。

【0211】

F-2. 発射情報示唆演出 :

本実施例のパチンコ機1では上述したように、「1種当り遊技」が開始される際も、小当り遊技が開始される際も、オープニング期間(図15参照)中に「ボーナス開始演出」を実行するが、この「ボーナス開始演出」は、オープニング期間の途中で(例えば、オープニング期間が開始されてから2000m秒が経過すると)終了する。そして、オープニング期間の途中からは、「発射情報示唆演出」を開始する。この「発射情報示唆演出」は、「1種当り遊技」中または小当り遊技中において、「右大入賞口35に入球させるために遊技球の発射強度を調節するための情報」を示唆する演出である。

【0212】

すなわち、図15を用いて前述したように、「1種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も、オープニング期間が終了すると、右打ちした遊技球が入球可能な右大入賞口35が開放状態となる。このため、オープニング期間が終了した際に右打ちが行われていなければ、十分な数(例えば10個)の遊技球を右大入賞口35に入球させることができない可能性があり、遊技者が不利益を被る虞がある。また、小当り遊技中に右大入賞口35に入球させることができない場合は(特定口37を通過させることができない場合は)、「2種当り遊技」が行われず、遊技者が不利益を被る虞がある。そこで、本実施例では、オープニング期間中に、「右大入賞口35に入球させるために遊技球の発射強度を調節するための情報」を示唆する「発射情報示唆演出」を開始することとしている。

【0213】

「発射情報示唆演出」としては、例えば図19に示すように、右大入賞口35を狙う旨と右大入賞口35の位置を示す「発射情報示唆画像(矢印画像と文字画像)」を演出表示装置41の表示画面に表示する演出を実行する。あるいは、右打ちを行うことを示す(遊技者に促す)画像を演出表示装置41の表示画面に表示する演出を実行する。

【0214】

以上のように、本実施例のパチンコ機1では、「1種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も、「発射情報示唆演出」を実行する。このことから、「1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0215】

また、「発射情報示唆演出」を行うことによって、遊技球が右大入賞口35に入球する

ように遊技者に右打ち（遊技球が右大入賞口35に入球する発射強度とすること）を促すので、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。

【0216】

F-3. 発射タイミング示唆演出：

上述したように本実施例のパチンコ機1では、「1種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も、オープニング期間が終了すると、右打ちした遊技球が入球可能な右大入賞口35が開放状態となる。もっとも、「1種当り遊技」や小当り遊技において、右大入賞口35が最初に開放状態となる前や最後に閉鎖状態になった後に、遊技球が右大入賞口35に到達したのでは、発射した遊技球が無駄になったり、十分な数（例えば10個）の遊技球を右大入賞口35に入球させることができなかったりする可能性があり、遊技者が不利益を被る虞がある。また、小当り遊技中に右大入賞口35に入球させることができない場合は（特定口37を通過させることができない場合は）、「2種当り遊技」が行われず、遊技者が不利益を被る虞がある。

10

【0217】

そこで、本実施例のパチンコ機1では、『「1種当り遊技」や小当り遊技において右大入賞口35に遊技球を入球させるための遊技球の発射を開始するタイミング（発射タイミング）』を示唆する「発射タイミング示唆演出」を実行することとしている。こうすると、上述した不利益を遊技者が被ることを抑制することができる。

【0218】

「発射タイミング示唆演出」では、図19に示すような「発射タイミング示唆画像」を利用する。「発射タイミング示唆画像」は、モーターレースのスタート合図に利用される信号と類似しており、4個の円形画像と、これら4個の円形画像が重ねて表示される略矩形の画像から構成されている。4個の円形画像のうち左から1～3番目の画像は、「暗い（明度の低い）赤色の円形画像」であり、4個の円形画像のうち左から4番目（最も右）の画像は、「暗い（明度の低い）青色の円形画像」である。

20

【0219】

「発射タイミング示唆画像」を開始すると、時間の経過とともに、上述した3個の「暗い赤色の円形画像」に重ねて（あるいは、代えて）、明るい（明度の高い）赤色の円形画像（本明細書では「単位画像」ともいう）を表示していく。

【0220】

詳しくは、図20に示すように、まず、「発射タイミング示唆画像」の3個の「暗い赤色の円形画像」のうち、左から1番目の画像に重ねて（あるいは、代えて）、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」を表示する。そして、所定の時間（例えば1秒）経過後に、左から2番目の画像に重ねて（あるいは、代えて）、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」を表示する。さらに、所定の時間（例えば1秒）経過後に、左から3番目の画像に重ねて（あるいは、代えて）、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」を表示する。すなわち、時間の経過とともに「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数を段階的に増加させていく。

30

【0221】

そして、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数が3個になった後、更に所定の時間（例えば1秒）が経過したら、左から4番目の「暗い青色の円形画像」に重ねて（あるいは、代えて）、明るい（明度の高い）青色の円形画像（本明細書では「到来画像」ともいう）を表示する。この「到来画像（明るい青色の円形画像）」は、発射タイミングが到来したことを示す画像であり、この「到来画像（明るい青色の円形画像）」を表示することで遊技者に遊技球の発射開始を促している。

40

【0222】

すなわち、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数を段階的に増加することで、「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されるまでの時間経過を示唆し、その後「到来画像（明るい青色の円形画像）」を表示することで、遊技球の発射タイミングが到来したことを示している。こうすると、遊技球の発射タイミングまでの時間経過を遊技

50

者に認識させることができるので、遊技者に対して、焦らせることなく、右大入賞口 3 5 への入球を狙わせることが可能となる。

【0 2 2 3】

ここで、上述したように「到来画像（明るい青色の円形画像）」は、発射タイミングが到来したことを示す画像であるが、この「到来画像（明るい青色の円形画像）」を右大入賞口 3 5 が最初に開放状態となるタイミングで表示することとすると、このタイミングでの遊技球の発射開始を遊技者に促すこととなる。そして、このタイミングで遊技球の発射が開始されると、遊技球が発射されてから右大入賞口 3 5 に到達するまでの時間（例えば 4 秒、本明細書では「移動所要時間」ともいう）は、右大入賞口 3 5 が開放状態となっているにも拘わらず、遊技球が入球することのない時間となってしまう、遊技者が不利益を被ってしまう。

10

【0 2 2 4】

そこで、「到来画像（明るい青色の円形画像）」の表示タイミングは、次のように設定している。「1 種当り遊技」が行われる場合は、1 回目のラウンド遊技で右大入賞口 3 5 が最初に開放状態となるよりも「移動所要時間」だけ前に設定している。すなわち、「1 種当り遊技」が行われる場合は、1 回目のラウンド遊技で右大入賞口 3 5 が最初に開放状態となるよりも「移動所要時間」以上前に「到来画像（明るい青色の円形画像）」を表示する。また、小当り遊技が行われる場合は、右大入賞口 3 5 が最初に開放状態となるよりも「移動所要時間」以上前に設定している。すなわち、小当り遊技が行われる場合は、右大入賞口 3 5 が最初に開放状態となるよりも「移動所要時間」以上前に「到来画像（明るい青色の円形画像）」を表示する。

20

【0 2 2 5】

こうすると、「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されたタイミングで遊技球を発射すれば、右大入賞口 3 5 が最初に開放状態となるタイミング以前には、遊技球が右大入賞口 3 5 に到達するので、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。

【0 2 2 6】

また、「発射タイミング示唆演出」は、上述した「発射情報示唆演出」が実行された状態で（発射情報示唆演出の実行中に）開始する。こうすると、遊技者は、遊技球の発射強度（右大入賞口 3 5 の位置、右打ちを行うこと）を認識した上で、遊技球の発射タイミングの到来を待機することができる。このため、遊技者に対して、焦らせることなく、右大入賞口 3 5 への入球を狙わせることが可能となる。

30

【0 2 2 7】

また、「発射タイミング示唆演出」では、時間の経過とともに「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数を段階的に増加させていく演出を行うことによって、「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されるまでの時間経過を示唆している。このため、遊技者に対して、「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されるまでの時間が刻一刻と経過していることを認識し易くすることができる。

【0 2 2 8】

また、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」と「到来画像（明るい青色の円形画像）」とは、互いに色彩が異なるだけであり、形状（円形）や大きさは同じである。このため、遊技者に対して、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」と「到来画像（明るい青色の円形画像）」とは互いに機能が異なるものの、互いに関連していること、ひいては、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数を段階的に増加する演出は「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されるまでの時間経過を示唆していることを、認識し易くすることができる。

40

【0 2 2 9】

また、上述した「発射タイミング示唆演出」は、「1 種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も実行される。このことから、「1 種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2 種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可

50

能となる。

【0230】

尚、時間の経過とともに「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数を段階的に増加させていく演出は、「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示される前に、当該「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されるまでの時間経過を示唆する「時間経過示唆演出」として捉えることもできる。

【0231】

また、このような「時間経過示唆演出」としては、時間の経過とともに「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数を段階的に減少させていく演出や、表示された数字画像が示す数字が減算、加算されていく演出、表示された画像の形状や大きさ、色彩を変化させていく演出を行うこととしてもよい。

10

【0232】

また、上述した「発射タイミング示唆演出」では、「暗い赤色の円形画像」、「暗い赤色の画像」を表示することとしたが、これらを表示することなく、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」、「到来画像（明るい青色の円形画像）」を表示することとしてもよい。

【0233】

また、上述した「暗い赤色の円形画像」、「暗い赤色の画像」、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」、「到来画像（明るい青色の円形画像）」としては、「暗い赤色の円形画像」と「単位画像（明るい赤色の円形画像）」とが互いに異なっており、且つ、「暗い赤色の画像」と「到来画像（明るい青色の円形画像）」とが互いに異なっていれば、種々の色彩や形状の画像を利用することが可能である。例えば、「暗い赤色の円形画像」、「暗い赤色の画像」としては、円形の枠を示す画像を表示してもよいし、「単位画像（明るい赤色の円形画像）」、「到来画像（明るい青色の円形画像）」としては互いに同じ色彩の画像を表示してもよい。

20

【0234】

また、上述した「発射タイミング示唆演出」は、演出表示装置41の表示画面に表示されている「単位画像（明るい赤色の円形画像）」の表示数が3個（規定数）となると、「到来画像（明るい青色の円形画像）」を表示する演出として捉えることもできる。

【0235】

F-4. カウントダウン演出 :

30

上述した「発射タイミング示唆演出」で「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されたタイミングでは、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるまでの時間経過（右大入賞口35が最後に閉鎖状態となる時間）を示唆する「カウントダウン演出」を開始する。こうすると、遊技者に対して、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるまでの時間経過（右大入賞口35が最後に閉鎖状態となる時間）を認識させることができ、焦らせることなく、右大入賞口35への入球を狙わせることが可能となる。

【0236】

この「カウントダウン演出」では、図19に示すような「閉鎖タイミング示唆画像」を利用する。「閉鎖タイミング示唆画像」自体は、上述した「発射情報示唆演出」が開始されたタイミングで表示されるが、実際に「カウントダウン演出」が開始されるのは、「発射タイミング示唆演出」で「到来画像（明るい青色の円形画像）」が表示されるタイミングである。

40

【0237】

「カウントダウン演出」が開始されると、時間の経過とともに「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間が減算されていく（減少していく）。ここで、「カウントダウン演出」では、「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間を「0」にすることによって、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となったことを示唆する。もっとも、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となったタイミングで「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間を「0」にすると、遊技者に対して、そのタイミング（あるいはそのタイミングの直前）で遊技球を発射しても、遊技球が右大入賞口35に入球可能であると勘違いさせてしまう。そして、

50

当然ながら、このタイミングで遊技球を発射した場合は、遊技球が発射されてから右大入賞口35に到達するまでの時間（移動所要時間）が経過した後に、遊技球は右大入賞口35に到達するので、右大入賞口35は閉鎖状態となっており、遊技球を右大入賞口35に入球させることはできない。このため、遊技者が不利益を被ってしまう。

【0238】

そこで、「カウントダウン演出」では、「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間を「0」にするタイミング（右大入賞口35が最後に閉鎖状態となったことを示唆するタイミング）を次のように設定している。「1種当り遊技」が行われる場合は、1回目のラウンド遊技で右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるよりも「移動所要時間」以上前に設定している。すなわち、「1種当り遊技」が行われる場合は、1回目のラウンド遊技で右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるよりも「移動所要時間」以上前に、「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間を「0」にする。また、小当り遊技が行われる場合は、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるよりも「移動所要時間」以上前に設定している。すなわち、小当り遊技が行われる場合は、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるよりも「移動所要時間」以上前に、「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間を「0」にする。

10

【0239】

こうすると、「閉鎖タイミング示唆画像」が示唆する時間が「0」になる前に遊技球を発射すれば、右大入賞口35が最後に閉鎖状態となるタイミング以前には、遊技球が右大入賞口35に到達するので、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。

【0240】

また、上述した「発射タイミング示唆演出」は、「1種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も実行される。このことから、「1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0241】

F-5. 入球数示唆演出 :

上述した「発射タイミング示唆演出」が開始されたタイミングでは、図19に示すような「入球数示唆画像」も表示する。この「入球数示唆画像」は、右大入賞口35に入球した遊技球を示唆する「入球数示唆演出」に利用される。

30

【0242】

すなわち、「1種当り遊技」が行われる場合は、1回目のラウンド遊技で右大入賞口35に入球した遊技球の数を示唆する「入球数示唆演出」が「入球数示唆画像」を利用して実行され、小当り遊技が行われる場合は、小当り遊技で右大入賞口35に入球した遊技球の数を示唆する「入球数示唆演出」が「入球数示唆画像」を利用して実行される。

【0243】

「入球数示唆画像」は、上下方向に複数羅列された「枠画像」と、右大入賞口35に入球した遊技球の数を数字で示す「数字画像」と、これらの画像が重ねて表示される略矩形の画像から構成されている。「枠画像」は、「1種当り遊技」が行われる場合は1回目のラウンド遊技で入球可能な遊技球の数である10個、あるいは、小当り遊技で入球可能な遊技球の数である10個に対応して、10個表示されている。従って、この10個の枠画像を表示する演出は、「1種当り遊技」が行われる場合は1回目のラウンド遊技、あるいは、小当り遊技で入球可能な遊技球の数を示唆する演出であると捉えることもできる。従って、「入球数示唆画像」を表示することによって、「1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技、あるいは、小当り遊技で右大入賞口35に入球可能な遊技球の数を遊技者に認識させることができる。

40

【0244】

図21に示すように、「入球数示唆演出」では、「1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技中、あるいは、小当り遊技中に右大入賞口35に1個入球する毎に、1個の「枠画像」に重ねて（あるいは、代えて）、外形が枠画像と同じである紫の画像（本明細書では「

50

入球画像」ともいう)を表示する。すなわち、右大入賞口35に入球した遊技球の数が増加するにつれて、「入球画像」の表示数を増加させる。また、この際、「数字画像」が示す数字も1個分増加させる。

【0245】

上述したような「入球数示唆演出」を行うこととすると、「1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技中、あるいは、小当り遊技中に右大入賞口35に入球した遊技球の数を遊技者に認識させることができる。

【0246】

また、上述した「入球数示唆演出」は、「1種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も実行される。このことから、「1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0247】

F-6. その他の演出 :

上述した「カウントダウン演出」の実行中において、カウントダウン演出を開始してから所定の時間が経過しても未だ右大入賞口35に遊技球が入球していない場合は、その旨(右大入賞口35に遊技球が入球していないこと)を示唆する警告を表示することとしてもよい。例えば、「警告」や「WARNING」の文字を示す画像を表示することとしてもよい。こうすると、遊技者に対して、遊技球を右大入賞口35に入球させることを促すことができる。また、このような「警告」の表示は、「1種当り遊技」が行われる場合も、小当り遊技が行われる場合も実行する。このことから、「1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0248】

また、小当り遊技中に右大入賞口35に入球した遊技球が特定口37を通過しないと、「2種当り遊技」が行われず。そこで、この場合は、遊技球が特定口37を通過しないことを示唆する警告を表示することとしてもよい。こうすると、遊技者に対して、遊技球を右大入賞口35に入球させることを促すことができる。尚、このような警告の表示は、「1種当り遊技」の1回目のラウンド遊技で右大入賞口35に遊技球が入球していない場合も行うこととしてもよい。こうした場合も、「1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0249】

また、上述した「警告」の表示に代えて、「発射情報示唆演出」で表示された「発射情報示唆画像(矢印画像と文字画像)」を拡大して表示することとしてもよい。こうした場合も、遊技者に対して、遊技球を右大入賞口35に入球させることを促すことができる。

【0250】

また、「10R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合とでは、遊技者にとっての有利度合が同じであることから、所定の期間における「10R1種当り遊技」の実行回数と「9R2種当り遊技」の実行回数の合計回数を(例えば「BB回数」として)表示(示唆)することとしてもよい。こうした場合は、「10R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0251】

また、「4R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が行われる場合とでは、遊技者にとっての有利度合が同じであることから、所定の期間における「4R1種当り遊技」の実行回数と「3R2種当り遊技」の実行回数の合計回数を(例えば「RB回数」として)表示(示唆)することとしてもよい。こうした場合は

、「４Ｒ１種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「３Ｒ２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２５２】

また、本実施例のパチンコ機１では、事前判定結果の内容に基づく演出を実行可能であるところ、「１種当り遊技」の実行契機となる特図保留が記憶されている場合と、小当り遊技の実行契機となる特図保留が記憶されている場合とで、同様の演出を行うこととしてもよい。例えば、「１種当り遊技」の実行契機となる特図保留が記憶されている場合は、特定の確率（３０％）で特定の画像（例えば、特定のキャラクターを示す画像）を表示することとし、小当り遊技の実行契機となる特図保留が記憶されている場合も、特定の確率（３０％）で特定の画像（例えば、特定のキャラクターを示す画像）を表示することとしてもよい。こうした場合も、「１種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２５３】

また、「１０Ｒ１種当り遊技」が開始される場合と、「９Ｒ２種当り遊技」の実行契機である小当り遊技が開始される場合とで、装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃとして、同じ種類の図柄を停止表示させることとしてもよい。例えば、これらの場合は、装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃとして、「奇数」を示す図柄で揃った「ゾロ目」を停止表示する（装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃを第１態様で停止表示する）こととしてもよい。こうすると、「１０Ｒ１種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「９Ｒ２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２５４】

また、「４Ｒ１種当り遊技」が開始される場合と、「３Ｒ２種当り遊技」の実行契機である小当り遊技が開始される場合とで、装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃとして、同じ種類の図柄を停止表示させることとしてもよい。例えば、これらの場合は、装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃとして、「偶数」を示す図柄で揃った「ゾロ目」を停止表示する（装飾図柄４１ａ，４１ｂ，４１ｃを第２態様で停止表示する）こととしてもよい。こうすると、「４Ｒ１種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「３Ｒ２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２５５】

また、一般的なパチンコ機であれば、小当り遊技の実行中に右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過したら（特定口３７に入球したら）、その旨を示す演出を実行する。この点、本実施例のパチンコ機１では、小当り遊技の実行中に右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過しても（特定口３７に入球しても）、その旨を示す演出は実行しないこととしている。また、「１種当り遊技」の１回目のラウンド遊技中も、右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過しても（特定口３７に入球しても）、その旨を示す演出は実行しないこととしている。このことから、「１種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２５６】

尚、小当り遊技の実行中に右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過した（特定口３７に入球した）場合も、「１種当り遊技」の１回目のラウンド遊技中に右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過した（特定口３７に入球した）場合も（あるいは、「１種当り遊技」の１回目のラウンド遊技中に右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過したか否かに拘わらず）、右大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３７を通過したことを示す演出を実行することとしてもよい。こうした場合も、「１種当り

遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「２種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が開始されたように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２５７】

G. 性能設定機能：

実施例のパチンコ機１は、遊技ホールの係員による設定操作に基づいて、当該パチンコ機１の性能を設定する「性能設定機能（いわゆる設定変更機能）」を有している。すなわち、本実施例のパチンコ機１には、当該パチンコ機１の性能として、性能１～性能６の６種類の性能が予め記憶されている。そして、遊技ホールの係員によって設定操作が行われると、６種類の性能の中から１つの性能が設定され、この設定された性能に基づいて遊技が進行される。以下では、この性能設定機能について詳しく説明する。

10

【０２５８】

図２２に示すように、本実施例のパチンコ機１には、当該パチンコ機１の性能として、性能１～性能６の６種類の性能が予め記憶されている。これらのうち、性能１としては、大当り判定で大当りとされる確率（大当り確率）が３５０分の１であることが記憶されている。また、性能２としては大当り確率が３２０分の１であることが記憶されており、性能３としては大当り確率が２６０分の１であることが記憶されており、性能４としては大当り確率が２２０分の１であることが記憶されており、性能５としては大当り確率が１９０分の１であることが記憶されており、性能６としては大当り確率が１７５分の１であることが記憶されている。

20

【０２５９】

性能１～性能６は、第１特図保留または第２特図保留として取得可能な大当り判定乱数（本明細書では「取得可能乱数」ともいう）のうち大当りとする乱数（大当り乱数）の数を互いに異ならせることによって設定される。例えば、性能１が設定されている場合は大当り確率を３５０分の１とすべく、取得可能乱数のうちの３５０分の１の乱数を大当り乱数とする。このような大当り乱数については、主制御基板２００のＲＯＭ２０２の「大当り乱数記憶領域」に性能１～性能６に対応させて（性能１～性能６毎に）予め記憶されている。

【０２６０】

尚、性能１～性能６においては、大当り確率以外の性能は互いに同じである。従って、図２２に示すように、大当り判定で小当りとされる確率（本明細書では「小当り確率」ともいう）も、性能１～性能６で同一である。本実施例のパチンコ機１の小当り確率は、２００分の１であり、取得可能乱数のうちの２００分の１の乱数を小当りとする乱数（小当り乱数）としている。このような小当り乱数については、主制御基板２００のＲＯＭ２０２の「小当り乱数記憶領域」に予め記憶されている。

30

【０２６１】

遊技ホールの係員によって設定操作が行われると、主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、性能１～性能６のうち、何れかの性能（設定操作に対応する性能）をＲＡＭ２０３（あるいは図示しないフラッシュメモリ）の「設定性能記憶領域」に記憶し、これによって性能（設定操作に対応する性能）が設定される。

40

【０２６２】

遊技ホールの係員によって行われる設定操作としては、種々の方法を採用することができる。例えば、パチンコ機１の電源が投入されていない状態で、設定キー用の鍵穴に設定キーを差し込んで所定の位置（性能を設定することが可能となる位置）まで回転させる。そして、この状態でパチンコ機１に電源を投入し、性能設定用のボタンを押して設定候補の性能を順次変更していく。その際、設定候補の性能は所定の表示部（例えば、ナナセグなど）に表示される。そして、確定ボタンが押されると、そのときの設定候補である性能が設定される。この際、設定された性能（本明細書では「設定中の性能」ともいう）は主制御基板２００のＣＰＵ２０１によってＲＡＭ２０３（あるいは図示しないフラッシュメモリ）の「設定性能記憶領域」に記憶される。また、この「設定中の性能」は、サブ制御

50

基板 220 の RAM 223（あるいは図示しないフラッシュメモリ）にも記憶される。このサブ制御基板 220 の RAM 223 に記憶された「設定中の性能」は、「設定中の性能」を遊技者に示唆するに際して、サブ制御基板 220 の CPU 221 によって参照される。
【0263】

主制御基板 200 の CPU 201 は、こうして設定された性能（設定中の性能）に基づいて、遊技を進行させる。すなわち、大当たり判定を行うに際しては、RAM 203（あるいは図示しないフラッシュメモリ）の「設定性能記憶領域」を参照することで「設定中の性能」を判別する。そして、今回取得した大当たり判定乱数を、ROM 202 の「大当たり乱数記憶領域」に記憶された「設定中の性能」に対応する大当たり乱数と比較する。その結果、今回取得した大当たり判定乱数が「設定中の性能」に対応する大当たり乱数の何れかと一致していれば大当たりと判定し、一致していなければ外れと判定する。

10

【0264】

尚、当然ながら、性能 1～性能 6 のうち大当たり確率がより高い性能が遊技者にとってより有利な性能である。従って、より有利な性能が設定されていることを遊技者に期待させることとなる。

【0265】

また、主制御基板 200 の ROM 202 は、複数種類の性能（性能 1～性能 6）を記憶しているので、「性能記憶手段」として捉えることもできる。また、主制御基板 200 の CPU 201 は、遊技ホールの係員による設定操作に対応する性能を RAM 203（あるいは図示しないフラッシュメモリ）の「設定性能記憶領域」に記憶することで、該性能を設定（変更）する。従って、主制御基板 200 の CPU 201 は「性能設定手段」、「性能変更手段」として捉えることもできる。また、主制御基板 200 の CPU 201 は、「設定中の性能」に基づいて遊技を進行させる（大当たり判定を行う）。従って、主制御基板 200 の CPU 201 は「遊技進行手段」として捉えることもできる。

20

【0266】

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、「1 種当り遊技」として、「10R1 種当り遊技」と「4R1 種当り遊技」とを実行可能であり、「2 種当り遊技」として、「9R2 種当り遊技」と「3R2 種当り遊技」とを実行可能である。これらのうち、「10R1 種当り遊技」が行われる場合と「9R2 種当り遊技」が行われる場合は、何れも 1000 個の遊技球を払い出すことが可能であり、且つ、上述した各種工夫が施されていることから、これらの大当たり遊技については同一の大当たり遊技が行われたように遊技者に感じさせることができる。これに対して、「4R1 種当り遊技」が行われる場合と「3R2 種当り遊技」が行われる場合は、何れも 400 個の遊技球を払い出すことが可能であり、且つ、上述した各種工夫が施されていることから、これらの大当たり遊技についても同一の大当たり遊技が行われたように遊技者に感じさせることができる。そして、「10R1 種当り遊技」、「9R2 種当り遊技」が行われる場合は、「4R1 種当り遊技」、「3R2 種当り遊技」が行われる場合よりも、多くの遊技球を払い出し可能である。そこで、本明細書では、「10R1 種当り遊技」および「9R2 種当り遊技」を「BB（BIG BONUS）」とも称し、「4R1 種当り遊技」および「3R2 種当り遊技」を「RB（REG BONUS）」とも称する。

30

40

【0267】

本実施例のパチンコ機 1 では、図 5（a）を用いて前述したように、大当たり判定で大当たりと判定された場合は（「1 種当り遊技」が行われる場合は）、25%の確率で「BB（10R1 種当り遊技）」が行われ、75%の確率で「RB（4R1 種当り遊技）」が行われる。そして、この割合は、性能 1～性能 6 で同一である。すなわち、性能 1～性能 6 では、大当たり判定で大当たりと判定される確率（「1 種当り遊技」が行われる確率）は異なるものの、大当たり判定で大当たりと判定された場合における「BB（10R1 種当り遊技）」、「RB（4R1 種当り遊技）」が行われる比率（割合）は同じである。

【0268】

一方、図 5（b）を用いて前述したように、小当たり判定で小当たりと判定された場合は（

50

小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合は)、80%の確率で「BB(9R2種当り遊技)」が行われ、20%の確率で「RB(3R2種当り遊技)」が行われる。そして、性能1～性能6では、この割合だけでなく、小当り判定で小当りと判定される確率(小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる確率)も同一である。

【0269】

このため、「設定中の性能」を変更するだけで、「BB」が行われる確率に対する「RB」が行われる確率(BBとRBの実行される比率、B/R比率)を変化させることができる。例えば、図23(a)に示すように、「設定中の性能」が性能1であれば、「1種当り遊技」が行われる確率は350分の1である。そして、「1種当り遊技」が行われる場合の25%の確率で「BB(10R1種当り遊技)」が行われ、75%の確率で「RB(4R1種当り遊技)」が行われることから、「BB(10R1種当り遊技)」が行われる確率は1400分の1であり、「RB(4R1種当り遊技)」が行われる確率は1400分の3である。

10

【0270】

また、「2種当り遊技」が行われる確率は、「設定中の性能」に拘わらず、200分の1である。そして、「2種当り遊技」が行われる場合の20%の確率で「BB(9R2種当り遊技)」が行われ、80%の確率で「RB(3R2種当り遊技)」が行われることから、「BB(9R2種当り遊技)」が行われる確率は1400分の5.6であり、「RB(3R2種当り遊技)」が行われる確率は1400分の1.4である。

【0271】

20

従って、「設定中の性能」が「性能1」である場合、「BB」が行われる確率は、「BB(10R1種当り遊技)」が行われる確率である1400分の1に、「BB(9R2種当り遊技)」が行われる確率である1400分の5.6を加算した、1400分の6.6である。また、「RB」が行われる確率は、「RB(4R1種当り遊技)」が行われる確率である1400分の3に、「RB(3R2種当り遊技)」が行われる確率である1400分の1.4を加算した、1400分の4.4である。従って、「BB」が行われる確率に対する「RB」が行われる確率(BBとRBの実行される比率、B/R比率)は『6.6分の4.4(約0.67)』である。

【0272】

一方、図23(b)に示すように、「設定中の性能」が性能6であれば、「1種当り遊技」が行われる確率は175分の1である。そして、「1種当り遊技」が行われる場合の25%の確率で「BB(10R1種当り遊技)」が行われ、75%の確率で「RB(4R1種当り遊技)」が行われることから、「BB(10R1種当り遊技)」が行われる確率は1400分の2であり、「RB(4R1種当り遊技)」が行われる確率は1400分の6である。

30

【0273】

また、「2種当り遊技」が行われる確率は、「設定中の性能」に拘わらず、200分の1である。そして、「2種当り遊技」が行われる場合の20%の確率で「BB(9R2種当り遊技)」が行われ、80%の確率で「RB(3R2種当り遊技)」が行われることから、「BB(9R2種当り遊技)」が行われる確率は1400分の5.6であり、「RB(3R2種当り遊技)」が行われる確率は1400分の1.4である。

40

【0274】

従って、「設定中の性能」が「性能6」である場合、「BB」が行われる確率は、「BB(10R1種当り遊技)」が行われる確率である1400分の2に、「BB(9R2種当り遊技)」が行われる確率である1400分の5.6を加算した、1400分の7.6である。また、「RB」が行われる確率は、「RB(4R1種当り遊技)」が行われる確率である1400分の6に、「RB(3R2種当り遊技)」が行われる確率である1400分の1.4を加算した、1400分の7.4である。従って、「BB」が行われる確率に対する「RB」が行われる確率(BBとRBの実行される比率、B/R比率)は『7.6分の7.4(約0.97)』である。

50

【0275】

以上のように本実施例のパチンコ機1では、「設定中の性能」を変更するだけで、「BB」が行われる確率に対する「RB」が行われる確率（BBとRBの実行される比率、B／R比率）、すなわち、実行される大当り遊技が「BB（RB）」である確率を変化させることができる。

【0276】

詳しくは、「設定中の性能」を大当り確率のより高い性能に（例えば、性能1から性能6に）変更することによって、「BB」が行われる確率に対する「RB」が行われる確率（BBとRBの実行される比率、B／R比率）を大きくすることができる（実行される大当り遊技が「BB」である確率を低くし、「RB」である確率を高くすることができる）。そして、この場合は、大当り確率がより高い性能に変更されたにも拘わらず（実際には遊技者にとっての有利度合がより高い性能に変更されたにも拘わらず）、実行される大当り遊技が「BB」である確率を低くすることができる。

10

【0277】

逆に、「設定中の性能」を大当り確率のより低い性能に（例えば、性能6から性能1に）変更することによって、「BB」が行われる確率に対する「RB」が行われる確率（BBとRBの実行される比率、B／R比率）を小さくすることができる（実行される大当り遊技が「BB」である確率を高くし、「RB」である確率を低くすることができる）。そして、この場合は、大当り確率がより低い性能に変更されたにも拘わらず（実際には遊技者にとっての有利度合がより低い性能に変更されたにも拘わらず）、実行される大当り遊技が「BB」である確率を高くすることができる。これらの結果、当該パチンコ機1の遊技性をより多様なものにすることが可能となる。

20

【0278】

尚、「4R1種当り遊技」、「10R1種当り遊技」は、「1種当り遊技A」、「1種当り遊技B」、「特定1種当り遊技」として捉えることもでき、「9R2種当り遊技」、「3R2種当り遊技」は、「2種当り遊技A」、「2種当り遊技B」、「特定2種当り遊技」として捉えることもできる。

【0279】

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

30

【0280】

例えば、上述した実施例では、「1種当り遊技」として、「4R1種当り遊技」および「10R1種当り遊技」のうち何れか一方のみを実行することとしてもよい。また、「2種当り遊技」として、「3R2種当り遊技」および「9R2種当り遊技」のうち何れか一方のみを実行することとしてもよい。

【0281】

また、上述した実施例では、「10R1種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数は、1000個であることとした。また、「4R1種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数と、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数は、400個であることとした。これに限らず、次のような構成としてもよい。

40

【0282】

すなわち、「10R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合とで、遊技者に対して、互いに同程度の数の遊技球が払い出されたと感じさせることができればよい。換言すると、「10R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合とで、遊技者にとっての有利度合が同程度であればよい。詳しくは、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」

50

が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数は、「10R1種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数の0.8倍以上1.2倍以下である構成としてもよい。そして、こうした構成としても、「10R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「9R2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われるように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0283】

また、「4R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が行われる場合とで、遊技者に対して、互いに同程度の数の遊技球が払い出されたと感じさせることができればよい。換言すると、「4R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が行われる場合とで、遊技者にとっての有利度合が同程度であればよい。詳しくは、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数は、「4R1種当り遊技」が行われる場合に払い出し可能な遊技球の数の0.8倍以上1.2倍以下である構成としてもよい。そして、こうした構成としても、「4R1種当り遊技」が行われる場合と、小当り遊技に続いて「3R2種当り遊技」が行われる場合とで、互いに同一種類の大当り遊技が行われるように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0284】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機1に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。尚、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【0285】

<上述した実施例から抽出できる遊技機A1～遊技機A8>

上述した実施例のパチンコ機1は、次のような遊技機A1～遊技機A8として捉えることができる。

【0286】

<遊技機A1>

<概要>

1種当り遊技として少なくとも1種当り遊技Aを実行可能であり、2種当り遊技として少なくとも2種当り遊技Aを実行可能。「1種当り遊技Aが行われる場合」と「小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合」とでは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる。性能の変更（いわゆる設定変更）が行われると、2種当り遊技の実行確率は変更されることがなく、1種当り遊技の実行確率が変更される。

<請求項形式>

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

特別図柄を変動表示させる特別図柄表示手段と、

特別図柄が小当り図柄で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、

特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合に、遊技者にとって有利な1種当り遊技を実行する1種当り遊技実行手段と、

前記小当り遊技中に可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過した場合に、遊技者

10

20

30

40

50

にとって有利な２種当り遊技を実行する２種当り遊技実行手段と、

遊技ホールの係員による性能変更操作に基づいて、当該遊技機の性能を変更する性能変更手段と、
を備え、

前記１種当り遊技実行手段は、前記１種当り遊技として少なくとも１種当り遊技Ａを実行可能であり、

前記２種当り遊技実行手段は、前記２種当り遊技として少なくとも２種当り遊技Ａを実行可能であり、

前記１種当り遊技Ａが行われる場合と、前記小当り遊技に続いて前記２種当り遊技Ａが行われる場合とでは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なるものであり、

前記性能変更手段は、前記２種当り遊技の実行確率は変更することなく、前記１種当り遊技の実行確率を変更することによって、当該遊技機の性能を変更することを特徴とする遊技機。

【０２８７】

このような遊技機では、１種当り遊技Ａが行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合とがあるところ、これらの場合では、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる。このため、遊技者に対して、１種当り遊技Ａが行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合とでは、互いに異なる特典が付与されるように感じさせることができる。そして、当該遊技機の性能が変更されると、２種当り遊技の実行確率は変更することなく、１種当り遊技の実行確率が変更される。このため、当該遊技機の性能を変更するだけで、「１種当り遊技Ａが行われる確率」と「２種当り遊技Ａが行われる確率」の比率を変化させることができる。この結果、当該遊技機の遊技性をより多様なものにすることが可能となる。

【０２８８】

<遊技機Ａ２>

<概要>

「１種当り遊技Ａが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合は、「小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合よりも低い。

<請求項形式>

遊技機Ａ１において、

前記１種当り遊技Ａが行われる場合の遊技者にとっての有利度合は、前記小当り遊技に続いて前記２種当り遊技Ａが行われる場合の遊技者にとっての有利度合よりも低いことを特徴とする遊技機。

【０２８９】

このような遊技機では、１種当り遊技Ａが行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合とがあるところ、１種当り遊技Ａが行われる場合の方が小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合よりも、遊技者にとっての有利度合が低い。このため、遊技者に対して、１種当り遊技Ａよりも、２種当り遊技Ａが行われることを期待させることができる。そして、このような構成において、当該遊技機の性能を「１種当り遊技Ａの実行確率のより低い性能」に変更した場合は、実質的には遊技者にとっての有利度合がより低い性能に変更されたにも拘わらず、「遊技者にとっての有利度合がより低い１種当り遊技Ａが行われる確率」に対する「遊技者によっての有利度合がより高い２種当り遊技Ａが行われる確率」を高くすることができる。

【０２９０】

<遊技機Ａ３>

<概要>

１種当り遊技としては、「１種当り遊技Ａ」の他に「１種当り遊技Ｂ」を実行可能。「１種当り遊技Ｂが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合は、「１種当り遊技Ａが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合よりも、「小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合に近い。「１種当り遊技Ａ」がＲＢ、「小

10

20

30

40

50

当り遊技+2種当り遊技A」、「1種当り遊技B」がBB。あるいは、「1種当り遊技A」がBB、「小当り遊技+2種当り遊技A」、「1種当り遊技B」がRB。ただし、遊技機A2に従属の場合は前者。

<請求項形式>

遊技機A1または遊技機A2において、

前記1種当り遊技としては、前記1種当り遊技Aの他に1種当り遊技Bを実行可能であり、

前記1種当り遊技Bが行われる場合の遊技者にとっての有利度合は、前記1種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合よりも、前記小当り遊技に続いて前記2種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合に近い

10

ことを特徴とする遊技機。

【0291】

このような遊技機では、1種当り遊技Bが行われる場合の遊技者にとっての有利度合は、1種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合よりも、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合に近い。このため、遊技者に対して、1種当り遊技Bが行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合とで、互いに同一の特典（第1の特典）が付与されるように感じさせることができる。これに対して、1種当り遊技Aが行われる場合は、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合とは異なる特典（第2の特典）が付与されるように感じさせることができる。これらの結果、遊技者に対しては、第1の特典が付与される遊技（1種当り遊技B、2種当り遊技A）と、第2の特典が付与される遊技（1種当り遊技A）とが行われるように感じさせることができる。

20

【0292】

そして、当該遊技機の性能が変更されると、2種当り遊技の実行確率は変更することなく、1種当り遊技の実行確率が変更される。このため、当該遊技機の性能が変更されると、第1の特典が付与される遊技（1種当り遊技B、2種当り遊技A）のうち一部の遊技（1種当り遊技B）が行われる確率が変更され、第2の特典が付与される遊技（1種当り遊技A）のうち全ての遊技（1種当り遊技A）が行われる確率が変更される。このため、当該遊技機の性能を変更するだけで、「第1の特典が付与される遊技（1種当り遊技B、2種当り遊技A）が行われる確率」と「第2の特典が付与される遊技（1種当り遊技A）が行われる確率」の比率を変化させることができる。この結果、当該遊技機の遊技性をより多様なものにすることが可能となる。

30

【0293】

<遊技機A4>

<概要>

2種当り遊技としては、「2種当り遊技A」の他に「2種当り遊技B」を実行可能。「小当り遊技に続いて2種当り遊技Bが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合は、「小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合よりも、「1種当り遊技Aが行われる場合」の遊技者にとっての有利度合に近い。「1種当り遊技A」、「小当り遊技+2種当り遊技B」がRB、「小当り遊技+2種当り遊技A」がBB。あるいは、「1種当り遊技A」、「小当り遊技+2種当り遊技B」がBB、「小当り遊技+2種当り遊技A」がRB。ただし、遊技機A2に従属の場合は前者。

40

<請求項形式>

遊技機A1または遊技機A2において、

前記2種当り遊技としては、前記2種当り遊技Aの他に2種当り遊技Bを実行可能であり、

前記小当り遊技に続いて前記2種当り遊技Bが行われる場合の遊技者にとっての有利度合は、前記小当り遊技に続いて前記2種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合よりも、前記1種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合に近い

ことを特徴とする遊技機。

50

【0294】

このような遊技機では、小当り遊技に続いて2種当り遊技Bが行われる場合の遊技者にとっての有利度合は、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合よりも、1種当り遊技Aが行われる場合の遊技者にとっての有利度合に近い。このため、遊技者に対して、小当り遊技に続いて2種当り遊技Bが行われる場合と、1種当り遊技Aが行われる場合とで、互いに同一の特典（第1の特典）が付与されるように感じさせることができる。これに対して、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合は、1種当り遊技Aが行われる場合とは異なる特典（第2の特典）が付与されるように感じさせることができる。これらの結果、遊技者に対しては、第1の特典が付与される遊技（1種当り遊技A、2種当り遊技B）と、第2の特典が付与される遊技（2種当り遊技A）とが行われるように感じさせることができる。

10

【0295】

そして、当該遊技機の性能が変更されると、2種当り遊技の実行確率は変更されることがなく、1種当り遊技の実行確率が変更される。このため、当該遊技機の性能が変更されると、第1の特典が付与される遊技（1種当り遊技A、2種当り遊技B）のうち一部の遊技（1種当り遊技B）が行われる確率が変更され、第2の特典が付与される遊技（2種当り遊技A）が行われる確率は変更されない。このため、当該遊技機の性能を変更するだけで、「第1の特典が付与される遊技（1種当り遊技A、2種当り遊技B）が行われる確率」と「第2の特典が付与される遊技（2種当り遊技A）が行われる確率」の比率を変化させることができる。この結果、当該遊技機の遊技性をより多様なものにすることが可能となる。

20

【0296】

<遊技機A5>

<概要>

1種当り遊技は、第1可変入球口が開放した後に第2可変入球口が開放。小当り遊技は、第1可変入球口が開放、2種当り遊技は、第2可変入球口が開放。

<請求項形式>

遊技機A3または遊技機A4において、

可変入球口としては、第1可変入球口と第2可変入球口とを有しており、

前記1種当り遊技では、前記第1可変入球口が入球可能状態となった後に、前記第2可変入球口が入球可能状態となり、

30

前記小当り遊技では、前記第1可変入球口が入球可能状態となり、

前記2種当り遊技では、前記第2可変入球口が入球可能状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0297】

このような遊技機では、1種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合であっても、第1可変入球口が入球可能状態となった後に、第2可変入球口が入球可能状態となる。このため、上述した遊技機A3においては、更に、遊技者に対して、1種当り遊技Bが行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合とで、互いに同一の特典（第1の特典）が付与されるように感じさせることができる。また、上述した遊技機A4においては、更に、遊技者に対して、小当り遊技に続いて2種当り遊技Bが行われる場合と、1種当り遊技Aが行われる場合とで、互いに同一の特典（第1の特典）が付与されるように感じさせることができる。

40

【0298】

<遊技機A6>

<概要>

1種当り遊技においては、第1可変入球口に規定数の遊技球が入球した後に第2可変入球口が開放。小当り遊技は、規定数の遊技球が入球すると終了。

<請求項形式>

遊技機A5において、

50

前記１種当り遊技においては、規定数の遊技球が前記第１可変入球口に入球することに基づいて前記第１可変入球口が入球不能状態となった後に、前記第２可変入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技は、前記規定数の遊技球が前記第１可変入球口に入球することに基づいて終了する

ことを特徴とする遊技機。

【０２９９】

このような遊技機では、１種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合であっても、規定数の遊技球が第１可変入球口に入球することに基づいて第１可変入球口が入球不能状態となった後に、第２可変入球口が入球可能状態となる。このため、上述した遊技機Ａ３においては、更に、遊技者に対して、１種当り遊技Ｂが行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合とで、互いに同一の特典（第１の特典）が付与されるように感じさせることができる。また、上述した遊技機Ａ４においては、更に、遊技者に対して、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ｂが行われる場合と、１種当り遊技Ａが行われる場合とで、互いに同一の特典（第１の特典）が付与されるように感じさせることができる。

【０３００】

<遊技機Ａ７>

<概要>

１種当り遊技においては、第１可変入球口の開放回数が規定回数となることに基づいて第１可変入球口が閉鎖した後、第２可変入球口が開放。小当り遊技は、第１可変入球口の開放回数が規定回数となると終了。

<請求項形式>

遊技機Ａ５において、

前記１種当り遊技においては、前記第１可変入球口が入球可能状態となる回数が規定回数となることに基づいて前記第１可変入球口が入球不能状態となった後に、前記第２可変入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技は、前記第１可変入球口が入球可能状態となる回数が前記規定回数となることに基づいて終了する

ことを特徴とする遊技機。

【０３０１】

このような遊技機では、１種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合であっても、第１可変入球口が入球可能状態となる回数が規定回数となることに基づいて第１可変入球口が入球不能状態となった後に、第２可変入球口が入球可能状態となる。このため、上述した遊技機Ａ３においては、更に、遊技者に対して、１種当り遊技Ｂが行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ａが行われる場合とで、互いに同一の特典（第１の特典）が付与されるように感じさせることができる。また、上述した遊技機Ａ４においては、更に、遊技者に対して、小当り遊技に続いて２種当り遊技Ｂが行われる場合と、１種当り遊技Ａが行われる場合とで、互いに同一の特典（第１の特典）が付与されるように感じさせることができる。

【０３０２】

<遊技機Ａ８>

<概要>

１種当り遊技においては、第１可変入球口の開放時間が規定時間となることに基づいて第１可変入球口が閉鎖した後、第２可変入球口が開放。小当り遊技は、第１可変入球口の開放時間が規定時間となると終了。

<請求項形式>

請求項５に記載の遊技機において、

前記１種当り遊技においては、前記第１可変入球口が入球可能状態である時間が規定時間となることに基づいて前記第１可変入球口が入球不能状態となった後に、前記第２可変

10

20

30

40

50

入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技は、前記第1可変入球口が入球可能状態である時間が前記規定時間となることに基づいて終了する

ことを特徴とする遊技機。

【0303】

このような遊技機では、1種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合であっても、第1可変入球口が入球可能状態である時間が規定時間となることに基づいて第1可変入球口が入球不能状態となった後に、第2可変入球口が入球可能状態となる。このため、上述した遊技機A3においては、更に、遊技者に対して、1種当り遊技Bが行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技Aが行われる場合とで、互いに同一の特典（第1の特典）が付与されるように感じさせることができる。また、上述した遊技機A4においては、更に、遊技者に対して、小当り遊技に続いて2種当り遊技Bが行われる場合と、1種当り遊技Aが行われる場合とで、互いに同一の特典（第1の特典）が付与されるように感じさせることができる。

【0304】

＜上述した実施例から抽出できる遊技機B1～遊技機B9＞

上述した実施例のパチンコ機1は、次のような遊技機B1～遊技機B9として捉えることができる。

【0305】

＜遊技機B1＞

＜概要＞

1種当り遊技が開始される場合は第1演出を実行可能。2種当り遊技の開始契機である小当り遊技が開始される場合は第2演出を実行可能。何れも特定の特典が付与されることを示唆する演出。

＜請求項形式＞

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

特別図柄を変動表示させる特別図柄表示手段と、

特別図柄が小当り図柄で停止表示される場合に、可変入球口が入球可能状態となる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、

特別図柄が大当り図柄で停止表示される場合に、遊技者にとって有利な1種当り遊技を実行する1種当り遊技実行手段と、

前記小当り遊技中に可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過した場合に、遊技者にとって有利な2種当り遊技を実行する2種当り遊技実行手段と、

を備え、

前記1種当り遊技が開始される場合は第1演出を実行可能であり、

前記小当り遊技が開始される場合は第2演出を実行可能であり、

前記第1演出および前記第2演出は、何れも特定の特典が付与されることを示唆する演出である

ことを特徴とする遊技機。

【0306】

このような遊技機では、1種当り遊技が開始される場合は第1演出を実行可能であり、2種当り遊技の実行契機である小当り遊技が開始される場合は第2演出を実行可能であるところ、これらの第1演出および第2演出は、何れも特定の特典が付与されることを示唆する演出である。このため、遊技者に対して、1種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0307】

＜遊技機B2＞

＜概要＞

第1演出として（1種当り遊技開始時）は、1種当り遊技の称呼を示す称呼画像を表示する演出を実行。第2演出として（小当り遊技開始時）も、1種当り遊技の称呼を示す称呼画像を表示する演出を実行。

<請求項形式>

遊技機B1において、

前記第1演出としては、前記1種当り遊技の称呼を示す称呼画像を表示する演出を実行し、

前記第2演出としても、前記称呼画像を表示する演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0308】

このような遊技機では、1種当り遊技が開始される場合も、2種当り遊技の実行契機である小当り遊技が開始される場合も、1種当り遊技の称呼を示す称呼画像を表示する演出を実行する。このため、遊技者に対して、1種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0309】

<遊技機B3>

<概要>

小当り遊技中に特定領域を通過してもその旨の報知（V通過報知）を行わない。

<請求項形式>

遊技機B1または遊技機B2において、

前記小当り遊技中に可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過しても、当該通過が発生したことを示す演出は実行しない

ことを特徴とする遊技機。

【0310】

一般的な遊技機であれば、小当り遊技の実行中に可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過したら、その旨を示す演出を実行する。この点、本遊技機では、小当り遊技の実行中に可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過しても、当該通過が発生したことを示す演出は実行しないこととしている。また、「1種当り遊技」の実行中も、可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過しても、当該通過が発生したことを示す演出は実行しないこととしている。このことから、遊技者に対して、1種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0311】

<遊技機B4>

<概要>

1種当り遊技は、第1可変入球口が開放した後に第2可変入球口が開放。小当り遊技は、第1可変入球口が開放、2種当り遊技は、第2可変入球口が開放。

<請求項形式>

遊技機B1乃至遊技機B3の何れか1つの遊技機において、

可変入球口としては、第1可変入球口と第2可変入球口とを有しており、

前記1種当り遊技では、前記第1可変入球口が入球可能状態となった後に、前記第2可変入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技では、前記第1可変入球口が入球可能状態となり、

前記2種当り遊技では、前記第2可変入球口が入球可能状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【0312】

このような遊技機では、1種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合であっても、第1可変入球口が入球可能状態となった後に、第2可変入球口が入球可能状態となる。このことから、遊技者に対して、1種当り遊技

10

20

30

40

50

が行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０３１３】

<遊技機Ｂ５>

<概要>

１種当り遊技においては、第１可変入球口に規定数の遊技球が入球した後に第２可変入球口が開放。小当り遊技は、規定数の遊技球が入球すると終了。

<請求項形式>

遊技機Ｂ４において、

前記１種当り遊技においては、規定数の遊技球が前記第１可変入球口に入球することに基づいて前記第１可変入球口が入球不能状態となった後に、前記第２可変入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技は、前記規定数の遊技球が前記第１可変入球口に入球することに基づいて終了する

ことを特徴とする遊技機。

【０３１４】

このような遊技機では、１種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合であっても、規定数の遊技球が第１可変入球口に入球することに基づいて第１可変入球口が入球不能状態となった後に、第２可変入球口が入球可能状態となる。このため、更に、遊技者に対して、１種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０３１５】

<遊技機Ｂ６>

<概要>

１種当り遊技においては、第１可変入球口の開放回数が規定回数となることに基づいて第１可変入球口が閉鎖した後、第２可変入球口が開放。小当り遊技は、第１可変入球口の開放回数が規定回数となると終了。

【０３１６】

<請求項形式>

遊技機Ｂ４において、

前記１種当り遊技においては、前記第１可変入球口が入球可能状態となる回数が規定回数となることに基づいて前記第１可変入球口が入球不能状態となった後に、前記第２可変入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技は、前記第１可変入球口が入球可能状態となる回数が前記規定回数となることに基づいて終了する

ことを特徴とする遊技機。

【０３１７】

このような遊技機では、１種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合であっても、第１可変入球口が入球可能状態となる回数が規定回数となることに基づいて第１可変入球口が入球不能状態となった後に、第２可変入球口が入球可能状態となる。このため、更に、遊技者に対して、１種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて２種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０３１８】

<遊技機Ｂ７>

<概要>

１種当り遊技においては、第１可変入球口の開放時間が規定時間となることに基づいて第１可変入球口が閉鎖した後、第２可変入球口が開放。小当り遊技は、第１可変入球口の開放時間が規定時間となると終了。

【0319】

<請求項形式>

遊技機B4において、

前記1種当り遊技においては、前記第1可変入球口が入球可能状態である時間が規定時間となることに基づいて前記第1可変入球口が入球不能状態となった後に、前記第2可変入球口が入球可能状態となり、

前記小当り遊技は、前記第1可変入球口が入球可能状態である時間が前記規定時間となることに基づいて終了する

ことを特徴とする遊技機。

【0320】

このような遊技機では、1種当り遊技が行われる場合であっても、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合であっても、第1可変入球口が入球可能状態である時間が規定時間となることに基づいて第1可変入球口が入球不能状態となった後に、第2可変入球口が入球可能状態となる。このため、更に、遊技者に対して、1種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0321】

<遊技機B8>

<概要>

「小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合」における遊技者にとっての有利度合は、「1種当り遊技が行われる場合」における遊技者にとっての有利度合と同程度である。

<請求項形式>

遊技機B1乃至遊技機B7の何れか1つの遊技機において、

前記小当り遊技に続いて前記2種当り遊技が行われる場合における遊技者にとっての有利度合は、前記1種当り遊技が行われる場合における遊技者にとっての有利度合と同程度である

ことを特徴とする遊技機。

【0322】

このような遊技機では、「小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合」における遊技者にとっての有利度合は、「1種当り遊技が行われる場合」における遊技者にとっての有利度合と同程度である。このことから、遊技者に対して、1種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0323】

<遊技機B9>

<概要>

1種当り遊技としては、所定の回数のラウンド遊技を行う「特定1種当り遊技」を実行可能。2種当り遊技としては、「所定の回数から小当り遊技分を減算した回数」のラウンド遊技を行う「特定2種当り遊技」を実行可能。すなわち、実質的なラウンド遊技の回数が互いに同じである「特定1種当り遊技」と「小当り遊技+特定2種当り遊技」とを実行可能。

<請求項形式>

遊技機B1乃至遊技機B7の何れか1つの遊技機において、

前記1種当り遊技としては、可変入球口が入球可能状態となるラウンド遊技を所定の回数行う特定1種当り遊技を実行可能であり、

前記2種当り遊技としては、特定2種当り遊技を実行可能であり、

前記特定2種当り遊技中に行われるラウンド遊技の回数は、1回の前記特定2種当り遊技の開始契機となる前記小当り遊技の実行回数を、前記所定の回数から減算した回数であることを特徴とする遊技機。

【0324】

このような遊技機では、特定1種当り遊技が行われる場合は所定の回数のラウンド遊技が行われる。これに対して、小当り遊技に続いて特定2種当り遊技が行われる場合は、小当り遊技が行われた後、所定の回数よりも1回少ないラウンド遊技が行われる。この場合は、遊技者に対して、小当り遊技（1回）も含めると所定の回数のラウンド遊技が行われるように感じさせることができる。従って、1種当り遊技が行われる場合と、小当り遊技に続いて2種当り遊技が行われる場合とで、互いに同一回数のラウンド遊技が行われるように感じさせることができ、ひいては、同一の特典が付与されるように感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0325】

＜上述した実施例から抽出できる遊技機C1～遊技機C7＞

上述した実施例のパチンコ機1は、次のような遊技機C1～遊技機C7として捉えることができる。

【0326】

＜遊技機C1＞

＜概要＞

開放条件が成立することに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる。可変入球口が入球可能状態となる場合は、遊技球の発射タイミングを示唆する発射タイミング示唆演出を実行可能。

＜請求項形式＞

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

所定の開放条件が成立することに基づいて入球可能状態となる可変入球口と、

可変入球口が入球可能状態となる場合に、遊技球の発射タイミングを示唆する発射タイミング示唆演出を実行する演出実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0327】

このような遊技機では、所定の開放条件が成立することに基づいて入球可能状態となる。もっとも、可変入球口が入球可能状態となる前や入球不能状態となった後に、遊技球が可変入球口に到達したのでは、発射した遊技球が無駄になったり、十分な数（例えば10個）の遊技球を可変入球口に入球させることができなかつたりする可能性があり、遊技者が不利益を被る虞がある。そこで、本遊技機では、遊技球の発射タイミングを示唆する発射タイミング示唆演出を実行することとしている。こうすると、上述した不利益を遊技者が被ることを抑制することができる。

【0328】

尚、所定の開放条件としては、「特別図柄が大当り図柄で停止表示すること」や、「特別図柄が小当り図柄で停止表示すること」等を例示することができる。また、「可変入球口が入球可能状態となる場合」とは、「可変入球口が入球可能状態となることが決定しているものの未だ入球可能状態となっていない場合」を示している。

【0329】

＜遊技機C2＞

＜概要＞

発射タイミング示唆演出として、「遊技球の発射タイミングが到来したことを示す到来画像を表示する演出」と「到来画像が表示されるまでの時間経過を示唆する時間経過示唆演出」を実行可能。

＜請求項形式＞

遊技機C1において、

前記演出実行手段は、前記発射タイミング示唆演出として、

遊技球の発射タイミングが到来したことを示す到来画像を表示する演出と、

10

20

30

40

50

前記到来画像が表示される前に、当該到来画像が表示されるまでの時間経過を示唆する時間経過示唆演出と、
を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【0330】

このような遊技機では、「到来画像」が表示されるまでの時間経過を示唆し、その後に「到来画像」を表示することで遊技球の発射タイミングが到来したことを示唆する。こうすると、遊技球の発射タイミングまでの時間経過を遊技者に認識させることができるので、遊技者に対して、焦らせることなく、右大入賞口35への入球を狙わせることが可能となる。

10

【0331】

<遊技機C3>

<概要>

時間経過示唆演出は、所定の単位画像の表示数を段階的に増加または減少させる演出。

<請求項形式>

遊技機C2において、

前記時間経過示唆演出は、所定の単位画像の表示数を段階的に増加または減少させる演出である

ことを特徴とする遊技機。

【0332】

このような遊技機では、時間の経過とともに「単位画像」の表示数を段階的に増加または減少させていく演出を行うことによって、「到来画像」が表示されるまでの時間経過を示唆する。このため、遊技者に対して、「到来画像」が表示されるまでの時間が刻一刻と経過していることを認識し易くすることができる。

20

【0333】

<遊技機C4>

<概要>

単位画像と到来画像は、互いに形状が同一で色彩が異なる画像である。

<請求項形式>

遊技機C3において、

前記単位画像と前記到来画像とは、互いに形状が同一の画像であり、且つ、互いに色彩が異なる画像である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0334】

このような遊技機では、「単位画像」と「到来画像」とは、互いに形状が同一の画像であり、且つ、互いに色彩が異なる画像である。このため、遊技者に対して、「単位画像」と「到来画像」とは、互いに機能が異なるものの、互に関連していること、ひいては、「単位画像」の表示数を段階的に増加する演出は「到来画像」が表示されるまでの時間経過を示唆していることを、認識し易くすることができる。

【0335】

<遊技機C5>

<概要>

到来画像は、開放条件が成立した後であって、可変入球口が入球可能状態となるよりも前（移動所要時間以上前）に表示。

<請求項形式>

遊技機C2乃至遊技機C4の何れか1つの遊技機において、

発射された遊技球は、所定の移動所要時間が経過した後に入球可能状態となる可変入球口に到達するものであり、

前記到来画像は、前記開放条件が成立した後であって、可変入球口が入球可能状態となるよりも前記移動所要時間以上前に表示される

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0336】

上述したように「到来画像」は、発射タイミングが到来したことを示す画像であるが、この「到来画像」を可変入球口が入球可能状態となるタイミングで表示することとすると、このタイミングでの遊技球の発射開始を遊技者に促すこととなる。そして、このタイミングで遊技球の発射が開始されると、遊技球が発射されてから可変入球口に到達するまでの時間（移動所要時間）は、可変入球口が入球可能状態となっているにも拘わらず、遊技球が入球することのない時間となってしまう、遊技者が不利益を被ってしまう。

【0337】

そこで、本遊技機では、開放条件が成立した後であって、可変入球口が入球可能状態となるよりも「移動所要時間」以上前に「到来画像」を表示することとしている。こうすると、「到来画像」が表示されたタイミングで遊技球を発射すれば、可変入球口が入球可能状態となるタイミング以前には、遊技球が可変入球口に到達するので、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。

【0338】

<遊技機C6>

<概要>

遊技球の発射強度を調節するための情報を示唆する発射情報示唆演出（例えば、右打ちの表示）を実行可能。発射タイミング示唆演出は、発射情報示唆演出が実行されている状態で開始。

<請求項形式>

遊技機C1乃至遊技機C5の何れか1つの遊技機において、

可変入球口に入球させるために遊技球の発射強度を調節するための情報を示唆する発射情報示唆演出を実行可能であり、

前記発射タイミング示唆演出は、前記発射情報示唆演出が実行されている状態で開始される

ことを特徴とする遊技機。

【0339】

このような遊技機では、可変入球口に入球させるための遊技球の発射強度とするための情報を示唆する「発射情報示唆演出」を実行可能であるところ、「発射タイミング示唆演出」は、「発射情報示唆演出」が実行された状態で（発射情報示唆演出の実行中に）開始する。こうすると、遊技者は、遊技球の発射強度を認識した上で、遊技球の発射タイミングの到来を待機することができる。このため、遊技者に対して、焦らせることなく、可変入球口への入球を狙わせることが可能となる。

【0340】

<遊技機C7>

<概要>

発射タイミング示唆演出の実行後は、可変入球口が入球不能状態となるまでの時間経過を示唆する演出を実行可能。

<請求項形式>

遊技機C1乃至遊技機C6の何れか1つの遊技機において、

前記発射タイミング示唆演出の実行後は、可変入球口が入球不能状態となるまでの時間経過を示唆する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0341】

このような遊技機では、「発射タイミング示唆演出」を実行した後は、可変入球口が入球不能状態となるまでの時間経過を示唆する演出を実行する。こうすると、遊技者に対して、可変入球口が入球不能状態となるまでの時間経過を認識させることができ、焦らせることがなく、可変入球口への入球を狙わせることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【0342】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【符号の説明】

【0343】

1…パチンコ機（遊技機）、24…第1始動口、28…下大入賞口（可変入球口、第2可変入球口）35…右大入賞口（可変入球口、第1可変入球口）、38…特定口（特定領域）、41…演出表示装置、41a, 41b, 41c…装飾図柄、50…セグメント表示部、200…主制御基板、201…CPU（特別図柄表示手段、小当り遊技実行手段、1種当り遊技実行手段、2種当り遊技実行手段、性能変更手段）、220…サブ制御基板、221…CPU（演出実行手段）。

10

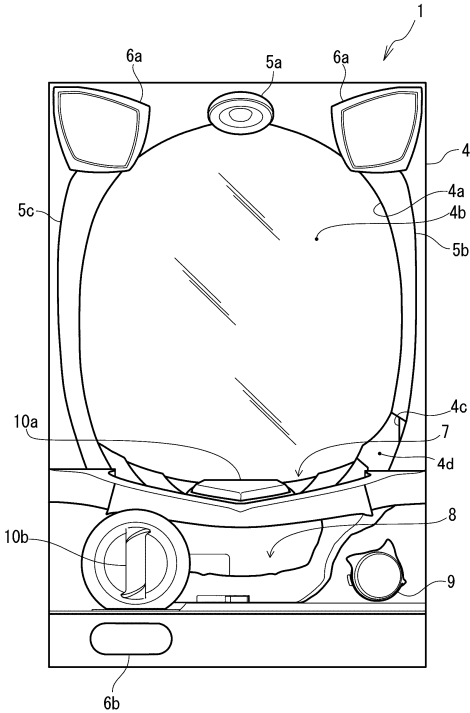
20

30

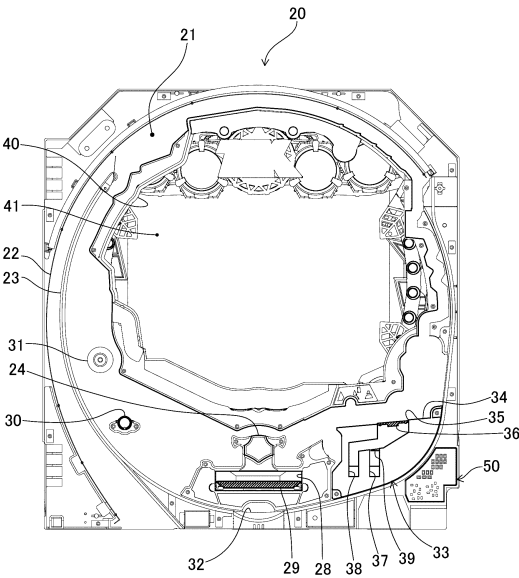
40

50

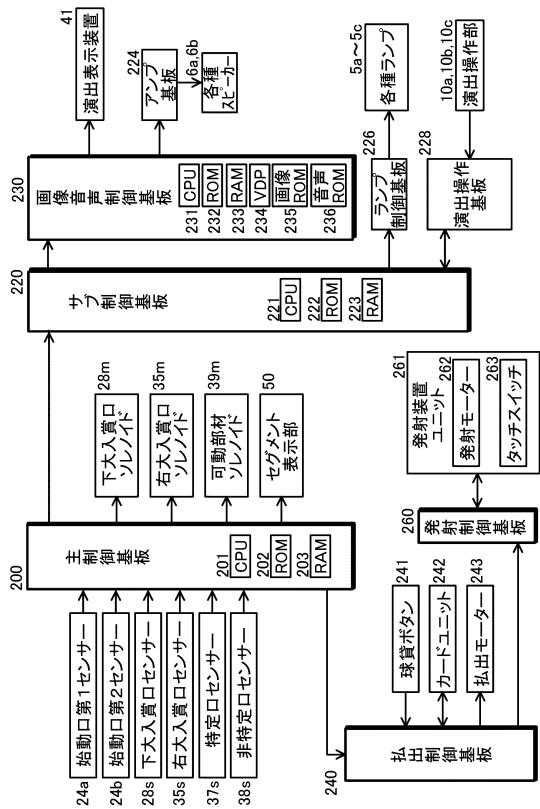
【図面】
【図 1】



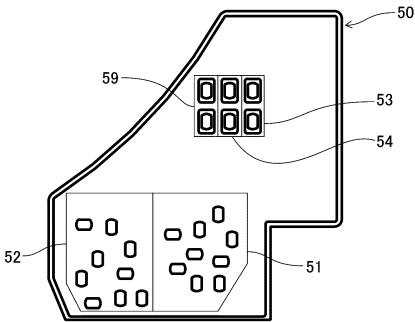
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

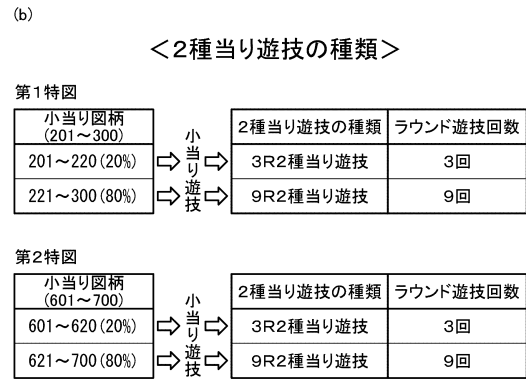
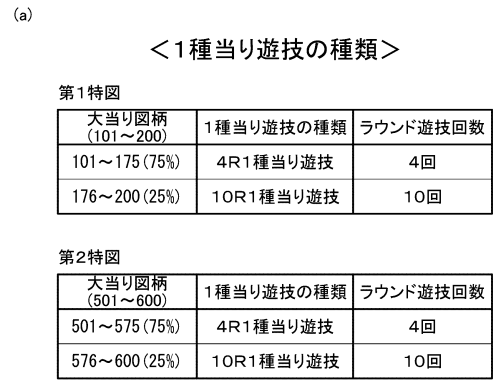
20

30

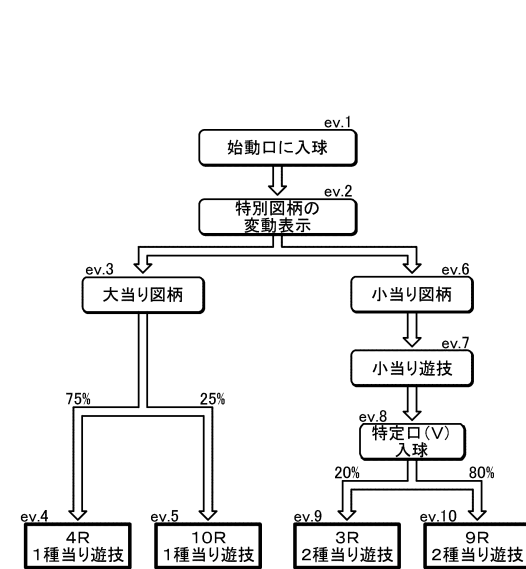
40

50

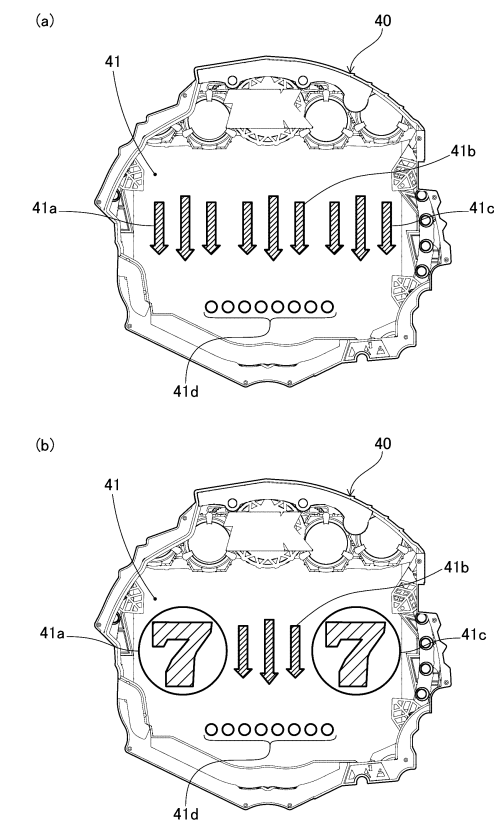
【図 5】



【図 7】



【図 6】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

変動パターン選択テーブル

変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～ 5	HP001	10. 5秒
5～10	HP002	11. 3秒
11～12	HP003	13. 7秒
12～20	HP004	14. 1秒
⋮	⋮	⋮

【図 1 0】

凡例

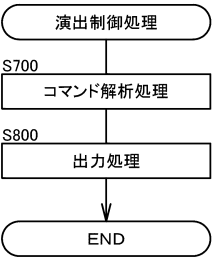
 → 変動パターン選択テーブル

	大当り	小当り	外れ
保留数 1			
保留数 2			
保留数 3			
保留数 4			
保留数 5			
保留数 6			
保留数 7			
保留数 8			

10

20

【図 1 1】



【図 1 2】

受信コマンド	対応処理
特図保留記憶コマンド	事前演出を実行
保留数伝達コマンド	特図保留数を表示
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了

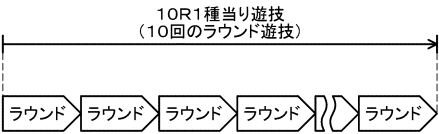
30

40

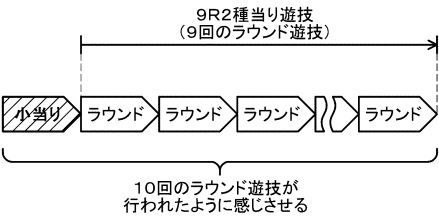
50

【図 1 3】

(a) 10R1種当り遊技が行われる場合

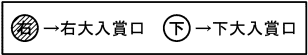


(b) 小当り遊技に続いて9R2種当り遊技が行われる場合

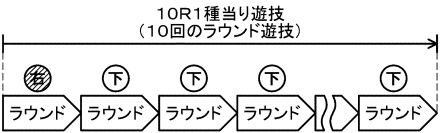


【図 1 4】

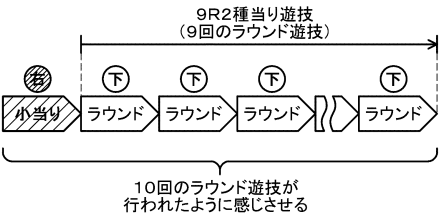
凡例



(a) 10R1種当り遊技が行われる場合



(b) 小当り遊技に続いて9R2種当り遊技が行われる場合

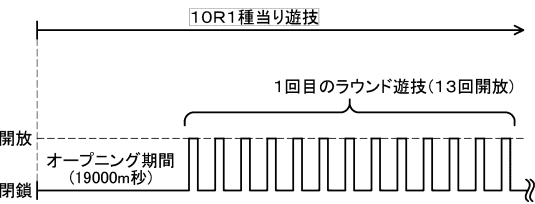


10

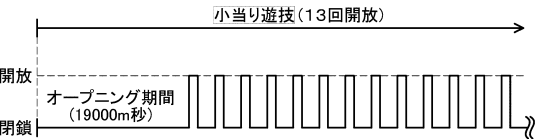
20

【図 1 5】

(a) 10R1種当り遊技が行われる場合



(b) 小当り遊技に続いて9R2種当り遊技が行われる場合



【図 1 6】

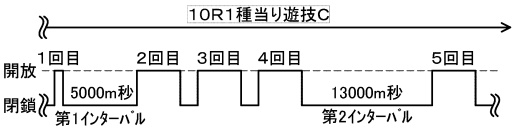
(a)



(b)



(c)

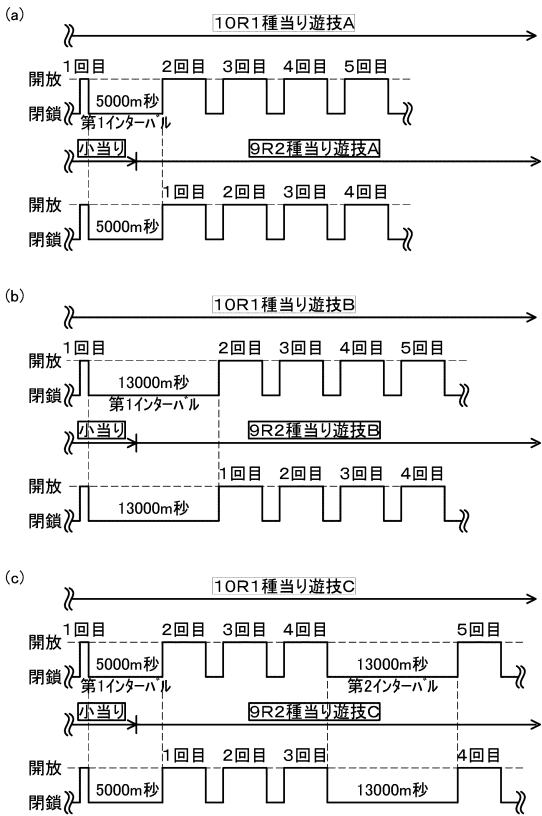


30

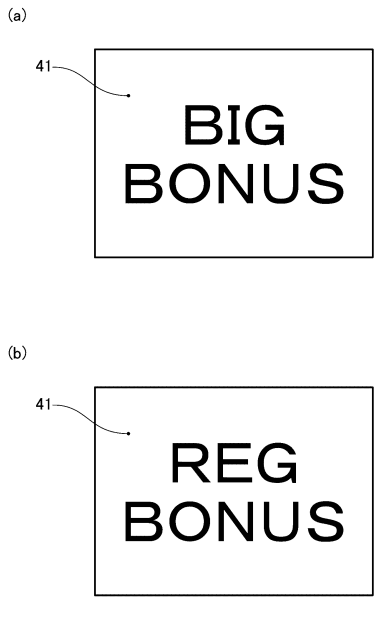
40

50

【図 17】



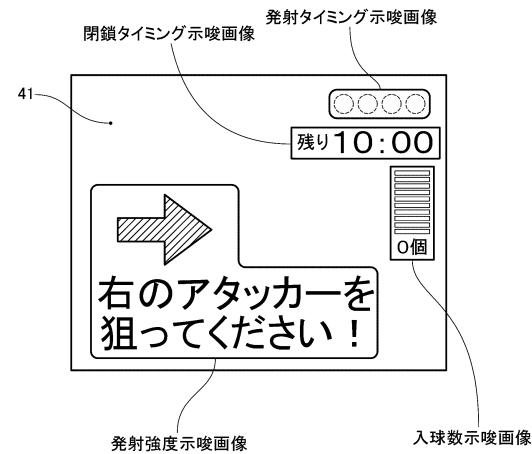
【図 18】



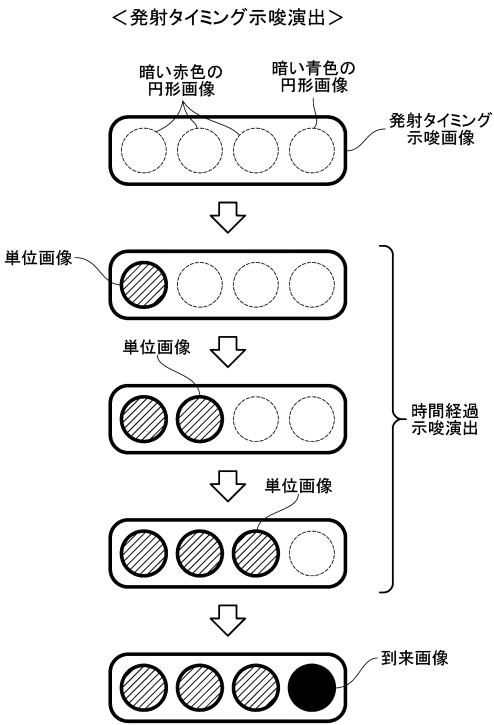
10

20

【図 19】



【図 20】

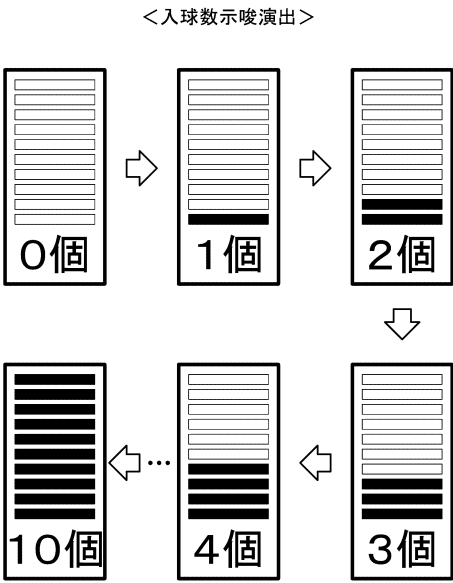


30

40

50

【図 2 1】



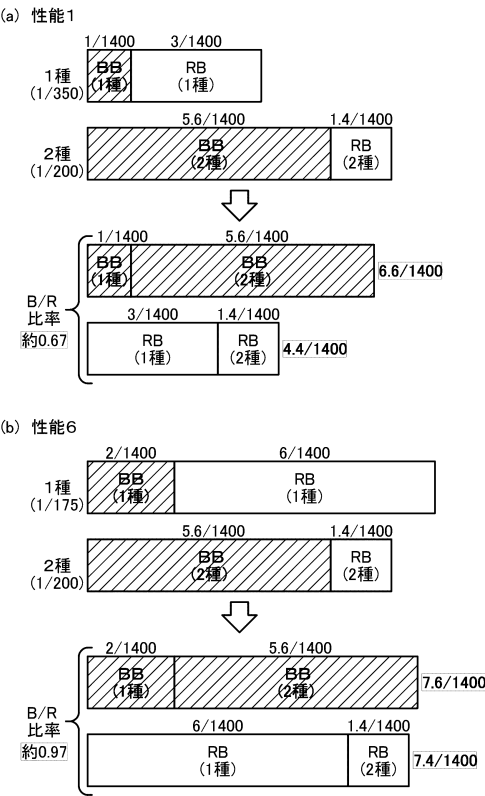
【図 2 2】

	大当り確率	小当り確率
性能1	1／350	1／200
性能2	1／320	1／200
性能3	1／260	1／200
性能4	1／220	1／200
性能5	1／190	1／200
性能6	1／175	1／200

10

20

【図 2 3】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特開2019-005403 (JP, A)
- 特開2010-273790 (JP, A)
- 特開2018-099611 (JP, A)
- 特開2016-077519 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A63F 7/02